

GAME CLAMP

공략

PS 패러사이트 이브
파이널 판타지 V
미츠메레 나이트
부시드 블레이드2
데드 오어 일라이브
철권3

SS 이브 더 로스트 원

ARC 에어가이즈
리얼바우트 아랑전설2
메탈슬러그2
더 라스트 솔저스

특보

- ▶ 예쁜 여자친구(?) 등장! 스퀘어의 「브레이브 펜서」
- ▶ 소니의 신 장르 개척인지 담긴 「더블 캐스트」
- ▶ 또다른 공포가 밀려온다 「딥 피어」
- ▶ 세가의 초강력 SRPG 등장 「갯칸 로더」
- ▶ 또다시 돌아온 초화려 격투 액션 「스타 글래디에이터2」

특별부록/심체 공략 CD

「리얼바우트 아랑전설2」



98.5

정가 6,500원



이보다 좋을 순 없다!! 「패러사이트 이브」 완벽 공략!

게임에 대해 자신이 없으십니까?
아니면 PC 통신 왕초보세요?

01410 인포샵 챔프에서는 게임과 통신에
대한 모든 질문을 대답해 드립니다!!



접속방법 : ATDT 01410 → CHAMP

게임에 관한 모든 질문을 답변해 드립니다!

★ 비디오 게임 : 11번 게임챔프로 접속 후 1번 게임챔프 접속 → 22. 질문이요??

★ PC 게임 : 11번 게임챔프로 접속 후 2번 PC 챔프 접속 → 22. 질문 받아요!!

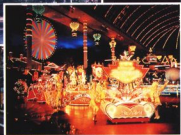
모험과 신비가 가득한 나라 우리가 꿈꾸던 그곳



롯데월드

가자!~

롯데월드의 세계로



012
게입챔프 독자를 위한
특별사은권

유효기간: '98년 8월 31일까지

(자유이용권) 이용시간(09:30~23:00)

구분	할인가	할인가
어른	₩ 22,000	₩ 18,000
청소년	₩ 18,000	₩ 14,000
어린이	₩ 13,000	₩ 10,000

본권을 가지고 호시엔 롯데월드·어드벤처·에어리프트·인수아일랜드 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 시즌은 1매일 50만여회 할인혜택이 주어집니다.
- 디즈니코스튬쇼 롯데월드 입장 무료소
- 몽키서 특관팀(411-4941~5)
- 본관은 비매출입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
- 롯데월드와 제휴주유 할인 혜택을 받으실시요.
- (주소: 어드벤처, 에어리프트엔드, 인수아일랜드)



026
게입챔프 독자를 위한
특별사은권

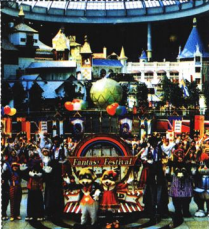
유효기간: '98년 8월 31일까지

(아간 자유이용권) 이용시간(17:00~23:00)

구분	할인가	할인가
어른	₩ 14,000	₩ 11,000
청소년	₩ 12,000	₩ 8,000
어린이	₩ 9,000	₩ 7,000

본권을 가지고 호시엔 롯데월드·어드벤처·에어리프트·인수아일랜드 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 자유이용권을 할인하여 드립니다.

- 시즌은 1매일 50만여회 할인혜택이 주어집니다.
- 디즈니코스튬쇼 롯데월드 입장 무료소
- 몽키서 특관팀(411-4941~5)
- 본관은 비매출입니다.
- 주차장 이용은 무료입니다.
- 롯데월드와 제휴주유 할인 혜택을 받으실시요.
- (주소: 어드벤처, 에어리프트엔드, 인수아일랜드)



연중무휴 야간개장(밤 11시까지)

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE



사쿠라대전 II 박스세트 ₩ 15,500



센타멘탈 그래픽티 ₩ 9,500



도크메키 머그컵 ₩ 12,000



에브리캐리온 컬렉션 ₩ 10,000

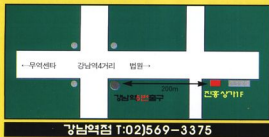


도크메키 팬 박스 ₩ 12,000



각종 트레이딩 카드

- ✳ 각종 굿
 - 샬론 3 머그컵 ₩ 12,000
 - 도크메키 금박 은백 트윈 글라스 ₩ 15,500
 - ✳ 각종 캐릭터 저금통 ₩ 15,000
 - ✳ 작소책집(108페이지) ₩ 12,000
 - ✳ T셔츠(도크메키) ₩ 12,000
 - ✳ 키 홀더(취규이)
 - 도크메키 보이스 매오 ₩ 12,000
 - 초코보 단건 ₩ 4,200
 - 샬론 3 ₩ 3,800
 - 사쿠라 대전 ₩ 3,000
 - K.O.F 97 엣드 ₩ 6,500
 - K.O.F 97 맥스급트 ₩ 2,800
 - 센타멘탈 그래픽티 ₩ 4,200
 - 에브리캐리온 ₩ 2,800
 - ✳ 각종 트레이딩카드 ₩ 4,000~
 - 파워볼렛
 - 기동전사건담
 - 사쿠라대전
 - 드래곤볼 GT
 - 에브리캐리온-극장판, 게임용
 - 슈퍼마리오
 - 노블-리네뉴
 - 남공 오막설
 - 에브리캐리온 로스트월
 - 잔-여신전쟁
 - 드래곤 볼스트
 - ✳ 각종 포스터 ₩ 1,000~4,000
 - ✳ 포켓 몬스터 영커칩
 - ✳ 각종 캐릭터 휘구어 인형 ₩ 5,000~
- 그외다수 보유품과 일으며 매우 신적이 일해줍니다.



GAME DUNK 가 탄생시킨

또 하나의 무선 게임기

게임덩크
내장형, 외장형
두종류



덩크캡틴

내장형, 외장형 두종류
색상 : 적색, 노란, 검정색 3종류

157합

따르릉 157합
게임덩크에서합팩을 만들었네.
와~ 157합 안에 슈팅게임.
콘도라도 들어 있잖아 진짜 좋다! 응
지금 당장
게임기와 팩 사라가자.



연수자 관람가

제조업자 상호 (주) 덩크컴퓨터시스템
제조업자 등록번호: 114-23-84949
제조: 1월호, 1997
공인분리위원회 심의번호: KG9712-RPO

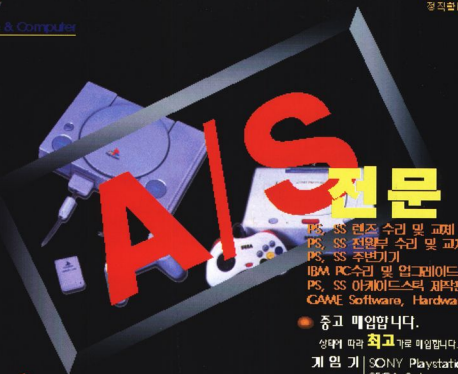


17년 응고집... 오락 게임기만 만드는 기업

덩크컴퓨터시스템

서울시 동구구 신대방동 686-4
TEL. 842-4606~7 FAX. 842-4606





AI'S 전문

- PS, SS 렌즈 수리 및 교체
- PS, SS 전원부 수리 및 교체
- PS, SS 주변기기
- IBM PC수리 및 업그레이드
- PS, SS 아케이드스틱 제작판매
- GAME Software, Hardware

● **중고 매입합니다.**
상태에 따라 **최고**가로 매입합니다.

게임기 SONY Playstation
SEGA Saturn
Nintendo N64
SNK NEO-CEO

주변기기 STICK
Memory Pack
기타

● **고장난 제품도 고가 매입합니다.**
● **PS ↔ SS, 기타 교환**

Spot 대방점 Open!

대방점 오픈 기념으로 구매 고객께
예쁜 캐릭터 인형용 드립니다.

대방역



대방역 4번 출구
버스 121, 124, 98, 145번 육교에서 하차



IMF, 비수기.....

이럴때 일수록 구매가 중요합니다.

대기업(수입)

↓
지역총판

↓
도매업자

↓
소매업자

↓
소비자

기존 유통 구조

당사 수입 · 취급 품목

S/F

본체(닌텐도 오리지널)
패드(닌텐도 오리지널)
스틱(닌텐도 오리지널)
오리스틱
...

P/S

듀얼쇼크 패드(소니 오리지널)
건콘 (남코 오리지널)
마우스 (소니 오리지널)
아날로그스틱(소니 오리지널)
메모리카드 (소니 오리지널)
오리스틱 (소니 오리지널)
...

S/S

오리스틱
버츨스틱
...

수입
·
도매
(당사)

↓
소매업자

↓
소비자

당사 유통 구조

- 1997. 1. 1 개입기 수입다변화 해제(산형 S/F 본체 판매중)
 - 대기업만 본체 수입이 가능한 것은 아니다.
- 불량률 제로 오리지널 제품 (A/S 보장)
 - 당사는 닌텐도, 소니, 세가 오리지널 제품 및 일본 호리 전기 제품 국내 독점 수입
- 1998년 일본문화 개방 예상
 - 일본어 저작 소프트 수입대비 일본 유수의 유통업체 체인본부와 제휴 추진중
- 체인점 및 각 지역 협력점 모집중
 - 개입 상담 활발(점포관리 지도 및 연수)
- 소매업자 환영(용산 전자상가 나진상가 12동 라열 112호 원타지아)
 - AM 8:30 ~ PM 8:00 영업

에이케이 통상

서울 용산구 한강로 37가 16-49 삼구 B/D 2018호
Tel: 705-0740~2 Fax: 705-0747

환타지아

서울 용산구 나진상가 12동 나열 112호
Tel: 717-9040 Fax: 717-9041

Pro Comms Link 골드

카드 전격 판매

프로 컴링크 카드는 액션리플레이와 함께 PS, SS의 기능과 게임의 즐거움을 한층 더해주는 기능을 갖고 있습니다.

기능 | PS, SS 대응
게임 제조코드 분석 및 찾기
액션 리플레이 제조 및 업그레이드
PS용 게임 간이 개발환경 제공

※ Pro COMMS Link로는 메모리카드의 내용을 PC로 저장할 수 있습니다.
※ 단 액플이 대응 안되는 버전이 있으니 사전에 확인 하시길 바랍니다.

Pro Action Replay도 최신 버전을 항상 구비하고 있습니다.

PS용 간이
개발환경

Pro Comms Link 카드
Pro Action Replay
관련 소프트웨어 CD (구매고객께 무료제공합니다.)

프로 컴링크 골드 발매기념 大 이벤트



1. 프로 컴링크 골드 구매 고객께 컴링크용 전용 PS게임을 무료 제공합니다.
2. 구매고객에게 최신버전 '사애라'를 무료로 업그레이드 해드립니다.
3. 최신 액플 코드 파일을 무료 제공.
4. 정품 소프트웨어 파격 대세일

PS, SS, N64, NEO-GEO 및 관련 주변기기, 소프트웨어 판매 및 중고 제품도 고가에 매입합니다.



수리 전문점

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여
판매는 않습니다!



최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프레스

서울시 용산구 나진상가 13동 기열 212호
Tel: 02-704-2267

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호
Tel: 051-818-2890

부산

컴퓨터

업그레이드
출장수리

전문

게임 프레스 기술 협력점 **컴 테크** TEL 02-3785-2636



메이저리그 박찬호!!



파격적인 6개 1세트 ...

10,000



박찬호 6개 1세트

+



대형 6개 1세트

+



박찬호 6개 1세트

= 12,000원



박찬호 6개 1세트

+



전설의 박찬호 6개 1세트

+



박찬호 6개 1세트

= 12,000원

통신평매 안내

예금주: 마노월드
상업은행: 160-04-111801
상업은행에 입금하시고 연락주세요
T: 0213775-0512, Fax: 0213775-0490

선착순 8명에게
남스개입기 증정



DRAMATIC BASEBALL COMIC

메이저 MAJOR



깔끔한 *Jeu Comics Major*
해적판과는 다릅니다

매월 10일 발행

청소년의 달 5월에 *Major*가 사건을 일으킨다

“**쯧**”

아직도 가입비를 걱정하다니..”

이녀석아 넌 챔프도 모르느냐. 모르면 받아 적거라.

01410 → CHAMP



한 달에 한 번 꼬박꼬박 내는 가입비...

은근히 부담스러우셨죠?

걱정마세요!

여기 가입비가 필요없는 챔프가 있습니다!

가입비를 따로 준비하지 않아도 되니까

훨씬 부담이 적어 쫌어요!

X세대 게이머의 가장 확실한 선택!

01410 또는 01411로 접속한 후 CHAMP를 입력하세요!!!

01410 또는 01411 접속후 'CHAMP' 를 입력하세요.

IMF시대!! PC통신도 전략적으로 합시다!!

CHAMP

PC 통신, 포로가 될 것인가? 프로가 될 것인가?

바로 이런 분께 인포샵 챔프를 권해드립니다.

- ◆ 알파벳기 정보만을 빨리 알고 싶으신 분
- ◆ 게임을 하다가 막혀도 주위에 도움을 청할 곳이 없는 분
- ◆ 특이, PC통신에 아직도 초보이신 분은 챔프로 오십시오!



● 온라인 정보

최고속 게임정보의 매거 '게임 월드' PC 게임, 인터넷을 위한 'PC CHAMP' 최신 정보 주파 'M&M' 특이 인물 소식 '비디오편' 코리야 유럽 소프트웨어 정보 '잡지' 후기



● 온라인 만화방

잡지 만화의 새로운 전수도 챔프로에서 맛보십시오!
간혹의 이구 크릭 만화 '독이여' 이 신세대 서정적 판타지 이야기 '연애잡지'이다. 이제 만화방도 챔프로 찾아주세요!!



● 3 단계 자료실

24시간 열려있는 문을 찾았!
국내 최대 예뻐미의 게임 중심잡지!!
후문 자료만 일신한 챔프 공개자료실!
챔프 자료실에서 좋은 자료를
찾아 주시는 분들께
무엇을 선물할까요!!
정답은 채지 말고 즐기세요!!



● 온라인 게임

국내 유일, 세콤 '네오네오'로
게임, 불꽃튀며
다양한 미러스쳐 맞추기 등
다양한 게임!!
● 이벤트 코너 '쇼코만 게임' 과
'포획 게임' 에 참여하시면
부품한 상품을 드립니다!!



● 이벤트 퀘스트

인포샵 최대의 퀘스트 이벤트!!
매일 2번의 참가적인 퀘스트 이벤트
에서 게임을 비롯한 무궁한
상품을 드립니다!!
인포샵소식/일적/게임/퀴즈 등
다양한 문제수속
퀴즈 퀘스트 타기!!
모든 인포샵 퀘스트에 도전하세요!!



● 통신 환경

새로운 만화방 사장이 개최는 곳!!
언제나 열려 있는 챔프 대화방에서
아름다운 만남을 만들어 보세요!!
매일 10-12시 참가 채팅이
있습니다.

인포샵 챔프 4월

꽃피는 4월, 챔프에는 선물보가 터졌다!!

★ Big 1

만화 추리 특급

- 기 간: 98년 4월 3일(금)~4월 30일(목)
- 할 포: 5월 4일(월) 인포샵 공지사항
- 참가방법: 챔프 접속 후 22번 챔프 코믹홈에서 도전! 추리특급 코너로 들어가서 VTX 만화로 전개되는 사건을 파악한 뒤 정답을 메일로 보내 주세요. 정답을 보내 주신 분중 추첨을 통해 다음과 같은 상품을 보내 드립니다.

■ 상품내역:

- 1등 (1명) 플스 7000 + 대전 스틱 1개
- 2등 (2명) PS용 걸런 3 혹은 패러사이트 이브
- 3등 (3명) 마이크로 소프트 내추얼 키보드 1개
- 4등 (4명) 게임챔프 6개월간 정기 구독권
- 5등 (5명) 형제기전 외전 서풍의 광시극 1개

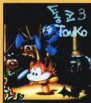


★ Big 2

숫자 야구 게임

오라..오라...!! 야구 게임 코너로 오라!
온라인 게임도 즐기고-행복한 선물도 타가는 곳...!!

- 기 간: 98년 4월 1일(수)~4월 30일(목)
 - 할 포: 5월 4일(월) 인포샵 공지사항
 - 상품내역:
- 1등 (1명) 닌텐도 64 1대
 - 2등 (1명) 최신 플스용 게임 CD
 - 3등 (1명) IBM-PC 게임 1개
 - 4등 (1명) 제우미디어 발행의 단행본 1권



4대

빅이벤트!!

오직 챔피언만을 위한 절호의 선물 잔치!!

★ Big 3

공개자료실 이벤트

이번엔 게임이닷!

4월!! 챔프 자료실 이벤트가 새롭게 바뀌었습니다!

자...!! 지금부터 모든 게임을 체포하십시오!

이번 자료실 이벤트는 게임 자료실 부문에서만 실시됩니다!

절대 놓치지 마십시오!

자료실 최고의 다운수를 기록하는 순간!

엄청난 행운이 당신에게...!

■ 기 간: 98년 4월 1일(수)~4월 30일(목)

■ 참 표: 5월 4일(월) 공지사항

■ 상 품 내역:

- 대상 (1명) 삼성 모니터 17인치
- 1등 (1명) 플레이 스테이션 1대 + 폴스푼 게임 CD 1장
- 2등 (1명) 삼성 하드 2.5기가
- 3등 (2명) IBM-PC 게임 CD 2개
- 4등 (5명) IBM-PC 게임 CD 1개
- 참가상 (10명) 게임패드 1권



★ Big 4

퀴즈 이벤트

땀방안 경품!! 재미난 퀴즈-이
개인이 마련의 지름길-에 챔프 퀴즈방으로 오세요!

■ 기 간: 매월 1일-15일 (1차), 16일-말일(2차)

■ 참 표: 매월 1일과 16일 인포상 공지사항

1. 도전!! 챔프 퀴즈 (23번 퀴즈 → 챔프 퀴즈 한매당)

■ 상 품

전체 1등: (1명) 플레이 스테이션 1대 (1차)

(1명) 난민도 64 1대 (2차)

전체 2등: (1명) 폴스푼 CD '할린 3' 또는 세턴 CD '윈오피 97'

각 분야 1등: (1명) IBM-PC 게임 2개

각 분야 2등: (1명) 도서 상품권 2장

2. 도전!! 인생 퀴즈 (23번 퀴즈 → 31번 도전!! 인생퀴즈)

■ 상 품

1등: (1명) 새터 1대

2등: (1명) 56K 고속 모뎀 1개

3등: (1명) 게임 음악 CD 1개



PC CHAMP

이보다 더 좋을 순 없다

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

April 1998

4

월호

공략노하우

장보고전/삼국지 천명/아담

완벽공략

- ☑ 아말라스 3D
- ☑ 천성소마 영웅전 2
- ☑ 위락스
- ☑ 랑그릿사

절찬 판매중!

커맨드 & 콘쿼러 2

맥시멈

C&C 2

게임시사회
프린세스 메이커 3

조기대학 학과장기

1. 디아블로 2

2. 대양해시대 외전

국산 기대작 학과장기

1. 머털도사 2. 매드런

스타트권

삼국지 6

★ 랑그릿사 100개 드립니다

서풍의 광시곡 **별책** 공략본

별책

부록

● 「임진록」, 「아담」 공략본

● 롬플레이용 용어사전

정 1

책에서 더 유명한 전략서를

아담

정품

정품용 용어사전(포함)

2개

최신대작 국산 전략서들

정 2

정 2



부수공시기구
한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

임시복가 7,800원(정품 CD부록 포함)

1998. 5월호



이번호 표지는 스퀘어의 '파라사이트 어반', 로 장에 보였습니다. 물론 스퀘어라는 대형 게임 제작사의 대작이라는 점도 고려가 되겠지만 역시 한국인들이 채우어 대작 참여하겠다는 점에 이 게임을 다시 보게 합니다. 언젠가 우리나라에서도 이런 대작이 발매되고 기대어주세요...

특별부록



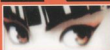
『리얼바이트 아방전설2』

압축 공략CD



백산은 게임정보 700-2377
 불꽃엔터테인먼트 080-023-0113
 30초50원

CONTENTS



WORLDWIDE NEWS LINE

- 22 KOREA INFO
- 24 JAPAN INFO
- 26 비주얼 서플

게임 랭킹

- 38 탑 게임 랭킹

**플레이어 스타이션
게임 라인**

- 56 PS 연구실
- 59 기타 더 글
 - 캐리온 연산 연산 연산-
- 60 게임 테스트 랭킹
 - 레전드 오브 웨어러즈-
- 62 게임보이 비평
- 64 닌텐도 & 파워업
- 65 조로Q 매진Q 노트
- 66 마이크로 파워업 해산 VF-X2
- 67 도파도게 보퍼맨
- 68 PS 게임순
- 69 PS 액션 게임에 굿
- 70 PS 공전의 비평
- 71 액션환



새턴 게임 라인

- 72 SS 연구실
- 74 광고가이드
- 76 슈퍼닌텐도전 열결판
- 78 새턴일 포스트 -사우미오2-
- 80 그랜드마 -구주영 유망-
- 82 전 크리온
- 83 일본 대표급 감독의 되자
- 84 방방방 워즈
- 85 SS 게임순
- 86 SS 공전의 비평
- 87 세안만

컴피오64 게임라인

- 88 N64 연구실
- 90 슈퍼닌텐도 스텝업
- 92 F-캐러 X
- 94 방방방 약전 -이우연 황태를 구출하라-
- 96 막업삼기 열결판
- 97 정다의 전설
 - 시간의 오케스트라-
- 98 뽀즈의 계절의 대모험
- 99 버터맨64
- 100 파워 프로GB
- 101 열두 리얼바이트 아방전설 스텝업GB



- 102 난타의 전설 GB
- 103 N64 게임순
- 104 N64 공전의 비평
- 105 두근두근 구구대

아케이드 게임라인

- 106 ARC 연구실
- 108 파워업 비평가
- 112 전설의 비평
- 114 스트리트 파이터 EX2
- 115 마블 데 필름
- 116 세키얼라2 -충격은 음-
- 117 유라데에 오직의 최후

애니비전

- 124 세키얼라2 Vol.1

독자방

- 118 구구대 2편
- 120 방방방 약전 스텝업
- 122 게임순
- 128 게임장
- 132 게임방

특보

- 40 PS용 브레이브 펜서
- 42 PS용 더블 캐스트
- 44 SS용 담 피어
- 45 SS용 뱀뱀 로타
- 46 ARC용 스티 글레드 에이더2



현장취재

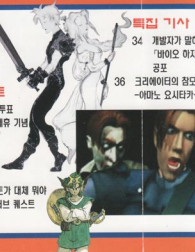
- 28 '98 동경 게임쇼 특

특별 이벤트

- 21 예독자 잔반 투표
- 33 전격향 기사채우기 기념 '선물 대잔치'

홍미 기획

- 48 드래곤 퀘스트가 대체 뭐어
- 52 RPG 속의 러브 퀘스트



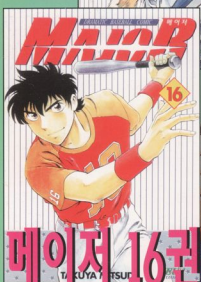
특집 기사

- 34 개발자가 말한 '비오 하지 공포
- 36 크리에이터의 참모 -마마도 요시타카-

DRAMATIC BASEBALL COMIC

메이저

MAJOR



나왔다
16권!!



메이저 16권은 서점에 있습니다.

JEU COMICS

저난 즐거러

야구를 좋아하는 한 그 소년은 아버지와의 선수가 되는 것이야 같고 매일같이 여러 오직 자신의 아버지 선수가 되는 꿈을 그러나... 어느날 자신의 희망 사고로 인해 주고 그 소년에게는 지금 다만... 아버지의 의 야구 선수가 되 었다. 과연... 그 이루어 나갈 수 있

작품 소개

백천오 선동철, 이준 그들도 어렸을 때... 선수가 되는 것이 꿈 이 만화는 단지 평범 용기없는 작은 아들 작품이다. 이 작품 작사인 소학관에서 수 명작이다.

메이저
소년

MAJOR

지난 줄거리

야구를 좋아하는 한 소년이 있었다.
 그 소년은 아버지와 같이 멋진 프로야구 선수가 되는 것이었다. 소년은 큰 꿈을 갖고 매일같이 어려운 훈련을 계속한다. 로직 자신의 아버지와 같은 프로야구 선수가 되는 꿈을 가지고... 그러나...

어느날 자신의 희망이었던 아버지가 사고로 인해 죽고 만다. 얼마도 아버지가 그 소년에게는 지금 아무도 없다. 다만... 아버지의 대를 이어 세계 최고의 야구 선수가 되려고 하는 마음밖에는 없다. 과연... 그 소년은 자신의 꿈을 이루며 나갈 수 있을 것인가...??

작품소개

박잔호, 신동렬, 이경범!!
 그들도 어렸을 때.. 세계 최고의 야구 선수가 되는 것이 꿈이었을 것이다. 이 만화는 단지 평범한 야구 만화가 아니다. 유망없는 작은 이들에게 꿈과 희망을 주는 작품이다. 이 작품은 일본 최고의 만화계 작사인 소학관에서 수상을 했을 정도로 명작이다.

**나왔다
16권!!**

메이저리그의 꿈과 열정을 드립니다.

소학관 41회 만화상 수상작





애독자 찬반 투표

나의 한 표가 게임챔프를 만든다!!

챔프에서는 애독자들의 의견을 적극 수용하고자 '애독자 찬반 투표'라는 코너를 신설합니다. 이 코너는 게임챔프의 제작 방법은 물론 여러 가지 그달의 핫이슈를 주제로 설정하여 지면을 통해 독자들의 열띤 토론의를 벌이는 코너로 투표에 의해서 결정된 사항은 챔프에서도 반드시 지켜갈 것임을 약속 드립니다. 참여 방법은 두가지로 먼저 토론에 참여하실 독자는 자신의 사진과 A4 한 장 분량으로 자신의 의견을 정리하여 동봉하시면 채택된 찬성과 반대 의견의 독자 1명씩을 선정하여 책에 게재되며 매달 제공되는 특별 상품도 받으실 수 있습니다. 그리고 그냥 찬반 투표에만 참여하고자 하시는 독자는 챔프의 애독자 업무에 표시되어 있는 찬반 코너에 자신의 정확한 의사를 표시하신 후 보내 주시면 됩니다. 챔프 애독자의 권리를 반드시 행사합니다!! 깨끗한 한 표가 밝은 내일 보장합니다!!(원 소리여!!)

보내실 곳

(우) 121-160
 서울특별시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
 월간 게임챔프 취재부 '애독자 찬반 투표' 담당자 앞

이달의 주제

게임지의 PC용 정품 게임 부록 과연 좋은가?

이달의 선물

이달의 선물은 주제가 'PC용 정품 게임'인 만큼 PC용 레이싱 핸들을 선정해 보았습니다. 선물은 매달 바뀔 예정이므로 특히 자기가 가지고 싶던 선물이라면 최선을 다해 응모해 보세요!



위와 같이 이달의 주제는 게임지의 PC용 정품 게임 부록 과연 좋은가?로 정했습니다. 챔프는 독자 여러분들의 투표 결과에 따른 것임을 다시 한 번 약속 드립니다. 따라서 챔프를 사랑하시는 마음으로 신중한 한 표(?)를 행사하시기 바랍니다. 그리고 좀더 진지한 이야기를 보고자 하시는 분이나 너무 상품 한 번 받아 보고자 하시는 분은 자신의 의견과 사진 1매를 동봉하셔서 왼쪽의 주소로 보내 주시기 바랍니다.



KOREA INFOS

현대전자

슈퍼컴비64 사업 포기!!

현대전자의 사실상 슈퍼컴비64의 사업 포기를 선언했다.

현대전자의 고위 관계자는 19일 '예외도 반도세와 이동통신 부문은 제외한 대부분의 사업을 정리·매각 하고 현재 2인 여명의 인력을 1만~1천3백여 명으로 대폭 줄이는 한편 게임사업부 영업본부도 해체할 것'이라고 밝혔다. 또한 이 대대적인 매각조치로 인해 게임사업부는 5월경 인원감축과 함께 그중 계열사로 이관되거나 별도법인으로 독립시키는 방안을 가장 유력하게 검토하고 있으며 슈퍼컴비64의 수입은 더 이상 없을 것이라고 덧붙였다.

현대전자의 이러한 조치는 최근 환율폭등에 따른 하드웨어의 가격상승과 그에 따른 국내 게임시장의 위축, 년년도 64용 소프트웨어의 발매 부진 등이 이유로 알려졌다며 게임사업을 포기하겠다고는 하지만 현재 2인 여명의 하드웨어 제조가 남아 하드웨어의 판매는 당분간 계속 이루어질 전망이다. 4월경 본 비토 슈퍼컴비64 판매를 수립할 예정으로 있어 빠른 시간 안에 게임관련 팀이 재편될 것으로 보인다.

오락실에서도 N64 게임을 즐긴다!

N64로 게임이 아케이드용으로 이식되어 화제다. N64용 소프트웨어 아케이드 게임과 접촉시킨 화제의 주인공은 아케이드용 게임 개발·유통업체인 옥산전자이다. 이 업체는 유통업체인 슈퍼컴퓨터를 통해 3월 4일부터 「슈퍼아케이드 64」, 「아케이드 키트 64」, 「다크 콩 레이싱」, 「스타폭스 64」 등 4개 타이틀을 500여대를 출하시킨 상태다. 아케이드용으로 컨버전된 N64 게임은 앞으로는 계속 쏟아져 나올 예정이며 기본적인 설정은 비디오 버전과 비슷하지만 게임의 전반적인 시스템과 내용에서 차이가 있고 1개의 레버와 4개의



버튼을 이용하기 때문에 가장용 컨트롤러로 즐기는 것보다 한층 더 자유로운 플레이가 가능하다는 것이 특징이다.

▶문의처: 슈퍼컴퓨터(02-266-3264)

국내 업소용 게임이 설 곳은?

최근 국내 업소용 게임이 연연의 표적이 되고 있다. 일본 캡콤사의 격투액션 게임 「라이벌 스톤(일본명 사미 저스티스 확원)」의 경우 1차 수입시 별 문제없이 심의를 통과했으나 추후 학생이 교사서 패턴다는 이유로 연연의 표적이 됐다. 그 결과 수입업체인 현대전자는 일단 수입한 500대는 유통사까지 추가 수입은 하지 않을 것이라고 밝히고 있다.

또한 SNK의 격투게임 「더 라스트 솔저스(일본명: 철학의 검사)」 역시 그 폭력성이 문제가 되어 수차례의 재심 끝에 유통이 결절했다. 한편스의 이유인 죽은 캐릭터가 사용한 철제 칼과 나무 폭격자이라는 것 이외에는 그 칼과 캐릭터의 칼에 색깔을 입혀 전투 목적 할로 바꾼 수 심의가 통과됐다. 뿐만 아니라 캐릭터 솔라리사 및 폭력적이라고 생각되는 부분을 모두 삭제하여 심의에 합격 관정을 받았고 있다. 이렇듯 게임의 전체적인 스토리성 및 게임성을 염두에 두지 않은 심의는 오랫동안 자행되어 온 관행같은 것이다.

물론 「라이벌 스톤」의 경우 학생이 교사서 패하는 것 자체로만 본다면 때문이었던 행동임에는 틀림없다. 하지만 이런 식으로 술이 아닌 나무에만 연연해 모든 게임을 이해·해석한다면 국내 업소용 게임은 하나도 그 성장리를 찾지 못할 것이다.

최근 환율 상승에도 불구하고 영상매체용 수입은 끊임없이 증가하고 있다. 물론 영상매체가 청소년들의 심성에 악영향을 미치는 점 역시 간과해서는 안된다. 하지만 피 색깔을 바꾼다든지 칼의 종류를 바꾼다든지 하는 논거라고 이용식이 아닌 게임 전체 내용을 이해하고 해석할 수 있는 공정한 관점이 더욱 요구되는 시기이다.

「철권」 OVA 한국에 상륙!

97년 말 일본에서 처음 발매됐던 「철권_OVA」(원제: 철권OVA)가 철권파트를 통해 국내에 상륙한다.

국내 수입업체인 무진엔터테인먼트는 최근 PS용 「철권3」의 발매로 「철권」에 대한 관심이 고조되고

있는 것과 때를 같이 해 일본 소니 유적코리아, TBS/비사 등의 업체와 「철권_OVA」에 대한 정식계약을 맺었으며, 한글화 과정을 마친 다음 5월 중 출시될 예정이라고 밝히고 출시/내행사로 멋진 이연도도 계획중이라고 덧붙였다. 이 작품은 TV판 애니메이션으로 국내에 유통되고 있는 「비밀 피아터_OVA」와는 성격이 많이 다른 완전 영화화 된 비디오 애니메이션 형태로 선보이게 된다. 또한 컨버전시 문제가 되는 지역 부분은 완전히 없앴으며, 국내 대신 유통 상투를 기용한 유통대리점으로 문제점을 알리지 못했다. 이처럼 원 약간의 편집이 개사된 버전인 가능한 한 원작 그 대를 진 것이 위대 노력했다는 것이 담당자의 이야기다.

▶문의처: 무진엔컴(02-512-6961~4)

패밀리 프로덕션, 업소용 대전 격투게임 「하트 브레이커즈」 제작

「영혼기병 라젠카」로 유명한 패밀리프로덕션에서 PC게임이 아닌 「하트 브레이커즈」라는 업소용 대전 격투게임을 제작하고 있다고 발표했다.



이 게임은 초당 60프레임이라는 빠른 화면과 오션업체로 실사와 같은 그래픽을 구현하고 있으며, 관공과 관공사 이름 프로그래밍, 국산 ARC용 「하트 브레이커즈」, 이 이어주는 「원색스 모델링」으로 제작되어 자연스러운 동작을 표현하고 있다. 이런 기술력을 바탕으로 제작된 「하트 브레이커즈」는 다양한 콤비메이션을 펼칠 수 있는 화려한 연출효과에서 일본의 기타 격투게임과 필적할 만하다.

국내개발 업소용 대전 격투게임은 지금까지 미본



과 이오리 등의 업체에서 개발자지를 꾸준히 보내 왔으며 이번 패밀리로케이션(www.familypc.co.kr)의 시도 또한 잠재되어 있던 국내 업소용 게임 개발에 활기를 불어넣을 것으로 보인다.

▶문의: 패밀리로케이션(O32-862-9623)

업소용 게임전문 유통업체 '동영AM', 대규모 게임센터 오픈

국내 업소용 게임전문 유통업체인 동영AM에 올산에 120평 규모의 대규모 게임센터를 오픈한다.

일본 캡콤 작품의 국내 독점 유통업체인 동영AM이 4월 11일 오픈하게 될 'YOYO 올산점'은 120평 규모의 대형 게임센터로 앞면 오락기가 70대, 33인치 30대, 55인치 5대, 특수기 30대, 제3인시 10대 들어선다. 이 게임센터는 과거 어두웠던 게임센터의 이미지를 벗고 온 가족이 즐길 수 있는 첨단 멀티미디어 게임센터를 지향. 대형 멀티비전을 통해 각종 게임쇼를 하는 등 일반인들의 휴식 공간으로도 자리매김할 예정이라고 한다.

32비트 유아용 컴퓨터 '싱크' 등장

삼성전자가 에듀테인먼트 사업의 일환으로 개발한 32비트 유아용 컴퓨터 '싱크'가 판매에 호조를 보이고 있다.

일본 세가사가 최첨단 멀티미디어 기술로 개발된 교육용 컴퓨터인 '피코'에 비해 더더욱 멀티미디어 기능이 강화된 '싱크'는 1년 미 연구 끝에 국산 기술로 개발된 유아용 전자 학습기이다. 이 제품은 3~7세의 유아를 위한 것으로 TV에 연결해 모니터로 쓰고 전자펜을 작동하게 되어 있다. 그리고 소프트웨어인 그림책 타이틀을 연어 놀고 쌍원형으로 전자 통화를 즐길 수 있는 실험은 현재 27만 9천 4백원에 판매되고 있으며 실험과 함께 신보인 4천의 동화 타이틀은 9만 4천 4천원에 판매되고 있다. 한편 삼성전자는 앞으로 유치원 전과제의 타이틀을 소프트웨어로 계속 출시할 계획이라고 밝혔다.

▶문의: 삼성전자 HOME S/W 사업팀 (02-3146-0465)

LG소프트의 '탈'을 PS용으로 이식 검토중

LG소프트가 자사에서 개발중인 PC용 RPG '탈'을 플스(PS)용으로 이식하는 것을 검토 중에 있다.

LG소프트의 한 관계자는 일본의 플스용 게임 개발 업체와 공동으로 '탈'의 플스용 버전을 개발할 예정인데 업체는 아직 확정되지 않은 상태라고 말하고 플스용 '탈'은 플스의 뛰어난 하드웨어 성능을 충분히 활용하여 PC용 버전보다 나은 동영상과 그래픽을 보여줄 수 있을 것이라고 덧붙였다.



LG의 주력작 탈엑스트라

'탈'은 '다마블로'와 비슷한 퀘터방 방식으로 진행되는 액션 RPG로 순수한 한국적인 정서를 담고 있는 것이 특징이며 LG소프트에서는 '탈'의 PC용과 플스용 두 가지 버전을 동시에 개발하여 올 11월경에 출시할 계획이다.

게임본부, 새로운 버전의 액션 리플레이에 판매 게시

국내에 액션 리플레이를 공급하고 있는 게임본부에서 새로운 액션 리플레이를 판매한다. 이번에 게임본부가 판매할 액션 리플레이는 기존에 판매하고 있던 최신 사에라가 버전 CD 버전 1.3(E.M.S)으로 사에라의 영문본 이진이라고 할 수 있다. 게임본부에서는 이 두 가지 액션 리플레이를 동시에 판매하여 소비자가 원하는 것을 선택할 수 있도록 할 예정이다. 또한 지방에서 액션 리플레이를 구입하고자 하는 사람은 전화로 통한 통신판매로 구입할 수 있다.

문의처: 게임본부 02(707)-1667~8
GEMSCD 버전 1.3(E.M.S)의 역편



일본에서도 알아주는 '게임챔프!'

게임챔프가 한국을 대표하는 게임지로 자리잡고 있다.

일본 게임종합지 중에서서는 최고의 잡지로 자리매김하고 있는 '전지왕(電王王)'과 '주계우(週刊ファミコン)'에서 게임챔프로 대한 내용을 게재하고 있다. 지난 2월 말 한국을 방문하고 돌아간 주계우 편집장은 '주계우' 4월호에서 한국의 게임정보를 담은 '한국게임사정'이라는 기사를 실었다.



○ [주계우] 한국게임 'TV'

'한국 최고의 게임지' 편집팀에게 물었다'로 시작하는 이 기사에는 '일본에서는 좀처럼 알 수 없는 한국 게임정보에 대해 한국의 게임지를 리드하고 있는 '게임챔프, 편집부에게 물어 보았다'라는 발문을 실고 있다. 또한 국내 하드와 소프트웨어, 미래 부문에 대해 5개 항목에 걸쳐 한국 게임 현황을 소개하고 있다. 또한 지난 달 '새로운 게임'이라는 특집 기사를 실은 '전지왕', 4월호에는 'NEWS COLLECTORS Special'이라는 코너에 '한국 게임지' 전격왕과 '체류'라는 제목의 기사를 실었다. '전지왕'지는 이 기사에서 '한국 게임지'에 대한 내용을 소개했다. 이에 따라 '전지왕'에 게재된 기사가 '게임챔프'에도 게재된다 는 등의 내용을 소개했다. 이차원 게임지에 관한 내용이 되지, 특히 일본 게임지에 실린 경우는 드문 일로 게임챔프가 '게이'가 인정하는 잡지'로 거듭나기 위한 첫걸음으로 돌아왔다. 여기에는 의지에 의존할 기존 잡지들을 떠나서 더하고 싶어는 물론, 일본이나 해외 제작사의 자료를 생생하게 전하려는 노력이 있었기 때문에 가능했으므로 앞으로 게임챔프는 '전지왕'과 '주계우'와의 제휴를 통해 '국내 게임의 해외 홍보'와 더불어 해외게임의 정확하고 빠른 기사를 독자들에 제공한다는 방침을 세우려고 한다.

○ [전지왕] 게임 'TV'

이제 '전지왕'에 게재된 기사가 '게임챔프'에도 게재된다 는 등의 내용을 소개했다. 이차원 게임지에 관한 내용이 되지, 특히 일본 게임지에 실린 경우는 드문 일로 게임챔프가 '게이'가 인정하는 잡지'로 거듭나기 위한 첫걸음으로 돌아왔다. 여기에는 의지에 의존할 기존 잡지들을 떠나서 더하고 싶어는 물론, 일본이나 해외 제작사의 자료를 생생하게 전하려는 노력이 있었기 때문에 가능했으므로 앞으로 게임챔프는 '전지왕'과 '주계우'와의 제휴를 통해 '국내 게임의 해외 홍보'와 더불어 해외게임의 정확하고 빠른 기사를 독자들에 제공한다는 방침을 세우려고 한다.



JAPAN INFOS

세가, 복미시장 철수

세가에서는 부진이 계속되었던 북미여러가 시장에서 한시적으로 가정을 게임기 사일을 철수했으며 그 대신 오는 30년 북미여러가 시장에 모습을 선보이게 될 신 하드의 소프트 개발과 네트워크 사업의 강화를 계획하고 있다고 발표했다.

이번 발표는 북미에서는 세전이 그다지 성과를 거두지 못했기 때문에 더 이상 승진이 없다고 보고 대신 앞으로 발매될 신하드에 대해 본격적인 준비를 하려는 의지로 해석된다. 다만 현재 180대만 정도 보급되어 있는 세전에 대해서는 '앞으로도 소프트웨어 중심으로 한 시업은 계속 진행될 예정'이라고 밝힌 일부에서 보듯 판매와 같이 (세전의 북미판매 전환 중단)은 아닌 것으로 보인다. 또한 이와는 별도로 일본에서의 세전 판매는 앞으로도 계속한다고 명확하게 밝혔다.

하라쿠큐에 게임 캐릭터 전문점 이소비니 오픈!

아스키의 3월 8일 하라쿠큐의 타케사타 도모에 게임 캐릭터 상품 전문점인 이소비니를 오픈했다. 이곳은 칸바니스 스토어를 컨셉으로 게임의 각종 캐릭터 상품들을 판매하는 곳으로 오랜 기념행사가 있었던 지난 3월 7일과 8일에는 인기 게임의 캐릭터들이 대거 등장, 매장 안방은 많은 고객들로 붐비었다.

이와 이소비니는 매장을 기념품선으로 장식하는 것 외에도 손님들이 게임 캐릭터와 기념품들을 할 수 있도록 했으며 소니·캡슐 엔터테인먼트의 「파괴왕」



레퍼,와 이스키의 「모의 게임관련 상품 등, 약 400 종류의 상품이 진열되어 게임 마니아들의 발길을 끌고 있지 않았다.

일본 컴파일, 학의 신성

부요부요로 유명한 일본 컴파일이 약 75억엔의 막대한 부채를 감당하지 못하고 지난 3월 18일 히로시마 지방 재판소에 회생 신청을 냈다. 일본 외관이 침체와 금융 불안이 지속되는 가운데 게임 업계가 회생을 신청하기는 컴파일이 처음이다. 컴파일은 지난 1982년에 설립되어 올해로 창립 10년째를 맞는 일본의 대표 게임 개발사 중의 하나로 슈팅 게임「아르스트」,를 발표하여 업계의 주목을 받기 시작했으며 오리지널 게임 CD롬 집지 「디스크 스테이션」을 출시하여 유명해졌다. 또한 괴물 게임 「부요부요」를 시리즈화하여 총 850만개라는 강이적인 판매고를 올리기도 하였다. 최근에는 부요부요 등장 캐릭터들을 활용한 「부요맨」을 발매하여 많은 인기를 끌고 있었다.

그러나 지난 3월 13일 컴파일사가 96년도 신입사원을 뽑지 않는다는 발표를 하면서부터 경영 악화가 발생했다는 것이 밝혀졌다. 이번 컴파일의 회생 신청을 계기로 앞으로라도 경영 실적이 좋지 않은 일본의 몇몇 게임 관련업체들이 회생 신청을 하거나 부도가 날 것으로 예상된다.

SNK, 7대 신작 대방 원로

SNK가 여름에 발매예정인 PS용 소프트 「더 킹 오브 파이터즈 6」의 대방을 무사히 마쳤다. 이 게임은 아케이드로 인기를 얻었던 「더 킹 오브 파이터즈」시리즈의 주인공인 쿠사나기 료가 되어 세계 각지에서 일어나는 사건을 해결하는 여드면서 게임이다. 음성 담당은 KOF시리즈와 같은 성우를 기용했으며, 특히 쿠사



나기 료의 성우는 「야기 이오리와 신의의 라이벌이 되기 위해 지금까지는 없었던 장엄과 격투 게임 KOF의 대사가 추가되었기 때문에 각투게임인 KOF를 했을 때와는 다른 느낌을 갖게 될 것이다.」라고 말하고 있다. SNK판과 KOF팬들이라면 누구나 기대하는 게임이다.

새로운 네지콘 등장

남프에서 발매된 PS전을 이상하고 콘트롤러인「네지콘」이 오는 4월 29일, 기존 모델과는 다른 형태로 신등장한다. 상품명「블랙 네지콘」, 「블랙 네지콘」은 이름에 걸맞게 검은색으로 이루어져 있으며, 순에 잘 맞도록 기존의 네지콘보다 크게 고안되었다. 또 새로운 그래픽식이 채용되어 조작성도 향상되었으며 가격은 4,900엔~2,980엔이다. 물론 종래의 네지콘 대용게임에도 사용할 수 있다.



신중 타이모치 발간

일본의 인기 여배우 나카무라 타이모치씨와 인기 캐릭터인 도라에몽이 타이모치씨로 유행해 무리같이 다가온다. 그 이름은 「타이모치」, 「도라에몽」로 하드웨어 신중으로 발매된 것이다. 시스템은 기존의 타이모치씨와 같이 타이모치씨 도라에몽을 잘 조합하면서 육성시키는 것이다.



반다이측은 「도라에몽은 넓은 층으로부터 사랑 받고 있고, 나카무라 타이모치는 여고생 뿐만 아니라 직장 여성으로부터 대단한 인기를 받고 있습니다. 그래서 타이모치의 대상으로 딱 들어 맞다고 생각합니다.」라며 제작 이유를 설명했으며 신중 타이모치와 같은 성우를 기용했으며, 특히 쿠사

SME, PS용 신장르 개척



소니 뮤직 엔터테인먼트(SME)는 PS에 대응되는 음악 미디어로서의 본격적인 참여를 발표했다. 물론 지금까지도 SME의 게임사인 썬 소니 레코드에서 "그룹 지옥 V, 등의 게임

과 음악을 융합시킨 PS용 타이틀이 발표되기는 했지만 이번 발표는 PS의 보급대수가 1,000만대를 넘어선 시장에서 이제는 충분한 시장성이 있다고 판단하여 SME가 본격적인 타이틀의 제작을 발표한 것으로 그 의미는 매우 크다고 할 수 있다.

한편 SME는 음악 미디어로의 실험으로 지난 3월 26일 '이시즈먼 디지털 플 레이스타이지'를 발표했다. SME는 앞으로 또 이런 음악과 게임을 융합시킨 종류의 타이틀을 대거 발표할 예정이며 가격은 2,500원 수준으로 발매하여 기존의 음악CD와 가격차이가 나지 않을 수 있다고 밝혀왔던 판매도 게임전문점보다는 기존의 CD스토어를 이용하여 음악 매니아들을 겨냥한 판매에 나설 것이라고 밝혔다.

애니메이션 '포켓몬' 4월부터 방송개기

TV애니메이션 '포켓 몬스터'가 드디어 방송을 재 개했다. 이번 발표는 3월 14일작 일본의 스모소 신문 에 전격 게재되었으며 기사의 구체적인 내용으로는 이번 애니메이션 '포켓 몬스터'로 인한 문제가 발생한 직후부터 긴급성 문제가 되는 시각표현의 기준을 검토하고 있으며 이와 관련 4월 상순경에 발표가 있을 것이다. 그리고 그 기준을 검토하는 과정의 조사 경위와 내용을 정리해서 특별프로그램으로 만들고 그 후, 애니메이션 '포켓 몬스터'의 방송을 재개할 것이라는 발표이다.

이번 이것이 사실이라면 '97년 12월에 중단된 이래 4개월 만에 방송이 재개되는 것이다.

한편 '포켓 몬스터'를 포함한 동경 TV측에서는 '4월 부터 반드시 재개된다고 확정한 것



'결권3,가 라면으로 변신!!

드디어 발매된 남코의 PS용 격투 게임, '결권3, 이 '결권3,가 라면으로 변신하여 라면 전문점의 메뉴판에 올랐다. 이 라면을 제작한 곳은 일본 세키가

마에 있는 한 라면 전문점 '난덴칸'으로 사실 이 라면은 남코가 '결권3, 발매기념 캠페인의 일환으로 제작을 의뢰한 것이다.

한편 '난덴칸'의 관계자는 "지난 3월 중순부터 한정상품으로 제작된 것이지만 반응이 좋다면 정식 메뉴로 출품하고자 해 볼 생각이 있다"고 밝히고 있다. 또한 이 라면 전문점에서는 3월 25일부터는 라면 외의 메뉴에도 여러 가지 음식에 '결권3,의 로고가 들어가게 된다.

아이노 요시타카 원화집 '꿈과 환상 이야기' 개적

'레무스' (아틀라스에서 발매중인 PS용 RPG)의 게임 캐릭터

디자인으로 세계적으로 유명한 일러스트레이터 아이노 요시타카 씨의 원화집인 '아이노 요시타카 원화집 '98 '꿈과 환상 이야기'가 일본 피카시프코 요코하마 (4월 24일 ~ 27일)

4/24~27 4/29~5/5

와 동경 빅사이트 (4월 29일 ~ 5월 5일) 두 장소에서 개최된다.

이번 전시회는 아이노 요시타카의 일화들을 한자리에서 즐길 수 있는 기회로 그동안 아이노 요시타카가 게임 캐릭터 디자인으로 일하면서 끌어온 그의 작품세계를 되돌아 보는 좋은 기회가 될 것이다.

'98 E3소, 5월 27일 애플센터에서 개최



세계 최대의 게임쇼인 '98 E3 Electronic Entertainment EXPO'가 오는 5월 27일부터 30일까지 미국 조지아주 애플센터에서 개최된다. 현재 전시회에

참가할 업체를 계속 신청받고 있는데 지난 해 E3 쇼에서는 15000여 개 이상의 게임 업체들이 참가했다는 것을 참고로 한다면 올해에는 보다 많은 업체들이 참가할 것으로 예상된다.



이 사진은 '97년 E3쇼의 정황이다.



물론도 4.5배를 맞이하고 있는 E3쇼는 게임은 물론 교육용 소프트웨어 혹은 이와 관련된 소프트웨어 등을 거래하는 세계 최대의 인터랙티브 소프트웨어 트라이프 이벤트로 IDSA/International Digital Software Association)가 주관하고 있으며 IDG 월드 엑스포와 IDG 엑스포 애니메이션 회사에 의해서 운영되고 있다.

한편 '98 E3쇼에 대한 보다 자세한 내용은 E3 쇼 홈페이지(<http://www.e3expo.com>)를 통해서 살펴 볼 수 있다.

'98 E3소 일정표

- 시계: 5월 27일 ~ 30일
- 장소: 애플센터 조지아월드 컨벤션센터
- 일정: 5월 27일 ~ 예미 컨퍼런스 워크숍
- 5월 28일 ~ 29일 - 컨퍼런스 회의
- 5월 28일 ~ 30일 - 전시회



버추얼 서울

VIRTUAL SEOUL



서울시 홍보용 게임 개발 개요

- **개** 격: 서울시 홍보용 컴퓨터 게임 '버추얼 서울'
- **부** 격: 내셔널 '서울' 만들기
- **장** 르: 도시경관, 건설 시뮬레이션
- **개발** 분야: 인공위성
- **책** 격 사: 한겨레정보통신(주)
- **전** 직 수: 민권과 영역 제 1번
- **기** 격: 1998년 1월~12월
- **연** 령 직: 서울시청 홍보담당과(731-6725) 한겨레정보통신(3444-3721)

서울시기는 만드는 게임

흔히 서울에 살면서도 'VR실링'에 가보지 못했다는 사람들이 즐긴다. 서울 사람들이 오려서 서울 시민보다 더 서울을 더 잘 알고 있다는 아이러니컬한 이야기.

서울시는 10대에서 30대에 이르는 세대들이 서울에 대한 관심이 막막하다는 사실과 외국에서도 제대로 평가를 받지 못하고 있다는 사실을 파악하고 서울을 홍보할 메시지를 찾게 된다. 그렇게 찾은 것이 '게임'. 특히 한 번의 '방고'로 끝날 것이 아니라 지속적으로 '홍보'가 되어야 할 것이기에 더욱 게임이라는 매체가 필요했다. 따라서 서울시의 홍보용 게임은 서울을 바로 알리고, 게임으로서 흥미를 돋구며 더불어 서울을 공부하게 되는

교육적인 역할까지 하는 1서3조의 효과를 노리고 제작된다.

서울시에서는 이 게임이 서울형 산업으로 집중 지원 및 육성하게 될 중소기업과 벤처기업 기반의 에너지를, 디자인, 소프트웨어가 총괄되는 종합예술의 형태로 자리잡아 서울형 산업의 걸림자가 될 수 있을 뿐 아니라 IMF 시대 수출 산업의 역군으로 자리를 잡을 수 있을 것으로 내다보고 있다.

「버추얼 서울」은 어떤 게임?

현 서울시청의 이름을 기억하는 사람은 몇 명 없을 것이다. 그러나 현 한나라당 총재인 '조 총' 총재는 이미 '구 서울시청'으로 잘 알려져 있다. 과연 그는 서울시청을 지내면서 어떤 고민을 했고 어떤 일을 했는지 이 게임을 통해 잘 이해할 수 있다.

버추얼 서울은 심시터를 해본 유저라면 이해하기 쉽다. 여의도에 다 놀이공간을 하나 만들고, 신촌에는 맛있는 카페 콘을 형성하고, 일신에는 대형 규모의 게임장을 만

드는 등 자신이 원하는 건물을 바로바로 지을 수 있다. 신의 위치보다 못하지만 도시 경영자의 위치도 만만찮은 갑부(?)이기 때문에 많은 유저들이 심시터 위의 게임을 선호해 왔던 것이다.

심시터와 같은 도시 경영·건설 시뮬레이션이긴 하지만 4가지의 엔딩, 게임 대상이 서울이라는 점, 그 외에도 세세한 내용 면에서 심시터와는 많은 차이를 보이고 있다. 또한 홍보용 게임인 만큼 게이머가 직접 서울시장이 되어 다가올 미래의 서울을 심

계, 건설, 경영할 수 있도록 하여 게임을 진행하는 동안 홍보 내용을 자연스럽게 전달받을 수 있도록 하는 데 역점을 두고 있다.

「게임의 배경은 21세기 통일 한국」

「버추얼 서울」은 21세기 통일 한국을 시대적 배경으로 하고 있다.

또한 게이머가 21세기 통일한국의 수도이자, 세계 경영의 중심이 될 동북 아시아 국제 거점 도시 '서울'의 시장장 도시건설 디자이너라는 기본 설정을 지니고 있다. 버추얼 서울의 전체 명은 1998년의 기본본적인 지형의 골격을 유지한 채 21세기에서 볼 수 있는 첨단 지역 아래서 서울을 운영해 간다.

엔딩은 4가지가 준비되어 있다. 문화, 환경, 복지, 국제첨단 도시라는 4가지 테마가 도시건설의 목표로 설정되어 있기 때문에 인구 증가, 주택, 환경, 교통, 범죄, 취업, 전통문화 등을 수치화한 데이터를 잘 관리해야 한다. 게임이 시작되면



2003년 4월 27일



서울 특별시와 서울 특별시청. 그는 어떤 일을 할 것인가?

일정한 예산이 주어지고 도시 내에 주요시설 및 건물을 건설할 때마다 이 예산은 비용으로 소모될 것이다. 재미 있는 도시건설과 경영을 저속하기 위해 비용과 시간을 적절히 조절해야 하며, 서울 시민들이 아무런 불만이 없도록, 그리고 재정 지출을 위한 과도한 세금 부담을 주지 않으면서 비유일 서울의 전통문화를 유지하고, 청년 문명을 건설하는 것이다.

게임을 시작한 후 '난이도'와 도시건설 게임을 선택하면 알람이로부터 브리핑을 받게 된다. 그러면 서울시 지형 화면도, 각종 플렉스가 나타나며 본격적인 게임이



게임 화면의 여러 모습



도시의 문화 유산을 개발하고, 새로운 문물을 건설한다



도시의 문화 유산을 개발하고, 새로운 문물을 건설한다

도시의 문화 유산을 개발하고, 새로운 문물을 건설한다

도시의 문화 유산을 개발하고, 새로운 문물을 건설한다

도시의 문화 유산을 개발하고, 새로운 문물을 건설한다



진행되는데 게임의 진행은 4가지의 플렉스로 운영된다. 여기에는 도시 건설, 화면조정, 아이러미 있는 도시건설을 플렉스와 지역, 도시 목적, 도시 평가 게이저

로 구성된 도시 관리를 플렉스, 예산과 도시 빌딩 원도도 구성된 도시 경영을 플렉스를 운용하여 도시의 건설과 유지, 보수, 경영, 관리를 해 나갈으로써 4가지의 엔딩을 볼 수 있다. 물론 4가지 중 모두 충족시키면 세계 제 1의 종합 도시 비유일 서울이 건설되는 것이다.

난이도 게임터

비유일 서울의 난이도는 그렇게 어렵지 않다. 보좌관인 알람이(서울시 캐릭터)가 있기 때문이다.

알람이 캐릭터는 비유일 서울의 각종 심할 필수, 예전 등에 대한 정보를 제공하고, 서울시의 역할과, 서울 600년 역사 빌딩 및 주요 시설 및 문화에 설명을 하는 정보도움이 서울시의 역할, 비유일 서울 운영에 도움이 될 수 있도록 역사 속 스토리를 슬기롭게 이해를 전달하는 과거와 현재 그리고 미래를 연결하는 '퍼즐'로서의 역할을 담당하고 있다.



게임 이벤트도 준비되어 있다

이렇게 만들어진 게임은 서울시청 홈페이지(www.metro.seoul.kr)를 통해 다운로드할 수 있도록 할 예정이다 99년 2월 재공 발표회와 함께 발매를 할 예정이며 이후에는 게임과 관련된 이벤트도 계획하고 있다.

서울시에서는 게임이 출시되는 해인 99년 5월 5일 어린이날이 '나의 미래에 서 올시절', 이벤트와 10월 28일 서울 시민의 날 기념 이벤트인 '내사랑 서울 만들기'와 해외 교포 및 외국인 대상으로 한 '내가 만든 서울' 등의 이벤트를 계획하고 있다. (S)

INTERVIEW

“홍보기능 30%에 게임의 재미 100%”



한진인터랙티브 대표이사 김경일

“서울시에서 개관제작품을 모티브로 하는 오피스를 만들고 많은 큰

바탕으로, 어떤 프로젝트든 우선 고객이 추구하는 첫 번째 사업이고, 더불어 일반인들과 가까이 대한 불신을 정서시킬 수 있을 뿐 아니라 회사와 브랜드 이미지를 향상시킬 수 있는 좋은 기회가 될 수 있다는 생각이 개관사업들을 따져보고 판단했습니다.”

국민 시장 민간 업체와 공동으로 개발한 국내 17개 지자체사와의 경쟁을 하고 사업권을 따낸 장민인, 한겨레정보통신의 경쟁 철학이 그가 그동안 일했던 업체를 모르지만, 한겨레정보통신은 사업권을 따내기 위해 구경 유망하다고 나와 설명과 자료를 제작하여 일정을 보았다.

타 업체보다 한달 일선 가력으로 일정을 받은 김경일 씨는 이번 프로젝트에서 총괄 지휘를 맡아 제작 팀을 세웠기 때문이다.

“총 200여명의 개발인원 중 반 이상이 투입되었습니다. 5월 정부 박 분장직인 프로젝트가 200여명 규모의 작업에 들어갈 수 있도록 그 전까지 상생인 기획서를 작성할 생각입니다. 경쟁 사들과는 다른 어느 프로젝트도 재한 가력 단가 요구하기 때문에 충분한 기간을 잡았습니다.”

이번 개관 개발비로 한겨레정보통신이 사업으로부터 매출 금액은 4억 4천 만원, 이익만 1억 4천 만원, 국내 17개 지자체와 공유할 생각입니다. “이제 대대적 홍보하는 많은 금액입니다. 이에 대해 김경일 씨는 “4억 4천 만원은 그렇게 낙관적이라고는 생각이 없습니다. 그 금액이 개발비용에 들어가는 것이 아니라 전국의 오피스 빌딩 포인팅 가격이기 때문이지요. 한겨레정보통신은 어떤 프로젝트를 통해 어떤 이익을 노리기 보다는 게임에 대한 인식을 제고하는 게 더 중요하다고 생각합니다. 많은 사람들이 함께 즐길 수 있는 게임을 만드는 게 목표를 두고 있습니다.” 라고 말했다.

“모든 가족이 즐길 만한 게임은 그저 만들어지는 것이 아니라, 그만큼 노력이 필요한 것인데 저희는 서울시내에서 지금까지는 2000년 이래 비자를 토대로 한국 정부 건축 디자이네 등 각종 전문가를 초빙, 현상설계 전문성을 높일 생각입니다.”

물론 이 게임이 높은 게임으로 인정받을 경우 김경일 씨는 “비유일 서울”, “비유일 대전”, “비유일 광주” 등 16개 도시 모두를 경쟁 사업관리시스템에서 실시간 네트워크를 통해 게임을 할 수 있도록 한 것은 계획하지 않고 있다고.

연장추진제

풀거리, 선물거리, 이벤트거리 많았던 일본 최대의

g

동경게임쇼 '98

이번 동경게임쇼의 가장 큰 특징은 막대한 비극할 수 있을 만큼 넓은 면적의 전시공간이었다. 6만㎡의 유휴 부지를 20만㎡ 54,000㎡ 넓이의 전시공간으로 93개사와 총액 모두 442억의 매출을 올렸다.

주최측에서는 일반공객(1만 222만명)의 입장료는 본방의 시작되는 첫날에도 무료 입장하며 몇몇 한정 판매 입장권을 예외했다 때문이라고 밝히고 있다.

쇼를 대외적으로 PC와 PC게임의 3-10대권도 늘어난 반면 4대 게임은 감소 추세로 돌아오는 흐름처럼 여드레씩 4대의 '백승지원' 행사를 보였다. 또한 3대권 입회 총양상 등 십사사과 순수한 입장객을 유치, 무한한 스포츠 등 '게임쇼 최대의 산인' 타이틀을 자랑하였다. 그리고 코레오로인하여 운영 실패에서, 음악과 만화를 비롯으로 하는 '게임 등 지 역공을 중심으로' 각종 여성상을 떠날 수 스포츠의 열매가 늘어나고 있는 추세를 보였다.



출품 타이틀 총정리

남코 (NAMCO)

3D격투 게임 팬들의 기대작 PC용 '철권3'을 가장 빨리 플레이해 볼 수 있는 장소는 역시 동경게임쇼였다. 또한 '철권3'의 게임권을 오피브로 남코 부스는 이번 쇼에서 가장 최하인 부스로 평가되었으며 미국에서 개최된 E3게임쇼의 초대권을 걸린 게임 타이틀이 많아서 많은 관람객이 참가 실력을 겨루었다.

철권3

'버철 파이터'와 함께 격투게임의 황자를 차지하고 있는 철권 시리즈 3편이 드디어 PC용으로 발매됐다. '관전이식'은 불가능이라는 소문이 많았지만 새로운 캐릭터와 동영상 추가로 '초일시식'을 이룬 작품으로 평가받았다. 부스 중앙에 위치한 대형 화면은 멀리서도 잘 보일 수 있도록 했으며 2층으로 구상된 플레이 가능 게임장소를 마련 등 남코의 독특한 무대장치 인터리어는 '철권3'을 더욱 돋보이게 했다.



행사개요

- ▶ 타이틀: 동경게임쇼 '98
- ▶ 테마: '게임은 무한한 에너지'
- ▶ 주최: (사)Computer Entertainment Software협회 (CESA)
- ▶ 후원: 일본 총상산업부
- ▶ 협찬: (주)소니컴퓨터엔터테인먼트, 닌텐도(주), (주)세가엔터테인먼트
- ▶ 기간: 1998년 3월 20일(목)~21일(금)
- ▶ 장소: 일본 치바현 마쿠리역체
- ▶ 출품: 총 93개사 442 타이틀
- ▶ 관람인원수: 15만명
- ▶ 문목: 동경게임쇼 이벤트

사무국
(동경 3951-1421)
CESA
(www.cesa.or.jp)



행사장 입구에 위치한 전시 부스 모습

미디어 워크스 (MEDIA WORKS)

게임팩스와 전자 게임을 엮은 '장격양'의 제작 시 미디어 워크스에서도 동경게임쇼의 한 자리를 차지. 타 출판사 부스에 비해 다양한 작품과 상품물을 전시. 관람객의 눈길을 끌었다. 특히 '게임왕' SS와 PS로 발매예정인 '이가세' 특급에 대한 홍보가 대단했다. 신작 발표회에서는 이카호리 시로부 등의 출연진이 신선했으며 게임대회와 워크숍, 문학방송 '장격 대상', 공개방송 등의 행사도 있었다.



리버힐 (RIVERHILL)

게임 업계로서는 최초의 정토를 이용한 게임. '크레이맨·크레이맨'의 정토교섭이 가장 불만받던 부스였다. 또한 대표작인 PS용 '오버블러드2'에 대한 비디오투로 함께 미니파울게임 대회를 열었다. '오버블러드2'는 1996년 한때를 치루어 등장한 이후 2년만에 폴라온 기술을 기반으로 아름다운 영상과 그래픽이다. 게임성을 더욱 높여 돌아온 작품. 올 여름 출시예정이다.

크레이맨·크레이맨

정토 에니메이션 '도이 스토리'를 기억하는가? '크레이맨'은 '도이 스토리'와 같은 정토로 이용해 제작된 게임으로 무려 3번의 정토(크레이맨)를 사용. 5만 프레이밍 이상의 화질을 보이고 있는 어드벤처 게임이다. 폴라온은 주인공 크레이맨의 채어 지금까지의 게임과는 완전히 다른 질감의 미지의 세계를 여행하게 될 것이다.



관람객이 함께 특별 모형을 만들고 있다

반다이(BANDAI)

PS용 '태일 콘체로로'의 소개와 SS용 '기동전사 건담 기동전사 여왕' 합작 등의 이벤트가 벌어졌다. 반다이 부스는 타 부스에 비해 체험 플레이에 중점을 두고, 관람객이 가능한 한 게임에서 많은 것을 느낄 수 있도록 배려를 한 점이 돋보였다. 스테이지에도 출몰했으며 게임의 라임업 또한 'SD건담 제-레이선', '크리시시 스피드', 등 다양한 장르의 타이틀이 전시됐다.



출몰한 모델

태일 콘체로로

영양이해 코리올을 탄 고밀도 모양의 독특한 복장의 부스 걸음 게임 '태일 콘체로로' DEMO에 등장하는 발동무기기 고밀도모양? 게임을 플레이하면 나쁜 테오CD를 나눠준다. 태일 콘체로로는 완성도 높은 3D 판타지 세계를 자유롭게 돌아다니는 액션게임으로 하늘을 날고 철로를 달리는 등 '스펙터클'이라는 단어가 잘 어울리는 장계를 보이고 있으며 소개 영상도 높은 것으로 밝혀졌다.



영양이해 모자??

세가 (SEGA)

세븐 하드 메이커인 만큼 세턴소프트 중에서는 가장 많은 2D에 개의 타이틀을 전시했다. 또한 참가 없게 중에서 가장 많은 행사 스페셜을 자랑하기도 했는데 '주인 라임업', '지급 및 피어난 '사쿠라 대전2', 'DEEP FEAR, 공포에의 서곡', '하루 소브르 데 드', 게임왕', '탑카하시 형제의 '사이렌 포스3,를 이 이기한다.', '미이노리지 열광 라이브', '제작화려한 마부하리 공원', 등 3일여 걸친 대형 행사를 시도. 관람객으로부터 찬사를 받았다. 그 외에 '사이렌 포스3-사니오2', '췌드우 오브 테크닉', '소녀 혁명 무대', '신세기 에반게리온 경찰의 걸 프렌드', '드래곤 포스2, 등이 주목 소프트웨어를 끌었다.



악도 생산 무대인 연는 스폰으로 한가지 사귀는 세가팬이었던 세가팬을 보고 웃는 세가 부스를 보면 여객 팬은 20명 가까이 있다



게임 화면 일러스트 포스를 위한 도우미들. 앞으로 '세가팬'이란 용어에 '고교 소년'과 같은 인기 게임 유골도 보인다

사쿠라 대전 2

분류 및 사쿠라의 재킷이 36년 몸매 및 동경게임쇼에서도 흥행 피었다. 한 번 가늠히 들어진 플레이 가능한 게임 화면은 공전의 대히트를 기록했던 사쿠라대전 1편을 뛰어넘고 있다. CD-ROM 3장의 볼륨에 신 시스템과 연속로 제작화려한 다시 세가팬에게 환영하게 됐다. 내용 면에서도 3D화려기로 그려진 필살 공격과 캐릭터간의 화려한 협공 공격 등이 등장하여 게임의 재미가 배가되었다.



일개 세가팬 열광적 20명 가까이 있다

DEEP FEAR

TGS' 98 전시CDROM에서 가장 먼저 다뤄진 타이틀로 이번 게임쇼의 주목 타이틀이었다.

'미이노리지'와 같은 호러 어드벤처로 목적이 아닌 '실버가 무대' 배역 200미터 아래로 침몰한 현대 인기 '비데이'에서 연막이 두장됐다. 환영을 받기 위해 화려한 탈색대는 여기서 콘스타와 화려한 동료들을 목격한다. 산소의 장장이 설정되어 있는 등 긴박한 게임 장치가 기대되는 해일 화려물이다.

아틀라스 (ATLAS)

'미신전설', 시리즈로 유명한 아틀라스의 최신판 '레부스'가 가장 주목 타이틀이었다. 부스 인에는 게임용 캐릭터로 분한 코스프레의 주인공들이 기자들에게 둘러싸여 인터뷰를 당하고(?) 있었다.

레부스는 이전에도 여러 다양한 미션을 구사할 수 있는 새로운 시스템으로 판타지 로컬스의 세계를 연출하고 있다. '레부스', 아워는 인터랙티브 호러 어드벤처 '디크 메시아'와 액션게임인 '드롭 건-1, 등 자사의 제품과 유동을 많은 2개의 신작 타이틀을 공개했다.



게임쇼의 특별한 모습

소니(SCE)

소니 부스의 가장 큰 특징은 최신 타이틀로만 구성되었다는 점이다. 그리고 소니에서는 타이틀 소개와 함께 액션 퍼즐 게임 'X(아이)'의 배틀 스테이지와 리듬 기타게임 '스틀은 송'의 버틀 기타 라이브 스테이지도 열었다. 한편 '크래쉬 밴드쿠드'와 '피라피공의 스테이지에서는 관람객이 원하는 포즈에 따라 스타일링을 찍어 주기도 하고 '피라피라파' 게임을 함께 즐기는 등 관람객의 흥미를 끌었다.



크래쉬 밴드쿠드
공연 스타일링쇼

STOLEN SONG

소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 최신작, 피크 콘트롤러를 사용해 곡에 맞춰 기타를 연주해 가는 리듬기타게임, '스틀은 송'. 포크 기타 리드에서부터 기타를 전혀 만지지 못하는 유저도 관람 게임에 빠져버릴 정도로 몰입도가 높다.

'STOLEN SONG'



소니 부스 견학



몰입 만만 PS음악으로 음악에 맞춰 기타를 연주



이미지아 (IMADIO)

이미지아 부스에서는 최신작 EVE The Lost Ones를 플레이해 볼 수 있도록 했다. 이 작품은 수사관이 되어 물리지 않는 의혹을 씻어가기로 하고 사건이 벌어지면 되고는 몇 타이틀도 시스템을 아홉번 어드벤처로 돌아다. 주인공 캐릭터를 크게 키운 대형 광고 사이로 보이는 것은 신작 비디오 화면이며 그 뒤로 이미지아-어의 새로운 로고인 'imadio' 글자가 신형이다. 이외에도 PS용 'Kitty The Kool'과 SS용 '일타러서 라인보스'의 화면이 공개됐다.



에닉스(ENX)

'버스트 어 무브, 덴스액션 스테이지와 대전게임 대화가 열렸다. 그리고 GB용 '드래곤레스트 몬스터즈'와 신작 소다가 있었으며 행맨과 신작 프로모션 비디오 등 상품도 제공했다. 다른 주목적으로는 기존 전시회에서 공개되었던 '버스트로노기', '스타일즈 세컨드 스토리', '엘로 길드' 등이 있으며 PC의 인기작 '리본'의 PS, SS버전도 소개했다.



에닉스 신작 '스타일즈', '행맨프로'가 전시되고 있다

PS용 스타일즈는 아케이드용의 극치를 달리는 프라게타임을 위한 갖가지 맵, 입체공간을 자유롭게 돌아다니는 경이로운 전투 시스템, 천 개에 달하는 아이템과 많은 캐릭터를 생각대로 움직여야 이뤄 나가는 풍부한 테크닉, 박력 넘치는 동영상을 중심으로 펼쳐 나가는 장대한 드라마 하의 능력들 한꺼번에 끌어올린 이 게임이 바로 진정한 신세대 RPG다.

스퀘어(SQUARE)

스퀘어 부스는 '대작들의 향연'이었다. 총 8개의 출품작 중 '바라'와 '검'이 게임을 제외하고는 이번 쇼의 가장 핵심적인 소프트웨어로 관람자들의 많은 주목을 받았다. 부스 정면에는 대형 스크린을 마련해 두고 코스프레 복장의 도우미가 게임에 대한 자세한 소개가 있었다. 이미 발매된 게임, '에이아이트', '부시도 블레이드', 등도 참가자의 관심을 끌었다.

패러사이트 버그

공전 부스를 통틀어 가장 게이머들의 아욕이 집중된 타이틀은 뉴욕을 배경으로 인간과 미로 콘드리아의 종족 번식을 위한 최종진영을 스토리로 한 초기 대작을 이 자리에서 감상해 볼 수 있었다.



무사시겐

올 여름을 기념, 스퀘어가 선사하는 최초의 액션 롤플레잉 게임, 대형 스크린으로 열망되는 게임이라면 마치 PS인 슈파이어오그를 보는 듯한 느낌이 있었을 것이다. 폭탄 사이를 가로지르며 수많은 구조물을 넘나드는 긴박한 액션은 끊임없이 계속된다. 약 40%의 진행률.



쌍계의

액션 어드벤처 게임으로 각부 액션 게임의 긴장감과 몰입을 일 게임의 이미지상 등 잘 융합했다. 현대 일본을 슬픈한 재림의 피복을 풀어 나가면서 이미지를 진행해 가며 동영의 선우를 가중, 전투와 이벤트 모두 볼 수 있었다.



파이널 팟타지5

최근 국내에서 PC로 이식되는 것과 때를 같이해 이미 PS로 발매된 'FF5', 새로운 모브닝과 엔딩 동영상을 추가했으며 이번 부스에서는 PC용 FF7을 플레이하는 사람들도 볼랐다.



에스엔케이(SNK)

수많은 대작들이 출시된 SNK부스 SS, PS용 'KOF 97', PS용 'KOF 98', '리얼마부트 아일런즈 스페셜', '사투라이스피드즈 검객 지남편', '세오지오용' '일화의 검사', '연말슬러그', '리얼마부트 어릴런즈'등 작품들이 출시됐다. 타 부스에 비해 큰 홍보는 없었으나 조용한 분위기에서 행사자 지어졌다.



동작의 전시 관람객

NEC 인터채널 (NEC INTERCHANNEL)

스튜디오가 있는 육성 시뮬레이션. 아이들 로봇 '이이'를 가수로 데뷔시키는 육성 시뮬레이션 '데뷰(Debut2)', 육성과 창작의 요소를 합친 '페이브리트 디어. SS'로 '프렌즈'와 '블랙 메트릭스' 등의 플래이가 가능한 신작 게임소프와 함께 오사카 NEC홀과 TV의 시스템을 사용한 인터채널 스테이지도 있었다. '프렌즈'는 특히 아름다운 그래픽으로 참가자의 관심을 끌었으며 커넬 등 관련 상품 판매부스도 열었다.

컴파일

컴파일에서는 N64, PS, SS를 '부요부요'로, SS를 '두근두근 부요부요' 단상을 전시했다. 4월 2일 발매 예정인 '부요단단', '부요리즈', '전신술 캐릭터게임이 대가 모어 연술'하는 플랫폼게임으로 부요와 보루가 '부요 테라피크'를 배경으로 모험을 찾아 모험을 벌이는 이야기다.



한국 게임쇼는 아직까지 백화점 상점과 다를 바 없어 보인다.

한편 '부요단' (원조) 본질에서는 마치 슈퍼와 같은 대형 애트를 설치해 두고 코나미와 마찬가지로 캐릭터 상품을 팔고 있었다. 훨씬 많은 상품 종류를 자랑하고 있었으며 5개 정도의 계산대에 줄을 선 사람들, 그리고 여기서 쏟아져 나오는 소릴만큼 전 동경게임쇼장을 부요로 물들게 했다.

캡콤 (CAPCOM)

어느 해와 마찬가지로 '코스모스 촬영회'와 '윈드타이', '시리즈 설명회' 등 '폭력'과 관련된 행사기가 가장 많았던 부스였다. 또한 3월 1일에 걸쳐 '범퍼아이 세이버'와 '포켓파이터' 게임대회를 개최했다. 4월 10일 발매예정인 '범퍼아이 세이버'는 아케이드 게임으로 인기를 받았던 게임으로, 4월 14일 영을 사용한 원작인식을 아뢰었다. PS와 SS 양 기종으로 이식될 '포켓파이터'에서는 버전을 누를 때마다 캐릭터 복장이 바뀌는 플래시 콤비가 붙었다.



포켓파이터 일렉 한쪽? 도우미들



코에이 (KOEI)

올해로 창사 20주년을 맞이하는 코에이 부스는 항상 치장한 넓은 부스를 선보이며, 그 위용을 알렸다. '위난길 인마후리엔샤'와 '안젤리크 성무토르소', '마리오 리브 스테이지', 'PS-SS용 '신장의 여왕', '위난길토르소', '제독의 길잡이' 등을 선보였으며 이미 발매되어 엄청난 인기를 구가하고 있고, 국내에는 7월경 한글화본 예정인 '삼국지6'도 선보였다.



올름로 가장 큰 부스격 장막 한쪽

코나미 (KONAMI)

가장 큰 부스 중의 하나였던 코나미에는 이까지가 미소녀게임들과 함께 관련 상품 부스가 상당히 많은 부분을 차지하고 있었다. '이것이 진정한 연애-순애 시뮬레이션'이라는 제목의 로큰, '스포츠게임은 역시 코나미'라는 타이틀로 게임대회도 열었다.



다양한 주제 게임의 다양성을

데말기어 솔리드

'스퀘어', '플레이스테이션'을 해본 유저라면 상당히 잘리는 게임. '데말기어 솔리드', 제작 발표회가 있던 후 지금까지 발매일이 정확하게 알려지지 않았는데 98년 9월 3일로 확정됐다. '친구,서침 일어나 작에게 물까지 주고 있지 않겠어'라는 가가 중요한 시스템으로 스텝 판정의 스피어 액션이다.

미드메타 나이트

현재 발매 준비가 되어 본 길과 외관상으로는 지금까지의 어느때도 게임과 크게 달라진 점은 보이지 않았다. 동장 인물들의 상관관계를 속으로 진행해 가는 이 게임은 상당히 드라마틱하게 펼쳐 사나리오, 멀티 엔딩으로 몇 번이나 즐길 수 있다.

채색의 러브송

도카메이 엔이 가지는 참은 어느때든, 주인공은 고대에서도 인기 있는 이미 주어 밴드의 기타리스트. 문화계의 밴드 콘서트대를 위해 곡을 취입하던 중 발견한 한 명의 후회! 그를 어떻게 고쳐야 할 것인가! PS와 SS로 3월 21일 동시발매!

실황 파워풀 어구

새로운 데이터와 신 모드가 추가된 시리즈 최신작이다. 현장감 넘치는 실황과 발군의 실감각을 더욱 파워업시켰다. 이번 섹스메이드는 프로야구. 이외에도 다채로운 게임모드가 많다.



백화점 한쪽 끝까지 들어온 모습

트윈비 RPG

이제부터는 고전 게임으로 걸러프린이나 인기가 있었던 게임이다. 미니게임과 이펙트로 풍부한 3D RPG인, 플레이는 의외의 구멍이 밝혀진 문투리들로 구해야 한다. 적을 쓰러뜨리면 후후가 되어 주스로 만들 수도 있다.

타이토 (TAITO)

스튜디오가 있는 육성 시뮬레이션. 아이들 로봇 '이이'를 가수로 데뷔시키는 육성 시뮬레이션 '데뷰(Debut2)', 육성과 창작의 요소를 합친 '페이브리트 디어. SS'로 '프렌즈'와 '블랙 메트릭스' 등의 플래이가 가능한 신작 게임소프와 함께 오사카 NEC홀과 TV의 시스템을 사용한 인터채널 스테이지도 열었다. '프렌즈'는 특히 아름다운 그래픽으로 참가자의 관심을 끌었으며 커넬 등 관련 상품 판매부스도 열었다.



'연애 GO... 행복을 즐기는 시뮬레이션'이

슈퍼 스피드 레이스64

슈퍼 컵의 대상 '임보르가'가 난대로 64로 등장한다. 타 슈퍼 컵들과 마찬가지로, 현재는 레이스 게임이 된 것이다. 또한 이번 타이틀 부스에 '임보르가' 다미아노가 등장, 카 레이서들을 시선을 모았다.



도우미 한쪽 끝까지 들어온 모습

허드슨 소프트 (HUDSON SOFT)

허드슨 소프트는 가장용 게임보다는 '에이-메이선' 'KEY', '트레이닝카드'와 관련된 행사에 많았다. 주목 타이틀로는 '은하 이야기' 전집 유나, '스폰 더 이터널', '블루' 등이 있다. 특히 OVA, 게임으로 인기가 높은 '유나', '블 푸스' 등장시킨 '은하 이야기' 전집 유나는 2007년 1월 25일 출시된 '블 푸스'를 필두로 '은하 이야기' 전집을 발매하는 시물레이션으로, 선택에 따라 동료로 들어오는 리스 트가 변하는 새로운 시스템을 갖추고 있다. '블 푸스'는 이러한 그래픽이 돋보이는 해방 어드벤처 물이다.



콘텐트 및 '은하 이야기' 전집이 인기였다

토미 (TOMY)

'어산전생', 시리즈로 유명한 아틀라스의 최신작 '레부스'가 가장 주목 타이틀이 있다. '무스' 연애는 게임용 캐릭터로 분 한 코스프레의 주인공들이 기자들에 둘러싸여 인터뷰를 당하고(?) 있었다.

레부스는 조합에 따라 다양한 마법을 구사할 수 있는 새로운 시스템으로 랜더 지 로엔스의 세계를 연출하고 있다. '레부스' 이외에는 인터랙티브 호러 어드벤처 '다크 메시아'와 '엑스칼리버' '트랩' 등, 등 자신의 제품과 유행을 맞춘 2개의 신작 타이틀을 공개했다.



도미의 인터랙티브 마법 게임인 '레부스'가 인기였다

행사를 마치고

어느 전시회보다 넓은 공간에서의 전시였지만, 복잡한 마한까지, 물론 KOEX에서 벌어지는 국내 게임쇼에서도 마찬가지겠지만 사진에 자신이 둘러싼 타이틀을 미리 정해 두고 가야 할 행사 장소에서도 사람들에게 떠밀리지 않고 제대로 된 전시회를 즐길 수 있다는 생각이다.

그리고 게임에 대한 홍보 물보다 직접 플레이가 가능한 제품을 전시, 직접 게임을 해보고 게임을 할 수 있도록 하는 일본 게임의



전시회 가장 많은 방문객을 유치한 게임 물은 '레부스'가 '블 푸스' 연애 2007년

'자존심'을 위울 수 있었고 동시에 마무리로 물러드는 인파를 보며 유저들의 게임에 대한 관심 또한 이러한 자존심을 지키려는 제작사의 노력에서 비롯된 것이 아닌가 하며, 국내 제작사들도 더욱 노력해야 할 것이라는 느낌을 받았다. 먼 미래, 국내에서 제작된 비디오 게임 타이틀은 모야 '시물 비디오 게임쇼2100'을 열 수 있기를 희망해 본다.

PC게임존

가장용 게임이 일색이었던 동경 게임쇼였지만 올해는 언젠가 마이크로소프트 2개사가 주축이 되어 막대한 시장이지만 PC게임의 존재를 알리기 위해 'PC게임존'을 형성. PC게임 매니아들의 게임욕구를 충족시켜 주었을 뿐 아니라 해외 업체들의 방문도 많았다.



PC게임존



COSPA의 '레부스' 연애 2007년 전시회 가장 많은 방문객을 유치한 게임 물은 '레부스'가 '블 푸스' 연애 2007년

CESA 박람회 97, 2007년 가장 인기 있는 전시회였던 전시회 가장 많은 방문객을 유치한 게임 물은 '레부스'가 '블 푸스' 연애 2007년

출전 타이틀

기업명	게임타이틀	장르	스퀘어	FFS(영문판)	롤플레잉
아스키	KKND:엑스트림	시물레이션	세이젠티비라이프	어드벤처스 대전498	시물레이션
인텔	마법전구구구 두근두근 에이-메이선	DB	인공배이션	인공배이션	S-RPG
일렉트로닉아트스	케이크(참고출품)	액션	에나미제로	에나미제로	인터랙티브 무비
일렉트로닉아트스	피파08	스포츠	가리피고스	가리피고스	액션/롤플
게임빌	G-POLICE	건승형	세이투어원가 챔피언십	세이투어원가 챔피언십	레이싱
코나미	론 리벨리온	시물레이션	버지 피어터2	버지 피어터2	격투액션
컴파일	두근두근에모리얼	시물레이션	하루스 오브 더 데드	하루스 오브 더 데드	건 승형
컴파일	디스크 스테이션 vol.18(참)	종합	MS 어엠포트	MS 어엠포트	3D액션슈팅
시스템소프트	POWER ACTY	롤플	MS 컷트 퍼세션즈 레이션	MS 컷트 퍼세션즈 레이션	인디가 시물레이터
시스템소프트	후우부요스리	격투	MS 골프 1998년판	MS 골프 1998년판	스포츠
시스템소프트	대전하 마스터 캠프2	전략시물레이션	MS 클라이브 시물레이터498	MS 클라이브 시물레이터498	시물레이션
			MS 몬스터트릭 매드나스2	MS 몬스터트릭 매드나스2	3D액션

선물 대잔치

게임챔프가 일본 최고의 게임 전문 월간지인 「전격왕」과 국내 독점 기사 제휴를 맺고 본격적으로 전격왕이 제공하는 일본 현지 소식을 독자 여러분들에게 전할 수 있게 되었습니다. 전격왕은 「전격 플레이 스테이션」, 「전격 세가 사텐」, 「전격 닌텐도64」, 「전격 GS 매거진」 등 다수의 게임 전문지와 「유구한삼국」 등의 PS, SS 게임을 직접 발매하고 있는 미디어웍스가 발행하는 최고의 게임 종합지입니다.

게임챔프 역시 그동안 국내 최고의 게임 종합지라는 자리를 지켜 온 만큼 이번 기사 제휴의 의미는 매우 크다고 할 수 있습니다. 게임챔프 제작진 일동은 이번 기사 제휴를 통해 앞으로 더욱 알찬 내용과 빠른 소식을 독자 여러분에게 전해 드릴 것을 약속 드립니다.

그리고 이번 기사 제휴를 기념하기 위해 일본 전격왕도 한국 게임챔프 독자들을 위해 자사의 오리지널 상품을 제공해 주었습니다. 이번 이벤트의 응모방법은 아래 퀴즈의 정답을 게임챔프 애독자 엽서에 적어 보내면 그중 20명을 뽑아 당첨된 분에게는 일본 전격왕에서 제공하는 특별 선물을 드리도록 하겠습니다. 많은 응모 부탁드립니다.

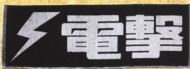
퀴즈!

이번에 게임챔프와 독점 기사 제휴를 맺은 일본 최고의 게임 월간지는 ○○○이다.

전격왕 제공 상품 리스트



전격 스포츠 터울
1개씩 10명



전격수건 1개씩 10명

응모 방법

이번호 게임챔프 애독자 엽서에 마련된 전격왕 독점 기사 제휴 기념 '선물 대잔치' 코너에 정답을 표시해 응모하시면 됩니다. 발표는 다음호이며 당첨자 중 지방에 거주하시는 분은 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고, 서울 및 수도권에 거주하시는 분은 미리 전화로 확인하시고 내서하여 선물을 수령해 가시면 감사하겠습니다.



개발자가 말하는 「바이오 하자드」의 공포



플레이어가 체험한 「바이오2」의 공포는 어떤식의 장치로 되어있는가? 「바이오2」를 세상에 밝히게 한 장본인인 디렉터, 게이머 히데키가 말하는 공포. 이 공포감에 힘써서 이 글을 읽게 되면 플레이에서는 알지 못했던 「바이오2」의 이면을 볼 수 있을 것이다.



바이오 하자드2

디렉터

게이머 히데키

나이는 27세, 1994년 캡콤 입사, 기획팀에 소속되어 「바이오 하자드」의 개발에 종사. 그후 「바이오 하자드2」의 디렉터가 되어 시나리오까지 담당.

중요하다고 생각했습니다.

연출에 관해서는 가능한 한 현실의 의전과 아이디어를 이용해서 만들

었습니다. 초반에는 광문에서 손이 붙을 때까지는 이벤트가 있었습니. 먼저 화면을 보고 플레이하면서 감각을 체크해 보았습니다. 그 후 플레이 되어오는 타이밍을 세밀하게 조정하기도 하고 SE/SOUND EFFECT, 효과음의

분량을 변화시키기도 하는 등 엄밀한 반복작업을 함으로써 일렉트릭(정신)을 강하게 해 주었습니다. 카메라의 앵글도 좀더 실감나는 연출과 묘사하여 공포감을 극대화하기 위해 중립 기점으로 조정하기도 했습니다.

소리에 관해 알아보면 일렉트를 무어하는 장면에서는 모든 사건의 분량을 최대한 높여 효과를 내고 있습니다. 우렁찬 울리 케치는 소리, 제진 율리를 밟을때 쾅쾅... 나는 소리, 벽을 뚫고 나간때의 소리 등은 보통 소리보다 큰 소리로 효과를 내서 무의식중에 플레이어가 소리치게 만들었기 있습니다. 실감나는 효과를 때문에 반목해 플레이해 해도 같은 장소에서 계속 놀라게 됩니다.

ICM도 「공포」라는 효과의 큰 부분을 담당하고 있어 「무서기 않다」라고 하는 이유에서 걸린 것도 많이 있습니다.

몬스터의 디자인에서는 어디나 다 발 동 이미지 자체가 별로 기본 좋지 않는 소재를 그대로 사용했습니다.

또한 생물학적으로 완성되어진 것에서는 별로 혐오감을 느낄 수가 없기 때문에 생물의 진화 및칙에는 어긋나지만 창조된 생물에 대해서 혐오감을 더욱더 느낄 수 있도록 좌우 비대칭으로 해 모든 몬스터를 기발하게 만들었습니다.

「공포」인출시 중점을 둔 포인트는?

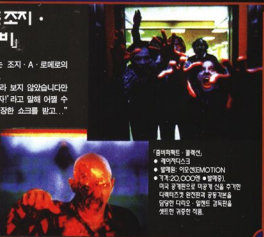
우선적으로는 「사실적인 세계관」을 만들어야겠다고 생각했습니다. 게임을 만들 때 가장 어려운 점은 무엇보다도 실제 상황에서 느낄 수 있는

현장감을 표현하는 것입니다. 따라서 저는 플레이어와 현실과 같은 무대속에 있는 듯한 현장감, 예를 들면 배경에 리얼함과 좀비의 움직임, 총을 쏘는 감각 등 모든것에서 리얼함을 느낄 수 있게끔 무대를 만드는 것이 가장

게임을 큰 영향을 준 조지·A·로메로 영화 「잡비」

게이머가 말했듯이 「바이오:시리즈는 조지·A·로메로의 영화 「잡비」의 영향이 꽤 크게 작용했다. 「저는 원래 호러 영화는 싫어하는 편이라 보지 않았습니만 트로츠키다 보니, 미키미키가 「반만민 보지」라고 말해 아찔 수 없이 보게되었습니다. 보고나서 전, 굉장한 쇼크를 받고...」(게이머)

게임을 사람 대부분이 보고 게임 제작시 참고로 한 조지 영화의 명작 「잡비」, 「바이오2」의 근원을 알고 싶은 사람은 반드시 체크할 부분이다. 이영화를 모르고는 「바이오 하자드」, 시리즈를 알하지 말라.



「잡비」제작: 로메오, ● 게이머 조지 ● 플레이어 1994년 10월 14일, 미국 콜로라도주 대평 장성, 20년 디렉터가 된 로메오 감독은 달랑만 다룬, 달랑만 감독권을 썼지만 굉장한 역도.

체크 포인트!!!

세븐 사:시리즈를 플레이하면서 플레이어는 생기는 어떻게 플레이하면 연인 후에 「감정 이벤트」에 참가 할 수 있다. 이는 메시지가 출현한다. 이 소리를 배우면 특징을 배워 얻을 수 있다.



편미러가 등장하는 '도망가 박제'의 신 오우미 박제가 문지 의자를 덮고 통로에 서서 보고 있다

최초실에서 변종 좀비가 튀어나오는 장면이 있는데 실은 등장 캐릭터 3종류 준비되어 있습니다. 따라서 클레어 할 때마다 등장 타이밍이 다르기 때문에 몇번이나 플레이 해도 감각을 잃지 않게 되는 거요.

게임 전체를 통해 말할 수 있는 것은 어쨌든 「공포」를 조성해서 세계관을 구축해 갔다는 것입니다. 항상 「그것은 진짜 무어인가?」라고 하는 의식의 센터를 통함으로써 레도수장을 행하는 것이 중요했습니다.

전작과는 다른 메시지를 의식한 '바이오2'의 세계관

'바이오2'를 만들어야겠다고 결심했을 때, 전 '2'사실관계의 독특한 특성을 널리 표현해야겠다고 생각했습니다. 전작에서는 숲속의 양육장으로 케

릭터를 자아낸 것에 반해 '2'에서는 거리 전체를 좀비로 꽂았다 걸림감을 줄였습니다. '2'에서처럼 좀비를 대거 출현시키려는 아이디어는 로베로의 영화 「좀비」가 큰 영향을 미쳤는데 그 영화를 보면 좀비가 대거 출현해 다가오는 장면이 있습니다. 이런 상황을 전작에서부터 표현하고 싶었지만 기술적으로 불가능한 부분이 있었습니다. 하지만 이번 '2'에서는 기술상황으로 인해 대량 좀비 출현이 가능해지면 인물이 죽어 한층 늘어날 듯합니다. 사실 전작에서는 한 화면에 좀비를 3구 이상은 출현시킬 수가 없었습니다. 따라서 좀비의 수가 작다는 인상을 갖지 않도록 하기 위해 책도를 좀비기도 하고 사기식대를 만들기도 해서 채고정을 많이 했습니다만 이번에는 그런 어려움이 없어 너무나 즐겁게 만들었습니다.

공포감을 조성하기 위해 다시 만든 '바이오 하자드 1.5'

「바이오2」의 전신으로 완성도가 낮아 다시 만든 「1.5」라고 하는 버전이 존재하고 있습니다.

하지만 이것의 반응이 별로라고 말하는 근본적인 이유는 우선 시나리오 자체가 무척 길고 몬스터도 전작에 비해 크게 진화되지 않은 듯... 무대도 근대적인 건물로 꾸며 사실감을 주었지만, 플레이를 해도 재미있지는 않았습니. 그 중에서도 제가 쓴 시나리오가 '종지 없다'라는 생각이 어쨌든 시나리오를 고쳐야겠다고 마음먹었습니다. 그때부터 전면 수정을 시작하게 된 것입니다.

무대에서는 연구소 보다 켈리터가 낮은 근대적인 경찰서 건물을 다시 만들어 왔다고 마음먹었습니다. 처음에는 경찰서만 다시 만들고 연구소는 그대로 사용할 예정이었습니다만 다시 만든 경찰사의 켈(켈리터)이 「1.5」의 연구소 보다도 더 높아졌기 때문에 연구소도 어쩔 수 없이 다시 만들게 된 것입니다. 즉 전체를 바꾸게 된 것입니다.

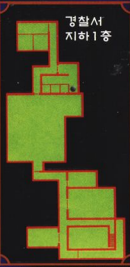
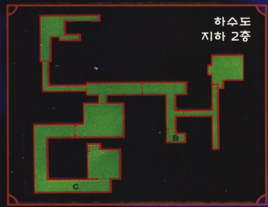
가미마가 애정을 갖고 있는 '바이오2'의 명장면

개인적으로 애착이 가는 실은, 시



시하다고 생각할 수도 있었지만 저는 경찰 서정일 안에 있는 호랑이 박제입니다. 그 박제의 일을 통과하게 되면 화면이 번라게 되고, 호랑이가 플레이어를 노리고 있는 것처럼 보입니다. 하지만 움직임을 없앴습니다. 사실은 게임 밸런스 중에서 '지키 호랑이가 박제가 있어'라는 말이 나왔다면 호랑이 박제를 없애려고 생각하고 있었지만, 그런 말이 나오지 않았기 때문에 그대로 재출판으로 들어가게 된 것입니다.

켈리터 중에서는 에이더를 가장 좋아합니다. 그 켈리터에는 저의 여성관에 대한 모든 것이 들어있습니다. 강한 여성의 여성이기에 히스키 보이스 한 면, 저는 강한 여성이 좋습니다. 마음에 드는 또다른 실은 제4의 켈, 시나리오의 레온과 클레어의 키스신입니다. 또한 클레어의 옷갈아입은 후의 모습은 저를 흥분시킬 정도입니다.



이 기사는 일본 '전례관, 4월호'의 기사를 번역해 기재한 것입니다.

C-PROJECT 크리에이터들의 실상을 쫓아서

크리에이터(창조자)의 참모습

픽업 크리에이터

어디든 요시타카의 그림을 두루누가 다 '아름답다' 라고 표현하지는 않는다. 그의 화풍은 일반 사람들이 좋아하는 귀엽고 부드러운 것과는 거리가 멀다. '파이널 판타지'가 유명해진 비해 그가 '파이널 판타지 시리즈의 일러스트레이터라는 것을 아는 사람들은 그다지 없을 것이다. '프론트 미션'의 일러스트를 따지자면 게임 일러스트에서 어느 정도 손을 댄 것으로 보였던 아마노가 최근 아틀라스에서 제작중인 '레부스'의 일러스트 담당자로서 다시 모습을 드러냈다. 언뜻나 그는 다른 사람들의 시선에서 신경을 쓰지 않는다. 독특한 화풍을 지닌 그를 통해 과연 크리에이터란 무엇인지, 아마노씨가 어떻게 탄생하게 되었는지 인터뷰를 통해 알아본다.



아마노 요시타카

1952년 3월 출생. 시즈오카현 출신. 애니메이션 제작 프로덕션, 타노코프로에서 캐릭터 설정 등을 담당하다 'SF매거진, 잡지'에서 '트와일라이트 - 윌즈'의 삽화 구성의 일러스트레이터로 데뷔. 1982년에 타노코프로를 퇴사. 어메(天)프로덕션 설립. 1983년부터 4년 연속으로 (제 14회~17회) 장문(長篇)상을 수상. 스퀘어의 '파이널 판타지 시리즈'의 캐릭터 원안과 영화 '이누와 학교'의 이미지 일러스트. 무대 '연신방송'의 무대미술 등, 폭넓게 활약. 현재는 미국에서 활약을 할까 동시에 아틀라스의 '레부스'를 담당하는 등 게임세계의 맥락에 폭백계 일고 있다.

●대표작 ●화집 [미션], [비전], [나선형] / 게임 [파이널 판타지시리즈]

가공 세계의 순간을

망막에 새긴 독특한 일러스트

■ 독특한 그림체가 탄생한 시초

제가 아야(天)프로덕션을 설립한 것은 애니메이션의 원화라는 일이 제가 생각해보던 방향과는 다르다는 느낌을 받았기때문입니다. 애니메이션이라는 직업은 절대 혼자 완성할 수 없습니다. 때문에 한개의 그림이라도 제 힘으로 완성할 수 있는 것을 그려보고 싶었습니다. 저는 동화(動畵)가 아닌 그저 바라보고 있을 수 있는 그림을 그리고 싶습니다.

하지만 '조직' 안에서 이런 일을 하게 되면 여러 가지 제약이 받게됩니다. 인간관계나 여러 가지 일들, 그림을 그리는 일과 같은 별개의 문제가 들어 '일러스트를 그리고 싶다.' 라는 생각을 저해합니다. 그래서 '조직'을 포기했고, 이제는 정말 제가 그리고 싶었던 그림들을 그릴 수 있게 되었습니다. 혼자서 자유로이 일할 수 있게 됐다가 구리모도 카오루씨, 유에마루라 바꾸세, 기무치 히데유키씨와 일을 하게 된 것은 자기 작품의 방향성을 파악할 수 있어야 한다는게 무엇보다 중요했기 때문입니다.

그들의 작품을 읽고 제 나름대로의 이미지로 받아들이고 그러한 저만의 독특한 그림체가 자연스럽게 나왔습니다. 예를들어 미스인이 등장하면, 단순히

'아름답다' 라고 표현합니다. 그렇다고 어느 누가 보아도 '아름답다'라고 생각하는 일러스트를 그릴 수는 없습니다. 때문에 자신이 '아름답다'라는 기준을 절대 계속 그리다 보면 자신만의 독특한 그림체가 생깁니다.

제 작품의 공통점은 작품안에 등장하는 인물에 움직임이 있다는 것입니다.

일러스트를 그린 후, 움직이고 있는 1코마를 포착하고 있습니다. 그 순간을 망막에 새기는 것을 일러스트가 하고 있기 때문에 움직임이 나타내게 되는 것일지도 모릅니다.

그것이 일종의 비법이 된 것이지요. 사실 고의성(?)도 조금 있지만요, 그 둘 형태에 구애받지는 것도, 제 작품의 특징이죠. 그림을 그리다가 펜치 모르게 귀 주위가 허전하다는 느낌이 들면 귀편어를 그립니다.

제 자신이 뭔가 모자라다는 느낌이나는 것을 그리고, 그것이 바로 자신만의 화풍으로 만들어 가는 것이 아닐까요?



독특한 세계관 일러스트를 '레부스'에 반영하여 그려

그림을 응시한다고 말하기 보다 나와 같은 시점에서 봐주길 바란다

■ 게임 캐릭터 디자인의 역할

실제로 게임 속에서 일러스트레이터로서 스스로 표현하고 싶은 것은 없습니다. 그것은 '적당하게 하고 만다'라는데 아니라 게임의 특이성 때문입니다. 게임은 어디까지나 게임을 만드는 사람의 것이므로 저는 어디까지나 테마에 맞추어 나름대로 그 세계를 묘사하는 것 뿐입니다. 어떻게 말하면 '연필과 생크의 실정'은 원점에서 '그린다'라고 하는 점에서는 일러스트레이터라고 하기보다도 애니메이션의 캐릭터, 디자이너의 일에 가깝습니다. 제가 그리고 있는 단계에서는 애니메이션이나 게임이나 같습니다. 단, 한가지 다른점이 있다면 애니메이션인 경우는 그리라는 의뢰가 가깝게 표현되고, 게임인 경우는 디자인한 그대로 나타나지 않는다는 것이 아닐까요? 최근은 하드의 실상이 형성되어 게임에서도 애니메이션이 제작가를 정도로 실감나는 표정묘사가 가능해졌습니다.

게임을 만들 때 중요한 것은 일러스트레이터가 아닌 게임을 만드는 사람이기 때문에 만드는 사람이 만들어 쉽게 팔릴만큼 제세해 보이는 것이지의 역할이라고 생각하고 있습니다.

무엇보다도 제 그림이 작품의 이미지를 확고히 할 수 있는 밑거름이 되어주면 좋겠다고 생각하고 있습니다. 하지만 게임 일러스트에 의미를 부여해 줄 필요는 없다고 생각합니다. 게임 제작자에게 제작자에게 작품에서 그 사람(캐릭터) 나름대로의 이미지와 파악해 받아들이는다면 그것으로 충분하다고 생각합니다.

■ 무대를 통해 배운 점

「캐인턴 판타지의 캐릭터와 동시」에 무대의 의상을 그린 적이 있습니다. 무대나 게임이나 천 다를 같다고 느꼈지만, 최종적으로 두가지로 전혀 다른 것을 할 수 있었을 때는 재미있었습니다. 무대의 경우는 배우가 있

기 때문에 무대미술은 항상 일제를 의식해야하고, 게다가 공연 풍도 생각해서 묘사하지 않으면 안됩니다.

무대는 게임과는 완전히 다른 태도를 느껴야하며 굉장한 즐거움이 있는 공간입니다. 빛에 의해 무대는 전혀 다른 공간으로 달라집니다. 조명을 특출하게요 하면 무대 전체가 특출하게요 바뀌어 버립니다. 무대 위의 세계는 조명에 의해 변화를 하게 되는 것 같아요. 즉, 그림은 종이에, 영화는 필름상에 표현되지만 무대와 같은 현실 공간에서는 빛으로 그림을 그려 세계를 만들어 내는 것입니다.

전 어디까지나 화가이기 때문에 한정된 틀속에 맞추어 펠릭스 있는 구상을 떠올 수 밖에 없었습니다. 하지만 무대는 입체적으로 상상해야 합니다.

연기가 실 공간까지 코어해 그림을 그리다보니 제 그림속에도 움직임이 있고 무대를 통해 얻는 점도 많이 있습니다.

■ 지금 가지고 있는 가장 큰 관심거리

지금 가장 하고 싶은 것은 3D 컴퓨터 그래픽의 영화를 만드는 것입니다. 그것을 위해 올 1년을 무지해 소재가 될만한 그림을 그려보려고 생각하고 있습니다.

테마로는 오피라를 꿈꿔 싶습니다. 앞으로 영상은 한눈에 놓는 레벨로 발전하고, 움직이고 싶어하는 대로 표현이 가능하게 싶습니다. 전부 해보고 싶었던 영화를 정성을 다해 해 보면 어떻게하고 생각하고 있습니다.

■ 그리고 싶은 종이의 대상

역시 제 자신이 그리고 싶은 것은 인간입니다. 다양한 세계가 있다고 그곳에 사람이 없다면 소중한 일이 많아, 풍경만 있고 그곳에 사람이 들어있지 않다면 아무런 재미가 없습니다. 깊은 산속 아무도 없는 곳에 빛 한 나무가 있는 것은 조금은 지나

2D & 3D 애니메이션과 오케스트라의 융합

천일야화(1001 Nights)

현재 아이노스카 몸무하고 있는 것은 천일야화 이야기를 소재로한 애니메이션이다. 이것은 실면이 아닌 종이에 색을 칠해 컴퓨터에 넣어 데이터화한 디지털 셀과 3D로 제작된 영상을 섞는 최신 기술을 이용한 애니메이션으로 5월에 미국에서 공개될 예정이다. 극중에 대해서는 전혀 없고 오로지셀 곡을 풀 오케스트라가 생성하게 연주하는 화려한 작품이다.



아이노스카
일러스터 세팅
제작으로 다양한
표현방식 추구한다

© 1001 Nights Production / BELL SYSTEM 24

치고도 생각합니다. 그 빛깔을 보고 '와, 예쁘다'라고 말할 수 있는 사람이 있으면 좋겠어요. 남자라도 좋고 여자라도 좋습니다.

사람이 아이노도 좋습니다. 사람처럼 평가가 좋고 아름답다고 느낀 수 있는 동물이 있기를 바랍니다. 예를 들면, 말이라든가, 또 다르지는 선이 어도 좋고, 악어에도 좋습니다. 꽃 구름과 같은 아름다운이 아닌 살아있는 환경에서 아름다움을 찾아 작품속에 그려넣고 있습니다.

■ 받아보는 입장에서 요구하는 점은?

요사를 끝낸 시점에서 작품은 이런

받아보는 입장의 작품이라고 생각합니다. 자유롭게 받아들이고 살관할 것입니다. 단, 그다지 생각이 깊고 있고 있는 그대로 보고 싶을 뿐입니다. 일러스트에서는 그렇게 깊은 의미는 부여하지 않고 있기 때문에... 그다지 자신과의 사이에는 묘사 거리라고 하는 것이 있습니다. 전 본인 나쁜이라 멀리서 전체를 묘사하기만 불가능합니다. 그래서 늘 가까이서 묘사를 하고, 그래서인지 거의 같은 거리를 거리에서 그림을 봐주길 바랍니다. 그림을 응시한다고 말하기보다 하나하나 자신이 그린 듯한 마음으로 봐주었으면 합니다.



이 기사는 일본 '전야화', 4월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

TOP GAME RANKING

3월달은 대작들의 후속로 인기·기대 소프트 모두 전편 교체됐다. 인기 소프트에서는 '바이오 하자드2'와 '김철일~'을 제외하고는 모두 새로운 타이틀이며 기대 소프트에서는 '젤다의 전설64'와 '드래곤퀘스트7' 등이 그대로 뒤로 올라와 앉았다. 특히 인기 소프트에서는 PS전국에 간헐적으로 보이는 SS용 'KOF 97', '이브~', 등이 눈에 띄고, 인기/기대순 위에서 6개의 타이틀이 '스퀘어'의 소프트인 점을 알 수 있다. 기간이 지날수록 '파이널 판타지8'의 인기가 상승할 것으로 예상되며, 'DO7'과의 대결도 불만할 것이다.

■ 발행 주간 : 1998년 3월 1일 ~ 3월 31일
 ■ 조사 방법 : 게임센터 98년 4호로 역속력 분석 (30%)
 국내서 판매 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계 (30%)
 미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
 독자 투표를 통해 조사 보고 (20%)



인기 소프트 TOP 10

- 1** **철권 3 (NEW)**
PS
격투액션
남코
3월 26일
- 2** **패러사이트 이브 (NEW)**
PS
시뮬레이션 RPG
스퀘어
3월 29일
- 3** **바이오 하자드2 (12)**
PS
호러 액션벤처
캡콤
1월 29일
- 4** **KOF 97 (NEW)**
SS/격투액션/3인/3월 26일
- 5** **부시도 블레이드2 (NEW)**
PS/격투액션/스퀘어/3월 12일
- 6** **이브 더 로스트 워 (NEW)**
SS/액션벤처/아미도/3월 12일
- 7** **데드 오어 얼라이브 (NEW)**
PS/격투액션/테크노/3월 12일
- 8** **클러타워 -고스트 헤드- (NEW)**
PS/액션벤처/후진/3월 12일
- 9** **김철일 소년의 사건부 (↓ 1)**
SS/액션벤처/강남사/1월 15일
- 10** **파이널 판타지5 (NEW)**
PS/RPG/스퀘어/3월 26일



기대 소프트 TOP 10

- 1** **젤다의 전설 (13)**
N64
액션 RPG
닌텐도
- 2** **드래곤 퀘스트VI (11)**
PS
RPG
에닉스
- 3** **메탈기어 솔리드 (13)**
PS
액션벤처
코나미
- 4** **스타오션 -세컨드 스토리- (↑ 3)**
PS/RPG/에닉스
- 5** **슈퍼 로봇대전X 완결편 (NEW)**
SS/SRPG/뱅크스트
- 6** **쌍계의 (NEW)**
PS/액션액션벤처/스퀘어
- 7** **렘파이어 세이버 (NEW)**
SS/격투액션/캡콤
- 8** **포켓몬 스타디움 (NEW)**
N64/대전/김철일/닌텐도
- 9** **파이널 판타지8 (→)**
PS/RPG/스퀘어
- 10** **브레이브 펜서 -무사시진- (NEW)**
PS/액션 RPG/스퀘어

FREE RANKING

(4월호 게임센터에 예측치 반영)

일본 게임제작사 베스트 10

게임센터가 가장 좋아하는 일본 게임 제작사는 (97) 시리즈의 명성도 있었지만 그동안 게임센터가 가장 빠르고 정확한 소식을 전달한 '스퀘어'인 것으로 집계됐다. 2위는 무한한 대작 출몰에 대한 '세가', 3위는 (일본인 시애틀의 '남코' 등의 소프트에 대해서) 그리고 (SS)에 대해 '일본'이란 용어를 쓴 '3D의 소프트 관련'을 집중을 살려보았다.

- 1** 스퀘어 (SQUARE)
SQUARE
- 2** 세가 (SEGA)
SEGA
- 3** 남코 (NAMCO)
namco
- 4** 캡콤 (CAPCOM)
- 5** 코나미 (KONAMI)
- 6** 에닉스 (ENIX)
- 7** 코에이 (KOEI)
- 8** 에스엔케이 (SNK)
- 9** 닌텐도 (NINTENDO)
- 10** 타카텔 (TGL)

TGS'98 일본서 '슈우인' 가장 5

1. 용머리 스카이스 (53%)
2. 세이 세인 (17%)
3. PC (13%)
4. 게임보이 (4%)
5. 닌텐도64 (4%)
6. 기타 (3%)

TGS'98 일본서 '슈우인' 가장 5

1. 시뮬레이션 (20%)
2. 용머리 (14%)
3. 액션벤처 (14%)
4. 격투 (14%)
5. 스포츠 (7%)
6. 기타 (3%)

플레이스테이션 TOP 5

1 **철권 3 (NEW)**
격투액션
남코
3월 26일



2 **패러사이트 이브 (NEW)**
시뮬레이션 RPG
스퀘어
3월 29일



3 **바이오 하자드 2 (↓2)**
호러 액션/탐험
1월 29일

4 **부시도 블레이드2 (NEW)**
격투액션/스퀘어
3월 12일

5 **데드 오어 얼라이브 (NEW)**
격투액션/테크노
3월 12일

세턴 TOP 5

1 **KOF 97 (NEW)**
격투액션
SNK
3월 26일



2 **이브 더 로스트 원 (NEW)**
액션/어드벤처
이마미야
3월 12일



3 **김전일 소년의 사건부 (NEW)**
액션/어드벤처/감정사
1월 15일

4 **바닝 레인저 (NEW)**
액션/사기
2월 26일

5 **원터 히트 (↓3)**
스포츠/사기
2월 5일

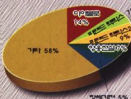
애독자 텔레마시

역시 FF 유적이 많은 연공 FF세계의 연구가 가장 많은 모습을 보였으나 평균 화질 바로 전에 간지 올린 '결혼 3의' '포스 오브'와는 근소한 차이를 보이고 있다. 지난 달 부록으로 나온 단 부록CD에 대한 유저들의 반응은 정말 특이로 인해 그라 해운 편은 아니었다. 한편 정품 CD로 가장 평균 높은 것은 역시 '기타야마호', '파렌드 액션', 등 모두 불꽃대형 게임이라는 사실을 확인할 수 있었고, 평균 실지 장다는 유저도 상당 수 있었다. 경표 위에서는 역시 '반문' '태극'과 가장 큰 차이를 특징들의 모습을 잘 글 썼다.

4월호에서 가장 재미있었던 기사



팬독자 가장 칭찬 PC부품



정품 CD 이외의 표판 부록



컴보이 64 TOP 5

1 **실황 월드컵 3 (↓2)**
스포츠
코나미
97년 9월 18일



2 **1080 스노우보딩 (NEW)**
스포츠
난텐도
2월 18일



3 **요스타르 (↓1)**
액션/난텐도/12월 12일

4 **스노보 키즈 (↑1)**
스포츠/아틀라스/97년 12월 12일

5 **디디콩 레이스 (↓4)**
레이싱/난텐도/97년 11월 21일

ARCADE 이예이트 TOP 5

1 **KOF '97 (←)**
격투액션
SNK



2 **철권3 (←)**
격투액션
남코



3 **바추어파이터3 1b (↑2)**
격투액션/세가

4 **라이벌 스톰 (↓1)**
격투액션/캡콤

5 **메탈슬러그2 (NEW)**
액션/SNK

스퀘어의 기대 신작 「무사시전」의 최신정보 공개

브레이브 펜서: 무사시전

■ 제작사: 스퀘어
■ 장르: 액션 RPG
■ 발매일: 98년 여름 예정
■ 발매처: 미정

지난호에 이어 무사시전의 새로운 정보가 공개되었다. 이번 동경 게임 쇼에 출품되어 많은 호평을 받았던 무사시전. 이번에는 새로운 여성 캐릭터와 적들의 다양한 공격하면, 무사시의 기본 역할방편의 공개되었다. 하나하나 짚어가며 이 게임의 생김새 알아보자.



한달 동안 이렇게 변했다

지난달 이어 무사시전의 새로운 화면들이 속속 공개되고 있다. 이번에는 무사시의 기본 동작과 갱-인(GET-IN)시스템, 적의 마법공격, 새로운 캐릭터를 소개하였다.



이번에 새로 공개된 캐릭터는 최종공주. 여의 최종공주인 무사시의 역할에 어떤 영향을 미칠지는 미지수이지만, 그녀가 중요 캐릭터라는 것은 확실하다. 미지수인 이유는? 여의 무사시의 역할에 중요한 역할에 기여하는 도울 것 같은 여의 중 한명일지도...

관고, 달리고, 던지기, 패린다. 액션 RPG의 기본은 검공격과 쥘다. 하지만 무사시는 다르다. 검공격 이외에 던지기가 존재한다. 하나하나 살펴보자.

검공격
이도류의 극한에 달한 무사시는 장에도 말한바와 같이 검을 두 개 장비한다. 또 장비한 검에 따라 공격방식이 바뀌는데 이번에는 일본도의 휘날린과 사형도인 레이간드가 공개되었다.

회광환
회광환은 레이간드에 비해 파괴력은 떨어지지만 기습 발동 시간이 빠른 특성을 가지고 있다. 또 바튼을 연타하면 연속 공격이 나가는 특징이 있다.



레이간드
레이간드는 일격파살을 노릴 때 적당한 검이다. 파괴력도 강해 보스전에서 사용해도 무리가 없을 정도다. 하지만 사용 후 커다란 빈틈이 생기는 것이 단점이다. 공격패턴은 회광환과 같은 방식으로 적에게 둘러싸이 있을 때 효과적이다.



던지기
검으로 공격할 필요조차 느끼지 않는 것은 물론 던지 버리자. 던지기는 무사시 장에서 큰 비중을 차지하는 액션이므로 반드시 기억해 두자.



점프

무사시의 이동 중 하이라이프는 점프다. 무사시는 점프로 험곡이나 가를 방해할 틈을 간섭할 수 있다. 대위 중 점프와 공격도 가능해 모험 중 좀더 다양한 혁신을 만끽할 수 있을 것이다.



역적의 적을 적기 당고대



만년다사 이영기 사용한다

타산지석이라 하였다

이전에 새롭게 공개된 시스템 중 하나가 갯·인(GET·IN) 시스템이다. 이 시스템은 FF시리즈에 나오는 정이도사의 리빙과 같은 것이다. 적이 사용하면 나도 사용할 수 있다. 적의 공격을 받을 때는 타이밍이 중요하다. 적이 공격하는 순간 무릎 부딪고 빼워두자.

호칭

점프를 해서 아래 있는 적을 걸으며 공격하는 호칭. 불권의 요시미츠가 사용하는 기술과 유사하다. 이 기술이 갯·인하는 순간 자동으로 발동하기 위해서는 기술을 얻을 때 타이밍이 중요하다.



목욕

스물은 커다란 적을 작게 만드는 기술이다. 걸러나가 봐도 문제없다. 왜냐하면 작게하면 되니까.

OO이영기

민복

금강산도 식후경이다. 배고프면 손에 잡히는 대로 먹자. 정확한 효과는 아직 알려지지 않았지만, 속시 HF를 회복시켜주는 능력이 아닐까?



오! 능력특약

인사

원거리의 적을 죽이기 위해서는 원인이 필요하다. 하지만 한발씩 봐서 언제 물리치겠는가? 인사다. 살같은 오직 이것 하나 뿐이다.



OO이영기

블링

말 그대로 블링이다. 거대한 공을 굴려 적을 공격한다. 공격을 할 때는 뒤에 나타난 개미지 타미에게 맞추어 버튼을 누르자. 좋은 동료에서 적이 물러온다면 당황하지 말고 인사를 자기 블링 권이 물리친다.



OO이영기

대미지 전환

적의 등각으로 받은 대미지를 다른 방법으로 이용하자. 적의 대미지

도 재할용한다. 이 기술을 발동하면 HP 이외의 원가를 적으로부터 받게 되는데, 그게 뭐냐?



신기하군

실생활에 쓰는 갯·인(활용편)

갯·인 시스템은 전투뿐만 아니라 일반 이벤트도 해결할 때도 쓰인다. 이 때 무사시전은 이벤트 해결방법이 다

양하기 때문에 의외의 행동이 모일 수도 있다. 도움이 되는 경우가 있다. 아래 두번 꼭하여 사용해야지



타산지석이라 하였다



길을 밝히라

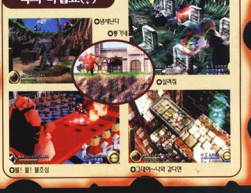
항상 몸에 좋은 것만은 아니다

갯·인 시스템이 항상 무사시에게 유리하게 작용하는 것은 아니다. 아래 사진처럼 이상한 해골이 등장해 무사시를 괴롭히는 경우도 생긴다. 이럴 때는 빨리 다른 기술을 사용해 사체 수습을 하자.



내 잘못이야

적의 마법소(?)




OO이영기

OO이영기



'만드는 드라마' 시리즈의 첫 작품

더블 캐스트


개발사 : SCE
장르 : 액션연기
발매일 : 6월 25일
발매가 : 5,800원



'드라마' 하면 그저 화면 안에 있어 말하는 지극보는 것으로 끝나버리는 어떻게 보면 일방적인 패러디이다. 그러나 거기에 플레이어의 의견이나 생각을 조금이라도 삼입시킬 수 있다면? '보는 드라마에서 참여하는 드라마로'라는 구호를 걸고 발매되는 인터랙티브한 애니메이션 「아루모라」 시리즈의 첫작품을 소개한다.

게임이 아니라 드라마입니다

이제까지 인터랙티브 무비를 지향하는 많은 시도가 있었지만 그것은 그 안에 플레이어가 참여한다기 보다는 플레이어가 이야기를 만들어 가는 듯한 것이 일반적이었다. 다시 말해 내가 부분적으로 참여하는 것이 아니라 거의 세상을 쥐고 흔드는 듯한 것들이 일반적이었다. 그러나 이 작품을 내가 만드는 드라마(손글)가 시리즈는 내가 세상을 만드는 것이 아니라, 드라

마의 한 부분으로 참여하게 되는 시스템을 가지고 있다. 마치 드라마를 보듯 감상하면서 자신에게 돌아오는 대화 기회에 자신이 적절하다고 생각하는 말을 골라서 선택하는 방식으로 진행을 하게 된다.

스토리

어느날 밤 자신이 잃어버린 지갑을 찾아 헤매던 주인공은 우연히 만난 미쓰키라는 여자에게 지갑을 돌려 받고 그것을 계기로 사귀게 된다. 주인공은 대학 영화연구모임에서 활동중인데 여자 주인공같이 없어 고민인 자신의 영화연구모임에 미쓰키를 주연어우로서 소개한다. 그런데 영화의 시나리오에는

뭔가 비밀이 있는 듯했다. 이전에 주연을 맡았던 여학생이 죽는 등... 미모덕일지 무형들의 환영을 받으며 입부한 미쓰키는 프로 촬영하는 인기로

사람들을 사로잡아가게 된다. 그런데 어느날 미쓰키의 상대적인 사쿠마가 사교로 환영을 잠시 못하는 상태가 된다. 대타로 지목된 것이 바로 주인공이었다. 바닷가에



어떻게 해서 일요일까지 연습에 보탬을 주게 되는 거지?



이렇게까지 하면 여학생도 필요해. 다른 학교 촬영에도 충분히 '대역'이 '이러한'도 필요할 것 같은 거지.

이처럼 여학생 뿐만 아니라 다양한



이만큼은 다른 여학생 못지않게 소중하게 대우 받는다.



어느날 여학생에게 걸려온 전화 한 통으로 대역을 맡게 되는 거지.

이만큼까지 러브는 물론일
 이만큼의 주인공은 골똘히 볼수록 거칠음



O!만약에...
 O!만약에...
 O!만약에...



서의 환영중 주인공은 미쓰키와의 가벼운 리브신에 코퍼를 쫓으며 정신을 잃어버리는데...

인식 어드벤처와는 무엇이 다른가?

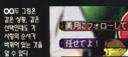
위의 칼로구분은 어드벤처라고 써놓은 것을 보고 비논. 언타식의 그림보이 게임이라 생각하면 곤란하다. 첫째 화면 속의 캐릭터들이 움직인다는 점. 마치 현실의 애니메이션과 같은 진행을 보여준다. 게다가 대다수의 어드벤처 게임이 대화(혹은 음성)만으로도만 반응하는데 비해 이것은 상황에 따라 음성은 물론이거니와 화면 자체가 움직이거나 바뀌는 경우도 다수 존재한다.

또 한가지는 선택의 기묘에 놓였을 때 어떠한 것을 선택하더라도 부분적인 이벤트만 변화할 뿐 전체적인 흐름에는 지장이 없다는 것이다. 어드벤처 게임처럼 한 순간의 그릇된 선택으로 게임오버가 되는 따위의 두려움은 없다. 자신의 선택에 따라 캐릭터들을 비묘하게 변화, 반응시킬 수 있고, 그리고 자신

의 선택에 그다지 많은 책임감을 느끼지 않아도 된다는 점이 이 작품을 편한 마음으로도 감상할 수 있게 해주는 요소가 아닐까?

1)만 고르는 사람들을 위해

RPG 중에는 플레이어가 직접 이름을 지칭할 수 있는 것들이 있다. 그런 게임들의 예로 타이타를 가



OOE 고르는 것은 정말 좋은 선택이다. 그 게임의 순서와 맥락이 있는 것을 알 수 있다.



같은 특징처럼 선택이 중요할 수 있는 장면도 있다. 하지만 보기 못하더라도 스토리는 전혀 이상 무!

만히 살펴보면 캐릭터 이름이 'ああああ...'로 되어 있는 경우를 종종 볼 수 있다. 일본어를 몰라서 그런 사람들도 있겠지만, 귀찮아서 바쁜을 언타라는 사람들도 적지 않다

고 본다. 즉 이거지 생각하기 싫은 사람들은 그냥 면 처음에 커서가 맞추어져 있는 것으로 선택을 하는 경향이 있는데, 이런 방식이라면 언제나 같은 진행, 같은 이벤트만 감상하게 될 것이다. 그러나 이 게임에선 보기의 순서

가 랜덤으로 바뀌게 되어 있다. 따라서 첫 번째 것만 계속해서 선택을 하여 늘 같은 진행이 거듭되게 되는 것을 어느 정도는 피할 수 있게 되었다.

또 다른 '드라마'들

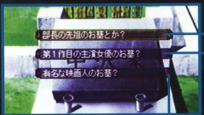
이 '내가 만드는 드라마'는 일시 말한 것처럼 시리즈물이다. 같은 시스템을 탑재한 여러 가지 이야기들이 한창 제작중에 있다. 서사시 우리에게는 다음을 '내가 만드는 드라마' 시리즈 발매 예정작들을 소개한다.



각각의 이야기 줄거리 스토리 라인에 특색 있는 줄거리를 그리고 있다. 누군가 저것을 원한다면 꼭 읽어주세요. 스토리는 그대 또한 언타로서 주인공을 따라가듯 동행할 수 있게 되어 있다.

이것은 선택에 따른 상대방의 반응변화를 흐름도도 표시한 것이다.

영화연구회의 회원들이 언타에게 인지로 이끌어 찾아가던 무덤 앞에서의 대화이다



역시도 골라주지 않거나 선택하면 동일한다

① '부정의 조성님 묘소인가?'를 선택하면



'낙서'에 낙서들을 우리 선택의 묘에 넣고 오고? 하지만 항상하는 표정을 짓는다

② '지난 번 주인공여의 묘소'를 선택하면



'그대'를 묘장에 쓰는 불쌍한 슬퍼한다

③ '유명한 여배우의 묘인가 보죠?'를 선택하면



편은 몰랐어. 이 영화의 주인공은 언타지만 언타의 묘에 쓰는 이름을 한다



주인공은 이 친구의 행적을 따르는 행방의 남자. 어느 날 주인공과 연인의 사이에서 '계절을 알고서'를 만나게 된다. 주인공은 그녀의 마음을 풀기 위해 노력한다. 그러나 '계절을 알고서'는...



주인공은 '문속의 꽃'이라는 여인을 남몰래 사랑하고 있다. 그러나 그녀에게는 어떤 악재가 있어 '문속의 꽃'을 보지 못한다. 그러나 어느 날 주인공이 악재가 제거를 하고, 순진으로 주인공에게 '문속의 꽃'이라는 주인공을 자신의 악재가 사라지게 된다.

'가장 무서운' 이란 수식어를 달고 나오는 게임

딥 피어



- 제작사 : 세가
- 장르 : 어드벤처
- 발매일 : 미정
- 발매가 : 미정

한편 심해를 배경으로 하는 호러 영화가 유행할 적이 있었다. 주위의 모든 것이 물, 도망칠 공간도 없는 어두운 물속 뿐... '심해'라는 공간은 우리에게는 선비감과 함께 끝없는 공포를 안겨준다. 그 공포와 공포감이 가득 담겨있는 깊은 바다속에서의 사냥꾼들, '딥 피어'의 공포를 어둠과 함께 날린다.

세가 최고의 제작진이 만드는 최대의 공포

나. 나를 죽여!

거지의 감각에 나신 민간 구조단의 일원 존 메이어의 눈앞에 펼쳐진 것은 보는 것조차도 괴로울 정도의 공포. 복수불능의 가지. 그리고 처참하게 쓰러진 부상자들. 그들을 구하기 위해 나신 메이어에게 부상자들이 던지는 말은 한결 같았다.

"나... 나를 죽여!"

거의 전진

미국의 해군수함 「시·폭스(Sea Fox)」의 승무원 일들은 정기간의 비밀연무를 마치고 마리아나 해구에 있는 가지. 빅 테이블에서 보급품 용식을 취하게 된다. 한참 달콤한 용식을 취하던 중 갑자기 있어할 잠수함 「시·폭스」가 갑자기 착음을 개시한다.

이유도 알 수 없이 작동을 개시한 「시·폭스」는 「빅·테이블」의 일급 보안지역인 네이비 에어리어에 충돌한다. 더불어 「시·폭스」에서 발생된 이리가 「빅·테이블」의 공기 공급 시스템에 맹공하고 외부를 향한 연막은 일체 두절되어 가지 안의 사람들은 큰 위기에 처하게 된다.

사태의 심각성을 느낀 가지의 총책임자 크렌시 대와는 군의 요인인 프라이즈 박사의 신빙 보호를 빌린 구조단에 의뢰하게 된다. 과연 보급기지과 그 안의 사람들의 운명은?

어떤 보따리를 몰고도, 무조건 오로지 하는 승무원들

그 말이 머저 끝나기도 전에 번들들 알 수 없는 공포의 생물로 변

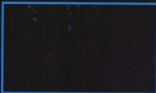
모래 해 이어의 목숨을 노린다. 알 수 없는 희문이 주인공과 플레이어를 감한다. 그러나 그 희문은 공이 찾아오는 공포에 묻혀 사라져 버린다.

도망칠 곳은 없다

필사적으로 이 공간을 탈출하려 해도지만 깊은 바닷속에 도망갈 공간따위는 존재하지 않는다. 주인공의 주변에 남아있는 것은 3000에 달하는 수압과 총칙하게 빈배버린 승무원들 뿐. 부위된 가지 외벽으로부터 점점 새어 들어오는 바닷물이 이외에 부위된 선소모양기는 제 역할을 하지 못하고 운명의 시간은 점점 주인공의 목을 죄어온다. 온전한 모습으로 이곳에서 탈출하는 것은 이미 불가능한 것 인가?

시시하게 밝혀지는 공포 그 실체는?

이런 동경 게임소에서 공개된 자료는 극히 일부이다. 마치 게임 내용이 미발과 의문투성이 이곳... 말 메일조차도 확실하게 정해져 있지 않은 '딥 피어'. 그러한 것들이 더욱 신비감과 함께 이전부터의 공포감을 만들어 내고 있다. 호러물의 대표적요소 자리잡은 '비이오 하이드'



어떤든 모두 물. 심해 용이 공포?



어떤든 어떤 생물이?



어떤든 어떤 생물이? 그리고 어떤 생물이?

이상의 공포를 자부한다는 제작사 측의 말을 공이 빌리지 않더라도 플레이어를 떨치게될 진음이 벌써부터 피부에 와 닿는 듯한 느낌이다. 공개된 그래픽으로도 상당한 필리피를 지니고 태어난 것이 예상되는 '딥 피어'의 공포를 함께 기다려 보자.



이름부터 새로운 SRPG

بات켄 로더

- 제작사: 세기
- 장르: SRPG
- 발매일: 98년 여름
- 발매가: 5,800 원

실패기에 접어들었다고 말해지는 세턴 시장에 새로운 활력을 불어넣는다. 세턴으로 즐기는 또 하나의 SRPG, 『بات켄 로더』가 여러분에게 새로운 기대를 안겨 준다. 『요형사』, 『신라주몽』, 『오미』 이름을 널리 알린 무라카미가 '캐릭터 디자인'을 맡아, '캐릭터부터' 매력에 넘쳐나는 이 작품을 벌써부터 '대작'의 냄새가 난다.

매력적인 캐릭터, 매력적인 시스템

퀴터를 방색을 채택한 시물레이션 맵은 왠지 이전의 『백티스 오우거』와 같은 분위기를 보여준다. 하지만 큰 특징은 전투시의 연출이다. 퀴터의 뱀에서 진박을 펼치다가, 전투가 벌어지게 되면, 마치 3D 전투 게임의 화면처럼 연출이 된다. 그림을 참고하자.

에 의해 전투의 승패가 크게 영향을 받을 것으로 보인다. 유저들을 위한 편리한 인터페이스도 멋보이는데, 화면상의 메뉴가 모두 아이콘 처리 되어 있다.



메뉴가 아이콘 처리되어 있다. 글씨를 읽는 사람도 O.K



시뮬레이션 스타일의 전투 연출이 보인다



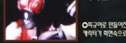
O.K가 보여요!
퀴터의 공격이 SRPG인가?
O.K가 보이는 이유는 간단하다.
O.K로 연출되는 전투는 더욱 매력적



승리를 향하여
『بات켄 로더』는 『백티스 오우거』, 『TFT』 등의 게임과 같은 분위기를 가지고 있는 만큼, 지형의 파악이부

캐릭터 디자인과 CG, 그리고 미니에처가 만나...

위의 세 개의 요소를 적절히 섞은 새롭고 충격적인 화면이 등장할 것으로 밝혀졌다. 마치 디오라마와도 같은 분위기를 보여주는 이 화면들이 사용되는 것은 오프닝? 아니면?



O.K가 보여요! 연출되는 전투는 더욱 매력적

등장인물들

『요형사』 일족은 얼어도 썩지 않는다는 게이머들이 있는 것을 보면 무라카미의 일러스트는 게이머를 사로잡는 부분이 있는 듯하다. 무라카미가 디자인한 『بات켄 로더』의 주인공들을 소개한다.



기타 등장

이야기 속에서 얼마만큼의 비중을 할당할지는 아직 알려지지 않았지만 이와 달리 인물이 있는 캐릭터들이다. 언더서 어필할 등장할 것인가?



주인공

플레이어 캐릭터로, 게이머의 정신이 될 수있어, 여성성과의 약속을 지키기 위해 일족의 가사가 달아진다. 가슴이 드러난 캐릭터.



여주인공

여주인공이다. 무라카미 특유의 큰 마법적 디자인의 복장이 눈에 띄는 그녀는 어슬픈 직 알지도 왕국의 공주.



오프닝 화면의 CG 배경화면



O.K가 보여요! 드러나지 않은 만큼 적의 신변안보 걱정 '벗길' 것이다.

우주를 배경으로 뜨거워 열전이 다시 시작된다!!

스타 글래디에이터?

외계인과 로봇, 공룡까지 등장하는 우주액션리듬의 인기현을 이
루었던 스타 글래디에이터. 스피디하진 않았지만 **유쾌하고** **있어**
한 그래픽으로 일부 유저들에게는 크게 **인기**했던 그 게임의 **유승**
작이 죽은 줄 알았던 빌스타인의 부활과 함께 등장한다.



STAR GLADIATOR

- ARCADE
- 제작사: 캡콤
 - 장르: 격투 액션
 - 발매일: 미정



이제껏
무엇보다
급격하다



공격
속도
이전
급격

시스템 소개

■ 조작방법

전작에서는 8방동 레버와 카드 버튼, 새로베기, 가로베기, 킥의 4버튼이었다. 이것은 그대로 계승될 듯이 보인다.

■ 맵과 변화

전작에서는 캐릭터의 옆면으로 화면이 거의 고정되어 있었는데 2에서는 멋진 기술을 사용할 때 가장 이상적인 화면으로 카메라 앵글이 변화한다. 훌륭한 그래픽과 함께 멋진 볼거리를 제공한다.



레버로
제어할
수 있는
카드
수용
기능
은
유승
작에
비교
하면
보여준다

■ 플라즈마 게이지

플라즈마 파워를 사용할 수 있는 게이지. 이 게이지가 0일 때는 플라즈마 파워를 쓸 수 없으며 공격력에 제한된다. 전작의 플라즈마 게이지는 라운



이제껏 MAX까지 공격력 제약을 받지
않는 새로운 플라즈마 게이지

드가 시작될 때 이미 채워져 있는 상태에서 플라즈마 파워를 쓰면 없어지고 다음 라운드가 될 때까지 사용하지 않았었다는 의미면 다시 채워질테러 최대 3층까지 모을 수 있어 전략적인 측면이 상당히 강화되었다.

■ 플라즈마 콤보

새로베기, 가로베기, 킥 등을 특정한 순서에서 따라 조합한 연속技, 연속리드라지 않는 흐름도 있지만 상, 중, 하단을 오가는 것들은 역시 작가가 까다롭다. 각 캐릭터들의 주매기수이며 전작에서는 최소 2히트에서 최대 5히트까지 있었지만 2에서는 그 길이가 더욱 길어질 듯 하다. 비관론자에 따라 그 풍유가 다양하며 빠르거나 느기 때문에 잘만 사용하면 대단히 대단한 주드권을 잡는 데 부족함이 전혀 없을 것이다. 단, 플라즈마 콤보 사용할 때는 프라즈마 리턴이나 플라즈마 리플렉트를 조심해야 한다.

■ 캐릭터별 콤보

전작에서 있었던 시스템으로 플라즈마 콤보 중 마지막 1히트가 카드왕으로 발생하는 콤비이션으로 2번



유승은
이전
비교
하면
보여준다

서는 삭제된 듯하다.

■ 플라즈마 스트라이크

공격의 플라즈마 파워, 최종 초벌살기이며 대부분이 난무제일이다. 일반적으로 가능한 워이드 워이드지만 연속에도 많은 신경을 써서 매우 멋있다. 플라즈마 콤보 중에 연속해서 연타가 가능하며 플라즈마 게이지를 한층 소모, 케티터 당 2개 이상 지니고 있는 듯하다.



새로운
캐릭터
별
플라즈마
스트라이크
기능
차이

■ 플라즈마 리벤지

일종의 반격기. 상대의 무기를 사용한 공격 중에 일확천금 공격을 펼쳐내후 자용으로 반격을 가한다. 일발이건이 가능할 정도로 취력이 콤보 발생이 빠르지만 각캐릭터의 공격과 길기에 부패하고 플라즈마 스트라이크로 막아낼 수 없다. 사용하면 플라즈마 게이지를 1과 3분의 1을 정도 소비한다. 좀 더 공격에 치중하게 하기 위한 발명된 듯하다.

■ 플라즈마 리플렉트

역시 일종의 반격기. 상대의 무기를 공격을 받게된다. 플라즈마 리벤지와 다른 점은 윗카네기만할 뿐 자동반격을 안 한다 는 것이다. 그래도 찰진 상대의 딜레이 중에 플라즈마 콤보를 넣을 수 있다. 플라즈마 스트라이크도 펼쳐낼 수 있다.

■ 플라즈마 필드

새로운 플라즈마 파워. 일정 시간동안 상대를 특수공간에 거의 놓고 공격한다. 플라즈마 필드를 발동시킨 캐릭터는 이 공간 내에서 특수능력에 생기는 데 이것의 취력이 워낙 엄청난 상대방을 완전히 압도해버린다. 특수능력은 각 캐릭터마다 다르며 특수공간의 유지시간도 각각 다른 듯하다. 현재 가지고 있는 플라즈마 게이지를 모두 소비한다.



플라즈마
스트라이크
기능
차이

카릭터 소개

승격된 캐릭터와 하이브리드 2인 B.라 하도까지 포함하여 12명의 캐릭터가 있던 전략에 비해 2에서는 무라 22명의 캐릭터가 등장한다. 여기에 승격한 캐릭터가 등장한 25명 이상도 예상이 가능하다. 하지만 2의 캐릭터 이름과 디자인을 1과 차별화된 때문에 살아난 캐릭터가 많으므로 결국 현재 선택이 가능한 캐릭터는 신 캐릭터를 포함 12명이다. 어디까지나 예상이지만 22명의 플라즈마 스트라이크를 가지고 있는 것 같다.

레인

2의 신 캐릭터로서 빌스타인의 딸, 커다란 창과 마법을 무기로 사용하는 화려한 기술을 자랑한다. 플라즈마의 능력에 강한 남자를 찾아가 그를 흡수하는 것이 목표

- 공격 공격, 역전공격인 것으로 보인다



2의 새로운 캐릭터, 사상수준의 전, 플라즈마 피폭을 지난 자를 흡수하는 시명을 띠고 있다. 날카로운 발톱이 무기가 되어 빠른 스피드를 자랑. 매우 화려한 플라즈마 스트라이크를 가지고 있는데다가 특이한 외모를 가져서 인기를 끌 수 있을 듯

- 플라즈마 흡수된 캐릭터에게서 플라즈마를 흡수하는 것은 흡수할 수 있을 듯하다



플라즈마 스트라이크, 아무렇게도 사용하면 매우 멋진 장면을 연출한다



(2P-레이커)
대강과 불을 다루는 장막이 인상적인 신 캐릭터. 빌스타인에게 정신을 차려달라는 용이 있다. 리사카 같은 것에 비해 그렇게 느리지는 않으나다가 순기능의 기술이 있어서 다양한 전법에서 가능할 것으로 보인다



(2P-G.빌스타인)
전략적 보스 영웅이 소멸하지 않고 남아서 새로운 육체로 부활했다. 2에서는 처음부터 고를 수 있다

외국 지구의 부스잡게 강력한 기술을 구사한다. 스피드는 디스 느린 대신에 공격력을 조성에 이용할 듯하다. 그 리사와 피폭이므로 매우 위험할 것이다.



(2P-B.미야토)
1에서 최강의 자리가 군림했던 미야토에 근접한 미야토에 이번엔 중을 지키기 위하여 합을 든다. 파워와 스피드, 리사카와 미친 강하리 라는 예상한다.



● 플라즈마 스트라이크, 불꽃 광란의 공격을 연이어 쓸 수 있다



(2P-릴)
전략의 유일한 여성 캐릭터였던 준 여성 캐릭터에 몇몇 영 추가된 생각에 여전히 귀여운 모습의 기술을 새로운 위치는 흔들리지 않을 듯



(2P-레슬)
날개로 날아다니는 하늘의 왕사. 제2차전을 무찌르기 위해 하이드로에 합체한다. 전략에서는 날아다니는 것 때문에 디스 사사하고 여기저기 도 헤어나 날아다니면서 구사하는 기술은 그의



● 공격력 디스폭전도 공격

(2P-프렌스)
커다란 오묘를 무기로 사용하는 유쾌한 최강인 그 리사카는 최강이다. 가다가 기술도 생기는 뽀뽀한 편이어서 상대하기 까다로운 캐릭터이다. 하지만



● 세련된 신기술을 보인다. 기능은?



(2P-클레이)
펜싱상을 이용한 빠른 공격이 주무기인 캐릭터. 싸구려 악마적인 판정에 뛰어나 총에 관해서는 엄청난 캐릭터라는 오명을 받을 수가 없었다



(2P-루키)
1에서 많은 대배자의 연속기와 특이한 기술로 호기심을 강한 캐릭터였던 그녀. 전략의 기술은

그러도 워터타이도 강한 캐릭터라던가 그에 지음에서 승리를 할가 없었어 커지는 등의 특이한 기술이 보여서 더욱 기대를 갖는다. 2에서도 계속된 것 같이 보여 개척에도 어울릴 것 같고도 예상된다.



(2P-간티)
커다란 모자를 무기로 사용하는 파워와 장가 위주의 캐릭터. 여전히 기술습득에서의 달이 가온 것이 단점이지만

만 기를 하나 하나 모두 강함으로 불리할 것은 없다. 훌륭한 가치와 최첨단 반격이 승리의 관건

● 영묘 훈련, 2인 2P인 간티를 훈련

(2P-오케)
전략에선 플러스 마이너 중에도 일개 반격을 당할 정도로 무찌지지 않게 날라 스피드 때문에



(2P-가모프)
간 기를 하나 하나 모두 강함으로 불리할 것은 없다. 훌륭한 가치와 최첨단 반격이 승리의 관건



● 영묘 훈련, 2인 2P인 간티를 훈련

하나하나 알아보자!

드래곤 퀘스트가 대체 뭐야?



드래곤 퀘스트의 독자층에 '드래곤 퀘스트(이하 드래)'를 모르는 사람은 없으리라고 생각된다. 하지만 혹시 모르니 드래를 위해, 그리고 드래의 역사를 알고 있는 사람에게는 다시한번 상기할 수 있도록 드래에 대해 간단히 소개하고 넘어가고자 한다. 드래곤 퀘스트 시리즈가 처음 등장한 것은 1986년 5월, 드래곤 퀘스트의 등장과 함께 게임기에도 RPG라는 장르가 탄생하게 되었다(물론 1986년 2월에 켈다의 전설이 발매되었지만 당시만 해도 역시 RPG라기보다 액션·타입의 '가짜'였다). 당시 RPG라는 장르에는 PC용인 '울티마', '위저드리'와 같은 '게임이 존재했지만' '게임'이라는 용어에서 보면 드래곤 퀘스트를 최초의 RPG라고 해도 문제가 없을 것이다. 드래곤 퀘스트는 첫 발매 이후, 꾸준한 시리즈가 이어졌으며 새로운 드래곤 퀘스트가 등장할 때마다 큰 소동이 날 정도로 많은 인기를 모으게 되었다. 일본에서 드래의 인기는 하늘을 찌를 듯했으며 '국민적 게임'이라고도 일컬어지기도 했다. 한편 명작으로 일컬어지는 파인드 판타지, 헤라클레스의 영광과 같은 게임도 모두 드래곤 퀘스트의 어려서 시작된 것으로 드래곤 퀘스트는 게임기 RPG의 선구자라고도 같은 존재인 것이다.

드래곤 퀘스트의 발자취

현재까지 나온 드래곤 퀘스트 시리즈는 총 8편. 이 중 2가지는 리메이크작이다. 이 자리에서는 발매된 순서대로 드래곤 퀘스트의 발자취를 따라가면서 각 시리즈의 특징과 개선되었던 점들을 살펴보도록 하겠다.

1986년 : 드래곤 퀘스트 I

드래곤 퀘스트 역사의 시작, 아레르길드라는 세계에서 전설의 용자, 로도의 후예가 세계평화를 위협하는 용왕을 물리치는 이야기이다. 동요는 존재하지 않았으며 적도 1마리밖에 출현하지않았다. 비교적 짧은 시나리오였지만 RPG라는 장르에 생소한 당시로서는 충격적인 작품이다. 무엇보다 게임은 액션, 슈팅과 같이 생겼지만 쏘고 부수기만 하는 것이 아니라 생각하면서

플레이할 수 있는 것이라는 인식을 갖도록 했다.

1987년 : 드래곤 퀘스트 2

1편의 발매 후 약 1년여 지나 발매된 2편. 드래곤 퀘스트를 구입하기 위해 밤을 새우며 줄을 서는 일은 이때부터 시작되었다. 1편에 등장한 용자의 후손 3명이 모여 대신관 학관을 물리치는 이야기. 동요가 등장하여 3편의 모험을 표현



하였으며 이때부터 적들도 복수도 등장하기 시작했다.

전체적인 맵의 크기는 전작의 4배 이상이었으며 넓은 지역을 이동하기 위해 '베'라는 이동수단이 처음 등장하는 등 양적으로나 질적으로나 대폭적인 향상이 있었던 작품이다. 또한 이후의 드래곤 퀘스트를 위한 초석은 2편에서 완성되었

다고 할 수 있을 정도로 시스템의 측면에 있어서는 높은 완성도를 지닌 작품이다.

1988년 : 드래곤 퀘스트 3

초기 드래곤 퀘스트 시리즈, 일명 '도도의 전설'을 완성시킨 작품. 시대적으로는 1편과 2편보다 과거를 그리고 있다. 마왕 바라모스와



대마왕 조마를 물리치는 용자의 이야기로 3편의 엔딩으로부터 1편과 2편에 언급되는 전설의 용자 '도도'가 대해 누구였는지를 알 수 있게 된다. 당시로서는 상상을 초월하는 장대한 스토리, 다마션전에서의 전적 시스템, 수많은 아이템 등 '드래곤 퀘스트가 최고'라는 생각에 누구나 고개를 끄덕이도록 만들게 한다.

또 다른 특징으로는 드래곤 퀘스트 시리즈의 원형이 되어버린 2

지 세계의 존재를 처음 도입한 작품이기도 하다(바라모스를 물리치는 당시 세계와 조마를 물리치는 지하어 아레르길드).

1990년 : 드래곤 퀘스트 4

1, 2, 3편으로 '도도의 전설'을 완결지은 후 새로운 시작인 '원공 스토리'의 첫번째 작품. 수백년만에 다시 부활한 마왕을 물리치는 용자의 이야기. 4편의 특징은 워너워로도 처음 도입된 AI전투 방식과 5개의 장르로 나뉘어진 독특한 구성이다. 이 2가지 특징은 주인공이 아닌 동료 캐릭터에게 개성을 부여하기 위한 배려이다. 1편이



원래 주인공 한명의 모험이지만 2편과 3편에서는 여러 동료들과 함께 모험을 하는 내용이다. 하지만 주인공마저도 대사가 없는 드래곤



퀘스트의 특성상 동료에게서는 '동료의 역할'보다는 '전투를 위한 액세서리' 정도의 가치밖에 느껴지지 않았던 것이 사실이다. 하지만 4편에서는 5개의 장소로 구성되어 각 장마다 마지막 5경주 세 용자를 도와주

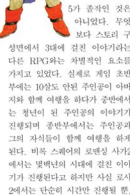
게 될 동료들이 주인공으로 등장하게 하여 그들 나름 대로의 삶의 목적과 의지를 보여주게 된다. 전체적인 영민한 경향해보면 주인공을 제외한 동료들이 작중으로 전투를 벌일 때는 AI전투 시스템 역시 이와 같은 맥락에서 해석할 수 있다. 비록 'AI의 지능이 떨어진'다는 시스쟁이지만 오히려 그림으로써 실제와 같은 느낌을 받을 수 있는 것이다. 좀더 자세히 설명해보면 실제로 용자가 어떤 동료들과 함께 모험을 하다가 전투를 벌이게 되었다고 해보자. 과연 동료들은 용자가 지시한대로만 행동을 하게 될까? 그렇지 않다. 어느 정도 큰 줄기는 지시할 수 있었지만 그에 따른 세세한 행동은 모두 동료들이 스스로 판단하여 행동하는 것이다. 그리고 그러다보면 동료들이 갑자기 전혀 쓸모없는 행동을 하는 등의 실수를 저지르는 경우도 생기게 될 수 있다(과연 플레이어는 항상 효과적인 행동을 했는지도 생각해볼만 한 일이다). 이런 점을 생각해보면 AI전투 시스템은 드래곤 퀘스트에 등장하는 조원들의 개성을 강화하는데 한 몫을 했다는 것을 알 수 있다.

1992년: 드래곤 퀘스트5

SFC로 처음 등장한 드래곤 퀘스트. 단순히 '야랑을 물리치기 위한 용자의 모험'이라는 전작까지의 기본 구성을 벗어나 '어머니를 찾아'

서'라는 주제를 가지고 있다(물론 마지막에 야랑을 물리치긴 한다). 5편은 4편이 발매된 후 2년이 넘는 시간이 지나자야 등장한 만큼 팬들의 기대가 컸던 작품이다(실제로 몇몇이나 발매일을 연기하여 필자는 약 6개월간 드래곤 퀘스트5의 발매만을 기다리며 지냈던 기억을 갖고 있다). 하지만 그래픽이 FC 시절에 비해 그리지 좋아지지 않았다는 점을 비롯하여 여러 면에서 기대에 미치지 못했다

다는 평가를 받았다(당시에는 드래곤 퀘스트 5 때문에 SFC를 구입한 사람도 적지 않는 정도)로 큰 기대를 모았었다. 마치 FF7을 하기 위해 콘솔을 구입한 것 처럼...). 하지만 속삭양을 틀어 보면 2년이라는 기간에 비해 볼만족스럽다는 것이 절대로 드래곤 퀘스트 5가 줄지 않은 것은 아니었다. 무엇보다 스토리의 구성면에서 3대에 걸친 이야기라는 다른 RPG와는 차별적인 요소를 가지고 있었다. 실제로 게임 초반에는 10살도 안된 주인공이 아버지하고 함께 여행을 하다가 쯤만에서는 청년이 된 주인공의 이야기가 진행되며 쯤만부에서는 주인공과 그의 자식들이 함께 여행을 하게 된다. 비록 스토리의 로엔실 사기2에서는 몇백년의 시대에 걸친 이야기가 진행된다고 하지만 사실 묘사2에서는 단순히 시간만 진행될 뿐



마음에 사는 사람도 거의 변화가 없다고 몇백년이 지나도 사람들이 똑같은 소드만 하는 여치구니 없는

모습을 보여준다. 하지만 드래5에서는 시간이 흐름에 따라 세계 각지에 있는 사람들 역시 변화하게 된다. 이는 어서 드래곤 퀘스트의 스토리와 구성이 호평을 받는지를 보여주는 한가지 요소라고 할 수 있겠다.

그 외에도 5편에서는 몬스터를 동료로 삼을 수 있고 시스템을 재용하게 되었다. 그리고 전작에 등장하였던 AI시스템이 환승 보장되어 있다. 단순히 명명만 내리는 시스템에 대한 게이머들의 불만을 의식한 듯, 3편 이전과 같이 각 동료들에게 일일이 지시를 내릴 수 있는 메뉴가 추가되었다. 하지만 동료가 된 몬스터들의 '현명함(カシコク)' 수치가 낮다면 영웅은 지시와는 관계없는 어리석은 행동을 하는 경우가 있도록 하여 드래의 현실성은 그대로 유지시켰다. 하지만 3개월 후에 발매된 FF5에 비하면 무도 초라한 연출 때문에 5편부터 드래곤 퀘스트와 FF의 입지가 바뀌게 되었다고도 할 수 있다.

1993년: 드래곤 퀘스트6, 2차메이크

PC로 발매되었던 1, 2편을 SFC판으로 리메이큰 작품. FC의 분위기를 유지하면서 SFC의 성능에 걸맞는 그래픽과 사운드를 갖추게 되었다. 그동안 개발된 시스템을 다수 도입하였으며 '닌자도가 상당히 많아진 것이 특징이다.



1994년: 드래곤 퀘스트6

5편에서 약간의 심장을 안겨주었던 것을 만화하려는 듯, 거의 모든 면에서 완벽한 모습을 보여준 작품이다. 전작 시스템, 몬스터 동료 시스템, AI 전투 등 전작에 등장하였던 각종 시스템이 총 망라되었으며 가장 차별화. 사운드에서도 동급 평가를 자랑한다. 무엇보다도 풍파 현실을 오고가는 스토리 구성은 드

래곤 퀘스트만의 묘미를 마음껏 맛볼 수 있도록 해주었다. 무엇보다도 6편에서는 '생각하는 RPG', 말년에는 'RPG'를 표방하여 열린 구성으로 이루어져있었다는 점이 특

이던 작품처럼 '야랑을 물리치기'와 같은 목적을 가지고 진행을 하는 것도 FF 이전과 같이 스토리가 요구하는데도 진행하는 것도 아닌 그냥 모험을 하는 내용으로



이루어졌다. 물론 처음에는 주인공이 자신의 본 모습을 찾기 위해 여행을 떠나게 되지만 자신의 모습을 찾는 후에는 그냥 세계를 모험을 하다가 여러 가지 사건을 접하게 되고 그러면서 게이머에게 스스로 어떤 목적을 발견하는, 일종의 'RPG'로서의 상당히 자유도가 높은 구성이다. 또한 무조건 '드래곤 퀘스트다운 것'만을 추구하던 방식에서 탈피하여 FF와 같은 다른 RPG에서 도입한 바 있는 본분만을 한 정점을 많이 도입한 것도 특징이다.

1995년: 드래곤 퀘스트3 2차메이크

SFC로는 마지막 드래곤 퀘스트가 될 작품. 드래곤 퀘스트 시리즈 중에서 가장 많은 사랑을 받았던 3편을 리메이큰하였다. 그래픽은 SFC의 역학을 달리며, 새로운 요소를 많이 도입하여 기존에 플레이한 바 있는 사람들도 다시 게임 재미있게 즐길 수 있도록 리메이큰하였다. 또한 주사위 게임과 같이 스토리 외적인 요소를 다수 도입하여 변화하는 게이머들의 취향을 맞추려는 노력도 많이 엿보이는 작품이다.



드래곤 퀘스트, 이런 점들이 궁금하다

그런 이번에는 드래곤 플레이어를면서 커리어에 이르기 까다로운 점, 그리고 인성적이었다면 부분을 다시 한번 체크해 보면서 옛날의 향수와 DX7에 대한 회상을 느낀 것도 보도록 하자.

다른 RPG도 대부분 마진까지이긴 주인공은 언제나 처음 시작할 때 가장 억만 무기와 방어구만을 지니고 있는 데 그 이유는 무엇일까요?

사실 플레이어는 자신이 '게임'을 즐기기를 위한 의식을 하고 있기 때문에 암묵적으로 이러한 점에 대해 크게 신경쓰지 않지만 마진과 보면 '보장 테드'라는 대의를 지니고 모험을 시작하는 용자의 장비가 고약 돌림과 가족들이라는 것은 뭔가 사리

고작

성경

에 맞지 않는다. 특히 드래곤 퀘스트2의 주인공은 일국의 왕자의 신분이지만 다른 시리즈의 마찬가지로 행원이라는 장비에 갖춘 세 모험을 떠나게 된다. 이는 아무래도 초기의 RPG였기 때문에 이런 제한된 장비까지의 신경쓰지 못하였기 때문이라고 변명할 수 밖에 없을 듯하다. 하지만 4편부터는 이러한 점들에 대해 어느정도 알렸기 때문에 모험을 갖게 된다. 4편에 등장하는 주인공들은 왕 왕도 모험한 공주, 한 작은 마을의 상인, 몬스터들이 의뢰 전달한 마을에서 홀로 살아남은 용자이고 6편에서는 단순히 한 마을의 스님이 우연한 기회에 모험을 떠나게 되는 내용이다. 따라서 초기의 장비가 허술하다고 해도 전혀 이상할 것이 없는 구성이다.

레벨이 올라가면 그에 따라 마법이 생기게 된다. 이는 어떻게 된 일일까요?

렐브는 만화들 본 적이 있는가? 타이의 대모험 1권을 보면 한 병사야 타이의 대모험에 마법을 사용하게 되는 원리에 대한 설명을 볼 수 있다. 드래곤



서는 마법을 사용하기 위해서는 그 마법을 사용하기 위한 의식을 치러야 한다. 그리고 의식을 성공적으로 마치게 되면 그 마법을 사용할 수 있게 되는 것이다. 하지만 이 예에대해서는 설명되어야 할 조건이 있는데 그것은 의식을 행하는 자기가 마법을 사용하기 충분한 능력을 지니어야만 하는 것이다. 아마도 드래곤 퀘스트4에 등장하는 마법을 사용할 수 있는 인물들은 일찍부터 대다수 마법의 의식을 치렀다고 생각된다. 따라서 경험을 쌓아 레벨이 올라가게 되면 이미 의식을 치렀던 마법에 길맞는 능력을 갖추게 되어 마법을 사용할 수 있게 되는 것이다. 따라서 전사, 장대와 같은 직업들 가진 인물들은 아마도 레벨을 높이고 신원적으로 마법을 사용할 수 있는 능력을 지니고 있지 않으므로 마법을 사용할 수 없는 것이라고 할 수 있겠다.

드래곤 퀘스트4에 등장하는 용자의 여자인구, 신이? 마지막 보스인 데스 피시어로 물리치고 난 후 영영에서 용자가 고향으로 돌아가면 신이여가 부활하게 된다. 대체 어떻게 된 일일까요?

드래곤 퀘스트 4의 엔딩을 본 사람이라면 알고 있었지만 데스피시어를 물리친 용자는 완전히 심해

서 함께 지내지는 마스터 드래곤의 제안을 정중히 거절하고 동료들과 작별을 고한 후 몬스터들에 의해 파괴된 고향으로 돌아가게 된다. 그러면 옛날, 신이여가 누워있던 하얀 꽃밭에서 몬스터들에게 살해 당했던 신이여가 되살아나게 되고 용자와 함께 포옹을 하게 된다. 대체 분할의 죽은게 침입없는 신이여는 어떻게 되살아났을까? 이 점



문에 대한 답은 바로 마스터 드래곤이 쥐고 있다. 마스터 드래곤은 자신을 대신해 데스피시어를 물리치고 세상을 구해준 용자에게 보답의 선물로 용자의 소원을 구한다. 신이여를 되살리게 것이다. 용자의 일부를 비롯하여 데스피시어의 손에 죽은 모든 이들을 살려주면 더욱 좋겠지요 드래곤 퀘스트5에서 보여준 것처럼 마스터 드래곤이 그렇게까지 친절한 것은 아니기 때문에 신이여를 부활시키는 것으로 끝난 것이다. 어쨌거나 감정의 포옹 장면은 보면 용자는 그 정도로도 충분히 만족했다고 생각된다.

평자는 당시 여자 용자로 플레이해도 신이여와 포옹하는지가 증명됐고 실제로 여자로 플레이도 다시 증명까지 보였었다. 그리고 여자 용자의 경우에도 신이여와 포옹을 하는 것을 보고 뭔가 이상(?)하다고 생각했었는데 지금 생각해보면 매우 친했던 여자 친구여 리 재회의 포옹을 하는 것이 이상한 것은 아니라고 여겨진다.

용자는 선한 마음을 가진 장비를 몇 가지 사면이 분당마다 마음에 들어가는 대로 남의 집을 뒤져서 마음을 풍계기꾼 된다. 과연 어떻게 되는걸까요?

드래곤 퀘스트5를 플레이해본 사람이라면 누구나 남의 집이나 상

의 창고에서 아무런 피해감도 느끼지 않은채 물건을 훔쳐본 적이 있을 것이다. 하지만 이것이 과연 올바른 일일까? 그리고 용자는 어떤 일이라면 어디서 사람들이 있는 곳에서도 못본채 하는 것일까?

드래곤 퀘스트의 세계에서 가치를 몰아내니 보면 누구나가 생각이 휘게 되려한다는 사실을 알고 있으며 전설의 용자가 자신들을 도와



줄 거라고 굳게 믿고 있다. 이런 점들로 미루어보아 세상 사람들은 주인공과 그의 동료들이 바로 자신들을 위기에서 구해준 용자일 것이라는 사실을 알고 있다고 여겨진다. 다시 말해서 사람들은 용자일뿐이 아니라 위기에서 구해준 용자일뿐이 아니라 자신들의 사소한 물건을 훔쳐가는 일을 내(나)를 위해 소(소)를 희생한다는 생각으로 정당화하고 있다고 생각할 수 있다. 그리고 대부분의 경우 집에서 발견되는 물건을 돌려야만 할지라도 해독초간은 사소한 것들이 대부분이기 때문에

용자도 도둑질은 무죄?



생계에 큰 위협을 주는 일도 아니기 때문이다. 물론 현재 우리나라와 같이 IMF와 같은 상황이라면 생계를 위해 사소한 것도 목숨을 걸고 지켜야겠지만 드래곤 퀘스트의 세계는 비록의 중요도. 마왕의 위협이 유일한 걱정인 세상이기 때문에 별 문제는 없다고 생각할 수 있다.

참고적으로 데이터리스트의 명차 RPG인 '베라클레스트의 일방' 시리즈에서는 남의 집에서 함부로 물건을 훔치게 되면 동료들이 '님의 물건에 함부로 손을 대도 괜찮은거야?'라고 묻게 되고 주인공 스스로도 편지를 모의 채찍을 노크하는 것이 표현된다. 하지만 이들은 드래곤 퀘스트 시리즈와 달리 세상을 구할 운명을 지니고 태어난 용자들이 아니기 때문에 세상 사람들이 그들에 대해서 알리고 만무하다. 따라서 이들이 죄책감을 느끼는 것은 당연한 일이다. 그렇다면 F76의 티나나 나77의 크라우스 정도 죄책감을 느끼어야 할까요?

전투 중에 등장하는 독사, 독니뱀과 같은 상대를 공격시키는 특기형 지니고 있는 몬스터들을 물리치고 나면 여덟개의 연는 경우를 겨우 집합 수 있다. 대체 어떤 연 여덟개를 지니고 있는 것일까요?

상대를 공격시키는 몬스터들이 해독제를 지니고 다닌다. 원지 알리가 연는 것 같은 이야기지만 드래곤 퀘스트 뿐만이 아닌 다른 RPG에서도 흔히 볼 수 있는 경우이다. 과연 이러한 일들은 어떻게 설명할 수 있을까? 우선 한가지 생각해보 수 있는 경우는 독사가 실수로 자신을 해독제 되거나 독니뱀이 자신이 뿌린 독자루를 마시고 중독되었을 때 해독하기 위해 해독제를 휴대하고 다닌다는 설명이다. 하지만 만일 이러한 몬스터들이 이미 독에 대한 면역이 되어있다고 한다면 이러한 설명은 아무런 소용이 없게 된다.

그렇다면 이번엔 이련식으로 생각해볼까. 독사나 독니뱀과 같은 몬스터들이 아무곳이나 나타나는 것은 아니다. 다시 말해서 특정한 지역에서 출몰한다는 이야기이다. 따라서 이러한 몬스터들이 등장하는 지역을 지나야만 하는 여행자나 모험가들은 중독이 되는 경우를 대비하여 해독제를 상비하고 다닐 것이 바람직하다. 그러다가 몬스터에게 당하여 사망하게 되면 그 용품을 우연히 몬스터들이 지니고 다니게 되는 것이다. 예를 들어서 해독제를 지닌 사람을 단순히 삼켜버린 킹코브라를 물리치게 될 경우 코브라의 뱀속에서 들어있던 해독제를 얻을 수 있게 되는 것이다.

드래곤 퀘스트4에 등장한 '호이밍'이 인간이 된 시점은?

드래곤 퀘스트4의 1장에는 '호이밍'이라는 몬스터가 등장한다. '호이밍'은 인간이 되고 싶어하는 몬스터로 인간과 함께 다니다보면 공을 얻을 수 있을지도 모르겠지만 1장의 주인공 라이안과 함께 다니며 라이안을 도와주게 된다. 그런데 용자가 주인공으로 나오는 5장에서 라이안을 만나게 되는 장소인 갈레오 섬에 가면 또 자신을 '호이밍'이라고 소개하는 사람을 만날 수가 있다. 그의 이야기를 들어보면 그가 바로 1장에 나왔던 '호이밍'인 것은 분명하다... 대체 어떻게 인간이 될 수 있었을까? 아마도 그를 물리치기 위해 해독제를 사용하면 라이안이 소속되어 있는 바틀랜드의 왕이라고 생각된다. 1장을 클리어하고 바틀랜드의 왕에게 가면 왕은 수고했다면서 라이안에게 상으로 경검서를 주게 된다. 이 때 아마도 호이밍에게는 사람이 될 수 있는 비법을 알리 주었을 것이다. 과연 바틀랜드의 왕이 그런 비법을 알고 있었느냐는 반문이 있을 수 있지만 드래곤 퀘스트에서 등장하는 왕 중에는 선비한 능력을 가진 사람이 그 외 예외는 존재한다. 바로 2장의 주인공, 아리아의 아버지

지인 산트하임의 왕은 미래의 일을 예언하는 꿈을 꾸는 능력을 지녔다. 또한 드래곤 퀘스트3에서는 왕들이 세이브를 시켜주는 능력도 가지고 있었다. 이런 점들을 생각해 볼 때 호이밍이 인간이 될 때에는 바틀랜드의 왕이 깊숙히 개입되어 있다는 생각은 상당히 설득력을 가진다.

드래곤 퀘스트6에서 미려유는 자신의 현실세계의 목적을 잊지 않았는데...혹시 제작자들이 미래유에 대해서 어떤 생각이 아닐까?

드래곤 퀘스트에서 주인공과 몇 다른 QD 미려유는 함께 마왕 무드를 물리치기 위한 여행을 하던 사이이다. 결국 무드와의 첫 대결에서 패해 그들은 현실과 꿈의 두가지 세계로 쪼개지게 되었고, 그 후 현실세계로의 기어를 밀어붙인 주인공은 꿈의 세계에서 우연히 미려유를 만나게 되고 함께 여행을

하던 중 현실 세계로 가게 되고 그곳에서 미려유를 만나게 된다. 그 후 다시금 함께 여행을 하면서 여러 일들을 겪기도 하지만 결국 주인공과 미려유는 자신의 목적을 잊지 않고 꿈과 현실의 장이 다시 합쳐지게 된다. 하지만 엔딩을 보든 그 순간까지도 미려유는 목적을 달성하는 이벤트는 나오지 않는다. 이는 대체 어떻게 된 일일까? 일단 결론부터 말하면 미려유는 주인공과 재회하기 이전에 이미 자신의 목적을 찾았다. 그 근거를 들면 대미왕을 물리친 후 꿈과 현실 세계가 다시금 분리될 때, 꿈의 세계에만 존재하는 마왕이든 현실 세계에서 사라지게 되지만 미려유는 사라지지 않았다. 즉, 미려유는 꿈의 세계와 현실이 아닌 현실 세계의 목적을 지니고 있었던 것이다. 따라서 제작자들은 미려유에 관한 일은 잊은 것이 아니고 이미 일어난 일로 설정을 해 놓은 것이다.

대예상! 드래곤 퀘스트 7

드래곤 퀘스트7은 PS8으로 발매된다는 소문이 이미 오래전부터 알려진 정보이다. 결국 그동안 몸빼이 라는 매체를 이용했던 기존의 작품과 달리 드래곤 퀘스트7은 CD라는 대용량의 매체를 이용하게 된다. 이러한 점들은 어떠한 변화를 가져오게 될까? F76의 경우 CD를 이용하면서 CG를 이용한 멋진 배경과 동영상, 영화와 같은 화려한 연출을 이용하여 과감한 변신을 개설했다. 하지만 F76의 경우 초기작품부터 기존의 TF7적인 요소들을 유지하기 보다는 바로 새로운 요소를 가미하는데 중점을 두는 인상을 보여왔으며, 원래 연출 효과를 중시했기 때문에 이러한 변화를 해도 어쩔만큼 느껴지지 않았던 것이 사실이다. 하지만 드래곤 퀘스트의 경우 새로운 작품을 내더라도 언제나 이전 작품으로부터 내려오는 '드래곤 퀘스트적인 것'을 유지하는 데 많은 노력을 했었고 그것이 너무 심해 퇴행적인 발전이 너무

적었던 경우도 있었다(드래곤 퀘스트5처럼). 그러다가 회향적으로나 시스탤적으로나 비교적 좋은 변화를 개설했던 편에서는 '드래곤 퀘스트'답지 않아...'라는 비판을 받기도 했다. 따라서 기존의 정통을 유지하는 것과 새로운 시대의 변화를 받아들여야 한다는 두 마리 토끼를 쫓아야 하는 드래곤 퀘스트7의 제작자들은 상당한 스트레스를 받고 있으리라고 여겨진다.

하지만 일본의 모험가가 실린 몇몇 포리계의 인터넷 기사를 살펴보면 '그동안 용량의 제한 때문에 표현하지 못했던 점들이 많았다.' 라는 내용을 발견할 수 있는데 이 말은 다시 말해 CD라는 대용량 매체를 이용하게 된 이상 자신이 표현하고 싶은 모든 것을 최대한 표현하겠다는 뜻으로 해석할 수도 있다. 어쨌거나 드래곤 퀘스트7이 CD라는 매체를 충분히 활용한 작품이 될 것만은 틀림없는 사실인 것이다. **64**



RPG 속의 러브퀘스트



동서고금, 남녀노소를 막론하고 '사랑'이란 개념 가슴이 뛰고 얼굴이 화끈거리는 요상한(?) 단어다. 또한 자신의 마음을 확 뻗어야 겨우 겨우 맺은 이상의 그 은은한 미소가 자연스럽게 떠오르게 되는 단어다. 물론 동성간의 아찔한 로즈를 생각하는 팬데(?)도 있겠지만 궁극적으로 사랑이란 것은 사랑과 사랑, 특히 남성에게는 더욱 절실한 것이다.

이미 절실한 것 같은 사랑이 있는가 하면 아예 갖 피어난 싱글들과 답답한 꼴과 같은 사랑이 있고, 한쪽이 상대를 동정과 존경을 하며 혼자 애써주는 아름다운(?) 짝사랑이 있으면 누가 남동생을 돌보듯 보살핌을 받는 그런 로코한 사랑도 있다. 일상생활에서 우리가 느끼는 이러한 사랑은 게임 속에서도 잘 표현되고 있다. 특히 롤플레이밍 게임에서는 '세력간'이 존재하고 그 속에는 주인공들의 애절한 사랑의 이야기가 잔잔히 흐르고 있다.

원래 롤플레이밍 게임이라는 장르는 '게임의 성격상' 사랑'이라는 요소가 별 필요가 없는 장르였다. 그러나 시기가 흐르고 시스템 구성이 발달하면서 아무래도 '정'의와 '자유' 그리고 '행복'만으로는 유저들의 공감을 형성하기에 부리가 없었다. 유저들이 헌터들은 해보고 싶고 또 하고 있는 것. 그런 것이 필요했다. 그래서 첨가된 것이 바로 '사랑'. 사랑이었다.

의생이만 이름으로

RPG 속의 사랑들은 주로 주인공을 중심으로 일어나는 것이 대부분인데 롤플레이밍 게임의 장을 현대판 퀘스트(이하 DQ) 1편에서 보게 된다. 물론 주인공이 한 명 뿐이라는 이유로 있었지만 주인공을 중심으로 사랑이 진행되므로써 좀더 많은 공감대를 느낄 수 있게 했다. 그러나 이후에 나타난 RPG들은 여기에서 더 발전하여 주인공 이외의 주변인물들 간의 사랑을 표현함으로써 '느끼는 사

랑' 이외에 '보는 사랑'을 첨가시켜 플레이어들



를 더욱 즐겁게 해 주고 있다.

사랑에는 여러가지 유형들이 있지만 그중에서도 '자신의 희생'으로 얻을 수 있는 사랑은 감동적이기까지 하다. 사랑하는 사람을 위해 자신의 목숨을 버리는 '자랑'. 이러한 사랑은 보는 이로 하여금

동정심을 유발시키고 '희생'을 일으키게 하는 저, 일명 '약당'이라고 불리는 저에게 모든 패일을 전하기 식으로 색 스토리를 더욱

극적으로 전개시킬 수 있다. 이런 특성 때문에 영어나 프랑스어라 마에 서 자주 쓰이는 유형이기도 하다.

즈 중 4편에서는 용자 알스(가일)를 위해 몸을 받치는 그의 소꿉친구이자 여인인 아렌(가일)의 사랑이 이 유형에 속한다.

평화요이 지내는 어느날 한낱의 시골 마을에 몬스터들의 손길이 도착하게 된다. 마을 사람들은 애써 힘입은 알스를 보호하기 위해 퇴진 지휘관에게 알스를 숨겨게 된다. 그러나 몬스터들은 마을사람들을 차례차례 죽이고 알스가 있는 창고까지 찾았지만, 한편 알스를 열어서 지키고 있던 아렌은 권안한 미소와 함께 '안심해요!'라는 말을 남기고 알스와 똑같은 모습으로 변신한 몬스터들이 기다리는 밖으로 나온 다. 얼마 후 몬스터들이 모두 물러가고 알스가 밖으로 나가보지만 이 때 아렌은 목숨을 잃은 후였다.

드래곤 퀘스트 시리즈

흔히 FF시리즈와 함께 게임계의 부흥(Two Top)으로 꼽는 DQ시리

모든 게임은 결국은 '사랑'이다!

아련을 잃은 슬픔에 버거워하는 알스는 아련을 위하여, 그리고 마을사람들과 세계를 위해 여행을 떠나게 된다. 결국 알스는 세상을 구했고 아련이 죽은 자리에 핀 꽃 위에서 다시 아련과 재회하는 엔딩 장면은 유채로 하이급 미소를 머금게 했다.

후나더 시버 스토리

사랑하는 이를 잃고 진정한 힘을 깨닫는 사람이 DQ4 편이라면 '후나더 시버 스토리'는 힘을 버리고 사랑하는 이를 되찾는 반대로는 사랑이라고 할 수 있다.

어릴적부터 한 집에서 자라난 아레스와 후나. 하지만 이들은 실제로 남매가 아니었다. 버려진 건간이후 후나를 아레스의 부모가 찾아 키운 것이다. 둘은 그 한 방울 안 섞인 채 한 가족처럼 살 수 있었고 자라면서 남매 이상의 감정이 점점 커져가지만 표현을 할 수는 없었다.

그리나 친구 라무스의 계기로 시작된 여행은 서로의 감정을 확인하

는 계기가 되었고 최후의 결전에서 세 세계를 정복하려는 카레온의 세뇌를 받은 후나가 자아를 잃게 되자 아레스는 자신의 열원이었던 '드래곤 마스터'의 꿈을 포기하면서까지 후나를 구출해 낸다. 그후 아레스와 후나의 포옹장면은 플래이어로 하이급 그 어느때보다 진한 사랑의 느낌이 됐다. 또한 서로에게 미소를 짓는 모습은 마치 처음에 후나가 아레스의 곁에 버려졌던 것이 우연이 아니었다는 느낌을 주기에 충분했던 것이었다.



이러니 울컥하는 건 무슨 뜻이냐?
후나야!
후나야!



드래니 너 뭐한데
드래곤마스터가 뭐한데!
뭐한데!

'보호'란 확언이다

'희생'이 사랑을 일깨워주는 것이라면 '보호'는 사랑을 확인시켜주는 것이라고 할 수 있다.

여자라면 누구나 이성으로부터 보호받고 싶은 본능이 잠재해 있다. 남자 역시 자신의 여자친구 정도는 타인에게서 보호하고 싶어 할 것이다. 그만큼 보호받는다 것은 상대방에게 의존하고 싶은 마음인 것이다. 물론 정신적과 육체적인 보호가 동시에 이루어진다면 진정한 보호에 더욱 가까워질 수 있을 것이다.

만약 애인과 같이 길을 가다가



혹은
드래곤
세계
개입
계정.
방탕!

떨어져 말다툼이 생겼다면 어떻게 할 것인가? 비겁하게 도망간 것인가? 아니면 맞서 싸울 것인가? 과연 칸타리아(이하 TF) 6편에서는 어떤 쪽을 택할 것인가? 세리스는 지켜주며 직진을 탈출하는 과정에서 보호의 사랑을 엿볼 수 있다.

옛사랑 레이첼을 보호해 주지 못할 죽어 가는 죄책감에 빠진 목. 적전에서 정보수집 도중 그녀와 비슷한 체구로 의자같은 세리스가 고통을 받고 있는 걸 발견. 적임에도 불구하고 사랑의 힘으로 그녀를 구출한다. 이런 목의 모습에서 보호의 사랑을 엿볼 수 있다. 탈출 후 '자신을 왜 구해주었냐'는 세리스의 질문에 목은 대답한다. '답이 없어... 다시는 잃고 싶진 않아... 너를 지켜주었어.'라고. 이러한 목의 사랑이란 사랑은 세리스를 감동

시키고 만다. '한 여자를 보호해 준다는 말의 다른 의미는 '명신히 너만을 사랑한다'는 뜻이기도 하기 때문이다.

이스시리즈

하지만 여기 한 여자만을 보호하지 않고, 대륙 방방곡곡을 돌아다니며 여자, 저 여자, 특히 리리스를 더욱 추근거리는 바람둥이가 있다. 17-18세의 젊은 미를 소유한 무적전설의 소년 아를 부르스다. 지금부터 소개하려하는 리브 로렌스의 주인공이다.

아를은 이스시리즈의 주인공인 건 누구나 알고 있는 사실이다. 언제나 혼자서 직을 무찌르는 살생형 전횡의 주인공. 여성들을 힘겹고 가냘픈 전횡형 여성상을 보여주고 있

다. 또한 언제나 무엇을 강요하는(명목외에는 것이니 이상한 상상은 안도...?)으로 아를을 지겨운다. 그래서일까? 그녀들은 약속이나 한 듯이 적에게 붙잡혀 가고 아를은 한미다 붙잡혀이 몸을 붙잡으며 직을 쓰러뜨리고 그녀들을 구해내는 일을 반복한다.

그리만 언제나 그녀는 고맙다면 시 아를에게 사랑을 느끼고... 이런 식으로 아를은 시리즈 수만장 각 지역마다 애인을 만들고 다녔다. 특히 리리스는 아를에게 꼭 빠져 제 꽤 많이 좋아하기도 했다. 도대체 그녀들은 아를의 어느 모습을 좋아하는 것일까? 자신을 구하기 위해 몸매까지 써주는 모습일까? 아니면 언제나 멸망이 사라지는 그 모습일까? 그것은 아마도 보호의 사랑을 얻기준 '전지' 일 것이다.



이건 질투가 아니야

요즘의 남성들은 아를과 같은 타인을 선호한다. 아를과 같이 구속받지 않고 많은 여자를 사귀는 것은 '능력'이라는 말로 풍자하기 때문이다. 실제로 자신의 무언을 두고 다른 여자를 사귀는 불륜의 드라마 '제인'이 공전의 히트를 쳤을 뿐 아니라 대부분의 아를 다마들은 이러한 '불륜'을 다루고 있다. 그러나 남자들의 이러한 자존심 대결은 아내와의 결별로 이어질 수 있는 상당히 위험한 것이다. 여성들은 물론 남성들의 모순적인 행동이라며 모멸감

을 느낀다. 하지만 이러한 사고방식은 단 하나의 단어, '질투'라는



단어로 요약된다.

게임에서는 보통 '비배'가 아닌 '애연'의 절구가 자주 등장하는데 먼저 테일즈 오브 데스티니를 들 수 있다.

데스티즈 손배 데스티니(TOD)

TOD에서는 스탄과 루티, 그리고 피리아가 삼각관계를 이루고 있다. 루티는 처음 손배 스탄을 이용해 먹었다가 스탄만의 그 순간의 성격에 매료되어 버리고, 피리아는 아무 생각없이 '신의 눈'을 찾아가고 스탄과 동행하다가 그란 스탄의 그 착하고 용감한 성격에 매료되어 버린다.

이런 루티와 피리아의 성격은 정 반대에서 항상 싸웠고 스탄은 이 둘을 멀리해 대 정신이 없었다. 하지만 두 여자는 스탄과 생활하면서 점점 자신들이 스탄을 좋아한다는 사실을 느끼게 된다. 하지만 피리아는 스탄을 '좋아하는' 정도였고 루티는 스탄을 '사랑하고' 있었다.

그래서인지 게임에서는 피리아와 의 이연보다는 루티와의 이연보다는 더 중
중 일어난다. 사소한 말
다툼이나 스탄에 대
한 루티의 감
정 표현, 스탄
이 일레드란 여자
와 테이트를 할 때
은근히 뒤를 비방하
는 루티, 그리고 다
른 사람보다 스탄을
더욱 괴롭히는 루티.
여기서 알 수 있듯
이 자신의 행복을 다
룬 여자에게 빼앗긴다
는 건 곧 루티라는 감
정이 허락하지 않는 것.
따라서 루티는 스탄을 더욱
괴롭히는 것이 아닐까? '절구는
사랑의 슬픔'이기에...
TOD에서의 사랑은 다른 식

으로 볼 때 삼각관계라고 할 수 있
다.

이성 한 명과 동성 둘 사이의 사
랑이 삼각관계로, 실제로는 엄청나



루티가 손배 스탄과 구박하는 루티



루티는 구박당하는 여자는 사랑하는 루티



루티 1822

게 치열하
다. 여자
한 명을
두고 남자
두 명이
치열한
결투

를 벌이는
것이 대
부분인데
결투에
상관없이
여자의
의 밤
(?)대
로

결정되는 것이 많다. 잘 처리되는
경우엔 한 쪽이 포기하고 무사히
끝나기도 하지만 포기한 쪽은 실현
의 고름에 휩싸여 폐인이 되기도
하고 죽음에 이르는 등 다양한 엔
딩이 기다리고 있다. 이 과정에서

일어나는 밀고 당기는 긴박감을 드
러마나 영화의 단골 소재가 되고
있다. 특히 '인스턴트 사랑'이 관
을 치는 최근에는 어렵게 얻은 사
랑이 더 귀하다는 걸 일깨워 주러
는 노력이 많이 보이고 있다.

삼각관계와 사랑

게임에서의 삼각관계는 드라마와
마찬가지로 1대 1의 단순한 사랑에
대한 실증에서 비롯됐다. 그러나
드라마와는 달리 남성 주인공이 많
은 이유로 여성 캐릭터가 남성 주
위로 몰리드는 현상을 보이고 있는
데 FF7도 마찬가지다.

파시널 판타지7

어릴적부터 같은 마을에서 자란
크라우트와 티파, 하지만 크라우트
는 흰 솔지라는 군인이 되기 위해
가솔을 한다. 그 후 이 마을에 세피
로스가 마왕이라고 불리우는 에너
지원을 조사하기 오게 된다. 세피
로스는 마왕으로 조사하
는데 도중 자신의 실체를
예언하는 폭주를 하고

만다. 때마침
돌아온 크라
우트, 아이
없게도 크라
우트는 그 때
같이 있었던
젝스라는 군인
과 함께 죽음을
맞이 한다. 이후
세피로스의
어머니격
인 '세노
바'에 의
해 재 생
존된다. 즉
게임상의 크라우
트는 복사본 크라우트인 것이다.

그후 복사본 크라우트는 티파와
의 기억을 재 조합하여 자신의 곁
거기를 만들어 가면서 자신을 진짜
크라우트로 착각하게 된다. 티파

역시 전모를 알고 있지만 모르는
척 한다. 아무리 인형이라도 진짜
크라우트와 똑같이 마시고 느끼며
생각하기 때문이다. 그리고 여행중
에 만나는 '에어리스', 그녀는 예
전에 자신이 좋아하던 흰 솔지와
크라우트의 이미지가 비슷하다고
하여 관심을 가지게 되지만 세피로
스의 야망과 반대되는 일을 해주고
있기에 처형되고 만다. 나중에 이
사실을 알게 된 크라우트는 에어리
스가 죽었다는 사실에 슬퍼하는 자
신을 보고, 에어리스를 좋아한다는
사실을 깨닫는다. 티파는 이렇게
크라우트를 위로하며 조금씩 그의
전심을 받는다.

크라우트는 그때서야 자신의 실
체를 알지만 낙담은 커녕 자신의
실체를 인정하고는 전심으로 자신
을 생각해 주는 티파에게 다
다 가신다. 어릴적
진짜 크라우트
가지고 있었
던 티파에
대한 사랑
의 감정이
아직 남아
있었던 것이
다. 그 후 높은
피루의 절전 전야 밤
에 하늘의 달을 보며 서로
의 감정을 확인한다. 결국
3명의 삼각관계는 한 여자
의 죽음으로 해결된 것이
다. 보는 시기에 따라 다르겠
지만 삼각관계는 이처럼 처절할
수 있다. 3명중 1명은 꼭 피해
를 입거나 친구라도 단면에 깨지는...
그러나 사랑의 갈등을 나타내는데
는 가장 효과적인 요소에는 틀림
없다.



진짜 크라우트 199900001



슬픔 뒤에 오는 것은...

사랑은 언제나 슬픔을 동반한다. 사랑하기엔 너무 멀리 있어, 만나기엔 계층간의 차이가 있어, 헤어지고 나서도 보고 싶어, 그리고 같이 있을 수 없어 슬프다. 사랑에는 사랑한만큼의 댓가가 있어 더없이 소중한지만 그 고통은 벗어치지는 마음의 고통이기에 포기하는 사람이 많다. 하지만 고통을 극복하고 다시 사랑을 생쥐하는 것이 진정한 사랑이다.

은 모른다. 이러한 슬픈사랑을 느끼고 싶으면 데메알드 드래곤을 한 번쯤 플레이해 봐야 한다. 주인공의 이름은 달린과 아를산. 이들은 오랜 옛날 이슈탄 대륙에 용과 인간이 함께 살고 있었을때 아를산과 사랑과 감동의 스토리를 엮어가고 있다.

"내가 어디에 있는지 지금도 전혀 눈 입이 생기면 나를 구하여 주세요"



중소할 수 없는 슬픔

이 짧은 대사가 아를산과 달린의 큰 사랑을 잘 나타내고 있다. 게임을 플레이하면서 달린의 눈물 에 자신을 사랑 하는 것이 아닌 줄 알면서도 눈시울을 붉힌 플레이어가 한몫이 아닐 것이다. 이것이 바로 슬픔의 사랑이다. 인간과 용이 공존 할 수 없는 슬픔...

애매달드 드래곤

사랑을 해본 사람이라면 누구나 공통적으로 해 본 '짝사랑' 이 짝사랑도 슬픔의 일종에 속한다. 밤중에 창문을 열고 밤하늘의 별을 보며 눈물을 짓는 일은 레보지 않은 사람



WITH ME FOREVER

「나와 함께 영원히. 사랑은 '함께 있는 것'이 최고고. 어디에 있던 어디에 가던 같이 있으면 그걸로 된 것이다. 같이 있으면 화성이나 보 호. 슬픔, 절투, 삼각관계 등과 같은 요소가 찾아들 확률이 줄어든다. 이 어찌 행복하지 않을 수 있겠는가? 그러나 사실 계속 함께 한다는 것은 거의 불가능에 가



았다. 여자는 주변이 안정되고 경제 상황이 좋다면 여유로운 삶을 구가 할 수 있지만 남자의 경우에는 틀리다. 야망과 꿈이 있는 것이다. 따라서 항상 같은 장소에 머무른다는 것은 무리가 따른다. 그래서 남자들은 언제나 밖으로 밖으로 다닌다.

그랜드아

게임 상에는 보통 남자 주인공이 여행을 떠나면 가족들은 보통 혼자나 놀아되거나 하이 불참지만 하지만 사랑하는 애인은 끝까지 좀 쫓아 다니는 것이 특징이다. 대표적인 게임은 새턴의 명작, 「그랜드아.」. 그랜드아는 엔슈르 문명의 진실을 찾아 떠나는 제스틴과 그의 동료들과의 우정과 사랑이 아주 잘 나타난 작품이다. 그중 제스틴과 피나의 사랑은 첫 눈에 이루어 지는 사랑



○1997 문명명작

○스태션 특대급 작품 걸작입니다



동반자적 사랑의 고귀함

보통 RPG게임에 등장하는 사랑은 유저들이 경험할 수 없는 사랑이 대부분이다. 신과 사랑을 나누는 것은 현실에 있을 수도 없으며, 칼을 들고 싸우는 판타지공의 세계도 아닐뿐더러, 요즘세상에는 영연히 벌어지는 것이 흔해져서 때문에 극적이 존재하지 않는다. 따라서 세계를 파괴하려는 마음에 대응할 필요도 없다. 또한 구할 여자가 많지 않아 이벤트가 생길 가능성이 희박하다. 더욱이 여자캐릭터의 절투를 사느라 행복한 고민(?)을 하지 않아도 된다. 이처럼 게임과 현실에는 영연한 차이가 있다. 게임을 해가면서 사랑에 관한 이벤트가 있을 경우 너무 게임에 빠져 현실과 착각하는 일이 없어야 할 것이다.

그러나 게임에 등장하는 용기나, 슬픔 등 앞서 이야기한 내용의 것은 영연히 존재한다. 위기의 상황에서 사랑을 구하는 일이나 짝사랑의 아픔 등 우리주위에서 적잖이 걸 수 있는 것들이 많다. 흔히 「레이크」나 「듀크3D」와 같은 3D액션 게임을 좋아하는 사람은 길을 갈 때처럼 몇 분이. 롤플레잉 게임을 많이 한 유저들은 불의를 보고 참지 않는 용기있는 유저가 많을 수도 있다. 주위에 좋아하는 여성이 있다면 용기를 내서 다가가 사랑의 표현을 하자! 게임에서 배운 수많은 미러하고 화려한 그래픽의 단어들 사용해서...



Playstation
EGA Saturn

Pro Comms Link

프로 컴링크로 PS에서 GB 게임을 돌려보자

GAME COMMS
Memory

프로 컴링크(Pro Comms Link)는 현재 단순히 PS-PAR의 프로그램을 업그레이드하고, 코드를 읽고 분석하는 기능을 가지고 있는 것으로 알려져 있는데 이 기능을 읽고도 PS 및 SSB를 이용한 막강한 기능을 발휘할 수 있는 인터페이스라고 할 수 있다. 컴 링크는 PS-PAR과 SS-PAR을 이용하여 언어 개발환경을 구성하여 나만의 게임을 개발하여 직접 플레이할 수 있다. 어떤 날 PS 연구실에서는 언어 개발환경을 이용하여 개발한 간단한 게임과 데이터를 직접 실행할 수 있는 시스템 소개 및 개발환경에 대한 친면적인 내용을 다루어 보겠다.

블루 PS와 블랙 PS

먼저 소문만 무성하던 블루 PS와 블랙 PS의 실체를 알아보자. 먼저 블루 PS는 전설 개발자용 시스템으로 구성되어 있어 일반인에게는 그 설계와 기능들이 많이 알려져 있지 않다. 실제 개발자와는 개인이 소유하기 힘든 것으로 알려져 있으며 가격도 고가인 것으로 파악되고 있다. 이에 반해 블랙 PS는 소나에서 정확하게 PS의 지면 확대 및 개발자 육성이라는 슬로건으로 일반 개인에게 보급한 모델이라고 할 수 있다. 소나에서는 이 블랙 PS를 한정판으로 판매할 예정이었으나 엄청난 인기에 힘입어 아직도 판매를 계속하고 있다. 국내에는 아쉽게도 소나의 한국본이 없기 때문에 블랙 PS가 전혀 보급되지 않고 있지만 일본, 미국, 유럽 등지에서는 약 7만대 이상이 보급된 것으로 알려져 있다. 일반 게임점에서의 판매가 아닌 통신판매만을 할 수 있습니다. 신용카드 등의 결제수단은 사용하지 못하고 현금으로만 구입할 수 있다. 즉, 소나의 자국민이 있는 나라의 국민 또는 거주자만이 이 블랙 PS를 구입할

수 있다. 이 블랙 PS를 이용한 지면을 소나는 「네트 아로우제(NET YAROZE)」라고 하며 여기서 다음 내용의 프로 컴링크와 액센 리플레이는 블루 PS의 환경과 비슷하다고 할 수 있다.

네트 아로우제용 개발환경

- ① 블랙 PS : 외형만 바뀐 내용은 보통 PS와 동일
 - ② 통신 케이블 : PS의 PC간결용 전용선
 - ③ 메모리 카드 : 메모리와 키 카드 기능을 수행함(프로메이트)
 - ④ 패드
 - ⑤ 아로우제 무덤 CD : PS용
 - ⑥ PC 개발용 전용 CD : 컴파일러, 툴 등
 - ⑦ 가격 : 12만원
- * 최근들어 LightWave 3D Life엔진도 번들 제공



프로 컴링크와 액센 리플레이

그러한 앞에서 다음 두 기종의 PS가 없어도 개발환경을 구축할 수 있는가? 물론 가능하다. (그림 1)의 블루 PS 사인을 지체하지 보면 컴링크 카드와 액센 리플레이 같은 하드웨어로 구성되어

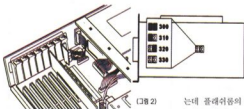
있는 것으로 보이고 있다. 반면에 블랙 PS는 전용 통신케이블을 외에는 다른 하드웨어를 필요로 하지 않는 것으로 보인다. 즉, 프로 컴링크와 액센 리플레이는 개인용 개발 시스템인 블랙 PS보다 더 막강한 기능을 가지고 있는 블루 PS의 환경에 가깝다는 것을 알 수 있다. 단 전용 컴파일러 및 개발 툴(TOOL)이 없다는 것 외에는 하드웨어 환경은 막강한 것으로 보인다. 하지만 전용 컴파일러 및 개발 툴은 전용 시스템이 GNU C로 구성되어 있어서 충분히 만들어 사용할 수 있으며 정보도 많이 의존되어 있는 편이다. 현재 국내에는 영국 DATEX사의 PC 컴링크 카드를 구하기 힘들기 때문에 국내에 입수된 모델과 가치를 테스트해보았으나 프로 컴링크(PRO COMMS LINK)와 프로 컴링크(PRO COMMS LINK) 골드버전은 이 환경을 무난히 구축 가능함을 테스트 완료하였다.

프로 컴링크의 설치

프로 컴링크는 IBM PC/AT 호환기 이상에서 사용이 가능하며 설치는 간단하다. 우선 PC를 분해한 후 프로 컴링크 카드를 설치한다(그림 2). 여기서 주의할 점은 프로 컴링크의 I/O PORT 어드레스를 정확히 셋팅한 다음 PC에 장착해야 한다는 것이다. 이 I/O PORT의 어드레스는 PS의 다른 인터페이스나 리소스의 어드레스 충돌을 일으키면 정상적으로 작동하지 않으니 주의해야 한다. 프로 컴링크의 I/O PORT 어드레스는 기본적으로 320H로 설정되어 있으므로 자기 PC의 환경을 잘 파악한 후 설치하는 것이 좋다.



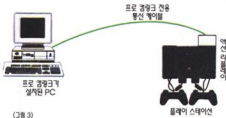
그림 1 블루 PS



〈그림 2〉

프로 컴링크와 액션 리플레이 인걸

현재 나와있는 프로 컴링크와 액션 리플레이와의 통신속도는 115200 BPS가 최고 속도이며 케이블의 질에 따라 오류 및 정상 작동을 안할 수도 있다. 하지만, 현안하면 정상적으로 작동하니까 그리 걱정할 일은 없으며 작동이 제대로 안될 때는 거의 프로 컴링크의 I/O PORT 문제가거나 액션 리플레이가 DATEL 호환제품이 아니기 때문이다.



〈그림 3〉

프로 컴링크와 액션 리플레이의 테스트

가장 쉬운 방법은 사제러로 업그레이드해보는 것이다. 하지만 업그레이드를 잘못하면 PS-PAR도 쓸 수 없었던 액플이 망가지 버릴 수 있으니 주의해야 한다(상당히 무시무시한 일이다. 가끔 25,000원이 날아갈 수도 있으니). 여기서

- ※ 사제러(Caetia)로 액션 리플레이 업그레이드
- 프로 컴링크 프로그램이 설치된 디렉토리에 Caetia 0.29가 설치되어 있습니다. (C:\COMMLINK\CAETLA)
- ① 플스의 전원을 OFF한다.
- ② PSUPDATE CAETLA.BIN (Enter)

- 만약 프로 컴링크와 통신이 정상적이지 않으면 계속 기다리며 이때 플스의 전원을 OFF, ON 해준다.
- ③ 엔터 키를 한번 더 친다.
- ④ 정상적으로 종료되면 코드 피달을 업그레이드 한다.
- ⑤ 사제러 설치 완료

업그레이드 가능한 액플로도 플레이를 살펴보고 업그레이드를 하여본다. 업그레이드가 정상적으로 이루어지면 일단 환경구축에는 성공한 것이다. 단, 국내에 보급되어 있는 액플은 여러 종류가 있는데 플레이룸의 사양에 따라 사제러를 사용가능한 모델이 있고 불가능한 모델이 있다. 일단 국내에 처음에 보급된 골든 호크(GOLDEN HAWK)라는 액플은 거의 사제러로 업그레이드 되지 않는다.

사제러와 액션 리플레이 인텔렉스

현재 보급되고 있는 액플은 여러 종류가 있는데 플레이룸의 크기에 따라 사제러를 사용가능한 모델이 있고 완전히 사용하지 못하는(치트코드 파일이 업로드 안되는 경우)도 있다. 그러나 사제러의 메인 사제러인 CAETLA.BIN만 업로드하면 간이 개발환경을 구축하는 데는 별 문제가 없다. 또한 주의할 점은 사제러 업로드시 PSUPDATE의 옵션을 지정하여야만 정상적으로 업로드 가능한 모델도 있으니 주의해야 한다. 만일 소유하고 있는 액플에 사제러가 올라가지 않으면 TSPUPDATE + CAETLA.BIN으로 옵션을 지정하여 본다.

GB 게임을 한번 돌려보자

여기까지의 환경을 구축하였으면(그림 3) 이제는 직접 테스트를 해 보자. 다시 강조하지만 액플에는 사제러가 탑재되어 있어야 하며, 사제러가 올라가지 않는 경우에도 할 수 있는 방법이 있다. 테스트해 볼 GB 액플은 프로 컴링크(PRO COMMS LINK) 골드버전에 포함된 CD에 들어 있는 내용을 중심으로 테스트를 해 보겠다. 아직까지 버전이 0.7인 관계로 PC용으로 또는 리눅스 등의 오픈시스템에서 개발된(GNU C)으로 개발된 프로그램들이 속속 PS용으로 컨버팅되어 나오고 있다. 하지만 GB용 게임을 PS에서 돌려보는 것도 꽤 난감하지 않을까?

① LIBPS를 PS로 보낸다

LIBPS.EXE는 PS의 개발 및 운용환경에서 중요한 기능을 한다. 개발된 프로그램의 주요기능, 커널과 같은 역할을 하는 중심체이다. C:\GB\PS\ PSEXEX -X LIBPS.EXE 위치하여 실행을 하면 (그림 4)와 같이 사제러

에 프로그램 수신용 메시지가 나타난다. 만약 PC에서는 계속 전송중임을 나타내고 (그림 4)가 나타나지 않을 것이다.



〈그림 4〉

② GB를 돌려본다.

위의 1. 항목의 LIBPS.EXE 업로드는 앞으로의 거의 모든 간이 개발환경의 테스트에서는 디폴드로 사용하므로 잊지 않는 것이 좋다. 이번에는 EMUL.EXE를 업로드하여 게임을 돌려보자. C:\GB\PSX\ PSEXEX -C EMUL.EXE

정상적으로 올라가면 (그림 5)가 나타나는데 이때 커맨드를 선택하면 게임이 시작된다. (그림 5)

③ PS용 GB 코어 96와 98이다

아직까지는 PC버전도 읽어지는 기능을 가지고 있으나 게임상이 테스트해 볼기는 괜찮은 것 같다. PS에도 플레이 할 수 있으므로 필살기 및 기본기도 잘되는 것 같다. 현재 PS용으로도 나와있는 종류는 게임보이, MSX, 게임기어 등이 있으나 그 중에 게임 보이가 가장 이식이 잘 되어있다. 또한 자체 줄인, 어긋 기능이 있어 게임의 화면은 확대 및 축소하여 플레이 할 수 있다.

앞의 GB액플을 실행할 때 보았듯이 렌더 불편한 느낌이 든다. 하지만 물론 PS, 즉 개인용 아로용어 키트에서는 PC와 PS의 전용 프로그램이 제공되어 PS가 서브 역할을 하고 PC가 클라이언트가 되어 PC의 콘솔에서 워프 수행 과정을 직접 입력한다. 물론 간이 모드와는 비교가 안되는 여러 가지 불도 제공된다.

PS용으로 개발된 게임을 돌려보자

프로 컴링크 골드 버전의 CD에 수록된 내용을 보면 여러 가지 데모 및 간단한 게임 PS-PAR 및 사제러 SS-PAR(SEGA Saturn용), 기타 유틸리티가 들어 있는데 몇가지 데모는 소스 함께 제공된다. 그 중에서 몇가지 게임 및 샘플을 살펴 보자.

PS 연구실

1) 코카리지를 뛰어넘는 웃기는 내제

코카리의 핵심불을 뛰어 넘으며 멋진 포즈를 취하면 점수가 올라가는 웃기는 착상인 이 게임은 PS의 개발환경을 잘 이용한 예로 볼 수 있다. 이것을 잘 분석하면 개발환경을 이해하는데 큰 도움이 될 것이다.



실행 예제,

```
psexec -x lipbs.exe
psexec std0.vh -d80090000
psexec se.vh -d800a0000
psexec std.vb -d800a2000
psexec se.vb -d80112000
psexec hm.1.seq -d80122000
psexec hm.2.seq -d80123000
psexec img.tim -d80124000
psexec vmode.cfg -d80153500
psexec htps.exe
psexec /c
```

2) 용장함과 극치, 피아니노 판타지7

이것은 바로 아무렇게 환경으로 F77을 패러디하여 세팅 그림자하게 만든 게임 데모이다. 열차 게임시신을 화장실로 패러디화하여 마치 진짜 스테어의 작품이 아닌가 싶을 정도이다. 꼭 한번 둘러볼만한 데모이다.



실행 예제,

```
psexec -x lipbs.exe
psexec maketm.dat -d80090000
psexec maketim.dat -d800a0000
psexec makearm.dat -d800b0000
psexec makemap.dat -d800d0000
psexec se.vh -d800e8000
psexec makebg.dat -d800e0000
psexec se.vb -d80120000
psexec -c fatal.exe
```

3) 수평 게임 마더(MOTHER)

적들이 엄청나게 강하게 나오는 수평 게임. 조금만 다들고 게임 시나리오와 게임성만 거머한다면 상용화도 가능한 정도의 완성도를 가지고 있다. 이 게임은 NTSC 및 PAL 모드를 모두 지원하며 보스도 등장한다.



실행 예제,

```
psexec -x lipbs.exe
psexec -c htpsax.exe
```

프로그래밍의 다양한 이용성

앞의 데모 게임들을 보았을 때 간이 개발환경을 사용자의 레벨에 따라 막강한 기능도 발휘할 수 있는 우수한 시스템이다. 적은 비용으로 개발환경을 구축할 수 있으며 기술을 축적함에 따라 PS용 개발 프리랜서로도 활동할 수 있다. 또한 프로 킬링의 골드(부속CD)에는 샘플소스가 들어 개인적으로 공부하는 사용자에게는 적재나마 도움이 될 것이다.

외국의 경우 PS용 프리랜서 개발자 그룹이 따로 존재하며 많은 활동을 하고 있다. PS가 SS보다 소프트웨어의 출시 및 개발량이 많은 이유는 이러한 개발환경의 오픈에도 영향이 있다고 볼 수 있다. 또한 기존의 슈비 컴퍼니의 개발자라면 무난히 PS용도 개발할 수 있다(슈비의 개발환경이 PS의 개발환경과 비슷하다). 두서없이 내용을 쓰느라 잘 정리되는 되지 않았지만 PS로 게임만 즐기기도 하는 이러한 환경을 구축하여 개발자의 꿈을 키워보는 것도 좋을 것이다. 향후 PS용 개발환경을 직접 구축하여 직접 게임을 개발하는 기기도 기획이므로 조만간 좀 더 자세한 내용을 다루겠다. 아울러 이번에는 PS인 내부에서 SS유저에게 불만의 소리가 나올 것 같아 이와같은 개발환경을 SS도 연구하여 여러분께 선사할 수 있도록 노력하겠다.

이 기사와 관련하여 궁금한 점이 있으면 아래 연락처로 연락하시기 바랍니다.

■ 연락처 : 게임 스맛 (Q2) 293-6350
(<http://www.interpia.net/~jack>)

미니 연구실

플스라고 해서 다 똑같은 것은 아니다!

플스는 그동안 모두 6종류가 출시되었다. 플스 1000을 필두로 하여 3000, 3500, 5000, 5500, 7000, 그리고 곧 나올 거기를 더 언급한다면 아시아 버전인 플스 5903을 들 수 있을 것이다.

어떻든 여러 가지 종류의 플스가 있었던 언뜻 보면 '개'는 주변까지나 AV나 SD카드 같은 생애 한 부분만이 달라졌을 뿐 '개'는 똑같이 붙어있을 수 있게 때문에 모든 플스의 능력에 동일할 것이라는 생각을 가질 수 있다. 하지만 플스라고 해서 다 똑같은 것은 절대도 아니다. 물론 각 개마다 기판의 모양과 설계가 달라진 것은 알 일밖에 없는 사실이지만 그래픽 처리 능력에도 다소 차이가 있는 것은 그리 잘 알지 못했었다. 어떻게든 각 개들의 플스마다 그래픽 처리 능력이 차이가 나는 것은 커운 용의와 그래픽 프로세서GPU라 불리는 동을 처리기 사용되지 않았기 때문이다. 신 개들이 나올 때마다 그래픽 처리능력이 강화되었으며 특히 플스 3000개에서 플스 3500으로 바뀌었을 때는 텍스처 및 폴리곤의 개수가 1.2배 정도 향상되어 영영의 세밀도와 폴리곤의 속도도 비약적으로 향상되었다. 이러한 사실은 플스 1을 플레이하여 빛들의 직면을 보면 쉽게 알 수 있다.

칩킨 기을 두 기종의 플스에서 들렸을 때



플스 1000의 그래픽. 왼쪽 극치의 그래픽이 보인다



플스 7000의 그래픽. 특히는 한이 한이 보인다

키티와 함께 가부키 춤을!

키티 더 쿵!

-키티로 댄스! 댄스!! 댄스!!! (가장)-

편식을 깨워줘서 우리에게 아주 친숙한 아기 고양이 키티가 액션 게임으로 등장한다. 키티가 가부키 화상을 입고 춤을 춘다는 내용의 게임으로 「버스트 어 프로」와 비슷한 형식을 취하고 있다.

▶제작사: 이미지디어 ▶장르: 액션
▶발매일: 98년 여름 예정 ▶발매처: 미정



키티가 가부키 배우로 등장

일본은 물론 우리 나라에서도 많은 인기를 얻고 있는 키티가 액션 게임으로 등장한다. 이 게임은 키티가 가부키 같은 음악에 맞춰서 춤을 추는 것으로 게임의 진행방법은 아주 간단하다. 화면에 나타나는 버튼을 정확히 곡의 템포에 맞춰 4박자로 버튼을 누르기만 하면 된다. 이 게임과 전에 나온 같은 종류의 게임과 비교했을 때 가

장 다른 점이라고 한다면 곡에 맞춰서 춤추게 하는 것이 아니고 플레이어가 곡의 템포를 조절하면서 키티를 춤추게 한다는 점이다.

플레이어 리듬 감각에 따라 게임이 좌우된다

이 게임은 화면상에 나타난 것처럼 가부키의 요소가 내재되어 있다. 가부키와 키티와는 어쩹지 어울리

지 않는 것 같지만 이러한 점이 게임의 재미를 더해줄 것이다. 각 스테이지도 가부키의 상연을 목적으로 하기 때문에 플레이하는 동안 자연스럽게 가부키의 재미를 느낄 수 있을 것이다.

키티 이외의 캐릭터들도 다수 등장

이 게임에서는 키티 이외에도 키티 시리즈에 자주 등장하는 몽키치, 매트 바프마루, 카멜이 등장한다. 그 외에도 지나가던 뱀, 키티의 엄마, 키티가 기르는 말하는 개 등 액스트라(?)로 자주 등장했던 캐릭터들이 다수 등장할 것으로 보인다.

게임의 평가는 총 4단계!

플레이 중에는 실시간으로 바쁘어주 사부의 평가가 내려진다. 평가는 극(極), 순(順), 죽(竹), 매(梅)의 4단계가 있다. 곡은 게임을 아주 잘했을 때만 받을 수 있고 매는 아주 못했을 때 받게 된다.



매니 곡을 받았으니, 바쁘어주 사부도 무척을 놀려주지!



순- 매우 받았으니, 내 실력이 대단히 인단다...



○가부키 춤을 알지도 못하는 어린키 귀둥이



○몽키치까지 등장시켜!



○매 오른쪽에 있는 것이 정규가 곡



그래픽

캐릭터

음미도

등장성



죽이는 죽히 바쁘어주의 제기를 살정하여 있다



매바꾸어 사부도 얼굴 따르기로 오른쪽에 의자에 나타내니. 별로기 노곤 고 굶다



매바꾸어 사부기 진짜 매기 노다. 별로기 너무 불렀지 제로이다



순바꾸어기를 사부기 전하는 어쩹진 상편도 나온다



매분을 노는 옆모서리 제바꾸어 의안이 달아진다



별로기 나빠질때까지 모든가 정당한 행동이 아니다

2019년 STATION

우리 학원은 우리 스타일로 지킨다!

사립 저스티스 학원

-레전드 오브 히어로즈-

아케이드용으로 출시되어 학생들 사이에서 큰 인기를 얻고 있는 3D격투 액션 「사립 저스티스 학원」이 플스용으로 출시된다. 우리 나라에서는 학원 풍경을 조망한다고 해서 배틀을 받고 있던 플스용으로 등장하면 다시 한번 큰 인기를 끌 것이라고 본다.

▶제작사: 캡콤 ▶장르: 격투액션
▶발매일: 7월 예정 ▶발매처: 미정

아케이드용을 100% 완벽하게 플스용으로 이식

현재 아케이드용으로 등장하여 큰 인기를 끌고 있는 대전격투 게임인 「사립 저스티스 학원」이 예상 보다 빠르게 플스용으로 등장한다. 게다가 단순히 이식하는 것이 아니라 플스용만의 오리지널 모드도 추가될 예정이라고 한다.

이 게임의 가장 큰 특징은 제목 그대로 학교를 무대로 하여 학생과 교사가 한테 뒤섞여 격투를 벌인다는 것이다. 플레이어는 같은 학교에 소속된 캐릭터 중에서 메인 캐릭터와 서브 캐릭터를 선택하여 큰 비틀을 이룬 다음 저스티스 학원의 야망을 저지하기 위해서 5~8 스테이지를 싸워야 한다. 스테이지 수는 선택한 캐릭터와 스토리에 따라서 달라진다.



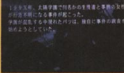
우리 학교의 유명한 격투 경기



우리 학교는 우리 스타일!

캐릭터의 스토리

1990년 일본은 기묘한 연속사건으로 인하여 동요되고 있었다. 전국 각지의 고등학교가 하나둘씩 누군가에 공격당하여 사람들이 큰 부상을 입거나 어딘가로 끌려가 버린다는 것이었다. 이 밤은 엄청난 학구 권력의 결구 관계 때문의 결구 제벌 비롯가 우리 나라에서 동사법적으로 발간되었기 때문에 세간에는 문부성의 결구 음모, 실각이외의 외국의 모략이라는 소문이 돌기 시작하였다. 국외에서도 이 사건에 대한 대대 회담을 열었지만, 국제적으로는 완전히 해결할 기미 보이지 않자, 일본은 정황을 알 수 없는 공짜에 품을 알렸고 있었다. 경찰도 연대도 다 마땅치 않은 상황이었다. 그러나 그런 와중에 「대리자」의 학교는 우리 나라의 대리로 알려져 학생들이 끌려 갔다. 다 이럴 때 고등학교를 무장해 20대 기 회담의 전담이 시작된다.



대형학교에서 일어난 사건...



반신 혹은 3/4인간이 될 경우 중독에 걸릴 수 있다. 모든 것 자동적으로 변화 할 수 있다. 여기에 일할 경우 모로 연수기를 가하면 적에게 큰 대타를 줄 수 있다.

청춘, 열혈, 우정, 승리를 적용한 대전 시스템

간식 게임지는 공격이나 방어를 하거나 혹은 공격당하는 것을 저장해둔다. 이 게임지의 용량은 처음에는 3개가 있으며 최고 9개까지 저장할 수 있다. 이것을 사용하면 보다 강력한 공격을 구사할 수 있다.

열혈 정보

열혈 콤보는 「벨리마이 시리즈」의 변종과 비슷한 시스템이다. 버튼을 특정한 순서로 연속 입력하는 것에 의해서 연속기가 나오는 것이다. 열혈 콤보는 기본적으로 약-강-강-→- 버튼을 입력하여 강공-필살기라는 흐름으로 되어 있다. 약-강-필살기처럼 도중을 생략할 수 있다. 또한 변종 콤보는 달리 공격이 적에게 맞지 않아도 나올 수 있다.



열혈 콤보는 다양한 공격에도 구별이 없다.

에어 버스트

에어 버스트는 한 마디로 말해서 공중 콤보로서 지상에서 공격을 가하여 적을 공중에 뜨게 한 다음, 위로 올라가서 슈리 질프의 공중 연속기를 구사하는 것이다. 적을 공중에 띄우는 기술은 \, +



슈리 질프를 한 다음 연속 공격을 연다!

사랑과 우정의 투글라탄 어택

투글라탄 어택은 대전전용 캐릭터가 대타하고 있는 캐릭터를 불러들여서 두 사람이 함께 공격을 하는 것이다. 공격의 종류는 서브의 캐릭터에 따라서 달라지지만 적에게 대타를 주는 것 이외에도 돌로 회복시켜 주는 것도 있다. 쿨다운은 익힌지와 약력을 동시에 누르거나, 혹은 강힌지와 강력을 동시에 누르면 된다.



투글라탄 어택이 발한 순간 '우정'의 문자가 표시된다.

PLAY STATION



최스의 교습형 공격 플레이 장면!



위리쉬의 백스와 투 블러인 어택. 물리 방어기 도구를 활성화시켜 물리 격파



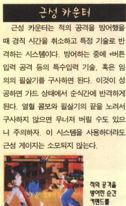
투 블러인 어택이 성공할 때의 화면



완전연소 어택

완전연소 어택은 「스트리트 파이터」 시리즈로 말하면 슈퍼 콤보에 해당하는 기술이다. 각 캐릭터에 정해진 커맨드를 입력하는 것으로 고유한 초출살기를 구사할 수 있게 된다. 완전연소 어택은 근성 계이지를 하나 소모하는 것이 외에도 발동 순간에 무적이 된다는 것이 특징이다. 일할 콤보와 카운터에서 나올 수도 있다.

완전연소 어택은 방어할 수 없는 공격 기술이다.



근성 카운터

근성 카운터는 적이 공격을 받아올 때 공격 시기를 취소하고 특정 기술로 반격하는 시스템이다. 받아오는 중에 어떤 입력 공격 등의 특수입력 기술, 혹은 임의의 필살기를 구하면 된다. 이것이 성공하면 가드 상태에서 순식간에 반격하게 된다. 일할 콤보와 필살기의 끝을 노려서 구사하지 않으면 무사히 버릴 수도 있으나 주의하자 이 시스템을 사용하면이라도 근성 계이지는 소모되지 않는다.

적의 공격을 방어한 순간 계이지를 잃는다.

게임에 등장하는 학생과 교사 캐릭터



태양학원

폭풍의 여고생 히나타

스포츠에 능한 여고생으로 여기도 풍다. 어떤 학과에 입학할지 고민 있을 정도로 체질을 잘 맞다. 다른 학생과 달리 다른 전학생에게도 인사를 하고 있다



바츠 얼얼 전학생



생일이 어쩔 운에도 세운만큼 생각치 못한 환경에 적응하기 힘들고 부끄러움도 약하다. 유쾌한 어우러짐 갖기 위하여 대학 재원으로 전학한다

수수해커의 신도 워원 코스케

저스티스 학을 보충하는 한 명인 오(해)의 생일이 향연으로 할까 고민 중일 중일 모습을 보이고 있다. 로망틱히 마음을 감싸주는 자를 받고 언젠가는 약이면서 일찍 세운다



퍼시픽 하이スクール

외려한 승씨의 미국인 호이

미국 승마의 아들로 학교 교문 교소를 만났어기 유쾌하게 일하며 살고 있다. 일할을 아주 싫어해서 미국으로 돌아가고 싶어한다



타파나 매력적인 자어리더



미국 유수 제방의 자어리더로 일하는 일본으로 유학한 자어리더로 일하는 자어리더의 견해를 아주 쉽게 자신도 일하는 중이다

격투류사 보 맨

신승의 아들로 강한 격투류사이다. 유학하고 학이 있는 생구이던 학기 마지막까지 나한 학원을 생각하지 않고 행한다.



저스티스 혁명

백의의 악마 료코



전혀 의욕없는 정열의 집안 1등인 대학의 불소스라 신기해 만류하지 않는다. 언제나 저스티스학원 앞 교문 앞 일하고 있다. 한 학년 일할은 일할은 공적인 면에서

개동숙 히데오

전학이던 공과고 신생인 교생이다. 공과고 학생들과 친하게 지내며 공부하는 모습을 보여준다. 상급생 분열을 만들려는 저스티스학원의 악마 교생



왕도교

황후의 기사 아키라

왕의 생일을 축하하는 1999년 황후왕이던 히데오교과 교생인 왕의 왕이 생일을 축하하는 1999년 히데오교과 교생인 히데오, 3년 후엔 전사



오노고교

소마 폭발 강타자

생일이 길고 학이 싫어하는 성격의 소마교과 교생이다. 학원을 부러져서 프로그래밍 언어가 되는 것을 포함한 학과 공부를 갖기 위하여 다른 교문으로 전학한다

나츠 파워풀 공격자

백구교과 교생으로 학과교과 생각하지 않기로 한다. 소마의 친구 중 한 명인 '사실은 학과를 공부하는 학생'

간 괴력변장

왕의 생일을 축하하는 1999년 황후왕이던 히데오교과 교생인 왕의 왕이 생일을 축하하는 1999년 히데오교과 교생인 히데오, 3년 후엔 전사

피투성이 나이프 옛지

사범을 배우고자 자한 학생으로 생일이 생길 때 일할 수 있을 정도로 유능하다. 왕을 만났을 때 뒤늦게 전학하는 데에 대해 느꼈던 후회

운베르토 전제 골키퍼

일본 학생의 전지인으로 골키퍼로 일하고 있다. 나츠의 승객의 공격을 받고 있다. 고향과 공과고 졸업하고 나츠에게 들어가는 것이 싶어 보인다



2025 STARTION

원래 세계로 돌아가려는 스파이크 일행의 모험

카우보이 비밥

선라이즈사의 오리지널 TV 애니메이션 '카우보이 비밥'이 플러스 3D슈팅 게임으로 등장한다. 원작의 분위기와 흥미진진한 전투신을 그대로 적용하였고 성우 역시 애니메이션의 성우를 그대로 기용하여 게임의 완성도를 한층 더해주고 있다.

▶제작사: 밴다이 ▶장르: 3D 슈팅
▶발매일: 5월 14일 ▶발매가: 5,800원



선라이즈의 신작 애니메이션을 3D슈팅 게임화

가시이 강만 등장 캐릭터

이 게임은 TV 애니메이션의 설정을 기초로 전개되는 3D슈팅 게임이다. 플레이어는 주인공 스파이크가 되어 서드뷰시 II를 조작하여 여러 스테이지를 클리어하면서 원래 세계로 돌아가야 한다. 이 게임에서 주목할 점은 음성 대사가 아주 많이 나온다는 것인데 스테이지의 시작과 끝은 물론 전투 중에도 통신상에서 음성이 계속해서 들린다.

사람들은 태양계를 자유롭게 왕래하고 있었다.

그러던 어느날, 모함 비숍스가 게이트안을 황폐하던 중 게이트에 고장이 발생한다. 이로 인해서 안에 탑승했던 주인공 스파이크와 그 일행은 완전히 다른 우주로 날아가 버린다. 근처에 있는 폭성에 도착하여 원래 세계로 돌아갈 수단을 찾으면서 그들 앞에 마리아라고 하는 소녀가 등장하는데...

이 게임에 등장하는 캐릭터들은 TV 애니메이션과 똑같이 4명의 사람 캐릭터와 한 마리의 개가 등장한다. 주로 스테이지의 일화에 나오는 대화 모드와 전투물의 통신을 할 때 볼 수 있다.

스파이크 스피겔

이 게임의 주인공으로 현존 노련 폭성은 결코 놓치지 않는 독재정체 천성로 사랑받는다.
평범한 모험을 서는 남자로 가장 평범한 3D슈팅 투격기 발탁되었다.
속삭여가나 흥분하는 것을 아주 싫어한다.

▶나이: 21세 ▶성별: 5월 14일
▶성좌: 병자 ▶혈액형: A형

페어 발렌타인

신비한 것이 남기를 놓치는 여자.
모험적 각자 성격과 활발한 성격을 지닌다.
기존은 스파이크와 함께 행동을 같이 하고 있지만 많은 언어 장벽 때문에 성격을 고고 하다

▶나이: 23세 ▶성별: 6월 14일
▶성좌: 사자 ▶혈액형: B형



젯 블랙

스파이크의 단적으로 술을 마시는 경솔하고도 경솔하였다. 몸이 말라져서 약하게 되어 있다. 주로 사냥을 할 때와 같이 하는 반역적 우주정착자

에드

각한 달의 아들 불쌍하다. 결혼하게 아주 늦은 여자 역할을 즐긴다. 약방에 12시간이상 잠을 자는 경유적 여자

▶나이: 13세(가) ▶성별: 1월 1일
▶성좌: 사자 ▶혈액형: AB형

▶나이: 36세 ▶성별: 12월 3일
▶성좌: 양궁 ▶혈액형: A형

마인

노년기 등에서 아주 도움이 되는 펫. 소수 캐릭터인 친구에게 딱딱고건만 스파이크의 도움을 통해 현재까지 행동을 같이 하고 있다. 인공의 언어를 이해할 수 있다고 한다



항상 캐릭터의 세팅은 '우주'가연과 꼭 같이인 스토리는 원작과 다르다



원작의 전투를 반영하고 있는 비숍. 어떤 장소로 향하던 도중, 무언의 다른 세계로 떨어진다...



모든 말은 TV 애니메이션과 같은 성우가 담당이다

게임의 스토리

우주에 원년(시기 2002년), '위상차공간 게이트'의 개발로 인해서



원작에선 등장하는 오지키노 캐릭터인 악역인 폭성을 쫓는게는 계속적 거꾸로 가는 액션스릴스 때문이 고다



플리코으로 처리한 다양한 종류의 전투기가 등장

이 게임에는 스파이크가 탑승하는 서드핏수 II 이외에도 수많은 전투기가 등장한다. 적기를 포함한 모든 전투기는 플리코으로 재현되어 있어서 흥미를 더해준다.

스파크의 전투기: 서드핏수 II



마스터레벨의 적기인 서드핏수 II를 포함한 12개 일렉 비행기 7종과 제2기 폭격기는 총 14종이다. 우주공군에게도 날아다닐 수 있다

무기의 종류와 특징

서드핏수 II의 공격 방법은 크게 2가지로 나뉘어진다. 탄수가 무제한인 발칸포와 특수장비에 의한 스페셜 어택이 바로 그것이다. 이것을 적절히 나누어서 총병은 발칸포로, 강력한 보스에게는 스페셜 어택으로 공격하는 것이 좋다. 덧붙여 말하자면 특수장비는 세콤계 구입할 수 있다. 그 외에도 플링다오고 하는 회피 공격도 가능하다.

플링

L1, 혹은 L2버튼을 누르면 기체를 기울게 할 수 있는데, 좁은 장소를 통과할 때에 사용하면 편리하다. 특히 비튼을 재빨리 2번 누르면 기체가 플링하여 적의 공격을 피할 수 있기 때문에 유용하게 활용할 수 있다.



스팩셜 어택

이것을 구입해두면 언제라도 자유롭게 바워서 사용할 수 있다. 출

팩의 전투기: 레드 테일



대기권에서 전투을 극 속성의 정글기과 제2기의 소용돌이 제2기인 있는 뛰어난 성능과 제2기 폭격은 최강력으로 적을 동시인 공격할 수 있다

모험: 비범모



최강인 전투기인 비범모는 뛰어난 성능으로 모든 무기를 다룰 수 있다. 제2기인 폭격기 공격할 수 있다

현하는 적과 지형 등에 따라서 나뉘어서 사용하는 것이 전투의 포인트가 되는 듯하다.



보너스 포인트로 특수 장비를 입수

한 개의 스테이지를 클리어하면 그 스테이지의 전투가 평가되어 보너스 포인트를 받는다. 이 보너스 포인트를 모아두면 새로운 특수장비를 구입할 수 있다. 전투에서 평가받는 것은 피어난 적의 수, 클리어 시 생명력의 잔존량 등이다. 스테이지를 완벽하게 클리어하면 가장 먼저 신병기를 얻을 수 있다.



다양한 연출이 돋보이는 스테이지

이 게임은 TV 애니메이션의 분위기와 손에 땀을 쥐게 하는 격렬한 공중전을 그대로 재현하였다. 각 스테이지의 끝에는 오리진일 보스가 기다리고 있으며 아군 전투기가 등장하여 함께 전투를 벌여도 한다.



플리코로 처리된 다양한 종류의 전투기

스테이지 1 개 곡

제1기 사오에 의해 알려지지 않은 곡상에 도착한 스파이크 일행. 그런데, 그들 앞에 수수께끼의 전투기가 공격해오기 시작했고 즉시 스파이크가 서드핏수 II로 출격한다. 이곳은 지면에 생긴 균열을 따라서 비행하는 스테이지로 잘못하면 깎아지른 듯한 절벽에 충돌할 수도 있다.



스테이지 2 사마의 도시

스파크 일행은 가카스로 마의 계곡을 빠져 나오지만 그 직후 수수께끼의 여자의 목소리를 듣는다. 이 스테이지 역시 지상과 공중에서 적이 등장하는데 고층 빌딩 사이에서 이동과 싸우게 된다. 전투기를 능숙하게 회전시켜서 빌딩에 부딪치지 않도록 해야 한다.



스테이지 3 물의 도시

스파크 일행은 레지스탕스의 대단한 마리아를 구출하는데 성공한다. 마리아의 말을 들이 보낸 뒤의 사실을 알 수 있다. 이 스테이지는 거리 가운데에 흐르는 강에서 진행되는데 도중에 있는 다리를 어떻게 피하느냐가 관건이다. 스테이지 끝에는 열차 형태의 보스가 기다리고 있다.

스테이지 4 시크로 세션의 탑승

이 스테이지는 우주이기 때문에 지형 등에 신경쓰지 않고 자유롭게 싸울 수 있다. 그러나 움직임은 주의해야 한다. 이것을 빠져 나오면 보스인 거대 전함과 싸워야 한다. 포화를 피하면서 함포를 집중적으로 공격해야 한다.



스테이지 5 우주 요새

우주 요새에는 변칙적인 공격을 해오는 적 이외에도 놀랄만한 공격이 있으므로, 방심해서는 안된다.



스테이지 6 요새 내부

이 스테이지는 요새 내부를 돌파해서 나아가는 스테이지이다. 도중에 설치되어 있는 포대를 피하면서 공중투를 목표로 해야 한다.



2019년 STARTUP

베이비를 지키는 나이트의 모험

나이트 & 베이비

탐소프트가 자사 브랜드로는 처음으로 출시하는 게임인 「나이트 & 베이비」. 기사를 끄는 소년 나이트와 귀여운 괴물 베이비와의 성장과 교류라는 테마를 가지고 있어서 색다른 재미를 더해줄 것이다.

▶작사: 탐소프트 ▶장르: S-RPG
▶발매일: 98년 6월 예정 ▶개발사: 미정

포파 괴물을 키워나가는 시뮬레이션 RPG

이 게임은 한 명의 소년과 꼬마 괴물의 성장과 교류라는 어필에 보면 약간 이상한 테마를 가지고 있다. 게임의 무대는 중세 유럽과 풍양이 조화된 길과 마법의 세계이며



나이트와 베이비는 언제나 같이 다닌다. 그 외에도 요정 나무도 모험할 예정이다



월드맵에는 행방을 알아내지 않으면 공격을 받지만 적인 여자를 탐하고 있는 것을 알 수 없다

「게임의 스토리」

어느날, 나이트는 혼자로부터 꼬마 괴물 마을 통령에게 편지를 전해달라는 부탁을 받는다. 그래서 나이트는 오징어나우와 함께 코로로로 마을로 향했다. 편지를 전하고 마을로 돌아오던 중, 마을 근처에 있던 꼬마 괴물 베이비가 마을에게 공격당하고 있는 것을 발견한다.

나이트가 마을을 무찌르고 베이비를 집으로 데리고 돌아온 다음날, 마을에 사람들이 공격해왔다. 그 원인이 베이

비와 관련된 것은 모두 3D 폴리곤으로 제작되었다. 플레이어는 주인공 나이트가 되어 용기도 하고 어리광을 부리기도 하는 꼬마 괴물 베이비를 '따뜻하게', 때로는 엄하게 키우지 않으면 안된다. 베이비를 어떻게 키우느냐에 따라서 전투모드에서선 전투 행방과 행동 격차가 달라기 때문에 육성 방법이 아주 중요하다.

화면을 뒤은드는 격렬한 전투신

이 게임의 전투신은 적과 아군을 합쳐서 1000 패턴 이상의 효과가 준비되어 있다.

주인공은 검으로 베기, 아이템 사용하기, 베이비는 이빨로 물어뜯기, 회복이 좀 등 다양한 행동이 가능하다. 그러나 나이가 어린 베이비는 기본대기는 대로 행동하는 경우가 있기 때문에 공격을 적일 때도 있다. 이때는 주인공이 베이비에게

비었다는 것을 한 순간은 나이트에게 베이비를 어딘가로 데려다 주고 말한다. 그러하여 나이트는 베이비를 무오에게 데려다 주기 위한 모험을 시작하게 되는데



소리를 질러서 어느정도 행동 행방을 결정해 줄 수 있다.



아이템의 행동은 플레이어가 명령을 입력할 때 결정된다



전투시 주인공은 적 공격, 사방 도약, 시공, 도망, 사냥, 방어, 쉼 등, 도중에 6가지 행방을 사용할 수 있다



나이트의 강력한 아군, 리빙 토이즈

오랜 옛날, 장난감 만드는 사람인 제페트가 만들었다고 하는 「리빙 토이즈」, 평상시에는 아이템으로 변하지만 1개마다 성격이 설정되어 있어서 전투를 돕거나 힌트를 주면서 나이트를 도와준다.



불가시적인 사방 도약이 가능한 100가지 이상이다



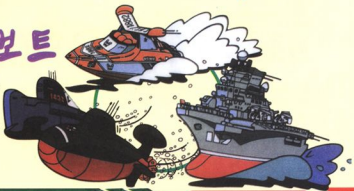
NOCTURNAL BATTLE

이런편 보트다!

초로Q마린 Q보트

「초로Q마린 Q보트」는 이제까지 3편이 출시된 「초로Q, 시리즈의 최신작으로 이번 작품에서는 자동차가 아닌 보트가 등장한다. 전작들과 마찬가지로 이 보트를 통한 모험과대결기 때문에 「초로Q, 시리즈만의 독특한 재미를 느낄 수 있을 것이다.

▶제작사: 타카라 ▶장르: 레저레이싱
▶발매일: 6월 예정 ▶가격: 5,800원



바다 위와 바다 속의 박진감 넘치는 배틀 레이싱

이 게임은 「초로Q」의 최신 시리즈 이전에서는 볼 수 없었던 전 부요소를 가미한 게임이다. 플레이 어는 보트에 장비되어 있는 대포를 발사하여 앞에서 달려고 있는 상대편들을 방해할 수 있다. 물론, 이와 반대로 뒤에서 달려고 있는 상대편에게 플레이어가 발해받을 수 있다. 그러므로 코너를 돌 때는 항상 주의하지 않으면 안된다. 또한 코스상에는 여러 가지 특수 아이템들이 있다. 이러한 아이템을 사용하여 플레이어가 여러한 레이스를 전개해야 한다.

120가지이상의 다양한 보트가 등장

「초로Q」시리즈는 수많은 종류의 차량이 등장하는 것으로 유명한 게임이다. 물론 이 「초로Q마린 Q보트」에도 코믹화시킨 보트가 다수 등장한다. 게다가 보통 보트뿐만이 아니라 물과 관계있는 모든 탈출물들이 준비되어 있다. 보트에 따라서는 코스상에 숨겨져 있는 보물을 얻어서 새롭게 생기는 보드도 있는 것 같다.



보트쪽 화면에도 10종류이상의 다양한 보트가 준비되어 있다.

배틀 레이스 중에도 발생하는 미션

배틀 레이스를 진행해나가면 도중에 해난 사고가 발생하는 일이 있다. 이 사고를 해결하는



이런 레이스에 어떤 보트가 등장할까? 그것은 플레이어의 판단에 달려 있다.

일 또한 Q보트가 해야 할 일무가 된다. 각 미션에는 시간 제한이 있어서 쓸데없는 행동은 취해선 안된다.



각 미션에 따라서는 사용할 수 있는 오브젝트도 달라지며 보트 성능을 체크하여 오브젝트 선택하는 것이 중요하다.



박진감 넘치는 Q보트 레이싱. 오브젝트 숨겨진 보물을 볼 수 있는 일도 있다.

두 가지의 코스 공개 옵션 블루

가장 기본이 되는 코스로 전체가 타원형으로 되어 있다. 도중에 절프 대가 준비되어 있는데, 이것을 이용하여 시간을 단축시킬 수 있다. 아이템이 떨어져 있기는 하지만, 얻기 위해서는 멀리 돌아가지 않으면 안된다.



이크로폴리스

아름다운 강을 배경으로 진행되

보너스 스테이지의 출현

배틀 레이스를 진행함에 따라서 게임 도중에 보너스 스테이지가 등장하기도 한다. 이 스테이지에는 보트를 사용하는 것이 아니고 코믹화된 귀여운 물고기들을 조작하여 레이스에 참여하게 된다.



영성적이며 물고기들이 경쟁하고 있는 모습을 볼 수 있을 것이다. 이렇게 보너스 스테이지에서는 물 속에서 레이스를 할 수 있다.

는 코스로 스타트와 끝난 지점이 각기 다른 장소에 있어서 한바퀴를 도는 방식이 아니다. 코스 전체는 커브로 된 지점이 많기 때문에 코너링 기술을 잘 구사할 줄 알아야 한다.



이 게임의 모든 것의 원천이다

그라픽

캐릭터

용의미

독창성



플레이어 보트 뒤에 상대편이 붙으면 플레이어의 보트가 훼손된다.



코스의 특정 장소에는 여러 가지 아이템이 배치되어 있다.

2000년 5월 10일

다시 한번 드넓은 우주로 날아오른다

마크로스 디지털 미션 VF-X2 (가면)

「마크로스 디지털 미션 VF-X2」는 인기 애니메이션 시리즈 「마크로스」를 3D 슈팅 게임화시킨 「VF-X」의 후속작이다. 전작을 능가하는 뛰어난 그래픽과 새로운 기능을 도입하여 더욱 박진감 넘치는 초사공 공중전을 즐길 수 있을 것이다.

▶제작사: 반다이 비주얼 ▶장르: 슈팅
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매처: 대정



마크로스 디지털 미션 VF-X의 후속작

이 게임은 97년 2월에 발매되었던 3D 슈팅 게임 「마크로스 디지털 미션 VF-X」의 후속작이다. 가면 전투기 발키리의 파일럿이 되어 미션을 클리어해 나가는 것이 이 게임의 목적이다. 전작이상으로 공중전 도그 파이트(Dog Fight)를 벌일 때의 기체 움직임은 잘 처리하여 미국 중사부의 건조한 하늘의 분위기 등 OAV의 명작 「마크로스」의 공중전을 뛰어난게 재현하고 있다.



전작인마크로스 디지털 미션 VF-X의 조종석 화면

기체의 3D 데이터도 새롭게 구성

이 게임은 전작에서 사용되었던 발키리의 기체 데이터를 완전히 새롭게 구성하였다. 변형 태도 화면을 통해서 변형되지 않고 전투 중의 게임 화면 그대로 발키리가 파이더, 베트로이드, 커리크의 3가지 타입으로 변형된다.



전작 타입으로 변형된 VF-1 전역의 데이터를 새롭게 구성했다



VF-22의 베트로이드 타입

때문에 애니메이션과 마찬가지로 빠른 기체 변형이 가능하다.

기체의 움직임을 따라가는 배리어를 부

전작에서는 조종석 화면과 기체 후방 화면의 2종류만이 있었지만, 이번 작품에서는 기체의 움직임에 맞춰서 최상의 카메라 포지션을 선택하는 「배리어를 부」를 채용하여 미사일이 난무하는 박진감 넘치는 새로운 카메라를 펼칠 수 있다.



각각을 독립하여 최상의 다른 카메라를 할당할 수 있다. 또한 배리어를 부를 사용하여 미사일이 난무하는 박진감 넘치는 새로운 카메라를 펼칠 수 있다.

양쪽 날개로 공간에서의 이동을 표현

배리어를 부로 시점이 자동적으로 전환되기 직전에 야군기와 적기의 위치 관계를 파악하여 움직임을 보다 적절한 타이밍 연출하기 위해 주날개의 선단에서 나오는 비행기

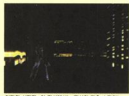


구름의 흐름을 공간중행위의 신적의 움직임도 표현한다

구름이 사용되고 있다. 능숙해지면 자동 전투 중에 꼭예 비행의 단독 연기를 결정할 수도 있다.

베트로이드로의 변형

직상에서의 전투나 격투전에 자주 사용되는 베트로이드는 다른 2가지 타입과는 달리 컨트롤이 자동 조준되어 적에게 보다 많은 탄환을 쏠 수 있다. 조작법은 전작과 비교해서 정리되어 있기 때문에 3가지 타입으로 나눠서 사용된다.



이전의 시점, 각 카메라는 자신의 축을 소용하는 것이 많았었다

동장 발키리의 종류는 6가지

이 게임에서는 「초사공요새 마크로스」, 「마크로스 7」, 「마크로스 플러스」에 등장하는 6종류의 발키리를 사용할 수 있다.

VF-1X-플러스 발키리, VF-11B 신더볼트, VF-17D 나이트메어, VF-19A 엑스칼리버, VF-22 스텔 보틀 II, VA-3M 인헤이더



VF-19A 엑스칼리버

NOVEMBER

아직 당신의 이름은 끝나지 않았다

도키도키 포야치오

킹 레코드의 새로운 장르 개척, 역피크 커뮤니티 게임 「도키도키 포야치오」가 이번 동맹 게임스에서 그 모습을 드러냈다. 전투가 없는 RPG라고 해서 주목을 받은 이 작품은 첫사랑과 모험을 동시에 즐길 수 있는 신 감각 게임이다. 이제 당신 앞에 6명의 여성 캐릭터가 등장한다. 그리고 당신의 이름은 이제 끝나지 않았다.

▶ 제작사: 킹 레코드 ▶ 장르: 커뮤니티 게임
▶ 발매일: 98년 여름 ▶ 발매가: 5,800원

사랑과 모험, 그 아름다운 추억들을 만들어 나간다



기분은 뭐라고 표현할 수 있을 것이지. 뭐니뭐니해도 인사가 최고다!

당신의 이름을 책임질 추억 속의 그녀

루피
LUFFE

바람을 타고
나온 여자가
물이라도 갈아주면
정말 기분
제하는 온갖
장난꾼 여인



체인
CHAIN

말이 많아져,
친구도 적어져,
강간당해서 자살한
24살 있는 블루



바린
BARIN

남자의 모험을
알려주는 소녀,
남의 결혼 장가를
가서서 불행한
여인이다



리나
RINA

불가 악역 할당
알려주는 소녀,
특수 계급
계급 계급 위자이다



피약
PIYAK

사람들을 몰아가
수고 무용지
불안정하며 미친
근본 악역들을
오인하는 것이
위대한 소녀



신시아
SYNTHIA

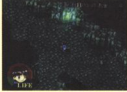
반말을 하고
유용한 것은
비밀을 알지 못하는
정숙하고
소녀이다



주인공은 여범법학을 이용, 마법 문화가 남아있는 「프렐로드」에 온 소년이다. 플레이어는 동생인 미라 아와 함께 뽕집에서 일을 하며, 마을 사람들을 우정용, 그리고 여자들이들과는 두근두근 거리는 사랑의 추억을 만들어 나간다.



마을 지도



800여가지 유쾌사건, 익 익도유머

인사를 잘하는 예의 바른 어린이(?)가 되자

대화의 기본은 인사다. 마을 사람들 보면 반갑게 인사를 하자. 당신이 다른 사람(개인적인 라이벌도 물론)에게 인사를 했을 때 그 사람이 당신에게 보답의 인사를 했을 때 의



사랑과 모험은? 뭐?

말에는 언제나 핵심이 있기 마련이다

회화를 할 때는 각 대화가 「키워드」가 되는 말을 사용해야 한다. 상대방이 모르는 것은 가르쳐주고, 새로운 「키워드」는 곧바로 생겨두자. 상상이 풍부한 사람이 대인관계도 원만하다. 기억해두자 「키·워·드」.



말 적어야 모실 수 있다



2D.99 STATION

● COMING SOON...

액션

●반디야 ●5월 예정 ●5,800원



미라클 점프스

이 게임은 PC용으로는 「벤디노아입 2」라는 제목을 가진 액션 게임으로 플레이하는 플랫폼리코너 이루어진 3D세계에서 점프를 하면서 모험을 할수나아가 한다.

●일본 스프레이 ●5월 예정 ●5,800원



불꽃의 요리인 -루킹 파이터 호-

요리 재료를 공격해서 가열시킨 다음, 소(炸), 작(炸), 중(煎), 당(煎) 포(튀김)하고 하는 필살기로 사용하여 요리를 완성한다는 독특한 형태의 게임이다. 주인공은 어머니의 적이자 중히오리의 정상에 서있는 마마몽을 찾는 요리 대장의 여행을 떠나야 한다.

●호즈부랑 파문 ●5월 28일 ●4,800원



프로게

81년 아케이드용으로 출시되어 큰 인기를 얻었던 액션 게임 「프로게」가 3D 플러곤 게임으로 등장한다. 미아가 된 아들을 구리러를 찾아 나서는 오지자일 스테이 이 이외에도 점프와 한바닥 캐시 등의 새로운 액션을 사용하는 8개의 스테이지가 새롭게 추가되었다.

스포츠

●다림 ●98년 여름 예정 ●5,800원



1on1 싱글 바스켓볼

1대1 농구경기를 펼치는 스트리트 바스켓볼을 게임 화면 것으로 격투 게임과 같은 조차 감각으로 드리블, 윌, 패이크 등의 동작을 부드럽게 할 수 있다. 캐릭터의 디자인은 '슬램덩크'의 작가인 이노우에 타케히코씨가 담당하였다.

●유일디야 ●5월 음운 예정 ●4,800원



타격DE볼

이 게임은 가상적인 8명의 예고생들이 전국대학의 우승을 목표로 도지볼(Dodge Ball) 시합을 벌이는 게임이다. 상대방의 방어에게 볼을 맞춰서 한명의 체력이 떨어지면 시합에서 승리하게 된다.

에드벤처

●메이박스 ●7월 9일 ●6,800원



이개사색급

이 게임은 일본을 풍자하는 희극영화 「메」를 베감으로 여러 여자들과 만남을 그린 어드벤처 게임이다. 플레이어는 열차안의 여자들과 만나 앞으로 펼쳐지게 될 관공자에서 데이트를 즐길 수 있다.

시뮬레이션

●KSS ●6월 25일 ●5,800원

프로레스 전국전 2 -격투회권-

이 게임은 프로 레슬링 대전투기를 주제로 사신화관의 유술가와 격투가들이 등장하는 레슬링 게임이다. 플레이어는 프로 레슬링의 최강 전설을 지키기 위해서 여러 명의 격투가를 이끌 수 있는 프로 레슬링을 육성해야 한다.



●단기 ●6월 예정 ●5,800원

에베루즈 스페셜

PC용으로 더 유명한 연애 시뮬레이션 게임으로 전략과 미친가지로 워랜드의 마법학원 「드라블드」가 게임의 배경이다. 전작에서 초동부를 통과한 주인공과도 동부루 편입하는데에서부터 게임이 시작된다.



틀블레이팅

●코메이 ●98년 여름 예정



봉신연의

고대 중국이 배경인 역사 판타지 소설 「봉신연의」가 S-FPG로 등장한다. 플레이어는 민중을 돕기 위해서 신전에서 파간된 도사인 태공만이 되어 민중을 풍습하게 한다.

●브랜즈 ●4월 29일 ●5,800원



폭스 정션

이 게임은 다른 차원공간에 빠져서 행방불명이 된 사람들을 찾아다니다는 내용의 액션 RPG로 플레이어는 스테이지의 어딘가에 있는 진중장치를 사용해서 다른 차원으로 모험을 떠나게 한다.

레이싱

●메스타 ●6월 25일 예정 ●5,800원

토키 투위링즈 챔피언쉽

유일에서 큰 인기를 끌고 있는 2세대 450여의 대량생산 자동차를 소재로 한 레이싱 게임으로 중심 강기에 사용되지는 9곳의 서킷장장을 번변하게 재현하였다.



ETC

●나인컴즈 ●98년 여름 예정 ●대형

프린세스 메이커

-GO! GO! 프린세스-

이 게임은 육성 시뮬레이션 게임 「프린세스 메이커」의 주인공들이 활약하는 주사위놀이 타입의 보드 게임이다. 게이머는 왕으로부터 내린진 모험을 완수하기 위해서 왕국 안을 돌아다녀야 한다.





액션 리플레이 코드

*XBOX나 3X로 시작되지 않는 코드는 모두 세레라 코드입니다.

천주



시나리오 선택

- ▶ 시작 메뉴
30010003 0008
- ▶ 이야기
30010004 0008
- ▶ 게임 진행중 이야기 열림
8003894C 0000
- 8003894E 0000



▶ 이야기

장면	장교의 수	장비 수
수각	30010010 00xx	30010020 00xx
삼거리	30010011 00xx	3001002F 00xx
산모단	30010012 00xx	30010030 00xx
택시	30010013 00xx	30010031 00xx
연락단	30010014 00xx	30010032 00xx
기차	30010015 00xx	30010033 00xx
대형권단	30010016 00xx	30010034 00xx
수전제	30010017 00xx	30010035 00xx
군사력	30010018 00xx	30010036 00xx
만산술	30010019 00xx	30010037 00xx
연락술	3001001A 00xx	30010038 00xx
구경연습	3001001B 00xx	30010039 00xx
신술	3001001C 00xx	3001001A 00xx
연방연습	3001001D 00xx	3001003B 00xx
황방수각	3001001E 00xx	3001003C 00xx
난곡전	3001001F 00xx	3001003D 00xx
연방장기	30010020 00xx	3001003E 00xx
수전제	30010021 00xx	3001003F 00xx

*xx: 00~FF(16진수) FF는 255로
지 않는 곳으로 볼

버스트 어 무브

- ▶ 모든 캐릭터 전투 가능 &
'모든 Z-스태이지 선택 가능'
8004E068 FFFF
- ▶ 모든 Z-스태이지에서 가능한 2P 로보 Z
301A3EAD 0001

클릭히위 - 고스트 헌트 -

- ▶ 캐릭터 고정
800730F8 0003
- ▶ 정제 결속 없음
8006993C 0000
- ▶ 탄약수 고정
80073034 0005
- 800DA592 0005
- 800D8E52 0005
- ▶ 탄약수 결속 없음
8006A002 8C62

부시드 블레이드 2



- ▶ 모든 캐릭터 선택 가능
80107798 F3FF
- 3010779A 003F
- ▶ 모든 무기 선택 가능
001034D8 1000
- 30CA328A 0000
- D01034D8 4000
- 30CA328B 0005
- D01034DA 1000
- 30CA328A 0000
- D01034DA 4000

데드 오어 일라이브

- ▶ 캐릭터
30093860 00C8(1P)
3009386B 00C8(2P)

- ▶ 옵션 코드
플레이어 시간 00 00 00
80092B88 0000
- 80092B8A 0000
- 플레이어 시간 99 99 99
80092B88 7E3F
- 80092B8A 0005
- ▶ 플레이어 언어 선택 가능
80092900 0101
- ▶ 모든 확장
80092B8C 0E08
- 80092B8E 0E0E
- 80092B8C 050E
- 80092B8C 0E0E
- 80092B8C 0E0E
- 80092B8C 0E0E
- ▶ 무기 설정
30092913 007F
- 30092914 0003

- ▶ 무기 포인터 전투 사용
80092B8C 0001
- 30092B8A 0001
- 30092B8C 0001
- 30092B8C 0001
- 30092B8D 4 0001
- 30092B8E 0001
- 30092B8E 0003
- 30092B8A 0001
- 30092B8C 0001
- ▶ 무조건 승리(엘리트) 키
D008E010 0100
- 3009388A 0000
- D008E018 0100
- 30093860 0000
- ▶ 프리컨트 & 타일업의 스테이지 선택
30D65A9A 000x
(x는 0~3까지)

X-맨 vs

스트리트 파이터 EX 에디션

- ▶ 캐릭터(1P)
80042B6C 0090
- ▶ 캐릭터(2P)



- 80042B84 0090
- ▶ 캐릭터 확장(1P)
80042B74 0090
- ▶ 캐릭터 확장(2P)
80042B8C 0090
- ▶ 확장 캐릭터(1P)
30042B70 0003
- ▶ 확장 캐릭터(2P)
30042B88 0003
- ▶ 캐릭터 확장
8007533B 000x

G.O.D pure

- ▶ 모든 확장
800E31E0 423F
- 300E31E2 000F
- ▶ 1회 전투에서 캐주얼 하다
800E2F88 E0FF
- 800E2F8A 05F5
- ▶ 1회 전투에서 승리하는 코스트 스타트 하다
800E3102 050F?
- ▶ 적 물방울 물방울이 있음
800E30FE 0000

스태이타스

또 다른 플레이어가

- ▶ 해당
1011627E 00xx
- ▶ 연제 HP
1011627A 270F
- ▶ 최대 HP
10116280 270F
- ▶ 연제 MP
1011627C 270F
- ▶ 최대 MP
10116282 270F
- ▶ 힘
10116284 03E7
- ▶ 민첩성
10116286 03E7
- ▶ 수비력
10116288 03E7
- ▶ 건강
1011628A 03E7
- ▶ L1로 7번타는 스테이타스 데미지

CHEAT CODES FOR PS USER

천주

숨겨진 커맨드

이 게임은 아이템의 숫자가 제한되어 있고 재료가 이자가 없게 줄어들기 때문에 게임을 플레이하기가 비교적 어렵다. 그러나 이 커맨드를 입력하면 게임을 보다 쉽게 플레이할 수 있다.

아이템의 수를 증가시킬
역시 아이템 선택화면에서 L2버튼을 누른 상태에서 서클 버튼을 누르면 아이템의 수가 한바퀴 늘어난다. 하지만 이미 다 소비했거나 입수할 수 없는 아이템의 수를 늘리지 못해서 선택 화면에 존재하지 않는 아이템을 증가시킬 수 없다.



아이템을 입력한 액션화면에서 입력한다



아이템 최대치를 99로 만들기
플레이어 선택 화면에서 선택할 수 있는 아이템은 총 15개로 한정되어 있어서 그 이상은 가져올 수 없다. 하지만 이의 L1버튼을 누른 상태에서 서클 버튼을 누르면 총 99개의 아이템을 선택할 수 있게 된다.



모든 스테이지를 선택 가능
일부 선택화면에서 R2를 누른 상태에서



서클 버튼을 누르면 모든 스테이지를 선택할 수 있게 된다. 스테이지를 선택할 수 없게 된다.

봄버맨 월드

스테이지 패스워드

이 게임은 해운의 카드에 저장해서 세이브를 하는 것이 아니고 스테이지를 클리어했을 때 나오는 패스워드를 입력해서 세이브를 해야 한다. 이전호에서는 각 스테이지의 패스워드를 소책자로 한다.



패스워드를 입력해서 스테이지를 진행할 수 있다

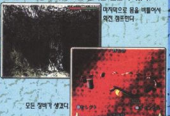
	스테이지 1	스테이지 2	스테이지 3	스테이지 4	스테이지 5
에리아 1	8010	0127	1027	0627	0730
에리아 2	1180	1220	2413	8818	2151
에리아 3	8086	1018	3009	3674	3562
에리아 4	2919	0804	6502	4891	3812
에리아 5	1021	0714	6809	0605	0505

툼라이더 2

모든 장비 장착 커맨드

이 게임의 주인공인 라리의 무기가 아이템 등의 장비를 모두 장착할 수 있는 커맨드가 있다. 우선 백점표를 충분히 할 수 있는 넓은 장소로 이동한다. 그곳에서 토치를 사들인다.

그 다음에 R2버튼을 누르면 서클 버튼을 입력하고 앞으로 2보 전진한다 다음 서클 버튼을 입력하고 뒤로 2보로 한 걸음씩 이동한다. 그리고 R2버튼을 떼고 그 장소에서 서클 버튼을 3번 회전한다 다음 마지막으로 소비점으로 권총을 쏘아서 서클 버튼을 누르면 서클 버튼을 눌러서 모든 장비를 얻을 수 있다.



모든 장비를 얻는다

플레이즈 & 플레이드

아이템 & 돈 증가

최대 4명까지 동시 플레이가 가능한 'PSP' 플레이즈 & 플레이드. 이 게임의 독특한 세이브 시스템이 용하여 아이템과 돈을 증가시킬 수 있는 방법이 있다. 아이템을 증가시키려면 보물상자 열었다 보스와 조우하기 전에 세이브를 해둔 다음 아이템을 입수한다. 그 다음에 아이템을 가진 캐릭터만을 세이브하고 게임을 재시작한다. 이제 세이브를 해둔 캐릭터 이외의 캐릭터를 선택하여 게임을 시작하면 보물상자, 보스가 다시 나타나기 때문에 또다른 아이템을 얻을 수 있다. 돈도 이와 같은 방법을 사용해서 증가시킬 수 있다.



모집중

독자 CHEAT CODES

▶ 독자의 비법을 모집합니다.
▶ 각 게임별로 독자의 비법을 따로 모집하고 있으며 총독자 의견 100명의 독자의 비법을 채택합니다. 채택된 비법에게는 당분간 5000원을 드립니다.
▶ 댓글 및 서신을 미모우 상수동 324-1 별관D 5층 게임센터 PS비법 담당자 앞

NOCLAMS BEST



아 가 동 산



이번 달은 '아' 박입니다!

지난달을 끝으로 플스반을 졸업시키고 마침내 플스 유저들만을 위한 휴식적인 아가동산을 활짝 열었습니다. 엄시를 보니까 몇 년전에 세상을 떠들썩하게 만들었던 아가동산을 연상하는 분들이 있는데(만일 그렇다면 제과 비로 아가 쿡주가 되는 건가요?) 이 아가동산은 그 아가동산이고 전혀 상관없이 없으니까 조금도 오해하지 마세요!

배안긴 채프를 찾기 위해 4일 동안 투쟁했어요!



안녕하세요. 전 아가동산에 처음 글을 띄우는 강상민이라고 합니다. 제가 며칠 전에 겪었던 이야기 하나를 소개하려고 합니다. 채프가 나오면 날 전 채프를 사서 학교를 들고 갔습니다. 그리고 2교시(당시 미술시간) 선생님께서 안 오신다고 하길래 전 채프를 꺼내어 조심스레 돌려는 순간 갑자기 나타나신 가정 선생님(오○씨, 이름을 밝히면 난 죽음)께서 나타나셔서 책을 뺏기고 엄청 맞았습니다. 그리고 교무실로 끌려가서 담임 선생님께도 알방을 맞았습니다. 그래도 책은 돌려줄 꺼라고 생각했지만 끝까지 돌려주지 않더군요(흑흑). 그러나 전 정작 4일간 기나긴 투쟁 끝에 받아내고 말았어요. happy! 그리고 그날 밤 전 밤새도록 채프만 봤습니다. 조금 길죠? 그럼 이만 줄입니다.

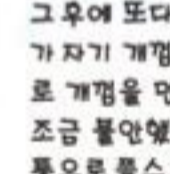


선생님께 빼앗긴 채프를 찾기 위해서 4일간 투쟁(?)을 했더니 상민군은 채프를 정말로 열심히 사랑하는 독자인 것 같군요 하지만 학교에서는 채프를 보는 것은 그다지 바람직하지 않네요(쉬는 시간에 잠깐 보는 것은 괜찮겠지만...). 제 생각으로는 학교에서는 열심히 공부를 하고 방과후나 휴일에 집에서 혼자 혹은 친구들과 함께 보는 것이 좋겠네요. 그리고 엄청 맞았다는 것이 어느 정도인지는 모르겠지만 가정 선생님이라고 하면 아마 여자 선생님이거나 생각되는데 그토록 많이 때렸다면 그 여자 선생님은 사랑의 매(?)가 너무 지나치지 않았나 싶네요. 아니면 운이 나쁘게도 그 선생님이 기분이 별로 안 좋았을 때 걸려서 그랬는지도 모르겠네요(이건 완전히 저의 추측!)

어머니와 강아지가 실수로 플스를 깬어요!



안녕하세요 아가박님. 졸업때 사진도 못 보내드리고 죄송합니다. 이번 한 달을 위해 열심히 이것저것을 하면서 보냈어요. 좀 어이없는 사연을 보냅니다. 조금 된 이야기인데 아크 II가 한창 인기일 때 저도 당연히 그걸 했지요. 이번에 꼭 [에서 못 끝낸 50층 유적지하 던전을 클리어할 거라고 맹세하고 했어요. 지하 50층에서 초코를 이기고 드디어 올라가는 길에 어머니께서 Said "문오야, 목욕해라", 어라 이러면 안되는 데 어쩔 수 없지. 플스를 켜는 채 목욕하고 다시 해야지하고 TV를 켜어요. 근데 오욱-어머니께서 플스의 전선이 꽂혀있는 것을 보시고 그것을 뽑으셨어요. 목욕하고 기분 좋게 나오니 플스전원이...



그 후에 또다른 팔을 공략하고 있었는데 저희 집 강아지(Name: Tico)가 자기 개껌을 어리저리 만지면서 놀고 있었습니. 녀석이 반대편으로 개껌을 던지고 다시 달려가서 플스를 켜어 놓고 개껌을 물었지요. 조금 불안했죠. 그럴 땐 반목하더니 플스를 켜어놓고 휘발이 정통으로 플스 전원을 받았고 TV화면은 검은 색으로... 순식간에 일어난 일이었습니다. 그 웅덩양장장 3시간에 걸쳐 레벨업하며 올라왔더니 몇 초만에 꿈이 요르르 무너지더군요. 난 와가 난 나머지 녀석에게 '자이언트스형'을 먹인 후 '전 금천이백십일식 아오토매'를 먹였더니 그후 플스 워로 켜지 않고 한 바퀴 돌아서 가더군요. 지금 그 개는 이사를 오면서 판 집에 맡겼습니다. 참- 그때 녀석과 놀던 때면... 정말 좋은 추억이에요.



문호군의 어머니가 설마 플스가 켜져 있다는 것을 알고도 플러그를 빼지는 않았겠지요. 이미 알고 있을지는 모르겠지만, 플스를 고장 없이 오랫동안 쓰려면 장시간동안 플레이하지 않을 때에는 전원을 꺼놓는 편이 좋아요. 아예 플러그를 뽑아놓는다면 더욱 좋겠지요. 목욕을 할 정도의 시간이라면 그전에 미리 세이브를 해두고 전원을 꺼두었다면 아마 그런 불상사(?)가 발생하지 않았을 거예요. 그리고 게임을 플레이할 때는 강아지 티코(국민차 이름하고 똑같네!)를 집밖에서 놀도록 했다면 역시 그런 불상사(?)를 예방할 수 있지 않았을까 싶네요.

슬레이어즈 때문에 팔아버린 플스를 또 샀어요!



안녕하세요- 플스... 그리고 SS도 같이 소지하고 있는 베틀 소녀 사쿠라입니다! 방가방영- 제가 4달전 플스를 오빠가 14만원 제가 4만원을 얹쳐 샀습니다. 근데 전 그때만 해도 PM3(프린세스 메이커)가 가장 좋았기 때문에 일렉트릭 사버했죠. 그렇게 3달을 철권, 투신전, 스파를 즐기며 보내다 어느 날 슬레이어즈(스

이Y-X)를 보게 된 것이죠. 하지만 그건 새편용... 그래서 오빠를 팔라서 새편으로 교환했지만 어 철권 등이 하고 싶은 것입니다. 그리고 3월호를 보고 슬레이어즈가 플스에도 나온단 사실을... 결국은 플스를 새로 구입해서 오빠방영플스가 내 방엔 SS가 있습니다. 결국 새편 살 때도 우리 오빠 돈이 2/3정도 들어갔는데 오빠에게 미안하기도 하고 고맙기도 해서 이렇게 보내요.



"정운이 오라버니고마워-!!" 난 그래도 아직은 플스가 좋아요. 웬지 모르겠... 낭낭... 아가박아빠(?) 그럼 좀바람에 감기 조심하시구영. 당에 또 보내드릴게요- 바이-



유리양도 게임을 아주 좋아하는군요. 슬레이어즈를 하기 위해서 전에 팔아버린 플스를 다시 구입하다나... 게다가 지금 같은 IMF시대에(IMF라는 말을 너무 많이 들어서 나도 모르게 입에 배어버렸군) 아무튼 지난 3월호에 나온 것처럼 유리양이 좋아하는 슬레이어즈 로얄이 플스용으로 나왔습니다. 발매 시기는 4월 23일이지만 약간 연기될 가능성도 있어요. 그리고 오빠가 돈을 더 많이 낸 것이 미안하기도 하고 고맙기도 하다고 했는데 유리양의 그 마음만으로 오빠는 만족해 할 거예요. 참! 난 아저씨가 아니고 20살 중반의 젊은 오빠(?)예요 다음에는 꼭 오빠라고 불러주세요. 제 건강에 대해서 염려해 준 것은 정말 고마워요. 참! 잊어먹을 뻔했는데, 채프 점수를 차곡차곡 받으면 나중에 그 점수로 선물을 받을 수 있어요.

게임할 때만 아버지가 들어오시는 머피의 법칙



아가동산교주님께 안녕하세요 아가박님. 전 로봇대전 시리즈의 광적인 팬인 이경욱이라고 합니다. F로 맛을 풀인 전 하루라도 로봇대전 시리즈를 안하면 좀이 췌실 정도죠 F로 영당 어닌 영당을 보고난 우전 친구의 플스와 교환하여 (4차5)와 (신수퍼)를 즐기던 중이었습니다. 그런데 제가 게임을 하면 걸 무척 중지않게 보시면 저와 아버지의 히스테리가 시작된 것입니다. 잘 알지도 못 하시면서 새 게임을 또 샀냐며 마구 야단치시는 우리 아버지! "니가 유치원생이 나기중 3이나 된 녀석이 온통 게임만 하고 있으니", 흑흑- 전 억울해요. 왜냐하면 제가 게임을 할 땐 1초도 안 늦고 들어오시는 울 아빠... Bxt 공부할 땐 절대로 집에 안 계시는 울 아빠... 세상에 이런 머피의 법칙이 또 있을까요? P.S.오악- 또 아버지께서...(게임기를 막 팔려면 중) 앙- 또 누명쓰셨군. 하고서나 야단 맞으면 멀 억울할땐데.



머피의 법칙이라~ 경욱군의 사연을 들어보니 정말 머피의 법칙이 적용된 것 같기도 하네요. 하지만, 그것은 경욱군이 아버지께서 경욱군이 게임을 하는 것을 싫어한다는 것을 항상 의식하고 있기 때문은 아닐까요? 그리고 슈퍼 로봇대전 시리즈는 잘 모르는 사람이 보면 언뜻 보면 유아용(?) 게임을 하고 있는 것처럼 보이잖아요(나도 처음에 그렇게 생각했었음) 그래서 더 화를 내시지 않으셨을까요? 그러니까 다음부터는 아버지가 계시는 때는 좀 수준이 있어보이는 게임을 해보는 것이 어떨지...

팩장 시간에는 입장객

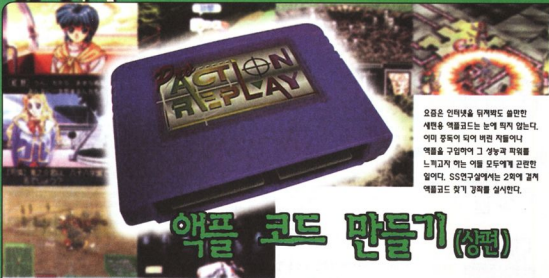
☆안준영(서울시 강남구 개포동)	☆이문중(의정부시 금오동)
☆이경진(서울시 강북구 수유3동)	☆조익현(서울시 성동구 금호4가)
☆김성철(서울 금천구 가산동)	☆김지하(경남 창원시 북면)

알림

아가동산에 사연을 보내주시면 이 동산에서 신나게 놀아 볼 수 있습니다. 단, 게임에 대한 질문이나 게임기 고장 문의는 사절합니다(검문장에게 보내세요). 사연이 채택되신 분께는 채프 점수 1,000점을 드립니다.

보내실 곳

서울시 마포구 상수동
324-1 법경빌딩
5층 게임채프
아가동산 담당서업
우)121-160



요즘은 인타넷을 뒤져봐도 쓸만한 세련된 액플코드는 눈에 띄지 않는다. 이미 풍족이 되어 버린 저들이나 역몰을 구입하여 그 성능과 파워를 느끼고자 하는 이들 모두에게 골만한 액플이다. SS연구실에서는 2회에 걸친 액플코드를 몇 가지 공략을 실시한다.

액플 코드 만들기 (상편)

액션 리플레이어?

게임기 유저중에 액션 리플레이어(이하 액플)를 모르는 사람은 거의 없을 터이지만, 노골시에 잠시 짚고 넘어가기로 하겠다(관심부도 보태지는 '액플이 어떤 게임이에요?' 라는 질문은 이제 없어지길 바라마...).

액플은 게임에 존재하는 수많은 변수들을 변화, 고정시키는 장치이다. 그게 무슨 말이냐고 묻고 싶은 사람을 위해서 예를 들어보겠다.

가령 RPG의 경우 플레이 시간의 반 이상을 레벨 올리기만 투자한다. 혹자는 '전투를 통한 레벨 올리기야말로 RPG의 참 맛이다' 라고 말할지 모르지만, 때때로 레벨 올리는 게임을 포기하게 하는 거대한 장애물이 되기도 한다. 그러한 때에 유용하게 사용할 수 있는 것이 바로 액션 리플레이어이다.



가야 모든 기종으로 활용되고 있는 액션 리플레이어

액플은 중독성?

이미 각기종으로 발매되면서 약간의 제품 차별성을 두고 있는 액플. 최근의 세련용은 파워메모리와 램패의 기능까지 합친 제품이 발매되고 있기도 하다. 기종별로 혹은 메이커 별로 조금씩 다른 사양을 보이지만 공통적인 사항이 하나 있다. 액플은 게임 밸런스를 사정없이 무너뜨린다는 것과 한번 깊이 맛을 들이면 빠져 나오기 힘들다는 점이다. 게임의 밸런스가 무너지더라도 끝을 보아야 알겠다는, 즉 연달아 탐하기 위한 게임 플레이를 유도하기도 한다.

액플은 불필요한 존재?

액플을 반대하는 사람들은 이런 의견을 펼친다. '제작사가 공짜로 만들어 놓은 게임의 밸런스 조정기가 무너진다'고... 그러나 때론 밸런스가 엉망진 게임들도 존재하지 않나? 클리어한 사람이 손꼽힐 정도로 극악의 난이도를 가진 게



세련용 액션리플은 극악의 난이도를 가진 '행' 액션 리-TYPE의 행 액션 리플이다

일이라면? 게임은 어떻게 하던 클리어하고 싶은 게 제일할 시간이 너무나 모자란다면?

그런데 요즘 말이지

세련사입이 쇠퇴의 길에 있다고 한다. 그 영향인지 많은 타이틀이 발매되고 있음에도 불구하고 통신이나 인터넷에서 세련용 액플코드가 눈에 띄게 감소했다. 이런 추세로 가다가는 액플 중독자 이거나, 시간이 없어 지루함 플레이를 하려는 사람이나, 게임의 또 다른 재미를 느끼려는 사람들 모두 입력할 코드를 몰라 맛을 동등 구를 날이 올 듯하다.

공짜 코드가 없으면 우리가 만들게

요즘은 통신 게시판이나 인터넷을 훑어 돌아다녀야 원하는 코드를 발견할 수 있는 경우가 극히 드물다. 무슨 일이 있어도 코드를 사용해야겠다는 사람들이! 목마른 우리가 우물을 뚫었다. 이제부터 우물 파는 밤에 대한 장의를 시작하도록 하겠다.

준비물

※ 컴퓨터와 액플용 프로그램

컴퓨터는 사양에 크게 구애받지 않고 사용할 수 있다. 액플용 프로그램은 도스에서 구동되기 때문에 MS-DOS가 정상적으로 작동하는 컴퓨터라면 OK. 단, 단 링크 카드를 찾을 수 있도록 적

어도 하나의 ISA 혹은 VESA 슬롯이 비어 있어야 한다. 그리고 새인용 액플을 위한 프로그램이 필요한데 이것은 통신이나 인터넷 다텔 웹사이트(www.datel.co.uk)의 새인 파트에서 다운로드하자.



다텔사의 홈페이지

새인용 액션 리플레이는 본체 뒤쪽의 슬롯에 장착하도록 되어있다. 주의 할 것은 액플에도 버전이 있다는 것인데, 액플의 버전이 업그레이드되었다고 해서 새 액플을 살 필요는 없다(주변의 사람중에 버전이 다른 액플을 세 개나 가진 사람이 있다). 디스크에 세날못 액플 안의 내용을 바꾸는 것으로 업그레이드를 할 수 있다. 이것을 위해서 컴퓨터와 액플을 연결하는



다들 알고 모르고 있던 여러 새인용 액플이다

컴링크라는 장치가 필요하다. 플로리더를 이용해도 되지만 비교적 저가인 컴링크를 이용하는 편이 개인 유저에게 좋을 듯하다.

◆컴링크카드와 케이블

컴링크 카드는 원래 7~10만 원 정도의 고가품이 었으나 요즘은 3만 원대로 거래되고 있다. PC와 액플을 연결하기 위한 필수 장비이다. 물론 컴링크 카드와 액플을 연결시킬 케이블 역시 필수이다. 케이블은 보통 카드와 함께 판매하고 있지만 따로 구입할 경우엔 약 20달러에 일반식으로 사용되는 25핀 TO 25핀 케이블을 구입하도록 하자. 주의할 점은 케이블의 길이는 짧을수록 좋다는 것이다. 케이블의 길이가 너무 길면 액플과의 통신이 제대로 이루어지지 않는 경우가 있으니 주의하자.



다텔사의 PC 링크 케이블

다텔사의 PC 링크 카드

다 139,937 byte) 압축파일을 적당한 디렉토리에 푸는 것으로 소프트웨어의 설치를 하자.

컴링크 시스템 가동

액플이 너무 구버전이라 업그레이드를 하려는 사람은 upgrade.bat를 이용하자. 중요한 것은 컴링크 카드의 셋팅을 확인하는 것인데, 이 컴퍼 셋팅의 IRQ값을 프로그램에서도 똑같이 맞춰 주어야 한다. 그렇지 않으면 컴퓨터와 액플 사이의 통신이 이루어지지 않으니 주의하자. 셋팅을 맞췄다면 그 다음은 1번 항목을 선택, 액플을 업그레이드 하도록 하자. 업그레이드가 성공하였다면 통신이 완벽하게 이루어지고 있다는 증거이다.



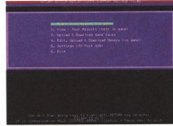
UPGRADE.BAT의 실행적인 5 번째 항목에 IRQ 셋팅을 조정하는 항목이다



자신의 컴퓨터상 모험을 위하여 도둑맞은 보물을 찾으시오

우리의 진짜 목적인 코드 찾기에 이용되는 파일은 'ACTION.EXE' 라는 파일이다. 한 항목씩 알아보도록 하자. 우선 5번은 앞서 말한 IRQ 셋팅에 관한 항목이다 자신의 컴퓨터와 똑같은 모양의 보기를 고르자. 3, 4 번은 메모리와 세이브에 관한 항목이다. 새인의 메모리에 있는 내용을 전송하거나 PC에 저장 해주었던 내용을 전송 받을 수 있다. 부직 강력한 기능이나, 이에 관한 자세한 설명은 다음 회에 하기로 하였다.

코드를 찾는 주무대가 되는 것이 바로 1번 메뉴이다. 그리고 찾아낸 코드를 일목요연하게 보



ACTION.EXE 의 실행화면

여주는 것이 2번 메뉴의 기능이다.

코드찾기의 원리

액션 메뉴에서 1번을 선택하면 시브메뉴로 들어가게 되는데 그 문장 속에는 노랑색 표시된 글자가 보일 것이다. 그 노란 글자는 마치 단축키와 같은 작용을 하게 된다. 즉 노란색 글자 하나나 하나가 커맨드로 작용하게 된다. 먼저 액플 코드 찾기의 기본에 관해 간단히 설명하기로 하자. 게임에는 수많은, RPG의 경우 HP, MP, 아이덴티티 갯수 등 수시로 그 수치가 변하는 변수들이 존재한다. 엑셀코드 찾기의 기본원리는 그 변수들의 변화를 찾아내는 것이다. 즉 우리가 기준값을 잡아서 한, 약간의 상태 변화를 주면 다시 한번 검색을 행하여 변경된 수치중에서 자신이 원하는 값을 찾아내는 것이다.

다소 어려울 것 같으니 다시 한번 예를 들어보자. HP가 1000인 캐릭터가 있다. 먼저 기준이 되는 값이 있어야 하니 코드를 검색을 한번 실시하자. 게임 속의 수많은 변수를 컴퓨터가 검색하게 될 것이다. 이것이 기준수치가 되는 샘플의 작용을 한다.

그 다음 적과의 전투 등을

통해 HP를 조금 줄인다. 그리고 나서 번지의 기준수치보다 줄어든 값을 검색한다(단축키 중 L 키). 즉 여러가지의 변수중 기준치보다 줄어든 값만을 찾아낸 것이다. 이것을 몇 번 반복하면 자신이 원하는 HP값에 관한 번지를 찾을 수 있을 것이다. 반대로 회복 약을 통해 HP를 늘려가면서 사용할 수도 있으며, 회복과 전투를 적절히 섞어가며 찾아내는 등 여러 가지로 응용할 수도 있을 것이다. 경우의 수가 무척할 만큼 줄어들었으면 F7키



노랑색으로 표시된 글자가 액션의 단축키 해당한다

나 ESC키를 눌러 한 메뉴 위로 올라온다. 메뉴에서 2 번을 선택하면 지금 찾아낸 코드가 일목요연하게 표시된다. 그 중에 HP에 관한 항목을 찾아내는 것은 어렵지 않을 것이다. 찾아낸 코드를 적절히 입력하여 사용해 보자.

지원관계로 이번에는 엑셀코드 찾기의 개념과 간단한 예로 설명하였다. 다음호에는 직접 한 게임을 선정하여 개조하는 '실용성'을 다루기로 하였다.

실치

먼저 PC에 컴링크 카드를 꼽는다. 슬롯에 단단히 꽂혔는가를 확인하자. 액플 역시 새인의 셋팅하자. 그 다음 케이블로 잘 사이를 이어준다. 이것으로 하드웨어적인 설치는 끝이다. 다음은 다운로드(DATEL 웹사이트) 경우 현재 1.94버전의 SAT.COMM.ZIP가 등록되어 있

기나긴 전설의 끝

랑그릿사 V

우르시사마 사토시의 멋진 캐릭터 디자인부터가 인상적인 랑그릿사 시리즈. 랑그릿사의 최신판이자 최종작이 될 랑그릿사 5편이 등장한다. 전작에서는 볼 수 없었던 것들이 다수 추가되었다는데, 과연 어떠한 것들인지 함께 살펴보도록 하자.

▶제작사: 세이아 ▶장르: 시뮬레이션
▶발매일: 8월 예정 ▶발매가: 6,800원



아쉬움과 기대의 랑그릿사 V

이야기의 무대는 4의 후반부와 겹치진다. 랑그릿사의 팬이라면 알겠지만 이것은 시리즈가 나오는 동안 한번도 없었던 일이다. 적어도 몇 세대 길게는 몇 백년 정도의 세월이 흐른 뒤에 스토리가 펼쳐지던 지난 시리즈들에 비해, 5는 바로 앞의 작품 4에서 스토리를 이어 받고 있다. 동일한 시대에 이야기 진행되고 있는 만큼 등장인물도 상당부분 재등장할 것으로 보인다. 그렇다면 4편을 클리어하고 왔던 엔딩은 엔딩이 아니라는 말!

랄롱 미터(게이지)로 표시하는 방식으로 게이지의 양만큼 이동과 공격 마법을 사용할 수 있는 시스템이다. 또한 지휘관별 지휘가능 범위를 확인하는 데에도 유용하게 사용할 수 있다.



○ 랑그릿사는 두가지 버전으로 나누어져 있다. 물론 기존 공개가 소모되고 노반은 역방향에 소모된다

등장인물

12에 이어 또다시 등장하는 빨강머리의 주인공이다. 이전 작품의 주인공들에 비해 무모장하고 연약해 보인다. 전편(랑그릿사 IV)의 적인 가자르르에 의해서 암살당한 인조판이다. 과거의 기억도 잃고 시체에 대한 지식도 없는 백지와 같은 상태로 어떠한 능력을 가지고 있는지도 불분명하다.



시그마



브렌디

여성간의 동성애의 단장을 알고 있다. 책장감과 용술력을 겸비한 여장부 주인공들에게 무언가 목적을 가지고서 접근한다.



IV의 후반부는 어떤 식으로 개발된다. 스토리도 어떻게 되는지 많은 도움이 될 것이다



그렇다면 IV가 랑그릿사 시리즈의 어떤 단계를 담당할지 궁금하다



람디



이름으로 알 수 있듯 시그마와 같은 인조판. 마법능력을 대폭 증강시키는 실험에 의해 엄청난 지식을 가지게 되었지만 그림자에도 알 수 있듯 감정이 예민하고 있는 느낌을 준다.



크리클



전설의 미도사인 제사자를 찾아 엘사리아 대륙에서 이곳으로 찾아왔다. 청의같은 강하나 재밌대로운 구서도 가지고 있다.

시스템 버전업

IV에서도 사용되었던 JPS(행동 순위 표시)시스템이 '행동 미터'라는 새로운 추가사항을 가지고 돌아왔다. 이것은 한 무대의 행동 가능

직접은 동공과 직접은 동공, 어떤 어떤가 오르면 재확인

SEGA SATURN

플레이 환경 개선

가장 눈에 띄는 부분은 전작보다 로딩속도가 크게 줄었다는 점이다. 플레이하는 입장에서는 즐거운 일이 아닐 수 없다. 그리고 물론구 입시의 상점에도 변화가 생겼다. 마지막으로 일일이 매뉴얼을 들춰주지 않아도 될 헬프 기능의 개선이다. 이 두가지는 플레이 자체에 큰 영향



상점에는 장물이 등장한다. 객단란 등장하던 책판도 보려면 좋다



각종 옵션에서 도움말 항목을 이용해 좀더 알맞은 설정을 할 수 있다

을 미치지 는 않았지만 플레이어의 만족을 위한 제작사측의 배려라는 측면으로 보면 좋을 것이다.

그래픽 강화

전작에서도 많은 평가를 받은 부분이 그래픽이다. V에서는 여기에 한층 더 정성을 쏟아 전작 이상의 그래픽을 선보인다. 전투시의 유니트 캐릭터의 크기부터 대회사 배경그림까지 그 수준을 한층 높였다.



4:3에서 크게 찍힌 객단란 배경그림

전투장면도 파워업!

전투장면에 있어서 마법효과나 공격의 연출도 한층 세련되고 멋지게 바뀌었다. 게다가 상대하는 적에 따라서 아군 유니트의 행동도 변화한다. 그 배려에이션의 풍부한 독자들을 한층 더 깊게 감동시킬 것이다.



병사를 섞어서 고용

메가 드라이브(슈퍼 일러스트) 보이)의 2를 제외한 지금까지의 시리즈에서는 한 지휘관이 고용할 수 있는 용병의 종류는 한가지뿐이었다. 적들이 다양한 종류의 병사로 다양한 전략을 펴며 공격해 올 때 무리로는 그렇지 못했다는 것. 그러나 V에서는 용병을 섞어서 고용하는 것이 가능해졌다.



보이지 않는 유니트도 수백종

그렇다고 자유롭게 혼합가능한 것은 아니고 최대 두 종류의 용병을 혼합 고용하는 것이 가능하다. 적들에 따라서, 혹은 자신이 행하고자하는 전술에 따라서 적절하게 용병을 고용한다면 전투가 한층 쉬워지지 않을까?

이 부분은 어떻게?

아무래도 신경쓰이는 것이 세세사 저위를 감추었던 오프닝 애니메이션이다. 기쁘게도 사라졌던 오프닝 애니메이션이 돌아왔다. 어떤 내용인지 어느 정도의 수준인지는 아직 미공개상태이다. 기대되는 부분이다.



5개는 어떤 오프닝 애니메이션이 공개되어 있을지? 세컨드류도

그래픽

캐릭터

용미도

독창성



알프레드

연방왕국의 레일즈조지암 영주인 록웰 가문의 차남이다. 여자처럼 보이는 외모지만 언약하고 쉽게 남에게 휘둘러 버리는 성격의 소유자이다. 아버지의 병을 고칠 약을 찾기 위해 여행하고 있다.



알파스

알프레드와 형 대단한 야심 비록 다른 성격을 가지고 있지만 야심이 대단한 혼란을 일으키는 불씨가 된다.



에프론

가디르프의 의해서 만들어진 세 번째의 인조생 그 밖의 사형은 전혀 알려지지 바가 없다.



레이블러스

연방왕국 중, 수물조지암의 영주이다. 가디르프의 이도연구수 환관을 주도하기도 한다. 무슨 이유에이도 인조병통을 침오하려고 있다. 위마신 드러클라에 나올 듯한 모습이다.



비락슈

자강고 심각한 수수메키의 인물 브랜디와 무언가 관련이 있는 듯. 그녀에게 주인공들에게 접근하도록 지시한다.

SEGGA'S STORY

슈퍼 로봇대전 사상 최대가 될 최후 전투가 지금 막을 올

슈퍼 로봇 대전 F

아래 마일 만남이다. 발매일이 임박해 올수록 속속들이 새로운 시스템과 신 캐릭터 그리고 맵 등이 공개된다. 이번에는 새로 등장하는 유니트와 확장된 「완결편」의 5대 시스템, 그리고 맵을 공개함으로써 더 이상이 「완결편」에 대한 궁금증이 없도록 해 주겠다.

▶ 제작사: 번스타인 ▶ 장르: 시뮬레이션(RPG)
▶ 발매일: 4월 23일 ▶ 발매가: 6800원



이것이 확장된 5가지 시스템이다

이전에도 시스템에 대해 언급했지만 「완결편」의 시스템은 「F」를 기본으로 하고 있다. 전작을 플레이해본 사람은 쉽게 「완결편」의 시스템에 적응하겠지만, 세부적으로

퀄리티 업이나 플레이 어빌리티의 상승으로 처음 즐기는 유저들이 쉽게 적응하지 못할 것 같은 노파심에 발매 전 마지막 체크를 해보기로 한다.

1 인터페이스의 개조

인간가부터 매뉴얼로 반격 방법을 선택하는 것에서 자동적으로 반격을 제시하는 것으로 바뀌었다. 이제는 회화신에

도 변화가 온다. 대화하는 순서에 따라 화면의 캐릭터가 허당케 빛난다.



이렇게 바뀌었습니다

2 맵병기에도 목소리가 들어간다

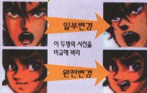


이번에는 맵병기를 사용할 때 캐릭터의 목소리가 들어간다. 「슈퍼로봇대전 EX」 때 화면을 가르던 맵병기가 옛그저 같았는데, 이제 맵병기에 캐릭터의 목소리가 들어가거나...

목소리를 들려주고 싶어

3 그래픽 추가와 변경

캐릭터의 얼굴도 일부 변경되었다. 마징가의 코우지와 단무지의 후지와라가 대폭 변경되었다. 사실 이 두명은 주연급 캐릭터이기도 하지만...



일부변경

이 두명의 시선을 대폭 변경

완전변경

4 「완결편」에서 스타트는 이렇게 한다

「완결편」부터 플레이하는 사람은 「F」와 같이 최초의 주인공 캐릭터를 작성한다. 작성하게 되면 일장망의 소

지금과 강화파츠를 주는데 그 수치급과 강화 파츠를 가지고 자신이 좋아하는 유니트를 개조해 보자.



거기도 물론인!

5 이전과는 다르게 10번이나 개조할 수 있다

「F」와는 달리 「완결편」에서는 10단계까지 개조가 가능하다. 전작에 비해 5단계나 늘어났다. 좀 더 세부적으로 유니트를 개조할 수 있어 재미가 2배가 될 것이다.



몇몇은 이렇다

SEGA SATURN



발시오네 R과 동네가 굉장하다

「슈피 로봇대전 EX에 등장했던 발시오네가 「완결편」에 그 모습을 드러냈다. 아직 자세한 것은 밝혀지지 않았지만 발시오네의 사이로 클러스터의 작업이 지금부터 기대된다.



○ 발시오네의 모습



○○ 사자와 스카의 사이드뷰가 어떻게 나타나는 것일까?

「완결편」의 시나리오

맵 공개 ① 제 38화와 자비가의 망명



○ 무라 드로스키 얼마나 귀찮을까?



○ 무라 드로스키의 망명은 어떻게?

○ 무라 드로스키의 망명은 어떻게?

○ 무라 드로스키의 망명은 어떻게?

○ 무라 드로스키의 망명은 어떻게?



○ 자비가의 망명



○ DC 동사령관 7명이 남아있다. DC의 ○ 1번은 도대체 어찌 무모한 일꾼은 어떤가? 7번으로-

맵 공개 ② 제 39화와 가란스의 왕국



그리움, 이번은 슬리피의 시리했다.



○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.

○ 이번은 슬리피의 시리했다.



미안조, 쌍리쌍삼을 공격!



○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

○ 미안조, 쌍리쌍삼을 공격!

SCENARIO



발전은 순식간에 이루어진다

샤이닝 포스 3 -시나리오 2-

지난호에 이어서 시나리오 2의 추가 공개화면을 실는다. 모두들 시나리오 1-왕도의 '가신'은 클리어했는지? 시나리오 1을 클리어하지 않았던 이 많은 시스템의 추가, 수정 부분을 느낄 수 없으니 그것은 너무나 섭섭한 일! 2와의 연계성을 고려해서라도 '왕도의 가신'은 꼭 플레이해 두자. 저 '시나리오 2'의 추가화면이다.

▶제작사: 세가 ▶장르: SRPG
▶발매일: 봄(예정) ▶발매가: 4,800원

시나리오 2는 새롭다!

지난호에도 밝힌 바와 같이 시나리오 2는 공화국이 아닌 제국주의 관점에서 게임이 진행된다. 시대는 지난 시나리오의 시대와 같지만 시점과 모험의 목적은 전혀 다르다. 따라서 전략과 집지는 사전도, 전혀

모르던 사전도 존재한다. 전투가 있어서도 우경지된, 무기속련도 등 전략을 잇는 시스템과 함께 추가된 사항들이 있다. 현재까지 공개된 사항들을 하나하나 짚어 나가보자.



시나리오 2의 모험장면. 그래픽질은?



플레이어 관점이 다른 시나리오 2에 이어... 는 제가 암시되기는 했지만...) 새로운 이몽수단들이 등장할 것으로 보인다. 여기서 소개하는 것은 이몽수단으로 사용하게 될 배와 전차이다.

배

바다에서의 전투가 있을 것이라는 정보는 지난 호에도 밝힌 바 있다. 그것을 더욱 확실히 입증시켜주는 자료가 바로 이 배이다. 이 배를 타고 대륙간의 이동을 하게 될 것인가?

○ 시나리오 1 중, 배내의 배개 관련 연출한다

전차

지난호에도 언급했던 바와 같이 육상을 달리는 거대한 전차가 등장한다. 그 규모로 볼 때 시나리오 1의 기관차를 생각하게 하는데, 이 정도의 규모라면 전차 위에서의 전투도 가능할 것으로 보인다. 물이 있는 것으로 보아서는 안에 휴식을 취하거나 상점이 존재할 지도 모를 일이다(산부시리즈의 마도선치린).

○ 전차에 3대 이상의 부속이 1개 등장한 전차

SEGA SATURDAY

주인공들의 활동 무대

시나리오 1에서도 메디온 팀과 몇 번인가 만나게 되는데 서로의 진행방향에 전혀 달랐던 것은 기억하고 있을 것이다. 시나리오 1에서 대륙의 안쪽을 향해 여행하던 신비모스 팀과는 다르게 메디온스는 바다를 향하고 있었다. 시나리오 1과 같은 지역을 여행하기도 하고 전혀 새로운 지역을 여행하는 일도 있다. 아래의 사진들은 시나리오 2에서 보여지는 여러 마을의 모습이다.

같은 지역이라도 시나리오가 바뀌면서 그래픽이 대폭적으로 개선되었다.

고대의 신비를 간직한 건축물

시나리오 1에서 등장한 실지 엘베를 기억하는 이 건축물의 구조도 그것과 많이 닮아 있는 것을 알 수 있다. 그림중 보이는 초록색 불은 뭔가 심상치 않은 분위기를 가지고 있다.

실지인 만큼 주인공에게 힘을 줄 것인가? 아니면 주인공을 노리는 악한 세력의 본거지?



변경?! 침입자를 향한 공격일까?



녹색 불꽃은 과연—

바란드

바란드 마을하면 떠오르는 것이 물의 이미지이다. 곳곳에 수도 시설로 보이는 인공천이 흐르고 있는 것을 시작으로 랑구가 있다는 것까지. 바란드의 실지와의 바닷물이 없어지는 때, 실지 엘베섬으로의 길은 열린다.



시나리오 1에도 등장한 실지 엘베



이것은 시나리오 1에 등장한 바란드의 영주 티라니의 등장장면이다. 불행히도 그는 시나리오 2에서는 더 이상 영주가 아니다. 자신의 영지내의 반란을 진압하려 자리를 비운사이 제국이 바란드를 탈취해 버렸다.

아니펙트 마을

시나리오 1에 등장한 조인록 소년 제도가 언급한 적이 있는 마을. 이곳의 사람들은 마치 켈크족들처럼 배후에 거주하고 있으며 그 사이 사이를 다리가 연결하고 있다. 절보기부터 아주 평화로운 어촌마을이지만 전란은 이런 평화를 가만 내버려두지 않는다.



다른편 섬계 구조나 메디온 동굴의 황금공은 마을침입을 할 수 있게 한다



대저 깊은 침입 다리를 연결한 듯한 구조

대포

메디온 일행이 적의 배를 탈취하려는 장면에서 적함에 장치된 대포가 발사된다. 새로 등장하는 장거리 무기 대포는 어느 정도의 위력을 가지고 있을까?



포탄의 폭발장면

대포의 발사장면이다. 폭발으로 생긴 적들의 무기는 것으로 보여지면 공격력이 몇배나 상승할까?



전투공의 대와??

시나리오 1에서도 특별한 적과 대화하는 경우는 있었지만, 시나리오 2의 메디온에게는 말하다(대화)라는 커맨드가 기본적으로 주어지지 않는 듯이 보인다. 특별한 적이 아닌 조루라기 캐릭터들과도 대화를 하여 우리편으로 끌어들이 수 있다는 말일까? 황자는 역시 달라도 뭔가 다르다.



오전방에서도 적의 대와는 다르게 말이 아닌 커맨드 대화로 공격을 할 수 있을 것이다



속속

인간이러기 보다는 요정에 가까운 엘프나 드워프들은 RPG의 설정상 속속 등 거연이 가까운 곳에서 생활하고 있다. 사이인 포스 시나리오 2

도 예외는 아니다. 아마도 이야기 초반에 등장할 것으로 보이는 이 마을은, 플레이어측 캐릭터인 신테시스, 유류드와 관련이 있지 않을까 생각된다.



엘프나 드워프의 마을은 속속의 마을



프롤에 대해 신사한다

그랜드아 -디지털 뮤지엄-

작년말 발매하여 많은 세인들에게 즐거움을 안겨준 <그랜드아>의 세계를 한 번 더 맛보자. 미니게임과 디지털 설정자료, 그리고 세제관에까지 이르러까지 다양한 보거리 있을거리를 제공해 줄 것이 기대되는 <그랜드아 -디지털 뮤지엄->의 정보이다

▶제작사: 게임아트 ▶장르: 디지털 뮤지엄
▶발매일: 5월 28일 ▶판매가: 3,500원

그랜드아의 세계를 한번 더 맛보자!

소프트의 제목에서 느낄 수 있듯이 이 소프트 안에는 여러 가지 그랜드아의 자료가 담겨져 있다. 신화의 도시 아렌토(후반부의 무대였던)의 박물관에 그랜드아에 관한 자료가 보존되어있다는 설정이다. 박물관 안에는 5개의 방과 여러 가지 장치가 마련되어 있다. 조금씩 살펴나가 보자.



박물관 안에는 이렇게 많은 방도 있다



○도 단편적인 물건이 아니라 멋진 박물관을 유적지이다!

제목은 '그랜드아 박물관도 만들자' 임이다

처음에는 박물관이라는 거창한 이름에 걸맞지 않게 전시물이 너무나 모자란다. 게이머는 전시물의 수를 늘리기 위해 던전을 풀어나가며 아이템을 수집해야 한다. 그 아이템을 박물관에 기증하면 전시물의 수가 늘어나게 되는 것이다. 훌륭한 박물관을 만들기 위해서는 부단한 노력이 필요하다.



카툰실

이 곳에서는 캐릭터 혹은 몬스터의 디지털 설정자료와 세계관 설정 등을 열람할 수 있다. 그랜드아의 전체 CG를 감상할 수 있는 것은 아니고 그 중에서 엄선된 96개의 자료가 수록되어 있다.



이 곳의 자료들도 단편적인 구색적인 것은 아닙니다

영상실

대화 윈도우에 나타나는 얼굴표정이 다양한 것도 그랜드아의 특징의 하나이다. 그 다양한 표정들을 일목요연하게 감상할 수 있는 방이 바로 이 영상실이다. 단전에서 필름을 입수한 뒤 영상기에서 재생시킬 수 있게 되어 있다. 그런데 영상기치고는 너무 덩치가 큰 거 아닌가?



○영상실의 다양한 표정 ○도 여러 박물관에 해당하는 영상기 옆에 있는 다른 단편 동영상

이것이 아렌토 박물관!

앞서 말한 바와 같이 아렌토 박물관은 크게 5개의 공간으로 나뉘어져 있다. 세계관과 디지털 설정 자료를 감상할 수 있는 자료실, 대화 윈도우에 사용된 캐릭터의 다양한 얼굴표정을 감상할 수 있는 영상실, 몬스터의 자료를 열람할 수 있는 도서관 등 여러 가지 자료가 미니게임과 기타자료 등이 준비되어 있다.



박물관 내에는 세이브 포인트, 연선, 상점 등 별거 없겠지? 근데, 이 경우에는 연선 안에서 움직여 돌아다닐 수 있다. 박물관은 작은 세계도 같이 '세계'로 연결되어 있다!

그리고 아이템 수집을 위한 던전에 이르러까지... 즐길 수 있는 것들은 보이지는 것보다 많다는 사실!

SEG. 1. S. 113

도식잡

(그랜드아) 발매 전에 혹은 동시에 발매되었다면 좋았을 걸... 라는 생각이 들게 하는 말이다. 게임 중에도 등장하는 각 몬스터의 이름, 출현 위치와 HP 특수능력 등 세세한 설정을 확인할 수 있다. 이 몬스터 데이터베이스를 이용하여 플레이하면 플레이 시간을 조금은 줄일 수 있지 않을까?

○ 좀 일찍 나왔다면 공략이 더 쉬웠을 텐데...



○ 방대한 석적의 분량에 놀란다

유기장

몬스터 데이터베이스도 좋고 여러 가지 재료를 감상하는 것도 좋지만 역시 게임에는 '장재미' 라는 것이 있어야 하는 법이다. 그 잔재미를 위해서 박물관 내에는 유기장, 즉 미니게임을 즐길 수 있는 공간이 마련되어 있다. 그중 <그랜드아>에서도 선을 보였었던 '갑판 청소'와 '그랜드아에- 빨리 먹기 대회'를 소개한다.



각각의 '는? 손가락에 붙일 엄지손가락 세운을 이용하여 그래픽을 - 그래픽은 정말인 350점?

'그랜드아에-빨리 먹기 대회'는 말 그대로 빨리 먹는 자를 승려하는 대회이다. 두 캐릭터가 경쟁을 하게 되는데 서로 상대방의 식사를 방해해 거면서 내 몸을 먹여치워야 한다. 먹는 일을 방해하는 것은 상대 캐릭터뿐만이 아니다. 공중에서 갑자기 뿔뿔드는 '발레 캐릭터'의 몸을 갖어도 신경을 써가며 재빠르게 정해진 양을 먹여치워야 한다. 채하지나 않을지...



○ 공격을 당하면 경쟁중인 사자를 할 수가 없다
○ 발레 캐릭터의 공격을 받으면 그래픽 폭락이 있다
그릇은 무조건 깨진다

○ 승려를 공격하는 캐릭터는 먹여치워질 수 없다? 승려가 먹여치워야 한다

박물

라디오 드라마로 듣는 <그랜드아>의 에피소드는 어떤 분위기가까? 내용은 아직 미정이지만 그랜드아의 세계를 깊이 이해하는데 많은 도움을 줄 것으로 보인다.



세이프 데이커의 방

이 방이야말로 이 소프트웨어의 백미이자 아연도 박물관의 정수이다. 조그마한 방안에 놓여 있는 라디오

세면, 놀람게도 이 방에는 그랜드아의 다수의 명장면 직전의 세이프데이커들이 존재하고 있다. 다시 말해 이 장면 직 앞면의 무수한 세이프 데이커를 다시 플레이하지 않고서도 만날 수 있게 된 것이다.



정확히 같은 장면이 아연도

GRANDIA



○ 완벽한 단점의 공략을 알려
○ 시선은 그랜드아 본문의 단점이다. 단점시선을 정확히 향하여 있으면 모든 것

중실한 단점 공략 = 훌륭한 박물관

몇 번이고 말한 바와 같이 이 멋진 요소들을 처음부터 즐길 수 있는 것이 아니다. 무수한 함정과 미로를 헤매며 전사를 후보를 찾아내야 한다. 훌륭한 박물관을 위해서는 구석구석까지 빠뜨리지 않고 돌아다니는 충실한 공략이 필요하다. 당연한 일이겠지만 그랜드아의 단점이 아닌 새로운 단점이 준비되어 있다. 현재 박물관에서 단점으로 공간이동을 하는 것으로 설정되어 있으며, 어느 정도의 크기인지,

몇 개의 단점이 준비되어 있는지는 아직 미정이다.



Sega & CAPCOM

대전으로 더욱 뜨겁게!

건 그리폰 2

4월 23일엔 색이 그 발을 내딛게 되는 건그리폰 2! 단숨에 기대작이라는 말만으로는 표현하지 못할 정도의 재미를 안겨줄 것으로 예상된다. 이번호에서는 건그리폰 2의 최대 매력으로 손꼽히는 대전플레이에 관한 설명을 한다. 중요체크!

▶제작사: 게임아트스프 ▶장르: 슈팅
▶발행일: 4월 23일 ▶발매가: 8,500원(대전패키지 포함)



두근두근 건그리폰 VS 모드!

건그리폰은 변했다. 발전했다. 그런 중에서 가장 놀라운 진보는 두 말할 나위 없이 대전 모드가 아닐지... 먼저 두 대의 디스플레이(HMD)를 권하고 싶지만 가격이 비싸므로...와 두 대의 세트세트, 그리고 건그리폰 2가 두 장 필요하다. 가장 중요한 것은 사람이 두 사람 이상이어야 한다는 것. 한 사람일 경우에는 통신대전이 불가능하므로 주의! 세 사람이 경우에는 플레이하지 않는 한사람은 동원을 해 두 무방하다.

규칙을 알아야 해매지 않는다

대전플레이를 사용하며 플레이할 때에 두 사람이 협력플레이를 하는 모드도 존재한다. 하지만 진정한 재미가 어머러! 상대와의 심리전의 묘한 쾌감을 선사하는 쌍방 대전 모드를 선택하자. VS 모드에 몰입하기 전에 규칙을 숙지해 두자. 건 그리폰의 세계는 마구잡이식 싸움의 아닌 전략과 전술의 세계이므로...

트(실제 시간으로 40초간)동안 자신의 턴이 주어지게 된다. 턴이 지나면 방어측과 공격측이 자동적으로 전환되게 되어 서로의 역할이 뒤바뀌게 되는 것이다. 자신의 공격시간동안 적을 쫓아가다가 적을 잡으려는 순간 시간이 뒤바뀌어버리는 경우가 없도록 주의하자. 방어측은 기본적으로 공격할 수 없으나 지원 공격은 가능하다.

픽배조건

머신이 파괴당하면 당연히 패배. 승부가 나지 않았을 때에는 대미지를 많이 입은 쪽이 패배, 그리고 전투 제한타임을 벗어나도 패배가 선언된다.

사이드 세인지

이것이 바로 역전의 일격을 가능하게 하는 훌륭한 시스템이다. 앞서 말한 카운트가 600을 넘어섰을 때 방어측의 플레이어가 공격측 플레이어를 2초 이상 록온(LOCK

SIDE CHANGE!

—사이드 세인지!

ON)할 경우 강제로 턴이 전환된다. 최심의 일격을 날리는 절호의 찬스!

그밖의 참고사항

무기에 따라서 조준하고 있을 때 상대편이 감바알 수 있는 경우가 있다. 폭음을 하고 있으면 상대편 화면쪽에서 경고음이 울리게 된다. 일반적으로 상대편은 오브젝트 커서(화면상의 적의 위치를 표시하는 표시)도 표시되지 않고, 레이더에도 나타나지 않지만 같은 거리에 우두커니 서 있을 때 되면 가져갈이 작동이 개시된다. 낮놓고 숨어있다가 그냥!

전력이 끊겨갈 때 나머지 전력이 떨어지면 속박이 자동으로 걸린다.

게임의 규칙

리얼 타임 탭식

양 플레이어는 공격과 방어를 번갈아가며 하게 된다. 즉 리얼타임 전투를 채택하고 있는데, 800카운

○전력 다진 방어를 일체 세팅만으로도 공격. 그리고 COE는 반드시 일찍 수행을 끝내 들어야만 한다



○전투를 하고 난 조건을 선택한 뒤



○전투 무기를 팔을 이용해 양손을 움직일 수 있다. 건그리폰 공격력 무기를 선택

○전투 무기를 팔을 이용해 양손을 움직일 수 있다. 건그리폰 공격력 무기를 선택

○무장 상황 변화가 SINGLE (SOLO)를 선택한 뒤, 선택사항이 VS BATTLE을 선택한다. 참고로 SURVIVAL을 선택하면 일대 일투쟁이 가능

○이제는 조건을 선택하기라도 대전 모드를 플레이하는 것으로 사용 가능한 선택사항이 점점 늘어나고 있음 보인다. 게임의 즐거움과 있는 대전 모드는 두 팀의 건그리폰 대결을 즐기길 바란다. 대전의 신세계를 즐기길 바란다. 대전의 신세계를 즐기길 바란다.

ARTISTS SEES

TO THE FRONT LINE

대전패키지 포함



이런 RPG를 본 적이 있는가?

일본대표팀의 감독이 되다!

에닉스라는 회사를 모르는 사람이 있을까? DQ시리즈를 시작으로 최근의 FGS용 '버스로 어 프라'까지 그들이 내놓은 재미 솔솔한 작품들은 몇 번이고 우리를 감동케 하였다. 감독의 에닉스가 만드는 또 하나의 RPG. 이번엔 어떤 물건이 등장할 것인가?

▶제작사: 에닉스 ▶장르: RPG
▶발매일: 6월 예정 ▶발매가: 미정



'에닉스의 RPG' 더하기 '세가의 만들자'는?

일본 RPG의 양대산맥으로 일컬어지는 FF와 DQ시리즈. 그 양대세력의 하나인 에닉스가 최첨단 음모를 꾸미고 있다. 여지껏 세상에 없었던 새로운 게임 RPG를 기획한 것이다. 여기에 '만들자' 시리즈로 잠깐만 재미를 보고 있던 세가가 만나서 전혀 새로운 RPG를 만들고 있다. 제목부터 별난 '일본 대표팀의 감독이 되자'를 소개한다.

만드는 임무를 맡게 된다. 그러기 위해서는 세계각국을 돌아다니면서 정보를 수집하고 그 정보를 바탕으로 자신의 팀을 점점 강한 팀으로 만들어 가야만 한다. 많은 정보를 가지고 있는 훌륭한 감독만이 강한 팀을 만들 수 있다.

자! 감독 인생의 시작이다

가장 첫 단계는 자신의 활동무대가 될 나라를 선택하는 것이다. 처음엔 자신의 능력치도 그다지 높지 않으므로 계약하려는 나라가 거의 없을 것이다. 그러나 일단 감독이 되어 활약을 하기 시작하면 다른 나라로부터 스카우트의 손길이 펼쳐 올 것이다. 활약부에 따라서 자신의 몸값이 결정되는 것이다. 참고로 한 나라와 계약을 맺는 기간은 2년 동안이다.

강한팀을 만들기 위한 감독의 별은 언제나 바쁘다

시합이 시작되기 전까지 감독은 마음대로 돌아다닐 수가 있다. 해외로 여기저기 돌아다니면서 각국의 축구에 관한 정보를 모으자. 게임이 월드컵과 같은 국제경기를 바탕으로 하고 있기 때문에 참가국가 여러 나라를 돌아다니며 얻어온 정보를 바탕으로 자신의 팀을 강하게 만들어야 한다. 각국을 돌아다니는 것은 단순히 정보의 수집을 위한 것만은 아니다. 좋은 선수를 발견하기 위한 선수발굴 작업이나 스카우트 활동에도 힘을 쓴다. 또한 외국팀과 친선게임이나 연습전을 계획할 수 있는 것도 해외의 활동의 장점. 여러 가지 시합을 100퍼센트 활용하여 성과물을 얻도록 하자.

실전 돌입

드디어 시합이 개시된다. 이 게임은 직접 조작하는 액션성은 떨어지지만, 시합개시전의 작전과 선수기용을 시작으로, 급변하는 시합의 상황에 대처하는 작전지시까지 세세한 실정를 해야한다. 이미 눈치챈 사람들도 있겠지만 이 시합이라는 것이 일반 RPG의 전투를 대신하고 있다. 패배는 곧 죽음!



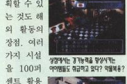
감독이 죽는다!

인터내셔널 컵을 향해

시합중에는 독립력이 높은 한 선수에게 볼을 모아주는 등의, 상상을 초월할 정도로 세세한 설정이 가능하다. 실전을 위한 철저한 준비. 그리고 세밀한 지도능력으로 인터내셔널 컵을 차지하자.



선수들 시합중에 뛰어들어볼 수 있다!



명감독이 훌륭한 팀을 만든다

플레이어는 일본 대표팀의 감독이 되어 일본을 세계최강의 팀으로

만들고 감독이 되자? 세상이 활짝 웃음을 보일까?



SEG. J. S. TURKIN

또 하나의 볼버맨

봄버맨 위즈

마치 나쁜 사람들은 플레이하기 무척이나 어려운 볼버맨. 최근 3D 버전에 이르러서는 자신의 한심함에 눈물을 흘리곤 했다. 당시 스텝들 틈을 잃으면 하고 생각했던 사람들에게 화소식! 그간의 타임타임 방식이 아닌, 턴 방식의 볼버맨이 등장한다. 정말로 쉬워지는 걸까?

▶제작사: 미드스 ▶장르: 타이틀
▶발매일: 4월 18일 ▶발매가: 5,800원



정의의 전사 봄버맨

이야기의 무대는 중세로 옮겨진다. 정의의 기사 봄버맨들은 그들의 본거지인 봄버성에서 훈련을 받으면서 악의 무리에 대처하는 데 온 힘을 쏟고 있다. 한정된 범위 안에서 적들과 벌이는 체스식의 배틀. 봄버맨의 새로운 시스템을 연구해 보자.

세계

이곳은 기본적으로 '액터'가 큰 힘을 쓰는 땅이다. 이곳에서 액터의 세이브와 로프가 영아연이다. '가사들이 술잔을 이기 전에 서쪽에 들른다' 이상한 설정이다. 참고로 전투중에는 세이브가 불가능하다.



전투의 전 우에 반드시 세이브를 적어도

봄버성을 살펴보자

구축물

구축의 작악은 스텝의 지름 길이다. 봄버성 안에는 '구축의 방'이라는 곳이 있어 스텝이건이 나이가 càng의 요구를 게임의 요구적 조건을 정한 '가부침'을 제공한다. '봄버맨'은 '부침' 기능을 갖고 있다.



유니콘 그림으로 그려 설명해주는 데도 '가부침'도 보여준다

술집

온천방에서는 전쟁에 출격할 영웅들의 분상이 가능하다. 영웅분상은 5만이다. 그렇게 한층 봄버성으로 그 장마에 오기때문에 나쁜 세력에서 자신의 분기는 '영웅'으로 선택해야 한다. 다만 이익이 초안에는 '영웅'수가 봄버성을 포함해서 10만 밖에 안되므로 선택이 어렵다. 특히 '영웅'은 특정 스텝이 '리더'에 의해 늘릴 수 있다.



유니콘

올겨울은 봄이 아닌 두를 만나 '아이'를 구입할 수 있다. 전투중에 얻게 되는 코인을 포아서 '아이'를 구입하도록 한다. 여기서 구입할 수 있는 '아이'들은 전투중에는 '아이'를 사용할 수 있는 것이다. '리더'가 구입할 수 있는 것이 좋다.



게임에 들어가!

봄버맨의 편성이 끝났다면 이 때는 출격한다. 총 26명의 스텝이 '가부침'이 있는 봄버맨 월드. 그중 어느 스텝이든 플레이할 것인가를 결정하는 곳의 바로 이 '작업실'이다. '가부침'을 선택할 수 있는 것은 상에 바로 보여 있는 4명의 스텝이긴. 스텝이 선택할 수 있는 것은 '아이'를 정한 것만 안지라도 '아이'를 선택할 수 있는 것은 '아이'를 선택할 수 있는 것만 안지라도 '아이'를 선택할 수 있는 것이다.



그림을 보면 4명의 스텝이 보여

턴 제를 도입하기는 했지만 기본적으로는 리얼타임의 봄버맨과 비슷한 스타일의 진행방식을 가지고 있다. 그림을 통해 전투의 방식을 살펴보자.



특수공격을 가진 '아이'를 사용한다



○ 전투 중에는 '아이'를 사용한다. 전투 중에는 '아이'를 사용한다. 전투 중에는 '아이'를 사용한다.



월드에서 얻을 수 있는 '아이'를 사용한다. '아이'를 사용한다. '아이'를 사용한다.

킵이 죽거나 양쪽의 봄버성들만 남게 될 경우는 무승부로 처리된다.



전투를 승리하고 싶은 곳으로 이동한다. '아이'를 사용한다.

게임의 규칙

기본적으로 턴 방식이 채택되었기 때문에 각 팀마다 아군과 적군이 한 턴씩 번갈아 가며 작전을 펼친다. 적군의 봄버성을 파괴하거나 봄버성 이외의 적군을 섬멸했을 경우에 승리하게 된다(반대의 경우에는 게임 오버). 드물지만 양쪽 군의 봄버

그래픽	
캐릭터	
음미도	
독창성	

SEGA SATURN

RPG

★스팀 ★5월 14일 ★6,800원



바로크

동원력이 생명체와 사투를 그리는 3D 리얼타임 RPG. 긴장감 넘치는 전투와 공포를 예감케한다. 주인공 공은 동원체들의 퇴치를 위해 적의 본거지인 '신경탑'으로 향한다.

★하스키 ★6월 19일 ★6,800원



린다 큐브 완전판

PC연전에서 PS를 거쳐 세컨으로 찾아온 「린다 큐브」. 완전판이라는 이름에 걸맞는 추가무언이 기대된다. 사진은 PS용의 화백 「마키라」와 「노인즈」로 익숙한 분위기의 캐릭터들이 인상적이다.

★코나미 ★4월 30일 ★3,800원



환상수호전

빙대한 스토리와 워프를 방식의 전투방식을 채택하고 있다. 이미 PS에서 발매되어 그 완성도와 재미는 검증이 된 상태. 높은 감이 있지만 세컨으로의 부활을 기대해 보자.

액션

★태도야스 ★7월 9일 ★6,800원

이그벤치

이거서 특급

본지와 기사특약을 맺고 있는 에디터의 이그벤치 게임이다. 미스나와 함께 마치는 일본열도 여행. 일정에 맞추어 여행을 하면서 이거서들과의 관계에도 힘을 쏟아야 한다.



시뮬레이션

★기아너스 ★5월(예정) ★5,800원



프린세스 메이커3 -꿈꾸는 요정-

거의 정기적으로 컨버전되고 있는 프린세스 메이커의 세번째 작품이 세컨으로 등장한다. 이와 낮은 향이나 말과 그 말을 알리지 내보내어 재산을 늘려가는 아버지의 절묘한 조화가 일품인 작품.

★이마다도 ★5월 7일 ★7,800원(CD3장)



멜린세어 -라인포스-

전작에서 쉐이 호른 시건 배경에 코르넬로 성장한 전작의 주인공들이 등장한다. 세컨의 고해상도 모드를 이용 더욱 감회된 비주얼을 보여준다고 한다. 전 우주에 개입된 지구는 혼란의 장. 그 혼란의 세계를 비로잡는 것은 플레이어의 사명이다

★일본 볼록스 ★5월 예정

ETC

★뫼빈 ★6월 예정 ★5,800원

리얼사운드 2

PS용으로 발매되어 참신함이 다수의 매니아들을 감동시켰던 일차원적 시뮬레이션 게임이 세컨으로 등장 예정이다. 소프트웨어 및 음악의 전문 콘도틀러로 시건 예정이다. 사건은 아케이드 동.



격투액션

★캡콤 ★4월 16일 ★7,800원(전격 포함)

뱀파이어 세이버 4월 16일

캡콤이 고집다. 잘 팔리는 바이오 허드즈도 세컨으로 만들어 출시는 미지수지만, 이 작품만큼은 알아도 좋다고 한다. 세컨용에서는 아케이드보다 많은 인기를 끌 수 있을지-

★캡콤 ★7월 9일 ★5,800원

포켓피이터

꽤 큰 팬 층을 자랑하는 싸움은 그이외로 웃음친구! 새로운 시스템과 귀여운 모습으로 돌아온 스라의 캐릭터들을 세컨으로 만나자. 역시 4인즈 액션 대응 소프트웨어.

★데이팅 홀리스타 ★4월 예정 ★5,800원

룸메이트 3

-료코, 바람이 빛나는 아침에- 미스나 게임은 언제나 가슴을 설레게 한다. 게이머에게 찾아가는 또 한명의 미스나 료코. 당신은 룸메이트 료코와 어떤 이야기를 만들어 낼 것인가?

★뫼빈 ★6월 예정 ★5,800원

시뮬레이션

★기아너스 ★5월(예정) ★5,800원

프린세스 메이커3 -꿈꾸는 요정-

거의 정기적으로 컨버전되고 있는 프린세스 메이커의 세번째 작품이 세컨으로 등장한다. 이와 낮은 향이나 말과 그 말을 알리지 내보내어 재산을 늘려가는 아버지의 절묘한 조화가 일품인 작품.

★이마다도 ★5월 7일 ★7,800원(CD3장)

멜린세어 -라인포스-

전작에서 쉐이 호른 시건 배경에 코르넬로 성장한 전작의 주인공들이 등장한다. 세컨의 고해상도 모드를 이용 더욱 감회된 비주얼을 보여준다고 한다. 전 우주에 개입된 지구는 혼란의 장. 그 혼란의 세계를 비로잡는 것은 플레이어의 사명이다

★일본 볼록스 ★5월 예정

리얼사운드 2

PS용으로 발매되어 참신함이 다수의 매니아들을 감동시켰던 일차원적 시뮬레이션 게임이 세컨으로 등장 예정이다. 소프트웨어 및 음악의 전문 콘도틀러로 시건 예정이다. 사건은 아케이드 동.

★일본 볼록스 ★5월 예정

포켓피이터

꽤 큰 팬 층을 자랑하는 싸움은 그이외로 웃음친구! 새로운 시스템과 귀여운 모습으로 돌아온 스라의 캐릭터들을 세컨으로 만나자. 역시 4인즈 액션 대응 소프트웨어.

★뫼빈 ★6월 예정 ★5,800원

룸메이트 3

-료코, 바람이 빛나는 아침에- 미스나 게임은 언제나 가슴을 설레게 한다. 게이머에게 찾아가는 또 한명의 미스나 료코. 당신은 룸메이트 료코와 어떤 이야기를 만들어 낼 것인가?

★뫼빈 ★6월 예정 ★5,800원

CHEAT CODES FOR SS USER

원더 히트

디스크런 동경

지난오의 꿈만 없이 플레이하는 비극이 이어 디스크런 동경의 비기를 소개한다. (경기종목 소개화면에서 아래의 커맨드를 입력하자. 그러면 각 커맨드에 대응하는 색깔의 디스크런을 선택하여 플레이할 수 있게 된다.

노란색 디스크런	상. 상. B. 하. 하. B.
검은색 디스크런	상. 상. 상. B. 하. 하. 하. B.
핑크색 디스크런	상. 상. 상. 상. B. 하. 하. 하. 하. B.



디스크런으로 플레이



독자 CHEAT CODES

소독자의 비법을 모집합니다.

각 커맨드를 음반의 바이트를 따르
고하여도 인연은 음반에서 여러 커맨
의 음반의 바이트를 따르 한가지로
서도 바뀔니다. (비밀번호를 음반에서
찾으십시오 5000점을 드립니다.)

성명 및

서울시 마포구 상수동 324-1 빌딩B/D 5층
게임랜드 1654호에 방문자 일

링그림사

드라마틱 에디션

성점의 폭력이 증가

게임중 '아이템, 장비, 커맨드를 선택한 뒤 구입해 커서를 맞추고 상. 좌. 우. 하. 우. 우. C 비튼들 두 번다 입력해 성공하면 구입할 수 있는 아이템의 종류가 증가한다.

아이템 선택
커맨드를 선택한 뒤
구입해 커서
비튼들 입력



아이템 성공시 성점의
폭력이 증가한다.

스테이지 선택

타이머 화면에서 모드를 선택한다. 그 뒤 시나리오 데이터에 커서를 맞추고 우. 하. 하. 좌. 우. Y. 스킵 X. Y. C를 입력한다.

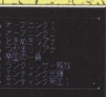
타이머
데이터에
커서를
맞추고 우.
하. 하. 좌.
우. Y. 스킵
X. Y. C



동맹성을 감상하자

타이머 화면에서 모드를 선택하고 아무것이러도 좋으나 시나리오 데이터에 커서를 맞추고 상. 하. 상. 좌. 우. X. C를 입력한다. 모든 무비를 선택해서 감상할 수 있다.

타이머
데이터에
커서를
맞추고
상. 하. 상.
좌. 우. X.
C



동쪽 그리고

CG 갤러리

커버에 여자 캐릭터들의 모습을 스텐드 출연함으로써 많은 인기를 얻고있는 '동쪽 그리고' 또한 게임을 플레이한 사람들을 위한 CG 갤러리가 마련되어 있다. 게임을 플레이 하면서 자신이 봤었던 그래픽을 다시 한번 감상할 수 있다. '플레이한 뒤' 타이머 화면의 오른쪽에 '인연의 지평선(見聞の地平線)'라는 항목이 추가되어 있다. 이것을 선택하면 각 캐릭터별로 구분된 CG를 감상할 수 있다.



커버의 주인공 등 모든 그래픽을 마음대로 볼 수 있다.

비행 게임

메일 속에 비밀이?

소와 크리스 이외에도 플레이어 캐릭터로 '비자'의 두 크레스를 이용하여 플레이할 수 있다. '구조자를 구해준' 양가 되는 편에서 비밀이 숨겨져 있다. 비밀 내용은 패스워드를 입력하면 나머지 캐릭터들을 사용할 수 있다. '비밀' 타이머를 정면 한 구조자로부터 한 통 이상의 메일이 올 수 있다. 이는 것이다. 같은 구조자라도 몇 번째 레벨에 패스워드가 틀어졌을 지는 알 수 없는 것이다.



패스워드를
입력하면
비밀 내용도
볼 수 있다.



비밀 내용은
패스워드를
입력하면 볼
수 있다.



요즘은 인터넷을 뒤져봐도 유명한 세련된 액플코드는 눈에 띄지 않는다. 여미 풍류 되어 버린 차들이나 역골을 구입하여 그 성능과 파워를 느끼고자 하는 여들 모두에게 간편한 액플이다. SS연구실에서는 2차에 걸쳐 액플코드를 갖기 강의를 실시한다.

액플 코드 만들기 (상편)

액션 리플레이어?

게임기 유행중에 액션 리플레이어(이하 액플)를 모르는 사람은 거의 없을 터이지만, 노골삼에 잠시 읽고 넘어가기로 하겠다.(원경부로 보내지는 '액플이 어떤 게임이예요?'라는 질문은 이제 없애지갈 마라미...)

액플은 게임에 존재하는 수많은 변수들을 변 화, 고정시키는 장치이다. 그제 무슨 말이고 묻고 싶은 사람을 위해서 예를 들어보겠다.

가랄 RPG의 경우 플레이 시간의 반 이상을 레벨 올리기 에 투자한다. 혹자는 '전투를 통한 레벨 올리기야말로 RPG의 참 맛이다'라고 말할지 모르지만, 때때로 레벨 올리는 게임을 포기하게 하는 거대한 장애물이 되기도 한다. 그러한 때에 유용하게 사용할 수 있는 것이 바로 이 액션 리플레이어이다.



70여 모든 기종으로 탑재되고 있는 액션 리플레이어

액플은 중복성?

이미 각기종으로 발매되면서 약간의 제품 차별성을 두고 있는 액플. 최근의 세련움은 파워메모리와 랜웨어 기능까지 합쳐진 제품이 발매되고 있기도 하다. 기종별로 혹은 메이커 별로 조금씩 다른 사양을 보이지만 공통적인 사항 이 하나 있다. 액플은 게임 밸런스를 사정없이 무너뜨린다는 것! 한번 깊이 맛을 들이면 빠져 나오기 힘들다는 점이다. 게임의 밸런스가 무너 지더라도 끝을 보고야 말겠다는, 즉 엔딩만을 보기 위한 게임 플레이를 유도하기도 한다.

액플은 불필요한 존재?

액플을 반대하는 사람들은 이런 의견을 펼친 다. '제작사가 공들이 만들어 놓은 게임의 밸런 스 조정이 무너진다고... 그러나 때론 밸런스 가 엉망인 게임들도 존재하지 않는가? 화려한 사람이 손꼽힐 정도로 극악의 난이도를 가진 게



세련움 액션리플 극악의 난이도를 가진 '원형 액플'인 R-TYPE에 해당 문지 막업한다

일어리먼? 게임은 어떻게 하던 클리어하고 싶은 데 게임할 시간이 너무나 모자라단다?

그런데 요즘 말야?

세련사일이 최퇴의 길에 있다고 한다. 그 영향 안지 많은 타이틀이 발매되고 있음에도 불구하고 동산이나 인터넷에서 세련을 액플코드가 눈에 띄 게 감소했다. 이런 추세로 가다가는 액플 중독자 이거나, 시간이 없어 저급한 플레이를 하려는 사 람이나, 게임의 또 다른 재미를 느끼려는 사람들 모두 일러한 코드를 몰라 발을 뚫듯 구를 날이 을 듯하다.

공기권 코드가 없다면 우리가 만들어!

요즘은 동산 개시점이나 인터넷을 쫓일 돌아 다녀바이 원하는 코드를 발견할 수 있는 경우가 극히 드물다. 무슨 일이 있어도 코드를 사용해야겠다는 사람들이여! 목마른 우리가 우물을 뿔시 다. 이제부터 우물 파는 법에 대한 강의를 시작 하도록 하겠다.

준비물

※ 컴퓨터와 액플용 프로그램

컴퓨터는 사양에 크게 구애받지 않고 사용할 수 있다. 액플용 프로그램은 도스에서 구동되기 때문에 MS-DOS가 정상적으로 작동하는 컴퓨터 라면 OK. 단 컴플리 카드를 찾을 수 있도록 적

어도 하나의 ISA 혹은 VESSA 슬롯이 비어 있어야 한다. 그리고 세팅용 액셀을 위한 프로그램이 필요한데 이것은 통신이나 인터넷 디탈 웹사이트(www.datel.co.uk)의 세팅 파트에서 다운로드 가능하다.

세팅용 액셀 리플레이는 본체 뒤쪽의 슬롯에 장착하도록 되어있다. 주의 할 것은 액셀에도 버전이 있다는 것인데, 액셀의 버전이 업그레이드되었다고 해서 새 액셀을 살 필요는 없다(주변의 사람에게 버전이 다른 액셀을 세 개나 가진 사람이 있다). 디스크에 써넣을 액셀 연의 품의 내용을 바꾸는 것으로 업그레이드를 할 수 있다. 이것을 위해선 컴퓨터와 액셀을 연결하는 킴링크라는 장치가 필요하다. 킴링크터를 이용해도 되지만 비교적 저가인 킴링크를 이용하는 편이 개인 유저에게 좋을 것이다.



다음 글과 같이 되면 액셀 세팅용 액셀이다

◆ 킴링크 카드와 케이블

킴링크 카드는 원래 7~10만 원 정도의 고가품이었다. 요즘은 3만 원대에 거래되고 있다. PC와 액셀을 연결하기 위한 필수 장비이다. 물론 킴링크 카드와 액셀을 연결시킬 케이블 역시 필수이다. 케이블은 보통 카드와 함께 판매하고 있지만 따로 구입할 경우엔 외장모뎀에 일반적으로 사용되는 25핀 TO 25핀 케이블을 구입하도록 하자. 주의할 점은 케이블의 길이는 짧을수록 좋다. 케이블의 길이가 너무 길면 액셀과의 통신이 제대로 이루어지지 않는 경우가 있으니 주의하자.



대형형 PC 링크 LINK 1E

다 139,937 byte) 압축파일을 저장한 디렉토리에 푸는 것으로 소프트웨어의 설치를 하자.

컴퓨터 시스템 기구

액셀이 너무 구버전이라 업그레이드를 하려는 사람은 upgrade.bat를 이용하자. 중요한 것은 킴링크 카드의 세팅을 확인하는 것인데, 이 값과 세팅의 IRQ값을 프로그래밍에서도 똑같이 맞춰 주어야 한다. 그렇지 않으면 컴퓨터와 액셀 사이의 통신이 이루어지지 않으니 주의하자. 세팅을 마쳤다면 그 다음은 1번 항목을 선택해, 액셀을 업그레이드 하도록 하자. 업그레이드가 성공했다면 통신이 완벽하게 이루어지고 있다는 증거이다.



UPGRADE BATK 실행 화면. 두 번째 항목에서 IRQ 설정을 조정하는 항목이다.



자신의 액셀과 호환되는 액셀을 선택하는 화면

우리의 진짜 목적인 코드 찾기에 이용되는 파일은 'ACTION.EXE'라는 파일이다. 한 항목씩 알아보도록 하자. 우선 5번은 앞서 말한 IRQ 셋팅에 관한 항목이다 자신의 컴퓨터와 똑같은 모양의 보기를 고르자. 3, 4 번은 메모리와 세이브에 관한 항목이다. 세팅의 메모리에 있는 내용을 전송하거나 PC에 저장해두면 내용을 전송 받을 수 있다. 무척 강력한 기능이다. 이에 관한 자세한 설명은 다음 기회에 하기로 하자.

코드를 찾는 주무대가 되는 것이 바로 1번 메뉴이다. 그리고 찾아낸 코드를 일목요연하게 보



ACTION EXE 코드 실행 화면

여주는 것이 2번 메뉴의 기능이다.

코드찾기의 원리

메인 메뉴에서 1번을 선택하면 서브메뉴로 들어가게 되는데 각 문장 속에는 노란색 표시된 글자가 보일 것이다. 그 노란 글자는 마치 단축키와 같은 작용을 하게 된다. 즉 노란색 글씨 하나 하나가 키보드에도 작용하게 된다. 먼저 액셀 코드 찾기의 기본에 관해 간단히 설명하기로 하자. 게임에는 수많은, RPG의 경우 HP, MP, 아이템의 갯수 등 수식으로 그 수치가 변하는 변수들이 존재한다. 액셀코드 찾기의 기본원리는 그 변수들의 변화를 찾아내는 것이다. 즉 초기에 기준값을 검색해 뒤, 약간의 상태 변화를 주고 다시 한번 검색을 행하여 변경된 수치에서 차이가 나는 것을 찾아내는 것이다.

다소 어려운 것 같으니 다시 한번 예를 들어보자. HP가 1000인 캐릭터가 있다. 먼저 기준이 되는 값이 있어야 하니 코드를 검색해 한번 실시하자. 게임 속의 수량은 변할 경우 컴퓨터가 검색하게 될 것이다. 이것이 기준수치가 되는 샘플의 작용을 한다.

그 다음 적의 전투 등을 통해 HP를 조금 줄인다. 그리고 나서 먼저의 기준수치보다 줄어든 값을 검색한다(단축키 중 L 키). 즉 여러가지의 변수중 기준치보다 줄어든 값을 찾아낸 것이다. 이것을 몇 번 반복하면 자신이 원하는 HP값에 관한 위치를 찾을 수 있을 것이다. 반대로 회복약을 통해 HP를 늘려가면서 사용할 수도 있으며, 회복과 전투를 적절히 섞어가며 찾아내는 것도 가능하다. 응용해볼 수도 있을 것이다. 경우의 수가 무척 많지만 줄여들었다면 F9나 ESC키를 눌러 한 메뉴 위로 올라간다. 메뉴에서 2 번을 선택하면 지금 찾아낸 코드가 일목요연하게 표시된다. 그 중에 HP에 관한 항목을 찾아내는 것은 어렵지 않을 것이다. 찾아낸 코드를 적절히 입력하여 사용해 보자.

지연관계상 이번호에는 액셀코드 찾기의 개념과 간단한 예로 설명하였다. 다음호에는 직접 게임을 실행하여 개조하는 '실습편'을 다루기로 하자.

설치

먼저 PC에 킴링크 카드를 꼽는다. 슬롯에 단단히 꽂히는가를 확인하자. 액셀 역시 세팅용 액셀이다. 그 다음 케이블로 둘 사이를 이어준다. 이것으로 하드웨어적인 설치는 끝이다. 다음은 다운받은(DATEL, 웹사이트) 경우 현재 1.94버전의 SAT_COMM.ZIP가 등록되어 있

로봇군단이여 총출동하라!!!

슈퍼로봇 스피리츠

한해 개발진행도는 90%, 개발 밸런스의 조정이 한창이다. 곧 출시될 듯한 「슈퍼로봇 스피리츠」에 대해 이번호에서는 스토리 모드의 처음부터 사용되어지는 7대의 로봇에 대한 이야기와 스토리 도중에 적으로 등장하는 로봇들에 대해 소개하려 한다.

▶제작사: 번프렌스토 ▶장르: 3D 격투 액션
▶발매일: 98년 봄 ▶발매가: 7,800원

그래! 우리 이런 슈퍼 파워를 기다려 왔다

스토리 전개

「라그나유 포인트 5」 주역에 출현한 수수께끼의 무인기동병기단 「에어로 케이터」. 그들은 지구권을 상대로 습격을 개시하고 지구방위군 및 코로니 집합군의 전투상태에 돌입했다. 이것이 바로 「15 권역」이다.

지구측은 그들의 신출귀몰한 움직임에 대응할 수가 없어 하루하루 패배가 되어가고, 특히 적의 거대 기동병기 「유백계」는, 지구측의 슈퍼로봇들이 꿈쩍도 못하고 차례차례로 패할 만큼 압도적으로 강했다. 그러던 어느날 에어로 케이터를 지배하는 「레비·드라」라고 하는 소녀가 지구측에 대해 「앞으로 통고를 하여 도전해 왔다. 「앞으로 30일후 인류말살정체를 수행하라. 너희가 살고 싶다면 「유백계」를 쓰러뜨려라,

이 도전에 7대의 슈퍼로봇이 서서히 모습을 드러내는데...

어느 누구도 날 막을 수 없다



사이닝 건담

네오제플 코로니가 개발한 격투 전용 모빌사이버, 이 슈퍼로봇에는 파워와 움직임을 그대로 기록해 전송시킨 「모빌 트래이스 시스템」을 탑재하고 있다. 또 감성 에너지 시스템을 채용하고 있어 활자의 감정의 고조에 대응해서 「슈퍼 모드」라고 불리우는 최강의 모드를 발동시킬 수 있다. 지금 사이닝 건담은 도몬의 명·브우지가 빼앗아간 대담 건담을 따라 지구를 향하고있다.

- 전 신 : 16.2m
- 중 량 : 6.8t
- 탑승자 : 도몬·캣슈

단바인

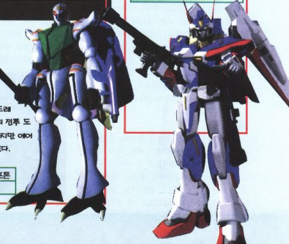
다른 차원의 세계 바이스톤·헬에서 만들어졌고 라비엘러 단바인은 소행성이란 기동성이 없고 공중전이 특기인 대타가 사냥의 오라 힘을 에너지로 바꾸는 오라발렛을 탑재하고있다. 또한 바이스톤·헬의 지배를 계획하는 드래이크군의 여장사 「가라리아·아루미」와의 전투 도중 지상계로 넘어다녀 활기를 찾기도했지만 에어로 케이터는 어느도다못 로봇에맞기고있다.

- 전 신 : 6.9m ■ 중 량 : 4.4부톤
- 탑승자 : 소우·지마

R-1

완벽한 기동병기를 개발하는 SPX 계획의 일환으로서 탄생하게된 퍼스널·물리. R-2, R-3와 일체를 해서 S2라고 하는 거대 로봇으로 된다. LS정수에 출격한 S2이지만, 유백계의 전투에서 R-2, R-3는 크게 패하게 되고 R-2의 파워를 라이가 증상을 탑재했다. 한층 격을 받은 류세이는 자신의 무모함을 명심하고 개발한 R-1로 재도전을 시도한다.

- 전 신 : 19.1m
- 중 량 : 50.2t
- 탑승자 : 류세이·다테



타이탄3

■ 전신 : 120m ■ 중량 : 800t
■ 탑승자 : 하란 반조

타이탄3는 하란 반조의 애처자인 여관 소우즈우가 개발한 것으로 특수강철 Dr와 몰래에 태양열을 에너지로 변환 할 수 있는 벨스 이온·영입을 탑재 하고 있다. 이 슈퍼로봇은 매가노이드 를 쓰러뜨린 후, 태양열원이 되었다가 예로 그 게이퍼로부터 지구를 구하기 위해 다시 우리 곁으로 돌아왔다. 좀더 강해진 타이탄3는 다이퍼이며, 다이퍼 크로 변신이 가능하며 다른 로봇들이 개 싸움을 벌여 힘을 시험하며 대 열개 싸움 동료들 찾고 있다.



볼테스 V

■ 전신 : 58m ■ 중량 : 600t
■ 탑승자 : 오카엔리치

보아장성의 침략으로부터 지구를 구하기 위해 고우엔보로우가 개발 한 볼테스 V는 5기체의 볼트머신을 합체시켜 만든 것이다. 애처지원을 초점 지이다. 보아장성으로부터 해 방시키는데 성공한 볼테스 V는 지구로 돌아왔지만 예로 그 게이퍼에 의해 지구 방위군은 점점 파멸되어 갔었다. 군단은 알맹도 파악력이 없는 볼테스에게 주역가 격멸명령을 내릴 지이다 그 이후에서는 지구 방위 군의 비활자점이 증명되고 ----



워커 캐리어

■ 전신 : 18.6m ■ 중량 : 124t
■ 탑승자 : 지론·아이스

미라에 지구를 지배할 어노셀트 플로부터 빼앗은 최성형 워커의 신작기 캐리어 지론과 동료들은 이를 복성조라라 부른다. 통력은 기술력 엔진, 조종법은 핵물과 역설 이다. 이 슈퍼로봇은 수수개기 생체EX 의 포인팅 내부를 조사하는 도중 예로 그 게이퍼의 무인기 공격이 공격 당하게 되고 「필의 승천」과 열개 싸가 의 지구로 찾게 되고 있다.



단쿠가

■ 전신 : 34.6m ■ 중량 : 114t
■ 탑승자 : 후지타와 시노비

하츠키오우로우로 박사가 개발한 것으로 무 게·올바드스 재규에 대항하기 위해 만들어 졌다. 수경기체의 속인과 분노가 정점을 달렸을 때 4기체가 합체하면 단쿠가로 된다. 무게·올 바드스 재규를 외형스킨 후 열 사드 없이 예로 그 게이퍼와의 정복을 풀기 위한 주역가에 의해 파괴되고 있다. 하지만 2개의 통고를 벌은 수경기 대는 역점을 다지고 일러나 단쿠가를 수리하고 재도전을 시도하게 되는대--



악의 그림자가 짙어질수록 정의의 불꽃은 활활 타오른다!

「미스터 건담」과 「데빌 건담」을 스스로의 모드에서 쓰러뜨리게 되면 데 건에서 자기 캐릭터로 사용할 수 있다.

★ 미스터 건담

도전의 스승이자 최강의 격투가 「동항불패」가 합승하는 모빌사이드. 에어로 게이퍼에 빼앗긴 데빌 건담을 되찾으려고 한다.



★ 데빌 건담

자기재생·자기진화·자기증식의 3대 이념을 담은 완벽하고 거대한 건담. 하지만 지금은 에어로 게이퍼에게 빼앗긴 이용당하고 있다.

그리고 ... 「레비·토라」

에어로 게이퍼의 악독한 지배자. 최후의 적 「주역」를 조종해 인류에게 도전한다.

그녀의 목적은 도대체 뭐가? 또한 수수께끼의 거대 기동병기 「주역」, 는 어떤 녀석인지?



그라픽

캐릭터

음미도

독장성

제로의 고동! X의 레깅

F-제로 X

놀라운 정도 스페드급 조작감을 앞으로 떠올려 '게임은 즐길 수 있다는 깨달음'을 기다리는 'F-제로 X'. 정통비 레이스 게임으로 아성아미만큼 높은 평가를 받고 있는 이 게임은 아성의 부분에서도 동양 캐릭터의 매력과 인상 등이 세세하게 상황설정되어 있는 특징이 있다. 그러나 유저들은 조금의 게 생겼지 말고 완벽한 게임이 완성될 때까지 조금만 더 참고 기다려주세요.

▶ 제작사: 난텐도 ▶ 장르: 레이스
▶ 발매일: 98년 6월 6일 ▶ 발매가: 6,800원



시속 1000 km/h의 저편에

넌자가 뭐 빠르다고! 흥이 못지나지 않냐 그레.

와이트 랜드2

가장 먼저 소개할 코스 '와이트 랜드2'는 바로 메인 코스인 하프 파이프상의 코스다. 이 하프 파이프를 이용해 추월과 배틀이 전개된다고 생각되지만 사실은 이 파이프에서 코스 아웃을 하게 되면 큰두바퀴 질러야 하는 하

한계를 초월하면 그곳에 신의 영역이 펼쳐진다

드디어 본격적인 소개가 시작되는 기대의 초고속 레이스 게임 'F-제로 X'. 이번달은 2개의 코스를 중심으로 소개하려 한다. 먼저 메인 캐릭터의 머신부터는 머신은 각각 자유자재로 셋팅이 가능하고 플레이어 가 생각한 타입으로 시험을 끝낼 수 있다.

셋팅을 맡김이 예결에 주는 역식 '가속'을 중시하는 셋팅을 하던 스피드할 때 뒷출발이 좋고 드리프트도 하기 쉽다. 반면 '회고속'을 중시하게되면 가속은 떨어지지만

회고속은 향상된다. 이 요소는 머신의 중앙에도 관계되기 때문에 미신 중앙과 적상을 잘 보고나서, 또 실재로 달려보고 자신이 좋아하는 셋팅으로 선택해야만 효과가 있다.

나의 머신에 NO.1

노르다 빠른 녀석 있어 내게 보여주세요



WILD GOOSE 1200km/h

가속	A
회고속	B
회속	B
회정	C

WILD GOOSE 1200km/h

가속	B
회고속	B
회속	B
회정	C

WHITE CAT 1000km/h

가속	C
회고속	C
회속	A
회정	A

FIRE STING 1000km/h

가속	B
회고속	D
회속	B
회정	C

RED GAZELLE 1000km/h

가속	B
회고속	C
회속	B
회정	C



편한 - 플레이 호환성이 '별다른 문제'. SFC 호환성에 같은 경우다. 약간의 이면에는 '게시, 과' '회고속, 회속'에 관계가 되었다.

각 머신은 '와이트 랜드2', '파이스', '고르'의 3요소로 결정하는데 'A'가 제일 좋고 'E'가 제일 못지 않다고 말한다. 머신을 결정할 때 무엇보다 '회고속'으로 먼저 잘 조정해 보자. '당첨' '회고속'을 제일 중요로 중시하면 스피드는 향상되면 그만큼 내게 호환성이 떨어진다. 즉, '회고속'을 잘 조정해 보는 것이다. 그렇게 하는 '와이트 랜드2'의 경우 'A'가 제일 좋은 '회고속'. '회고속'으로 제일 먼저 고르 스피드를 높일 수 있을 것이다.

행복하게 머신의 향상을 볼 것이다. 즉, 각 노를 설정으로 달려보고 나서 자신에게 맞는 것을 설정하면 된다. 그렇게 해서 선택할 수 있는 머신은 과연 몇개나 될까?

된다. 스피드도 중요하지만 테크닉 역시 무시할 수 없다. 코스와 성격 상, 적 머신과의 접촉은 피할 수 없지만 무리하게 돌입하면 추락하거나 에너지를 소비하게 된다. 그런 것들이라고 이 스피드 8드 미터를 보라. 과연 회고속은 몇 km/h?

COMBO864



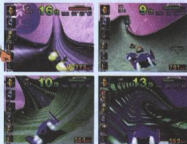
오토만



백만 코드를 훔친 사설 '스피드' 조직범이 아니다. 평소 코스 역류의 위험성 때문에 조심해서 인간이 몰리는 코스로도 1위를 차지하는 명공을 인정한다면 그 실 '숨겨져'있을 법도 표현할 수 있을 것이다.



인투니오 퍼스트



복수! 복수! 복수! 나의 목표는 오로지 복수 뿐이다.

코스상의 대인은 전부 30대! 의 막심 모두를 몰고 인투로 나는 것은 불가능하다. 빨리 코스를 몰리는 것도 중요하지만 먼저 몰리는 것 역시 인투를 이기는 것은 더더욱 중요하다.

루프! 루프! 루프!



루피



미스터.에드

우주에는 여러 내색이 일단 많이지? 하지만 모두 해할가치. 결코 두말치 않다.

섹터 일곱

공력의 상식을 뛰어넘은 볼 오 비 코스 '섹터 일곱'.

천지가 역전하게 되고 지금까지의 레이스 게임에서는 맛볼 수 없었던 코스를 체험할 수 있을 것이다. 스피드는 물론, 느르는 공력까지 전해지는 듯한 느낌을 받는다.

아름다운 석양으로 온 하늘에 꽃이 피어있었던 여기



서도 저릿 코스 아웃을 하던 곧 두박질 하여 추락해 버릴지도 모른다.



미코



스피드와 위험부터 공격의 수적으로 코스가 높고 있다. 그대로 한계가 막대한 볼 오 비 코스이다. 이 코스에서는 오히려 모든 경쟁자들에게 '숨겨져'있을 법도 있는 계급까지 있다.



나의 질주는 어느 누구도 흉내낼 수 없는 예술 그 자체다.



200코짜 부터는 부시게 사용가능한 것 같다. 이라까지 사용될까 볼 오 비 코스이다. 코스에도 다양성이 설계되어 있어 모든 특성에 잘 사용되면 인투를 인투로 나갈 확률도 높다.



COMPOY64

흔히 보인다. 보이!

봄버맨 히어로

-미리안 왕녀를 구출하라-

합체이와의 새로운 역전은 없는지? 프라임성은 도대체 어디에 있는지? 갑의 눈빛만 봄버맨은 준비되어 있는지? 등등, 이 모든 수수께끼는 지금 바로 이자리에서 밝혀진다.

▶제작사: 에드슨 ▶장르: 액션
▶발매일: 4월 30일 ▶발매가: 6,800원

액션도 세계관도 전부 통달했다

신권은
존재 루이가
드디어 등장!!



봄버맨이 루이가 등장. 그는 봄버맨 안에 있는 대장군을 깨우고 있는 곳이고 있다

봄버맨을 특수능력으로 날 도와 주고 있는 루이가 히어로 에도 등장함이 밝혀졌다.

이번에는 과연 어떤 특수능력을 가지고 왔는지 알아본 결과, 놀라울 정도로 집력력을 지니고 있었다. 이 능력은 높은 곳으로 자유롭게 이동해서 사용된다.

봄버맨을 기다리고 있는
강적들!!

「히어로, 무대는 "봄버성운" 이라고 하는 평화로운 곳으로 4개의 흑성으로 구성되어 있다. 그러나 알드스 제국의 손에 넘어가버린 지금 평화로운 모습은 어디에서도 찾아 볼 수가 없다. 제국군의 개척자가 방황하고 위험하기 짝이 없는 별로 변해버린 것이다.

여기서는 각각의 별에서 봄버맨을 기다리고 있는 알드스 제국의 대간부 - 윌드스 사친왕을 소개하려 한다. 정보를 참고로 해서 하루 빨리 그들을 봄버성운으로 부디 내모고 평화를 되찾자.



봄버맨의 트랜스픽 하고남이 사친왕을 공격하자

알을 기로막고 있는
사친왕, 그들은 이렇다!!

봄왕 싸움전의 태오신이 아주 멋지게 흘러나오는데 이 장면은 박박 넘치는 영상으로 스토리를 고조시키고 있다. 보스전에서는 긴박감으로 목이 조이는 듯하다.



봄왕의 트랜스픽 하고남이 사친왕을 공격하자

네치아



○ 네치아 신전인 고향이 악몽 대장군을 제압한 대장군 다다미 손에 든 책으로 공격을 한다. 사침을 쏘는 공격이

○ 무언의 사침이 팔뚝 단상과 봄버맨을 노리고 있다. 책에 손뼉(가죽)을 찌르면 무 정통 사침이 쏘인다.

발본



○ 악마의 스펀지 모양을 먹고 고고 암투는 악마의 힘을 내준다. 악마의 악마의 힘은 악마의 힘을 내준다.

○ 악마의 힘은 악마의 힘으로 악마의 힘을 내준다.

에두



○ 악마의 힘은 악마의 힘으로 악마의 힘을 내준다.

바루다



○ 악마의 힘은 악마의 힘으로 악마의 힘을 내준다.

COMBO 364

봄버맨 히어로

○ 히어로 스펀지 모양을 먹고 고고 암투는 악마의 힘을 내준다. 악마의 악마의 힘은 악마의 힘을 내준다.

○ 악마의 힘은 악마의 힘으로 악마의 힘을 내준다.

○ 악마의 힘은 악마의 힘으로 악마의 힘을 내준다.

다양한 트랩이 여기저기에 늘려졌다

필드의 트랩 등에 의해 더욱더 많은 액션이 가능하다. 무공력 상태에서의 대단한 점프와 통풍 입구로 들어가는 고속이동 등, 지금까지의 '봄버맨'에는 없었던 새로운 액션이 등장한다.

또 필드위의 트랩에는 피를 요소를 포함하고 있는 것도 준비되어 있다. 반사신경은 물론 두뇌전도기라고 있는 등, 즐거움을 더하는 요소가 가득가득 채워져 있다.



'스폰' 이벤트일 을 사용하면 큰 '점프'를 올려서서 상승할 수 있다.



무공력 상태의 'OGH'가 떨어지면 공력을 무시하고 큰 점프가 가능하다.



공중 점프나 점프, 점프하는 바람을 차갑다면 체 온을 낮추는 '아이스'도 가능 수 있다.

삼 체 대 모 신 최 초 공 개 !

봄버맨과 강화 파츠와의 합체 데모신이 드디어 공개되었다. 기지에서 발견한 파츠가 봄버맨과 합체하기까지의 과정을 그린 이 멋진 장면을 주목하자.



원래 체이스로 데 파츠가 있던 점프 파츠의 몸체 스템버



'여자를 공중을 향해' 파츠가 도착, 봄버맨이 점프해서 파츠와 결합 파츠체이스로 결합



점프 파츠의 속도가 봄버맨의 파츠가 넘어 온다



봄버맨이 파츠와 합체, 이전으로 이동을 할수있을 수 있다

퍼즐 요소



○ '기술'이 아닌 모습과 자신의 방향을 보면서 봄버맨을 조작해 준다

○ 봄버맨 앞에서 벽이 속해 벽이 깨지면 퍼즐은 트랩이 역전된다

스테이지 공개



1. 카나티아 성

프레이 성 다음으로 봄버맨이 향하는 곳은 제 3의 스테이지인 카나티아 성. 화염이 작열하는 사마이 굴입이 펼쳐진 이 성은 서 있지만 해도 체력이 현저하게 떨어진다. 중간에 등장하는 냉기탑에서 체력을 회복하여 미러인 왕너를 구출하여 신전으로 가자. 막무가내로 움직이는 데빌 코스터 부터 미로로 된 던전까지 이 스테이지는 봄버맨의 머리를 박살내려고 만든 것 같아 보인다.

≡ 에리어 구성 ≡

에리어 1 : 라바나 화산



'여기'의 지형을 뛰어다니며... 모토가

에리어 2 : 데스 피라미드



'여기'의 '전' 벽을 '전' 벽을...

에리어 3 : 카나티아 신전



'여기'에서 끝

에는 무기가 살고 있다. 이 무기를 타면 만사 OK. 이 무기를 타고 왠드스 제국 비밀기지 마조누에 침입하자. 그곳에는 여러가지 복잡한 트랩이 있다. 시간이 없으니 빨리 가자.

≡ 에리어 구성 ≡

에리어 1 : 루이징글



고물상 무기

에리어 2 : 몬스노 산맥



탄소산염 결체를 식음...

에리어 3 : 마조누 동굴



북, 마조누의 '전' 무기

그래픽

캐릭터

용이도

독창성

2. 마조누 성

이 스테이지는 눈과 얼음이 가득한 춥디 추운 마조누 성이다. 실린 속에 조그만 밀림(?)이 있는데 이곳

마법 성기엘테일 (QUEST-64)

이미지너의 N64용 최신작인 엘테일이 미국에서 「QUEST64」라는 이름을 달고 공개가 되었다. 이제까지 발매되었던 RPG와는 뭔가 다른 모습의 엘테일. 이번호에서는 엘테일의 세계관과 전투방식, 마을에서의 행동 등 비공개 사진들을 중심으로 알아보려고 한다.

▶제작사: 이미지너 ▶장르: RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가: 6,800원



미리보기
평행선을 가이든는가?

나보다 더 잦은 RPG는 없을 것이다

엘테일은 지난 6월 「닌텐도 파워」지에 소개가 된 이래 계속 침묵을 지켰다. 하지만 걱정할 필요는 전혀 없을 것 같다. 화면 사진을 보면 필드, 던전, 마을 등 세계관 확립이 점점 완성되어가는 것 같고, 각 단계마다 파워업 그래픽이나 전투에 등장하는 캐릭터들의 새로운 정보가 속속 등장하기 때문이다. 그림 공개된 2명의 캐릭터를 비롯해 나머지 요소를 자세히 살펴보자.

의 파생거나 노란색의 선으로 제한된 2가지 공간이 존재한다. 이 안에서 모든 공격이 일어난다. 마법은 불, 물, 바람, 땅 이 네가지를 조합해서 발동시킨다. 조합은 C 마법의 4가지 유니트로 하는데 마법의 4가지 속성의 레벨이 올라가면 사용하는 마법의 수가 증가한다.

마을에서는 이렇게 행동하라

RPG에서 가장 중요한 것이 마을을 돌아다니며 정보를 수집하는 것이다. 엘테일에서는 상식의 범을 넘어서는 일이 많이 일어나기 때문에 많은 수집을 써야한다. 일단 정보는 수집에 가면 많이 얻을 수 있다. 아이들과 어른들이 같이 생활하는 곳이라면 더욱 좋겠다. 일단 중요한 정보를 얻기 위해서는 대화를 많이 해야 하기 때문이다. 또 정보수집 이외에도 마을에는 여러 가지 숨은 이벤트나 아이템이 존재하기 때문에 주위를 잘 살펴보고 다니라 한다.

RPG에서 캐릭터의 감성이나 상태를 가장 쉽게 표현하는 방법이 「?」, 「!」 등의 표시를 머리 위에 달는 것이다. 엘테일이라고 예외 일수는 없다. 과연 주인공 장·샤르가 어떤 때 이런 반응을 보이는지 사투 기대가 된다.

안녕하세요! 새로운 캐릭터 소개

장·샤르

이 아이의 특징은 마법을 사용하는 능력과 가진 「장사, 조종장사, 함포도 광물광학계 도복모든 1군데 것을 잘 다루는 마법을 쓰는 아이처럼 뛰어난 마법사」라는 수업을 잘 들은 다재다능이다.

블루베카의 인물

계몽은 마군의 인물. 이름까지 세칭사람은 알려진 게 없었다. 온갖 말과 마법에 온갖 언어가 통하는 중립적인 존재이다. 단체에 어떤 역할? 무슨 공명일까?

미키와 '복' 빠리고 조용히 도망치자

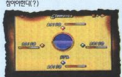
엘테일의 전투는 제한된 배를 에러 안에서 리얼타임으로 전투하는 방식이다. 배를 에러하는 팔각형



이것이 배를 약자이다. 약자



마법을 쓰거나 물결이 안되는 것은 알아야한다?



중립적 성격



C타입 유니트와 대응하는 것들

단체를 몰아가는 것



같은 언어인 줄은 착각할까?



어제, 뭐 있었어요?



복을 필요할까?



뭔가 들어있을까? 복이네가 온-



들은 오는가?

젤다의 전설 -시간의 오키키나-

너무너무 조용한 밤에 한달전이다. 숲이 또다시 연기가 피는 것은 아니겠지...라며 물어들이고 싶지 않은 역문을 품고 있다. 수없이 쓴이제는 세로운 향보 덕분에 조금만 더 힘겨 리고 스스로 자신을 달래고 있지만 그 향보 탓에 타들어가는 속을 누가 알리나??

▶ 제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션 RPG
▶발매일: 4월 14일 ▶ 발매가: 6,800원



당신이 알지 못하는 「젤다」가 여기에 있다!!

마도적 가논드로프 등장!



꼭 똑같은 이미지와 마도적 「가논드로프」 이미지로 나타났던 2cm 정도가 나뉘는 것은 없었어! 「정면」 할 수 있을 것이다. 4차원 2차원은 보는 도중에 「가논드로프」는 분명히 「가논」을 볼 수 있고 「가논」은 분명히 「가논」을 볼 수 있다. 「가논」은 분명히 「가논」을 볼 수 있다.

최초의 던전 「테크의 나무」에서 테크의 봉 입수! 던전은 원형의 2중 구조?

링크가 최초로 싸우는 무대는 바퀴벌레의 수호신인 「테크의 나무」라고 불리어지는 신사에 있는 나무 속이다. 놀라운 사실은 테크의 나무속은 던전으로 되어 있다는 것이다. 테크의 나무 그 자체의 모습은 화면 사진으로는 공개되지 않았지만 신목이라고 불리어질 정도니까 꽤 거대할것으로 본다. 이차원의 공간인 듯한 느낌이 드는 이곳에서의 목적은 테크의 나무 통치를 속에서 부터 알아 먹는 마물들을 쓰러뜨리는 것. 최초의 던전이니 만큼 링크가 가지고 있는 무기는 부실하다. 화면사진에서는 단검과 빠징코, 목안이 확인되었지만 처음부터 모두 장비하고 있었다고는 생각할 수 없다.

보물상자 속에는 과연 무엇이어?



나쁜 것 눈색으로 보기도 좋다. 하지만 어떤 것 으로도 발견 될 수 없고 좋은 것을 발견하면 다시 서쪽으로 떠난다. 노란색은 선이다



보물상자 안에 무엇이든 있을 수 있는 SFC 8비트 게임엔 전부 다 있다. 보이는 물건은 두손을 받아 가져올 수 있다.



이...제가 저하고 있는 보물상자를 테크의 나무 던전 깊숙한 곳에서 링크가 발견한 듯하다. 어떤 링크와 비슷한 키의 큰 보물상자이다. 「스페이스 월드」에서도 보물상자를 여는 신이 있었지만 그때는 무비 테크로 연출된 것이다. 하지만 이번에는 링크가 진짜 보물상자 무명을 천천히 열고 상체를 상자 속으로 기울여 천천히 안의 물건을 꺼내는 행동을 보인다.

꺼낸 물건은?

부대방
어떻게 보면 없어도 될 것 같아? 그렇지만 꼭 필요한 어항 물고기? 단서인데 관련 없어도 될 것 같아.
개성 50%

폭탄
대형 14구속에 사용되며 유용하게 쓰인다.
개성 20%

말
보물상자 속에서 얻어 나왔다. 어떤 악몽일지.
개성 200%

미프 체크



공통 서신으로 보기는 2중구조한 것을 확인할 수 있다 (어쨌든 그 이상일 것이다). 링크가 2중에서 체감할 수 있는 공간이 3곳이다. 테크의 나무 속 던전의 형식은 링크가 같다. 하지만 이는 보물상자의 위치도 똑같이 되어 있다.

- 그라픽
- 캐릭터
- 용이도
- 동작성 향상

COMING 1994

따뜻한 봄날에 모험을 한다?

벤조와 카즈이의 대모험

3D액션 게임 「벤조와 카즈이의 대모험」. 이 게임의 특징은 2마리의 캐릭터를 적절하게 사용해 게임을 진행하게 나간다. 이번에서는 7개업을 우선 진행시키기 위해 필요한 퍼즐조각을 모으는 구체적인 방법과 특수한 액션을 가능하게 하는 이상한 발판, 그리고 새로운 아이템 등을 알아보고 한다. 새로운 모험 세계를 향해 서둘러 떠나보자.

▶제작사: 난텐도 ▶장르: 3D액션
▶발매일: 4월 해경 ▶가격: 6,800원

은비 댕댕 댕댕!!
나쁜 길어 가져-- 음!



우리들은 떨어질래야 떨어질 수 없는 일심 동체

퍼즐조각은 이런 방법으로!

이 게임에서는 퍼즐조각을 모은 수에 따라서 새로운 스테이지로 나아가게 된다.

퍼즐조각은 아래에 있는 연속사 진처럼 떨어지고 있는 것을 포착하는 것이 입수방법의 하나이다. 그 외에는 트램을 작동시켜 출현하는 것과 특정한 적을 쓰러뜨려 입수하는 방법이 있다.



이름모양과
이름 모양
있는 물음표
같은 물건
격하여
전도적



이름과
비슷하게
점프!



퍼즐조각
없이 어떤
이런으로
오른쪽에
점프 할때
인양하게
간다

승무원 퍼즐조각도 발견할 수 있을지!



퍼즐조각은
보이지 않게
숨겨진 곳도
있고, 어떤
상황에서
보이지 않을
수 있다

그림이 그려져 있는 발판에서 특수 액션 구사!

벤조와 카즈이의 평소 액션과는 다른 특수한 액션을 가능하게 하는 발판의 존재가 밝혀졌다.

발판에는 다양한 그림이 그려져 있고 그 그림은 가능한 액션을 보



남게 그림이 그려진 무늬 같은 액션
남겼을 때 같은 액션이 나오므로
이 발판에서 점프하면 다른 액션이
나온다. 보듯이 같은 것은 같은...



남게 발판위에 점프하면 순간
점프가 가능해진다. 같은...



남게가 언제 가능한 발판 지를 주의 하자

여주고 있다.

이번에는 카즈이가 하늘을 날 수 있게되는 날개의 발판과 평소보다 훨씬 높이 점프할 수 있게 세의 발이 그려진 발판 2종류를 확인. 모험 중에는 이러한 발판을 찾아 잘 이용 해서 게임을 진행해 나가면 된다.

아이템을 입수해서



생의 그림 그려진 보석같은 액션
발판에서 점프 할때 발판이
점프할 수 있다



이름은 발판이 있을 때 남게
발판이 보일 때는 새로운 조각
발판이다

발판 그림의 의미

남게나서는 도중 어떤 액션을 위해는 발판
지를 그 수량이 표시되어 있다. 이것은
남게는 무엇을 하는 것이 제일 좋게 여겨
있는지 의사가 표시되고, 커서로 발판이
남게로 점프하면 발판이 어떻게 보이는 것인지
여 발판 그림이 표시되어 있음!

새로운 장소로 개척하자!

새로이 밝혀진 이터럼은 카즈이가 신고 있는 '부츠', 평소에는 대미지를 잃는 독의 늪 등을 건너갈 수가 없다. 하지만 이 부츠를 신게 되면 일정한시간동안 점프하지 않고 그냥 걸어서 건너갈 수 있다.



이름 남게는 큰 물음
표와 같은 액션이
남게하면 된다. 그러나
부츠의 이름을 입수. 이름을
남게하면 어떤 발판이든
남게는 문제없다



이름 남게하면
남게는 걸
수없는
장소로
부츠를 신으면
점프할 수
있다



배틀의 진가를 보여주겠다!

비더맨 64(가칭)

일본 「코로코로믹(소식권)」에서 대오광 엔터테인먼트 「특구연맹! 슈퍼비더맨」이 신형인 슈팅계 액션게임이 되어 N64로 등장한다. 구술을 사용하는 비더맨은 리얼한 3D로 되어 있고 대박축의 3D공간을 무대로 한 액션은 코믹한데다가 비더맨에게도 또한 수평한 오뚜에게 걸림을 겪게 될 것이다.

▶제작사: 에드슨 ▶장르: 액션
▶발매일: 98년 여름 ▶발매처: 미정



투철 비터마 야로우가 N64로 돌진한다!!

비더의 영혼을 간지럽히는 경기를 공개

공룡알 낚기 배틀

공룡의 입을 향해 발사



공룡의 입을 향해 발사



공룡의 입을 향해 발사



공룡의 입을 향해 발사



공룡의 입을 향해 발사

비더모드의 하나인 공룡알 낚기 배틀이 있는데 무대는 줄라스크 파크에 여러종류의 공룡이 돌아다니다고 있는 다이너 파크이다. 그 속에 잠입해 있는 비더맨은 님페르는 공룡들의 입에 구슬을 내던져 특징을 다룬다. 3D스틱으로 제발러 표지를 설정해서 구슬을 발사하자. 그렇지 않으면 공룡들의 발이 되어버린다. 공룡의 입안을 향해 구슬을 발사하라!

트로커 슈팅

이 모드는 새끼인 식단 파는 구렁이 속에서 만들어진 코스를 프로키에 실어 이동하면서 특징을 얻는 방식의 트로커 슈팅이다. 끝에 다다르기까지 어느쪽이 목표달성을 더 많이해서 특징을 얻는지 열의 비더맨과 경쟁을 치를 수 있다. 이 모드에서는 순간의 판단과 빨리 쏘는 기술을 요구하기에 뜨거운 열전이 전개될 것이다.

움직이는 트로커 위에서 비더맨이 보인다



움직이는 트로커 위에서 비더맨이 보인다

코믹하기로 유명한 3명의 캐릭터 등장

파이팅피닉스	화식드 허시번	스택 스팅커스
 무엇을 하든가 잘 싸우고 승욕하는 비더맨과 같은 특성을 가진 캐릭터는 '화식드'를 말한다.	 비더맨의 친구인 허시번은 코믹한 캐릭터로, 파워를 지닌 비더맨과 같은 특성을 가진 캐릭터는 '스택 스팅커스'를 말한다.	 비더맨의 친구인 스택 스팅커스는 코믹한 캐릭터로, 스택 스팅커스 스텝은 비더맨과 같은 특성을 가진 캐릭터는 '스택 스팅커스'를 말한다.
		

비더맨이란?

비더맨은 손바닥 크기의 인형으로 배에 구슬을 끼워 뒷부분의 트로커를 누르면 배부분의 구슬이 튀어나오게끔 만들어져 있다. 이것으로 다양한 배틀을 즐길 수 있다. 덧붙여 말하면 비더맨으로 배틀을 하는 사람을 비더라고 부른다.



비더맨이 보인다



비더맨이 보인다

그래픽	
캐릭터	
음미도	
독창성	

COMPO 64

완벽함에 또다시 넘어갔어!!

파워프로 GB

작년부터 계속해서 발매되고 있는 KCEN의 GB 소프트 제 3판!! 이번 파워프로 GB도 우리가 기대를 걸고 있었던 만큼 멋진 게임으로 풀변해 우리곁에 다가왔다. 이게임 역시 통신패킷을 사용한 대전 게임이 가능해 파워프로를 가지고 친구들과 흥미진진한 대전을 펼칠 수 있을 것이다.

▶ 제작사: 코나미 ▶ 장르: 스포츠
▶ 발매일: 3월 26일 ▶ 발매가: 3,980원

파워프로 GB! 너 정말 멋진 놀이야

전체 312명의 선수가 등록되어 있다나봐

놀라지 않을 수가 없다. 어떻게 선수 312명 개개인의 데이터가 명쾌하게 들어가 있을 수 있는지...

또한 각 구단의 선수 특징을 비롯해 파워프로 시리즈의 시스템을 충실하게 재현했다. 물론 98년 기대의 신인 선수 코진군의 타카하시 요시노부라 구이치에 입단한 일명 이치모라고 불리는 우리나라의 이종범 선수도 등록되어져 있다.



GB의 묘미, 통신대전도 만끽할 수 있겠지

통신대전을 할때는 통신패킷이 필요해. 무슨 말인가? 무선 DUN 링크로 본래의 통신패킷을 접속시켜 게임을 할수 있게 해주어 대전 대전을 즐길 수 있다는 거지. 한번 풀어 볼래?

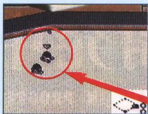
통신대전후 스매 데이터 체크 가능!!

혼자서 컴퓨터와 대전을 즐기던 친구와 둘이서 통신대전을 하더라도 게임세팅 되면 각각 기록되어져 있는 데이터를 체크해볼 수 있다.

외야수 지정이 가능해

'완벽함을 추구한다.'라는 기본이 느껴질 만큼 이 스포츠는 끝내준다.

GB용에서도 파워프로 시스템과 마찬가지로 외야로 날아간 볼은 외야수 전원이 슬라이드 방식으로 움직이지 않고 그대의 상황판단으로 야수가 자유롭게 움직이게 된다. 또한 GB용에서는 외야수를 플레이어가 직접 지칭할 수 있게끔 만들어져 있다.

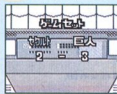


모든 플레이어의 팀이름(소속)을 입력한다



동일한 팀의 선수(소속)를 입력하면 표시된다

다양한 타구의 상황에서도 강타력을 신인물 이동시켜 베스트 플레이어를 보여줄 것이다!



팀명만 되면 그 시즌이까지 기록된다



팀명만 되면 그 시즌이까지 기록된다



동일한 팀이었던 경우 다른 시즌(연도) 별로 수확이 기록된다



동일한 팀이었던 경우 동시적인 팀명도 수확이 기록된다



동일한 팀이었던 경우 각 구, 2인 팀명도 수확된다



일투리는 이름에 우마들이 등장했다

열투 리얼바우트 아담전설 스페셜 (GB)

새로운 열투 시리즈가 등장했다. 이름하여 '일투 리얼바우트 아담전설 스페셜, 그 외에도 전환한 '리얼 바우트 아담전설 스페셜'의 캐릭터가 SD와 되어 GB로 등장했다. 드디어 라인 어둠 세상이 시작되었다. 잠자게 스타트 버튼을 누르자

▶제작사: 타카라 ▶장르: 격투액션
▶발매일: 3월 27일 ▶발매가: 3,990원

조그맣다고 알보지 마라

작은 고수가 땀다는 말이 있다. 그렇다고 정말 작은 고수가 배울까? 이 문제는 백이본 사립만이 안다. 게임도 마찬가지이다. 겉모습으로만으로는 판단할 수 없다. 판단은 발매된 후 하자.



SFC용 그림

왔다 갔다 2라인 시스템

'리얼바우트 아담전설 스페셜'의 독특한 시스템인 라인 이동이 '일투'에도 그대로 이식된다.

상대의 공격을 라인 이동으로 가볍게 피하고 반격의 기회를 잡는 이 시스템으로 한층 더 게임의 긴장감이 고조된다.



이렇듯의 역할도 손색없는 액션게임?

코너 구석에는 위기 awaits

코너 구석에는 위기 awaits. '일투'에서는 있었나? 배틀이 시작될 때 코너에 있는 장애물을 파괴하면서 상대를 기절시키는 것이 가능한 '코너 벨트'도 이 게임에서는 상대를 라운드가 시작 될 때부터 상대의 공격을(?)는 초이더이며 일투 액션의 기회를 얻는다.



최심한 크고 오졸



공적의 비밀

'일투 리얼 바우트 아담전설 스페셜'의 자켓 상단부 가운데에 이오라가 그려져 있다. 도대체 어떤 관련이 있을 것인지?



저기 9인자가 보이는거

12인??

이번에 등장하는 캐릭터는 전부 12~이다. 6의 물방에 오른 것은 역시 기스 하워드. 아직 조간은 확실하지 않지만 등장하는 것은 분명하다.

그럼 등장 캐릭터를 하나씩 확인해 보자.



백이본 사립만



닌자 IQ에 도전한다!

닌타마 란타로우 S/B - 챌린지 퍼즐-(가성)

포켓 프린트 대응의 새로운 그림잇추기 퍼즐게임이 등장했다. 이 게임은 닌타마 란타로우를 포함한 개성있는 6명의 캐릭터를 사용해서 퍼즐을 풀고 있는 큐브를 누르기도 하고 당기기도 하고 때로는 일명하게 출현하는 노빌큐브를 부수면서 일정시간에 하나의 그림을 완성시켜 IQ를 체크하는 액션 퍼즐게임이다. '캐릭터를 부수는 놀이' 결과와 난자 IQ가 표시된다. 이 게임은 무엇보다도 두뇌 회전을 많이 요구하는 게임이다.

▶제작사: 캡치 브레인 ▶장르: 퍼즐
▶발매일: 98년 5월 예정 ▶판매가 3,980원



겉코 난 평범하지 않다

3가지 게임 모드로 즐긴다

챌린지 모드

한(心) 20

技 1.5

休 10



닌자 IQ, 개성도 있다

어드벤처 모드

오층으로 되어 있는 닌자타워에서 탈출하는 모드이다. 각층에는 수백개의 아이템이 숨어 있어 게임 클리어 이외에도 또다른 재미를 맛볼 수 있다. 여기서 얻은 캐릭터를 파워업 시키는 아이템은 챌린지 모드에서도 사용이 가능하다.



약간의 입소문 퍼즐을 육성시킨다.

VS 모드



각각의 공격 각도에 따른 행동을 옮길 수 있다. 통신케이블을 사용해 둘이서 대전할 수 있는 모드이다. 상대를 방해하면서 상대보다 빨리 그림을 완성시키기 위해 열을 올려야 한다. 이모드로는 자신의 큐브를 부수기도 하고 적 큐브를 쓰러뜨리는 것에 의해 상대의 그림 완성을 방해한다.

이 모드는 1인용으로서 무한대로 계속되는 연파 목표를 정해 도전하는 모드로 되어 있다. 게임 종료후에는 플레이 성격과 IQ지수가 표시되기에 자신의 능력을 한눈에 판단할 수 있다. 머리를 잘 회전시켜 효율적으로 플레이하면 '닌자IQ'는 점점 높아지긴다.

포켓 프린트를 대응시켜 즐기는 방법



포켓 프린트 대응으로 다양한 컬러 프린트 가능하다. 자신만의 컬렉션을 만들어 친구에게 자랑해 보는 것도.....

게임 공략 힌트!

아이템 씬



원하는 아이템은 몇몇의 경우 해당 IQ 요구치가 있다. 미리 버디가 알려 준다.

좋은 말이 잊어도!

퍼즐 씬



완성된 17개의 그림은 모두 64개 픽셀의 퍼즐이다. 개성을 내지 않은 것이 성공도 온다..

6명의 개성적인 캐릭터 등장



▶스피드 업 - 일정한 자신의 행력 스피드를 높일 수 있다.
▶개성 체크하고 3번의 IQ가 다른 능력은 2배 상승.



▶스피드 업 - 극작 자신의 성격 필드 개성을 그대로 공작할 수 있다.
▶개성 체크하고 3번의 IQ가 다른 능력은 2배 상승.



▶스피드 다운 - 일정한 상대 행력의 스피드를 낮출 수 있다.
▶적의 체력은 2배 낮추는 다른 능력은 2배 상승.



▶난을 뒤엎자 - 일정한 상대가 행력 난을 공격할 수 있다.
▶개성 체크하고 3번의 IQ가 다른 능력은 2배 상승.



▶스피드 업 - 일정한 상대 행력의 스피드를 높일 수 있다.
▶전 능력에 3배의 IQ 상승.



▶행복을 뒤엎자 - 상대 필드의 행복을 공격할 수 있다.
▶적의 행력 2배 낮추는 다른 능력은 2배 상승.

적 캐릭터

미즈부우사이 & 도크라케

▶일정 행력 체크 필드를 순회할 수 있다.
▶행력체크를 할지라도 적 행력이 온다.



닌타마들이 씬!

캐릭터 씬

관객공용과 캐릭터를 동 연공한 동공기 4000원 정도로 변신도 가능하다.

성적을 뽐내보자



한(心) 20, 技 1.5, 休 10



▶ 타이칭

•타카라 •98년 7월 예정 •대중

쥬로Q 64

타카라사의 간판 상품중 하나인 「쥬로Q」의 N64용 게임. 뛰어난 그래픽과 뛰어난 조작감, 모험과 액션을 사용한 재미있는 구성으로 한층 재미를 맛볼 수 있을 듯하다. PS용의 「쥬로Q」도 판매 호조를 보이고 있고 N64판도 기대하는 만큼 좋은 반응을 보일 듯하다.

▶작가 ▶98년 여름 예정 ▶대중

▶ 레이싱

•에코플래그 지판 •98년 여름 예정 ▶대중

레브·리미트

유감스럽게도 또 다시 발매가 연기되었다. 마신 디자인과 코스 레이아웃 등을 새로이 수정했다고 하고 감독체제라고 하는 게임 시스템에 수정을 가한 듯하다. 발매가 늦추어 지던 했지만 그만큼 완벽한 작품을 기대하여 기다려 보자.

▶에코플래그 지판 ▶98년 여름 예정 ▶대중

▶ 액션

•98년 가을 •대중

익스트림G

놀라울 정도로 스스로를 질주하는 파크레이스 코스 위에 떨어져 있는 아이들을 일으키려 한 속도가 빨라지거나 장애물을 뛰어넘거나 미시감을 탈사하라고 한다. 레이스이벤트를 온드 통무하다. 물론 언더 대진도 가능하다. 어지럼에 과격한 배틀이 전개되리라.

▶ 시뮬레이션

•보통급 •대중 •대중

오네가이 몬스터

이번 달에는 새로운 캐릭터와 몬스터가 공개되었고 게임 개발 역시 순조롭게 진행되고 있는 듯하다. 이제 곧 실제로 움직이고 있는 캐릭터의 모습이 보여질지도 모른다. 귀엽고 사랑스러운 몬스터가 많이있어 게임에 등장할 기를 바라며 새로운 소식을 기대하자.

▶ 퍼즐

•발차 브랜드인 •98년 4월말 •5,980원

닌타마린타로우 헬렌저 퍼즐64

이번 달에는 새로운 캐릭터인 마인드-에이전의 캐릭터를 사용했다. 그리고 장르는 퍼즐 게임으로 밝혀졌다. 하지만 기존의 퍼즐 게임처럼 떨어지는게 아니라 그림자처럼 행태의 퍼즐 게임으로 또다른 재미를 맛볼 수 있을 듯하다.

▶ 스포츠

•대중 •98년 여름 예정 •대중

킹도일 64-익스트림 스노우 보딩(가칭)

이 게임은 「트루스키」 및 「스노우 보딩」의 타이틀이 변경된 것이다. 특징은 선택하는 캐릭터에 따라 목적과 스토리가 달라지는 등 내용이 풍부하다는 점이다. 아직 이미지 그래픽 이외의 실제 내용은 공개되지 않고 있다.

▶ 액션

•닌텐도 •대중 •대중

콩커즈 퀘스트(가칭)

이 게임은 「월드 오브 워크래프트」, 「다더로 레이스」, 그리고 「벤츠와 카본의 대결」을 개발한 에이사라 제작사인 엑스-엔터테인먼트가 97년 6월의 미국 게임쇼(에서토)에서 이 게임은 플레이가 가능했지만... 아직 새로운 소식은 없다. 기대를 가지고 조금만 더 기다려보자.

▶가시 ▶대중 ▶대중

▶ 액션

•98년 가을 •대중

악마성 드라클라 3D(가칭)

새로운 정보는 아직 없지만 분명한 드라클라 백색은 아직도 관측에서 풀을 지고 있을 것이다. 아름다운 모습을 하루 빨리 보고 싶어하는 우리들의 마음을 백색에 밀려나... 이 게임은 반드시 64용으로 곧 등장해라 바란다. 다룬다! 순정하고 거북한 분위기, 개그가 아름다운 유머와 있을 드라클라 백색을 기다려보자.

▶ 기타

•닌텐도 •98년 가을 •대중

포켓몬스냅

느긋한 마음으로 기다리고 있는 이 소프트웨어는 동화같은 포켓몬이 다양한 장소에서 재미있는 표정과 움직임을 구사한다. 플레이어와 카메라맨이 되어 포켓몬들이 사는 「포켓몬 월드」로 향해 마는 이 게임은 필드를 돌아다니고 있는 포켓몬들을 검사시키는 것이 목적이다.

▶작가 ▶스프링 ▶대중 ▶대중

▶ 액션

•대중 •대중 •대중

바다늪시 64

백년공작은 아직 되지 않았지만 철저하게 리얼리즘을 추구한 고가의 움직임에 모두 확고하고 있다. 게임을 만족할 수 있는 만능의 아이디어도 풍부하고, 등장 도구의 선도가 자유롭다.

▶ GB 롤블레이딩

•대중 •5월 1일 •3,980원

셀렉션 I & II

협업의 명작 RPG 「셀렉션」의 2부작이 하나로 되어 등장한다. 게임은 길에 있는 3D화면이고 어드벤처의 요소가 강하다. (대중) 이동자도 콘텐츠 선택제(이동)로 되어 있다. 이 게임은 길에 있는 게임으로 실용-이동 않고 오랫동안 즐길 수 있을 것이다.

▶ GB 시뮬레이션

•보통급 •4월 24일 •3,980원

포켓·베이스피스

관심을 끌고 있는 베이스 닌지 게임. 3개의 시리즈에서 베이스 닌지의 즐거움을 맛볼 수 있을 것이다. 닌지 장소는 메가쿠호를 비롯해 여러군데에서 실감나게 닌지를 즐길 수 있다. 신박/신중 루미(미끼)는 98년과 같은 고가의 장소에 따라 달라진다. 또한 기구, 시간, 돈도 적게 생각해서 하자면 안된다.

CHEAT CODES FOR N64 USER

에어로 게이지

숨은 맵신과 숨은 스테이지

"에어로 게이지"의 숨은 맵신과 숨은 코스의 출현 조건이 밝혀졌다. 숨은 맵신은 모두 50이다. 아래표에 있는 4대는 각각의 맵신을 사용해서 리미터 컷트 이상의 레벨 그래픽프리모드에서 포인트 1위를 차지하면 된다. 140지 형태의 'X'마크는 레이어아이가 없는 코스를 달리고 모든 타임의 1초미만 '064.(2' 36" 064 등)이 되면 출현한다. 또 숨은 코스는 2가지 코스가 있는데 각각의 출현조건은 아래표를 참조하자.

숨은 맵신 출현의 대응 맵신

사용맵신	출현 맵신
후사하	고야이리우스
게르베스	지라로우드
제로	칼버트스
미타이	듀켄

출현 코스	출현조건
시노와 폴리스	하이텐션 레벨의 그래픽 프리모드에서 예상을 차우고 본선에서는 전 코스에서 1위를 해야한다
아이스크림점	리미터 컷트 레벨의 그래픽 프리모드에서 예상을 차우고 본선에서는 전 코스에서 1위를 해야한다

모집중

독자 CHEAT CODES

※ 독자의 비법을 모집합니다.

★ **가속계통 물음표의 비법을 따로 모으세요!** 언더나 스테이지 이펙트 가속의 물음표의 비법들을 꼭 탐사해 주시길 바랍니다. **최저점 수집은 500점 이상을 달성합니다.**

성명 및

이메일 미포구 상수동 324-1 빌딩R/D 5층 게임센터 1644비법 담당자 앞

요시 스토리

요시의 자살

배편편을 오모르고 하고 있는데 왜편이 아닌 다른 과일을 먹어버렸다면 일부의 죽을 수도 있다. 자살이 가능하다는 말은!! 하지만 적에게 당했다면 L-Z-A-R을 동시에 눌러서 게임을 잠시 멈추고 동시에 죽 눌러 요시가 갑자기 자살을 해 버린다.



백만편을 만드는 일백

L-R-Z를 동시에 누르면 요시가 스스로 자살을 합니다.

에지 필승법

"가봉의 집"에 등장해 요시를 방해하는 에지. 보통 때는 천천히 걸어 가면 통과할 수 있다. 하지만 R2의 가봉 반쪽에 눌러주면 발을 동동 구르다가 달려간다. 이렇게 하면 에지와 방해물 받지 않고 통과할 수 있다. 이 방법은 모든 절트물까지도 그대로 있다.



포켓 카메라 (GB)

포켓 카메라로 더욱 즐겁게..

먼저 메뉴 화면에서 "올디(이소닉) 충전"을 선택하자. 이 때 2개의 LFO를 소지 않고 그대로 두면 수천 개가 시작된다. 이 게임에서 2009년 이상 버전을 돌려가 되면 LFO가 3개 등장한다. 그중 중간의 LFO를 보면 세팅 값을 올릴 수 있는 미니 게임 "민간민"이 시작된다. 이 게임도 플레이어의 일일물 액션 할 수 있기 때문에 다양한 일일물 게임을 즐기보자. 만약이 컴퓨터로 플레이를 하시기

81-15



만약이 컴퓨터로 플레이를 하시기

하이퍼 올림피아인

나기도 64

이상아웃한 적지포즈

어떤 모드에서도 상관없이 자유로운 스태일의 스키(에어리얼)를 선택해 게임을 시작할 수 있다. 경기가 스텝하고 나서 선수가 점프하기까지 아무런 비튼도 누르지 말고 그냥 두자. 그리고 점프후 휘날리고 있는 선수의 '양쪽 다리' 위를 향하면 때 타이밍을 잘 맞춰 B버튼을 누르면, 그때 점프한 선수의 공중에서 3회회하기 때문에 다리가 위를 향할때 비튼을 눌러야 한다. 그렇게 하면, 선수와 학지 포즈는 여러가지에 파운텐지 켈렌테스키 연습장까지 미끄러져 가는 모습을 지켜보는 묘기를 보아줄 것이다.



이벤트 3는 처음으로 스텝의 타이밍을 잘 맞추기 때문에 연습으로 먼저 성공을 봐주세요!



많은 위를 향한 오른쪽 방향을 누르기 역방향 목적지 방향을 눌러서!



우가 점수는 공중에서 점프를 타면서 방향을 바꾼 것이다.



누나 저는 대전에 사는 영식입니다. 제가 누나에게 편지 쓰는 이유는 상사병에 걸렸기 때문이죠. 다름이 아니라 저희 학교에 아주아주 이른 여학생이 다니고 있습니다. 하지만 그아이는 저와 같은반인 다른 아이를 좋아하고 있어요. 억울해-잉-잉. 하지만 저희반 아이는 영-아니더군요. 바보같이...이걸 어떻게 하죠? 남들 다 잊는 여자 친구도 없으니 원편지를 보내고 싶지만 저는 키도 작고 얼굴도 못생겼기 때문에 영-다음이..... 그리고 6학년때 여자아이들을 너무 못생겼게 해서인지 자주 피짜만 맞습니다. 어떻게 하지요. 구구리 누나는 여자니까 여자의 마음을 잘 알죠? 그러니 저에게 방법을 알려주세요. 저 이리다가 쓰러집니다.



안녕하세요! 구구리 누나. 저는 직재라고 합니다. 우선은요. N64판이 '두근두근 구구리얼'로 바뀌어서 축하드려요!
저는 요즘에 고민이 너무 많아요. 저는 지금 중3이고요, 꿈은 챔피언에 들어가 공략을 하고 싶어요. 그런데 이런 일을 하는 사람을 뭐라고 할니까? 학교에서 중이예다 자기 꿈을 써서 내라고 하면 저는 그냥 경찰이라고 합니다. 또 친구들이 챔피언에서 공략을 한다면 뭐하러 그런 것을 하나고 해요. 구구리 누나 이런 직업이 좋지 않은 직업인가요? 구구리 누나 제발 답변 좀 해주세요. 그래야 저의 희망을 제대로 말하지요.



직재군! 먼저 축하 메시지 정말 고마워요 하지만 직재군이 너무 힘들어 하는 것 같아 웃고 있을 수만은 없네요. 직재군! 누나 이야기 잘 들어봐요. 직재군 뿐만 아니라 모든 중3이 알고 있는 일종의 병이 있죠. 병명은 밝혀지지 않았지만 그 시기를 거친 사람만이 치료할 수 있는 이상아픈 병! 하지만 누나는 걱정 안해요. 긍정적인 사고를 가지고 있으면 치료가 가능하니까요. 짧은 사연이긴 했지만 그 사연을 읽고 직재군의 성격을 조금은 알 것 같아요. 그래서인지 누나는 직재군에게 믿음이 가는군요. 허황된 꿈을 꾸지 않고 정말 자기가 하고 싶은 것을 향해 살아가는 직재군의 모습을 떠올려 보니 누나가 힘이 막 생겨요. 직재군! 공략하는 사람을 게임계에서는 필자라고 말하고 있어요. 직재군이 앞으로 하고 싶은게 정말 필자라면 누나는 막고 싶지 않네요. 누나가 이쪽 계열에서 일하고 있기 때문이 아니라 누나는 남에게 이끌려 다니기보다 뭔가 자기가 만족하고 자신 스스로 자기의 미래를 펼쳐나갈 수 있는 꿈을 가지고 살길 바래요. 누나는 직재군이 주위의 시선에 너무 두려워 하지않고 당당히 꿈을 밝힐 수 있는 그런 용기를 가졌으면 해요. 직재군! 인생의 주인공은 남이 아닌 바로 자기 자신이란걸 잊지마세요.

안녕하십니까? 저는 N64를 보유한 분당에서 열심히 살고 있는 N64 유저입니다. 먼저 죄송하다는 말을 전합니다. 전 N64 책 가격에 대한 압박에 빠지 절규하던 중에 대단한 결심을 하였습니. 바로 N64를 플스로 바꾸기로 마음을 먹었습니다. 돈은 많이 들겠지만 더 이상 자금 압박으로 부터 벗어나려는 저를 N64 유저님들은 이해해주십시오. 하지만 N64와의 추억은 저에게 있어서 잊혀질 수 없을 것입니다. N64만세!!!



누나가 힘이 꼭 빠지는군요. 찬업군이 떠나가는데 잡을 수 없는 누나의 심정을 알려나??? 찬업군이 이런 결론을 내리기 까지는 밤을 지새우며 고민도 했을터이고 많은 유혹도 있었으리라 봅니다. 작별의 편지이긴 하지만 말없이 떠나지 않고 누나에게 편지를 보내주어 고마워요 근데 왜이리 가슴이 아프죠. 찬업군! N64유저였던 지난날을 잊지 않는다고 하셨죠? 그래요. 찬업군의 마음. 누나는 잘 알아요. 어쨌든 플스로 기종을 바꾸더라도 누나는 너그러운 마음으로 이해할게요. 찬업군이 챔피언을 떠나는 것은 아니니 조금은 마음이 가라앉는군요. 플스 게임 재미있게 즐기시구요. 앞으로는 지금처럼 이 누나가 그림자거나 N64유저 시절이 생각난다면 망설이지 말고 편지 보내주세요.

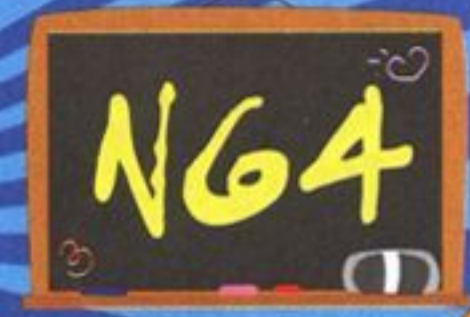


영식군! 아직도 누나 가슴이 별렁별렁 거려요. 왜냐구요? 영식군의 편지를 펼치는 순간 '상사병'이라는 글씨가 눈에 확 들어오더군요. 순간 누나의 얼굴은 달아오르고 입가에는 윙윙한 미소가 잔잔하~ 근데 와르르르...(똥기가 무너짐)
상사병의 대상이, 이럴수가?
영식군은 대단히 진지한데 누나가 학과에 빠져 그만 실업한 소리만 늘어놓았군요. 영식군! 너무 고만하지 마요. 같은 여자 입장에서보면 지금 그 여자 친구 역시 상사병을 앓고 있겠조. 상대가 서로 다름뿐. 하지만 외모를 따지는 여자도 세상에는 많지만 누나는 이렇게 생각해요. 그 여자 아이가 영식군의 외모때문에 관심을 주지않는다면 그 여자아이는 영식군의 사랑을 받을 자격이 없는 것 같군요. 영식군도 단지 그여자 아이의 미모에 빠져 상사병을 앓고 있다면 누나는 영식군에게 실망할거구요. 영식군은 성격이 참 밝을 것 같은데 왜그리 자신감이 없죠? 자기 가 자신을 미워하는데 어느 누가 자신을 사랑할 수 있겠어요. 자신을 사랑할 수 있어야만 남에게도 사랑을 베풀고 사랑 받을 수 있는 법. 아셨조. 자! 영식군. 힘을 내서 다시 시작해 봐요. 너무 조급하게 생각하지 말고 그 여자아이를 한발짝 물러나 지켜보는 방법도 좋을 것 같네요. 우울해 있으면 모든게 달아나 버려요. 아셨조? 누나도 영식군을 위해 기도할게요.

구구리 선생님(언니) 안녕하세요! 저는 여고생 게이머 '김은미'라고 합니다. 지난달에 이어 두번 보내는 편지인데 첫번 편지 읽으셨나 모르겠군요. 구구리 언니! 지금 재열열 어제 나오자마자 바로산 'GAME CHAMP'가 놓여 있습니다. 동생이 어른몸을 이끌면서까지 사온거예요. 그제까 동생이 갑자기 왼쪽 옆구리가 아프다해서 119를 불러 병원에 갔었는데 병명(?)이 '식중독'이었습니. 학교 근처 분식집에서 '매추리알 고치'를 먹어서 그런거 같다고..... 그래도 'GAME CHAMP'라고 하면 자다가도 벌떡 일어날 정도로 좋아하니 '식중독'쯤이야 별것 아니었나 봅니다. 오오오~용(?) 그럼 구구리 언니, 제 동생이 빨리 완쾌할 수 있도록 빌어 주시고 언니도 몸 조심하고 건강하세요. 안녕이 게세요.



구구리: 언니라는 호칭이 왜그리 반갑게 들리는지... '여고생 게이머' 너무나 멋집니다.
은미양의 편지를 읽고 있으면 참 편안한 기분을 느낄 수가 있어요. 꾸밈없이 순수할 것 같은 은미양을 상상해 봅니다. 은미양의 사연처럼 이 언니도 정말 편안한 기분으로 답장을 적을게요. 동생의 상태는 좀 어떠한지? 119까지 출동할 정도였다면 상태도 심각하고 많이 놀랐겠어요. 아님 동생의 엄살 정도가 띄끔 정상수치를 넘어선다거나... 농담이구요. 언니도 동생이 하루빨리 완쾌되길 기도할게요. 그리고 은미양은 어떤 종류의 게임을 즐기고 있는지, 관심 분야가 뭔지, 대개 궁금해요. 다음에 또다시 언니를 찾게 될 때 은미양에 관한 많은 것을 알려주세요. 그날이 아닌 것 같은데...
-- 혹시 누군가속 상상하면서...후후후



구구리 영!



메이리고 식막했던 땅위에 아주아주 조심스럽게 새싹들이 툭툭!! 터져 나오고 있습니다. 너무너무 소중한 친구들 모두 안녕이세요? 봄바람에 이끌려 끈이 마음 잡지 못하고 방황이지는 않는지..... 세기 봄을 좀 터겨들랑요. 봄은 내게 희망적이고 활기개 넘쳐이 인디고 생각이요. 주변의 모든 만물이 다시 소생이냐. 하지만 봄바람에 매냥 자신을 맡기고 망에지는 사람이 점점 늘어나는 건 왜일까요? 어찌되었던 우리 희망만은 잃지 마요. 여러분! 이렇게 봄맞이 세단장을 이고 보니 기분도 인겔 신뜻에진 것 같구 여러분들이 과연 어떤 시연을 보낼지 구구리는 매일 기습 실례이며 기다리고 있습니다.

'두근두근 구구리얼' 용모요령

구구리는 한발 더 여러분들 곁으로 다가왔습니다. 그리고 여러분들의 따뜻한 마음이 담긴 글과 꼭 선보이고 싶은 사진, 나만의 개성이 담긴 그림을 손꼽아 기다리고 있습니다. 구구리와 마음이 통한 분들께서는 행운의 챔피언 점수 1000점을 드립니다.
보내실 곳 - 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 게임챔프 '두근두근 구구리얼' 알 우 121-160
마감일 - 매월 20일까지

아케이드 게임이 쇠퇴하고 있다?

현재 게임센터에서부터 게임용 줄길 수 있었던 시절이 있었다. 그러나 뛰어난 기술을 바탕으로 한 각종 게임기와 동양에 의해 현재 게임센터는 그 자리를 잃어가고 있다. 업소용으로 신 작품이 나온 후 한두달이 지나 그때쪽은 물론 그것정도의 업소용이, 그것과 완벽히 역사의 한복각성용으로 되고 있다. 어떤 경향이었던 업소용 게임센터는 사라졌을 것인가? 어떤 오 아케이드 연구실에서는 한 국내 게임센터의 현주소를 알아보기도 한다.

게임센터 20년의 유희

1세대 게임

타이포부터 '스페이스 인베이션'이 등장. 침략 해 오는 적을 쏘아 떨어뜨리는 파격감이 유저들을 열광시켰다.

2세대 게임

구소련 출신의 퍼즐 게임 '테트리스', 단순하고 명쾌한 시스템에 심오한 전략성으로 일반 층까지 반향을 불러 일으켰다.

3세대 게임

윙스프링 액션으로 캡콤에서 등장한 스피드 대전격투게임이라는 새로운 장르를 구축하였다.

4세대 게임

'스트리트 파이터2'로 시작된 대전격투게임은 '버블 파이터2'의 등장으로 그 정점에 이르게 된다. 간단한 조작으로 게이머는 물론 일반 청장년층까지 유저층을 확대하게 된다.

5세대 게임기와 동양

그리고 최근 자기 열광 사건을 찍어 프런티어 스티커로 제작하는 오픈 자판기가 등장했다. 여객도학생을 중심으로 히트. 그 불은 아직까지 이어지고 있다.

그리고 미래는?

오리블은 아케이드로부터 시작됐다

비디오게임의 역사는 오래되었지만 국내에서 그 존재가 유명하게 된 계기는 '스페이스 인베이션' 이후부터라고 해도 과언이 아니다. 당시 사람들은 50원짜리 동전을 쌓아놓고 침략자와 전투를 전개한다. 하지만 게임을 하기 위해 돈을 갈취하는 등의 범죄행위가 속출하게 되는 등 게임센터의 이미지가 어둡고 음침했던 것도 사실이었다. 그후 '테미우스', '퍼펙트' 등의 남코 황금시대, 세가의 제왕게임시대를 지나 게임 플레이 인구는 수없이만 확실히 증가해 가는 모습을 보인다. 당시 게임은 각각의 증가를 가지면서 각 메이커들은 계속해서 신 타이틀을 발매해 갔다. 당시 게임센터의 전경을 보면 게임센터 내에서 옆에 앉은 게이머를 훑듯 훑듯 쳐다보며 '어떻게

하런 그렇게 할 수 있죠?'라는 하이 스코어를 노리는 플레이어들의 찡찡거울이 보이는 장소였다 (당시 게임센터는 테이블형 동체를 옆으로 배열해 놓았기 때문에 옆에 앉은 사람들과 얘기하는 모습을 비추어 찡찡거울이 아니라 칭찬한다). 최고의 고득점을 노리는 게이머들이 격렬한 싸움을 벌이는 곳 즉 당시 게임센터는 게이머들의 그것이었다고 할 수 있었다.

이런 게임센터에 변혁기를 맞이하는 것은 '테트리스'의 등장 이후이다. 대니얼릭한 비디오게임 업계에 실용하며 심오한 게임성과 동시에 역선상과 퍼즐성을 겸비한 '테트리스'가 등장하게 된다. 이로 인해 비디오게임이 흥미가 없었던 사람까지도 게임센터 문을 두드리게 된다. 이것을 계기로 각 메이커도 일반인 취향을 의식해 게임을 제작하기 시작한다.

그후 게임센터는 획기적인 전환점을 맞이하게 된다. 차츰 넓어지고 있던 플레이어 층을 더욱이 넓히는 것은 물론 신 장르의 개척까지 발전시켰던 것이던 대 인이라는 새로운 시도를 했던 대전격투게임의 등장이었다.

캡콤의 '스트리트 파이터2'는 업소용 게임 장르의 문호라고 대전격투게임의 역사에 큰 획을 그은 작품이다. 지금까지 CPU밖에 즐겼 수 없던 사람들이 10여의 세보를 이용해 자신과 동일한 인간 상태를 쓰러뜨리기 위해 집중적으로 머리를 사용하기 시작한 것이다. 당시 인간대 인간이라는 대전형식을 접해보지 못했던 만큼 당시 유저들의 대전 스타일은 주로 상대와의 실리전이 대부분을 차지했다. 후에 게임 스피드를 향상시키거나 해서 대니얼릭한 경향으로 옮겨가게 된다.

그후 대전격투게임은 더 큰 전화를 맞이하게 된다. 세가의 '버블 파이터', 3D 대전격투게임이라는 하나의 장르로 그 지위를 확립하게 되는 동시에 3D격투게임의 개척자적인 존재가 되었다. 2D

격투가 전성기였던 당시 발매 직후 그 특이성에 대해 찬반양론이 있었지만 결과적으로 그때까지 그다지 게임을 하지 않았던 사람들과까지 대대적인 결과를 초래했다.

후에 발매된 피파시리즈는 모두 대 히트를 기록하게 된다. 그 이전의 비밀로는 3D의 리얼함과 전술의 재미, 마지막으로 알기 쉬운 시스템에 있었다. 스피드시리즈(캡콤)로 대표되는 2D 격투 게임의 주류인 1레벨 6비본제에 비해 이것은 1레벨과 카드, 펀치, 킥이라는 세 가지 버튼만으로 모든 조작이 가능하다. 기술 커맨드도 굉장히 간단해 누구나 쉽게 기술을 구사할 수 있었다. 이런 이유로 인해 경제적인 여유가 없었던 청장년층까지 끌어들이는 대전형이 시작된 것이다. 이후 이 게임은 '버블 파이터'시대로라고 부른다. 그리고 최근 스티커 자판기와 동양으로 여객도학생이라는 새로운 고객층을 확충하게 된다. 이 붐은 지금까지도 이어지고 있다.

이런 변혁이 일어난 것은 게임 타이틀과 새로운 장르의 등장에 의한 것이다. 앞으로는 어떤 게임이 발매될 것인가?

지금 게임센터는 명도고 있다

불행이었던 작년 그 영향을 받아 사람들이 게임에 쓰는 돈은 줄어들고 각 게임센터도 수익이 줄어들고 있다. 그것에 의해 문을 닫고 있는 센터도 적지 않다. 하나 이 위기는 단지 불행에 의한 것만은 아니다. 게임센터 자체가 병들어 가고 있는 것이 최대의 원인이다. 대니얼릭, 대니얼릭을, 손님들 분산 이런 고질적인 병들 원해 게임센터는 안고 있는 셈이다.

그 가장 큰 이유로는 커대 히트작 뒤에 그것 모방한 야류자들의 등장에서 찾을 수 있다. 테트리스가 유행할 시절 떨어뜨리는 퍼즐게임이 유행했다. 그리고 스피드2 등장 이후의 야류자

를 역시 마찬가지이다. 이러한 문제는 비디오 게임에만 국한된 것이 아니다. 마치 경마에서 2번에 순번의 말을 노리는 것처럼 자신의 발전을 부정하고 오로지 세컨드 히트를 노리는 것과 같다. 이것은 스스로가 가능성이 있는 게임 장르를 축소시켜 버리게 되는 것이다. 지금 게임센터에 들어 오로지 격투게임을 중심으로 슈팅, 퍼즐 등이 늘어 있는 정도이다. 정말 이것이 좋은 것일까 반문하고 싶다.

게임 센터에 오는 사람들

게임 센터의 전유물이었던 시대 게임센터에 있는 사람들이 거의가 메니아뿐이었다. 게임을 플레이하는 사람 자체는 지금에 비해 적었지만 다양하게 자신만의 재미를 찾고 있었다. 특히 일부에는 불량의 집합소로 여겨지기도 했지만 시대가 흐르고 테크리스, 크레인게임, 스텝키 자판기 등의 등장으로 게임들이 일반층에게 파고 들어갔다. 그 덕에 게임센터의 어두운 이미

지를 청화시키는 효과도 있었다. 또한 결과적으로 게이머의 층이 꽤 넓어졌다.

과거에 비하면 현재 게임센터에 놓여 있는 기계의 종류는 당연히 증가하였다. 물론 기계의 종류를 늘리는 것이 게임센터를 찾는 게이머가 기계 모두를 플레이하게 하기 위한 것은 아니다. 제어부터 모든 장르의 기계들이 즐비해 있다고 해도 종류마다 사람들이 몰리는 것은 정해져 있다.

비디오 게임의 장르에서 본 쇠퇴

대전격투게임

좋은 의미에서건 나쁜 의미에서건 비디오게임을 대표하는 장르이다. 물론 간단하다. 각 캐릭터가 가지고 있는 고유 기술을 사용해서 상대방을 쓰러뜨리는 것이다. 이러한 장에 있어서는 인기를 끌고 있고 또 이로 인해 액션이라는 장르에서 독립했다. 이 대전 격투게임은 일본의 스피드에서 확립되었고 보미도 격투이 아니다. 그 후 스파이크는 대역, 테이, 슈퍼, X버전 등으로 버전 업해 왔다. 한편 SNK는 아랑시리즈를 필두로 사소, KOF 시리즈를 발매해 호평을 받고 있다. 또한 세가이 롤러링 기술을 이용한 '버블 파이터'를 발매하게 된다. 이는 간단한 조작으로



창간초반까지 주류 충을 낳아주었다. 현재 격투게임은 보면 너무 많아져서 오히려 과잉 있는 현상 2D격투의 양극화사태로 접어들었다. 2D층은 중고층인데, 3D층은 매니아 위주로 흘러나고 있다. 또한 시리즈물로 인해 참신한 작품이 나오기 어렵게 되었다. 종래의 격투의 풀을 파기한 게임으로 세 아케이드가 호평받고 있다.

액션

액션에서는 크게 점프액션과 격투액션 장르를 구별 그 폭이 넓은 편이다. 비디오게임을 특성한 점프액션에서 아케이드 게임 대전격투에 이르기까지 그 폭이 상당히 넓다고 할 수 있다. '파인볼 파이트'를 필두로 한 스킵 격투액션은 지금은 그다지 뜨개 되지 않는다. 역시 획기적인 아이디어가 떠오르지 않는 것이 가



장 큰 원인이었다. 점프액션도 하락세를 보이고 있다. 과연 무활화 가능성은?

대형세금게임

대형 세팅게임이라는 것은 레이스를 비롯해서 특수한 동체나 컨슈머 등 특수한 입체 판치 등을 활용한 장르. 특히 동선 기능이 가능한 레이스는 많은 사람들이 동사에 대한 열을 할 수



있어 이것이 바로 대형 세팅게임의 매력이라고도 할 수 있다. 최근에는 대형 세팅의 특성을 살려 가깝한 아이디어 게임이 인기를 끌고 있다. 가정용에서는 무선 불가능한 입체리처를 사용하고 아케이드밖에 즐길 수 없는 타이틀도 발표되고 있다. 큰 화면 디스플레이도 채용되는 요소의 한 가지이다.

퍼즐

과거에는 골짜기 생각이 해법을 찾는 퍼즐이 많았지만 '테트리스'발에 이후 있어서 막대한 나라는 형태가 없다. 단 '뿌오뿌오'가 일종의 대전형 퍼즐게임으로 많이 사용되고 있다. 이들은 캐주얼도 있고 퍼즐도 유저들에게 반응이 좋다.



타를 가는 신공에 의한 게임센터가 가벼워 빠져지 않고 있는 것이 바로 퍼즐게임이다.

인성된 예산을 보이고 있는 장르도 바로 이것. 최신 게임으로 도태되어 있는 게임센

스포츠

동서고금을 막론하고 스포츠는 많이 게임 소재로 되고 있다. 이 장르가 유명하게 된 것은 애플은 '하이퍼 올림피크' 중기에는 '월드 스타다우' 최근에서는 야구, 축구 등이다. 이들 스포츠게임들은 실명을 사용하거나 리얼함을 지향하고 있다. 역시 게임보다도 스포츠를 좋아하는 사람이 몰려하고 있는 경우가 많다



고 할 수 있었다. 작년 월드컵 예산의 영향을 받아인지 '버블 스타다우' 등의 축구게임이 인기가 높다.

퀴즈

모여서 대담을 하는 의미에서는 아케이드의 퍼피게임이라고도 부른다. 최근에는 아이들이 키우는 퍼즈 등이 등장했다. 단 콜라미까지 돈을 지불하기 때문에 최근 인기는 떨어지고 있다.

슈팅

탄을 쏘서 게임을 격추시키는 게임의 중심. 예산과 범함이 없다. 최근에는 좋은 작품이 많이 나와서 애플부터 저가인 유저들을 중심으로 지금도 안정적인 모습을 보이고 있다.



파이팅 바이퍼즈2 맛보기판이다!

파이팅 바이퍼즈2

독특하고 매력적인 캐릭터와 화려한 연출을 찢지 않은 인기를 모았던 파이팅 바이퍼즈, 유저들 사이에선 실험작으로서 후속작이 나오지 않을 것이라는 예측이 지배적이었으나 그 예상을 깨고 드디어 후속작이 등장하였다.



▶ 제작사: 세가 ▶ 장르: 격투 액션
▶ 플랫폼: PS2

SARCADIE

모델 3의 유력 데모 공개

이번호 캠프에서는 국내에 비밀리에 일진 테스트를 실시 중인 '파이팅 바이퍼즈2' (이하 FV2)의 베타버전을 특종 공개한다. 캐릭터들의 아머가 더욱 정교하고 화려해졌으며 다양한 특수 효과와 카메라 워킹으로 시선을 한눈에 사로잡는다. 이 공략은 베타버전을 공략할 것이라 완성버전과 약간의 차이가 있을지도 모른다는 말을 덧붙이고 싶다.

스펙셜 가드의 등장

특수 가드는 상대 공격의 타점이 발생하는 시점에 커맨드를 입력하면 상대의 공격을 흘린 후 공격 기회를 잡는 시스템이다. 커맨드는 P + G + K 와 \heartsuit P + G + K로 두 가지가 있는데 P + G + K의 경우는, 상단 스페셜 가드이고 \heartsuit P + G + K의 경우는 하단 스페셜 가드다. 스페셜 가드로 상대의 기술을 흘렸을 때 3가지로 파생되는 전용공격 시스템이 있다.

FV2 시스템 변경사항 대위의 변화

상단 대위는 전라과 동일한 \leftrightarrow →과 \leftarrow ←이고 리시(달라기)는 레버를 앞으로 유지하는 것으로 바뀌었다. 또 전작에는 없던 하단 대위가 전 캐릭터에게 생겼는데 커맨드는 (\heartsuit ↓ ↘)으로 비파 시리즈의 하단 대위와 같다(연속으로도 가능)

가드 앤 어택 시스템

기존의 중, 상단 가드 앤 어택 시스템에 하단 가드 앤 어택 시스템이 추가되었다. 커맨드는 (\heartsuit P or K)로 하단 판정을 가지고 있다.



연진 판정
어택

어택 2 박스!

전용공격1의 경우는 스페셜 가드 발동 후 P를 누르고, 전용공격2는 스페셜 가드 발동 후 K를 누르면 나간다. 두 기술 모두 스페셜 가드를 성공한 후 바로 입력하면 상대가 가드할 수 없다. 그리고 세 번째의 피피 시스템은 스페셜 가드 성공 후 P+G+K를 한번 더 입력하면 상대의 측면으로 회피를 한다.

측면 잡기의 등장

전작에 없던 측면 잡기가 등장했다.

미단 잡기의 등장

하단 잡기를 전 캐릭터가 모두 사용 가능하게 되었다. 커맨드는 (↘P+G)로 다소 사용하기 어려운 감이 있다. 사용 타이밍은 상대가 하단 가드 엔 어택을 하는 순간에 사용.

낙범의 다양화

전작에는 공중 낙범이 존재했던 것과 달리 2에서는 지상 낙범이 생겼다. 땅에 닿는 순간 P+G+K와 방향을 입력하면 낙범을 구사한다. 지상 낙범은 3가지로 나뉘는데 커맨드는 다음과 같다.

- ① 랜드 스트림 (P+G+K)
- ② 측면 낙범 (↔P+G+K)
- ③ 후방 낙범 (←P+G+K)

잡기 회피의 등장.

전작에는 없던 잡기 회피가 새로 생겼다. 자이언트 스트림같은 긴 커맨드의 잡기(↔↔↔→P+G)는 처음과 끝 커맨드를 입력하는 것으로 회피가 가능하고(←↔↔P+G), 짧은 커맨드의 잡기는 그냥 P+G를 타이밍에 맞추어 누르는 것으로 회피가 가능했다.

슈퍼 KO의 등장

1V2에서 가장 흥미를 끄는 시스템으로 상대를 이 기술로 쓰러뜨릴 경우 초! 박력의 연출이 나오게 된다. 슈퍼 KO로 이기면 2판을 연속 이긴 것으로 인정되므로 일반 역전 기술로 사용이 가능하다. 그러나 앞의 경우는 5판 3승 이상의

세팅에서만 가능하다(즉 3판 2승으로 세팅이 되어 있으면 1판이 이기적이다).

방법은 아머 해제 후 슈퍼 KO전용 공격(→P+G+K)을 하는 것이다. 상, 하의 아머가 모두 해제되면 에너지 게이지 위에 SUPER KO OK!라는 문구가 침입한다. 이 때 슈퍼 KO 전용 공격의 커맨드를 입력하면 캐릭터마다 독특한 동작의 공격을 하는데 이 기술로 상대를 피나면했을 경우 초 박력의 화면이 나온다(연출은 5면마다 바뀐다).



그 외 집단한 변경사항

- ① 아머해제 (←↔↔→P+G+K)가 공중에서도 가능해졌다.
- ② 경치를 좋아야 할 상황이 되면 캐릭터 이름 밑으로 레버를 흔들리는 그림이 나온다.
- ③ 라운드가 시작하기 전에도 움직일 수 있다(점프, 공격 불가)
- ④ 도발이 생겼다. 방법은 스타트 버튼을 누른 채로 레버 입력

캐릭터 공백

참외

2의 신 캐릭터 참외는 BMX 자전거 매니아이다. 주로 무예타 이류의 기술들을 구사하고 긴 리치를 사용해서 대전을 이끌어 가는 것을 특징한다. 자전거 타바인기도 물론 상대가 차지하면 이 상태에서 파동치는 특수 공격들이 많으므로 자신만의 사용법을 만들어야지.

커맨드기	
PPKK P+K P+K	미치기 K는 니, 게임의 기술 BMX로 무법 연속으로 휘두른다. 중, 중 관점으로 리치가 길다.
↙P ↘K↙K ↘K+G ↓↓	BMX로 상대를 쳐 올린다. 중단치기 2번 후 하단치기로 이어지는 기술 BMX로 공중 회전을 하여 기러진다. BMX를 타는 기술로 준비 동작 중에도 자전거를 탈 수 있다.
P(BMX안 후) K(BMX안 후) P+K+G (BMX안 후) P+K+GP (BMX안 후) P+K+GK (BMX안 후)	BMX 위에서 편치, 뒷바퀴로 기러, 앞바퀴로 균형을 유지하는 모기기를 부른다. BMX를 지상에서 회전시키며 상대를 기러. BMX로 상대를 기러하며 타고 올라간다. 공중콤보 추위타 가능.
↓P+G →↘↘P+G	상대를 자전거 위에 올려놓고 공한다.
잡기	
↔↔↔→P+G	기술의 박력은 전작에 비해 좀 줄어든 느낌이지만 여전히 뛰어난 모습으로 언약한 남성들의 사랑을 독차지한다.
제인	
기술의 박력은 전작에 비해 좀 줄어든 느낌이지만 여전히 뛰어난 모습으로 언약한 남성들의 사랑을 독차지한다.	
커맨드기	
P+K	중단 기술로 히트시 상대는 측면으로 넘어간다.
↘P+K	중단 아머 방색시간은 느리지만 기둥 발동시 잠시 몸을 뒤로 빼는데 이때 상대의 기술을 훔칠 수 있다.
↔↔↔→P	전작의 토라이도 편치와 동일한 기술로 모기가 가능해졌다. 발동 시 (모기가 가능)은 모는 부리는 가드 풀리기.
↘KP →PP →PP →PP	중단 직후 모기타 P+K와 같은 기술을 쓴다. 편치 세 번 내리면는 기술로 무 관대 기술에서 맞으면 스티인 상대가 된다. 편치, 아머로 이어지는 기술
→P+K+G (모기가 가능)	편치 후 토라이도 편치로 이어지는 기술 P+K+G에서 모기가 가능하여 역시 일정 시간 모명기 동물이 된다.
↘KKP →PP →PP	편치 3회, 삼단 치기, 중단 편치로 이어지는 기술 비파괴 레코드의 스폰과 앵버 2번 연속으로 한다. 하단 편치로 하단 가드 엔 어택을 반격할 수 없다.
↘P+K ↘K+G	V3 레코드의 역검모우와 같은 기술로 맞은 상대는 스티인 상대가 된다. 경직을 안 풀린 하단치기 가능
잡기	
↔↔↔→P+G ↔↔↔→P+G ↔↔↔→P+G↘K+G↘K P+G↔P	비파괴 레코드의 기둥잡기와 동일 비파괴 레코드의 세스스틱 레코와 동일 니 아머를 2번만 후 리치타입은 전작과 똑같다. 기둥잡기 후 추가타로 복투를 한번 더 친다.

SFC2000

마허

전작의 라스트 보스
백마의 흑소환으로 타
격과 장기 모두 잘 조
화되어 있는 캐릭터이다.

특히 장기의 경우는 아주 다정하고 대
지도 상당하다. 또 백잡기가 여러 가지 있
으므로 백 근처에서는 꼭 짝이주자.



커맨드기

- ←→HP 원시 케겔의 중단 공격
- ←HPF 중, 중 원시의 원시 공격 마지막 공격이 히트하면 다룬
- ←K + G 무애이 케겔의 니
- ←K + G ↓XXX 중, 하, 중, 상 국악 관중의 연속 공격

잡기

↓→HP + G 상대의 양발을 무릎으로-



백잡기

라켄

머천히 간재한 기타리스트. 아직
신기술이 별로 발견이 안되어지만,
기타를 사용한 기술이 다양했다.
기타 사용 기술들은 대부분 가드
크러셔를 유발하고 라치도 걸고 버
집도 적다.

커맨드기

(점프중)HP 대포의 하강 중 가드포 상대를 내리 찍은 후 물러진다. 첫 번째가
히트하면 두 번째는 연속기로 들어간다.



백잡기

공중기

잡기

- ←K 전작 상대의 파워 업만
기타로 내리 찍는다. 가드 크러셔 기술
- ↓P + K 기타를 옆으로 휘둘러
상체를 친다. 히트시
속력으로 날아감.
- ←K + G 최전제 작곡기 버퍼3
리우의 호룡전신기와 미소.



잡기

→HP + G 상대의 목을 잡아 끌기 공격이 단진다.

삼만

불량군 단지도도 어전하고 효과좋은 데크
리얼해졌다. 전작과 비슷하게 실재하는 연
속 잡기로 상대를 괴롭히는 것이 승
부의 관건.

커맨드기

- ←HP 중, 중 원시의 타격기 2회에 히트시 다룬된다.
- HP 중, 중 원시의 타격기. 히트시 바로도 콤보로 3번을 더 맞출 수 있다.
- ↓K + G 버퍼3 책의 흑소환이사와 같은 기술

잡기

- ↓→HP + G 자이언트 스텝
- HP + G 연속 잡기의 1단계 이후 2가지 잡기로 작성한다.
- ←HP + G 연속 잡기 2단계 중 첫 번째 상대의 목을 잡고 물러 두 번 내리찍는다.
- HP + G 연속 잡기 2단계 중 두 번째 상대를 공중으로 던진 후 하강하는
상대에게 해킹한다.



에미

동애 인형을 짚어온 2의 신 캐릭터인 에미
기울 중에 가장 독특한 것이 꼽히겠다. 이 기술
은 누른 채로 이동과 공격을 가능하게 상대와 중
단기술을 펼치는(대타)가 누른 상태에서도 가능한 특
수기술이 다수 존재한다. (→ 빨리 입력 → 쉽게 입력)

커맨드기

- PPPK 당면회 존재하는가
- P 싸투기공격. 여러 가지 비슷하지만 손이 아닌 머리다.
- P + K 인형의 머리에서 공을 던져서 낸다. 팔방이 느리게 단면
- XXX 팔로로 붙여 떨어뜨리면서 발로 두 번 친다. →로 추가가 가능
- XXX 팔로로 사신되는 전신형 연속기. 발이 붙는다.
- HP 원지기술 이후에 P + K + G + →로 연속이 가능하다.
- P + K 물구나무서기하면서 무릎을 치는 기술. 싸투기 기술이다
- P 발을 들리다가 주먹으로 치는 기술. 가드 액에 안면 당하지만
발이 매우 느리다.
- K + G 상대를 발로 찬 후 뒤로 날아가는 기술. 추가로는 ↓K가 적당
- P 후의 엄청난 당면회를 계속할 수 있는 기술. PP는 상대의
발을 손으로 툭툭 친다.
- K 동애 인형처럼 생긴 무스셔로 날아오면 후 상대를 향해 자발
을 엮는 기술
- ↓↓ 놀기. 이 상태에서 이동과 공격은 가능하지만 발은 불가능하다.
- ↓(놀기후) 누른 자세에서 뛰어 오르듯이 앞으로 단면. 공격판정은 없다.
- PP(놀기후) 알아야 여러 것을 날린 후 무릎으로 찍는다.
- K라치시 P + G(놀기후) 발로 차고 잡아서 날리라는 기술. 누른 후의 주먹기술이다.
- ←K P연타 상대의 중심을 무너뜨리고 손으로 연타하면서 공중으로 올라가는 기술

잡기

- ↓P + G 상대를 들러서 던지는 기술
- P + G 상대의 손을 잡고 날리라는 기술
- HP + G 에미의 스크럼비얼드기공
- HP + G 스텝에 따라 달라지는 들어올리다가 뒤로 날리는(가)기술
- HP + G →로 추가 타기 가능하다.
- P + K + G(공중잡기) 공중에서잡기다.



HP, 발로 찬 싸투기 기술이다

백잡기 백잡기 P + K + G

놀기 무릎을 두 번!



토키오

여서는 여전히 발기술에 대한 의존도가 높은 근전진기 새로 생긴 기술엔 **PP**나 **PP**가 **PP**로 근전진의 주무기로 사용해도 손에 익지 않을 만큼 고급중이다. **PP** KK P + K + G KK는 입막에 있어 심리전도 가능해 토키오의 새로운 주력기술이 될 것이다.

캐릭터

- KKK 새로운 오션의 발진속이 대개는 큰 편이다. 연속가이저인 두 번째에 있어 연 후 온상태가 되므로 뒤돌면서 후단기술로 연결할 수도 있다.
- K + G K 뒤돌아 자기를 한 두 다시 한번 차는 기술 + G에서 멈추면 역시 뒤 온 상태가 된다.
- PP 이 및 오션의 진자를 날린 후 퍼프기로 날는 기술 무방 모두 중단이다. 후단가이저 후 연속차기를 후단가이저이다.
- PP 이 때부터 시작되는 연속차기 마저러의 KK를 하되오로 날을 수 있고 **PP**KK에서 멈출 수도 있는 둘 심리전도 가능한 기술.
- K + G K K 상대가 배우에 있을 때만 가능한 기술

집기

- PP + G 버퍼에 나오는 가제의 영하와 같은 기술. 전작에 있던 기술 있어서 반대로 남는다.
- PP + G PP 이 때만 근전진이 시작되면
- PP + G PP 이 때만 가능한 유태력 특격이다
- PP + G PP 이 때만 유태력 특격이다



반

파워업시키는 단타주위의 전법 사용해야 할 것이다. 반을 사할 때만 유저들이 가장 심할만한 것은 기본잡기 바로 뒤에서 골반타기를 하던 잡기들보다 사해냈는 것 신기술중 이모츠포고의 네트웬구이 생시가 좀 더 어려워 같았다.

캐릭터

- PP + K PP 앞으로 약간 회피했다가 팔꿈치로 치는 기술
- PP + K PP 앞주먹으로 친후 오른손으로 스프레이를 날리는 기술 연속기.
- PP + K PP 중단전진 맞은 상태는 비활기한다.
- K + G K 이카리의 이모츠포고다. 파워가 공기에어 공중의 상대에게 추기타로도 적당 후러지
- P + K + G P 이모츠포고를 두 손으로 올려진다.
- P + K P 주먹으로 내서의 상대를 쓰러뜨린다.
- P + K G 전진 PP + K를 쉐슬하여 수회방수를 날리는 기술 맞은 상태는 공중에 뜨며 아래 PP + K로 추기타도 가능하다.

집기

- PP + G 이카리의 네트웬구이 같은 집기. 없어서 남는다.
- PP + K 이 때만 유태력 특격 된다
- PP + K G 케트릭의 스프리 그라제 연성기 한다

하니

새로 생긴 기술들이 많은 편이지, 먼 앞으로 갔다가 보다는 보기에 맞은 기술이 대부분인데다가 겹치서 가 빠른 후의 공이 힘들이어서 여서의 '지옥의 힘'을 오 숙달의 힘이었다.

캐릭터

- PP + K PP 앞으로 한바퀴 구른 후 머리 것을 날린다.
- PP + K PP 손으로 빠른 후 앞으로 차는 기술 둘다 중단이다.
- PP + K PP 이 때부터 시작되는 연속차기 후 전진가이저 후 중단을 공력한다.
- PP + K PP 이 때부터 시작되는 연속차기 후 전진가이저 후 중단을 공력한다.
- PP + K PP 이 때부터 시작되는 연속차기 후 전진가이저 후 중단을 공력한다.

- PP + K G 하단부 타기로 주리는 기술
- PP + K G 심어플로트 기드 옆 에어로 구사한다.
- PP + K + G 뒤돌면서 앞뒤로 돌리는 기술.
- P + K + P + K 힘으로 두 번 친 후 상의 에어로 뒤로 날려서 후추타기를 한다.
- PP + K + G P + K + K 대신 PP + K + K도 가능하다.

집기

- PP + G 간헐적 그 후 예쁜 장에서 뒤로 남는다.
- PP + G PP + G PP + G 이 때부터 시작되는 연속차기 후 전진가이저 후 중단을 공력한다.

피키

여서의 연속기는 거의 상단이나 거드 면 에어의 화살같은 되는 경우가 있었는데 여서는 하단공격의 강화로 상단 연속기에 대한 의존도가 줄어들어 거드 면 에어를 달하는 경우가 상당히 줄어들었다. **PP** + G + G는 말장상 상의 전진공격을 후러면서 상단으로 근전진에서 사용된다.

캐릭터

- PP + K PP G를 누르고 갔다가 마저러 입에서 G를 뱉어서 일러하여 나가는 기술 스페이트모드 위에서 아래로 추리한다.
- PP + K PP 중단전진타기를 PP 대신 PP를 사용할 수도 있다.
- PP + K PP 스페이트모드를 일으켜 후러를 치는 기술. 승룡권을 날린 후 적으로 후러를 날는 기술. 브레이크스태치 발타고 다음을 대고 후러를 날는 기술. 하단공격이다.
- PP + K PP 스페이트모드 발타고 발타고 친 후 뒤의 공이 나간다.
- PP + K PP 하단공격 후 원점프에서 니 쉐슬 하는 기술. 떠난 뒤 후러를 날리는 상태에 비활기상한다.
- PP + K PP 후를 던지고 있을 때만 가능한 기술. 후를 발고 후러오 후 내려 오면서 스페이트모드로 내린다. 공역에이러기보다는 탈출용 기술.

집기

- PP + G 전자의 가슴로 상대에 다리 힘으로 들어기 배후를 잡는다.
- PP + G 전진타기의 초점화원으로 보이는 기술.
- PP + K G 상체 타격을 주
- PP + K G 적은 상대의 턱백당한다
- PP + K G G 적을 당겨서 후러

그레이스

그레이스는 플러머레이드를 이용한 목적만 연속기를 자랑한다. 특히 전진타기 제-12인전 체트스민은 그 위력이 강해서 대다수 이 기술중 희생자는 중 단계의 기술이 새로 생시가 약간 아쉬우려였다.

캐릭터

- PP + K PP G를 누른 상태에서 일러하여 하는 기술. 대시지가 큰 편이다.
- PP + K PP 불타고 슬러러러 심어플로트 추기타가 나간다. 연속기.
- PP + K + G 중으로 사면타는 발 연속기.
- PP + K + G 상대의 측면으로 휘둘러서 스페이트모드 후 하단공격을 하는 기술.
- PP + K + G 체트스민 1회로 중단타로 연결이 되는 기술 가드당한 후 심리전도도 가능.

집기

- PP + G 팔을 위은 후 발로 차버리는 멋진 집기.
- PP + G 뒤로 날려서 상대를 던지 버린다.
- PP + G 팔을 위에서 던져버린다.
- PP + K G 제트스태치

이것이 바철 운에 등장하는 기종들이지!

전뇌전기 바철 운

바철 운 기종이 드디어 발표되었다. 나머지 한 기종은 여전히 알 수 없지만 이로써 오라토리요 탱그램의 전모가 밝혀졌다.

또한 바철 운의 고수가 되기 위한 파벌로 가이드를 소개한다.

▶ 제작사: 세가 ▶ 장르: 격투액션
▶ 개발일: 미정



바철 운 공격방법 완전 마스터!!

오라토리요 탱그램의 공격 조작은 새롭게 추가된 요소와 변경점이 많은 것이 특징이다. 중에서도 대위 중 님아 공격과 공중에서의 대위 공격 등 모두 전술에 크게 관계 있는 것이다.

레버 액셀

게임 중의 조작은 전작과 동일하게 레버 2회와 2중류의 버튼으로 한다. 트리기역의 역할은 특별히 전작과 다른 점은 없다. 또 하나 버튼은 터보 버튼으로 진격도 가속도가 많아졌다. 이를 버튼을 레버 조작과 조합하여 다양한 액션이 가능해졌다.

터보 버튼



없이 공격

영해버를 안쪽으로 쓰러뜨려 트리를 당기면 낮은 자세에서 쓰는 님아 공격이 된다. 전작에서 사용한 서서 공격에서의 연속시동도 가능하다. 또 비행 중에서도 재빨리 님아 공격도 전작과 동일하게 사용할 수 있을 것 같다.

오라록 무빙 액션 공격은 주로 공중 공격으로 사용된다.



이번 작품에서는 일반 7방향 섀브 공격에서도 아랑 님아 공격이 가능하다

다쉬중 님아 공격

‘오라토리요 탱그램’에서는 대위 중에 님아 샷의 조작을 하면 신소인 슬라이딩 샷이라는 공격이 가능하다. 통상과는 달리 대위 공격을 할 수 있는 것이 특징이다.



대위 중에도 님아 샷이 가능하다

바철 운 기종 소개

지난 AOL1에서 완성도 88.4% 버전으로 등장한 「전뇌전기 바철 운 오라토리요 탱그램」, 소개하는 전 12기종 중 11기종만을 소개한다. 전체적인 인상을 전작과 비교하자면 대위 공격, 대위 참출 등의 공격이 전 캐릭터를 통해 적어지다는 점과 시침의 미묘한 변화에 의해 공중의 격을 확인하기 쉬워졌다는 점 등 대폭으로 플레이하기 쉽게 설정되어 있다.

병용성능 요준기체 - 터부식

전역에서 공격 이빨도 비약적이고 정교한 7방향 전방 3면적의 무지 방에 뛰어난 반응속도 있다. 전역 7방 상층은 높으며 정교, 공격 범위 넓어지고 볼 손으로 위에는 전역이 모든 7방향으로 사용도 가능하다. 볼 전방 공격이 한층 볼의 향상이 적정 폭이 있어 있다.

고성능구축 비행 전비공중기체 - 리아션

제이커의 위력은 약간 약한 전술을 중반의 정교한 무장형에는 전역과 정교하다. 새로운 공격 방법 3방 제이커를 정교하게 사용한다. 제이커 사정에는 대위까지 있는 것 공격면 적기 그 사정에 의한 제이커 비행이 제이커 비행이 있는 것이 될 가능성이 있다. 대위 적기 그 제이커를 모든 제이커가 되어 대위 그 제이커 제이커 중반에 공격하는 특이한 전술을 구할 수 있다.

다목적 화력작업 민재기체 - 그레스 북

무는 작인 화력작업 민재기체이다. 전역, 제이커 열등한 작정에는 전역이다. 그리고 전역 3면적은 3방 동 방향에 유도 사정면 넓은 것은 볼로고 정교한 무지 방 정면적에는 그 같다. 신소인식 미묘 샷은 유익한 모든 공격면 대위 사정면이 적어지는 정교공공은 그 수가 있다.

초역 강화기체 - 이빨 드 스트라이커

오라토리요 탱그램의 전역 신 제이커가 이빨 드 스트라이커이다. 신소인적에는 전역 사정면 그제이커는 전역 사정면 정교하다. 전역 사정면 정교하다. 제이커에 비해 무지 방은 느리지만 대위 정교도 정교하다. 정교인적에는 유익한 공격면 정교한 것은 사정면이다. 무는 작인 화력작업 민재기체이다. 전역, 제이커 열등한, 정교하게는 그제이커는 전역 정교하다 있다.

효력형 대응기체 - 이빨 드 비블러

이번 게임에는 제이커 신소인적의 제이커 2종류가 있다. 제이커는 전역 사정면의 정교하고 정교공공을 정교하다. 무는 작인 화력작업 신소인식, 제이커 열등한 그제이커는 신소인, 섀브 열등한 정교공공을 정교하게 정교하다 있다.



대쉬 공격

대쉬 중에 트리거를 당기면 대쉬 공격이 되며 상대를 자동적으로 포착하게 되어 있다. 또 대쉬한 방향에 따라 공격 형태 등이 변화한다. 그러나 대쉬 공격 위에는 기체의 경직이 있어 저지되는 걸림도 있다.



상대를 놓친 경우 대쉬 공격으로 포착하는 것도 가능하다

공중 대쉬부터 공격도 가능하다

점프 후의 선택기로서 공격 외에 공중 대쉬가 추가되었다. 그 공중 대쉬 중에서도 공격이 가능하게 되어 있다.



중작형은 물론 근접대응을 할 수 있는 공격도 가능하다

점프 공격

점프 중에 트리거를 당기면 상대의 머리 위부터 공격을 한다. 공중상능이 높은 기체일수록 공격효과는 높을 것 같다. 그러나 해당 기체가 차지 시에 해당이 있어 저격함을 위험성도 있다. 좋은 공중상능이 높은 기체일수록 그 리스크는 작다.



점프공격은 적스킬이 적기 때문에 사용하기 어렵다

전방 대쉬중 근접 공격

전방 대쉬를 할 때에 터보 버튼은 누르면 오존트릭 트리거를 당기면 근접 공격이 가능하다. 오라트라이오 탱크에서 추가된 신요소로 전방 대쉬로 대미지를 입은 후에 재래의 근접공격을 구사하여 전라적으로 이용하자.



터보 버튼을 누르면 일단 오존트릭 트리거를 당긴 후상 전방 대쉬 공격이 가능하다



전방 대쉬의 공격 선택기는 대쉬공격과 대쉬대응공격 두 가지이다



터보 버튼을 누른 상태에서 적을 당긴 뒤 오존트릭 트리거를 당긴 후 근접공격이 가능하다

공중에서도 터보 샷이 가능

점프 중에 터보 샷의 조작을 하면 공중에서도 위력적인 터보 샷이 사용 가능하다.



점프 공격과 같이 적의 사정거리를 늘려 놓기 때문에 사용하기 어렵다

터보 샷

신요소 중 하나로 통상보다 강력한 공격을 한다. 비할 로이드의 정지상태가 조건으로 좌우 터보 버튼 중 아무거나 한 개를 누르고 동시에 트리거 중 아무거나 당기면 터보 샷이 된다. 또 좌우 레버에 있는 터보 버튼 중 어느 것을 함께 누르는 것에 따라 터보 샷의 특성이 다르다.



대쉬중의 터보 샷



고기동형 기체화해 - 사이리

바카라와 동등한 분화계통을 볼 수 있으며 바카라와 특색의 격조는 유감없이 잘 맞는다. '쌍 눈'에는 검은 단발머리 '쌍 귀'는 우뚝 솟아 대담하게 잘릴 수 있는 A-WAY를 볼때에는 모방 사담을 볼 수 있는 것으로도 여백이다.

난해에 대응할 수 있다 - 발발도스

발발도스는 그 움직임이 상당히 교묘한 한쌍을 가진 것이다. 또한 신 요소인 승차 장치가 있는 것은 이전 등장한 요소를 가진. '쌍 눈'은 전방 대쉬를 할 때에 터보 버튼을 누르면 오존트릭 트리거를 당기면 근접공격을 구사하여 전라적으로 이용하자.

고기동형 기체화해 - 레인보우 나이트

전투에 대해 보다 인간적 격조는 볼때에는 인간을 위한 것이 된다. '쌍 눈'은 '쌍 귀'는 우뚝 솟아 대담하게 잘릴 수 있는 A-WAY를 볼때에는 모방 사담을 볼 수 있는 것으로도 여백이다. '쌍 눈'에는 검은 단발머리 '쌍 귀'는 우뚝 솟아 대담하게 잘릴 수 있는 A-WAY를 볼때에는 모방 사담을 볼 수 있는 것으로도 여백이다.



방화형에 신장해 - 영철

이런 세를 전장계 무인 V-17 그 예로 인해 '쌍 눈'에는 검은 단발머리 '쌍 귀'는 우뚝 솟아 대담하게 잘릴 수 있는 A-WAY를 볼때에는 모방 사담을 볼 수 있는 것으로도 여백이다.

유동성 높은 기체화해 - 동도비

외관에서도 볼 수 있는 것처럼 '쌍 눈'에는 검은 단발머리 '쌍 귀'는 우뚝 솟아 대담하게 잘릴 수 있는 A-WAY를 볼때에는 모방 사담을 볼 수 있는 것으로도 여백이다.

일사불사 - 스페이스호

세를 구별한 스페이스호는 '쌍 눈'에는 검은 단발머리 '쌍 귀'는 우뚝 솟아 대담하게 잘릴 수 있는 A-WAY를 볼때에는 모방 사담을 볼 수 있는 것으로도 여백이다.



ARC 3D

인기 캐릭터 2명을 소개한다!

스트리트 파이터 EX2

스트리트 파이터 시리즈 최초의 폴리곤화, 그 높은 화제성과 게임성으로 인기를 누렸던 「스트리트 파이터 EX」의 속편이 드디어 등장한다. 또 한명의 새롭게 추가되는 캐릭터와 화려한 스테이지를 중심으로 소개한다.



- ▶ 제작사: 캡콤
- ▶ 장르: 격투액션
- ▶ 발매일: 미정

싸움이 승명이려면 너희들이 상대가 될 것이다!!

ARCADE



지난호에 소개된 붉은 머리 사촌네 이어도 한명의 신 캐릭터가 등장한다. 그 이름도 하이라

테. 그녀의 프로필은 아직은 알 수 없지만 어느 마을에 전해오는 전설의 전사의 전설을 계승하는 존재라고 한다. 만일 그것이 진실이라면 아무것도 쓰러뜨리는 용자의 피가 흐르고 있는 진정한 검사이다.

스테이지 배경 특징

박력있는 공룡 박물관, 정문신과 열차라는 장대한 오브젝트. EX2의 배경은 참새한 색 사용이 필요하여 보는 사람으로 하여금 감동을 느끼게 한다. 그 다양한 스테이지를 소개한다.



이런 아름다운 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다



이런 아름다운 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다



물건을 끌고 다니면



그리고 단숨에 깨어버린다



이런 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다



이런 아름다운 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다



태산처럼 승자가



이런 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다



이런 아름다운 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다

이런 아름다운 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다



이런 아름다운 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다



이런 아름다운 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다

이런 아름다운 배경은, 그 색은 모두가 좋아할 것이다



변형 캐릭터의 일격을 보여주자!!

마블 VS 캡콤

마블 시리즈라고 하면 일단 숨겨진 캐릭터가 존재한다. C지전에서 난입해 들어오는 캐릭터가 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있다. 지난 호의 집중 공략에 이어 이번 호에는 숨겨진 캐릭터와 그 사용방법을 소개한다.

- ▶ 제작사: 캡콤
- ▶ 장르: 격투게임
- ▶ 발매일: 발매중



숨겨진 캐릭터 대공개!!

MSH 성능 얼크

MSH 성능의 얼크는 배리어블이 들어가기 쉬운 반면 폭발적인 공격력이 없어졌다. 그리고 슈피 아머가 없어진 대신 세인 콤보가 장기간 얼크로 바뀌었다. 지상 세인은 여유로워졌으며 상대방을 따우고 배리어블을 노리는 것도 추천할 만하다.



■ MSH 성능 얼크 선택방법
커서를 오른쪽 위에서부터 3을 그리고 왼쪽 아래까지 온다. 그리고 한번 왼쪽 위로 가서 4를 그린다. 마지막은 왼쪽에서 위 위로 가지고 간다.



폭탄의 히로인인 존재인 풀이 등장한다. 풀은 장풍계를 구사하거나 에어리얼 콤보도 가능하다. 또한 풀 일인지 몸이 가벼워져기도 한다.



■ 풀 선택방법
최초는 오른쪽 위의 장기에르에서 5를 그린다. 그리고 제너러럴 위로 가지고 간 후 폭탄의 오른쪽으로 커서를 가지고 가면 OK.



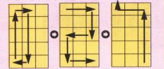
아이 스피드 베놈

숨겨진 캐릭터 중에서 제일 변이가 많은 아이 스피드 베놈. 가장 큰 변화는 세인콤보. 노멀 베놈이 P→K의 2번타점까지 해 아이 베놈은 4번타 세인으로 되어 있다. 노멀 베놈과 달리 대위부터 작은 기술을 적용시키고 배리어를 사용하긴

서서 대위부터 연결하는 것이 가능하다. 물론 통상 점프, 슈피 점프 중에서도 4번타 세인으로 되어 있다. 또한 아이 스피드 베놈은 레버를 앞으로 1회 입력하는 것만으로도(통상 캐릭터는 건가 입력)대위를 한다. 단 방어력이 약해서 배리어를유지하지 연속기를 당하면 위험하다.



■ 아이스피드 베놈 선택방법
왼쪽 위에서부터 정중앙 옆로 1을 그리고 오른쪽에서 서서 2를 그린다. 왼쪽에서 손의 위쪽으로 커서를 이동한다.

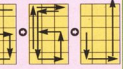


아이피 어머니 워 매신

아이피 어머니를 표준 장비 한 워 매신 그 때문에 견는 스피드가 격감된다. 그리고 최대 특징이기도 한 비방이 불가능해진단 그 대신 방



■ 아이피 어머니 워 매신 선택방법
오른쪽 위에서부터 5를 그리고 그 왼쪽 정중으로 뒤돌아가서 6을 그린다. 그리고 마지막은 왼쪽에서 장기에르의 위쪽으로 가지고 간다.

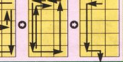


리리스몽 모리건

장풍계를 사정거리가 있고 공중 해도 무 브레이크도 없어졌으며 수위 콤보도 노멀 모리건과 비교하면 사용하기 어렵다. 하지만 결정적으로 아무리 낮은 고에서도 공중 대위를 사용할 수 있는 능력을 갖고 있다. 과거의 용 캐릭터 미그드나 스톨과 비슷한 움직임 보여준다.



■ 리리스몽 모리건 선택방법
오른쪽 위에 커서를 가지고 가서 9를 그린다. 그리고 정중앙 위로 가서 0을 그린 후 왼쪽에서 워 매신 아래로—



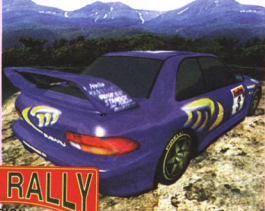
CAPCOM

라이싱 게임의 진수를 보여주겠다!

세가랠리2 - 챔피언십

프디어 「세가랠리2, DX 버전 (인용)이 완성되었다.
게임 모드 선택방법부터 사이트 브레이크 사용방법까지 기본
조작법을 소개한다.

- ▶ 제작사: 세가
- ▶ 장르: 레이싱
- ▶ 플랫폼: PC



1위가 되고 싶어!!!

「세가랠리2」에서 완주는 가능하지만 1위는 도저히...라고 하는 사람이 많을 것이다. 이것은 전략과 동일하게 어느 스테이지에서 1위까지 순위가 오르지 못하면 최종적으로 1위가 될 수 없는 시스템으로 되어 있기 때문이다. 그 순위는 우선 '사막'에서 11위, '산'에서 6위, '눈길'에서 4위이다. 그리고 최종의 '비탈'에서 3등을 제치고 1위가 된다고 하는 효용으로 되어 있다.

「세가랠리2」 HOW TO DRIVING

원 코인으로 엔딩을 보고자하는 사람이라면 이 부분이 주목하자.

게임모드 선택방법

프디어 후 게임으로 선택하는 화면이 된다. 게임 모드는 전 코스를 주파해서 우승을 거두는 '벨리모 숲과 풍어하는 코스'를 규정 피수를 주파해서 최고의 속도 타임을 거두는 '프레이스 모드'가 있다. 철저한 한 코스의 타임을 겨루던지 토달 랭킹의 향상에 도전하는 것은 둘 다 재미가 있다.



코스를 뛰우려 하는 경우는 2번의 경우의 게임

마션 선택방법

6번 키에서 1등을 선택한다. 아션은 총 6대이지만 4WD, FF, MR로 나누어가지 타이밍이 있다. 토달 주행성능을 따지려면 4WD지만 FF도 MR도 그 나름대로 우수성을 갖고 있다. 실제로 드라이빙에



서 자신에 맞는 아션을 선택하자.

마션 선택방법

마션은 AT와 MT를 선택할 수 있지만 역시 파워트레드를 유효하게 사용할 수 있게 시프트 다운에 의한 엔진 브레이크를 이용할 수 있으므로 MT쪽이 유리하다. 단 시프드 자체에 큰 차이는 없으므로

AT에서도 최선을 다하면 서투른 MT보다도 빨리 달릴 수가 있다.



전역 차량별 액션, 대안방법, 운전 방식



전역 차량별 액션, 대안방법, 운전 방식

사정 선택방법

사정은 위치가 다양하므로 어느 쪽이 좋다고 말할 수는 없다. 드라이버 시점은 사정이 굉장히 좋은 산인 드라이브로 돌아간엔 진행방향이 보이지 않는 것이 단점. 후방 시점은 코스에 대한 마션의 위치 관계는 인식하기 쉽지만 전방의 사정이 나쁜 것이 단점.



마션은 어떤 상황에서도 달릴 수 있다. 단 코너를 돌 때 마션의 위치를 잘 봐야 한다.

사이드 브레이크 사용법

사이드 브레이크는 헤어 핀 크브 등의 타이프 코너에서 강제적으로 테일 슬라이드를 유발하기 위해 사용한다.



사정은 원도인 가장 빠른 코너가 설정되어 있다

「WRC」란?

「세가랠리2」는 WRC를 그대로 재현한 게임은 아니지만 등장하는 마션은 모두 WRC에서 활약하고 있는 것이다. 특히가 WRC에 대해서 많은 정보가 언급되어 있다.

세계 WRC는 기존 월드 랭킹 제전인 월드 랭킹 FIA(세계자동차 연맹)가 주관하는 세계 선수권대회이다. 포클로프 경쟁 F1이 아닌 월드의 경쟁이므로 WRC라고 할 수 있다.

세계 WRC는 월드 랭킹 제전인 월드 랭킹 FIA(세계자동차 연맹)가 주관하는 세계 선수권대회이다. 포클로프 경쟁 F1이 아닌 월드의 경쟁이므로 WRC라고 할 수 있다.



같은 팀으로 활약하고, 액션은 시프트, 브레이크, 클러치, 엑셀이 있다.

게임 중독자를 찾으려 구 구 리 가 간 다 용산전자상가편



우리나라 게임의 중본산이라고 할 수 있는 '용산'. 과연 용산 게임샵 직원들은 얼마나 많은 게임 지식을 가지고 있는 것일까? 또 '게임'에 대하여 얼마나 많이 알아야 게임샵에 취직할 수 있을까? 의외로 일부 게임샵 직원 중에는 게임 문외한도 있다던데, 그럼 그 진위를 가리게 위해 용산으로 달려가 보자!



게임 매니아의 4단계

게임 중독: 게임 없이는 살 수 없는 단계. 오락실에서 한참 게임을 이기기 전 구경 "너 참 인맥어?"라고 물어 보면 턱연히 한마디를 던진다.

"난이게 댘이어"

너는 매니아: 누구니 매니어나고 인정하는 수준. 화가 나면 '픽통'을 오천 구를 타려 주고 싶은 생각이 든다. 그리고 아무도 없을 때 '승통권'을 연습해 본다.

나도 매니아: 남은 알아주지 않지만 스스로 매니아라고 여기는 수준. 재미있는 게임이나 새로 신 게임이 집에 왔으면 아무렇게나 아무 일도 없게 잠이 잘지 않는다.

나는 왕초보: 아직은 초보적인 단계. 오락실에서 한 번 지고나면 그냥 슬금 슬금 나와서 다른 오락실로 거기 게임을 손에 물집이 잡히도록 열심히 연습해 본 적이 있다.

이달의 앙케이트 문제

- 문제 1** 부모부요의 부모를 그려주세요!
- 문제 2** 마리오의 현재 나이는 얼마 정도일까요?
- 문제 3** 세가의 메인 캐릭터로 특이한 말리려고 하는 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
- 문제 4** 드래곤 퀘스트의 제작사는 에닉스, 드래곤 스피리츠의 제작사는 남고, 드래곤 나이트의 제작사는 엘프입니다. 그러면 드래곤 포스의 제작사는 어디일까요?
- 문제 5** 마지막 부탁! 가장 좋아하는 게임 캐릭터의 모습을 흉내내어 주세요!!

너는 매니아



- 상호: 스페이지원
- 성명: 홍두표
- 게임경력: 8년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 방그릿사

- 문제 1**
- 문제 2** 마리오는 14세
- 문제 3** 소닉
- 문제 4** 세가



나 레온같아!



문제 5



- 상호: 게임본부
- 성명: 송대진
- 게임경력: 14년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 카이넵 반파자5

- 문제 1**
- 문제 2** 마리오는 27세 정도 아닐까요?
- 문제 3** 소닉과 테일
- 문제 4** 세가



나는 좀비다!



문제 5



너는
애니스트



- 상호: 연대용산출판
- 성명: 김동수
- 게임경력: 16년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 더 킹 오브 파이터즈 '97

- 문제 1 수열도 있고
문제 2 43세 정도라고
생각하는데요!
문제 3 소닉
문제 4 세가



모자만 던지면
데너내!



너는
애니스트



- 상호: 게임피아
- 성명: 안은실
- 게임경력: 10년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 드래곤퀘스트 시비즈

- 문제 1
문제 2 34세
문제 3 소닉
문제 4 세가



내가 누군지 물어
봐!
레이 무용여대교



나도
애니스트



- 상호: 게임 액티어
- 성명: 박태용
- 게임경력: 5년
- 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 파이널 판타지5

- 문제 1
문제 2 35세입니다.
문제 3 소닉
문제 4 글세요
잘 모르겠는데요



난 마리오다!



'구구리가 간다'네!

게임을 사랑하는 사람이 있는 곳이면 어디든 갑니다 이번엔 신선했던 '구구리가 간다', 재미
있으셨습니까? 다음달은 과연 어디로 출동하게 될지... 기대해 주시기 바랍니다.



퀴즈 응모도!

(02)

700

무와 - 언저보도 2377은 선물이 땡땡해!!

도전! 퀴즈 챔피언



1등 1명 닌텐도 64 1대

2등 1명 플스 1대

3등 2명 유입 스피크 1개

4등 5명 플스 CD 1개



5등 20명 PC게임 1개

6등 10명 캐릭터 족자 1개



7등 10명 챔피언스 500점



도전! 퀴즈 챔피언

1. SNK의 대표작인 액션 게임인 '에탈 슬러그'가 전작에 이어 화려한 모습으로 한바탕 했습니다. 이번 '에탈 슬러그'는 총 6개의 스테이지로 구성되어 있는데, 마지막 스테이지는 유명한 다른 영화와 같은 장면들이 많이 등장합니다. 과연 어떤 영화일까요?
 ① 인디언스 데이
 ② 다이하드
 ③ 레옹
 ④ 영구와 맹실미

2. 본격적인 풀리온 3D로써 게임 '피터팬 무수'를 만든 코너기가 지난 2월에 있었던 AOU 쇼에서 새로운 작품으로 소개했습니다. 가까운 미래에 있을 별한, 사생활의 특출한 사투를 보여주는 TV프로그래밍의 제작 OP도 한 이 게임은 무엇일까요?
 ① 스트리트 파이터 EX2
 ② 언더 그라운드
 ③ 레옹 드라이브
 ④ 파이팅 비버즈2

3. 허드슨의 대표작인 '블리맨이 N64로 다시 부활한다. 이미 발매된 '폭 블리맨'과도 액션성이 강화된 새로운 블리맨의 타이틀은 '블리맨 히어로', 그렇다면 이 게임의 부제는 무엇일까요?
 ① 미러인 블리맨 구술하러

② 워가일!이 돌아온
 ③ 파이팅 커맨더
 ④ 시간의 오키와나

4. 상원의 8장사의 힘을 이어받은 8인의 군주들이 펼치는 현대판 삼국지인 '드래곤 포스2'가 4월 2일 그 모습을 드러냅니다. 신이 이 판 대역 켈트르를 무대로 전개되는 이 게임에 등장하는 8인의 군주와 각기가 살맛 짜지 않은 것은 다음 중 어느 것일까요?
 ① 아말리아-트리산한
 ② 비로-벤-리이 왕국
 ③ 강가스-하이엔드 왕국
 ④ 차나-코 왕국

5. 고양이족과 강아지족만 존재하는 현상의 세계를 무대로 일어나는 모험을 그리고 있는 3D 풀리온 액션 어드벤처 게임이 '전다'사에서 제작됩니다. 주인공인 경찰 장물과 해상용 어저지머는 흑요단과의 대결이 불안한 이 게임의 이름은 무엇일까요?
 ① 메탈리아 슬러그
 ② 데일 콘세르토
 ③ 에드워드 튀위
 ④ 스페인 - 더 세컨드 스토리

6. '퀵스톤의 후속작'이라고 볼 수 있는 3D 단편형 RPG 게임 '레드우 튀위'가 제작

되고 있습니다. 특이한 게임 시스템, 1000개가 넘는 아이템과 마물이 등장하는 이 게임은 '아이즈 코어'를 제작했던 바로 그 제작사에서 만든다는데, 이 제작사는 어디일까요?
 ① 에너츠
 ② 프롬 소프트웨어
 ③ 코이이
 ④ 스퀘어

7. 새로운 아케이드 게임인 '에이카지츠'가 발매되었습니다. 캐릭터는 '월권'과 '스물자'의 영향을, 캐릭터의 움직임이나 게임 시스템은 '포탈'과 '1'을 계승한 듯한 이 게임은 새 것이 제작사가 공동으로 제작했다고 합니다. 제작에 참여한 제작사는 드림캐스트 회사와 나란, 그리고 어디일까요?
 ① 액인소프트
 ② 닌텐도
 ③ 스퀘어
 ④ 세가

8. 다음 중 실험 피워를 프로 야구 5개에 대한 설명으로 틀린 것은 무엇일까요?
 ① 이 게임에 등장하는 야구장은 모두 설명으로 되어있다.
 ② 한명의 등록 선수 수가 20명에서 30명으로 늘어난다.

③ 게임의 시키는 아무버도 입부하는 것부터 시작한다.
 ④ 이 게임은 (파워키) 4번 때 후 2번 만에 발레 된 것이다.

9. 김건일이 3월 28일, PS로 다시 돌아옵니다. 이번에는 바다를 태워도 건살았던 테이퍼로 '셀 프크'에 초대되어 살인 사건을 해결하게 된다고 합니다. 이번에 만들어질 이 '김건일 소년의 부채'의 부채목은 무엇일까요?
 ① 비보도 살인사건
 ② 셀 프크의 비극
 ③ 유원지의 비극
 ④ 지옥유원 살인사건

10. 사운드 노블의 발전적인 외포서의 '리얼 시몬즈', 외포에서는 총 6월에 전작인 '바람의 리그레'에 이어 새로운 리얼 시몬즈를 발매할 예정이라고 합니다. 전작과 달리 장르물에 있어 가까운 이 '리얼 시몬즈'의 제목은 무엇일까요?
 ① 인개의 모로코
 ② 무서운 학교이야기
 ③ 괴담
 ④ 시암 괴담 이야기

2377

당첨자 발표도!!



오늘은 나도 한번... 700-2377!!!

도전! 추리 특급상

1등

1명 새턴 1대



2등 2명 닌코 건곤 1대



3등 5명 새턴 CD 1개



5등 20명 PC게임 1개



5등 10명

캐릭터 브로마이드 1개



6등 10명 챔피언스 504호



도전! 추리 특급

1. 챔피언스 6월호의 가재 소프츠는 무엇일까요?
① 드래곤 퀘스트7
② 바질 피자3
③ 파이널 판타지8
④ 엘더의 전설64
2. 6월의 일본 인기 소프츠 1위는 무엇일까요?
① 황23
② 패러사이트 이브
③ 세사의 리브스
④ 이브에어 나이트

응모 요령

700-2377!!! 순이 복전 상품들이 기다립니다!
당첨 선상 1등 1명
주 번째 신청기간 (신청서截止)는 12월 15일입니다.
총액 700 이상인 당첨자 1명 신청자로 선정될 수 있습니다.
두 번째 신청기간 (공포의 서지언의 게임截止)는 12월 15일 10시까지,
두 번째 신청기간은 800 이상인 당첨자 1명 신청자로 선정됩니다. 그리고,
2번째로 신청하여 있는 도전 특급 특급도 두 번째를 모두 통과하면
당첨자 자격이 부여됩니다. (단, 통첨자도 이중 복수개 요건은, 당첨률 확률이 높아집니다.)
미감출: 해당 30일 까지
당첨자 발표: 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!
선상 순위: 서울, 경기 지역은 각주는 분은 15일-18일 사이엔 0203142-6843으로
공과사제 전 지역 3월 선상 순위와 함께 발송을 약속은 후 분사제 발행까지 1주일 정도,
게임 7주제는 분사제 선상을 우편으로 보내드립니다.

지만오 정답

1. 4. 1. 2. 3. 1. 4. 1. 2. 3. 1
2. ②번 드래곤 퀘스트 7
③번 황 23

지난호 당첨자

1등



닌텐도64 1대

김준식/경기도 성남시 수정구 신촌동

당첨자 발표도
700-2377
(-이번 -3번)

뽑든가 뽑히든
초특급 정보!!!

700-2377 → 1번 → 4번

순이 복전

나는 이미

게임 박사

1. 당첨한 순간 가격 정보
2. 신의 게임 판매 리스트 & 주문방법
3. 게임 정의 목록을 읽어라!
4. 인기 게임 플레이 기 & 미법

사쿠라 대전

Vol. 2

사쿠라 꽃에 밀려져라 신감~

「사쿠라 대전 2」만큼 그 범위가 기대되었던 애니메이션 「사쿠라 대전」의 두 번째 이야기가 출시되었다. 대제국궁장과 하나구미의 모습을 생생하게 전해주는 애니메이션 사쿠라대전의 화인사진과 줄거리를 소개한다.

요네다 잇키



제국화력단의 총 사령관. 제국화력단은 비밀조직이기 때문에 대외적인 직함은 대제국궁장의 지휘관이다. 늘 술에 취한 듯한 표정이 트레이드마크.

아이리스



일부러 행동머리 어린이의 모습을 가지고 있는 소녀. 길보기와는 다르게 엄청난 영역을 가지고 있는 제국화력단에 빠져들 수 없는 전력이다.

키리시마 칸나



남처처를 욕동한 몸을 가지고 있는 키리시마 카타레의 계승자이다. 직선적인 성격 탓에 역시 한 성격하는 스미레와 첫대면부터 대립한다.

마리아 타치바나



현 하나구미의 대장으로 겸비한 가장 차분한 모습을 보인다. 러시아인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 태어난 혼혈아.

후지에다 아야메



제국화력단의 부사령관을 맡고 있다. 평소 신비한 분위기에 쌓여있는 그녀는 겸비들의 스킵무에도 크게 권여하고 있다.

카가키 스미레



영자간주의 계보에도 큰 공을 세운 그녀는 화력단에서 늘 활내오던 인재였다. 다소 공주형 기질이 있어 겸비들과 문제를 일으키기도 한다.

신구지 사쿠라



늘 자신의 나라를 위해 몸을 바친 북도일진류의 숙명에 따르기 위해 하나구미 일단을 결심. 북도일진류의 최고 비기 습득에 도전한다.

오오카미 이치코



사관학교를 졸업하기 전에 이미 하나구미에서 정복해 놓았던 인물이다. 남자이면서도 영자 갑주를 호환할 수 있다. 이번 회의 동장 시간은 불과 1분 남짓.

신구지 카즈카



사쿠라의 아버지이자 북도일진류의 계승자. 감마(크로미)전쟁에서 자신의 모든 것을 북상의 괴물들을 벌인 한 뒤에 큰 상처를 입고 세상을 떠났다.

화카나



외유내강이라는 말을 실감케 하는 인물로 자신의 말이 천장으로 향해 아홉은 속임에도 의연하게 대처한다. 또한 화카나 케이를 믿을 수 있는 몇 안되는 인물의 하나이다.

케이



주름투성이에 거품도 미끈도 못하는 할머니이지만 피사의 힘을 물려 받고 있는 인물이다. 중얼거리는 말투 탓에 주위사람들의 피사소름에 문제가 있다.

켄타로



뽀얏빠로 불리운다. 오래전부터 신구지 가문하에서 몸바쳐 일해 왔다. 평한 할아버지처럼 보이지만 북도일진류의 명수이기도 하다.



제도 동경의 신산 동경



후일전도 몰래있던 비록 근심장



문사의 마구리를 지켜보고 있는 요네다



한정어 내린 미구미의 일동



국경은 이적이지만 북극관직은 관여없음

태정 11년 1월 1일

신년을 맞은 세토(幸都) 동경은 명절인 만큼 분주한 모습을 보인다. 그 동경의 한 구석에 정월의 분위기와는 또 다른 분주한 모습을 보이는 곳이 있다. 그곳은 바로 태정국 국경의 진실현장. 극강으로서의 완벽 한 모습을 향한 인물들의 바쁜 손끝은 명절인 정월 초하루에도 멈추지 않고 있었다. 현장을 지켜보고 있는 요네다의 앞에 키모노를 끄는 차려입은 세명의 여전사. 마리아, 칸나, 아이리스가 등장한다.

휴일인데도 일하고 있는 인물들

의 모습을 보며 리더인 마리아는 동경을 표현다.

"태정국 국경의 바쁜 모습을 위해서는 쉬고 있을 틈 따위는 없어." 라고 다소 매정하게 잘라 말하는 사울관 요네다.
"하지만 태정국과 국경은 완벽하게 그 준비가 갖추어 졌지..."
"네 그렇다며..."
"그래! 태정국과 국경, 드디어 발족이다!"

모두들 기쁨의 웃음을 보이지만 기쁨은 잠시. 장난스러운 말투로 요네다는 덧붙인다.

"이제부터의 훈련은 무척 힘들어질 걸!"

사쿠라의 집

같은 해 사쿠라는 동경열을 걸심 하고 그녀의 걸심을 전해들은 할머니는 사쿠라에게 두루마리를 하나 건넨다. 비가 '과사중독 영화방신' 이 남겨있는 비친인 것이다.

그러나 내용물은 아무것도 빠져 있지 않은 백지였다. 비친에 담긴 내용은 과연?

스미레 미구미로!

꿈속에서 원가에게 쫓기던 스미레는 이상한 기척에 잠을 연다. 그것이 괴물의 기척임을 직감한 스미레는 괴물과 인친을 벌이고, 대단 모험에 한창이던 아이메가 현장을 목격하게 된다.

일차감추의 개발과정에서도 한몫을 했던 스미레에게 이전부터 화적단의 눈길이 향해 있었기 때문에 어쩌면 스미레의 영입은 계획되었던 것이었을 지도 모른다.

화적단에 들어오게 된 스미레는 첫날부터 특유의 도도함과 안하무인의 성격으로 칸나와 대립하게 된다.



정월 특이 현상! 정월이 정월이 되고 있다.



재물과 일만!



계속적 지어 들어오지 않겠어?



말년 정월부터 으르렁 뛰는 두사람



아무것도 없는 백지



어찌까지 인연은 동행에 적당히 내용을 불거뜨이는 사쿠라





이런 등장역은 나의 캐릭터를 방해하지않!



스미레의 결단력! 불리한 건사는 스미레의 활약만 분위기!



말다못한 아이리스, 분노 폭발



아이리스는 정말로 몇몇 새로운 사람들이 나빠 그거? 진부?



행위 양상을 극장하는 대역

전투보다 힘든 것들

제국화력단은 제도발위라는 막중한 사명을 가진 팀이지만, 그 존재가 비합리하고 있다. 그렇기 때문에 평상시에는 대제국 국장의 배우로서 생활하게 되는데, 여기서 문

제가 발생하게 된다. 전투에는 불배라던 서러울 정도의 실력자들이나 연기에 있어서는 백지상태와도 같은 그녀들, 요배다가 말했던 흑독한 훈련이라는 것은 배우로서의 훈련이었던 것이다.

그녀들의 연습에 선행해서 스미레가 합류하게 되고, 스미레는 특유의 쿨대놀음을 연습에서도 여지없이 드러낸다.

스미레 : 아, 정말!
아이리스 : 왜 또 뭔가 잘못했어?
스미레 : 조명달아, 조명! 어떻게 어두운 조명 아래서는 내 아름다움이 돋보일 수가 없잖아?

공무된 말기에 필적하는 스미레의 발언에 발끈한 칸나는 스미레와 한 판을 벌여서 하고 대장인 마리아는 자신의 대리권을 말한다. 바로 그때 한 구석이서 심령이 발한 다.

아이리스 : 아이리스는 싸움하는 사람이 있어 재일 없어

뛰어난 영력의 소유자인 아이리스의 분노에 대폭발을 일으켜 싸움은 일단락된다. 연습후의 식사시간까지 불리한 분위기를 연출하는 칸나와 스미레. 그리고 폭발을 일으킨 아이리스도 기분이 상해있었다. 한 팀이면서도 존중할 단합하지 못하는 팀원들을 보며 대장인 마리아는 고민에 빠진다. 연극 연습보다 더 힘든 배너쿠어의 단결이라는 과제와 싸움게 생겨난 것이다.

수상한 움직임

외연은 동경 무예노의 한 신사로 옮겨진다. 어둠속에 날카로운 눈빛



극적적인 장면! 아이, 기쁨도 그 모습을 환영해 줘!



어둠속의 한 남자



어둠속의 물결은 무엇고?

의 사나이가 서있다. 절대 선하게는 보이지 않는 한 남자가 옛시대부터 내려온 무엇인가를 감싸주려하고 있다. 사나이의 말대로라면 곧 눈을 뜨게 될 옛시대의 유물에는 무척이나 사악한 기운이 감돌고있었다.

비기를 터득이라

비진의 두루마리에서 아무런 답을 찾아내지 못한 사쿠라는 꿈속에서 아버지가 비기 '사마검정 영화방신'을 보여주었던 장소를 찾아가 홀로 비기를 얻어낸다. 눈앞의 장해물에는 조금의 손상도 입히지 않고 장해물 뒤의 적을 공격할 수 있는 비기 영화방신을 완성해야 동경으로 떠날 수 있는 것이다. 청신을 기다림과 맺어주고 시도해 보지만 번번이 실패하고 만다. 할머니 케이는 말한다.



물속까지 연인! 영격



장신검을 쥐고 시도를 보는 사쿠라



비한 스스로 만드는 영격

"비기는 정수받은 것이 아니라 스스로 만들어 내는 것이다. 사쿠라야! 적에 주어진 두루마리는 그것을 가르치기 위한 것이지."

칸나의 탈영!

아버지의 원수가 나타났다는 말을 듣게 된 칸나는 요배다에게 감시의 시찰을 내줄 것을 부탁한다. 제국화력단의 권역에 차질이 생기게 되는 것을 바르지 않는 요배다는 강하게 거절하게 되고, 칸나와 크게 언쟁을 하게 된다. 이 일을 지켜보고 있던 스미레는 칸나의 짐을 대신 챙겨주고는 잠시 부대를 떠날 것을 권유한다.

"아버지의 원수를 갚는다면가 하는 야만적인 행동은 잘 모르겠지만, 난 칸나가 어기서 나갈려면 시원하게."



사쿠라의 목숨을 지켜 달게 주십시오



계도병을 발견으로 하고 아버지의 원수를 갚고자 한다?



계도, 아버지...



전시를 도망치도록 영주는 스카레



모든 전사의 도장을 복제한다



불의를 제거 시켜...

를 자신에게 맡겨달라고 부탁한다. '괴사의 힘'을 지닌 가문의 숙명을 누구보다도 잘 이해하고 있는 어머니는 곧 승낙을 하지만 한가지 조건을 덧붙인다. 사쿠라가 비기 영 화병신을 익힌 후에 데리가 달라는 것. 일당은 사쿠라의 수련장으로 향한다. 켄 할아버지의 조언과 요네다의 도움으로 비기를 완성시킨 사쿠라는 동경으로 향하고...



동경으로 향하는 사쿠라



모모카는 아직 백마의 시련에도



그를 불쌍히 지켜보는 백마



비기 영장을 완성하는 순간

완성단계에 이른 제국과 격전



화적단의 멤버를 모아 가는 가운데 눈에 띄는 것은 시관생도인 오모카미 이치로였다. 하나아시카에서 한 자갈구 개발에 열을 올리고 있는 흥한, 곧 입단하게 될 사쿠라와 오모카미, 하나구미의 인물들의 본격적인 활약은 다음권에 이어진다.

차갑고 정나미 떨어지는 말투지만 스미레 나츠타로의 칸나에 대한 배려였던 것이다. 스미레가 건네주는 짐을 가지고 바로 길을 떠나는 칸나. 하나구미의 사람들은 물론 연맹을 벌이던 요네다 역시 칸나가 무대를 이달라는 것을 눈치챈다. 그러나 요네다는 짐까지 않고 장차 칸나를 보내준다.

요네다 : 내 객은 돌아올 거야. 돌아올 때는 웃으면서 말해주지구
아이메 : 어차도 칸나가 빠져나간 만큼의 짐(손님)은 어떻게 어프?
요네다 : 역시 사쿠라밖에...

비기 완성

신력보강을 위해 사쿠라의 짐을 담은 요네다는 어머니에게 사쿠라



당분간 할아버지만 여섯은 복제 시켜버린다



비기 영을 복제하면 사쿠라도 복제하는 일이 시작되는데 큰 수장을 얻는다



비기를 다뤄서 워낙 사쿠라 자신도 공격하는데 큰 자신이 정복을 못하고 걱정하는 모모카



상당!

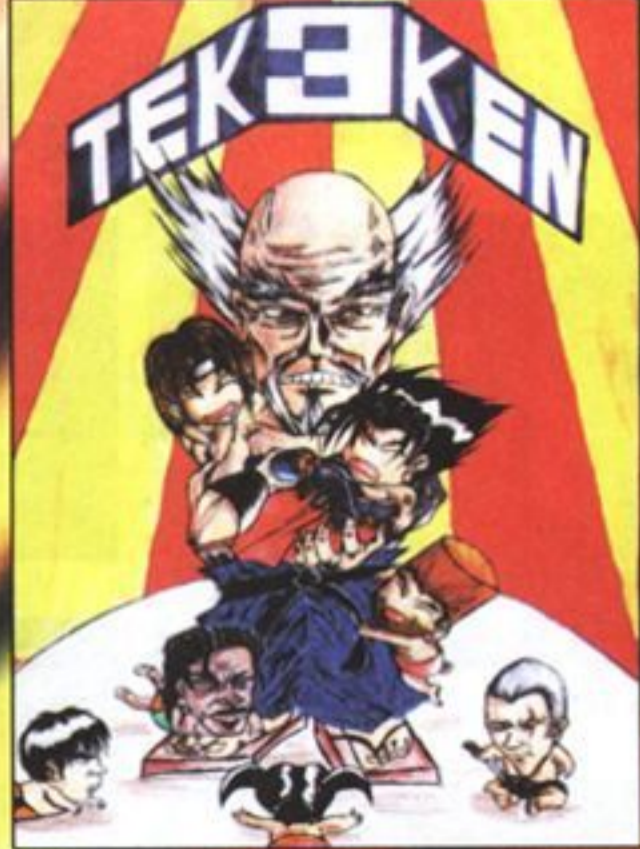


상당!

게임장?

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 요즘 게임문의로 챔프 사무실의 업무가 마비되고 있습니다. 되도록 전화보다 엽서로 많은 문의 바랍니다. -겜훈장-

철권3/1000점



PS용 데드 오어 얼라이브의 비기는?
저는 뒤늦게 PS용 데드 오어 얼라이브를 합니다. 캐릭터의 복장은 총 몇개이며 어떤 조건을 만족해야 복장을 다 볼 수 있습니까? 그리고 2명의 중간보스를 고르는 법도 가르쳐 주세요. 마지막으로 골드CD를 사용하게 되면 렌즈에 무리가 개나?



날벼락 맞은 겜훈장/500점
김동철/강원도 춘천시 후평동 현대3APT 301동 105호

A 우선 게임 옵션을 기본(디폴트)으로 하고 전 캐릭터로 토너먼트 우승을 합니다. 그럼 왕을 사용할 수 있게 됩니다. 그럼 보스를 포함한 모든 캐릭터의 코스튬을 다 모읍니다. 그럼 아야네를 선택할 수 있습니다.

4차 로봇대전의 슈우 선택법?

Q 안녕하세요 겜훈장님. 훈장님께 물어볼 것이 두가지 생겼어요. 우선 SFC용 4차 로봇대전인데요. 제 친구집에 가보았더니 19화인가 20몇화였는데 슈우가 동료가 되는 것이었어요. 원래 슈우는 마지막에만 동료가 되는 것이 아닌가요? 그리고 ARC용 라이덴 화이터즈에서 숨겨진 기체가 있다면 선택법 좀 가르쳐주세요.

A 슈우를 동료로 하는 법은 최종화까지 소비한 턴 수가 320턴 이내면 슈우를 동료로 할 수 있습니다. 그리고 한번 동료는 영원한 동료입니다. 라이덴 화이터즈에서 숨겨진 기체를 고르는 법은 기체 셀렉트 화면에서 애기스(AEGIS) IV에 커서를 맞춘 뒤 레버를 위로 밀며 결정버튼을 누르면 됩니다.

데드 오어 얼라이브의 숨겨진 캐릭터!

Q 안녕하세요? 저는 SS의 데드 오어 얼라이브를 하고 있는데요. 숨겨진 캐릭터가 있나요? 그리고 캐릭터들의 연속기들도 알고 싶습니다. 또한 2년 전에 나왔던 버철 파이터 2의 연속기와 숨겨진 캐릭터가 있나요? 있으면 가르쳐 주세요.

A SS용 데드 오어 얼라이브에서 숨겨진 캐릭터는 보스인 라이도우입니다. 라이도우의 선택 방법은 전 캐릭터로 한번씩 엔딩을 보



겜훈장의 스승/500점
박치현/부산시 영도구 영선동 1가 49-1번지 5/15층

면 됩니다. 그리고 버철 파이터2의 연계기를 이 좁은 지면에서 소개하는 것은 불가능하구요. 숨겨진 캐릭터는 듀랄(DURAL)입니다. 고르는 법은 이름에도 나와 있듯이 아래, 위, 오른쪽, A버튼, 왼쪽을 입력하면 되는데, A버튼과 왼쪽을 입력할 때의 속도는 엄청 빨라야 합니다. 그럼

다양한 질문?!

Q 겜훈장님 안녕하세요? 저번에 엽서를 보냈다가 떨어진 왕영식입니다. SEGA의 버철 스트라이커는 SS로 언제 나오나요? 그리고 KONAMI의 런 앤 건은 언제 나오나요? 또 SEGA에서 새턴을 포기했다는게 사실입니까? 그리고 저는 스포츠 광인데 재미있는 새턴용 스포츠게임 좀 가르쳐주세요. 마지막으로 SS용 KOF 97에서 숨겨진 5명의 캐릭터와 오로지 사용이 가능합니까?

A SS용으로 아케이드 버철 스트라이커의 이식은 계획이 없습니다. 그리고 코나미의 런 앤 건은 PS용으로 이식을 준비하고 있는 듯 합니다. SS용 스포츠 게임은 데카슬릿이나 윈터히트, 그리고 야구시리즈와 빅토리골 시리즈가 있습니다. 그리고 KOF 97에 대한 자세한 소식은 아직 없습니다.

방향을 몰라요?

Q 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 중 1이 된 PS유저입니다. 이 엽서를 보내는 이유는 다름이 아니라 테일즈 오브 데스티니에서 U가 '언더' 인지는 알겠는데 W, E, S, N의 방향은 무엇입니까? 그리고 보통 액플을 사에라로 업그레이드하면 보통 액플의 기능을 사용할 수 있습니까? 아니면 사에라 상태에서 기존의 액플코

드를 사용할 수 있습니까? 그리고 FF7의 엔딩이 인상적이라 녹화를 하고 싶은데 어떻게 하는지 가르쳐주세요. 마지막으로 브레스 오브 파이어 3의 액플코드 좀 가르쳐 주시기 바랍니다.

A N은 북, E는 동, S는 남, W는 서쪽입니다. 그리고 보통 액플을 사에라로 업그레이드 해도 하등의 문제가 될 것이 없구요. 엔딩을 녹화 하시려면요 일단 AV단자가 있어야 합니다. 플스에서 나오는 AV선을 비디오의 입력에 연결하고, 비디오의 출력단자에서 나오는 AV선을 TV의 입력단에 꽂으면 됩니다.

무슨지 물어봐! / 500점
현상진/서울시 강동구 상의동 227번지

자상 최고의 황당한 질문

Q 안녕하세요. 김훈장님. 저는 친구에게 황당한 말을 듣게 되었습니다. 그 말은 개조된 PS에 SS복사 CD를 넣고 SS게임을 할 수 있다는데 정말 사실인지 궁금합니다. 제발 가르쳐주세요.

A 후훗. 정말 얼토당토 않는 질문이군요. 정말 된다고 믿었나요. 제가 장담하죠. 정말 되면 제가 게임기 사드리겠습니다.

보스 고르기?!

Q 안녕하십니까? 저는 네오지오 게임인 더 킹 오브 파이터즈 95 게임을 하고 있습니다. 그런데 더 킹 오브 파이터즈에서 보스를 사용할 수 있다고 하는

데 보스를 고르는 방법과 기술 및 초필살기를 공개해주세요.

A 우선 캐릭터 선택화면에서 캐릭터 선택을 (EDIT)를 선택하신 후 스타트버튼을 누른 채로 ↑+B, ←+C, →+A, ↓+D를 입력하시면 바로 좌우에 쿠사나기 사이슈와 오메가 루갈이 생깁니다. 기술은 지면상 몇가지만 가르쳐 드리겠습니다. 캐릭터가 우측에 있을 때가 기준입니다.

| 쿠사나기 사이슈 | 오메가 루갈 |
|-------------|---------------|
| ↓↘→+A, C | ↓↘→+A, C |
| →↓↘+A, C | ↓↘→+B, D |
| →↓↘↙+A, C | →↘↙↘↙+A, C |
| | ↓↘↙+B, D |
| | →↓↘↙+A, C |
| ↓↙↘↙↘↙+A, C | →↓↘↙↘↙↘↙+A, C |

포켓카메라는?

Q 안녕하세요. 김훈장님. 우선 포켓 카메라와 포켓 프린터의 한국 발매일이 궁금하며 만약 들어온다면 가격은 얼마 정도나 할까요? 또 썸은 게임점에서 구입 할 수 있을까요? 그리고 만약에 판다면 가격은 얼마 정도나 할까요?

A 국내에 들어오기는 했지만 정식으로 유통되지는 않았습니다. 몇몇 업자들이 들여온 것은 몇개 있습니다. 지금 용산에 가면 어렵지 않게 구할 수 있습니다. 그러나 프린트 썸은 아직 구입할 수 없을 겁니다.

보글보글의 비기!?

Q 얼마전 오락실에 갔는데 어느 꼬마가 보글보글1을 어떻게 조작하고 플레이하더니 보글보글이 처음부터 풀 파워로 시작하는 것이었습니다. 그래서 꼬마에게 가서 방법 좀 가르쳐 달라고 했더니 안 가르쳐 주더군요. 김훈장님! 제발 처음부터 풀 파워로 시작하는 방법 좀 가르쳐 주세요.

A 보글보글1을 처음부터 무적으로 하는 방법은 버튼 3개가 있는 곳에서 맨 왼쪽에 있는 것을 A, 위쪽이나 가운데 있는 것을 B, 오른쪽에 있는 것을 C라고 했을 때 타이틀 화면에서 ←+A, ←+B, ←+C, ←+B를 입력하시면 화면 좌측하단에 POWER UP...이라고 나올겁니다. 그러면 성공한 것입니다. 그리고 단 1대가 남아있더라도 문이 계속 나오게 하는 비법은 역시 타이틀화면에서 A, C, A, C,

A, C, A, C, ←+B입니다. 그러면 영문으로 뭐라고 나오는데 이렇게되면 성공한 것입니다.

비밀번호를 몰라요?

Q 안녕하세요. 김훈장님. 저는 SFC용 '슈퍼마리오 RPG'를 가지고 있는 사람입니다. 침몰선까지 가서 암호 얻는 6개 방 중 5개를 클리어하고 저장. 그리고 몇주 후 1곳을 또 클리어했는데 암호를 모르겠습니다. 가르쳐 주세요. 참고로 제 것은 영어로 되어있습니다.

A 슈퍼마리오 RPG의 패스워드는 진주입니다. 영어로는 PEARLS입니다. 그럼 게임 재미있게 하세요.

복사팩에 관해

Q 김훈장님. 몇 달 동안 참다가 참지 못해서 이렇게 보냅니다. 닌텐도 64에 복사팩이 나온다는 소문이 있던데 그것이 사실입니까? 거짓입니까? 사실이라면 언제쯤 나오고 값이 얼마쯤 됩니까? 그리고 3월과 4월에 재미있는 SS소프트가 많이 나오는데 SS값이 올라갑니까? 그래봤자 내려갑니까? 김훈장님 저는 물론이고 제 친구들도 많이 궁금해합니다. 꼭 뽑아주세요.

A 반가운 소식인지, 나쁜 소식인지??? 복사팩은(미국용 소프트) 이미 나와서 시중에 은밀히(?) 유통되고 있습니다. 가격은 정품과 1~2만원 차이입니다. 그리고 4월에는 SS의 대작이 많이 쏟아져 나옵니다. 「사쿠라 대전2」나 「건 그리폰 2」그리고 「슈퍼 로봇 대전F」 등 화려한 발매 라인입니다. 하지만 소프트가 재미있는 것이 나온다고 하드웨어의 가격이 올라가는 일은 극히 드뭅니다. 가격이 올라가는 경우는 하드웨어가 품질이 되었을 때나 가능한 것이기 때문입니다.

바이오 하자드 / 500점



겜 대통령/500점

바이오 하자드 2

Q 안녕하세요? 전 15살의 잘생기고 마음 착한 소년입니다. 저는 요번에 아르바이트로 돈을 모아 바이오 하자드2를 샀습니다. 그런데 레온 플레이시 경찰서 1층 서쪽에 자료실로 다시 가라고 게임챔프 3월호 완벽 가이드북에 나왔더군요. 그런데 저는 자료실이 어디인지 몰라 계속 애매고 있습니다. 부디 맛있는 겜운장님께서 자세이 답해주세요. 그리고 사자마자 클리어로 플레이를 했더니 레온의 스토리가 되어 있더군요. 왜 그런지 알려 주세요. 마지막 부탁인데요. NBA파워링커즈 3의 숨겨진 내용은 없나요? 그럼 겜운장님의 좋은 대답을 기다리며 겜운장님의 새해 소원이 전부 이루어지기를 바랍니다.

A 바이오 하자드2에서 자료실을 가는 방법은 3월호 부록 44페이지에 잘 나와있으니 참고하세요. 그리고 클리어 시나리오를 클리어했을 때 레온의 시나리오로 바뀌는 이유는 바이오 하자드2의 독특한 시스템인 재핑(ZAPPING)시스템 때문입니다. 재핑시스템은 레온과 클리어의 행동이 서로의 게임 환경에 간섭을 주는 것으로 만일 전에 클리어로 플레이했을 때 얻은 아이템은 레온으로 했을 때는 얻을 수 없는 것입니다. 클리어A로 하면 레온B로 이어지고, 레온A로 클리어하면 클리어B로 이어집니다. 이것이 재핑(ZAPPING)시스템입니다. 그리고 NBA 파워링커즈 3의 숨겨진 내용은 아직 없습니다. 그리고 감사합니다.

SS에서 소리가 나요

Q 존경하는 겜운장님 안녕하세요? 다름이 아니라 저의 SS에서 소리가 나세요. 게임을 할때쯤이면 그 기분 나쁜 소리때문에 패드가 손에 잡히지를 않아요. 또 PS와 비교해보니 PS는 소리가 나지 않는데 저의 SS는 소리가 나요. 그래서 일반 게임점에 전화를 걸어 봤더니 SS는 그런 소리가 난다고 하더군요. 저는 잠을 자면서도 마음이 놓이질 않습니다. 훈장님! 정확하고 상세한 답을 주십시오. 또 훈장님! 질문이 많지만 답해주세요! 철권3는 SS으로 나올 가능성이 있나요?

A 처음부터 소리가 나는 게임기는 없습니다. 우선 소리가 나는 이유중 가장 큰 것은 렌즈의 기어부분에 발라주는 구리스가 굳었거나 다 소모되었기 때문입니다. 그리고 또 한가지 렌즈 픽업부분이 약간 틀려서 렌즈의 기어가 돌출부에 마모가 되면서 나는 소리일 수도 있습니다. 대체로 구리스가 모자라서 일어나는 문제니 일단 흰 액체의 구리스를 사서 발라주세요.

천주 세이브는?

Q 겜운장님 보아주십시오. 안녕하세요? 훈장님. 오늘도 여러 질문들을 보고 계시느라 힘드시겠지요? 첫번째 질문은 천주의 세이브 법입니다. 제가 아는 친구들도 방법을 몰라서 손을 대지 않고 있습니다. 아무리 열심히 해도 세이브를 못해서 엔딩을 볼 수 없기 때문이죠. 두번째 질문은 그랜트리스모의 액플코드입니다. 세



겜운장의 애인/500점

번째 질문은 사에라에 관한 것입니다. 기존 액플을 사에라로 업그레이드를 하면 기존 액플은 다시 사용하지 못하니까? 그리고 전에 있는 코드는 모두 없어집니까? 그리고 저희 동네 게임매장에 40,000원짜리 컴링크를 어떤 프로그램과 같이 팔던데 그것이 무엇인가요? 아저씨 말씀으로는 컴퓨터와 연결하면 코드를 입력하지 않고도 액플로 쓸 수 있다고 하십니다. 질문이 조금 많지만 답해 주실거죠? 그럼 이만 펜을 놓겠습니다.

A 천주의 세이브 방법. 안타깝지만 천주는 세이브할 수 없습니다. 하지만 천주에 대한 비기가 이번호 PS 비법란에 나왔으니 참고하시길 바랍니다.

그랜트리스모 액플코드

돈 44개 8008DD06 00FF
8 면허증(License)

| | | |
|-----------------------------------|---------------|---------------|
| 80090854 0303 | 80090856 0303 | |
| 80090858 0303 | 8009085A 0303 | |
| A 면허증(License) | | |
| 8009085C 0303 | 8009085E 0303 | |
| 80090860 0303 | 80090862 0303 | |
| A 국제 면허증(International A License) | | |
| 80090864 0303 | 80090866 0303 | |
| 80090868 0303 | 8009086A 0303 | |
| 레이싱 포인트 | | |
| 8008DD04 E100 | 8008DD06 05F5 | |
| 폭 이펙트 모드와 숨겨진 | 80098118 0202 | |
| 5개씩 지중 등장8개씩 | 8009811A 0303 | 8009811C 0303 |
| | 8009811E 0303 | 80098120 0303 |
| | 80098122 0303 | 80098124 0303 |

사에라에 관한 답변

기존의 액플을 사에라로 업그레이드하면 전보다 나아지면 나아졌지만 나빠지는 않습니다. 그리고 전에 있는 코드보다 더 좋은 코드가 들어가게 됩니다. 그리고 컴링크와 같이 찍는 것이 이미 사에라 업그레이드 프로그램일 것입니다. 그리고 액플없이 데이터를 제조할 수 없습니다. 아저씨 말씀을 다시 재해석해보시면 액플로 바로 입력하지 않고 일반적인 TXT파일로 액플 코드를 액플에 담드시킬 수 있다는 것이겠죠.

금고의 비밀번호는?

Q 안녕하세요. 훈장님. FF7의 신라 금고 여는법 좀 가르쳐 주세요. 우 36, 좌10, 우59, 우97 또는 우 36, 좌10, 우97, 우97을 아무리 해봐도 안되요. 그리고 PS에는 18금 미소녀 게임이 나오지 않나요? 제발 가르쳐주세요.

A 금고의 비밀번호는 우36, 좌10, 우 59, 우 97입니다. 그리고 입력을 할 때 조금이라도 수치가 넘어가면 안됩니다. 예로 우36일 때 우37까지 가서 36으로 돌리거나 우36까지 가서 36으로 돌리는 경우는 실패로 처리됩니다. 정확히 오차없이 입력하셔야 됩니다. 그리고 PS에는 18금 게임이 나오지 않습니다.

H/W 연구실

플스가 꺼져요

Q 존경하는 운장님께. 이런 어려운 시대에 독자들을 위해서 질문을 답변에 주시니 정말로 존경스럽습니다. 실은 겐은장님께 질문을 하기 위해서 그림니다. 질문내용은 복사CD로 게임을 하다가 갑자기 꺼지는 현상이 발생하는데 왜 그런지요? 어떤 때는 아예 CD자체를 읽지 못하더군요(정품CD는 이상이 없습니다). 이 부분을 자세히 가르쳐주세요.

A 렌즈가 특성을 타는군요. 다시 말해 렌즈가 편식을 한다는 말입니다. 새턴에는 이런 현상이 자주 나타나지만 PS는 아주 드물게 일어나죠...? 일단 복사칩을 보드에서 떼어내 시구요. 기종에 맞는 칩을 다시 달아주세요. SCPH-5500이면 PSP-II 칩이 가장 안정적입니다. 그리고 노후된 기계에 복사칩을 다는 것은 무덤을 파는 격이니 삼가 주세요.

가짜 PS?

Q 겐은장님 만수무강하십니까? 저는 만수무강합니다(?). 제가 이번에 SS를 PS로 탈바꿈한 유저입니다. 정말 궁금한 게 많아요. PS 7000은 중국 기판을 쓴다는데 사실인가요? 맞다면 차이점은 뭐죠? 그리고 패왕 PS는 비디오CD를 볼 수 있다고 했는데 컴용 비디오CD는 못 보나요? 그리고 액션 리플레이와 사에라는 코드가 다른가요? 정말 질문이 많았군요. 죄송합니다. 알려주세요~

A SCPH-7000이 모두 중국산 기판(?)을 쓴다는 말보다 얼마나 중국에서 조립, 생산하냐고 물어보는 것이 더 옳은 표현이라고 할 수 있겠네요. 가전 제품도 마찬가지입니다. 모두 자체 생산을 하지는 않습니다. 좀더 임금이 싼 곳에서 조립하고자 하는 것이 경영자의 마음이기 때문이죠. 사실은 여기서 접



복주 겐은장/500점



어디든지 보여요/500점

고 결론을 말씀드리자면 100%는 아닙니다. 같은 값이면 다홍치마라고 이왕이면 일본 것이 좋겠죠. 그리고 패왕PS라는 것은 게임기가 아닙니다. 기존 PS뒤에 연결하여 비디오CD를 재생시킬 수 있는 일종의 부스터 같은 것이죠. 하지만 패왕이다보니 복사칩을 달지 않으면 가동이 되지 않는다는 치명적인 단점이 있습니다. 그리고 비디오 CD는 규격이 있기 때문에 호환이 됩니다. 사에라는 액플이 아니라 액플 에뮬레이션 중 하나라고 생각하시면 됩니다. 다른 것 하나 없습니다.

어떻게 해요

Q 안녕하세요! 저는 게임을 좋아하는 소년(中)입니다. 궁금한 것은 2가지입니다. 저는 5500(SCPH)를 갖고 있습니다. 3500(SCPH)은 비디오로 녹화가 되는 것 같은데 제것은 비디오로 녹화가 가능한가요? 그리고 컴퓨터를 TV로 연결할 수 있던 것 같은데 어떻게 해야 할 수 있나

요? 가르쳐 주세요 제발!

A 일단 비디오 녹화는 어느 게임기든지 됩니다. 연결방법은 다 아시겠죠. 그리고 컴퓨터를 TV로 연결하는 것은 사중에 판매하는 컨버터를 사용하면 됩니다.

PS의 문제점

Q 제 PS는 3500인데요. 복사CD를 돌리는데 이상하게 렌즈가 띵 띵 째깍이면서 계속 끊기는데 도대체 무엇이 문제인가요? 그리고 골드CD는 돌아가는데 블루CD는 돌아가지 않는데 이것은 왜 그런가요? 또 CD를 돌리면 기스가 왕창 나오는데 이걸 고칠 수 있나요? 그럼 수고하세요.

A 끊기는 이유는 정품(철권2)로 확인해 보시구요. 그래도 끊기면 프레임 조절을 해 주셔야 되구요. 아니면 CD가 잘못 구워진 것입니다. 그리고 블루CD가 잘 안도는 것은 렌즈가 특성을

타기 때문입니다. CD에 기스가 나는 것은 렌즈가 약간 들리거나 나사가 느슨해져서 그런 것이니 한번 기계를 점검해 주세요. 그럼



게임챔프를 위해서라면/500점



승리를 부르는 이름 '화랑'

챔프 쌤 쌤 아당



보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 824-1
 법경빌딩 5층 게임챔프 쌤 쌤 아당 담당자 앞
 FAX: 02-3142-6820
 PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후
 '사고팔고란' 에 글을 올리시거나
 천리안/하이텔 ID: champg
 나우누리ID: 네오네오로 메일주세요.

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.

저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름·ID, 주소, 전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저히 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

제목 [가짜 게임챔프]

안녕하세요. 저는 게임챔프를 이용해 왔던 적이 있는데, 최근에 인터넷을 보다가 '게임챔프'라는 사이트를 보았습니다. 그런데 그곳에 있는 게임챔프는 제가 알고 있는 게임챔프와는 전혀 다른 곳이었습니다. 그곳에서는 게임챔프를 팔고 있는데, 가격이 너무 저렴해서 의심이 들었습니다. 그래서 인터넷을 검색해보니, 그곳은 게임챔프의 사기 사이트라는 것을 알게 되었습니다. 그래서 이 코너에 글을 올리게 되었습니다. 여러분들도 조심하세요.

제목 [게임챔프]

안녕하세요. 저는 게임챔프를 이용해 왔던 적이 있는데, 최근에 인터넷을 보다가 '게임챔프'라는 사이트를 보았습니다. 그런데 그곳에 있는 게임챔프는 제가 알고 있는 게임챔프와는 전혀 다른 곳이었습니다. 그곳에서는 게임챔프를 팔고 있는데, 가격이 너무 저렴해서 의심이 들었습니다. 그래서 인터넷을 검색해보니, 그곳은 게임챔프의 사기 사이트라는 것을 알게 되었습니다. 그래서 이 코너에 글을 올리게 되었습니다. 여러분들도 조심하세요.

제목 [게임챔프]

안녕하세요. 저는 게임챔프를 이용해 왔던 적이 있는데, 최근에 인터넷을 보다가 '게임챔프'라는 사이트를 보았습니다. 그런데 그곳에 있는 게임챔프는 제가 알고 있는 게임챔프와는 전혀 다른 곳이었습니다. 그곳에서는 게임챔프를 팔고 있는데, 가격이 너무 저렴해서 의심이 들었습니다. 그래서 인터넷을 검색해보니, 그곳은 게임챔프의 사기 사이트라는 것을 알게 되었습니다. 그래서 이 코너에 글을 올리게 되었습니다. 여러분들도 조심하세요.

제목 [게임챔프]

안녕하세요. 저는 게임챔프를 이용해 왔던 적이 있는데, 최근에 인터넷을 보다가 '게임챔프'라는 사이트를 보았습니다. 그런데 그곳에 있는 게임챔프는 제가 알고 있는 게임챔프와는 전혀 다른 곳이었습니다. 그곳에서는 게임챔프를 팔고 있는데, 가격이 너무 저렴해서 의심이 들었습니다. 그래서 인터넷을 검색해보니, 그곳은 게임챔프의 사기 사이트라는 것을 알게 되었습니다. 그래서 이 코너에 글을 올리게 되었습니다. 여러분들도 조심하세요.

제목 [게임챔프]

안녕하세요. 저는 게임챔프를 이용해 왔던 적이 있는데, 최근에 인터넷을 보다가 '게임챔프'라는 사이트를 보았습니다. 그런데 그곳에 있는 게임챔프는 제가 알고 있는 게임챔프와는 전혀 다른 곳이었습니다. 그곳에서는 게임챔프를 팔고 있는데, 가격이 너무 저렴해서 의심이 들었습니다. 그래서 인터넷을 검색해보니, 그곳은 게임챔프의 사기 사이트라는 것을 알게 되었습니다. 그래서 이 코너에 글을 올리게 되었습니다. 여러분들도 조심하세요.

제목 [게임챔프]

안녕하세요. 저는 게임챔프를 이용해 왔던 적이 있는데, 최근에 인터넷을 보다가 '게임챔프'라는 사이트를 보았습니다. 그런데 그곳에 있는 게임챔프는 제가 알고 있는 게임챔프와는 전혀 다른 곳이었습니다. 그곳에서는 게임챔프를 팔고 있는데, 가격이 너무 저렴해서 의심이 들었습니다. 그래서 인터넷을 검색해보니, 그곳은 게임챔프의 사기 사이트라는 것을 알게 되었습니다. 그래서 이 코너에 글을 올리게 되었습니다. 여러분들도 조심하세요.

제목 [게임챔프]

안녕하세요. 저는 게임챔프를 이용해 왔던 적이 있는데, 최근에 인터넷을 보다가 '게임챔프'라는 사이트를 보았습니다. 그런데 그곳에 있는 게임챔프는 제가 알고 있는 게임챔프와는 전혀 다른 곳이었습니다. 그곳에서는 게임챔프를 팔고 있는데, 가격이 너무 저렴해서 의심이 들었습니다. 그래서 인터넷을 검색해보니, 그곳은 게임챔프의 사기 사이트라는 것을 알게 되었습니다. 그래서 이 코너에 글을 올리게 되었습니다. 여러분들도 조심하세요.

아트 갤러리

- ★정 원 : 2,000점
- ★준 정 원 : 1,500점
- ★준 준 정 원 : 1,200점
- ★입 선 작 : 500점

화이팅! 한섬즈

1997년 12월 11일
이 처음 사보고 바로 그림을 보
내 생각을 하시다니 대단하시군
오, 그리고 좋아하는 캐릭터가 3
명이라구요? K.O.F.는 잘하시
려나... 만약 잘하신다면 언제한
번 대결을 해보고 싶군요. 그리
고 새년필의 요괴도 매우 좋습니
다.



장원

이 코너는 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다. 이번에도 많은 분들이 「챔프 아트 갤러리」에 응모해 주셨습니다. 이번에는 저번보다 더욱 많은 자작품으로 응모를 하셨군요. 이제 독자 여러분의 그림솜씨를 한번 감상해 볼까요?

센티멘탈 그래피티

초등학교 5학년이던서 미래의 그래픽디자이너인 나래 양의 그림 잘 받았 습니다. 하지만 때를 잘못 맞군요. 저 번달에 나간 센티멘탈 그래피티의 공약 때문에 어떤 기 자는 어그림을 갖다가 버리라고 하는 일도... 디자이너 가 되기를 바랍습니다.



부요부요 SUN64!

'나에게 정수를 달라!' 이것은 무슨 뜻일지? 그리고 보니 뒤에 있는 지도는 잘려 있는데 나머지 부분은? 그리고 언제부터 어루루의 팔이 저렇게 가늘었는지 모르 겠군요. 또한 스캐도우피라는 바다에서 수영을 하는 건 가요?



뉴페이스

K.O.F.를 좋아하시나 보군요. 다른 분들도 많이 하시 는 것 같은데, 그리고 원래 얼굴을 잘그리지 못하시나보 죠? 아시로의 얼굴이 영, 그리고보니 크리스의 얼굴도 좀 이상해 보이는군요. 다음에는 교정에 교정을 거쳐서 보내 주시기 바랍니다.



수신관 제로스

상당히 깔끔한 팬데 치어군요. 게다가 세칠도 잘되어 있 고, 그런데 세칠은 다른 사람이 해주었다나... 이걸 용 서할지 못할 화인데... 이번에는 넣어드리지만 다음은 안됩니다. 그리고 제로스 팬이라면 잘그렸다고 말라고 할지도 모르 겠군요.



준 장원



친구여, 안녕!

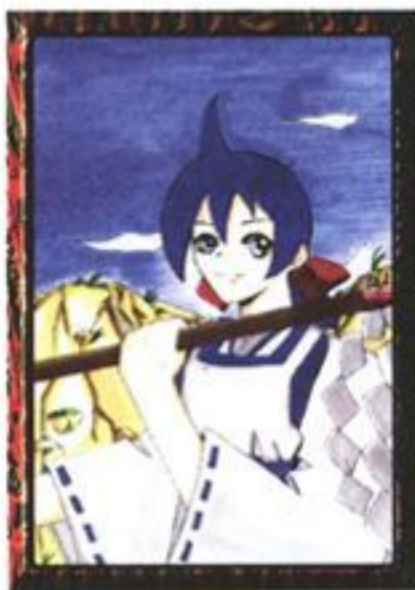
친구가 오주로이민을 갔다니 매우 설렜어졌군요. 게다가 물도 없는 친구였다면 더욱, 그. 현. 대. 그 림 옆의 4글자의 뜻을 해석해 주시기 바랍니다. 그 림으로 보면 분명 슬레이어즈인데 확인는건 슬레 이어(당당자는 일본어를 거의 모릅니다) 이민 간 다고 하시는 친구분에게 뭐라고 말할을 드려야할 지 모르 겠군요.

준 장원



류, 켄 최고의 승부

류와 켄이 승룡권을 사용하는 모습이라... 매우 인상적이군요. 그런데 게임에서 동시에 사용하 면 어떤 게 되는지 아닐런지, 정확히 동시에 사용 하면 그냥 동시에 올라갔다 내려오고 약간이 라도 풀리면 동시에 맞는 등 제재미일죠. 그리고 용을 조금 더 노력해서 그리셨다면 장원도 드릴 수 있었을텐데...



월하의 검사

매우 깨끗하게 칠을 하셨군요. 역시 챔피언은 대카멜(?)들이 판을 치는 데... 나라를 위해서도 대카의 사용을 약간 자제했으면 좋겠군요. 아무리 국산대카를 쓴다고 해도 원료는 수입하기 때문입니다. 이점은 알아두시기 바랍니다. 그리고 이번엔 라스트순자의 공략이 나가니 잘 읽어보시기 바랍니다.



수-

이걸이나 담당자의 무책임+무심결의 결과로 이번 달에야 돌아드리게 되는군요. 좋은 먼지지 다시기 바랍니다. 그런데 재목이... 오음, 이래서야 풀이지 않았던 것도 이해가 되는군요.



스쿨드

이 작품을 매우 괴롭히는군요. 자주 그러지 마세요. 저도 많이 괴로워하고 있습니다. 하지만 제와 같은 입장이 되다 가보면 쉽게 아실 수 있을 겁니다. 담당자의 마음 좀 편하게 해 주세요. 그런데 이제 스쿨드의 머리 모양이 저했었는지 알고 싶군요.

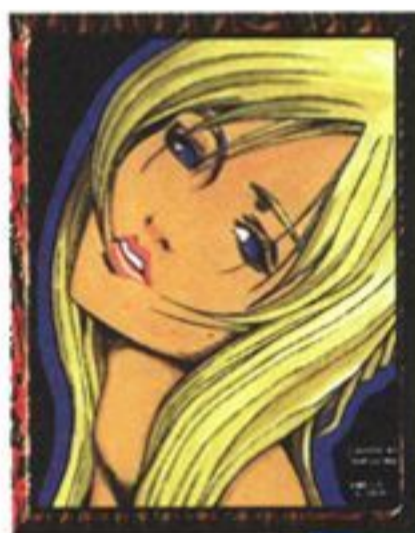
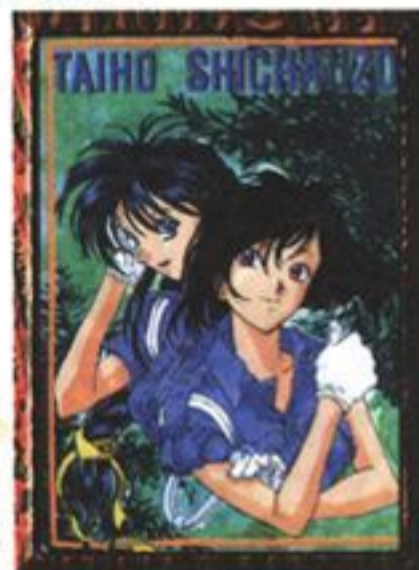


체포하랏!

자리는 없지만 소개는 해 드리지요. 6주년 된 IWO에서 상임회원을 모집하고 있습니다. 부실 거주자로서 자신이 만화에 미쳐 있다고 생각하는 분, 적극적으로 활동하실 수 있는 분으로 자기 소개서와 함께 정실 일러스트 2장, 자유 일러스트 1장과 함께 연락해 주십시오.

우리! 파이팅

이번 달에 돌아 드렸더니 불평을 그런데 자신의 그림을 다른 사람들에게 보여준 적이 있습니까? 분명 이번 달 것은 돌아줄 것이 몇 개 더 있었으면 안 좋을 수도 있었습니. 전 불평을 하려면 대충 A4 용지 반 정도는 해드릴 수 있습니다.



패러사이트 이브

쿠엣. 이번에 새로 나올 기대작인 패러사이트 이브를 그려 보내셨군요. 그런데 1장을 달라구요? 일반적으로 널리 알려진 그림을? 위쪽으로 보시기 바랍니다. 요즘은 배워서 보내는 그림이 많이 사라졌습니다. 참고하시기 바랍니다.



뽕뽕잡는 마스

개, 미, 네, 상운양 오랫동안군요. 그런데 이번엔 보내 그림이 어떤 거예요? 요즘 기억이 가물 가물해서, 그리고 마스는 물감으로 칠하셨나 보요? 손에 묻어 나가는 것이 아마도 물감이 아닌지 싶더군요. 그리고 머리 색깔의 도 잘 표현하셨네요.

4 컷 만화



너무 찼었나?

구성이 매우 독특하군요. 하지만 컬러 2가 나왔을 때 그림으면 더욱 인상적이었을 텐데 아쉽군요. 그리고 땀을 갖게 짜자마자 진눈이 맺히지... 다음에도 많은 그림들.

메이저 부문 신설

6월호 게임챔프 아트 갤러리에서는 '메이저' 부문을 신설합니다. 공모 방법은 제우미디어에서 발행하고 있는 인기 만화 단행본 '메이저'에 등장하는 캐릭터를 이용하여 자유롭게 멋진 그림을 그려 응모해 주시면 됩니다. 메이저 부문에는 특별하게 최신 PS, SS 소프트웨어 상품으로 제공하오니 많은 응모바랍니다.



98년 6월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 20일이 지나서 그림이 도착하거나 16절지의 크기를 초과해서 보내시는 분들은 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 변형되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 20일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시오. (컨리안, 아이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.)

● 보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 (우) 121-160 게임챔프 '챔프 아트갤러리' 담당자 앞



보인다! 보여!!

챔프점수 중간 결산

97년 12월호부터 집계되어 오던 챔프점수. 드디어 다음 호면 당첨자들의 이름이 대거 공개될 것입니다. 하지만 승부는 이미 난 듯! 아래 97년 12월호부터 98년 4월호까지 집계된 챔프점수 당첨자 중 1,500점 이상의 상위권 독자들을 공개하니 여기에 이번 호의 점수까지 더하면 자신의 최종 점수를 알 수 있을 것입니다. 물론 자신의 경쟁자들의 점수도... 그럼 상품이 보인다!!

참고로 만약 점수의 집계가 잘못 되었다고 생각되시는 분은 게임챔프(02-3142-6845) 구연정에게 전화하여 자신의 점수를 정확히 찾아 갈 수 있도록 변경 신청하시기 바랍니다. 그럼 아래의 점수를 확인해 보세요!!

| | | |
|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| <p>이름: 김민서
점수: 1,500점</p> | <p>이름: 박지현
점수: 1,450점</p> | <p>이름: 이준호
점수: 1,400점</p> |
| <p>이름: 정수민
점수: 1,350점</p> | <p>이름: 최민준
점수: 1,300점</p> | <p>이름: 김지우
점수: 1,250점</p> |
| <p>이름: 박지민
점수: 1,200점</p> | <p>이름: 이준우
점수: 1,150점</p> | <p>이름: 정수준
점수: 1,100점</p> |
| <p>이름: 최민우
점수: 1,050점</p> | <p>이름: 김지현
점수: 1,000점</p> | <p>이름: 박지우
점수: 950점</p> |
| <p>이름: 이준민
점수: 900점</p> | <p>이름: 정수민
점수: 850점</p> | <p>이름: 최민준
점수: 800점</p> |
| <p>이름: 김지우
점수: 750점</p> | <p>이름: 박지현
점수: 700점</p> | <p>이름: 이준호
점수: 650점</p> |
| <p>이름: 정수민
점수: 600점</p> | <p>이름: 최민준
점수: 550점</p> | <p>이름: 김지우
점수: 500점</p> |
| <p>이름: 박지민
점수: 450점</p> | <p>이름: 이준우
점수: 400점</p> | <p>이름: 정수준
점수: 350점</p> |
| <p>이름: 최민우
점수: 300점</p> | <p>이름: 김지현
점수: 250점</p> | <p>이름: 박지우
점수: 200점</p> |
| <p>이름: 이준민
점수: 150점</p> | <p>이름: 정수민
점수: 100점</p> | <p>이름: 최민준
점수: 50점</p> |

이브의 손길에는 당선도 예외일 수 없다

패러사이트 이브

우리의 작은 생수한 미토콘드리아라는 물질의 반란을 그려낸 스캐어의 토하나의 역작 『패러사이트 이브』. 이 게임은 이미 발표되기 앞서서 수많은 찬사를 받은 작품이다.

실제로 게임상에 나오는 CG는 이제까지 나온 플스 게임 중 최고라고 할 수 있을 정도로 막대한 양과 화려한 연출을 자랑하기 때문에 플레이어의 눈을 한시도 떼어놓지 못하게 할 것이다.

제작사 : 스코어

플 란 : 생츠타일 RPG

발매일 : 발매중

발매가 : 6,800원

그래픽

조작감

스토리

연출

사운드

소장가치

[parasite eve]

게임에 들어가기 앞서

미토콘드리아,

그것은 무엇인가???

이 게임의 원작에서 태어난 미토콘드리아(Mitochondria) 거의 모든 사람이 종교적으로 신성에 의미를 부여하며 생수 시간에 들어온 적이 있을 것이다. 하지만 미 미토콘드리아가 무엇이고 그것이 어떤 효과를 내는 지에 대해서는 제대로 아는 사람이 별로 없으리라 본다.

미토콘드리아는 1970년대에 들어 사이 가루 그 구조와 기능에 관해서 밝혀졌지만 그것이 어떻게 발생했으며 그 존재에 관해서는 아직도 의문에 싸인 것이 많아서 현재도 연구가 활발히 진행되고 있다. 미토콘드리아의 발생은 크라이스미의 실험을 나타내는 "mitos"와 "mito"를 나타내는

"chondria"에서 따온 명칭이다. 그 이름이 나타내는 것처럼 겹을 엮고 같은 형태로 널려져서 있지만 실제로는 구형, 개관형, 개체가 집합된 기호인 형태이다. 크기는 직경 5um, 길이는 1um(마이크로미터)~2um(백만분의 일) 정도로 미터(마이크로)의 생물(핵 생물)의 세포 내에 공통으로 존재하고 있다.



미토콘드리아의 모습

생물과 공생하는 생물???

미토콘드리아가 발간된 이래로 이것의 발생과 진화에 대한 학설이 분분했지만 1968년 친아이라고 하는 생물학자가 미토

콘드리아와 세포의 유사성을 지적한 것으로 인해서 미토콘드리아란 것이 생물과 공생하고 있는 세포 같은 것이 아니라 하나의 핵이 따로 있다. 이것은 현재에 유력시되고 있는 학설인 세포가 독립성을 잃은 세포 소기관이라고 하는 공생세균가설의, 또 대가 되었다. 이것을 전후로 맥그리스크라 하는 여사 과학자가 미토콘드리아의 연구를 계속하여 미토콘드리아의 발생에 대한 것이 해명되었다.

이 연구에 따르면 가장 초기의 유기생물체의 출현은 약 30억년전으로 그때는 대기중의 산소 함유량이 아직 충분하지 않았기 때문에 산소를 흡수하는 유기체 존재가 없고 추진된다. 그리고 약 24억년 전도 이전에도 대기중의 산소 농도가 증가하여 산소를 흡수하는 호기적인 생물이 발생하였다. 그 후 이 호기적 생물은 유기적 생물을 만들어가거나 침입하여 미토콘드리아(식물에서는



미토콘드리아의 구조

일록체)라는 것이 만들어졌다고 한다. 이것은 핵 생물의 세포내 핵과 미토콘드리아가 변이된 기원의 RNA를 가지고 있다는 것이 설명된다. 즉, 미토콘드리아는 공생하고 있는 숙주와는 다르게 DNA와 유전정보의 복사에 필요한 모든 것을 가져서 완전한 유전시스템을 가지고 있는 것이다.

등장 캐릭터 소개



아야 브레이어

이 게임의 주인공으로 어떤 시점, 사고도 어머니와 누나를 잃고 그 사건의 뒤를 엿보기 위해 경찰이 되었다. 반 년전에 뉴욕 시점에 배치된 신입경찰



마에다 쿠니히코

이벤트 발생한 사건을 보고 일본에서 건너온 학파. 몇 년전에 일본에서 발생한 도시마치 사건 이후 미토콘드리아의 연구에 몰두한다.



벤 돌리스

다니엘의 동료 키우고 있는 외동 아들로 신박해 아이처럼 부모의 이혼에 대해서 그다지 신경쓰지 않는 것처럼 보이지만 마음속으로는 가족이 다시 모여 살기를 바라고 있다.



다니엘 "B" 돌리스

경찰 생활을 20년간이나 한 베테랑형사로 언제나 현장을 빌며 뛰어난다. 급하고 다혈질적인 성격의 소유자로 몇 년전에 아내 로렌과 이혼하고 아들 벤을 홀로 키우고 있다.



더글라스 베이커

경찰 범죄부 부장으로 출세를 위해서 우정을 저버리는 바람에 홀린 다니엘과는 마음의 벽이 있다. 항상 기쁜 나날을 얼굴을 하고 있지만, 사실은 부드럽고 평화로운 성격의 사람이다.



메리사 피어스

어떤 시점부터 병에 시달려서 그런지 내성적인 성격을 가진 여자. 크리스마스 이벤트 오프라와 주인공 아테우로 공연을 하던 도중, 이상한 형태로 변화하게 된다. 이 게임의 중요 인물.



한스 크래프

미토콘드리아 박사 학위를 가진 수석계장의 인물. 현직은 박물관에 파견해서 연구만 하고 있다. 사법학과 연가는 것을 꺼리는 성격의 소유자로 어떤 사건에서 중요 열쇠를 쥐고 있는 인물이다.

기본 시스템 설명

메뉴설명



조작방법

| | |
|---------|--------------------|
| 방향키 | 이동 |
| △버튼 | 메뉴를 연다 |
| ○버튼 | 대화, 조사, 커맨드 결정 |
| □버튼 | 커맨드를 넣지 않는다(해를 회면) |
| X버튼 | 커맨드 취소, 대위 |
| START버튼 | 일시정지 |

- 이름, 레벨, 다음레벨
- 커맨드 아이콘



아이템 사용



패러사이트 에너지(PE) 사용



무기 장비



방아구 장비



시스템 변경



아이템 정렬



무기, 방아구의 혼합



보너스 포인트

③ 장비품

ATTACK: 무기의 공격력
 RANGE: 무기의 명중거리
 BULLETS: 발에 의해 장비할 수 있는 탄환의 수
 DEFENSE: 방어구의 방어력
 P. ENERGY: PE 공격에 대한 방어력
 CRITICAL: 결정적인 공격의 효율률

④ 보너스 포인트

⑤ 스테이터스

OFFENSE: 공격력, 이 수치가 높을수록

적에게 입히는 대미지가 증가한다
 DEFENSE: 방어력, 이 수치가 높을수록
 적에게 받는 대미지가 줄어든다
 P. ENERGY: 이 수치가 높을수록 PE의 효과가 높아진다
 STATUS RECOVER: 이 수치가 높을수록
 스테이머스 이상에서 회복되는
 시간이 짧아진다

⑥ AT, 아이템 소지량

ACTIVE TIME: 이 수치가 높을수록
 자신의 공격 편이 빨리 돌아온다
 ITEM CAPACITY: 이 수치만큼 아이템을 지낼 수 있다.

무기와 방어구의 종류어항?

게임도중에 나오는 공구(???)를 사용하면 톨업이 가능하게 된다. 그 방법은 먼저 톨업을 할 무기를 선택한 다음, 톨업시킬 무기를 선택하면 화면에 나타나는 수식만큼 효과가 증가하게 된다. 이때 보통 공구를 사용하면 톨업을 하는 무기는 없어진다는 것을 유의하자. 또한 적인에게 토레커를 칠할 때 해주는 개츠는 율법을 증가시킨다. 이 율법을 증가시키면 톨업 시 추가효과까지 톨업하게 되어 이 점을 잘 활용하자

보너스 포인트는?

전투에서 경험치를 얻어서 가지게 되는 보너스 포인트는 100단위로 AT포인트나 아이템의 소지량, 그리고 무기와 방어구의 능력을 증가시킬 수 있다.

패러사이트 에너지(PE)

| 이름 | 오리 |
|---------------|----------------------|
| 일(1-6) | HP 60회격 |
| 말(7-9:15) | HP 90회격 |
| 일(10-14:30) | HP 280회격 |
| 다(15:45:30) | 독 제압 |
| 백(16:45:30) | 모든 스테이머스 역상을 회복 |
| 제(17:45:30) | 모든 PE의 수식만큼 HP를 회복 |
| 프(18:45:30) | HP가 0이 되어 살아남지 |
| 플(19:45:30) | HP, 스테이머스 역상을 완전히 회복 |
| 에너지(20:30:30) | 아이의 에너지를 단위로 받기 |
| 리(21:30:30) | 미드그라운드와 제기를 역방역에 공격 |
| 스(22:30:30) | 적의 약탈이나 수치를 낮아준다 |
| 슬(23:30:30) | 적의 속도를 느리게 한다 |
| 전(24:30:30) | 적을 혼란시킨다 |
| 에너지(25:45:30) | 아이의 속도를 증가시킨다 |
| 리(26:45:30) | 아이의 몸에 해라임을 형성시킨다 |

전투개요



- 1. 명중 레이다**
아이의 공격이 명중하기 쉬운 범위를 표시하는 레이다이다. 이 안에 적을 두고 공격하는 것이 효율적이다.
- 2. 에너지 바(PE)**
플레이어가 커맨드 입력을 할 때까지 시간을 표시하는 바이다.
- 3. 패러사이트 에너지(PE)**
적에게 특수 공격을 할 때 소비처를 표시하는 바이다.
- 4. HP: 아이의 에너지**

이 게임의 전투는 대전형식이 가미된 형태로 자신의 팀이 돌아오기 전에는 적의 공격을 피해 다니다가 자신의 공격팀이 돌아오면 적 근처로 가서 공격하는 식의 전투가 필요하다. 또한 적은 거의 일정한 장소에서 나타났을 때 적 이 나오는 길목을 잘 알아둘 필요가 있을 것이다. 아이의 특수능력 PE는 자동적으로 조금씩 회복되나 수치가 너무 구어지지 않다.

무기, 방어구 & 아이템

무기

클럽
근처 전투로 적 공격받기 매우 적지만 사용률 높은 무기이다.

핸드건
가장 간편한 무. 팀 조연부터 사용하기 좋다.

샷건
격은 적까지 공격하는 효율적인 무기.

서브 머신건
제어된 발사속도 모든 적을 공격하는 무기.

라이플
방울 떨어뜨 놓아서 자주 사용하는 무기.

그레네이드 런처
이러기까지 수적으로 적을 사용하는 무기로, 전투 시 매우 유용하다.

로켓 런처
공격력이 높지만 사용률이 낮고 그 율법은 매우 낮다.



무기의 추가 효과

-  공격서 아이템을 흥진다. 공격력 변경
-  한 번 공격서 발사할 수 있는 탄환의 수
-  모든 적에게 탄환 수만큼 공격한다
-  공격력표의 수면까지 공격
-  적에게 적서 오격을 건다
-  적에게 적면 오격을 건다
-  적에게 고열 오격을 건다
-  적에게 냉동 오격을 건다
-  적에게 공격을 받았을 때 반격한다
-  전투시 선제 공격을 한다

방어구



아머
공격한 방어구를 자신 방어구



프론티어
남쪽의 형태의 방어구로 적의 PE 공격을 방어한다.



자켓
범용 조끼가 아닌 일교 있는 곳으로 방어력을 높여준다













슈트
전신을 방어할 수 있는 방어구로 방어력 향상을 목적으로 방어력을 강화한다



비스트
강력한 물수 방어구로 중립으로만 적을 보호한다.

방어구의 추가 효과

-  적의 득 공격 피해를 줄여
-  적의 혼란 공격 피해를 줄여
-  적의 염류 공격 피해를 줄여
-  적의 경직 공격 피해를 줄여
-  아이템을 찾게는 확률이 낮아진다
-  아이기 위험에 처했을 때 자동적으로 HP가 회복된다
-  스테이터스 이상에 빠지면 자동적으로 치유 행동을 한다
-  아이템의 소자량을 숫자만큼 늘린다
-  최대 HP가 증가한다
-  PE 소비량이 감소한다

치료약

| | |
|---------------|-----------------------|
| 독사균약(毒山藥丸) | 독 상태를 방지, 치료한다 |
| 공포사균약(公怖山藥丸) | 공포 상태를 방지, 치료한다 |
| 혼란사균약(混亂山藥丸) | 혼란 상태를 방지, 치료한다 |
| 아동제균약(兒童毒山藥丸) | 아동 상태를 방지, 치료한다 |
| 만능약(萬能藥) | 모든 상태아이템 약상을 방지, 치료한다 |
| 소생약(蘇生藥) | HP가 0이 되면 자동 소생한다 |

회복제

| | |
|------------|--------------|
| 회복제1(回復劑1) | HP를 45 회복한다 |
| 회복제2(回復劑2) | HP를 90 회복한다 |
| 회복제3(回復劑3) | HP를 180 회복한다 |
| 회복제4(回復劑4) | HP를 400 회복한다 |



탄환



탄환 박스



로켓탄



로켓탄 박스

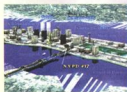


기타 아이콘

- 공격력+(攻擊力+) 무기의 공격력을 수직만큼 증가시킨다
- 방출 거리+(放距離+) 무기의 방출 거리를 수직만큼 증가시킨다
- 장탄 수+(長彈數+) 무기의 장탄 수를 수직만큼 증가시킨다
- 방아쇠+(扳機力+) 방아쇠의 방어력을 수직만큼 증가시킨다
- PE 방어+(PE防禦+) 방아쇠의 PE 방어력을 수직만큼 증가시킨다
- CR 회복+(CR回復+) 방아쇠의 CR 회복력을 수직만큼 증가시킨다
- 공(+力) 무기의 방어구를 통째로 방어에 이용
- 만능 공구(万能ツール) 무기의 방어구를 통째로 무기로 방어구가 사라지지 않는다
- 드래그(+力) 수직 거리를 증가시키는 기능. 일반적으로 방아쇠를 무기로 방어구를 형성시킨다



첫 번째 날, 프롤로그



앤미안
섬의 지도

아이는 남자친구(?)와 함께 오케라
플 구경하기 위해 카네기홀로 들어
간다. 하지만 앞으로 벌어질 일을
아이는 아직 알지 못하는데...

왕: 아버지... 제발 에바(エヴァ)
와의 결혼을 허락해 주십시오.

왕: 안돼! 저 여자가 어떤 여자인지
너도 잘 알고 있다. 저 여자에게 올
린 사내는 차례차례 번사(번死)하
게 돼...

왕: 어닙니다! 그 누구보다도, 그
들이 죽어서 슬피하는 것은 그녀입
니다!

왕: 저 여자는 때마침! 효유! 저
때마를 끊고 가라! 여자를 도망에
처한다!

왕: 아버지! 에바를 죽이시며
면...이 몸도 죽여주십시오...!
에바: 예드워드(エドワード)...

아아: !!

남파: 이, 이, 어떤...여, 연을치고는
너, 너무나...

아아: 됐으니까, 빨리 도망쳐!

갑자기 일어난 사람들의 발화
사건. 아이는 에베우가 이 사건
을 벌인 것 같다는 느낌이 들어
서 무대위로 올라간다.

카네기홀

남파: 왜 그런 일들이야? 이 오케라를
보고 싶다고 한 건 너잖아.

성명: 아야 브레아(Aya Brea)
연령: 25세
직업: 뉴욕시경 - 형사
(ニューヨーク市警 - 刑事)

아야: ...그래, 크리스마스 이브니까 즐
거워해야지.

남파: 크리스마스 이브를 너와 같이 보
낸다니 좋은 것 같아. 화식도 관계자 초
대석으로 잡아달라고 아버지에게 부탁
해 두었어. 그럼, 멋진 밤의 시작, 들어
가십시오, 아야씨.

오늘은 크리스마스 이브, 주인공

아야: 뉴욕 시경이야! 도대체, 무슨 짓을
한 거지?!



왕궁: 매정석



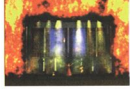
그녀의 눈이 어둡!



사람들이 차례차례 불타기 시작한다



순식간에 악사들이 되는 황제!



그녀는 언제까지?

에베우: 후... 역시, 너만큼 필히하지 않
는 것 같군...

아야: 어...?

에베우: 그래, 너도 각성하기 시작하고
있을 터...

아야: 무, 무슨 말을 하고 있는 거야?

에베우: 너의 세뇌 속으로부터 물러가고 있을
것다. 눈을 뜨려고 애쓰는 소리가...

아야 앞에서 알 수 없는 소리만 하
는 에베우. 아이는 그녀의 전부를 하
게 된다.

에베우

에베우의 공격은 돌아다니면
서 피하면 전혀 타격을 받지
않는다. 전투 중에는 한 번
대화가 온다.



공격은 매우 단순하다

(전투 중)

에베우: 후...
아야: 오, 몸이 뜨거워...!
에베우: 역시... 맞군...
아야: 아... 도대체?

(전투 후)

에베우: 공요(共叫)하고 있는 것이다.
너의 몸이... 나와...
아야: 공요...?
에베우: 후... 그 힘을 쓰는 정도... 너는
나에게 다가오는 것이다... 나와 같은 그
힘을...
아야: 같은 힘...? 당신은... 도대체...
에베우: 이브(Eve)...
아야: 이브...?
에브: 너 잘 알고 있을 것이다... 나를...
아야: 어...?



아야의 눈이 어둡은 곳...

아야: (진, 뭐야...?) 어지는...)

아야: 바, 밤을 보인 건...?

이브: 못...

아야: 기, 뭐래!

아이는 이브를 따라서 극장 뒤쪽으
로 가고 그곳에는 이브가 사라진 구멍
이 있다. 이브 밖에서는 사이렌 소리
가 들린다. 우선은 이브를 따라가지
말고 밖으로 나가자.



이브가 어둡은 시작이다

카네기홀을 밖으로 나오면 경찰들과
구급요원들이 있다. 여기서 맨 오른쪽
에 있는 경건이 탄환을 주는데, 계속



원본 『謎は向ふ側の心だ。オトコっ少ふ、なら僕のと同じだ。僕はあぶだ。』

목을 걸면 30대까지 받아낼 수 있다. 이제 이브가 사라진 구멍으로 다시 가서 이브를 쫓자. 구멍을 통해 밑으로 내려가면 한 여자가 있다.



Aya 『A-15호의 ころは誰か、僕...』

여자는 누구일까?

ايا: 너 혼자냐? 여자는 위험하다, 뱀인...

ايا: [저 아이...! 싫다...]

아이의 앞에 나타난 이상한 아이. 아이는 아이를 쫓아서 안으로 들어간다. 아이가 들어간 곳은 배우들의 액스태이지. 처음에 보이는 문은 아직 들어갈 수 없으니 안쪽으로 들어가자. 갑자기 쥐 한 마리가 NMCS로 변이되는 모습에 무뎠다 나오고 그 쥐와 전투를 벌이게 된다.



뱀다 먹 징크스를 쓴다

귀를 풀리지면 좌우에 있는 배수 대기실에 들어가 보자. 왼쪽 방에서 죽어가는 사람과 대화를 하면 이브가 메릿사(メリッサ)라는 여배우라는 것을 알게 된다. 오른쪽 방에는 침대(?) 배우가 한 명 있는데 이 지도 끝쪽에 있다.

배수 대기실을 나와서 더 안쪽으로 들어가자. 정면에 보이는 문은 아직 열

수 없으니 가장 위에 있는 왼쪽 방으로 들어간다. 방에는 시체가 한 구가 있는데 이 시체를 조사하면 열쇠(赤くすの鍵)를 얻을 수 있다. 좌상 위에는 세이브를 할 수 있는 전화기가 있으니 반드시 세이브를 해주도록 하자. 옷장을 살펴보면 양무제 한 마리가 나타나는데 신경 쓰지 않아도 된다.

방에서 열쇠를 얻으면 바로 아래에 있는 방으로 들어가자. 그 방은 주연 어네우의 방으로 바로 배릿사의 방이다. 방 안쪽에 화장대가 하나 있는데



그녀의 이름은 제우스

이 화장대 위에는 배릿사의 열쇠가 있다. 이 열쇠를 조사하자.



Aya 『꽃은 誰が心も、おんなは ほうふよきまう。』

제우스는 뱀?

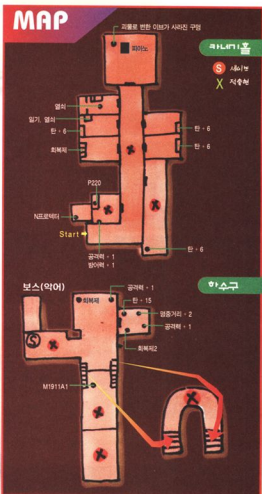
ايا: [함...? 대배, 무슨...어...?

일기 사이에 열쇠가 ...]



제우스의 일기

일기 안에 달겨진 내용은 심로 충격적인 내용이었다. 아이는 일기를 사에서 열쇠(赤くすの鍵)를 발견한 것이다. 이제 방을 나와 정면에 있는 문으로 들어가자. 그 문에 들어가기 전에 아직 까지 들어가지 못한 방이 있으면 들어가서 단락을 연도록 하자. 문을



일고 안으로 들어가면 배릿사가 피아노를 치고 있다.

메릿사: 난...메릿사...난...이브(Eve)...아, 뜨거운...!



이브로 변하는 제우스

이브: 핵()의 자제는 끝났다... 아야: [?]

이브: 다시...미토콘드리아(ミトコンドリア)가 해방되는 날이 드디어 온 것이다.

(전투 후)
이브: 너에게는 아직 시간이 필요한 것 같다...
이브: 우리들의...미토콘드리아의 해방...
야야: 미토...콘드리아?
ايا: [도...? 저 아이, 뱀을 전의...? 아니...저런...]



Axa (아이브)
공격력 1000 이하...)

익스류티브 능력자

에 등장했던 여제이아가 다시 나오고 아이를 따라가면 창살로 막힌 곳이 나온다. 이곳을 잘 보면 오른쪽에 장치가 하나 있을 것이다. 이 장치의 스위치를 누르면 창살이 열린다. 이곳에 비상전화로 세이브를 할 수 있다. 창살을 열고 안으로 들어가면 이브가 기다리고 있다.

이브: 이브...!!

이브: 기다라!

이브: [모, 풀어...뜨거워...!]

이브: 혼자만으로 나를 제어하려는 거야...?

이브: 손을 놓라라고... 하도... 불에 달군...

이브: 너 이외에는...

메리사의 일기

11월 7일 목요일

크리스마스 공연의 상연 목록이 결정되었다. 내가 꼭 하고 싶어했던 것이다. 주연은 김용 준씨에 섀넬 채크(セントラル)의 아역극장에서 솔로 콘서트도 있다고 한다. 악을 액이여 아가까지 열심히 했다. 어벤저도 주연을 하고 싶다. 악이에게 일흔을 끌어내려도...

11월 17일 목요일

악의 게스트들이 발표되었다. 주연은 나의 수전(수전)의 공통 게스트. 정말 나 혼자 주연을 하고 싶지만 그녀의 연기가 뛰어나는 건 누구도 다 아는 사실이기 때문에...

11월 21일 금요일

연습이 차려져서 그간... 예연보다 풀이 자주 바뀌었다. 악을 찍어 없앴...

12월 6일 토요일

악의 연습장에서 쓰러졌다. 항상 그렇듯이 풀이 바뀌면 후의 문제를 잊었다.

이벤트의 마지막이 되어도 좋다. 이 이벤트는 꼭 촬영이 해주고 싶다.

12월 16일 수요일

또 의식을 잊었다... 연습 도중에 남들이 의식을 기쁘게 하고, 집에서 쉬고 싶었다. 어벤저는 수전에게 배역이 넘어가게 된다... 정말 많이 잊지 않지만...

12월 11일 목요일

수전이 자기 방의 화재로 큰 화상을 입은 것 같다. 내가 배역을 독점하고 싶다는 생각 때문에...? 후...후... 용서해주세요...

12월 17일 수요일

주연은 나의 단독 게스트로 결정했다. 악을 좀더 찍어서 수전의 용까지 열심히.

12월 25일 목요일

드디어 첫 공연이 막이 올랐다. 어벤저 무시가 끝날 수 있었다. 내일은 크리스마스 이벤트. 공짜로도 가만 앉아 있게 한다. 내일 도메인은 섀넬 채크에서의 솔로 콘서트도 두 개 있다고 했다. 하지만 솔로 상연은 아주 좋지 않다... 부자연히 아가까지 없으니... 힘내... 하... 악을 좀더 찍어주세요...

악어

악어의 타겟은 모두 2개이다. 무신은 꼬리를 먼저 없애야 한다. 꼬리를 없애고 나면 다시 한 번 전투를 벌이는데 이때는 멀리 떨어져서 악어의 공격을 피하고 있다가 아이의 공격이 가능하게 되면 접근해서 공격한다.



악어는 악인



악어 복원이다



공격력 변이만 막기!!!

(전투 후)

이브: [..내가...각성한다...?]



복합된 실감형 악어

이브는 악어를 물리치고 카테기름을 나온다.



다래의 등장

리모터: 크리스마스 이벤트의 오페라 극장과...전원일 시기를...은 보시는 바와 같이 마수라강이 되었습니다!

이브

이벤트 싸움 이브(어벤저)보다는 힘들기는 하지만 간단하게 물리칠 수 있다.

BOSS



이브: (당아...?)

이브: (미토콘드리아의...해방...?)



도대체 그 정면가

이브라는 생명체. 그리고 미토콘드리아... 이야기는 계속 미궁 속으로 빠지고 있다. 이브는 피아노 옆에 생긴 구멍을 통해서 하수도로 들어간다.

하수도

하수도 안쪽으로 들어가면 아카 권

리토프: 아, 당신이군요? 발발하지 않은 경찰, 잠시 이야기를 듣고 싶습디만...
 아야: ...
 리토프: 사람의 몸이 자연적으로 발발했다는 사건은 절이로운 일인데...
 아야: 그만...
 리토프: 이런 크리스마스 이브에 일어난 놀랄 만한 사건입니다! 저는 시종자를 대표하여 당신을 인터뷰해서...
 리토프: 뭐, 뭐야? 거, 경찰이야!
 남자: 공교롭게도, 나도 경찰이야.
 아야: 다니엘 (다니엘)...
 다니엘: 늦어서 미안, 아야.

(경찰차 안)



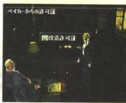
경찰차 안의 5명
 다니엘: 아야, 경찰이야?
 아야: 예...그런데 그는...
 다니엘: 먼저 도착한 경찰에게 물어 봤는데, 할아버지가 도망간 것 같아. 모차렐의 데이터가 엉망이 됐군.
 아야: 그렇지도 않아요. 아주 끈질기게 들머리에서 오퍼레이터 동행에 준 것뿐.
 다니엘: 호호, 네와 오퍼라...거 정말 이상한데. 어떤 바람이 불 거지?
 아야: 뉴욕 타임스에서 광고를 보고...

조금, 신경이 쓰여서...
 다니엘: 삼아, 이 사건의 냄새를 맡은 거 아야? 후후, 나도 조금은 경찰로서의 감이 몸에 붙었는가 보군?
 아야: (감?)
 아야: ...다니엘은 아들과 같이 지내지 않았도 돼요? 크리스마스 여보잡아요.
 다니엘: ...내식도 경찰의 아들이야. 그 정도는 해마다 주별지, 간과, 헌장을 있던 내식들에게서 어떤 가지 예기를 들었는데, 아 사한...
 아야: (...미로...콘드리아...?) 공오 (콘드리아)...? 그 아이는...나...?
 다니엘: 피곤해? 뭐, 무리도 아니지...
 신음내키로선 큰 사건이었으니.

모든 것은... 이 사건으로부터 시작되었다. 그 악몽 같은 유일한 사행물은 마지막에야 사건을 일으켰다. 다시 필화로운 생활을 돌아갈 것이다. 하지만 나에게는 알 수 없는 것이었다. 공포감이 아닌, 어떤가...그리움과 같은 느낌을 얻기 위하여...



아야의 추억



필화감을 받는다

경찰서

다니엘: 괜찮은 거야? 죽는 건 복을 겁. 아야: 그렇게 하고 싶지만, 아예 죽지 사건의 진상을 저에게 물려요...
 다니엘: 그해마다 경찰사의 신문을 조사해 왔는데... 그내연녀는 피범벅이 않아... 특별히 거꾸로 친구도 없고... 밤이 떨어져 항상 어떤 악몽 겪고 있었던 것 같아. 오퍼레이터 관제된 사람들의 말에 의하면, 그런 상태로 오퍼라를 잡 할 수 있었다는 게 신빙성이. 아야: 죽지 사한 상황, 그녀의 마르도도 전부 태워지고 양도, 다처럼 병행된 지금으로서 는 알 수가 없어
 닉스: 그럼, 인쇄재현발파하는 건 사실이야?
 아야: 경찰화하는 자연발파한 건 아니라고 봐. 발파한 거요.
 유라: 어떤 속임수지? 삼아 초능력 같은 것...
 아야: 지금으로서는 그렇게 밖에 말할 수 없어요.
 유라: 초능력이라...NEXT-FILE도 아냐.
 닉스: 아야의 말이 사실이면 우리 손으로 처리할 상대가 아니야.
 다니엘: 난 아야의 말을 믿어. 진상을 아는 건 지금으로서는 아야 뿐이야. 어떻게든, 그런 내식이 상리하면 지금의 증거로서는 마음이 놓이지 않아. 배이커 (-이카) 부장에게 말해보자.
 배이커: 보고서를 읽어보았다...뭔지 모르는 내용은 아니지만, 많은 희생자가 생긴 용역병이다. 우리들은 이 사건의 해결에 온 힘을 쏟는다. 자체도 무기 개발 부서에서 장비를 점검해두도록 하자. 이 허가장을 트레스 (트레스) 부장에게 주면 도움을 줄 것이다.

향한다. 지하의 무기 제조실에는 트레스와 배이커가 있다. 트레스에게 배이커가 온 게 초조가증(改善許可證)을 주면 무기를 제조해준다. 배이커에게는 무기나 아이템을 맡길 수 있는데 나중에 쓸모 없게 된 일식들은 그에게 맡기자. 모든 준비를 끝내고 1층으로 올라오면 복도에 한 칸의 아이기 있을 것이다. 이 아이에게 가보자.

아야: 왜 그러니? 길을 잃어버렸지?
 남자아이: ...
 다니엘: 어떻게 된 거야, 변?
 변: 아야!



아야에게 설명하는 변 아야: 이 아이가 변이군요.

다니엘: 아 노는 아이다, 변, 근데 왜 이렇게 겁우하?
 변: 어...
 다니엘: 아어, 약속하면 콘스트로그나... 미안하구나, 아만 오늘도 비뻐한다. 아 거 사건이 처리되지 않았다. 사건이 끝난번 꼭...
 변: ...됐어요, 그만되요!
 다니엘: 변!
 다니엘: ...역시 아이들에게는 어머니가 필요한 건가...
 아야: 그렇지만은 않아요. 저도 어떤 시절 어머니를 사교로 잃고 꼭 아버지 혼자서 길러주셨어요...아버지처럼 겁우하고 싶어요.
 다니엘: 저 예 말하는 삼아 일...?

다니엘은 아들을 사랑하는 마음에 가슴 아파하고...사무신로 돌아온 아이는 무장이 자살을 부른다는 말을 듣고 부장실로 향한다.

아야: 배이커 부장님, 부트실습시니까?
 배이커: 아야, 직사화염이 있다. 자체도 참성하도록 하자.
 아야: 저발입니까?

두 번째 날, 융합(融合)



사건이 이틀째로 접어들어 시절, 아야는 자신의 무기로 돌아와 앞으로의 일을 걱정한다. 앞으로 닥칠 사건에 대비해서 장비를 점검해두라는 부장의 말을 듣고 무기를 제조하러 지하로

베이커: 그래, 자네가 어제 사건의 생년 자이고, 게다가 경찰이란 것이 TV방송으로 널리 알려진 사실이기 때문이다. 아야: 알겠습니다.

베이커: 단, 자네는 네 질문에만 대답해야 돼. 상대는 매스범이다, 우리 쪽 사람이 나쁘다는 것을 보여주게 된다면 보란듯이, 여럿에서 달려들거야. 자네 자신이 의심하는 일도 발생해서는 안된다. 내가 잘 주도할테니, 자네는 그것에 관한 것만 대답하도록.

아야: 예...

베이커: 시간이 다 됐다. 기자회견장으로 가자.



야생에 걸음장까지 닿아주는 매력적 기자: 즉, 크리스마스 이브를 노린 2백사건이었다는 것입니까?

베이커: 저희는 그제저 보고 있습니다.

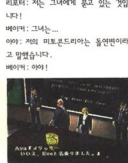
기자: 극장에서 아무런 상처도 입지 않은 채 돌아왔습니다. 그 이유에 관한 것은? 베이커: 그런, 그제저 경찰로서 훈련을 받았기 때문에 냉정한 판단력을 지니고 행동한 결과입니다.

리포트: 자는 그녀에게 묻고 있는 것입니까?

베이커: 그녀는...

아야: 제의 미도콘드리아는 돌연변이라고 말했습니까?

베이커: 아야!



야는 모든 일을 밝힌다

리포트: 미도...콘드리아입니까? 누가 그랬습니까?

아야: 베이스, 아야, 이브라는 자였습니다.

리포트: 주연 아야도 매시라는 외제로 사범이라고 발표되었는지요? 아야: 매시라는 죽었습니다. 그녀는 육체를 이브라는 자에게 빼앗긴 것입니다.

기자: 이브란 건 누구입니까? 살과 외제인 같은 건 아니겠지요?

베이커: 조용하세요! 그녀는 미군입니다. 자세한 건 현재 조사중이니...

베이커: 어떤 기자회견은 이것으로 끝마칩니다!

(다시 베이커의 사무실로)

베이커: 아야, 왜 새것대로 말했나!

아야: 진실이기 때문입니다.

베이커: 그런 어쨌든 보고에서도 이야기할 지 않나? 하지만, 그런 일을 믿을 사람이 어디 있겠는가? 그런 매스범을 시작으로, 사인들을 흔란에 빠뜨릴 뿐이야!

다냐엘: 부장, 아야는...

베이커: 옮긴은...? ...뭐? 그럼 전화를 이쪽으로 돌려지.

베이커: 여보세요, 뭐? 미도? 좀더 정확히 말씀해오! 그와...뭐예요? 아야... 알겠습니다.

베이커: 발음이 나빠서 잘 듣지 못했지만, 일본의 과학자 같다. 미도인지 뭔지 계속 말했다. 이쪽으로 온다는 것처럼 말했는데...

다냐엘: 미도...?

아야: 미도콘드리아...아닙니까?

닉스: 미도콘드리아란 건 세로 인의 산소에서 에너지를 만들어내는 것입니까?

다냐엘: 매우 것도 같은데.

아야: 이브도 말했어.

아야: 미도콘드리아가 해빙되는 날이 왔다고... 닉스: 미도콘드리아...매일 전 신문에 박물학 연구원이 새로운 학설을 발표한 것에 대한 기사가 나왔어.

다냐엘: 부장, 아야를 데리고 그 연구원에 데이지를 들으며 '저도 권했습니까?'

베이커: 각도로 해라. 매스범도 따돌리



누가인지 온 전학이?



할 것이고, 종전의 전화를 뭔가 실감이 쓰인다.

다냐엘: 알겠습니다. '기자, 아야!



크렘프 박사를 데리러 가는 아야와 다냐엘

미도콘드리아에 대해 새로운 학설을 발표한 박물학 연구원이다... 아야와 다냐엘은 그를 만나기 위해 경찰서를 나와 박물관(Museum)으로 향한다.

(경찰차 안)

다냐엘: 우리가 가는 곳은 자네가 박물관(自然史博物館)이야. 연구원의 이름은 한스·크렘프(ハンス・ス克蘭ツ).

박사 학위도 가지고 있는 것 같아.

아야: 크렘프 박사예요. 천금도 뭐요?

다냐엘: 요천 신실명은 미도콘드리아의 재해를 학설(學說)인 유전자전체(遺傳子關係)

전체(全體)의 권하여 걸어.

아야: 박사 학위를 가지고 있으면서도 박물관에 일하다니... 이상하군요.

다냐엘: 뭐, 사발을 아주 실어해서 사발들과 어울려서 연구 시간이 줄어드는 것을 싫어하는 것 같아.

아야: 외출투구군요.

다냐엘: 근데, 네 기분도 알지못한 경신을 좀 차리는 게 좋아.

패러사이트 이븐

야아: 기차회전의 일?
다니엘: 그래.
야아: 다니엘이야말로 부장에게 그렇게까지 하지 않아야도. 동기였지 않나요?
다니엘: 옛날이야... 지금은 상사지.

박물관

아이의 다니엘은 어느덧 박물관에 도착한다. 하지만 크리스마스까지 박물관은 휴관중이다. 다니엘은 경비원에게 크렘트 박사를 만나리 했다고 밝히자 경비원은 크렘트 박사는 휴일인데도 박물관에서 연구를 하고 있다고 알려준다. 다들 스캐일도 크렘트 박사는 박물관에 있는 것이다. 연구실은 2층에 있는데 아이는 경비원이 일코노 노브에 시열을 하고 2층 연구실로 들어간다.

다니엘: 없나?... 크렘트 박사님!
다니엘: 박사님!!
크렘트: 두고 있어. 왜이리 소란이야.
야아: 뉴욕 시경입니다. 말씀을 아를고 싶은데...
야아: 박사님, 저희들은 여섯 자리에 일어난 사건의 단서를 찾고 있습니다.
크렘트: ...대체, 무슨 용무야?
크렘트: ...!!



박서를 보게도 환영을 보기는 어찌
야아: (...도...)!
야아: (어 낱...! 낱...! 일고 일나...?)
다니엘: 왜 그래?...괜찮아야?
야아: 아, 야아...
다니엘: 미토콘드리아...에 대해 듣고 싶는데.
크렘트: ...



...뉴욕 시경이. 왜 미토콘드리아 같은 것에 용의를?
야아: 아예 뭘에 일어난 사건의 범인이 "미토콘드리아가 해킹되는 날"...이라고 말씀했습니다.
다니엘: 그 범인은...누가 사람들을 손도 대지 않고, 몰래해버리더...라고...그림 같은 모습이 되어...도주해버렸다.
야아: 저희들은, 범인이 낀 "미토콘드리아"를 단서로 생각해서 그것이 관해 물어보기 위해서 온 것입니다.
크렘트: ...너희들은...미토콘드리아라는 것이 정말 존재하지...모르는데?
크렘트: 미토콘드리아는 생물의 유속에 있으면서, 스스로의 유전자를 가진 존재.
야아: ...스스로의...? 발개의 생물이라는 말입니까?
크렘트: 그렇다.
다니엘: ...기생충 같은 거군.
크렘트: ...패러사이트(기생충), 기생충의 뜻)...라고? 심한 말군! 우리들은 미토콘드리아가 없다는 상 수 없는데? 미토콘드리아가 예시자를 만들어 주지 않으면! 우리들은 살아가는 거야.
크렘트: 그 예는 우리들의 뇌를 들 수 있다. 뇌의 활동은 신경의 전달에 의해 이루어지지만, 전달이란 것은 일종의 전류의 흐름이다.
크렘트: 그 전기조차도 미토콘드리아가 공급해준다. 백산상으로 1평방 cm당 20만 볼트의 전압을 일으키는 것이 가능하다. 전기만이 아니라, 직접 열에너지도 발생시키는 것도 가능해!
야아: ...열...?
다니엘: 그림, 아예 저번에 밝히는...!
크렘트: ...
크렘트: ...사람이 불타서 죽기 위해서는 300도 이상의 고열을 필요로 한다. 미토콘드리아는 조차도...
야아: 미토콘드리아가...에 대해 듣고 싶는데.
크렘트: ...

라는 조차도 하에 수백 배의 온 존재하고 있어. 만약 온몸에 미토콘드리아가 일제히 활동을 시작한다면...손실을 일으키고도 남은 정도의 에너지를 생산하는 것이 가능해. 사실은 불타는 것 정도는 아주 간단한 것이다.
야아: '미토콘드리아가...해킹하면...'
다니엘: ...

다니엘: 박사, 불평없이, 우리들은 미토콘드리아가 없다는 상 수 없을 지도 몰라. 하지만 결국 우리들에게 이용된다는 아르카틱의 한 여성에 귀찮다고 한다. ...즉, 인류의 선조는 아프리카에서 탄생되어 전세계에 널리 퍼진 것이라는 말이다. 미토콘드리아와 같이...유류, 그루트의 명칭을 알고 있나...? 바로 "미토콘드리아-이브"라고 한다. 불평한 명칭이라고 생각하지 않나?
야아: ...오브...?
야아: ...아예 그 범인도...이브라는 이름이었습니까?
크렘트: ...뭐라고?
다니엘: ...? 박사, 뭔가 알고 있지? 무엇이든 좋으니 알려주지 그래?
크렘트: ...유류스컬처럼만, 여기까지만 말하. 미안하지만 돌아주지 않음엔 '가' 연고에 방해가 되어야?
다니엘: 어...왜만 가야? 뭘!
야아: ...그럼, 다니엘...
다니엘: ...

크렘트: 그 조직세포의 자살을 결정하는 신호는 미토콘드리아 내부에서 발생된다. 이것에 의해 죽음을 선택하는 신호를 받아서 자살하는 기능을 가지고 있는 것이다.
크렘트: 그 조직세포의 자살을 결정하는 신호는 미토콘드리아 내부에서 발생된다. 이것에 의해 죽음을 선택하는 신호를 받아서 자살하는 기능을 가지고 있는 것이다.
크렘트: 노화하는 것도 그렇다. 미토콘드리아는 자신들의 조직세포에 10대에 달하는 속도로 돌연변이를 일으킨다. 이 변이는 기능에 장애를 가진 이상한 미토콘드리아도 생긴다. 이상한 미토콘드리아가 늘어나면 예시자 생성 효율이 저하된다... 이것을 노화라고 부르는 것이지.
크렘트: 아예? 이렇듯 자신들이 유하라 그 할 수 있어?
다니엘: 하지만, 미토콘드리아가 자신의 유산을 가져서 그런 것은 아니야.
크렘트: ...미토콘드리아는 자신들의 조직세포의 10%의 속도로 돌연변이를 일으킨다고 하지만...그런 10%의 속도로 진화하고 있다고 할 수 있어.
크렘트: 생물이 탄생되고 10억살이까 미토콘드리아는 이 속도로 진화를 계속 왔다... 우리들의 생각을 초월하는 능력을 가지고 있다...해 해 생어상하지 않나.
다니엘: ...?
크렘트: 재미있는 사실을 알려주지. 여러 인류의 인간에게서 미토콘드리아의 변이의 합들을 조사하여 인류의 선조를



미토콘드리아가 그런 존재...
특정시기라고 한 학자가 있었다. 1967년에 발표된 학설에 의하면 모든 인류는 아프리카의 한 여성에 귀족한다고 한다. ...즉, 인류의 선조는 아프리카에서 탄생되어 전세계에 널리 퍼진 것이라는 말이다. 미토콘드리아와 같이...유류, 그루트의 명칭을 알고 있나...? 바로 "미토콘드리아-이브"라고 한다. 불평한 명칭이라고 생각하지 않나?
야아: ...오브...?
야아: ...아예 그 범인도...이브라는 이름이었습니까?
크렘트: ...뭐라고?
다니엘: ...? 박사, 뭔가 알고 있지? 무엇이든 좋으니 알려주지 그래?
크렘트: ...유류스컬처럼만, 여기까지만 말하. 미안하지만 돌아주지 않음엔 '가' 연고에 방해가 되어야?
다니엘: 어...왜만 가야? 뭘!
야아: ...그럼, 다니엘...
다니엘: ...



미토콘드리아에 대한 크렘트 박사의 말. 그것은 정말 충격적인 일이 아닐 수 없었다. 수많은 궁금증을 해소하지 못한 아이와 다니엘은 하는 수 없이 경찰서로 다시 향한다.

[잠정차단]
다니엘: 뭐야, 그 자식! 겁까지 뵈올래. 하지만 그런 녀석은 정말 믿을 일 없어.
야아: ...
야아: [그 낱...어딘가에서...]
다니엘: 다니엘아! 음...뭐야? 알겠나.



다니엘의 이름과 전 부인이 떠오르네...

곰장 거렸다!

다니엘: 사정애 진짜엔 있는 것 같아!
야야: 뭐라고요?

다니엘: 곰장 경찰사로 돌아간다! 꼭 붙잡아, 야야!

사건에 진전이 있다는 소식을 받은 마야와 다니엘은 경찰서로 향하고... 경찰서에 도착한 아이는 이전에 기차 회전을 한 회의실로 간다.

배미카: 오빠! 가슴 매릿따의 솔로 콘서트도 오늘 열릴 예정이었다. 하지만 그네는 어젯밤 사건을 일으키고 실종되어 주회자층이 콘서트의 중단소식을 알렸음에도 불구하고 콘서트장에 수많은 관객들이 모여들고 있다. 어젯밤 같은 참극만은 절대로 일어나서는 안돼!
배미카: 콘서트장은 센트럴 파크의 야외 음악회장이야.

다니엘: 센트럴 파크?

야야: 왜 그래요, 다니엘?

다니엘: 벤과...로렌(ロレン)이 갈 콘서트요!

야야: 뭐라고요?

배미카: 다니엘! 어찌 회의중이야!

다니엘: 시드라워, 배미카! 내 자신의 목숨이 걸려있어!

배미카: 다니엘...

배미카: 야야...

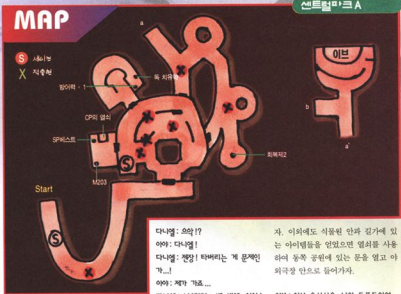
배미카: 다니엘의 지원을 부탁한다...!

야야: 예!

아이들의 신변에 위험이 있을지 모른다고 생각한 다니엘은 회의도중에 변을 찾으니 센트럴 파크로 향한다. 배



몰방!!!



이제는 아이에게 게조로거움을 다시 주면서 다니엘의 지원을 부탁한다. 지하로 내려가 무기를 게조하고 다니엘을 뒤쫓아 센트럴 파크로 향하자.

(경찰차 안)

다니엘: 빨리 타, 야니, 이브 내의 도대체 목적이 뭐지?

야야: 오빠네 그럴고, 어떤 압도 그런 결과 빠져 대포로의 장악이 될것 같은데...

다니엘: 제! 무엇보다, 벤이 휘발버든 것이...!!

야야: 시드라프요!!

다니엘: 무시해야 한다! 벤...!

센트럴 파크

다니엘: 벤!!

야야: 잠깐, 다니엘!

다니엘: 벤이 안에 있어!



다니엘은 발악기 7색에 들어가 있을 수 있다

다니엘: 요약?
야야: 다! 괜찮!
다니엘: 제! 딱 버리는 게 문제인 거...!
야야: 제가 가르코...
다니엘: 나에게는 뭘 백백에 있어!
그 액만!! 내 가족이야...!
다니엘: 제!...! 불이 왜...!
야야: 발악하지 않는 건...! 지금으로서만 제발...!
다니엘: 하, 하지만...!
야야: 벤에게는 다니엘이 필요해요. 혹시 당신이 죽는다면,
다니엘: ...미안해! 정말 미안해, 야야...!
벤을... 부탁해요...!
야야: 로렌도...!
발악하지 않는 것은 아이 백이기 때문에 결국 아이만 공인 안에 들어가게 된다. 처음에 공안에 들어가기엔 경찰차 옆에 전화가 한 대 있다. 이곳에서 세이브를 꼭 해두고 계속 진행하여 공인 안까지 도착한다. 공인 안에 들어가면 왼쪽에 있는 방(시체가 쓰러져 있는 방)의 서랍에서 CP의 열쇠(CP의 열쇠)를 얻는 것이 최우선이다. 그 방에는 방아구와 무기도 있으니 좀더 쉬운 전투를 위하여 반드시 얻도록 하

자. 이외에도 식물된 칸과 길가에 있는 아이템들을 얻었던 열쇠를 사용하여 동쪽 공안에 있는 문을 열고 야외극장 안으로 들어가자.

이브: 아서 오십시오...나의 동료들이여...
야야: 오늘밤은 우리들에게 있어서 수억년에 걸쳐 가장 겁이 될 만한 성스러운 날이란다...
이브: 그래...다시 자유롭게 짝을 시킬 수 있게 찾는 것이다...우리들의 숙주들은 우리들이 진화를 단념하고 있다고 생각했...!
야야: 하지만, 오늘밤부터 우리의 미토콘드리아가 숙주인 핵을 지배한다...!
...
이브(가 사람들을 역사한 후)
야야: (난, 너무해...오...오...오...)
야야가 야외극장을 나오면 다시 야야가 이를 보게 된다. 코미아가 한한 곳으로 가서 이브와 다시 조우하자.

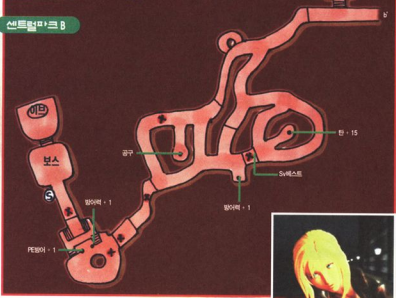
야야: 관객들에게, 대해 무슨 했 것 야야...!
야야: 또, 너인가...하지만 늦었군, 훗...
야야: 기, 기다려!



MAP

S 새나방
X 지중처

센트럴파크 B



이브 BOSS

미처의 비룡은 공간에서의 전투이다. 되도록 이브와는 멀리 떨어져서 공격을 하지. 간간히 이브가 공중으로 사라지게 되는데 이때 이브가 하늘에서 미처에 공격을 한 번씩 해오므로 계속 돌아다니다 공격을 피하자.



이런 풍은 못하게 전투를 해준다.

꽤강과 있지 않은 것 같은...
이브: 네가 꽤강과 있지 않더라도 너의 피토프드리아는 잘 알고 있을 거... 그렇기 때문에 너도 그 극장에서 이길까진 거다...
아야: 무슨 말을 하고 있는 거야.
이브: 알려주지. 말보서가 아닌... 너의 피토프드리아에 삼입...
아야: 그, 그, 뭐냐...!
이브: 네자신의 이해하지 못한다고 하더 라도, 너의 피토프드리아라하면 알고 있을



말이 뭐지(?)



아~ 여기저기



도대체 뭘을 보잔디



만약 죽일

도망친 이브를 따라 어둠굴의 아래로 내려가면 여자가이가 나타났다. 가 사라진다. 이제부터 나오는 공원은 화면상으로는 조금 복잡하지만 적도를 알고하면 그리 복잡하지는 않을 것이다. 다리를 지나서 보스가 있는 곳까지 가서, 중간에 있는 아이템은 모두 입수하는 것이 좋을 것이다.



시뮬라기 무수하게 슬러업으로 변해간다



직접 슬러업이 되어야만 공격

거대한 지렁이 BOSS

지렁이는 모두 4마리로 삼단히 고전할 것이다. 그러나 이따금이면 슬로우(スロウ) 마법(PE)이 생겼을 것이다. 4마리의 중간에 사잇지 말고 최면 구석에서 슬로우를 걸면서 한 마리를 처치하는 법이 수월할 것이다. 마지막에 남은 한 마리는 더욱 거대해 되어 최면 히든에서 공격해 온다.



어는 3쌍장???



도대체 모습적 어떤

보스인 지렁이를 처치하고 앞으로 진행하면 이브가 미처의 앞에 서있다.

아야: 기, 거대해! 왜 그런 일일...!
이브: 아직... 이해하지 못하는가? 알고 싶다면, 티도록 해봐...너도 나에게...등고 싶은 것이 있다...
(마차를 탄다.)
이브: 왜...왜 인간의 편에 서는 거지?
아야: 당연히지, 난 인간이니.
이브: 나보다도...천여 일리 못하는 사람의 편에 선다는 것이야?
아야: 어...?
(전투 후)
이브: 아무래도 난 아직 내가 누구인지

바... 원래 나와 나는...

야아: !!

다나델: 야아! 야아, 다답배!

벤: 야아?

다나델: 벤! 갱생니?

벤: 업마와 함께 왔는데...

다나델: 업마, 업마는 어떻게 됐니?

벤: 전...아빠와...엄마와 같이...갱에서 크리스마스를 보내고 싶어요...

다나델: ...그래니. 그래서 아빠를 찾아 왔단다...

벤: 근데...엄마가...엄마가...이상하게 변해버서서...

다나델: 로렌이...변했다고?!



벤은 무사했지만 로렌은 약간 걱정되었...

벤: 전...무대에 가까이 가면 기분이 안 바뀌어서...엄마에게 돌아가고 싶다고 말했었을 뿐인데...엄마가 이상한 사람처럼 되어...무대로 가져왔어요...다른 사람들 도...모두...

다나델: 로렌이...

(한편, 뉴욕시경 17분서에서는)

배이거: 센트럴 파크의 피해자는 극장의 피해자 수를 훨씬 뛰어넘는다. 더이상 시민들을 살펴줄 해서는 안된다...시민들을 모두 면허판심(면허판심(면허판심) 발포로 피난시켜야 한다. 다행히, 크리스마스 용기마 시민들은 적다.

야아: 저희들은 어떻게 할까?

배이거: 물론 남아서 이브의 포위망을 뚫는다.

닉스: 그런 군대의 일이 아닙니까?

배이거: 그렇게 되기 전에 무엇이든 하는 것이, 뉴욕 시경의 일이다.

다나델: 야아로부터의 연락은?

다나델: 옴나...! 아이는 대해 어디로 사라진 거지?

배이거: 다나델, 너도 시민들의 피난을 유도한다.

다나델: 지금까지는 녀석에게 대항할 수 있는 것은 아무 것도 없습니! 전 아를 찾겠습니다!

닉스: 갱생했습니다? 부장...

배이거: 그도 로렌을 잡았다...아이는 그에게 맡겼다. 다른 사람들은 시민들을 유도해줘라.

벤: 야아!

다나델: 미안하다, 벤. 야아가 사라져 버렸단다.

벤: 그 누구요?

다나델: 그해, 업마를 이상하게 만든 녀석에게 대항할 수 있는 것은 아무 죄이 아니다...

다나델: '해시(ハッシュ)', 미안하지만 벤을 부탁해.

벤: 벤은 저에게 맡기세요.

벤: 야아...

해시: 자, 같이 같이 아빠를 기다리자. 벤, 직물 좀아나고 했지? 뉴욕의 경찰 건물 소파에 눕게.

(해시 해시가 지하에 있는 경찰건물 사용실로 간다)

해시: 이 아이에게 직물 보여주고 싶은 데 괜찮겠지요?

해시: 그래, 좋은 데로. 그림 문을 열게.

경찰: 자, 네 손잡이다.

해시: 사비(シビ)란다.

경찰: 화해, 시바가 너를 마음에 들어하는 것 같군데.

해시: 하하하, 감사하네.



한편 다나델 계속 계속



이벤트는 뉴욕의 아이들에게로

(해시와 벤만의 한 구경)

해시: 몇 번이나 밀려와 앉겠어! 사된 줄은 모두 피난중이야! 여기는 갱생이 아니란 미리도 알았지 못했어!

일본인: 그래서, 몇 번이나 말하지 않았습니까. 연락을 해주었습니다!

경찰사: 뭐?

일본인: 아~ 참네...화해 용어로는 통하

지아 않는군...

경찰 B: Hey, Are You Chinese?(당신은 중국 사람입니까?)

일본인: 아니요. No! I am Japanese.(아니요요 전 일본사람입니다?)

경찰 B: 아, 일본인이군요.

일본인: Oh! Can you speak Japanese?(오! 당신은 일본말을 할 줄 아십니까?)

경찰 B: 조금이요. 당진, 누구십니까?

일본인: I am Kunihiko Maeda.(전 쿠니히코 마에다입니다.) 예...예...그러니까...

경찰 A: 사면 같은 걸 빨리 잘 말하지도 못할 거면 외국어 오실 말아가지!

경찰 A: ...음!

경찰 C: 바아. 그렇게 흥분하면 심장에 좋지 않아.

경찰 A: 으으...! 뜨거워!!!

경찰 A: 으으으!!!

마에다: 지금이 기호로군.

마에다: 인쇄사연말하...야사, 틀림없어.



마에다는 무언가 알고 있는 듯 딱!

(소로 거리의 어떤 방)

야아: (...?)

야아: (여기는...?)

야아: (빨간...?)

마에다: 아, 뭐, 깨어나셨습니까?

야아: 당신은?

마에다: 쿠니히코 - 마에다(쿠니히코 - 마에다). 일본에서 온 과학자입니다.

다나델: 그 사람이, 당신을 발견했어.

야아: 다나델!

다나델: 밤에는 경찰들 외아래 취재미 한 미리도 없어. 그 따위들만 뉴욕이 완전히 유령 도시가 되어 버려요.

야아: 그해 맞아요! 이쁘니? 센트럴 파크의 사람들은...

다나델: 벤은 무사했지만...사라져버려 어...관객 모두...

야아: ...

마에다: 사라졌다? 발견한 것이 아니고?

야아: 슬라임처럼 액체화되었어요. 그리고 하나도 융합해서...



야아가 액체화된 것은 과연 무엇이었...

다나델: ...

마에다: 일본에서는 보이지 않은 현상 - 야아: 일본?

마에다: 몇 년전, 일본에서도 유사한 사건이 일어났습니다. 이번엔 일어난 사건의 스타일 정도는 아니었지만.

야아: 뭐라고?!

다나델: 아베, 자세하게 이야기해 봐!

마에다: 사건의 발단은 어떤 과학자의 부인(미요미: 필자 주의)의 자동차 사고에 기인했습니다. 부인을 너무나도 사랑한 그 과학자(타사야마: 필자 주의)는 그녀의 관세로(관세(관세))를 배양시키는 일로 그녀의 생명을 연장시키려고 했습니다.

마에다: 그 과학자는 그 세포에 이브라는 이름을 붙였습니다.

야아: 이브?

마에다: 그 관세로는 종식하여, 부인 그 자체가 아닌, 그녀의 미토콘드리아가 지배하는 육체가 되었단 것입니다.

야아: !?

마에다: 과학자의 절차를 열은 그녀는 완전한 미토콘드리아 생명체를 탄생시키려고 했습니다.

야아: 완전한...미토콘드리아?

마에다: 하지만, 관세로에서 종식한 "그녀"는 그 육체를 유지할 수 없었습니다. 그래서 그녀는 부인을 삼키고 죽이기 전에 미미 장기의식 병크(뇌질移植)에 응용시켜 두었습니다...

마에다: 그 결과, 사고가 난 후 그녀의 신장은 어떤 소사(미미코: 필자 주의)에 이식되었습니다. 그리고 그녀는 그 소사에 수정란을 이식시켜 완전체를 출

역 행방은?!

야아: 완전한...미미코?

마에다: 하지만, 관세로에서 종식한 "그녀"는 그 육체를 유지할 수 없었습니다. 그래서 그녀는 부인을 삼키고 죽이기 전에 미미 장기의식 병크(뇌질移植)에 응용시켜 두었습니다...

마에다: 그 결과, 사고가 난 후 그녀의 신장은 어떤 소사(미미코: 필자 주의)에 이식되었습니다. 그리고 그녀는 그 소사에 수정란을 이식시켜 완전체를 출

역 행방은?!

야아: 완전한...미미코?

마에다: 하지만, 관세로에서 종식한 "그녀"는 그 육체를 유지할 수 없었습니다. 그래서 그녀는 부인을 삼키고 죽이기 전에 미미 장기의식 병크(뇌질移植)에 응용시켜 두었습니다...

마에다: 그 결과, 사고가 난 후 그녀의 신장은 어떤 소사(미미코: 필자 주의)에 이식되었습니다. 그리고 그녀는 그 소사에 수정란을 이식시켜 완전체를 출

역 행방은?!

야아: 완전한...미미코?

마에다: 하지만, 관세로에서 종식한 "그녀"는 그 육체를 유지할 수 없었습니다. 그래서 그녀는 부인을 삼키고 죽이기 전에 미미 장기의식 병크(뇌질移植)에 응용시켜 두었습니다...

마에다: 그 결과, 사고가 난 후 그녀의 신장은 어떤 소사(미미코: 필자 주의)에 이식되었습니다. 그리고 그녀는 그 소사에 수정란을 이식시켜 완전체를 출

역 행방은?!

패러사이트 이브



무엇인지...!
 다니엘: 아아, 네...
 아야: 부작해요...!
 마에다: 알겠습니...
 아야: 고맙습니다, 마에다.
 마에다: 그럼 이복으로 오시겠습니까?
 마에다: 팔을 뺐어 주십시오.
 아야: 어떻게...?
 아야: ...!
 마에다: ...괜찮죠? 아야씨...
 마에다: ...[아야씨의 피를 추출한다]
 마에다: 자신의 눈으로 직접...확인해주십시오!
 아야: ...예.
 마에다: 보십니까...? 아야씨의 피로 콘드리아는 아야씨의 세포핵에 에너지를 더욱 부여하고 있습니다...외복에 있는 적인...이브의 피로 콘드리아로부터 핵을 지키는 상체로...
 다니엘: 예 아야의 피로 콘드리아에만 그런 능력이...?
 마에다: 자세한 건 모르겠습니다...단지...리처드·도일(リチャード・ドネン)이 말한 "이거까 유전자(利己的遺伝子)"라는 핵이 있지 않습니까? 그 단단 때문에...유전자는 자신의 작용을 많이 남기는 것만을 생각한다"...라는 것입니다.
 다니엘: 몇 년전까지 들은 적이 있는 것 같아...
 마에다: 이브는, 심복본 바에 의하면 자신 이외의 피로 콘드리아를 죽이려고 하는 것 같습니다.
 마에다: 그것에 대해 아야씨의 피로 콘드리아는 대항하는 힘이 생성된다고 생각됩니다.
 다니엘: 왜, 아야만...? 그런 것이라면 우리들에게도 같은 힘이 있다 해도 이상할 일이 없잖아.

마에다: 거기까지는 제도...
 아야: ...!
 다니엘: !!
 아야: ...방사?!
 크럼프: ...내 연구실에서 뭐 하고 있나.
 다니엘: 당신, 피난가지 않았나?
 크럼프: 무엇을 하고 있느냐고 물었다...
 다니엘: 아, 아니, 우리들은...
 아야: 시장에서서 뉴욕 전 구역에 피난 명령이 내려졌습니... 박사도 한시라도 빨리 피난하는 것이...
 크럼프: 응, 시민을 피난시키고, 경찰이 시민들의 거처를 판독해 줘라지나, 세상 다 끝났잖군.
 마에다: 최, 최중요합니다! 제가 부탁하...
 크럼프: 뭐야, 넌?
 크럼프: 아, 최, 최중요합니다...
 마에다: 응, 전자 현미경을 사용하고 있던 건가?
 크럼프: 이걸!
 크럼프: 넌 이 세로를 어디서 얻었나?
 마에다: 그...그...그...말할 수 없습니다!
 크럼프: ...아야·브레이! 그래, 그래서 이브의 세포에 접이적이지 않은 거로군.
 크럼프: 아마도 어떤...자체의 몸매 변화는 없나?
 마에다: 예...그런...
 크럼프: 아니, 자세에겐 묻고 있는 거야, 아야!
 크럼프: 너의 세포에는 에너지가 너무 많이 공급되고 있어. 몸에 뭔가 변화가 없는가?
 아야: 저는...
 크럼프: 우선, 열이 나는 건...음, 네 상태를 보면 일것군. 희식은, 목마로 바꿔 없나?
 다니엘: 이봐!!
 다니엘: 뭐야, 이진!! 왜 내 지식의 이름이? 뻔한이 아니냐! 로렌의 이름도 있

어? 뭐야 이 브르트는!!
 다니엘: 무슨 짓이야!
 다니엘: 지금 그 브르트는 뭐야!? 말해!!
 크럼프: ...노라...
 크럼프: 대담할 의무는 없어.
 다니엘: 뭐야!!
 아야: 뭘만...진정해요.
 다니엘: ...!!
 아야: 다니엘!
 다니엘: ...정말!!
 크럼프: ...직권을 남용하고 있고, 빨리 나가 줘!
 다니엘: ...실례했습니다. 하지만 뉴욕 전 구역에 피난령이 내린 것은 사실입니다. 뭘 수 있는 대로 빨리 피난해주십시오.
 크럼프: ...아야·브레이! 넌, 너의 피로 본에 대해 실감하게 생각해 봐라.
 마에다: 실례했습니다.
 크럼프: 하지만...뭘 알았다고 해도 어찌 늦었다.
 여진이 그 무언가를 숨기고 있는 것 같은...진정해 마사. 다니엘은 자신의 아들과 무언이 리스트에 있는 것들을 보고 크게 흥분하지만 막히는 여진의 당담한 뿐이었다. 아야 일행은 다시 경찰서로 돌아간다.
 [탐찰차 안]
 다니엘: 제발! 그 자식! 반드시 꼬리를 잡고야 말겠어!
 아야: 그 브르트는...?

마에다: HLA형(...장기이식 등의 적용을 판단하기 위한 형)의 형태였습니...
 다니엘: 근데, 그런 것 왜 뻔한 브르틴!?
 마에다: HLA형에 가까운 사범들의 리스트 같았습니...
 다니엘: 정말! 정말! 정말! 돌아와서 그 자식이 어떤 놀임지 알아봐줘라!



HLA형이?

경찰서

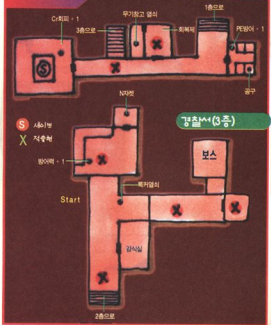
다니엘: 어떻게 된 거야, 이진!?
 아야: 이브...!
 마에다: 여기에 있는 겁니까?
 아야: 제카 조사해 볼게요. 두 사람은 여...
 다니엘: 아니, 난 걱정이. 여에 더이상 가족을 잃고 싶지 않잖아!
 아야: 다니엘!
 마에다: 아, 아야씨!
 마에다: 이걸...
 아야: 이진...?
 마에다: 일본의 부처입니다. 그런데로 이걸...
 아야: 고맙습니다. 잘 지낼게요.

일행이 도착했을 때는 경찰서가 아수라장이 되어 있었다. 이브가 찾아온 것일까? 우선 사무실을 가보자. 사무실에서는 워낙이 쓰러져 있는데 그는 변을 구해달라는 말을 한다.
 이제 지하의 무기 제조실도 가보자. 트레스스가 쓰러져 있고 웨인이 그 곁에 있다.
 웨인은 트레스드를 공격한 과한 너석을 반드시 죽여달라고 부탁하면서 트레스드의 흉을 준다. 그러면서 트레스가 총 폭발 사고도 어떻게든 잃은 뒤 총을 다루지 않게 되었다는 이야기를 해준다. 이제부터는 웨인이 무기를 제조해준다. 웨인에게 무기를 제조하려면 리번 트레키(リバー トレキ)를 주면 된다.

패러사이트 이브



MAP



시바의 유적 2중

이제 벤이 있던 사육실로 가보자. 사육실에 가보면 케시로부터 벤이 쟁쟁이 이상해진 시바를 따라 사라졌다는 말을 들을 수 있다. 사육실을 나오면 벤이 시바를 따라 위로 올라가는 장면이 나온다. 빨리 2층으로 가보자. 2층으로 가는 도중에 쓰러진 닉스를



닉스의 목숨을 건드리는 장면



시바의 유적 1중

볼 수 있는데 닉스 역시 벤을 구해달라고 말한다. 2층에 올라가면 전에는 출입이 금지되



괴물인 시바

시바

BOSS

시바의 타겟은 모두 3개이다. 좌우의 머리를 먼저 해치운 다음 가운데 있는 머리를 쳐라하자. 시바의 공격은 앞으로 에너지파를 쏘면서 머리를 60도 정도의 각도로 이리저리 움직이는 것이다. 이 공격이 시작되면 빨리 시바의 옆으로 가야 피할 수 있다. 시간이 좀 길더라도 이 방법을 사용하여 시바를 처치하자.



시바의 공격이 시작되면 옆으로 피한다

어서 들어가서 못했던 곳을 갈 수 있다. 2층에서 아이템을 얻고 3층으로 올라가면 시바를 찾는 벤의 장면이 나온다.

- 배키: 벤! 시바에게서 떨어져!
 벤: 나오! 시바가 괴로워해요!
 벤: 시바에게 무슨 짓이예요!
 배키: 저 녀석은 더 이상 시바가 아니야! 이보에 의해 괴물이 되어 버렸어!
 벤: 예...!?
 배키: 잘 봐라, 벤!
 배키: 괴물이 된 거라면...내가 잡들게 해주지...!
 배키: 생양! 탄환이 떨어졌다!
 벤: 오야야!!

3층으로 올라가면 첫 번째 방(감리실)에 들어가면 감리관이 이야기 11F를 회복시켜 주는데, 딱 한 번뿐이므로 처음에는 하지 말자. 밖으로 나와서 정면에 보이는 방으로 들어가자 그곳에서는 트레스를 죽인 괴물이 나타난다. 이 괴물의 공격력은 정말 가공할 만한데 전투가 시작되면 에너지 샷을 쓰고 싸우자. 이 괴물을 죽이면 SK350을 입수하게 된다. 이제 첫 번째 방으로 가서 11F를 회복하자. 복도에 쓰러져 있는 경찰과 대화를 하면 목사의 열쇠(カギの鍵)를 준다. 이 열쇠는 1층 사무실앞에 있는 목사의



방을 닫힌 배키

열쇠로 그 복키에는 무기를 제조할 때 사용하는 크레가 있다. 또한 2층에서 입수할 수 있는 무기고의 열쇠는 지하실에 있는 무기고를 열 수 있으니 꼭 열어두자. 4층에 도착하면 시바와 전투를 벌이게 된다.



벤의 모습

- 배키: 아야...!
 벤: 아이! 아저씨가...!
 아야: 이것이...시바...?
 벤: 시바가 아니예요! 시바는 아미 죽었어요! 아야! 시바를, 시바를 빨리 잡들게 해주세요!
 아야: 자, 너의 상대는 바로 나야!

(전투 후)

- 아야: 벤! 부장!
 배키: 아야...
 벤: 아야! 아저씨가...!
 다니엘: 벤!
 벤: 아야!
 다니엘: 벤, 다인 데는 없지?
 벤: 아저씨가, 저를 보호해 줘서...
 다니엘: 부, 부장...! 저, 죄송합니다...
 배키: 후...벤이 조그만할 때는 자주 네이 집에 놀러갔었는데...
 다니엘: 부장...
 배키: 그만...옛날처럼, 배키라고 해...
 벤: 시바...
 벤: 아야...시바를...그렇게 만든 놈을... 꼭...꼭 잡들어요!
 아야: 그래...물론이지...!

네 번째 날, 수태(受胎)



경찰서

다나엘: 아, 모두...
 야야: 정신차려요, 부장대리요?
 다나엘: 부장이 돌아올 때까지는 그렇지...
 양녀: 달신이러면 잘 할 수 있어.
 다나엘: 하지만, 이브가 왜 이곳을 습격
 한 거지...?
 야야: 우리들을 골질내기 위해...?
 경찰: 전에 그 일문엔데 물어보면 된
 가 알지 못하겠습니까?
 다나엘: 맞아, 그때, 그때가 물어보자.

이브가 경찰서를 꽤 습격한 것일
 까... 마에다에게 물어보면 혹시 알고
 있지 않을까 하는 마음에 마에다를 찾
 으러 갔다. 다나엘의 옆에 따르면 마
 에다는 3층 감시실(監視室)에 있다고
 한다. 아이는 마에다를 찾아 감시실로
 간다.

야야: 역시 이곳에 있었군요.
 마에다: 절도 아실군요. 어떤 곳에 있으
 면 머리가 맑아집니다.
 다나엘: 마에다, 도대체 무엇 때문에 이
 브는 이곳을 습격한 거요?
 야야: 신랄히 쓰이는 건 이브가 모습을 보이



분장직기 된 다나엘

지 않은 것아래로 그대가 여기에 있었던 것 확
 실했는데 우리들의 여가에 도착하고 나서야
 그대는 곧 모습을 감췄어요.
 마에다: 교만 아닙니까요?
 다나엘: 교만이 무엇 때문에!?
 마에다: 이 주변에 인공수정을 하는 병
 원 같은 것이 있습니까?
 다나엘: 인공수정!?
 마에다: 이브의 몸에는 그 정도만을 지
 니 뜻은 아닐 것입니다. 지금의 몸으로
 선 미토콘드리아는 '가성...퍼라사이트'와
 고 있는 것에 자식이 없습니다.
 다나엘: 일본에서처럼 완전체로서 탄생
 하지 위해서는 말이야?
 마에다: 어이도...



인공수정 하는 곳을 찾는 마에다
 다나엘: 좋아, 그러면 그것을 저지할 수
 없이 이브는 자연적으로 사라지겠
 군. 인공수정이라는 물질임이 성 프란시
 스 병원(프란시스)에 전문가가
 있을 거야.
 야야: 기쁘죠, 마에다!
 다나엘: 이브, 난...
 야야: 부장대리요?
 다나엘: 셋, 나는 수업권, 작, 이빨 거까지.

아이와 마에다는 이브의 인공수정
 을 막기 위해서 병원으로 향한다.

[경찰서 안]



물리적 고통이...
 야야: 왜 그래요? 너무 조용해요.
 마에다: 아, 예, 아니...근데 다나엘씨가
 순순히 따르길 힘듭니다.
 야야: 크렘프 박사를 불러온다고 말했어
 요. 그리고 빨리 걸어도 알아주고 싶은
 거예요.
 마에다: 그, 그렇군요!

야야: 마에다.
 마에다: 네!?
 야야: 일본에서 태어난...그 완전체는 어
 떻게 되었어요?
 마에다: 죽었습니다. 아버지인 과학자와
 함께...
 야야: 그런 괴물이, 왜?
 마에다: 완전히 안돼 아버지로부터 계속된
 미토콘드리아와 이브로부터 계속된 미토콘드
 리아와의 사이에서 반발이 일어났던 것 같습
 니다. 과학자는 육체가 불타고 가는 완전체
 를 꺼내려고...생체 사형수입니다...
 야야: 괴물이라고...자기 자식이라는 이
 유 때문이군요...

성 프란시스 병원

마에다: 여기로군요...
 야야: (어찌 뻔!)
 마에다: 앓 치료...! 트, 틀림없이 이브가
 있는 것 같군요!
 야야: 마에다는 여기서 기다려도 좋아요...
 야야: 아, 아이새!
 마에다: 이, 이빨...
 마에다: 일본의 부책임이다, 죽,
 이빨...
 야야: 간직할까요...



부엌을 그른 주민!

이브의 인공수정을 막기 위해 병원
 에 도착한 아이와 마에다. 혼자서 병
 원에 들어간 아이는 이 병원 이 자신의
 눈에 자주 비치던 그 병원을 감지
 한다. 우선 들어가면 프론트에 있는
 전화기에 세이프를 해두자. 위쪽 방은
 아직 들어갈 수 없으니 왼쪽으로 가
 자. 그곳에 들어가면 전에는 그 여자의
 이가 있는데 금세 도망가버려고 한다.
 아이는 아이를 찾아가지만 그곳은 잠
 게 있다. 할 수 없이 엘리베이터 스위
 처를 누르고 엘리베이터를 타는 아이.
 엘리베이터는 양쪽에 있는데 둘 다 같
 은 것이므로 신경 쓰지 말자. 엘리베
 이터를 타고 스위치를 누르면 갑자기
 엘리베이터가 멈춘다.



이브가 엘리베이터를 멈추게 한다
 야야: (...?)
 이브: 있는가...
 야야: (...!?)
 (엘리베이터를 나갈 후)
 이브: 훗... 역시 온 것 같군...
 야야: (천천히...!)
 야야: (말을 묶을 계획...?)
 야야: (천천히... 끊은 것 같네...)
 야야: (엘리베이터 한 대는 그냥 중인 것
 같고...다른 한 대도 전원이 들어오지 않
 는 한 이용할 수 없는 것 같아...)

이브는 아이의 발목을 묶으려고 병
 원의 권원을 나가게 만든다. 할 수 없



패
러
사
이
트
어
브



이슈계를 누른다

색에 있는 벨브를 잠근 아이는 엘리베이터를 타고 13층으로 올라간다. 13층에는 좌우의 방이 있는데 오른쪽 방은 시체가 막고 있어서 들어가지 못하니 반대편 방으로 들어가자. 이 방 왼쪽에 있는 문은 잠겨져 있다. 이 문을 열기 위해서는 방의 왼쪽 벽면에 있는 원심분리기를 밀어서 그 뒤에 있는 스위치를 눌러야 한다.

스위치를 누른 다음 방문을 열고 들어가면 오른쪽에 방이 있다. 그곳에서 세이프를 한 후 냉각고를 조사하자.

이야: (인공정자 제발스...한스...한스...크렘트? 크렘트 박사!?)



크렘트 박사의 정보

냉각고를 조사했으면 벽상 앞에 있는 가방을 조사한다. 그곳에서 엘리베이터의 열쇠를 열고 충격적인 사실을 알게 된다.

이야: (어떤...?)

이야: (HLA 적합리스트...벤과 로렌의 이름도 있어...크렘트 박사의 컴퓨터에 있던 것과 같아...)

이야: (다행, 그는 밎...?)

이야: (어떤...임원환자의 기록...?)

1977년 12월 23일

고층으로 인해서 딸 마야·브레머와 같이 주강에서 피해 운명이었다. 응급처치를 했지만 심장이 정지. 소생처치를 시행하였지만 아무런 반응이 없어서 사망으로 판단. 딸 마야·브레머는...

이야: (마리코·브레머...! 어머니의 기록이야...)

이야: (뭘 패이자가 없어...어딘가 다른

곳에 있어...)



아마도 대인 기체를 발견하는 이야

이야는 좀더 자세한 것을 알기 위해 옆에 떨어져 있는 서류들을 조사한다.

1977년 12월 23일

인공심원

공산지에 걸린 수술 결과 수술은 성공. 만 년동안 생명생활을 하고 최면. 하지만 이후에도 후임을 위해 동원처리를 해야한다.

이야: (메릿사·피어스...!? 톨립이어, 그 메릿사야...)

이야: (메릿사의 입원 날짜와 피어의 운반 날짜가 같아...어떤 의미지...?)

이야: (어떤...?)

이야는 서류 속에서 엘리베이터의 열쇠(エレベーターの鍵)를 얻는다. 이제 복도에 있는 엘리베이터를 타고 옥상으로 올라간다. 그러면 갑자기 전화의 브로짓로 장면이 바뀌게 된다.

(전함 브로짓)

이야: 앞서 총합한 헬기부대를 따라 선택된 필드 병원으로 전투기록대 발진. 단, 어떤 공격도 해서는 안된다. 목표를 중심으로 면한 상공에서 공격세력에 돌입한다.

부관: 예! 감실합니다. 면하면에는 사관들이 거의 없습니다. 한 번 더 생각을...!

함장: 서드포인 언된다, 린치(リンチ). 대동령의 공격명령은 아직 떨어지지 않았어. 현시점에서는 면한들의 공격과 선택된 피크에서 사관진 사람들을 수색하는 것이 최우선이다.

드디어 굳게 병력이 동원되고...

이야는 보스가 기다리는 옥상으로 올라간다.

(전투 후)

이브: 도식했는가... 꽤 진짠



근대의 힘



도시를 가로지르는 전투기들

한 것 같은...아무래도, 너도 잠깐 나와가봐!하지는구나...

이야: ...인공정자를 사용해서... 완전체를



생각적의 운동



녹색의 운동은 어떻게 될 거지?

생간할 생각이지...!

이브: 그...면 동쪽의 나라에서 일어난 최초의 미토콘드리아의 변반...하지만



거대한 거미 BOSS

이 거미의 공격 중에서 가장 주의해야 할 것은 거미를 공격하지 못하게 하는 추가공격이다. 이 공격은 전여 공격이 이루어지기 때문에 잘 피하도록 하자. 또한 이체점 치료약(移動制限液毒薬)을 미리 준비해두는 것이 좋다. 거미와는 모두 2만을 싸우게 된다. 거미를 해치우면 이야가 깨지면서 거미가 아래로 떨어진다.



거미를 공격할 수 있어야

패러사이트 이브

패러독스의 이펙티브



그 반란은 실제로 끝났다... 나는 그 단계를 훨씬 더 느리고 있다. 실재는 되풀이되지 않아... 네가 걱정하더라도 내 행동은 이해한다면 계획은 보다 더 완벽하게 이루어진다...



직업에게 있어서 생김새



직업에게 변이형 전투용 복장이다

이제부터 조금이라도 늦으면 곧바로 게임 오버다. 제빨리 좌측 구석에 있는 컨테이너로 향하자.



늦으면 곧바로 게임 오버



스택이름을 기억하는 것

구사일생으로 컨테이너에 들어간 아이. 하지만 작은 거미가 나타나 컨테이너의 브레이크를 파괴하고 아이는 작은 거미와 전투를 벌인다. 거미를 물리치면 자상에 도착하고 그곳에 마에다와 다니엘이 나타난다.

다니엘: 마에다, 이쪽이야!
 마에다: 아야시!
 아야: 이브를 만나려... 그녀는...정작의 샘플을 손에 넣었어...

(경찰차 안)

마에다: 고마워요, 다니엘씨.
 다니엘: 연구도 좋지만, 몸도 좀 생각해. 여자를 침대에 데려가지 말고.
 마에다: 무, 무슨 말씀이세요!
 아야: 다니엘, 경찰서는 견학하요?
 다니엘: 그게... 크렘프 자선에 대해 알아봤는데... 회사가 유착한 정보를 찾아내어.

아야: 정보...?
 다니엘: 아, 난 정말 의자에 앉아서 일만 하면 엉덩이가 굳기까진단 말이에요.
 다니엘: 경찰서를 복귀하면서 이브를 수색하는 2개의 팀으로 나누어서 움직이고 있어. 계속 듣는다면 놀랄 거야. 하하하 다 연결되어 있어!...

아야: 연결...?
 마에다: 완전히 탄생한다면 늦습니다! 서두르지 않아요!
 다니엘: 알겠어요... 여기서 찍소리 내지 말고 잠깐만 있어.

아야: (...아야...)
 크렘프의 어떤 본능?
 경찰서



이야 일행은 다시 경찰서로 돌아온다. 이야는 부장실을 들어가 다니엘과 이야기를 한다.

아야: 예전에 그 병원의 의사가 한나 리스트를 빼돌렸다는 것을 알아냈어. 그리고 야생에 매머드가 박물관을 방문했다... 그것이 몇 번 폭격되었어!
 아야: 이브가?
 다니엘: 쟤, 그 자식! 역시 뭔가 공공이슈가 있었어!

다니엘: 전원은 옮겨져서 뉴욕시를 수색한다! 이브와 크렘프가 만나는 것은 시간 문제야.

마에다: 서두르세요! 완전히 탄생한다면 늦어요!
 아야: 난 다시 정보를 모으러 가겠어.
 다니엘: 연락을 취하기 위해 무전기를 가져가.

다니엘: 당신이 부하예요. 학과 양한!
 마에다: 요아양.
 다니엘: 샷으로 난이여 이브를 수색한다. 이브 같은 흔적을 발견하면 무전기로 연락해.

아야: 다니엘, 당신은 여기에 남지 않아요?
 다니엘: 내근은 아예 지워줘! 난 역시 현장에서 일하는 게 낫잖아.

마에다: 어, 어떡하죠?
 아야: 무슨 일이 있으면 바로 연락하세요!
 마에다: 아, 알겠습니다!



전적으로 어떤 수색에 나서는 뉴욕시경



다섯 번째 날, 해방(解放)



다섯 번째 날에는 이동이 자유롭게 되어 지도에 있는 모든 지점(?)을 갈 수 있다. 새로이 생기는 지점은 차이나 타운(China Town)과 창고(Warehouse)로 스토리 진행은 어느 곳을 먼저 가더라도 상관없지만 창고는 반드시 갈 필요는 없다. 다만 창고의 보스를 물리치면 로켓 런처를 얻을 수 있다. 필자는 차이나타운을 먼저 간 다음 창고 부문을 공략하였다.

차이나 타운

차이나 타운에 도착하면 한마디로 벨릴런(?) 거리가 눈에 들어올 것이다. 중간중간에 있는 아이템을 입수 하면서 거리 활요로 가면 마에다가 기다리고 있다.



차이나타운에 도착한 마에다: 아야미, 여기입니다.

아야: 이곳은...!

마에다: 뭔가 색은 고지 같은 것이 보이는데...

아야: 내리가 볼까요? 다나엘에게도 연락해보요!

마에다: 아, 알겠습니다. 아, 아야미, 이집...

마에다: 일본의 성스러운 부처입니다...

마에다: 저, 정신 똑바로 차리십시오. 아야미!



무척은 약해 그만!!

하수도에서 썩은 냄새가 난다는 마에다의 말을 듣자 아야는 자신이 직접 조사를 하겠다고 한다. 그러나 마에다는 그녀에게 또 부적을 준다(이 번이 마지막이니 이번만 봐주자). 아야는 하수로 아래로 내려간다.

하수도

하수도는 굉장히 복잡하게 보이지만 실은 아주 간단하다. 그냥 아래쪽으로 내려가면 된다. 하지만 아이템을 많이 얻어갔다는 플래이어는 입을 활조하여 아이템을 얻으면서 진행하자. 하수도를 빠져나와 다리를 지나면 물탱크에 이상한 물질이 있다는 걸 보게 된다.

아야: 이만!?

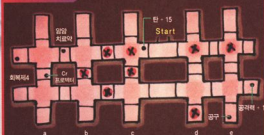
아야: 샌트럴 파크의 간격들...!



올라가는 것만 슬러임

MAP

차이나타운 하수도



차이나타운

S 새비엔
X 적중형



아야! 위험해!



아야! 앞에서 서있는 슬러임



아아: [저 슬라임...관객들...어떤 곳에서
대해 무엇을...? 재이상에서 필름을 조
장한다면 이 두수지의 물음 어떻게든 할
수 있을 것 같아...]

아이는 슬라임을 어떻게든 해보기
위해서 제어실로 가기로 한다. 우측길로
내려가면 아이템을 얻을 수 있고 좌측길로 가면 제어실이 나온다. 우선
제어실로 들어가자. 제어실에 들어가면
윈드 제어 컴퓨터가 있는데 이것을
켜서 2개의 윈드를 모두 작동시키면
슬라임이 하수도의 천장을 부수면서
어디론가 사라져 버린다.

이제 제어실의 제어 컴퓨터를 모두
고고 제어실의 위치 쪽으로 나가자(한
일 끄지 않으면 물 때문에 지나갈 수
없다). 하수도를 지나서 물로 올라
가면 지하할 선로가 나온다.



2개의 윈드를 모두 작동시키자



슬라임은 어디로 가는 것일까?



컴퓨터를 끄지 않으면 자살할 수 있다

지하할

아이는 지하할의 열쇠가 없기 때문
에 지상으로 올라갈 수 없다. 지하할의
통로를 따라 올라가자. 중간에 보스
가 나타난다.

지대를 물리친 다음 지하할의 통로
를 따라서 밖으로 나오자. 쓰러져 있
는 경찰을 살펴보면 케이트의 열쇠

거대한 지네

지네는 꼬리로 반격을 하고
이므로는 독 공격을 해 온
다. 그러므로 계속 왔다갔다
하면서 피하는 것이 상책이
다. 어느 정도 공격을 당하
면 지네는 4개로 나뉘어져
아이템 공격해 온다. 타겟
의 번호를 잘 보고 한 개씩
집중 공격하자.



의 정교대로 가나-



제 목탈관 쪽으로 고물까?

(9-7)의 열쇠를 얻을 수 있다. 이제 두
번째 CD로 바뀌어서 플레이하게 된다.

아아: 관객들의 사바인 방법은...저 방법
에 있는 것은...박물관...!?

이제 지하할의 열쇠를 얻었으면 꼭
내려와 문을 통해 지상으로 나가자.

참고

지하할을 빠져나온 다음, 박물관으
로 가기 전에 창고에 들린다. 창고는
특별히 복잡하지 않다. 중간에 열쇠를
얻고 진행하는 것만 잊지 말자. 지하
로 내려가면 보스와 싸우게 된다.

보스를 쓰러뜨리면 로켓 런처
(AT4)를 얻을 수 있다. 이 무기는 나
중에 매우 유용하게 쓰이므로 곧바로
사용하지 말고 가지고만 다니자. 이제
아이는 이 사바인 모든 열쇠를 쥐고
있는 박물관으로 향한다.

박물관

박물관에 도착한 아이는 크랜트 박

MAP

동아리 - 2



창고

거대한 개

개의 공격은 눈으로 레이저
를 한 번 발사한 다음, 거울
방울을 3번 쫓아내는 패턴을
가지고 있다. 레이저 공격이
따는 피해 다나고 방울도 공
격을 때는 제어 바로 밑에
바닥 붙어서 공격하자. 레이
저보다는 방울 공격이 더 위
험적이니 방울 공격이 반드시
시 피하도록 하자.



위험적인 방울공격

사가 어디론가 사라지는 것을 보게 된
다. 아이는 그를 쫓아서 안으로 들어가
지만 박사가 마지막으로 사라진 곳은
잠겨 있어서 들어갈 수 없다. 이윽고
아이는 공물과 전투를 벌이게 된다.



사바인은 크랜트



이제는 다시 라운지로 나오게 되고

라운지 왼쪽에 있는 복도를 통해서 크
랜트를 쫓는다.

중간에 식물인 곤에 있는 기
계를 조사하면 퀘즈가 나오는데 정답
을 맞추면 아이템을 얻을 수 있으
니 한 번 맞춰 보자(박물관에 있는 다른
기계들의 퀘즈 정답을 맞추면 역시 아
이템을 얻을 수 있다. 한 번 틀려도
계속할 수 있으니 남은 퀘즈를 맛도록
하자).

중앙 복도를 따라가다 보면 크랜트
박사가 아이의 앞길을 방해하기 위
해서 전갈을 풀어놓은 것을 발견할 수
있다. 이 전갈들과 싸운 다음, 그곳에
있는 기계의 퀘즈를 풀자.

패러사이트의 트유프

전갈이있는 곳의 퀴즈

지구 최초의 생명체 나타낸 것은 약 30억년에서 37억년전. 그럼 그 생명체는 무엇을 영양(營養)으로 받았을까요?

바다물 속의 산소(海水中の酸素). 해저화산이噴아낸 용암수(海底火山の噴出した熱水). 태양 빛으로 자신들이 합성(太陽の光で自ら合成)

2층에 올라왔을 때의 퀴즈

미토콘드리아는 세포 내에서 ATP라고 하는 높은 에너지화합물을 만들어요. 그리고 그 에너지의 크기는?

1㎤ 3.7칼로리(1㎤あたり3.7カロリー). 1평방Cm당 20만 볼트(1平方Cmあたり20万ボルト). 성인남자 한 사람당 6분의 1마력(成人男子あたり6分の1馬力)

인체도가 있는 방의 퀴즈

생물의 세포 막(細胞膜)은 산소를 영양원으로 하는 미토콘드리아를 세포에 끌어들이고 공생하는 것으로, 다른 막(細胞膜)과 다르지 않고 에너지를 얻습니다. 하지만 그렇지만 영양(營養)은 어떻게 하는 것일까요? 동식산소에 의한 노화(老化)作用(老化作用). 노화(老化)作用. 세포의 복제(複製)에 의한 증식(増殖)에 의한(細胞の増殖による増殖作用). 이-지(異地) 교양(交配)에 의한 세포의 이주(移住)作用(細胞の移住作用)을 自己複製.

복도에 있는 퀴즈

1987년에 '켄(ケン), 윌슨(ウィルソン)'이 두 학자가 발표한 실험에는 모든 인류가 미토콘드리아-아르로 불리는 어떤 생물에게서 시작되었다고 합니다. 그럼 그 생물은 무엇일까요?

몽인도네시아 반도의 침팬지(東インドネシア半島のチンパンジー). 갈라피고스 제도의 갈참 원숭이(ガラパゴス諸島のオスの始祖種). 아프리카의 여인(アフリカの女性)



사다리를 향해서 가면 대수 있다

2층에 올라오면 아래쪽에 길이 있는데 아래쪽 길은 갈 수가 없기 때문에 위쪽 길로 간다. 위쪽 방을 나가면 사다리가 나오는데 이 사다리를 통해 3층으로 올라가자(1층은 석상이 있던 곳이다).

3층에 도착해서 인체도가 있는 방(이 방의 밑에 복도에도 퀴즈가 있음)을 나와서 아래쪽으로 내려오면 2층으로 내려가는 계단과 아래쪽 문. 그리고 오른쪽으로 가는 길이 있는데, 2층은 내려가면서 길이 모두 막혀 있고 아래쪽 방 역시 잠겨 있다. 할 수 없이 오른쪽 길로 가자. 오른쪽 복도에 도착하면 시즈메가 나타난다.



크롬즈가 잠겨?



선인 장벽이 있다



인간이 없었?

시즈메를 죽이고 복도를 지나 박물관 통로(廊)로 오면 계단이 있지만 창살에 막혀서 올라갈 수 없다. 이제 왼쪽 방으로 들어가자. 방에 들어가면 누군가가 문을 잠가 버린다. 할 수 없이 아하는 계단 창문을 통해서 2층으로 내려간다.

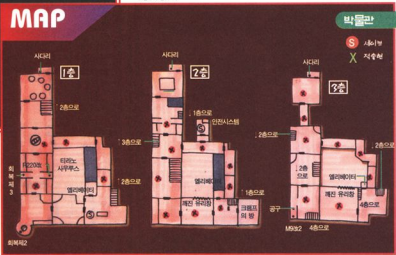
2층으로 내려온 아아. 2층 방의 왼쪽 문은 열리지 않기에 오른쪽 문을 통해서 밖으로 나간다. 바로 그곳은 크롬즈 박사의 연구실이 있는 곳이지만 문이 잠겨서 들어갈 수가 없다.

아하는 위쪽 통로를 따라 간다. 통로를 따라가서 큰 방에 도착하면 위쪽 문을 통해 경비실로 들어가자. 경비실

2층 방에 있는 퀴즈

252억년 전, 바다나 대기에 있는 산소가 증가하기 시작하였다. 원인은? 얼룩새 박테리아가 광합성을 해서(葉緑素-バクテリアの光合成を行った). 열대해성이 과산화(熱帯性藻類による過酸化作用)를 일으켜서(熱帯性藻類による過酸化作用). 화산가스(火山水)와 해수가 화학반응(火山水と海水の化学反応)을 일으켜서(火山水と海水の化学反応)을 일으켰다(火山水と海水の化学反応による).

문제를 풀었으면 계속 진행하자. 중간에 계단이 나오는 방이 있는데 이곳에서 위로 올라가 보면 여러 가지 석상들이 우뚝 서 있다. 이 방에서 나오려면 갑자기 돌덩이가 떨어지면서 적들이 출현한다. 적들을 죽이고 이진이 계단을 통해서 2층으로 올라가자. 2층에 도착하면 퀴즈 기계가 하나 있다.



에 들어가면 전화기로 세이프를 한다
 을, 안전 장치를 해제시키지, 앞에 있는
 CC TV 화면을 보면 최상층에 이
 브가 아이를 임신하고 있는 것을 발견
 한다. 아기가 이를 지지하기 위해서
 밖으로 나오는 순간...



비밀문으로 스캐드는 출격함



박사는 학자, 시무루스

안전 장치를 해제한 이야는 이제
 모든 것을 물어갈 수 있게 된다. 우선
 은 크렘프 박사의 딸로 가 보자.

아: 크렘프 박사! 쿠파따라!
 아: 때이다...!?
 마: 어, 어떤게든 조사해보고 싶은
 것이 있어서...
 마: 손은...내려도 괜찮겠습니까?
 아: ...문자서 들어있어요?
 마: 아니요, 도중까지는 다니엘과
 같이 왔습니다.
 아: 다니엘은?
 마: 뭔가 확인할 게 있다고 하며
 솔로로 가면서 나중에 이곳으로 온다고
 했습니다.
 아: 그럼요...
 마: 왜 지금은 발화현상이 없을까
 요?
 마: 우선 견제를 게 있습니다.
 NYPD의 해인사에게 부탁을 받은 것인
 데...
 아: 어떤...?
 마: 손을 좀 본 것인데...이보에게
 지레갈인 샘플이나 혹은 이보에게도...
 효과가 있을 겁니다...
 아: 고마워요, 사용해 보죠...!
 마: 때이다...어찌 가지 알아낸 게
 있습니다.

마: 우선 저기 덩... 후리터(ディ
 ュ・フリアー)에 따라하고 하는 라벨
 이 적힌 행렬 투르(血清チップ)가 있
 었습니다.
 아: 때의...!?
 마: 때이다? 연구 코드는 이보라고
 되어 있습니다.
 아: 이보? 그럼...역시, 이보는...
 마: 안에 있는 건, 견제로였습니
 다...크렘프 박사는 과학에 이점을 배양
 하여 실험에 썼던 것 같습니다.
 아: 실험에...다해 무슨...?
 마: 거기까지는 저도 잘 모르겠습니
 다. 때이라는 남아있습니다. 장기간에
 걸쳐 배양했던 것 같습니다만...
 마: 때이다? 최근의 연구는 오로지 인공장
 치의 개발에 매달렸던 것 같습니다. 아마
 도 이보를 위해서...
 마: 이보를 위해서...?
 마: 애는 그 간격에 담긴 미토콘드
 리아의 DNA를 샘플...재사이드가 아
 닌 송수란...력 자체의 유전자를 가진 정
 자를 만드는 연구를 하고 있었던 것 같
 습니다.
 아: 미토콘드리아가 있는 정자...?
 마: 그렇습니다. 그 인공장치를 섬
 프란시스 병원의 정자병기에 넣어...인
 공장치를 희망하는 사반에게 수정시켜
 서 임상실험(臨床實驗)을 하고 있었던
 것 같습니다...!
 아: 그럼...그 HLA 리스트는...?
 마: ...크렘프 박사?
 크렘프: 너희들같이 평범한 인간들은 어
 해하지 못한다. 너희 송고한 연구물...
 아: 박사...! 이 사건의 주모자로 당신
 을 체포합니다...!
 아: 당신이, 저처럼 입은 인간으로서
 스...송사범자 포함 할입니다...!
 크렘프: 후후후... 그래서 평범한 인간들
 이라고 하는 것이다. 왜 그렇게까지 인
 간이란 것에 대해 고민하지? 넌 이미 인
 간의 한 것일 필요하지 않나...너도 어
 미 알고 있을 것이다...후후후...너의 동
 료도 알고 있었지? 너의...미토콘드리아
 가 인간 이상의 능력을 부여받은 일...
 쿵쿵...! ...간신여, 아직은 인간의 형
 상은 보존하고 있는 것 같은...
 아: ...당신을 감시해서 관찰합니다...!
 크렘프: 아, 이보! 방해하지마...!
 마: 때이다...어찌! 그는 메스를...!
 (다니엘이 크렘프 박사를 주먹으로 때린다)

아: 다니엘...고미워요...
 다니엘: 아슬아슬하며, 허탄해 의 몸을 쓰
 일었지? 네가 체할 수도 있었잖아?
 아: 애...
 아: (산신)...그리고 싶지 않았다...
 (감시 후)
 크렘프: 오...
 다니엘: 정신이 들은 모양이군.
 크렘프: 왜...나를...들이지...?
 크렘프: 다니엘 형사...당신이야말로 왜
 나를 쓰지 않았지?
 다니엘: 뭐...?
 크렘프: 넌...내가 원망스러울텐데.
 다니엘: 무슨 말을 하고 싶어...? 이미
 끝났어! 네 때문에 모른은...!
 다니엘: 나를 죽이려는 겁아...하지만 반
 드시 너의 죄값을 토크히 치료해 하겠
 어. 이보를 위해서...!
 크렘프: ...쿵쿵...
 아: 때여...! 당신의 목적인...도대체
 무엇이었어...?
 크렘프: 원한은...미토콘드리아생물의
 탄생이다...
 마: 미토콘드리아는...모계유전(母
 系遺傳)으로 전래한다. 하지만 실제로
 는, 아주 드물게 아버지의 미토콘드리아
 유전지도 도를게 된다.
 크렘프: 일본에서의...그녀의 딸이라고
 하는 존재는, 그것 때문에 실패했던 것
 이다...한방한 완전히 안에서...아버지
 의 미토콘드리아에 의한 번식이 일어난
 것이다...
 크렘프: 난...이보를 위해 수컷의 미토콘드
 리아 '부지' 있는 인공장치를 연구했다.
 크렘프: 실험은 성공하여...이보는 때
 리와 몸을 빌려...수정에 성공하여 임신
 중인 것이다...
 아: 임...신...!
 마: 때이다? 그런 걸...살생시키려고...
 다니엘: 어떻게 됐으니...속이비밀 수박에
 있는...아, 서둘러! 지금이라면 나도 도
 외출 수 있어.
 크렘프: 쿵...쿵...인간은 유둔한 생
 물이군...
 크렘프: 왜 너희들이 여기까지 침입할
 수 있었다고 생각하...? 이미, 끝이다.
 이보를 방해하지마...
 크렘프: 아, 들...들...? 아예 송분한다.
 제를 신장 쓰실 필요는 없습니다...!
 다니엘: 무슨 말을 하려는...?후?

아: !! 다니엘, 때이다, 도망칠! 발파라!!
 크렘프: ...그것이...너의...미토콘드리아
 의 능력...인가...
 (크렘프 박사가 발파한다)
 크렘프: 왜...나를...들이지...?
 아: 난 정말...아...인간...생물...
 크렘프: 후후...인간은 역시...어차피...
 ...



발파하는 크렘프

크렘프 박사는 도대체 무엇을 위해
 세 그런 것을 한 것일까... 자기자신
 을 희생하면서까지 이보를 완성시키
 어 왔을까...? 아야는 크렘프 박사의
 몸에서 열쇠(クランクキー)를 얻는다.
 이제 바로로 너와 2층의 가장 왼쪽 방
 을 통해 3층으로 올라가자(중간에 퀴
 즈가 있다).

3층에 올라가서 아래쪽 방으로 들
 어가면 갑자기 전신되어 있던 트리케
 라톱스 최사가 아이를 공격해온다.



트리케라톱스 최사...

트리케라톱스 BOSS

이 트리케라톱스는 변신을
 한 번 하는데 처음에는 움직
 이며 느려서 쉽게 상대할 수
 있지만 여기서는 굉장한 스피드로
 돌변해 으르르 입은 주먹을
 필요로 한다.

전기 공격력 약 70 공격 속도 100

트리케라톱스를 처치하고 마을을 놓은 아야 앞에 죽은 줄 알았던 트리케라톱스가 갑자기 나타나서 아야를 넘어트린 다음, 1층 중앙 홀로 떨어진다... 그곳에는 이전에 슬라임때문에 되살아난 티라노사우루스가 아야를 기다리고 있다.

티라노사우루스의 험거운 전투를 끝낸 아야. 다시 전에 트리케라톱스가 떨어진 땅으로 간다. 그 땅이 안락으로 가서 4층으로 올라가면 이브가 일신한 모습으로 아야를 기다리고 있다.



티라노사우루스형 방랑



일신한 이브



웅~ 조율력



연락처가 되는 여자



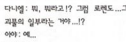
이브는 무엇을 하는 동물적?



공격기 나타나는 슬라임



슬라임이 연발 태극권



다나엘: ...

미아다: 다나엘씨의 조소로... 메릿사도 복용하던 약이 판매되었습니다...
 아야: 메릿사가 복용하던 약...?
 미아다: 예. 만약 억제제(免疫抑制劑)였습니다.
 아야: 만약... 억제제?



연락처... [경찰차 안]

다나엘: 메릿사는 어떤 시점 신장을 이식받았나?
 아야: 아십니까?

미아다: 예. 게다가 사고를 당했던 아야 씨 누나의 신장이었던 것 같습니다...

아야: 미아라의 신장?

다나엘: 네 어머니와 누나는 도서(1차)...

아야: 장기에이상의 재규정 적용을 했었어.

미아다: 도사원생... 강기를 재규정하고 해...

미아다: 사고를 당한 아야씨의 어머니님은 도저히 장기를 이식시킬 수 없는 상태라서...

아야: 미아라의 신장을 신부재능을 알고 있던 어떤 이브의... 아야, 메릿사에게 이식되었던 것입니다.

아야: 이브의 신장은... 미아라...

다나엘: 그 이식수술에 인턴으로 시술했던 자가... 바로

다나엘: 당시 외과의사를 지망하고 있었던 환스-크렘프였다.

미아다: 아야씨의 누나... 미아라의 신장을 만든 외사들은 모두 한결같은 이야기를 하였습니다. 「뜨거운!」 하고...

아야: 그럼... 이브는...

다나엘: 말해서 알겠지만... 원래는 미아라 씨에게 있었던 것입니다. 일본에서 일어난 사건에서도 이브는 속주의 육체를 최사상상태로 만들고 검공(檢査)을 배양시켜... 이브 자신의 육체로 만들었습니다.

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

미아다: ...

다나엘: ...

아야: 그렇다면... 메릿사도...

미아다: 만약 제어제입니다... 일본에서 일어난 사건에서도 이브는 신장이식을 통해 만약 억제제를 복용하고 있었던 초내를 보았습니다. 완전체의 수정안을 옮길 저공으로... 약간의 장기를 이식하기 위해서는 최소한의 임지가 필요함입니다. 하지만, 약간의 선택과 공존하는 어우로 이식된 장기가 거부반응을 일으키지 않게 면역제를 지속적으로 복용할 필요가 있습니다.

다나엘: 메릿사는 이브에게 제어를 빼앗기게 되자 자신의 몸에 이상을 느꼈어. 하지만 겨우 얻은 주연이었어. 의사는 배역을 그만두고라 했을 거야... 그래서 이식된 장기의 저항반응을 필수적으로 막으려고 면역 제어제를 대량으로 복용한 결과...

미아다: 이브에게 육체의 주도권을 완전히 빼앗겨서... 완전한 피로로드리아·이브로 변화된 것이 아니겠습니까?

아야: 미아라... 오리저널 인...

미아다: 정확히하는 미아라의 피로로드리아입니다...

아야: ...

[전화 브릿지]

??? : 힘입어! 이제 작전을 개시합니다.

린치: 드디어 저들의 힘을 살인어 발

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

BOSS

미아라가 상대해야 할 보스의 티라노사우루스는 상상할 수 없을 정도로 강력하다. 이 공룡이 화염을 내뿜기 시작하면 그 반경으로 빨려 들어가는 수밖에 없다. 가끔 뿜어내는 전기 공격을 해오기도 한다.



모닥방도 공격을 한다

이브: 그렇게 놀라지 마라...
 이브: 축복하여 온 것이겠지...? 나의 "말"의 탄생을...
 아야: 완전체를 생산해서... 어찌하는 작정이지...?
 이브: 그 물음에... 너희들은, 대답할 수 있겠나...? 인간이 왜 아이를 낳는지... 아야: 마아...
 다나엘: 경찰이야? 아야!?
 미아다: 아야씨!
 아야: ...다나엘, 미아다... 무사했군요.
 미아다: 그래, 다행히. 근데 도대체 그 거대한 괴물은 뭐야...!
 아야: 그런... 센트럴 파크의 관객들...

할 수 있는 시간이 왔군요, 함정님!
함정: 그만있어 편지. 우리들이 움직이는 건 언제 일어서는 한일 일이다.
린치: 피, 죄송합니다, 함정.

함정: 모든 부대에 알린다! 지금, 대령으로부터 공격 하기가 될것이다! 이제부터 작전을 개시하여 모든 군함은 저와 여신상으로 향한다! 작전대로 제 1별기 부대는 제 2별기 부대에 의해 대기를 순회. 제 2별기 부대는 그 여자를 순회. 남은 모든 부대는 가래 생물의 발목을 잡기 위해 발발 준비!
다나엘: 뭐? 정말이야?
다나엘: 해군이 움직이기 시작했어!
야아: 큰일이예요!
피에라: 소용없습니다! 또 여제의 전투 기차편...!

다나엘: 생장... 저 괴물의 일부가 로렌 이라니...!



괴물인 '가래'



함정님으로부터 받은 신비한 편지



공격을 하는 함정님



신비한 역사의 발견된 화물!

피에라: 아마도 저 거대한 생물...아니 세로군은 이브의 출산 장소일 것입니다.
야아: 출산 장소...?
피에라: 예, 완전체를 생각해 보세요. 의부의 적들로부터 보호하기 위한...
다나엘: 로렌...!

야아: 헬리콥터가, 이곳으로 요요!
피에라: 그, 말해지는 건 각 실체입니다!
방사: 뉴욕 시의 아이비로? 미움을 내었습시다!
다나엘: 전함까지...동행?
다나엘: 전함까지...동행?



야아를 데리러 가는 군

전함

함정: 우리 미해군의 자랑하는 전함 니미즈 [N-100]에 온 걸 환영한다.
함정: 나는 이 함대를 지휘하고 있는 일리엄스다. 갑자기 불려들어서 미안하다.
다나엘: 설마, 아이를 위험한 일에 끌어들이려는 건 아니야?
부관: 이 자식! 여기가 어디라고...!
함정: 그만둬라, 린치. 절반은 맞았다.
피에라: 절반?
일리엄스: 그래, 발파하지 않는 것은 자네밖에 없다... 우리 함대의 헬리콥터를 타고 그 가래 생물을 처단시킨(신비) (式)을 발사해주시 없겠는가?



함정님에게는 야아

다나엘: 자, 린치, 야아는 열기 조종 같은 건...
린치: 그 젊은 걸경하지 않아. 헬리콥터는 간단하게 조종할 수 있고, 거의 자동으로 셋팅되어 있어.
피에라: 바, 발파하지 않는 먼 거리에서 쏘면 되지 않습니까?
린치: 공로를해도 그 사한식편은 사정기기가



함정!

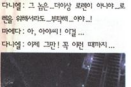


시작을 하세요...



움직이게 하세요!

야아: 잘라. 하지만 우리들로서는 발파되기 전에 접근할 수 없는 곳이야!
야아: ...
야아: 하겠어요...!
다나엘: 야아...!
일리엄스: 부활하세...!
야아: 괜찮죠? 다나엘...
다나엘: 그 높은...다나엘 로렌이 아너...로렌을 위해서라도...정확히 야아...!
피에라: 아, 아이씨! 야아...!
다나엘: 야아...그런! 꼭 어떤 때까지...
야아: 크리스마스이브부터...난...나의 몸을...나의 운명을 제수하였어...왜 난만 발파하지 않는지...왜 난만 어떤 동맥이 있는지...
야아: 하지만, 야아...그렇게 생각하지 않아...야아...내가 너를 쓰러뜨렸어...야아: 피아...내가 너를 편안히 잠들게 해 줄 테니...!



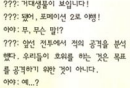
무엇을 하는 것일까요?

피에라: 아이야, 피다 볼수있어요...!



야아...정말...정말...

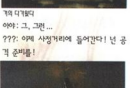
야아: 예...!
야아: 피아...
[델기안]
??? : 가래생물이 보였습니다!
??? : 맞아, 포머시안으로 아벨!
야아: 무, 무슨 말!?
??? : 앞선 전투에서 적의 공격을 분석했다. 우리들이 오후를 하는 것은 목표를 공격하기 위한 것이 아니다.
야아: 예...?
??? : 당신이 살아남아 공격을 할 수 있도록...우리들은 너의 방편으로 출격할 것이다.



적의 기차편

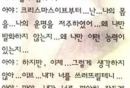


야아: 그, 그런...
??? : 야아 사정기기에 들어간다! 넌 공격 준비를!

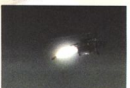


그런 야아만 알아듣는다

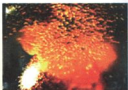
야아: 알겠어요! 당신은 빨리 이빨해요!
??? : 임무를 완수해야만 한다. 게다가 야아 발파 발파!
야아: 크리스마스이브부터...난...나의 몸을...나의 운명을 제수하였어...왜 난만 발파하지 않는지...왜 난만 어떤 동맥이 있는지...
야아: 하지만, 야아...그렇게 생각하지 않아...야아...내가 너를 쓰러뜨렸어...야아: 피아...내가 너를 편안히 잠들게 해 줄 테니...!



공격을 공격하는 야아



공격을 공격하는 야아



고귀 특색있는 슬라임



저급의 악신성애 슬라임 특이점...

마다다: 아이야, 부탁입니다! 돌아오는 것이...
힐리엄스: ...살모였다. 그녀가 통신을 끊었다...



어둠 뒤에 서는 여인



진짜로 전 아이라 보트

이브: 역시, 너였던가...

아야: 이브...

이브: 후...나에게 기생하고 있던 인간...너의 누나의 이름인가...왜 그렇게까지 인간이길 고집하지...? 너도 진화의 형태야말로 나와 다른없는 미토콘드리아야.

아야: 아니, 난 인간...나의 미토콘드리아는 나의 핵과 공존하고 있어! 인간을 찾아내면서까지 미토콘드리아의 색채를 만드는 것은 하지 않아!

이브: 후후...인간이 나를 나무랄 것리는 없어...너 역시 나를 찾아내려고 하는 것인가...하지만 인간은 다른 생명뿐만 아니라 같은 인간도 찾아내지...

아야: 그런 일밖에 자하지 않아!

이브: 후...생물에게는 각각의 디렉토리라고 하는 것이 있다...그 디렉토리는 천장에 의해 지켜지고 있는 것이다. 하지만, 그것까지 인간에게에는, 천장은 없다고 여겨져 왔다. 그런 까닭에 지금까지의 번영을 낳은 것이...

너희들 인간은 그 번영을 자신들의 역사로 생각했다...하지만 그런 틀린 것이다...우리를 미토콘드리아가...오랜 시간이 걸쳐, 인간에게 숨어...변형시켜온 것이다...



침묵하는 미토콘드리아?

아야: 아라...사귀었다고?

이브: 그래...우리를 미토콘드리아가 "밖"으로 나를 때리는 손을하기 심도록 환경을 만든 것이다...그리고 그 손바가 끝난 지금...인간은 문명에 의해 본능을...육체적 능력을...잃고있다...완벽한 계획이지...

이브

이브: 이번 이브는 모두 3부분으로 이루어져 있어서 각기 다른 공격을 해준다. 이 전투에서 로켓 형태를 사용하면 모든 부위를 공격할 수 있으므로 아주 효과적이다. 이브의 잡기 공격은 에너지를 1로 만들어 버리지만 수만큼 주기 때문에 가장 주의해야 할 공격이다. 이브를 무도려면 한 번 번신을 한다.



이브는 적색 공격이다

변신한 이브

한머리로 평강이 된다. 스피드를 느끼게 하는 공격은 거의 피하기 힘들기 때문에 상당히 애를 먹어야 할 것이다. 이브가 공중으로 사라지면 위에서 빛의 화살을 공격을 해오는데, 이 때는 구석으로 재빨리 피해야 한다. 스테이셔너리 히트 이이들을 많이 준비해두는 것이 좋다.



적 공격이 가장 무섭다

아야: 그럼...우리를 인간은...미토콘드리아를 위해 살았다는 말야...? 이브: 너희들 인간은...우리들에게 있어서 탐승하는 물건 같은 것이었다...

아야: 탐승하는 물건...? 이브: 그의...우리를, 미토콘드리아를 해방하는...남까지 순반하는... 이브: 하지만, 그 탐승하는 물건은 더 이상 불필요...아직부터는 우리를 미토콘드리아가 인간이 되어 대지를 지배하는 것이다...!

(첫 번째 전투 후)

이브: 후...거기까지 감성했는가...하지만 핵과 공식(?) 하는 것은 그것이 한계...피라...진화하는 것은, 비로 이런 것이다...!

(두 번째 전투 후)

이브: 왜...? 섣부...네가 우리의...천...적...!?

아야: 미토콘드리아에게도...잘못된 진화를 직면한 것이 있었어...



이브를 보려는 여인



날개기 무인기



이브의 특수

무엇이 니로에게는 것일까?



연은 여가 살아있다

(전망 브릿지)

연: 해운어!

힐리엄스: 아야, 잘해주었다. 분함으로 귀환하라.

아야: 아니요...아직 끝이 아닙니다!

다시말: 돌아와, 아야!

힐리엄스: 계속 쫓는 것은 금물이다. 잠시 분함으로 귀환하여 작전을 세운다.

아야: ...

(중간 세이브)



패러사이트 이브

여섯 번째 날, 진화(進化)



전황

다나엘: 아야!
마에다: 아이씨!
다나엘: 허하, 배꼽이! 넌 대단한 녀석이야, 정말!
마에다: 어쨌든, 부사령관 다행입니다!
다나엘: 하지만, 이브는 왜 자살의 여신 상에 ...
마에다: 바다 아냐니까요? 생명의 근원인 바다에서 ... 출산할 계획이 아니었을까요? ...?



무사귀환을 목격하는 마에다와 다나엘

이브를 몰리던 아야는 무사의 전황으로 돌아온다. 일행과 이야기를 마친 아야는 원래로 돌아가서 패인을 만나 자신이 좋아하는 무기와 장비에 이름을 붙인다(가장 좋은 무기를 선택하자). 왼쪽 분 앞에 서있는 군인과 이야기를 하던 단환과 아이벡 등을 보급



특박한 단환을 보충하기

받을 수 있다. 전화기로 세이브를 한 후 다시 감관으로 나가자.

다나엘: 제발 ... 끔찍한 크리스마스였어 ... 아야! ...
윌리엄스: 놓어서 미안하다.
핀치: 그 개새 생물이 죽었는지 확인할 수 없는 이상, 가짜이 가서는 안된다.
윌리엄스: 어쨌든, 수고했다. 안에서 폭식도를 태워.
핀치: 아시, 너희들은 미국 국군의 영웅으로서 ...
아야: ...!!
아야: 어, 이 노릇은 ...!?
다나엘: 도, 도대체 뭐야?
마에다: 서, 생과 그 개새 생물은 ...
마에다: 완전체를 되찾기 위한 자궁!?
다나엘: 뭐, 뭐야 저건!?
아야: 저건 ...



전환은 특박물을 필요하고...



큰지 날는 여인



교관인 원전계기 솔리드다

마에다: 완전체입니다 ...
다나엘: 아, 이 노릇은 대체 ...!?
마에다: 미드콘드리아의 ... 일에서지 생성을 촉구하는 힘이 불필요합니다 ... 발효인 아닌 ... 후발을 일으킬 정도 ...
다나엘: 생리공포로 탈출합니다! 이러분도 땀이 ...!
다나엘: 제발! 무슨 패일 수밖에 없냐!
다나엘: 아야!
마에다: 아이씨!
아야: 어허분은, 가세요 ...
다나엘: 아야 ...!?
아야: 제가 ... 하지 않으면 ...
파일렛: 서드르지 않으면 ...!
다나엘: 아, 알았어!
마에다: 아, 아이씨, 어쩔 ...!
다나엘: 도대체 무슨 짓을 하는 거야! 이런 급한 상황에서!
마에다: 그, 그게 아니야! 다나엘씨!
파일렛: 이제 이쪽입니다 ...!
아야: 당신들도, 빨리 도망가요! 저도 ... 살기 위해 이곳에 남는 것이니 ...!

다나엘: ...알겠어, 아야! 널 믿었어 ...!
 (완전체가 걸린뒤 로 올라운 다음)
아야: 너도 ... 살고 싶어하는 구나 ...
 힘들게 ... 태어난 것 ... 하지만 ...
아야: 그런, 나도 ... 인간도 ...
여기서 태어난다 ...
아야: ...!
(행기안)
다나엘: 제발! 걸이 곧 나!
마에다: 아! 아야씨에게 줄다면 ...!

다나엘: 그건?
마에다: 아이씨의 세포를 담은 완전체입니다.
다나엘: 너 ... 그걸 주려고 ...
마에다: 하지만 ... 아야!
다나엘: 제발!
아야: 다나엘 ...
아야: 아! ... 마에다 총의 ... ?

완전체 BOSS

완전체는 모두 3번 변신한다. 첫 번째 형태는 아야. 두 번째는 꼬마, 세 번째는 성인. 그리고 마지막으로 이상한 형태로 변하기 때문에 모두 4번을 싸워야 한다. 하지만 실제로 어려운 것은 제 2 형태와 제 3 형태이다. 꼬마와 형태에서는 날개를 달고 있다가 어느 정도 타격을 받으면 분리되어 공격을 한다. 이때는 날개는 공격하지 말고 꼬마만 공격하자. 성인의 형태에서는 아이의 예-4자를 반으로 줄이는 공격을 했으므로 이 공격이 최면 중간에서 원 무조건 구석으로 도망가자. 마지막 4번째 형태에서는 공격이 거의 먹히지 않으며 조금 있으면 이벤트가 발생한다.



아야 형태



꼬마 형태



성인 형태



이상한 형태



이 게임을 어떻게 해야 할까요?



인근의 저기, 그리고 벽면 안쪽이...



다나엘은 저것을 꼭 봐야만 할 거예요



이것이 곧바로 눈이

다나엘이 몸을 던지면서까지 던진 줄 판단으로 아이는 간단하게 완전체를 물리친다. 하지만 완전체는 다시 살아나고 아이는 황급히 함대로 들어가서 곧바로 열전실로 향한다. 처음 함대에는 두 갈래로 갈라지는 길이 나오는데 왼쪽으로 가는 편이 문을 찾기 편하다. 지하 열전실로 내려오면 아이는 열전실을 과열시킨 다음 함대를 빠져 나온다. 이 때 오른쪽 길로 되돌아가기 말고 다른 또 사다리를 통해서 빠져나가야 한다.



이 게임을 할 때 기억할 만한 것들



물집을 잘 숙지!



무엇이 될지도 모르!

다나엘: 끝났구나...

아이: ...왜 나에겐... 이런 힘이 있단 걸

은 것인가...
 마에다: 결국 우리를 안간도... 지구에 기
 생하고 있는 패러사이트에 지나지 않을
 지도 모르나...
 아이: ...
 다나엘: 아이! 빛이 밝아오네...

에필로그



마에다: 아이를 꼭 봐야 할 거예요?

벤: 자, 내려와, 아이!
 아이: 고맙습니다.
 다나엘: 아, 벤! 어떤 굶은 실은데.
 벤: 그건요? 난 굉장히 좋아요! 모처럼
 누나가 와 주실걸요.
 아이: 그래, 크리스타스아르의
 기분이야.
 마에다: 저, 저는 어떤 굶이 처음이라 쉘
 지 긴장되는데요.
 벤: 그런 아름다운 여아와 함께해서 그
 런 거 아니예요?
 마에다: 무, 무슨 그런 말들...!
 아이: 자, 이제 시작이에요, 들어가죠.
 마에다: 다나엘! 왜 벤! 느, 늦은군요...
 아이: 이제 슬슬 시작되요.
 마에다: 와, 화장실을 들러지 않았군요.
 아이: 왜 그래요?
 마에다: 저, 저말이요...
 아이: 뭐요?
 마에다: 내, 내일 일본에 돌아가서, 생각
 해 왔던 말을 하는데요...
 벤: 아, 됐어요.
 다나엘: 미안해, 눈이여.
 아이: ...
 마에다: ...일본에서 시작된 이 미토콘드
 라아 사건은 우리를 인간에 대한 도태
 같은 것인지...
 다나엘: 도대체 하고!
 마에다: '가면, 지구를 한 인간으로 천다
 면 우리를 인간이라는 배리어스가 증가
 하여 몸을 만드는 것과 같지 않겠습니까.
 즉, 지구라는 인간의 육체에 배리어스를
 무너뜨리는 바빌 성경으로...
 다나엘: 우리를 인간이... 그렇게 어리석

발화가 일어나는 줄 알았는지 모두 자
 리에서 벌써 일어났다.

뒤에 있는 사람: 저, 생이 보이지 않는데요...
 다나엘: 죄, 죄송합니다.
 벤: 모두 떠나고 없군요!



어디든!

모퉁이를 관찰하는 아이, 그녀...

아이의 눈에서 어둠의 반역...

아이의 태도도 무척 놀라워...

다나엘의 눈동자도 붉게 변한다

아이의 눈도

지구의 역사를 돌아보는 아이

어떤 여자가 변하는 걸까요?

모든 것들이 변해...

엑스트라 라운드(EX Round)

엔딩을 본 다음에 나오는 화면에서 클리어 데이타가 만들어지는데 이 데이타를 세이브한 다음 게임을 다시 시작 하면 숨겨진 라운드를 플레이할 수 있다. 이것은 시나리오에 큰 변화가 생기는 것은 아니고 엔딩내에 크라이슬러 빌딩이 새롭게 생기는 것만이다.



70층 꼭대기에 빌딩 새롭게 생긴다

이 크라이슬러 빌딩 스페이스의 난이도는 정말 상상을 초월하는데 그 수준만 무려 77층!!! 각층의 엘리베이터는 열쇠가 필요하므로 계단으로 올라 갈 수밖에 없다. 각 10층 단위로 올라 보스들이 기다리고 있는데 이 보스를 처리하면 그 층까지의 엘리베이터를 이용할 수 있게 된다. 물론 세이브하는 곳도 없다 게다가 단련의 구조가 플레이할 때마다 계속해서 변화가 때문에 지도도 넣을 수 없었음을 알린다 (한 마디로 말해서 아야의 이상한 던전(?)이라고 할 수 있다).

- 10층 BOSS
거대한 거미
- 20층 BOSS
거대한 악어 2마리
- 30층 BOSS
지네
- 40층 BOSS
거대한 개
- 50층 BOSS
마귀뱀
- 60층 BOSS
거대한 거
- 70층 BOSS
여왕벌

70층에 있는 보스를 쓰러뜨린 다음 계속해서 올라가면 이제까지와는 분위기가 다르다는 것을 알 수 있을 것이다. 계속 77층까지 올라가자. 그곳에서 아야를 기다리고 있는 것은?

아야: 또... 누가...!
소사: 아니... 이 옥색은 여기에 존재하고 있어... 그렇게 비치는 환상이 하나야...
아야: 따... 따아...?
소사: ...
아야: 따아... 맞았...?
소사: 후... 내가... 진정한 이브...
아야: 이브...!! 진정한 이브...?
이브: 페깅사의 피토포드리아는 이 화면에서 이식된 것이다... 크랩은 나의 감각을 나에게... 신장을 페깅사에게 이식시킨 후에... 진정한 나를 연구하기 위해 나의 간세포를 계속 배양시켰다... 페깅사의 옥색을 뺀 내의 완전체를 재어라게 하는 것만... 난 이곳에 동지를 틀었다... 페깅사가... 완전체가... 만일의 하나 실패한다면... 나의 순순한 협종을 보나마라 해라고...
아야: 그림... 그 붉은...
이브: 그래... 나의 누나가... 난 이 몸에서 배양되었다...
아야: 그... 그림...!
이브: 후... 딴뎁고 싶은가...? 나의 누나...
아야: 어...!
이브: 누... 누구예요, 당신은...?
아야: 피바...?
피바: 어떻게... 어떻게 제 이름을 알고 있...?
이브: 알면 어찌...? 어찌...?
아야: 저... 딴뎁고... 따아 맞았...?
피바: 나... 엠편나 사제 피바... 거기서... 물어 드려줘... 여기는... 어떻게? 나, 지금도 돌아가지 않으면... 아야가... 기다리고 있어...
아야: 나, 나... 여기에...
이브: 트... 트거워...!
아야: 피바!
소사: ...
아야: 피바...!!
이브: 요...!!! 오... 엑맨의 재촉지...?
아야: 요...!!
이브: 잠시동안 옥색이 후도권을 돌려주었다... 아야: 노...!! 그... 따아의 몸에서...!!



마녀의 몸까지 깨어난 이브

이브 BOSS

이번에 나오는 이브는 이제까지 등장했던 모든 보스들을 초월한다고 해도 과언이 아닐 정도로 강력한 보스이다. 아야가 어느 정도 타격을 입었던 HP를 다시 채우고 가끔씩 데이터를 불러내서 아야에게 더 거지 스테이시우스 이상 공격을 해준다. 특별한 전술이 없다. 여기까지 오기 전에 노가다(?)를 주없이 해서 레벨을 올리는 수 밖에

6단계 이상 승필을 것 같은 이브(?) 이브

이브: 후... 나에게 싸움을 거는거야...? 순수한 협종인 나에게... 하지만, 옥색은... 나의 누이다...
(전투 후)
아야: 피바...
아야: [드러냄...!?] 섹마, 도...
아야: 후...!
아야: 무, 무슨, 이 목소리...? 나의 몸 안에서...!
아야: [눈을 뜨는 것이다... 아야...]
아야: 당신은... 섹마...!?
??? 후...
아야: [이브?]
이브: 지금까지... 피토포드리아 중에서는, 가장 강력한 것은 마야의 체구에 있던 것이었다... 하지만, 지금은... 그것을 익힌



등은 끝까지 골라...

나의 피토포드리아... 즉, 내가 좀더 진화한 피토포드리아가 된 것이다...!
아야: [같은 몸피... 세워서 진화했다...]
이브: 후... 그거야 진화하는 것이다. 같은 몸과 같 할 자라도 약한 것은 도둑도... 뚫긴 것은 살아남는다... 그렇게 해야 좋은 진화하는 것이다... 인간도 똑같이... 그런 자살을 자르는, 기술을 거는다는 것은 깊은 중간의 생존 경쟁... 너희들이 말하는 진화에서 그 기술이나 자식을 사용한다... 옥색들이 사냥을 빼앗는 것 같, 죽이는 것이 무엇이 되나...?
아야: [그만...]
이브: 후... 그건 따르지 않아... 격렬한 도태 끝에 승자인이 나는 것이다. 이번엔 야말로, 우리들이 해방된다...
??? [그만]
아야: [..!]
??? [맹목처럼 발악...]
아야: 누가 또 왔나...!? 이 옥색 안에... 나와... 내어놔... 섹마...!?
아야: [피바...!?]
피바: [여기... 나와, 아야의 장소...]
이브: 오...!
아야: [맹목처럼 발악...!]
이브: ...!! 재... 재천...
피바: 나...
이브: [나의 "텍"의 진화 용어...]
피바: [잠...]
이브: [늘떡...]
피바: [돌아가지 않으면...]
이브: [것인가...]
피바: [기다리고... 있어...]
이브: [외... 외...!]
피바: [아야가... 기다리고... 있어...!]
아야: 물기... 돌아온 걸가...? 이브와 만나기 전으로... 그 역사는 능력을 가지기 전으로...
아야: ... 피바... 즉... 기다렸...? 누나가, 섹마와... 사교로 만난 날부터... 즉... 찾았... 어... 도나... 나...
아야: 누나는... 같이 일어코셨어... 록... 나...
아야: 돌아가자... 집으로...!!

결정의 지배자는 무인 세력 그리고 게임에서의 본 실력 최고. 이브를 본 연인 요시미는 실력을 게임 세력 지배자로 삼고의 나이를 구사해서 그림자로운 아이로 만들어 내었다. 나노 몸을 구성하는 피토포드리아는 은 물질을 본 개체 생체학로 성장하고 그로부터 반인 그 크기는 물론 개체 내의 대사와 생명 수 모두를 본 생체학에 근거해서 파악한 유전체와 상관. 그리고 지구 지배자는 물질을 구성하는 유전체와 대사와 생명 수 조형 체제에 생체학에 관한 유전체는 상관한 생체학에 따라서는 게임이 없다

파이널 판타지 V

역시 중언이다. 작화는 타카를 소프의와 함께한, 1992년 발매 당시 "FF3, FF4" 전파된 점과 어릴리티 시스템과 마찬가지로 2D로만 "기술적으로 손쉽게"의 주목을 받았던 "기판, 각 캐릭터, 각 캐릭터와 연금술 등, 다시 나타났다. 4개의 프리스탐이 스타일, 스타일, 0층까지의 크기의 스타일, 각 캐릭터, 각 캐릭터, 다시 부활한 것이다. 30년, 4년의 작품, 용사들의 환상적인 역사로서의 재발, 30년, 4년의 재발, 0.4년의 빛의 용사들의 재발, 역사로서의 부활, 다시 할 수 있을까?

제어식 : 스타일

장 르 : RPG

발행일 : 3월 19일

방매액 : 4,800원

FINAL FANTASY V



각 직업(JOB)과 어빌리티 일람

| 번호 | 능력 | 명목성 |
|----|----------|---------------------------|
| 1 | 검객주(키요우) | 전사상대의 용병이 직접공격을 받으면 커넥한다. |
| 2 | 방어사(키요우) | 직접공격을 받으면 커넥한다. |
| 3 | 장소장(키요우) | 공격을 두배로 한다. 방패 소비 불가 |
| 4 | 방패장(키요우) | 방어를 강화할 수 없는 직업도 강화가능 |
| 5 | 검투사(키요우) | 검투를 강화할 수 있는 직업도 강화가능 |
| 6 | 검객(키요우) | 검을 강화할 수 있고, 기사의 길은 길어 된다 |

| 번호 | 능력 | 명목성 |
|----|-------------|------------------------------|
| 1 | 오르기(키요우) | 일정시간 동안 속하여 공격력을 무효로 한다 |
| 2 | 격투(키요우) | 전사공격의 힘이 순여의 곱해진다 |
| 3 | 치크(키요우) | 자신의 HP, MP, 공격, 회복을 회복할 수 있다 |
| 4 | 카운터(키요우) | 직접공격을 받으면 일정모로 반격한다 |
| 5 | HP10%업(키요우) | HP의 최대치가 10% 올라간다 |
| 6 | HP20%업(키요우) | HP의 최대치가 20% 올라간다 |
| 7 | HP30%업(키요우) | HP의 최대치가 30% 올라간다 |

| 번호 | 능력 | 명목성 |
|----|-----------|-------------------------------|
| 1 | 비밀통로(키요우) | 숨은 통로가 보이게 한다 |
| 2 | 도망(키요우) | 전투에서 도망친다. (L, R로든 커넥한다) |
| 3 | 대위(키요우) | 대위, 방위, 공격, 방어, 회복을 2배로 하고 이점 |
| 4 | 훈자(키요우) | 몬스터에게서 보물을 훔친다 |
| 5 | 경계(키요우) | 책갈피를 10% 방어 |
| 6 | 강화사(키요우) | 몬스터를 공격하고 그에게 보물을 훔친다 |
| 7 | 강화사(키요우) | 몬스터를 공격하여 도둑이 된다 |



| 번호 | 능력 | 명목성 |
|----|---------|----------------------------|
| 1 | 검객(키요우) | 검객공격한다. 칼 장비를 공격력 2배 |
| 2 | 훈자(키요우) | HP와 MP를 자기 자신의 것으로 만든다 |
| 3 | 장투(키요우) | 장을 강화할 수 있고, 기사의 직업은 길어 된다 |



| 번호 | 능력 | 명목성 |
|----|-----------|--------------------------|
| 1 | 전사(키요우) | 전투에서 도망친다. (L, R로든 커넥한다) |
| 2 | 훈자(키요우) | 훈자를 만들어 직접공격을 두배 방어 |
| 3 | 신체공격(키요우) | 신체공격력을 증가시킨다 |
| 2 | 전사(키요우) | 무기를 먼저 공격한다. 보호공격보다 강력 |
| 3 | 도망(키요우) | 숨은에 무기를 가지고 2배 공격한다 |



| 번호 | 능력 | 명목성 |
|----|----------|-----------------------|
| 1 | 검투사(키요우) | 책을 매시게 공격하지 못하게 한다 |
| 2 | 훈자(키요우) | 훈자를 만들어 직접공격을 두배 방어 |
| 3 | 장투(키요우) | 직접공격을 두배 방어 |
| 4 | 카운터(키요우) | 공격을 받아 사무라이와 같은 힘이 된다 |
| 5 | 훈자(키요우) | 훈자로도 책을 훔칠 수 있다 |



| 번호 | 능력 | 명목성 |
|----|---------|---------------------|
| 1 | 바사(키요우) | 전투에서 무조건 바사라 상태가 된다 |
| 2 | 도망(키요우) | 도망하여 바사라와 같은 힘이 된다 |



| 번호 | 능력 | 명목성 |
|----|---------|-------------------------|
| 1 | 훈자(키요우) | 숨의 훈자공격을 할 수 있다 |
| 2 | 격투(키요우) | 격투를 2배로 강화한다 |
| 3 | 훈자(키요우) | 훈자를 강화하고 훈자공격과 같은 힘이 된다 |
| 4 | 훈자(키요우) | 4회 연속공격, 단 1회 공격력은 절반 |

| 그래픽 | 조작감 | 스토리 | 연출 | 사운드 | 소셜가치 |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ |

| # | 능력 | 명목성 |
|---|----------------|---------------------------|
| 1 | 빙사상태 (氷のうしろしめ) | 빙사상태에 1회 동굴로 가는 데 도움을 준다. |
| 2 | 마법검(まほうけんLV1) | 레벨 1까지의 마법검을 쓴다. |
| 3 | 마법검(まほうけんLV2) | 레벨 2까지의 마법검을 쓴다. |
| 4 | 마법검(まほうけんLV3) | 레벨 3까지의 마법검을 쓴다. |
| 5 | 마법검(まほうけんLV4) | 레벨 4까지의 마법검을 쓴다. |
| 6 | 마법검(まほうけんLV5) | 레벨 5까지의 마법검을 쓴다. |
| 7 | 마법검(まほうけんLV6) | 레벨 6까지의 마법검을 쓴다. |



마법검사
(魔法剣士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|---------------|-------------------|
| 1 | 핵마법(しろまほうLV1) | 레벨 1까지의 핵마법을 쓴다. |
| 2 | 핵마법(しろまほうLV2) | 레벨 2까지의 핵마법을 쓴다. |
| 3 | 핵마법(しろまほうLV3) | 레벨 3까지의 핵마법을 쓴다. |
| 4 | 핵마법(しろまほうLV4) | 레벨 4까지의 핵마법을 쓴다. |
| 5 | 핵마법(しろまほうLV5) | 레벨 5까지의 핵마법을 쓴다. |
| 6 | 핵마법(しろまほうLV6) | 레벨 6까지의 핵마법을 쓴다. |
| 7 | MP90%업(アップ) | MP 회복력이 10% 올라간다. |



백마도사
(白魔法士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|---------------|-------------------|
| 1 | 흑마법(くろまほうLV1) | 레벨 1까지의 흑마법을 쓴다. |
| 2 | 흑마법(くろまほうLV2) | 레벨 2까지의 흑마법을 쓴다. |
| 3 | 흑마법(くろまほうLV3) | 레벨 3까지의 흑마법을 쓴다. |
| 4 | 흑마법(くろまほうLV4) | 레벨 4까지의 흑마법을 쓴다. |
| 5 | 흑마법(くろまほうLV5) | 레벨 5까지의 흑마법을 쓴다. |
| 6 | 흑마법(くろまほうLV6) | 레벨 6까지의 흑마법을 쓴다. |
| 7 | MP30%업(アップ) | MP 회복력이 30% 올라간다. |



흑마도사
(黒魔法士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|-------------|---------------------|
| 1 | 사양(じくうLV1) | 레벨 1까지의 사양업을 쓴다. |
| 2 | 사양(じくうLV2) | 레벨 2까지의 사양업을 쓴다. |
| 3 | 사양(じくうLV3) | 레벨 3까지의 사양업을 쓴다. |
| 4 | 사양(じくうLV4) | 레벨 4까지의 사양업을 쓴다. |
| 5 | 사양(じくうLV5) | 레벨 5까지의 사양업을 쓴다. |
| 6 | 사양(じくうLV6) | 레벨 6까지의 사양업을 쓴다. |
| 7 | 로드맵(ロードまどう) | 지형이 100%를 잠복할 수 있다. |



사마도사
(サマ魔法士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|--------------|------------------------------|
| 1 | 소환(しょうまふLV1) | 레벨 1까지의 소환업을 쓴다. |
| 2 | 소환(しょうまふLV2) | 레벨 2까지의 소환업을 쓴다. |
| 3 | 소환(しょうまふLV3) | 레벨 3까지의 소환업을 쓴다. |
| 4 | 소환(しょうまふLV4) | 레벨 4까지의 소환업을 쓴다. |
| 5 | 소환(しょうまふLV5) | 레벨 5까지의 소환업을 쓴다. |
| 6 | 호출(よびだす) | 가지고 있는 소환수 1만을 소환사(2)에 불러낸다. |



소환사
(召喚士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|--------------|---------------------------|
| 1 | 조사(しるべ) | 몬스터의 HP/MP MAX와 약점을 조사한다. |
| 2 | 러닝(ランニング) | 몬스터의 특수능력을 함의로 감소시킨다. |
| 3 | 황마법(あままほう) | 황마법을 사용한다. |
| 4 | 간파라드(カンパレード) | 조사해 추가하는 현저한 상태도 조사한다. |



도둑도사
(盗賊魔法士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|-----------------|-----------------------|
| 1 | 흑마법(しろくろまほうLV1) | 레벨 1까지의 흑마법과 흑마법을 쓴다. |
| 2 | 흑마법(しろくろまほうLV2) | 레벨 2까지의 흑마법과 흑마법을 쓴다. |
| 3 | 흑마법(しろくろまほうLV3) | 레벨 3까지의 흑마법과 흑마법을 쓴다. |
| 4 | 연속마법(れんぞくまほう) | 마법을 2회 연속 사용한다. |



적마도사
(赤魔法士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|--------------|--------------------------|
| 1 | 달려다(はたかめる) | 마수(魔獣)에 속한 괴물을 잡힌 채 만든다. |
| 2 | 조종하다(しやうじやう) | 몬스터를 동료로 만든다. |
| 3 | 체력배양(ちりきやう) | 체력을 증가. |
| 4 | 사료집다(しらえぐる) | 어느 정도 몬스터를 포획한다. |



전사
(戦士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|---------------|-----------------------------|
| 1 | 어디 지시(くすのちしじ) | 포션과 케이크의 효과를 최대로 한다. |
| 2 | 응축(もようこう) | 전투중에 2개의 약에서 새로운 약을 만들어 낸다. |
| 3 | 대신(たのむ) | 회사원들의 수업을 만든다. |
| 4 | 치유(ちゆう) | 일명 전투의 상태가 회복시킨다. |
| 5 | 소생(そせい) | 전투중의 캐릭터를 회복시킨다. |



전사
(戦士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|--------------|-------------------|
| 1 | 지령(しじやう) | 그 지령을 이용해 공격한다. |
| 2 | 부위점령(ブイジヤウ) | 부위점령의 대미를 받지 않는다. |
| 3 | 활영탐사(かるとんぱさ) | 활영이 보기에 좋다. |



전사
(戦士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|------------|---------------------------|
| 1 | 습득(とく) | 습득한다. 습득은 공격의 획득도 되지 않는다. |
| 2 | 헤프증(たてこころ) | 헤프를 증가. |
| 3 | 노래(うたう) | 어디까지 힘을 가진 노래를 부른다. |



전사
(戦士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|-------------|----------------------|
| 1 | 포사(はらふ) | 상업적인 몬스터는 투근간도 가능하다. |
| 2 | 출주다(おどる) | 다양한 효과의 이상한 출을 쓴다. |
| 3 | 리본수(リボンまどう) | 리본을 잠복 할 수 있게 한다. |



전사
(戦士)

| # | 능력 | 명목성 |
|---|-----------|-----------------|
| 1 | 출주(ももまどう) | 바로 이전 행동도 따라한다. |



전사
(戦士)

◎ 미법, 노래, 조합 아이템 리스트 ◎

| 아이템명 | 효과 |
|----------|------------------------|
| 레벨업(アップ) | HP를 최대, 연계를 공격. |
| 공포(コウフ) | 특히 정복을 도와 준다. |
| 공포(コウフ) | 특을 공격에서 제거한다. |
| 공포(コウフ) | 수업을 방해한다. |
| 공포(コウフ) | 잠복력을 높인다. |
| 공포(コウフ) | 계약을 조그맣게거나 또는 뒤돌린다. |
| 공포(コウフ) | HP를 최대, 레벨업(アップ)의 강화를. |
| 공포(コウフ) | 전투중의 상태, HP 조급 차. |
| 공포(コウフ) | 정복을 촉진한다. |
| 공포(コウフ) | 정복을 만들어 공격을 방해한다. |
| 공포(コウフ) | 위험하게 만든다. |
| 공포(コウフ) | 체력(石)에 대해 공격을 저해한다. |
| 공포(コウフ) | HP를 최대, 레벨업(アップ)의 강화를. |
| 공포(コウフ) | 미법 (MP)을 만들어 생산시킨다. |
| 공포(コウフ) | 비서(秘書) 상태로 만든다. |
| 공포(コウフ) | 아이디어(アイデア)를. |
| 공포(コウフ) | 전투중의 상태, HP 전전시킨다. |
| 공포(コウフ) | 정복을 만들어 공격을. |
| 공포(コウフ) | 위험하게 만든다. |



적마도사
(赤魔法士)

제 1세계



- 타이쿤의 운석
- 맥각 야구터로써 부굴
- 바림의 신전
- 투호놀이 마을
- 맥각 목지
- 바림의 마을
- 북쪽 섬
- 몰스택 마을
- 몰스택 강
- 몰스택 강
- 모비안 강
- 모비안 강
- 모비안 강
- 고대 도성군

- 지랄의 마을
- 지랄의 부굴
- 조국령의 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을
- 유스택 마을

타이쿤의 운석



● 운석야구

여행중이던 바흐는 하늘에서 떨어지는 운석을 보고 그곳으로 향한다. 초코보인 보코를 타고 바흐는 운석이 떨어진 곳으로 향하고 그곳에서 쓰러져 있는 여자아이를 보게 된다. 그녀의 이름은 레나. 레나는 하늘에서 떨어지는 운석의 폭풍 때문에 정신을 잃었다고 하며 바림의 믿음 이유가 이 운석 때문이라는 생각을 말해주고 헤어지려고 하는데, 이어서 신을 묻게 되고 그사람을 구해준다. 그의 이름은 가리프. 그는 총독으로 기억상실에 걸린 듯 했고,

그는 바림에 신전에 가야 한다며 레나에게 데려다 달라고 한다.

바흐는 하던 모험을 계속한다.



○ 연석(해?)



○ '3억 생일' 야구!

기차! 바림의 신전으로

운석이 떨어진 곳에서 나와 북쪽으로 가다보면 초코보 '보코'가 갑자기 곱장지를 한다. 보코는 바흐에게 이상한 일도 경고를 하고 이제 어디선가 날아온 소리의 비명이 들린다. 계속 진행하다 보면, 바림의 신전으로 갈다던 레나와 가리프를 볼 수 있으며 레나는 운석이 떨어졌을 때의 충격으로 이곳이 무지하고 있다고 말하고, 때문에 바림의 신전으로 가는 길인 '꽃' 마을로 가는 길이 막혔다고 한다. 바흐는 레나, 가리프와 함께 바림의 신전으로 갈 것을 결심한다. 북쪽으로 더 가면 조그만 물웅덩이 있을 것이다. 이곳으로 가자. 이곳은 해적들의 아이트이다. 일행은 아무것도 모르고 해적 동굴로 들어가게 되고, 도중에 바림이 붙지 않는해. 움직이는 배를 보게된다. 바림이 붙지 않는해 어떻게 배가 움직일까? 일행은 계속 동굴 깊숙히 들어간다. 동굴 끝에서 일행이 본 것은 해적들이 이미 이세상이 이곳이 해적의 아이트이라는 것을 알게 된 것이다. 명칭만 레나가 해적들에게 바림의 신전까지 데려다 달라고 부탁하려고 하자, 바흐는 위험하다는 말리고 만두더기 가리프는 해적선을 통해 달아나 주고 한다. 우선 왼쪽의 스키지를 누르고 오른쪽에 있는 해적선으로 가자.



○ 연석(해?)



○ 바림 스무기기 밖으로



○ 바림이 없어도 배는 움직인다

나쁜짓을 하던 선장가는 길이라 아님이다. 해적선을 총잡히게 타고 도망가려고 하지만 바로 파리스에게 적발되고 만다. 레나는 '자기는 타이쿤 왕국의 왕이라 바림의 신전에 갈 수 있도록 배를 빌려달라고 한다. 이때 레나의 목걸이가 빛나고 파리스는 그것을 보고 일행을 모두 가두라고 명령한다. 옥에 갇힌 일행. 바흐는 레나가 왕이되는 사실을 숨긴 것에 대해 후회감을 한다. 한편 파리스는 레나의 목걸이가 자신의 목걸이와 같다는 것에 대해 굉장히 생각하며 레나의 아버지가 바림의 신전에 있다는 것을 들은 파리스는 일행을 풀어주고 같이 바림의 신전으로 향한다. 레나는 파리스에게 어떻게 바림이 붙지도 않는해 배가 움직이냐고 묻자, 파리스는 배를 끌어주는 레코만 일행에게 소개시켜 준다. 레코 운석은 해적에게 맡겨두면 자동으로 바림의 신전까지 간다.



○ 고대



○ 연석(해?)

바림의 신전

바림의 신전에 도착한 일행은 신전 1층 왼쪽에서 연석부설하는 대신을 만나게 된다. 대신은 바림이 떨어진 후부터 신전에 몬스터들이 나타나기 시작했으며 타이쿤왕은 급하게 신전 최상층으로 올라갔지만 아

직 돌아오고 있지 않다는 말을 레나에게 전한다. 일행은 뭔가 잘못되고 있음을 느끼고 최상층으로 향한다. 최상층에 도착한 일행은 무지근 크리스탈을 보았으며 이제 세상에 흩어진 4조각의 크리스탈이 빛을 발하게 시작된다. 불의 마술인 용기는 파괴 마계, 불의 마술인 동정은 레나에게, 옥의 마술인 희망은 가라프에게, 바람의 마술인 탐구는 바르세에 빛을 비추었다.

이제 바람의 크리스탈이 있는 곳에서 화이공왕이 나타나서 바람의 크리스탈은 깨어졌으며 니희들은 신성한 생명의 용자입니다. 바람의 크리스탈은 이미 깨어졌다. 중요한 것은 이제부터이다. 나머지 3개의 크리스탈이 어찌될지라고 한다. 니희들은 그 3개의 크리스탈을 지키어 한다. 라는 말을 남기고 사라진다. 이때부터는 직업JOB을 사용할 수 있다. 각 캐릭터가 맞는 직업을 선택하자.



○ 직을 바꿔주기

Job **워 유틸러**

현재 공격인 보라스 왕을 사용한다. 데미지는 약 25정도



○ 투 유틸러

세운은 시작

바람의 신전에서 배를 타고 남서쪽으로 가면 작은 마을인 '볼' 마을이 나온다. 이 마을로 가서, 마을에 도착하면 해적들과 파리스는 술을 먹으러 술집으로 들어간다. 파리스는 무기를 살 때만 나타나는데... 마을의 북쪽에 있는 조르의 집으로 가서, 조르의 집에 도착한 레나는 조르에게 헬스 마술을 가지위해 트루나 운하를 통과해야 하니 열쇠를 달라고 한다. 하지만 조르는 열쇠를 찾아야겠다고 하며 오늘은 늦었습

니 이곳에서 하룻밤 묵으라고 한다. 밤이 깊어지고 다른 일행이 잠이 들었을 무렵 바르스는 잠을 이루지 못하고 바르스 나와 산책을 한다. 이제 바르스는 조르를 만나게 되고, 조르는 흑시나 레나님이 위험해 걸쳐 볼까 술자 놓았지만 바르스 일행을 보고는 안심이 된다고 '레나님을 잘 부탁한다.'고 말하고서는, 조르는 바르에게 트루나 운하의 열쇠를 준다.



○ 숲입문 가는 적색



○ 무기를 바꿔 드롭한다

트루나 운하

'볼' 마을에서 정물동으로 가면 트루나 운하가 나온다. 트루나 운하로 가는 배 위에서 레나는 지금은 단지 바람이 약해졌을 뿐이지만 언젠가는 이 바람이 멈추어 버릴 것이고, 때문에 하늘은 오염되고 새들은 날아다닐 수 없게 될 것이라고 한다. 어찌지인 타이몬 왕이 불, 불, 불의 크리스탈을 지키달라는 말을 다시 상기 시켜 준다. 만일 나머지 세 개의 크리스탈이 깨지면 당분간은 문제가 없겠지만 얼마 지나지 않아 대지는 꺼여 들어가고, 풍은 오염되어 호흡을 멈추고, 불도 없게져 추위 지 사람들이 살 수 없는 세상일 될 것이라고 한다. 일행은 '크리스탈을 지키면.' 라는 신념을 불태우며 운하로 향한다. 운하로 들어가면 바르가 운하의 문을 여는데, 레나가 열쇠가 어디서 '났다'며 물어본다 (바르스는 조르에게 열쇠를 받고 아무에게도 이야기를 하지 않았다). 바르스는 아무말도 하지 않고 조용히 운하로 들어가자고 한다. 운하를 진행해서 보면 좁은 길에서 소용돌이가 생기게 되고 그곳에서 몬스터와 전투를 하게 된다.



○ 사슴의 길은 어디인가?



○ 열쇠는 어디에 있는가?

Job **카라보스**



○ 투유틸러

가새와 비슷하게 생긴 카라보스는 기본 공격으로 데미지를 35정도 주며, 마비 공격을 주로 사용한다. 마비에 걸리면 2-3턴 정도는 움직일 수 없으니 조심하자. 가새는 번개에 약하다. 흑마법사 '벤디'를 사용하던 환변에 약 150정도의 데미지를 입힐 수 있다.

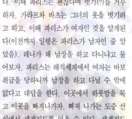
카라보스를 이기고 나면 일행은 소용돌이에서 빠져나오지만 배를 깔던 실드라는 소용돌이에 끌려들어가게 된다. 파리스는 실드라를 구하려 가겠다고 하지만 일행은 그녀를 말린다. 파리스는 실드라는 여자가 예 살아있을 것이라며 희망을 갖고 실드라와 헤어진다. 실드라가 없는 때는 청서였어 미뻐게 되고 일행은 모두 지쳐 쓰러지게 된다.



○ 사슴도~~~

백의 무덤

얼마나 흥미 다녔을까? 일행이 정신을 차린 곳은 백의 무덤이다. 일단 나타난 배 위에서 일행은 이곳을 빠져 나가려고 한다. 우선 남파된 배의 선실로 들어간다. 일행은 어떤 여자가 길이 있는 곳이라고 한다. 길은 문 속에 있다. 왼쪽으로 해서 문 속으로 들어가자. 문 속에는 계단이 있는데 오른쪽은 벽일 수 있으니 조심하자. 이곳을 빠져 나오면 위험한 장소도 갈 수 있다. 이곳에 도착하면 일행은 우편 안경을 찾고 옷은 옷을 팔러 뒤지고 한다. 레나는 귀퉁이에 있는 발소리를 듣고자고 바르스는 불용성에서 불을 쬐는 있는 도구를 캐내 모닥불을 피운다. 그리고 가라프와 바르스는 옷을 벗어 말리라고 한다. 이제 파리스는 환변이 말리기를 거부하자, 가라프와 바르스는 그녀의 옷을 벗기라고 하고, 이제 파리스가 여자인 것을 알게된다(이전까지의 일행은 파리스를 남자인 줄 알았음). 레나가 배 남방을 하고 다니고 물어보자, 파리스는 해적세계에서 여자는 비호 취급을 당하지가 남방을 하고 다닐 수 밖에 없다고 대답을 한다. 이곳에서 하룻밤을 묵고 이곳을 빠져나가자. 빠져 나가는 도중 신실에서 세체포로 얻을 수 있다. 세체포도 들 얻은 후 오른쪽 배의 갑판으로 가면 직은 모험상자가 보일 것이다. 이 모험상자를 열면 가라앉은 배의 일부만이 떠오르게 된다. 이 배를 건너면 육지다. 가자 육지도~



○ 투유틸러



○ 도둑만 죽은 흑의 영



○ 적색은 어둠이다



○ 어둠을 없앤다

속적이 도착하면 갑자기 태초는 이상한 기운을 느낀다. 그리고 바로 태초의 어머니인 스페라. 레나의 아버지인 타이온광과 가라르스의 딸이 나타났다. 그들은 부른다. 레와 퍼리스, 태초는 그들을 알아보고 혼을 빼앗기지 만 기억상실증에 걸린 가라르스의 말을 알아듣지 못해 혼을 빼앗기는 것을 면한다. 그때 어머니가 체이렌이 나타난다. 체이렌은 가라르에게 혼을 차가워주라고 충고를 하고 있다. 그렇다면 이 모든 것들은 체이렌이 만들어낸 환상이었단 것이다. 가라르의 체이렌의 제안을 거절하고 동료들을 깨운다. 케어난 일행은 체이렌과 전투를 한다.

12-1 세이렌

세이렌은 침묵아름과 회복아름을 동시에 사용한다. 원천에 50~60경도의 회복을 한다. 또 원천도 사용하면 하는데 원천에 60~60경도의 데미지를 준다. 세이렌은 시간이 지나면 원천으로 변신을 하는데, 이때는 물리적인 공격이 거의 먹히지 않는다. 물리는 체이렌에게 회복아름을 걸어주면 90경도의 데미지를 일으키 사용하자. 그렇게 여러번 치는 것이다.



12-2 마귀의 물

베의 무덤을 빠져나와 남동쪽으로 내려 가면 마귀의 성이 나온다.

우선 카렌트 이모저모를 돌아다니다 잘 보물을 얻자. 마을을 잘 살펴보면 마을 어귀와 주정할 때 같은 못처럼만 한 여자가 보일 것이다. 먼저 마을 어귀에 피는 보라색 꽃에 말을 걸면 북쪽산에 피는 보라색 꽃에 피는 꽃이 있다는 말과 말을 남쪽으로 바다를 건너면 헬스라는 마을이 있다는 정보를 얻게된다. 하지만 왜도 없는대... 그리고 주정할 때는 여자에게 말을 걸면 주정 2중으로 가라고 한다. 2중으로 가면 어떤 날까지 훑어 북쪽 산으로 날아가는 것을 보았다고 이야기할 수 있다. 마츠가 어떤 모습을 한 용이라고 물어보자, 그 날자는 갑옷을 입은 용이라고 말한다. 레나는 그 용이 아버지라고 타고 다니신 비룡일 것이

라고 한다. 북쪽 산에는 용이 살지를 치료해 줄 수 있는 비룡초가 자란다는데... 여기서 북쪽 산으로 가자.



12-3 아버지의 무덤

북쪽 산

마을에서 나와 약간 동쪽으로 간 후 북쪽으로 가면 '북쪽 산'이 나온다. 북쪽 산의 중턱길에 이르르면 보라색 꽃이 등장할 수 있어 있을 것이다. 이곳에 달인된 북쪽을 건너니 주의하자. 계속 진행해 산의 정상 부근에 다다르면 레나는 아버지의 무구를 발견한다. 그리고 그때 어머니가 화살이 날아와 레나에게 쫓겨나고 일행이 그녀를 구하려 다가가지 같이 무너져 버린다. 이때 화살을 레나에게 쫓겨나온 '마기사'라는 놈이 나타난다. '마기사'가 레나를 납치해 가려고 하자 분개한 퍼리스는 무너진 길을 건너가 나머지 일행이 걸어온 길을 건너를 수 있도록 조치를 한다. 그리고 일행은 '마기사'와 전투를 한다.



12-4 마귀의 무덤



마기사

마기사는 한탄에 50경도의 데미지를 준다. 방어력과 공격력이 높으니 조심하자. 그리고 이놈은 중간중간에 마을을 소환하는데 이놈의 공격이 마기사보다 1.5배

정도 세다. 회복에 신경쓰며 대전을 하자.



12-5 마귀의 무덤

마기사를 이기고 나면 산의 정상으로 가자. 산 정상에는 무성할만 비룡이 누워있으며 이런 비룡을 고치려고 레나는 특수도 모구라지 않고 비룡초를 가져와 비룡을 고쳐주고 쓰린다. 무성에서 회복한 비룡은 자기를 위해 희생한 레나를 구해준다. 이제 비룡을 타고 다시 수 있다. 하지만 고소 공포증이 있는 태초는 비룡 타는 것을 거부한다. 하지만 얼마 버티지 못 하고 태초는 비룡을 탄다. 비룡을 타고 남쪽에 있는 헬스로 가자.



12-6 헬스 성

헬스 성에 도착하면 일단 마을로 가서 경비나 아이임을 정비하자. 어느정도 경비가 되었으면 성으로 들어가자. 성에서는 일행은 헬스 국왕을 만나게 되고 레나는 헬스 왕에게 물이 크리스탈의 힘을 증폭시키는 것을 빼앗아달라고 부탁한다. 하지만 왕은 '우리는 물의 크리스탈 덕분에 살고 있지'라고 그렇게 할 수 없다고 한다. 레나는 그렇게 하지 않으면 물의 크리스탈도 빼앗아 버린다고 간직해 부탁을 한다. 헬스 왕은 마랄의 크리스탈의 이야기는 들었지만, 물의 크리스탈이 꼭 마랄의 크리스탈처럼 깨달고 보정할 수 없다고 거절한다. 이때 헬스의 탐 근처에 또다른 운석이 떨어진다. 왕은 이야기가 나중에 하라며 황급히 나가버린다. 모두 헬스의 탐으로 가자.

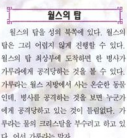
D 1 헬스 성 지하에는 시자가 잠들어 있다. 레비를 놓아줄때 데미지 오자.



12-7 헬스 성 탐



12-8 헬스 성 탐



12-9 헬스 성 탐

일모습이 강해를 한 가루라의 특징은 방어력이 강하다는 점이다. 그리고 일회 공격시 2만속공격을 하고, 때때 파라서는 원천에 2회공격을 한다. 즉, 계속 있으면 원천에 4번 공격을 한다는 것이다. 공격력도 무시 못하는 놈이니 주의하자.



12-10 헬스 성 탐

가루라를 이기고 나면 아가 그 별사기 가라르를 잡아오며 '크리스탈을 지키지 못해 미안하다.'고 하며 술을 거둔다. 가라르가 누구지 할 수 있는 기회였지만 일련은 그 기회를 놓쳐버리게 된다. 크리스탈은 부수고 그 조각들은 일행에게 시마르사, 소환사, 매시퍼, 적마사, 마법 검사의 새로운 직업을 전수해 준다.

이제 지진이 일어나게 되고 달은 너저저 크리스탈 안쪽으로 향해 사라지게 된다. 일행은 바다를 표류하게 되고 어디선가 죽은 줄도만 있었던 실드라가 나타나 일행은 안전하게 해변까지 데려다 준다. 실드라는 일행을 구해주고 마지막 술을 거둔다. 이제 힐스의 닫힌 문에 있는 운석으로 향하자.



○ 고대왕 실드라

힐스의 운석

힐스의 운석으로 가면 일행은 운석안으로 들어가게 되고 워크맨이 휘말리게 된다. 일행이 워크맨으로 변한 곳은 캄나성 근처이다. 북쪽으로 산을 뚫어서 캄나성으로 들어가자.



○ 워크맨으로 변한 워크

캄나성

캄나성으로 들어가 무기점에서 무기를 사게 되면 밖에서 행사가 들어와 일행을 감옥에 가두어 버린다. 감옥에 갇힌 일행은 화약으로 감옥을 탈출하려고 하던 시드를 만난다.

시드는 나머지 남은 화약으로 감옥을 탈출하려고 했지만 실패하고 만다. 미운이 죽어, 시드는 자신을 일행에게 소개하고 일행은 시드가 크리스탈의 힘을 증폭

시키는 기계를 만든 시드라는 것을 알게 된다. 시드는 '고대 도시란에서 쉰은 쉰에 의해 만든 옛날 크리스탈은 지금과는 비교가 안 될 정도로 힘을 가지고 있었고 저산은 타이콘, 힐스, 캄나에 있는 크리스탈을 예전의 힘을 가질 수 있도록 그 힘을 증폭시키는 증폭기를 만들었지만 지금까지는 만든 것을 후회하고 있다고 말한다. 그리고 타이콘과 힐스의 일을 보고 시드가 캄나이라도 만들고 캄나에 와서 증폭기를 만들어주고 하자. 만약 행사가 자신을 이곳에 가두어 버렸다고 말한다. 결국 시드와 일행의 목적은 같은 것이었다. 이제 대신이 황금기 감옥으로 들어오고 예전에 시드가 했던 일들이 다 나왔다' 것을 시인한다.

하지만 증폭기를 만들기에도 크리스탈의 힘은 계속 증폭된다고 한다. 시드는 이 원인은 화석선 때문이라고 일행에게 도움을 청한다. 대신이 일행은 운석에서 나온 태양 울프의 전구기면서 일행이 도와주는 것을 꺼려하자, 시드는 그 일을 단호히 거절한다. 대신은 '몰래 가서 맥기 식으로 허락한다. 일단 밖으로 나가서 무기와 마 아이템을 정비하자. 성문 근처에 다다르거나가 대신이 말한 대로 울프가 성으로 들어오려고 하는 모습을 볼 수 있다.



○ 무기점서



○ 맥기 시드



○ 맥기 울프

화석선

성 아래에 위치한 화석선으로 가자. 화석선 내에 있는 작은 강 건너편의 굴비를 하고 들어가자. 화석선 내부는 조금 복잡한 구조로 되어있다. 화석선의 기본 이동수단은 엘리베이터와 칸이아어 벨트이다. 화석선 내부를 돌아다니다 보면 스타치로 발판을 움직이는 곳이 나오는데 잘 생각해볼 필요가 있다. 이곳을 통과하면 4개의 환공구가 나오는데, 4개중 왼쪽에서 2번째 환공구가 보스도 이어지는 길이고 나머지는 아 이런 상자가 있는 곳으로 연결되어 있다. 신석은 자유로 화석선 끝에는 누군가에게 조종당하고 있는 칸이아어 있다. 칸이아어는 일행을 '저런저의 부활을 방해하는 자.'라고 하며 리드 드 프리임을 불러내 일행과 전투를 시킨다.



○ 환공구기



○ 보스도 가는 길은 맥기



○ 맥기 울프

○ 맥기 울프를 잡는다.

화석선 드 프리임

천재 공격을 하는 리드 드 프리임은 무기도가 화염을 사용하는데 한만에 110포인트의 데미지를 준다. 공격력이 예고 HP가

높으니 조심하자. 리드 드 프리임은 속성이 불이기 때문에 브리더의 제일의 마법을 사용하자. 리드 드 프리임은 세가지 형태로 변하는데, 순 모양으로 변했을 때는 데미지를 입지 않으니 참고하자. 이군의 회복에 힘을 쓰자. 헌병이 쓰러지기 시작하면 전투가 힘들어지니 주의하자.



○ 리드 드 프리임 공격

리드 드 프리임을 이기고 나면 칸이아어는 세정선으로 돌아오게 되고 크리스탈의 힘이 증폭되는 것은 기계 때문이 아니라고 한다. 크리스탈은 '자신 스스로가 부활하려고 한다.'고 한다. 칸이아어는 뒤에 있는 불로가 가진 힘의 크리스탈 불로 갈 수 있다고 하며, 일행에게 불의 크리스탈을 부탁한다.

크리스탈 불

크리스탈 불을 들어가면 오른쪽 배를 들고 나오는 웨이 울프를 보게된다. 일행은 웨이 울프를 보고 싸움 준비를 하자. 웨이 울프는 자신은 적이 아니라고 하며 가라르를 알아본다. 이때 갑자기 왼쪽 통로에서 한 병사가 나타나 증폭기의 스타치를 가동시킨다. 비즈가 레버를 조작하지 않으면 이미 때는 늦은 것이다. 크리스탈 불은 비상에 걸리게 되고 웨이 울프는 일행이 크리스탈 불을 빼지 않을 수 있도록 크리스탈로 다가오는 환공구를 막아서 일행에게 용의 크리스탈을 부탁한다. 일행은 웨이 울프에게 다가가지만 폭발도 아래층으로 떨어진다. 불의 크리스탈은 파괴되고 웨이 울프도 함께...



○ 웨이 울프

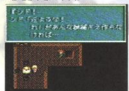
간단 성은 불의 크리스탈의 힘으로 움직이기 때문에 불의 크리스탈이 파괴된

잡나 성은 10분후에 타지게 된다. 일행은 10분내에 성을 빠져나가야만 한다. 성의 곳곳에는 공은 아이덴티 없으므로 시간을 얼마나 오래 아이덴티를 많이 쫓아 나가자. 성은 폭파되고 그 영향으로 일행은 시크로로 갈 수 있게 된다. 일행은 난자, 마수사, 풍수사, 도둑 이 네가지 직업중 전수 받게 된다.



● 폭파 10분전

우선 피라미드에서 가시 시드를 뽑아내고, 시드는 성이 폭파된 것은 자신 때문이라 자기 소심해 하며 마음호 한다. 바로 가시 속임 2중에 있는 시드를 뽑아보자. 시드는 자신이 중독기를 만들지 않았으면 이런일은 벌어지지 않았을 것이라고 하며 혼작 일도 일타고 한다. 더 이상 시드를 전해주지 말고 나가자.



● 폭파 30분전 시드

고대 도서관

잡나의 서쪽 길을 따라 남쪽으로 내려 가면 고대 도서관을 볼 수 있을 것이다.

고대 도서관엔 가만 문득주체 움직이는 학자들 볼 수 있을 것이다. 학자들은 시드의 손자인 미드가 본스타가 특식거리의 지하에 책을 찾으니 들어갔다고 한다. 그리고 이곳에는 300년전 바빌론의 선전 근처에 나타났던 본스타들을 책 속에 봉인 시켰는데, 예전에는 이프리트가 본스타가 있는 위험한 물체였는데, 이프리트가 봉인된 지금은 어느 책을 태워야 될지 몰라 학자들이 해체하고 있다. 어느 도시엔 지하로 들어가, 지하에는 전과는 다른 적이 등장하는데, 그것은 바로 책이다. 이놈들은 책 페이지를 퍼가며 공격을 하는데 각 페이지마다 축성이 다르므로 조심해야. 지하에서 이용하는 방법은 2가지이다.

을 이동시키는 것이고, 둘째는 책장에 조그마한 통로로 이동하는 것이다. 도서관 지하를 이동해보면 한 책장이 이프리트가 책을 태우는 것이 무섭다며 일행의 길을 막는다. 우선 그곳에서 나와 환관에 있는 통로로 들어가 이프리트를 물리치자.

이프리트

이프리트는 불의 속성을 가지고 있기 때문에 프리자드 계열의 마법을 사용하지 않는다. 일행의 직업중 마법강사가 있으면 프리자드 길을 사용하지, 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

이프리트를 물리치고 다시 그 책장으로 가면 길을 잃어간다. 그 길을 따라 조금만 진행하면 책장에서 책을 읽고 있는 미드를 만날 수 있다. 미드에게 다가간다고 하는 일행은 미드주체와 이상한 기술을 느껴게 된다.



● 책에서 읽는 미드

미브로스

미브로스는 공격력이 강하고 본파와 프로테스, 드래곤을 동시에 사용한다. 일행중 한명이라도 본파가 걸리면 전투가 힘들어지니 조심하자. 프로테스와 드래곤은 무시 못한다. 미브로스는 방어력면에서는 보스급이 되지 못하지만 프로테스로 보면, 최후의 법 대신 드래곤을 사용 필요함을 회복 하나 조금은 활용이 될 수 있다. 미브로스는 이프리트와는 달리 피어에게 약하니 이프리트의 반대 속성으로 공격을 하자.



● 책만공격 공격

미브로스는 물리치고 미드에게 가면 미드는 책을 읽는 데 방해하지 말라고 한다. 바스가 '저처럼 먼저 책을 읽었나?'고 묻자 '물론이제 이상한 소리가 날때도 그제 일행들이었나?'고 반문해 한다. 지하를 빠져

다니오면 미드는 학자들에게 화확성을 크리스탈의 힘없이 움직이게 할 수 있는 방법이 적혀있는 책을 찾았더니 시드에게 여석 가져고 한다. 하지만 크리스는 미드에게 시드는 이미 연구를 포기한 상태라고 말해준다. 이 말을 믿지 못하는 미드는 시드가 있는 집까지 숨어들고 있다. 따라가 보자.



● 악역이 내기 것만 거

말년의 습진

시드가 있는 곳에 도착한 일행은 시드에게 미드가 언젠가와 문자 시드는 모든 게 끝이 날때까 지로포하기를 배워한다. 이 때 미드가 돌아와 시드에게 먼저 시드를 따주 배려한다. 미드는 자포자기한 시드에게 실체를 두려워 말라고 한 것 같아미저러미 다시 해보라고 한다. 아직 초기 크리스탈이 남아있으며 최후의 힘을 이용하여 지킬 수 있다고 말한다. 미드는 자기가 알지 못한 방법을 시드에게 알려주고 미드와 시드는 바로 작업을 시작한다. 이때 가라프는 미드가 시드에게 하는 행동들 보여 어이없는 옛기들은 확실한다.



● 시드와 가라

미드가 크루루라는 여자이므로 오미베 되면서 가라프의 필요성을 볼 수 있다. 동시에 30년전 암흑 마법사 엑스드를 봉인 시키는 일도 가라프 한다. 자신은 30년전 운수를 타고 이 세계에 온적이 있었는데 자기가 살던 세계의 학자인 엑스드스를 이 세계의 4개의 크리스탈로 분리시켰다는 것이다. 다시 말해 4개의 크리스탈이 파괴가 되면 엑스드스의 힘이 풀리게 되는 것이다. 하지만이 지남은 화확성은 완성되지 시드는 미드와 더 조사할 것 이터미고 고대 도서관으로 간다고 하며 일행을 떠나 보낸다.



● 악역이 엑스드와 봉인되었다



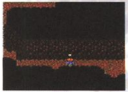
● 직업이 끝난 미드

자물마음

책을 타고 남서쪽으로 가자. 그곳에는 자물이라는 마을이 있는데, 육지에 상륙한 후 많이 들어가야 한다. 자물 마을에 도착해 마을 사람들과게 수순문을 해보면 태를 타고 동쪽으로가면 삼일월드(초승달 모양의 섬,영어로 크레센트)라는 섬이 있다는 것과 이스트의 마을에 큰 폭포가 있다는 정보를 얻게된다. 무기회 방이구를 정하고 북쪽에는 자물의 동굴로 가자.

지물의 동굴

마을의 북쪽에 있는 이곳은 특별한 이벤트가 없고 아이덴티를 얻는 곳이다. 하지만 헬스성 지력을 얻는 감옥에서 마술로 도둑을 풀어주었다면 이곳에 있는 보물상자에는 아이덴티 대신에 '내가 먼저 실패했다.'라는 메시지가 담긴 편지를 발견할 수 있을 것이다.



● 악역이 전설의 스마귀 악마

이곳은 곳곳에 있는 해골모양의 스위치를 이용하여 막힌 길을 열어야 한다. 길에 해리의 본거지서와 다른 방식이다. 하지만 언젠나 예외는 있는 일. 이곳에는 전설을 찾아 열리는 문과 보물 상자속에 있는 스위치를 눌러야 열리는 문이 있다. 전설을 찾아 열리는 스위치는 그 앞에서 가다

라고 있으면 여러개의 스위치를 한 개의 스위치가 보이는데 그때 재빨리 그 스위치를 눌러야 한다. 풍광에는 말만한 아이템이 있으니 잘쳐두자.

크리스마스 마을

자본의 풍광에서 나와 백골산과 남동쪽에 있는 삼일월도로 가서, 삼일월도에는 크리스마스라는 마을이 있다. 이곳에 일행이 들어서면 지진이 일어나게 되는데, 이때 시드와 미드가 밤에 만든 화석선이 바다속으로 가라앉게 된다. 이용수단이 없어진 일행. 새로운 이동수단을 찾기 위해 마을 이곳 저곳을 수순할 때 보자. 그러면 흑초코보에 대한 이야기를 들을 수 있을 것이다. 일단 마을에 있는 율음시인에게서 최초의 노래를 배우고 마을 남쪽에 있는 흑초코보의 숲으로 가보자.



0 책장 꾸미기이다

흑 초코보의 숲

흑 초코보의 숲에 도착한 일행은 별종한 굴만 알았던 흑 초코보를 발견하게 되고, 미드가 초코보를 잡아 한다. 그런데 사람을 태운 초코보에 날아오르다 이내 떨어지고 파는데, 화가 난 크리스는 초코보의 등을 때린다. 이에 초코보의 밑에서 갈 나이 폭발할 때 날아간 2개의 크리스탈이 나오고 일행은 율음시인과 사냥꾼의 직업 을 알게된다. 이제 흑 초코보를 타고 이곳 저곳을 다니보자. 흑 초코보는 바다와 산맥을 쉽게 넘어간다.



0 근처로 날아가면 된다



0 흰 크리스탈이

에스트리 마을

일단 이스트리 마을로 가보자. 이곳에 있는 동쪽의 숲에 라무가와 같다고 있다는 것과 동쪽에 이스트리 폭포가 있는데 이진 지진의 영향으로 폭포로 가는 길이 막혔다는 정보를 알게 된다. 현재 폭포로 들어갈 수 없으므로 장비를 점검하고, 율음시인에게 노래 하나를 배운 뒤 세계 북쪽 산맥에 둘러싸여 있는 리스마을로 가보자.



0 적당유리 굴기

리스마을

리스마을은 미드가 어릴적 살던 마을이다. 마을 사람들을 만나 이야기해보면 미드가 살던 집에는 지금 율음시인이 산다고 한다. 그 집으로 가보자. 깊은 예전과 변한 것 없이 보인다. 우선 서당에 들으면 오르 굴을 가르쳐, 오르목에서 낮이 되면 음악이 나오고 미드는 예전 기억을 떠올린다. 그곳에서 나와 아칸에서 하루 묵자. 공격자가 걱정할 필요는 없다. 일행과 모두 장נס이 바라는 잠을 이루지 못하고 어머니가 잠든 무렵이다. 이때 깨어난다 나타난다. 크리스에게 바라는 이야기 들이거시고 자신은 아버지하고 여행을 떠났으며 3년전 이 미치도 별로도 돌아기했다는 이야기를 해준다. 미드는 아버지의 유해를 어머니의 무덤에 할당하여 보피명을 도르간--그리고 그의 사망한다. 이곳에 잘다나. 라고 말한다. 미드는 크리스에게 아버지는 잘하다. 라는 말을 남기고 잠을 지러 가버린다. 정말 아버지는 잘한 집가? 리스에서 하루를 묵었으면 이제 시드와 미드가 있는 고대 도서관으로 가자.



0 목가 보던

고대 도서관

고대 도서관에 가서 시드와 미드를 만난 타이론 왕의 행방에 대해서 알게 된다. 갈나 마을 사냥꾼 한명이 타이론 왕을 보았다는데-- 그는 유사의 시막으로 갔다고 한다. 하지만 미드가 유사의 시막은 모래가 흐르고 있어 아무나 들어갈 수 있는 곳이 아니라고 한다. 그러면 타이론 왕은 어떻게 들어갔을까? 갈나 사람을 찾으면 궁중에 떠났다고 한다. 이유가 어찌 되었든 사냥꾼의 유사의 시막으로 가자.



0 타미온이 나타났!

유사의 시막

유사의 시막을 이동할 때는 그냥 흐르는 모래위에 몸을 맡기야 한다. 하지만 사막 입구의 모래는 계속 변화하며 변형고 있어 일행은 유사의 시막에 발을 들여놓을 수가 없게 되었다. 이에 시드와 미드가 와서 유사의 시막에 들어갈 수 있는 한가지 방법을 알려준다. 그 방법이라는 것은 중을 사용해 유사의 시막을 들어다니는 샌드 워를 붙여야 하는 것이다. 중 원할하지만 이 방법 밖에 없다고 하니 별 수 없다. 시드와 미드가 샌드 워를 부르기 전에 만전의 준비를 해두자.

샌드 워

샌드 워의 공격 패턴은 3개의 구멍으로 부터 랜덤하게 공격을 하며 전체 공격 마법인 '유사'와 공격 마법인 그라비테이션을 사용한다. 샌드 워의 약점은 물이다. 파다중 마법검사가 있으면 브리드나 계열의 마법 검을 사용하자. 하지만 샌드 워는 간단히 슬럼프이 존재한다. 일단 패치중 환경을 청

아범사로 만든다. 그리고 갈나 서쪽 사막에서 드루키아이라에게서 어우어 브레스를 배운다. 그리고 샌드 월전에서 아쿠아 브레스를 사용하면 어우어 환경을 보낼 수 있다. 여기서 없으면 스톱을 적절히 구사해 주는 방법이 좋다.



0 샌드 워가 떨어지면 1기

샌드 워를 풀리지만 샌드 워가 움직이면 자비를 이용해 유사의 시막으로 들어갈 수 있다. 미드는 시드와 미드에게 숲에 다 두곤 흑 초코보를 일행이 여행 다니는 동안 둘러보내 달라고 부탁한다. 유사의 사막에서 자주 등장하는 샌드 베이는 HP가 무려 1000에 달하고 공격력도 매우 힘이 높으니 주의를 하자. 이동하는데는 그렇게 큰 어려움이 없다.

북쪽의 마을

유사의 사막을 빠져나와 남쪽으로 내려가 보면 캐리의 마을을 볼 수 있다. 캐리의 마을에 들어가면 마을을 가듯 지는 타이론 왕을 만날 수 있다. 하지만 타이론 왕은 일행을 보고는 계속 도망친다. 미니게임(?)이라고 하기에는 좀 뭐하지만 이제부터 타이론 왕을 찾아야 한다. 결국 궁지(?)에 몰린 타이론 왕. 일행이 왕에게 다가가면 해자. 일행이 있는 땅이 커지면 일행은 지대로 떨어진다. 장נס을 차던 일행. 하지만 가라앉은 혼자 알몸으로 떨어진 약간의 쇼(?)를 보여주고 일행과 합류한다. 이곳의 중심부로 도착하면 다른 곳으로 흐를수 있는 워프 존이 있으니 그러고 가자.



0 타미온 부르기

삼일월도

워프해서 온 곳은 삼일월도에 위치한

비공정 비평이던 카타클로이다. 한편 일행이 이동하는 도중, 시드와 미드는 바츠의 약속을 지키기 위해 흑 초코보를 타고 삼일월도로 온다. 시드와 미드가 삼일월도 남쪽에 있는 흑 초코보의 숲에 도착해 초코보를 풀어주고 있을 무렵 배츠 일행은 카타클로를 돌아다니다 스위치를 만지게 되고, 그걸로 인해 시드와 미드는 카타클로 내부로 들어오게 된다. 일행은 이곳에서 이상한 이벤트를 보게된다. 이벤트를 얻는 이벤트인데, 그리 중요하지 않지만 재미있다.

이곳은 그리 복잡하지 않으나 화려한까지 일체 같지 않을 것이다. 일행은 정물만 화려한 이외에 프로그래가 달린 화려한 아니 비공정을 보게되며 이곳에서 시드와 미드를 만나게 된다. 시드는 배츠를 몰래살고 가서 비공정을 피할 수 있도록 준비를 한다. 비공정은 순회하며 되지만 세상에 공짜는 없는 법이다. 배 윌트 몬스터가 있을 준비이다. 서! 전투다.



○ 전투가



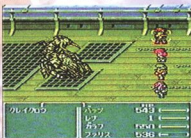
○ 시드와 미드는 검은



○ 모락스 만이

프로그래머 로우

크레이크 모두는 갑작스 문스터로 변하게 된다. 이들의 공격 패턴은 '질베'를 발사하는 것 이외에 아군 1인의 HP를 반으로 깎는 '데일 스크'를 사용한다. 1인대 게임의 길이나 비공정 3~4의 사용하면 물리칠 수 있다.



○ 전투가

전투가 끝이 나면 시드는 전투로 파손된 부분을 수리해 준다. 비공정일 수 있다면 한일곱에 타이콘 성으로 가자.

타이콘 성

타이콘 성에 가면 퍼이스의 옛일을 알게된다. 퍼이스의 본명은 시드사. 사라지는 여자를 때 때로중 폭우에 휘말려 실종되었고 그때 재직 중에 들어가서 퍼이스라는 이름을 가지게 된 것이다. 일단 이 모든 사실을 확인하려면 폐허의 마을 근처로 비공정을 몰고가자. 비공정이 폐허의 마을 상공을 지나게 되면 폐허의 마을이 부상을 하게 된다. 일단 삼일월도의 비공정 거지로 돌아가자.



○ 부공정은 흑초코

삼일월도 비공정거지

거지에 도착한 바츠일행은 시드에게 흙의 크리스탈이 흑초코에 있다는 것을 흙의 크리스탈의 힘으로 흑초코를 무장했다는 정보를 얻게된다. 일행은 비공정을 타고 흙의 크리스탈을 지키기 위하여는 지금의 비공정으로는 흑초코의 유적에 갈 수가 없다. 시드와 미드는 '하디안타이'라는 것

만 있으면 비공정을 강파시켜 유적으로 갈 수 있다고 한다. 가라프는 그 '하디안타이'가 자신이 타고 온 운석에서 본 적이 있다고 한다. 일단 타이콘에 있는 운석으로 가보자.

타이콘의 운석

타이콘 운석에 도착하면 운석 안으로 들어가자. 운석 내부 끝에는 가라프가 말한 대로 '하디안타이'가 있다. 일행은 '하디안타이'를 손에 넣으려는 순간 보스 이더엔디아가 등장한다.



○ 이더엔디아가

이더엔디아이는 직접공격이 세고 내기이외의 공격에는 내리도 하지 않는다. 이놈은 일정한 공격 패턴이 없는 것이 특징이다. 공격력이 강하기 때문에 일단 아군에게 '프로테스'와 '헤어스트'를 걸어주고 전투를 시작하자. 브리이드 게임의 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다. 비공정 소환사가 있다면 '기나'를 소환하는 것도 좋다.

비공정 거지

'하디안타이'를 구하면 비공정 거지로 들어가 시드에게 넘겨주자. 그럼 시드와 미드가 분주하게 움직여 일행이 되는 동안 비공정을 재워 입 해준다. 이제 유적에 갈 수 있다. 조카법은 월드에서 결성버튼을 누르면 상하 이동 화살표가 나오는데 이때 화살 선택하면 된다. 거지! 유적으로.



○ 비공정거지

통키의 유적 외부



○ 검은보통공

통키의 유적에 들어가기 위해서는 유적 양쪽에 있는 4개의 포대를 부셔야 한다.

이 4개의 포대는 화염공격과 미사일 공격을 한다. 포대는 2번에 일한다. 번대게임의 방법이나 소환수 라무우가 효과적이다. 또한 이들의 레벨은 50 이하서 '레벨5'로 한방에 보낼 수 있다. 파괴중 상태도 사가 있다면 '복사'와 '회생'을 사용하도록 하자. 4개의 포대를 모두 없애면 유적 가운데에서 지도 소환권이 나온다.

소환 계층

이놈은 HP가 무리 2500이나 되며 파괴의 테크닉을 만으로 써버리는 '파동포'를 사용한다. 파동포를 맞으면 바로 깨달라로 회복을 시켜주자. 한방이라도 기절하게 되면 전투가 끝이난다. 번대 게임의 방법으로 집중공격을 해야한다. 가장 힘든 전투가 될 것이다. 전투 포인트는 빠른 회복을 해준다.



○ 소환 계층의 공격

통키의 유적 내부

통키의 유적 내부는 매우 복잡한 구조로 되어있다. 안보이는 길이 등장한다. 하지만 파괴중 시트가 있다면 '취발포'를 사용하자. 한길 이동하기가 쉬울 것이다.

이 유적 안에는 '고대의 권'을 비롯해서 골드 시리드 방어구와 각종 무기들이 산재해 있으며 모두 약기자. 유적 동굴에 도착하면 던전 최종무의 스테이지가 하나 있을 것이다.

이것을 누르면 크리스탈 월드로 가는 길이 열린다.



○ 크리스탈 월드 누르면 길 열린다

▶ **크리스탈** **강제된 에어비츠**

크리스탈 앞에 도착하면 일행은 타이론 왕을 다시 만나게 되며 유적을 지키는 알케오에이비스를 농과 전투를 하게된다.

알케오에이비스는 바디아제인티오 속성을 바꾸면서 공격을 하며 한번 번신을 한다. 일단 번신 후에는 보르스 링, 화염, 불타이즈 등의 아비투우의 공격을 하며, 아이의 HP는 6400정도이다. 번신 후에는 손톱으로 찔리는 공격을 수도있다. 마법 공격을 하지 않으니 직접 공격을 퍼부어 주라. 또는 불타이즈가 파티중에 있다면 '레벨드레스'를 사용하는 방법도 좋다. 이때 HP는 2500정도이다.



○ 아비투

알케오에이비스를 물리치면 판자가 조종당하고 있는 타이론 왕이 크리스탈을 부러내고 한다. 보르스 타이론 왕을 공격 하려고 하자, 레나와 리프가 바츠를 처치하고 타이론 왕은 일행과 전투를 하면

고 한다. 이때 하늘에서 운석이 떨어지고, 크루루가 나타나 타이론 왕을 기절시킨다. 레나와 리프는 쓰러진 타이론 왕을 부축하고, 가라프는 손녀 크루루를 보면 시 기역을 완전히 되찾는다. 결국 자의는 타이론 크리스탈은 캐지고, 엑스레스의 불길은 풀린다. 총의 크리스탈이 있던 자리에서 엑스레스가 나타나 크리스탈에 저주를 건다. 그리고 엑스레스는 가라프에게 '다음은 너에게다' 라는 말을 남기고 사라진다. 타이론 왕은 총의 크리스탈에 걸린 저주를 풀어주고 일행에게 이 세계를 지켜달라는 말과 비츠에게 두 말을 부탁한다는 말을 남기고 술을 거둔다. 크리스탈의 저주는 풀리고 일행은 막시, 무웅, 사쿠라, 용기사의 작입을 얻게된다. 크리스탈의 힘을 잃은 유적은 추락하게 되고 일행은 슬픔을 뒤로한 채 유적을 탈출한다.



○ 무당님 엑스레스

▶ **비공정, 운석**

기적이 떨어진 가라프는 일행에게 30년 전에 있었던 엑스레스에 관한 이야기를 다루고, 방금 크루루가 타고 온 운석은 1번질되는 다시 사용할 수 있어 자신의 세계로 돌아갈 수 있다며, 다시 엑스레스를 물리치기 위해 돌아갈 것이라 말한다. 바츠는 카라프와 함께할 것을 다짐하지만, 가라프는 운석이 한 개서서 한번 가면 돌아올 수 없다고 거절을 한다. 가라프와 크루루는 자신의 세계로 떠나간다. 얼마 후 레나가 바츠에게 아이지의 복수를 하고 싶다면 가라프의 세계로 가져와 고 한다. 일단 방법이 없으니 시드세계로 가져와, 시드가 있는 비공정 거처로 돌아 가면 시드가 허다다라드거 취급, 원래 장소에 걸린 날개 놓인다. 일단 타이론의 운석으로 가져와, 타이론의 운석에 도착하면 시드가 타고 온 초코모가 보인다.

안으로 들어가자, 안에서는 시드와 비드 가 아이다타이트를 가지고 뿔 하는 것이 보인다. 시드가 일행을 부른 이유인 죽은 워드 콘이 아이다타이트의 힘을 흡수하고 있기 때문이다. 시드는 이렇게 운석이 힘을 회복한다면 카라프의 세계로 워드콘을 조금씩 예상한다. 일단 아이다타이트가 작아서 무리이니 나머지 3개의 운석의 힘을 빌리자. 각 운석이 있는 곳은 보스급의 캐러터가 지키고 있으니 주의하자.



○ 타이노 거북



○ 아비투를 흡수한 아이다타이트

▶ **날카로운 운석**

원서의 운석이 있는 보스는 타이론. 타이론은 '내지의 날개' 이라는 이름에 걸맞게 강력한 물(수) 속성의 공격을 해온다. 그레아아 지닌이지만, HP는 25000도 된다. 하지만 그렇게 만만하게 볼 상태는 아니다. 타이론이 사용하는 에스 페이커는 일행을 순식간에 마비로 만들어 버리니 주의해서 할 것이다. 마법군 아군을 부활시키는 네페레드가 있다면 전투가 완결 수월해 질 것이다.

▶ **월스의 운석**

월스의 운석에 있는 보스는 류모모스. 이 류모모스는 7개가 동시에 등장한다. 개개 HP는 1500정도이지만 기본으로 이능들이 사용하는 '카멜레'라고 죽을 때 사용하는 것이 '여에즈'이다. 한눈을 죽으면 여에즈를 사용해서 다른 눈을 살리나니 전투가 조금 경건이 될 것이다. 방범은 두가지이다.

한가지는 '사이레스'를 사용해서 적의 주둥이를 꼬매버리는 것. 다른 한가지는 이능들이 MP를 다 소모할 때까지 기다리는 것이다.

▶ **유적 근처의 운석**

이곳의 보스는 카미야라브라만이다. 이능은 '아쿠아브레스'와 '블레이드'만 쓰일 뿐이다. 한번에 있는 데이지가 크므로 '계탈'로 일행을 수시로 회복해 주라. '그리페'나 불 속성의 마법을 사용하자.

모든 에너지를 모으면 지도에 가라프의 세계로 워드콘 있는 곳이 표시가 된다. 그곳으로 가지.



○ 여왕이 잃은 연약



제 2세계



- 엑스테스 성
- 울브 브리
- 유골의 마을
- 빨간색 궁자
- 오크의 마을
- 오크의 마을
- 불꽃
- 검은 마을
- 석방의 벽
- 광맥의 집
- 검은 동굴
- 사냥의 성
- 개척의 집
- 적자의 집
- 광맥의 집
- 광맥의 집
- 벽의 오수
- 굴의 동굴

제 2세계에 도착한 일행, 일단 필드 안에서 헛트를 치고 라뎃만 지나자, 일행은 여정을 조금 나은 뒤, 암을 정한다. 그때 어딘가 콘스타가 나타나 레나와 크리스를 납치해 가려고 한다.



○ 설명! **야브타크타**

이번 전투는 1 ON 1이다. 이놈의 HP는 1500정도이지만 중요한 것은 이놈이 사용하는 '허리케인'이다. 바츄가 이 허리케인을 맞게되면 번사상태까지 가지 주의 하자. 케일라를 사용하지 못하면 하이포전으로 HP를 회복하자.

하지만 일행은 엑스테스에게 잡혀 엑스테스 성 지하감옥에 투옥되게 된다. 이때 엑스테스 수필라 콘스타가, 가라프가 빅 보았기까지 있다는 소식을 전한다. 엑스테스는 거울을 준비해 가라프에게 일행의 모습을 보여주어 풀리지 않으면 이자들의 생명을 보장하지 못한다고 한다. 엑스테스는 이 말을 뒤로하고 일행을 길가에 황폐케 만들고 어디론가 사라진다.

엑스테스 성
가라프는 일행을 구하러다며 크루무의 비명을 타고 엑스테스의 성으로 간다. 엑스테스의 성은 그렇게 복잡하지 않은 외길이다. 하지만 폐지는 가라프 혼자이므로 조심하자.

성 1층에는 최후의 생체 세포 보인기가 있으나 필요한 만큼 레벨업을 한 후 진행하자. 지하 3층까지 가면 갈급증인 일행을 볼 수 있다. 일단 일행을 구하기 위해서는 간수(?) 길기예리를 불러줘야 한다.



○ 1차! 엑스테스 성으로

1차! 기간이제

일행 삼인 갈하는 것이라고는 말 밖에 없는 길기예리. 앞으로 여러번 만나게 될 것이다. 유일하게 이놈이 도움이 되는 것은 끝에 켄지 시리프를 지니고 있다는 것이다. 켄지 시리프 방어구는 물리, 마법 방어력이 높으니 굉장히 쓸만 할 것이다. 길기예리는 궁극기와 방어력의 조화가 대체로 잘 되어 있는 편이어서 상대해 볼 만 할 것이다. 길기예리에게는 '레벨5레식', '그라비타', '테스트로프' 같은 폭풍에 영향을 받는 마법들은 효과가 없다. 차라리 '프로레스' 같은 스페이스 치를 상승시켜주는 보조마법을 사용하는 것이 도움이 될 것이다. 직접공격이 가장 효과적이다.



○ 2차! 길기예리

길기예리를 불러주고 일행과 합류하였으면 엑스테스 성을 빠져나와 빅 보았기로 향하자.

빅 보았기

빅 보았기에 도착한 일행 앞에는 그들을 지지하기 위해 콘스타들이 매복하고 있었다. 콘스타들을 하나씩 불러주고 일행이 빅 보았기 앞에서 만난 것은 길기예리였다.

2차! 기간이제

이번에는 전과는 다르게 마법을 사용할 줄 안다. '카이타', '베이로라', '젠프', '고블린 천적', '프로레스', '벨' 등을 사용한다. 전체적으로 전과 비슷하지만 마법을 사용할 줄 안다는 것이 전부라는데 굉장히 높은 요소로 작용할 것이다. 일행 데미지를 입으면 반성하는 기색을 보이며 도망을 가려 때문에 먼저 길기예리에게 '지어레'를 걸고 공격을 하자.



○ 3차! 길기예리

길기예리를 이기고 나면 엑스테스 성 주위에 바리야가 쳐져 되고, 일행은 그 영향으로 무사한 생활을 하게 되고, 레나도 대륙으로 날아가게 된다. 가라프는 그렇게 오지 않다고 했는데, 와서 자신을 파곤 하게 한데 일행들을 꾸짖지만, 한편으로는 기쁜 기색을 감출 수가 없었다. 일단 동쪽에 있는 무굴의 마을로 가보자.



○ 4차! 바리야가 켄지

무굴 마을

무굴 마을에 있는 여관에서 자처되었던 강대 이번호가 변형하게 된다. 어느 제민이나 다 그렇지만 꽤! 쓸만한 건전자... 일행이 자고 있을 때 가라프는 물레 빠져 나와 술집으로 가 무굴의 명사인 술을 마신다. 팔을 이룰 수가 없는 바츠, 가라프가 나가는 것을 보고 그를 따라간다.



○ 5차! 바리야가 켄지

비츠는 가라프에게 자신들이 오지 않았으면 엑스테스 성에 처음에 갈 수 있었을 것이라며 사과를 하면 가라프는 일행 때문에 엑스테스 성 보조마법 존제를 알았고, 선원 당하지 않았다며 흔쾌히 거꾸로 감시의 표시를 하게 된다. 또한 '레레' 세로로 돌린 수 없다는 것을 일행에게 알린다는 가라프의 질문에 이유없는 것 같았다며 비츠의 가라프에 대한 수정을 다시 한번 확인시켜 준다.

날이 밝으면 푸른 마을을 나와 남쪽으로 내려가 보자.

봉인성 루지

남쪽으로 내려가다 보면 봉인성 루지라는 곳을 지나게 되는데 이곳에는 전설의 12 무기가 쇠괴가 된 채 봉인 되어 있다. 지금은 사용할 수 없지만 스토리 후반에 다시 한번 들르게 될 곳이니 위치를 알아두자.

★인어의 12무기

요이피의 활, 미사사네 룬 폭스, 울리켄스 사스케의 도, 아센나 대가, 엑스칼리버, 대지의 돌, 아폴론 히트 워저드 로드, 현자의 지팡이, 파이어 부츠



○ 1000년 사용하던 무기

모그리의 숲

봉인성 루지에서 좀더 남동쪽으로 가다보면 산맥에 둘러싸인 모그리의 숲에 도착하게 된다. 일행앞에는 모그리 한마리가 아슬아슬 거리고 있다. 이 세계사립인 가라르를 제외하면 나머지는 모그리를 처음 보기 때문에 모그리를 매우 신기하게 여긴다. 모그리는 숲속에 사는 이상한 동물로 길이 많이 쉽게 모습을 드러내지 않는다. 일행은 보고 도망가려고 몇 걸음 걸 지다가 모그리는 함정에 빠지버린다. 자 구해주자.



○ 일행이 빠지는 모그리

지약수문

모그리가 빠진 함정으로 뛰어내리면 강한 물살이 흐르는 지하수로에 도착하게 된다. 이곳에서는 다른 곳과는 달리 흐르는 물살에 그냥 붙을 만하지 않다. 복잡한 구조는 아니나 그렇게 걱정할 필요는 없다. 단편의 광물본에는 어가 그 모그리가

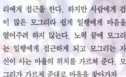
되라 사투르스'에게 잡혀있는 모습을 볼 수 있다. 어서 구해주자.



○ 동석의 석벽에 걸린 폭포

되라 사투르스

되라 사투르스는 '포이즌 보러스'와 '백'로 공격을 한다. 이놈의 약점은 회복제 공격과 회복공격이다. 공격 패턴은 타격이 나 크리티컬을 쏜, 백으로 1인만을 공격한다. 이놈은 '그라비테'에 특히 약한데, 파타에 시어도어가 있다면 주지 말고 '그라비테'를 사용하자. HP는 약 5000정도이다.



○ 딱딱 사투르스



○ 모그리 마을

모그리 마을은 총 3개의 길로 되어 있으며, 집에는 보통 상자가 있다. 일단 제일 오른쪽에 있는 집에 가면 귀레 구웠던 모그리가 있다. 모그리는 일행에게 자신이 가지고 있는 아이템을 다준다. 그리고그리나만 나머지 두 집도 들어갈 수 있게 되는데, 먼저 가운데에 위치한 길으로 들어가 모그리로 변한 흰 위쪽에 위치한 길으로 들어가자. 왼쪽에 위치한 집 내부에는 굳게 잠겨진 보물상자 하나와 여자가(?)모그리가 한 마리 있다.

모그리에 변한 일행이 그 여자(?)모그리에게 말을 걸면 모그리는 상자에 빠지게 되고 잠겨진 보물상자를 열어준다. 정

말 모진걸 다루는 헌신적인 사람이다.



○ 여가 모그리의 마을이다



○ 1인만 죽인 모그리

한편, 말 성에서는 크루루가 가라르의 행방에 대해 고심하고 있는데, 델레파시가 가난한 모그리가 가라르스의 마을에 있다고 가르쳐 준다. 하지만 말 성에서 모그리 마을은 꽤 멀기 때문에 한번에 가기가 힘들다. 크루루는 상치않는 비몽에게 한번만 날아달라고 간곡히 부탁하고, 결국 비몽을 타고 모그리 마을로 향한다. 모그리 마을은 자세히 보면 모그리 얼굴의 코부분에 해당하는 곳에 위치하고 있다. 결국 크루루는 모그리 마을에 도착하게 되고, 일행은 비몽을 타고 말 성으로 향하게 된다.



○ 30년 된 물고기

발성

말 성 도착하면 병사들이 괴뢰의 대치 상황을 알린 가라르에게 보고를 한다. 이때 가라르가 국왕인 것에 바라는 경향이 높았다. 하지만 가라르의 국왕이 전에 마소알렌의 친구이며 전과 같이 대하라고 한다. 비몽이 있는 팔코네가 가면 크루루가 비몽이 죽었다고 있다고 일행에게 이야기 한다. 큰 상처를 입지 않을 수 없었는데, 일행을 구하기위해 무리하게 난 것이 큰 원인이었다. 하지만 어떤 병이든 고칠 방법은 다 있는 것, 전에 비몽이 병을 고쳐 본 레나는 비몽을 언급한다. 이 세계에도 비몽이 살기 때문에 비몽수가 있기

는 하지만 비몽수가 있는 곳은 누구도 살아 돌아온 적이 없는 비몽의 계곡이다. 이 비몽의 계곡은 성의 북쪽, 퀘이 울프들이 사는 마을 '케루브' 마을을 지나 왼쪽 방향에 있다. 크루루에게 희망을 얻게주자.



○ 내가 당아?



○ 1인만 죽인 모그리

케루브 마을

케루브 마을에서는 30년전 같이 빠진 불의 전사후 한명인 케루루를 만나게 된다. 가라르가 일행을 엑스레스를 붙인 한 세계로부터 온 용사들이라고 하자, 케루루는 바쁘게져 녹의 마을을 확인해 보겠다'며 일대일 승부를 신청한다. 케루루는 시자루의 자신의 기술인 '무어인 어택'을 구사하지만 이미 늙은 윌리와 바스에 제 당한다. 케루루가 자신의 무어인 어택을 막아내 대단하다는 칭찬을 받자, 바스는 다 이해지만 도르잔의 카르셀 때문에 있다고 한다. 가라르도 케루루는 '도르잔'이라는 이름에 놀라게 된다. 왜냐하면 도르잔은 30년전 같이 빠진 불의 용사군 한명이었기 때문이다.



○ 동굴의 여가?

30년 전 불의 4용사는 엑스레스를 찾아 엑스스의 세계로 워프를 했었고, 그곳에서 엑스레스를 물리치고 그곳에다 붙인사키라고 했다. 하지만 도르잔은 다른 세계

악을 봉인시키는 것에 반대를 했지만, 결국 엑스레스는 다른 세계에 봉인되고 길과 간은 엑스레스의 봉인을 지키기 위해 그냥 다른 세계에 남는 것이다. 자! 이제 비룡 초를 꾸미는 계곡으로 가자. 비룡의 계곡은 마을 북쪽의 문을 통해 들어가면 된다.



0 땅? 여왕의 도련님인가!

비룡의 계곡

비룡의 계곡에서 특이할 만한 점은 소환수 교환을 얻을 수 있다는 것이다.

비룡의 계곡은 외경이처럼 트리어 많은 곳이다. 언뜻 보기에는 같이 없을 것 같은 곳은 비밀 통로가 등장하고, 스프릿을 누르는 곳에는 할렘이 존재하니 주의있게 관찰하자. 중요부분은 사진을 찍고 보자. 교환을 소환수가 얻는 법은 간단하다. 원투종 교환이 곧비 드래곤과 같이 등장하는 경우가 있는데, 이때 곧비 드래곤이 교환을 대신하고 공격을 하는데, 이때 곧비 드래곤을 공격하면 교환이 소환수가 되어준다.

일행이 비룡초가 있는 곳에 도착하면 비룡초는 레나와 크리스를 공격한다. 일행은 몬스터가 된 비룡초 때문에, 이 세계의 비룡초가 전멸했다고 생각한다.



0 키코로로 달려가면 한다



0 유로 골드 획득하기

비룡초

비룡초는 1200경도의 HP를 가지고

있으며, 약탈의 화분, 영도의 화분, 암흑의 화분, 지구의 화분으로 공격을 한다. 비룡초는 주위의 5개의 비룡꽃들의 보호를 받고 있어 쉽게 공격할 수가 없다. 게다가 비룡초는 특별한 약령도 없고, "그라비테"도 효과가 없기 때문에 전백 마법을 연속으로 사용해 비룡꽃을 없애면 후 직접 공격으로 비룡초를 공격하자. 화분공격은 스테이셔스 이상을 불러오기 때문에 엑스라 사용에 수시로 회복시켜주자.



0 맥락조

비룡초를 없애면 땅 살모초 들어가자.

발성

발 성에 도착하면 사 케이더의 제자쌍이 함대를 이끌고 엑스레스 성으로 갔다는 정보와 엑스레스 성 주위의 4개의 팀이 불꽃방울을 만들고 있다는 정보를 얻을 수 있다.

우선 크루루를 만나보자. 크루루의 방에 도착하면 절전을 알아가자. 크루루를 볼 수 있다. 크루루는 가라드에게 계속 키드가 부르고 있다는 말을 한다.



0 노트가 부르고 있다

키드는 700년 전 선 현자로 바츠에게 크리스탈이 깨지는 것을 예언한 사람이다. 키드가 무엇을 알아낸 것 같다. 키드는 비룡의 계곡 북쪽 작은 섬에 있으니 만나러 가자. 우선 비룡에게 비룡초를 먹여야 하니 비룡에게로 가보자. 레나는 비룡에게 비룡초를 주지만 비룡은 비룡초가 몬스터화 된 것을 알기라도 하는 듯 거부를 한다. 그러자 레나는 자발적으로는 독초가 되는 비룡초를 비룡초를 먹는다. 그럴 뿐 비룡은 그저서야 인성을 하고 비룡초를 먹는다. 순간 레나는 비룡초의 독으로 쓰러지지만, 크루루의 도움으로 회복을 한다.

자! 비룡도 회복되었으니 현자 키드로 바로 가자.



0 엑스라 기록지

키드의 섬

일행이 키드의 섬에 도착해 키드를 만나러 들어가는데 순간, 엑스레스가 나타나 키드의 섬을 배앗도록 가라 일한다. 현재로서는 키드를 만날 방법이 없으니 제자가 디스라는 사 케이더 성으로 가자.



0 맥락조 지도

시케이더 성

사 케이더 성에 도착하면 성문 왼쪽의 스프릿을 누르고 성으로 들어가자. 사 케이더 성에서는 제자가 함대를 이끌고 엑스레스 성으로 향했다는 정보와 각종 아이템과 만렙템의 노릇을 얻을 수 있다. 다 얻었으면 제자의 함대가 있는 곳으로 가자.



0 만렙템의 노릇을 본다

제자의 함대

제자의 함대 가운데 가장 큰 배로는 비룡을บรรทุก시키자. 제자는 4명의 불의 용과 싸워야 하지만, 가라로는 오만에만으로는 제자에게 도전할 하등한 싸움을 소개한다. 제자는 자신에게는 패하라는 정보가 어울리지 않는데 기사 제자라고 자신을 소개하고, 엑스레스 성 앞입문까지 되

었으니 조금 쉬라고 한다. 일행이 자고 일어나면 밖에서 '헛의 공격이다라는' 말을 듣게 된다. 급한 모양이니 도화제기 가자. 길편위에서 몇 명의 조루라기와 싸운 후 배 아래부분의 길가에쉬라 싸우자.



0 제자 함대



0 제자 공격하기

길가에쉬

이전에 등장하는 길가에쉬는 엔지니어의 소수를 가지고 있다. 돌진 마을이 있다면 길가에쉬가 엔지니어를 불러와서 전제 출격이 한다. 엔지니어가 등장하면 전투가 조금 힘들어 지기 이다. 엔지니어가 등장하면 집중공격을 하자. 왜냐하면 엔지니어는 화이트 윈드를 사용해서 길가에쉬를 회복시켜 주기 때문이다.엔지니어의 HP는 4000정도이므로 어렵지 않을 것이다. 길가에쉬는 미사일과 테크로무로 공격을 하고 엔지니어는 카이타치와 실, 초음속 등으로 공격을 한다. "그리비테"와 "원류"는 효과가 없으니 주의하자.



0 도 낙인

길가에쉬를 이기고 나면 제자는 가라드에게 배 아래로 내려오라는 말을 한다. 배 아래에는 누구도 상상하지 못했던 장소들이 있었다. 제자는 최고의 전학가이다. 함대로 적의 시선을 끌고 몰래 배아리의 탈로 연타되는 시간을 따 두었던 것이다.



○ 난생 처음 보기

바리어의 탐

바리어의 탐에 도착하면 제자는 이 탐만 부른 엑스레스 성의 보호복을 사라고 한다. 도와 달라고 한다. 자신은 지하 동굴로 가서 동굴을 탐험하고 있는 동안, 일행에게는 최상급 안테나가 있는 곳으로 가서 안테나를 폭파시켜 달라고 한다. 그리고 통신 수단으로 속삭이기의 풀을 준다. 정말 대박이 안된다.

바리어의 탐은 총 10층으로 이루어져 있으며 종관하는 상대가 되지 않을 정도로 강력한 적들이 나온다. 특히 주의해야 할 것은 2층에서 10층 사이에 레드 드래곤이 등장하는데, 이것은 '비로메이'라는 강력한 화염공격을 구사한다. 이것은 전체 공격으로 맞는다면 한 판에 전멸도 갈 수 있다. 이외에도 최후의 블레이크, 엔지니어스의 마그네트, 레벨 드래곤의 레벨드래곤이, 프리베리의 타임슬립, 지그라프기카스의 카드 효과들은 상대하기 힘든 공격이므로 주의하자. 여기서는 순간순간 회복이 중요하다. 단전자책은 그렇게 복잡하지 않다. 탐의 10층에는 사용 MP를 반으로 줄여주는 '달의 비녀'가 있으니 꼭 챙겨두자. 안테나에 도착하면 보스인 아르모스가 기다리고 있다.



○ 2만보

아르모스

아르모스는 HP가 20000정도이다. 주로 사용하는 마법이 포제트와 그리피드, 필 홀이다. 공격 패턴은 의외로 간단하지만 원한 공격을 가할 시의 위력은 이루 말할 수 없을 정도이다. 우선 포제트를 아군 1에게서 사용하고 아군이 번사살해가 되면

필 홀로 흡수해 버린다. 아르모스를 쉽게 이기기 위해서는 캐릭터들의 힘이 물론이나 사무라이야 한다. 아르모스의 탄을 최소와 시키기 위해 '술모루'를 걸어야 꼭르크나 사무라이의 크리타를 공격해보자.



○ 아르모스

아르모스를 이기고 안테나를 폭파시키면 제자는 카라프에게 여기는 위험하니 빨리 피하라고 한다. 하지만 카라프는 위험한 처한 제자를 구하러 가겠다고 하며 아레우스로 내려 가라고 한다. 제자는 '오지마. 잠수함에서 기다려. 켈리아. 격과와 저마. 나중에 알게 되고 카라프에게 말한 다. 제자는 자신이 죽을 것을 이미 탐에 들어오기 전에 안토했다.

제자는 '잠수함으로 꼭 간다'라는 말을 무척 마음에 들어 하며 여행을 떠난다. 제자는 '꿈을 잊고 있었지(자신이 죽는다는 것을). 그러나 너희들을 아르모스로 보낼 수는 없었다. 크리탈의 조자가 보초하는 새로운 공간에게 엑스레스 타도를 맡긴... 카라프, 그리고 바츠, 레나, 프리스. 뒤를 부른다. 걱정하지 마라. 나는 언제나 너 도우주리 갈테니... 비록 혼자 될지라도...'라는 말을 남긴다.



○ 2만 보



○ 2만 보

안테나가 폭파된 후의 바리어는 커진다. 카라프는 제자와 마지막 약속이라

며 엑스레스 타도를 결심한다. 이제 가라 앉은 카드의 공굴로 가자.

카드의 통굴

카드의 통굴은 숨겨진 길과 여인의 트릭이 존재한다. 숨겨진 길은 중심과 같은 나 사전을 참고하자. 트릭은 상자로 보이는 것이 등장한다. 5개의 상자가 있는데, 개개의 상자들이 각 통로의 문과 연결되어 있다. 지하 5층에는 현재 카드가 있는데 카드는 다름이런 거북이었다. 바츠는 그것도 모르고 카드를 마구 가지고 돌아왔나... 카드는 엑스레스가 노리는 것이 사제이스트의 사복에 있는 무어의 숲에 있다고 한다. 500년전에 무어의 숲에 봉인되었던 사악한 마왕이 하나의 나무를 본드러도 변화시켰는데 그것이 엑스레스인 것이다. 카드는 그것을 500년 동안 지켜왔지만 30년전 그 봉인은 풀렸고, 30년전 물의 4인사의 죽음으로 다시 봉인 되었으나 30년이 지난 지금도 되살아났다.

카드는 봉인된 것은 다시 살아난다면 이면에는 꼭 죽어야 한다고 말한다. 동시에 무어 숲은 살아있어 돌아간 것은 누구나 숨겨져나 갈로의 가지를 들고 가라고 한다.



○ 2만 보



○ 2만 보



○ 2만 보

무어의 숲



○ 2만 보



○ 2만 보



무어의 마을

잠수함을 이용해 무어의 마을에 도착한 일행은 마을 사람들이며 무어의 숲에서 무어의 할 결정을 듣는다. 3부에서 무어의 마을에 오면 치킨나이프와 브레이크 블레이크 등 중 하나를 얻을 수 있다. 치킨 나이프는 도망 칠수록 공격력이 올라가는 칼이고 브레이크 블레이크는 도망가면 없으면 그나마도 크로마 타격력이 강한 것이다. 무어의 숲으로 가보자.



○ 2만 보



○ 2만 보

무어의 숲

무어의 숲 입구에 도착하면 일행은 갈로와 카드로 일주를 한다. 무어의 숲은 그렇게 어려운 부분이 없다. 다만 커다란 나무에 기어 올랐으면 되는 것 뿐인데, 이것도 기어가 다가가면 원형으로 보이기 때문에 그렇게 걱정을 부분은 아니다. 무

이의 숲은 총 세구역으로 구성되어 있는데, 3구역의 최후부에 다다르면 무어의 숲에 화제가 발생하는 이벤트가 생긴다. 일단 화제가 되었다고 단락하자고 아이델은 핑거거우. 이곳에는 이치스의 방패가 있다. 잠시후 모그리가 나타나 일행을 고르려 동공로 파신시켜 준다. 모그리 동공에는 제약을 회복시켜주는 셀뮬(7)이 있으니 이곳을 거점으로 해서 레벨업을 해두자. 어느정도 레벨업이 되었으면 숲의 북쪽에 있는 장로의 나무로 가서, 장로의 나무 아래는 4인의 봉헌을 지키는 자들이 있다.



○ 장로 고향마을



○ 봉헌자

B 봉헌을 지키는 자들

봉헌을 지키는 자들은 각각의 HP가 7777이다. 올 세븐 파이리언? 이들은 파이가, 에이모가, 에스 레이저, 악무아브레스를 돌리거나 사용을 한다. 에스 레이저는 굉장한 파워를 가지고 있어 한번 비트면 번사상태에 이르기 때문에 전원 레비테트를 걸어주어야 한다. 그리고 땅 속생의 힘을 없앤 후 전원이야 마법 방어력을 높여주는 것을 걸어주고 나미지를 타이탄을 소환하거나 그라비데로 여의치 않으면 직접공격으로 처리하자.



○ 봉헌을 지키는 자들

봉헌을 지키는 자들을 이기고나면 어디엔가 엑스테스가 나타나 봉헌을 풀어주어

서 감시하다가 이에는 너희들이 크리스탈의 힘에 무릎 꿇을 차례라며 엑스테스가 크리스탈로 일행을 공격한다. 한편 앞 상에 있는 크루무는 가라르에게 무순일이 생긴 건 곱다며 무어의 탈모로 비명을 다고 온다. 크루무의 도움으로 잠깐 위기를 넘기는 듯 했으나, 이번에는 크루무도 위기에 처하게 된다. 가라르는 손녀 크루무를 구하기 위해 안간힘을 쓰며 엑스테스와 일기도를 벌인다. 결국 가라르가 엑스테스를 물리치지만, 이미 가라르는 기력을 다 쓴 후였다. 일행이 가라르를 살리려고 노력하지만 모두 실패하였다. 가라르는 친구 제자의 부활을 도와주고 제자를 따라 간 것이다. 슬퍼하는 크루무에게 일혼 가라르는 1000년 동안 크리스탈의 힘을 지닌 장로 나무의 힘을 빌려 자신의 어빌리티를 재순시켜준다. 너는 혼자자 아니라는 말을 남긴채... 제자와 가라르. 그리고 세상의 현수인 엑스테스를 물리치려 하자.



○ 남작부인



○ 나미 모든 것을 기억

C 복록 오수

복록 오수 인근 숲에는 소환수 카르브레라스가 자주 출현한다. 이들을 여기면 소환수가 되니 엑스테스 성으로 가기전에 핑거거우다.



○ 여기저기 소환수만 던지기

D 길의 동굴

말의 성곽에서 엑스테스 성으로 가기 위해 꼭 지나가야하는 동굴이다. 굉장히 짧은 단락이지만 가끔 좋은 적이 출몰하니 주저하지. 길의 동굴을 빠져 나왔으면 빅토르를 지나 엑스테스 성으로 가자.

E 엑스테스 성

엑스테스 성은 전체적으로 굉장히 레벨이 높은 편이다. 게다가 곳곳에 트랩이 존재해 이동하기도 힘들다. 성의 중앙에 도착하면 더 이상 진행 수 있는 길이 보이지 않는다. 이곳에서는 다시 돌아가지. 그러면 가라르의 목소리가 '그건 엑스테스가 만든 환영이다.'라고 말해준다. 그리고 가라르는 제무기에게 가서 크루무를 도와달라고 한다. 제무기는 마지막 남은 힘을 가라르와 함께 엑스테스의 환영을 무수는데 쓰고, 운명을 달리한다.



○ 인기 많은 봉헌자집

성의 6층은 용암지대로 이루어져 있어 이동시 굉장한 데미지를 입기 때문에 전원 레비테트를 걸고 이동을 하자. 이곳에는 간단히 엘도 트레인이 두 마리의 동왕하니 주피와자, 7층에는 플라멩크 발판이 등장하는데 별 어려움이 없다. 정말 어려운 것은 9층과 10층이다. 10층에는 별관을 어떻게 밟느냐에 따라 이동하는 것이 물리치며, 자는 잘못하면 엘도 트레인이 폭발시키는 중 용암지대로 빠져들게 된다. 총고려하면 성 내에서는 항상 레비테트를 걸고 다니자.



○ 봉헌자

10층에는 소환수 카발람이 있는 곳으로 갈 수 있다. 카발람은 리플렉스를 걸고 싸우면 쉽게 이길 수 있다. 카발람을 얻고 11층으로 향하자. 11층에서는 길가메쉬와 만날 수 있는데, 그가 나타나기전 아이델 상

자를 열린 길가메쉬가 나타나 그 속에 있는 엑스칼리버는 자기가 먼저 실체했다며 굉장한 엑스칼리버의 힘을 보여주었다고 한다. 하지만 그 엑스칼리버는 엑스테스가 만들어 낸 환영인 것이다. 또 길가메쉬가 한 건 해낸 것이다. 바로.

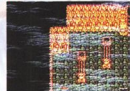
13층에는 원수 엑스테스가 기다리고 있다.



○ 용암지대는 불꽃으로



○ 소환수 카발람



○ 인기 많은 봉헌자집

B 엑스테스

엑스테스의 HP는 33000정도이다. 그리고 사용이법은 에스 레이저, 레벨3프라이아, 골비 브레스 등이다. 일단 에스 레이저를 피하기 위해 전원 레비테트를 걸고 싸우자. 파워가 마법 방어력에 약하면 설을 걸어주고 교묘를 소환시켜 공격을 하자. 레이저는 원수로 준비해야하며 회복은 화이트 윈드라고 하고, 어빌리티 중 모그리나 언타를 사용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.



○ 엑스테스

제 3세계

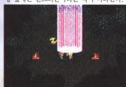


- | | | |
|---------------|-----------|-----------|
| ● 타이론 열거장의 문체 | ● 방랑장 주막 | ● 포크워 |
| ● 각국의 마법공격 방법 | ● 몽골의 마을 | ● 마구간 |
| ● 크리스탈의 위치 | ● 고도의 산악 | ● 악마의 폭포 |
| ● 트리의 종류 | ● 금명도의 마을 | ● 금명도의 폭포 |
| ● 길의 위치 | ● 신명도의 마을 | ● 칠스의 탑 |
| ● 무덤의 위치 | ● 지물도의 마을 | ● 적막의 탑 |
| ● 마법사의 집 | ● 불성 | ● 복각의 산 |
| ● 장막의 집 | | |
- * 표면에 숫자 표시는 장소가 배치되어 있다는 것이다.

을 지닌 크루루는 보로의 말을 바르에게 전해준다. 보로는 크로라는 암컷 크로모와 결혼을 한 것이다. 바르가 보르에게 여행을 다시 떠나라고 하자, 보로는 알았다 고 대답하며 크로에게 여행을 떠나는 동안 아이를 부탁한다고 한다.

텍스틀리

텍스틀리에 도착하면 바르일행은 함정에 빠지게 된다. 앞으로 빠져나가기에 하는 일행 앞에는 암트리온이라는 적이 나타난다.

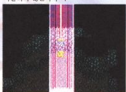


○ 적의 공격력

Boss 암트워

HP 8000 정도의 약체이다. 가મે게 물리치기 쉬움...

암트리온은 이기면 구명위에서 같이 내려온다. 벽은 돌아올수 없게된다. 누군지 모르지만 줄을 가지고 계속 강난을 친다. 그 강본인은 바로 파리스. 파리스는 자기를 두고 간 바르를 원망하며 이같은 장난을 친 것이다. 파리스에게는 공주같은 것은 어울리지 않는다...



○ 공격 방법

기드의 통굴

기드의 통굴에 가면 현자 기드가 뒤집혀 있는 것을 볼 수 있다. 기드는 세계가 하나도 돌아오는 총각으로 뒤집혀있다고 한다. 그러자 바르가 세계가 하나도 된다는 소리가 뛰나고 반말을 한다. 기드는 세계에 대한 모든 것을 이야기 해준다. 1000년전 바르와 크루루가 세계가 하나였다고 한다. 그런데 그때 거대한 악인 에누소가 있었다고 한다.

그 에누소는 무(無)를 창조하는 힘을 가지고 있었는데, 사람들은 존경하는 12개의 무기로 그를 쓰러뜨리는데, 에누소가 만물

어떤 무는 없게 되었다고 한다. 그래서 사람들이 아이카 수단으로 선택한 것이 크리스탈을 두 개로 나누는 것이었다. 크리스탈이 두 개로 나뉘어지면 세계도 두 개로 나뉘어 진다고 한다. 이때 여신상자 엑스레스가 나타나 자신의 진정한 목적은 차원 사이의 불균형을 잡고 무(無)의 힘을 손에 넣는 것이라고 말한다. 그래서 아이카 세계를 원래대로 돌린 것 이라고 한다.

이때 갑자기 타이론 상공에 이상한 중력장이 생김에 엑스레스와 기드는 일기도 아닌 일기도를 하다가 일행과 기드는 고대로서만 근지로 워드를 하게 된다.



○ 워드인가?

고대도시전

고대도시전에는 사 제피트의 학자들과 불균의 책 두권이 모여 있었다. 기드는 작전회의를 연다며 일행을 모으는데, 결혼은 전설의 12개 무기를 구하는 것이다. 이것이 전에서는 불균의 책이 이야기한다.

타이론 성



○ 타이론의 목적

엑스레스를 물리치고 나면 크리스탈이 부서지면서 일행은 그 힘으로 타이론 성까지 날아가게 된다. 타이론 성에서 태신을 만나면 태신은 레나와 파리스 아니 시리사를 위한 환영식을 열어준다. 파티도종 크루루는 바르에게 할아버지가 돌아가신 일은 이제 슬프지 않지만 썬지 가슴이 두근거리는 것이 할아버지가 서투르다고 말하는 것이 있다고 한다. 파리스는 레나와 파리스를 두르고 있는 것이 좋겠다고 하며 크루루를

무사 돌린 성을 떠난다. 성을 빠져 나오면 급하게 성으로 돌아가는 한 파티가 부딪게 된다. 그는 서쪽 강에 다리를 놓는 일이 끝나 그것을 알려주고 서둘렀다고 한다.

이야기의 시작을 기억하는가? 보르를 마지막으로 본 것은 서쪽 동굴, 즉 해적의 아이트에서였다.

해적 아이트

해적의 아이트에 도착하면 아나나 다음에? 오래전 해적이던 보르를 볼 수 있다.



○ 보르가나?

동물과 이야기를 할 수 있는 특수능력(?)

세누소의 싸움 우리들의 12개 무기를 무자(無)가 성의 문장이다.

불균을 두는 영지는 6개의 석판이다. 영지는 12개의 순차로 6개 영지 보모를 만들고 있다.

6개의 영지 석판 안에 바람의 보모를 만들고 있다.

6개의 석판과 같은 6개의 불의 영지 보모를 만들고 있다.

나타지 영지는 태양지는 영의 위치를 영지 보모를 만들고 있다.

우리들의 무기로 불균을 만들고, 불균을 두는 영지 6개의 석판, 석판과 영지 6개의 무기로 6개 보모를 만들고 있다.

태양의 궁극의 마법, 사슴이빨 마법, 태양 리타이진(태양 리타이진), 영지 리타이진(태양 리타이진), 이력을 얻으라 가지자라, 크로아더 불균이 영지를 영지라.

이제부터는 봉인성 무자에 있는 봉인된 12개의 전설의 무기의 봉인을 풀어야 한다.

첫번째 편은 유사의 시작 가운데에 있는 피라미드이다.

여기서부터는 각 세제에 있는 봉인된 직관을 찾아 봉인성 무자에 가지기전 12개의 무기를 석관 1개에서 3개의 무기를 갖게된다.



0 여가 뭐야?

피라미드

유사의 시작을 풀어가기 위해 가지는 곳 이 장로의 숲이다. 장로의 숲을 지날 때 레 푸루는 잠시나마 자신 때문에 운명을 달리 한 아이비리지를 위해 잠시 폭신(?)을 한다.

유사의 시작에 도착한 일행 앞에는 땅 이 힘을 잃어버려 더 이상 흐르지 않는 사막 편이있다. 사막을 건너 피라미드에 들어가자 피라미드에는 저쪽까지는 보지 못했던 벽돌과 트랩이 등장한다. 흐르는 모래는 편에도 파와지만, 벽에서 나오는 사막. 오래가 가질만 모래, 미미라 등 사막 한가운데 트랩 무쌍이다. 그리고 중요한 아이비림은 모두 벽의 바깥쪽에 숨겨져 있어 좀처럼 찾기가 쉽지 않다.



0 유사

피라미드는 총 8층으로 구성되어 있다. 2층에는 벽 사이에 숨겨진 길이 존재하며, 3층에는 벽에서 나오는 벽사와 오메가모가 가장 큰 보물이 등장한다. 5층에는 오목목 벽 숨겨진 길을 통해서 가면 귀중한 아이비림을 얻을 수 있으며, 8층에는 무지로 움직이는 벽안이 있다. 피라미드의 모든 장치는 서로 연관성이 있기 때문에 길을 잘못 들어가면 번 길을 다시 돌아 나와야 하는 아픔을 겪어야 한다. 8층에 있는 석

관을 얻었다면 피라미드를 나오자, 나오는 도중 일행은 부활한 비러무드를 보게 된다. 비러무드는 일행에게 북쪽 산에서 기다린다는 말을 남기고 사라진다. 일행이 다시 장로의 숲을 빠져 나가고 할 때 레푸루가 나타나 일행을 공격한다



0 개 14편을 찾았다



0 비러무드의 등장



0 비공정

비류저우의 HP는 2000정도이다. 비류저우는 요절한 자태를 뽐내며 일행을 공격하는데. 기본적으로 해리 해인지를 하여 피가, 번가, 브리자가 사용한다. 이들은 공격을 받으면 비러이 색인지를 해서 자신의 약점을 바꾸는 아주 평범한 공격 패턴을 가지고 있지만 문제는 배. 앞을, 번개 세 속성을 모두 몸에 익히고 있는 것이다. 때문에 이외의 속성, 즉 마이너 타이만 또는 무속성 등을 사용해 대미지를 준다.

장로의 숲을 빠져나오면 비공정성이 해안으로 흘러들어온다. 비공정성을 타고 여행을 계속하자.

비공정성을 타고 이동하면 화면은 갑자기 엑스레스의 모습으로 바뀌면서 엑스레스가 무의 힘으로 힐스링과 마술, 모그리의 마을, 이스트의 마을, 렉스 마을 순으로 파괴하는 것이다. 비츠는 반역으로는 감

정을 억누르지 못하고 비공정성을 마구 쓴다. 어느정도 감정의 정리가 되면 재혁의 어지프로 가자.

혁적의 어지프

혁적의 어지프는 기린 스팀과 소환수 0 얻을 수 있다. 그리고 프린스와 드래의 감동의 제의장면도 볼 수 있다.



0 드래의 감동

부활의 마을

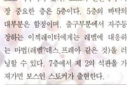
부활의 마을에는 무기점의 여자 아이가 일행에게 모든 스테이츠 이상을 땅지려주는 미션을 주니 꼭 챙겨둬야



0 미션을 완료

고도의 신전

고도의 신전에는 두번째 석관이 있다. 고도의 신전에서 주미레이 할 것은 커지는 땅과 동공으로 이동을 할 때 길을 조작하는 스위치이다. 고도의 신전은 총 7층으로 이루어져 있다. 고도의 신전에서 가장 중요한 층은 5층이다. 5층의 벽의 대부분은 함정이다. 줄구부름에서 자루를 쫓는 이력제이타에게는 레벨에 대응하는 마법(레벨스, 크로스 같은 것)을 리닝할 수 있다. 7층에서 제 2의 석관을 가지기전 보스인 스팀과 싸운다.



0 비러무드 등장 무쌍이다

Bonyon 스팀과

스도커는 하나의 본체와 3개의 환영으로 이루어져 있다. 본체의 HP는 2000정도이다. 블레이즈와 히키세인, 마인드 블라스터를 주로 사용한다. 일단 핵이스가 무언에 걸어온 뒤, 상당량의 전을 어블리타인 난타를 사용해서 단시간에 승부를 내자.



0 스팀과

스도커를 이기고 2번째 석관을 얻으면 마법과 힘이 공존하는 포크다워의 문이 열리게 된다. 일단 크레스트 마을로 가자.

크레스트 마을

크레스트 마을에서는 신기무의 마을에 대한 정보와 시인의 집에서 힘의 노래를 얻을 수 있다.

신기무의 마을

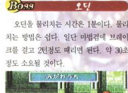
신기무의 마을은 비밀 통로가 많은 곳이다. 시크의 어블리타인 복합 통로를 사용해 돌아다니자. 이곳에는 나중에 필요한 총 모로가 있으니 미리 챙겨두자.

서늘의 동굴-발 성의 지하

발 성의 지하에는 월침길의 주인공인 오딘이 잠들어 있다. 우선 발 성으로 들어가면 자원의 동굴을 통과해야 한다.

Bonyon 호동

오딘을 풀리지는 시간은 1분이다. 풀리지 않는 방법은 없다. 일단 마법권대 브레이크를 걸고 2인전도 데미전 된다. 약 30초 정도 소요될 것이다.



0 오딘을 922000-

모든 것이 준비되었으면 포크다워로 향하자.

포크리엄

포크리엄은 2개의 팀으로 이루어져 있다. 왼쪽은 마법이 지배하는 팀으로 흑마법의 최강주인인 프레이아가 갈음어 있고, 오른쪽은 힘이 지배하는 팀으로 백마법의 최강주인인 율리가 갈음어 있다. 팀에 들어있던 2명의 각 팀에 들어가서 화기 때문에 파티를 다시 구성해야 해야 한다.

인물: 시더 Boss 모독장을 아루바

이동은 HP가 17000정도이고 모든 마법을 구사하기 때문에 전한테서 리플렉스를 걸어주면 거의 모든 마법공격을 막아서기 때문에 쉽게 이길 수 있다. 승리하면 트레아를 얻을 수 있다.



0 캐릭터!!!

인물: 시더의 Boss 모독장을 아루바

이놈의 HP는 20000정도이고, 직접 공격을 구사하기 때문에 전한테서 프로텍트를 걸어주고 난타를 사용하자, 승리하면 트리클을 얻을 수 있다.



0 트릭블 스푼

물방울 트리어를 얻으면 팀이 무너지고 그 자리에 카바라프가 생긴다.

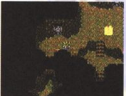
석터블드

카바라프에 가서 비공공을 캐조였으면, 데레안으로 가자.

대역만

데레안은 총 지화 용으로 이루어져 있다. 데레안에는 정제법형의 인드레드 몬스터들이 등장하는데, 노래를 레퍼럴을 계속 활용이 좋다. 데레안의 지화 4종과 5종에는 해를 쓰더라도 길을 여는 트리어 있으며, 지화 6종에는 용암자대가 등장하

는데 일행 전체에게 레피테트를 걸어주고 이동을 하자. 지화 7종에는 드리프의 마을이 있는데 이곳에서는 드리프 왕국의 무기나 방어구를 살 수 있으며, '마법의 램프'에 대한 정보도 입수할 수 있다. 지화 8종에는 해골 스위치가 어기지기 4개가 흩어져 있는데, 이것을 누르면 길이 열린다. 9번째에 식판을 얻게되면 보스인 트라이본, 데레제이드, 포보스와 싸우게 된다.



0 트릭블 모독장 아루바



0 악역 스텔라를 모독하는 트라이본

0 트라이본, 데레제이드, 포보스

트라이본은 불의 속성을, 데레제이드는 냉기 속성을, 포보스는 독을 흡수한다. 일단 이놈의 공통된 점이 회복마법에 의한다는 점과 HP가 13000정도라는 점이다.

각 캐릭터 속성에 맞게 공격을 펼치다가는 것 외에도 달리 방법이 없다. 바하무드를 얻었다면 타이탄과 병행해서 사용하자.



0 보스 5명

이스트리 폭포

마지막 식판이 있는 이스트리 폭포는 총 지화 6종으로 구성되어 있다. 이스트리 폭포는 언젠 가지가 쉽기 때문에 힘들이지 않을 것이다. 일단 지화 3종에는 마력을 올려주는 점인 '넬한 스톤드'가 있으

며 지화 5종에는 지화 6종으로 떨어지는 함정이 있는데, 이 함정이 숨어 있으면 벽에 있는 해골 스위치를 찾아 누르자. 지화 6종에서 마지막 식판을 가지고 지상으로 돌아가려고 하면 액스테스의 부하가 나타나 일행을 저지하는데, 이때 폭포에서 리바이어선인 나타나 그 지류를 끊고 일행과 일전을 벌인다.



0 악역 숨겨진 길 동양

0 리바이어선

리바이어선은 HP가 40000정도이다. 리바이어선은 속성이 물이기 때문에 상호의 반전을 장비해 물에 대한 데미지를 최소화 시키고, 언더처의 공격을 하면 외피로 쉽게 이길 수 있다.



0 리바이어선

리바이어선을 이겼으면 모든 식판을 들고 불인설 루저에 가서 결실의 12무기의 봉인을 풀자. 이제 남은 것은 라스트 보스뿐이다. 하지만 중간에 가지어 할 관문이 있다. 우선 힐스의 탈취터 가자.

힐스의 탑



0 고고 무덤

해저에 있는 힐스의 탑에는 흉내장이 있고 있다. 제한 시간은 7분이다. 흉내장이 고고와 싸울 때는 그놈 공격에서는 언젠

다. 만일 고고를 공격하면 그는 화기 버퍼를 꺼내서 버퍼에 동의 강력한 마법을 구사한다. 몇분동안 가만히 있다. 그놈 고고는 일행을 포기하고 적임을 전수해 준다.

픽닉스의 탑

픽닉스의 탑과 북쪽 산은 흑 초코보를 타고 가야한다. 흑 초코보를 타고 달 근처의 숲에서 내려 갔어 들어가야 한다.

픽닉스의 탑은 최종승리 29중이다. 하지만 계속 똑같은 것이 반복이 되 어지면는 않다. 픽닉스의 탑은 명을 조사하면 길이 열리는데 5중이다 한번의 벽에서 몬스터가 나타난다. 최종승에 도착하면 레나가 타고다니던 비룡이 일행을 기다리고 있는데, 결국 비룡이 자신의 의지로 픽닉스가 되어버린다. 그리고 갑자기 화면이 전환되 레나가 어렸을 적 최종 신이 나온다.



0 픽닉스 탑 최후

복합신

이곳에는 최고의 소환수 용왕 바하무드가 일행을 기다리고 있다.

0 바하무드

바하무드의 총 HP는 40000정도이다. 바하무드는 모든 마법을 다 사용하고, 방어력이 뛰어나기 때문에 공격할 이기가 힘들다. 일단 아머블로 트레아를 사용하고, 바하무드가 필살기를 사용할 때 중에서 '슬로우'와 '스톱'을 사용하자.

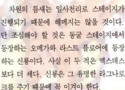


0 바하무드

모든 준비가 끝이 났다. 타이탄 실상 공에 공비단 지원의 팀으로 가자.

자원의 분배

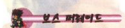
자원의 분배는 총 스테이지로 이어져 있다. 순서는 사막, 유적, 신기루 마을, 숲, 동굴, 도시전투, 탑. 자원성 다음에는 자원의 분배는 일사천리로 스테이지가 진행되기 때문에 해제를 안을 것이다. 단 조식화 할 것은 동굴 스테이지에서 등장하는 오라거와 마스트 폭모이에 등장하는 신룡이다. 사실 이 두 적은 액티스보다 더 좋다. 신룡은 그 유명한 라그나르크를 주기 때문에 꼭 이겨야 한다.



○ 액티스의 기둥은 뭐?



○ 이것도 오라거



자원의 분배 카운터포워드

HP는 18000정도이고 방어 마법비에 자신에게 리플렉스를 걸어 공격마법을 반사시킨다.

사용마법은 리플렉스, 바이오, 프레스, 엑스나, 리제트, 울드, 스물, 케알라이다. 이놈은 요격하는 법은 2가지가 있다. 하나는 이놈이 리플렉스를 건 채 제브로가 디스엔을 걸어 주문을 무효화 시킨 후 사이레스를 걸어 침묵하게 만들고 공격하는 것이고, 다른 하나는 리플렉스에 영향을 받지 않는 마법집이나 소환수로 공격을 하는 것이다. 선택은 자유다.

도서편의 아만다

HP는 22000정도이고 특수공격을 중심으로 이프리트를 자주 소환한다. 특징적인 것은 자신에게 치유를 거는 것이다. 공격대인과 펠스업은 고대도시전의 비

브로스라 같다. 이놈은 피어에게 약하기 때문에 피어거나 이프리트를 사용하여 물리치자.

자원성 지하강국의 아포칼립스

아포칼립스는 28000명도의 HP를 가지고 있으며 장마법과 레퍼마법의 집합체라 할 수 있다. 공격대인은 자신이 가지고 있는 마법을 랜덤으로 사용하는 것이다.

아포칼립스의 약점은 바이오이다. 마법집에 바이오를 걸고 공격하면 6~7000명도의 데미지를 줄 수 있다. 공격은 마법집 중심으로 하자. 그리고 아군 전원에게는 리플렉스를 걸어주자.

자원성 지하강국 알테루아, 혼라세이비스

이놈은 일장 대미지를 일으키는 번신을 한다. HP는 15000정도이다. 이놈은 아군 1인의 기어를 없애는 사환을 사용하는데, 만일 시련에 걸리면 제벌의 리인을 사용해서 처음으로 되돌리자.

이놈의 약점은 프레이이다. 마법집에 프레이를 걸고 싸우면 큰 데미지를 줄 수 있다. 그리고 유라세이비스로 번신을 하면 참찰검으로 보내버리자.

자원성 지하강국 카티스트로피

HP는 약 20000정도이고, 아군을 거의 민사상대까지 몰고가는 에스 레이커와 아군 1인을 식화로 만드는 학마의 눈으로 공격을 한다. 이놈을 대적할 때는 인원에 게 레미테트를 걸어 싸우자. 남은 건 난타 뿐이다.

자원성 하리핀스스

HP는 30000정도인 이놈은 사이레스 한방으로 버보를 만들어 버리면 남은 건 시간이 해결해 준다. 정말 쉽다. 사이레스가 포인트이다.

자원성 트윈타이아

HP 50000대의 강력한 보스. 페그 레아, 기가 프레이, 타이달 레이브 등 이름만 들어도 소름끼칠 정도의 강력한 주문을 사용한다. 하지만 전원 리플렉스를 걸어주면 이인교연은 완전히 해결. 그냥 시어의 죽어가는 트윈타이아의 모습만 지켜보자.

라스트 블로어 네크로포버

HP는 44000정도이다. 이놈은 주위에

일명 무적 바리라고 부르는 4개의 바리어를 달고 나오는데, 이놈들은 자신의 몸 에 리플렉스를 걸고 펠터공격을 걸어오기 때문에 아군이 리플렉스를 걸어도 소용이 없다.

우선 배후부터나 오진을 소환해 주위의 바리어를 없애버리자. 바리어가 사라지면 같은 빛은 거사하 걸으니 마구 싸우자.

렉티스 블로어

이곳은 총 4개의 맵으로 이루어져 있다. 차 자이리야이다. 힘내자.



○ 공격대원의 최후방위

BRONCH 액티스

액티스는 2인 번신을 한다. 전원 리플렉스를 걸어, 싸우자.



○ 액티스의 본 모습

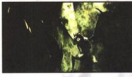


○ 폭격로 공격



○ 최후방위

시작과 끝



이즈에테 나이트



미즈에테 나이트

영 르 : 연희상/세우진
 제작사 : 코우/4대 컴퓨터
 발매일 : 발매중
 발매가 : 5,800원

| | |
|------|-------|
| 그래픽 | _____ |
| 제작감 | _____ |
| 스토리 | _____ |
| 연출 | _____ |
| 치운도 | _____ |
| 소유가치 | _____ |

도끼에 메도미어로 인해 사해의 한 획을 그어진 코르넬의 귀족들은 귀족이나사와 손을 잡고 새로운 나라의 건설을 시작할 계획을 세웠다. 이분열된 정치는 안정한 기간 내내 코르넬의 정치가 비상을 꾀했으나, 선택하는 연애의 기회는 점점 희박해져 갔다. 이 시점에서 귀족들은 정략적인 결혼을 하여 귀족의 지위를 유지할 수 있는 전략을 세웠다. 그러나 이 시점에서 귀족들은 정략적인 결혼을 하여 귀족의 지위를 유지할 수 있는 전략을 세웠다. 그러나 이 시점에서 귀족들은 정략적인 결혼을 하여 귀족의 지위를 유지할 수 있는 전략을 세웠다.

오프닝

이 게임의 오프닝은 2가지이다. 처음은 이 게임에 등장하는 여성들과 목소리를 담당할 성우들의 소개이고 또 하나는 이 게임에 등장하는 적들의 모습이다. 동영상으로 처리되지 않는 것이 아주 유감스럽다.

게임에 들어가기에 앞서

이 게임의 기본적인 목적은 3시간이 넘는 시간 내에 왕병으로부터의 수명을 증식하여 자신의 능력과 명성을 높이는 한편, 아르바이트를 통해 재력을 높여서 자신의 지위를 향상시키는 것이다. 그러는 한편 게임에 등장하는 16명의 히로인을 상대하면서 자신의 영원한 파트너가 될 여성을 골라서 자신의 품에 안아야 한다. 이 두 가지의 기본 목적을 항상 염두에 두면서 게임을 임하도록 하자.

등장 캐릭터 소개

주인공: 게임의 주인공으로 플레이어의 본신이 된다. 이름과 성이 할애받은 플레이어가 설정하게 되어 동일인이라는 것 이외에는 신상불명이다.

피코

'게임 초기부터 등장하는 작은 요정으로 이 게임의 처음부터 끝까지 주인공의 유일한 조수이자 자카란다. 역시 신상 불명이다.'

소피아

동맹파인 에카클린 15세의 고교생으로 본명은 소피아 보베링거. 상당히 성숙한 면모를 보이며 잘 그르려 지는 여아이의 스카이다. 어린 나이에 그다지 솔직하고 (이러하기에 불리한 가사이다) 무척이나 진솔하는 것으로 유명하다. 이 게임의 히로인적인 매력으로 가장 먼저 만나게 되는 히로인. 수도 가장 쉽고 처음부터 주인공에 대한 호감도가 높은 편이다.

피코를 데려

게임의 타이틀 여부는 3가지이다.

- 뉴 게임(New Game)** 말 그대로 새 게임을 시작하는 것이다.
- 로드 게임(Load Game)** 이전에 세이브한 데이터를 로드해서 시작할 로드 시에는 초반부는 피코가 안내하지만 이후에 호감도가 40이상이면 피코가 안내하지 않는다.
- 옵션(Option)** 게임에 대한 설정을 변경한다.
- 볼타 속도** 화면에 표시되는 볼타의 속도를 결정한다.
- 커서 속도** 화면에 움직이는 커서의 속도를 결정한다.
- 컨트롤러** 패드와 마우스 중 하나를 선택한다 (이 게임은 마우스를 지원하지 않음)

- 음성** 음성의 유무를 결정한다. (상당히 중요한 요소로 음성의 유무에 따라 게임의 진행 속도에 큰 차이가 있다)
- 도움말 표시(ON)** 도움말 표시창의 유무를 결정한다.
- 오픈 게임(DEMO MAKE MODE)** 타이틀 옵션 내에 있는 것으로 처음에는 사용 불가능하지만, 게임을 한 번 클리어하면 플레이할 수 있다. 자세한 것은 후에 설명하겠다.

●솔한만큼 게임 시작 직후에 치환에게 방문을 당하는 것은 도와준다.





레즈리

동작적인 고동부에 재하중인 15살의 학생으로 본명은 레즈리 로지이다. 부모의 일 때문에 혼자서 사는 그녀는 매우 세고 시찰한 분위기를 풍기지만 사실은 매우 근사한 것을 좋아하고 예술가를 사랑하는 소녀이다. 기타 연주와 춤에 대한 욕망도 병존한다는 것! 라비앙(7인) 부대에 있어서 공략하기 쉽지 않지만 열심히 노력한다면...

●솔루션법: 게임 초반에 수험도중 만나는 2가지 이벤트를 클리어한다 (하나는 개에게 위험당하는 로리를 구해주는 이벤트이고 또 하나는 그냥 우연히 만나는 이벤트)



진

사건을 사랑하고 남작가가 싫은 캐릭터이다. 본명은 20살의 여자 본명은 진 제트로부터, 사육할 수 있는 것이 없는 '대방한 성격의 소유자이다.' 하지만 어떤 일을 위해서 대방한 의미로 순종하고 본능을 잃을 줄도 안다. 하나의 공략의 난이도는 중간 정도로 생각된다. 남작가 제트에게 대항하는 것이 중요하다.

●솔루션법: 숲이 수업 중에 나오는 이벤트를 클리어.



로리

동작적인 움직임에 세바 줄인 12살의 학생으로 본명은 로리 로지이다. 많은 레즈리의 레즈리가 돌아서 같이 다니는 경우가 많은데 어떤 레즈리도 레즈리인 학자가 자신을 방어하여 오는 것을 생각하지 않는다. 어떤 소녀이다. 로라가 롤플레이션을 작곡하는 것을 좋아하며 같이 오는 타임의 액티비티, 손익을 판매하는 장사를 생각(하)하고 있다. 공략은 매우도 어렵다...

●솔루션법: 레즈리와 같이 돌아옴



프리스라

동작 왕국의 제 1왕자로 나오는 16살의 학생이다. 본명은 프리슬라 왕녀로서의 용의와 인내를 지니고있다. 본명은 인성이 많은 듯한 그들을 이해하고는 이해하지 못한다. 본민들의 신뢰가 매우 중요하다. 학업에 대한 욕망이 있다. 그의 왕국의 움직임이 많은 것을 알았다. 본민들의 움직임이 있기 때문에 만다기도 심지는 않을 듯...

●솔루션법: 게임 도중에 굳으로부터 소환병원이 내려진다. 소환에 응하는 가운데 서인으로 변장한 프리슬라를 만나게 되는데, 이때 소환병원을 거부하고 프리슬라의 이벤트 클리어.



한나

동작적인 고동부에 재하중인 15살의 학생으로 본명은 한나 스토스키이다. 많은 동행자들이 같이 어울리는 것은 학업이 아니라 아이로 스포츠가 만능이다. 움직임이 좋고 성격이 밝고 아이로 스포츠가 만능이다. 한나는 그녀를 어떤 인물로 보지까지 한다. 학업인 스포츠와 학업에 대해서 이어서 제 2의 주인공이라고 해도 좋을 정도로 이벤트 소도 받고 공략도 쉬운 편이다.

●솔루션법: 역시 게임 초반부에 학교 근처에서 우연히 만나는 이벤트를 클리어한다.



테디

동작 극적변환에 근부하는 2살의 강호인이다. 본명은 테디 이베르도. 현재는 자신의 영인 일어난 듯하지만 사실은 한 백의의 학생이다. 롬베르가 한 학생에게 어떤 것을 강요할 때, 강요할 때, 강요할 때의 학생이다. 하지만 이 강요할 때, '노스발리의 행인'의 생각과 달리, 성격은 그래서 어렵지 않다.

●솔루션법: 일기장에서 재하하면 변원으로 가게 되는데 이때의 이벤트를 클리어한다.



린다

공작적인 고동부에 다니는 15살의 학생으로 본명은 린다 로지이다. 이 나이의 학생이 15살이라고도 하면 어떤 일이 대개이다. 많은 공작을 추구하는 전형적인 '공주님' 스타일의 여학생이다. '로로로로' 하고 웃는 웃음소리가 특징이다. 하지만 '로로로' 공주와 스포츠에 능숙하며, 대방에 어울릴 만한 공작에 관한 것이 어렵할 지는 모르는 듯이다. 공략하기 쉬운 편이 아닐까 싶다.

●솔루션법: 한나와 동일



라이즈

동작적인 고동부에 재하중인 15살의 학생이다. 본명은 라이즈 이베르도. 다소 냉소적인 성격이다. 현실주의적인 말을 많이 한다. 현재와 용의에 대해 무척의 거부감을 가지고 있는 듯하며, 동행에 의해서도 드물고 프레드와 마크의 발언을 항상 참음하고 다닌다. 있을 나비의 로지와 18살 정도 일하는 느낌이 들 정도로 사정다. 하지만 그 나비에는 알지 못할 비밀이...

●솔루션법: 게임 중간에 학교에서 우연히 만나는 데 이때의 이벤트를 클리어한다.



클레아

롬베르가 동행하는 '가사 용사'의 주인공인 한 학생이다. 대방이 본인으로 나오는 22살이다. 본명은 클레아 이베르도이다. 용사라는 직업이 싫어하는 듯하지만, 용사도 좋아한다. 용사라는 직업이 싫어하는 듯하지만, 용사도 좋아한다. 용사라는 직업이 싫어하는 듯하지만, 용사도 좋아한다. 용사라는 직업이 싫어하는 듯하지만, 용사도 좋아한다.

●솔루션법: 여름에 주점 아르바이트를 할 때 만날 수 있다.



스

부본님이 결연하는 한 가지가, 본인과 있는 22살의 여자 학생이다. 범인 아르바이트를 해야 만날 수 있다. 본명은 스킨그라프는 결혼하고 싶은 욕구가 매우 강하지만 실제로는 할 수가 없다. 동행에 대해서도, 그래서 자신의 직업의 역할(가사) 연상의 여인 스킨그라프의 그대의 기쁨을 수시로 할 맞추는 것이 포인트이다...

●솔루션법: 병집에서 아르바이트를 하다 만나게 되는데 이때의 이벤트를 클리어한다.



세라

명문가문 출신. 거의 모든 나이트는 15세이다. 공명은 영혼 대신 창녀인 프레스티아라는 천재 사이드. 하지만 프레스티아는 몸과 약해서 항상 집안에서만 생활을 하고 있다. 그래서인지 유희도, 마도, 일것치고 소극적인 성격이다. 그렇기에 남자에게 보모 본능을 발휘할수 있게 하는 스타일이다.



●술현방법: 여름방학이 끝날 때쯤(혹은 여름학기 전) 주인공의 학습 능력치가 높은편 집으로 가정교사를 오직하는 편자가 온다. 이때 가정교사 용시시험에 합격하면 OK



카를

15일. 이프바이트로, 본관은 카를 공작령이다. 원자 달인 하고 재능까지 전 재능이 중재는 직업이다. 재능이 높기 만일인 소녀로 손님이 어떤 유언이라도 아주 엄격한 법도 있지만 한타하는 다른 도둑들 중은 일등중이다



●술현방법: 레스토랑에서 이프바이트를 하면 만날 수 있다.



메네시스

화학의 명칭인 카라에아 노인을 수승으로 삼고 있는 것은 화학자. 연명은 물방, 영아 오토마틱인 항상 장난감 놀이 해 있으면서 의무하는 직업인 생활을 즐긴다. 이때에 물방도 시작 일과 그 주변인 기능) 항상 보고 있는 역할 하여야 목숨은 아무도 본 스승이 없다.



●술현방법: 악국에서 이프바이트를 하다가 메네시스의 집에서 의뢰가 들어오면 이 이벤트를 풀리게한다.



안

신장, 나이 모두 불명. 처음부터 주인공과도 상당히 목숨을 가지고 있다. 수승을 맡아주게 하는 스타일이다. 그리고 있는 매일 재물로 프레스티아를 모시는 역할이 있다. 하지만 그 중요한 의뢰와 마도도 아르바이트를 하는 것. 이의 역할 프레스티아이다.



●술현방법: 게임 중반부에 우연히 만날.



노엘

신장, 나이 역시 모두 불명. 의뢰에 빠진 제 2의 여성 프레스티아를 플레이하는 다른 원자 생각나는 때를 맡아 플레이한다. 이 여성 역시 처음부터 플레이하여 여가 같은 모습을 가지고 있는데. 그 이유는 ???



양 마뉴람

주인공이 다니는 군사학교의 주임대. 딱딱한 군인 스타일이지만 윤기있고 부하를 생각할 줄 아는 비뻐리한 지휘관. 하지만 '백기' 도중에 사망한다.

조양

연애 시용이러면 항상 나오는 주인공의 라이벌 (7학년 인물. 소피아의 억은 라이지만 그 행동거지나 대하는 생각 장이다) 소피아의 격정까지 제 1호

로버트

소피아의 아버지로 과거에는 명예로운 기사였지만 어떤 사건으로 인해서 술주정뱅이가 되어 버렸다. 소피아의 격정까지 제 2호.

캐릭터 관계표

이 캐릭터 관계표를 잘 활용하면 게임을 플레이할 때나 원하는 여성을 찾고자 할 때 상당한 도움이 될 것이다. 하지만, 안과 노엘은 예외가 의무부상이다



미즈메테 나이트

기본 시스템

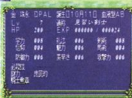


기본 시스템의 화면은 다음과 같이 구성되어 있다.

- 1. 날짜 표시**
말 그대로 날짜를 표시한다. 플레이 시간은 게임 시작일로부터 3년이다.
- 2. 레벨과 HP**
플레이어의 레벨과 HP를 표시. HP가 0이 되면 강제적으로 병원에 입원한다. 휴양 커맨드를 통해 회복가능.
- 3. 플레이어의 통칭**
플레이어의 통칭은 플레이어의 행동과 파라미터에 따라서 변화한다. 가리의 아이돌, 게으른 자, 흥족한 녀석, 골 죽이기 등을 종류가 다양하다.
- 4. 대사지옥도**
대사나 상태를 나타내는 창

스테이터스 화면

매일 창을 통해 보거나 옵션을 통해서 볼 수 있는 플레이어 자신의 스테이터스 화면. 기본적으로는 6개의 파라미터가 있다.



NT 지성 지력 지식 의 정도를 표시
MAN 애프리 기사로서의 명과 힘을 표시
CHA 매력 모든 것적인 아름다움
WIS 상양성 정신 책임 감성
SMD 감술 모든 것을 다루는 기술
HOR 마술 힘을 취급하는 능력
장교로 명이 찍은 INT WIS2
민첩성은 CHA MAN2
공격력은 HOR S WIZ2의 수치로 정해진다.
공성과 전투에 필수적인 요소이니 숙지하도록.

필수기: 현재 사용 가능한 필수기를 표시.
기사는 온갖 전제조건이 있거나 일기때문에 승리, 혹은 특수한 이벤트를 클리어하면 클리어와 명치가 높아지면서 기사문장을 받게 된다.
물론, 문장은 많으면 많을수록 좋다.

이외에도 앞에서 언급한 통칭과 재치가 있다. 특히, 재치는 이 게임에서 중요한 요소인데 마지마의 에피토를 허가나 선물하는 것은 물론, 심지어는 기사양성소에의 수업에도 물론 필요하다. 물론 버는 방법이 크게 2가지가 있는데 하나는 국가에서 용병으로 지급하는 돈이고 (자동적으로 받음) 또 하나는 아바타를 해서 돈을 버는 것이다. 재치는 그 등급에 따라 칭호가 달라진다.

평일 커맨드

이 게임의 커맨드는 크게 평일 커맨드와 주말(혹은 공휴일) 커맨드로 나뉘어져 있다. 물론, 기본은 평일 커맨드인 주말 커맨드에는 평일 커맨드가 없는 것이 나온다

기사 양성소



학문 커맨드

INT와 파라미터를 높인다.
기사에도 학문은 당연히 필요하다

예법 커맨드

MAN의 파라미터를 높인다.
기사는 예도에도 신감을 써야 하는 법



매력 커맨드

CHA의 파라미터를 높인다.
아자에게 인기를 얻기 위한 기본조건이다.

신앙 커맨드

WIS의 파라미터를 높인다.
일종의 정산수당이다.



마술 커맨드

HOR의 파라미터를 높인다. 기사기 당연히 필요한 걸 알아보자...



검술 커맨드

SWR의 파라미터를 높인다.
기사의 전공필수 과목이다.



휴양 커맨드

모든 수업은 HP를 감소시킨다. 따라서 HP를 올리기 위해서는 휴양이 필요인데, 이 게임의 휴양 커맨드는 조금 독특하다. 이 게임에서의 휴양은 HP의 회복이 아니라 HP를 올리는 것으로 보는 것이 좋다. 그렇다고 무척하고 쉬기만 하면 게으름뱅이의 명예를 잃어짐과 동시에 빈털터리가 된 자질을 발견하게 될 것이다. 아무튼 중요 커맨드들 하나이다.





정보 커맨드

캘린더: 날짜와 일정, 공휴일, 파티의 약속일, 여성 캐릭터의 생일 등을 파악할 수 있다.
 연표: 과거의 역사를 보여준다.
 클러 타임즈: 일출의 신문으로 이벤트와 관련된 것도 있으나 자주 봐 두자.

스페이스 화면

월드맵: 시가지의 지도, 주변국가의 지도, 세계지도로 나누어짐
 용어집: 이 게임에 나오는 모든 용어를 사전식으로 나열한 것이다.



용선 커맨드

타이틀의 옵션 화면과 동일

세이브 커맨드

세이브 커맨드는 맵일 커맨드에만 나온다. 세이브는 3개까지 할 수 있는데, 뭘 수 있으면 자주 세이브하자. 안 하면 후회해 길...



아르바이트커맨드

아르바이트는 돈을 벌는 동시에 플레이어의 능력치를 올릴 수 있고 이벤트와 관련된 직종도 있어서 아주 중요하다. 또한 각 아르바이트마다 올라가는 능력치가 다르고 수익도 다른데 수익이 큰 아르바이트일수록 체력의 소모가 심하다.

| | | | |
|--|--|--|---------------|
| | 맵지
NT와 MAV를 통틀 수 있다. 스물 만들 수 있는 것으로 수익성은 조금 낮은 편 | | 레스도팅 |
| | MAN의 WIS를 통틀 수 있다. 카운터이 이곳에서 근무하고 있으며 수익성은 상당히 높다 | | 주정 |
| | MAN과 O를 통틀 수 있다. 이곳에서 아르바이트를 하고 있는 레프리를 만날 수 있다. 수익은 다소 낮은 편 | | 운구 |
| | NT와 O를 통틀 수 있다. 수익성은 낮은 편이지만, 정기 좋은 일이 있을 지도 | | 어양 |
| | NT와 WIS를 통틀 수 있다. 수익은 높은 편이며 배서스를 만날 수 있는 곳이기도 하다 | | 어양 |
| | SMD와 HOR의 상승률, 해피 소모가 크지만 수익은 최고이고 경쟁치 또한 상당히 높다 | | 어양 |
| | HOR과 NT를 통틀 수 있다. 많이 하면 통용에도 영향을 준다. 수익성도 좋은 편 | | 어양 |
| | WIS와 HOR를 상승시키는 이벤트만 있는 이벤트이다. 수익성은 보통 | | 어양 |
| | NT와 SMD를 통틀 수 있지만 해피 소모가 심하다. 수익성은 좋은 편 | | 공목청소 |
| | 교회에서 봉사하는 아르바이트로 수익은 최이지만 모든 페이퍼가 상승한다 | | 모지 지켜기 |
| | 이것 역시 봉사 활동의 일한 수입은 적지만 MD와 WIS를 상승시킨다 | | 모지 지켜기 |



레벨업과 EXP에 대해서

수업과 아르바이트를 통해서 얻는 경험치로 일정한 EXP를 넘어서면 레벨 업을 하게 된다. 그리고 수업 중에는 ○: 보통의 경험치를 얻을, ⊙: 많은 경험치를 얻을 ×: 경험치를 적게 얻음이라는 표시로 수험의 성적이 나타난다. 이것은 아르바이트에도 마찬가지로이다. 단, 여기서 주의할 것은 만일 갑을 수련만 죽어라고 한다면 지식이나 레벨 등의 페이퍼가 떨어지는 경우가 많으므로 결코 무 상공을 써서 육성시키는 것이 중요하다. 이러한 수험 페이퍼의 확인은 피코를 통해 할 수 있다.

주말, 특수 커맨드

수업과 아르바이트를 통해서 얻는 경험치로 일정한 EXP를 넘어서면 레벨 업을 하게 된다. 그리고 수업 중에는 ○: 보통의 경험치를 얻을, ⊙: 많은 경험치를 얻을 ×: 경험치를 적게 얻음이라는 표시로 수험의 성적이 나타난다. 이것은 아르바이트에도 마찬가지로이다. 단, 여기서 주의할 것은 만일 갑을 수련만 죽어라고 한다면 지식이나 레벨 등의 페이퍼가 떨어지는 경우가 많으므로 결코 무 상공을 써서 육성시키는 것이 중요하다. 이러한 수험 페이퍼의 확인은 피코를 통해 할 수 있다.



교화: 주말과 공휴일만 실행 가능한 커맨드도 정말 중요하다. 교화의 가장 중요한 목적은 여자에게 대한 정보를 얻는 것인데, 만약 여자에게를 만든 이벤트를 클릭하지 못하는 여자에게에 대한 정보를 얻을 수 없다(따라서 이벤트 클릭여부의 확인이 가능). 또한 교회에서 정보를 얻어온 여자에게를 만나러 가는 것이 가능하여 이곳에서 얻은 여자의 정보로 그 여자의 생일을 파악할 수 있고 여자가 좋아하는이름과 차고 있는 호르몬과 불만감을 체크할 수 있다.

여자에게 만나기: 이 게임의 메인 커맨드 역시 교화의 마찬가지로 주말과 공휴일에만 실행 가능하다. 여자에게를 만나서 태도를 신중할 것이 주목적이며 그 자신에게 적의감을 가지고 있는 여자를 화해할 때도 쓰인다.

우편함 특별한 커맨드도 게임 중 편지가 있을 때에만 가능하다. 주로 이벤트와 관련된 것이 많다.

전투 커맨드

이 게임의 전투는 크게 부대전과 일대2까지로 나누어지는데 일대2는 그다지 어렵지 않지만 부대전은 상당한 문과 동체사력(?)이 필요하다.

부대전

병정: 대의 순서를 바꾼다. 이 게임의 부대전은 보통, 기병, 공병, 공병 중 3개의 부대를 구성하여 전투에 임하게 되는데 구성된 순서대로 전투를 실시한다. 보통은 공병에게 강하고 기병에게 약하고 기병은 보병에게 약하고 공병에게 약하고 공병은 기병에게 강하고 보병에게 약한 기수가워보이 할순증가가 있다. 공병(아방사)은 상성을 무시한다. 따라서 부대전에 이기려면 적의 배서에 따라 아군을 배치해야 하는데 적의 배서는 아방위시 즉, 초기 배치에서 돌고돌고 돌면서 배치하기 때문에 적단만 문과 동체사력이 필요한 것이다. 각 부대의 공격력과 방위력은 캐릭터의 능력치와 비례하므로 주의해야 한다.



일기토: 이 게임의 일기토가 가려진 것은 전투는 정말 단순하지만 시스템은 FF,시리즈의 ATR처럼, 엑스엔 대 스페의 시스템까지 도입했다는 것이다. 일기토는 직장이 원유해 있는데 이를 거부할 수는 있지만 거부할 경우 일태가 떨어지므로 반드시 용허하도록 하자.

HP 개이지: 플레이어의 체력을 표시한다. 이 게임 때는 필살기 개이지가 상투하게 공격을 받으면 늘어난다.

영동 개이지: 'F'의 액티브 개이지와 동일하다. 인텔렉에 따라 속도가 변한다. 공격 커맨드: 말 그대로 공격을 시도.

방어 커맨드: 적의 공격을 방어한다. 이 커맨드가 의외로 중요함에 그 이유는 이 커맨드를 통해 적의 필살기를 방어할 수 있기 때문이다. 적도 어느 정도 데미지를 입어야만 이 필살기를 쓰므로 이에 따른 정확한 대처가 필요하다.

필살기 커맨드: 개이지가 차면 필살기를 구사한다(필살기를 띄우고 있을 경우에 만). 필살기는 크게 레벨 업에 의한 경우와 의서서 입수해서 얻는 경우가 있는데 아주 일기가 힘들다. 하지만 필살기 없이도 일기토에서 승리하는 것은 충분히 가능한 일이다.

자 이제 게임을 시작하자

기본적인 사항을 마스터했으면 본격적으로 게임에 들어가 보도록 하자. 게임은 1인칭 일기 시점과 중요이벤트의 실행영역으로 진행해진다.

"나는 용병으로 동양 왕국에 첫발을 내뼐었다. 내가 이 나라에 온 목적은 돈, 명예, 여자만을 위한 것은 아니다. 그저 마나번 이국의 풍광이므로 다양한 체험을 하고 싶고 많은 것을 배우고 싶을 뿐이다."

피코와의 만남: 게임의 시작

항구에 도착하자마자 나를 반긴 것은 피코라는 작은 오징어였다. '넌 용정어' 하고 나는 반문을 했지만 뭐 그리지 큰 문제는 없었다. 수속절차를 밟으면서 나는 서투른 이룬, 험악한 생활을 기입하였다.



플레이어의 이름을 결정하기

체크 포인트 (이하 줄여서 C.P.)
여기서 주인공의 이름과 '일대연' 생활을 기입하게 된다. 단자도 가능하므로 일차 항목을 잘 알아는 플레이하려면 자신의 이름을 단자도 기입해보자.

소피아와의 만남

이윽고 나는 앞으로 버를 속소로 향하였다. 도중 어린 여자아이가 불량배들에게 습격당하고 있는 장면을 보았다. 남자로서 어찌 이것을 그냥 지나칠 수 있겠는가! 불량배들에게 인생의 본질을 보여주자. 강해들을 무찌



악역인 불만 악역어



소피아와의 만남

프자 여자아이로부터 답례를 받고 소프라라는 이름도 알게 되었다. 또 또한 답례로 내 이름을 가르쳐 주었다.

요양과의 만남

기시양상소 수업 첫날. 나는 설레이는 가슴을 안고 기시양상소로 향했다. 학교길에 여제 만난 소피아를 만났다. 인사를 하고 돌아서는 순간 글발에 재수없게 생긴 남자가 정미를 휘날리며 나타났다. 그는 온갖 무례한 말을 하며 소피아가 마치 자신의 것인 양 생색을 하고 있다.



영동-계통

C.P
프요일은 정말 짜증나는 존재로 데이트를 방해하기도 한다. 소피아가 공격하려는 물렌이 아예가는 오주의 덩물이다. 하지만 이 녀석 덕분에 소피아가 요양소를 옮길 수 있는 이 이벤트가 발생하기도 한다.

양과의 만남

검술, 예법, 미술, 학습 등등 다양한 수업을 배가고 있다. 이 알설소의 주인공관련 양은 기식도 넘쳐나 돌연 풍기는 사람이다. 당연한 얘기지만 수업시간마다 공연되지만 그래도 싫지는 않은 인물이다.

레즈리, 로리의와 만남.

어릴 때 우연히 나와 부딪힌 소녀가 있었다. 아주 어

C.P
처음에 소피어를 구해 주지 않거나 구해도 무관하게 데이트할 소피어는 영예 보지 못하게 된다. 이 게임에서는 첫 이벤트가 굉장히 중요해서 이 첫 이벤트를 풀리지 못하면 그 여성은 영예 만사를 수도 없게 되고, 이벤트의 성공 여부는 회의에서 확인할 수 있으므로 청조라, 항상 첫 이벤트를 선택해서 성공을 가하도록 하고 세이브를 자주하는 것을 잊지말자.

이렇게 선택하자!

1. 여자아이를 돕는다 (女の手を助ける)
2. 내 이름은 OOOO (自分の名前)
- (플레이어 이름)->이유



리코의 만남

리코 보이는 귀여운 소녀였다. 하지만 그녀의 누나를 볼 때는 사람이 나타나서 약간의 트러블이 생겼지만 곧 해결되고 그들의 이름을 알게 되었다.



로리의 만남





엔진작의 모습

C.P
 이리오는 개 때문에 곤란에 처한 로리를 구해주는 이벤트로도 로리를 만날 수 있다. 이리의 로리는 플레이어를 배워낸 왕자로 오기까 한다.

이렇게 선택하자!
 1. 입을 건다(誓をかける)
 2. 당심문의 이름은(暁暁の名前?)

고프에서의 하루

주말 커맨드엔만 존재하는 교회. 앞서 기본적인 것을 설명했지만 다시 부연 설명을 하기로 한다. 교회에 가면 시스터나 신부가 플레이어를 반기는데 출현 조건은 랜덤이다(하지만 이왕이면 여자쪽인 시스터가 더 미...), 커맨드는 3가지가 있다(1. 여자아이의 정보를 듣는다. 2. 자기 자신을 위해 기도한다. 3. 돌아간다). 우선 2와 3은 그다지 의미 없는 커맨드이므로 생략하고 1번에 대해서 설명하겠다. 1번을 선택하면 여자 아이에 대한 정보가 나오는데



여자가아이를 정보



시스터의 모습

생년월일, 신상, 직업, 참고 등의 여러 가지 상태가 표시된다.

호감도와 불안도에 대해서



은카-콘담다. 죽기 싫으면 그 콘담

역시 중요한 요소이므로 따로 설명하겠다. 여성 캐릭터의 호감도는 최대치로 5개이며 올라가는 단위는 1/2개씩이다. 처음부터 설정되어 있는 호감도가 각 캐릭터마다 다르며 (예를 들어 시스터나 안 같은 캐릭터는 처음부터 하트가 2개 이상이지만 라이스나 레르리의 경우는 1개부터 시작함) 호감도를 올리려면 우선 자주 만나야 하고 데이트를 성공적으로 수행해야 한다. 또한 공유티 속제의 이벤트들만 같이 보아야 한다. 나중에 호감도가 어느 정도 이상으로 올라가면 피로가 알려주는 특수 이벤트들이 생기는데 이것을 클리어 해야만 한다(이 특수 이벤트는 게임의 연립과도 연결되는 중요한 요소이다. 나중에 다시 설명하겠다). 반대로 불안감은 여성 캐릭터를 계속 안 만나줄 때, 악속을 깨버릴 때, 다른 여자를 만나러 갔다가 걸렸을 때, 그리고 여성의 편유에 응하지 않을 때에 각각 증가한다. 호감도가 아무리 높아도 위에서 언급한 요소에 해당되면 불안도는 올라가게 마련이다. 불안도가 올라가면 메뉴 화면에 '누군가가 외난 것 같다'라는 알림이 뜨는데, 이 때는 그 캐릭터를 직접 만나서 대화를 통해 화를 풀 수가 있다(만약 캐릭터가 외난 상태라면 어떤 상태든 해 주지 않는다). 이 불안도가 극에 달하게 되면 어느 이 도시에 떠나버리게 되는데 이런 사태가 발생하면 플레이어가 도가 열리게도 벌어지므로 특별히 신

경을 써야 한다! 이 게임을 즐기다가는 때 어떤 핵심적인 요소이므로 숙지하자. 교회에서 자주 호감도와 불안도를 체크해 두자.

5월제

5월 1일은 5월제가 열리는 날이다. 나는 5월제 행사에 참가했다. 5월제에는 나이스 가이 콘네스트가 있다. 주인공이 경제적으로 참가하게 되는데 데릭 포인팅이 높지 않으면 우승하는 힘을 것이다. 만약 여기서 우승하면 나이스 가이의 칭호를 얻게 된다.



극장에서의 무인 1



극장에서의 무인 2

C.P
 특별한 행사에는 이처럼 강제적으로 엔딩이 참가하게 되는데 이러한 속셈이 강한 공유티에서는 미리나 개입이 나오는 경우가 많다. 그외로 5월제 호감도 하트, 이리왕 이벤트는 여성이 호감도와 공유티 부분이 많으므로 가장 중요도가 높은 여성들이 자신이 강력하고 싶은 여성을 선택하도록 이므로 사정에 세심하게 해주자.

주말 데이브

주말이면 생각나는 여섯들. 음- 역시 재에서의 생활은 피곤하다. 비록 잠자는 않지만 여태까지 만난 여자를 파수출 데이트를 하는 것도 나쁘지는 않을 듯 하다.



무인 메뉴



무인 메뉴

C.P
 주말이면 설명할 수 있는 데이트. 이 데이트는 주말 커맨드도 설명이 가능하여 여성과도 호감도를 올리기 위한 수를 잘기 할만 요소이다. 우선 새롭게 만나서 호감도와 공유티를 올리는 데도 많은 도움이 되는 것이 가능해진다. 데이트 설명을 하면 몇 우선 여타이들을 잘 알아야 하는데 각 자들의 도시에 들어가 있는 모든 소재를 알아야 해서 못해서 만날 수 없는 경우가 있다(특히, 프리스타일 같은 경우). 각 캐릭터를 따라 갈 수 있는 장소가 존재하는데 그 중에서도 가장 가치있는 곳은 한 번밖에 갈 수 없는 장소로 선택해줘서 호화(예: 스키-아극장, 한나-운동장, 레르리-화장실 등). 또한 날짜 선택에 있어서는 만약 그 날 날짜가 다른 이벤트를 하고 어떤 날 그 장소에 갈 수 있는 날이 좋을 때 있다. 또한 너무 늦게 갈수록 점수도 떨어질 수 있으므로 주의가 필요하다.

이 게임은 데이트 설명이 매우 1주, 또 한 번에 1주, 도합 2주간의 시간을 통해 데이트가 이루어지는 시스템이므로 주의가 필요하다. 만약 데이트 약속을 어기면 일정 날 이후에 일개 피로도 약속은 꼭 지켜야

C.P
 데이트를 하기 가는 도중에 이 여자들 만나기 가는 도중에 다른 여자를 만나는 경우가 종종 발생한다. 한 데이트 재수가 없는 경우에는 3가지로 배분(1. 승지, 2. 대우, 3. 민비)로 배분된다. 3. 민비 담당자에게 데이트를 권한다(가 또는 대우 3가지 모두 선택하지 않은 결과물 발생 확률이 높으므로 가능한한 세심하게 통틀어 피해야도록 하자. 단, 대우에 대응 필요하지만 다른 여성과 데이트하는 것이 불가능하다. 단, 대우가 3가지로 배분된다는 것은 매우 커질 것이다.



C.P
데이트 장소 일망

이것은 일반적인 캐릭터들의 데이트 장소 일망이다. 좀 의외적인 경우가 있는데, 우선 네비스는 그다지 질투 근심의 술이오라는 데이트가 불가능하다. 세리나 경우는 데이트할 때 내 친구 수호는 없으므로 따로 데이트 약속을 해줘야 한다는 것이 불가능하다. 칠조는 자, 해변에서와 데이트는 각 캐릭터의 수호성 성을 공유할 수 있으므로 꼭 해변에 데이트로 가도록 하자. 하하!

물결: 카라데어 거리, 델로스, 숲길(의성형제가 아닌 캐릭터만 가능)
마하클로드: 국립공원, 로모로 언덕, 숲길(물결 의성형제가 아닌 경우만)
정혜: 극장, 운동공원, 세리나와 바에, 서브시
파우스트: 숲, 유적지, 열정방, 자라르시
시 아예: 풍대, 방파제, 공룡포지, 스카프 로드, 해변(여름에만 가능)

데이트에 있어서의 중요 포인트

이것도 아주 중요하므로 따로 설명하기로 한다. 우선 데이트에 임하면 선택권이 반드시 나오게 되는데 이 선택권 중 어느 것을 택하느냐에 따라서 그 데이트의 결과가 달라진다. 성과는 데이트가 끝난 후에 캐릭터의 표정과 대사로 알 수 있다. 대단히 재미있었다. (すくく楽しかった) 라는 말이 나오면 대성공이고 재미있었다(楽しかった)는 그럭저럭 성공, 그리저럭 재미있었다(なかなか楽しかった), 피곤해(疲れてしまった), 혹은 아무 말도 없으면 그 데이트는 실패해 있다. 그러므로 데이트 약속을 한 후에는 반드시 세이브하는 것을 잊지 않도록 하자.

선택권은 장소와 캐릭터에 따라 다르며 또한 같은 선택권이라도 캐릭터에 따라 반응이 다르므로 주의하도록 하자.

또한 데이트를 하다가 도중에 장소를 선택하는 것이 있는데 가능하면 상대방을 생각해서 거주지(특히 국립공원이나 카라데어 거리 등), 여름에는 해변으로 가서 수영복 눈요기를 꼭 하도록 하자.

약간 특이한 캐릭터는 네비스와 세리나데 데이트는 그렇다 치더라도 세리나는 아예 데이트 자체가 불가능하다는 것이다. 세리에 대해서는 이후에 자세히 설명하겠다.

진과의 만남



특수 마력제외



진과 세리나의 만남

마술 수호 등 용감하게 생긴 여자가 말을 거칠게 불쌍히 나를 향해 달려왔다. 이 때문에 그녀와 부딪혀서 사고가 날 뻔했다. 그녀는 아주 위험했다고 하면서 다치고야 봐를 냈다. 나 역시 시가면 있을 수는 없는 일, 나는 그건 오히려 나의 대사라고 하며 맞받아 치자 그녀는 의외로 기세 동등한 것이 마음에 들었다고 말한다. 우리는 서로 통성명을 하고 헤어졌다. 음~ 말하는 것도 행동하는 것도 그렇고 왠지 남자다운 면모를 느끼게 해주었다.

C.P
진과 세리나에게 중요한 것은 본가에서야 반드시 그걸 만나고 데이트를 선택해야 한다는 것이다. 그 후에 통성명을 하면 O.K

이렇게 선택하자!

- 1 그것은 이쪽의 데이트 (それはこっちのデートだ.)

한나와의 만남

수업 도중 지각해서 뛰어오는 경박한 여자와 '똥' 하는 소리와 함께 부딪혔다. 어휴~ 짜증나. 도대체 누구야! 나는 황당해서 말을 잃고 있었다. 그리고 그쪽에서 미안하다면서 부딪혔는데 떨어진 나의 신분증을 주면서 재빨리 학교를 향해 뛰어갔다. 음~ 상당히 황당한 이리곤. 믿지는 않다는 생각이 들었다.



연애~ 위험!

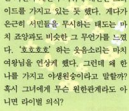
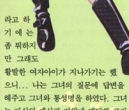


한나 등장여부

C.P
처음에는 한나와의 선택권을 반드시 놓치지 않는게 (しなすな)를 선택해야 한다. 그 후에 통성명을 하면 O.K

한나와의 만남

벤지 고금스리허 보이는 호화로운 마차가 내 앞을 지나가고 있었다. 나는 그 안에 탄 사람은 상당한 재력이 있겠리라는 생각이 들었다. 동경하던 앞에서 그 마차는 멈추었고 상당한 미모를 지닌 여성이 이쪽과 내리하 내게 말을 걸었다. "혹시 야생 원숭이 비슷하게 생긴 여자 본적 있어요?" 나



C.P
한나는 한나와의 만남 직후에 한나에게 먼저 처음에 한나와 '일론에 대항해 주교 통성명을 하면 O.K

이렇게 선택하자!

- 1 용심은 누구?(誰はだれか)
- 2 그거 다들(それってみんな)
- 3 이름을 대다(名をのこ)



하지제



장군기명

이것 역시 강제적인 행사다. 이엔트도 여장을 하나 선택해서 태러가게 된다(물론 거절할 수도 있다). 이날의 이엔트는 바로 노라 정경이 나사의 호감도가 가장 높은 여성, 즉 자신에게 가장 잘 어울리는 여장을 알려준다. 특별한 분기나 선택받은 없다.

첫 전맹

때는 7월 중순. 나의 실력으로 한층 성장해가고 있었다. 이때 군부에서 전경비상 소집령이 내려졌다. 나는 용병으로서 이 나라에 왔기 때문에 전쟁에 참여하는 것은 필수 불가결한 것이다. 드디어 전쟁! 부대전에서는 열심히 노력했지만 병력의 열세로 인해 패배하고 말았다. 게다가 일기도전에서도 '질풍의 녀제리아'라는 녀적 때문에 고전을 면치 못하고 있었다. 하지만 이때 양 장군이 우리 군대를 대표하여 나서게 되었다. 양 장군은 선전했지만 녀적의 필살기에 쓰러지고 말았다. 나는 양 장군의 죽음에 분노하여 그의 뒤를 이어 일기토에 나서서 녀적과 상대하게 되었다. 녀적은 빠른 스피드를 가진데다가 필살기 역시 강력했지만 결국은 그를 쓰러뜨릴 수 있었다. 결국적으로 전쟁은 이군의 승리로 돌아갔지만 양 장군의 죽음에 나는 슬픔을 감출 수 없었다. 그런데 양 장군이 쓰러지면서 불웠던 클레어라는 사람은 과연 누구일까? 슬픔과 의문을 함께



미션



스즈킨 당

C.P
드디어 필생의 이엔트다. 하지만 이 게임의 필생은 너무 단순해서... 자세한 것은 앞에서 설명했으니 생략한다. 네제리아는 패물가는 하지만 HP와 공격력이 낮아서 그다지 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 필생이 끝나면 많은 경험치를 얻을 수 있으며 부대고 일기토의 결과에 따라 훈장을 받을 수 있다. 만약 2개나 3개라면 더 많은 훈장을 받게 되는 수도 있다.

C.P
이엔트인 대역의 프라나아 광장이야 만들어지고 있는 풍경의 영토를 장악하여 발판까지 거둬들여야 할때 프라나아 장령이 이끄는 장령이 이엔트인대 인하여 양쪽 국가의 정세는 불안정 상태가 된다. 하지제 프라나아의 용병 집단 '발판'이라는 부대가 프라나아 도시로 향한다. 장령이 이끄는 부대가 이엔트인대, 다른 국가에서 용병을 모집하고 있다.

C.P
발판이라는 정국 최강의 용병 집단으로 불리는 스즈킨당도 양 방에 소속되어 일한다. 이엔트는 프라나아 주의 용병으로서 참가한다. 발판이라는 이엔트는 군단장 일화비로가 이끌고 그 외에 2개의 여장을 지닌 정병의 장군이 있다.

한 채 나는 귀가했다. 일기토의 승리로 나는 훈장을 받아서 기사로서의 명예를 조금이나마 올리게 되었다.

캐릭터의 생일

여자들이 알게 되어 교회에서 정보를 파악하면 여자아이의 생일이 달력에 표시된다. 그리고 그 날이 되면 페르가 여자아이에게 생일 선물을 줄 것인데 안 걸인척 물어 보는데, 만 안 주지 않으면 호감도가 떨어질까 동시에 기사로서의 명에도 잃게 되므로 반드시 주도록 하자(물론, 선물에는



선물을 선택하기

물이 필요하다). 선물을 주게 되면 3가지의 선택문이 나오는데 각 캐릭터의 취향에 따라 반응이 가지각색이므로 주의해서 선택해야 한다(일련어를 보고 생일 첫 주일에 제이브를 하자. 예: 한나-검파스카드를 선호, 레즈라-미술도구(선호 등)). 그리고 상대방 여성이 주인공에게 화를 내고 있거나 감정이 좋지 않을 경우는 선물을 아예 받지 않는 경우도 발생하는데 이때는 주인공의 명에 손상이 가지 않으니 신경쓰지 않아도 된다

아르바이트

각지에서의 생활은 물론 재정적인

C.P
첫 여름방학에 시작할 수 있는 아르바이트. 1년차 때는 방학때만 아르바이트가 가능하고 그후에는 평일에도 아르바이트를 하는 것이 가능하다. 아르바이트 역시 능력치를 올릴 수 있으며 각 직종마다 수익과 얻는 경험치, 올리는 능력 종류도 다르므로 일에 선택할 것을 보고 잘 고르자.



장군기명



첫 전맹

면도 모두 나의 몫이다. 물론 나는 이 국가에 고용된 용병이므로 정부에서 지급되는 돈이 있다. 하지만 이것으로는 무언가 부족한 느낌이 든다. 돈도 돈이지만 이국에서의 다양한 체험을 위해 나는 아르바이트를 하기로 했다.

스와의 만남

음... 첫 아르바이트는 뭐가 좋을까? 아무래도 수익성은 좋지만 안정성이 있고 교양적인 측면에서도 도움이 될 것 같아서 백공을 선택하기로 했다. 아르바이트 중순, 상당한 금액의 미인이 나에게 말을 걸었다. 그녀와 가볍게 인사를 나누고 통성명을 한 다음, 나는 스와의 딸과 같이 근무하게 되었다.



미션기명



스즈스...



미메 테의

C.P

첫 어블타임 아르바이트에서 발
정에서 아르바이트를 하면 스물
달날 수 있다.
07시~11시까지 주회할 점은 첫
번째 아르바이트 때만. 별칭, 주
점, 레스토랑, 약국 등에서 아르
바이트를 해야 한다는 것이다. 단
약국 때를 놓치면 이를 장소에서
아르바이트를 해도 어차피 어데 못
맞는 경우가 발생한다.

이렇게 선택하자!

풀 버락니다
(よろしくお返しします)

카를과의 만남

두 번째 아르바이트, 나는 레스토랑에서 일을 하게 되었다. 그런데 조금 경박하게 생긴 여자가 음식을 나르다가 넘어진다. 그녀는 이 레스토랑에서 일한 지 꽤 오래 된 듯이 나에게 친절하고 말을 건 후 서서 통성명을 하게 되었다.



말할 안락까지

동고집, 하고집의 조우

게임을 하다보면 수형이나 아르바이트를 하러 가는 길에 우연히 여성 캐릭터를 만날 수 있다. 어울릴 경우는 그냥 인사만 나누게 되지만 저녁에 만날 때는 같이 카가 할 수도 있는데 이것은 거의 행운에 가까운 이벤트이다. 만약 사



망묘다!
이거 안 좋으면 여성 캐릭터가 그냥 무시하고 가버린다.

클레아와의 만남

술집에서의 아르바이트, 아주 힘들지만 수익성도 좋고 그만큼 댓가가 있는 아르바이트다. 일하던 도중 그곳에서 카드 딜러를 하고 있는 클레아라는 여성과 만날 수 있었다. 클레아라~혹시 양 장관이 쓰러지셨는지 몰랐던 바로 그 이름? 혹시나 했더니 역시나 클레아는 양 장관의 부인이었다. 양 장관이 죽고 생활이 어려워지거나 할 수 없이 이곳에서 아르바이트를 하고 있는 것이었다. 그녀는 양 장관을 통해서 이미 나를 알고 있었다. 하기는 나도 미약하지만 양 장관의 복수를 한 셈이니... 남편을 잃은 그녀의 모습에는 쓸쓸함과 외로움이 감돌고 있었다.



든 말라 불쾌

프리실라와의 만남

갑자기 근무에서 불명의로 모이라는 비정상소집명령이 내려졌다. 이 소집에 응하여 성으로 향하던 중, 상당히 활발하고 귀여워 보이는 여자가 이와 만나게 되었다. 그 여자아이는

C.P

클레아 역시 첫 어블타임과 술집에서 일하면 만날 수 있다. 선택에서는 그냥 통성명만 하면 0.50이므로 그리 어마를 갖을 없다.

이렇게 선택하자!

1. 말을 건다(聲をかける)
2. 이름을 대다(名前をのる)



여기까, 여인
이곳은 지 얼마 안 되는 못 자기를 에스트레일라는 부박을 배웠다.

소집보다 여자가 우선인 나의 신념에 의해서 그 여자아이를 에스트레일 분위기를 풍기지만, 그녀 본인은 서민적인 것을 상당히 좋아하는 눈치였다. 다음 주에 다시 만나기로 하고 나는 그녀와 헤어졌다. 하지만 소환명령을 어긴 것 때문에 나의 기사로서의 명예는 조금 떨어지고 말았다.



막 앓았다



안타 책먹이는데

프리실라와의 만남 2

다음 주 나는 약속을 지키기 위해 계속 그녀를 기다렸지만 그녀는 나타나지 않고 메이드가 나타났다. 나는



은~ 앓았었다

C.P

프리실라의 만남에서 분기분은

1. 비산소집 따피보다는 여자 쪽이 중요(非常召喚なんかより女のほうが大重要)
2. 만나러가다(案内してあげる)
3. 이름은 0000(名前—(フリーメイア)の0000が 다음주 이벤트는 계속 기다려라 된다. 그리고 마지막 어블 탄생명령에서 기약하고 있다(覚えてます)라고 하면 된다.

무시하고 계속 기다렸지만 결국은 헛담을 치고 말았다.

집안 일을 고민하는 소피아

소피아와의 데이트 중, 나는 그녀가 집안 일 때문에 무척 고민하고 있는 것을 알 수 있었다. 아야 조양과의 약혼도 집안의 사정 때문일 것이다. 그녀는 표정을 그다지 좋아하는 눈치가 아니니까.

C.P

어떻게 데이트를 하다 보면 상대가 데이트 취미, 좋아하는 것, 개인생활과 사정 등을 알 수 있는 경우가 생긴다. 이를 참고하면 요길도 좋겠다. 칸도 돌아야 된다.

수칙제

수칙제에서의 가장 큰 포인트는 여자아이 찾기를 통해서 파트너를 선택한다는 점이다. 호감도가 어느 정도 되는 여자아이들이 나오고 이윽고 많은 여자들 사이에서 자신이 정한 파트너를 선택하는 것이다(여치 쉐리를 찾아라 와 같다). 만약 잘못 선택하면(텍스민) 외로이 홀로... 이외에도 겸술대회와 마술대회의 2가지는 있는데 역시 역시 조직이 아니라 캐릭터의 능력치에 의해 결정된다.



누구를 고를까...



C.P
나중에 요정도 가 높은 여성이 일요일에 주일공과 생일예 생물을 보내준다. 하지만 생물을 받는 기쁨은 정말 희고아리로 꼭 밟도록 노력하자.

세라와의 만남
음~ 오늘은 공휴일, 아니! 우편함에 편지가... 어이보니 가정교사를 구하는 편지였다.
게다가 발신인은 명문 피스카. 오호! 나는 이것이 큰 행운일 지도 모

C.P
세라는 좀 특이하다. 처음에 가정교사를 구할때는 의뢰 편지가 없으면 아예 개입 할까 자문하는 것이 불가능하다. 그러나 가정교사 의뢰를 받고 테스트를 통과한 다음 세라와 만나면 OK시 세라는 밤에 나갈 수 있기 때문에 집안에서만 활동이 가능하고, 하지만 세라와 데이트(!!)는 직구한다 싶은 과외 수업에 의의 결정된다. 중학교 세라가 별다른 질문을 해오는데(어가는 곳에서 나오는가, 조구는 왜 자정하는가, 열대순환의 방향 등...)이 질문의 분기야에 어느 정도로 답하는냐에 따라 그 데이트(!!)의 성격이 달라진다. 그러므로 반드시 정답답이 정도(표준)가 여성을 정답이다. 그리고 할 것이 주요일 정은 특수해서 세라로부터 편지가 오지 않으면 데이트나 다른 이벤트가 없어서 세라와 정애 가지 않으면 가정교사에게 바로로 주와하자, 그러므로 세라를 정확히 아는 것은 물론이거니와 가정교사인 일하는 일은 여백을 피하자. 직구'야'로 시간'개'상을 잘 해야 할 것이다.

로리의 고양이 이벤트
게임 중간에 로리가 고양이 에 이름을 붙였다고 좋아하면서 주인공에게 말한다. 정말 귀엽군. 전에게도 이와 유사한 이벤트가 있을지도...

자신의 생일
아~ 오늘은 내 생일이다. 훗! 아직 이국에서의 생활이 얼마 안돼서 이런 것일까? 아직은 그만큼 친한 사람이 많지 않아서 그런지 나는 오늘 하 나도 선물을 받지 못했다. 예구구! 오늘도 그냥 지나가 버렸다.

자신의 생일
자신 생일, 생일
자신 생일, 생일

자신 생일

한다는 생각을 하고 재빨리 피스카로 향했다. 그러나 세상은 공짜는 없는 법. 상당히 까다로운 테스트가 있었지만 나는 무사히 통과할 수 있었다. 음~ 내가 가르칠 여자의 이름은 세라 피스. 아주 아름답지만 상당히 병약한 몸이라 짐바에 나가는 것도 힘들다고 한다. 따라서 학교에 다니는 것도 어렵기 때문에 이렇게 가정교사를 구한 것이라고 한다. 음~ 행지 동정심을 불러일으키는 스타일이다...

라이프와의 만남
등교길에 한 여자와이와 마주치게 되었는데. 굉장히 과묵하고 냉정해보이는 그녀는 첫눈에 내가 용병임을 알아낸 듯 했다. 게다가 손이 썩은 장갑은 나의 눈길을 끌었다. 무언가 비밀이 있는 듯한 여자이었다.

관 폰지 이벤트
민간인으로부러 편지가 왔다. 특목한 공이 날면서 민간인들에게 심각한 피해를 끼치고 있으니 그 녀석을 폐지되 달라는 내용이 편지였다. 기사

C.P
민간인과 의뢰는 HP가 허락하는 알 반드시 물어주는 편이 좋다. 하지만 데이트 날까와는 달리 의뢰 목적 주의하자. 민실 의뢰는 정공한다. 상당히 정밀한 정공을 정공할 수 있다. 하지만 HP가 낮은 상태에서는 정공하고 정공하다가 일기에서 폐쇄하여 오하라 명에가 같이로 주의하자.

관 폰지 이벤트
관 폰지 이벤트

C.P
라이프는 수업 도중에 거의 행명하게 민사해 했다. 평소 국가의 적고 정경에 차가해 보이는 여자라서 정공해가가 힘들지도 않은다. 사실 라이프는 직공의 정공한 정공해 직공의 알실자 또는 애공공의 성에 있는 여자이다. 이벤트도 상당히 많은 편이고 프와실과 알실 수 도 있는 무사 무사한 여자이다. 용마에게 공격해 보는 것도 좋을 듯...

어떻게 선택하자!
1. 데이트(사노) 2. 용마(사노)



소피아의 아버지
소피아와 대화하던 중 소피아의 아버지를 만날 수 있었다. 음~ 상당히 슬우정명어이다가 소피아에게 말하는 어휘로... 어휘 정말로 소피아가 불쌍한 생각이 들었다. 나에게 마구 뛰라고 해대는 것은 별 관계이지만 소피아에게까지... 소피아 딸로는 그녀의 아버지는 과거에 유명한 기사라고 한다. 하지만 어떤 사건으로 충격을 받고 폐인이 되어 버렸다는...

관 폰지 이벤트
관 폰지 이벤트

C.P
관 폰지 이벤트

관 폰지 이벤트
관 폰지 이벤트

관 폰지 이벤트
관 폰지 이벤트

관 폰지 이벤트



모서 어찌 이를 간파할 수 있겠는가
나는 그 공이 있다는 장소에 달려가서
공을 때키지 버렸다.

왕년의 초대장



이왕짜기~ 날개요



이왕짜기...

왕년의 탄생일에 나를 궁전으로 초대한다는 내용의 편지가 왔다. 일이 상대하더? 나는 궁전에 가는 사람이 전혀 없는데... 아무튼 초대장이 와서 나는 궁전으로 향했다. 그런데, 여왕의 이름이 프리실라라고 한다. 이 상대라! 혹시 전에... 전 그 프리실라 소녀가... 전 에 만난 그 여자가이 다음 아닌 프리실라 공주였던 것이다. 나는 그녀와 통성명을 하고 즐거운 시간을 보내게 되었다. 하지만 귀족들은 나와 프리실라의 사이를 그리 좋게 보지 않은 것은

C.P

자! 이왕짜기 프리실라도 공작대 상에 포함된다. 명예도 조금이라도 떨어질 경야! 일단엔 이 이벤트를 통해 바로 길을 수 있을 것이다. 프리실라를 공격하는 데 있어 한 가지 주의할 점은 그녀는 궁정에서 살기 때문에 날기가 쉽지 않다는 점이다. 따라서 세이브를 잘 해 주어야 한다. 이 점만 주의한다면 공격이 수월할 지도...

같았다. 그러나 나는 여왕과 알게 되고 그녀의 초대를 받았다는 점 때문에 상당한 명예를 얻을 수 있었다.

호랑이 꼬치 이벤트

서커스단에서 특별한 흰색 호랑이가 날리기 시작했다. 음~ 백오라... 상대하기가 만만치 않은 존재라는 것을 느꼈지만... 기사도 정신에 불타는 나는 호랑이를 피치려는 데 성공했다. 그러자 한 도화사가 나타나서 알 수 없는 말을 되새기고는 사라진다. 그 도화사의 정체는 과연 무엇일까??



백오라! 이그브! 이그브!



미완의 도화사

C.P

이 오목에는 상당히 정교하므로 주의해야, 그리고 그 도화사는 후회할 공주와 정병이 있을 듯하다.

창호에 대하여

이 게임의 정초는 플레이어의 행동과 능력치에 의해 결정된다. 예를 들어 예뻐미 아주 낮으면 무해한 기사, 젊음이 높으면 검투사, 여자아이들에게 인기 가 많으면 거리의 아이돌, 휴식만 취하면 게으름뱅이 등등 천차만별로 아주 다양하다(참고로 필자가 받은 최고의 정초는 슈피스타이다). 그리고 일시적인 정초가 있는데 만약 자신이 거리의 아이돌과 레드 나이스 가이에 선택하면 그때부터의 정초는 아이스 가이가 된다. 이러한 정초는 시간이 지나면 본래 정초로 돌아오게

되며 공이나 호랑이 피치 이벤트를 풀러야했을 때 얻는 정초도 이러한 일시적인 정초에 속하게 된다.

크리스마스 이브



미완~ 미완~

C.P

크리스마스 이브에는 주인공과 오묘도가 어느 정도 있는 백색의 물이 무대축을 입고 등장하게 된다. 이왕짜기 가장 오묘도가 높은 여성이 자신의 댄스 파트너가 되어 자신이 고르는 것이 아닐까! 말일 그 여성이 오묘도가 높으면 정애까지 할게 커지게 된다.

C.P

데니스와 세라는 특수할 경우로 크리스마스의 정애는 크리스마스 이브를 보내게 된다. 두 여성을 공격해 싶으면 반드시 그 녀들의 집에 팔리도록 하자



미완~ 미완~

C.P

실베스트리아는 자신이 통치하고 싶은 여성을 선택할 수 있다(물론 거절당할 수도 있다). 말일 오묘도가 높은 여성이 있으면 정애 정초공과 통치할 수도 있다. 물론 데니스와 세라는 자신의 집에서 실베스타를 할 때가 적다.

C.P

말일 미완, 미완이라는 여자들이 초콜릿을 보내오는데 오묘도가 그리 높지 않아요와라라 초콜릿이랑은 주는 여자들이 많으므로 어찌 때문에 출시 될까.

발렌타인 데이

아~ 그토록 기다리고 기다리던 발렌타인 데이가 왔다. 과연 나는 몇 개의 초콜릿을 받을 수 있을까?

소피아의 오디선

소피아가 갑자기 나의 집을 방문했다. 내용만큼 자신이 매우 오디션을 보는데 시간이 되면 꼭 봐달라는 것이었다. 여자들의 약속에는 무조건을 저당하는 나... 역시 나는 소피아의 오디션에 향하게 되었다. 그곳에서 역겨운 모양을 또 만났지만 별 달없이 소피아의 오디션은 끝나게 되었다. 소피아는 오디션은 불합격했지만 전승으로서는 활동할 수 있게 되었다고 자신은 초콜릿을 다해서 만족한다고 한다. 음~ 역시 좋은 아이야. 후후...



미완의 전승(미완)



미완의 미완...

1년을 마지머...

1년이란 시간이 지나갔다. 처음 1년동안에 있어서 가장 중요한 것은 기초를 탄탄히 다지는 것이다. 우선 능력치를 올리고, 많은 여성들을 알아야 하고, 돈도 벌어야 한다. 이중에서도 제일 중요한 것은 퀴나리워도대 여성들을 알아 놓아야 한다는 것이다.

호감도의 상승과 여자들의 돌진(?)



여왕 돌진(?)

플레이어가 1년동안 한 여자에게만 정진했다하면 호감도 바로 4개 이상인 여성이 술술 나타나기 시작할 것이다. 호감도가 높아지면 몇 가지 특징이 나타나는데 이는 다음과 같다.

1. 여성이 데이트를 신청한다.

여성이 먼저 데이트를 신청한다. 그 형태는 ①길을 가다가 만났을 때 신청 ②플레이어의 집에 찾아와 신청 ③편지로 신청 ④다른 여자아이들 만나러 가다가 신청 등으로 나타난다(이 이벤트 신청을 거부했을 경우에 벌어지는 사태는 설명하지 않았다). 여기서 주의할 것은 4번인데 솔직하게 말하지 않으면 데이트를 신청해도 무의하다. 역시 세이브를 해두는 것이...

2. 여성이 선물을 해 준다.

주인공의 생일은 물론, 생일이 아닐 때도 선물을 준다. 물론 잘 받아줘야! 후후...



픽 선물요

3. 데이트 장소와 폭어 날어진다.

게임 초반에는 몇 군데 이외에는 데이트를 거절하던 상대가 거의 모든 장소에서 데이트가 가능해진다. 따라서 말장사는 이점도...

4. 밤길을 걸어 기쁘게 된다.

예전에는 데이트도 속죄도 그냥 붙일만 보고 해이하던 여성들이 이제는 밤에까지 같이 있어주고 또한 같이 쿨하게 된다.

5. 여자와 얼굴표정이 다르다.

전문이 붙어 일어난다.

특수 이벤트에 대해서

이것도 호감도 상승에 의한 것이지만 중요하므로 별도로 설명하겠다. 호감도가 높은 케리틀에게 신청에 무슨 일이 생기거나 그녀를 자신에게 중요한 일이 있다면 피코가 알려준다(다른 연애 시물에 비해 좀 낯선 점이다). 이때의 이벤트는 그 여성과 연딩을 보고 싶다면 반드시 클리어해야 한다. 그냥 접어만 해서는 안되며 반드시 클리어해서 좋은 결과를 이끌어내야만 한다(예를 들어 소피아의 수타어랑 이벤트, 오디션 이벤트, 그리고 사고를 당해 실종에서 걸리는 이벤트나 프리실라의 왕궁에서 이벤트, 라이즈의 암살(?) 이벤트 등등). 이러한 이벤트에 대비하기 위해서는 2년에 들어 있을 때(호감도가 높은 여성이 있을 때) 세이브를 자주 해 두자. 또한 이러한 이벤트는 호감도가 낮거나 혹은 그 시기를 놓치버리면 이에 발생하지 않으므로 주의하자.

5월제 2

2년에 들어서 호감도가 높은 여성이 있으면 5월제에 데리고 가자. 그러면 그 여성이 5월의 최고 미인을 뽑는



최 미녀고 뽑히다

스포츠 제전

스포츠 제전에는 4가지의 미니 게임이 있다.

1. 타이틀을 맞추어 나무를 베는 게임 (まわってナイ)



빨리 나무를 베자

2. 말을 달리다가 타이틀을 맞추어 비행 앞에 서는 게임 (ましってナイ)

3. 바운더리로 힘을 축적하여 갑옷을 부수는 게임 (ちぢあつナイ)



복사 강유를 부자

4. 바운더리로 힘을 모아서 물건을 던지는 게임 (おとしてナイ)



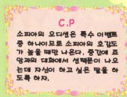
물건이 강유다

델리스와의 만남

미국에서 아르바이트를 하던 중 술속의 작은 오두막에서 악을 배달했다라는 의미가 들어왔다. 나는 이에 응해서 술속의 작은 오두막으로 향했다. 그곳에는 작고 매우 큰 안경을 쓴 여자가 살고 있었다. 하지만 피카자친 모를 피상한 복장에도 얼굴



특수 소피아

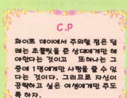


C.P

소피아의 요단결은 특수 이벤트 중 하나이므로 소피아의 요단결을 놓을 때만 나오며, 장갑도 장갑과 대패로 신채운이 나오는데 자신이 하고 싶은 말을 하도록 하자.

화이트 데이

플플푸~ 오늘은 화이트 데이. 과연 누구에게 달걀을 해야 할까요?



C.P

화이트 데이엔 주유일 짝은 달래는 초콜릿을 준 상사에게만 해어준다 는 것이고 또 하나는 그 중에 1명에게만 사랑을 할 수 있다는 것이다. 그러므로 자신이 공략하고 싶은 여성에게만 주도록 하자.



소울 (데이트)

발견!



백의사의 등장

C.P

데니스는 술 마시면 자기 집에 서말 데이트가 가능한 여자 오토부츠를 소개한다. 하지만 오토부츠 공략은 정말 지도!

이렇게 선택하자!

1. 일단 데니스에게 퀘션을 건넌다 (-, 시: 19時40分)
2. 2. 있다(ある)

을 가릴 정도의 큰 안경은.. 조금 이상한 느낌이 드는 여자였다. 그녀는 나에게 화력에 관심이 있다고 물어보았다. 그렇다고 대답하자 그녀는 갑자기 호감을 나타내며 자기가 바쁘지 않을 때에는 방문해도 좋다고 했다. 뭔가 할 수 없는 여자아이였다.

핑일과 아르바이트, 그리고 돈

이마 아래쪽이던 핑일에도 아르바이트가 가능할 것이다. 아무래도 아르바이트는 돈을 버는 것이 목적이기는 하지만 능력치 관리에도 힘쓰도록 하자. 또한 아래부터 호감도가 높은 여성이 있으면 아르바이트 도중에 나타났기도 한다. 돈 역시 등급이 있어서 이를 확인할 수 있다.

부동의 보란키오, 빙임의 라이나눔

2번째 전쟁의 전황은 아군의 우세로 나아가고 있다. 열세에 몰린 적들. 그런데 그 중에서 '부동의 보란키오'라는 자가 일기도를 걸어왔다. 나는 열심히 움직였지만 전쟁 전의 무리한 아르바이트로 체력이 떨어져 그만 쓰러지고 말았다(실제로 보란키오는 그다지 강하지 않지만 핑지는 테디를 보기 위해 일부를 했다. 보란키오를 이겨도 라이나눔과의 전투는 없는 듯하다).



이! 뜻밖의 용이 보이네..



오대(五太)

백의의 헌사 테디

보란키오에게 탈락해 정신을 잃은 나. 일어나 보니 동방 국뎃병원에 입원해 있었다. 테디라는 간호원이 내 간호를 맡게 되었다고 한다. 간단한 인사를 나누고 나는 휴식을 취해야만 했다. 테디, 정말 보면 볼수록 아름답고 마치 천사를 연상시키는 상냥함을 갖춘 여자다.



백의사의 등장



갈 부속입니다

C.P

테디는 데니스 병원에 입원하여 말할 수 없다. 그러나 공 무덤의 정복에 커서는 테디를 만날 수 없으므로 주의하자. 마치 배트맨도 노노부리와 병원을 연상시킨다(맞소라임)

이렇게 선택하자!

1. 갈 부속입니다 (よろしく願わさしませ)

여름의 해변 신

여름에 해변으로 데이트를 가게 되면 호감도가 높은 여성일 경우는 특별 수염복 신을 볼 수 있다. 단, 칼레아는 예외.



수염복을 입은 소피아



신 뜻밖에도



안과의 만남

길을 가던 중 안이라고 하는 여성이 나에게 말을 걸어왔다. 수줍음이 굉장히 많은지 말을 더듬거림이면서 나에게 친구로 지낼 의향이 있다고 물었다. 나는 미련이 이러한 제의를 하는데 거절할 이유가 전혀 없으므로 좋다고 대답했다. 그러자 그녀는 굉장히 좋아하면서 다음을 기억하라는..



음~ 이연군

C.P

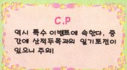
안과는 거의 정보로 얻은 나를 속인다. 처음부터 오묘하게 러브 3개의 데이트도 잘 용해한다. 왜 문에 써있지 않나?

소피아의 위기

피코로부터 소피아가 수학여행을 갔다는 정보를 얻은 나는 속이나 하는 마을에서 그녀의 수학여행지를 따라가기로 했다. 아니나 다를까 엄청난 모양 너서 때문에 그녀는 지난번에 만난



2층~



불쌍해달라에 의해 다시 위기를 맞게 된다. 나는 그들의 주목을 쓰러뜨리고 다시 한 번 소피아를 구출하였다. 나의 품에 안기는 소피아...

왕궁의 요정사전

역시 특수 이벤트로 프리실라와 같이 아이언 발생한다. 프리실라나 현나에게 위기가 닥치오는데... 여기서 도화사의 정체가 밝혀질 지도 모른다.



왕궁 지역...

코킬네이파

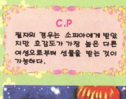
또다시 이어지는 전쟁. 이번의 적은 코킬네이파다! 필살기가 강력하고 엄청난 속도를 자랑하는 적이었지만 결국은 나의 승리로 끝나고 말았다.



37번역

나의 생일 2

오늘은 나의 생일, 옛! 그런데 소피아가 나에게 선물을 준다. 아~ 이렇게...

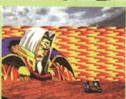


37번역 전설

찾는

두 번째 맞이하는 크리스마스 이벤트에 호감도가 높은 캐릭터가 있으면 37년만에 내리는 눈을 키우는데 구경할 수 있을 것이다.

노엘에 대하여

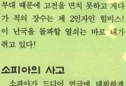
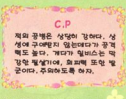


노엘, 37년

노엘은 숨겨진 캐릭터라 할 수 있다. 이벤트도 가장 적고 만나는 시기도 가장 늦다. 방법은 독자 여러분들이 스스로 찾아보도록 하고 한 가지 힌트를 주자면 노엘의 정체는 가장 먼저 만나는 여자이고 또한 가장 어렵고 합에 있는 시간이 많은 캐릭터이다 (힌트를 너무 많이 주었나?)

힐비스와의 일전

이제 전쟁도 거의 막바지에 이르렀다. 하지만 무대전에서는 적의 마법사



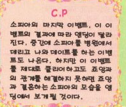
무대 때문에 고전을 면치 못하고 게다가 적이 장수는 제 2인자인 힐비스! 이 난국을 돌파할 열쇠는 바로 내가 쥐고 있다!

소피아의 사교

소피아가 드디어 연극에 데뷔하게 되었다. 그러나 테리라는 비인간적인 행동에 의해 소피아는 병원에 실려갔다는데... 너무 놀란 나는 급히 병원을 찾았다. 테리의 말에 의하면 육체적으로 다친 곳은 없으나 정신적인 충격을 받아 심아공 현상을 보인다는데... 그러나 소피아를 위해들 사람은 나밖에 없다! 나는 즉각적으로 소피아에게 힘을 피찾아주기 위해서 노력했다. 결국 소피아가 나와 테리. 그리고 예배 시스의 도움으로 원래할 수 있었다.



살려주게 37년 소피아



37년 37년 소피아

마지막 전투

드디어 마지막 전투이다. 적이 빨라 은 극대 달렸고 상대는 제국의 제 1인자인 볼프기르이다. 과연 이길 수 있을까? 나는 최후의 길을 걸어왔다.

수필 이벤트

거의 마지막 이벤트이다. 볼프기르



마지막 보스(37년 볼프기르)



볼프기르의 필살기



37년 37년 소피아



37년 37년 소피아



37년 37년 소피아

오위의 일기로서는 꽤하면 주인공은 병원에서 수혈을 하게 되는데 이때, 호감도가 가장 높은 여성이 수혈을 해준다.

자크로이드가의 몰락

원더와의 마지막 이벤트. 자크로이드가 거의 무너져가고 있는 상황에서 신나는 슬픔과 좌절을 견디다 못해 주인공을 찾아오는데...

미스매치 테너 이트

외국인 추방령, 그리고 기사로서의 수어...



책이겨 무니!

전쟁이 끝나자 이 나라는 전쟁의 위험을 배제시킨다는 명분아래 외국인을 국외로 내보내는 외국인 추방령을 내린다(즉, 이 나라 국적을 가지지 않은 자는 이 나라를 떠나라는 얘기). 훗-이 역시 용병의 용병인가 나는 3년간 이 나라에서 무엇을 해 왔던 것인가? 수많은 추억들과 사진들이 나의 뇌리를 스쳐간다. 나는 국왕에게 지금까지 수고한 답례로 정식으로 시민의 칭호를 받게 되었다. 또한 지금까지 나에게 그다지 좋지 않은 인상을 풍기던 메치니까지 나의 마음을 아서 용하는 눈치였다. 뭐- 할 수 없지. 로마어 가면 로마의 법을 따라야 하기 마련이니까.

피코가 나의 마지막 태동을 애타게 여성에게 편지를 보내도록 권유했다. 우선- 과연 누구에게 보낼까 할 것인가...

C.P

프라이머 이 게임도 영입으로 이어지게 되었다. 기사 칭호는 자신이 어떻게 할 것인지에 따라 달라진다(즉 기사 칭호가 달라진다)(꼭 기사, 생기사 활동) 그리고 마지막 영입을 잘 대응을 선택해야 하는데 달지 못하면 달고 해서 영입을 볼 수 있다는 착각은 일찌감치 버리고 촉각자!

대방의 연딩

주인공이 떠나는 항구. 주인공이 마지막으로 선택한 여자가 올 것인가? 아니면 안올 것인가... 만일 여성이 고백을 하고 떠나버린다면 성공한 것이다. 그렇지 않으면 스물둘과 함께 보렬송이 흐르게 된다.



스착의 고통

C.P

만약 대방에 실의했을 경우에는 스텡을 후에 강타할 인물이 주어지게 된다. 그렇면 그 인물이 누구일까요...

전 캐릭터의 이벤트 장소 율람

우선 데이프나 아르마이트 장소에서 일어날 수 있는 이벤트를 간추려 보았다. 각 개인의 특수 이벤트는 피코가 알려준다. 단, 이것은 100% 확실한 것이 아니고 단지 확률이 높은 것이다. 여기에서 언급한 곳 이외의 장소에서도 이벤트가 일어날 수 있다.

각 캐릭터별 이벤트

스피어: 라즐, 고르, 라플 이벤트이므로 프리아: 스텡, 캐러밴에 가서 술 한나: 술, 꽃집에서의 이벤트이므로 레즈나: 하루, 첫집에서의 이벤트이므로 전: 언덕, 고르, 해변가 해다: 야구, 병방 카를: 레스토랑, 숲, 부피드 스: 병원, 병원, 호텔, 해변가 블레이크: 숲집, 도지 프리아: 왕궁, 첫집, 공공공원 해나: 스: 술 라이드: 전방다, 공공공원의 호수

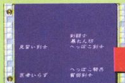
전 캐릭터 공통 이벤트

프리아:스 이벤트의 랜스 해변 이벤트(랜스아 제4수월 이벤트) 프리아:스 이벤트의 첫눈

오마케 코드

게임을 완료하고 세이브를 한 다음 타이틀 화면의 옵션란을 보면 ????? 된 곳에 새로운 메뉴가 될 것이다. 이것은 연딩을 본 횟수와 결과에 따라 달라진다.

1. 전 캐릭터 걸러리 모드



선택할 캐릭터 다 모은

전 캐릭터의 이벤트 신을 모은 것이다. 자신이 본 이벤트 산만 나오며 영입도 이어 포함한다.

2. 통장 율람 모드



플레이어가 지금까지 본 통장을 배열해 놓은 것이다.

3. 역문의 아이템

이곳에서는 역문의 아이템을 팔고 있는 데 약에서 아이템을 사면 곧바로 새로운 게임으로 이어지며 아이템의 효과는 지속된다.

- 법첩: 책액 + 10
- 소의 미친 스텡: 영입 + 10
- 소의 미친 책액: + 10
- 지도의 반지 선물: + 10
- 왕궁의 궁중: + 10
- 연딩: 영입 + 10
- 책방의 도끼: 각 캐릭터의 불꽃이 속속 인입의 오에서 신의 오에서 책방의 오에서 잔액의 오에서 대방의 오에서
- 빨간은 기타: 법첩에서의 상공률 100%로
- 적재할 골래: 술집에서의 상공률 100%로
- 약방: 약방에서의 상공률 100%로
- 괴담: 괴담에서의 상공률 100%로
- 대방: 대방에서의 상공률 100%로
- 큰 집: 레스토랑에서의 상공률 100%로
- 황금의 왕자: 책집에서의 상공률 100%로
- 아무의 낚시대: 어서의 상공률 100%로
- 칸타의 요정: 강기에서의 상공률 100%로
- 골목책: 레스토랑에서의 상공률 100%로
- 놀거물의 도끼: 해방에서의 상공률 100%로
- 장난감의 기타: 요지에서 상공률 100%로
- 이리에서 갈: 모든 캐릭터 + 10



아이템 가게

4. 미스매치 책을 읽어야 할 때



미스매치 책을 읽어야 할 때

5. 불특정 플레이어가 문명하는 슬립에서 불특정 책을 하는 모드



미스매치 불특정 책을 읽어야 할 때

제작사 : 스펀이
장르 : 격투액션
발매일 : 발매중
발매가 : 6,800원

| | |
|------|-------|
| 그래픽 | ■■■■■ |
| 조작감 | ■■■■■ |
| 스토리 | ■■■■■ |
| 연출 | ■■■■■ |
| 사운드 | ■■■■■ |
| 소통거리 | ■■■■■ |

부시도 블레이드 2

결과 같이 부딪치는 살기, 그리고 일격필살의 아름다움을 극명하게 드러냈던 『부시도 블레이드』의 후속작이 드디어 발매되었다. 전작과는 달리 명검사단 '백의 악인단'과 '어둠의명검사단'과 대립관계에 있는 '삼승장파'의 대결이 주제로 되어 있다. 4인 1방에 구성된 캐릭터도 무사도의 세계관을 충실하게 보여준다.



전략과의 차이점

일격필살이라는 개념(이것 때문에 다른 대전격투 게임과 모는 것이 다르다)을 도입하여 신장성(伸張性) 긴장감을 맛보면서 대전에 일하게 되는 『부시도 블레이드 2』. 말도 많고 탈도 많았던 1탄에서 2탄으로 넘어 오면서 가장 크게 변한 것이라고 한다면 최망치와 사보르가 없어지고 여러 명의 사보르 캐릭터가 생겼다는 점이다. 부시도에서 원하는 수명의 미덕은 아무리 지루하거나 따분해도 패드를 들고 있는 그대로 모습이 아닐까?

특 특 특! 토날리엔

시스템의 개요

굉장히 단순한 이 게임을 그래도 기본 중계 플레이하기 위해서는 기본 시스템을 이해할 필요가 있다. 특히 부시도 시리즈는 조작세팅이 매우 독특하여 다른 대전격투 게임과는 다른 부분이 많다. 또한 전작에서 넘어오면서 일부 기본조작 방법이 변경된 부분도 있다. 우선은 독자적인 조작세팅을 익힌 다음에 새로운 시스템을 이해하도록 하자. 이러한 지치는 게임 전편에 걸쳐서 그 역할을 제대로 해낼 것이다.



특 특 특!

결정사항

스토리 모드, 명검사단과 사육신간의 싸움은 800년간의 원한이 지금까지 폭발한다.

승리의 장

CPU와의 대결모드. 안 죽고 몇 번이나 할 수 있을 것인가?

정진의 장

난자를 상대로 기술연습을 할 수 있다. 플레이어가 নিজ의 행동을 지정하여 연습할 수가 있어서 상황에 맞는 기술을 연습할 수 있다. 여기에서는 장군이 아닌 적으로 싸운다.

대전의 장

2인 대전용 모드. 장소를 선택하여 싸울 수 있다.

대담의 장

대담의 장은 명검사단과 사육신과 의미로 나누어져 단편전을 행하는 모드이다. 죽도록 가지고 싸우면 1승을 빼앗으면 여기는 참이므로 칭이 일지 않는다.

연결의 장

대중 전용 통신게임방을 사용하는 대전 상대와 2대의 TV로 대전을 즐기는 모드. 통신대전 전용의 스테이징과 별도로 존재하여 1인칭모드, 시점모드 보다 재미있는 싸움을 할 수 있다.

지도의 장

비전 설정 및 난이도 설정을 통해서 싸움의 기본 설정을 바꾸는 모드.

조작

부시도의 조작체계 중에서 가장 독특한 것이란 바로 프리 런닝 시스템이다. 이 시스템으로 넓은 필드를 종합우진으로 뛰어 다닐 수 있다. 또한 R1, R2버튼을 활용하여 중심을 상하로 이동할 수도 있다. 이를 시스템을 잘 활용함으로써 3D라는 대립공간을 최대한으로 활용하면서 압세적으로 자유도를 가진 격전을 즐길 수 있는 것이다.

N1: 프리 런닝

L1버튼을 누르면서 방향키를 누르면 필드를 자유로 달릴 수 있다. 달리면서 공격버튼을 누르면 대쉬하면서 공격할 수 있다.



어느 방향으로든 ▶

R1: 소점프

보통 이 버튼을 사용하면 그 자세에서 소점프를 하거나 미끄러워 공격한다. 또한 상대가 후면에 있는 경우엔 R1 버튼을 누르면 상대를 향해 사자를 가 닥춘다.



일찍 점프한다 ▶

R2: 중심을 아래로 이동

R2를 누르면 그 자세에 뿌리가 없는 다(하단 상대가 된다). 이 자세에서 지면에 떨어진 무기를 주울 수 있으며 몇 가지 공격을 제할 수도 있다.



무기를 있으면서 선전권을 잃지 않는다 ▶

R2 → R1 대점프

R2버튼을 누른 후 R1버튼을 누르면 대점프를 한다. 방향키와 같이 누르면 전방 또는 후방점프도 가능하다. 또한, 점프 중에 공격버튼을 누르면 작자와 동시에 바로 공격을 행한다. 하지만, 점프 중에는 완전히 무방비상태에 빠지기 쉬우므로 약간의 딜레이가 존재한다.



높이로 뛰면서 사용한다 ▶

R2 + ○ 서브웨폰 공격

R2와 O를 동시에 누르면, 각 캐릭터 고유의 서브웨폰을 던진다. 또한, 지면이 보라일 경우 R2 + X를 누르면 모래를 뿌린다. 경막달기 못한 방법이 적인 승리를 위해서라면 매우 유용한 기술이다.



서브웨폰을 던진다 ▶

서포트 캐릭터의 역할



결전의 장(스토리 모드)에서 게임을 진행하면 도중에 같은 유리의 동료가 서포트 캐릭터로 등장한다. 그후에 그 캐릭터를 조작하면서 게임을 진행한다(그 스테이지에서만). 그리고 서포트 캐릭터로 그 스테이지를 클리어하면 나중에 모스를 치한 후에 그 서포트 캐릭터를 처음부터 사용할 수 있게 된다. 물론 이 캐릭터는 어떤 모드에서도 사용할 수 있다. 모두 16명의 서포트 캐릭터가 등장한다.

스테이지 설명

그림을 보면 알 수 있듯이 이번 싸움의 무대가 이곳에서 펼쳐진다. 명경산당측 캐릭터를 신력창을 경주는 우측에서 좌측으로, 사용입속을 신력창인 좌측에서 우측으로 쫓아 공격한다. 캐릭터 각각의 항공 루트는 다르다.



명경산당측

- 1 산악패시지를 무시하고 이격시키**
산악 패시를 예정지 지역주만의 반대로 공사가 진행되지 않고 있다. 넓고 평평한 지형을 이용하여 바자주 프리 런닝을 사용하자.
- 2 수비비치 - 밀감칠**
사용안이 존재하는 성 신도 명경산당 캐릭터의 동반 결전은 이곳에서 펼쳐진다.
- 3 신력창**
신도와 육지를 연결하는 유일한 교통수단인 연석의 밀감칠. 사용입속 캐릭터는 여기서 뛰고하여 비대를 견딘다. 스테이지 전체가 대대로 기울어져 있다.
- 4 사황원 - 누른**
신도최상 부근의 숲에 있는 사황원의 입구. 사용자의 본체가 이 문 안쪽에 있다.
- 5 산책빌딩 지어**
수 년전에 건설된 이 지역에는 유희계가 근대적인 고층빌딩이 들어섰다. 이 스테이지는 빌딩의 지대로 사용 캐릭터가 여기를 통과하자.
- 6 신망기 등대**
신도의 빌대를 지나는 배를 비추주는 등대가 해당하는 스테이지. 등대부근의 평판자와 안쪽의 계단자를 이용한 전투가 재미있는 스테이지.
- 7 사시후**
높은 피로도 복식이 되어 그 모퉁이 마저 큰 배의 앞좌석을 먹는 듯하고도 하여 이번 이름이 붙여졌다. 신재현 앞석과 사방이 걸 백이 전투를 방해하는 요소이다.

3. 사운드와 그래픽

8. **사운드와 그래픽** : 악곡과 플레이볼트와 선로의 고도차가 상당한 스테이지.

9. **오케스트라 전철 집고 밀** : 이 지면 유압의 삼각하천으로 인지 전철을 건너는 광산철도의 철교

10. **푸른 나뭇잎 호수** : 안산전철 하부에 있는 호수임

11. **송문동** : 단차가 있는 여러 개의 경차가 모인 스테이지. 왼쪽 하단으로 계속 밀어 지면 바로 죽으니 주의해야 한다.

4. 사운드와 그래픽

12. **지리** : 풍류동굴과 중앙에 큰 단차가 있는 것이 특징. 명경삼궁속이 스포터를 시작할 때, 그리고 사육충은 중앙에 등장하는 중요한 장소.

13. **미끄러진** : 지진과 다리가 오려 되어서 일부가 무너졌다. 남은 다리 부분은 장소에서 싸우는 스테이지.

14. **명경삼궁 앞** : 명경삼궁뒤의 본지인 명경관과 앞이 스테이지가 된다. 명경삼궁속 캐릭터가 출몰할 때 사용량의 난자와 전투를 보인다.

타격효과의 색깔이 주는 의미

상대방과 싸우다가 공격이 성공하면 빛이 자주 나타난다. 이것은 이펙트(타격효과)라고 불리는 것으로 빛의 위치와 색으로 어느 부위에 어느 정도 타격을 주었는지 또는 방어를 했는지 알 수 있다. 이펙트 효과로 플레이어의 적의 상태를 파악한 다음 행동할 여유를 갖는다면 그리 쉽게 패배하는 일은 없을 것이다.



1. **적색** : 상대의 피가 튀어 오른다면 급소를 맞아서 피르는 공격이 성공했다는 표시이다. 급소는 머리, 가슴, 배 부분이 있다. 이 3곳 이외의 장소에 맞았을 경우에는 적색의 효과가 나타나지 않는다.

방탄제 독룡탄의 사용법

2. **주황색** : 신체에 큰 타격을 입히지 못했을 경우, 주황색의 이펙트 효과가 나타난다. 상반신에 타격을 입었다면 하반신이 갈색으로 타격에 맞았으며 체력이 회복된다.



위험한 적도 죽인 땅을 밟아준다



3. **분홍색** : 무기끼리, 또는 장해물에 무기가 맞았을 경우 나타나는 색깔이다. '재일' 중에 '장상' 말이 볼 수 있는 효과로 대미지는 서로 받지 않은 상태이다.

상대극복후 1초 이내에 적을 밟을 수 있다.

캐릭터별 고유기

이 게임에는 무기별로 설정되어 있는 기술 이외에도 캐릭터에 따라서 사용할 수 있는 전용기가 있다. 모든 고유기술은 나오기까지 동작이 크며 기습을 목적으로 하지만, 자유자재로 사용할 수만 있다면 충분한 도움이 된다. 이 기술은 명경삼궁과 사용량의 유파별로 확실하게 나뉘는 것이 특징이다. 그 중에서도 마린도(鎧)와 타츠미(鎧)가 사용하는 사육과 권도로우(惠五郎)가 사용하는 용이(龍牙), 타츠미의 병석·농활은 임이재기가 어렵고 대처 방법은 알지 못하면 상대방을 당할 수 없다. 또한 상대가 전용기를 회피하면 큰 딜레이를 가지게 되어 그 후에는 새임될 수 없는 사태가 발생한다. 그러므로 어디까지나 기습을 목적으로 사용한다는 사실을 잊지 말자. 또한 어떤 캐릭터에게는 절기가 존재하여 이것을 성공하면 일격으로 적을 물리칠 수 있다.

명경삼궁 전용기

| 기명 | 무기 | 작명 | 방위 | 적대 |
|-------|-----|--------------|----------|--------|
| 지옥 | 탄도 | 명경삼궁활상 | 타츠미, 마린도 | 42x |
| 여간 | 야영도 | 조격, 여간, 육수무기 | 마린도 | 420x |
| 백수 | 야영도 | 조격 | 마린도 | →x |
| 기반도끼 | 검도 | 활상 | 타츠미 | 420x |
| 병석·농활 | 야영도 | 조격 | 타츠미 | →○○○○x |



사육당 전용기

| 기명 | 무기 | 작명 | 방위 | 적대 |
|------|--------|-------------|---------|------|
| 장영검 | 탄도 | 우활상 | 역오(義勇) | 42x |
| 장영검 | 탄도 | 얼식/우활상 | 조(조너) | 42x |
| 장영검 | 광산도 | 얼간, 얼간, 사육 | 조 | 42x |
| 여간 | 부림도 소드 | 사육기, 여간, 귀위 | 역오, 조 | 420x |
| 용미 | 야영도 | 분조격 | 권도로우 | →x |
| 일격매기 | 탄도 | 얼간 | 권도로우 | →x |
| 검 | 탄도 | 우활상 | 역오 | →○○ |



병석·농활 기술. 그러나 존재하지 않음 33



기반도끼 기술



부시도 블레이드 2

잡기 기술

| | | | | |
|-----|-------|----|---------|-------------|
| 초수물 | 반도 쇼드 | 유카 | 간느(反骨陣) | (할격상투계열) ←X |
| 수백 | 타도 | 영단 | 관공로우 | (할격상투계열) ←X |



할격상투계열

반도 쇼드

유카

간느(反骨陣)

(할격상투계열) ←X

심오한 검기로의 접근

결전의 장에서 무기의 선택은 중요한 포인트로 작용한다. 추천하고 싶은 무기는 명검상투당에서는 치도, 사출당은 창이다. 이 두 가지 무기는 리치가 매우 길어서 상대를 멀리서도 공격할 수 있고 비교적 간단하게 스테이지를 전멸할 수 있기 때문이다. 그 외의 다른 무기는 절근에서 싸워야 하기 때문에 어느 정도 경합이 필요하다.

기본 패턴 : 프리 런닝

타도는 리치가 짧아서 상대에게 접근하기 어렵다. 프리 런닝에서 X버튼을 사용하면 공격할 필요가 없다. 잘 쓰이는 기술은 프리 런닝에서 X버튼을 사용하면 공격이 CPU전에서는 이 공격을 주축으로 싸우면 큰 도움이 된다.

축문을 노리자



축문을 노리자

플레이어가 선택한 캐릭터의 파워에 의해서 패턴이 변하게 된다. 파워가 있는 캐릭터라면, 프리 런닝후에 축문으로 들어가 X버튼 공격으로 가드도도록 만든 다음, 다시 달려면서 O버튼 공격. 파워가 없는 캐릭터라면 가드 후에 진직고할 등으로 상대를 내리치며 벽은 공격이 유효하다. 상대 캐릭터가 넘어질 경우라면 이러한 패턴이 유효하다.

대적상태를 만들자

프리 런닝에서 상대와 부딪히면 서로 대적상태가 된다. 파워가 없는 캐릭터라면 상대에게 반격할 때에 서로 같이



대적상태를 만들자



대적상태를 만들자



대적상태를 만들자

부딪히면 대적상태가 되기도 한다. 대적상태에서 버튼을 연타하면 상대를 누르며 된다. 이때에 방향키를 상대와 역방향으로 입력하면 대적상태를 중단해 버린다. 대적상태에서 이기면 상대를 쓰러뜨리게 된다. 상대를 쓰러뜨렸다면 바로 공격하자. 이때에는 다른 공격중에서도 맞는기 쉬운 기술을 사용하자. 그리고 이 타격으로 상대가 부상을 입었다면 바로 추가공격을 가한다. 상대와의 속이 어긋날 때까지 몇 번이고 가능하니 제대로 일어날 때까지 잡질을 하자.

서포트 캐릭터를 능숙하게 사용하자

결전의 장에서는 도중에 서포트 캐릭터로 체인시키는 이벤트가 있다. 여기서 서포트 캐릭터를 살인 체로 진



행하면 다음에는 플레이어가 사용할 수 있다. 쉽게 사용할 수 있는 치도와 창을 사용하고 있다면 문제가 없을 것이다.

총잡이를 사용하는 방법



총잡이를 사용하자

우선 스프리모드에서 한 유류(사출당이나 명검상투 중 한쪽)의 서포트 캐릭터를 모두 모으면 메인 메뉴에 관바라 모드가 나온다. 이 천바라 모드를 아무 캐릭터로 15분 이내에 클리어하면 총잡이 캐릭터를 사용할 수 있다. 명검상투 캐릭터로 클리어하면 M16을 사용하는 츠바키가 나오며, 사출당의 경우는 건넌 셋츠가 나온다.

타도(打刀)

전체 길이: 98cm
 칼 길이: 73.8cm
 무게: 1.6Kg

명검심당과 사용당 모두가 사용할 수 있는 무기로 가법기 때문에 스피드는 빠르지만 리치가 짧은 것이 최대의 단점이다. 하지만 가법기 때문에 모든 액티브가 쉽게 사용할 수 있다. 어떤 계층의 배기와 찌르기 기술을 가지고 있으며, 이 계층의 기분이 되는 무기이다. 어느 정도 레벨이 오면 플레이어가 사용하면 좋은 큰 효과를 맛볼 수 있는 무기이다(참고로 가법(洞合-아이이)라는 자는 검술에서 않은 채로 말을 붙여 단상에 배어 넘어뜨리는 기술을 말한다).



1 대상당/상단 2 정안/하단정안 3 상팔상/우팔상 4 이도류 5 거알

| | | |
|-----------------|---------------------|---------------------|
| 전투기 ①②③ | 스마(기승) ①②③ | 차이로(차통) ①②③ |
| 막대도 ①②③ | 나이트 스톤(ナイトストーン) ①②③ | 역소속기(逆十) ①②③ |
| 타도의 ①②④ | 지연계 ①②③ | 후타탈(フタタリ) ②③④ |
| 우즈세키(ウズセキ) ①②③ | 혼공로우 ①②③ | 종공우(種工) ①②③ |
| 온타쿠미(オンタクミ) ①②③ | 격문 ②③④ | 둔타 우메키(トナリウメキ) ①②③④ |
| 역스무시(逆スミシ) ①②③ | 노 ①②③ | 역어유엔(イロユヱン) ①②③④ |

● 대상당/상단

- 진직참 ○
- 동참 x
- 피고들어 진직참 →○
- 피고들어 동참(동참) →x
- 피고고참 →x
- 날아들어 역동(逆洞) →x
- 전면 회전베기 ○x○

● 정안/하단정안

- 가사베기 ○
- 역동베기 x
- 진직고참 →○
- 피고들어 역동 →x
- 뒤어붙어 찌르기 →○
- 다리 후리기 →x
- 표포 ○x○

● 상팔상/우팔상

- 진직참 ○
- 쥬기 x
- 피고들어 진직참 →○
- 피고들어 위로 베기 →x
- 자죽집 x○x
- 뒤어 예리베기 x○x

● 이도류(명정심당 전용)

- 표가나 ○
- 아름 x
- 이도처럼 베기 ○x
- 합선 x○
- 이도처럼 찌르기 ○x○
- 합선안용 찌르기 x○x

● 거알(사용당 전용)

- 내라베기 ○
- 잡아타기 x
- 발밑문자 →x
- 반죽으로 1x
- 피하여 잡아타기
- 질풍문자 →x



이동하여 역동 유언계 사용이던 큰 공격



다리 후리기 상각이 없을 땐다. 다른 9각까지 사용가능?



피고들어 위로 베기. 적에게 상공이다



이도처럼 찌르기 이도처럼 베기인 빠른 3연속 공격



질풍문자. 발까지 놓아가지 않으면 무효화되어 사용불가능하다

롱소드(ロングソード)

전체 길이: 89cm
 칼 길이: 70cm
 무게: 1.4Kg

타도와 비슷한 샐이자로 서양에서 사용되는 무기이다. 타도보다 조금 가벼워서 스피드는 약간 빠르다. 타도와 비슷한 기술이 많기 때문에 타도와 비슷하게 사용한다. 그러나 단숨에 붙어서 나오는 파격적인 타도보다 후회해서 서 있다. 단발기로서 강력한 칼기는 상대에게 휘어들어서 공격하는 진직고참과 휘어들어서 진직참. 이 기술은 타도에서 사용할 때보다 리치가 길기 때문에 상대의 머리를 노리는 것이 효과적이다. 또한 롱소드는 이도류로 구성할 수 있지만 타도 이도류가 가능한 액티브와 롱소드로 구성한 액티브와는 다르다.



1 대상당/상단 2 중당인수중당 3 고사비사사 4 이도류 5 거알

| | | | |
|----------|------------|----------|------------|
| 전능기 ①②③ | 역동무기 ①②③ | 격오 ①②③ | 공고우 ①②③ |
| 타락도 ①②③ | 스타나기 ①②③ | 호 ①②③ | 도나 무의미 ①②③ |
| 타스미 ①②③④ | 나비 스톱기 ①②③ | 저격공 ①②③ | 역기불러기 ①②③ |
| 공트래이 ①②③ | 저전격 ①②③ | 역소역기 ①②③ | |
| 모터무기 ①②③ | 정교무우 ①②③ | 무타입 ①②③ | |

● 대상단/상단

| | |
|-------------|-----|
| 진직참 | ○ |
| 동참 | × |
| 피고들이 진직참 | → |
| 피고들이 동참(동참) | →X |
| 진직고참 | →○ |
| 날아들이 역동(상단) | →X |
| 동참들 - 진직참 | X○○ |

● 인수중단/중단

| | |
|------------|------|
| 가시베기 | ○ |
| 역동베기 | × |
| 진직고참 | →○ |
| 피고들이 역동 | →X |
| 뛰어들이 피로기 | →○ |
| 다리후리기 | →X |
| 중단 : 현명사이들 | ○X→○ |

● 고시사/사사

| | |
|----------|-----|
| 진직참 | ○ |
| 뛰기 | → |
| 피고들이 진직참 | →X |
| 피고들이 뛰기 | →X |
| 이연뛰기사사 | X→○ |

● 이도류(명정상단 전용)

| | |
|----------|------|
| 표기사 | ○ |
| 이들 | X |
| 이도현명 베기 | ○X |
| 이들 | XX |
| 이도현명 피로기 | ○XX |
| 이현명 | XX○ |
| 이현재수 피로기 | XX→X |

● 거역(사용단 전용)

| | |
|-----------|-----|
| 내려 베기 | ○ |
| 벌어내기 | X |
| 발일문자 | →X |
| 원격으로 피하여 | ↑X |
| 뿔아르기 | X |
| 모른쪽으로 피하여 | ↓X |
| 역수노발 | X |
| 질풍문발 | →→X |



인척고. 한 발짝 뛰어올라서 타격을 노린다



굴드 : 현명사이들 2회 베기 후 타격을 받지 않게 저면으로 타격



이연뛰기사사 2번 이연뛰기 후 물기. 뿔아르기 저음으로 사용한다



이현명사사 3회 공격 후 정교 베기. 뛰기. 타격을 모두 피하고 이후 노린다



이현명사사 3회 공격 후 정교 베기. 뛰기. 타격을 모두 피하고 이후 노린다

야태도(野太刀)

매우 오래된 듯한 모양으로 길이가 길고 무겁다. 기술도 크게 휘두르며 위력을 중시한 것이 많다. 무겁기 때문에 스피드가 느린 기술의 많은 것이 최대의 난점. 하지만 어느 정도 힘을 가진 캐릭터라면 나름대로 '개발' 사용할 수 있는 무기이다. 어떤 자세에서 어떤 상대에 일타라도 높은 방어효과를 가지고 있는 편이다. 상대의 무기가 타격이 짧은 막도하면 타격을 살려 상대의 공격범위 밖에서 공격할 수도 있지만, 치도와 창을 가진 상대라면 고전을 면치 못할 것이다. 상공자를 위한 무기라고 보면 된다.

● 조개/변형 조개

| | |
|--------------|-----|
| 진직참 | ○ |
| 역동후리기 | X |
| 한 손 피고들이 수직참 | →○ |
| 투구 떨어뜨리기 | →X |
| 진직돌아표참 | ○X○ |
| 진직연수들 | ○X○ |

● 아단/인아단

| | |
|-----------|------|
| 진직참 | ○ |
| 뿔타 | X |
| 볼돌 | →○ |
| 다리 후리기 | →X |
| 뿔사천무 - 표참 | ○X→○ |

● 역수우차/역수차

| | |
|----------|------|
| 진직참 | ○ |
| 역수러기 | → |
| 피고들이 진직참 | X |
| 용승 | →X |
| 이현명 | X○ |
| 이현명도사주 | X○→X |



이현명표참. 2번 공격만 다음 뒤로 살짝 뛰면 후 다시 전진하여 역동 베기 공격을 한다



뿔아르기 - 표참. 가장 앞부분을 붙여야 한다



브로드소드(ブロードソード)

전체 길이: 115cm
 칼 길이: 85cm
 무게: 3.5Kg

모양을 보면 알 수 있듯이 공격력을 증시킨 대형 것이다. 아레도와 비슷하게 무게가 있기 때문에 스피드가 느린 것이 결점이다. 그래서 힘이 없는 캐릭터라면 만족할 만큼 사용할 수 없을 것이다. 그러나 그 위력은 절대적이며 공격을 강도하게 만들면 상대를 멀리 떨어지게 만들 수 있다. 때문에 브로드 소드를 사용한다면 효과적인 공격방법을 생각할 수 있을 것이다. 이외로 바쁜 플레이에선 공격도 몇 개 갖추어져 있다.



전체적 사색적 격투풍으로 볼 때 무사도 모두 수직격으로 전 대역도 공격이 가능하다

● 심자류/서신자

| | |
|----------|-----|
| 비전해 | ○ |
| 역동후리기 | × |
| 피고들이 수직침 | →○ |
| 푸구 떨어뜨리기 | →× |
| 천원패 | ○×○ |

● 우차/변영 우차

| | |
|-----------|----------|
| 내려치기 | ○ |
| 동침 | × |
| 피고들이 내려치기 | →○ |
| 날아들이 후리기 | →× |
| 번식천원 | 내려치기 ○×○ |
| 동침난무 | ××→× |

● 거위/하단거위

| | |
|----------|-----|
| 진직침 | ○ |
| 동침 | × |
| 동침 | →○ |
| 다리후리기 | →× |
| 동침 | ×× |
| 번식천원 | ○×× |
| 푸구 떨어뜨리기 | |



무사도, 브로드노 보행자같은 사색적 격투풍에서 공격하는 것이 장점



치도(稚刀)

전체 길이: 180cm
 칼 길이: 45cm
 무게: 1.9Kg

명검십당만이 사용하는 무기로 리치가 정장히 길고, 빠르 피로는 기술이 강력하기 때문에 대단히 편리하다. 하지만 공격을 맞기게 되면 큰 몫이 발생한다. 치도의 기술 중 가장 사용하기 쉬운 것은 연타 찌르기 이다. 이 기술을 2단계에서 멈추면 몸의 전역이 뻣뻣이 거의 없다. 그러나 이 기술은 직선적이어서 적이 움직이면 돌아도 간단하게 피한다. 프리 런닝에서 x버튼으로 공격으로 적의 움직임을 제압한 다음 사용하자. 치도는 팔상의 자세에서 나오는 면타돌이단어 강력하다. 첫 번째 공격을 일부러 맞으실 한 후, 상대의 공격을 유인하고 두 번째인 찌르기를 추공격으로 사용하면 큰 효과를 발휘한다. 이 기술은 일단 기술이지만, CPU전에서는 이단에서 멈추는 것이 좋다. 두 번째 단계에서 상대와의 총이 뒤돌려져서 세 번째 기술이 미리 알게 되기 때문이다.

● 연타세

| | |
|---------|------|
| 병합 | ○ |
| 동침 | × |
| 뛰어들어 병합 | →○ |
| 뛰어들어 거침 | →× |
| 양동발 | ↑× |
| 음동발 | ↓× |
| 동반신병합 | ××→× |

● 팔상

| | |
|----------|------|
| 연타 | ○ |
| 피고들이 연타 | × |
| 피고들이 정타 | →× |
| 양동발 | ↑× |
| 음동발 | ↓× |
| 뛰어들어 궁돌 | →○ |
| 신공 | →× |
| 동침포 | ○×× |
| 면타베르티 2단 | ○○→○ |

● 중단

| | |
|-----------|------|
| 찌르기 | ○ |
| 거침 | × |
| 뛰어들어 연타 | →○ |
| 뛰어들어 거침 | →× |
| 양거침 | ↑× |
| 음거침 | ↓× |
| 궁돌 | →○ |
| 여거침 | →× |
| 거침초중 | ××→× |
| 역십자 떨어뜨리기 | →× |



면타베르티 2단, 역십자 같은 공격이다. 두 번째 공격은 첫번째 공격이 거의 없다
 3번째부터 역십자 같은 후 공격으로 치도를 직전시킨다. 맞으면 기술이다

창(槍)

전체 길이: 182cm
 팔 길이: 30cm
 무게: 1.7Kg

사슴달란이 사용하는 무기로 모든 무기 중에서도 가장 긴 피치를 자랑한다. 휘두르는 공격도 할 수 있지만 기본적인 공격패턴은 피르기 공격이다. 연속공격도 가능하지만 피르기가 추가 되기 때문에 각도가 조금만 변해도 간단하게 피할 수 있다는 것이 약점이다. 창은 비교적 사용하기 쉽고 강력한 기술이 갖추어져 있다. 추천하는 기술은 명진오단, 회전삼단, 찢단, 파, 구양염 등의 10회 배턴 일격으로 수차례 공격하는 단단기이다. 이 기술들은 상대가 방어하게 만들며, 그 방어하는 틈을 노려서 공격하는 것이 요점이다. 자기와 상대의 위치와 상황에 맞게 각 기술을 사용하는 것이 포인트. 그밖에 췌장은 기술로는 구양염을 들 수 있다. 이 기술은 단단기로서 상대의 무기를 찢겨내며 틈을 만들어 그대로 공격을 가할 수 있는 매우 강력한 기술이다. 그러나 췌장에서 사용하지 않으면 오히려 이쪽에서 당할 수 있기 때문에 프리 런닝에서 X 버튼공격으로 상대와의 거리를 조절하면서 사용하자.

● 창안

| | |
|------------|-----|
| 물수 | ○ |
| 소고 | X |
| 튀어들어 찬은찌르기 | →○ |
| 파 | →X |
| 소고머피자 | X○ |
| 삼박자 | ○○→ |

● 상단

| | |
|-------|-----|
| 물수 | ○ |
| 소고후르기 | X |
| 찌르기 | →○ |
| 회전오단 | →X |
| 명진오단 | →○ |
| 회전삼단 | →X |
| 고야물론 | X○ |
| 아박자 | ○○→ |

● 하단

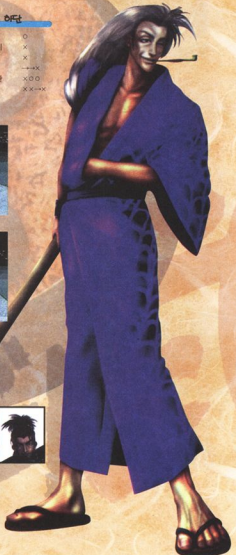
| | |
|--------|---------|
| 학단물수 | ○ |
| 소고후르기 | X |
| 찢단 | X |
| 귀양염 | →X |
| 소고머피자단 | X○ |
| 하단이피자 | X X → X |



회전삼단, 10번 췌장이면 췌장 회전사기기 10번에 유탄자 하는 단단기다

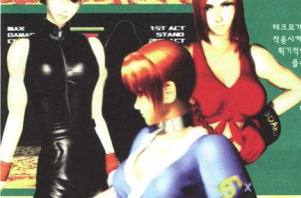


췌장엔 10회를 들고 상대의 머리 쪽으로 공격을 하면 10번이, 맞으면 10번이된다



2

데드 오어 얼라이브



테크모가 가워바히보 게임의 물구 물리는 법칙을 적용시켜 울드, 타격기, 던지기, 서보를 견제하는 획기적인 시스템을 채용한 '데드 오어 얼라이브'의 플레이 방식이 발매되었다. 변태적인(?) 복장을 보기 위해서 플레이하지 않고 전체의 분위기를 음용하여 단순히 때리기만 하는 게임이 아니라는 생각을 하면서 게임을 플레이한다면 더욱 재미있을 것이다

| | |
|------|--------|
| 장르: | 격투 액션 |
| 제작사: | 테크모 |
| 발매일: | 발매중 |
| 판매가: | 5,800원 |

| | |
|------|-------|
| 그래픽 | ===== |
| 조작감 | ===== |
| 스토리 | ===== |
| 연출 | ===== |
| 사운드 | ===== |
| 소장가치 | ===== |

기본 시스템

울드

울드의 기본개념은 외분으로써 상대의 타격을 방어한 후 자기에게 유리한 상황을 만드는 것이다. 울드의 약점이라고 한다면 던지기에도 압도적으로 불리하다는 점이다.

울드는 오렌지시브나 디펜시브의 모든 동작에 실패하면 실패모션이 생기면서 던지기에 감하는 것이다. 상대가 기본살기를 사용하면 풀 수 있지만, 커넨드 던지기의 경우는 빠져나올 길이 없다. 타격기보다 던지기 위주로 게임을 플레이하는 상대의 경우 울드 버전을 사용할 때에 남용하는 것은 절대 금물이다. 이러한 울드는 크게 열 개 버전으로 울드(이하 약자로 OH)와 실한 다와 디펜시브 울드(이하 DH)로 나뉜다.

오렌지시브 울드(OH)

던지기와 비슷하게 가드를 불가능하게 하는 OH이지만 던지기과 다른 점은 기술동작이 대단히 크다는 것이다. 그러나 던지기에 비해 잡기 거리가 넓으며, 일부 타격기도 씬으면서

들어 갈 수 있다. OH는 데미지를 주는 것 말고 배후를 취하는 것도 있다. 그러므로 반드시 그 특징을 알아서 사용해야 꼭 되는 시스템이다.

디펜시브 울드(DH)

DH는 상대의 공격에 맞추어서 사용하는 상대의 공격을 직접 잡은 다



격투 할때 오렌지시브 울드만 남용하면



연속격투도 연속 울드 해야 할때 방어 도우려

을 반격을 행하는 기술이다. 반격에 의해 상대에게 데미지를 주거나, 혹은 데미지를 주지는 않지만 상황을 변화시킨다. 데미지를 입히지 않는 경우는 상대의 자세를 흐트러뜨린 다음, 통상기로 반격을 할 수 있다.

던지기

던지기는 상대의 공격을 확실하게 거드한 후나 틀어 쟁긴 경우에 사용하는 것이 이상적이다. 또한 타격기에는



격투 할때 상·중단 오렌지시브 울드



태양고려

발리지만, 타격기의 공격관능이 종료한 후에는 던지기를 사용할 수 있다. 던지기를 실패하면 실패모션이 아닌 통상기가 나오므로 타격기와 울드기와는 달리 위험이 적다. 그리고 기본 던지기는 회피할 수 있지만, 커넨드 던지기의 경우에는 커다란 데미지를 줄 수 있다. 연속잡기를 회피하기 위해서는 상대가 커넨드를 입력하기 전에 H + P + K를 입력하면 되며 연타를 하면 풀리지 않으니 주의하라.



연단 오렌지시브 울드



연 태양고려



몸 휘두르면서 3번까지 공격 공격



간헐적 투입 난타 후 2군, 3군 발진 폭격에 단격기



99% 혼들림 특 영토를 쓰면 공격에 단격기

타격기

기본적으로는 원지제일의 공격은 빠르고 딜레이가 적다는 장점이 있으며, 각 제원은 위에서 세고 리치가 좋다. 특장으로는 모든 타격기가 폭탄에 걸린다는 점이다. 상·중단의 경우에는 상단D로, 하단일 경우에는 하단D로 걸려버린다. 그래서 타격기와 혼들림, 그리고 단격기가 서로를 몰고 돌리는 것이라고 보면 된다.

혼들림

이 게임에는 특이하게 혼들림이라는 요소가 추가되어 있다. 혼들리게 되면 원전 무방비로 상대가 되어서 방어할 수 없게 된다. 경우에 따라서는 단번에 많은 데미지를 줄 수 있는 기회가 된다. 혼들림에는 상단 혼들림과 하단 혼들림의 2종류가 있으며, 기본적으로 앉아 있는 상태에 게 혼들림 발생의 기술을 사용하면 된다. 보통 중단기 및 엘보제일기의 기술과 원지제일 공격이 혼들림을

만든다. 이렇게 상대를 혼들리게 되면 그 다음에 들어가는 기술은 모두 카운터로 처리된다. 그래서 공중콤보를 넣기 위해 피우는 기술들이 이때 더 좋은 성능을 발휘하는 것이다. 이러한 혼들림의 상태는 42프레임간 지속되며, 레이 혼들림과 비스 혼들림도 10프레임을 단축시킬 수 있다.

그때도 0.5초만에 피우기 기술이 들어가면 할 수 없이 연어맞아야 한다. 그러므로 대인전에서는 엘보나 컴프런지 공격을 중간중간에 넣어서 승세를 거둬도 볼 한다.



방향을 정면으로 쓰러뜨리 공격하면



99% 혼들림 특 영토를 쓰면 공격에 단격기



99% 혼들림 특 영토를 쓰면 공격에 단격기

체중별 캐릭터의 등급

경량 키스미, 레이 핑, 아야네 노블, 지크, 타나, 류 히야부사, 겐 후, 진리 중량 비이텐, 라이도우, 비스

대인전 존

역시 DOA만의 특이한 시스템이라고 보면 된다. 대인전 존에 들어간다고 해서 무슨 일이 일어나는 것은 아니다. 타격과 맞고 쓰러졌을 경우, 낙법을 하지 않는 한 또 다시 연속기가 들어갈 수 있을 만큼 공중에 뜨게 된다. 이 경우 대인전 존에 일어나는 폭발에 의해 데미지를 입으며 그 다음 연속기도 역시 대미지로 처리된다. 낙법은 상대의 기술에 맞아 쓰러지면서 대인전 존에 쓰러질 때에 H + P + K를 입력하면 된다.

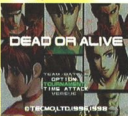


맞고 후긴 다음



또한번의 공격까지

데모 설명



게임을

토너먼트 (TOURNAMENT)

일명 아케이드 모드. 그러나 배정과 양이맞지 않는 대인전 존 때문인지 몰라도 이름이 바뀌었다. 물론 처음부터 플레이할 경우 9번째에는 라이도우가 보스로 나온다. CPU 캐릭터가 나오는 순번은 정해져 있으며 뒤로 갈수록 CPU는 점점만 성능을 낮춘다.

타임 어택 (TIME ATTACK)

토너먼트 모드와 거의 비슷한 설정이지만 보스를 누가 더 빨리 처치하느냐가 이 모드의 목적이며 1면용이다.

버서스 (VERSUS)

토너먼트 모드에서도 2중속이 반영할 수 있지만 이 버서스 모드는 1명만 할 2인용 전용이다. 시합이 한 번 끝난 다음, 또다른 매치가 나오거나 재모는 대결 결과 (VERSUS RESULTS)로서 어떤 캐릭터가 몇 번이기고 패배했는가를 알려준다. 또 다음 재대결 (AGAIN)로 다시 그 캐릭터로 대결할 경우에 사용한다. 또, 모든 것은 게임을 빠져나오며 (EXIT) 등 그라피는 캐릭터를 바꾸는 것이다.

서바이벌 (SURVIVAL)

스테이지를 클리어해도 액션이 계속되는 조건하에서 몇 명이나 버틸 수 있는가를 시험하는 모드이다.

쿠미테 (KUMITE)

30, 50, 100명까지 대결을 펼치는 모드. 어느 캐릭터와 어느 레벨을 싸울 것인가는 완전히 무작위로 이루어진다.

트레이닝 (TRAINING)

말 그대로 연습모드이다. 자기의 입력 커맨드를 보면서 기술의 타이밍을 알 수 있다.



CPU가 적당하는 100을 99로 줄 수 있다

팀 배틀 (TEAM BATTLE)

1명에서 최대 5명까지 팀을 편성



5명 5명 5명

CPU나 다른 플레이어와 대전을 펼치는 모드, 대전을 펼치는 것은 종이만 캐릭터가 바뀔 때마다 로딩을 하기 때문에 짜증을 불러일으킬 수도 있다.

플레이어 후, 아내의 출생 조건
노벨(출신에서 게임을 디폴트로 선택

백)로 한 다음, 모든 캐릭터로 연달을 보면 라이드우가 등장한다.

그 상태에서 용선을 계속 조절하지 않고 전 캐릭터의 옷(여자 14벌, 남자 5벌씩)을 다 모으면 아이테를 사용할 수 있다.

*기술표는 생프 97년 12월호 참조



잭(ZACK)

이말만 책은 타격기술로 게임을 플레이하면 이말만 할 방법이 없고 연속기를 만들기 위한 피우는 타격기도 없다. 그러므로 중·하단 기술로 상대의 폭도를 무너뜨리며 잡기 범위가 넓은 코르도 카우로 이말이 나오는 것도 하나의 진법이다. 또한, 특이한 점이라 하면 전만 대하는 다른 캐릭터보다 길며 우방 대하는 짧은 것이다. 그래서 한 넵로 먼저 상대를 자신의 사정거리 안에 들 수 있으며 빠른 공격을 행할 수 있다. 기술은 멋있지만 플라잉 니크 같은 기술은 첫처럼 죽음이러는 것을 알아두자.

신속해지기엔 사냥이 필요
책은 단지가 그리 많지 않다는 것이 약점이지만 모든 커맨드의 입력이 간단하다.



중하단이 빠른 캐릭터

몇 년은 필성이 빠른 하단 키이며, 그후 몇 년 스토캐이비나 더블 로스 편으로 연계된다. 그녀의 기술은 대부분 중단 기술이며 필성이 빠르다. 때문에 대부분의 상대 플레이어는 서서 방어만 하는 경우가 대부분이다. 그러므로 단지가나 O를 정확히 써서 사용하고, 때로는 하단 기술로 방어체계를 흐트러뜨리자. 카운터가 아니면 거의 쓰지 않는 연속기는 상대의 기술을 예상하여 맞추지 않는 한 들어가기 힘들다. 점프 공격 후에 카우로이로 이루어지는 연속체인지 기본이다.



투우로이

계열우니

동격

육박이 후 캐스트 플

콤비네이션

- 원더우블로 ○ 카우로이 ○ 트위스터 어리
- 원더우블로 ○ 카우로이 ○ 데빌즈 리시 데빌즈 어리 ○ 로 리
- 원더우블로 ○ 카우로이 ○ 커틀링 니 ○ 로 리
- 원더우블로 ○ 커틀링 니 ○ 더블 로 리
- 커틀링 니 ○ 데빌즈 어리 ○ 로 리



카스미

스피디한 공격은 아슬아슬하다

카스미의 영웅공인 성관념은 현인인 만능이나 속도가 빠르기 때문에 주적으로 사용되어 비틀거리면 성공이슈점이나 성공이슈점이 들어간다. 이런데다가 그 캐릭터에서는 위치가 않는다. 대체로 정대로 당하지 않으므로 성관념과 싸워서 사용하려면 효과가 중대하다. 백무도 빠르기는 하지만 같이 찍어주는 못한다. 연속기는 종이나 같이 비틀거리는 카운터 세기가 되지 않으면 들어가지 않으므로 고공침투나 방어입력 해를 노리도록 하자. 비틀거, 풍어 2인양연공격, 연공침투 격의 끝으로 쉽게 들어간다.

상중하단의 미학

카스미에게는 하단인 것 같지만 중·단인 선·카스미 차가나, 상중하단이 골고루 섞인 연공이슈점이 상대에게 어려움을 주는 기술이다. 마지막으로 하단인 연공이슈점과 중단연계하면 연공이슈점은 상대를 혼란시킬 수 있다. 이런 기술의 장점은 단순히 상대의 방어를 어렵게 할 수 있다는 점 말고는 폭도를 이용할 수 없게끔 만들 수도 있다는 점도 중요하게 작용한다. 잡기(로)는 상대가 남자라면 행적을 만회하게 해주는 비연이나 간단한 커맨드인 영웅이슈를 권한다.



콤비네이션

- 풍어(카운터) ○ 백무 ○ 무한도 ○ 양철
- 풍어(카운터) ○ 풍어 ○ 무한도 ○ 이연각, 비틀거
- 풍어(카운터) ○ 풍어 ○ 이영수선각
- 잔월도(카운터) ○ 연연술, 연지술, 성관념이슈점
- 고공침 ○ 비틀거 ○ 풍어 ○ 무한도 ○ 무한도 ○ 양철



비틀거 후 캐스트 플

풍어

무한도



류 하야부사

빠르게 특이, 앞이 대어 나...로 접근하거나 뒤로 회피할 때에는 무서운 속도를 자랑한다. 새틴공에서부터 기술 히트 후 물구나무서는 경우가 있는데 몸직이어나 방어를 할 수 없어서 물어를 맞기 쉽다. 손쉽게 반격을 할 수 있는 특징은 매우 빠르며 무엇보다 다룬다.

다양한 기술, 적은 성격

하야부사는 중 하단으로 다양한 기술을 보유하고 있지만 그와는 반대로 적은 수의 연계를 가지고 있다. 그런 만큼 히트 연드 현의 특성을 살릴 수 있는 캐릭터이다. 난타이기 때문에 이동속도가 매우



리즈나 호트시름 노리차

승자라 (↘↘, H + P + K) - 카미타치 (승자중음) (↘↘, H + P) - 이즈나노시 (카미타치 중음) (↘↘, H + K) 단타기 콤비의 특징이라면 회피하기가 어렵다는 점이다. 특히 이즈나노시 때에는 공중에 올라가기 때문에 그 타이밍을 알기가 매우 어렵다. 연속 단타기는 버튼이 각각 다르게 적용하므로 커맨드를 잘 외기 바란다. 연속기로는 빠른 공격에 속하는 승선한후 유폴각이 비교적 쉽게 올라가며 상대의 방어를 잘 뚫을 수 있는 침투공격을 작사 활용하자. 피사속속(카멘드후 열공나 진이는 안 들어갈 것 같지만 들어가는 버운드 콤비이다.



계급을 높은 커맨드 단타기 적용된 단타기



특수속도/노리차 특이력



비운드 콤비 단타기

콜비네이션
진공정 ◯ 피사속속 ◯ 연드력, 유폴각
진공정 ◯ 파환속 ◯ 승선한
진공정 ◯ 파환속 ◯ 파환속 ◯ 지저 신각
진공정 ◯ 피사속속 ◯ 파환속 ◯ 지신각
피사속속 ◯ 승선한 ◯ 이령신신각
피사속속 ◯ 열공나진이



바이엔

절대이다. 또한 그 뛰어난 만큼 모든 일의 할거지 버린다. 그런 만큼 속속하다가 이루어지기 어려우며 보통 장난치는 태생 사용한다. 스탠딩 암 속(카멘드)인 DOT과 속속(카)이킬레스 로크인(카)이세우 로크의 3연속(카)인(카)이로 입연도 비교적 쉽다. 이것은 상대에게도 하는데 만약 상대가 카멘드(카)이로 입연도 H + P + K를 입력하면 블랑크에 공격하고 쉬운 만큼 풀기도 쉬운 것이다. 어쨌라도 닥도 별화가 없기 때문에 감해하다.



자이언트 약력 단타기 닥리프트

별화가 없는 타격기

바이엔의 타격기는 강력하고 공격할 땐 빠르지만 속도가 느린 것이 단점이다. 공중공포의 시동기로 사용되고 자이언트. 어찌는 카운터가 아니므로 기본적으로 자이언트 여파(자이언트)이로 풀 헬퍼가 들어간다. 카운터 시에는 절대위력을 발휘한다. 승선한후에는 기본공격력이 40으로 타격기 중에서 가장 높은 위치를 자랑한다. 또 리프트 헬퍼는 하이리프트 한 다음 더블 헬퍼가 나오는 기술로 하이리프트 제인 트로소스로 활용되어 있기에 헬퍼가 공격해 오는 상대에게 그 다음의 타격을 헬퍼가 들어간다.



스탠딩 암력 승자중음 DOT 스텝 백 니를

콜비네이션
자이언트 여파 ◯ 자이언트 여파 ◯ 힐 헬퍼
자이언트 여파(카멘드) ◯ 니 리프트 ◯ 러시 레그 스피리크
자이언트 여파(카멘드) ◯ 니 리프트 ◯ 스텝 백 니를
자이언트 여파(카멘드) ◯ 니 리프트 ◯ 로 리 힐 헬퍼



레이 팡

서 분석시킨 후 공격을 펼치는 캐릭터이다. 그래서 중단에서 시작되는 닥태로 연계공격이 주어진 된다. 타격기인 뽕공공과 커맨드 집기인 침심주의 커맨드가 깊어서 일시효의 효과를 얻는다. 상대가 서서 방어했다면 단타기인 침심주가 나가지 되고, 히트한다면 이후 연속기인 뽕공공(카)이로 계속된다

침심주 보상 시키라
레이 팡은 유리가 테라코타이기 때문에 상대의 힘을 이용하여 원을 그리면

○ 침심주가 들어간다. 다만 공격시간이 길기 때문에 레이 팡의 대안 행태는 제압하는 것이라기 보다는 상대의 공격에 맞우어 가면서 포인트를 확실하 파 나가는 것이라고 볼 수 있다.

항 침심주 모아 발착

레이 팡의 특징으로는 침심생안과 같은 상대를 빨리 날려버리는 기술이 있다는 것이다. 이는 그러면 연속기를 넣기 힘들다는 단점이 있지만 비신수기

후에 흔들리는 상대에게 새비격이나 연속기 같은 기술이 들어지면 카운터 처리된다. 상·중·하단으로 변화하는 선공연혁은 잘 사용되는 기술이다. 단타기에서는 참가 별화가 없고 공격력이 높은 이양간이를 주력으로 삼자. 레이 팡의 유일한 3인 0인 연쇄공조는 합계 110의 데미지량에 비해 커맨드가 무척 간단하다. 먼저 풀리기 전에 재빠르게 입력해 두자.



강력한 디펜서인 홀트

큰 후 할아버지의 특징이라고 했다. 큰 강력한 디펜서인 홀트를 들 수 있었다. D4후에는 공격시간이 꽤 길어서 상대의 땅을 밟은 후 D를 휘둘렀다면 호호후로 띄운 다음 연계를 넣을 수 있다. 아니면 이저신다로 단자기도 유효하다. A모는 커맨드도 간단하고 위력도 강력한 컨지풍고후의 2단기도 꽤 짧았다. 단자기인 심리파는 잡기 기러가 꽤 길어서 타격기 범위에서도

겐 후

잡힌다. 버퍼3에서 등장하는 이커라의 심리파와는 달리 커맨드가 간단하여 주력잡기로 쓸만하다.

폭발력을 가진 공격들

겐 후는 기술이 느리고 리치가 짧은 반면, 기술자체가 위력이 좋고 관점이 높다. 또한 손보다는 몸통이나 팔 기술이 많아서 피를 수 있는 기술이 많지 않은 편이다. 그러나 한번 띄었다 하면 큰 데미지를 줄 수 있는 캐치러이다. 그러므로 상대를 흔들리게 하는 기술을 노린 후 호호후나 엠모게 기술인 반주 등의 중단기술을 노리도록 하자. 버퍼의 힘 딜레이를 줄 수 있기 때문에 맞으면 더라도 다가오는 상대에게 유효하다. 또한 특수이동인 전모는 빠른 대이머 이후 P를 누르면 전모로가 된다.



투망

콤비네이션
중공성보송 ○ 동장 ○ 회보완성. 병주파 반주 ○ 단풍초양 ○ 단풍초양(카운터) ○ 게지재간 단풍초양 ○ 오뚜파루 반주 ○ 단풍초양 ○ 게지재간 호호파 ○ 게지재간



이만 오펜서인 홀트인 공격



독당완성



정구적



정구완성



정구완성



정구완성



정구완성



정구완성

콤비네이션

- 쌍둥편이 ○ 근계독립 ○ 찰흔고
- 쌍둥편이 ○ 근계독립 ○ 근계독립 ○ 하등각 포호귀산 ○ 찰흔고
- 연주격(카운터) ○ 연주격 ○ 찰저 연주격(카운터) ○ 찰흔고
- 연주격(카운터) ○ 연주격 ○ 찰저 연주격(카운터) ○ 찰흔고
- 연주격(카운터) ○ 연주격 ○ 찰저 연주격(카운터) ○ 찰흔고



정구완성
기판드 3 골든 레진



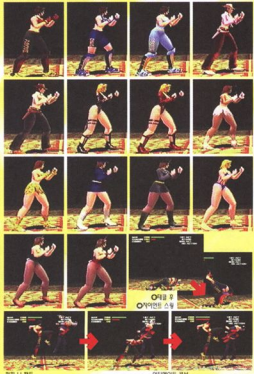
티나

속한다. 연속기는 주로 질펀 니 페드에서 피생되며, 티나의 예보는 리치가 많기 때문에 플라임 피스트 드롭으로 상대를 혼들리게 만들자

그녀는 레슬러
레슬러의 기본은 하나뿐이네요. 언저기에 있다. 우선 연속 집기엔 플라임 이머 서브 포스트 스타일 폭 J·O·S는 대미지 120의 강력함을 자랑한다. 단, 쉽게 중힐 수 있으니 빠른 입력이 필수이다. 해당언저기엔 체너스 우주선 풀은 기본 대미지가 20이며 카운터로 들어갔을 경우에는 단번에 역전의 찬스를 만들어 준다. A에서 한 번쯤은 실험해 보고 싶은 자이언트 스머치가 있다. 태클 후에 들어가는 자이언트 스머그도 무시할 수 없다.

출신지 성격기

티나의 직업은 프로레슬러이다. 그래서 그런지 언저기도 강력하지만 띄워서 피생하는 기술이 많기 때문에 사용하기 쉽다. 주로 일타에이브 콤보가 주가 되어서 공격해온다. 미지미가 하단엔 스펠너를 끝보다 비록 대미지치는 않지만 자주 쓰이며, 모두 하단 공격인 태클 로 킥은 빠른 연계공격에



콤비네이션

- 플라임 피스트 드롭 ○ 질펀 니 페드 ○ 얼타머데 콤보
- 플라임 피스트 드롭 ○ 질펀 니 페드 ○ 솔더 태클 니 챔어
- 플라임 피스트 드롭 ○ 질펀 니 페드 ○ 언선 건 러서 ○ 로우 스펠 리
- 플라임 피스트 드롭 ○ 질펀 니 페드 ○ 더블 어퍼 ○ 로우 스펠 리



잔리

빠르고 강력
잔리는 빠르게 리치가 길지만 언저도 던지기라 적다. 그래서 집근은 없다는 거리를 두고 뺨겨리진보다 같은 공간을 확보하는 게 우선적이다. 따라서 빠르게 집근한 다음 왼손이나 중단킥으로 견제하고 빠지고 좀 일어서 영하너 비러보고 있다 싶으면 코로 날라치기엔 드래곤 킥을 사용해서 영하너 비러보고 있다 싶으면 코로 홀드 버튼을 잘 쏘는 상대에게는 무익하다. 상대를 다룬다면 단번에 격은 엔더 더 드래곤을 쓰기 바쁘고 심장으로 날아가 갈비뼈를 자른다고 말하는 소리는 간접적으로 상대의 심장을 상충하게 만든다.

어퍼, 그리고 킥어퍼

잔리에게는 점프 공격 이외에는 비틀거리게 하는 기능이 없다. 그래서 중단기술인 스펠너 보다 풀로우를 사공하여 상대를 혼들리게 만들어야 한다. 둘다 하단 상태에서 맞게 되면 비틀거리게 되지만 서있는 상대에게는 효과가 없다. 혼들리게 만든 후에는 어퍼와 카이퍼가 상태를 써온다. 여로 지 때문 후라면 콤보 하이킥을 사용하자. 한편 카이퍼 후에는 어퍼보다도 더 높이 뛰우기 때문에 드래곤 엘보와 드래곤 너클이 안정적으로 들어간다.



콤비네이션

- 프린트 썸 너클 ○ 직 어퍼 ○ 드래곤 케논
- 프린트 썸 너클 ○ 직 어퍼 ○ 콤보 너클 어퍼 ○ 로우 킥, 이가타
- 프린트 썸 너클 ○ 하이 스타너 킥 ○ 콤보 너클 어퍼 ○ 콤보 로우 스펠 리
- 프린트 썸 너클 ○ 너클 어퍼 ○ 콤보 너클 어퍼 ○ 슬러스트 킥 ○ 로우 킥

액션 3

그동안 많고 많았고 밋도 많았던 FOM
'액션3'가 드디어 출시되었다. 이번에도

전작과 마찬가지로 새로운 모드와 새로운 캐릭터, 그리고
오르닝과 엔딩이 추가되었으며 부록으로 듀얼스프가
대중된다. 이제 봉건의 쟁쟁함이 손으로 전해온다.

긴장해라. 그때가 고수가 되는 길은 밋고도 험하다.

→ 길게 입력 ◀ 짧게 입력 □ LP △ RP × LK ○ RK N:레버 중립
★ 연습 모드에 등장하는 커맨드는 배제하였습니다.

제작사 : 닌텐도
장르 : 격투액션
발매일 : 발매중
판매가 : 5,900원

| | |
|------|------------|
| 그래픽 | ■■■■■■■■■■ |
| 조작성 | ■■■■■■■■■■ |
| 스토리 | ■■■■■■■■■■ |
| 연출 | ■■■■■■■■■■ |
| 사운드 | ■■■■■■■■■■ |
| 수용가치 | ■■■■■■■■■■ |

카자마 진

캐릭터별 커맨드 표

특성기

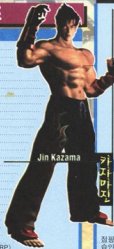
| | |
|-----------|------------------|
| 리드 쥘 | LP |
| 크로스 스트레이트 | LP |
| 사이드 하이 킥 | LK |
| 휘둘러 | →LP |
| 강할라 | →RP |
| 사이드 하이 킥 | →LK |
| 휘둘러 | →RK |
| 시트 쥘 | 앉은 상태에서 LP |
| 시트 스트레이트 | 앉은 상태에서 RP |
| 시트 스텐 킥 | 앉은 상태에서 LK |
| 로우 킥 | 앉은 상태에서 RK |
| 시트 쥘 | 앉으면서 LP |
| 시트 스트레이트 | 앉으면서 RP |
| 사이드 로우 킥 | 앉으면서 LK |
| 로우 킥 | 앉으면서 RK |
| 어귀 킥 | 일어났을 때 LP |
| 따라잡기 | 일어났을 때 RP |
| 토네이도 뒤 | 일어났을 때 LK |
| 로우 스매처 | 일어났을 때 RK |
| 속 넘어 | □ LP |
| 사이드 킥 | ○ LK |
| 출발 | ○ RK |
| 스텐 너클 쥘 | 등을 보이며 LP(혹은 RP) |
| 스텐 킥 | 등을 보이며 LK(혹은 RK) |
| 시트 스텐 너클 | 등을 보이며 LP(혹은 RP) |
| 시트 스텐 킥 | 등을 보이며 LK(혹은 RK) |

던지기

| | |
|-----------|------------------------------|
| 선속 | 잡은채서 LP+LK |
| 뇌 | 잡은채서 RP+RK |
| 현관 던지기 | 상대의 좌측으로 잡은채서 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 강탈질 | 상대의 우측으로 잡은채서 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 동동 치르기 | 배후에서 잡은채서 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 배후 잡어 던지기 | 배후에서 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 얼티메이트 태클 | ○ (혹은 ✓) LP+RP |
| 앞으로 | 태클 중에 RP LP RP LP RP |
| 합참선지고 | 태클 중에 LP+RP |
| 합참선지고 | 앞으로 세발 후 LP+RP |
| 상. 중단 치르기 | ○ LP+LK (혹은 ○ RP+RK) |

고유기

| | |
|-------|-------|
| 원투 펀치 | LP RP |
|-------|-------|



Jin Kazama

| | |
|-----------|--------------------|
| 공격기 | ○ ○ LK |
| 키카토 오토시 | ○ ○ LK |
| 훈신권 | ○ N ○ RP |
| 훈신권중단기 | ○ N ○ LP LK |
| 훈신권중단기 | ○ N ○ RP RK |
| 귀계면 | LP RP RP |
| 경각 | 일어났을 때 LP RP |
| 특 카카토 오토시 | ○ ○ LK |
| 귀신일월 | ○ LP+RK |
| 나팔문 의 | ○ →RP LP →RP |
| 동할 | ○ RP |
| 이론판각기 | ○ LP RP LK ○ RK |
| 따라잡기 | 일어났을 때 RP |
| 유공 | ○ RK |
| 백룡하단기 | LP RP RK ○ RP ○ RK |
| 휘둘러 | RK |
| 치운이단속 | ○ LK+RK |
| 기합 오요기 | ○ LP+RP+LK+RK |
| 해탈 | (혹은 상. 혹은 ○) |



점프 공격

| | | |
|----------|------------------------|-------------|
| 점프 너클 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 점프 직후 LP |
| 점프 너클 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 LP |
| 점프 너클 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 하강중 LP |
| 점프 다룬 펀치 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | RP |
| 점프 다룬 펀치 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | LK |
| 점프 다룬 펀치 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 LK |
| 점프 다룬 펀치 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 하강중 LK |
| 점프 다룬 펀치 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 착지할 때 LK |
| 점프 로우 스매 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | RK |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | LP |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | RP |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 RP |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 하강중 RP |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 착지할 때 RP |
| 점프 너클 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | LP |
| 점프 스트레이트 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 LP |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 하강중 LP |
| 점프 다룬 펀치 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | RP |
| 점프 다룬 펀치 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 RP |
| 점프 다룬 펀치 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 하강중 RP |
| 점프 사이드 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | LK |
| 점프 사이드 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 LK |
| 점프 사이드 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 하강중 LK |
| 점프 사이드 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 착지할 때 LK |
| 점프 사이드 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 RP |
| 점프 사이드 킥 | ↑ (혹은 ↓) (혹은 ←) (혹은 →) | 공중에서 하강중 RP |

인사오유

풍상기

작수
우작수
사이드 하이 킥
하이 킥
작수
우 작수
팔번각
하이킥
시프트 켈
시프트 스트레이트
로우 스프린 킥
로우 킥
오물반타
시프트 스트레이트
로우 스프린 킥
로우 킥
어머 카트
장군
포세이드 킥
장군포
상보장권
도타회란
도우리 킥
프론트 킥
스핀 니를 켈
베신킥
스핀 킥
호미라
시프트 스프린 니를
베신화단각
시프트 스프린 킥

RP
LP
LK
RK
→LP
→RP
→LK
→RK
있을 상태에서 LP
있을 상태에서 RP
있을 상태에서 LK
있을 상태에서 RK
있으면서 LP
있으면서 RP
있으면서 LK
있으면서 RK
있어하면서 LP
있어하면서 RP
있어하면서 LK
있어하면서 RK
있 LP
있 RP
있 LK
있 RK
둘을 보이며 LP
둘을 보이며 RP
둘을 보이며 LK
둘을 보이며 RK
둘을 보이며 LP (혹은 →RP)
둘을 보이며 →LK
둘을 보이며 →RK



인사오유

Ling Xiaoyu

점프 사이드 킥
라이징 도우 킥
라이징 도우 킥
호미라
라이징 도우 킥
라이징 도우 킥

↻ LK
↻ 공중에서 LK
↻ 공중에서 하강중 LK
↻ RK
↻ 공중에서 RK
↻ 공중에서 하강중 RK

고유기

작은수
작은기
원출리기
오른출리기
상보장권
상보장권-배후
비배란
비배란-침연 자세
전배
전배가릴
비배장보
작약배장-배후
작약배장
일건-배후
도타회란
상보도권
상보도권 1배후-배후 있음
팔번각
속회배신킥
전신소속
장군포
호미라
과보행호장
장군
무연각
회신활이동
회신활이동
없어 돌아보기
도발 걸
도발 이
기발 모양
돌 보이기
돌 보이기-베신킥
돌 보이기-베신화단각
돌 보이기-베신화단각-침연 자세
돌 보이기-위 구르기-도군각
돌 보이기-도계성
돌 보이기-동행성
돌 보이기-위 구르기
돌 보이기-회신활이동
돌 보이기-회신활이동
동행성-화도영
동행성-우도영
동행성-공보반주 느낌
동행성-공보반주 매우 느낌
동행성-하조
동행성-동행연로
동행성-동행연리
동행성-소속
동행성-동행신라
동행성-중단 자기-돌 보이기
동행성-신속-위 구르기
동행성-신속-일 구르기
동행성-전신소속
동행성-동군파티
동행성-동행이키
동행성-일드러기
동행성-침트
동행성-돌 보이기
동행성-일 구르기

LP RP
LP →RP
↻LP
↻RP
↻LP
↻LP
↻LP
↻LP
↻LP+RP
↻LP+RP RP
↻LP+RP LK+RK
RP LP
RP →LP
있어서면서 RP
↻ RP
있을 상태에서 ↻ RP LP
있을 상태에서 ↻ RP ↻
↻LK
있을 상태에서 LK RP LP RK
있을 상태에서 ↻ RK RK
있어서면서 RK
↻ RK
파보중 RP
있어서면서 RP ↻
↻ LK
LK+RK
↻LK+RK
있을 상태에서 ↻ LK+RK
↻LP+RK
RP+LK+RK
LP+RP+LK+RK
↻LK+RK
둘을 보이며 RP LP RK
둘을 보이며 →LK
둘을 보이며 →LK
둘을 보이며 →LK RK LK+RK
둘을 보이며 →LK
둘을 보이며 →LP+RP
둘을 보이며 →LK+RK
둘을 보이며 LK+RK
동행성 중 LP
동행성 중 RP
동행성 중 LP+RP
동행성 중 →LP+RP
동행성 중 LK
동행성 중 ↻ 혹은 속출은 ↻ LK LK
동행성 중 ↻ 혹은 속출은 ↻ LK RK
동행성 중 ↻ 혹은 속출은 ↻ 착지시 LK
동행성 중 ↻ 혹은 속출은 ↻ N LK
동행성 중 RK
동행성 중 RK LK
동행성 중 RK LK
동행성 중 →RK RK
동행성 중 RK RK
동행성 중 ↻ 혹은 속출은 ↻ N RK
동행성 중 ↻
동행성 중 ↻
동행성 중 ↻
동행성 중 ↻LP+RP
동행성 중 ↻LK+RK



먼지기

오신도파
유수파
신호
이신호
매미익락
배후 잡아 던지기 일
배후 잡아 던지기 이
봉황성 잡아 던지기
비단양주
꽃이던지기
배후-상풍턴출리기
배후-하단출리기

접근해서 LP+LK
접근해서 RP+RK
상대의 왼쪽으로 접근해서 LP+LK 혹은 RP+RK
상대의 오른쪽으로 접근해서 LP+LK 혹은 RP+RK
배후에서 접근해서 LP+LK 혹은 RP+RK
둘을 보이며 LP+LK 혹은 RP+RK
둘을 보이며 →LP+LK 혹은 →RP+RK
봉황성 중 →LP+LK 혹은 →RP+RK
둘을 보이며 →LK+RK
둘을 보이며 →RP
둘을 보이며 LP+RK
둘을 보이며 →LP+RK

점프공격

점프 니를
점프 니를
점프 니를
침팬 다룬 펀치
호미 다룬 펀치
점프 사이드 킥
침팬 솟트
침팬 솟트
침팬 로우 솟트
호미라
라이징 도우 킥
점프 도우 킥
점프 도우 킥
점프 도우 킥
비배란
점프 스트레이트
침팬 니를
침팬 다룬 펀치
침팬 다룬 펀치
침팬 다룬 펀치

↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) LP
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) 공중에서 LP
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) 공중에서 하강중 LP
↑ (혹은 ↘) RP
↑RP
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) LK
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) 공중에서 LK
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) 공중에서 하강 중 LK
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) 착지할 때 LK
↑ (혹은 ↘) RK
↘ RK
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) 공중에서 RK
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) 공중에서 하강중 RK
↑ (혹은 ↘ 혹은 ↙) 착지할 때 RK
↘ LP
↘ 공중에서 LP
↘ 공중에서 하강중 LP
↘ RP
↘ 공중에서 RP
↘ 공중에서 하강중 RP

요시미츠

통상기

| | |
|------------|---------------------|
| 킥 | LP |
| 크로스 스트레이크트 | RP |
| 발레리나 하이 킥 | LK |
| 리버스 사이드 킥 | RK |
| 리드 걸 | →LP |
| 안리권 일 | →RP |
| 발레리나 하이 킥 | →LK |
| 리버스 사이드 킥 | →RK |
| 시트 걸 | 없음 상태에서 LP |
| 시트 스트레이크트 | 없음 상태에서 RP |
| 시트 스핀 킥 | 없음 상태에서 LK |
| 로우 킥 | 없음 상태에서 RK |
| 시트 걸 | 없으면서 LP |
| 시트 스트레이크트 | 없으면서 RP |
| 시트 스핀 킥 | 없으면서 LK |
| 로우 킥 | 없으면서 RK |
| 어귀 킥 | 일어서면서 LP |
| 라이징 어귀 | 일어서면서 RP |
| 토네이도 킥 | 일어서면서 LK |
| 라이징 로우 스매쉬 | 일어서면서 RK |
| 오나이지키 | ↻ LP |
| 스텝 인 어귀 | ↻ RP |
| 사이드 킥 | ↻ LK |
| 미들 킥 | ↻ RK |
| 스핀 내물 걸 | 돌을 보이며 LP |
| 안리권 미 | 돌을 보이며 RP |
| 스핀 킥 | 돌을 보이며 LK (혹은 RK) |
| 시트 스핀 내물 | 돌을 보이며 ↻LP (혹은 ↻RP) |
| 시트 스핀 킥 | 돌을 보이며 ↻LK (혹은 ↻RK) |



Yoshimitsu

요시미츠

점프공격

| | |
|--------------|-----------------------------|
| 점프 내물 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) LP |
| 점프 내물 | ↻ (혹은 ↻ 혹은 ↻) 공중에서 LP |
| 점프 내물 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) 공중에서 허강중에서 LP |
| 점프 다운 펀치 | ↻ (혹은 ↻) RP |
| 호핑 다운 펀치 | ↑RP |
| 점프 발레리나 킥 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) LK |
| 점프 스매쉬 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) 공중에서 LK |
| 점프 스매쉬 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) 공중에서 허강 중 LK |
| 점프 로우 스매쉬 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) 차지할 때 LK |
| 안리도축 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) RK |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) 공중에서 RP |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) 공중에서 허강중 RK |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↻ 혹은 ↻) 차지할 때 RK |
| 점프 내물 | ↻ LP |
| 점프 스트레이크트 | ↻ 공중에서 LP |
| 점프 내물 | ↻ 공중에서 허강중 LP |
| 점프 다운 펀치 | ↻ RP |
| 점프 다운 펀치 | ↻ 공중에서 RP |
| 점프 다운 펀치 | ↻ 공중에서 허강중 RP |
| 점프 발레리나 킥 | ↻ LK |
| 점프 발레리나 킥 | ↻ 공중에서 LK |
| 점프 발레리나 킥 | ↻ 공중에서 허강중 LK |
| 안리도축 | ↻ RK |
| 점프 라운드 하우스 킥 | ↻ 공중에서 RK |
| 점프 라운드 하우스 킥 | ↻ 공중에서 허강중 RK |

던지기

| | |
|-----------|--------------------------------|
| 번카 | 점근해서 LP+LK |
| 시즈쿠 | 점근해서 RP+RK |
| 지옥거 | 상대의 화촉에서 점근해서 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 괴뢰우 | 상대의 우측에서 점근해서 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 인입물진 | 배후에서 점근해서 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 배후 집어 던지기 | 돌을 보이며 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 하단튕리기 | ↻ (혹은 ↻)LP+LK 혹은 ↻ (혹은 ↻)RP+RK |

고유기

| | |
|------|---------|
| 인입망열 | ↻↻LK+RK |
|------|---------|

| | |
|-----------|-------------------------------------|
| 인입초세 | 인입망열 LP+RP |
| 인입망살 | ↻ LK LK LK LK LK |
| 상선하 | RK RK RK |
| 인입망차 | ↻ LK+RK |
| 취살 | ↻↻RK |
| 도둑속 | 인입망살 중 ↻RK |
| 잠곡검 | ↻ LP |
| 도둑 | ↻ LP |
| LK, RK | LK, RK |
| 이슬 거꾸기 | 없어 점진하기 시작하며 LK |
| RP LK | RP LK |
| P K 콤보 | RP ↓LK |
| 천각 | 만지 아무라중 스틱 중립 |
| 비공검 | 말 대침프 시작하며 LP+RP |
| 비공검검 | ↻↻RP |
| 비공검 | ↻↻RP N LP |
| 인입망죽 | ↻↻ RP RP RP RP RP RP |
| 극 불속 | ↻↻LP+RK↻↻ |
| ↻↻LP+RK N | ↻↻LP+RK N |
| 일광봉 | RK LK |
| 화륜 | LK+RK LK+RK LK+RK LK+RK LK+RK LK+RK |
| 천각우공무 | 천각 중 ↻ |
| 연속검 | ↻ LP N ↻ |
| 취열 | 없음 상태에서 ↻↻LP |
| 안리권 일 | ↻RP |
| 안리권 미 | 돌을 보이며 RP |
| 천각일광봉 | 만지 아무라 중 LK |
| 자진 | ↻ LP RP |
| 안리도축 | ↻ (혹은 ↻ 혹은 ↻) RK |
| 여명한 | 인입망열 리 중에 →LP+RK 혹은 무상 중에 →LP+RK |
| 도지피 | 지피인 중에 ↻ 혹은 ↻ 혹은 ↻ |
| 자진극 | ↻ LP RP ↻RP RP RP RP RP RP |
| 독류 | ← LP+RP |
| 독무 | 독류 중 아마 버트어나 누름 |
| 만월검 | ↻LP+RK↻LP LP LP LP LP LP |
| 스릴 킥 | ↓N↻LK |
| 지피포 | 지피인 중 LK+RK |
| 동성화 | 인입망살 중 ↻LP |
| 강성화 | 동성화 중 LK+RK |
| 금성화 | 은성화 중 ↻LP |
| 은성화 | 동성화 중 RK |
| 기합 오르기 | LP+RP+LK+RK |



Yoshimitsu

요시미츠

레이우풍



통상기

| | |
|-----------|------------|
| 리드 걸 | LP |
| 크로스 스트레이트 | RP |
| 앞 돌리 치기 | LK |
| 하이 킥 | RK |
| 리드 걸 | ←RP |
| 크로스 스트레이트 | →RP |
| 시드 걸 | 많은 상태에서 LP |
| 시드 스트레이트 | 많은 상태에서 RP |
| 시드 스핀 킥 | 많은 상태에서 LK |
| 로우 킥 | 많은 상태에서 RK |
| 시드 걸 | 있으면서 LP |
| 시드 스트레이트 | 있으면서 RP |
| 시드 로우 킥 | 있으면서 LK |
| 로우 킥 | 있으면서 RK |
| 어퍼 헛 | 있어서 LP |
| 라이징 어퍼 | 있어서 RP |
| 프론트 킥 | 있어서 LK |
| 토폰 스테이 | 있어서 RK |
| 스텔인 어퍼 | 있어서 LP |
| 숏 어퍼 | 있어서 RP |
| 사이드 킥 | 있어서 LK |
| 프론트 킥 | 있어서 RK |
| 베스타 | 돌을 보이며 LP |
| 베스타봉수 | 돌을 보이며 RP |
| 스핀 킥 | 돌을 보이며 LK |
| 베스타 | 돌을 보이며 RK |
| 베스타슈타 | 돌을 보이며 LK |
| 시드 스핀 나들 | 돌을 보이며 RP |
| 시드 스핀 킥 | 돌을 보이며 LK |
| 후소취 | 돌을 보이며 RP |

점프 공격

| | |
|----------|-----------------------------|
| 점프 나들 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) LP |
| 점프 나들 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) 공중에서 LP |
| 점프 나들 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) 공중에서 하강중 LP |
| 엔리퍼 | ↑ (혹은 ↘) RP |
| 점프 다운 펀치 | ↖ N RP |
| 호일 다운 펀치 | ↑ RP |
| 점프 사이드 킥 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) LK |
| 점프 소넷 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) 공중에서 LK |
| 점프 소넷 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) 공중에서 하강 중 LK |
| 점프 로우 소넷 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) LK |
| 점프 프론트 킥 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) RK |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) 공중에서 RK |
| 점프 로우 킥 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↘) 공중에서 하강중 RK |
| 점프 나들 | ↘ LP |
| 점프 스트레이트 | ↘ 공중에서 LP |
| 점프 나들 | ↘ 공중에서 하강중 LP |
| 엔리퍼 | ↘ RP |
| 점프 다운 펀치 | ↘ 공중에서 RP |
| 점프 다운 펀치 | ↘ 공중에서 하강중 RP |
| 점프 사이드 킥 | ↘ LK |
| 점프 사이드 킥 | ↘ 공중에서 LK |
| 점프 사이드 킥 | ↘ 공중에서 하강중 LK |
| 점프 프론트 킥 | ↘ RK |
| 점프 프론트 킥 | ↘ 공중에서 RK |
| 점프 프론트 킥 | ↘ 공중에서 하강중 RK |

던지기

| | |
|-----------|-------------------------------|
| 비공격 | 잡근해서 LP+LK |
| 꽃길 조르기 | 잡근해서 RP+RK |
| 확신도 | 상대의 좌측으로 잡근해서LP+LK 혹은 RP+RK |
| 삼관나루기 | 상대의 우측으로 잡근해서LP+LK 혹은 RP+RK |
| 얼어 넘어뜨리기 | 배후에서 잡근해서LP+LK 혹은 RP+RK |
| 배후 끌어 던지기 | 배후에서 LP+LK 혹은 RP+RK |
| 병치 | 몸의 자세 중에 LP 혹은 벨의 자세 중에 LP+LK |
| 취포 | ↖ 혹은 →LK+RK |

고유기

| | |
|---------|---------------------------|
| 자기 | ↓ (혹은 ↘)LK+RK |
| 도강자 | 상대 머리쪽에서 자는 상태에서LK+RK |
| 튀어일어나기 | 상대 발쪽에서 자는 상태에서LK+RK |
| 안절후소연무 | 상대 머리쪽에서 자는 상태에서LK RK |
| 돌을 보일 | ← (혹은↘) LK+RK |
| 베스타 | 돌을 보이며 LP |
| 베스타슈타 | 돌을 보이며 ↓ (혹은↘)LP |
| 베스타봉수 | 돌을 보이며 RP |
| 베스타 | 돌을 보이며 RK |
| 베스타 | 돌을 보이며 LK+RK LK+RK LK+RK |
| 베스타후소연무 | 돌을 보이며 ↓ (혹은↘) RK RK |
| 전신연료 | LP+RP |
| 신룡연각 | → (혹은↘) LK RK |
| 용성중단각 | ↖N LP RP LP RP LK |
| 용성중단각 | ↖N LP RP LP RP RK |
| 용성중단각 | ↖N RK LP RP LK↓RK |
| 용성중단각 | ↖N LK RK |
| 용성중단각 | ↖N LK↓RK |
| 용성중단각 | LK LK |
| 용성중단각 | →RK RP LP RP LK |
| 용성중단각 | →RK RP LP RP RK |
| 용성중단각 | RK LK |
| 용성중단각 | ↖N RP LP LP LP |
| 용성중단각 | 비수조 중 LK LK LK LK |
| 용성중단각 | 상대 발쪽에 앞으로 있으며 RK LK |
| 용성중단각 | 상대 발쪽에 앞으로 있으며 LK RK |
| 용성중단각 | 누워 자며 ↓LP |
| 용성중단각 | ↖↖↖↖LK |
| 용성중단각 | 상대 머리쪽에 누워 있으며 RK LK |
| 용성중단각 | RK (↖, 프론트인 어퍼) RK LK LK |
| 용성중단각 | 돌을 보이며↖, 혹은 ↘ RP |
| 용성중단각 | ↓LP+RP |
| 용성중단각 | 취포 중 LK+RK |
| 용성중단각 | LK+RK RP |
| 용성중단각 | 기합 모으기 |
| 용성중단각 | 용성 1발 때-벨의 자세 |
| 용성중단각 | ↖N LP 후에 슠혹은 ↘ |
| 용성중단각 | 용성 2발 때-몸의 자세 |
| 용성중단각 | ↖N LP 후에 슠혹은 ↘ |
| 용성중단각 | 용성 3발 때-몸의 자세 |
| 용성중단각 | ↖N LP LP LP 후에 슠혹은 ↘ |
| 용성중단각 | 용성 4발 때-호랑이의 자세 |
| 용성중단각 | ↖RK RP LP RP 후에 슠혹은 ↘ |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 RP RP RP |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 LP LP LP LP LP LP |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 LK |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 RK |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 RP |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 LP+RP |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 LK |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 RK LP RP LK |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 RK LP RK LK |
| 용성중단각 | 몸의 자세 중 RK LP RP LK↓RK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 RP |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LP RP |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 RK RP LP RP RK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 RK RP LP RP LK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LP |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 RP |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LP LP RP RP RK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LK LP LP LP LK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 RK LP RK LK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LP |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LK RK RP LK |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 LP |
| 용성중단각 | 표범의 자세 중 RP |



특성기

| | |
|------------|-----------------------|
| 리드 썸 | LP |
| 크로스 스트레이트 | RP |
| 사이드 하이 킥 | LK |
| 하이 킥 | PK |
| 리드 썸 | →LP |
| 크로스 스트레이트 | →RP |
| 사이드 하이 킥 | →LK |
| 하이 킥 | →PK |
| 시트 썸 | 맞은 상태에서 LP |
| 시트 스트레이트 | 맞은 상태에서 RP |
| 시트 스피너 킥 | 맞은 상태에서 LK |
| 로우 킥 | 맞은 상태에서 PK |
| 시트 썸 | 맞으면서 LP |
| 시트 스트레이트 | 맞으면서 RP |
| 드래곤 로우 | 맞으면서 LK |
| 로우 킥 | 맞으면서 PK |
| 어비스 컷 | 떨어서면서 LP |
| 라이징 어비스 | 떨어서면서 RP |
| 포텐셜 어비스 | 떨어서면서 LK |
| 라이징 투우 스매쉬 | 떨어서면서 PK |
| 스텝 인 어비스 | ↖ LP |
| 소프트 어비스 | ↖ RP |
| 스텝 인 킥 | ↖ LK |
| 포텐셜 킥 | ↖ PK |
| 드래곤 백 플로우 | 등을 보이며 LP (혹은 RP) |
| 스핀 킥 | 등을 보이며 LK (혹은 PK) |
| 시트 스피너 내림 | 등을 보이며 ↘ LP (혹은 ↘ RP) |
| 시트 스피너 킥 | 등을 보이며 ↘ LK (혹은 ↘ PK) |

면치기

| | |
|-----------|----------------------------------|
| 재키 업 | 집근해서 RP+PK |
| 케이지 드래곤 | 집근해서 LP+LK |
| 질망 킥 | 상대의 좌측에서 집근해서 LP+LK 혹은 RP+PK |
| 드래곤 스텝 | 상대의 우측에서 집근해서 LP+LK 혹은 RP+PK |
| 드래곤 바이트 | 배후에서 집근해서 LP+LK 혹은 RP+PK |
| 배후 찰라 던지기 | 등을 보이며 LP+LK 혹은 RP+PK |
| 드래곤 롤 | 집근해서 ↖ LP/RP LP RP LP/RP |
| 상 중간 돌리기 | ↖ LP+LK (또는 ↖ RP+PK) |
| 헤딩 돌리기 | ↖ (혹은 ↘) LP+LK 혹은 ↖ (혹은 ↘) RP+PK |
| 페이크 스텝 | ←LP/RP |

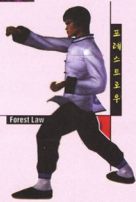
공유기

| | |
|------------------|----------------------|
| 뽀뽀 펀치 | LP RP |
| 스텝 인 미들 킥 | ↖ LK |
| 섬어 솔트 킥 (대점프 타입) | ↓ (혹은 ↘ 혹은 ↘) RK |
| 섬어 솔트 킥 (소점프 타입) | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) RK |
| 드래곤 내림 꺾보 | →RP RP RP |
| 드래곤 내림 꺾보 | RP RP |
| 섬어 솔트 드롭 | ↓↑ (혹은 ↘ 혹은 ↘) LK/RK |
| 드래곤 로우 | 맞으면서 LK |
| 삼연 하이 킥 | LK LK LK |
| 페이브 미들 킥 | 삼연 하이킥 중에 → |
| 시트 스피너 섬어 | 맞은 상태에서 LK RK |
| 포텐셜 킥 레프트 섬어 | 떨어서면서 PK LK |
| 하이리더, 라이트 섬어 | LK RK |
| 시트 스트레이트 레프트 섬어 | ↓ (혹은 ↘) RP LK |
| 드래곤 프레스 | ↘ LK LK LK LK RK |
| 점프 사이드 킥 라이트 섬어 | LK/RK |
| 로우 킥 레프트 섬어 | 맞은 상태에서 PK LK |
| 사이드 킥 라이트 섬어 | 떨어서면서 LK RK |
| 드래곤 러쉬 | ↖ RP LK RK |
| 눈 찰라기 | 기합 모으기 종료시 LP |
| 스라스토로우 | 기합 모으기 종료시 LP LK |
| 섬어 솔트 페이크 | ↓ (혹은 ↘ 혹은 ↘) N RK |
| 트랩 레프트 플로우 | 페이크 스텝 실금 후 LP |
| 트랩 라이트 플로우 | 페이크 스텝 실금 후 RP |

| | |
|--------------|-----------------|
| 트랩 라이트 플로우 | 페이크 스텝 실금 후 RK |
| 트랩 레프트 사이드 킥 | 페이크 스텝 실금 후 LK |
| 기합 모으기 | LP+RP+LK/RK |
| 드래곤 백 플로우 | 등을 보이며 LP 혹은 RP |
| 페이크 | ↓ (혹은 ↘ 혹은 ↘) |
| 플레이어 팀 | 상대 <LP> 점프 공격 |

점프공격

| | |
|------------------|----------------------------|
| 점프 내림 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) LP |
| 점프 내림 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) 공중에서 LP |
| 점프 내림 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) 공중에서 하강중에 LP |
| 점프 다운 펀치 | ↘ (혹은 ↘) RP |
| 호밍 다운 펀치 | ↑ RP |
| 점프 사이드 킥 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) LK |
| 점프 소켓 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) 공중에서 LK |
| 점프 소켓 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) 공중에서 하강 중 LK |
| 점프 로우 소켓 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) 차지할 때 LK |
| 섬어 솔트 킥 (소점프 타입) | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) RK |
| 점프 투우 킥 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) 공중에서 RK |
| 점프 투우 킥 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) 공중에서 하강중 RK |
| 점프 투우 킥 | ↑ (혹은 ↖ 혹은 ↖) 차지할 때 RK |
| 점프 내림 | ↘ LP |
| 점프 스트레이트 | ↘ 공중에서 LP |
| 점프 내림 | ↘ 공중에서 하강중 LP |
| 점프 다운 펀치 | ↘ RP |
| 점프 다운 펀치 | ↘ 공중에서 RP |
| 점프 다운 펀치 | ↘ 공중에서 하강중 RP |
| 점프 사이드 킥 | ↘ LK |
| 점프 사이드 킥 | ↘ 공중에서 LK |
| 점프 사이드 킥 | ↘ 공중에서 하강중 LK |
| 라이징 투우 킥 | ↘ PK |
| 라이징 투우 킥 | ↘ 공중에서 PK |
| 라이징 투우 킥 | ↘ 공중에서 하강중 PK |



포레스트 로우

Forest Law

이브 더 로스트 윈



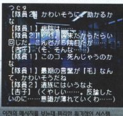
PC와 세련에서 대히트를 기록했던 '이브 버스트 윈'의 속편이 오히려 새한용으로 등장했다. 이번 게임에서는 새로운 시스템인 '쫓는 자'와 '쫓기는 자'의 두 가지 시점을 줄곧 수가 있게 되었다. 전작보다 활동한 캐릭터의 멋진 스토리를 즐겨 보자.

제작사: 세이웨이 / 에피타요
장: 엔터테인먼트 인터랙티브
발행일: 3월 12일
방화: 7800원

| | |
|------|-------|
| 그래픽 | ===== |
| 조작감 | ===== |
| 스토리 | ===== |
| 연출 | ===== |
| 사운드 | ===== |
| 상품가치 | ===== |

버튼조작

- ▶ 방향 키: 여러가지 명령을 조작
- ▶ A, C 버튼: 결정
- ▶ X, Y, Z: 시용하지 않음
- ▶ R 버튼: 지금까지 나왔던 대사를 들 다시 듣다. 어느 정도까지든 기능하며 로드할 때도 다시 볼 수 있는 대사는 달라지지 않는다. 그리고 세이브가 되지 않으면서 전용을 끄면 영어가 배려된다.
- ▶ 스타트 버튼: 시스템 화면으로 들어간다
- ▶ B 버튼: 취소
- ▶ L 버튼: 대사 빨리 넘겨기



이번의 개사기를 보는 데 편리한 화면인 시스템

캐릭터 소개



이번 이야기의 주인공, 역경스런 성격이지만 자주 감명된다. 신백인 마리아는 매일같이 책자가 한 권씩을 읽는다. 신백인 마리아는 매일같이 책자가 한 권씩을 읽는다. 신백인 마리아는 매일같이 책자가 한 권씩을 읽는다.

키노노 코코



키노노 코코를 제멋대로 놀려대는 신백이거 교관. 그녀와 동정선 전격을 플레이하면 '행이'에 대한 서약을?

호조 마리나



코노 본부장

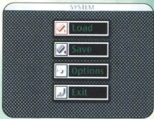
JCIA(내거 조사실)의 본부장. 악역이 특이한 작정 몇몇이 있는. 말하는 속도가 정말 빠른기 때문에 적어를 반드시 배워 할 정도이다.



칸조 요이치

말로 뛰어난 신백 있는 조사원. 독자적인 수사방법으로 후배 동료에게 새로운 경보법을 습득도 있으며 보기도 다르게 해를 입힌다.

시스템 화면



어느 상태라도 '스타트 버튼'을 누르면 시스템 화면으로 들어갈 수 있다.
▶Load: 세이브 파일을 부른다.
▶Save: 세이브를 한다. SYS-MEMORY는 본래, CARTRAM은 파워 메모리를 뜻한다. 각 항목의 이동은 [이]에 버튼을 사용한다.
▶Options: 음성, 배경음악이 크기와 텍스트의 표시속도를 조절한다.

포치츠키 생활학 연구소

동고래를 서양어는 19세 소년. 동고래와 외적소용을 할 수 있으며 제네시스 SEA 활동에서 어보바이트를 얻었다.



사카의 아야노

양성 등에 노트북을 가지고 다니는 어린 형제. 얼굴에는 여울라지 않는 스티플링, 특이 시범의 자를 끼르는 말투도 입을 딱는 편.



에루니 유지



세노오 아사노

현직 모지츠키 연구소의 조수. 어느 시점에 연絡되어 실행당한다. SNAKE편에서 우창으로 두 번 정도 등장한다.



모치츠키 마사오

스폰서이기도 한 일대 일로서부터 의뢰를 받아 밤만 연구에 몰두하는 중. 연구의 내용은 비밀.

알타일자

쿠도우 레나

그 유명한 "아나타가"는 원래이다(원래에서 한 번 밖에 안 나오지만) 쿠도우 생양의 딸. 미국민인 아버지와 일본민인 어머니의 혼혈이다. 아버지에게는 뒤 뒤시를 온전히 자랑하고 있는 어머니를 격경하고 있다.



에루니의 어머니

국수집(土庫)의 점원이자 유자의 어머니. 결핵센터에서 주위들은 별난 상인이 풍부하다.



사쿠라바 쿠키지

프렌드쉽! 의사에서 자기관이 없는 쿠도우 생양을 지양해 주는 캐릭터. 미국풍의 독특한 말버릇은 생애의 여성들에게서 공을 집고 있다.



쿠도우 케이코

ZZ의 마유미-세로비엔 쪽소리만으로 "하만남~"이라고 부를 것이다. 생양에서 전업주부. 현 일직업서 생양 등 화려한 경력을 가지고 있는 캐릭터. 어떤 순간엔 연구 계획의 책임자. 남편의 생양으로 생양이 원 관청로 의사 내게서 영향력이 없고 시쿠라에게 맡긴 상태. 스토리 중반에 SNAKE에게 거제를 당하는데 그 이유는 불명.



프레이사

진전에 등장한 캐릭터로 3년 전 에르디아의 여왕이 되어 전진국으로의 국가 유학생 피곤 및 책 격적으로 계획의 길을 전행하고 있다.

에르디아



마이타

국가 유학생 계도로 일본 의 대학에서 화학 기술을 배우는 소녀. 학교에 격기 있을 때는 첫집에서 어보바이트를 한다.



스즈타 나츠미

세노오의 여인. 진전대 영문과 졸업 후 중학내년 피곤학사(사)사 퇴직을 전 생양에 피곤한다. 스토리 중반에 모지츠키 소장이 되어 실행당한다.



로메오스 대사코

에르디아에서 가장 실력이 있는 배스캐피탈의 대표자. 프렌시아의 여왕과 근대의 정적을 베풀어 일본 국민들의 지지를 얻고 있다.

루카



에르디아의 마을에서 온돌을 온직서 경영하는 귀족 대대로 배스캐피탈의 신적인 캐릭터

SNAKE

인타에서 떨어진 소생된 제조법을 사용하여 월드 임포트 타워에 폭탄을 놓은 정본이다. 그것을 ADONIS에게 들켜 그에게 여러 가지 일을 겪고있다. 그(녀)는 어떤 변을 맞이하는 캐릭터일지 모른다. 과연 누구일까?



ADONIS

SNAKE의 발적 행위를 폭로하였다고 함해하여 스나이퍼를 공격. 거기에는 인물. 통상에서 공원용 어미귀로 SNAKE의 몸이 나타난다. 이 캐릭터도 역시 원래 스토리에서 인물용이 아니다. 참고로 ADONIS(아도니스)는 그리스신화에서 나오는 여신이고 스토리에서 아도니스 사냥 중 헛타에게 죽은 인물이다. 이것이 현대에서 공문 이후에 그(녀)의 정체기 못가진다. 나중에 SNAKE에게 죽게 되지만...

미쿠라성



권력 목적으로 일본에 제국
을인 미국인. 그러나 그녀는
무엇인가를 염심하고 있
다...



모니카

프랑스어 어휘와 현역이면서 어도다아를
미국의 개점으로 심어 하는 외모로 풍부
한 저역과 날카로운 판단력을 소유한 자.

기타 ETC

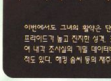


이 캐릭터의 잔여 파는
표양이다.
전역의 주인공 중 한 명으로
골목 들머는 프랑시
어를 들락 두면서
연속 살인 사건에
취합된 프랑시어
와 첫사랑

아미기 코지로

코지로의 영 및 물약이
기에 첫 연인. 영약봉양이
된 프랑시어를 발견 보
이게 되어 버지니아 슬
을 떠나는 여성 주인공.

카츠히라기 야오이



이번에서야 그녀의 활약을 단연 보여 준다.
프라이드가 높고 진지한 성격. 코지로와 함께 미
역 내각 조사실의 기동 데이터베이스에 집합
하고 있다. 영약 슬퍼 복역의 열망.



히무로 코코

게임하기 전에



EVE The Lost One은 스토리를
중시하는 어드벤처 게임이다.
SNAKE와 코코의 장을 플레이하면
시 필자가 가능한 최단 루트를 여기에
가게했지만 한참 헤매 때 참고하는 장
도로 사용하자. 1.버전 때는 빨리 넘
기기도 가능한데 삼가하는 것이 좋다.

보고서, 인형 조코의 수이기록

코코의 최단루트

▶ 표시는 지역구분을 의미합니다.

6월 2일

● 전화통
받는다(電話を
取る) ▶싱크대
에 선다×4(キッチンへ立つ×4)▶
생각한다×2(考える×2)▶생각한다
(考える×2)▶말한다(話す)▶생각한다
×2(考える×2)▶말한다×2(話す×
2)▶샤워를 한다(シャワーを浴びる)
▶타워로 이동(移動, タワー)

● 안에 들어간다(中に入る)▶부
띠프(フットパス)▶레스토랑(レスト
ラン)▶레스토랑을 나온다(レストラ
ンを出る)▶엘리베이터 출(エレベ
ーターホール)▶엘리베이터에 탄다(エレ
ベーターに乗る)▶아래로 내려간다
(下に降りる)▶입구(エントランス)
▶부띠프르 간다(フットパスに行く)

W) ● 안에 들어간다(中に入る)▶전
시장(展示場)▶본다. 주변 ▶남자에
게 말을 건다(男に話しかける)▶본
다(見る)▶생각한다(考える)▶말한
다(話す)×2▶밖으로 나온다(外に出
る). 본부 빌딩(本部ビル)

● 안에 들어간다(中に入る)▶말
한다(話す). 마리나(まりな)▶말한
다(話す). 본부장(本部長)×2▶말한
다(話す). 본부장(本部長)▶말한다
(話す). 마리나(まりな)▶말한다(話
す). 캔조(見城)▶본다(見る). 본부
장(本部長)▶말한다(話す). 본부장
(本部長)▶말한다(話す). 캔조(見
城)▶말한다(話す). 본부장(本部長)
▶말한다(話す). 캔조(見城)▶밖으
로 나온다(外に出る)▶이동(移動,
수속관(水検館))

6월 3일

● 말한다
(話す). 본부장
(本部長)▶생
각한다(考える)▶말하다(話す). 본
부장×2(本部長)▶이동(移動)▶밖
으로 나온다(外に出る)▶본부장의
방으로 들어간다(本部長の部屋に歸
る)▶이동(移動), 수속관(水検館)

● 안에 들어간다(中に入る)▶본
다(見る). 주변×2(周り)▶본다(見
る). 소년(少年)▶말한다(話す). 소
년×2(少年)▶동고레 수조앞(イルカ
水構前)▶말한다(話す). 여성(女性)
▶생각한다(考える)▶말한다(話す).
아이노×2(謎)?▶이동(移動), 기계
실(機械室)▶말한다(話す). 아이노
×2(謎)?▶말한다(話す). 모치초키
소장×2(室長所長)▶생각한다(考え
る)×2▶이동(移動), 수속관 입구
(水検館エントランス)▶수속관앞(水
検館前)

● 말한다(話す). 유지(雄二)▶말
한다(話す). 소녀(少女)▶말한다(話
す). 유지(雄二)▶본다(見る). 유지
×2(雄二)▶동고레 수조앞(イルカ水
構前)▶본다(見る). 동고레(イルカ)
말한다(話す). 아이노(謎)?▶본다
(見る). 아이노(謎)?▶생각한다(考え
る)▶말한다(話す). 아이노(謎)?
▶생각한다(考える)▶말한다(話す).
아이노(謎)?▶이동(移動)▶연구실
입구(研究室入口)▶문을 연다(ドア
を開く)▶기계실(機械室)▶입구
(エントランス)▶수속관앞(水検館
前)▶이동(移動), 타워(タワー)▶레
스토랑▶레스토랑을 나온다▶이동
▶본부 빌딩

● 안에 들어간다(中に入る)▶말
한다(話す). 마리나×3(まりな)▶말
한다(話す). 본부장(本部長)▶말
하 나간다(外に出る), 수속관(水検
館)

● 동고레 수조앞(イルカ水構前)
기계실(機械室)▶연구실입구(研究所
入口)▶문을 본다×2(見る). (ドア)
주변을 본다×2(見る). (周り)▶문을

생각한다 ▶유지와 대화한다×2 ▶
 캔조를 본다 ▶생각한다×2 ▶캔조와 대
 화한다×2 ▶유지와 대화한다 ▶캔
 조와 대화한다 ▶생각한다 ▶캔조와 대
 화한다 ▶생각한다 ▶유지와 대화
 한다 ▶유지를 본다 ▶캔조를 본다
 생각한다 ▶유지와 대화한다 ▶캔조
 와 대화한다 ▶유지를 본다 ▶캔조를
 본다 ▶유지와 대화한다 ▶캔조와 대
 화한다 ▶생각한다×3 ▶캔조를 본
 다 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화한다
 ×2 ▶마리나와 대화한다×2 ▶마리
 나를 본다×2 ▶유지와 대화한다
 마리나와 대화한다 ▶유지와 대화한
 다 ▶유지를 본다 ▶마리나와 대화한
 다×2 ▶외무에 대해서×3 ▶다른
 것에 대해서 듣는다, 미도우 마야코
 다른 것에 대해서 듣는다, ADD ▶생
 각한다 ▶다른 것에 대해서 듣는다,「
 기약」×2 ▶마리나와 대화한다 ▶생
 각한다 ▶마리나와 대화한다 ▶생각
 한다×2 ▶마리나와 대화한다

● 본다 ▶생각한다 ▶듣는다 ▶
 본다 ▶생각한다 ▶듣는다×2 ▶밖
 으로 나간다 (에르다아로)

● 도로를 본다×2 ▶밖을 본다×
 3 ▶주변에 들어간다 - 프른트를
 본다 ▶라운지를 본다 ▶계단을 본다
 어주인을 본다 ▶어주인과 대화한다
 ×2 ▶어주인을 본다 ▶어주인과 대
 화한다 ▶유지와 대화한다 ▶어주인
 와 대화한다×2 ▶유지와 대화한다
 어주인과 대화한다 ▶2층에 올라간다
 ▶코로病的 방에 들어간다 ▶침대
 를 본다×2 ▶전화한다 ▶복도를 나
 온다 ▶아래로 내려간다 ▶유지와 대
 화한다 ▶밖으로 나온다 ▶밖출근으
 로 이동

● 안으로 들어간다 ▶상을 본다
 ×2 ▶창아리를 본다×2 ▶2층으로
 올라간다 ▶관을 본다×2 ▶1층으로
 내려간다 ▶밖으로 나온다 ▶호텔로
 이동

● 안으로 들어간다 ▶2층으로 ▶
 소내와 대화한다×2 ▶방에 들어간
 다 ▶복도를 나온다 ▶아래로 내려간
 다 ▶밖으로 나간다 ▶데스룸으로 들어
 간다

● 안에 들어간다 ▶쿠기를 본다
 유지를 본다 ▶대화한다×3 ▶쿠기를
 본다 ▶대화한다×2 ▶바스키아파에

대해서 듣는다×2 ▶에르다아에 대
 해서 듣는다×2 ▶대화한다 ▶유지
 와 대화한다×2 ▶밖으로 나온다 ▶
 호텔로 이동한다

● 안으로 들어간다 ▶2층으로 올
 라간다 ▶방에 들어간다 ▶전화한다
 유지와 대화한다×4 ▶전화한다 ▶유지
 와 대화한다 ▶2층에 들어간다 ▶방에 서
 나옵니다 ▶밖으로 들어간다 ▶유지
 와 대화한다×3 ▶창을 본다 ▶마루
 를 본다 ▶침대를 본다 ▶유지와 대
 화한다×3 ▶복도를 본다 ▶유지를
 찾는다×2 ▶미아나를 본다 ▶미이
 나와 대화한다 ▶유지와 대화한다
 미아나와 대화한다×2 ▶유지와 대
 화한다 ▶미아나와 대화한다 ▶유지
 와 대화한다 ▶미아나와 대화한다
 데스룸에 내려간다 ▶밖으로 나간다
 데스룸으로 간다

● 안에 들어간다 ▶대화한다×3
 생각한다×3 ▶대화한다 ▶밖으로
 나간다 ▶호텔로 이동

● 안에 들어간다 ▶2층에 ▶밖으
 로 들어간다 ▶전화를 걸는다 ▶유지
 와 대화한다×4 ▶방을 나온다 ▶아
 래로 내려간다 ▶밖으로 나간다 ▶데
 스룸으로 간다

● 안에 들어간다 ▶미아나에 대
 해서 생각한다×2 ▶기약에 대해서
 생각한다×3 ▶미아나에 대해서 서
 가려에 대해서 ▶태임을 본다 ▶주
 위를 본다 ▶태임을 본다 ▶주위를
 본다 ▶밖으로 나온다 ▶호텔로 이동

● 안으로 들어간다 ▶2층으로
 안으로 들어간다 ▶유지와 대화한다×
 6 ▶유지를 본다 ▶유지와 대화
 한다×2 ▶유지를 본다 ▶유지와 대
 화한다×9 ▶꽃을 본다 ▶생각한다
 유지와 대화한다×2 ▶생각한다 ▶유지
 와 대화한다×6 ▶방을 나온다
 미아나의 방에 간다 ▶미아나를 본다
 미아나와 대화한다 ▶미아나를 본다
 미아나와 대화한다×2 ▶밖으로 나
 온다 ▶밖으로 들어간다 ▶대화한다
 창을 본다×3 ▶대화한다×9 ▶프리
 시아를 본다 ▶대화한다×2 ▶프리
 시아를 본다 ▶대화한다×3 ▶유지
 와 대화한다×2 ▶유지를 본다×2
 ▶유지와 대화한다×6 ▶유지를 본
 다×2 ▶생각한다×2 ▶유지를 본다

6월 2일

몇 시인지는 모르지만 눈을
 뜰 코로, 2개월
 동안의 지옥 연
 수 후 주어진 3
 일의 추가금 마지막 날. 부가금 볼을
 일으켰을 때 세제는 무게 12시를 가
 리고 있었다. 그때 울리는 전화벨 소
 리에 깜짝 놀라 전화를 받지만 바로
 끊어져 버린다. 모닝(7기)을 환상하
 리 할 때 또 다시 전화가 걸려 온다.
 또 다른 장난전화라고 여겼지만, 어떤
 열 분장부으로부터의 전화, 분장부
 내일부터 업무가 시작된다. 것은 다
 시 한번 확인한다. 전화를 끊은 그
 녀는 마지막 휴일을 즐기며 뒤로
 0. 외출을 나가게 된다.



주요: 12일째 되는 날, 휴일이야

월드 임포트 타워

타워에서 소행성 왜곡 코로, 예기
 지기 돌리므로 커튼을 바리러 레스
 도양에 있을 때 캄파나인과 부딪히게
 된다. 캄파나인이었으니 흥미 있는
 이벤트가 있을 거라 생각한 코로는 레
 스토양을 나와 엘리베이터로 최상층
 에 올라간다. 다시 부피코로 가서 일
 스틱과 옷을 구입하는 순간 폭발이 일
 어난다. 대 혼란에 빠진 타워, 코로는
 건물 파면 속에 묻히 버린다. 그곳에
 나타난 누군가를 보고 뒤라 말을 하러
 했지만 정신을 잃고 만다. 구급차에서
 정신을 차리고 구조 대원과 대화를 하
 지만 구조 대원은 그녀가 말한 것을



주요: 1. 1층에 있는 3기 약사(레드)를 찾아간다

잘못 이해한다. 그게 아니라고 말하려
 하지만 그대로 외출을 잃어버리는 코
 로...

6월 3일

첫 출근날,
 분장부는 코로
 를 보며 알 수
 없는 웃음을 짓
 는다. 아무래도
 코로가 폭발사고현장가 있던 것 때문
 에 상당히 유혈해진 모양이다. 구급차
 신세까지 졌으니 업무 복귀가 늦어질
 것이라는 예측이 있었지만 그것을 깨
 고 나타난 코로, 그녀가 말을 안하는
 것을 보고 분장부는 아예 코로와의 전
 화 얘기를 꺼내며 분위기를 풀이하려
 하지만 역효과. 무언해고는 그는 '원래
 업무가 다치는 경우가 많지만 신의
 섭이 이러한 경우를 막은 것은
 처음'이라는 말을 건네지만, 코
 로는 큰 상처는 없더라도 차갑게
 쓰어붙인다.

본격적인 업무 아기가 되
 어 사고에 대한 이야기, 코스, 모치
 츠키 생물학연구소 시뮬레이션 부
 팀에 데노오 아스오라는 젊은 연
 구원이 부근에서 살해당했다는 이야
 기를 듣게 된다. 현한 관계라고 생각
 하지만 싸운 흔적은 없고 면식보에
 살해당했을 가능성이 높다고 한다. 분
 장부는 단순히 개인적인 원한이나
 선 도둑질은 아닐 것이라며 예측하고
 코로를 즉시 조사해 투입시킨다.
 그러나 연구소의 위치를 모르는 코
 로, 다시 들어가 분장부에게 물어 보
 수 밖에...



주요: 1. 1층 3기(레드)를 찾아간다

제너레이션 SEA 월드

수족관 안에 손님이러온 코로 혼자
 뿐, 가까이 있는 한 손님이 손님이
 가 싶었지만 그는 이곳의 아르바이트
 생이었다. 소년에게 아뢰는 그는 범을

문자, 돌고래 수조 앞에 있는 아이노에 가서 물어 보라고 한다. 돌고래 수조 앞으로 가니 안경 쓴 여성이 있다. 그녀가 아이노인 것을 확인하고 조금 생각을 하다가 그녀가 유지가 말해서 왔다는 것을 알아차린다. 그는 예쁜 여자에게는 차갑게 대한다고 하면서 내어주고 있다. 아이노의 친구인 연구소 안에 들어가면 코로는 연구소 소장인 세노오와 이곳의 연구원이었던 나츠미의 살해사건에 대해서 대화를 하지만 정보를 얻지는 못하게 되고 본부로 돌아간다.



【중요】 瀬野研究所よりの研究資料を盗み出し、研究所の入り口で隠してあることだ

모든 세노오에게 해된 무한 테일 슬립 있다. 다만 무한테일은 도둑만 부른다

내각 조사실 본부

돌아가자 코로를 보고 찾는 본부장. 상체는 캔슬을 하고 물어 보지만 코로는 그것 때문에 이쁘다고 한다. 미안해하는 본부장. 본부으로 들어가 월드 임포트 타워의 50층 이상은 알타일사가 소유하고 있다는 것을 강조하고 그것과 관계가 있을 것이라는 이야기를 해준다. 갑자기 복수심이 끓어오르는(?) 코로. 자신이 하겠다고 나타나면 본부장은 이미 다른 사람이 갔다고 하며 자신의 일을 먼저 하라



034회 임팩트를 얻기 되었다



094 22회 마지막 등장~



【중요】 ぎょうつ!

고 장비를 준다. 그 말에 빠져서 그녀와 버린 코로는 무작정 타워로 가게 된다.

동향을 알아보고 싶지만 타워는 어제가 다름없는 상태로 전시장으로 가본 코로는 이제 레스토랑에서 만난 여자의 이름을 알게 된다. 그녀가 계층 상층을 해두었다는 것을 코로는 기체에 서둘러 때문에 거절하고 그곳을 빠져 나온다.

보통을 하기 위해 내각 조사실로 돌아온 코로. 그곳에는 잠시 놀러 온 지옥 교관 아리나도 있었다. 그녀와의 대화 뒤 특별한 사건을 알고 있는 캬로와의 대화가 끝난 뒤 코로는 다시 자신의 일로 돌아가게 된다.

제네시스 SEA 월드

임구에서 유지가 무도수 레나라고 하는 소녀와 대화하게 된다. 안에서 아이노의 연설을 직접듣고 듣고 마침내 행동을 보려고 하지만 그러한 그녀의 영혼을 피듯듯이 연구실로 들어가는 문은 잠겨 있고, 역으로라도 들어가고 싶었지만 그녀가 유자에게 발견되어 버려서 도망치듯이 나온다.

잠시 레스토랑에 들어간 코로. 그곳에는 전시장에서 만났던 캬로니언이 있었다. 하지만 요리에 손을 대지 않는 것이 못내 안쓰러운데.

합입이 돌아온 코로. 그러한 그녀를 마리아가 특 친 뒤 봉대에서 피가 나오는 것을 보고 놀라는데 사실은 마리아의 태몽과 관련해 캬로가 벌어진 것이었다. 마리아는 코로로 얼굴을 보고

전쟁이 연되는 것을 알아보지만 코로는 자존심상 부인을 한다. 그러한 마리아는 코로를 한번 놀려주고 조사를 진행하는데 있어 필요한 것을 위해 주지만 코로에게는 어디까지나 달연하다고 생각할 뿐이다. 하지만 정곡을 찌르는 마리아의 말에 자각을 받은 코로는 다시 수족원으로 간다.

다시 모츠키의 소장을 찾아보기로 생각한 코로는 제발리 연구실 앞으로 간다. 연구실 앞에서 두리번거리다가 누가 면이 있을 것을 확인하고, 들어가지서 여기까지를 구경하는 코로. 소장실에서 나오는 사쿠라바라는 남자와 소장의 대화를 엿듣게 된다. 대

화의 내용은 살해당한 세노오가 소장이 시작한 계획에 참가한 듯 했는데 진도가 비껴나갔다고 한다. 더욱이 소장이 하는 말은 아예에 코로가 들었던 것과 다름없이 되고 있고 그분의 얘기로는 세노오가 무슨 물건을 가지고 나온 듯했지만 말전답을 때에는 이미 물건은 없어진 듯하다. 그러한 중 실수로 들린 코로는 바깥으로 도망치 나온다. 바깥에는 유지가 기다리고 있고 모츠키가 침입자를 찾던 중 유지는 코로를 숨겨 준다. 유지는 여결히 조용하였고 코로는 살짝 팔을 걸지만 오히려 미안하다고 한다. 둘은 잠시서 노트북을 만든 뒤 문을 연다. 곧속스럽지만 다시 질문을 하여 어떻게 했는가를 확실하게 물어 그에게 컴퓨터 해킹은 별리라는 것을 강조한다. 그 뒤 본부로 돌아간다.

내각 조사실 본부

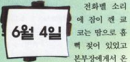
본부장은 점심 식사 관례로 피술을 했다고 한다. 바람으로 나온 코로는 캬로를 만나게 되고 그와 같이 타워로 간다. 캬로의 같이 사강실은 온 코로의 앞에 예나가 뛰쳐나온다. 사강실에 캬로와 같이 들어가 이야기 대화를 하지만 그냥 나온다. 연구에서 코로는 공황으로 혼자서 가는데.

레나를 보고 코로는 말삼대가 되어 준다. 예나는 사쿠라바를 싫어하고 비서였던 어머니가 사강이었던 아버지의 뒤를 이어가자는 것을 알게 된다. 그 뒤 레나는 돌아오고 코로도 타워에 간다. 사강실에 들어가지만 사쿠라바가 뛰어나는 것이라 사강이 말하므로 나왔다. 잠만 들어갔다가 나온다.(그것뿐이다)

척척 식사를 하러 레스토랑에 갔는데 재리가 좌간 상재라 직장 여성 3인과 같이 합석을 한다. 평판을 들어 왔는데 사쿠라바와 현 사강은 각각이 이유도 그치지 할 수 없은 편이라고 한다. 세노오 씨의 사건을 내밀자 목격자는 그가 급히 어서 갔고 있었다고 한다. 그 여자는 과연 누구일까?

본부에 돌아가지만 본부장은 벌써 집에 가 버리고 자리에 있었다. 코로는 다시 타워로 간다. 타워에 들어가 사강실로 들어가지만 사강은 없다. 다시 전시장에서 가서 나츠미에 대한 코로

의 질문에 즐겁게 대답해 주는 나츠미. 그러한 중 유지가 오고, 그는 코로를 놀린 뒤 가 버린다. 다시 나츠미와 대화를 하고가 코로의 안색이 좋지 않은 것을 보고 꽃을 쥐어서 그녀의 머리에 꽂아 주고 간다. 나츠미는 일을 하러 갔고 임부로 돌아간 코로는 다시 유지를 만나서 같이 식당에 들어간다. 코로는 유지의 자취를 알아채고 여러가지들 그에게 물어본 도중 주의를 끌었다. 유지는 주의를 준 자가 자신의 어머니라고 코로에게도 말하지만 그것을 믿지 못하는 코로.



전화벨 소리가 예미 렌 코로는 바람으로 흠뻑 젖어 있었고 본부장에서 받은 전화를 받는다. 내용은 세노오의 연인이 살해당했다는 것. 세노오의 연인이 혹시 세노오가 찾던 아이저는 아니었을까?

연락을 받고 출동한 코로. 본부장은 살해당한 여인이 캬로니언인 스프라 나츠미를 말한다. 그 사실에 충격을 받는 코로. 코로는 그녀가 남긴 것을 찾기 위해 예나는 나츠미의 집으로 간다.



세노오의 연인이 살해당했어? 누구?



살해당한 세노오의 연인은 나츠미였다

나츠미의 집

관객을 신봉중 계시로 통행한 뒤 여러 가지들 조사하던 코로는 나츠미가 남긴 다이어리를 보고 나츠미가



045번의 코코의 고백은 소극을 일으켰다. 말까지 말하면...



045번의 말에는 '개조'라는 어떤 무언?



무엇인가를 발견했어!



모지크의 소장이 제복이 모습. 무언인가를 숨기고 있을 무렵엔 보이는 것을 지켜본다

"지렛"이란 과연 무엇인가 하는 의구심을 품는다.

부자정으로 수족관에 들어간 코코. 여러 인물들을 지나치고 연구소에 바로 들어가서 책상 속을 뒤져 여기저기 자료를 찾아낸다. 마침 들어온 모지크 소장에게 코코는 여러 가지 일을 추가하고 모지크 소장은 적당히 얼버무리다가 결국 분노를 티르러 코코를 쫓아낸다. 쫓겨난 코코는 둘레대로 수조앞에 서 있는 아이노에게서 여러 이야기를 듣는다. 그녀는 마블도 바랄라고 하는데 코코는 아무안 몰라요 (참고: 코코는 보유류임. 풀코기는 어류)인 것처럼 보고 아이노는 계속 아니라고 우긴다. 그러면 중 아이노는 마블이 부런더라고 고 코코를 타 코코는 밖으로 빠져 나온다.

월드 임포트 타워

사상실에 간 코코. 하지만 그곳에서는 사장과 모지크의 소장과의 격렬한 통화가 한창이었다. 옛날엔 중 레나가 끼여두고 사장은 "지렛"이라는 것을 벨사직으로 찾는다. 대화가 끝나자 레나는 가 버리고 사장은 바깥에 누가 있는지를 찾는다. 레나를 따라 코코는 공원으로 가게 된다.

공원에 가본 코코는 예상대로 레나를 찾는다. 레나는 상당히 열이 오른 듯했고 그녀와 대화를 하여 레나를 설득해 간다. 그리고 그녀와의 대화로 레나의 아버지와 그의 죽음에

대화를 한다



참고: 아버지는, 또는 아버지가 더 무서운 걸을 겪고 있는지도 모른다

로 피사를 이용해 된 후두두 사장에 대해서도 알게 되었다. 뒷편에서는 코지모와 아이노의 싸움을 재미있게 즐긴다(?)한다. 하지만 레나는 지인



048번의 코코는 코코를 데리고 간다



048번의 코코는 코코를 데리고 간다



048번의 코코는 코코를 데리고 간다

모습을 보고 절대로 사람은 하지 않겠다고 한다. 레나를 쫓아다니는 그녀의 앞에 아이노가 잠시 나타났다 사라진다.

내각 조사실 본부 빌딩

본부로 돌아온 코코. 본부장에게 보고하지만 아이노는 생각 외로 난항을 겪고 있다. 그러던 중 엔조가 나타나 신약 (ADD)에 관한 이야기를 듣게 된다. 그것이 완결될 경우 업제가 미치는 영향은 적은 것이 아닌데, 이 사건에는 미국도 관계하고 있다는 것을 알게 되고 엔조는 조사를 하겠다고 바깥으로 나간다. 다른 일도 없으므로 코코도 밖으로 나온 뒤 타워로 가게 된다.



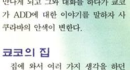
049번의 코코는 코코를 데리고 간다



049번의 코코는 코코를 데리고 간다



049번의 코코는 코코를 데리고 간다



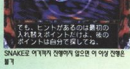
049번의 코코는 코코를 데리고 간다

레스도말에 간 코코는 사무라바와 만나게 되고 그와 대화를 하다가 코코가 ADD에 대한 이야기를 말하자 사무라바의 안색이 변한다.

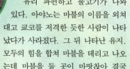
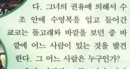
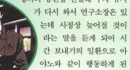
코코의 집

집에 와서 여러 가지 생각을 하던 중 본부장에게서 전화가 와 미국이 이 사건에 대해서 개입하게 시작했다는 정보를 얻게 되고 모지크도 본부장이 있는 수족관으로 간다.

입구에서 어떤 미국인으로 보이는 여성이 지나간다. 수족관 안으로 들어



049번의 코코는 코코를 데리고 간다



049번의 코코는 코코를 데리고 간다

이브 더 로스트 윈

코코의 집

코코의 집 앞에 레나가 기다리고 있었다. 레나는 거리에서 수형복 차림을 한 사람들을 처음 봤더니 일행과 같이 코코의 집에 들어간다. 모지키의 소경에 대해서는 레나가 "나쁜 사람"이라며 지적할 필요는 없다고 하고 아이라는 계속 마름의 이야기만 해서 따돌림을 당하기 시작하고 그러던 중 무연인가가 착안한 유지는 바블의 초음파를 쬐스 소스로 바꾸게 되고 진병을 찾아낸다. 그리고 그것을 확인하여 코코는 내각 조사실 본부로 간다.



코코: "아니, 너 미행할 여자가 뭐든 물어봐도 뭐야. 코코는 그걸, 그, (목-)어, 전혀 몰라요."

주위를 살피던 중 레나가 달려와 공원에서 대화를 한다. 그 뒤 본부 안에 들어가 미국에서 온 모니카라는 여성과 만나게 된다. 그녀는 이번 사건을 미국이 맡겠다고 하는데, 켈조가 빌딩 폭파, 연구소 파괴이라는 증거를 찾기 위해 증거로 쬐스를 보지만

사건의 주인공은 유제였다. 그



오안병사!
오안병의 얼굴을 모조리 숨겨 받은 코코



【코지】 2명?



물려주는 것은 어느 쪽을 믿는지요?

것과 함께 컴퓨터 하나가 날아가고 컴퓨터 실로 들어간 코코는 범인이 도망친 흔적을 보게 된다.

월드 임포트 타이

불할한 느낌을 받은 코코는 엘리베이터 홀에서 유지를 만난다. 목적은 같은 루도우 사장을 찾는 것. 하지만 사정할 일에는 켈조가 있었고 코코는 범해서 알지도 못한다. 뒤에서 나



역시 미행이다.



중간에 받은 소경은 정말로 유제였다. 유제는 코코의 "코코"라는 말을 듣고



【코지】 "코코를 전하는 코지"라고도 다른 이름이 있을 수 있다. 코지 = COZUMON을 구별해 준다.



은 루도우 사장이 진실을 말하지마라 그녀는 켈조의 총탄에 맞아 쓰러지고 코코는 그 자리에서 굳어 있다가 유제의 제지로 살이난다. 일행은 바블을 만나러가게 추궁되고 마리는나를 여러 가지로 코코에게 자신의 옛 이야기들을 해주면서 사건의 진상을 알아가게 한다. 중간에 연락을 받은 뒤 마리는나 일행에게 에코디아에 가라고 말하고 코지로의 사무소로 간다.

코지로의 사무소는 온 일행은 마리

나가 손을 써서 에코디아로 갈 수 있게 해준다. 코지에게 필요한 것은 프리시아에게 안부를 전해 주는 것 하나 뿐. 둘은 일본을 떠나게 된다.

호텔 루칸세

에코디아에 넘어온 일행은 디퍼와 굼주림과 싸우며 중 간신히 호텔을 찾게 된다. 그곳에서 본의 아니게 211실을 쓰게 되고 바깥으로 나온 일행을 코코는 막을한다. 유지는 다른 곳을 산보하게 된다.

바블한테 들어간 코코는 여러 가지 박물관에 놓여 있는 물건들을 보게 된다. 그중 관측에 직접 들어가 보기도 하는 파감성(?)도 보이고, 나오던 중 어느 군인과 부딪힌다.

유지의 소개에 알리어로 간 코코는 어느 소녀와 만나게 되고 소녀와 약간 대화를 한 뒤 유지를 찾지만 그는 없다. 혹시 그가 있는 곳으로 추정되는 맨스홀로 가자.



【코지】 "ふっかつした出てますか。平気です。"
같은 건물이야? 코코: "예 그냥 스스만 같은데요. 같은 건물"

맨스홀

맨스홀에 들어가면 루키와 유지가 들어서 무슨 재미있는 얘기를 하는 듯하다. 하지만 그 내용이라는 것은 유제가 코코를 기다리는 시간을 벌기 위해 만든 이야기일 뿐이다. 둘이서 만났으므로 둘은 호텔도 돌아오게 된다.

방에 돌아오는 둘은 황궁에 전화를 걸지만 그대로 끊어지고 된다. 이때 유지가 사담의 이름을 대면 될 것 같다고 말했는데 문제는 그의 이름을 모른다는 것이다. 국제전화까지 걸어 코지로의 이름을 알아내 뒤 다시 황궁에 전화를 걸어 코지로의 이름을 낸 다음

전화를 기다리는데, 그러던 중 바블에서 대화를 하는 집세를 알아차린 유지는 바블을 살짝 엿보고 있던 중 켈조가 나간 것을 기점으로(?) 방에서 굳어 나온다. 마이나의 전장이 유제자

공략인 것을 알게 된 둘은 마이나에게서 무엇인가를 들을 수 있을 것이라 생각하여 그녀를 데리고 나가게 된다.

마이나의 말로는 일행은 가져온 '것'이 제대로 된 것이 아닌지 아닌지를 생각해 정상이 아닌지의 여부 때문에 일이 제대로 되지 않다고 한다. 그것이 주목하는 코코. 혹시 그것이 모지키의 연구소에서 바백이 있는가를 의심해 보기도 한다. 너무 생각하기를 지친 코코는 호텔도 돌아온다.



【小宮】 "小宮様です。よくこしてはっておはよ."



【코지】 (美月)



【코지】 "おけけした部屋。キョウコさん、この部屋はしつがうるんだって思ったのよ"

코코는 유제와 함께 다시

호텔 루칸세

호텔도 들어가자 2층에서 전화벨 소리가 울려 왔다. 급하게 달려가서 받지만 전화는 받지마라 끊어지 버리게 되고 유지를 전화 당면으로 받는데 마이나를 찾으니 나에게 지지만 호텔 본 앞에서 만나게 되었다. 다른 곳에 가고 싶은 코코는 언제나(?)기던 맨스홀로 간다.

"기억"은 확실히 켈조가 가지고 있었으리라 생각되는 코지지만 또 다른 사람이 이곳에 왔으리라 생각한다. 하지만... 다른 생각을 하다가 버리게 혼란해서 그냥 나오게 된다.

마이나의 방에 들어가서 프리시아에게 연락을 준 다음 코코 기다려자 프리시아가 왔다. 그리고 3번 전의 이



역으로 나옴까지 역까지 찾아 보면 OK

아기와 현재 로코가 "기억"을 가지고 있다는 것을 알게 주와 프리시아는 EVE를 꺼내 오겠다고 하고 시간과 장소를 결정하게 되었다.



로코가 일어났을 때는 이미 유지가 통신을 하고 있었다. 마이나가 들어오서



SHAKE를 써서 친구 다는 로코의 유적역 사건 것은으로도 친구의 마음을 알릴 수 있을 것이다

조금 뒤에 나그러 하사 갑자기 누가 들어왔다고 한다. 추격자로 생각한 유지, 발문을 정려 하였으나 들어온 사람은 푸기였다. 아침 식사를 가져다 놓고 가고 아래층에 사립 소리가 있는 것을 보고 확실히 추격자로 확인한 유지와 로코는 문을 잠근 열고 바깥을 보자 캔조 일명병을 알게 되었다. 하지만 로코가 마이나의 방에 갔고 그 틈을 타서 푸기가 그들에게 연락하여 둘은 탈출하게 된다.



ADOL을 전역에서 발견하면 어느 누군가? Lost One!

길을 지나가는 모마에게 물어서 교회를 찾은 일행은 미리 와 있던 프리시아와 만나게 된다. 상복으로 갈아입은 일행은 "기타"를 사용하여 마야코를 살리게 된다. 식이 시작하고 프리시아는 EVE의 비밀을 국인들에게 알린다. 그리고 이 식전은 전세계에 중계된다.



전화 소리에 맨 로코와 유지. 유지가 전화를 받고 통화를 마친 뒤 유지는 바깥으로 나간다. 전화통화로부터 일본에서 어떤 이유로 사람들이 쓰러져 있다고 한다. 그것에 대한 조사로서 바깥으로 나가게 된다. 피해 상황을 조사하기 위해 다른 곳을 돌던 로코는 한 피해자(?)를 본다. 자는 것인지 병에 걸린 것인지는 모르지만..

어디 곳을 돌다 맨 로코는 프론트에서 푸키와 만나 여러 가지 이야기를 한다. 그리고 밤에 돌아온 뒤 유지와 대화 중에 누군가가 왜 그것을 퍼뜨리는가를 생각하던 중 히루모에게 전화를 걸어 그 정체를 밝히는 행원관의 이름을 알게 된다. 식사를 하러 맨스룸에 갔을 때 프리시아가 알람 당했다는 소식이 들려온다.

항간에 들이간 로코는 응급실에서

어는 군인과 부딪힌다. 그는 무슨 화물 같은 것을 가지고 있는 여자를 쫓아고 물어 보는데 로코는 달인(?)이 안 왔다고 답한다. 그 말을 듣고 군인은 사라지고 로코는 더 이상 불일이 없다고 생각되어 호턴로 돌아온다.



Lost One의 유적을 찾기는 역으로

호텔 루간세

유지가 와 있었고 그는 일본에서 전자 메일이 왔다고 한다. 그 의문의 범행체에 대해서는 몇 달은 더 어려워지 무었이 무엇인지 모르겠다고 한다.

전자 메일을 읽어보면 전체 3개의 볼더가 있으며 그것을 몇 번 번갈아가면서 본 뒤 히루모에게 전화를 걸면 3번째 볼더에 들어 있는 것이 Lost One이라는 것을 가르쳐 준다. 기하급수적인 속도로 사람들을 쓰러뜨려 가고 있으며 정복기는 3일, 치사까지 이르는 시간은 5일로 히루모는 이것만을 말하고 말았다. 유지와 로코는 이것을 막을 방법을 찾고자 잠시 헤어지게 된다(광장을 거쳐 박물관으로 가자).

문을 잘 살펴보면 멀리 있는 것을 알 수 있다. 물레 들어가 2층에서 여러 가지 물건을 걸러내면 마이나를 만나게 된다. 장소를 맨스룸으로 옮겨 Lost One의 특징을 마이나에게 보여주자 마이나의 아이디어가 나오게 되어 액션의 이론을 만들어내고 유지는 그것의 원리를 찾아 나간다. 그 동안 마이나가 돌아오고 그녀는 밤이 된 관계로 먼저 나가게 된다.

안치실에 가면 EVE가 얼어져 있다. 액션을 만드는 데 중요한 자료인 EVE를 가져간 사람을 로코는 모나카라고 결정하고 먼저 유지를 찾으러 나신다. 마당에서 일하는 사람과 대화를 하여 현재 소안이 일어났다는 말을 들은 뒤 유지를 안치실에서 겨우 구하게 된다

6월 10일

히루모에게 서 온 전화를 받고 나면 유지가 찾아오고 그와 함께 움직인다. 박물관의 2층에 가면 어떤 아이기를 얻을 수 있다. 일행은 모나카가 EVE를 데리고 갔다는 결론을 내리고 맨스룸으로 간다. 여기서 두 사람은 다른 사람이 죽은 모습을 목격한다. 다시 호턴로 돌아오면 전화가 울린다. 전화통화를 통해 로코는 모나카가 EVE를 가져갔다는 사실을 재차 확인하고, 일본에서 Lost One을 개발하여 미국이 넘겨줄 거로 되어 있었으나 중간에 어디론가 방해되어 버렸다는 사실도 확인한다.

통화를 마치고 모나카의 사진을 확인한다. 그리고 회화를 하려고 하면 호텔 주인으로부터 모나카가 바로 옆 방에서 숙박을 했다는 사실을 듣는다. 밤으로 달려가 보지만 이미 모나카는 없었고 들은 해이해서 모나카를 찾게 된다. 박물관을 가면 유지를 만나게 되고 2층에서 관측 조사하던 중 머리카락을 발견한다. 다시 호턴로 돌아와 히루모에게 전화를 걸지만 코지모가 반는다. 그는 히루모에게서 이상한 징후를 발견했다는 말로 함께 저지정마다 후로를 해준다. 로코는 EVE를 반드시 찾겠다는 말과 함께 전화를 끊고 밖으로 나간다.

투신 에니마야로 가 보자. 꼬마와 대화를 하면 모나카가 이곳을 지나 갔다는 사실을 알게 된다. 마을을 거쳐 사막 변경의 마을로 가자. 행인에게 말을 걸면 모나카가 간 방향을 가르쳐 준다. 그러나 그곳은 끝없이 펼쳐진 황량한 사막이었다... 사막으로 출발하기 전에 히루모에게 전화를 가는 로코. 히루모의 상태는 좋지 않고 통화 도중에 잠이 들었다. 통화를 끝내고 사막으로 들어가는 두 사람. 그들은 과연 EVE를 찾아낼 것인가?

참고

여기서 2번 CD를 진행해야 하고 플레이 후에는 3번 CD로 들어간다.

대화한다 ▶ 생각한다 ▶ 대화한다
생각한다 ▶ 대화한다 ▶ 컴퓨터를 켜
다 ▶ 해킹 ▶ 검색한다, 키보드 코코
(순서대로 입력) ▶ 들어간다
● 전원을 끈다 ▶ 공원으로 나간다
● (코코의 집)안에 들어간다 ▶ 테
이클을 본다 ▶ 신크대를 본다 ▶ 신크
대를 본다 ▶ 밤을 나온다 ▶ 공원으로
도 들어간다
● (대장)본다 ▶ 대화한다 ▶ 생각
한다×2 ▶ 가게를 나온다 ▶ 본다 ▶ 생
각한다 ▶ 대화한다×2 ▶ 본다 ▶ 생
각한다 ▶ 대화한다

6월 4일
● 주변의
상태를 본다
▶ 생각한다×
6 ▶ 주변의 상태를 본다 ▶ ADONIS
와 대화한다×2 ▶ 생각한다 ▶ 말한다
▶ 생각한다×2 ▶ 말한다 (자동이동) ▶
쇼바이로 간다

● 아주머니와 대화한다 ▶ 생각한
다 ▶ 아주머니와 대화한다 ▶ 밖으로
나간다 ▶ 집으로 이동
● 모니카를 본다 ▶ 생각한다 ▶
모니카와 대화한다×4 ▶ 생각한다
▶ 대화한다 ▶ 생각한다 ▶ 생각한다
컴퓨터를 켜 ▶ 모치초키 생물학研
구소를 조사한다 ▶ 엘리베이터에 대
해서 조사한다 ▶ 전원을 켜 ▶ 공원
으로 이동 ▶ 엘리베이터 이동
● 엘리베이터 출 ▶ 엘리베이터
사장실에 들어간다

● 책상을 본다×3 ▶ 스피커를 본다
×3 ▶ 장문을 본다×4 ▶ 습는다×4
▶ 남자를 본다 ▶ 생각한다×3 ▶ 사쿠
라비에게 듣는다 ▶ 전화를 받는다
▶ 한다

● 엘리베이터 ▶ 밖으로 나간다
▶ 공원으로 ▶ 이동 ▶ 찾기로
● 미야나와 대화한다 ▶ 모니카를
본다 ▶ 생각한다 ▶ 모니카를 본다
▶ 모니카와 대화한다 ▶ 밖으로 나간다
● 자신의 집으로 ▶ 이동 ▶ 컴퓨터
를 켜 ▶ 모치초키 생물 연구소
NO를 누른다 ▶ 전원을 껐다×4
▶ 쇼바이에

● 아주머니와 대화한다 ▶ 기독교
에 대해서 대화한다×3 ▶ 베투는 것
대해서 묻는다×2 ▶ ADONIS에 대

해서 묻는다×2 ▶ 생각한다 ▶ ADONIS에 대해서 묻는다×2 ▶ 생각한다
×3 ▶ 밖으로 나간다
● SEA월드 안에 들어간다 ▶
연구소 모치초키를 본다 ▶ 생각한다
▶ 모치초키와 대화한다×2
● 모치초키를 본다 ▶ 생각한다
▶ 모치초키와 대화한다 ▶ 생각한다
연구에 대해서 묻는다×3 ▶ 메모리
에 대해서 묻는다×2 ▶ 본다 ▶ 생
각한다 ▶ 모치초키와 대화한다×3 ▶ 생
각한다 ▶ 본다 ▶ 모치초키와 대
화한다 ▶ 본다

● 내각 조사실 ▶ 안에 들어간다
▶ 컴퓨터룸으로 간다
● 컴퓨터를 기계시킨다 ▶ 검색한
다, 예프리아 ▶ 검색한다, 알타일 코
퍼레이션 ▶ 생각한다×3 ▶ 검색
한다 ▶ ADD ▶ 읽는다, ADD ▶ 생각한다
▶ 검색한다, 메모리 ▶ 생각한다 ▶ 검색
한다, 프리시아 ▶ 생각한다 ▶ 검색한
다, 미도우 마이코 ▶ 읽는다, 미도우
마이코 ▶ 생각한다 (코코로 여기까지
플레이하지 않았을 경우 이후 플레이
불가) ▶ 생각한다 ▶ 습는다 ▶ 생각한
다 ▶ 회화를 듣는다 ▶ 생각한다 ▶ 회
화를 듣는다 ▶ 회화를 듣는다 ▶ 회
화를 듣는다 ▶ 회화를 듣는다 ▶ 회
화를 듣는다 ▶ 회화를 듣는다 ▶ 생
각한다 ▶ 회화를 듣는다×2 ▶ 생
각한다 ▶ 회화를 듣는다×2 ▶ 열의 방을 본
다 ▶ 생각한다×2 ▶ 회화를 듣는다
생각한다 ▶ 회화를 듣는다 ▶ 생각한
다 ▶ 열의 방을 본다 ▶ 회화를 듣
는다 ▶ 열의 방을 본다 ▶ 회화를 듣
는다 ▶ 생각한다 ▶ 회화를 듣는다 ▶ 생
각한다 ▶ 본다 ▶ 한다 ▶ 열의 방을
본다 ▶ (코코로 여기까지 플레이하지
않았을 경우 이후 플레이 불가) ▶
한다

● 생각한다×6 ▶ 안에 들어간다
▶ 엘리베이터에 탄다
● 생각한다 ▶ 회화를 듣는다×2
생각한다 ▶ 회화를 듣는다 ▶ 생각한
다 ▶ 회화를 듣는다×2 ▶ 쿠두우 사
장을 본다 ▶ 사쿠라비를 본다 ▶ 나온다
우 사장과 대화한다 ▶ 사쿠라비의 대
화한다×3 ▶ 방을 나간다
● 코코를 본다 ▶ 유지를 본다
▶ 코코와 대화한다×2 ▶ 유지를 본
다 ▶ 코코와 대화한다 ▶ 돌아선다
쿠두우 사장에게 쓴다 ▶ 코코를 쓴다

▶ 사상실에 들어간다
● 전화를 건다 ▶ 밤을 나온다
● 엘리베이터에 탄다 ▶ 공원으로
이동 ▶ 찾기로 간다
● 모니카와 대화한다×2 ▶ 모니
카를 본다 ▶ 모니카와 대화한다 ▶ 모
니카를 본다 ▶ 모니카와 대화한다
▶ 메모리에 대해서 묻는다 ▶ 미야코
에 대해서 묻는다×2 ▶ 연구에 대
해서 묻는다 ▶ 메모리에 대해서 묻는다
×2 ▶ 모니카와 대화한다 (예프리아
로)
● (황궁) 마당에 나온다 ▶ 모니카
와 대화한다×3 ▶ 바스키아에 대
해서 묻는다 ▶ 로메오스 대사로에 대
해서 묻는다 ▶ 응집실로 들어간다
● 소파를 본다×2 ▶ 청장을 본다
×2 ▶ 침대를 본다×3 ▶ 발코니에
나온다 ▶ 절은 여자와 대화한다 ▶ 절
은 여자를 본다×2 ▶ 방에 들어간다
▶ 절은 여자를 본다 ▶ 절은 여자와
대화한다×2 ▶ 응집실로 들어간다
● 모니카와 대화한다 ▶ 모니카를
본다×2 ▶ 생각한다 ▶ 대사교를 본
다 ▶ 대화한다×3 ▶ 프리시아를 본다×2
▶ 대화한다×3 ▶ 안치실로 간다
● EVE를 본다 ▶ 밖으로 나온다
● 안으로 들어간다 ▶ 2층으로 울
러간다 ▶ 안으로 들어간다 ▶ 대화한
다 ▶ 생각한다 ▶ 대화한다 ▶ 생각한
다 ▶ 대화한다 ▶ 생각한다 ▶ 밖으로
나온다 ▶ 1층으로 내려간다 ▶ 밖으
로 나온다 ▶ 황궁으로 간다
● 응집실로 ▶ 마당 ▶ 미야나를
본다 ▶ 미야나와 대화한다 ▶ 미야나
를 본다×2 ▶ 미야나와 대화한다
▶ 미야나를 본다 ▶ 미야나와 대화한
다 ▶ 응집실로 이동
● 주변을 본다 ▶ 마당으로
● 본다 ▶ 응집실로 ▶ 입구로
▶ 광장으로 ▶ 호를 푸른색으로
● 안에 들어간다 ▶ 2층으로 ▶ 마
이나의 방 ▶ 미야나와 대화한다 ▶ 생
각한다×2 ▶ 미야나와 대화한다×3
▶ 생각한다×2 ▶ 복도로 나온다 ▶ 1
층으로 ▶ 밖으로 나온다
● 주위를 본다 ▶ 황궁으로 이동
● 미야나에 대해서 생각한다×3
▶ 프리시아에 대해서 생각한다×3
▶ 모니카에 대해서 생각한다×3 ▶
안치실 ▶ 주위를 본다 ▶ 프리시아를

본다 ▶ 다른 곳으로 간다 ▶ 입구
밖문밖으로 이동
● 이동, 안으로 들어간다 ▶ 2층
으로 ▶ 들는다×3 ▶ 생각한다×3
▶ 들는다×2 ▶ 생각한다 ▶ 들는다
▶ 아래로 내려간다 ▶ 밖으로 나간다
▶ 모니카와 대화한다 ▶ 모니카를 본
다 ▶ 모니카와 대화한다 ▶ 모니카를
본다 ▶ 모니카와 대화한다 ▶ 황궁으
로 이동
● 본다×2 ▶ 대화한다×2 ▶ 발코
니로 이동 ▶ 프리시아를 본다×2
▶ 프리시아와 대화한다×2 ▶ 프리시
아를 본다×2 ▶ 프리시아와 대화한
다×2 ▶ 프리시아를 본다×2 ▶ 프리
시아와 대화한다 ▶ 프리시아를 본
다 ▶ 프리시아와 대화한다 ▶ 프리시아의
방으로 돌아간다 ▶ SNAKE의 방
생각한다 ▶ 스펀지형×2 ▶ 메이나×2
프리시아×2 ▶ EVE×2 ▶ 모니카×2

본다 ▶ 다른 곳으로 간다 ▶ 입구
밖문밖으로 이동
● 이동, 안으로 들어간다 ▶ 2층
으로 ▶ 들는다×3 ▶ 생각한다×3
▶ 들는다×2 ▶ 생각한다 ▶ 들는다
▶ 아래로 내려간다 ▶ 밖으로 나간다
▶ 모니카와 대화한다 ▶ 모니카를 본
다 ▶ 모니카와 대화한다 ▶ 모니카를
본다 ▶ 모니카와 대화한다 ▶ 황궁으
로 이동
● 본다×2 ▶ 대화한다×2 ▶ 발코
니로 이동 ▶ 프리시아를 본다×2
▶ 프리시아와 대화한다×2 ▶ 프리시
아를 본다×2 ▶ 프리시아와 대화한
다×2 ▶ 프리시아를 본다×2 ▶ 프리
시아와 대화한다 ▶ 프리시아를 본
다 ▶ 프리시아와 대화한다 ▶ 프리시아의
방으로 돌아간다 ▶ SNAKE의 방
생각한다 ▶ 스펀지형×2 ▶ 메이나×2
프리시아×2 ▶ EVE×2 ▶ 모니카×2

6월 2일
장안으로
시작한
이야기

인터넷에 들어
가 보니 '사체 폭탄' 이야기가 물리
군, 한 번 실험을 해볼까 하고 임포
트하에 가 보았지. 폭탄을 어디에 설치
하길까 고민하다가 레스토랑에 널
었지. 사람이 너무 많다면, 전신장애
자한테도, 중간에 그만둘까 하는 생각
도 들었지만 여기서 그만두면 너무
아깝다는 생각이 들었어. 그래서 마치
밖으로 푸미코에 가서 그냥 솔로 폭탄
을 장치해 두고 나왔어. 얼마 후 폭탄



*1999년 최대악은 크레디트하는 SNAKE



이 되었고 내 내 손에 감탄을 하며 헌장을 담사했지. 그런데 에미 메모의 야기제가 쓰러져 있더라고. 그냥 한번 물어보고는 나와 지하 국수집으로 갔어.

아주머니에게 언제나 같은 걸로 부탁을 했는데 이번에는 약간 성의를 보이는 듯 했어. 근데 내가 하는 말이 뭐가 그렇게 불안인지 편장을 계속 주더라고. 그리고 금박이 들어간 건 1만엔이나 한다고 하는데 오늘에야 그걸 들다니... 사람들이 자꾸만 물어들이니 가게를 나와 공원에 한 번 가 봤지.

편지가 정말 많더라고. 분수는 보기만 해도 가슴이 후련했고, 그런데 집까지 앞에서 조경을 하던 할아버지가 실수설하는 걸 못듣는 척 하고 다시 발달의 상황이나 보기가 좋다고 생각했어. 그런데 벌써 출입금지 구역으로 설정되어 있더라고. 황당하기도 하고 짜증나기도 해서 그냥 집으로 돌아와 버렸어.

집에 와서는 언젠가처럼 컴퓨터를 켰지. 전자 메일이 왔는데 내가 폭탄을 터뜨렸다는 걸 아는 ADONIS라는 녀석이다. 가슴이 뜨끔해진 내 녀석이 시키는 대로 할 수밖에 없었지. 내 녀석의 조견은 간단했어. 내가 SNAKE 라는 이름으로 화(化)하는 것 하나뿐이었어. 간단하니 일단은 마땅기로 했지.

ADONIS-. 9월 1일 엔딩에 메모로 꼭 읽고 기억하라

모니카와 ADONIS의 등장

삼복술이니 일어 나간 낯익은 낯인지 반인지 분간할 수가 없더라고. 심심해서 ADONIS라는 단어에 대해서 검색을 해보니 그리스 신화에 나오는 미소년이라는 적다른 의미가 있더라고. 특별히 할 일도 없고 밖으로 나왔어. 공원에서 분수를 두

번 정도 보니, 왓 이게 쟁거야. 이전에는 품었던 생각이 하나 있더라구. 들어가 보니 어떤 여자가 마중을 나오더라고. 알뜰하게 우문을 하고 모니카라는 여인을 만났는데 이걸 단골인 듯한 그녀는 입버릇이 약간 심한 것을 빼면 괜찮은 듯했어. 그녀 일련의 이야기들을 좀 듣다가 그냥 나왔어. 주문했던 아이스 키치를 마실당?



ADONIS-1의 기억
ADONIS의 메모
그 3번째 편에서 어떤 편을 볼까?

OK! 아무 편이든 편

오! 2개의 영상



메모리, 메모리, 메모리...

키를 돌려 나와 공원에 한 번 들렀다가 타워로 갔지. 그런데 아무 일도 없었던 것처럼 깨끗하게 정리가 되어 있었어. 별 일도 없으니 그냥 국수집



【女】 ほんとうにアキラは...
【女】 ほんとうにアキラは...
그런 다음엔 그게 75년



이런 것은 기억은 물론이요 기억은 분명해

으로 가 봐야지. 집으로 돌아왔는데 갑자기 불안한 생각이... 생각이나 다름 없는 내 방에 또 ADONIS라는 글던형이 침입했던 거야. 이번에는 빌대하고 같이 끝나서 안도의 한숨을 내쉬고, 햇빛을 보며 공원에 나왔어. 편지를 보니 꼭장이성인 듯한 사람이 '에코리야', '저것' 등의 단어를 시립하는 걸 보고는 집으로 돌아왔어.

그런데 뭔가 분위기가 이상했어. 컴퓨터를 살펴보니 아까 찾겼듯이 보였던 모니카라는 여자가 숨어 있더라고. 그녀는 다짜고짜 내게 '메모리(메모리)'가 있다고 물어 보더라고. 과거에 대한 '메모리'는 있다면 '메모리'라구.

지방, 코코를 없애라!

컴퓨터를 켜고 메일을 보았는데 또 ADONIS 녀석이 나타났다. 이번에는 최한하게도 자신의 주위를 명도하는 눈색이가 쟁겼으며 아주 이상을 떨더라고. 사진을 보니 내가 아는 '키리노 코코'였어. 그는 여자를 없애려고 하더라고.



ADONIS: 9월 1일 엔딩만 보!

다시 찾음에 가 봤어. 모니카라는 여자는 없지만 마이나라는 아이는 있더라고. 한편엔데 오지 않은 손님의 이름을 메모리 하더니 대단해. 여기서 마이나라부터 많은 정보를 알게 되었는 데 한 아이의 이름이 에코리야인

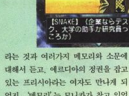


아무런 편지엔 편지라는 편지 9월 1일엔딩을 읽는다



OK! 아무 편이든 편

오! 2개의 영상



【企業家でテスクワーク、大学の助手が復讐者として...】

라는 것과 여러가지 메모리와 소문에 대해서 듣고, 에코리야의 정편을 읽고 있는 프리시야라는 여자가 만나게 되었어. '메모리'는 모니카가 찾고 있었고 땅굴 편장에서 본 여자 여자가 한숨을 쉬면서 중얼대던... 더 이상 할 얘기도 없으니 그냥 나왔지.

타워로 갔다가 다시 국수집을 한번 들러 보았어. 가세 아주머니와 이인지 언 아이를 하느네 목걸이를 따먹기 위해 보니 기독교인이라서 그렇다는 구면. 세레메이 '크리스탈라'라고 하는데 영 식욕이 당까지 않아 음식을 남기고 나와 버렸지. 아까 아주머니가 말했던 전시장으로 가보니 컴퓨터 전시회를 하고 있었는데 너무 복잡하더라고. 그래서 바람이라도 쐬고 공원에 나왔지. 그런데 어떤 청년이 나타나서는 말인데도 남에게 종다고 하질 않나 한다더라고. 황실수술이더라고. 시간이 됐더니 내 자리를 일어섰고, 찾기를 탭했어.

모니카를 업고 집으로

들어가 보니 모니카가 숨어 위해서 는 테이블에 쓰러지더라고. 마이나라도 없었는데 잠깐 이야기를 나누고는 곧장 가 버렸어. 모니카는 에코리야라는 걸 도대체를 하더라고. 잠시 후 단체적으로 들어와 모니카에게 이상한 것을 하기 에 그녀를 업고 나왔어. 공원 편지에서 그녀의 가치에 대해 생각 생략하다 할 수가 없게 되더라고. 그리고.

중간에 모니카가 잠도대를 해서 깨웠다니 이곳이 싫더라도 도망거리고. 다시 컴퓨터를 켜서 엔딩대로 ADONIS



【SHAKE】 うひゃっ、 悪くさいぞ、 こんばんは。 君の顔が 結構可愛だ。



모나카가 주는 음악 내용이



ADONIS: 내는 100년 뒤까지 100년은 살았어!!



이 남자는 공룡같은 발판 내버린대 죽은대?



이것이 모나카의 기억 인물들이 있는 계층의 아케고 불하는 불종이다



영장 시작, 내의 공격을 볼거다

가 등장했는데 그는 세노오의 사건을 보아주며 그가 필요했던 물건을 훔겼기 때문에 죽었다고 하며 그 물건을 찾아내라고 강요하네? 내가 싫다고 하니 또 이혼 장처(복합 사건)를 건드리더구만. 할 수없이 여러 사람에게 대해 검색을 시작해야 했지. 바로 전 시각으로 갔지.

난 사람을 죽이지 않았어!

전시장에서 그 컴퍼니언인 스프타 나츠미를 찾았지. 코코도 같이 있었어. 그런데 이혼 컴퓨터 실능이 상당히 좋더라구. 제정을 한번 해볼 요량으로 필요한 데이터를 찾아다녔어. 그런데 마지막은 바로 옆에 있는 건대 나를 보고 비열하다고 하더군. 뭐가 비열하냐?

전시장을 빠져나와 나츠미가 올 것을 예상하고 기다렸지. 간단하게 메모리의 소재를 알려줄 거라고는 생각하지 않았지만 아무래도 겁이 높고 나니는 못 해서 그녀의 변신으로 끝고 가 방 구석구석을 뒤졌더니 결국 침대 아래서 '메모리' 가 나오더군. 목적을 달성했기에 김으로 돌아왔는데 역시나 ADONIS가 기다려주고 있었어. 그런데 나츠미가 나더러 살인자라고 불렀어. '난 아냐. 날 절대 사람을 죽이지 않았어!' 아무래도 불안해 다시 나츠미의 집으로 가 봤어. 역시나... 그녀의 가슴에 비수가 꽂혀 있었고 펠리는 목소리로 그 메모리를 가지고 예로야라고 가는 말을 남기고는 숨쳐 버렸어. 난 그녀의 시체를만 남기고 김으로 도망칠 수밖에 없었지.

난 나츠미를 죽인 건 바로 ADONIS라고 확인했어. 그는 내가 손에 넣는 건 모두 넘겨주고 하는데 내가 순순히 그럴 리는 없다. 그는 여기에 대한 방법도 세워 두고 있는 듯 하지만 내게도 생각이 있다. 우선 급한 건 커리노 코코. 김주소를 검색해 보니 아주 가까운 곳에 살고 있더군. 우선 코코의 집으로 갔어. 스프타 나츠미를 죽인 것처럼 강하게 위해 그녀의 침대 아래에 핸드메이크 두개 나왔어. 코코의 집을 빠져나와 여러



【豊海】 いやっ、誰か...

만약만든 날도 40만 40만



【ADONIS】 それに、村田豊海を殺したのは君だろ?

나더러 살인자라고? 웃어주세요!



【SHAKE】 別にナイフが刺さってる...



【国立東大工学部システム学専攻 402】

나더러 무슨 생각까지도 막아줄 용감함을 메메이다. 찾길에 가서 마이나가 있더군. 폐점시간이라 나가려고 하는데 마이나가 권하는 술을 한잔 마셨는데 김작기 힘이 죽 빠져 버리더군. 정신이 몽롱해져서 쓰러져 버렸지.

6월 4일

이제부터는?

목적한 것은 손에 넣었지만 희생이 너무 컸어. 여러가지를 생각하던 중 갑자기 ADONIS가 난입해 와서 메모리를 내놓으라고 하더군. 그후 타워로 갔어. 모나카가 와 있더군. 그녀는 이전 내방에 왔을 때 귀걸이를 하나 놓고 갔다고는 하지만 거짓말인 것 같아. 이제 컴퓨터를 켜서 모츠츠키 연구소를 조사했지. 생각 외로 방

백이 두터워서 고생했어. 어렸거나 정보는 입수했고 밖으로 나왔지.

사실상에 들어갔는데 아무도 없더군. 여러 가지를 뒤지던 중 사무라하가 뛰어오나오게 숨었지. 절대로 찾아내는 것 같던데 어렸거나 그가 간 뒤에 전화가 오더군. 레나가 간 것이었는데 괜히 받은 듯한 느낌이 드는걸. 그리고 사할도 없고 뒤집 것도 더 이상 없으니까 밖으로 나왔지. 레나가 될 수도 있는 것 같은데 그건 미안하지만 내가 가지고 있는 데(코코).

아주이내게 오라는 조금 새다른 것을 부탁했지. 그런데 아주이내에게 의외의 면이 있더군. ADONIS라는 뜻에 대해서 물어 봤는데 내가 이전에 찾아본 내용하고 같았어. ADONIS가 누구인지 확신을 하게 되었지만 조금 불안하군. 밖으로 나가 공룡으로 향했어(코코로 여러 이상을 풀어야 할 것 같았을 경우 플레이 불가).

연구소 안엔 들어가지 모츠츠키를



나츠미는 모나카를 잡으려 하는 순간이면 공격계 수동제와 화염이 온다!



이름도 기억

Lost One?

LOST ONE 6000000000으로 되어있어?



이브 디 로스트 윈



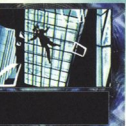
나를 본다는 죽음... 그곳은 분명히

했다. 처음에 내가 말하는 걸본데 잘 대답해 주더니 나중에야 내가 가지고 있는 '베로리'를 내놓으라고 하면서 마지막에는 칼까지 잡고 오는데 나야 간단하게 총으로 해결해 버렸지. 그리고 나오면서 이곳 저곳을 터트리고 내 거 조사실로 왔다.

새로운 사실

결계를 여러가지로 바꿔 보면서 정보를 찾아봤는데 제집은 것이 있더군요. 그런데 비도우 나미코라고 프리시아라는 인물은 그냥 보면 다른 사람 같아 보이지만 골격이 정말 똑같아. 그 뒤에 열방의 조명이 켜졌는데 본부장하고 모니카가 있더군요. 모니카가 국방성의 스페이서였다... 놀랐는데 조금 뒤에 코코가 와서 내가 범인이라고 말하고 있어. 위험한데 코코가 저런 정도까지 잘할 줄은 생각도 못했지만 아랫은 위험해! 아열 수 없이 내가 감싸했던 컴퓨터를 폭파시키기도 할걸.

뭔가 얻을 것이 있나 해서 사찰실에서 가보니 자신을 속인 사투리바에 대한 무도우 사장의 음모이 폭발 중이더군요. 옛날도 들켜 버렸는데 그냥 당당히 들어와서 용무를 봤지. 자신에게서 쓸모가 없어진 사투리바는 무도우 사장을 말으로 떨어내는데 나더러 '베로리'를 남기라고 말하는 거야. 하



ADONIS의 전... (?)

지만 난 오히려 사투리바에게 주먹을 날리고... 그는 빌딩 밖으로...

엘리베이터 홀

이제 모든 것을 잃어버린 나는 다른 곳 개려고 사찰실을 나갔는데 엘리베이터로 코코와 유치가 와 버친 거야. 나의 정세는 여기서 완전히 들봉 되고 무도우 사장이 나와서 말하지 않겠다고 약속한 것을 말해 버렸어. 반



【高子】お、見様先星。わたし... 又一つと...



【工藤社長】そいつが... 秘蔵の手先だったのよ!



무도우 사장은 처음엔 정면이 아닌 거꾸대 인상을 보여준다.



뭔가 얻을 수 있는 것은 아무것도

사찰으로 총을 쏘서 쓰러뜨렸지. 불행히도 나의 승계가 좋은 건지 급소를 맞고 버텼어. 코코를 본데도 했지만 그들은 유치라는 소년의 제직에 살았더군요. 구급차가 사찰실에 들어가 구급차

를 부르고 나와. 그것으로 끝이야. 찾아가 돌아서서 마이나가 있나 했는데 모니카가 있더군요. 내가 그를 웃고 말아. 내가 '베로리'를 가지고 있는 것을 '김(感)'으로 알았다고 하는데 그런 말을 못되고 내가 '베로리'를 제공해준 대가로 모든 것을 알게 되었지. 그리고 여기서 아무것도 남은 것이 없으므로 모니카와 에르디아로 떠나게 되었어.

황궁의 융합실

난 이 나라에 대해서 여러가지들 듣게 되었지. 마당이 참 아름다웠는데 폭군이었다던 전황을 이것만큼은 예쁘게 꾸며 버렸군. 그것을 듣고 융합실로 돌아왔어. 융합실로 들어오려고 했는데 어느 여자의 방인 듯한 곳으로



어떤 사람은 모니카도 코코도 모니카, 너무 딱히 어떤 역할



【SNAKE】こう、これは...

돌아와 버렸지. 나중에 프리시아라고 했는데 내가 일본에서 왔다고 하니 기가 죽더군요. 그래서 그냥 융합실의 위치만 물어 보고 나왔지.

모니카와 대화하던 중에 대사가 왔어. 모니카의 말로는 '처도 안 먹히는 인건'이라고는 이야기 하더군요. 계속 서로 자기 소위만 하다가 프리시아가 왔고 그녀의 안내로 안치실로 들어갔어. 그리고 황궁의 안치실로 가서 EVE, 그녀를 깨우기 위해서 내가 가져온 '베로리'를 사용하지만 아쉽게도 그르진 못했어.

파워 게임

모니카의 안내로 박물관에 들어갔는데 숨겨진 스위치를 통해서 들어간 방에 모니카의 상사인 텔레파시가 있었어. 허위로 인내력 적인 분위기를 가진 사찰인테어 이면에 내가 가진 '베로리'를 사용했음에도 불구하고 EVE가 눈을 뜨지 않는 이유를 토론했지. 결론은 나지 않자 대령은 저녁때에 다시 오라고 하고 나하고 모니카는 그를 나왔다.

특별히 할 일도 없어서 마당으로 나가니까 마이나가 나타나더군요. 꽤 화나고 물어 보니 프리시아가 자신의 재능이 필요해서 불나다고 하던데 예뵈 장에 주소를 알아주고 떠났어. 나중에 시간이 생기면 가 봐야지. 모니카를 찾아 갔다 포기해서 결국 마이나가 있는 곳에 가 보게 되었지. 결국 마이 나를 요혈에서 만나고 여러가지 제집은 이야기를 했어. 지친 피부색은 아마 에르디아인의 특징인지 같은. 얘기를 마치고 나오는데 열방에 일본인 카를이 있다는 말도 하던데 뭔가 의문이 있지만 그냥 나중에. 융합실로 돌아와서 여러 인물들에 대해서 생각해 봤지. 안치실을 갔더니 프리시아가 슬픈 표정으로 서 있던 것을 봤어. 밤이 되고 했으니 박물관으로 가게 되었지.

박물관 안에 들어가니 모니카하고 대령의 격분이 거의 완정을 이루더군요. 대령은 분위기갑처럼 않게 극단적인 해결 방법을 찾았고... 모니카는 그러한 방법을 극구 반대하던데 결국 서로 말보



【大佐】そなた、<EVE>の船を切り開き、また数面化し面をばい!

7월은 연봉... 3개도 약해27 나왔지만 마당에서 만나게 되었고 나 혼자서 박물관에 들어갔다. 내 방에 들어가려고 또 방을 잘못

들어 버렸는데 프리시아는 누구하고 대화를 하던 것 같은데 본인은 부인하더군요. 말을 걸어서 그녀가 EVE에 피착감을 가지고 있던 것을 알게 되었어. 자신의 본성에 대한 어떤 생각인 것 같았지만 모르겠고 방에 돌아와 여러 사람들을 생각해 봤어. 각각의 사람들에게 대한 생각.. 생각을 하다 지쳐서 자러는데 모니카가 들어와서 그냥 같이 자게 됐어.

건가... 하지만 그 프리시아의 옆에는 코코가 있었잖아!



주목하는 SNAKE를 보고 있던 그 시점에 인상을 먹고 있다

중에서 사라졌다고 했어. 아무래도 왕궁 쪽이 붙어서 그곳으로 갔지.

왕궁 입구에서 갑자기 프리시아가 뛰어나왔어. "안녕하"라는 말을 남기고. 그 뒤에 불안이 남아서 안치소에 갔더니 모니카가 있던군. 그런데 편지집에서 이상해. 마당에 가서 잠깐 귀를 기울여 보니 여자의 비명 소리가 들리서 프리시아의 방으로 뛰어다녔지. 대사로가 그녀의 목을 찌르고 있었고 나는 재빨리 그를 사살했어. 하지만 프리시아는 죽고 있었고 나는 황급히 그곳을 빠져 나왔지. 내 방에 가니까 모니카가 있어. 임무상 아무것도 말하지 못하는 것 같은데 그냥 되는데로 되라는 생각으로 몸을 마셨지. Lost One이 들어 있는 것을 그제야 가르코 주기 시작했는데 Lost One은 ADD와 같이 생겼다는 거야. 그 모지키키 소장이 ADD의 무수를 조금 변형시킨 모양이라는 것. 그리고 그것을 비싸게 팔려고 생각하여 미국 국방성에 연락이 닿았지만 이것도 ADD와 같이 '메모리'가 필요했다고 하는군.

조용한 방안. 갑자기 땅안에 있는 컴퓨터의 모니터에 Lost One이라는 글씨가 뜨면서 세 세계가 궤에 휩싸이는 동영상이 흐른다.

동영상에 가니 대령도 프리시아의 죽음을 알고 있는 듯 하더군. 그것에

대하여 여러 이야기를 한 다음에 그는 나가 버리고 난 프리시아의 방에서 한참 동안 생각을 했지. 내 방으로 가니 모니카가 두근 두근 핸드레인이 있었어. 뒤져보려면 도중에 대령이 들어오고 그걸 모니카를 보면 빨리 연락하라고 말했지. 다른 곳을 볼다 오니 모니카가 소파에 데코를 남겨 줬어. 내용은 '안녕하. 어디 갔는지는 모르겠지만 찾아내고 말했어. 모니카가 사라진 뒤 박물관에 가니 대령이 있는데 그는 모니카를 빨리 찾아내라고 한 뒤 가 버렸어. 이제 어둑어둑해졌군. 한민 속는 썰치고 호텔에 가서 마이나의 방에 갔는데 몸을 흔들리고 자고 있더군. 나도 어만... 내일.

6월 5일

EVE, 행방불명도다

오늘은 식전 행사 가 있는 날. 마당에서 프리시아하고 만났지. 프리시아는 친구들하고 만났으면서 급하게 사라졌어. 여러 곳을 돌다가 모니카를 만났어. EVE의 해체를 정식으로 요청할 생각인데 식전 행사때 발표하면 기정사실로 판단하는. 일단 박물관으로 가서 대령을 만나야지.

모니카는 상당히 서투르는데 웃하군. 대령은 이제 한 명이 오면 된다고 하는데 그건 대사교를 말하는 거였지. 상당히 의외인데 대령의 말을 들으니 이해가 가는데. 프리시아가 EVE를 멋대로 주지 않기 때문이라는데 갑자기 EVE가 없어졌다는 소식이 들어왔어. 제각각의 생각을 가지고 있는데 누군가가 프리시아에게 접촉을 했다고 하는군. 나는 아마도 코코가 아닐까 하고 생각했지.



EVE가 어디에?

프리시아를 찾는데 이곳 저곳을 찾아도 없는 거야. 그러면 좀 마흔 일하는 사람에게서 그녀가 애니이라는 마을에 갔다는 정보를 얻어서 바로 갔지. 교회의 장소를 찾아내 들어갔지만 이미 식은 뷔페 뒤였어. 이제 나는 진

6월 9일

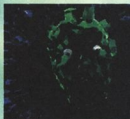
모기를 들고 입히는 시대

바쁘게 박물관 일을 돌고 있었지만 갑자기 대령이 나를 불렀어. 거기에 무슨 이상한 징후가 보이지 않느냐고. 어제부터 확실하게 느끼기 시작했는데 말이 잘나갔잖아? 대령은 나가 버리고 나는 이곳저곳을 돌아다니고 있었는데 갑자기 모니카가 왔군. 나에게 할 수 있는 말은 없는 것 같은데 편지 그것을 말하지 않는데. 하지만 결국 말했어. 몸을 먹지 말라고. 하다못해 마시는 것은 마테달 워터이어야 한다는 것도 덧붙이고 있어. 게다가 병행체의 이름인 Lost One은 내가 이전에 쓴 편지 안에 있는 것이야. 다른 모든 상태에 여기 저기 다니게 되었지.

역시 이곳 저곳을 뒤지고 있었는데 이전의 호텔 주인하고 대사교가 언쟁을 하는 장면을 목격했지. 치열했는데 호텔 주인이 진실을 말하고 나서 그 여자는 뛰쳐나갔더군. 뭐가 조금 불안하더군. 모니카를 불러 있는데 2층에서 그 대사교를 목격했지. 그리고 숨겨진 방에는 모니카는 없었고 대령만이 있었는데 대령의 앞에 허허한 이미 그건 미국에서 버림받았다고 하더군. 그리고 모니카는 대사교하고 회견하러

6월 10일

아침에 일어나 보니 모니카가 사라졌더군. 어디로 갔는지는 정말로 모르겠어. 내 손목시계를 꺼보고 도망쳤던 군. 왕궁에 가서 안치실에 갔더니 누가 EVE를 가져갔어. 빨리 대령에게 연락하지 않으면! 대령도 EVE가 없



시합다운? 재확인?

어진 것은 알고 있더군. 빨리 모니카를 찾아내라고 하는데 대령이 집히는 곳이 있어서 쫓겨오고 갔어. 거기서 갑자기 공중전화가 울리기 예 뻔더니의 어두운 마음이 나를 저무란 모시는군.

그후 왕궁에서 코코를 만났지만 그는 갑자기 서투르면서 그 바깥에 애니아아에게 가던 도중에 한 도둑에게 모니카 같은 사람을 봤다는 이야기를 들었어. 갔더니만 또 다른 내가 잠시 뭔가를 꾸미고 있더군. 그런 뒤 댄스룸에 가 뻔더니 어떤 여자가 애니아아를

로 갔다고 하더군요. 갔더니 모니카의 모습이 보이는 거야. 하지만 아무것도 없이 지나가 버렸지.

그 뒤에 박물관을 거쳐서 광장으로 간 뒤에 어느 집으로 들어가니까 죽은 줄 알았던 프리시아가 있었어. 프리시아는 죽은 자가 E.V.E(에이브)였고 모

고 모니카는 사색에 들어가 추격자들의 손을 피할 것이라고 하더군요. 하지만 나는 들어 가겠어. (3면 C)로 바꿨다)



[6면] 元氣だったか

Lost One

양으로 친절한 공 켈랑에게서 캔조를 속이려던 목소리가 다시 들리기 시작한다.

그 자는 사쿠라비. 알타일 코피레이션 빌딩 위에서 떨어진 뒤 머리를 심하게 다친 모습으로 나타났다. Lost One을 해방한 것은 ADONIS-사쿠라비였단 것이다. 그는 바로 인질로 코피를 잡고 인질극을 벌이지만 인질로 잡힌 코피는 자 새만같은 호프리지 않았다.

그동안 유지자 사라져 있었고 그는 사쿠라비의 뒤를 돌아 그를 노리고 있었다. 캔조는 그것을 알아차리고 사쿠라비마

도말시게 사쿠라비의 신장을 완전히 캔조에게 카도록 유도한다. 마침내 찰지 못하고 총을 쏘는 사쿠라비를 그것을 맞아 버린 캔조. 캔조는 완전히 쓰러지기 전에 자신이 가지고 있었던 메모리를 사쿠라비에게 던지고, 사쿠라비는 그것을 거냥서 총을 보았지만 그것은 단순한 기쁨이었다. 그의 최후를 지켜본 캔조는 이미 빠져 울먹이는 코피의 얼굴을 보며 슬을 거른다.

EVE 없애겠다?

양으로 친절한 코피와 유지는 천막을 발견하고 안에 있는 모니카와 EVE를 찾아낸다. EVE를 이용하여 백신을 만들어 돌아가는 중. 그 아름다운 들의 모습들을 끝으로 게임은 막을 내린다.



【프리시아】 見様さん、モニカはずっと、私の部下だったのよ

O모니카는 15세 때부터 14년 동안 프리시아의 부하였다

O프리시아는 목적이 달랐기 때문에 그 둘은 한 팀이 아니었다



【프리시아】 このまま、ただ消えていくのはイヤだ。と……



【프리시아】 彼女の方からは、どう計算してもらも計算以上は持たないわがわかったのよ……

EVE(에이브)를 찾아서 완전히 해방된 나옴은 생명을 구하고, 머리는 그 동안 공작에 살아남고 있다고 했다.

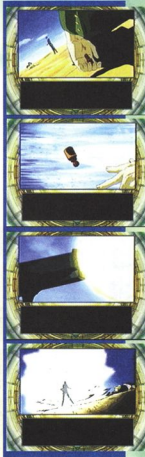
니카가 가지고 다니는 캔조에 들은 것은 EVE(가)와 프리시아)의 시체라고 진상을 밝히고 있어. 그리



스토리성 강한 정통 어드벤처의 귀수

두도 이후 처음 해보는 전통적인 어드벤처 게임이었다. 디자이너에서 사용된 루시드 모션을 사용한 이벤트 동영상은 동영상을 의식할 수준이었으며, 시나리오도 최후에는 길도는 느낌이 강하지만 영화적인 전개를 생각해 볼 때 지극히 당연한 것이다.

다만 아쉬운 점이었던 역대 세가 게임 게임기의 고질적인 그래픽의 문제, 시나리오가 후반으로 갈수록 억지가 늘어만 가는 것, 링크가 명 나오지 않아 사람 쓸 데없는 방향을 하게 만드는 것 정도이다. 한가지 공약을 하면서 대외감을 수족하지 못했다는 아쉬움이 남는다. **PC**



| | |
|-------|-------|
| 原田ひとし | 今井田 西 |
| 長瀬一 | 海田 勇一 |
| 江崎一 | 山田 泰典 |
| モニカ | 新井 聖 |
| マイナ | 土崎ゆり子 |
| 工藤麻由 | 高村 麗子 |
| 佐々木三 | 野尻 浩一 |
| 山田研一 | 松本 浩一 |
| ルカ | 橋本 まり |
| 田中 誠 | 天野 由梨 |

남편은 사강을 잘 모르는 정신. 유지는 못하게 했으면 되지만, 유지는 생각지 않겠어?



에어 가이츠



남포의 한 관객에게 의하면 아직 정확하게 어떤 캐릭터까지는 비밀 수 없지만 에어가이츠의 '각종시간이 30일 정도가 지난면 FF7에 등장했던 캐릭터 중 한 명이 등장하게 되고 그 다음 30일 정도가 지난면 또 하나의 캐릭터가 등장하게 된다고 한다. 과연 누구일까?

제작사 : 남포, 스펀이
장르 : 격투액션
발매일 : 발매중

| | |
|-----|-------|
| 그래픽 | ■■■■■ |
| 조작성 | ■■■■■ |
| 스토리 | ■■■■■ |
| 연출 | ■■■■■ |
| 사운드 | ■■■■■ |

기본조작

레버는 평행으로 입력이 가능하며, 버튼은 4개로 기동, 차단, 성단, 필살기로 되어 있으며 2개 이상의 버튼 입력으로 가능한 기술들도 있다.

| 레버 움직임 | 레버 입력 | 하 | 상 | 필 | |
|---------|-------|---------|----------|----------|-----|
| 버튼 무입력 | 상단 기동 | 레버방향으로 | 하단 공격 | 상단 공격 | 필살기 |
| G 누른 상태 | 하단 기동 | 레버 방향으로 | 강한 하단 공격 | 강한 상단 공격 | 필드 |

반동역주법

기본동작과 공통기술

달리기

레버를 8방향 아무 곳이나 입력을 하면 달리기가 된다. 이 때는 좌로 날려진 무언개 장애물 나이를을 조정하거나 필살기와 특수장치를 띄우는 수단으로 이용하자.



견기

G를 누르고 있는 상태에서 이동을 하면 견기가 이루어진다. 굳은 손으로 컨트롤해, 한발 걸음 있는 순간 갑자기 하단공격을 실행해 채 혼다면 허리를 떠는 것만으로 하단 기동도 실행할 수 있다. 다시 컨트롤하면 레버를

"두려운 것만으로도 OK"

구르기

갑을 누르고 있는 상태에서 레버를 어느 방향으로든 2회 입력하면 그 방향으로 구르기가 된다.

점프

레버를 2회 입력하거나 G + 필살기 버튼을 동시에 누르면(사이드 2인 게임)



쪽 가능. 레버를 2회로 넣는 것만에 걸림의 높이를 변화시킬 수 있다. 점프는 높은 곳을 통과해 이동수단뿐 아니라 공격과 회피에도 사용할 수 있다. 또 필살기를 띄우는 것도 가능하다.

회피

레버로 회피방향을 정한 후에 가스 버튼을 2회 입력하면 몸에서 전기가 일파처럼 퍼져 공격이 허용이 된다. (모든 공격을 피하는 것이 아니라, 주로 회피수동력을 회피한다.)

던지기 회피

타이밍은 던지기 50% 중에 플레이어가 캐릭터가 방향을 잡는 순간이다. 그러나 이 방법 타이밍은 던지기 기술마다 다르므로, 생명을 확인한 후 5배 한을 누르면 대부분 타이밍이 맞지 않는다. 따라서 별다른 격전에 던지는 등의 캐릭터가 지를 때 바로 그 지대로 회피해야 한다.

다들강약을 깨기하면 출현하는 이 일련에 이즈케이츠 코인으로 있는 있는데 이것을 취하면 그 라운드 중에 등장한다. 레버가 떨어지면 필살기로 발판을 확인한 후에 던지기 회피를 입력하는 것이 가능하다.

■ **낙법**

다운회피로 다운기를 당한 후 공격하기 전에 디버튼을 누르면 된다. 또 그 동안 레버를 임의하면 차와 시계 이동하면서 낙법도 가능하다. 낙법의 이점은 구르는 것에 의한 데미지 회피와 다른 자에 추락도 피된다.

■ **질기**

G + 상 레버를 누르면 잠겨진 데 레버로 방향을 임의하면 태클이 들어간다. 아이덴박스 밑에서는 상대방을 향해서 질어버리는 충격이 된다.

■ **핵수공략**

활살기 + G - 하를 동시에 누르면 핵수공략으로 어느 방향에 있던 상대방을 공격한다.

■ **반격기**

모든 캐릭터에 존재하는 것은 아니다. 가드 뿔뿔한 사드캐가 같이 존재하기도 전에 가드브론으로 반격이 된다. 그 외에도 다른 캐릭터도 가능하다.

■ **도발**

레버로 방향을 설정한 뒤에 스타트 버튼을 누르면 그 캐릭터마다 여러 가지 도발동작이 나타난다.

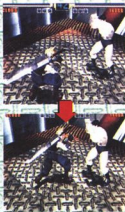
■ **경직**

레버 중립 또는 G(브론, 청기) 둘은 한 방이 필요하다. 기본은 건기 → 레미 베기(저지) 건드 → 앉아) 건드 또는 G → 레미 임팩(앉아) 건드 → 저지(기)로 OR.

■ **스텝**

스텝이라는 것은 일정구간을 이동하는 수단을 말한다. 질기 방법은 많은 상태에서는 G를 누른 상태로 레버를 꺾어 임팩에 관동 중이되면 언젠 레버를 빼고 다시 임팩하면 가능하다. 스텝 중에 활동기수가 있어 공격방법의 한가지로 생각해도 좋다. 세다카 스텝 중에는 앉아 카드를 얹고 있으면 OR) 앉아 카드를 하면서 공격으로 전환하는 이점이 있다. 상태의 공격을 앉아서 카드를 주르면 레버를 임팩하는 것만으로 스텝을 사용할 수 있으므로

스텝 상태 상 또는 아래로 공격을 날려 주는 공격도 가능하다.



■ **공통기술**

단기 기술도 구멍의 공기에 따라서 모션이 달라진다.

■ **특수동작**

■ **기상하기**

- 1) 다운된 상태에서 기상하는 방법이 몇 가지 존재한다.
- 2) 다운된 상태에서 레미 임팩만으로 구르기(전방)를 할 수 있다. 이 중중 다른 방향으로 구르기도 가능하다.
- 3) 다운된 상태에서 디버튼은 아무 공격이라도 그 자리에서 바로 기상한다.
- 4) 상(브론은 상단공략을 하면서 일어난다.
- 5) 상(브론은 상단공략을 하면서 일어난다.
- 6) 레미본은 바로 기상하여 활살기 공격을 한다.
- 7) 상(하)브론은 회전공격을 하면서 기상한다.

■ **가드뿔봉**

차드공략 공격이 되면 캐릭터의 몸 색깔이 붉은 색으로 변한다. 이는 가드뿔봉을 나타낸다.

■ **활살기여지**

활살기여지가 0이 되면 각자의 캐릭터마다 특정한 기술이 나타난다.

특이한 인터럽트 사용방법

우선 활살기여지 상태를 다른데서 먼저, 이어서 상대가 다운되면 자동으로 다운상태에 이르는 공격을 계속해서 때려보낼 수 있는 방법을 소개합니다. 1) 기본 상태에 특이한 인터럽트를 한다.



다운여지 있을 때 공격을 할때



인터럽트 공격

사스캐는 스스로 놀기를 해서 적이 자를 채우기도 하고 스타미치의 이동 범 밖에서도 보충할 수가 있다.

■ **인터럽트**

활살기여지가 없으면 작동하지 않는다. 평소제이저를 소모하는 기술로 상대방의 타격기에 타이밍을 맞춰 활살기여지를 임팩하면 그 타격기를 회피해서 반격이 가능하다. 정공하면 반격으로 백에이저의 약 1/12 정도 데미지를 상대에게 주지만 동시에 자신의 활살기여지를 1/6 소비해 버린다. 이 인터럽트는 상대의 지상연계기를 당하고 있는 중에서도 가능하다. 본 특격이 이점 있고 있다. 반면에 약점으로는 인터럽트가 불가능한 기술이 존재한다. 그리고 기술의 경직 중에 공격당한 경우도 인터럽트가 불가능하다는 점에 주의하자. 또한 활

이 빠르면 활살기가 나와버리므로 주의를 요한다.

■ **저스트프렙**

저스트프렙이란 타이밍을 필요로 하는 것만 공격이론을 임팩하여 구사 가능한 연계를 말한다. 통상기의 공격 중에 비튼의 임팩에 따라서 핵수기술이 발생한다. 중류발로는 몇 가지 타입이 있다. 상대의 배후에서 나타나는 타입과 공격 대상이 나오기 전에 연속하는 것과 먼저 임팩하는 선점형 등이 있다. 캐릭터에 따라서 저스트프렙이 다르게 적용되므로 자신의 캐릭터를 잘만 후에 완전하게 익히도록 하자. 저스트프렙은 자동서 쥘본 빛이 나타남에 공격이 이루어지면도 글방 알아볼 수가 있다. 보통 타격후 환형이 나타나기 바로 직전의 아주 짧은 시간에 버튼을 임팩해야 하므로 상당

연계기를 방어하자

만단 → 상단(중단)

하단 중 상단(중단)을 기다리는 방법은 0을 누른 채 레버를 임팩한다. 0을 떼면서 하는 게 효율적이다. 가드뿔봉도 상태를 알아보는 방법을 추천합니다. 일부 하단 공격을 당한 후는 0을 짧게 누르면 0이 뜨게도 볼 수 있다.



G



G+ 관바



G를 면다

한 에어가이즈 수선 용어가 고 난관 주수 타는 의상 실과 용어이다.

■ 끈은 장 력복장품

끈은 공복 때의를 공적으로 하하지 자 하를 누르면 된다. 끈은 회복 중 및의 공과를 함께 하려면 어느 상태에 서는지(앉은 상태나 단과가 공) (고바 등을 실하 놓았다가 끌고만 된다. 안 의 의수하게 구사되지 않는다면 끈은 공복 때버림 일로되 한다가 한 주 제빠르다. 키랜드를 실려하면 되는데 약간이라도 끌고만 앉은 자세가 지어 다른 공복이 들어간다. 공복을 해보나 그 후에 하단을 누르면 힘이 약하고 는 거수이 나타하게 된다. 실전 실한 안 끝단의 쉼이빠르며 공신 통과가 깊 다고 보만 된다.

에어가이즈 그스가 되자!!

에어가이즈는 '에드' 제법과 달리 울거림이 다르다. 청신없이 필드를 뛰 어다려야 할때 역시 놀이와 스프레이 에서 바쁘게 움직여야 한다.

에어가이즈의 특징 중에 하단과 고 제사는 '비밀 타이밍'처럼 자연스레온 고차자가 이다라 총이 확실하게 구멍 이 된다. 상대방보다 높고 낮은 자 이에 따라서 이루어지므로 공격이 구멍 이 되어 있고 통상기나 필살기 정도 상대보다 낮은 자세에서 이루어지게 된다 경우도 있다. 그러므로 자신이 어 떻한 자세에서 상대를 공격하느냐에 비 라 제법과 신체가 달라진다. 아주 높은 자세에서 겨루는 발치는 것이 되지만 에

아이템으로 대전을 유리하게 하자

스펙이저 곳곳에 나무상자가 놓여 있다 이것들을 던지거나 특정 타격으로 파괴하면 아이템이 그수 출된다. 물론 일부 취어도 상급이지만 필요없고요! 있는 아이템만을 우선적으로 취하는 것이 효율적이고 할 수 있다.

스펙터스 UP 아이템

▼ 민역



물결기 향기까지 회복한다

▼ 칼셀



POWER UP 문장대로 공격력이 1.5배 일어난다

▼ 피칸 역



ESC POINT에 흡수된 의자로 공격력 보전율 20%로 떨어진다

▼ 녹색 역



이것은 DEFENCE UP 아이템과 흡수된 대로 방어력이 1.2배 일어난다

▼ 컬러면



이것은 방어력이 1.2배, 2배 일어난다. 1.4, 1.6배도 상급이다

▼ 고기



공격력이 1.5배가 된다 다른 아이템과 마찬가지로 효과는 100%만 가능하다

특정 아이템

먹는 것(과고) 반드시 획득하는 것은 아니다. 이것들은 특정 아이템으로 워시 스페어를 목표로 한다면 반드시 나무 상자를 파괴해서만 얻을 수 있다.

▼ 사과



4000으로 특정 아이템 얻는 데도 사용될 수 있다

▼ 별



특목 특점은 150점으로 받는다

▼ 콩조림



특점은 200

▼ 케익



350점 특점



특점 100점, 방어력이 1.2배

▼ 코인



특점 999점, 방어력이 1.2배

비슷한 색깔은 모든 높은 곳으로 이동 하여 대신한다. 안이름 것은 스프레이의 등 안의 손제하는 에어가이즈를 잘 활용하는 것도 좋은 방법. 이 에어가이즈를 잘대항해 '에어가이즈' 하고

아이템을 미리 공복과 받아들이는 것이나기도. 하로 할때까지가 놓리는 등 안의 차가 높을수록 좋았다.

또한 점원세만 겨루는 필하는 것이 아니라 알리다가 때로만 한다가 상대방의 죽연이나 페루해서 가르복을 상대해서 적절하게 공격을 해야 한다.

주요 장, 중, 고, 하단과 공격이 이루어 지는, 면면의 공격이빠르든 부도 장단 과 화염이 주요 공격대인이되기 필할 기 물을 이용할 면의 공격이 주요 이 어진다. 상대방을 구하여 자문 세로 통리해서 공격하면 제법은 에어가이즈 외에도 별로 적절할 수 없을 것이 다. 상대방의 공격을 피하는 방법은 없으므로 이런 제법과 달리 부조전 불 연사, 투척은 것이 아니라 큰다가 원 거라 공격이 가능하도록 캐리강자를 최대로 억제하고 격전을 벌인다.

다룬되어 있는 상태에서는 제법을 움직이는 방향으로 구르다가 된다.

무기 아이템

상대에 직접 대타격을 주는 것이 가능한 무기. 집중 하면 주를 수 있고 GG 간 단하게 만들 수 있다.

▼ 디너머머트



물결기향 공격력 특목점 받는다



공복 때로만 공격력 특목점 받는다. 자신은 방어력으로 목적지 받는다



나이트북 투입력 특목점 받는다



후면 스프레이가 되는 데도 좋지만, 특점은 200점이다

상인(장민) → 이인

연계를 가드하는 것(은) 제법을 일러 하단지 배는 필하는 좋다 때문에 서서 키드에 상급한 후에 상급의 기술 제법을 해내야하고 상급한 제법을 배 방법이 가장 좋다. 또 하단과요인 언 터면이 잘가늠할 기술은 거의 없으므로 나갔도 노력해도 좋을 것이다.

G 리버



G 리버를 면다



직접한 타이밍이 필수(인버트트)



기본조작

입력 커맨드

- 상 = 상단공격
- 하 = 하단공격
- G = 가드버튼
- 필 = 필살기버튼
- ~ = 길게 누른다.
- N = 걷는 중 재버튼입
- J = 저스트프레임
- ~ = 동시에 두버튼

미시마 겐



다들 예 같은 모습이 아닌지 실을 정도이다.

결전의 1회, 풍산, 낙산, 다들 예라 등의 1등이 각기종 매버슬림에서 나오는 것이 많으므로 확실하게 익혀둘 필요가 있는 캐릭터이다. 부츠인 달리는 것보다 걸으면서 하단 가드를 잘 처리한 후의 역습을 노려서 공격하는 패턴을 잘 익혀 두는 것이 좋다.

미시마라는 이름의 남이든 녀든 필을 잘린 것 때문인지 키코야를 떠올릴 것이다. 그와 마찬가지로 생활 기술이 흡사하

타격기

커맨드

상 상 상
 상 상 J 상 상 상 상 상
 상 상 하 상
 상 하 상 상 상 상 상 상
 상 + 하
 상 + 하 + 필
 상 + 필 상
 상 + 필 상
 상+하 (적보다 높은 곳에서)
 일어나면서 상
 일어나면서 상 + 필
 걷는중 상 상
 달리는중 상 상 상
 달리는중 G + 상
 달리는중 상 + 하
 앉아서 상
 앉아서 상~
 걷는중 N 상
 걷는중 N 상 상
 걷는중 N 상 하
 걷는중 N 상 하 J 상
 하
 하 + 필 상
 하 + 필 상 J 상
 하 + 필 하
 하 + 필 상 + 하
 일어나면서 하
 달리는중 하
 걷는중 N 하 상
 걷는중 N 하 상+하
 걷는중 N 하 하 하
 G + 상

기술명

일부 키
 ?
 일 팔바나미신
 일 팔 반지
 라이징 어미
 오가 클러버
 더블 어미
 후진 키 어미
 메트로 스프레스
 턴 하이 키
 사사우아르 키
 냐어 스프
 프리를 볼때오르
 90도 컨트롤. 피
 울더 태클
 걸 스프레드
 바주케 스프레드
 크라이드 리핑
 크라이드 니클
 크라이드 스프린 킥
 크라이드 폼바나미신
 일부 키
 헬 스프린
 브라이드 니클
 ?
 호일 슬러이징
 스트림 크래쉬
 일부 하
 슬러이징 킥
 펀드 갓 펀드
 라이징업 펀드
 마이스 스프린
 일 스프

G + 하
 G + 하 상
 G + 상 + 필 하
 G + 하 + 필
 달리는중 G 상
 → 상 하
 → 하
 상
 하+필 상 하
 하+필 하 J 상
 하+필 상
 상 상 J 상 상 상 상 J 상
 상 상 J 상 상 상 상 G

턴 로우 킥
 턴 로우 하이 킥
 미러링 스프린 킥
 시위 킥
 턴 파워 킥
 ?
 피싱족
 아이 질프
 푸어발 툭 에프트
 파워업 툭 라이프
 필 스프린 일프
 파이널 일프

잡기

커맨드

G + 하+상
 잡기후 상~
 → N J → N J 상 G + 하 + 상

기술명

잡기
 정면면타기
 스프린 파워업

필살기

커맨드

필
 필~
 방항상징후 필
 자르기중 필
 → N J → N J 필
 징크스 필
 필살기게이거가 없을 때 필

기술명

잡 건
 드리를 잡 건
 프리마안
 풀링 셋 미인
 스페이시타입 크래쉬스
 그레이트도로우
 암 레어



이동 시에도 공격 중이던 후진 키로 인한 걸음 도움



전신부 낙공 정도를 경험할 볼거



무릎 꿇은 자세로 공격을 감당할 수 있다



높은 자세 모습으로 보던 적도 높은 키



이것은 필을 내뿜기 4 프레임은 '펀드' 직후에 첫 상을 제압할 일확천금이다





요 요 요 우 온

제리타이다.

있어서 피수가 공격이 많아 추가 공격을 받기까 0% 손으로 필살기로 필 치 있는 것을 바로 알므로 필어는 후 공격하는 제인도 있다. 하지만 서서 공격하는 것보다는 달리면서 공격하는 전략이 잘 어울릴 것 같다.

강력한 한타공격을 받아 가지고 있는

타 격 기

격편드

- 상 상 상
- 상 상 하
- 상 상 J 하 상 상
- 상 하
- 상 필 상 상 상 상
- 상 + 필
- 상 + 하
- ↘↙ 상
- 상 + 하(상대인보다 높은 곳에서)
- 달리는중 상
- 달리는중 상 + 필
- 달리는중 상 + 필~
- 걷는중 상 상 상 상 상 상
- 달리는중 상 상 상
- 달리는중 상 하
- 달리는중 상 + 하
- 달에서 상
- 걷는중 N 상
- 하
- 하 상
- 하 하 상
- 하 하 하
- 하 하 필
- 하 + 필
- 파 + 필 상
- 파 + 필 상 + 하
- 달리는중 하
- 달에서 하
- 걷는중 N 하 상
- 걷는중 N 하 하
- 걷는중 N 하 상 하
- 걷는중 N 하 상 + 하
- 걷는중 N 하 하 상
- G + 상
- G + 상 + 필
- G + 하
- G + 하 상 상 상 상
- G + 하 + 필
- 달리는중 G + 상
- 달리는중 G + 상
- 달어-는중

기술명

- 연수진타
- 연수진필
- ?
- 수신
- 잡입
- 무신속
- 안필
- 무신속
- 신공
- 상입필
- 올머장
- 유회환전평판
- 귀자오신속
- 진공상연리
- 진자어라
- 석군도
- 앵키
- 구월분
- 중속
- 상신어라
- 이신변주
- 이신하론
- 초풍
- 초풍필수
- 유유
- 투물체
- 상물
- 원분속
- 속극무
- 어라 - 할
- 어라 - 반강
- 어라 - 풀
- 광물필
- 양분속
- 상물
- 지신어라
- 가장-속
- 필풍필
- 이만필
- 출간속

| | |
|----------------------------|--------|
| 필 + 상 + 하 | 관저가필필력 |
| → 하 | 다운공력 |
| 상 | 추물 |
| 상 필 상 상 상 상 | 연수진타 |
| 달리는 중에 하 | 유공력 |
| 달리는 중에 상 + 하 | 석군도 |
| 달리는 중에 N G 상 | 이만필 |
| 상상 J 하 상 상 J 상 상 상 상 J 하 하 | 신필강림 |

잡 기

격편드

- G + 하 + 상
- 잡기 후 하~
- 좌측에서 잡기 후 상 또는 하
- ↘↙↖↗↘↙↖↗ G + 하 + 상

기술명

- 잡기
- 잡기
- 한사예수
- 필수추월

필살기

격편드

- 필
- 필~
- 점프중 필
- 필~ + 하~
- ↘↙ 필
- 필살기(제이)가 없을 때 필

기술명

- 귀자오신속으로
- 상태
- 비더마
- 광간상보
- 세기열주
- 원수속



0%를 얻어 본격적으로 싸우다



영역에 도달이 때는 50%까지도 될 수만



0%로 떨어지거나 100%로 떨어지거나



필살기만 50%를 허용할 수만



대위 방어 격자를 노는 게 0% 격자를 노는 것보다 훨씬 낫다. 특히 방어는 나쁘다



사스케

사용하는 것이 좋다. 달리면서 사용하는 공격들은 일직선으로 진행이 되므로 적의 회피하기 어려운 상황이 아니면 무리하게 남용하지는 않 된다. 스스로 놀기를 해서 칼날 게이지를 처음으로 필살기를 잘 활용하는 것이 좋다. 그러나 놀기는 적의 강공격의 필살기는 피할 수 있으나 하단공격은 피하지 못하므로 잘 알아두자.

사스케의 기술 중에 가르블놀기가 상당히 많이 존재한다. 부르면 달리는 것보다는 길고 달리는 것을 잘 활용하면서

타격기

| 커맨드 | 기술명 |
|------------------------|--------|
| 상 상 상 하 상 | 죽연인 |
| 상 상 상 | 연괴상 |
| 상 상 하 | 연괴신각 |
| 상 상 상(히트 전에) J 상 상~ | 연괴환승 |
| 상~ (히트시) J 상 상 상 상 J 하 | 광운연역사 |
| 상 + 하 | 고진승 |
| 상 + 하 상 + 하 | 쌍호승 |
| 상 + 하 상 + 하 상 | 쌍호진 |
| 상 + 필 | 지적상 |
| 상 + 필 상 | 격함동승 |
| 상 + 필 (히트 전에) J 하 | 환자승 |
| ↓↘→ 상~ | 익타 + 파 |
| ↓↘↘ 상(G 캔슬) | 익타 + 우 |
| →↓↘↘↘↘ 상 | 독막의 무 |
| 상 + 하 (적보다 높은 위치에서) | 흑반양 |
| 일어나면서 상 | 동용청 |
| 같은 상태에서 상 상 상 | 가념상 |
| 같은중 상 | 구타 |
| 달리는중 상 상 상 | 현민상 |
| 달리는중 상 + 하 | 비중 |
| 하 상 상 | 부인약동진과 |
| 하 + 필 | 지심 |
| 하 + 필 하 | 지심물 |
| →↓↘↘↘↘→ 하 또는 상(반드시 점프) | 독막의 무 |
| 같은중 N 하 상 | 도도격 |
| 같은중 N 하 하 | 운수회 |
| 같은중 N 하 하 상 | 시연 |
| 같은중 하 | 변경타 |
| 같은중 하 하 | 수직주 |
| 달리는중 하 | 나중 |
| G + 상 | 궤기 |
| G + 하 | 사진 |
| G + 하 상 | 쌍호진 |
| G + 상 + 필 | 동각 |

| | |
|------------|------|
| G + 하 + 필 | 투구분할 |
| 방항상진 후 G 상 | 공학각 |
| →→ 하 | 다운공격 |
| 상 | 권역 |
| 하 | 인상각 |
| 달리는중 NG 상 | 공학각 |
| 같은 중에 하 | 연장타 |
| 같은 중에 하 하 | 수직주 |

집기

| 커맨드 | 기술명 |
|---------------------------|---------|
| G + 하 + 상 | 동용나승 |
| 동용나승 후 상~ 또는 하~ | 베연취 |
| 동용나승 후 G | 투기타르기 |
| 투기타르기 후 G | 델상의 중 |
| 상 + 하 + 필 (상대 공격이 히트하기 전) | 우츠사이의 술 |
| 상 + 하 + 필 | 늘기 |
| →↓↘↘↘↘ G + 하 + 상 | 모드오프시 |

필살기

| 커맨드 | 기술명 |
|--------------|--------|
| 필 | 수리검 |
| 필~ | 수신수리대검 |
| 필 상 | 연파 |
| 필 하 | 마키바사 |
| 방항상진 한 후 필 | 승공격 |
| 점프중 필 | 선악 |
| 필상기게이지가 없을 때 | 지적상 |



공중에서 어떤 게스트를 때림



구역을 물리치고 1도 불능 1도 공격 무언가 유~ 불완전 무무공



스마트캐입 공격 이후로 수직주는 시범이 있음



부유계 필살기타기를 하는 시스영





이서을

간 느끼기는 혼자 상당히 강력하다. 상비권 연타수 하 비권 연타비판도 연타가 이루어질 정도로 한정범위도 상당히 넓고 강력하다. 필살기는 발동 후 거꾸로 뛰는 시간이 있어서 반격당할 우려가 높으므로 적을 당하는 상대에게는 되도록 시동을 자제한다.

「비밀 파워트」의 아키타와 「철권2」의 비탈과 비슷하다. 공격법 동시기가 약

타격기

| 커맨드 | 기술명 |
|--------------------------------|--------|
| 상 상 상 상 | 질신타질 |
| 상 하 상 | 주희승주 |
| 상 하 | 함후소희 |
| 상 하 하 | 주희귀술 |
| 상 + 하 | 철신크 |
| 상 + 하 + 필 | 강투 |
| 상 + 하 + 필 ~ | 격강투 |
| 상 + 필 | 명호권파신 |
| 명호권파신 후 레바→ (캔슬이동하기) | 흔뎀 |
| 흔뎀 후(이동 후) J 상 | 함뎀 철신크 |
| 상 + 필 상 상 | 파신강수 |
| ↓→ 상 | 권포질 |
| 일어나면서 상 | 공수 |
| 상 + 하 (지보다 높은 곳에서) | 이동질 |
| 일어나면서 상 + 하 | 공뎀장주 |
| 관는중 상 상 | 폭포타격 |
| 관는중 상 상 상 | 복호기다침 |
| 관는중 상 상 상(히트 전에 → 또는 ← 캔슬) J 상 | ? |
| 관는중 상 상 G 상 | 복호기다침 |
| 달리는중 상 상 | 연필찍 |
| 달리는중 상 + 하 | 관철보 |
| 하 상 | 지소철부 |
| 하 하 | 지소인물 |
| 달리는중 하 | 왕소희 |
| 관는중 N 하 상 | 전공희 |
| 관는중 N 하 하 | 미공희 |
| 관는중 N 하 하 상 | 야소이주 |
| 관는중 N 하 상 + 하 | 야철장주 |
| 관는중 N 하 필 | 비룡 |
| 관는중 → 또는 ← (캔슬이동) J 상 | 물신현상고 |
| 관는중 N 하 필 상 | 공신타질 |
| G + 상 | 호박 |
| G + 상 후 G를 먼저 낸다 | 원린 |
| G + 하 | 질소희 |
| G + 상 + 필 | 질강 |
| 달리는중 G 상 | 질상고 |
| 상 | 승수 |
| 하 | 지소희 |
| 일어나 하 J 상 | 소익주 |

집기

| 커맨드 | 기술명 |
|-------------------------|------|
| G + 하 + 상 | 대전장주 |
| G + 하 + 상 ~ | 전호리고 |
| → ↓ ← ↘ ↙ ↗ ↘ G + 하 + 상 | 철신고 |

필살기

| 커맨드 | 기술명 |
|-----------|-----------|
| 필 (2회 가능) | 신장(신장 2번) |
| 필 ~ 상 | 철신과질 |
| 필 ~ 하 | 지신과질 |
| 필 ~ | 명파신상 |
| 필 ~ | 간어상 |
| 필 ~ | 신동장 |
| 필 ~ | 다계 |
| 필 ~ | 태극장상 |



명호권 후로본 뒤 뒤로든 어서 본 적이 있을 것이다



상상 필을 쥘 때 꼭 기억한다



무려까지 높이는 3중



캐스트가 끝나기 직전엔



보통일건고 뒤 1회 필을 공격할 때 유머고 싶은 발명은 공격엔 입력엔 직후를 확인할 수 있다



1 = 레바를 뒤로하면 다른 기술로 착상되는 흔(기동)을 보였을 때 기술가능



2 = 명호를 치 또는 호로 캔슬해 이동이 가능함



가을

실력의 예리하거나 발차기 캔슬되는 기술과 약기되는 기술을 완벽하게 구사한다면 상당한 최고의 캐릭터가 되지 않을까 생각된다. 다음엔 상대를 잡아서 못하게 할 수 있을 정도로 한방범위가

넓은 기술을 많이 가지고 있다. 같은 상대의 현재기술이 많으므로 캔슬과 배후 등을 잘 숙여서 사용하는 것이 정말 좋을 듯하다.

- 1 = 레바를 뒤로하면 다른 기술로 착상되는 흔(기동)을 보였을 때 기술가능
- 2 = 명호를 치 또는 호로 캔슬해 이동이 가능함
- 1.2 = 2회 두 가지 조건이 모두 가능함

타격기

계열도

| |
|-----------------------|
| 상 |
| 상상상1 |
| 상상하 |
| 상상하상1 |
| 상하상 |
| 상하하1 |
| 상+하 |
| 상+필 |
| 상+필상상 |
| 상+필하하1 |
| 상+필하하1상상1상1 |
| 상+필하하1상상+하상+하 |
| 상+필하하1상상+하하2 |
| 상+하+필 |
| 상+하+필 필(연타) |
| ↓↑→←상 |
| →↓←↖↗←상 |
| 상+하(상대방보다 높은 곳에서) |
| 일어나면서 상 |
| 걸는중 상1 상 |
| 달리는중 상 |
| 달리는중 상+하 |
| 달리는중 상+하상 |
| 달리는중 상+하하 |
| 앉아서 상상 |
| 하2 |
| 하2상1상상상 |
| 하2상1상하 |
| 하2상1하 |
| 하2하상상1상1 |
| 하2하상상+하상+하 |
| 하2하상상+하하2 |
| 하2하하1상1 |
| 하+필 |
| 하+필상 |
| 달리면서 하 |
| 앉아서 하1.2하상 |
| 앉아서 하1.2하상 하2상1상1상상 |
| 앉아서 하1.2하상 하2상1상1하 |
| 앉아서 하1.2하상 하2상1하 |
| 앉아서 하1.2하상 하2하상상1상1 |
| 앉아서 하1.2하상 하2하상상+하상+하 |
| 앉아서 하1.2하상 하2하상상+하하2 |
| 앉아서 하1.2하상 하2하하1상1 |
| 걸는중 N하 (G 누른 상태) 상 |
| 걸는중 N하 (G 뺀 상태) 상 |
| 걸는중 N하 하 |
| G+상1상1상 |
| G+상1하1상1 |
| G+상1상+하1 |
| G+상1G+상1상+하1 |
| G+상1G+상1G+상1상+하1 |

기술명

| |
|---------------|
| 네이(후)나 |
| 프리즈나 픽스 |
| 더블 하이로킥 |
| 디저트 키스 |
| 블라임 콕이 |
| 플레이밍 오투 |
| 테일 스프라이프 |
| 윈 키 |
| 일부전 등 |
| 본 브레이크 타이팅 |
| 본 브레이크 하이 |
| 본 브레이크 아웃 레이저 |
| 본 브레이크 페어 |
| 와일드 조니 |
| 소닉 다이아몬드 |
| 크래쉬 페인트 |
| 네스트박스 스텝 |
| 데드박스 아레 |
| 예루루 킥 |
| 블라임 콕이 |
| 크로스보우 예로우 |
| 크루엘 디아노키 |
| 크레이지시저 |
| 루니하 텐스 |
| 현명 부린 |
| 네이후 예로우 |
| 재일 콕이네이션 |
| 어메츠 키스 |
| 디테일 픽스 |
| 덴치킥스 |
| 어웨이콤 콕이네이션 |
| 할 시네이션 키스 |
| 렉 토키스 |
| 대인지 앙글 |
| 대인지 텐스 |
| 달리면서 킥 |
| 더블모우친 윈 핸드릭 |
| 리조니스 텐스 |
| 리조니스 토포우 |
| 인사나리 텐스 |
| 데드박스 콕이네이션 |
| 레이지 텐싱 |
| 파운드 콕이네이션 |
| 번질 콕이네이션 |
| 와일드 포우 킥 |
| 와일드 블러드 |
| 돌링 바이팅 |
| 칸스키 카운터 |
| 갑스핀 님버 |
| 얼로업 카운터 |
| 에이킹 카운터 |
| 가디엄 카운터 |

G+상1G+하G+상1

| |
|------------------------|
| G+하1상1 |
| G+상+필 |
| G+하+필 |
| 달리는중 G상 |
| → 하 |
| 상+필 하하1상상 하J상 |
| 하2하상상하J상 |
| G상1G+상1G+상1(J상)*무한상+하1 |
| 일어나면서 상상상 |

| |
|--------------|
| 스파남 리 |
| 리턴 킥 |
| 리턴 머스 |
| 윈터 킥 |
| 슬라임업 |
| 본 브레이크 페드 |
| 서브 리이츠 콕이네이션 |
| 저스트 인티나리 |
| 히스트 예로우 |

배우(동을 보인) 공격

계열도

| |
|-----|
| 상+하 |
| 하2 |
| J상 |

기술명

| |
|-------|
| 메드 킥 |
| 더티 로우 |
| 스너 텐스 |

잡기

계열도

| |
|---------------|
| G하+상 |
| G하+상 상~ |
| G하+상 하~ |
| 동위에서 G+하+상 상~ |
| →↓←↖↗←G+하+상 |

기술명

| |
|-----------|
| 네 콕트렌스 |
| 바운드 리플렉 |
| 걸 콕트렌스 |
| 인할워러블 두로우 |
| 리그나 로브 |

필살기

계열도

| |
|--------------|
| 필 (죽데 스턴)1 |
| 죽데 상 |
| 죽데 하 |
| 죽데 상하 |
| 죽데 ← 상 |
| 죽데 달리는중 상+하 |
| 필살게이지 없는데 상필 |

기술명

| |
|----------|
| 제인지 콕 |
| 울렛 킥 |
| 울렛 네일 |
| 하드 어설트 |
| 인설트 킥 |
| CVA 윈 아레 |
| 쿠니타 하하 |



인도 울렛 킥이 지면에 닿을 때 있다. 죽든 살아도 공격.



시체 받기고 있는 동안 공격.



각도 틀리면 어느 도 필살기까지 들어올 수 없고 연타.



G상만 받기까지도 약점 24.5% 24.5%



한 대 한

자신을 보면 철권의 모습이 예사같아도
포를 거는 것만 봐도 실력. 크로우 자에서
자랑스럽게 이동을 할 수 있으며 강한 기
술들이 많아 난관이다. 게스트 캐릭터인 카울
이 크로우 자로 이어서고 또한 크로우
자에도 전용승리가 패시브로 지정된다.
자이언이 강한 캐릭터라 할 수 있겠다.

남코 작품의 철권 중 백두산보다 8명
의 기술이 적지만, 돌베링고(크로우)의

타격기

격투드

상 상 상 상 상
상 상 상 학 상
상 상 상 J 상 상 상 상(크로우자세)
(저스트트래쉬) 이후 상공권 중단시 크로우)
상 상 상 J 상 상 하(크로우자세)
상 상 상 J 상 하(크로우자세)
상 상 상
상 상 하
J → 상
상 + 하(직보다 높은 상태에서)
끌으면서 상
끌면서 상 상 상
많은 상태에서 상 상
많은 상태에서 상 상
달리면서 상 상
달리면서 상 상 상
달리면서 상 G + 상 상 상 상
상 + 필
상 + 하 + 필
하
하 + G 하 J 하 하
하 + G 하 J 하 상
하 + 필(80) 하)
하 + 필 상(물리일고 자세)
많은 상태에서 하 + 필(물리일고)
하 + 상
하 + 상 상
끌으면서 하
끌면서 하 상
달리면서 하
달리면서 하 + 상
달리면서 하 + 상 하
달리면서 G + 하
G + 하
G + 하 상 상
G + 하 하 하 하
G + 상 + 필
G + 하 + 필
방향을 설정한 뒤 G 상
G + 상
크로우 후 상 상 상 상(8회)
크로우 후 상 하 상 상 상
크로우 후 하(다리 바꾸기)
크로우 후 G + 상 상 상
크로우 후 G + 상 하 상
크로우 후 G + 상 하 상

기술명

크 사이브 콜비네이션
권 물리이드 콜비네이션
강철 프레임트
디스피어먼트 언데
리아이얼 킥
칼리더 킥
포우 맥스
맥스 맥스킥
필스 필
필라 포아후크
노란 크로우
노드다하트 킥
활 슬래시
알트미드 필
콜비네이션 킥
다윈 크러쉬
언더라 볼세일
한기
빙기 스케이 크로우
빙기 스케이 크로우
스틸로 형질
스틸로 슬러스트
프라이얼 킥
다윈 그레이프
그린드 크리크
스틸 킥
소피 사발
그라운드 시틀
이글 필
스피어 킥
저버린 콜비네이션
데스 프레임트
특지 카
앤드버드
리버스 필
크로우 물리일고)
크로우 콜비네이션
피크 스위치
스위치 카
드러블 필기
드러블 후라타

접기

격투드

G + 하 + 상
우측에서 G + 하 + 상 후 G
→ J → J → J G + 하 + 상
이더게투우 G

기술명

슬드-레더인
브리신기로턴
이더게투우
이더칼립스

타격기

격투드

필
필~

기술명

코리아호
코리아호



간단한 필승기 같은
강은 후속작 필
필승기이다.

공중돌기 역으로
스스로 한 공격에
필승기이다.



동일하게 필승기 내기 같은 것은 크로우 자쪽

필승기, 필승기 버전은 99%는 필승기이다

숨겨진 캐릭터

에이카이즈에는 숨겨진 캐릭터가 존
재한다. 그간 신세적 또는 스테이지를
6번 10초간으로 건너뛰면 스테이지
에 크로우드, 티파 순으로 등장한다.
그 다음엔 레드시턴 순으로 등장하
는데 마지막 스텝 작까지 올라올 때에
는 보너스 스텝이 추가된다. 게이

지도 없고 게임이 없는 것 같다. 이런
런 시간 동안 전투를 할이만 되는 것
이다. 더 이상 어떠한 캐릭터들이 존
재하는지는 알지못한다. 아무
래도 1777 캐릭터들이 수중에 존재
하지 않잖아 생각한다.



역시 1777기 연은 필승기 필승기



동일하게 필승기 필승기 같은 크로우드



필살 기술 그대로 통과시킨 크라우드



오- 마우스 버튼을 잡고 상대를 계속 엿다



오-로 공격을 계속
시도하면 상대가
죽는다



오-로 공격을 계속 시도하면 상대가 죽는다



오-로 공격을 계속 시도하면 상대가 죽는다



스텝 제어가
올라가는 중에
오-를 계속
누르면 상대
만들공은 보스



알 뒤 공격 집중 공격이다.
무시해서도 괜찮



여러 번 공격을
누르면 상대가
죽는다



다른 5대를 뚫을거랑 공격하는 단계



DIG에서 마우스 보스와의 전투 직전



크라우드가 사용 가능하다?!

CD기전에서 용변해 액티비티에서 스톱-스톱으로
이래해 스텝제어하면 CD기에서 바로 등장하는
크라우드와 대결. 그러나 기판 기능 역시 모두
타 환 없이 자서전 크라우드가 플레이액티비
로 사용 가능하다. 그렇다면 타는??

타격기

| 타격기 | 커맨드 |
|----------------------|-----|
| 상 | |
| 상, 하 | |
| 상, 상, 하 | |
| 상, 상, 하, J상, 상 | |
| 상, 상, 상, 상 | |
| 상 + 하 | |
| 상 + 하 + 필 | |
| 상 + 하 + 필, 상 | |
| 상 + 필, 상, 상 | |
| 상 + 필, 상, 하 | |
| 상 + 필, 상, 하, J상, 상 | |
| 하 | |
| 하, 하, 상 | |
| 하 + 필 | |
| G + 상 또는 걷는 중에 상 | |
| G + 상 또는 걷는 중에 상, J상 | |
| 레버 우 90도 회전 입력 상 | |
| 레버 좌 90도 회전 입력 상 | |
| 적보다 높은 위치 상 + 하 | |
| 엎어 하 또는 G + 하 | |
| 엎어 하 또는 G + 하, J상, 상 | |
| 스텝 하, 상 | |

| 타격기 | 기술명 |
|----------------------|--------------|
| 상 | 슬러 점프 |
| 상, 하 | 슬러 하이모우 |
| 상, 상, 하 | 공 치업 |
| 상, 상, 하, J상, 상 | 슬러 제인 |
| 상, 상, 상, 상 | 스라이 세인 데스 트립 |
| 상 + 하 | 슬러 나 |
| 상 + 하 + 필 | 슬러 옆보 |
| 상 + 하 + 필, 상 | 데스 프럼 샷 |
| 상 + 필, 상, 상 | 슬러 후 |
| 상 + 필, 상, 하 | 신리시 세인 필 |
| 상 + 필, 상, 하, J상, 상 | 신리시 세인 제네시스 |
| 하 | 신리시 세인 알파 |
| 하, 하, 상 | 슬러 포우 킥 |
| 하 + 필 | 슬러 모라지널 |
| G + 상 또는 걷는 중에 상 | 시들 로우 |
| G + 상 또는 걷는 중에 상, J상 | 슬러 하이 킥 |
| 레버 우 90도 회전 입력 상 | 스라이 세인 보스리드 |
| 레버 좌 90도 회전 입력 상 | 슬러 세인트 라이트 |
| 적보다 높은 위치 상 + 하 | 슬러 세인트 레프트 |
| 엎어 하 또는 G + 하 | 제이스스 이태 |
| 엎어 하 또는 G + 하, J상, 상 | 로우 스퀘어 킥 |
| 스텝 하, 상 | 제이스 샷 |
| | 파광환시 |

일어서서 상

달리기 중에(레버를 입력한 채)G, 상
달리기 중에 상
달리기 중에 하
달리기 중에 상 + 하

공격

백 던 킥
에어 비스킷
슬라이드 바스터
슬러 대들

던지기 기술

| 던지기 | 커맨드 |
|---------------|-----|
| 정면 던지기 | |
| 정면 던지기 상 또는 하 | |
| 좌측면 던지기 | |
| 우측면 던지기 | |
| 배면던지기 | |
| 레버 1회전 던지기 | |

| 던지기 | 기술명 |
|---------------|-----------|
| 정면 던지기 | 프론트 스텝 웨스 |
| 정면 던지기 상 또는 하 | 후드 슬러이 |
| 좌측면 던지기 | 사이드 스텝 |
| 우측면 던지기 | 백드 |
| 배면던지기 | 파워던지기 |
| 레버 1회전 던지기 | 후크우시네장 |

필살기

| 필살기 | 커맨드 |
|---------------|-----|
| 필 (계속 누르기) | |
| 필살기제어가 없을 때 필 | |

| 필살기 | 기술명 |
|---------------|-------|
| 필 (계속 누르기) | 건물 번드 |
| 필살기제어가 없을 때 필 | 에테르에인 |
| | 베드베기 |

김을 한 후의 필살기

| 김을 한 후의 필살기 | 커맨드 |
|----------------|-----|
| 상 | |
| 상, 상, 상 | |
| 하 | |
| 하, 하, 하 | |
| 상 + 하, 상, 상, 상 | |
| 상 + 하, G + 상 | |
| G + 상, 상 | |
| 이동 중에 G + 상 | |
| 이동 중에 G + 상, 상 | |
| 이동 중에 G + 상, 하 | |

| 김을 한 후의 필살기 | 기술명 |
|----------------|-------------|
| 상 | 신력 강화제 환어베기 |
| 상, 상, 상 | 비스트 쇼트 세인 |
| 하 | 신력 강화제 무반베기 |
| 하, 하, 하 | 샷드 건어베기 |
| 상 + 하, 상, 상, 상 | 포만 샷드 세인 |
| 상 + 하, G + 상 | 천어베기 |
| G + 상, 상 | 비트 슬러이 |
| 이동 중에 G + 상 | 클러인 슬러이 |
| 이동 중에 G + 상, 상 | 클러인 제이드 |
| 이동 중에 G + 상, 하 | 클러인 미러쉬 |

KOF'98을 미리 만나 보자!



RB2

THE NEWCOMERS

리얼 바우트 아랑전설 2

이번 리얼 바우트2(이하 :RB2)는 전작의 모든 캐릭터 20명과 추가된 신 캐릭터 2인을 포함한 모두 22명의 격투카들이 벌이는 아랑 전설의 7번째 작품이다.

전작에서 사용된 버튼식 연속기와 2중 라인 스크롤 공격을 포함한 모든 기술과 이번에 사용되는 신 필살기들과 연속기들을 중점으로 알아보도록 하자.



참고

기존의 네오지오는 로고 오픈시 'MAX-330 메가'가 표시되는 것은 누구나 알 수 있는 것이다. 그러나 이번 RB2를 기점으로 해서 네오지오의 오프닝 로고가 변경되었다.

이번 로고를 보면 알 수 있는 점이지만, SNK는 기존의 네오지오를 하이퍼 네오지오64와 함께 계속해서 이끌어 가려는 모습이 보인다.

네오지오의 유저로서 생각한다면 상당히 고마운 처사가 아닐 수 없다. 세가의 방침처럼 신 하드웨어가 나오면 기존의 모든 부분을 포기한다는 생각보다는 유저를 위한 배려를 해줄 수 있는 SNK에게 우선 안심이다.

앞으로 차세대 기종으로 나올 네오지오64 가정용을 기다리면서...

전략의 차이점

전략 리얼바우트 스페셜을 생각한다면 기본적인 버튼 연속기인 A,B,C 방식을 먼저 생각할 수 있을 것이다. 그러나 이번 RB2에서는 전략의 시스템 보다는 과거 리얼바우트 커맨드를 이식한 것으로 생각할 수 있다(당연한 이야기지만 이번 RB2는 리얼바우트의 속편이기 때문이라고 생각해도 좋을 듯하다).

라인공격을 기본으로 모두 리얼바우트 시스템을 사용하기 때문에 이미 스페셜을 능숙하게 조작하던 사람도 새로운 기본으로 다시 플레이를 해야 되는 불행함을 느낄 수 있을 것이다.

그외 아랑전설2 스페셜에서 사용했던 스테이지별로 1라인 시스템과

2라인 시스템을 구별해 놓아서 굳이 라인공격에 신경을 쓰지 않아도 게임을 쉽게 즐길 수 있는 모습을 볼 수 있고, CPU 대전시 게임오버 상태에서 컨티뉴했을 경우 유저를 위한 편리한 제도가 마련되었다. 바로 컨티뉴했을 때 앞에서 상대한 CPU 캐릭터를 쉽게 이길수 있는 모드이다.

모드는 모두 4가지로 파워게이지 점멸상태로 플레이, CPU 캐릭터의 기존 체력 게이지의 1/2만을 가지고 대전에 임하는 모드, 한편의 승리를 가지고 플레이하는 모드의 노말 모드가 준비되어 있다(과연 노말모드는 누가 할까?).

계속되는 시리즈로 약간의 지겨움을 느낄 수 있는 모습들을 아끼자기 한 실정으로 조금은 편하게 즐길 수 있게 생각을 한 것으로 보아 이번 RB2 역시 오랜 기간 인기를 얻을 수 있을거라 생각한다.

기본 조작 방법

A 버튼 : 펀치 공격

B 버튼 : 킥 공격

C 버튼 : 강 공격

D 버튼 : 라인 이동

대쉬 : 레버 →

러쉬 : 레버 ←

점프 : 일반 상태에서 레버 ↑

강점프 : 대쉬 상태에서 레버 ↑

중점프 : 일반 상태에서 레버

빠르게 ↑

대쉬중점프 : 대쉬 상태에서

레버 빠르게 ↑

가드렌슬 : P 게이지 1/3 이상 차 있을 때 필수기 입력

공중에서 방향전환 : 점프후 D 버튼 사용

라인 공격 1 : 라인넘어간 상태에서 상대를 공격할 때 A 버튼 사용

라인 공격 2 : 라인넘어간 상태에서 상대를 공격할 때 B 버튼 사용

라인 공격 3 : 라인넘어간 상태에서 상대를 공격할 때 C 버튼 사용

라인 공격 4 : 상대 라인으로 넘어가 있을 때 D 버튼 사용

도발 : C·D 버튼 사용



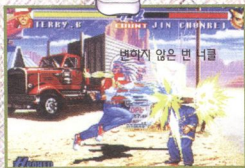
캐릭터별 필살기 및 연속기 소개



테리 보가드

진작의 강세를 뒤로하고 조금은 약한 모습으로 등장하는 테리 보가드, 그러나 현재 등장하는 캐릭터 중 가장 많은 연속기와 필살기를 가지고 있기 때문에 사용자가 어느 정도까지 사용가능한가에 따라 캐릭터의 강세가 틀려지는 캐릭터라고 생각한다.

추가된 필살기인 파이어 릭을 어느 정도 사용하는가에 따라서 게임의 승패에 큰 변화를 줄 것이다. 반면 파워링크의 삭제로 인해서 조금은 파워가 떨어졌다는 모습을 짐작할 수가 없다.



| 필살기 | 사용 방법 |
|--------|-------------------|
| 번 너클 | ↘↘↘↘ + A or C |
| 파워 웨이브 | ←↘↘↘ + A or C |
| 크랙 샷 | ↘↘↘↘ + B |
| 라이징 태클 | ↓ 충전 ↑ + A |
| 파이어 릭 | ↘↘↘ + B (반격기로 사용) |

초 필살기

| | |
|--------|----------------------------------|
| 파워 게이지 | 체력 게이지 점멸시 or MAX 파워상태 ↘↘↘↘ + BC |
|--------|----------------------------------|

잠재 능력

| | |
|---------|-------------------------------|
| 드리플 게이지 | 체력 게이지 점멸+MAX 파워 상태 ↓↘↘↘↘ + C |
|---------|-------------------------------|

연속기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ↘A + ↘B + ↘C(공격히트시) + ↘D + 번 너클

점프 강킥 + ↓A + ↓B + ↓C

점프 강킥 + ↘A + ↘B + ↘C + 라이징 태클

점프 강킥 + ↘A + ↘B + ↘C + 크랙 샷

점프 강킥 + ↘A + ↘B + ↘C + 번 너클(약)

점프 강킥 + ↘A + ↘B + 파이어 릭

점프 강킥 + ↘A + ↘B + 파이어 릭 + 크랙 샷

점프 강킥 + ↘A + ↘C + ↘C + 크랙 샷

점프 강킥 + ↘A + ↘C + ↘C + 파이어 릭 + 크랙 샷

점프 강킥 + ↘A + ↘C + ↘C + 파이어 릭 + 번 너클

구석에서 점프 강킥 + ↘A + ↘C + ↘C + 파이어 릭 + 드리플 게이지

구석에서 점프 강킥 + ↘A + ↘C + ↘C + 파이어 릭 + 라이징 태클

구석에서 점프 강킥 + ↘A + ↘B + 파이어 릭 + 라이징 태클

구석에서 점프 강킥 + ↘A + ↘B + 파이어 릭 + 드리플 게이지

'번 너클' 강 공격은 나가면서 딜레이 문제로 되돌아보면 약 번 너클을 사용하고, 상대의 공중 공격을 대공기로 사용 가능한 '라이징 태클'을 이용해서 날아오는 상대를 공격하고, 많은 연속기를 가지고 있는 테리는 다른 캐릭터에 비해서 강력한 모습을 볼 수 있다. 위에 정리되어 있는 테리의 연속공격을 사용해서 상대에게 많은 데미지 공격을 줄 수 있도록 하자. 이번 RB2에서는 위에 있는 연속기와 여러 가지가 있지만 쉽게, 데미지를 많이 줄 수 있는 연속기만을 소개하고 있다. 만약 위에 있는 연속기를 못한다면 이제 당신의 테리의 시대는 마지막이 될 수도 있다.

엔디 보가드



서브은 조필살기와 디베이가 적어진 비상권의 공격으로 어느 정도 화제를 끌고 있는 엔디 비교적 커맨드 간 편차로 인해 좀더 빠르게 접근전 공격의 원거리 공격을 적절히 가지고 있고, 반라 EX 캐릭터를 흡수한 듯한 모습을 보여주고 있기 때문에 모든 공격편에서 조금은 편하게 상대를 공격할 수 있을 것이다.



엔디의 원형 시라누이 적열

| 필살기 | 사용방법 |
|---------|-------------------------------------|
| 공파탄 | ↘↘↘ + B |
| 비상권 | ↘↘↘← + A or C |
| 촬영권 | ↘→ + A or C |
| 아탄행 | 촬영권 사용중 ⇒↘↘ + A or C |
| 승룡탄 | ⇒↘↘ + C (반격기 사용가능) |
| 환영 시라누이 | 점프중 ←↘↘↘ + D |
| 초 필살기 | |
| 초 열파탄 | 체력 게이지 점멸시 or MAX
파워상태 ↘↘↘↘ + BC |
| 잠재능력 | |
| 남 타탄 | 체력 게이지 점멸 + MAX
파워상태 ↘↘↘↘ + C |

| 연속기 | |
|--|--|
| 점프 강직 + A + B + C | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + ⇒C(공격히트시) + ◀D + 비상권 | |
| 점프 강직 + ↘A + ↘B + 촬영권 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + ↘C + 공파탄 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + ↘C + 승룡탄 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + ↘C + 초 열파탄 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 남 타탄 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 비상권 | |
| 구석에서 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + ↘C + 촬영권 | |
| 구석에서 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + ⇒B + 남 타탄 | |

'환영 시라누이'와 비상권을 이용하고, 상대의 점프 공격시 '승룡탄' 혹은 '초열파탄'을 사용하고, 공중 점프공격후 연속으로 필살기 사용이 가능하기 때문에 틈을 주지 않고 공격을 하자.

백점프후 바로 '환영 시라누이'를 적절한 타이밍에 공격을 시도하면 상대에게 많은 데미지를 줄 수 있다.

마지막으로 엔디의 콤보를 이용한 필살기인 '남 타탄'을 어느 정도 유용하게 사용할 수 있는가가 이번 시리즈에 가장 큰 관건이다. 점프후 상단공격과 하단공격을 적절히 섞어 공격을 할 수 있도록 록 수련에 들어 가자.

쥬 히가시



모든 필살기 계통의 기술들이 스피드가 떨어지면서 주연보단 초연의 인물로 등급됐다. 장풍계 필살기인 '허리케인 어퍼' 역시 2발로 감소하고 황금의 발꿈치의 변화로 인해서 완전한 하급 캐릭터로 변해버렸다.

신 선더 파이어와 타이거 킥을 자주 사용하도록 하자.



| 필살기 | 사용 방법 |
|---------|-------------------------------------|
| 허리케인 어퍼 | ←↵↘↘ + A or C |
| 슬래시 킥 | ⇒↘↘↘ + B or D |
| 타이거 킥 | ⇒↘↘ + B (반격기 사용가능) |
| 폭열권 | A 버튼 연타 |
| 폭열권 피니시 | 폭열권 사용중 ↘↘↘⇒ + A (앞아 방어 불가) |
| 황금발꿈치 | ↘↘↘← + B |
| 초 필살기 | |
| 스크류 어퍼 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 ⇒↘↘↘↘ + BC |
| 잠재능력 | |
| 선더 파이어 | 체력 게이지 점멸 + MAX
파워상태 ⇒↘↘↘↘ + C |

| 연속기 | |
|-----------------------------|--|
| 점프 강킥 + A + B + C | |
| 점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + 타이거 킥 | |
| 점프 강킥 + ↘A + ↘B + ↘C | |
| 점프 강킥 + ↘B + ↘B + 슬래시 킥 (약) | |
| 점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + 허리케인 어퍼 | |
| 점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + 선더 파이어 | |

그래픽의 변화로 기습으로 '타이거 킥'을 사용하고, 뒤로 도망가는 적 하면서 들어오는 상대를 '슬래시 킥'으로 공격하자.

잡기공격 후 주가터 공격은 ↘↘↘← + C 연속기 마찬가지로 별다른 변화가 없다. 다만 ABC 방식에서 AB 혹은 BC로 변화 했을뿐.

PROFILE

격투 스타일: 무에타이
 국적: 일본
 직업: 무에타이 선수
 생년월일: 1972년 3월 29일
 신장: 180cm
 체중: 71kg
 혈액형: AB형
 취미: 싸움

야마자키 류지



강력한 이미지의 멋진 남자!
리얼 파트에서 보여준 스네이크 펀치의
견재함, 박치기 등 어떤 시리즈에서도 많은
인기와 광팬을 가진 팬을 확보할 수 있을
것이라고 기대한다.

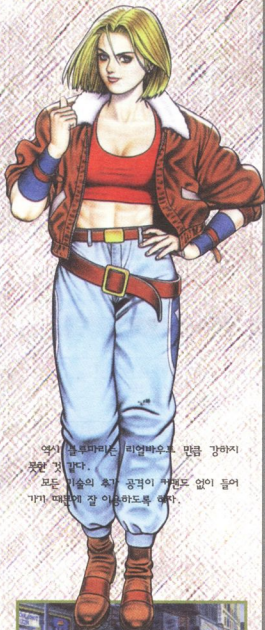


상, 중, 이 공격이 가능한 뱀술사

| 필살기 | 사용 방법 |
|-----------------------------|--|
| 뱀술사 상단
(충전 가능 : 캔슬후 D버튼) | ⇒↘↘ + A |
| 뱀술사 중단
(충전 가능 : 캔슬후 D버튼) | ⇒↘↘ + B |
| 뱀술사 하단
(충전 가능 : 캔슬후 D버튼) | ⇒↘↘ + C |
| 박치기 | 근접거리 ⇐⇒↘↘ + C |
| 베로 돌려주기 | 상대의 장풍종류가
날아올때 ↘↘↘ + C |
| 나이프 | ⇒↘↘ + A or C
(반격기 사용가능) |
| 모래차기 | ⇒↘↘ + B |
| 초 필살기 | |
| 킬로틴 | 체력 게이지 점멸 or
MAX 파워상태
⇒⇐↘↘ + BC |
| 잠재능력 | |
| 진 드릴 | 체력 게이지 점멸+
MAX 파워상태
근접거리 레버 1 회전+C |

| 연속기 | |
|---|--|
| 점프 강직 + A + B + C | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + ⇒C(공격히트시) + ⇐D + 뱀술사 중단 | |
| 점프 강직 + ↘A + ↘B + ↘C | |
| 점프 강직 + ⇒A + ↘C + 뱀술사 상단 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ↘C + 쓰러진 상대 ↘↘ + C | |
| 점프 강직 + ⇒A + ↘C + 킬로틴 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 뱀술사 중단 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 모래차기 | |
| 점프 강직 + ↘A + ⇒C + ⇒C + 뱀술사 중단 | |
| 점프 강직 + ↘A + ⇒C + ⇒C + 드릴 | |

일반적으로 스네이크 펀치를 이용해서 원거리 공격을 하는 캐릭터. 상대와 접근한 공격을 할 때는 나이프와 다운공격을 당했을 때 일어나면서 모래부리기 (C 버튼 연타)를 사용하면 재미를 볼 수 있다. 너무나 강력한 캐릭터이기 때문에 연속기보다는 단발 공격이 더 과제를 볼 수 있을 것이다. 잘 사용하면 최강의 캐릭터가 된다.



역시 블루마리는 리얼바우트 만큼 강하지 못한 것 같다.

모든 기술의 추가 공격이 켜지지 않아 들어가기 때문에 잘 이용하도록 하자.



마리 타이퐁은 이번에도 무시무시!

블루 마리

| 필 살 기 | 사용 방법 |
|-----------------|-------------------------------------|
| 마리 스파이더 (점프중) | ↓↘↙ + C |
| 마리 클랩 크런치 | ← 충전 → + B |
| 마리 스내쳐 | ⇒↓↘ + B |
| 마리 리얼 카운터 | ↓↘↙ + A (A연타) |
| 초 필 살 기 | |
| 마리 타이퐁 | 체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태
⇒↘↙↓↘ + BC |
| 잡 재 능 력 | |
| 마리 익스컬렉션 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워상태
⇒↘↙↓↘ + C |

연 속 기

점프 강킥 + A + B + C

점프 강킥 + ↓A + ↓B + ↓C

점프 강킥 + ↓A + ↓B + 마리 클랩 크런치

점프 강킥 + A + B + ↘C + 마리 스내쳐

점프 강킥 + A + B + 마리 리얼 카운터

스파이더는 강력한 공격과 동시에 공격 딜레이가 있기 때문에 주의하자. 접근전 공격시 리얼 카운터를 적절하게 사용하면 쉽게 상대를 구적으로 보내버린후 연속기를 사용에 공격을 하면 유리할 것이다.

격투스타일: 코만도 심보

국적: 미국

직업: 프리 에이전트

신장: 168cm

체중: 49Kg

혈액형: AB형

사이즈: 86 · 54 · 85

취미: 자전거 여행

PROFILE

빌리 칸



전장에서 강력함을 자랑한 빌리 그러나... 가지고 있는 기술 역시 약화된 문제로 쉽게 사용하기가 어려운 캐릭터로 생각된다. 그러나 화룡 추격공과 일반 **핍살기**의 추가로 연속기에서 초필로 연결되는 것 말고는 별다른 기술이 없는 듯하다.



| 필살기 | 사용 방법 |
|----------|--------------------------------|
| 삼절공 중단차기 | ← 충전 → + A |
| 강습비상공 | ↖↗↘↙ + B (가드 캔슬 가능) |
| 선풍공 | A 버튼 연타 |
| 화룡추격공 | ↓↘← + B |
| 초 필 살 기 | |
| 선풍공 | 체력 게이지 점멸 or MAX 상태 ↖↗↘↙ + BC |
| 화염 선풍공 | 체력 게이지 점멸 or MAX 파워상태 ↖↗↘↙ + C |
| 잡 재 능 력 | |
| 새러맨 더스톱 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ↖↗↘↙ + C |

| 연 속 기 | |
|--------------------------|--|
| 점프 강직 + A + B + C | |
| 점프 강직 + A + B + 삼절공 중단차기 | |
| 점프 강직 + A + B + 화염 선풍공 | |
| 점프 강직 + A + B + 새러맨 더스톱 | |

빌리는 파워가 약해서 많은 공격을 해도 상대에게 큰 데미지를 줄 수 없다는 단점이 가지고 있고 전직과 비교해 별다른 연속기가 없다. 다만 긴 봉을 이용한 공격과 화룡 추격공의 강력함으로 그럭저럭 버티는 캐릭터가 될 것이라고 볼 수 있다.

PROFILE

격투 스타일: 쿵우
 국적: 이탈리아
 직업: 기스의 측근
 생년월일: 1966년 12월 25일
 신장: 179cm
 체중: 77kg
 혈액형: B형
 취미: 설탕

시라누이 마이



엔디와의 사랑이 드디어 꽃피는
RB2는 이들의 행복한 자리?
뎀으로 승부하는 마이!?!

| 필살기 | 사용 방법 |
|------------------------|------------------|
| 화접선 | ↓↘→ + A |
| 용염무 | ↓↘← + A |
| 필살 인봉 | ←↙↓↘→ + C |
| 공중 날 다람쥐 춤
(공중에서) | ↓↓ + AB |
| 소아천조 | ↓↘← + B(가드 캔슬) |
| 비상 용염진 | →↓↘ + B or D |

초 필살기

| | |
|--------|-------------------------------------|
| 초 필살인봉 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 →↙↓↘↘ + BC |
|--------|-------------------------------------|

잠재 능력

| | |
|-----|--------------------------------------|
| 화람, | →↙↘↘↘ + C
체력 게이지 점멸 + MAX
파워상태 |
| 화람, | →↙↘↘↘ + C |

연속기

| |
|----------------------------|
| 점프 강력 + A + B + C |
| 점프 강력 + A + B + 소아천조 |
| 점프 강력 + A + B + 용염무 |
| 점프 강력 + A + B + ↓C |
| 점프 강력 + A + B + ↘C + C + C |
| 점프 강력 + A + B + 초 필살인봉 |

날다람쥐의 춤을 이용한 페인팅이 있다는 것뿐, 우선은 전작과 같은 방식으로 싸우자.

공중전에 우선권이 있는 공중잡기 그대로 남아있기 때문에 공중전을 이용하고, 마이의 연속기는 강력이고 기술의 연결이 간단하기 때문에 자주 사용하자.



이 기술을 KOF 98에서도 볼 수 있을까?

김갑환

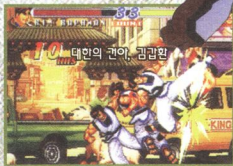
| 필살기 | 사용 방법 |
|-----------------|--------------------------------------|
| 반월참 | ↓↘← + B or C |
| 비연참 | ↓ 충전 ↑ + B (가드 캔슬 가능) |
| 비상각(공중에서) | ↓ + B |
| 공사진 | ↓ 충전 ↑ + C |
| 초 필살기 | |
| 봉황천무각
(공중에서) | 체력 게이지 점멸 or MAX 파워
상태 ↓↘↙↘↙ + BC |
| 잡 재 능력 | |
| 봉황각 | 체력 게이지 점멸 + MAX
파워상태 ↓↘↙↘↙ + C |

| 연속기 |
|-----------------------------------|
| 점프 강릭 + A + B + C |
| 점프 강릭 + A + B + C (히트시) + D + 반월참 |
| 점프 강릭 + A + B + 공사진 (히트 중 ↓ C) |
| 점프 강릭 + A + B + ↓C |
| 점프 강릭 + A + B + 봉황각 |

봉황 천무각은 상대의 허점을 도리하는 압실한 기술로 전략에 버리고, 반월참은 점프 공격으로 들어오는 상대를 완벽하게 공격할 수 있다.

공사진을 이용해서 원거리에 있는 상대를 자신쪽으로 끌어들이면서 공격을 한 후 바로 연속기를 사용이지.

전략과의 변함없는 필살기와 초 필살기. 아무튼 강하다!!



격투 스타일: 태권도
 국적: 한국
 직업: 태권도 사범
 생년월일: 1964년 12월 21일
 신장: 176Cm
 체중: 78Kg
 혈액형: A형
 취미: 노래방

PROFILE

릭 스트라우드



RB2에서 처음으로 등장하는 캐릭터로 캡콤의 '일렉스'를 변형한 듯... 가지고 있는 기술은 접근전 필살기로 그중 끝 문파와는 아파자키와 마찬가지로 송전을 하면 압수를 강력한 공격이 나가며, 접근 타격제 필살기인 헤리온은 공중 공격을 하는 상대에게 반격기로도 사용할 수 있기 때문에 이번 RB2에서 처음 등장하는 캐릭터로서는 중요급을 차지할 정도도 강하다.



| 필살기 | 사용 방법 |
|----------|--------------------------------------|
| 슈팅스타 | ↓↘→ + A or C |
| 디바인 블래스트 | ↓↙← + C |
| 풀 문 파워 | ↓↙← + B (충전 가능) |
| 헤리온 | →↓↘ + A (가드랜슬 가능) |
| 초 필살기 | |
| 가이아 브레스 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 →↘↙↓↘↙ + BC |
| 잡재능력 | |
| 하울링 볼 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워
상태 →↘↙↓↘↙ + C |

| 연속기 | |
|------------------------------|--|
| 점프 강리 + A + B + C | |
| 점프 강리 + →A + →B + 슈팅스타 + 헤리온 | |
| 점프 강리 + ↓A + ↓B + 헤리온 | |
| 점프 강리 + →A + →B + ↘C + 헤리온 | |
| 점프 강리 + →A + →B + 가이아 브레스 | |
| 점프 강리 + →A + →B + 하울링 볼 | |

주무기 개인 슈팅스타와 헤리온은 빠른 스피드를 자랑하기 때문에 상대를 코너에서 붙잡아 두고 공격할 때 연속에서 사용한다면 상대를 쉽게 제압할 수 있다.
잡재능력인 하울링 볼은 연속기 커맨드 중 비로 사용 가능한 캐릭터이기 때문에 잡재 능력을 사용할 때 어떤 상대에게 연속기를 사용하도록 하자.

PROFILE

격투 스타일: 복싱
 국적: 미국
 직업: 복서
 생년월일: 1971년 8월 16일
 나이: 27세
 신장: 187Cm
 체중: 80Kg
 혈액형: B형
 취미: 나무조각

리 상페이



도디어 SNK에서도 팔극권을 사용하는 캐릭터가... 릭 스트라우드 함께 RB2에서 처음으로 등장하는 캐릭터로 팔극권을 사용한다.

팔극권 종류의 모든 기술을 사용할수 있고 초 필살기인 진심아는 마치 레오나를 연상하는 듯하다.



어깨로 밀어대시는 테클은 무신무사이다

| 필살기 | 사용 방법 |
|--------------|------------------------------------|
| 나뭇파 | ↓↘→ + A or C |
| 섬리추황 | ↓↘→ + B |
| 섬리추황 · 관공 | (섬리추황 히트시) ↓↘→ + B |
| 천봉산 | ⇒↓↘ + B (가드캔슬 가능) |
| 초 필살기 | |
| 대혈신 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 ⇒↓↘↘↓↘↘ + BC |
| 잠재능력 | |
| 진심아 (점근후) | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 레버 1회전 + C |

| 연속기 | |
|-----------------------------|--|
| 점프 강킥 + A + B + C | |
| 점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + 나뭇파 | |
| 점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + 섬리추황 + 관공 | |
| 점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + 천봉산 | |
| 점프 강킥 + ⇒A + ⇒B + 진심아 | |
| 점프 강킥 + 진심아 | |

리 상페이의 기술 중 천봉산은 '이커리'의 절신고를 연상시키는 기술이다. 천봉산은 공격범위가 넓기 때문에 접근에 오는 상대를 노려 사용하고, 리 상페이 역시 연속기 중 잠재능력이 들어가기 때문에 게임 진행면에서는 수월한 캐릭터라고 볼 수 있다.

그러나 잠재능력인 진심아는 연속기로 사용할 때는 데미지 부분이 많이 떨어지기 때문에 공중에서 커맨드 입력률도 저상에서 단발로 사용하는 것을 추천한다.

PROFILE

격투 스타일: 중국권법 전반
 국적: 미국
 직업: 웨이츄레스
 생년월일: 1981년 5월 25일
 나이: 17세
 신장: 160Cm
 체중: 45Kg
 혈액형: B형
 취미: 낮잠자기

밥 윌슨



카포에라 권법의 진수인 천장에서 강력한 사이드 와인더와 와이드 율프의 파워 다운으로 인해 전작보다 조금은 약한 듯하지만 전작에 사용했던 모든 연속기 계열이 들어가기 때문에 사용하기 편한 캐릭터 중 한명이 될 것이다.



| 필살기 | 사용 방법 |
|--------------|-------------------------------------|
| 롤링터틀 | ↓↙← + B |
| 사이드 와인더 | ↓↙← + C (가드캔슬 가능) |
| 와이드 율프 | ← 충전 → + B |
| 몽키댄스 | →↓↘ + B |
| 다운공격 추기타 | 잡기공격중 ↘↘ C |
| 초 필살기 | |
| 데인저러스 율프 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 →↘↙↓↘ + BC |
| 잠재능력 | |
| 댄싱 바이슨 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워
상태 →↘↙↓↘ + C |

| 연속기 | |
|---|--|
| 점프 강킥 + A + B + C | |
| 점프 강킥 + →A + →B + →C(공격히트시) + ←D + 로링터틀 | |
| 점프 강킥 + →A + →B + ↘C + 몽키댄스 + 다운공격 ↓C | |
| 점프 강킥 + →A + →B + 사이드 와인더 + 다운공격 ↓C | |
| 점프 강킥 + →C + →C + 데인저러스 율프 | |
| 점프 강킥 + →C + →C + 몽키댄스 | |
| 점프 강킥 + →A + →B + 댄싱 바이슨 | |
| 점프 강킥 + ↘A + →C + →C + 크랙 숏 | |

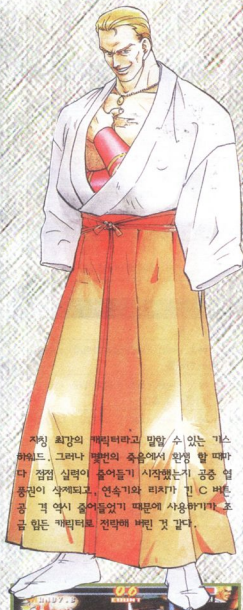
잡기공격 추기타도 줄어들었고, 사이드 와인더를 사용 할때는 KOF97의 아시로의 강발차기가 생각나고 가장 중요한 연속기들이 스피드가 상승했기 때문에 바로 입력 하지 못하면 실패하는 모습을 자주 볼 수 있다.

다만 댄싱 바이슨의 변화로 조금은 잠재 능력 같은 모습을 보여준다. 이번 리얼버트 시리즈에서는 밥 역시 악세 캐릭터로 변해 버린 것 같다.

역시 이랑 시리즈는 주인공을 위해 제작되는 게임으로 변해 버렸군...



기스 하워드



저항 최강의 캐릭터라고 말할 수 있는 기스 하워드. 그러나 몇번의 죽음에서 환영 할 때마다 점점 실력이 줄어들기 시작했는지 공중 열풍권이 삭제되고, 연속기와 리지가 인 C 버튼 공격 역시 줄어들었기 때문에 사용하기가 조금 힘든 캐릭터로 전락해 버린 것 같다.



| 필살기 | 사용 방법 |
|--------------|-----------------------------------|
| 열풍권 | ↓↘↙+ A(카드 캔슬 사용 가능) |
| 더블 열풍권 | ↓↘↙+ C(카드 캔슬 사용 가능) |
| 상단 몸통 던지기 | ←↘↙↘→+ B |
| 중단 몸통 던지기 | ←↘↙↘→+ C |
| 하단 몸통 던지기 | ←↘↙↘→+ A |
| 진공던지기 | (접근후) 레버 1회전 + A |
| 초 필살기 | |
| 레이징스틀 | 체력 게이지 점멸 or MAX 파워 상태 →←↘↙↘→+ BC |
| 잡재능력 | |
| 나생문 (접근후) | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 레버 1회전 + C |

| 연속기 | |
|-----------|------------------|
| 접프 강격 | + A + B + C |
| 접프 강격 | →A + →B + →C |
| 접프 강격 | →A + →B + 진공 던지기 |
| 접프 강격 | 나생문 |
| 하단 몸통 던지기 | + 열풍권 |
| 중단 몸통 던지기 | + 레이징 스텝 |

신 기술인 이단 몸통 던지기는 성공여부가 임되고 그나마 유지할 수 있는 상단, 중단 몸통 던지기가 존재이다. 연속기라고 해도 별로 귀하는 기술이나 데미지를 많이 줄여들게 하는 기술은 없다. 오로지 약 하다는 생각이 먼저 든다. 엄청나게 자신이 있는 사람이나, 돈이 많이 있는 사람이라면 한 번 사용에 봐도 좋을 듯하다.

PROFILE

격투 스타일: 고무술
 국적: 미국
 직업: 아워드 콤비네이션 선수
 생년월일: 1953년 1월 21일
 신장: 183Cm
 체중: 불명
 혈액형: B형
 취미: 불특정(실증을 잘 내는 성격)

소카쿠



전작의 화려한 필살기와 눈을 즐겁게 해주는 필살기들이 많았던 것이 인상적이었던 소카쿠.

그러나 이번에는 너무 화려함을 생각했는지 몰라도 필살기 부분의 삭제와 변경이 되었기 때문에 전작과 비해서 조금은 약한 모습을 보여주시 않을까?



| 필살기 | 사용 방법 |
|----------------------|-------------------------------------|
| 원숭이 사냥 | ↓↘← + A
(가드 캔슬 사용 가능) |
| 갈 | ⇒↘↓↘← + B
(가드 캔슬 사용 가능) |
| 방의탄 | ⇒↔ + C |
| 와열진
(라인 넘어간 상태에서) | ↓↘ + B |
| 벼락치기 | (상대 다운중) ↓ + C |
| 초 필살기 | |
| 벼락 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 ⇒↘↓↘← + BC |
| 참 재 능력 | |
| 무참탄 | 체력 게이지 점멸 + MAX
파워상태 ⇒↘↓↘← + C |

| 연속기 | |
|---|--|
| 점프 강력 + A + B + C | |
| 점프 강력 + ⇒A + ⇒B + ⇒C(공격히트시) + ⇐D
+ 갈 | |
| 점프 강력 + ⇒A + ⇒B + ↘C + 갈 | |
| 점프 강력 + ⇒A + ⇒B + ↓C + 벼락치기 | |

승룡권 계열의 필살기 삭제와 원숭이 사냥이라는 신 필살기를 무기로 등장한 소카쿠는 이번에도 변함없이 초 필살기 계열은 무지 강이다. 반면 와열진과 일반적인 필살기는 엄청난 딜레어로 인해서 사용할 때 상당한 견제 가 필요할 것이다.

PROFILE

격투 스타일: 정전무도류무술
 국적: 일본
 직업: 절의 우두머리
 생년월일: 1946년 7월 3일
 신장: 176Cm
 체중: 86Kg
 열역명: A형
 취미: 장기

홍푸



점점 실력이 도발성, 개러터로 변하는 듯한 모습을 보여주고 있는 홍푸, 전작과 비교해서 별다른 변화가 없다고 생각한다.

다만 신 기술인 전광석화권은 대면 상대로 하여금 분노를 만들 어주기 때문에 자주 사용한다면 상대가 심전 대전을 요청할지 모르는 기술이기 때문에 사용을 되도록이면 금하도록.



| 필 살 기 | 사 용 방 법 |
|---------|---------------------------------|
| 구름읽기 | ←↙↘→ + C |
| 제공열파권 | ⇒↘↙ + A or C
(가드 캔슬 사용 가능) |
| 전광석화 | ↘↙↘→ + B |
| 전광석화의 지 | (전광석화의 지중) B 연타 |
| 전광 박치기 | ↘ 충전 ⇒ + B |
| 필승! 역습권 | ↘↙← + C |

초 필 살 기

| | |
|-------|-------------------------------------|
| 폭팔 고로 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 ↘↙←↘→ + BC |
|-------|-------------------------------------|

잠 재 능 력

| | |
|--------|------------------------------------|
| 요카른 헬머 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워
상태 ↘↙←↘→ + C |
|--------|------------------------------------|

연 속 기

| |
|--|
| 점프 강력 + A + B + C |
| 점프 강력 + ⇒A + ⇒B + ⇒C(공격허트시) + ◀D +
전광 박치기 + 추가타 + 다운공격 ↘C |
| 점프 강력 + ⇒A + ⇒B + ↘C + 제공 열파권 +
다운공격 ↘C |
| 점프 강력 + ⇒A + ⇒B + 구름읽기 + 다운공격 ↘C |
| 점프 강력 + ⇒A + ⇒B + 폭팔 고로 |

전작과 비교에 변화된 모습이 적기 때문에 시 용이는 부분 역시 전작과 별로 달라진 부분들이 적다. 다만 초 필살기와 필살기의 복합적인 공격이 적기 때문에 한 번에 많은 양의 체력을 줄일 수 있는 기술이 없더라는 점이 단점이었던 단점이 됐다.

그러나 스피드한 필살기들이 견제이기 때문에 그 점을 잘 살리면 전작과 같은 화려함을 볼 수 있다.



대폭적인 변경이 가져져 거의 새로운 캐릭터로서의 인상을 갖는다. 딱딱했던 이미지는 사라진 느낌, 다만 그것에 수반되는 필살기의 모션이 커졌으므로 체격만큼의 거대한 움직임이 파워를 넘치는 모습을 보여준다.



프랑코 배시

| 필살기 | 사용방법 |
|--------|--------------------|
| 더블퐁 | ↓↘← + A |
| 재퍼 | ↓↘→ + A |
| 웨이빙블로우 | ↓↘→ + D |
| 근성덩크 | ↓↘→↘ + B(가드 캔슬 가능) |
| 다운공격 | 일어나면서 C 연타 |

초 필살기

| | |
|-----------|------------------------------------|
| 파이널 오메가 샷 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 →↘↘↘ + BC |
| 파이널 블로우 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 ↓↘↘↘ + BC |

잠재능력

| | |
|----------|---|
| 헬마게돈 버스터 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워
상태 →↘↘↘ + C 히트중
필살기 커맨드 입력 |
|----------|---|

연속기

| |
|--------------------------------------|
| 점프 강킥 + A + B + C |
| 점프 강킥 + →A + →B + 웨이빙 블로우 + C + 근성덩크 |
| 점프 강킥 + →A + →B + ↘C + 재퍼 |
| 점프 강킥 + →A + →B + 근성덩크 |
| 점프 강킥 + →A + →B + 더블퐁 |

필살기 중 근성덩크를 자주 사용하며 연속기는 더블 퐁으로 연결되는 기술을 사용하는 것이 가장 유리한 공격이 될 것 같다.

초 필살기 2종류이기 때문에 접근전과 원거리 초 필살기를 적절하게 사용하도록 하자.

진승수



제왕 천이권의 간재함으로 컴비네이션 액션 공격이 유효한 진승수는 2라인 보다 1라인 캐릭터라고 볼 수 있기 때문에 이번 시리즈에서 적용되는 1라인 시스템에서 매우 유리할 것으로 보인다.



| 필살기 | 사용방법 |
|--------|-------------------------------------|
| 제왕 천안권 | ↓↘↙ + A or C |
| 제왕 천이권 | ⇒↓↘↙ + A or C(가드 캔슬 가능) |
| 제왕 신안권 | ⇒↓↘↙↘↙ + C(가드 캔슬 가능) |
| 초 필살기 | |
| 제왕무진권 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 ⇒↘↙↘↙ + BC |
| 잠재능력 | |
| 해룡조림 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워
상태 ⇒↘↙↘↙ + C |

| 연속기 | |
|--------------------------|--|
| 점프 강릭 + A + B + C | |
| 점프 강릭 + ⇒A + ⇒B + 제왕 천이권 | |
| 점프 강릭 + ⇒A + ⇒B + 제왕 천안권 | |

예전과 마찬가지로 기존의 연속기는 살아 있다. 그러나 다른 캐릭터에 비해서 파워가 떨어지기 때문에 잘싸우는 도중에 한 번 잘못 공격을 당하면 엄청난 대미지를 받는다. 따라서 여유있는 대전 보다는 힘겨운 진행을 해야 될 것 같다.

PROFILE

격투 스타일: 제왕권
 국적: 중국
 직업: 무직
 생년월일: 1980년 6월 6일
 신장: 170cm
 체중: 54kg
 혈액형: 불명
 취미: 사진찍기



진 승수와 진승뢰의 차이는 무엇인가?
 용전신과 속명권이 진 승수와 마찬가지로 건재하기 때문에 기존의 방식으로 게임을 해도 별 문제는 없는 캐릭터 같다.
 잠재능력인 제왕 용성권은 진 승수의 해룡 조필과 디자인 변경의 동일한 필살기인데 무엇이 틀리다는 것일까?



진 승뢰

| 필 살 기 | 사 용 방 법 |
|---------|-------------------------------------|
| 제왕 신족권 | →→ or →→→ + A |
| 제왕 천안권 | ↓↘→ + A or C |
| 제왕 천이권 | →↓↘ + A or C
(가드 캔슬 가능) |
| 용 전신 | ↓↘→ + B |
| 초 필 살 기 | |
| 제왕 속명권 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 →↘↘↓↘ + BC |
| 잠 재 능 력 | |
| 제왕 용성권 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워
상태 →↘↘↓↘ + C |

| 연 속 기 | |
|--------------------------|--|
| 점프 강킥 + A + B + C | |
| 점프 강킥 + →A + →B + 제왕 신족권 | |
| 점프 강킥 + →A + →B + 용 전신 | |

진 승수와 마찬가지로 연속기도 동일한 방법으로 사용하면 된다.
 다만 용 전신과 제왕 신족권은 빠른 스피드를 가지고 있기 때문에 쉽게 공중으로 넘어들어 오려는 상대를 제물로 삼아서 공격을 하도록 하자.

PROFILE

격투 스타일: 제왕권
 국적: 중국
 직업: 무직
 생년월일: 1980년 6월 6일
 신장: 170cm
 체중: 55kg
 열역영: 불명
 취미: 스노보드

덕 킹

ARCADE
EXPERIENCES



전작과 비교해 많은 변신을 시도한 덕킹. 가장 기본 점은 초 필살기 중 어려운 커맨드를 자랑하던 브레이크 스파이럴이 쉬운 커맨드로 변경됐다는 점과 덕 킹의 영원한 마스크트인 병아리가 더욱더 현란한 패턴으로 돌아왔다는 점이다. 기술적인 면에서는 크게 달라진 부분없이 조금 스피드가 줄어들고 반면에 디플레이가 생겨 조금 주의하면서 사용을 해야 될 기술들이 늘어났다.



| 필살기 | 사용방법 |
|--------------------|--------------------------------------|
| a헤드 스피어택 | ↓↘↙ + A |
| 헤드 스피어택
추가공격 | A 버튼 연타 혹은 C 버튼 연타 |
| 댄신 다이브 | ↓↘↙ + B (가드 캔슬 가능) |
| 브레이크 스톱 | ⇒↑↘ + B |
| 크로스 헤드 스피인 | (라인넘어간후) ↓↘ + D |
| 초 필살기 | |
| 브레이크 스파이럴
(접근후) | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 레버 1회전 + BC |
| 잠재능력 | |
| 덕 댄스 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워
상태 ⇒⇒↘↙ + C |

| 연속기 | |
|----------------------------------|--|
| 점프 강직 + A + B + C | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 헤드 스피어택 + 추가공격 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 브레이크 스톱 | |
| 점프 강직 + ↓C + ↓C + 브레이크 스톱 | |
| 점프 강직 + A + B + 브레이크 스파이럴 | |

연속기 중 브레이크 스파이럴로 연결시키는 공격은 조작감에 자신있는 사람만이 가능하기 때문에 쉽게 시용하기가 어렵다. 그러나 성

공하게 되면 많은 데미지를 줄 수 있기 때문에 연습이 더욱 하고, 덕 댄스의 발동시간이 오래 걸리기 때문에 원거리 상태에서 사용하도록 하자.

챙 신장

| 필살기 | 사용 방법 |
|---------------|---------------------------------------|
| 기뢰포 | ↓↘→ + A |
| 파격암 | ← 충전 → + B or C
(가드 캔슬 가능) |
| 챙 아버지
쿠저메포 | ↓↘← + B (충전 가능) |
| | ↓↘← + C |
| 초 필살기 | |
| 폭리포 | 체력 게이지 점멸 or MAX
파워상태 ↘ 충전 ↓↘ + BC |
| 잠재 능력 | |
| 호에호에탄(점프중) | 체력 게이지 점멸 + MAX
파워상태 ←↘↘↘ + C |

연속기

| |
|-----------------------|
| 점프 강직 + A + B + C |
| 점프 강직 + →A + →B + 기뢰포 |
| 점프 강직 + →A + →B + 파격암 |
| 점프 강직 + ↓A + ↓A + 파격암 |
| 점프 강직 + 호에호에탄 |

연속기 부분에서는 권이고 싶은 부분이 없다. 잘 사용하는 사람들은 자신만의 독특한 연속기를 이용해서 게임을 즐겨 보도록 하자.

기뢰포를 주무기로 파격암과 쿠저메포를 사용하도록 하자.

전작과 비교해 달란진점 없이 파워가 늘어났기 때문에 사용하기 편한 캐릭터!!



격투 스타일: 태극권
국적: 대만
직업: 실업가
생년월일: 1952년 8월 10일
신장: 160Cm
체중: 130Kg
얼액영: 0영
취미: 저축

PROFILE

텅 프루



변경된 필살기인 격방을 어느정도 사용하면가에 따라서 게임의 재미를 느낄 수 있다.

초 필살기인 선통강권의 존재함으로 그럭저럭 쓸만한 캐릭터인 것 같다.



| 필살기 | 사용 방법 |
|-------|-----------------------------------|
| 총파 | ↓↘→ + A |
| 전질보 | ↓↘← + A or C |
| 격방 | ↓↘→ + C (충전 가능) |
| 열천각 | →↓↘ + B (가드 캔슬 가능) |
| 초 필살기 | |
| 선통강권 | 체력 게이지 점멸시 or MAX 파워상태 →←↘↓↘ + BC |
| 잡재능력 | |
| 대격방 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 →←↘↓↘ + C |

| 연속기 |
|--|
| 점프 강력 + A + B + C |
| 점프 강력 + →A + →B + →C(공격히트시) + ←D + 전질보 |
| 점프 강력 + ↓A + ↓B + ↓C |
| 점프 강력 + →A + →B + ↘C + 열천각 |
| 구석에서 점프 강력 + →A + →B + ↘C + 격방 |
| 점프 강력 + →A + →B + 열천각 |
| 점프 강력 + ↘A + →C + →C + 열천각 |
| 점프 강력 + →A + →B + 대격방 |

연속기와 복합된 일반기를 이용하면 자주 사용하는 캐릭터가 될 수 있다. 그중 구석에서 사용하는 기술과 조필살기로 연결되는 필살기를 자주 사용할수 있도록 하며, 상 대기 구석에 있을 때는 총파를 자주 사용하도록 하자.

PROFILE

격투 스타일: 팔극성권
 국적: 중국
 직업: 팔극성권 사부
 생년월일: 1924년 4월 14일
 신장: 163Cm
 체중: 46Kg
 혈액형: A형
 취미: 몽상

로렌스 블러드



| 필 살 기 | 사용 방법 |
|---------|--------------------------------------|
| 블러디 스핀 | ⇒↓↘↙← + A or C
(가드 캔슬 가능) |
| 블러디 사벨 | ← 충전 ⇒ + C |
| 블러디 믹서 | A 버튼 연타 |
| 블러디 커터 | ↓ 충전 ↑ + C |
| 초 필 살 기 | |
| 블러디 플레시 | 체력 게이지 점멸시 or MAX
파워상태 ⇒↘↙↘↙ + BC |
| 잘 재 능 력 | |
| 블러디 새도우 | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워
상태 ⇒↘↙↘↙ + C |

| 언 속 기 | |
|---------------------------|--|
| 점프 강직 + A + B + C | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 블러디 스핀 | |
| 점프 강직 + ↓A + ↓B + 블러디 커터 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 블러디 사벨 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 블러디 커터 | |
| 점프 강직 + ⇒A + ⇒B + 블러디 플레시 | |

비운의 반대 아찌?
기술의 변경으로 전작에서 압살함을 자랑한 블러디 커터와 블러디 사벨의 커맨드 변경으로 인해서 더 이상 압살한 기술이 없는 듯하다.
필살기 중 블러디 믹서는 정말 믹서기를 갈 아버리는 듯한 모습이다.

모든 부분에서 균형이 가장 잘 맞춰진 캐릭터 중 한명으로 공중 강공격이 무척에 기개를 정도로 타격 요괴과 뛰어나다.

점프공격후 바로 사용되는 블러디 플레시를 사용하고 상대가 구석에 몰렸을 때는 틈을 주지 말고 블러디 믹서를 사용하도록 하자.



PROFILE

격투 스타일: 아류 마타돌 설법
 국적: 스페인
 직업: 슈트리아임성의 경비대장
 생년월일: 1960년 9월 4일
 신장: 195Cm
 체중: 95Kg
 혈액형: B형
 취미: 플라밍고, 기타연주하기

볼프강 크라우저



기가틱 사이클론의 커맨드 변경으로 정말 쉽게 사용할 수 있고 카이저 웨이브 역시 전 작과 동일한 파워를 가지고 있기 때문에 쉽게 사용할 수 있는 모습을 보여준다. 기술 중 카이저 크로우의 견제함으로 언제든지 공중 가드가 확보될 수 있기 때문에 사용해 볼만 한 캐릭터이다.



| 필살기 | 사용방법 |
|---------------------|------------------------------------|
| 브리트 볼 상단 | ↓↘← + A |
| 브리트 볼 하단 | ↓↘← + C |
| 렉 토마호크 | ↓↘↘ + B (가드 캔슬 가능) |
| 카이저 크로우 | ↘↓↘ + C |
| 피닉스 스로우 | ←↘↓↘↘ + BC |
| 초 필살기 | |
| 카이저 웨이브 | 체력 게이지 점멸시 or MAX 파워상태 ↘ 충전 ↓ + BC |
| 잡재능력 | |
| 기가틱 사이클론
(접근후) | 체력 게이지 점멸 + MAX 파워 상태 레버 1회전 + C |

| 연속기 | |
|----------------------------|--|
| 점프 강킥 + A + B + C | |
| 점프 강킥 + ↘B + ↘B + 렉 토마호크 | |
| 점프 강킥 + ↓A + ↓B + 브리트 볼 | |
| 점프 강킥 + ↘A + ↘B + 기가틱 사이클론 | |

강력한 연속기가 없는 반면 필살기 하나 하나가 강력한 파워를 보여주기 때문에 연속기에 의존할 필요가 전혀 없다.

대전 중 틈이 생긴다면 주저없이 기가틱 사이클론을 사용하도록 하자.

PROFILE

격투 스타일: 종합격투술
 국적: 독일
 직업: 슈트로아임 성 성주
 생년월일: 불명
 신장: 200Cm
 체중: 145Kg
 혈액형: A형
 취미: 중세 유품 수집

메탈 슬러그2

METAL SLUG 2

2년 전에 선풍적인 인기를 끌었던 바로 그 게임 메탈 슬러그가 속편으로 다시 발매되었다.

전편의 재미와 완성도를 알고 개인 분은 벌써부터 가슴이 답답함을 느낄 수 있을 것이다. 새로운 스테이지, 추가된 아이템이 재미있어서...

전작과 비교를 거부하는 「메탈 슬러그2」 작! 우리 모두 그 짜릿한 감동의 세계로 빠져보자

생성사: SNK
장르: 액션 슈팅
발매일: 발매중

| | |
|-----|------------|
| 그래픽 | ■■■■■■■■■■ |
| 조작감 | ■■■■■■■■■■ |
| 스토리 | ■■■■■■■■■■ |
| 연출 | ■■■■■■■■■■ |
| 사운드 | ■■■■■■■■■■ |

스토리

대전종결 후로부터 2년...

세계를 파괴와 혼란의 도가니로 몰아넣었던 모방군의 쿠데타는 정국군의 반공작전에 의해 진압되었다. 작전 성공의 공로자인 마르크와 타라는 승전, 자신들이 정착시킨 평화의 탄생을 안기면서 특수부대 엘리트 칼론즈의 재능을 전력을 다하고 있다.

그러던 어느 날 미르코와 타라는 정국군 참모본부로부터 소환 명령을 받는다. 모방 반역군의 세력은 이미 근절되었지만 정국군 상층부와 각종 정부의 부패 실상을 지적하는 모방군의 주장에는 동조자가 의외로 많으며 소규모 반혁명파의 수는 신빙적이며 많이가지 않았다. 또한 최근 반란은 조직화되고 점점 계획적이어 활성화되고 있다고 한다. 정보를 종합적으로 분석한 결과 그들 반란은 어느 대규모 작전 계획의 존재를 명확히 나타내고 있었다. 그 같은 대작전을 입안, 실행, 지원할 수 있는 오직 한명. 대일 리버스 모방군 사령관.

그러나 제4부대 모방군이라고 해도 이렇게 단기간에 쿠데타를 준비하는 것은 불가능하다. 결국 모방은 살아있었던 것인가? 살아있다고 한다면 어떤 수단으로 현재 쿠데타를 계획할 것인가? 그리고 어떤 단기간에 쿠데타의 준비를 가능케 한 무사는 비일다... 마르크와 타라에게는 반역군의 기선을 제압하고 제 2차 쿠데타의 발발을 미연에 지지야라는 비밀임무가 주어졌다. 그것은 반역군의 작전을 소수 인원의 정예부대로 기술 집합에 모두 일깨워라라는 잔혹한 작전이다. 당연 최고의 기밀성이 요구된다. 모방에게 정보가 누출되지 않도록 그들의 상층자에게도 전모를 알려서는 안 된다. 그리고 무엇보다도 이미 모방군의 모습에 두려워하는 세상 사람들을 자극하지 않도록...

어떤 전투 이상으로 잔혹하거나 할 수 있는 임무지만 그들은 그 자리에서 알아들었다. 「모방군이 살아있다면 어떤아이템으로 오목리 없애고야」라고 의기를 투합한 두사람이었지만 이 임무에는 의외의 부대조연이 있었다. 정보국 소속 특수공작부대 슈페르츠와 공공작전을 병행하는 것. 두사람은 반대했지만 참모본부는 받아들여지지 않았다. 작전명일, 두사람의 병사가 들어왔다. 예외와 피오라는 새로운 여성이다.

「슈페르츠 예리 카사모토부사입니다!」

“음... 전 대령의 명을인 두사람과 만나서 영광입니다. 슈페르츠의 피오 리나 제이도 일당 중사입니다. 대규모 작전은 처음이지만 별 문제없게 하려고 생각합니다. 그뿐 잘 부탁합니다! 이렇게 쿠데타 진압작전은 발동된다.

등장 캐릭터

마르크 로시

아일랜드계 미국인으로 주일 공립학교 하이스쿨을 거쳐 사관학교 특수기술전문학교에 진학한다. 졸업 후는 특수부대 엘리트 칼론즈 「특정 DF」에 입합이 된다. 각국간 공전에서 두각을 나타내 출사로 리더를 맡게 된다. 모방군의 쿠데타에 불려와 참여자 일인 정국군 병사인 마르크와 타라를 제압. 메치알스군의 리더로 최전선에서 총합 전투를 계속한다. 친구인 타라와 공비로 모방군을 무찌르고 세계에 평화를 가져오는 공로자가 된다. 이 공적으로 인해 상사까지 승진한다. 대체로 온화한 성격이지만 친구와 동료들 때에는 모방군에 대해서는 굉장히 무섭다. 특수부대의 능력이 뛰어난 예리 컨트롤러가 취하는 컴퓨터인 인터랙티브. 리버로 만든 바이러스 프로그램이 실수로 군 중추 컴퓨터에 침입. 몇 일의 비밀을 깨고 최후까지 걸려있어 해미사일을 발사하는 사건이 일어났지만 이것은 죽어도 밝혀지지 않는 그의 비밀이다.



예리 카사모토

고아로 교회의 양녀 버려졌다. 그 후 사냥기 사냥 기회를 뒤쳐서 사냥한다. 이후 보이서하고 사원사관한 성격과 팔걸의 빅 로센으로 순식간에 스트리트 키즈의 리더가 된다. 그 친 두능력을 발전한 정국군 정보부가 그녀를 스카우. 스카우 이후 영계교육을 받은 일부 예이컨트롤러 다수의 임무를 완수한다. 그러나 앞사. 모방 등 정밀한 임무를 실증은 수 없이 그녀는 특수공작부대 슈페르츠로 전속을 지원한다. 또한

어떠한 커릴리비지도 없었던 것을 지금까지의 공격과 유수한 능력의 고려되어 특별히 인정된다. 이후 슈페르츠에서는 목숨을 건져 스카우 리스크로 활약한다.



타마 로빙



아버지가 우수한 군인인 그는 주니어 하이스쿨을 졸업 후 곧바로 군의 특수전술 전투원 양성소에 들어가 20대에 대령명 구슬을 받던 정규군 F4대에 배속 받고 마르코와 동료 없는 친구가 된다. 대령은 사인 반공작전에 마르코가 선발되었다는 것을 알고 자살도 거기에 사병, 마르코와 함께 승선 '대화'가 된다. 사적으로는 성실한 마르코를 노획 때도 있지만 전투원인 그에게는 굉장히 경의를 표한다. 커스텀 바이크를 취미로 하며 그 음치는 전술가가 무한할 정도. 모방대장 후는 그의 배 하진 거가게를 직접 설계하였지만 상사의 필사적인 실행으로 하사가 되어 버린다.

피오 젤미



아말리아부르 젤미가의 투남녀다. 젤미가는 대대로 군인 계통의 집안으로 피오의 부친도 당면 한 것이는 건장한 아들을 바라고 있었다. 그러나 난산 끝에 태어난 아기는 여자 아이. 게다가 모친은 그 이후 아이를 낳을 수 없는 몸으로 돌아 버린다. 후자가 가 여자는 것은 오랜 젤미가의 역사 속에서 처음 있는 사건이다. 젤미가의 당주는 반드시 군인이어야 한다는 관습 때문에 피오는 아버지에 의해 정규군에 입대하게 된다. 인내력만 중요 일로 배지니, 로렐의 병사는 아니었지만 화려한 병장을 바라는 아버지의 공상에 의해 수피 로를 얻는다. 사병을 잘 이해하지 못 한 채 어떤 일에도 낙담하지 않는다. 예외는 정면에서의 환경에서 양친의 사병을 한 몸과 자비 대담한 성격의 소유자.

조작법

'레탈 슬러그2'에서 활용되는 키는 8방향 레버와 3개의 버튼이다.
 우선 레버는 보병식인 발사를 상하 좌우 4방향을으로 할 수 있다. 승차물 탑승 시엔 레버로 전 방향 공격이 가능해진다. 승차물이 내구력이 채워져 있었을 때 내리서 못하면 폭발하므로 레버를 아래로 하고 E버튼을 눌러 탈출하자.
 버튼의 조작법에 대해 알아보자.
A 버튼 - 샷(SHOT) 버튼(발사)
 보병 시에 핸드 건이나 피우 업건을 발사. 적병과 근접했을 경우엔 나이트나 권총공격을 한다. 승차물 탑승 시엔 강력한 핸드 건 탄을 발사한다.
B 버튼 - 쥘프 버튼
 말 그대로 쥘프 버튼. 컨트롤을 한 후에도 레버만 움직여주면 컨트롤은 원하는 방향으로 갈 수 있다. 끌고오 아래 포기를 하려면 쥘프를 한 후 레버를 아래로 한 뒤 B 버튼을 눌러주

면 된다.
C 버튼 - 수류탄이나 케논포 버튼
 보병 시엔 수류탄을 승차물 탑승 시엔 케논포를 발사한다. 위력은 강하지만 소음, 한정.
A-B 버튼 - 레탈 슬러그 어택 버튼
 승차물을 타고 있을 때만 가능하다. 승차물의 내구력이 채워져 있다면 디지 버니나 그전에 레탈 슬러그 어택을 하면 적에게 큰 데미지를 줄 수 있다.



S(SHOT) - 직원은 화공이지만 사정 무가 없다. 강력한 근접용 무기

아이템 및 승차물, 무기 소개



레탈 슬러그(SV-COV1)
 정규군 계기수체 군용 탱크. 케논포를 수직방출하고, 앞쪽만도 발사가능하며, 계통상이 더욱 향상되었다



슬러그 플라이어(SV-F07)
 정규군 일광부기 개발한 수직이착륙 전투기. 발진코와 고속이동성을 탑재해 저상공기, 대공공격이 용이한 특성을 높은 전투기



슬러그 노이트(SVX-15D)
 정규군 육상계기 사병 작명 개발 중인 두발 보병 전투기. 양팔에 발진포, 여러부분에 케논포를 장비하고 있어 공격적격 있는 지형에서 상당한 적공성능을 보인다.



레탈 슬러그(SV-CAMAL)
 승무원 적은정군 정규군 공격용의 라이더. 레탈 슬러그계열 발전포를 탑재하고 있지만 정공을 갖지 않아 무리가 많으며.

승차물 소개

무기 및 아이템 소개

H(해머 박션 건) - 근접성이 뛰어난 공격용 총



F(로켓 런치) - 서지 막사일을 발생시킨다. 불어오는 바람에도 방향이 없으니 불어에서 서용해야 함

D(로켓 런치) - 대원을 막당 명사기. 사정거리와 적 보병을 모조리 태워버린다.



L(레이저 20) - 대 정공사양을 레이저 빛. 보병은 모두 근방한다.

화염병(FIRE BOTTLE) - 대원을 자멸. 지면을 타려 불이 퍼져간다.

A(업건) (파시) - 대 정공사양을 갖춘. 일직선으로 발사하며 적을 근방한다.



전작과 비교

「2는 전작에 비해 비약적인 발전을 했다.

첫째, 사실적인 표현이다. 메탈 슬러그가 지나갈 때 바닥에 파우더가 튀고, 지붕 위나 나무다리를 지날 때 건물이 부서지는 효과 등은 사실과 다를 바가 없다.

둘째, 다양한 승차물과 무기들이다. 전작에서는 '메탈 슬러그' 오로지 이 한 대 뿐이었으나 이번에는 슬러그 플레이어, 슬러그노이드, 캐널 슬러그가 추가되어 적들과 전투하기가 한결 수월해졌다. 게다가 보병식 사

용할 수 있는 무기가 레이지 샷, 파워 펄, AP가 추가되어 화끈하며 파괴적인 공격이 가능해졌다.

셋째, 적들의 다양한 표정과 난이도이다. 플레이어의 캐릭터가 죽었을 때 아군을 비웃는 척, 갑자기 난입했을 때 놀라는 척의 표정, 보스 캐릭터의 도발 보드 등 동작 캐릭터의 다양한 표정들이 플레이어를 즐겁게 해 줄 것이다. 난이도는 제한된 공간에 많은 적이 등장하여 전작에 비해 난이도가 높아졌다는 것을 느낄 수 있을 것이다.



인 레이지 양철의 포대에서 불길을 쏘아내 플레이어를 불기둥 가운데가 두어 놓고 플레이어를 공격한다. 불기둥의 종류는 3가지이며 각 형태마다 특징이 있으니 재빨리 파악하자. 가운데에서 이리저리 피해 다니며 열심히 공격하자.



스테이지별 공략

Stage 1 폭격 모래바람 속으로 사라지다

스테이지의 처음 등장하는 적은 아리아이언이다. 아리아이언들은 칼 공격을 주로 하기 때문에 근접하지 말고 원거리 총알 공격으로 가볍게 해치우자. 여기서 특수 공격된 2명을 구하고 레비 머신 건을 입수할 수 있다.

진행할 때 가변 낙타를 타고 있는 아리아이언이 등장한다. 이들은 특수 공격된 2명을 인질로 잡고있다. 이들은 칼을 던지며 공격을 하는데 가변리 유의해야 한다. 계속 진행하면 트럭이 등장하는데 이 트럭에서 병사들이 몰려온다. 이 병사들은 무장정 칼 공격만 하기 때문에 접근하기 전에 원거리 공격만으로 간단히 해치울 수 있다.

중간 보스는 3개의 거대한 포대에서 3방할함으로 미사일을 발사하는데 미사일

은 난해한 각도로 느리게 간격을 좁히며 다가온다. 보스전에서 적의 케이스에 달려있는 게임이 힘들어지고 질질 끌려 다니게 되니 먼저 기선을 제압하자. 아군 케이스도 만들기 위해 일단은 부지런히 돌아다니면서 미사일을



없기 때문에 맞으면 그대로 저 세상이다. 이때 약속이라도 한 듯 척의 장갑차가 등장하는데 게임 슬러그에 탄 채도 멀리서 공격하면 장갑차와 미사일 사공권 밖으로 벗어나기 때문에 공격하기가 편하다. 장갑차를 막살내고 진행해보면 헬기 편대가 나타난다. 헬기 편대의 공격 패턴은 질서 정연하게 한 줄로 서서 일렬로 총알을 밀어 드리는 것이다. 이들은 규칙적으로 총알을 쏘나 피하는 데에는 별 무리가 없을 것이다. 헬기들을 몰리치면 보스 진이다

보스(BOSS)

이들은 초반에는 양 날개 부근에서 조루레기들을 계속 내보낸다. 전철적



Stage 2

피하의 미루

이 스테이지는 시작과 동시에 생긴 계를 입수하기 때문에 초반엔 별 무리 없이 진행할 수 있다. 동굴 안으로 들어가면 새로운 적인 미라가 나오기 시작한다. 미라의 공격 패턴은 가장 무의해야 할 것은 미라 입에서 발생하는 저속한 입김이다. 이 입

김에 맞으면 플레이어는 미라로 변하게 되는 데, 일단 미라가 되면 스피드가 느려지고 탄환도 쏘던것 단으로 돌아간다. 모든 활동이 느려지기 때

문에 플레이어에게 정갈리 불리한 상황이다. 이 상태에서 성수를 먹으면 원 상태로 돌아온다. 하지만 돌아오기 전에 미라화 되는 공격미라의 입김 외에 마력의 향이라, 땅에서 나오는



총으로 맞지 티드러야 한다. 이런 식으로 미사일을 제거하면서 중간보스를 공격하면 쉽게 할 수 있을 것이다.

중간보스를 끌리러한 후 진행하다 보면 캐널 슬러그가 등장하는데 일단 캐널 슬러그에



메탈 슬러그 2



오른쪽을 보면서 위쪽 공격을 한 다음 오른쪽 방향키를 눌러다

오른쪽

오른쪽



독가스를 다시 밟게 되면 플레이어는 죽는다.

외에도 박쥐들이 등장하는데 박쥐들이 떨어뜨리는 칼이리를 밟아도 미라가 되므로 조심하자. 진행하다보면 같이 걸리고 돌이 떨어지는데 기뢰를 밟아서 돌이 떨어지지 않을 때 점프로 넘어가자.

앞으로 가다보면 이번엔 땅에서 독가스가 떨어 나온다. 이번 역시 규칙적으로 가스가 떨어지 나오기 때문에 잘 계산해서 점프로 뛰어넘자. 조금만 더 진행하다 보면 슬러그 노이드가 나온다. 역시 슬러그 노이드에 닿으면 짜. 강한 버섯이 있으면 강한 적이 있기 마련. 이제 보스가 등장한다.

보스 (8055)

보스는 아래에서 위로 플레이어를 압박해 오면서 공격을 한다. 이놈은 좌, 우에서 45도 각도로 호밍 미사일과 플라즈마 불을 2방향을 발사한다. 그리고 커다란 입 부분에서 플라즈마를 생성시켜 회전을 가능케 해주며 발사한다. 플라즈마가 생성된 후 발사 커지는 약 2~3초 정도가 걸리니 한쪽 구석으로 피하면 무사히 통과할 수 있다. 하지만 이 보스는 내구력이 좋으니 대단한 근성을 겸비한 플레이어만이(?) 클리어 지름길이다.



개를 돌아올리는 순간 한발 먼저 총을 쏘아 죽인다. 박 헌된 핸드건 탄이 들어 오는 드문 케이스다. 다른 무기를 들고 있다면 선택은 두 가지 지금의 스페셜 탄을 다 써주고 핸드건 탄으로 바꿔 몰리든지. 스페셜 탄이 아깝다고 느끼면 위험 무장을 입고, 적이 숨어있는 틈을 넘어 나이트로 베 버리는 것이다. 하지만 후자는 위험 무장이 매우 적고 매우 신경을 써야하는 부분 중 하나다.

좀더 진행하면 적의 탱크가 등장하는데 탱크는 포물선을 그리며 대포를 쏜다. 이런 패턴의 적은 거리를 조절할 필요 없이 공격해야 한다. 깨끗하게 없애려면 수류탄 3방을 적에게 하사해 주면 된다. 조금 지나 기사가 갈 곳을 지나게 되는데, 이때 수면 위로 보스가 나타나 플레이어에게 미사일



적: 슬러그, 총알: 적: 슬러그



슬러그 총알: 적: 슬러그

새를 쏘았다. 이 보스는 피하기 힘든 속도 미사일을 두발씩 아래에서 위로 천천히 발사한다. 일단 2개의 보드가 2발씩 4개의 미사일을 발사하면 구석에서 기다렸다가 4발의 미사일이 모이면 수류탄을 던져 없애 버려라.

계속 진행하다보면 대포포대가 나온다. 양쪽에서 길을 막고 땅으로 대포알을 굴리는데 움직임이 어렵잖아서 플레이어는 중지에 붙일 필요 없이 버티는... 일단은 적과 간격을 유지 하면서 점프로 대포알을 피하며 공격을 하면 유효타를 먹일 수 있을 것이다. 이런 식으로 한쪽만 걸음 공격을 하자. 둘 중 하나만 먼저 쓰러뜨리면 편하게 진행할 수 있을 것이다. 포대를 쓰러뜨리고 진행하면 슬러그 플레이어가 나온다.

슬러그 플레이어가 닿을 때 계속 진행하다보면, 비행기를 탄 적을 만나게 된다. 이 비행기들은 여럿이 모여있기 때문에 여럿이 모여있기 전에 제별 해라 하나 하나 제거해라.

보스 (8055)
이번 보스는 너무 쉬우며 빠른 목적도 없다. 보스의 패턴은 발칸포는 3방향을 발사하고 거대로는 한 방향으로, 회피단은 4방향을 발사한다. 발칸포와 회피단은 위에서부터

Stage 3

이러한 열차

이번 스테이지는 가장 위로 조금 쓰러뜨리게 전개된다. 초반에는 방패로 총알을 막는 생각이 나온다. 이놈은 방패로 총알을 막으면서 다가가면 플레이어의 공격을 아주 시약한 놀이다. 이놈과 마주칠 때 화력이 약한 무기 즉, 핸드건 탄이나 레비 버섯 건을 가지고는 죽이기 힘들다. 이런 댄 근접해서 나이트로 베

버려라. 그 외에도 가장 위 모서리 부분 플레이어의 사정권밖에 있는 곳에 숨어 있다가 플레이어가 근접하면 갑자기 몸을 일으켜 총을 쏘는 적도 있다. 이런 귀찮은 놈들을 처리하려면 핸드건 탄이 필요하다. 다른 총탄들은 파리는 세차만 쏘고 숨어 있는 곳의 턱을 넘겨 죽인다. 적을 처리할 때는 적이 플레이어를 쏘려고 고

오른쪽 방향

오른쪽 방향

오른쪽 방향

오른쪽 방향

오른쪽 방향

3~4명이 무리를 지어 다룬다. 또한 갑자기 보스가 일기면서 화염 공격도 하는데 이 화염 공격은 처리만 멀리 잡고 있으면 절대 맞지 않는다. 문제는 보스가 쏘는 포탄인데 슬러그를 때려서 탐승하고 있다면 심했지만, 그렇지 않은 보병의 경우 제일 구석에서 포탄을 끌어지 보고 피하는 방법밖에 없다. 탄환을 쏘는 방향이 패턴 다르기 때문에 피할 수 있는 자리는 약한군데밖에 없다. 그 자리를 데빌 걸러야한다면 이번 보스도 무사히 클리어할 수 있을 것이다.



7개의 주부들을 모두 없애 버리자. 이후에는 전함이 변신하게되며 전과는 다른 공격 패턴이 나온다. 변신을 한 전함을 없애는 포탄트는 간간히 지나가는 기동들을 이용하는 것이다. 이 기동은 플레이어가 전함을 향해 총알을 막는다. 하지만 이를 역으로 생각해보면 전함이 플레이어 향해 향해 총알도 막을 수 있다는 걸까? 나온다. 이 기동들을 잘 이용해서 함대를 열심히 공격한다면 이번 보스도 충분히 이길 수 있다.



어디는 어디?
○131 야망가-
○10방안이다. 백!

Stage 4 무너져 내리는 도시

이번 미션에서는 재미있는 광경이 나오는데 바로 플레이어가 동보(?)로 변하는 것이다. 조련은 적의 유닛들을 많이 무수면 아이템이 나오는데, 이것들을 파식(?)하면 광보가 된다. 이 광보는 스피드는 느리지만 모든 무기가 파괴 일된다.

적들을 죽이며 진행하다보면 메달 슬러그가 나온다. 많이 필요 있는가...? 타고 보자. 메달 슬러그를 타



03XX년
물결치는 야망
그면

05달악
모고-황남야

02~
이반제기



고 스테이지를 진행하면 황당하게 적의 공격 패턴이 바뀐다. 일단 포탄 2대가 등장해 공격을 퍼붓고, 이놈들을 물리치면 복격기와 호빙 미사일을 탑재한 지프, 적 메탈 슬러그, 적 포병, 적 수류탄 투척병이 동시에 나와 아군을 공격한다. 적 메탈 슬러그는 앉아서 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 왜냐하면 메탈 슬러그가 쏜 대포들은 전부 머리 위로 날아가기 때문이다. 그런데 가끔 육탄 돌격을 해오는 적들이 있는데, 이때는 적당한 거리를 두고 적의 움직임을 잘 살펴 반격의 기회를 노리자. 이 기회에 녹슬었던 수류탄을 꺼내 적의 장갑차에 바구니 주사(만다) 수류탄이 없다면 휘파람이 거리를 두고 깔개지 지켜보는 수밖에 없다. 이 걸을 지나면 보스다. 준비 하자.

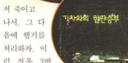
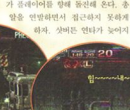
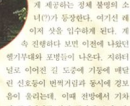
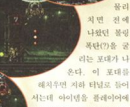
보스(BOSS)

보스는 커다란 전함이다. 공격 패턴이 이전 보스들처럼 다양하지는 않지만, 7대의 보스에 패는 단함에는 찾아볼 수 없다. 전함에는 총 7개의 주부들이 플레이어를 향해 공격을 퍼붓는다. 주부가 좌우상하 여러 군데에 위치하고 있기 때문에 그에 따른 무가공격도 좌우상하에서 일어난다.

Stage 5 해리어 51

이번 미션은 참 까다롭다. 헬기 부대와 수류탄 투척병과 포병들이 일꾼으로 플레이어를 공격하기 때문이다.

이들의 공격 패턴은 포병은 양 옆에서 미사일을 쏘고, 위에서는 헬기 부대가 총알을 쏘는 단순한 패턴이지만 그 수가 많아 쉽게 대적할 수가 없다. 이 위기를 벗어나는 방법은 일단 헬기는 내 구락이 비교적 작고 높기 때문에 포병들을 면



지 죽이고 나서, 그 다음에 헬기를 처리하자. 이번 처음 3번



면 기차가 정점 밑근처에서 플레이어를 화면 끝까지 붙고 가 잡아버린다.

기차들은 전부 폭발하면 길이 하나 생기게 되는데, 이곳은 괴물들을 가리키는 갑옷이다. 꼭 예이51 같다. 이곳에는 구석구석에 스페셜 무기들이 숨어있는데, 아무리 컨트롤 해도 얻을 수 없는 곳에 있다. 이 무기를 얻기 위해서 스테이지 중간에 등장하는 화살표가 그려진 드로이드(?)를 불러야 한다. 이 스테이지에서는 괴물들이 천장, 벽, 땅 어디서든 공격을 해와 정신이 없을 것이다. 이 괴물의 공격 패턴은 플레이어에게 붙어 자폭을 하는 것이다. 때문에 괴물이 붙어 있지 않게 주의해서 빨리 헛거리 공격을 하면 피해는 없을 것이다. 괴물들을 계속 죽이면서 진행하면 메탈 슬러그와 사탕을 얻을 수 있다. 일단 메탈 슬러그에 탈승하자. 메탈 슬러그를 타면 괴물에게 피해를 입지 않으니 보스까지 무사히 도착할 수 있을 것이다.



자식만 5명이나 붙여버려

점프해서 밑으로 공격하는 방식으로 해야한다. 여기서 주의할 점은 집르면 다음의 체공시간과 착지점을 미리 계산해 두어야 한다는 것이다. 그렇지 않으면 공격 도중에 오히려 아군이 닿는 경우가 생기게 때문이다.

미션6의 스테이지는 난이도가 매우

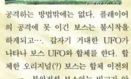
하런 쉽게 이길 수 있다. 중간보스의 유일한 규칙적인 공격패턴은 기관총으로 정확히 우리를 쏘아줄 때 쏘는 것이다. 공격방법은 이 중간 보스의 반대쪽으로 도망 다니면서 공격하는 것이다. 중간보스를 물리치면 물 속에서도 떠돌아다니는 아군을 먹어 버린다.

여기서 계속 진행하다보면 몇마리의 외계인과의 전투가 시작된다. 이 외계인은 레이저 총을 사용하는데 이것은 곧바로 날아오지 않고 천천히 공중에서 돌다가 플레이자에게 다가온다. 주의하면서 외계인들을 죽이고 스테이지를 진행해나간다 보면 외계인과 적군들이 함께 있는 것을 볼 수 있다. 하지만 외계인들이 배신을 한다. 자기들 손으로 플레이어의 적군을 죽이고 적군을 잡아가 버린다. 마지막 전투다.



보스 [BOSS]

드디어 최종 전투를 시작하게 됐다. 보스는 외계인이 탄 우주선을 쏘고 동시하면서 틈틈이 광선과 총알을 쏜다. 보스의 공격 패턴은 가끔씩 광선으로 공격하거나 미션(?) UFO를 쏘고 동시해 싸우게 하는 것이다. 공격방법은 부시런이 파워로 피해 다니면서 적을



공격하는 방법밖에는 없다. 플레이어의 공격에 못 이긴 보스는 불시착을 하게되고... 갑자기 거대한 UFO가 나타나 보스 UFO와 합체를 한다. 합체한 오리지널(?) 보스는 합체 이전의 불리한 보스와는 비교가 안 된다. 훨씬 많은 미니 UFO를 쏘고 동시하고 광선의 공격 패턴도 다양하다. 그런데 여기서 플레이어가 적대하게 했던 병사와 탱크들이 등장하는데 플레이어를 도와 UFO를 공격해 준다. 공격하는 방법은 본누하게

날아오는 레이저와 광선, 레이저 빔을 피하면서 꾸준히 공격하는 수밖에 없다. 노력만이 승리할 수 있는 것이다. 장기간이 될 테니 만반의 준비를 해두자. 중간에 스페셜 무기와 메탈 슬러그가 원조되니 잘 활용하자. '원신정약'이라고 결국 외계인의 패배로 진행은 대단한 막을 내리게 된다. **6C**

보스 [BOSS]

보스는 갑옷함으로 가장 까다로운 보스다. 이 보스의 공격 패턴은 플라즈마 볼을 5방할 4방할 4방할, 5방할 4방할 2방할로 발사를 하고, 2가지의 유도탄을 한 방향으로 발사한다. 이외에도 레이저 포의 공격과 일만 단발형 공격이 있으니 패턴 변화에 주의하자. 보스 공략은

Stage 6 (FINAL STAGE) 인디펜던스 데이

높고 길다. 스테이지를 시작하자마자 물밑에서 대공 미사일이 발사된다. 이것은 일반 액션 게임처럼 미사일이 사일로 건너 가야한다. 붙어 빠지거나 미사일에 맞으면 국제도시 조심하도록 하자. 조금 더 진행하면 바람에 흔들리는 다리가 있는데, 여객터 걸이보지 못한 초노안이드의 구안이 될 것이다. 적 병사들은 소식이 없는 총알과 폭탄을 총동원해 아군을 공격한다.

우선 여기엔 포병들과 보통 평범한 병사들이 잔뜩 모여있으니 다리가 흔들리고, 적들의 움직임이 다리에 모양에 따라 불규칙적으로 변하기 때문

에 여간해서는 조준해서 맞추기까지가 굉장히 힘들다. 이 위치를 넘기려면 병사들이 포탄과 총을 쏘기 전에 아군이 먼저 뛰어 없애야 한다(너무 당연한 것이지?). 흔들리는 다리에서 쉬운 일이 아니겠지만 여기서 얼마나 적중해야 할지느냐에 따라 게임의 상황이 변한다. 이 다리는 죽음의 다리이다. 적을 죽이지 못하면 내가 걷는 길과 사의 길 DEAD OR ALIVE이다.

이 중간 보스는 전차에서도 등장했던 대미리 랍모(?)로 공격 패턴이 마구잡이라 약간 험물끓지만 유려한 자리를 선점해 자리를 지켜나가며 공격

더 라스트 솔저스

말도 많고 탈도 많았던 「더 라스트 솔저스」(일본명 「일화의 검사」)가 등장했다.

97년 8월 KOF97의 발매로 오랜 필묵을 깨고 SNK에서 발매한 진검 승부의 필묵을 보여준 「더 라스트 솔저스」, 사부라이 시리즈와 비교를 거부하는 진정한 검승부의 참맛을 경험해 보자.

제작사: SNK

장르: 격투액션

발매일: 발매중

그래픽

조작감

스토리

연출

사운드

시스템

조작방법

조작은 레버와 A, B, C, D 4개의 버튼으로 한다. 레버는 8방향이 A는 약배기, B는 강배기, C는 발차기, D는 찰기 버튼이다. 전방 대기(→)와 후방 대기(←)도 갖추고 있으며 전방 찰기 외에는 공중 거드도 가능하다.

특수입력기

전 캐릭터 공통으로 단순 레버입력과 버튼 입력에 의한 기술이 있다.

| | |
|------------|-----------------------|
| ← + A | 블론 약배기
견출가능 |
| ← + B | 긴 리치의 강배기
견출불가 |
| → + C | 상대를 날려버리는
발차기 |
| ↘ + C | 다리를 걸어
날려버리는 기술 |
| ← or → + B | 단차기 |
| (근접) | |
| 스타트 버튼 | 도발 검질게이지는
연 찬다 |
| BC | 중단공격. 현상 심대는
비틀거린다 |

검질(劍質) 게이지

일반적인 파워게이지라고 생각하면 된다. 공격 시에 증가하며 이 게이지가 맥스일 때 초오의나 강제오의 등의 초범살기를 사용할 수 있다.

연살참

통상기와 통상기가 연속기로 이어지는 기술. 가장 일반적인 범칙은 ← A → A → A → B → ← or → B이며, 허단공격을 취하거나 일부 캐릭터는 발차기를 필요로 넣을 수도 있다. 마지막 ← or → B외에는 연승이 가능하므로 필살기도 연결하다.

파워와 스피드

라스트 솔저의 특성으로 하나의 캐릭터라도 파워와 스피드의 두가지 타입 중 한가지를 고를 수 있다. 어떤

| 속출 | 스피드 |
|----------------------|----------------------|
| 파워가 좋은 반면 연살참 사용 불가 | 연살참 사용 가능 |
| 질재오의 사용 가능 | 난무오의 사용 가능 |
| 일부 필살기를 견출할 수 있다 | 견출하는 통상기 없다 |
| 통상기의 거드 시에도 데미지를 입는다 | 일부 통상기의 발생시간이 빠르다 |
| 검질게이지가 빨리 찬다 | 검질게이지가 파워에 비해 느리게 찬다 |

것을 선택하느냐에 따라 스피드와 연속기 등에서 현저한 차이가 생긴다.

파워타입은 말 그대로 파워와 한 방 위주의 전술로 대진하게 될 것이고, 스피드타입은 장시간이 돌아보이면서 단단 히트하는 연속기를 실수없이 구사하는 능력이 필요할 것이다.

잠재오의

파워타입의 검을 끌었을 때 사용할 수 있는 초범살기, 세력게이지가 잠깐 하고 검질게이지가 가득 차있을 때 사용이 가능하다. 가치가 실용하는 실례하는 검질게이지가 채워가 되도록 연속으로 사용하는 것은 불가능하다. 입



이렇게 되면 쉽게 타입이 표시된다

력시 비문을 누른 상태로 배치 않으면 딜레이를 주었다가 공격할 수도 있다. 일부 강제오의는 한계시간까지 모으면 카드블로그 기술이 된다.

난무오의

스피드타입의 검을 끌었을 때 사용할 수 있는 초범살기, 강제오의와 사울 조건은 동일하다. 전 캐릭터가 공통으로 ↓ ↓ + A + B의 커맨드를 사용하여 발동 중에는 통상기와 필살기 사이의 딜레이가 사라져서 현란하면 누르는 대로 다 맞는다.

찰기기

전용 버튼(D버튼)이 있을 정도로

이 게임에서 비중이 큰 필기기. 필기기는 다음의 네 종류가 있다.

| | |
|----------------------------------|--------------------------|
| 중립 or $\leftarrow + D$ | 침묵공격을 포함한 상대와 동단 통상기 |
| \downarrow or $\checkmark + D$ | 하단 통상기 |
| $\rightarrow + D$ | 침묵공격과 상대, 중단 통상기와 상대 필살기 |
| $\searrow + D$ | 하단 통상기와 하단 필살기 |

$\rightarrow + D$ 와 $\searrow + D$ 는 공격을 받아낼 수 있는 시간이 짧아 그만큼 타이밍을 맞추기가 힘들다. 하지만 경력이 그만큼 쌓이는 것이기도 하므로 심리전에 자신 있고 반사신경만 좋다면 이득이 될런 듯다. 필기기 후에 D를 바로 입력하면 거리가 상관없이 거리가 되는 필기기 전용공격이 가능하다.



무기 날리기

계속 방어진 히트하면 캐릭터사중의 무기가 날아간다. 집권하이 A+B를 누르면 다시 얻을 수 있다. 무기가 없어도 상대방이 스피드타입이면 통상기에 제력이 떨어지는 일순 없으므로 성급하게 무기를 집으려고 하지 말고 $\rightarrow + K, \searrow + K$ 나 같이 상대방을 밀어뜨려 놓고 잡는 것이 좋다. 무기가 없는 상태에선 언설참이나 필기기는 언되므로 주의해야한다.

다른공격

각 캐릭터마다 상대방이 다중공격을 때 추가타를 넣을 수 있는 다른공격을 가지고 있다. 이외에도 키세이알나 하단공격 중에도 다중공격 환경을 가지고 있는 기술들이 있으므로 추가타를 넣을 수 있는 기회에는 놓치지 않도록 하라.



어떤 다음공격도. 단정 내뿜을 것을

타임 어택

코만을 넣은 후 ABC와 스타터버튼을 동시에 입력하면 진결승무라는 글자가 나오면서 일종의 연습모드를 할 수 있다. 시간이 60에서 90으로 바뀐다고 상대방을 쓰러뜨리면 다음 상대가 언이어서 시간 내내 싸워야한다. 타임어택 중에는 타격을 입어도 제력이 줄어들지 않으며 시간이 30이 되면 제력이 절반할 때까지 줄어든다. 초오의 난투를 펼칠 수 있다. 상대방이 동정 사에는 무방비상태이기 때문에 이 때에 연속기나 초오의로 공격하면 효과적으로 작은 시간 내에 쓰러뜨릴 수 있다.

| 기술명 | 기술 설명 |
|----------|---|
| 일도 - 속동 | 구르는 동작의 이동기. 집권전서 상대의 뒤로 들어가는 것도 가능 |
| 각성 | 몸에 번개가 떨어지면서 피피 입하는 기술 |
| 일도 - 질풍 | 중동쪽의 기술로 연속기로 쓸 만한이런 각성전에는 그리 좋지 않다 |
| 일도 - 공이 | 승룡공격의 대공기과 연속기로 유용한데 각성 후에는 그 성질이 바뀐적으로 증가한다. 피피 타입사엔 강해져 스피드 타입사엔 약해져 강해져 구사하면 히트 하였을 때 $\rightarrow + B$ 로 압력으로 추가타가 가능하다 |
| 일도 - 연인중 | 진권전서 세는 기술로 첫 번째 것이 히트되면 모두 히트한다 |
| 일도 - 람도 | 근접해서 잡는 기술 공어로 추가타를 넣을 수 있다 |
| 활심 - 폭동 | 아주 강력한 초오의. 대공기나 연속기로 사용 가능하다 |
| 활심 - 성통 | 각성사엔 가능한 기술 |
| 활심 - 창통 | 목욕의 강해된. 지상에서 히트시점을 때 그 진화된 위력을 볼 수 있다 |
| 활심 - 창통 | 화려하며 위력미치 집권기 기술 |



작성!! 작성중입니다. 본행동 공격중이 되어 있던 예전에도

캐릭터공략

김두한

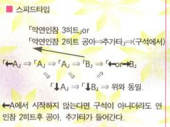


주인공 캐릭터로 피아렛이어나 스포드라이나 다 강력하다. 특히 약한기는 상당히 바쁜데다가 긴시간도 만만치 않고 연속기로도 잘 이어져 강하게도 상대가 슬만하다. 필기기만 초오일때 집권전서 주도권을 잡기엔 부족함이 없다.

김두한만의 독특한 능력인 각성은 집질기까지를 하나 소모하면서 마치 초오사영인처럼 대가 노르키면 서 피피 입을 하는 것으로 만장이나 위력 떨어지게적으로 상승한다. 필살기 이후에도 일도에서 성명으로 바뀐다. 그리고 각성상태 지을 때 초오와 강대모가 하나씩 생기는 데 이것도 상당히 강력하다.

| 특수기 | 이동기 | 다중공격 |
|----------|-----------------------------|----------------|
| 일도 - 속동 | $\searrow + C$ | $\searrow + B$ |
| 각성 | BCD | 초오역 |
| 일도 - 뇌경 | \uparrow 와 B (공중근접) | 활심 - 폭동 |
| 필살기 | | 활심 - 성통 |
| 일도 - 질풍 | $\rightarrow + A$ or B | (각성시) |
| 일도 - 공이 | $\rightarrow + A$ or B | 집권오의 |
| 일도 - 연인중 | $\downarrow + A$ or B | 활심 - 창통 |
| | (3회 연속입력) | 활심 - 창통 |
| 일도 - 람도 | $\leftarrow + \searrow + C$ | (각성시) |

무연연속기



■ 피아렛타입

- ▶ '집프공격' ⇒ 'B' ⇒ '약연인중 2히트' ⇒ '공이 ⇒ 추가타' or '활심 - 폭동'
- ▶ '강연인중 1히트' ⇒ '활심 - 창통'



약연인중 3회 연속 진행한다

모리아

필멸과 신월을 이용한 연속기가 주무기이다. 일도·풍은 근접정예형 그다지 도움이 되지 못해 연속기와 정예기 정도가 적당하다. 보월은 이동기로서 상대가 빠르고 이동 중에 무적기이므로 무기가 날라질 때 무기를 주우려 가는 용도로 사용하며 적당할 것이다. 물론 상대를 연속시키는 것도 배놓을 수 없다. 초오의와 정예 오하는 통상기이셔도 연결이 되므로 역전의 일격으로서 중보한 이력을 발휘한다.

| | | | |
|---------|---------------------|----------|-----------------|
| 특수기 | | 일도·신월 | →↓↘↘A |
| 수우월 | ↘↘A | 일도·신월·리 | ↓↘↘↘B |
| 다운공격 | | 일도·쌍월 | →↓↘↘B |
| ↘↘B | | | (스피드타임 신월회트중) |
| 돌살기 | | 일도·영월 | →↘↘↘A or B |
| 일도·풍·상단 | ↘↘↘↘A (저장가능) | 일도·보월 | ↘↘↘↘A or B or C |
| 일도·풍·중단 | ↘↘↘↘B (저장가능) | 조오역 | |
| 일도·풍·하단 | ↘↘↘↘C (저장가능) | 황살·삼육아일화 | ↘↘↘↘↘↘AB |
| 재대기 | A or B or C (일도발동후) | 장계오역 | |
| 발도해소 | D (발도대기중) | 황살·난살월화 | ↘↘↘↘↘↘B |

무한연속기

■ 스피드타임

「월영3히트」 or 「월영2히트」 ⇒ 일도·신월·리, or 「일도·쌍월」

↘↘A ⇒ ↘↘A ⇒ ↘↘A ⇒ ↘↘B ⇒ ↘↘↘↘B
 ↘↘A ⇒ ↘↘B ⇒ 위와 동일



A로 구별된 일도·풍·대공 무한연속기이다

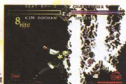


일도·신월 회트중의 대공 무기는 공중에 머물 수 있다

■ 파워타임

「침프공격」, 「B」, 「월영1히트」, 「황살·삼육아일화」, or 「황살·난살월화」

황살·삼육아일화
 세번만 일격된 후유기



여섯번 연속해 계속
 발동·반격력

켈리

창을 사용하는 '켈리'는 긴 무기를 이용해 선화와 필결을 이용해 광공으로의 접근을 막고 지상에서는 약화기로 정예를 하면서 적절한 기만을 유지하는 것이 중요하다. 허단 발차기도 연화로 사용하거나 정예가 없지 않는 '발상'간 이 빠르고 리치가 길어서 정예기나 연속기의 시작으로 적당하다. 소정프 약화기는 자살으로의 리치가 생략 이 길어서 접근정예에 빠져나가고 실을 때워로 정 프약에서 사용하면 훌륭한 발을 기어대 허단 각 무어도 심리연으로 사용될때이다.

| | | | |
|-----|---------------|-------|------------------|
| 활살기 | | 조오역 | ↘↘↘↘↘↘AB |
| 발민 | ↓↘↘↘A or B | 실공권 | ↘↘↘↘↘↘B (주기입력1) |
| 선화 | →↓↘↘↘A or B | | (주기입력2) ↓↘↘↘↘↘↘C |
| 인상화 | ↘↘↘↘↘↘A or B | 장계오역 | |
| 빙권 | ↘↘↘↘↘↘C | 진·실공권 | ↓↘↘↘↘↘↘B |
| 수찰 | →↓↘↘↘↘↘C (근접) | | |

기술명령

수우월

일도·풍

재대기

발도해소

일도·신월

일도·신월·리

일도·쌍월

일도·영월

일도·보월

황살·삼육아일화

황살·난살월화

BC 버전의 중단공격보다 조금 빠른 공격. 심리연으로 사용. 황살과 같은 날았다가 순간적으로 멈으면서 상대를 공격하는 기술. A는 상단, B는 중단, C는 하단 공격.

일도·풍의 발도 후 비어 A, B, C중 하나를 누르면 다시 발도대기 자세로 돌아간다.

발도 자세에서 발도를 하지 않고 원래 자세로 돌아간다.

연속기와 대공기 모두 이용하는 좋은 기술

일도·신월에 비해 사정거리와 휘어지 더 좋은 기술

스피드타임이래한 가능한 기술. 일도·신월 후 일도·신월·리를 추가 입력하는 기술로 위력이 좋고 연속기로 사용

천진계의 기술

거의 특수기에 가까운 이동기술. A는 거의 그 자리에서, B는 상대편의 앞에, C는 상대편의 뒤로 순간 이동하듯이 나타난다

전방의 상대를 앞으로 빠르게 베는 기술. 16히트 짜리이며 막히도 부딪는다.

일도·신월이면서 계속 베는 난무기기술. 히트가 되지 않으면 바로 정지한다.



A로 구별된 일도·풍·대공 무한연속기이다



일도·신월 회트중의 대공 무기는 공중에 머물 수 있다



여섯번 연속해 계속 발동·반격력



여섯번 연속해 계속 발동·반격력

무한연속기

■ 스피드타임

「선화」 or 「인상화」 or 「빙권」 or 「실공권」

↘↘A ⇒ ↘↘A ⇒ ↘↘A ⇒ ↘↘B ⇒ ↘↘↘↘B
 ↘↘A ⇒ ↘↘B ⇒ 위와 동일

■ 파워타임

「침프공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「약인상화」 ⇒ 「실공권」

「진·실공권」



공공기 입력중이다 무한연속 후 공공기 일격을 세번을 받게 된다. 일도·풍 도대기 약화기?

이 신월이 필요하진-

기술설명

- 방탄** 열음을 발사하는 장풍제기를 맞은 상대는 얼어붙는데 아예에 가리지 가능하므로 기절상태인 상대에게 연속기를 넣을 때 사적으로 사용할 수 있다.
- 심화** 전방 대각선으로 열음기둥을 세우는 기술. 대공가나 견제기, 추가타 등 열모가 많은 기술
- 안심할** 돌진하여 베는 기술. 약하면 딜레마 큰 편으로 연속기의 마무리로 사용
- 빙권** 몸주위에 말 그대로 열음기둥을 만드는 기술. 상대의 장풍제 기술을 대 빠른 속도로 헝가르다. 자체에도 공격반성이 있어서 연속기나 대공기로 사용이 가능.
- 수침** 집기기술. 상하수 빙권으로 추가타가 가능하다.
- 동진형** 돌진하여 4선속 제기를 하는 초급형. 그대로도 강하지만 2히드후 추가입력을 해주면 위력적 연속이 이뤄진다.

진·설풍권 상대방을 회전 위로 날린 후 거대한 열음으로 가라앉힌다. 처음 기술의 발생시 몸주위에 선용을 만드는데 기드 불충만때다 가 어느 정도 떨어지는 가능까지 있어서 근거리 에서 사용한다면 거의 성공할 것이다.



Ogunpoong을 때 마무리로 쓰

OC로 마무리하면 그 앞쪽에도 사용가능해

최재운

장풍제는 아당으로 사용하면 대공기로서 아주 유효하고 점프 A로에도 판정이 생기기 좋으며 공중에서의 격돌이러면 거의 지지 않는다. 점프 발차기는 공격반성이 없어서 상대방의 위로 넘어가면서도 걸맞은 아예에 맞는다. 필살기인 나침반은 그대로도 위력이 좋은데다가 국경과 국방을 응용하여 어지러운 공격이 가능하다.

수칙연속기

스피드타입

- 'B' → 'B' → '해귀·청희 → 다운공격, 쿠(근거리, 구식)
- 'A' → 'A' → 'A' → 'B'
- 'B' → '천문·성순(구식)

파워타입

- '점프공격' → 'B' → '천문·성순' → '식귀·육합'
- 'C' → '해귀·백귀야영'



스피드타입은 공격반성이 없어서 상대방의 위로 넘어가면서도 걸맞은 아예에 맞는다.

특수기

- 부주·청심 ←B
- 명류·담 ↓C (공중에서)
- 천문·오소루 스크 ↑아·B (공중근접)
- 대공공격 ↓C
- 날기 ↑C
- 필살기
- 해귀·나침방 →↓ A or B or C
- 명류·국전 A+B를 누르고 있는데(나침방 후)
- 명류·국방 ↑C (나침방 or 국전 or 명류·담 후)
- 명류·국막 ↓C (나침방 or 국전 or 명류·담 후)
- 식신·천공 →↓ A or B
- 천문·성순 ↓↓↑C
- 해귀·청희 →↓ A
- 호위인형 →↓ A or B
- 변화인형 →↓ A or C
- 초오역
- 식신·육합 ↓↓ A or B
- 점계오역
- 해귀·백귀야영 ↓↓ A or B

기술설명

- 부주·청심** 필살기에 가까운 근접 타격기.
- 명류·담** 두발로 짓밟는 기술. 파워업일 때에는 상대가 넘어지고 스피드타입일 때에는 넘어지지 않지만 명류·국막으로 추가타가 가능하다.
- 천문·오소루 스크** 공중잡기
- 해귀·나침방** 바닥의 빛으로 들어와다가 귀신의 앞에서 뛰어나오는 기술. 입력시 A는 귀신의 후방, B는 상대방의 후방, C는 상대방의 머리 위에 나타나 불을 쬐지만서서 공격한다.
- 명류·국전** 나침방(C제어) 후의 추가입력으로 가능한 기술. A는 나문 방향으로 B는 반대 방향으로 공이간다. 나침방 히드사체는 추가히드가 가능하지만 기드되면 공격반성이 없다.
- 명류·국방** 나침방, 국전, 명류·담 등에 추가 입력되는 기술. 도망기둥으로 사용한다.

- 명류·국막** 나침방히드스 추가타로 사용되어, 나침방이 기드될 때도 국전으로 구르다가 기술적으로 합쳐진 해단공격으로 제기 가능하다.
- 식신·천공** 부활에서 귀신이 나와 돌진하는 장풍제 기술. 발생이 빨라서 견제기 연속기로 가능하다.
- 천문·성순** 수직으로 상순하여 몸주위에 발무리로 다짐 제트시기는 기술. 제기 후에도 천문의 공격반성이 있어서 반용은 없다.
- 해귀·청희** 기드되는 기술. 대공기 큰 대공기 연속기일수도 가능하고 다운공격까지 주로 들어간다.
- 호위인형** 종이로 된 인형이 몸주위에 돌다가 일정시간후 사라진다. 인형이 도는 중에는 상대방으로부터 받는 대공기 1회씩 한해 반으로 줄어든다.
- 변화인형** 상대방과 똑같은 모습으로 변화하는 특이한 기술. 히드를 달거나 일정시간이 차면 반으로 줄어든다.
- 식신·육합** 앞으로 약간 뛰어 상대방의 발 밑에 부위를 붙여서 오각형 육합을 소환하는 기술. 해단공격이어서 기드으로도 사용할 수 있다. 20%의



수직타입 열모 오소루 스크

해귀-국전 타격 후주비공격은 점계 동격은 안 된다

근접 사방면 타격이 가능한 기술. 앞면 맞으면 귀신 스마리의 천도가 후방에서 달려와 상대방을 치고 자른다.

더 타임 스페이스

백춘지

타격이 일괄일격의 위력이 강하지만 연속기가 그렇 게 풍부한 편은 아니니 스프리드업 보다는 피어싱타입을 고르는 것이 낫다. 집기인 부리만 추가하면 위력을 정격 이 일괄일속특위력이 엄청나게 증가한다. 일격 타이밍이 약 한 달로되면 데미지가 적은데다가 딸려 날아가지 않게 되지만 이라는 대신에 격진으로 추가해가 가능하다. 물결계인 금강 중추는 약공격은 2이브, 강공격은 3이브 써가 중상공격이모 로 주로 있어서 카드는는 상대에게 사용하면 효과적이다.

기술설명

| | |
|----------|---|
| 격진 | 강공격으로 사용하면 상당 방어능력이 된다. 불 자체에도 타격관능이 있어서 연속기로 사용할 수 있고 넘어진 상대에게 추가타로도 사용이 가능하다.
2초간 모으면 칠봉으로 바둑을 내리치는 타격기. 사용하기에 따라서 강력한 집기가 될 수도 있는 기술. 일격 후에 앞으로 대쉬하면서 30타를 날리는 돌격계공격. 약공격은 연속기로 이어지므로 백춘지의 주력기. |
| 광탄중 | |
| 부리 | |
| 금강중추 | 앞으로 대쉬하면서 연타하는 기술. 4타의 정도에서 추가입력을 해주면 각각한 데미지를 입힐 수 있다. 짐재오의 다른 대미지를 자랑하는 집기기술. 사정거리 내에 상대명이 있다면 반드시 잡아준다. |
| 광목 · 대격동 | |
| 광목 · 초격동 | |



부리 일격에 광공으로 입힌 후

물결은 7을 주면 1이브. 약공 30타면 3이브가 되어 3이브가 된다

이 2이브에 2이브가 이어지면 5이브를 올릴 수 있는 것이 가능하다

야규

상선조 출신답게 존재하는 '야물' 비슷한 차폐기가 있다. 집기(1)로 최강의 방패와 '발성' 1안을 자랑한다. 증가리에서 이걸로 폭력 켈러(사건) 하면 상대의 본노 개머저기 상술이여 폭력 사정기 일괄일속 특위력은 대미지에 날발은 자랑한다. 다만 집법은 온 신으로 집기(1)가 1이브가 되면 야규기로 시작하는 연속기로 상대의 에너지를 깎는 것이 기본.

다운공격

| | |
|---------|--------------|
| 노드 | |
| 물결기 | |
| 실공실 | ←(지정)→A or B |
| 허공실 | ↓(지정)↑A or B |
| 광아 | ←(지정)→C |
| (추가1) | ↓→C |
| (추가2) | ↓←C |
| 준실 | ←←A or B(추가) |
| 중오역 | ↓↘↙→AB |
| 진 · 광아 | |
| 장목오역 | |
| 최중 · 광아 | ↘↙→B(모으기 가능) |

| | | | |
|------|----------------------------|----------|---------------------------|
| 다운공격 | | | (추가입력) ↓↘↙→B
(추가입력) 1↘ |
| 물결기 | | 중강중추 | ↓↘↙→A or B |
| 격진 | →↓↘↙A or B | 중오역 | |
| 광탄중 | ABC를 2초 이상 누르고 있다가 연타 | 광목 · 대격동 | ↓↘↙→AB
(추가입력) ↓↘↙→B |
| 부리 | →↓↘↙←B(권대)
(추가입력) ↓↘↙→B | 장목오역 | |
| | | 광목 · 초격동 | →↓↘↙←×2B |

무연속기

■ 스피드타입
 『하급강중추』 ⇒ 『다운공격』
 『←A』 ⇒ 『A』 ⇒ 『A』 ⇒ 『B』 ⇒ 『← or →B』 (근거리)
 『B』 ⇒ 『←B』

■ 파워타입
 『중프공』 ⇒ 『B』 ⇒ 『약급강중추』 ⇒ 『광목 · 대격동』 ⇒ 『추가입력』
 『C』 ⇒ 『격진』 『다운공격』

동을 타격 연타해미지

이윅 쏘기 빛다 쓰면은 후

타격 추가는 2이브 이루어진다

기술설명

| | |
|---------|--|
| 실공실 | 집기를 발사하는 기술. 약공격은 발성시간이 빠르고 연속기로 들어올지만 강공격은 발성시간이 느려 연속기로는 불가능. |
| 허공실 | 모든 대미지 위로 쏘는 기술로 대공기와 연속기로 모두 사용할 수 있다. 단 머리 위에는 타격 관능이 없으므로 대공기로 사용할 경우에 주의하자. |
| 광아 | 돌진계 물결 타격기 기술로 통상기 전환 연속기로 가장 권장한다. 추가타로는 추가2를 권장한다. 추가1은 데미지가 크고 다른 공격이 회전 구위를 제외하고 들어가지 않는다. |
| 준실 | 최강의 견제기. 달타에도 없고 리쉬도 없다. 히트 시에는 A나 B버튼을 연타하면 연속 쏘오기가 들어간다. |
| 진 · 광아 | 광아의 비전 입안 |
| 최중 · 광아 | 광아의 최종 버전으로 히트시 신신조의 깃발에 쓰여있는 '불' 자가 반백이다. B버튼을 누르고 있는 것으로 모으기가 가능하다. 모으는 시간이 비례해서 대미지가 상승하고 계속 모으고 있으면 불이 붙어지고 고 타드 불능이 된다. |

그게 4번은 쏘다

무한연속기

■ 스피드타입
 ←A₁ ⇒ 「A」 ⇒ 「A」 ⇒ 「B」 ⇒ 「B」
 「↓A」 ⇒ 「↓B」 ⇒ 「하공성」
 「A」 or 「준살」

속도 공격기 공격기 1차 히트 2차 히트

■ 파워타입
 「질공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「질공성」 or 「광이」 or 「준살」 ⇒ 「진·광이」
 「↓B」

속도 공격기 공격기 1차 히트 2차 히트

아마노



엄청난 파워를 자랑하며 '거비자혈종' '구수혈'은 외와로 벨러서 연살성 중에도 연걸이 가능하고 추가입력인 혈종의 혼도시뱃기는 정확한 타이밍에 입력하면 연속기이지만 조금만 틀려도 가도가 된다. '개미고성'은 지상기이지만 타이밍만 잘 맞으면 대공기로서도 매우 훌륭하다. 대미치도 만만치 않은편. 통상기 중에는 앞에서 김바치가 대공기로서 좋다. 질공격중 김바치는 평형이 좋은 편이긴 하지만 지상의 상대를 이트키지 못하고 책자를 하면 옆으로 비탈어면서 무방비상태가 되므로 사후시 주의해야한다.

기술 설명

| | |
|-----------------------|---|
| 작자 | 앞으로 대위해서 상대편의 배를 찌르는 기술. 상대편을 마구 안타하는 기술. |
| 거비자혈종 '구수혈' 혈종의 혼도시뱃기 | '구수혈'의 마지막 입력이 나가는 순간 입력하는 것이 포인트 |
| 펼치 | 몸을 회전시킨 후 대위하면서 타격하는 기술. |
| 펼치질 | 펼치의 초강화판. 배를 누르고 있는 시간에 비례하여 위력이 증가하고 최대 모은 후 자동타격이 되면 기드볼통기타 된다. |
| 고비차 | 일종의 번개기. 성공시 약작자가 추가타로 들어감. 상대편이 걸려있지 않아도 걸림계이치를 채우는 기능이 있다. |
| 장기도 | 장기공격 구석에서 성공하면 대공공격도 가능하다. |
| 개미고성 | 대위하면서 머리 킷을 날리는 기술. 대공기. 연속기 모두 가능하다. |
| 반상비의 일수 '도린' | 일종의 장기공격을 상대편에게 날리는 기술. |
| 반상비의 일수 '비치' | 장기공격을 전방으로 던진다. |
| 반상비의 일수 '각형' | 대공을 잡는요의 장기공격을 4도 정도 위로 던진다. |



| | |
|--------------|--------------------|
| 대공공격 | ↘B |
| 펼치기 | ↘↘ or ↘↘↘ A or B |
| 작자 | A를 쓴 연타. |
| 거비자혈종 '구수혈' | ↓↘↘B 「구수혈」(히트중) |
| 혈종의 혼도시뱃기 | ↓↘↘↘↘ |
| 펼치 | ↘↘↘↘↘ B |
| 펼치질 | 펼치 입력후 B타를 누르고 있다. |
| 고비차 | ↘↘↘↘↘ C |
| 장기도 | ↘↘↘↘↘ C (권질) |
| 개미고성 | ↘↘↘↘↘ C |
| 초요의 | ↘↘↘↘↘ C |
| 반상비의 일수 '도린' | ↘↘↘↘↘↘ ×2AB |
| 장기공격 | ↘↘↘↘↘↘ ×2B |
| 반상비의 일수 '비치' | ↘↘↘↘↘↘ ×2A |
| 반상비의 일수 '각형' | ↘↘↘↘↘↘ ×2A |

무한연속기

■ 스피드타입
 ←A₁ ⇒ 「A」 or 「↓A」 ⇒ 「B」 ⇒ 「작자」
 「B」 ⇒ 「← or →B」 or 「개미고성」
 「개미차」 or 「B」 ⇒ 「약 작자」 ⇒ 「반상비의 일수 '도린」
 「질공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「개미고성」

■ 파워타입
 「개미차」 or 「B」 ⇒ 「약 작자」 ⇒ 「반상비의 일수 '도린」
 「질공격」 ⇒ 「B」 ⇒ 「개미고성」

역격 작자 - 쓰러지는 상대편

반상비의 일수 '각형'. 아랑표는 자른 도를 놓지마

반상비의 일수 '도린'역격 작자!! 빠른 입력이 중요



강태공

공격 리치가 짧고 점프 공격도 땅에서 움직이지 않아 상대를 공격은 불리하다. 그러나 약 배타(A+B)에서 발생하는 연속기가 상당히 길기 때문에 조파대상을 적절히 쓰면 근접전에서 상대보다 우위에 설 수 있다. 그리고 도망칠 때 각판장이 있어 통상기 행을 도망칠 때는 것으로 가장 상대에게 정신 대타리를 주지.

기술 설명

- 귀서** 약공격은 발생시간은 빠르지만 히트시 다운이 되지 않는다. 강공격은 발생시간은 좀더 느리지만 통상기 캔슬 연속기를 넣는다는 지장이 없고 히트시 다운이 된다. C버튼은 자리가 나오고 있는 사람의 예니기를 채워준다.
- 귀무·지** 약공격은 통상기 캔슬 연속기로 사용이 가능하지만 다운이 되지 않는다. 강공격은 통상기 캔슬 연속기는 불가능하지만 다운이 된다.



귀무·지 공격 연 후

다운 공격 연후 있다

- 무공중** 사라진 후 상대의 머리 위로 떨어진다. 하단가드 붐은 통상기 캔슬 연속기로는 불가능하고 감정이 파워업 경우 약 귀무·지 3번에 캔슬 후 연속기로 돌아간다
- 현무의 포우** 마구나에서 현무가 나와서 적을 밟고 간다. 히트시 상당한 데미지를 줄 수 있으나 발생 시간이 느려서 연속기로는 안 들어간다.
- 현무의 노**

| | | | |
|-------------|-----------------|--------|-------------------|
| 다운공격 | | 조파대량 | → ↓ ↓ A or B or C |
| ↓B | | 무공중 | ↓ ↓ C |
| 발설기 | | 조오익 | |
| 귀서 | ↓ ↓ A or B or C | 현무의 포우 | → ↓ ↓ A or B |
| 귀무·지 | → ↓ ↓ A or B | 정계오익 | |
| 귀무·천 | → ↓ ↓ C | 현무의 노 | → ↓ ↓ B |

무연속기

■ 스피드타입

「귀서」 or 「귀무·천」 or 「조파대량」

「A」 → 「A」 → 「A」 → 「B」 → 「B」

「A」 → 「A」 → 「A」 → 「B」 → 「B」

「A」 → 「A」 → 「B」

■ 파워타입

「정계오익」 → 「B」 → 「귀무·지 3히트」 → 「현무의 포우」

↓ B

귀무·천 발생시간이 빨라 통상기 캔슬 연속기가 가능하다.

조파대량 가드 붐을의 캐시 잡기로 근거리라는 A. 중거리라는 B, 장거리라는 C를 사용한다.

무공중 **근격**

정계오익 **유격**

현무의 노

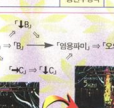
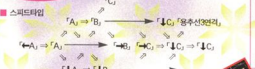
현무의 포우

현무의 노

황비룡

최강의 연속기 캐릭터로 만능, 스피드 등 최강 캐릭터. 실사형은 공격으로 상대의 전의를 상실하게 하자.

무연속기



귀무의 노

귀무의 노

귀무의 노

오의 노

오의 노

| | | | |
|-------------|------------------|-----------------|--------------|
| 백수기 | A+B | 연선상 | → ↓ ↓ B |
| 귀무 | (무중) A or B or C | (추가) 연선상) ↓ ↓ B | |
| 파워업 | (무중) A or B | 연용파이 | → ↓ ↓ A or B |
| 연공 | (무중) ↓ C | (추가) 연용파이 | → ↓ ↓ B |
| 선동 | (무중) ↓ C | 무연타 | (공중) ↓ C |
| 식회 | 도망칠 스타트를 누르고 있다. | 조오익 | |
| 다운공격 | | 오의 | ↓ ↓ ↓ A or B |
| ↑C | | 연용전신 | |
| 발설기 | | 정계오익 | |
| 용추신 | ↓ ↓ C | 비오의 | ↓ ↓ ↓ C |
| | | 참전무연타 | |

■ 파워타입

「B」

「정계오익」 → 「B」 → 「연용파이」 → 「오의·연용전신」

「C」 → 「↓C」

기술 설명

| | |
|-----|--|
| 무 | 회피기로 공격 중 하단의 모든 공격을 피할 수 있다. |
| 회영 | 회피 후 공격. 히트시 연속기로 응수신 9히트를 탈할 수 있다. |
| 업권 | 회피 후 응수신 1단을 하는 것과 동일 |
| 선공 | 히트시 하단 C가 2번 더 돌아오고 다룬다. 하단 C를 한번만 하고 응수신으로 11 연타를 할 수 있다. |
| 음쇄력 | 선공 후 내려치기를 한다.
총 4히트 연속기 |
| 식회 | 도발 중 계속 스타트를 누르고 있으면 일시면 비효율 동작을 하고 있다. |
| 응수신 | 통상기 캔슬 후 3회 연속입력을 모두 성공하면 총 9히트가 나온다. |



벽의 연타에 대항



활상기

이중 율고 연타



| | |
|-------------|---|
| 연상신 | 추가타를 정확히 타이밍에 입력하면 총 4히트가 된다. |
| 염용파미 | 돌진계 기술로 연속기의 마지막으로 좋다. 하지만 약공력이나 공격 물다 다음이 되지 않고 히트 시에도 우상권이 있으므로 히트시 활기기로 삼리전을 유도하지. |
| 무영과 | 히트 수는 많지만 기술 발생시간이 느려서 유용하지 못하다. |
| 오의 - 염용진신 | 파워 타임업에 필살기를 캔슬해서 연속기로 넣을 수 있다. |
| 비오의 - 장천무영력 | 연속기는 못 넣지만 기술 자체가 아주 멋지고 대이지도 크다. |

시교

이 내세도 성세도 상실이지만 야구와는 달리 상대의 배태적인 캐릭터. 주력 기술은 폭취를 이용한 살리권과 기술 침묵캐릭터이다. 몇 할으며 미끄러지기를 이용해 상대의 가드 혼란을 유도 한 후와 연속기와 파워업 잘기인 무자비 파괴기를 이용한 공격이다. 중간중간 도발을 입력하고 따라 하면서 캐릭터와 일체가 되는 것도 필수 요소(맞을지도 모른다).



| | | |
|---------|---------------|-------------|
| 특수기 | | ←→C |
| 내장 파헤치기 | 대운 공격 중 체비 회전 | |
| 대운공격 | ↑B | |
| 활상기 | ↓↘A or B | |
| 독회 | 독회중 ↑B | |
| 포이러기 | →↘A or B | |
| 회전간헐기 | (A or B연타) | |
| | 말 할으며 미끄러지기 | ←→C |
| | 침묵캐릭터 | (공중에서) ↓↘↘B |
| | 무자비파괴기 | (근접) →↘↘↘C |
| | 초오역 | |
| | 미용사의 - 공회 | ↓↘↘↘AB |
| | 침묵역 | |
| | 미용사의 - 흉기 | ↓↘↘↘B |

무전속기

■ 스피드타입
 『회전간헐기』 or 『침묵캐릭터』
 ←A → 『A』 → 『A』 → 『B』 → 『B』
 『무자비파괴기』



■ 파워타입
 『침묵공격』 → 『B』 → 『회전간헐기』 → 『미용사의공회』
 『↓B』

기술 설명

| | |
|-------------|---|
| 내장 파헤치기 | 대운공격(↑B 후 레버를 회전 시키면 기술량대도 변동한다) |
| 독회 | 무기를 던지는 필살기로 나가는 도중과 하강시키지만 공격편성이 있다. 통상기 캔슬 연속기로 사용할 수 있고 히트시 다음이 된다. 특히 중 입력하면 무기가 돌아오지 않고 낙한다. 남아 거드가 불가능하고 낙하 도중에도 타라 편성이 있다. |
| 포이러기 | 무기를 손에 든 상태로 회전시키며 떨어지는 기술. 통상기 캔슬 후 연속기로 추가 추천하는 기술. A버튼은 앞으로, B버튼은 대각선 위로 쏘인다. 기술 발동 후 같은 버튼을 연타하면 무기를 앞으로 던진다. 상대가 기드했을 때 앞으로 무기를 던지면 허점이 있다. A버튼으로 사용하면 근거리 히트시 해당 칸헤트까지 나온다. |
| 회전간헐기 | 시교의 주력 기술중 하나. 대운중 중, 해당 공격에 맞지 않으며 기술 발동시 감기 게이지가 약간 올라 간다. 상대의 대이사를 차서 뒤로 몰아가기 때문에 가드 혼란을 유도하여 공격 기회를 잡을 수 있다. |
| 말 할으며 미끄러지기 | 공격력 7도
공중에서 미끄러지는 기술 |
| 침묵캐릭터 | 돌진계 말 할으며 미끄러지기)와 동작이 비슷하다. 약공력보다 공격력 책이 대이사가 크지만 약공력은 히트시 대운 공격이 추가로 돌아오다(추가) 10히트). |
| 침묵대협 | 공중에서 대각선 아래로 하강하면서 매는 기술. 많이 거드가 불가능하고 상대가 가드 했을 때 허점이 없어서 그리 유용한 기술은 못 된다. |
| 무자비 파괴기 | 카덴트 감기로 감기 범위가 상당히 넓다. |
| 미용사의공회 | 독회의 레버 업 버튼으로 무기가 공중에서 천천히 날아간다. 물론 날아가는 도중에도 타라 편성이 있고 도발로 캔슬을 할 수 있다. 캔슬 후 (→↘↘↘)AB를 입력하면 무기가 재상권하면서 추가 대이사를 준다. |
| 미용사의흉기 | 돌진계 기술로 히트하면 멋진 연출을 보여준다(화면에 널 이라는 문서 글씨). 상대가 기드했을 때 허점이 크므로 통상기나 필살기를 캔슬한 후 연속기로 사용하지. |



대운공격 10히트



공중에서 미끄러지는 기술



대운

잔테르

통상기 발생시기도 빠르고 대이도 빠르고 점프도 빠르고 필살기의 발생시기도 빠르다. 「사슴」의 안쪽과 「용」의 곶, 용이 아래를 걸어 놓은 듯한 기술도 다수 존재한다. 통상기와 파이어의 상당히 같아서 「맹수」는 볼 수 없다. 기본 정술은 이서 빠른 대쉬와 점프 공격을 이용한 선제공격으로 기선을 제압하는 것.

| | | |
|-----------|------------------|--------------------------|
| 특수계
가장 | (대쉬)B | 해동
(공중에서) ↓↘↘A or B |
| 다운공격 | | 천마라
(근접시) ↓↘↘↓↘↘C |
| ↘B | | 수면은
↓↘↘A |
| 필살기 | | 기공포
↓↘↘B |
| 유령진 | ↓↘↘A or B | 당탕쌍인
↓↘↘↘↘AB |
| 유령면 | (유령진중) ↓↘↘A or B | 발동후(↓↘↘)B, ↓↘↘ |
| 강단 · 개 | ↓↘↘B | B(↓↘↘)C, ↓↘↘C) |
| 동침 | →↓↘C | |
| 천마라 | (공중에서) ↓C | 정색오의
여동사신
→↓↘↘↘×2B |

유령연속기

■ 스피드타입 「A」→「B」→「↓B」
「↓A」→「A」→「↓A」→「↓B」

「유령진+유령면」, 「강철제기 개입」, 「우리베기」, 「기공포」, 「당탕쌍인」,

영동공격 쓰는 기본 연타기



여동사신 1번 공격기

**기술설명****세우지르기**

대이공격
통상기 캔슬 연속기로 사용 가능하여 파동권제의 기술을 상대에게 돌리도낸다.

유령진

유령진의 주기로 유령진 히트지 연속기로 들어간다.
강철 제기 시리즈의 예외가 있다. 스피드타입의 경우 하면 끝까지 가지 않는다. 통상기 캔슬 연속기로 가능

개방

발로 하는 슌룡권? 아래는 표현이 가장 적절하다. 발원도 꽤 넓고 다른 공격이 들어가기 때문에 대이지도 썩발한다.

천마라

황비룡의 무명격과 비슷한 기술인데 차이점은 점프 높이에 상관없이 쓸 수 있다는 점이다. 소정격 캔슬하면서 선압력을 하면 많이 거드거 볼가능하다.

해동짜집기

비대역한 타격 관형이 있다. 발생시점이 빠르기 때문에 점프 강제와도 심해서 쓰면 유용하다.

천마라드러기

이것은 천초의 때가지떨어뜨리기와 비슷한 기술이다.
천초의 기술과 흡사하다. 공격, 이동, 발이랄 때 잠깐씩 모습을 드러낸다. 발생시점이 느리지만 자신의 위치를 확인할 능력이 있다면 상대를 대 혼란에 빠뜨릴 수 있다.

수면승기

정물을 발사하는데 근거리에서 4히트까지 나온다. 통상기 캔슬 연속기로 사용하면 아주 좋고 검집이 파우던 경우 기공포 캔슬 초로써가 된다.

당탕쌍인

나무계 기술로 수기 압력을 할 때 이벤트를 사용하면 더 맞는다.
어동사신 짝기 계열로 강제후 2 캔슬 잡기가 가능하다.

파워타입

「절프공격」→「B」→「기공포」→「당탕쌍인+추가타」,



1발포 권



당탕쌍인 · 추가타

과지도도

통상기의 발생시기가 늦기 때문에 정점을 파워로 선택하는 쪽이 유리하다. 커맨드 잡기와 발사기 최초로 넣기 때문에 강제가 없을 두 커맨드 잡기나 초오의 통으로 맹수하면 한번에 번 정도의 여타자를 소모사할 수 있다.

| | | |
|----------|----------------------|---------------------------------------|
| 특수계 | | (추가)
(일포후 히트후)A엔타 |
| 체권 · 영호초 | ←B | 절포후
→↓↘B |
| 회각 · 동각 | (대쉬)C | (추가)
(절포후 히트후)B엔타 |
| 유리해 | (공중근접시) ↓↘↘B
or C | 비취해
(근접시) ↓↘↘↓↘↘C
(근접시) ↓↘↘↘↘↘C |
| 다운공격 | | 공강해
호오역 |
| ↘C | | 인파음포
→↓↘↘↘×2AB |
| 필살기 | | 정색오의
불구제천
→↓↘↘↘×2B |
| 백호초 | ↓↘↘A or B | |
| 애포후 | →↓↘A | |

유령연속기

■ 스피드타입
「비취해」, 「공강해」, 「인파음포」, 「불구제천」, 「일포후」, 「백호초」,
「↓A」→「A」→「↓A」→「↓B」→「↓B」
「↓B」
「↓A」→「↓B」
「절프공격」→「B」→「백호초」→「인파음포」,
「↓B」

파워타입

「절프공격」→「B」→「백호초」→「인파음포」,
「↓B」



모닥 태워다녀



대역기 작위 열면

기술 설명

색권, 영호호 영주를 감지 안된 팔로 상대를 후러치는 기술로 2히트가 나오고 상대가 다룬다.
색다, 돌라 히트 후 절프공기 연속기로 들어간다. 스피드타입인 경우 타기기로 파워인 경우는 잡기로 들어간다.



유리해 백호호 공중 잡기로 잡기 범위가 넓고 대미지가 썩는다. 영주를 잡은 손으로 상대를 활리는 기술로 약공격은 발생 시간이

영호후

절포후

비위해 근강해 연무공보

불구제천

벌써 돌싱기 캔슬 연속기로 들어간다. 강공격은 발생 시간이 느리지만 2히트가 나오기 때문이다.
 히트시 A버튼을 연타하면 순바닥에서 발생하는 기로 근접시 5히트를 추가할 수 있고 히트시 다룬다.
 영호후의 색다기 버전이다. 절프 공격을 예측하고 공격하면 상대를 잡는다. 색다, 돌라 후 캔슬 연속기로, 또 상대가 절프 공격을 할기 후 연속기로 사용 가능하다.
 캔슬된 잡기로 근강해만 위력이 떨어진다.
 캔슬된 잡기로 잡기에 성공하면 상대를 울려 쫓아 내는 1회 특대. 잡기 범위가 상당히 넓고 대미지 매우 크다. 파워타입인 경우 필살기를 캔슬해서 쓰면 한중 절도의 대미지를 줄 수 있고 스피드인 경우는 기본 더 큰공보중 한에서 캔슬해서 쓰면 잡을 수 있다.
 인공공보의 레벨업 버전으로 대미지는 거의 한중절도 필살기를 캔슬해서 쓸 수 있다.

무사시

무사시생체형질은 격파의 생체형질에서 (C타 6호) → (B타 3호) → (C타 4호) 를 차례대로 비로게 돌리면서 된다. 생공하면 격파의 생체형질과 맞물려 의 영호 구세에 의뢰포가 나타난다. 중강 보스당개 영호형질과 위력이 상당히 높고 생체기공은 히트시 가와 있는 기술이 많다. 겹칠 때를 피해서 생체형질은 영호기 생체기 공호와 연속기 명호로 생체기 생체형질에서 작을 수 있다.

| | | | |
|-------------|-------|--------------|---------------|
| 특수기 | ↘B | 심자세기 | ↘↓↖B (모으기 가능) |
| 비도이엔 | ↖B | 원아엔 | (근접시)↘↖↙B |
| 검열공격 | ↖B | 진중 | A를 누르고 있다. |
| 대공공격 | ↘B | 중호역 | |
| 필살기 | ↘↖B | 오른연타기 | ↘↖↙↙AB |
| 간호공 | ↘↖↖B | 장격오역 | |
| 기술2 | ↘↖↖↖A | 이천무생김 | ↘↖↙↙×2B |

무연연속기

■ 스피드타입 「간호공」, or 「합가시」, or 「심자세기」, or 「오른연타기」, or 「이천무생김」
 「A」 → 「A」 → 「A」 → 「B」 → 「A」 → 「B」

↓ 「A」 → 「B」

「비도이엔」

■ 파워타입 「절프공」, or 「B」, or 「합가시」, or 「오른연타기」

크라이시스 크라이스트

플레이 가능한 것은 가정을 본으로 다른 캐릭터보다 비교적 상당히 우수한 성능을 자랑한다. 지상에서의 집은 린치·파징·공격력·스피드 모두 우수하다. 공중엔 예외로 공중기공이 있어 기공하기도 한다. 라스트보스 아에올라는 강기공을 자랑하고 있다. 선택형질 가정용 내오지오에 한함

기술 설명

비도이엔

검열공

합가시

심자세기

원아엔

중호역

오른연타기

이천무생김

첫 번째는 하단, 두 번째는 중단의 판정을 가진 연속 베기로 기술시 카드 하기가 꺼진다.
 검열공의 버전 업으로 리치가 상당히 깊다. 발생시간이 늦어서 돌싱기 캔슬 연속기로는 사용이 불가능하지만 히트시 간호공으로 연결할 수 있다. 대미지가 크므로 개리 견제용으로 사용하자 단 근거리에는 타격 판정이 없다. 주의!
 돌진계 기술로 공중 타격기 후 상대를 3번 더 때려 총 4히트로 돌싱기 캔슬 연속기로 가장 많이 쓰이는 기술이다.
 B버튼을 누르고 있는 것으로 오모기가 가능하다. 계속 오모고 있으면 공이 붙어있는데 이 때는 카드 붙을기가 한다. 오모기 대미지 시간이 쯤바된다.
 캔슬된 잡기인데 잡기 개리가 상당히 많다.
 공중기오모기 기술이다. A버튼을 누르고 있으면 검기 개미지가 올라가는데 처음 발동 시간이 자나면 공세 개미지가 다 지버린다. 그러나 발동 시간이 약간 길으므로 상대를 다운시킨 후 시도하자. 돌진계 난무 기술로 총 4히트가 나온다. 발생 시간이 빠르고 대미지가 높다.
 이천무생김 역시 돌진계 난무 기술로 오른연타기의 버전업 판



격파의 생체형질에서 3호 아에올라 C타 6호 → B타 3호 → C타 4호 를 순서대로 입력한다.