

차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

게이머의 필수 지침서 FF대사전 전원증정

1997

4

정가 6,000원

「FFVII」의 허와 실, 뜨거운 매니아 공방전
카마 PS, 판매호황에 즐거운 비명
충격! 어퀘스의 레이싱 게임 「그랜드 챔피언즈 갤리」 개발 포기

● 챔프 특보

중장기병 「발켄」 제2탄 PS로 개발
PS용 「노엘 2」/「트루 러브스토리 2」 제작 발표
춘소프트 새턴용 게임개발 착수한 타이틀 「거리(街)」

FFVII 전화카드 당첨자 발표

● 집중 공략

PS용 「FFVII」 X 파일 대공개
「트루 러브스토리」 마라톤 공략
「크론즈 게이트」 긴급공략
「마크로스 디지털 미션」
SS용 「레이노스 2」
ARC용 「스파 3」

매직 더 개더링 한글판 비전 카드 리스트 대공개

● 특별부록 FF대사전



9 771227 717002 04
ISSN 1227-7177

속이 짝 잔, PC 게임지

PC CHAMP

한번보고 두번보고 자꾸만 보고싶은
대한민국 최고의 PC게임지

공략 노하우 / 속 시원한 엔딩의 해설책

디아블로 / 창세기전 2

① 100배까지 증폭, 노하우 ② 배틀넷 노하우

추천공략 / 턴과 리얼타임의 절묘한 조화

로드 오브 레짐 2

긴급공략 / 우주 전략시물의 명문

스타컨트롤 3

완벽공략

- 네크론
- 에베루즈
- 브로크스워드

기획특집

부문별 베스트 오브 베스트
게임 모플에서 인터넷 플레이까지

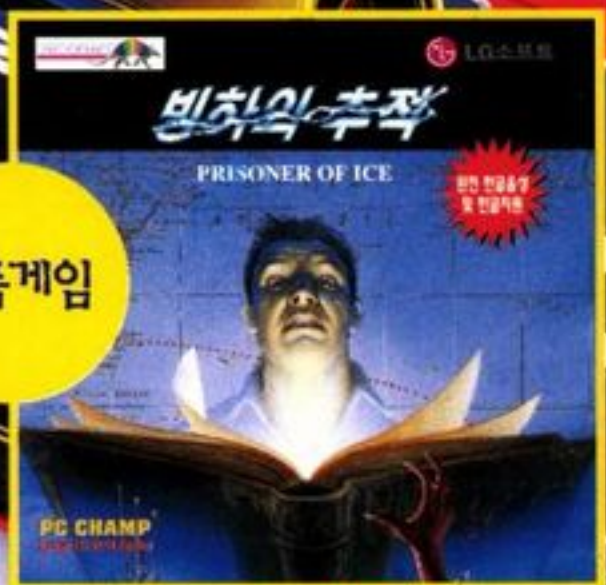
독점게임특집 / 한국적인 게임 '왕도의 비밀'

저차
리안 판매중!

97년

3

3월호 정품 CD부록!!! 꼭 챙기세요!
CD부록 정품 「한글음성판 인포그램의 명작 빙하의 추적+최신 게임 데모+유틸리티」



정품게임

실행가능 게임데모
프라이버티어 2, 스타컨트롤 3, 사이버 글라디에이터, 히어로즈 오브 마이트 앤 매직 2,
스코쳐, 심콤퍼, 터널 B1, 크레이지 드라이브, 보너스 게임?

그외 게임 동영상 / 유틸리티

빙하의추적

PC GAMER 독점기사특약

값 6,900원(정품CD부록 포함)

9년 역사를 함께!

Electronix 가장 재미있는 PC 게임



슈리코그래픽스 워싱턴DC에 의한 비주얼

최대 60프레임의 부드러운 게임스라움 움직임

총 30,000프레임 이상의 다양한 동적

환경인 2인 동시 플레이 지원

R.P.G형 파워 액션 게임

다양한 캐릭터들과 아이템, 이벤트 등장

3차원적 구성의 맵

3억 마일이 넘는 총 제작비

Electronix Popple

일렉트로닉 퍼플

BYTE BLOCK

개발사: 바이트스키

서울시 관악구 남원동 602-203 한솔빌딩 402호

하이텔ID: BYTEONA



컴퓨터 화면 하나로 NBA코트의 생동감을 그대로!

그림같은 슬램덩크, 승부를 뒤집는 막판 3점슛 -

이제 NBA풀코트 프레스를 통해 NBA코트 실제 느낌 그대로를 만끽해 보십시오.

사이드와인더 조이스틱이나 사이드와인더 게임패드를 이용하여 네사람까지 함께 즐길 수 있는 빅 이벤트!

마이크로소프트의 멀티플레이어 테크닉을 이용하여 모뎀이나 네트워크를 통해 다른 장소의 친구들과도

한 판 승부를 펼칠 수 있습니다. DOS용 게임에서 항상 문제가 되던 어려운 설치과정도

윈도우 95에서는 마치 노마크 레이업 슛처럼 손쉽게!



For the Prime Time Player:

- 29개의 NBA팀 홈 경기장의 모습과 사운드
- 29개의 NBA팀, 2개의 올스타팀 그리고 4개팀 사용자용 팀
- 250개 이상 재생화면을 통한 환상의 플레이 재생

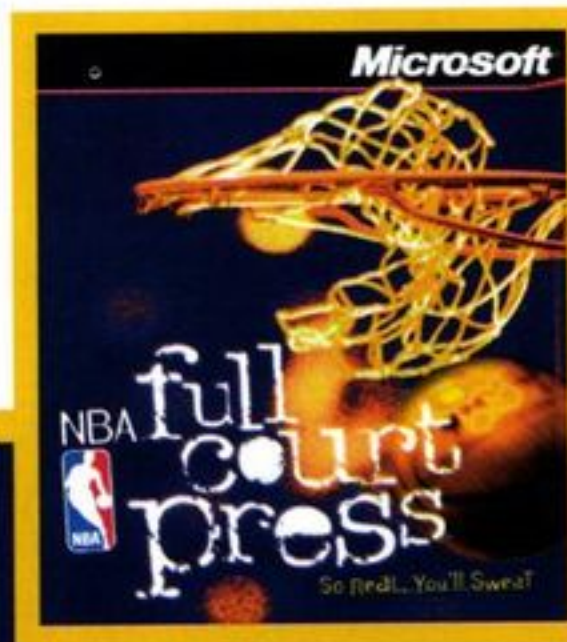


For the Student of the Game:

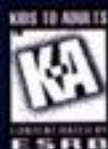
- 100개 이상의 실제 NBA플레이
- 시애틀 소닉스팀의 공인
- 아나운서인 캐빈 컬래브로의 중계
- 단순 게임, 시즌게임, 플레이 오프전 혹은 연습게임이 모두 가능

본 게임 전에 몸을 풀고 싶은 분들을 위해 인터넷이 여러분을 기다리고 있습니다.

WWW.microsoft.com/sports/slamdunk/ 혹은
WWW.microsoft.com/korea 사이트를 방문하여 승리의 기쁨을 만끽하십시오.



HOME PC 고객을 위한 기업-
(주)테크비즈니스랜드



© 1996 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and Windows are registered trademarks and Full Court Press and Where do you want to go today? are trademarks of Microsoft Corporation. The NBA and individual NBA team identifications used on this product are trademarks, copyrighted designs, and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective teams and may not be used, in whole or in part, without written consent of NBA Properties, Inc. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

Disc Station이 온다 !!

오리지널 CD-ROM GAME 매거진이 온다 !!

3개 방송사 TVCF방영 중

Window's 95 전용
오리지널 CD-ROM GAME 매거진
Disc Station
디스크 스테이션
©Compile 1997
Vol.1 창간호

97년 12월 15일 발매 예정
오리지널 캐릭터 캘린더 증정

턴전형 RPG의 진수
오리지널 게임 6개 수록
마도전기
비밀포츠
애블소스 스파이퍼
완세태권극
Bomber Go Go!!
퍼즐꾸요

CD-ROM
₩19,800원
Win 95 지원 사운드카드 필요

특별대담
趙 IS MOO

시뮬레이션
시뮬레이션

[동작환경] Direct X 대응 그래픽카드 / CD-ROM 드라이브
[권장사양] CPU펜터엄100 MHz이상 / 메모리 16MB이상

COMPILE

- ★ 6대장르, 오리지널 게임 총망라!!
데모버전이 아닌, 정식 게임을 CD-ROM한장에...!
- ★ 국내 최초의 버라이어티 매거진!!
게임, 만화, 애니메이션, 동영상....

통신 판매 안내

가까운 은행에 정가 ₩19,800을 입금하신 후
연락해 주세요.

연락처 : 02) 3452-5843

예금주 : (주) KCT

회 각 은행별 계좌번호

| | |
|--------|-------------------|
| : 국민은행 | 760-25-0002-670 |
| : 제일은행 | 431-20-073844 |
| : 한일은행 | 148-226946-13-001 |
| : 외환은행 | 057-22-01615-9 |

Windows' 95전용 오리지널 게임 수록!!

초보자에서 매니아까지...

SLG, RPG, ACT, PUZ, SHT, ADV!! 모든 게임 장르 총망라!!

이제 오리지널 CD-ROM 게임매거진의 새로운 역사가 시작된다!!

CD수록게임소개



☉데빌포스III(S.RPG)

S.RPG의 진수!!
전략성과 스토리성의
완벽한 결합!
미션클리어 방식의
S.RPG



☉마도전기(RPG)

초보자도 GO!
매니아도 GO!
유저중심의 친절함
게임 시스템!!
이젠 던전형RPG도
두렵지않다.



☉완세쾌진극(ACT)



☉애플소스 스나이퍼 (ADV)



☉봄버고고(ACT)



☉퍼즐뿌요(PUZ)

제2회 뿌요뿌요 대회 개최 확정

제1회 뿌요뿌요 대회에서 보여주신
여러분의 성원에 진심으로 감사
드립니다.

올해도 여러분의 성원에 보답코자
제2회 뿌요뿌요대회를 다음과 같이
개최 합니다.

플레이 스테이션및 그외 푸짐한 상
품이 여러분을 기다리고 있습니다.

연 제: 1997년 3월 23일 (일요일)
10시 부터

어디서: 거평프레야 10층
(동대문 운동장 앞)

주 최: (주)컴파일 (TEL)3453-1156

WIN 95 뿌요뿌요2 발매 중!

- ◆ 게임을 즐기면서 지능발달은
자연히...
- ◆ 남녀노소, 누구든지 즐길 수
있는 게임
- ◆ 5,000부 한정 판매!
- 오리지널 캐릭터 증정
- 뿌요대회 1승 인정권 증정

◆ 응모권을 보내주신 분들에게는 추첨하여
푸짐한 상품을 드립니다.

◆ 당첨자는 Disc Station 제2호
(97. 6. 20)에 발표합니다.

◆ 전국유명서점에서 구입하세요.



WOORYOUNG SYSTEM

“ 신비의 세계로 당신을 초대합니다 ”



신비의 세계

엘하azard

EL-HAZARD

The Magnificent World

PIONEER LDC.



WOORYOUNG SYSTEM

WOORYOUNG

서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4851~4 FAX:(02)3445-4855



SEGA SATURN

알버트 오딧세이

ALBERT ODYSSEY

서사

LEGEND OF ELDEAN



“ 그는 하늘에서 내려온 자이다 ”



SUNSOFT

RPG의 대 서사시!



WOOYOUNG

서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL: (02)3445-4851~4 FAX: (02)3445-4855



제갈공명이 선사하는 최고의兵法서

“삼국지 공명전 핸드북”



울며 마속을 베다. (읍참 마속)
 플레이어라면 누구나 빠지게 되는 난관.
 한명의 장수라도 더 살릴 것인가?
 군율을 위해 마속을 벨 것인가?
 핸드북에서는 레벨 상승을 위해
 마속을 베라고 하는데 ... (핸드북 P109)



게임을 더욱 게임답게
 BISCO의 핸드북 시리즈

- 삼국지 III
- 원조비사 -고려의 대몽항쟁-
- 대항해시대 2
- 삼국지 영걸전
- 삼국지 IV

가까운 서점에서 찾으세요.(구입문의: 명문사(02)774-9601)

「공명전」에 등장하는 부대 유닛트,
 모든 전장을 한눈에 볼 수 있는 지도와 공략방법,
 도시에서 취해야할 행동과 전장에서의 전투법,
 모든 일기토와 도구, 무기, 책략, 적장수의
 모든 데이터를 수록.

핸드북을 갖는 순간, 당신은 이미 삼국지공명전의 달인.



본사: 서울 특별시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층 TEL : (02)401-2531/2, FAX : (02)449-5367

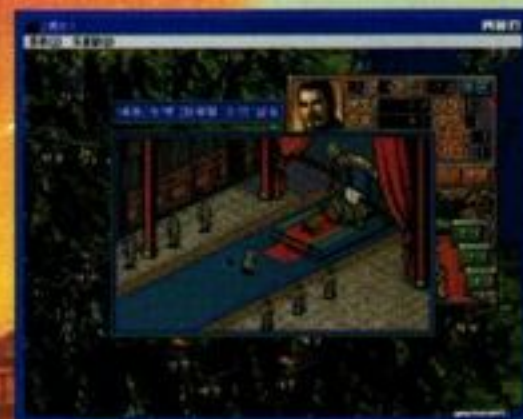


지금 PC게임의 전설이 되살아난다!

최고의 컴퓨터게임 삼국지 시리즈의 결정판!



전투의 승패를 좌우하는 "전쟁"의 등장
12가지의 전쟁이 등장함으로써 병영과 지명에 따라 적절한 작전을 구사, 보다 실감나는 전투를 행할 수 있다. 또한 난사와 번격 등의 특수공격과 특수 장수만이 사용하는 "관술" 등 32가지의 계략이 전장을 화려하게 만든다.



담당관 제도의 현실화!
내정 - 군사 - 외교 - 특수 등의 담당관 제도가 사실화되어 도시별 지방행정이 세분화되었으며 중앙집권제의 인재등용이 더욱 부각되었다. 매년 결정되는 목표는 게임의 새로운 재미로 추가되었다.



"민심장악"과 "명성"의 새로운 명석
백성과의 관계도 새로운 요소로 등장하여 전투시와 세금징수시 큰 요소로 작용. 또한 백성에 의한 명성은 이 게임의 주요 요소인 통수를 결정하게되어 그 무엇보다 빠른 통일의 길을 보여준다.



백전검 범치는 일기토
속연위에서 내리다 보이는 일기토로, 단검 등의 새로운 요소는 물론 캐릭터의 크기로 확대되어 불꽃튀는 일기토를 실감할 수 있다.

三國志V

[한글판]

- [황건적의 난] 시나리오 추가
- 7가지 멀티 시나리오 방식, 최대 8명 플레이 가능
- 오리지널 BGM 20곡
- 추천기종 : CPU 486, 8MB, 4배속 CD-ROM 드라이브
- Window 3.1, 95 호환



본사: 서울 특별시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층 TEL : (02)401-2531/2, FAX : (02)449-5367



현대

슈퍼

컴보이
COMBOY

기대신작

기존의 시리즈와
비교하지 마세요

SUPER

DONKEY KONG
3

수수께끼의크레미스섬

스트리트 파이터 제로2

STREET FIGHTER
ZERO
2



COBONG

출판매권

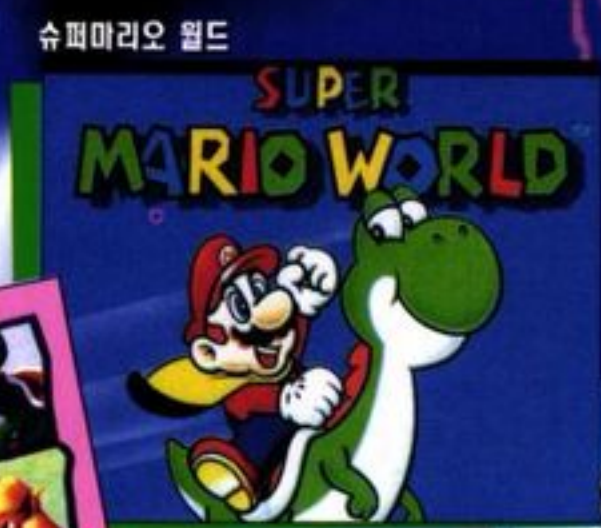
(주)고봉산업

서울시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩 6층
TEL:(02)706-8602~4 FAX:706-8605
전시장:707-3141

게임많고 신나는 현대

슈퍼

컴보이 COMBOY



현대전자
멀티미디어의 뉴 프론티어
•YUNDAI

아케이드(Arcade)게임 을 선도적으로 주도하는



Joy Park란?

일본 등 선진국에서 선풍적 인기를 얻고 있는 어뮤즈먼트 테마파크 산업을 한국형화한 멀티미디어 게임센터



■ 본사지원내용

1. 체인점 후보입지 조사 / 상권분석
2. 비디오 게임기, 인테리어, 간판 등 모든 개업시스템 지원
3. 소프트웨어 / 특수기계 임대
4. 게임경진대회 개최 / 지속적인 광고와 홍보
5. 체인점 경영관리 지원 / 완벽한 사후 관리
6. 창업에 따른 법률 / 세무상담



■ Joy Park 설치조건

- 학교 경계선으로부터 200M 떨어진 곳에 매장을 소유, 임차가능한 분
- 실평수 20평 이상 소유 한 분
- 기존 오락실의 이미지 개선 및 수익극대화를 추구하는 분



■ Joy Park 체인점의 특징

1. SW 수입원과의 직거래로 중간마진 생략 비디오 게임기 / 게임 SW, 특수기계
2. 이벤트 행사로 홍보 / 수익극대화
3. 투자자 상호간의 협력기반 조성 및 정보교류
4. 캐릭터 부스설치로 수익 증진



게임경진대회

주최 : 조이파크, 후원 : 월간 게임챔프

대전 일시

예선전 : 3월 / 2주 토요일(16일) 오후 2시부터 4시
3주 토요일(23일)
4주 토요일(30일)
4월 / 1주 토요일(6일)
2주 토요일(13일)
3주 토요일(20일)
4주 토요일(27일)

최강자 결정전 : 예선전에서 매주 4위 이내 입상자 출전
5월 / 4일 토요일 오후 1시

상품 : 예선전 / 최강자 결정전 입상자 전원증정
예선전 / 전연봉 (연봉 불문)

1등 1명 : 슈퍼 콤보이 2등 1명 : 미니 콤보이
3등 1명 : 슈퍼콤보이용 팩 1개 4등 1명 : 게임챔프 1권
참가자 전원 : 대형 스파3 브로마이드 증정

지원자격 : 참가권 소지자(대전표 작성으로 인해 참가권 소지를 기본 자격 요건으로 하며 4시간에 입장완료 해야 합니다.)

시간 : 예선전 지정 날짜 오후 2시 ~ 4시
최강자전 5월 4일 오후 1시

참가권 배부 : ① 게임챔프 4월호 내지 수록
② 용산 조이파크 내 편시점 (편시상품 구입자 전원 증정)

체인점 모집 안내

Joy Park 본사
서울특별시 용산구
나진상가 12동 2-8
TEL: 3273-2486~7
FAX:3273-2409

Joy Park 대전지사
대전광역시 중구
은행동 149-2
TEL : 222-5742
222-6211~3
FAX: 254-5279



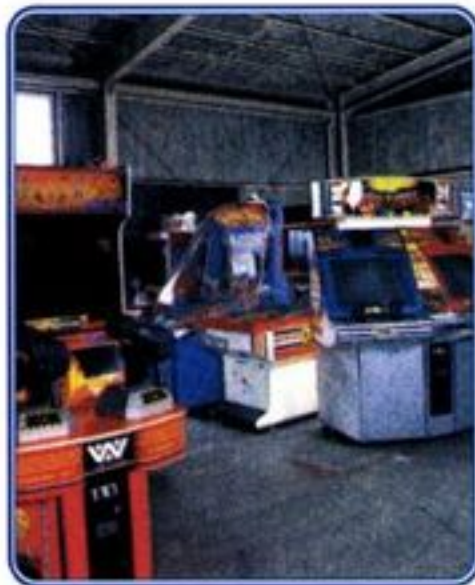
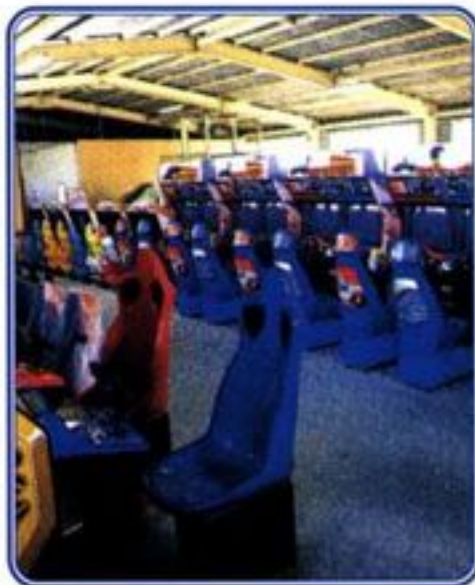
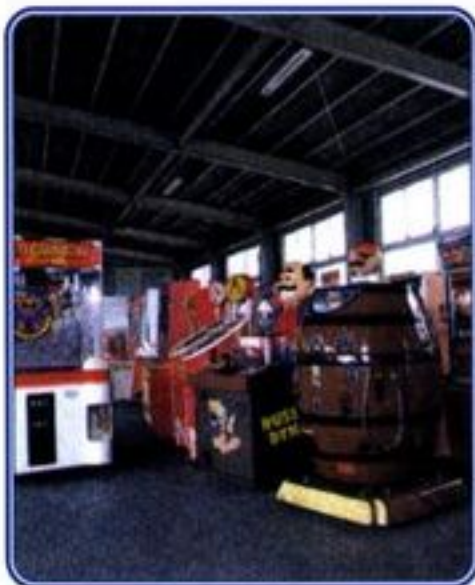
JOY PARK

체인점 모집



구종에서 최신종까지

“지금부터, 차세대 아케이드 게임사업을 이끌어 가겠습니다.”
 조이파크에 오시면 게임의 모든 것을 볼수 있습니다.



조이파크 용산전자상가점
 나진상가 12동
 T : 3273-2486

Joy Park 안양점
 3월 8일 Open

조이파크 대전은행점
 T : 222-5742

Joy Park 대전 한남점
 T : 636-4328

조이파크 대전 갈마점
 T : 252-1020

Joy Park 경남 합천점
 T : 31-4431

조이파크 경남 거창점
 T : 944-8181

GREETING CARDS
LETTERS

GREETING CARDS

STAMP CLUB

AND SO MUCH MORE
LETTERS



MEMOS



PAPERS

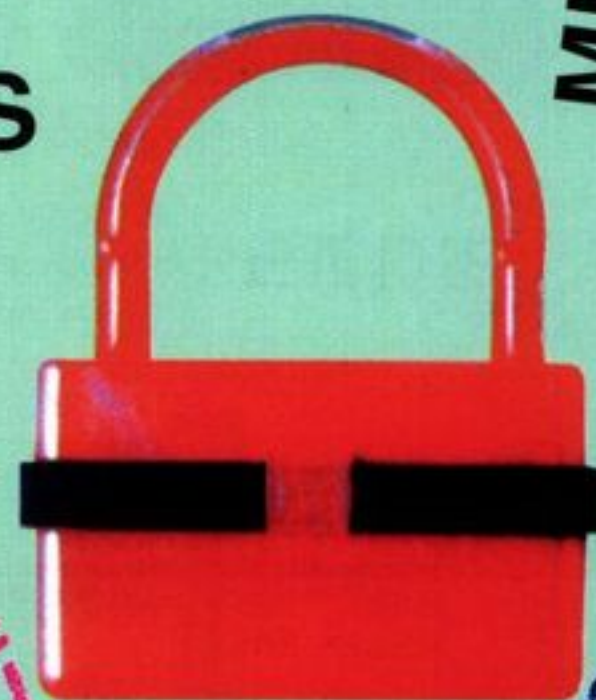
NOTES

POSTCARDS

MEMOS

NOTE BOOKS

NOTES



PAPERS

AND SO MUCH MORE

POSTCARDS



企劃 開發院: DATA, STEAST, CORPORATION
DREAM ISLAND CO., LTD.

RM 655-1 DAE RIM BUILDING, 207-2 SAN LIM DONG
CHOUNG-KU, SEOUL, KOREA
TEL.(02)277-2764 FAX.(02)263-5076





'97년 화제작!

(미국의 컴퓨터게임 전문잡지인

PC GAMES지에서

★★★★를 받은 제품)

외계의 생명체와 벌이는 생존 게임

시빌리언X

MARATHON 2

D U R A N D A L

게임을 마치기 위해서는
컴퓨터 터미널이 제공하는 임무를
완수 해야만 하는 고난이도 게임



- 41단계의 폭발적 액션
- 256칼라 이상을 지원하는 화려한 그래픽 (16비트 SVGA 그래픽)
- 돌비 서라운드 음향기술을 이용한 강력한 비트의 사운드

개발원

BUNGIE



K.S. CORPORATION

서울시 영등포구 서교동 451-35

TEL. (02)3142-6140

FAX. (02)3142-6146

MAGIC

The Gathering[®]



Wizards
OF THE COAST

All rights reserved. © 1996 Wizards of the Coast, Inc.
Wizards of the Coast is a registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc.

한국 총대리점

Magic & Fantastic Card!
MAGIC CLUB

RUSH

한국 DCI 토너먼트 센터



한국 DCI본부(신촌) : 334-8297
 서울 방배점 : 3472-8298
 강동점 : 471-8297
 목동점 : 651-8297
 인천 인천점 : 032-883-8297
 부산 부산점 : 051-624-9514

대구 대구점 : 053-422-8297
 대전 대전점 : 042-825-8297
 마산 마산점 : 0551-45-8297
 울산 울산점 : 0522-43-5060
 제주 제주점 : 064-43-8297

**유명
서점**

• 을지서적 : 757-8991 • 웰드북센터 : 517-0770
 • 종로서적 : 732-9304 • 오늘의책 : 332-8334
 • 신촌문고 : 333-2971 • 장백서점 : 922-6258
 • 서울문고 : 553-3073
 • 영풍문고 : 399-5600

취급점

서울

게임뱅크 (방문) : 990-8994
 게임뱅크 (홍남점) : 486-6398
 현대게임마트 (구만로) : 593-8087
 오솔공원 (중계점) : 3391-1997
 현대게임마트 (영암동) : 373-3096
 현대게임마트 (사우로) : 392-6260
 게임뱅크 (여의도) : 784-6525
 한양서점 (광명) : 696-6968
 게임월드 (삼정동) : 545-4129
 삼성게임프라자 (대치동) : 565-2252
 영앤스튜디오 (대치동) : 566-4419
 바른 컴퓨터 (대치동) : 539-9178
 우성서점 (개포동) : 574-0834
 우성3차 (개포동) : 574-8068
 나무방(압구정동) : 다음호 계재
 반올쇠(압구정동) : 226-1243
 현대게임마트 (강2동) : 474-6157
 현대게임마트 (영암동) : 3427-1166
 현대게임마트 (상-3동) : 487-0115
 로코스 게임마트 (영서동) : 429-5519
 상해서점 (홍남동) : 471-4790
 삼성게임프라자 (가정동) : 3661-7264
 LG소프트백어 (보성동) : 3864-5991
 대명서점 (영등포) : 3693-7859
 게임천국 (목동) : 694-4318
 컴퓨터마을 (회곡동) : 694-5537
 영문서점 (신정동) : 698-698-9933
 게임월드 (회곡동) : 608-7301
 경서서점 (가정동) : 668-7376

대역서점 (봉천동) : 889-2776
 현대게임마트 (신정동) : 872-4493
 스텝서점 (신정동) : 871-6560
 무라서점 (신정동) : 884-9052
 양지서점 (신정동) : 885-5847
 게임시티 (중곡동) : 455-1452
 바다오렌지(중곡동) : 992-5111
 현대게임마트(수유동) : 3493-7156
 게임로파크(창동) : 905-3780
 게임월드(영학동) : 3493-7156
 영프아웃(목동) : 649-9898
 동아서적(삼정동) : 694-1838
 으뜸게임프라자(신정동) : 608-7301
 낙원서점(삼정동) : 845-4010
 대신서점(삼정동) : 842-7775
 게임-무지(삼정동) : 834-7188
 대명서점(대명동) : 842-1904
 당산사(당산동) : 677-6409
 게임뱅크(여의도동) : 784-6525
 스타넷게임(창강로7가) : 704-1271
 도영시스템(원효로) : 704-4286
 월드게임(강북동) : 383-2791
 신사서점(신사동) : 365-0457
 새재문구(불광동) : 337-4072
 게임백화점(신정동) : 395-0707
 논정서점(영문4가) : 765-3107
 ENO(이노)(영문4가) : 764-5759
 삼성서점(홍지동) : 391-9696
 삼성게임프라자(신정동) : 234-1525
 오솔공원(연복동) : 207-7959
 게임랜드(당우동) : 438-9117
 게임시티(삼정동) : 3421-9913
 골성서점(목동) : 977-4003
 현대게임마트(남동) : 455-3321
 간대급방(회곡동) : 465-6877
 LG소프트백어(대명동) : 822-5169
 삼성게임프라자(사당동) : 594-1672
 삼성게임프라자(상도동) : 824-6275
 게임월드(상도동) : 825-7010
 삼성게임프라자(회곡동) : 813-7577
 게임스쿨(연남동) : 322-2389

홍익서점(서교동) : 336-0511
 블루서점(창정동) : 336-9848
 오닐글로벌(마포동) : 365-2982
 게임백화점(홍은동) : 399-9294
 CD롬(홍은동) : 305-2815
 남카서적(남카동) : 372-6533
 현대정보통신(창정동) : 362-0220
 게임백화점(연희동) : 337-2369
 현대게임마트(반포동) : 533-1733
 파파상사(서초동) : 3473-5830
 로드볼(서초동) : 521-0193
 유정서점(창정동) : 574-0834
 한솔서점(우현동) : 573-7310
 장영서적(영배동) : 585-9695
 게임라이프(서초동) : 599-7549
 게임백화점(정릉동) : 912-9294
 게임라이프(상목동) : 747-8060
 백작게임랜드(창곡동) : 918-1812
 오솔공원(중암동) : 924-6711
 보람게임랜드(영남동) : 473-1851
 삼오문구(오문동) : 406-3504
 게임라이프(가정동) : 415-1602
 하이브리드게임점(가정동) : 443-1565
 삼성게임프라자(영인동) : 203-6691
 차오(송파동) : 3431-2376
 영문서점(신정동) : 698-9933
 뉴백컴퓨터 : 666-8333
 대명서점 : 642-2611
 영동문구 : 652-5372
 모자컴퓨터 : 694-0206

경기

현대게임마트 (상남수정구) : 0342-45-4586
 삼성게임프라자 (분당구수4동) : 0342-711-3595
 오솔공원 (분당구서현동) : 0342-707-4543
 현대게임마트 (고양시주엽동) : 0344-914-4116
 오솔공원 (일산역서동) : 0344-905-0609
 현대게임마트 (주엽2동) : 0344-919-4153
 으뜸 (안양1동) : 0343-44-1600
 삼성게임프라자 (경기도광주) : 0347-65-2519
 화수문고(화정동) : 0344164-3773
 게임마당(원현동) : 03441914-8368

삼성서점(상사동) : 03441966-9921
 오솔공원(역서동) : 0343194-8000
 현대서점(관양동) : 0343184-0562
 삼성게임프라자(신촌) : 0343194-6758
 한양컴퓨터(신촌) : 0343195-8063
 오솔공원(신촌) : 0343194-8000
 분당문구(수4동) : 03421711-3595
 삼성게임프라자(분당동) : 03421781-0380
 게임뱅크(창정동) : 03421716-6531
 구이서점(구이동) : 03421716-4010
 게임천국(아매동) : 03421707-5427
 현대게임마트(신정동) : 0342145-4586
 게임뱅크(영학동) : 03311252-2528
 백작컴퓨터(영곡동) : 0345180-6264
 소프트월드(문오동) : 03451406-4446
 삼성게임프라자(의정부1동) : 0361143-0087
 영문서점(창신3동) : 03611687-1810
 게임라이프(백산동) : 03611835-7510
 학사서점(학인8단지) : 03611803-4421
 한양서점 (철산3동) : 686-6968
 게임광구 (부천현미구) : 032-666-0363

인천

게임뱅크 : 032-885-3042
 학생서점 : 0321875-1814
 삼성게임프라자 : 0321489-6654
 게임천국 : 0321519-8995
 무림서점 : 0321502-6571
 IO엔드 : 0321528-6541
 동호서점 : 0321813-6900
 한우리서점 : 0321894-7449
 뿌리서점 : 0321887-8261
 계산서점 : 0321543-8560
 한관서적 : 0321616-4344
 학사문구 : 0321867-7168
 대명서점 : 0321765-1357
 인천대학교4사점 : 0321762-7908
 현대게임마트 : 0321819-3352
 인화서점 : 0321864-9984
 문일서점 : 0321832-3081

편이서점 : 0321522-8947

부산

게임랜드(부산중구수1동) : 051-256-9220
 김신로(영아동) : 0531755-4216
 메달서점(창곡동) : 0531761-9925
 알상서점(영아동) : 0531749-6661
 삼성게임프라자 (수영구영인1동) : 0511757-1332

대구

로얄서점 : 0531751-3910
 송안서점 : 0531764-7390
 김신로(영아동) : 0531755-4216
 메달서점 : 0531761-9925
 알상서점 : 0531743-5661

마산

현대문고 : 0551123-6092
 문진서점 : 0551153-2792
 삼성C&C프리카 : 0551197-9881
 학생서점 : 0551194-7886
 대명백화점 : 0551145-3228
 게임뉴스 : 0551148-7248
 게임월드 : 0551197-8196
 동아서적 : 0551142-9309
 NBA(마산새마을) : 0551195-1377

충청

동상서점 : 0551187-7295
 황정서적 : 0551182-1544
 경원서점 : 0551184-8491
 복원서점 : 0551183-0662
 삼성게임프라자 : 0551184-4971
 현대게임마트 : 0551164-4175
 선경게임프라자 : 0551181-6555
 한성서적 : 0551155-3632
 삼성게임프라자 : 0551167-0868
 (주)부산동아(대전) : 0551183-4041
 가용정서점 : 0551184-7162
 강원정보대학교4사점 : 0551179-5114
 현대서점 : 0551181-6688
 CASIO창원지점A/S센터 : 0551176-6646 FAX: 76-6648
 삼성게임프라자 (진주시상동서동) : 05911745-7213

전북

삼성C&C프리카 : 05531545-0999
 대신서점 : 05531546-6518

진해컴퓨터월드 : 05531545-7307
 정음서 : 05531546-6592

경북

가이서점 : 0525122-5463
 삼성게임프라자 : 0525137-5879
 오복당 : 0525136-2105

대전

대명문고 : 0421254-7004
 문경서적 : 0421254-9558
 내배문고 : 0421486-8429
 삼성게임프라자 (월곡동) : 0421489-7303
 삼성게임프라자 (법동) : 0421628-0789
 게임뱅크 : 0421486-4147
 문산게임마트 : 0421486-5976
 탑승 : 0421863-1277
 게임-무지 (천안새마을) : 04117571-5097

울산

강남서점 : 0522177-2311
 강남서적 : 0522148-2887-8
 문화문고 : 0522165-2555
 영남서적 : 0522169-0368
 동명서점 : 0522169-1920
 문우당 : 0522167-4091
 신성문구점 : 0522149-1930
 게임뱅크 : 0522145-7848
 학생서점 : 0522149-0561
 탐구서점 : 0522174-5676
 게임뱅크 : 0522169-5687
 고무신 : 0522193-1303
 대교서점 : 0522196-3897
 동명서점 : 0522174-1369
 학원사 : 0522151-0737
 세드나프리카 : 0522160-2300
 삼성서점 : 0522198-3122

경남

충청학생백화점 (충천시북동) : 0361164-0240
 문주게임백화점 (문주시영동2동) : 03711763-3829

전남

삼성게임프라자 (전북익산신남동) : 06531855-6679

「세라의 성」 안내
 초보자를 위한 전용 공간인 세라의 성에서는
 매주 토, 일 오후 3:00에 설명회를 가집니다.
 세라의 성에서는 기존 판매점보다 저렴한 가격으로
 초보자 세트를 구입할 수 있고 친절할 말차 지도와 함께
 기념품과 초보자 토너먼트 출전권이 부여됩니다.

제1회 인천오픈

• 주최 및 장소 : DCI한국토너먼트센터 인천점

- 한국 최강자 초대 토너먼트 (THE DUELIST INVITATIONAL)
 지역 예선 (3. 23. PM 1:00), 본선 (3. 30. AM 11:00)
- 한국 대학생 챔피언 결정전 (UNIVERSITY CHAMPIONS)
 지역 예선 (3. 22. PM 3:00), 본선 (3. 30. PM 1:00)
- 인천오픈 (INCHON OPEN) : 3. 30. AM 11:00

• 후원



삼성영상사업단
 매직 더 게이밍 CD-ROM



감사의 표시

게임 주간지 한국에서는 「파이널판타지 10」을 단독대장 삼집 소프트웨어로 발행합니다. 일련의 디자이너들은 개성있고 흥미로운 내용에 애초고 있습니다.

책임감은 일본에서 「파이널판타지」, 「드래곤 퀘스트」를 국민적 소프트웨어로 합니다. 이러한 책임을 책임질 초등학생부터 학생회까지가 지 책임은 생활이라고 합니다.

책임감을 만들고 싶은 집사의 입장에서 이 두가지 현실을 볼 때 한가 많이 잘못되어 있구나 하는 생각을 합니다.

기술적인 측면, 국민성에 관한 측면, 정부의 책임감에 관한 측면을 무시하지 않을 수 없으나 책임으로서 문화적인 측면을 최대한 소화함으로써 우리의 것으로 만들었으면 합니다.

모든 것이 해결책으로 중요한 부분을 되돌아보고 지켜보는 중산대원군이 되지는 않을까 하는 우려의 뜻에서입니다.

이번 특별부록으로 제공하는 「FF 대사전」의 의미는 크게 책임감과 확신과 그에 입장에서 오는 정보의 차이에 게임에 대한 이해가 깊어지는 것을 기대하는 것입니다. 보다 도움이 많이 되었으면 합니다.



특별부록
FF 대사전

상용수정시 사안에 따라 연락을 주시고, 이에 의도를 참조해 주세요.



별다른 편집요청 700-9661
불편한 문의사항 060-023-0113
30시/50분

지배지

긴급진단

- 51 일본 게임계를 뒤엎는 모든 소문의 핵은 '스퀘어'
- 52 PS계대미들과 분쟁 조정 보인 커메이PS 전성 규명

특별진단

- 160 신학기 특집 - 주권! 게임 속의 미니 게임 37선

흥미기획

- 68 겨울방학 끝난 게임기 고교

특보

- 58 슈팅으로 재등장한 발렌 시라즈 제2탄 PS로 등장
- 60 노벨2 VS 트루 러브 스토리2 속편 제작발표
- 61 스테이지, 캐릭터 원전 재구성 3D 모션캡처 「크리나」
- 62 존소프트 새편용 신소프트 (거리(美)) 개발
- 64 「그랜드아」의 신, 구대륙에서 펼쳐지는 신 마법 시스템
- 66 유저들의 압박에 「타이거」, 판매 중단한 일본인 책임자들



스퀘어라인

- 74 스퀘어 연구실
- 76 FF7에 보다 쉽게 다가서게 하는 파이널 판타지7 코믹
- 78 파이널 판타지7 지상 설전
- 80 국내외 파이널 판타지7 가격 변동 주에
- 82 파이널 판타지 맥스
- 86 토발2
- 88 시가 프론타에



CONTENTS

WORLDWIDE NEWS LINE

- 46 KOREA INFOS
- 48 JAPAN INFOS
- 50 NETWORK INFOS

게임 랭킹

- 54 게임 랭킹
- 56 열띤 경쟁의 핫이슈 오프라인

차세대 게임 라인

- 96 플레이스테이션 연구실
- 98 번다어 게임 시리즈
- 102 콘트릭
- 104 핵심격
- 106 테일즈 오브 데스티니
- 108 왕그로트 1,2
- 109 네오무드
- 110 여의 라이프
- 112 핵심
- 114 플레이
- 115 플레이스테이션 동요의 속삭



세븐 게임 라인

- 116 세븐 연구실
- 118 신학기
- 120 액션플레이 2
- 122 핵심격2
- 123 여의 라이프2
- 124 핵심
- 126 세븐 비법
- 127 세븐 동요의 속삭
- 128 난쟁이64 게임 라인
- 130 난쟁이64 연구실
- 132 N64 Q & A
- 132 신소프트64
- 134 실황 특집: 프랑코
- 135 트러블 메이커즈 시리즈
- 136 핵심
- 137 난쟁이64 비법
- 138 난쟁이64 연구실
- 140 여의 라이프 연구실
- 141 다 여의 오븐 다 해드
- 142 열광



애니메이션 라인

- 145 스트리트 파이터3
- 150 스킨리얼 연타
- 151 핵심 스트리트파이터2
- 152 핵심 라이프
- 153 스트리트 파이터3
- 154 핵심 스트리트
- 158 여의 라이프 연구실
- 170 여의 라이프
- 172 여의 라이프 비법
- 173 핵심
- 176 핵심
- 178 여의 라이프
- 180 여의 라이프
- 182 핵심 스트리트
- 184 열광



매달 더 재미있

- 166 열광한 비전 핵심 리스트
- 190 핵심
- 190 공략의 챔프
- 190 PS용 핵심 판타지7 X 핵심 대 공략
- 224 PS용 트루 러브 스토리
- 244 PS용 콘트릭 비법
- 256 PS용 맥크로스 다지컬비전 VF-X
- 262 SS용 핵심 핵심



| 전국 흥행률 | |
|---|---------------|
| 계정정보를 검색하여 구입할 수 있는 강력한 남색의 악연으로 방목의 내용은 항상 정통을 알 수 있을 핵심 개인이 살고 있는 지역의 흥행 정보로 전력을 수집함. | |
| *계정정보: 과목별 및 계정정보를 발행하는 모든 단행본 구입은 전자책이든가 신간책이든가 | ☎ 02-714-7942 |
| 서울지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 554-3794 |
| 21세기 컴퓨터 | 471-2044 |
| 21세기 컴퓨터 | 689-9222 |
| 21세기 컴퓨터 | 983-3900 |
| 21세기 컴퓨터 | 345-3686 |
| 21세기 컴퓨터 | 712-5824 |
| 21세기 컴퓨터 | 534-9275 |
| 21세기 컴퓨터 | 273-9823 |
| 21세기 컴퓨터 | 427-2881 |
| 21세기 컴퓨터 | 897-4779 |
| 21세기 컴퓨터 | 847-8702 |
| 21세기 컴퓨터 | 816-1788 |
| 21세기 컴퓨터 | 357-6040 |
| 21세기 컴퓨터 | 737-3481 |
| 21세기 컴퓨터 | 897-7995 |
| 21세기 컴퓨터 | 823-5121 |
| 경기지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 032-884-0801 |
| 21세기 컴퓨터 | 032-527-9350 |
| 21세기 컴퓨터 | 032-663-6467 |
| 21세기 컴퓨터 | 0342-756-0234 |
| 21세기 컴퓨터 | 0331-41-6300 |
| 21세기 컴퓨터 | 0344-977-4628 |
| 21세기 컴퓨터 | 02-971-2236 |
| 21세기 컴퓨터 | 0345-42-2572 |
| 21세기 컴퓨터 | 0343-95-2584 |
| 21세기 컴퓨터 | 0351-879-8204 |
| 21세기 컴퓨터 | 0339-55-0524 |
| 부산지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 051-895-4841 |
| 21세기 컴퓨터 | 051-756-2727 |
| 21세기 컴퓨터 | 051-865-0750 |
| 21세기 컴퓨터 | 051-466-8386 |
| 21세기 컴퓨터 | 051-467-8011 |
| 광주지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 0521-772-4138 |
| 21세기 컴퓨터 | 0540-461-7824 |
| 21세기 컴퓨터 | 0547-434-5817 |
| 21세기 컴퓨터 | 053-423-9183 |
| 21세기 컴퓨터 | 053-421-8956 |
| 21세기 컴퓨터 | 0582-535-2377 |
| 21세기 컴퓨터 | 0571-53-7075 |
| 21세기 컴퓨터 | 0572-32-8517 |
| 21세기 컴퓨터 | 0581-955-4672 |
| 21세기 컴퓨터 | 0562-73-4879 |
| 대구지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 0551-44-7438 |
| 21세기 컴퓨터 | 0522-73-7200 |
| 21세기 컴퓨터 | 0591-55-2981 |
| 21세기 컴퓨터 | 0537-43-5785 |
| 대전지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 042-437-2816 |
| 21세기 컴퓨터 | 042-432-6799 |
| 21세기 컴퓨터 | 0417-551-3073 |
| 충청지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 0391-640-3261 |
| 21세기 컴퓨터 | 0397-73-4958 |
| 21세기 컴퓨터 | 0392-32-1555 |
| 21세기 컴퓨터 | 0371-42-8424 |
| 21세기 컴퓨터 | 0361-241-2015 |
| 전남지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 062-227-9436 |
| 21세기 컴퓨터 | 0661-52-4474 |
| 21세기 컴퓨터 | 0682-42-2111 |
| 전북지역 | |
| 21세기 컴퓨터 | 0633-52-3334 |
| 21세기 컴퓨터 | 0632-84-9884 |
| 21세기 컴퓨터 | 064-35-7030 |

| 발행 권 편집인 | |
|---------------------------------------|--|
| 발행 권 편집인 | 이은석 |
| 편집주간 | 조 선 |
| 정프주최 | 황창 65% 김영호 15% 이은석 10% 이은석 10% 이은석 10% 이은석 10% 이은석 10% |
| 정프기획 | 황창 100% |
| 정프미술 | 황창 100% |
| 영업 | 황창 100% |
| 관리 | 이은석 100% |
| 광고 | 황창 100% |
| 발행 | 황창 100% |
| 제작 | 황창 100% |
| 인쇄 | (주)한국 인쇄 |
| 재판 | 대한민국 |
| 출력 | 80% 출력 |
| 등록일자 | 1992. 10. 5 |
| 등록번호 | 9-5780 |
| 위치 | 702-3203/4 |
| 미술 | 702-3282 |
| C.G | T.D.A.D |
| 가격 및 정기구독 안내 | |
| 가격 | 6,000원 |
| 년 정기구독 | 66,000원 |
| 광고, 정보, 정기구독 | 702-3212 |
| 팩스 | 702-3285 |
| 정기 구독 및 단행본 신청서 운영 | |
| • 서울은행 | 22108-2677906 |
| • 국민은행 | 822-01-0154-610 |
| • 농협 | 033-01-168077 |
| • 신한은행 | 106-22-00360-9 |
| • 제일은행 | 325-20-262008 |
| 본지는 한국 발행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수합니다. | |

| IBM PC 게임목록 INDEX | | | |
|-------------------|----|---------|----|
| 1000000 | 20 | 1000000 | 30 |
| 1000000 | 21 | 1000000 | 31 |
| 1000000 | 22 | 1000000 | 32 |
| 1000000 | 23 | 1000000 | 33 |
| 1000000 | 24 | 1000000 | 34 |
| 1000000 | 25 | 1000000 | 35 |
| 1000000 | 26 | 1000000 | 36 |
| 1000000 | 27 | 1000000 | 37 |
| 1000000 | 28 | 1000000 | 38 |
| 1000000 | 29 | 1000000 | 39 |
| 1000000 | 30 | 1000000 | 40 |
| 1000000 | 31 | 1000000 | 41 |
| 1000000 | 32 | 1000000 | 42 |
| 1000000 | 33 | 1000000 | 43 |
| 1000000 | 34 | 1000000 | 44 |
| 1000000 | 35 | 1000000 | 45 |
| 1000000 | 36 | 1000000 | 46 |
| 1000000 | 37 | 1000000 | 47 |
| 1000000 | 38 | 1000000 | 48 |
| 1000000 | 39 | 1000000 | 49 |
| 1000000 | 40 | 1000000 | 50 |

Welcome to the next level!

SEGA™



METALSONIC VS SEGASONIC

©SEGA 1994

용산점 (SONIC HOUSE)

TEL: 3273-8483

일산점 (M-ZONE)

TEL: 918-8656

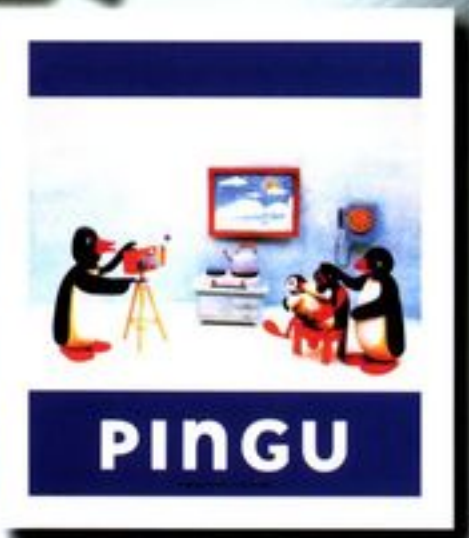
경희대점 (M-ZONE)

**“축”
오 픈**

수원 갤러리아 백화점

SBS-TV
“고슴도치 소닉” 방영중

국내 최초의 게임 캐릭터 전문점 “소닉&테일즈”가 여러분께 인사 드립니다!



취급점 및 총판오직

- 모집지역: 전국 시, 군, 구 단위
- 소규모 자본으로 창업 가능함

※ 본사의 모든 제품의 원산지는 일본 소니 크리에이티브사 (SONY CREATIVE PRODUCTS)에서 자체 생산되어 수입되는 상품입니다.

▶ 상담전화
·1팀(자청): 705-1271~2 ·2팀(수도권): 705-1273~4

◆ 취급 액세서리: 소닉, 링구, NBA, 킹 오브 카이스트, 슬램덩크와...

(주)아놀 미디어 **SEGASONIC THE HEDGEHOG**

서울특별시 용산구 한강로 16-49
상구빌딩 1301호
TEL: 705-1271~6 FAX: 705-1276



산본으로 오십시오

산본게임마트로 오십시오

여러분에게 커다란 만족이 기다리고 있습니다.

가격에서 만족하고 다양한 혜택과 서비스에 여러분은 항상



산본점

6단지울지상가 1층 107호
현대게임마트(구 산본오몰)

(0343)94-4047

통신판매(가격문의→입금확인→발송)

국민 : 264-21-0040-810 농협:211076-52-032685
외환:069-18-31795-1 한일:232-055488-12-001

예금주:마경미

평촌점

(0343)85-5612

▶통신판매 전국 신속 정확히 배달◀

문의전화 (0343)94-4047 (AM 10:30~PM 9:30)

- 각종 게임기 및 게임 CD, 팩 초저가 판매 및 교환
- 새로나온 게임소프트 최우선 공급
- 중고 게임기 교환 판매
- 게임 공략본 무료배포
- 각종 게임기 무상수리 서비스 (단, 주요부품 교환시 부품비만 부담)
- 모든 중고 게임기 및 게임 CD, 팩 고가에 매입 저가판매

▶게임에 관한 모든것은 산본 게임마트와 상의하십시오

**한번의 인연을
소중히
간직합니다.**

최고의 품질 최저의 가격 최상의 서비스로 모십니다.

...지구의 운명이 감추어진
CRYSTAL의 비밀을 찾아라.

■ 특징

- 3D 디지털링 그래픽에 의한 애니메이션
- 모든 그래픽의 3D화로 사실적인 표현을 극대화
- 다양한 아이템과 무기 시스템
- 화면가득한 화려한 폭발신과 필살기
- 메탈풍의 강력한 BGM
- 화려한 비주얼씬

■ 사양

- 기종: IBM PC 386DX 이상 호환 기종(486DX 호환 기종권장)
- 메모리: 8MB이상
- 운영체제: DOS 5.0이상 혹은 WINDOWS 95체계
- 그래픽: VGA
- 사운드: 사운드블러스터 호환
- CD-ROM: 4배속 드라이브권장
- 장르: 액션 아케이드

CRYSTAL
MAP

크리스탈 맵

개발원:



(주)페밀리 프로덕션

제조·공급원



한국 게임산업의 자존심
코가유통 주식회사

서울시 영등포구 당산동4가 32-100
석창빌딩 501호
TEL: 671-0862 FAX: 636-4484

...보이지 않는 반격이 시작된다.

SECRET ANNOY CODE
JELINE JE MUNCH PUNK

비.밀.병.기

- 특징
 - 패밀리 프로덕션이 선보이는 또하나의 액션 슈팅
 - 섬세한 효과와 스테이지별 다양한 이벤트
 - 박력있는 폭파신과 감각적인 BGM 이 연출하는 화려한 게임 진행
 - 더욱 새로워진 Power Up System

- 시스템 사양
 - 기 종 : IBM PC 386DX 이상 호환기종 (486DX 호환기종 권장)
 - 메모리 : 4 MB 이상
 - 운영체제 : DOS 5.0 이상 혹은 WINDOWS95 체계
 - 그래픽 : VGA
 - 사운드 : 사운드 블라스터 호환
 - CD-ROM : 4배속 드라이브 권장
 - 장 르 : 액션 아케이드

개발원:



(주)패밀리 프로덕션

제조·공급원



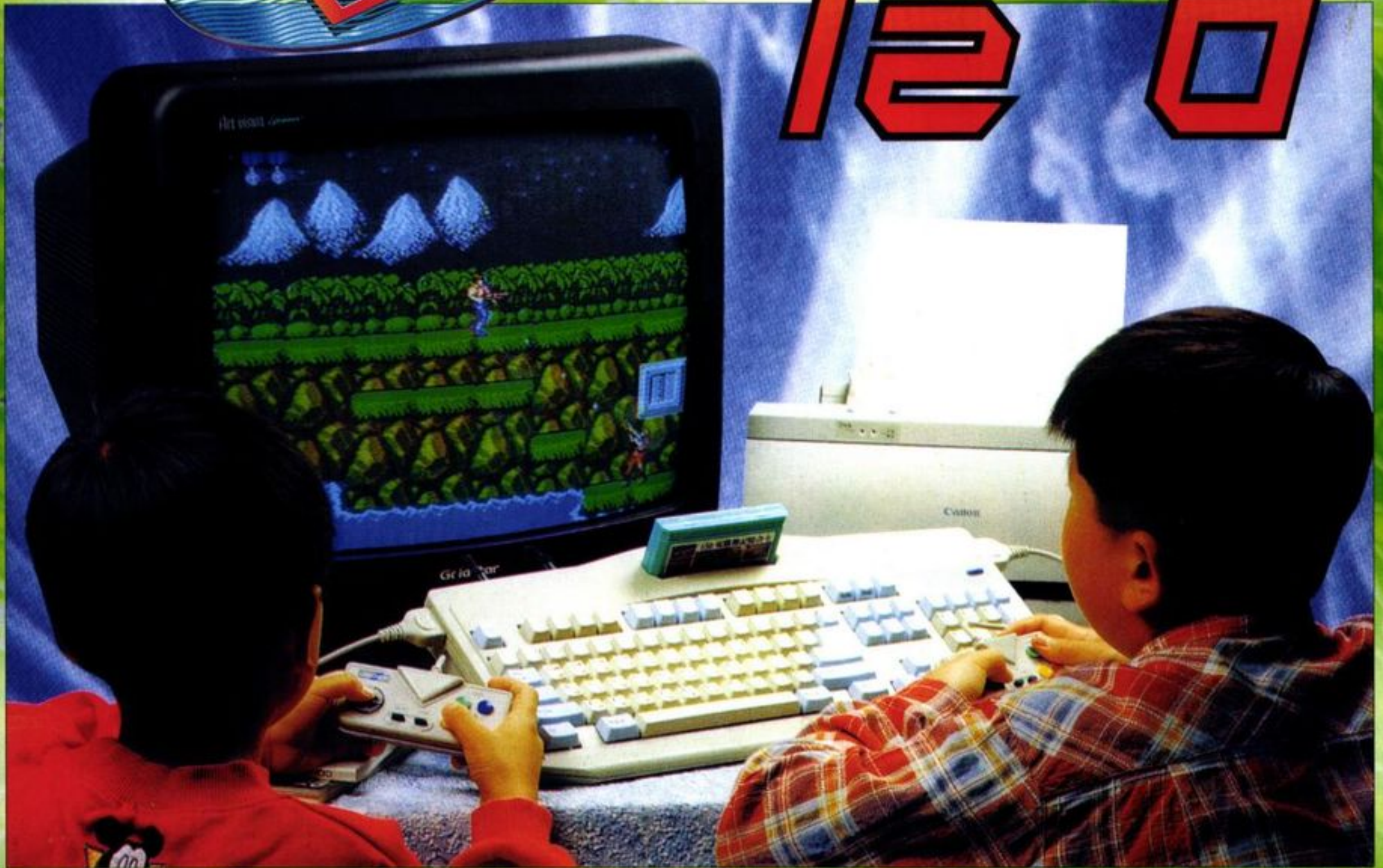
한국 게임산업의 자존심
코가유통 주식회사

서울시 영등포구 당산동4가 32-100
석창빌딩 501호
TEL : 671-0862 FAX : 636-4484

컴퓨터 모니터가 필요없이 T.V와 연결하여 사용하는



리틀·컴



기초 컴퓨터 리틀·컴 104호 704-7044

국어, 수학, 영어, 음악
컴퓨터 공부까지

한글 교육용 기초 컴퓨터

리틀·컴 총판

게임기 주변기기
도매전문

기초교육용 컴퓨터 리틀·컴

리틀컴은 교육용 16가지 프로그램이 내장된 컴퓨터입니다.

- T.V와 연결하여 사용
- 5분만 배우면 유아, 초등학생이 사용 가능한 컴퓨터
- 프린트기에 연결하면 프린트 가능
- 게임팩만 꽂으면 사용 가능한 컴퓨터
- 키보드 연습으로 타이핑 속도를 향상시켜 줍니다.

◆ 전국 대리점, 취급점 모집 ◆

- 컴퓨터 주변기기 도매전문업
 - 게임기 주변기기 도매전문업
 - 초등학교, 유치원, 유아원, 학원 교재 납품 전문업 우대
 - T.V ▶ MBC, KBS-2, 어린이 시간 광고 참조
 - 리틀·컴 서울총판 ▶ 서울 용산구 신계동 40-1 우경 B/D1층 104호
- ☎대표: 704-7044, 3273-2417~8

체인점 모집중!

함께 더불어 성장할
도깨비 가족을 모집합니다.

체인본부 전화
(051)809-1914 802-5194

“ 부산시 신 게임 문화 선언 ”

도깨비 게임과당



복을주고 꿈을 주는
도깨비가 나갑니다.
신기 막측 하고 신통 방통한
도깨비 방망이의 모습을
보여 드리겠습니다,



SS

스트리트 파이터 제로2
폴리스 넷츠
두근두근 메모리얼
동급생 IF
킹 95
월화 무한담
드래곤포스
도어정령왕기

PS

스트리트 파이터 제로2
토발 NO1
아틀란타 올림픽
노엘
바이오 헤저드
오버볼러드
킹 95
사무라이 스피릿츠

SFC

스타오션
테일오브 환타지아
드래곤퀘스트6
로맨싱사가3
바문트라군
슈퍼로봇마장기산
트레주어 헌터C
무드라이 비보

64 BIT 게임기
32 BIT 전기종
컴퓨터 게임 등
전 품목의 게임기 및
변기기 취급
AIS 서비스
신규오픈 상담
폐업정리 상담 대항영
중고 게임기 교환 및
판매상담

- 통신(우편) 판매.
중소기업은행 091-042220-02-02 부산은행 096-02-019024-4
- 제1 매장: 부산시 진구 부전2동 189-8 서면 대한극장 맞은편 TEL.(051)802-9524(대표전화)
- 제2 매장: 부전 지하상가 1-17, 18호 청우시스템. TEL.(051)816-6549

분명한
결과를

캡션 테이프를 찾으십니까?

Hello Os-
IT's very nice to meet you.

분명한 성과를 기대하셔도 좋습니다.

화인캡션 테이프는 그동안 각 대학교의 시청각 교육실 및
어학 연구소, 중·고등학교 어학실, 각 기업체에서
어학교재로 채택되어 활용되었으며, 이제 한결 개선된 모습으로 귀하에게 자신있게 권해 드립니다.

화인캡션 테이프의 특징

- 사용하시는 분의 필요에 따라 한글 자막과 영문 캡션을 선택하여 시청하실 수 있습니다.
- 완벽하게 윈도우 처리를 하여 한글과 영문 캡션이 섞여 보이지 않도록 배열하였습니다.
- 캡션 VTR이 아닌 일반 VTR도 캡션 디코더를 연결하면 화인캡션 테이프를 시청하실 수 있습니다.

영어 자막 테이프도 준비되어 있습니다.

캡션 VTR이나 캡션 디코더를 새로 구입하기 번거로우시면 영어 대본과 한글 대본을 따로 준비한 영어 자막 테이프로 영어 공부를 하실 수 있습니다.

화인캡션 비디오 테이프 목록

- 기초편 ■ 로빈훗/행린의 피리부는 사나이/몬테카리스토 백작/윌리엄 텔/스반트/프랭크슈타인/알프스소녀 하이다/홀리베리의 행운/블랙뷰티/달림의왕자 레오/이성현나라의 엘리스/빨간망토 앤/장난꾸러기 바니/매직 스노우맨/잠자는 숲속의 공주/백설공주/정글북/인디안공주 포카혼타스/신데렐라/호두까기 인형/크리스마스 캐롤
- 중급편 ■ 캠프캐나다1~4/마술의나라 윈다리아/옥상위의 작은천국/다락방에 핀꽃/꼬마요정 웬디/고독한 승리/멜깁슨의 팀/수퍼포스 탄생/수퍼포스1~5/골치덩어리 주니어
- 고급편 ■ 전자오락의 마법사/토달리콜/맨오브 후리워/사랑 시가문/자옥의 일용일/라스트모하란/크레올리특전대/대불반담/누가 해리를 쏘았는가?1~2/왕어버린 시간/컴퓨터 매직/사카주루1~3/존트리볼타의 황금사슬/위험한 아르카이트/상류사회/조지오웰의 1984/다다 이즈 데이/마법의 눈/생사의 선택/배신의 총구/하위즈앤드/크리밍 게임/깊은밤 깊은곳에2/황홀한 비밀
- 불어편 ■ 탈레랑/메리코트/마리보/은방울꽃 향수/인개비/위험한 관계/파리광 시곡/마리앙뜨외네트/탈리앙/마리/왕어버린 행복/우울한 세느강/보형살인/그림도둑/이전안녕 내사랑

꿈을 드리는 좋은 프로
(주)화인프로덕션

• 문화부 등록 제 田 田 호
• 화인프로덕션의 상호와 마크는 특허청에 등록되어 있습니다. (상호: 89-27470/ 마크: 89-27469)

서울시 용산구 원효로4가 97-2 TEL: 717-2337/8 FAX: 701-2112

전국 취급점 모집!

게임기의 귀족!
스타 트랙

64가지 게임내장



신규 OPEN 및
페어링시스템

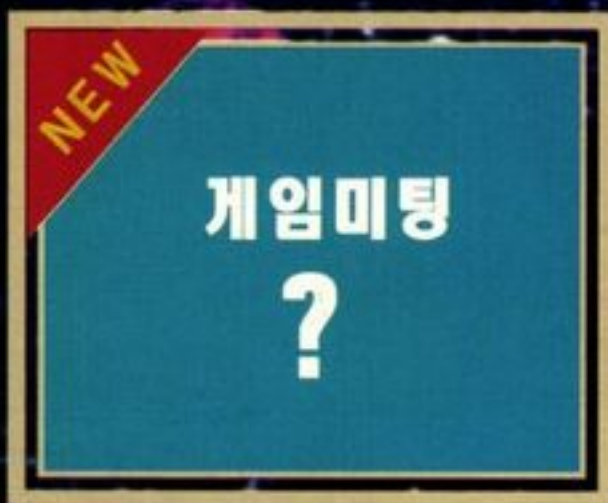
소매자가격 139,000원

16비트 겸용
다기능 멀티설계



소매자가격
일반형 98,000원
게임 내장형 135,000원
슈퍼 링크스타 (16비트) 169,000원

취급점사도 환영영



소매자가격
미팅 MIT003 72,000원

7 탐솔전자
(042)533-4467

서울 비엔티(용산) : (02)719-4110 대전 게임왕국 (탄방동 경성 큰마을 후문) : (042)522-5948
대구 한국미디어:(053)753-1663

귀신아 썩 물러가라!

이리 보고 저리 봐도 빈틈이 안보여,
신이 들려도 너무 완벽하게 들렸어.
그래, 사람들은 신들린 널 좋아하겠지,
JBL스피커에 33.6Kbps 모뎀까지 달고
별별 곳을 다해내니...
그러나 신주님 노한다!
샘 많은 우리 신주님
토라지기 전에 당장 물러가!

신들린 PC- 컴팩 프리자리오



신들린 인터넷 접속! 신들린 멀티미디어 기능!

33.6Kbps의 업계 최고속 인터넷 접속!
초고속 33.6Kbps 모뎀을 장착, 느리고 답답했던 인터넷 접속을 빠르고 속 시원하게 해 드립니다.

JBL 스피커의 화려한 멀티미디어 사운드!
Spatializer® 3차원 입체음향, Wavetable Synthesis Sound... 세계 일류의 오디오업체 JBL의 스피커 시스템, 멀티미디어가 더욱 즐겁습니다.

스마트 & 엘레강스 스타일의 디자인 변신!
부드러운 곡선, 세련된 색상, 편리한 간편작동버튼과 CD롬이, 전혀 새로운 개념으로 디자인되었습니다.

버튼 하나만 누르면 모든 기능이 척척!
손쉬운 가전제품처럼 간편작동버튼 (Easy Access Buttons) 하나만 누르면 멀티미디어 기능으로 쉽게 접근됩니다.

무궁무진한 즐거움을 주는 다양한 소프트웨어!
직업중 전화통화, 음성우편함, 다양한 내장소프트웨어와 CD타이틀로 소프트웨어의 즐거움이 넘칩니다.

마이크 및 볼륨조절 기능을 갖춘 전용 모니터!
내장된 마이크 스피커를 기능을 이용할 수 있으며, 사운드의 볼륨도 쉽게 조절하고, On Screen Display 기능까지 갖추고 있는 멀티미디어 전용모니터입니다.

3 1년 방문수리, 2년 부품보증
1년 모니터, 키보드 등 일부 판매 사양은 1년간 보증

협력업체 모집

세계 제일의 PC회사인 컴팩컴퓨터와 함께
사업을 하실 분을 모집합니다.

분야: 총판 및 대리점
문의전화: (02)3470-0714 / 담당자: 이종일 대리

컴맹이면 어때, 컴팩이면 돼 ...



컴팩 프리자리오

<http://www.compaq.co.kr>



마케팅 핫 뉴스

Marketing Hot News

저지 드래드건을 출시한 이젤사의 이젤 오리지널패드EL-700

인체공학적으로 설계된 이젤 오리지널패드를 손에잡는 순간 꼭 한번 갖고 싶다는 충동을 느끼게 한다.

지금까지 나온 패드 어느것보다 편안한 느낌과 고품질임을 금방 느끼게 한다. SONY 오리지널 기능을 그대로 간직하면서 감도, 디자인 및 성능을 더욱향상시킨 제품으로 최고만을 고집하는 USER들에게 희소식이 될 것으로 예상된다.

본제품이야말로 P/S 오리지널패드 품귀현상을 대체해 줄뿐 아니라 오리지널의 믿음을 그대로 간직해줄수 있는 상품이다. 불량을 제로 디팩트를 지양하며 이미 구미지역으로 출시되어 선풍적인 인기를 끌고 있다.

■ 구입처: 도·소매점, 삼성 게임프라자 현대 게임마트, 게임본부



전천후게임 라이트보이 등장

액정게임의 고정관념의 틀을 깬 또하나의 걸작

본제품은 제품 상부에 리드판을 설치 야간 야외 어느 장소에서든지 게임을 즐길수 있다.

특히 야간에 혼자서 이 라이트보이를 즐기다 보면 푸르름한 불빛과 어우러져 신비감 마저 느끼게 한다. 세계 특허를 취득하였고 기존제품에 비해 비교적 큰 액정판을 가지고 있으며 깔끔한 디자인과 독특성으로 인해 인기리에 판매되고 있다.

■ 구입처: 도·소매점, 삼성 게임프라자 현대 게임마트, 게임본부



건 블라스터 듀오건 드디어 출시 순식간에 적을 섬멸하는 괴력

주변기기 전문공급업체인 게임본부에서 또하나의 걸작 듀오건을 출시 하였다. 이 듀오건의 의미는 "양용" "검용" 총의 의미로 소니 플레이 스테이션 및 세가 세턴에 모두 호환되는 최고급 광선총이다.

가격문제로 구매를 주저하던 게임매너들에게 이번 경제성 듀오건의 등장으로 그 주문이 쇄도 할것으로 전망된다.

따라서 2인용 게임을 원하는 유저와 처음 구입코자 하는 유저들에게 좋은기회이다.

본 제품의 특징을 나열해 보면

- PS, SS 검용
- 자동발사 기능창작
- 초고속 연속기관총 기능
- 자동 1발장 전모드
- 총알발사시 스피드 조정기능
- 충분한 길이로 PS, SS 검용케이블에 액션 취하기가 자유로움

■ 구입처: 도·소매점, 삼성 게임프라자 현대 게임마트, 게임본부



열쇠고리형 콤팩트 액정게임

최근 학생, 주부들에게 까지 최고의 인기거리에 판매 되고있는 콤팩트 타입의 액정게임!

접을시 최고급 화장품팩을 혹은 귀금속케이스를 연상케하고 펼치 신나는 게임이 수록된 콤팩트디자인의 열쇠고리가 된다.

또한 자동 OFF기능이 내장 2~3분 후면 자동으로 꺼짐.

본제품은 첫선을 보인 1월중순 이래 몇차례나 품귀현상을 보이며 그 수요가 폭발적이다.

현재 게임기의 차원을 넘어 남녀노소 악세사리용, 기업체의 홍보용, 판촉용 상품으로까지 그 사용범위가 확산되고 있으며 유사제품에 비해 다음의 특징을 갖고 있다.

- 짙고 세련된 디자인
- 5가지 색상선택
- 512게임의 풍부한 게임내장
- 콤팩트한 디자인에 비해 큰액정판
- 접는타입으로 액정판을 보호할 수 있고 휴대하기 편리함
- 출고시 배터리 내장
- ※ 사랑스런 기능의 악세사리 입니다.

■ 구입처: 도·소매점, 삼성 게임프라자 현대 게임마트, 게임본부



공급원
게임본부

서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호
TEL:701-1667~8 FAX:718-6662



KOREA INFOS

한편 게임본부의 열쇠고리 게임기는 얼마 전 국내 모그룹에 판촉물로 대량 납품을 하는 등 게이머들 뿐 아니라 일반인들에게도 갈수록 인기를 더하고 있다.

문의처 : 게임본부 (02-701-1667)

SNK의 「용호의 권2」 빅콤에서 다시 나온다!

빅콤은 SNK로부터 「용호의 권2」의 개발 데이터를 지원받아 그 외전격인 「용호의 권2 리벤지」를 제작하기 위해 현재 SNK와 막후 협상 중에 있다. 양사의 개발 계약이 체결되면 이번 작품에는 김갑환의등장이 거의 확실시되며 빅콤의 「크래쉬 존」에 등장하는 한국 캐릭터 리사와 태풍도 신 캐릭터로 기용될 확률이 높다고 업계의 한 관계자는 언급했다.

한편, 빅콤은 「킹 오브 파이터즈 '94」와 「'95」의 PC 컨버전을 위해 현재 SNK와 접촉 중에 있으며 얼마전 AOU쇼에서 공개된 네오지오64의 개발 장비도 수개월 내에 지원받아 네오지오 64용 소프트웨어의 개발에도 착수할 예정이다.

문의처 : 빅콤(02-253-2217)



현대 세가, 제 1탄 소프트웨어 「스커드 레이스」 확정

지난해 말 한국과 일본의 대형 메이커끼리의 제휴로 업계의 큰 관심을 모았던 현대 세가 엔터테인먼트가 세가의 MODEL3로 만들어진 3D 레이싱 게임인 「스커드 레이스」를 국내 발매 첫 타이

틀로 내놓는다.

이번에 발매되는 「스커드 레이스」는 「버철 파이터3」를 탄생시킨 MODEL3를 이용한 3D레이싱 게임으로 현존하는 레이싱 카들이 실제 그대로 등장하며 초, 중, 고급의 4가지 코스가 준비되어 있고 플레이어의 시점을 4가지나 다양하게 바꿀 수 있어 레이싱의 긴장감을 배가시키고 있다.

또 50인치 초대형 모니터를 사용하고 있기 때문에 「데이토나 USA」나 「세가 랠리」와는 비교도 되지 않는 리얼함을 맛볼 수 있다. 현재 신촌의 오락실에서 인컴 테스트 중인 「스커드 레이스」는 하루에 기존의 레이스 게임의 3배에 달하는 금액을 올리고 있다고 오락실의 한 관계자는 말한다.



열쇠고리 게임기 전국 순회 이벤트 개최

게임본부는 최근 국내외적으로 폭발적인 인기를 얻고 있는 열쇠고리 컴팩트 액정 게임기를 인터비전카를 이용해 전국 순회 홍보 이벤트를 개최할 예정이다.

이번에 이벤트에 이용되는 인터비전카는 주로 선거때에만 홍보용으로 이용되었던 대형 멀티비전 차량으로 게임관련 이벤트에 사용되기는 이번이 처음이다. 전국 대부분의 대도시를 순회할 예정인 열쇠고리 게임기 홍보차량에는 도우미와 캐릭터들이 출연해 실제 게임 체험과 노래방, 디스코 경연 등 다양한 이벤트를 일반 관람객들과 함께 할 예정이다.



'조이파크', 「스파」 최강자전 선발

지난달 말 용산 나진상가 12동 2층에 새롭게 오픈한 다목적 게임 멀티미디어 공간 '조이파크'는 「스트리트 파이터3」와 「스트리트 파이터EX」 게임 경진대회를 지속적으로 개최해 스파의 최강자를 뽑는다. 3월 둘째주 토요일부터 4월 마지막 토요일까지 오후 2시부터 4시 사이에 개최되는 예선전 입상자에게는 슈퍼컴보이, 미니컴보이, 팩 등 다양한 상품이 증정된다. 최강자 결정전은 5월 4일 토요일 오후 1시부터 조이파크에서 열릴 예정인데 입상자들에 대한 상품은 아직 미정이지만 우승을 하게되면 조이파크 내에 우승자의 사진을 게시할 것이라고 조이파크의 한 관계자는 밝혔다.

(※본지 P. 141 참가권 재중)

문의처 : 조이파크 (02-3273-2486)



「라이덴 파이터즈」 전국대회 시작

드림 아일랜드는 지난 2월 26일부터 28일까지 안암동 고대 앞 제우스 게임센터에서 서울 경기 지역 라이덴 파이터즈 경진대회를 개최했다.

2월 26일과 27일 양일간은 예선 대회를 통해 결선에 진출한 라이덴 게이머들이 2월 28일 11시 30부터 5시간에 걸친 치열한 열전 끝에 개인전과 팀 대항전의 수상자를 결정했으며 대회 참가자들 중 300명에게는 추첨을 통해 라이덴 T셔츠를 증정했다.

이번 라이덴 파이터즈 경진대회는 올해말까지 각 지방별 경진대회를 열 예정이며 각 지역 예선 입상자들은 연말 결선 대회에 자동 출전권이 부여되고 연말 대회의 3등 이내 입상자들에게는 라이덴의 개발사인 일본 세이부 개발의 초청으로 본사 견학 및 2박 3일의 일본여행 혜택이 주어진다.

| | | |
|--------------|---------------------|--------------------|
| 개인전 1등 (1명) | 이영권 (구로구 구로 1등) | 장학금 50만원 |
| 2등 (1명) | 성일권 (서대문구 용은 1등) | 플레이스테이션 1대 |
| 3등 (1명) | 노성철 (구로구 구로 4등) | 8배속 CD ROM 드라이브 1대 |
| 팀대항전 1등 (1팀) | 고현우, 이지수(성동구 용역동) | 장학금 80만원 |
| 2등 (1팀) | 박성현, 김원규(동대문구 계계2동) | 플레이스테이션 2대 |
| 3등 (1팀) | 정우영, 박성준(고양시 정명동) | 8배속 CD ROM드라이브 2대 |

문의처 : 드림 아일랜드 (02-277-2764)

게임과 교육은 불가분의 관계 - 멀티미디어 시대의 게임과 교육 관련 토론회에서 -

지난 2월 25일 국회 의원회관에서 교육부와 문화체육부, 정보통신부 주관으로 제 1회 에듀게임 월드컵 97 행사 중 하나인 "멀티미디어 시대의 게임과 교육"이라는 주제하의 토론회가 있었다.

학부모와 교사, 게임 업계, 정부 인사 및 일반 인사 등 250여명이 참석한 가운데 열린 이날 토론회에는 첨단게임산업협회 회장인 이상희 씨 등 업계 관련 인사들의 발표, 토론으로 진행되었으며 정부와 업계, 교육 전문가의 입장에서 각각 주제가 발표되었다.

이날 벌어진 열띤 토론 중 멀티미디어 시대의 놀이 문화와 게임이 교육에 미치는 영향에 대한 토론은 앞으로 게임이 교육적으로 미치는 영향이 더욱 클 것을 시사하기도 했다.

부도 여파로 썰렁했던 에듀게임 '97

한국첨단게임산업협회가 주최하는 에듀게임 월드컵 '97이 연기 끝에 지난 2월 23일(일)부터 28

일(금)까지 동대문 거평프레아빌딩 10층에서 개최되었다.

이번 전시회에는 빅에이, 미리내, SKC, 재미시스템, 시엔아트 등 국내 아케이드 게임사와 PC게임 개발, 유통사가 참여하였지만 다른 이벤트에 게임 업체들의 참여도도 낮았으며 기대에 못미치는 관람객 수와 게이머들을 끌어들이지 못한 특별한 이벤트가 없어 아쉬움을 남겼다.

그러나 로못축구단, 홀로그래프, 매직 더 개더링 등 나름대로 관람객의 흥미를 유발했던 이벤트도 많았지만 주최측의 홍보 부족과 일련의 부도사태로 게임시장 자체가 위축되어 있어 분위기가 조성되지 못한 것도 이유 중의 하나로 지적됐다.



창세기전2, 일본 진출

지난해 국산 개발 게임 중 가장 많은 인기를 얻은 소프트맥스의 「창세기전2」가 일본에 수출되어 오는 3월 21일 「안타리아 창세기(アンタリア 創世記)」라는 이름으로 현지에서 발매된다.

「창세기전2」는 현재 우리나라에서도 호평을 받고 있는 시뮬레이션RPG 게임으로 윈도95와 도스용 모두 플레이가 가능하며 일본내 가격은 9,800엔으로 책정되었다.

한편, 국산大作 중 처음으로 일본 시장에 진출한 「창세기전2」는 일본 아스키사의 유명한 PC게임지인 「로그인」 5월호에 이와 관련된 기사가 실리는데 등 현지에서 더욱 주목을 끌고있다.

문의처 : 소프트맥스(02-598-2554)



아·태 매직 챔피언전에서 한국 선전 끝에 7위

지난 2월 14일부터 16일까지 홍콩에서 개최된 아시아 태평양 챔피언 결정전에 한국 대표로 서동진 군 등 4명이 참가해 홍콩, 일본, 호주, 뉴질랜드, 대만, 싱가포르, 인도네시아, 필리핀 등 각국의 대표들과 치열한 마법 대결을 펼친 끝에 청원중학교 3학년인 김주년 군이 7위의 성적을 거두는 데 만족해야 했다.

한국선수단 전체가 대부분 상위에 랭크되었지만 대진운이나 당일 컨디션 등의 이유로 8강 진입에는 실패한 것으로 매직 클럽의 한 관계자는 분석했다. 아시아 태평양 챔피언 결정전 결과는 아래와 같다.

| 순위 | 성명 | 국적 | 상금(달러) |
|-----|---------|-----|--------|
| 챔피언 | 나신 려셀 | 호주 | 4,000 |
| 2위 | 츠키토 토시키 | 일본 | 2,000 |
| 4위 | 오하시 류지 | 일본 | 1,000 |
| | 통 쉐방 | 호주 | 1,000 |
| | 리피엘 리락 | 필리핀 | 500 |
| 8위 | 로드 오 | 호주 | 500 |
| | 김주년 | 한국 | 500 |
| | 여리 노구엔 | 호주 | 500 |

문의처 : 환타지아 미디어(02-323-8297)



7위에 오른 한국 대표 김주년 군



소니, 남코와 합작 CG스튜디오 설립

지난 2월 12일 소니를 비롯 남코, 폴리곤 그래픽스는 3개 회사가 공동출자한 새로운 회사 드림픽처스 스튜디오를 만들 것이라고 발표했다. 이 회사는 최신 CG영상을 제작하기 위한 회사로 3월 12일 설립될 예정이며 각 분야의 최고 실력자들이 합작해서 만드는 회사라고 밝혔다.

첫 사업으로 420억원의 제작비를 들여 풀CG영화를 제작해 전세계에 배포할 예정이다.



크래쉬 밴디쿠트 100만개 돌파

지난 여름에 발표되어 독특한 액션과 깨끗한 그래픽으로 국내외에서 선풍적인 인기를 끌었던 「크래쉬 밴디쿠트」가 100만개를 돌파했다. 마리오를 능가하는 게임을 만들겠다는 소니의 정렬이 담긴 이 게임은 멋진 성공을 거둔 셈이다. 이 수치는 전세계를 합산한 것으로 이로서 「크래쉬 밴디쿠트」는 「철권2」, 「바이오하자드」, 「파판」에 이어서 100만개 판매대열에 동참하게 되었다.

점점 보급수가 늘어나는 플레이스테이션. 앞으



로 100만개 돌파 소프트는 점점 늘어날 것으로 전망된다.

타마고찌 미국상륙

지난호 챔프에 소개되었던 것과 같이 타마고찌가 드디어 외국으로 수출되기 시작했다. 그 첫번째 타겟은 역시 미국. 「TAMAGOTCHI」라는 이름으로 6월 이후부터 발매될 예정이다. 물론 일본에서와 마찬가지로 반다이에서 발매되며 게임 내용은 일본의 타마고찌와 같고 다만 게임 중에 등장하는 문자가 영어로 변경된다고 한다. 가격이나 출하개수는 아직 미정.

나카야마 사장, 장래 차세대기 공통규격 구상

세가의 나카야마 사장이 일본의 유명 일간지와 인터뷰에서 게임팬들을 긴장시킬 만한 발언을 했다. 바로 "소니, 닌텐도와 협력하여 시스템의 공통화를 검토할 수도 있다."라는 대답이었다.

나카야마 사장이 말한 공통규격의 게임이라면 「버철 파이터」 시리즈와 「파이널 판타지」, 「마리오」 시리즈 등을 하나의 하드웨어로 즐길 수 있다는 이야기인데 만약 그렇다면 획기적인 하드웨어 통합을 말하는 것이다.

또한 "장래의 가능성에 대한 이야기입니다. 현재로는 가정에서 게임을 즐기는 경우 가정용 게임기가 반드시 필요하지만 앞으로 가정용 멀티미디어 단말기와 같이 것으로 시스템이 통일될 수도 있을 것입니다. 그때가 되면 규격의 공통화를 검토할 수 있다"고 게임기의 공통규격의 필요성을 강조했다.

앞으로 나카야마 사장이 말한 대로 게임기 및 멀티미디어의 공통규격 시스템이 나올 날이 머지않아 다가올 것이다.

테마파크 최강의 합체!

세가와 미쓰비시 중공업이 테마파크 사업에 관한 기술분야에 관해 협력관계가 되었다. 미쓰비시라면 세가와와는 약간 거리감이 느껴질 지도 모르지만 이미 일본에서는 각종 리조트나 전천후 돔 등의 어뮤즈먼트 사업에 손을 대고 있고 일본 방위청의 특별훈련에 사용되는 시뮬레이션을 개발한

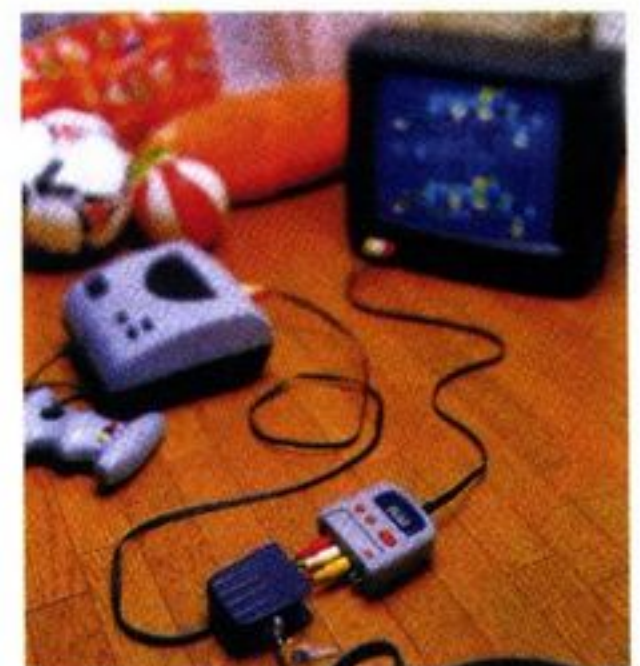


회사이다. 따라서 앞으로 미쓰비시가 만들어 놓은 시설에 세가의 어트랙션을 도입하거나 세가가 설치하는 테마파크에 미쓰비시의 시뮬레이션 장비를 도입할 수 있게 되었다.

다만 현재로서는 협의만 이루어진 것이고 구체적인 내용은 모두 이제부터 수립하게 된다. 또한 정식으로 제휴하게 될 것인지 아니면 공동으로 무엇을 개발할 지도 모른다. 하지만 세가와 미쓰비시가 협력하여 새로운 테마파크를 만든다면 분명 기대해도 좋을 것이다.

게임용 타이머 발매

비디오 게임을 너무 좋아하는 사람들에게 자제력을 대신할 만한 비디오 게임 전용 타이머가 발매되었다. 일본 유니테크 전자공에서 발매된 「토메키치(トメキチ)」GT101이 그것으로 지난 2월 20일부터 일본에서 발매되었다. 이 타이머는 몇시간이고 비디오 게임을 시작하면 끝낼 줄을 모르는 유저들을 위한 것으로 미리 설정된 시간이 지나면 자동적으로 게임화면이 없어지게 된다. 물론 세이브를 고려하여 종료시간 10분 전과 3분 전에 경보가 울리며 처음에 게임 시간을 설정해 두면 매일 자동으로 작동하는 간단한 구조로 되어 있다.



사이릭 포스 비디오화 결정

아케이드용은 물론 PS로도 이식되어 상당한 인기를 끌었던 격투게임인 타이토의 「사이릭포스」가 만화영화로 만들어진다. PS용에서도 멋진 오프닝 때문에 주목을 받았던 만큼 이번 결정에 기뻐할 독자도 많을 듯 하다. 비디오화 발표에 즈음해서 2월11일에는 타이토가 하루미 터미널홀에서 노아 방주계획 미션1이라는 이벤트를 개최했다.

「힘내라 모리가와군 2호」 드디어 등장!

PS발표 당시부터 인공지능을 이용한 게임이라고 주목받던 「힘내라 모리가와군 2호」가 드디어 발매일이 5월 23일로 결정되었다. 이 게임은 PIT라고 불리는 인공지능을 장착한 로봇을 키우는 육성 시뮬레이션 게임으로 제작이 늦어진 이유는 적은 개발인원과 인공지능의 연구에 있었다고 한다. 3년이나 걸린 제

작기간을 고려해 볼 때 상당한 작품이 나오지 않을까.



SFC 소프트 F 시스템 등장

편의점인 로손 등에서 슈퍼컴보이용 소프트 재입력 데이터 시스템이 가능한 신 시스템 「게임 키오스크(가칭)」가 올 여름 서비스를 개시한다. 이 서비스는 「F카세트」라 불리워지는 대응 카세트를 사용해 게임 라이터에서 직접 데이터 재입력하는 것으로 이 시스템을 이용할 경우 지금까지 카세트와 패키지에 걸리는 요금이 생략되어 보다 저렴하게 게임을 즐길 수 있게 된다. 게다가 품질이 될 우려도 없다. 서비스 개시와 함께 동시 발매될 신작으로는 닌텐도의 6타이틀이 예정되어 있는 것으로 알려졌다.

닌텐도64 가격 인하로 왕좌 재탈환 준비

3월 14일부터 닌텐도64의 가격이 대폭 인하됐다. 종래가격 25,000엔에서 무려 33%인 8,200엔이나 내려간 16,800엔으로 결정되었다.

이와 같은 결정은 월 생산 대수를 종래 70만대에서 4월에는 80만대, 5월부터는 100만대까지 올려 닌텐도64 유저들을 활성화시키려는 것이 목적인 것으로 알려졌으며 가격을 내린 최대의 원인으로 약 3배 정도의 차이가 나는 플레이스테이션과의 격차를 줄이기 위해서로 분석되고 있다.

동시에 닌텐도는 「진동팩」(1,400엔)과 그 대응 소프트웨어 1탄인 「스타폭스64」를 비롯해 8,700엔으로 4월에 발매한다.

한편, 닌텐도는 22일, 자사 게임 관련제품을 취급했던 "초심회"를 해산했고 유통개혁을 단행한다고 발표했다. 96년 (신)초심회로서 새롭게 스타트한 초심회는 그동안 유통 변혁을 꾀하지 못한 이유로 닌텐도측에서 해산을 결정한 것으로 알려졌다. 이로써 닌텐도는 상품의 특성과 시스템에 맞는 유통을 해 갈 것으로 기대를 모으고 있다.



한편 이것은 어디까지나 SNK가 사업용 신형 기판을 새롭게 투입할 것으로 이 네오지오64도 역시 사업용 기판(네오지오64)과 호환성을 가진 가정용 게임기가 발매될지의 여부는 밝혀지지 않았다.

일본 게임관련 이벤트 스케줄

- 베리 러브 초콜렛 캠페인(Very Love Chocolate campaign)
- ▶ 개최중~3월 16일
- ▶ 일본 전국 어뮤즈먼트 팩
- ▶ (일본) 03-5736-7841



네오지오64 발표!!

지난달 개최되었던 AOU어뮤즈먼트 엑스포에서는 SNK는 「NEOGEO(네오지오)64 (가칭)」이라는 새로운 64비트 기판과 제 1탄 소프트로 「사무라이 스피리츠 NEOGEO64(가칭)」를 동시 발표했다.

이날 AOU엑스포 회장에서 선보인 「사무라이 스피리츠NEOGEO64(가칭)」는 네오지오64(기판)로 만들어진 것으로 지금까지 네오지오용으로 만들어진 화면과는 월등히 그래픽의 레벨이 다르며 3DCG를 구사한 캐릭터가 부드럽게 움직인다.

- 발렌타인 & 화이트 데이 특별 팩어 팩소프트
- ▶ 개최중~ 3월 16일
- ▶ 도쿄 남코 원더에그2, 남코 남자타운
- ▶ (일본) 03-5950-0765

- 큐코넷 저편 엔터테인먼트 1997 모나코GP 관람 투어
- ▶ 개최중~ 3월 30일
- ▶ 모나코
- ▶ (일본) 03-3486-8788

- db-FM 전국기념 코나미 올스타 팩스타'97
- ▶ 3월 16일
- ▶ 도쿄 서부아 공회당
- ▶ (일본) 03-3449-5733

- 제3회 전일본 부요부요 마스터즈 대회
- ▶ 3월 30일
- ▶ 지바 마구이리메세
- ▶ (일본) 0120-48-2424

- 제6회 컴보이 콘서트 샌다이 드래곤퀘스트의 세계
- ▶ 4월 3일
- ▶ 샌다이 덴류구 홀
- ▶ 022-267-0485

- TOKYO GAME SHOW '97 . SPRING
- ▶ 4월 5일, 6일
- ▶ 도쿄, 도쿄백 사이트
- ▶ 03-3246-6053



PS용 「커맨드 앤 컨커」에 신모드 추가 확정

커맨드
컨커 시리즈로 유명한 웨스트우드 스튜디오사가 플레이스



테이션용 커맨드 앤 컨커를 3월경에 출시할 예정이라고 발표했다. 이 플레이스테이션용 커맨드 앤 컨커에는 PC용에서 제공됐던 임무를 포함해서 플레이스테이션 버전만을 위해서 제작된 5가지의 보너스 임무와 커맨드 앤 컨커 비밀작전 확장디스크의 15가지 임무가 제공된다. 이에 대해 웨스트우드사의 사장인 브레트 스페리는 "커맨드 앤 컨커의 신화는 플레이스테이션에서도 계속될 것입니다. 이 타이틀은 우리의 플레이스테이션 첫 데뷔작이기도 하기 때문에 큰 기대를 걸고 있으며 앞으로는 플레이스테이션 유저들도 커맨드 앤 컨커를 통해서 세계를 지휘하고 정복할 수 있는 기회를 가질 수 있을 것입니다."라고 이식 성공률에 대해 호언장담했다.

한편, 커맨드 앤 컨커는 전세계적으로 170만개가 판매된 리얼타임 전략 시뮬레이션으로 도스, 윈도우95, 매킨토시, 새턴용으로 발매되고 있다.

「파이널 판타지7」 판매, 예상보다 저조



고 있다.

일본 게임산업 분석가들은 현재까지 250만개가 판매된 스퀘어의 파이널 판타지7의 판매수치가 하강곡선을 그리기 시작했다고 경고했다. 플레이스테이션용으로 출시되었을 당시 사상 최고의 판매

2월 말까지의 파이널 판타지7 판매량이 스퀘어의 예상 판매량에 훨씬 못 미치고 있다.

가 이루어질 것이라는 최초의 주장에도 불구하고 현재 그 목표량에 크게 미달되고 있는 실정이다.

당초 스퀘어의 예상 판매량은 400만개로 잡혀 있었다. 스퀘어의 주식값은 이 비관적인 소식으로 인해서 하락했으며 올해 3월31일까지의 예상 판매량은 이전에 예측되었던 3억 천 3백만달러에서 현재는 2억 3백만달러로 하향 조정되었다. 이에 따라서, 판매수익도 9천만달러에서 천 5백만달러로 크게 줄어들 것으로 예상되고 있는데, 파이널 판타지 7개발에 소요된 비용이 약 4천 5백만달러에 육박하고 있기 때문에 앞으로 스퀘어는 보다 강도 높은 판매 전략을 구사할 것으로 보인다.

닌텐도, 대만의 반도체 회사 고소



닌텐도 오브 아메리카가 대만의 반도체 칩 생산회사인 원본드 일렉트로닉사를

상대로 미국 시애틀의 연방 재판소에 소송을 제기하였다. 닌텐도사가 이 회사를 고소한 이유는 자사의 비디오 게임을 불법으로 복제한 롬팩과 디스크 복사기에 이 회사의 반도체 칩이 사용되어 자사의 지적 소유권을 침해했다는 것이다.

이 소송에서 닌텐도는 복제된 롬팩과 북남미, 유럽, 아시아 등지에서 불법으로 팔리고 있는 디스크 복사기안에 원본드사의 반도체가 내장되어 있다는 것을 확인했다고 강력히 주장했다.

이 디스크 복사기는 닌텐도의 비디오 게임을 컴퓨터 디스크나 다른 저장매체에 불법적으로 복사할 수 있도록 제작되었다. 원본드사를 상대로 한 이번 소송은 닌텐도가 자사의 게임 해적판에 대한 전쟁을 선포한 이래로 가장 최근에 실력행사를 한 경우이다. 이전에도 닌텐도는 슈퍼 패미컴용 동키콩2의 복사 롬팩에 삼성의 반도체가 내장되어 있다는 이유로 삼성전자를 상대로 이와 유사한 소송을 제기한 바가 있었다.

최근 몇 년동안 닌텐도는 비디오 게임 불법복제에 대해 수백가지의 소송을 제기하여 전세계적으로 만족할 만한 승리를 거두고 있다.

세가, 새턴 판촉행사 연장 실시

세가 오브 아메리카는 그동안 새턴의 판매촉진 일환으로 시행해 왔던 번들게임 서비스 행사를 연

장해서 실시할 것이라고 발표하였다. 이 판촉행사는 새턴을 구매한 모든 소비자에게



데이토나 USA, 버철파이터 2, 버철 캡 등의 새턴용 아케이드 게임을 번들로 주는 것이다.

앞으로, 이 행사는 자사의 인기 게임타이틀 2개를 구입하면 1개를 무료로 주는 현행 우편쿠폰 행사와 병행해서 실시될 것이다. 지난 크리스마스 시즌부터 시행되었던 이 행사는 아주 성공적이어서 추수감사절부터 크리스마스 시즌까지의 새턴 판매량이 거의 500%이상 신장했으며 시장 점유율도 13%나 올라갔다. 이 판촉행사는 3월 30일부터 시작될 TV와 상점의 광고에 의해서 홍보될 예정이다.

중국, 외국산 비디오 게임과의 전쟁 선포

중국정부가 외국산 비디오 게임의 확산을 막고 자국산의 게임을 육성하려는 정책을 실시하려고 한다. 중국의 신화사 통신에 따르면 중국정부는 자국 어린이들에게 애국심과 올바른 가치관을 고취시켜줄 수 있는 중국산 게임을 원하고 있다는 것이다. 이에 대한 구체적인 예를 들자면 올해말에 출시될 예정인 제목미정의 게임은 19세기 중반, 중국에서 일어났던 아편전쟁에서 대영제국의 군대에 대항해서 싸운다는 내용의 게임이다.

한편, 중국의 한 대학에서 실시한 조사에 따르면 외국산 비디오 게임은 중국 비디오게임 시장의 98%를 장악하고 있는 상태라고 한다. 이 중에서 70%가량은 폭력과 테러, 탐욕 등을 조장하는 내용을 담고 있으며, 5%정도가 나치즘과 군국주의를 지향하고 있다는 것이다.

현재 이 대학에서는 25만 달러의 개발비와 비디오 게임 개발도구들을 준비해 놓고 있는데, 계획된 게임중의 하나는 중국측 시각에서 본 한국전쟁 시뮬레이션 게임이라고 한다.

베이징 중등 학교의 교장인 테인 용은 "이런 게임들은 문화적이고 도덕적인 발달을 증진시켜 주는 교육적인 도구로써 인식해 왔으며, 학생들이 비디오게임을 하는 것을 막는 것은 불가능합니다. 다만 우리가 할 수 있는 가장 최선의 방법은 좋은 게임을 그들에게 제공해주는 것밖에는 없습니다"라고 말했다.

일본을 강타한 게임계 소문 추적진단

“소문의 핵은 스퀘어!”

챔프는 최근 게임업계에서 강력하게 나돌고 있는 철권3의 발매 연기, 스퀘어와 남코의 신하드웨어설, 어케스의 소식 등 여러가지 소문에 대해 알아보기 위해 일본에 기사를 급파, 그 사실의 진위를 알아 보았다.

철권3의 지속적인 발매 연기

당초 「철권3」는 지난해 12월초 홍콩 게임 이벤트에서 첫선을 보인 후 늦어도 97년 1월말에는 출시될 것으로 많은 게임 업계인들은 전망하고 있었다. 그 예측 시기를 더욱 뒷받침해 준 것이 12월 20일부터 여의도에서 열렸던 96 종합 영상축전에서의 「철권3」 프리뷰 비디오 테이프 공개이었다. 이때까지만 해도 국내 철권계인인 체인 프론트 피어의 관계사도 1월 중에는 「철권3」를 볼 수 있을 것이라고 했다. 그러나 3월 현재까지도 「철권3」는 전혀 그 모습을 드러내지 않고 있다. 일본 유력 게임지 기자 코지마 유키히로 씨는 이에 대해 「철권3」의 발매 연기는 스퀘어의 영향이라고 잘라 말했다.

스퀘어는 지난해 여름부터 철권 시리즈의 스태프들을 스카웃해 가기 시작해 「철권1」과 「철권2」의 핵심 멤버들을 거의 영입한 상태이고 「철권3」의 멤버들에게도 최근까지 접촉 중에 있었다고 한다.

그 과정에서 일부 스태프들이 이동을 결정했고 마무리 작업에 들어가야 되는 「철권3」는 발매를 계속 연기할 수밖에 없다는 것이다. 그러나 일본의 몇몇 잡지사에서 거의 최종 버전으로 공략 중에 있다는 것을 보면 3월 중에 발매는 거의 확실할 것으로 보인다.

스퀘어, 남코 새로운 하드웨어 개발설



결마처럼 2월 중순경 일본 게임 시장에는 스퀘어와 남코가 아케이드 부문에서 제휴를 통해 새로운 하드웨어를 개발한다는 기사가 게재되었다. 이 제휴는 자사의 아케이드용 보드를 활용하려는 남코와 아케이드 게임기를 플랫폼으로 자사의 소프트웨어를 활용하려는 스퀘어의 야심이 부합된 산물이라고 예측할 수 있다. 이에 대해 코지마 기사는 스퀘어는 남코의 철권 팀을 영입해 토발 NO.1을 만들어 냈고 현재 토발2, 부시도 블레이드 등을 개발하고 있지만 격투 액션이라는 장르 자체가 가정용 게임기에서는 그 진정한 박진감을 느낄 수 없는 등 여러면에서 한계를 보이기 시작하자 남코의 노하우를 바탕으로 공동으로 아케이드 보드를 개발해 자사의 타이틀을 아케이드용으로 이식하려는 속셈일 것이라고 예측했다.

토발2에 스퀘어의 체험판 게임이 들어갈까?

스퀘어는 지난해 8월초 「토발

NO.1」이라는 자사 최초의 격투 액션 게임을 발매하기 앞서 어느정도나 히트할 수 있을지에 대해 의문을 가지고 고심했다고 한다. 고심 끝에 나온 결론이 현존하는 최고의 RPG게임인 「파이널 판타지7」의 체험판을 「토발NO.1」에 함께 넣어 FF의 인기로 토발을 팔아보자는 것이었다. 예상대로 「토발NO.1」은 「파이널 판타지7」 체험판의 인기로 힘입어 성공을 거두었고 곧 후속작인 「토발2」의 개발에 들어갔다. 「토발2」의 제작이 유저들에게 알려지자 스퀘어 유저들은 이번에는 또 어떤 게임이 체험판으로 들어갈지 기대에 부풀어 있었다. 「FF택틱스」나 「사가 프론티어」 등이 거론되고 있지만 이에 대해 코지마 기사는 “스퀘어는 「토발NO.1」에서 부족했던 부분들을 이번 「토발2」에서 보완하려 하지만 이번에는 체험판의 인기로 매출을 높이기 위한 선공작이라는 것은 분명해 보입니다. 또 스퀘어의 스타일로 봐서 체험판에 대해 아직까지 아무런 이야기가 없는 것을 보면 「토발2」에서 체험판 소프트는 기대할 수 없습니다”라고 일축했다.

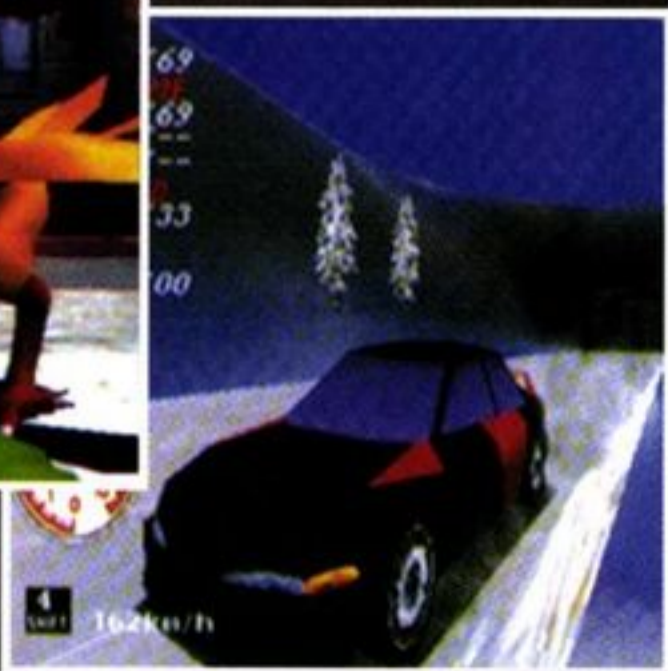
어케스의 레이싱 게임 개발 취소 전모



지난해 10월 스퀘어는 기존에 개발해 왔던 RPG 등과 같은 장르 이외에 스포츠 등 기본 장르의 게

임을 어케스(Advanced Quality of Entertainment & Sports-보다 진화된 내용의 고품질 엔터테인먼트와 스포츠 게임)라는 신 브랜드로 우선 3종의 기본 장르 게임을 발매한다고 발표했다.

그 중 「슈퍼 라이브 스타디움」과 「그랜드 챔피언 랠리」 등 2종의 게임을 발매 연기하고 「프로로직 마작 하이진」을 지난 1월 31일 발매했다. 그러나 연기된 2종의 소프트 중 「그랜드 챔피언 랠리」의 발매가 취소되었다는 소문이 최근 게임계에 강하게 일고 있다. 이에 대해 코지마 기사는 어케스는 외면적으로 보면 스퀘어와 아주 밀접한 관련이 있는 듯하지만 게임 개발에 있어서는 완전 분리되어 있는 상태로 자체 개발이 아닌 서드파티에 의한 개발에 의존하고 있다고 한다. 이번에 취소되었다는 소문이 있던 「그랜드 챔피언 랠리」는 미국 L.A에 있는 어케스와 서드파티에서 개발하고 있었지만 최근 발매되는 레이싱 게임들의 부진과 더불어 예상보다 게임 퀄리티가 상당히 떨어진다고 판단한 어케스는 발매를 취소한 것으로 보인다. 게임 퀄리티의 중시를 표방하고 등장한 어케스는 현재 발매가 연기되고 있는 「슈퍼 라이브 스타디움」의 경우도 퀄리티에 따라서 포기할 수도 있다고 코지마 씨는 덧붙였다.



PS계의 뜨거운 감자
카마플스 방문

불법복제 단속 비난의 대상 아니다

지난달 카마플스에 대한 기사가 나간 이후로 카마 엔터테인먼트는 많은 유저들의 주목을 받았다. 도 대체 삼성, 나산, 미원, 대우같은 대기업들도 하지 못한 일을 어떻게 가능하게 한것인지 카마라는 회사가 대체 어떤 회사이며 무슨 배경을 가진 회사일까 하는 의문을 누구나 한번쯤 가졌을 것이다. 게다가 최근 PC통신망을 통해서 극렬한 비난조차 받고있다. 대체 그렇게 기다리던 플스의 수입업체가 등장했는데 오히려 비난을 받고 있는 이유는 무엇일까?

챔프에서 진단해 보았다.



카마 엔터테인먼트의 김강렬 PS본부장

Q 요즘 PC통신에 카마플스에 대한 비판이 많이 올라오고 있습니다. 그에 대해 어떻게 생각하고 계시나요?

A 저희가 일단 통신에 저희에 대한 정보를 올린 것도 저희 존재를 홍보하려는 생각에서였던 만큼 소기의 목적은 달성되었다고 생각합니다.

카마 엔터테인먼트가 처음 게임팬의 관심속에 떠오른 것은 지난 1월 24일, 게임기가 수입선 다변화 정책에서 해제된 이후 PS의 형식 승인 허가를 얻어 정식으로 PS를 수입하게 되었다는 소식이 전해진 다음이었다. 그뒤로 통신상에는 PS의 정상수입으로 인해 가격의 인하와 함께 AS면에서 도움을 받을수 있을 거라는 희망적인 관측이 많이 보였다. 하지만 카마가 설정한 가격이 용산의 가격을 웃도는 것으로 알려지자 비난이 빗발쳤고 카마는 2월18일 통신상에 해명서를 발표했다.

세계상의 제약을 앞세우는 카마와 싸 가격에 원하는 유저와의 사이에는 냉기가 맴돌았지만 그때까지는 AS의 문제도 있고해서 이해하는 분위기로 가고 있었다. 그런데 갑자기 카마와 통신매니아상의 사이가 벌어지게 된 사건이 있었다.

저희는 PC통신을 굉장히 중요하게 생각하고 있어서 항상 모니터를 하고 형식을 갖춘 질문에 대해서는 성실하게 답변을 드리도록 하고 있습니다.

Q 카마는 소니의 정식 라이선스를 받은 업체가 아니라 소문이 많은데...

A 저희는 PS를 정식 허가 받아서 수입하는 입장이지 정식 라이센스와는 개념이 다릅니다. 그렇기 때문에 다른 업체들의 병행 수입도 얼마든지 가능합니다. 하지만 당장 눈에 보이는 이익이 적기 때문에 다른 수입사가 생길지는 미지수입니다.

Q 그러면 소니와의 직접적인 관계는 전혀 없다는 뜻입니까?

A 네. 미국 수입상과의 거래로 들어오게 되는 것입니다.

최근 이야기의 발단

바로 카마가 불법복제 CD를 적극적으로 단속하겠다고 공포하고 복사업자들에게 경고를 보낸것이 알려지면서 부터였다. 그때부터 비교적 빨리 복제CD가 퍼지기 시작했던 나우누리 게임기동호회에서는 원색적인 비난이 시작되었고 곧 하이텔 등의 타 동호회들도 그에 동참하게 되었다.

통신인들 중에는 카마는 정식 라이센스를 얻은 업체가 아닌 단순 수입업자에 불과하다는 등, 카마는 용산 업자들의 집합체라는 등, 카마플스에서는 복제 CD가 그냥 돌아간다는 등 카마에 대한 여러가지 소문이 나돌았다. 간혹 있었던 카마플스 옹호자들은 역적으로 매도되었고 이러한 통신인들의 극렬한 비난속에 카마플스는 몇번의 발매연기속에서 드디어 3월3일 발매를 앞

두고 있다.

우리 챔프에서는 한창 소문이 무성한 카마와 플스동 회원들의 만남을 직접 주선하였다. 궁금한 것을 자유스러운 분위기에서 물어보고 서로에 대한 오해도 풀었다. 멀리 전라도 광주에서 올라온 시삽 박재완군을 포함하여 나우누리 PSG 회원 4명과 챔프기자 2명, 김강렬 PS본부장이 모인 가운데 열린 토론회 중 중요 내용을 소개하기로 한다.



김강렬본부장과 PSG 회원들의 만남은 워기야에만 분위기에서 이루어졌다

카마와의 일문일답

Q 플스의 수입은 대기업들도 망설일 만한 큰 사업입니다. 중소기업으로서 좀 부담이 크지 않을까요? 게다가 하드웨어는 별로 마진이 남지 않는다는 것도 알려진 사실인데...

A 저희들은 저희들의 체력을 알고 있으므로 결코 무리할 생각은 없습니다. 일단 소화할 수 있는 정도의 양만을 처리할 생각입니다. 이번에 PS본체를 1000대정도 수입할 예정인데 반응을 보아 추가주문할 생각입니다.

Q 카마가 게임기 시장에 뛰어들면 직접적 이유는 무엇입니까?

A 현재 게임은 무한한 잠재성을 가지고 있는 사업이라고 생각합니다. 하지만 국내에 시장기반이 없고 업체가 없어서 사업은 크지 못하고 뛰어난 인재들은 사장되거나 아니면 외국으로 빼앗

기고 있습니다. 저희 회사는 이런 상황이 언제까지 계속되서는 안된다는 생각으로 우리가 업계를 만들자는 사명감을 가지고 사업에 뛰어들었습니다. 만약 돈만 벌자는 생각이라면 이렇게 골치 아프고 이윤도 적은 사업에 투자할 이유가 없습니다.

Q 게임기 사업의 이윤이 그 정도로 적습니까?

A 보통 무역을 할 때는 3배의 이윤이 남지 않으면 사업을 하지 않습니다. 하지만 게임기 사업에서 그런 가격을 받을 수는 없겠죠.

Q 현재의 가격으로는 시장성이 없다는 의견이 많은데...

A 게임기에는 수입가 이외에도 특별소비세등 각종 세금이 대단히 높습니다. 현재의 가격은 저희로서는 최선을 다한 금

액입니다. 구체적인 판매 문제는 현재 저희에게 판매권을 달라는 업체들이 대단히 많습니다. 일단 약간 비싼 가격도 용인되는 백화점 유통에 힘쓰고 싶습니다. 물론 용산에서 판매되는 카마플스에는 30만원 이하의 할인가가 적용될 것입니다.

2 판매연기의 이유는 무엇입니까?

A 수입품의 통관이 늦어지고 있기 때문입니다. 마침 오늘(2월 28일)통과가 되었으니 3월 2일쯤에는 용산에서 구입이 가능할 것입니다.

2 국내에 수입되는 카마플스는 어떤 기종입니까?

A 미국으로 수출되는 1001 기종입니다. 일본 플스의 3000모델과 같은 기종으로 S단자는 없으며 기존 AV케이블을 그대로 사용할 수 있습니다.

2 기존플스에 비해 카마플스의 이점에 대해 설명해 주시죠

A 저의 카마플스는 국내 실정에 맞게 220V에서도 안정되게 동작합니다. 그리고 매뉴얼을 한글화함으로써 초보자들도 안심하고 쓸 수 있게 되어 있습니다. 품질을 보증하는 홀로그램 스티커도 직접 제작해서 부착할 예정입니다.

2 현재 우리나라 플스 유저들의 성향은 일본게임에 치우쳐 있습니다. 그런데 미국 소프트웨어만을 수입해서 유저들의 구미를 맞출수 있을까요?

A 현실적으로 일본게임은 거의 수입이 불가능합니다. 때문에 미국의 명작 액션게임 위주로 수입을 하려는 것입니다. 미국에도 훌륭한 게임이 많아서 요즘은 일본으로 역수출 되고 있는 추세입니다.

2 현재 일본 플스를 가지고 있는 유저도 많습니다. 그러면 그런 유저들이 카마 플스를 사고 싶다면 보상판매나 교환을 해주실 수 있습니까?

A 사실상 불가능합니다. 저희로서도 그랬으면 하지만

그렇게 한다면 일본 플스를 우리가 어디다 팔던지 해야하는데 저희가 일본 플스를 처리, 유통할 방법이 없습니다. 일제 플스는 정식 수입품이 아니라서 정식 유통이 불가능하기 때문입니다. 그냥 용산 게임샵에 팔고 저희 플스를 사셨으면 합니다.

2 그럼 현재 일본 플스를 가진 유저들이 AS를 요구할 때 그것도 AS를 해주실 수 있습니까?

A 우선 저희가 수입하는 플스와 부품 호환이 가능한 기종과 그렇지 못한 기종이 있습니다. 현재 5500 기종은 해주고 싶어도 호환이 안되고 저희 플스를 구입한 유저들에게 AS를 해주고 여력이 있다면 해주도록 하겠습니다.

2 카마플스에서 복제CD가 그냥 플레이된다는 소문이 있는데?

A 예 그렇습니다. 일본 소프트웨어를 돌리기 위한 방편으로 컴버터칩을 단 것이 결과적으로 그렇게 되었습니다. 하지만 미국 소프트웨어만을 구동시키는 하드웨어는 시장성이 없다고 생각합니다.

2 미국 플스가 140달러 수준으로 인하한다는 소문이 있던데요?

A 아마 환율에서 생기는 문제도 있고 하지만 많이 내려야 1~20불 정도라고 합니다. 물론 미국에서 인하되면 저희도 가격을 인하할 생각입니다. 그외에도 소비자카드를 동봉하여 보내준 유저들을 뽑아 모자 등을 추첨하여 선물하는 등의 이벤트도 생각중이고 소프트웨어의 경우에도 이미 16종은 심의가 났고 5종을 다시 심의 의뢰하였습니다.

2 샘플CD가 들어 있나요?

A 예, 별도의 가격을 부담하지 않아도 간단한 게임을 즐길 수 있는 샘플CD가 동봉되어 있습니다. 이것은 미국 플스의 경우 모두 들어있는 것입니다. 3가지 타입의 샘플CD가 있는데 아마도 최신판인 2.3번이 들어갈것이라고 생각합니다.

2 일본의 인기 타이틀이 미국에도 나온 경우가 많습니다. 바이오 하자드같은 작품도 수입될 수 있을까요?

A 당연히 공윤에서 수입불가가 되겠죠. 현재 저희가 공윤에 심의를 추진 중인 다이하드 트릴로지도 수입불가 판정을 받았습니다. 적어도 미성년자불가 정도는 나올줄 알았는데 조금 심하다는 생각이 듭니다. 이런식이라면 현재 용산에 돌고 있는 소프트웨어의 경우에도 일본어를 인정한다해도 절반이상 수입불가가 될 것입니다.

2 복제CD의 단속에 대해 반발이 거센데 그것에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

A 우선 저희가 복제CD를 파는 사람에게는 경고 메일을 보냈습니다. 저희가 모은 자료를 검찰에 넘기기도 하였고요. 제가 알기로도 용산뿐만 아니라 대전 등지에 복사CD를 파는 분이 있는 걸로 압니다. 지금 경찰에서는 어떻게 이 문제를 이슈화해야하나 하고 고심하고 있습니다.

2 복제CD는 단속하면서 밀수CD는 어느정도 묵인하려는 카마의 정책에 대해서도 비판하는 사람들이 있습니다. 단속하려면 단속하고 안하려면 안하라는. 어차피 둘다 불법인데 왜 한쪽만 단속 하나는 거죠.

A 저희가 용산의 밀수CD를 단속할 경우 수요가 있는 이상 밀수CD는 더욱 가격이 오르고 구하기 힘들어 지겠죠. 그러면 결국 피해를 보는 것은 소비자입니다. 그리고 복제CD의 폐해는 밀수CD와는 비교도 할 수 없을 만큼 큼니다. 복제가 판치는 곳에는 업계가 생길 수 없고 그렇게 되면 현재 여러분이 느끼시는 여러 불편함도 해결될 가능성이 없는 것입니다.

2 그러면 현재 일본소프트의 수입불가에 대해서는 어떻게 생각하십니까?

A 이제 시대가 변한만큼 당연히 수입금지 풀려야 한다고 생각합니다. 아마도 몇년내에 가능해지지 않을까요?

토론회를 마치고

독자 여러분들도 카마에 대한 여러가지 의문이 해소되었으리라고 생각한다. 정식 라이선스를 얻은 것이 아니라는 점에서 카마가 유저를 속였다고 생각하는 분이 있을지 모르지만 카마는 한번도 라이선스를 얻었다는 발표를 한 적은 없으므로 유저들의 선입견이 큰 작용을 한 것으로 보인다. 단 앞으로 소니와의 정식 계약하에 독점 수입권을 얻은 다른 업체가 나올 가능성은 충분하다고 할 수 있다.

복제CD가 그냥 돌아간다는 사실에 충격을 받은 분들이 많을 듯하지만, 컴버터칩이 원래 목적이 국가코드를 없애기 위해 만들어진 것이니 만큼, 국가코드만 없애주고 복제CD는 막을 있는 칩이 나와 있지 않은 상태에서 불가피한 조치라고 생각된다. 사실 카마가 그렇게 적극적으로 복제CD를 단속하려는 것도 그 이유가 상당히 크다고 할 수 있다. 지금까지는 복제칩을 다는 것에 거

부감을 느껴 복제CD를 사용하지 않던 유저들이 거부감없이 복사CD를 선택할 수 있게 되는 동기가 될 수 있는 것이다. 그러했을 경우에 카마에게 미치는 영향은 여러가지 면에서 막대할 것이기 때문에 이번 카마의 단속은 어쩔 수 없는 선택으로 보인다. 하드의 가격에는 논란의 여지가 있지만 현행 수입체제에서는 도리가 없는것으로 보인다. 대체 게임기가 무슨 사치품이라고 각종 새금을 붙이는 것인지 좀 생각해볼 문제다. 하지만 아무리 현실문제가 있다고는 해도, 소프트당 5-6만원의 가격으로는 불법CD의 범람을 막을수 없다.

유저들도 불법CD를 쓰고싶어서 쓰는 것은 아니다. 정품 소프트웨어의 가격이 PC 소프트웨어처럼 3만원정도가 된다면 상당수의 유저들을 끌어들이수 있을 것이다. 카마측의 적극적인 대책이 요망된다. 그리고 신속한 AS문제도 카마가 적극적으로 나서야 할 부분이다.

TOP GAME RANKING





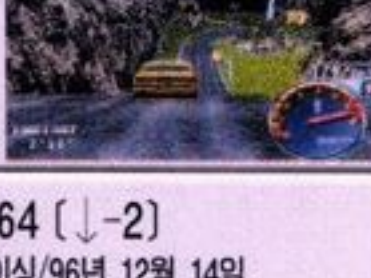
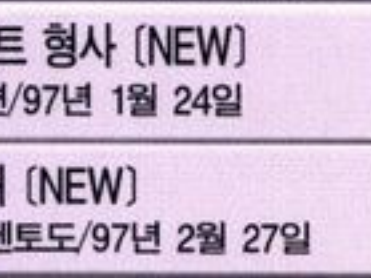
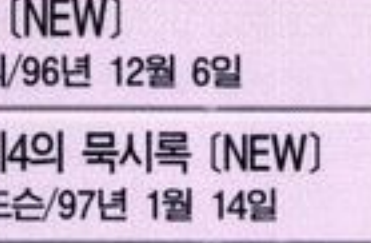

TOP GAME RANKING이 독자들의 편의를 위해 4월호부터 정확한 순위 변동을 한 눈에 볼 수 있는 상승, 하락 수치를 표기합니다.

예) 지난달보다 3위 상승 : ↑-3

■ 통계기간:
1997년 2월 1일 ~ 3월 5일

■ 조사 방법
게임챔프 97년 3월호 애독자 엽서(30%)
국내의 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)






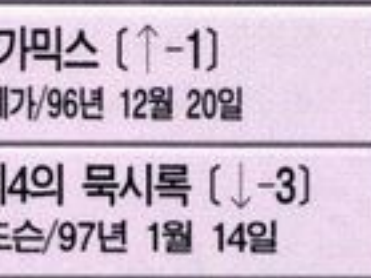
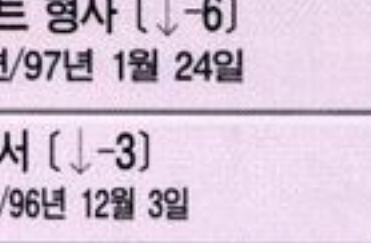

일본인기소프트 TOP 10

| | | |
|----|---|---|
| 1 | 파이널 판타지VI [NEW] PS 스퀘어 RPG 97년 1월 31일 |  |
| 2 | SFC드래곤 퀘스트III [↓-1] SFC 에닉스 RPG 96년 12월 6일 |  |
| 3 | EVE burst error [NEW] SS 이미지니어 어드벤처 97년 1월 24일 |  |
| 4 | 프린세스 메이커-꿈꾸는 요정- [NEW] PS 가이낙스 육성 시뮬레이션 97년 1월 24일 |  |
| 5 | 레이지 레이서 [↓-3] PS 남코 레이싱 96년 12월 3일 |  |
| 6 | 마리오 카트64 [↓-2] N64/닌텐도/레이싱/96년 12월 14일 |  |
| 7 | 다이내마이트 형사 [NEW] SS/세가/액션/97년 1월 24일 |  |
| 8 | 포켓 몬스터 [NEW] GB/RPG/닌텐도도/97년 2월 27일 |  |
| 9 | 파라파래퍼 [NEW] PS/액션/소니/96년 12월 6일 | |
| 10 | 천외마경 제4의 묵시록 [NEW] SS/RPG/허드슨/97년 1월 14일 | |

기대소프트 TOP 10

| | | |
|----|---|---|
| 1 | 바이오 하자드II [↑-2] PS 호러 어드벤처 캡콤 |  |
| 2 | 사가 프론티어 [↓-1] PS RPG 스퀘어 |  |
| 3 | 드래곤 퀘스트VII [↑-4] PS RPG 에닉스 |  |
| 4 | 버철 파이터III [NEW] SS 격투 액션 세가 |  |
| 5 | 파이널 판타지 텍틱스 [↑-3] PS RPG 스퀘어 |  |
| 6 | 젤다의 전설64 [↓-2] N64/RPG/닌텐도 |  |
| 7 | 파이널 판타지IV [NEW] PS/RPG/스퀘어 |  |
| 8 | 마더III [NEW] N64/RPG/할 연구소 |  |
| 9 | 3D 사무라이 스피리츠(가칭) [NEW] ARC/격투액션/SNK | |
| 10 | 요시 아일랜드 [→] N64/액션/닌텐도 | |

국내 매장 순위

| | | |
|----|---|---|
| 1 | 파이널 판타지VI [NEW] PS 스퀘어 RPG 97년 1월 31일 |  |
| 2 | 레이스툼 [↑-4] PS 슈팅/타이트 97년 1월 10일 |  |
| 3 | 마리오 카트64 [NEW] N64 레이싱 닌텐도 96년 12월 14일 |  |
| 4 | 와일드 암즈 [↓-3] PS RPG SCE 96년 12월 20일 |  |
| 5 | 소울 에지 [↑-4] PS 격투액션 남코 97년 1월 24일 |  |
| 6 | 프린세스 메이커-꿈꾸는 요정- [NEW] SS/격투 액션/세가/96년 12월 20일 |  |
| 7 | 파이터즈 메가믹스 [↑-1] SS/격투 액션/세가/96년 12월 20일 |  |
| 8 | 천외마경 제4의 묵시록 [↓-3] SS/RPG/허드슨/97년 1월 14일 |  |
| 9 | 다이내마이트 형사 [↓-6] SS/세가/액션/97년 1월 24일 | |
| 10 | 레이지 레이서 [↓-3] PS/레이싱/남코/96년 12월 3일 | |

플레이 스테이션 TOP 5

| | | |
|---|-------------------------|--------------------------|
| 1 | 파이널 판타지Ⅶ (←→) | RPG 스퀘어 96년 1월 31일 |
| 2 | 프린세스 메이커 -꿈꾸는 요정- (NEW) | SS/격투 액션/세가/96년 12월 20일 |
| 3 | 신 슈퍼 로봇대전 (↑-1) | 시뮬 RPG/반프레스토/96년 12월 27일 |
| 4 | 레이지 레이서 (↑-1) | 레이싱/남코/96년 12월 3일 |
| 5 | 와일드 암즈 (↓-3) | RPG/SCE/96년 12월 20일 |

새턴 TOP 5

| | | |
|---|-------------------------|--------------------------|
| 1 | 천외마경 제4의묵시록 (←→) | RPG 허드슨 97년 1월 14일 |
| 2 | 다이내마이트 형사 (↑-3) | 액션/세가/97년 1월 24일 |
| 3 | 킹 오브 파이터즈 '96 (→) | 격투 액션/SNK/96년 12월 27일 |
| 4 | 에너미 제로 (→) | 어드벤처/와프/96년 12월 13일 |
| 5 | 파이터즈 메가믹스 (↓-3) | 격투 액션/세가/96년 12월 20일 |

닌텐도64 TOP 5

| | | |
|---|--------------------------|-------------------|
| 1 | SFC 드래곤 퀘스트Ⅲ (←→) | SFC RPG 에닉스 |
| 2 | 마리오 카트64 (→) | N64/레이싱/닌텐도 |
| 3 | 슈퍼 동키콩3 (↑-1) | SFC/액션/닌텐도 |
| 4 | 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 (↓-1) | N64/스포츠/코나미 |
| 5 | 카비의 키라키라키즈 (NEW) | GB/퍼즐/닌텐도 |

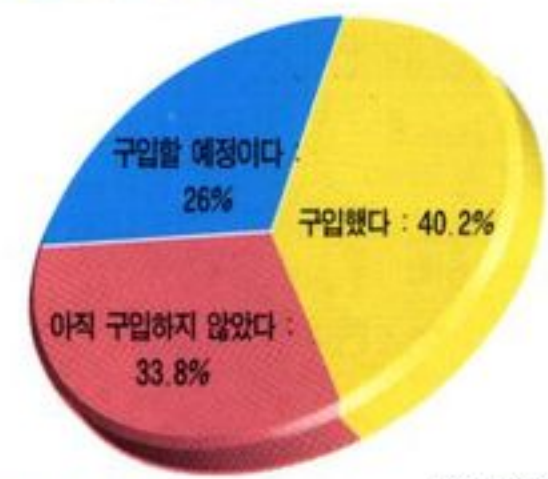
아케이드 TOP 5

| | | |
|---|----------------------|--------------|
| 1 | 패왕전설 (←→) | 격투 액션 SNK |
| 2 | 리얼바우트 아랑전설 스페셜 (NEW) | 격투 액션/SNK |
| 3 | 레드 어스 (↑-2) | 격투 액션/SNK |
| 4 | 버철 파이터3 (↓-1) | 격투 액션/세가 |
| 5 | 스트리트 파이터EX (↓-3) | 격투 액션/캡콤 |

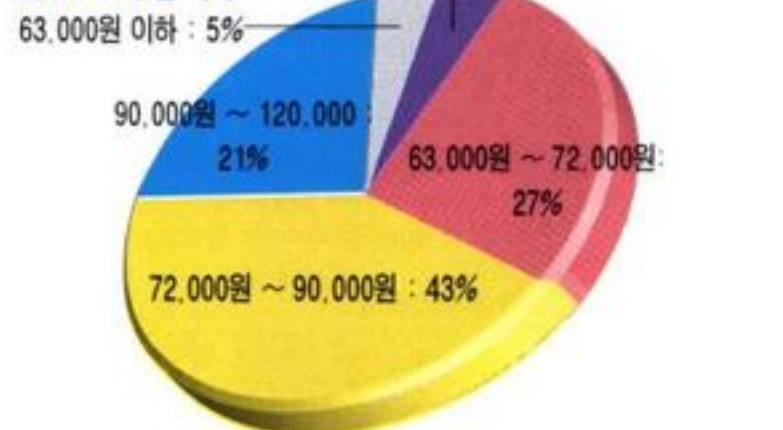
애독자텔레파시

게임챔프는 97년 3월호 애독자 엽서를 통해서 최근 게임계 초유의 관심거리로 떠오르고 있는 파이널 판타지7의 구입 유무와 가격 등을 조사해 봤다. 놀랍게도 FF7을 구입한 독자는 엽서를 보내온 애독자 가운데 40%나 되었으며 구입할 예정인 독자도 25%를 넘어서 (파이널 판타지7)은 챔프 독자 2명 중 1명 이상이 보유할 만큼 굉장한 대작 소프트웨어였다. 또 구입 가격대도 대부분(70%)의 독자가 60,000원에서 90,000원대에 게임을 구입해 발매 전에 우려했던 만큼의 고가는 아닌 것으로 드러났다. 한편 최근 발매된 PC의 흥미도 조사에서는 국산 개발 게임인 소프트맥스의 (창세기전2)의 인지도가 (삼국지5)와 (NBA LIVE 97)를 앞서 국산 게임의 무한한 가능성을 다시한번 실감케 했다.

1. 파이널 판타지7의 구입 유무



2. FF7 구입 가격



3. 최근 발매된 PC게임 중 가장 재미있는 것은



96년도 일본 게임 소프트웨어 판매 TOP 10

| | | |
|-----|---------------|------------|
| 1위 | PS 철권2 | 1,079,585개 |
| 2위 | GB 포켓 몬스터 | 1,048,239개 |
| 3위 | SFC 슈퍼마리오RPG | 956,348개 |
| 4위 | PS 바이오 하자드 | 942,987개 |
| 5위 | SFC 더비스타리온 96 | 903,200개 |
| 6위 | SFC 드래곤 퀘스트3 | 719,886개 |
| 7위 | N64 슈퍼 마리오64 | 685,447개 |
| 8위 | PS 아크 더 레드2 | 672,420개 |
| 9위 | 토발 NO.1 | 657,816개 |
| 10위 | SFC 드래곤 퀘스트6 | 599,335개 |

탐험대의 핫 이슈 오피니언

게임기와 PC의 진화가 어디까지 될 것인가. 업그레이드는 PC만이 가능한 영역으로 인식되었는데 이제는 게임기도 경우에 따라서는 어느 정도의 업그레이드가 가능하게 되었다. 그에 대한 챔프가족들의 각기종 업그레이드에 관한 의견을 들어보자.



김도광

오즘 챔프 사무실은 '파이널 판타지'의 물결이다. 아가박과 이인분은 FF 700서비스를 만들었다니 G.G.LEE는 F.F.LEE로 이름을 바꾸었다니 아우성들이다. 그러나 도광은 오로지 아케이드 게임만을 묵묵히 전념했다. 그러나 FF에 관해서는 아주 광통 수준이었다. 어느날 도광은 한 독자에게 FF7에 나오는 '호코보'가 무엇이라는 질문을 받았다. 한참 고심하던 도광은 다른 사람에게 묻기에는 자존심이 상하고 해서 그럴듯하게 대답했다. "호코보란 말이야 FF7에 나오는 마법 아이템으로 호코보 볼 모양을 하고 있는데 그것을 먹으면 하늘을 날 수 있지!" 그때 X-아이의 눈을 흘기며 "이-게 이-게 미친거 아이기~!"

갑자기 베파가 폴스로 망명할 지도 모른다. 스텝어가 남코와 또다른 계곡을 건설하기 위해 은밀히 접촉 중이다 등 게임기 주변 정세가 어수선해지자 피곤없이 몸을 사리던 이인분. 하루는 길거리를 가다가 어디선가 '핑'하는 소리가 들려왔다. "속! 드디어 S Y의 간첩이..." 하며 쓰러지려던 이인분. 잠시후 멀려서 "또 핑퐁길 거 아요?"

최근 챔프 사무실로 FF7에 대한 문의 전화가 쇄도하자, G.G.Lee는 친절하게 대답을 해주겠다는 신념하에 전화를 받았다. 그러나 FF7을 플레이해 본 적도 없고 잘 알지도 못했기 때문에 일일이 메모를 해야했다. 하루종일 FF7에 대한 질문을 받아 노이로제에 걸린 G.G.Lee는 급기야 파이널 판타지의 F소리만 들어도 기절할 판이었다. 드디어 퇴근 시간이 되어 서둘러 사무실을 빠져나가려고 했던 G.G.Lee는 마침내 앞에 거품을 물고 쓰러졌다. 그것은 바로, 송백정의 기침 소리 때문이었다. "그래, G.G.Lee 오늘 수고했다. 아, 기침이 나올려고 그래. 에~프!"

어느날 아가박이 수도를 하고 있는데 손수달이 다가와서 말을 했다. "아가박이시여! 저는 이제 그만 챔프를 하산 하고자 합니다. 윤희하여 주십시오" 그러자 아가박은 "그래! 그대는 하산을 하면 앞으로 무엇을 하겠는가?" 물었다. "에! 이제부터는 평범한 스달로서 나머지 생애를 보낼까 합니다." 이 말을 들은 아가박. 잠시 먼 산을 지그시 한 번 바라보더니 손수달에게 말했다. "이제서야 필하지만 사실 너는 스달이 아니다! 너무 놀라지 마라! 사실 너는 원숭이였느니라"

X-아이

얼마전 스키장에서 머리에 깊은 데미지를 받은 X-아이는 몇일동안이나 로딩시간에 얽매게 되었다. 그로 인해 X-아이는 색연으로 나오게 될 스노우보드 픽스를 해보기로 결심했다. 스노우보드 타기를 관철히 원했던 X-아이는 대리만족으로 스노우보드를 드디어 입수! 신나게 스키장의 서러움을 느끼고 있던 시간들... 아.. 얼마나 자났을까. 스노우보드에서 상급코스를 선택한 X-아이는 우당탕! 웅장함! 이때 머리속에서 느닷없이 킁~킁! 킁~킁! 옛 기억이 스쳐지나갔다. "몸이 몸이 말을 안들어" 우와~ 슬픈 인생이여~

매일 시골에서 소나 기르고 팔던 장소팔은 챔프 대원들과 처음으로 스키장에 가게 되었다. 신이 난 장소팔은 전날밤 모든 사람들 앞에서 스키를 멋지게 타서 여자들의 인기를 한몸에 받는 꿈을 꾸었다. 드디어 스키장에 도착한 장소팔은 전날밤 꿈과 달리 계속 넘어지고 뺨뺨 기어 다녔다. 그리고 여성들에게 손가락질과 비웃음을 당하고 말았다. 그런 장소팔을 본 모든 챔프대원들은 말했다. "못못, 송송이는 송이를 먹어야 하듯이 장소팔이는 소나 팔아야해."

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

크론즈 게이트

8 PS 어드벤처 SME

전세계적으로 흐르는 어둡고 퇴폐적인 분위기, 실제의 사진과 같이 리얼한 배경, 교차하는 빛과 그림자의 연출, 이세계적인 개성을 갖는 등장인물 등등 한시도 긴장감을 놓을 수 없는 [크론즈 게이트]. 기대를 갖고 있는 유저들을 절대 배신하지 않을 게임으로 추천할 만하다.

마이크로 디지털 미션

9 PS 3D 슈팅 만다이

우주공간과 대기권 내를 총회무전으로 날아다니는 가변전투기 발키리가 특징으로 당연히 중요한 것이 조작방법이다. 또한 이 게임의 특징인 필살기는 자신의 기체가 불리한 상황에 놓이더라도 한번에 역전시킬 수 있을 만큼 강력해서 그 강인함에 어필해 게임을 즐기게 될 것이다.

종장기병 레이노스2

8 SS 액션 슈팅 배시이아

슈퍼 일러스트레이터로부터 7년이 흐른 뒤에야 차세대로 이식된 레이노스2. 슈팅 중에서는 영적으로 꼽히는 대작이다. 적에 따라 알맞은 무기를 써야하는 등 전략성도 풍부하고 조작감도 특이하다는 점이 매력이다. 물론 요즘처럼 화질이나 사운드를 따지는 시대에는 조금 모자란 감도 있지만 한번쯤 해봐도 좋은 게임이다.

게임기 및 PC의 업 그레이트 기종 각축전

나도 없다! PC가 없어!

PC의 업그레이트는 대체적으로 CPU와 램을 중심으로 이루어지는데, 램의 가격이 몇년전과 비교해 봤을 때, 엄청나게 떨어졌기 때문에 저렴하게 업그레이트를 할 수가 있다. 예를 들어서 2년전만 해도 16MB정도의 램을 가지고 있으면 '우와! 램 진짜 크다'라는 소리를 들을 수 있었지만, 지금은 16MB는 아주 최소 기본이 되었고, 32MB도 점차 일반화되어 가고 있다. 그리고, 32비트인 72핀 모듈형에서 점차적으로 64비트인 168핀 램을 채용하는 경향이 뚜렷해지리라고 전망된다. CPU의 업그레이트를 살펴보면 언젠가 트라이톤 칩셋을 채용한 ATX보드를 가지고 있다면 CPU칩을 바꾸는 것만으로도 최고 펜티엄 200MHz까지 업그레이트가 가능하다. 다만, 오즈를 화제가 되고 있는 MMX P55C는 MMX칩을 지원하는 보드만에서만 업그레이트가 가능하다. 또한 작년대 저장장치로 떠오르고 있는 DVD-ROM으로 업그레이트 하고자 한다면 기존의 CD-ROM을 빼고 DVD와 영상처리 장치를 들어야 한다.



세턴의 미래 장망이다!

워드프로세서와 플로피디스크, 디지털 카메라, 확산전파와 베이직 게임 임계적 물을 연결할 수 있는 세턴. 플스기 게임적으로 조금 낫다고는 하지만 어떤 것들을 생각해 보면 세턴이 얼마나 실용이 뛰어난 마신인지를 생각할 수 있다. 세턴은 아마도 어떤 쪽으로 게임도 즐기면서 생활에 도움이 될 수 있는 현실상부한 멀티미디어로 자리를 잡아가고 있어 틀림없다. 과연 플스는 그럴 수 있을까? 사실 세턴은 플스에 비해 확실적인 면이 못할 수도 있다. 그러나 이 선입관은 세턴용 비록 3의 발매로 깨어질 것이다. 그때 세턴은 비로 최고의 질적으로 올라 설 것이다.

업그레이트용 게임은 컴퓨터나 가정용 게임기와는 비교도 할 수 없을 만큼의 질적으로 엄청난 인기를 끌고 있다. 가정용 게임기도 마찬가지이지만 업소용 게임기는 게임만을 위해서 그 어떤 장치를 채용하는 것이다.

세턴의 MODEL2가 조당 30만 원이 넘는 가격이며 [비밀 작어2]를 내놓았을 때 게이머들은 그 부드러운 움직임에 감탄을 금치 못했다. 그러나 얼마 지나지 않아 조당 100만 원의 가격과 모체 능력은 보여 주는 MODEL3는 그동안 CG유희 스펙터션의 고유 권한이었던 고화질의 CG 영상을 리얼 타임으로 출력하게 되어 주었다. 그 외에도 MODEL3는 각종 광선 제어, 각종 색양 제어, 1,600번의 컬러 텍스처 해상도, 32단계의 반투명 기능 등으로 무장해 당분간은 더 이상의 보기가 없을 것으로 보인다.

그러나 6개월이 채 지나지 않아 코나미는 IBM서와 공동으로 [교브리]라는 사상 최고의 기종을 내놓았다. 교브리는 조당 500만 원의 가격으로 세턴을 능가하는 성능을 실현시켜 주었다. 이렇듯 업그레이트 게임은 하루가 다르게 진화하고 있다. 그 만큼 신형의 게임을 위한 하드웨어인 만큼 끊임없이 나오게 될 것이다.



64DD면 나워디오!

게임기의 업그레이트는 자칫 잘못하면 유저들에게 부담만 주고 실제할 수도 있다.(세가의 슈퍼32X 등이 그 예이다.) 업그레이트에 있어서 가장 중요한 부분은 업그레이트를 함으로써 얼마나 발전할 수 있는가를 생각해 야 한다는 점이다. 그 업그레이트로 인하여 지금까지는 불가능했던 여러가지 것들의 실현이 가능해 진다면 정말 필요한 것이 아닐까? 수많은 게임기들의 업그레이트에 관한 이야기가 나오고 있지만 가장 실제화되었고 확정된 것은 N64의 64DD이다. 64DD를 사용하면 지금까지 N64가 타 게임기에 비해 약하다고 여겨왔던 부분(게임 용량 등..)이 오�히려 타 게임기들을 상회할 수 있는 가능성이 생기는 것이다. 게임기의 업그레이트로 인하여 그 게임기의 활용도가 더욱 뛰어나갈 수 있다면 그 업그레이트는 당연히 필요한 것이다. 예를 들어 64DD가 발매되지 않는다면 마더3 같은 RPG게임을 만들 때 용량 등의 문제로 삭제되거나 축소되어 재미있는 게임을 마음껏 만들는데 큰 장애가 될 것이다.



생각없는 업그레이트 지양하자

작세대 게임기들이 등장하면서 최신 업그레이트 게임들이 완벽이 가능하다는 것 때문에 수많은 유저들이 기습실례했고 이런 이유 때문에 작세대 게임기를 구입하는 유저들도 많이 늘어났다. 하지만 모델3 등의 업그레이트 게임기들이 나왔고 이러한 게임들을 아삭이게 위해서는 작세대 게임기의 성능도 더욱 뛰어나게끔 하는 필요성이 생기게 되었다. 그렇기 때문에 새로운 기종이 등장할 때마다 게임기들 업그레이트 해야 한다는 유저들이 늘어나고 너무나 큰 부담이 된다. 예전 SFC를 풀어보면 특별한 업그레이트 없이도 SFC 자체의 성능을 꾸준히 발전시켜 게임기의 수명을 연장시켰고 그에따른 뛰어난 게임들도 많이 발매되었다. 이러한 방법으로 게임기를 발전시키는 것이 무척이고 업그레이트를 하는 것보다 훨씬 발전적인 방법이 아닐까? 게임기 발매되어 나 개발업체들 모두 그 게임기의 우수한 성능들을 확실하게 사용하는 것이 유저나 업제 모두에 이익이 되는 일이 될 것이다.

차별은 정말 싫어!

최근 업그레이트나 64비트나 난리가 아니다. 닌텐도64는 이미 64비트이고 SS, PS에도 다시 태어나는 작세대기라 하여 64비트머신이라고는 하는 말이 있는데 아무리 시대는 스피드시대라고는 하지만 너무 빠르다는 생각이다. 기존의 유저들을 버리는 공적인 일은 생각지 않기를 바라는 바이지만 자기 보유 기종과 연결되는 하드웨어 매우 번갈아 게임에는 불렀었다. IBM PC를 예로 들면 자유자재로 업!되는 것인데 이런 것은 레벨의 차이가 유저들마다 현저하게 차이가 난다는 것이다. 나는 이렇게 주장한다. 차별의 시대는 가이한다고(?) 이제 앞으로 나올 신작세대기들의 동향이 이루어진다면 그 모형은 어떻게 될지? 성능은? 만족도는? 이런 것들 즉 차별의 시상이 오지 않을까?



뿌요뿌요 SUN

7

SS
닉아영 피플 컴파일

뿌요뿌요종이 폭풍처럼 게임계를 휩쓸고 지나간 지도 없애 안 되었는데 3격인 SUN이 드디어 나왔다. 새로 추가된 캐릭터도 있으며 물론 기본틀은 2와 비슷하다. 물론 자신의 캐릭터를 고를 수 있다는 것 등 새로운 요소도 있지만 그런 참신함을 기대하기 보다는 뿌요뿌요를 좋아했던 매니아들에게 권장하고 싶은 게임이다.

실황 파워볼 프로야구4

8

N64
아구 코나미

호평을 받고 있는 식세스 모드가 N64로 파워업된다. 야구 선수들의 육성에 충실한 것은 물론, 유저들이 간절히 바랐던 투수도 작성할 수 있도록 되어 보다 선택의 폭이 넓어진다. 또한 같은 데이터를 입력해도 다른 능력의 선수도 나오게 되니 오는 등 특수 기능이 있으므로 맷배이나 다시 만드는 재미도 있다.

디아블로

10

PC
블리자드 블리자드

블리자드사의 대작으로 국내에는 잔인한 장면 등으로 인해서 3월말로 출시가 연기되었다. 아이소메트릭 뷰라는 3인칭 시점으로 이루어지는 RPG게임으로서 전투모드의 리얼함과 무기 사용의 사실성은 타의 추종을 불허할 정도로 뛰어나며 그래픽 또한 굉장히 화려하다.



시뮬레이션 슈팅의 새로운 막이 열린다!

중장기병 발켄2(가칭)

박력넘치는 로봇 액션 게임이 대폭적으로 파워 업해 등장한다. 특히 이번에는 시리즈 최초로 3D슈팅으로 태어나게 된다. 이미 MD와 SFC, SS 다기종으로 발매되어 있어 많은 사랑을 받은 바 있는 횡 스크롤 액션 『중장기병』이 4번째 장대한 스페이스 오페라의 막을 올린다.



『발켄』, 『레이노스』 세계관을 답습한 시리즈 최신작


■제작사: 메시아아
■장르: 3D 슈팅
■발매일: 97년 봄
■발매가: 미정

이번 PS용 최신작은 지금까지의 횡 스크롤 액션과는 조금 다른 분위기의 슈팅 게임으로, 시리즈 최대의 매력인 긴장감과 박력을 극대화시

켜 장대한 스케일로 변신했다. 또한 이번 시리즈는 미션에 따라 어설트 슈츠 이외의 전차나 전투기 등에도 탑승할 수 있게 된다. 즉 전투기 급습작전이나 어설트 슈츠를 이용한 토벌작전 등 플레이어의 판단에 따라 전략을 세울 수 있게 된 것이다.

그랜드 시나리오 시스템
주인공별로 다른 시점에서 하나

의 스토리를 쫓아가는 그랜드 시나리오 시스템을 채택하여 주인공 3인이 서로다른 입장에서 같은 시나리오를 도전하게 된다. 예를 들어 우라거와 제이크의 경우, 우라거가 지구하강 작전을 실행하고 있을 때, 제이크는 그 작전을 원조하게 되는 호위대대장이 되는 것이다. 이와 같이 수행하는 역할이 달라 3인의 주인공으로 게임을 모두 클리어했을 때 비로소 『발켄2』의 스토리가 완결된다.

의 포지션은 중대장으로서 2개 소대를 지휘하게 된다. 부하는 각각의 대장 한명에 그에 따른 부하 2명과 직속 부하 2명을 합쳐 모두 8명, 하지만 직접 명령을 내릴 수 있는 것은 소대장 2명 뿐으로 부하들은 대장의 행동을 따르게 되는데, 이와 같은 부분이 바로 시뮬레이션 성향이다.

역대 『중장기병』 시리즈 일람

중장기병 레이노스
MD로 발매된 시리즈 제 1탄. 특징에 따라 무기가 증가해, 이것을 효율적을 선택하는 것이 미션 공략의 포인트가 된다. 초난이도를 자랑하는 전략성 높은 액션 게임.



중장기병 발켄
시리즈 제 2탄으로 SCF에 등장. 스토리적으로는 『레이노스』보다 이전의 시대. 액션성은 높지만 난이도는 낮은 편.

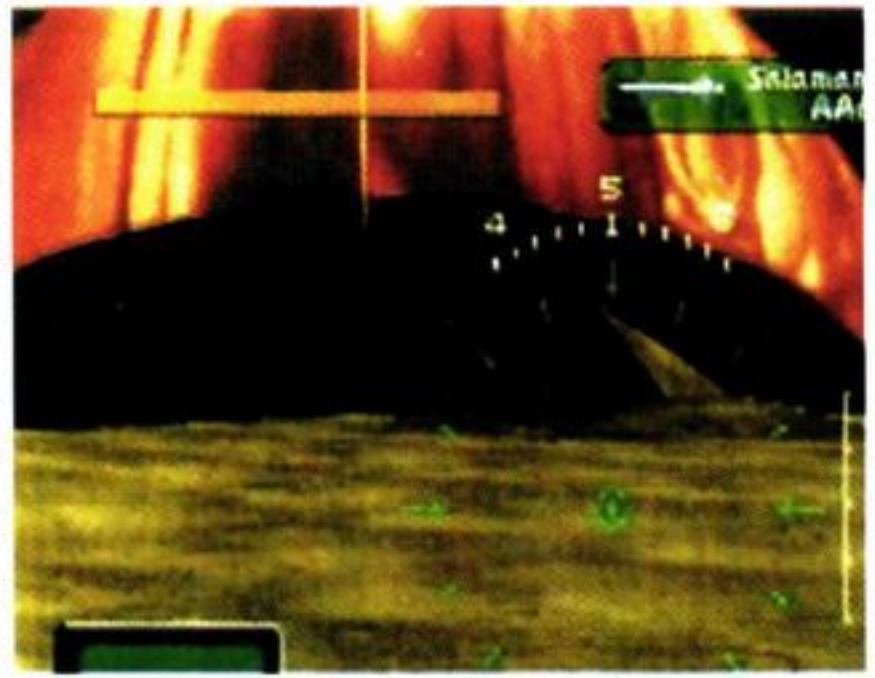


중장기병 레이노스2
시리즈 제 3탄. 새턴으로 등장해 무기뿐만 아니라 아머나 디바이스 등까지 세팅이 가능해 시뮬레이션 성이 대폭 증가되어 난이도도 높아졌다.



SLG 색채가 짙은 전략 슈팅 게임

앞서 말했듯이 지금까지의 시리즈에는 없는 다양한 신 시스템이 채택되었다. 이번 작품에서 3D 슈팅의 요소를 든다면, 전투 중에 맵모드로 교체가 가능해 그곳에서 주인공은 부하에게 명령을 내릴 수 있다는 것이다. 주인공



이번 작품에서 유일하게 공개된 화면 사진. 3D 폴리곤 전장이 상당히 광활해 보인다

이번 시리즈는 3D 슈팅 부분은 될 수 있는 한 난이도를 낮추고 시뮬레이션 요소를 강화한다는 것이 제작진들의 기본 컨셉트이다.

최초 등장하는 신병기, 이 기체를 유지가 선택할 수도...



전투공격기 란서즈



전함 로이크가 건조되어 있는 병기 공장

분리되어 있어 앞의 3파트에는 3명의 주인공 중에서 선택할 수 있다. 각 파트에는 각 5스테이지로 구성되어 있어 같은 장면을 각각의 다른 주인공의 시점에서 플레이할 수 있게 되는 것이다.

하지만 최종 파트의 주인공 만큼은 주인공 3인 중에서도 특히 메인이 되는 우라기로서 다른 두명의 주인공을 부하로 지휘하게 된다.



이미 케논 드레드노트

레이노스 1, 2에 나오는 조무래기 캐릭터도 모두 리메이크되었다

『레이노스』의 완결판 리메이크

등장인물에는 레이노스의 라이벌 캐릭터 란스 칼저스가 출현하지만 이번 시리즈는 레이노스의 리메이크작으로서 스토리에 있어서는 다소 변경점이 있다. 레이노스의 매뉴얼을 읽은 사람은 짐작할 지도 모르지만, 최종 스테이지의 스토리 소개에 '적은 원군을 기다리고 있는 듯한데...'라는 부분이 있다. 때문에 이번 작품 『발켄2』는 레이노스의 완결판인 동시에 리메이크작이라 할 수 있다. 스토리의 흐름은 4개의 파트로

4번째 시리즈의 매력



원상적인 비주얼도 인상을 주고 있다



よしエディ、ザコはまかせた。俺は先へいくからな。

중장기병 시리즈에서는 게임 중에 캐릭터끼리의 대외적 리얼 타임으로 삽입되어 자신이 실제로 어설트 슈츠의 파일럿이 된 것 같은 착각에 빠지게 한다

메인 캐릭터 3인 & 숙적

우라기 타츠야



『중장기병 레이노스』의 주인공. 탁월한 어설트 슈츠의 조종 테크닉을 자랑하는 파일럿. 상실하고 지대한 성격의 소유자로 상사와의 충돌도 잦은 편. 상사와의 불화로 인해 가니메데에서 작전되어 왔다

란스 칼저스



주인공들의 라이벌로 자세술이 뛰어난 어설트 슈츠의 파일럿. 이번 시리즈에서는 그의 부관격인 신 캐릭터도 등장한다



아아세 무리사키나

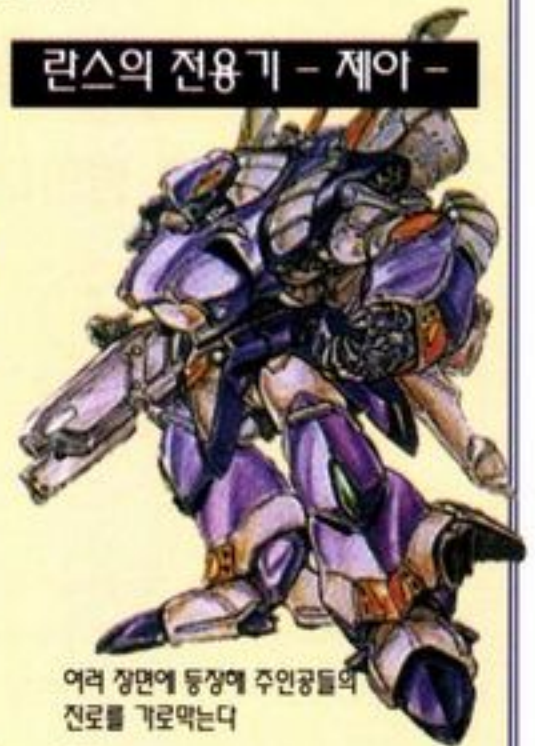


본래는 기술장교였지만 전투요원이 부족해 스스로 어설트 슈츠 대원으로 지원했다. 작전 중에는 이번이 최초

제이크 그라운



란스의 전용기 - 제이 -



여러 장면에서 등장해 주인공들의 진로를 가로막는다

제이크 전용 기체 - 발켄 -



6년전 제 4차 세계대전에서 에어로서 활약. 현재는 태양계 밖을 순방하는 영특함(110000) 대장으로 전직 『중장기병 발켄』의 주인공. 3인의 주인공 중의 한명으로 상사를 구타해 영특함대로 작전되었다. 이번 시리즈에서는 연인인 크레이와 상사 비시스 망망도 등장한다

여러 종류의 다양한 장비가 가능한 범용인간형 병기. 구식이지만 기술과 내구력으로 견뎌낸다. 한타평형 압중국의 국적을 가진 어설트 슈츠로 지성, 우주 양쪽 모두 활동 가능. 표준 장비에 메신건형 건조도와 폭약식 너클을 탑재했다

연예시물의 화제작 속편제작 돌입

노엘2 VS 트루러브 스토리2

도키메키로 대표되던 연예시물게임에 새로운 파장을 일으키며 히트했던 두 게임이 드디어 2의 제작에 들어갔다. 두 게임의 팬들이 많은 만큼 서로 어느쪽이 좋다고 논쟁을 벌이는 유저들도 많을 것이다. 여기에 2탄의 제작자들을 통해 두 게임의 특징과 2에서의 변경점 등에 대해서 살펴보고자 한다.



각 게임의 특징 재복습

♣ 노엘

NOT DIGITAL이라는 말로 대표되는 대화형 연예시물게임. 주인공 공은 TV전화를 이용해서 피서지에서 만났던 3명의 여학생과 사귄 수 있다. 4개월이라는 기간동안 TV전화를 통해 여학생의 호감을 얻어서 크리스마스까지 애인으로 만드는 것이 목표. 화제에 따라 여학생들이 보여주는 풍부한 반응과 동작에서 마치 실제 여자친구와 대화하는 듯한 느낌을 준다. 매력적인 여주인공들이 등장하지만



100% 음성으로만 진행되기 때문에 많은 보통 유저들을 눈물짓게 한 작품.

♣ 트루러브스토리

도키메키와 비슷하면서도 자신만의 색채를 보여준 작품이다. 전학 1달전이라는 특수한 설정하에서 1달안에 여자친구를 만드는 것이 목표. 각 계절마다 숨겨진 캐릭

터와 이벤트가 등장한다. 난이도가 높고 낮은 확률로 등장하는 이벤트 수도 대단히 많기 때문에 전 이벤트를 보기 위해서는 상당한 시간이 필요하다. 자칫 단순해지기 쉬운 게임진행을 하교모드의 도입으로 극복하고 있다. 여학생들과의 대화가 상당히 현실과 가깝게 진행된다는 점에서 많은 호응을 받았다.

화제의 하교모드. 상대의 성격이나 취미를 충분히 고려해서 화제를 선택해야만 한다. 화면 왼쪽의 하트가 가장 커졌을 때가 아니면 데이트신청은 불가능하다



이상에서 살펴본 것처럼 두게임은 서로 추구하는 컨셉이 상당히 다름에도 불구하고 양쪽 모두 상당한 호응을 받았다. 이번에는 각 작품의 2에서의 변경점에 대해 알아보도록 하자.

2에서는 이렇게 변한다

노엘2

PlayStation

- 제작사: 파이오니아 LDC
- 장르: 연예시물
- 발매일: 마정
- 발매가: 마정

무대

전작에서는 상당히 현대적인 도시였지만 이번에는 경주같은 상당히 고풍적인 도시가 선택된다고 한다. 그에 따라 주인공들의 복장등에도 변화가 가해질 가능성이 높다.

게임내용

NOT DIGITAL!이라는 구호대로 리얼리티를 더욱더 강화시키려는 시도를 할것으로 보인다. 즉 대화용량이 늘어나고 전화했을 때 부재중 전화가 등장하는 횟수가 줄어든다고 한다. 그리고 대화 화제를 더욱 늘리고 대화의 변화를 풍부하게 할 예정이다. 여학생은 여전히 3명이 될 것이라고 하고 캐릭터가 바뀔것이나 하는것은 아직 미정이다. 대화기간은 똑같은 4

개월이지만 이번에는 크리스마스 에 게임이 시작된다고 한다.

시스템

호평을 받았던 비주얼신이 대폭 파워업될 예정이다. 그에 따라 CD-ROM 3-4장의 용량이 될 가능성이 크다. 그리고 비주얼신을 볼때마다 CD를 바꾸어야 했던 불편한 시스템에는 개량이 가해질 것으로 보인다.



노엘의 비주얼신은 열민한 예니의 수준이다. 원작을 스케너로 직접 입력해서 만들었다고 하니 제작진의 수고에 감복할수밖에...

트루러브 스토리2

PlayStation

- 제작사: 아스키
- 장르: 연예시물
- 발매일: 마정
- 발매가: 마정

무대

전작이 약간 고풍적인 분위기를 풍겼던 데에 비해 이번에는 상당히 현대적으로 바뀐다. 그에 따라 데이트 장소같이 이동가능한 곳이 증가될 것으로 보여진다.

게임내용

전학생의 애처로운 사랑이라는 이미지는 그대로 계승되고, 특히 청춘의 애달픔을 강조하려 한다고 한다. 그리고 젊은이들의 심리묘사 강화! 예를 들면 질투같은 요소도 등장시킬 예정이다. 캐릭터는 전작보다 늘어나지만, 여전히 악역 캐릭터는 등장하지 않는다.

시스템

이동장소의 선택이 보다 쉽게 된다. 전작에서처럼 이동하는 장소

의 선택에서 고민하는 횟수를 줄이려는 시도로 보인다. 큰 호평을 받았던 하교모드는 더욱 선택의 폭을 늘리고 대화내용도 강화된다.

이상을 살펴 보면서 느낄 수 있는 것은 두 작품이 서로 상대방을 의식하고 상대방의 장점을 받아들이려고 노력하고 있다는 점일 것이다. 서로가 라이벌의 존재에 자극을 받아서 더욱더 뛰어난 작품이 나오기를 기대해 본다.

풍부한 이벤트도 트루러브의 특징중 하나. 아주 특별한 낮은 이벤트의 경우에는 보는데 대단한 노력이 필요할 때도 있다



VF, TEKKEN! 안녕! 우리에게엔 크사나가 있다구!

크사나

이오리스는 지난해 말 국내 최초의 3D 격투 액션 게임인 「크사나」의 개발을 공개한 후 한동안 외부에 전혀 소식을 알리지 않았다.

그러나 챔프는 마감 바로 몇시간 전 「크사나」에 관련된 놀라운 소식들을 알아내는 데 성공했다.



캐릭터 전원이 옷을 갈아입었다

ARCADE

- 제작사: 이오리스
- 장르: 격투 액션
- 난이도: 중
- 유통사: 금강공업(주) 전자게임사업부



더욱 다채롭고 강력한 필살기 연구

국내 무술 영화계의 대부 김춘식 감독이 이끄는 13명의 무술팀들이 기존의 모션 캡처 게임에서는 보기 힘든 환상적이고 생동감 있는 모션 데이터를 이번 「크사나」에서 연출했다고 한다. 이번 모션 캡처 작업은 최초의 구성부터 실제 무술 영화를 방불케하는 치밀한 모션 기획으로 다양한 필살기들을 창조해냈다고 한다.



게임이 시작될 무렵, 지평선에 걸려있던 예기



지열한 격투가 시작되자 예기 거의 모습을 다 드러내고 있다

를 지나다니는 자동차들의 헤드라이트가 끊임없이 격투장을 비추는 리얼타임 진행 스테이지가 존재한다.

또 그외에도 눈이 내리는 경복궁 스테이지와 러시아풍의 궁전 앞 광장 스테이지 등도 거의 실제와 혼돈할 정도로 깔끔한 그래픽을 보여주고 있다.

현재 80%에 가까운 완성도를 보이고 있는 「크사나」는 그동안 게이머들을 궁금하게 했던 스테이지에 존재하는 숨겨진 트랩과 새롭게 선보이는 신캐릭터, 그리고 생동감 넘치는 배경 스테이지를 97년 5월호 게임챔프에 공개할 예정이다. 점점 궁금증을 더해가고 있는 최초의 국산 3D액션 게임 「크사나」의 놀라운 정보들을 기다려 보자.

그동안 본지를 통해 공개되었던 8인의 캐릭터들이 현대 감각에 맞는 세련된 1P, 2P복장과 새로운 얼굴 모습으로 교체되었다. 이전에는 단순한 복장이었지만 이번에 바뀐 캐릭터들의 복장은 화려한 색상에 팔목, 무릎 보호대 등까지 착용했으며 헤어 스타일도 다양해졌다.

한편 개발팀의 한 관계자는 현재 신캐릭터를 추가하기 위해 자체 디자인 팀 이외에도 외부의 전문 캐릭터 개발팀에 창작을 의뢰해 그 중 선정을 하는 단계라고 한다. 각국의 대표다운 특성을 살린 많은 캐릭터들의 등장이 기대된다.

8개의 볼만한 스테이지

이번에 공개된 「크사나」의 스테이지에는 크게 두가지 특이점이 있다. 사막 스테이지에서는 캐릭터들이 격투를 벌이는 동안 해가 서서히 떠오르는 시간이



주위를 지나는 자동차의 헤드 라이트가 비친다

개념이 도입되었으며 철조망이 둘러 쳐진 스테이지에서는 주위



눈발이 날리는 경복궁 스테이지. 눈내리는 스테이지는 VF3의 이오이 스테이지 이후 거의 최초이다



춘 소프트의 새턴참여 제 1탄 발표

거리(街)

사운드 노벨 제 1탄 『제절초』와 2탄 『카마이다치의 밤』을 발매했던 춘 소프트가 드디어 사운드 노벨 제 3탄을 공개했다. 특히 이번 3탄은 CD 2장의 새턴 게임으로 발매된다는 점에서 유저들을 더욱 기대하게 만든다.



이 역수의 의미는?

서로 좋아하는 사이인 듯



약간 으스스하다



사운드 노벨이란

제작사: 춘 소프트
장르: 사운드 노벨
발매일: 97년 여름예정
발매가: 미정

제절초(1992년 3월)로 시작된 장르로 지금까지의 가정용 게임에는 전혀 없었던 새로운 게임 장르. 게임이라기 보다는 그 이름대로 소리가 포함된 소설로 컴퓨터 게임의 특성을 살려 문장을 읽어 나가는 동안에 분기점이 출현하고 선택지에 따라 스토리가 변화하는 멀티 시나리오 시스템으로 되어 있다.

등장인물 400명! 실사 7,000장!

이번 거리는 지금까지의 사운드 노벨과 비교했을 때 용량면에서 많은 부분 파워업되었다. 등장인물도 400명이나 되며 게임의 배경도 실제 일본의 시부야를 그대로 재현하여 현재 시부야에 있는 가게나 건물들이 마치 실제로 그 거리를 걷고 있

는 듯한 느낌을 준다. 사용된 그래픽도 실사화면이 6,000장에서 7,000장 가량이 사용되는 대용량이다. 이 게임이 새턴으로 나오게 된 동기도 기획 단계에서부터 실사 화면이 6,000장 이상 들어간다는 점 때문에 어쩔 수 없이 CD ROM으로 제작하게 되었고 새턴이 정지면과 동화상의 압축이 쉽고 화상연출이 용이하다는 점 때문에 새턴으로 결정하게 되었다고 한다.

또한 춘 소프트에서는 앞으로도 새로운 사운드 노벨을 기획하여 최종적으로는 주인공이 100명이 넘는 끊임없이 이어지는 드라마를 목표로 하고 있다고 한다. 이번 주인공 8인이 바로 그 첫걸음이라고 할 수 있다.

최초의 주인공은 게임을 좋아하는 형사



○최초의 주인공

물론 이 게임의 주인공은 앞에 잠깐 이야기했던 것처럼 한 사람이 아니다. 8인의 주인공 중에서 우선 처음으로 등장하게 되는 주인공은 일본 경시청 시부야경찰서 생활안전과에 근무하는 雨宮桂馬 형사로 언제나 소형 PC를 가지고 다닌다. 원래 게임을 좋아하여 시부야의 게임센터에서도 조금은 이름이 알려진 매너형사

주인공 프로필

- 이름 : 雨宮桂馬 (25세)
- 직업 : 일본 경시청 시부야경찰서 생활안전과 소년계
- 좋아하는 것 : 커피우유와 팝콘
- 취미 : PC 등 디지털이라고 할 수 있는 것 모두. 비디오 게임, 축구 관전
- 기타 : 어릴 적에 요요 챔피언이었다.



○오락실에서 견우탕을 즐기는 주인공



○어떤 무슨 디럭지?



○어떻게 진지한 장면도 등장

이다. 동료나 상관에게는 약간 바보 취급을 당해도 항상 자기 일에 최선을 다하며 커피우유를 좋아한다.

그외 스토리도 물론

앞에 공개한 雨宮桂馬 형사 스토리 이외에도 물론 다른 스토리가 존재

한다. 주인공이 8인이니 당연한 이야기이다. 그만큼 스토리의 분기도 많으며 내용도 방대할 것이다. 아직 스토리 라인은 공개되지 않았으니 사진을 보면서 자신만의 상상을 즐겨보자.

사운드 노벨 비교

| | 제절초 | 카마이다치의 밤 | 거리(街) |
|-----------|----------|-----------|-------------|
| 용량 | 8 Mbit | 24 Mbit | CD ROM 2장 |
| 그래픽 | 도트 | 실사 약 100장 | 실사 약 7,000장 |
| 등장인물(주인공) | 약 8인(1인) | 약 13인(1인) | 약 400인(8인) |
| 제작기간 | 약 1년 | 약 1년반 | 약 5년 |

성검을 둘러싼 새로운 전설!

랑그릿사IV

랑그릿사가 초유의 인기를 얻은 후 랑그릿사2, 데어 랑그릿사, 랑그릿사3가 발매되었다. 1탄과 비교해 볼 때 그래픽의 발전이나 시스템적인 발전이 거듭되었고, 랑그릿사라는 검을 둘러싼 수많은 인물들의 모험을 그린 스토리 또한 많은 팬을 확보하기에 이르렀다. 그러한 인기를 등에 업고 그 시리즈 최신작이 공개되었다. 전투 시스템이나 분기 시나리오 등 게임의 가장 핵심이 되는 부분을 알아보도록 하자.



성검 랑그릿사가 봉인된 후 200년!

제작사: 메시아/ 케리어소프트
장르: 시뮬레이션 RPG
발매일: 97년 여름예정
발매가: 미정

릿사'와 마검 '엘하자드'가 다시금 격돌하게 된다고 하니 이번 이야기의 중심도 두 검에 얽힌 수많은 사건이 연속이 될 것으로 보인다.

전 40 스테이지 이상의 분기 시나리오

이번 4에서는 스테이지가 전부 40개 이상이 등장한다. 그러나 시나리오 역시 분기되기 때문에 실제로 1번 플레이해서 볼 수 있는 스테이지는 대충 25개 정도의 불륨이 될 것이다. 또한 시나리오의 분기에

치밀한 세계관의 설정이 장점이라고 할 수 있는 랑그릿사 시리즈. 이번에는 '엘사리아'를 무대로 하여 종래의 시리즈와는 다른 새로운 이야기가 될 것이다. 시대 설정은 슈퍼 알라딘보이로 발매되었던 2의 시대로부터 200년 후의 세계이다.

마검 '엘하자드'를 이용해 전쟁 없는 세상을 만들고자 대륙을 통일하려 했던 베른하르트. 그의 방법이 빠르고 옳다고 판단



따라서 스토리가 변하는 것은 물론이고 동료도 변화한다. 1탄에서는 게임 진행 도중에 동료가 전사하게 되면 완전히 전사

(?)한 것으로 간주되었기 때문에 말 그대로 필사적인 플레이를 요구했다. 2탄의 경우는 유저들의 요구가 많았는지 전사하더라도 다시



해서 협력했던 멋진남자 레온. 그들과 맞서는 엘윈과 그의 동료들. 그들의 싸움은 마검 '엘하자드'가 봉인되고 어둠의 아들 보젤이 검의 마력에 흡수되므로써 일단락되었고, 후세의 사람들은 그들의 행적을 또 하나의 전설로 간직하고 있었을 것이다. 그러나 이번에는 그러한 역사를 200년 흘러보낸 뒤, 엘사리아를 떠나 다른 대륙에서 새로운 전란이 그려지게 되는 것이다. 또한 II의 마지막에서 봉인되었던 성검 랑그

살아났다(즉, 전사가 아닌 빈사상태나 중상이라고 봐야 할 것이다). 과연 이번에는 어떻게 될 것인가? 최근의 RPG 계열의 게임들은 성장시키므로 요소에 중점을, 유명 게임일수록 이러한 요소를 더욱 부각시키니 4탄 역시 캐릭터들의 완전사망(?)은 없을 것으로 보인다. 어찌보면 성장시키는 맛은 증가하지만 반대로 캐릭터에 대한 사랑은 완전 사망쪽이 극대화되지 않을까? 어쨌든 시나리오가 분기된다고

하니 랑그릿사 팬들에게는 가장 절실했던 시스템 변화가 아닐까 싶다. 이전의 시리즈들은 확실적인 게임 진행을 따라가야 하는 단점이 있었지만 이제는 여러번 플레이해도 좀더 새로운 맛을 즐길 수 있게 된 것이다. 거기에 시나리오 분기에 따른 동료캐릭터의 변화 또한 이번 4탄의 가장 큰 시스템 요소라고 보여진다. 물론 시리즈 전체에 걸쳐 있었던 시나리오 선택이 가능할 것이라는 것은 누구나 짐작할 수 있겠지요?

재등장하는 캐릭터들과 주인공



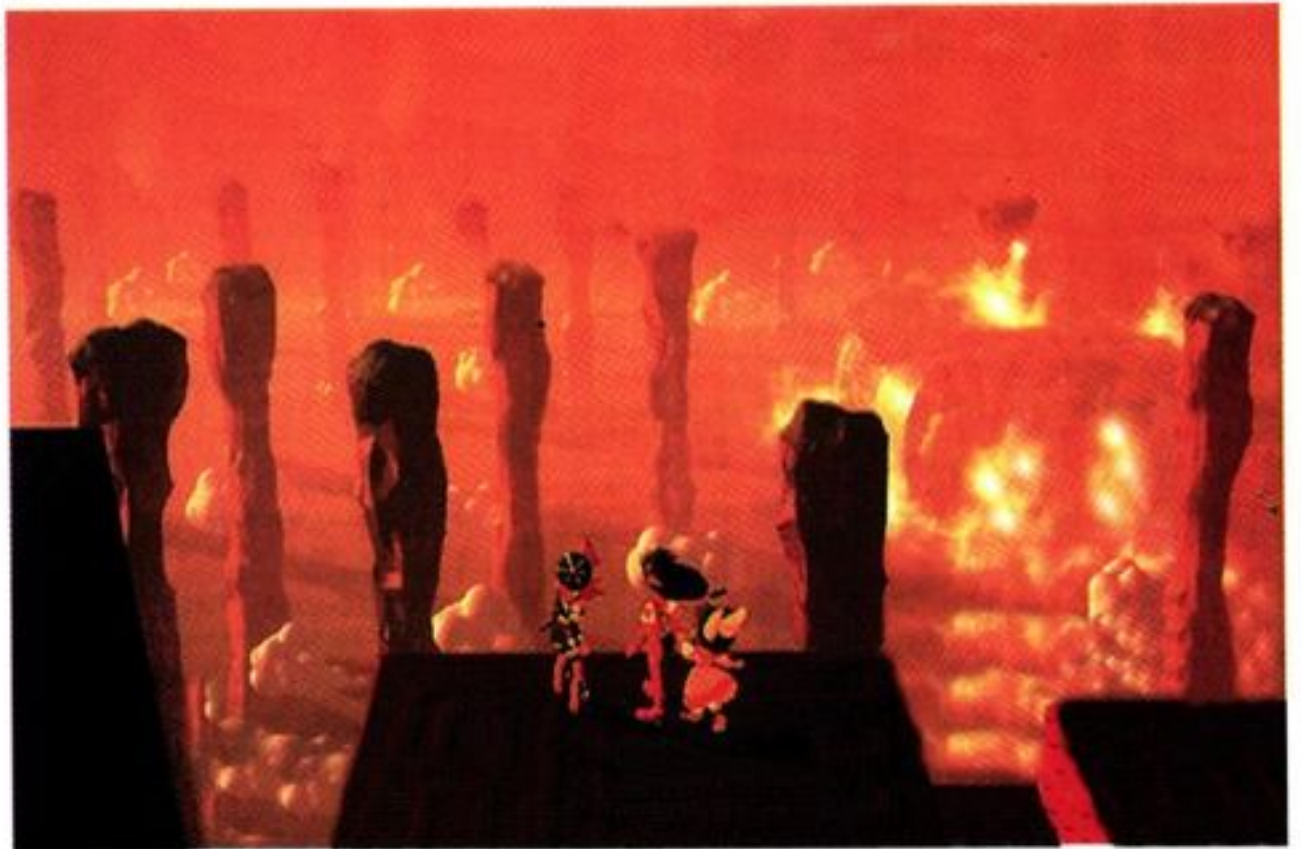
란디우스
 이번의 주인공으로 17세 청년. 종래의 시리즈에 등장했던 캐릭터와의 혈연관계는 없다. 어릴 적에 고향이 전멸당해 이웃마을 사람들에게 구조된 슬픈 과거를 가지고 있다.

레이첼
 란디우스를 구해준 마을 장로의 딸로 리케리는 이름의 동생이 있다. 15세 소녀로 란디우스를 좋아하고 있다. 매우 뛰어난 미력을 지니고 있으며 스토리상 중요한 캐릭터이다.

더욱 넓어진 세계, 새턴 최고의 RPG를 증명

그랜드디아

그랜드디아 관련된 정보들이 속속 공개되고 있다. 그동안 여기저기 정신없이 공개되던 지역정보도 이제는 하나의 일관된 지도로 공개되었다. 지난호에 이어 이번호에도 신대륙과 구대륙의 여기저기를 알아보도록 한다.



새로운 게임 시스템 사전점검

SEGA SATURN

- 제작사: 게임 아츠
- 장르: RPG
- 발매일: 미정
- 발매가: 미정

그랜드디아의 최대 특징이라면 리얼타임으로 펼쳐지는 배경의 3D CG와 정밀하게 표현되는 캐릭터들의 다양한 표정을 들 수 있다. 이런 배경에 리얼한 캐릭터들의 움직임. 정말 기대되는 게임이라고 할 수 있다. 이번달에는 게임의 무대가 되는 신대륙과 구대륙의 관계와 보다 자세한 내용을 알아보기로 한다.

구대륙에서 신대륙으로

이번에는 지난호에 공개되었던 옛시나대륙 동부 지도를 중심으로 더 자세한 지역정보를 알아보기로 한다. 맵 상에는 구대륙이 조금밖

에 나타나지 않았지만 물론 구대륙이 이정도에서 끝나지는 않을 것이다. 다만 이 지도가 신대륙 모험자를 위한 것이어서 많은 부분이 나타나지 않은 것뿐이다. 우선 보는 바와 같이 구대륙과 신대륙은 도항선으로만 이동할 수 있다. 도중에 몇개의 섬을 거치게 되며 편도 4주일 정도면 뉴팜에 도착하게 된다.

새로운 마법 시스템

아래 3개의 사진은 모두 마법을 사용한 전투장면이다. 언뜻 보아도 그 연출방법이나 색채 등 화려함을 느낄 수 있다. 또한 전투에는 새로



○녹색의 기둥이 적전체에 데미지를 준다



○전사파와 같은 푸른 구슬이 출연



자세한 것은 모르겠지만 이마도 일정범위에 데미지를 주는 마법인 듯하다

운 게임성을 창출하기 위해 미터 시스템이 사용된 듯하다. 사진 오른쪽 아래를 보면 각 캐릭터마다 전투돌입과 동시에 게이지가 생기며 이 게이지는 왼쪽부터 게이지가 차기 시작하여 오른쪽 끝까지 게이지가 차게 되면 특별한 행동이 가

능한 시스템인 듯하다.

선택지가 있는 대화신

대화신에서는 캐릭터의 얼굴이 부각되어 표시되기 때문에 캐릭터의 감정 등을 보다 쉽게 알 수 있다. 또한 사진과 같이 선택지가 있는 대화신도 있어 선택에 따라 스토리 분기도 있는 듯하다.



녹색의 기둥이 적전체에 데미지를 준다

1 팜 거리

120년정도 계속된 대항해시대를 거쳐 산업혁명의 시대로 돌입한 구대륙 중에서도 증기기관과 철생산이 가장 많은 곳이다.



팜 거리 주변

● 팜 거리의 여기저기

저스티나와 수우가 사는 팜 거리. 여기에 살고 있는 사람들은 모두 밝고 명랑하며 활기에 가득차 있다. 이번에는 이 팜 거리의 여기저기를 안내하도록 한다.



● 수우의 집

수우의 집은 저스틴의 집과 이웃에 있다. 항상 같이 다니기 때문에 서로 믿을 수 있는 관계.



● 저스틴의 집

팜 거리의 한 구석에 있는 저스틴의 집. 집은 3층으로 되어 있으며 1층은 식당이고 2층은 거실, 3층은



저스틴의 방 등으로 구성되어 있다. 모험자였던 저스틴의 아버지는 이미 죽었기 때문에 어머니 릴리와 혼자서 가게를 운영하고 있다.

● 역

거리의 중심지에 있는 역. 거리의 중심지로 항상 사람들이 많다.



● 발명가의 집

이상한 발명품들이 진열되어 있는 발명가의 집. 사실은 이 사람이 증기 기관차를 발명한 사람이다.



● 지하주막

지하에서 운영되는 주막으로 새로운 정보수집을 위해서는 꼭 한번 들러야 한다.



● 비루 박물관

유적에서 발굴된 고대문명과 관련된 유물들이 전시된 곳. 이곳의 관장은 매우 친절하다.



● 식당 블루마린

저스틴의 집과 반대쪽에 있는 식당으로 서로 경쟁적인 관계라고 할 수 있다.



2 살트 유적

팜 가까이에 있는 고대유적. 이전 벨장군의 지휘아래 가라일 군의 발굴이 진행되었으며 엄청난 경비아래 현재도 발굴 중이다.



3 레크 광산

팜 남서쪽에 있는 광산. 이전에는 대량의 석탄이 산출되어 수백명이나 되는 사람들이 광부로 일했지만 지금은 석탄 산출이 중지되어 아무도 없다. 하지만 갱 속에서 괴수의 울음소리가 들린다는 소문이 있다.



4 구대륙에서 신대륙으로

거리를 산책하고 유적과 탄광을 방문했다면 다음은 신대륙이다. 신대륙으로 가려면 팜의 항구에서 출발하는 도항선을 이용해야 하며 긴 여행인만큼 여행도중에도 무슨 일이 일어날 듯하다.



○신대륙으로
가려면 배선 승선
팩스기 필요.
14세인
저스틴에게는
좀처럼 쉽게 구입할
것 같지 않다



5 뉴팜

드디어 도착한 신대륙. 이 뉴팜의 거리는 팜에서 건너온 사람들이 만든 거리로 제 2의 고향이라는 의미에서 이름도 뉴팜이라고 지었다. 팜보다는 온난한 기후로 거리에는 많은 모험자들이 살고 있다.



○광산 앞의 인기. 사람이 살고 있는 듯 하지만...

FF 7보다 더 큰 유명세로 몸살 앓는

타마고치

날이 가도 인기가 식을 줄 모르는 타마고치. 현재 일본에서는 이것을 둘러싸고 갖가지 희한한 일도 많이 일어난다. 실제로 타마고치와 관련되어 체포된 사람도 있고 백화점에서는 타마고치 발매일이 알려지면 아수라장이 되기 십상이다. 세가와 반다이도 이 타마고치 때문에 합병이 무산될 지도 모른다는 소문과 실거래 가격이 정가의 10배가 넘게 거래되는 기현상 속에서도 반다이의 공급은 수요를 따라가지 못하고 있다. 이런 현상을 챔프에서는 긴급진단해 보았다.



드디어 폭력단도 개입한 타마고치

폭발적인 인기를 몰고 온 액정 패드게임 「타마고치」를 둘러싸고 많은 일들이 일어났지만 이번에는 백화점의 완구 판매코너에서 「타마고치」 사냥 사건이 벌어졌다. 동경 시 나가와에 있는 백화점 「마루세이(丸井)」에서 타마고치의 발매 예정 전 날 마치 폭력단원인 듯한 두 사람이 강제로 타마고치를 팔라며 압력을 넣자 곤란해진 직원이 어쩔 수 없이 2개를 팔았다. 이를 본 다른 손님들, 주위 사람들도 구매 하려고 하여 난장판이 된 것이다.

피해를 입은 것은 동경에 있는 마루세이 백화점 5층의 완구 판매 코너. 사건은 지난 1월 25일 토요일 오후 무제의 타마고치가 70개 입고되었다. 그리고 30분후 폭력단원과 같이 보이는 두남자가 "타마고치를 팔아라"며 코너 안으로 들어왔다. 물론 백화점 측에서는 일요일부터 판매할 계획이었으므로 "죄송합니다만..."하며 간곡하게 거절했다. 그러자 이 남자들이 소리를 지르는 등 강압적인 수단을 동원하였다.

통신판매로 방향바뀐
그리고 다음주 토요일(2월 1일)에도 같은 종류의 소동이 일어났

다. 그날은 20개 정도의 타마고치가 입하되었지만 오후 6시쯤 이번에는 3인조의 남자가 타마고치를 노리고 왔다. 지난주 큰 소동을 치른 담당자는 "오늘은 팔지 않습니다"라는 설명을 했다. 하지만 남자들은 "그러면 예매권을 달라. 내일 다시 오겠다."라며 무리한 요구를 하였다. 이런 무리한 요구와 대답이 한시간 정도 계속되었고 계속 큰소리를 질러대고 점원도 놀라고 흥분하여 경찰서에 신고하게 되었다고 한다.

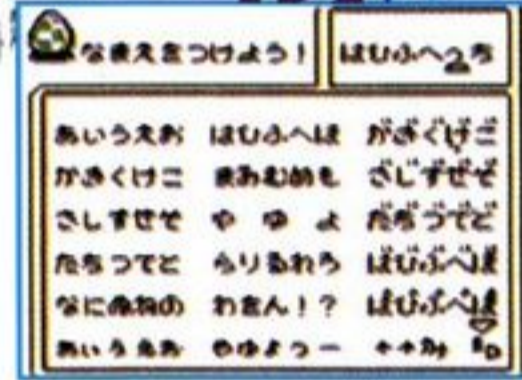
오후 7시 40분 경이 지나서 역 앞의 교통경찰이 급파되고 현장의 소동은 가라앉았지만 "팔아라" "팔지 않는다"의 시비는 계속되었다. 남자들은 결국 8시에 폐점하고서야 돌아갔고 공갈 등은 없었다고 경찰서는 발표했다.

1월 25일 처음 온 2인조와 2월 1일 왔던 3인조 가운데 2명은 동일

인물이라는 질문에 책임자도 너무 혼란스러운 분위기여서 정확하게 기억하지 못한다고 한다. 그러나 이렇게 악랄한 수단으로 타마고치를 입수한 업자가 암시장이나 PC 통신 등을 이용하여 정가(1,980엔)의 10배, 20배 이상의 가격으로 판매하는 예가 많다고 한다. 백화점 측에서는 완구 코너는 34개 중에서 6개에 지나지 않고 그렇게 많은 수입을 올릴 수 있는 물건이 아니므로 이런 타마고치 사냥 소동이 일어나지 않도록 당분간 판매하지 않기로 했으며 차후에 통신판매 등을 고려 중이라고 한다.

타마고치 GB판도 등장

PC용 타마고치(PC용 타마고치는 게임과워를 참조)에 이어 미니컴보이용 타마고치도 그 모습을 드러냈다. 타이틀은 「타마고치 구락

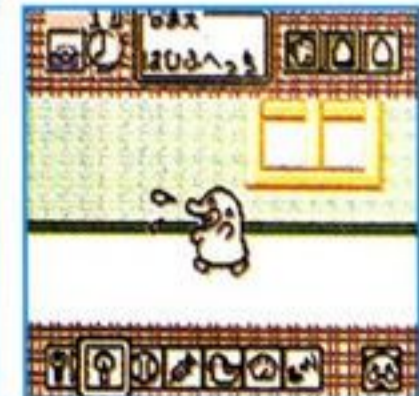


부」이며 가격은 4,500엔(예정)이다. 현재로서는 7월경 발매될 예정이며 이 게임에는 타마고치와 신종 타마고치의 양쪽 캐릭터가 모두 등장하게 될 것이다. 리액션이나 울음소리는 각각 30종류 이상이 될 것이라고 한다. 현재 타마고치를 매일 가지고 다니는 사람들도 게임으로서 즐길 수 있을 지는 의문이다.

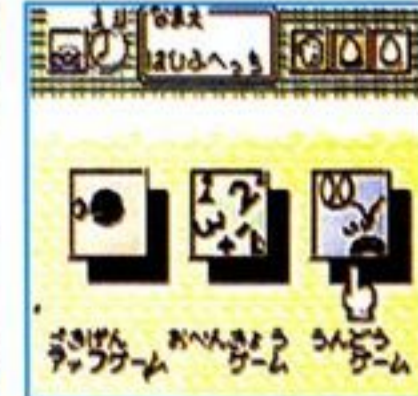
타마고치 구락부는 8개의 알에서 하나를 선택해서 키울 수 있도록 되어 있다. 타마고치에게 좋아하는 이름을 붙일 수 있으며 미니게임이 3종류로 파워업되었다. 슈퍼 게임보이를 사용하면 슈퍼컴보이(SFC)로도 플레이가 가능하다.



8개의 알 중에서 하나를 고른다



지금까지의 타마고치와는 달리 역신도 30가지가 넘는다



운동 등 미니게임 3가지



이것이 메인메뉴 타마고치의 식욕은 여기에서 시작된다

챔프 독자는 타게임지 독자보다 더 많은 혜택을 받아야 합니다!

기획파트



〈FF대사전〉

챔프는 현재 FF7의 인기도를 참작, 독자를 위해 긴급 기획을 단행했습니다. FF7는 발매이후 선풍적인 인기를 끌며 독자들에게 어필되고 있으며 많은 독자들이 챔프에서 지난 3월호 특별부록으로 나간 공략본으로 게임을 진행했습니다. 급한 시일내에 공략을 하느라 부족했던 부분이 생긴 것에 대해서는 사과의 표시를 전합니다.

이번호에 긴급기획한 특별부록(FF 대사전)은 FF7를 계기로 스케어사의 FF 시리즈를 즐길 유저들을 위한 영구보존용으로 제작기간 1달 이상을 가진 힘든 제작이었습니다.

FF 시리즈의 참맛을 알고 플레이하면 FF 시리즈를 바꿀 모든 RPG 게임이 한층 즐거워 집니다.

독자 서비스 파트



전투경찰 (진대일)챔프 사무실로 (드래곤 퀘스트6) 공략본을 구하러 온 군인. 동생이 게임에만 희망을 걸 정도로 심한 장애 후유증을 앓고 있는데 문의사항이 있어도 엽서 한장 쓸 수 없는 동생 때문에 진대일씨는 해남에서 짧은 휴가를 이용해 챔프에 왔다. 병마에 괴로워하는 동생이 게임에 전념하는 모습을 보면 눈물을 글썽일 때가 종종 있다고 한다.

게임이 동생을 즐겁게 해준다면 게임 발전을 위해서 평생 노력해 줄 수 있다는 모습에서 게임 한국의 미래는 밝아보였습니다.

취재파트



〈취재파트〉

(FFVII 영문메뉴얼)

챔프는 항상 독자 여러분들을 위해 빠른 정보와 신선한 내용을 제공하려고 노력하고 있습니다. 이번에는 일본을 비롯, 국내를 떠돌며 찍었던 FFVII에 스크립을 맞췄습니다. 그 중에서 기자의 눈에는 통신상에서만 나돌고 있는 FFVII 영문판 매뉴얼 소문에 띄었습니다.

엄청난 노력 끝에 간신히 입수, 챔프 독자 여러분들을 위해 사진으로나마 소개합니다.

파워맨을 찾아라!

안녕하십니까? 파워맨입니다.

챔프에서도 점점 인기가 상승하고 있는 파워맨. 그럼 여러분, 파워맨의 날을 만들기 위해서 우리 함께 힘을 모아보지 않겠습니까? 힘이란 게 뭐 별거 있습니까? 파워맨을 잘 찾아서 엽서 많이 많이 보내주는 것이지용!

그럼, 다음 5월호에서 만날 때까지 안녕!

이번호 문제

[파워 맨]을 찾아 엽서에 보내 주시면 10명을 추첨하여

- ◆3명: IBM PC 게임용
- ◆7명: 챔프점수 500점을 드립니다

보내실 곳

서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 [파워 맨을 찾아라] 담당자 앞
마감: 1997년 3월 20일



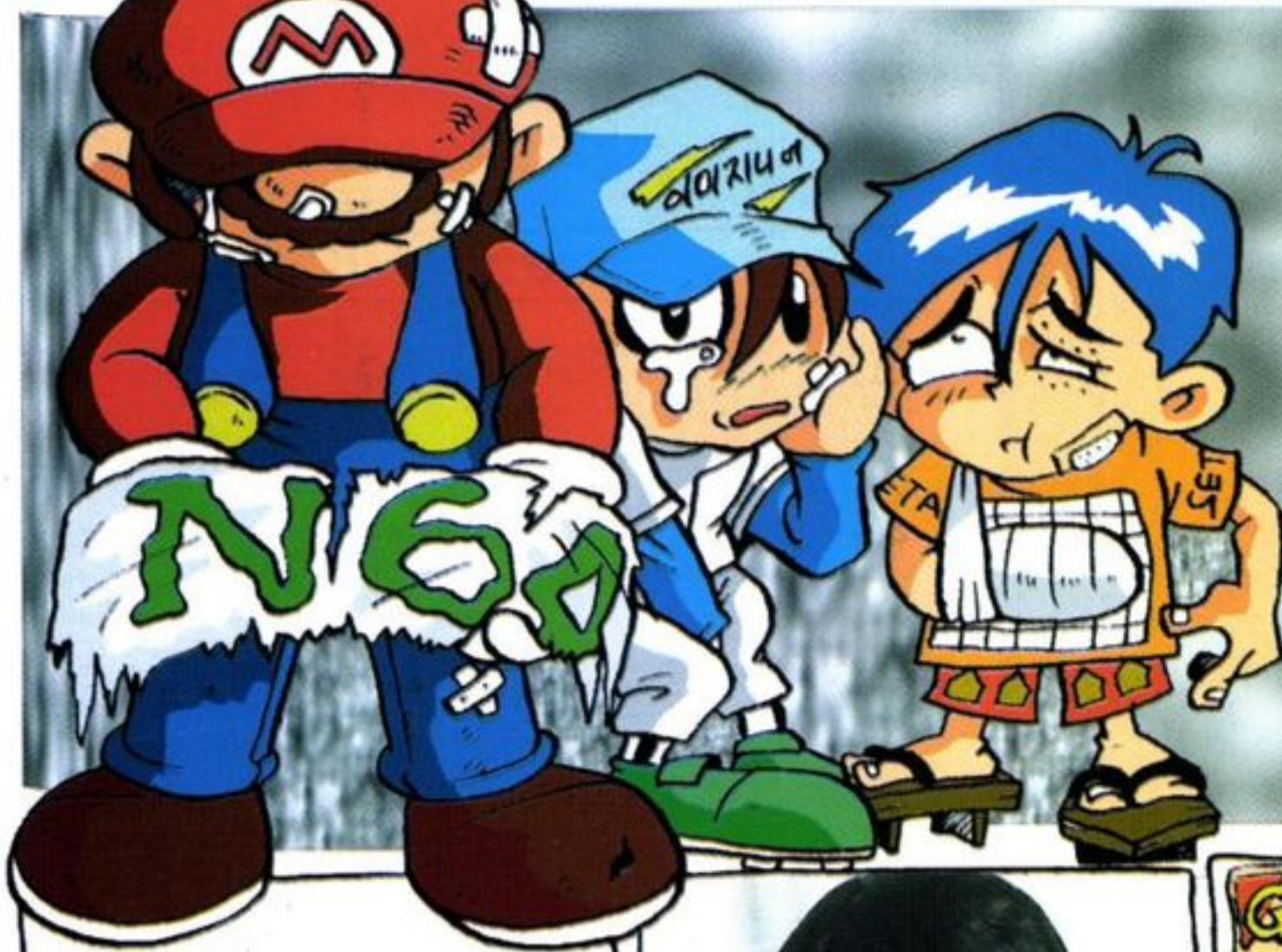
게임기고교 이야기 2탄!

겨울방학을 끝낸 게임기고교



닌64클럽 사무실

상처투성이의 3명(닌텐도, 세타, 이미지니어가 있다.)



이제는 끝났다.
 초반의 전투에서 그는 너무 심한 패배를 당했다.
 전투가 벌어지기 전에는 누구도 그의 패배를 예상
 지 못했고 차라리 그를 적으로 돌린 사람들의 불은
 을 걱정해 주곤 했다.
 하지만 결과는 게임의 심물이라는 말과 어울리게
 그의 처참한 패배로 초반의 영광은 마무리되었다.
 한때 드림팀 등의 수석어가 무색할 정도로 닌64
 클럽의 소속의 조직원은 이제 전무했다. 다 물쭈은
 소년의 플스클럽으로 가버린 것이다.

그래 결국 에닉스도 가버렸다지



자기가 공언한대로 게임기고교에서 먼저
 500만 티켓을 파는 클럽에 가겠다고 했
 으니 그대로 실행한 것이죠.

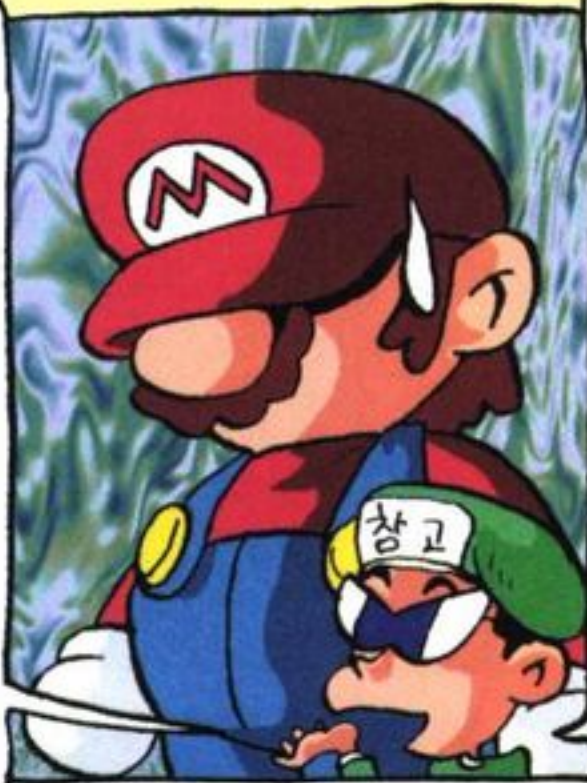


97년 1월 9일 에닉스는 공식적으로 플스 참
 여를 선언했다. 다만 닌텐도64의 소프트도
 계속 개발되며 끝어는 새턴 소프트도 발매
 할 계획이라고 밝혔다

GAME (타켓) 게임기고교에서는 클럽의 힘을 발휘할 수 있
 는게 바로 클럽에서 발행하는 티켓을 파는
 것이다.
 그게 자금원이 되기 때문이다. 그래서 자연히 자신의 클럽티켓
 을 많이 파는 쪽이 결국은 최후의 승리자가 되었다. 그러기 위
 에 결투도 하고 세를 불리려 인간임을 다 쓰는 것이지만...



이번 겨울 크리스마스 결투에서 닌텐도는 큰 패배를 당하였다. 이유는 결국은 손이 모자랐기 때문이었다. 닌텐도가 아무리 센주역이라지만 혼자서 열을 당해낼 수는 없는 노릇이다. 막강한 플스클럽의 엄청난 수의 군단에 결국은 큰 패배를 맛보고 말았다. 그리고 동생같이 느꼈던 에닉스의 배반까지...



이제 닌텐도에게 남은 것은 없다. 그가 처음 게임기유치원에 발을 디디던 순간처럼 아무것도 없는 상태로 되돌아왔다. 게임기황제니 천하의 최강자 등의 수식어가 지금은 모두 공허한 상태가 되어버렸다. 당장 오늘의 끼니를 걱정해야 할 정도로...



겨울의 매운 찬바람만 계속 닌64클럽 사무실의 깨진 창을 통해 불어와 찢겨진 닌64클럽 깃발을 더욱 휘날리게 했다. 마치 지금의 닌텐도의 심경을 표현하듯이...



1학년 크리스마스 전투에서 혁혁한 승리를 거둔 플스클럽은 호텔파티장에서 죽송 파티를 하고 있었다.



오늘의 승리를 있게 한 것은 다 여러분 덕택입니다. 그래서 여러분들을 위로키 위해 조그마한 파티를 열게 되었으니 마음껏 즐기다가 가십시오.



모인 모든 직원들은 모두 환호의 함성을 터트렸다. 드디어 자신들이 승리자가 된 것이다. 신심클럽을 이렇게 최강의 클럽으로 만든 자부심이 모든 직원 사이에 부딪히게 감돌았다.



참 여러분들에게 이자리를 빌어 소개를 하고 싶은 분이 한분 계십니다.



그분과 함께 같이 건배를 합시다.

잠시 장내는 융성거렸다. 과연 누가 오기에 소니가 저렇게 존칭을 써기면서 예의를 갖추려고 노력을 하는지 궁금증이 앞섰다.



그분은 바로
에닉스입니다.

소니클럽 조직원들마저도 그 소리를
듣고는 경악을 금치 못했다.
에닉스라면 지금 닌텐도의 오른팔,
도원결의 심형재 등으로 불리고 있는
닌텐도의 측근중 측근이 아닌가?
그와 동시에 그런 사람마저 끌어들이는
소니의 수완에 다시 한번 감탄을
금지 못하게 되었다.



웅성

웅성

저는 에닉스라고 합니다.
여기 계신 좋은 분들과 앞으로 함께
일을 생각하려니 매우 기쁩니다.



자 여러분 건배합니다.
이런 즐거운 순간에
건배를 하지 않아서야
말이 되지 않을죠.
자, 다같이 건배!!



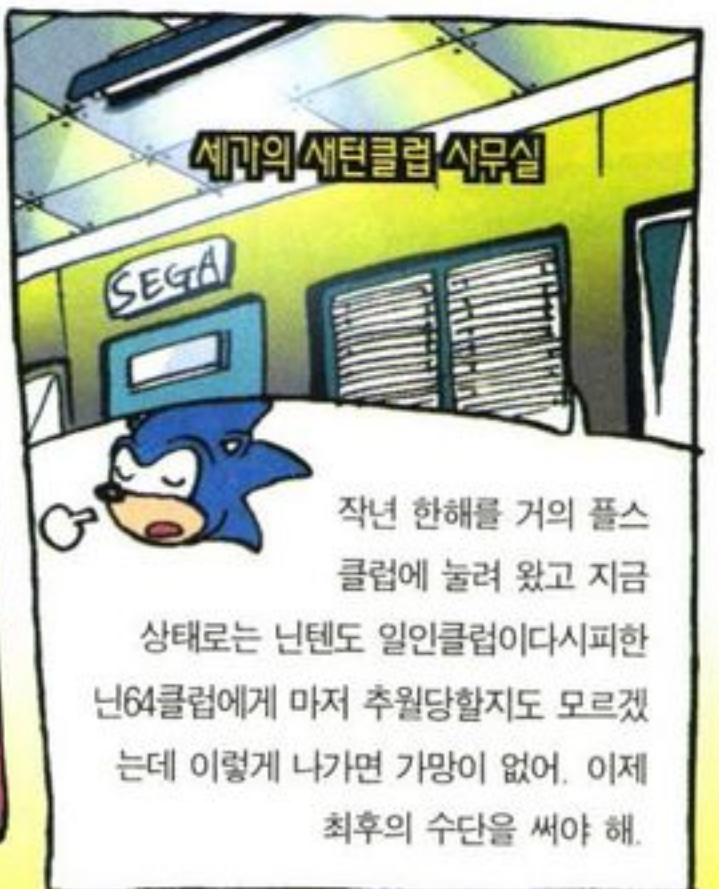
에닉스와 소니, 스퀘어, 남코, 캡콤 등 소니 클럽의
강자들이 건배를 하였다.

위하여-

하지만 한쪽이 강하게 나가면 그에 따른 반발도
그만큼 심하게 된다.
-뉴턴의 작용과 반작용의 법칙



플스클럽이 거의
쟁패를 한 것
같은데 모든
강자들이
플스클럽으로
모여들고 있잖아.



작년 한해를 거의 플스
클럽에 눌러 왔고 지금
상태로는 닌텐도 일인클럽이다시피한
닌64클럽에게 마저 추월당할지도 모르겠
는데 이렇게 나가면 가망이 없어. 이제
최후의 수단을 써야 해.

그리고 세가는 자신들의 직원과 일반학생을 모아 놓고 새로운 형제를 만들겠다는 발표를 했다.

세가와 반다이는 나란히 앉아 기자회견을 한다.

게임챔프 송백정기자입니다. 이번에 세가에서 반다이군을 세가 호적에 올리기로 했다면서요?



예. 저와 반다이군은 이 순간을 빌어서 형제임을 선포하고 앞으로 세턴클럽을 더욱 풍족히 만들기 위해 노력을 할 것입니다. 그래서 이름도 세가반다이라고 개명했습니다. 반다이군이 완전히 저의 세가 집안의 형제로 들어 오는 것입니다.

순간 세가클럽 직원들과 반다이 패밀리인 엔젤, 유타키, 반프레스토(사실 일반학우들에게 있어서 이들의 평가는 별로 좋지 않다)등이 모두 박수를 쳤다. 또다시 게임기고교에 변수를 몰고 올 태풍은 시작되고 있는 것이다.



닌텐도의 집

닌텐도형 빅 뉴스야, 세가랑 반다이랑 형제지의를 맺고 이름도 세가반다이라고 했다. 그리고 에닉스도 완전히 플스클럽에 가서 붙은 것 같애.



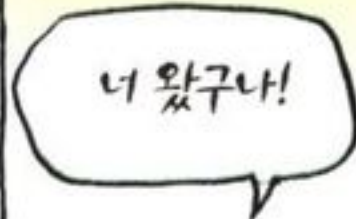
하지만 닌텐도는 멍하게 식선은 먼 허공에 고정되어 있을 뿐이었다. 세가는 닌텐도의 반응이 없지 자기 이야기를 듣지 못했다고 생각하고 주의를 끌려고 닌텐도의 팔을 잡아 당겼다. 하지만 닌텐도의 반응은 여전히 무반응이었다. 순간 세가의 머리에는 닌텐도가 작년의 실패로 완전히 전의를 잃어버린게 아닌가 하고 맥이 탁풀리는 감을 느꼈다.



1월 말 세가와 반다이는 10월 1일부로 합병하고 '세가반다이'라는 새로운 회사를 설립하기로 합의하였다



안그래도 지금 세력이 몰리는 판국에 대장마저 이룬다면 더이상 싸울 힘이 없지. 이제 닌텐도의 신화도 끝인가?



너 왔구나!



응, 방금왔...?



지금 내야기 듣고 있었어?

놀라긴

물론 세가와 반다이랑 합쳐져 세가반다이가 되어도 우리랑은 별상관없는 얘기야. 그리고 에닉스도 자신의 길을 알아서 간 것이고 우리는 우리할 일만 하면되. 세타야 올해부터 우리도 닌64클럽 티켓 월100만장씩 만든다.



사진의 허드슨의 중앙연구소. SFC시절부터 줄곧 소프트웨어를 내던 허드슨의 N64 참여는 사실 특별한 뉴스가 아니다. 하지만 모두가 떠나는 분위기에서 '듀얼 히어로즈', '김전일 소년의 사건부', '봄버맨64' 등 대작들을 낸다는 자체가 의미있는 일이라 하겠다

하지만 닌텐도의 얼굴은 어느때와 마찬가지로 당당함, 자신감 등으로 빛나고 있었다. 결코 헛소리할 얼굴은 아니었다.



요놈의 입방정형한테 맞으면 무척 아플데 -잉잉

세타는 닌텐도의 이야기를 듣고 깜짝 놀랐다. 티켓 월100만장이면 잘나간다는 소니의 플스클럽이 찍어내는 티켓과 같은 숫자이다. 과연 그것을 다 팔 자신이 있는 것인지. 세타는 닌텐도가 너무 심한 충격으로 조금 실성을 하지 않았는가 하고 쳐다보았다.



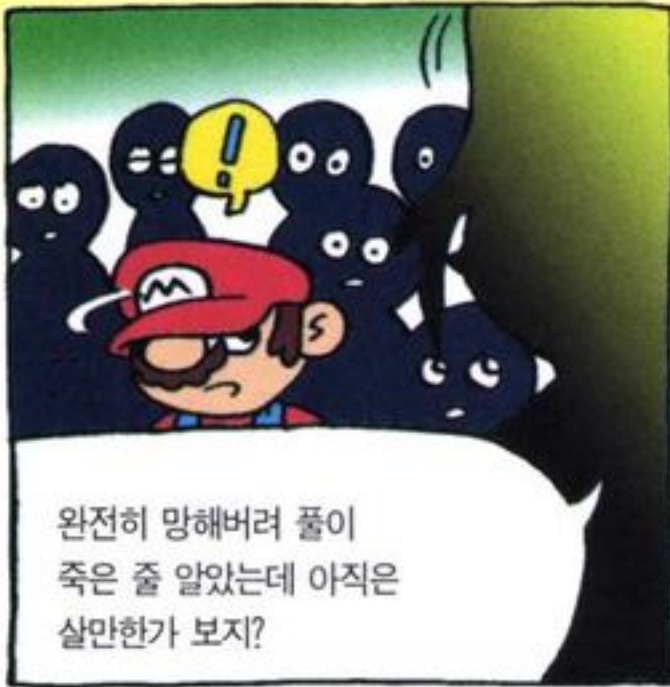
아직 닌64 클럽이 끝이 난 것은 아니군. 닌텐도형님의 얼굴이 살아있어. 그럼 언젠가 기회는 오게 마련이지. 만일 여기서 포기한 다거나 다른 클럽 일에 일일이 동요를 한다면 기회가 와도 힘들거야.



지금 우리는 더 이상 나빠질래야 나빠질 수가 없는 상태이잖아. 이제 더이상 추락할 때도 없다. 올라가는 것 외에는...



그리고는 새벽 아침 자신의 집에 몰려온 조직원 얼굴들을 훑어보았다. 닌텐도 진동생 할연구소, 세타, 이미지니어, V-시스템 등등 정말 수도 적지만 진동생 외에는 믿음직한 놈들도 별로 없었다. 그때 왕별 한마리가 날아 들어왔다.



완전히 망해버려 풀이 죽은 줄 알았는데 아직은 살만한가 보지?

바로 유일하게 플스클럽에 가입하지 않은 강지 허드슨. 그의 모자에 그려진 왕벌만마리가 그의 이미지에 알맞는다고 느껴지는 남자였다.



너 왔구나.

그가 중학생 시절 허드슨은 엔진클럽을 이끌며 무지하게 닌텐도를 괴롭혀 온 장본이기도 하였다.

이제 나도 체제를 정비했어. 앞으로 같이 한번 해보자구!



참. 닌텐도형! 형한테 소개시킬 애가 한명 있는데.

야, 들어와.



고맙군...

집밖에서 웬 청년이 들어왔다. 닌텐도로서는 얼굴은 낯이 익지만 얼른 이름이 떠오르지 않았다. 아마 자신의 클럽보다는 세가나 엔진클럽에서 보았던 예로 기억이 되었다.

애는 빅동해라고 해요. 우리 클럽에 가입하고 싶다가에 제가 데리고 왔어요.

별로 들어보지 못한 놈이었다. 하지만 지금은 고양이 손이라도 빌려야 할 적지가 아닌지?

이제 우리들은 2학년이지... 졸업을 하려면 아직 한참이나 남았어... 이제 진정한 시작인거야!!



색다른 모습으로 다음호에서 만나겠습니다.

ART BY JJS 1997. 2. 22

파판4 완전이식. 아니 겨우???

PS판 파판4의 발매일이 3월 21일로 결정되었다. 편의점 전용으로 가격은 4800엔. 슈퍼패미컴판 파판4가 발매된 것이 1991년 7월의 일이니 약 6년의 세월을 거슬러 PS에 다시 부활하는 셈이라고 할 수 있지만, 오프닝 엔딩에 CG 무비를 추가하는 것을 제외하고는 일절 슈퍼패미컴에서 변경을 하지 않은 채 그대로 내용을 예정이라고 한다. 아니 왜? 파판7을 즐기며 감동에 젖어있는 유저들로서는 과연 왜냐 여러가지 부분에서 파워업된 파판4를 바라고 있는데도 불구하고 그대로 내 놓을 거야? 그리고 다른 파판시리즈의 이식은? 이러한 의문점에 대해 파판시리즈의 아버지 사카구치 히로노부씨의 이야기를 들어보자.



파판4의 이식과 앞으로의 가능성

왜 4인가?

- 파판4의 이식에 대한 이야기가 나온 것은 언제인가?

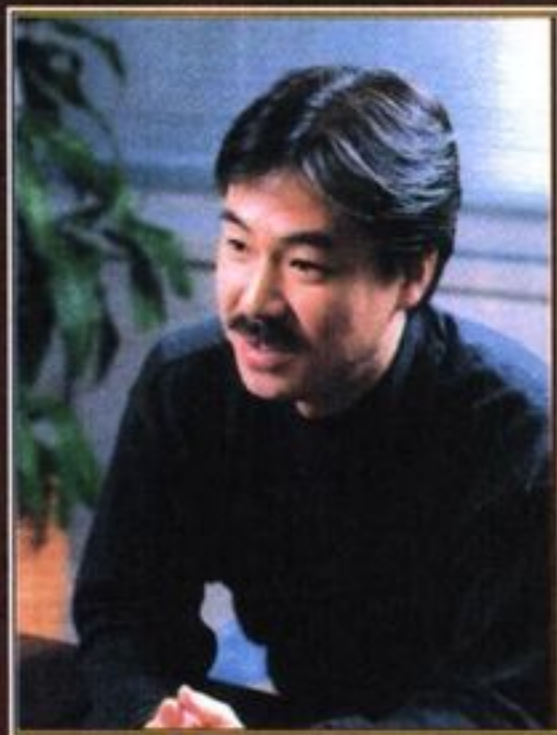
1년쯤 전의 일이다.

- 당초부터 완전이식에 리메이크는 안한다는 계획이었나?

절대 원작에서 변경점은 없게 한다고.

- 1이나 3가 아니라 왜 4인가?

1이나 3를 이식한다면 리메이크를 해야한다고 생각했기 때문이다. 역시 플랫폼이 패미컴이었으니까. 하지만 4라면 아직 까지도 충분히 훌륭한 그래픽이라고 생각한다. 색수에서 보나 디자인에서 보나. 그러니까 그대로 이식해서 먹힐 만한 한계선이 4라고 생각한 것이다. 하지만 1을 완벽히 다시 손봐서 7



사카구치 히로노부
스퀘어의 대표이사 부사장. 파인팬티지 시리즈의 아버지격인 존재

보다 더 멋지게 만들자는 이야기도 많았다. 특히 오래된 스태프들로부터 '해보고 싶다' 라는 욕망이 대단했다. 하지만 아직 예정은 없고...

1은 역시 첫번째 작품이니까 스토리도 좀 낡았고, 영상도 패미컴 초기였으니까 대단한 것은 아니다. 하지만 예를들어 비공정이라던가 초코보들도 모두 들어 있어서 그 작품을 다시 한번 보고싶다는 생각도 있다. 1과 마찬가지로 4도 플랫폼을 바꾼 뒤에 첫작품이니까 재출발이라는 의미에서 공통점이 있다.

3의 경우는 라스트 던전이 너무 길다던가 난이도가 너무 높다던가 하는 지적을 많이 받았

다. 그래서 엔딩을 어떻게 보란말이나 하는 말도 들어 보았다. 나는 3가 가장 마음에 들긴 하지만.

그런 지적이 있어서 4에서는 약간 지향점이 바뀌었다. 그때까지 그 정도까지 캐릭터를 내세운 스토리 전개는 없었다. 캐릭터의 존재 의미를 3에서는 능력에 두었지만 4에서는 각자의 개성을 살린 직업으로 바꾸었다는 이야기이다.

그리고 액티브 타임배틀의 도입도 4에서부터였고 캐릭터에게 인사하기, 주먹 휘두르기같은 다양한 액션을 시키게 된 것도 4에서부터였다.

7도 결국 이 노선을 계승하고 있다고 보아야 한다. 그때 캐릭터에게 연기를 시킬 수 있었기 때문에 스토리의 폭이 넓어질 수 있었다. 그리고 좀더 캐릭터에게 연기를 시키자는 생각하에 5.6를. 그리고 7에

서는 폴리곤까지 등장하게 된 것이다. 폴리곤이라면 어떠한 연기도 시킬 수 있다고 생각했으니까. 1이 물론 출발점이지만 7의 원점은 바로 4이다. 4도 방향성이 정해졌다는 점에서 기념비적인 작품이다. 그랬기 때문에 반대로 '왜 5가 아니지' 라는 말을 들어도 아니야 '역시 4부터 시작해야 겠지' 라고 마음먹게 된 것이다.

-4의 발매에 맞추어 구입층을 의식했는가?

7도 마찬가지로겠지만 별다른 구입층 의식은 하지 않았다. 유일하게 의식한 것이 있다면 한자를 사용할 때 되도록 어려운 한자는 쓰지 말자

라는 것 정도이다. 혹시 파판7을 한 뒤에 6년전에 나온 파판4에 대해 흥미를 느끼는 사람도 있을 수 있고, 단순히 그리운 느낌에서 사는 사람도 있기 때문에 마케팅쪽으로 보자면 어느정도 팔릴 것인가가 상당히 불투명한 작품이다.

단지 PS로 확실한 완전이식이 가능하다면 역시 한번쯤 현역 기종에서 움직이는 것을 보고 싶다는 것이 발상의 근원이었으니까 대단한 기대는 가지고 있지 않다. 만약 그럴 생각이 있었다면 리메이크를 했을 것이다. 하지만 리메이크를 할 인력이 있다면 차라리 8을 만드는 게 낫다라는 생각이다.

소프트와 하드

- 다른 기종으로의 이식가능성은?
스퀘어는 소프트하우스로서 좋은 작품을 내놓고 싶다는 의미에서 강한 소프트 하우스가 되고 싶고, 그것을 통해서 하드에도 영향력을 행사할 수 있다고 생각한다. 하지만 그렇다고 해서 지금이 하드대신 소프트가 지배하는 시대라고는 결코 생각하지 않는다.

전부터 말해오던 이야기지만 이식을 위한 팀이라는 것은 별로 만들고 싶지 않다. 역시 어느정도 한가지에 집중하는 일이 필요하다고 생각한다



SQUARE

기 때문이다. 그러지 않으면 틀이라던가 프로그래밍의 노하우가 분산되어 PS의 능력을 120% 발휘한 소프트웨어를 만드는 것이 불가능해진다.

그 말을 곧 한개한개의 품질이 떨어진다는 것을 의미하는 데다가, 약간씩 컨셉이 다른 기계에서 모두 돌아가는 소프트웨어는 각각의 기계의 능력을 8할정도밖에 사용하지 않는다는 의미이다.

스퀘어는 그런 방식을 사용하고 싶지 않다. 역시 주변에 PS관계가 많은 만큼 외주를 주던 내부작업을 하던 PS만 가지고 작업 하고 싶은 마음뿐이다.

파판시리즈의 명성과 사카구치씨에게 있어서의 파판

- 당신에게 있어서 파이널 판타지의 위치는?

기본적으로 파판을 1년내지 2년주기로 근 10년간을 해왔기 때문에 언제부터인가 생활리듬의 일부가 되어 버렸다.

그렇기 때문에 실제로는 '어떤 일체감'은 있지만 자기자신 속에는 별로 통일감이라는 것이 느껴지지 않는다. 일단 전부 끝낸 뒤에 다음에 뭔가를 하려고 할 때 그것이 바로 파판 다음 작품이라는 식이다.

하지만 거기까지 가고나면 별로 파판이라는 이름을 벗어날 만한 필요도 없다. 지금도 가끔은 FF를 그만두고 다른 작품을 해도 좋지 않을까라는 생각이 든다.

- 파이널 판타지 시리즈는 매번 내용이 틀려서 공통점이라고 할만한 것이 별로 없다고 느껴지는데.

기본적으로 그럴 필요가 없다고 생각하기 때문이다. 단지 일부러 바꾸지 않아도 되는 부분.

마법의 이름과 초코보 같은 것들은 매번 내보내는 것이 재미있지 않을까 하고 생각한다. 그것 이외에는 별로 신경쓰지 않는다.

- 이번 4의 이식은 PS에서 처음 파판을 접한 사람에게 대한 서비스적인 인상이 강한데...

그렇게 말할 수 있을지... 4의 화면을 다시 보았을 때는 역시 낡았고 뭔가 부족한 인상을 가지게 되지만 실제로 플레이를 하다보면 역시 좋은 작품이구나 하는 것을 느끼게 된다.

즉 소프트웨어로서의 가치가 있는 만큼, 이식해서 내놓는 의미가 있는 게 아닌가 생각한다.

스퀘어 그래픽

- 5, 6의 이식의 가능성은?

5도 6도 할 수 있다면 하고 싶다. 약간 수집가적인 생각인지도 모르겠지만 단지 한다면 정말 완전이식이라는 형태로, 어떻게든 CD라는 형태로 간직하고 싶다. 제작자 이외에도 그런 사람이 또 있을 거라고 생각한다.

- 1-3의 이식은 현재로서는 힘든가.

누군가가 '하자' 라고 분위기만 고조된다면

1정도는 가능성이 있다고 생각한다. 스타워즈 1이 리메이크가 되어서 나온다면 그것에 감동받아 '우리들도 하자' 라고 할 수는 있을 것이다. 동기라는게 그런데서 나오는 것 아니겠는가.

- 슈퍼패미컴이나 패미컴때의 작품을 모은 타이틀. 예를들어 '스퀘어 그래픽 시리즈' 같은 것을 만들 생각은?

프론트 미션이나 성검전설, 로벤싱 사가같은 작품의 예정은 없지만 할 수 있다면 해보고 싶다. 이번 4만해도 CD엑세스는 처음 1번밖에 없을 정도니까.

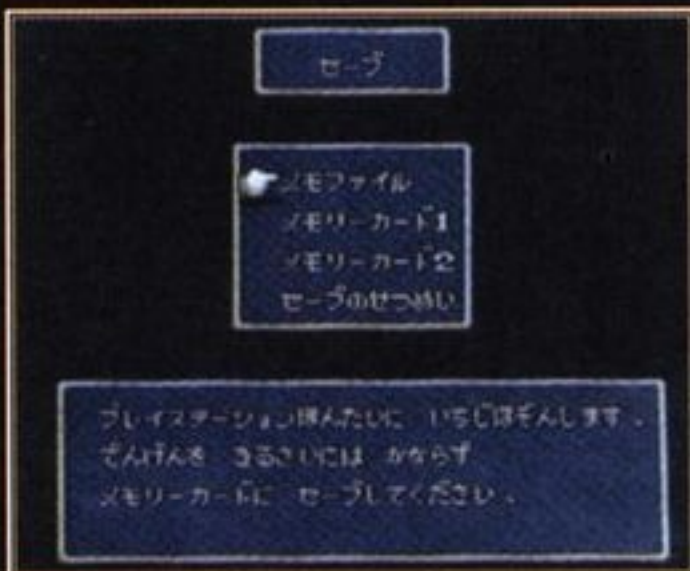
- 마지막으로

현재 스퀘어 전체로서 이미 발표되어 있는 타이틀의 플레이 스테이션 소프트웨어에도 약간의 비밀무기가 있다. 부디 많이 기대해 주시기 바랍니다!



SQUARE

원활한 플레이를 가능하게 하는 메모파일 시스템



세이브 화면. 매일위키 메모파일 세이브부분이다. 게임을 종료할때는 메모리카드에 세이브 하는 것을 잊지말자.

이번 PS판에서 로딩은 처음 한번뿐이라고 장담함으로써 로딩을 걱정했던 많은 팬들은 안심 했을 것이다.

하지만 일부유저들은 다른 문제점을 지적

할 지도 모른다. 바로 PS의 메모리카드 문제. PS의메모리 카드는 여러가지 이점이 있지만 세이브나 로드시간이 소요된다는 치명적 결함이 있기 때문이다.

하지만 아무 걱정 마시기를. 스퀘어는 이번 파판4에서 메모리 카드에 세이브하는 방식 이외에도본체내의 메모리에 일시적으로 세이브하는 메모리 파일이라는 방식을 추가시켰다. 그것을 이용하면세이브와 로드시간이 큰폭으로 감소되어 원활한 이야기 진행이 가능해진다.

이점과 난점

PS의 메모리중 남아 있는 부분에 순식간에 세이브함으로써 종래의 PS소프트에 비해 세이브하는데 획기적인 시간단축이 이루어졌다는 점은 주목할 만하다.

단지 주의할 것은 PS의 리셋버튼을 누르면 이 메모파일은 사라져 버린다는 것이다.

메모파일을 잘 활용하기 위해서는 리셋버튼을 이용하지 말고 꼭 패드리셋(R1+R2+L1+L2+START+SELECT)을 해야만 한다. 그리고 게임을 끝낼 때에는 반드시 메모리카드에 세이브해야한다는 사실을 잊지 말도록 하자.



로딩할때는 각 캐릭터들이 등장해 지루함을 잊게 해준다

제일 재미있는 FF7 대담



오야악! 바렛에게 화병이넘어라니!!
비파~ 도와줘~!!



독도가 자기네 땅이라고 우기는 일본놈들. 이 송백정이 한칼에!
쫄안!
뭐, FF7이 나왔다고!
아름다운 풍경



불반는다!! FF7때문에 왜놈 정발을 참아야 한다니!
쿠와아악



FF시리즈의 팬인 나로서는 파란7을 무시할 수 없었다.



플스가 없는 나는 일단 카마플스를 샀다.
나는 원래 닌텐도팬이었는데...



주인공의 이미지 일러스트가 멋있기도 했지만...
역시 게임의 재미와 영화적 사나리오가 최고라고 생각했기 때문이다.
한사람 한 사람의 성격 표현이 최고!



하이픈과 파란7은 뽕간다!!
우와~ 멋있다!



숨돌릴틈 없는 순간순간!!
09:59
폭발10분전
뭐! 갑자기 카운트 다운?!
쿠와아악



땡땡도는 세이프 포인트!
가끔 튀어오른다



마테리아 시스템도 정말 좋다. 자신이 캐릭터에게
나는 회복 나는 소환...
꼭 구멍이 모자란다!
역할 설정을 해줄수도 있고...



특히 소환마법은 여자캐릭터에게 사용하게 하고 있다.
팍
사라지는 순간이 멋있으니까

C 승리했을때의 포스가 귀여운 유피



쿠와아아악
잘못했어요!!
먹어라 울트라 프레아!!
영상은 초박력!! 특히 저 먼 은하계에서 날아와 초열선 레이저를 내뿜는 바하무트 영상의 웅장한 모습에 뜨거운 감동이!!!



사나리오도 최고다. 가끔은 로맨스!
약속하지 않을래? 내가 위기에 처하면 구하러 와주겠다고!



어떨때는 러브코에디!
물론이죠. 아가씨!!
보디가드! 보수는 데이트 한번이면 어때?

FFVII 대탐구



DQ매니아 VS FF매니아의

FF 7! 지상논쟁

지난 1월 31일 발매한 이래 3일만에 200만개 돌파라는 기록적 판매고를 올린 FF 7. 각계에서 찬사들이 이어지고 유저들 사이에서는 RPG사상 최고의 작품이라는 말까지 나오고 있다. 하지만 일부 유저들에게 약간의 단점이 거론되는 것도 분명한 사실이다. 한 예로 PC통신을 살펴보면 FF 7에 대한 비판적인 목소리가 상당 부분이다. 또한 기대 이하라는 일부유저의 의견도 애독자 엽서를 통해 접할수 있었다. 자, FF 7은 과연 완벽한 게임일까? 챔프는 이 지면을 통해 그들의 주장을 정리해 보고 기자의 의견을 밝혀 보도록 하겠다.



DQ매니아

FF 7을 플레이하게 되면서 누구나 조작의 불편을 느꼈을 것이다. 사실 조작성만을 놓고 본다면 FF 7은 낙제점이라고 생각한다.

기존의 RPG 게임 대부분이 단순한 4방향 이동만을 필요로 하는데 반해 FF 7에서는 대각선 방향의 이동도 수시로 필요했다. 하지만 플스용 패드로 조종을 하는 것이 쉽지만은 않았을 것이다.

특히 게임 내에 자주 등장하는 나선형 계단에서 조종할 때는 이 게임이 닌텐도64의 아날로그 패드용 게임이 아닌가 하는 생각마저 들 정도였다.

결국 플레이어들은 화면을 보고 그에 정확히 대응하여 패드를 조종하는 것이 아니라 대충 조종하여 캐릭터가 원하는 방향으로 이동하면 다행이고 엉뚱하게 움직이면 적당히 방향키를 조작하여 대충 원하는 방향으로 이동해 주길 바랄 수밖에 없었다

조작성의 문제점



대반격

확실히 캐릭터의 대각선 이동이 힘든 것은 사실이다. 하지만 게임을 살펴보면 꼭 대각선 입력이 필요한 장면은 별로 없다는 것을 알 수 있다. 그리고 이 문제는 FF 7의 문제라기 보다는 플스 패드의 문제다. 플스 패드로 대각선 입력이 힘들다는 것은 잘 알려져 있는 사실이다. 물론 게임을 만들 때 플스의 패드 문제를 고려하지 않았다고 생각할지 모르지만 FF 7



같은 게임에서 캐릭터의 대각선 이동이 안된다면 얼마나 게임이 어색해질까. 배경이 현실적인 만큼 대단한 언밸런스를 보일 것이다. 결국 게임의 현실성을 위해 조작의 편의성을 약간 희생했다고 생각하는 것이 옳을 것이다. 그리고 이 문제는 얼마 뒤에 나오는 플스용 아날로그 패드를 사용한

대각선 입력의 불편으로 인한 망서서 예로가 많다. 다만 간단히 해결될 것이다



DQ매니아

조작성이 불편한데다가 길을 찾기 힘든 부분이 많이 나오기 때문에 적당히 조종을 하다 보면 아무래도 같은 위치에서 맵도는 일이 자주 나타날 수밖에 없고 그러다 보면 자주 전투에 돌입하게 된다. 그런데 이 전투가 상당히 지겨운 면이 있다. 체감 로딩시간을 줄이기 위해 여기저기에 손을 쓴 흔적이 보이긴 하지만 아무래도 전투가 느린 것은 어쩔 수 없다.

우선 체감 로딩시간을 줄이기 위해 손을 쓴 흔적으로는 어떤 것이 있는가. 전투에 돌입하게 되면 우선 화면이 빙글빙글 돌기 시작한다. 그러면서 돌고 있던 화면이 전투 장면으로 바뀌면서 계속적으로 돌게 된다. 여기에 걸리는 시간이 약 8초 가량인데 바로 이 시간동안 로딩을 하는 것이다.

그리고 전투가 끝나면 승리 음악이 나오면서 캐릭터들이 승리 포즈를 취하고 획득한 돈과 경험치, AP 등이 나오는데 이 시간 역시 로딩시간이다. 이러한 화면들이 나올 때 체감 로딩시간이 짧게 느껴지지만 만일 전투에서 도망을 친다면 돈과 경험치 등을 획득하지 않았기 때문에 앞에서 말한 과정이 나오지 않고 그냥 화면이 어두워진 채 로딩을 한다.



전투시 로딩



대반격

CD는 용량을 위해 속도를 양보한 매체인 만큼 로딩은 필수불가결한 것이다. 때문에 당연히 로딩이 따르지만 이 로딩을 FF 7에서는 여러가지 눈속임으로 극복하고 있다. 하지만 이 눈속임 자체가 중요한 기술이라는 것을 잊어서는 안된다. 우리가 지금까지 수많은 차세대 RPG를 즐겨 왔지만 도대체 게임 하면서 FF 7만큼 로딩을 별로 신경 쓰지 않아도 되는 게임이 과연 얼마나 있었는가?

일단 전투 화면에서 읽어 들어는 데이터 양을 비교해 볼 때 FF 7은 타게임과의 비교를 불허한다. 그러함에도 불구하고 FF 7의 체감 로딩시간은 2초에 불과한 것이다. 그 밖의 시간은 항상 화면이 움직이면서 플레이어를 지루하지 않게 해주고 있다. 플레이상 느끼는 로딩시간은 2초지만 실제 로딩시간은 9초이기 때문에 로딩이 길다고 하는 것은 문제가 있다. 그리고 전투 뒤의 아이템 획득 장면은 팩게임이었던 FF6부터 내려오는 것이다. FF 7의 엄청난 동영상과 배경



화면, 화려한 마법 등이 과연 CD매체를 이용하지 않고 가능하리라고 생각하는가. 내용도 별로 없으면서 로딩만 긴 게임이 얼마나 많았는가. 로딩은 FF 7에 대한 비판이라기 보다는 CD매체에 대한 비판이라고 볼 수 있다. CD를 사용했음에도 불구하고 체감로딩을 그만큼 줄였다는 점. FF 7의 로딩은 장점이지 결코 단점이 되지 못한다

픽업7의 CG무버는 타게임과의 비교를 거부한다



게임을 실감나게 하기 위해서 폴리곤으로 이루어진 캐릭터들과 몬스터들은 상당히 여러가지 동작을 한다. 그런데 이러한 행동들 역시 데이터를 읽어야 하기 때문에 상당히 느리게 표현된다. 특히 마지막 보스 직전에 맞붙게 되는 리버스 세피로스'의 경우에는 이러한 현상이 매우 심하다. (직접 확인해 보시길..) 더군다나 3탄부터 등장하여 FF의 꽃으로도 부를 수 있는 소환 마법의 경우 연출로 인해 소비되는 시간은 엄청나다. 바하무트 영식'의 경우 소환 마법을 사용한 후 연출이 끝날 때까지 옆에 놓아둔 소설책 한 페이지를 읽을 수 있을 정도다. 물론 그 연출은 보는 사람으로 하여금 탄성이 절로 나올 정도로 멋지지만 그것도 한두 번이지 전투 시마다 사용하기에 적당한 시간은 아니다.



소환수 일렉신다. 등장시간이 긴 소환수는 1분 이상씩 소요되기도 한다

연출



FF 7의 모토는 영화와 같은 RPG였다. 사실 긴 연출 효과는 이 모토 때문이라고 생각해도 좋을 것이다. 전작에서의 소환수들의 등장을 생각해 보자. 사실상 지금까지의 소환수들은 변형된 마법일 뿐 소환수라는 독립된 이미지를 우리에게 전해 주는 것이 힘들었다. 하지만 이번의 소환수들을 보자. 모든 소환수의 등장에는 나름대로의 기승전결이 존재하고 확실한 존재감을 우리에게 전해 주고 있다. 즉 긴 소환 시간은 소환수의 캐릭터성을 강조하기 위한 것이라 할수있다. 그리고 긴 소환시간을 보완하기 위해 스캐어가 취한 방법은 바로 소환수들을 강하게 만든 것이다. 전작까지 상당히 약했던 이플리트, 시바, 심지어는 초코보&모구리 까지도, 얻었을 때 당시의 주변 적들은 한번에 해치울 수 있을 만한 위력을 가지고 있다. 한마디로 보스전을 제외하고는 한번의 전투에서 2번을 소환할 필요가 거의 없다는 것이다. 마지막 소환수인 나이트 오브 라운드 같은 경우에는 최종 보스도 한번에 죽일 수 있을 정도니..



DQ매니아

플레이어들은 여러가지 어쩔 수 없는 이유 때문에 수시로 전투를 치를 수밖에 없다. 바로 FF 7에서 새로 등장한 마테리아 시스템 때문이다. 새로운 마테리아를 얻게 되면 그 마테리아에 들어 있는 마법을 사용하기 위해서 AP를 모아야 하고 그러기 위해선 어쩔 수 없이 전투를 많이 해야 한다. 특히 강한 마법일수록 모아야 하는 AP가 많기 때문에 플레이어들은 울며 겨자 먹기 식으로 전투를 계속 벌여야만 한다. 게다가 마테리아만 같아 끼우면 누구나 모든 마법을 쓸 수 있게 되었기 때문에 캐릭터의 개성을 찾기가 힘들게 되었다.

마테리아 문제



대반격

확실히 인원을 바꿀 때마다 마테리아를 바꾸어 끼우는 일은 약간 짜증날지도 모른다. 하지만 마테리아는 전작의 마석과는 약간 차원을 달리하는 존재다. 바로 각 무기와 방어구에 특성을 만들어 주게 된 것이다. 각각의 무기에 마테리아를 이용한 핸들을 줌으로써 종전처럼 무조건 위력이 강한 칼이나 방어구로 바꾸어 나가지만 하면 되었던 방식으로는 효과적인 전투가 힘들게 되었다. 그만큼 전투에의 전략성이 높아졌다고 볼 수 있다. 그리고 궁극 마테리아를 만들 생각만 없다면 마테리아 노가다는 별로 필요없다. 그리고 캐릭터의 개성 문제는 고유의 리미트기의 이용으로 극복할 수 있다.



DQ매니아

FF 7의 그래픽은 역대 게임 사상 최고라고 해도 과언이 아닐 정도로 뛰어나다. 하지만 지나칠 정도로 사실적인 그래픽과 대조적으로 캐릭터의 그래픽은 거친 폴리곤이었다. 폴리곤으로 표현된 캐릭터들은 영화배우 못지 않은 행동 연기를 함으로써 우선 합격 점이라고 할 수 있다. 하지만 앞서 말한 것처럼 지나치게 거칠게 표현된 캐릭터들은 사실적인 배경 그래픽에 너무 대조되었다. 식탁 위에 차려진 밥상의 반찬까지도 정밀하게 표현된 배경 속에서 뽀빠이처럼 굵은 팔을 하고 치마인지 바지인지 구별안되는 옷을 입은 캐릭터들이 돌아다닌다는 것은 어떻게 보면 난세라고 할 수도 있겠다.

캐릭터에의 폴리곤 사용



캐릭터의 폴리곤화로 풍부한 연기를 가능하게 되었지만..

대반격

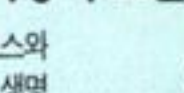
캐릭터의 3D화는 논란의 여지가 많은 부분이다. 3D가 됨으로서 캐릭터들의 연기가 뛰어난 반면 표정 연기가 힘들어지고 모양이 단순화되어 버렸다. 하지만 이 문제는 좀 더 나쁘다의 문제가 아니라 게임의 특성이라고 봐야할 것이다. 그리고 캐릭터들의 단순화는 캐릭터에 들어가는 용량을 줄여서 다양한 효과를 사용하려는데 있지 않았을까 하는 생각이다. 게임 중간중간에 풀 CG배경이 흐르는 곳에서 캐릭터를 조작할 수 있는 장면이 나오는데 만약 캐릭터를 랜더링 해 가면서 만들었다면 그런 연출이 가능했을까? 얻는 것이 있으면 잃는 것도 있는 법이다.



DQ매니아

FF 7에서 주인공들이 위험을 무릅쓰고 신라 컴퍼니와 싸우고 세피로스와 싸우는 이유는 뭘까? 바로 별을 지키기 위해서이다. 그러기에 별의 생명 에너지를 함부로 끌어내 사용하는 마황로를 반대하고 라이프 스트림을 독점하려는 세피로스를 저지하는 것이다. 그런데 주인공들이 사용하는 마테리아는 천연적으로 마황에너지가 농축되어 생긴 것도 있지만 대부분이 인공적으로 마황에너지를 농축시켜 만든 것이다. 따라서 마테리아를 지나치게 많이 사용한다는 것은 별의 생명 에너지 즉, 마황에너지를 보호하고자 하는 주인공 일행의 생각과 어긋나는 행동이다. (이 이야기는 게임 내에서 크라우드가 말하는 내용이다.) 내용상으로는 그렇지만 실제로 스캐어에서 게임을 만들기는 플레이어들로 하여금 여러가지 마테리아를 모으러 다니게끔 만들어 놓았다. 그 결과 FF 7은 내용상으로는 별을 위해 싸우지만 플레이어들은 마황에너지를 자신들이 모아서 자신들의 힘으로 만들기 위해서 열심히 노력하는 게임이 되어 버렸다.

스토리상의 모순



대반격

목적과 수단을 혼돈해서는 안된다. 크라우드들의 목적은 별을 파괴하려는 세피로스로부터 별을 구하는 것이다. 하지만 마테리아라는 수단 없이 그 세피로스를 이길 수 있을까? 그리고 크라우드들은 만들어져 있는 마테리아를 사용했을 뿐이지 그들이 직접 마테리아를 만든 적은 없다. 그들이 마테리아를 키우는 것은 자신의 힘을 키워 세계를 정복하려는 것이 아니라 세피로스와의 싸우기 위한 수단일 뿐이다. 마테리아를 찾아 헤메는 것도 좀더 효율적인 수단을 찾으려는 것이다. 크라우드들은 세피로스와 싸움이 끝난다면 마테리아를 사용할 필요성을 느끼지 못할 것이다. 여기에서 유피 아버지가 유피에게 하는 마지막 대사를 기억해 보자. '저 사람들 좋은 마테리아를 많이 가지고 있는 데 전투가 끝나면 아마 필요가 없겠지. 그러면 네가..'

이야기를 정리하면서...

게임사상 최고의 제작비, 놀라운 CG, 영화와 같은 스토리. FF 7은 어느 한가지 말로 대표하기가 힘들 정도의 최고의 RPG중 하나라는 것은 무엇을 보아도 분명하다. FF의 CG는 우리의 안목을 한층 높여 주었고, 주역 캐릭터를 도중에 과감하게 죽여 버리는 스토리상의 파

석은 우리를 충격에 휩싸이게 했다. 곳곳에 깔려 있는 미묘한 복선은 고개를 갸웃거리게 하지만 2번째 플레이 했을때에 비로소 고개를 끄덕이게 될 정도로 스토리상의 완성도도 높다. 과연 크라우드의 정체를 플레이 도중에 예측해 낸 사람이 있었을까?

그리고 플레이 도중 등장하는 각

종 미니게임 조차도 하나같이 뛰어난 완성도를 가지고 있다. 거의 100점짜리 작품이라고 해도 과언이 아닌 FF 7에 대해 여러 사람이 비판을 하는 것도, 사실 FF 7을 비판하는 마음에서라기보다는 이번 에 보인 미묘한 문제점들을 보완해서 다음 번에는 더 훌륭한 작품을 내놓기를 바라는 팬들의 바람이라

고 해석해야 할 것이다. 현재 FF 7은 400만개 판매를 목표로 쾌속 진군중이다.

이제 스캐어의 플스 진출은 완전한 성공이라고 보아도 좋을 것이다. 앞으로 나올 사가 프론티어나 FF택틱스 등에서 한층 더 발전된 스캐어의 모습을 만나기를 기대해 본다.

FF7의 판매사태 진단

FF7을 둘러싼 한·일 판매사태 긴급진단



3년만에 등장한 초특급 RPG FF7은 게임 외적인 면에서도 일본은 물론 세계적으로 지대한 관심을 받으며 나왔다. 일본에서는 스퀘어의 플스 진출 성공문제와 편의점 유통의 성패를 가름할수 있는 척도로서, 한국에서는 과연 철권 2때의 악몽같은 가격 파동이 재현될것인가에 대한 우려에서였다. 파판7이 등장하고 만 1달이 지나간 지금. 그 결과는 어떻게 되었을까.

일본 연초의 비관적 예상

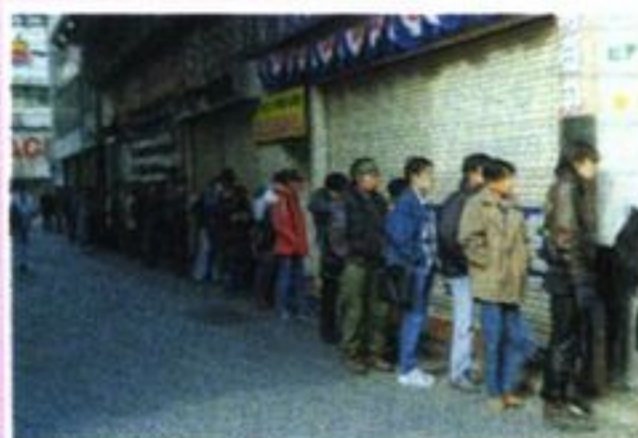
파판시리즈가 플스로 나온다는 이야기를 접했을 때 일본의 전문가들은 플스의 보급대수로 감안해볼 때 200만개정도 팔릴거라고 말했던 반면, 스퀘어쪽은 400만개는 팔수 있다고 자신했다. 어떤이는 1400만대의 보급대수를 자랑하는 슈패가 아닌 플스를 선택한 것은 스퀘어의 실책이라고까지 평가했었다. 그리고 얼마뒤 나온 스퀘어의 편의점 유통계획은 과연 게임점에 익숙해진 유저들에게 어필할 수 있을 것인가가 대단히 문제시 되었고, 여론조사결과도 별로 희망적이지 못했다. 자 파판7 발매뒤 1달이 지난 지금 결과는 어떠할까?

3일간 판매량이 200만개!!!

파판7은 예약분만 150만을 돌파함으로써 대 히트의 전조를 보여주었다. 그 이후로 발매 3일만에 200만개 돌파. 가정용 게임기 사상 유례가 없는 일이었다. 연이은 추가 생산에도 물량을 대지 못할 정도의 호조로 2월 12일 현재 250만개를 돌파했다. 이것은 파판사상

최고의 기록으로서 스퀘어의 플스 진출은 확실한 성공이라는 것이 증명되었다고 할 수 있다. 그것도 발매일 이후 동경을 제외한 지방에서는 거의 파판7을 살 수 없는 상태였다는 것을 감안해야만 한다.

기자가 일본을 직접 다녀본 결과 발매후 4일이 지나자 동경을 제외한 일본 전역에서 파판7을 거의 구할 수 없었다. 심지어 일본의 관광지인 벳부의 어느 게임점 앞에서는 파판7 중고를 6000엔에 매입한다는 벽보까지 목격했다. 6000엔이라고 한다면 상점이 새 물건을 받는 수준보다 비싸다고 보아야 할 것이다. 파판7의 인기를 실감하는 순간이었다. 발매후 1주일이 지난 상태에서도 아끼하바라에서는 1인당 1개이상의 판매가 금지되어 있었다. 이상의 자료로 기자가 판단해



파판7 발매당일의 이케야바리. 돌선 이유를 물어보니 파판7은 줄을 서서 사야 제맛이라니...

볼때 300만 돌파도 물론 그 이상의 성적도 바라볼 수 있을 것이라고 본다.

편의점 유통도 대성공

게다가 염려했던 편의점유통도 일단 큰 산을 넘은 것으로 평가된다. 디지큐브의 발표에 따르면 예약자 중 95%의 사람이 물품을 구입했고, 예약하지 않은 사람까지 합쳐서 첫 3일간 164만개가 팔렸다고 한다. 게다가 디지큐브의 의도대로 줄서는 일 없이 물건을 살 수 있었다.

이것은 지금까지의 파판, 드퀘 등 초대작 발매시의 전례에 비추어 볼 때 참으로 획기적인 일로 편의점 판매의 편의성을 다시한번 유저들에게 일깨워 주었다고 할 수 있다. 한 예로 모 잡지의 앙케이트에 따르면 파판 7발매 이전과 이후에 편의점 판매의 인지도를 비교해본 결과 거의 2배이상의 차이가 났다고 한다. 일부러 게임점까지 갈 필요없이 간편하게 접근처에서 게임을 살 수 있는 편의점 유통은 한단계 발전된 유통체계임이 증명되었는데, 우리의 입장에서는 부러운 대목이 아닐수 없다.



편의점에서는 아무 불편없이 파판7의 구입이 가능했다

한국 폭풍의 전조

일본에서 예상 이상의 큰 반응을 불러 일으킨 파판7. 대체 한국에서의 반응은 어땠을까?

역시 파판7은 한국에서도 주목의 대상이었다. 파판의 발매일이 가까워지자 모든 플스유저의 관심은 파판7에 집중되었고 일부 성급한 유저들은 파판발매 카운트다운을 하다가 하면 발매일에 맞추어 일본으로 직접 나가는 경우도 많았다.

PC통신에서는 각종 유언비어가 계속해서 나돌았다. 파판7은 복사불가라는 등, 스퀘어에서 복사칩 인식장치를 만들어 칩이 달려있는 기계에서는 정품도 실행이 안된다는 등, 파판7은 크기가 큰 특수 CD로 만들어 진다는 등, 이루 헤아릴수 없을 정도의 많은 소문들이 플스유저들 사이에서 맴돌았다.

이러한 소문들은 모두 출처불명으로 출처에 대한 논란까지 불러 일으켰다. 작년 3월의 철권2 파동을 의식한 유저들은 연이어 공동구매를 추진했고 복사CD 제작자들은 초 긴장상태에 돌입했다.

1월31일.

성급한 유저들은 아침부터 용산을 향했고, 게임이 도착하기를 기다렸다. 오후가 되어서 등장한 파판7의 가격은... 자그마치 20만원 이상을 호가했다. 이는 먼저 물량을 확보한 일부 상점의 욕심때문인데 과도한 마진에 대해 같은 상점끼리의 비판도 많았다고 한다. 지금까지 들었던 괴소문들이 거의 근

거없는 헛소문이었다는 결론이 나자, 복사 CD업자들은 24시간 철야 작업에 돌입했다.

2월 1일

본격적인 물량이 들어와 용산의 상점마다 파판7의 데모를 상영했고 유저들은 용산으로 용산으로 향했다. 한편 여기저기에서 많은 물량이 들어온 이유로 값은 급격히 하락하기 시작했다. 토요일 오후의 평균가격은 10만원 부근이었고, 상당수의 상점에서 일본에서 예약서비스로 주었던 가이드북이나 달력까지 받을 수 있었다.

한편 복사CD업자들은 3만원대라는 저가를 무기로 대단한 판매고를 올렸다.

2월 3일

철권2때와는 상당히 다른 패턴을 보여주기 시작했다. 급격한 하락폭을 보이기 시작해서 8만 5천원대까지 하락하고 만 것이다. 8만 5천원이라면 일부 유저들이 추진한 공동구매가격 보다 싼 가격이기 때문에 상당한 논란을 불러 일으켰다.

2월 6일

가격은 8만원 밑으로 하락해서 70,000-75,000원정도의 가격을 형성하기 시작했다. 상점들에서도 재고가 문제시되어 나온지 얼마 되지 않은 파판7의 교환을 거부하는 사태까지 일어났다.

2월 11일

파판7의 가격은 완전히 거품이 빠져서 65,000원대라는 보통 게임 수준의 가격으로 하락했다. 유저들에게 있어서는 무엇보다도 환영할 만한 상태가 된 것이다. 복사CD의 가격도 초기의 3만 5천원 수준에서 3만원으로 하락했다.

결국 파판7은 우리나라에서 별 무리없이 소화되었다고 볼 수 있다. 과연 무슨 이유로 이렇게 된 것일까? 기자의 생각을 여기에 정리해 보도록 하겠다.

국내 파판7 가격급락 현상의 진단

1. 복사CD의 존재

완전한 불법이지만 현재 우리나라에 만연되어 있는 복사CD는 아

이러니컬하게도 이번 파판7 가격안정화에 1등 공신이라고 할 수 있다. 철권2때와는 달리 복사CD에 대한 인지도가 높아지고 복사칩은 단 플스가 급증한 것이다. 좀 볼품은 없지만 3-4만원이라는 저가격으로 똑같은 게임을 할수 있는데 누가 20만원을 주고 파판7을 살 것인가. 게다가 요즘은 컬러 인쇄등을 통해 정품 뺨치는 복사들도 많이 나오고 있는 상태다. 원래 복사CD의 구입분을 일으킨 것이 철권2 파동이었다는 것을 생각해 볼 때 많은 것을 생각하게 된다.

2. 초기 출하량의 차이

철권2의 경우에는 소프트웨어의 초기출하량을 소니측에서 결정하는 시스템이었다. 소니는 플스시장에서 음반시장에서 쓰던 방법, 즉 초기에는 소량을 내고 반응이 좋을 때는 추가생산을 하는 방법을 썼다. 재고문제는 소니에서 처리한다는 조건으로, 이 방식은 군소 제작사들로부터는 환영을 받았지만, 단기간내에 총 판매량의 대부분이 팔려버리는 게임시장의 특성상 거대 제작사들로부터는 비난을 받았다. 철권2의 100만개 돌파가 늦어진 것도 초기물량이 너무 적었던 것이 한 이유이다.

하지만 쿼와프의 반란 이후로 소니도 문제점을 자각하고 시스템의 보완에 나섰다. 즉 제작사가 자신 있는 경우 재고부담을 자신이 지는 조건으로 원하는 양만큼 생산이 가능하게 된 것이다. 그로인해 파판7은 철권2의 초기물량인 30만장과는 비교도 되지않는 200만장이라는 막대한 물량이 출하되었고 그만큼 물건의 공급이 쉬워진 것이다. 일본 다른 지역에서는 매진이었어도 우리나라의 공급원인 아끼하바라에서는 물건을 구할 수 있었으니까.

3. 과도한 물량의 국내유입

철권2의 호황을 기억하고 있던 업자들은 또 한번의 호황을 놓치지 않기 위해서 경쟁적으로 막대한 물량들을 주문했다. 사실 철권2의 경우에는 일본에서도 초판이 매진된 후에 상당 기간동안 구입이 불가능했다. 그때 일본에 아무리 주문해

도 들어오지 않던 철권2를 기억하면서 이번에는 그 우를 범하지 않으려고 초기물량을 충분히 주문한 것이다. 하지만 이번에는 막대한 초기물량의 영향으로 그 많은 상점들이 주문한 소프트웨어들이 전부 다 들어오고 말았다. 물론 과잉공급이었다는 것은 말할 필요도 없다. 그 때문에 정작 일본에서는 구할수 없는 파판7이 우리나라에는 널려있는 기이한 상황이 초래되었다. 또 철권2때를 기억하고 사람이 서로 모여 일본에서 직접 물건을 사는 경우도 상당히 많았다. 게다가 용산의 첫날 폭리가 그나마 파판7 정도의 소프트웨어는 정품으로 사자고 생각하던 상당수의 유저들을 미련없이 복사로 받을 돌리게한 요소가 되었다.

4. 유저들의 의식 향상

작년의 파동으로 게임점의 횡포에 대해 깨달은 유저들이 비싼 가격 구입을 자제한 것도 큰 요인이 되었다. 첫날 가격이 20만원을 유지하고 다음날에도 10만원대를 호가하자 PC통신에서는 구입자제를 호소하는 글이 쇄도했다. 많은 물량이 들어온데다가 구입까지 뜸하자 서로들 가격인하를 시작하게 되었다. 사실 하루이틀정도 게임을 늦게 시작하는 것은 아무 문제가 아니라는 점에서 게임업자들에게 유저들이 만만한 존재가 아니라는 사실을 인식시켜 주었다고 할 수 있다.

5. 변두리 업소들의 도전

예전처럼 용산에만 게임점이 있었던 때와는 달리 요즘에는 변두리 동네에도 게임점들이 들어서고 있다. 이들 게임점은 용산처럼 뜨내기 손님들을 상대하는 업소와는 달리 고정고객들을 상대하기 때문에 폭리를 취하기가 힘들다.

이들 업소에서 적정가의 파판7의 가격을 받았기 때문에 용산에서의 폭리는 오래가기 힘들었다.

이상에서 보았던 것처럼 파판7은 그 게임자체를 제외하고도 다방면에 큰 영향을 끼쳤다.

특히 이번에 나타난 여러 상황들을 살펴볼 때 우리나라에서 다시는 철권2 사태가 재발하지 않을 것이라는 확신을 가지게 되었다. 그리고 이번에 다시 복사CD가 주목받고 있는데, 사실 복사CD는 용납될수 없는 존재임은 확실하다.

지적 소유권 문제나 도덕적 문제를 보아도 그렇고, 플스의 정상적인 유통망 확립을 위해서도 하루빨리 복사CD는 추방되어야 한다. 하지만 복사CD를 선호하는 학생들의 입장도 이해할 수 없는 바는 아니다.

복사CD 확산의 가장 큰 이유가 업소의 폭리와 유저에게 믿음을 주지 못한데에 있다는 것을 생각할 때, 게임업소의 태도 변화와 함께 유저들의 의식개혁이 필요하다는 똑똑히 인식해야만 할 것이다. 그리고 하루빨리 우리나라에도 정상적인 유통망이 확립되어 물건을 믿고 살 수 있는 시대가 오기를 바란다.



국내에서 불법복제된 파판7 소프트웨어. 컬러 스틱과 부속과 이것 컬러복사로 정품과 거의 차이 없다

「와프사건」
D의 식탁으로 유명한 와프가 플스로 내놓으려던 「에너지 제로」를 돌연 새턴으로 내놓기로 결정한 사건이다. 게다가 발표한 장소가 플스의 축제인 플레이스테이션 엑스포 회장이었다는 점에서 많은 비난을 받았다. 플스의 초판개수 제한에 불만을 가지고 있던 이이노 겐지 사장의 돌연한 행동은 큰 충격을 주어서 훗날 소니의 정책개선의 동기가 되었다.


장대한 대하 판타지의 서막이 오른다!

파이널 판타지 텍틱스

발매일이 가까워 질수록 점점 더 팬들의 관심을 불러모으고 있는 파판텍틱스. 파판과 오우거배틀 제작팀의 결합으로 만들어지고 있는 파판텍틱스는 양측의 장점만을 결합한 새로운 명작이 될 것임에 틀림없다. 이번에는 지난달에 이어 주요캐릭터의 소개와 함께 새로 발표된 직업과 마법, 그리고 주요 스토리 전개에 대해 설명하도록 하겠다.



SQUARE


제작사: 스퀘어
장르: 시뮬레이션 RPG
발매일: 97년 5월 하순
발매가: 미정

주요 캐릭터 공개

게임의 주역 캐릭터인 라무자, 디리타, 올리비에의 정보가 공개되었다. 그런데 이 게임의 전개는 상당히 특이하다. 게임을 시작하기도 전에 이미 결과를 알려주고 있는 것이다. 게임이 어떻게 진행되는지 모르는 주인공 친구인 디리타는 영웅이 되고 왕이 된다는 것이 밝혀져 있다.

이러한 전개는 거의 처음 본다고 해도 과언이 아닐 정도인데 스퀘어의 터부를 깨려는 의욕을 느끼게 해준다. 대체 이 3명의 주인공이 어떤 드라마를 겪어갈것인지.

디리타 헤이렐 (16세)

사자전쟁을 끝내는데 공헌하여 왕에 동급 관세월등인 평화를 지속시키는 영웅. 라무자의 본가인 베오르브 가문에서 마부로 있던 아이열정인 출신이지만 라무자와는 사관학교를 같이 다닌 동창생이다.

오베리아 어스트키사 (15세)

전쟁이었던 움도리아 3세의 제 2왕자가 죽고 난 뒤에 왕녀로서 왕가에 받아들여졌다. 왕녀가 제 3왕자를 가진뒤에는 리그공에게 맡겨지는 몸이 된다. 사자전쟁은 실은 그녀의 유괴사건이 도화선이 된 것이다.

소꿉친구

동기생

우정

적대

질투

라이벌 의식

라무자 베오루브 (16세)

게임의 주인공. 리그계를 지탱하는 명문 베오루브가의 3남. 미법공사이면서 군사로서 명성 높은 장남. 에비리스의 유력한 전력인 복전기사단을 이끄는 차남을 형으로 가진 막내. 형들에게 대한 소외감을 가지고 있는 듯하다.

모든 사건의 발단! 왕녀 유괴 사건

파판텍틱스의 이바리스국의 패권 다툼인 [사자전쟁]. 그 발단은 골타나 군에 의한 오베리아 왕녀의 유괴사건이었다. 주인공 라무자는 이 역사적인 대사건에 한사람의 병사로서 부딪치게 된다.

전쟁 돌입 전 왕위를 계승한 어린왕(2세)의 후견인으로서 후보로 오른 것이 왕비의 오빠인 라그경과 죽은 왕의 사촌인 골타나공. 사실상 왕 사후의 실권을 쥐고 있던 왕비가 지지하고 있었던 것은 물론 자기의 오빠인 라그공이었다. 하지만 왕녀유괴사건의 죄를 뒤집어 쓰게 된 왕비는 유괴되어 버리고 라그공은 후견인 후보에서 제외되어 버린다.

그에 반해서 유괴된 왕녀를 구하려고 하는 라그공이 병사를 일으킨 것이 이바리스 전역을 전쟁터로 이끈 사자전쟁으로 발전되었다. 주인공 라무자는 왕녀 유괴사건 당시 왕녀 근위병의 임무를 띠고 있었지만 전투도중 골타나 병사에게 왕녀를 빼앗겨 버린다. 그러나 왕녀를 빼앗아간 골타나병사는 바로, 뒤에 영웅이 된 라무자의 소꿉친구였던 디리타였던 것이다.



교역에서 미시를 드러내고있는 오베리아왕녀. 거기에 골타나 병사들이 나타나 순식간에 교역은 포위되어 버린다



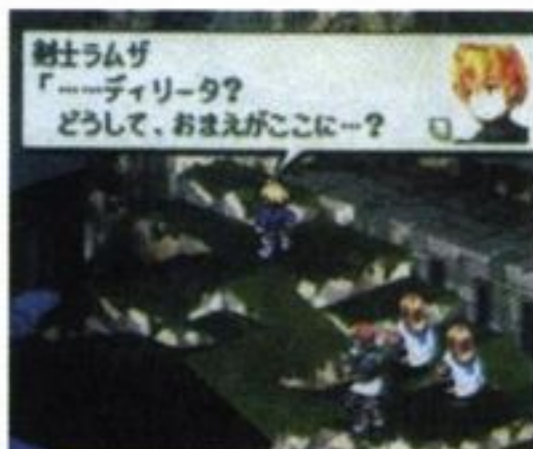
교역을 포위한 골타나병사들은 왕녀를 데려가려고 하는데.



압도적으로 불리한 전투에서 역시 경우 거리온과 어그리아스는 결사 항전을 결의한다. 라무자를 격망하는 역시 경우 거리온



왕녀를 데려가는 골타나병사. 그는 바로 소꿉친구였던 디리타였다



돌연한 충격으로 몸이 굳어버린 라무자. 왜 그게 그런 짓을 한 것일까 라는 의문을 되새기며.

각종 스테이터스 발표

캐릭터에게 개성을 부여하고 전략성을 높이기 위해서 각 캐릭터마다 여러가지 패러미터들이 존재한

다. 이동력이나 공격력같은 평범한 것부터 시작해 어빌리티 세트라던가 브레이브 포인트같은 FFT 특유의 것을 합치면 숫자는 수십개를 넘는다. 여기에서는 독자의 이해를 돕기 위해 FFT의 독자적인 스테이터스를 설명하도록 하겠다.



캐릭터 선택화면

1. 브레이브 포인트

글자 그대로 유니트의 용기를 나타내는 수치다. 수치가 높을수록 용기가 있고 고집이 센 상태이다. 통상 범위내에서는 아무 이상이 없지만 상한점이나 하한점에 가까워졌을 때 영향이 발생하게 된다. 수치가 높을수록 적에게 주는 데미지가 커지거나 성공률이 높아진다. 반대로 수치가 낮을 경우에는 플레이어의 의지에 관계없이 필드에서 도망가는 경우도 생긴다.



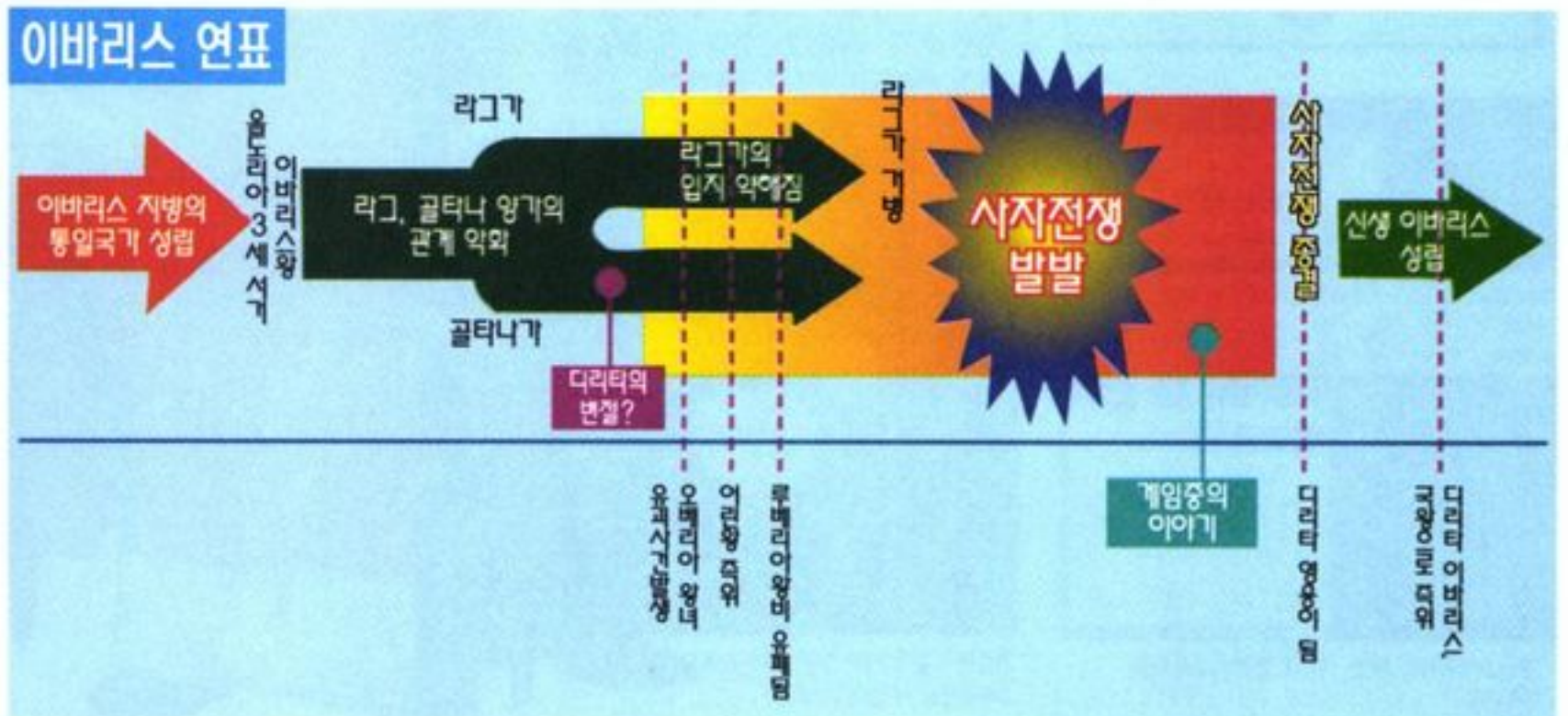
대법을 통해서 브레이브 포인트를 일시적으로 늘리거나 줄일 수 있다

2. 페이스 포인트

바로 신앙심 수치를 말하는데, 과학으로는 설명될 수 없는 정령이나 마법 등 불가사의한 현상을 믿는 정도를 표시한다. 수치가 높을수록 마법의 영향을 강하게 받게 된다. 즉 백마법에 의해 회복되는 HP의 양도 늘어나지만 흑마법에 의해 받는 데미지도 커진다는 이야기이다. 수치가 낮은 경우에는 반대가 된다.



페이스 포인트가 높은 경우 회복되는 HP량이 커진다

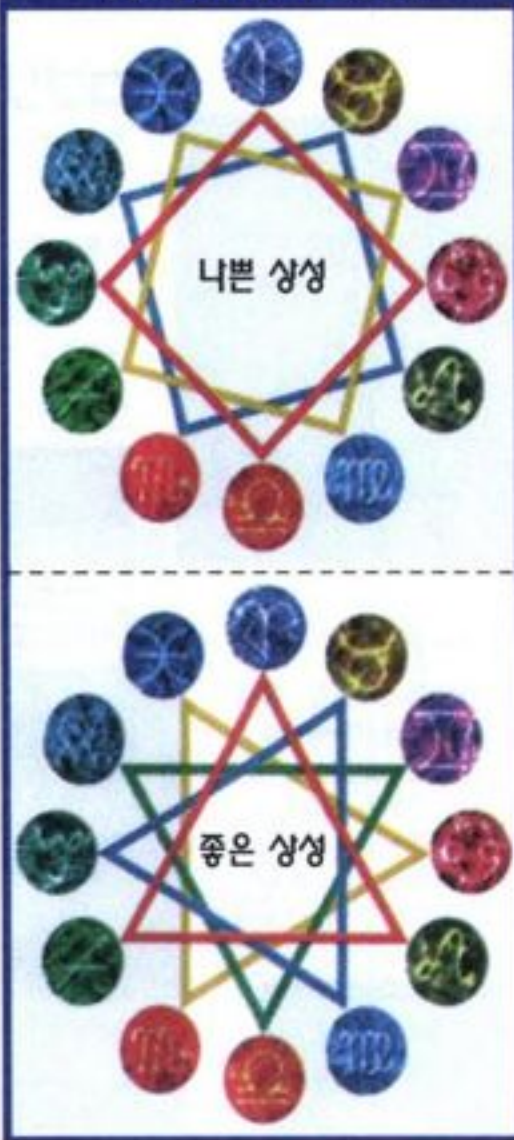


3. 수호성직

FFT의 세계에서는 모든 사람들이 황도12궁의 성좌의 가호를 받는다고 설정되어 있다. 그리고 그 성좌는 다른 캐릭터와의 상성에도 깊게 연관된다.

상대와 자신의 성좌의 위치관계에 따라 그 상성이 결정된다. 120도의 사이를 두고 위치하는 3개의 성좌는 상성이 좋고 90도간의 4개의 성좌는 상성이 나쁘다. 특히 정반대에 위치하는 성좌와는 상성이 최악이다. 상성이 좋은 경우 보다 더 큰 데미지를 줄 수 있지만 상성이 나쁜 경우에는 약간의 데미지밖에 주지 못한다.

성좌끼리의 상성



속속 밝혀지는 새로운 직업들

FFT의 특징은 게임사상 유래가 없을 정도의 풍부한 직업이 존재한다는 점이다. 지금까지 발표되었던 직업들 이외에 새로 발표된 직업을 소개해 본다.

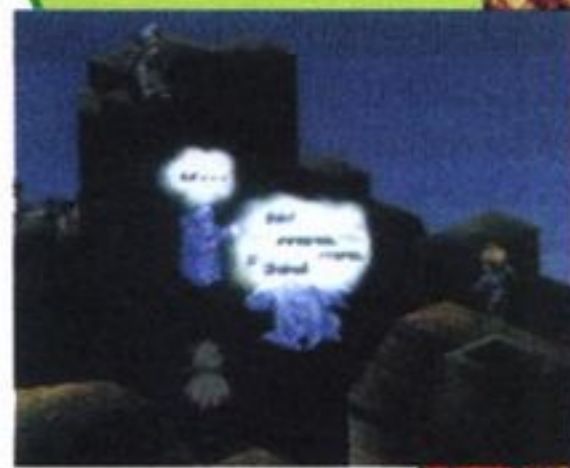


사무라이

칼에 혼을 걸고 무서도름 위에 싸우는 검사. 사무라이는 칼에 숨겨진 힘을 예방시키는 도온방거리는 어블리티를 사용할 수 있다. 즉 소지하는 칼을 바꿀 때마다 다른 필살기를 사용할 수 있다는 의미이다.

연술사

기묘한 화술을 무기로 세지 여만을 가지고 전장에 나서는 좀 풍류적인 직업이다. 이 직업의 놀랄만한 특징은 바로 적 유닛에 대한 설득이 가능하다는 점이다. 적에게 이 능력을 사용하면 잠을 재운다든지, 우리편으로 만들 수도 있다. 이 능력은 인간, 몬스터 누구에게나 가능하다. 또 설득 이외의 능력도 가지고 있는 듯하다.



연술사의 설득장면. 성공하면 몬스터도 우리편으로 사용할 수 있다

하늘의 떼구름



오곡병위내의 적 전체에 대해 데미지를 공격 동시에 빠르게 낮춘다. 전투 초반에 주요이다



칼의 잠재력을 부르는 사무라이. 사무라이가 소지할 수 있는 칼은 10종류 이상이다

무라사메



오곡병위내의 이군 전원의 HP를 회복시킨다. 옆은 오른쪽색이 따사로움을 느끼게 한다

파동권



떨어진 적에게 기공탄을 직렬시키는 기술이다

소생



전투불능 상태가 된 우리편 1명을 회복시킬 수 있다

몽크

정신과 육체를 같이 단련에 가는 전사를 칭한다. 무기를 사용하지 않고 자신의 몸을 단련에서 싸우는 권법을 무기로 한다. 공격계기 메인이기는 하지만 회복계의 기술도 사용할 수 있다.



시마도사

시공간을 조작하는 시마법을 사용한다. 적과 이군의 행동을 자유자재로 조작할 수 있다. CTB를 채용한 4D배틀을 사용하는 파판텍틱스에서는 전작들 이상으로 중요한 역할을 할 듯하다.



음악사

역시 파판시리즈에서 처음 등장하는 직업이다. 구체적인 정체는 불명이지만 이름으로 추측해 볼 때 주술을 사용할것으로 추측된다. 혹시 부적을 사용하는 직업일지도 모른다.



몬스터

이번에 등장하는 몬스터들은 적일 뿐만 아니라 동료로서도 싸워주기때문에 상당한 관심을 끈다. 특수한 기술을 가진 몬스터를 동료로 한다면 전투는 상당히 유리해 질것이다.

아리맨

시리즈에서 악명높은 악마계 몬스터. 상대를 병약하게 해서 도망가게 만드는 공포의 시선이라는 기술을 가지고 있다.



구르

영기를 내뿜어 적에게 데미지를 가하는 기본공격이외에도 상대의 hp를 흡수하는 기술을 가지고 있다.



봄

자신의 신체를 폭탄화에서 주변의 적들에게 큰 데미지를 준다. 하지만 우리편이 된다면 보물이 될지도?



고브린

사용하는 기술은 물론 고블린 편지다. 초반에는 상당히 귀찮은 적 캐릭터



토발2의 초대손님은 FF 초코보

토발2

발매일을 남겨두고 계속해서 신 정보가 들어오고 있는 토발2. 이번에는 정말 깜짝 놀랄 일이 있다. 바로 FF7에 등장하는 초코보가 토발2에서도 모습을 볼 수 있게 된 것이다. 초코보의 기술과 다른 새로운 캐릭터의 프로필을 감상해 보자.

FF의 초코보가 격투 캐릭터로 대활약!


■제작사: 스퀘어
■장르: 대전격투
■발매일: 97년 4월 25일
■발매가: 미정

FF의 소환마법에서는 캐릭터와 함께 활약했던 초코보가 토발2에서 격투의 장에 등장한다.

이 초코보가 대전 모드에서 플레이어가 사용할 수 있을지, 그렇지 않으면 퀘스트 모드에서 등장할지는 아직 확실하지 않지만 「2」의 세계에 파란을 일으킬 것으로 기대된다.

FF의 초코보와 다르다

날개의 모양이 미묘하게 다르다. 목선은 FF용보다 뚜렷하고 조금은 썩썩하고 늙름하게 된 듯하다. 격투용 체형이 될 것일까?



입의 포즈를 흉내내는 듯한 모습

어떤 격투를 벌일까?

부리 공격이 강력해서 3히트 콤보를 내는 초코보, 도대체 어떤 공격방법으로 싸울 것인지. 어쩌면 「FF」시리즈에서 보았던 공격이 나올 지도 모르겠다.



퀘스트모드 첫번째 필드 맵

퀘스트모드의 출발점이 되는 마을의 맵을 보도록 하자. 마을의 구석구석과 의심스러운 바다 속까지 철저히 분석해 본다.

새로운 던전

끝없이 계속되는 선로



돌로 되어 있는 신 던전에서 많은 벽석들을 발견. 이것은 이곳에서 죽은 사람들의 벽석일까?



어무런 의미없이 놓여져 있는 선로. 벽탄자를 터면서 적과 격투를 벌일지도?



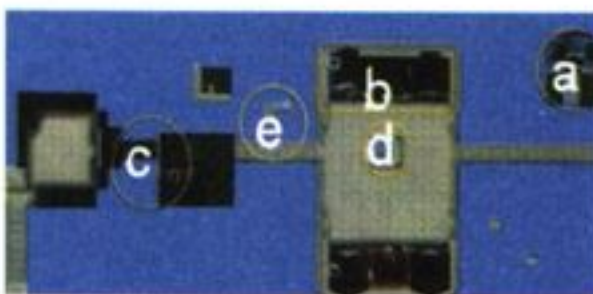
새로운 던전



웬스틴풍의 마을- 서부극에서나 나올 듯한 황량한 마을. 집과 집을 연결하는 다리가 보이지만 너무 낮아서 건널 수 있을지 모르겠다



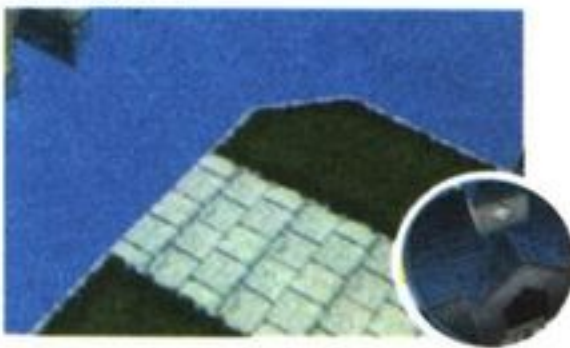
개개리만 사람들의 사선을 끝기 위에 조금 밝은 색깔의 벽들로 장식할 것이다



<a> 부활과 세이브를 할 수 있는 곳?

건물들은 외국의 영화에 나오는 교회와 비슷하다.

RPG에서 교회라고 하면 독이나 상처를 치료해 주거나 세이브를 할 수 있는 곳이다. 교회 안에는 신부님이 있을까?



점프에서 건너야 하는 장소인 만큼 뭔가 특별한 이벤트가 있지는 않을까?

 색깔이 다른 집, 가게일까?

평범한 민가가 나란히 나열되어 있지만 잘 보면 가운데 집만이 벽들의 색깔이 틀리다. 다른 집보다 조금은 화려한 감이 드는데 아이템을 파는 집일지도 모르겠다.

<c> 마을의 어딘가에 다리를 내릴 수 있는 작업이?

배가 왔다갔다 하기 위한 다리로 여겨진다.

이 다리를 이용하기 위해서는 어딘가에 숨겨져 있는 어떤 것을 작동시켜야 한다



퀘스트모드이므로 단순한 다리라고는 생각되지 않는다. 무언인가 있다

<d> 아이템과 돈이 떨어질 가능성이 있다

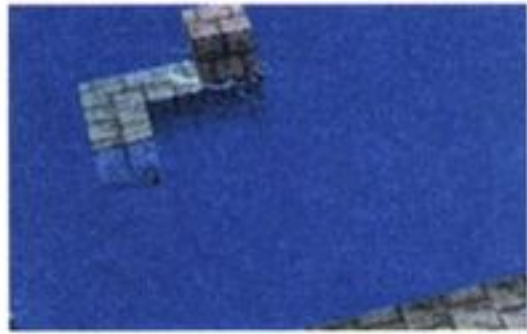
마을의 광장에 있는 분수도 반드시 확인하자. 물 속에 무엇인가가 떨어져 있을지도 모른다. 좋은 아이템과 돈을 찾아내거나 어딘가로 통하는 비밀 통로 같은 것을 찾아낼지도 모른다.



위로 올리거나 멀리 내려가는 일이 가능하다면 분수대 속으로 들어갈 수 있을 것이다

<e> 바다속에도 무언가 있다

해수면에 특 튀어나온 돌 기둥. 뛰어 올라 옮겨갈 수 있는 장소지만 여기에서도 무엇이 있을지 확실하지 않다. 바다 속에 문자와 그림이 그려져 있어 그것을 볼 수 있을지도.



바다를 헤엄쳐서 갈 수 있으면 좋을텐데

다시한번 뜨거운 격투를 벌일 선수들은?

선수들에게는 각각 싸워야 할 이유가 있다. 극히 개인적인 사정에서 시작하지만 각자 이상한 인연으로 다시 만나게 된다.

쥬지



쥬지가 일하고 있는 탄광에서는 배틀에 진출한 카츠 재단의 압력이 가해 왔다. 재단의 당주를 그린이라고 착각한 쥬지는 전대회에서 졌던 굴욕으로 이번에는야말로 그를 쓰러뜨리겠다는 굳은 결의를 보인다.

닥터V



닥터V는 어느 고문서에서 인체에 이상한 영향을 초래하는 돌의 존재를 알게 되었다. 그것은 토발 No.2에서 황제가 이긴 자에게 주는 「왕자의 돌」이다. 탐구심이 발동한 그는 돌을 입수하기 위해 대회에 출전하게 된 것이다.

페이, 흠



흠은 「왕자의 돌」이라는 특수한 물모란 광석으로 움직이는 로봇. 66회 대회에서 우단에게 이겨 페이가 손에 넣은 것이지만 최근 그 힘이 약해진 것 같다. 그러나 그것을 무시하고 페이는 또 대회에 참가한다. 다시 「왕자의 돌」을 구하기 위해.

오라임스



오라임스의 스승은 일찌기 에폰의 아버지에게 패해 대승들 앞에서 굴욕을 당한 일이 있다. 그 이후 키엔택 성인은 약하다라고 하는 소문이 퍼졌다. 오라임스는 스승과 키엔택의 자존심을 위해 격투 대회에 참가한다.

차코



토발성의 이변을 알아챈 우주 배트루대는 조사를 위해 차코를 보낸다. 차코는 카츠 재단을 수상하게 여기고 정보 수집을 위해 대회에 출장한다. 기술을 연마한 그녀도 우승을 노리고 있다.

그린



98회 대회에서 우단에게 진 그린. 상금을 놓쳤지만 그에게는 그다지 큰 돈이 아니었기 때문에 아까워하지 않았다. 이번에는 카츠 재단의 나쁜 소문을 듣고 토발성으로 향하지만 어쩌면 단순히 격투가 하고 싶었는지도 모른다.

정체를 모르는 사나이

우단황제. 아니면 카츠 재단과 어떤 관계가 있을 것 같은 사나이. 아직 자세한 내용은 공개되지 않았지만 다만, 보통의 선수들과는 다른 존재라는 것.



개발사 연구(스퀘어)

1986년에 설립되어 비교적 다른 개발사보다 그리 오래되지 않았지만 패밀리 컴퓨터, 슈퍼패미콤, 게임보이에 상용하는 게임 소프트웨어 산업에 막강한 영향력을 행사하고 있다.

주요한 작품으로는 얼마전 발표되어 화제가 된 「파이널 판타지」 시리즈와 「로맨싱사가」, 「크로노 트리거」, 「프론트 미션」 등이 있다.

PS의 한계에 도전한다

토발2는 PS의 기능을 한계까지 사용한다는 점이 특징이다. 전작에서도 한계까지 사용했지만 이번에는 그런 종류의 것이 아닌듯 싶다. 기술의 모션을 한층 증가시켰지만 궁극적인 압축방법을 고안해 내어 전작보다 2배에 달하는 증가를 했음에도 불구하고 용량적으로는 감소한 것이다. 「2」의 그림 면적은 다른 게임의 배 정도가 필요하고 이번에는 생 폴리곤이 텍스처로 변해 폴리곤 수를 줄였다.

비주얼은 텍스처를 쓴 만큼 전작보다 확실히 깨끗하게 되었다. 이번은 에펙트 등 게임에 새로운 요소를 넣어 CPU 파워에 여유를 갖게 했다.

아날로그 컨트롤러

아날로그 컨트롤러 대응에 의해 격투는 어떻게 변화될까? 그것은 이동 속도가 완전히 틀리다는 것이다.

즉, 굉장히 빠르다. 예를 들면 '이 공격을 해야지' 라고 생각하면 안쪽이나 앞으로 이동하는데 전작이라면 2회 키를 눌러 대쉬한다. 이 대쉬에는 3플레이밍이 걸린다. 보통 3플레이밍으로 입력할 수 있는 사람이 없으므로 아마 6플레이밍이나 7플레이밍 정도가 걸린다. 그러나 아날로그 컨트롤러를 사용하면 어떤 방향으로 세계 누르면 곧 이동할 수 있다. 또한 데미지를 받으면 어느 정도 진동도 일어나고 반격할 때까지의 경직시간을 몸으로 느낄 수 있을 것이다.



토발2가 나올 때쯤에 소나에서 발매할 예정이다

적몬스터

「1」에서는 등장하지 않았지만 「2」에서는 적몬스터로서 개가 등장한다. 문제가 되는 것은 웅크림을 어떻게 할 것인데 웅크림 동작을 하면 자칫하면 안기는 자세처럼 보이게 되므로 그 문제에 관해 신중한 것으로 보인다. 또한 개 이외의 다른 캐릭터로는 하늘을 나는 드래곤이 있고 드래곤은 힘이 없으면 하늘에서 떨어져 버리고 만다.



7월 발매연기라는 슬픈 소식!

사가 프론티어

결국 3월에서 7월로 발매일이 연기되어 버린 사가 프론티어. 역시 일본 게임제작사의 고질적인 버릇은 고칠 수 없는가. 슬픈 소식이긴 하지만 연기된 만큼 더욱 뛰어난 완성도의 게임이 될 것으로 짐작된다. 우선 기대를 하면서 이번호에서는 T260G의 스토리에 대해서 포괄적으로 알아본다.

T260G의 스토리 대방출



■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 97년 7월 예정
■발매가: 미정

지난달에 쿤의 스토리를 소개했는데 이번달에는 메카 캐릭터인 T260G의 스토리를 소개해 보도록 하겠다. 또한 그만의 독특한 능력도 함께 살펴보겠다.

SCENE 00- 메카 T260G의 부활

'보로'에는 여기저기에 과거 전쟁으로 인한 거대한 크레타가 있다. 이 크레타에서는 고철과 잡동사니들이 많이 발굴되어 보로에 사는 사람들은 그것을 팔아 생활하고 있다. T260G는 그러한 잡동사니 산속에서 핵만이 발굴되어 새로운 몸체를 부여받아 소생했다 그리고 그를 발



리온 '스크랩'

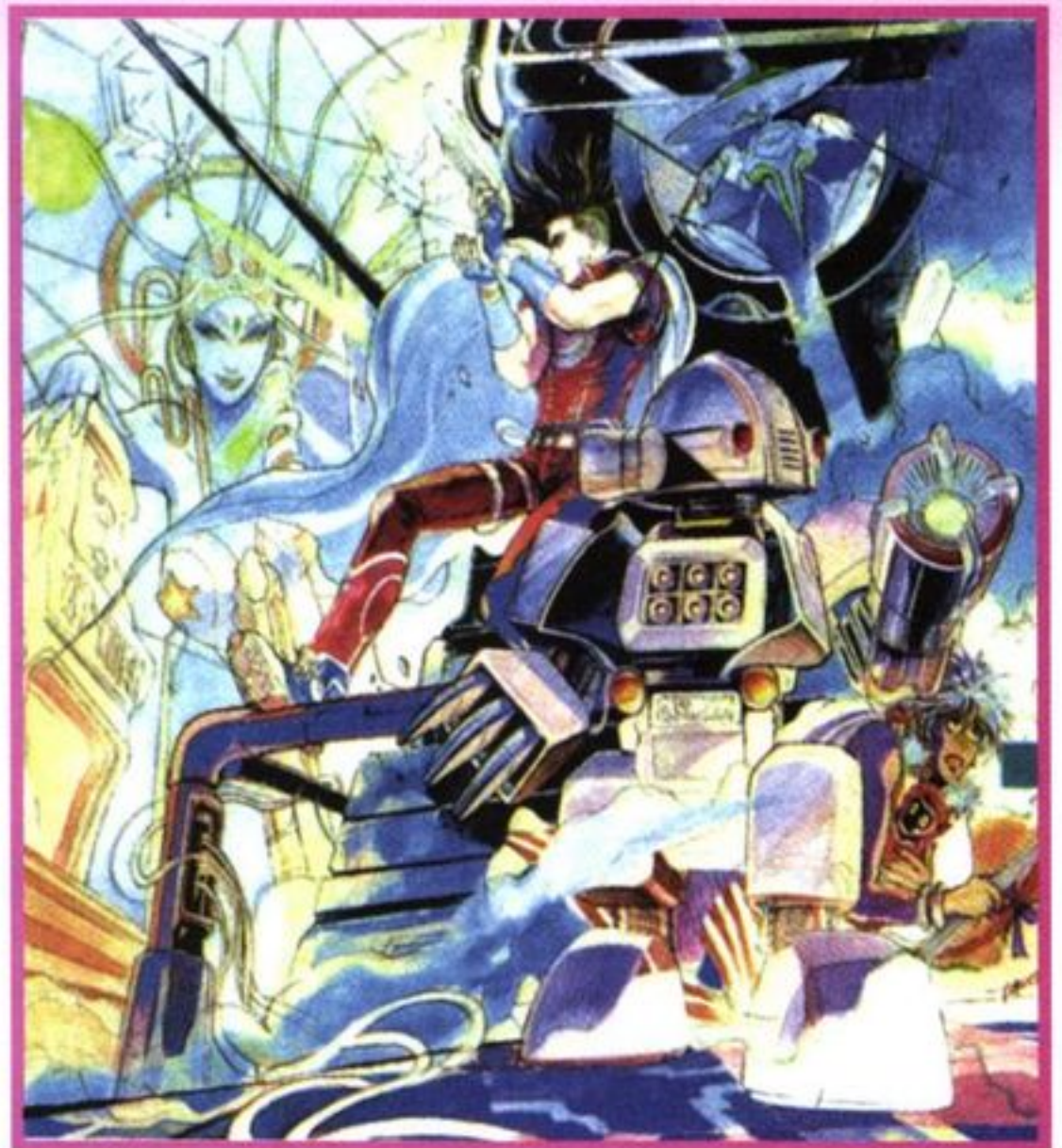
굴해낸 소년 타임과의 교류로부터 여러가지 체험을 해 나간다.



타임이 주은 핵을 적당한 재료와 합체시킨 문이 어찌서



문이 어찌씨의 희망에 따라 이름붙여 어찌로 G를 붙인다



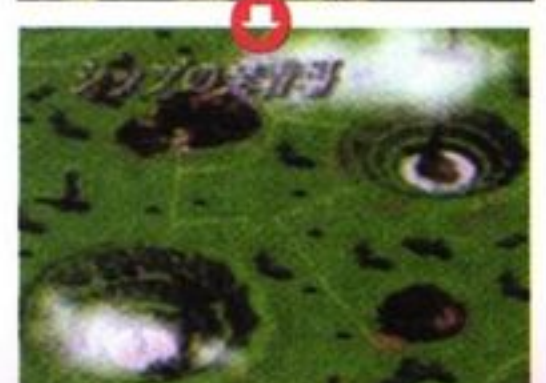
SCENE-01 타임 탐험대 결성

지금까지 로즈와 둘이서 살아온 타임은 새로운 친구가 늘어난 것이 너무도 기쁜 듯하다. T260G와 둘이서 「타임 탐험대」를 결성하여 보로의 각지를 돌아 다니며 여러가지를 T260G에게 가르쳐 준다. 이리하여 보로에 관한 지식을 얻어나가는

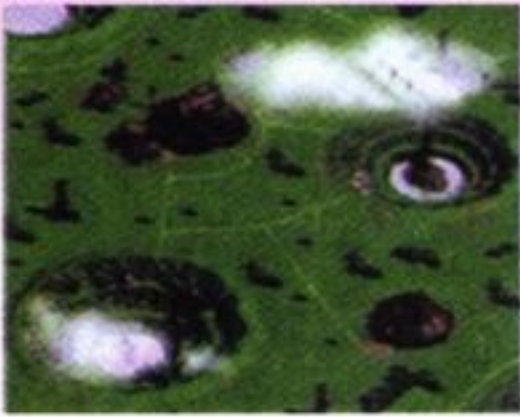
T260G는 동시에 타임과의 신뢰관계를 구축해 나간다.



보로 마을. 고철을 팔아 생활하는 사람들이 모여 생겼다



공항. 보로에서 발굴된 것을 스크랩에 운반하는 운항선의 공항



크레타. T260G가 몰려 있던 장소. 이곳 대역에서 T260G에게는 중요한 임무가 주어졌었다는 사실을 알게 된다. 타임에게는 어려워서 잘 알 수 없지만...

BLAZER (화염방사기)



일정범위를 고온의 화염으로 불태워 적 전부에겐 데미지를 입힌다. 전투중의 위적격 영향을 줄 듯

SONIC BLASTER (소닉블래스터)



통상공격 : LASER BLASTER (레이저 블래스터)



BLSTER SWORD (블래스터 소드) - 전자계속입자를 수직시계 결과 같이 사용할 수 있다



PARALYZER (패럴라이저) - 핸드 블래스터의 출력을 역계에서 사용 할 수 있다. 이 공격으로 적을 마비시킬 수가 있다

T260G 를 부활하도록 한 남매, 로즈와 타임

보로마을에 남매 2명이서 살아 온 타임과 로즈. 어릴때부터 보로의 다른 어른들과 마찬가지로 크레타에서 발굴한 부품을 팔아 살아왔다. 어느날 타임이 발굴한 메카의 핵이 T260G로 부활. 새로운 가족으로써 그와 살아가게 되며 여러 사건에 휘말리게 된다.



로즈는 처음엔 T260G의 핵을 팔아버려 줬지만 타임의 변대에 부딪게 포격인 듯이다

지명성을 지닌 조종탑을 발생시켜 적을 공격한다. 여러 적과 장애물을 관통하는 특성을 가지고 있는 것이 특징이다

1개의 무기로 여러가지 공격을 할 수 있다

여기서 소개하는 무기는 인간과 같은 종족의 캐릭터도 사용할 수 있지만 그들이 사용했을 때는

한가지 기능밖에 사용 못하지만 T260G가 장착했을 때는 마치 여러개의 무기를 휴대한 것처럼 사용할 수 있는 무기들이다. 이렇게 한개의 무기로 여러개의 무기를 휴대한 효과를 지닐 수 있는 것은 무기의 출력을 콘트롤함으로써 가능하다고 한다.

예를 들어 핸드 블래스터의 경우 인간 등의 종족은 레이저 블래스터로밖에 쓸 수 없지만 T260G는 그 외에 두가지 공격이 가능하다.

예) 핸드블래스터

-입자가속기를 내장한 총. 전자가속입자를 발사하여 적을 공격한다.

수수께끼의 인물 레오날드

갑자기 등장한 이 남자. 실은 이 세계에서 「천재」라고 불리우는 메카 기술자다.

어디에 있는지, 또한 어디서 만나게 되는지는 알려져 있지 않지만 T260G와의 첫만남에서 그 구조 등에 흥미를 느껴 그의 연구를 진행하게 된다. 레오날드의 협력없이 T260G편



이 사람이 바로 레오날드



이곳은 레오날드의 연구실인가?

T260G의 전투 성능 연구

T260G는 앞에서 말했듯이 전투용 메카다.

따라서 그는 메카의 특성상 다른 캐릭터처럼 기술을 익혀나가기 보다는 여러가지 무기를 바꿔가며 싸우게 되는 듯하다.

그리고 무기를 사용하는데 있어서도 다른 캐릭터들이 사용했을 때는 한가지 기능밖에 사용하지 못하는 것이라도 T260G는 여러가지 방법으로 사용할 수 있는 등 메카로서의 특성을 충분히 지니고 있다.

스토리 모드 & 응용기 대공개

부시도 블레이드

계속되는 발매일 연기로 한층 더 많은 궁금증을 낳게 했던 신감각 격투 게임 부시도 블레이드가 드디어 발매를 눈앞에 두고 무기의 기본기술 커맨드와 응용기라는 새로운 기술과 스토리 모드를 완벽 공개했다.



스토리 모드에 담긴 6캐릭터의 오프닝 무비


제작사: 스퀘어
장르: 격투 액션
발매일: 97년 3월 14일
발매가: 5,800엔

싸우면서 도망친다라는 설정은 이해가 되지만 라운드의 개념이 없기 때문에 이 게임이 어떤 방식으로 진행되는지 감이 오지 않은 사람들도 많을 것이다. 때문에 이번 호에는 발매일을 앞두고 대략적인 스토리 모드를 소개해 이 게임을 기대하는 격투액션 팬들에게 도움이 될 만한 사전 지식을 전하고자 한다.

성곽에 숨은 도피로를 찾아라!!

이 게임의 전체적인 분위기는 고전적인 느낌이지만 사실상 시대 설정은 현대로, 명경관이라는 검술 도장의 수도자들 이야기이다.

이 도장은 겉으로 보기에는 검술을 습득하는 장소로 보이지만 그 내막에는 음이라는 암살집단이 조직화되어 있는데, 이 조직을 이탈하는 자에게는 죽음이 기다리고 있다는 명약관화한 사실을 알면서도 음을 이탈하는 자가 있었는데...



OO스토리 모드를 선택하면 캐릭터들의 독특한 오프닝 모드가 펼쳐진다

使用武器選択

| | |
|------------|------------|
| 野太刀 | ナギナタ |
| 重量 1.9kg | 重量 2.2kg |
| 全長 119.0cm | 全長 181.0cm |

O준비된 8종류의 무기를 어떤 캐릭터가 장비하는냐에 따라 상당한 차이가 있다



우즈세미 55세, 음의 현역 노장 멤버로 목숨이 있는 한 끝까지 도주한다



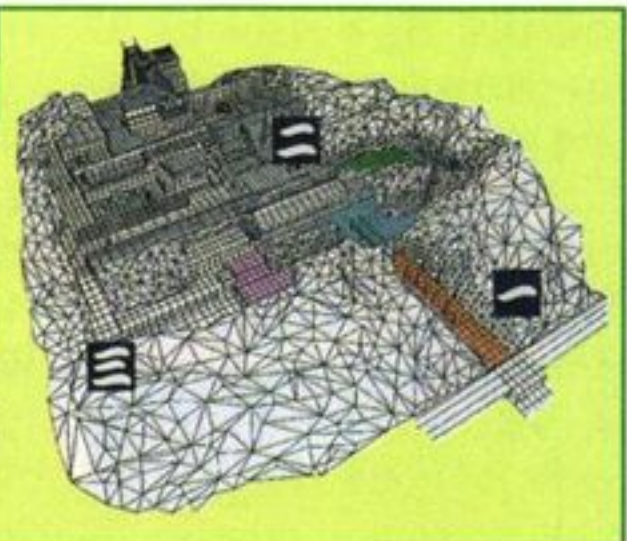
장애물을 제거할 수도... 견누케를 베려고 한 오토루베의 일격이 대나무를 넘어뜨린다

는 이상의 짙막한 멘트가 바로 스토리 모드의 프롤로그이다.

스토리 모드를 선택하면 캐릭터마다에 오프닝 모드가 준비되며 플레이어는 음의 일원으로서 예전의 동문들과 싸우게 된다.

성곽 월드 맵

치열한 대전이 펼쳐지는 성곽 월드. 이 성곽 어딘가에 있는 천수각에는 셋길과도 같은 도피로가 있어 명경심당류에서 도망치는 자는 필사적으로 이 길을 찾아내야 한다. 전반에는 천수각을 노리는 것이 목표가 되지만, 과연 살아서 이곳에 다다를 수 있을 것인지는...



ONE 八畷(팔십)의 길

성곽 월드의 입구가 되는 8개의 길. 철망과 아스팔트로 이어지는 정경이 현대적인 정취를 풍긴다. 이곳이 스토리 모드의 스타트 지점이 된다.



음의 멤버가 아닌 디즈메가 어썬서 추격자로 등장한 것일까? 안쪽으로 보이는 터널을 향해 도망치는 우즈세미

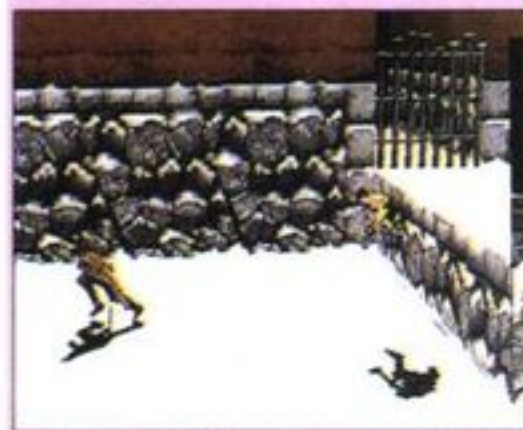
TWO 혼돈의 교각

이 다리를 건너 후, 돌아온 자가 없다고 전해지는 혼돈의 교각. 다리 아래에도 싸울 수 있는 필드가 있다.



THREE 시래언(矢來堰)

수많은 계단으로 이어진 시래언. 이 높낮이를 이용하면 평지와는 다른 색다른 대전을 펼칠 수 있다.

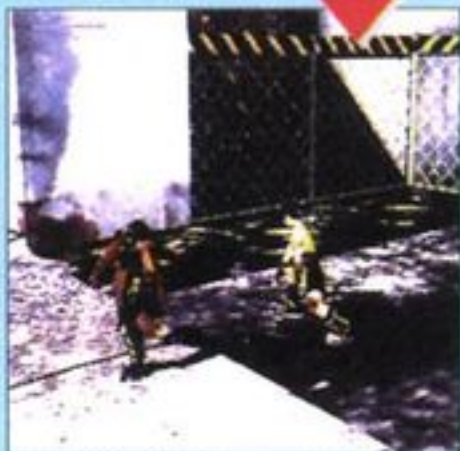


OO계단이 무거운 우즈세미는 재빠른 디즈마에게서 도망치느라 지쳐있는 듯 보이고... 다음은 어디로 향할지 도주는 끝없이 계속된다

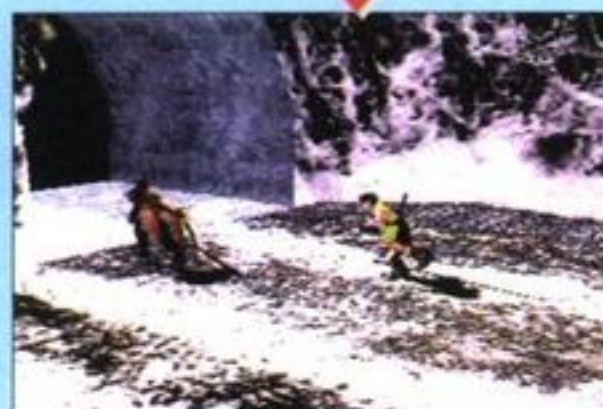
도망자 우즈세미 추적



필사의 골에서 만난 두사람



추격자가 갑자기 대쉬를 시작한다



디즈마의 공격을 피하고 프리런닝으로 언잡에 있는 팔드로 도주하는 우즈세미



디즈마에게 '눈 깜빡이' 기술을 사용하는 우즈세미. 공격력은 없지만 일순간 상대를 겁먹게 할 수 있다



다리 아래에서의 결투, 교각의 다리 부근은 불리하다



추격자 디즈마는 세상을 떠나고...

공격버튼 이상으로 비중있는 R1, R2 버튼

부시도 블레이드만의 특유한 모션을 가능하게 하는 것이 바로 R1과 R2 버튼. 무기의 자세에서 웅크리는 스텝이나 점프, 회전 등 몸의 중심을 이동시키는 움직임은 모두 이 두가지 버튼으로 행해진다.

이미 소개한 바 있지만 기본 자세에는 상, 중, 하단 3종류가 있으며 중단의 상태에서 R1을 누르면 중단으로 이동, 여기에서 R2를 누르면 다시 중단으로 이동한다. 즉 R1을 누를 때마다 위쪽으로, R2를 누를 때마다 하단으로 이어진다.

● 프리런닝 : L1 버튼을 누른 채 이동하는 프리런닝. 이 때에 공격을 구사하는 것도 가능하다. 세모 버튼을 누르면 달리면서 공격. 물론 베기 후, 그대로 도망가는 것도 가능하다(정확하게 말하면 공격 후, 달리기 시작한 자세가 된다). 동그라미나 엑스버튼을 누르면 그 장소에서 멈춘 후 공격을 시도한다. 그 후, 동그라미 버튼일 경우는 중단 태세를, 엑스 버튼일 경우에는 하단 자세를 취하게 된다. 가장 자주 사용되는 것은 세모 버튼.

- 세모버튼 : 중단공격
- 동그라미버튼 : 중단공격
- 엑스버튼 : 하단공격
- 부상당한 상태에서의 공격 : 깊은 데미지를 입은 경우, 한쪽 무릎을 땅에 꿇거나 지면에서 일어날 수 없는 상태가 된다. 하지만 이런 상태에서도 공격은 가능하다.
- 추격타 : 좌, 우, 엑스 버튼으로 다운되어 있는 상대에 뛰어들어



캐릭터가 장애물에 걸려있어도 장애물이 반투명으로 바뀌므로 조작에 불편함은 없다.

공격할 수 있다.(일어나 있는 상대에게도 해당된다)

● 계단 오르기 : 누르고 싶은 방향의 방향키를 누르고 R1을 누르면 높은 곳에 올라갈 수 있으며 달리면서 올라갈 수도 있다. 캐릭터에 따라 오르는 스피드가 다르며 올라가는 도중과 올라온 직후는 상당히 헛점이 많이 노출되기 때문에 적을 눈 앞에 두고 계단을 오르는 것은 죽음을 의미한다.



여기에서 R2



무기끼리 부딪치는 순간 벗어 변역. 여기서 R2버튼을 눌러보면 뒤로 실력 굴러 공격회피!!

약한 캐릭터도 안심할 수 있는 공격회피

힘없는 캐릭터는 아무리 공격력이 강한 무기를 장비해도 강한 캐릭터의 파워에는 대적하지 못하고 방어가 무너지기 쉽다. 때문에 이러한 약점을 보완하기 위해 특히 위력을 발휘하는 것이 R2버튼으로 공격 회피하는 방법이다. 재빨리 뒤로 굴러 상대의 공격을 피해 거리를 넓혀 추격을 피하는 것. 자주 사용하지 않으면 상당히 불리할 정도로 유용한 기술이다.

웅크리기 스텝

십자 버튼을 앞쪽으로 누르면서 R2버튼을 누르면 캐릭터는 몸을 내려 웅크리면서 크게 앞으로 일보 전진한다. 이것이 바로 웅크리기 스텝이라는 이동방식으로 이 다음에는 어떤 자세를 취해도 자동으로 중단이 되어버린다. 이것을 적절히 이용하면 상대의 공격을 피할 수도 있으니 승리를 위해서는 반드시 마스트해야 할 기본기이다.

웅크리기 스텝 상태가 되는 순간 타이밍 좋게 버튼을 누르면 점프나 서브 웨폰 등 다양한 동작이나 공격을 구사할 수 있게 된다.





R2, R2

눈 깜박이기

데미지를 줄 수는 없어도 상대를 겁 먹게 할 수 있는 것이 바로 이 눈깜박이 기술. 발 밑의 모래나 눈을 손에 쥐고 상대의 얼굴에 던져 잠시 정신을 잃을 때 공격 기회를 노린다.

R2, 공격버튼

공격

웅크린 스텝이 끝난 후에는 반드시 중단 자세로 돌아온다. 그 직후, 중단에서의 공격이 펼쳐진다. 검을 마음껏 휘둘러 상대의 허점을 노려 일격을 가할 수 있다.



R2, 오버튼

서브 웨폰

이 커맨드를 입력하면 서브웨폰을 자신이 향한 정면으로 던질 수 있다. 더욱이 이 기술은 일어날 수 없는 상태에서 공격이 가능하며 동그라미 버튼 만으로도 무기를 던질 수 있다.

상당한 스피드로 날아가는 서브웨폰. 일격몰살은 아니지만 공격 이외에도 상대를 견제하는 데 유용하게 사용되는 무기이다

점프로 대담하게 상대를 뛰어 넘는 것도, 프리런닝에서 점프로 이어지는 역진감 넘치는 기술도 가능하다

R2, R1

점프

점프를 이용하면 힘들이지 않고 스피드하게 계단을 오르거나 내려올 수 있다. 또한 점프 중에 공격 버튼을 누르면 점프 공격으로 변화시킬 수 있으며 3차원적인 공간을 이용해 상대를 혼란시키는 것도 가능하다.

등장 무기의 기본 커맨드

야테도

| | 커맨드 | 기술명 |
|----|-----|---------|
| 상단 | △ | 두들기기 |
| | ○ | 사선베기 |
| | X | 무릎치기 |
| | ←→△ | 한손내리치기 |
| | ←→○ | 사선베어돌리기 |
| 중단 | △ | 정면베기 |
| | ○ | 사선베기 |
| | X | 다리후리기 |
| | ←→△ | 정면두들겨베기 |
| | ←→○ | 떠올리기 |
| 하단 | △ | 정면베기 |
| | ○ | 가까이베기 |
| | X | 치켜올리기 |
| | ←→△ | 품속정면베기 |
| | ←→○ | 큰회전베기 |



이것이 대박력의 '한손내리치기' 상단공격

레이피아

| | 커맨드 | 기술명 |
|-----|------|-----------|
| 상단 | △ | 세로치기 |
| | ○ | 중심돌격 |
| | X | 하단돌격 |
| | →○ | 파고들어중심돌격 |
| 중단 | ←→○ | 날아들어치켜올리기 |
| | △ | 안면돌격 |
| | ○ | 가로치기 |
| | X | 하단돌격 |
| | ←→○ | 살며시안면돌격 |
| 하단 | ←→△ | 숨통꿇기 |
| | △ | 살며시안면돌격 |
| | ○ | 감아베기 |
| | X | 살며시발밑공격 |
| | ←○ | 먹물흘리기 |
| ←→△ | 목찌르기 | |



무뎠던 반응을 이용해 검끝을 세우고 '날아들어 치켜올리기' 시도

성왕 블레이드

| | 커맨드 | 기술명 |
|----|-----|----------|
| 상단 | △ | 수직베기 |
| | ○ | 관통 |
| | X | 한손다리후리기 |
| | ←△ | 후진수직베기 |
| | ←→△ | 인협베기 |
| 중단 | △ | 수직베기 |
| | ○ | 한손사선베기 |
| | X | 한손소매날리기 |
| | ←○ | 후진한손가로치기 |
| | →○ | 돌진한손베기 |
| 하단 | △ | 안면치기 |
| | ○ | 끌어당겨회전베기 |
| | X | 상단베기 |
| | →○ | 파고들어등치기 |
| | ←→△ | 밀어떨어뜨리기 |



검을 세로로 세우고 수직 점프, 공중에서 온신의 일격. 발밑뿐 아니라 머리도 노릴 수 있다

쇠망치

| | 커맨드 | 기술명 |
|----|----------|----------|
| 상단 | △ | 세로가격 |
| | ○ | 사선가격 |
| | X | 회전다리가격 |
| | →△ | 돌격세로가격 |
| 중단 | ←→○ | 날아들어복부가격 |
| | △ | 세로가격 |
| | ○ | 사선가격 |
| | X | 다리가격 |
| | ←→△ | 회전돌격세로가격 |
| 하단 | ←→○ | 회전가격 |
| | △ | 전진세로가격 |
| | ○ | 회전복부가격 |
| | X | 다리부수기 |
| | ←X | 후진다리부수기 |
| ↓○ | 右회회전복부가격 | |



쇠망치를 한번 돌려 복부를 공격하는 '회전돌격세로 가격'

탁도

리치, 파워 모두 평균치로, 게임 전체로 볼 때 가장 기본적인 무기라고 할 수 있다. 특징적인 것은 공격을 받아치는 특수한 행동과 공격 밸런스가 탁월하다는 점. 우회피복부치기 등, 공격 후 중단으로 돌아오는 기술도 있다.



| 태세 | 커맨드 | 기술명 |
|----|-----|-----------|
| 상단 | ◁△ | 받아흘리기 |
| 상단 | ▷○ | 우회피복부후러치기 |
| 중단 | ▷▷○ | 달리면서찌르기 |
| 중단 | ▷▷○ | 후러치기 |
| 하단 | ▷▷X | 돌격해목찌르기 |
| 하단 | ▷▷○ | 큰걸음살짝다가서기 |

언월도

중양부분을 잡아 사용하기 때문에 보기보다 리치는 짧다는 것이 난점. 휘두르는 타입의 공격은 마치 무기에 휘감기는 듯한 느낌이 들 정도로 빈틈이 크다. 하지만 찌르기 모션은 원래의 리치가 발휘되며 상당히 스피디하다. 사진과 같은 '달려서올러치기' 기술은 리치가 꽤 긴 편.



| 태세 | 커맨드 | 기술명 |
|----|-----|----------|
| 상단 | ▷▷△ | 편수면(片手面) |
| 상단 | ▷▷○ | 달려서복부치기 |
| 중단 | ▷○ | 찌르기 |
| 중단 | ▷▷△ | 내리치기 |
| 하단 | ▷○ | 뒷발침 |
| 하단 | ▷▷△ | 안면치기 |

새롭게 공개된 응용기

이 게임에 등장하는 8종류의 무기는 앞서 소개한 바와 같이 단발의 기본기 외에도 그것을 연속으로 구사할 수 있는 응용기라는 필살기가 있다. 이 응용기, 단발기를 연속해서 사용하는 것은 일반적인 격투 게임에서의 콤보와 흡사하다. 다만 큰 차이점이 있다면 버튼 입력의 타이밍. 선행입력으로는 웬지 뭔가 부족한 느낌을 받게 되는 일반 격투 게임과는 달리 이 게임은 모션에 맞춘 타이밍을 노리면서 입력해야 하는 것이다. 이것이 이 게임 특유의 '모션 슈프트' 라는 시스템이다.



태세에 따라 공격 곡선은 맞출 수 없다



기본기를 연결하는 응용기. 같은 기술이라도 커맨드가 간략화되어 있는 경우도 있다

성왕검

가볍다는 이점을 살려 민첩한 공격을 기본으로 한다. 리치가 짧은 편이지만 파고들기 모션의 기술이 있어 그것으로 결점을 보완시킬 수 있다. 화면 사진의 '염류'도 그 중 하나로, 몸을 최대한으로 늘이면서 혼신의 힘을 다해 찌르기 공격을 시도하는 것.



| 태세 | 커맨드 | 기술명 |
|----|-----|-----------|
| 상단 | ▷▷X | 파고들어들리후리기 |
| 상단 | ▷▷○ | 한손찌르기 |
| 중단 | ▷▷○ | 물방울흘리기 |
| 중단 | ▷▷○ | 수직두들기기 |
| 하단 | ▷X | 물러서서감기 |
| 하단 | ▷▷○ | 염류 |

기사도 소드

서양검인 기사도 소드의 장비 태세나 공격방법은 다른 무기와는 확실히 차이가 있다. 무기의 파워가 상당히 휘두르기 공격이 한번 적중하면 그것은 치명적인 데미지를 준다. 사진의 '물러서치기'와 같이 상대의 자세를 풀고나서 공격하는 것이 유효하다.



| 태세 | 커맨드 | 기술명 |
|----|-----|------------|
| 상단 | ▷▷△ | 날아들어정수리부수기 |
| 상단 | ▷▷○ | 백남풍 |
| 중단 | ▷○ | 물러서치기 |
| 중단 | ▷▷○ | 회동 |
| 하단 | ▷○ | 좌회파선풍베기 |
| 하단 | ▷▷○ | 정강아들리기 |

불면

단발의 기본기 '불면'은 자신의 무기를 상대의 무기에 대고 뺏겨내 큰 틈을 만들어내는 기술. '불면'은 내리치기로 상대의 무기를 뺏겨낸 후 빈틈이 많은 상대에게 정면베기를 노리는 기술.



○자세가 으트러질 때 접근하면서 몸을 휘두르면...

탁도 정면에서 ◁▷○△



○우선 1발로 상대의 몸을 치면 상대의 자세는 조금 으트러질 것이다
○경도상 공격이 작을. 우선 공격을 끊고 이 기술을 구사하면 99% 상대를 절망시킬 수 있다

록위면

상황 블레이드

하단에서 X Δ · Δ

하단 태세에서 크게 검을 치켜올려 그대로 내리친 후, 이 상태에서 상대에게 돌진하며 빠르게 찌르는 응용기.



○낮은 자세에서 우선 상대에게(하단 블기). 이 기술을 구사하는 것으로 자세는 하단에서 중단으로



○수직협베기(중단에서 세모 버튼) 후, 날아들어 판수면(중단에서 세모버튼)으로 이동하면 자동적으로 자세가 변하는 응용기

무릎치고한손가격

아테도

상단에서 X Δ

상단에서 크게 휘둘러 우선 상대의 다리를 노리고 무릎부수기(상단에서 엑스버튼) 후, 그 상태에서 다시 검을 들어올려 한손가격(상단에서 좌, 우, 세모버튼)으로 연결하는 응용기. 수직인협베기의 경우와 같이 한손가격 +버튼입력을 생략할 수 있다. 1발째 무릎부수기 부분이 근거리에서 히트한 경우 상대는 그 장소에서 다운되지만 쓰러지는 도중에 한손가격을 히트시킬 수도 있다. 이것이 히트하면 일어날 수 없는 상



○우선상대의 무릎을 노려 하단 공격. 이 기술을 낸 후, 약간의 사이를 두고...



○검자격을 뛰어들어 '한손가격'이 직렬!

태가 되며 데미지도 상당히 크다.

삼방찌르기

언월도

하단에서 ■ ■ Δ ○ X

하단 태세에서 언월도로 우선 안면을 노려 상대를 1발 구사한 후 이어서 복부가격으로 중단공격 후, 정강이를 노려 하단 공격으로 이어지는 기술. 이 게임에는 예를들어 상대가 중단공격을 해올 때에 중단 자세를 취하면 검이 부딪치고 일단은 공격을 막게 된다. 하지만 빠른 스피드로 상, 중, 하로 분리하는 이 기술에 대해서는 자동적인 가드는 불가능하다. 네모버튼으로 3발 모



상, 중, 하로 분리해 공격하는 강력한 응용기. 이 정도 떨어진 거리에서도 히트 가능

두 가드하든지 R2버튼으로 회피하는 방법밖에 없다. 보기에는 단순해 보이지만 상당히 강력한 기술이다

수직인협베기

성왕검

하단에서 Δ Δ

하단 자세에서 우선 수직베기(하단에서 세모버튼) 후, 그 자세에서 크게 몸을 날려 인협베기(겨드랑이베기)로 이동하는 응용기. 성왕검을 가진 기본기 인협베기를 단독으로 구사할 경우의 커맨드는 좌, 우, 세모 버튼. 그러나 이 응용기를 이용하면 방향버튼 입력을 생략하고 인협베기를 구사하는 것도 가능하다.



우선 낮은 자세에서 상대 공격 후, 상대의 등을 향해 1회 구르면서...

또한 기술의 스피드가 상당히 빨라 간누키나 다츠미와 같은 민첩한 캐릭터로 사용하면 효과 만점.



외전에는 자세를 어용에 인협베기 시도. 스피드를 자랑하는 외적인 응용기

삼도월

레이피어

중단에서 Δ X · Δ · ○ · ○

안면찌르기(중단에서 세모버튼)에서 하단찌르기(중단에서 엑스버튼) 후, 다시 안면찌르기 1발. 그 다음 일보 크게 파고들어 중심찌르



3발째 까지 격렬할 동안 왼쪽다리의 위치는 거의 변하지 않는다. 4발째 부터 발을 안쪽으로 파고들며 공격한다.

기 후, 마지막에서 가로베기로 상대의 무기를 뺏겨내는 것을 5발 연속하는 긴 연속기.

레이피어는 다른 무기에 비해 리치가 짧아 언월도와 같이 원거리 일격필살은 불가능하지만 상대의 팔이나 다리에 깊은 상처를 내는 것은 충분히 가능하다. 또한 최후의 가로베기로 상대의 무기를 뺏겨낼 수가 있으면 그 틈을 이용할 수 있다.

겹치기세로가격

쇠망치

상단에서 Δ Δ · Δ · Δ

쇠망치를 상단에서 크게 한번 휘두른 후, 혼신의 힘을 다해 4번 내리치는 호쾌한 응용기. 상대가 같은 상단 자세일 때에도 장비한 무기를 뺏기게 해서 데미지를 줄 수 있으며, 하단이나 중단 자세일 경우는 뺏겨낸 후에 한번에 절명시킬

수도 있다. 다만 커맨드 입력에는 약간의 기술이 필요한데, 캐릭터가 힘을 모은 3번째와 4번째 사이에 약간의 간격을 두어야 한다. '록위면'과 같이 자신이 검을 휘두르는 것 같은 기분으로 입력하면 된다.



3번째와 4번째 사이에 약간의 틈이 준다



상당한 중량의 쇠망치를 4차례 휘두르는 위력적인 응용기. 1발에서 3발까지는 같은 타이밍으로...

두개골부수기이연

기서도 소드

하단에서 Δ Δ

몸의 중심을 내리고 한쪽 무릎을 내민 하단 자세에서 상대의 품안으로 뛰어들어 얼굴을 향해 검을 휘두르는 기본기인 두개골부수기(하단에서 세모버튼)를 2회 연속한 응용기가 바로 이 기술. 웅크린 자세이기 때문에 높은 장소를 노리는 상대의 기술은 히트되지 않고 허공만 가르게 되



는데 이때의 틈을 이용하면 일격 필살도 가능하다.

97.4 GAME CHAMP CALENDAR

| | |
|-----------|----------|
| 1 (토) | |
| 2 (일) | |
| 3 (월) | |
| 4 (화) | |
| 5 (수) | |
| 6 (목) | |
| 7 (금) | |
| 8 (토) | |
| 9 (일) | |
| 10 (월) | 챔프 나오는 날 |
| 11 (화) | |
| 12 (수) | |
| 13 (목) | |
| 14 (금) | 부시도 블레이드 |
| 15 (토) | |



| | |
|------------------|-----------------------|
| 16 (일) | |
| 17 (월) | |
| 18 (화) | |
| 19 (수) | |
| 20 (목) | 악마성 드라클라 -월하의 이상곡- |
| 21 (금) | 파이널 판타지 IV |
| 22 (토) | |
| 23 (일) | |
| 24 (월) | |
| 25 (화) | |
| 26 (수) | |
| 27 (목) | |
| 28 (금) | Boys be... |
| 29 (토) | |
| 30/31 (일)/(월) | |

정상을 달리는 3월 PS에 내리막은 없다!

안녕하십니까. 이번 달부터 PS란을 담당하게 된 안영식이라고 합니다. PS팬 여러분 많이 사랑해 주세요.

이번달 한달은 거의 파판7의 폭풍에 휩싸여 지냈던 한달이었다. 파판7의 엄청난 위세에 다른 기종들은 숨을 죽였고 PS는 매진의 열풍이 불었으며 파판7은 시리즈 보급대수 비율로 볼때 사상 최고의 판매고를 올렸다. 최고라는 말에 '아닌데...' 하는 분들을 위해서 약간의 설명을 해보겠다. 파판7은 약 보름이라는 기간동안(앞으로 더 팔릴것은 말할 필요도 없다) 260만개의 판매고를 올렸다. 그리고 일본내에 보급된 플스는 약 5백3-40만대. 즉 하드 2대당 한대꼴로 파판7이 팔렸다는 이야기가 된다. 이러한 비율의 판매를 올린 RPG는 지금까지 없었다는 점을 보면 파판7이 얼마나 대단한 작품인지 알 수 있지 않을까?

에닉스의 PS진출

이러한 호황의 원인은 파판7과 더불어 PS 진출을 선언한 에닉스의 힘도 컸다. 에닉스라면 모두가 알고 있는 드래곤퀘스트로 유명한 회사. 닌텐도에게만 충성하리라던 이 회사의 PS진출 소식은 많은 팬들을 고무시켰고, 며칠뒤에 나온 에닉스가 드래곤퀘스트 7을 플스로 내놓는다는 발표는 많은 닌텐도 팬에게 충격을 줌과 동시에 팬들에게나 많은 매스컴에서 이제 게임대전쟁은 끝났다는 이야기가 나오게 했다. FF와 함께 일본 RPG계를 양분하고 있는 드래곤퀘스트의 PS진출은 그나마 닌64에 미련을 버리지 못하던 유저들을

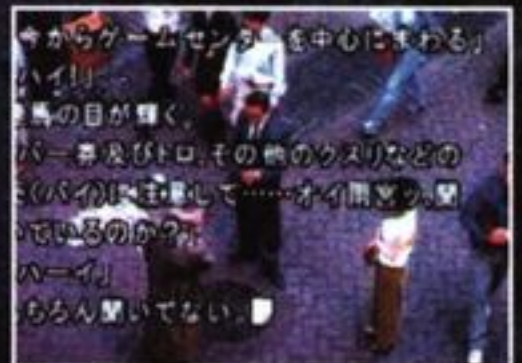
PS로 끌고 오는데 일조한 것이다. 에닉스는 PS진출과 함께 새턴으로의 진출도 함께 발표했지만 가장 대표적인 드래퀘를 PS로 내놓는다는 점에서 PS에 가장 주력을 둘 것이라고 생각해도 지나치지 않을 듯하다. 단지 한가지 아쉬운점은 춘소프트가 새턴으로 작품을 내놓기로 한 것이다. 춘소프트는 에닉스의 맹방으로 전부터 에닉스가 가는 쪽으로 갈 것이라는 말을 해왔던 점에서 이번 새턴진출 소식은 의외라고 생각된다. 그것도 춘소프트의 대표적인 사운드노벨 신작이라는 점에서 아쉬움은 더욱 커질 수밖에 없다. 하긴 춘소프트 정도는 새턴으로 가는 것도 시장 균형상 좋다고 생각되기는 하지만(어차피 우리나라에서는 언어 문제로 즐기는 사람이 제한되어 버리는 점도 있다)플스로도 던전시리즈같은 좋은 작품을 빨리 내놓아 주었으면 하는 생각이 간절하다.

PS하드의 매진열풍

파판7의 발매이후 PS는 그야말로 최고의 호황을 누렸다. 일본, 한국, 미국할 것 없이 전 세계적으로 플스하드는 공급이 수요를 대지 못할 정도였다. 일본 전역에서는 PS하드를 구하려는 사람이 경쟁을 벌였고 인터넷의 뉴스그룹에는 FF7은 샀지만 PS를 못사서 게임을 못한다는 내용의 글이 심심치 않게 올라왔다. 플스공급을 일본의 소매상에 절대적으로 의존하고있는 우리나라도 예외는 될 수 없었다. 용산의 플스가격은 하루가 멀다하고 오르기 시작해서 가장 심하던 2월초에는 28-9만원을 호가했다. 저가일때의 22-3만원과 비교했을 때 거의 6-7만원이 인상된 가격이 있음에도 불구하고 PS는 날개돋힌 듯 팔려 나갔다.



파판7의 영화적 연출은 많은 팬을 경동시켰다



춘소프트의 새턴진출적인 마켓. 플스로도 내놓았으면 좋았을 것을...

CF전략의 승리

PS의 호황의 또 하나의 원인은 바로 전략의 성공을 들 수 있다.

현재 게임기 3사의 CF를 비교해볼때 각각의 방침의 차이를 느끼게 된다.

세가의 CF는 약간 그로테스크한 인상을 풍기는 미국풍의 CF를 자주 선보이고 닌텐도는 자사하드의 우수성만을 홍보하는데 비해서 소니의 CF는 게임을 잘 즐기지 않는 세대의 사람들에게 어필하자는 계획하에 대상연령층을 구분한 CF를 내보내고 있다.

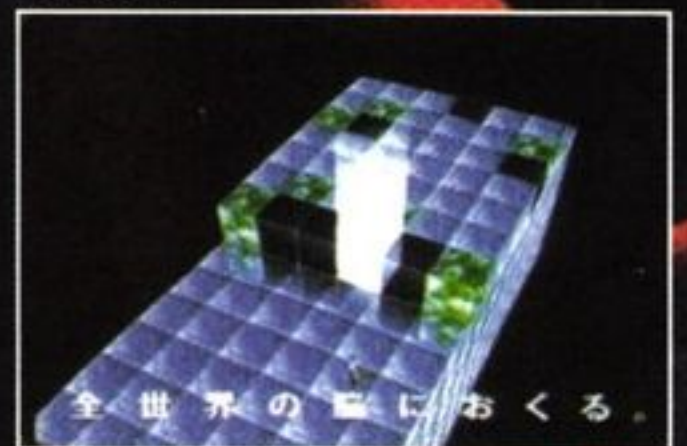
얼마전 게임기 구입자들을 대상으로 한 앙

케이트 결과를 보면 소니 CF의 인지도가 다른 기종의 두배가 넘는다는 결과가 나왔다. 그리고 SCE의 CF에서 볼 수 있던 PS로고가 다른 회사의 광고에도 쓰이고 있는데 이는, 그쪽 회사에서 홍보에 도움이 된다는 계산하에 SCE에게 협조를 요청한 것이라고 한다.

SCE에서는 CF의 수준을 보고 허가여부를 결정한다고 한다. 이는 SCE의 CF전략이 성공적이었음을 증명해주는 일이라고 할 수 있다. 하지만 SCE는 이에 만족하지 않고 CF의 양을 점점 늘려갈 예정이라고 한다.

SCE의 이러한 정책은 좋은 게임의 발굴에도

큰 영향을 끼쳐 크래쉬 밴디쿠트, 포물러 윈, IQ 파라파네퍼 등의 작품을 히트시키는데 큰 역할을 했다.



소니의 퍼블 게임인 IQ의 CF. 요즘 소니가 대대적으로 홍보하고 있는 작품이다

바이오2의 실망

작년 3월에 발매되어 최고의 작품이라는 찬사와 함께 캡콤에게 막대한 이익을 안겨주었던 바이오해저드. 캡콤의 발표에 의하면 바이오는 일본 국내에서 100만개를 돌파했고 국외에서도 90만개를 돌파해서 200만개 돌파를 눈앞에 두고 있다고 한다. 그런데 최근 캡콤은 이 바이오해저드를 새턴에 이식함과 동시에 2는 겨울에 폴스 새턴이 거의 동시발매 할것이라는 발표를 했다. 그 소식을 들은 기자는 크게 실망했다. 바이오해저드2는 파판7처럼 폴스의 능력을 120% 발휘한 소프트가 되어주기를 바랬던 만큼 실망은 더욱 크다고 할수 있다. 폴리곤 능력이 비교적 떨어지는 새턴에 같이 돌아가는 게임을 만들기 위해서는 어느정도 레벨 다운을 하는것이 필연적이기 때문이다. 되도록이면 새턴에는 새로운 게임을 내주기를 바랬지만... 일단 결정된 일을 왈가 왈부할 필요는 없으니, 캡콤에서는 부디 각자의 하드특징을 최대한 살린 바이오2를 만들어 주었으면 하는 바람이다.

스퀘어의 발매연기소식

파판7의 성공으로 최고의 성과를 올리고 있는 스퀘어. 하지만 연이은 발매 연기로 팬들을 실망시키고 있다.

대표적인 예로 3월에 발매할 예정이었던 사가프론티어가 7월로 연기되었고 파판택틱스는 5월이 되어 버렸다. 뭐 그것 정도의 연기가 어떠냐고 생각할지 모르지만 스퀘어의 자매회사인 어케스의 각종 소프트들도 연기를 계속한 것으로 미루

어 볼 때, 상승적인 연기라는 점에서 팬들이 비난은 어쩔수 없을 것으로 보인다. 게다가 우리 캠프의 정보망에 의하면 어케스가 나오면서 의욕적으로 발표했던 소프트인 60프레임 레이싱게임 '그랜드 챔피언 랠리'가 제작이 취소되었다고 한다. 현재 스퀘어는 이 사실을 비밀로 하고 있다. 취소 이유는 자세하게 전해지지 않았지만 시험제작한 샘플이 수준이하였기 때문이라고 한다. 왜 자꾸만 이런 일이 생기는 것일까.



사가프론티어는 7월로 연기되었다

스퀘어의 의욕과다

한마디로 스퀘어의 의욕과다라는 측면이 강하다. 스퀘어는 주식을 공개한 이후로 지속적인 수입의 필요성에 직면하게 되었고 그 때문에 폴스로 들어온 이후에 1년안에 20개 타이틀을 내놓겠다는 발표까지 했다. 동시에 유명 타이틀의 속편을 발표하면서 유저들의 관심을

자신들에게 집중시키는데 성공했다. 그리고 독자적인 출판사업, 음반사업, 편의점 유통을 통한 판매사업까지 손을 뻗치는 등 게임에 관련된 모든 분야에 진출했다. 당장 내놓는 게임도 없이 여기저기에 손을 많이 대고 인재들을 스카웃하는 작업을 해서, 일본경제신문의 발표에 따르면 작년에는 85%의 이익을 감소를 보였다

고 한다. 스퀘어는 이러한 투자를 한만큼, 여러 의욕적인 발표를 하며 자신을 가졌지만 게임이 돈과 의욕만 가지고는 만들어질 수 없는 것이기 때문에 여러곳에서 문제점이 발생한 것으로 보인다. 그러한 이유로 늦어지는 작업 때문에 발매연기는 계속되는 것이다.

스퀘어의 문제점

기자는 사실 파판택틱스나 사가프론티어 등의 연기를 환영한다. 원래 이런 대작들이 파판7과 2-3달의 차이를 두고 나온다는 것은 무리한 이야기 이었고 작품 자체의 완성도를 높이기 위해서라도 훨씬 다행이라고 생각한다. 단지 스퀘어에게 한가지 바라고 싶은일은 제발 안하무인적 태도를 버리고 좀더 유저를 생각하는 작품을 만들었으면 하는 것이다. 현재 스퀘어는 자신들의 능력에 자만을 가지고 자신들은 무엇이든지 할 수 있다고 생각하는 것 같다.

한가지 예로 토발2를 보자. 분명 최고의 스탭들이 모여서 만들고 있는 작품이지만 팬들의 관심에서는 약간 떨어져 있다. 게임자체의 높은 완성도, 신선한 퀘스트모드 등으로 호평을 받았음에도 불구하고, 그 이유는 간단하다. 바로 토리야마 아키라의 캐릭터에 문제가 있는 것이다. 분명 토리야마 아키라는 1류 만화가지만 그의 캐릭터는 본격 3D격투와는 거리가 있다.

국내, 국외의 여론을 보아도 토발의 캐릭터에 합격점을 주는 사람은 거의 없다. 과연 스퀘어는 캐릭터를 의외하기 전에 여론조사라도

해보았을까? 하지만 파판7의 체험판 때문에 팔린 토발 NO1을 믿었는지 스퀘어는 토발2에서도 캐릭터를 그대로 사용하고 있다. 무조건 최고만을 모으기보다는 적절한 조화가 필요하다는 사실을 토발은 확실히 가르쳐주고 있다.



토발의 캐릭터는 별로 옹호를 얻고 있지 못하다.

스퀘어에게 바란다

앞으로도 스퀘어는 크로노트릭스, 프론트 미션 등 히트작의 소프트를 연속해서 발표할 것임에 틀림없다. 그들의 계속된 회사화대와 투자는 점점 더 스퀘어를 독보적인 회사로 만들 것이다. 앞으로는 부디 좀더 유저를 생각하

는 마음을 가지고 작품들의 완성도를 높이는데 주력해야만 한다. 그리고 새로운 RPG타이틀의 발표도 시급하다.

인기작의 속편만 가지고는 금방 한계가 온다. 매년 파이널 판타지를 발표할 수는 없는 일 아닌가. RPG의 신장을 여는 획기적인 작

품을 내놓아 주었으면 하는 바람이 간절하다. 이러한 일은 어느정도의 규모있는 회사가 아니면 불가능하기 때문이다. 마지막으로 부디 유저를 김빠지게 하는 발매연기는 되도록 하지 말았으면 한다.

반다이 건담 시리즈 1 ♣ SD건담 G CENTURY ♣ 건담 0079 ♣ 모빌슈츠 건담



PLAY STATION

최근 세가사와의 합병설로 유명세를 탄 반다이에서 건담 시리즈를 대거 제작중이다. 타이틀은 앞서 말했듯이 「건담 0079」, 「SD건담 G CENTURY」, 「모빌슈츠 건담」 등 모두 기존 게임의 속편으로 많은 유저층을 확보하고 있는 것들이다. 특히 「건담 0079」는 허리우드의 해양실사와 CG를 이용한 최초의 하이퀄리티 건담으로 완성될 듯하다.

반다이의 건담 시리즈는 스퀘어의 FF시리즈만큼은 붐을 조성할 정도로 획기적인 게임은 아니다. 하지만 꾸준한 인기를 등에 업고 지속적인 판매율을 보이며 특히 캐릭터 사업과 연관되어 식지 않는 인기를 자랑하고 있다. 각각 어드벤처, 시뮬레이션으로 등장하는 건담 시리즈, 정말 해보고 싶은 게임이다.

개발사 소개 반다이
1950년에 세워진 반다이는 닌텐도와 세가, NEC, 3D 소니 등의 하드에 대응하는 소프트웨어를 개발하고 있다. 주요한 직종으로는 「드래곤볼 초무투전」 시리즈 등이 있으며 컴퓨터 게임 제조 판매 이외의 주요 사업으로는 완구와 자동판매기 상품, 캔디토이 등의 제작을 하고 있다. 자사의 완구 저작권을 이용한 캐릭터 게임들은 반다이에서만 제작할 수 있는 것으로 최근 작품으로는 로봇대전 시리즈 그리고 앞으로 등장할 SD 건담 시리즈 등이 있다.

퍼스트 건담에서 X까지 MS, MA 총집결

SD 건담 G CENTURY

드디어 SD건담 시뮬레이션 시리즈 최신작이 PS로 상륙했다. PS용으로 진화한 시스템, 시나리오 모드와 발매가 임박한 완성 버전의 초호화 전투신을 감상해 보자

친숙한 MS들이 격돌하는 전술 SLG


■제작사: 반다이
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 97년 3월 하순
■발매가: 6,800엔

역대 건담 시리즈에서 익히 알려진 모빌슈츠들의 격전이 전술 시뮬레이션이 되어 PS를 무대로 펼쳐진다. 초대 「기동전사 건담」에서 최신작 「기동 신세기 건담X」까지 시리즈 작품을 통털어 다양한 모빌슈츠들이 등장하는 것은 물론 새턴으로 발매 중인 외전 시리즈에 등장하는 블루도 추가되어 실로 MS의 올 캐릭터를 감상할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 이번에는 파일럿도 등장해 모빌슈츠 외에도 다양한 캐릭터들과의 만남도 기다리고 있다.

승리조건을 목표로한 전투

기본적인 게임의 목적은 우주, 달, 지구 3개의 맵(각각 단독으로 행하는 모드도 있다)을 무대로 M나 전함을 생산해 이동, 공격 등을 행해 승리 조건 달성을 목표로 해 나간다. 승리조건은 크게 4가지로, 게임 모드 1개에 있는 시나리오 모드에서는 이외에도 제한 턴 내에

- #### 4개의 승리조건
- **포인트 제(고정)**
규정 턴 종료 후, 가장 많은 포인트를 얻는다.
 - **유닛 전멸제(가정)**
규정 턴 내에서 적 모두의 유닛을 격파한다.
 - **사령관 전멸제(변경가능)**
규정 턴 내에 적군의 사령관을 쓰러뜨린다. 사령관은 자신이 좋아하는 모빌슈츠를 선택할 수 있다. (TEC 레벨은 관계없음)
 - **본기지 격파제(변경가능)**
규정 턴 내에서 적군의 본거지를 격파한다.



승리 조건은 임의로 변경할 수 있다
특정 유닛을 파괴하는 것이나 코로니 격파를 성공시키는 것 등 특수한 것도 있다.
■ 150 유닛이 14군단으로
이 게임의 유닛은 각각 14군단에 소속해 있어 자신이 선택한 부대의 것만 생산할 수 있다.



어떤에 새롭게 편성한 MS의 성능을 볼 수 있는 화면. 만년에 모든 성능을 파악할 수 있다

■ 4개의 군이 참전하는 연합 대전

설정에 따라서는 최대 4개의 부대가 싸우게 되며 대전은 4인까지 참가할 수 있다. 4개의 부대가 각각을 적으로 싸우는 것은 물론 2대 2나 1대 3과 같이 연합을 구성해 대전할 수 있다. 연합을 만들면 연합 상대의 소속 유닛을 생산할 수 있게 된다.



최대 4개의 부대끼리 전투를 펼칠 수 있으며 4인 대전도 가능하다

■ 2개의 게임 모드 추가

새롭게 추가된 모드는 2개. 하나는 「센트리 모드」로 16개의 맵을 순서대로 플레이해 나가는 것. 사용하는 군 선택과 정해진 자금 안에서 MS를 어떻게 활용할 것인가가 포인트가 되는 모드. 또 다른 하나는 「액션 모드」로 좋아하는 유닛과 지형을 선택해 액션 배틀을 즐길 수 있는 모드.



○여니의 맵을 클리어하면 일정 금액을 받고 그 자금으로 군을 등장시킨다



○자신이 좋아하는 유닛을 선택한다. 또는 최대 4인 대전에서의 배틀 로열도 가능



○자신이 좋아하는 MS를 선택해 부대를 만든다. 친구끼리 자신의 부대를 가지고 연합할 수도 있다

■ 기지나 요새 규모의 볼륨

생산기지에 규모가 설정되어 있어 생산할 수 있는 MS나 전함수가 정해져 있다. 또 기지에서는 내구력이 있어 제로가 되지 않으면

점령할 수 없으며 기지 내구력에 따라 맵 상의 그래픽도 변화한다.



MS상에 있는 숫자는 완성까지의 턴 수



고정 포대의 수백 MS를 동시에 상대하는 것은 그리 만만치 않을 듯하다

■ 장비변경이 가능, 이동용이 추가된 MS

도다인이나 G 아머 등의 이동용 옵션 MS가 새롭게 추가되었으며 바류트를 장비시키는 것이 가능해, MS가 단독으로 대기권 강하를 할 수 있게 되었다.



기지 도크에 수용해 MS의 장비를 바꾼다

파일럿 추가로 대폭적인 전술 변경

지금까지와는 달리 파일럿이 성장하게 되어 공격력이나 회피력이 상승된다. 때문에 레벨 업한 파일럿으로 갈아타는 것만으로 갓 생산해

그 외의 변경점

- 파일럿의 추가
유닛에는 반드시 파일럿이 탑승하게 되었으며 유닛이 아닌 파일럿이 레벨 업한다.
- 레벨 외에 계급 추가
파일럿에는 레벨 외에 계급이 있어 계급에 따라 인접 전투의 명령이 증가되거나 전용 MS에 탑승 여부가 결정된다.
- 새로운 배틀 추가
유닛 공격방법에 뉴 타입이 가능한 사이코유 원격 공격이 추가되었다.



낸 강력한 MS가 레벨이 높은 상태로 출격할 수 있게 된다. 또한 파일럿에는 NT(뉴 타입) 레벨이 있어 레벨이 상승하면 NT 전용 사이코유 병기를 사용할 수 있게 된다.

■ 유닛의 상황에 따른 전투 변화

맵 상에서 적과 접촉하면 전투가 된다. 전투는 적과의 거리나 공격방법에 따라 4종류로 나뉘어 지는데 이번에는 그 중에서도 새롭게 판명된 특수 공격에 대해 알아보았다.

코로나 격추

우주에 있는 페기 코로니를 지구나 달로 떨어뜨린다. 공격 범위에 있는 유닛을 적 아군에 관계 없이 격파한다.



○공격 범위에 있는 유닛을 격파하는 것뿐만 아니라 지형도 황폐하게 만들어버린다

특수공격

메가 빔라이플이나 아토믹 바주카와 같이 광범위 공격이 가능한 포격. 이 공격도 적 아군 관계없이 공격 범위 내의 유닛 모두에게 데미지를 준다.



○갓 건담의 '석파려브' 건담(天鷲拳)

■ 수입이나 TEC 레벨 업 필수

TEC 레벨은 기지나 도시 등을 점거하는 것으로 상승해 간다. 강력한 MS를 생산하기 위해서도 TEC 레벨 상승은 반드시 필요하다. 여기에서 중요한 것은 기지나 도시 등의 점령으로 이번 시리즈부터 기지 점령 배틀이 새롭게 변경되어 기지를 지키는 고정 포대의 내구력을 제로로 만들면 점령할 수 있게 된다.



○중립 기지나 요새는 점령 배틀이 필요없이 바로 점령할 수 있다

적군의 기지, 요새



○적군의 기지나 요새 상에는 점령할 수 있는 유닛을 이동시키면...



○점령 배틀 개시. 여군은 여니의 기지밖에 공격할 수 없기 때문에 상당히 불리하다

■ 생산 & 이동

MS나 전함은 기지에서 생산할 수가 있는데 이것은 유닛에 따라서 생산에 드는 비용이나 시간(턴)이 다르다. 또한 각군의 기술력을 표시하는 TEC 레벨이 있어 레벨이 상승할수록 강력한 유닛을 생산할 수 있게 된다.

이동은 추진제(연료)를 사용하며 추진제가 소모되면 1헥스씩밖에 이동할 수 없게 된다. 추진의 보급은 전함이나 기지 등에서 행해지므로 MS만이 들출되지 않도록 아군의 기



지, 전함의 위치에 주의해야 한다.



○원적대로 직면 스페이스 게이트를 노려지! 하지만 이 맵은 워기 맵지...

○보다 강력한 MS로 갈아타자!

모빌 슈즈의 성능 & 역할

| MS의 성능 | 특유 커맨드 | 게임상에서의 역할 |
|--------|--------|-------------------------|
| 격투형 | | 접근전에 강한 유닛 |
| 범용형 | | 사격, 격투 양쪽 모두에 탁월 |
| 초대형 | | 전투능력이 높은 국지 방위형 유닛 |
| 지원형 | 포격 | 장거리 공격 가능 유닛 |
| 가변형 | 변형 | 변형에 의해 비행이동이나 도보이동으로 변경 |
| NT전용형 | 통상공격 | 비트나 판넬에서 떨어진 적을 공격한다 |
| 특수공격형 | 특수공격 | 특수공격으로 복수의 적에게 데미지를 입힌다 |

건담 0079 THE WAR FOR EARTH

아메리카의 화려한 CG기술을 이용해 다시 태어난 건담 최신작 지구를 위한 전쟁. 얼핏보기에는 대용량 무비를 담은 미국 타이틀 「윙 커맨드」와 비슷한 분위기를 풍기는데, 과연 건담의 매력이 어디까지 표출될지 다같이 지켜보자!



해양 실사 + CG를 이용한 최초의 건담

PlayStation

■제작사: 반다이
■장르: 어드벤처

■발매일: 97년 4월
■발매가: 7,800엔(2정)

일본 건담 게임을 허리우드에서 제작하면 어떤 분위기가 연출될까? 이번 건담 0079는 미국 배우가 연기하는 캐릭터(음성은 애니메이션과 같은 캐스트가 영어로 번역하여 녹음하였다)와 CG무비로 구성되어 있다. 스토리는 1년전쟁이 주축이 되지만 일부 부분은 새롭게 어레인지되어 그 차이를 발견해 내는 것도 흥미있는 일이 될 것이다.

4개의 아이콘

| | | |
|------|--|--------------------------------|
| 공격 | | 아이콘 출현시, 선택되어 있는 무기를 사용할 수 있다 |
| 이동 | | 아이콘 출현시, 병행기로 이동할 수 있다 |
| 방어 | | 아이콘 출현시, 실드로 방어할 수 있다 |
| 인터랙트 | | 위 3개 이외의 행동을 취할 때에 이 아이콘이 출현한다 |

사이드7의 민간인이 되어 건담에 탑승

모빌슈츠 역시 미국인이 제작했기 때문에 조금은 색다른 느낌을 준다.

이번 게임은 허리우드의 초특급 기술을 이용해 모빌슈츠를 비롯 대부분이 컴퓨터 그래픽으로 처리되었으며, 붉은 혜성 사 아즈너블이나 가르마 자네 등의 등장 캐릭터도 당연히 허리우드 스타들이 열연한다.

플레이어는 사이드7의 민간인(아무로가 아님)으로 건담 파일럿이 되어 싸워야 한다.

게임은 무비가 흐르는 중 특정 신에서 커맨드를 선택해 스토리를 진행시켜 나가는데, 커맨드는 4개로 공격시에는 무기의 종류도 선택할 수 있게 된다.

코로니 내부에 침입한 자크로 격파하라!

이번 건담에는 아무로 레이는 등장하지 않고 플레이어가 그것을 대신하게 된다. 게임은 리얼타임으로 진행되는 인터랙티브 무비 어드벤처로 순간적인 정확한 판단이 요구되며 잠시도 방심할 수 없는 초긴장 배틀로 전개된다. 스토리는 1년전쟁으로 퍼스트 건담이 무대가 되며 애니메이션과 같이 자크가 코로니 내에 침입하는 것에서부터 시작된다. 연방군 기지 내에 습격한 플레이어는 격납고에 잠들어 있는 건담을 타고 진과 데님이 조종하는 2개체의 자크를 쓰러뜨려야 한다. 그리고 이때의 폭발로 인해 건담은 코로니 밖으로 튕겨져 나와 비로소



○부이 전을 잃은 데님 자크가 헤드오브를 거두고 건담의 콕피트를 겨냥하고 있다

샤아와의 극적인 만남이 이어진다. 페가사스급 강습양륙함 화이트 베이스는 지구로!!

화이트 베이스에 수용된 건담. 여기에서 함장대리 임무를 맡은 브라이트 노어의 전시특권에 의해 건담 파일럿으로 추대된다. 남미 자브로로 진로를 잡은 화이트 베이스는 붉은 혜성의 재습을 받게 되고 이에 출격한 건담은 지구의 인력에 이끌려들어 간다.



○붉은 혜성도 완벽 실시와



○등장 캐릭터 브라이어트의 모습



○플레이어의 판단이 필요하게 되면 아이콘이 출현



○타이밍 좋게 버튼을 누르면...



○판단이 적중할 때는 게임 진행



○자크 모빌슈츠도 치밀하게 묘사되며, 이와 같은 완벽 리얼리티를 추구하는 CG 무비슈츠들이 대거 등장한다

○지구에서 있는 가르마와 통신하는 샤아. 애니메이션에서는 샤아에게 배신당해 죽은 캐릭터지만 이 게임에서는 어떻게 전개될 것인가...

모빌슈츠 건담 PERFECT ONE YEAR WAR



선라이즈와 반다이가가 내놓은 3타이틀의 야심작 중 하나인 -퍼펙트 1년 전쟁. 아무로와 사야가 접전하는 최초의 전투를 그린 맵 클리어 타입의 전술 시뮬레이션이 어느정도 충실하게 원작을 재현했는지 다같이 검토해 보자.

맵 클리어로 1년전쟁을 체험하자!


■제작사: 반다이
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 97년 여름 예정
■발매가: 6,800엔

역대 시리즈의 원류이며, 현재까지 절대적인 인기를 자랑하는 1년 전쟁을 그린 「TV용 기동전사 건담」, 아무로와 사야의 싸움이 주축이 되는 이 작품은 이미 PS용으로 두개의 타이틀의 액션 게임이 발매된 바 있다. 이번 발매될 건담의 테마는 1년 전쟁이지만 장르는 시뮬레이션으로 SFC에서 발매된 「건담 CROSS D-MENSON 0079」의 시스템을 개량한 것이다.

모빌슈츠 1대가 하나의 유닛으로!!

이 게임의 기본 진행은 모빌슈츠 1대가 하나의 유닛으로 되어 이동이나 전투를 행하고 각 맵을 클리어해 나가는 것. 물론 주인공 아무로 레



○화면상의 아이콘을 선택하면 세부적인 행동 아이콘이 나타난다

○자크 매리의 동력 파이프를 내리치는 건담

이를 둘러싸고 펼쳐지는 인간관계가 메인이 되어 묘사되지만, 애니메이션은 물론 캐릭터 얼굴의 컷인이나 대사의 음성 등의 연출이 돋보여 드라마 부분의 퀄리티를 더욱 높여주고 있다. 이번호에는 아무로가 최초로 건담에 탑승하게 되는 제 1화의 전투 신과 다양한 앵글로 펼쳐지는 박진감 넘치는 전투신과 주요 명장면을 감상해 보자!



○건담을 타는 최초의 무비 신



○전투 신이 되면 화면이 교차된다

독자적인 시스템 & 지형과 고도가 있는 맵

플레이어는 연방군측을 플레이하기 때문에 건담 이외의 모빌 슈츠를 조종할 수도 있다. 시나리오에 따라서는 건탱크, 코어파이터는 물론 짐이나 불 등이 등장한다. 또 시나리오에 따라 승리조건이 변하지만 역시 건담이나 화이트 베이스가 격파되면 여기서서는 게임 오버.



○파일럿에 따라서 대사가 삽입되는 것도 있다

파일럿이 성장한다

전투에 승리해 나가면 파일럿의 레벨이 높아지고 각종 능력이 변화해 탑승하는 모빌슈츠나 그것이 지닌 특수 공격에 영향을 준다.



○클리어에 나가면 아무로 일행은 성장하고, 클리어가 높아지면 전투는 유리해진다

ZOC(ZONE OF CONTROL)

자기가 적기의 공격 가능한 에리어 통과를 시도할 때 적기에 공격 기회를 주기 때문에 자기는 이동을 중지해야 하는 시스템.

이것으로 인해 적은 유닛으로 적의 전진을 막는 것이 가능하며 수비가 수월해진다. 또한 인접하는 에리어에 아군이 있으면 공격력 등이 향상된다.



○자크가 두대, 자크의 공격력이나 방어력 등이 상승에 매우 공격도 어렵다

지형 효과와 맵

맵은 쿼터 뷰로 높이의 개념이 있다. 수중, 지상, 저공, 고공 4단계로 나뉘어져 이동이나 공격 등에 영향을 준다. 빌딩이나 산림 등 장애물에 따라서는 적의 행동을 파악할 수 없게 될 수도 있다.

미노프스키 입자

건담 시리즈 대대로 등장하는 미노프스키 입자도 시스템으로 채택되었다. 미노프스키 입자는 레이다에 따라 적 탐색을 방해하는 입자로 이것으로 고성능 레이다가 그 기능을 충분히 발휘할 수 없게 된다. 게임 중에도 적기는 열탐지 레이다와 노이즈 시계(視界) 효과로 확인, 4단계로 표시된다.



○미노프스키 입자의 영향으로 적기가 으렛에 확인이 불가능하다



○승리조건이나 목적은 원작 그대로!

명작 콘트라가 3D방탄조끼로 완전무장!

콘트라

전쟁의 유산



아이템을 사용해 변화되는 각종 무기로 적들을 쓰러트리는 콘트라 시리즈는 개성있는 스테이지구성과 높은 난이도로 팬들의 사랑을 받아왔다. 지금까지 업소용 뿐만이 아니라 가정용 게임기로도 이식되어 많은 팬들을 가지고 있지만 아직 차세대기종으로는 이식된 적이 없어서 아쉬워하고 있던 팬들도 많았을 것이다. 하지만 이제부터 걱정 마시길, 콘트라 시리즈의 최신작인 「콘트라 전쟁의 유산」이 PS로 등장하게 되었으니...

PLAY STATION

전작과의 변경점


■제작사: 코나미
■장르: 액션
■발매일: 3월27일 발매예정
■발매가: 5,800원

문인지 약간 미국티가 나는 게임이 되어버린 점에서 팬들의 반발이 있을지도...

스토리 소개

무대는 전쟁의 상처에서 일어서려고 하고있는 2641년의 지구. 지금까지 붙잡혀 있던 유생 에일리언



앞드러가 적의 공격을 없애서 피할 수 있다. 그 상태에서 공격은 가능하나 이동은 불가능

○점프. 가볍게 뛰어올라 적을 피한다. 점프한 상태에서 방향전환은 가능. 잘 이용하도록 하자

일단 게임방식이 2D에서 3D로 변경되었다. 전작에서의 상쾌함을 그대로 살리는데다가 3D텍스처를 이용한 그래픽의 강화는 팬들의 눈을 현혹시키기에 충분하다. 물론 2인 동시 플레이도 가능하다. 무엇보다도 3D로 변경됨에 따라 한층 높아진 난이도와 전략성은 골수 팬들을 만족시킬 것이다. 다만 전작들과는 달리 미국 코나미에서 제작했기 때



○8방향으로 난사하는 레궁. 밀려오는 적들에게 공격여부는 믿어 보이지만, 엄의의 비튼을 누름으로써 각방향으로의 로크기 가능하게 때문에 공격할 수 있다



들이 누군가의 손에 의해 도둑맞아 버린다. 범인은 어느 독재국가의 지배자인 바사도 대령으로 판명되는데, 그는 에일리언을 자신의 군대로 이용해 세계를 정복하려는 야망을 품고 있었다. 거기에 유능한 4인의 전사가 모여 콘트라 부대를 결성해, 그의 야망과 맞서 싸우려고 하는데...

신생 콘트라 부대의 프로필

이번 콘트라부대는 인간, 로봇, 이성인 등 상당히 개성있는 멤버가 집결되었다. 전투방법이 캐릭터마다 다르므로 캐릭터 선택에도 주의가 필요. 여기에 각 캐릭터의 특징적 전투방법을 소개한다.

에일리언 전쟁사

1957년, 아미존오지에 의문의 물체가 추락. 과학자는 운석이라고 발표.
 1987년, 아미존강 유역에 '레드팔콘'이라고 불리는 에일리언이 출현. 아메리카 국방성은 특수부대에서 2인의 엘리트병사, '스콜피온'과 '매드독'을 파견해서 격퇴에 성공한다.
 1990년, 레드팔콘의 2번째 출현. 생체병기를 이용한 세뇌를 계획하지만 스콜피온과 매드독에 의해 또다시 격퇴.
 2636년 레드팔콘의 3번째 출현. 스콜피온과 매드독의 후배들이 싸움의 중심이 되어 간신히 승리했다. 그로부터 5년, 인류는 전쟁의 상처에서 부흥을 꾀하고 있는데...

부바

이성인 성별, 나이, 경력 등은 모두 의문에 쌓여 있다. 아마도 수많은 벌을 돌아다니며 전쟁을 계속하고 있는 듯...



레이다

직선으로 나가는 붉은 광선으로 공격한다. 위력은 별로 세지 않다



호밍탄

적이 있는 방향으로 자동적으로 날아간다. 위력도 그런대로...



CD288

수류탄- 탄이 5방향으로 흩어지면서 날아가지만, 연사스피드가 낮다



호밍미사일- 적이 있는 곳으로 자동적으로 날아간다. 상당한 위력을 가짐

최신형 살상로봇. 군에 의해 바닷속이나 무중력상태에서도 활동할 수 있도록 개량되어 있다



레이

신탄중 3방향으로 탄이 날아가는 머신건. 연사가 용의하다



호밍레이저 붉은 광선이 적방향으로 날아간다. 위력은 절대적이기 때문에 추천할만한 무기

병사. 수많은 에일리언과의 전쟁을 경험한 콘트라부대의 중심인물. 각종 무기, 병기계에 정통하다.



타샤



레이저 광선이 직선으로 발사된다. 땅에 붙어 있는 적들에게 유효



유도탄 폭탄이 떠있다가, 나타나는 적들에게 날아가서 폭발



용병. 부대원중 최상급의 스피드를 가지고 있는 여전사. 암울한 성격인 반면 과격한 전투법을 좋아한다

이것이 콘트라의 용사들의 격전장!

콘트라들이 사투를 벌이는 스테이지는 모두 6개. 하지만 무작정 돌격하는것은 게임오버로 가는 가장 빠른 길!!! 각각의 스테이지에 맞추어 캐릭터들의 공격패턴을 바꿀 필요가 있다. 여기에서는 스테이지3까지를 소개해 보도록 한다.



아이템을 놓치지 말고, 싸움을 유리하게 하는 아이템이 벽속에 숨겨진 경우도 있다?!

STAGE 1 시가지전

전쟁으로 폐허가 되어버린 시가지가 최초의 스테이지다. 적의 병사들과 각종 무기들이 요소요소해서 우리를 기다리고 있다. 하나하나 확실하게 파괴하는 것이 포인트!



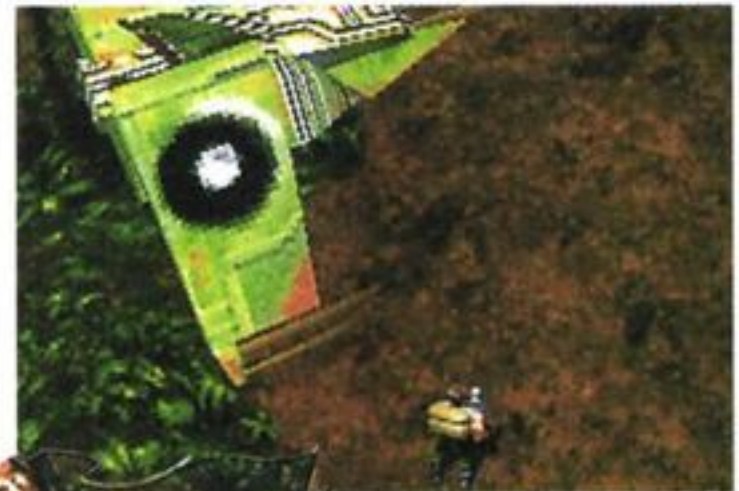
STAGE 1의 보스인 원뿔형 무기. 떠다니면서 광선과 불을 쬐는다. 내부로부터 적의 병사들까지 등장...



외면안을 설계대는 전차형 무기. 움직임도 제법 빠르다. 거리를 두고 공격하도록! 이 녀석을 쓰러트리지 못하면 진전할 수 없다

STAGE 2 정글

에일리언과 로봇 등 여러 타입의 적들이 등장한다. 위에서 아래에서 정신없이 공격해 들어오기 때문에 포복, 점프 등의 액션을 잘 이용해야만 한다



자상에만 신경쓰는 건 곤란! 위에서 공격해 오는 적들도 있으므로 조심해서 피하자

STAGE2의 보스는 엄청난 공황??? 게다가 머리가 예리한 주체에 불찍지 쬐는다. 물리지 않도록 조심하면서 공격할 것

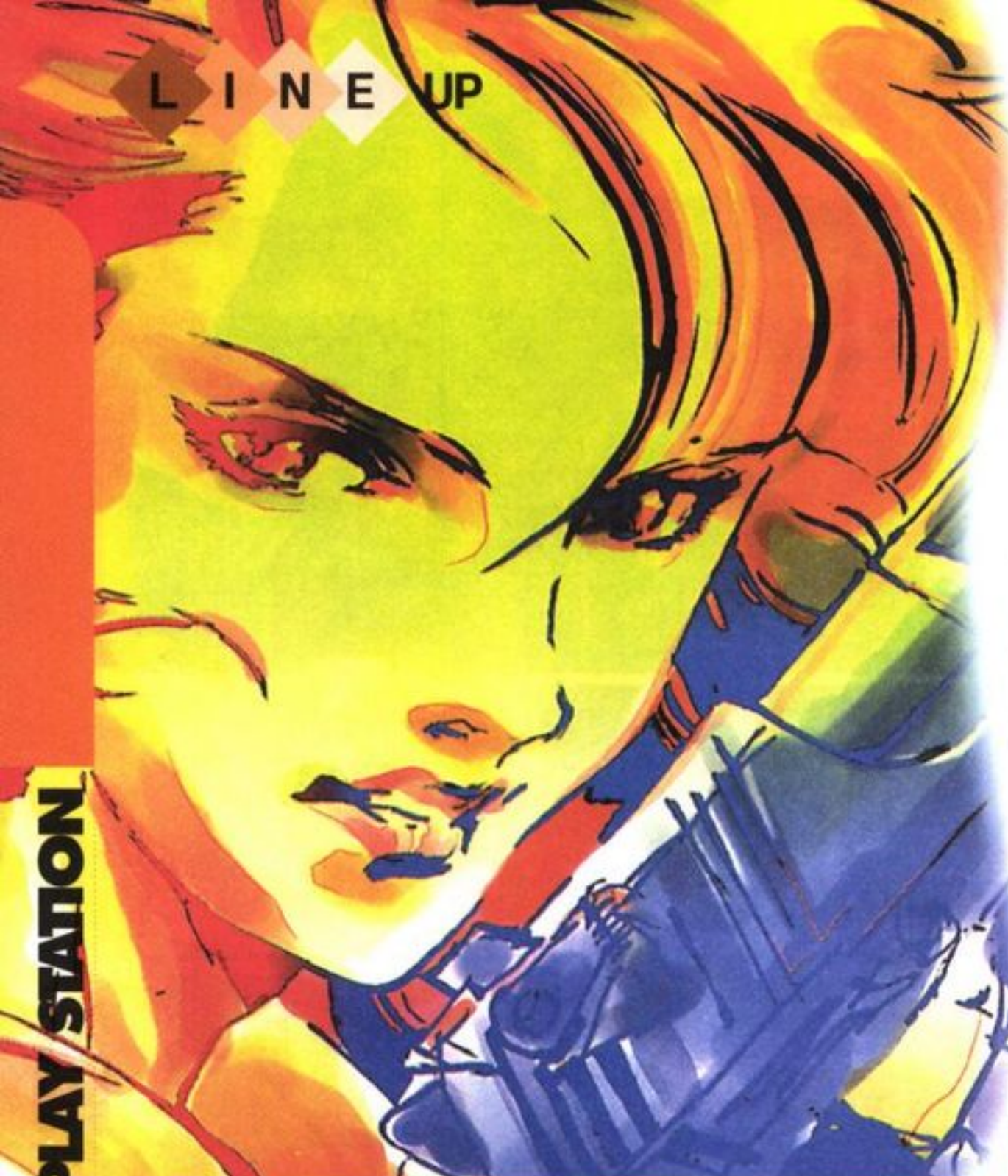
STAGE 3 수상전

뗏목같은 탈 것과 호버크래프트를 이용해서 적과 싸우는 스테이지. 뗏목은 물결에 따라 자동적으로 이동하는 것이기 때문에 떨어지지 않게 주의해야만 한다.



바다의 쓰레기들이 모여 몬스터가... 평소엔 아무로 쓰레기를 버린대 대한 복수일지도...

STAGE 3의 보스. 에일리언어러기 보다는 좀비처럼 보이는군




고독한 영웅의 전투가 다시 시작된다!

메탈기어 슬리드

메탈기어... 이 말에 흥분을 느끼는 유저들이 대단히 많을 것이다. 잠입이라는 요소의 도입으로 액션 게임의 새로운 장을 열었던 메탈기어. 코나미는 플스판을 발표하면서 플스의 능력을 풀로 보여주겠다고 자신했다. 안개 속에 쌓여 있던 메탈기어의 신정보가 팬들의 열망에 대한 보답으로 드디어 공개되었다.

최초의 잠입 스테이지는 여기다!

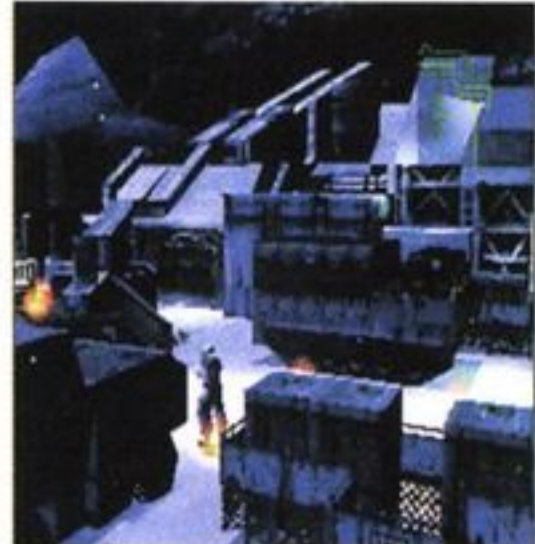

■제작사: 코나미
■장르: 액션
■발매일: 97년 예정
■발매가: 미정

게임 도입부에 있는 오프닝 스테이지는 설원에서의 전투라는 것이 판명되었다. 밤의 어두움과 휘몰아치는 눈. 2개의 약조건이 잠입한 주인공 솔리드 스네이크에게 복이 될지 화가 될지는 아직 뭐라고도 말하기 힘들다. 또 솔리드 스네이크가 침입한 장소가 알래스카의 핵병기 저장소인 것으로 보아 스테이지2 이후로도 눈 속에서의 전투가 계속될 가능성이 높다고 생각된다.

2개의 카메라 시점에서 펼쳐지는 솔리드 스네이크의 전투

이번 메탈기어 슬리드에서는 전

작들과는 달리 폴리곤이 사용됨에 따라 종전에는 불가능하던 여러 가지 요소가 가능하게 되었다. 필드의 폴리곤 구성으로 인하여 3차원적인 액션이 가능해져서 메탈기어의 특징인 스파이 액션이 한층 더 빛을 발하게 된 것이다. 그리고 카메라의 시점 변경이 임의로 가능해진 것도 폴리곤의 이점이다. 전작까지의 위에서 보는 시점뿐만 아니라 솔리드 스네이크 자신의 주관적 시점에서 플레이가 가능하게 된 것이다.



눈과 어둠이란 약조건이 시계를 제한한다

스테이지1 전경

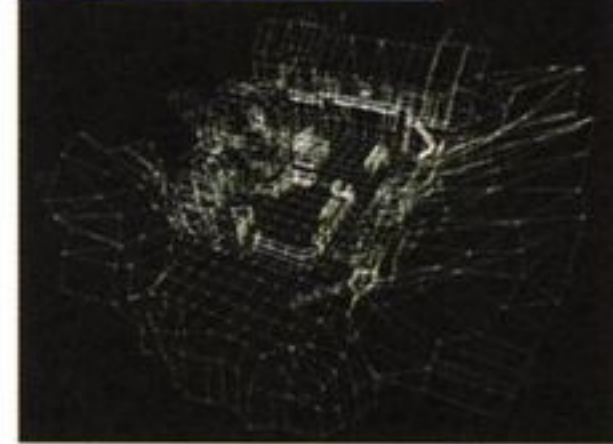
○통로에서의 충격전. 중상이 새로운 적을 부른다



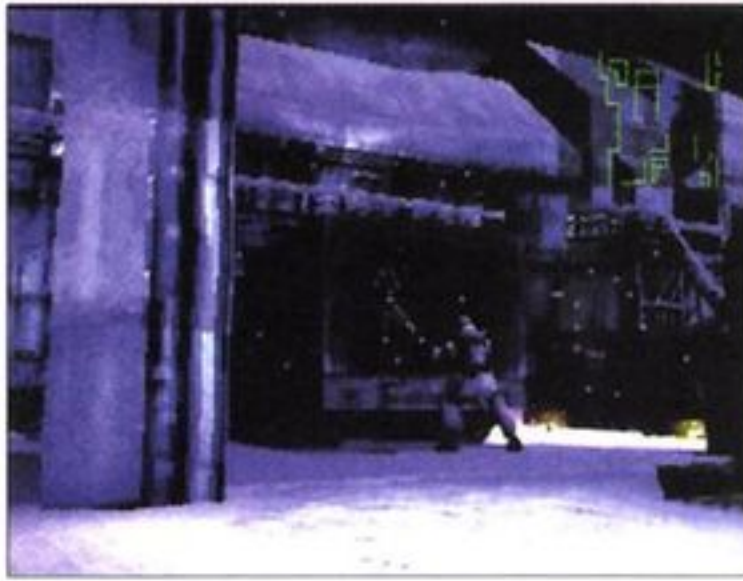
○도입 부분의 스테이지 전경과 와이어 프레임 도면. 작고미한 부분까지 모두 모델링 되어 실감나는 전투가 가능할 것으로 보인다

액션과 드라마의 효과적 융합

이번 작품에서는 전작 이상으로 드라마 성을 강화할 예정이다. 미션을 수행하는데 있어서 플레이어는 솔리드 스네이크 자신의 인생을 그대로 체험, 감상



○이것이 바로 주인공의 시점에서 본 화면이다. 마치 3D슈팅 같은 기분으로 플레이가 가능하다



화면 오른쪽 위에 주변의 지도가 투영된다. 복잡한 던전에서는 대단한 도움이 될 듯하다.

이라는 휴먼 드라마. 그리고 영화나 소설에 뒤지지 않는 스토리 전개는 이미 액션 게임의 장르를 뛰어넘었다고 할 수 있다. 어드벤처라는 스타일에 구

할 수 있게 된다는 것이다. 상세한 세계관과 리얼한 비주얼. 그리고 요소에서 등장하는 등장 인물들은 드라마에의 몰입에 한층 더 도움을 줄 것이다. 이 작품은 액션 게임을 인터페이스로 사용한 어드벤처라고 해도 과언이 아니다. 우정의 배신

에되지 않고 액션과 드라마의 융합을 노리는 것. 이것이야말로 코나미가 노리는 새로운 게임 스타일일 지도 모른다.

화면 오른쪽 위에 주변의 지도가 투영된다. 복잡한 던전에서는 대단한 도움이 될 듯하다.



리볼버 오세로트

소련 붕괴후 여러 부대를 전전하다가 폭스하운드에 스카우트되었다. 건 매너로 서부극과 마카 로니 웨스턴을 사랑하는 사나이. 코드 네임의 의미는 「리볼버를 가진 산 고양이」이다.



발칸 레이반

알래스카 인디언과 아누이트 간의 혼합. 가공할 만한 괴력의 소유자로 항공기용 대형 발칸포를 메고 다니면서 싸운다.

속속 등장하는 새로운 인물들

적지에 잠입한 솔리드 스네이크와 조력자들. 그들을 기다리고 있던 것은 또 한 명의 스네이크와 최강의 테러리스트 군단이었

다. 여기에서는 새로 등장한 등장 인물을 소개한다.



닥터 나오미

새로 창설된 폭스하운드 부대의 의사. 녹색 눈이 돋보이는 미인 과학자로 일본인과 인도인의 혼합이다. 유전자 치료, 유전자 강화 등이 담당으로 무선통신을 이용해 작전 중에 솔리드 스네이크를 지원한다.



스나이퍼 울프

북방 아리아 계의 피를 이은 금발의 아가씨. 폭스하운드에 스카우트된 천재 저격수다.



빅 보스

구 폭스하운드의 총 사령관. 자신의 야망을 충족시키기 위해 독립 무장 국가의 건국과 무장 요새 잔지바랜드의 건설을 꿈꾸지만 솔리드 스네이크에 의해 저지된다.

리키드 스네이크

폭스하운드의 수령. 솔리드 스네이크의 적인 또 한 명의 스네이크. 리키드 스네이크는 액체와 같이 유연한 독사를 의미한다. 폭스하운드에 입대하기 전에는 용병과 암살자로 어둠의 세계에서 실적을 쌓았다고 전해진다. 대체 두사람의 스네이크는 어디에서 대면하는 것일까?

STORY

테러리스트에게 점령된 핵병기 저장소를 습격하라!

21세기 초, 알래스카의 미군 핵병기 저장고를 현역 특수부대 「폭스 하운드」가 점령했다. 최강이라고 불리던 부대의 돌연한 행동에 세계는 전쟁의 위험에 휩싸이게 된다. 요구를 들어주지 않으면 전세계를 향해 무차별 핵공격을 시작하겠다고 위협하는 폭스하운드. 하지만 그때 한사람의 사나이에 게 초 극비의 명령이 내려진다. 그의 임무

는 저장소에 단독으로 침입해서 테러리스트들을 제거하는 것. 타임리트는 24시간. 구 폭스하운드의 부대원이었던 솔리드 스네이크는 과연 현 폭스하운드의 야망을 저지할 수 있을 것인가?

STORY

PLAY STATION

Tales of Destiny


‘운명의 이야기’를 챔피언에게

SFC용 테일즈 오브 판타지아의 계통을 이은 RPG로 기대를 모으고 있는 테일즈 오브 데스티니. 지금까지 소개되었던 정보를 정리하면서 새롭게 공개된 캐릭터를 중심으로 소개해 보도록 하겠다.



테일즈 오브 데스티니 Tales of Destiny

새로이 모습을 드러낸 캐릭터들


■제작사: 남코
■장르: RPG
■발매일: 97년 중 발매 예정
■발매가: 미정

지금까지 공개된 캐릭터는 소디안 마스터뿐이었다. 정보를 종합해

보면 이 게임은 아무래도 5명이 메인인 되어 진행되는 듯하다. 하지만 그 이외에도 캐릭터는 등장한다. 물론 그들 모두가 여행을 끝까지 계속하는 것은 아니지만 이야기를 진행하는데 있어서 중요한 역할을 할 것이라고 예상된다. 여기서는 마스터 이외의 플레이어 캐릭터 3인을 소개한다. 그들은 소디안을

갖고 있진 않지만 모두 대단한 실력과 기술을 지니고 있다.

이야기의 초반! 스턴 혼자만의 여행

이번에 처음으로 스텐과 다른 캐릭터의 만남의 장면이 공개되었다. 스텐이 비행룡에 밀항한 직후인지 어떤지는 알 수 없지만 파티가 2~3인인 것으로 보아 이것이 이야기의 초반인 것은 확실한 듯하다.



스턴은 서글서글이 살아서 밀항을 한다.

이들이 바로 세명의 서브 캐릭터



마리 에zell

잃어버린 기억을 되찾기 위해 여행을 하는 여검사. 검술능력이 뛰어나고 체격 조건도 좋다. (신장 170cm) 기억을 잃은 탓인지 말수가 적다.

조니 시델

제국을 방랑하는 음유시인. 귀족출신 자녀지만 부모와 인연을 끊고 있다. 경박스럽긴 하지만 방문하고 있는 지역의 군사, 지리적 정보를 신중하게 모으는 신중한 면도 있다. 그에게는 뭔가 숨겨진 여행 목적이 있는 듯...



첼시톤

우드로우의 스승인 알바의 손녀. 자연과 대화하는 능력을 지닌 궁수. 기가 세서 주위를 놀래키는 발언을 할때도 있다. 심각한 수준의 방향치라서 수시로 미아가 된다.





스텐은 비행복내에서 디무로스와의 만나 소디안마스터가 된듯한다.

우드로우와의 만남

스텐이 눈을 떴을 때 옆에는 우드로우 켈빈이 있다. 그는 활의 명수이고 이 장소는 우드로우의 스승인 알바가 살고 있는 곳인데...



정수를 바꾸어 신속의 오두막, 모수 근처에 쓰러져 있었다?

첼시의 합류

눈덮인 산에서 미아가 되버린 알바의 손녀, 첼시를 고생해서 찾아낸 스텐일행.



ウッドロウ 「私はウッドロウ。わけあって旅をしている」



「おめまして。私はチェルシー。おれはアルバの孫娘だ。」

○첼시, 그녀는 병약자로 지금도 걸을 일은 못한다.
○어쩌려도 이 사람이 우드로우잖다. 그도 이유가 있어서 여행을 하고 있는 듯이다.

정술의 사용에 필요한 검 소디안!

테일즈 오브 데스티니의 세계에서는 렌즈라고 불리는 인공물체가 모인 '정력'이 정술을 사용하기 위한 원동력이다. 정술(특수기술의 이름, 마법과 같다)을 사용할 때

술자는 반드시 렌즈를 소유하지 않으면 안된다. 그래서 메인 캐릭터 5명은 모두 소디안 마스터이다. 그들은 의지를 가진 검, 「소디안」의 소유자로서 그들이 술법을 사용할 수 있는 것은 소디안에 박혀 있는 렌즈의 덕분인 것이다.

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
| 디무로스 | 아토와이트 | 샤르디에 | 이크디노스 | 크레벤테 |
| 마스터: 스텐 엘론 | 마스터: 루디 키로렛 | 마스터: 리온 마그너스 | 마스터: 우드로우 켈빈 | 마스터: 뤼리아 뤼리스 |
| 남성들격병이 봉인되어 있다. 열혈파, 불의 속성 | 원래 여의사였다. 재력 회복 능력을 가지고 있고 이직적이며 냉정하다. | 대지의 속성을 가진. 전투능력은 높지만 비겁하다. | 원 정보장교. 많이 없고 여무주의적이다. 바람의 속성을 가진다. | 연맹이 두터운 소디안중의 리더. 변개의 속성을 지닌. |

풍부한 기술들이 전투를 더욱 즐겁게 해준다

풍부한 기술을 익혀 사용해 나가는 것은 '테일즈 오브 판타지아'의 큰 특징 중의 하나였다. 이러한 점은 이번 작품에도 계승되어 게임내에 등장하는 기술의 종류는 실로 다채롭다. 또한 연출, 비주얼의 표현은 훨씬 파워업해 있기 때문에 기술을 사용하는 재미는 전작 이상이 되어 있다고 말할 수 있을 것이다.



| | | |
|-----------|----|-------|
| HP | MP | ENEMY |
| ウッドロウ 178 | 32 | ツレ |
| スタン 167 | 80 | 4 |
| マリィ 222 | 96 | |
| チェルシー 222 | 36 | |

풍신검(風神劍)

회전을 가하여 빠르게 찌르면서 풍압을 일으키는 기술. 덧붙여 정술과 기술은 별개로 기술은 무기가 워든 쓸 수 있지만 정술사용에는 소디안이 필요하다.



| | | |
|-----------|----|--------|
| HP | MP | ENEMY |
| スタン 144 | 54 | スライム |
| ウッドロウ 176 | 8 | 6. 슬러그 |
| マリィ 211 | 96 | |
| ルーティ 102 | 79 | |

마신검(魔神劍)

전작에도 등장했던 마신검. 검에 의해 만들어진 바람이 땅 위의 적을 습격한다.

열공참(烈空斬)

상대의 머리위에서 가하는 공격. 연속으로 공격할 수가 있다.



| | | |
|-----------|----|-------|
| HP | MP | ENEMY |
| スタン 133 | 34 | ツレ |
| ルーティ 104 | 73 | 4 |
| マリィ 219 | 96 | |
| ウッドロウ 177 | 88 | |

고속으로 여러번 찌르기를 시도한 후 마지막으로 본신의 일격을 가한다. 상처에서 뿜어져 나오는 피가 장미와 같다는 화려하면서도 무서운 기술

블리드 로즈



모츠봄버

이것은 적캐릭터인 좀비의 기술. 내장의 파편을 광범위하게 연속으로 날리는 기본 나쁜 기술이다.



개발사 연구
남코
1955년 설립된 업소용 게임기 시장에서 세가와 방백을 이룰정도의 독보적인 회사이다. 명작게임 패크맨으로 선풍적인 인기를 끌기 시작했고 폴리곤을 사용한 최초의 업소용 게임인 폴 포지션을 내놓았다. 현재 플레이 스테이션에 주력함으로써 플레이스테이션의 입지확보에 지대한 공헌을 했다.

초인기 SRPG 시리즈 「랑그릿사」가 마침내 PS 로 등장!


랑그릿사 I,II (가 제)



SRPG의 최고봉으로 명성이 높은 랑그릿사 시리즈. 그 첫번째 작품인 '랑그릿사'와 두번째 작품인 '데어 랑그릿사'가 PS로 이식된다.. 이번호에서는 현재 공개된 PS용의 화면 소개와 함께 랑그릿사 I,II에 대해서도 간략하게 살펴보도록 하겠다.

PLAY STATION

「I」 과 「데어」가 1장 합본으로


■제작사: 메시아
■장르: SRPG
■발매일: 97년 여름
■발매가: 미정



데어도 T의 수백년후. 이 광대한 스토리도 매력적

PS용 랑그릿사 I,II는 시리즈 1탄과 2탄의 완전 리메이크. 게다가 한장의 CD에 함께 담겨 발매된다. 기본적으로 '랑그릿사'는 PC엔진용. '데어 랑그릿사'는 PC-FX용을 바탕으로 이식된다. 또한 PS용에서는 호평을 받았던 FX용의 애니메이션에 오리지널의 신작 애니메이션을 추가한다. 팬이라면 절대로 놓칠 수 없는 작품이지 않을까.

랑그릿사의 자랑 스토리 설정

이 시리즈는 가이아 대륙에서 일어난 '빛과 어둠의 싸움'을 그리고 있다. 이는 매우 오래전 과거에 PC로 발매되었던 SLG 게임인 '엘스리드'와 '가이아의 문장', '가이프렘'과 연대는 다르지만 세계 설정은 같다. 이 4000년에 걸친 장대한 빛과 어둠의 스토리는 이제 막 시작되었을 뿐..


 ● 고용할 수 있는 용병의 종류도 매우 다양하다
 ● 데어는 선택에 따라 주인공이 어둠의 세력으로도!

게임 시스템

보기엔 보통의 SLG와 다를 바 없지만 시스템은 상당히 독특하다. 캐릭터가 지휘관이 되어 용병을 고용해 싸우지만 경험치는 모두 지령관의 것이 되는 것이다. 이에 따라 캐릭터의 영웅성이 증가한다. 이 시스템은 레벨업후의 클래스 체인지와 더불어 이 게임의 커다란 매력의 하나다.

PS 용 만의 매력

현재 알려진 PS용의 오리지널 요소는 오리지널 애니메이션이 추가된다는 점뿐이다. 워낙 완성도가 높은 게임이기 때문에 시스템 파악은 어려울지도 모르겠다. 그외의 점으로는 MD에서 PC엔진으로 랑그릿사가 이식되었던 때와 같이 오리지널 캐릭터가 추가될 가능성도 많다. 데어의 캐릭터 메이크 화면, 질문과 선택가능한 직업이 증가?


애니메이션 부분은 FX용 보다 뛰어난 게 틀림없다



'빛과 어둠의 싸움'을 장식하는 SRPG

랑그릿사
 보드타입의 전술SLG에 RPG의 요소를 도입하여 현재의 SRPG의 선구가 된 작품. 알기 쉬운 게임시스템과 매력적인 캐릭터, 스토리가 많은 게임팬을 만들게 되었다. 시리즈 1번째인 이 게임에서는 전설의 성검 '랑그릿사'를 지키는 발티아왕가와 성검을 손에 넣어 세계 제패를 하려는 달시스 제국과의 싸움을 그리고 있다.

 랑그릿사의 한장면

데어랑그릿사
 MD에서 랑그릿사 II라는 이름으로 발매된 것으로 시스템과 그래픽 등이 대폭적으로 파워업한 것이 이 '데어 랑그릿사'다. 기본 시스템은 전작과 같지만 클래스 체인지의 다채화, 멀티시나리오 등, 매력적인 요소가 가득 담겨 있다. 전작으로부터 수백년 후, 어둠의 왕자 '보젤'이 '랑그릿사'와 맞먹는 마검 '알해저드'를 손에 넣어 대륙통일을 노린다. 과연 엘렌은 이것을 막을 수 있을 것인가?


RPG의 상식을 뛰어넘는 RPG 등장!

레오루드

또 하나의 신장르 등장을 선언하는 이 작품의 주인공은 플레이어가 조종하는 것이 아니라 수수께끼를 풀어가며 자신이 성장하는 방식으로 어드벤처적인 스타일과 모험을 즐기며 주인공 의지대로 게임 진행을 맡긴다는 것이 가장 특이할 만한 점이다.



주인공을 플레이어가 이끌어가는 리딩 RPG!

PlayStation
 ■제작사: 테크노소프트
 ■장르: RPG
 ■발매일: 97년 4월 25일
 ■발매가: 6,800원

리딩(Reading) RPG라는 신 개념을 개척한 레오루드는 주인공들을 직접 조작하지 않고 그들을 유도하는 것으로 게임을 진행시켜 나가는 뉴 타입 RPG이다. 스토리성을 중시한 결과 전통적인 RPG 스타일에서 탈피, 비밀을 푸는 것을 중심으로 한 어드벤처 색채가 강한 신비적이고 다이나믹한 모험 이야기를 그리고 있다.

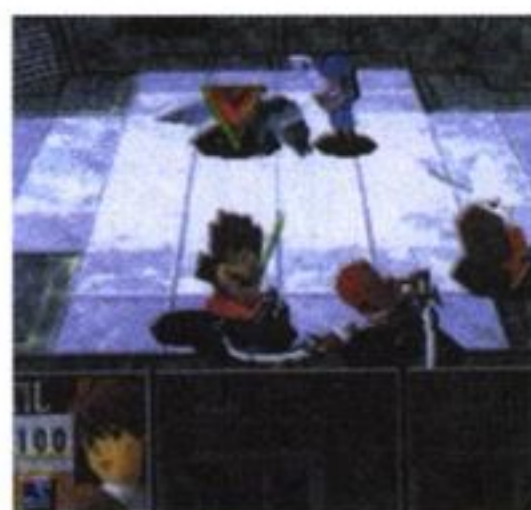
스토리를 중시한 어드벤처 시스템

앞서 말했 듯이 이 게임은 스토리 중시 RPG이기 때문에 시스템에 있어서도 어드벤처쪽에 가깝다. 때문에 동영상 신에서 플레이어가 할 일은 기본적으로 두가지. 행동을 지시하는 캐릭터를 선택하는 것과 행동 대상을 지정하는 것이다. 조작은 상당히 단순한 편으로 가고 싶은 장소, 의심스러운 곳에 화살표를 맞춰 클릭하는 것으로 캐릭터는 자율적으로 그 장소로 이동해 액션을 일으킨다. 이때 어떤 캐릭

터에게 행동시킬 것인가에 따라 결과는 달라지므로 누구를 선택하는지 나하는 것도 상당히 중요한 요소이다. 이와 같이 플레이어의 역할은 주인공들을 직접 조작하는 것이 아니라 그들에게 가이드해 주는 정도로 그치는 것이다. 그 다음은 그들 나름대로의 의지대로 행동해 주기 때문에 자동적으로 이야기가 진행되는데, 이러한 점이 바로 이 작품의 최대의 특징이자 매력요소가 되는 것이다.



폴리곤으로 구성된 통상 화면.



통상화면에서 적과 접촉하면 전투신으로 교체.

타이밍을 중시한 액션 요소

경험치도 수수께끼의 보수로써 얻을 수 있으며 준비되어 있는 수수께끼는 타이밍 중시의 액션적인 요소와 신중히 생각하지 않으면 풀 수 없는 것 등 상당히 다양하게 준비되어 있다. 대부분의 수수께끼에는 여러가지의 해답이 마련되어 있어 클리어 방법에 따라 리스크(데미지를 어느정도 받는지)나 취득 경험치가 변하며 플레이어의 선택에 따라 스토리가 변하는 멀티시나리오, 멀티 엔딩을 갖는다.

통상 신뿐만 아니라 이벤트 신도 풀 폴리곤. 각 캐릭터들의 다양한 표정 변화도 볼 만하다



CG무비로 펼쳐지는 이벤트 신

요소요소에 삽입된 CG무비. 무비라고 해도 통상 화면 때와 캐릭터 그래픽이 변하지 않기 때문에

신비적인 분위기의 그래픽 밸런스는 무너지지는 않는다.



이야기의 무대가 되는 고대 유적. 이 유적에는 어떤 비밀이 숨어 있는 걸까?

메인 화면



- ① 이곳을 클릭하면 3인의 캐릭터를 선택할 수 있으며, 선택된 캐릭터의 스타터는 자세하게 표시된다
- ② 선택한 캐릭터
- ③ 커서
- ④ 아이템 아이콘
- ⑤ 시점 아이콘. 오토와 매뉴얼 중에선택

코나미 신작 RPG 창공의 꿈


아더 라이프 애저 드림스

OTHER LIFE AZURE DREAMS



프리 던전, 프리 시나리오 시스템이 채택된 이 작품은 플레이의 진행 방식에 따라 다양한 이벤트를 발생하는 탐색형 RPG로 반달하츠와 유사한 분위기를 풍기는 코나미 RPG 3번째 야심작이다.

알에서 부화된 몬스터와 일심동체가 되다니!


■제작사: 코나미
■장르: RPG
■발매일: 미정
■발매가: 미정

어저 있으며 이 알을 따뜻하게 해주면 새로운 마법이 탄생된다. 이 알은 던전 안에서나 집 안의 몬스터 우리에서 부화시킬 수 있으며, 몬스터를 합체시키면 본래의 2마리의 몬스터의 능력을 겸비한 마물이 탄생되어 보다 강력한 마법을 사용할 수 있게 된다.

이 게임의 주인공은 마수사인 아버지의 뒤를 잇는 15세의 소년으로, 몬스터를 조종해 강력한 마법 공격을 사용하며 각종 몬스터들을 이용해 마물의 탑에서 진귀한 몬스터 알을 입수해야 한다.

몬스터 합체 시스템

마물의 탑에는 몬스터의 알이 떨어



ふさっふさっふさっ。
魔物使いだった父親の形見を手に、
息子が魔物使いとして立つか...

○마수사였던 아버지의 모습을 한 몬스터를 제어하기 위해 빨간 목걸이과 푸른색 목걸이를 입수하자!



○던전 내에서 알을 부화시켜 몬스터를 부화시켜라



○두터운 절문으로 되어 있는 몬스터 탑의 입구



○불의 속성을 가진 데어포스는 수턴간 지속되는 외복 마법. 합체된 몬스터는 더욱 강력해진다

몬스터와 주인공의 협공

주인공은 기본적으로 검을 사용하지만 몬스터와 힘을 합쳐 협력 마법을 사용할 수 있다. 마법은 각

각 물, 바람, 불 3개의 속성 중 하나를 갖고 있어 이것들을 경우에 따라 적절히 사용해야 한다.

물의 마법 아쿠아 블레이드



○○ 몬스터의 마법과 주인공의 검 공격이 어니기 되어 강력한 파괴력을 발생시킨다

○주인공의 검이 적의 머리에 명중



마법이 걸린 몬스터 탑

몬스터 탑 내부는 들어갈 때마다 맵의 지형이 변하기 때문에 플레이어를 어리둥절하게 만들 수 있다. 몬스터와의 전투는 턴제로, 던전 안에 들어가면 매회의 맵이

○보기에는 평이한 던전처럼 보이지만...



달라진다. 던전은 한번 들어가면 특별한 아이템을 사용하지 않고서는 밖으로 나올 수 없으며, 탐에서 나오면 반드시 레벨1이 된다.



○다리와 같은 지형에서의 전투도 있다

탐 안에서 소지할 수 있는 아이템은 최대 5개



주머니에서 나오는 주인공

주머니에서 푸른 광선이 나오고...

이번에는 몬스터가!!!

게임의 무대 '몬스 바이어'

게임의 무대가 되는 것은 변경에 위치한 사막의 마을 몬스 바이어로 몬스터 탐에 있는 보물을 찾기 위해 수많은 트레저 헌터들이 방문하는 모험자의 마을이다.

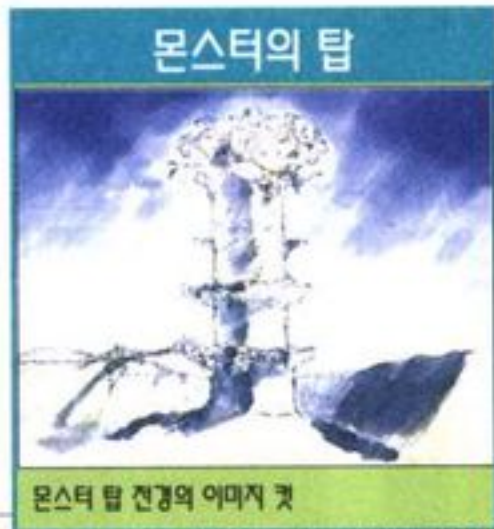
몬스터 탐 안에서는 떨어진 돈을

줍거나 탐에서 입수한 알을 팔아 무기나 아이템을 살 수 있으며, 목공에게 부탁해 건물을 세우고 마을을 발전시켜 나갈 수 있다. 마을에 무엇을 세우는가는 플레이어 자유의지로, 카지노와 유키장을 세우면



주인공의 집

집이 모두막이라 주인공은 그리 행복하지 않은 듯... 집에는 몬스터 알을 부화시키기 위해 마련된 조그만 우럭이 있다



몬스터의 탐

몬스터 탐 건물의 이미지 컷



풍차 오두막

풍차 오두막에는 주인공 외에도 많은 사람들이 살고 있다



목공의 집

집의 중직에서 캐지노까지 다양한 건물을 세울 수 있다

실제로 그곳에서 휴식을 취할 수도 있으며, 도서관 등 공공 건물을 세울 수도 있다. 또 자신의 집이 초라할 경우에는 경비를 들여 증축시키는 것도 가능하다.

몬스터 탐은 몬스 바이어 탐과 하나의 다리로 이어져 있으며, 이곳에 세워진 건조물 안에는 새로운 캐릭터와의 만남이 기다리고 있다.



수영장



미니 게임도 즐길 수 있다



공연장

연극 관람을 하는 이곳은 많은 사람들이 모이는 만큼 다양한 캐릭터와의 만남이...

키 포인트가 되는 소녀와의 대화



철부지 니코

행동에 아무런 거침없이 있는 귀여운 소녀 역동



라이벌의 여동생 셸피

모험의 경쟁 상대인 끝수의 여동생으로 진이게 지내면 유용한 정보를 줄지도...



만물상 집 딸 피아

이왕이면 아이템은 여기서 살까?



주인공

마수사의 피를 이어받은 15세 소년. 활기 넘치는 성격으로 몬스터 탐의 모험을 동경하고 있다



레스토랑 집 딸 퍼티

말하는 것이 익숙지 않는 퍼티. 밥이나 먹고 도망쳐버리지!

액션



성흔의 죠커 - 빛과 어둠의 성왕녀

●타카라 ●97년 3월 14일 예정
●5800엔

이 세계에서는 모든 것의 운명을 기록한 '룬'을 성흔으로써 지닌 자는 신비한 힘을 발휘할 수 있다. 이 곳에서 주인공은 모험 도중, 같은 죠커라는 이름의 정반대 성격의 2명의 소녀와 만나게 된다. 그리고 세계의 운명을 결정하게 되는데...



파랜드 스토리

●TGL ●발매일 미정
●6800엔

전체적으로 난이도가 낮아 초보자라도 쉽게 즐길 수 있는 SRPG. PC에서 PS로 이식되면서 애니메이션이 추가되었다. 오프닝이나 중요한 포인트에서는 풀화면의 애니메이션을 즐길 수 있다. 또한 전투 신에서는 SD캐릭터의 코믹한 표정을 즐길 수 있을 것이다.

魔王隊長は(170)のイメージを与えた!!



TILK

푸른 바다에서 온 소녀

●TGL ●발매일 미정
●5800엔

'TILK'는 특수한 능력을 지니지 않은 보통 소년이 여러가지 경험을 통해 성장해 나가는 모습을 SRPG로 표현한 게임이다. 게임 내용은 어느 해변마을에 사는 12살짜리 소년 빌리와 친구들이 바다에서 만난 신비한 소녀 실키와 전설의 비보를 찾아 모험을 떠나는 것이다.



마리의 아틀리에

●가스트 ●5월 23일 예정
●5800엔

주인공은 연금술사 말로네. 그녀는 마술학교의 졸업시험으로 학교가 인정하는 대단한 아이템을 만들어내도록 아틀리에를 받는다. 사상 최저 성적보유자인 말로네(마리)에게 있어서 졸업시험은 너무도 어렵다. 과연 어떻게 될지...



울티마 언더월드

●EAV ●3월 14일 예정
●5800엔

수많은 RPG의 기초가 된 울티마 시리즈를 PS에서도 즐길 수 있게 되었다. 독특한 세계관을 지닌 '브리타니아'에 플레이어는 이세계의 사람들을 구하기 위해 '현자 아바탈'로서 소환되었다. 멋진 3D 던전으로 구성된 자유도 높은 RPG를 즐겨보자.



진설 사무라이 스피리츠 - 검사도열전

●SNK ●봄 발매 예정
●6800엔

대전격투라는 장르를 뛰어넘어 SNK에서 RPG에 도전했다. 사무라이 스피리츠와 진사무라이스피리츠를 기본으로 한 2가지 시나리오 중 하나를 골라 플레이 할 수 있는 게임.

레이싱



록맨 배틀 & 체이스

●캡콤 ●97년 3월 20일 예정
●가격 미정

캡콤의 영웅, 록맨이 레이스에서 배틀을 하게 된다. 올해 12월에 탄생 10주년을 맞이 하는 록맨. 캡콤을 대표하는 록맨의 캐릭터들이 이번에는 카레이스로 싸움의 영역을 넓혔다. 자신이 지닌 기술로 여러 공격을 구사하여 가장 빠른자로서의 영광을 얻는 것은 과연 누가 될 것인가.



레시프로히트 (RECIPROHEAT) 5000

●엑심 ●4월 25일 발매
●5800엔

미국에서 실제로 행해지는 비행기 레이스를 폴리곤을 사용하여 게임화한 것이 바로 이 게임이다. 왕년의 유명한 비행기 10종류 중 한대를 골라 4가지의 코스를 새와 같이 날아보는 게임.



제로4 챔프 두지 (Zero4ChampDooZy-J)

●미디어링 ●3월 예정
●6800엔

개성적인 8인의 여성파트너 중 한명과 함께 전관광지에서 대전 레이스를 해나가면 대륙을 횡단해나가는 것이 이 게임의 스토리. 그리고 레이스 도중에는 파트너와 데이트 이벤트 등 여러가지 이벤트가 가득 펼쳐진다.

스포츠



갑자원 5

●마법 ●3월 28일
●5800엔

고교야구를 무대로 한 야구 게임. 갑자원 시리즈의 제 5탄이 등장한다. 봄, 여름의 갑자원 대회 토너먼트를 이겨 전국 제패를 목표로 한다. 플레이 화면이 3D 폴리곤으로 표현되어 있는 것 외에 선수의 움직임 모두가 모션캡처로 리얼하게 표현되어 박진감이 느껴진다.



플레이 스타디움

●반프레스토 ●4월 발매예정
●5800엔

작년 4월에 발매되어 업계 최초로 폴리곤 야구 게임으로 호평을 받은 '플레이 스타디움'의 제 2탄이 마침내 등장한다. 전작에 비해 선수들의 개성이 뚜렷해졌고 게임내의 애니메이션이 늘어나는 등 전작을 능가하는 게임이다.



베이스볼 네비게이터

●엔젤 ●3월 중순 발매예정
●5800엔

프로야구의 감독이 되어 일류선수를 기를 수 있는 게임. 플레이어는 우선 2군의 감독이 되어 실적을 올려 1군의 감독이 되어야 한다. 그리고 1군의 감독이 되면 페넌트 레이스 우승을 노리는 것이다.



밥지

- 코코넛 저팬엔터테인먼트
- 6800엔
- 3월 발매 예정

외계인에게 잡힌 주인공 밥지가 레온성을 탈출하기 위해서 여기저기에 흩어진 로켓 부품 찾아다니는 액션 게임. 3D 폴리곤으로 표현된 스테이지에서 적의 공격을 피하면서 로켓 부품을 찾아야 한다.



오도 오도 오도티

- IDC 미디어 스튜디오
- 5800엔
- 봄 발매 예정

'풍선에 매달려 하늘을 날아보고 싶다'라는 사람의 꿈을 실현시켜주는 특이한 3D 액션 게임이 등장한다. 장로의 방에서 놓고 있다가 우연히 공포의 책속에 빨려들어간 주인공에게 펼쳐진 3D 공간에서의 모험을 그린 게임.



메탈 드레드

- 반다이비주얼
- 5800엔
- 5월 예정

인류가 멸망한 뒤의 미래를 배경으로 한 액션 슈팅게임. 테크놀로지의 진보가 낳은 진화하는 하도셀이라는 기계생명체가 플레이어의 상대다. 스테이지는 4개. 주인공의 부족은 육체의 기계화를 거부한 일족으로 각각의 스테이지에서 주인공 부족의 신의 상징인 토tem을 되찾게 되면 게임 클리어다.



파이터즈 임팩트

- 타이토
- 5800엔
- 4월 하순 예정

아케이드에서 인기를 얻은 3D 격투게임 '파이터즈 임팩트'가 PS로도 등장. 이 게임은 플레이어가 고른 캐릭터의 유파를 3종류 중 하나를 고르게 된다. 유파에 따라 캐릭터의 능력이 바뀌므로 8인 X 3종류 (1인은 1종류)로 22가지 기술을 즐길 수 있다. 격투 레이스라는 신장르를 표방하고 나선 게임으로 파워드슈트를 몸에 장착하고 코스를 달리는 것이 기본적인 풀이다. 물론 그냥 달리는 것이 아니라 앞에 달리고 있는 선수의 뒤를 침프 공격으로 뛰어넘거나 판치 공격을 가하는 등 액션성 넘치는 게임이다.



제로 디바이드 2

- 줌
- 가격미정
- 발매일 미정

새롭게 진화된 제로 디바이드에서는 '다각형(비대칭형) 스테이지'와 '4종류의 속성을 지닌 벽' 등 새로운 요소가 추가된 듯하다. 또한 캐릭터도 모두 새롭게 만들어졌으므로 60프레임에 따른 박력 플레이를 기대해도 좋을 듯하다.



버철 비룡의 권

- 컬처브레인
- 5800엔
- 봄 발매 예정

1985년 처음 등장한 이후 대전격투ACT의 대표작으로 인기를 모아 온 비룡의 권이 파워업하여 PS에서도 등장. 이번 PS 판에서는 캐릭터들이 모두 3D 폴리곤화 되어 실감나는 격투를 벌인다.



심 타운(SIM TOWN)

- 이미지니어
- 5800엔
- 3월 14일 예정

PC에서 인기를 모았던 심 타운이 마침내 PS에서도 발매된다. PC용과의 큰 차이점으로는 여러가지 미니게임이 추가된 것과 8가지 시나리오 모드가 추가된 점이다. 또한 복잡한 요소가 사라진 것도 특징 중의 하나다.



퀸 로드(QUEEN ROAD)

- 엔젤
- 6800엔
- 3월 하순 발매

퀸 로드는 5개의 나라로 이루어진 판타지 세계 '이프로스 대륙'의 통치권을 획득하기 위해 각국의 병단끼리 패권을 다투는 투기대회를 말한다. 플레이어의 목적은 5나라의 공주 중 하나를 골라 대륙을 다스릴만한 '대여왕'을 길러내는 것.



두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 vol.1 (무지개빛 청춘)

- 코나미
- 가격미정
- 97년 여름 발매

이번 작품에는 도키메키 메모리얼에 등장하지 않았던 캐릭터가 2명 등장한다. 한명은 고등학교 1학년생 축구부 매니저, 또한명은 '96두근두근 틴스콘테스트'에서 그랑프리상을 받은 캐릭터. 그외에도 전작에서 등장했던 인물들도 등장할 예정.



졸업 Vacation

- 매일 커뮤니케이션즈
- 가격 미정
- 여름 예정

졸업 시리즈의 12인 + 신캐릭터 3인의 여자아이들이 등장하는 '졸업 Vacation'. 여름방학에 영명도를 방문한 여자아이들과 함께 섬에 있다는 전설의 보물을 찾는 모험을 하는 게임. 게임의 목적은 '보물을 찾는 것'과 '히로인과 사이좋게 되는 것'.



힘내라! 삼천군 2호

- SCEI
- 4800엔
- 5월 23일 예정

삼천군 2호는 PS의 내부에서 사용하는 애완동물이다. 이 애완동물의 두뇌에 최신 AI 이론이 응용되어 있어 플레이어의 교육에 따라 행동패턴이 무한히 변해 나간다.



두근두근 메모리얼 Selection 시오리엔

- 버라이어티
- 코나미
- 2800엔
- 3월 27일 발매

두근두근 메모리얼의 히로인 시오리를 테마로 한 테마베이스. 2곡의 노래와 함께 약간의 어드벤처 게임을 즐길 수 있는 '데이트 스페셜', 시오리의 전신을 볼 수 있는 '포틀렛 Collection', 새턴판 도키메키의 것을 포함한 모든 음성이 수록된 '보이스 컬렉션' 등으로 구성되어 있다.

Cheat Codes For Ps User!

PLAY STATION

와일드 암즈

• 숨은 던전 찾기

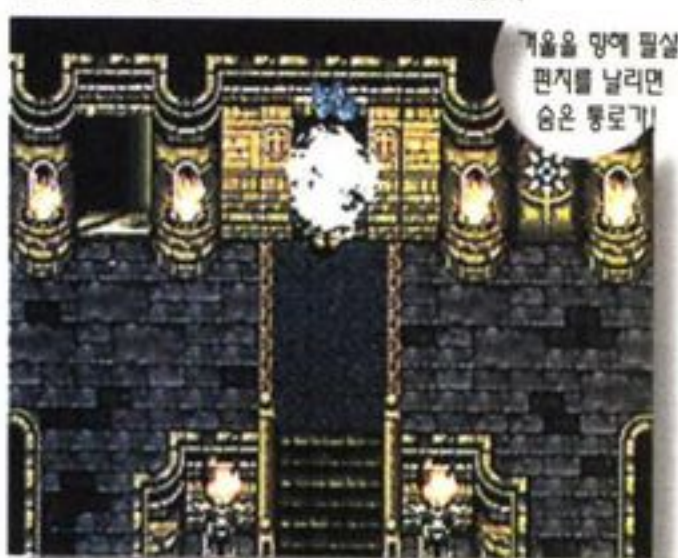
와일드 암즈에 숨은 던전이 나타났다. 우선 그 던전에 들어 갈 수 있는 방법을 소개하면 판데 모니움 이벤트를 클리어한 후 엘우의 'ほこら'를 사용해 워프하는 것. 그러면 일정 확률로 숨은 던전 아비스로 강제 워프된다. 하지만 성공 확률은 10분의 1로 상당한 끈기가 필요.



이 던전에는 7종류의 귀중한 아이템이 있다

• 숨은 보스 타도

평상시의 플레이에서는 발견하기 힘든 보스 캐릭터를 출현시키는 조건이 공개됐다. 우선 숨은 보스 안고르모어와 대적하기 위해서는 격투장 최상층에 있는 거울을 향해 로디의 GOODS인 마이토그 로브를 사용해야 한다. 그러면 거울이 깨져 안으로 진행할 수 있게 되는데, 그 안쪽에는 숨은 보스가 기다리고 있다



거울을 망에 밀실 편지를 날리면 숨은 통로가

• 숨은 이벤트 발견

숨은 이벤트를 발견하기 위해서는 우선 아델 루이드에서 50000가라를 기부한 후 액티카(アクトイカ)를 클리어한다. 그 다음 아델 루이드(アデルルイド)에서 또다시 10만 가라를 기부하면 주점에서 디스페라드(デイスペラード)를 입수할 수 있는데 이것을 갖고 바스커 부락의 북서쪽 제단에 가자. 그 다음 여기에 있는 봉인을 좌상, 좌하, 우하, 좌상, 좌하, 우, 상 순으로 풀면 숨은 이벤트인 몽환관이 발생한다.



몽환관 이벤트를 즐기자!

ザック 「・・・待ってくれ・・・ひとつ頼みがあるんだ・・・」



디스페라드 입수

「ですが、この『デイスペラード』を使えばたいいていの境界の効果を打ち消すことが可能です」

프린세스 메이커

• 특수 이벤트 발생 조건

이 게임에는 뜻하지 않게 발생하는 이벤트가 상당히 많은데 우선 그 중에서 두가지를 소개한다. 우선 방문판매는 양육비가 충분한 상태에서 2, 5, 8, 11월 초에 일정한 확률로 발생한다. 또 폭서(暴暑)는 6월에 일정한 확률로 발생한다.



평소에는 팔지 않는 아이템을 팔러 온다

御主人、コニチワ。私、旅ノ行商人。ステキナ品物売りニ来タヨ。

툼 레이더

• 기분전환 체조

스릴넘치는 모험을 즐기는 것이 이 게임의 목적이지만 잠시 휴식을 취할 수 있는 재미있는 비법이 발견됐다. 그것은 절벽에 매달린 상태에서 엑스버튼을 누른 채 R1을 누르면서 상버튼을 누르면 캐릭터가 한번 물구나무 선 상태에서 한바퀴 돈다.



성공시각기 위에서는 일단 이 자세를!

레이스툼

• 스테이지 선택

모든 스테이지를 클리어한 후에 컨피그레이션 메뉴로 가면 스테이지 선택 항목이 추가된다. 이것을 'WITH'로 해 게임을 시작하면 스타트 전에 스테이지 선택이 가능하다. 다만 이 모드는 하나의 스테이지에서 최고득점을 싸우는 스코어 어택으로 남은 기체는 무한대이지만 클리어해도 다음 항목으로는 진행할 수 없다.



스테이지 선택을 WITH로 하면

ステージセレクトを設定します

플레이스테이션 리 동아리 소식

- PSG의 지난 한달 -

나우누리 플레이 스테이션 동아리(PSG)의 한달 근황을 알아본다. 이번달에는 파이널판타지7의 발매와 그에 대한 여파가 주종을 이루었다. 그리고 카마플스가 아직 출시되지 않는 않지만 그에대한 여러가지 말들도 많았던 한달이었다.

★ 부업 시간 배란밤! 박 세 완 ★

● 작은 굿지 ● 플레이 스테이션 동아리 소식

공략신 1번과 2번이 세계인 공략의리드 받고 있습니다. 많은 관심은 바라겠습니다.

6. 정보 게시판
7. PSE 장터
99. 작은 모임 자료실
(말머리 (PSG)로)

Kmu Designed By 엘크 /

파이널 판타지Ⅶ 발매와 PSG의 반응

1월 31일 오후 4시를 전후로 PSG의 정보실에서는 파판의 소감문이 빗발쳤습니다. 베일에 가려진 파판이 모두 공개가 된 것입니다. 31일 용산의 파판 가격은 15만원을 넘어 18만원까지 한다는 가격에 대한 정보가 빗발쳤습니다.

2월 1일에는 파판의 공략이 개

시됨과 동시에 파판의 가격은 10만원으로 떨어졌고 파판의 여파인지는 몰라도 타 게시판은 썰렁함의 극치를 달리고 있는데 유난히 파판의 공략실은 하루에 60개의 게시물을 올리며 열을 올렸습니다. 파판이라는 핵 게임의 위력인지 타 게임의 공략은 조금 한가했습니다. 2월 4일과 5일을 전후로

| 번호 | 종류 | 이름 | 날짜 | 읽음 | 쪽 | 제목 |
|-----|----|-----|-------|----|---|----|
| 385 | 공략 | 이성배 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 386 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 387 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 388 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 389 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 390 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 391 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 392 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 393 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 394 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 395 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 396 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 397 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 398 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 399 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 400 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |

파판의 가격은 7만원으로 떨어짐과 동시에 많은 플스 유저는 파판구입에 열을 올리게 되었고 그 여파로 인하여 플스 품질을 이룬 상태에서 플스 중고 가격은 20만원 이상이고 플스 5500기종은 품질상태에 이르렀습니다. 플스는 용산에서 28만원까지 웃돌아 파판의 위력을 한껏 나타냈습니다.

용산의 폭리

가장 중점이 되는 소프트의 가격. 아무리 대작이라고는 하지만 18만원까지 웃도는 가격에 소프트를 구입해야하는 유저들. 그들 뒤에는 엄연히 남겨먹는 용산 폭리상이 있었습니다.

하루사이에 소프트 가격폭이 5만원 이상이라면 누가 소프트를 구입하고 싶냐는 PSG 회원들간

의 의견차가 있었습니다. 파판의 발매가는 6천8백엔 환율을 한다면 7만원을 넘지 않는 가격. 그리고 파판의 가이드북까지 팔아먹는 용산 폭리상들. 그 가운데서 우롱당하는 유저들의 의견이 PSG의 중점 논란대상이었습니다.

카마플스에 대한 PSG의 반응

카마플스의 국내 판매는 매우 큰 사건이었습니다. 우선 카마의 대대적인 불법 복사CD의 단속이 이루어진다는 보도가 있었습니다. 장터에서 복사업자는 자취를 감추었고 카마플스를 비난하는 유저들로서 게시판의 수난을 겪어야 했습니다. PSG 회원의 카마플스

| 번호 | 종류 | 이름 | 날짜 | 읽음 | 쪽 | 제목 |
|-----|----|-----|-------|----|---|----|
| 397 | 공략 | 이성배 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 398 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 399 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 400 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 401 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 402 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 403 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 404 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 405 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 406 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 407 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 408 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 409 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 410 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |

고 가격문제와 소프트문제가 대두에 대한 신뢰도는 매우 낮은 상태 되었습니다.

발렌타인 데이

2월 14일...

PSG의 명물인 ID [GOU-KI96 : 이성배] [NOCOM17 : 배주현] [푸른매 : 이동경] [엘크 : 이화섭] 등등 많은 분들이 초컬릿을 받았다는 글을 올렸습니다. 그중 [NOCOM17 : 배주현] 님은 바람둥이라서 많이 받았다는 소문이...

용산의 불량배

지난달 파판을 구입하려 간 모 회원이 용산의 불량배에게 돈을 빼앗긴 일이 있다는 글이 올라왔습니다. 때는 주말이라 인파도 많고 용산상인이 모두 개점을 한 상태라고 합니다. 모 회원은 버젓히 상점 바로 앞에서 돈을 빼앗겼다고 합니다. 용산 경찰은 단속 같은 거 안

하나? 그리고 용산 매장주인들의 양심이 어디로 갔을까? 용산에 구입할 것이 있으면 때를 지어 가는 것이 좋겠다는 의견들이 나왔습니다.

| 번호 | 종류 | 이름 | 날짜 | 읽음 | 쪽 | 제목 |
|-----|----|-----|-------|----|---|----|
| 397 | 공략 | 이성배 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 398 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 399 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 400 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 401 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 402 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 403 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 404 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 405 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 406 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 407 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 408 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 409 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |
| 410 | 공략 | 배주현 | 02/01 | 8 | 1 | 장모 |

총평

세가와 반다이가 합병한다는 게임계의 빅뉴스가 발표된 지 벌써 한달이 훨씬 지났다. 합병이라는 단어에 좋은 이미지를 가지고 있는 나라도 없겠지만 사실 일본에서는 그런 마이너스적인 측면이 매우 강하다. 물론 우리나라에서도 모회사와 모회사가 합병을 한다면 그들 중 하나는 망했구나 하는 생각이 먼저 들 것이다. 게다가 합병 발표 후에 「세가는 새턴을 버린다」, 「PS로 버철 파이터가 나온다」, 「타마고찌로 부활한 반다이가 합병을 재고하고 있다」 등의 소문이 끊임없이 이 두 회사를 괴롭혔다. 이런 소문의 진상과 앞으로의 행로를 세가와 반다이의 공식발표를 토대로 한번 점검해 보았다.

합병의 이유

일본의 유명 일간지 등에서는 「양사의 금년 사업이 불안하기 때문이다」 「새턴이 PS에 밀리기 때문이다」 등의 이유로 합병을 설명하였지만

임에는 틀림없다. 하지만 처음 합병시에도 밝혔던 것처럼 반다이가 추진해 왔던 플레이어 스테이션이나 닌텐도 쪽의 소프트 공급은 당분간 계속될 예정이다. 또한 한때 소문으로 무성했던 버철 파이터의 PS로의 이식에 대해서는 기자의 유도신문으로 한가지 가능성의 예로서만 긍정적인 언급을 했던 것이 부풀려진 예이다. 결국 세가에서 새턴을 포기하지 않는 한 버철 파이터가 PS로 이식될 리는 천무하다고 해도 과언이 아니다.

언제까지나 게임기만 고집할 수는 없다

이 말은 회장으로 취임하게되는 CSK의 오오가와 회장이 했던 말이다. 이것이 세가가 새턴을 포기한다는 등의 소문으로 이어지게 된 발단인 듯싶다. 하지만 이것은 세가의 장기적 방향성을 의미하는 말로 새턴의 포기와는 무관하다. 정기적인 안목으로 볼 때 현행 게임기가 그대로 5년후에도 유행할 것이라는 질문에는 사실 어느 게임 메이커에서도 그렇다고 생각하고 있지 않다. 광 케이블이 본격화되어 네트워크가 발달하

다이는 완구업계에서 톱 브랜드이고 세가 역시 어뮤즈먼트 부분에서 그렇다. 이것이 합한다고 할 때 마이너스적인 부분은 없다고 생각한다. 둘이 합하여 플러스 알파를 만들어 낼 때 그것이 바로 유저들에게도 플러스 알파가 되는 것이다.

또한 피핀과 새턴의 합체나 상품명에 있어서도 세가 새턴에서 「세가반다이 새턴」으로 변하지 않겠냐는 소문도 많았지만 일단 이것은 앞으로 10월까지 계속 열리게 될 세가와 반다이의 합병위원회에서 결정할 일이다. 하지만 양측의 기본 입장이 각사의 기본 방침은 그대로 고수하길 바라고 있으며 또한 이미 새턴이나 피핀 등의 이미지가 매우 강하게 뿌리내려져 있어 상품명은 그대로 사용한다는 쪽이 더욱 신빙성이 있는 것으로 알려졌다.

세가반다이의 미래

아마도 주사업은 테마파크를 포함하는 어뮤즈먼트 사업과 캐릭터 상품을 포함하는 「엔터테인먼트 사업」, 피핀과 새턴의 「멀티미디어 사업」 등 3가지로 나뉘어서 추진될 것이다. 우선

1997년 세계적 엔터테인먼트 기업이 탄생!

세가 반다이 합병 발표후 한달

세가에서는 이런 언론의 보도에 대해 지극히 단순한 대답을 했다. 다시말해 어떤 회사도 그런 단순한 이유로 합병을 결심하는 기업은 없을 것이라는 것이다. 기자회견에서 밝힌 대로 중, 장기적 시점과 넓은 시야를 가지고 엔터테인먼트 산업의 앞으로의 흐름을 고려하여 결정된 것이 가장 중요한 이유이다. 현재 완구나 게임 등 엔터테인먼트부분에 있어서 세계적으로 볼 때 일본이 우위를 점하고 있는 것은 사실이지만 이 우위가 계속될 것이라고 자신있게 말할 수 있는 사람은 거의 없을 것이다.

세가는 소프트 산업을 담당하는 기업으로서 국제적으로나 장기적인 안목으로 볼 때 영향력을 가지기 위해서는 단순히 게임시장만이 아니라 그와 인접해 있는 영화라든가 음악 등 그외 엔터테인먼트 사업도 동시에 추진해 나가야 한다는 생각을 가지고 있는 것이다.

대 PS와 닌텐도 전략!

우선 이런 단어는 일본 신문기사 타이틀로 이미 널리 알려진 단어이다. 물론 현재 상황을 보면 가정용 비디오 게임업계에서 최대의 라이벌

계 되는 10년 후에는 게임만을 위한 하드웨어가 그때도 과연 존재하게 될 지는 아무도 장담하지 못하는 부분이다.

다시말해 진정한 멀티미디어, 플레이어의 의사를 전달할 수 있는 양방향 미디어에 관한 소프트와 하드웨어가 필요하게 될 것이고 이런 의미에서 했던 말이 와전된 것이라고 할 수 있다. 사실 이것이 합병의 이유이기도 한 것이다.

새턴 방침은 고수

물론 새턴에 관한 방침뿐만 아니라 세가의 기본방침이나 반다이의 기본적인 사업방향은 변하지 않을 것이다. 세가와 반다이가 합병하면서 사업적인 면에서 마이너스적인 부분은 없을 것이라고 발표하였다. 다만 자산이라는 것을 생각하지 않고는 합병의 의미를 찾을 수 없다. 각자 가지고 있는 것을 합하여 플러스 알파를 만들어 내자는 것이 합병의 의미이다. 한쪽이 한쪽을 흡수하는 형식이 아니라 반

어뮤즈먼트 사업은 테마파크의 운영과 관리, 아케이드 게임 등의 개발과 판매가 가장 중심이 될 것이며 건담 등 반다이가 가지고 있는 캐릭

터를 이용한 게임이나 상품은 물론 세가의 조이폴리스를 능가하는 대형 조이파크까지 만들어질 가능성은 충분히 있다.

그 다음은 엔터테인먼트 사업으로 아마도 유일하

게 세가보다는 반다이 쪽 경향이 강한 사업부분이라고 할 수 있으며 캐릭터 상품이나 완구제품을 중심으로 전개될 것이다. 최근 타마고찌를 보면 알 수 있듯이 50년에 가까운 반다이의 지력도 만만치 않은 것이다.

더구나 양사의 노하우를 합한다면 단순한 캐릭터 완구뿐만 아니라 피코와 같은 지능 개발용 완구도 충분히 고려해 볼 수 있다.





마지막으로 멀티미디어 사업은 인터넷 중 내
트워크 사업과 디지털 위성방송이 본격화되고
PC를 포함하여 가정용 정보 단말기가 본격화될
시대가 되면 인터넷 접속이 가능한 세가와 반다이
의 사업은 더욱 확장될 것
이다. 그외에도 세턴
은 화상전화 등을
포함하여 멀티
미디어 기기로
서 더욱 진화
될 것이다.

버파의 PS 이식설 진상



세가의 오카무라 세턴사업부장

세가와 반다이가 합병한다는 발표이후 각 매
스콤은 모두 경제에 미치는 영향과 새로운 게임
업계의 세력구도를 짐치는 기사를 경쟁적으로
보도하였다. 그중에서 지난 2월 6일 일본 마이
니치 신문에 세가유저들을 흥분시킬만한 기사
가 실렸다. 세가반다이의 사장으로 취임하기로
되어 있는 야마시나 사장의 발언으로 "비철 파
이터를 플레이 스테이션이나 닌텐도64로 이식
한다"는 말이 보도된 것이다. 하지만 곧 아래와
같은 세가의 오카무라 세턴사업부장의 공식적
인 해명이 있었다.

"현재로는 합병을 발표한 것뿐이지 상세한
사업내용은 모두 미정이다. 다만 세가가 소프트
웨어 공급자로서 버파의 타기종으로의 이식은
매우 어려울 것이다. 또한 이 문제에 대해서는
가까운 시일내에 공식발표를 하겠다." 이미 알
고 있는 것처럼 버파 시리즈는 세가의 간판 타
이들이며 세턴이 일본 내에서 440만대나 팔리
는 데 있어서 일등 공신이라고 할 수 있다. 이
것이 타기종으로 이식된다면 세가 유저에 대한
배신행위가 될 것이다. 결국 이식설에 관한 현
단계로서의 가능성은 거의 제로에 가깝다고 할
수 있다.

세가의 반다이의 역사

세가



세가의 나카야마
(中山) 사장

- 설립** : 1960년 6월 (창업 : 46년 4월)
- 64년** : 아케이드용 어뮤즈먼트 기기 제조
개시
- 65년** : 로젠 엔터프라이즈사와 합병,
SEGA로 개명
- 84년** : CSK그룹의 일원으로
- 84년** : 세가 세턴 발매 개시
- 사업내용** : 어뮤즈먼트 머신, 가정용 게임기,
소프트 등의 제조와 판매,
어뮤즈먼트 시설 운영.
- 자본금** : 391억엔(96년 3월 현재)
- 종업원수** : 3,758명(96년 3월 현재)
- 관련회사** : 세가 뮤직, 네트워크 등을 비롯해
전 45개사

반다이



반다이의 야마시나
(山科) 사장

- 설립** : 1950년 7월
- 50년** : 상품 제1탄 「리듬블」 발매
- 92년** : 미디어 사업부를 반다이 비주얼로
이관
- 95년** : 세턴용 소프트 제 1탄 「슬램덩크」
발매
- 96년** : 반다이 디지털 엔터테인먼트에서
피핀 아트 마크 발매
- 사업내용** : 캐릭터 사업 등으로 유명.
최근에는 키홀더용 게임기
「타마고찌」로 불 형성.
- 자본금** : 216억엔(96년 3월 현재)
- 종업원수** : 944명(96년 3월 현재)
- 관련회사** : (주) 시즈 외 전 48개사

SEGA SATURN



SEGA

세가그룹
게임을 핵으로 한 디지털 기술
비철 리얼리티 기술
컴퓨터 그래픽스
어뮤즈먼트 시설

CSK그룹
정보통신, 네트워크, 위성,
인공지능카드, 화상압축기술

1997년 10월 1일합병 세가반다이



반다이 그룹
캐릭터 사업, 영상,
음악, 게임



BAN
DAI

드디어 나왔다!

에반겔리온 2nd 임프레션

드디어 발매된 『에반겔리온 2nd』. 충실한 스토리와 폴리곤으로 변경된 전투가 눈길을 끈다. 특히 이번 2nd 임프레션은 분기가 늘어난 오리지널 시나리오로 에바 팬들의 관심을 모으고 있다.



SAMSUNG/SEGA SATURN

초반 스토리 공개



■제작사: 세가
■장르: 어드벤처
■발매일: 3월 7일
■발매가: 6,800원

이번호에는 시나리오의 흐름에 따라 초반 스토리를 공개하기로 한다. 시나리오는 몇개의 작은 장면으로 나뉘어져 있으며 도중에 나타나는 분기에 따라서 스토리가 달라진다.

장면(SCENE) 1

넬프 총사령 겐도우의 집무실에서는 겐도우와 얼굴이 보이지 않는 다른 한사람이 제 3사도에서 제 11사도까지의 영상을 담은 슬라



이드를 보고 있다. 물론 플레이어는 목소리를 통해 그가 누군지 알 수 있다. 그는 바로 료우지. 두사람의 대화는 이해가 가지 않지만 「인류보원계획」과 관련된 이야기를 하고 있는듯하다.

분기없이 장면 2로

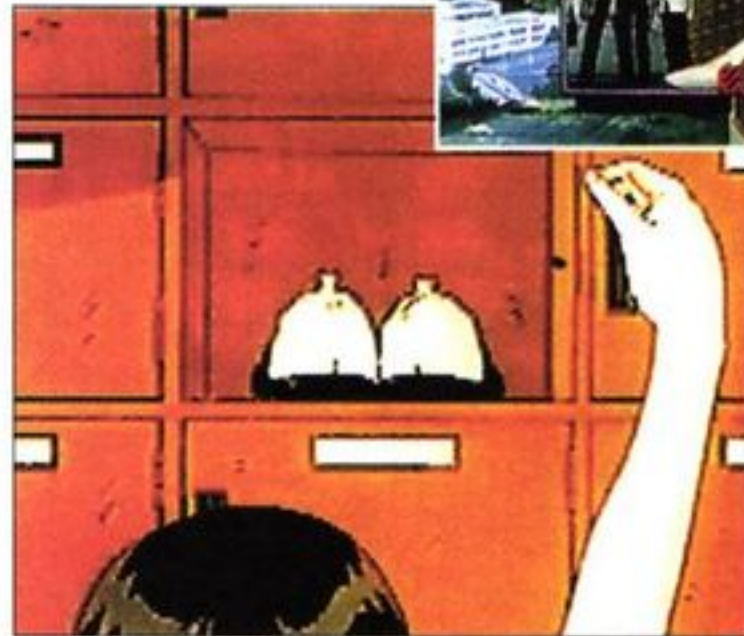
장면(SCENE) 2



미사토와 신지. 아스카가 동거하고 있는 맨션. 어느날 아침 미사토는 언제나와 같이 아침식사 때 맥주를 마시며 만족해 한다. 이것을 본 신지는 싫증나는 표정을 짓는다.

장면(SCENE) 3

얼굴에 아스카의 손자국이 난채로 등교하는 신지. 그리고 몇 명의 반친구를 만나게 된다.



분기

“그렇지 않아 켄스케” - 장면 4로

그렇지 않아 위원장” - 장면 5로

그리고 아침식사가 끝난 신지가 한편으로 물러나 있을 때 목욕탕에서 아스카가 성난 표정으로 나온다. 샴프가 다떨어진 모양. 신지는 곧 사과하지만 아스카는 또 화를 낸다. 이때 흥분을 이기지 못한 아스카의 목욕타올이 스르르 내려가 버린다.



분기없이 장면 3으로

장면(SCENE) 4

신지가 토우지, 켄스케, 히카리에게 둘러싸여 얼굴에 멍든 것에 대해 질문을 받는다. 켄스케의 "또 아스카가 부부싸움 한거야?"라는 질문에 머뭇거릴 때 조금 늦게 등교한 아스카가 아직도 성난 목소리로 "나의 흰 살결을 본 죄로 그렇게 된거야."라며 신지대신 말한다.



여기서도 분기

분기 "뭐! 결과적으로는 그렇지만" - 장면 6으로
"아니야, 그것은 아스카 마음대로!" - 장면 7로

장면(SCENE) 7

자신의 정당성을 호소하는 신지. 하지만 아스카가 "본 것은 본 거야."라고 말하고 결국 히카리도 어의없다는 표정을 짓는다.



분기없이 장면 8로

장면(SCENE) 8

아스카에게 저버린 듯한 신지. 결국 토우지가 중재하여 3사람은 교실로 향하게 된다. 교실에서는 오늘 신지의 반으로 새로운 전교생이 오게 된다. 이름은 마유미.



분기

"전교생..." - 장면 9로
"좋은 날씨군!" - 장면 10으로
"아스카가 아직도 화났나..." - 장면 11로

장면(SCENE) 5

뺨의 멍에 대해 질문을 받는 신지. 여러가지 변명을 늘어놓고 있을 때 갑자기 아스카가 나타나 사납게 덤벼든다. 그런 아스카의 뒤로 혼자 학교에 등교하는 레이의 모습이 신지의 시선에 들어온다.



분기없이 장면 8로

장면(SCENE) 9

전교생에게 관심이 있는 것일까. 자리에 앉아 있는 마유미의 모습을 보고 있는 신지. 그 시선을 눈치챈 것일까. 마유미는 뒤돌아 보고 신지와 눈이 마주치게 된다. 그러나 마유미는 부끄러운 듯한 표정을 짓고 신지로부터 시선을 돌린다.



장면(SCENE) 10

전교생의 자기소개가 끝나자 바로 수업이 시작된다. 선생님의 목소리가 울려 퍼지는 교실에서 창문 밖으로 시선을 돌리는 신지. 거기에는 푸른 하늘과 뭉게구름이 평화롭게 흘러 다니고 있다.



장면(SCENE) 6



아스카에게 그때 일을 솔직하게 인정하는 신지. 그 당당한 태도에 조금 누그러지지만 화는 풀리지 않는다.

분기없이 장면 8로

장면(SCENE) 11

아침부터 아스카와 실감을 벌인 신지는 아직도 아스카가 화가 났는지 걱정스러운 모양. 아스카의 모습을 보기 위해 고개를 돌리자 아스카가 혀를 내밀며 "베에!".





ADVANCED WORLD WAR

千年帝国の興亡

TM

어드밴스드 월드와

천년제국의 흥망

SS 전략 시뮬레이션의 가장 대표작이라고 할 수 있는 어드밴스드 월드와. 독일 제3제국을 소재로 한 시리즈 최신작 「천년제국의 흥망」의 발매도 이제 바로 눈앞으로 다가왔다. 이번에는 오프닝과 전체 게임 시스템에 대해 미리 점검해 보도록 한다.



OO폴리곤 처리된 병기류의 영상은 매니아들도 충분히 감동시킬 것이다. 보병, 장갑차, 항공기 등의 리얼한 모습을 빨리 보고 싶다

새로운 게임 시스템 사전점검



■제작사: 세가
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 97년 3월 20일
■발매가: 6,800엔

지상과 항공. 전투에는 이 두가지의 맵이 존재하며 낮과 밤 등 5개의 턴으로 나뉜 시간이 흐르게 된다. 이 게임에 등장하는 700여개의 병기는 모두 폴리곤으로 그려져 있으며 게임 중 어느때나 그 병기에 대해 자세히 알고 싶으면 곧바

로 성능표를 볼 수 있다. 비디오 게임보다는 PC 게임의 시뮬레이션이 더 훌륭하다고 말하는 사람에게는 반드시 한번 권하고 싶은 게임이다.

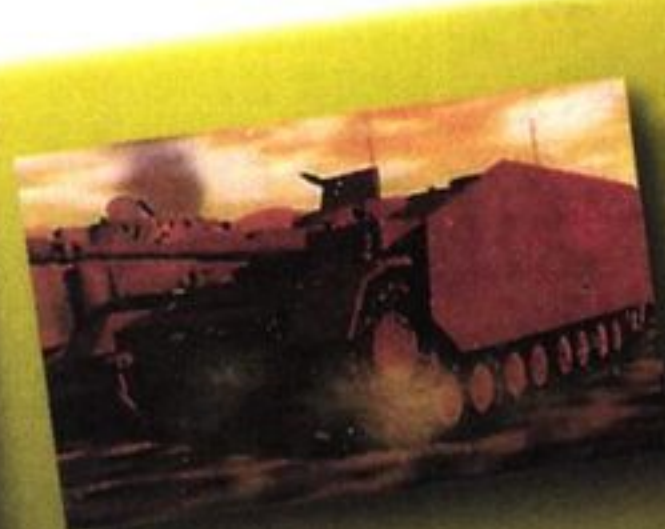
오프닝은 폴리곤과 실사를 조합

타이틀 로고만 봐도 웬지 무거운 느낌을 주는 「천년제국의 흥망」이지만 오프닝을 보고나면 생각이 약간 달라질 지도 모르겠다. 이번 오프닝은 폴리곤을 사용한 CG무비와 실제 기록영상을 절묘하

게 재편집하였다. 「월드 어드밴스드 대전략」은 약간 웅장한 감을 주는 오프닝이었던데 반해 이번에는 실사를 사용하여 비장감을 주는 영상으로 바뀌었다. 주 내용은 제 1차 세계대전에서 독일군의 패배와 히틀러의 등장, 기갑부대의 창설 등을 메인으로 한 이미지가 무거운 음향과 함께 흐르게 된다. 이번에 실사부분은 공개되지 않았지만 물론 그 유명한 총통각하(?)도 등장하게 될 것이다.

플레이어를 사로잡는 화면 구성

이 게임은 시뮬레이션으로도 상당한 완성도를 가지고 있지만 그 분위기 조성만으로도 충분히 성공작이라고 할 수 있다. 오프닝 무비도 그중 하나겠지만 게임 중에 등장하는 여러가지 화면 역시 한순간도 놓칠 수 없다. 이 게임의 디자



인은 시뮬레이션이 강하다는 PC 게임에서도 좀처럼 볼 수 없는 중압감이 있다. 시뮬레이션 게임에서 가장 중요한 것은 역시 플레이어를 얼마나 게임 속으로 빠져들게 하는가에 있다고 해도 과언이 아니다. 결국 그런 역할을 하는 부분 중 하나라면 화면 구성을 들 수 있다. 이 『천년제국의 흥망』에서는 모든 면에서 그런 분위기를 느낄 수 있도록 많은 배려가 이루어져 있다.

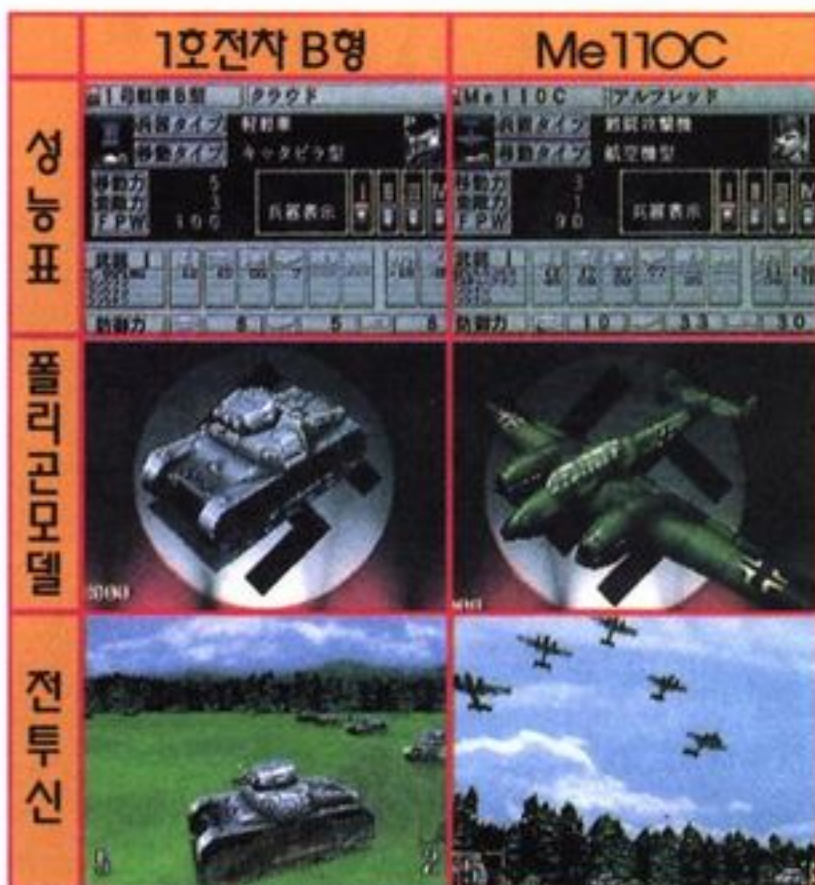


메뉴화면. 배경에 걸린 독립군기계가 분위기 조성에 큰 몫을 한다



병기의 설정과 모델링

게임 중에 등장하는 병기수는 모두 700개 이상이라고 한다. 그 숫자만 들어도 소장본으로의 가치를 느끼는 매너가 있을 것이라고 생각한다. 거기에 이 모든 병기들이 모두 폴리곤으로 그려져 있다는 것이 더욱 놀라게 만든다. 유니트에 커서를 맞추고 성능표를 보면 언제라도 폴리곤 모델을 볼 수 있는 것이다. 게다가 확대, 축소, 회전까지 자유롭게 할 수 있어 세부적인 모습까지 볼 수 있다. 물론 전투신에서는 격렬한 전투 애니메이션



이 등장하게 된다.

사관학교 입교

스토리 모드라고 할 수 있는 캠페인 모드를 플레이하기 전에는 반드시 사관학교에 들어가게 된다. 여기에서는 게임의 기본을 배우는 것과 함께 플레이어의 캐릭터가 되는 주인공의 능력을 설정할 수 있다. 사관학교에서는 로드리게스 대좌가 교관으로 등장한다.

사관학교는 초급, 중급, 상급의 전투강좌와 졸업시험을 치르게 된다. 각 강좌의 마지막에는 실기 시험 맵이



○공군은 별도의 장군이 담당한다

○○시험결과가 점수로 표시



○실전에서 큰 전과를 올리려면 경의를 잘 봐 둘 필요가 있다

갖추어져 있어 이 맵에서의 플레이 결과가 플레이어 캐릭터의 능력평가가 되는 것이다. 물론 졸업시험도 캐릭터 메이킹에 들어간다.

졸업시험 후 실전

앞에도 말했듯 실기시험에는 각각 강좌 내용을 반영하는 맵이 갖추어져 있고 마지막 졸업시험은 이런 모든 것이 결

부되어 있는 실전적인 시험을 치르게 된다. 그럼 이번에는 실전에 관한 사항을 조금 알아보기로 하자.

우선 『천년제국의 흥망』에서는 유니트의 색적 범위 이외에 있는 적의 위치는 알 수 없다. 따라서 적의 위치를 포착하기 위해서는 우선 정찰용 유니트를 선행시켜야 한다. 항공기라면 멀리까지 갈 수 있는 장점이 있기는 하지만 진로 상의 적박에는 포착이 안된다. 한편 육상 유니트는 색적 범위는 넓지만 높은 산 등의 장애물에 가려있는 적은 볼 수 없다. 역시 상황에 따라 병용하는 것이 좋다.

또한 『천년제국의 흥망』에는 지난호 소개했듯이 항공과 지상 두개의 맵이 존재한다. 항공 유니트는 큰 공격력과 회피능력에 있어서 실전시 지상 유니트에 대해서는 절대 우위에 있다.



○실전에서 큰 전과를 올리려면 경의를 잘 봐 둘 필요가 있다

게다가 이동력도 높고 색적에도 유리하다. 하지만 기후가 나쁘면 모든 것이 무용지물이 되어버린다. 비와 눈 등의 상황 아래서는 지상에 대한 공격력이 없어지고 지상탐색도 불가능하게 된다. 결국 날씨에 따라서 공군을 활용할 것인지 육군을 활용할 것인지 플레이어가 판단해야 하는 것이다. 행군시에는 기상악화 등을 고려하여 공군과 육군의 보조를 맞추는 것이 중요하다.

그리고 이 게임에서는 시간의 개념이 존재하여 아침, 낮, 저녁, 밤, 깊은 밤 등 5개의 턴이 모여 하루가 경과하게 된다. 밤이 되면 유니트의 행동이 크게 제한되기 때문에 이 시간 사이클도 고려하며 플레이해야만 한다.



○상공에서 탐색



○지상에서의 탐색



○야간전투는 그다지 오묘해 없다

세가

개발사 연구

세타 유저에게 세가를 소개한다는 것은 사실 의미가 없지만 잠깐 소개하도록 한다. 우선 1951년 4월 서비스 게임사로 창업되었으며 1960년 일본 오락물산업 주식회사로 설립되었다. 비디오 게임보다는 아케이드 게임이 주업무라고 할 수 있으며 반다이사와의 합병을 추진중이다.

SEGA

이번엔 새턴에서 밀어부쳐!

메탈 슬러그

SNK의 코믹 액션 메탈 슬러그의 새턴용 사진이 대거 공개되었다. 확장 램카트리지가 포함된 패키지는 7,800엔이며 새턴용의 오리지널 모드도 추가되었다.



새로운 게임 시스템 사전점검


■제작사: SNK
■장르: 액션 슈팅
■발매일: 97년 3월 28일
■발매가: 5,800엔

특히 어려운 점이 없는 게임으로 누구나 쉽게 플레이할 수 있다는 점과 등장 캐릭터들의 풍부한 리액션, 코믹한 표정 등으로 큰 인기를 모았던 새턴용 메탈 슬러그가 드디어 그 모습을 드러냈다. 이번에는 게임의 기본이 되는 스토리와 간략한 게임방법을 알아보기로 한다.

코믹한 캐릭터의 움직임

메탈 슬러그의 가장 큰 특징이라

면 코믹하면서도 풍부한 캐릭터들의 움직임이라고 할 수 있다. 예를 들어 플레이어 캐릭터가 통신기기를 만질 때나 총에 총탄을 장전하는 등의 액션이 코믹하면서도 리얼하게 표현되어 있다. 게다가 캐릭터 외에도 득점 아이템, 메탈 슬러그, 보스의 차량까지도 그 표현 방법에서 매우 기발하다는 느낌을 준다. 다만 이런 점은 지면 상으로



완벽하게 전할 수가 없다는 것이 조금 아쉬울 뿐이다.

게임 중 기본이 되는 공격 시스템

물론 이 게임은 일반적인 횡스크롤 슈팅 액션과 같이 무조건 많이 쏘는 것이 기본이라고 할 수 있다.

따라서 누구라도 쉽게 플레이할 수 있으며 게임의 재미를 느낄 수 있다는 것이 최대 강점이다. 그러나 게임 도중에 입수할 수 있는 파워업 건과 타이틀이기도 한 전차 「메탈 슬러그」의 특성을 잘 알고 플레이한다면 보다 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

3개의 보통 공격과 파워업 건 4종

말코(타마)의 기본공격은 건, 수류탄, 나이프로 이것은 처음부터 사용할 수 있다. 이것 이외에 게임 도중 얻을 수 있는 파워업 건은 맵상에서 아이템을 입수하든지 포로를 구출할 때 등에 장비가 가능하다.

헤비 머신건
연사 가능이며 절묘한 각도도 시격 가능

로켓 런처
연사는 되지 않지만 적에게 많은 데미지를 준다

샷건
사정거리가 짧고 단발발사지만 자량도 2,3발이면 OK

프레임 샷
발사병의 적을 관통하여 태워 버리는 모래만 무기

건
처음부터 장비 가능하며 탄수 무제한

수류탄
수류탄. 위력은 좋으나 탄수에 제한이 있으며 아이템으로 보급 가능

나이프
적에게 접근되었을 때는 자동으로 사용된다

개발사 소개 SNK
SNK를 모르는 게이머는 없을 것이다. 그만큼 유명한 회사로 78년 설립되었으며 총 사원수는 939명이다. 주 업무는 역시 아케이드용 게임 제작이며 64비트 비디오 게임기 제작 등 비디오 게임 폭도 무시할 수 없는 수준이다. 현재 공개된 정보는 없지만 「3D 사무라이 스피리츠」가 SNK의 가장 큰 기대작이라고 할 수 있다.

STORY

20XX년. 데빌 리버스 모덴 원사라는 남자가 수년에 걸쳐 기획했던 쿠테타를 결행하여 전세계를 자신의 통치아래 두게 되었다. 물론 반대하던 세력은 레지스탕스를 결성하여 이에 맞서게 되었다. 그들은 모덴 원사를 토벌하기 위해 비밀공장에서 메탈 슬러그라는 신형 만능 전차를 만들기 시작했다. 하지만 시작단계에서 이 계획은 발각되고 비밀공장의 위치가 폭로되어 메탈 슬러그 수량을 빼앗기게 되었다. 할수없이 레지스탕스 측은 두명의 병사를 적진에 보내게 되는데...

비밀공장에

모덴 원사

말코(1P) 타마(2P)

SAMSUNG/SEGA SATURN

애니메이션과 시뮬레이션의 합체

하루카제전대 V포스

플레이 스테이션으로 발매되었던 「V포스」가 CD3장으로 새턴에 이식된다. 귀여운 캐릭터와 뛰어난 애니메이션 영상에 독특한 시스템. 기대해도 좋을 듯싶다.



SEGA SATURN

■제작사: 빙
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 97년 여름예정
■발매가: 5,800엔

애니메이션 캐릭터와 시뮬레이션 시스템의 합체

는 유닛은 경험치에 따라 레벨이 올라가기도 한다. 결국 메인 캐릭터의 유닛은 상황에 따라 플레이어의 전략성을 발휘할 수 있는 것이다.



○유닛의 이동 가능 범위나 무기의 사정거리 등을 고려한 전략적 전투를 즐길 수 있다

마치 애니메이션을 보고 있는 듯한 기분을 느끼며 시뮬레이션 게임을 진행시키는 「하루카제전대 V포스」. 마치 한편의 애니메이션을 만들 수 있을 듯한 설정과 시나리오, 캐릭터의 매력이 쾌적한 게임시스템과 함께 절묘한 밸런스를 만들었다.

전략적인 두가지 포인트

전투시스템은 전략성과 난이도의 밸런스가 뛰어난 것이 특징이다. 조작하는 유닛은 전투기 등의 비행 유닛과 전차 등의 지상 유닛, 전함 유닛 등 세가지. 특별히 이런 유닛의 생산에 신경을 쓰지 않고도 게임을 즐길 수 있으며 4명의 메인 캐릭터가 탑승하



○전투신에서도 애니메이션을 사용

장비하는 무기를 선택

기체의 장비에서 가장 중요한 것은 역시 공격을 위한 무기의 장비이다. 무기는 3가지 종류의 유닛에 대응하기 위해 각각 대공, 대지, 대함 공격무기 등 3가지로 나뉘어져 있다. 또한 같은 속성의 무기 중에서도 위력이나 공격할 수 있는 사정거리가 각기 다른



○새턴용 오프닝 무비

무기들이 준비되어 있다. 무기 이외의 장비로는 옵션을 들 수 있다. 이것은 주로 적의 공격력이나 명중도를 낮추고 무기의 에너지를 보급하는 등 일종의 아이템과 같은 역할을 한다. 당연히 장비하는 무기나 적



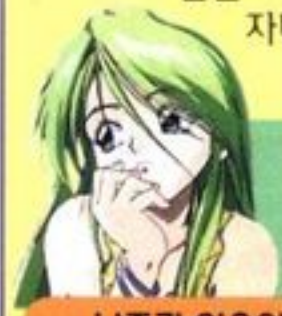
○무기의 선택

유닛의 구성 등에 맞추어 전략을 고려하여 선택할 필요가 있다.

이야기에 등장하는 4인의 여성 캐릭터

게임의 재미를 더욱 증폭시키는 여성 캐릭터들. 주요 여성 캐릭터 4인방이라고 할 수 있는 이들은 아오이 재벌의 3자매와 히로인 나즈키의 라이

벌인 유키나 오다 등 4명이다. 물론 이외에도 여러명이 캐릭터가 등장하며 이들이 엮어내는 애니메이션 스토리는 가히 압권이다.



나즈키 아오이

- 아오이 집안의 셋째딸. 15세
- 취미 : UFO캣치



유키나 오다

- 나즈키의 라이벌. 15세
- 취미 : 기계조작



미즈키 아오이

- 아오이 집안의 차녀. 17세
- 취미 : 스포츠전반



키쿄스 아오이

- 아오이 집안의 장녀. 20세
- 취미 : 노래부르기, 낚시

개발사 연구 빙

VING

1988년 2월 2일자로 설립되었으며 총 15명으로 구성된 소규모 정예부대라고 할 수 있다. 비디오 게임 이외에도 PC 게임과 애니메이션 기획, 제작 등을 주요업무로 하며 주요작품으로는 「슈퍼리얼 마작」 시리즈를 들 수 있다.



RPG

에이너스 판타지 스토리

●미디어웍스 ●5,800엔
●97년 3월 예정

약 천년전에 봉인되었던 괴수를 다시 부활시키려는 사교집단과 그것을 막으려는 신들의 싸움에 말려든 소년. 이 소년을 주인공으로 장대한 이야기가 전개된다. 특히 다른 RPG에서는 볼 수 없는 신요소가 채용된다고 하니 기대해도 좋을 듯.



액션

캐스퍼

●EAV ●5,800엔
●97년 4월 25일

작년에 개봉되어 화제를 모았던 영화 「캐스퍼」를 게임화한 것으로 플레이어는 캐스퍼를 조작하여 스테이지 여기저기에 펼쳐져 있는 수수께끼를 풀어가게 된다. 적에게 공격을 받거나 불 등에 닿으면 데미지가 줄고 음식을 취하면 라이프 회복.



레이싱

임팩트 레이싱

●코코넛 저팬 ●6,800엔
●97년 4월 예정

라이벌 차를 레이저나 미사일 등으로 격파시키며 일정한 시간안에 코스를 통과해야 하는 서바이벌 레이싱 게임. 적을 쓰러뜨리면 새로운 무기나 아이템이 등장하며 이를 이용하여 파워업할 수 있다.



킹 더 스피리트2

●아트라스 ●미정
●97년 봄 예정

산마루 고개의 도로를 배경으로 두대의 차가 경쟁을 벌이는 3D 레이싱 게임. 물론 2인 동시 플레이도 가능하며 라이벌 차와 1대1 배틀, 타임 트라이얼 모드와는 별도로 새로운 모드가 추가되었으며 사용할 수 있는 차도 대폭 늘었다고 한다.



액션

신황권

●자울스 ●5,800엔
●97년 3월 20일

공중 배틀과 연속기 커맨드, 연속 가드 시스템 등 지금까지의 2D격투에서는 볼 수 없었던 신요소가 가득. 아케이드, 네오지오CD로부터 이식된 게임으로 등장 캐릭터는 파괴 신이나 복의 신 등 모두 신으로 설정되어 있다.



어드밴스트 벨류어블 지오

●TGL ●9,800엔
●97년 3월 14일 (초회 한정판)

미소녀 격투 중에서는 가장 기대작이라고 할 수 있는 어드밴스트. 노멀 모드와 VS 모드, 스토리 모드로 나뉘어져 있으며 캐릭터는 모두 9명의 여신들로 구성되어 있다.



어드벤처

디 앤솔브드

●버진 인터랙티브 ●97년 5월 2일
●7,800엔

미국 LA에 있는 한 신문사의 특별부서에 속해 있는 맥은 어느날 젊은 여성의 살인사건을 조사하게 된다. 하지만 그 시체에는 혈액이 하나도 남아 있지 않았다. 결국 초이상 현상으로서의 조사도 겹쳐야 하는데 과연 이 사건의 결말은...



왕적오천년-드래곤 오브 차이나

●이미지니아 ●6,800엔
●97년 4월 25일

봉인이 풀린 「사룡」을 진정시키고 중국 5천년의 역사와 용의 비밀을 추적해 가는 미스터리 어드벤처. 특히 일본에서는 이번 게임에 제작된 스템들이 모두 호화 캐스팅이라며 벌써부터 기대하는 듯한 모양이다. 주인공은 사악한 용을 봉인하기 위해 선량한 용들의 힘을 빌려 단신으로 중국으로 건너가며 이야기가 시작된다.



신세기 에반젤리온 2nd 임프레션

●세가서점 ●6,800엔
●97년 3월 7일

드디어 발매일이 한달 앞으로 다가온 에반젤리온. 이번 세컨드 임프레션에서는 TV용 애니메이션에서는 많이 다루어지지 않았던 학교생활이 주무대가 되어 이를 토대로 오리지널 애니메이션도 제작된다. 따라서 TV 애니메이션으로는 볼 수 없었던 부분이 상당히 많은 비중을 차지하게 될 것이다.

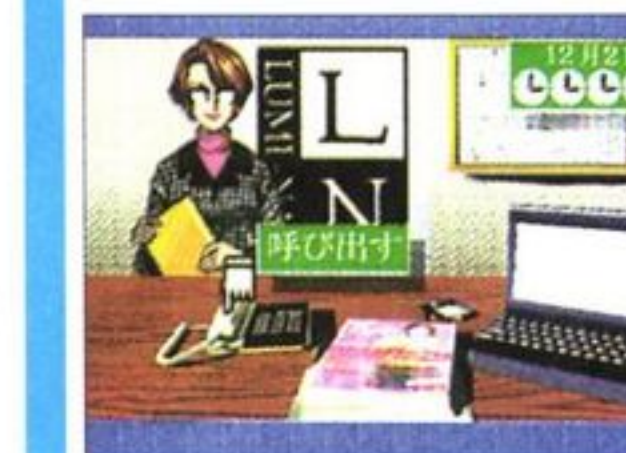


시뮬레이션

삼국지 공명전

●고에이 ●7,800엔
●97년 3월 28일

인기 PC게임의 새턴판. 플레이어의 작전에 따라 스토리는 분기되며 뛰어난 애니메이션이 볼거리이다. 현재 한글판은 예정에 없지만 삼국지4가 한글로 나온 것에 비추어 볼 때 삼국지4보다는 훨씬 뛰어난 작품이라고 할 수 있다.



핫 스텝 아이돌

●미디어 엔터테인먼트 ●6,800엔
●97년 가을 예정

플레이어는 예능 프로덕션의 프로듀서로 자신의 손으로 슈퍼 아이돌을 탄생시키는 것이 이 게임의 목적이다. 거리에서 만난 남자아이돌 스카웃하는 것부터 시작하여 레슨을 시킨 후 데뷔시키고 이벤트의 코디네이트까지 신경써야 한다.



드래곤 나이트4

●NEC인터채널 ●미정
●미정

PS로는 이미 등장한 미소녀 시뮬레이션의 명작. 폴스용은 연령제한이 없는 게임이었던 것에 비해 이번에 공개된 새턴용은 18세이상 추천게임으로 등장한다. 원작을 충실히 살리기 위한 배려라고 생각된다.

시뮬레이션



센티멘탈 그라피티

- NEC인터체널 ● 미정
- 미정

현재 라인업되어 있는 새턴용 연애 시뮬레이션 중 가장 기대작이라면 역시 「센티멘탈 그라피티」를 꼽을 수 있다. 차츰 화면사진도 공개되는 등 그 모습을 서서히 드러내고 있다. 이 게임 역시 「드래곤 나이트4」나 「동금생2」를 발매하는 NEC의 작품으로 아름다운 그래픽을 기대해도 좋을 것이다.



시빌라이제이션 -신 세계 7대문명-

- 어스익 ● 5,800엔
- 97년 4월 4일

SFC 등으로 호평을 받았던 장대한 시뮬레이션 게임이 다시 부활. 민족의 지도자가 되어 도시의 개척이나 건설, 기술의 발전 등으로 자신의 나라를 발전시켜 나간다. 최종목적은 세계를 정복하거나 우주선을 이용하여 다른 행성을 개척하는 것 중의 하나.



태평양의 폭풍2

- 이미지니어 ● 6,800엔
- 97년 3월 28일

약 50년전의 일본군과 연합군의 태평양 전쟁을 사실적으로 그린 시뮬레이션 게임. 플레이어는 일본 육해공군을 통괄하는 총사령관이며 전투나 병기생산, 물자 배분 등 여러가지 명령을 통해 전쟁에서 승리하는 것이 목적이다.

스포츠



브레이크 포인트

- 빅터 인터랙티브 ● 6,800엔
- 97년 5월 예정

모션캡처를 이용한 풀풀리곤의 리얼한 테니스 게임. 세계 각국에서 모인 남성 4명과 여성 4명으로 최강자의 자리를 놓고 겨루게 된다. 톱스핀, 슬라이스 샷 등 다양한 테니스 기술을 사용할 수 있으며 선수마다 스페셜 샷을 사용할 수 있다.



J리그 빅토리골'97

- 세가 ● 5,800엔
- 97년 3월 14일

인기 축구게임인 「빅토리골」 시리즈의 최신작. 시스템 자체가 새롭게 버전업되었다기 보다는 실제 J리그 상에서 각팀의 유니폼이 바뀌었다든가 선수가 새로 선발되는 등의 새로운 데이터에 맞추어 새로운 감각을 느낄 수 있다.

슈팅



데자에몽2

- 아테나 ● 미정
- 97년 봄 예정

슈팅을 만드는 슈팅 프꾸루. 자기의 기체는 물론 등장하는 적들도 직접 그릴 수 있으며 적 알고리즘의 설정과 BGM 등의 작곡도 가능하다. 스테이지는 10개까지 제작이 가능하며 각 스테이지 마지막 부분에는 거대한 보스를 배치할 수 있다.

슈팅



게임천국

- 자레코 ● 5,800엔
- 97년 3월 하순

세계정복을 꿈꾸는 광기의 과학자 「지니어스 야마다」의 야망을 저지하기 위해 여러 동료들과 함께 게임의 세계로 출동. 귀여운 캐릭터들이 출몰하는 슈팅으로 여성 게이머들에게도 인기가 있을듯. 오리지널 비디오품이 들어 있는 한정판은 7,800엔으로 별도 판매된다.



기동전사 건담외전 III

- 반다이 ● 4,800엔
- 97년 3월 7일

기동전사 건담의 시리즈 완결편. 이번에는 2의 마지막 부분에서 유와 님버스의 모빌슈트가 더이상 사용할 수 없게 됨에 따라 2호기와 3호기가 새로이 등장하게 된다. 게임이 시작되면 유는 블루 3호기에 탑승하게 되고 쿠루스터의 죽음을 보고받게 된다.



초시공요새 마크로스 사랑, 기억하고 있습니까

- 반다이 비주얼 ● 6,800엔
- 97년 봄 예정

오프닝과 엔딩은 물론 게임 중간에 혹은 스테이지와 스테이지 사이에 상당히 화려한 애니메이션 무비 신이 삽입되는 횡스크롤 슈팅. 이 게임에 등장하는 무비신은 애니메이션과 CG를 합성시킨 것으로 극장판을 기초로 다시 그려진 것이다.

퍼즐



매직컬드롭3

- 데이터리스트 ● 미정
- 미정

구슬을 이용한 인기 퍼즐 게임으로 이번에는 타르트 카드를 모티브로 한 선택 캐릭터들이 대폭 늘어났다. 특히 이번에는 주사위 놀이 스타일의 게임모드가 하나더 추가되어 새로운 스타일로 대전을 즐길 수 있다.



몬스터 슬라이더

- 닥터저팬 ● 5,800엔
- 97년 3월 28일

새로운 타입의 낙하형 퍼즐. 같은 색의 블록을 3개 이상 연결시키면 차례로 없어지게 된다. 다만 필드에는 사진과 같이 어느정도 경사가 있어서 일단 떨어진 블록은 미끄러질 수 있는 곳까지 미끄러진다. 최고 16연쇄까지도 노릴 수 있다.

기타



센티멘탈 그라피티 -퍼스트 윈도-

- NEC인터체널 ● 2,980엔
- 97년 3월 28일

이 소프트는 지금까지 그려진 「센티멘탈 그라피티」의 이미지 원화 80점 이상이 수록되어 있는 디지털 원화집이다. 가장 큰 특징이라면 새턴의 인터리스 모드를 활용하여 640X448 픽셀의 초고해상도로 수록된다는 점이다.

SAMSUNG/SEGA SATURN

Cheat Codes For SS User!

다이나마이트 형사 (딥 스캔)

●적 전함 증가

다이나마이트 형사의 크레딧을 결정하는 미니 게임으로 등장하는 「딥 스캔」. 이 게임에서 사용할 수 있는 비법 한가지를 공개한다. 이 비법은 딥 스캔에 등장하는 적 전함을 대량으로 증가시키는 것으로 방법은 타이틀 화면에서 X, Y, Z를 누르면서 딥 스캔을 결정하면 된다.



타이틀 화면에서 X, Y, Z

샤이닝 더 홀리아크

●최고의 아이템

로디의 물건 중에 「코가라(小柄)」라는 무기가 있지만 이것의 사용처를 몰랐던 유저들에게 희소식. 전투중에 이 「코가라(小柄)」라는 아이템을 사용하면 모든 적에게 거대한 발이 공격을 하는 것이다. 이 공격은 대부분의 적에게 약 400의 데미지를 주게 된다. 또한 요정이 있으면 요정들도 공격에 참여해 전투종료 후에는 평상시보다 많은 자 금 과 경험치를 얻을 수 있다.



「코가라(小柄)」는 전투중에 사용

테라 판타스티카

●화면효과의 조작

전투중에 R 버튼을 누르면서 방향버튼을 누르면 화면효과를 조작할 수 있다. 효과의 내용은 방향버튼 상으로 축소, 하로 확대, 좌로 끝에 있는 적측으로 시점이동, 우로 아군 바로 앞으로 시점 이동할 수 있다.



R 버튼을 누르면서 방향버튼

은하야가씨전설 유나리믹스

●보너스 모드

게임 중에 사용된 그래픽과 음악을 모두 감상할 수 있는 모드를 소개한다. 우선 1P측에 에스본 조이카드를 접속해 둔다. 그 다음에 옵션화면에서 조이카드의 슬로 스위치를 Hu 포지션에 두고 약 1초간 기다린다. 그러면 「보너스모드(おまけモード)」로 들어갈 수 있게 된다. 이 중에서 CPK와 SS는 게임중에 사용된 그래픽을 ACM은 게임중에 사용된 음악을 감상할 수 있다. 참고로 에스본 조이카드 는 96년 7월에 하드웨어에서 발매한 콘트롤러로 연사기능이 부착된 것이다.



에스본 조이카드를 이용

록맨 8 메탈히어로즈

●모든 애니메이션 신을 본다

메뉴의 「보너스 모드」에 커서를 맞추고 L과 R 버튼을 누르면서 스타트를 누른다. 그러면 「애니메이션(アニメーション)」이라는 항목이 새로 생기게 된다. 여기에서는 「록맨 8 메탈히어로즈」에 사용된 모든 애니메이션을 볼 수 있다.



「보너스 모드」에 커서를 맞추고 L, R, 스타트

독자 금단의 비법

- 랑그릿사3 -

챔프점수 500점

●서동국 / 경남 마산시 합포구 자산동 310-31

●오프닝 화면 4분할

우선 미리 2P측에 패드를 접속해 두고 게임을 시작한다. 그리고 로고가 사라지는 순간 2P측의 스타트 버튼을 누른다. 연타하고 있는 것이 성공하기 쉽다.

- 파이터즈 메가믹스 -

챔프점수 500점

●이호영 / 서울시 성북구 동선동5가 126번지

●복장변화!

캐릭터를 고를 때 X버튼을 누르고 캐릭터를 선택하면 캐릭터의 복장 색상이 달라지고 그외 다른 변화도 생긴다. 단 파이팅 바이퍼즈 캐릭터에만 해당된다.

모 집 중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는

챔프점수 500점을 드립니다.

보 낼 곳

서울시 용산구 청파동 3가
29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 SS비법 담당자앞

데이토나 USA -서킷 에디션-

●말이 달린다

차가 아니라 말이 달리는 재미있는 비법. 말은 검정색과 흰색 두가지가 등장하며 우선 검정말은 전 코스를 하드 이상의 레벨에서 1위로 클리어하면 생긴다. 그리고 흰말은 이 검정말로 전 코스를 노멀 이상의 레벨에서 1위로 클리어하면 된다.



전 코스를 하드 이상의 레벨에서 1위

검정말로 전 코스를 노멀 이상의 레벨에서 1위



새턴동아리 소식

나우누리 새턴 동아리에 새로운 소모임이 추가되었다. 미소녀 클럽과 본격 게임 리뷰어를 연구하는 A.R.S 연구모임이 바로 그것이다. 그리고 이번달부터 SPU가 추천하는 게임 리뷰코너를 신설한다.

공지사항

♥5. 정보 게시판♥

8. 대/화/실
(정기채팅 토 밤 10!)

6. 새턴동 장터~

7. 게임소감은 여기에~

9. SATURN WORLD
◆ 새턴 최고 이삭

식란

1. 중앙클럽 레이노스 2

2. 천외마경 제4의 목시록

3. 고전 게임분석 [담당:켄슈]

클럽 [담당:이한(20840)]

모임

시삽 : 전성현(행복느낌)
도움지기 : 김도형(kdh041)
하재성(하재롱)
이정재(키사라)

99. 작은모임 통합자
정회원은 한달에 3~4명 씩

새턴 유저만의 모임. 바로
◆ 새턴 파워 유저 ◆
- MENU BY 풀그림 1 -

미소녀 클럽의 개설취지와 앞으로의 방향



1. 미소녀 클럽을 세우게 된 취지

새턴에는 무수한 미소녀 게임이 존재합니다. 그 미소녀들을 보면서 게임을 한다면 게임의 재미는 배가 됩니다. 그러나 혼자서만 즐기면 너무 아까운 게임이 바로 미소녀 게임. 미소녀 게임을 친구들에게 자랑하자니 친구들에게 변태 & 미친X으로 불려지기 쉽습니다. 물론 그렇지 않은 분도 계시겠죠. 하지만 많은 분들이 그렇게 불리워지

다. 그래서 그렇게 소외된 미소녀 매니아들만의 대화장소, 만남의 장소를 만들기 위해 이 미소녀 팬클럽을 만들게 된 것입니다!

2. 앞으로의 방향

현재도 많은 행사가 준비중이며 앞으로도 계속적인 행사가 있을 예정입니다. 첫째로 2월 14일부터 23일까지 치뤄지는 '미소녀의 시초를 찾아라' 라는 행사가 성공적으로 치루어 지고 있고 2월 내로 치뤄질 '미소녀 이름대기' 라는 행사가 준비중입니다. 그리고 매달 이루어질 미소녀 게임 공동구매와 같은 회원들만의 행사도 있을 예정입니다. 그리고 더욱더 많은 행사와 회원의 단결을 위해 노력할 것이며 미소녀를 사랑하는 분들이 일반인에게 '변태' 라는 망언을 듣지 않도록 회원님과 챔프를 보고 계시는 모든 독자분들께 약속드립니다.

3. 회원 가입자격

미소녀를 사랑하시는 분이라면 누구든지 가능합니다. 새턴이 없어도 됩니다.

A.R.S 연구모임



A.R.S모임의 취지

안녕하세요? A.R.S 모임지기 김도형입니다. 저희동의 발생은 첫 번째 정모에서 발탁되었습니다. 저희동의 부족한 점이 바로 게임의 분석. 정확히 말씀 드리자면

바로 일본어 실력의 부족이었습니다. 따라서 저희 A.R.S에서는 새턴동의 분석을 활성화시키고 일본어 공부와 소모임의 성격상 서로보다 가까운 친목을 다지고자 개설하게 되었습니다. 아직은 시작 단계이기 때문에 부족한 점들이 많지만 앞으로 많은 발전이 있으리라 확신합니다.

참고로 A.R.S는 어드벤처, 알피지, 시뮬레이션의 약자입니다.

SPU 추천 게임 리뷰

앞으로 매달 신중 게임 중 하나를 골라 매니아들의 후기를 게재할 예정입니다.

이달의 게임동계 레이노스 2

올린이 : 20840 (이한)

후야! 대단한 게임입니다.

레이노스2 연딩을 보구~

미션 1~5까지. 환상적인 난이도를 자랑합니다. 무기 난이도가 높고요 특히 적들의 무기들을 잘 관찰해야 합니다. 미사일, 기관총, 레이저 등등. 그리고 적들의 특성, 기체의 내구력 등을 잘 알아야 하는데, 사람 머리 아프게 만듭니다. 그리고 그 적 A.S들의 무기 사정거리까지도 알고 있어야 원활한 게임을 즐기실 수 있을 것 같습니다. 무기들의 숫자, 방어구의 숫자들은 역시 대단히 많았고요 완성도도 상당히 높았습니다. 그리고 게임을 계속 하다 보면 느끼실텐데 보스들은 상당히 그래픽이 좋습니다. 하지만 우리편들은 별로 그래픽이 좋다고 말할 수 없군요. 그리고 장거리 무기, 단거리 무기의 선택에 따라서 좀아웃 좀인이 되고요. 무기 숫자도 제한이 되어 있어서 잘 맞춰서 싸야합니다.

레이저 같은 경우에는 기체 내의 에너지를 몰아서 쓰는데 너무 남용을 하면... 기체의 에너지의 과다 손실로 회복이 안되는 경우 까지. 아무튼 상당히 신경을 많이 쓴 게임이라고 할 수 있습니다. 정말 건그리폰의 2D판 같기도 하네요. 예사아! 동영상이 이게! 랑그릿사 III에서 더 후퇴한 느낌. RED한테 말걸어야 했는데. 아무튼 마지막 소감 한마디. 꼭 해보셔야 합니다! 역시 새턴은 액션보다는 슈팅이 많은 느낌. 정말 재밌습니다!

올린이 : sonyplay(류승엽)

드디어 겹하게 생겼군요. 오늘은 미션4까지 봤음. 호호 꼭 프론트 미션 건하드하는 느낌이고 무기는 더욱 좋아진 것이 많군요. 그리고 그래픽은 말할 것 없이 좋아졌음. 그런데 좀인 될 때 (주인공이 말할 때) 갑자기 화면이 가까워지는데 그때 꼭 랑그릿사3 전투씬 플라곤과 비슷. 그리고 6번째 칸에 로봇이 나왔었는데 무지 좋더라고요. 그런데 미션 스타트가 안돼 욕. 아무튼 너무나 재미있는 게임이에요.

올린이 : cho2003 (조용건)

우선 오픈닝은 별로군요 풀화면이라 해상도가 떨어지고 별로 국적이진 않습니다. 계속 들어왔더니 옆에는 스토리가 뭔가가 나오면서 오프닝이 작은 화면으로 또 나오는데 사실 전 레이노스 1은 안해 보았지만 슈퍼패미컴 시절에 발켄을 재미있게 한 터라 기대를 많이 했습니다. 무기는 3가지고요 점프, 방패, 대쉬모드, 리온시스템, 변경키 등으로 키 8개 다룹니다. 그래픽은 2차원으로 변화없고 좀인엔 아웃의 시스템입니다. 여러 동료들과 같이 공격을 하는데 카일이 되어 싸우는 겁니다. 우리편도 많이 나오는데 별 도움은 되지않습니다. 링스크롤 슈팅과 PPG를 약간 합친 요즘의 전형적인 슈팅 게임입니다. 그리고 세이브가 되어서 한판한판 단위로 깨가는 거구요. 단점이 있다면 올린이 없어서 레벨조정과 키설정 못하는 것인데 키설정을 못하니 점프해서 공격할 때 자꾸 무기가 바뀌는 군요 손가락이 굶어서 그런가?

메뉴얼 맨 앞장을 열면 마리아의 색색한 포즈가 나왔서 놀랐습니다. 그리고 다바이스 데이터와 무기데이터 카드가 들어 있습니다. 간단히 말해 재미있습니다. 약간 정신이 없기도 하지만 조금만 익숙해지면 폭버지게 됩니다. 새턴에서 거의 1달의 공백기간을 깨고 재미있는 겹하니 나왔습니다. 꼭 해보세요.

총평

지금 게임 업계의 추세가 변하려고 하고 있다. 말할 것도 없이 그 주역은 소니의 플레이스테이션이다. 게임계의 거장 스콧의 「FF7」과 PS로의 이전을 발표한 에닉스의 「드래퀘7」의 행보도 많은 작용을 했다. N64는 정말 괜찮은 것일까? 드래퀘가 PS로 옮겨간 지금 N64 유저들은 모두 당황하고 있는 상태이다. 그리고 유저들은 N64가 없어지는 것이 아니냐며 두려워하는 사람들도 있다. 그러나 그런 일은 없을 것이다. 아니, 있어서는 안되는 일이다. 사실과 냉정한 분석을 통해 현재 상황을 정리해 보면 N64의 희망과 불안이 선명해질 것이다.

NINTENDO 64가 사느냐 법

<현실세계>와 <소문의 세계>

지금 N64의 현실세계에서는 이기고 있지만 소문의 세계에서는 무참히 깨지고 있다.

우선, 현실세계의 승자에 대해서 이야기해본다.

독자 여러분은 N64의 하드기가 잘 팔리고 있는지 궁금할 것이다. 주위에서 N64를 가지고 있는 사람은 적다고 말할지 모르지만 12월말 현재, 발매되어 아직 반년도 되지 않았다. 그에 비해 32비트기는 발매되어 이미 2년이나 지났다. 단순히 비교해보면 N64가 적게 팔리는 것은 당연한 일이다. 실제로 N64는 잘 팔리고 있고 닌텐도의 발표에 의하면 1996년 12월말 현재 185만대가 출하되어 있다.

그러면, 새턴과 PS의 경우를 보자. 발매 6개월 후, 2기종은 약 100만대였다. 소니는 95년 봄에 "가자! 100만대(行くぞ100万代)"라는 광고 문구를 냈고 세가는 "고마워요! 100만대(ありがとう100万代)"라는 광고를 냈다.

지금 몇대 팔렸는가가 문제가 아니라 어느 정도의 페이스로 팔리고 있는가를 비교해 보면 N64는 적게 잡아 32비트기의 1.5배의 하이 페이스로 팔리고 있는 셈이다.

미국에서의 N64 판매대수를 보면 더욱더 엄청난 숫자이다. 발매된지 불과 3개월이 되었지만 214만대로 일본의 출하 페이스를 상회하는 기세이다. N64의 호조 양상은 숫자에 확실히 나타나있다. 어느 닌텐도사원의 증언에 의하면 96년 12월 한달간의 판매량은 닌텐도 창업 이래 최고 판매량이라고 한다. 물론 예전의 패미컴 붐을 포함해서이다. 97년 3월 경상 이익은 900억원(예상)이라고 한다. 결과적으로 조금 어려운 얘기지만 현실세계에서 닌텐도의 비즈니스는 대단히 순조롭고 이러한 상태는 확실히 승자라고 말할 수 있는 것이다.

N64에서 확실히 바뀐 게임의 질

소프트를 관찰해 보자. 소프트에 대해서 말하자면 수가 적다는 문제는 확실히 있을지 모른다. 닌텐도가 주장하는 "게임이 바뀐다"는 대성공을 거두었다. 단, 그 차이가 별로 크지 않아 일반 대중이나 매스컴에게는 전달되지 않았을 지도 모른다.

예를 들어, 32비트기 중에서 대히트했던 격투게임이 있다. 3D라는 것이 무기였다. 단 3D라고는 하지만 캐릭터 옆에 흐르고 있는 강에 뛰어 들려고 해도 그렇게 되지 않는다. 이것이 어떤 의미에서 32비트기의 한계인 것이다. 다시 말해 32비트기의 3D게임 대부분은 "입체로 보이는 게임"이지, "계산상 완벽한 입체게임"이 아니다. 그렇지만 「슈퍼마리오64」의 마리오는 성 앞의 다리에서 강으로 뛰어 들 수 있다. 게다가 수영까지, 카메라는 자유롭게 움직이고 하늘을 날 수도 있다.

「슈퍼마리오 64」는 눈속임이 아닌, 세계 최초의 완벽한 입체 공간 게임인 것이다.

다음으로 「마리오 카드64」를 살펴보자. 이 레이스 게임을 하고 있으면 가끔씩 "우와..."하는 비명을 듣게 된다. 그것은 화면에 비치지 않은 캐릭터, 예를들어 일곱번째와 여덟번째를 달리고 있는 캐릭터끼리 아이템을 부딪치며 실갱이를 하고 있는 것이다. 또한 1위가 도착하고 2,3위가 남아도 1위는 계속 플레이를 한다. 만약 1위가 끝인 후에 추격 거북이를 2위가 쏘면 끝인 후에 정확히 1위가 맞게 된다. 지금까지의 레이스 게임은 화면 속에 표시되어 있는 것만을 움직이는 것이 전부였다. 그것이 64비트가 되어 화면에 나타나지도 않은 훨씬 뒤의 캐릭터에게도 복잡한 사고를 불러 넣을 수 있게 된 것이다.

예를 들어, 32비트기의 레이스 게임에서 자동차가 가드레일에 부딪히면 어떻게 되는가? 팡! 하는 소리가 날뿐 가드레일이 휘다든지 자동차가 움푹 들어 가지 않는다. 이것은 충돌을 계산해서 힘이나 패임을 표시하는 것이 불가능하기 때문이다. 닌텐도의 이런 기능을 RPG에 접목시키면 상상할 수 없을 정도의 대변혁이 일어날 것이다.

소문의 세계에서의 3개의 문제

이상은 현실세계의 이야기이다. 하드의 판매량, 소프트의 내용에 있어서 다른 하드보다도 좋은 페이스로 팔리고 있으며 타사에서는 현실불가능한 소프트가 발매되고 있다. 따라서 현실세계에서는 N64를 승자라고 할 자격이 충분히 있다. 그러나 업계 사람과 유저는 그런 점을 느끼지 않고 있다. 왜일까?

첫째! 닌텐도 하드 설명부족

하드의 매력적인 성능, 높은 질의 소프트, 네트워크를 포함하는 장래구상 등... N64는 어필할 것을 많이 갖고 있다. 그러나 N64는 언제까지나 베일에 싸여 있다. 이래서는 사람들은 좋은 싫은 N64를 알 수가 없다.

둘째! 홍보부족

확실히 일본 TV광고 등에서의 닌텐도는 N64의 매력을 호소하고 있지만, 그다지 뛰어나다고는 할 수 없다. <게임이 바뀐다. 64가 돌아온다> 이것은 기계의 설계상으로는 훌륭하지만 광고문로서는 실격이다. PS는 일본 방송에서 좋은 CM을 방송하고 있다. PS를 보유한 유저들이 자랑으로 생각될 정도로 말이다. "올해도 잘 부탁해요"라면서 유모도 가지고 있다. 그런데 N64는 「슈퍼마리오64」CM이 끝나자 하드의 선전이 일체 없다. N64는 잠들어버렸나? 하고 생각될 정도이다. 이래서는 일반 소비자들은 N64의 이름을 잊어버릴 것이다.

물론 게임업계의 위기를 신중하게 걱정하고 있는 닌텐도의 의도를 모르고 하드의 기술적 지식과 소프트를 읽어낼 센스가 부족한 매스컴에도 책임이 있다. 그들의 보도는 말꼬리나 잡고 늘어지는 경우가 많고 게다가 '닌텐도 = 나쁘다'라는 선입견이 강하다. 이 부정적인 보도자세가 소문의 세계 N64를 기대감 낮은 것으로 하고 있는 것이다. 보도에서 사소한 드래곤 퀘스트의 예만 해도 닌텐도가 좀더 에닉스와 호오지 유지 씨에게 N64의 매력을 잘 전달했다면 이런 사태는 없었을지도 모른다.

셋째! 서드파티 영입설득 부족

후에 닌텐도는 '소수정예'라는 말을 했다. 서드파티는 적어도 괜찮으니 좋은 게임을 만든다는 것이다. 이는 잘못된 생각은 아니지만 역시 설명이 부족해서 '소수정예'라는 단어의 '소수'만이 업계내에 전달되어버리고 말았다. 때문에 '우리같은 건 N64로 소프트웨어를 만들게 해주지도 않을 거야.', '만들려 해도 비용이 비싸.'라고 멋대로 생각하는 소프트 회사도 많은 듯하다. 이래서는 N64의 소프트가 갖춰질 리 없다.

이렇기 때문에 닌텐도는 지금까지의 게임업계의 역사 속에서도 보기드문 패전에 빠져버렸다. 제품은 팔리고 있고 좋은 소프트도 있는데, 평판은 좋지 않은 패전. N64는 이제 현실의 세계와 소문의 세계에서 평판으로 양분되어 있는 상황이다.

닌텐도 사람들에게 말하고 싶은 것

게임의 세계라는 것은 어떤 의미에서 주위 세상과 같다고 생각한다. 이 둘은 '소문의 현실화된다.'라는 점에서 통하기 때문이다. 극단적으로 말하면 사실이 어떻든간에 모두가 '틀다'라고 말하면 게임기는 팔리고 주가는 오르는 현실이 뒤따르는 것이다.

그러나 역으로 '이전 아니야'라는 평판이 생기면 게임기도, 주가도 떨어져버린다. 즉, 현실의 세계에서 아무리 승자인 채하더라도 눈감짝하는 사이에 소문의 세계(=소문에 의해 만들어진 세계)는 현실의 세계로 바뀐다. 닌텐도는 이 현실의 세계와 소문의 세계의 자리바꿈을 더욱 경계할 필요가 있다. 때문에 닌텐도의 사람들에게 말하고 싶다. '좋은 하드와 소프트가 있으면 머지않아 유저들도 알아줄 것이다'라는 소극적 자세에서 벗어나야 한다고. 아무리 현실에서는 이기고 있다고 해도 안도하고 있어서는 안된다. 현실에서 이기고 있으므로 '이대로 괜찮지 않은가.' 해서는 안된다. 그러나 게임업계는 무섭다. 언젠가 갑자기 소문의 세계가 현실의 세계로 바뀌어 버릴 수 있기 때문이다. 그리고 최악의 경우, '게임을 바꾼다'라는 중요한 사명을 지닌 N64가 돈키호테가 되버릴 수도 있다. 닌텐도는 확실히 변해야 한다.

정예 크리에이터 군단 N64를 살린다!

소프트뿐만이 아니라 개발 메이커도 적은 N64. 스케어에 이어 에닉스조차도 닌텐도를 뜨기 때문이라 하자만 실망을 아직 시기상조. 설은 확실히 일본을 대표하는 정예 크리에이터들이 N64소프트의 개발에 관계하고 있기 때문이다.

이커와의 조약교섭까지 창작활동 이외의 업무를 대행하고 있다.

마리컬 매니지먼트란 이런 회사?

마리컬 매니지먼트는 작년 7월에 막 탄생한 회사. 출자한 것은 닌텐도와 '슈게무'를 발행



마리오

알다시피 닌텐도의 메인캐릭터인 우리들의 마리오. 데뷔는 1980년의 동키콩이므로 올해 17세?



마리컬 매니지먼트의 마크에 있는 3개의 M은 크리에이터, 프로듀서, 마리컬을 표현한다던가?

시걸

올해 리스볼에서 일본 1위를 한 리쿠르트 시걸즈. 마라톤의 유림씨와 이차라 등의 정보지로 유명하다



크리에이터의 불만

마리컬 매니지먼트라는 회사에 대해 아는 사람은 상당한 게임메니어가 아닌 이상 그다지 많지 않다고 생각한다. 실은 이 회사는 '다비스타'라는 소노베로유기씨와 같은 게임 크리에이터를 돕고 있고 '드래곤 퀘스트'의 개발에 관계했던 나카무라 코우이씨도 프로듀서로 참가하고 있다. 그렇다면 왜 이와 같은 드림 컴퍼니가 태어난 것인가? 우선은 게임 크리에이터들에게 치해 있는 현상을 알아둘 필요가 있다.

게임 회사에서 일하는 크리에이터란 좋아하는 일을 하고 있어서 행복하게 보일 수가 있다. 그러나 모두가 행복하다고는 할 수 없다. 그들은 크리에이터이기 전에 샐러리맨이기 때문에 회사의 명령은 절대적이어서 '좋아하는 게임을 만들지 못하게 한다'라는 등의 불만이 많이 나오는 것이다.

게임 크리에이터 세가지 불만 해결

◆불만1: 자기가 좋아하는 게임을 만들 수 없다
예를 들어 크리에이터가 만든 게임이 히트하여 '다음은 다른 테마로 만들고 싶다'라고 생각해도 회사는 허락해주지 않는 경우가 많다.

새로운 장르로 모험을 하는 것보다는 히트한 게임의 속편을 만드는 것이 판매량을 확실하게 예상할 수 있다는 것이 그 이유.

→ 이렇게 해결 : <게임 펀드>라는 외부의 자금을 도입함으로써 크리에이터가 좋아하는 게임을 만들 수 있다.

◆불만2: 좋아하는 하드롤 고를 수 없다.

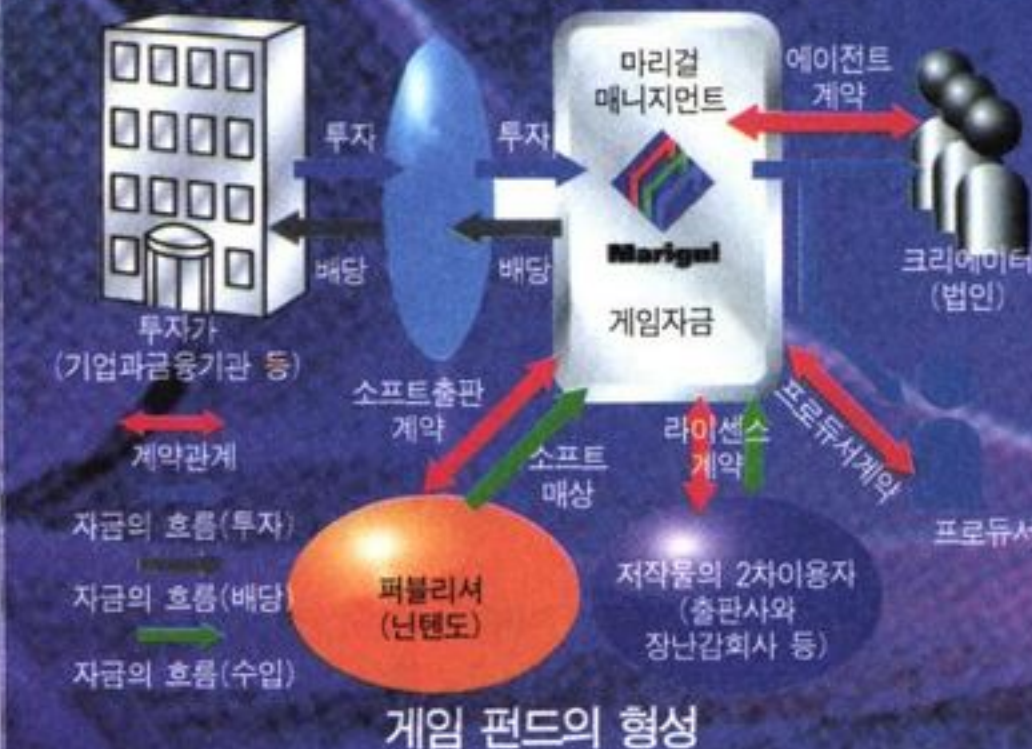
회사에는 방침이라는 것이 있다. 만일 인기 RPG 작가가 속편은 N64로 만들고 싶다고 생각하고 있어도 사장이 '발매는 가장 잘 팔리는 하드로'라고 말해버리면 이제 그 결정을 거역할 수 없는 것.

→ 이렇게 해결 : 닌텐도가 출자하고 있는 회사라고 해서, 발매소프트가 N64에 한정되는 것은 아니다. 크리에이터의 의사를 제1로 존중하는 회사이므로 PS이든 SS이든 좋아하는 하드롤 고를 수 있는 것이다. 단 지금 마리컬에 참가하고 있는 크리에이터들은 N64에서 소프트를 내는 듯하다.

◆불만3: 자작 게임이 자신의 것이 아니게 된다. 이것은 어려운 말로 하면 저작권이라는 것이다. 자신이 만든 게임은 자신의 이름으로 내고 싶은 것이 사람의 마음이지만 현상황에서는 회사의 이

름만을 써야 할 뿐, 만든 사람인 크리에이터는 존재하지 않게 되는 경우가 허다하다.

→ 이렇게 해결 : 게임 소프트웨어의 저작권은 크리에이터에게 귀속한다. 그러므로 크리에이터가 남독할 수 없는, 예를 들면 게임 내용이 바뀌어서 발매될 염려도 없고 자신이 만든 게임이라고 당당하게 말할 수 있다.



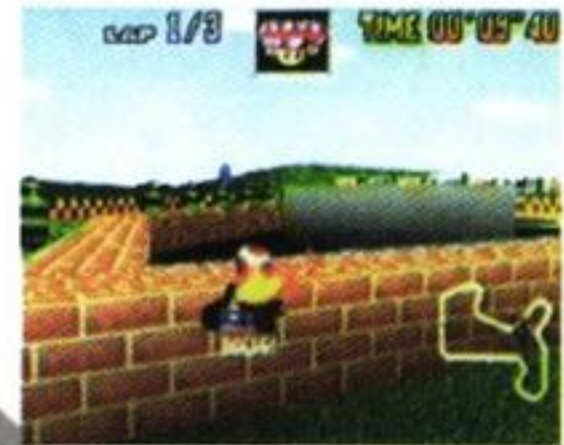
N64 Q&A

챕프는 지난달 일본 출장에서 남코와 닌텐도, 일본 유력 잡지사 기자와 직원들을 만나게 되어 N64에 관한 여러가지 취재를 할 수 있었다. N64와 닌텐도 사에 관한 국내 유저들의 모든 궁금증에 닌텐도 직원들의 대답을 들어보자.



오기 때문에 타임 트라이얼 캠페인에서는 그런 비법을 인정하기로 했습니다. 그러나 '64 마리오 스타디움'이라는 방송프로그램에서는 벽 넘기가 금지되어 있습니다. 거기에는 전국에서 선택된 사람들이 최고를 겨루게 되는데 경우에 따라서 성적 우수자는 E3(애틀랜타 6월 개최)에서의 타임어택 콘테스트에 초대될 수도 있습니다.

미국에서는 일본과 함께 골드 컨트롤러 등의



이벤트도 개최할 예정입니다.

대전서는 가로지르기 금지!

Q '드래곤퀘스트'와 '파이널판타지'에 뒤지지 않은 대형 RPG 게임을 닌텐도 64에서 구현해 주셨으면 합니다.

A 당연합니다. 현재 닌텐도64 용 RPG 게임은 64DD를 이용해서 발매되기 때문에 반드시 대작이 나올 것입니다.

최근 RPG 게임이 영화적 요소를 많이 추구하고 있는데 과연 이러한 게임들을 게임이라고 불러도 좋은가 하는 의문이 듭니다. 닌텐도는 그런 노선보다는 '게임을 하면 당연히 즐겁다'라는 게임 본래의 재미를 추구해 가려고 하는 것입니다. 그 제 1탄은 이토이 씨와 HAL 연구소의 이와타 씨가 맡고 있는 마더 (MOTHER 3)라는 게임입니다.

이 RPG 게임에서는 지금까지의 '마더' 시리즈와는 완전히 틀린 새로운 방식의 게임 제작이 가능한 '64DD'로 나오게 됩니다. 이 '마더 3'를 하게 된다면 신선한 충격을 느끼실 수 있습니다. 게임을 플레이하고 나면 그동안의 게임의 결과(데이터)가 기록되기 때문에 플레이어의 게임 방식, 플레이 방식에 의해 그 결과가 변해가는 재미를 느낄 수 있습니다. 닌텐도에서는 이렇듯 스트레스를 말끔히 씻어줄 수 있도록 감 짝놀랄 만한 시스템을 많이 준비하고 있으니 많이 기대해 주셨으면 합니다.

그리고 '마더3'는 올 연말을 발매 예정일로



64DD는 마더 3 외 몇개 연내발매 될 것인가?

참고 있고 64DD용 소프트웨어는 동시 발매될지 어떨지 잘 모르겠지만 '심시티'와 '마리오페인트'의 64용, 그리고 '포켓몬스터' 등을 제작 중에 있습니다.

Q '마리오카트64'는 몇 개나 팔렸나요?

A 약 160만개 정도 출하되었습니다. 물론 시장 재고가 있기 때문에 그 숫자가 그대로 판매수량이 될 수는 없겠지만 결과적으로는 볼 때 한번에 '슈퍼마리오64'의 발매수량인 160만개를 훨씬 넘었죠. 크리스마스에는 얼마 나가지 않아 약 40만개를 출하한 적도 있지만 앞으로 여유를 가지고 대량으로 낸다면 더욱 잘 팔릴지도 모르지요.

하지만 아직도 꾸준히 팔리고 있고 20여만개를 추가 투입했기 때문에 품절 상태가 될지도 모를 일입니다. 앞으로는 '마리오카트' 이벤트 등도 기회가 된다면 해보려고 생각 중이며 '슈퍼마리오카트 (SFC용)'가 그랬던 것처럼 '닌텐도64'의 정식 소프트웨어로서 계속 재미있게 즐길 수 있는 소프트웨어가 될 것입니다.



컨트롤러 없이 7300원 정도로 발매되었다면 좀 더 많이 팔리지 않았을까?

Q '마리오카트64'의 슛커트(지름길)를 닌텐도는 몰랐나요?

A 개발진들이 의도했던 바는 아닙니다. 어차피 지름길로 간다고해도 기록은 나

Q '마리오카트64'에서 귀여운 '피노키오' 목소리를 내는 성우는 누구인지 알 수 있을까요?

A 닌텐도사의 전산실에 근무하는 여사원의 목소리입니다. PC 강연 등의 일을 하고 있는 여성입니다.

그 외에는 게임 제작을 위해 오디션을 거친 전문 성우도 있는데 유명한 성우를 기용한 것은 아닙니다. '마리오 카트 64'의 사용설명서 가장 마지막 페이지에 '샘플링 보이스'를 보면 스텝의 이름을 확인할 수 있습니다.



Q '마리오카트64'의 공식 기록은 누가 낸 것인가요?

A 회사 내의 한 개발자와 '마리오 클럽' 멤버들입니다.

닌텐도 공식 기록은 개발부 등 각 섹션(부서)별로 벽에 붙여 두기 때문에 기록을 갱신하면 한 사람에게 E-MAIL을 사용해서 보고를 하게 되어 있습니다.

현재 사내의 개발자는 다음 소프트웨어의 개발에 착수하고 있기 때문에 기록 갱신을 하기 위한 여유가 없어서 버렸습니다. 사실 '마리오카트 64'를 플레이하는 시간은 일반 유저들이 압도적으로 많기 때문에 일반 유저들이 더욱 기록을 내기 쉬운 것이고 앞으로도 더욱 빠른 사람이 나올 것입니다.



닌텐도 홈페이지를 보면 최신 정보를 손에 넣을 수 있다
(http://www.nintendo.co.jp/)

Q '파이어엠펠램' 이 닌텐도 64에서도 나오나요?

A 아마도 나오겠지요. 64DD로 기획은 진행 중입니다. 그러나 차기 작품은 슈퍼컴보이로 나올 예정입니다. 현재 슈퍼컴보이 소프트웨어 신작도 많이 만들고 있는데요. 현재 미야모토 정보 개발부가 닌텐도 64소프트 전문 부서로 되어 있지만 그 외의 부서와 '파이어엠펠램(SFC)'을 만든 인텔리전트 시스템 사 등 슈퍼 컴보이 소프트웨어를 개발하고 있는 곳이 상당히 많이 있습니다.

어쨌든 '슈퍼 동키콩 3'도 눈감작할 사이에 180만개가 팔릴 정도이기 때문에 지금도 닌텐도에서는 가장 효자 노릇을 하는 하드웨어로 인정받고 있고 앞으로도 계속해서 슈퍼컴보이를 만들어 갈 것입니다.

Q 발매일이 늦어지는 경우가 있는데 많이 늦어지는 것은 왜 그런가요?

A 그런 점은 고치려고 노력중입니다. 마리오클럽의 평가도 중요시 하고 마지막에 각본과 「이렇게 하는 것이 낫지 않을까」 하는 시스템 자체를 변경하도록 지시하는 프로듀서도 있으니까요. 그렇므로 게임을 조금이라도 재미있게 하려는 의도에서 예정대로 발매하는 것이 좋지만 결과적으로 2~3개월 늦어지게 되는 겁니다.

Q 앞으로 발매되는 닌텐도 64 소프트웨어의 가격인하의 가능성에 대해서 알려주세요

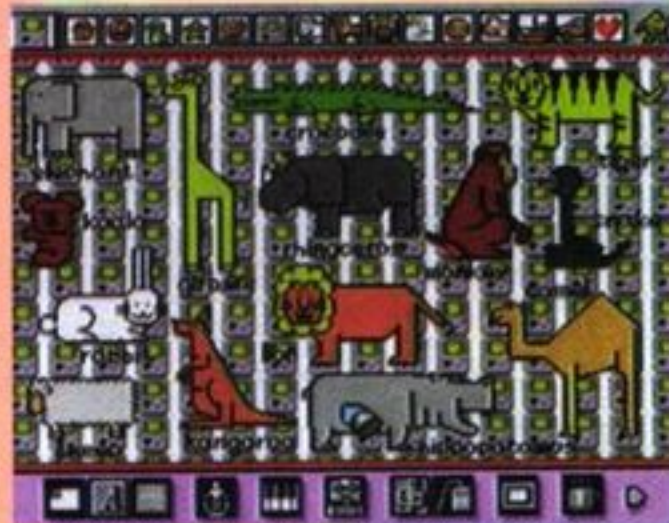
A 가능한 한 가격을 낮추려고 생각중입니다. 이전에도 말씀드린 바 있지만 카세트에 들어가는 반도체의 생산효과 등에 따라 가격도 어떤

부분에 한해서는 가격이 인하될 수 있게 되었습니다. 3월 21일 발매 예정인 '브래스트 도저'는 6,800엔까지 내려갔구요. 그 외에도 '스타폭스' 등의 제품에 대해서 대폭적인 가격 인하를 단행할 예정입니다.

Q 「마리오페인트64」는 SFC용과 같이 마우스를 사용하는 것입니까?
A 3D스틱으로 조작할 수 있게 됩니다. N64의 컨트롤러는 만능으로 만들어져 있습니다.

다만 마우스가 있는 것이 보다 잘 묘사할 수 있으므로 그 마우스를 내는 것을 검토하고 있습니다. 이 경우 「마리오 페인트64」와 동봉해서 발매할 것인지, 별매를 할 것인지는 아직 정하지 않았습니다.

또한 「마리오페인트64」가 어떤 내용이 될까에 대해서는 아직 이야기할 단계가 아닙니다.



2D였던 「마리오 페인트」이지만 「64」에는 3D로 될 것인가?

Q 진동팩은 어떻게 움직이는 것입니까?

A 기본적으로 삐삐가 울리는 것과 같습니다.

다만 박진감을 높이기 위해 삐삐보다도 조금 더한 진동으로 「스타폭스」에서는 적어도 3단계 정도는 변화하도록 되어 있으므로 이 충격이 손에 전달되도록 삐삐보다도 더 큰 모터를 사용하고 있습니다.

1.5V 단건전지를 2개 사용하지만 N64의 컨트롤러가 큰 것에 비해서는 가벼우므로 그렇게 무겁게 느끼지 않으실 겁니다.

Q 「스타폭스64」에 진동팩이 동봉되지는 않습니까?

A 진동팩은 동봉됩니다. 가격도 9,000엔 전후입니다. 「스타폭스64」에 대해서는 이벤트용 코스도 들어있지 않을까 하는 이야기도 나오고 있습니다. 이것은 4인 대전에서 일정 시간 내에 적을 몇기 격추시키는가를 다루는 것입니다.

시간은 2분 정도가 적당하다고 생각하고 있습니다. 이 스테이지를 사용해서 호비페어와 초심회 등에서 이벤트를 열 생각입니다.



96M의 「스타폭스64」와 1,400엔(예정)의 진동팩이 세트 9,000엔 이하라면 관심을 갖겠다

Q N64의 판매현황은 어떻습니까?

A 현시점에서는 PS보다도 잘 팔리고 있지 않습니다만... 그래도 미국에서는 매우 잘 팔리고 있습니다. 좋은 물건은 솔직히 좋다고 평가하는 미국인은 「64」라고만 해도 「64비트가 확실히 좋겠지」라고 할 정도이니까요. 그 이상의 설명이 필요 없습니다. 당연히 「마리오64」를 조작해서 64비트다운 세계를 체험하면 더욱 그렇게 여기는 것입니다. 그러나 일본의 경우, 「소프트가 적다」라는 점에 시선이 물리는 것입니다. 「마리오64」를 플레이해 보면 N64의 굉장한 성능을 알 것이라고 생각합니다만.. 연말 판매수량은 미국이 214만으로 일본이 185만입니다.

3월 1일부터 독일을 중심으로 한 유럽에서의 발매를 시작하므로 3월말 시점에서의 예상은 일본이 210~230만, 미국이 300~320만, 유럽이 50~90만대로 합계 640만대가 될 것으로 적어도 전세계의 출하대수가 600만대로 보고 있습니다. 그렇게 되면 발매후 1년도 지나지 않아서 600만대가 되는 것이므로 대단한 일이 될 것입니다. 4월 이후에 대해서는 월 생산 70만대에서 시작해서 월생산 평균 100만대를 출하할 예정입니다. 연간 1,200만대가 될 예정으로 96년 3월말에는 토탈 1,800만대 이상의 N64가 출하될 것입니다.

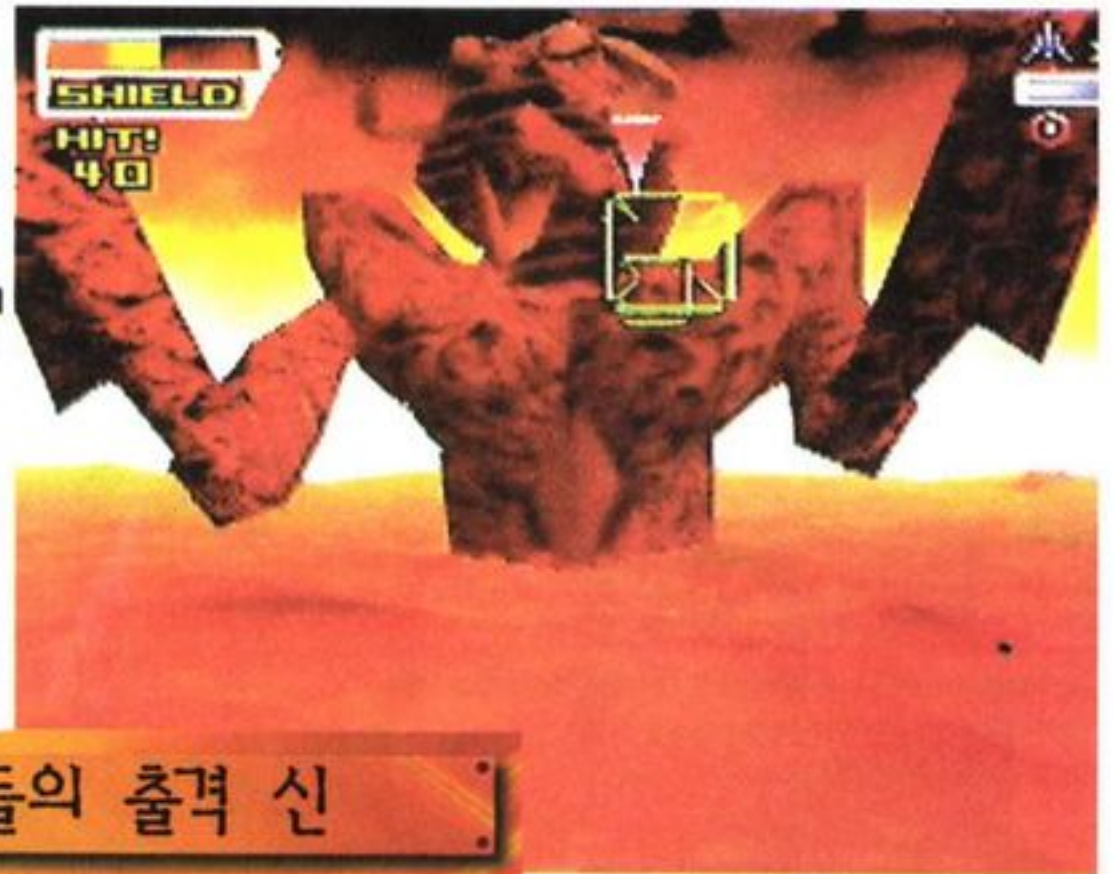
Q 진동팩은 왜 하드에서의 전원공급이 되지 않고 전지에서 하는 것입니까?

A 1개만 있으면 하드에서도 충분합니다. 그래도 「스타폭스」는 4인 대전이 될 수 있고 4개의 컨트롤러에 전원을 공급하는 것은 무리입니다. 1명만 플레이한다면 전지가 필요없는 것도 기술적으로 가능하지만 4인 전원의 컨트롤러를 진동시키려고 하면 본체에서의 전원으로는 부족합니다.

유격대의 우열을 가리자!

스타폭스64

전투직전의 기분을 더욱 흥미롭게 해 줄 연속 출격 신이 공개되어 화제를 모으고 있다. 게다가 새롭게 등장하는 스타폭스의 라이벌, 앤돌프군의 유격대 스타울프에 대한 궁금증도 해소해 보자.



NINTENDO64

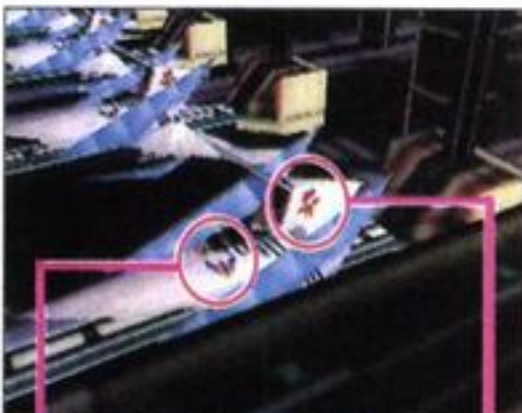
NINTENDO

- 제작사: 닌텐도
- 장르: 슈팅
- 현지 발매일: 97년 4월 27일
- 현지 발매가: 미정

발매일까지 2달정도 남았는데 점차 완성으로 한걸음씩 다가서고 있다. 이번에는 스타폭스의 출격 신을 감상해 보도록 하자. 전작에서는 최초의 스테이지로만 존재했던 출격 신이 이번에는 다양한 모습으로 전개된다.

스타폭스의 전체 4기가 카타펠트에서 우주공간으로 출격하거나, 코네리아 군정규부대의 원조를 받을 수 있는 등 드라마틱한 전개도 있다. 어떤 출격 신도, 영화의 한 장면을 보는 듯한 멋진 연출이 될 것이다.

스타폭스 발진



○ 스타폭스의 4기인 여왕이 카타펠트에서 스텐바이 언제라도 출격 OK



○ 'SF'은 'STARFOX'의 약칭. 조종석 앞에는 이름을 쓰는 붉은 여우가 그려져 있다

화려한 폭스들의 출격 신

우주공간을 향해 출격 개시



코크핏에 장식된 폭스의 모습도 신명이다

스타폭스 원군 짐기



○ 우주 여왕대시대의 폭스와 동양인 별이 이끄는 코네리아정규군의 편지



○ 그 이름은 스타폭스 정규군의 SOS를 수신해서 4기편대로 구조를 아려 건다



○ 전방에 교전 지역 확인. 에프터버너를 걸어 전속력으로 원군격역으로 가자



○ 눈앞에 적어 출현

유격대 스타울프의 참가로 앤돌프군의 전력 파워 업!!

고용된 유격대 스타폭스가 소속되어 있는 코네리아군과 대치하는

앤돌프군에 강력한 원군이 나타났다. 폭스들은 앤돌프군과 거대 보스 캐릭터를 상대할 뿐 아니라, 유격대의 스타울프도 격파해야 한다.

유격대 폭스의 라이벌 스타울프와 격돌

울프와 레온, 피그마에 앤드류의 4기로 편성되어 있는 스타울프는 스타폭스와 같은 고용된 유격대이다. 같은 용병부대로서 많은 전장에서 싸워 온 2대의 유격대가 드디어 우열을 가리게 되었다. 승리는 어느 유격대에 게 돌아갈 것인가...

앤돌프군 유격대 스타울프



앤드류 피그마 레온 울프



○ 약의 무리 스타울프도 4기 편대의 유격대이다

코네리아군 유격대 스타폭스



폭스 팔코 페피 스피피



○ 최강 유격대의 이름을 걸고 승리를 노리는 스타폭스

전투부대- 대량으로 출현하는 적

폭스들이 전투를 하는 지역은 앤돌프군의 방어라인 최전선. 폭스들은 4기의 어원에서 연계를 하면서 계속해서 공격해 오는 앤돌프군의 전투기를 격파하고 방어라인을 하나씩 사수해 간다.

앤돌프군이 기다리는 방어라인을 돌파하라



○ 출격하는 앤돌프군 전투기를 퇴격시켜라



혹성 상공에서 광대한 우주공간까지

전투의 무대가 되는 공간은 크게 혹성과 우주공간으로 나뉜다. 이것은 전작과 크게 다른 점. 그뿐만 아니라 그 내용도 대폭적인 진화를 이루었다.



○ 대기권 속에서의 공중전이 전개된다



○ 장애물이 존재한다

혹성 지상의 장애물에 세심한 주의를 기울여라

혹성의 대기권내에서는 지상의 장애물과 지형에 주의를 기울여 비행하지 않으면 생각지 않은 데미지를 받게 된다. 특히 혹성(항성?) 소리에서는 갑자기 홍염이 뿜어올라와 어원을 덮쳐온다. 앤돌프군에 버금가는 무서운 존재이다.



○ 4개 편대로 소리에 울컥하는 스타폭스



○ 건물은 장애물이 될 뿐 아니라 공격을 더해주기 때문에 위험한 존재



○ 아름다운 실경에 눈을 뜰만 안된다

우주 전함과 요새 등 우주에 장애물이 있다

혹성의 대기권 내 지역에서 전작과 달라진 것은 우주 공간이다. 우주공간에서의 전투는 적 전함군을 돌파하는 지역과 거대한 우주요새 상공의 2종류 스테이지가 있다. 이번에 새롭게 가미된 우주요새 지역은 360° 스테이지가 되어 있다. 우주공간을 배경으로 레이더를 의존해서 앤돌프군 전투기와 독파이트가 전개된다.

앤돌프군 우주전함대



○ 360도 스테이지로 레이더로 자신의 기체와 적의 위치를 확인하면서 비행해 온다



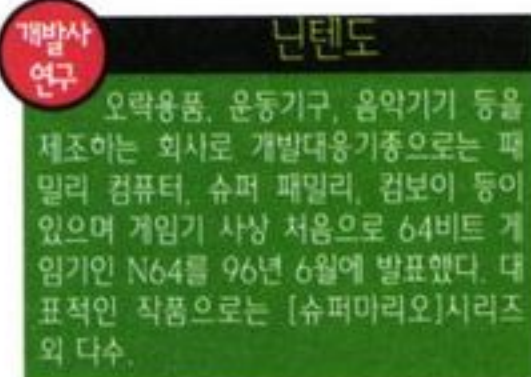
○ 적과 우방이 혼란하게 날아다니는 거문대 전투가 계속된다



○ 전작에 등장했던 지역



○ 이번부터 첨가된 행크에 의한 침공작전의 지역은 물론 대기권 속에 있다



○ 오락용품, 운동기구, 음악기 등을 제조하는 회사로 개발대응기종으로는 패밀리 컴퓨터, 슈퍼 패밀리, 컴보이 등이 있으며 게임기 사상 처음으로 64비트 게임기인 N64를 96년 6월에 발표했다. 대표적인 작품으로는 [슈퍼마리오] 시리즈 외 다수.

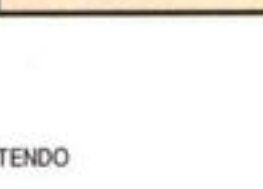
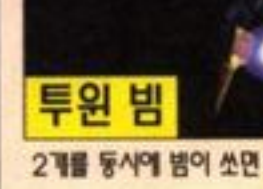
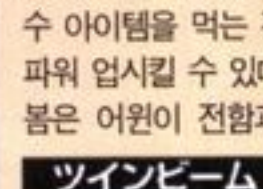
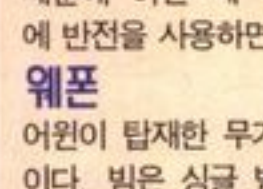
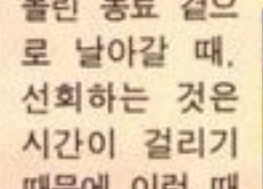
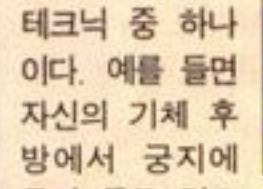
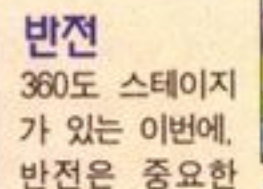
액션

스타폭스가 타는 전투기는 최신예 전투기 어원. 매우 세밀한 조종이 요구되기 때문에 조종 테크닉이 높은 사람들 밖에 날 수 없다. 또한 지금까지 없었던 테크놀로지를 채용하고 있으므로 완전히 새로운 액션을 할 수 있게 된다. 여기에 소개하는 2개의 액션은 실로 어원이기 때문에 가능한 액션이다. 실전에서 펀치에 빠질 때 반드시 플레이어를 도와 주러 올 것이다.



거꾸로 돌기

이것은 전작에서는 없었던 액션. 적의 미사일을 피할 때 사용하면 효과적이다. 또한 독파이트로 적에게 뒤를 잡혔을 때 거꾸로 돌면 반대로 뒤를 잡을 수 있다.



반전

360도 스테이지가 있는 이번에, 반전은 중요한 테크닉 중 하나이다. 예를 들면 자신의 기체 후방에서 궁지에 몰린 동료 걸음으로 날아갈 때, 선회하는 것은 시간이 걸리기 때문에 이런 때에 반전을 사용하면 된다.

웨폰

어원이 탑재한 무기는 빔과 볼 2종류이다. 빔은 싱글 빔이 표준장비로 특수 아이템을 먹는 것으로 투원 빔으로 파워 업시킬 수 있다.

볼은 어원이 전함과 거대병기와 싸울



○ 2개를 동시에 쏘면 위력도 배로 증가한다

때 필요한 장비로 순간적으로 굉장한 폭발을 일으키는 에너지 폭탄이다. 초 파괴력 때문에 취기상태를 회피하는데는 사용할 수 있지만 갖고 있는 수는 제한이 있으므로 다용도로는 쓸 수 없다. 전작과 같은 폭파 타이밍을 조작할 수 있을 지 어떨지는 불명.



○ 펀치가 되면 볼을 사용예리!

시점변경

시점은 스테이지에 따라서 각각 몇개의 타입이 준비되어 있다. 보통 시점에 대해서는 전작과 그다지 다르지 않지만 콕피트시점은 완전히 다르다. 계기류가 나란히, 글래스에 라인이 들어간 조종석은 매우 SF틱하다. 이 시점에서 플레이하면 실제로 어원을 조종하고 있는 듯한 느낌이 들 것이다. 콕피트 시점으로 한번 플레이해보자.



보스 거대 보스 캐릭터가 에어리어 마지막을 기다린다

다양한 적과의 교전을 겪은 에어리어 마지막을 사수하고 있는 것은 거대 보스 캐릭터의 전투 머신. 보통과 다른 HP와 장갑으로 무장을 하고 강력한 파괴력을 지닌 공격으로 폭스 일행을 엄습해 온다.



자신의 분신을 만들자

실황 파워풀 프로야구4



석세스모드라는 것이 N64로 파워 업되어 같은 데이터를 작성해도 능력이 다른 선수를 볼 수 있게 된다. 또한 석세스모드를 사용해서 투수나 야수 등의 훈련을 성공적으로 이끌어 낼 수 있다. 재미있는 석세스모드를 즐겨보자.

NINTENDO64

■제작사: 코나미
■장르: 야구
■발매일: 3월 14일
■발매가: 8,900엔

석세스모드 100% 활용

등)인지를 입력한다.
■랜덤 요소가 있다
 똑같은 데이터를 입력해도 능력이 다른 선수가 나온다. 여자도 있고 특수 기능을 가진 선수도 나오므로 몇번이라도 고칠 수 있다.

■드디어 합숙
 선수 등록이 끝나면 드디어 합숙 훈련에 들어간다. 그런 다음 3년 동안 일군으로 승격되지 않으면 게임 오버가 되어 버린다.

■자신의 데이터를 보자
 합숙하면 등록된 선수의 데이터를 확인해 두자. 처음부터 지병이 있는 경우가 있으므로 체크한 다음 캠핑하도록 하자.

호평을 받고 있는 석세스모드가 N64로 파워 업되어 등장한다. 이 석세스모드는 승리하기 위한 기본, 필수요소이므로 확실히 능력시키거나 훈련을 잘 시키는 등 육성에 신경써야 하는 부분이다. 이번호에서는 성공모드에 대해서 독자들과 함께 연구한다.

선수의 입단

우선은 프로야구 선수가 되기 위해 입단시키자. 이름과 포지션, 어느 출신(고등학교, 대학교, 사회인

■석세스모드 투수편

일군이 되기 위해서는 연습뿐만 아니라 인간관계에도 주의해야 한다. 이번에 새롭게 더해진 투수편, 속구파, 변화구파, 선발, 리프트 등, 자신의 생각대로 육성시킬 수 있다. 기본은 야수편과 같지만 성장을 시키는 방법이 달라 트레이닝을 한 만큼 능력치에 반영된다.

▶팀 멤버에 주의

전작에서는 그다지 중요하지 않았던 팀 멤버의 평가가 투수편에서는 조금 달라졌다. 미움을 받으면 대회장에서 일부러 에러를 만들거나 타구를 그냥 멍청히 바라보기만 한다. 평소 애 사이 좋게 지내지 않으면 이런 일이 벌어질 수 있으므로 경기 중에 팀 멤버의 평가에 신경을 써야 한다.

▶드디어 시험

■석세스모드 야수편

야수편은 변화구를 치지 않으면 안되므로 다소 투수편보다도 힘들지 모른다. 어베리지 히

| | |
|---|--|
| 속도업 최고속도업의 트레이닝. 컨트롤이 나빠지지 않음 | 컨트롤 컨트롤을 좋게 하는 트레이닝. 속도가 떨어지지 않음 |
| 에도우 특성 기술 포인트가 올라가면 컨트롤과 속도도 좋게 되지만 오해는 낫다 | 뛰어가기 근육이 붙어 감독의 평가도 올라간다 |
| 변화구 변화구를 익히거나 연습시킨다. 사람에게 타격 연습시키는 변화구의 종류가 다르다 | 멀리던지기 멀리던지기 연습. 근력 포인트 상승 |
| 위두르기 피자를 노리는 사람에게 적임. 근력과 기술력 상승 | 수비의 연계 수비력을 올릴 수 있는 연습 |

어느정도 감독과 코치의 평가가 올라가면 시험에 동등될 수 있다. 적 타선을 잘 이용하게 되면 감독들의 평가가 오르지만 반대로 플레이를 잘 진행시키지 않으면 평가가 대폭적으로 다운되므로 주의.

터, 파워 히터 등의 타격부문뿐 아니라 수비력과 달리기도 연습할 수 있지만 역시 타격이 평가를 받는다.

트레이닝

많은 메뉴 중에서 골라서 연습할 수 있다. 메뉴에 의해 평가와 포인트가 틀리다

평판을 듣는다

코치나 팀 멤버들이 자신을 어떻게 생각하는지 들을 수 있다. 감독의 평가는 일군으로 올라가기 위해 필요한 것.

휴식

컨디션을 회복시켜준다. 무엇을 하든 휴식이 필요하다

전화를 한다

코치와 팀멤버, 애인 등에게 전화를 건다. 많은 이벤트가 준비되어 있다

능력업

트레이닝으로 획득한 포인트를 나눠 파워업하거나 특수기능을 습득할 수 있다

데이터를 본다

자신의 현재 상태를 알 수 있다. 기술이나 지병이 있을 경우는 여기에 표시된다.

| | | | |
|---|--|---|--|
| 위두르기 종류 많은 피자, 노리는 사람은 중점적으로 예 보자 | 타격 기술력은 상승하지만 근력이 내려간다. 어깨를 노리는 사람은 예 보자 | 단거리 대쉬 단거리 대쉬로 민첩성을 키운다. 달리기 속도가 빨라지면 도루하기 쉽다 | 달리기 투수편과 마찬가지로 모든 기본이 되는 연습. 감독의 평가도 업 |
| 던지기 수비력을 높인다 | 수비의 연계 민첩성, 기술력, 그리고 팀 멤버의 평가도 올라간다 | 상연스 트레이닝 근력은 올라가지만 민첩성이 떨어져 버린다 | 이벤트 트레이닝 근력, 민첩성이 올라가지만 코치의 평가가 내려간다 |

▶캠핑의 특별메뉴

캠핑 중에 「위두르기(素振?)」가 「타격연습(打擊練習)」이 된다. 이 연습은 천 만큼 포인트를 벌 수 있으므로 대폭적으로 파워 업을 할 수 있다. 감독이 보고 있을 때 치면 평가도 올라가 일석이조.

캠핑중

○타이밍을 맞추면 훈련이 나오기도 한다. 훈련은 7포인트의 경험치이다

▶휴식은 중요

트레이닝은 선수의 컨디션과 의욕이 중요하다. 의욕을 상실한 채로 트레이닝을 하면 관점을 빼거나, 골절. 최악의 경우에는 아킬레스건을 절단해야하는 트러블이 발생하기도 한다. 문제가 생기면 능력치가 대폭으로 감소해 버리고 리벌스하라 해도 시간이 걸리게 된다.

코나미 개발사 연구

1969년도에 코나미공업 주식회사로 설립되어 1978년에 비디오 게임기를 개발하고 제조판매를 개시했다. 이후 퍼스널 컴퓨터용 게임 소프트웨어 제작 판매를 시작하였으며 N64용 소프트웨어로서는 실황 파워풀 프로야구4를 시작으로 「사커, 골프」 등을 출시할 예정이다.

카자카자! 트리플 메이커즈

찰흙으로 빚어진 「네크로」라는 적. 주인공 마리나는 이런 적을 붙잡아 던져 공격을 하는 것으로 적으로 등장하는 네크로 일당들은 다른 게임에서 나오는 적들과 달리 귀엽기도 하다. 스트레스 해소용으로 적을 내던질 수 있는 게임이 되길 기대해 본다.

잡을 수 있는 것은 뭐든지 잡아라!!

NINTENDO
■제작사: 에닉스
■장르: 액션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

주인공인 "마리나"는 펀치와 킥으로 싸우는 것이 아니라 적을 붙잡아서 던지며 싸운다. 다가오는 적은 물론 미사일과 레이저 등, 여러가지 것을 붙잡아 내던져 모험을 계속해간다.

네크로 일당은 물론 모험의 무대가 되는 「넨드로성」은 점토로 되어 있다. 그렇기 때문에 살고 있는 생물(?)과 세계관도 조금 이상하다.

건벨 박사를 구출하라

정의의 건벨 박사와 로봇트 마리나는 「넨드로성」에 가서 악과 싸우는데 박사는 넨드로 일당들에게 붙잡혀 버리고 만다. 남은 마리나는 박사를 구출하기 위해 홀로 넨드로 일당을 내던지면서 각 스테이지를 클리어해 간다.

사막과 동굴 등에서의 모험

넨드로성에서는 사막과 설산 등 다양한 장소에서 싸워 나가는데 그 지형에 어울리는 넨드로가 등장한다. 예를 들면 설산에서는 스키를 타고 눈 덮인 산에서 싸우는 스테이지



내려오는 네크로도 있어 재미있다.

모험에 나선 주인공

게임 중 우주선에 있던 건벨 박사가 넨드로 일당들에게 붙잡혀 버렸다. 그 박사를 구출하기 위해 마리나는 자신의 강력 파워를 사용해 박사를 구하러 가고 중요한 캐릭터에게는 성우를 기용해 긴장감을 한층 더해 준다.

마리나
 건벨 박사가 만든 보디가드 겸 메이드 로봇. 타인을 공격하는 무기는 갖고 있지 않고 상대를 붙잡아 던져버리거나 돌려기도 한다.

건벨 박사

정의의 모험가라고 자칭하고 다니지만 어이없게 넨드로 일당들에게 붙잡히고 만다. 정의감은 강한 것 같지만...

「넨드로」라는 것이 뭐지?

넨드로성에 살고 있는 생물. 영리하지도 않아 정신연령은 3세 정도. 게으름뱅이로서 하루하루를 놀면서 지내는 이상한 녀석.

내가 누군지 아세요?

보스캐릭터

각 스테이지에서는 보스가 마리나를 기다리고 있다. 보스들은 많은 관절을 움직여 공격해 오는데 마리나는 보스가 공격해 올 때 몸을 붙잡아 그 공격을 바꿀 수 있다.

팔을 휘두르며 공격을 하는 보스의 팔을 붙잡아 던진다



듀얼 히어로즈

N64 최초의 격투액션을 목표로 개발이 진행되고 있는 게임. 계속해서 새로운 스테이지와 캐릭터가 속속들이 공개되고 있어 귀추가 주목되고 있다. 그럼 독재를 강행하고 있는 '줄' 국가에 대한 반대 세력의 캐릭터를 감상해 보자.

새로운 캐릭터 감상

NINTENDO
■제작사: 어드슨
■장르: 격투액션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

이번에는 격투의 무대가 되는 스테이지가 공개되었는데 격투 필드 그 자체가 거대한 트랩이 될 것으로 예상된다. 이것은 단순한 무대가 아니고 플레이어에게 데미지를 줄 수 있으므로 더욱 긴장감 넘치는 격투가 될 것이다.

새로운 4명의 히어로즈

이미 4명의 플레이 캐릭터가 알려져 있지만 새롭게 4명의 존재가 공개되었다. 그들은 모두 「불꽃」과 「그림자」라고 하는 이미지가 있고 그것에 동반하는 외모와 공격 방법을 가지고 있다.

살인 사이버그 레츠(RETSU)

세계를 지배하는 "줄"을 말살하기 위해 만들어진 사이버그. 그 줄의 목숨을 노리는 것을 최우선으로 프로그램되어 있는 살인 머신이다. 「그림자」를 이미지로 한 레츠는 난자의 기술을 구사한다. 몸을 수리검으로 변형시킬 수 있다.



복수의 에일리언 전사 쥬(JUIE)

동료를 죽인 줄에게 복수하려는 전사. 에일리언이 개발한 갑옷을 입고 물고 할퀴는 야생동물 같은 동작으로 싸운다. 또한 날카로운 손톱을 이용해 상대의 갑옷의 기능을 저하시키는 기술도 가지고 있다.



춤추는 암살자 쿠모(KUMO)

쇼비즈니스계의 부활을 꿈꾸는 몸댄서. 그녀의 아름답고 요염한 움직임은 거미의 이미지. 상대를 무리하게 춤추게 하는 "하멜론 댄스"와 쓰러진 상대 위에서 광적으로 춤추는 "배 위에서 탭 댄스" 등 특수한 공격기술을 가지고 있다.



자연을 사랑하는 소녀 하나(HANA)

줄에 파괴당한 자연을 되살리기 위해 일어난 식물학자. 고무술을 체득한 그녀는 유도와 합기도의 스타일로 싸운다. 겉보기에는 연약해 보이지만 상대의 힘을 이용한 공격이 특징.



N64



와일드초퍼즈

- 슈팅
- 세타
- 5월 5일 예정
- 9,800엔

타이틀의 「와일드 초퍼즈」라고 하는 것은 완전무장한 테러리스트와 싸우는 8명의 전사들의 총칭. 플레이어는 8명 중 한명이 되어 전투 헬리콥터를 조종해 테러리스트를 쓰러뜨리면서 주어진 미션을 수행해 가는 것이다.



휴먼그랑프리 더 뉴제너레이션

- RCG
- 휴먼
- 3월 28일
- 미정

코스가 폴리곤으로 구성되어 있어 더욱 화면이 확대되었고 현장감도 뛰어나다. 또한 머신을 비롯한 기본적인 시스템의 세팅을 플레이어 자신에 맞게 설정할 수 있어 SFC에서는 즐길 수 없었던 것을 보충해 줄 것으로 기대되는 작품.



브래스트 도저

- 액션
- 닌텐도
- 3월 예정
- 9,800엔

핵을 탑재한 도저를 어떤 장애물의 영향을 받지 않고 무사히 목표지까지 인출하는 게임으로 진행 방향에 있는 장애물을 먼저 파괴를 해야 한다. 그러나 인명구조도 해야하는 중요한 사명도 띠고 있어 긴장감 넘치는 플레이가 될 것이다.

SFC



다크 로우 미닝 오브 데스 (DARK LAW Meaning of death)

- RPG
- 아스키
- 3월 28일
- 8,000엔

수년전에 발매된 「위저드!」라는 게임의 시스템과 비슷한 시나리오 클리어형으로 의뢰를 받은 사건을 하나씩 해결해 가고 경험치가 입력돼, 레벨 업하는 시스템이다. 물론 전투도 있지만 경험치는 전투에서 얻는 것보다도 시나리오를 클리어해서 경험치를 올리는 일이 더 많다.



솔리드 러너 (SOLIDE RUNNER)

- RPG
- 아스키
- 3월 28일
- 8,000엔

주인공인 탐정이 전투 슈트 「러너」를 입고 여러가지 사건을 해결해 가는 RPG. 무대는 근미래로 정치와 경제, 인구 등의 다양한 문제로 인하여 인류는 거의 멸망해 가는 때 「솔리드 시티」라는 도시에서는 바이오 몬스터와 로봇들이 일으키는 사건들이 끊이지 않고 일어나고 있었다.



애니매니악스

- 액션
- 코나미
- 3월 7일
- 5,800엔

스필버그의 인기 애니메이션 캐릭터 「워너 브라더즈」가 활약하는 액션. 영화 촬영소를 탐색해서 세계정복을 꾀하는 핑키와 함께 브래인이 훔쳐간 시나리오를 찾아내는 것이다. 플레이어는 3형제 중 한사람을 조작하게 되고 남은 2사람은 플레이어가 조작하는 캐릭터의 뒤를 따라다니며 자동으로 이동한다.

SFC



닌타마 란타로3

- 액션
- 컬처브레인
- 2월 28일
- 6,980엔

애니메이션 등으로 알려진 닌타마 일행들이 대활약하는 게임 시리즈 제3탄. 이번에는 전작에서 보였던 수리검과 닌자도 등의 기본기는 그대로 있고 란타로, 키리마루, 신베에 3명이 각각 자신의 신기술을 각각 선보인다.



매직 볼

- 액션
- POW
- 3월 하순 예정
- 6,800엔

플레이어 캐릭터는 6명 중에서 선택할 수 있는데 기본적인 조작법은 같다. 이동, 대쉬, 점프, 벽에 오르기 등의 움직임을 구사해서 진행해 하고 보통 공격은 별로 없지만 늘어나거나 웅크려드는 동작으로 적에게 데미지를 준다.

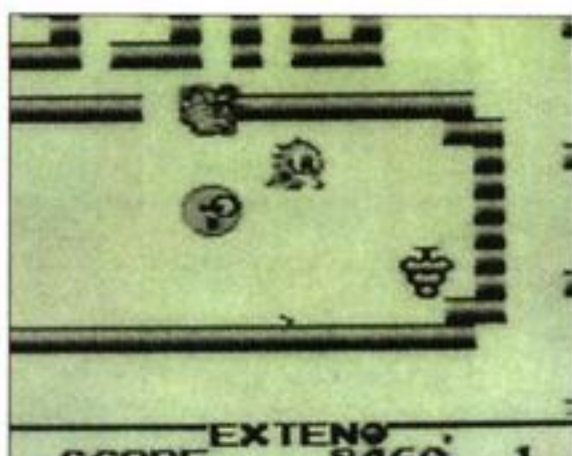
GB



미니사구GB

- 시뮬레이션RPG
- 아스키
- 3월 예정
- 5,500엔

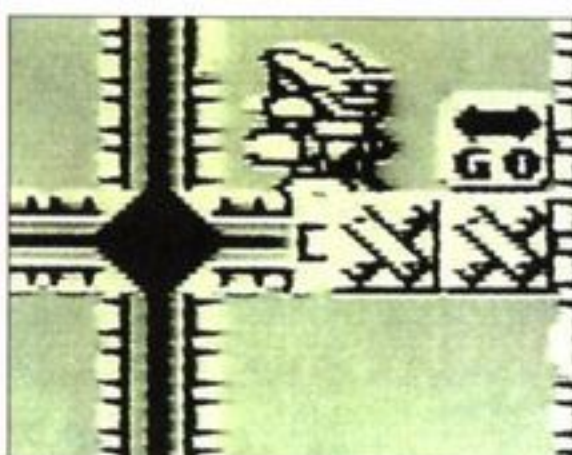
미니 사구는 사시와 보디를 비롯해 다수의 파트로 구성되어 있다. 코스와 노면의 상태에 따라 이들 파트를 조합해 세팅하는 것으로 여러가지 상황에 대응하는 머신으로 만들 수 있다. 게임 중에는 200종류 이상의 파트가 준비되어 있고 각종 세팅을 즐길 수 있게 된다.



타이토 버라이어티 팩

- 버라이어티
- 타이토
- 2월 28일
- 3,800엔

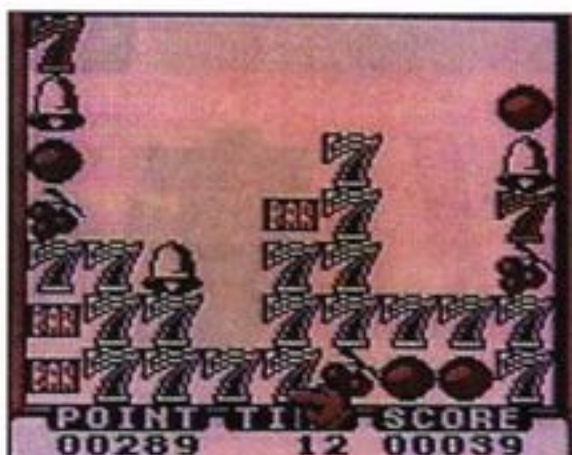
거품을 만들어 적을 터뜨리는 「버블보블」과 엘리베이터와 무기를 사용해 빌딩 안에서 기밀서류를 빼앗는 것이 목적인 「엘리베이터 액션」, 적기를 격추시켜 파워 업 아이템을 먹으면서 존을 클리어해 가는 횡스크롤 시뮬레이션 게임 「사기이아」, 범인이 타고 가는 차를 추적해서 체포하는 드라이브 게임 「체이스.0」 등의 게임이 준비되어 있다.



찰보55

- 액션
- 일본시스템서플라이
- 2월 21일
- 3,800엔

주인공 「찰보」는 로봇에서 공으로 변신 가능한 슈퍼 로봇이다. 공 상태에서 적과 부딪히면 적이 쓰러지고 불력을 파괴할 수 있다. 모험의 무대가 되는 적의 전함 안에서는 8개의 미궁이 있고 각각에 5개의 크리스탈이 흩어져 있다. 5개를 모으면 길이 뚫리고 보스와 대결할 수 있다.



세임 게임 (SAME GAME)

- 퍼즐
- 허드슨
- 4월 25일
- 3,480엔

패밀리용으로 발매되어 인기를 모은 퍼즐 게임이 새롭게 GB용으로 등장한다. 풀은 매우 간단하여 같은 종류의 조각을 상하좌우로 2개 이상 연결해서 없애면 된다. 스코아 클리어형식의 「세임 게임(세-엠-게-엠)」과 문제형식의 「메꾸기 게임(트메-게-엠)」 등의 2개 모드로 즐길 수 있다.

Cheat Codes For N64 User!

실황 퍼펙트 스트라이커

•유명한 외국 선수를 만든다

세계 일급 플레이어를 J리그에서 활약하게 할 수 있는 비법. 우선, 옵션 선수작성 화면에서 옵션, 이름, 얼굴을 입력하자. 그러면 타이틀 능력치가 90점후의 강력한 선수를 만들어 낼 수 있다. 이것은 실제의 유명한 외국인 선수를 모델로 만들어졌기 때문에 작성된 선수를 트레이드하면 사용할 수 있게 된다. 또한 표 중에서 □는 스페이스를 나타낸다.



표와 같이 입력해서 마라도나를 만들었다

| 유명한 외국선수 일람표 | |
|--------------|---------|
| 옵션 | 이름 |
| GF | □ □칸포스 |
| DF | □ □디사이 |
| DF | □ □자마 |
| DF | □R. 칼로스 |
| DF | □ □이에로 |
| DF | □얼디니 |
| MF | □ □지코 |
| FW 겸 MF | D. 마라도나 |
| FW 겸 MF | □R 바조 |
| FW 겸 MF | □발데라마 |
| FW 겸 MF | □가스코인 |
| FW 겸 MF | □ □크라이프 |
| FW | 바티스토터 |
| FW | 사비체비치 |
| FW | □ □웨어 |
| FW | □크린스만 |
| FW | □ □페레 |

•숨겨진 커맨드 2연발

첫번째는 선수가 유쾌해지는 커맨드. 타이틀 화면에서 C버튼 유닛을 사용해 상,상,하,하,좌,우,좌,우를 입력한 다음 B,A,Z+스타트를 입력하자. 이 때 '도강'이라는 목소리가 나오면 입력은 성공. 그런 다음 아무 모드에서 게임을 시작하면 필드에 있는 모든 선수가 얼굴의 크기가 커진 모습이 되고 만다.

두번째는 강력한 클럽을 사용할 수 있는 커맨드. 타이틀 화면에서 십자키를 사용해 상,L,상,L,하,L,하,L,좌,R,우,R,좌,R,우,R,B,A,Z+스타트를 입력한다. 이 때 '스고스기루'라는 소리가

들리면 성공. 그후 모드에서 새로운 저팬 드림스(ジャパンドリームス), 월드 드림스(ワールドドリームス), 월드 스타즈(월드스타즈) 3개의 숨겨진 클럽을 사용할 수 있게 된다.



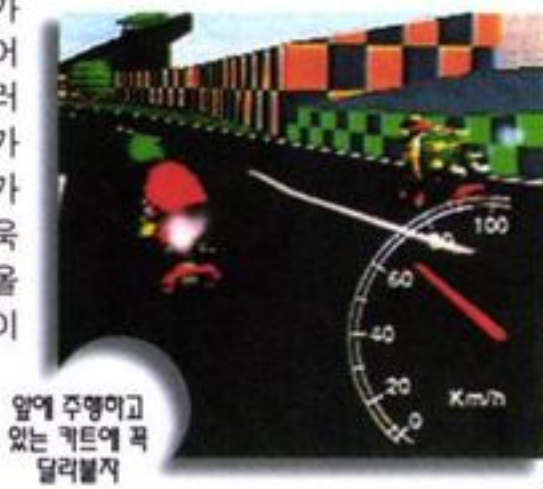
3개의 숨겨진 클럽

어떤 클럽이라도 프리시즌매치와 PK전 모드로 사용 가능

마리오카트 64

•슬립 스트림으로 가속

우선 타임 어택 이외의 모드를 선택해 레이스를 시작한다. 그리고 카트를 최고 스피드로 올린 후 다른 카트 뒤에 가서 꼭 붙어 보자. 그러면 배기 가스의 형태가 변해서 더욱 스피드가 올라 갈 것이다.



앞에 주행하고 있는 커트에 꼭 달라붙자

동키콩랜드

•라이프와 코인을 증가시킨다

최초의 보너스 배럴 오른쪽에 있는 라이프 별론을 먹고 가져

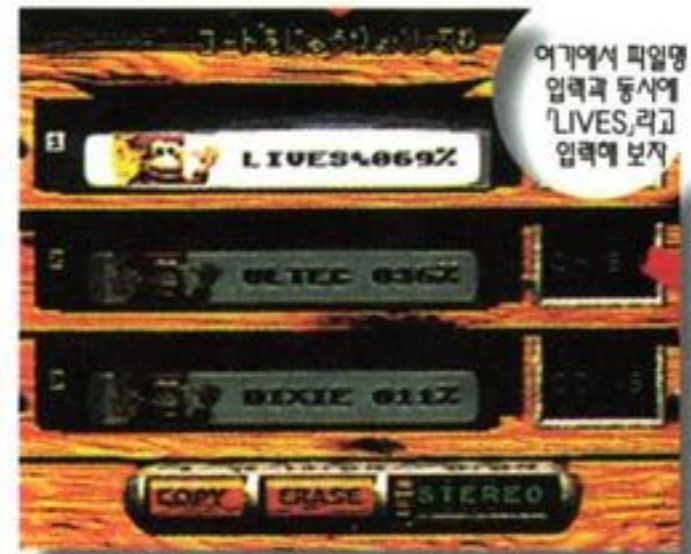


우선 에어리어1 「해적선 배드쿠루루」의 파이레츠패닉을 비롯, 최초의 보너스 배럴이 있는 곳까지 오른쪽으로 이동한다.

슈퍼동키콩 3

•여러가지 득이 되는 코드 입력

우선 파일 선택 화면에서 L,R,R,L,R,R,L,R,L,R의 순서대로 입력을 한다. 그런 다음 파일명의 부분에서 코드를 입력할 수 있으므로 표와 같이 코드를 입력하면 각각의 효과가 나타난다. 그 중에서 「LIVES」, 「COLOR」, 「MERRY」, 「ASAVE」의 4개는 코드 입력 후에 좋아하는 파일로 게임을 시작하면 효과가 나타난다. 또한 「HARDR」, 「TUFST」의 코드를 입력한 경우에는 신규 파일로 게임을 시작하면 OK.



여기에서 파일명 입력과 동시에 「LIVES」라고 입력해 보자

코드 입력 일람표

| 코드 | 효과 |
|-------|---|
| LIVES | 라이프의 남은 수가 50의 상태로 시작된다 |
| MUSIC | 게임 중에 음악을 들을 수 있다 |
| COLOR | 딕시와 덩키의 색이 변한다 |
| MERRY | 보너스 스테이지 별이 방울로, 바나나가 선물로 변한다 |
| ERASE | 랭킹 데이터를 없앤다 |
| ASAVE | 코스를 클리어하면 자동적으로 세이브된다 |
| HARDR | 코스 내의 DK 배럴의 수가 감소하고 난이도가 증가한다 |
| TUFST | 코스 내의 DK 배럴과 컨티뉴 배럴이 없어진다. 단, 코스 스타트시에는 반드시 동료가 부활하게 된다 |

로 이동한다. 그 전후에 바나나 코인과 라이프 별론이 있으므로 두개를 취한 다음에 보너스 배럴에 들어가서 보너스 스테이지로 가자. 그런 다음 보너스 스테이지에서 나오면 조금 전에 먹은 바나나 코인과 라이프 별론이 또 나타난다. 이것을 계속 되풀이하면 얼마든지 바나나코인과 라이프 별론을 먹을 수 있다.

게임 초보자를 위한 64DD지상 맛보기



N64의 파워를 더욱 강화시켜주는 64DD에 대한 유저들의 기대와 궁금증이 날로 더해간다. 한편 국내에서는 현대전자가 4월말에 N64를 도입할 것이 거의 확실시되고 있다. 이는 어린이날 시장을 타겟으로 삼고 있는 것으로 보이며 SFC의 경우와 마찬가지로 일본과 달리 동봉 주변기기가 한가지 더 늘 것이라고 한다. 늘어날 동봉 주변기기로는 현재 AV케이블이나, 컨트롤러가 예상된다. 또한 동시 발매 소프트웨어는 「슈퍼마리오 64」, 「마리오카트 64」, 「파일럿윙즈」로 예정되어 있으며 가격은 최근 일본에서의 N64 가격 인하에 따라 25~30만원선으로 책성될 것으로 보인다. 이제 N64의 도입이 거의 확실시 되고 있는 지금, 말로만 듣던 64DD를 심층 분석해 보기로 한다.

하드 디스크와 같이 고속으로 읽고 쓸 수 있는 미디어가 이상이다

롬에 이어지는 제2의 미디어가 64DD

64DD는 기존의 미디어와는 본질적으로 다른 것이라고 한다. 그러면 무엇이 다를까?

우선 제1의 미디어는 롬 카세트. 닌텐도는 제2의 미디어로서 롬카세트에 없는 것, 즉 기입할 수 있는 미디어에 주목했다. 닌텐도는 기계적으로 움직이는 것을 사용하지 않기 위해 (속도가 매우 느리기 때문에) 고속의 미디어를 모색했다. 그러나 기존의 정보를 전기적으로 읽고 쓸 수 있는 반도체 메모리를 사용하는 것은 사실상 불가능했다. (플래쉬메모리는 용량과 가격면에서 현실적이지 않다). 그래서 CD롬과 하드 디스크같은 광 자기 미디어에 눈을 돌릴 수밖에 없었던 것이다.

컴퓨터에서의 프로그램은 일단

하드 디스크에 인스톨되어 사용하는 것이므로 CD롬은 "공급하기 위해서 만의 미디어"이었을 뿐이다. 하지만 가정용 게임기에서는 그것이 불가능했다. 하드 디스크를 대신할 만한 것이 없기 때문이다. (표1 참조) 일반적인 자기 미디어는 기록밀도가 높고, 하드 디스크는 고속으로 읽고 쓸 수 있는 점에서 매력있다. 그러나 가격면에서 도저히 수지가 맞지 않는다. 그래서 닌텐도는 플로피 디스크 보다는 고속으로, 하드 디스크 보다는 싼 미디어를 구상하게 되어 그것이 64DD의 기본 컨셉트가 된 것이다.

또한 N64의 전원부분은 아파치먼트식이 되어 있는데 64DD 탑재로 전원을 새로 추가 할 필요는 없다. 현재의 전원용량(110볼트 기준)만 가지고도 64DD는 동작한다는 말이다.

N64의 성능을 비약적으로 향상하는 마법의 장치

소프트의 퀄리티는 메모리 영향!?

64DD라고 하면 드라이브와 미디어

(디스크)에 주목이 가지만 64M 바이트라는 디스크의 용량을 죽이

지 않기 위해서 필요한 것은 대용량의 램이었다.

약 10년전에 등장한 디스크시스템은 당시의 롬(게임 카세트에 탑재한, 읽어들이기 전용 반도체 메모리)보다도 용량이 크고, 기입할 수 있는 미디어로서 각광을 받았다. 그러나, 디스크시스템의 수명은 의외로 단명으로 끝나고 롬에게 공급 미디어로서의 자리를 돌려주는 처지가 되어 버렸던 것이다. 이것은 어찌된 일일까? 거의 모든 사람은 「롬이 디스크보다도 대용량화 되어, 디스크의 메리트가 흐려졌기 때문이다」라고 알고 있지만 실은 RAM 용량의 적음이 수명에 영향을 끼친 것이었다.

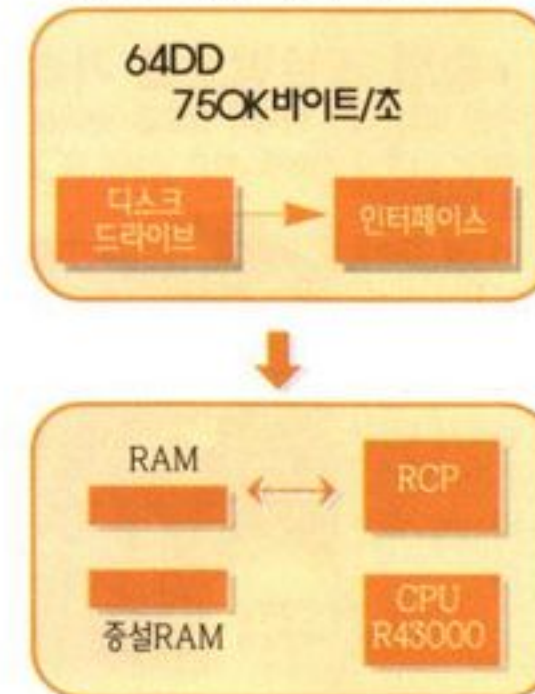
RAM이라는 메모리는 CPU가 고속으로 직접 다룰 수 있는 워킹 RAM(이하 WRAM)과 화상표시에 필요한 비디오RAM(이하 VRAM)으로 나누어져 게임기를 포함한 어떤 컴퓨터도 이들의 RAM에 데이터를 놓은 다음 여러 가지 처리를 하도록 되어 있다. 그러므로 RAM이 작았던 디스크시스템은 롬소프트와의 퀄리티의 차를 극복할 수 없었고 수명이 짧은 미디어가 되어 버린 것이다.

그러나 N64는 그 실패를 거울삼아 64DD에 첨부되는 확장 RAM



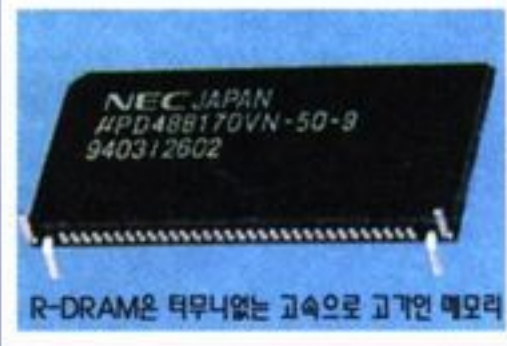
본체에 들어가 있는 이 책을 빼기 위한 공구도 첨부되어 있다

의 탑재량을 크게 잡아서 64M바이트라고 하는 디스크 용량을 충분히 살리려고 했다. 게다가 N64의 메모리구성은 UMA(유니파이드 메모리 아키텍처: WRAM과 VRAM을 통합한다)라는 설계가 되어 있으므로 CPU용과 화상용의 메모리가 양방으로 증가해 방대하고 복잡한 프로그램을 고속으로 처리하여 보다 고품위적인 그래픽스



1만엔 전후?(드라이브와 메모리의 코스트)

「64DD의 가격이 1만엔 전후」라고 하는 소문이 업계 일부에서 떠돌고 있다. 이렇다할 근거는 없지만 단지 거짓말이라고는 할 수 없다. 64DD의 가격은 디스크 드라이브 부와 확장 메모리(R-DRAM)가 상당부분을 차지하고 있는데 드라이브 부분에서 상당한 가격다운을 꾀하고 있는 듯하다. 문제는 메모리로, 과연 1만엔으로 +4M바이트를 증설할 수 있을까?



R-DRAM은 턱무늬없는 고속으로 고가인 메모리

처리가 가능하게 되었다.

RAM증설로 액세스 감소

RAM의 탑재량이 적으면 프로그램과 그래픽 처리에 한계가 생길 뿐만 아니라, 메모리 모체에서의 액세스 빈도도 증가하고 만다. 그것은 모체가 아무리 대용량이라도 한번 RAM으로 읽은 다음이 아니면 소프트웨어 처리를 할 수 없기 때문이다. 쾌적한 플레이 환경을 제공하기 위해서도 RAM의 용량에도 주목할 필요가 있다.

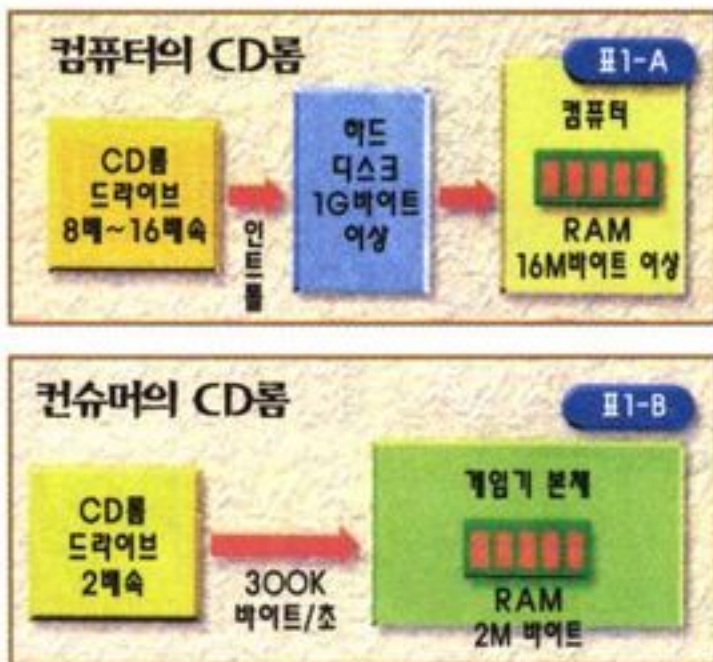


CD롬 머신에는 없는 메리트 64DD의 특성

막연하게 「64DD에 쓰기가 가능하다」라고 하면 이해할 수 있는 사람은 많지 않을 것이다. 그러나 하드웨어 레벨의 이야기라면 「64DD는 이 점이 굉장하다」라고 단언할 수 있다.

우선 64DD는 CD롬 드라이브보다 시크타입이 빠르다. 시크타입이라고 하는 것은 데이터를 읽고 쓰는 헤드가 목적위치까지 이동하는데 걸리는 시간으로 N64는 평균적으로 75밀리초(0.075초)의 속도, 다른 계

컨슈머와 컴퓨터의 CD롬의 차이



입기의 배속CD롬 드라이브가 수백 밀리초(1초 가까이)에 걸리는 것을 생각하면 얼마나 빠른 것인가를 알 수 있다. CD롬 드라이브는 기계적으로 제어하지 않으면 안되는 부분이 많기 때문에(헤드의 이동과 동시에 서보의 회전속도를 제어하지 않으면 안된다) 도리없이 시크가 늦어지게 되는 것이다.

다음으로 데이터 전송속도는 평균 790K바이트/초로 약 5.4 배속 CD롬에 상당하는 스피드로 이것도 배속(300K바이트/초) CD롬을 탑재한 타기종보다도 2배 이상 빠르다. 이것은 액세스할 때 기다리는 시간을 대폭으로 단축시켜 준다.

64DD의 설계개발자인 닌텐도의 다케다씨도 「액세스 능력은 중요한 부분이라서 64DD는 액세스의 빠름을 염두에 두고 개발했다」고 말하고 있다.

그리고 64DD 최대의 장점인 「쓰기」 능력은 전체 디스크 용량 64M바이트 중, 32M바이트가 기입 가능영역으로서 확보되어 0~32바이트까지 쓰기 영역을 가변할 수 있다.

광 미디어의 용량을 그냥 삼켜서는 안된다!?

마스크롬(N64 카세트 등으로 사용되는 반도체의 읽기 전용 메모리)과 CD롬의 용량 비교를 할 때 「CD롬은 롬카세트(마스크롬)의 10배」라고 표현되고 있다. 숫자적으로는 틀리지 않지만 공급 미디어

로서의 특성(전기적, 기계적인 부분)이 완전히 틀리기 때문에 단순히 「CD롬」은 용량이 크기 때문에 롬카세트보다 우수하다」라고 생각하는 것은 큰 오해이다. 확실히 CD롬은 용량이 크다. 새턴과 플레이스테이션은 1장에 600M바이트의 데이터가 들어간다. 닌텐도가 검토한 미디어

하지만 닌텐도가 바랬던 일은 「기입할 수 있어야 한다」라는 것이었다. 확실히 CD롬의 대용량은 매력적이었지만 기입할 수 없다는 점에서 채용을 하지 않은 듯 싶다. 어디까지 기입이 가능한 미디어의 모색에 시종일관해서 하드 디스크, MD(미니디스크)라는 미디어를 참고로 하면서 64DD의 개발에 임했던 것이다.

우선, 코스트를 도외시하면 읽고 쓰는 것이 가능한 이상적인 미디어는 하드 디스크이다. 뭐니뭐니 해도 읽기와 쓰기 모두 액세스가 빠르기 때문이다. 하드디스크의 전기적 특성도 N64의 확장 슬롯은 20M바이트/초의 전송스피드가 있고 울트라 스카시(UltraSCSI: 컴퓨터의 데이터 전송규격의 일종으로 하드 디스크와 MO 등을 접속할 때 사용된다)와 동등한 속도가 있으므로 접속하는데는 문제가 없다. 그렇지만 역시 가격이 비싸기 때문에

현실적이지는 않다. 그래서 가격면에서의 싼 하드 디스크와 같은 이미지로 개발된 것이 64DD이고 거기에는 쓰기 매체에 대한 닌텐도의 기대가 걸려 있다.

21세기 기입 가능한 미디어

차세대의 모체에는 「기입」가능한 능력이 절대적으로 요구되 것임에는 틀림없다. 그런 의미에서는 64DD는 새로운 공급 미디어로서의 문을 연 선구자라고도 할 수 있을 것이다. 대용량의 기입 가능 미디어는 지금 보급을 향해 여러가지 형태를 모색하고 있다. 그 중에서도 플래시 메모리, DVD롬, CD-WR, 신규격 MD는 가장 각광을 받고 있는 읽기 쓰기 가능한 차세대 공급 미디어이다. 아마도 이 중에서 게임기에 탑재될 것도 등장할 것이다.



SFC의 롬 카세트 교환 서비스에 사용될 예정의 플래시 EEP 롬. 21세기에는 1집의 용량이 1G(1기)바이트에 달할 것이다



현재의 DVD는 읽어내는 전용이지만 21세기 초에는 못면이라도 쓸 수 있는 DVD롬이 등장할 예정. 용량은 5.2G바이트부터



CD리라이터블. 현재의 CD롬을 못면이라도 읽고 쓸 수 있게 된 규격. CD롬과의 호환성이 있고 율예부터 보급될 것이다



현재 MD의 기록밀도를 4배 높인 규격. 용량은 약 650M바이트로 아직 제품화이까지는 이르다. 시프와 소니의 공동개발품

롬 카세트의 메모리 액세스

롬카세트 → 내장RAM : 게임기 본체
전기적 액세스의 빠른 속도가 매력적, 기장 RAM에 가까운 존재

64DD의 메모리 액세스

64디스크 64M바이트 → 내장RAM : 게임기 본체
RAM에의 데이터 전송이 빠르고 디스크에 쓰기도 할 수 있다

CD롬의 메모리 액세스

CD롬 → 내장RAM : 게임기 본체
640M바이트
CD롬은 RAM의 용량 때문에 한번에 사용할 수 있는 영역이 제한된다

총평

매년 2월은 아케이드 시장에 있어서는 매우 풍성한 달이다. 올해도 예년과 마찬가지로 AOU쇼에서 많은 대작들이 공개되어 아케이드 게이머들을 설레이게 하고 있다. 특히 SNK의 64비트 보드용 사무라이 스피리츠는 그동안 버퍼나 철권을 부러워했던 SNK 2D메니아들을 더욱 들뜨게했다. 한편 최근의 ARC게임의 추세는 이번 쇼에서도 공개된 타이토의 「전차로 GO!」 등 손쉬운 조작형 게임이 인기를 모으고 있다.



AOU '97을 가다!

2월 19일부터 20일까지 동경 마쿠하리에서 개최된 이번 A.O.U SHOW에는 약 70 여개의 메이커가 참여했다.

ARCADE

SEGA

세가는 MODEL3 ver 1.5를 발표함과 동시에 그것을 이용한 축구게임 「버철 스트라이커2」와 레이싱 게임 「스워드 레이스」의 홍보에 중점을 두고 있었다. 그 외에 기존의 MODEL2를 이용한 새로운 건슈팅 게임인 「THE HOUSE OF THE DEAD」와 스노우보드를 즐기는 「TOP SKATER」가 선을 보였다.



OVF2의 캐릭터들이 속구를 하는 듯한 그래픽 수준을 보여준 VIRTUAL STRIKER 2.

을 촬영하지 못하게 했기 때문에 홍보용 자료와 멀리서나마 찍은 사진밖에는 보여드릴 수 없게 되었다. 하지만 역시 캡콤의 2D 실력은 가히 절정에 달했다고 보여지는데...



KONAMI

코나미는 약 32 종류의 자사 상품을 전시했다. 물론 이중에는 메달게임 등도 많았지만 그 외에 도키메키 메모리얼CD와 열쇠고리들을 경품으로 준비하는 꼼꼼함을 보여주었다.

NAMCO

남코는 SYSTEM22를 사용한 「철권3」과 「아르마딜로」라는 게임을 홍보하고 있었다. 아르마딜로는 '아르마딜로'라는 딱딱한 등껍질 동물을 게임화한 것으로 자신의 몸을 둥글게 말아서 조이스틱 대신에 커다란 트랙볼을 움직여서 진행되는



알카노이드 리턴을 홍보하는 타이토. DARIUS 3D는 특히 보스전이 임진!

SNK

이번 전시회에서 가장 큰 변적을 차지한 SNK. 가장 큰 불거리는 역시 NEO GEO 64의 홍보용 동영상이었을 것이다. 대형 모니터 3대에서 펼쳐진 NEO GEO 64용 사무라이 스피리츠 제작과정은 주변을 지나가는 사람들을 묶어놓기



아르마딜로의 게임화면. 조이스틱 대신에 커다란 트랙볼을 여러거리 돌려서 조종하는 색다른 게임

TAITO

타이토는 「알카노이드」를 리메이크한 「알카노이드 리턴」을 선보였다. 「DARIUS 3D」 역시 아름다움과 굉장한 박력을 선사하고 있었다. 그리고 전철을 운행하는 게임인 「전차로 GO!」에도 많은 홍보를 하고 있었다. 또한 「사이키 포스2」와 새로운 하드웨어를 선보였지만 역시 촬영금지였다. 「사이키 포스2」의 오프닝은 상당히 안정적인 그래픽을 보여주었다.



많은 인기를 얻은 NEO GEO 64용 사무라이 스피리츠.



BOF (The Band Of Fighters). SNK의 인기 캐릭터를 사용한 움직임을 연주하고 말하는 로봇이다

에 충분했다. 한정된 지면으로 사진만 달랑 공개하는 것이 아쉬울 정도였다.

'97 AOU 총평

비디오 게임분야는 메이저 제작사들의 압도적인 기술력의 주도하에 업계 전체가 3D라는 흐름에 휩싸여 버린 듯한 느낌이었다. SEIBU 부스의 「라이덴 파이터즈」라든가 몇몇 아이디어가 돋보이는 게임들도 있었지만 과연 이들의 게임이 3D 물결 속에서 얼마나 어필할 수 있을지도 좀 더 두고봐야 할 것이다. 오히려 캡콤의 경우 같이 2D를 밀고 나가는 것이 오히려 더 좋은 반응을 얻지 않나 싶다.

무척 아름다운 그래픽을 선보인 「HANG PILOT」. 이마도 코브라 기편이 아니었을까?

CAPCOM

캡콤에서는 「스파3」와 「뱀파이어 헌터3」 그리고 「베를 씨키드」라는 게임들에 주력하고 있었다. 하지만 이십계도 대부분의 게임



더 하우스 오브 더 데드

THE HOUSE OF THE DEAD

세가의 AM1이 모델 2를 이용해 내놓는 건 슈팅 게임이 97년 봄에 등장한다. 제목은 'THE HOUSE OF THE DEAD'. 모델 2의 건슈팅 게임이라면 AM2의 '버철갑' 시리즈가 있지만 그것과는 완전히 다른 무대 설정으로 전개되는 것이 이번 작품의 매력이다. 타이틀에서 알 수 있듯이 등장 캐릭터들은 바이오 하자드의 좀비들 이상으로 소름끼치는 시체들이다.

THE HOUSE OF THE DEAD

ARCADE

동료 연구원을 찾아 저택에 잠입한 2명의 공작원

ARCADE

- 제작사: 세가 AM1
- 장르: 건 슈팅
- 발매일: 중
- 발매가: 97년 봄 예정

1998년 12월, 유전자 연구소 'DBR.corp'의 연구원이 실종되는 사건이 발생했다. 사태를 중시한

정부 상층부는 전 DBR소장이었던 닥터 큐리언의 행동에 수상한 점이 있다고 보고 그의 저택에 2명의 특수 공작원을 파견한다. 플레이어는 공작원이 되어 이같은 저택의 비밀을 규명해 나가게 된다. 영화적인 스토리 전개와 연출에도 주목!

무대가 되는 저택에는 정체를 알 수 없는 좀비와 몬스터들이 대량으로 서식하고 있다. 천정에서, 마루에서, 또는 커다란 기구의 뒤편에서, 어디서 나타날지 알 수 없다. 일순간의 방심은 죽음을 의미한다. 당신은 특수 공작원 '톰 로건', 'G'가 되어 이 저택에 잠입하여 사건의 진상을 규명해 나가는 것이 임무다. 저택의 도처에는 행방불명되었던 연구원들이 당신의 구출을 기다리고 있다. 자신의 느낌과 실력에 의지하여 건물

의 속을 전진해 나가 잡혀 있는 연구원을 구출해 나가는 사이에 당신은 점점 악의에 가득찬 저택의 비밀을 알게 된다. 과연 여기서 일어난 금세기 최대의 참사의 수수께끼를 밝힐 수 있을 것인가? 닥터 큐리언의 악의 음모란 대체 무엇인가? 잡혀 있는 유전자 연구소의 연구원들을 전원 무사히 구출할 수 있을 것인가? 약혼자 소피의 운명은... 모든 것은 플레이어의 행동에 달려 있다.



○보개만 예도 오색해지는 영상

○계속에서 나타나는 괴물들을 쫓아 쓰러뜨려 나가라!



외면 구성은 단순하다. 탄환과 라이프의 표시가 있을 뿐이다. 항상 화면에 적어 크게 다가오기 때문에 이전까지의 건 슈팅에는 없었던 박력을 맛볼 수 있을 것이다. 스테이지 중반부에는 그림과 같은 보스격 등장한다. 약점은 어디?



등장 인물2 G



○공작원은 톰 로건과 G. 플레이어는 그들이 되어 저택에 돌입한다



○1998년 12월 18일 그 사건은 일어났다



○금세기 최대의 참사란...



○행방불명된 연구원과 약혼자 소피의 운명은

다가오는 악몽
세가 CG 보드에 의한 리얼한 그래픽은 이와 같은 스토리를 뒷받침해 준다. 모델2를 풀로 활용한 그래픽이 큰 화면에 전개되어 그 광경은 플레이어를 공포의 세계로 이

끌게 된다. 총탄에 맞을 때마다 선혈을 삼갈 나게 튀기면서 쓰러져가는 좀비의 무리. 질규하면서 고깃덩어리가 되어 쓰러지는 몬스터들. 박력있는 영상과 음향이 플레이어의 마음을 압도한다. 그리고 보는이에게 호러 무버를 보는 듯한 불안감을 안겨 준다. 또한 스토리와 함께 공포감은 증폭되어 간다.

스트리트 파이터 III, EX 최강자전 응모권

- ♣성명 ()
- ♣전화번호 ()
- ♣응모 부문 ()
 - ① 스트리트 파이터 III
 - ② 스트리트 파이터 EX
- ♣대전 일시 ()
- ♣결선 진출 여부
- ♣담당자 확인 ()

·주최:조이파크 ·후원:월간 게임챔프

오래 기다린만큼 더욱 단단한 주먹을!

철권3



철권3의 발매일이 예정보다 1달 이상 연기되고 있다. 버파3의 전철을 밟지 않기 위해서인지, 아니면 스트리트 파이터 3와의 정면 대결을 피하기 위해서인지... 일본 현지 특파원의 보고에 따르면 아직도 스퀘어의 스카우트 작전에 휘말린 영향이라는 소문이 지배적이라고 한다. 챔프는 일본으로부터 「철권3」의 기본 필살기 커맨드를 긴급 공수해 철권 매니아들의 궁금증을 조금이나마 풀어보고자 한다.

ARCADE



샤오유

신 캐릭터인 샤오유는 중국 권법을 사용한다. 태극권과 흡사한 움직임으로 물이 흐르는 듯이 상대

의 공격을 막아내고 공격한다. 대부분의 그녀의 기술은 모션이 크지만 빠른 움직임이 그것을 커버해 주고 있다. 특히 「봉황의 자세」로부터 나오는 기술들은 하단 뿐 아니라 중단, 상단으로의 공격도 풍부하다. 그러나 단점은 축 이동 중에 커맨드를 넣고 자세를 바꾸면 상대에게 당할 위험이 크다는 것이다.



봉황의 자세로부터 다양한 기술이 나온다



등공태각

이크로버택인 중단 저기로 2회 연속 공격 가능



전선소퇴

봉황의 자세에서 나오는 이단 저기

| | |
|-----------------|-------|
| 가추장 | ↖ |
| 이합퇴 | ⇒⇒ |
| 소퇴배신격(웅크린 상태에서) | ○○○○○ |
| 봉황 자세 | ↓ |
| 편축(봉황 자세 중에) | ○○ |
| 전선소퇴(봉황 자세 중에) | ↖○○ |
| 등공태각(봉황 자세 중에) | ↑○○ |
| 탕편(일어나는 도중에) | |
| 전벽가횡 | ↑○○○ |
| 오룡반타 | ↓ |
| 상보장권 | ↘ |
| 부인각 | ↙ |



요시미츠

우주닌자 요시미츠. 그는 로봇도 사이보그도 아니

다. 우주의 닌자이다. 전작부터 다른 캐릭터에게 결코 뒤지지않는 기괴한 커맨드 기술로 인기가 높았던 그는 「3」에서는 그 농도를 더욱 짙게 하고 있으며 외관만으로도 상당히 이상한 캐릭터가 되어 버렸다. 기본적인 성격과 동작은 전작과 마찬가지로이다.



지뇌인

상대를 주먹에 칼끝으로 공격하는 기술



허공용검

칼을 들리면 날다가 상대의 뒤쪽에 공격



와엄

웅크린 상태에서라면 가능한 거드볼농기

| | |
|--------------|--------|
| 귀소 | ↘○○○○○ |
| 만아구라 | ↓ |
| 일향포 | ○○ |
| 초치포 | ⇒⇒○○○ |
| 불우 | ↓ |
| 노불(웅크린 상태에서) | ↘ |
| 인법만국 x 6번 | ↙○○○ |
| 화엄(웅크린 상태에서) | ↖↖ |
| 참곡검 | |
| 인법만물 | ↙○○○ |
| 허공용검 | ↘○ |
| 지뇌인(↓로 캔슬) | |



에디 골드

춤추는 듯이 날아서 상대를 공격한다. 전신을 사용한 호쾌하고 화려한 발기술은 카포엘라를 사용하는 에디의 특징이다. 「철권」 사상 최초로 도입된

격투 스타일인 카포엘라는 다

이나의 움직임과 기술의 흐름이 태권도와는 전혀 다르다. 기술 하나 하나의 움직임이 전혀 예측 불가능하다.

| | |
|-----------------|---------|
| 데코 파소 | ↖ ○○○ |
| 카베이리나 | → → ○○○ |
| 레베루사오 | ○○○○ |
| 트로카 에 피아오 | ○○○○ |
| 푸마 사 | ↖ ○○○ |
| 하스티라 에 시바타 | ↖ ○○○ |
| 아우 바츄도 | ⇒ ○○○ |
| 사헤사다스(웅크린 상태에서) | ○○○○ |
| 징거 | ○○○○ |
| 라타리오 트로커(징거 중에) | ○○○○ |
| 바이사 트로커(징거 중에) | ↓ ○○○ |
| 알마다 플라다(징거 중에) | ↑ ○○○ |



베이리나
앞쪽으로 뛰어올라 두발을 휘둘러 상대의 머리를 찍는 기술



아우 바츄도
양손으로 땅을 잡고 옆으로 회전해 뒷발로 상대를 공격하는 기술



데코 파소
스피드는 빠르지만 상단 공격이 불가하다



킹

지금까지의 킹과 변함이 없지만 실제로 가면 속의 얼굴은 조금 다르다.

아머 킹에게 단련된 2대째의 킹이다. 로우와 마찬가지로 리뉴얼된 캐릭터이지만 레슬링 기술만은 전작의 어느 킹과도 비교도 할 수 없을 만큼 강력하다.

| | |
|----------------|---------|
| 드름 킥 | ○○○○ |
| 아리 킥 | ↓ ○○○○○ |
| 프랑켄슈타이너 | ↖ ○○○ |
| 자가 임팩트 | → ○○○ |
| 제일 킥 | ⇒ ⇒ ○○○ |
| 플라이 크로스 슝 | ⇒ ⇒ ○○○ |
| 893.K | ← ○○○ |
| 렉 브레이커 | ↓ ↘ ○○○ |
| 엘보 스팅 | ↓ ○○○ |
| 렉 엘리엇(축 이동 중에) | ○○○○ |
| 브루탈 사이클론 | ○○○○ |
| 문샬트 보디 프레스 | ○○○○ |



중간 거리에서는 상당한 위력을 발휘하는 연속기



기술을 쓴 후 상대에게 등을 보이게 되는 특이한 기술



이동 중에 나오는 기술



레이 우롱

「철권2」에서 처음 등장한 레이는 격투 스타일에 극적인 진화를 보이고 있다.

「용의 자세」로부터 물이 흐르는 듯한 수많은 기술이 나오고 있다. 사오유와 크게 다른 점은 「매력적인 기술」이 풍부하다는 것이다.

| | |
|--------|--------------------------|
| 후소연무 | ↖ ○○○ |
| 선풍연각 | ○○○○ |
| 고류퇴 | ○○○○ |
| 사들연격 | ← ○○○○○ |
| 취허격 | ⇒ ○○○ |
| 취보퇴 | ⇒ ○○○ |
| 취침 | 등을 보인다 ← ○○○ |
| 도궁각 | (상대가 머리를 향하고 누운 상태로) ○○○ |
| 배인락 | 등을 향해서 ○○○○○ |
| 뇌광 중단각 | → ○○○○○ |
| 용의 자세 | ← ○○○ |
| 석두 | ← ○○○ |



최초에 발차기 판정이 상단이 되는 것에 주의



○가드당에도 3발까지는 가드 불능

○위인 동작일 때는 연계나 판정을 반복하는 것이 유리



카자마 진

풍신권, 뇌신권, 누선환마각 이외에 미사마류 공수도 기술을 완벽하게 마스터한 카자마 진. 준과 카즈야의 아들이지만 캐릭터성은 역시 카즈야의 쪽을 많이 계승하고 있다. 결국 전작에서 카즈야를 사용했던 캐릭터라면 사용하기 쉬운 스타일이다.

결국 전작에서 카즈야를 사용했던 캐릭터라면 사용하기 쉬운 스타일이다.

| | |
|----------------------|---------------|
| 민광열권 | ○○○○○○ |
| 귀팔문 | ↖ ○○○○○ |
| 초 박차기(연차기 기술 (접근해서)) | ⇒ → ○○○ |
| 귀살 | (축 이동 중에) ○○○ |
| 뇌신권 | ⇒ ★ ↓ ↘ ○○○ |
| 귀신열파 | ← ○○○ |
| 자운이단축 | ↓ ○○○ |
| 나락 떨어뜨리기 | ⇒ ★ ↓ ↘ ○○○○○ |
| 파쇄축 | ○○○○ |
| 누선환마각 | ↗ ○○○○○ |
| 통발 | ⇒ ⇒ ○○○ |
| 이문쌍각 | ○○○○○○ |



중간 거리에서는 상당한 위력을 발휘하는 연속기



이변작에 신 시스템인 수신권 조합이면 호쾌적이다



첫발의 타격 여야에 따라 4발까지의 중력과 연결

더 이상의 스파는 없다!
스파의 결정판

스트리트 파이터3

언제나 2D 게임에서 독보적인 위치를 차지하고 있는 캡콤이 드디어 스트리트 파이터2 「이하 스파 II」의 이후작 행진에서 벗어나 스파 III 를 선보였다. 이번작에서 눈여겨 보아야 할 부분은 캐릭터들의 동작이다. 화면속에서 보다 리얼하게 움직이는 캐릭터들의 동작은 2D 게임의 비약적인 질적 향상을 보여주고 있다.

항상 신작마다 새로운 시스템으로 우리의 호기심을 자극하는 스파시리즈. 이번에도 우리 게이머들을 만족시켜 줄 여러 시스템을 갖추고 우리들을 기다리고 있는 스파의 세계로 같이 떠나보기로 하자!!!

ARCADE

- 제작사: 캡콤
- 장르: 격투 액션
- 발매일: 97년 3월 예정
- 닌이도: 상



류와 오로역 대쉬

스파III만의 신시스템!

먼저 스파 고유의 조작법을 알아 보기로 하자. 역시나 6버튼은 스파 시리즈의 트레이드 마크임이 분명하고 가드는 버튼식이 아닌 레버를 이용한다.

대쉬의 사용

「X맨 VS 스파」의 영향일까? 아니면 「뱀파이어 헌터」의 영향일까? 어쨌든 요즘 대전게임에선 거의 필수가 되어 버린 대쉬의 사용이 가능하게 되었다. 제로 시절만 해도 점프나 특정 캐릭터만이 쓸 수 있는 기술로만 거리를 줄일 수 있었지만 이제 이 대쉬라는 신 시스템으로 보다 스파디한 대전을 즐길 수 있게 되었다.

중단공격

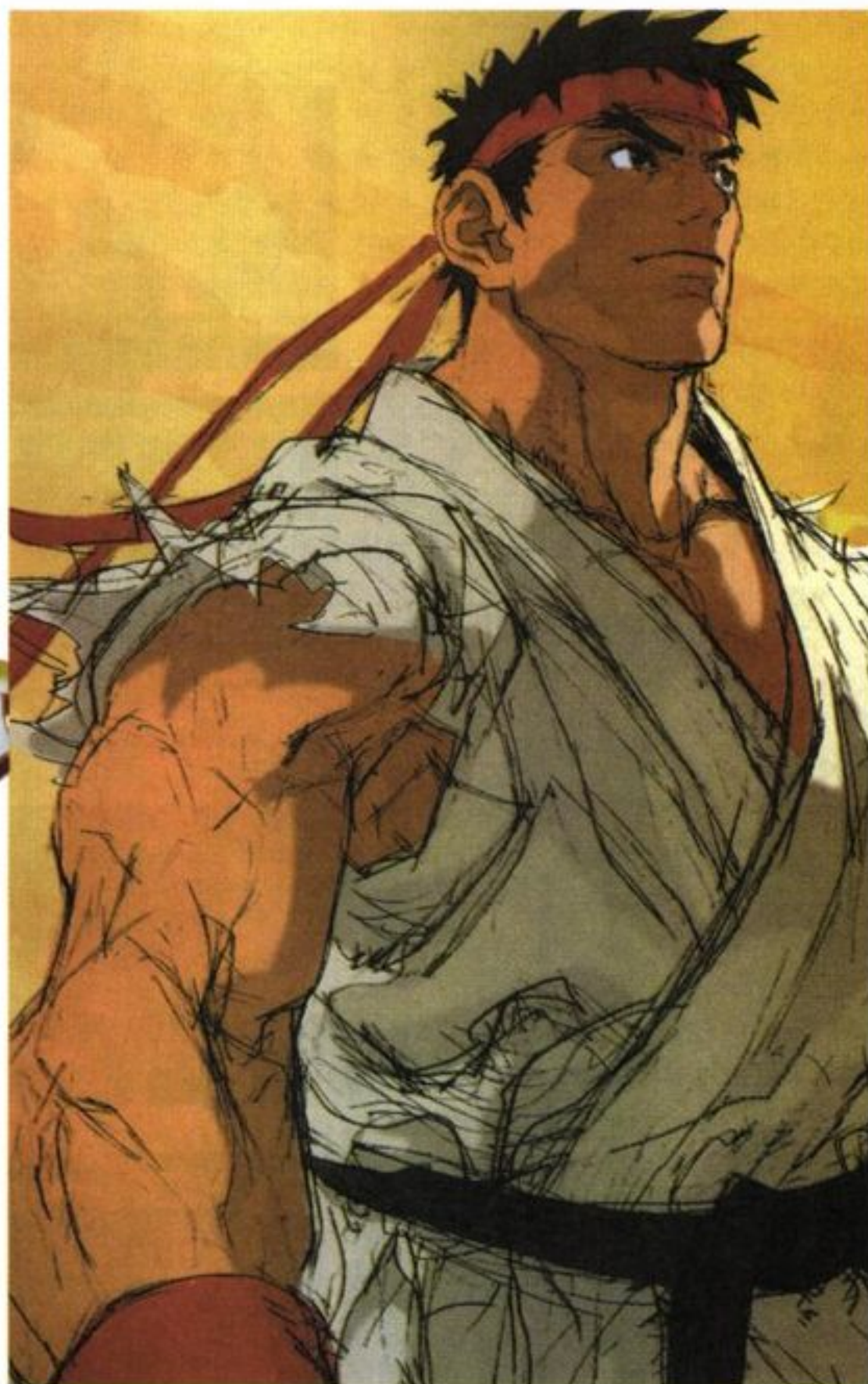
전작에선 몇몇 캐릭터만이 가지고 있던 중단기술이 이제 간단한 커맨드로 모두 사용할 수 있게 되었다. 방법은 그냥 레버를 아래로 두번 치며 아무 버튼이나 누르면 된다.



순쉬워진 중단기술

점프의 다양화

이제까지의 스파시리즈와는 다르게 다양한 점프패턴이 설정되어 있다. 조작법은 그리 특별하다 할 수



없고 「X맨 VS 스파」와 비슷하다고 생각하면 된다.

■대점프(↓, ↘, ↑, ↗ or 대쉬중 ↘, ↑, ↗) : 대쉬라는 신 시스템으로 인해 거리조절이 승리의 최대 관건으로 떠오른 지금 멀리 떨어진 상대에게 효율적으로 접근하여 콤보를 먹일 수 있는 것이 바로 이 대점프이다. 이로 인해 어느정도 거리를 두고 장풍쏘고 날아오는 상대에게



아니 제레게이지 위로 머리가...

대공기를 먹이는 따위의 압삽이가 그 빛을 점차 잃어가고 있다.

■중점프(↘, ↑, ↗): 말이 필요없지만 한가지 당부해 둘 말은 점프 공격의 리치가 미묘한 차이로 짧아져서 조금 주의를 요한다. 대점프와 같이 사용하면 의외의 소득을 얻을 수 있으니 숙지하여 사용하기 바란다.



대점프와 중점프의 차이

블로킹

스파시리즈에 새롭게 탑재된 시스템으로 상대의 공격을 막아냄과 동시에 틈을 만들어 상대를 반격하는 것이라고 말하면 제로 카운터와 비슷하다고 생각할 것이니 비교를 통해 분석해 보자.

| | | |
|----------------|---------------|--|
| X맨VS스파의 공격 뺏기기 | →P/→P↓+P\ | 말 그대로 적의 공격을 뺏겨 적을 뒤로 밀어낸다. 활용도는 그리 많은 편은 아니다. |
| 제로 카운터 | ←/↓+PorK | 스파제로의 없어서는 안될 중요 시스템으로 상대의 공격과 동시에 상대를 가격하는 기술이다. 파워게이지 소모 |
| SFⅢ의 블로킹 | 상대의 공격시→ ↓ | 상대의 공격과 동시에 상대방으로 레버를 입력하면 발동된다. 제로카운터와 구별되는 점은 파워게이지가 소모되지는 않고 정해진 기술이 아닌 자기 자신이 기술을 입력한다. 그러므로 슈퍼아츠도 가능하나 타이밍 잡기가 어려우므로 연습을 통해 숙달하기 바란다. |

이제 블로킹의 종류를 알아보겠다. 블로킹은 모두 3가지가 존재한다. 크게는 지상 블로킹과 공중 블로킹이다. 또 이 두 블로킹은 다시 2가지로 분화된다. 상단과 중단 그리고 점프공격까지 방어하는 블로킹과 하단을 방어하는 블로킹. 가장 중요한 것은 공중블로킹이다. 제로시절에는 존재했던 공중가드가 사라졌기 때문이다. 하지만 블로킹은 가능하다. 이 블로킹은 대공 어퍼나 승룡권은 물론 필살기까지 방어 가능한 것은 물론이고 체력도 소비되지 않는다. 방법은 역시 지상블로킹과 동일하다. 점프할 때 상대가 공격시 레버를 앞으로 해주면 상대의 앞으로 떨어지고 아래로 해주면 상대를 통과해 뒷쪽으로 떨어지니 잘 구분해서 사용해야 한다. 블로킹에서 가장 중요한 것은 구사 방법에 있다라고 하겠다. 먼저 타이밍이 가장 중요한데 상대의 공격을 읽어 그 직전에 레버를 앞으로 해줘야만 한다. 가장 쉬운 연습법은 상대의 장풍을 보고 시도하는 것이다. 적의 장풍이 게이머의 몸에 닿기 직전에 레버를 앞으로 하는 것이다. 처음에는 무지하게 얻어 맞겠지만 익숙해지면 장풍만 날리는 압살이들은 우습게 쓰러뜨릴 수 있게 된다. 이로써 장풍기술이 없어 고전을 면치 못하던 캐릭터들도 기를 펴고 살 수 있게 되었

다. 파워 게이지도 소비되지 않으며 공중가드 중에도 필살기도 방어할 수 있고 장풍을 가드하여도 체력 게이지가 전혀 줄지 않는 장점을 가진 블로킹 시스템. 이것으로 보아도 스파Ⅲ 최고의 시스템이라고 해도 이의가 없을 것이다.

하지만 스파Ⅲ에선 피해 누적을 알려주는 스텐게이지를 이용하여 상대가 언제 그로기 상태가 오는 것을 알 수 있기 때문에 보다 더 효과적으로 대전에 임할 수 있게 되었다.



이것이 블로킹



블로킹 후 조깅을 노려라



공중 블로킹으로 맞점을 노려라

스텐 게이지 (일명: 병아리 게이지)

지금까지 모든 격투게임에선 상대를 많이 두들기다 보면 그로기 상태가 오게 되었다.



공중 블로킹으로 맞점을 노려라

슈퍼아츠

이번작에 등장한 신 초필살기의 정식 명칭이다. 자신의 취향과 개성에 맞는 슈퍼 아츠를 선택하여 사용할 수 있다는 이점이 있으나 제로시절처럼의 다양한 초필살기의 사용은 불가능하다.

캐릭터마다 다양한 슈퍼아츠가 있으며 그 각각의 슈퍼아츠마다 한계 게이지와 요구치가 다르기 때문에 자신에게 가장 알맞는 슈퍼아츠를 선택하는 것이 중요하다.



공중 블로킹으로 맞점을 노려라

그밖의 차이점

스파Ⅲ에서는 전작과 조작 감각

이 많이 달라졌다. 전작에도 있었던 류와 캔의 리치도 조금씩 차이가 나고 점프공격의 리치도 조금 짧아진 감도 없진 않다. 가장 고려해야 할 일은 쓰러졌다가 다시 일어설 때의 공백이 길어졌다는 것이다. 그래서 대전시 공격 템포를 조금 늦추어야 효과적인 공격을 이룰 수 있게 되었다.

그리고 스파Ⅲ에선 하단 강직 이후 캔슬이 걸리지 않게 되었다. 그래서 대전시 하단 강직을 상대방이 방어하게 되면 딜레이가 생기게 되니 좀더 신중하게 공격해야 한다. 또 전작에 비해 캔슬의 타이밍도 조금씩 바뀌었으니 몸으로 체험하여 익히는 수밖에 없는 방법이다.

다운회피도 크게 바뀌었다. 제로 시절엔 다운 회피는 잘만 사용하면 적의 허를 찌르는 공격으로 고수는 필히 익혀야 할 기술이었다. 하지만 스파Ⅲ에서는 다운회피가 지면과 닿는 즉시 되는 것이 아니라 완전히 넘어지고 나서나 되기 때문에 기습은 생각할 수도 없고 구르기도 자신이 정하는 것이 아니고 오직 뒤로 약간 굴러 일어서기 때문에 역습의 기회도 사라졌다. 어떻게 보면 다운공격을 피하는 모션과도 같고... 어쨌든 다운회피의 효용성은 많이 사라졌다고 본다. 다운회피 방법은 다운시 레버를 아래로 여러번 쳐주면 된다. (타이밍이 중요)



다운 시의 모션



성공적인 다운회피

필살기 공략편

알렉스

이번작의 주인공급 캐릭터로 생긴 것처럼 파워 캐릭터이다. 필살기보다는 기본기로 승부하다가 초필살기로 기회를 잡는 편이 좋을 것이다.



필살기

| | | |
|-----------|-----------|---|
| 프레쉬 슈프 | ↓↘→P | 상단공격이어서 상대가 앉아있으면 소용이 없다 히트시 허점을 노릴 수 있다는 이점이 있다. |
| 파워 볼 | →↘↓↙→P | 잡기기술로 꽤 큰 타격을 주기 때문에 유용하게 쓰이는 잡기기술이다. |
| 에어 니 스매쉬 | →↘↓+K | 대공기로 상대에게 큰 타격을 주지만 무적은 아니다. |
| 에어 스탠비트 | ↓모으고↑+K | 공중에서 상대를 눌러버리는 기술이지만 잘 맞지 않는다. |
| 플라이 크로스슈프 | 공중에서 ↓+강P | 매우 유용한 기술로 내려올 때의 잠깐의 딜레이만 주의하면 크게 걱정할 필요는 없다. |



내뿜 돌리도~



육!내뿜

슈퍼 아츠

| | | |
|----------|----------|--|
| 하이퍼 볼 | 레버 1회전+P | 무지막지하게 상대를 패대기친다. 상대와 접근시 사용. |
| 부메랑 레이드 | ↓↘→↓↘→P | 난타계열의 초필이므로 상대의 허를 노리는 것이 중요하다. |
| 스탠건 헤드베트 | ↓↘→↓↘→P | 도약 후 상대를 잡는 기술로 버튼에 따라 거리가 달라 진다. 히트시 상대는 딜레이상태가 된다. |



아이퍼볼의 마지막



무식한 부메랑레이드



피동권을 뒤펀는 조필

연속기

| | | |
|-----------------|-----------|---|
| 강프레쉬 | 춤→부메랑 레이드 | 간단하지만 타이밍이 중요하므로 주의하자. 막강한 파워를 자랑한다. |
| 스탠건 헤드베트→대쉬→파워볼 | | 스탠건 헤드베트는 상대를 그로기 상태까지 몰고 가기때문에 적당히 사용. |



류

별로 소용이 없는 차기기술만 하나 늘어난 류... 하지만 게이머들은 아직도 류는 강하다고 말하는 것을 주저하지 않는다.



엘레나



유연한 몸동작의 카포엘라를 구사하는 캐릭터로 역시 다리기술만 구사하지만 리치는 무시 못할 정도이다.



필살기

| | | |
|---------|--------|--|
| 스크래치 호일 | →↓↘K | 쓸만한 대공기이지만 남용은 금물이다. |
| 라이노혼 | ←↘↓↘→K | 전진형의 필살기이지만 상단인 것이 아쉽다. |
| 슬레트 스매쉬 | →↘↓↙→P | 엘레나의 주무기인 기술로 연속기로도 이어질 수 있는 강력한 기술이다. 게다가 중단공격이다. |

슈퍼아츠

| | | |
|---------|---------|----------------------------------|
| 스핀 비트 | ↓↘→↓↘→K | 덤블링으로 상대를 가격하는 전진형 초필이다. |
| 브레이브 댄스 | ↓↘→↓↘→K | 난타형 초필. 상대가 가드하면 말짱 썰이다. |
| 하링 | ↓↘→↓↘→P | 회한한 방법으로 체력게이지를 채우는 아주 괜찮은 기술이다. |



궁극의 필살기 에너지 채우기

연속기

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| 슬레트 스매쉬→스크래치 호일 | 꽤 쓸만한 연속기로 상대를 당황 시킬 수 있다. |
| 슬레트 스매쉬→스핀 | 비트상대와의 거리조정을 잘못하면 불상사가 일어 날 수 있다. |
| 슬레트 스매쉬→브레이브 댄스 | 엘레나 연속기 중 가장 강력한 연속기이다. |



| 필살기 | 커맨드 | 설명 |
|--------------|--------------|--|
| 파동권2 | ↓↘→P | 설명이 필요 없는 류의 전통기술 |
| 승룡권 | →↓↘P | 느낌은 비슷하지만 전진능력이 떨어졌기 때문에 대공기로 주로 사용. 무적시간이 짧아졌기 때문에 상대의 공격을 알아야 한다. |
| 용권선풍각 | ↓↙→K | 류의 용권은 켄처럼 연타가 아닌 일발파워를 자랑한다. |
| 상단 족도차기 | ←↘↓↘K | 별로 쓸모없는 기술이다. 스템을 밟아 상대에게 접근 강한 열차기를 선물한다. 말그대로 상단이다. |
| 슈퍼아츠 | 커맨드 | 설명 |
| 진공파동권 | ↓↘→↓↘P | 슈퍼시절부터 있던 5연타인 이기술은 상대의 견제에도 유용히 쓰인다. |
| 진 승룡권 | ↓↘→↓↘P | 켄에게만 있던 승룡권 계열의 초필이 류에게도 생겼다. 하지만 전진능력이 떨어지기 때문에 대공기 빠고는 그리 효용성은 없다. |
| 전인파동권 (가드불능) | ↓↘→↓↘P (모은다) | 진공파동권과 비슷하다고 생각하면 큰 오산이다. 일단 모아서 쓰는 것이 철칙이다. 그리고 가드불능이기 때문에 상대의 기상시 잘 노려서 쓰면 100%의 명중률과 스템게이지의 오버에 의한 일명 병아리까지 노릴 수 있다. 가장 추천하고픈 기술이다. |

연속기



육! 놀린다

강력 신승룡권

더들리



전작의 바이슨을 떠올리게 하는 캐릭터로 발공격은 존재하지 않는다. 괜찮은 대공기와 초필이 있기 때문에 강력한 캐릭터로 지목된다.

슈퍼아츠

| | | |
|------------|-------|----------------------------------|
| 로켓 펀치 | ↓↘↙+P | 대공기로써 효율도가 높은 승룡열파와 비슷한 기술이다. |
| 롤링 선더 | ↓↘↙+P | 「연타」 정말로 난타계열의 초필살기로 상대를 밀고 나간다. |
| 코크 스크류 블로우 | ↓↘↙+P | 게이지를 3단까지 모을 수 있는 강력한 초필이다. |



슈퍼동접 어즈디



죽어 죽어 죽어



먹어려 띄오리 펀치

필살기

| | | |
|----------|---------|---------------------------------|
| 제트 어퍼 | →↓↘+P | 류의 승룡권과 이름만 다르지 모든게 같다. |
| 머신건 블로우 | ←↘↙+P | 상대걸로 간 뒤 공격하는 기술 |
| 다킴 스트레이트 | ←↘↙+K P | 빠른 스텝으로 거리를 좁힌 뒤 강한 스트레이트를 날린다. |
| 다킴 어퍼 | ←↘↙+K K | 스텝후 어퍼를 날린다. 두번 히트시킬 수 있다. |
| 크로스 카운터 | →↓↘+P | 자신도 맞지만 상대도 치는 자살공격. |



어저서 맞았당



너만 맞을 수 없잖아

연속기

| | |
|----------------------------|-----------------------------------|
| 점프강펀치 → 강킥 → 악머시건블로우 | 강킥은 레버에 따라 기술이 달라지므로 주의해야 한다. |
| 점프강펀치 → 하단중펀치 → 코크 스크류 블로우 | 가장강력한연속기로 자주사용될 것이다. |
| 점프강펀치 → 상단중킥 → 롤링 선더 | 위의 연속기와 비슷하지만 거리가 멀어지면 명중률이 떨어진다. |



네크로

필살기

달심을 보는 것처럼 너무나 유연한 몸동작으로 호느적거린다는 말이 딱 어울리는 캐릭터이다.

| | |
|---------|---|
| 전자 블레이드 | →↓↘+P「연타」 블링카가 생각나는 기술이지만 연타가 아 니라서 쓸모가 많다. |
| 토네이도 흑 | ←↘↙+P 이 기술 히트후 슬램댄스가 연속기로 이어진다. |
| 플라잉 바이퍼 | ↓↘↙+P 느린 점프대신 빠른공격을 보여주는 기술이다. |
| 스네이크 황 | ←↘↙+K 하단기술로 상대의 허를 찌르는 기술로 리치도 긴편에 속한다. |
| 라이징 코브라 | ↓↘↙+K 썸어와 비슷하지만 활용도는 그리 높지않다. |

윤&안



스피드가 아주 빠른 캐릭터들로 상대와 대전시 정신을 못 차리게 현란한 공격을 주무기로 사용하여야 한다.

점프강킥→하단중킥→파동권:무난히 쓸 수 있는 류의 영원한 콤보이다.점프강킥→하단강펀치→진공파동권:근접시 강한 파위를 자랑한다. 하단강펀치→강승룡권:상대의 병아리 상태를 노리자

필살기

| | | |
|------|-------|-----------------------------------|
| 호입자 | ↓↘↙+P | 통배권과 비슷한 기술이다.상대의 기상시 사용하는 것이 좋다. |
| 절소보법 | ↓↘↙+P | 테리의 반너를과 비슷하다. 상대에게 기습할 때 사용하자. |
| 천궁퇴 | ↓↘↙+K | 약K로 사용하면 대공효과도 노릴 수 있는 이점이 있다. |
| 전방전신 | →↓↘+P | 상대의 등뒤로 돌아 내려와 공격찬스를 만드는 기술. |



먹어랏!통배권



몸이 곧었군

슈퍼아츠

| | | |
|-------|-------|-------------------------------|
| 전신천궁퇴 | ↓↘↙+K | 천궁퇴로 상대를 띄운 뒤 공중에서 가격하는 초필이다. |
| 창뢰연격 | ↓↘↙+P | 난타계열의 초필로 연속기가 가능하다. |
| 환영권 | ↓↘↙+P | 전작에 있던 로즈의 환영과 동일하다. |



골고울리꺼며 쉼어짜기



더들리의 표정이 많이 어니군



장력연격보다 환영의 격리계 길다.

연속기

| | |
|------------------|---------------------------------------|
| 점프강킥→하단중펀치→약절소보법 | 기술이 대단히 빨리 나오기 때문에 상대를 란시킬 수있다. |
| 점프강킥→하단중펀치→전신천궁퇴 | 빠른 타이밍을 요구하는 대신 강한 타격을 줄 수 있는 이점이 있다. |
| 점프강킥→하단중펀치→창뢰연격 | 역시 빠른 타이밍을 요구하는 연속기. |

슈퍼아츠

| | | |
|-----------|-------|---------------------------------|
| 초전자 블레이드 | ↓↘↙+P | 「연타」 적과 근접시 사용하면 큰 효과를 얻을 수 있다. |
| 슬램 댄스 | ↓↘↙+P | 토네이도흑 도중 이어질 수 있으므로 정확한 사용이 필요 |
| 일렉트릭 스네이크 | ↓↘↙+P | 하단으로 블록킹 타이밍 맞추기도 매우 어려운 기술이다. |



이번엔 강도를 높여서

연속기

| | |
|------------------|---------------------------------|
| 토네이도 흑→슬램 댄스 | 상대가 토네이도 흑에 맞는 도중에 사용하여야 함. |
| 토네이도 흑→일렉트릭 스네이크 | 이번엔 조금 다르게 토네이도 흑이 끝난 후 사용해야 함. |
| 토네이도 흑→스네이크황 | 상대에게 황당한 공격을 사용하고 싶을 때 딱이다. |



이부키


또 다른 주인공 캐릭터로 가장 많은 승리 포즈를 가지고 있다. 대공기 및 여러종류의 탄탄한 기술을 가지고 있어 또 다른 강적으로 떠오를 것이다.



필살기

| | | |
|------|-------------|---|
| 고무 | 공중에서 ↓↘→P | 제로 시절의 로렌토가 생각나게 하는 기술이다. |
| 뇌타 | →↓↘↙P | 잡기기술이나 가드가 가능하다. |
| 머리베기 | ↙↘↘↙K | 장풍을 주로 쓰는 상대에게 잘 통하는 기술로 상대의 하단으로 미끄러지며 다가간다. |
| 바람베기 | →↓↘K | 효용성이 높은 대공기술이다. |
| 선 | ↓↘↙K Kor ↓K | 상단과 하단으로 나누어져 있고 딜레이가 없는 쓸만한 기술이다. |
| 비연 | ↙↘↘K | 상대의 장풍을 뛰어 넘어 공격하는 기술이나 허점이 많은 단점이 있다. |

슈퍼아츠

| | | | |
|-----|--------------|--|---|
| 하주작 | 공중에서 ↓↘→↓↘→P | 「연타」 공중에서 여러개의 수리검을 날리는 기술이다. 상대를 구석에 몰아 세운 뒤 사용하면 좋다. |  |
| 개통 | ↓↘→↓↘→P | 상대의 가드 중에는 타격기이나 히트시엔 잡기계열의 초필이다. | |
| 파심각 | ↓↘→↓↘→P | 난타계열의 초필로 마지막엔 바람베기로 연타가 가능하다. | 로렌토보다는 내게 현수 위지 |

연속기

| | |
|--------------------|-----------------------|
| 점프강펀치-중펀치-뇌타 | 생각보다 강한 타격력을 얻을 수 있다. |
| 근거리강각-바람베기 | 간단히 구사할 수 있는 연속기. |
| 점프강펀치-중펀치-파심각-바람베기 | 강력연속기로 타이밍이 중요한 콤보. |



오로



빠른 움직임과 괴상한 기술로 승부하는 것이 관건이다. 대공 및 장풍같은 기술과 쓸만한 콤보도 많으니 강력한 캐릭터가 될 것이다.

필살기


| | |
|------------------|-----------------------------|
| 점프강각-중각-악일분장 | 무난히 구사할 수 있는 연속기. |
| 점프강각-하단중펀치-귀신잡자리 | 조금은 어렵지만 그만큼의 파괴력을 가져다준다. |
| 점프강각-중각-인왕도 | 가장 자주 사용하게 될 연속기로 파위가 그만이다. |



필살기

| | | |
|--------|----------|--|
| 일분장 | ← 모으고 →P | 악중감에 따라 구슬의 높이가 달라지니 적을 유유히 요리할 수 있다. |
| 귀신 잡자리 | ↓ 모으고 ↑P | 괜찮은 대공기로 모으는 시간만 버티면 무적이 될 수도 있다. |
| 인왕도 | →↓↘↙P | 활용도가 높은 기술로 연속기로 이어지니 자주 사용. |
| 인주도 | ↓↘↙K | 「공중에서도 가능」 상대의 머리 위로 뛰어올라 공격하지만 딜레이에 주의하여야 한다. |

슈퍼아츠

| | | | |
|-----|---------|--|--|
| 귀신력 | ↓↘→↓↘→P | 「적 근방에서는 P P」 기술 발동 후 시간 내에 적을 잡아야함. 무자비한 패대기 기술 |  |
| 아행혼 | ↓↘→↓↘→P | 최고 연속37까지 나간다. 적을 천천히 압박하거나 시간 끌기로 사용하면 좋다. | |
| 천구석 | ↓↘→↓↘→P | 엄력으로 주의의 물건들을 끌어와 자신의 공격과 함께 공격하게 만드는 기술. | 황구슬의 등장이다. |


손

필살기

| | | |
|---------|-------|-------------------------------|
| 손 태클 | ↙↘↘↙P | 상대의 장풍을 피해 공격할 수 있다는 장점이 있다. |
| 드래곤 스매쉬 | →↓↘P | 어떻게 보면 승룡권보다 더 좋을 수도 있는 기술이다. |
| 토네이도 | ↓↘↙K | 상대의 그르기 상태를 노릴 수 있는 강점이 있다. |
| 류비킴 | ↓↘↙K | 중단기술로 상대의 하단기술을 피하며 공격할 수 있다. |



슈퍼아츠

| | | | |
|----------|---------|--------------------------------|---|
| 파동 버스트 | ↓↘→↓↘→P | 손의 유일한 장풍계 기술로 빠른 스피드를 자랑한다. |  |
| 소류 캐논 | ↓↘→↓↘→P | 연타 쓸만한 대공기 초필로 최고 15콤보까지 가능하다. | |
| 하이퍼 토네이도 | ↓↘→↓↘→P | 난무계 초필로 통쾌한 연출을 기대할 수 있다. | |

이름이여 손난무

연속기

| | |
|-------------------|---------------------------|
| 점프강각-하단중각-토네이도 | 스턴게이지를 노리기 위한 연속기이다. |
| 점프강각-중펀치-파동 버스트 | 상대가 멀리 날아가는 시원한 장면이 연출된다. |
| 점프강각-중펀치-하이퍼 토네이도 | 강력 연속기로 일발 역전을 노릴 수 있다. |



켄



기본기와 필살기 모두 바뀌지는 않았지만 켄도 역시 류와 같기 때문에 역시 강한 캐릭터임이 분명하다

필살기

| | | |
|-------|------|---|
| 파동권 | ↓↘→P | 역시 많이 필요없는 기술이다. |
| 승룡권 | →↓↘P | 또 역시 많이 필요없으나 류보다는 전진 능력이 월등하기 때문에 연속기가 가능하다. |
| 용권선풍각 | ↓↘↙K | 연타계열이기 때문에 스팀게이지에 의한 그르기 상태를 노릴 수 있다. |

슈퍼아츠

| | | |
|-------|---------|-------------------------------|
| 승룡열파 | ↓↘→↓↘→P | 전작에도 있던 기술로 연속기가 가능하다. |
| 신통권 | ↓↘→↓↘→K | 「연타」 대공기로서 많이 사용되는 초필살기이다. |
| 질풍신전각 | ↓↘→↓↘→K | 새로 생긴 난타계열의 초필로 역시 연속기가 가능하다. |

연속기

| | |
|----------------|------------------|
| 점프강각6하단중펀치6파동권 | 간단히 사용 가능한 연속기. |
| 점프강각6하단중각6승룡열파 | 말이 필요없는 강력한 연속기. |
| 점프강각6중각6질풍신전각 | 연타가 필요한 쓸만한 콤보. |



목소리만 크면 쥐잡기도 쉽다!

스크리밍 헌터

SCREAMING HUNTER

얼마전 최초의 국산 3D액션 게임으로 아케이드 게임계에 큰 바람을 몰고 왔던 이오리스에서 또 한번 국내 게이머들을 놀라게 할 만한 샷우팅 처럼 게임을 준비 중에 있다. 지금까지 나온 적이 없었던 특이한 장르의 이 게임은 소리를 질러 쥐들을 쓰러뜨려 스테이지를 클리어해 가는 특이한 게임이다.



ARCADE

진정한 쥐약은 목소리밖에 없다

ARCADE
 ■제작사: 이오리스
 ■장르: 샷우팅 게임
 ■발매일: 97년 봄
 ■유통사: 금강공업(주)
 전자게임 사업부

화장실, 부엌, 사무실 등 3개의 스테이지로 나뉘어져 있는 스크리밍 헌터는 스테이지의 이곳저곳을 돌아다니는 쥐들을 소리를 질러 깜짝 놀라게 한 후 버튼을 눌러 쥐를 잡는 것이다. 그러나 제한된 시간 내에 돌아다니는 쥐들을 모두 잡아 야하고 쥐들이 놀라고 있는 순간을 잘 포착해야 한다. 쥐들을 모두 잡

으면 스테이지별로 개성적인 보스 쥐들이 등장한다.

스테이지1 장소 : 남자 화장실



공격 방법 : 푸르딩딩이 불을 뿜을 때 소리를 마구 질러 공격을 막고 버튼을 눌러 잡는다.

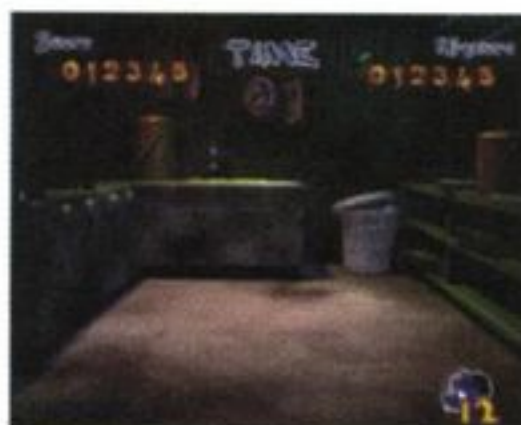
보스 캐릭터:

푸르딩딩 (PURU DING-DING)



스테이지2

장소 : 부엌



공격 방법 : 칼을 휘두르면 불꽃이 튀어나오는 앞치마마의 공격을 목소리로 막고 버튼을 눌러 잡는다

보스 캐릭터:

앞치마마 (APCHI MAMA)



스테이지3 장소 : 사무실



공격 방법 : 코시암Ⅲ가 손끝에서 전기광을 쏘면 소리를 크게 질러 막아내고 버튼을 눌러 잡는다.

보스 캐릭터:

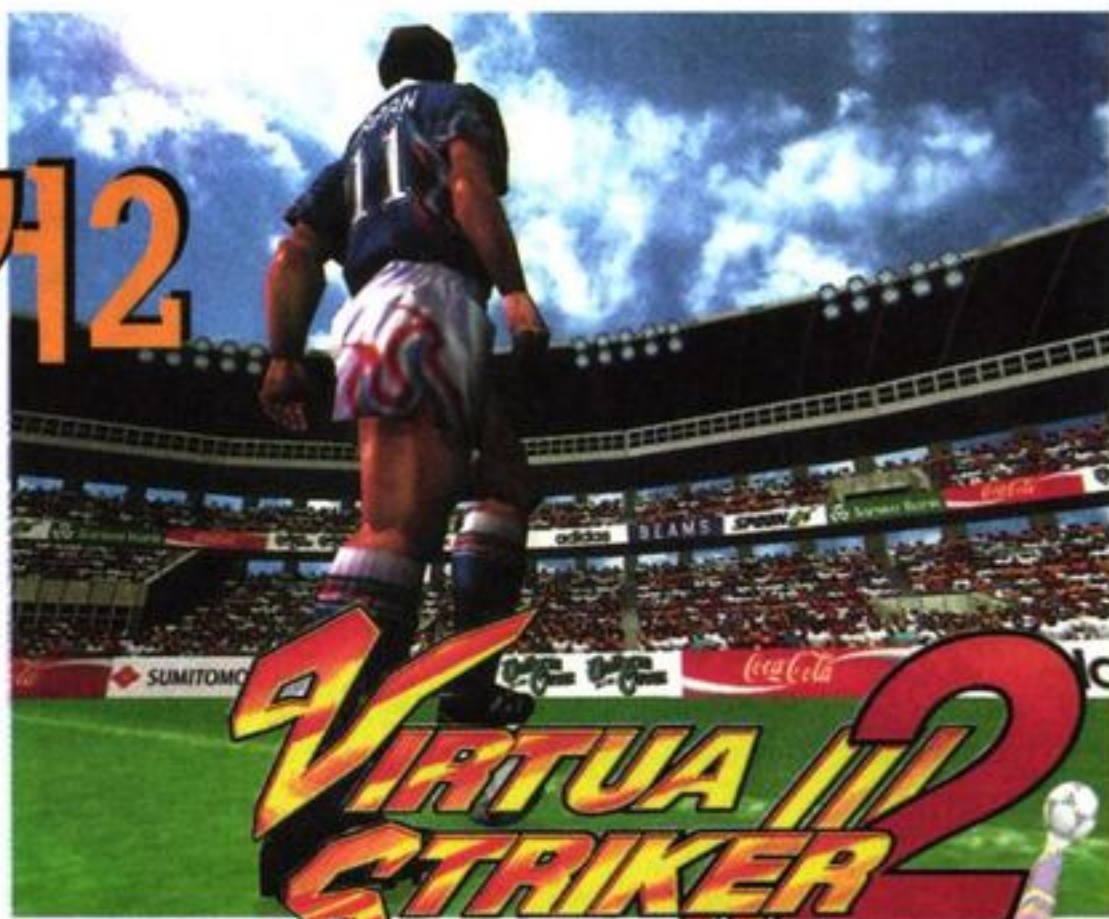
코시암Ⅲ (COSIAMⅢ)



개발사 소개 이오리스
 금강공업그룹의 멀티미디어 부문 사업 투자의 일환으로 지난해 설립된 아케이드용 게임 개발사 이오리스는 아직 완성된 게임은 없지만 국내 최초로 모션 캡처를 이용한 3D격투 액션 게임을 개발 중에 있어 상당한 기대를 모으고 있는 메이커이다.

최고의 세가 버철 축구, 속편 등장!

버철 스트라이커2 (VIRTUA STRIKER2)



프랑스 월드컵 예선이 시작되어 전세계는 또 한번 열광의 조짐을 보이기 시작한다. 축구장의 열기를 직접 맛볼 수 있는 축구게임의 정상 버철 스트라이커 속편은 AOU쇼에서 관람객의 긴 장사진을 이루게 한 최고의 스포츠 게임이었다. 이번 호에서는 모델3의 성능을 십분 활용한 버철 스트라이커2에 대한 정보를 공개한다.

ARCADE

- 제작사: 세가
- 장르: 스포츠
- 발매일: 미정
- 난이도: 중

이젠 스포츠 게임에도 모델3 이용

트라이커와 마찬가지로 간편한 조작성을 계승하고 있으며 한층 조작이 쉬워진 동시에 깊은 맛이 있는 게임으로 진화했기 때문에 전작보다 더욱 뛰어난 완성도를 갖춘 게임이 될 것이 틀림없다.

게임 시스템

조작법은 전작과 마찬가지로 레버로 선수를 움직이고 3개의 버튼으로 쏠 패스(수비 시 슬라이딩), 롱패스, 슈팅을 조작하고 볼이 공중에 있을 때의 패스는 헤딩으로, 슈팅은 다이렉트 슈팅으로 바뀌게 되어있다. 전작을 플레이해 본 사람이라면 문제없이 조작할 수 있을 것이다.

새로운 시스템

새롭게 추가된 시스템으로는 우선 시합시간대가 변했다. 즉, 낮 시합과 저녁 시합을 두루 즐길 수 있다. 또한 토너먼트를 이겨나감에 따라 3종류의 대형 스타디움에서 경기를 벌일 수 있게 되었다. 더욱이 사용 가능한 나라도 16개국에서 24개국으로 증가되는 등, 보다 실제의 토너먼트에 가깝게 되었다. 그 외에 '공격적', '수비적' 등의 전술 변환 시스템이 탑재되어 선취점을 올린 후 전술을 '수비적'으로

바꾸는 사람, '공격적'으로 바꾸어 추가 골을 노리는 사람 등 대전 상대에 따라 완전히 다른 플레이를 전개할 수 있게 되었다.

(QUESTRA)'를 사용하고 스파이크는 'EQ 메레슬리거'를 사용하고 있기 때문에 축구 팬에게도 매력적인 요소가 될 것이다.

월드컵 유치로 인한 축구 붐 속에 게임센터에도 여러가지 축구게임이 등장했지만 버철 스트라이커 정도의 완성도를 보인 게임은 없었다. 그 만큼 버철 스트라이커의 완성도는 뛰어났으며 속편에 대한 기대도 대단했다. 그리고 그러한 기대를 받아온 속편이 드디어 등장하게 된 것이다.



필드를 위에서 내려다 보자



이것이 모델3의 실력! 실감과 구별이 안된다

시스템은 버철 파이터3와 같은 모델3로 캐릭터의 움직임, 그래픽의 강화 등을 충분히 기대할 수 있을 것이다. 게임의 내용은 버철 스



O드리블로 상대편을 쫓아 놓은 후

O앞단 뒤로 돌려 패인트를 쓴 후



O역습으로 필드 중앙에

버철 광고

버철 파이터 키즈에서 사용되었던 '버철광고', 즉 게임 스토리의 일부로서 제품을 광고하는 것이다. 이 '버철광고'가 버철 스트라이커2에도 도입되어 독일의 유명 스포츠 메이커인 '아디다스'의 스파이크와 공이 게임 내에서 광고되고 있다. 또한 게임 내의 공은 1994 미국 월드컵 공식 시합구 'AS56 퀘스트라



O교너적 장면, 깃발도 실감난다



O스타디움에 버철 광고가 가득

O골 앞의 진로도 실감나게 제언



개발사 소개

세가 AM 2연

세가의 AM연구소는 1연에서 7연까지 개발에 전념하고 있는데 그중 세가 게임의 아버지인 스포츠 유가 이끄는 AM2연이 가장 유명하다. '버철 파이터', '시리즈' 등 MODEL 1, 2, 3 보드를 이용한 아케이드 게임은 대부분 성공적이었다. 이번 '버철 스트라이커2'는 AM2연의 미후네 사토시 씨 등 최고함 팀원들이 현재 개발 중에 있다.

ARCADE

뱀파이어의 달밤의 연회가 시작된다!

뱀파이어 세이버 (VAMPIRE SAVIOR)

2D격투 액션의 최고 기술을 응집해 만든 '뱀파이어 세이버'. 전작인 '뱀파이어'와 '뱀파이어 헌터'의 완성도를 훨씬 뛰어넘는다고 하는데, 현재 50% 정도의 완성도를 보이고 있는 이 게임에 대해 지금까지 공개된 정보를 모아 보았다.



알려지지 않은 밤의 연회 이야기

■제작사: 캡콤
■장르: 격투액션
■발매일: 미정
■난이도: 중

새로운 어둠의 광란자들

지금까지 공개된 '뱀파이어 세이버'에서 아쉬운 점이라면 전작까지 활약해 온 포보스와 도노반이 이번 작품에선 등장하지 않는다는 것이다. 한편 이번에 입수된 여러 화면을 보면 일목요연하다고 생각되지만 전작까지의 캐릭터 외에 새로운 도전자들이 추가되어 있다.

아직 확실하진 않지만 수수께끼의 캐릭터 '제다', 수수께끼 벌의 여인 'Q.비', 수수께끼 꿈의 마왕 '리리스', 수수께끼의 붉은 두건 '바렛타' 4명(?)이 새롭게 등장해 있는 듯하다. 현재로서는 전원 정체 불명이기 때문에 캐릭터의 이름 앞에 '수수께끼의' 라는 수식어를 붙여 놓았다.

1994년의 '뱀파이어', 1995년의 '뱀파이어 헌터'에 이어 1997년에 새로 등장할 '뱀파이어 세이버'. 2D격투의 최고봉이라는 칭찬을 받았던 전작들에서 사용되었던 여러 시스템과 절묘한 캐릭터 밸런스가 더욱 파워업하여 등장한다. 시스템 면에서는 아직 판명되어 있지 않은 점이 많아 어떤 개혁이 일어날지 불분명하지만 '뱀파이어'의 독특한 여러 시스템이 어떻게 진화될지 흥미롭다. 시리즈에 계승되어온 '체인 콤보', 이미 뱀파이어의 대명사라고도 할 수 있게 된 '가드 캔슬', 2D 격투의 새로운 지평을 연 '스페셜 게이지' 등의 동향이 궁금하지만 일단 이후의 정보를 기대해 보기로 하자.

그들이 어떤 목적을 가지고 싸움에 임했는지 또한 어떤 기술을 구사해서 싸우는지 모든 것은 베일에 가려져 있다. 다만 한가지 확실한 것은 '그들의 존재는 다크 스토커들의 밤을 더욱 뜨겁게 만들 것'이라는 점이다.



백들의 엄청난 공중 필살기



벌과 같은 움직임으로 공격을 전개하는 Q.비



관의 음도 견제



이 흉악한 모습. 정말 당신이 붉은 두건인가? 이례쪽의 계도 신경쓰인다



제다가 휘두는 것은 빛인가?



캐릭터 선택 화면. 어둠으로의 입구가 여겨져 있다



젊은 머리의 여성이 '리리스'



비스트 케논에 당한 바렛타. 얼굴이 진속인데

개발사 소개 캡콤
캡콤은 일본의 5대 게임 메이커 중 하나로 일본 국내뿐 아니라 해외 시장에서도 상당히 호평받고 있는 회사이다. 예외 지사인 캡콤 U.S.A. 캡콤 유럽 등을 통해서 영미권 시장을 공략하는 한편 캡콤 아시아와 국내의 현대전자 등과 연계 동남아 시장과 국내 시장으로 영역을 확대해 나가고 있다.

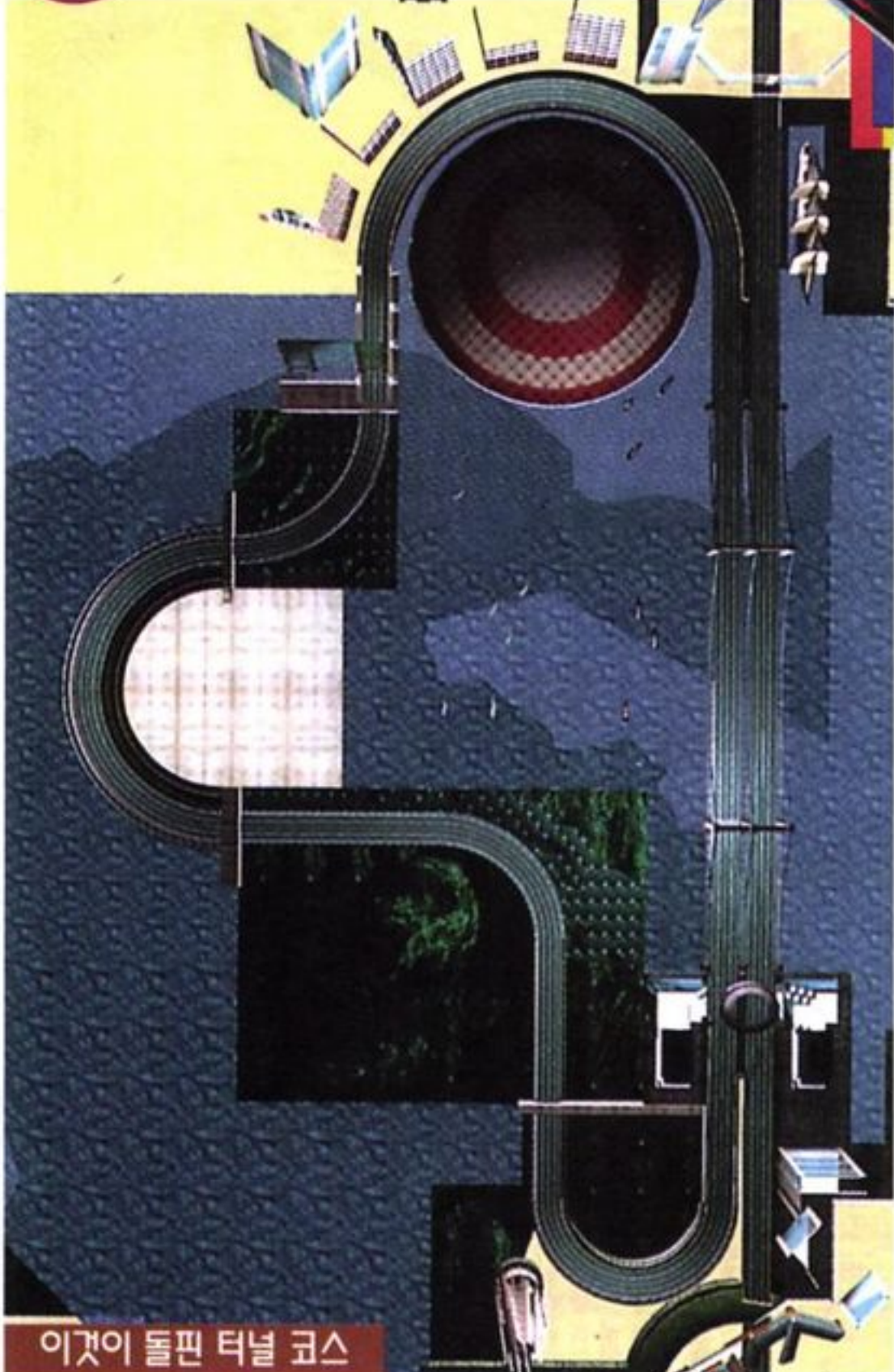
SCUD RACE

스킨드 레이스 (SCUD RACE)

현대 세가, 장애물 없는 국내 제 1탄 레이스!

모델 3가 만들어낸 현존하는 최고의 레이스 게임인 「스킨드 레이스」의 개성적인 코스와 실존하는 고성능 레이스 카! 더우기 현대 세가의 국내 진출 첫 작품이기 때문에 그 기대가 더욱 크다. 이번 호에서는 이 게임의 4가지 코스와 함께 4대 레이스 카에 대해서 살펴보겠다.

초급 BEGINNER DAY (돌핀 터널)



이것이 돌핀 터널 코스

ARCADE
 ■제작사: 레이싱
 ■장르: 세가
 ■발매일: 가동중
 ■난이도: 중

코스 선택 화면의 가장 왼쪽에 있는 것이 BEGINNER DAY로 처음 시작은 데이тона USA의 상급을 떠올리게 하는 다리 위에서 레이스가 시작된다. 완만한 제 1 코너는 가장 안쪽에 나무판(?)과 같은 것이 있어 여기에 심한 각도로 들어서게 되면 차가 회전해 버린다.



앞에 구멍(?)과 같은 건축물... 요트도 어땀다

여기를 빠져나가면 점프 포인트가 있어서 진입 각도를 잘 정하지 않으면 점프 중에 차가 기울어 버려서 착지 후에 차가 마구 흔들려서 컨트롤이 어려워지므로 주의하기 바란다. 그 후에 수중 터널의 커브가 있지만 여기가 상당히 복잡해서 주위의 아



점프를 하기 전의 각도가 중요하다. 신중하게

롭다움에 홀릴 여유가 없다. 그러나 이 수중 터널 속에 있는 돌고래는 차를 멈추고라도 불만한 가치가 있을지도...

수중 터널을 빠져나와 완만한 거대 수조를 빠져나오면 최종 코너에 들어서게 되는데 여기는 그다지 어렵지 않기 때문에 쉽게 진행할 수 있을 것이다.

포르세 911 (Porsche 911)

- 가속도 중시 타입, 독일
- MAX SPEED AT337km/h
- MT344km/h



포르세911의 그림

ARCADE

이 차는 이름에 걸맞게 상당히 조작이 쉽게 되어 있다. 가속도 중시의 세팅은 스타트 시에 속도를 붙일 수 있게 되어 있다. 초기에 상대 차량을 따돌리기 쉽게 되어 있기 때문에 중반 이후를 상당히 편하게 진행할 수 있다. 또한 상대 차량이 뒤를 들이받아도 약간의 스피드 다운이 있지만 가속 성능이 높기 때문에 그다지 신경 쓸 필요는 없다. 직진 성능, 회전 성능이 모두 양호하여 상당히 조작이 쉽지만 역으로 말하면 핸들링이 힘들기

때문에 묵직한 핸들을 급히 꺾을 경우 급격하게 회전해 버리므로 신중해야 한다. 어쨌든 손쉬운 조작성이 빛나는 차라 할 수 있겠다.



얼마나 생물은? 전전여 움직이고 있다

초급 BEGINNER NIGHT (투와일라잇 에어포트)

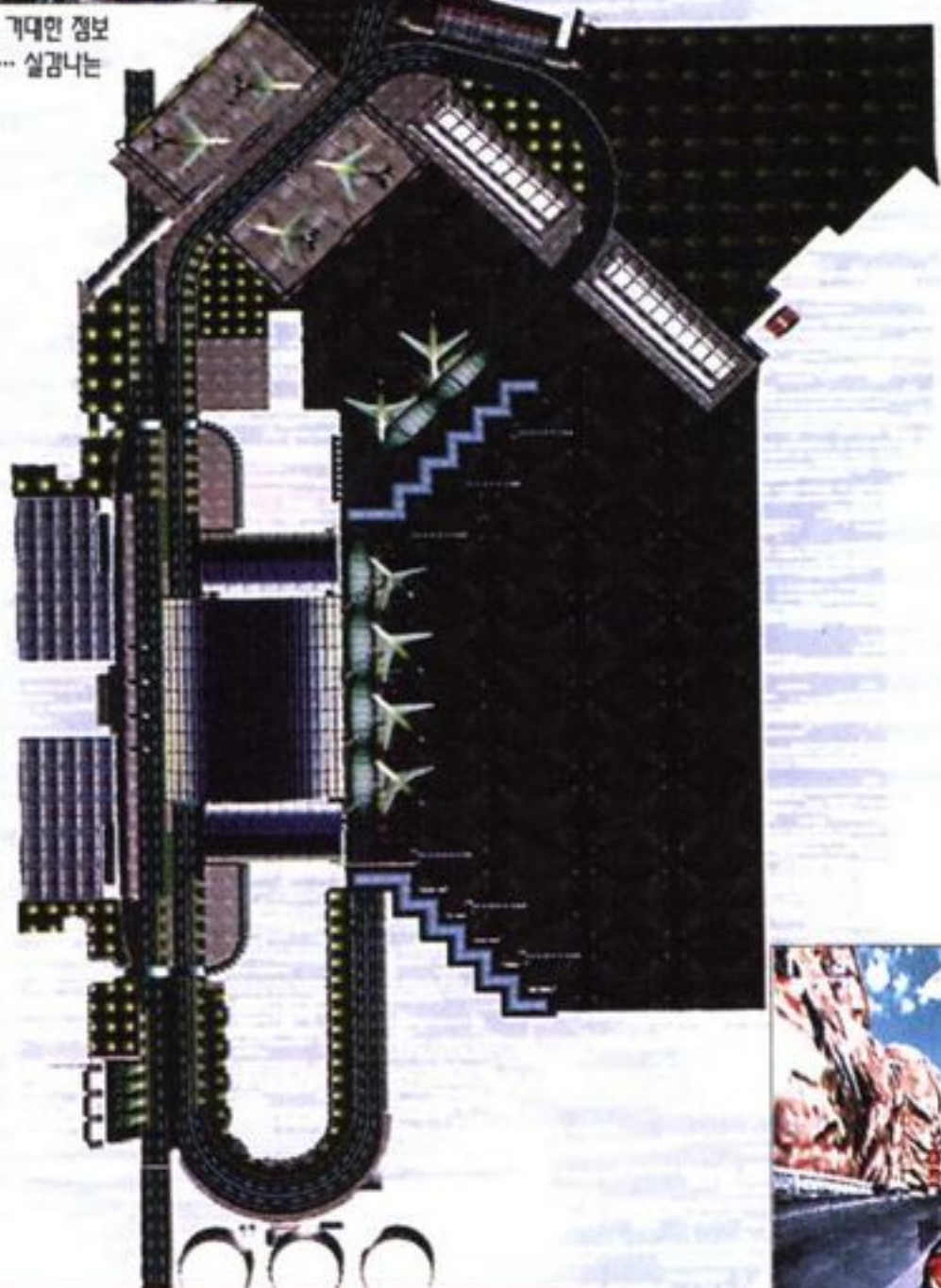
이 게임에서는 초급 코스가 2개 존재한다. 돌핀



왼쪽에는 거대한 정보 제트기가... 실감나는 야경

코스 외의 또 하나의 코스가 바로 이 투와일라잇 에어포트. 밤의 코스다. 코스 전체가 데이тона USA 초급 코스의 오발 코스와 비슷하게 구성되어 있다.

어쨌든 야경과 네온사인이 아름답기 때문에 여기에서도 차를 세워서 경치를 바라보고 싶을 정도다. 특히 배경에 등장하



이것이 투와일라잇 에어포트 코스

돋지 바이퍼는 상당히 톨크파워가 뛰어나다. 가속 성능은 그다지 좋지 않지만 드리프트할 때 액셀레이터를 밟으면 강하게 나가기 때문에 상당히 호쾌한 기분으로 조작할 수 있다. 회전 성능은 그다지 좋다고 할 수 없고 가속한 채로는 회전이 힘들지만 앞서 말한 것처럼 드리프트를 함으로써 회전성의 단점을 단번에 보완할 수 있다. 가속 성능이 낮기 때문에 상대 차량과 부딪치면 상당히 손실을 입기 때문에 접촉은 가능하면 피하도록 하자. 사용하기에 좋다고는 할 수



제 1 코너에 드리프트를 하면서 들어가자. 이안 연거근다

는 비행기는 압권. 정말 비행장에 빠져든 듯한 느낌이 든다.

코스를 살펴보면 제 1 코너에서는 액셀레이터를 계속 밟으며 달리는 바깥쪽 벽에 부딪쳐 버리므로 주의해야 한다. 최종 코너 앞에 있는 점프 포인트에서는 직전까지

중급 MIDUM (미스터리 룬즈)

중급 코스를 대략 살펴보면 지금까지의 초급코스과 달리 급커브가 많다. 또한 코스에 고저차가 표현되어 있다. 이만큼 코스의 레벨이 높아지면 반응 속도에



○원만한 커브가 이어지지만 어 앞은 점프이므로 주의

만 의지한 운전으로 대응하기 어려우므로 우선은 코스를



돋지 바이퍼의 모습

돋지 바이퍼 (Dodge VIPER)

- 톨크 중시타입, 미국
MAX SPEED AT338km/h
MT349km/h

없지만 한번쯤 시승해 보고 싶은 차이기도 하다.



바이퍼를 정면에서 본 모습

는 직진 코스이므로 그대로 계속 달리고 싶지만 점프를 하게 되면 차가 갑자기 기울어져 버리므로 주의해야 한다. 이 코스는 시간이 딱딱한 코스로 설정되어 있어서 첫바퀴째에서 경고음이 울리지만 그다지 신경 쓸 필요는 없다.

마클라렌 F1 (McLaren F1)

- 최고 속도 중시형, 영국
MAX SPEED AT355km/h
MT369km/h



이것이 마클라렌 F1의 모습

암기할 필요가 있다.

코스의 암기는 함께 실려 있는 코스 지도를 참조하되 지도는 위에서 본 모습이기 때문에 고저를 알 수 없다. 따라서 실제 플레이하면서 외울 필요가 있다.

이것이 미스터리 룬즈코스의 모습



오른쪽 커브길의 직각에 영패기 보인다

이 차의 특징은 톱 스피드다. 이 차로 중급 코스를 달린다면 아무래도 곤란하다. 이 차의 성능을 살리기는 좀 힘들 듯하다. 어쨌든 커브가 많아서 보기에도 안 좋을 듯하다. 조금이라도 성능을 살리고 싶다면 일단 코스를 기억해 둬야 한다. 그러면 직접적으로 달릴 수 있는 곳이 보일 것이다. 그곳이 바로 마클라렌 F1이 활약할 수 있는 장소다. 이 차의 톱스피드를 살릴 수 있다면 상당히 빠르게 달릴 수 있다고 여겨지지만 그 정도로는 만족할 수 없다. 이 차는 그립 주행성향이기에 때문에 확실히 달리고자 하는 방향을 설정하여 달릴 필요가 있다. 물론 드리프트 주행도 가능하지만 앞서 소개한



이상한 분위기의 공간에 커브기



마지막 왼쪽 커브, 동굴 속으로?

두가지 차량에 비하면 상당히 조작이 어렵다.

도 문제다. 코스에서 벗어나게 되면 금세 부서져 버리기 때문이다. 게다가 장애물이 많아서 전방을 알아보기 힘들다. 중급 코스 이상으로 암기가 중요하다.

이 코스를 이탈리아의 명차, 페라리 F40으로 달려보았다. 이 차는 4대 중에 가장 표준 타입이다. 나름대로 가속도 잘 붙고 톱스피드도 높은 편이다. 그야말로 만능 타입이다. 하지만 주행 방식에 있어서는 앞서 말한 마클라렌 F1과 마찬가지로 그립 주행이기 때문인지 안쪽으로 가면 편하다. 물론 드리



이것이 클래식 캐슬 코스

상급 EXPERT (클래식 캐슬)

역시 상급 코스답게 어렵다. (코스 지도를 봐도 알 수 있을 것이다.) 커브길이 상당히 좁아져 있을 뿐 아니라 코스 폭도 보다 좁아져 있는 것이 상급 코스의 특

징이라 할 수 있다. 여기를 최종 목표로 해서 달리고 싶지만 그렇다 해도 이 코스는 매우 길다. 코스의 폭도 신경 쓰이지만 ESCAPE ZONE(이스케이프 존)이 없는 것



이 코스도 고저차가 있다. 관공자에서의 레이스?



코스 폭도 좁지만 금세 부서져 버린다...

페라리 F40 (Ferrari F40)

- 표준 타입, 이탈리아
- MAX SPEED AT349km/h
- MT359km/h



이것이 페라리 F40의 모습

프트도 가능하지만 차를 즐긴다면 정상적으로 달리는 편이 나올 것이다.



변화가 많은 코스. 이런 곳을 달려도 괜찮을까?



투우장을 달린다?

스커드 레이스의 4가지 시점

이 게임에는 4가지 시점이 있다. 첫번째 시점은 드라이버의 시점보다 약간 낮은 높이에서 바라본 시점으로 코스의 암기가 필요하긴 하지만 박력을 느낄 수 있는 시점이다. 두번째 시점은 그야말로 드라이버의 시점. 면허를 가진 사람이라면 금세 알 수 있겠지만 운전석에 앉았을 때의 시점을 그대로 표현해 놓았다. 그 때문에 마클라렌 F1을 운전할 경우에는 가운데에서의 시점이 된다. 세번째 시점은 자신의 차의 바로 뒤에서 바라본 시점이다. 그리고 마지막 네번째 시점은 3번째 시점보다 좀 더 뒤의 뒷쪽에서 바라본 시점이다. 이 시점의 장점은 뒤에서 접근하는 차를 쉽게 발견할 수 있다는 점이다.



이것이 첫번째 시점



이것이 운전석에서 바라본 시점



이런 더 뒤쪽에서 보는 시점



자신의 차 바로 뒤에서 본 시점

개발사 소개

세가

세가는 일본의 거대 기업이지만 일본인이 아닌 미국의 데이빗 로젠이라는 사람에 의해 창업된 회사이다. 세가라는 회사명은 SEVICE GAME의 앞글자를 따서 지어진 이름으로 게임에 관한 한 분야에 얽매지 않는다는 기업 이념을 나타내고 있다.

홈페이지 주소 - <http://www.sega.co.jp>

TEAM BATTLE

팀배틀소식통

안녕하세요. 배틀맨 팬 여러분! 이번달은 팀배틀이 무척 살아날 듯한 기분이 드는군요. 일본에서 열린 버철 파이터 3 세계대회에서도 우승과 준우승을 한국이 나란히 차지하고 뒤이어 버철파이터 팀배틀 대제전이라고 할 수 있는 메가배틀도 열렸습니다. 아무튼 팀배틀이 활성화 되는데에 팀배틀 소식통이 많이 도움이 되어주며 주겠습니다.

배틀맨의 팀배틀 강좌

리그전

이 방식은 여러팀이 배틀을 할 때 이용하는 방식입니다. 3팀 이상의 팀이 배틀을 할 때 가능한 방식이죠. 그렇다고 어려운 것은 아닙니다. 선승제로 하는 것은 마찬가지로인데 여러팀이 배틀을 해서 순위를 결정한다는 것이 다른 점.

보통 팀배틀 대회에서 많이 사용하는 방식으로 리그전에선 20판 선

승제나 15판 선승제 정도로 하는 것이 좋습니다. 그 이상 너무 많이 정하면 시간상 문제가 생기고 두 팀이 배틀할 동안에 기다리는 다른 팀도 지루하기 때문입니다.

이제 본격적인 설명으로 들어가죠. 만일 3팀이 모였다고 가정하면 일단 A팀이 B팀과 경기를 치루고 끝나면 A팀과 C팀이 경기를 치룹니다. 그럼 A팀은 다른 두팀과 경



이렇게 가셨는지요? 리그전은 꼭 여러팀이 모였을 때만 쓸 필요는 없다고 생각합니다. 두팀이 대전일 때도 사람 수만 맞는다면 한번 응용에 볼만한 방식이죠.

기를 가졌으므로 A팀은 경기 끝. 물론 승패를 기록해 둡니다. 다음 B팀과 C팀의 대전 그럼 B팀과 C

팀도 각각 두팀과 경기를 치룬 것입니다. 그럼 모든 경기가 끝난 겁니다. B팀과 C팀의 승패도 적어 둡니다. 이제 총결산 승수가 가장 많은 팀이 1등이고 그 다음이 2위.

도움) A팀이 B팀과 C팀에게 이겼다면 A팀은 2승이고 B팀과 C팀은 각각 1패씩. B팀과 C팀이 경기해서 B팀이 이겼다면 B팀은 1승 1패가 되는 것이고 C팀은 2패. 이것을 모두 결산 해 보면 A팀이 2승으로 1위, B팀이 1승1패로 2위, C팀이 2패로 3위가 되는 것입니다

메가 배틀의 이모저모

지난 2월 22일. 옛지 배틀 이후 사상 최대의 버퍼 팀배틀 대회였던 메가 배틀. 1회 대회인 만큼 약간의 문제도 있었지만 대체적으로 성공적인 대회였다.

참가팀은 사시미, 리플레이즈, 크레이지보이스(CRAZYBOYS), 커스텀, 아바팔즈, 강남구 먹구름, RIOT, 사자쓰레빠, 이피인코, 공감, 무패팀, 토네이도, 뉴첼린저.

천공리온, 노데미지, 쿨(KOOL), 에어플라이, 풀스(POOLS), 엑스퍼트(EXPERT), 디아블로(DIABLO), 빅뱅(BIGBANG), PNP, U-GROUND, 리얼뽀로꾸, 게토(GHETTO) 등 전국적으로 유명한 25팀이다. 원래 하루만에 대회를 모두 끝낼 생각이었지만 생각보다 참가팀이 많은 관계로 대회기간이 늘어나게 되었다.

예선은 3조로 나누어서 15선승제로 리그전으로 펼쳐졌다.

A조에서는

- 1위 강남구 먹구름(8승)
- 2위 사시미 (7승 1패)
- 3위 뉴첼린저 (6승 2패)

B조에서는

- 1위 디아블로 (8승)
- 2위 리플레이즈 (7승 1패)
- 3위 커스텀 (5승 2패)

C조에서는

- 1위 토네이도 (7승)
- 2위 무패팀 (6승 1패)

이렇게 8팀이 30선승 토너먼트로 8강전을 했다. 8강전 대전표는 각 조 1위팀이 상대팀을 추첨으로 뽑았다. 그 결과는

- 사시미 VS 강남구 먹구름 (사시미 승)
- 무패팀 VS 디아블로 (디아블로 승)
- 리플레이즈 VS 토네이도(리플레이즈 승)
- 커스텀 VS 뉴첼린저(커스텀 승)

8강에서 승리한 4팀 사시미, 디아블로, 리플레이즈, 커스텀이 추첨으로 대전을 하였다. 여기서 리플레이즈와 디아블로가 최종 결승을 치루게 됐지만 시간관계상 결승은 며칠 후로 미뤄졌다.

이번 메가배틀에서 아쉬웠던 점이라면 사전 준비 미비와 서울팀과 지방팀간의 지역감정 등 사소한 점들이 문제가 되었다는 것. 이번 대회의 주최는 하이텔 게임기동이고 후원은 메가존(주) 오배 정보 기술이다. 그밖에 사

시미 팀 여러분이 수고를 해주셨고 2차 메가배틀은 다가올 여름 방학 중에 열릴 계획이다.

철권 배틀팀 소개

팬텀

- ▶팀 명 : 팬텀(PHANTOM)
- ▶연고지 : 부천시 123, 태광, 광장 오락실
- ▶라이벌 : THG, 이피인코
- ▶연락처 : 팀 장 : 032-693-1972
015-8402-0079
부팀장 : 032-677-1193

| 팀장 | 정현석 | 19세 | 미첼 - 창 |
|----|--|-----|--------|
| 장점 | '팬텀' 팀의 팀장이며 미첼을 자주 사용한다. 잘쓰는 기술은 연권대전봉추와 팔넛스 스플렉스 | | |
| 단점 | 눈으로 보고 연권을 친다. 연계기의 실패 확률이 거의 없다. 상대의 패턴을 잘 읽는 편이다. | | |
| 기타 | 마무리가 부족하다. 중요할 때 자주 실수를 한다. 남들이 못할때 혼자 잘할 때가 있다. 게임도중 쓸데없는 짓을 많이 한다. | | |



| 부팀장 박철홍 | 19세 | 카즈아 미시마 |
|---|---|---------|
| 항상 배틀 때마다 승률 70% 이상을 차지하는 괴물입니다. 무족의 달인이라 해도 과언이 아닌 팀원. | | |
| 장점 | 무족을 너무 잘쓴다. 연계기의 실패확률이 거의 없다. 심리전에 상당히 강하다. 패턴이 다양하다. | |
| 단점 | 다른 캐릭터를 카즈아만큼 못한다. | |
| 기타 | 게임도중 얼굴 표정과 몸동작이 표현이 타의 추종을 불허한다. | |

| 팀원 신상우 | 20세 | 아머킹 |
|---|---|-----|
| 전체 배틀팀을 통털어 최초의 지방 팀원. 대회 때에 가끔 서울로 올라오곤하는 유저. 아머킹을 다루고 있다. | | |
| 장점 | 심리전에 강한 면모를 보인다. 승부에 많이 집착하지 않는다. | |
| 단점 | 아머킹 플레이어라 그런지 편손이 많다. 1P에선 풍선이 나가질 않는다. | |
| 기타 | 1P와 2P쪽의 실력차이는 100배. | |

| 팀원 신강현 | 19세 | 왕진레이 |
|---|---|------|
| 한 때 팀 내에서 가장 실력이 좋았던 팀원. 성격이 느긋한 편이라 게임도 쉽게 하는 편. 카즈아에서 왕진레이로 바꾸었다. | | |
| 장점 | 연계기의 실패 확률이 거의 없다. 기술의 습득력이 상당히 빠르다. 모든 캐릭터를 팀내에서 가장 잘 다룸 | |
| 단점 | 느긋하여 넘어지면 일어날 생각을 않음. 심리전에 약간 약한편. | |
| 기타 | 부르스를 가장 잘하지만 배틀 규정상 못하는게 한. | |

| 팀원 이능구 | 19세 | 카즈아 미시마 |
|--|---|---------|
| 팬텀팀 중 가장 철권을 빨리 시작하여 팀원들을 철권의 높으로 빠져들게 장본인. 카즈아를 주캐릭터로 사용. | | |
| 장점 | 기술의 습득력이 빠르다. 승부보다는 재미로 게임을 하는편. | |
| 단점 | 심리전에 약하여 한번 말리면 끝도 없다. 패턴이 단순하여 쉽게 패턴을 읽힌다. | |
| 기타 | 우리팀이 상승세를 타고 있을 때 혼자서 이상한 소리를 많이 낸다 | |

| 팀원 조성호 | 16세 | 모든 캐릭터 |
|--|---|--------|
| 전체 배틀 팀원들 중 가장 나이가 어린 플레이어. 모든 캐릭터를 다루지만 아머킹을 주로 사용. 현재 버퍼 배틀팀에서도 활약중이다. | | |
| 장점 | 연계기의 실패 확률이 거의 없다. 철권 지식이 많아 노력을 많이한다. 상대의 약점을 잘 살핀다. | |
| 단점 | 패턴이 단순하다. | |

| 팀원 백훈기 | 18세 | 레이우롱 |
|--|--|------|
| 가장 늦게 팀에 가입한 팀원. 전에 레볼루션이란 팀의 팀장이었다. 레이가 주캐릭터. | | |
| 장점 | 연계기의 실패확률이 거의 없다. 패턴이 다양해 정신이 없을 지경이다. | |
| 단점 | 심리전에 약한 면모를 보인다. | |

철권 1회 배틀대회에서 우승, 2회대회에선 3위를 한 적이 있습니다. 요즘엔 철권3를 기다리며 어떤 캐릭터를 할까 구상 중입니다.

저희팀은 팀배틀은 언제든지 환영입니다. 팀배틀하실 팀은 위의 연락처로 연락 주시면 됩니다.

도 팀을 유지할 예정이나 아직은 미지수이다. 현재 배틀계에서는 중간팀 수준이다. 다시말하면 THG 팀, 팬텀팀, 이피인코팀. 이들 3팀 다음의 강팀이다. 철권2의 막바지라 팀간의 실력차를 줄이고 최강이 되고자하는 욕심은 전혀없다. 철권3가 나올 때까지 열심히 즐길 뿐이다. 철권3에서는 더욱더 위대한 속수무책이 되었으면 하는 바램이다.

속수무책

- 팀명 : 속수무책
- 창단일 : 4월 9일. 실제로는 훨씬 그 이전.
- 창단멤버 : 이창준, 안재균, 강명선, 석준대, 박근섭, 박찬휘
- 보유 기록 타이틀 :
 - ① 10전 10승의 무패 기록 보유팀(기네스감) → 창단 100일째 날에 10연승 달성
 - ② 현존하는 최장수 철권팀.
 - ③ 가장 많은 배틀인원(최대 16명)
- 앞으로의 계획 :
 - ① 팀명을 바꾼다. 이유를 말하자면 우리 팀은 이길때도 속수무책이고 질 때도 속수무책이어서.
 - ② 군입대 예정 인원 보충하기. 나이를 보면 알겠지만 군대 갈 친구가 많다.
- 라이벌팀 : 보나스겜즈, 이피인코. 보나스겜즈는 10연승을 하는데 걸림돌이 될 뻔 했음.
- 활동무대 : 각자 잘가는 오락실이 다르다. 배틀시에는 자유 오락실을 이용.

팀원들간 협력이 잘되는 팀이라 말하고 싶다. 분위기도 상당히 좋은 팀이다. 현재 최강팀은 아니지만 예전에는 속수무책을 당할 수 있는 팀은 없었다. 10연승의 기록을 낸 것이 우리 팀이 모두 고수라서 그렇게 된 것은 아니다. 19연패의 기록을 보유하고 있는 팀원도 있었고 승률에는 별 도움이 안되는 친구도 있었으나 10연승을 달성했다. 이유는 위기에서 더욱 잘 뭉쳐진다는 것이다. 이것은 배틀 팀으로서 상당히 중요한 것이라 생각한다.

현재 배틀활동은 가장 왕성한 팀이다. 매주 배틀이 없는 날이 없다. 팀원들 중에 군대갈 인원이 벌써 한둘씩 생기고 있다. 철권3에서

나만의 스틱으로 격투 게임을 즐긴다!!

아케이드 격투 게임에 꼭 필요하다고 할 수 있는 스틱, 게임용 스틱으로는 아케이드의 감각을 느끼기 힘들다. 필자의 경우는 베파2를 아케이드처럼 즐기기 위해 소형 베파 스틱을 만만치 않은 가격으로 구입했지만 그렇게 만족스러운 조작감을 맛보진 못했다. 독자들 중에도 필자와 같은 경험을 가진 사람이 많다고 생각된다. 어떻게 하면 새턴으로 아케이드와 같은 감각의 격투 게임을 즐길 수 있을까? 고민 끝에 직접 스틱을 아케이드처럼 직접 만들어 보기로 했다.

준비물

준비물 : 새턴용 패드(고장나지 않은 패드), 업소용 스틱 (1개), 업소용 버튼 (9개), 상판, 상판 지지대, 기타 공구 (뿔납, 인두, 드라이버 등등), 전선에 산 : 중고 패드(15,000원)+버튼식 스틱(5,000원)+버튼(400원 x 9개 = 3,600원)+상판을 나무로 할 경우(5,000원), 철판으로 할 경우(12,000원)+전선(600원)= 총 29,200원 ~ 36,200원



새턴용 패드는 작동이 잘 된다는 전제 하에서 준비해야 한다. 업소용 스틱과 버튼은 세운 상가를 돌아다니다 보면 업소용 게임기와 노래방 기계를

전문적으로 파는 곳들이 있다. 거기서 스틱과 버튼을 주로 파는 곳에서 사면 된다. 스틱은 접철식과 버튼식이 있는데 버튼식으로 하는게 좋다. 전선은 그곳에서 판매하는 것을 사면 된다. (여러 색상의 전선이 얹혀져 있는 것.)

자, 이제 케이스의 재료를 구해야 한다. 케이스는 만드는 사람의 취향에 따라 선택 하면 된다. 필자의 경우는 좀 더 아케이드의 기분을 느끼기 위해 실제 업소에서 쓰는 철판을 상판으로 했다. 그러기 위해선 받침대를 써야 하는데 미관상 안좋지만 집에 있는 김치 보관통(?)을 이용했다.

깔끔한 디자인의 스틱을 원한다면, 팬시점에서 파는 적당한 크기의 플라스틱 가방을 이용하는 것도 좋은 방법중에 하나이다 (조금 손이 많이 가지만...). 준비물이 모두 되었으면 제작에 들어가자. 이 글에선 철판을 이용한 제작을 기본으로 한다.

1 패드 회로도 파악

먼저 패드를 분해하면 패드 기판이 나온다. 이 부분이 스틱 만들기의 핵심이 되는 부분이다. 회로의 구조를 잘 살펴보면 여러가닥의 전선이 기판으로 연결되는 부분이 나온다. 그 부분에서 기판 회로를 잘 따라가면 가운데 칩셋(IC회로)으로 연결되어 있다.

그리고 칩셋에서 양옆으로 각각의 버튼으로 연결되는 회로도 보일 것이다. 여기까지 확인되었으면 외각으로 넓게 분포된 부분을 살펴보자. 이것을 라운드 선이라고 하는데 이것의 특징은 각 버튼을 하나의 선으로 연결시켜 주는 것이다.

외곽의 흰색 선이
외로에서 라운드 선으로
이어진다

2 보호막 벗기기

회로의 구조를 파악했다면 다음은 납땀할 곳의 보호막을 벗겨내야 한다. 우선 칩셋에서 시작해서 버튼으로 이어지는 선에서 가장 넓은 부분을 선택해 칼이나 사포를 이용해 녹색의 보호막을 구리판이 나올 때까지 벗겨 낸다. 넓이는 납땀하기 좋은 크기면 된다. L,R 버튼은 넓은 부분이 없으므로 그대로 놓아둔다. (후후 설명) 자, 이제 확인을



곳곳에 보이는
구리색은 사포로 긁어낸
곳(사진은 라운드선과 연결할 곳을 긁어 내는 장면)

해보자. 지금까지 긁어낸 부분이 모두 11개다. 이제 마지막으로 외각의 넓은 부분에서 마음에 드는 곳(라운드선을 연결할 곳)을 골라 보호막을 알맞은 넓이로 벗겨낸다.

3 버튼의 배열

필자는 업소에서 쓰는 철판을 상판으로 썼기 때문에 따로 구멍을 뚫을 필요가 없었다.

버튼 배열은 밑에 사진과 같이 버튼 6개와 옆에(업소에서 스타트 버튼으로 쓰는 부분) L,R 버튼을 배열하고 스타트 버튼은 2P쪽 스틱이 자리 하는 부분에 배열 했다. 필자와 다르게 다른 케이스를 쓰는 독자라면 자신이 쓰기 쉽게 버튼을 배열하는 게 좋다. 중요한 것은 L,R버튼의 배열인데 필자는 L,R



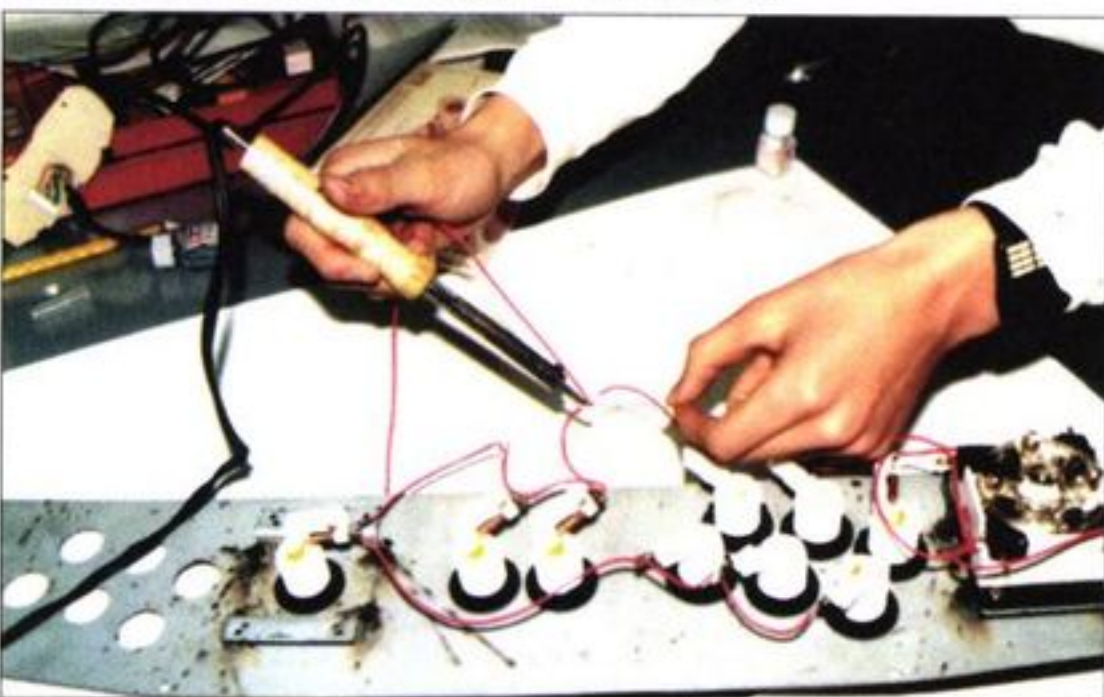
버튼 배열이 된 상태

버튼을 잘 쓰지 않기 때문에 따로 떨어뜨려 놓은 것이다. 스틱은 비틀어 지기 않게 고정한다.

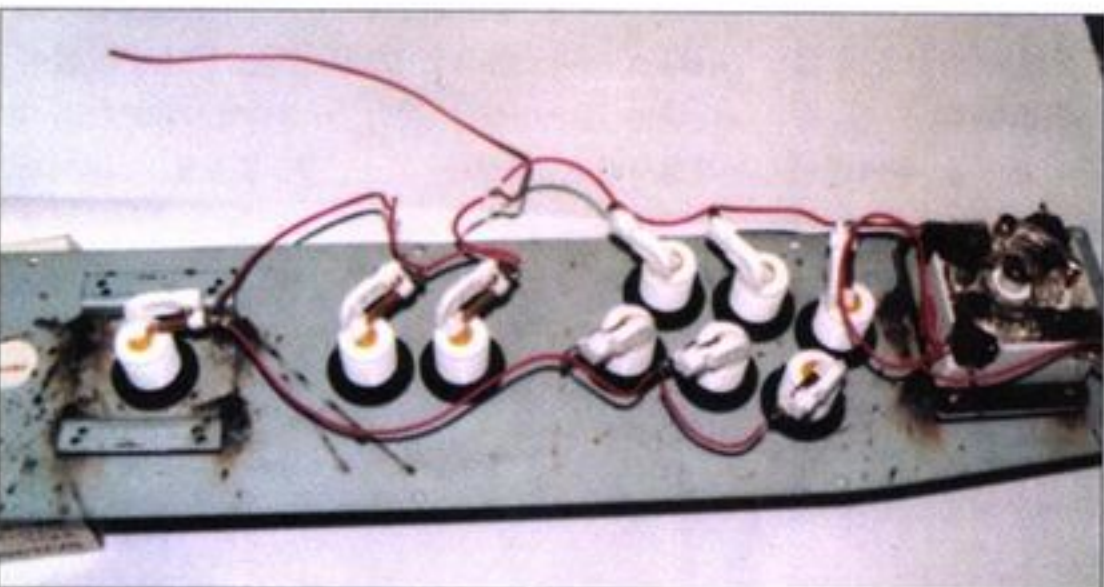
4 스틱 라운드선 연결

이제 할 일은 라운드 선의 연결인데, 특별히 주의할 점은 없고, 납땜하는 부분을 통일시켜 주는 것이 좋다. 무슨 얘기인가 하면 납땜할 때 2개부분 중 아래쪽에 납땜을 했다면 다른 버튼도 아래쪽에 납땜을 하라는 것이다. 이렇게 해야 나중에 수리할 때도 편하다.

참고로 필자는 라운드 선을 연결할 때 일단 스틱을 둘러싸고 X버튼, Y버튼, Z버튼, L버튼, R버튼, 스타트 버튼, C버튼, B버튼, A버튼 순서로 연결했다. 이걸 중요한 것 아니니 어디까지나 참고이다. 어쨌든



패드와 연결될 선을 땀는다



라운드선의 연결 완료

하나의 전선이 될 수 있도록 연결해 주면 되는 것이다. 한가지 빠진 것이 있는데 패드와 연결할 선을 따로 빼 두는 것이 편하다.

5 패드에 전선을 납땜

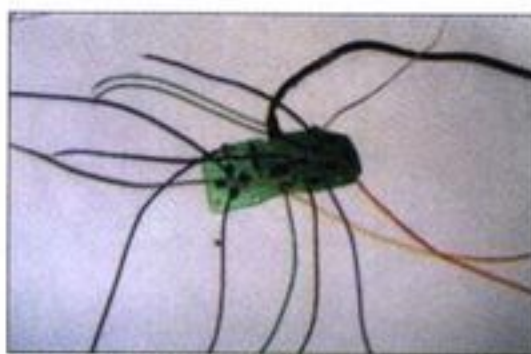
전선을 적당한 크기로 잘라 내어, 패드에 굵어낸 부분에 납땜으로 연결해 준다. 떨어지지 않게 납땜하는 것도 중요하지만 더욱 중요한 건 전선끼리 합선이 되지 않게 하는 것이다.

L,R버튼의 납땜은 회로 보호막을 긁어내기 보다(납땜 하기에는 너무 가늘다.) 회로로 연결되는 부분에 이미 납땜이 되어 있는 곳에다 연결해 주는 편이 더욱 안전하고 쉽다.

납땜을 모두 끝냈다면 잘 붙었는지 확인을 해보자.(라운드 선 자리는 비워둔다)



스틱 버튼이 될 전선을 납땜 중이다



납땜이 완료된 상태

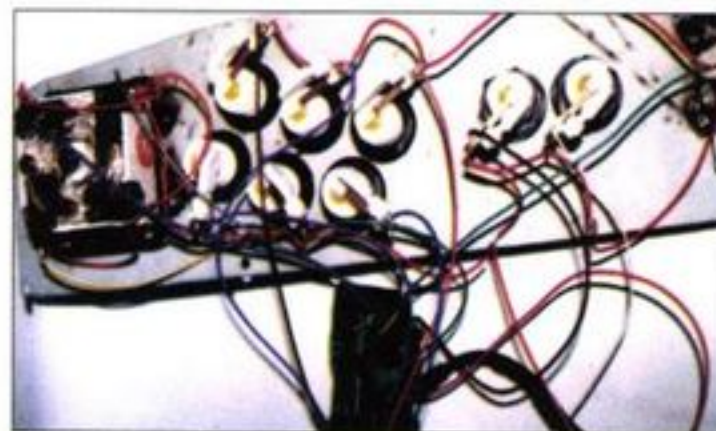
6 스틱과 패드의 연결

이제 중요한 것은 스틱의 버튼을 헤갈리지 않게 표시를 해두자. 버튼보다 스틱에 더 신경을 써서 표시해 두자. 필자의 경우에는 표시를 해놓지 않아서 완성한 다음 테스트할 때, 좌우가 바뀌어서 다시 뜯어야 했다. 스틱은 움직여가면서 표시하자.

다음 할 일은 패드의 연결된 전선을 스틱 부품에 연결하는 것. 버튼마다 납땜한 전선을 스틱 상판에 붙인 버튼에 연결을 해야 한다. A버튼은 A버튼으로 연결하고, B버튼은 B버튼으로... 이런식으로 연결해 주면 된다. 중요한 것은 라운드선과 합선이 되지 않게 주의해야 한다는 것.



흔들리지 않도록 납땜한다



모든 선이 연결되었다.(조금 난잡하긴!!)



완성된 모습

7 마지막!! 라운드 선 연결

자, 여기까지 오느라 수고 많았다. 이제 마지막 라운드선을 연결하는 일만 남았다. 아까 스틱 부품에서 라운드선으로 빼둔 선을 패드에서 라운드 선 자리에 납땜해 준다.

이제 일은 끝났다. 한번 새턴에 연결해서 확인해 보자. 잘 되면 성공이고, 버튼 배열이 틀리다면 다시 잘 연결 해주면 된다. 스틱 받침대는 김치 보관통을 이용하든지 그밖에 다른 것을 이용하든지 해서 스틱을 고정시켜 주면 모두 끝이다.

8 제작을 마치며...

생각보다 쉬운 제작이었다. 어쨌든 패드 회로도를 파악하는 것이 중요한 것이므로 이것만은 강조해 둔다. 라디오 등 전자 부품의 조립을 즐겨하는 독자라면 쉽게 만들 수가 있지만, 전혀 모르는 독자라면 잘 아는 사람들에게 물어 보면서 배우면 된다.

스틱 만들기, 돈도 절약이 되고 더욱 성능이 좋은 스틱을 소유할 수도 있다. 필자는 시중의 스틱을 사느니 차라리 몇번 실패하더라도 직접 제작하는 쪽을 권하고 싶다.



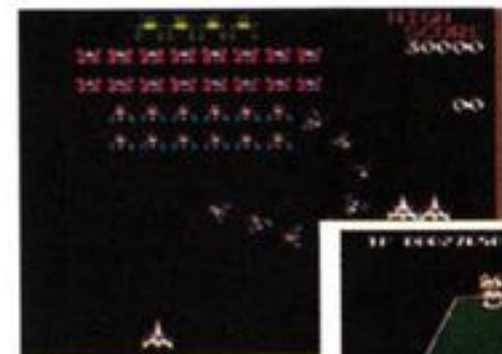
추천! 재미 만점

게임속 『미니게임』

37

보너스 게임들은 일정 스테이지를 클리어하면 자동적으로 실행되어 즐기고 싶지 않아도 강제적으로 즐겨야하는(?) 형식을 가지고 있기 때문에 미니게임을 즐기기 위해서는 꼭 일정 스테이지를 클리어해야 한다. 스테이지들을 클리어하면 꼭 등장하는 강제 이벤트의 성격을 지닌 게임이라고 할까?

요즘 게임들에 많이 등장하는 미니게임들이 플레이어가 즐기고 싶을 때 편히 즐길 수 있는 것에 비한다면 너무나 불편한 방식이었다. (물론 요즘에도 보너스게임 형식의 미니게임들은 계속 등장하고 있다.)



○갤러그의 게임장면



○방권워즈에는 다양한 미니게임들이 있다

선택형 미니게임

앞서 설명한 강제성 미니게임들과는 달리 최근 게임들에서 많이 나오는 미니게임은 플레이어가 즐기고 싶을 때 간단히 즐길 수 있는 선택형 미니게임이다. 이러한 미니게임중 가장 유명한 것은 FC용으로 1988년에 발매되어 전세계적으로 선풍적인 인기를 누린 '슈퍼마리오 브라더즈(이하 슈퍼마리오) 3'이다. 슈퍼마리오3의 미니게임은 마리오 시리즈의 최초작이자 마리오 캐릭터를 전 세계에 알린 명작 게임 '마리오 브라더즈'이다. 마리오 브라더즈는 블럭위로 돌아다니는 몬스터들을 블럭 아래에서 머리로 쳐서 기절시키고 기절한 몬스터를 몸으로 부딪혀서 떨어뜨리는 간단한 규칙의 게임인데 슈퍼마리오 시리즈에서 블럭위의 몬스터를 죽이는 방법은 이 게임에서 유래되었음을 알 수 있다.



아무리 재미있는 게임이라고 해도 오랫동안 즐기다보면 자칫 질리거나 지루해질 수 있는데 이런 경우를 생각해서 게임의 주 내용과는 상관없는 작은 게임이 들어가 있는 경우를 자주 본다. 미니 게임이 들어있는 대부분의 게임들을 보면 RPG 또는 시뮬레이션 장르가 많음을 알 수 있다. 이런 점들을 미루어보면 미니게임의 대략적인 정의를 내릴 수 있는데 바로 "한 타이틀안에 들어있는 일종의 보너스격인 게임으로 게임 도중에 부담없이 즐길 수는 있지만 본 게임의 스토리진행과는 관계없는 게임"이라고 할 수 있다. 즉 있으면 좋고 없어도 되는 게임을 말하는데, 미니게임을 통해 본 게임을 쉽게 만들어주는 아이템을 얻거나 작은 이벤트가 생기는 것까지는 괜찮지만 미니게임이 본 게임에 큰 영향을 미친다면 그것은 이미 미니게임의 성격을 잃는다.

미니게임의 원조?

미니 게임의 원조는 정확하지 않다. 하지만 옛날에 나온 유명한 게임들을 살펴보면 미니게임이 들어 있는 것을 알 수 있다. 이때의 게임들은 대부분이 단조로운 규칙과 비슷한 스테이지의 반복이 특징인데 미니게임으로 이러한 단조로움에서 오는 지루함을 없애주었던 것이다.

강제형 미니게임

지금의 남코를 구축하는데 혁혁한 공을 세운 소프트 '갤러그' (85년작)에도 미니게임이 포함되어 있는데 10스테이지마다 등장하는 보너스게임이 바로 그것이다. 이 보너스게임은 완벽클리어를 하지 못해도 게임의 진행에는 어려움이 없으므로 미니게임의 조건(?)에 맞다고 할 수 있다. (보너스를 얻으려면 미니게임을 완벽클리어하는 것이 좋기는 하지만...) 또한 비슷한 시기에 발매된 '이얼쿵푸' (85)에도 사방에서 날아오는 물건들을 부수는 미니게임이 들어있고 '방권워즈' (85)에도 두더지잡기(?) 등의 미니게임들이 들어있다. 지금까지 열거한 게임들의 미니게임의 성격을 보면 대부분이 보너스게임임을 알 수 있다. 보너스 게임이라 불리는 미니게임의 특징은 강제성이다.

각 기종의 미니게임들

슈퍼패러디콤

최근 대작 게임들에 미니게임이 들어있는 경우가 늘어나고 있다. 예전의 미니게임들이 단순히 금새 질리는 액션이나 슈팅 게임에 많이 사용되었던 것에 반해 RPG등의 오랜 시간동안 플레이해야하는 게임에 주로 삽입되고 있다.

힘내라! 고에몽

코나미의 인기 액션게임 시리즈로 N64용으로 5번째 시리즈까지 등장할 예정인 고에몽 시리즈에



고에몽의 한 장면

서는 미니게임들을 즐길 수 있는 스테이지가 등장한다. 바로 유원지 스테이지인데, 이곳에 가면 그라디우스, 켄세스 등 코나미의 게임들의 특징 스테이지를 골라서 즐길 수 있는 미니게임들과 도박을 할 수 있는 경마장, 슬로트머신, 개구리잡기, 뽑기 등 기상천외한 미니게임들을 즐길 수 있다.

1 그라디우스

■유형 : 슈팅
코나미 슈팅게임 시리즈인 그라디우스 시리즈의 최작. 이 게임에서는 단 한개의 스테이지만 플레이 가능하다. 그라디우스 특유의 파워업 시스템도 간재하며 상당히 쉬운 스테이지이므로 어려운 점은 없을 듯.

- 난이도 : B급
- 플레이 시간 : 1스테이지만 가능하므로 길어야 3분?
- 결과 : 1스테이지를 클리어하면 엔딩!

2 경마장

■유형 : 테이블 게임
비율을 보고 배팅을 해서 돈을 버는 게임이다. 적 캐릭터를 죽여도 돈을 조금밖에 얻을 수 없는 쪼잔한(?) 게임 고에몽에서는 경마장을 통해서만 큰 돈을 만져볼 수 있다. 우승할 확률이 낮은 말은 돈이 붙어하는 양이 많고 우승할 확률이 높은 말은 돈이 붙어하는 양이 적다.

- 난이도 : 배율을 보고 자신이 조절가능
- 플레이 시간 : 1분
- 결과 : 위험한 배팅을 했다면 쫘악 망하거나 큰 돈을 벌고 안전한 배팅을 했다면 적지만 안정적으로 돈을 벌 수 있다

드래곤 퀘스트3

옛날 FC용으로 발매되었을 때 몬스터 격투장이라는 곳을 만들어 RPG 사상 최초로 미니게임이 등장한 드래곤 퀘스트(이하 DQ)3. 이번에 새롭게 리메이크된 SFC용에서는 DQ4에서 최초로 등장하여 호평받은 메달모기와 시리즈의 원조격인 몬스터 격투장, 새롭게 만들어진 여행자의 주사위 놀이장등이 갖추어져있다. 몬스터 격투장의 경우는 단 한곳이 있어 게임을 즐기고 싶으면 그곳을 찾아가야 하며 주사위 놀이장은 숨겨진 장소 등에 있다.

3 메달 모으기

■유형 : 노가다 게임(모든 장소를 뒤져야 함)
다른 미니게임들과는 달리 본게임을 진행하는 동시에 즐길 수 있는 메달모기는 숨겨진 보물 티켓을 찾는 기분으로 즐길 수 있다. DQ4에서는 메달의 수가 많으면 좋은 아이템을, 적으면 그리 좋지 않은 아이템을 받았는데, 아이템을 받으면 그 아이템의 값어치만큼의 메달을 지불해야 했다. 그러나 DQ3에서는 메달의 수에 맞는 아이템은 무상으로 받을 수 있어서 메달 수에 해당되는 모든 아이템을 얻는 것이 가능하다. 즉 아이템을 얻어도 메달이 빠져나가지 않는다는 말이다. 아리아한성의 우물을 조사하면 메달을 모으는 사람이 있다.

- 난이도 : 자신의 노력 여하에 따라 달라짐
- 플레이 시간 : 게임을 완전히 클리어할 때까지
- 결과 : 돈주고도 못사는 좋은 아이템들을 많이 얻을 수 있다. 알 수 없는 성취감(?)을 느낄 수 있다.

4 몬스터 격투장

■장르 : 격투(?)
티켓을 사서 배팅을 할 수 있는데 주인공의 레벨에 따라 다른 몬스터들이 출현한다. 주인공의 레벨이 낮을 경우는 약한 몬스터들이 출현하지만 주인공이 강해졌을 때 몬스터 격투장으로 가면 상당히 강력한 몬스터들이 출현한다. 각 몬스터마다 약점, 특징, 사용마법 등이 다르다. 강한 몬스터일수록 붙어하는 금액이 적고 약한 몬스터일수록 이겼을 때 붙어하는 금액이 많지만 단순히 1대1로 싸우는 것이 아니라 여러마리가 패싸움(?)을 벌이는 것이므로 변수가 많이 작용한다. DQ3의 몬스터 격투장은 아리아한성에 있다.

- 난이도 : 조금만 생각한다면 상당히 승률이 높기 때문에 C급
- 플레이 시간 : 주인공의 레벨이 낮으면 1분, 레벨이 높으면 3분
- 결과 : 돈을 벌 수 있다

5 주사위 놀이장

■유형 : 보드게임
주사위 놀이장은 몬스터 격투장처럼 처음부터 갈 수 있는 곳이 아니라 필드상에서 찾아내야만 즐길 수 있다. 또, 주사위 놀이장은 몬스터 격투장처럼 자유롭게 사용할 수 있는 것이 아니라 몬스터에게 강탈(?)하거나 보물상자에서 얻을 수 있는 주사위권이라는 입장권이 있어야만 사용이 가능하다. 게임 진행도중 얻는 아이템들 중에서는 상점에서는 잘 안파는 무기도 있고 끝까지 클리어하면 특별한 아이템을 얻을 수 있으므로 주사위권을 많이 모아서 꾸준히 도전하는 것이 좋다. 또, 한 번 거처간 블록은 다시한번 가도 아이템이 만나오므로 같은 곳을 거쳐가지 않도록 주의한다. 주사위의 수가 나오는 것은 완전히 랜덤하므로 구멍에 빠지지 않기만을 바라자. 메달을 많이 모으면 주사위 놀이장을 무제한으로 즐길 수 있는 아이템을 얻을 수 있다고 하던데...

- 난이도 : B급
- 플레이 시간 : 5분 이상
- 결과 : 게임 도중에 돈을 벌 수도 있고 게임을 클리어하면 구하기 힘든 아이템을 얻는다.



주사위 놀이장이다

드래곤 퀘스트5

DQ5에는 총 4개의 미니게임이 등장한다. 메달 모으기, 몬스터 격투장, 슬로트 머신은 DQ4의 그것을 바탕으로 약간 발전된 모습을 보이고 있다. 슬라임 레이스만이 새롭게 추가된 미니게임인데, 약간 단조로운 느낌을 주던 기존의 미니게임들과는 다른 새로운 재미를 맛볼 수 있다.

6 메달 모으기

■유형 : 노가다 게임
동굴의 보석상자나 마을의 집에있는 서랍, 외진 장소 등을 뒤져보면 숨겨진 메달을 얻을 수 있다. 세계를 돌아다니다보면 작은 성을 발견할 수 있는데, 이 성에는 메달 수집가인 왕이 살고있는데 메달을 가져다주면 그 수에 맞추어서 원하는 아이템을 얻을 수 있다. DQ3의 메달과의 차이점은 DQ3의 경우는 메달의 수가 늘어날수록 얻는 아이템이 늘어나지만 DQ5는 아이템을 얻으면 그 대가로 메달을 지불해야하기 때문에 아이템을 얻을 때 심사숙고해서 결정해야한다는 점이다.

- 난이도 : 모든 장소를 조사하는 것이 버릇이 되었다면 쉽겠지만 그렇지 않을 경우는 상당히 어려움.
- 플레이 시간 : 자신이 원하는 아이템을 얻을만큼 모을때까지
- 결과 : 원하는 아이템을 얻을 수 있다.

7 슬라임 레이스

- 유형 : 테이블 게임
지하 카지노에 가면 여러 가지 게임들이 있는데 그중 가장 눈에 띄는 것은 슬라임레이스이다. 경마를 연상시키는 슬라임 레이스는 슬라임들을 경주시켜서



새롭게 생긴 슬라임레이스

그 순위를 예상하여 맞추는 게임이다. 총 5마리가 달리는 레이스에서 1등과 2등을 맞추면 돈을 벌 수 있는데, 1등과 2등이 바뀌는 것은 상관없다. 묘수를 소개한다면 슬라임중에서 배율이 2배인 것은 우승할 확률이 아주 높다. 배율 2배인 슬라임을 골라서 우승했다면 또 게임에 임하지 말고 재빨리 교회로 가서 세이브를 한다. 세이브가 완료되었다면 리셋버튼을 누른 후 방금 세이브한 데이터를 로드해서 카지노로 간다. 슬라임 레이스를 보면 앞에서 선택한 슬라임(2배 배율)이 있을 것이다. 또 이것을 골라서 우승하고 돈을 번 후 세이브-리셋-로드-레이스-세이브...를 반복한다면 큰 돈을 쉽게 벌 수 있다.

- 난이도 : B급이지만 묘수를 사용하면 C급으로 떨어짐.
- 플레이시간 : 1분정도?
- 결과 : 잘만 짚으면 떼돈번다?

8 슬롯 머신

- 유형 : 테이블 게임
슬롯 머신은 FC용의 DQ4에서 처음 생겼다. 같은 모양이 3개 이상이 나오면 돈을 벌 수 있는데 위의 슬라임 레이스가 상당히 안정적으로 돈을 벌 수 있다면 슬롯 머신은 완전히 운에 맡겨야 하지만 한번 터졌다하면 엄청난 돈을 한 번에 벌 수 있다. 최고 10000배까지 돈을 불릴 수 있으니...
- 난이도 : 자신이 운이좋은 사람이라면 C급 운도없는 사람이라면 A급
- 플레이시간 : 15초
- 결과 : 성공여부에 따라 자신의 인생을 다시한번 생각해보는 경우가 생길지도?

9 몬스터 격투장

- 유형 : 패싸움(?)
몬스터 격투장은 DQ3에서 티켓을 구입해서 게임을 즐겼던 것과는 달리 직접 코인을 걸 수 있다. 따라서 플레이어는 돈을 많이 걸면 많이 걸수록 더 많은 돈을 따낼 수 있다는 유혹에 빠지고 만다. 또한 몬스터를 잘 선택해서 돈을 불리는데 성공하면 또다른 유혹이 다가온다. 불린 돈을 가지고 연속해서 몬스터 격

- 투의 배팅에 성공한다면 처음에 불린 돈과는 비교도 안될 정도의 엄청난 돈을 벌 수 있는 것이다.
- 난이도 : 약 C급
- 플레이 시간 : 몬스터에 따라 마구 변한다.(메탈슬라임끼리 싸운다면...)
- 결과 : 연속해서 성공하면 떼돈번다.

드래곤퀘스트6

10 포카 게임

- 유형 : 테이블 게임
트럼프 카드를 가지고 즐기는 포카 게임으로 두가지의 게임모드가 있다. 가장 왼쪽의 카드가 7보다 큰지 작은지를 맞추는 게임과 왼쪽 카드를 기준으로 오른쪽 카드중 수가 더 큰 카드를 뽑는 게임이 있다. 포카 게임은 한번 맞출 때마다 돈이 2배로 커지는데, 그 상태에서 또 맞추면 2배로 커진 돈이 또 2배가 된다. 따라서 포카 게임에 자신있는 사람이라면 돈을 벌기 쉬운 것이다.
- 난이도 : B급
- 플레이 시간 : 생각을 오래하면 5분이상, 대충대충 한다면 5초
- 결과 : 도박을 배울 수 있다

파이널 판타지6

11 물고기 잡기

- 유형 : 액션
FF6의 2부는 외딴 섬에서부터 시작된다. 문제는 시드인데, 연로한 나이 탓인지 충격을 받아서인지 점차 죽어가고 있다. 세리스는 시드를 위해 해안에서 물고기를 잡아서 요리를 해주는데 어떤 물고기를 잡느냐에 따라 시드의 병의 차도가 바뀐다. 물고기에는 맛있는 물고기(うまい魚)와 보통 물고기, 물고기의 세종류가 있는데, 시드에게는 맛있는 물고기만을 먹어야 한다. 보통의 물고기를 가져다주면 병이 조금 악화되고 물고기를 가져다주면 병이 많이 악화되지만 맛있는 물고기를 가져다주면 병세가 아주 조금 호전된다. 클리어법은 물고기중 아주 빠르게 움직이는 것이 맛있는 물고기인데 만약 해안가의 물고기 중 맛있는 물고기가 한마리도 없다면 다른 곳에 갔다가 돌아오면 물고기들이 바뀌어있을 것이다. 단, 오랫동안 시드에게 물고기를 주지않으면 시드가 죽어버리므로 주의.
- 난이도 : 게임은 C급이지만 물고기가 잘 만나온다면 B급정도?
- 플레이 시간 : 10분이상
- 결과 : 한 인간(시드)의 생사를 자신이 결정할 수 있다.

12 격투장

- 유형 : 1대1 대전
FF6의 격투장은 자신의 아이템을 걸고 싸워서 이기면 상대방의 아이템을 빼앗고 지게되면 자신의 아이템을 빼앗기는 곳이다. DQ의 몬스터 격투장과는 달리 플레이어의 캐릭터가 직접 나가서 싸우는 곳으로 충분히 레벨을 올리면 승률이 더욱 높아진다. 여기서 얻는 아이템들은 어떤 아이템을 내걸고 싸우느냐에 따라 일정한 규칙에따라 아이템이 등장하고 보통의 방법으로는 얻기힘든 아이템도 얻을 수 있으므로 상당히 중요한 곳이다. 특별한 승리법 보다는 많은 특기를 가지고있고 레벨이 높은 캐릭터를 출전시키는 것이 최상의 방법이다.
- 난이도 : B급
- 플레이 시간 : 1~2분
- 결과 : 돈놓고 돈먹기! 귀한 아이템도 얻을 수 있다.

브레스 오브 파이어

13 사냥

- 유형 : 건슈팅(?)
사냥 능력을 가지고 있는 길리엄같은 캐릭터를 선두로 세우면 필드상이나 특정 장소에서 사냥이 가능하다.
- 난이도 : B급
- 플레이 시간 : 30초
- 결과 : 기름진 고기의 획득이 가능

14 낚시

- 유형 : 액션(낚시바늘을 조종해야 함)
전작인 브레스1에서는 최강의 장비들이 모두 낚시를 통해서 얻을 수 있었고, 브레스2에서는 보통의 낚시터에서는 물고기를 팔아 돈을 버는 목적으로 사용된다. 하지만 중반부에 접어들면서 낚시의 중요성은 점점 높아져서 상점에서는 살 수 없는 아이템을 낚는 일도 생기고 이벤트들도 벌어진다.
- 난이도 : C급
- 플레이 시간 : 15초
- 결과 : 보통은 돈을 벌 수 있지만 특별한 경우는 귀중한 아이템의 획득 가능



낚시를 통해 돈을 벌자



15 공동체

- 유형 : 시뮬레이션
브레스2에서는 심시터를 연상시키는

자신만의 본거지를 만들 수 있다. 여러 가지 종류의 공동체 중에서 자신의 취향에 맞는 것을 만드는 것이 가능한데 공동체의 종류에 따라 또다른 미니게임(?)을 즐길 수 있다. 예를들어 보통 모양의 공동체에서는 아이템으로 경품을 탈 수 있고 술집으로 만들면 자잘한 정보들을 얻을 수 있다.

- 난이도 : D급(그냥 만들면 된다)
- 플레이 시간 : 자신의 집을 모두 돌아다닌다면 5분이상
- 결과 : 쓸데없는 정보를 얻을 수 있고 노숙할 곳이 생김

플레이스테이션

릿지레이서

16 갤럭시안

■유형 : 슈팅
릿지레이서는 PS용 게임만큼 처음에 약간의 로딩 시간이 있는데 남코에서는 유저들을 배려하여 이 로딩시간에 간단한 게임을 즐길 수 있게 하였으니, 그것이 바로 갤럭시안이다. 갤럭시안을 완벽클리어하면 본 게임에서 선택할 수 있는 자동차의 종류가 대폭 늘어난다는 것도 묘수였다.

- 난이도 : C급
- 플레이 시간 : 10초
- 결과 : 완벽하게 클리어한다면 많은 자동차의 선택이 가능

철권

17 갤러그

■유형 : 슈팅
철권의 로딩 시간에는 갤러그를 즐길 수 있다.

- 난이도 : C급
- 플레이 시간 : 15초
- 결과 : 고전 게임의 훌륭함을 느낄 수 있다

에이스 컴뱃

18 미사일 막기(?)

■유형 : 불명
에이스 컴뱃은 로딩 시간이 상당히 길다. 그러나 미니게임이 없어서 상당히 지루하다고 느꼈는데 에이스 컴뱃의 미니게임은 숨겨진



000경험을 터뜨리기

게임으로 특정 커맨드를 입력하면 등장한다. 로딩이 시작되기 전에 R1+○를 누르고 있는 상태에서 로딩장면이 나오면 조이스틱의 십자키를 상좌하우로 입력한다.(쉽게 말하면 패드 방향키를 돌리면 된다.) 커맨드의 입력이 제대로 되었을 경우는 화면 오른쪽 아래에 이상한 모양이 나타나는데 다음 로딩때부터 미니게임을 즐길 수 있다.

- 난이도 : A급
- 플레이시간 : 로딩이 끝날때까지
- 결과 : 불명

폴리스너츠

19 사격장

■유형 : 건슈팅
위의 미니게임들 처럼 로딩시간에 간단히 즐기는 게임이 아니고 게임 도중에 등장한다. 따라서 이 미니게임을 즐기려면 미니게임을 할 수 있는 장소에서 세이브를 해놓은 다음, 즐기고 싶을 때마다 로딩해서 즐기는 것이 편하다. 바로 제 1장의 BCP본부에서 게임을 즐기는 것이 가능한데, 사격장에 가면 다양한 종류의 모의사격 게임을 레벨에 맞추어 즐길 수 있다. 참고로 가슴 이외의 다리같은 부분이라도 연속해서 두번 맞추면 점수는 두배로 올라간다.

- 난이도 : C급
- 플레이시간 : 게임에따라 다르다.(여러가지 게임 모드가 있다.)
- 결과 : 사격 실력이 높아지고 때때로 이벤트도 볼 수 있다.



사격장에서도 이벤트가

두근두근 메모리얼

20 스타더스트 심포니 EX

■유형 : 3D 슈팅
원래 PC용 3D 슈팅게임인 스타더스트 심포니를 다이제스트화하여 두근두근 메모리얼의 미니게임으로 만들어놓은 것이다. 이 게임은 전산부에서 열심히 활동



3D 슈팅게임이다

해서 대회 1등을 하면 주인공이 개발한 게임으로 나오는데 자동적으로 오마케모드에 자장이 된다. 오마케모드로 들어가면 언제든지 즐길 수 있다.

- 난이도 : C급
- 플레이 시간 : 10분
- 결과 : 보너스 게임의 한계를 느낄 수 있다.

21 트윈비 타임어택

■유형 : 촉박한 슈팅
코나미의 인기 슈팅게임인 트윈비가 두근두근 메모리얼에서도 등장한다. 역시 주인공은 전산부. 전산부 활동을 열심히 하면 2학년때 문화제때 등장하는데, 총 4스테이지까지 있는 대형 미니게임이다. 트윈비의 특징인 벨(종)과 여러 가지 아이템들 또한 그대로이고 대형 보스들도 등장한다. 게임도중 STRAT버튼을 눌러 정지한후 '상상하하좌우좌우XO'를 입력하면 모든 무기가 완전무장되는 최강의 상태로 변한다.

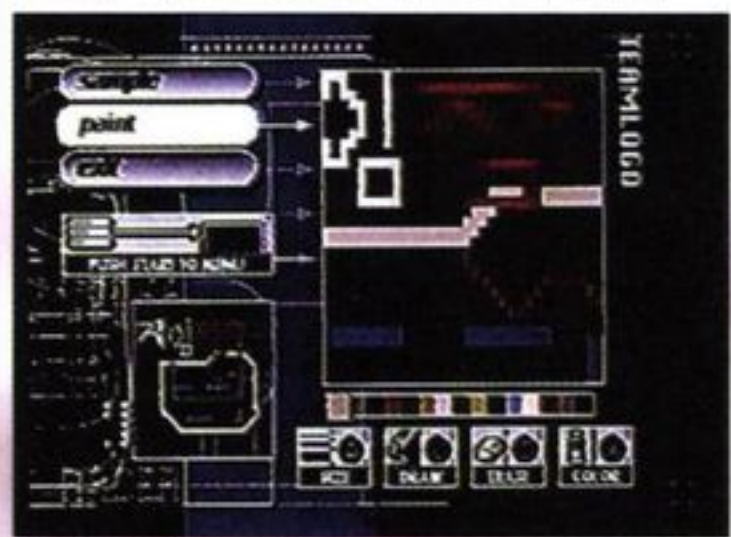
- 난이도 : C급
- 플레이 시간 : 10분 이하
- 결과 : 자신의 기록을 친구한테 자랑할 수 있다. 친구가 없다면 누나도 괜찮다.

레이지 레이스

22 팀 로고 그리기

■유형 : 테이블
자신의 팀 로고를 직접 그릴 수 있다. 소위 말하는 도트 노가다이기 때문에 컴퓨터로 그림을 그려본 사람이나 그래픽 전문가라면 더욱 유리할 것이다. 상당히 정성을 들인다면 샘플 마크보다 더욱 멋진 마크를 만들 수 있다. 자신이 그린 마크는 저장이 가능하며 자신의 자동차에 붙일 수 있어 게임의 몰입도를 더욱 높인다. 그림 실력이 없어서 직접 그리는 것은 어렵지만 자신만의 마크를 갖고 싶은 유저라면 친구에게 부탁해서 그릴 수도 있다. 세이브 데이터 하나가 메모리카드의 한블럭만을 차지하기 때문에 친구한테 부탁한 후 카피하면 되는 것이다.

- 난이도 : B급 (단순하지만 대부분이 귀찮아서 그만둔다)
- 플레이 시간 : 그림에 대한 정성도와 비례한다
- 결과 : 자신의 자동차에 새겨지므로 뿌듯하다.



이처럼 대충대충 그릴 수도 있다.

새턴

천외마경 제4의 묵시록

23 트림프 왕자에 오르자

■게임의 장르 : 테이블 게임
자! 일단은 돈을 걸어야한다. 그리고 트림프의 패를 알지 못하면 이 게임도 도루묵이다. 최강의 패는?



- ① 로열 스트레이트 플러쉬: 같은 무늬의 A.K.Q.J.T
 - ② 스트레이트 플러쉬: 같은 무늬의 카드로 다섯 숫자가 연결(예 1,2,3,4,5)
 - ③ 포커(포카드): 같은 숫자 4장 (예: A카드가 무늬별로 네장)
 - ④ 풀 하우스 : 같은 숫자 3장과 2장의 조합(예: A 3장과 K 2장)
- 난이도 : A급
■플레이시간: 1게임당 빠르면 10초도 안돼서 끝남
■결과 : 자금이 차근차근 늘어나며 몽땅 털리게 될 경우도 생긴다

24 차이나타운의 스모!

■게임의 유형 : 스포츠
■목적 : 그림자의 모자 얻기
이곳은 과거의 사랑했던(?) 아름다운 연인(?) 유메미와 재회하는 장소이기도 하다. 처음 열차를 타고 도착하는 곳이 바로 이곳이다. 이곳에서는 할아버지 같은 외모의 스모선수와 처음으로 한판한다. 마지막에 등장하는 요코즈나를 이기게 되면 그림자의 모자를 얻을 수도 있는 기회가 있다. 말이 필요없다. 버튼을 무지막지하게 두들기자.
■난이도 : C
■플레이시간: 1분정도
■결과 : 그림자의 모자 입수

25 게이샤 로봇 vs 킹 망토

■게임의 유형 : 대전 액션
이번에는 대전 액션성이 강한 미니게임이다. 사사미마린, 스키야키 탱크, 그리고 덴뿌라 프라이의 육해공의 3가지 모여 가이



슈퍼마리오3의 미니게임은 마리오 브라더즈

샤 로봇이로 변신하여 파란원숭이와 대전을 펼친다. 이것은 엄밀히 보면 보스와의 대전이지만 평상시의 RPG형식이 아닌 걸로 미루어보아 미니게임으로 취급하는 바이다.

대전형식은 각각 체력게이지가 있고 필살기를 마구 쓰아대면 지치므로 킹 만토가 흐느적거릴 때를 틈타서 무차별 공격을 하자. 각각의 버튼은 게임전에 다 알 수 있을 것이다.
■난이도 : C
■플레이시간: 1분 30초정도
■결과 : 계곡을 넘을 수 있게 되며 마법총의 능력이 한단계 오른다

26 버철복권

■게임의 장르 : 테이블 게임
이 게임은 샌프란시스코의 차이나타운서 할 수 있다. 부채 든 여자, 유메미와의 재회하면 생각이 날 것이다. 우선 차이나타운에서 물건을 사면 복권을 얻을 수 있고 그것을 갖고 마을 맨 밑에 집에 가면 무슨 손잡이로 돌리는 기계가 있을 것이다. 이것을 이용하여 아이템을 얻는 것이다.
우선 연습을 쌓아두자 시계방향으로 돌리는 연습을 하자... 좋은 방편이라면 조이스틱이 있다면 만사 ok! 일단은 가속력이 붙어야만 구슬을 뽑을 수 있다. 어느정도 가속력이 붙으면 어느정도에서 그만 돌리고 구슬이 나오는 구멍에서 구슬이 나오기만을 기다리자.
■난이도 : B
■플레이시간: 1분
■결과 : 아이템을 얻게되고 손가락에 무리가 간다

27 네모네모 그림 그리기

■게임의 유형 : 퍼즐
일명 NPC유니트를 만들어 내는 미니게임으로 솔드레이크 마을(나무다리가 끊긴 곳 그라다우스를 뚫는다!)에서 지도상으로 오른쪽으로 가면 동굴이 있을것이다)에서 일어나는 파란 병에 걸린 꼬마 아이가 있는 마을이다. 이곳에서는 주인공들도 꼬마와 이야기를 하다보면 파란병이 옳는다. 이것으로 이 마을 사람들 그리고 더 나아가서는 다른 마을 사람들에게 이 병을 옮기도록하자. (?) 그러다가 오른쪽 맨 끝에 있는 화가의 집으로 가서 물을 떠다주고 네모네모 로직(?)을 즐겨보자. 이 게임은 승리고 뭐고 없다. 그냥 자신이 평상시 그려보고 싶었던 것을 한번 그려보는 이번 미니게임의 주된 요소이다. 일단 다 그리고나면 자신이 그린 얼굴을 가진 NPC유니트와 동화의 나라로 출발 할 수 있게된다.
■난이도 : A
■플레이시간: 그리는 그림에 따라 시간의 차이가 보임



사쿠라대전

28 리코란과의 미니게임: 화투(2화)

■게임의 유형 : 테이블 게임
야밤에 몰래 불러내어 자기방에 가지 않겠냐고 오가미를 꼬신다. 따라가 게 되면 느닷없이 화투판이 벌어지게 된다. 이렇게 됨으로써 리코란과의 신뢰도는 올라가게 되는 것이다. 한마디로 발목을 잡혔다고나 할까?
■난이도 : B
■플레이시간: 주어진 금액이 다 없어지면 포기하고 만다
■결과 : 도박의 실력이 늘어나며 (?) 신뢰도가 올라간다



29 스칸자키 스미레의 미니게임: 수영 게임(2화)

■게임의 유형 : 스포츠 액션
모든 대원들이 휴가를 즐기고 있을 시간. 스미레의 방에 갔다가 지하의 수영장으로 가면 오랜만의 휴가를 수영장에서 즐기고 있는 스미레를 만나게 되는데 그만 깊은 곳에 빠지고 만다. 이때 때마침 나타난 오가미. 이제부터는 오가미의 멋진 수영 솜씨를 볼 시간이다. 스미레를 멋지게 구해내어 스미레의 사랑을 받도록 하자.
특이하게도 이 수영장에는 철뱀이 물위에 둥둥 떠 있다. 이 장애물들을 모두 피하면서 스미레가 있는 곳까지 도착하면 OK! 제한 시간 30초안에 스미레를 구해야 한다.
■난이도 : C
■플레이시간: 1분
■결과 : 스미레의 신뢰도가 올라가며 스미레를 구한다.



빠르게 움직이는 물고기를 잡자.

30 아이리스의 미니게임: 옷갈아입기 쇼(4화)

■게임의 유형 : 테이블 게임
이 게임은 데이트 당일 전날밤 아이리스의 방에 찾



아가면 된다. 이 쇼는 채점자인 다른 대원들과 요네다가 점수를 매겨주는 것이다. 통과점수 150점을 위해서 찍기의 능력을 키우도록 하자.

패션감각을 알아보는 게임으로 상하의 발란스를 중시하므로 어울리는 옷을 고르지 않으면 점수가 쌓이게 나올 수도 있으니 주의하면서 멋진 옷을 골라보도록 하자. 10번의 기회가 주어지므로 천천히 감각을 익혀도 무난한 게임.

- 난이도 : C
- 플레이시간: 1분 30초
- 결과 : 아리리스의 신뢰도가 상승

31 신쿠지 사쿠라의 미니게임: 걸레질 게임(4화)

■게임의 유형 : 레이싱 아이리스와의 데이트

당일날 공장 아이리스의 방으로 들어가지 않고 돌아다니다 보면 사쿠라를 만나게 되고 미니게임이 벌어지게 된다. 사쿠라와 함께 걸레질을 열심히 하여요네다에게 칭찬을(?) 레이스성이 강한 게임으로 장애물(생쥐)을 피하면서 극장의 무대위를 깨끗히 닦아 내도록 하자.



- 난이도 : C
- 플레이시간: 약 1분
- 결과 : 기쁜 마음으로 사쿠라의 상승

32 마리아 다치바나의 미니게임: 요리만들기(6화)

■게임의 유형 : 시뮬레이션

■목적 : 풍파티를 위해서 마리아의 요리감습을 받는다.

공연이 끝나고 풍파티 의논을 하게 되고 주방으로 가게되면 마리아가 요리 하는 것을 보는 것으로 부터 이번 미니게임이 시작된다. 당근자르기 갖은 양념의 사용법, 불의 조절 등 여러가지를 가르쳐주는 미니게임이며 마리아가 시범을 보인것을 보고 그대로 따라하면 OK!

각각의 조리료를 넣는 회수가 중요하다. 이것은 순서대로이므로 그대로 기억해두었다가 실전에서 많은 점수를 따도록하자.



- 난이도 : B
- 플레이시간: 3분
- 결과 : 마리아에게 좋은 점수 획득

결과시안을 볼 수 있구나...

33 키리시마 칸나의 미니게임: 어린이에 찾아주기(6화)

■게임의 유형 : 시뮬레이션

5화의 미션을 끝낸 자유시간에 오가미는 식당 근처를 돌아다니다가 우연히 칸나와 부딪치게 되고 칸나의 꼬임에 빠져 힘든일이 기다리고 있는지도 모른 채... 따라간 곳은 보육원(?) 처음에 9명의 어린이들의 이름을 말해준다. 기억해 두었다가 부모에게 찾아다 주면 되는 게임이다.

뭐라고 말할 수 없다. 랜덤일뿐더러... 자신의 머리를 밀는 수밖에 없을 것이다.



- 난이도 : A
- 플레이시간: 30초 제한
- 결과 : 칸나와의 신뢰도가 상승

공상과학 걸리버보이

34 빠징고

■게임의 유형 : 테이블 게임

배팅을 하고 레버를 당겨(버튼을 누름으로) 3개의 판넬에 나타나는 그림으로 판가름이 나는 게임이다. 많이 접해봤을 듯한 도박성이 아주 짙은 게임이다.

777은 그렇게 쉽게 나오질 않는 숫자이다. 버튼을 누름으로 판넬의 속도는 느려지는 것을 알 수가 있다. 이런 게임은 주최측의 농간은 들어있지 않기 때문에 자신의 능력만 좋으면 얼마든지 좋은 그림을 맞추어 돈을 딸 수 있는 것이다.



- 난이도 : C
- 플레이시간: 한번 잡으면 놓을 생각을 하지 않는다.
- 결과 : 자금 상승

35 자동차 경주

■게임의 유형 : 레이싱



■목적 : 1등을 하기 위해 보통 어린이를 위한 유원지에서 자주 볼 수 있는 놀이기구의 하나로 범퍼카가 떠오르는 미니게임! 코스는 그렇게 난이도가 있지 않으며 코스도 물론 다양하지는 않다.

- 난이도 : D
- 플레이시간: 50초
- 결과 : 상금을 받게 된다

36 VIP룸에서의 포커

■게임의 유형 : 테이블 게임

공상과학 걸리버 보이에도 포커 게임이 있다. 그런데 VIP실 말고도 포커판이 또 하나가 있다. 이 두개의 차이점이라면 VIP실은 가격이 좀 비싸다는 이유 하나만으로 플레이어들의 자금을 날려버리기 딱 좋은 장소이기도 하다.

- 난이도 : A
- 플레이시간: 돈이 없어질때까지
- 결과 : 돈과 명예 획득

다이하드 형사

37 딥스킨으로 무한 컨티뉴

■게임의 유형 : 슈팅

게임의 사용도는 크레딧을 올리는 것. 다이하드는 컨티뉴가 기본적으로 4개밖에 되어 있지 않은 관계로 딥스킨을 플레이해서 크레딧을 올리는 수밖에 없는 것이다. 이곳에서 그레딧 수를 무한으로 업시킬 수도 있다. 만약 배가 침몰 당하지 않는다는 가정 하에서 말이지만 말이다.

- 난이도 : B
- 플레이시간: 새턴 파워 온을 할 때마다
- 결과 : 크레딧 상승



매직 더 개더링 한글판 비전 카드 리스트 완전 공개

**총 진행 : 매직 클럽
감 수 : 매직 클럽
매직 강좌 : 제 9회
-한글판 비전 리스트**

매직 한글판(4번째)을 구입하신 매직 플레이어들을 위하여 자신의 덱을 강화시킬 수 있는 한글판 비전이 3월중 발매된다. 비전은 미라지의 확장판으로 영어판으로 2월3일부터 판매가 되고 있으나 한글판으로 시작하신 분들은 비전으로 재무장이 가능하며 여러 가지 새로운 생물의 능력이 추가되었다.

가장 기본적인 능력은 아래의 능력이며 세부적인 물은 게임챔프 97년 2월호 매직 미라지 총복습편을 다시 한번 확인하기를 바란다.

플랭킹

플랭킹은 공격 생물에게 이점을 주는 능력이다. 플랭킹 능력이 없는 생물이 플랭킹 능력이 있는 생물을 저지하려고 할 때마다 저지하는 생물은 턴의 끝까지 -1/-1을 얻는다.

페이징

페이징은 지속물로 하여금 그 스스로 플레이에 들어오고 나가게 한다.

지속물이 페이즈 아웃되면 그것은 플레이에서 나가 마치 게임에서 제외된 것과 같이 한쪽 옆으로 치워지게 된다. 지속물에게 있는 모든 부여 마법도 함께 페이즈 아웃된다.

또한 그 지속물에게 가해진 모든 지속적 변화들과, 가지고 있는 모든 카운터들도 유지된다. 그러나, 그 지속물이 플레이에 존재해야만 적용되

는 효과나 그것에 적용되는 효과는 즉시 끝난다. 그것이 가진 모든 피해는 사라진다. 그리고 플레이에 없는 것으로 취급하므로 그것에게 턴의 끝에 적용될 어떠한 효과들도 무시된다. 페이즈 아웃되어 있는 지속물은 그 조종자의 다음 언택단계에 페이즈 인(플레이에 들어온다는 뜻)된다. 그것의 조종권이 다른 사람에게 영구히 넘겨졌다면 페이즈 아웃될 때 그 효

과는 계속 남아 있으므로, 페이즈 인될 때에 그 플레이어의 조종 하에 돌아올 수도, 아닐 수도 있다. 지속물이 페이즈 아웃될 때 탭되어 있던 상태였을 때만 페이즈 인될 때 탭되어 들어온다.(다시 말하면 언택되어 플레이에 들어온 후 탭되는 것이 아니라 탭된 상태로 플레이에 들어오는 것이다.) 지속물이 플레이에 들어올 때 생기는 트리거 효과는 무시된다.

지속물은 소환 후유증 없이 페이즈 인된다. 페이징 능력이 있는 지속물은 그 조종자의 언택 단계에 자동으로 페이즈 아웃되고, 동시에 다른 지속물은 페이즈 인된다. 페이즈 인된 턴에는 페이즈 아웃되지 않는다. 만약 토큰이 페이즈 아웃된다면 플레이에서 나갔기 때문에, 그것은 게임에서 완전히 제외된다.

(색깔도 #Common ##
Uncommon ### Rare)

대지카드

(마법카드종류 외귀도)

고원 대지 ##

고원은 탭된 상태로 게임에 들어온다
고원이 게임에 들어올 때, 당신이 조종하는 언택된 평원 하나를 소유자의 손으로 돌려보내거나 그렇지 않으면 고원을 매장시킨다.

① : ⑩와 무색하나 하나를 당신의 마나풀에 더한다.

환형 산호초 대지 ##

환형 산호초는 탭된 상태로 게임에 들어온다
환형 산호초가 게임에 들어올 때, 당신이 조종하는 언택된 섬 하나를 소유자의 손으로 돌려보내거나 그렇지 않으면 환형 산호초를 매장시킨다.

① : ①와 무색하나 하나를 당신의 마나풀에 더한다.

소택지 대지 ##

소택지는 탭된 상태로 게임에 들어온다
소택지가 게임에 들어올 때, 당신이 조종하는 언택된 섬 하나를 소유자의 손으로 돌려보내거나 그렇지 않으면 소택지를 매장시킨다.

① : ⑧와 무색하나 하나를 당신의 마나풀에 더한다.

휴화산 대지 ##

휴화산은 탭된 상태로 게임에 들어온다
휴화산이 게임에 들어올 때, 당신이 조종하는 언택된 섬 하나를 소유자의 손으로 돌려보내거나 그렇지 않으면 휴화산을 매장시킨다.

① : ⑧와 무색하나 하나를 당신의 마나풀에 더한다.

밀림 분지 대지 ##

밀림 분지는 탭된 상태로 게임에 들어온다
밀림 분지가 게임에 들어올 때, 당신이 조종하는 언택된 섬 하나를 소유자의 손으로 돌려보내거나 그렇지 않으면 밀

림 분지를 매장시킨다.

① : ⑥와 무색하나 하나를 당신의 마나풀에 더한다.

유사 대지 ##

① : 무색 마나 하나를 당신의 마나풀에 더한다.
①, 유사를 희생한다 : 비행 능력이 없는 목표 공격 생물이 턴이 끝날 때까지 -1/-2를 얻는다.

미지의 낙원 대지 ###

미지의 낙원은 탭된 상태로 게임에 들어온다
미지의 낙원이 게임에 들어올 때, 당신이 조종하는 언택된 땅 하나를 당신의 마나풀에 더한다. 당신의 다음 턴의 언택된 땅 하나를 당신의 마나풀에 더한다. 미지의 낙원을 소유자의 손으로 되돌린다.

플라엘의 거점의 선배는 그녀 동료의 선택보다는 낮다.

그리폰 데크 대지 ###

① : 무색 마나 하나를 당신의 마나풀에 더한다.
① : 목표 그리폰을 언택한다. 그 그리폰은 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.
"떨어지는 계곡보다 높은 떨어지는 깃털이 어디 있는가?" - 천까지 날다

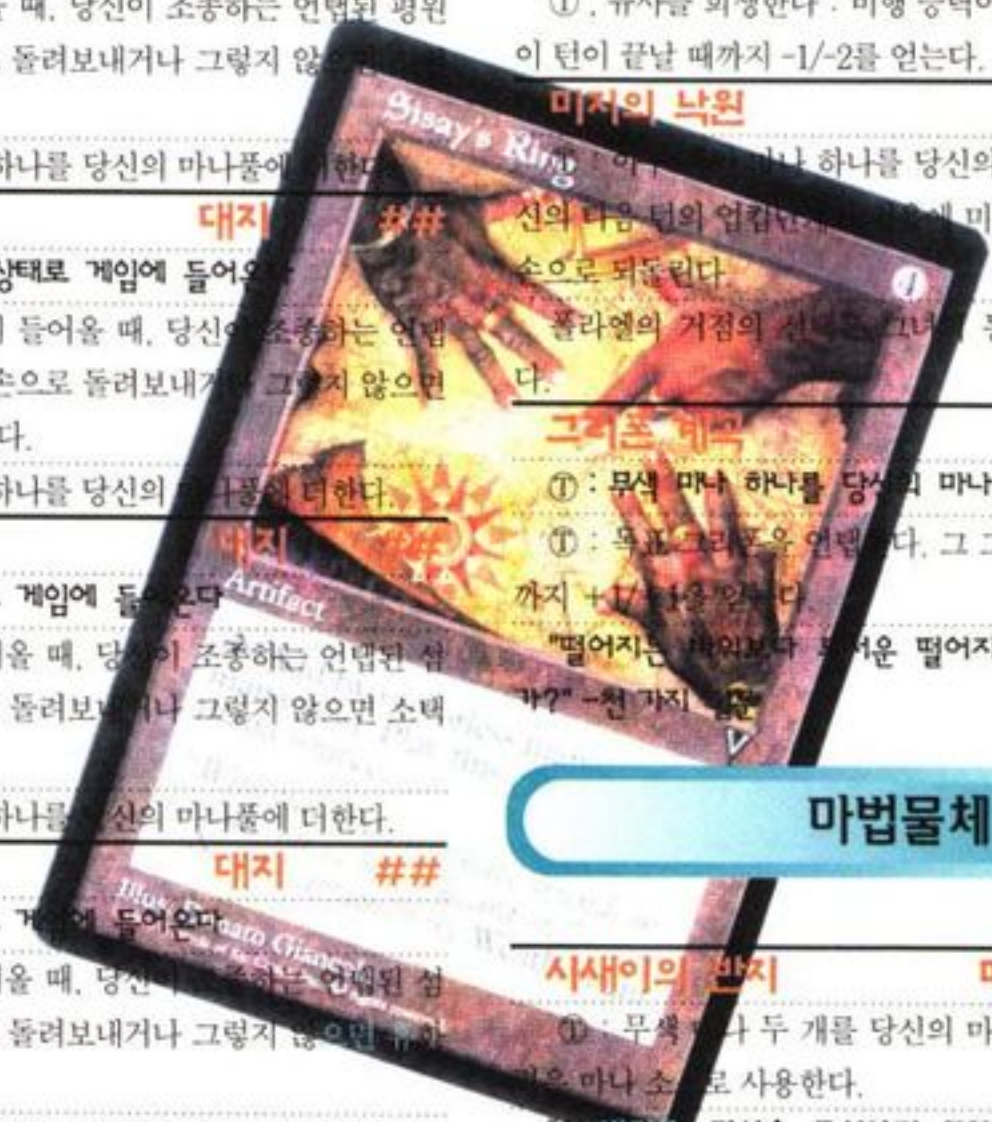
마법물체

시새이의 반지 마법물체 #

① : 무색 마나 두 개를 당신의 마나풀에 더한다. 이 능력이 마나 소모로 사용한다.
"이 반지로, 당신은 들어보지 못한 세계의 친구들을 알게 될 것이다." - 시새이, 웨더라이트호의 선장

피렉시아의 보행자 마법 생물 #

"나는 검은 비와, 회색의 대지와, 소리치는 금속에 대한



끔찍한 이야기를 들었다. 나는 그 이야기들이 열광적인 마음의 전설이라고 위안했었다. 그러나 오늘 나는 보행자를 보았다 - 그리고 나는 이제 진실에 두려움을 느낀다." - 카시브 이븐 나지의 편지에서

주주의 거품 **마법 물체** **##**
 누적 업킵: ①
 만약 당신이 카드를 플레이한다면 주주의 거품을 매장시킨다.
 ②: 생명점 1을 얻는다.
 "만약 내 심장에 투쟁이 있다면, 나는 그것을 열고 나의 기쁨을 당신에게 보여주고 싶습니다." - 수카타의 결혼예식에서

용 가면 **마법 물체** **##**
 ③, ①: 당신이 조종하는 목표 생물은 턴의 끝까지 +2/+2를 얻는다. 턴의 끝에 그 생물이 플레이에 남아 있다면 그것을 소유주의 손으로 되돌린다.
 "더 이상의 선택권이 없다면, 나는 마스크를 쓰도록 강요당할 수밖에 없다." - 라쉬다 스케일베인

마토피 골렘 **마법 생물** **##**
 ①: 재생, 그리고 -1/-1 카운터를 마토피 골렘에게 올려놓는다.
 일부 도공들은 가장 좋은 도자기를 만들기 위해 이 생물의 진흙을 사용한다고 한다 - 그리고 불에 구워질 때, 그 도자기가 울부짖는다고 한다.

양철날개 키메라 **마법 생물** **##**
 비행 능력
 양철날개 키메라는 키메라로 취급한다.
 양철날개 키메라를 희생한다: 목표 키메라에게 +2/+2 카운터를 올리고 그 키메라는 영구히 비행능력을 갖는다.

각성의 투구 **마법 물체** **##**
 모든 마법은 플레이될 때 일반 마나 하나를 적게 소모한다.
 "이 작은 물건은 당신의 머리와, 당신의 마법과, 당신의 내기와, 그리고 당신 등까지 커버할 것입니다." - 파샤드 이븐 아십, 수카타의 아들

황동발톱 키메라 **마법 생물** **##**
 선제 공격
 황동발톱 키메라는 키메라로 취급한다.
 황동발톱 키메라를 희생한다: 목표 키메라에게 +2/+2 카운터를 올리고 그 키메라는 영구히 선제공격 능력을 갖는다.

납의 배 키메라 **마법 생물** **##**
 돌진 능력
 납의 배 키메라는 키메라로 취급한다.
 납의 배 키메라를 희생한다: 목표 키메라에게 +2/+2 카운터를 올리고 그 키메라는 영구히 돌진 능력을 갖는다.

철심장 키메라 **마법 생물** **##**
 철심장 키메라는 공격해도 탭되지 않는다
 철심장 키메라는 키메라로 취급한다.
 철심장 키메라를 희생한다: 목표 키메라에게 +2/+2 카운터를 올리고 그 키메라는 어느 턴에나 공격해도 탭되지 않는다.

피렉시아의 약탈자 **마법 생물** **###**
 피렉시아의 약탈자는 X개의 +1/+1 카운터를 가지고 플레이에 들어온다.
 피렉시아의 약탈자는 공격자를 저지할 수 없다.
 피렉시아의 약탈자는 각각의 +1/+1 카운터 숫자만큼의 ①을 지불하지 않으면 공격할 수 없다.

보가단의 모루 **마법 물체** **###**
 각 플레이어는 그의 디스카드 단계를 건너뛴다.
 각 플레이어의 드로우 단계에, 그 플레이어는 추가의 카드를 드로우한 후에 한

장을 골라 디스카드한다.
테페리의 퍼즐상자 **마법 물체** **###**
 각 플레이어의 드로우 단계에, 그 플레이어는 손에 든 카드의 수를 세어 그 카드들을 그의 라이브러리의 맨 아래쪽에 넣고, 그 수만큼의 카드를 드로우한다.

시간의 모래 **마법 물체** **###**
 각 플레이어는 그의 언택 단계를 건너뛴다.
 각 플레이어의 턴의 시작에, 그가 조종하는 각각의 탭된 마법 물체, 생물, 그리고 대지를 언택하고 그가 조종하는 각각의 언택된 마법 물체, 생물, 그리고 대지를 탭한다.
 "그러나 한 번은, 마법사의 도움으로 시간이 멈추고 낮이 계속되었다." - "밤과 낮의 사랑의 노래"

다이아몬드 만화경 **마법 물체** **###**
 ③, ①: 프리즘 토큰 하나를 플레이에 가져온다. 이 토큰은 0/1 마법 생물로 취급한다.
 프리즘 토큰을 희생한다: 아무 색깔의 마나 하나를 당신의 마나풀에 더한다. 이 능력은 마나 소스로 사용한다.
 "이것은 장난감이네요. 이제 내게 그것의 전술적 적용을 보여주세요." - 텀프 토큰

부정의 지팡이 **마법 물체** **###**
 ①: 목표 플레이어의 라이브러리 맨 위 카드를 본다. 만약 그 카드가 대지카드가 아닌 카드라면 당신은 생명점 2를 지불하고 그것을 그 플레이어의 무덤으로 보낼 수 있다.
 당신은 당신이 결코 가져올 수 없는 것을 잃지는 않을 것이다.

백마주사 **마법 물체** **###**
 ⑧: 백마주사를 희생한다: X개의 코브라 토큰을 플레이에 가져온다. 이 토큰은 1/1 마법 생물로 취급한다. 이 능력은 소서리로 취급한다.
 "아, 누구도 그 가지 사람 있어요?" - 라나, 수카타 시장의 바보

전쟁의 트라이앵글 **마법 물체** **###**
 ②: 전쟁의 트라이앵글을 희생한다: 당신이 조종하는 목표 생물과 상대방이 조종하는 목표 생물을 지정한다. 각 생물은 각각의 공격력만큼의 피해를 상대 생물에게 입힌다.
 잘피린 전쟁의 트라이앵글은 힘, 믿음, 교활함의 삼위일체를 나타낸다.

마그마 광산 **마법** **###**
 ④: 압력 카운터 하나를 마그마 광산에 올려놓는다.
 마그마 광산을 희생한다: 위에 있는 각각의 압력 카운터마다 피해 1점을 목표 플레이어나 생물에게 입힌다. 팡!

다색생물

폭풍 드레이크 **드레이크의 소환** **##**
 비행 능력
 폭풍 드레이크는 공격해도 탭되지 않는다.
 "이것의 속도는 오직 나의 적의 물막의 속도만이 따라잡을 수 있을 것이다." - 캐 아백

먼딩구 **마법사의 소환** **##**
 ①: 목표 마법에 대해 그 시전자가 추가의 ①과 생명점 1을 지불하지 않는 한 그 마법을 무효화한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.
 "우리의 죽은 왕들은 조용히 죽은 농민들의 반란을 기다리고 있다." - 투와일, 아쿠의 먼딩구



개미 군단

곤충의 소환 ##

①. 대지 하나를 희생한다 : 목표 대지를 파괴한다.
 "하나에 대한 다수의 힘을 과소평가 하지 말라." - 시다르 파바리

시문

인스턴트 ##

시문은 목표 상대방이 조종하는 각 생물에게 피해 1점씩을 입힌다.
 "검고 흰 두려움에 떠는 원숭이는 그녀의 아이를 안고 기다린다." - "밤과 낮의 사랑의 노래"

스케일베인

엘리트 병사의 소환 ##

흑색으로부터의 보호
 "라식다의 겁과, 나의 인도와, 축복받은 운으로 우리는 오늘 망가라의 자유를 얻을 것이다!" - 아즈미라, 성스러운 복수자

인도령

전사의 소환 ###

비행 능력
 ① : 목표 플레이어의 무덤 맨 위의 카드가 생물 카드라면, 그 카드를 무덤 맨 위의 라이브러리 맨 위로 올려놓는다.
 "영원한 태양의 신하여! 생명이 그대의 날개 위로 또다시 빛을 밝히는 도록 - "태양을 향한 노래", 페메레프 노래

생명 약탈자의 묘지

부여 마법 ###

어느 플레이어가 카드를 드로우할 때, 그 카드를 펼쳐 보인다면, 그 플레이어는 생명점 3을 지불하고 그 카드를 리스카드한다.
 "너무도 많은 전사들이 그들의 침대에서 죽어갔다." - 테르코르

랑진한 재산

부여 마법 ##

대지 하나를 희생한다 : 희생한 대지가 생산할 수 있는 하나의 생물 하나를 선택하여, 그 생물 하나를 당신의 마나풀에 더한다. 이 능력은 마나 소환으로 사용한다.
 "그는 모래를 가죽으로, 가죽을 황금으로, 황금을 영광으로 거래했다. 결국, 그는 인생을 모래로 거래했다." - 아파리, 설화

비아시바의 드래곤

드래곤의 소환 ###

비행 능력
 ⑧ : 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다.
 ⑨ : 턴이 끝날 때까지 +0/+1을 얻는다.
 비아시바의 드래곤은 기회로부터 비롯된 잔인성을 이해한다.

페머페프의 여마법사

여마법사의 소환 ###

부여마법이 플레이에서 무덤으로 갈 때마다, 카드를 한 장 드로우한다.
 "그리고 그녀는 나비가 날개를 흔드는 것처럼 고운 가루를 대지에 흩날린다." - "여마법사" 페메레프 설화

공정한 전쟁

부여 마법 ###

당신이 조종하는 모든 백색 생물들은 흑색으로부터의 보호능력을 얻는다.
 당신이 조종하는 모든 흑색 생물들은 백색으로부터의 보호능력을 얻는다.
 "이것은 중립이 없는 전쟁이다." - 아즈미라, 성스러운 복수자

슬레이만의 유산

부여 마법 ###

슬레이만의 유산이 게임에 들어올 때, 모든 진과 이프리트들을 매장한다.
 진과 이프리트가 플레이에 들어올 때마다 그들을 매장한다.
 슬레이만의 힘의 상승과 함께, 고대 라비아의 진과 이프리트들은 검손을 배운다.

화염폭풍의 잔인무도자

드래곤의 소환 ###

비행 능력, 돌진 능력
 누적 업킵 ⑩⑪
 "그가 창공에 불꽃을 남긴다면, 그와 목적지를 공유하지 말라." - 브와니, 브텐다의 목자

피그미 하마

하마의 소환 ###

만약 피그미 하마가 공격하여 지지당하지 않았다면, 당신은 이 턴에 그가 전투에 의한 피해를 주지 않도록 할 수 있다. 그렇게 한다면, 방어측 플레이어는 그의 모든 대지에서 마나를 뽑아내고, 그 후 마나풀은 모두 비워진다. 전투 후, 무색 마나의 양과 같은 마나를 당신의 마나풀에 더한다.

녹색생물

부식

부여 마법 ###

누적 업킵 ①
 당신의 업킵단계마다, 목표 상대방이 조종하는 각 마법 물체에 녹 카운터를 하나씩 올려놓는다. 만약 마법 물체 위의 녹 카운터의 개수가 그 마법 물체의 발동 비용과 같거나 많다면, 그 마법 물체를 매장한다.

부식이 플레이에서 사라진다면 모든 녹 카운터를 게임에서 제외시킨다.

코끼리의 소환 #

수코끼리가 플레이에 들어올 때, 당신이 조종하는 숲 두 개를 소유주의 손으로 돌려거나, 아니면 수코끼리를 매장한다.
 "네 개의 회색 나무와 위급한 뱀. 나는 무엇일까요? - 잘피린 수수께끼

인스턴트 #

아랑 본능
 목표 생물을 턴의 끝까지 +1을 얻는다.
 다음 턴의 업킵단계의 처음에 카드 한 장을 드로우한다.
 "만약 코블소의 머리가 코보다 낮다면, 나를 믿어라 - 그것은 기도하는 것이다." - 브와니, 브텐다의 목자

모충의 소환 #

⑥. 거대 모충을 희생한다 : 턴의 끝에 나비 토큰을 플레이에 가져온다. 이 토큰은 1/1에 비행 능력을 가진 녹색 생물로 취급한다.
 "나는 사람 주먹만한 빨달린 벌레를 봤소." 여행자가 말하고 우리가 그의 무지에 대해 지적했을 때 그는 진지하게 고개를 끄덕였다." - 아파리, 설화

킹 치타의 소환 #

당신이 인스턴트를 플레이할 수 있을 때, 킹 치타를 플레이하도록 선택할 수 있다.
 만약 당신이 자신과 동료가 킹 치타에게 쫓기고 있다는 것을 발견하면, 당신에겐 선택권이 없다: 동료의 발을 걸어 넘어뜨려라. - 수카타 명언

거미 벵타기 마법 부여: 생물 #

당신은 거미 벵타기를 인스턴트로 사용하도록 선택할 수 있다. 그렇게 하면 그것을 턴의 끝에 매장한다.
 부여 마법을 얻은 생물은 +0/+3을 얻고, 비행 능력이 있는 생물을 지지할 수 있다.

강 보아뱀 뱀의 소환 #

섬 잠입(방어측 플레이어가 섬을 컨트롤하고 있다면 이 생물을 지지할 수 없다.)
 ⑥ : 재생
 "그러나 아무도 코끼리의 전쟁 선포에 대해 뱀의 온화한 평화의 싹싹 소리를 들은 사람은 없다." - 아파리, 설화

치명적 상처 부여 마법: 생물 #

만약 부여마법을 얻은 생물에게 피해가 가해진다면, 그 생물을 파괴한다.
 "그들의 눈물이 자부라야를 흐른다. 피와 섞여서, 그들은 모든 것을 붉게 만든다." - "밤과 낮의 사랑의 노래"

표범 전사 고양이 전사의 소환 #

"당신이 우아하고 재빠르다고 생각할 때, 강한 표범처럼 모양을 가다듬어라."

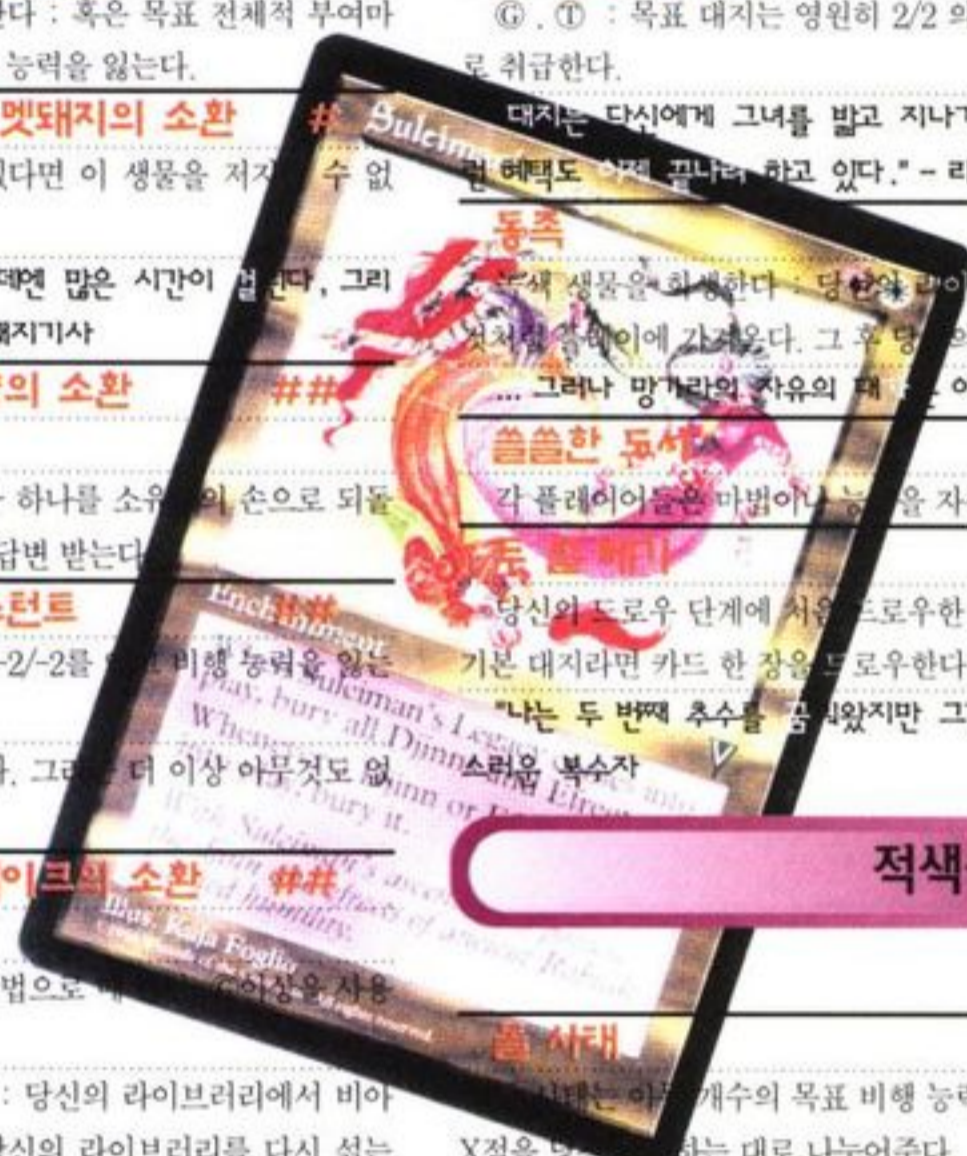


- "밤과 낮의 사랑의 노래"

| | | |
|---|-----------------|-----------|
| 엘프 은신처 | 소서리 | # |
| 당신 무덤에 있는 목표 카드를 당신의 손으로 되돌린다. "엘프들은 대부분의 사람이 볼 수 있는 것 보다 더 잘 숨을 수 있다." - 크와니, 트텐다의 목자 | | |
| 퀴리온 경비대원 | 엘프의 소환 | # |
| 당신이 조종하는 숲 하나를 소유주의 손으로 되돌린다 : 목표 생물을 언택한다. 이 능력은 한 턴당 한 번만 사용한다. "대지를 존중하라, 그것은 언젠가 너의 방패가 되고, 다른 날 너의 담요가 될 것이다." - 리펠렌, 퀴리온 총독 | | |
| 에메랄드의 마력 | 인스턴트 | # |
| 다음 중 하나를 선택한다 - 목표 지속물을 언택한다 : 혹은 목표 전체적 부여마법을 파괴한다 : 혹은 목표 생물이 턴의 끝까지 비행 능력을 잃는다. | | |
| 혹멧대지 | 혹멧대지의 소환 | # |
| 늪 잠입(방어측 플레이어가 늪을 컨트롤하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.) "입이 너무 많다 - 그들이 들어오는 것을 막는 데엔 많은 시간이 걸린다, 그리고 더 많은 지원자가 필요하다." - 그리복, 고블린 돼지기사 | | |
| 영양들의 쇠도 | 영양의 소환 | ## |
| 돌진 능력 당신의 업킵단계동안, 당신이 조종하는 녹색 생물 하나를 소유주의 손으로 되돌린다. 강우에 대한 기도는 우리와 같은 발굽 소리로 답변 받는다. | | |
| 바람 가위 | 인스턴트 | # |
| 모든 비행 능력이 있는 공격 생물은 턴의 끝까지 -2/-2를 잃는다. "바람이 약해지면 용의 비늘의 소나기가 떨어진다. 그리고 더 이상 아무것도 없다." - 아제이오라이, "다룰 수 없는 바람" | | |
| 키스쿠 드레이크 | 드레이크의 소환 | ## |
| 비행 능력 ⓐ : 턴의 끝까지 +0/+1을 얻는다. 당신은 이 방법으로 이 장을 사용할 수 없다. 키스쿠 드레이크와 스피팅 드레이크를 희생한다 : 당신의 라이브러리에서 비아시바의 드래곤을 찾아 플레이에 가져온다. 그 후 당신의 라이브러리를 다시 섞는다. | | |
| 기어다니는 곰팡이 | 소서리 | ## |
| 목표 마법 물체나 대지, 혹은 부여 마법을 파괴한다. "곰팡이가 당신을 잡을 수 있다." - 수카타 모욕 | | |
| 옥타비 오랑우탄 | 원숭이의 소환 | ## |
| 옥타비 오랑우탄이 플레이에 들어올 때, 목표 마법 물체를 파괴한다. "원숭이가 결혼할 때 황금 모피를 입는다는 것이 사실입니까?" - 라나, 수카타 시장의 바보 | | |
| 코끼리 풀 | 부여 마법 | ## |
| 누적 업킵 ① 흑색 생물은 당신을 공격할 수 없다. 흑색 이외의 생물은 그들의 조종자가 각 공격 생물마다 추가의 ② 를 지불하지 않는 한, 당신을 공격할 수 없다. "그녀가 나를 풀밭의 미로에 가둔다면 내가 어떻게 자연에 대해 화를 낼 수 있겠는가?" - 카시브 이븐 나지의 편지에서 | | |
| 여름 개화기 | 소서리 | ## |
| 당신은 이번 턴에 추가로 세 개까지의 대지를 플레이할 수 있다. | | |

"우리의 사랑은 여름 장마 때의 강물과 같을 것입니다. / 잠시 제방을 넘어 평야의 작물에 범람할 것입니다." - "밤과 낮의 사랑의 노래"

| | | |
|--|-------------------|------------|
| 이끼인간 | 이끼인간의 소환 | ### |
| 이끼인간에게 가해진 각 피해 1점 대신에, 각 -1/-1 카운터를 올려놓는다. 당신의 업킵단계동안 이끼인간에게 올려진 -1/-1 카운터 하나를 제거한다. | | |
| 하강기류 | 부여 마법 | ### |
| 페이징 비행 능력을 가진 생물은 공격, 저지를 하지 못하며, ①이 발동비용으로 필요한 어떤 능력도 사용할 수 없다. 우리가 바라는 것이 무엇이든 간에, 바람이 이길 것이다. | | |
| 퀴리온 드루이드 | 드루이드의 소환 | ### |
| ⓐ, ① : 목표 대지는 영원히 2/2의 녹색 생물이 된다. 그 대지는 여전히 대지로 취급한다. 대지는 다시에게 그녀를 밟고 지나가도록 허락할 만큼 관대해 왔다. 하지만 그 밟는 허락도 이제 끝나려 하고 있다." - 리펠렌, 퀴리온의 총독 | | |
| 동족 | 소서리 | ### |
| 녹색 생물을 희생한다 : 당신의 라이브러리에서 녹색 생물을 찾아 막 플레이된 것 처럼 플레이에 가져온다. 그 후 당신의 라이브러리를 다시 섞는다. ... 그러나 망가라의 자유의 대는 아쉬미라의 생명입니다. | | |
| 슬슬한 동서 | 부여 마법 | ### |
| 각 플레이어들은 마법이나 능력을 자신의 턴에만 사용할 수 있다. | | |
| 영양들의 쇠도 | 부여 마법 | ### |
| 당신의 드로우 단계에 처음 드로우한 카드를 모두에게 공개한다. 만약 그 카드가 기본 대지라면 카드 한 장을 드로우한다. "나는 두 번째 추수를 꿈꿨지만 그것을 보지 못할 까 두렵다." - 아즈미라, 성스러운 복수자 | | |
| 풀 사태 | 인스턴트 | # |
| 당신은 이번 턴에 목표 비행 능력이 없는 공격생물이나 저지생물에게, 피해 X점을 당하게 하는 대로 나누어준다. "바위! 아무도 바위를 못 막지." - 리복, 고블린 궁수 | | |
| 탈롬 챔피언 | 미노타우르스의 소환 | # |
| 선제 공격 탈롬 챔피언이 저지하거나 다른 생물에 의해 저지당한다면, 그 생물은 턴의 끝까지 선제 공격을 잃는다. 탈롬 언어에는 "놀란" 이라는 단어가 없다. | | |
| 진동 | 소서리 | # |
| 진동은 비행 능력이 없는 각 생물에게 피해 1점씩을 준다. "땅이 너의 적이 되었을 때 어디로 달려갈 것인가?" - 나이마, 페메레프 철학자 | | |
| 고블린 돼지기사 | 고블린의 소환 | # |
| 만약 고블린 돼지기사가 저지당한다면 모든 공격 생물에게 피해 2점씩을 주고, 모든 저지 생물에게 피해 2점씩을 준다. "당신이 그럴 만 하면 탈것을 얻길 바란다." - 수카타 악담 | | |
| 화염폭풍 | 인스턴트 | # |
| 당신은 화염폭풍의 발동비용을 지불하는 대신, 산 두 개를 희생할 수 있다. 화염폭풍은 목표 플레이어나 생물에게 피해 4점을 준다. 젯불마법사들은 교섭이라는 것을 모른다. | | |



적색생물

슬파타라 **인스턴트** **#**

목표 플레이어는 이번 턴에 대지카드를 플레이하지 못한다. 다음 턴의 업킵단계의 처음에 카드 한 장을 드로우한다.

"뜨거운 공기의 분출은 달을 공중으로 띄워 올리고, 달은 다시 지상으로 내려올 필요가 없어 그 위에 있는 것을 좋아한다." - 아제이오라이, "빛나는 달"

격노한 고릴라 **고릴라의 소환** **#**

만약 격노한 고릴라가 지지하거나 지지당한다면, 턴의 끝까지 +2/-2를 받는다.

"모든 화내는 성질은 또다른 화내는 고릴라를 만든다." - 페메레프 어린이들의 신화

수카타 창기병 **기사의 소환** **#**

플랭킹(플랭킹이 없는 생물이 이 생물을 지지하도록 지정될 때, 지지 생물은 턴의 끝까지 -1/-1을 받는다.)

수카타 창기병은 소환 후유증의 영향을 받지 않는다.

"너의 창이 반대편으로 나오는 것을 볼 때까지 멈추지 마라." - 테림토르

쿡쿠즈의 수호자 **고블린의 소환** **#**

Ⓜ: 턴의 끝까지 적색으로부터의 보호 능력을 얻는다.

쿡쿠즈를 수호할 두꺼운 피부의 고블린을 찾음: 불을 좋아하고 회복이 빨라야 함.

피의 노래 **소서리** **#**

당신의 라이브러리 위의 카드 네 장을 당신의 무덤으로 보낸다. 이 방법으로 무덤으로 간 생물의 개수만큼 이번 턴에 공격하는 모든 생물은 턴 끝까지 +1/+0을 얻는다.

퓨라즈가 살육의 노래를 부르고 죽음의 춤을 추었다.

화로의 마력 **인스턴트** **#**

다음 중 하나를 선택한다 - 목표 마법 생물을 파괴한다: 혹은 모든 공격 생물이 턴의 끝까지 +1/+0을 얻는다: 혹은 공격력이 2와 같거나 작은 목표 생물은 턴의 끝까지 지지당하지 않는다.

드워프 자경단원 **드워프의 소환** **#**

만약 드워프 자경단원이 공격하여 지지당하지 않았다면, 당신은 이 턴에 그가 전투에 의한 피해를 주지 않도록 할 수 있다. 그렇게 한다면, 드워프 자경단원은 목표 생물에 그의 공격력만큼의 피해를 준다.

고블린 신병모집원 **고블린의 소환** **##**

고블린 신병모집원이 플레이에 나올 때 당신의 라이브러리에서 모든 고블린 카드를 찾는다. 그 카드들을 모든 플레이어에게 공개한 후, 라이브러리를 다시 섞고 맨 위에 그 카드들을 아무 순서로나 올려놓는다.

"다음!"

비아시노 모래보행자 **비아시노의 소환** **##**

비아시노 모래보행자는 소환 후유증의 영향을 받지 않는다.

어느 턴의 마지막에나, 비아시노 모래보행자를 소유주의 손으로 되돌린다.

"몇몇은 모래보행자가 환영이라고 믿는다; 상처입은 사람들은 보다 잘 알고 있다." - 잘피린 사막 안내서

군중심리 **부여 마법: 생물** **##**

부여 마법을 얻은 생물은 돌진 능력을 얻는다.

당신이 조종하는 백이 아닌 모든 생물이 공격한다면 부여 마법을 얻은 생물은 턴의 끝까지 +#/+0을 얻는다. #는 공격하는 생물의 수와 같다.

"어째서 우매한 큰 소리가 그렇게 효과적인가?" - 라나, 수카타 시장의 비보

스피팅 드레이크 **드레이크의 소환** **##**

비행 능력

Ⓜ: 턴의 끝까지 +1/+0을 얻는다. 당신은 이 방법으로 매 턴당 Ⓜ이상을 사

용할 수 없다.

그는 그의 식사가 익은 것을 좋아한다.

탈롬 피리부는 자 **미노타우르스의 소환** **##**

모든 비행 능력이 있는 탈롬 피리부는 자를 지지할 수 있는 생물은 그렇게 해야만 한다.

탈롬이 연주를 시작하면 드래곤이 하늘로부터 이 불쾌한 소음을 짓누르려고 날아 내려온다.

얼파 **부여 마법** **##**

누적 업킵 Ⓜ

청색 생물은 당신이 조종하는 생물을 지지하지 못한다.

청색 이외의 생물은 그들의 조종자가 각 지지 생물마다 추가의 생명점 1점을 지불하지 않는 한, 지지할 수 없다.

거대한 외눈박이 **외눈박이의 소환** **##**

거대한 외눈박이는 공격자를 지지할 수 없다.

"몇몇은 거대한 외눈박이가 그 하나의 밝은 눈으로 내려다보며, 세계를 그 손 안에서 돌린다고 말한다." - 아파리, 설화

번개구름 **부여 마법** **###**

Ⓜ: 번개구름은 목표 생물이거나 플레이어에게 피해 1점을 준다. 이 능력은 적색 마법이 성공적으로 시전되었을 때, 한 마법당 한 번만 사용 가능하다.

가장 강력한 구름이 불꽃의 소용돌이 폭대기에 머물러 있다. - 페메레프 격언

오우거 집행자 **오우거의 소환** **###**

오우거 집행자는 하나의 원천이 그를 파괴시킬 만한 충분한 치명적 피해를 입히지 않는 한 파괴되지 않는다.

"그의 형제자매들을 첫 주에 막어 치웠다. 예정된 명령으로의 좋은 시작이다." - 수카, 오우거 가정부장

잔인한 습격 **소서리** **###**

이번 턴에 공격한 모든 생물을 언택한다. 당신은 이번 턴의 메인 단계 동안 추가의 공격을 선언할 수 있다.

"채찍질하라 / 나무 위로 / 군대를 보아라 / 후퇴, 후퇴, 후퇴." - 고블린 육아시 / 전투 합성

쿡쿠즈 **진의 소환** **###**

돌진 능력

당신의 업킵단계동안 적어도 당신이 하나의 쿡쿠즈의 수호자를 컨트롤하고 있지 않다면, 당신에게 피해 3점을 주고 이번 턴에 공격할 수 있다.

Ⓜ: 턴의 끝까지 +1/+0을 준다.

엘킨의 은신처 **부여 마법: 세계** **###**

각 플레이어의 업킵단계동안 그 플레이어는 그의 손에서 카드 한 장을 랜덤으로 정해 앞면이 보이도록 옆에 놓는다. 그 플레이어는 이 카드를 손에 들고 있는 것처럼 사용할 수 있다. 만약 그 플레이어가 턴의 끝까지 그 카드를 플레이하지 않는다면 그 카드를 매장한다.

보가단 불사조 불사조의 소환 **###**

비행 능력

만약 보가단 불사조가 플레이에서 어느 무덤으로나 갈 때, 그 위에 죽음 카운터가 없다면 보가단 불사조를 플레이에 다시 가져오고 죽음 카운터를 올려놓는다.

만약 보가단 불사조가 플레이에서 어느 무덤으로나 갈 때, 그 위에 죽음 카운터가 있다면 보가단 불사조를 게임에서 제외시킨다.

- 흑색, 청색, 백색 생물은 다음모에 계속됩니다 - Ⓜ



악마의 부활을 저지하는 선의의 전사

「초마전사 수라무」

- 발간일 : 3월말
- 가격 : 2,500원
- 출판사 : 제우미디어

금년 3월말 월간 게임챔프와 월간 PC챔프를 발행해 온 제우미디어에서 코믹 단행본이 출간된다. 원작은 [음양 건팔랑]으로 라이선스 출판사는 대만에서도 유명한 대연문화사. [초마전사 수라무]라는 이름으로 태어나는 이 코믹은 동양적인 감각에 충실한 주인공과 악마의 부활을 저지하고자 힘쓰는 여덟 부족의 후예들에 의해서 전개되는 권선징악의 스토리를 기반으로 하고 있다. 무분별한 폭력(성)을 담고 있는 불량·불법 코믹에 노출된 청소년에게 소개될 제우 코믹은 신선한 충격으로 국내 코믹업계의 양성화를 위해 노력하는 모습이라고 봐도 좋을 것이다.

프롤로그

악마의 부활...

인류는 필사의 노력을 기울여 겨우 악마의 변신을 막는다.
 인간에 의해 자신의 변신이 수포로 돌아간 악마는
 최후의 수단으로 자신의 신체를 8조각내 인간 세상에 뿌린다.
 그리고 16년의 세월을 기약하고 인간세상에서 자취를 감춘다.
 시간은 흘러 어느덧 악마가 부활을 기약했던
 16년의 세월이 흐르고 주인공 건팔랑은
 인간 세상을 어지럽히는 요괴들을 물리치기 위해
 모험을 계속한다.

등장 캐릭터

- 건팔랑 건족 16대 예비족장으로 출생의 비밀을 안고 요괴를 신비의 단약으로 만드는 화로와 항상 행동을 함께하는 밝고 건강한 소년이다.
- 도단공주 대리부의 공주로 그녀 주위에는 항상 요괴가 나타나 사건이 끊이지 않는다. 예쁘고 귀여운 용모에 어울리지 않게 그녀가 내린 저주는 항상 현실로 나타난 주위에 있는 사람들을 곤경에 빠뜨리는 숙명을 안고 있다.
- 수라무 마왕 포라적나의 아들로 16년전 마왕의 소멸과 더불어 아이로 태어나 건팔랑의 육신을 빌어 세상에 태어나게 된다.
- 이 안 불을 다스리는 이족의 예비 족장으로 건팔랑과 더불어 악마의 부활을 저기 하려는 여행을 함께 떠난다. 약간은 겁이 많고 약삭 빠르긴 하지만 언제나 밝고 꾸밈없는 모습으로 주위 사람들에게 즐거움을 선사한다.
- 손봉황 손족의 후예인 손봉황은 건팔랑과의 내기를 통해 모험에 참여하게 된다. 정의를 위해 발벗고 나서는 용감하고 정의로운 아가씨이다. 내심 건팔랑을 사랑하고 있다.



Ani CHAMP

애니 챔프게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀점 등을 게시하는 코너입니다. 업서또는 편지지에 감상문을 써서 애니 챔프게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

마법진 구루구루

스토리는 부모님의 강제적인 권유로 용사가 된 주인공 니케와 니케를 좋아하는 마법사 쿠쿠리가 모험을 떠나면서 적들을 물리치며 미그미족의 과거와 마법진 구루구루를 배워 나간다는 내용이다.

니케와 쿠쿠리가 모험을 떠나면서 겪게 되는 일들을 RPG풍으로 표현하고 있는데 만화를 보고 있으면 자신이 RPG게임을 하고 있는 듯한 착각을 일으키게 할 만큼 RPG적인 요소가 가득하다. 특히 등장 캐릭터들의 귀여운 모습과 행동은 설새없이 웃음을 자아내게 하며 다음 스토리에 대한 호기심을 가지게 하여 책장을 넘기는 재미를 자아내는 것이 이 만화의 매력이 아닐까 싶다. RPG를 좋아하는 매니아들에게 적극적으로 권하고 싶다.

극장판 협객 붉은매

부부만화가로 알려진 소주완, 지상월님의 작품으로 극장용 애니메이션이다. 이 작품을 관람한 사람들은 본편과 조금 달라 다소 실망감을 느꼈을 지도 모르겠다. 본편의 스토리는 흥미진진했는데 극장용은 긴박감이 전혀 느껴지지 않았고 전투신에서의 음향효과도 기대 이하의 효과를 내고 말았다는 평이 지배적이었다. 그러나 명암처리라든가, 색채의 효과에 있어서는 어디하나 손색이 없었다고 생각한다. 가까운 일본에서는 그동안 많은 애니메이션을 제작하여 양질의 노하우를 자랑하여 칭찬할 만하지만 우리나라는 그 분야에 황무지에 가깝다. 이런 현실에서 본다면 붉은매는 조금은 미흡하지만 우리나라 기술로 만든 만큼 애착이 가는 작품이다

영심이

내가 어릴적에 본 '영심이'라는 만화는 누구나 제목 만큼은 알 수 있을 정도로 TV에서도 방영된 적이 있다. 영심이는 순심이라는 동생과 자주 싸우곤 한다. 그러나 겉으로 순심을 싫어하는 척 하지만 속으로는 동생을 아끼고 좋아한다. 이 만화를 보면 영심이와 순심이 두자매는 조금씩만 양보를 한다면 아주 친하게 지낼 수 있을 텐데라는 마음이 들 때가 있다.

영심이를 좋아하는 왕경태라는 아이가 나오는데 영심이는 그를 싫어한다. 하지만 영심이와 경태가 싸우는 모습은 재미가 있고 해피엔딩으로 끝나 즐거움을 준다. 끝난지 오래된 작품이지만 지금 보아도 재미있다.

미들맨

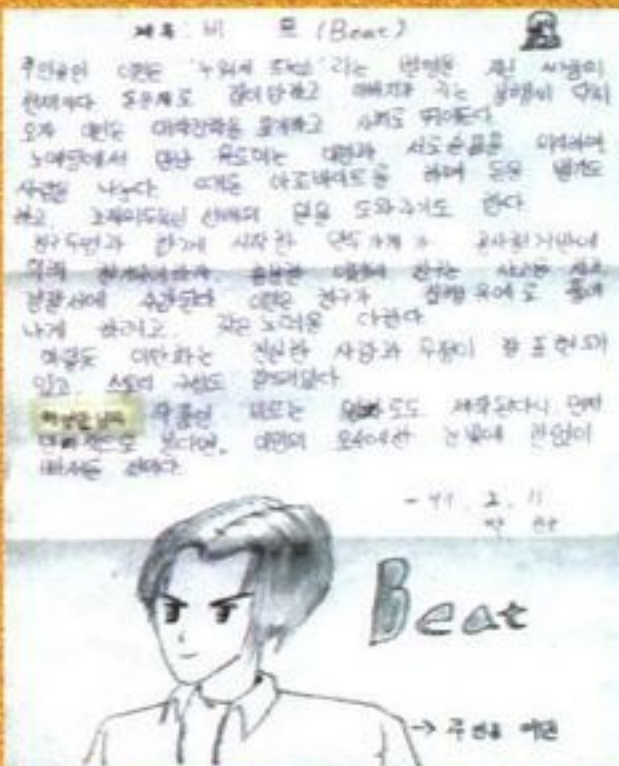
주인공인 견인차는 자신만을 생각하는 제멋대로의 성격이지만 축구에 대한 감각은 거의 동물적으로 예리하다. 그는 중학교 때의 축구생활을 포기한 채, 고려고등학교로 진학하게 된다. 거기서 허기진과 기대주, 그리고 윤이나라는 사람을 만남으로써 자신의 축구를 다시 시작한다. 자신의 페이스를 점점 찾아가던 견인차는 대회중 중학교 때의 라이벌 전천후를 만나게 되고 과거의 패배를 기억하고 흥분하며 경기중 감정이 폭발하려하지만 주위의 사람들에 의해 다시 경기를 시작. 경기중 축구는 자신 혼자만의 스포츠가 아닌 서로 믿고 팀워크를 이루어야하는 스포츠임을 깨닫게 된다.

침혈객(蝨血客)

이 작품은 제목 그대로 무협 냄새가 물씬 풍긴다. 친구의 권유로 사보았는데 국내 작가가 일본 작가 못지 않게 잘 만든 작품이다. 주인공 추공이 여러가지 사건과 사연에 의해서 적이 되고 동료가 되는 등의 이야기로 여기서 두가지의 집이 나오는데 하나는 '양천집'이라는 배어도 피 한방울 물지 않는 명집. 그리고 하나는 '음봉집'이라고 물이 물으면 상대방에게 보이지 않는 명집이다. 침혈객을 보고나서 일본 무협보다 우리 무협 만화가 더 재미있음을 느꼈다. 참고로 이 책은 1~7권까지 나왔으며 소장가치가 있다고 생각한다.

미코&싱고

이 책은 현재 많은 만화 독자에게 잘 알려진 "아기와 나"와 비슷하다. 주인공도 두명이고 그림 또한 비슷하다. 하지만 내용과 주는 재미는 다르다. 미코는 17세의 고등학교 소녀인데 10살짜리 꼬마 싱고를 사랑한다. 너무 사랑해서 그런지 항상 이상한 사건이 일어난다. 하지만 이런 사건으로 들은 더욱더 좋아하게 된다. 이 책은 사랑뿐만 아니라 친구간의 우정도 느낄 수 있다. 요새 공부에 짜증나는 학생들에게 이 책을 권한다. 지금까지 6권이 나왔고 계속 이어질 것이다. 그리고 "아기와 나"를 보신 독자에게도 이 책을 권한다.



게임훈장

이 코너는 독자 여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 대한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 또한 챔프 집중공략 중 궁금한 점이나 틀린 곳이 있으면 공략A/S로 문의하시기를 바랍니다. 성실히 답변에 드리겠습니다.

? 존경될 것 같으면서도 의심되는 겐훈장님 안녕하세요? 저는 PS를 구입하여 'FF7'을 즐기고 있는데 신라빌딩에 올라갈 수 없습니다. 어떻게 해야 올라갈 수 있는지 자세히 설명해주세요.

음? 웬 의심?? 신라빌딩에는 문이 있지만 그 문으로는 들어갈 수 없습니다. 신라빌딩의 왼쪽으로 가보면 비상계단이 있을 것입니다. 이 비상계단으로 뛰어서 올라가세요. 3층까지 올라갈 수 있는데 생각보다 상당히 많이 올라가야 할 겁니다. 3층까지 가면 신라빌딩의 엘리베이터가 보일 겁니다. 이 엘리베이터를 타고 계속 올라가시면 되지요.

? 안녕하세요? 겐훈장님. 몇가지 질문을 드리겠습니다. 먼저 컴퓨터 프로그래머나 그래픽 디자이너가 되려면 어떤 것들을 공부해야 합니까? 그리고 '파이널 판타지6'에서 저주의 방패를 얻는 방법과 라그나로크 검을 얻는 방법을 알려주세요.

게임을 만들기 위해 컴퓨터 프로그래밍을 배운다든지 그래픽 디자이너가 되기 위해 공부하려면 컴퓨터 프로그래머의 경우는 C언어와 어셈블리어를 공부해야 하고 그래픽 디자이너는 2D 또는 3D 그래픽을 자유자재로 그릴 수 있도록 공부해야 합니다. 프로그래밍이나 그래픽 모두 가장 중요한 점은 수학을 잘해야 한다는 점입니다. 그리고 파이널 판타지6의 저주의 방패와 라그나로크 검을 세계가 찢어진 후에 나르세 마을

로 가서 얻을 수 있습니다. 나르세의 집에서는 저주받은 방패를, 무기점에서는 라그나로크를 얻을 수 있습니다. 중요한 점은 록이 파티에 있어야한다는 점입니다. 라그나로크의 경우는 두가지 중에서 검을 선택하면 됩니다.

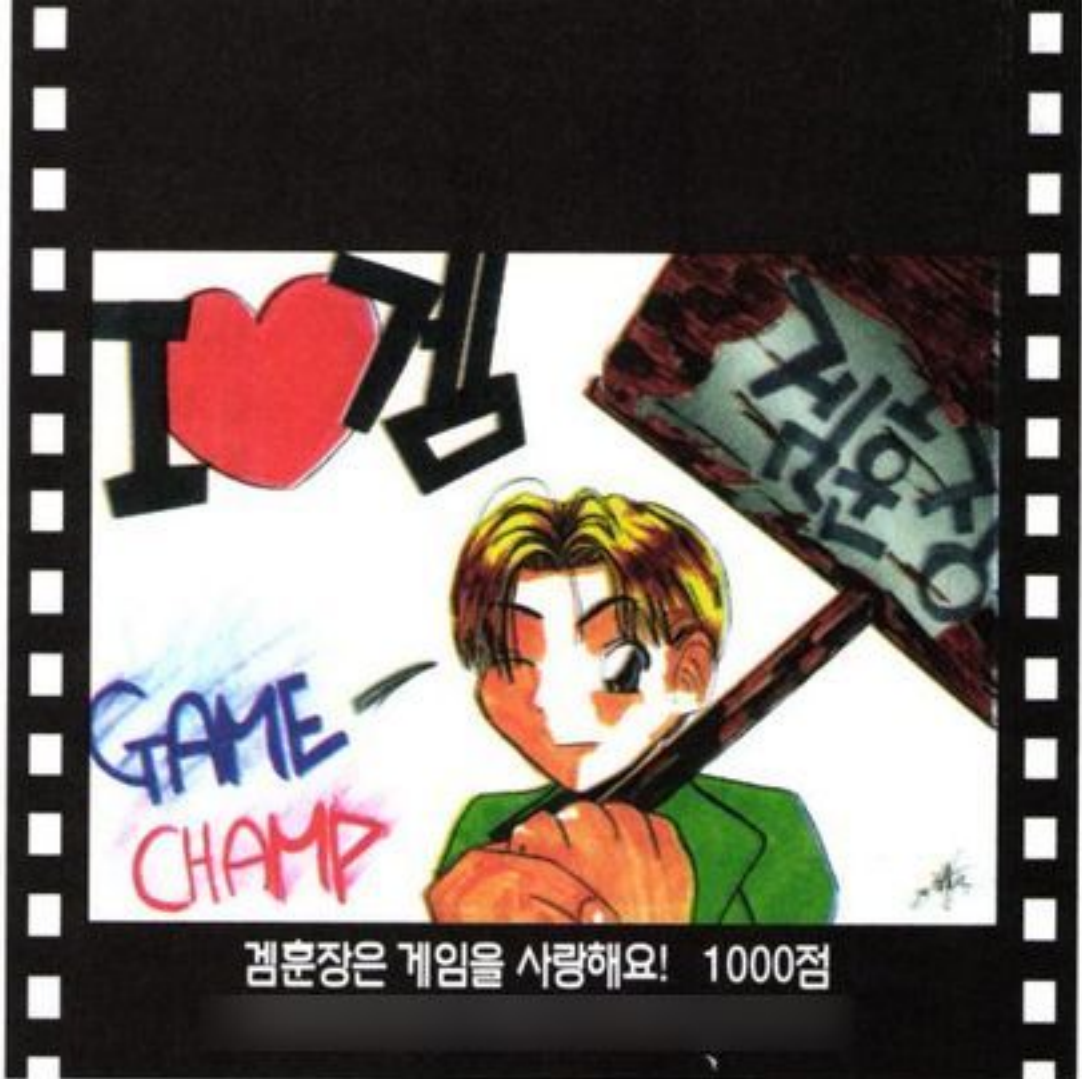
? 안녕하세요? 겐훈장님. 저는 PS유저인데 'FF7' 공략을 봐도 풀리지 않아서 염서를 씁니다. 첫번째로 신라저택의 금고여는 힌트가 어디에 있습니까? 또 빈센트를 구하지 않아도 게임 진행이 됩니까? 제발 가르쳐주세요. 겐훈장님.

금고 여는 힌트는 세피로스의 집에 들어간 후 입구에서 왼쪽에 있는 방의 황금 사각형을 조사하면 알 수 있습니다. 그리고 빈센트는 동료로 맞지 않아도 게임 진행이 가능합니다. 하지만 동료로 맞이하는 것이 더 좋겠죠?

? 안녕하십니까? 겐훈장님! 날씨가 추워졌는데 감기는 안걸리셨는지요? 저는 PS유저입니다. 요즘은 '신 슈퍼로봇대전'을 하고 있습니다. 그러나 지상편 15화에서 막혀



영원한 겐훈장 900점



게임훈장은 게임을 사랑해요! 1000점

고민입니다. 쉽게 클리어할 방법이 없을까요? 그리고 게임도중 우주편으로 갈 수 있습니까? 꼭 가르쳐주세요.

그리 어렵지 않은 곳에서 막히셨군요. 지상편 15화를 쉽게 클리어하는 묘수는 특별히 없습니다. 제가 클리어한 방법을 알려드리다면 사이닝 건담에 집중을 걸고 적 한가운데로 이동합니다. 적들은 일제히 사이닝 건담을 공격하겠지만 사이닝 건담은 거의 모든 공격을 회피하고 반격할 것입니다. 사이닝 건담의 활약으로 적의 H.P가 많이 떨어지면 슈퍼로봇들이 일제히 달려들어 적을 전멸시켜 버립니다. 적의 증원군으로 등장하는 캐릭터들 중 브레이거는 상당히 강력하므로 슈퍼로봇들의 초필살기나 사이닝 건담을 사용하여 일격에 없애세요. 아이템은 익룡 스카이라와 R-1을 사용하여 얻으면 됩니다. 아, 사이닝 건담을 개조한다면 더욱 쉽게 클리어할 수 있겠지요. 그리고 지상편을 진행하는 도중에 우주편으로 가는 것은 불가능합니다. 우주편을 하고 싶으시면 7화의 분기에서부터 다시 시작하는 방법밖에 없습니다.

? 겐훈장님 안녕하십니까? 저는 겐훈장님과 초면인 플스유저입니다. 저는 좀 오래된 게임인 '릿지레이서'를 아주 재미있게 하고 있는데 겐러그를 퍼펙트로 클리어하여 12대의 차를 고를 수 있게 되었습니다. 그런데 또다른 묘수는 없나요? 겐훈장님. 자비를 베푸셔서 꼭 가르쳐주세요. 아 참! 그리고 '투신전2'는 어느 회사가 만들었나요? 타카라라는 회사가 만들었다고 들었는데 오락실에서는 캡콤으로 되어 있었습니다. 꼭 가르쳐주세요.



릿지레이서의 코스주행중 체크 포인 트에 들어가기 전에 반대 방향으로 차를 돌려서 진행하면 위험하다는 메시지가 나올 것입니다. 메시지를 무시하고 달 리다보면 흰색 벽이 등장하는데 이 벽으로 들 어가면 이상한 코스가 나옵니다. 투신전 시리 즈는 타카라에서 제작했습니다. 게임센터의 투 신전2에 캡콤이 나오는 이유는 개발원은 타카 라, 판매원은 캡콤이기 때문입니다.

? 안녕하세요? 김훈장님. 저는 PS유저 인데 궁금한 점이 있어서 엽서를 씁니다. '사이키포스'에서 숨겨진 비법이 있으면 가르쳐주시면 고맙겠습니다. 그리고 김훈장을 보면 중간중간에 김훈장에 관한 그림들이 있 던데 이것은 어떻게 보내면 되나요?



사이키포스 비법중 하나인 키스 사 용법을 알려드리겠습니다. 레벨을 HARD로 하고 모든 캐릭터로 스토 리 모드의 엔딩을 봅니다. 그러면 대전모드, 아케이드 모드, 트레이닝 모드 등에서 키스를 사용할 수 있습니다. 김훈장의 그림은 엽서, 편지 등에 그림을 그려서 김훈장 앞으로 보내 면 됩니다.

? 김훈장님. 안녕 못하시죠? 당연하죠. 제 그림을 안 뽑아주셨으니, 너무해요. 그 그림 밤 새운 건데... 하지만 아직 늦지 않 았어요. 지금부터 챔피언점수 많이 모으면 되잖 아요. 김훈장님. 이번에는 DQ에 관한 질문을 보내요. 'DQ6'(최고의 명작)에서 전직을 하면 능력이 어떤 식으로 저하되죠? 또 마을에서 얻는 아이템은 상자, 항아리, 서랍, 우물 등이 전부인가요?



DQ6에서 전직을 할 때 저하되는 능 력은 예를들어 전사에서 마법사로 전 직한다면 힘과 방어력이 조금 줄어드 는 등 캐릭터의 성격에 맞게 줄어듭니다. 하지 만 수치가 대폭 저하되는 것이 아니라 약간만 저하되는 것이므로 그리 걱정하지 않으셔도 됩 니다. 또, 마을에서 아이템을 얻는 장소는 영 육군이 알고 있는 그대로입니다.

? 안녕하세요? 김훈장님. 김훈장님께서 명복을 빌어주신 덕분인지 아직 살아 서 이렇게 편지를 보냅니다. 다름이 아니오라 며칠전에 어렵게 PS용 '킹오파'95'를 구했습

니다. 그래서 친구들을 불러 즐기고 있는데 갑 자기 제 친구가 "같은 캐릭터로 세명 다 선택 할 수 있다던데 방법 아니?"라고 하더군요. 김 훈장님! 그것이 만약 진짜라면 비법을 알려주 세요.



같은 캐릭터를 선택하는 방법은 캐 린터 선택화면에서 START버튼을 누른 상태로 ↓+△, ←+X, →+□, ↑+○를 입력하시면 됩니다. 정확히 입력하셨 다면 소리가 나면서 같은 캐릭터를 고를 수 있 습니다.



? 안녕하세요? 김훈장님! 저는 공부는 잘 못하지만 오락만큼은 자신이 있는 PS 유저입니다. 질문이 꽤 많네요. 1. '신 슈퍼로 봇대전' 지상편에서 12화의 보스 밑에 있는 Z 합금을 쉽게 얻을 수 있는 방법은 없나요? 2. 통합편으로 하지 않고 지상편과 우주편의 엔딩을 볼 수 있을까요? 그럼 새해 복 많이 받 으세요.



지상편 12화의 Z합금이 있는 자리 에는 보스 캐릭터가 떠억~ 버티고 있 습니다. 보스 캐릭터를 물리치지 않 으면 얻지 못할 것 같지만 얻을 수 있는 방법 은 있지요. 라이딘이나 R-2에 '번득임'을 걸어 주고 보스와 전투를 치룬 후 도망가는 히트& 런을 시도합니다. 그러면 보스가 열받아서(?) 아군 캐릭터를 쫓아가서 공격할 것입니다. 그 때 이동력이 뛰어난 R-1이 Z합금의 자리로 가 서 아이템을 탈취하세요. 통합편으로 가려면 지상편과 우주편 모두를 클리어한 세이브 파일 이 필요합니다. 그 파일들을 만들려면 지상편 과 우주편 모두의 엔딩을 보아야 하므로 그리 걱정하지 않으셔도 됩니다.



안녕하세요? 저는 SS를 보유하고 있 는 유저입니다. 다름이 아니오라 '랑그 리사3'에 대해서 여쭙고자 합니다. 저는 시나 리오 34에서 엔딩을 한번 보았는데 게임이 여 기서 끝나지 않고 35,36화까지 가는 방법이 있다고 하더군요. 자세히 꼭 알려주세요.



주인공이 여자한테 채이지 않고(?) 잘 맺어지면 34화 이후에 등장하는 35화로 갈 수 있습니다. 그 과정에서 파나 등의 캐릭터들도 동료로 맞이할 수 있습 니다. 또, 35화의 상점에서는 거의 모든 아이 템들을 팔고 있으므로 많이 구입하세요.



? TO. 김훈장께. 저는 PS를 즐기는 정 안식이라고 합니다. 요즘 'FF7'을 사서 즐기고 있는데 갑자기 팍! 막혀버렸습니다. 빈 센트 발렌타인을 구하기 위해 2층 마루(의자) 에서 삐그덕거리는 곳을 찾았는데 그 다음부 터 막혔습니다. 공략집에서는 몇 발자국 떨어 진 곳에 뭔가가 있다고 하던데... 빈센트 발렌 타인을 얻는 방법을 알려주세요. 그럼.. 무명씨/



빈센트를 동료로 맞이하려면 우선 금 고를 열고 오딘을 얻습니다. 그리고 방의 열쇠를 얻은 후 관을 열면 빈센 트를 동료로 얻을 수 있습니다.



안녕하세요? 김훈장님.저는 SS와 GB 를 가지고 있습니다.게임을 하다가 여 러가지 궁금한 것이 있어 질문합니다.GB에 충격을 주지 않고 고는 방법과 삼성새턴에 'KOF'96'처럼 램팩이 있는 게임을 할 수 있는 방법을 알려주셨으면 합니다. 아! 삼성새턴을 개조하면 그런 것을 할 수 있다던데 사실인가 요? 김훈장님만 믿겠습니다.



여려수 답변 GB에 충격을 주지않고 끄는 특별한 방법은 없습니다. 그냥 스위치를 내려서 전원을 끈 후에 팩을 뽑으면 됩니다. 삼성새턴으로 KOF'96등의 램팩사용 게임을 즐기려면 전원을 켜 상태에서 컨버터와 램팩을 빼고 끼우는 방법을 사용해야 합니다. 이런 방법은 게임기에 무리를 줄 수도 있습니다. 삼성새턴을 개조하면 세가새턴을 사용하듯 램팩을 사용하는 게임을 즐길 수 있는데 개조는 용산 등에서 해주고 있습니다.

? 안녕하세요? 김훈장님. 저는 PS를 보유하고 있는 유저입니다. 지금은 '제4차 슈퍼로봇대전S'를 하고 있습니다. 본격적으로 물어볼 것은 오락을 30-40분 하다보면 갑자기 로딩이 아주 길어지다가 나중에는 게임기에서 푸슁~ 소리가 몇번 나다가 아예 화면이 안나옵니다. 그래서 오픈을 누르면 CD는 돌아가고 있고 다음날 하면 똑같이 위의 상태가 됩니다. 이유를 가르쳐 주세요. 제발.

여려수 답변 게임기의 렌즈에 먼지 또는 지문이 묻었거나 렌즈의 수명이 다한 것 같습니다. 먼지가 묻었다면 렌즈 클리너로 청소해 주면 로딩이 나아질 것입니다. 게임기 렌즈의 수명이 다하면 CD의 데이터를 잘

읽어들이지 못하고 헛돌게 됩니다. 이 경우는 수리를 맡겨야 됩니다. 렌즈 클리너로 청소해 주어도 그런 상태가 계속된다면 가까운 게임기 전문점에 수리를 맡기세요.

? 안녕하세요 김훈장님. 전 이제야 김훈장님의 위대함을 알았습니다. 전 지금 무지 급합니다. PS용 '바이오하자드'에서 크래프트 3개(달, 해, 바람)은 찾았는데 마지막 별을 못찾았습니다. 미술실에 있는 것은 알지만 그림일의 버튼을 무엇부터 눌러야하는지 잘 모르겠습니다. 제발 가르쳐주십시오. 이 고통은 저만의 것이 아닙니다. 온 국민의 고통입니다.

여려수 답변 미술관에 들어가면 여러가지 그림들이 있을 것입니다. 이 그림들은 인간의 일생을 표현한 그림입니다. 따라서 인간의 출생부터 죽음까지의 그림들을 차례로 클릭하면 되겠지요. 미술관에 들어가자마자 볼 수 있는 그림은 힌트입니다. 이 그림을 1번 그림이라고 하고 벽 끝의 그림을 8번 그림이라고 할 때 3-5-6-4-2-7의 순서대로 그림을 클릭하고 마지막에 8번 그림을 클릭하면 8번 그림의 모습이 변하며 스타 크래프트를 얻을 수 있습니다.



이이노 겐지는 김훈장의 스승?! 600점
백산호/대전시 유성구 장대동 229-14

? 안녕하세요? 김훈장님. 저는 지난해에 무명씨로 등장한 SS유저입니다. 저는 96년 11월 말에 SS와 '스파제로2'를 같이 구입하였습니다. 그런데 크나큰 문제가 생겼습니다. 분명히 패드를 1P측에만 꽂고 했는데 갑자기 누군가가 난입하는 것이 아니겠습니까? 그래서 전 그냥 넘어갔습니다. 그런데 그 다음날에 또 그런 일이...!! 제발 답변 부탁드립니다.

여려수 답변 A: 스파제로2는 일정 조건이 만족되면 2P 난입처럼 컴퓨터가 난입합니다. CD 또는 게임기가 고장난 것이 아니므로 걱정하지 마십시오.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

? 안녕하세요? 저는 PS유저입니다. 궁금한 것이 있어서 글을 드리옵니다. 요즘 복사칩을 장착한 PS는 수명이 단축된다던데 그것이 사실인지 아닌지 알려주세요. 사실이면 그 이유를 알고 싶습니다. 또 FF7이 복사칩을 장착한 PS에서는 실행이 불가능하다고 하는데 그게 사실이옵니까? 챔핑님. 꼭 가르쳐주세요.
무명씨/

여려수 답변 복사칩을 장착한 PS가 수명이 단축된다는 것은 사실입니다. 원래 PS용 게임CD에는 국가코드 구별과 복사 방식을 위한 락이 걸려 있습니다. PS가 게임CD를 인식하는 과정에서 이것들을 읽어들이고 실행이 가능한지 불가능한지를 판단하는데 복사CD를 정품처럼 돌리기 위한 복사칩을 장착하면 PS가 읽어들이면 안되는 CD까지도 억지로 읽어들이게 됩니다. 따라서 CD 게임기의 생명이라고 할 수 있는 렌즈의 수명이 떨어질 수밖에 없지요. 복사칩을 장착한 PS가 정품

FF7의 실행이 불가능한 것은 아닙니다. 단, FF7에는 세번째 CD에 특별한 락이 걸려 있는데 타 게임에 있는 락과는 달리 상당히 강력한(?) 락이기 때문에 FF7을 복사하면 게임이 실행되지 않는다는 것이지요. 그러므로 PS와는 상관없이 FF7만 정품을 사용하면 됩니다.

? 안녕하세요? 챔핑님. 저는 PS유저인데 지난해를 보니 차세대기 취급법이 있더군요. 거기에 100V와 110V의 10V차이에서 오는 손상이 있다고 하는데 얼마나 수명이 줄어들고, 또 슬라이더라는 게임기 전용 변압기가 있다면 어디에 가면 구할 수 있는지 알려주세요.

여려수 답변 CD게임기는 렌즈를 사용해서 CD를 읽어들이므로 전압에 상당히 민감합니다. 얼마나 수명이 줄어드는지는 확실히 말씀드리기 힘들지만 계속해서 사용할 경우에 PS의

수명이 줄어드는 것은 확실합니다. 슬라이더를 게임기 전용이라고 생각하시는 분들이 많은데 게임기 전용은 아닙니다. 단, 보통의 변압기와는 달리 자신이 원하는 크기의 전압으로 변환할 수 있는 것이 특징입니다. 슬라이더는 용산의 큰 전파상에 가면 쉽게 구입할 수 있습니다.

? 안녕하세요 챔핑님! 다름이 아니오라 메모리카드에 저장된 데이터를 복구할 수 있는 방법이 있다면 모 게임잡지에서는 L1, L2, R1, R2를 동시에 눌러주면 복구가 된다고 했고 게임챔프에서는 L1, L2, R1, R2, SELECT, START를 동시에 눌러주면 된다고 쓰여져 있었습니다. 어느 쪽이 맞는건지 알려주세요. 제가 둘다 해봤는데 다 안되더군요.

여려수 답변 게임챔프에서 알려드린 방법이 맞습니다. 데이터 복구 커맨드는 아무때나 입력하는 것이 아닙니다. 메모리카드 관리 화면에서 실수로 데이터를 지웠을 경우에 위의 커맨드를 입력하면 지워진 데이터 한개를 복구할 수 있습니다. 단, 한개만 복구할 수 있으니 주의하세요.

전국 어디서나 전화 한통이면 OK!

02) 700-2377

이번에도 어김없이 **프스**와 **새턴**을 드립니다!!

그리고 또!... '더 킹 오브 파이터즈 96'의 비하인드 스토리도 준비했습니다!

뒤죽박죽 퀴즈

초급

여기서 끝낼 순 없어 이런 건 날 위한 게 아냐~

- 지난 2월 19일부터 20일까지 일본에서 아케이드 게임쇼가 열렸습니다. 이 쇼에서 특히 SNK의 64비트와 세가사의 신제품 등이 공개되어 이목을 집중 시켰습니다. 그러면 매년 한 번 열리는 이 게임의 명칭은 무엇입니까?
 ① AOU쇼 ② CSG쇼
 ③ 장난감 쇼 ④ 초심회
- PS용 파이널 판타지7이 드디어 출시되었습니다. 이 게임은 3장의 CD로 이루어져 있습니다. 그렇다면 SS용 에네미제로 CD 장수에 비하면 몇장이나 적을까요?
 ① 똑같다 ② 1장
 ③ 2장 ④ 에네미제로는 1장이다
- 무영시스템에서 완전 한글화한 SS용 게임입니다. 오래간만에 한글화 다운 게임을 접할 수 있게 되었죠. 그렇다면 이 게임의 제목은 무엇이었습니까?(힌트:셀프3월호에 공략)
 ① 열하자드 ② 스파3
 ③ 버파3 ④ 메가믹스
- 아케이드의 바람이 IBM에서도 불기 시작했습니다. 이식결정이 난 아케이드용 게임중 하나입니다. 버철로이드의 박력을 느낄 수 있죠. 이 게임의 이름은?
 ① 스파3 ② 철권3
 ③ 버파3 ④ 버철온
- 리얼바우트 아랑전설스페셜에도 기스는 아직 죽지 않았습니다. 기스를 고를 수 있는 방법은 다음중 무엇일까요?
 ① 전원을 켜다 ② 노 컨티뉴로 엔딩을 본다
 ③ 10번이상 컨티뉴로 엔딩을 본다
 ④ 크라우저로 엔딩을 본다
- 국산게임이 드디어 발동이 걸렸습니다. 세미콤에서 출시한 이 게임은 타이거, 태풍 등 귀여운 캐릭터들을 총망라한 게임입니다. 타이틀 제목은 무엇일까요?
 ① 버파키즈 ② 라이온 키즈
 ③ 메가믹스 ④ SD 파이터즈
- FF와 바이오 허자드에 가려진 코나미의 핵폭탄 게임이라고 불리우는 출시 예정작게임의 이름은?
 ① 철권3 ② 메탈기어
 ③ 메탈맥스 ④ 커맨드 앤 퀘터

중급

없어 남지 않은 시간 퀴즈 너와 함께 있을게~

- SS에서 새로운 장르의 개척을 감행했습니다. 디지털 댄스믹스라는 타이틀로 일석다조의 효과를 누리려 합니다. 최근 일본내 최고의 인기가수를 타이틀로 정해 내놓은 것이 있는데 이 가수의 이름은?
 ① 김정민 ② 조용필
 ③ 아무로 나미에 ④ 서태지와 아이들
- 네오지오, SS, PS에 모두 이식되는 SNK의 인기액션 사무라이 게임이 RPG게임으로 변신하여 출시됩니다. 이 게임의 정확한 제목은?
 ① 사무라이 참호랑무쌍검
 ② 사무라이 아마쿠사 강림
 ③ 사무라이 무사도 열전
 ④ 사무라이 제 4의 묵시록
- 아케이드에서 남몰래 인기가물이 중인 스트리트 파이터EX에는 숨겨진 캐릭터가 있습니다. 다음중 숨겨진 캐릭터가 아닌 것은?
 ① 카이리 ② 다란
 ③ 브래아 ④ 강감찬
- 버철파이터1에서는 탈락 했으나 파이터즈 메가믹스에서 태어난 캐릭터가 있습니다. 메가믹스의 그래픽 상태에서 버파1의 모습 그대로를 즐길 수도 있는 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
 ① 렌터 히어로 ② 시바
 ③ 자네트 ④ 배트맨
- 닌텐도64로 다시 태어나는 슈팅 게임. SFC, SS로도 출시 된 적이 있는 이 게임이 다시 3D슈팅 게임으로 돌아 옵니다. 이 게임의 제목은?(제작사는 비디오 시스템)
 ① 소닉윙스 ② 제비우스
 ③ 왕암즈 ④ 1945
- 볼버맨 시리즈는 과연 어디까지일까? SFC의 고정 파트너로서의 볼버맨은 SS으로도 출시된 적이 있습니다. 이번에 나오는 SFC용 볼버맨 시리즈의 타이틀 명은?
 ① 슈퍼 볼버맨 5 ② 노멀 볼버맨 4탄
 ③ SS 볼버맨 ④ 볼버맨 VS 배트맨
- 여전히 아케이드에서 인기정상(?)을 차지하고 있다는 일명 (버블 버블). 이 게임의 주인공은 무슨 동물일까요?
 ① 코끼리 ② 공룡
 ③ 오리 ④ 거위

고급

와~ 퀴즈는 날~ 외면하는지, 한없이 착하기만 한 나를~

- 아케이드 게임인 소울에지가 PS용으로 이식되면서 많은 비기들까지 즐길 수 있게 되었습니다. 숨겨진 캐릭터중에서 소울에지와 또 다른 한국인 캐릭터를 고를 수 있는데 그 캐릭터의 이름은?
 ① 성삼문 ② 성한명
 ③ 성도착 ④ 성 우
- 철권3에 등장하는 신캐릭터 중 철권2의 캐릭터 카즈야와 준 사이에서 태어난 캐릭터의 이름은?
 ① 화랑 ② 카자마 진
 ③ 울프 ④ 제프리
- 버철온의 강제로 PS에서도 이와 유사한 게임이 출시됩니다. 100억개 이상의 기체들이 출현하는 이 게임의 이름은 무엇일까요?
 ① 아머드 코어 ② 버철온 리믹스
 ③ 파이터즈 임팩트 ④ 던던&드래곤
- SS용으로도 PS의 FF7에 맘먹는 게임이 등장합니다. 바로 게임아츠의 그랜드아인드 이 게임에 등장하는 캐릭터가 아닌 것은?
 ① 유렌 ② 수우
 ③ 피나 ④ 젤다
- 스퀘어의 바람이 불기 시작합니다. FF7의 인기에 힘입어 연이어 터질 대작들 사이에 긴급발표된 토발2. 토발2의 신캐릭터로 맞게 짝지어진 것은?
 ① 닥터V, 유타니 차코 ② 닥터V, 유나
 ③ 사라, 유나 ④ 유타니차코, 사라
- 파이널 판타지 택틱스는 특이하게도 4D 배틀 RPG라고 합니다. 그러면 3D의 입체공간과 또 다른 하나의 공간(1D)을 무엇이라고 할까요?
 ① 시간의 흐름 ② 바람의 흐름
 ③ 레벨의 상승 ④ 엑세스 타임

게임챔프 퀴즈상 : 700~2377 퀴즈상

엄청!! 파워 업 됐다!!

모든 선물을 바꿀려고 했으나... 아직 행운을 못잡은 많은 분들을 위해 게임기 선물로 고수하기로 했습니다!!

- ◆ **응모방법:** 전국 어디서나 02-700-2377!! 로 도전
- ◆ **마감일:** 매달 30일까지
- ◆ **당첨자 선발 기준:** 80점 이상의 응모자 중 컴퓨터 무작위 추첨!
(많이 이용할수록 당첨 가능 높아짐)
- ◆ **점수 산출 방법:** 전체 20문항, 각 문제 마다 5점 배점!
- ◆ **발표:** 전국 어디서나 02-700-2377!!로 확인!!

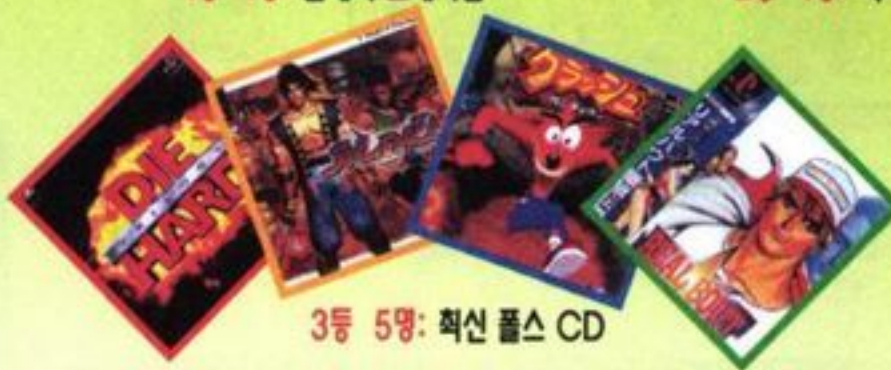
도전 퀴즈 챔프



1등 1명: 플레이 스테이션



2등 1명: 미니 컴보이



3등 5명: 최신 플스 CD

4등 10명: 챔프점수 500점

도전!! 텔레파시 퀴즈



1등 1명: 세턴



2등 2명: 최신 세턴 CD



3등 5명: 최신 IBM-PC 게임

4등 10명: 챔프점수 500점

새턴 타기 도전 텔레파시 퀴즈

[새턴 타기 텔레파시 퀴즈]도 변함없이 700-2377!!

다음달 최고의 인기 게임을 미리 예상해 보는 [도전 텔레파시 퀴즈]! 과연 다음달 기대소프트 TOP 10에서 1위를 차지할 게임의 이름은 무엇일까요. 힌트는 게임랭킹 코너를 보면 쉽게 알 수 있으며 챔프에서 집중적으로 소개하는 게임을 찾으시면 쉽습니다. 몰라도 잘만 찍으면 새턴이 들어갈 수 있습니다.

■ **문제:** 자, 다음달 기대소프트 1위의 게임은 무엇일까요. 제작사와 장르, 가격, 발매일은 일체 가르쳐줄 수 없습니다. 다만 너 너무나 재미있다는 게임이라는 것밖에...

1. 철권3
2. 파이널판타지 텍틱스
3. 젤다의 전설64
4. 바이오 하자드 2



▶ 지난달 정답 ◀

1. 초급 : 2,4,3,4,3,4
- 중급 : 2,2,4,1,3,1,1,3
- 고급 : 4,3,4,2,3,2,2,3
2. 4번 바이오 하자드2

알림

지난호(3월호) 플레이 스테이션 당첨자 김윤창 군에게 사과드립니다. 님이 아니라 윤창군은 지난호 퀴즈에 1등을 하여 플레이 스테이션에 당첨되었으나 현재 용산 및 각 게임샵에서 PS 품귀현상을 보여 챔프에서도 물품 구입에 곤란을 겪고 있습니다. 조속히 입수되는 대로 연락을 드려 보내드리도록 하겠습니다.

플스타기 도전 퀴즈 챔프 당첨자

도전 텔레파시 퀴즈 당첨자

챔프 아트 갤러리

- 장원 : 2,000점 준장원 : 1,500점
- 준준장원 : 1,200점 입선작 : 500점



♥ 장원을 축하드립니다! 달력을 사용한 것이 특이하고 멋있군요. 여학생인가요? 처음 보는 이름이네요. 앞으로도 챔프 아트갤러리에서 자주 뵙죠.

시라누이 마이



♥ 카, 제목이 멋있군요. 하지만 주인공의 턱이 너무 보족해서 마음에 안 들어요. 턱 성형수술을 해서 좀 깎아야. 아무튼 준장원입니다.

결말. 그 끝...



♥ 챔프는 어디에 있나요? 살살이 뒤져 봐도 챔프 영문밖에 보이질 않네요. 멋있는 파워맨이라도 좀 그려주지 그랬어요? 아니면 퍼령 괴물이라도.

챔프여, 세가여, 소프트여, 영원하라!

누구든지 아트에 소질 있는 분들이 참여하실 수 있는 코너입니다. 자신의 예술적 감각을 충분히 살려서 모방이 아닌 참신한 그림을 그려보네 주세요. 그럼, 다른 친구들의 솜씨를 감상해 볼까요?



리 VS 테리



바람의 검심



크래쉬 밴디쿠트



아오이와 아키라



유식시간



간만의 유식



SD파이널판타지



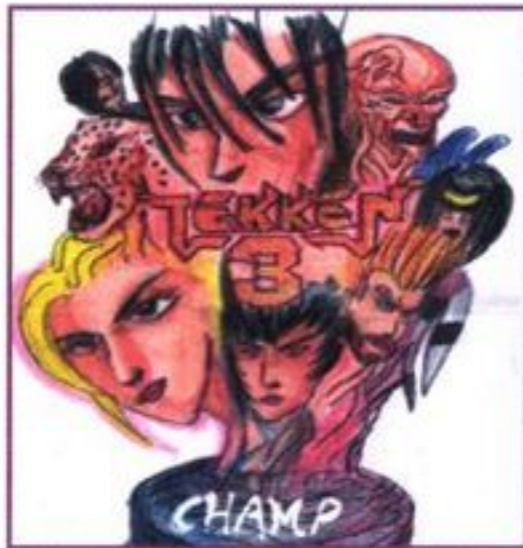
철권3



드래곤 퀘스트



파이터즈 메가믹스



철권3



○박쥐연은 너무 무서워!

○우리도 한때...



젤다의 전설64



카자마 진과 폴

이달의 지지리상!!



파란논의 게니스

이달에는 아트갤러리의 담당자인 지지리의 이름을 따서 나름대로 노력한 흔적이 보이는 독자에게 상을 주는 자리를 마련했습니다.

병진 학생은 사연을 조각조각 오려서 보냈더군요. 그것도 모르고 봉투를 풀어 조각들이 와르르 쏟아지는 바람에 그것을 줘느라고 고생했네요. 같이 보낸 카라멜은 잘 먹었지만 되도록이면 사연은 오리지 말기 바래요. 이달의 지지리 상입니다.

■97년 5월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주세요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우승하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일에 마감입니다. 단, 20일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시오. <천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.>

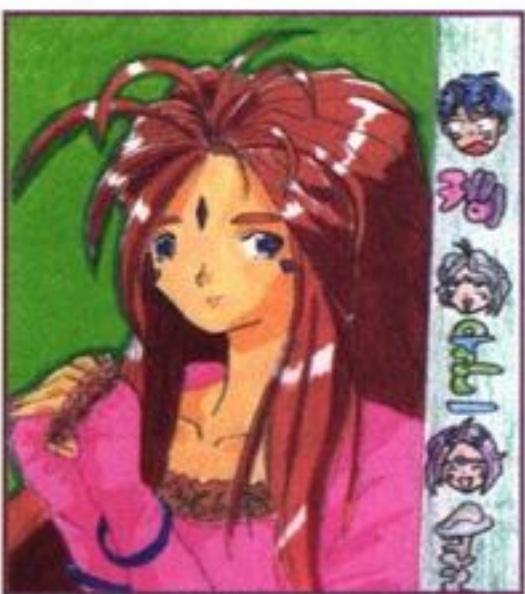
보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 운민빌딩 2층
게임챔프 챔프 아트갤러리 담당자 앞



파이널판타지7



나는야 스타



큰 베르단디 and 작은 트리오



IKARI



동물 캐릭터



파워 업! 갓건담

이달의 명장면

이달의 1위는?

1위 /파이널판타지 VII

역시 파이널 판타지의 위력은 대단하다. 음성지원은 없어도 그만큼의 만족도를 느낄 수 있는 것이 장점이다. 이 게임은 한동안은 게임소프트의 왕위에서 좀처럼 물러나지 않을 듯.

이달의 2위는?

2위 /소년탐정 김전일 사건부

플레이어가 탐정이 되어 사건 하나하나를 풀어나가는 어드벤처 게임이다. 물론 챔프에서도 공략된 적이 있는 게임입니다.

이달의 3위는?

3위 /샤이닝 더 홀리아크

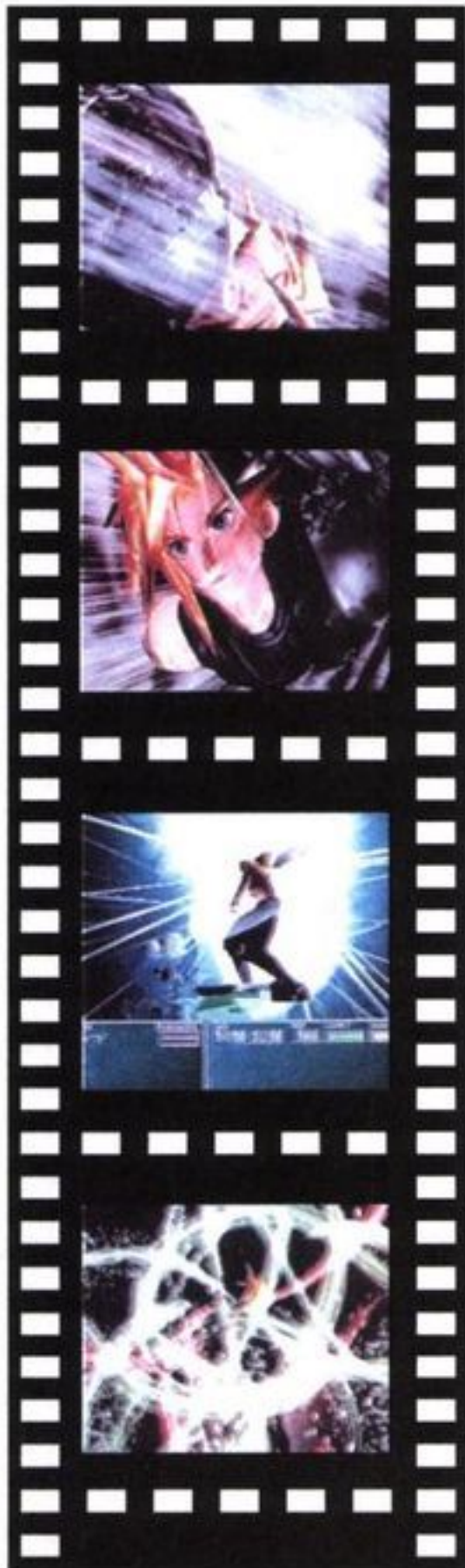
샤이닝 시리즈의 결정판이라고 일컫는 홀리아크. 주인공 아서와 그외의 일행들의 긴장감 넘치는 모험이 기다리고 있는 게임이다. 그리고 특이점은 전투중 로딩이 없다는 것과 음성지원이 전혀 안된다는 것입니다.



이달의 4위는?

4위 /신슈퍼 로봇대전

PS용 바스타드이다. 애니메이션과는 다른 오리지널 성을 지니고 있는 만큼 애니메이션에 관심이 있는 매니아라면 한번쯤은 플레이해 볼 만한 게임이다.



이달의 5위는?

5위 /탑을 노려라!

신세기 에반젤리온을 제작한 가이낙스에서 만든 애니메이션이다. 주인공은 아버지의 직업인 파일럿에 관심이 많은 코흘리개(?) 소녀이다. 그로 몇년후 꿈이 실제로 이루어져 최고의 파일럿이 되는 스토리.



이달의 7위는?

절세의 인기작이 드디어 이식의 붐을 타고 MD에 이식이 되었다. 박력 넘치는 효과음이 매력인 이 게임은 기다리다 지친 MD유저들에게 큰 기쁨이 아닐 수 없다.

이달의 6위는?

6위 /블러드 브레이드

게임인지 애니메이션인지 모를 정도로 나그네 검객과 쌍벽을 이루는 이 게임은 뱀파이어를 소재로 하여 나중에는 게임에 출현하는 5명의 소녀의 피를 빼는 것이 목적인 것 같다.



7위 /버철파이터 2(MD용)

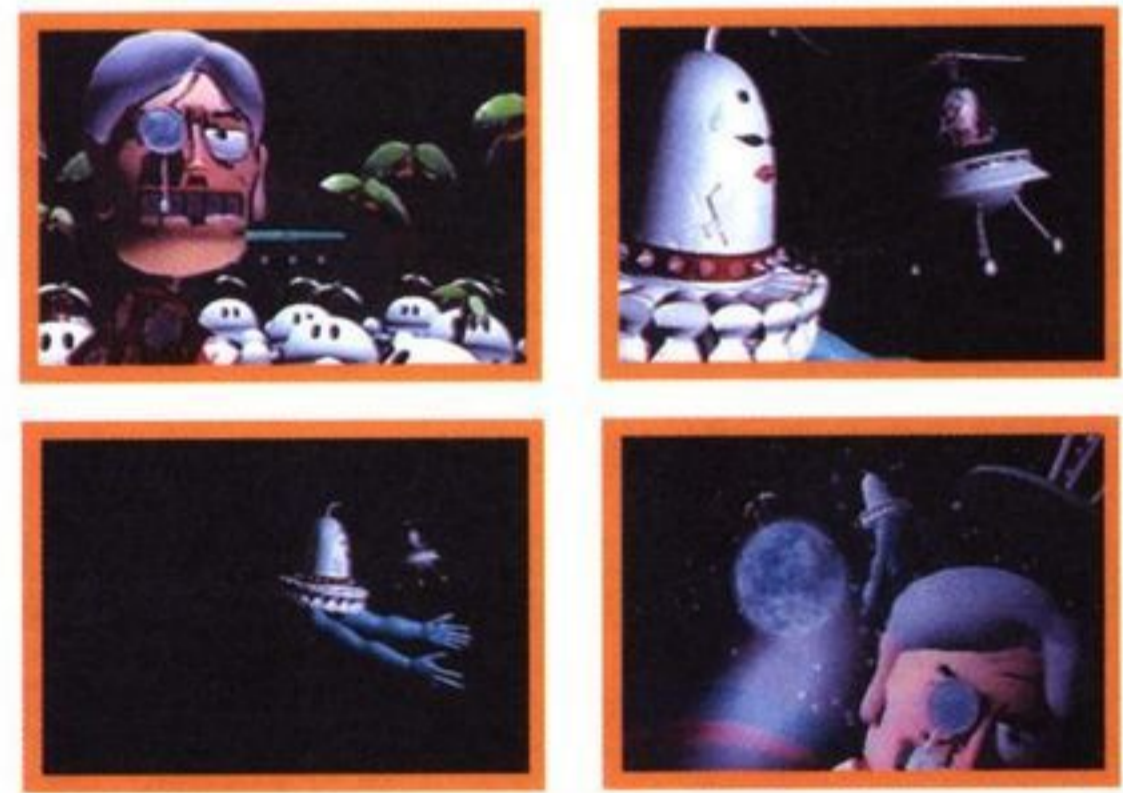


이달의 코믹상 챔프 코믹상!!

12월호부터는 게임속의 재미있는 장면들을 보내주시면 챔프 코믹상에 등록이 되며 챔프점수 1000점을 드립니다. 그리고 보내실 때 [나는 코믹상에 응모했다~!]라고 표기해 주십시오. 여러분의 많은 참여 바랍니다 (단, 당첨자 명수는 변경될 수도 있음을 알려드립니다)

타이틀 점핑 플래쉬2

점핑 플래쉬에 힘입어 그 재미를 잃지 않은 것이 마음에 들 것이다. 3D액션으로 박진감 넘치는 속도를 느낄 수 있고 코믹한 악당의 설정이 불만한 게임.



이마도 어디 숨어 있을 명장면에게...?!

'이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지 않게만 보내주세요. 상품도 고정되어 있지 않고 원하는 기종의 소프트를 받으실 수가 있습니다. 이번달에는 장동익군(양)이 영예의 1위를 차지하여 SS소프트웨어를 받게 되었습니다. 5위와 코믹상까지는 챔프점수 1,000점을 드리며 나머지 분들에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

보내실곳
우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16 온민빌딩2층월게임챔프 [이달의 명장면] 담당자 앞

팡팡 스튜디오



와! 이제야 드디어 새학기가 시작되는구나. 모두들 한 학년씩 올라가고 입학하는 사람, 졸업하는 사람들도 있겠군. 모두모두 축하해. 친했던 친구들과 헤어진다고 너무 서운해하지 말고 낯선 친구들을 만나 다시 두터운 우정을 키운다는 생각을 해봐. 기대되지 않아? 신학기에 새로운 출발을 해 보자고. 우리 모두 화이팅!

도대체 챔피언쉽은 몇개월이냐고요?



있는데 3월호 애독자 엽서 위의 챔피언쉽에도 1년치라고 되어 있었습니
다. 어떻게 이런 일이 있을 수가 있습니까? 핑오님의 답변을 기다리겠습니다.

가 됐더군요. 그래서 저는 앞으로 부록은 소중히 여기기로 했습니다.

PS. FF7공략이 너무 잘 되어 있더군요. 공략에 수고하신 분들, 정말 감사합니다~.

핑오의 탄식

지훈아. 챔피언쉽들과 필자가 그 FF7공략을 만드느라 얼마나 고생한 줄 아느냐. 모르느냐! 잠시나마 챔피언쉽들의 노고를 잊고 부록을 팔더니 벌을 받았구나. 부록도 모아두면 다 쓸모가 있나니, 부록 알기를 돈 보도록 하여라. 그리고 공략 중 오류가 발생한 부분이 있는데 짧은 시간 안에 최선을 다하려고 노력했지만 역시 완벽은 없나봐. 부족한 부분은 4월호에 보충 공략을 하기로 했지.

대머리가 되기전에 누가 좀 가르쳐줘요!



난데 성내는 것이어요. 저도 생각해 보니 그것도 날 것 같고.. 하지만 저는 RPG나 어드벤처를 좋아하기 때문에 파이널판타지7 한글판이 컴퓨터로 나온다는 말에 어느 것으로 해야할지.. 정말 답변해 주세요. 머리털이 지금도 빠지고 있어요.

핑오의 탄식

오. 이거 굉장히 미안하게 되었는데. 그것도 버그네. 실은 현주가 생각했던 것처럼 96년 12월호부터 6개월 단위로 선물 대방출이 바뀌었거든. 그래서 티켓도 6개월치를 모아 보내면 1,000점을 주기로 했는데 챔프 대원들이 깜빡했나보다. 원, 너무 바빠도 그렇지. 그걸 버그를 내다니. 내 당장 챔프 대원들을 모조리 잡아다 쪼그려뛰기 100회 실시할 테니까 너무 화내지마. 그리고, 우리 친구들 중에는 애독자 엽서 위에 있는 챔피언쉽을 못 봤나 봐. 그걸 그냥 북 찢어서 엽서와 함께 보냈지 뭐야. 아까워서 내가 오릴까 하다가 핑오 체면이 있어서 놔뒀어. 챔피언쉽도 모으면 점수가 되니까 잘 오려서 보관해 두.

안녕하십니까? 핑오님

저는 부끄럼을 많이 타는 사내랍니다. 그렇기 때문에 이런 응모 코너에 편지나 엽서를 보내지 않습니다. 그러나 이 고민 때문에 벌써 5~6개월간 머리털이 빛나리처럼 될 때까지 생각하였지만 결정을 못하고 보내고 있습니다. 님과 아니라 아버지께 컴퓨터를 사달라는 조건으로 50만원쯤 모으기로 했는데 형이나 친구들이 50만원이면 PS와 SS를 같이 살 수 있다며 자신들의 입도 아

핑오의 힘든 답변 -_-;

내가 뭘 안다고 나한테 이런 사연을 보냈는지. 답변을 찾느라 내 머리카락도 죄다 빠졌다구(원래 없었지만). 겸손장에게 물어보니까 RPG나 어드벤처는 내용의 이해가 아주 중요하기 때문에 한글로 즐기는 것이 좋다고 그러는군. 그렇지만 정태가 FF7이 발매될 때까지 기다릴 수 있겠어? 꽤 시간이 걸릴텐데.. 정태가 기다릴 동안에 주변의 게임기를 보유한 친구들이 FF7을 클리어한 후 정태에게 와서 악물리다면 건딜 수가 없겠지? 그럼 잘 생각해 보라구. 정태 자신의 참을성이 자신 있다면 기다리고... 부끄러움 많은 사내가 편지를 3통이나 보내니? 아무튼 나처럼 대머리 될라. 머리카락 안 빠지게 조심하도록.

부록 알기를 돈같이 하여라~

안녕하세요? 핑오님!
저는 3월호 부록인 FF7 공략집을 학교에 가져가 아이들과 같이 봤습니다. 그때 제 친구 중 한명인 '강병훈'이라는 애가 오더니 공략집을 1,000원에 팔라고 하더군요. 저는 싫다고 했습니다. 그러니까 2,000원으로 올리더군요. 저는 그 말에 귀가 솔깃해서 팔았습니다. 며칠이 지나고 다시 생각하니 제가 PS를 살 때를 대비해서라도 다시 구매야 한다고 생각되어 그 애한테 2,000원을 줄테니까 공략본을 달라고 하였습니다. 그런데 그 녀석은 "이제 내꺼니까 나는 3,500원에 판다"는 것이었습니다(나쁜~). 하지만 전 할수없이 샀습니다. 공략본도 거의 갈래



빅보스 없는 세상, 끝 없는 똥어빵과 같아요

핑오님!

저는 이제 꼭 7달째 챔프를 보는 독자입니다. 제가 지금까지 챔프를 보게 된 이유는 다른 잡지보다 독자 참여 코너가 많고 지루하지 않아서 입니다. 특히 '버그를 잡아라' 코너가 있었기 때문입니다. 그런데 3월

호에 '버그를 잡아라'가 없어진다니 저에게는 너무나 충격적인 일이 아닐 수 없습니다. 전 '버그를 잡아라' 때문에 챔프를 광고부터 발매일 리스트까지 꼼꼼히 읽게 되었습니다. 만약 이 코너가 처음부터 없었더라면 전 그냥 그림만 대충 보고 페뎀처리 했

너도나도 친구조심, 친한 친구 다시보자!

안녕하세요?

제 이름은 김동석이고요, 이번에 처음 글을 보내 봅니다. 제가 이렇게 보내게 된 이유는 제 잘못을 용서 받고 싶어서입니다. 지난 2월 10일에는 게임 챔프를 사려고 했지만 돈이 5,000원밖에 없었습니다. 엄마에게 돈을 얻을까 했지만 엄마다 없고, 제 친구 요기를 만나 돈을 꺾을까 하다 좋은 생각이 떠올랐습니다. 지난호를 이번호라고 속이고 파는 것이었습니다. 순진한 요기는 그냥 속아 넘어갔습니다.

처음에는 1,000원만 받을까 했지만 지금껏 제 게임챔프를 빌려 본 걸 생각하고 그냥 5,000원에 팔아 버리고 서점으로 가 게임챔프를 사려고 했습니다. 근데 그 날 게임챔프가 나오질 않아서 그 돈으로

다 오락을 해 버리고 말았습니다. 지금 생각하니 제가 요기를 속인 것이 참 미안하다는 생각이 들었습니다. 정말 미안해, 요기야..

안녕하십니까?

저는 요기라고 합니다. 저는 지금까지 친구의 게임챔프를 빌려서 봐 왔습니다. 그런데 그 친구가 저보고 빌려서만 보지 말고 이번호는 제가 사라는 것입니다. 저는 싫다고 할 수도 없고해서 이번호는 내가 사겠다고 하자 그 친구가 그럴꺼면 이번호는 자기가 벌써 샀으니 자기 것을 사라는 것이었습니다. 그래서 그 친구에게서 게임챔프를 가진 돈 모두 털어 5,000

원에 사 버렸습니다. 집에 와서 제 돈으로 산 게임챔프를 보려고 하는데 표지가 많이 본 듯한 것이었습니다. 게임챔프는 2월호였습니다. 이번달이 2월이니까 2월호가 맞는데 하고 내용을 보니 다 봤던 것 뿐이었습니다. 나중에 알고 보니 2월호는 1월에 나온거고 이번호는 3월호라는 것이었습니다. 친구한테 속아서 샀다는 생각에 너무 열 받고 제 자신이 한심해졌습니다. 그렇게 나쁜 친구가 어디 있습니까?



원을 실어줄테니 다음부터 친구 속이지 말기다. 친구끼리 돕고 살아야지. 사기나 치면 되겠냐? 이름은 백정아찌하고 같으면서 이런 고안일이 있나. 그리고 게임잡지는 한달 먼저 나간다는 것을 알아야지. 한달 앞서가는 것이라고 생각하면 될까야. 그러니까, 이제 실수하지 말아라. 요기야, 알겠느냐?

핑오의 탄식

우연인지, 조작인지 공모롭게도 두명의 친구 편지가 같이 왔더군. 조작의 냄새가 나지만, 동석이가 요기에게 사과하는 것을 가상히 여겨 사

을 것입니다. 이 코너로 인해 게임업체 소식, 각 게임들에 대해 자세히 읽어 게임박사가 되었습니다. 3월호 챔프를 사들고 제일 먼저 '버그를 잡아라'를 찾았는데 찾을 수가 없더군요. 챔프를 몇번이나 다시 보던 중 '팡팡 스튜디오' 아래에 작별인사가 있는 것을 보았습니다. 그 후 전 챔프를 처음부터 끝까지 다 읽을 의용이 생기지 않았습니다.

핑오님! 저와 다른 '버그' 독자들을 위해 다시 실릴 수는 없을까요? 예!



버그가 생기지 않도록 소독약 좀 뿌리고 다녀야겠어. 소독약 뿌리는 담당은 빅보스가 맡았으니까 그래도 버그를 발견하면 빅보스를 혹독하게 문책하도록 해. 아, 그리고 말이야, 이 핏오의 신변을 걱정해 주는 사람도 있는데 명예퇴직 안 당하고 잘 할테니까 걱정하달달말야. 챔프에선 내가 제일 인기 좋으니까(요즘 파워맨이 수상하긴 하지만), 모두들 퍼령 외계인이 좋은가봐..

번에도 안 뽑아주시면 전 정말 돌아버릴... 그럼 안녕히. 참, 제가 오늘(2월 13일) 졸업을 했걸랑요, 곧 입학도 할꺼구.. 생일도 다가오고(비밀!)하니까, 포옥 절 뽑아 주실꺼라고 믿습니다. 그러면 진짜로 안녕히..

핑오의 탄식

광수군! 챔프에 이름이 나오지 않았다고 너무 실망하지 말아. 말이야, 말이야, 우리 친구들 중에는 엽서만 보내면 모두 당첨되는 줄 아는 친구

들이 있더군. 그래서 자신의 이름이 안 실리면 엄청나게 실망하고 험박하고 포기하고 그러는데 그러면 안되지. 끝되지~. 앞서 말했지만 이 핏오님이 말이야. 인기가 좋아서 엽서가 굉장히 많이 온다구. 엽서를 다 읽으면서 눈이 아프고 하지만 소중히 보낸 엽서이니만큼 소중히 간직해. 물론 1,000통이나 넘는 사연을 다 실을 수는 없지. 하지만 선택된 사연외의 편지는 핏오의 보관함에 소중히 간직하니까 너무 낙담하지마. 편지 많이 보내줘서 정말로 고마워. 참, 졸업과 입학, 축하해! 생일도

핑오의 감탄

'버그를 잡아라' 코너 때문에 대인이가 게임박사가 되었다니. 대단한 걸. 핏오는 어려운 기사만 보면 머리가 멍~ 해서 버그고 파워맨이고 찾기 싫어지던데.. 하지만 언제까지나 버그만 잡을 수는 없잖아. 우리 챔프를 버그 없는 좋은 잡지로 만들고 싶어서 일단 버그잡이를 끝냈으니까 이제

이상 사연이 채택될 경우에는 정수 1,000점을 드립니다.

500점 받으실 분



내 이름은 학교 출석부에서 있나요?



는 일이 있기 때문이죠. 그렇게 기대하던 챔프 3월호에 제 이름이 한글자도 올라가 있지 않은 것입니다. 특히 아트갤러리가 자신이 있었는데... 거기다 부록 게임파워도

받지 못하는 불상사까지 생기고야 말았습니다..(정말입니다) and 이틀후 졸업연습을 끝내고 교실에 들어오니 제 가방에 있던 챔프와 필통이 행방불명, 거기에다 버스를 타고 집으로 가는 도중 버스가 고장나는 바람에 300원이나 더 쓰는 등...

핑오님이 보시기엔 별 것 아니겠지만, 이

Good 핏오씨(?)

핑오님 안녕하십니까?

전 안녕 못합니다. 왜냐구요? 엄청 열 받

챔프 샘샘 마당

이 코너는 독자여러분들을 위한 코너입니다. 사거나 팔고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주시거나 FAX 혹은 PC통신으로 메일을 보내주세요. 그리고 보내실 때에 기종, 내용, 이름·ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입해서 보내주세요. 거래하실 때는 모든 내용을 철저히 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.



[Faded text in the left column, likely containing reader submissions or notices.]

[Faded text in the right column, likely containing reader submissions or notices.]

이름: **김민준** (김민준) / 성별: **남자** / 생년월일: **1997.04.15**
 주소: **서울특별시 강남구 테헤란로 123**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**

이름: **박지민** (박지민) / 성별: **여자** / 생년월일: **1997.04.15**
 주소: **서울특별시 강남구 테헤란로 123**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**

이름: **이준호** (이준호) / 성별: **남자** / 생년월일: **1997.04.15**
 주소: **서울특별시 강남구 테헤란로 123**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**

이름: **정민서** (정민서) / 성별: **여자** / 생년월일: **1997.04.15**
 주소: **서울특별시 강남구 테헤란로 123**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**

이름: **최현우** (최현우) / 성별: **남자** / 생년월일: **1997.04.15**
 주소: **서울특별시 강남구 테헤란로 123**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**

이름: **윤서민** (윤서민) / 성별: **여자** / 생년월일: **1997.04.15**
 주소: **서울특별시 강남구 테헤란로 123**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**

이름: **홍민준** (홍민준) / 성별: **남자** / 생년월일: **1997.04.15**
 주소: **서울특별시 강남구 테헤란로 123**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**

이름: **김민준** (김민준) / 성별: **남자** / 생년월일: **1997.04.15**
 주소: **서울특별시 강남구 테헤란로 123**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**
 학과: **컴퓨터공학부**
 학년: **2학년**
 학번: **2017012345**

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
 N : 새롭게 발매 리스트에 오른 게임
 * : 챔프 기대작 표시
 게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 3월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가격 |
|------|-----------------|----------------------------|-----------|--------|
| SFC | 3/7 | 아니마니아쿠스 | 코나미 | 5,800엔 |
| | 3/20 | 실황 파워풀 프로야구97볼 | 코나미 | 6,800엔 |
| | 3/28 | 솔리드런너 | 아스키 | 8,000엔 |
| | 3/28 | 다크로우 | 아스키 | 8,000엔 |
| | 3/하순 | 프로야구 얼투 퍼즐 스타디움 | 코코넛 저팬 | 6,800엔 |
| PS | 3/7 | 헨리 익스플로러즈 | 코나미 | 5,800엔 |
| | 3/14 | 심 타운 | 이미니지어 | 5,800엔 |
| | ★3/14 | 부시도 블레이드 | 스퀘어 | 5,800엔 |
| | 3/14 | 마법소녀 프리티사미-PART.2 | 파이오니아LDC | 미정 |
| | 3/14 | 리프레인 러브 | 리버힐소프트 | 6,000엔 |
| | 3/19 | 딥 씨 어드벤처 | 타카라 | 6,800엔 |
| | 3/20 | 모터툰 그랑프리 USA에디션(PS 더 베스트) | SCEI | 2,800엔 |
| | 3/20 | 사무라이 스피리츠 침홍랑무쌍검(PS 더 베스트) | SNK | 2,800엔 |
| | 3/20 | 록맨 배틀&체이스 | 캡콤 | 미정 |
| | 3/20 | 삼국지 리턴즈 | 고에이 | 6,800엔 |
| | 3/20 | 악마성 드라콜라X-월하의 야상곡 | 코나미 | 5,800엔 |
| | 3/20 | 힘내라 고에몽-우주해적 아코킹(PS 더 베스트) | 코나미 | 2,800엔 |
| | 3/20 | 극상 파로디우스다!(PS 더 베스트) | 코나미 | 2,800엔 |
| | 3/20 | 퍼즐 버블2(PS 더 베스트) | 타이토 | 2,800엔 |
| | ★3/21 | 슈퍼 로봇트 슈팅 | 반프레스토 | 6,800엔 |
| | 3/21 | 슈퍼 로봇트 슈팅(슈퍼로봇트5게임) | 반프레스토 | 9,800엔 |
| | 3/27 | 콘트라-레가시 오브 워 | 코나미 | 5,800엔 |
| | 3/27 | 두근두근 메모리얼 셀렉션 -후지사키 시오리 | 코나미 | 2,800엔 |
| | 3/28 | 킹 오브 파이터즈95(PS 더 베스트) | SNK | 2,800엔 |
| | 3/28 | 도키도키 프리티리그 | 엑싱 엔터테인먼트 | 6,800엔 |
| | 3/28 | 재독의 결단3 | 고에이 | 9,800엔 |
| | 3/28 | 철권(PS 더 베스트) | 남코 | 2,800엔 |
| | 3/28 | 제비우스3D | 남코 | 5,800엔 |
| | 3/28 | 맥스 레이스 | PD | 5,800엔 |
| | 3/상순 | 대모험 디럭스 | 소프트오피스 | 5,800엔 |
| | 3/중순 | 베이스 볼 네비게이터 | 엔젤 | 5,800엔 |
| | 3/중순 | 레스큐 24시간 | CSC미디어트 | 5,800엔 |
| | 3/하순 | 퀵로드 | 엔젤 | 6,800엔 |
| | 3/하순 | 판타스텀 | 자레코 | 5,800엔 |
| | 3/하순 | 보이스 비(BOYS BE...) | 강담사 | 5,800엔 |
| | 3/하순 | 더 콰이 | 휴먼 | 5,800엔 |
| | 3/하순 | 매드 스토커 | 패밀리소프트 | 5,800엔 |
| 3/하순 | SD건담G CENTURY | 반다이 | 6,800엔 | |
| 3/예정 | 오도오도 오디티 | IDC미디어스튜디오 | 5,800엔 | |
| 3/예정 | J리그 익사이트 스테이지V1 | 에폭 | 미정 | |
| 3/예정 | 엔드렛터 레이싱 | EAV | 미정 | |
| 3/예정 | 울티마 앤 더 월드 | EAV | 미정 | |
| 3/예정 | X2 | 캡콤 | 5,800엔 | |
| 3/예정 | 슈퍼 팡 콜렉션 | 캡콤 | 5,800엔 | |
| 3/예정 | 에어리어 51 | 소프트뱅크 | 5,800엔 | |
| 3/예정 | 리턴 파이어 | 소프트뱅크 | 3,800엔 | |
| 3/예정 | 세이버 마리오네트J | 반다이비주얼 | 6,800엔 | |

이달의 구입 추천작 BEST 5



'97년 3월 발매 소프트

| | 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가격 |
|-----------|------------------------|-------------------------|------------|---------|
| SS | 3/예정 | 세이버 마리오네트J(한정판) | 반다이비주얼 | 7,800엔 |
| | 3/예정 | 신 슈퍼 로봇트 대전 스페셜 디스크 | 반프레스토 | 2,800엔 |
| | 3/예정 | 체인 더 뱀파이어 | BMG | 5,800엔 |
| | 3/예정 | 스텐바이 세이 유! | 휴먼 | 5,800엔 |
| | 3/예정 | 꿈 | 페자드 | 5,800엔 |
| | 3/예정 | 제로4점프 DooZy-J | 미디어링 | 6,800엔 |
| | 3/7 | 웜즈 | 아이맥스 | 5,800엔 |
| | 3/7 | 헨리 익스플로러즈 | 코나미 | 5,800엔 |
| | ★3/7 | 신세기 에반겔리온 -2nd 임프레션 | 세가 | 6,800엔 |
| | 3/7 | 게임웨이 Vol. 4 | 제네럴 엔터테인먼트 | 2,980엔 |
| | 3/7 | 플래닛 조커 | 나그자트 | 5,800엔 |
| | 3/7 | 기동전사 건담 외전II | 반다이 | 4,800엔 |
| | 3/14 | 울프팡 SS 공아2001 | 엑싱 엔터테인먼트 | 5,800엔 |
| | 3/14 | 아목 | 고에이 | 5,800엔 |
| | 3/14 | J리그 빅토리 골97 | 세가 | 5,800엔 |
| | ★3/14 | 맨크스TT-슈퍼바이크 | 세가 | 5,800엔 |
| | 3/14 | 어드벤처스 V.G(초회한정) | TGL | 9,800엔 |
| | 3/20 | 두근두근 메모리얼 셀렉션 -후지사키 시오리 | 코나미 | 2,800엔 |
| | 3/20 | 신황권 | 자울스 | 5,800엔 |
| ★3/20 | 어드벤처스 월드와 천년제국의 흥망 | 세가 | 6,800엔 | |
| 3/20 | 드래곤 마스터 실크 | 데이탐 폴리스타 | 6,800엔 | |
| 3/28 | 태평양의 폭풍2 | 이미지니어 | 6,800엔 | |
| 3/28 | 태평양의 폭풍2(초회한정 프리미엄 박스) | 이미지니어 | 6,800엔 | |
| 3/28 | 메탈 슬러그 | SNK | 5,800엔 | |
| 3/28 | 센티멘탈 그래픽터-퍼스트 윈도우 | NEC | 2,980엔 | |
| 3/28 | 삼국지 공명전 | 고에이 | 7,800엔 | |
| 3/28 | 대항해시대2 | 고에이 | 6,800엔 | |
| 3/28 | 화조통신 칼럼스 | 세가 | 5,800엔 | |
| 3/28 | 프로야구 그레이티스트 나인97 | 세가 | 5,800엔 | |
| 3/28 | 퍼즐 버블3 | 타이토 | 5,800엔 | |
| 3/28 | 몬스타 슬라이더 | 데트저팬 | 5,800엔 | |
| 3/28 | 보이스 아이돌 매니악스 | 데이터리스트 | 6,800엔 | |
| 3/하순 | 졸업-크로스 월드 | 소학관 | 5,800엔 | |
| 3/하순 | 크레이지 이반 | 소프트뱅크 | 5,800엔 | |
| 3/하순 | 베이직 포 세가 새턴-케이블 접속 타입 | 세가 | 12,800엔 | |
| 3/하순 | 베이직 포 세가 새턴-스탠드 어론 타입 | 세가 | 9,800엔 | |
| 3/하순 | 기동전사 Z건담 전편 | 반다이 | 6,800엔 | |
| 3/하순 | 매직컬 호퍼즈 | 반다이 | 6,800엔 | |
| 3/하순 | 더 콰이 | 휴먼 | 5,800엔 | |
| 3/하순 | 에이마스 판타지 스토리 | 미디어웍스 | 5,800엔 | |
| 3/예정 | 신해저군함 경찰의 고독 | 아스키 | 6,800엔 | |
| 3/예정 | X2 | 캡콤 | 미정 | |
| 3/예정 | 사이버보츠 | 캡콤 | 5,800엔 | |
| 3/예정 | 사이버보츠(초회한정) | 캡콤 | 7,800엔 | |
| 3/예정 | 리턴 파이어 | 소프트뱅크 | 3,800엔 | |
| 3/예정 | 파랜드 스토리 | TGL | 800엔 | |
| 3/예정 | 그랜드리드 | 반프레스토 | 미정 | |
| 3/예정 | 스텐바이 Say You! | 휴먼 | 5,800엔 | |
| N64 | 3/14 | J리그 라이브64 | E.A. 빅터 | 미정 |
| | 3/14 | 실황 파워풀 프로야구4 | 코나미 | 8,900엔 |
| | 3/21 | 브래스트 도저 | 닌텐도 | 6,800엔 |
| | 3/28 | 시공전사 튜록 | 어클레임 저팬 | 8,480엔 |
| | 3/28 | 휴먼 그랑프리 더 뉴 제네레이션 | 휴먼 | 미정 |
| NEOGEO CD | 3/예정 | 도라에몽 | 에폭사 | 7,980엔 |
| | 3/예정 | 블레이드 앤 베럴 | 캡콤 | 9,800엔 |
| | 3/21 | 브레이크스 | 비스코 | 29,800엔 |
| 3/21 | 리얼바우트 아랑전설 스페셜 | SNK | 6,800엔 | |
| 3/28 | 진실 사무라이 스피리츠 무사도열전 | SNK | 미정 | |

발매일이 안맞다 : PS 더 베스트CD가 많이 늘어난 느낌. 그렇다면 중고CD를 교환하려는 폴스 유저들은 좀 어려움이 있겠는걸... 물론 초보 매니아들에게는 기본 일이지만...

97년 4월 발매 소프트

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가격 |
|------|--------------------|--------|--------|
| 4/11 | 안젤릭 스페셜2 | 고에이 | 7,800엔 |
| 4/11 | 안젤릭 스페셜2 프리미엄 박스 | 고에이 | 9,800엔 |
| 4/11 | 다크 헌터(上) | 고에이 | 6,800엔 |
| 4/11 | 라이덴DX | 세이부 | 5,800엔 |
| 4/11 | 폭열헌터 | 반프레스토 | 5,800엔 |
| 4/11 | 런닝하이 | 헉스 | 5,800엔 |
| 4/18 | 페다2 | 아노만 | 5,800엔 |
| 4/25 | 진실 사무라이스피리츠 무사도열전 | SNK | 6,800엔 |
| 4/25 | 네오루드 | 테크노소프트 | 6,800엔 |
| 4/하순 | 트루 리얼 판타지 | 드림큐브 | 미정 |
| 4/하순 | 건담0079 더 와 포 어스 | 반다이 | 7,800엔 |
| 4/예정 | 크로우 | 어플레임저팬 | 5,800엔 |
| 4/예정 | 신 테마파크 | EAV | 5,800엔 |
| 4/예정 | 벨데셀바 전기 | SCEI | 5,800엔 |
| 4/예정 | 버철 비룡의 권 | 컬처브레인 | 5,800엔 |
| 4/예정 | 로보트론X | 소프트뱅크 | 3,800엔 |
| 4/예정 | 파이터즈 임팩트 | 타이토 | 5,800엔 |
| 4/예정 | PAL 신건전실 | 동북신사 | 6,800엔 |
| 4/예정 | 플레이 스타디움2 | 반프레스토 | 5,800엔 |
| 4/예정 | 트래저 기어 | 미래소프트 | 5,800엔 |
| 4/예정 | 신진기 반계일 | 유미디어 | 미정 |
| 4/4 | 시빌라이제이션 신 세계 7대문명 | 어스익 | 5,800엔 |
| 4/4 | 퀴바디스2 | 그랜스 | 6,800엔 |
| 4/4 | 안젤릭 스페셜2 | 고에이 | 7,800엔 |
| 4/4 | 다크헌터(상) | 고에이 | 6,800엔 |
| 4/11 | 신 테마파크 | EAV | 5,800엔 |
| 4/11 | 동경 워도우 | 타이토 | 8,800엔 |
| 4/25 | 왕적오천년 | 이미지니어 | 6,800엔 |
| 4/25 | 캐스퍼 | EAV | 5,800엔 |
| 4/25 | 진실 사무라이 스피리츠 무사도열전 | SNK | 6,800엔 |
| 4/25 | 와쿠와쿠7 | 선소프트 | 5,800엔 |
| 4/25 | 와쿠와쿠7(확장팩포함) | 선소프트 | 7,800엔 |
| 4/25 | 판타스텀 | 자레코 | 5,800엔 |
| 4/하순 | 御意見無用 | 미디어유즈 | 5,800엔 |
| 4/미정 | 크로우 | 어플레임저팬 | 5,800엔 |
| 4/미정 | 블랙 돈 | 버진 | 5,800엔 |
| 4/미정 | 임팩트 레이싱 | 코코넛저팬 | 미정 |
| 4/미정 | 초플라피 | 데비소프트 | 5,800엔 |
| 4/27 | 스타폭스64 | 닌텐도 | 미정 |
| 3/하순 | 브레이커스 | 비스코 | 미정 |

발매일이 안맞다 : 御意見無用과 페다2가 연기 끝에 드디어 발매됨
 예정! 과연 御意見無用은 어떤 게임일까! 정말 궁금하군

97년 5월 발매 소프트

| 발매일 | 게임명 | 회사명 | 가격 |
|------|-----------------|---------|--------|
| 5/2 | 디 엔솔브드 | 버진 | 7,800엔 |
| 5/23 | 라이어트 스타즈 | 헉토 | 6,800엔 |
| 5/23 | 진시황제 퍼스트엠펜터 | 상그리라 | 미정 |
| 5/예정 | 걸리티 기어 | 아크시스템웍스 | 5,800엔 |
| 5/예정 | 서력 1999-파라오의 부활 | BMG | 미정 |
| 5/하순 | 파이널 판타지 택틱스 | 스퀘어 | 미정 |
| 5/2 | 디 엔솔브드 | 버진 | 7,800엔 |
| 5/하순 | 에베루즈 | 타카라 | 6,800엔 |
| 5/하순 | 제로4챔프 | | |
| | DooZy-J Type-R | 미디어링 | 6,800엔 |
| 5/예정 | 보이스 판타지아 | 아스크 | 6,800엔 |
| 5/예정 | 스쿨 광-공아외전 | 데이타이스트 | 5,800엔 |
| 5/예정 | J리그 고!고!골! | 테크모 | 미정 |
| 5/예정 | 브레이크 포인트 | 팩 인 소프트 | 6,800엔 |

발매일이 안맞다 : 조금 설명할 달아네. 물론 시간이 지나다 보면 갑자기 대적이 등장하는 수도 있지만 이런 달은 정말 재미있을거야! 정말 신인한 달이네

발매 미정 소프트

| 게임명 | 회사명 | 가격 |
|-------------------------------|------------|---------|
| 오! 나의 여신님! | KSS | 10,800엔 |
| 슈퍼 테트리스2+봄블리스 | 반다이 | 3,780엔 |
| PS 비가바가 | 캡스 | 5,800엔 |
| 쿨 보더2 | 웹시스템 | 미정 |
| 택틱스 오거 | 아트딩크 | 5,800엔 |
| 매직 더 개더링 | 어플레임저팬 | 5,800엔 |
| 엘핀 파라다이스 | 강담사 | 6,800엔 |
| 보이스 판타지아 | 강담사 | 6,800엔 |
| 브리건다인 | E3스텝 | 5,800엔 |
| G.O.D | 이미지니어 | 미정 |
| 멜티덴서2 | 이미지니어 | 미정 |
| 디스립터 | 인타플레이 | 5,800엔 |
| 더 킹 오브 파이터즈'96 | SNK | 미정 |
| 사무라이 스피리츠 검객자남백 | SNK 5,800엔 | |
| 메탈 슬러그 | SNK | 미정 |
| 마블 슈퍼 히어로즈 | 캡콤 | 미정 |
| 버철 울트라 베이스볼 | 컬처브레인 | 5,800엔 |
| 다크헌터(하) | 고에이 | 6,800엔 |
| 토발2 | 스퀘어 | 미정 |
| 파이널 판타지4 | 스퀘어 | 미정 |
| 아천드라 | SCEI | 미정 |
| 파이널 둠 | 소프트뱅크 | 5,800엔 |
| 에베루즈 타카라미 정몬스터 팝 | 테크모 | 미정 |
| 바운티 스위드 퍼스트 | 파이오니아LDC | 미정 |
| 넥스트 킹 사랑의 천년왕국 | 반다이 | 6,800엔 |
| 메탈엔젤3 | 빅터 | 5,800엔 |
| 공각기동대 | SCEI | 미정 |
| ★바이오하자드2 | 캡콤 | 미정 |
| 도키도키포아치오 | 킹레코드 | 5,800엔 |
| 포토제닉 | 선소프트 | 미정 |
| RIVEN | 선소프트 | 미정 |
| 건담 더 배틀 마스터 | 반다이 | 6,800엔 |
| 드래곤 볼GT | 반다이 | 미정 |
| 모빌슈츠 건담 퍼펙트 원 이어 외 | 반다이 | 6,800엔 |
| 메탈 드레드 | 반다이 비주얼 | 5,800엔 |
| 스파이더 | BMG빅터 | 미정 |
| 스펙트럴 타워2 | 아이디어팩토리 | 5,800엔 |
| 루타카엔의 유언 | 비자드 | 미정 |
| ★사가 프론티어 | 스퀘어 | 미정 |
| 퀴바디스 | 그랜스 | 5,800엔 |
| 데들리 스카이 | 코코넛저팬 | 미정 |
| 하이퍼 올림피 | 코나미 | 미정 |
| 트윈RPG | 코나미 | 미정 |
| 제로 디바이드2 | 중 | 미정 |
| 태일즈 오브 데스티니 | 남코 | 미정 |
| 수라의 문 | 강담사 | 5,800엔 |
| 리얼 로보트 전선 | 반프레스토 | 6,800엔 |
| 디어 프렌드 | 비주얼 아츠 | 5,800엔 |
| 헉스 어드벤처 | BBS | 5,800엔 |
| ★드래곤 퀘스트7 | 에닉스 | 미정 |
| 환상수호전2 | 코나미 | 미정 |
| 실황 파워풀 프로야구97 | 코나미 | 5,800엔 |
| 파로 워즈 | 코나미 | 5,800엔 |
| 자우버 | 스퀘어 | 미정 |
| 노엘2 | 파이오니아LDC | 미정 |
| 총몽 | 반프레스토 | 미정 |
| 레이맨2 | UBI 소프트 | 미정 |
| 아우름의 날개 | 라이트 스텝 | 5,800엔 |
| 첫사랑 발렌타인 | 패밀리소프트 | 5,800엔 |
| 록맨X4 | 캡콤 | 미정 |
| 브레스 오브 파이어III | 캡콤 | 미정 |
| 슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1(달의 신전) | 캡콤 | 미정 |
| 슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2(사투! 와이라! 베즈) | 캡콤 | 미정 |
| 슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3(최후의 결전!) | 캡콤 | 미정 |
| SS 대전략 스트롱스타일 | OZ클럽 | 6,800엔 |
| 판타즘 | 아우트리가공방 | 9,800엔 |
| 걸리티 기어 | 아크시스템웍스 | 5,800엔 |
| 팡즈 포룸 | 일본 MMI | 5,800엔 |
| 아이언 블러드 | 어플레임저팬 | 5,800엔 |
| 나이스 샷 | 어플레임저팬 | 5,800엔 |
| 매직 더 개더링 | 어플레임저팬 | 5,800엔 |
| 데자몽2 | 아태나 | 미정 |
| 슬레이어즈 | 각천서점 | 미정 |
| 마법학원 루나 | 각천서점 | 미정 |
| N 루나 실버스타스토리 MPEG판 | 각천서점 | 미정 |
| 바이오 하자드 | 캡콤 | 미정 |
| 다크헌터(하) | 고에이 | 6,800엔 |
| 제독의 결단3 | 고에이 | 9,800엔 |

| 게임명 | 회사명 | 가격 |
|-------------------------------|------------|--------|
| 실황 파워풀 프로야구97 | 코나미 | 미정 |
| 레이크 다운 시스템 | 새콤 | 미정 |
| 가동전함 나데시코 | 세가 | 5,800엔 |
| 커맨드 앤 컨커 | 세가 | 6,800엔 |
| 스카이 타겟 | 세가 | 미정 |
| 보이스 스테이션 Part1 | 소네프 | 미정 |
| 둥 | 소프트뱅크 | 5,800엔 |
| 프라이벌 레이저 | 소프트뱅크 | 3,800엔 |
| D-서드 | 타카라 | 미정 |
| 디지털 연주-전뇌천사SS | 덕간서점 | 5,800엔 |
| 초사공요새 마크로스 | 반다이비주얼 | 6,800엔 |
| 오벨리스크 | BMG | 6,800엔 |
| 하루카제전대V포스 | 빙 | 미정 |
| 영웅지원 | 마이크로캐빈 | 6,800엔 |
| CROC! | 미디어케스트 | 미정 |
| X-맨 VS 스트리트 파이터 | 캡콤 | 미정 |
| 엔젤 그래픽티 | 코코넛저팬 | 미정 |
| 폭열헌터R | 킹레코드 | 5,800엔 |
| 두근두근 메모리얼 드래이 시리즈 Vol.1 무자개 | 청춘코나미 | 미정 |
| 포토제닉 | 선소프트 | 미정 |
| N 랑그릿사4 | 메시아아 | 미정 |
| 레이어색선2 | 미디어케스트 | 미정 |
| 히토미 에블루신 | 미디어링 | 미정 |
| 리얼 사운드 | 와프 | 미정 |
| 데들리 스카이 | 코코넛저팬 | 미정 |
| 가디안 포스 | 식세스 | 미정 |
| 바르크 | 스팅 | 미정 |
| 스팀하츠 | TGL | 미정 |
| 헉스 어드벤처 | BPS | 5,800엔 |
| 레이맨2 UBI소프트미 장다비 스테리온 | 아스키 | 미정 |
| 역린탄 | 버진 | 5,800엔 |
| 센치엔탈 그래픽티 | NEC | 미정 |
| 졸업S | NEC | 6,800엔 |
| 드래곤 나이트4 | NEC | 미정 |
| 마법소녀 프리티사미 | NEC | 미정 |
| ★그랜드아 | 게임아츠 | 미정 |
| 루나 이터널 블루 | 게임아츠 | 미정 |
| 슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1(달의 신전) | 캡콤 | 미정 |
| 슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2(사투! 와이라! 베즈) | 캡콤 | 미정 |
| 슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3(최후의 결전!) | 캡콤 | 미정 |
| 록맨X4 | 캡콤 | 미정 |
| 환상수호전 | 코나미 | 미정 |
| ★버철파이터3 | 세가 | 미정 |
| 소닉 더 파이터즈 | 세가 | 미정 |
| mr. BONES | 세가 | 5,800엔 |
| 라스트 브롱크스 -동경번외지 | 세가 | 미정 |
| 자업용 | 둥 | 5,800엔 |
| 괴도 세인트 델 | 토미 | 6,800엔 |
| 온하 아가씨전설 유나3 | 허드슨 | 미정 |
| 에어 커맨더 | 반프레스토 | 5,800엔 |
| N64 64 대스모 | 보통업 | 미정 |
| 소닉 윙즈 어설트 | 비디오시스템 | 9,800엔 |
| 멀티 레이싱 챔피언쉽 | 이미지니어 | 9,980엔 |
| 카멜레온 트위스트 | 일본시스템 서클라이 | 9,800엔 |
| 카바리 배틀3000 | 일본시스템 서클라이 | 9,800엔 |
| 헉스 | 게임뱅크 | 9,800엔 |
| 힘내라 고에몽5 | 코나미 | 9,800엔 |
| 미션 임파서블 | 팩 인 소프트 | 미정 |
| 유크유케 트러블 메이커 | 에닉스 | 9,800엔 |
| 초사공요새 마크로스 아나더 디멘션 | 토미 | 9,800엔 |
| 마법기사 엘테일 | 이미지니어 | 9,980엔 |
| 리즌 | 이미지니어 | 미정 |
| 3D | 격투이미지니어 | 미정 |
| 심시티 2000 | 이미지니어 | 미정 |
| 듀얼 히어로즈 | 허드슨 | 미정 |
| ★슈퍼로보트 스피리츠 | 반프레스토 | 미정 |
| 골든아이007 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| 보디 하베스터 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| 카비의 에어라이드 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| 바기부기 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| 클라이머 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| 골프 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| F-ZERO 64 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| 오시 아일랜드64 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| 테트리스 파이어 | 닌텐도 | 9,800엔 |
| Cur-On-Pa T&E | 소프트 | 미정 |
| 김전일 소년의 사건부 | 허드슨 | 미정 |
| 봄버맨64 | 허드슨 | 미정 |

JEU COMICS®

볼량 만화와의 전쟁 선포!!



1992년



1995년

최고가 아니면 만들지 않습니다.



1997년

챔프코믹스
확실히 다릅니다!
기대하세요!

산등성이의 조용한 마을에서 태어나 그곳에서 자란 소녀.

무술에 뛰어나고 산악가이드로서 최고를 자랑하며 활약하고 있었다.

마을을 떠나, 미드갈의 슬램가에서 바를 운영할 때도 무술실력은 건재했다.

밝은 미소로 슬램의 사람들에게 희망을 주면서...

오직 자신이 믿는 것 때문에 후회없이 전투에 몸을 던진다.

그가 던지는 주먹 끝에 어떤 미래가 펼쳐질까...

고급 매니어를 위한

FINAL FANTASY VII

X 팩일 대공개

A. 캐릭터 상판도

B. 데이터 공략

- 마법 마테리아
- 소환 마테리아
- 독립 마테리아
- 커맨드 마테리아
- 지원 마테리아
- 적의 기술 리미트/각 캐릭터 리미트
- 방아쿠 리스트
- 액체사라 리스트
- 아이템 리스트

C. 초코보 기르기

- 초코보 기르기 본편
- 만화로 본 초코보 기르기

D. 추가공략

E. FF 7 중요대화 공개편

F. FF Q&A

- 기본 상식편
- 진행편
- 특수 이벤트편

G. 미니게임-스노우보드

H. 액션리플레이 코드표

I. 초비법 대공개

캐릭터

타크스

레노



면적을 크라우드들에게 지게 되는 타크스의 멤버. 프로페셔널로서 자부심이 대단하다. 마지막으로 크라우드들에게 복한 후 사라져 버린다.

루드



말이 없는 타크스의 멤버로서 크라우드들에게 계속에서 도전하지만 번번이 지고만다. 티파를 마음에 두고 있다.

이리나



레노의 부재중 중원으로 타크스가 된 걸음은 여기까지. 에어리스 형제는 분수이며 켄을 용이한다. 하지만 앞에 대한 사랑이나 선우배 의식이 강하다.

젠



타크스의 리더로서 에어리스를 마음에 두고 계속 따라다닌다. 고대중의 신전에서 세피로스 캐릭터에게 죽게된다.

오랜 친구

짝사랑

짝사랑

짝사랑

용병으로 고용

마린



바렛의 딸이라고 알려져 있지만 사실은 다인의 딸이다.

바렛



원 아바란치의 리더. 아바란치의 일원을 잃은 후 친구 다인 때문에 잠시 흔들리지만 마지막으로 남은 미련을 위하여 살게 된다.

티파



크라우드의 어린 친구로서 마지막까지 그의 정신을 지탱해 주게 한 장본인. 세피로스에게 치명상을 받았으나 천간에 의해 기사회생하였다.

트란스



제노바의 세포에 지배당해 자신의 과거를 만들어 가던 본편의 주인공. 티파의 도움으로 자신의 진정한 모습과 과거를 찾게 된다.

부녀지간

아바란치의 동료

고향친구

진말처럼 아낌

서로 좋아함

사이좋음

파라이론



최고의 생명화학로서 많은 자식을 가지고 있다. 레드서튼을 자식처럼 여긴다.

레드서튼



아버지 세토의 진실을 알게 된 후 모험을 계속한 원 신라실형제. 500년후에도 그는 많은 자식을 거느리고 대지를 거닐게 된다.

케토시



스파이로서 일행과 행동을 같이했던 케토시. 그의 정체는 바로 리프였다.

시드



신라의 픽업러로서 우주여행을 꿈꾸던 비행사. 결국 그는 우주로 나가는 꿈을 실현시켜게 된다.

믿고 따름

조중함

무시함

가면의 아이

신라 컴패니

프레지던트 신라



신라의 사장이었지만 세피로스에게 죽게된다. 현실적으로 보면 그를 죽인 것은 세피로스야 아닌 제노바 세포를 받은 세피로스 캐릭터에 불과하다.

루파우스



아버지가 죽은 후 신라를 이끌어 가는 남영인. 일본과의 전투중 목숨을 잃게 된다.

리피



도시개발부 총서. 그러나 신라사람치고는 계정신을 가지고 있다. 케토시를 이용해 이종스파이 역할을 한다.

팔마



우주개발부 총서. 약간 정신나간 듯이며 어 곳저곳에서 무시받는다.

부자지간

상관도

유피



마테리아를 위하여 크라우드와 같이 행동하는 유피. 하지만 변변히 실패하고 만다. 스토리와는 별로 관계가 없는 캐릭터.

젠스



크라우드의 친구로서 에어리스의 전 애인이기도 하다. 세피로스에겐 죽은 뒤 행복불명된다.

이파리나



마지막 남은 고대종 세트라였으며 처음으로 게스트의 실험대상이었지만 서로 사랑하게 되어 에어리스를 낳는다. 하지만 결국 마드갈에게 죽게 된다.

에어리스



마지막 고대종으로서 물을 구할 수 있는 풀리를 발동시킨 후 세피로스를 격상한 제노바 프로젝트의 세피로스 계획에게 목격된다. 하지만 그녀의 의지는 영원히 라이프스트림을 흐를 것이다.

세피로스



세계의 영웅이라 불리던 슬기. 자신은 고대종인 세트라라고 믿고 있었지만 사실 그는 세트라가 아닌 고대종스택에 불과했다. 5년간 크라우드에게 당한 후 라이프스트림의 정밀적인 대공방에서 절망이 있었다. 하지만 제노바의 세포를 아낀다는 수많은 슬개들은 귀찮게 그의 생애에 따라 행동하고 있었다.

가스트 박사




원 신라의 사람으로서 잔재적인 면을 보인다. 제노바나 고대종 등에 대한 많은 정보를 알지만 오조의 시기에 의해 죽게 된다. 에어리스의 아버지이기도 하다.

빈센트




오조의 아이를 낳은 루크렛시아를 사랑했으나 오조의 땅에 닿은 후 경조되어 잠을 깨던 신라 디크스의 원조이자 신라의 권부. 오조와 신라에 대한 복수에 불린다.

루크렛시아



원 게스트박사의 조수이며 세피로스를 낳은 세피로스의 어머니. 빈센트와 오조중 오조를 택하였다.

오조



외국부 중시. 현대사적인 부분이 다분한 과학자로 항상 게스트에게 열등감을 느끼고 있었다. 그를 죽인 후 그의 자료를 이용해 여러 계획을 시도하며 세피로스와 아버지이기도 하지만 세피로스는 그를 무시한다.

스칼렛



병기 개발부 중시. 이스태리한 노계녀 스타일로 에어데커를 무시한다. 역시 크라우드에게 도전하지만...

하이데커

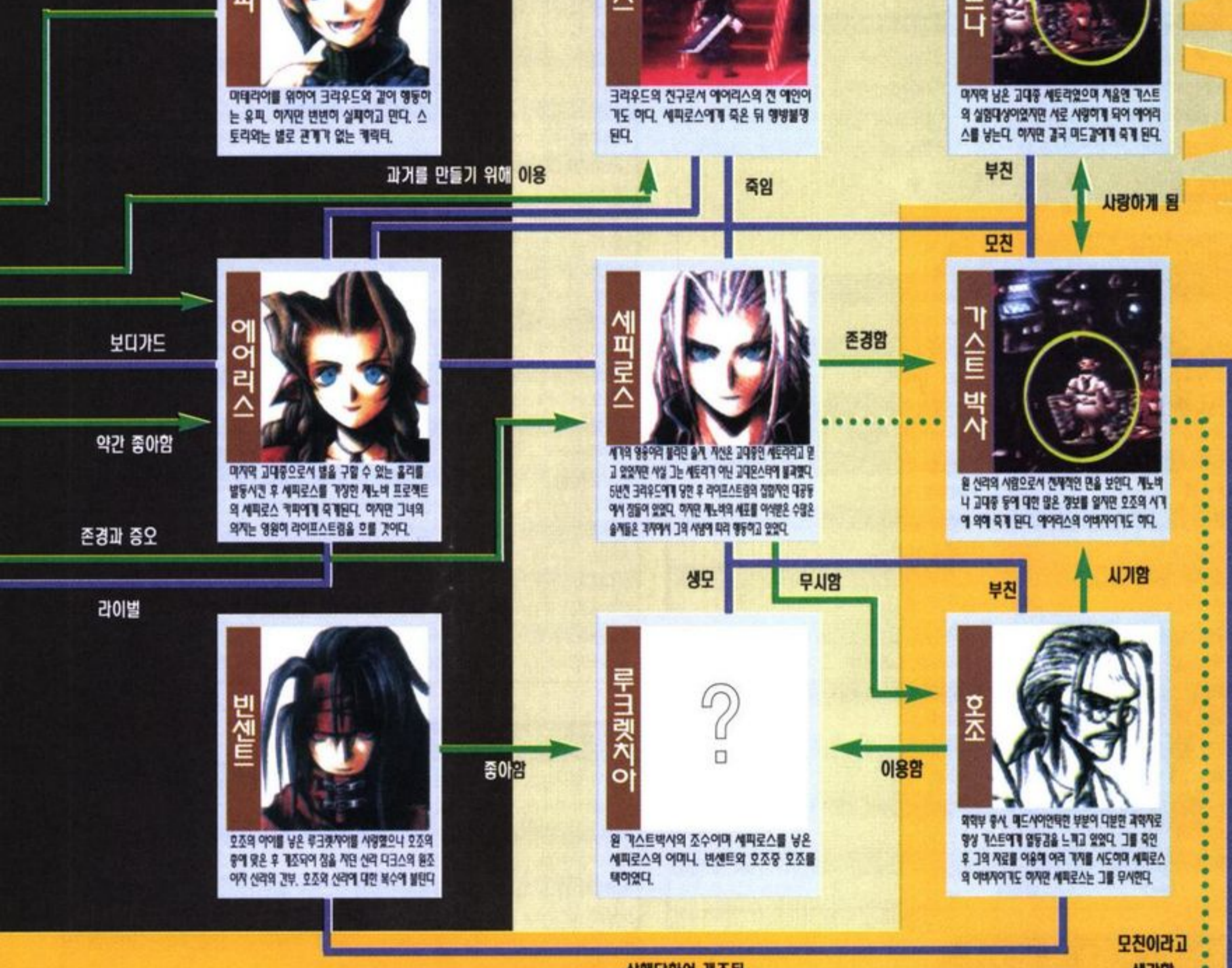


직인부 중시. 부이들을 괴롭히는 것을 즐기는 이스태리한 장군형이다. 루피우스 사망 후 스칼렛과 크라우드들에게 도전하지만...

제노바



게스트에 의해 발견될 때에는 고대종으로 알려졌으나 사실은 몬스터에 불과했다. 엄청난 창조능력을 가진다.



파이널 판타지 7 데이터 완전공략

마법 마테리아

마법 마테리아는 모두 21가지가 있으며 대부분 상점에서 팔고 있다. 단독적으로는 마법을 사용할 수 있게 하며 레벨을 모으면 상위 마법을 사용할 수 있게 된다. 레벨업에 필요한 AP가 적은 편이며 기본적으로는 전체화 마테리아나 속성마테리아 등과 함께 쓰이게 된다. 몇가지 찾기 까다로운 마테리아는 맨 마지막 부분에 설명해 두었다.

마테리아 종류

| 마테리아명 | 어빌리티 성장 |
|------------|-------------------|
| 화염(ほのお) | 파이어-파이라-파이가 |
| 냉기(れいき) | 브리자드-브리자라-브리자가 |
| 대지(だいち) | 퀘이크-퀘이라-퀘이가 |
| 번개(いかずち) | 선더-선더라-선더가 |
| 회복(かいふく) | 케알-케알라-리제네-케알가 |
| 봉인하다(ふうじる) | 스리플-사이레스 |
| 독(どく) | 바이오-바이오라-바이오가 |
| 치료(ちりょう) | 포이즈나-에스나-레지스트 |
| 시간(じかん) | 슬로우-헤이스트-스톱 |
| 변신(へんしん) | 미니맘-토드 |
| 현혹하다(まどわす) | 컨퓨-바사크 |
| 이탈(りだつ) | 에스케이프-데존 |
| 중력(じゅうりょく) | 그라비데-그라비라-그라비가 |
| 바리어(バリア) | 바리아-마바리아-리후레크-월 |
| 소생(そせい) | 레이즈-아레이즈 |
| 운석(いんせき) | 코메트-코메테오 |
| 소멸(しょうめつ) | 데바리어-데스펠-데스 |
| 봉인(ふういん) | 프리즈-브레이크-토르네도-플레어 |
| 실드(シールド) | 실드 |
| 알테마(アルテマ) | 알테마 |
| 플케어(フルケア) | 플케어 |

회복마법의 종류와 그 효과

| 마법명 | 마법효과 | MP |
|------------|----------------------------|-----|
| 케알(ケアル) | HP회복(소), 언데드몬스터에게 향하면 공격마법 | 5 |
| 케알라(ケアルラ) | HP회복(중), # | 24 |
| 리제네(リジェネ) | 일정시간동안 목표의 HP가 회복된다 | 30 |
| 케알가(ケアルガ) | HP회복(대), # | 64 |
| 레이즈(レイズ) | 전투불능회복, 언데드몬스터의 50%파괴 | 34 |
| 아레이즈(アレイズ) | 전투불능회복, 동시에 HP도 전부회복 | 100 |
| 포이즈나(ポイズナ) | 중독치료 | 3 |
| 에스나(エスナ) | 아군 1명의 스테더스의 이상상태를 회복시킨다 | 15 |
| 레지스트(レジスト) | 적의 상태이상 마법을 막아낸다. | 120 |
| 플케어(フルケア) | 한명의 HP를 완전회복, 전체화불가 | 99 |

공격마법의 종류와 그 효과

| 마법명 | 마법효과 | MP |
|------------|--------------------------|-----|
| 파이어(ファイア) | 불의 속성을 지닌 공격마법 | 4 |
| 파이라(ファイラ) | #, 파이어보다 강함 | 22 |
| 파이가(ファイガ) | 불의 속성을 지닌 최강의 공격마법 | 52 |
| 브리자드(ブリザド) | 냉기의 속성을 지닌 공격마법 | 4 |
| 브리자라(ブリザラ) | #, 브리자드보다 강함 | 22 |
| 브리자가(ブリザガ) | 냉기의 속성을 가진 최강의 공격마법 | 52 |
| 선더(サンダ) | 번개의 속성을 가진 공격마법 | 4 |
| 선더라(サンダラ) | #, 선더보다 강함 | 22 |
| 선더가(サンダガ) | 번개의 속성을 지닌 최강의 공격마법 | 52 |
| 퀘이크(クエイク) | 땅의 속성을 지닌 공격마법 | 6 |
| 퀘이라(クエイラ) | #, 퀘이크보다 강함 | 28 |
| 퀘이가(クエイガ) | 땅의 속성을 지닌 최강의 공격마법 | 68 |
| 바이오(バイオ) | 독을 이용하는 공격마법, 걸리면 매턴HP감소 | 8 |
| 바이오라(バイオラ) | #, 바이오보다 강함 | 36 |
| 바이오가(バイオガ) | 독의 속성을 지닌 최강의 공격마법 | 80 |
| 그라비데(グラビデ) | 중력의 속성을 지닌 공격마법 | 14 |
| 그라비라(グラビラ) | #, 그라비데보다 강함 | 33 |
| 그라비가(グラビガ) | 중력의 속성을 지닌 최강의 공격마법 | 48 |
| 코메트(コメット) | 운석을 1개떨어뜨려 적을 공격한다 | 70 |
| 코메테오(コメテオ) | 운석군을 떨어뜨려 적을 공격 | 110 |
| 프리즈(フリーズ) | 냉기의 속성 공격 + 때때로 스톱 | 82 |
| 브레이크(ブレイク) | 땅의 속성 공격 + 때때로 석화 | 86 |
| 토르네도(トルネド) | 바람의 속성 공격 + 때때로 혼란 | 90 |
| 플레어(フレア) | 화염의 공격마법 | 100 |
| 알테마(アルテマ) | 무속성 최강의 공격마법, 자동적으로 전체화 | 130 |

보조마법의 종류와 그 효과

| 마법명 | 마법효과 | MP |
|--------------|----------------------------|-----|
| 슬리플(スリプル) | 목표를 잠들게 한다 | 8 |
| 사이레스(サイレス) | 목표의 마법을 불가능하게 만든다 | 24 |
| 컨퓨(コンフェ) | 목표를 혼란시킨다 | 18 |
| 바사크(バサク) | 목표를 바사크(광폭)상태로 만든다 | |
| 미니맘(ミニマム) | 목표를 조그만 상태로 만든다 | 10 |
| 토드(トード) | 목표를 개구리로 만든다, 다시 사용하면 원상태로 | 14 |
| 데바리어(デバリア) | 각종 바리어를 소멸시킨다 | 12 |
| 데스펠(デスペル) | 목표에 걸려있는 마법효과를 무효화 한다 | 20 |
| 데스(デス) | 목표를 전투불능에 빠뜨린다 | 30 |
| 헤이스트(ヘイスト) | 목표의 움직임을 빠르게 한다 | 18 |
| 슬로우(スロウ) | 목표의 움직임을 느리게한다 | 20 |
| 스톱(ストップ) | 일정시간 목표의 움직임을 멈추게한다 | 34 |
| 에스케이프(エスケープ) | 전투에서 탈출한다. | 16 |
| 데전(デジョン) | 목표를 다른차원으로 보내버린다 | 99 |
| 바리어(バリア) | 물리공격을 막는 바리어를 친다. | 16 |
| 마바리어(マバリア) | 마법공격을 막는 바리어를 친다. | 24 |
| 리후레크(リフレク) | 적의 마법을 반사하여 되돌려 보낸다. 4회반사 | 30 |
| 월(ウォール) | 마바리어와 바리어를 동시에 친다. | 58 |
| 실드(シールド) | 최강의 방어마법 전체화 불가 | 180 |

찾기 까다로운 마법 마테리아를 찾아라!

봉인 마테리아

이 마테리아는 클라우드를 되찾게 되는 미달마을에서 구할수 있다. 미달마을의 상점을 가면 메테오를 무서워하며 물건을 매점하는 아줌마를 만날 수 있는데 그 아줌마가 데리고 다니는 초코보에게 메이트의 야채를 사다가 먹여주면 그 사이에 초코보를 조사할 수 있게 된다. 이중 5번째의 대담인 초코보의 귀를 고르면 얻을 수 있다. 단 선택을 잘못하면 혼이나게 됨으로 주의하



이 초코보가 봉인 마테리아를 가지고 있다.

자. 이 초코보는 마을이 부서진 뒤에도 있다. 봉인 마테리아는 최상급 공격마법을 사용할 수 있는 마테리아이다. 하지만 전체화가 되지 않으므로 유의하자.

알테마

알테마 마법은 사실 자동으로 얻게 됩니다. 장소는 북 코렐이죠. 북 코렐에서 휴지마테리아 입수작전에 성공한다면 자동으로 동네꼬마가 줍니다. 하지만 열차를 세우지 못하였다면 그 아이에게서 5만길을 주고 사야 한다고 합니다. 자동으로 전체화가 되지만 전작에 비해서 위력이 약간 낮아진 듯?

플케어

코스모 캐니언의 오두막에 있습니다. 보이지 않으므로 여러곳을 돌아다니면서 조사해볼 필요가 있습니다. 전체화가 안되기 때문에 별로 큰 도움이 되지 않는 마테리아.

초코보&모글리(チョコボ&モグリ)



| | |
|--------------|-----------------|
| 필살기 또는 동보초코보 | |
| 14 | 마력×8 |
| 어려 | 적 전체에게 무속성의 데미지 |

이플리트(イフリート)



| | |
|--------|------------------|
| 지옥의 화염 | |
| 34 | 마력×10 |
| 어려 | 적 전체에게 화염속성의 데미지 |

타이탄(タイタン)



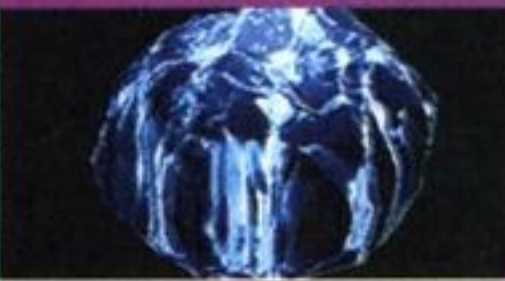
| | |
|--------|-------------|
| 대지의 분노 | |
| 46 | 마력×15 |
| 어려 | 땅위의 적에게 데미지 |

리바이아산(リヴァイアサン)



| | |
|-----|------------------|
| 대역일 | |
| 78 | 마력×37 |
| 어려 | 적 전체에게 수계속성의 데미지 |

크짓타(クジャタ)



| | |
|---------|------------------------------|
| 트라이디저스터 | |
| 110 | 마력×16×3회 |
| 어려 | 적 전체에게 화염, 냉기, 번개의 3복합속성 데미지 |

시바(シヴァ)



| | |
|-----------|------------------|
| 다이아몬드 더스트 | |
| 32 | 마력×10 |
| 어려 | 적 전체에게 냉기속성의 데미지 |

라무(ラムウ)



| | |
|--------|------------------|
| 장계의 번개 | |
| 40 | 마력×10 |
| 어려 | 적 전체에게 번개속성의 데미지 |

오딘(オーディン)



| | |
|------------|---------------|
| 침침검 또는 궁그닐 | |
| 80 | - |
| 어려 | 적 전체에게 침침검 공격 |

바이무트(バハムート)



| | |
|-------|--------------------------|
| 메가플레어 | |
| 100 | 마력×35 |
| 어려 | 적 전체에게 무속성, 마법방어 무시의 데미지 |

알렉산더(アレクサンダー)



| | |
|---------|---------------------|
| 성스러운 심판 | |
| 120 | 마력×45 |
| 어려 | 적 전체에게 성스러운 속성의 데미지 |

소환 마테리아

소환마테리아는 모두 16가지가 있으며 팔지 않는다. 기본적으로 소환마법은 세상에 한 개씩만 존재하지만 각 소환수를 마스터하면 마테리아가 분열되어 복수가 되는 경우도 있다. 소환마법은 전부 적전체를 공격하는 마법이며 전작까지 처럼 아군을 분신시킨다든지 사라지게 하는 등의 특수효과를 지닌 소환수는 2~3개에 지나지 않는다. 소환마법의 데미지는 거의 일정하다고 볼 수 있지만 특정속성에 의한 공격은 적의 속성에 따라 2배가 되거나 반멸, 또는 흡수되는 등의 간단한 변화는 가져온다.

소환마법은 기본적으로 한전투당 한 번만 사용할 수 있지만 마테리아의 레벨이 오름에 따라 최대 5번까지 사용할 수 있다. 마지막으로 소환마테리아를 사용할 경우 HP가 많이 감소됨으로(최대10%까지) 주의를 요한다. 각 소환수 표를 보는 법은 아래에 있는 건본을 참조하길

바라며 순서는 게임에서 나열되는 순서를 따랐다. 또한 데미지의 계산은 '(사용캐릭터의 마법공격력-적캐릭터의 마법방어력)×각소환수의 고유공격력'이지만 소환수와 적의 속성에 따라 달라지며 바하무트류의 경우는 적캐릭터의 마법방어력을 무시한다. 크자타의 경우는 산출법이 특이해서 3가지 속성중 약한 것이 있는 적이라면 그속성에 대한 데미지만 두배가 된다. 또한 언제나 ±500정도의 변화가 있으므로 참조하자. **건본**

| 소환수명 | |
|------|-----|
| (사진) | |
| 소환효과 | |
| 사용MP | 데미지 |
| 효과내용 | |

피닉스(フェニックス)



| | |
|--------|------------------------------|
| 전생의 외염 | |
| 180 | 마력×30 |
| 어과 | 적에게 외염속성 데미지+이군 전원에 아레이즈의 요괴 |

하데스(ハーデス)



| | |
|-------|--------------------|
| 엄혹의 숲 | |
| 150 | 마력×45 |
| 어과 | 적전체에 무속성데미지+상태이상주기 |

바하무트영식(バハムート零式)



| | |
|--------|------------------------|
| 테라플레이어 | |
| 180 | 마력×70 |
| 어과 | 적전체에 무속성, 마법방어 무시의 데미지 |

바하무트개(バハムート改)



| | |
|--------|------------------------|
| 기갑플레이어 | |
| 140 | 마력×45 |
| 어과 | 적전체에 무속성, 마법방어 무시의 데미지 |

듀폰(デュボン)



| | |
|------|-----------------------------|
| 전지붕괴 | |
| 160 | 마력×16×4 |
| 어과 | 적전체에 외염, 냉기, 번개 땅의 복합속성 데미지 |

나이트오브라운드(ナイトオブラウンド)



| | |
|---------|-----------|
| 얼티메이트엔드 | |
| 250 | 마력×50×13회 |
| 어과 | 구극소환수 |

찾기 까다로운 소환 마테리아를 찾아라!

리바이아산

리바이아산의 마테리아 역시 진행 도중에 자동으로 얻는 마테리아가 아니다. 이 마테리아는 유피를 얻고 유피가 코르네오에게 잡혀가는 이벤트를 끝마친 후 우타이 마을의 왼쪽위의 탑에 유피를 파티에 넣은 후 가보면 유피 혼자 5층탑을



리바이아산 마테리아를 얻었다

올라가는 이벤트가 일어난다. 이 이벤트를 무사히 끝마치면 리바이아산 마테리아를 얻을 수 있다.

타이탄

이야기의 초반에 나오면서도 구하지 못하고 지나가기 쉬운 소환수인 타이탄. 하지만 타이탄은 의외로 간단하게 찾을 수 있다. 공가가의 정글에 구식 마왕로가 있다는 것을 모두들 잘 알고 있을 것이다. 또한 이곳에서는 젠과 스칼렛의 대화 이벤트도 있다. 이 이벤트 후 고물이된 마왕로의 왼쪽을 조사하다 보면 타이탄의 소환 마테리아를 찾을 수 있을 것이다. 참고로 타이탄의 공격은 하늘위의 적에겐 통하지 않는다.

크жат타

3대속성공격을 가하여 매우 높은 위력을 과시하는 소환수 크жат타. 크жат타 역시 타이탄처럼 빠르고 지나가기 쉬운 소환 마테리아이다. 크жат타는 고대종의 신전을 클리어하고 에어리스가 떠난 뒤 에어리스를 찾아가기 위해 지나야 하는 미궁의 숲에 있다. 숲을 진행하다보면 왼편에 빨간 마테리아가 움직이고 있는 것을 볼 수 있는데 이 근처를 돌아다니면서 결정버튼을 누르다 보면 크жат타 마테리아를 얻을 수 있다. 크жат타 마테리아의 경우 3번 공격하기 때문에 위력이 세지만 셋중 하나라도 흡수할 수 있는 적이라면 HP를 보태주게 되므로 보스전 같은데서는 사용하지 말자

알렉산더

가장 찾기 힘든 마테리아이다. 에어리스가 죽은 뒤 설원의 마을을 지나 스노우보드를 타고 내려가면 대설원에 도착하게 되는데 이곳에 알렉산더가 존재한다. 알렉산더를 가지고 있는 빙녀를 만나기 위해선 지도의 북동쪽 동굴로 가야 한다. 북동쪽 동굴은 보통길로는 갈 수 없으며 눈보라가 쳐서 방향이 바뀌는 곳에서 계속 동쪽으로 가야만 한다. 산장에서 나온 후 방향의 바뀔을 체크하면서 계속 동쪽으로 가자. 벌판 가운데의 눈집을 표적으로 사용하면 좋다. 빙녀를 만나서 말을 걸면 계속 모른체하고 돌아가라고만 한다. 그러면 그냥 나와서 지도의 중간쯤을 통해 산장으로 가는 길을 지나면 다리같은 곳 밑에서 온천을 보게 되는데 온천에 가까이 가서 버튼을 누르다 보면 손을 녹일 수 있게 된다. 그후 다시 눈보라가 치는 설원을 통해 빙녀를 만나면 그녀와 싸우게 되고 알렉산더를 모을 수 있게 된다. 시간도 많이 걸리며 설원의 길은 꽤 찾기 까다로우므로 귀찮다면 그냥 찾는 것을 포기하자. 온천에 가기전 꼭 설녀를 만나줄 필요는 없다.

하데스

하데스 역시 자동으로 얻어지지

않는 마테리아이다. 장소는 바다속으로 추락한 신라의 운송정 게르니카이다. 게르니카에는 잠수함을 타고 갈 수 있으며 내부가 그리 넓지 않기 때문에 쉽게 찾을 수 있을 것이다. 하데스의 공격력 자체는 그리 높지 않지만 여러가지 상태 이상 공격을 추가시키므로 어느정도 유용한 마테리아이다.



이곳에 하데스 마테리아가 있다

듀폰

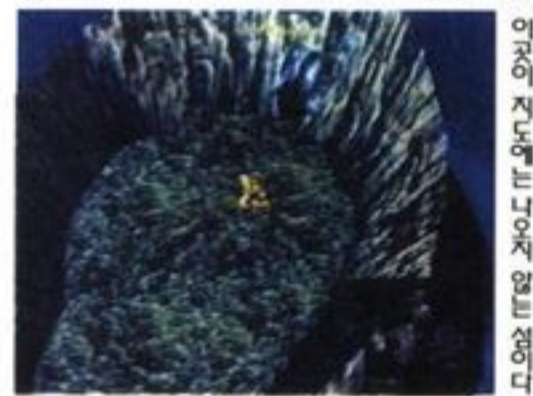
듀폰은 특수초코보가 생긴 후에 얻을 수 있다. 코스모 캐니언 근처의 오래된 숲(古々の森)에서 구할 수 있다. 오래된 숲의 공략법에 대해서는 뒤에 나오는 추가공략 부분에서 설명하겠다.

바하무트 영식

전 분석에는 바하무트 영식이 자동적으로 얻을 수 있는 것이라고 해 두었는데 사실은 그렇지 않다. 바하무트 영식을 얻으려면 휴지마테리아를 4개 모아야만 한다. 보통 잠수정 이벤트에서 많이 실패하는데 잠수정 이벤트에서 빨간 잠수함을 이기지 못하면 바하무트 영식을 얻을 수 없다. 잠수함 격파 뒤 잠수정으로 바닷속에 들어가면 격파한 잠수함을 찾을 수 있고 그곳에서 4번째 휴지마테리아를 얻을 수 있다. 그뒤에 부켄하겐의 집으로 가면 된다.

나이트오브 라운드

이번 게임에서 제일 강한 소환수인 나이트 오브 라운드. 그만큼 찾



이곳이 나이트 오브 라운드 영적소환수다

는 데도 많은 노력과 시간이 소비된다. 나이트 오브 라운드의 마테리아가 있는 곳은 지도에도 나와있지 않은 곳으로써 동북쪽의 바다에 있는 한 동굴이다. 하지만 이곳에 가려면 바다초코보가 있어야 하므

로 바다초코보를 만든 후에나 갈 수 있다. 동굴에는 마테리아만 달랑 있으므로 바다초코보만 만들어지면 쉽게 얻을 수 있다. 그 위력은 직접 확인해 보기 바란다.

서 구할 수 있는 BP로 살 수 있다. 초코보 레이스의 경우 S클래스의 상품으로 등장하므로 특수초코보를 만들면



초코보 레이스에서 받을 수 있는 상품

초코보 레이스로 마테리아를 얻자!

서 동시에 마테리아도 모아보자.

모두전체화

마지막 던전에서 얻을 수 있는 마테리아로써, 전체화 마테리아와는 약간 성격이 다르다. 이 마테리아를 장착하면 모든 커맨드의 범위가 전체로 된다. 전체화 횟수는 마스터했을 경우 8회까지 가능하게 된다.



독립 마테리아

핑크색의 독립 마테리아는 약 15개가 있으며 장비즉시 그 효과가 나타난다. 마법마테리아처럼 단계의 레벨을 가지고 있지만 새로운 어빌리티가 생기는 것은 아니며 단

지 확률이 올라가거나 변화가 커진다. 대부분 팔지 않으며 이벤트나 초코보레이스, 배틀스퀘어에서 얻을 수 있다. 많으면 많을수록 도움이 되는 마테리아.

커맨드 마테리아

사용함과 동시에 전투시 커맨드가 추가되는 커맨드 마테리아는 약 15개정도가 존재한다. 역시 대부분이 팔지 않는 마테리아이며 마법, 소환, 독립마테리아와는 달리 레벨의 단계가 높지 않다. 또한 레벨을 모으는데 많은 AP가 소모된다. 대

부분의 경우 한가지의 어빌리티를 가지고 있지만 던지다, 연속베기, 전체베기 등은 레벨업시 다른 어빌리티를 사용할 수 있게 된다. 주로 던전 등에 분포하고 있으며, 소수는 배틀스퀘어에서 얻을 수 있다.

| 종류와 그 효과 | 효과 |
|------------------|---------------------------------|
| 마테리아명 | 효과 |
| 스피드(スピード) | 패러미터의 민첩성이 상승한다 |
| 럭키(ラッキー) | 패러미터의 운이 상승한다 |
| MP업(MPアップ) | 최대 MP가 상승한다 |
| HP업(HPアップ) | 최대 HP가 상승한다 |
| 매지컬(マジカル) | 무기에 장비하면 마공이, 방어구에 장비하면 마방이 상승 |
| 보호하다(かばう) | 우리편을 랜덤하게 막아준다 |
| 선제공격(せんていこうげき) | 선제공격의 확률이 높아지고 백어택과 협공을 방지 |
| 카운터(カウンター) | 적에게서 공격을 받으면, 반격한다 |
| 원거리공격(えんきょりこうげき) | 후열에 있어도 전열의 공격력으로 공격 가능하다 |
| 적피함(てきよけ) | 전투발생확률이 낮아진다 |
| 적부름(てきよせ) | 전투발생확률이 상승한다 |
| 초코보부름(チョコボよせ) | 초코보와 만날 확률이 높아진다 |
| 경험치업(けいけんちアップ) | 전투종료시 얻어지는 경험치가 보통보다 많게 된다. |
| 길업(ギルアップ) | 전투종료시 얻어지는 돈이 보통보다 많게 된다 |
| HPMP교환(HPMPいれかえ) | HP와 MP의 최대치를 바꾼다 |
| 모두전체화(すべてぜんたいか) | 자동적으로 모든 커맨드를 전체화 시켜준다. 예외도 있다. |

| 종류와 그 효과 | 효과 |
|--------------|----------------------------------|
| 마테리아명 | 효과 |
| 훔치다(ぬすむ) | 적의 소지아이템을 훔친다. 랭크업하면 '폐고베앗다'로 된다 |
| 간파하다(みやぶる) | 적의 약점이나 특징을 표시한다 |
| 적의기술(てきのわざ) | 적의 특징을 받은후 그 기술을 러닝한다 |
| 던지다(なげり) | 아이템을 던져 공격한다. 랭크업하면 '돈던지기'로 된다 |
| 조정하다(あやつる) | 적의 커맨드와 공격대상을 정할 수 있다 |
| 전체베기(ぜんたいぎり) | 적전체를 공격. 랭크업하면 '일섬'이 된다 |
| 연속베기(れんぞくぎり) | 2회연속공격한다. 랭크업하면 '마구대리기'가 된다 |
| 더블마법(Wまほう) | 한턴에 두번의 마법을 사용할 수 있다 |
| 더블아이템(Wアイテム) | 한턴에 두번의 아이템을 사용할 수 있다 |
| 더블소환(Wしょうかん) | 한턴에 두번의 소환마법을 사용할 수 있다 |
| 필살(ひっさつ) | 크리티컬 어택을 가하지만 실패확률이 높다. |
| 변화(へんか) | 적을 아이템으로 바꾸어 버린다 |
| 폐고베앗다(ぶんどる) | 적을 공격하면서 동시에 아이템을 훔친다 |
| 돈던지기(ぜになげ) | 돈을 던져 적을 공격한다 |
| 일섬(いぬいぬき) | 보이지 않을 정도의 속도로 적들을 베어버린다 |
| 마구대리기(みだれうち) | 한 번에 4회의 공격을 퍼붓는다. |
| 흉내내기(ものまね) | 아군의 행동을 따라할 수 있다. |

찾기 까다로운 독립 마테리아를 찾아라!

HPMP교환

바다초코보를 얻은 뒤 하이윈드로 갈 수 없었던 동굴에 가서 얻을 수 있다. 리미트기를 모을 때 사용 가능해 보이는 마테리아이다.

고 올라가자.



여기에 원거리공격 마테리아가 있다

원거리공격 마테리아

게임 중반의 미사일 광산에서 동굴로 들어간 뒤 오른쪽으로 진행하면 돌계단처럼 되어 있는 곳이 나오는데, 이곳의 왼쪽벽을 보면 나무줄기를 찾을 수 있다. 이것을 타

스피드, 길업, 경험치업, 적부름, 적피함, 카운터 등의 마테리아 위의 마테리아들은 거의 초코보레이스의 상품이나 골드소서에서 모을 수 있는 GP나 배틀스퀘어에

찾기 까다로운 커맨드 마테리아를 찾아라!

흉내내기

특수 초코보를 모은 후 갈 수 있

게 되는 동굴에서 찾을 수 있다. 잘만 사용하면 여러개의 마테리아의 효과를 볼 수도 있는 유용한 마테리아이다. 우타이 근처에 있다.

연속베기-마구때리기

침몰한 신라의 운송선 게르니카에서 구할 수 있다. 레벨업하면 마구때리기로 변하는 유용한 커맨드 마테리아이다.



여기에 연속베기 마테리아가

전체베기-일섬

듀폰을 모을 수 있는 개구리의 숲에서 구할 수 있다. 레벨업하면 5

에서 사무라이의 마지막 어빌리티인 일섬을 사용할 수 있게되는 유용한 마테리아이다.

더블소환

배틀스퀘어에서 8연승하면 얻을 수 있다.

더블아이템

미드갈의 마지막 결전에서 지하도의 맨 마지막까지 가면 구할 수 있다. 초코보 레이스에서도 얻을 수 있다고 한다.

더블마법

라스트 던전에서 얻을 수 있다. 다른 곳에서도 얻을 수 있다고 한다.

사용회수는 레벨이 올라감에 따라 증가하며 몇가지 마법은 전체화가 되지 않는다.

커맨드 카운터

카운터를 개량한 것으로 적의 공격을 받으면 보통공격이 아닌 조합된 커맨드로 적을 공격하는 것이다. 레벨이 올라가면 그 확률이 높아진다. 일섬이나 마구때리기 등을 조합해 두면 유용하다. 마지막 던전에서 얻을 수 있다.

마법카운터

커맨드 카운터와 비슷한 마테리아로써 적의 공격을 받을 때 조합된 마법으로 공격하는 것이며 역시 레벨이 올라가면 확률도 높아진다. 플래어나 알테마 등과 조합해 두면 유용하다. 마지막 던전에서 얻을 수 있다.

MP터보

MP를 더욱더 사용하여 기술의 위력을 높이는 것이다. 단 대상이 MP를 사용하는 기술이므로 소환마법이나 마법, 또는 적의 기술만이 그 대상이 된다. 소환마법이나 알테마, 플레이어 등과 사용하면 효과적이다.

MP흡수

조합된 마테리아를 사용하여 적에게 데미지를 입히면 그 데미지의 일정양을 MP로 흡수하는 마테리아이다. 초반엔 쓸모없다고 보일지 모르나, 바하무트영식이나 나이트 오브라운드, 알테마 등과 조합하여 사용하면 사용한 MP보다 더많은 MP를 흡수할 수 있다.

HP흡수

MP흡수와 거의 비슷한 방법으로 HP를 흡수하는 마테리아. MP흡수의 경우 진행상 자동으로 얻어지지만 HP흡수 마테리아는 골드소서에서 얻을 수 있다.

추가로흡치기

조합된 마테리아를 사용할 때 동시에 적의 아이템을 훔치는 마테리

아로서 일섬이나 전체베기등과 함께 사용하면 적전체를 강탈하는 효과를 낼 수 있다. 우타이의 불의 동굴에서 얻을 수 있다.

속성

무기에 사용하여 속성무기를 만들거나 방어구에 사용하여 내성을 가진 방어구를 만들 수 있다. 같이 조합되는 마테리아로는 속성을 가진 마법이나 소환마법등이 있다. 무기는 마테리아 레벨에 관계없이 속성을 가지게 되지만 방어구의 경우 레벨1=반별, 레벨2=무효화, 레벨3=흡수의 단계로 레벨업해간다. 던전에서 등장하거나 팔고 있으므로 두 개정도 레벨을 올려두는 것이 좋다.

추가효과

속성과 비슷하게 사용되지만 무기나 방어구에 속성을 부여하는 대신 스테터스를 부여한다. 하지만 자세한 사용법은 필자도 모르겠다.

마법 마구쏘기

마법마테리아와 조합되어 해당마법을 4번 연사할 수 있게 해준다. 알테마나 플레이어와 함께 조합한다면 꽤 좋은 효과를 볼 수 있다. 특수초코보를 얻은 후 초코보 농장의 근처 바다 가운데의 섬으로 가면 찾을 수 있다.



기습

커맨드나 마법 등과 조합되어 전투의 시작과 동시에 적에게 해당 마테리아를 발동시키는 마테리아이다. 초코보레이스에서 얻을 수 있다고 하며 나이트오브라운드 등의 고급소환수나 일섬, 전체베기 등과 사용하면 전투를 가볍게 끝낼 수 있다.

파이널어택

장비하고 있는 캐릭터가 죽을 때

지원 마테리아

다른 마테리아와 함께 연속구멍에 사용되어 복잡한 효과를 낼 수 있는 지원 마테리아. 역시 약 15개 정도가 존재한다. 커맨드 마테리아와 마찬가지로 소수가 던전 등에 존재하며 구하기도 꽤 까다롭다. 이용법도 꽤 복잡하므로 초심자에

겐 사용을 포기하게 만들 수도 있다. 대부분이 던전에 존재하며 골드소서에서 얻을 수 있는 것도 있다. 지원마테리아는 반드시 연속구멍(A타입)에 연결되어야만이 그 효과가 나타난다.

종류와 그 효과

| 마테리아명 | 효과 |
|-------------------|----------------------------|
| 전체화(ぜんたいか) | 마법의 범위를 전체화 한다 |
| 커맨드카운터(コマンドカウンター) | 적에게 공격을 받으면 정해진 커맨드로 반격한다 |
| 마법카운터(まほうカウンター) | 적에게 공격을 받으면 정해진 마법으로 반격한다 |
| MP터보(MPターボ) | MP를 사용하여 구사되는 기술의 위력을 높인다 |
| MP흡수(MPきゅうしゅう) | 적을 공격하면서 MP를 흡수 한다. |
| HP흡수(HPきゅうしゅう) | 적을 공격하면서 HP를 흡수 한다. |
| 추가베기(ついかざり) | 연결된 마테리아를 사용할 때 때리기를 추가한다 |
| 덤으로훔치기(ついでにぬすむ) | 연결된 마테리아를 사용할 때 훔치다를 추가한다 |
| 속성(ぞくせい) | 무기나 방어구에 마테리아의 속성을 부여한다. |
| 추가효과(ついかこうか) | 무기나 방어구에 마테리아의 스테터스를 부여한다. |
| 마법마구쏘기(まほうみだれうち) | 연결된 마법은 4번 연사한다. |
| 파이널어택(ファイナルアタック) | 죽을 때 연결된 마법이나 커맨드를 사용한다. |
| 기습(ふいうち) | 연결된 커맨드로 전투시작시 기습한다 |

지원 마테리아를 얻는 법과 그 사용법

전체화

가장 많이 등장하는 지원 마테리

아. 마법과 함께 사용되어 해당 마법의 범위를 적전체나 우리편 전체로 만든다. 만약 전체화를 풀고싶다면 L1이나 R1을 누르면 한명의 목표에게 마법을 사용할 수 있다.

발동되는 마테리아로서 죽으면서 조합된 커맨드나 마법 등을 발동하는 것이다. 대량공격 마테리아와 조합하는 것도 좋지만, 아레이즈와 조합하면 죽어도 다시 살아날 수

있게 된다. 전체화 마테리아처럼 횡수가 있으며 골드소서의 배틀스퀘어에서 더블소환을 얻은 후 다시 8연승하면 구할 수 있다.

적의 기술 리스트

적의 기술(てきのわざ)의 마테리아를 사용하고 있으면 적이 사용하는 특수기술중 24개를 배울 수 있게 된다. 대부분의 경우 적이 우리에게 공격용으로 사용하는 것이지

만 화이트 윈드같은 경우는 회복계열이므로 「조정하다」의 마테리아를 이용해 적을 조정하여 우리에게 사용하도록 해야 얻을 수 있다.

종류와 그 효과

| 마법명 | 마법효과 | MP |
|-----------------|--------------------------------|-----|
| 개구리의노래(カエルのうた) | 적 1마리에게 잠과 개구리의 상태공격 | 5 |
| 레벨4자폭(レベル4自爆) | 레벨이 4의 배수인 적에게 공격 | 10 |
| 매직햄머(マジックハンマー) | 적 1마리의 MP를 100 빼앗는다 | 3 |
| 화이트윈드(ホワイトウィンド) | 사용자의 HP만큼 동료전체의 HP회복 | 34 |
| 마이티가드(マイティガード) | 아군전체에게 실드마법의 효과 | 56 |
| 천사의속삭임(天使のささやき) | 아군 1인에게 아레이즈의 효과+상태회복 | 50 |
| 드래곤포스(ドラゴンフォース) | 아군 1인의 방어력과 마법방어력 상승 | 19 |
| 데스포스(デスフォース) | 아군 1인에게 죽사마법을 무효화시킴 | 3 |
| 화염방사(火炎放射) | 적 1마리에게 화염속성의 데미지 | 10 |
| 레이저(レーザー) | 적 1마리의 HP를 반으로 줄이는 중력속성 공격 | 16 |
| 마트라매직(マトラマジック) | 적 전체에게 무속성 데미지 | 8 |
| 썩은입김(くさいいき) | 적 전체에게 독, 혼란, 압축, 슬픔, 미니엄, 개구리 | 58 |
| 페타(ペータ) | 적 전체에게 화염속성의 데미지 | 35 |
| 아쿠아브레스(アクアブレス) | 적 전체에게 수속성의 데미지 | 34 |
| 트라인(トライン) | 적 전체에게 번개속성의 데미지 | 20 |
| 매지컬브레스(マジカルブレス) | 적 전체에게 3복합속성 데미지 | 75 |
| ????(????) | 적 1마리에게 최대HP-현재HP의 데미지 | 3 |
| 고브린펀치(ゴブリンパンチ) | 적 1마리에게 무속성 데미지 | 0 |
| 레벨5데스(レベル5デス) | 레벨이 5의 배수인 적에게 죽사마법 공격 | 22 |
| 죽음의 선고(死の宣告) | 60초후 죽게됨 | 10 |
| 죽음의 룰렛(死のルーレット) | 룰렛을 돌린후 걸린 캐릭터에게 죽사마법 | 6 |
| 새도우플레어(シャドウフレア) | 적 1마리에게 무속성의 데미지 | 100 |
| 어떻게든(なんとか???) | 적 전체에게 마법방어무시의 데미지 | 110 |
| 초코보물(チョコボクル) | 적 1마리에게 무속성 데미지 | ? |

각 캐릭터의 리미트기와 궁극 리미트기

전호에 소개하였던 각 캐릭터의 리미트 기와 Lv 4의 궁극 리미트기를 소개하겠다. 궁극 리미트 기는 아이템을 이용하여 모을 수 있으

며, 6개(빈센트는 예외)의 모든 리미트기를 모아야만 배울 수 있다. 케토시의 궁극 리미트기는 불명이다.

크라우드

| 기술명 | 대상 | 효과 | |
|------|------------------|-----|---------------------------|
| Lv 1 | 브레이버(ブレイバー) | 적단체 | 크게 도약하여 적을 베어 버린다. |
| | 홍자베기(凶斬り) | 적단체 | 적한명을 홍자로 뱀다. |
| Lv 2 | 마황격(魔皇撃) | 적전체 | 적한명을 공격한 뒤 명중후 확산된기가 전체공격 |
| | 크라임해저드(クライムハザード) | 적단체 | 적단체를 찢은 뒤 그대로 상승하여 공격 |
| Lv 3 | 메테오레인(メテオレイン) | 복수 | 공간에 무수의 기를 방출하여 적에게 쏟아붓는다 |
| | 화룡점침(畫龍点睛) | 적전체 | 회오리를 일으켜서 적전체를 하늘로 날려버림 |
| Lv 4 | 초극무신패참(超極武神覇斬) | 적전체 | 엔딩서 세피로스에게 사용하는 극악베기 |

궁극 리미트기 얻는법

골드소서의 투기장에서 얻을 수 있다. 메테오가 발동되기 전이라면

51200 BP에, 발동된 후라면 32000 BP로 얻게된다.

에어리스

| 기술명 | 대상 | 효과 | |
|------|--------------|-----|---------------------------|
| Lv 1 | 회복의바람(いやしの風) | 아군전 | 성스러운 바람으로 우리편 전원의 HP회복 |
| | 사기봉인(邪氣封印) | 적전체 | 적전체의 사악한 기를 봉인하여 마법금지 |
| Lv 2 | 대지의입김(大地の息吹) | 아군전 | 대지 은혜에 의해 전원의 상태이상 치료 |
| | 분노의각인(怒りの印) | 아군전 | 자신 이외의 우리편 전체의 리미트를 박채운다 |
| Lv 3 | 별의수호(星の守護) | 아군전 | 거대한 힘으로 전체를 일정시간 무적으로 만든다 |
| | 생명의고동(生命の鼓動) | 아군전 | 죽은자의 모든 HP와 MP를 회복시킨다 |
| Lv 4 | 커다란복음(大なる福音) | 아군전 | 레벨3의 필살기 2개를 합한 효과가 난다 |

궁극 리미트기 얻는법

쥬논의 동북쪽가면 동굴이 하나 있는 걸 발견하게 되는데 이곳에 들어가면 어떤 사람이 자고있는 것을 발견하게 됩니다. 이 사람과 대화하면 잠꼬대로 여태까지 전투한 숫자나 도망간 숫자를 가르쳐 주는데 이것의

끝자리의 두자리를 34나 555 등으로 맞춘 후 가보면 그 사람이 일어나서 미스릴 광석을 줍니다. 이것을 가지고 전에 키스톤의 정보를 얻었던 집으로 가 집주인에게 가져다 준 후에 계단을 올라가 2층 검은 서랍같은 데를 조사해 보면 나옵니다.

티파

| 기술명 | 대상 | 효과 | |
|------|--------------------|-----|-------------------------|
| Lv 1 | 장타렛슈(掌打ラッシュ) | 적단체 | 적한명을 손바닥으로 3번 때려 공격 |
| | 서머솔트(サマーソルト) | 적단체 | 적한명의 몸을 강력한 차기로 공격 |
| Lv 2 | 수면차기(水面蹴り) | 적단체 | 적의 사각에 들어가 하단 돌려차기를 한다 |
| | 메테오드라이브(メテオドライブ) | 적단체 | 적한명을 뒤로 안은 뒤 지면에 부딪히게 함 |
| | 돌핀브로우(ドルフィンブロー) | 적단체 | 적한명에게 지면에서부터 어퍼컷을 날림 |
| Lv 3 | 메테오스트라이크(メテオストライク) | 적단체 | 적한명을 등뒤로 잡아서 점프하여 찍어 공격 |
| Lv 4 | 파이널헤븐(ファイナルヘヴン) | 적단체 | 6가지 공격을 히트시킨후 결정타를 날림 |

궁극 리미트기 얻는법

티파를 파티에 넣은 후 니블에힘의 티파집으로 가서 2층의 피아노를 치면 나온다. 피아노를 칠 때는 신라저택의 피아노 칠 때와 동일한데 도(D), 레

(レ), 미(ミ), 파(ファ), 솔(ソル), 라(ラ), 시(シ), 만 얻을 수 있으면 된다. 패드와 각 건반을 확인한 후 '도레미시라도레미솔파도레도'라고 치면 잔간의 편지와 함께 얻을 수 있다.

바릿트

| 기술명 | 대상 | 효과 |
|------------------------|-----|-------------------------|
| Lv 1 헤비샷(ヘビショット) | 적단체 | 적한명에게 보통의 2배의 공격을 가함 |
| 그레네이드빔(グレネードボム) | 적전체 | 그레네이드탄을 쏘아서 적전체를 공격 |
| Lv 2 마인드브레이크(マインドブレイク) | 적단체 | 적한명의 정신을 붕괴시켜 MP를 없앴 |
| 햄머브로우(ハンマーブロー) | 적단체 | 적한명에게 강력한 일격을 가하여 날려버림 |
| Lv 3 새터라이트빔(サテライトビーム) | 적전체 | 위성의 빔포를 원격조정하여 적전체를 공격 |
| 앵거맥스(アンガーマックス) | 적복수 | 고파괴력탄을 30발정도 발사하여 복수공격 |
| Lv 4 카타스트로피(カタストロフィ) | 적전체 | 점프한 뒤 팔의 무기에서 거대한 빔을 쏜다 |

궁극 리미트기 얻는법

코렐에서 휴지마테리아를 입수한

후 마을의 우물 왼쪽 집의 남자와 이야기하면 구할 수 있습니다.

레드서틴

| 기술명 | 대상 | 효과 |
|---------------------|-----|---------------------------|
| Lv 1 스텡드광(スレッドフアング) | 적단체 | 무서운 스피드로 적에게 달려들어 공격 |
| 루나틱하이(ルナティックハイ) | 자신 | 일정시간 단계이지가 2배로 빨리짐 |
| Lv 2 블러드광(ブラッドフアング) | 적한명 | 적한명에게 뛰어들어 HP와 MP를 흡수 |
| 스타더스트레이(スターダストレイ) | 적복수 | 무수한 별들을 이용해 적복수를 공격 |
| Lv 3 하우링문(ハウリングムーン) | 아군전 | 늑대의 울부짖음으로 우리편을 본신으로 보이게함 |
| 어스레이브(アースレイヴ) | 적복수 | 적복수에 대해 15회의 연속공격을 퍼부음 |
| Lv 4 코스모메모리(コスモメモリ) | 적전체 | ???? |

궁극 리미트기 얻는법

오던과 지하실의 열쇠를 얻는 금

고에서 나오는 적인 로스트넘버를 쓰러트리릴 때 얻을 수 있다.

유피

| 기술명 | 대상 | 효과 |
|-----------------|-----|---------------------------|
| Lv 1 질풍압뢰(疾風壓雷) | 적단체 | 적한명을 베틀 후 떨어져서 수리검으로 공격 |
| 명경지수(明鏡止水) | 아군전 | 아군전원의 명중, 회피율을 100%로 만듦 |
| Lv 2 발산?세(抜山?世) | 적전체 | 충격파를 일으켜서 적전체의 밑에 지진을 일으킴 |
| 혈제(血祭) | 적복수 | 적복수에 대해 10회 연속공격을 가함 |
| Lv 3 ?유일속(? -) | 적전체 | 적전체에 방어력무시의 크리티컬 히트를 |
| 생자필멸(生者必滅) | 적복수 | 적복수에 대해 15회 연속공격을 가함 |
| Lv 4 삼라만상(森羅万象) | 적전체 | ???? |

궁극 리미트기 얻는법

우타이의 5층탑에서 아버지인 고

드를 물리치면 얻을 수 있다.

빈센트

| 기술명 | 대상 | 효과 |
|----------------------|------|------------|
| Lv 1 가리안비스트(ガリアンビスト) | 자신 | 가리안비스트로 변신 |
| Lv 2 데스기가스(デスギガス) | 자신 | 데스기가스로 변신 |
| Lv 3 ???? | ???? | ???? |
| Lv 4 카오스 | 자신 | ???? |

궁극 리미트기 얻는법

골드소서 서쪽에 있는 호수의 폭포속

동굴에서 얻을 수 있다. DISC3에서 얻을 수 있으며 파티에 빈센트가 있어야 한다.

케토시

| 기술명 | 대상 | 효과 |
|----------------|-----|-------------------------|
| Lv 1 다이스(ダイス) | 적단체 | 주사위를 2개에서 5개까지 던져 적을 공격 |
| Lv 2 슬롯트(スロット) | | 스롯트의 패에 따라 효과가 달라짐 |

슬롯트

| 패 | 기이름 | 대상 | 효과 |
|--------------|---------------|-----|----------------------|
| 왕(ハズレ) | 모그리댄스(モグリダンス) | 아군전 | HP나 MP를 조금 회복 |
| 스페이드(スペード) | 다트(ダーツ) | 적단체 | 작은 화살을 던져 적을 공격 |
| 클로버(クローバー) | 매직(マジック) | 아군전 | HP나 MP를 전부 회복 |
| 다이아(ダイヤ) | 토이솔저(トイソルジャー) | 적복수 | 장난감병사가 일제사격을 행함 |
| 하트(ハート) | 럭키걸(ラッキガール) | 아군전 | 공격이 모두 크리티컬히트로 됨 |
| 스타(スター) | 합체(合) | 아군전 | 전원이 동보 모그리속으로 들어가 합체 |
| 바(バー) | 소환카드(召喚カード) | - | 카드를 뽑아 그안의 소환수를 불러냄 |
| 스리세븐(スリーセブン) | 올오버(オールオーバー) | 적전체 | 적전체에 100%효과의 데스를 사용 |

시드

| 기술명 | 대상 | 효과 |
|----------------------|-----|------------------------|
| Lv 1 부스트점프(ブーストジャンプ) | 적단체 | 상공으로 점프하여 적을 떨어 공격 |
| 다이내마이트(ダイナマイト) | 적전체 | 다이내마이트에 담배불을 부쳐 적에게 던짐 |
| Lv 2 하이퍼점프(ハイパージャンプ) | 적전체 | 상공으로 전체하여 적들을 차례차례 공격 |
| 드래곤모드(ドラゴンモード) | 적단체 | 적을 창으로 찔러 HP와 MP를 흡수 |
| Lv 3 드래곤다이브(ドラゴンダイブ) | 적복수 | 상공으로 비약하여 적 복수를 창으로 찌름 |
| 대난투(大亂闘) | 적복수 | 적중상으로 뛰어들어 돌면서 적들을 찌름 |
| Lv 4 하이윈드(ハイウインド) | 적전체 | 하이윈드가 나타나 지원사격?을 해준다. |

궁극 리미트기 얻는법

신라의 가라앉은 비행선 게르니카

에서 구할 수 있다.

방어구 리스트

이번 시리즈에서는 전작까지와는 달리 방패, 투구, 갑옷 등이 사라지고 마테리아를 위한 팔찌 등이 방어구로 등장한다.

대부분의 캐릭터가 공동으로 사용할 수 있지만 소수는 성별에 따라 사용하지 못하는 경우가 있으며

소수는 특수효과를 가지고 있으며 또 어떤 것들은 마테리아의 성장이 2배라든지 성장하지 않는 것도 있다. 아래의 표에는 나오지 않는 방어구도 소수 있을 수 있다.

기본

| 이름 | | | |
|-------|-----|------|------|
| 마테리아울 | | | 성장 |
| 방어력 | 회피율 | 미법방어 | 미법회피 |
| 특징 | | | |

| 브론즈빙글(ブロンズバングル) | | | |
|-----------------|---|----|---|
| 없음 | | 없음 | |
| 8 | ○ | ○ | ○ |

| 아이언빙글(アイアンバングル) | | | |
|-----------------|---|----|---|
| B×1 | | 보통 | |
| 10 | ○ | 2 | ○ |

| 열화의 팔찌(烈火の腕輪) | | | |
|---------------|---|----|---|
| A×2 | | 보통 | |
| 72 | 8 | 52 | 3 |
| 악염속성의 공격을 흡수 | | | |

| 극광의 팔찌(極光の腕輪) | | | |
|---------------|---|----|---|
| A×2 | | 보통 | |
| 76 | 8 | 54 | 3 |
| 냉기속성의 공격을 흡수 | | | |

| 티탄빙글(チタンバングル) | | | |
|---------------|---|----|---|
| B×2 | | 보통 | |
| 14 | 2 | 4 | ○ |

| 카본빙글(カーボンバングル) | | | |
|----------------|---|----|---|
| A×1+B×1 | | 보통 | |
| 27 | 3 | 14 | ○ |

| 천리의 팔찌(天雷の腕輪) | | | |
|---------------|---|----|---|
| A×2 | | 보통 | |
| 74 | 8 | 55 | 3 |
| 번개속성의 공격을 흡수 | | | |

| 드래곤의 팔찌(ドラゴンの腕輪) | | | |
|------------------|---|----|---|
| A×3 | | 보통 | |
| 58 | 3 | 47 | 2 |
| 3대속성의 데미지를 변형 | | | |

| 플래티너빙글(プラチナバングル) | | | |
|------------------|---|----|---|
| B×2 | | 2배 | |
| 20 | ○ | 12 | ○ |
| 마테리아 성장 2배 | | | |

| 미스릴의 팔찌(ミスルの腕輪) | | | |
|-----------------|---|----|---|
| A×1 | | 보통 | |
| 18 | 3 | 8 | ○ |

| 에스코트가드(エスコートガード) | | | |
|------------------------|---|----|---|
| A×3 | | 보통 | |
| 62 | 5 | 55 | ○ |
| 획, 토, 수, 독속성을 무모약, 남성용 | | | |

| 미스틸(ミステイル) | | | |
|------------|----|----|----|
| A×3 | | 보통 | |
| 65 | 50 | 72 | 60 |

| 포스롯드(フォスロット) | | | |
|--------------|---|----|---|
| B×4 | | 보통 | |
| 12 | ○ | 10 | ○ |

| 신라안식방구(新羅安式防具) | | | |
|----------------|---|----|---|
| A×2+B×2 | | 보통 | |
| 30 | ○ | ○ | ○ |

| 고급팔시계(高級腕時計) | | | |
|--------------|---|----|---|
| B×8 | | 보통 | |
| ○ | ○ | ○ | ○ |

| 초코보의 팔찌(チョコボの腕輪) | | | |
|------------------|----|----|----|
| B×4 | | 보통 | |
| 35 | 10 | 38 | 10 |

| 룬의 팔찌(ルーンの腕輪) | | | |
|---------------|---|----|---|
| B×4 | | 2배 | |
| 43 | 5 | 24 | ○ |
| 마테리아 성장 2배 | | | |

| 자이드리츠(ザイドリッツ) | | | |
|---------------|----|----|----|
| 없음 | | 없음 | |
| 100 | 15 | 98 | 18 |
| 모든 속성의 공격을 변형 | | | |

| 금의 팔찌(金の腕輪) | | | |
|-------------|---|----|---|
| A×2 | | 보통 | |
| 46 | 4 | 28 | ○ |
| 없음 | | | |

| 은의 팔찌(銀の腕輪) | | | |
|-------------|---|----|---|
| A×1+B×2 | | 보통 | |
| 34 | 4 | 22 | ○ |

| 다이아빙글(ダイヤモンド) | | | |
|---------------|---|----|---|
| A×2+B×1 | | 보통 | |
| 57 | 6 | 37 | ○ |

| 크리스탈빙글(クリスタルバングル) | | | |
|-------------------|---|----|---|
| A×3 | | 보통 | |
| 70 | 8 | 45 | 1 |

| 에진코트(エジンコート) | | | |
|--------------|---|----|---|
| B×7 | | 보통 | |
| 50 | ○ | 33 | ○ |

| 위저드브레스(ウィザードブレス) | | | |
|------------------|---|----|---|
| A×4 | | 보통 | |
| 6 | 3 | 85 | 3 |

| 기가스의 팔찌(ギガスの腕輪) | | | |
|-----------------|---|----|---|
| A×2+B×1 | | 없음 | |
| 59 | ○ | ○ | ○ |
| 마테리아 성장 없음 | | | |

| 에이지스의 팔찌(エイジスの腕輪) | | | |
|-------------------|----|----|----|
| A×2 | | 보통 | |
| 55 | 15 | 86 | 50 |

액세서리 리스트

액세서리는 방어력이나 마테리아에 관여하지 않지만 특수한 능력을 캐릭터에게 부여시켜준다. 전작에서처럼 액세서리를 이용해 어빌리티를 사용할 수는 없지만 액세서리를 이용하여서 적의 공격을 흡수하거나 막아야 할 경우가 많으므로 참조하자. 아래의 표에 나오지 않는 액세서리도 소수 존재할 수 있다.

| 이름 | 효과 |
|-----------------|------------------------|
| 파워리스트(パワーリスト) | 힘 10 상승 |
| 방탄조끼(防弾チョッキ) | 체력 10 상승 |
| 이어링(イヤリング) | 마력 10 상승 |
| 타리스만(タリスマン) | 정신 10 상승 |
| 초코보의날개(チョコボのはね) | 민첩성 10 상승 |
| 부적(お守り) | 운 10 상승 |
| 포이즌링(ポイズンリング) | 독속성공격을 흡수하고, 독상태를 막는다 |
| 서크레트(サークレット) | 마력과 정신 30 상승 |
| 별의펜던트(星のペンダント) | 독상태를 막는다 |
| 페어리링(フェアリーリング) | 독, 암흑상태를 막는다 |
| 주얼링(ジュエルリング) | 마비, 석화, 조금씩 석화상태를 막는다 |
| 화이트케이프(ホワイトケープ) | 개구리, 미니멈상태를 막는다 |
| 편안함의반지(安らぎの指輪) | 혼란, 바사크, 분노, 슬픔상태를 막는다 |
| 머리띠(ハチマキ) | 잠상태를 막는다. |
| 은목안경(銀縁メガネ) | 암흑상태를 막는다. |

| 이름 | 효과 |
|------------------|------------------------|
| 리본(リボン) | 전 스테터스 이상을 막는다 |
| 화염의반지(炎の指輪) | 화염속성 공격을 무효화 한다 |
| 냉기의반지(冷気の指輪) | 냉기속성 공격을 무효화 한다 |
| 번개의반지(雷の指輪) | 번개속성 공격을 무효화 한다 |
| 물의반지(水の指輪) | 물 속성 공격을 흡수 한다 |
| 세이프티비트(セーフティビット) | 죽사, 석화, 점점석화, 죽음의선고 방어 |
| 리후렉트링(リフレクトリング) | 전투시에 자동적으로 리후렉트가 발동한다 |
| 휴프노크라운(ヒュプノクラウン) | 조정하디의 확률 업 |
| 에르메스의구두(エルメスのくつ) | 전투시 자동적으로 헤이스트가 발동 |
| 구슬방울(タマのすず) | 걸을 때마다 HP가 회복된다 |
| 도기의장갑(盗旗の小手) | 훔치디의 확률 업 |

아이템 리스트

지난호 분석에서는 시간이 없는 관계로 많은 아이템을 공개하지 못했으나 이번 분석에서는 게임에 등장하는 거의 대부분의 아이템을 공개해 보겠다. 7에서는 거의 대부분의 이상상태가 전투종료후 사라지므로 대부분의 아이템이 전투중에서만 사용된다.

| 이름 | 효과 | 비고 |
|-------------------|-----------------------------|------|
| 포션(ポーション) | HP 100 회복 | 필, 전 |
| 하이포션(ハイポーション) | HP 500 회복 | " |
| 엑스포션(エクスポーション) | HP 전회복 | " |
| 에텔(エーテル) | MP 100 회복 | " |
| 에텔터보(エーテルターボ) | MP 전회복 | " |
| 에릭사(エリクサー) | HP, MP를 전회복 | " |
| 라스트에릭사(ラストエリクサー) | 전원의 HP, MP를 전부 회복 | " |
| 피닉스의꼬리(フェニックスの尾) | 전투불능을 회복 | " |
| 텐트(テント) | 세이브할 수 있는 곳에서 전원의 HP, MP 회복 | 필드 |
| 세이브크리스탈(セーブクリスタル) | 마지막 던전에서 한 번 세이브 할 수 있다. | " |
| 해독제(毒消し) | 독상태를 치료 | 전투 |
| 금침(金の針) | 석화상태를 치료 | " |
| 처녀의키스(乙女のキッス) | 개구리 상태를 회복 | " |
| 도깨비방망이(うちでのこつち) | 미니멈 상태를 회복 | " |
| 메이리엔막(やまびこえんまく) | 침묵상태를 회복 | " |
| 안약(目薬) | 암흑상태를 회복 | " |
| 만능약(万能薬) | 모든 상태이상을 회복 | " |
| 연기구슬(げむりだま) | 전투에서 탈출 | " |
| 영웅의약(英雄の薬) | 전투중 일시적인 능력상승 | " |
| 백신(ワクチン) | 전투중 스테터스 이상을 방지 | " |
| 수류탄(手榴弾) | 적 1마리에게 폭발데미지 | " |
| 싸움의 공(戦いのゴング) | 적전체를 바스크상태로 만들 | " |
| 유혹초(惑わし草) | 적전체에 콘푸의 효과 | " |
| 화룡의 이빨(火龍の牙) | 적전체에 화이라의 효과 | " |

| 이름 | 효과 | 비고 |
|-------------------|---------------------------|----|
| 화돈(火どん) | 적전체에 화이라의 효과 | " |
| 봄의 조각(ボムのかけら) | 적전체에 약 400의 화염데미지 | " |
| 봄의 오른팔(ボムの右腕) | 적전체에 약 1500의 화염데미지 | " |
| 남극의 바람(南極の風) | 적전체에 브리자라의 효과 | " |
| 북극의 바람(北極の風) | 적전체에 브리자라의 효과 | " |
| 전력조의 뿔(電撃鳥の角) | 적전체에 선더라의 효과 | " |
| 뢰(雷?) | 적전체에 선더가의 효과 | " |
| 유해물질(有害物質) | 적전체에 바이오라의 효과 | " |
| 모르볼의 촉수(モルボルの觸手) | 적전체에 바이오가의 효과 | " |
| 별의 모래(星の砂) | 적전체에 코메테오의 효과 | " |
| 뱀파이어의 이빨(バンパイアの牙) | 적 1마리의 HP를 흡수 | " |
| 고스트핸드(ゴーストハンド) | 적 1마리의 MP를 흡수 | " |
| 바시리스크의손톱(バシリスカの爪) | 적 1마리를 돌로 만들 | " |
| 빛의 커튼(光のカーテン) | 우리편전체에 바리어의 효과 | " |
| 거조의 깃털(巨鳥のハネ) | 적전체에 대선풍 공격 | " |
| 파이어카테일(ファイアカクテル) | 적 1마리에게 화염공격 | " |
| S마인(Sマイン) | 적 1마리에게 폭발 데미지 | " |
| 203미리포탄(203ミリ砲弾) | " | " |
| 1/35신라병(1/23新羅兵) | 신라병 장갑적탄병 '돌격' 세트 | " |
| 초합금스위퍼(超合金スイーパー) | 마함로를 지키는 최신편기 양손에서 미사일 발사 | " |
| 마비침(しびれ針) | 적 1마리에게 마비공격 | " |
| 중력구(重力球) | 적 1마리에게 그라비데의 효과 | " |
| 시공탄(時空弾) | 적 1마리에게 그라비라의 효과 | " |
| 쌍용의 이빨(龍の牙) | 적전체에게 번개속성의 데미지 | " |
| 해룡의 비늘(海龍のウロコ) | 전체에게 수속성의 데미지 | " |
| 거미줄(クモの羅) | 적전체에게 슬로우의 효과 | " |
| 모즈의 하야니에(モズのハヤニエ) | 적 1마리를 개구리로 | " |
| 치지말(チチマル) | 적 1마리를 미니맘으로 | " |
| 스피드링(スピードリング) | 우리편 한명에게 헤이스트의 효과 | " |
| 가드업(ガードアップ) | 체력을 올린다 | 필드 |
| 마인드업(マインドアップ) | 정신을 올린다 | " |
| 스피드업(スピードアップ) | 민첩성을 올린다 | " |
| 파워업(パワーアップ) | 힘을 올린다 | " |
| 럭업(ラックアップ) | 운을 올린다 | " |



실전!

초코보 기르기

파이널 판타지 시리즈의 마스코트로 자리잡은 초코보. 시리즈를 거쳐 오면서 초코보는 여러 가지 이동수단으로 이용되어 왔다. 이번에는 초코보를 잡아서 기를 수 있으며, 이것을 이용해 레이스를 하거나 새로운 곳을 탐험할 수 있게 되었다. 초코보를 잡는 기초적인 지식에서부터, 새로운 곳을 탐험할 수 있는 특수초코보를 만드는 법까지 자세히 알아보자.



초코보를 잡자!

초코보를 키우려면 우선 야생초코보를 잡아야 한다. 우선 초코보는 초코보 발자국이 있는 지역에서 등장하며, '초코보부름'이라는 마테리아를 장비하고 있어야 한다. 초코보 발자국이 있는 지역은 초코보농장, 코렐 근처, 로켓마을 근처, 미딜마을 근처 그리고 북쪽의 설원마을의 근처이다. 초코보부름의 마테리아를 장비하고 이 근처를 돌아다니면 초코보와 몬스터가 함께 출현하며, 몬스터를 모두 물리치면 초코보를 잡게 된다. 잘못해서 초코보를 공격하게 되면 도망가 버리므로 주의해야 하며 「기찰의 야채」를 사용하면 초코보가 도망가지 않게 할 수 있다. 초코보를 잡은 후에는 타고 다니다가 취소버튼을 누르면 내리게 되는데 위의 것을 선택하면 초코보를 농장으로 보내는 것



초코보부름의 마테리아를 장비하고



발자국 근처에서 들어다니다

이고 아래의 것을 선택하면 초코보를 그냥 보내주게 된다. 초코보를 키우기 위해서는 농장으로 보내자. 지역에 따라 주로 잡히는 초코보가 틀리다. 단 미리 초코보농장의 왼쪽 집에 있는 주인에게 말해서 허락을 받아 두어야 한다.

초코보의 종류

초코보는 크게 보통초코보와 특수초코보로 나뉘며 각각 기본은 6가지, 특수는 4가지 종류가 있다. 6가지 보통초코보는 모두 평지만을 이동할 수 있으며 스테미너, 스피드, 현명함, 사이좋음에 따라 구분된다. 4가지 특수초코보는 천(川) 초코보, 산(山) 초코보, 산천 초코보, 바다(海) 초코보로 나뉘며 천 초코보는 강을, 산 초코보는 산을, 바다 초코보는 바다를 건널 수 있다. 산천 초코보는 산과 강을 모두 건널 수 있는 초코보이다. 6가지 보통 초코보는 초코보를 잡는 지역에 따라 달라지지만 특수 초코보는 특별하게 교배시켜서 만들어한다. 또한 초코보에는 암(オス), 수(メス)가 있어 교배에는 암수가 각각 한 마리씩 있어야 한다.

별로 좋은 느낌이 들지 않는 초코보 (あまり、いい感じのチョコボじゃないね)



| | |
|--|-----------------------|
| <p>권하고 싶지 않은 초코보 (ちょっと、おすすめ出来ないかな)</p> | <p>천 초코보(川チョコボ)</p> |
| <p>보통의 초코보 (普通のチョコボ)</p> | <p>산 초코보(山チョコボ)</p> |
| <p>좋은 느낌의 초코보(いい感じのチョコボ)</p> | <p>산천 초코보(山川チョコボ)</p> |
| <p>꽤 좋은 초코보 (すごくいいチョコボ)</p> | <p>바다 초코보(海チョコボ)</p> |

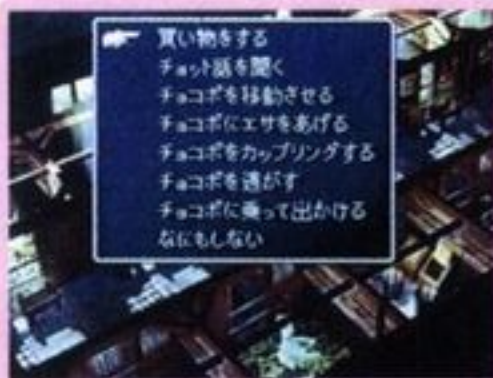
엄청난 초코보 (す、すごいチョコボ)

초코보를 사육하자

잡아서 목장으로 보낸 초코보는 우선 밖의 방목장에서 대기하고 있으며 방목장에는 4마리까지의 초코보를 둘 수 있다. 초코보를 교배시

키고 기르기 위해서는 초코보우(チョコぼう)라는 우리를 사야 하는데, 이 초코보우는 농장의 왼쪽 집에 있는 사람에게 10000길을 주고 빌릴 수 있으며, 최대 6개까지 빌릴 수 있다. 우선은 돈을 모아 우리를 빌리자.

초코보를 잡아오고 우리를 빌렸으면 목장의 왼쪽에 있는 축사로 들어가 그린그린(グリーングリーン)과 이야기하자. 그와 이야기하면 다음의 명령어가 나타난다.



- 물건을 사다(買い物をする)
 - 초코보기르기에 필요한 물건을 산다.
- 약간의 말을 듣다(チャット話を聞く)
 - 약간의 힌트를 듣는다.
- 초코보를 이동시킨다(チョコボを移動させる)
 - 방목장의 초코보를 초코보우로 옮긴다.
- 초코보에게 먹이를 준다(チョコボにエサをあげる)
 - 초코보에게 야채를 먹인다.
- 초코보를 교배시킨다(チョコボをカップリングする)
 - 암수초코보를 교배시켜 새끼를 얻는다.
- 초코보를 놓아준다(チョコボを逃がす)
 - 초코보우에 있는 초코보를 야생으로 되돌린다.
- 초코보를 타고 나간다(チョコボを乗って出かける)
 - 초코보를 타고 밖으로 나간다.
- 아무것도 하지 않는다(なにもしない)
 - 메뉴에서 빠져 나온다.

우선은 잡아온 초코보를 우리에 넣기 위해 '초코보를 이동시킨다' 명령어를 사용해 우리로 옮기자. 이 명령어를 선택하면 방목장에 있는 초코보가 나오는데 상태가 좋은 초코보나 필요한 초코보를 골라 보기에 이름 지어주어 우리로 옮기게 된다. 우리로 옮겨진 초코보에게는 먹이를 먹이거나 교배시켜 줄 수 있는데 먹이를 주면 각 능력이 상승한다.

교배를 시키고 싶을 경우에는 '초코보를 교배시킨다'를 선택한 후

교배시키고 싶은 두 마리 암수초코보를 직접 고르게 된다. 이때 먹일 열매를 고르게 되는데, 가라프와 제이오의 열매를 제외한 나머지 열매들은 새끼초코보의 능력에 관여된다. 만약 우리가 꼭차게 되면 필요없게 된 초코보를 놓아주자. '약간의 말을 듣다'를 선택하면 6개의 명령어가 다시 나오는데 각 내용은 다음과 같다.



먹이란?(エサ?)
- 초코보의 먹이는 '야채(野菜)'로서 야채의 종류에 따라 길러지는 방향이 달라진다. 하지만 먹이를 이용해도 그 초코보의 한계를 넘을 수는 없으므로 이때는 교배를 이용해 새끼초코보를 만들어 키우는 것이 효과적이다.

교배란?(カップリング?)
- 교배란 수초코보와 암초코보를 짝지어줘서 알을 낳게 하는 것이다. 하지만 알을 낳으려면 '열매(實)'가 필요하며 이것은 초코보의 영양제 같은 것이다.

방목장의 초코보는(サクのチョコボは?)
- 밖의 초코보는 우리가 잡아온 초코보로서 4마리까지 놓아둘 수 있으며, 5마리째가 도착하면 맨처음 온 첫 번째 초코보를 자동적으로 놓아주게 된다.

밖에서 탈 수 있나?(外で乗れる?)
- 물론 탈 수 있다. 그리고 이곳에서 타고 나간 초코보는 내려도 도망가지 않게 된다. 또한 다시 이 초코보를 우리로 넣으려면 탄 채로 목장에 들어오면 된다.

클래스란 뭐지?(クラスってなに?)
- 클래스는 초코보의 강함을 나타내는 것이다. 금방 태어난 초코보나 밖에서 막 잡아온 초코보는 클래스C가 되지만, 골드소서에서 초코보레이스를 함으로써 클래스를 S까지 올릴 수 있다.

잡아온 초코보를 키우자

초코보를 잡아와서 맘에 드는 것을 골라 우리로 옮겼다면 키워야 한다. 막 잡아온 초코보는 클래스C의 초코보에 능력치도 매우 떨어진다. 그러므로 우선은 야채를 잔뜩 사다가 먹여주자.

초코보의 기본 능력은 스테미너

(スタミナ), 스피드(スピード), 현명함(かしこさ), 사이좋음(なかよし)의 4가지로 나뉘며 스테미너는 초코보 레이스시 왼쪽에 나타나는 체력을 나타내며, 스피드는 최대스피드를 나타낸다. 또한 현명함이 낮은 초코보는 페이스 조절을 하지 못해 스테미너의 소모가 많으며 사이좋음이 낮을 때에는 레이스에

초코보가 플레이어의 명령을 따르지 않게 된다. 각 야채마다 올라가는 능력이 조금씩 다르지만 평균적으로 비싼 야채일수록 많은 능력을 향상시켜주므로 초코보선인의 집에서 비싼 야채를 사다가 먹이자. (표에서 스테미너, 스피드, 현명함, 사이좋음은 각각 스테, 스피, 현명, 사이로 표시한다.)

| 야채이름 | 올라가는 능력치 | 가격 | 구입장소 |
|------------------|-------------------|------|------|
| 기질의 야채(ギザールの野菜) | 스피, 스테, 사이 조금씩 상승 | 100 | 목장 |
| 카랏카의 야채(カラッカの野菜) | 사이좋음 조금 상승 | 250 | " |
| 탄탈의 야채(タンタルの野菜) | 스피, 스테, 사이 조금씩 상승 | 400 | " |
| 파사나의 야채(パサーナの野菜) | 사이좋음 상승 | 800 | " |
| 크리에의 야채(クリエの野菜) | 스피, 스테, 사이 상승 | 1000 | " |
| 미멧트의 야채(ミメットの野菜) | 스피, 사이 상승 | 1500 | " |
| 레이겐의 야채(レイゲンの野菜) | 스피, 스테, 사이 대폭상승 | 3000 | 선인의집 |
| 실키스의 야채(シルキスの野菜) | 전부 대폭 상승 | 5000 | " |

초코보레이싱에서 클래스업!

초코보에게 잔뜩 먹이를 먹였다면 골드소서의 초코보 스퀘어로 가서 전의 에스트에게 이야기하면 레이스에 참가할 수 있게 된다. 레이스에서 3번 우승하면 C→B, B→A로 클래스 업할 수 있으며 A에서는 5번 우승해야만 S클래스로 올

라갈 수 있다. 초코보레이싱에서 우승하기 위해서는 스테미너를 고려하여 페이스 조절을 잘 해야 한다. 레이스가 시작되면 안쪽 코스로 대쉬하여 안쪽을 확보한 후 어느정도 속력을 유지하면서 적들을 따돌려가면 쉽게 우승할 수 있다. 초코보레이싱중 조작법은 다음과 같다.



- SELECT - 자동, 수동의 변환. 원만하면 수동으로 조작하자.
 - - 스피드 업, 누를 때마다 초코보는 빠른 속력으로 달리게 된다. 하지만 그만큼 많은 스테미너가 소모된다.
 - X - 스피드다운, 누를 때마다 느린 속력을 내게 되지만 스테미너의 소모가 적어진다.
 - O - 대쉬버튼, 단번에 최대속력을 내지만 스테미너가 마구 줄어든다.
- START - 1, 2통이 결정된 후에 누르면 레이스를 끝낼 수 있다.
- L1+R1+L2+R2 - 스테미너를 조금씩 회복할 수 있다.

새끼를 낳아라!

위에서도 언급했듯이 초코보에게는 최대의 능력이 있어서 어느정도 이후에는 아무리 야채를 써도 더 이상 능력이 올라가지 않는다. 또 4가지 특수 초코보는 잡을 수

없으므로 교배시켜서 얻어야 한다. 교배를 시키기 위해선 암수한쌍과 열매가 있어야 하며 열매는 사거나 전투에서 얻을 수 있다. 한번 교배시킨 초코보나 막 태어난 초코보는 교배가 불가능하지만, 어느정도 시

간이 지난 후에는 다시 생식능력이 생기게 된다. 교배후 태어난 새끼는 양친의 능력을 물려받지만 이것은 그때 사용한 열매에 따라 약간

씩 다르게 된다. 교배시 사용되는 열매의 종류와 입수법은 다음과 같다.

| 열매이름 | 입수장소 | 가격 | 특징 |
|---------------|----------------|------|---------|
| 피피오의열매(ピピオの實) | 초코보농장 | 100 | |
| 루치루의열매(ルチルの實) | " | 200 | |
| 사라하의열매(サラハの實) | " | 400 | |
| 라산의열매(ラサンの實) | " | 600 | |
| 파람의열매(パラムの實) | 초코보선인의 집 | 1500 | |
| 포르프의열매(ポロフの實) | " | 2000 | |
| 카라브의열매(カラブの實) | 선인의 집 남쪽 | - | 산, 천초코보 |
| 제이오의열매(ゼイオの實) | 선인의 집 동쪽의 작은 섬 | - | 바다초코보 |

특수초코보 키우기

이번7에서는 비공정이 초원에서만 내릴 수 있기 때문에 행동범위가 한정되어 있다. 그러므로 세계를 완전하게 탐험하려면 4가지 특수초코보를 만들어야 한다.

특수초코보를 키우기 위한 기본은 북쪽의 설원대륙에 있는 초코보 선인의 집을 찾아 만나보는 것이다. 초코보선인에게서는 고급야채를 살 수 있으며 한가지씩 정보를

가르쳐 주는데, 머리가 나쁜 관계로 조금씩 정보를 가르쳐 주므로 왔다갔다 하면서 얻어야 한다. 또한 이것은 초코보 농장에 있는 크린(クリン)의 메모에서 확인할 수 있다. 물론 이것을 일일이 확인하지 않아도 특수초코보를 만들 수 있으므로 독자들은 선인에게 이야기를 모두 듣지 않아도 될 것이다. 크린의 메모에서 볼 수 있는 내용은 다음과 같다.

메모 9.
- '제이오의 열매'는 초코보선인이 있는 곳에서부터 동쪽의 작은섬에 있는 '고브린(ゴブリン)'이 가지고 있대요. 이것으로 '바다초코보'가 태어나겠네요.

메모 10.
- 크린의 연구에 의하면 산, 천, 바다초코보는 메모의 조건만으로는 약간 태어나기 힘들 것 같아보여요. 하지만 잘 길러서 레이스에 내보내 클래스를 올려준다면 매우 낫기 쉽게 되는 것 같네요.

위의 내용을 정리하여 우선 산초코보와 천초코보를 만들어 보자. 우선 '꽤 좋은 초코보' 암수 한쌍과 '좋은 느낌의 초코보' 암수한쌍을 우리에게 넣자. '꽤 좋은 초코보' 암컷과 '좋은 느낌의 초코보' 수컷사이에서는 천초코보가 태어나며, '꽤 좋은 초코보' 수컷과 '좋은 느낌의 초코보' 암컷사이에서는 산초코보가 태어난다. 메모에서 알 수 있듯이 이 두가지 초코보를 만들기 위해서는 '카라브의 열매'를 먹여야 하는데, 이것은 초코보선인의 집 남쪽에 있는 섬에서 자주 등장하는 브라키오레이도스(ブラキオレイドス)라는 적이 가지고 있으므로 4~5개쯤 모아두는 것이 좋다. 열매를 구했다면, 골드소서에 가서 4마리의 초코보를 키우자. 초코보의 클래스가 높아질수록 특수초코보가 낳아질 확률이 올라간다. 4마리의 초코보를 모두 A클래스 이상으로 만들었다면 다시 목장으로 와서 위에 나온대로 교배시키자. 한 번에 나오진 않으므로 세이브를 해둔 뒤 많은 도전을 해서 산초코보와 천초코보를 만들자. 이때 주의할 것은 산초코보와 천초코보의 성별을 다르게 해야 한다는 것이다. 만약 같은 성별이 나왔다면 산천초코보를 만들 수 없다.



이 근처에서 '좋은 느낌의 초코보'가 자주 출몰한다



이 근처에서 '엄청난 초코보'가 자주 출몰한다

다른 성별의 산초코보와 천초코보가 만들어 졌다면 다시 풀을 먹고 레이스를 해서 클래스를 올리자. 암수의 산초코보와 천초코보가 태어난 뒤에는 빈우리를 만들기 위해 '좋은 느낌의 초코보' 한쌍은 놓아주는 것이 좋다. 산초코보와 천초코보를 모두 A클래스 이상으로 올렸다면 다시 가라프의 열매를 사용해 교배해 보자. 그러면 산과 강을 모두 건널 수 있는 산천초코보가 태어날 것이다. 이 산천초코보를 다시 초코보레이스를 시켜서 클래스를 올린 후 설원마을에서 엄청난 초코보를 잡아 교배시키면 바다까지 건널 수 있는 바다초코보가 탄생한다. 이때는 카라브의 열매가 아닌, '제이오의열매(ゼイオの實)'를 사용해야 한다. 이열매는 동쪽에 있는 작은 섬들중 숲이 있는 섬에서 나타나는 고브린이 가지고 있다. 클래스가 높더라도 반드시 새끼로 특수초코보가 태어나는 것은 아니므로 끈기를 가지고 노력해 보자. 바다초코보를 얻었다면 갈 수 없던 많은 곳들을 갈 수 있게 된다. 평균적으로 처음부터 바다초코보를 만드는데 걸리는 시간은 하루정도이다.



이 근처에서 브라키오레이도스가 등장



이곳이 브라키오레이도스가 출몰한다

메모 4.
- 약간 놀라운 건 '산초코보'와 '천초코보'에게 알을 낳게 하면 산도 강도 넘을 수 있는 초코보가 만들어 진대요. 분명 열매는 '카라브의열매'가 좋을 것이라고 생각되는데.

메모 5.
- 더욱더 놀라운 건 바다를 건널 수 있는 초코보가 있는 것 같아요. 바다도, 산도, 강도 넘을 수 있다면 갈 수 없는 곳이 없게 되겠네요.

메모 6.
- 바다를 건널 수 있는 초코보를 낳기 위해서는 산과 강을 건널 수 있는 초코보에 무언가를 교배시키면 좋은 듯 해요.

메모 7.
- 산과 강을 건널 수 있는 초코보와 선인이 있는 곳에서 남쪽에서 잡히는 '꽤 좋은 초코보'를 교배시키면 바다를 건널 수 있는 초코보가 태어난대요. 하지만, 열매는 보통의 열매는 안되는 것 같아요.

메모 8.
- '바다초코보'를 낳게 하는 열매는 '제이오의 열매(ゼイオの實)'라고 부르는 것 같아요. 이것도 처음듣는 이름이네. 어디서 손에 넣을 수 있을까?



이곳이 초코보 선인이 살고 있는 집이다

메모 1.
- 초코보에는 보통의 초코보 이외에도 '산초코보'와 '천초코보'라고 불리는 것이 있대요.

메모 2.
- '산초코보'나 '천초코보'가 태어나는 조건은 '꽤 좋은 초코보'나 '좋은 느낌의 초코보'에 '카라브의열매(カラブの實)'라는 것을 사용하여 알을 낳게 하면 된대요. 하지만 우리집에선 '카라브의 열매' 팔지 않아요.

메모 3. '꽤 좋은 초코보'와 '좋은 느낌의 초코보'는 초코보선인이 있는 곳에서 남동쪽에 있는 섬과 코렐. 그리고 코렐의 서쪽에서 잡힌대요. 그리고 '카라브의열매'는 초코보선인이 있는 곳으로부터 남쪽에 있는 몬스터가 자주 가지고 있다는데. 그곳에서 남쪽이라고 하면 본비헛지 근처인가?



제 3 단계 - 정보의 수집과 열매찾기



제 4 단계 - 초코보를 짝지어 주자!



파이널 판타지 7 보충공략

이 추가공략은 전호의 공략에서 잘못된 부분과 3장에서 누락된 부분, 그리고 많은 분들이 고생하는 유피와 빈센트 얻기에 대한 내용을 추가로 공략한 것입니다.

알수없는 여닌자 유피

메인캐릭터이지만 자동적으로 동료가 되지 않는 유피. 그녀를 구하려면 어떻게 해야할지 알아보자. 우선 유피는 숲에서 적으로 등장한다. 유피가 등장하는 숲은 쥘노북쪽의 숲, 공가가 서쪽의 숲, 니블헤임과 로켓마을 사이의 숲 등이다. 하지만 쥘노북쪽의 숲에서도 등장하므로 얻으면 좋지만 스토리상으로는 별로 관계없는 캐릭터이므로 너무 빨리 얻으려고 조급해할 필요는 없다. 시간은 많으므로 코렐프리즌의 바렛트 이벤트를 마치고 버기를 얻은 후에 본격적으로 유피를 찾아도 좋다. 덤으로 우타이에 접근할수록 등장확률이 높아진다. 유피



유피가 처음 등장하는 숲



유피가 적으로 등장하는 모습



전투후에는 유피와의 대화 이벤트

피를 쓰러트리면 이벤트가 발생하는데 화면 윗쪽에 있는 세이프포인트에 관여하지 말고 말을 걸자. 그러면 유피는 5가지를 물어보는데, 이곳에서의 대답은 전호에 나온대로 2, 1, 2, 1, 2이다. 대화를 잘못하여 유피가 도망갈 경우 그 숲에서의 등장확률이 낮아진다는 설도 있으니 주의하자. 유피가 없다면 우타이에서 이벤트가 일어나지 않으니 그 전에 동료로 만들자.

비밀에 쌓인 빈센트

빈센트를 구하는 방법은 유피보다 쉽지만 지난호에는 오타가 나가기 때문에 간단히 설명해 보겠다. 우선 니블헤임의 신라 저택에 간 후 저택의 1층 서쪽에 있는 호조의 편지를 보면 4가지 힌트를 얻을 수 있다. 힌트에 의하면 금고의 번호는 오른쪽 36, 왼쪽 10, 오른쪽 59, 오른쪽 97이다. 이 금고 번호를 2층에 있는 금고에 20초동안 입력하면 되는데 입력시 숫자를 넘어가면 금고가 열리지 않으므로 주의해야 한다.

금고를 열면 로스트넘버라는 적



이곳이 로스트넘버의 출몰지



2층에 있는 금고의 모습



중앙의 광장을 조사하면 빈센트가

이 나오는데 전 공략에서는 물리공격으로 싸우라고 하였지만 물리공격으로 공격할 경우 보스의 변신후 물리공격력이 높아지므로 마법공격으로만 싸워야 한다. 보스를 물리치고 오단의 소환수를 얻을 후 금고를 한 번 더 조사하면 지하실의 열쇠를 얻을 수 있고 이것을 가지고 지하서재 입구의 문을 열고 관을 조사하면 빈센트가 나타나고 대화후 밖으로 나오면 빈센트가 따라와 동료가 된다.

신라빌딩 잠입작전

신라의 7번슬럼가 붕괴작전 이후 에어리스를 구하기 위해 신라빌딩으로 잠입하게될 때, 어디로 가야 하는지 자세히 적어두지 않았기 때문에 많은 독자들이 고생을 했다고 한다. 7번가가 부서진 후 우선은 에어리스의 집으로 돌아가 에어리스의 양어머니인 에루미나에게 에어리스의 어린시절 이야기를 들은 후 마을의 입구에 "SOUTH"라고 쓰여진 월마켓으로 가자.

이 마을은 북쪽 부분과 남쪽 부분으로 나뉘어져 있는데 마을사람들과 대화를 하다보면 무기점의 아저씨가 고철들을 많이 주워왔다고 한다. 이 이야기를 들은 후 '男男男'이라고 쓰여있는 체육관의 위에 있는 무기점에 가서 무기점 주인과 이야기 하자. 그러면 징크밧데리라는 아이템을 살 수 있다. 이것을 산 뒤 전에 티파가 잡혀있던 코르네오의 저택 오른쪽의 길로 가면 절벽을 올라갈 수 있다. 절벽에는 징크밧데리를 이용하여 움직일 수 있는 장치가 여러 가지 있으므로 이것을 이용해 올라가면 신라빌딩으로 갈 수 있다.

고대종의 열쇠는 과연 어디에?

고대종의 도시에서 호리에 대한

정보를 얻기 위해 필요한 고대종의 열쇠. 이 역시 지난호에 잘못나간 부분이었다. 지난호에는 고대종의 열쇠를 바다속으로 추락한 신라의 비행정 게르니카에서 찾을 수 있다고 해놓았지만 게르니카에서 얻을 수 있는 것은 무기와 마테리아, 시드의 궁극리미트기를 얻을 수 있다. 그러면 고대종의 열쇠는 어디에 있을까? 예상외로 별로 어렵지 않게 구할 수 있다.

고대종의 열쇠 역시 잠수함을 얻은 뒤에 구할 수 있다. 쥘노에서 잠수함을 탄 뒤 북쪽으로 진행하면 고대종의 도시와 대공동이 있던 대륙이 나오는데 이 대륙의 남쪽을 잠수함을 타고 잠수하여 살살히 뒤지면 고대종의 열쇠를 찾을 수 있다.



여기서 고대종의 열쇠가

유피의 우타이 이벤트

유피가 코르네오에게 잡혀가는 이벤트를 끝낸 후에 유피를 데리고 우타이의 5층탑으로 가면 또다른 이벤트가 발생한다.

유피를 파티에 넣은 후 탑으로 들어가 대화하면 유피 혼자서 5명과 싸워야 하는 시련을 겪게 되는데 1층부터 5층까지 각각 고리키(ゴリキ), 셰이크(シェイク), 체호프(チェホフ), 스타니프(スタニフ), 고드(ゴド-)와 싸우게 된다. 유피의 아버지인 5층의 고드를 물리치면 유피의 리미트기인 삼라만상과 소환 마테리아 리바이아산을 얻을 수 있다.

또한 신라의 쥘노 해저마황로에서 찾을 수 있는 키아이템 '수신님의 비늘(水神さまのうろこ)'를 얻

은 후에 다차오상의 동굴로 들어가면 불길을 없앨 수 있는데 이곳에서 추가로 흠치다의 마테리아와 유피의 무기인 불구대천을 얻을 수 있다.



5명을 이겨내기



이곳에서 꼭 수신님의 비늘을 얻어야 한다



불길을 없애기

빈센트의 과거

골드소서 근처에는 폭포가 있는 호수가 존재한다. 이곳에는 특수초코보나 잠수함을 타고 들어갈 수



이곳에서 빈센트의 이벤트기



빈센트의 과거회상

있는데 만약 파티에 빈센트가 있다면 세피로스가 태어나기전의 회상을 볼 수 있다. 또한 DISC3에서 이곳에 다시오면 빈센트의 궁극리미트기인 카오스와 그의 무기를 얻을 수 있다. 과거에 대해서는 대화편에서 설명한다.

웨폰을 처리하라

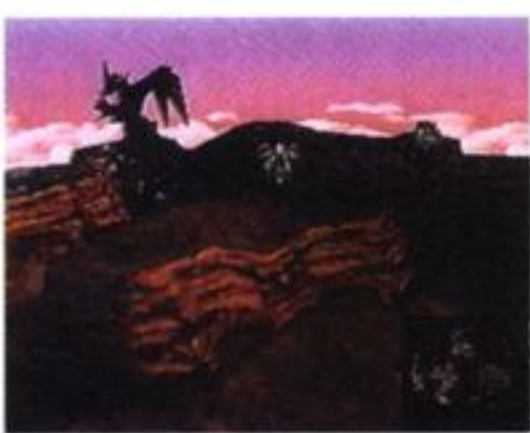
DISC3으로 간 뒤 마지막 던전을 나오면 여러곳을 탐험할 수 있게 된다. 아직 웨폰과 싸우지 않았다면 웨폰과 싸우러 가자. 우선은 쥘논근처의 호수로 가보자. 그곳에는 완전하게 진화된 웨폰이 크라우드를 기다리고 있을 것이다. 하지만 웨폰은 싸움 중간중간에 도망가버린다. 웨폰이 도망가면 다시 하이윈드를 타고 웨폰을 찾아다니자. 웨폰이 시계에 나타나면 계속해서 하이윈드로 부딪쳐야 한다. 5번정도 부딪치면 그때마다 전투가 벌어지게되고 웨폰은 계속해서 도망간다. 계속해서 웨폰을 추적해야 하는데 그냥 한방향으로 날아만 다녀



웨폰이 있는 호수



웨폰의 공격인 알테마 빔



웨폰의 마지막 숨물 장소인 코스모 캐니언

도 찾을수 있으니 염려는 하지 않아도 좋다. 웨폰이 주로 있는 곳은 미드갈, 미딜, 콘돌포트, 코렐마항로, 북쪽의 대공동, 초코보 농장 등이다.

3번에서 6번 웨폰이 도망갔다면 마지막으로 웨폰은 코스모 캐니언 근처로 갈 것이다. 이곳에서 웨폰을 물리칠 수 있으며 웨폰을 물리치면 크라우드의 무기인 알테마웨폰을 구할 수 있다. 웨폰의 공격은 모두 마법공격이므로 마바리어를 치는 것이 중요하다. 월마법을 사용하는것도 좋을 듯 하다. 웨폰이 미드갈의 마광포를 맞은 뒤라면 언제든지 싸울수 있다.

오래된 숲

특수초코보를 이용하거나, 웨폰이 죽은 후에 갈 수 있는 코스모 캐니언 아래의 고대의 숲. 외관상으로는 숲에 빨간점들이 박혀 있다. 이곳에는 전체베기 마테리아나 듀폰 마테리아, 그리고 여러 캐릭터의 고급 무기들이 있다. 이 숲은 개구리와 벌레잡이풀 등을 이용하여 진행해야 하는데 기본적으로 알아둘 것은 다음과 같다.

1. 개구리를 먹은 벌레잡이풀은 약 10초후까지 입을 닫고 있어 지나갈 수 있게 해준다.
2. 개구리는 결정버튼으로 잡을 수 있으며 다시한번 결정버튼을 누르면 던질 수 있다.
3. 개구리에는 2종류가 있는데 벌레는 먹힌 후 죽어버리지만 큰 개구리는 먹힌 후 다시 벌레잡이풀을 뱉쳐나온다.
4. 개구리를 벌레잡이풀에게 먹인 후 타고 있으면 개구리가 뱉쳐 나올 때 높이 점프할 수 있게 된다.
5. 벌통역시 결정버튼으로 잡을 수 있으며 벌통을 이용하면 큰 벌레잡이풀을 건너갈 수 있게 된다.
6. 큰 벌레잡이풀에 가까이 갈 경우 벌레잡이풀에 잡혀먹게 되어 많은 HP가 소모되며 건너갈 수 없다.
7. 잘못될 경우에는 0버튼을 눌러 처음부터 다시할 수 있게 된다.
8. 화면이 바뀔 때마다 개구리나



이렇게 올라가 있으면 크게 점프할 수 있다



이곳에 서있으면 왼쪽의 높은 곳으로 점프할 수 있다



큰 벌레잡이풀에 벌통을 던지면 이렇게...



구멍에 벌레를 넣으면?

벌통들은 다시 생기게 된다.

9. 나무의 구멍에 벌레를 넣으면 큰개구리가 나온다.

위에 나열한 것들만 숙지한다면 그리 어렵지 않게 클리어할 수 있을 것이다. 개구리의 횡수와 유효시간, 마리수 등을 고려하여 효과적으로 사용하자.

마스터 마테리아를 만들자

휴지 마테리아를 모두 모은 후 부겐하겐에게 가면 그곳에 총 4개의 휴지마테리아를 둘 수 있다. 이 휴지 마테리아를 사용하면 모든 다수의 마테리아의 기능을 하나로 합



친 마스터 마테리아를 만들 수 있다. 마법마테리아의 경우 21가지를 모두 마스터 해야 하며, 소환 마테리아 역시 16마리의 소환수를 모두 마스터해야 하며, 커맨드 마테리아의 경우 훔치기, 간파하기, 던지기, 변화, 필살, 주장하기, 따라

하기의 7가지 마테리아를 마스터하면 만들 수 있다.

배틀스퀘어

골드 소서에 있는 배틀 스퀘어에서는 한명의 캐릭터가 연속전투에

도전할 수 있다. 여기서 8연승하면 더블소환과 파이널 어택 등의 마테리아를 얻을 수 있으며 크라우드의 궁극 리미트기도 얻을 수 있다.

전투는 8번 연속으로 치루어 지는데 한 번의 전투때마다 룰렛을 돌려 HP 1/2, MP 1/2, 마테리아 한종류 사용금지, 액세서리 사용금지, 방어구 사용금지, 레벨저하 등의 페널티가 주어진다. 그러므로 모든 페널티를 고려하여 장비해가는 것이 좋다. 하지만 페널티가 불리하면 불리할수록 얻을 수 있는 BP는 많아진다.



왼쪽은 계속 도전이다. 오른쪽은 그만두다



여섯이 바로 죽음의 룰렛



적의 기술 얻는 장소

적의 기술에 대해서는 앞에서 설명했지만 구체적으로 얻는 장소를 몰라 고민하고 있는 플레이어도 있을 것이다. 그렇 유저들을 위해서 모든 적의 기술을 얻는 장소를 공개하겠다. 기술을 얻을 수 있는 몬

스터는 이외에도 많다. 그리고 대부분의 적의 기술은 마지막 던전에서 구할 수 있다. 그리고 초코보크루의 경우에는 특별한 절차를 필요로 하니 잘 보아두자.

| 이름 | 사용 몬스터 | 등장장소 |
|------------------|--------------------|--|
| 개구리의노래 (カエルのうた) | 포이즌브룩(ポイズンフロッグ) | 고대종의 신전 |
| 레벨4자폭 (レベル4自爆) | 무(ム) | 초코보농장근처 |
| 매직햄머 (マジックハンマー) | 족참초(足斬草) | 우타이석상일 필드 |
| 화이트윈드 (ホワイトウインド) | 젬제렛트(ゼムゼレット) | 쥬논근처 필드 |
| 마이트가드 (マイティガード) | 피치프러그(ビーチプラグ) | 공가가근처 |
| 천사의속삭임 (天使のささやき) | 포란사리타(ポランサリタ) | 북쪽의 대공동내부 |
| 드래곤포스 (ドラゴンフォース) | 아다만타이(アダマンタイ) | 우타이부근 필드 |
| 데스포스 (デスフォース) | ??? | 북쪽의 대공동내부 |
| 화염방사(火炎放射) | 드래곤(ドラゴン) | 니불산 |
| 레이저(レイザ) | 다크드래곤(ダークドラゴン) | 북쪽의 대공동내부 |
| 마트라매직 (マトラマジック) | 스위퍼커스텀 (スイーパーカスタム) | 미드갭근처 |
| 썩은입김(くさいいき) | 거대물뿔(モルボル) | 대설원의 빙벽 |
| 페타(ペータ) | 미드갭즈오름(ミドガルズオ름) | 초코보농장 남쪽의 뱀 |
| 아쿠아브레스(アクアブレス) | 키마이러(キマイラ) | 골드소서의 사막 |
| 트라인(トライン) | 마테리아키퍼(マテリアキーパー) | 니불산 보스 |
| 매지컬브레스 (マジカルブレス) | 파라사이트(パラサイト) | 북쪽의 대공동내부 |
| ????(????) | 저지(ジャッジ) | 신라건물 |
| 고브린펀치(ゴブリンパンチ) | 고브린(ゴブリン) | 북동쪽 외딴섬 |
| 레벨5데스(レベル5デス) | 파라사이트(パラサイト) | 북쪽의 대공동내부 |
| 죽음의 선고(死の宣告) | 가족의망령(家族の亡霊) | 가족의 동굴 |
| 죽음의 룰렛 (死のルーレット) | 데스데이러(デスデーラー) | 북쪽의 대공동내부 |
| 새도우플레이어(シャドウフレア) | 드래곤좀비(ドラゴンゾンビ) | 북쪽의 대공동내부 |
| 어떻게든(なんとか???) | 드래곤좀비(ドラゴンゾンビ) | 북쪽의 대공동 내부 |
| 초코보물 (チョコボックル) | 초코보(チョコボ) | *4의 배수레벨을 가진 초코보를 찾아서 메이트의 약초를 3개던진후 레벨4자폭을 쓴다 |

파이널 판타지 7 중요 대화 공개편

전 분석에 실리지 않은 가스트 박사의 비디오투리포트, 잔간의 일기, 빈센트의 과거, 엔딩의 대화를 해석해 두었다. 가스트 박사의 리포트에서는 고대종과 웨폰, 제노바, 에어리스의 출생에 대해 알 수

있으며, 잔간의 편지에서는 5년전 사건직후 일어난 일들을 알 수 있으며, 빈센트의 과거에서는 세피로스의 출생과 호조, 빈센트간의 관계를 알 수 있다.

죽에 접근하여... 다시 바이러스를...

가스트: 얼굴색이 별로 좋지 않아요... 오늘은 여기서 끝내도록 합

가스트 박사의 리포트 1

2000년전 별의 위기에 대해서

설원의 마을에서는 가스트 박사의 집에서 20여년전 고대종인 이파르나와의 대화를 볼 수 있다. 이 대화내용에는 많은 사실들이 숨겨져 있다.

가스트: 카메라는, 이것으로 됐고, 그럼 이파르나 씨 세토라의 이야기를 부탁드립니다.

이파르나: 약 2000년전 우리들 세토라의 선조는 이 별의 비명을 들었던 것 같습니다. 처음으로 별의 큰 상처구멍을 발견한 것은 놀즈폴에 있던 세토라들이었습니다.

가스트: 이파르나 씨... 놀즈폴이라는 토지는 어디에 있습니까?

이파르나: 놀즈폴이라면, 이 근처를 이야기 합니다. 그리고 세토라들은 별읽기를 시작했습니다.

가스트: 이파르나 씨, 별읽기란 어떤것이죠?

이파르나: ...잘 표현하진 못하겠지만, 별과 대화하는 것입니다. 별은 하늘에서 내려온 무언가와 충돌하여 상처받았다고 말한 것 같습니다. 몇천명도 넘는 세토라가 힘을 합쳤습니다. 별의 상처를 회복시켜 주려했던 것 같습니다. 하지만, 그 상처는 너무 깊어서 별자신이 많은 세월을 걸쳐 치료할 수 밖에 없었습니다.

가스트: 고대종, 아니 세토라는 별을 치유할 특별한 힘을 가지고 있었습니까?

이파르나: 아니요, 그런 힘이 아니었습니다. 별의 위에 있는 모든 것의 생명력이 에너지가 되는 것입니

다. 세토라들은 필요되는 에너지를 끊어지지 않게 하려고 필사적으로 토지를 길러나가려 했던 것입니다.

가스트: 흙 북쪽 대공동에 가까운 이곳에 눈이 녹는 시기가 없는 것은 별의 상처에 에너지가 집중하고 있기 때문인가...

이파르나: 예, 별의 회복에 소비되는 에너지는 급속하게 토지를 말라버리게 하고... 그리고 별은... 별은 세토라에게 놀즈폴에서 떨어지라고 권유한 것 같습니다... 하지만

가스트: 이파르나 씨... 조금 쉬도록 하죠.

이파르나: 괜찮습니다. 세토라들이 많은세월을 보낸 토지에서 떠날 준비를 하고 있을 무렵... 그때 그 자가 나타났습니다. 그 모습은, 돌아가신 어머니의... 돌아가신 형의 것이었습니다. 각각에게 과거의 환영을 보여주는 것 이었습니다.

가스트: 북쪽의 대공동에 나타난 그 자란 도대체 무엇입니까? 전혀 짐작이 가지 않는데...

이파르나: 그 자가 별을 상처 입힌 것입니다... 하늘에서 온 재앙! 우리들은, 그렇게 불렀습니다. 그 자는 친숙한 얼굴로 세토라들에게 접근하여... 속이고... 그리고 바이러스를... 바이러스를 준 것입니다. 바이러스에 감염된 세토라들은 마음을 잃고... 그리고 몬스터로 변화하였습니다. 그 자는, 놀즈폴처럼 다른 세토라의 부

가스트 박사의 리포트 2

웨폰이란?

가스트: 그럼 이파르나 씨, 웨폰이란 이름의 존재에 대해서 이야기해 주시지요.

이파르나: 예 박사, 박사가 세토라라고 오해했던자... 제노바로 이름지어진 자야 말로... 하늘에서 온 재앙입니다. 그 하늘에서온 재앙을 물리치기 위한 것을 별은 의식하기 시작하였습니다... 제노바가 있는 한 별이 자신의 힘으로 상처를 완전히 치료할 수 없기 때문입니다.

가스트: 그렇다면, 웨폰이란 별의 의지가 만들어낸 병기란 말입니까?

이파르나: 예, 하지만 실제로 웨폰이 사용된 역사가 없습니다. 소수로 살아남은 세토라들이 제노바를 이겨서, 봉인했기 때문입니다. 별은 웨폰을 만들어 냈습니다... 하지만

사용할 필요가 없어진 것입니다.

가스트: 더 이상 웨폰은 이별에 존재하지 않는 것입니까?

이파르나: 웨폰이 사라지는 일은 없습니다. 이 별의 어딘가에 잠들어 있겠지요. 제노바를 봉인했다고 해도 언제 되살아날지 모르는 일입니다... 별의 상처는 완전하게 치유되지 않고 있습니다. 별은 아직 제노바를 경계하고 있습니다.

가스트: 웨폰이 잠들어 있는 곳은 어디입니까?

이파르나: 저도 알 수 없습니다... 별의 소리는... 더 이상 들리지 않습니다. 시대는 변했습니다. 별은... 분명 상태를 보고 있다고 생각합니다.

가스트: ...감사합니다. 이파르나 씨, 오늘은 이 정도로...

가스트 박사의 리포트 3

딸의 기록 생후 10일째

이파르나: 박사... 아니, 어보 뭐 하고 있어요?

가스트: 아, 비디로를 찍으려는 생각을 하고 있어요. 근데 왠지 비디오의 상태가 안좋아서...

이파르나: 무엇을 찍게요? 아직 이야기하지 않은 일이 있을려나?

가스트: 아니 그런게 아니에요. 귀여운 우리아이를 찍으려구요. 이 자고있는 얼굴이 정말 귀여워요.

이파르나: 정말? 그렇다면 비디오투리포트엔 아이의 이름을 정해야지요.

가스트: 전 이미 결정했어요! 여자아이라면 에어리스. 이것밖에 없어요!

이파르나: 정말, 마음대로라니까... 하지만 에어리스라니 좋은 이름이네요! 후후 당신의 딱딱한 머리에서 생각해 낸 거 치고는 꽤 훌륭하네요.

가스트: 그렇죠? 앗 비디오 테이프가...



가스트 박사의 리포트 4

딸의 기록 생후 20일째

이파르나: 여보. 또 비디오? 전에 찍었잖아요.

가스트: ...그렇게 말하지 말아요. 저, 저와... 다, 당신의 매우 귀여운 딸이라고요. 이 애가 조금씩, 조금씩 커가는 모습을 남겨두고 싶다고 생각하지 않아요?

이파르나: 그렇게 귀여워 하기만 한다면, 강한 아이로 자라나지 못할지도 몰라요... 에어리스는 보통의 아이와는 다르니까 앞으로 어떤 인생이 기다리고 있을지...

가스트: 그런 말 하면 안되요! 내가, 당신과 에어리스를 어떤짓을 해서라도 지킬 거예요! 다, 당신과 에어리스는 나의 보물이예요. 어떤 일이 있어도 떨어질 수 없어요!

이파르나: 여보... 전, 지금 너무 행복해요. 당신과 만나지 못했다면 전...

(똑똑똑)

가스트: 정말, 도대체 누구예요? 좋은 때에... 우리집의 휴식시간인데 정말...

이파르나: 훗훗... 그렇네요. 예, 갑니다. 누구일까요? 다, 당신들은?

호조: ㅋㅋㅋ... 찾았습니다. 이파르나... 아니 세토라! 그리고, 정말로 오래간만이네요 가스트박사!

가스트: 호조군... 어째서 여길?

호조: 아야, 정말 수고하셨습니다. 당신들이, 이곳에 있는 것 정

도 당연히 알고 있었습시다. 하지만... 2년을 기다렸습니다. 전 새로운 샘플이 탐났으니까요... ㅋㅋㅋ

가스트: ...새로운 샘플? 설마, 에어리스를!?

호조: 호, 에어리스인가요? 좋은 이름이야... ㅋㅋㅋ

가스트: 크... 나는 신라와는 손을 끊었어. 호조군 돌아가주게.

이파르나: 부탁해요, 에어리스는 언제예요, 저만 있다면, 되잖아요!

가스트: 이파르나! 호조, 저의 실험에는 당신들, 모두가 필요합니다. 가스트박사, 알고 계시죠? 특별한 운명을 바꾸는 것이 가능해 집니다.

가스트: 괜찮아 이파르나! 나는 이런 녀석에게 지지 않아!

호조: 쓸데없는 저항은 하지 말아 주세요. 중요한 샘플에 상처를 입히고 싶진 않으니까요. 응? 수상한 카메라가 있는데? 자 부서버려! 정중하게 모시도록! ㅋㅋㅋ... 무, 무엇을 하는거야 박사!

가스트: 이파르나! 에어리스를 데리고 도망쳐!

이파르나: 까! 여보!

호조: 자 됐어. 아이를 빼먹지 말라고, 호, 비디오가? 고대종... 웨폰!? ㅋㅋㅋ... 보물의 산인데? 고마워박사... ㅋㅋㅋ

잔간의 편지

티파의 집에서 피아노를 치던 중에 보게 되는 잔간의 편지.

*티파에게

이 마을은 도대체 어떻게 되고 있는 것 아냐?

그것은 환상, 그렇지 않으면 꿈이었던 말이나?

아니 그럴 리 없다.

나는 확실하게 기억하고 있다.

타오르는 불속에서 난 무사한 자들을 구하려고 했지만 힘이 되지 못했다...

분노에 불탄 나는 세피로스를 물리치기

위해 마항로로 향했다.*

*세피로스의 모습은 보이지 않았다.

그대신 마항로속에 쓰러져있던 티파, 너를 발견했던 것이다.

세피로스를 쓰러트리는 것 보다는 너의 목숨을 구하는 것이 중요하다고... 나는 생각했다.

마항로의 속에는 그외에도 몇 명의,

아직 숨이 붙어 있는 자들이 있었지만 구할 수 있는 것은 너뿐이었다.*

*마항로에서 나오자, 신라의 군대가막 도착하려할 때였다.

지휘를 하고있던 것은, 확실히 호조라고 하는 과학자 였다고 기억되고 있다.

호조는 '조금이라고 숨이 붙어 있는 자는 실험용으로 모아두어라'라고 병사들에게 명령하고 있었다.

무슨 실험인지는 모르지만, 귀여운 제자를 넘겨줄 수는 없다.*

*나는 너를 등에 업고, 산을 내려와 마을을 빠져나왔다.

나는 도중에 몇번이고 너에게 케알을 걸어 너의 목숨을 구해줄 의사를 찾아서미드갈을 향했다.

그 마을을 좋아하는 것은 아니지만, 나의 케알만으로는 아쩔 도리가 없었다.*

*미드갈의 신뢰할 수 있는 의사에게 너를 맡기고 나는 다시 여행을 떠나기로 했다.

너의 일이 걱정되었지만 한 곳에 머물지 못하는 것이 나의 본성이다.

상처는 완전히 낫았을지...

건강하게 있을지...*

*그로부터, 몇 년이 지났을까...

나는 느닷없이 이 마을에 돌아와 보았지만 정직히 말해서, 놀라고 있다.

마을은 원래대로이지만, 검은 옷을 입은 기본 나쁜자들이 서성대고 있다...*

신라의 냄새가 이곳저곳에서 나고 있지만 나는 길게 관여할 생각은 아니다. 도망다니고 있다고 말한다면도 아쩔 수 없지만 신라에 관여되는 것은 더 이상 싫다.

*그럼, 티파

이 집 사람들이 돌아오기전에 이곳을 떠나지 않으면 안된다. 시간이 없어보인다. 너는 반드시 이 편지를 발견하게 될 것이다. 그것을 믿고 이곳에 너에게 선물을 숨겨놓겠다.

반드시 도움이 될 것이다.

직접 넘겨주고 싶지만 제자에게 넘겨버린 나자신을 보여주는 것이 괴롭다.

더 이상 난 점프조차도 하지 못하게 되어버렸다.

나의 기술, 네가 더욱더 연마해줄 것을 기원하고 있다.

사랑하는 제자에게 잔간으로부터 *

빈센트의 기억

골드소서 근처의 호수 뒤 동굴에서 빈센트와 루크렛치아가 만나면 일어나는 이벤트.

???? : 빈센트?

빈센트: 이소리는... 설마!? 루크렛치아인가...

루크렛치아: 빈센트...

빈센트: 루크렛치아!

루크렛치아: 오지마요...

(회상)

빈센트: '그녀가 행복하다면... 난 개의치 않아.'

(회상)

빈센트: 반대야! 그런 인체실험을 왜?

호조: 나도, 그녀도 과학자야!

(회상)

빈센트: '얼마후 루크렛치아는 어린아이를 낳게 된다... 아기의 이름은... 세피로스'

'우아아아아아'

'이 신체는... 나에게 내려진 벌...'

'나는... 가스트박사나 호조... 그리고 루크렛치아를 말리지 못하였다.'

'보고 있을 수밖에 없었다... 그

것이 나의 죄...'

빈센트: 루크렛치아... 살아 있었다니...

루크렛치아: 사라지고 싶었어요... 모두의 곁에 있을 수 없었어요... 죽고 싶었어요. 하지만 내 몸속의 제노바가 나를 죽도록 내버려 두지 않아요...

요새들어 세피로스의 꿈을 꾸요... 나의 귀여운 아이...

하지만 그아이가 태어난 후로 나는 그 아이를 한 번도 안아주지 못했어요...

아이를 안을 수 없는... 모친이라고 말할 수 없는... 그것이 나의 죄... 빈센트 가르쳐 줘요.

빈센트: 무엇을?

루크렛치아: 세피로스... 그 아이는 살아 있나요?

5년전에 죽었다고 들었어요. 하지만 요새 자주 꿈을 꾸게 돼요. 그리고 그 아이는 나와같이 간단하게 죽지 않는 몸...

저... 빈센트, 그 아이는?

빈센트: 세피로스는... 죽어버렸어. 루크렛치아...

엔딩무비 대화 해석

(세피로스가 쓰러진 후 크라우드의 주위에 라이프스트림이 모이고)

크라우드: 라이프 스트림?

(라이프 스트림의 속에서 어떤 손이 나타나 크라우드를 잡으려 한다.)

크라우드: ...알게된 것 같아. 별에게서의 대답... 약속의 땅... 그곳에서... 만날 수 있다고 생각해.

티파: 응, 만나러 가자.

크라우드: 맞아. 나머지 일행은?

일행들: 어이~

티파: 다행이야! 모두 무사한 것 같아.

바렛트: 어쨌든 저쪽도 무사한 것 같군. 하지만 말야... 이제부터 어떻게 하지?

레드서틴: 이미 호리는 발동되었잖아? 그렇게 되었다면, 이곳은...

시드: 아아, 운명의 여신님이시여, 어떻게든 되게 해주란 말야.

(하늘에서 떨어지는 하이윈드, 그리고 하이윈드를 타고 대공동을

탈출하는 일행)

시드: 쟤장!

(감 마을의 어떤 집)

마린: 꽃파는 누나?

(메테오에 붕괴되는 미드갈, 호리가 이것을 막아보지만 역부족...)

바렛트: 어이어이! 미드갈은 어떻게 되는거야? 이대로라면 끝장이잖아!

케토시: 모두 슬럼가로 피난시켜 놓았지만... 이대로라면, 더 이상...

레드서틴: 분명 호리가 너무 늦어버린거야. 메테오가 너무 발에 가까이 있었어. 이대로라면 호리마

저 역효과를 가져오게 될 거야. 미드갈 정도일지, 아니면 별 자체가 될지...

티파: 저것은?

(땅에서 라이프 스트림의 줄기가 하나둘씩 나오기 시작한다.)

바렛트: 뭐, 뭐야?

크라우드: ...라이프스트림이야.

마린: 온다.

(별 전체의 라이프 스트림은 한 곳으로 모아 메테오를 사라지게 한다. 그리고 이 라이프스트림의 안에는 죽은 에어리스의 의지가...)

그리고 500년 후...

FF 미니상식

NO. 1 케토시의 정체는?

마음대로 파티에 들어와 행동하며, 신라와 아군 사이에서 이중 스파이역을 하던 케토시. 그를 조종하던 사람은 놀랍게도 신라의 도시계획 담당인 리프이다. 루파우스가 죽은 후 리프는 스칼렛과 하이데커와 마찰을 갖게 되지만 그 후에도 계속 케토시를 조정하게 된다.

NO. 2 제노바

약 2000년전의 지층에서 발견된 이 종생명체. 신라의 천재과학자 가스트는 이를 제노바라 이름지었으며, 고대종 세토라라고 생각하였다. 하지만 제노바는 고대종 세토라가 아닌 우주로부터 내려와 세토라들에게 바이러스를 칩입시킨 몬스터였다. 제노바는 엄청난 재생능력을 가지고 있으며 한곳으로 모이려 하는 본능을 가지고 있다. 또한 다른 생명체에 들어가면 그 생명체의 사고나 지식, 기억 등을 지배하고 변화시켜갈 수 있는 능력을 가지고 있다.

NO. 3 제노바 프로젝트

가스트의 가설로 신라에 의해 추진된 계획으로 고대종이라 알려진 제노바의 세포를 이용해 고대종을 되살려 내겠다는 계획이다. 결국 호조는 자신의 아이를 가지고 있는 루크렛치아에게 제노바의 세포를 주입시켰고 이로 인해 세피로스가 태어났다. 하지만 가스트는 후에 이파르나로부터 제노바가 고대종이 아닌 외계인이었다는 것을 알아냈다. 그러므로 세피로스는 고대종의 후예가 아닌 외계인의 후예인 것이다.

NO. 4 세피로스는 어디서?

크라우드의 진정한 기억에 따르면

세피로스는 코렐의 마황로에서 크라우드에 의해 엄청난 상처를 입고 마황로의 바닥으로 떨어진 것으로 되어 있다. 하지만 어쩌서 그가 세계의 북단에 있는 대공동까지 갈 수 있었을까. 어디까지나 추측이지만 호조의 말을 빌리면 가장 제노바에 가깝게 태어난 세피로스이기 때문에 본능적으로 라이프스트림의 중심점인 대공동까지 이동할 수 있었다고 보여진다.

NO. 5 고대종 세토라

2000년전 크라우드들의 별에 살고 있었다는 또 다른 종족 세토라. 그들은 우주를 여행하는 이성인으로써 인간보다 월등한 지식과 지혜를 가지고 있었다. 하지만 그들은 2000년전 별의 위기를 느끼고 북쪽의 대공동에서 별을 위해 그곳의 토지를 가꾸었지만 제노바의 침입에 의해 바이러스에 걸린 세토라들은 차례차례 몬스터화 되고 결국 전멸의 위기에 처하게 되어 현재는 문서에만 남아있을 정도이다.

NO. 6 웨폰

메테오의 출현 이후 계속해서 신라를 습격하는 웨폰. 하지만 웨폰은 단순한 몬스터가 아니다. 제노바의 침입 이후 위기를 느낀 별은 그 의지로부터 웨폰을 만들어 낸 것이다. 하지만 웨폰은 제노바가 세토라들에게 봉인당하였기 때문에 사용되지 않았다. 하지만 대공동에서 잠들어 있던 웨폰은 2000년 후 다시 위기를 느끼고 되살아 난 것이다. 처음 움직임을 보일 당시의 웨폰은 매우 원시적인 생물체의 모습을 하고 있었지만 점점 진화하여 신라의 마광포를 맞을 때 품에는 완벽한 모습을 되찾게 되었다. 하지만 결국 웨폰도 크라우드들에게 쓰러지고 만다.

NO. 7 리유니온- Reunion

제노바 세포의 재생, 집합능력에 의해 한곳에 모이는 현상. 세피로스는 이것을 이용하여 전세계에 퍼져있는 제노바의 세포를 이식받은 세피로스 카피들에게 사념을 주어 그들을 움직일 수 있었던 것이며, 이로 인해 크라우드는 흑마테리아를 세피로스에게 넘겨주게 되었다. 또한 호조는 리유니온의 가설을 통해 세피로스와 세피로스가 있을 약속의 땅을 찾게 되었다.

NO. 8 솔저의 비밀

크라우드와 잭스, 세피로스가 솔저란 것은 모두들 알고 있을 것이다. 마황 에너지를 입어 독특한 눈빛을 보여주는, 인간의 힘을 능가하는 능력을 지닌 솔저. 하지만 솔저에게는 또다른 비밀이 있다. 그것은 바로 체내에 제노바의 세포를 주입받았다는 것이다. 제노바의 세포는 의식을 움직일 수 있기 때문에 의지가 강하지 않은 솔저는 간단하게 자신을 잃어버리고 만다. 크라우드 역시 약한 자아 때문에 환상의 과거를 만들면서 살아가게 된 것이다. 하지만 어느정도의 정신력을 가진 솔저라면 자아를 잃지 않고 솔저의 능력을 사용할 수 있다고 한다. 세피로스의 경우 태아일 때 제노바의 세포를 주입받았으므로 보통의 솔저와는 다르다고 볼 수 있으며 더욱더 제노바에 가까운 개체라고 할 수 있다.

NO. 9 세피로스 카피 프로젝트

미드갈 탈출 이후 계속해서 등장하는 세피로스. 하지만 그 세피로스는 진정한 세피로스가 아니다. 세피로스의 몸은 5년전부터 계속해서 대공동에서 정신에너지를 모으고 있었던 것이다. 그렇다면 크라우에게서 흑마테리아를 빼앗가 가고, 에어리스를 죽인 세피

로스는 과연 누구인가. 그것은 바로 호조에 의해 만들어진 세피로스 카피인 것이다. 5년전 세피로스가 사라진 후 호조는 세피로스와 약속의 땅을 찾기 위해 세피로스 카피 프로젝트를 실행시켰다. 그것은 제노바의 세포를 이용해 세피로스와 비슷한 개체를 만들어, 리유니온을 이용해 진정한 세피로스를 찾는 것. 하지만 호조의 예상과는 달리 세피로스의 사념이 너무 강하기 때문에 그들의 움직임을 알 수 없게 되었다. 세피로스 카피들은 각각의 고유번호를 가지고 있으며 게임도중 계속해서 등장하는 검은 망토의 사나이들이 바로 그들이다.

NO. 10 크라우드의 실체

세피로스와 호조사이에서 점점 실체를 잃어가던, 하지만 티파에 의해 자신의 진실을 되찾은 크라우드. 그의 실체는 무엇인지 알아보자.

우선 크라우드는 솔저로 보기보단 세피로스 카피라고 볼 수 있다. 5년전 세피로스를 마황로로 던져 버린후 증상을 입은 크라우드를 호조가 제노바의 세포를 이용해 세피로스 카피 프로젝트를 용의 솔저로 만든 것이다. 하지만 크라우드는 실패적으로 처리되어 호조에게 고유번호도 부여받지 못한 채 버림받게 되고, 크라우드 내부에 잠재해 있던 제노바가 그의 마음을 지배하여 잭스에게 들었던 이야기를 토대로 거짓의 퍼스트 클래스 솔저인 크라우드를 만들었던 것이다. 하지만 결과적으로 보면 실패적으로 여겨졌던 크라우드가 진정한 세피로스 카피의 임무를 수행했다고 볼 수 있다.

FINAL FANTASY VII



A

&



기본 상식편

Q & A 기본상식편에서는 기본적으로 진행을 위해 알아두어야 할 것이나 동료구성, 숨겨진 동료 등에 대한 궁금증을 풀어본 것입니다.

Q 게임에서 모두 모을 수 있는 캐릭터는 9명이지만 전투에 참가할 수 있는 캐릭터는 3명뿐인데, 6대처럼 파티가 나뉘는 경우도 있나요? 만약 파티를 나누는 이벤트가 나타난다면 모든 캐릭터를 끌고루 키워야 할텐데... 또 에어리스가 중간에 죽게 되는데, 다시 살아나나요? 만약 그렇지 않다면 애써서 키울 필요가 없을 것 같아서.

A 우선 에어리스의 경우 되살아나지 않습니다. "살려내는 비기가 있지 않을까?"라고 생각할 수도 있겠지만 그런 일은 없을 것이라고 봅니다. 그러므로 웬만하면 에어리스를 키우지 않는 것이 좋다고 보여집니다. 하지만 에어리스를 아끼고 사랑하는 플레이어라면 키우는 것도 좋을 듯. 또한 처음부터 마지막까지 파티를 나누어서 진행하는 곳은 없습니다. 하지만 강제적으로 사용해야 하는 캐릭터들이 있으므로 이것도 유의하시는 것이 좋습니다. 전투에 포함되지 않은 캐릭터는 성장이 늦어지므로 초반부터 키우고 싶은 캐릭터를 정하여 플레이해 나가는 것이 좋습니다.

Q 캐릭터를 교체할 수 있는 PHS는 어디서 얻을 수 있나요? 이벤트에서 자동으로 얻어지는지, 아니면 따로 얻어야 하는지, 또 언제쯤 얻을 수 있는지 가르쳐 주세요.

A PHS는 따로 얻지 않아도 때가 되면 얻을 수 있습니다. 얻게 되는 곳은 미드갈을 탈출하고 난 뒤 조금만 있으면 자동으로 얻어집니다.

Q 캐릭터들의 리미트기의 레벨은 과연 어떻게 올라가나요? 새로운 리미트기가 잘 생기지 않아 고민입니다.

A 리미트기는 자주 사용할수록 빨리 성장합니다. 또한 리미트기로 적을 해치울 경우

더욱 더 빨리 성장하죠. 리미트 게이지는 최대HP에 비해 얼마나 많은 데미지를 얻었는가에 의해 올라갑니다. 예를들어 설명하자면 같은 500의 데미지를 입더라도 최대 HP가 1000일때와 4000일때는 각각 올라가는 리미트 게이지의 양이 다르다는 것이죠. 후반부에 리미트 게이지를 올리고 싶다면 HPMP교환 마테리아를 사용하는 것도 좋은 방법입니다. 또한 분노상태가 되면 리미트 게이지가 빨리 차는 것도 유의하시기 바랍니다.

Q 어떤 캐릭터의 리미트기는 레벨당 하나밖에 생기지 않았는데 어떻게 된 것이죠? 또한 궁극 리미트기가 있다던데 그것은 어떻게 모으는 것인지 가르쳐 주세요. 중간에 빠지고 생기지 않은 리미트 기가 있다면 궁극 리미트기를 사용할 수 없나요?

A 원래 기본적으로 리미트기는 1에서 3까지는 레벨 하나당 2개씩으로 설정되어 있습니다. 하지만 들은 바에 의하면 레벨을 건너뛰어 버리고 높은 레벨의 기술이 생겨버리는 경우가 있더군요. 그렇다고 레벨을 다른 것으로 바꾸게 되면 낮은 레벨의 필살기는 생기지 않으니 꼭 필살기가 2개 생기기 전까지는 레벨을 바꾸면 안됩니다. 궁극 리미트기는 레벨4의 리미트기를 말하는데 자동으로 생기지 않고 아이템을 사용하여 전수받을 수 있습니다. 세계에 숨겨져 있는 궁극 리미트기를 찾아낸 뒤 해당 캐릭터의 리미트기를 6개 모두 모은 후 사용하면 됩니다.

Q 전작까지는 마법의 효과를 여러명에게 내기 위해 R1이나 L1버튼을 이용했는데 이번 시리즈부터는 그게 안되더군요. 마법의 효과를 적전체나 아군전체에게 내려면 어떻게 해야 하나요?

A 마법의 효과를 전체화하기 위해서는 '전체화' 마테리아가 필요합니다. 이 마테리아와 마법을 연속구멍에 꽂으면 전체마법을 쓸 수 있게 되며 전체화 횟수는 마테리아 레벨이 올라갈수록 많아지게 됩니다. 또한 후반부에 나오는 '모두

전체화' 마테리아를 사용하면 커맨드 마테리아의 효과를 전체화시킬 수 있습니다.

Q 마지막 던전에는 세이브 포인트가 없던데 하는 분들이 계시더군요 과연 어떻게 해야 마지막 던전에서 세이브를 할 수 있죠?

A 원래 마지막 던전에는 세이브존이 존재하지 않습니다. 하지만 도중에 얻을 수 있는 아이템인 세이브 크리스탈을 사용하면 한 번 세이브를 할 수 있게 됩니다.

Q 이상상태중에 바사크 상태를 못풀겠어요. 어떻게 하면 되죠? 잠을 자도 안되고, 에스나로도 미스만 나는데...

A 대부분의 이상상태의 경우 전투가 끝나면 풀리지만 바사크의 경우 풀리지 않더군요. 바사크를 풀기 위해선 '만능약'을 사용해야 합니다. 잠을 자도 풀리지 않으므로 주의하시기 바랍니다.

Q 마테리아의 레벨이 잘 오르지 않습니다. 어떻게 해야 하나요? 고급마법도 구경해보고 싶은데...

A 마테리아의 레벨은 마테리아를 꽂은 무기나 방어구의 마테리아 성장에 관여됩니다. 중반부쯤부터는 마테리아의 성장을 2배로 해주는 무기나 방어구가 나오므로 이것을 이용해 보세요.

Q 빈센트를 도저히 얻을 수 없습니다. 어떻게 얻어야 하죠? 또한 빈센트 얻을 때의 힌트가 4가지던데 3가지밖에 찾을 수 없네요. 4번째 힌트는 어디 있는 것인가요.

A 빈센트는 신라의 저택에서 얻을 수 있습니다. 신라저택에는 호조가 남겨놓은 편지가 있는데 이곳에서 4가지 힌트를 얻을 수 있습니다. 이 힌트는 바로 오른쪽 36, 왼쪽 10, 오른쪽 59, 오른쪽 97. 전 공략에서는 마지막의 오른쪽 97

기본 상식편

이 왼쪽으로 잘못 나갔습니다. 이 4가지 힌트대로 2층에 있는 금고를 열면 되는데, 이때 20초 안에 4가지 다이얼을 돌려야 하며 숫자를 넘어가면 안됩니다. 즉 오른쪽 36에서 왼쪽 10으로 갈 때 36, 35, 34, ... 12, 11, 10으로 정확하게 와서 눌러야 되며 만약 12, 11, 10, 9, 10 같은 순으로 숫자를 지나쳤다가 다시 오면 무효가 됩니다. 또한 4번째 힌트는 편지의 빈칸 즉, '힌트 제 1', '힌트 제 2', '힌트 제 3'의 아래 빈칸에 커서를 옮긴 뒤 결정버튼을 누르면 볼 수 있습니다.

Q 마테리아들은 무기와 방어구에 모두 있는데, 어느곳에 다느냐에 따라 그 효과가 달라지나? 웬지 다를 것 같아서.

A 마테리아는 기본적으로 무기나 방어구 어디에 달든 같은 효과를 냅니다. 하지만 무기나 방어구에 따라 마테리아의 성장이 다르므로 주의해야겠지요. 그리고 속성의 마테리아와 마법 마테리아를 연속구멍에 같이 사용할 경우는 효과가 달라집니다. 자세한 것은 데이터 공략편을 참조해주세요.

Q 유피는 어디서 얻나요? 자세히좀 가르쳐주세요

A 추가 공략편에도 공략해 두었으므로 간단히 적겠습니다. 우선 유피는 숲에서 적으로써 등장합니다. 그러므로 필드의 숲에 가서 열심히 돌아다니다 보면 가끔 유피가 등장할 것입니다. 유피가 적으로 나타나면 싸워서 이긴 후 그녀에게 말을 걸면 5가지를 연속으로 물어보는데, 그 대답은 2, 1, 2, 1, 2입니다.

Q 소환수인 리바이아산과 피닉스를 얻지 못하였습니다. 어디서 얻는지 가르쳐주세요.

A 피닉스의 경우 이야기의 진생상 자동적으로 얻게 되어 있습니다. 리바이아산은 유피를 동료로 하고 유피가 일행에게서 마테리아를 들고 도망가는 이벤트를 끝낸 뒤에 다시 가면 됩니다. 유피를 파티에 넣고 5층탑에 가보세요. 5명의 전사와 연속으로 싸우는 이벤트가 일어날 것입니다.

Q 목장에서 초코보를 타고 나왔는데 쫓아버리고 싶어도 도망가질 안네요. 다른 초코보를 타려해도 그 녀석 때문에 안되고, 어떻게 해야 하나요?

A 목장에서 타고 나온 초코보는 기본적으로 도망가지 않습니다. 이 초코보를 다시 우리로 들여보내기 위해서는 탄재로 목장으로 들어가야 하죠. 목장의 메뉴에는 초코보를 「도망가게 하다」란 명령어가 있으므로 이것을 이용해 초코보를 풀어주세요. 참고로 초코보를 탄 뒤 하이윈드에 탈 수도 있습니다. 이것으로 산천 초코보까지의 초코보를 대륙이동 시킬 수 있는 것이죠.

Q 초코보 닳은 대륙이 어디죠? 초코보를 닳은 대륙이 있다면 아무리 찾아봐도 모르겠네요. 이곳에 초코보선인이 있다고 하는데

A 초코보를 닳은 대륙은 설원, 고대종의 도시, 북쪽의 대공동이 있는 제일 북쪽 가운데 대륙입니다. 자세히 살펴보세요 초코보를 닳았죠, 초코보 선인의 집도 이곳에 있으므로 참조하십시오.

Q 공략본에 보면 토레이도, 브레이크 등의 마법이 나와있지 않은데 이런 멋진 마법들은 어떻게 된 건가요? 구할수 없나요?

A 프리즈, 브레이크, 토레이도, 플레어의 마법은 봉인마테리아가 있어야 사용할 수 있습니다. 이 마테리아는 미달에 있는 초코보를 잘 구슬려서 얻을 수 있습니다. 자세한 것은 데이터 공략편을 이용하세요.

Q 마테리아를 장착시킨 후 마스터하면 그 마테리아를 빼도 해당 마법을 사용할 수 있는 건가요? 5에서 2마스터했을 경우 어떤 어빌리티는 자동으로 사용되는데.

A 불행히도 마테리아를 마스터해도 장착하고 있지 않으면 마법이 발동되지 않습니다. 마법뿐 아닌, 소환, 지원, 독립, 커맨드 마테리아도 마찬가지입니다.

Q 공략집에는 월이라는 마법마테리아와 경계라는 독립 마테리아가 있는데, 아무리 해도 찾을 수가 없습니다. 어디서 구할 수 있나요? 또 마법표에 호리가 있는데, 호리마법도 사용할 수 있나요?

A 월과 경계는 잘못 나간 마테리아입니다. 월의 경우 한 번에 바리어와 마바리어를 걸어주는 마법으로 바리어 마테리아에서 사용할 수 있게 됩니다. 또한 경계 마테리아의 이름은 선제공격(せんていこうげき)입니다. 호리마법은 없더군요.

진행편

Q & A 진행편은 스토리 진행중 막히게 될만한 부분을 질의응답식으로 풀어본 것입니다. 막히는 곳이 있다면 한 번 이곳의 Q & A를 찾아보세요. 질문의 순서는 게임의 진행 순서에 따른 것입니다.

ATTACK 1 Q & A

Q 에어리스와 교회를 탈출했는데, 집까지 못 찾아가겠네요. 어떻게 해야 하죠?

A 교회에서 나온 후 오른쪽 위로 계속 진행하려 해보세요. 마을이 하나 나올 것입니다. 이곳이 바로 5번가이죠. 이 마을에서 북동쪽 구석에 위치한 집이 에어리스의 집입니다. 집근처에

꽃밭이 있죠.

Q 에어리스의 집에서 에어리스가 크라우드를 나가지 못하도록 자꾸 막습니다. 어떻게 해야하죠?

A 이것은 에어리스 몰래 크라우드가 도망가는 이벤트입니다. 하지만 발소리를 내면 에어리스가 알아채겠죠? 이땐 대쉬버튼을 누르지 말고 조심조심 걸어가 보세요. 에어리스 몰래 집을 빠져나갈 수 있을 겁니다.

Q 코르네오의 저택에서 코르네오가 티파, 에어리스, 크라우드중 세명을 고르게 되는데 크라우드가 걸리면 어떻게 되나요? 또 걸리게 되는

방법은?

A 크라우드가 걸리게 되기 위해서는 금발의 가발, 실크드레스, 섹시한 향수, 다이아의 티아라, 랜제리중 4가지정도만 있으면 가능합니다. 하지만 크라우드가 뿔혀도 별다른 이벤트는 존재하지 않으므로 별로 시도해 볼 가치는...

Q 월마켓에 있는 벌꿀관에 들어갈 수 없습니다. 어떻게 해야 들어갈 수 있죠? 궁금해서 미치겠네요.

A 벌꿀관에서는 크라우드의 변장품인 랜제리나 팬티 등을 얻을 수 있습니다. 하지만 회원증이 없으면 들어갈 수 없죠. 우선은 입구로 가서 문지기과 대화해 보세요. 회원증이 없다고 못

진행편

들어가게 할 것입니다. 이 이야기를 들은 후 왼쪽으로 나오면 한 사나이가 있는데 말을 걸어보면 회원카드를 줄 것입니다. 아침 별꿀관에 가기 전에 먼저 이 청년에게 대화를 해두는 것이 좋겠군요.

Q 코르네오의 저택 이벤트에서 크라우드를 여장시켜야 하는데 물품이 잘 손에 들어오지 않네요. 어떻게 해야 이것들을 간단하게 모을 수 있죠?

A 여러가지 키 아이템을 모으기 위해서는 다음과 같이 행동해야 합니다.

1. 마을과 별꿀관에서 정보수집
2. 코르네오의 저택 앞의 남자와 대화
3. 마을 오른쪽 아래의 남자에게 말을 걸
4. 별꿀관에 들어감
5. 식당에 가서 밥을 먹은 후 '괜찮군 (まあまあだな.)'를 선택함
6. 약국으로 감
7. 술집의 변소에 있는 자에게 말을 걸
8. 마테리아점의 남자에게 말을 걸
9. 여관서 하루밤을 자고 아이템 입수
10. 마테리아점에 산 아이템을 넘겨 줌
11. 양복점의 점원과 대화
12. 술집에 있는 양복점 주인과 대화
13. 술집 카운터의 남자에게 말을 걸
14. 양복점으로 돌아옴. 이곳에서 여장 실패후 가발의 정보를 얻음
15. 남남남의 체육관에서 승부후 가발을
16. 다시 양복점으로 가서 여장

Q 신라빌딩에서 레드서틴과 에어리스를 동료로 한 뒤 어디로 가야 하나요? 엘리베이터에서 전에게 잡힌다고 하는데.

A 둘을 구하고 나서는 다시 파티를 나누어 행동하게 됩니다. 여기서는 64층인가 66층의 엘리베이터 앞으로 가면 나머지 동료들을 볼 수 있을 것입니다. 이곳에서 엘리베이터를 타 보세요. 너무 오래된 일이라 자세히는 기억나지 않네요.

Q 에어리스가 잡혀간 후 신라잡입을 해야 하는데 어떻게 해야 하나요? 프로펠러도 돌아가고 줄같은 것도 왔다 갔다 하는데 도저히 진행이 안돼요.

A 이곳에서는 타잔처럼 줄을 타고 건너가야 합니다. 돌아다니다 보면 ○버튼을 누르라고 표시가 나오는 곳이 있는데 이 자리에서 타이밍에 맞춰 버튼을 눌러보세요.

Q 신라빌딩 63층에서는 3가지 아이템을 얻을 수 있다던데 도저히 모두 못얻겠네요. 어떻게 해야 하죠?

A 이 층에서는 전부 3개의 문을 열 수 있습니다. 또한 쿠폰이 들어있는 세 개의 방중 양쪽의 두 개는 환풍기로 연결되어 있죠 이것을 잘 이용한다면 예상외로 방법은 간단합니다. 우선 두 번만 문을 열고 제일 왼쪽 방까지 가세요. 우로 간 뒤 아래쪽으로 돌면 됩니다. 그후 그 방의 환풍기를 통해 오른쪽 방으로 넘어가서 중앙의 방으로 가면 됩니다.

ATTACK 2 Q & A

Q 초코보 농장에서 어디로 가야할지 모르겠어요. 가르쳐 주세요

A 우선은 전에 나온 방법으로 초코보를 잡아 탐니다. 그러면 달려서 뱀과 싸우지 않을 수 있죠. 그후 남쪽으로 가보면 동굴이 하나 있을 것입니다. 이곳으로 들어가세요.

Q 돌고래와 프리실라 이벤트후 시바 마테리아를 못얻었습니다. 시바는 어디서 얻는 것이죠?

A 시바는 프리실라를 살려낸 뒤 마을에서 잠을 자고 그 다음날 프리실라에게 말을 걸면 얻을 수 있습니다.

ATTACK 3 Q & A

Q 버기를 얻은 후 공가가로 가야 한다고 하는데 어딘지 모르겠습니다. 또 코스타 델 술에서 윈드서핑을 탈 수 있다고 해놓았는데 어떻게 해야 하나요?

A 우선 전호에 나간 윈드서핑은 잘못 나간 기사였습니다. 공가가 마을은 골드소서의 남쪽에 있는데 버기를 타고 강을 건너가야 합니다. 미드갈의 축소판처럼 생겼으므로 쉽게 찾을 수 있을 것입니다.

Q 코렐산의 열차로에서 다리가 끊어져 있는데 어떻게 진행해야 하나요? 에어리스와 티파가 거기서 뭐라뭐라 하는데.

A 이곳에서는 뒷쪽 루트로 진행해야 합니다. 뒷쪽 철로로 진행하다 보면 작은 전화박스 같은 집이 나오는데 이곳을 조사하면 다리를 내릴 수 있게 됩니다. 다리가 내려온 뒤 다시 돌아가서 다리를 건너세요.

Q 코렐 프리즌에서 바렛트와의 이벤트가 진행된 후 다인을 만나야 하는데 어디에 있는지 도저히 모르겠네요. 위로 올라가보니 망막한

사막만 나타나는데... 어디로 가야 다인을 만날 수 있는지 가르쳐 주세요.

A 이곳의 사진이 올라가지 않는 바람에 많은 독자분들이 헤매시는 것 같더군요. 하지만 다인은 그리 어렵지 않게 찾을 수 있을 것입니다. 우선, 마을의 북쪽으로 나가는 것은 제대로 된 것입니다. 나가자 마자 땅이 갈라지고 철책이 쳐진 곳이 나오는데 잘 보면 갈라진 곳 건너편으로 철책이 약간 없는 부분이 있다는 것을 발견하게 될 것입니다. 이곳을 통해 오른쪽으로 계속 진행해 보세요. 다인이 있는 쓰레기장이 나올 것입니다.

Q 신라저택에 있는 금고에서 나오는 보스인 로스트 넘버가 너무 어렵습니다. 공략에는 물리공격으로 싸우라고 했는데, 껌질같은 것을 던져 버린 후에 보스의 공격력이 너무 세네요. 어떻게 해야 하나요?

A 저번 공략에서는 물리공격으로 싸우라고 했지만 이렇게 싸우면 안된다는 것을 알게 되었습니다. 녀석에게 계속해서 물리공격을 할 경우, 물리공격 중시형으로 변신하여 한 번에 2명의 캐릭터를 죽일 수 있게 됩니다. 그러므로 마법으로 승부하세요. 레벨 30전후면 무난히 이길 수 있을 것입니다.

Q 빈센트를 얻고나서 니불산을 지나 로켓마을로 가려 합니다. 그런데 산을 넘지 못하고 뱅글뱅글 돌기만 하네요. 어떻게 해야 로켓마을로 갈 수 있나요?

A 이곳에서 헤매는 독자분이 많더군요 하지만 이것은 주의력 부족입니다. 마황로를 지나 파이프를 타고 내려가면 화면 오른쪽에 세이프 포인트가 있죠? 이곳에서 아래쪽으로 내려와 보세요. 중앙에 내려가는 길이 하나 있고 오른쪽 아래 부분에 보스인 마테리아 키퍼와 그가 가리고 있던 길이 있을 것입니다. 마테리아 키퍼를 죽이고 그곳으로 계속 진행하면 산을 빠져나올 수 있습니다.

ATTACK 4 Q & A

Q 우타이에서 유평구출 이벤트를 끝낸 후 고대종의 신전으로 가야할 것 같은데 어떻게 해서 갈 수 있나요? 필요한 아이템과 위치, 가는 방법을 가르쳐 주세요.

A 고대종의 신전은 지도의 아래쪽 중앙부분에 있습니다. 이곳으로 가기 위해서는 로켓마을에서 구한 타이니 프랑코가 있어야 하죠. 또한 대륙을 한바퀴 돌아서 갈 수 있습니다. 또한 고대종의 신전에 들어가려면 키스톤이 있어야 하는데

진행편

이것은 골드소서의 관장 디노가 가지고 있습니다. 골드소서의 배틀스퀘어로 가서 디노를 찾아 이야기 해보세요.

Q 본비릿지에서 루나하프를 찾아야 한다고 하는데 발굴법을 잘 모르겠네요. 어떻게 해야 하죠? 자세히좀 설명해 주세요.

A 우선은 발굴을 의뢰받는 사람에게 대화하여 발굴을 부탁드립니다. 그러면 3가지 메뉴가 나오는데 첫 번째 것이 루나하프, 두 번째는 무기 등의 좋은 보물, 세 번째는 보통 아이템의 발굴입니다. 여기서 루나 하프를 선택한 뒤 5군데의 발굴 포인트를 지정해 주세요. 그후 결정 버튼을 누르면 폭파가 진행되고 5명의 발굴원의 시선이 한곳으로 모아집니다. 이 5개의 시선을 한곳으로 모아 보면 보물이 있는 곳을 알 수 있습니다. 그곳에 가서 결정 버튼을 눌러 주세요. 그러면 하루가 지나고 발굴이 끝납니다. 하루가 지난후 발군원 아래의 상자를 열어보면 거로가를 알아볼 수 있습니다. 참고로 세번째 것을 선택하여 발굴해보면 미드갈에 들어갈 수 있는 5번가의 열쇠를 얻을 수 있습니다.

Q 3가지 속성공격을 할 수 있는 크젯타 마테리아는 어디에 있나요? 잠의 숲에 있다면 도저히 못찾겠네요. 가르쳐 주세요.

A 크젯타 마테리아는 잠의 숲에 있습니다. 하지만 왼쪽 나무사이에 가려져 있으며 조금씩 이동하므로 잘 보이지 않습니다. 잠의 숲은 아주 작은 에리어이므로 주의깊게 찾아 보세요.

ATTACK 5 Q & A

Q 에어리스가 죽고 세피로스를 만나게 되는 북쪽의 대공동에서 소용돌이가 일고 있어 뿜겨나오는 곳이 있는데 어떻게 해결해야 하나요?

A 이곳의 진행은 예상외로 간단합니다. 소용돌이가 일고 있는 곳에서 가만히 서 있어 보세요. 잠시후 소용돌이가 그치거나 잠잠해 질 것입니다. 이때 빨리 지나가면 됩니다.

Q 세피로스를 만난 뒤 메테오가 발동되고 하 이윈드를 얻은 후 티파가 주인공이 되었는데 어디로 가야할지 모르겠습니다. 다음의 진행을 가르쳐 주세요

A 하이윈드를 얻은 후에는 크라우드를 찾아야 합니다. 크라우드는 콘돌포트 남쪽의 섬에 있는 미덜 마을에 있습니다. 이곳으로 가세요.

Q 코렐의 휴지 마테리아 입수 이벤트에서 시간내로 열차를 세우면 뭐가 좋은가요?

A 시간내로 열차를 세울 경우에만 휴지 마테리아를 얻을 수 있습니다. 또한 마을의 아이가 알테마 마테리아를 공짜로 줍니다. 열차를 세우지 못하였다면 알테마 마테리아를 5만길에 사야 하며 휴지 마테리아를 얻을 수 없습니다.

Q 2번째 휴지 마테리아를 얻기 위해서는 콘돌포트의 시물레이션 게임을 해야 한다고 하는데 어떻게 해야 하나요? 돈만 없어지고 게임이 시작되지 않네요.

A 제일 위층의 흑인에게 말을 걸면 여러가지 메뉴가 나타납니다. 우선은 돈을 기부하세요. 기부는 2만길까지 가능한데 15000길정도가 있다면 이길 수 있을 것입니다. 돈을 기부했다면 대화를 고를 때 다른 것을 골라보세요. 그러면 시물레이션 전투에 들어갈 수 있을 것입니다. 전투에서 이겼다면 아래층으로 올라와 리더와 이야기해야 휴지 마테리아를 얻을 수 있습니다.

ATTACK 6 Q & A

Q 4개의 휴지 마테리아는 어떻게 해야 모두 얻을 수 있나요? 잠수함 공략 미니게임에서 잠수함이 격파당하면 안되나요?

A 4개의 휴지 마테리아는 각각 코렐, 콘돌포트, 로켓내부, 해저의 적 잠수함에서 얻을 수 있습니다. 만약 잠수함 공략에 실패했다면 4번째 휴지 마테리아를 얻지 못하지요. 하지만 다시 격납고에 가면 잠수함은 탈 수 있게 됩니다. 또한 잠수함이 터져도 쥘논의 에어포트에 가면 로켓마을로 가게되는 이벤트가 진행됩니다.

Q 로켓 마을에서 로켓을 타고 우주로 올라가면 마테리아 회수 이벤트가 나오는데 패스코드를 모르겠어요. 가르쳐 주세요

A 전호의 공략에도 나갔듯이 패스코드는 「동그라미, 네모, 엑스, 엑스」입니다. 참고로 이것은 찍어야 하는 것으로 시드가 약간씩 힌트를 가르쳐 줘서 야구게임처럼 찍어야 합니다.

특수이벤트편

특수 이벤트편 Q & A는 주로 DISC3의 내용으로써 진행에 별로 관여되지 않는 것들에 대한 질문과 답입니다.

Q DISC3에서 미드갈에 다시 들어가고 싶은데 들어갈 수 없네요. 어떻게 하면 되죠?

A 미드갈에 들어가기 위해서는 본비릿지의 보물찾기에서 키아이템인 '5번가의 열쇠'를 찾아야 합니다. 이 열쇠는 DISC2에서도 찾을 수 있습니다.

Q 웨폰과 싸워서 알테마 웨폰을 모으고 싶은데 어떻게 싸워야 하는지 모르겠습니다. 자세히 가르쳐 주세요.

A 일단 웨폰이 미드갈의 마광포를 맞아야 합니다. 그뒤 미드갈 남쪽 쥘논 북동쪽의

호수로 가보세요. 웨폰이 기다리고 있을 것입니다. 웨폰은 계속해서 약 5번정도를 도망가는데 끈질기게 따라다녀야 합니다. 한 번 물리치면 어디론가 사라지는데 세계를 돌면서 찾아보세요 어딘가를 날아다니고 있을 것입니다. 웨폰을 찾아내면 계속해서 부딪혀야 하는데 5~6번정도를 부딪히면 마을같은 곳을 공격하러 갑니다. 이때 싸울 수 있죠. 죽기전에 웨폰이 나타나는 곳은 코스모 케니언 남쪽입니다.

Q 무기중에는 마테리아 성장을 3배로 해주는 것들이 있는데 어떤 것이 있나요?

A 아직까지 찾아낸 마테리아 성장 무기는 2가지입니다. 한가지는 시드의 것으로 청룡 언월도(靑龍諺月刀)로 마테리아홀은 연속홀이 하나 있으며 잠수함 탈취시의 상자에서 얻을 수 있습니다. 또 한가지는 크라우드의 무기로써 아포카립스(アポカリプス)로 마테리아홀이 3개이며 오래된 숲

에서 찾을 수 있습니다.

Q 잠수함으로 갈 수 있는 곳 중에 빈센트의 이벤트가 일어나는 곳은 어디인가요?

A 빈센트가 루크렛치아를 만나 회상을 하고 구극 리미트기와 무기를 얻는 폭포동굴은 골드소서, 코스모케니언, 공가의 중간지점 정도에 있습니다. 잠수함을 타고 지하동굴을 빠져나가면 갈 수 있으며 특수초코보를 타고도 갈 수 있습니다.

Q 골드소서에서 쉽게 GP를 얻는 방법으로는 어떤 것이 있는지 자세히좀 가르쳐 주세요.

A 아마도 초코보 레이스를 통한 것이 제일 빠르다고 봅니다. 초코보 레이스의 S랭크에서는 상품으로 적 피함, 카운터 등의 마테리아가 나오는데 이것을 GP로 받으면 300정도씩을 받을 수 있습니다.

미니게임 - 스노우보드

골드소서의 윈더 스케이에서 즐길 수 있는 스노우 보드. 당신은 과연 이 게임을 얼마나 잘할 수 있을까? 초, 중, 상급의 3가지 코스를 모두 공략하여 스노우 보드 마스터를 노리자.

기본편

스노우 보드 게임은 윈더스케이에서 200G로 즐길 수 있다. 물론 초기에는 즐길 수 없으며 설원의 스노우 보드 미니게임을 해봐야 한다. 우선은 기본 조작부터 알아보자

기본조작

- 방향키 위 - 가속
- 방향키 아래나 □버튼 - 감속
- × 버튼 - 점프
- 방향키의 좌우 - 좌우로의 이동
- R1, L1키 - 좌우로 스노우보드의 방향을 바꿈

위에서 알 수 있듯이 조작법은 간단하다. 방향키의 좌우로 움직일 경우 좌우로 조금씩 이동할 수 있으며 R1이나 L1을 누르면서 방향키를 누르면 갑자기 방향을 틀 수 있다. 속도는 경사와 진행의 순조로움에 따라

자동으로 올라가며 부딪히거나 감속시키면 줄어든다. 벽에 정면으로 충돌하거나 장애물에 부딪히면 넘어져서 속도가 0이 되어 많은 시간을 지체하게 된다.



이것이 바로 스노우 게임 마신

점수계산

골인 지점까지 내려오면 100점 만점으로 점수가 계산되며 70점 이상이 되면 합격되어 상위 클래스에 도전할 수 있게 된다. 점수는 각각 테크닉 30점, 시간 30점, 풍선 40점으로 구성되어 있으며 테크닉 점수는 커브나 장애물의 통과, 시간은 얼마나 빠르게 내려왔나에 따라, 풍선은 진행중 나오는 풍선을 얼마나 많이 먹었느냐에 따라 채점된다. 풍선에는 3가지 종류가 있는데 적색은 1점, 청색은 3

점, 녹색은 5점으로 처리된다. 또한 각 코스에는 적색풍선 26개, 청색 풍선 3개, 녹색풍선 1개가 존재한다.



점수계산 화면

상급 코스로 가기 위해

게임을 처음 시작하면 제일 왼쪽 코스인 초급 코스만을 즐길 수 있게 된다. 하지만 70점 이상의 스코어를 기록하면 합격 통지를 받게 되고 중간의 중급자용 코스나, 제일 왼쪽의 상급자용 코스로 갈 수 있게 된다.



이것이 바로 상급 코스

갈수 없는 코스는 장벽으로 가려져 있으며 코스의 시작 표시를 지날 때부터 시간이 흐르게 된다.

타임 어택 모드

상급 코스까지 합격하게 되면 타임어택 모드를 즐길 수 있게 된다. 타임어택 모드로 가기 위해서는 시작시에 노란풍선을 먹어야 한다. 타임어택 모드에서는 일체의 장애물이 나오지 않으므로 매우 빠른 스피드를 즐길 수 있을 것이다. 타임어택모드에서는 1등부터 5등까지의 베스트 랭이 나오며 등급이 표시된다.



타임어택 모드 화면



타임어택 모드 화면

초심자용 코스

만점 시간: 1분30초

초급 코스답게 간단한 장애물로 구성되어 있는 코스. 하지만 그만큼 스피드를 낼 수 없기도 하다. 주의해야 할 곳은 역시 한 개뿐인 급커브와 나무벽 정도이다. 가볍게 클리어해 버리자.

구성 ▶▶▶



얼음 기둥 터널

1. 코스의 시작과 함께 푸른색 풍선이 등장한다. 이것은 튀어어 먹을 수 있다. R1, L1을 사용하지 않아도 밀만한 커브만이 등장한다. 속도를 최대한으로 유지하면서 풍선을 모으는데 전념해서 빠져나가기.



활강 코스

급커브 코스

2. 두 번째 얼음기둥을 지난후 5초정도 더 내려가면 나오는 급커브 확실표를 든 모글리가 나타나므로 알 수 있을 것이다. 속도를 30~40으로 줄인 뒤 빠져나가는 것이 좋다. 급커브 후에는 눈사람 사이에 있는 청색 풍선을 놓치지 않도록 하자. 급커브를 빠져나올 때는 비활력으로 진입하여 왼쪽으로 급이 트는 기술을 사용하자.



나무벽 코스

4. 초급 코스의 제일 어려운 구간 백백이 심어진 나무벽이 2등으로 길을 막고 있다. 대각선으로 진행하는 느낌으로 통과하자. 나무에 부딪이면 쓰러져서 많은 시간을 허비하게 된다.



모글리 스케이트장 코스

3. 세 번째 청색 풍선 이후 나오는 곳. 모글리들이 좌우에서 스케이트를 타고 돌전에 온다. 모글리에 부딪이면 쓰러지진 않지만 속도가 줄므로 점프로 피하자. 사이사이에 어글루도 등장하는데 어글루에 부딪이면 쓰러지므로 절대 피아길 것

중급자유 코스

만점 시간: 1분 30초

여러가지 함정이 준비되어 있는 코스. 그중에서도 제일 문제되는 것은 연속 급커브이다. 이곳을 통과하려면 속도의 가감을 잘 조절하여야 할 것이다. 중간에 나오는 녹색 풍선을 놓치지 말것.

구성 ▶▶▶



작은 바위 코스

1. 코스의 시작과 함께 황색 풍선이 등장한다. 바위는 띄엄띄엄 분포하므로 쉽게 피할 수 있지만 부딪히면 쓰러지므로 잘 피하자. 별로 길지 않으며 이 코스를 오른쪽으로 튕기자마자 시작동굴 코스가 나온다.



시막 동굴 코스

2. 스노우보드와는 어울리지 않게 시막과 선인장이 등장한다. 선인장은 분포가 많지만 부딪어도 쓰러지지 않으므로 별로 걱정할 일은 없다. 사이사이에 풍선을 먹으면서 진행하자. 같은 코스가 3번 반복되며 그 사이는 오른쪽 커브로 되어 있다.



얼음덩이 코스

3. 시작동굴 코스를 지나 간단한 커브를 4개쯤 통과하면 짧은 얼음덩이 코스가 나온다. 이곳의 첫 부분에는 황색 풍선이 등장하지만 빙글빙글 돌고있는 얼음덩이가 있으므로 주의하자. 얼음덩이는 부딪히는 경우에 따라 폭발타가 다르다. 하지만 대부분 쓰러지게 된다.



활강코스

4. 얼음덩이 코스를 지나면 급커브가 아니 나온 후에 빠르게 내려갈 수 있는 활강 코스가 나온다. 이곳에서는 큰 커브가 등장하지 않고 넓게 내려갈 수 있으므로 눈사람을 피해 풍선을 먹는데 신경쓰도록 하자.



나무숲 코스

5. 큰 활강 코스를 내려오면 나무숲 코스가 기다리고 있다. 폭이 좁고 나무의 번도도 높으므로 조심해서 지나야 할 코스이다. 중간 부분에 나무사이에 있는 황색 풍선을 노리자.



눈사람과 녹색풍선

6. 나무숲 코스의 마지막에는 사진처럼 눈사람 위에 녹색풍선이 있다. 먹기 쉬우므로 꼭 먹도록 하자.



연속 급커브 코스

7. 이곳이 중급 코스의 최고 난관. 통과하기 까다로운 급커브가 계속하여 등장한다. 하지만 급커브 사이의 간격이 별로 크지 않으므로 이웃-인인 커브통과 요령만 익힌다면 쉽게 통과할 수 있을 것이다. 화살표를 들고있는 꼬마 모글리에 주의하자. 마지막 부분에는 눈사람과 함께 활강코스과 급커브가 교대로 등장한다.

상급자유 코스

만점 시간: 2분 05초

상급자유 코스답게 전부터 통과하기 어려운 코스로 구성되어 있다. 경우에 따른 속도조절이 매우 중요하며 최대한 쓰러지지 않는 것이 중요하다. 풍선을 노리기보다 2분 5초안에 들어오는 것을 노리는 것이 합격 지름길

구성 ▶▶▶



얼음동굴 코스

오르조리 코스를 빠져나온 뒤 오른쪽으로 튕기면 얼음동굴로 들어가게 된다. 이곳은 매우 좁아서 양쪽 벽에 부딪히기 쉬우며 중간중간에 고드름도 떨어진다. 또한 사진처럼 넓은곳에서는 큰 얼음덩이가 떨어지므로 사이드로 피해서 진행하자. 얼음덩이와 고드름에 부딪히면 쓰러지게 된다. 코스의 마지막에는 점프대와 황색 풍선이 있다.

연속 급커브 코스

3. 활강코스를 오른쪽으로 튕기면 중급에서 등장했던 연속 급커브 코스가 등장한다. 하지만 뜻밖도 없고 간격도 좁아 매우 고생하게 될 것이다.



이글루 코스

5. 나무벽을 지나 뒤 아늑한 이글루가 등장한다. 급커브는 딱딱하게 등장한다. 마지막에 등장하는 이 딱딱한 이글루는 가운데 점프로 넘어가는 것이 좋다.



마지막 관문

6. 때까지 이글루를 지나자마자 얼음으로 된 아저씨 구조물이 나타나고 그 위에는 5개짜리 녹색풍선이! 70KM이상의 속도로 경쾌히 타이밍을 맞추어 점프한다면 풍선을 먹을 수 있다. 원한다면 그냥 포기하고 지나가는게 좋을 듯.



연속풍선 코스

1. 코스가 시작된 후 5초정도 후에 약 10개의 풍선이 연속으로 줄을 이어 나온다. 하지만 의외로 모두 먹기 어렵다. 마지막에는 점프대와 파란풍선이 등장하는데 90KM 이상으로 달력과 타이밍을 잘 맞추어야 먹을 수 있으므로 포기하자. 점프대 후에는 직선으로 내려가는 활강코스가 나온다.



활강-연속 급커브 코스

5. 연속 급커브와 활강코스가 동시에 등장한다. 역시 이웃-인 으로 통과하자. 연속 급커브를 지나면 마지막 부분인 삐어로 모글리 코스가 등장한다.



바위산 코스

4. 얼음동굴을 빠져나오면 중급코스에서보다 훨씬 큰 바위들이 있는 바위산 코스가 나온다. 이곳의 바위는 매우 크므로 점프로도 피하기 어렵다. 하지만 양쪽이 넓으므로 그리 어렵지 않게 클리어할 수 있을 것이다. 바위에 부딪히면 쓰러져 버린다.



녹색풍선과 모글리

7. 코스의 마지막 부분에 녹색 풍선과 이를 둘러싼 두 마리의 눈골리는 모글리가 등장한다. 통과하는 것보단 바깥쪽에서 안쪽으로 스쳐지나듯 먹는 것이 좋다.



삐어로 모글리 코스

6. 상급코스의 마지막 부분 모글리들이 커다란 눈공을 굴리며 돌아다닌다. 부딪히면 쓰러지게 되므로 주의하자. 보글리의 움직임은 빠르게 때문에 잘 통과해야 한다. 중간에 황색 풍선과 그 주위를 도는 모글리 두 마리가 등장한다.



요리조리 코스

2. 연속 급커브 코스의 이어지는 코스로서 직선 코스를 비벼 가는 형태이다. 한번 잘못 진입하면 왼쪽 오른쪽으로 비번게 코너링해야 하지만 중간에 저러잡으면 가볍게 통과할 수 있다.

FF7 액션리플레이 코드



그랜드 유니온의 스테이터스

| | |
|-----------------------|---------------|
| 레벨 99 | 3009AED1 0063 |
| 힘 255 | 3009AED2 00FF |
| 체력 255 | 3009AED3 00FF |
| 마력 255 | 3009AED4 00FF |
| 정신 255 | 3009AED5 00FF |
| 재빠름 255 | 3009AED6 00FF |
| 운 255 | 3009AED7 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009AEDF 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009AEEC 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009AEED 00xx |
| 액세서리(xx는 액세서리 일람표 참조) | 3009AEEE 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009AEF2 FFFF |
| 경험치 최대 | 8009AFOC C9FF |
| | 8009AFOE 3B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009AF10 FFxx |
| | 8009AF12 FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009AF14 FFxx |
| | 8009AF16 FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009AF18 FFxx |
| | 8009AF1A FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009AF1C FFxx |
| | 8009AF1E FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009AF20 FFxx |
| | 8009AF22 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009AF24 FFxx |
| | 8009AF26 FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009AF28 FFxx |
| | 8009AF2A FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009AF2C FFxx |
| | 8009AF2E FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009AF30 FFxx |
| | 8009AF32 FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009AF34 FFxx |
| | 8009AF36 FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009AF38 FFxx |
| | 8009AF3A FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009AF3C FFxx |
| | 8009AF3E FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009AF40 FFxx |
| | 8009AF42 FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009AF44 FFxx |
| | 8009AF46 FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009AF48 FFxx |
| | 8009AF4A FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009AF4C FFxx |
| | 8009AF4E FFFF |



바렛의 스테이터스

| | |
|-----------------------|---------------|
| 레벨 99 | 3009AF55 0063 |
| 힘 255 | 3009AF56 00FF |
| 체력 255 | 3009AF57 00FF |
| 마력 255 | 3009AF58 00FF |
| 정신 255 | 3009AF59 00FF |
| 재빠름 255 | 3009AF5A 00FF |
| 운 255 | 3009AF5B 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009AF63 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009AF70 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009AF71 00xx |
| 액세서리(xx는 액세서리 일람표 참조) | 3009AF72 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009AF76 FFFF |
| 현재HP 9999 | 8009AF80 270F |
| 최대HP 9999 | 8009AF82 270F |
| 현재MP 9999 | 8009AF84 270F |
| 최대MP 9999 | 8009AF86 270F |
| 경험치 최대 | 8009AF90 C9FF |
| | 8009AF92 3B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009AF94 FFxx |
| | 8009AF96 FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009AF98 FFxx |
| | 8009AF9A FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009AF9C FFxx |
| | 8009AF9E FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009AFA0 FFxx |
| | 8009AFA2 FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009AFA4 FFxx |
| | 8009AFA6 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009AFA8 FFxx |
| | 8009AFAA FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009AFAC FFxx |
| | 8009AFAE FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009AFB0 FFxx |
| | 8009AFB2 FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009AFB4 FFxx |
| | 8009AFB6 FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009AFB8 FFxx |
| | 8009AFBA FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009AFBC FFxx |
| | 8009AFBE FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009AFCO FFxx |
| | 8009AFC2 FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009AFC4 FFxx |
| | 8009AFC6 FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009AFC8 FFxx |
| | 8009AFCA FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009AFCC FFxx |
| | 8009AFCE FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009AFD0 FFxx |
| | 8009AFD2 FFFF |



티파의 스테이터스

| | |
|-----------------------|---------------|
| 레벨 99 | 3009AFD9 0063 |
| 힘 255 | 3009AFDA 00FF |
| 체력 255 | 3009AFDB 00FF |
| 마력 255 | 3009AFDC 00FF |
| 정신 255 | 3009AFDD 00FF |
| 재빠름 255 | 3009AFDE 00FF |
| 운 255 | 3009AFDF 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009AFE7 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009AFF4 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009AFF5 00xx |
| 액세서리(xx는 액세서리 일람표 참조) | 3009AFF6 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009AFFA FFFF |
| 현재HP 9999 | 8009B004 270F |
| 최대HP 9999 | 8009B006 270F |
| 현재MP 9999 | 8009B008 270F |
| 최대MP 9999 | 8009B00A 270F |
| 경험치 최대 | 8009B014 C9FF |
| | 8009B016 3B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B016 FFxx |
| | 8009B018 FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B01A FFxx |
| | 8009B01C FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B01E FFxx |
| | 8009B020 FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B022 FFxx |
| | 8009B024 FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B026 FFxx |
| | 8009B028 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B02A FFxx |
| | 8009B02C FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B02E FFxx |
| | 8009B030 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B032 FFxx |
| | 8009B034 FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B036 FFxx |
| | 8009B038 FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B03A FFxx |
| | 8009B03C FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B040 FFxx |
| | 8009B042 FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B044 FFxx |
| | 8009B046 FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B048 FFxx |
| | 8009B04A FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B04C FFxx |
| | 8009B04E FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B050 FFxx |
| | 8009B052 FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B054 FFxx |
| | 8009B056 FFFF |



에어리스의
스테이터스

| | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 레벨 99 | 3009B05D 0063 |
| 힘 255 | 3009B05E 00FF |
| 체력 255 | 3009B05F 00FF |
| 마력 255 | 3009B060 00FF |
| 정신 255 | 3009B061 00FF |
| 재빠름 255 | 3009B062 00FF |
| 운 255 | 3009B063 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009B06B 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009B078 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009B079 00xx |
| 액세서리(xx는 액세서리 일람표 참조) | 3009B07A 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009B07E FFFF |
| 현재HP 9999 | 8009B088 270F |
| 최대HP 9999 | 8009B08A 270F |
| 현재MP 9999 | 8009B08C 270F |
| 최대MP 9999 | 8009B08E 270F |
| 경험치 최대 | 8009B098 C9FF 8009B09A 3B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B09C FFxx 8009B09E FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B0A0 FFxx 8009B0A2 FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B0A4 FFxx 8009B0A6 FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B0A8 FFxx 8009B0AA FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B0AC FFxx 8009B0AE FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B0B0 FFxx 8009B0B2 FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B0B4 FFxx 8009B0B6 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B0B8 FFxx 8009B0BA FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B0BC FFxx 8009B0BE FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B0C0 FFxx 8009B0C2 FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B0C4 FFxx 8009B0C6 FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B0C8 FFxx 8009B0CA FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B0CC FFxx 8009B0CE FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B0D0 FFxx 8009B0D2 FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B0D4 FFxx 8009B0D6 FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B0D8 FFxx 8009B0DA FFFF |



레인의
스테이터스

| | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 레벨 99 | 3009B0E1 0063 |
| 힘 255 | 3009B0E2 00FF |
| 체력 255 | 3009B0E3 00FF |
| 마력 255 | 3009B0E4 00FF |
| 정신 255 | 3009B0E5 00FF |
| 재빠름 255 | 3009B0E6 00FF |
| 운 255 | 3009B0E7 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009B0EF 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009B0FC 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009B0FD 00xx |
| 액세서리(xx는 액세서리 일람표 참조) | 3009B0FE 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009B102 FFFF |
| 현재HP 9999 | 8009B10C 270F |
| 최대HP 9999 | 8009B10E 270F |
| 현재MP 9999 | 8009B110 270F |
| 최대MP 9999 | 8009B112 270F |
| 경험치 최대 | 8009B11C C9FF 8009B11E 3B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B120 FFxx 8009B122 FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B124 FFxx 8009B126 FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B128 FFxx 8009B12A FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B12C FFxx 8009B12E FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B130 FFxx 8009B132 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B134 FFxx 8009B136 FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B138 FFxx 8009B13A FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B13C FFxx 8009B13E FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B140 FFxx 8009B142 FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B144 FFxx 8009B146 FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B148 FFxx 8009B14A FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B14C FFxx 8009B14E FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B150 FFxx 8009B152 FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B154 FFxx 8009B156 FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B158 FFxx 8009B15A FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B15C FFxx 8009B15E FFFF |



티파의
스테이터스

| | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 레벨 99 | 3009B165 0063 |
| 힘 255 | 3009B166 00FF |
| 체력 255 | 3009B167 00FF |
| 마력 255 | 3009B168 00FF |
| 정신 255 | 3009B169 00FF |
| 재빠름 255 | 3009B16A 00FF |
| 운 255 | 3009B16B 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009B173 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009B180 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009B181 00xx |
| 액세서리(xx는 액세서리 일람표 참조) | 3009B182 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009B186 FFFF |
| 현재HP 9999 | 8009B190 270F |
| 최대HP 9999 | 8009B192 270F |
| 현재MP 9999 | 8009B194 270F |
| 최대MP 9999 | 8009B196 270F |
| 경험치 최대 | 8009B1A0 C9FF 8009B1A2 3B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B1A4 FFxx 8009B1A6 FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B1A8 FFxx 8009B1AA FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B1AC FFxx 8009B1AE FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B1B0 FFxx 8009B1B2 FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B1B4 FFxx 8009B1B6 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B1B8 FFxx 8009B1BA FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B1BC FFxx 8009B1BE FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B1C0 FFxx 8009B1C2 FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B1C4 FFxx 8009B1C6 FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B1C8 FFxx 8009B1CA FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B1CC FFxx 8009B1CE FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B1D0 FFxx 8009B1D2 FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B1D4 FFxx 8009B1D6 FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B1D8 FFxx 8009B1DA FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B1DC FFxx 8009B1DE FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B1E0 FFxx 8009B1E2 FFFF |



게토시의
스테이터스

| | |
|-----------------------|---------------|
| 레벨 99 | 3009B1E9 0063 |
| 힘 255 | 3009B1EA 00FF |
| 체력 255 | 3009B1EB 00FF |
| 마력 255 | 3009B1EC 00FF |
| 정신 255 | 3009B1ED 00FF |
| 재빠름 255 | 3009B1EE 00FF |
| 운 255 | 3009B1EF 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009B1F7 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009B204 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009B205 00xx |
| 엑세서리(xx는 엑세서리 일람표 참조) | 3009B206 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009B20A FFFF |
| 현재HP 9999 | 8009B214 270F |
| 최대HP 9999 | 8009B216 270F |
| 현재MP 9999 | 8009B218 270F |
| 최대MP 9999 | 8009B21A 270F |
| 경험치 최대 | 8009B224 C9FF |
| | 8009B226 B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B228 FFxx |
| | 8009B22A FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B22C FFxx |
| | 8009B22E FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B230 FFxx |
| | 8009B232 FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B234 FFxx |
| | 8009B236 FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B238 FFxx |
| | 8009B23A FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B23C FFxx |
| | 8009B23E FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B240 FFxx |
| | 8009B242 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B244 FFxx |
| | 8009B246 FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B248 FFxx |
| | 8009B24A FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B24C FFxx |
| | 8009B24E FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B250 FFxx |
| | 8009B252 FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B254 FFxx |
| | 8009B256 FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B258 FFxx |
| | 8009B25A FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B25C FFxx |
| | 8009B25E FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B260 FFxx |
| | 8009B262 FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B264 FFxx |
| | 8009B266 FFFF |



비록케의
스테이터스

| | |
|-----------------------|---------------|
| 레벨 99 | 3009B26D 0063 |
| 힘 255 | 3009B26E 00FF |
| 체력 255 | 3009B26F 00FF |
| 마력 255 | 3009B270 00FF |
| 정신 255 | 3009B271 00FF |
| 재빠름 255 | 3009B272 00FF |
| 운 255 | 3009B273 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009B27B 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009B288 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009B289 00xx |
| 엑세서리(xx는 엑세서리 일람표 참조) | 3009B28A 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009B28E FFFF |
| 현재HP 9999 | 8009B298 270F |
| 최대HP 9999 | 8009B29A 270F |
| 현재MP 9999 | 8009B29C 270F |
| 최대MP 9999 | 8009B29E 270F |
| 경험치 최대 | 8009B2A8 C9FF |
| | 8009B2AA 3B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B2AC FFxx |
| | 8009B2AE FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B2B0 FFxx |
| | 8009B2B2 FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B2B4 FFxx |
| | 8009B2B6 FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B2B8 FFxx |
| | 8009B2BA FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B2BC FFxx |
| | 8009B2BE FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B2C0 FFxx |
| | 8009B2C2 FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B2C4 FFxx |
| | 8009B2C6 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B2C8 FFxx |
| | 8009B2CA FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B2CC FFxx |
| | 8009B2CE FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B2D0 FFxx |
| | 8009B2D2 FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B2D4 FFxx |
| | 8009B2D6 FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B2D8 FFxx |
| | 8009B2DA FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B2DC FFxx |
| | 8009B2DE FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B2E0 FFxx |
| | 8009B2E2 FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B2E4 FFxx |
| | 8009B2E6 FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B2E8 FFxx |
| | 8009B2EA FFFF |



스니의
스테이터스

| | |
|-----------------------|---------------|
| 레벨 99 | 3009B2F1 0063 |
| 힘 255 | 3009B2F2 00FF |
| 체력 255 | 3009B2F3 00FF |
| 마력 255 | 3009B2F4 00FF |
| 정신 255 | 3009B2F5 00FF |
| 재빠름 255 | 3009B2F6 00FF |
| 운 255 | 3009B2F7 00FF |
| 전투 돌입시 리미트 브레이크 | 3009B2FF 00FF |
| 무기(xx는 무기 일람표 참조) | 3009B30C 00xx |
| 방어구(xx는 방어구 일람표 참조) | 3009B30D 00xx |
| 엑세서리(xx는 엑세서리 일람표 참조) | 3009B30E 00xx |
| 리미트기 전체사용 | 8009B312 FFFF |
| 현재HP 9999 | 8009B31C 270F |
| 최대HP 9999 | 8009B31E 270F |
| 현재MP 9999 | 8009B320 270F |
| 최대MP 9999 | 8009B322 270F |
| 경험치 최대 | 8009B32C C9FF |
| | 8009B32E B9A |
| 무기장비 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B330 FFxx |
| | 8009B332 FFFF |
| 무기장비 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B334 FFxx |
| | 8009B336 FFFF |
| 무기장비 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B338 FFxx |
| | 8009B33A FFFF |
| 무기장비 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B33C FFxx |
| | 8009B33E FFFF |
| 무기장비 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B340 FFxx |
| | 8009B342 FFFF |
| 무기장비 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B344 FFxx |
| | 8009B346 FFFF |
| 무기장비 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B348 FFxx |
| | 8009B34A FFFF |
| 무기장비 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B34C FFxx |
| | 8009B34E FFFF |
| 방어구 마테리아 첫번째 마스터레벨 | 8009B350 FFxx |
| | 8009B352 FFFF |
| 방어구 마테리아 두번째 마스터레벨 | 8009B354 FFxx |
| | 8009B356 FFFF |
| 방어구 마테리아 세번째 마스터레벨 | 8009B358 FFxx |
| | 8009B35A FFFF |
| 방어구 마테리아 네번째 마스터레벨 | 8009B35C FFxx |
| | 8009B35E FFFF |
| 방어구 마테리아 다섯번째 마스터레벨 | 8009B360 FFxx |
| | 8009B362 FFFF |
| 방어구 마테리아 여섯번째 마스터레벨 | 8009B364 FFxx |
| | 8009B366 FFFF |
| 방어구 마테리아 일곱번째 마스터레벨 | 8009B368 FFxx |
| | 8009B36A FFFF |
| 방어구 마테리아 여덟번째 마스터레벨 | 8009B36C FFxx |
| | 8009B36E FFFF |

무기 일람표

| | | | |
|-------------------------|-------------------------|------------------------|-------------------------|
| 00 : 바스터 스워드(バスターソード) | 20 : 가트링건(ガトリングガン) | 40 : 풀메탈로드(フルメタルロッド) | 60 : 슈퍼볼(スーパーボール) |
| 01 : 미스릴 세이버(ミスリルセイバー) | 21 : 어설트건(アサルトガン) | 41 : 스트라이크로드(ストライクロッド) | 61 : 풍마수리검(風魔手裏剣) |
| 02 : 하드 브레이커(ハードブレイカー) | 22 : 캐논볼(キャノンボール) | 42 : 프리즘로드(プリズムロッド) | 62 : 라이징선(ライジングサン) |
| 03 : 바타페라이엣지(バタフライエッジ) | 23 : 아토믹시저(アトミックシザー) | 43 : 오로라로드(オーロラロッド) | 63 : 절학(折り鶴) |
| 04 : 엔한 스워드(エンハンスソード) | 24 : 하드발칸(ハードバルカン) | 44 : 위자드로드(ウィザードロッド) | 64 : 天俱 |
| 05 : 오거닉스(オーガニクス) | 25 : 첸소(チェンソー) | 45 : 와이저로드(ワイザーロッド) | 65 : 옐로메가혼(イエローメガホン) |
| 06 : 크리스탈 스워드(クリスタルソード) | 26 : 마이크로레이저(マイクロレーザー) | 46 : 웨어리테일(フェアリーテイル) | 66 : 그린메가혼(グリーンメガホン) |
| 07 : 포사이트(フォサイター) | 27 : A.M 캐논(A.M.キャノン) | 47 : 암브렐라(アンブレラ) | 67 : 블루메가혼(ブルーメガホン) |
| 08 : 룬 블레이드(ルーンブレイド) | 28 : W머신건(Wマシンガン) | 48 : 프린세스가드(プリンセスガード) | 68 : 레드메가혼(レッドメガホン) |
| 09 : 무라사메(村雨) | 29 : 드릴암(ドリルアーム) | 49 : 스피아(スピア) | 69 : 크리스탈메가혼(クリスタルメガホン) |
| 0A : 정베트(釘バッド) | 2A : 솔리드바주카(ソリッドバズーカ) | 4A : 슬랫슈파이크(スラッシュスパイク) | 6A : 화이트메가혼(ホワイトメガホン) |
| 0B : 록오수길행(陸奥守吉行) | 2B : 로켓펀치(ロケットパンチ) | 4B : 트라이덴트(トライデント) | 6B : 블랙메가혼(ブラックメガホン) |
| 0C : 아포카립스(アポカリプス) | 2C : 에너미런처(エネミーランチャー) | 4C : 폴액스(ポールアクス) | 6C : 실버메가혼(シルバーメガホン) |
| 0D : 하늘의 총운(天の轟雲) | 2D : 파일버커(パイルバンカー) | 4D : 팔치잔(バルチザン) | 6D : 법나구(法具) |
| 0E : 라그나로크(ラグナロク) | 2E : 맥시머레이(マキシマムレイ) | 4E : 사모(蛇矛) | 6E : 골드메가혼(ゴールドメガホン) |
| 0F : 알티마웨폰(アルティマウェポン) | 2F : 믹싱스코어(ミッシングスコア) | 4F : 자베린(ジャベリン) | 6F : 돌격랏파(突撃ラッパ) |
| 10 : 레자그로브(レザグロブ) | 30 : 미스릴크림(ミスリルクリップ) | 50 : 글로란스(グロランズ) | 70 : 스타라이트혼(スターライトホン) |
| 11 : 메탈너클(メタルナックル) | 31 : 기야맨헤어핀(ギヤマンヘアピン) | 51 : 모푸(モップ) | 71 : 마베라스티어(マベラスチア) |
| 12 : 미스릴크로우(ミスリルクロウ) | 32 : 실버바렛(シルバーバレッタ) | 52 : 드래곤란스(ドラゴンランズ) | 72 : 퀵실버(クイックシルバー) |
| 13 : 그랜드그라브(グランドグラブ) | 33 : 골드바렛(ゴールドバレッタ) | 53 : 청룡연월도(靑龍偃月刀) | 73 : 스파스(スパス) |
| 14 : 타이거팡(タイガーファン) | 34 : 아다맨클리프(アダマンクリップ) | 54 : 방천화극(方天戟) | 74 : 란달(ランドル) |
| 15 : 다이아너클(ダイヤナックル) | 35 : 크리스탈콤(クリスタルコム) | 55 : 롱기누스(ロンギヌス) | 75 : 라이어트(ライアット) |
| 16 : 드래곤크로우(ドラゴンクロウ) | 36 : 매직콤(マジックコム) | 56 : 비너스가스펠(ビナスゴスペル) | 76 : 윈체스타(ウインチェスター) |
| 17 : 크리스탈그라브(クリスタルグラブ) | 37 : 프라치나바렛(プラチナバレッタ) | 57 : 십자수리검(十字手裏剣) | 77 : 피스메이커(ピースメーカー) |
| 18 : 모터드라이브(モータードライブ) | 38 : 센트클리프(セントクリップ) | 58 : 부메랑(ブメラン) | 78 : 반트라인(バントライン) |
| 19 : 프라치나피스터(プラチナフィスト) | 39 : 비녀(かんざし) | 59 : 풍차(風車) | 79 : 롱바렐R(ロングバレルR) |
| 1A : 가이저너클(ガイザーナックル) | 3A : 세라후콤(セラフコム) | 5A : 원월륜(円月輪) | 7A : 은옥철포(銀玉鐵砲) |
| 1B : 군수(軍手) | 3B : 베히모스혼(ベヒーモスホン) | 5B : 호크아이(ホークアイ) | 7B : 스나이퍼CR(スナイパーCR) |
| 1C : 오버소울(オーバーソウル) | 3C : 수프리건클리프(スプリガンクリップ) | 5C : 크리스탈크로스(クリスタルクロス) | 7C : 하이볼로ST(ハイブローST) |
| 1D : 마스터피스터(マスターフィスト) | 3D : 리미트드문(リミテッドムーン) | 5D : 바람베기(風斬り) | 7D : 아우트사이더(アウトサイダー) |
| 1E : 굿핸드(ゴッドハンド) | 3E : 가드로드(ガードロッド) | 5E : 트윈바이퍼(ツインヴァイパー) | 7E : 데스페날티(デスペナルティ) |
| 1F : 프리미엄하트(プレミアムハート) | 3F : 미스릴로드(ミスリルロッド) | 5F : 만수리검(卍手裏剣) | 7F : 정종(正宗) |

액세서리 일람표

| | |
|------------------------|-------------------------|
| 00 : 파워리스트(パワーリスト) | 10 : 에르메스의 구두(エルメスのくつ) |
| 01 : 방탄조끼(防弾チョッキ) | 11 : 편안함의 반지(安らぎの指輪) |
| 02 : 이어링(イヤリング) | 12 : 리본(リボン) |
| 03 : 타리스만(タリスマン) | 13 : 화염의 반지(炎の指輪) |
| 04 : 초코보의 날개(チョコボのいばね) | 14 : 냉기의 반지(冷気の指輪) |
| 05 : 부적(お守り) | 15 : 번개의 반지(雷の指輪) |
| 06 : 샘피온 벨트 | 16 : 테트라엘레멘탈(テトラエレメンタル) |
| 07 : 포이즌링(ポイズンリング) | 17 : 세이프티비트(セーフティビット) |
| 08 : 탑프네스링 | 18 : 성남의 반지(怒りの指輪) |
| 09 : 서크레트(サークレット) | 19 : 저주의 반지(呪いの指輪) |
| 0A : 별의 펜던트(星のペンダント) | 1A : 지킴의 반지(守りの指輪) |
| 0B : 은목안경(銀縁メガネ) | 1B : 구슬방울(タマのすず) |
| 0C : 머리띠(ハチマキ) | 1C : 리후렉트링(リフレクトリング) |
| 0D : 페어리링(フェアリーリング) | 1D : 물의 반지(水の指輪) |
| 0E : 쥬얼링(ジュエルリング) | 1E : 도적의 장갑(盗賊の小手) |
| 0F : 화이트케이프(ホワイトケープ) | 1F : 휴프노크라운(ヒュプノクラウン) |

방어구 일람표

| | |
|------------------------|------------------------|
| 00 : 브론즈빙글(ブロンズバングル) | 10 : 에이지스의 팔찌(エイジスの腕輪) |
| 01 : 아이언빙글(アイアンバングル) | 11 : 포스브레스(フォースブレス) |
| 02 : 티탄빙글(チタンバングル) | 12 : 워리어빙글(ウォリアーバングル) |
| 03 : 미스릴의 팔찌(ミスリルの腕輪) | 13 : 신라안식방구(新羅安式防具) |
| 04 : 카본빙글(カーボンバングル) | 14 : 신라갑형방구개(新羅甲型防具改) |
| 05 : 은의 팔찌(銀の腕輪) | 15 : 포스롯드(フォースロット) |
| 06 : 금의 팔찌(金の腕輪) | 16 : 열화의 팔찌(烈火の腕輪) |
| 07 : 다이아빙글(ダイヤバングル) | 17 : 극광의 팔찌(極光の腕輪) |
| 08 : 크리스탈빙글(クリスタルバングル) | 18 : 천뢰의 팔찌(天雷の腕輪) |
| 09 : 플라치너빙글(プラチナバングル) | 19 : 드래곤의 팔찌(ドラゴンの腕輪) |
| 0A : 룬의 팔찌(ルーンの腕輪) | 1A : 미넬바블레스(ミネルバブレス) |
| 0B : 에진코트(エジンコート) | 1B : 에스코트가드(エスコートガード) |
| 0C : 위저드브레스(ウィザードブレス) | 1C : 미스틸(ミステイル) |
| 0D : 아다만빙글(アダマンバングル) | 1D : 자이드리츠(ザイドリッツ) |
| 0E : 기가스의 팔찌(ギガスの腕輪) | 1E : 고급팔시계(高級腕時計) |
| 0F : 임페리얼가드(インペリアルガード) | 1F : 초코보의 팔찌(チョコボの腕輪) |

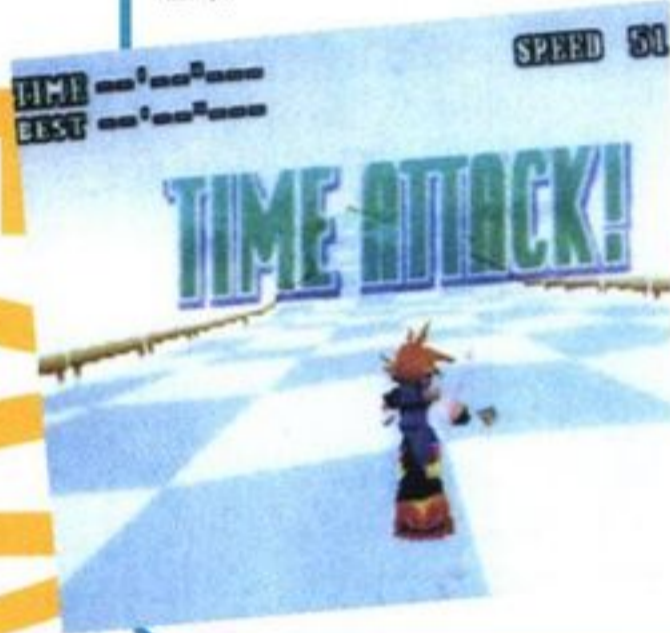
긴급 발굴! 초급단의 비법

스노우 보드 게임에서의 타임어택

골드 소서의 스노우 보드에서 초급, 중급, 상급 3개의 코스에서 모두 합격하면 코스 제일 처음에 노란색 풍선이 등장하게 된다. 이것을 집으면 타임어택 모드로 돌입할 수 있는데 이 모드에서는 장애물이 없어져 본격적으로 타임에만 전념할 수 있게 된다.



우선은 여기에서 출발!



○우선 3개의 코스에 합격한 후 한번 더 달려면..

○코스 위에 노란색 풍선이!! 이것을 잡는 순간 타임 어택으로 돌진

오강(五強)의 탑의 시련에서 4층을 통과하자

우타이에서 일어나는 오강의 탑 이벤트. 이것은 1층에서 5층까지 각각의 탑의 보스를 유포 혼자 클리어해야 하는 난위도 높은 이벤트이지만 4층에서의 전투를 건너뛸 수 있는 비법이 발견됐다.

우선 1층에서 3층까지의 보스를 쓰러뜨려 4층에 이르면, 그대



계단이 벽으로 막혀 버렸다

로 4층을 통과하려고 시도해 보자. 그러면 보스가 화를 내며 계단을 벽으로 막아버릴 것이다. 그러면 다시 3층까지 되돌아갔다가 다시 4층으로 올라가면 계단 앞에 놓인 벽을 통과할 수 있게 된다. 이것으로 곧바로 5층으로 통과.



갑자기 5층 보스전이 시작!

「고스트 표시」 항목

타임어택에서는 기록을 남길 수 있는데, 기록을 세이브하면 1위의 타임이 남아 있게 된다. 이 「ゴースト表示/고스트 표시」 항목

은 자신이 1위를 달렸을 때를 재현해 주는 고스트와 다시 경주할 수 있는 항목. 이것은 셀렉트 버튼을 누르면 출현한다.



「ゴースト表示」에서 셀렉트를 누르면...



고스트를 「もくすり」로 하면 고스트가 장애물 타고 달린다

초코보 스테미너 회복!

초코보 레이스에서는 스피드를 올리거나 채찍질을 하면 초코보의 스테미너가 현저하게 떨어진 다. 스테미너가 0이 되면 이길

수 없기 때문에 남은 스테미너와 스피드를 어느 한쪽이 지나치게 소비되지 않도록 적당히 맞추어야 한다. 하지만 이 방법 외에



간단하게 스테미너를 회복시킬 수 있는 비법이 있다. 방법은 레이스 중에 R1과 R2를 동시에 계속 누르는 것. 이것으로 조금씩 초코보의 스테미너는 회복된다.

○자동일 때에도 R1과 R2를 동시에 누르면!

크라우드의 스페셜 포즈

쥬논에서 신라병사 중에 끼어들면, 루파우스 신라를 전송하는 이벤트가 발생한다. 그러면 우선 일단 전송을 마친 후, 최후의 스페셜 보스를 결정한 후, 루파우스의 메시지가 나오는 동안 특정 버튼을 누르면 크라우드가 여러 가지 포즈를 취한다. 구체적으로, 방향키 중 아무거나 누르면

○다른 대원도 같은 포즈를 취한다

「休み/휴식」의 자세. 네모 버튼을 누르면 총으로 등 가운데를 긁는 포즈, 세모 버튼은 크라우드가 자주 하는 어깨를 움츠리는 포즈, 엑스는 손에 장비한 총을 겨누는 자세이다.



행운의 7777 발사!

캐릭터 전투에 돌입한 순간 적에게 7777포인트의 데미지를 줄 수 있는 간단한 비법이 발견됐다. 이것은 캐릭터의 현재 HP를

7777에 맞추는 것으로 전투 중에 이 상태가 되면 이름이 무지개색으로 반짝이며 갑자기 7777 데미지를 발사하기 시작한다.

이 상태는 그 캐릭터가 데미지를 받든지 HP를 회복할 때(즉 HP가 7777이 아닌 상태)까지 계속된다. 물론 보스전에서도 유효하지만 그 전투가 끝나는 순간, HP가 1이 되어버린다는 큰 단점도 있다.



이 상태에서는 자기 마음대로 움직이기 때문에 커맨드 입력이 불가능하다

로켓 발사대가 회전한다

우선 일반적으로 게임을 진행해 비공정을 입수하면 초코보 목장에서 초코보 우리를 빌려 승용 초코보로 키우자. 그 다음 초코보에 탄 채 비공정에 탑승하면 마을의 로켓 발사대에 캐릭터 한명의 넓이 만큼 우측 옆으로 비공정을 착지시키자. 그리고 초코보가 발사대와 비공정에 사이에 끼는 형태가 되면 이때 초코보에서 내리자. 내린 주인공과 로켓 발사대가 완전히 겹치면 동그라미 버튼을 누르자. 그러면

웬일인지 로켓 발사대가 하늘로 날아가 버릴 것이다. 물론 자신이 조작하는 것이 가능하다. 그러나 그 후에는 내릴 수 없게 되기 때문에 리셋할 수밖에 없게 된다.



로켓 발사대는 비공정에서 내려와 초코보가 비공정과 겹치면 회전한다

티파 초코보 타기

골드 소서의 초코보 경주에서 레이서로 출현할 때 티파를 파티에 넣어 두자. 그러면 "가끔은 나도 타게 해줘" 라고 부탁해 올 때가 있다. 이 부탁을 들어주면 티파가 초코보에 타게 된다. 하지만 이것은 랜덤으로 발생하기 때문에 확률은 낮은 편. 만일 티파

가 부탁해 와서 승낙했을 때, 시드가 파티안에 있다면 시드가 대신 초코보를 타는 경우도 있다.



○티파가 초코보를 타는 모습을 보는 것은 영웅 중의 영웅

리셋 이외 탈출불능

비공정 입수 후, 주논에서 발생하는 이벤트를 마치면 자신의 초코보를 타고 나가자. 그리고 초코보 목장 옆에 초코보를 방치

하고 새로운 초코보를 잡은 후, 새로운 초코보를 탄 채 미드갈즈오름과 싸워 이긴다. 그러면 어쩔일인지 미드갈이 비취진 화



조건을 만족시키면 이 화면에서 움직이지 않게 된다. 초코보를 방치해 두지 말라! 라는 경고일까?!

면으로 교체되어 아무 것도 할 수 없게 된다. 이 상태에서는 소프트 리셋 이외에는 방법이 없어 게임 진행은 불가능하므로 이 방법을 테스트하려면 반드시 세이브를 해 두자.

백 어택도 두렵지 않다!



백 어택

백 어택을 받으면 전형과 후형이 거꾸로 되어버려 적에게 선제 공격을 당하게 되어 상당량의 데미지를 받게 된다. 하지만 이때 L1과 R1 버튼을 잠시동안 누르면 그순간 적은 도망가버린다. 또 도망가기 전에 버튼을 떼면 몸의 방향이 평상시로 되돌아 온다.



L1, R1 버튼을 동시에 누르고 크리우드 일행이 도망가는 포즈를 취하면 버튼을 떼자!



이상아계도 모두 몬스터 앞쪽으로 향하게 된다

모구리의 필살 찻상뒤집기

골드 소서에 있는 스노우 보드 게임. 여기 통상 모드의 초급편에서는 상당히 진귀한 현상이 발생한다.

우선 맨 마지막의 직선코스에서 가장 안쪽(골 근처) 좌측에 있는 눈집에 일부러 부딪혀 보자. 그러면 안에서 탁자에 앉아 차를 마시는 모구리가 등장한다. 자신의 집을 파괴한 것에 화를 내는 것인지 차를 마시던 탁자를 주인공에게 엎어버린다.



전혀 파지 않는 거지. 20000 점만 100000점.

필살의 범상 얹게 작업! 주인공이 이트되면 상당한 시간을 손해보게 된다



새로운 타입의 연애 시뮬레이션 게임

트루 러브 스토리

연뜻보면 두근두근 메모리얼의 어류작으로 보일 수도 있지만 새로운 요소를 많이 추가하여 신선한 느낌을 주는 게임 트루 러브스토리. 게임이 발매된 것은 2달 넘었지만 아직도 엄청난 인기를 모으고 있다. 이번


제작사: 아스키
장르: 연애시뮬레이션
발매일: 발매중
발매가: 5,800엔

호에서는 기본적인 구성과 각 캐릭터별 공략법, 그리고 이벤트시의 대화를 즐길 수 있도록 대화집을 구성해 보았다. 전학의 날까지는 겨우 한달밖에 남지 않았다. 그 아이에게 내 마음을...

기본 지식편

게임의 시작

오프닝이 지나간 후에 타이틀 화면이 나오며 이곳에서 게임스타트(ゲームスタート)를 선택하면 게임이 시작된다. 그후 처음부터(はじめから)를 선택하면 이름 입력 화면이 된다. 이름 입력 화면에서는 성과 이름을 순서대로 입력하게 되며 영어나 한문 등도 사용할 수 있다.

이름을 모두 입력하면 주인공 자신의 능력치를 설정하게 된다. 능력치는 공부(勉強), 운동(運動), 센스(センス), 성격(性格), 태도(態度)의 5가지로 왼쪽으로 갈수록 수치가 낮은 부정적인 모습이며 오른쪽으로 갈수록 수치가 높은 긍정적인 모습이 된다. 능력치에 따라 시험이나 운동회 등에서의 성적이 달라지므로 여러 가지로 설정해 보자.

주인공의 능력치를 결정한 후에는 4계절중 한가지를 고르게 되는데 계절에 따라 각 캐릭터의 복장이 달라지며 이벤트나 데이트 또한 달라진다. 그리고 특정 계절에만 등장하는 캐릭터가 있으므로 이것도 유의해 두자. 참고로 이 게임을 제대로 즐기려면 적어도 20번 이상 해보아야 할 것이다.



이름 입력



능력 결정



계절 선택

게임의 진행

이 게임은 크게 집, 학교, 그외의 장소에서 진행된다. 평일의 경우 집→학교→학교→집의 순서로 진행되며 휴일의 경우에는 집→외출→집이 된다. 어디서나 기본적으로 사용할 수 있는 명령어로는 아이템(アイテム), 정보(情報), 스테이터스(ステータス), 옵션(オプション)이다. 각 명령어의 내용은 다음과 같다. 진행중에는 여자아이나 친구들과 만나는 이벤트가 일어나게 되며 때에 따라서는 선택을 해야 할 때도 있다.

시작

아이템-가지고 있는 아이템목록을 확인해 본다.
 정보-장소에 따라 볼 수 있는 정보가 다르다.
 스테이터스-주인공의 능력을 볼 수 있다.
 옵션-타이틀 화면에서의 기능과 같다. 밤의 집에서는 사용할 수 없다.

집에서의 진행

하루의 밤 시간과 아침 시간을 집에서 보내게 된다. 한달간의 계획과 그날의 체크, 세이브, 미사키와의 대화, 각 캐릭터들의 프로필 등을 볼 수 있는 곳이다. 집에서만 사용할 수 있는 명령어는 다음과 같다.

시작

자다(寝る)-밤에 사용할 수 있는 명령. 하루를 마치고 다음날로 진행한다.
 미사키(みさき)-동생인 미사키에게 여자아이들이 주인공을 어떻게 생각하는지 듣는다. 밤에만 사용할 수 있는 명령어이다.
 정보(情報)-밤에는 캐릭터의 프로필, 아침에는 달력을 볼 수 있다.
 세이브(セーブ)-밤에만 사용할 수 있는 명령어로 세이브한다.



밤의 명령어



夜の 명령

학교에서의 진행

학교에 도착하면 하루동안의 행동을 정하게 된다. 하루동안에는 모두 4군데를 지정해야 하는데 학교에서 3군데 그리고 하교시의 한 곳이다. 학교에서 가게되는 3군데는 각각 쉬는 시간(休み時間), 점심시간(ひる休み), 방과후(放課後)로 나뉜다. 학교에서는 각각 다음과 같은 곳을 들릴 수 있다. 또한 학교에서는 아침에 짜 놓은 스케줄을 확인할 수 있다. 학교에서는 시계(時計), 들리기(奇り道)의 명령어를 이용해 시간을 보낼 수 있다.

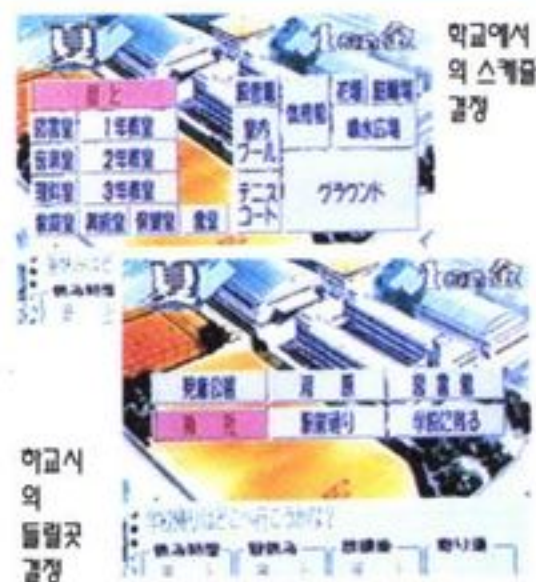
시작

옥상(屋上), 도서실(書室), 음악실(音楽室), 이과실(理科室), 가정실(家庭室), 미술실(美術室), 1학년 교실(1年教室), 2학년 교실(2年教室), 3학년 교실(3年教室), 보건실(保健室), 식당(食堂), 건물뒤(校舎裏), 실내풀(室内プール), 테니스코트(テニスコート), 체육관(青館), 분수광장(噴水廣場), 그라운드(グラウンド) 자전거 보관소(駐輪場)

4번째로 지정하게 되는 하교시의 들릴 곳은(奇り道) 하교후에 가보는 곳인데 그 목록은 다음과 같다.

시작

아동공원(兒童公園), 강가(河原), 도서관(書館), 신사(神社), 역앞번화가(駅前通り), 학교에 남는다(學校に残る)



학교에서의 들릴 곳 결정

휴일의 진행

전체적으로 4번 겪게 되는 휴일. 휴일에는 학교에 가는 대신 외출을 할 수 있다. 오전중(午前中), 정오(正午), 오후(午後)의 3개의 시간대를 설정할 수 있으며, 모두 10군데를 다녀볼 수 있다. 학교에서와 마찬가지로 가는곳에 따라 여자아이들을 만나볼 수 있으며 이벤트도 발생하곤 한다. 외출하다(外出する), 다음 장소(次の場所)의 명령어를 통해 시간을 보낼 수 있다. 다음의 10가지 장소를 갈 수 있다.

시작

아오조라공원(靑空公園), 냇가근처(河原), 도서관(書館), 신사(神社), 게임센터(ゲームセンター), 서점(本屋), 액세서리점(アクセサリ店), 학교(學校), 물건사기(買い物)



휴일에 갈 수 있는 10군데

하교시의 이벤트 및 대화

하교시에는 여자아이와 만날 때가 있는데 같이 가자고 말해볼 수 있다. 하지만 사이가 좋지 않을 경우 거절당하게 된다. 또한 매우 사이가 좋을 때는 여자아이가 먼저 기다리고 있다가 같이 가자고 할 때도 있다. 이때의 대답은 위가 승낙하다. 아래가 거절하다 이다. 만약 여자아이가 승낙하게 되면 회화를 이끌어 가야 하는데 이 회화를 잘 이끌어갈 경우 데이트를 신청할 수 있다. 화면의 왼쪽 위에는 3가지 표시가 있는데 중앙의 하트가 두근두근하트(ドキドキハート), 그것을 둘러싸고 있는 3/4의 원이 설레임 게이지(ときめきゲージ), 그것을 다시 싸고 있는 반원이 현재점점의 표시이다. 그리고 화면의 아래에는 여자아이와 대화할 화제가

표시되어 있다. 화제는 약 27개로 써 R1을 누르면 다음 페이지로 넘어갈 수 있다.

회화의 화제를 잘 선택하면 두근두근하트가 조금씩 커지며 빨라지게 된다. 만약 화제를 잘못 골라 두근두근하트가 작아지면서 움직임이 느려지면 여자아이는 흥미를 잃어서 그냥 가버리게 되며 너무 커져서 빠르게 움직이게 되면 부끄러움을 타고 도망가 버리게 된다. 그러므로 적당한 스피드를 유지하도록 노력하자. 하트의 움직임이 클수록 설레임게이지가 오르기 쉽게 된다.

설레임 게이지 역시 회화의 화제에 따라 변화하며 많이차면 많이찰수록 데이트에 승낙할 확률이 높아진다. 또한 설레임 게이지가 반이 넘지 않을때와 반을 넘을때의 회화에 대한 반응이 달라지므로 그것에 유의하면서 화제를 이끌어 나가야 한다. 후에 나오는 캐릭터별 공략에서도 설레임 게이지가 많을 때와 적을 때의 변화를 표시해 두었으므로 유의하자. 화제의 리스트는 다음과 같다. 또한 화제외에도 손을잡거나 쳐다보는 등의 행동도 할 수 있으며, 각 캐릭터에 따른 고유의 대화주제도 있는데 이것은 빈칸에 생기게 된다.

시작

학교의화제(學校の話), 진로의 화제(進路の話), TV의화제(テレビの話), 날씨의화제(天気の話), 활동부서의화제(部活の話), 먹을것의화제(食べ物の話), 공부에대한화제(勉強の話), 취미의화제(趣味の話), 음악에대한화제(音楽の話), 합기도의화제(合気道の話), 스포츠의화제(スポーツの話), 점에대한화제(占いの話), 휴일의화제(休日の話), 상대에대한화제(相手の話), 돈에대한화제(お金の話), 책에대한화제(本の話), 놀이에대한화제(遊びの話), 미사키에대한화제(みさきの話), 패션에대한화제(ファッションの話), 남성취향(男の好み), 좋아하는장소(好きな場所), 유행에대한이야기(流行の話), 연애문제(戀愛の話), 장래의꿈(将来の夢) 응시하다(見つめる) 선물(プレゼント), 칭찬하다(ほめる), 데이트를신청하다(デートに誘う), 손을잡다(手を握る), 헤어지다(別れる)

또한 각 대화에는 그 캐릭터만의 특별 대화도 있는데 이것들은 두근두근하트를 약간 낮춰주면서 설레임 게이지를 높여주는 것이 많기 때문에 유효한 것이 많다. 또한 소수의 캐릭터에게는 같은 대화를 연속으로 했을 때 발생하는 체인효과라는 것도 있는데 역시 두근두근하트를 낮춰주는 역할을 한다. 체인효과가 있는 화제에는 ♥표시를 해두었다. 뒤에 나오는 표에 사용된 기호는 다음과 같다. 표를 참조하여 반함이나 사이좋음이 낮을 때에도 데이트를 할 수 있도록 해 보자.

시작

- ◎ - 매우 좋은 효과,
- - 꽤 괜찮은 효과,
- ▲ - 그저 그런 효과,
- × - 최악의 경우



이것이 바로 학교시의 대화 이벤트

미사키의 체크

밤에 자신의 방에서 미사키(みさき)를 선택하면 여동생인 미사키가 여자아이들이 주인공을 어떻게 생각하고 있는지 가르쳐 준다. 화면에는 큰 네모가 나타나는데 처음본 여자아이라면 네모의 오른쪽 아래에서 시작된다. 이곳에서 왼쪽으로 이동할수록 해당 캐릭터가 주인공에게 반한것이며(あこがれ), 위로 올라갈수록 주인공과 사이가 좋은 것이다(なかよし). 화면의 왼쪽위의 하트모양까지 이동한다면 거의 성공적! 찍어둔 여자아이의 마음을 이곳까지 이동시키자! 편의상 가로축을 반함, 세로축을 사이좋음(사이)이라고 하며 사이좋음은 위에서부터 상, 중, 하로 나누며 반함은 왼쪽에서부터 상, 중, 하로 나누겠다.



이것이 바로 미사키의 체크

엔딩과 이벤트의 관련

게임에서 해피엔딩을 보기 위해선 자주 만나는 것이 중요하다. 하지만 자주 나오는 곳만을 가게되면 많은 이벤트를 보지 못하는 경우가 많다. 이벤트의 경우 돌발적인 것도 있으므로 자주나오는 곳 외에도 여러군데를 돌아다녀 보는 것이 좋다. 또한 여자아이의 상태(미사키 체크에서 확인할 수 있는 상태)에 따라 발생하는 이벤트가 달라지며 ♡(왼쪽위)부근에서만 발생하는 이벤트도 있으므로 여러 가지 상황에서 여러곳을 돌아다녀 보자.

각 이벤트나 데이트에서는 대화를 골라야 할 때가 있는데 고른 대답에 따라 여자아이의 반응이 달라지므로 주의깊게 골라야 한다. 뒤에 나오는 대화집에서 ♡표시가 되어있는 것은 필자가 임의로 고른 대화의 선택으로써 되도록 이면 이를 따르는 것이 좋다. 마지막 날에는 주인공이 전학가는 날을 숨긴것에 대해 상심한 여자아이기 어디론가 가버리는데 이때는 데이트에서의 기억을 되살려 여자아이기 갈만한 곳을 찾아야 한다. 이에 대해서는 캐릭터별 간단 공략에 언급해 두었으므로 참조하기 바란다.



어디로 가서 찾을 수 있을까?

기본 이벤트편

시작

이 이벤트들은 캐릭터에 상관없이 발생하는 것들이다. 날짜에 따라 발생하는 것과 여자아이의 상태에 따라 발생하는 것들이 있다. 또한 특정 계절에만 발생하는 이벤트도 있다. 캐릭터별 개인 이벤트는 포함되지 않으므로 유의하자. 뒤에 나오는 대화집의 지훈, 성균, 진영, 아이카 등의 이름은 필자가 임의로 정한 것으로 게임중에서는 독자들이 마음대로 바꿀 수 있을 것이다. 또한 소개한 이벤트는 많은 이벤트중 앨범모드에서 별도로 준비된 그림을 볼 수 있는 이벤트를 중심으로 소개한 것이다.

16일 실력 테스트

매월 16일이면 시험을 보게 된다. 5교시동안 5가지 문제를 풀어야 하며 쉬는시간과 점심시간 등의 일정을 고를 수 있다. 결과는 18일 날 발표되며 문제를 못풀어도 원래 능력치에 따라 어느정도 점수가 나온다. 게다가 일본어를 알고 있어도 풀 수 없는 문제가 반이상이다. 잘 찍어보자.

● 実力テスト結果発表 ●

| | | | | | |
|----|-----|------|----|-----|------|
| 1 | 藤原一 | 480点 | 93 | 藤原一 | 314点 |
| 2 | 相澤 | 465点 | | | |
| 3 | 相澤 | 465点 | | | |
| 4 | 相澤 | 465点 | | | |
| 5 | 相澤 | 465点 | | | |
| 6 | 相澤 | 465点 | | | |
| 7 | 相澤 | 465点 | | | |
| 8 | 相澤 | 465点 | | | |
| 9 | 相澤 | 465点 | | | |
| 10 | 相澤 | 465点 | | | |
| 11 | 相澤 | 465点 | | | |
| 12 | 相澤 | 465点 | | | |
| 13 | 相澤 | 465点 | | | |
| 14 | 相澤 | 465点 | | | |
| 15 | 相澤 | 465点 | | | |
| 16 | 相澤 | 465点 | | | |
| 17 | 相澤 | 465点 | | | |
| 18 | 相澤 | 465点 | | | |
| 19 | 相澤 | 465点 | | | |
| 20 | 相澤 | 465点 | | | |
| 21 | 相澤 | 465点 | | | |
| 22 | 相澤 | 465点 | | | |
| 23 | 相澤 | 465点 | | | |
| 24 | 相澤 | 465点 | | | |
| 25 | 相澤 | 465点 | | | |
| 26 | 相澤 | 465点 | | | |
| 27 | 相澤 | 465点 | | | |
| 28 | 相澤 | 465点 | | | |
| 29 | 相澤 | 465点 | | | |
| 30 | 相澤 | 465点 | | | |
| 31 | 相澤 | 465点 | | | |

실력 테스트 결과

23일 구기대회

23일 토요일에는 하루를 모두 사용하여 구기대회를 연다. 참가할 종목은 전날 이야네와의 대화에서 결정할 수 있으며 야구, 축구, 농구중 한가지를 택하게 된다. 일체의 행동을 할 수 없으며 마지막에 역전의 기회가 주어지는데 성공하던 실패하던 별 영향이 없는 것 같다. 사이가 좋은 여자아이라면 응원해 주는 장면이 나온다.



미도리의 응원

25일 생일

25일은 주인공의 생일로 설정되어 있다. 이날의 경우 다른 이벤트가 잘 발생하지 않으며 사이가 좋으면 학교에서 선물을 주며, 미사키체크의 왼쪽 위부분에 있는 여자아이라면 집으로 와서 선물을 주고 간다.



집에까지 와서 선물을?

만남

각 여자아이를 만나는 이벤트로서 여자아이의 취향대로 능력을 설정하였다면 특별한 만남이, 그렇지 않다면 보통 만남이 일어난다. 날짜가 많이 지났을 경우에도 만나지 못했다면 강제적으로 만나는 이벤트로 나타날 경우가 있다.

내가 좋아하는 계절은

조금씩 사이가 좋아질 때쯤 나타나는 이벤트로 점심시간이나 쉬는 시간 복도에서 발생된다. 주인공에게도 좋아하는 계절을 물어보는데, 솔직하게 답해도 되지만 이왕이면 여자아이가 좋아하는 계절을 대답해 주자.

누구게?

매우 가까운 사이가 되면 갑자기 여자아이기 눈을 가리면서 누군지 맞춰보라는 이벤트가 발생한다. 목소리를 잘 듣고 정확히 답하면 좋겠지만, 그렇지 못할 경우에는...

신사에서 기원을

여자아이들이 주인공을 생각하는 마음이 좋아지면 발생하는 이벤트로써 신사에서 결혼의신앞에서 기도를 하는 장면을 목격하게 된다. 개인 이벤트이지만 거의 모든 캐릭터에게 준비되어 있다.



신사에서 누군가를 생각하며 기도하는

플장에 놀러가자 -여름-

여름에만 발생하는 이벤트로 휴일날 돌아다니다 친구를 만나면 같이 수영장에 가게 되는 이벤트를 보게 된다. 수영장에선 선생님이 사에코를 보거나 여름에는 나올 수 없는 시노부루 보는 등의 일이 일어난다.



영? 쿠사키가 선택하기 어렵어?

야나기사와의 고백

노조미와 계속해서 사이가 좋아져서 같이 다니게 되면 나타나는 이벤트이다.

노조미를 예전부터 몰래 좋아하고 있던 야나기 사와가 처음엔 주인공에게 "너 노조미랑 사귀냐?"라고 물어보고, 그다음엔 공원에서 노조미에게 사귀자고 고백하며, 나중엔 노조미가 이 문제를 주인공에게 의논해 온다. 사실상 별로 쓸데 없는 이벤트이다.



고백만다구 달려나.

실연당한 미사키

18~20일 사이에 강가에서 발생하는 이벤트로 실연당한 미사키가 힘이 빠져 있는 모습을 볼 수 있게 된다. 하지만 마음 넓은 오빠는 못본척 지나가 주고.



어니 누가 우리 미사키를!

오빠 노크도 할 줄 몰라?

미사키의 방에 매일같이 들어가다 보면 발생하는 이벤트로, 노크를 자주 까먹는 바보같은 오빠 때문에 미사키가 피해를 보게되는 이벤트이다.



역시 오빠는 어만언어!

미사키! 우리는 남매란 말이야!

학교에서 미사키를 지켜올 정도로 많이 만나면 발생하는 이벤트. 갑자기 미사키가 오빠를 습격?하게 된다. 윤리, 도덕적 문제로 사진은 삭제. 참고로 미사키는 1학년 교실과 테니스 코트에서 만날 수 있다.

캐릭터 공략&이벤트편

간단 공략법

주인공 치고는 별로 어렵지 않게 공략 가능한 아야네. 음악부이기 때문에 방과후에는 거의 음악부실에서 있으며 보통때는 꽃에 물을 주기 위해 화단이나 분수공원에 자주 있게 된다.

학교후의 들리는 곳으로는 유아공원과 역앞거리가 있지만 이곳보다는 학교에 남아 음악실에 있는 경우가 많다. 휴일에는 액세서리점에 자주 가는 듯 하다. 출현확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.

학년의 아이들

카츠라기 아야네 (桂木 綾音) Profile

탄생일 - 6월 10일 쌍둥이자리
혈액형 - AB형
키와 3사이즈 - 키-163, B-81, W-58, H-82
2학년A반, 음악부, 버스통학
좋아하는 것 - 피아노, 수족관구경
좋아하는 계절 - 봄
방과후에 자주 있는곳 - 음악실
좋아하는 남자타입 - 공부-5, 운동-5, 센스-4, 성격-4, 태도-4
용모, 성격 등의 모든면이 남에게 뒤지지 않는 학교의 아이들.
어릴적때부터 피아노를 시작하여 지금은 음악부에 소속.

만남의 조건

패턴1 → 복도 → 쉬는시간·점심시간
패턴2 → 복도 → 쉬는시간·점심시간
패턴3 → 승강구 → 하교중



시작

쉬는시간 - 특별히 없음
점심시간 - 특별히 없음
방과 후 - 음악실
들릴곳 - 학교음악실
쉬는시간 - 특별히 없음

학교 대화시에는 주로 활동부서나 취미 음악 등에 흥미를 갖는다. 선물로는 열대어도감(熱帶魚圖鑑)이 좋을 듯 하다. 마지막날 가버리는 곳은 데이트 마지막에 갔던 언덕이다. 아야네의 경우 데이트 신청후에도 데이트 당일날 약속을 취소해 버리는 수가 있으므로 조심하자.

대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 | | 설레임이 높을 때 | | 특별회화 | |
|------------|-----------|------|-----------|------|------|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교♡ | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 날씨 | ○ | ▲ | × | × | ▲ | ▲ |
| 공부 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 진로 | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 활동부서 | ◎ | ○ | ○ | ▲ | ○ | ▲ |
| 취미 | ◎ | ◎ | ○ | ▲ | ○ | ▲ |
| TV | ○ | ○ | × | × | ▲ | ▲ |
| 음악 | ◎ | ◎ | ○ | ▲ | ○ | ▲ |
| 먹을 것 | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 스포츠 | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ▲ | ▲ |
| 점 | ◎ | ◎ | ▲ | ○ | ○ | ▲ |
| 유행 | ○ | ◎ | ▲ | ▲ | ○ | ▲ |
| 휴일 | ○ | ◎ | ▲ | ○ | ○ | ▲ |
| 남성취향 | × | × | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 연애에 대해서 | × | × | ○ | ◎ | ○ | ◎ |
| 상대방에 대해서 | × | × | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 좋아하는장소 | ▲ | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 장래의꿈 | ▲ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ▲ |
| 응시하다 | ◎ | × | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 칭찬하다 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 손을잡다 | × | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 천둥(カミナリ) | | | | | ◎ | ◎ |
| 신사에서(神社で) | | | | | ○ | ◎ |
| お弁 (도시락) | | | | | ○ | ○ |
| 피아노(ピアノ) | | | | | ○ | ▲ |
| 오르골(オルゴール) | | | | | ○ | ○ |

이벤트의 설명과 보는법

번개가 번쩍

사이-하, 반함-하 복도
번개가 쳐서 아야네가 주인공에게 안긴다. 나머지 캐릭터도 이 이벤트는 이런식이다.

가르쳐줄게

사이-상, 반함-중 2학년 교실, 공부능력 3이하

공부를 못해서 숙제에 헤메는 주인공을 아야네가 도와준다.

멀리서 아야네를 쳐다보는 슬픔

상태에 관계없이 복도나 운동장, 화단에서 아야네를 바라보는 이벤트이다. 불쌍한 주인공, 친구들과

아야네: 미안해요. 한눈팔고 있어서... 당신이야말로 괜찮아요?

아 수업이 시작되네요. 저는 2학년반의 카츠라기 아야네. 무슨 일이 생기면 연락해요

지훈: 난 2학년C반 홍지훈

아야네: 지훈군이군요? 그럼 이만.

꽃밭에 물주는 아야네



사이-중, 반함-중, 화단

지훈: (앗 아야네!)

아야네: 아라 지훈이

지훈: 꽃밭에 물주기... 힘들지?

아야네: 아니 조금도. 난 꽃에 물주는 것 좋아하거든

...자 꽃들이 기뻐하잖아.

...지훈인 이곳에 자주와?

지훈: - 음 글세 ♡

아니, 아야네의 모습이 보이길래

아야네: 그렇구나. 꽃 좋아해?

지훈: ...그, 그렇지

아야네: 흐음, 나랑 같구나.

나 매일 이아이들한테 물을 주고 있어.

지훈: 헤에, 그렇구나

고양이에게 밥을 주는 아야네

사이-하, 반함-중, 상, 건물뒤



지훈: 카츠라기, 어떻게 된거야? 그 고양이?

아야네: 아, 지훈이. ...이아이는 무라고 해. 배가 고프면 학교로 찾아오거든.

지훈: 그렇구나. 근데 어떻게 이름을 알고 있어?

아야네: 제가 지어준 거야. 귀엽지?

지훈: ...그렇구나. 고양이 좋아해?

떠드는 모습, 운동장에서 체육하는 모습, 화단에 물을 주는 모습을 볼 수 있다.

이벤트 대화해석



지훈: (아야네!)

미안해. 자 잡아.

다친 덴 없어?

아야네: 그런건 아니지만, 이렇게 작는데 굶고 있다니, 불쌍하잖아.
...밀어지지 않아. 이렇게 귀여운 아이를 버리는 사람이 있다니.

지훈: 그렇군.

아야네와 함께 점심



사이-중, 반함-상, 등교중 과 분수광장

아야네: 좋은 아침이야.
인군: 아 좋은 아침
아야네: 저기 오늘 점심에 시간 있어?
지훈: 음 왜?
아야네: 도시락을 두 개 싸왔거든. 괜찮으면 같이 먹자.
지훈: 응 좋아
아야네: 그럼 점심시간에 분수공원에서 만나.

(점심시간)
지훈: (아야네... 늦는데?)
아야네: 죄송해요, 기다리게 해서... 수업이 늦게 끝났어.
그럼 저기서 먹을래?
아야네: 요리같은 거 별로 해본 적 없으니까, 맛의 보장은 하지 못하겠지만...
이 계란부침은 형태가 이상하게 되었지만, 이쪽은 맛있게 되었을꺼야.
흰살생선 구이는 어때? 보기엔 맛있어 보이는데.....
지훈: 잘먹었어
아야네: 맛... 어땠어?
지훈: 정말 맛있었어.
아야네: 정말? 다행이야.

아야네와 함께 피구를



사이-상, 반함-상 체육관

아야네: 지훈이 뭐하고 있어?
지훈: 별로 아무것도 하고 있지 않은데...
아야네: 저기 애들이랑 피구 하고 있었는데 같이하지 않을래?
지훈: - 좋아 할게 ♡
아니, 별론데?
아야네: 그럼 원안으로 들어와.
아야네: 자~아 가~
여자아이: 여기있어.
남자아이: 저쪽이다.
인군: 자 보낼 게 아야네.
아야네: 좋아. ...자.
아야네: 재미있었어, 나중에 또 같이 해.

아야네와 함께 피아노를



사이-상, 반함-상, 음악실

지훈: (앗 피아노 소리아, 이런 시간에 누가 치고 있지?)
아야네: 앗 지훈아.
지훈: 아예네였네? 피아노 치고 있었어?
아야네: 응 한달후가 연주회라서 연습하고 있었어.
지훈: 헤에.....
아야네: 지훈이 와줄 거지?
지훈: 에? 아, 응. 가도록 할게 그것보다. 연습 들어도 돼?
아야네: 에? 응 괜찮아.
아직 미스가 많아서 부끄럽지만...
지훈: 그래? 피아노는 잘 모르지만 꽤 괜찮은 거 같아.
아야네: 고마워.
테이트 -봄-



지훈: (에~또 아야네는?)
아야네: 좋은 아침.
지훈: 앗 아야네, 미안해 기다렸어?
아야네: 응 금방왔어.
자 가자.
지훈: 앗 아야네.
.....
지훈: (뭘 탈까?)
- 제트코스터
귀신의 집 ♡
커피숍
아야네: 저기, 대관람차에 타지 않을래?
지훈: 에? 좋은데? 그렇게 하지
아야네: 와~ 대단해. 차가 저렇게 작게 보이는데?
저기, 지훈인은 높은 곳 괜찮아?
지훈: - 사실은 전혀... ♡
당연히 괜찮아.
지훈: ...사실은 별로, ...자 봐봐, 지금도 손이 떨리고 있잖아.
아야네: 에에? 미안해 관람차같은 거 타자고 해서.
지훈: 괜찮아. 아야네하고 이야기 하고 있으니까.
아야네: 괜찮아? 높은곳은 안된다고 이야기 하면 좋았을 텐데...
지훈: 타고싶어 하는 것 같아서.
아야네: 착하네, 지훈인.
.....
아야네: 즐거웠어
지훈: 그래.
아야네: ...이젠 뭐하지?
지훈: 걸어다녀서 좀 지친거 같은데 어디 들어갈까?
아야네: 좋아, 가자.
지훈: (그럼, 어디로 가자고 할까?)
- 패스트푸드점
케이크점
찻집 ♡
지훈: 그럼 찻집에 가자.
.....
지훈: 뭘로 할래?
아야네: 바나나쥬스로 할게, 여러 가지 타느라 목말랐거든.
지훈: 아야네는 주말에 항상 무언가 해?
아야네: 글썽요... 피아노 연습이라든지, 윈드쇼핑이라든지... 왜요?
지훈: - 약간 흥미있어서 ♡

남자친구라도 있지 않을까 해서
아야네: 꽤 지루한 주말보내기지? 그래서 오늘은 정말 재미있었어.
지훈: 행복해해서 나도 기뻐.
아야네: ...저기, 나랑 같이 있어서 재미있어?
지훈: 에?
- 물론이지 ♡
그냥 그런가?
글썽에
아야네: ...다행이야.
.....
아야네: 저기, 이대로 돌아가면 재미 없으니까, 조금 걷지 않을래?
좋은 상소가 있어, 갈 거지?
아야네: 지훈아, 여기 여기~
지훈: 와아~ 이런곳이 있었네?
아야네: 좋지? 여기서라면 마을이 한눈에 들어와.
지훈: 자주와?
아야네: 응, ...하지만 남자와 온건 지훈이가 처음이야.
지훈: 그럼 같까?
아야네: 응, 오늘 정말 재미있었어, 그럼 또봐.

엔딩



아야네: 지훈아, 소문으로 들었는데, 지훈이 네가 전학간다는 말, 정말이야?
지훈: 그렇구나, 알아버리고 말았구나.
아야네: 정말이야?
지훈: 정말이야.
아야네: ...언제?

지훈: ...내일
 아이네: 그, 그렇게 갑자기? ...전부터 알고 있었어?
 지훈: 미안해
 아이네: 어째서, 나한테 가르쳐 주지 않은거야?
 지훈: - 말하기 힘들어서... ♡
 관계없잖아

아이네: ...기분은 알겠지만, 나한테, 나한테만은 가르쳐 주길 바랬어.

지훈: 아이네! 찾아야해.

아이네: 아... 지훈아.
 지훈: 역시, 여기에 있을거라고 생각했어. 미안해...

아이네: 아니야, 지훈인 나쁘지 않아.

정말로 힘든 것은, 모두하고 헤어지지 않으면 안되는 지훈이일텐데...

지훈: 아이네... 아이네... 었기 때문에...

아이네였기 때문에 이야기하지 못했던 거야...

아이네: 예?
 지훈: 좋아해, 널 좋아해 누구보다도.

아이네: 아...
 지훈: 이 기분을 전할지 말지 계속 고민했었어.

앞으로 전학갈 나에게서 이런 말을 듣는다면 난처할거라고 생각하지만...

아이네: 아니야... 기뻐...
 나두... 지훈이가 좋아.

지훈: 저, 정말?
 아이네: 응.

아이네: 지훈이... 기억하고 있을까? 처음으로 이야기했던 날말야.

생각해봐, 학생수첩을 훑어다 주었잖아. 그때, 훑어다준게 지훈이여서, 정말로 놀랐었어.

사실은... 학생수첩 안에 지훈이의 사진이 있었어.

나, 1학년때부터, 지훈이에 대해 생각해 오고 있었어.

지훈: !
 아이네: 겨우, 겨우, 마음이 통했는데... 그런데... 그런데...

지훈: 졸업하면 이곳으로 돌아올게. 약속할게.

아이네: 응... 기다릴게.
편지

잘지내고 있어? 난 잘있어. 하지만 휴일에 혼자 있으면 약간 외로워.

하지만 걱정하지마 졸업하면 너를 다시 만나게 될테니까. 그럼 이만.

아이네로부터

간단 공략법

주인공의 소꿉친구로써 처음부터 알고 있어 특별히 만날 필요가 없다. 미술부이므로 방과후에는 미술실에 있는 경우가 많으며 쉬는시간이나 점심시간에는 분수광장이나 교실에서 볼 수 있다. 방과후 들리는 곳으로는 유아공원이 유력하지만 강변이나 역앞거리에서도 만나는 경우가 있다. 휴일에도 강변이나 공원에서 만나기 쉽다. 출현확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.

주인공의 소꿉친구

히로세 노조미 (ひろせ のぞみ)

Profile

탄생일 - 5월 12일 황소자리
 혈액형 - O형
 키와 3사이즈 - 카-158, B-83, W-59, H-84
 2학년C반, 미술부, 걸어서통학
 좋아하는것 - 그림그리기, 요리
 좋아하는 계절 - 가을
 방과후에 자주 있는곳 - 미술실
 좋아하는 남자타입 - 공부-4, 운동-4, 센스-3, 성격-3, 태도-3
 주인공의 소꿉친구. 약간 시끄러운면이 있지만 밝고 명랑한 여자아이. 그림을 그리는 것을 매우 좋아하여 현재는 미술부에 소속되어 있다.

만남의 조건

- 패턴1 → 복도 → 방과후
- 패턴2 → 복도 → 쉬는시간 · 점심시간
- 패턴3 → 승강구 → 하교중

시작

쉬는시간 - 특별히 없음
 점심시간 - 미술실
 방과 후 - 미술실
 들릴곳 - 아동공원, 미술공원
 휴일 - 강변

하교 대화중에는 취미나 활동부서 등에 대해 이야기 하면 좋을 듯하다. 선물로는 앞치마(エプロン)이 효과적이다. 마지막날 찾아가야 할곳은 역시 데이트때 갔었던 아동공원

대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 | | 설레임이 높을 때 | | 특별회화 | |
|----------------|-----------|------|-----------|------|------|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 날씨 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 공부 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 진로 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 활동부서 | ◎ | ◎ | ▲ | × | ○ | ▲ |
| 취미♡ | ◎ | ◎ | ▲ | ▲ | ○ | ▲ |
| TV | ▲ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 먹을 것 | ◎ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 스포츠 | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 점 | × | × | × | × | × | × |
| 돈 | ○ | ○ | ▲ | ▲ | ○ | ▲ |
| 유행 | × | × | × | × | × | × |
| 휴일 | × | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 남성취향 | × | ▲ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 연애에 대해서 | × | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ |
| 상대방에 대해서 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 좋아하는장소 | ▲ | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 장래의꿈 | ▲ | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 응시하다 | ○ | × | ◎ | ◎ | | |
| 칭찬하다 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ |
| 손을잡다 | × | ▲ | ◎ | ◎ | | |
| 스케치북 (スケッチブック) | | | | | ○ | ◎ |
| 천둥(カミナリ) | | | | | ○ | ○ |
| 모델(モデル) | | | | | ○ | ○ |
| 고백(告白) | | | | | ◎ | ◎ |
| 선물(プレゼント) | | | | | ○ | ○ |

둘이서 그네를

사이상, 반함상 아동공원
 아동공원에서 옛기억을 되살리며 그네를...

미술실에서 그림그리는 노조미

모든경우, 미술실
 그림에 열중하는 노조미, 주인공은 지나가면서 쳐다보기만 할 뿐.



화개같이 보이는데?

이벤트의 설명과 보는법 식당에서

사이상, 반함-하 식당
 오랜만에 소꿉친구인 노조미와 식사를, 노조미는 싱글빙글하기만 한데.



밥은 안먹고 웃기만 아냐?

걸레를 빨고잇는 노조미

모든경우, 교실
 열심히 걸레를 빨아 청소하고 있는 노조미, 가정적이야.

아침만들러 왔어!

사이상, 반함-중 집
 부모님이 집을 비우는동안 미사키가 노조미를 불러와 함께 밥을.



책이 다 노조미 언니 노조미

이벤트 대화해석

노조미의 스켓치북

사이-중하, 반함-하 복도

아이카: 노조미!
 노조미: 응? 아이카? 뭐야?
 아이카: 자 이거
 노조미: 내 스켓치북? 어째서 아이카가?
 내, 내용 봤어? ...봐왔지?
 아이카: 안봤어.
 노조미: 거짓말!
 아이카: 아니야 안봤어. 그런것보다. 물건좀 떨어트리고 다니지 마.
 노조미: ...
 아이카: 그럼 이만.
 노조미: ... 고마워.

천둥번개에 깜짝놀란 노조미



사이-중하, 반함-하 복도

아이카: 노조미?
 노조미: 아 아이카야?
 아이카: 뭐하고 있어?
 노조미: 응 비가 올 것 같아서... 나 비 싫어하잖아. 웬지 요샌 별로 안오드라고. (과광!)
 노조미: 까악. 미, 미안해.
 아이카: 뭐야. 아직 두 천둥에 약한 거야?
 노조미: 어쩔수 없잖아. 약한 건 약한 거라고.
 아이카: 변한게 없는데? 어릴때도 나한테 안겨온적이 있었지? 아마?
 노조미: 그, 그런거 기억나지 않아!

비 피함



사이-중,

반함-중하 역앞거리

노조미: 앗 비가내려.
 아이카: 방금전까지는 맑았었는데 우산 가지고 있어?
 노조미: 마침... 없네... 아이카는 가지고 있어?
 아이카: 내가 가지고 있을거라고 생각해?
 노조미: 물어본 내가 바보였지...
 ...앗, 저기서 비를 피하자
 노조미: 아~아 본격적으로 내리기 시작했어... 이렇게되면 잠깐 멈출 수밖에 없겠는걸?
 아이카: 큰일이군
 ...
 아이카: ...왜 젖은거 같은데 춥지 않아?
 노조미: 괜찮아. 아~아. 정말 따라주지 않는 날이야.
 ...
 노조미: 앗 조금씩 내리게 되었는데?
 아이카: 정말이야.
 노조미: 자, 가자.
 아이카: 아직 조금은 내리는데?
 노조미: 이미 젖었으니까 똑같아. 이대로라면 감기걸릴거야 분명히
 아이카: 그렇군. 집까지 바래다 줄게.

물건 들어줄까?



사이-상중, 반함-하 역앞거리

아이카: 노조미야?
 노조미: 좋은곳에서 만났네? 짐좀 들어줄래?
 아이카: 어째서 내가?

노조미: 괜찮지 뭐. 짐도 가깝고 말야. 여자아이가 힘들어 하고 있단말야.

아이카: 여자아이...라.
 근데말야... 꽤 많이 산 것 같은데?
 노조미: 그래? 우리집은 이정도가 보통이야. 대식가의 동생이 들어나 있으니까.

이정도면 됐어. 들어다줘서 고마워. 그럼 이만~

모델을 해달라고?



사이-상, 반함-상 미술실

노조미: 저기 잠깐 도와주지 않을래?
 아이카: 무엇을?
 노조미: 모델좀 돼줘.
 아이카: 모델?
 노조미: 그래 지금 그리는 그림에 약간 그리기 힘든 부분이 있으니까. 같은 포즈좀 취해주시지 않을래?
 아이카: (어쩔 수 없지. 도와줄까?)
 노조미: 어, 어째서 벗는거야?
 아이카: 벗지 않아도 되는거야?
 노조미: 당연하지!
 움직이지마!

아이카: ...
 노조미: 잠깐 손이 내려와있어.
 아이카: ...
 노조미: 목 움직이지 마
 아이카: ...

노조미: 고마워. 완성되면 보여줄게
 아이카: 언제 완성되는데?
 노조미: 음 왜?

아이카: 그냥. 아무것도 아냐. 기다리고 있을게

노조미: 이상해

강가에서 축 처진 노조미



사이-상중, 반함-상 강가

아이카: (저건... 노조미?)
 노조미: 아, 아이카?
 아이카: 어두운데... 무슨일 있었어?
 노조미: 응. 저번에 말했지? 고등학교 예술제주최의 그림콩쿨.
 정말 잘된 그림이 있어서 보냈었는데...

아이카: 아... 결과가 나온거야?
 노조미: 응... 보기 좋게 떨어져 버렸지. 그래서 조금 기운이 빠졌어.
 아이카: ...
 노조미: 뭐든지 이야기좀 해봐
 아이카: 그림그리는게 좋았지?
 노조미: 응.
 아이카: 상을 위해서 그린건 아니잖아.
 노조미: 하지만. 자신있었던 말이야.

아이카: 또 보내면 되잖아. 기운이 빠지다니. 너답지 않아.

노조미: ...
 아이카: ... 먼저 갈게.
 노조미: 응
 아이카: 힘내
 노조미: ... 고마워.

가을 데이트



아이카: 앗 노조미! 약속장소는 역 앞이잖아?
 노조미: 어짜피 늦을꺼라고 생각되어 데리러 온거야

아이카: ...
 노조미: 자 서두르지 않으면 영화 시간에 늦겠어.

노조미: 저기 어떤영화 볼까?
 아이카: 멜로물 ♥ 코메디물 액션물 애니메이션 SF물 공포물

노조미: 에에? 멜로물을 보자고 할 줄을 몰랐어. 나 전부터 보고싶었어 이영화.

자 들어가자.
 ...

노조미: 아 저기가 비어있는데? 빨리 빨리.
 잘됐는데? 좋은자리에 앉아서.

아이카: 그렇군
노조미: 몇 년만일까? 이렇게 둘이 앉아서 영화를 보다니
아이카: 둘만이 보는건 처음이 아닐까?
노조미: ... 그런가? 미사키나 우리 동생들이 항상 같이였으니까.
 ...
노조미: 저 이제부터 어떡할래?
아이카: 어딘가에 들어가지 않을래?
 - 패스트푸드점
 케이크점 ♡
 찻집
아이카: 뭘로 할래?
노조미: 몽블랑(이게뭘까?)하고 홍차.
노조미: 영화도 보고 케익도 먹고 좋은데?
 천천히 영화본거. 오랜만이야.
 요새는 금방 비디오가 나오니까 별로 영화관에 가지 않아지게돼.
아이카: 그렇군.
노조미: 데이트때 정도겠지? 영화관으로 장소를 고르는건?
노조미: 하나 물어봐도 돼?
아이카: 뭘데?
노조미: 왜 내게 오자고 한거야?
아이카: 에?
 - 소꿉친구니까.
 그건..... ♡
 웬지모르게
노조미: 그건... 뭐?
아이카: 같이오면 안되는 거였어?
노조미: 그런건 아니지만, 맘에 걸리잖아.
아이카:
노조미: 미안해, 이야기 하지 않아도 돼. 억지로 대답하는건 싫으니까.

노조미: 저기 이대로 돌아가지말고 좀 걸을래?
아이카: 좋아 어디로 갈까?
노조미: 저 공원으로 가자.
 어릴적에 저 공원에서 자주 놀았지?
아이카: 그렇지
노조미: 옛날에는 항상 같이 있었는데.
아이카: 지금은 같이있는게 아니고?

노조미: 응응 그렇네. 지금도 함께네.
아이카: ... 이제 갈까?
노조미: 그래. 오늘 재미있었어.

엔딩



노조미: 아이카! 이상한 소문이 돌고 있어. 네가 전학간다고... 어디서 그런 헛소문이 돌고있는거지?
아이카: ...알고말았군
노조미: 설마... 정말이야?
아이카:
노조미: 거짓말..... 어째서 내게 가르쳐 주지 않은거야?
 어째서지?
아이카: - 말하기 힘들어서... 관계없잖아
 ♡
노조미: 말하지 않으면 알수없잖아.
아이카: 노조미!
아이카: 어쨌든 찾지 않으면!

노조미: 아 아이카...
아이카: 여기 있을거라고 생각했어 전학가는거... 입다물고 있어서 미안해...
노조미: 미안해 하지만... 정말로 힘든거 너라는거 알고 있어.
아이카: 노조미... 었기때문에... 노조미였기 때문에 이야기 하지 못했어...
노조미: 에?

아이카: 좋아해. 노조미 네가 좋아. 누구보다도.
노조미: 아.
아이카: 이 기분을 전할지 말지 계속 고민했었어.
 앞으로 전학갈 나에게서 이런말을 듣는다면 난처할꺼라고 생각하지만...
노조미: 아니야... 너무 기뻐.
 나도... 네가... 좋아.
아이카: 정말?

잘있어? 네가전학간지도 벌써 반년이네? 이대로라면 금방 졸업해서 만나게 되겠네?
 미사키는 잘있어? 새로운 학교에는 잘 적응하고? 조금 걱정되는데? 이외에도 잔뜩 쓰고싶지만 이정도로 줄일게. 답장 꼭 써야해. 몸조심하구.
 노조미로부터

스포츠 만능소녀

고토우 이쿠미 (後藤 育美)

Profile

탄생일 - 10월 10일 천칭자리
 혈액형 - O형
 키와 3사이즈 : 키-167, B-82, W-60, H-84
 2학년B반, 육상부, 걸어서통학
 좋아하는것 - 스포츠, 카레
 좋아하는 계절 - 여름
 방과후에 자주 있는곳 - 운동장
 좋아하는 남자타입 : 공부-2, 운동-5, 센스-2, 성격-5, 태도-4
 운동신경이 뛰어나며, 달리는 것을 매우 좋아한다. 언제나 훈련용 차림으로 교복을 입는 것은 거의 없다. 취미는 달리는 것으로 육상부에 소속되어 있다.

만남의 조건

| | | |
|-----|--------|-------------|
| 패턴1 | → 복도 | → 쉬는시간·점심시간 |
| 패턴2 | → 복도 | → 방과후 |
| 패턴3 | → 학교앞길 | → 등교중 |



노조미: 응.
 난말야... 너랑 함께 있는게 아무렇지 않은 일이라고 생각했었어
 여태까지 계속 함께였으니까... 그래서... 내 감정을 알지 못하고 있었어...
 아냐 느끼고 있었지만, 속이고 있었어...
 떨어져버리는건 싫어...
 힘들게, 힘들게 솔직해 졌는데.
아이카: 졸업하면 이곳으로 돌아올게
노조미: 정말? 약속해야해!
아이카: 응 약속할게.
 겨우 솔직하게 되었네. 우리들... 이제부터지?
노조미: 응 기다릴게.
몇 달후의 편지

간단 공략법

점심시간엔 운동장이나 식당에서 보내는 경우가 많다. 육상부이므로 방과후에는 거의 운동장이나 체육관에서 볼 수 있다. 방과후 들리는 곳으로는 강변이지만 학교에서 운동하고 있는 경우도 있다. 휴일에도 강변이나 학교에서 만나기 쉽다.
 출현확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.
 학교시 대화중에는 활동부서나 스포츠에 대한 화제를 꺼내 보자. 선물로는 리스트밴드(リストバンド)가 효과적이다. 마지막날 찾아가야 할 곳은 데이트 마지막에 갔던 강가이다.

시작

쉬는시간 - 특별히 없음
 점심시간 - 운동장, 식당
 방과 후 - 운동장, 체육관
 들릴곳 - 강가, 학교
 휴일 - 강가, 학교



대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 설레임이 높을 때 특별회화 | | | | | |
|-----------|--------------------------|------|-----|------|-----|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 날씨 | ○ | × | ▲ | × | ○ | ▲ |
| 공부♥ | × | × | × | × | ▲ | ▲ |
| 진로 | ◎ | ○ | ▲ | × | ○ | ▲ |
| 활동부서 | ◎ | ◎ | ◎ | ▲ | ○ | ▲ |
| 취미 | ○ | ▲ | ▲ | × | ○ | ▲ |
| TV | ○ | ○ | ▲ | × | ○ | ▲ |
| 스포츠♥ | ◎ | ◎ | ○ | ▲ | ○ | ▲ |
| 먹을 것 | ○ | ○ | ▲ | × | ○ | ▲ |
| 점 | × | × | × | × | ▲ | ▲ |
| 돈 | ▲ | ▲ | × | × | ▲ | ▲ |
| 유행 | × | × | × | × | × | × |
| 휴일 | × | × | × | × | ▲ | ▲ |
| 남성취향 | × | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 연애에 대해서 | × | × | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 상대방에 대해서 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 좋아하는장소 | × | ▲ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 장래의꿈 | ▲ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 응시하다 | ▲ | ▲ | ○ | ◎ | | |
| 칭찬하다 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 손을잡다 | × | ◎ | ○ | ◎ | | |
| 상처(怪我) | | | | | ○ | ▲ |
| 치한(チカン) | | | | | ○ | ▲ |
| 슬럼프(スランプ) | | | | | ○ | ○ |
| 권유(勧誘) | | | | | ○ | ○ |
| 선물(プレゼント) | | | | | ○ | ○ |

이벤트의 설명과 보는법
무릎을 다친 이쿠미

사이-상중, 반함-중 보건실
운동중 무릎을 다친 노조미가 보건실에 있는 것을 발견. 아프겠다 아.



자리는 왜들어?

강가의 저녁노을
사이-상, 반함-상 강가

저녁노을이 아름다울 때 이쿠미가...



석양과 어울리는 이쿠미

창밖의 노조미

사이-상, 반함-중하 교실

창밖에서 노조미가 부르길래 왜? 하고 물어보았더니, "그냥 불러 봤어"



쓸데없이 왜불러?

슬럼프야

사이-상, 반함-상 아동공원

슬럼프에 빠진 노조미. 뭔가 도와줘야 할텐데...



슬럼프에 빠진 이쿠미도 이쁘군

체육관에서 뽀뽀하기?

사이-상중, 반함-상중 체육관

체육관에서 이쿠미를 만났는데... 갑자기 뽀뽀를 다하네?



왜그려? 이쿠미

이벤트 대화해석
만남 -강제-



여자아이: 아직 2분남았어. 좀더 서둘러

성균: 에? 에에?

(어쩔 수 없지. 달릴까?)

휴. 겨우 들어왔어... 헉... 헉

여자아이: 나도 심년 감수했는데?

성균: 전력으로 달리다니 오랜만인데?

여자아이: 도착해서 다행이야

성균: 나는 2학년C반의 흥 성균인데... 넌?

여자아이: 2학년B반의 고토우 이쿠미 잘부탁해.

식당에서 과식하는 이쿠미?



사이-상중하, 반함-상중 식당

성균: 이쿠미

고토우: 앗 성균아.

성균: 이쿠미... 그거 전부 먹을 거야?

고토우: 그런데...

성균: 엄청난 양인데?

고토우: 그럴까? 이정도는 아무것도 아니야.

성균:

고토우: 운동하면. 배가 고파지니까. 확실히 먹어두지 않으면.

운동장에서 투포환?



사이-중, 반함-중하 운동장

여자아이: 위험해! 피해!

성균: 응?

(으음... 포. 포환)

고토우: 미안해. 괜찮았어?

성균: 위험한데? 맞았다 하면 크게 다치겠어.

고토우: 정말로 미안해! 보통땐 투포환 잘 안하거든.

그래서 얼마나 날아갈지 몰라서...

성균: (저기서 여기까지 날아온 거야? 대단해.)

고토우: 내 부주위야.

성균: ...더이상 신경쓰지 않아도 돼. 맞지도 않았는 걸 뭐.

...그리고 누구도 이런 곳까지 던질 거라고 생각하지 못하거든.

고토우: ...고마워. 앞으로 조심할게.

아름다운 번개?

사이-중하, 반함-상 복도

성균: 이쿠미! 뭐하는거야?

고토우: 아. 성균이야? 봐봐. 웬지 구름 움직임이 이상해져서 말야.

비라도 내리면 연습하기 어려워질텐데.

(과광)

고토우: 봤어? 지금 친 번개. 정말 아름답지?

성균: ...그. 그렇군.

고토우: 또 번쩍이지 않을라나?

성균: 번개. 무섭지 않아?

고토우: 저언혀~

성균: 흐음.

고토우: ...아, 그런가? 여자아이는 이럴 때, 무서워하지 않으면 안되는 거지?

성균: 아냐, 너 다워서 좋아.

고토우: 그래?

테이트 -봄-



고토우: 성균아~ 여기야

성균: 앓 이쿠미~ 기다렸어?

고토우: 막 지금 왔어. 자 가자!

고토우: 유원지라니, 웬지 두근두근대는데?

성균: 뭐 타고싶어?

고토우: 글썽에... 우선은 제트코스터!

성균: 좋아가자!

고토우: 대단했어! 정말 최고야!

다음은~ 저기! 저기 타자. 성균아~ 빨리 빠알리~

.....

고토우: 아~ 재미있었어.

이제부터 어쩔까?

성균: 어디가서 쉬까?

고토우: 좋아.

성균: (그럼, 어디로 가자고 할까?)

- 패스트푸드점 ♡

케이크점

차집

성균: 밀로 할래?

고토우: 응... 햄버거랑, 치즈버거

랑, 포토이토랑...

성균: 배고팠구나.

고토우: 저기 유원지 자주 가?

성균: ...그렇지

고토우: 오늘 유원지는 어땠어?

성균: - 좀더 과격할 것이 있으면 좋았을 텐데 ♡

과격할 것만 타서 조금 지쳤어

고토우: 역시? 나두말야, 좀더 대단한 것이 있는 유원지, 알고 있거든. 다음에 가자.

성균: (나중이라... 아마 못가겠지...)

고토우:

성균: 왜그래? 이쿠미?

고토우: ...나랑 같이 놀아서 재미있어?

성균: - 재미있어 ♡

그저 그런가?

널 불러서 후회하고 있어.

고토우: 정말로? 다행이야.

...

성균: 왜 그런 걸 묻는 거지?

고토우: ...왜냐하면 이거 데이트였잖아. 난 이런거 해본 적 없거든. 그래서 어떻게

해야 하는지 잘 몰라.

이렇게 마주보고 앉아있는 것 만으로도 부끄러워서, 웃음이 나오거든...

여자애들은 정말 대단해

성균: 이쿠미도 여자애야.

고토우: 그렇구나... 좀더 여자아이다운 것이 좋을까?

성균: -무리하지 않는 것이 좋아.

♡

여자아이다운 게 좋다고 생각해.

고토우: 그렇지? 갑자기 여자아이처럼 되다니, 웃기지도 않지?

.....

고토우: ...벌써 돌아가게? 괜찮다면 좀 걷지 않을래?

성균: 좋아 어디로 갈까?

고토우: 강변으로 가자.

성균: 이쿠미는 자주 이곳에 있네?

고토우: 응, 나에겐 정말 중요한 장소야.

슬럼프에 빠졌을 때 이곳에 오면 이상하게도 재충전할 수 있거든.

...오늘은 즐거웠어. 웬지, 헤어지는게 아까울 정돈데.

성균: 그럼 슬슬 돌아갈까?

고토우: ...그러자. 그럼 또, 오늘 고마웠어.

엔딩

고토우: 성균아.

소문으로 들었는데, 네가 전학간다는말, 정말야?

성균: 그렇구나... 알아버렸구나.

고토우: 저, 정말이야?

성균: 응.

고토우: 언제?



성균: 내일

고토우: 예! 그렇게 갑자기? 전부 터 알고 있었어?

성균: 미안

고토우: 어, 어째서 가르쳐주지 않았어?

성균: -말하기 힘들어서...

관계없잖아?

..... ♡

고토우: 다물고 있으면 알 수 없어!

성균: 이쿠미! 찾아야해.

.....

고토우: 아, 성균아.

성균: 역시, 이곳에 있을 거라고 생각했어.

전학가는 거... 말안해서 미안해.

고토우: 뭐, 뭘 미안하다고 하는 거야? 성균인 나쁘지 않아.

성균이쪽이 힘들다는 것도 알고 있어...

성균: ...좋아해.

고토우: 예?

성균: 이쿠미, 네가 좋아. 누구보다도.

고토우: 아...

성균: 이 기분을 전해야 할지 계속 고민해 왔어.

앞으로 전학갈 나에게서 이런말을 듣는다면 난처할 거라고 생각하지만...

고토우: 응 아니야, 고마워... 기뻐.

나도... 네가 좋아.

성균: 정말?

고토우: 응

...이런 기분이 되버리다니...연애같은 거, 나랑 상관없을 거라고 생각했었어.

하지만, 너랑 같이 있으면, 다른 일이 보이지 않게 되서...

기록도 떨어지고... 이러면 안된다고 생각했지만, 항상 너

만을 찾고 있었어.

나도 어쩔 수 없었어... 응 이런 기분은 누르면 안되는 거였어.

너를 좋아한다고 말하는 것 만으로 이렇게 좋아지다니...

어째서 여태까지 헤매고

다닌 걸까?

...드디어, ...드디어 전했는데... 멀어져야 하는 거구나... 우리들...

성균: 돌아올게

고토우: 예?

성균: 졸업하면 여기로...

고토우: 정말이야?

성균: 그때까지, 기다려줬음 해.

고토우: 응... 기다리게...

몇 달 후의 편지

잘 지내고 있어? 난 물론 잘지내, 대회도 무사히 끝나서 다행이야.

전화로도 말했듯이 백미터에서 고교 신기록을 수립해서 모두 난리법석이야.

크게는 나지 않았지만 신문에도 났고, 방송국에서도 취재하러 왔어.

덕분에 졸업해도 육상을 계속할 수 있을거 같아. 다음에 그쪽이야 기도 전해줘.

그럼 이만

이쿠미로부터



책을 좋아하는 문학소녀

혼다 도모코 (本多 智子)

Profile

탄생일 - 2월 24일 물고기자리
 혈액형 - A형
 키와 3사이즈 : 카-162, B-86, W-58, H-86
 2학년D반, 무소속, 자전거통학
 좋아하는것 - 독서, 강아지, 꽃
 좋아하는 계절 - 겨울
 방과후에 자주 있는곳 - 도서관
 좋아하는 남자타입 : 공부-3, 운동-3, 센스-2, 성격-5, 태도-3
 책을 보거나, 상상을 하기 좋아하는 문학소녀. 성격은 부드럽고 양기 사려깊다. 취미는 독서이고 강아지를 매우 좋아한다.

만남의 조건

- 패턴1 → 도서관 → 방과후
- 패턴2 → 복도 → 쉬는시간 · 점심시간 · 방과후
- 패턴3 → 승강구 → 등교중



이벤트의 설명과 보는법
 도서관에서 고른책이 같아
 사이-하, 반함-하 도서관

도서관에서 책을 골랐는데, 이럴 수가...

코코토도 좋아하나봐
 사이-상중, 반함-상 아오조리공원

공원을 산책중인 도모코와 만남. 도모코의 애견인 코코토가 주인공을 좋아하는지 원.



조그만 강아지 코코토

음악실에서 피아노치는
 도모코

사이-상, 반함-상 음악실

아무도 없는 음악실에서 피아노 소리가. 알고보니 도모코가 치고 있었는데...



피아노를 꼭 짚는 도모코

옥상에서... 바람이 상쾌해
 사이-상, 반함-상 옥상

옥상에서 바람을 쐬고 있는 도모코. 다른 캐릭터에게도 비슷한 이벤트가.



자매를 날리며 서 있는 도모코

이벤트 대화해석
 만남 - 강제 -

진영: (시집이야, 누가 떨어트렸나?)

여자아이: 앓 그책

진영: 이것? 여기 떨어져 있었는데



데, 네 책이야?

여자아이: 죄송해요, 제거예요, 찾고 있었어요.

진영: 자 여기, 이름이나 가르쳐 줄래? 잘못 보았을 수도 있으니까.

여자아이: ...2학년B반의 혼다 도모코라고 해요.

진영: 난 2학년C반의 한진영

도모코: 고마워요 그럼 이만.

길잃은 강아지



사이-하, 반함-중 복도

진영: 응? 강아지야... 좋아 좋아 어떻게 된거야? 왜 이런 곳에 있지?

여자아이: 진영아, 어떻게 된 거야? 그 강아지?

진영: 아 도모코, 웬지 미야 강아지인 거 같은데? 어찌지?

도모코: 우선 밖까지 데려다 줘야지. 자 여기로부터 밖으로 나갈 수 있어. 더 이상 들어오면 안돼!

진영: 괜찮을까?

도모코: 괜찮을 거야. 등록증 보지 못했어? 바로 앞집이던데.

진영: 등록증? 못봤는데... 도모코는 잘 아는데?

도모코: 집에서 기르고 있거든. 코코토라는 이름이야.

진영: 헤~ 강아지 좋아하나봐?

도모코: 응

진영: 물랐는데?

도모코: ...그, 그럼 안녕

진영: 고마웠어.

비를 좋아하는 도모코?



대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 | | 설레임이 높을 때 | | 특별회화 | |
|---------------|-----------|------|-----------|------|------|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교 | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 날씨 | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 공부 | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 진로 | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 활동부서 | × | × | × | × | × | × |
| 취미 | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | ▲ |
| TV | × | × | × | × | × | × |
| 음악 | ◎ | ◎ | ○ | ○ | ○ | ▲ |
| 먹을 것 | ▲ | ▲ | × | × | ▲ | ▲ |
| 책 | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 점 | ○ | ○ | ▲ | × | ○ | ▲ |
| 유행 | × | × | × | × | ○ | ▲ |
| 휴일 | ○ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 남성취향 | × | × | ○ | ○ | ◎ | ◎ |
| 연애에 대해서 | × | × | ▲ | ○ | ○ | ○ |
| 상대방에 대해서 | × | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 좋아하는장소 | ▲ | ○ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 장래의꿈 | ▲ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 응시하다 | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 칭찬하다 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 손을잡다 | ▲ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 신사에서(神社で) | | | | | ○ | ○ |
| 미야강아지(迷い犬) | | | | | ○ | ○ |
| 자전거의자(自轉車の椅子) | | | | | ○ | ○ |
| 도서관에서(書室で) | | | | | ○ | ○ |
| 선물(プレゼント) | | | | | ◎ | ○ |

간단 공략법

학교에서의 대부분을 도서관에서 보낸다. 또한 자전거로 통학하기 때문에 방과후에는 자전거 보관소에서 볼 수 있는 경우도 있다. 방과후에 들리는 곳은 단연 도서관, 휴일에도 책방이나 도서관에서 자주 만날 수 있다. 출현확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.

대화시에는 주로 취미나 음악 책 등에 흥미를 갖는다. 선물로는 미

니선인장(ミニサボテン)이 좋을 듯하다. 마지막날 찾아가야 할 곳은, 데이트시 마지막으로 갔던 책방이 아닌 학교의 화단이다. 이것은 대화를 잘 보면 알 수 있을 것이다.

시작

- 쉬는시간 - 특별히 없음
- 점심시간 - 도서관
- 방과 후 - 도서관, 보관소
- 들릴곳 - 도서관
- 휴일 - 도서관

사이-하, 반함-하 복도

진영: 도모꼬? 뭐하고 있어?
도모꼬: 아 진영아, 비가 내릴 것 같아.
진영: 그렇네, 내리지 않았으면 좋겠는데...
도모꼬: ...보통 그렇게 생각하나 봐.

하지만 난 비를 싫어하지 않아서, 내리지 않을까? 하고 있었어.

진영: 호음 신기한데?
도모꼬: 비가 내리면, 마을이 깨끗하게 정리된 기분이 되니까.

(과광)
도모꼬: 까악!
 미, 미안해.
진영: 번개 싫어해?
도모꼬: 그, 그런 건 아니야, 단지 깜짝 놀라서... 그, 그럼.
진영: (안아버리고 말았다...)

불량배에게 괴롭힘 당하는 도모꼬



사이-하, 반함-상중 역앞거리

여자아이: 곤란해요, 보내주세요... 제발
남자A: 어때, 괜찮자나~ 차나 마시자구.
진영: (저건... 도모꼬?)
도모꼬: 죄송합니다, 바쁘거든요, 보내주세요.
남자B: 어때, 어차피 시간 많잖아.
진영: (헌팅당하고 있잖아? 도와줘야지.)
 도모꼬, 기다렸어?
도모꼬: 앗 진영아.
진영: 미안해 늦어서.
남자A: 찻 입자있는 애였자나?
남자B: 찻 가져구.
도모꼬: 휴 다행이야, 고마워.
진영: 괜찮아, 괜찮아.
 ... 미안해 애인인 척해서.
도모꼬: 아냐, 도와준데... 그리고 싫지 않았어.

정말 고마워,
진영: 그럼 안녕~
고장난 자전거



사이-중, 반함-상중 자전거보관소

도모꼬: 저기 진영아, 이것좀 도와줄래? 체인이 빠져나와서...
진영: 아, 이정도면 간단해, 기아에 체인을 걸고...
도모꼬: ...진영이가 자전거 고쳐주는 거, 이번이 2번째네.
진영: 예? 그랬었나?
도모꼬: 기억하지 못할려나...

일학년때, 강변에서 힘들어하고 있는 날... 진영이가 손을 더럽혀가면서 고쳐줬어.

진영: 그랬나?
도모꼬: 난, 같은 학교래도 말한 적 없는 사람에겐 말 거는 거 힘들니까.

누구한테도 도와달라고 하지 못하고, 울고만 있었어.

진영:
도모꼬: 그곳에 진영이가 나타나서, '이런거 금방 고쳐져' 라고, ... 정말 기뻐서.

진영:
 자 고쳤다.
도모꼬: 고마워, 진영아.

또 손이 새까맣게... 미안해
진영: 별 거 아니야, 그럼 이만.

데이트 -봄-



진영: (도모꼬는 어디 있을까.)
도모꼬: 진영아! 좋은 아침이야.
진영: 늦어서 미안해.
도모꼬: 괜찮아, 나도 금방 왔어.
진영: 그래? 그럼 갈까?
도모꼬: 응

.....
도모꼬: 날씨가 좋아서 다행이야...

진영: 응 그래,
도모꼬: 아!

진영: 어떻게 된거야?
도모꼬: 자 봐, 저 개... 엄청나게 큰데?

진영: ...정말인데?
도모꼬: ...이쪽으로 오는데?

진영: 도모꼬 비켜!
도모꼬: 앗.

몸은 큰데, 웅석꾸러기네?
진영: 도모꼬... 무섭지 않아?

도모꼬: 응? 어째서? 이렇게 귀여운데.

진영: (...걱정할 필요가 없군)

.....
도모꼬: 기분 좋았어, 고마워.

진영: 아니야,
도모꼬: 이제부터 뭐하지?

진영: 어디선가 설까?
도모꼬: 그러자.

진영: (그럼, 어디로 가자고 할까?)
 - 패스트푸드점
 케이크점
 찻집 ♡

진영: 그럼 찻집으로 갈까?
도모꼬: 응

.....
진영: 밀로 할래?
도모꼬: 홍차로 할게.

도모꼬: 진영인, 개 좋아해?
진영: - 좋아해 ♡

고양이가 더 좋은데
 개는 좀...

도모꼬: 다행이야... 진영이가 좋아하다니.

나중에 우리집의 코랏토랑 같이 산보해.

난, 집에 있을 때가 많으니까, 매일 코랏토랑 산보하고 있어.

진영: 도모꼬는 휴일날 뭐해?
도모꼬: 독서를 한다든지, 화단에 물을 준다던지...

진영: 아, 화단에 물주기라.
도모꼬: 조금만 더하면, 아름다운 꽃이 필꺼야.

괜찮으면 보러왔음 좋겠어.
진영: - 응 언젠가.

꽃은 별로 좋아하지 않는데,
 반드시 갈게 ♡

도모꼬: 기뻐! 꼭이야!

도모꼬: 저기 진영아, 들리고 싶은 곳이 있는데, 괜찮아?

진영: 괜찮아, 어디가게?
도모꼬: 잠깐 책방에 갈려구.

진영: (도모꼬... 어디지?)
도모꼬: 진영아, 기다렸지?

진영: 무슨책 산건데?
도모꼬: 식물 키우는 법, 저기, 식물은 사람말을 알아 듣는데.

진영: ...그렇다고들 하지.
도모꼬: 식물에게 부드럽게 말을 걸어주면, 잘자라

그래서, 되도록 말 걸려고 하고 있어

나쁜 이야기든지, 즐거웠던 이야기든지...

...하지만 나같은 경우, 고민거리라든지, 슬픈이야기를 말하니까...

말해보면 내쪽이 말을 듣게 되는 것 일지도 모르겠네.

...미안해, 재미없지? 이런이야기.
진영: 아니야, 괜찮아 그럼 돌아갈까?

도모꼬: 응 오늘, 고마워.

엔딩



도모꼬: 진영아, 전학간다는 말이 있던데... 사실이야?

진영: 그렇군... 알아버렸군...
도모꼬: 설마... 정말이야?

진영: 응 정말이야.
도모꼬: ...언제?

진영: 내일
도모꼬: 그렇게 빨리? 전부터... 알

고 있었어?

진영: 미안

도모코: 어째서 가르쳐 주지 않았어?

진영: - 말하기 힘들어서...

관계없잖아

..... ♡

도모코:뭔가 말해봐!

진영: 앓 도모코!

.....

도모코: 앓 진영아.

진영: 역시, 여기 있었군.

도모코: ...

진영: 전학이야기... 하지 않아서 미안해.

도모코: 아냐... 사과하지 않아도 돼.

정말로 힘든 건 진영이일텐데...

진영: 너... 었으니까... 도모코였으니까 말하지 못한 거야...

도모코: 예?

진영: 좋아해. 도모코, 너가 누구보다도.

도모코: 아...

진영: 이 기분을 전해야 할지, 계속 고민해 왔었는데...

이제 전학가버릴 나한테 이런말 들으면 힘들겠지만.

도모코: 응 아니야... 나도 진영이가 좋아.

진영: 정말?

도모코: 응.

난, 사람들에게 말 거는 게 힘들어서, 혼자 있는 일이 많았는데

이상하게도 너와는 재미있게 이야기할 수 있었어.

신기했어... 처음엔 단순하게 마음이 맞다고 생각했었지만

이야기하고 있는 도중에 다른 것을 느끼게 되었어.

어느샌가 네가 좋아졌어... 그다음부터는 혼자있는 게 슬퍼져서...

이렇게, 마음이 서로 통했는데... 떨어져야 하는구나, 우리들

진영: 졸업하면 다시 여기로 돌아올 게

도모코: 예 정말?

진영: 약속하지 그때까지 기다려줘.

도모코: 응 기다릴게... 편지... 씨...

몇 달후의 편지

잘 계시죠? 당신이 전학간 후 벌써 반년이네요.

외로워서 울어버릴 때도 있지만, 졸업하면 만날 수 있으니까 참아야지요. 요새 매우 아름다운 책을 읽었어요. 당신도 분명 마음에 들어할 거예요 소포로 보낼게요.

그럼 또 편지 쓸 게요

도모코로부터

간단 공략법

쉬는 시간이나 점심시간에는 1학년 교실에 있는 경우가 많다. 방과후에는 테니스부의 연습 때문에 항상 테니스코트에 있다. 방과후 들리는 곳으로는 신사. 하지만 학교에서 연습을 하고 있는 경우도 있다.

휴일에는 아무곳이나 잘 등장하지만 그나마 학교가 더 빈도가 높다. 출현 확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.

여동생 미사키의 친구

미나미 야요이 (南 生) Profile

탄생일 - 3월 20일 물고기자리
 혈액형 - B형
 키와 3사이즈 : 키-152, B-78, W-59, H-80
 1학년A반, 테니스부, 전철통학
 좋아하는것 - 귀여운것, 점
 좋아하는 계절 - 봄
 방과후에 자주 있는 곳 - 테니스코트
 좋아하는 남자타입 : 공부-2, 운동-2, 센스-5, 성격-3, 태도-2
 동생인 미사키의 친구. 주인공에게 약간 반해 있다. 부끄럼쟁이이며, 집착이 엄청나서 때로는 대담한 행동을 하기도 한다. 점을 좋아하며 취미는 액세서리이다.



만남의 조건

| | | | | |
|-----|---|-----|---|-----------|
| 패턴1 | → | 복도 | → | 방과후 |
| 패턴2 | → | 복도 | → | 쉬는시간·점심시간 |
| 패턴3 | → | 승강구 | → | 하교중 |

대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 | | 설레임이 높을 때 | | 특별회화 | |
|-----------|-----------|------|-----------|------|------|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교 | ◎ | ○ | ▲ | × | ▲ | ▲ |
| 날씨 | ○ | ○ | × | × | ▲ | ▲ |
| 공부 | × | × | × | × | × | × |
| 진로 | × | ▲ | × | × | ▲ | ▲ |
| 활동부서 | ○ | ○ | × | ▲ | ▲ | ▲ |
| 취미 | ○ | ○ | ▲ | × | ▲ | ▲ |
| TV | ○ | ◎ | × | × | ○ | ○ |
| 먹을 것 | × | × | × | × | ▲ | ▲ |
| 스포츠 | ○ | ◎ | × | × | ○ | ○ |
| 점 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ |
| 유행 | ◎ | ◎ | ▲ | ○ | ▲ | ▲ |
| 패션 | ○ | ◎ | ▲ | ○ | ▲ | ▲ |
| 휴일 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 남성취향 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ▲ |
| 연애에 대해서 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ |
| 상대방에 대해서 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 좋아하는장소 | ▲ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 장래의꿈 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ |
| 응시하다 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 칭찬하다 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ |
| 손을잡다 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 위문(お見舞い) | | | | | ◎ | ◎ |
| 신사에서(神社で) | | | | | ○ | ◎ |
| 선물(プレゼント) | | | | | ◎ | ○ |
| 응원(応援) | | | | | ◎ | ○ |
| 미사키(みさき) | | | | | ○ | ▲ |

시작

쉬는시간 - 1학년 교실
 점심시간 - 1학년 교실
 방과 후 - 테니스 코트
 들릴곳 - 신사
 휴일 - 학교

대화시에는 웬만한 화제에 모두 흥미를 느끼지만 점이나 유행에 관한것에는 더욱더 흥미를 느낀다. 하지만 성격상 잘 도망가 버리므로 주의해서 대화를 이끌어 가야 한다. 선물로는 루즈(ルージュ)가 좋을 듯하다. 마지막날 찾아가야 하는 곳은 데이트에서 갔던 신사가 아닌 학교의 분수광장이다.

이벤트의 설명과 보는법
 풀장에서 미사키와 야요이를
 여름의 풀장 이벤트에서
 랜덤하게 등장

풀장에 같이온 미사키와 야요이, 동생을 상대로 헌팅할 수도 없고...
도서실위의 책을 집어줘요
 사이-상중, 반함-중 도서실

키가 작아서 책을 꺼내지 못하는 야요이, 불쌍한 것 이 오빠가 도와 주마.

제 우산 사용해 주세요
 사이-중, 반함-상 학교시

갑자기 내리는비, 우산은 없는데... 갑자기 야요이가 나타나서는?

클럽활동에 늦은 야요이와 미사키

최악의 경우만 아니면 됨,
 1학년교실

야요이의 부주의로 클럽활동에 늦어진 야요이와 미사키, 불쌍한 것들.



비번디 비번!

문병
 사이-중, 반함-상 학교에서
 미사키에게 이야기를 들은 후

미사키의 말에 따르면 야요이가 아파서 테니스부를 하루 쉬다던데...

이벤트 대화
만남 -강제-



여자아이: 선배님!
성균: 예?
여자아이: 저기... 미사키의 오빠시
죠?

미사키의 같은반 친구인 미나미
야요이라고 해요.

저기, 그러니까 미사키가 무엇을
놔두고 가서

성균: 음 잃어버린 물건?

야요이: 이 노트 건네다 주지 않으
실래요? 이게 없으면 숙제를 하지
못해서.

그럼 저는 이만.

성균: 일부러 이렇게까지, 고마워

야요이: 예, 예

떨어트린 교과서

사이-중하, 반함-중하 복도

성균: (1학년 건데? 이건, 1학년A
반 미나미 야요이, 야요이 거잖아?
가져다 줘야지.)

야요이: 앗 선배님!

성균: 안녕?

야요이: 미사키말이죠?? 저, 저
기... 어? 없는 것 같은데요? 어디
갔을까...

성균: 아니, 미사키가 아니라, 야
요이한테 일이 있어서...

자, 이거

야요이: ! 내, 내교과서

성균: 떨어졌었어.

야요이: 고, 고맙습니다.

성균: 안돼지, 교과서를 떨어트리
고 다니면, 몰랐었어?

야요이: 저, 전혀 몰랐어요, 언제
떨어트렸지?

성균: 잘됐네, 찾게되서...

야요이: 예... 선배님이 쫓아주시다
니, 주문이 효과를 본건가?

성균: 주문?

야요이: ...저, 점이라든지, 주문같
은 거 좋아하거든요.

성균: 그렇군

야요이: 이상...해요?

성균: ...아니야, 여자아인데 뭐,
그렇지 않다구.

야요이: 그렇죠? 다행이야.

성균: 그럼 이만.

야요이: 고마웠어요.

야요이의 계란후라이는 달다?

사이-상중, 반함-상 복도



야요이: 선배님 점심 드셨어요?

성균: 아직 안먹었는데?

야요이: 도시락 만들어 왔거든요,
괜찮으시다면 같이 먹죠?

성균: 도시락? 나하고?

야요이: 어디서 먹을까... 아 선배
님 저기서 먹죠.

야요이: 자 드세요

성균: (이, 이것은...)

야요이, 요리 좋아해?

야요이: 처음 만들었어요.

성균: (역시...)

야요이: 힘들어하지 마세요, 선배
님을 위해 만들었거든요.

성균: 고, 고마워... 그, 그럼

(...이 계란후라이는 너무 탄 것
같은데.)

(음, 이것은)

야요이: 맛있어요? 선배님?

성균: (...너무 단데다가, 타기까지
했으니 말로는 표현할 수 없는 맛
이야...)

...마, 맛있어!

야요이: 이쪽도 맛있어요, 선배님

성균: 그래? 그럼 머, 먹어볼까?

(...이 생선구이도 너무 탓어, 탄
화해서 새까만데...)

(우... 마치 석탄같은 감촉, 씨...
단지 쓸뿐이야...)

야요이: 맛있나요?

성균: ...고기굽는 거 잘하는데?
야요이.

야요이: 아이 기뻐라, 좀더 드세
요.

주먹밥도 열심히 만들었던 말예요.

성균: 물론, 먹을 거야.

(...생긴건 그렇지만 주먹밥이라
면, 별로 실패하지 않았겠지...)

(...으, 짜! 소금덩어리야.)

야요이: 맛있어요?

성균: ...물론

성균: 잘먹었어.

야요이: 모자랐어요?

성균: 아니! 충분해! 든든하게 먹
었다구.

야요이: 잘됐다, ...그럼 또 만들어
올게요, 기대해 주세요.

성균:

담벼락의 고양이 뮤우

사이-하, 반함-중하 건물뒤



성균: (앗 야요이다.)

야요이: 아, 선배님!

성균: 그 고양이는?

야요이: 예? ...저 이 아이 자주 학
교에 와요.

성균: 그렇구나, 꽤 사람들과 친한
가봐?

야요이: 그, 그렇죠?

어디선가 기르고 있는 고양이일
지도 모르겠네요.

성균: 응응.

야요이: ...진짜 이름은 모르지만,
모두 뮤우라고 부르고 있어요, 누
군가가 이름붙였다나?

성균: 뮤우?

야요이: 앗 가버렸다.

성균: 야요이는 고양이를 좋아하나
보지?

야요이: 예 매우 좋아해요! 귀여우
니까요.

공원에서의 보트타기

사이-상, 반함-상 아오조라공원

야요이: 서, 선배님!



성균: 아 야요이?

야요이: ...시간있으세요?

성균: - 어 널널해 ♡

미안 지금은 시간이 없는데?

야요이: 정말요? 그럼 저랑 같이
보트타요

성균: 응 좋아.

야요이: 노 무겁지 않아요? 죄송해
요 제가 타자고 한건데...

성균: 신경쓰지 않아도 돼, 이런
건 남자가 할 일이야

야요이: 물위라니 기분 좋은데요?

성균: 그래

야요이: 선배님 알고 계세요? 이
호수의 징크스

성균: 징크스?

야요이: 이 보트에 돌이 타게 된
커플은 행복하게 된대요.

성균: 응 몰랐는데?

야요이: (선배님이랑 타게되다
니...)

성균: 응? 뭐라고?

야요이: 아, 아무것도 아니예요.

고마웠어요 같이 타주셔서, 그
럼!

데이트 -봄-

성균: (에~또 야요이는...)

야요이: 선배님 여기예요!



성균: 앗 야요이, 기다렸어?

야요이: 선배님이랑 데이트라니 너
무 기뻐서 조금 일찍 와버렸어요.

성균: 어느정도?

야요이: 30분정도인가?

성균: 그렇게? ...그럼 갈까?

야요이: 예

.....

야요이: 저 동물원 매우 좋아해요,
여러 가지 동물이 잔뜩 있으니까요.

기린에, 사자에, 코끼리에.

앗 저기 원숭이가 있어요! 빨리
빠알리~

야요이: 아~~

성균: 무슨이야?

야요이: 내 핸드백이...

성균: 큰일났어 되돌려 받지 않으면!

(핸드백은 경비원이 겨우 회수해 주었다.)

야요이: 갑자기 빼앗겨서 놀라버렸어요!

성균: 무사히 되돌려 받아서 다행이야

야요이: 예
.....

야요이: 즐거웠어요. 동물원

성균: 그래.

야요이: ...이제부터 뭘하죠? 선배님

성균: 많이 걸었으니까 어디가서 쉬지.

야요이: 예

성균: (그럼, 어디로 가자고 할까?)
- 패스트푸드점 ♡

케이크점
찾칩

성균: 패스트 푸드점으로 갈까?

야요이: 예

성균: 뭘로 할래?

야요이: 휘시버거 세트로 할게요.

야요이: ...선배님

성균: 왜?

야요이: 원숭이에게 핸드백을 빼앗기다니, 저 둔한 걸까요?

성균: - 그렇지 않아 ♡

그렇지도

야요이: 그렇죠? ...하지만 미사키는 항상 그래요

"야요이는 정말 둔하니까?"라고

성균: 미사키는 각쟁이니까.

...응? 미사키? 그러고보니 그녀석

오늘 학교에 간다고 하는 것 같던데?

...야요이양 오늘 테니스부는?

야요이: 그, 그게...

성균: 모두에게 쉰다고 이야기 해두었어?

야요이: ...괜찮아요

저... 테니스부보다 선배님과 이렇게 보내는쪽이...

성균: ...땡땡이치면 안돼.

야요이: ...하, 하지만 선배님이 애써서 불러주셨는데

전, 전...

성균: 미안... 너무했어 내가. 야요이의 기분은 정말 기뻐.

야요이: 정말로요?

성균: 하지만 더 이상 땡땡이치면 안돼!

야요이: 예, 예에,

야요이: 선배님 좋으시다면 조금더 건지 않을래요?

성균: 괜찮아. 근데 어딜 가게?

야요이: 신사쪽으로 가요.

알고계세요? 이 신사 결혼의 신님의 신사예요.

성균: 응 알고 있어

야요이: 그럼 우리 학교에 있는 결혼의 징크스도 알고 있어요?

성균: 모르겠는데? 그런거 있었어?

야요이: 분수광장의 분수앞에서 고백받으면 들은 행복하게 된다고.

성균: 정말?

야요이: ...사실은 제가 생각해 낸 거예요, 우리 학교에도 그런 게 있었을 좋겠다. 하고

성균: 그렇기도 한데?

야요이: 그렇죠?

성균: 이제 슬슬 돌아갈까?

야요이: 예

엔딩



야요이: 선배님! 전학가버리는 거예요?

성균: 어떻게 그걸?

야요이: 미사키한테 들었어요.

성균: 그렇구나... 미사키한테...

야요이: 미사키도 선배님도... 어째

서 좀더 빨리 가르쳐 주지 않은거죠?

성균: - 말하기 힘들어서... ♡

관계없잖아?

.....

야요이: 하지만... 하지만... 전.

성균: 야요이! (찾아야해!)

.....

야요이: 선배님...

성균: 야요이, 이곳에 있을 거라고 생각했어.

전학가는 이야기하지 않아서 미안해

야요이: 아, 아뇨, 괜찮아요... 어차피 선배님에게 전 보통의 하급생이니까요.

하지만... 전 선배님이...

성균: 야요이.

...널 좋아해

야요이: 선배님...

성균: 지금까지 이야기하지 않아서 미안해.

야요이: 저, 저도 선배님이 좋아요, 너무 좋아요.

전, 미사키가 부러웠어요, ...왜냐하면, 선배님곁에 항상 있을 수 있으니까요.

하지만 동생이라면 선배님을 좋아할 수 없으니까.

아무리 힘들어도, 선배님이 절 돌아봐줄 것을 기다리자 라고 생각했어요

...겨우, 겨우 이렇게 되었는데, 선배님이 전학가 버리다니.

전, 역시 미사키가 부러워요! 저도 선배님의 동생이 되고 싶어요.

왜냐하면, 함께 전학갈 수 있으니까요!

성균: 야요이, 졸업하면 이곳으로 돌아올게

야요이: 예? 정말요?

성균: 약속할게.

야요이: 저, 저 기다릴 게요, 계속 기다릴게요.



몇 달후의 편지

선배님, 잘 계시죠? 새로운 학교에는 잘 적응했고요?

선배님없는 매일매일은 너무나도 외로워요, 아~만나고 싶어라~~

항상 선배님을 생각하고 있어요, 선배님이 돌아온 답에는 꼭 같이 있어야 해요!

그럼 또 보낼게요

야요이로부터.

동급생 선도부원

카스가 치하루 (春日 千晴)

Profile

탄생일 - 1월 5일 산양자리

혈액형 - A형

키와 3사이즈 : 키-158, B-80, W-60, H-84

2학년B반, 무소속, 걸어서통학

좋아하는것 - 저금, 공부

좋아하는 계절 - 봄

방과후에 자주 있는곳 - 2학년 교실

좋아하는 남자타입 : 공부-5, 운동-1, 센스-

2, 성격-2, 태도-5

선도위원으로 교칙위반에 시끄럽게 군다.

항상 진지하여, 너무 긴장되어 있는 것이 옥의 티. 남자에게 대항의식을 가지고 있다. 쓸데없이 돈을 쓰지 않으며 꽤 검소하다. 취미는 저금이며 봄에만 나오는 캐릭터이다.

.....

.....

만남의 조건

패턴1 → 복도 → 쉬는시간 · 점심시간 · 방과후

패턴2 → 복도 → 하교중



간단 공략법

쉬는 시간에는 여러가지 장소에서 골고루 등장한다. 점심시간 이후로는 역시 2학년 교실. 이 교실에서 등장한다는 이야기도 있지만 별로 자주 등장하는 것 같지는 않다. 방과 후에 들리는 곳은 단연 도서실 2학년 교실에 남아있는 경우도 종종 있다. 휴일에도 책방이나 도서관에서 자주 만날 수 있다. 출현확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.

시작

- 쉬는시간 - 특별히 없음
- 점심시간 - 도서실, 이과실
- 방과 후 - 2학년 교실
- 들릴곳 - 도서관, 2학년
- 휴일 - 도서관

대화시에는 주로 공부나 책, 돈 등에 흥미를 갖는다. 선물로는 전자사전(電子辭典)이 좋을 듯 하다. 마지막날 찾아가야 하는 곳은 데이 트시 갔던 도서관.

대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 | | 설레임이 높을 때 | | 특별회화 | |
|--------------|-----------|------|-----------|------|------|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교 | ○ | ▲ | ○ | × | ○ | ▲ |
| 날씨 | × | × | × | × | × | × |
| 공부 | ○ | ○ | ○ | × | ○ | ▲ |
| 진로 | ○ | ▲ | ○ | × | ○ | ▲ |
| 활동부서 | × | × | × | × | × | × |
| 취미 | × | × | × | × | △ | × |
| TV | ○ | ▲ | × | × | △ | ▲ |
| 먹을 것 | ○ | ▲ | ○ | ▲ | ○ | ▲ |
| 책 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 점 | × | × | × | × | × | × |
| 돈 | ○ | ○ | ○ | ▲ | ○ | ▲ |
| 유행 | ○ | ○ | ▲ | ▲ | ○ | ○ |
| 휴일 | ▲ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 남성취향 | × | ▲ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 연애에 대해서 | × | ▲ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 상대방에 대해서 | × | × | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 좋아하는장소 | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 장래의꿈 | ▲ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 응시하다 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 칭찬하다 | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ▲ |
| 손을잡다 | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| 단추(ボタン) | | | | | ○ | ○ |
| 컨택트렌즈(コンタクト) | | | | | ○ | ○ |
| 벌레(毛筆) | | | | | ○ | ○ |
| 꽃다발(花束) | | | | | ○ | ○ |
| 선물(プレゼント) | | | | | ○ | ○ |

이벤트의 설명과 보는법 카스가 심정을 이야기하다 사이상, 반함상 2학년교실

점점 주인공에게 마음을 빼앗기는 카스가가 주인공에게 이야기를?

단추를 달아주는 카스가 사이상, 반함상 도서관

주인공의 떨어진 교복 단추를 달아주는 카스가. 와 애 왜 이렇게 변한 거야?

대량의 프린트 나르기 사이중하, 반함중하 복도

많은 양의 복사물을 옮기는 카스가.

이럴 땐 도와줘야지.

꽃병에 꽃을 모든상태, 복도

카스가가 꽃병에 꽃을? 저런 면도 있다니...



저 왜저러?



공부! 공부! 공부!

이벤트 대화 만남 -표준-



진영: (어? 여자아이가 울고있는 데?)

어떻게 된거야? 괜찮아?

여자아이: 아무것도 아니에요... 콘택트렌즈가 잘 맞지 않아서...

진영: - 손수건을 빌려준다 ♡ 간다

진영: 자 이 손수건을 사용해.

여자아이: 고마워요

토니: 그럼 이만

여자아이: 아, 손수건 (다음날)

???: 있다있어. 정말 귀찮게 하는군. 교실에 손님이 와있어

진영: 예? 나에게?

(누구지?)

여자아이: 잠깐, 괜찮아요?

진영: 괜찮은데, 너는? 아 어제의...

여자아이: 어제는 고마웠어요. 이거 돌려주려고 왔어요.

진영: 일부러 여기까지 와주다니.

여자아이: 저는 2학년B반의 카스가 치하루. 선도위원을 하고 있어요

진영: 헤~ 선도부원이라.

카스가: 도움받고 이렇게 말하긴 좀 그렇지만.

교칙에서는 손수건을 가지고 다닐 수 없게 되어 있어요

당신의 그 손수건은 엄연히 교칙 위반이죠.

롤은 지켜주세요. 그럼

진영: (.....)

분수대앞에서, 눈에 먼지가?



사이하, 반함상중 분수광장 (휘이이잉)

진영: (앗 저기에 카스가가)

카스가? 어떻게 된 거야?

카스가: 눈에 먼지가 들어가서...

진영: 괜찮아?

카스가: 꽤, 괜찮아... 고마워.

아 진영이었구나.

진영: 나인지도 모르고 있었어?

카스가: 안경을 벗으면 흐려서 하나도 보이지 않아.

진영: ...카스가 안경쓰지 않는 쪽이 좋지 않아? 콘택트렌즈를 끼면 좋을텐데

카스가: 갑자기 무슨 소릴 하는 거야?

진영: 아니야. 정말로 안경쓰지 않는 쪽이 훨씬 좋아.

카스가: 헤~ 이상한소리 하지 마.

진영: 앓 카스가! 가버렸잖아.

안경을 떨어트린 카스가는 솔직하다?

사이중, 반함중 복도

진영: 카스가!

카스가: 예?

진영: 예? 카스가 맞아?

카스가: 누구? 아 진영이.

진영: 안경 어땀어요?

카스가: 금방 떨어트려서 렌즈에 기스가 났거든.

난 안경이 없으면 아무것도 보이지 않거든.

진영: 그러면 수업받기 힘들겠네?

카스가: 그래. 칠판의 글자가 보이지 않아서 노트필기를 하지 못하거든...

진영: 그럼 내 노트를 빌려줄게 ♡ 그거 큰일인데?

카스가: 예? 정말? 고마워, 그럼!

진영: (안경벗은 카스가는 왠지 솔직해 보이는데?)

옥상에서 바람을~



사이중, 반함상 옥상

진영: 응? 카스가잖아?
 카스가: 진영이?
 진영: 뭐하고 있었어?
 카스가: 하늘이 너무 깨끗해서 보고있었어.
 진영: 하늘을?
 카스가: 그래. ...하늘이란 신기해. 끊임없이 펼쳐지다니...
 ...구름은 좋겠어. 세계를 여행할 수 있으니까.
 진영인 외국에 흥미 있어?
 진영: - 흥미있어 ♡
 흥미없어
 카스가: 그래? 나두 엄청 흥미있어.
 ...세계를 돌면서 여러곳에서 살게 되면 좋겠네.
 좀더 여러 가지 이야기를 듣거나 해보고 싶어.

담벼락에서 벌레가!



사이중, 반함상중 건물뒤

카스가: 야 거기! 고교생이 담배피워도 된다고 생각해!
 어라? 진영이었어?
 진영: 어떻게 된 거야? 카스가, 깜짝놀랐잖아?
 카스가: 최근 이 근처에서 담배를 치는 학생이 있는 것 같아서.
 선도위원으로써 넘어갈 수 없어요. 진영이도 본다면 가르쳐주길 바래.

진영: 카스가... 등뒤에 벌레가.
 카스가: 에엣! 벌레? 부탁해. 치워줘! 빨리! 빠알리! 싫어어!
 진영: 자 잡았어.
 카스가: 보, 보여주지 않아도 되니까. 빠, 빨리 어딘가로 던져버려요!
 휴~ 고마워. 살았어.
 진영: 카스가에게도 무서워하는 게 있다니

카스가: 벌레만은 안돼...
 진영: 괜찮아?
 카스가: 응 이제 좀 침착해 졌어. 그럼... 담배피는 학생 발견하면 가르쳐 줘.

데이트



진영: (약속시간 1분전 겨우 도착했다.)
 (남은시간 ...3, 2, 1)
 아 카스가. 시간 정확한데?
 카스가: 당연하지
 진영: 자 갈까?
 카스가: 때로는 좋은데? 이런곳도
 진영: 그래. 기분도 좋고.
 카스가: 오늘은 날씨도 좋네. 이것도 평소때 잘해서야.
 진영:
 카스가: 아 봐바. 저기 화단이 있는데? 자 가보자. 아름다워~
 진영: 정말이네. 그런데 이 꽃 뭐지?
 카스가: 어라? 그런것도 몰라? 이 꽃은 팬지야.
 벌칭 3색제비꽃. 제비꽃과의 1년생꽃.
 꽃색은 흰색, 노란색, 붉은색, 청자색이 있고
 원산지는 유럽. 그리고 꽃말은 순수한 사랑(純愛)이야.
 진영: 꽃말? 그렇구나.

카스가: 뭐, 뭐야?
 진영: - 꽃말이라니, 카스가와는 잘 안어울리는데?
 꽃에 대해서 잘 아는데?
 꽃 좋아하는구나? ♡
 카스가: 당연하지 꽃을 좋아하지 않는 여자아인 없어.
 ...그게 아니면 내가 꽃을 좋아하는 게 의외야?
 진영: 그런게 아니라... 자세히 알길래.
 카스가: 뭐 그럼 다행이지만.

 진영: 기분 좋았어.
 카스가: 응 그래.
 진영: 어딘가 갈까?
 카스가: 좋아.

진영: (그럼, 어디로 가자고 할까?)
 -패스트푸드점
 케이크점 ♡
 찻집
 진영: 그럼 케이크점으로 가자.

 진영: 그럼 뭘로 할래?
 카스가: 글썽? 봄답게 딸기탈트(?)로 할래.

진영: 호음 잘고르는데?
 카스가: 요새는 딸기의 제철이니까 맛있어.
 저기, 진영인 왜 나같은애에게 데이트 신청을 한거야?
 진영: 응? 무슨뜻?
 시간때우기로...
 카스가니까. ♡
 카스가: 나이기 때문에 정말? 정말?
 진영: 거짓말은 안해.
 카스가: 믿어두 되지?

 카스가: 잠깐 따라와 주었음 하는데
 진영: 어딜?
 도서관에 책 반납하려고.
 자 그럼 여기서 잠깐 기다려 줘. 기다렸지? 미안해.
 진영: 신경쓰지 않아도 돼.
 카스가는 이곳에서 책을 자주 빌리나봐?
 카스가: 그럼 모두들 별로 이용하지 않는 것 같지만, 도서관에는 딱

딱한 책들뿐만 아니라 잡지나 베스트셀러등도 있다구.
 카스가: 공짜니까 이용하지 않으면 손해지.
 진영: 그렇구나 몰랐는데?
 난 장래에 돈이 필요한 때를 대비하기 위해서.
 쓸데없는 지출은 하지 않아.
 진영: 돈이 필요할 때? 예를들면?
 카스가: ...비밀
 진영: 슬슬 돌아갈까?
 카스가: 오늘은 재미있었어. 그럼 또

엔딩



카스가: 진영아 소문으로 들었는데...
 전학간다는 말 정말이야?
 진영: 알아버렸군...
 카스가: 정말이야? 거짓말이지?
 진영: 아니야 정말이야...
 카스가: 언제?
 진영: ...내일
 카스가: 에에? 그렇게 빨리? ...전부터 알고 있었어?
 진영: 미안
 카스가: 어, 어째서 가르쳐 주지 않은거야?
 진영: - 말하기 힘들어서... ♡
 관계없잖아?

 카스가: 어째서?
 내가 슬퍼하니까?

...너무 신경 써줘서 상처받는 일도 있어!

진영: 카스가! (찾아야해!)

카스가: 아... 진영...

진영: 전학가는 것 입다물고 있어서 미안해.

카스가: ...사과할 필요 없어. 네 마음대로니까...

진영: 이 기분을 전해야 할지, 계속 고민해 왔었는데...

카스가: 뭐?

진영: 널 좋아해. 누구보다도 좋아해.

카스가: 에?

진영: 전학가는 내가 이런 말하면 안될 거라고 생각하지만.

카스가: ...그, 그렇지 않아. 나, 나도... 너를 좋아해.

진영: 정말?

카스가: 응... 너의 그 감정, 정말로 기뻐.

난 내 자신이 딱딱하고 재미없다고 생각해왔어. 내 자신이 싫었어.

그래서, 널 좋아한다는 감정을 느끼고 나서도 말하지 못했어.

하지만 지금이라면 말할 수 있어. 널 좋아해. 너무나도.

난, 너 때문에 내자신을 좋아할 수 있을 것 같아.

널 만나서 기뻐. 널 좋아하게 되서 기뻐.

하지만 멀어져 버리는구나.

진영: 기다려줘. 졸업하면 이곳으로 올테니까. 그때까지 기다려줘.

카스가: 정말? 기뻐... 기다릴게 계속.

몇 달후의 편지

잘지내? 새로운 학교는 어때? 확실히 교칙은 지키고 있지? 내가 보지 않는다고 위반하면 용서하지 않아.

확실히 졸업한 후에 이곳으로 돌아올 테니까.

그런데 취업할 거야? 대학으로 진할 거야? 결정했어?

가능하다면 같은 대학에서 함께 지내고 싶은데.

무리하게 부탁하진 않을 게. 곁에 있는 것만으로도...

그러면 연락 기다릴게

치하루로부터

여름소녀

아마노 미도리 (天野 みどり)

Profile

탄생일 - 11월 2일 전갈자리

혈액형 - B형

키와 3사이즈 : 키-160, B-88, W-58,

H-86

2학년D반, 영어회화부, 버스통학

좋아하는것 - 새로운 것, 파충류

좋아하는 계절 - 여름

방과후에 자주 있는곳 - 옥상

좋아하는 남자타입 : 공부-1,

운동-4, 센스-5, 성격-3,

태도-3

밝고 활발하며 유행에 민감한 걱정없는 여자 아이. 남자에게 가볍게 말을 걸 수 있는 성격을 가지고 있다. 취미는 가라오케, 요새는 대전 격투게임에 푹 빠져 있다. 여름에만 나오는 캐릭터이다.

만남의 조건

| | | | | |
|-----|---|------|---|------|
| 패턴1 | → | 게임센터 | → | 휴일 |
| 패턴2 | → | 학교앞길 | → | 등교중 |
| 패턴3 | → | 식당 | → | 점심시간 |



간단 공략법

학교에서는 별로 만나기 쉽지 않다. 하지만 모든 곳에 평균적으로 등장하는 편이다.

방과후에는 옥상에 있는 경우가 많으며 방과후 들리는 곳은 역 앞 거리이다. 휴일에는 게임센터, 책방, 꽃집, 액세서리점 등을 돌아다닌다. 단 오전에는 만날 수 없다.

출현 확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.

시작

- 쉬는시간 - 특별히 없음
- 점심시간 - 특별히 없음
- 방과 후 - 옥상
- 들릴곳 - 역앞거리
- 휴일 - 거센, 꽃집

학교시 대화에서는 취미, 유행, 패션, 놀이 등에 흥미를 느낀다.

선물로는 파충류에 관련된 것이나 최신게임 등이 좋을 듯하다. 마지막 날 찾아가야 하는 곳은 데이트의 마지막에 돌아다녔던 역 앞 거리이다.

대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 설레임이 높을 때 특별회화 | | | | | |
|-----------|--------------------------|------|-----|------|-----|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교 | × | × | × | × | ▲ | ▲ |
| 날씨 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 공부 | × | × | × | × | × | × |
| 진로 | × | × | × | × | × | × |
| 활동부서♡ | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 취미♡ | ◎ | ◎ | ○ | ▲ | ○ | ○ |
| TV | ◎ | ○ | ▲ | × | ○ | ▲ |
| 먹을 것 | ○ | ○ | × | × | ○ | ▲ |
| 점 | ○ | ○ | × | × | ○ | ◎ |
| 유행 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ▲ | ▲ |
| 놀이 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ▲ |
| 패션 | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ | ▲ |
| 휴일 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 남성취향 | × | ▲ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 연애에 대해서 | × | ▲ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 상대방에 대해서 | ▲ | × | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 좋아하는장소 | × | ▲ | ▲ | ◎ | ○ | ○ |
| 장래의꿈 | × | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 응시하다 | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 칭찬하다 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 손을잡다 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ○ |
| 감기(風邪) | | | | | ○ | ○ |
| 노래방(カラオケ) | | | | | ○ | ○ |
| 게임(ゲーム) | | | | | ○ | ○ |
| 풀장(プール) | | | | | ○ | ○ |
| 선물(プレゼント) | | | | | ○ | ○ |

이벤트의 설명과 보는법

지각한 아마노

사이-하, 반함-하 건물뒤

지각하여 건물담을 넘어오는 아마노. 역시 날날이인가...



창문에서 아마노가~

사이-중하,

반함-중 화단, 분수공원

2층에서 아마노가 불려서 대답해 보니. 뭐? 지우개좀 훑어달라고?

너무 더워

사이-상, 반함-상 보건실

더워서 쓰러진 것인가. 아마노가 웬일로 보건실에?

옥상에서 생각중

사이-중, 반함-상 옥상

옥상에서 개품잡고 있는 아마노. 뭔가 고민거리라도?

게임센터에서 헌팅?

사이-중, 반함-하 게임센터

거리의 양아치들이 우리 아마노를? 예잇 용서할 수 없다!

이벤트 대화

만남 -강제-

아이카: (지각이다! 지각!)

여자아이: 아직 괜찮아요

아이카: 에?

여자아이: 이 시간이라면, 걸어도 수업종까진 여유야
 아이카: 호음 그래?
 여자아이: 난, 항상 이 시간대니까, 걱정마
 아이카: 넌?
 여자아이: 난 2학년D반의 아마노 미도리, 잘부탁해
 아이카: (아마노 미도리라.)
 앓 수업중이다!
 아마노: 예? 이상한데?
 아앗! 시계가 멈췄어!
 아이카: 달려라 지각이다!
파충류가 좋다고?
사이중, 반함중하 화단
 아이카: (앗 아마노다!)
 아마노! 꽃밭에 물주는 중이야?
 아마노: 달라, 뱀이 있었던 말야! 뱀!
 작고 귀여운 것이 스물스물.
 아이카: (귀, 귀여워!!)
 아마노는... 뱀을 좋아해?
 아마노: 응 너무 좋아!
 아이카: ...신기하군.
 아마노: 그런가... 도마뱀같은 것도 좋아해.
 아이카: (.....)
테이트
 아이카: (...이상한데? 벌써 약속 시간이 지났는데.)
 아마노: 기다렸지?
 아이카: 아, 아마노! 지각이야.
 아마노: 뭐 어때 조금쯤.
 ...아, 그셔츠 입고 왔네?
 아이카: 맘에 들거든
 아마노: 후후, 눈치챘어? 사실은 내것과 한쌍이야.
 아이카: 정말이네...
 아마노: 너하고 같은 티셔츠로 바다에 가고 싶었어.
 자, 가자!

 아이카: 예~또, 아마노는?
 아마노: 짠~ 어때? 이 수영복 괜찮지?
 아이카: 어 정말 잘 어울려
 아마노: 생큐
 자 수영하자
 아이카: 앓 아마노, 기다려
 아마노: 빨리, 빨리이.

아마노: 아, 아, 아앗, 어떻게
 아이카: 어떻게 된거야? 아마노!
 아마노: 수영복 떴내려갔어.
 아이카: 그, 그런 큰일이!
 아마노: 정말 최악이야
 아이카: - 잠깐 기다려, 내가 타올을 ♡
 우선은 내손으로...
 찾아야지!
 아마노: 자, 잠깐 나를 이대로 둘 생각이야? 아직 그 근처에 있을테니까 찾아줘~
 아이카: (저, 저건가?)
 있어 아마노
 아마노: 정말? 럭키!
 아마노: 휴, 십년감수했네
 아이카: 정말...
 아마노: 찾아줘서 고마워

 아마노: 정말로 재미있었어.
 이젠 어떻게 할까?
 아이카: 어딘가 들릴까?
 아마노: OK! 어디로 갈래?
 아이카: (그럼, 어디로 가자고 할까?)
 - 패스트푸드점 ♡
 케이크점
 찻집
 아이카: 그럼 패스트 푸드점으로 가자.

 아이카: 뭘로할래?
 아마노: 물론, 여름한정의 키우이 셰이크세트.
 아이카: 잘 아는데?
 아마노: 예? 아직 마셔본 적 없어? 엄청 맛있어.
 아이카: ...그런데말야
 아마노: 응? 뭐?
 아이카: 엄청난 해프닝이었어...
 아마노: 아? 조금전 일 생각하고 있구나? 이젠 잊어버려! 부끄러우니까.
 아이카: 미안, 미안
 아마노: 아이카 사실대로 말해봐, 그때, 두근두근했었지?
 아이카: - 예? 왜?
 약간?
 걸렸군. ♡
 아마노: 역시? 나 가슴에는 자신있거든.

아이카: 예~, 예~

 아마노: 저기 잠깐 역앞 변화가에 가자.
 아이카: 그럴까?
생략.....
 아마노: 다음은 어디갈까?
 아이카: 아마노오...조금 쉬자.
 아마노: 예? 그럼 공원에 가자!
 아이카: 넌 항상 이래?
 아마노: 음, 무언가 있으면 금방 흥미를 가지게 되니까, 점점 눈길이 끌려버려.
 가만히 있을 수가 없거든.
 역앞 변화가는 나에겐 보물의 산과 같아.
 아이카: 호음
 ...슬슬 돌아갈까?
 아마노: 그래, 오늘 재미있었어, 그럼!

엔딩



아마노: 아이카! 전학간다는 소문이 돌던데 무언가 잘못된 거지?
 아이카: ...알아버렸군
 아마노: 설마, 정말이야?
 아이카: 어어
 아마노: 언제?
 아이카: 내일.
 아마노: 그, 그렇게 빨리? 그런거 들은 적 없었어요!
 ...전부터 알고 있었어요?
 아이카: 응
 아마노: 왜 나한테 이야기 하지 않았어요?
 아이카: - 말하기 힘들어서... ♡
 관계없잖아?

 아마노: 내 기분은 알지도 못하면서... 너무해.
 아이카: 아마노!

아이카: 어쨌든 찾아야해!
 (아마노라면 분명 이 근처에 있을 거야)
 아마노: 앓, 아이카
 아이카: 역시, 여기에 있을 거라고 생각했어
 전학, 이야기하지 않아서 미안해.
 아마노: 신경쓰지 않아도 돼, 나한테 이야기 꼭 해야하는 건 아니니까.
 그럼, 이만.
 아이카: 아마노!
 널 좋아해.
 아마노: 아...
 아이카: 앞으로 전학갈 나에게서 이런말을 듣는다면 난처할 거라고 생각하지만,
 아마노: 응, 그렇지 않아, 나도 널 좋아해.
 아이카: 정말?
 아마노: 응.
 나 말이야, 너를 좋아하고 있었어. 느끼고 있었어?
 이런 성격이기 때문에 금방 얼버무려왔지만,
 이렇게 서로 좋아한다는 걸 알게 되어서 다행이야...
 하지만... 멀어지게 되는구나...
 저기, 전학가지 않으면 안될까?
 아마노: 그래... 그런거 무리일꺼야, 제대로 말할 수 없지만, 난 같이 있고 싶어, 단지 그것뿐.
 아이카: 졸업하면 이곳으로 돌아올 거야.
 아마노: 예...
 아이카: 약속할게.
 아마노: 응 기다릴게... 외롭겠지만.
몇 달후의 편지
 야호! 잘있어? 난 물론 잘있지, 엄청나게 외로워졌지만 노래방에 가거나 게임센터에 가면서 매일 매일 즐겁게 보내고 있어.
 하지만 약간 부족할지도, 누군가가 곁에 있어준다면 완벽할텐데,
 그것보다, 그쪽 학교에는 뭐가 유행하고 있지? 나중에 가르쳐줬음 좋겠어.
 또 연락할게.
 미도리로부터

신사의 일을 도와주는 상급생

쿠사나기 시노부 (草 忍)
Profile

탄생일 - 7월 25일 사자자리
혈액형 - A형
키와 3사이즈 : 카-172, B-82, W-58, H-85
3학년C반, 합기도부, 걸어서통학
좋아하는것 - 실용적인것
좋아하는 계절 - 가을
방과후에 자주 있는곳 - 건물뒤
좋아하는 남자타입 : 공부-4, 운동-5, 센스-2, 성격-1, 태도-4
합기도부에 소속된 3학년생. 외견상으로는 남자같은 성격의 소유자로 보이지만 실제로는 부드럽고 씩씩한 여성이다. 하급생의 여학생들에게 인기가 있다. 가을에만 등장하는 캐릭터이다.



만남의 조건

패턴1 → 건물뒤 · 보관소 → 방과후
패턴2 → 교문앞 → 등교중

대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 | | 설레임이 높을 때 | | 특별회화 | |
|-------------|-----------|------|-----------|------|------|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교♡ | ○ | ▲ | × | × | ▲ | ▲ |
| 날씨 | ▲ | ▲ | × | × | ▲ | ▲ |
| 공부 | ○ | ▲ | × | × | ▲ | ▲ |
| 진로 | ○ | ○ | × | × | ▲ | ▲ |
| 활동부서♡ | ◎ | ○ | ○ | × | ○ | ▲ |
| 취미♡ | ○ | ○ | × | × | ▲ | ▲ |
| TV | × | × | × | × | × | × |
| 먹을 것 | ○ | ○ | × | ▲ | ▲ | ▲ |
| 스포츠 | ○ | ○ | ▲ | × | ▲ | ▲ |
| 점 | ○ | ○ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ |
| 격투기 | ○ | ○ | ▲ | ▲ | ○ | ▲ |
| 미사키♡ | ○ | ○ | × | × | ▲ | ▲ |
| 휴일 | × | × | × | × | ▲ | ▲ |
| 남성취향♡ | × | × | × | × | ▲ | ○ |
| 연애에 대해서 | × | × | ○ | ○ | ▲ | ▲ |
| 상대방에 대해서 | × | × | ○ | ◎ | ▲ | ○ |
| 좋아하는장소 | × | ◎ | ○ | ◎ | ▲ | ○ |
| 장래의꿈 | × | ▲ | ▲ | ◎ | ○ | ○ |
| 응시하다 | ○ | ◎ | ○ | ◎ | | |
| 칭찬하다 | ○ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 손을잡다 | ▲ | ◎ | ○ | ◎ | | |
| 강아지(犬) | ○ | ▲ | | | | |
| 상처(怪我) | ○ | ▲ | | | | |
| 치한(チカン) | ○ | ▲ | | | | |
| 계단(階段) | ○ | ◎ | | | | |
| 프레젠티(プレゼント) | ○ ○ | | | | | |

간단 공략법

공략하기 매우 어려운 캐릭터. 만나기는 쉽지만 대화에 흥미를 느끼는 화제가 적다. 쉬는 시간이나 점심시간에는 3학년교실과 옥상에서 자주 만날 수 있다. 방과후에는 합기도부의 연습 때문에 건물 뒤에 있는 경우가 많으며, 그후에는 신사에서 일을 한다. 때론 옥상에 남아있는 경우도 있다. 휴일에도 아버지의 일을 도와 신사에 있는 경

우가 많다. 출현 확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.

시작

쉬는시간 - 옥상, 3학년 교실
점심시간 - 옥상, 3학년 교실
방과 후 - 건물 뒤, 옥상
들릴곳 - 신사, 옥상
휴일 - 신사

학교시 대화에서는 활동부서 정도의 화제외에는 별 흥미를 느끼지 못한다. 그러므로 많이 친해진 후에 대화를 시도하는 것이 좋다. 선

물로는 신사에서 도움이 될 대나무 빗자루(竹ぼうぎ)가 좋을 듯. 마지막 날 찾아가야 하는 곳은 제일 많이 만났던 옥상이다.

이벤트의 설명과 보는법
개를 무서워 하는 쿠사나기 사이중, 반함-하 운동장

운동장을 배회하는 강아지를 보고 치를 떠는 선배님. 선배님! 왜 그래요?

정이의 우리편 선배님

사이중하, 반함-하 아동공원

공원에서 곤경에 빠진 아이들을 도와주는 선배님. 멋져요!

비

사이상, 반함-상중 역앞거리

갑자기 비가 내려서. 결국 선배님과 함께... 노조미와는 또다른 느낌.

도장에서 정신통일

모든상태 건물뒤

도장에서 마음을 집중하는 선배님. 이름은 그냥 물러 갑니다.

엔딩



쿠사나기: 지훈이 전학간다는데 정말이야?

지훈: 정말이에요.

쿠사나기: ...그래, 정말이었구나.

...그럼, 언제야?

지훈: ...내일, 이예요.

쿠사나기: 에? 그렇게 급한 거야?

원래부터 알고 있었어?

지훈: 예...

쿠사나기: 왜, 가르쳐 주지 않은거지?

지훈: 말하기 힘들어서... ♡

관계없잖아요.

.....

쿠사나기: 네가... 그렇게 약한사람일 거라곤 생각하지 않았어.

지훈: 서, 선배님! 찾아야해

.....

쿠사나기: 아...

지훈: 역시, 여기 있을 거라고 생각했어요.

전학가는 거, 이야기 하지 않아서 죄송해요.

쿠사나기: ...

지훈: 저기...

쿠사나기: 자, 잠깐 기다려봐. 기분 좀 정리할게

힘든 건 너일텐데... 내가 이러다니.

지훈: 달라요, 선배님에게 전하고 싶은게 있어요.

쿠사나기: 에?

지훈: 선배님... 좋아해요, 선배님이 좋아요.

쿠사나기: 아...

지훈: 이 기분을 전하고 싶었어요. ...하지만 선배님에게 있어서, 전

단지 후배일지도 몰라. 라고 생각해서 이야기 하지 못했어요...

쿠사나기: 말했으면 좋았을걸...

...나도, 네가 좋아.

지훈: 정말이세요?

쿠사나기: 응.

처음, 너 별루 맘에도 있지 않았구. 보통의 연하의 남자아이였어

하지만, 만날때마다 점점 변해갔어. 내 속에서 너의 존재가 커져서, 눈치챘을 땐, 너만 생각하게 되어버렸어

그런 나 자신에게 고민했었어. 하지만, 그게 사람을 좋아하게 되는 거였어. 지금이라면 확실히 알 수 있어. 네가 좋아.

...하지만, 이별이네?

지훈: 돌아올게요.

쿠사나기: 에?

지훈: 졸업하면, 돌아올게요. 그러니까 기다려 주세요

쿠사나기: ...

지훈: 기다려주시지 않을래요?

쿠사나기: ...아니, 너의 감정, 너무 기뻐, ... 기다릴게.

몇 달후의 편지

잘 지내고 있을까? 난 잘 지내고 있어. 몇일전에 무사히 졸업해서, 요새는 무녀의 수업을 하고 있어.

너도 무사히 졸업해서 돌아오지 않으면 큰일날줄 알아! 가만안들테니까. 그럼 또 보낼게

시노부로부터

수영장을 빌리러 오는 타교생

미즈타니 유리카 (水谷 由梨香)
Profile

탄생일 - 12월 18일 사수자리
혈액형 - B형
키와 3사이즈 : 카-167, B-88, W-56, H-84
시로유리여자학원2년생, 전철통학
좋아하는것 - 인형, 수영
좋아하는 계절 - 겨울
방과후에 자주 있는곳 - 실내풀
좋아하는 남자타입 : 공부-3, 운동-5, 센스-5, 성격-2, 태도-2
시로유리(白百合)여자고등학교의 수영부 부장. 겨울동안만 온수풀장을 빌리러 온다.



공주로 길러졌기 때문에, 약간 도도한면이 있지만 자신을 지켜주는 사람에게 약하다. 의외로 귀여운 물건을 좋아하기도 한다. 겨울에만 등장하는 캐릭터이다.

만남의 조건

패턴1 → 복도 → 방과후
패턴2 → 복도 → 방과후※
패턴3 → 교문앞 → 학교중

대화시의 변화

| 대화내용 | 설레임이 낮을 때 | | 설레임이 높을 때 | | 특별회화 | |
|-----------|-----------|------|-----------|------|------|------|
| | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 | 설레임 | 두근두근 |
| 학교 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 날씨 | ▲ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 공부 | ○ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 진로 | × | × | × | × | ▲ | ▲ |
| 활동부서 | ◎ | ○ | ○ | × | ○ | ▲ |
| 취미 | ○ | ○ | × | × | ▲ | ▲ |
| TV | ▲ | ▲ | × | × | ○ | ▲ |
| 먹을 것 | ○ | ○ | × | × | ▲ | ▲ |
| 스포츠 | ◎ | ◎ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ |
| 집 | ▲ | ▲ | × | ▲ | ○ | ▲ |
| 유행 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ▲ |
| 패션 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ▲ |
| 휴일 | × | ◎ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 남성취향 | × | ▲ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 연애에 대해서 | × | × | ▲ | ◎ | ○ | ◎ |
| 상대방에 대해서 | × | × | ▲ | ▲ | ▲ | ○ |
| 좋아하는장소 | × | ◎ | ○ | ◎ | ○ | ○ |
| 장래의꿈 | × | × | ○ | ▲ | ○ | ○ |
| 응시하다 | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | | |
| 칭찬하다 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ |
| 손을잡다 | ▲ | ◎ | ○ | ◎ | | |
| 머플러(マフラー) | | | | | ○ | ◎ |
| 다리(足) | | | | | ○ | ○ |
| 뜨개질(編み物) | | | | | ○ | ◎ |
| 고양이(ネコ) | | | | | ○ | ○ |
| 선물(プレゼント) | | | | | ○ | ◎ |

간단 공략법

역시 공략하기 어려운 캐릭터이다. 학교의 오전 시간에는 없기 때문에 절대 만날 수 없다.

방과후에는 수영부의 연습 때문에 실내풀장에 있지만 때때로 옥상이나 분수광장, 보건실에 있기도 한다. 방과후에도 어딘가에 들리지 않고 실내풀장에 있는 경우가 많지

만 신사나 역앞거리에 있을 때도 있다. 출현 확률이 가장 높은 곳은 다음과 같다.

시작

- 쉬는시간 - 없음
- 점심시간 - 없음
- 방과 후 - 실내풀
- 들릴곳 - 학교, 실내풀
- 휴일 - 악세서리점

학교시 대화에서는 스포츠나 유행, 패션 정도의 화제가 좋다. 개인적인 이야기는 하지 않는 것이 좋을 듯. 선물로는 큰인형(大きなぬいぐるみ)가 좋을 듯. 마지막날 찾아가야 하는 곳은 데이트 마지막에 갔던 신사이다.

이벤트의 설명과 보는 법
게임센터에서

사이-하, 반함-중하 게임센터
게임센터의 UFO캐처를 바라다보는 유리카. 아 귀여워라.
군고구마와 유리카
사이-중, 반함-중 아오조라공원
군고구마와 유리카. 잘 어울리지 않는 조합인데...

엔딩



유리카: 아이카군! 소문으로 들었는데 아이카군이 전학간다는 것, 사실이 아니죠?

아이카: 그렇군... 알게 되었군...

유리카: 정말이에요?

아이카: 아아.

유리카: 언제?

아이카: ...내일

유리카: 급한 이야기군요. 전부터 알고 있었어요?

아이카: 어.

유리카: 왜 가르쳐 주지 않았죠?

아이카: - 웬지 이야기하기 힘들어서 관계 없잖아.

..... ♡

유리카: 아이카군. 입을 다물고 있으면 아무것도 알 수 없어요.

아이카:

유리카: 더 이상 이야기해도 쓸데없는 것 같네요

아이카: 유리카! 찾아야해

.....

유리카: 앗... 아이카군

아이카: 역시. 이곳에 있을 것이라

고 생각했어.

전학가는 거 이야기 하지 않아서 미안해.

유리카: 사과할필요 없어요.

저와 당신은 관계없으니까 말할 필요 없잖아요.

저, 저는 당신의 일같은 거 아무렇게도 생각하고 있지 않으니까.

아이카: 미즈타니, 듣고 싶어... 전할까 말까 망설였지만 역시 듣고 싶어.

난 네가 좋아.

유리카: 앗...

아이카: 전학가는 내가 이런 말한다면 난처할지도 모르지만...

유리카: 그렇지 않아요... 고마워요. 기뻐요.

아이카: 정말?

유리카: 예.

... 아간 그렇게 말했지만 저도 당신을 좋아해요.

...저에게 교제를 신청해온 사람은 많이 있었어요. 하지만 그중에 좋아하게 된 사람은 없었어요.

제말대로 해주는 사람들에게는 흥미없거든요. 이상하게도 당신 앞에서는 솔직하게 되었어요...

이상한 모습만 보여주게 되었는데도 모르겠네요. 드디어 좋아하는 사람이 생겼는데...

멀어져야만 하다니...

아이카: 돌아올게.

유리카: 예?

아이카: 졸업하면 돌아올게. 그러니까 기다려줘.

유리카:

아이카: 기다리지 못할 것 같아?

유리카: 아니... 기뻐요 당신을 기다릴 거예요... 언제까지나.

몇달 후의 편지

잘있어요? 당신이 없어서 외로워요. 하지만 괜찮아요.

원래 같은 학교를 다니던 것도 아니고, 약간 거리가 멀어졌을뿐.

그리고 이제 반년만 지나면 졸업하게 되는데요 그정도 기다리지 못하는 제가 아니죠. 맞아 맞아. 저 조금은 고양이가 좋아졌어요. 자주 대하면 귀엽더라고요 당신이 말한 대로예요.

그럼 또 연락할게요

유리카로부터



사이버 핑크퐁의 어드벤처 게임

크론즈 게이트

(九龍의 門)

-구룡풍수전-(상편)

CD 4장이라는 엄청난 대용량으로 우리 앞에 등장한 크론즈 게이트. 약간 낯설게 느껴지는 사이버 핑크퐁과 중국의 풍수지리를 모티브로 한

게임이다. 난이도가 약간 어렵고 내용이 난해하지만 화려한 그래픽과 화면 연출 등은 플레이어의 마음을 사로잡을 수 있을 것이다.



제작사: 어드벤처
장르: SME
발매일: 97년 2월 28일
발매가: 7,800엔

기본편

프롤로그

어째서 이곳으로 불려진 것인지 이미 알고 있을 것이다. 구룡성이 나타났다. 음계에 있어야 할 구룡성이, 어떻게 된 것인지 이 양의 세계에 모습을 나타낸 것이다. 이대로 음과 양이 만나게 되는 일이 생긴다면, 세계는 그 의미를 잃고 반드시 붕괴해 버리겠지...

자 보거라, 우리들은 두 세계의 풍수를 감시해 왔다. 이것이 우리들이 살고 있는 양계의 풍수다. 지금의 경우, 흔들림 없이 잘 조절되어 있다. 하지만... 음계에 있어야 할 풍수를 찾을 수 없다. 즉, 음계에는 풍수의 근원이 되는 사신수... 그래, 청룡, 백호, 주작, 현무의 보정이 전혀 행해지지 않고 있다. 구룡성 안에서 사신수의 보정을 올바르게 행한다면, 음계의 풍수는 저절로 세워질 것이다. 너는 그 구룡성으로 잠입하여 풍수를 일으키지 않으면 안된다. 우선은 사신이 될 만한 존재를 찾아내 올바른 보정을 행하는 것이다.



これが我々の住む陰界の風水だ。今のところ、揺れることなく整っている

이것이 양계의 올바른 풍수



そう、青龍、白虎、朱雀、玄武の見立てが、まったく行われていない

풍수의 기본은 4신수

등장인물

샤오헤이(小黑)

게임 중의 히로인. 최근 쌍둥이 누나의 꿈을 꾸고 있으며, 누나를 만날 수 있다는 날인 '파이어의 날'에 대한 조사를 하고 있다. 중국식 이름으로 원래는 남자 이름이라고 한다.



웨이(ウェイ)

음계인 구룡성에서 어떤 일이 일어나고 있는지 꽤 자세히 알고 있는 듯한 인물. 하지만 신중한 성격이기 때문에 진상을 자세히 가르쳐 주지는 않는다. 기공을 사용하는 풍수사이다.



릿치(リッチ)

용성반점이라는 호텔의 1층에서 바 마스터를 하고 있다. 샤오헤이를 동생처럼 아끼고 있으며, 많은 정보를 알고 있다.



게임키즈(ゲームキッズ)

구룡성에서 제일의 실력을 자랑하는 게임 소년. 구룡전뇌 중심에 있는 게임 센터를 장악하고 있는

'키즈'의 일원이다. 컴퓨터나 네트워크에도 많은 지식을 가지고 있다.



리·홍(李·弘)

골동품을 모으며, 상점을 경영하고 있다. 하지만 대부분의 시간을 상점을 비운 채로 돌아다니고 있다.



음양사(陰陽師)

은둔생활을 하며 지내는 비밀의 과학자. 변덕스러운 성격으로써 역시 자신의 상점을 비워 두고 다닌다. 주술적인 능력도 가지고 있다.



나비(ナビ)=네비게이터

계약으로 RT 던전에서 우리를 안내해 주는 역할. 용성로에서는 리틀플라이, 용활로에서는 하니레디가 담당한다.

팔괘경(八卦鏡)

기맥의 흔들림을 잡아 주는 거울. 하지만 이것도 응급책에 불과하다.

후통(胡同)

사기가 넘쳐흐러 사람이 접근할 수 없게 되어 버린 장소. '속'이라 불린다. 구이리가 떠돌아다니고 있다.

풍수(風水)

여기서의 풍수는, 고대에서부터 도시계획 등에 이용되어 온 풍수지리를 말한다. 동서남북의 자연고, 총룡, 백호, 주작, 현무의 사신수를 보정하는 다이내믹한 풍수이다. 이 사신수를 보정하는 것으로 올바른 기의 흐름이 생성되어, 대지를 바로잡는 것이라고 불려진다. 이 보정을 행하는 것이 게임의 큰 목적이다.

쌍둥이집(雙子屋)

구룡프론트에 있는 수상한 가게. 마을에 있는 쌍둥이는 우선 이곳에 등록된다. 그후 올드 스네이크의 지도를 받아 밍리를 숙련하는 것이다.

리좀(リゾム)

소위 말하는 리얼타임 채팅. 회

원들이 네트워크 상에서 회화를 나누며, 여러가지 정보교환을 하고 있다.

보정(見立て)

풍수사가 사신수를 보고 정하는 것으로, 풍수를 일으키고 기맥을 정돈한다. 하지만 음계에서는 무엇을 보정에 사용해야 하는지 불명이다.

로우리(老力)

밍리가 모이면, 로우리가 된다고 한다. 그리고 로우리는 용을 깨울 수 있다고 한다.

왕닝(妄人)

사기에 지배당해, 반쯤 물건으로 되어 버린 인간.

대계는 망상의 대상과 동화해 버린다. 왕닝은 망상을 계속하지 않으면 정말로 물건이 돼 버리고 만다.

홍투(紅頭)

스네이크와 싸우고 있는 레지스탕스 제쿠우(是空)의 일원들. 정보수집이 주목적이라고 한다.

총킹가덴(重慶花園)

용성로에 있는 첫 번째 후통.

크로넷트(ク-ロネット):

통칭 KN

구룡성에서 사용되는 컴퓨터 통신 네트워크. 보통 세이프 로드에서 쓰이며 네트워크를 이용할 수도 있다.

구룡의 언어해설

구룡의 문에 나오는 명칭은 중국식 이름이 많이 사용되며, 풍수 용어가 많이 사용되기 때문에 게임에 도움이 되도록 해설해 두었다.

중국식 발음의 경우 한문을 그대로 읽지 않았으므로 유의하기 바란다.

음계(陰界)

현실세계(陽界)와는 반대되는 또 하나의 세계. 양계에서 사라진 사람들이 모여 있다.

기맥(氣脈)

풍수적으로 기의 흐름을 기맥이라 부른다. 이것이 흐트러지면, 사기(邪氣)가 발생한다.

사노강=올드스네이크(蛇老講)

음계의 구룡을 감시하고 있는 비밀조직. 쌍둥이집(雙子屋) 등의 부조직을 가지고, 쌍둥이의 힘=밍리(鳴力)를 모아서 불노불사의 기적을 일으키려 하고 있다.

구이리(鬼律)

물건에도 마음이 있다. 그 마음이 사기에 장악당하여, 괴물로 변한 것이 구이리이다. 인간에게 버려진 물건이 구이리가 될 경우가 많다.

첫 번째 식(おはじめ式)

구룡 프론트의 쌍둥이집이 여는 의식으로, 쌍둥이를 각성시키는 것이다. 리좀의 회원도 참가한다.

상통(新童)

특별한 재능을 가진, 인위적으로

만들어진 쌍둥이를 말한다.

밍리(鳴力)

떨어진 쌍둥이들이 서로를 부르는 순수한 힘.

가밍(假鳴)

사악한 의지에 지배당한 밍리로, 밍리와 닮았지만 다른 것. 가공된 밍리로서 가밍이라 부른다.

상시(三尸)

원래는 어딘가의 마을에 있던 썩은 쓰레기였지만 사기를 이용하여 변해 버린 모습. 세이꼬(靑姑), 하쿠꼬(白姑), 갯시(血尸)의 3마리이다. 사람에게 옮겨 붙을 수도 있다.

사기(邪氣)

마음에 어둠을 가지고 있는 자가 침투당하기 쉽다. 공간의 기가 부(否)로 되어 생겨나는 것

천도식(天道式)

청조에서 행해지는 용이 지나가는 길을 여는 의식

칠보도(七寶刀)

사기를 모아 둘 수 있는 특별한 칼. 구이리에게 이기기 위해서는 칠보도 속의 사기와 부딪히게 하지 않으면 안된다. 또, 가지고 있지 않은 속성의 사기를 칠보도에 빨아들일 수도 있다.

세미나(セミナー)

밍리를 가진 쌍둥이가 발견되었을 때 행해진다. 그곳에서 발생하는 밍리는 스네이크들에게 모아져 가밍이 된다.

게임을 구성하는 두가지 던전

이 게임은 크게 두 개의 던전으로 구성되어 있으며, 그것은 각각 제이팩 던전(JPEG던전)과 리얼타임 던전(RT 던전)이다. 제이팩 던전은 어드벤처 형식으로 이야기를 풀어 나가는 곳이며,



JPEG 던전

RT 던전은 3D던전 롤플레이팅 형식으로 구이리들을 물리치며 목적을 수행하는 곳이다. 게임은 이 JPEG 던전과 RT 던전 사이를 오가며 진행된다.



RT 던전

JPEG 던전

이곳에서의 이동은 자유롭지 못하다. 플레이어는 전진, 회전, 회전의 두 가지 액션만을 할 수 있으며 각각의 정지 포인트까지 알아서 이동하게 된다. 눈앞에 인물이나 물건 등이 있을 경우 ○버튼으로 조사나 대화를 할 수 있으며 □버튼으로 아이템 목록을 불러 아이템을 사용할 수 있게 된다. JPEG던전 내에는 많은 사람이 있으며 대부분 대화할 수 있으나 배경으로만 존재하는 사람들도 있다. 세이브는 소화전처럼 생긴 KN에서 할 수 있다.



아이템 선택화면

RT 던전

동같은 형식으로 진행되는 3D던전이다. 화면의 아래에는 에너지와 같은 기P(氣P)가 표시되며 왼쪽 아래에는 칠보도에 담겨 있는 사기가 표시된다. 방향키와 X버튼을 누르면 대쉬가 가능하며 L1+R1, L2+R2로 시전의 방향과 하향이 가능해 진다. 스타트 버튼이나 □버튼으로 아이템 목록을 부른 뒤, 풍수스코프를 사용하면 맵이 표시된다. 이때 셀렉트를 계속 누르고 있으면 뒷 배경이 사라지게 된다. 맵 위에서는 ○버튼으로 마킹도 할 수 있어 공략에 도움이 된다. 전부 13개의 마킹을 할 수 있다.

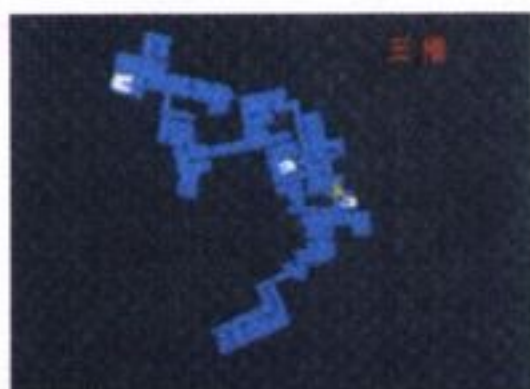
던전 내의 문은 보통 ○버튼으로 열 수 있지만 열 수 없는 문이나 특정 구이리를 없애지 않으면 열리지 않는 문도 있다.



열쇠가 잠겨 있는 문



구이리가 관여되어 있는 문



맵화면

전투

던전 내에는 구이리들이 내뿜는 사기가 느껴지는데 구이리에게 가까이 접근할수록 사기가 커져서 화면에 사기가 가득 차게 된다. 이 사기를 내뿜는 구이리와 만나면 전투 화면으로 변하게 된다. 구이리에는 한 번 죽이면 더 이상 나타나지 않는 통상형과, 죽여도 죽여도 계속해서 그 자리에 나타나는 무한발생형이 있는데, 통상형은 보라색의 사기를 내뿜고, 무한발생형은 녹색의 사기를 내뿜는다. 전투에 들어가면 적이 등장하고 5가지 풍수링을 사용해 적을 공략할 수 있다. 5가지 풍수링은 다음과 같다.

사(査) - 구이리의 속성을 조사한다. 속성과 그를 이길 수 있는 속성이 표시된다.

사(射) - 구이리에게 칠보도에 모아 둔 사기를 던진다. 상극속성을 잘 골랐다면 구이리는 물건으로 돌아가 버린다. 단 칠보도에 사용할 사기가 모아서 있어야 한다.

흡(吸) - 칠보도로 구이리의 사기를 흡수한다. 해당 사기가 칠보도에 없어야 한다.

품(品) - 아이템을 사용한다. 모든 속성으로 적을 물리치는 구이리구슬(鬼律玉), 기P를 회복하는 남유(男油), 구이리의 속성을 바꾸어 버리는 보이퐁(貝粉)의 3가지를 사용할 수 있다.

피(避) - 전투에서 도망친다.

전투의 기본은 다음과 같다. 査를 사용하여 적의 속성을 파악한 뒤 상극속성이 있다면, 射를 이용하여 물리치고 적의 속성이 없다면 吸을 사용하여 빨아들이자. 만약 상극속성이 없고 적의 속성이 있다면, 品을 이용하여 물리치거나 도망쳐야 한다.

또한 특정 아이템을 이용해서만 물리칠 수 있는 적이 등장하는 아이템 배틀도 있는데 여기서는 풍수링을 사용할 수 없다. □버튼을 눌러 아이템을 사용하자. 어떤 아이템에 유효한지는 대화에서 알아낼 수 있다. 만약 기P가 0이 되면 게임오버가 되어 버려서 로드화면으로 가지만 리트라이(リトライ)를 고르면 바로 전 상태로 되돌아간다.



전투화면

5행과 속성

물은 불을 끄고, 불은 금을 녹이며, 금은 도끼가 되어 나무를 베고, 나무는 땅에서 양분을 빼앗고, 땅은 물을 흡수한다. 이것이 바로 오행상관도이다. 이것을 제대로 숙지하고 있어야 구이리들을 물리칠 수 있다. 7보도에는 모두 4가지까지의 사기를 모아둘 수 있으며 이것을 이용해 상극의 구이리를 물리칠 수 있다. 사기가 많을수록 영향을 받게 되어 시간이 지날수록 기P가 줄어든다. 제일 최상의 상태는 아무런 사기도 모아 두지 않았을 때이며 2개나 3개의 사기를 모아 두고 다니는 것이 가장 위험하다고



이것이 바로 오행상관도

할 수 있다. RT 던전에서 어떤 적이 출현하며 어느 장소에서 어떤 속성의 적이 출현하는지 잘 알아두어 필요한 사기를 모아 두자.

기P의 회복

0이 되어 버리면 게임오버가 되는 기P. 이것의 회복법은 다음과 같다.

1. 남유를 마신다.

남유에는 남자들의 에너지가 농축되어 있어 기P를 1.4정도 회복할 수 있다.

2. 걷다.

RT 던전에서 걷는 것만으로도 기P는 회복된다. 하지만 사기가 없는 곳을 걸어야 하며 칠보도에 많은 사기를 모아 두고 다닐 경우 가만히 있으면 기P가 줄어든다.

3. 구이리를 물리친다.

구이리를 물리치면 어느정도 기P를 회복할 수 있다. 무한발생 구이리를 물리쳐서 기P를 회복하자.

4. 세이브 & 로드

기P가 제로에 가까워지면 급히 세이브한 뒤 곧바로 로드해 보자. 바닥을 기던 기P가 끝까지 상승할 것이다.

풍수배틀에서 사용할 수 있는 아이템



속성에 관계없이 구이리를 물리칠 수 있다

보이퐁

구이리의 속성을 바꿀 수 있다.

남유



소모된 기P를 약간 회복할 수 있다

JPEG 던전 NO. 1 총킹가덴(重慶花園) -용성로-

플로차트

수은상인(水銀屋)에서 수은 입수 → 정전상인(錠前屋)에게서 거울상인(鏡屋)이 행방불명이 되었다는 이야기를 듣는다. → 뒤돌아서면 나오는 새우껍질벗김상인(えび剥き屋)의 어린아이와 이야기한다. → 다시 정전상인과 대화하여 팔보도를 입수한다. → 총킹가덴으로 향한다.

진행내용

음계의 구룡성으로 보내진 주인공은 용성로라는 거리로 도착한다. 정보를 모으던 주인공은 거울상인이 후통의 기의 흠어짐을 바로잡으러 갔다가 돌아오지 않는다는 이야기를 듣고 그를 찾으러 총킹가덴으로 향하게 된다. 이곳으로 가기 위해서는 '수은'과 '팔보도'가 필요하며 수은은 수은상인에게, 팔보도는 정전상인에게 얻을 수 있다. 팔보도를 얻은 후 총킹가덴으로 향하자.

공략 POINT

A. 이 게임의 반 이상은 정보수집이다. 거리를 모두 돌아다니면서 모든 인물들과 대화하자. 대화내용을 알아듣지 못해도 꼭 해야 하는 것이 이 게임의 운명이다. 대화가 제대로 되지 않았다면 게임이 제대로 진행되지 않는다. 대화와 함께 던전의 구성을 살펴보는 것도 필요하다.

B. 케이블에 자신의 몸을 꿰뚫어 넣은 수은상인. 100지자(ジャ)를



여기에서 수은 입수

내고 수은을 사자. 물건을 살 때는 마버튼으로 아이템 윈도를 불러낸 뒤 아이템을 끌어야 사용된다(자동으로 사용되지 않는다는 말.)

C. 수은을 산 뒤 정전상인과 대화하면 거울상인에 대한 이야기를 들을 수 있다. 그 후 뒤를 돌아보면 아이가 나타나 대화가 가능하고 다시 정전상인과 대화하면 칠보도를 얻을 수 있다.



칠보도 입수.

D. 칠보도를 입수했다면 총킹가덴으로 향하자.

RT 던전 NO. 1. 거울상인구출(鏡屋救出) -용성로-

진행내용

총킹공원은 용성로 RT 던전으로 이어져 있다. 용성로는 모두 4층으로 구성되어 있지만 이번에는 2층과 3층만 모험하면 된다. 던전의 시작은 2층에서 하며 3층에서 거울상인을 구출할 수 있다. 구이리는 모두 3마리 등장하므로 별 어려움 없이 클리어할 수 있을 것이다. 3층에서 구이리를 물리쳐 열리지 않던 문을 열어 3개의 큰열쇠(3本の大カギ)를 얻은 후 거울상인을 구출하면 된다. 거울상인 구출 후에는 3층에서 리틀플라이를 만나 빠져나온다. 한 번 RT 던전으로 들어오면 클리어하기 전까지 JPEG 던전으로 되돌아 갈 수 없다.

필요 아이템 : 3개의 큰열쇠

공략 POINT

A. 3층의 어떤 구이리를 물리치면 3개의 큰열쇠가 있는 잠겨진 방문이 열린다.



3개의 열쇠를 얻었다.

B. 3개의 큰열쇠를 얻은 후 문 앞에서 거울상인의 목소리가 들리던 곳으로 가면 문이 열리고 그를 구할 수 있게 된다.



거울상인을 구출했다.

C. 3층의 중앙으로 가면 리틀플라이가 나타나 주인공을 JPEG 던전으로 데리고 나간다.

D. 3층의 중앙에는 KN(쿠론네트 워크)가 있으므로 세이브시 이용하자.

JPEG 던전 NO. 2 샤오헤이의꿈(小黑の夢) 외 -구룡프론트-

플로차트

정전상인과 대화후 병상인(びん屋)의 반대쪽 출구를 통해 구룡프론트(九龍フロント)로 → 두발중심(頭髪中心)에서 행인들과 대화후 안쪽에 있는 찰리(チャーリー)와 대화 → 쌍둥이점(子屋)의 점원과 대화 → 손할아버지(ソウジイさん)와 이야기한 후 5000지전을 지불하고 아이템 입수 → 쌍둥이점의 점원에게 금방산 아이템을 보여줌 → 용성반점(龍城飯店)앞에서 리홍(李弘)과 대화후 교환권(引き換え札) 입수 → 안내상인 앞의 두명의 사람들과 대화 → 기공(氣孔?)건물2층의 아편상인(阿片屋)에게 아이템 입수 → 3층에서 웨이와 대화 → 건물 아래서 게임 킷즈에게 가짜 카드를 건네줌 → 용성반점의 릿치와 대화 → 용성반점의 KN에 접속 → 릿치와 대화하여 교환권을 건네줌 → 2층에서 샤오헤이와 대화 → 안내상인앞의 두명과 대화 → 전뇌중심(電腦中心)에 들어가 창링(張俊)과 대화 → 전뇌중심의 점원과 대화하여 액세스카드 입수 → 용성반점의 KN에 접속하여 구룡풍수사감(九龍風水考察)을 봄 → 릿치와 대화 → 쌍둥이점의 점원에게 액세스카드를 넘겨줌 → 손할아버지가 있는 곳의 2명의 행인과 대화 → 쌍둥이중심(子中心)에서 녹아 버리는 해커를 본다 → 쌍둥이점에서 점원과 대화후 액세스카드를 얻는다 → KN에 접속하여 리존에 접속한다 → 2층에서 샤오헤이와 대화한다 → 혈연의 둥지(血燕の巣)에서 사선생(夏先生)과 대화한다 → 샤오헤이와 대화 → KN에서 메일을 본다 → 박제상인(剥製屋)과 대화한다

진행내용

주인공은 무사히 3개의 열쇠를 찾고 거울상인을 구하게 되지만 열쇠가 하나 모자라는 관계로 이곳의 팔괘진을 완성하지 못한 채 JPEG 던전으로 내려오게 된다. 그 후 정전상인에게 구룡프론트의 조사를 의뢰받은 주인공은 구룡 프론트로 향한다.

정보를 모은 주인공은 이곳에 도착하면 손할아버지를 만나야 한다는 이야기를 듣고 할아버지를 만나 액세스카드를 산다. 하지만 이것은 가짜로 판명되고, 진짜 액세스카드를 찾기 위해 마을을 둘러보던 주인공은 용성반점에서 이야기의 중심이 되는 인물들인 릿키와 샤오헤이를 만나게 된다. 그 후 제대로 된 액세스카드를 얻은 주인공은 샤오헤이에게 그녀의 꿈에 대한 이야기를 듣고 울드 스네이크라는 조직이 쌍둥이들의 힘을 모으고 있다는 것도 알게 된다.

액세스카드를 이용해 스네이크 회원들의 대화를 엿듣고 사선생에게 사건의 조짐을 들은 주인공은 거울상인의 전자메일을 보고 일단 용성로로 되돌아가게 된다.

공략 POINT

A. 역시 첫 번째 할 일은 모든 사람들의 대화를 들어 두는 것. 두 발중심의 주민과 대화한 후 손할아버지를 찾아가면 이벤트 발생. 지전을 사용하여 가짜 액세스카드를 사자.

아이템의 이름은 '買ったアクセスカード'이다.



이 말아버지가 손 아버지

B. 쌍둥이점의 점원에게 액세스카드를 보여주면 가짜임이 판명된다. 그후 교환권과 매직카드(マジックカード)를 얻은 후, 웨이를 만나자.



쌍둥이점의 점원

C. 안내인 상인 앞의 두명에게서는 계속 다른 정보를 들을 수 있다. 일이 진행될 때마다 대화해 보자.



이 사람들의 정보는 매우 중요

D. 웨이에게 소개를 받은 용성반점에 가서 릿치와 샤오헤이를 만나자.

그전에 리홍에게서 교환권을 받아 두어야 한다.



샤오헤이의 만남

E. 전뇌중심에서 진짜 액세스카드를 얻은 후 쌍둥이 점의 점원에게 이것을 맡기자.

F. 쌍둥이 점의 점원에게 액세스카드를 맡기면 자동차 사고가 났던 지점의 차들이 사라져서 쌍둥이 중심으로 갈 수 있게 된다. 이곳에서 녹아 버리는 해커를 보고 마웨이와 대화한 후 다시 쌍둥이 점으로 가면 등록된 액세스카드를 얻게 된다.



여기서 사고현장

G. 등록된 액세스카드를 가지고 KN을 사용하면 리좁에 들어가서 채팅을 들을 수 있다. 그후 2층에서 샤오헤이와 대화하면 샤 선생에 대한 이야기를 해준다.

F. 샤 선생은 붉은제비의 둥지라는 곳에 있다. 이곳은 손할아버지가 있는 곳으로 가기 전의 분기에서 들어갈 수 있다.



이 말아버지가 샤 선생

I. 다시 샤오헤이를 만난 후 KN에 가보면 메일이 와 있다. 메일을 본후 쌍둥이 중심이 있던 건물을 지나 박제상인과 대화하면 상시를

잡을 수 있는 병을 준다. 그후 자동으로 용성로로 돌아오게 된다.

JPEG 던전NO. 3
열쇠구멍중심(カギ穴中心)~ -용성로-

플로차트

용성로로 돌아와 KN을 사용해 나비(ナビ)를 고용한다 → 거울상인과 대화하여 초급마그네트(超級マグネット)를 얻는다 → 정전상인과 회화한다 → 총킹가덴입구로 (RT 던전 NO. 2)

용성로지하(龍城路地下)로 간다 → 관상인(管屋)에게서 큰관(大い管)을 얻는다 → 정전상인과 대화한다 → 시계상인과 대화한다. 여기서 부서진 시계를 얻는다 → 시계상의 속으로부터 후신코트(富善?)로 향한다 (RT 던전 NO. 3)

새우벗김상인(えび剥き屋)의 어린아이와 대화한다 → 기름상점에 가서 윤활유(潤滑油)를 입수한다. → 수은상점의 옆을 빠져나가 하이레이드로 향한다. (RT 던전 NO. 4)

정전상인에게 가서 액세스카드를 넘긴다 → 후신코트의 입구에서 흥투와 만난다 → 정전상인에게서 액세스카드를 다시 받는다 → KN에서 메일과, 제쿠우의 데이터베이스를 본다 → 4번째 후통인 사콕크(沙角)으로 향한다 (RT 던전 NO. 5)

진행내용

용성로로 돌아온 주인공은 KN을 통해 네비게이터 리틀·플라이를 고용하고 거울상인에게서 콤파스 돌을 제정신으로 돌릴 수 있다는 초급마그네트를 얻은 후 총킹가덴을 정확히러 가기위해 떠난다.

첫번째 팔괘경을 제각도로 맞추는데 성공한 주인공은 용성로로 돌아온다. 그 후 용성로 두 번째 후통인 후신코트로 향하게 되는데, 여기서는 큰 관과 부서진 시

계를 입수한 후 시계상점의 뒷길을 통해 후신코트로 향해야 한다.

두 번째 팔괘경을 제각도로 맞추 후 RT 던전에서 탈출한 주인공은 새우벗김상인의 아이에게서 수은상인의 여동생에게 문제가 생겼다는 이야기를 듣게 된다. 기름상인은 예전에 자신과 친했던 발전기 남자의 상태가 최근 이상하다면서 윤활유를 발전기 남자에게 전해 달라고 한다. 이것을 받은 후 수은상인의 옆을 빠져나가면 용성로 3번째 후통인 하이레이드로 갈 수 있다.

세 번째 팔괘경을 제각도로 맞추 주인공은 드디어 비밀조직 흥투와 만나게 된다. 또한 KN에는 샤오헤이의 메일도 와 있었다. 메일에서 샤오헤이의 소식을 들은 주인공은 사기의 거울(邪氣の鏡)을 얻기 위해 사코크로 향하게 된다.

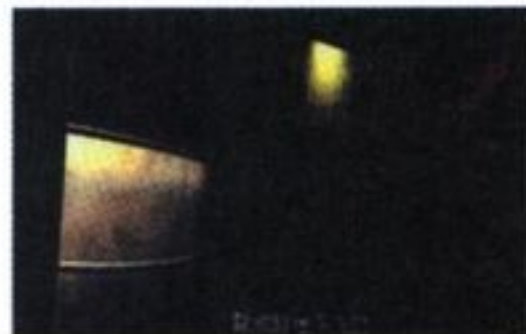
공략 POINT

A. 용성로로 돌아온 후에는 거울상인과 정전상인을 차례대로 만난다. KN을 통해 나비와 계약하는 것도 잊지 말자. 모든 것이 끝났다면 다시 총킹가덴으로.



나비와 계약이전.

B. 총킹가덴을 클리어한 후 용성로에 돌아오면 아직까지는 들어갈 수 없던 용성로 지하로의 길을 통과할 수 있게 된다. 이곳을 통해 관상점으로 가자.



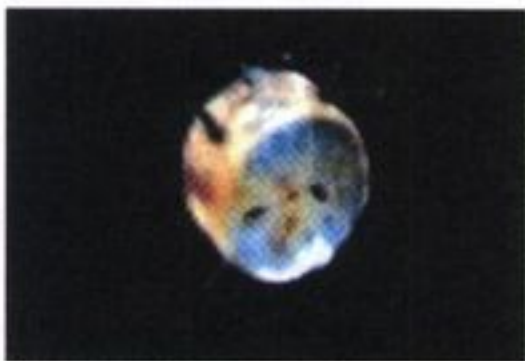
여태까지는 통과하지 못했던 지어입구

C. 관상점에서 큰 관을 얻자. 관은 공짜로 얻을 수 있다. 그 후 항상 했던 것처럼 정전상인에게 이야기하면 된다.



이것이 큰 관

D. 마지막으로 할 일은 관상점 안쪽의 시계상점으로 가서 시계상인과 대화한다. 역시 공짜로 부서진 시계를 얻을 수 있다.



부서진 시계 입수

E. 시계를 얻은 후 후신코트로!
F. 후신코트의 팔괘경을 처리한 후 용성로로 돌아오면 초반에 도움을 주었던 아이와 이야기를 하게 된다.

그 후 기름상인에게 가면 그에게서 윤활유를 얻을 수 있다.



어사범이 기름상인

G. 윤활유를 받은 후 수은상인의 왼쪽 길이 진행할 수 있게 된다. 이곳을 통해 하이레이로드를 갈 수 있다.

H. 3번째 던전 탈출 후에는 액세스카드를 정전상인에게 사용하자.

I. 후신코트의 입구 근처에서 홍투의 일원을 만난다. 그 후 다시 정전상인에게 말을 걸면 액세스카드를 받게 된다.



비밀조직 홍투의 일원

J. KN에서 샤오헤이의 메일을 보고, 레지스탕스 비밀조직 제쿠우의 데이터를 검색한 뒤 샤코크로 향하자.

RT 던전 NO 2. 콤파스돌(コンパズドル) -용성로-

진행내용

전에 왔던 던전과 같다. 하지만 이번 무대는 1층과 2층. 던전의 시작은 2층에서부터이다. 2층에서는 2마리의 구이리를 물리쳐야만 1층으로 내려갈 수 있다. 1층의 열쇠 중에서 열쇠구멍남자(カギ穴男)에게 열쇠를 주면 다른쪽 1층에 있는 콤파스돌의 방을 열 수 있게 된다. 그 후 거울상인에게 받은 아이템으로 콤파스돌을 제정신으로 돌리면 아이템 콤파스돌(コンパズドル)을 얻게되고 이것을 이용해 팔괘경을 제각도로 돌려놓을 수 있다. 그 후 방을 빠져나가면 리틀프라이가 나타나 RT 던전을 빠져나가게 해 준다.

공략 POINT

A. 처음엔 2층에서 1층으로 내려갈 수 없다. 내부를 돌아다니며 2마리의 문지기 구이리를 없애자.

B. 우선은 열쇠구멍남자를 만나 4개의 큰 열쇠를 사용하자. 그러면 나중에 콤파스돌의 방문을 열어 준다.



이 사람이 열쇠구멍남자. 설명에서 나왔던 형님이다

C. 1층의 다른 쪽에는 콤파스돌의 방과 팔괘경의 방으로 이어지는 통로가 있다. 콤파스돌이 있는 방문은 모두 2개. 첫 번째는 문지기 구이리를 없애야 하며 두 번째는 열쇠구멍남자가 열어준다.

D. 콤파스돌은 아이템 배틀로 싸워야 한다. 거울상인에게서 얻었던 '초급마그네틱'을 사용하여 물리치자.



콤파스 돌과의 전투는 아이템 배틀

E. 콤파스돌을 물리친 후 계속 진행하면 팔괘경의 방이 나온다. 이곳에서는 금방 얻었던 아이템인 '콤파스돌'을 사용해 각도를 수정하자.



콤파스돌을 사용해 팔괘경을 원위자로

RT 던전 NO 3. 보일러수리공(ボイラ-男) -용성로-

진행내용

역시 용성로 RT 던전이다. 이번엔 1층에서 4층까지 골고루 돌아다니게 된다. 1층과 3층사이의 7마리의 문지기 구이리를 없애면 4층으로 올라갈 수 있으며, 4층에서 만나는 보일러남자에게 큰 관을 주면 고장난 시계를 시계의 금침으로 바꾸어 준다. 이것을 이용해 4층의 문을 열고 팔괘경을 제대로 고치면 던전을 탈출하게 된다. 이것으로 두 번째의 팔괘경을 제대로 고친 셈이다.

공략 POINT

A. 1층에서 3층까지의 7마리 구이리를 없애자. 도중 HP가 떨어졌을 때에는 세이프 로드를 사용해 회복하자.

B. 4층의 보일러 남자에게 큰 관을 건네주면 문을 딸 수 있는 시계의 금침(時計の金針)을 얻게 해준다. 이것으로 4층의 문을 열 수 있다.



시계를 문을 열 수 있는 열쇠로

C. 4층에도 구이리가 연결된 문이 있으므로 8번째 문지기 구이리를 없애자.

D. 역시 팔괘경의 앞에서는 콤파스돌을 사용. 밖으로 나가다 보면 리틀프라이가 나타난다.

RT 던전 NO 4. 발전기남자(發電機男) -용성로-

진행내용

세번째 후통인 하이레이로드. 역시 여태까지의 던전과 같은 형태를 띄고 있다. 2층의 구석 부분에서 시작하게 되므로 1층에서 문지기 구이리를 물리친 후 2, 4층에서 나머지 5마리의 구이리를 물리치자. 4층의 마지막 방에는 완전히 발전기로 되어 버린 발전기남자가 있으므로 '윤활유'를 사용해 주면 3층의 자동문이 열리게 된다. 그 후 방으로 들어가 팔괘경을 원상태로 돌려놓으면 OK. 그 후 방을 나가면 아직까지와 마찬가지로 리틀프라이가 주인공을 던전 밖으로 내보내 준다.

공략 POINT

A. 1층과 4층을 돌아다니면서 문을 막고 있는 6마리의 구이리를 물리치자. 모두 물리쳤다면 4층의

문을 열 수 있을 것이다.

B. 발전기 남자를 만나면, 윤활유를 사용해 주자.



완전히 발전기와 되어버린, 발전기남자.

RT 던전 NO. 5. 장어의 집(張魚の家) -용성로-

진행내용

네번째 후통인 사코크.

이곳은 새로운 던전을 탐험하게 된다. 이 던전은 모두 4층으로 이루어져 있는데 우선은 4층을 향해 올라가자. 4층까지 올라가서 문지기 구이리를 없애면 1층의 닫힌 문을 열 수 있다. 1층에서는 액세스카드를 사용하여 문을 열 수 있다. 문을 열고 들어가면 또 다른 액세스카드를 얻을 수 있다. 또한 KN도 있으므로 메일을 볼 수 있다. 그후 다시 4층으로 올라가 열리지 않는 문을 열고 들어가면 사기의 거울을 얻을 수 있다.

공략 POINT

A. 우선은 2층으로, 이곳에서는 두 마리만의 구이리만 물리치면 된다. 4층에서 아이템을 얻고 1층문지기 구이리만 물리치면 끝.

B. 두 마리 구이리를 물리친 후에는 1층으로 향하자. 1층 마지막 문은 액세스카드를 열 수 있다.



액세스카드를 사용하여 문을 열자

C. KN에서 또다른 액세스카드를 입수. 메일과 4000지전을 얻은

후에 다시 4층으로, 1층 다른 방에는 문지기 구이리가 있다.

D. 4층의 잠긴 문은 1층에서 얻은 액세스카드를 열 수 있다.

JPEG 던전 NO. 4 파이어의 날(ファイアの日) -구룡프론트-

플로차트

거울상인에게 사기의 거울을 넘겨줘서 프레임을 단다. → 정전상인과 대화한다 → 나사상점(ねじ屋), 접골원(骨接ぎ屋), 가죽점(古靴屋)에서 사기의 거울 사용하여 상시를 잡는다 → 구룡프론트로 간다

박제상점에서 상시가 들은 병(三尸入りのびん)을 벌레거북이의 박제(笠蟲の剝製)로 바꾼다 → 질상점(質屋)의 리홍에게 가서 대화한 후 금방 받은 아이템을 판다 → 용성반점앞에서 행인과 대화한다 → 용성반점에서 릿치와 대화한다 → 해선중심(海鮮中心)의 입구의 사람과 대화한 후 들어간다 → 샤 선생의 집으로 간다 → 강제 이벤트 후 입구의 행인과 다시 한번 대화 → 혈연의 등지에서 이벤트 → 두발중심에서 차리와 대화한다 → 가발상인과 대화(かつら屋)와 대화 '남자가발 입수(男物のかつら)' → 혈연의 등지에서 흥투에게 액세스카드를 넘겨준다 → 샤 선생의 집에 가서 '샤 선생의 액세스카드'를 입수 → 사오헤이의 방으로 간다 → 릿치와 대화한 후 쌍둥이점으로 간다 → 쌍둥이점의 점원과 2번 대화 → 쌍둥이점 2층으로 가서 점원에게 액세스카드사용 → KN에 접속하여 리즘에 들어간다 → 벽의 창문에서 마페이에 대한 이야기를 들은 후 다시 접속하여 리즘에 들어간다 → 입구 근처에 있는 코니양(コニヤ)의 집으로 간다. → 용성반점의 KN에 접속하면 상태가 이상하다는 것을 발견할 수 있다 → 릿치와 대화하면 사오헤이의 행방을 들을 수 있다 → 쌍둥이중심의 KN으로 리즘에 들어간다 → 샤 선생의 ID로 접속하여 사오헤이로부터 메일을 읽는다 → 혈연의 등지를 통해 용물로

진행내용

사기의 거울을 입수한 주인공은 거울상인의 도움으로 거울에 프레임을 달고 이것을 이용해 상시(三尸)의 사기를 모두 빼앗는다. 하지만 박제상인은 주인공을 속이고 이것을 빼앗은 뒤 싸구려 아이템만을 넘겨주게 된다. 그후 주인공은 사오헤이의 행방을 알기 위해 사오헤이와 관련된 사선생을 찾아 해선중심으로 향한다. 하지만 해선중심에서는 스네이크의 간부로 보이는 미스터 첸에게 협박을 당하고 만다.

그후 주인공은 두발중심의 버섯상인 차리의 도움으로 샤 선생의 방을 열어 그의 방에서 샤 선생의 액세스카드를 찾고 스네이크의 '첫번째 의식'에 함께 참여하게 된다. 하지만 주인공은 도중에 코니양이라는 자에게 도움을 요구받게 되고 그녀의 말에 따라 코니양의 집에 가보지만, 마페이의 가공할 능력을 보게 된다. 사오헤이가 샤 선생에게 보낸 메일에서 그녀가 용물로 떠난 것을 알게 된 주인공은 혈연의 등지를 통해 용물로 떠나게 된다.

공략 POINT

A. 거울상인에게 사기의 거울을 넘겨주면 프레임이 달아 준다. 이것으로 상시를 잡을 수 있다.



거울상인에게 사기의 거울 넘겨주자

B. 상시는 각각 나사점, 접골원, 구두점에 있다. 사기의 거울을 사용하여 병에 가두자. 3마리를 모두 잡았으면 구룡프론트로 떠나자.

C. 박제상인에게 가서 상시가 들은 병을 주자. 그러면 또다른 아이템을 받게 된다.

D. 용성반점 앞의 행인은 처음에 보이지 않는다. 하지만 그곳에서 빙빙 돌다 보면 어느새 등뒤에 나타나 있다.

E. 해선중심에서는 계속 안쪽으로만 진행하자. 그곳에 샤 선생의 집이 있다. 처음엔 문이 잠겨져 있지만 뒤돌아 서는 순간 이벤트가 발생한다.



해선중심에서 만나는 미스터 첸

F. 이번 에이리어의 최 중요 장소는 혈연의 등지이다. 막혔다 생각하면 이곳으로 향하자.



거품이 되어 죽어 버리는 남자

G. 쌍둥이점의 1층 점원에게는 두 번 말을 걸자.

가발상인에게 가발을 받아가는 것도 유의하자.

H. 이곳에서 사용되는 액세스카드 대부분, 초반에 얻었던 보통 액세스카드이다. 샤 선생의 것은 KN에서 편지를 볼 때만 사용된다.

I. 양의 집은 용성로로 가는 통로부근에 있다. 이벤트상 한번 가게 되어 있다.



새를 통해 주인공에게 말을 거는 마페이

JPEG 던전NO. 5
아니타 돌(アニタ・ドル)
-용틀로-

플로차트

가발상 여주인(かつら屋女主人)에게 남자가발을 준다 → KN에서 두 아이디의 전자메일을 확인한다 → 반도체 상인(半導屋)에게서 광명의 눈(光明の眼)에 대한 정보를 얻는다 → 도구상(道具屋)과 대화한 후 거품남자의 눈알(あぶく男の目玉)을 넘겨준다 → 아무도 없던 곳으로 가면 아니타를 만날 수 있다 → 전등상인(電燈屋)에게서 톱밥(オガクズ)에 대한 정보를 듣는다 → 죽상인(かゆや)과 대화한다 → 가발상 여주인에게서 남녀겸용가발(男女兼用のかつら)을 얻는다 → 녹음상인에게서 녹음기(録音器)를 얻는다 → KN에서 네비게이터를 고용하고 메일을 읽는다 → 다크레이홀(得利會館)입구로 가서 녹음기를 사용하면 RT 던전6으로 뒷문으로 빠져 나온다 → 브로마이드상인에게서 톱밥을 받는다 → 던전으로 들어가 첫 번째 석판을 부순다

진행내용

샤오헤이가 있을 것이라는 용틀로에 도착한 주인공. 이곳에서 그는 10년전 4신수를 보정하러 갔다가 아직까지도 돌아오지 않는다는 한 남자의 소식을 듣게 된다. 그리고 그 남자의 동생인 아니타에게서 형을 찾아 달라는 의뢰를 받게 된다. 용틀로의 후통은 오래된 극장인 다크레이홀. 이곳에 들어가기 위해서는 녹음기가 필요하다. 녹음기를 손에 넣은 주인공은 새로운 네비게이터 허니레이디와 함께 다크레이홀로 향하게 된다.

용틀로에 있는 현무를 보정하기 위해서는 그 힘을 막고 있는 4개의 봉인석을 부수야 한다. 하지만 석판을 부수기 위해서는 톱밥이 필요하다고 하는데...

공략 POINT

A. 어떤 곳이든 새로운 마을에 도착하면 필요한 것이 정보수집. 마을의 모든 사람들과 대화해 보자.

B. 마을에서는 호이(ホイ-)라는 자가 극장 내의 열리지 않는 문을 열 수 있는 광명의 눈을 가지고 구룡프론트로 향했다고 한다. 이 광명의 눈은 잘 씻지 않고 사용할 경우 사람을 거품으로 만들어 버린다는데...

C. 광명의 눈에 대한 정보를 모았다면 도구상인에게 전에 주웠던 거품남자의 눈알을 넘겨주자.

그러면 아니타를 만나 볼 수 있게 된다.



거품남자의 눈알을 도구상인에게

D. 아니타는 마을 구석에 있다. 처음엔 보이지 않지만, 뒤돌아서서 순간 말을 걸므로 유의하자.



여짜보다도 더 아름다운 남자 아니타

E. 극장으로 들어가기 위해 필요한 것은 녹음기와 네비게이터. 남녀겸용가발도 잊지 말도록 하자.



녹음기상인에게 녹음기



남녀겸용가발은 과연 어디에 쓰일까?

F. 극장앞에서 녹음기를 사용하면 문이 열린다. 이것으로 후통에 잠입할 수 있다.

G. 수시로 전자메일을 확인해 보자. 메일에서도 여러 가지 정보를 얻을 수 있다.

RT 던전 NO 6.
음악을 모아서
(音楽を集めて)
-용진로-

진행내용

지금까지와는 비교할 수 없을 정도로 까다로운 던전. 맵은 오히려 간단해 보이지만 실상은 그렇지 않다. 이번 RT 던전의 주목표는 4가지 악기를 모두 연주하여 음악을 녹음해 두는 것. 4가지 악기는 지하실의 악기실에 있다. 피아노, 오르간, 큰북, 심벌을 연주하기 위해서는 각각 펀치카드(パンチカード), 손잡이레버(手回しレバー), 태엽(ぜんまい), 건전지(乾電池)를 얻어야 한다. 이 4가지 아이템은 앞의 것을 얻기 전에는 얻을 수 없게 되어 있다. 즉, 순서대로만 얻을 수 있다. 피아노 소리로 지하의 문을 열 수 있으며, 오르간 소리로 지하어느곳에서 계단을 만들어 낼 수 있다. 큰북 소리로 2층 땅이 갈라진 곳을 건너갈 수 있으며, 4가지 소리가 모두 모이면 지하의 문을 열고 무대를 움직일 수 있게 된다. 최종적으로는 3층의 제어실에서 석판을 부수야 하는데 석판을 부수기 위해서는 톱밥이 필요하므로 석판을 본 후 지하1층으로가 허니 레이디의 도움으로 용틀로 뒤편으로 나가자. 그곳의 브로마이드상인(브로마이드屋)에게서 톱밥을 얻을 수 있을 것이다. 이것을 가지고 3층의 석판에 사용하면 첫 번째 석판을 부수 버릴 수 있다.

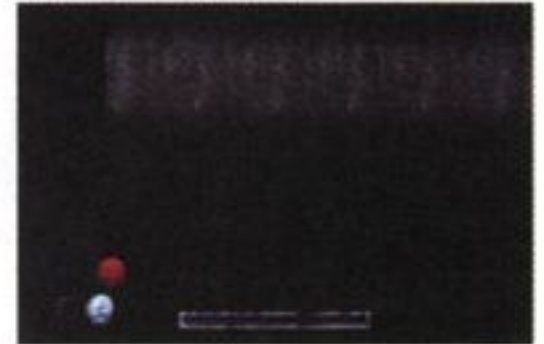
공략 POINT

A. 이곳에는 엄청나게 많은 문지기 구이리가 존재한다. 구이리들을 없애 가면서 4가지 아이템을 손에 넣자.



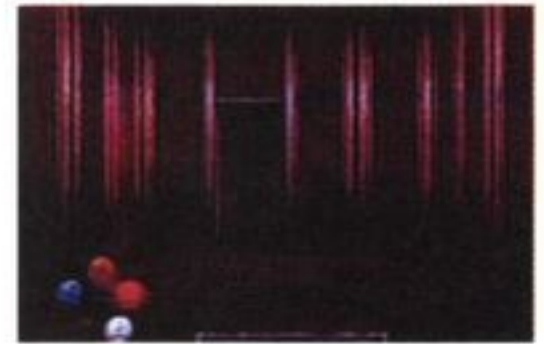
네가지 아이템 중 인가적인 펀치카드(건공카드)

B. 오르간 소리를 녹음한 후 지하의 다음과 같은 곳에서 이것을 사용하면 계단이 생긴다. 지나치기 쉬우므로 조심하자.



악기는 황당한 트랩

C. 북소리를 사용하면 2층의 갈라진 곳이 메워진다.



땅이 솟아오른다

D. 4가지 음악을 모두 모았다면 악기실 반대편 문을 열고 들어가자. 무대 위에서 녹음기를 사용하면 3층까지 올라갈 수 있을 것이다.

단 1층과 3층에는 문지기 구이리가 한 마리씩 존재한다.

E. 제어실로 가는 길목에는 떨어지는 좁은 길이 있다. 이곳에서 떨어지면 다시 돌아 올라와야 하므로 주의해서 진행하자.

F. KN에 세이브 후 좀더 진행하면 중간보스급 구이리가 나타나는데 3가지 속성을 가지고 있으며

로 순서대로 속성을 없애 나가자. 구이리구슬을 사용하는 것도 좋을 듯.



보스급 구이리

G. 석판을 본 후에는 지하1층으로 가서 밖으로 나가자. 브로마이드상인에게 톱밥을 얻은 후 석판에 사용해 주면 OK.



석판에 톱밥을 사용에 주면?

JPEG 던전 NO. 6 초급나판(超級羅板) -용물로-

플로차트

KN에서 릿치로부터 온 전자메일을 본다 → 도구상인에게 대화하여 광명의 눈(光明の眼)을 얻는다 → 아니타에게 가서 초급나판(超級羅板)을 얻는다 → 전등상인에게 가서 3개의 전구를 받는다 → 브로마이드상인과 대화한다 → 다크레이홀 지하로 잠입한다. (RT NO. 7)

아니타를 만났던 곳에서 스이젠(スイゼン)을 만난다 → 모터상인(モーター屋)에게 초급모터(超級モーター)를 받는다 → 다크레이홀 지하로 잠입한다. (RT NO. 8)

KN에서 전자메일을 본다 → 용물로 지하를 지나오면 고산모 남자를 만나게 된다 → 화장실로 들어가 진행하면 3번째 봉인석이 나오고 이곳에서 톱밥을 사용하면 봉인석이 부숴진다. → 위로 올라오면 고산모남자가 주인공을 구룡프론트로 데리고 간다

진행내용

첫 번째 봉인석을 없앤 주인공은, 네비게이터의 도움으로 다시 용물로 돌아온다. 그에게 기다리고 있던 것은 릿치로부터의 편지. 그의 편지에 따르면 샤오헤이가 이곳에 있으므로 찾아보라는 것이었다. 도구상인에게 맡겼던 광명의 눈을 찾고 아니타에게 초급나판을 받은 주인공은 다시 다크레이홀로 잠입하게 된다. 하지만 다크레이홀에는 전등문으로 되어 버린 왕닝이 있다고 하는데...

두 번째 봉인석을 없앤 주인공은 샤오헤이가 다크레이홀에 잡혀 있다는 소식을 듣게 된다. 또한 아니타의 형인 스이젠도 만나게 된다. 스이젠은 자기 자신이 4신수의 보정에 사용된다고 하는데... 어떻게 인간을 보정에 사용하는 것일까? 지하 2층에 있었던 모터남자가 가져다 달라고 했던 초급모터를 모터상인에게 받은 후 다시 다크레이홀로 잠입하자.

샤오헤이를 구출한 후 주인공은 자신을 용물로 데려다 준 고산모 남자와 만나고 화장실에서 세 번째 봉인석을 부숴 버린다. 하지만 마지막 봉인석은 누군가에 의해서 어디론가 옮겨졌다고 하는데...

결국 주인공은 샤오헤이를 쫓아 다시 구룡프론트로 돌아오게 된다.

공략 POINT

A. 릿치의 편지를 읽은 후 광명의 눈, 초급나판, 3개의 전구를 순서대로 얻기만 하면 된다. 용물로 지하도로 빠져나가면 문이 잠겨 버리고 브로마이드상인과 대화하면 다크레이홀로 들어갈 수 있게 된다.



잘 씻어진 광명의 눈



아니타가 초급나판을 준다

B. 아니타가 있던 곳에 가보면 스이젠이 나타난다. 그를 본 후 모터상인에게 모터를 받아 다크레이홀로 가자.



자신을 신수의 보정에 사용한 스이젠

RT 던전 NO. 7. 3색전등(3色電燈) -용진로-

공략 POINT

A. 3가지 색의 얼굴은 각각의 전구를 사용하여 열 수 있다.



전구를 사용하여 문을 열지.

진행내용

같은 던전의 두 번째 탐색. 이번엔 지하 1층에서 시작한다. 무대가 3층으로 올라가 있으므로 시작지점의 바로 뒤 계단을 통해 지하 2층으로 내려가자. 이 던전은 3가지색 전구를 사용하여 여는 문과 보이지 않는 문만 열면 반은 해결된 것. 붉은색 전구로 2층 문을 연 뒤 계속 진행하자. 눈에 보이지 않는 문은 조사해볼 때 찰칵소리가 나므로 쉽게 구별할 수 있을 것이다. 이런 문이 나타나면 '광명의 눈'을 사용하여 열자. 지하2층의 중간 부분에서는 네비게이터의 이벤트가 나오는데, 이후 중앙의 문을 광명의 눈으로 열고 지하1층으로 올라가자. 그후 푸른색 문을 전구로 열고 3층의 조작실로 올라가 벽에 있는 조작반얼굴(操作盤?)에게 이야기하면 지하2층의 열리지 않던 문이 열리게 된다. 그후 안으로 진행하여 구이리를 물리치고 반대쪽의 모터남자(モーター男)를 만나자.

모터남자에게 톱밥을 받은 후 1층의 북서쪽에 있는 방으로 가면 2번째 석판을 없앨 수 있다.

B. 3층에는 전에 만났던 조작반면이 있다. 그를 만나면 지하2층의 문이 열린다.



이제껏 조작반면, 왕닝이다.

C. 지하2층의 문지기 구이리를 모두 물리친 후에는 모터남자와 만날 수 있다. 모터남자에게서는 톱밥을 받게 된다.

D. 이곳의 마지막에도 보스급 구이리가 나온다. 화, 금, 수의 속성을 가지고 있으므로, 잘 대처하자. 힘들다면 구이리구슬을 사용하는 것도 좋을 듯.

RT 던전 NO. 8. 대악실(大樂屋) -용진로-

진행내용

이것으로 다크레이홀도 마지막. 우선 지하2층의 모터남자를 만나 초급모터를 전해 주자. 그후 3층으로 가서 조작반얼굴과 대화하고 3층의 뒤쪽에 숨겨진 대악실로 가면 샤오헤이를 구출해 낼 수 있다. 그전에 보스급 구이리와 싸워야 한다. 샤오헤이를 구출하기 전에는 스페이크의 간부로 보이는 심벌여자(シンバル女)와도 만나게 된다.

A. 모터남자에게 초급모터를 전해 준 후 3층으로 올라가자. 지하1층의 무대를 타고 올라가는 것이 빠르다.



모터남자에게 아이템을 건네주자

B. 3층 제어실의 조작반얼굴과 대화하면 3개의 무대가 모두 3층으로 올라온다. 다시 되돌아가서 제일 오른쪽 무대까지 걸어가자.

C. 대악실로 들어가면 우선 왼쪽 방으로 들어가 보스 구이리를 물리치자. 이번 구이리는 목, 토, 수의 속성을 가지고 있다.

JPEG 던전NO. 7 음양사(陰陽師) -구룡프론트-

플로차트

용성반점에서 리치와 대화 → 쌍둥이중심의 KN에서 전자메일을 본다 → 해선중심입구의 행인에게 광명의 눈을 사용하면 마음을 읽을 수 있다 → 코니·양의 집을 조사하여 코니양의 손거울(コニー楊の手鏡)을 찾아낸다 → 쌍둥이중심의 KN에 들어가 리즘에 들어간다 → 중심가쪽으로 걸어나가다 보면 홍투의 일원이 나타난다 → 양의 집앞 행인과 이야기한다 → KN에 접속한다 → 남인가(男人家)의 문지기에게 액세스카드를 보여준다 → 음양사의 집으로 들어간다

진행내용

구룡 프론트에 도착한 주인공은 사오헤이의 행방을 찾아보지만, 사오헤이가 음양사와 생체통신으로 정보를 나눴다는 것과 사선생을 찾아갔다는 이야기만을 들을 수 있다. 하지만 구룡프론트의 어느 곳에서도 사오헤이를 찾지 못하였다. 대신 생체통신을 통해 음양사를 알게 된 주인공은 음양사의 타임머신을 이용하여 1850년대의 과거로 보내지게 된다. 주인공이 과거에 보내진 이유는 바로 현재에서는 할 수 없는 현무의 보정을 행하기 위해서이다.

공략 POINT

A. 마을을 돌며 정보를 모은 후 코니 양의 집에서 손거울을 찾자. 이것은 나중에 유용하게 쓰이게 된다.



손거울을 찾어라

B. 용성반점의 KN은 전기가 통하지 않기 때문에 사용하지 못한다. 대신 쌍둥이중심의 KN을 사용하자.

C. 코니 양 집앞 행인에게서 KN의 생체통신이 이상하다는 말을 들은 후에 쌍둥이중심의 KN에 접속해 보자. 정보를 모두 모으지 않았다면 이 이야기를 들을 수 없다.



생체통신을 이용해 음양사

D. 남인가의 남자에게는 원래 가지고 있던 액세스카드를 보여준다.



액세스카드를 보여주자.

E. 음양사와의 대화중 아이템 선택화면이 나오면 손거울을 보여주자.

JPEG 던전NO. 7 천도식(天道式) -1850년대-

플로차트

집에서 나오자마자 왼쪽으로 돌아서 서생(書生)에게 말을 걸면 조개껍질(海原の貝殻)을 얻을 수 있다 → 수염상인에게 수은을 팔아서 황제의 수염으로 바꾸자 → 건청궁

(乾清宮) 입구로 가서 문지기(番人)에게 조개껍질을 보여주자 → 산 타이(玄太)의 집앞에 가서 조개껍질을 사용하자. 집안으로 들어갈 수 있다. → 집안에서 산타이의 부인을 만나자 → 문지기에게 말을 한 후 안으로 들어가자 → 위병(衛兵)들 그리고 부적팔이(靈符賣り)와 대화한다 → 위병초소의 오른쪽으로 진행하여 물건괴물 사용사(物の怪使い)와 대화하자 → 부적팔이와 대화한다 → 문지기와 대화한다 → 마을의 향나무상인(香木屋)과 대화한다 → 건청궁 위병들과 대화한다 → 물건괴물 사용사와 대화한다 → 숙소감옥으로 들어가 6명의 죄수와 이야기한다. 5번째 죄수에게 후코의 간물(フコの干物)을 얻는다 → 오른쪽 위병에게 후코의 간물을 주면 황극전의 열쇠(皇極殿のカギ)를 얻는다 → 숙소감옥 안쪽의 황극전으로 가서 황극전의 열쇠를 사용해 안으로 들어가자 → 괴물인 모모지(桃兒)를 만나자 → 숙소감옥 앞에서 물건괴물 사용사를 만나 퇴마의 부적(退魔の札)을 얻자 → 모모지에게 퇴마의 부적을 사용하자 → 란 아이다인(ラン・アイダイン)에게 받은 열쇠로 오른쪽 문을 열고 들어간다 → 돌이 되어버린 승려 앞에서 선인상(仙人象)을 사용한다 → 건청궁 본전 앞 오른쪽에 있는 란 아이다인을 만난다 → 본전 안으로 들어가 황제를 만난다 → 란 아이다인에게 지하감옥의 열쇠(地下のカギ)를 받는다 → 숙소감옥 뒤편의 지하실을 열쇠로 열고 들어간다 → 산타이가 갇혀있는 감옥 앞에서 지하감옥의 열쇠를 사용 → 감옥을 열고 난 뒤 초급나판 사용 → 마을로 돌아가는 입구에서 산타이의 처를 만나 명명표(命名札)를 넘겨줌 → 본관으로 들어가 도광제(道光帝)에게 초급나판을 사용 → 위병초소의 앞에 있는 메카매(メカタカ)와 대화 → 숙소감옥 안쪽의 태극앵(太極櫻)으로 → 태극앵에서 음양사의 선조를 만나 1997년으로

진행내용

현무의 보정을 행하기 위해 천도식 직전으로 보내진 주인공. 마을에는 황제의 상태가 이상하며, 황제의 조카인 산 타이(玄太)가 잡혀있다는 소문이 자자했다. 천도식의 날이기에 들어갈 수 없는 건청궁에 잠입한 주인공은 궁전 내부에서 여행객들이 옥살이를 하고 있다는 소식과 물건 괴물이 사람들을 먹어 치운다는 이야기를 듣게 된다. 또한 사오헤이가 찾고 있던 태식(胎息)의 선불상도 찾게 된다. 예전에 이곳에는 현무의 보정을 행하러 온 풍수사 승려가 왔었다고 한다. 하지만 풍수를 행하지 못한 채 함정에 빠져 돌이 되어 버렸다고 한다. 주인공의 원 임무는 선불상을 이용하여 이 풍수사를 돌에서 깨어나게 하는 것. 황제의 여관(女官)인 란 아이다인을 물건괴물 모모지로부터 구해 낸 주인공은 그녀의 도움을 받아 풍수사 승려의 석상을 찾지만 선불상이 가짜였던 관계로 풍수사를 돌로부터 구해 내지 못한다. 결국 현무의 보정을 직접 행하게 되어 버린 주인공. 현무의 보정은 현무의 보정을 위해 사용될 운명으로 태어난 도광제와 산타이 양쪽에게 행하지 않으면 안된다. 란 아이다인의 도움에 의해 지하감옥에 갇혀 있던 산 타이를 구출하여 현무의 보정에 성공한 주인공은 황제를 설득시켜 완벽하게 보정에 성공하게 된다. 그리고 음양사의 선조를 만나 다시 현실로 되돌아온다.

공략 POINT

A. 집을 나온 후 마을을 돌며 정보를 모으자. 구해야 할 아이템은 조개껍질과 황제의 수염. 황제의 수염은 가짜수염 상인에게 수을 주고 바꿀 수 있다.



이곳에서 조개껍질을 얻자

B. 이곳에서의 세이브는 우물을 이용해야 한다. 우물에 코니의 손거울을 사용하면 KN에 접속할 수 있다.



우물에 손거울을 던지면 KN이?

C. 산타이의 집에서 부인을 만난 후 궁전에 들어가게 되면 궁전 내부를 골고루 둘러보자.



산타이 부인

D. 물건괴물 사용사(物の怪使い)에게서 음양사가 말한 불인상을 받자.



이름도 이상한 물건괴물 사용사

E. 불인상을 받은 후 마을로 돌아가 다시 정보를 모으자. 여러가지 이야기를 들을 수 있다.

F. 궁전에서 여관(女官)인 란 아이디어에 대한 정보를 모으다 보면, 숙소감옥으로 들어갈 수 있게 된다.

G. 감옥에 갇힌 사람들에게 독벌레를 얻은 후, 이것을 위병에 가져다주자. 열쇠를 얻을 수 있을 것이다.



후국의 건물을 얻었다

H. 란 아이디어는 물건괴물(物の怪)인 모모지(桃兒)에게 잡혀 있다. 모모지와의 전투에서는 퇴마의 부적을 사용하자



석인괴물 모모지

I. 돌이된 풍수사 승려에게 불인상을 사용하자. 하지만 가짜였기 때문에 실패하고 만다.



돌이 되었다는 전설의 풍수사

J. 본전 앞에서 란 아이디어를 만나자. 황제를 만난 뒤 란 아이디어를 다시 만나면 열쇠를 받을 수 있다.



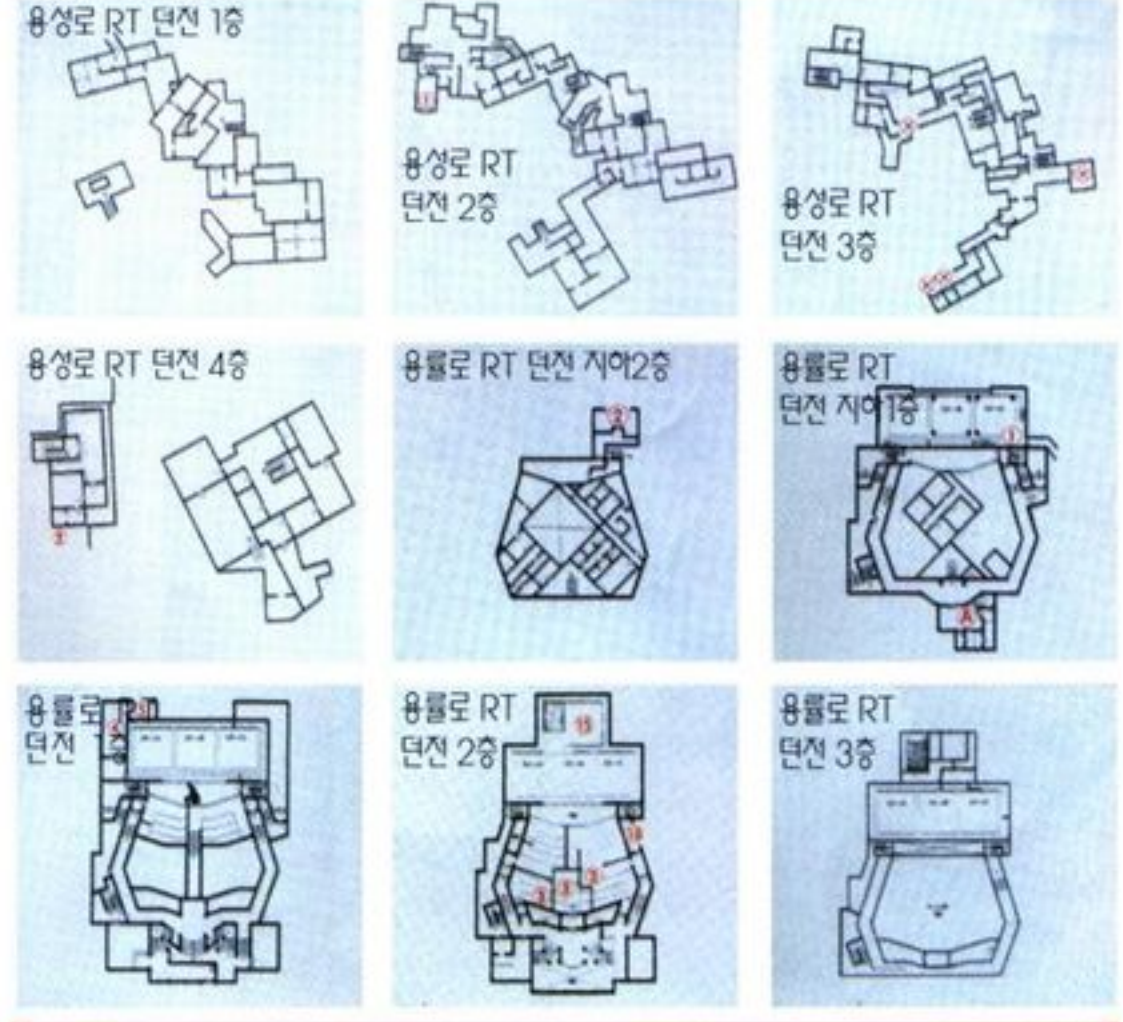
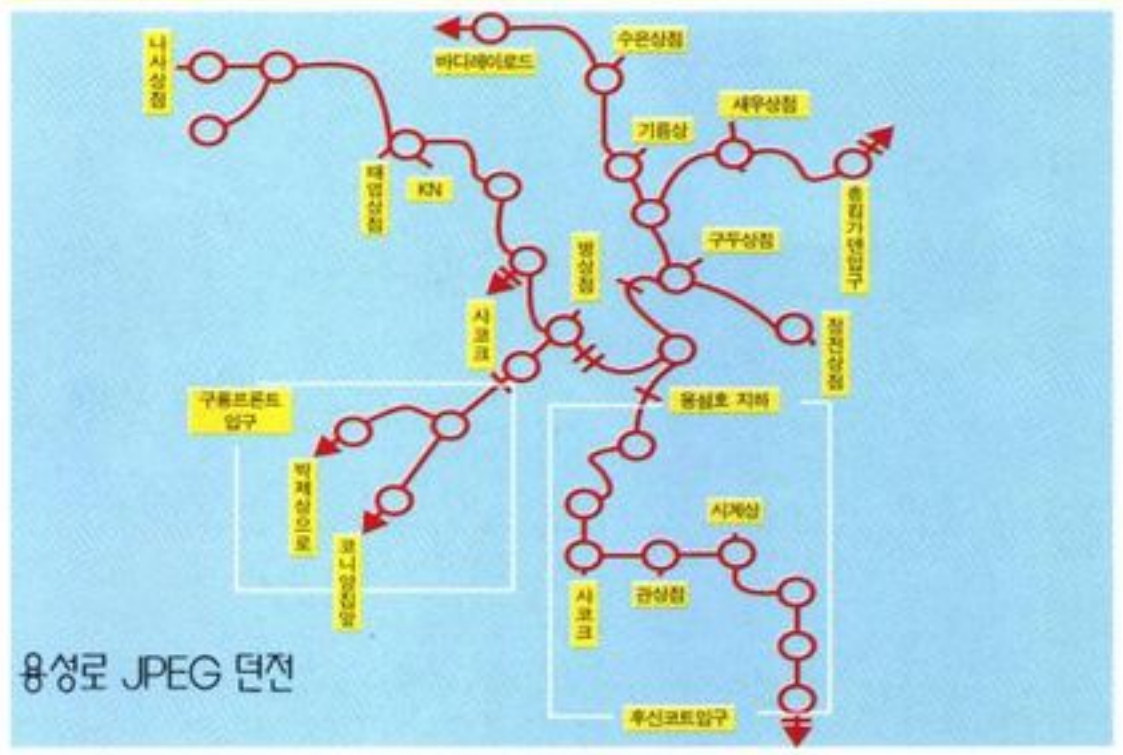
황제는 주인공을 쫓아내 버린다.

K. 지하감옥 열쇠는 두 번 사용한다. 또한 산 타이와 황제에게 현무의 보정을 행할 때는 초급나관을 사용한다.



지하감옥에 갇혀 있는 산 타이

공략에 도움이 될 각 구역 MAP



다음호에 계속
드디어 과거로 간 주인공은 4신수 중 한가지인 현무의 보정에 성공하고 현재로 돌아왔다. 하지만 아직도 주작, 백호, 청룡의 보정을 행하지 않으면 풍수는 이루어지지 않는다. 다음호에는 이번호에서 공략하지 못했던 중, 후반부를 완벽히 공략하겠다.

PLAYSTATION



마크로스

-디지털 파션 VF-X

발매 연기를 거듭하며 드디어 출시된 마크로스. 비행 시뮬레이션 게임이 에이스 컴뱃 이후로 특별한 것이 없었는데 마크로스로 그 갈증을 해소할 수 있었다. 폴리곤으로 처리된 멋진 변형장면은 이때 까지 볼 수 없던 신선한 감이 있다. 그리고 중간중간 나오는 멋진 동영상들이 게임을 더욱 흥미롭게 만든다.

장르: 3D 슈팅
제작사: 반다이 비주얼
현지 발매일: 97년 2월 28일
현지 발매가: 6,800엔

오퍼레이션 오르페우스

본 작전은 콘서트 회장에서 적군에게 납치된 아이돌 그룹「밀키돌스(MILKYDOLLS)」 5인의 구출을 목적으로 한다. 「밀키돌스(MILKYDOOLS)」는 대(對) 젠트

라디와의 싸움에 차기 방어계획 사운드 프로젝트의 중요한 스텝이다. 그렇기 때문에 인질의 안전을 최우선으로 하고 주의하여 작전을 수행(遂行)하라. 제군들의 건투를 빈다.

「밀키돌스-MILKYDOLLS」?

그녀들은 단순한 아이돌 그룹이 아니다. 그녀들은 전설의 가수(歌姬)인 린·민메이를 본받아 총합군(統合軍)의 상징적 존재로 결성된 것이다. 미지(未知)의 파워가 있다고도 말하는 그녀들의 노래는 통합

군의 차기 방위전략(次期防衛戰略)의 중요한 존재라고 알려져 있다. 당신은 격렬한 격전(激戰) 끝에 최종 미션까지 클리어하고 그녀들의 노래를 들을 수 있을 것인가?



아이오이 프와부키
 (アオイ ツワブキ 14세)
 밀키돌스(MILKYDOOLS) 멤버 중에서도 가장 동성적인 인물. 적의 동성부에 집어 있다. 최종 미션에서는 그녀의 존재가 전투의 열쇠로 작용한다.



리아트리스
 (リアトリス 19세)
 처음에 구출할 수 있는 밀키돌스의 멤버. 미션2 클리어 후에 출현한다. 5인 중에서도 가장 어른스러운 분위기를 풍긴다.



모리
 (モ-リイ 16세)
 미션 4의 시작점에서 구출 수 있다. 다른 누구보다도 노래에 대한 열정만은 작지 않는다.



프리지아
 (フリージア 17세)
 경쟁심이 없는 성격으로 굉장히 수다스럽다. 미션 7의 공성지대에서 구출할 수가 있다.



비오렛타
 (ビオレッタ 18세)
 짧은 머리의 온발이 매력적. 미션 8에서 적 장교()와 함께 붙잡혀 있다. 적의 최중요목표인 중요한 정보를 지니고 있다.

발하라 III 탑재기종

VF-1Xplus(발키리)

DATA

전장(全長) 14.23m
 높이(全高) 3.84m
 폭 14.78m/8.25m
 중량(重量) 13.25 t
 순항속도(巡航速度) M2.71
 최대속도(最大速度) M3.87

지구에 추락한 거대전함 오버 테크노로지에서 입수하여 앞으로 올 거대병사와의 싸움에 대비하기 위하여 개발한 가변(可變)전투기.
 VF-X의 시대에서는 반세기 가까운 옛날의 기체이지만 당신이 탑승한 Xplus는 최신의 기술이 탄생한 기체이다.

| | 파이터 | 가위크 | 베트로이드 |
|------------|--|---------|---------|
| 최고속도(最高速度) | ★★(★) | ★★(★) | ★★(★) |
| 가속성능(加速性能) | ★★(★) | ★★(★) | ★★★★(★) |
| 선회성능(旋回性能) | ★★★★(★) | ★★★★(★) | ★★★★(★) |
| 탐색능력(探索能力) | ★★ | | |
| 화력(火力) | ★★ | | |
| 기체강도(機體強度) | ★★ | | |
| 특수공격 | 파이터: 팬텀 어택, 모른 탄(彈)발사, 롤시저스 가위크: 모른 탄(彈)발사, 고속완전회피(高速完全回避), 건넛트난사(亂射) 베트로이드: 연속권치, 건넛트타격(打擊), 물아서 건넛트 때리기(打), 건넛트 난사(亂射) | | |

VF-4G(라이트닝 III)

DATA

전장(全長) 14.82m
 높이(全高) 3.72m
 폭 14.28m
 중량(重量) 13.950 t
 순항속도(巡航速度) M3.02
 최대속도(最大速度) M5.15

신 통합정부 수립(樹立)후에 개발된 장거리 침공형(侵攻型)기체. VF-1X와 같은 시대에 나와 구식이지만 직선의 가속이라면 최강이다. 그 스피드로 적진 깊숙히 돌진하여 일격에 엄청난 피해를 입힌 후 달아나는 히트 앤 런 작전으로는 적합하다. 대신 공중전에서 선회능력이 떨어지는 것에 주의(注意)

| | 파이터 | 가위크 | 베트로이드 |
|------------|--|------|-------|
| 최고속도(最高速度) | ★★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 가속성능(加速性能) | ★★★★ | ★★★★ | ★★★★ |
| 선회성능(旋回性能) | ★★ | ★★ | ★★★ |
| 탐색능력(探索能力) | ★★★ | | |
| 화력(火力) | ★★★ | | |
| 기체강도(機體強度) | ★★ | | |
| 특수공격 | 파이터: 팬텀어택, 모른 탄(彈)발사, 저공(低空)프라이파스 가위크: 모른 탄(彈)발사, 고속완전회피, 건넛트난사(亂射) 베트로이드: 연속권치, 부딪히기, 고속대위, 장거리(長距離)스나이핑 | | |

VF-11B(선더볼트)

DATA

전장(全長) 15.51m
 높이(全高) 3.48m
 폭 11.20m
 중량(重量) 9.00 t
 순항속도(巡航速度) M3.5
 최대속도(最大速度) M8.2

차기주력기(次期主力機)로 개발된 VF-1의 정통 계승자.
 부드러운 조종력이 특징으로 선회(旋回)와 가속(加速)의 밸런스가 파이터의 기동성을 살려준다. 누가 조종하여도 능력을 충분히 발휘시키게 한다. 가위크나 베트로이드의 운동 성능도 좋고 접근전도 강하다

| | 파이터 | 가위크 | 베트로이드 |
|------------|---|-----|-------|
| 최고속도(最高速度) | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 가속성능(加速性能) | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| 선회성능(旋回性能) | ★★★ | ★★ | ★★★ |
| 탐색능력(探索能力) | ★★★ | | |
| 화력(火力) | ★★★ | | |
| 기체강도(機體強度) | ★★★ | | |
| 특수공격 | 파이터: 팬텀어택, 모른 탄(彈)발사, 롤시저스 가위크: 모른 탄(彈)발사, 건넛트난사(亂射) 베트로이드: 연속권치, 부딪히기, 총검(銃劍)돌격, 건넛트난사(亂射) | | |

VF-17D(나이트 메이)

DATA

전장(全長) 15.63m
 높이(全高) 3.68m
 폭 14.18m
 중량(重量) 11.85 t
 순항속도(巡航速度) M4.2
 최대속도(最大速度) M21

스텔스의 성능을 높이기 위한 특이한 형태와 검은 보다는 역대(歷代)마크리리 중에서도 가장 개성적이다. 장갑의 강도와 미사일을 많이 탑재가 가능하고 적의 방어망에 도달하면 지상공격을 펼칠 수가 있다.
 하지만 가위크와 베트로이드의 기동성이 둔하고 공중전에서의 사용은 피하는 쪽이 좋다.

| | 파이터 | 가위크 | 베트로이드 |
|------------|---|------|-------|
| 최고속도(最高速度) | ★★★ | ★★★★ | ★★ |
| 가속성능(加速性能) | ★★★ | ★★★★ | ★★★ |
| 선회성능(旋回性能) | ★★ | ★★ | ★★ |
| 탐색능력(探索能力) | ★★★ | | |
| 화력(火力) | ★★★★ | | |
| 기체강도(機體強度) | ★★★★★ | | |
| 특수공격 | 파이터: QM69, 저공(低空)프라이파스, 핀포인트폭격(爆撃) 가위크: 모른 탄(彈)발사, 건넛트난사(亂射) 베트로이드: 연속권치, 건넛트타격(打擊), 부딪히기 | | |

VF-19A(엑스칼리버)

DATA

전장(全長) 15.63m
 높이(全高) 3.68m
 폭 14.18m
 중량(重量) 11.85 t
 순항속도(巡航速度) M4.2
 최대속도(最大速度) M21

대기권 내의 운동성을 최고로 중시(重視)하여 개발된 최신기체. 운동성능의 상태는 각 형태에서도 어느 기종보다도 최고 클래스이다. 하지만 능력은 최고인 대신 그것을 조종하려면 엄청난 능력을 필요로 한다 특별히 파이터의 선회능력이 높은 파일럿이 제어하기에는 곤란한 기체이지만 높은 전투력이 흥분시킨다.

| | 파이터 | 가위크 | 베트로이드 |
|------------|---|-------|-------|
| 최고속도(最高速度) | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 가속성능(加速性能) | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 선회성능(旋回性能) | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| 탐색능력(探索能力) | ★★★★ | | |
| 화력(火力) | ★★★★★ | | |
| 기체강도(機體強度) | ★★★ | | |
| 특수공격 | 파이터: 팬텀어택, 필살·용조비(龍鳥飛), 고기동 회피(高機動回避), 초가속 대위(超加速) 가위크: 모른 탄(彈)발사, 고속 완전회피, 건넛트 난사(亂射) 베트로이드: 핀 포인트 바리어 킥, 핀포인트바리어 권치, 부딪히기, 건넛트 난사(亂射) | | |

VF-22(스툼보겔 II)

DATA

전장(全長) 15.63m
 높이(全高) 3.68m
 폭 14.18m
 중량(重量) 11.85 t
 순항속도(巡航速度) M4.2
 최대속도(最大速度) M21

젠트라디의 테크노로지를 받아들인 VF-19A와 평행하게 개발된 다른 하나의 최신기체. 시험작인 YF-21에 있던 뇌파조종(腦波操縱)시스템은 탑재하지 않게 되었다. VF-19A와는 대조적으로 고성능을 자랑하는데 내구력도 높고, 종반(終盤)의 미션에서 지상공격에는 최고의 기체다

| | 파이터 | 가위크 | 베트로이드 |
|------------|---|------|-------|
| 최고속도(最高速度) | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 가속성능(加速性能) | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 선회성능(旋回性能) | ★★★★★ | ★★★★ | ★★★★★ |
| 탐색능력(探索能力) | ★★★★★ | | |
| 화력(火力) | ★★★★★ | | |
| 기체강도(機體強度) | ★★★★ | | |
| 특수공격 | 파이터: 팬텀어택, 모른 탄(彈) 발사, 액티브스텔스, 리밋타 OFF 가위크: 장거리(長距離)스나이핑, 건넛트난사(亂射) 베트로이드: 연속 권치, 핀포인트바리어 권치, 장거리(長距離)스나이핑, 불무바리어 | | |

마크로스 배틀 힌트

1. 목표 에리어에 들어가면 자동 회복



필드나 시가지(市街地) 등의 목표 에리어에 들어가면 여기까지 오느라 사용하였던 미사일이나 데미지가 자동으로 회복된다. 후반을 위해서 아끼려고 쓸데없이 시간을 끌면서 미사일을 자제하지 않아도 시가지에 들어서면 모두 회복되니 안심.

2. 선회(旋回)를 익히자

마크로스외의 다른 비행기 시물레이션에서 가장 많이 사용되는 선회식 조준법. 옆으로 천천히 돌면서 적의 꼬리를 밟거나 옆구리를 조준하는 것인데 마크로스에서는 파이터를 선회하려면 기체를 경사지게 원방향으로 천천히 도는 방법과 수평을 유지하며 도는 방법(R1+좌우)이 있다. 다른 기체는 선회가 느리니 공중전은 역시 파이터.

3. 마카에게 맡기자

마카는 작전목표가 있는 곳을 나타낸다. 시가지나 필드에서의 적이 밀집한 지역을 쉽게 클리어하려면 표면상에서 작전목표를 지시하는 마카와 레이더 맵을 잘 봐야 한다.



마카는 적 하나만을 지시하는데 자코(조무라기)는 표시하지도 않는다. 무조건 미션의 작전목표만을 지시하는데 여러분이 레이더를 보고 다른 적을 노리든 마카만을 보고 작전목표를 노리든 자유.



4. 변형 중에는 무적!?

게임을 하다보면 적들에게 둘러싸여서 엄청난 미사일 세례를 받아서 어이없이 「GAME OVER」라는 글을 볼 수 있다. 그때는 변형을 하면 적들의 모든 공격이 무효화가 된다. 이것을 잘 활용해야 게임을 쉽게 풀어 나갈 수가 있다. 우선 적에게 접근을 하다 보면 먼저 미사일 선제공격을 해 올 때가 있다.

그때에는 미사일이 유도일 때는 다 테크닉이 있지만 너무 정면일 때는 변형을 하자. 그렇다고 너무 빨리 해도 안되는데 접근해 오는 것이 보일 때는 가깝다 싶을 때 변형을 하자.

5. 바르키리아면 역시 미사일어택

파이터. 가위크는 미사일 공격이 가능한데 ◎버튼을 누르고 있으면 록온을 하게 된다. 그 후에 발사를 하면 되는데 적이 다수(多數)일



때는 한놈만을 노려야 될 미사일들이 분산되어 발사된다. 적이 다수일 때 발사되는 미사일은 범위가 넓어야 하는데 범위는 탐색능력에 따라 틀려진다.



타입별 캐릭터 공략법

● 고정(固定) 타입의 적

지상의 건축이나 거대한 방어력을 지닌 표적의 격파는 미션 중에서도 차지하는 비중들이 높고 그런 이유로 격렬한 저항을 각오하고 격파해야 한다. 발키리의 각형태(形態)의 능력으로 공격을 피할 수 있지만 이쪽이 피한 후에 반격을 하려면 테크닉이 필요하다.

1. 급강하 해서 지상을 폭격(爆撃)

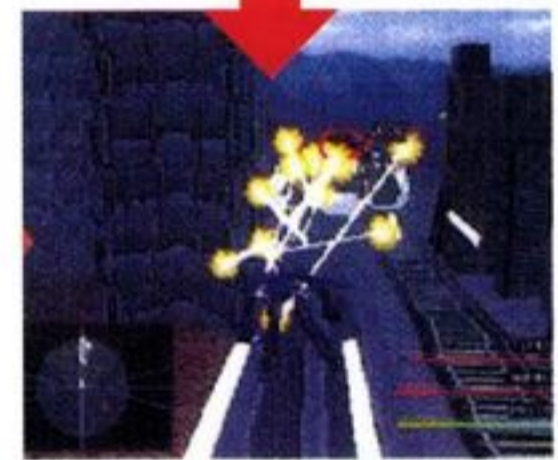
지상의 표적은 파이터로 고속 접근하여 바로 도달하기 직전에 급속 상승. 레이더 맵을 보면서 적의 위치를 놓치지 않고 급강하 하여 적을 조준, 적을 폭격하자.

2. 가위크로 보버링 공격

내구력이 높고 공격도 상당한 표적에는 가위크로 정면에 위치하여 방향키로 요리저리 움직이며 빌딩을 이용, 공격을 피하며 미사일로 피닛슈.

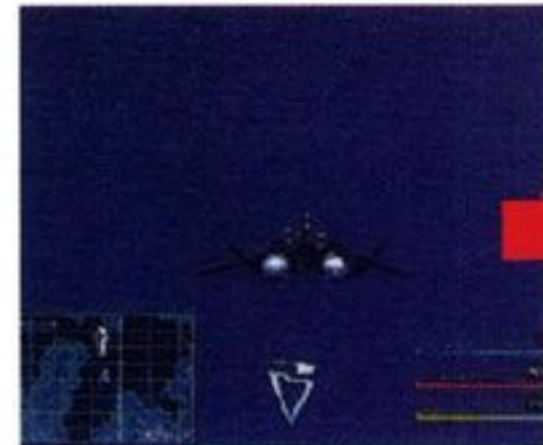
3. 지상전은 배트로이드로

목표의 범위에 공격할 적이 많을 경우에는 가위크로 날아가 배트로이드로 변형을 한 후에 접근전을 펼치자. 적들의 기체보다는 우리 배트로이드가 접근전은 압도적으로 강하니.



● 이동(移動) 타입의 적

공중전에서의 도그파이터에서도 파이터만이 아니라 다른 형태로도 싸우는 장소가 많다. 내구력이 좋은 적은 조금이지만 적의 공격범위에 포착 당하지 않는 일도 생각해야 한다. 덧붙여서 지상의 미션에서는 공중에서 가위크로 변형을 하면 지상을 내려다보는 시점으로 된다. 이 시점은 대지(對地)공격에 편리하지만 같은 고도의 적과는 싸울 수가 없다는 약점이 있다. 적과의 공중전에서 이길 수 있는 예를 들겠다.





1.도그 파이터에서의 미사일 공격

파이터로 적을 포착하려면 마카를 잘 봐야 하는데 적이 선회할 때 ◎을 누른 채로 선회를 하면 록온의 발신음이 울리는데 이때 미사일로 적을 격추하면 된다.

2.가위크일 때의 공중전

베트로이드의 최강무기이자 가위크도 사용 가능한 건포트. 공중포트는 고속으로 우리 기체의 주위를 선회하는 적을 포착해야 하는데 가위크나 베트로이드는 만약 적이 기체를 돌기 위해 우리를 지나칠 때는 급히 후퇴하여 적과 속도를 맞추어 격추시키자. 파이터는 적이 뒤로 갔다면 꼬리를 잡힌 셈이지만 뒤를 돌

수가 없어서 꼼짝없이 당해야 한다.

3.파이터의 공중 제압

적이 뒤로 갔으면 가위크나 베트로이드는 급속선회가 가능하므로 어떻게든 해결이 가능하지만 파이터는 한바퀴를 빙빙 돌아야 한다. 이때 적이 바로 앞이거나 뒤로 돌아가서 공격이 불가능할 때는 급속상승을 하자. 위로 한바퀴를 돌아서 뒤집힌 상태로 적을 격추!



미션1. 커다란 시련

타이틀

오퍼레이션·오르페우스의 메인 파일럿으로 잠항강습함(潛航降襲艦) 발하라Ⅲ에 소속된 당신은 출격 명령을 받게 된다. 발하라Ⅲ를 향하여 접근 중인 소속 불명의 유격기(遊撃機)가 당신의 최초의 임무가 된다. 그러나 출격해 보면 유격기의 정체는 통합군의 VF-AG라

는 것을 알게 된다. 선장(船長)은 당신의 실력을 테스트하기 위해서 일을 꾸민 것이다. 파일럿이 없는 무인기(無人機)를 상대로 당신은 에이스의 실력을 보여줘야 한다.

미션작전

◎버튼을 눌러 적을 록온하자. 그후에 미사일로 요격하고 파이터의 형태는 이동할 때와 폭격에는 좋지만 VF-4G같은 고속 이동형 기체와 전투할 때는 부적합하다. 변형을 가위크로 바꾼 후에 적이 우리의 뒤로 갔으면 후진을 하여 적을 앞으로 오게 한 다음에 미사일로 조준하여 격추시키자



(사진23)첫전투에서 에이스의 실력을 보이기

미션2. 첫번째 접촉

타이틀

이제부터 「밀키돌스」탈환을 위한 본격적인 작전이 시작된다. 우선은 사람이 없는 도시에 집결(集結)하여 네트워크를 건설하고 있는 적부대를 격퇴하는 일이다.

도시에 도달할 때까지

적의 레이더 사이드를 격파하는 것이 이번 미션의 목표다.

미션작전

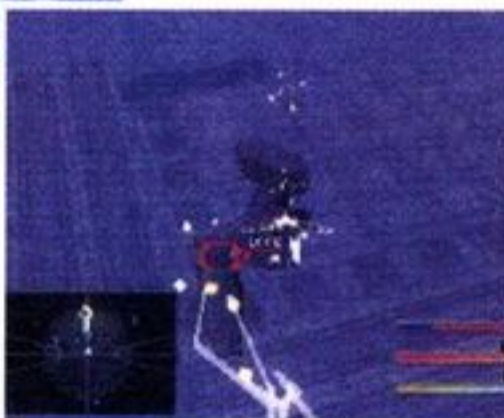
(1이번 미션의 작전은 타이틀에서 설명했지만 레이더 사이드를 격파하면 된다.

(2)도시에 도달했으면 또 당황하는데 갑자기 시가전이라는 독특한 전투 시스템으로 들어가기 때문이다.



필드의 적들은 매섭다

유격부대가 당신을 기다리고 있을 것이다. 이것들을 격파 또는 회피(回避)하여 도시에 돌입하여



보버랑작전으로 발당을 최대한 이용하자



중앙에 위치 한 높은 건조물이 레이더 사이트

시가전은 가워크나 배트로이드의 담당장소. 파이터로 이동을 하다가는 빌딩에 처박히기 일쑤(데미지는 안 준다). 적들이 많은 집결장소에는 가운데쯤에서 랜덤어택같은 필살기를 사용하면 적들을 한순간에 전멸시킨다. 목표는 레이더사이트 3개. 표적의 위치는 마카가 알려주니 그대로 따라가면 된다.

미션3. 위성의 가을

타이틀

미션 2에서 구출한 멤버 리아토리스의 정보에 의하면 위성 궤도에 있는 발전위성(發電衛星)을 이용하고 있는 것이 밝혀졌다. 이번 미션의 임무에서는 이 발전위성을 파괴하는 것이 목적이다. 중요거점(重



要地點)임을 감안한 적들의 방어부대도 막강하다.

우선은 회생을 감안하고 접근하여 배트로이드의 발칸의 위력으로 데미지를 주든가(조금 비상식적이

지만 데미지는 상당히 준다). 아니면 일정한 거리를 두고 가워크로 변형을 하여 고속회피같은 필살기나 변형 중의 무적을 이용하여 최대한 방어를 하며 시간은 걸리지만 격파하는 확실한 방법 등이 있다. 위성도 내구력은 상당히니 몇번은 경험해 보아야 클리어가 가능할 것이다.

(사진29)공중포트는 실로 까다로운 상대



헉! 레이더의 이 엄청난게 많은 적들은!

미션4. 유령 도시

타이틀

궤도상의 발하라Ⅲ부터 흑성표면을 탐색한 결과 무너진 도시의 안에 「밀키돌스」의 멤버 중의 하나로 생각되는 생체반응이 발견되었다. 그녀를 구출하는 것이 이번 미션의 임무다. 우선은 그녀가 위치해 있는 도시의 정확한 위치를 찾기 위해서 방해파를 발생하는 레이더 사이트를 파괴해야만 한다.

미션작전

방어막으로 이루어져 있는 적 거점을 격파하자. 시가지의 목적은 여러군데 흩어져 있는 적의 기지를 격파하는 일이다. 표적이 되는 건물은 모두 4개가 있다. 하지만 4개의 건물마다는 공중에 떠 있는 포대가 있으니 필살기를 이용하여(역시 랜덤어택) 파괴할 수도 있다.



미션5. 하이 존

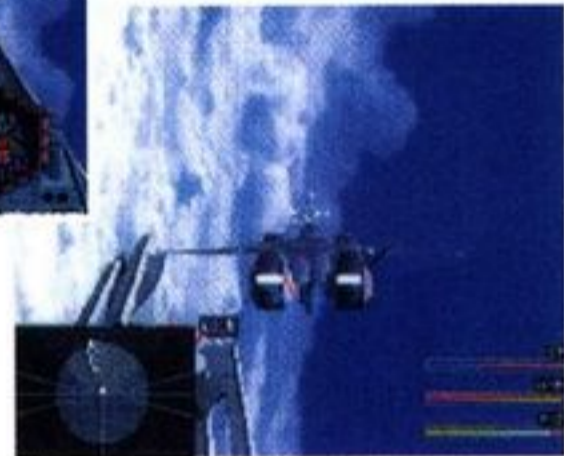
타이틀

적의 공중전의 전력들이 집결했다는 정보를 받은 당신에게 출격 명령이 떨어졌다. 녀석들의 부대를 일기에 소탕할 절호의 찬스다. 적 주력부대는 공중포트와 대형의 켈카리아. 푸른 하늘을 배경으로 비행



시물레

이터의 진수인 도그 파이터를 꺾을 수 있는데 마지막 상대인 켈카리아까지 즐겨 보자.



미션작전

마지막에는 켈카리아가 나오는데 녀석은 가워크나 배트로이드로는 뒤도 못 쫓으니 파이터의 스피드를 중간으로 해야 추격을 할 수가 있다. 만약 파이터로 추격을 한 후에 변형을 하면 레이더 상에서 사라질 정도로 빠르니 결론은 파이터로 싸워야 하는데 아직 파이터의 빠른 움직임에 익숙 못한 분은 기체를 나이트메어로 골라 조금 느리게 진행하자. 빠른 것을 제외하고는 별볼일 없는 보스다.

미션6. 브레이크프루 블루

타이틀

남은「밀키돌스」멤버들의 생존 여부를 위하여 흑성 표면을 탐사하던 발하라Ⅲ가 적에게 강습을 당했다. 당신은 긴급 발진하여 적들을 전멸 시켜야 한다.

미션작전

이번 미션에서 골치 아픈 것은 그라지 부대 다음에 나오는 적의 신형기동병기인데 이 녀석을 네 대나 부수어야 한다. 이 녀석의 난이도는 미션3에서 만난 위성을 지키는 공중포트보다 강하면 강했지 못하지는 않는다. 그리고 녀석들의 주변에

는 엄청난 숫자의 공중포트들이 있는데 필살기인 랜덤어택을 이용해서 적의 공중포트를 요리하고 다음에는 배트로이드로 변형하여 끝내자. 하지만 엄청난 숫자의 미사일은 회생을 각오해야 한다. 나이트메어를 사용하면 방어력이 좋으니 어지간한 공격은 견딜 수 있을 것이다. 그리고 운이 따라야 한다.

이 신형병기를 4대 모두 부셨다면 대기권 돌입에 들어간다. 대기권으로 들어가서 적의 남은 병력을 추격하여 격파하는 일이다. 추격권으로 들어가면 그다지 적이 강하지 않으니 이곳까지 온다면 낙승이다.

적의 장애부대를 격파하라



대기권에 진입



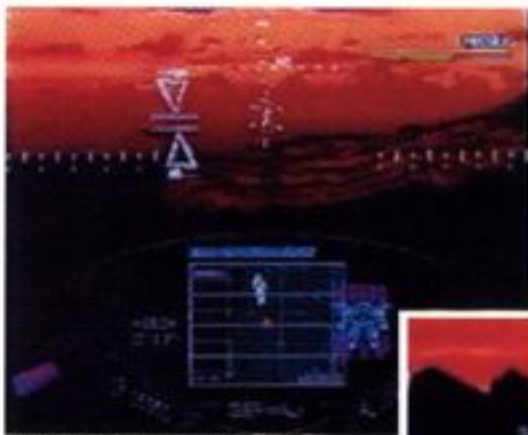
미션7. 여명의 공격

타이틀

적과의 격전도 이제 종반부. 적들의 근본부터 끊어 버리기 위하여 자동병기공장을 격파하는 일이 이번 미션의 목적이다. 우선은 공장의 위치를 파악하기 위하여 적의 수송포트를 추격해야 하는데 그 다음은 적의 공장 프랜드를 격파하는 일이다. 격파를 모두 하면 갑자기 당신의 앞에 미지(未知)의 적이 출현하는데 이것이야말로 젠트라디군이 바르키리에게 대항하기 위하여 개발한 최신에 병기다.

미션작전

적의 공장의 위치를 알아내려면 수송포트를 추격해야 한다. 수송포트는 사막의 황량한 장소에서 발견이 가능한데 적들을 물리치다 보면



적의 정예부대를 격파하라



부술 것은 많고

격해야 하는데 추격 중에 절대로 총

알 1발이라도 쏘서는 안된다. 1발이라도 사격하면 적은 종적을 감춘다. 녀석을 추격할 때 앞지르거나 옆에 바짝 붙어도 상관없다. 추적 중에 놓치면 적들을 물리치며 앞으로 가다보면 마카가 다시 표시한다.

공장안은 철조망과 많은 방어막으로 이루어져 있는데 우선은 배트로이드 형태로 전진하자. 4개의 공장건물을 부수면 해결이다. 시가지의 넓은 곳은 떠있는 포대. 이번에는 숫자가 상당히 주의하자. 파이터의 강습이나 새로운 기체인 엑스칼리버나 스텐보겔로 격파하자. 파이터의 변형에 의한 폭격도 유효하다. 4개를 모두 부셨으면 갑자기 의문의 적이 나오는데 이 녀석이 출현을 하면 우선은 파이터로 변형하여 넓은 장소로 이동하자. 그냥 그곳에서 싸우다간 떠 있는 포대의 더 붙어택을 받아 쉽게 격추 당할 것이다. 넓은 장소에서 필살기가 남아 있다면 최대한으로 사용하고 다음에는 여러분의 기량을 마음껏 발휘

하자. 적도 가변(可變)형 기체이므로 파이터로 고속 이동을 하며 미사일을 소나기 같이 뿌린다. 그 다음에 배트로이드 형태로도 변하여

접근전에도 능숙하니 되도록이면 배트로이드 형태로 버티자. 역시 변형 중의 무적의 상태를 최대한으로 이용하자. 아주 힘든 상대이니 최선을 다하자.

미션8. 유산

타이틀

혹성의 도시에 적의 대규모 부대가 집결했다는 정보가 확인됐다. 지금까지의 활약으로 적의 부대도 엄청난 피해를 입어서 이제는 마지막 결단을 내린 것 같다. 우선은 레이

더 사이드를 격파하고 그 다음에 적이 집결해 있는 도시 안으로 들어가면 대형 지상병기도 출현한다. 전반, 후반 모두 지상공격의 테크닉을 보여줄 미션이다.



레이더 사이드를 격파



전차를 부수자

미션작전

처음에는 마카가 가리키는 방향으로 가면 레이더 사이드가 있을 것이다. 이런 레이더 사이드를 3개 부수면 도시로 잠입할 수 있다. 이 레이더 사이드는 방어력이 엄청나게 보이지만 파이터로 날아가다가 모습이 드러나면 그냥 배트로이드로 변형한 후에 가운데의 레이더만 부수면 된다.

적들의 병력을 부수며 전진하다가 마카가 가리키는 방향으로 가보면 갑자기 거대한 전차를 볼 수 있다. 전차의 공략은 가위크로 변형하여 빌딩을 사이에 두고 공격을 하던가 조종하는 기체가 엑스칼리버나 스텐보겔이라면 필살기인 "핀포인트 바리어 킥"을 사용할 수 있는데 그것을 사용하면 적의 움직임이 아주 멈춰 버린다. 그때 전차를 발칸



받아라! 랜덤어택!

으로 물리치면 간단. 전차를 격파했으면 마지막으로 적기지를 격파해야 하는데 레이더가 나타날 것이다. 하지만 표적은 사방으로 떠 있는 대포의 보호를 받고 있는데 이 떠 있는 대포를 한 번에 부수는 방법은 가까이 접근하여 랜덤어택을 사용하면 한순간에 모두 터질 것이다. 이렇게 배트로이드를 이용한 강행 돌파를 하다보면 쉽지는 않지만 클리어가 가능하다.

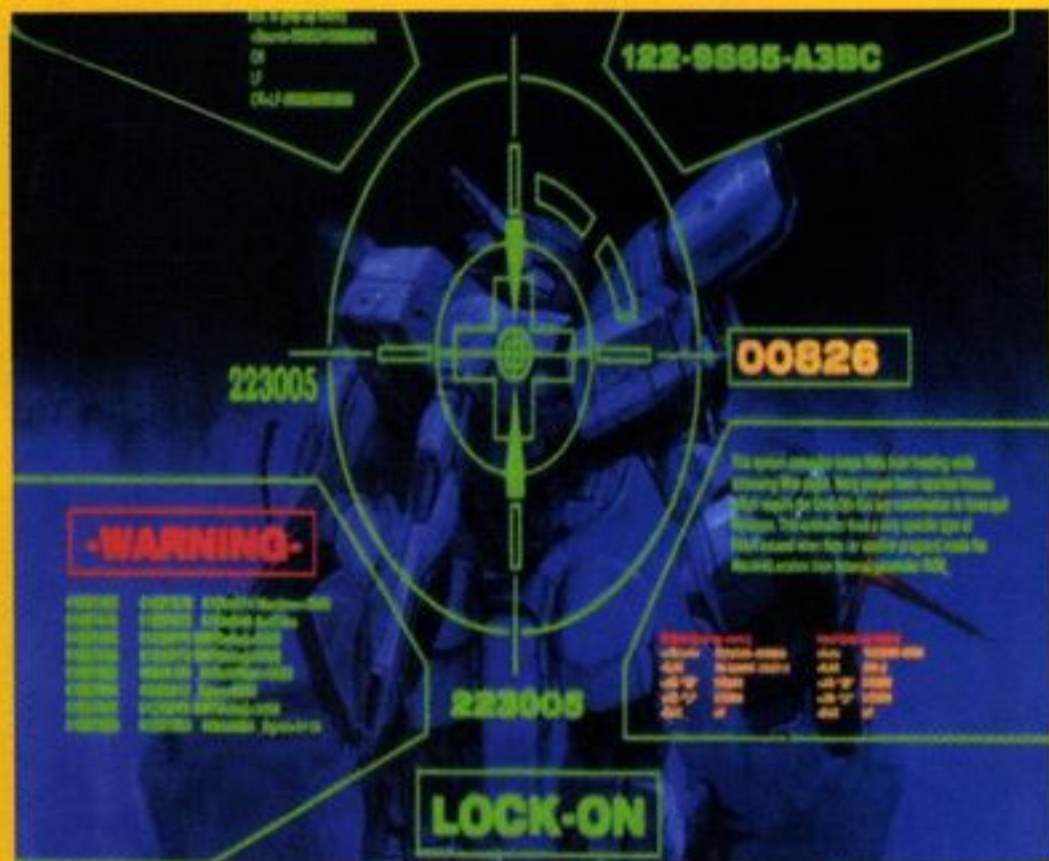
미션9. 최종결전

미션작전

드디어 최종결전이다. 적의 요새로 잠입을 해서 마지막 멤버인 아오이를 구출해야 하는 것이 최종 목표다. 이곳에서는 나왔던 적은 모두 출현을 하는데 애프터 버너를 사용하여 단숨에 기지로 잠입할 수도 있다. 하지만 적들도 그다지 안나오고 마지막 준비운동 겸 천천히 돌진하자. 기지로 잠입을 하면 드디어 밀키들스들이 노래를 부른다. 적들은 무너지기 시작하고 노래의 가운데에서 우리의 에이스는 적들의 몇겹이나 되는 방어선을 뚫고 돌격을 하는 장면을 보여준다(이것은 더 감동). 마지막까지 온 에이스는 결국 적의 총수(總帥)를 물리치는데 성공

한다. 하지만 아직은 끝이 아니다. 미션 7에 출현한 미지의 로봇이 마지막 보스로 출현한다. 미사일을 3번 연속으로 20발 가까이 사격하고 다음으로 곧바로 배트로이드 형태로 변형하여 캐논을 사격한다. 클리어 방법은 핀포인트 펀치 등으로 타격을 최대한으로 입하자. 다음에는 변형 중인 상태의 무적일 때를 이용하여 기회를 노리자. 가끔 적이 정면만이 아니고 옆으로 이동하면서 공격할 때가 있는데 그때 따라가며 미사일이나 배트로이드의 발칸공격을 하면 이길 것이다. 그리고 아오이를 구출에 성공.

구출에 성공한 후에 1주일 뒤에 밀키들스의 콘서트가 무사히 개최된다.

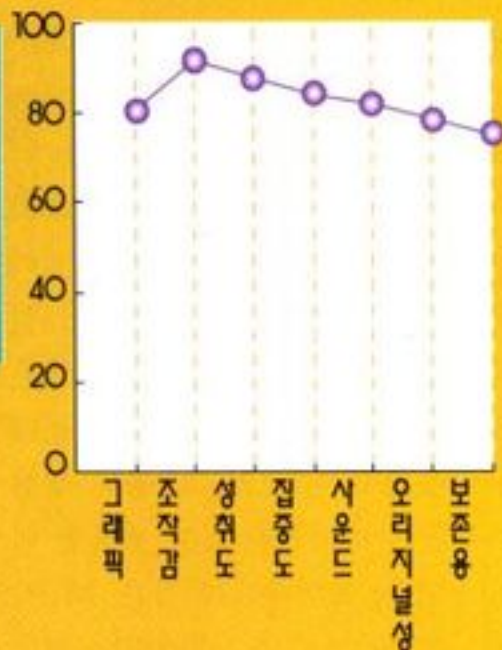


국가 위기를 극복하는 레이노스의 대활약!

중장기병 레이노스 2

유저들의 기대를 모았던 세턴용 레이노스2가 드디어 발매되었다. 슈퍼 알라딘보이로 발매되었던 전작으로부터 많은 세월이 흐른 뒤 발매된 만큼 많은 부분이 파워 업되었으며 난이도 면에서도 슈퍼 알라딘보이 에 못지 않은 게임이다. 초심자에게는 조금 어려울 지도 모르지만 게임에 익숙해진다면 곧 그 진정한 재미를 알게 될 것이다.


■제작사: NEC에비뉴
■장르: 액션 슈팅
■발매일: 발매중
■발매가: 5800엔



스토리

서기 2120년대. 지구는 증가하는 인구에 의하여 극심한 식량난을 겪고 있다. 각국은 자신들 나라의 먹줄을 확보하기 위하여 필사적으로 경쟁하여 부유한 나라와 가난한 나라간의 격차는 심각한 지경에 이르렀다. 우주에 존재하는 각각의 코로니(コロニ)도 아예 지구로부터는 이주(移住)를 거부하는 의식이 강해져서 이주 계획(移住計画)의 전면 백지화(白紙化)같은 전시대(前代)에서 볼 수 없던 정책을 타결하여 보다 독자성(獨自性)을 강하게 하였다. 위기감을 느낀 지구 나라들은 지구의 식량 확보를 위하여 영토 분쟁이 각지에서 발생. 또, 독립운동도 성행해지고 대국(大國)은 그 거대한 나라끼리 분열(分裂)하기 시작했다.

서기 2123년 각 국가들은 방위(防衛)를 위해서 군비를 강화, 각지에서는 소국(小國)끼리의 분쟁(分爭)이나 내전(內戰), 쿠데타나 군사테러 등이 다발하여 세계는 불안한 분위기를 띠고 있다.

그런 가운데 제네스 연방 수상(ゼネス連邦首相)이 누군가에 의해 암살을 당했다. 제네스는 이것을 선랄(サンラル)공화국의 테러라 주장한다. 선랄은 그 일을 전면 부정하지만 군사적 대립 관계(對立關係)에 있던 양국가에서는 국민 감정이 악화되어 전면전쟁에 돌입하게 된다.

싸움이 시작되지 1년후, 선랄은 다소나마 제네스에게 군사력을 압도당하기 시작했다. 이 상황(狀況)을 타파하기 위하여 대통령은 어느 부대에게 특별 지령을 내렸다. 제 12특기(第12特別機甲部隊), 통칭 12특기(通稱12特機). 트러블을 많이 일으키지만 엄선한 인물로 실력들은 최고라는 평가를 받고 있다. 복잡한 상황의 가운데 작전은 개시(開始)됐다.

제12특기(12特機)란?

부대 내에서 최고의 트러블 메이커. 상관의 명령보다는 자신들의 독자적 행동을 중시하는 부대 내의 골칫거리. 하지만 실력만은

초일류(超一流)의 파이터들이 모인 부대. 그들은 다른 부대가 불가능한 고난이도의 임무를 전문적으로 담당한다. 특수부대로서 주어 진 일에 불평할 수 없지만 그들의 손에 맡겨진 임무는 전문가가 예상한 데이터를 훨씬 상회하는 완전무결한 일 처리로도 유명하다. 멤버는 모두 4명.

12특기의 인물들

- 카일 크라이버(カイル クライバ 24세男)군대 안에서 최고 클래스의 몸을 가진 어설트슈츠(AS-SAULT SUIT)를 조종한다. 정의감이 강하고 열혈한(모든 주인공의 상징). 하지만 부대 내에서 3손가락 안에 드는 트러블 메이커로 요주의(要注意)인물로 찍혀 있다.

- 에디-그레인(エディ-グレイン 26세男)명령 위반 랭킹 1위를 고수하는 최강의 트러블 메이커. 하지만 협조자로서의 실력은 1등급.

- 마리아 토파즈(マリア トパズ 23세女)일반 남성 파일럿보다 실력으로 앞서지만 트러블을 일으키는 것은 카일 과 맞먹는다. 스스로의 의지로 지원하여 12특기에 편입된 별종(別種)

- 돌프 바톤(ドルフ バトン 28세男)실력은 뛰어나지만 전투를 좋아하는 난폭한 성격으로 찍혀 있다.

- 조지(JEORGE)선랄 군대장. 이번의 작전으로 12특기를 지휘하고 있다.

미션 클리어

- ♥ 에너미 포인트 (ENEMY POINT): 미션에서 획득한 포인트의 합계
- ♥ 데미지 포인트 (DAMAGE POINT):미션에서 받은 충격의 합산
- ♥ 보너스 및 패널티 (BONUS及PENALTY):각 미션에서 설정된 조건에 의해 보너스나 패널티가 주어짐
- ♥ 미션 스코어 (MISSION SCORE):

에너지 포인트, 데미지 포인트, 보너스, 페널티의 합계 플레이어 랭크는 미션 스코어로 산출 (A=최고 E=최저)

♥클리어 타임(CLEAR TIME): 미션을 클리어할 때까지 걸렸던 시간

♥테크니컬 포인트(TECHNICAL POINT): 미션 스코어를 클리어 타임에서 뺀 수치.

♥토탈 미션 스코어(TOTAL MISSION SCORE): 지금까지 획득한 미션 스코어의 총합계

공격과 방어의 시스템

자기(自機)가 적에게 주는 데미지는 3가지의 속성이 있다.

A=보통의 총탄(머신 건, 샷 건, 펀치 등)

B=에너지 계열의 공격(프라즈마 라아플, 레이저 등)

C=폭발 계열의 열 공격(미사일, 바주카, 네이팜 등)

공격을 받는 측은 3가지의 공격 속성에 대한 방어력이 있다. 실제의 데미지는 공격 속성에 대한 방어력에 의해 변화된다. 예를 들어 공격력이 높아도 그 공격의 속성에 적측의 방어력이 강하다면 별로 데미지를 줄 수 없다. 역(逆)으로 높은 공격력이 아니라도 상대방이 그 속성의 방어력이 약하다면 효율은 훨씬 높다. 이것은 적이나 플레이어가 모두에게 해당되는 조건.

미션 1 숲지대 적의 부대를 격파

■타이틀 : 우리들의 최초의 일은 숲지대에 잠입해 있는 적 유격부대를 격파하는 일이다. 정보에 의하면 큰 적(敵)은 없을 것이다.

착륙후

세키: 카일소위 전진을 자제해 주세요

작전대로 나가 주세요

카일: 시끄럽군. 나는 지금 기분이 나쁘다.

군의 암전한 작전은 너희들이나 복숭해라.

세키: 그런.

설마 12특기. 그 명령 위반으로 유명한.

첫판답게 적들은 꽤 싱거운 편이다. 초반에는 무기의 장착법과 대쉬, 부스터의 감각을 익히자. 초반에 주의할 점은 전차 부대. 포대에서 화염 방사를 하는데 부스터로 위로 날은 다음 가운데로 착륙하여 펀치로 해결하자. 우선 되도록 총의 사용을 자제하자(나중을 위하여)

중반쯤 진행후

에디: 정보에 의하면 거물은 없다는군

마리아: 방심은 금물이에요

마리아: 누가 위의 시끄러운 녀석들을 어떻게 해봐요.

돌프: 내가 한다. 맡겨 뒤

중간으로 접어들면서 적의 헬기가 출현하는데 펀치로 정통으로 명중시키면 한방이니 부스터를 잘 이용하여 격추시키자. 워낙 수가 많으니 되도록 총을 아끼자.

중간에 적이 많이 출현하는 부분

에디: 휴, 얼마나 물리쳐야 하는가.

카일: 흠... 에디. 자코(조무래기)는 너에게 맡기겠다

나는 먼저 가겠다

에디: 아. 치사해. 자신만 맛있는 것을 가질 셈인가?

적들이 후퇴하기 시작하면

에디: 벌써 끝났는가.



첫돌격



전차부대는 주의



육탄형 중전차 MN-3형 바즈람 기갑전차

마리아: 뭐야? 이 레이더 반응. 이봐요, 강적이 왔어요.

MN-3형 바즈람기갑전차...

에디: 어이! 무슨 이런 곳에 코끼리 거북이(중전차)가 있지?

마리아: 중전차를 상대로 나누는 것이 나쁘겠네. 어떡하지?

카일: 상대가 뭐라도 할 수밖에 없겠지.

마리아: 그렇긴 하지만.

돌프: 너라면 그렇게 말할 거라 생각했지

나는 처음부터 할 마음이 있었어

우선은 아껴 뒀던 확산탄으로 중전차의 좌우 어깨 부분에 달려 있는 발칸 포를 격파하자. 다음에는 머리 위에 있는 미사일 해치를 부수면 된다. 말로는 쉽게 설명을 하지만 솔직히 처음하시는 분에게는 상당한 난이도의 보스다. 겪어 보면 알겠지만 접근하기 힘든데 우선은 방패로 최대한 방어를 하면서 기다리면 전차가 돌진해 온다. 그때 대쉬를 이용하여 같이 이동하면서 최대한으로 전차의 밑으로 파고들자.

미션 2 산악 지대를 벗어나서 기지 내의 적을 전멸시켜라

■타이틀 : 정보부 녀석들. 잘도 말했겠다. 커다란 적은 없다고 한다. 매우 싫은 녀석이 한 마리 있지 않았던가. 우리들은 다행이지만 다른 부대들은 전멸해 버렸으니...

예상 못한 대물(大物)을 격파한 우리들의 다음 목표는 적들의 전선 기지. 통칭 빅월

여기는 산악지 위에 만들어져 있는 난공불락의 자연의 요새라지만 이번만은 상대가 나쁘다. 뭐어, 운이 없었다고 생각하면 되겠지.

출격전

세키: 카일소위. 우리들 파크트리스는 등판 능력에 한계가 있으니 여기에서 귀환하겠습니다

카일: OK. 뒤는 우리들에게 맡겨라.

세키: 당신들이라면 여기를 돌파하는 것은 가능하겠지요. 함께 싸웠던 일을 영광으로 생각합니다.

카일: 이 산을 벗어나면 슬슬 제네스 군의 전선 기지다

에디: 거기를 취하면 임무 완료겠군.

돌프: 좋아 올라가자.

마리아: 안색도 안변하고 자신있나 보네요.

하지만 신경 쓰는 편이 좋아요. 이산 자체가 제네스의 자연 요새. 통칭, 빅월. 끝이다. 여기를 넘은 자는 없었대요.

카일: 상관없어. 우리들이 첫 번째가 되는 거야.

에디: 아. 또 빠져나갈 생각이야. 너 그러면서도 리더...?

에디: 어어! 낙석주의라는 표식을 세우길 원하는데...

마리아: 부스터로 단숨에 오르는 쪽이 좋을 거예요.

조금만 앞으로 가면 돌들이 떨어지는데 마리아의 말대로 부스터로 단숨에 오르자. 하지만 너무 빨리 부스터를 사용했다면 도중에 떨어지는데 밑에는 파인 대피소(?)가 있으니 그곳에서 부스터 엔진을 다

시 모으자.

계속 산을 넘다 보면 기지시설과 적들이 등장하는데 갑자기 대사란에 적의 A.S포착(捕捉)이라는 글씨가 나오며 갑자기 카운트를 센다. 3... 2... 1... 0이면 발사가 되는데 발사(發射)라는 말이 나오자마자 제자리 점프를 하면 거대 레이저를 피할 것이다. 이 기계는 정상에 있으니 정상까지 올라가서 편치로 부수자.

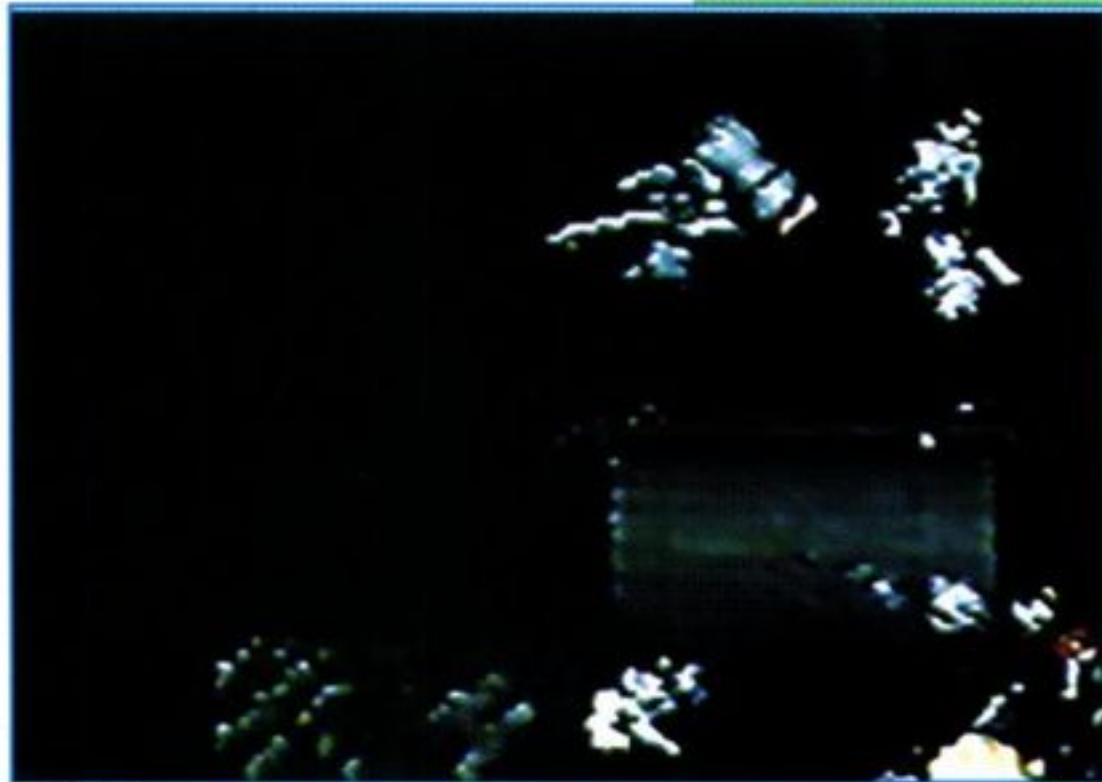
기지 안에 들어서면 아랫사 소위(少尉)라는 놈이 라즈라프타 포(砲)를 파괴하고 여기까지 잘도 왔다며 이제부터는 좋아할 수 없게



낙석주의



레이저를 부수자



거대한 공방건

하겠다고 한다. 여기에서 왜 빅윌이 난공불락인 이유를 실감할 수 있는데 위에서는 헬기 부대, 아래서는 미사일을 탑재한 로봇, 부스터를 장비한 저격병, 그리고 아랫사 소위. 적은 숫자가 많을 뿐 그다지 문제는 안돼지만 아랫사 소위는 틀리다. 그는 내구력이나 공격력이 압도적이니 우선 그를 집중적으로 물리치자.

미션 3 배틀 토너먼트 대회

■**타이틀:** 적 전선기지를 가볍게(?) 격파한 우리들은 중립 지대 콜펜에 도착했다. 여기에서의 군사 행위는 일절 금지되고 있다. 우리들은 여기에서 보급 물자의 도착을 기다려 사들의 발진 기지까지 호위를 하는 일을 맡게 됐다.

마을에서는 어설트 파이츠 토너먼트가 열리고 있는데 이것은 4년에 1번 개최하는 어설트슈츠들의 올림피아드라고 봐도 되는데 실력에 자신이 있는 놈, 프로의 용병, 각국의 정규군 병사 등이 나라의 위신을 걸고 겨루러 온다. 그러니까 세계의 강자들이 집결해서 승부를 겨룬다고 봐야겠다.

에디: 자식 나가, 나가 봐 시끄럽다.

뭐 보급 물자가 도착할 때까지는 아직 시간이 있으

니 겨루어 볼까 나.

경기장

사회자: 지금부터 제14회 대회를 개최하겠습니다. 그러면 우선은 레드 게이트! 스코어 5/8!

그레이프: 모두 나에게 걸어 줘!

사회자: 거기에 대항하는 블루 게이트는 첫 참가자 카일, 크라이바.

첫상대인 그레이프는 미사일 공격을 할 뿐 별 특징은 없다

사회자: 첫출전해서 승리를 얻어낸 카일. 다음으로는 레드 게이트 스코어 10/12! 차마, 쿠드

차마: 계산결과가 나왔다. 나의 승리 확률은 98%이다.

사회자: 블루 게이트는 1회를 승리로 장식한 스코어 1/1! 카일, 크라이바

이번 상대인 차마는 체력이 강하고 설세없이 사격하는 기관 포가 특징이다. 하지만 기관 포를 사격할 때는 무방비이니 기관 포의 사정권 밖에서 저격하다 보면 쉽게 이긴다.

사회자: 첫 참가를 해서 3회전까지 진출한 것은 과거에 예를 들 수 없었습니다. 우승을 노릴 수도 있겠군요. 레드 게이트! 스코어 31/37 자자카카·멜단. 블루 게이트 2회전을 연속으로 이겨서 스코어 2/2. 카일 크라이바

카일: 이번 상대는 맹수인가? 이번 상대인 자자카. 그는 강력한 라이플과 소나기 미사일로 공격해 오는데 우선 데미지를 받으면 맨 밑으로 내려가서 주위를 대쉬로 돌아. 자자카는 밑으로는 잘 안 내려오는데 라이플 공격을 피하면 체력 회복에는 문제가 없다. 조종에 익숙하지 못하신 분들은 거의 여기에서 한계를 느끼실 것이다.

사회자: 이번 상대는 마찬가지로 첫출전을 해서 3연속 승리로 올라온 분입니다.

이번 상대인 와이트켄은 그 뭐랄까? 오락의 난이도를 여실히 보여주는 놈이다. 거의 불가능하지만 어떻게든 잘 피해서 승리를 낚아보자. 우선 최대한 피하면서 유도 미사일같은 것이 있으면 그것으로 데미지를 입히자. 그러면 기권을 하고 가는데 그게 쉬울지.

사회자: 4회전까지 승리를 낚은 카일 선수. 첫등장에서 우승까지 기대해 보죠. 상대는 레드 게이트! 스코어 101/101 무패전사! 미야비, 쓰바기, 가바이트

미야비: 상대로 잘 부탁드립니다.

카일: 바보같은, 무패의 챔피언 여자?

미야비는 단 하나의 무기를 이용한다. 레이저. 하지만 이 레이저는 그렇게 위력이 강하지는 않다. 정통으로 2초간 맞지 않는 한 레이저의 사정권 밖에서 유도 미사일같은 것으로 싸우면 의외로 쉽게 이길 것이다.

사회자: 오오! 우승입니다. 카일 선수. 우승자에게는 우승금 100만 짓트와 환상의 A.S를 증정합니다. 정말로 멋진 시합입니다. 그러면 다음 회에 또 만나죠.

사회자: 어라? 저 A.S는?

A-MEN: 핫핫핫. 나는 어설트 맨.

우승자인 카일에게 말한다. 용기가 있다면 이 나와 승부하자.

카일: 뭐야? 이 변태자식은?

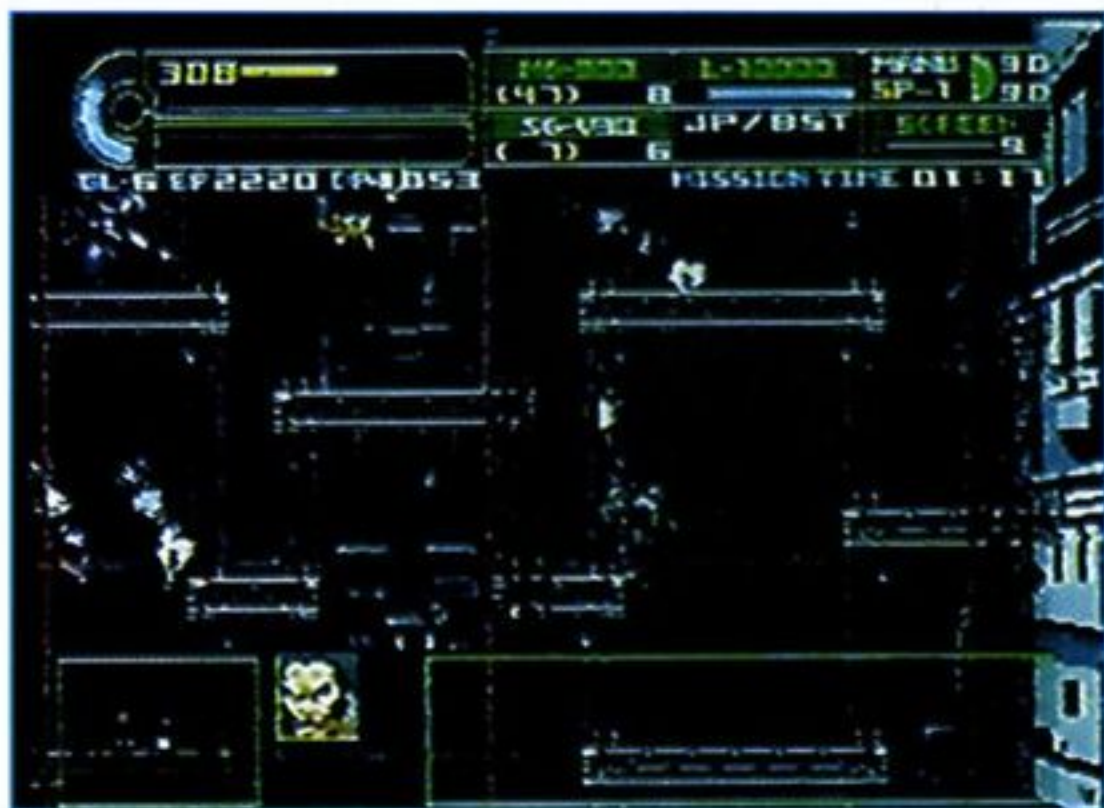
이번에 갑자기 난입한 어설트 맨. 간간이 대사에서 최강의 기. A 맨 기가 크랏슈(最強の技 A-MEN



첫상대인 그레이프



두번씩 상대인 자마



공격 자마



의문의 최강의 파이터인 외잇겐



흥프는 여자!?



변태남입자 A-MEN

기(ギ)가(ガ)클(クラ)ash(ッシュ)을(를) 외(외)치(치)며(며) 공(공)격(격)하(하)는(는)데(데) 쉽(쉽)게(게) 피(피)할(할) 수(수) 있(있)다(다). 싸(싸)움(움)을(을) 하(하)면(면)서(서) 시(시)끄(끄)러(러)운(운) 놈(놈)인(인)데(데) 유(유)도(도) 미(미)사(사)일(일)을(을) 쓰(쓰)는(는) 것(것)은(은) 반(반)칙(칙)이(이)라(라)고(고) 하(하)고(고) 자(자)신(신)과(와) 싸(싸)워(워)서(서) 이(이)렇(렇)게(게) 버(버)틴(틴) 것(것)은(은) 네(네)가(가) 처(처)음(음)이(이)라(라)며(며) 역(역)시(시) 우(우)승(승)할(할) 만(만) 했(했)구(구)나(나) 라(라)고(고) 한(한)다(다). 마(마)지(지)막(막) 호(호)리(리) 파(파)이어(어)는(는) 무(무)시(시)할(할) 것(것)이(이) 못(못)된(된)다(다). 맞(맞)아(아) 봤(봤)어(어)야(야) 말(말)을(을) 할(할)텐(텐)데(데) 이(이) 녀(녀)석(석)한(한)테(테)는(는) 한(한) 대(대)도(도)

안(안) 맞(맞)아(아)서(서) 모(모)르(르)겠(겠)다(다). 그(그)냥(냥) 불(불)줄(줄)기(기)가(가) 길(길)어(어)서(서) 무(무)서(서)우(우)니(니) 궁(궁)금(금)하(하)면(면) 몸(몸)으(으)로(로) 경(경)험(험)하(하)자(자).

미션 4 미션4 보급물자를 기지까지 호위하라

■타이틀: 긴급 연락이 들어왔다. 이쪽을 향하고 있는 보급 부대가 적의 기습을 받았다. 제1격(擊)은 어떻게 물러났지만 다음에 공격을 받으면 위험하다. 보급 물자의 안에는 사틀의 대기권 탈출용 연료가 들어 있는데 이것이 당한다면 우리들이 우주에 향하는 것이 대폭 늦어지고 다음의 작전에 상당한 영향이 있을 것이다. 보급 물자는 긴급히 루트를 변경하여 콜펜에 향하던 것을 사틀기지로 직접 향하게 됐다. 우리들의 임무는 한 시라도 빨리 보급 부대와 합류해 기지까지 무사히 도착할 수 있게 해야만 한다

이번 미션은 난이도가 어려우니 추가 설명만을 하겠

○지력을 떨어트리는 열기를 빨리 부수자



○트럭을 보호하자

다. 고속전진을 하다 보면 에디가 서 있는데 에디는 자신은 이곳을 맡아 줄테니 카일은 앞의 보급물자를 호위하라고 한다. 호위부대의 운전자는 카일에게 호위를 부탁하며 앞에 트럭의 진행을 막는 지뢰를 쏘는 것을 없애 달라고 말한다. 우선은 간단한 미사일 부대만이 나오다가 중형A.S가 나오는데 공격력은 별로지만 체력은 엄청나게 강하다. 이 녀석을 빨리 잡을수록 시간이 절약될 것이다. 이 장소의 적들을 전멸시켜야 탱크가 무사히 갈 수 있는 것이니 적들을 물리치며 가자. 그리고 트럭과 보조를 맞추는 것이 아니라 미리 앞으로 전진해서 적들을 미리 부수는 것이다. 적을 놓쳐도 적은 트럭의 모습이 보이지 않는 한 카일만을 노리니 미리 많이 앞으로 갔으면 여유가 있을 것이다.

나중에 중반에는 새로운 헬기 부대가 나오는데 그 녀석들은 트럭이 꼭 부수어 달라는 지뢰를 사용한다. 지뢰는 땅에 숨어 버리니 위치를 못 찾으면 땅에다 무기를 저장해야 한다.

미션 5 공략 포인트까지 진행하라

■타이틀: 무사히 도착한 우리들은 하나의 소식을 듣게 되는데 G-SYS를 개발했던 보리스 박사가 지금 우주에다 하디아라는 것을 만

들었다는 소식이다. 하디아는 라그란주 포인트에 있는데 그쪽은 지금 비밀리에 봉쇄가 된만큼 어지간히 중요한 사업인가보다. 녀석들이 코로니 공략을 하려는가 본데 우리로서는 위험적인 계획이 아닐 수 없다. 우리들은 선량군 우주함대에 집결하여 라이센을 타고 하디아 공략에 나서기로 한다.

OP: 적 A.S 전방에서 접근. 수는 대략 30입니다

조지: 좋아. 이쪽도 A.S로 유격한다 12특기 출격

에디: 어쨌든 적도 나왔는가. 이쪽은 아직 베밀미 중인데...

마리아: 당신 그렇게 고상한 척 못하겠어요.

돌프: 오래간만의 우주다. 준비운동하고 갈까

조지: 방심은 안돼. 너희들...

어쨌든 너희 4대만이니까...

카일: 4대 30인가... 어떻게 생각해도 이길 생각을 하면 안돼지. 우리들이 아니라면...

초반에는 적들은 강력한 미사일 부대를 보내는데 이것들은 3대가 동시에 출현하니 데미지를 줄이는 역할 정도이다. 중간쯤 전진하면 오징어 모양의 적이 나오는데 이 녀석은 방어력이 좋고 미사일을 뿌리고 간다. 또 머리 부분은 무적이니(레이저라면 모를까) 다리만을 노려야하기 때문에 꽤 성가신 적이 될 것이다.



우주전

적의 지원군을 물리친 후 의문의 A.S출현

마리아: 뭐야. 저 A.S는?
데니스 소위: 후후후. 제법들 하는 실력이군.
 너희들의 상대는 이 내가 받아 주겠다
돌프: 뭐야 이 녀석은 혼자서 제정신인가?
에디: 어이. 어떻게 돼가는 거야! 4대 1이잖아
돌프: 우우오오오! 괴물자식!

투기장에서 4번째 상대였던 데니스. 투기장에서 그를 봤다면 대사가 좀 달라지지만 어쨌든 당분간은 유격을 벌여야 한다. 4대 1의 싸움에서도 오히려 즐거운 듯이 싸우는 데니스의 정체는 무엇일까? 이제 데니스가 물러가면 라이센으로 돌아가자. 라이센에 도착하면 O.P가 적들을 유격해 달라고 할 것이다. 한참을 물리치다 보면 라이센의 뒤쪽에서 정체불명의 A.S



다시 등장한 워엇겐



강습용 로봇과의 시투

가 고속접근 중이라고 한다. 뒤로 가보면 거대 로봇이 출현하는데 조종자는 카렌이라는 여자로 "데니스 소위가 말했던 4마리"라는 말을 들어서야 아까의 그놈과 같은 일행임이 분명. 이 녀석은 굉장히 단순하면서도 어렵다. 쉽게 말하면 공격은 거의 안하지만 공격을 했을 때 그것이 명중하면 거의 게임 오버(GAME OVER)란 글씨를 쉽게 볼 것이다. 우선은 절대 뒤를 추격하지 말고 가운데에서 적이 오기를 기다리자. 추격하다가는 쉽게 레이저에 맞을 수 있으니 가장 주의할 공격은 5연발 주포. 느리지만 400정도의 데미지를 준다.

미션 6 하디아에 잠입하라

■타이틀: 코로니 강습용(降襲用)이라 생각되는 대형기동(機動)병기는 물리쳤다. 뒤는 하디아 만이 남았지만 도대체 아까의 A.S는? 그것은 어쨌든 우주함대가 움직이기 전에 우리가 먼저 행동하기로 했다. 그러나 우주부대의 반수(半數) 이상이 모인 것은 장관을 이루는 것이랄까. 이제는 나갈 차례만이 남았다.

출격전

조지: 전부대 집결완료. 이제부터 하디아 공략을 개시한다.
OP: 12특기 출격해 주세요. 진입 포인트를 틀리지 않게...
카일: OK. 확인은 됐다. 맡겨 달라고
에디: 이봐. 그런 것은 아나마나 아냐? 우리들 작전 따위는 엄두에 두지 않잖아.
마리아: 진심으로 먼저 작전을 무시하는 것은 언제나의 카일이 아닌데
OP: 조용해 주세요. 당신들이 하나라도 잘못을 일으키면 군의 작전 전체의 실패로 되버리나...
조지: 어이! 멈춰. 이 녀석들에게는 무엇을 말해도 소용없다.
에디: 여성은 역시 웃는 얼굴이 최

고야. 언니 웃어요. 웃어
돌프: 어이! 너희들. 기달릴 것 없이 먼저 간다.
카일: 좋아. 끝내고 지구로 돌아가자고

출격후

에디: 뭐야! A.S는 우리들밖에 없는가?
마리아: A.S는 2차 부대에서 출격한다 더군요.
카일: 우리들 네사람쪽이 믿음직스럽지 않아-에디?
에디: 예. 초보라면 그렇겠지.

장엄한 우주에서의 전투 2번째. 드디어 운명을 건 최후의 승부가 벌어진다. 우선은 주인공 일행인 12특기 4명에서 활약을 해야 한다. 적의 초반상대는 소형 레이저부대. 레이노스 2와 비슷한 속력으로 항해하는데 레이저를 일직선으로 쏠 뿐 특징은 없다. 우주선을 레이더로 위치를 포착한 후에 위나 아래 방향에서 저격하자. 그리고 소형 우주선을 해쳐 나가다 보면...

대형 오징어 모양의 A.S출현때

돌프: 어이! 예전의 오징어 로봇이 슬슬 오는군.
마리아: 신형이라서 문제가 아니에요. 이런 것들이 대량생산이 가능하다니...
에디: 이 녀석들을 돌파하지 않으면 하디아에 접근할 수 없겠는데.

이 오징어 모양의 A.S는 전 미션에 카렌이 끌고 온 기체와 비슷하지만 이번 것은 대량생산형이다. 이것들은 도대체...





TEKKEN
3™



"Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.
The "Playstation" is the trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

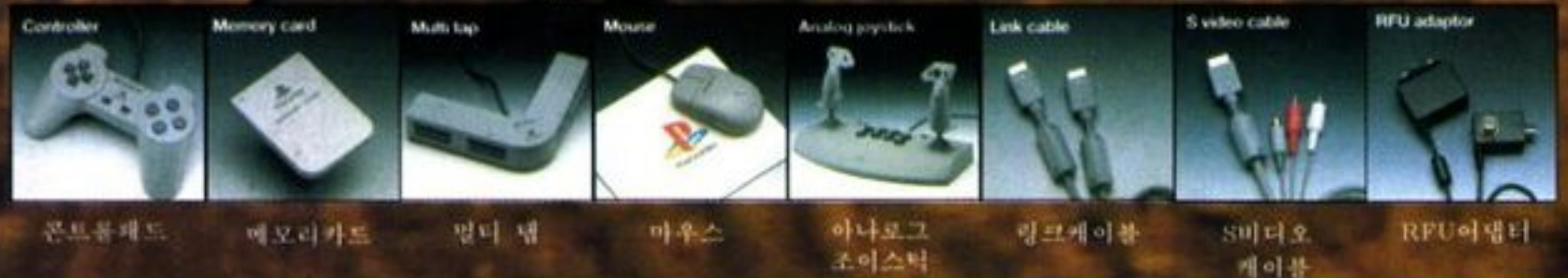
드디어 등장!
한국형 PlayStation™

PlayStation



- * 확실한 A/S 보장 (Beam 다량 입하)
- * 미. 일 S/W 호환
- * 12 게임이 수록된 S/W 무료증정
- * 전원부 고장해결 (220V 전원)

PlayStation™ 주변기기



대리점: 서울 (주) 월드베스트
 넘비에이스
 대구 (주) 한국미디어
 전북 (주) 게임기와 팩

02) 715-3393
02) 765-3867
053) 753-1663
0653) 843-4230

The cover art for 'Final Fantasy: The Dawn of Souls' features a large, glowing blue moon in the background. In the foreground, a black dragon with a red underbelly and a spiky crown is breathing fire. A white dragon with a spiky crown is also visible, breathing fire. The scene is set on a rocky, volcanic landscape with lava flowing in the background.

FINAL FANTASY

大辭典 대사전

게임챔프

APRIL 1997 특별부록

역대 파이널 판타지 시리즈



「파이널 판타지」 / 1987년 12월 18일 발매 / 용량 2M / 5,900엔. 파이널 판타지의 기념비적인 제 1탄. 사이드 뷰 전투가 참신했다



「파이널 판타지Ⅳ」 / 1991년 7월 19일 발매 / 용량 8M / 8,800엔. 슈퍼패미컴으로 기종을 바꿔 그래픽이 비약적으로 진보. 패키지 일러스트도 변경



「파이널 판타지Ⅱ」 / 1988년 12월 17일 발매 / 용량 2M / 6,500엔. 전멸되어버리는 오프닝이 강렬한 인상을 남겼다



「파이널 판타지Ⅴ」 / 1992년 12월 6일 발매 / 용량 16M / 9,800엔. FFⅣ부터 도입된 액티브 타임 배틀이 숙성되어 전투의 배리어이션이 비약적으로 발전



「파이널 판타지Ⅲ」 / 1990년 4월 27일 발매 / 용량 4M / 8,400엔. 소환 마법의 TV 광고가 화제가 되었다. 리스트 던전이 불만했다



「파이널 판타지Ⅵ」 / 1994년 4월 2일 발매 / 용량 24M / 11,400엔. 시리즈의 집대성이라고도 말할 수 있는 최신작. 아름다운 그래픽과 장대한 스토리가 발군

파이널 판타지 대사전

-영구 보존용-

불변하는 FF ■

FF는 불변한다. 아무리 시스템과 그래픽이 진화하고 이야기의 무대가 진화한다고 해도 그 밑바탕에 흐르는 FF 특유의 사상이 모든 타이틀에 존재한다. 따라서 진화하는 것 자체가 FF의 본질이라고 할수 있지만 불변하는 부분에도 본질은 존재하는 것이다. 그것은 감동적인 드라마일지도 모르고 공통되는 마법의 체계일지도 모른다. FF의 본질을 찾아보자.

변해가는 FF ■

FF는 변해간다. 그 변화를 초래하는 것은 전작에서 부자연스러웠던 부분을 다시 고치는 것이고 용량 증대와 기술개발에 기본을 둔 새로운 아이디어의 도입과 그래픽의 강화였다. 따라서 변화는 진화하는 것이다. 또한 시스템과 그래픽 등 눈에 보이는 부분의 진화만이 있다고 할지 모르나 드라마의 방법론 등 눈에 보이지 않는 부분도 확실히 개선되어있다. FF의 변천, 진화의 계보를 알아보자.

드라마 DRAMA

크리스탈 CRYSTAL

세계 WORLD

문명 CIVILIZATION

캐릭터 CHARACTER

잡 JOB

어빌리티 ABILITY

모험 ADVENTURE

아이템 ITEM

마법 MAGIC

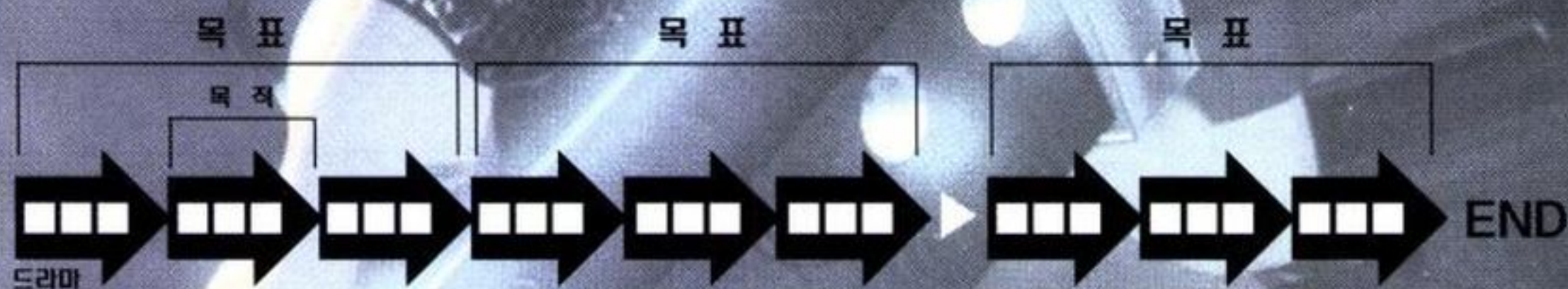
환수 MYSTIC MONSTER

몬스터 MONSTER

드라마

FF시나리오의 구조

FF 시나리오의 구조를 도식화한다면 아래 그림과 같이 될 것이다. 이 경우 목표라는 것은 예를들어 FFⅦ에서 잠들어 있는 티나를 깨운다는 것과 같은 큰단위의 목적을 가리킨다. 또한 그 목표는 「잠을 깨우기 위해서는 벡타의 마석이 필요」, 「벡타로 가기 위해서는 비공정이 필요」 등의 작은 목적으로 나누어 목표를 달성할 수 있게 되며 라무와의 만남, 라무의 죽음, 벡타로의 여행 등의 드라마로 분해되기도 한다.



목표와 목적

목표는 목적의 상위개념이지만 이 목적을 포함하는 방식에는 3가지 방법이 있다. 우선 한가지는 가장 기본적인 타입으로 계속 연결되는 스타일을 생각해 볼 수 있다. 다 시말하면 A를 쓰러뜨리기 위해서는 B라는 아이템이 필요하고 B를 얻기 위해서는 C로 가야한다는 등의 형식이다. 이것은 목적이 하나이므로 이 목적을 달성하지 못하면 더이상 진행되지 못한다는 특징이 있다.

연속되는 목적



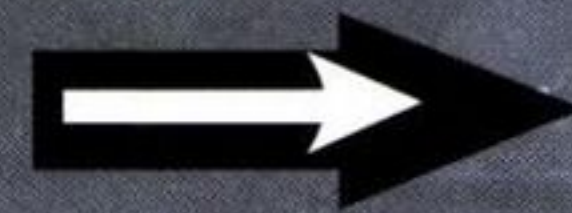
두번째는 복수의 목적이 동시 진행되는 타입이다. 어떤 하나의 행동이 두개의 목적을 가진 타입. 구체적으로 말하면 V에서 론카 유적으로 뛰어들 때 타이쿤의 왕을 쫓는 것과 땅(土)의 크리스탈을 지키는 것. 이 두가지가 목적이 된다. 이것은 그다지 많이 사용된 수법은 아니지만 수수께끼가 일거에 해결되는 통쾌함을 맛볼 수 있다.

목적을 동시에 진행



마지막으로 어떤 목적 중에 다른 목적이 내포되어 있는 타입을 들 수 있다. 사실 이것은 내포하는 쪽의 목적이 목표와 같이 소규모의 목적을 내포하는 스타일과 어떤 목적을 진행하는 도중에 돌발적으로 사건이 일어나며 그 해결이 기존 목적으로 연결되는 타입으로 나뉘어 질 수 있다. 이것은 이야기를 심화시키거나 복잡하게 만들 때 사용된다.

내포된 목적

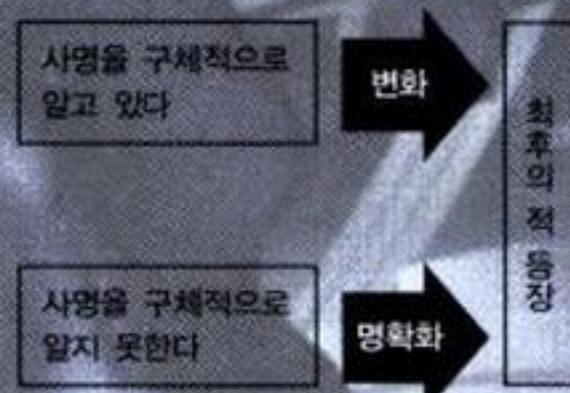


최종목표

최종목표라는 것은 결국 이것을 클리어하면 엔딩이 되며 더 구체적으로는 최후의 적을 쓰러뜨리는 것이라고 할 수 있다. 스토리적인 면에서는 주인공이 초반부터 최종 목표를 알고 있는 경우와 후반에 들어서기까지 모르는 경우가 있다. 전자의 전형적인 예는 Ⅱ로 후리오닐은 처음부터 쓰러뜨려야만 하는 적으로 황제를 알고 있다. 이런 케이스에서는 최종목표인 황제가 한번 쓰러진 후 다시 부활하는 것이 특징이며 V에서도 이런 스타일을 엿볼 수 있다.

후자의 예로서는 Ⅲ가 대표적이다. 주인공은 초반에 어둠을 봉인한다는 추상적인 목표를 가지고 출발하지만 스토리가 진행됨에 따라 잔대의 타도, 최종 보스의 타도 등 단계적으로 목표가 들어나는 것이 특징이다.

주인공의 초기상태





FF 드라마의 구조

드라마는 상황과 감정의 융합으로 이루어지고 연출요소가 그 드라마성을 증가시킨다. 시나리오의 최소단위인 드라마는 실제로는 상황과 감정이라는 두가지의 요소로 분해될 수 있다. 이 드라마를 어떤 방법으로 유저에게 인상깊게 전달하는 것이 최근 FF의 과제가 되면서 연출의 중요성이 강조되고 있다.

드라마를 구성하는 요소

상황

만남 또는 대결, 이별 등의 서추애이션을 가리킨다. 대표적인 상황의 종류와 이 구체적인 내용에 관해서는 다음에 설명하기로 하겠다.

감정

어떤 상황하에서 플레이어 캐릭터 또는 아군 캐릭터의 감정인 「노여움」이나 「슬픔」 등으로 종류는 매우 다채롭다. 플레이어가 느끼는 감정과 거의 같은 것이 된다면 좋다.

연출의 요소

상황연출

캐릭터가 죽을 때에 쓰러지면서 몇번인가 화면이 점멸되면서 사라지는 등의 상황자체를 효과적으로 표현하는 기법을 말한다. 회상 신이 갈색톤으로 그려지는 것도 이러한 상황연출에 속한다.

감정연출

뿔뿔이 기쁘다든지 고개를 숙이고 우는 등의 캐릭터의 감정 표현. 이 연출이 강화될수록 플레이어에게 감정이입될 수 있는 경우가 늘어나게 된다.

드라마의 구체적인 예

예로서 들 수 있는 것은 IV에서 세실아 처음으로 다무시안을 방문했을 때의 에피소드이다. 붉은 날개의 폭격으로 막을 여는 이 에피소드는 여기에 연결되는 안나의 죽음, 그리고 격앙되어 길버트에게 반항하고 파티에서 이탈하는 테라를 잘표현하고 있어 상황과 감정 그리고 상황연출과 감정연출을 설명하기에 매우 좋은 예이다.

상황연출

화면이 쿼터뷰로 바뀌며 비공정이 출현. 이어서 붉은 빛으로 폭발을 표현

폭발로 무너진 성내 그래픽. 여기저기 쓰러져 있는 병사들.

알리려는 세실을 따범과 같은 빛으로 날려버린다.

상황

참극



세실에게 다무시안 성이 보이는 순간 붉은 날개가 서늘 뒤덮는다.

감정

감정연출

특별한 점 없음.

상황

죽음



성내에 들어와 계단을 올라가면 테라의 딸 인테가 쓰러져 있다.

감정

길버트에 대한 테라의 노여움을 전투로 표현.

상황



붉은 날개를 따르는 공배자에게 단독으로 복수를 각오하는 테라.

감정

특별한 점 없음.

앞 페이지에서는 상황과 감정이 무엇인가에 대한 개념적인 정의를 설명했다. 이 페이지에서는 대표적인 15종류의 상황 설명과 그 상황에 따른 감정을 설명한다. 상황의 종류는 사실 이보다 더 많지만 이 15종류의 상황만으로도 시나리오 전체의 90% 이상을 망라하여 설명할 수 있다.

만남·재회

(상황)
캐릭터성을 가진 존재와 처음으로 만나게 되는 것, 또는 헤어진 후에 다시한번 만나는 사건.



중의 집에서 깨어나는 티나, 로크와 처음으로 만나게 된다.

(감정)
만나는 상대에 따라서 놀라움이나 기쁨 또는 경악 등 다채롭다.

여행

(상황)
모험으로 출발하는 것. 오프닝 이벤트 후의 출발만이 아니라 새로운 세계로 들어가게 되는 것도 해당된다.

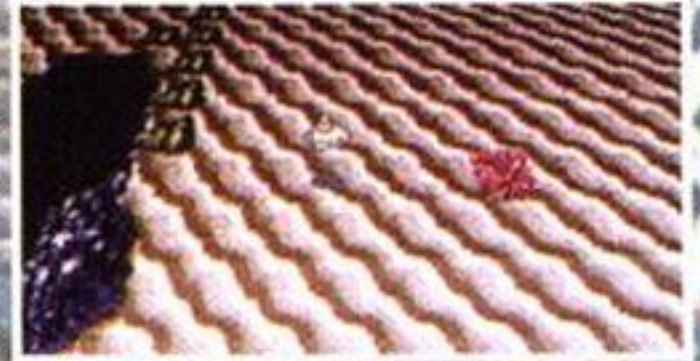


남해를 탈출하여 피가로 섬으로 여행을 떠나는 로크와 티나.

(감정)
기대와 불안 또는 이러한 감정들이 복합적으로 일어난다. 뭔가 결의를 가지고 떠날 때도 있다.

탐색

(상황)
던전 등을 탐색하는 것. 탐색의 종류는 매우 많기 때문에 자세한 부분은 여기에서는 다루지 않겠다.



잠수함으로 해저를 탐색하는 파트.

(감정)
뭔가 발견할 수 있겠다는 기대와 불안. 빨리 발견해야 하는데 하는 초조감 등.

발견

(상황)
탐색하고 있던 것을 찾는 것, 새로운 세계를 알게 된 것, 이것도 종류가 많으므로 일단 생략.



아가루토, 마그마와 같은 전설의 대형 구멍이 나타난다.

(감정)
찾고 있던 것인 경우는 기쁘고 새로운 세계를 알게 되면 놀라는 것이 기본이다.

상담

(상황)
앞으로 어떻게 할 것인지 등의 방침이나 대책을 여러사람에게 묻는 것, 작전회의 등도 포함된다.



바른 성내로 침입하는 방법을 검토한다. 지하수 보물 이용하기로...

(감정)
회의의 내용에 따라 노여움, 슬픔, 불안 등으로 나타난다. 마지막으로는 결의.

대결·퇴치

(상황)
대전하는 것. 상대가 최후의 적이나 그 부하인 경우는 대결, 몬스터인 경우는 퇴치로 한다.



앞길을 계속 가로막는 길가메슈. 최후에는 장엄한 자기희생이지만...

(감정)
기본적으로는 대결 전에 겁이나 분노를 느끼며 그외에도 공포나 분노 등 다양하다.

삽화

(상황)
상황이라고 하기에는 부적절하지만 회상신이나 꿈 등의 에피소드를 처리하는 것.



레이철의 기억이 되살아난다. 지킬 수 없었던 후회도 과분하게 만든다.

(감정)
내용에 따라 후회, 슬픔, 회한, 노여움, 기쁨 등이 대표적이다.

강습·참극

(상황)
강습을 적의 습격을 받는 것. 자기가 습격하는 것은 침입이라고 칭한다.



붉은 날개의 공포가 계속되고 파블 성내로 침입하는 골베자.

(감정)
놀림에서 분노 또는 놀림에서 슬픔, 놀림에서 분노 다시 놀림 등의 형식

힘의 획득

(상황) 겁의 획득이나 티나가 트랜스 가능하게 되는 것 등, 간단한 무기나 방어구의 입수는 포함하지 않는다.



부서져 들어지는 크리스탈. 이를 계기로 새로운 장을 획득한다.

(감정) 타이틀에 따라 다르지만 놀라움이 기본. V는 특수하게 상실의 후회가 따른다.

이별·죽음

(상황) 이별은 파티로부터 누군가가 이탈하는 것. 죽음은 알그대로의 의미로 무명 캐릭터나 적은 포함하지 않는다.



엑스데스를 격퇴하고 힘이 다하는 기라후.

(감정) 슬픔과 거기에 따르는 분노가 기본.

부활

(상황) 적에게 당하여 죽었다가 소생하는 것. 적의 부활은 포함하지 않는다.



최종 보스의 압도적인 힘에 의해 쓰러진 세상에 게 모두가 싸우는 힘을 준다.

(감정) 놀람과 인도, 소생시켜 준 캐릭터에 대한 감사. 이제는 질 수 없다는 결의.

상실

(상황) 지켜야만 하는 것이나 중요한 존재를 잃어버린 것. 특수한 예로서 목표를 달성하지 못한 경우도 포함한다.



대결에 승리하면 강제 이벤트로 크리스탈은 부서진다.

(감정) 슬픔과 후회, 특정한 캐릭터 등을 지키지 못한 자신에 대한 분노.

달성

(상황) 목표를 이루는 것. 목적의 경우는 성공이라고 한다. 하지만 목적에서 목표의 상실에 해당하는 것도 실패라고 한다.



돌판의 입수성공. 봉인성 쿠자에 잠들어 있는 전설의 무기를 소생시킨다.

(감정) 기쁨이나 안도 또는 만족. 협력해준 동료들에 대한 감사.

극복

(상황) 자신의 불안이나 역경을 이겨내는 것. 자신의 약점을 해소하는 것. 보통 힘의 획득으로 연결된다.



사랑하는 사람을 지키기 위해 싸움에 나서는 결의 하는 티나.

(감정) 싸움에 나서는 결의가 보통 앞에 이루어지며 놀라움이나 자신감 등이 수반되는 경우가 있다.

진상발견

(상황) 세계의 성립배경이나 최후 보스의 정체 등 이야기의 핵심이 되는 중요한 정보를 알게 되는 것.



달의 민장 후스아. 그의 입에서 충격적인 사실이 드러난다.

(감정) 대부분의 경우 놀라움, 최후 보스에 대한 분노나 여행으로의 결의가 수반되기도 한다.

하드를 차세대기로 바꾼 VII에서는 그래픽이 대폭 강화되었다. 폴리곤으로 그려진 캐릭터는 지금까지 시리즈 이상의 연기와 교묘하게 삽입된 무비신은 상황을 효과적으로 표현한다. 결국 VII에서는 연출이 특히 파워업되었기 때문에 드라마성도 높아졌다고 할 수 있다.

시나리오의 경향

각 타이틀의 시나리오를 비교해보자. 다음에 따라 그래픽은 100으로 했을 때 거기에 대한 건넌도를 나타내며 또한 그래픽의 수준은 각 시나리오의 목표에 대응된다.

FINAL FANTASY I

최후반전에 의해 밝혀지는 인과관계 크리스탈의 빛을 되돌리는 것을 목표로 모험이 진행된다. 4명의 카오스를 쓰러뜨리고 목표를 달성했을 때에 진짜 적과 그 인과관계가 드러나며 크라이막스를 맞이하게 된다.

(카오스의 신전)
코넬리어왕의 의뢰를 받고 공주를 납치한 가랜드를 쓰러뜨린다.
카오스의 복선

(코넬리어의 성)
왕으로부터 4개의 크리스탈의 빛을 되돌리고 싶다는 의뢰를 받는다.
자신의 사명을 알게 된다.

(크레센트의 마을)
4명의 카오스를 쓰러뜨리면 4개 크리스탈의 빛을 되돌릴 수 있다는 것을 알게 됨.
사명이 구체화된다.

FINAL FANTASY IV

지금까지의 전투로 진정한 적을 만난다. 세실의 행동은 대중요법과 같이 눈앞의 전투로 일관된다. 그러나 그 하나하나의 전투가 진정한 적 켈스에 도달하는 길을 열어주는 것이다.

FINAL FANTASY II

옛날로는 돌아갈 수 없다. 조금 힘든 엔딩. 엔딩에서 어린시절로는 돌아갈 수 없다며 가버리는 레온할트. 그의 모습은 마치 전란을 상징하는 듯하며 그로 인해 평화가 강조된다.

(암태아의 마을)
고향 마을을 본태워버린 바라에게 아들 타도하는 것이 목적이 된다.
자신의 사명을 알게 된다.

FINAL FANTASY V

세계의 수수께끼가 풀릴 때 최후의 적이 등장한다. 우선 엑스데스를 쓰러뜨리면 세계의 수수께끼는 모두 풀린다. 엑스데스의 부활은 에누오의 이기도 하다. 그러므로 네오엑스데스의 격파야말로 세계의 재생이라고 할 수 있다.

(바람의 신전)
세계를 지배하는 크리스탈의 힘이 없어진 것을 알게 된다.
자신의 사명을 알게 된다.

(고대도서관)
크리스탈이 엑스데스라는 사악한 존재를 봉인하고 있다는 것을 알게 된다.
엑스데스 출현, 사명이 구체화된다.

(룬카유적)
최후의 크리스탈이 힘을 잃고 봉인이 풀려 엑스데스가 부활한다.
사명실현, 목표변화.

FINAL FANTASY III

어둠의 구름으로 새로운 복선이 나타난다. 어둠을 봉한다는 사명은 후반에서 잔대를 쓰러뜨린다는 목표로 변하게 된다. 그러나 잔대를 쓰러뜨리면 어둠의 화신인 어둠의 구름이 나타난다. 최초의 사명은 이 싸움을 가리켰던 것이다.

(음)
바람의 크리스탈을 선택된다. 어둠을 봉하는 사명을 입고 여행에 나선다.
자신의 사명을 알게 된다.

(고대인의 마을)
예전에 빛이 폭주한 것과 같이 이번에는 어둠이 폭주한다.
어둠의 구름 복선

(오연의 탑)
잔대의 명령에 의해 탑을 파괴하러 왔다는 메두사와 대결한다.
잔대의 출현

FINAL FANTASY VI

최후의 적이 강화되는 모습을 그린 신 패전. 처음부터 최후의 적이 등장하는 것은 1과 비슷한 부분이 있지만 그 능력이 강화되는 모습을 그린 것이 참신하다.

(다루제)
타나의 공속, 행사의 환성에 호응하는 가스트라와 케후카.
케후카, 가스트라 출현.

(피가로 성)
에트가를 압박하는 케후카. 저국과 동맹을 맺은 피가로를 공격한다.

(조조)
티나는 자신이 환수와 인간의 중간인 것을 알고 각성한다.

(크센트의 마을)
최후 적의 존재와 그 정체가 가관드라는 것을 알게 됨. 최종목표가 명확화된다.

I (과거의 카오스의 신전)
최종 보스를 격파, 세계는 2000년의 율령으로부터 해방되어 새로운 세움을 맞이한다.
엔딩

II (용권)
파라메키아 황제를 격파, 그러나 레온힐트가 새로운 황제로 즉위한다. 목표달성.

III (파라메키아 성)
황제가 부활하고 판데모니움이 출현, 레온힐트가 동료가 된다. 최종목표 확정

IV (판데모니움)
최종 보스를 격파하고 전난은 집결, 그러나 레온힐트는 떠나간다.
엔딩

II (레프리트)
빛과 어둠 어느쪽이 지더라도 세계는 무로 돌아간다는 것을 알게 됨. 어둠의 구름 복선

III (도기의 권)
전대가 임런의 사악한 사건의 주도자인 것과 그 정체를 알게 됨. 전대 타도를 목표로 한다.

III (크리스탈 타워)
전대를 격파시킬 때, 어둠의 구름이 나타나 어둠의 세계로 통하는 문이 열린다.
목표달성, 최종목표확정

III (어둠의 세계)
최종 보스를 분쇄, 어둠의 폭주는 진정되고 세계는 밸런스를 되찾는다.
엔딩

IV (달의 민의 권)
말배자의 정체와 그를 위에서 조작하는 제우스라는 의의 존재를 알게 됨. 제우스의 출현, 최종목표를 알게 된다.

IV (달의 지하계곡)
제우스의 노력으로 골배자는 본래의 모습을 되찾는다

IV (달의 지하계곡)
제우스를 쓰러뜨린 후에 나타나는 적을 격파, 각자 새로운 일거리를 시작한다.
최종보스 등장, 엔딩

V (겔프의 마을)
바츠, 자신의 아버지 풀간이 새벽(曉)의 4전사 중 한사람이라는 것을 알게 됨.

V (엑스테스 성)
엑스테스를 격파, 제2의 세계인 크리스탈도 잃어버려 세계가 융합된다.
목표달성

V (기드의 사당)
나무의 가지로부터 엑스테스가 부활, 무(無)의 힘을 사용하여 세계를 무너뜨리기 시작.
최종목표 확정.

V (자원 성)
최종 보스를 격파, 무(無)의 힘은 소멸되고 크리스탈이 재생된다.
엔딩

VI (벡타)
제국과 화평, 가스트라와 요청을 받아 환수와 화해의 사자가 된다.

VI (사마사의 마을)
제국의 배반, 가스트라와 케후카, 삼투신의 심을 발견, 힘을 해방.

VI (마대쪽)
세리스에게 부상당한 케후카 역상, 가스트라, 케후카에게 심해당한다.

VI (순)
외력의 탐에 굴복하는 케후카, 삼투신으로부터 얻은 힘으로 세계를 정벌.
최종목표 확정

VI (외력의 탐)
최종보스를 격파, 외력의 탐 봉쇄, 상처당한 세계는 부흥이 시작된다.
엔딩

최후의 적의 출현하고 부터 결전까지의 과정이 장기화

쓰러뜨린 적이 부활하는 패턴도 포함하여 최후의 적 등장한 시점 또는 최종목표가 확정된 시점부터 엔딩까지 이르는 기간은 IV 이후 확실히 길어졌다. 이 긴 기간은 스토리상으로는 전설의 12무기를 갖는다든지 이탈된 동료들 다시 모으는 것과 같이 전력을 강화하는 준비기간으로 설정된다. 준비기간의 장기화는 모든 잡을 마스터하거나 전마법을 습득한다고 하는 긴 플레이 시간을 위한 시스템상의 필요가 요인이 되었다.

죽음과 세계전환을 삽입하여 스토리의 기복을 노린다

FF의 시나리오의 드라마가 생명이다. 그 드라마의 볼티지가 최대가 되는 것은 자기 희생적인 죽음이나 세계전환이 초래하는 놀라움이라고 말할 수 있다. 따라서 드라마틱한 방향으로의 추이나 플레이 시간이 길어짐에 따른 시나리오에 있어서의 죽음이나 세계전환이 증대하는 것은 필연이라고 할 수 있다. VI에서는 그래픽 상에서 알아하고 있지만 진행 방향에 따라서는 새도우, 시드, 모그는 죽음으로 또는 확실히라는 영식의 죽음도 있기 때문에 죽음이 적어졌다고는 할 수 없다.

VI의 시나리오

스토리상으로는 짧아졌다. 그러나 최후의 적이 최초에는 아군으로 등장하는 등 드라마의 밀도는 훨씬 뛰어나다고 할 수 있다. 또한 아바란치의 멤버를 비롯해 역시 죽음은 사용되고 있다.

크리스탈

파이널 판타지 세계에 있어서 크리스탈의 존재 정의

세계관의 상징인 크리스탈도 물론 단순하게 생각할 수는 없지만 커다랗게 분석하자면 시스템으로의 영향과 시나리오로의 영향 등 두가지로 나누어 생각할 수 있다. 좀더 세세하게 생각하자면

- ① 잡의 파워의 근원이 된다. ② 마력을 얻을 수 있는 근원이 된다. 의 두가지를 들 수 있다. 한편 시나리오로의 영향으로서는 ① 집서, 평화, 균형의 상징으로 존재한다. ② 자연을 다스리는 힘 그 자체를 상징한다. 의 두가지로 나뉘어 진다. 특히 시스템, 시나리오 쌍방에 관계하는 것이 문명과 관계되어 있지만 일종의 파워의 근원으로서 존재한다. 이상의 5가지 의의에 관해서는 나중에 해설을 해 가며 이야기하도록 하겠다.



에너지 소스

시리즈 공통으로 말할 수 있는 것이지만 크리스탈은 기계나 마법과 같은 레벨로 문명의 근원으로서 등장한다. 바꾸어 말하자면 기계 기술이나 마법력으로 예를 들면 비고정 등의 오브젝트를 움직이게 하는 것과 같이 「크리스탈의 힘」이라는 것이 존재하는 것이다. 이것에 따라서 일종의 초자연적인 것이 가능하게 되고 특수한 것을 움직일 수 있는 것이다. I에서는 4개의 크리스탈의 파워를 사용하여 주인공들이 2000년 전으로 시간여행을 떠난다. II에서는 크리스탈의 파워를 이용하여 차원 엘리베이터를 움직이게 하고 파괴의 화신인 바브일의 거인을 달에서 지구로 떨어뜨리게 하는 보스 캐릭터가 등장한다. 또한 거대한 요새상의 고대유적을 부상시키거나 즉퇴용 거대포를 작동시키게 하는 것은 틀림없이 V의 흙(土) 크리스탈의 힘이다. 이처럼 말하자면 미지의 또는 초자연적인 에너지를 발휘하는 근원으로서의 크리스탈은 거의 모든 타이틀에 존재한다.



질서와 평화의 상징

다른 존재의의와 비교하면 다분히 막연한 개념일지도 모른다. 「파이널 판타지에 있어서 빛과 어둠의 위치」로도 알아본 바와 같이 이 세계에서는 평화, 질서, 균형이 지켜지는 상태가 가장 건전한 상태이다. 이 밸런스가 무너지는 것을 주인공은 분노하고 또한 적을 원하게 되는 것이다. 그러므로 크리스탈의 역할은 한 나라가 폭주하지 않도록 서로 서로 감시하도록 힘을 분산시킨다는 상징인 것이다. 시나리오 상에서 각각의 나라가 강조되는 II와 V에서는 각국이 한개씩 크리스탈을 소유하고 각자의 책임으로 감시하고 이용한다. 이 분산을 적이 무너뜨리는 것부터 이야기가 시작되고 장대한 스토리가 전개되는 것이다. 또한 III 이후에서는 보통 4개의 크리스탈과 비교되는 크리스탈이 반드시 존재하여 보통 크리스탈과 다른 크리스탈의 밸런스로 세계가 지켜지도록 설정되어 있다.



잡의 파워 소스

I부터 등장한 집 시스템이지만 크리스탈과의 제휴가 완성된 것은 III이다. V에서도 기본은 같은 시스템이지만 간단하게 말하면 「크리스탈로부터 집이 주어진다」라는 것이다. II에서는 크리스탈을 접촉하는 것으로 새로운 집을 입수하고 V에서는 조각을 입수하여 조각에 잠들어있는 용자의 마음을 입수할 수 있는 설정으로 역시 새로운 집으로 체인지할 수 있도록 하였다. 다만 입수할 수 있는 집은 소위 땅(土), 물(水), 불(火), 바람(風)의 4원소와는 어떠한 관련도 없었다. III에서는 스토리 전개에 따라 새로운 집이 추가되었지만 V에서는 최초로 입수하는 기본 6종류의 집이외에 특별한 필연성은 없다. 단지 입수할 수 없는 상태로 수몰된 조각을 구하려 상황에서 작은 이벤트가 발생하는 정도이다. 또한 시나리오와는 별도로 시스템 상에서 생각해 보면 크리스탈을 입수하는 것이 플레이어의 목표가 되는 것은 틀림없는 사실이다.



자연의 상징

중세의 세계관을 가진 판타지에서는 반드시 4원소의 정령이나 상징이 존재한다. 파이널 판타지의 크리스탈도 원래는 땅(土), 물(水), 불(火), 바람(風)의 4원소를 나타내는 것으로 탄생된 것이다. 이러한 의미에서는 비교적 이해하기 쉬운 역할이라고 할 수 있다. 하나하나가 각각 자연 각요소의 집서를 지키는 존재로서 그려져 주인공들은 자연의 밸런스를 무너뜨리지 않기 위해서 적으로부터 크리스탈을 지키는 것이다. 특히 V에서는 이 부분이 매우 강조되었다. 즉 크리스탈이 흩어져 버림에 따라 바람은 정지하고 물은 혼탁해지며 대지는 부패하고 불은 그 힘을 잃어버린다는 전제가 등장하는 것이다. 더구나 물과 불의 크리스탈이 있는 나라가 영향하게 나뉘어져 독자 문화와 모습을 가지고 존재한다. 또한 크리스탈이 흩어져 버린 결과도 각각 물, 불만으로 결말이 난다. 크리스탈은 자연이라는 상징이 세계의 설정이나 시나리오까지도 좌우시킨 예라고도 말할 수 있다.

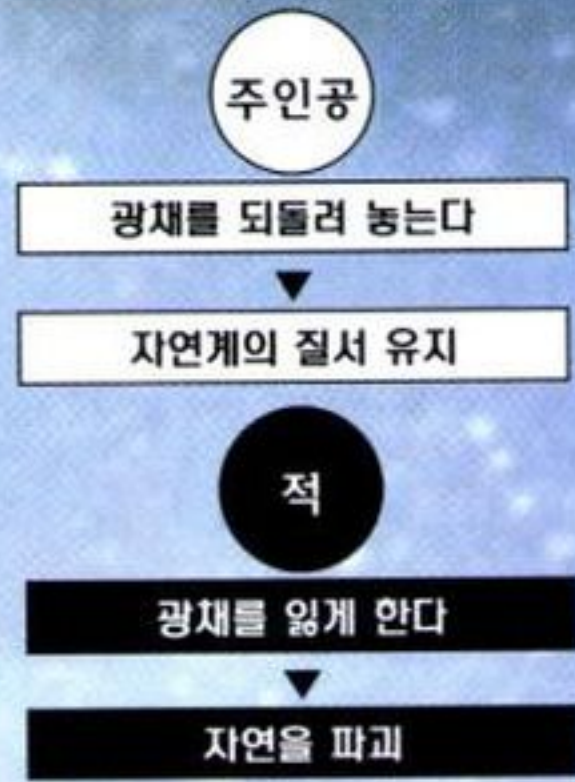
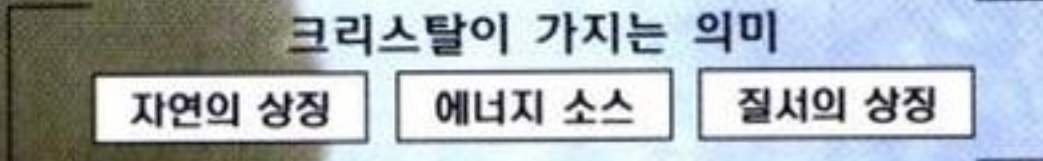
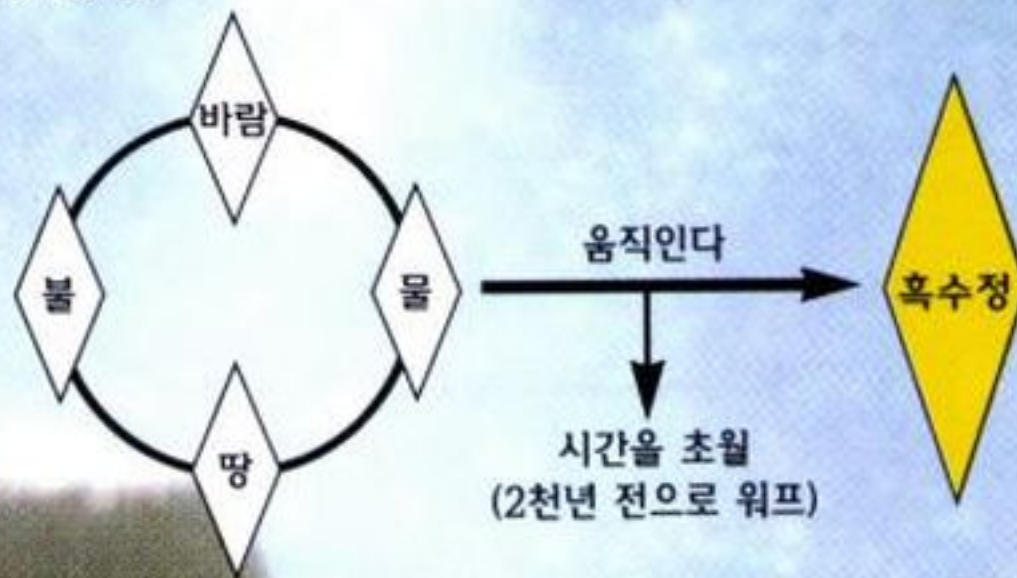


마력의 근원

원래 크리스탈이 가진 의미에서는 꽤 동떨어진 것이라고 할 수 있다. 생각에 따라서는 「잡의 파워 소스」의 발전형이라고도 말할 수 있지만 그것보다는 스토리 상에서 크리스탈의 의미가 크게 달라진 II와 III에서 대체조치라고 말할 수 있는 존재 의미이다. 상세한 것은 나중에 설명하겠지만 III에서는 주인공들이 궁극의 마법인 알테마를 입수할 때 크리스탈이 등장한다. 크리스탈과 만나는 것만으로 알테마의 책을 입수할 수 있고 그것에 의해서 마법을 익힐 수 있는 것이다. 또한 II에서는 크리스탈의 변형된 모습이라고 말할 수 있는 「마석」이라는 형태로 주인공들이 완수를 입수하여 그 마석을 장비하면 종류에 따른 마법을 익힐 수 있는 시스템이었다. 어느쪽이나 크리스탈이라는 존재를 생각해 보면 비교적 이해하기 쉽고 또한 시스템적인 존재라고 할 수 있다. 분명 이질적인 부분은 있지만 시나리오 상에서 확실한 필연성이 있기 때문에 이러한 의미가 붙었다고 할 수 있다.



자연과의 연결이 가장 뚜렷하게 들어난 것이 바로 I의 크리스탈의 특징이다. 각각의 크리스탈이 안치되어 있는 장소 역시 땅(土), 물(水), 불(火), 바람(風)의 속성을 나타내는 건물이나 동굴 등이다. 더구나 최초의 목적도 적 보스가 땅의 크리스탈의 빛을 잃게 만들어 대지가 부패한다는 것으로부터 시작된다. 또한 크리스탈의 빛을 되돌리는 주인공을 저지하는 존재로서의 카오스가 땅(土), 물(水), 불(火), 바람(風) 각각의 속성을 가지고 배치되어 쓰러뜨리면 처음 크리스탈의 빛을 되돌릴 수 있다는 대립구조나 목적성도 명확하였다. 물론 마지막에는 모든 크리스탈의 빛을 해방시켜 그 에너지를 이용해서 2000년 전의 세계로 워프하는 에너지 소스로서의 기능도 가지고 있다.



크리스탈 구조도

| 크리스탈 이름 | 소재지 | 적대자 | 경과·결과 | 파워소스 |
|----------|--------|------|---------|---------|
| 바람의 크리스탈 | 부유성 | 티아메트 | 빛을 되찾는다 | 특별한점 없음 |
| 땅의 크리스탈 | 아스의 동굴 | 리치 | 빛을 되찾는다 | 특별한점 없음 |
| 불의 크리스탈 | 구루구 화산 | 마리리스 | 빛을 되찾는다 | 특별한점 없음 |
| 물의 크리스탈 | 해저신전 | 쿠라켄 | 빛을 되찾는다 | 특별한점 없음 |

I의 크리스탈은 다른 타이틀과 같이 스토리 전체를 이끌어 가는 명확한 목적성은 가지고 있지 않다. 그러나 시나리오를 부분적으로 고려해 보면 커다란 역할을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. 우선 마지막 보스전에서 어떤 왕자를 쓰러뜨리기 위해서 중요한 궁극의 마법을 입수하는 것과 관련이 있다는 것이다. 더구나 크리스탈을 입수하는 것을 저지하는 고정된 적은 등장하지 않지만 불가피한 동료의 희생을 필요로 한다. 궁극의 마법에 관련된 크리스탈 이외에도 단순히 접촉하기만 해도 캐릭터의 패러미터가 상승하는 크리스탈도 동시에 존재한다. 이러한 크리스탈의 설정 상의 이유는 스토리 중에는 특별하게 설명되지 않는다. 또한 스토리 이외의 부분에 주는 영향도 없다.

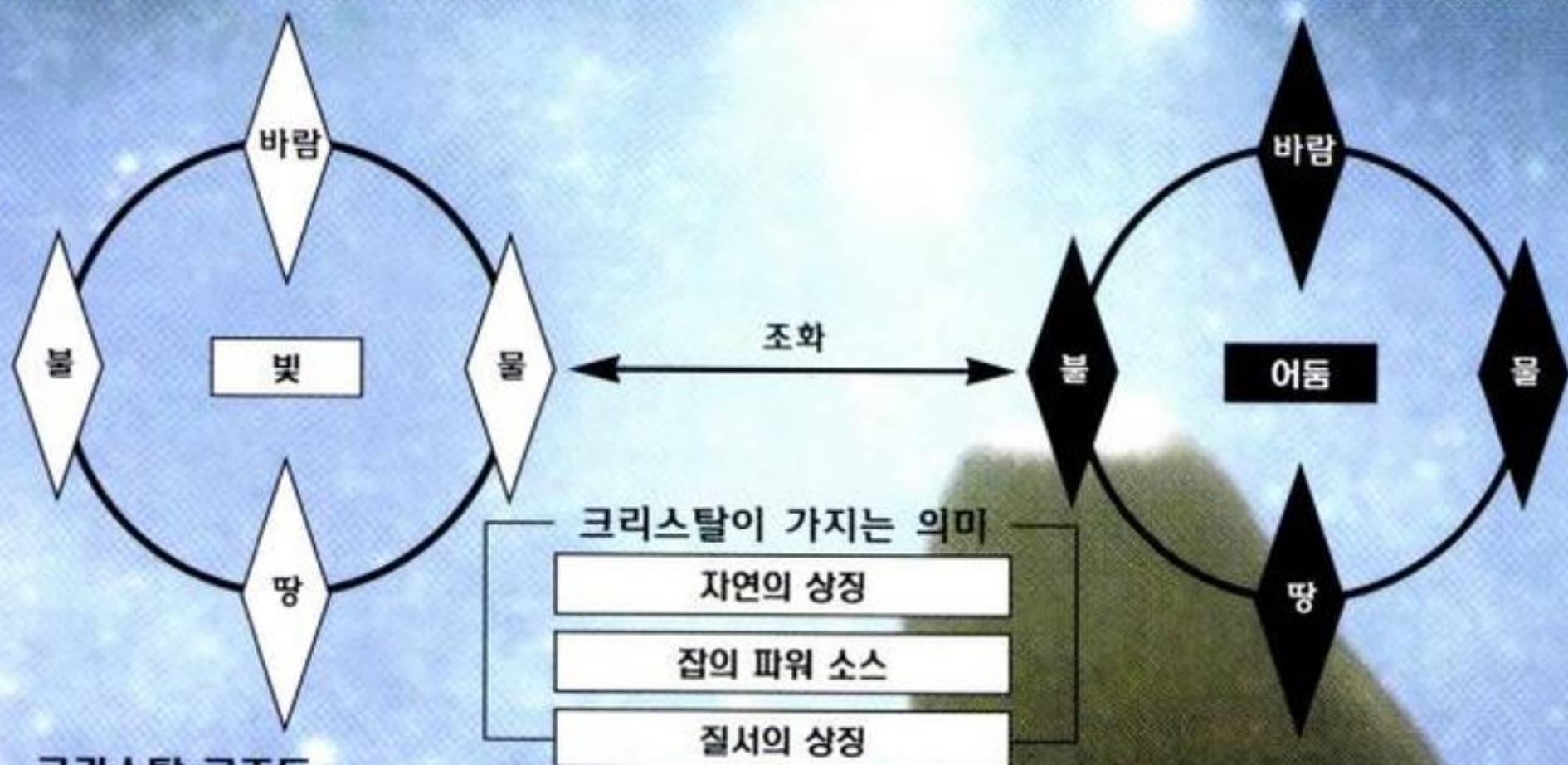


크리스탈 구조도

| 크리스탈 이름 | 소재지 | 적대자 | 경과·결과 | 파워소스 |
|-----------|---------|-----|--------|--------------|
| 알테마의 크리스탈 | 미시디아의 탑 | 없음 | 파워를 입수 | 알테마의 마법 |
| 재빠름의 크리스탈 | 미시디아의 탑 | 없음 | 파워를 입수 | 재빠름의 패러미터 상승 |
| 체력의 크리스탈 | 미시디아의 탑 | 없음 | 파워를 입수 | 체력의 패러미터 상승 |
| 힘의 크리스탈 | 미시디아의 탑 | 없음 | 파워를 입수 | 힘의 패러미터 상승 |

III

처음부터 복수의 크리스탈군이 등장한다. 파이널 판타지에 있어서 전형적인 크리스탈의 모습을 가장 먼저 보여준 것이 이 III의 크리스탈이라고 할 수 있다. 스토리의 맨처음 부분에서 크리스탈의 빛의 힘을 받은 주인공들에게 우선은 집 체인의 능력이 생긴다. 각각의 크리스탈은 그 속성에 어느정도 매지된 적의 부아에 의해서 지켜지고 있다. 중반에 등장하는 어둠의 크리스탈은 빛과 어둠의 조화를 나타내는 것이며 동시에 주인공에게 힘을 빌려주는 어둠의 4전사를 해방시키는 기능을 가지고 있다. 또한 스토리 중반에 '황금의 크리스탈'이라는 것이 등장하지만 이것은 도가가 스스로 만들어낸 시리즈 중 유일한 가짜 크리스탈이다.



크리스탈 구조도

| 크리스탈 이름 | 소재지 | 적대자 | 경과·결과 | 파워 소스 |
|-------------|---------|---------|--------------|------------------------------------|
| 바람의 크리스탈 | 제단의 동굴 | 랜드타들 | 빛의 힘을 얻는다 | 전사, 몽크, 백마도사, 흑마도사, 적마도사 |
| 바람의 다크 크리스탈 | 어둠의 세계 | 켈베로스 | 어둠의 전사 해방 | 특별한 점 없음 |
| 땅의 크리스탈 | 고대인의 미궁 | 티탄 | 빛의 힘을 얻는다 | 마인, 도사, 마계환사 |
| 땅의 다크 크리스탈 | 어둠의 세계 | 아리만 | 어둠의 전사 해방 | 특별한 점 없음 |
| 불의 크리스탈 | 불의 동굴 | 사라만다 | 빛의 힘을 얻는다 | 수인, 나이트, 시후, 학자 |
| 불의 다크 크리스탈 | 어둠의 세계 | 2헤드 드래곤 | 어둠의 전사 해방 | 특별한 점 없음 |
| 물의 크리스탈 | 물의 동굴 | 쿠라겐 | 빛의 힘을 얻는다 | 풍수사, 용기사, 바이킹, 공수가, 음유시인, 마검사, 환술사 |
| 물의 다크 크리스탈 | 어둠의 세계 | 에키도나 | 어둠의 전사 해방 | 특별한 점 없음 |
| 황금의 크리스탈 | 고르들의 관 | 고르돌 | 고르돌에 의해 부서진다 | 없음 |

V

FF4에서 '크리스탈'이라는 이름을 붙인 것은 시리즈 중 크리스탈이 가장 많이 등장하는 것이 FF4이기 때문이다. 단 그 중 개체에 명칭이 붙어 있는 것은 유저들에게 친숙한 땅, 물, 불, 바람의 4가지만으로 그것 이외에는 땅속 세계에 있는 암흑의 크리스탈이 4개, 또 달세계에 "달의 크리스탈"이 8개, 미도선 내에 1개이다. 암흑의 크리스탈과 달의 크리스탈에는 각각의 속성이 있는 것은 아니지만 빛과 어둠, 그리고 지구와 달의 밸런스를 유지하고 있다고는 해도 기본적으로 1대 1로 대항하고 있는 것이라고 추측된다. 또 지구의 진화를 촉진시킨다는 주장도 나오고 있지만 질서의 상징으로서 각 왕국에 분산되어 있는 것과 크리스탈 파워의 이용만이 적의 목적이라고 생각할 수도 있는 특이한 존재이다.

주인공

지키려고 한다

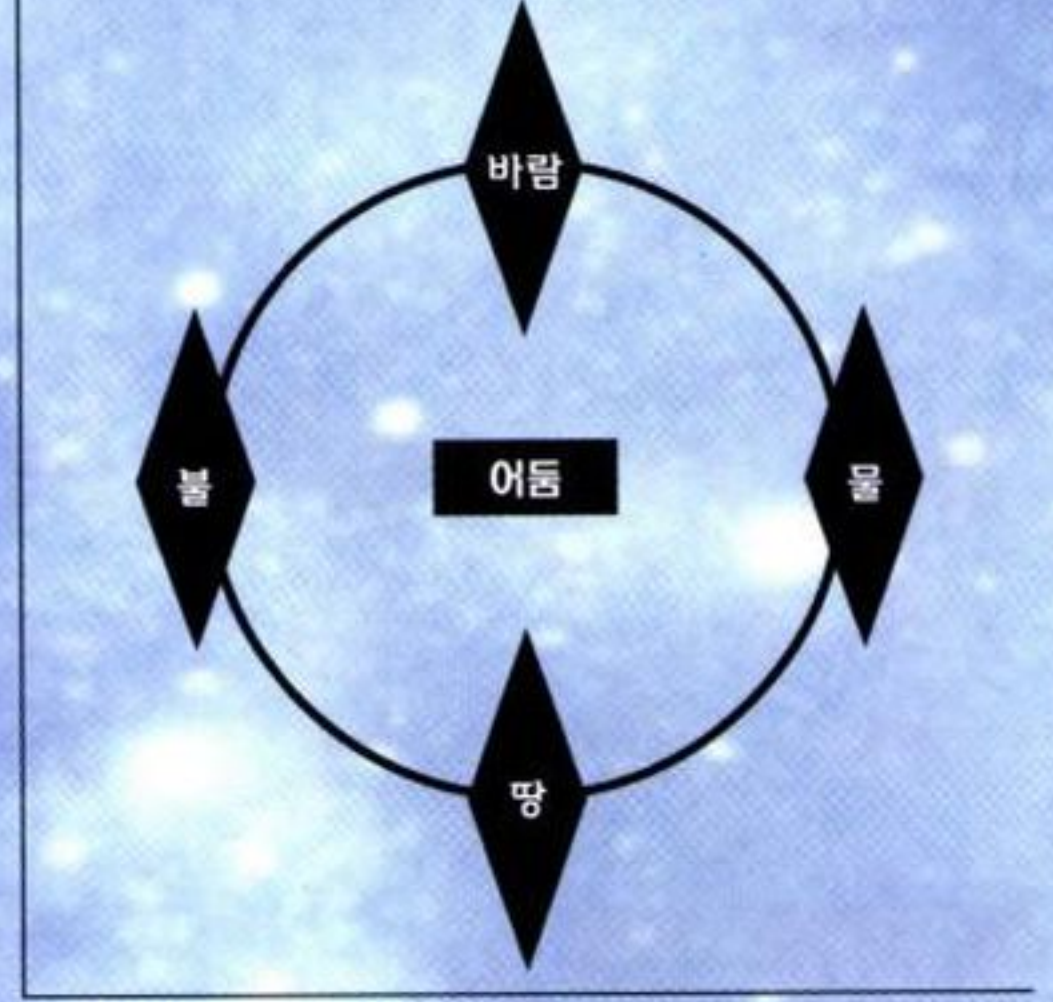
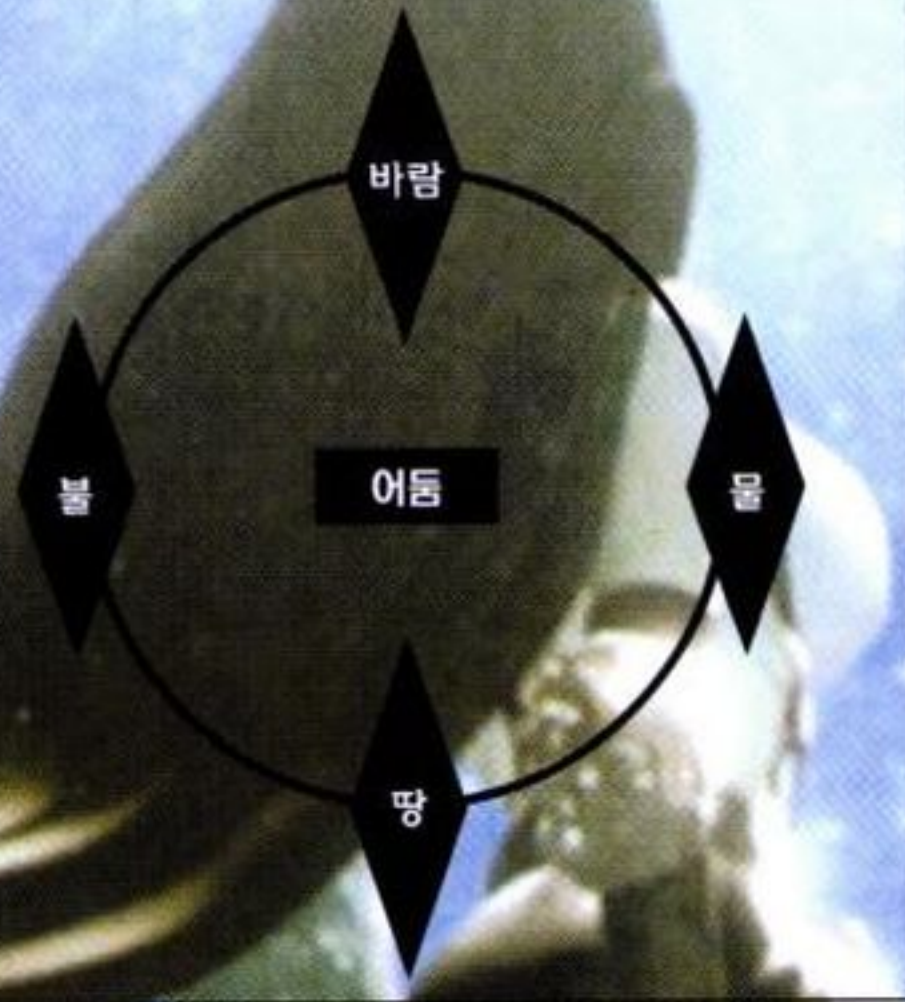
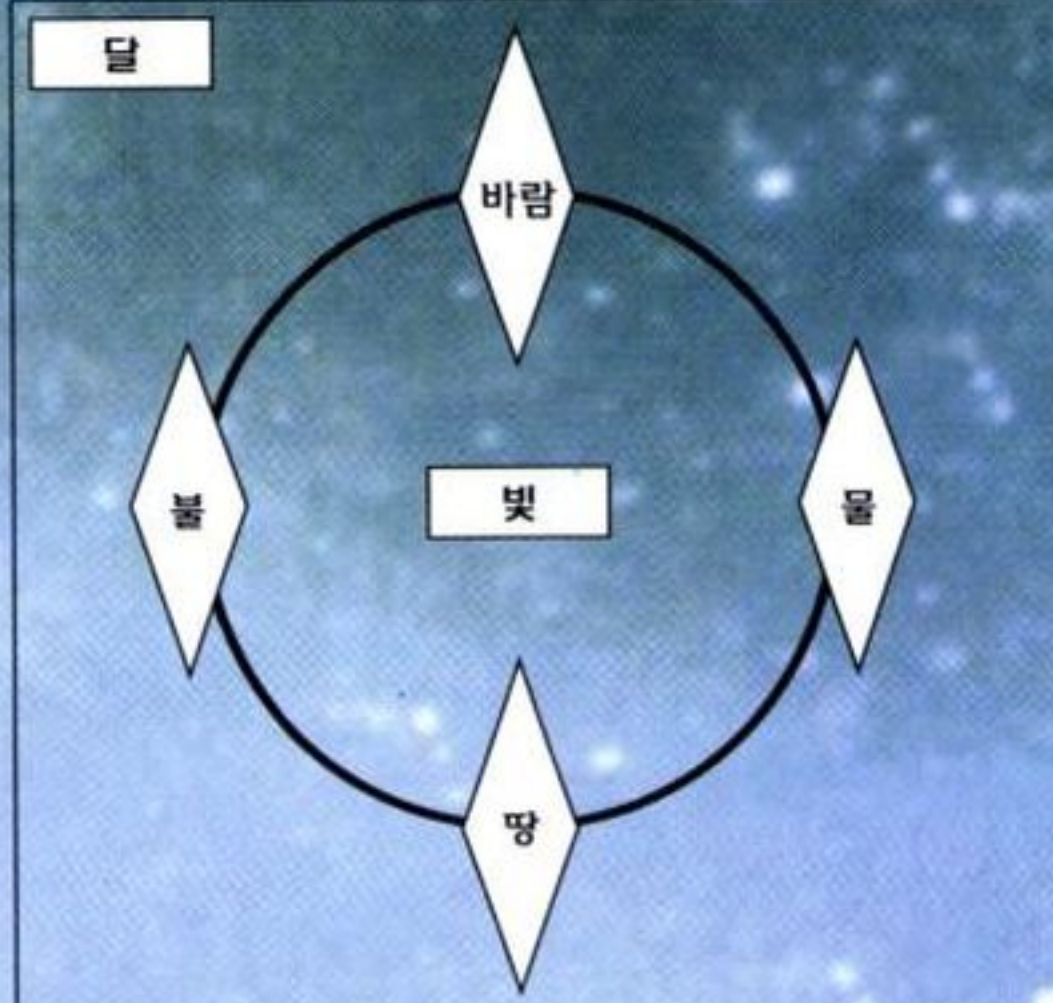
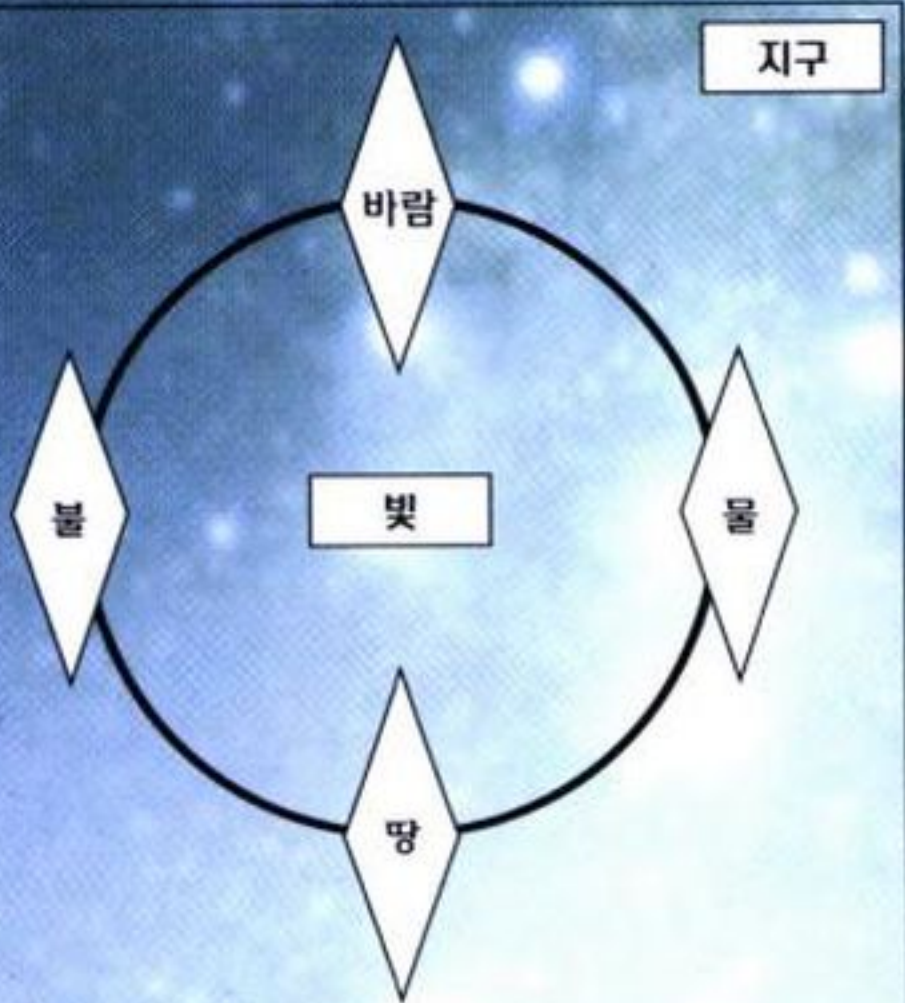
결국 지키지 못한다

적

빼앗는다

파워 이용

차원 엘리베이터 작동



달의 유지

반란 분자의 봉인

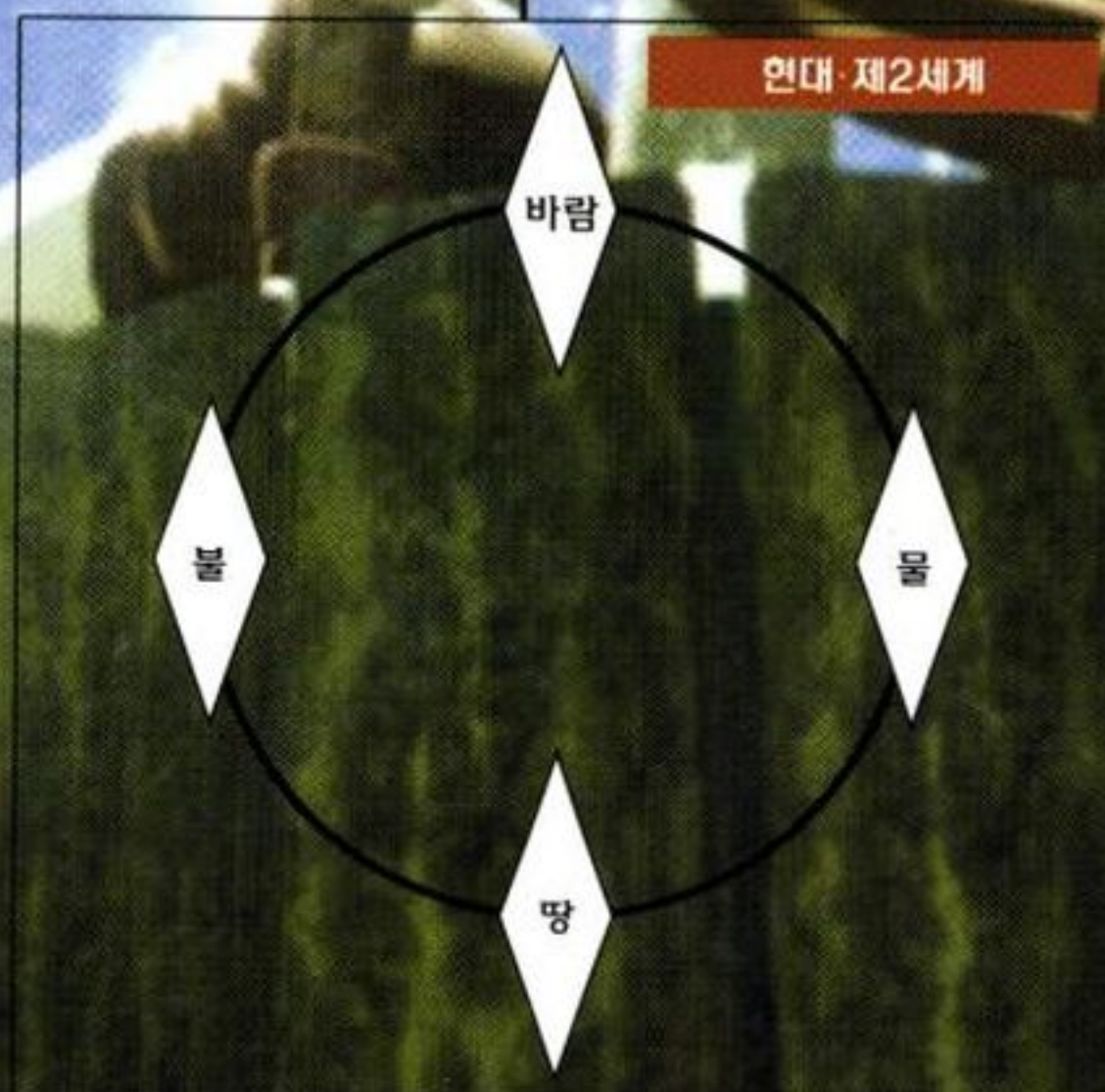
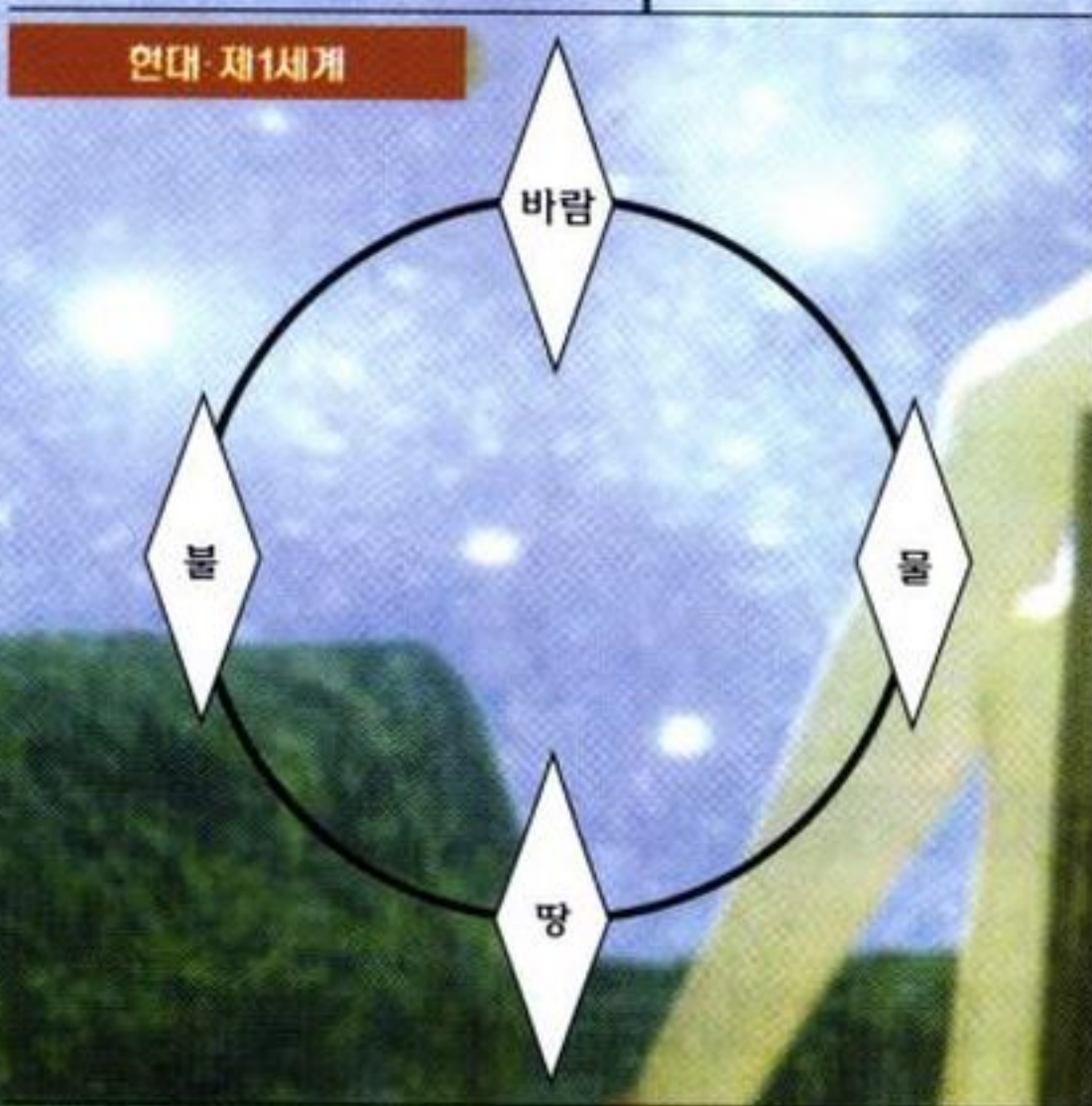
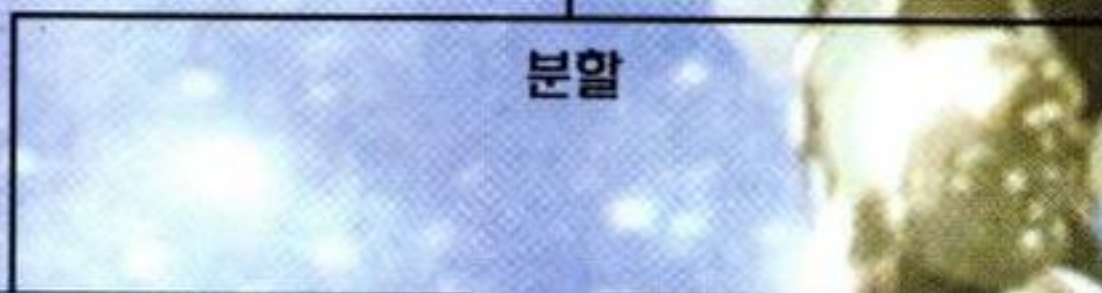
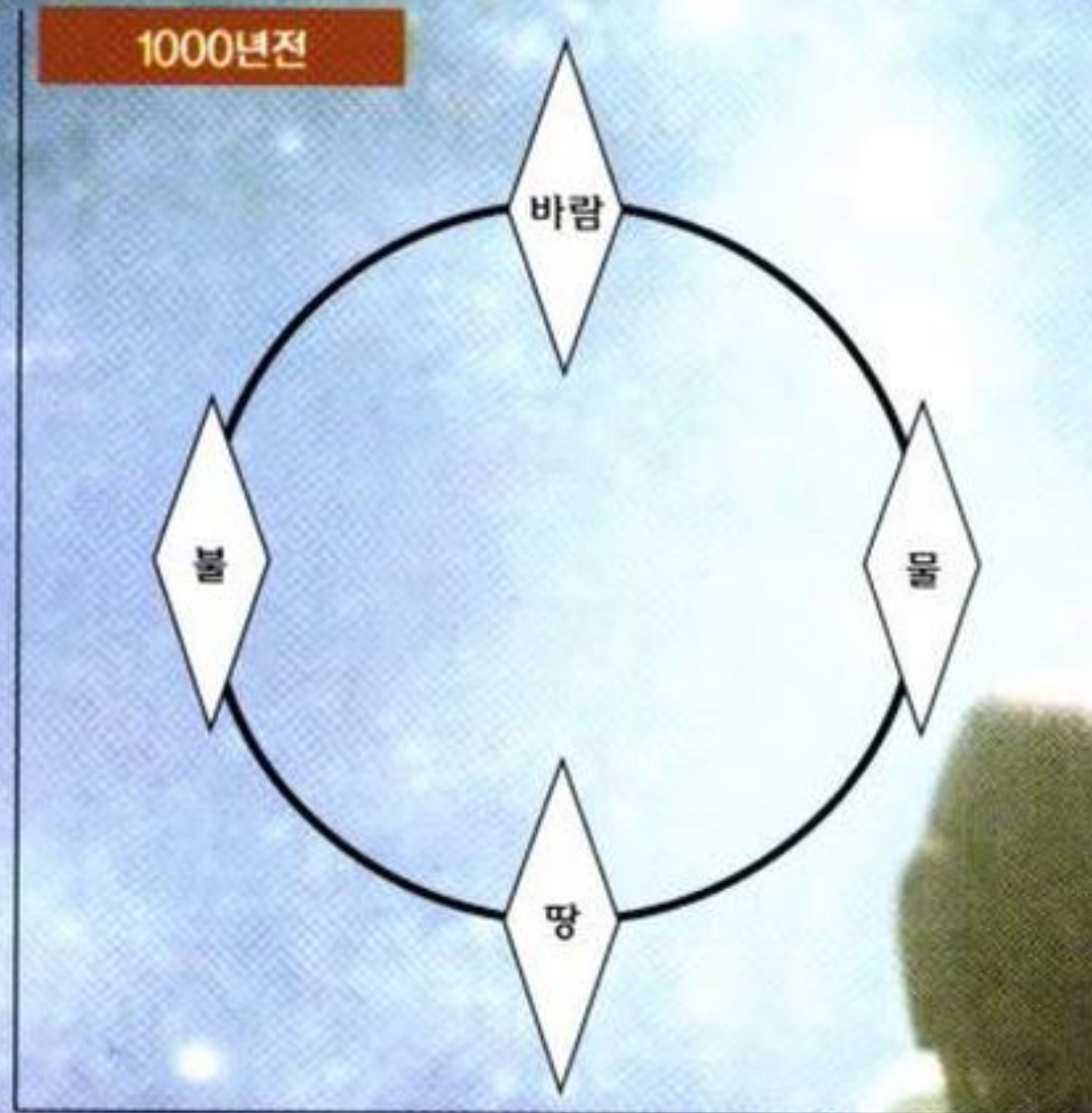
크리스탈이 가지는 의미

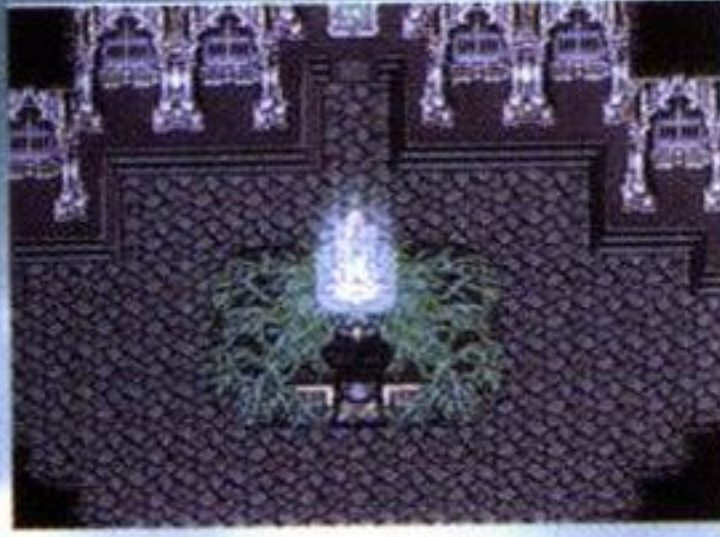
질서의 상징

에너지 소스

크리스탈 구조도

| 크리스탈 이름 | 소재지 | 적대자 | 경과·결과 | 파워소스 |
|----------|-----------|-------|-------------------|------------------------|
| 바람의 크리스탈 | 파블성 | 고르베저 | 빼앗긴다 | 특별한 것 없다 |
| 달의 크리스탈 | 달의 유민의 저택 | 없음 | 안치시켜 둔다 | 달의 지하 계곡으로 워프 / 쟀스의 봉인 |
| 흙의 크리스탈 | 자력의 동굴 | 다크 엘프 | 로저와의 교환에서 빼앗긴다 | 특별한 것 없다 |
| 비상의 크리스탈 | 마도선 내부 | 없음 | 안치시켜 준다 | 마도선의 항해 에너지 |
| 불의 크리스탈 | 다무시안 성 | 없음 | 빼앗긴다 | 특별한 것 없다 |
| 물의 크리스탈 | 미시디아 | 없음 | 세실이 빼앗아 바론 왕에게 준다 | 특별한 것 없다 |
| 암흑의 크리스탈 | 봉인의 동굴 | 데몬즈 월 | 배신한 카인에게 빼앗긴다 | 특별한 것 없다 |





FF3과 마찬가지로 집과의 결속이 강해지고 또 자연의 상징으로서 역할이 강조되고 있는 것이 이 FF5의 크리스탈이다. 크리스탈의 파워가 자연계의 파워와 직결되어 있고 바람의 크리스탈을 빼앗기면 자연계에서 바람이 불지 않게 되고 물의 크리스탈을 빼앗기게 되면 물이 탁해진다. 게다가 크리스탈 그 자체는 세계의 존속과도 일체화되어있고 1,000년 전에 크리스탈을 2개로 나눈 것에 의해 세계가 양분되고 크리스탈이 전부 산산이 부서졌기 때문에 또 세계가 하나로 되돌아온다는 스토리 상의 극적인 변화에 관여되어 있다. 집의 파워 소스로서의 존재는 FF3와 거의 동일하며 집이 자연계의 에너지와 직결되고 있다.

주인공

방어하려 한다

결국 방어하지 못한다

집 파워를 얻는다

적

분쇄한다

무(無)의 봉인을 퓌다

크리스탈이 가지는 의미

자연의 상징

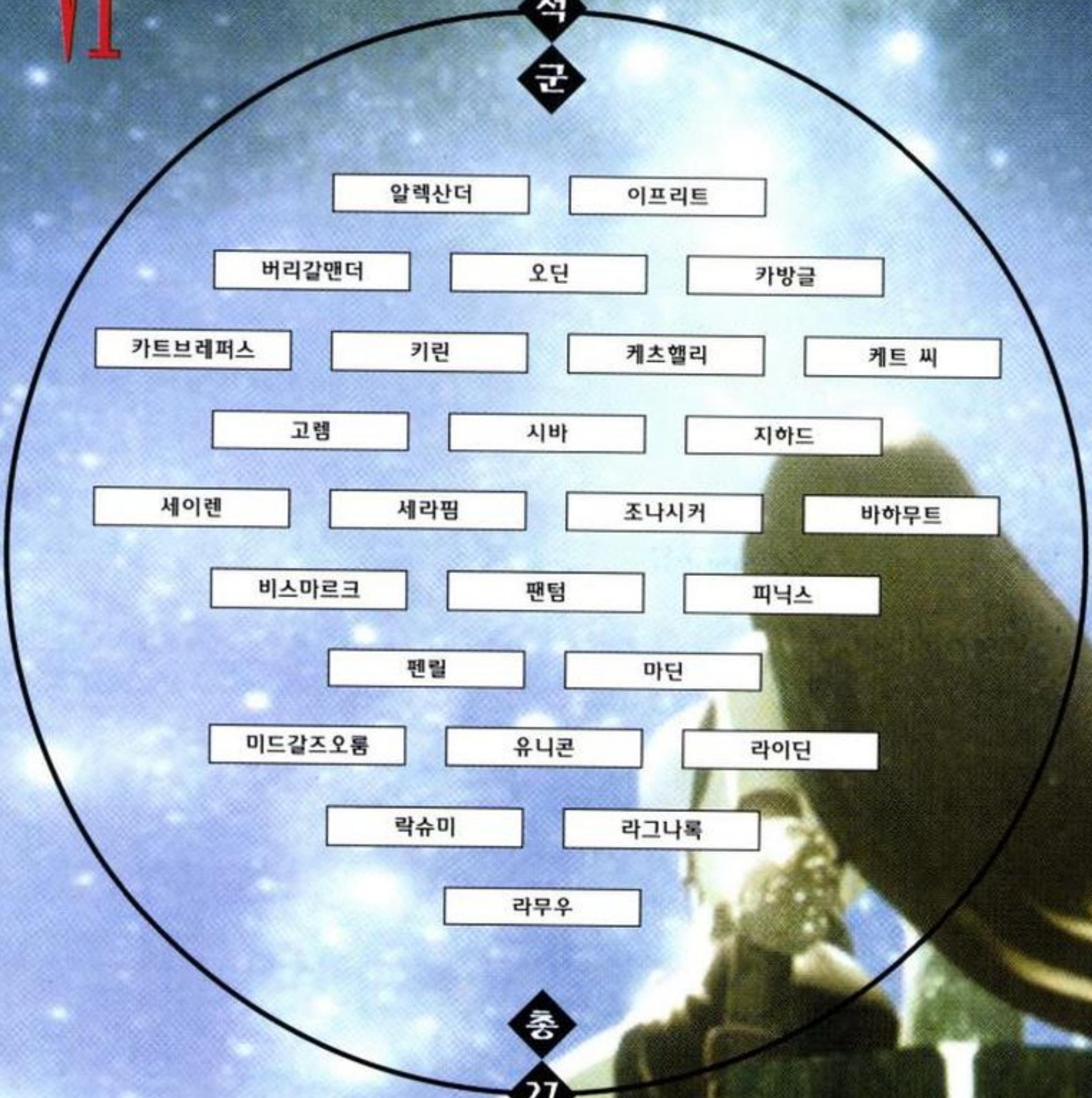
에너지 소스

집 파워 소스

크리스탈 구조도

| 크리스탈 이름 | 소재지 | 적대자 | 경과·결과 | 파워소스 |
|------------|---------|---------|---------------|----------------------------------|
| 바람의 크리스탈 | 바람의 신전 | 왕라프타 | 산산이 부서지다 | 나이트, 몬크, 백마도사, 시프, 흑마도사, 청마도사 |
| 제2세계의 크리스탈 | 무언의 대산림 | 봉인을 막는자 | 엑스디스에 의해 부서지다 | 없다 |
| 흙의 크리스탈 | 몬카 유적 | RKO에이비스 | 산산이 부서지다 | 무사, 용기사, 약사, 무용수 |
| 불의 크리스탈 | 카르나크 성 | 리퀴드 프레임 | 산산이 부서지다 | 난자, 풍수사, 마수사, 사냥꾼, 음유시인 |
| 물의 크리스탈 | 월스의 탑 | 갈라 | 산산이 부서지다 | 바사카, 마법검사, 시마도사, 소환사, 적마도사, 흉내쟁이 |

마
석
군



총
27
종

크리스탈이 가지는 의미
에너지 소스
마력의 원천

주인공

- 지킨다. 모은다
- ▼
- 힘을 빌린다
- ▼
- 마법을 습득한다

적

- 빼앗는다. 모은다
- ▼
- 마력을 추출한다
- ▼
- 마도 에너지로 이용

에너지 소스로서의 크리스탈은 FF6에서는 마석이라는 존재를 구해서 대체시킨다. 여기에서는 주인공들이나 적들, 양쪽편 모두 그것을 입수했던 적이 있지만 주인공은 오이러 적으로부터 마석을 지킨다는 의미가 강했다. 또 수가 많기 때문에 「상대에게 빼앗아야 하는 것이 지상 명령이 되고 그 결과 싸움이 생겨난다」라는 FF6정도의 무게감은 없다. 적 죽은 빼앗은 것에 의해서 빼앗긴 마법력을 거기에서 추출하고 군사용 병기를 개발한다는 테크놀로지와의 융합도 볼 수 있다. 시스템적으로 보면 마석의 장비에 의해 마법을 습득해 간다는 것은 FF5의 마도사 계의 잡에 가까운 감각이기도 하고 레벨 업 때의 패러미터도 좌우되는 등 시스템적인 측면도 많이 엿볼 수 있다.

크리스탈 구조도

| 크 리 스타 일름 | 소 재 지 | 적 대 자 | 경 과 · 결 과 | 파 워 소 스 |
|-----------|---------|----------|-----------|-----------------------------|
| 알렉산더 | 도마성 | 알렉소울 | 이벤트 후 입수 | 호리, 셀, 프로테스, 데스펠, 에스나 |
| 이프리트 | 마도공장 | 이프리트 사바 | 승리 후 입수 | 파이어, 파이라, 드레인 |
| 버리갈맨더 | 나르세 설원 | 버리갈맨더 | 승리 후 입수 | 파이거, 프리자가, 선더가 |
| 오딘 | 고대성 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 메테오 |
| 카방글 | 마도연구소 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 리플렉, 헤이스트, 셀, 프로테스, 텔레포 |
| 카트브렉퍼스 | 마도연구소 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 바이오, 브레이크, 데스 |
| 키린 | 조조 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 케알, 케알라, 리제네, 보이조나, 라이브라 |
| 케츠헬리 | 독도 | 없음 | 줍는다 | 헤이스트, 스로우, 헤이스가, 스로우가, 레비테트 |
| 젯씨 | 조조 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 콘퓨, 카파, 레비테트 |
| 고렘 | 지돌 | 없음 | 경매에서 구입 | 프로테스, 스톱, 케알라 |
| 사바 | 마도공장 | 이프리트 사바 | 승리 후 입수 | 블리자드, 프리자라, 라스필, 아스필, 케알 |
| 자하드 | 부정 | 전설의 여덟 용 | 승리 후 입수 | 엘톤, 메테오 |
| 세이렌 | 조조 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 파이어, 블리자드, 선더, 레이즈 |
| 세라핌 | 첸 | 없음 | 구입 | 레이즈, 케알라, 케알, 리제네, 에스나 |
| 조나시커 | 지돌 | 없음 | 경매에서 구입 | 라스필, 아스필 |
| 바하무트 | 공역 | 데스게이즈 | 승리 후 입수 | 프레아 |
| 비스마르크 | 마도연구소 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 파이어, 블리자드, 선더, 레이즈 |
| 팬텀 | 마도연구소 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 바사크, 파니쉬, 그라비데 |
| 피닉스 | 피닉스의 동굴 | 없음 | 이벤트 후 동굴 | 레이즈, 아레이즈, 리레이즈, 케알가, 파이가 |
| 펜릴 | 모브리즈 | 푼바바 | 철퇴시키고 입수 | 테레보, 디존, 스톱 |
| 마딘 | 마도연구소 | 없음 | 이벤트에서 입수 | 파이라, 블리자드, 선더라 |
| 미드갈즈 오름 | 우마로의 동굴 | 우마로 | 승리 후 입수 | 퀘이크, 그라비가, 톨네이드 |
| 유니콘 | 마도연구소 | 없음 | 이벤트에서 입수 | 케알라, 에스나, 데스펠, 프로테스, 셀 |
| 라이딘 | 고대성 | 없음 | 이벤트 후 입수 | 퀵 |

<시리즈에 있어서 크리스탈의 변천>

크리스탈의 탄생

파이널판타지1에서 크리스탈의 모습이 들어났다. 자연의 힘을 관리하는 존재라는 의미였다. 주인공과 대립한 카오스는 그 크리스탈의 빛을 잃게해서 세계를 혼란 속으로 몰아넣는 설정이다. 즉 주인공들의 목적으로서 매우 확실한 [땅, 물, 불, 바람의 카오스 일당들을 쓰러뜨리고 크리스탈의 빛을 찾는다]라는 의지가 들어있는 것이다. 이런 크리스탈이 갖는 명확한 목적성, 그리고 4개라고 하는 한정된 수에 의해 전체상을 파악하기 쉬운 것은 시리즈를 더해 갈수록 계속된다는 것을 알 수 있다. 또한 1에서 이미 크리스탈은 파워 소스로서의 의미도 강하게 갖고 있다. 스토리도 중에서 파티의 목적은 크리스탈을 지키는 것에서 악의 원흉인 카오스를 쓰러뜨린다는 것으로 이행되고 있다. 카오스는 2000년 전에 존재했던 곳으로 이동하는 수단으로써 크리스탈 파워를 사용하는 것이다. 이 파워 소스는 이후의 시리즈에서는 빠질 수 없는 존재가 되어 확실히 계승되고 있다.

지키는 것과 잃는 것

스토리상에서 크리스탈이 갖는 역할에는 이 후 그다지 변하지 않았지만 그 위치부여에 대해서는 매우 큰 전환기가 찾아온다. 그것이 4이다. 3까지의 크리스탈을 둘러싼 대립 관계는 우선 적의 최종 보스가 보낸 부하들이 각각의 크리스탈을 파괴하려고 한다. 그것을 주인공 일행들이 저지하는 것이었다. 4에서는 이

구도가 무너졌다. 적은 크리스탈을 자기들의 것으로 하려는 존재이고 중간부터는 보스 스스로가 크리스탈을 모으러 돌아다닌다. 게다가 주인공 일행은 크리스탈을 지킬 수 없고 모든 것을 빼앗겨 버려 새로운 스토리 전개가 생기고 주인공도 새로운 국면을 맞이하게 된다. 간단하게 말하면 이제까지 지켜야 할 것, 혹은 이겨서 가져야 했던 크리스탈이 거꾸로 빼앗길 것, 잃어버리는 것으로 변하고 만 것이다. 그리고 이같은 관계는 6에서도 채용된다. 여기에서의 적은 크리스탈을 파괴하려고 하는 존재이지만 모든 크리스탈이 그것을 지키려고 하는 주인공 일행 눈 앞에서 산산히 흩어져 버리는 것이다. 그 때문에 「다음에는 반드시 지킬 것이다」라고 생각하게 하는 목적성을 갖는 한편, 모두 흩어져 버린 후의 새로운 스토리 전개가 시나리오 상에서 보다 드라마틱하게 표현된다. 이 일대혁명은 시나리오의 장대화에 동반되는 부산물이라고 말할 수 있을 것이다.

잡 시스템의 확립

1에서도 채용되어 있던 파이널판타지 시리즈의 특징 중 하나인 잡 시스템이 크리스탈이라는 것과 연결되어 있는 것이 3이다. 크리스탈을 갖는 목적성, 4개라는 명확성을 시나리오에 넣어 크리스탈의 빛을 손에 넣으면 잡 체인지가 가능하게 되고 크리스탈이 증가할 때마다 갖고 있는 잡의 수도 늘어난다는 관계이다. 이것은 플레이어가 많은 적든 갖

고 있는 (물건을 모은다)라는 감각을 부추기는 것으로 성립된다. 5에서도 계속되는 이 시스템은 크리스탈의 존재가 없어서는 안 되었던 것이다. 크리스탈의 수호자에게는 각각의 속성에 부응한 적 캐릭터가 배치되고 적의 약점을 생각해 「머리를 사용하는 전투」를 플레이어에게 요구된다. 이것은 마이너스 요소가 아니라 자칫하면 단조롭게 되기 쉬운 전투에 좋은 의미에서의 변화를 첨가한 움직임이다. 이런 점에서도 속성을 갖는 크리스탈이라는 것이 시스템에까지 영향을 미치는 것을 알 수 있다. 이런 크리스탈과 잡의 상승효과가 이후의 타이틀을 발전시키는 요인이 되었다.

마석에로의 이행

5에서 승화한 감이 있는 크리스탈을 둘러싼 시스템은 6에서 전환기를 맞는다. 이제까지의 모든 크리스탈의 존재가 없어지고 형상적으로 비슷한 환수의 파워 응축인 「마석」이 남아 있을 뿐이었다. 이처럼 스토리의 앞장에서는 크리스탈이 없어져 버렸지만 이제까지 크리스탈이 축적한 시나리오 시스템상의 다양한 요소는 여전히 남아 있다. 우선 크리스탈이 본래 지니고 있던 「지켜야 하고 손에 넣어야 할 존재」라는 역할은 확실히 마석에도 계승되고 있다. 또한 파워 소스로서의 존재이기도 하지만 당연히 환수의 파워를 행사할 수 있는 아이템이고 또한 마법이라는 기술을 잃어버린 세계에서야말로 알 수 없는 에너지로서의 환수=마법의 근원이 된다고하는 의미에서 이것도 5까지의 크리스탈이 갖는 의미와 같은 것이다.

2000년을 반복하는 세계

FINAL FANTASY

하늘에 떠 있는 천공성과 과거라는 별 차원에 존재하는 과거의 카오스 신전.

양쪽 모두 단지 던전에 지나지 않지만 서로 엇갈림없이 다층 구조 세계를 유지하고 있다.

세계의 구조

루테인 인의 선조인 고대인이 만들어 낸 하늘에 떠 있는 성

두번째
천공성

첫번째
기본 세계

세번째
과거의 카오스 신전

인간 뿐 아니고 엘프나 드워프, 드래곤 등이 사는 세계

시간의 장 저쪽에 존재한다 기본 세계로부터 2,000년이 경과한 세계

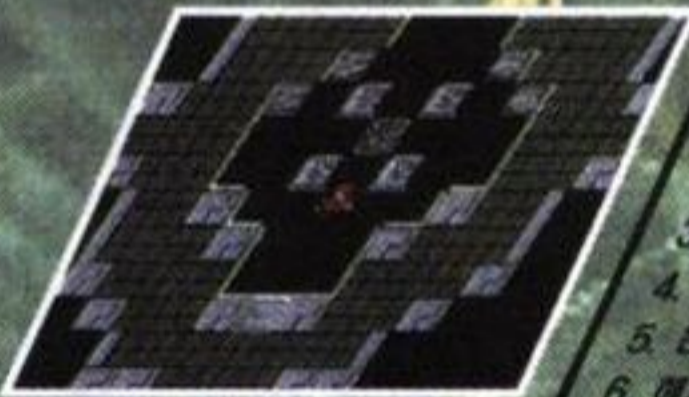
세계의 성립

세계는 땅, 물, 바람, 불의 4개의 크리스탈의 힘에 의해서 성립되어 있다. 그 세계는 기린드와 카오스의 타임 패러독스에 의해서 2,000년의 주기로 단어 버리고 있다.

세계의 연관

A 워프 큐브를 사용해서 미래주의 탑으로부터 워프해서 왕국.

B 옥수정을 4개의 크리스탈의 광채가 비추고 시간의 장을 출현시킨다.



천공성



과거의 카오스 신전

기본 세계

- | | |
|-----------------|----------|
| 1. 아스의 동굴 | 동굴 |
| 2. 알디의 바다 | 바다 |
| 3. 엘프의 성 | 성 |
| 4. 엘프의 마을 | 집락 |
| 5. 온리크의 마을 | 집락 |
| 6. 해지 신전 | 건조물 |
| 7. 카오스의 신전 | 건조물 |
| 8. 과거의 카오스 신전 | 건조물 |
| 9. 알디아 제도 | 지역 |
| 10. 북쪽 대륙 | 지역 전체 지도 |
| 11. 북쪽 다리 | 건조물 |
| 12. 제리번 | 집락 |
| 13. 거인의 신동성이 | 동굴 |
| 14. 그루그 화산 | 산 |
| 15. 크레센트 레이크 마을 | 집락 |
| 16. 연자의 동굴 | 동굴 |
| 17. 코넬리아의 성 | 성 |
| 18. 코넬리아의 마을 | 집락 |
| 19. 얼음의 동굴 | 동굴 |
| 20. 시련의 성 | 성 |
| 21. 산꼭대기 마을 | 집락 |
| 22. 폭포 속 동굴 | 동굴 |
| 23. 드래곤의 동굴 | 동굴 |
| 24. 드워프의 동굴 | 동굴 |
| 25. 서쪽 성 | 성 |
| 26. 늪의 동굴 | 동굴 |
| 27. 부유성 | 성 |
| 28. 마트아의 동굴 | 동굴 |
| 29. 왕국 플라보카 | 집락 |
| 30. 남쪽 반도 | 지역 |
| 31. 미래주의 탑 | 건조물 |
| 32. 엘몬드의 마을 | 집락 |
| 33. 류칸 사막 | 산 |
| 34. 루테인 인의 마을 | 집락 |



FINAL FANTASY

II 완결된 하나의 세계

FF2는 국가 간의 전쟁과 그것에 휘말린 많은 인간의 생과 사를 그린 것에 주안점을 둔 군상 드라마이다. 그 때문에 세계의 구조는 상당히 단순하다.

세계의 구조

첫번째
기본 세계

파라메키아 제국의 침략과 그것에 대항하는 제국이 싸우는 세계

두번째
판테모니움

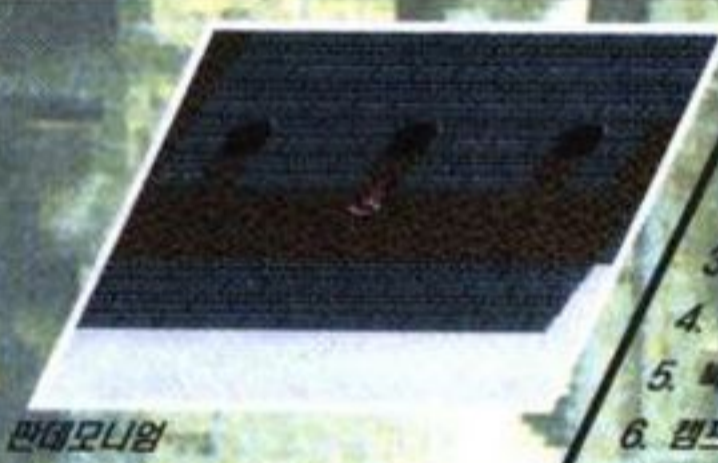
파라메키아 왕제가 부활시킨 이세계. 지옥이라도 마왕의 궁전이라고 말한다.

세계의 성립

카슈온을 시적으로 문명을 발달시킨 세계. 판테모니움이라는 지옥의 세력을 봉인한 역사를 가지고 있다.

세계의 연관

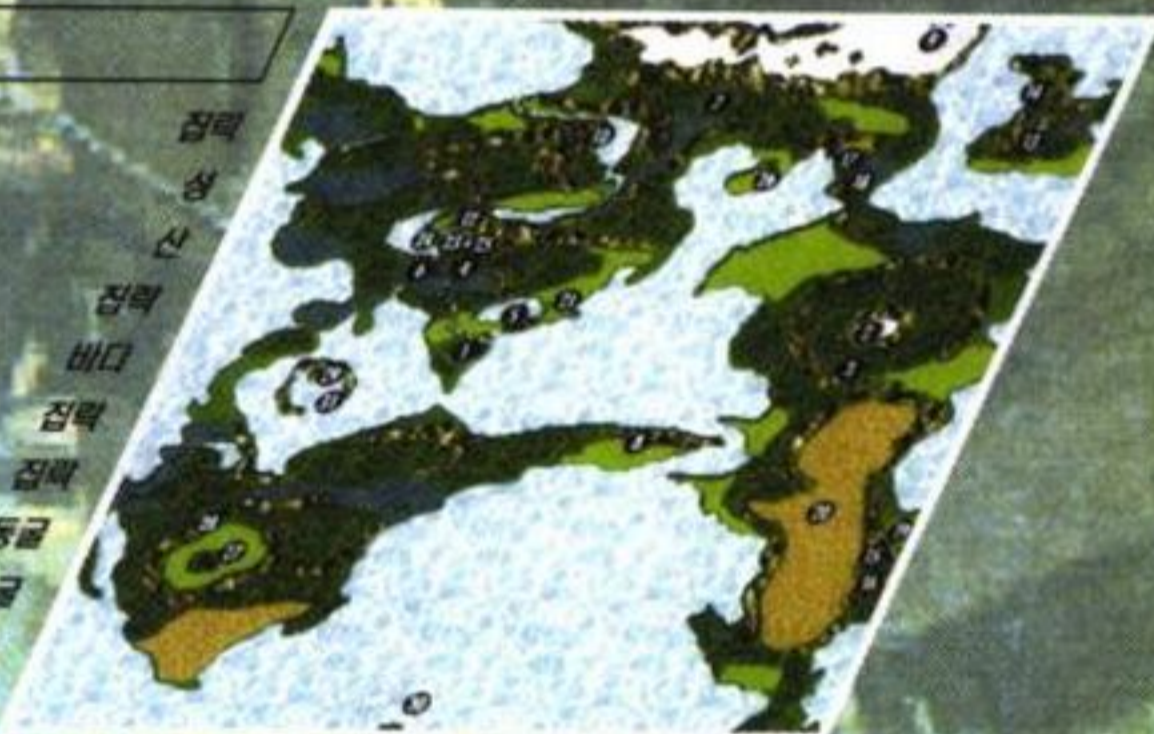
A 판테모니움은 파라메키아 성적에 출연하지만 직접 침입할 수단은 없다. 제이드의 던전 안에서 워프로 왕래한다.



판테모니움

기본 세계

- | | |
|-----------------|-----------|
| 1. 알테아의 마을 | 집락 |
| 2. 카슈온의 성 | 성 |
| 3. 카슈온의 남쪽 숲 | 산 |
| 4. 가테아의 마을 | 집락 |
| 5. 북쪽 오수 | 바다 |
| 6. 캠프 | 집락 |
| 7. 시라민다의 마을 | 집락 |
| 8. 제이드 | 동굴 |
| 9. 심원의 동굴 | 동굴 |
| 10. 세미태의 목포의 동굴 | 동굴 |
| 11. 대전암 | 건조물 |
| 12. 용권 | 건조물 전체 지도 |
| 13. 디스트의 성 | 성 |
| 14. 디스트의 동굴 | 동굴 |
| 15. 투기장 | 건조물 |
| 16. 투기장 근처의 성 | 산 |
| 17. 바프스크의 동굴 | 동굴 |
| 18. 바프스크의 마을 | 집락 |
| 19. 파라메키아 성 | 성 |
| 20. 파라메키아 사막 | 산 |
| 21. 비롬 마을 | 집락 |
| 22. 판테모니움 | 성 |
| 23. 판 성 | 성 |
| 24. 판 성 지하 | 건조물 |
| 25. 판 마을 | 집락 |
| 26. 포트 마을 | 집락 |
| 27. 미시디아의 동굴 | 동굴 |
| 28. 미시디아의 마을 | 집락 |
| 29. 미시디아의 탑 | 건조물 |
| 30. 남쪽 성 | 동굴 |
| 31. 리바이어선 | 특수 |



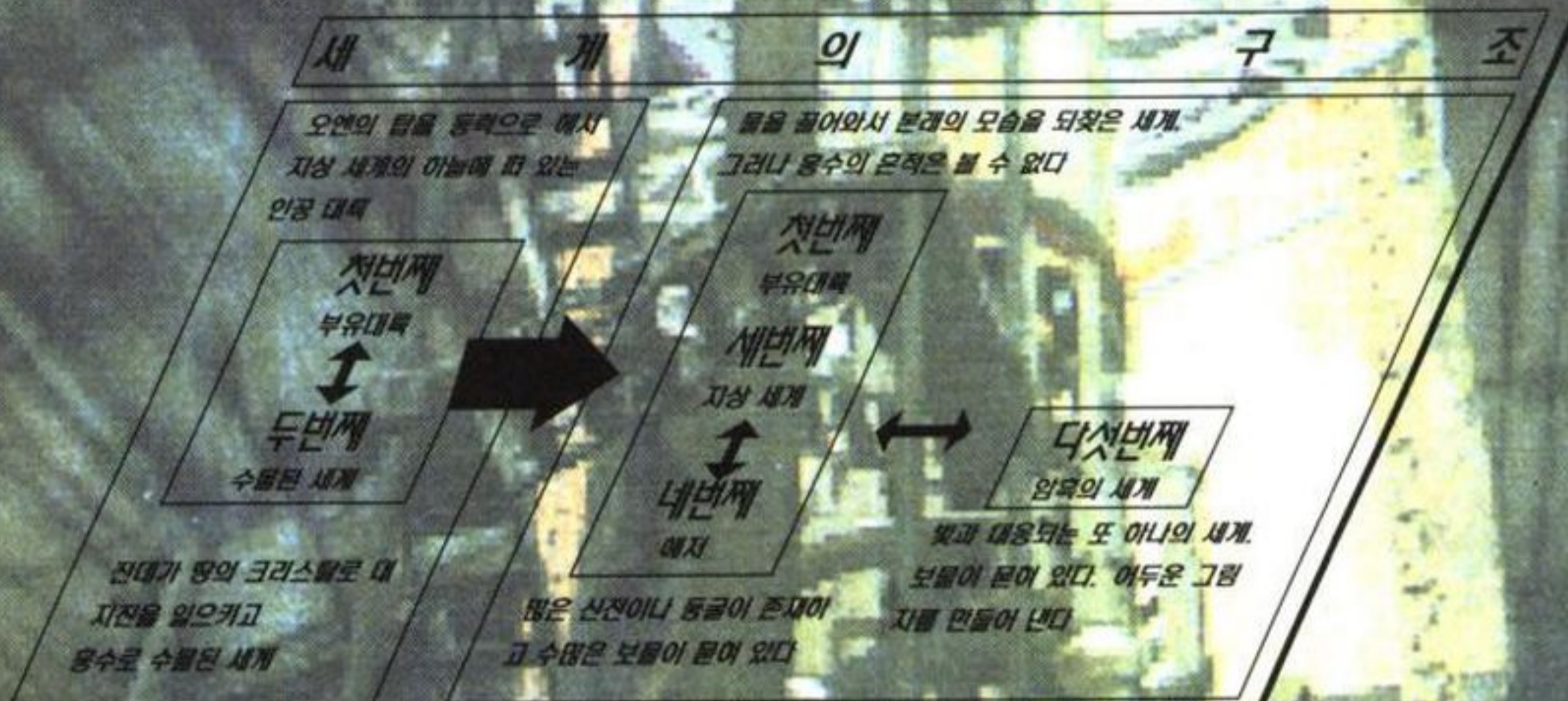
FINAL FANTASY

III

점진적으로 확대되는 세계

FF3가 되어서 FF시리즈는 처음으로 다층 구조 세계라는 구도를 명확히 드러낸다. 특히 그림 2의 세계 자체의 양상이 변화되는 패턴은 FF3이 최초이고 FF5나 FF6로 계승되어 간다. 물리적인 거리, 별차원, 세계 변모라는 다층 구조 세계의 기본이 확립된 원점이라고 할 수 있다.

세계의 구조



암옥의 세계

세계의 성립

기본이 되는 것은 지상 세계와 암옥의 세계이다. 지상 세계는 빛의 세계이기도 하고 빛과 암옥의 두가지 세계는 속과 겉이 일체화된 관계이다. 그러나 게임 시작 때에는 전대의 음모에 의해 지상 세계는 수몰되어 버린다. 또 부유대륙은 고대인이 만든 가장 새로운 세계이다.

세계의 연관

- A 비공정으로 왕래할 수 있다. 엔터프라이즈뿐 아니라 노트라스나 인벤시 불이라도 가능하다.
- B 물의 크리스탈의 힘을 예방시키면 물을 끌어낼 수 있는 원래의 지상 세계로 되돌아 온다.
- C 노트라스만 잠수가 가능하다.
- D 전대를 쓰러뜨리면 암옥의 세계로 통하는 일방통행의 게이트가 열린다.

부유대륙

- 1. 이가스 성
- 2. 살아있는 숲
- 3. 일광의 꽃
- 4. 우루
- 5. 오렌의 탑
- 6. 외곽의 섬
- 7. 카즈스 마을
- 8. 카즈스 시쪽 시막
- 9. 카난 마을
- 10. 카난 남쪽 숲
- 11. 기사르 마을
- 12. 굴간족의 계곡

- 13. 고대인의 마을
- 14. 재단의 동굴
- 15. 시슨 성
- 16. 신적대기로 이어진 길
- 17. 재노라 산
- 18. 황속 오수
- 19. 초코보 숲
- 20. 토자스 마을
- 21. 토자스 지름길
- 22. 돌 계곡
- 23. 돌 마을
- 24. 돌 시쪽 시막
- 25. 드워프가 사는 섬
- 26. 드워프의 동굴
- 27. 네부트 산전
- 28. 네루브 계곡
- 29. 바이킹의 아지트
- 30. 아인 성
- 31. 바루메나 산맥
- 32. 봉인의 동굴
- 33. 불꽃 동굴
- 34. 미스텔 광산
- 35. 미라노스 산맥
- 36. 미라루키 계곡



전체 지도

해저

- 1. 예자 동굴
- 2. 사로니아의 지아 미로
- 3. 시간의 산전
- 4. 팔가 베드의 동굴



지상세계

- 1. 아무르 마을
- 2. 아무르 양구
- 3. 아무르 남쪽 산
- 4. 암옥의 동굴
- 5. 인번시불
- 6. 우네의 시
- 7. 금단의 지아 에우레키
- 8. 크리스탈 타워
- 9. 이수도
- 10. 고르들의 지맥
- 11. 고대 유적
- 12. 고대 유민의 미궁
- 13. 사로니아 (북서)
- 14. 사로니아 (북동)
- 15. 사로니아 (남서)
- 16. 사로니아 (남동)
- 17. 사로니아 성
- 18. 삼각형의 작은 섬
- 19. 십자 곳
- 20. 끝없는 늪
- 21. 다스터의 마을
- 22. 디르크 산맥
- 23. 디르크 대륙



- 24. 도가의 동굴
- 25. 도가의 마을
- 26. 도가의 저택
- 27. 돌의 오수
- 28. 이분각 곳
- 29. 바이무트 동굴
- 30. 팔가베드 마을
- 31. 피요르드
- 32. 마법진 동굴
- 33. 레브리트 마을

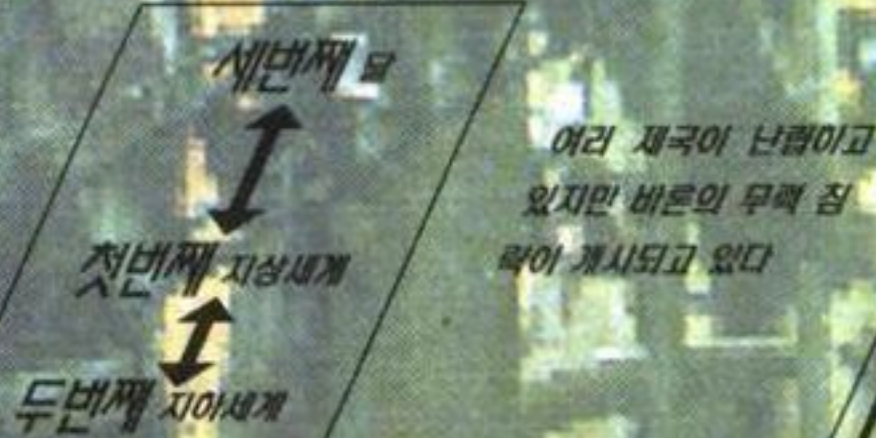
FINAL FANTASY

INNER WORLD와 OUTER WORLD

지상에 내포된 땅속 세계와 별천체인 달이 등장한 FF4는 물리적 거리에 융합된 세계를 극한까지 꿰뚫는 세계이다.

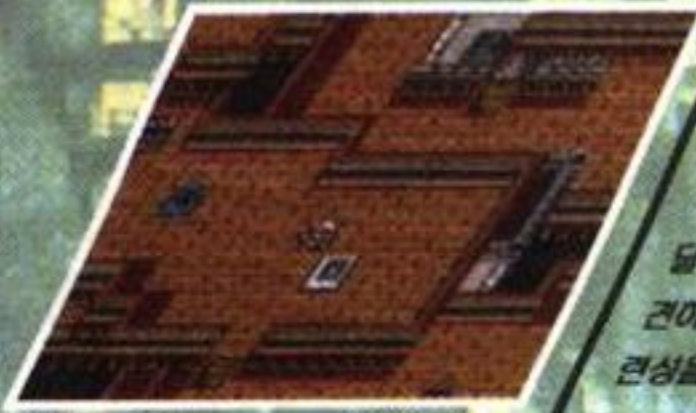
세계의 구조

달의 유민이 사는 세계.
지구를 뒤로든 전력과 모든 악과 모든 선의 발생지.



여러 제국이 난립하고 있지만 바론의 무력 침략이 개시되고 있다

드워프 족이 지배하는 세계. 원상의 동물 세계에 변형하는 동물이 존재한다



원상 세계

세계의 성립

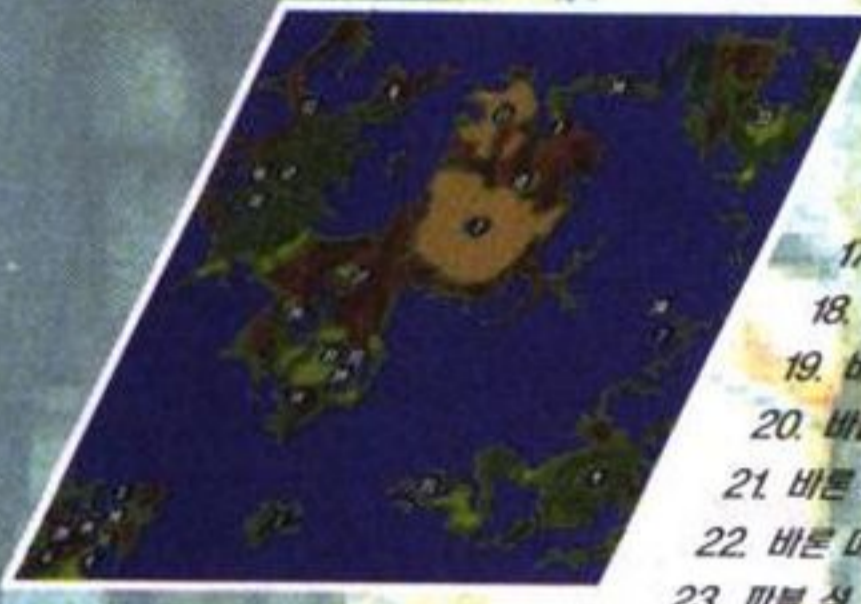
지구(지상과 땅속)와 달은 본래는 완전히 독립된 세계이다. 그러나 문명이 발달한 달의 유민이 지구와 그 주민을 발견하고 간섭하려고 하는 것에서부터 관련성을 가지기 시작한다.

세계의 연관

- A 크리스탈의 힘이 왕래를 가능하게 한다. 구체적으로는 마도선과 차원 열리베이터이다.
- B 지상과 지하를 큰 구멍이 연결되어 있다.

지상세계

- 1. 아겔트 마을 집락
- 2. 아더맨섬의 동굴 동굴
- 3. 안트리온 동굴 동굴
- 4. 에브리너 성 성
- 5. 에브리너 대륙 지역
- 6. 에브리너의 동굴 동굴
- 7. 오아시스 마을 키아보 집락
- 8. 자락의 동굴 동굴
- 9. 시련의 산 산
- 10. 조트 탑 건조물
- 11. 담시안 성 성
- 12. 지미수택 동굴
- 13. 초코보 마을 집락
- 14. 초코보 숲 산
- 15. 전설의 대공 특수 성
- 16. 트로이아 성 성
- 17. 트로이아 마을 집락
- 18. 바브일의 거인 건조물
- 19. 바브일의 탑(지성) 건조물
- 20. 바브일의 탑으로 가는 통로 동굴
- 21. 비론 성 성
- 22. 비론 마을 집락
- 23. 피블 성 성
- 24. 오브스 산 산
- 25. 미시디아 마을 집락
- 26. 미스트 동굴 동굴
- 27. 미스트 마을 집락
- 28. 미스릴 마을 집락
- 29. 옛날 수로 동굴



- 1. 원수산의 동굴 동굴
- 2. 달의 만년 건조물
- 3. 달의 지하계곡 산
- 4. 달의 지어통로 동굴
- 5. 매명웨이족의 주거지 동굴

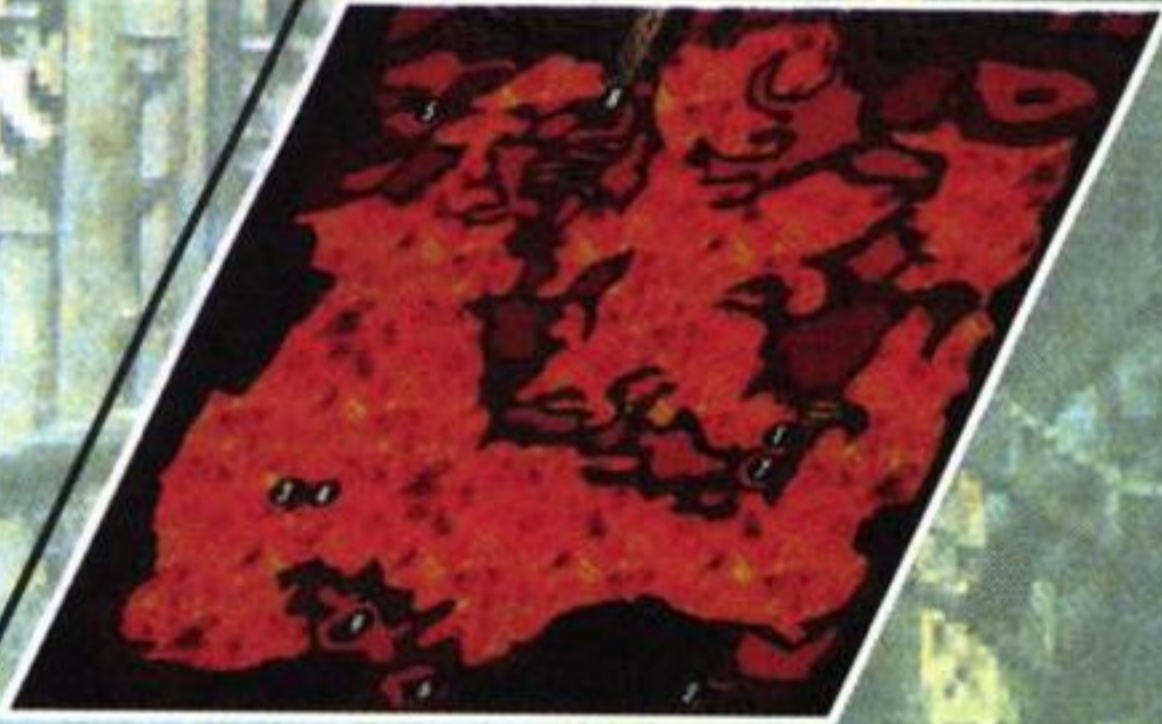
달



전체 지도

지하세계

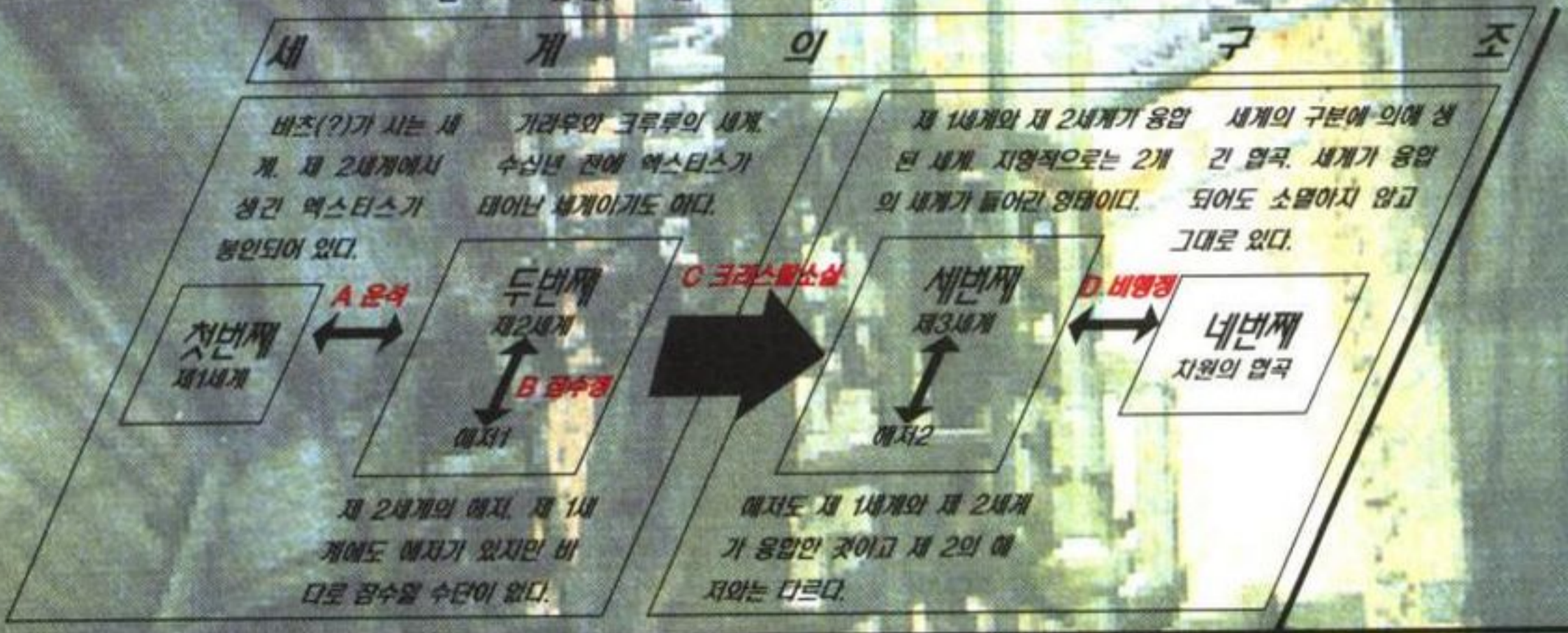
- 1. 개발실 건조물
- 2. 대장간의 쿠쿠로 집 건조물
- 3. 원수의 동굴 동굴
- 4. 환수 마을 집락
- 5. 실프 동굴 동굴
- 6. 트메라 마을 집락
- 7. 드워프 성 성
- 8. 바브일 탑(명숙) 건조물
- 9. 봉인 동굴 동굴



FINAL FANTASY

차원적으로 구성된 하나의 세계

스토리의 장대함과 깊이를 강조하고 플레이어에 충격을 부여한 다층구조 5편에 와서 정점에 달한다. 차원적으로는 독립된 4개의 세계가 본래는 하나였다고 하는 탁월한 설정을 축으로 해서, 그리고 아래 그림에서는 나와 있지는 않지만 '론카의 유적' 등 차원, 변모, 거리 등의 다층 패턴이 유감없이 발휘되고 있다.



세계의 성립

원래의 세계상은 제 3세계이고 제 1과 제 2세계는 차원적으로 나뉘어진 제 3세계의 부분에 지나지 않는다. 세계가 분열된 이유는 '에누오' 라는 사악한 존재에 있다. 1000년 전의 사람들은 세계를 성립시키고 있는 크리스탈을 나누어 세계를 2개로 나누고 그 틈 사이로 생긴 차원의 열국이라는 이세계에 '에누오'를 봉인해 버린 것이다.

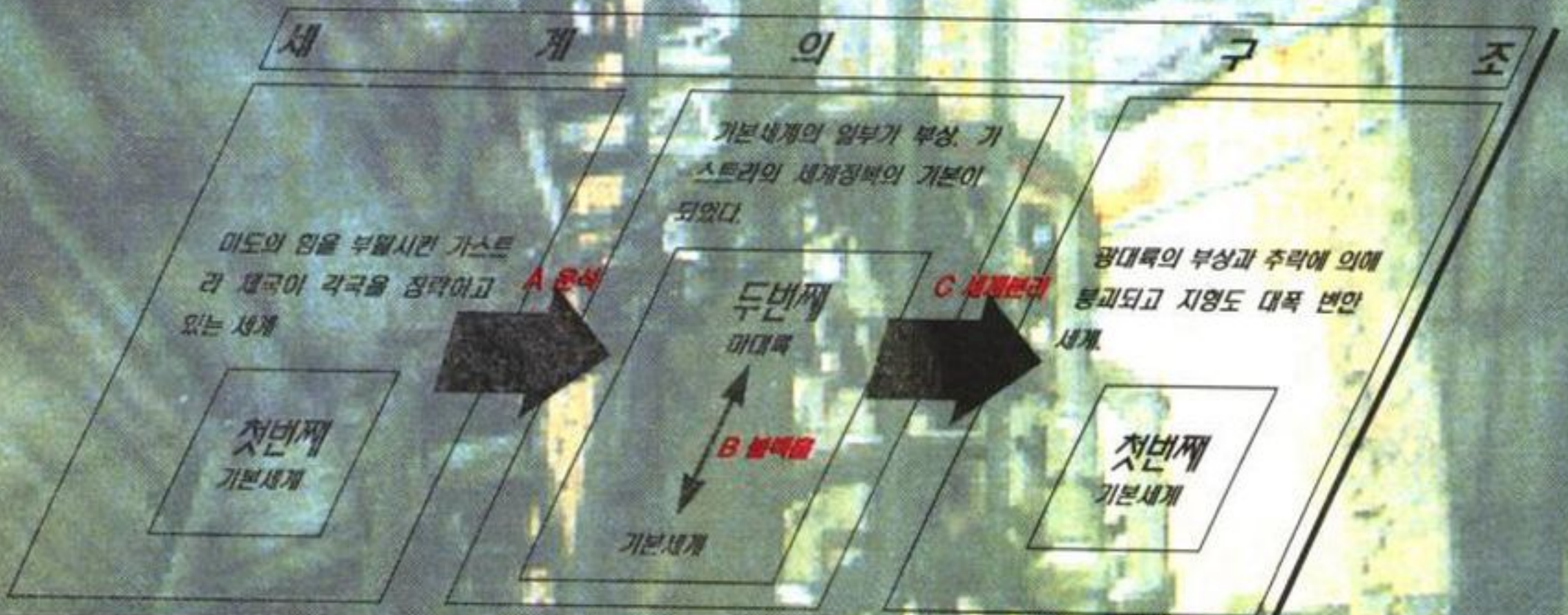
세계의 연관

- A 이더엔타이트의 힘에 의해 차원을 넘을 수 있는 '게이트 돌'을 열어 왕래한다. 운석(隕石)은 '게이트 돌'을 빠져나가는 충격에서 사람을 지키기 위한 것이다.
- B 재지(杖)의 잠수정으로 왕래 가능.
- C 세계를 나누고 있는 크리스탈의 소실에 의해 세계가 원래의 모습으로 돌아간다.
- D 만능 비공정에 의해 왕래 가능.
- E 타이콘 성 유적에 생긴 틈을 만능 비공정을 이용해 왕래한다.

FINAL FANTASY

II 오직 한 번의 큰 전환

5편의 세계 설정은 매우 우수한 것이지만 너무 복잡해서 게임의 묘미를 잃고 있는 부분이 있다. 그러한 점을 염두에 두어서인 자 6편에서는 세계의 전환을 1회에 그치고 있는데 그 대신 그 회를 가능한 한 효과적으로 연출하고 있다.



마대륙

세계의 성립

마법의 힘을 잃어버린 대신 기계문명이 발달한 세계. 종래의 중세적인 세계관을 타파한 점에 주목.

세계의 연관

- A 발굴된 삼투신의 힘을 해방하는 것에 의해 세계의 일부가 부상.
- B 불행으로 왕래 가능.
- C 세라에게 필리 역상의 케프카는 삼투신의 힘을 복주시킨다. 마대륙은 추락하고 세계는 붕괴된다.

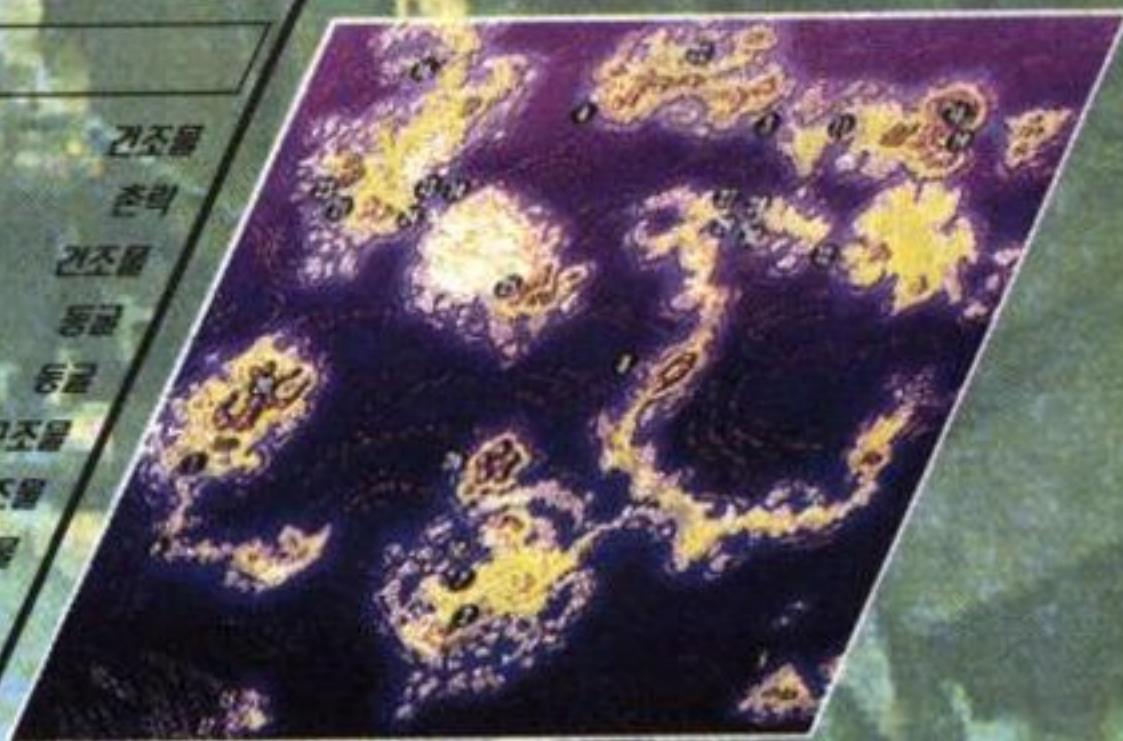
기본세계

| | | | | | |
|-------------|-----|----------------|-----|--------------|-----|
| 01 아우저의 대지 | 건축물 | 13 외벽단의 작은 집 | 건축물 | 27 재국성 | 성 |
| 02 알브르그의 마을 | 촌락 | 14 사우스피가로 지어 | 건축물 | 28 도마성 | 성 |
| 03 알간기 | 건축물 | 15 사우스피가로 북 동굴 | 동굴 | 29 니르쉐 살원 | 산 |
| 04 니르쉐 탄광 | 동굴 | 16 사우스피가로 마을 | 촌락 | 30 니르쉐 정로 집 | 건축물 |
| 05 오페라극장 | 건축물 | 17 시마시의 마을 | 촌락 | 31 시복 산 | 산 |
| 06 와재의 집 | 건축물 | 18 시들 경매장 | 건축물 | 32 발렌의 폭포 | 바다 |
| 07 이수이 들녘 | 산 | 19 시들 마을 | 촌락 | 33 피가로 성 | 성 |
| 08 완수계 | 특수 | 20 조보자의 집 | 건축물 | 34 봉마벽 감시소 | 건축물 |
| 09 완수의 성지 | 산 | 21 조조 | 촌락 | 35 봉마벽 동굴 | 동굴 |
| 10 코령겐 마을 | 촌락 | 22 대삼각도 | 지역 | 36 블랙잭 오 | 건축물 |
| 11 코르츠 산 | 산 | 23 탄광 도시의 니르쉐 | 촌락 | 37 불꽃봉 | 건축물 |
| 12 시절 산맥 | 산 | 24 현 마을 | 촌락 | 38 뱀 길 | 바다 |
| | | 25 재국군 전지 | 성 | 39 뱀 길의 동굴 | 동굴 |
| | | 26 재국수도 페크터 | 촌락 | 40 마도 연구소 | 건축물 |
| | | | | 41 마도공정 | 건축물 |
| | | | | 42 미로 숲 | 산 |
| | | | | 43 마헨다 마을 | 촌락 |
| | | | | 44 마열차 | 건축물 |
| | | | | 45 삼일월 산 | 산 |
| | | | | 46 삼일월 산의 동굴 | 동굴 |
| | | | | 47 양구 마을 니케아 | 촌락 |
| | | | | 48 모브라즈 마을 | 촌락 |
| | | | | 49 리타니 분부 | 동굴 |
| | | | | 50 레터 강 | 바다 |



붕괴 후의 세계

| | |
|---------------|-----|
| 01 아우저의 대지 | 건축물 |
| 02 알부르그 마을 | 촌락 |
| 03 알간기 | 건축물 |
| 04 우마로의 동굴 | 동굴 |
| 05 예보시 바위 동굴 | 동굴 |
| 06 오페라 극장 | 구조물 |
| 07 가레케니 탑 | 구조물 |
| 08 광산자의 탑 | 구조물 |
| 09 공중(렘)의 | 특수 |
| 10 붕괴된 집 | 구조물 |
| 11 짐승 평원 북쪽 숲 | 산 |
| 12 짐승 평원 동굴 | 동굴 |
| 13 고대 성 | 성 |
| 14 고대 성 동굴 | 동굴 |
| 15 독도 | 지역 |
| 16 플로시엄 | 구조물 |
| 17 시드의 작은 집 | 구조물 |
| 18 소삼각 섬 | 지역 |
| 19 소삼각 섬의 동굴 | 동굴 |
| 20 조조 산 | 산 |
| 21 디탈의 묘지 | 구조물 |
| 22 던컨의 거처 | 구조물 |
| 23 팔콘 오 | 구조물 |
| 24 피가로 성 기관실 | 구조물 |
| 25 피가로 성 동굴 | 동굴 |
| 26 피너스의 동굴 | 동굴 |
| 27 꿈의 탄광 | 특수 |
| 28 꿈의 던전 | 특수 |
| 29 꿈의 도마성 | 특수 |
| 30 꿈의 마열차 | 특수 |



문명

중세

중세라고 하는 키워드에서 표현되는 요소에는 실제의 중세 서양의 세계관이 있다. 성과 마을과 같은 건조물, 검과 갑옷, 투구와 같은 무기와 방어구 등, FF의 모든 세계의 기본이 되는 것이고 세계관의 주요한 뿌리가 되는 요소이다.

시리즈 전체에 공통으로 존재하는 중세 봉건적인 사회 구조를 설정한 것이 그 하나이다. 무기와 방어구라고 하는 아이템도 이 영향을 많이 받고 있다.

카슈온 왕국을 비롯한 각 왕가의 존재, 또는 각지에 전해 오는 전설 등, 중세의 세계를 모델로한 것이 등장한다.

거대 도시 사로니아는 중세세계에 있었던 대도시와 같은 성격을 갖고 있다. 또한 신전과 배의 존재도 중세의 세계관에 준한 것이다.

비공정 등의 과학기술력은 상당히 발전되었지만 국가구조는 역시 중세 봉건사회의 이미지다. 아이템이 많은 것도 그것에 준한다.

사회형태는 중세 봉건사회이다. 운하가 있는 것으로 보아 하천 교통의 발달도 보이고 실제의 역사처럼 중세에서 근대로 가는 이행시기에 가깝다고 할 수 있다.

각지의 도시는 도시국가라고도 할만큼 독립성을 갖고 있으며 중세적인 요소도 적지 않아 검과 갑옷의 명칭에 그 증거가 엿보인다.

시리즈를 통한 중세 요소의 변천
산업혁명 이전의 사회풍경으로서의 중세 이미지는 시리즈를 계속할수록 조금씩 흐려진다. 그것은 역으로 FF의 세계관이 쉽게 판타지라고는 부를 수 없는 영역으로 아젠에 근대라는 것을 알 수 있게 한다. 검과 갑옷으로 싸우는 세계관은 옛서는 마도 어머니라는 이름의 로봇 병기가 등장하고 조큐보와 배에 의존한 교통수단에서 공기관을 이용한 철도가 등장하기도 한다. 이렇듯 FF세계는 조금씩 판타지에서 독자적인 세계관을 추구해 간다.

마법

마법이라고 하는 키워드에서 표현되는 요소에는 현실에 존재하지 않는 이상한 생물과 현상으로 과학적으로는 설명할 수 없는 영역의 것이 포함된다. 이것들은 FF의 판타지의 세계를 더욱 짙게 하는 중요한 요소이다.

드래곤과 드워프라고 하는 가공의 종족, 마법의 존재, 혹은 신비한 거울 등의 이상한 아이템이 이 범주에 속한다.

비룡과 크리스탈, 봉인된 극도의 마법 아이템 등이 상징적 전설로 남아 있는 태양의 불꽃과 흑, 백색의 가면 등도 마법적인 존재라고 할 수 있다.

마법의 거울과 소인족의 존재, 드기와 우네를 비롯한 위대한 마법사들의 존재, 태고의 인간과 용의 시대 등은 이 영역의 요소이다.

마법국가로서 미시디아의 존재를 정점으로 이상한 것이 많이 존재한다. 다만, 달에 있는 기계문명에 비해 비교적 적다.

크리스탈의 존재와 그것에 수반되는 에누오와 에크스디스, 차원의 사이라고 하는 세계의 구조 그것에 얽힌 요소가 그것에 속한다.

마법의 대전쟁으로 인해 마법의 힘은 소멸되지만 환수의 힘의 상징으로서 마석이 세계에 남게 된다. 나르쉐에서는 방어의 환수도 발견된다.

시리즈를 통한 마법 요소의 변천

시리즈를 통해 중요한 요소인 마법은 전투시의 한가지 요소에서 서사의 세계관, 나아가서는 이야기의 중요한 요소가 되어 간다. 조큐보와 용기사 승려로서의 비룡 등도 시리즈를 통해 등장한 이상한 생물이다. 게다가 크리스탈과 마석이라는 중요한 아이템, 혹은 유명한 마법사와 전설의 고대 인이라는 인물의 존재가 FF의 이상한 세계를 형성하고 있는 것이다.

기계

기계라고 하는 키워드에서 표현되는 요소는 FF의 세계관을 다른 RPG와 구별한 최대의 요소이다. 여기에서는 증기기관과 마도기계, 때로는 톱니바퀴와 비공정, 로봇이라는 메커니컬한 존재가 포함되어 있다.

고대선공시대의 문명은 고도로 기계화되어 있다. 현재에도 남아 있는 로봇과 워프큐브, 비공정 등이 그 증거로 남아 있다.

비공정, 범선의 원리를 응용했다고 여겨지는 설상선, 혹은 제국이 건설한 대전람 등에 고도의 기계문명의 존재가 확인된다.

무적을 초기화한 때의 톱니바퀴(=영구기관)를 이용한 문명, 오엔 탑 발명 등 발달한 과학 문명의 영향이 존재한다.

달의 문명은 바빌 탑, 바빌의 거인, 자원엘리베이터 등을 산출했다. 거기에서는 비공정기술에도 미치지 않는 기술력이 보인다.

고대론키문명에서는 비공정이 제조되어 있다. 현재 남아있는 론키 유적에도 고도의 기계문명의 잔해가 남아 있는 것을 확인할 수 있다.

기계문명은 성숙해지고 시대가 기계와 마도의 융합을 지향한 마도기계문명을 산출하려고 한 세계, 열차와 증기선, 공장도 등장한다.

시리즈를 통한 기계 요소의 변천

초기에 등장한 비공정에서 볼 수 있듯이 FF의 세계에서는 기계적인 것이 속속들이 등장한다. 기계의 등장 방법도 원리가 불명한 과거의 신전문명의 유물로서의 등장과 후기 작품의 세계가 기계의 영향을 받는 설정 등 다양하다. 중세적인 세계관은 FF의 세계관이 계속됨에 따라 세계관이 기계가 차지하는 비율이 상승하는 것을 볼 수 있다. 기계문명의 존재가 FF 세계의 계상이라고도 할 수 있다.

다른 세계

FF의 세계관이 다른 작품과 두드러지게 다른 요소는 별세계가 존재한다는 것이다. 과거에 존재했던 쇠심단 고대문명, 지원이 다른 천체에 연조하는, 상상도 하지 못했던 문명의 존재 등이 세계에, 그리고 이야기에 흥미를 더해준다.

I

인류는 일찌기 문명의 영화를 누리고 많은 자연현상을 극복해 천공에까지 진출했다. 거기에서는 다른 세계가 존재한다.

II

키슈온 왕국에 일찌기 내려온 태양의 불꽃, 케다가 지옥의 마왕 궁전 판테모니암 등에 별세계가 존재한다.

III

고대문명의 존재와 그 후예로서 전승된 고대인들, 자신들과는 다른 형태로 존재하는 대륙은 완전히 다른세계의 존재이다.

IV

지표만이 세계가 아니고 지구의 이면에 다른 문명이 존재하며 달에 있는 발달한 문명 등, 다른 세계의 문명이 이야기 속에 분명해진다.

V

세계가 일찌기 악을 봉인하기 위해 두개로 갈라져 이상한 차원에 존재한다고 하는 차원을 넘는 이상 세계가 등장한다.

VI

환수들은 인간세계와의 교섭을 단절하고 자신들의 세계, 즉 환수계에 틀어박혔다. 환수와 인간과의 공생이 숨겨진 테마가 된다.

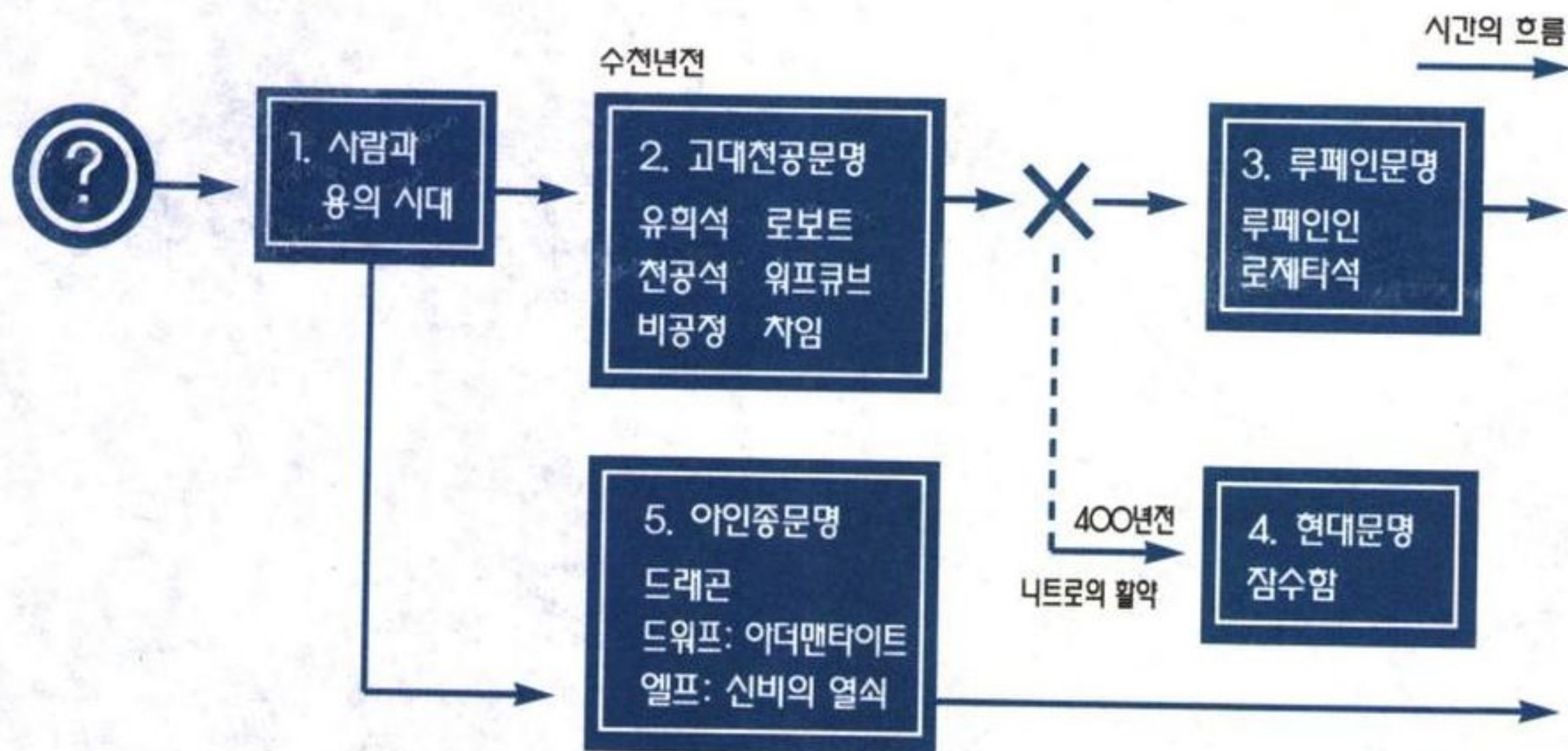
시리즈를 통한 별세계 요소의 변천

FF세계에는 반드시 별세계가 존재한다. 이야기의 핵심이 되는 부분에 다른세계와의 교류가 포함되어 있는 것도 그 때문이다. 처음에는 플레이어가 깨닫지 못해도 고대문명, 달의 문명, 혹은 환수의 문명처럼 이야기의 진상에 기암게 되면 별세계의 존재가 부상되는 것은 확실히 이야기 구조상의 특징이다. 그 점에서 FF의 세계설정(=문명)은 세계관을 최우하는 것만이 아니라 이야기를 이끌어가는 것이라고 말할 수 있다.



타이틀별 문명의 관계

FF에서는 어떤 문명이 존재하는가를 타이틀별로 각 문명간의 관계와 함께 소개하고 중세, 마법, 기계, 별세계 등 4개의 요소 변경을 살펴보자.



4개의 요소

세계관의 중심이 되는 것은 현대문명이다. 그 세계는 서구 「중세」를 기본으로 드래곤, 엘프라는 「마법」의 요소를 더한 실로 판타지의 왕도를 가는 듯한 구조로 되어 있다. 그 기초적인 세계관에 고대천공문명이라는 「별세계」 및 「기계」라는 요소가 액센트를 더한다. 단, 「기계」에 대해서는 아직 그다지 메카니컬한 것은 등장하지 않고 「마법」으로 인한 이상한 것을 SF적으로 표현한 듯한 감이 든다.

포인트가 되는 사항

FF의 세계관을 설정한 비공정에 대해서 설명하겠다. 본질적으로는 유희적이라는 이상한 힘으로 떠다니는 것에도 불구하고 비공정에는 프로펠라가 달려 있다. 그것은 프로펠라를 달아서 범선이 하늘을 나는 위화감을 없애는 것이다. 즉, 이상한 것을 이상한 것으로 표현하지 않고 기계라고 하는 필터를 통해 리얼리티를 연출하는 것이다. 이것은 FF의 기본이 된다. 계속해서 기계가 광대해져 간다.

문명의 흐름

태고적 인간과 용이 공동으로 존재하는 낙원과 같은 시대가 있었다. 시간이 경과함에 따라 그 시대는 종말을 맞고 인간과 용은 다른 길을 걷기 시작한다. 인간은 과학을 발달시켜 여러가지 기계를 조작하고 바람의 크리스탈의 힘으로 우주에 떠도는 성까지 만들어 낸다. 이것이 고대천공문명이다. 그러나 400년전의 바람의 카오스 티아메트의 공격에 의해 인간은 천공에서 도망치듯 빠져나오고 지상에 피난해야 하는 위기에 빠진다. 그 혼란과 바람의 크리스탈을 잃어버림으로써 문명은 쇠퇴한다. 고대천공문명은 대다수 사람들의 기억에서 서서히 잊어버리고 적은 수의 사람만이 간신히 기억한다. 그들은 루페인인이라고 이름을 짓고 새로운 문명을 구축하기 시작하고, 대다수의 인간과는 다른 생활을 한다. 한편, 인간과 떨어진 드래곤은 대대로 바하무트라는 왕 아래, 군도지대에서 은둔생활을 하게 된다. 또한 드래곤 이외에도 드워프, 엘프라는 아인종이 존재하고 독자적인 문화, 문명을 형성해 나간다.

각 문명에 대해서

①인간과 용의 시대

게임 중에 언급되지 않는 이면의 설정으로 상

세한 내용은 불명이다.

②고대천공문명

바람의 크리스탈을 기준으로 발전한 고대의 문명. 게임 중에 「4개의 크리스탈 중, 바람의 크리스탈을 주었다」라는 의미의 메시지가 있는데 누구에게 받았는지는 불명이다.

③루페인문명

고대천공문명의 후예. 그러나 비공정과 로봇을 만들어내는 기술은 잃어버리고 단지 그런 것이 존재했다는 것이 지식만으로 전해지고 있다. 루페인어라는 독자적인 언어를 사용한다.

④현대문명

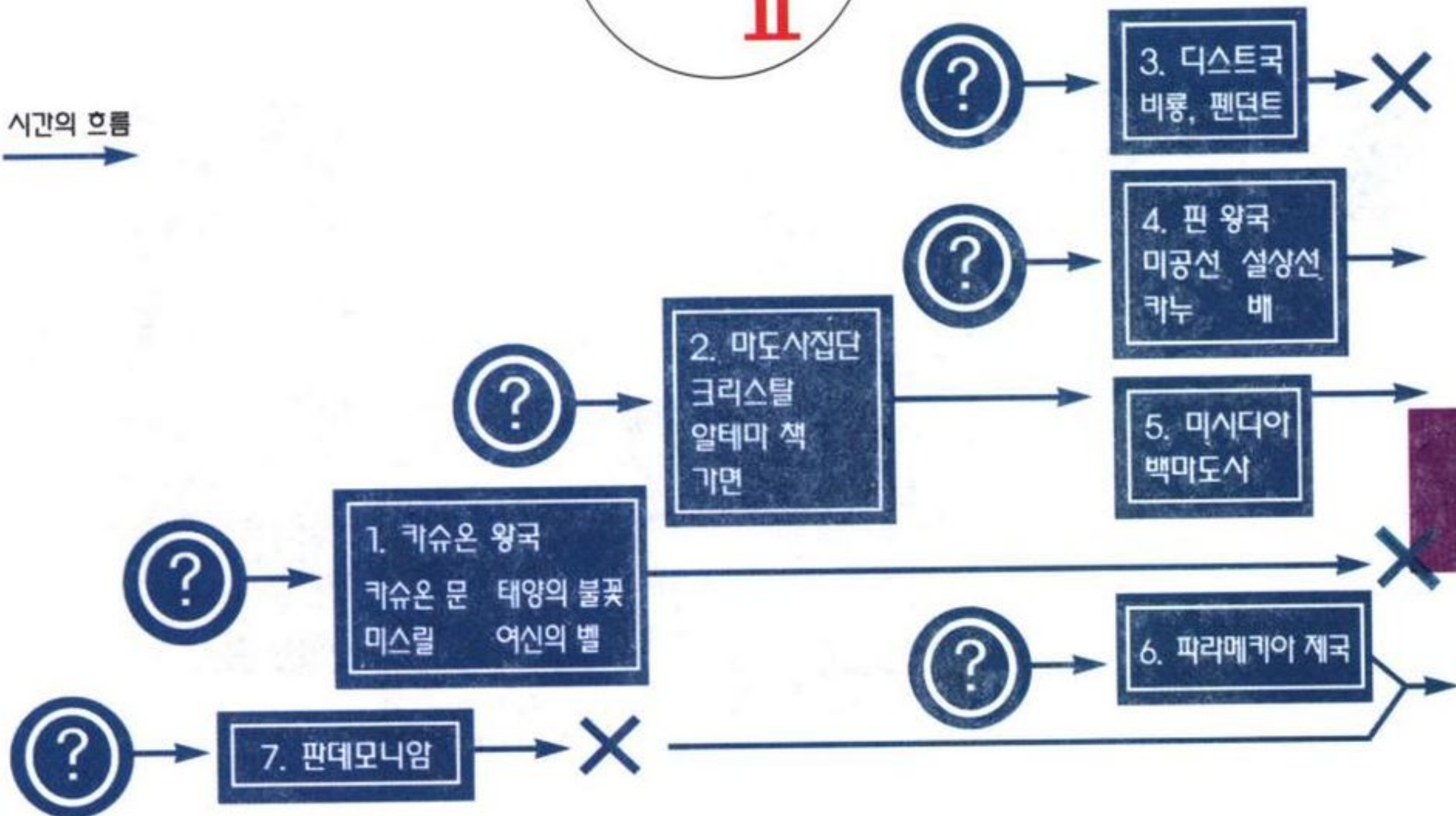
천공을 잃고 고도의 문명을 잃어버린 인간이 새롭게 생산해 낸 문명. 마법과 니트로의 화약의 존재를 빼면 레벨은 중세 정도이다. 증거로서 잠수함을 들 수 있지만 그 정체는 소문에 지나지 않는다.

⑤아인종문명

드래곤, 드워프, 엘프의 3종류가 있다. 어떤 종족이라도 그 종족만의 집락을 만들어 생활하고 있다. 드래곤은 용자에게 새로운 힘을 주는 특수능력을, 드워프는 성검을 만드는 우수한 대장기능을, 그리고 엘프는 인간은 열 수 없는 신비의 열쇠를 만드는 기술을 갖고 있다.



시간의 흐름
→



4개의 요소

「기계」가 광대해진 것이 II의 포인트이다. 카슈온 왕국의 설정에 의해 「기계」는 현대문명에 당연히 등장한다. 또한 핀은 「중세」, 미시디아는 「마법」, 파라메키아는 「기계」, 판데모니암은 「별세계」를 각각 상징한다고 할 수 있으므로 4개의 요소가 구분하기 쉽게 표현되어 있는 것도 II의 특징이다.

포인트가 되는 사항

주목할 만한 것은 우선 디스트의 비룡과 용기사. 점프공격은 하지 않지만 FF의 특징적인 직업인 용기사는 II에서 처음 나온다. 소환마법의 원형은 리처드와 비룡의 관계에 있다. 그 다음으로 중요한 것은 마법국 미시디아. II에서도 같은 마법국가로서 등장하고 II에서는 세츠아의 스포트에서 미시디아 수수께끼가 나온다. 또한 I에서 계속되는 미스릴이 등장해 시리즈의 공통적인 요소로 정착된다.

문명의 흐름

문명의 흐름은 크게 3개로 구분한다. 하나는 하늘에서 내려주었다는 태양의 불꽃을 축으로 고도한 문명을 발달시켜온 카슈온 왕국. 나머지 2개는 판데모니암과 마도사집단이다. 마법의 근원인 판데모니암은 인간과 협력해 왔지만 어느 시기에 등장한 마도사집단에 의해 근절된다. 이 마도사집단의 기원은 분명하지 않으나 카슈온에서 파생된 것인지는 모른다. 이 집단은 미시디아의 모체가 된다. 카슈온의 우수한 기계문명의 일부는 핀에 유출되지만 그 대부분은 카슈온을 군사점령한 파라메키아에 전승된다. 파라메키아는 카슈온의 기술을 곧 군사에 이용해 점점 군사적으로 유리한 위치를 구축한다. 한편, 열세한 핀은 미시디아와 연합한다. 그리고 마도사집단의 유산인 알테마를 부활시켜, 역으로 파라메키아를 쫓아가지만 파라메키아는 판데모니암을 부활시키고 이것과 합병해 대항한다. 즉 파라메키아 대 핀·미시디아의 전투는 카슈온 판데모니암 대 마도사집단이라는 문명의 싸움이기도 하다.

각 문명에 대해서

① 카슈온 왕국

옛날부터 존재한 미스릴제 무기방어구와 태양

의 불꽃이라는 우수한 기술을 갖는 국가. 파라메키아에 멸망하지만 고든 왕자는 핀과 함께 저항적인 활동을 계속한다.

② 마도사집단

알테마에서 판데모니암을 격퇴하지만 악용되는 것을 두려워해 스스로 알테마를 봉인해 버린다.

③ 디스트국

용기사에 대표되는 용을 중심으로한 독자적인 문화를 갖고 있지만 파라메키아에 멸망된다.

④ 핀 왕국

대 파라메키아 저항의 중심적 국가. 문화적으로는 중세적인 레벨이지만 태양의 불꽃을 이용한 시드의 비공선만은 우수하다.

⑤ 미시디아

알테마의 봉인을 지키기 위해 마도사집단의 일부가 구축한 국가. 백마법에 뛰어나다.

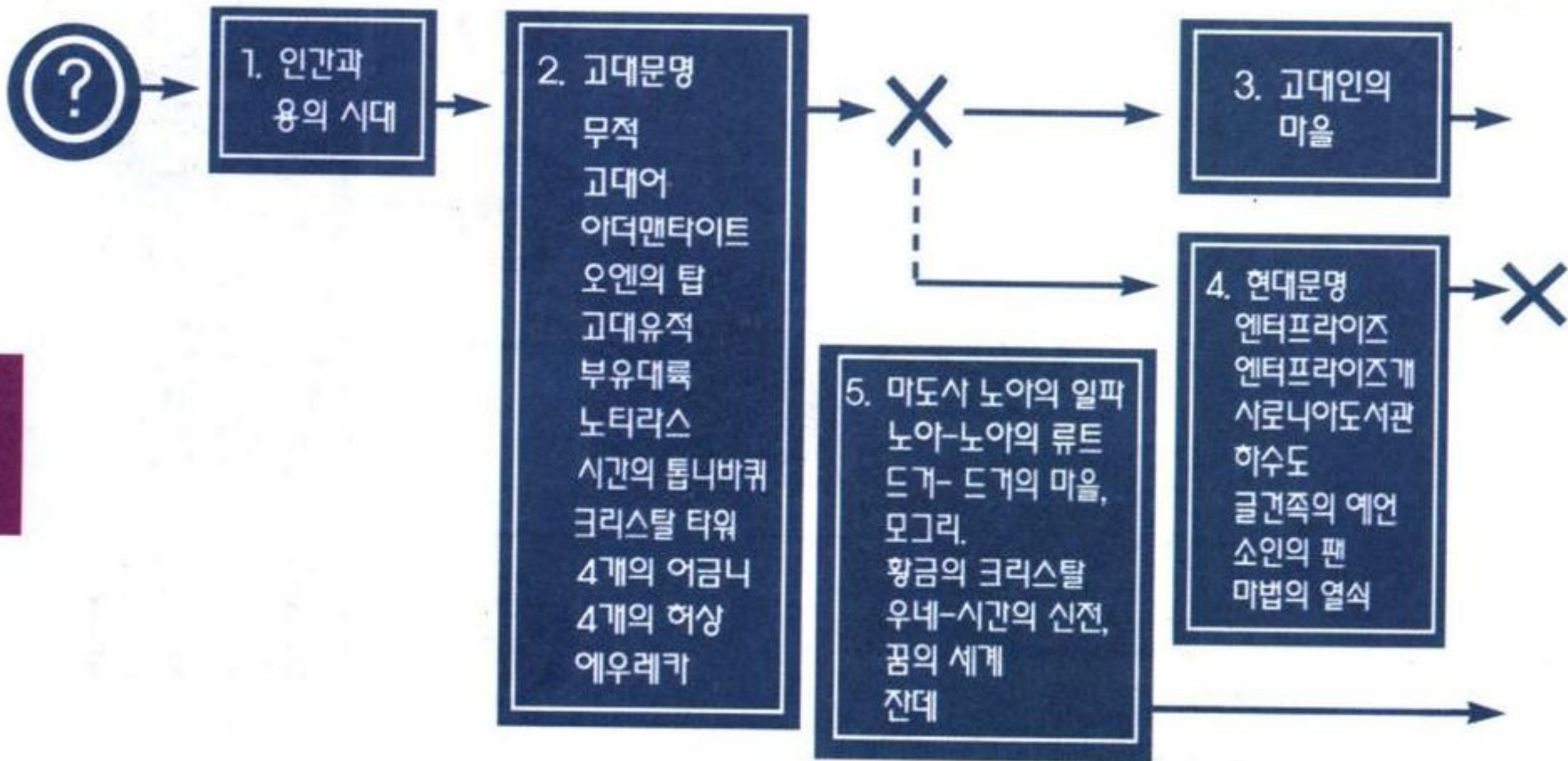
⑥ 파라메키아 제국

군사국가. 카슈온의 기술을 흡수해서 지상전람 등도 개발가능한 기술대국이 된다.

⑦ 판데모니암

지옥이라고도 불리는 별세계. 별명, 마왕의 궁전.

시간의 흐름



4개의 요소

계속해서 「벌세계」가 나타나는 것이 III의 특징이다. 사순 왕국과 사로니아 왕국으로 대표되는 현대문명 자체는 「중세」+「마법」이지만 「기계」를 중심으로 한 고대문명의 유적이 보이기 때문에 「기계」의 요소도 기본적인 세계관에 상당히 들어가 있다. 고대문명 자체는 「벌세계」+「기계」이고 마도사노아의 일파는 「벌세계」+「마법」이다. 게다가 땅의 지도에서는 생략되었지만 어둠의 세계라고 하는 「벌세계」도 등장한다.

포인트가 되는 사항

비공정에 여러가지 바リエ이션이 생겼지만 노티라스는 종래의 비공정과 다르다. 종래의 비공정이 중세의 범선을 모티브로해 디자인을 한 것에 비해 노티라스는 사프한 형태를 하고 있다. 이런 근미래적인 디자인은 처음으로 등장하고 4의 호버크래프트 등에 변형한다. 또한 초코보와 나란히 FF의 마스코트 캐릭터인 모그리가 드거의 사용 마법으로 처음 등장하는 점도 포인트이다.

문명의 흐름

옛날 태고적에는 인간과 용이 공존했던 시대가 있었다고 한다. 그 후 시간은 흘러 용과 분리된 고대인은 기계를 발달시켜 빛의 크리스탈 힘을 이용하는 것을 배워, 그 힘을 사용해 고도의 초문명을 만들어낸다. 그러나 초문명에 의해 증대한 빛은 빛과 어둠의 밸런스를 무너뜨리고 폭주를 개시한다. 그 빛의 반란은 어둠의 4전사의 활약에 의해 안정되지만 거세계 날뛰는 빛의 힘은 세계를 파괴해 가고, 고대문명은 멸망을 맞게 된다.

겨우 살아남게 된 사람들은 기계와 기술을 봉인하고 그것들에 의존하지 않는 새로운 문명을 만들기 시작한다. 이것이 현대문명의 여명이지만 긴 세월 동안 고대문명의 교훈을 잃어버리고 사람들은 또다시 기계를 발달시킨다. 그러나 부유대륙에는 고대문명의 흥망을 극명으로 전승시키고 기계를 부정하고 자연 속에 살아가는 것을 신조로 하는 고대인의 마을이 존재한다. 또한 노아라고 하는 위대한 대마도사가 나타나 마법을 비약적으로 발달시킨다. 그의 연구가 현대문명의 마법에 영향을 끼칠지 어떨지는 불명이지만 노아의 사후에 그의 제자인 잔데가 어둠의 반란을 초래한 것은 사실이다.

각 문명에 대해서

①인간과 용의 시대

인간과 용은 왜 분리되었는가. 용은 그 후 어떻게 되었는가 하는 구체적인 내용은 규명되어 있지 않다.

②고대문명

비공정과 부유대륙 등을 만들어낼 정도로 발달한 고도의 기계문명. 크리스탈의 힘을 이용해 영화를 극대화하지만 빛의 폭주에 의해 파멸된다.

③고대인의 마을

고대인의 후예인 사람들이 사는 마을. 고대문명의 흥망의 역사가 기록되어 있을 뿐, 구체적인 기술과 기계는 남아 있지 않다.

④현대문명

정확하게 부유대륙과 지상세계의 두개로 분리된다. 구체적으로는 중세의 레벨이지만 일부의 지역에서는 하수도와 도서관이 설치되어 있는 등 선진적인 부분도 많다. 또한 기술적으로도 고대문명의 유산에 의존하면서도 자력으로 비공정을 만들 정도로 발달해 있다.

⑤마도사 노아의 일파

기계와는 다른 마법기술을 발달. 노티라스에 잠수기능을 추가할 수 있거나 크리스탈을 위조할 수 있어 레벨은 높다.

시간의 흐름



1. 달의 문명

바빌 탑, 달의민족, 바빌의 거인, 마도선, 차원엘리베이터, 거대포, 조트의 탑



2. 지상문명 ; 바론-붉은 날개, 엔터프라이즈, 엔터프라이즈계, 팔콘, 유익술, 담시안-호버 크래프트, 미시디아- 데빌로드, 기원의 제단, 트로이아- 흑쇼코보 보육원, 이글드-천문대



3. 지하문명

드워프족- 전차대



4. 환수문명

환수, 환수도서관

4개의 요소

이야기에 달과 우주가 등장하는 SF적인 것으로 「기계」의 비중이 크게 된다. 랜덤 인카운트하는 때에, 기계룡 등 메카니컬한 것이 등장하는 것이 그 좋은 예이다. 지상세계는 「중세」 「마법」이 기본이지만 비공정과 호버크래프트가 존재하는 등 「기계」도 일반적으로 되어 있다. 한편, 환수계라고 하는 극히 판타지, 즉 「마법」에 가까운 요소도 등장한다. 달과 지하는 물론 「벌세계」이다.

포인트가 되는 사항

특징적인 것은 환수계이다. II에서는 소환마법이라고 하는 시스템의 일환으로 밖에 존재하지 않았지만 캐릭터성을 갖고 세계관의 한 단락을 짓는 존재가 된 것이다. 그리고 그 존재는 이윽고 FF의 심볼이 될 정도로 성장한다. 도표에서는 생략되어 있지만 게임에는 에브러너와 파블의 2개의 국가가 등장한다. 에브러너는 남자 국가로 파블은 소림사를 방불케하는 몬크 국가이다. 즉, 동양적인 중세가 처음으로 나타난 것이다.

문명의 흐름

4에서는 달, 지상, 지하, 환수, 4개의 문명이 등장하지만 각각 다른 기원을 갖는 별종의 문명이다. 문명간의 관계, 영향에 대해서 서술하자면 가장 밀접한 것은 달과 지상이다. 달의 민족은 본래, 화성과 목성의 중간에 있는 작은 혹성에 살고 있던 선진적인 문명을 갖고 있던 민족이었으나 그 혹성이 멸망하게 되자 새로운 천지를 찾기 위해 우주를 탈출한다. 그리고 지구를 발견하지만 동시에 지구에 생명체가 존재한다는 것도 알게 된다. 당시의 지구생명체는 아직 어리고, 상대가 되지 않는 레벨이었다. 일방적인 이주를 원하지 않던 달의 민족은 달을 만들어, 거기에서 인공으로 동면하고 지구 생명의 성숙을 기다린다. 그즈음, 지상인의 진화를 보호하기 위해 지구에 크리스탈을 설치한 것이다. 또한 달의 민족인 크루야는 스스로 마도선으로 지구에 착륙해 데빌로드와 비공정의 기술을 인간에게 전해준다. 단, 달의 민족의 존재는 지상인에게 복종의 대상이 되게 한다. 또한 지상에서도 크리스탈이 배치되어 있는 것에서 달의 민족은 드워프에도 영향을 받았다고 생각된다. 다만 지상과 지하는 서로의 존재를 모르는 정도였으므로 교섭이 없었을 것이라 추측된다.

각 문명에 대해서

① 달의 문명

우주를 이동하는 기술을 개발할 정도로 발달한 가장 선진적인 문명. 크리스탈의 힘을 이용해 마도선과 차원엘리베이터를 움직인다.

② 지상문명

지역마다 몇개의 국가로 분리되어 각각의 국가와 독자적인 문화를 형성하고 있다. 바론은 기계의 개발 및 군사이용이 가장 성해있고 그 산물인 비공정단은 세계 최강의 군사력이 되어 있다. 그 밖에도 마법연구의 미시디아, 정신수양과 체술의파블 등 나라마다 발달의 방향성이 다른 것이 특징이다.

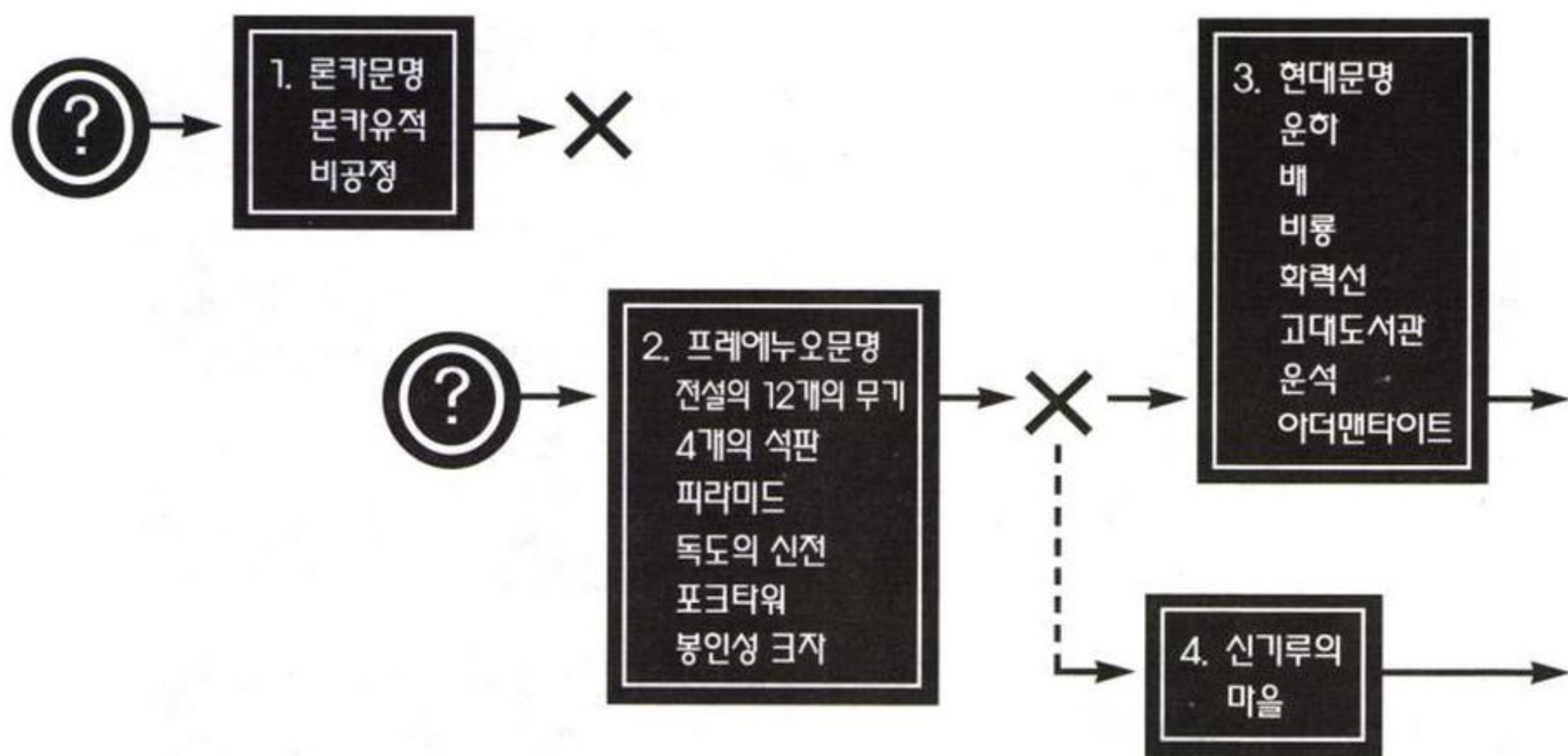
③ 지하문명

드워프족의 문명, 전차가 존재함으로 차륜과 내연기관, 화포의 개발에도 성공했지만 비공정을 만드는 레벨에는 도달하지 못했다.

④ 환수문명

지하세계의 더욱 밑에 존재하는 환수에 몬스터들이 형성한 문명. 환수왕 리바이아산에 의해 통치된다. 다만 그들의 주인인 환수신 바하무트는 달에 살고 있으므로 그들이야말로 달에서 탄생해서 지구로 이주해 온 이주자일 지도 모른다.

시간의 흐름



4개의 요소

SF적이고 「기계」의 요소를 강하게 한 4과는 대조적으로 「마법」의 비중을 증폭시키고, 판타지색을 강하게 한 것이 V이다. 해룡 실드라에 예항시키는 바다의 종족(海族)선과 비룡을 구사하는 소녀 등이 그 좋은 예이다. 다만 「기계」는 어디까지나 상대적으로 비중이 가벼워질 뿐, 론카유적과 에크스데스의 바리아의 탑, 「중세」를 기본으로 한 현대세계에 있는 화력선 등, 곳곳에 메카니컬한 요소는 보인다. 「벌세계」도 물론 등장한다.

포인트가 되는 사항

크리스탈의 힘을 산업에 이용하고 있는 윌스 마을과 칼너크의 마을에는 중세라기보다도 산업혁명의 분위기가 떠돌고 그곳에서는 V에서의 탄광 도시 나르웨의 탄생을 예고하고 있다. 여담이지만 도표의 어느 문명에서도 속하지 않는 완전히 다른 세계의 존재로서 오메가와 신룡이라는 몬스터가 등장하고 마지막의 적보다도 강할 것이라는 화제를 모았다. V는 종래의 FF의 집대성이기 때문에 V에 이어지는 사항은 적다.

문명의 흐름

세계가 분단되기 전, 즉 세계가 아직 하나였던 때의 문명을, 분단의 계기가 된 에누오의 이름을 따 프레(선) 에누오문명이라고 한다. 그리고 세계가 분단된 후의 문명을, 제1, 제2 세계를 합쳐 현대문명이라고 한다. 현대문명은 프레에누오문명의 직계에 해당하지만 거기에서는 단절을 볼 수 있다. 예를 들면 크리스탈의 이용법이라고 해도 프레에누오 문명은 크리스탈을 사용해 세계를 두개로 분리한 것으로 그 본질을 이해하고 있었던 것으로 추측된다.

그러나 현대에서는 칼너크와 윌스에서 크리스탈의 힘이 이용되지만 그것은 힘의 폭주를 재촉할 수 없는 틀린 사용법이다. 또한 세계가 분단되었다는 사실도 정확하게는 전해지지 않는다.

이상의 것에서 프레에누오문명은 세계 분단의 혼란에서 그 대부분을 잃고 사람은 단편적인 지식을 기초로 퇴행한 문명을 다시 발달시켜 왔다는 것을 알 수 있을 것이다.

알 수 없는 것은 신기루 마을에서, 이것은 프레에누오문명의 직계가 아닌, 차원적으로 떨어져 시간의 진행이 멈춰진 프레에누오 문명이다. 또한 론카문명이라는 고대문명이 등장하지만 상세한 내용은 알려져 있지 않다.

각 문명에 대해서

①론카문명

메카니컬한 유적내부와 비공정이라는 하이테크닉은 프레에누오에서도 현대에서도 이질적이고 그것이 잃어버린 문명이라는 근거이다.

②프레에누오 문명

크리스탈의 힘을 알고 12개의 우수한 무기를 이용해 강력한 무(無)의 힘을 조작하는 에누오를 쓰러뜨렸다. 또한 포크타워와 피라미드 등, 거대건조물을 만들었으므로 현대보다 발전된 문명이었을 것이다.

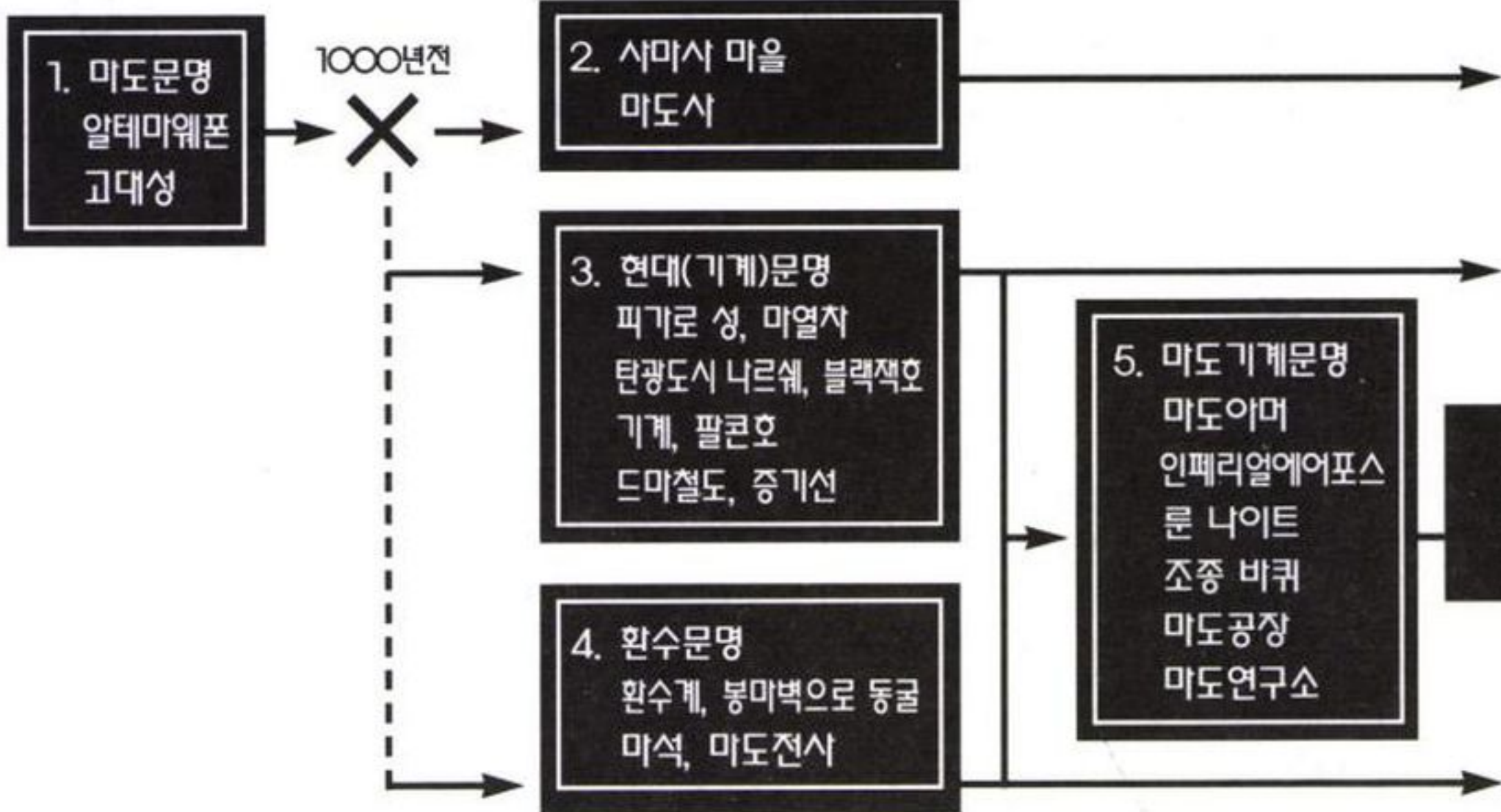
③현대문명

정확하게는 제1과 제2 세계의 두개로 분리된다. 일부 지역에서는 크리스탈과 아더맨타이트를 동력으로 활용하고 있지만 거의 모든 지역은 하이테크닉과는 무관한 목가적인 세계이다.

④신기루 마을

세계분단이 될 때 두개의 세계에서 떨어져 시간이 멈춰버린 특수한 마을. 세계 융합으로 다시 시간이 흐르기 시작한다.

시간의 흐름



4개의 요소

현대문명이 「중세」가 아닌 것이 최대의 특징이다. 탄광도시 나르쉐 등은 산업혁명의 도시 이미지를 모티브로 한 것이겠지만 피가로 성과 마도 아머는 현실세계의 현대에서는 도저히 만들 수 없는 것으로 그 의미로 보아 「중세」는 일약 근미래로 발전되었다고 할 수 있다. 「기계」와 나란히 Ⅵ의 세계관을 상징하는 것은 환수, 즉 「마법」이다. 검과 마법의 세계에서 시작한 Ⅳ는 기계와 마법의 세계로 변모를 했던 것이다.

포인트가 되는 사항

Ⅵ를 상징하는 대표적인 사물은 마얼차와 마도 아머일 것이다. 그 증거로 Ⅴ에도 몇개의 열차가 등장하고 마도 아머와 같은 적도 출현한다. 또한 케프바의 거주지인 와락탑의 기계와 유기물이 융합된 듯한 사이버한 이미지도 Ⅵ로 계승되어 있다. 비공정 블랙잭호와 팔콘호는 세계의 모티브가 중세에서 근대로 변한 것을 반영하고 범선의 디자인을 개조해 비행선 타입의 폼으로 변경되어 있다.

문명의 흐름

시커 온 고도한 마도문명이 존재했다. 그런데 게임 개시하기 1000년 전에 마대전이라는 대전쟁이 발발해 그 결과, 환수는 모습을 감추고 마법의 힘을 잃어버렸다. 이렇게 해서 마도문명은 멸망하고 인간은 새로운 발달의 길을 과학, 즉 기계를 구해 1000년의 노력을 기울여 예전의 번영을 다시 되찾았다. 이것이 현대문명이다. 인간 중에서도 마력을 계승한 자는 사마사의 마을에 극히 소수로 존재하지만 그들은 외부에서는 마력을 감추고 있었기 때문에 마도문명의 후예로서 알려지지 않았다.

한편, 모습을 감춘 환수는 멸망한 것이 아니라 봉마벽에서 멀리 떨어진 환수계라고 하는 땅에 모여 인간으로부터 숨어 지내고 있었다. 그런데 환수계는 가스트라황제라는 남자에게 발견되고 만다. 이 만남은 인간의 기계와 환수가 갖는 마도의 융합을 초래해 마도기계문명이라는 새로운 문명을 생산해 낸 것이다.

각 문명에 대해서

①마도문명

1000년 전에 번영했던 고도한 문명. 환수와 공존해, 마법의 힘을 활용했다.

②사마사 마을

잃어버린 마법의 힘을 자연적으로 계승한 자들이 모여 만든 집락. 청마법과 스케치 등 마력을 활용해 신기술을 개발, 전승시키고 있다.

③현대 (기계)문명

탄광도시 나르쉐의 번영 모습과 증기기관차, 증기선이 일반적으로 보급되어 있는 것에서 석탄을 연료로한 내연증기기관이 주류였음을 추측할 수 있다. 다만 피가로의 변형이동가능성과 기계병기, 또한 비공정 블랙잭호 등은 증기기관으로 가동하고 있었다고는 생각하기 어렵고 신기술이 개발되어 있는 듯하다.

④환수문명

마대전에서 전력으로 흑사당했던 환수가 인간과 결별하고 은둔한 환수계의 문명. 환수 자체가 마력의 변신과 같은 존재이므로 마법의 힘을 이용한 것으로 추측된다.

⑤마도기계문명

가스트라제국이 탄생한 마도와 기계가 융합한 신문명. 기존의 기계에 환수로부터 유출한 마도의 힘을 합쳐 마도 아머와 마법이 행사할 수 있는 마도의 힘을 주입시킨 룬 나이트 등의 강력한 병기가 시드박사 일행에 의해 개발되어 실전배치되어 있다. 그 압도적인 전력은 제국의 침략 활동을 지지한다.

무명초라

-총 100종-

FF세계에 존재하는 수많은 문명의 유산, 문명의 흔적을 증명하는 물건들. 그러한 여러가지 사례를 중세, 마법, 기계, 이세계(異世界)의 4가지로 분류하여 이야기 진행에서 자리잡고 있던 역할과 데이터를 소개하겠다.

OO1 : 붉은 날개

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

강력한 군사력을 자랑하는 바론 제국의 최정예부대. 기술자 시드가 개발한 비공정을 군사용으로 개조한 것도 같은 붉은 날개로 알려져 있다. 주요무기에 공대공 캐넌포 6문을 장비. 운동성능이나 방어능력도 타의 추종을 불허할 만큼 고성능의 기체이다.

OO2 : 아더멘타이트

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

FF시리즈에 등장하는 이상한 광물. 환상의 보석, 혹은 전설의 광물로 등장하는 일이 많다. 세계의 어딘가에 이 광석을 입수하여 대장장이에게 가져가면 전설의 검 엑스칼리버를 손에 넣을 수 있다고 한다. 5탄에서는 재료로서 등장했다.

OO3 : 조작의 링

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

기스트라 제국이 개발한 것으로 인간의 의지를 봉인하여 제3자의 명령을 반드시 실행하게 만드는 물건. 티나가 광산도시 나르쉐 습격부대에 편입되어있을 때에 장비하고 있던 것이다. 빅스와 윗지가 티나를 데려갈 수 있었던 것도 이 링 덕택이다.

OO4 : 알테마 웨폰

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

이야기 속에서는 이 이름을 가진 것이 두개가 등장한다. 하나는 장비하는 자의 생명력을 검의 날로 바꾸는 궁극의 검. 공격력이 장비자의 HP에 기준되기 때문에 HP가 높은 사람이 장비할 수록 위력이 강하다. 반대로 또 하나는 태고적에 파괴만을 위해서 탄생된 마수의 이름이다.

OO5 : 알테마의 책

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

궁극의 마법 알테마의 비술이 적혀있다는 책자. 지옥마왕의 궁전 반데모니움에 대항하기 위해서 만들어진 마법 알테마는 세계의 혼란을 막기위해 미시디아의 탑 최상층에 봉인되어 있다. 이야기에서는 민우의 희생으로 입수할 수 있다.

OO6 : 기원의 방

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

마법국가 미시디아의 중심부, 그 마을 중에서도 가장 깊은 안쪽에 있는 방. 조용히 정신수양을 하기에는 최적의 환경이다. 이야기의 후반, 세실 일행이 달로 모험을 떠난 후에 미시디아의 장로가 일행의 모험이 무사히 끝나기를 기원한 곳이 바로 이 장소이다.

007 : 운석

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

차원이 다른 두개의 세계를 연결시켜주는 승용물. 승용물이기 때문에 컨트롤이 가능하지만 지상에 착륙할 때의 충격이 상당하다. 가라프가 타고온 것을 시작으로 총 4개가 등장한다. 동력원으로 아더맨타이트를 사용한다.



008 : 인빈시블

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

고대의 문명이 만들어낸 초 거대 전함. 엔진 출력을 올리면 산도 한번에 넘을 정도의 고도로 이동할 수 있다. 내부에는 자동판매기와 같은 것과 뚱뚱이 초코보까지 수용하고 있다. 건조 당시에도 세계에서 세 손가락안에 드는 비공정이었다.

010 : 운하

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

투루와 월스 사이를 연결하는 중요한 운하. 정식으로는 토르나 운하라는 명칭이 붙어 있다. 두 마을의 경제나 문화교류에 큰 역할을 하고 있다. 최근에는 해적의 출현과 몬스터에게 बे가 습격당하는 일이 늘어 폐쇄되어 있다.

012 : 엔터프라이즈

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

바이킹이 소유한 해적선. 바람의 힘으로 밖에 이동할 수 없는 완벽한 범선이다. 바이킹이 네프트용 퇴치를 일행에게 의뢰할 때의 보수가 된다. 이야기의 중반에 시간의 톱니바퀴를 장비시켜 비공정 엔터프라이즈 가 된다.

009 : 인페리얼 에어포스

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

가스트라 제국이 자랑하는 마도 공군. 스피트 화이어, 스카이 아머로 분류되는 강력한 기체를 보유하고 있다. 기함은 미사일 포트, 레이저 포, 비트등의 부품으로 이루어져 있으며 그 위용은 가스트라 제국의 높은 기술을 입증하고 있다.

011 : 에우레카

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

그 옛날, 너무나도 강력하여 인간으로써는 어쩔 수 없는 힘이 존재했었다. 인류를 파멸시키는 것을 두려워한 인간들은 그 힘을 봉인하기로 했다. 그 장소가 금단의 땅으로도 불리우는 에우레카이다. 실제의 장소는 크리스탈 타워의 아래층 동굴.

013 : 엔터프라이즈

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

기술인시드가 오랜세월의 경험을 집결하여 만든 최선에 비공정. 엔진에서 몸체까지 모두가 새로운 시도로 만들어져 모든 부분에 걸쳐 기존의 비공정을 압도한다. 고도의 기술레벨을 필요로 하기 때문에 대량생산은 불가능했다.

014 : 엔터프라이즈

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

원래는 바이킹이 소유하고 있던 범선이었지만 아가스왕의 호의에 의해 시간의 틈니바퀴를 장비하고 비공정으로 다시 태어났다. 본래의 선체에 비행능력만을 추가시켰기 때문에 지상으로의 착륙은 불가능. 해상 항해시에는 보통의 범선 형태를 갖추고 있다.

017 : 화력선

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

고명한 과학자 시드박사에 의해 만들어진 외륜선. 불의 크리스탈을 동력원으로 사용하고 있기 때문에 강력한 열 에너지를 이용해서 항해한다. 카르낙 군에서는 대량생산이 결정되어 있었지만 시드박사는 크리스탈의 힘이 무한한 것은 아니라며 반대하고 있다.

020 : 기계

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

기계와 여자를 좋아하기로 소문난 피가로 성의 성주 에드가가 전투시에 사용하는 특수기계. 선 빔과 같은 광선병기도 포함되어 있어서 높은 기술수준을 알 수 있다. 단순히 데미지를 입히는 것을 시작으로 적의 상태를 바꿔버리는 것까지 다양하다.

015 : 가면

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

크리스탈 룯드가 잠든 미시디아의 동굴에 들어가기 위해 필요한 아이템. 실제로는 하얀 가면과 검은 가면의 두개로 되어 있어 앞의 것은 입구를 지키는 도벨겐가의 움직임을 멈추게 하고 뒤의 것은 움직임을 멈춰진 도벨겐가를 소멸시킨다.

018 : 오엔의 탑

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

고대인 오엔이 발명한 대륙을 공중에 띄우는 동력으로. 자신의 이름을 따서 오엔의 탑이라 이름짓고 감시인으로 아들 뎃슈를 냉동동면 시켜 놓았다. 기계화된 부분에는 부유대륙의 밸런스를 조절하는 장비도 존재하고 있다.

016 : 황금의 크리스탈

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

골들이 소지한 크리스탈. 골들 본인은 세계의 밸런스를 유지하기 위해 필요한 크리스탈이라고 생각하고 있지만 실제로는 마술사 드가가 만들어낸 물건이다. 빛의 용사에게 빼앗기는 것을 두려워한 골들의 손에 의해 부숴진다.

019 : 키슈온의 문

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

에길의 햇불이 안치되어 있는 방의 입구. 키슈온 성의 안에 있다. 키슈온의 왕자 스콧트가 전투에 패했을 경우를 대비해 문을 봉인한 것으로 왕족의 음성이나 여신의 종이 내는 음색으로만 봉인을 풀고 안으로 들어갈 수 있다.

021 : 케누

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

알테아 마을의 민우가 소지하고 있는 작은 배. 문자 그대로 케누로 마법적 효과는 없다. 선체가 낮기 때문에 보통의 배로는 이동이 불가능한 강을 이동하는 것이 가능하다. 또한 가볍기 때문에 가지고 다닐 수 있다는 것도 장점 중에 하나이다.



O22 : 그루간 족의 예언

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

예언자가 있다고 불리우는 신비한 일족 그루간의 몇 명이 게임의 주인공들에게 말하는 예언. 크리스탈의 존재와 닷슈의 정체, 오엔의 탑과의 관련 등, 이야기의 핵심에 관련된 이야기가 예언에 담겨있다. 살아있는 숲으로 가라는 게시도 내용에 포함되어 있다.

O24 : 크리스탈 타워

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

빛의 힘에 의해 만들어진 탑. 현재는 마왕 잔대의 거처로 변해 버렸으며 무수히 많은 마물들의 소굴이 되었다. 아래층에는 금단의 땅 에우레키로 워프하는 포인트가 있다. 7층에는 마룡의 함정이 존재하고 있으며 잔대에게 가려는 자를 통과시키지 않는다.

O27 : 환계

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

「이 세상의 생물이 아닌 것이 살고 있는 세계로 일부의 소환사들만이 그 존재를 알고 있다. 지저의 일부인 어느 동굴을 통해서 환계에 갈 수 있다고 한다. 환계는 인류보다도 훨씬 오래된 역사를 가지고 있으며 환수왕과 여왕이 통치하고 있다. 환계 도서관도 이곳에 있다.



O25 : 크리스탈

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

미시디아의 탑 최상층에 있다. 최강마법의 기밀이 보관되어 있는 책이 봉인된 알테마의 크리스탈을 중심으로 힘, 정신, 지성, 민첩함을 주관하는 4개의 크리스탈이 안치되어 있다. 말을 걸면 그에 해당하는 능력치를 올려준다.

O28 : 하수도

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

중세물의 마을 이므르에 있는 시설. 물의 크리스탈이 있는 신전 부근에 있는 것만으로 근대적인 시설을 갖추고 있다. 하지만 현실적으로는 괴물의 소굴이 되어 있으며 가장 안쪽의 집에는 부유초의 구두를 가지고 있는 데릴라 할머니가 있다.

O23 : 환계 도서관

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

환계의 도서관. 인류보다도 오랜 역사를 가진 환수들의 지혜가 만권의 책자로 수록되어 있어 인간의 세계에는 알려지지 않은 정보를 알 수가 있다. 비서의 대부분이 그들 환수에 대한 이야기를 다루고 있기 때문에 소환사들에게는 필독서이다.

O26 : 흑 초코보 보육원

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

여성만의 국가 트로이아에서 최근 확인된 신종 초코보를 사육하기 위한 시설. 흑 초코보는 하늘을 날 수 있기 때문에 새로운 교통수단으로 각광받고 있다. 트로이아에서도 중요한 존재이기 때문에 이 시설도 가장 안쪽에 자리잡고 있다.

O29 : 송곳니

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

크리스탈 타워를 수호하기 위해 마왕 잔대가 불러낸 4개의 고대인 상을 파괴하기 위해 필요한 아이템. 실제로는 수, 풍, 화, 토의 4개의 송곳니가 있고 세계각지에 흩어져 있다. 사용할 때는 소지자가 끈고 있을 때가 아니면 안된다.

O30 : 엔터프라이즈

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

시드의 희생으로 지하에서 무사히 귀환할 수 있었던 비공정을 시드의 제자들이 개조한 것. 선체하부에 새롭게 부착한 후크로 호버션을 운송할 수가 있게 됐다. 에프리카의 동굴에 들어갈 때 필요.

O32 : 거대포

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

바이블의 탑 지하부분 5층에 설치되어 있다. 킹지오트가 이끄는 드워프 전차대가 선제공격을 가해왔을 때 전차대 공격용으로 사용되었다. 운용은 고블린 캡에게 맡겨져 있지만 세실일행의 손에 의해 사용불능이 되었다.

O35 : 고도의 신전

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

제 2세계에서 빅브리지가 있는 장소에 출현하는 신전. 내부는 통기관을 사용한 통로와 밑으로 떨어지는 구멍 등의 함정으로 가득차 있다. 최상층에는 스토키가 기다리고 있으며 석판을 입수하려는 자들을 습격한다.

O31 : 고대유적

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

시로니아 대륙의 남서, 험준한 계곡에 위치한 유적. 고대문명의 비밀에 다가가기 위해 시로니아에서 파견한 학자들이 조사를 하고 있다. 상당히 넓은 면적의 중계기까지 설치되어 있는 상태이다. 고대문명 최대의 발명이 잠들어 있다고 한다.

O33 : 고대어

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

역사상으로는 머나먼 옛날에 멸망했다고 하는 고대인이 사용했던 언어. 전모를 파악하는 것은 지금은 불가능하지만 현존하는 그들의 후예가 사는 마을 「오도르」, 「토자스」는 각각 「정식의」, 「광장히 먼 곳」이라는 의미로 판명되어 있다.

O36 : 고대성

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

1000년전의 마대전 때에 멸망했다는 도시의 잔해. 성의 대광장에서 마도시와 환수 오딘이 싸웠다는 이야기가 남아 있고 싸움에 패한 오딘은 그 자리에서 돌이 되었다. 여왕의 방의 숨겨진 계단을 올라가면 돌이 된 여왕이 있다.

O34 : 신비의 열쇠

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

코넬리아의 성의 봉인된 문을 시작으로 세계각지의 모든 문을 열수 있다는 신비의 열쇠. 누군가에 의해 잠들어 버린 엘프족의 왕자가 가지고 있다고 한다. 코넬리아의 성문 안쪽에는 강력한 무기와 방어구를 시작으로 400년전에 만들어졌다고 하는 트로니의 화약이 있다.

O37 : 설상선

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

범선처럼 바람의 힘을 이용하여 눈위를 미끄러져 나가는 배. 반란군의 전사 요제프가 세미테의 소용돌이 뒤쪽에 숨겨놓았다. 설원의 동굴에 가기 위해서 필요한 아이템이다. 이동속도는 보통 걸어 다니는 것과 똑같지만 눈위를 이동할 때 빼놓을 수 없는 아이템이다.



○38 : 차원 엘리베이터

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

달세계와 지상을 연결시켜주는 연락수단. 바이블의 기인을 지상으로 보낼 때 골베자가 사용한 것이다. 동작원리는 불명이지만 에너지원은 크리스탈과 관련이 있다고 알려져 있다. 그 때문에 골베자는 지상의 크리스탈을 모으려 하고 있다.

○41 : 시드의 비공정

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

바론의 기술자 시드가 고문서를 해독하여 알게된 전설의 부유이론에 독자적인 항공이론을 합쳐서 만들어낸 세계최초의 비공정. 탁월한 성능에 의해 바론공국은 군사용으로 사용하게 된다. 후에 대량생산된 비공정 부대를 붉은 날개라 부르게 되었다.

○44 : 조토의 탑

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

로자와 땅의 크리스탈을 교환하기 위해 골베자에게 조종당하는 카인과 만나기로 약속한 탑. 강제적으로 끌려가기 때문에 세계의 어느곳에 위치하고 있는지는 알려져 있지 않다. 내부에는 이상한 기계들로 가득차 있다.

○39 : 백마도사

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

마법의 힘이 군사적으로 이용되어 세계가 혼란에 빠지는 것을 두려워하는 마도사들의 집단. 마법의 힘이 공격만이 아니라는 것을 입증하기 위해 미시디아에 틀어박혀 타인과의 접촉을 꿈꿨다. 궁극의 마법 알테마에 관련된 중요한 정보를 가지고 있다.

○42 : 환수계

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

마대전 이후 환수들이 인간과의 접촉을 피하기 위해 들어간 세계로 장소는 불명. 인간계와는 게이트라 불리우는 문으로 연결되어 있다. 어떠한 이유로 환수들이 게이트를 봉인하여 지금은 봉마벽이라는 강력한 결계가 쳐져있다.

○45 : 고대 도서관

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

카르낙의 남동쪽에 위치한 거대한 도서관. 숲에 둘러싸인 조용한 고대양식의 건물에는 고대부터 전해내려오는 무수한 양의 고서가 소장되어 있고 많은 학자들이 연구를 위해 모여 있다. 현 세계의 일이나 크리스탈에 대해서 쓰여진 책도 존재한다.

○40 : 전차대

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

지저의 드워프 왕 킹지오트가 보유하고 있는 전차부대. 충수와 동력, 공격력 등의 모든 점에 걸쳐 자세한 데이터는 불명이지만 진격시의 모습은 믿음직하다. 바이블의 탑으로 세실일행이 침입했을 때와 바이블의 기인이 움직이기 시작했을 때 출격했다.

○43 : 잠수함

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

제작한 본인은 잠수함이라고 주장하고 있지만 외관상으로는 잠망경이 달린 범선이다. 내부에 공기를 비축할 수가 없기 때문에 실제로 잠수가 불가능했던 엄청난 물건이지만 요정의 도움으로 공기의 물방울을 입수하게 되면 바다밑까지 내려갈 수 있게 된다.

○46 : 소인의 빵

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

소인족들이 자신들에 비해서 상당히 넓은 세계를 여행하려 할 때 자신들의 현재 위치를 확인하기 위해서 마도사들에게 제작을 부탁해 받은 아이템. 이 빵을 먹으면 머리속에서 세계지도가 떠오른다. 현재는 소인족 마을의 특산품으로 자리잡고 있다.

O47 : 태양의 불

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

키슈온 성의 대광장에서 모셔지고 있는 불. 태고적부터 전해져 온 미시디아의 고서에 의하면 머나먼 옛날 하늘에서 떨어진 불타는 별에서 일부를 떼어내어 제단에 옮긴 것이라고 한다. 사용방법에 따라서는 동력원으로 도 이용할 수 있다.

O50 : 천공성

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

일명 부유성이라고도 하는 루페인의 선조가 만들었던 우주 스테이션이다. 고도의 문명을 가진 고대인이 만들었던 것이기 때문에 계단 대신 삼각형의 워프존을 이동수단으로 사용하는 등 내부에는 고도의 기술력으로 기계화되어 있다.

O53 : 대전함

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

파라메키아 제국군이 건조한 초대형 비공정. 건조 책임자는 당시 다크 나이트였지만 후에 보겐으로 변경된다. 파라메키아의 기술력의 정수를 모아 만들어져 그 시설과 장비는 타의 추종을 불허한다. 동력원은 태양의 불을 사용하고 있는 듯하다.

O48 : 달의 주민

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

과거 화성과 목성의 사이에 있던 별이 위기에 처했을 때 그 별의 주민들은 지구로 향했다. 하지만 당시의 지구인들은 진화도 중이었기에 대등하게 이야기를 나눌 수 있는 상황이 아니었다. 거기에서 그들은 새롭게 달을 만들고 동면에 들어갔다.

O51 : 시간의 톱니바퀴

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

고대문명이 만들어낸 동력기관. 시로니아에 있는 도서관에 소장되어 있는 「어려운 책」에 의하면 영구기관, 반물질이라는 고도의 지식이 필요한 것이었던 것 같다. 작동원리는 불명이지만 비공정제조에 있어서 빼놓을 수 없는 부품이다.

O54 : 드마 철도

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

드마에 건설되어 있는 철도이지만 운행구간은 불명이다. 식당칸을 포함해 10량 전후의 객차가 증기기관의 힘에 의해 움직이며 승객을 나르고 있다. 가스트라 제국군의 침입 이후 운전할 사람도 없어졌기 때문에 사실상 폐선을 취급되고 있어 황폐해졌다.

O49 : 노아의 룩트

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

시로니아의 남쪽 해저, 시간의 신전의 가장 안쪽에 봉인되어 있다. 전설의 대마도사 노아의 손에 의해 만들어진 것으로 그 음색은 꿈의 세계를 지키기 위해서 잠들었다는 우네를 깨울 수 있는 효과가 있다. 그 음률은 음유시인의 음악과 동일시된다.

O52 : 소용돌이

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

파라메키아 제국의 황제가 마력에 의해 만들어낸 파괴병기. 강대한 소용돌이를 발생시켜 진로에 있는 모든 것을 파괴한다. 하늘을 날아서 접근하지 않으면 침입이 불가능하다. 내부는 각종 몬스터에 의해서 방어되고 있으며 황제의 옥좌도 준비되어 있다.

O55 : 전설의 12신기

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

봉인성 쿠자에 봉인되어 있는 엑스칼리버나 룬 아크 등의 12신기. 함부로 다룰 수 없도록 하기 위해서 봉인되어 있으며 그 봉인을 풀기 위해서는 각지에 흩어져 있는 4개의 석판을 모아야 한다. 석판을 하나 입수할 때마다 무기를 3개씩 얻을 수 있다.

O56 : 천문대

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

지하의 주민 드워프의 피를 이은 사람들이 사는 아가루트 마을에 있다. 근경에 있기 때문에 공기가 맑아 천체관측에 좋다는 이유로 대규모의 천문대가 설치되었다. 항상 과학자가 관측을 하고 있으며 최근에는 달에 관심이 집중되고 있다.

O57 : 나르쉐

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

양질의 석탄을 생산하는 폐광을 기축으로 발전한 마을. 석탄은 증기기관을 움직이는데 있어 중요한 역할을 하기 때문에 어느 정도의 국가라면 영향력을 과시할 수 있을 정도로 힘이 있다. 최근 폐광내에서 얼음속의 환수가 발견됐다는 정보도 있다.

O58 : 도서관

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

거대도시 시로니아의 북서부에 위치한 거대도서관. 오엔의 탐의 제작자에 관한 기록이나 고대의 빛과 어둠의 전설, 암흑검과 비공정에 대한 것등 고대인의 문화유산을 기록한 책이 비서의 대부분을 차지한다. 현재는 시로니아왕의 명령에 의해 폐쇄되어 있다.

O59 : 드가의 마을

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

다르그 대륙을 통과하는 해저 터널을 빠져나와 보이는 호수 근처에 있는 마을. 물에 둘러싸여 있어 작은 섬의 집합체처럼 보인다. 마도사 드가의 제자들이 살고 있는 곳이기도 하다. 드가가 고대로부터 이끌어낸 다수의 마법을 판매하고 있다.

O60 : 니트로의 화약

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

바위라도 날려버릴 정도의 파괴력을 가지고 있는 화약. 네리크 할아버지가 만들고 있다. 내해와 외해를 운하를 개통하기 위해서 필요한 물건. 봉인된 코네리아의 상에 있지만 400년이상이나 된 건물이다.

O61 : 노트라스

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 이세계

시로니아의 학자들이 고대유적에서 발견한 비공정. 다르그 대륙의 강풍에도 지지않는 추진력을 가진 고속정이다. 후에 마법진의 동굴에서 드가의 손에 의해 잠수능력이 추가되어 해저탐색도 가능해진다. 고대의 기록에서도 그 이름을 찾아볼 수 있다.

O62 : 증기선

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

마대전후의 혼란기에 세계는 마법의 힘에 의존하지 않고 철이나 석탄, 증기 등의 기계의 힘을 이용하여 문명을 부흥시켰다. 대전 이후 발명된 증기기관을 이용하여 항해하는 외륜선이 증기선이다. 연료는 석탄을 사용하는 것이 일반적이다.

O63 : 시간의 신전

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

시로니아의 남쪽, 해저에 잠들어 있는 신전. 잠들어 있는 우네를 깨우기 위해서 필요한 보아의 룬트가 시간에 봉인되어져 있다. 신전내의 모든 문에는 열쇠가 걸려있어 탐색하고자 할 때는 시프의 힘이 필요하다.

O64 : 데빌로드

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

미시디아와 마론공국의 사이를 연결해주는 차원을 초월한 연결통로. 거리에 구애되지 않으며 순식간에 이동이 가능하다. 지금은 크리스탈을 빼앗긴 미시디아측이 바론에게 반감을 품어 통로를 차단해 사용할 수 없다.

O65 : 로봇트

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

계곡 안쪽의 동굴과 신기루 탑에 있는 로봇트. 루페인 인의 선조인 천공인이 제작한 것 같다. 인간의 언어를 이해해서 이야기할 수 있다. 계곡의 안쪽 동굴에 있는 로봇트는 부유 성으로 들어가기 위해 필요한 워프 큐브를 갖고 있다.

O68 : 파라메키아 제국

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

악의 제왕으로 불리는 황제를 중심으로 세계정복을 노리는 제국. 황제의 오른팔로 불리는 다크 나이트와 보겐이라는 부하가 각지를 습격한다. 대전함이나 용권이라는 고도의 기계화된 공격병기를 소유하고 있는 것으로 알려져 있다.

O71 : 비공정

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

크레센토레이크의 남쪽. 넓은 류칸 사막의 모래 속에 묻혀있다. 부유석을 사막의 가운데서 사용하면 모래 가운데서 비공정이 부상한다. 기본적으로는 어떤 장소에도 갈 수 있지만 이착륙할 수 있는 곳은 평지와 초원뿐이다.

O66 : 바이블의 거인

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

지구를 침략하려 했던 달의 주민이 지상을 불태우기 위해서 보내온 공격병기. 바이블의 탑에 있는 차원 엘리베이터를 사용해 월면에서 내려왔다. 외형은 완벽한 인간형. 내부는 기계로 되어 있으며 대량의 로봇이 경비를 보고 있다.

O69 : 만능 비공정

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

삼일월도(三日月島)의 땅속에 있는 타카발트에서 시드와 미드가 개조해 준 비공정이다. 운석에 남아 있던 아더맨타이트의 힘으로 보통의 비공정보다 높은 속도로 상승할 수 있다. 론카 유적으로 침입할 때 필요한 비공정이다.

O72 : 4개의 석판

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

봉인성 쿠자에 있는 전설의 12개 무기의 봉인을 해제하기 위해 필요한 석판. 피라미드, 고도의 신전, 대예구, 이스트리의 용에 감추어져 있다. 각각의 석판에는 반드시 수호자가 존재하고 있고 수호자와 싸워서 승리한 자만이 입수할 수 있다.

O67 : 바브일의 탑

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

달의 사람들이 지구를 침략하기 위해 세운 탑. 에브라나 성 서북쪽 가운데 산에 있다. 지상부분과 지하부분으로 나뉘어져 있고 지상에서 직접 침입하는 것은 불가능하다. 에브라나 동굴 안쪽에 탑의 통로가 있다. 안쪽은 기계로 되어 있다.

O70 : 룬나이트

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

제국의 마도연구의 성과로써 제 1선에 보내어진 장군. 마석으로부터 유출된 마법의 힘을 주입시켰기 때문에 마석을 장비하지 않아도 마법을 사용할 수 있다. 특정 검을 장비하고 있는 경우에 한해, 마법을 무효화하는 마봉검이라는 능력을 사용할 수 있다.

O73 : 피라미드

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

몬스터와 시보텐 이외의 생물은 존재하지 않는 사막 깊은 곳에 있다. 과거의 사람들의 혼이 잠들어 있어 잠을 방해하는 침입자에 대해서는 관에서 미이리가 출현하여 공격한다. 전설의 무기의 봉인을 푸는 석판 1장이 보관되어 있다.

O74 : 팔콘

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

바브일의 탑 안에 격납되어 있는 붉은 날개의 신형 비공정. 바론왕국이 제조했다. 크리스탈 룸의 아래로 떨어지는 구멍으로 떨어지면 격납고로 갈 수 있다. 나중에 지상으로 탈출하기 위해 시드가 개조한 배 앞에 거대한 드릴을 달 수 있게 된다.

O77 : 팔콘호

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

세척의 라이벌이기도 하고 친구이기도 한 그릴의 비공정. 블랙 잭과 스피드를 겨룰 정도지만 사고로 추락하게 된다. 세척이 수리한 후에 땅에 묻어버리지만 세계 붕괴 후 세척의 손에 의해 다시 하늘을 날게 된다.

O80 : 호크타워

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

궁극의 백마법과 함께 궁극의 흑마법이 잠들어 있는 쌍둥이 탑. 각각의 탑은 한쪽은 물리공격이 통하지 않는 마법의 탑이며 한쪽은 반대로 마법공격이 통용되지 않는다. 최상부에 있는 각각의 마법은 동시에 얻지 못하면 대폭발을 일으킨다.

O75 : 비룡

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

용기사를 태우고 하늘 높이 춤을 추며 올라가는 용. 비룡조를 좋아한다. 갑자기 비룡조가 독성을 띠기 시작하며 그 수가 줄어들게 되고 나중에는 타이쿤에 오직 한마리가 남게된다. 비행 고도는 그렇게 높지 않다.

O78 : 피가로 성

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

근경에 사막이 위치하고 대대로 왕족에 의해서 기계화가 진행되어진 강한 성. 물론 처음에는 보통 성이었지만 차츰 기계화가 진행된 것이다. 현재는 비상사태가 되면 성 자체가 변형되고 땅 속으로 숨어버리는 경이적인 기능을 가지고 있다.

O81 : 와프 큐브

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

신기루의 탑 최상층에 있는 전송기를 작동시키기 위해 필요한 아이템. 전송기의 전송 방향은 천공성이다. 여울 안쪽의 동굴에 있는 로봇에게 말을 걸면 입수할 수 있다. 전송기의 원리나 와프 큐브의 역할은 현대과학으로 해명할 수 없다.

O76 : 루페인 인

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

고대 천공인의 후에, 생활양식의 대부분을 선조에게서 물려받았다. 현재는 「매의 날개(鷹の翼)」라고 불려워지는 마을에 집단으로 거주하고 있고 기본적으로 아래 세계와의 교섭을 피하고 있다. 천공인의 언어라고 하는 독자적인 언어, 루페인어를 사용하고 있다.

O79 : 봉마벽으로의 동굴

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

인간계와 환수계를 연결하는 관문으로 불려워지는 문. 그 문으로 연결된 동굴이 봉마벽으로의 동굴이다. 나중에 부상하게 되는 봉마벽에 위치하고 있어 봉마벽이 부상하게 되면 없어지게 된다. 동굴 입구 바로 앞에는 제국의 봉마벽 감시소가 있다.

O82 : 배

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

세계 전체에 바람의 힘으로 움직이는 범선이 일반적이다. 그 외 다른 항해수단은 존재하지 않지만 칼나크의 화력선은 크리스탈의 힘을 이용하며 필스 무리의 해적이 사용하고 있는 배는 실드라가 끌기도 하지만 이것은 일반적인 것은 아니다.

O83 : 부유술

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

바론국에 고대 전설로 전해지는 초 기술. 고문서 가운데서 시드가 비밀을 해독하여 비공정 이론의 기초가 되었다. 잃어버린 고대문명에는 있지만 달의 문명과 직접적 관계는 확인되지 않았다. 시드의 제작들도 조금밖에는 알지 못한다.

O86 : 모그리

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

달그대륙 중앙에 위치하고 있는 대마도사 도가의 집에 살고 있는 채식성 포유류. 다량의 공기를 흡수해서 몸을 붕 뜨게 할 수 있고 등에 달려 있는 날개를 사용해서 공중을 이동할 수 있다. 동굴 등의 어두운 장소를 좋아하고 박쥐와 사이가 좋다.

O89 : 마석

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

환수의 생명이 다할 때에 자신의 힘의 열매를 이 세상에 남긴 물건. 이것을 장비하고 경험을 쌓으면 보통의 인간도 마법을 익힐 수 있게 된다. 전투 중에 장비하고 있으면 마석의 환수도 소환할 수 있게 된다.

O84 : 마도연구소

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

가스트라 제국의 벡터에 있는 마도의 힘과 환수를 연구하는 시설. 내부에서는 비이커에 환수를 넣어 여러가지 연구를 하고 있다. 여기에서 마석으로 변한 환수를 본 시드박사는 환수가 가진 힘보다도 훨씬 강력한 마석의 힘에 놀라게 된다.

O87 : 팬던트

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

용기사와 자신의 비룡 사이에 통하는 징표로 여겨지며 용기사가 잃어버린 현재에는 디스토의 동굴에 잠들어 있는 용기사의 시체에서 입수할 수 있다. 핀성의 중 앞에서 사용하면 비룡의 알을 볼 수 있게 된다.

O90 : 마도 어머니

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

가스트라 제국의 마도기술이 발전시킨 최신편기. 잃어버린 마법의 힘과 기계를 조합하여 경이적인 파워를 발휘한다. 상황에 따라 목적이나 장소에 대응되는 복수의 바리에이션이 파생될 수도 있다.

O85 : 마도공장

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

역시 벡터에 있으며 마도연구소에 인접해 있는 시설. 연구소에서 연구된 것을 토대로 환수의 몸에서 마법의 힘을 추출하여 기계와 융합시켜 마도기계를 생산하고 있다. 마법의 힘을 잃게 된 환수는 버려지게 된다. 나중에 환수의 공격을 받아 파멸된다.

O88 : 마도사

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

앞의 대전에서 잃어버린 마법의 힘을 가지고 있는 사람들. 인공적으로 마법의 힘을 주입하지 않고도 마법을 사용할 수 있다. 현재는 그 일부가 사마사 마을에 살고 있지만 마법의 힘을 이용하는 것이 두려워 마을 사람들이 앞에서는 아니면서 절대 마법을 사용하지 않는다.

O91 : 꿈의 세계

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

전설의 마도사 노아가 제자인 우네에게 준 세계. 거기에 무엇이 있는지, 왜 우네에게 주었는지는 수수께끼로 남아 있지만 우네는 꿈의 세계를 지키기 위해 계속 우네의 사당에서 잠을 자고 있다. 현실세계에 돌아오기 위해서는 노아의 루트가 필요하다.

O92 : 부유대륙

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

고대의 기술자 오엔이 부유에 성공한 대륙. 동력원은 알 수 없지만 오엔의 탐에 비밀이 숨겨져 있는 듯하다. 보통 대부분이 구름에 가려져 있지만 그 안에 있는 사람들은 세계와 같은 느낌을 가지게 된다.

O95 : 마도전사

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

태어나면서 마법의 힘을 사용하는 수수께끼 소녀. 환수와 인간 사이에 태어난 아이고 그 힘은 환수의 부모에게서 물려받은 것이다. 자신의 정체성을 깨달은 후 부터는 전투시에 트랜스 상태가 되어 강렬한 파워를 발휘할 수 있게 된다.

O98 : 미스릴

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

가공하기 쉬운데다가 강도도 높고 가벼워 만능에 가까운 금속. 마법에도 반응하므로 마법을 띄는 무기와 방어구를 만드는데도 유용하다. 세미테의 용부근에 광맥이 발견되어 각지에서 사람들을 모아 강제노동을 시키고 있다.

O93 : 호버 크레프트

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 기계

아래에 붙어 있는 프로펠러로 부상하는 기계. 마찬가지로 뒤에 붙어 있는 프로펠러로 전진할 수 있다. 파도가 있는 바다에서는 부상하기 어려워 사용할 수 없다. 다무시안 왕가의 길버드 왕자가 소유하고 있다.

O96 : 마법의 열쇠

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

부유대륙의 저 멀리 있는 곳의 열쇠만드는 사람이 만들어낸 열쇠. 세계에 존재하는 거의 모든 문의 자물쇠를 열 수 있다고 한다. 한번 사용하면 다른 자물쇠에는 사용할 수 없는 것이 결점. 숨겨진 아이템으로서 각지에서 입수할 수 있다.

O99 : 미스릴

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 중세

높은 강도를 자랑하여 정령을 기두는데 유효한 특수금속. 그 특수성 때문에 가공은 곤란하다. 일찌기 키즈스 마을에 광산이 있었는데 현재에는 주문에 의해 채굴이 중지되어 있다. 현재는 광산 안에 몬스터가 득실하다.

O94 : 마도선

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 별세계

지구와 달을 왔다갔다 할 수 있는 일종의 우주선. 미시디아 부근의 바다 밑에 잠들어 있으며 전설에 의하면 그 존재가 「용의 입에서 생겼다」라고 기록되어 있다. 골베자가 모든 크리스탈을 모아 달로 향하게 될 때 지상으로 그 모습을 나타냈다.

O97 : 마열차

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

잃어버린 혼을 저승으로 데리고 가는 열차. 열차를 탄 사람은 내리고 싶어도 내릴 수 없다. 본래는 도마철도가 달리고 있지만 수수께끼의 숲을 돌아다니면 마열차를 만날 수 있다고 한다. 살아 있는 자의 혼을 빼앗으려고 하는 영혼이 무수히 타고 있다.

100 : 여신의 벨

등장작품 : 1 2 3 4 5 6

분류 : 마법

키슈온 성에 봉인되어 있던 문을 열기 위해 열쇠가 되는 아이템. 문 앞에서 벨을 울릴 때에만 안으로의 길이 열린다고 한다. 현재는 제국군에게 태양의 빛을 빼앗기는 것을 두려워한 키슈온 왕자 스코트가 설원의 동굴에 감춰 버렸다.

캐릭터

캐릭터 관계 모식도

파이널 판타지에 등장하는 캐릭터를 논하는데 있어 입장과 관계의 두가지 방향에서 생각해 보겠다. 그전에 우선 캐릭터의 정의로 스토리상의 주인공, 혹은 주인공에 대해 어떤 적극적인 움직임을 보여주는 사람. 아니면 캐릭터로서의 아이덴티티를 가지고 있는가를 기준으로 분류해 보겠다.

여기서 소개하고 있는 4개의 분류가 입장이며 아래의 9가지가 관계이다. 그것을 모식화한 것이 오른쪽의 도표. 실제로 캐릭터끼리의 관계는 더욱 복잡하지만 도표에는 간략화되어 있다. 주인공에게서 직접라인이 늘어나 있는 B-1, C-2 등의 캐릭터 외에 당연하지만 더욱 관계가 깊은 캐릭터도 존재한다. 예를 들자면 B,C 등의 캐릭터가 그러하다.

A : 주인공

스토리의 중심인 주체인물이다. 단, 파이널 판타지의 경우 모험을 보여주는 것에 주안점을 두고 있기 때문에 플레이어의 분신으로써 갖는 역할은 대단히 약하다. 그 수는 안명으로 한정되어있지 않고 1탄이나 3탄처럼 개성이 확실히 드러나지 않는 4인조의 경우가 있다면 반대로 6탄처럼 개성적인 캐릭터들이 다수로 등장하는 경우도 있다. 기본적으로는 플레이어가 조작하는 캐릭터이지만 5탄 이후 다른 캐릭터를 플레이어가 조작하는 경우도 새롭게 나타났다.

B : 아군

주인공을 여러가지 형태로 서포트하는 사람들이 이 경우에 속한다. 단, 단순한 정보제공자의 레벨이 아니라 자신의 의사를 가지고 주인공들에게 크게 작게 플러스 요소가 되는 사람을 말한다. 자리매김으로 파악해보자면 주인공보다 우위에 선 경우로 [주인공들을 인도하는 역할]이 있으며 반대로 주인공들에게 도움을 받는 경우의 유명무명의 입장을 취하는 사람이 주인공 보다 아중에 속하는 캐릭터이다.

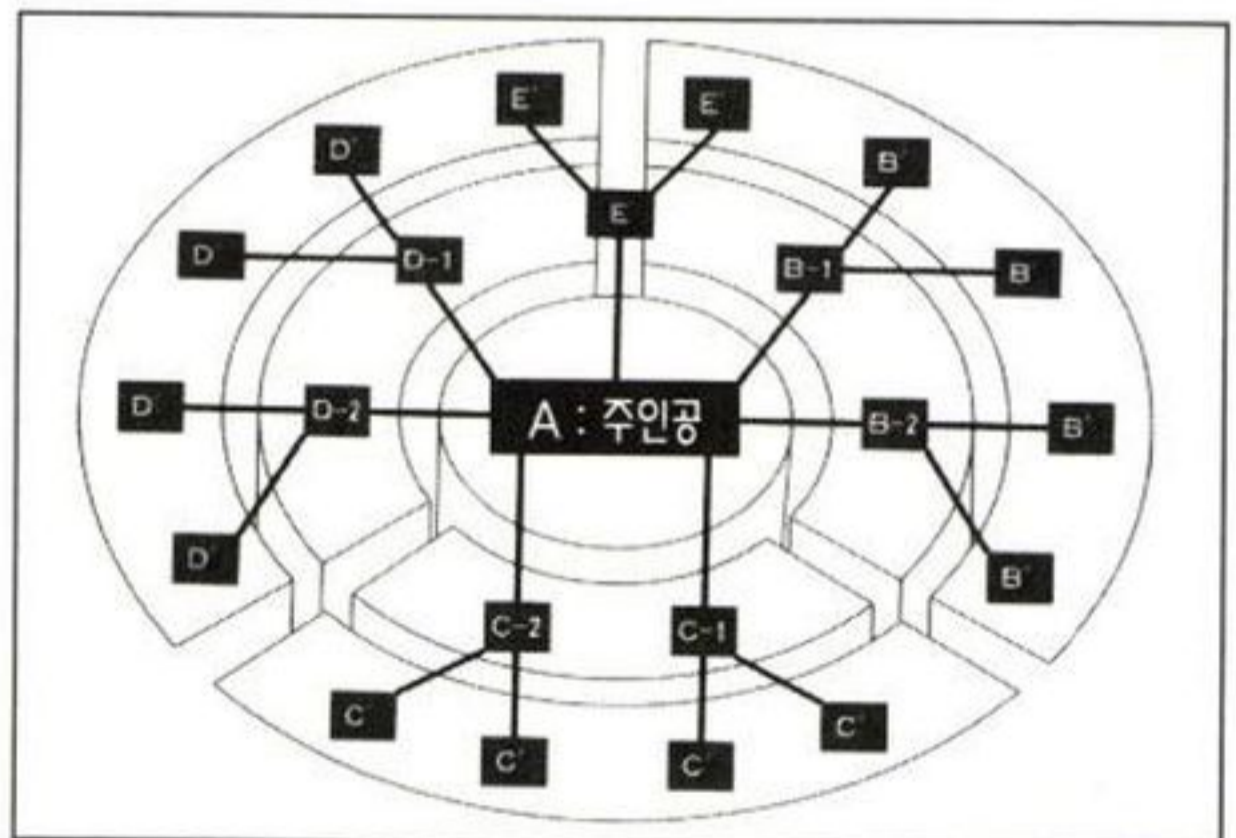
C : 중립

주인공에 대해서 적극적인 움직임을 보이지 않는 사람들이 이 중립적 입장에 속하게 된다. 아나는 단순한 정보제공자처럼 주인공에게 말을 걸거나 물건을 주는 역할을 보여주는 사람. 또 아나는 주인공과 대등한 입장에서 거래를 펼치는 사람들로 행동 그 자체가 주인공들에게 플러스적인 경우도 주인공들이 그에 상당한 대가를 지불하는 경우도 있다. 스토리 진행의 중요도는 낮다.

D : 적

문자 그대로 주인공을 적대하는 사람들이다. 주인공이나 최종보스와 어떠한 관계가 있는가하면 단순히 주인공을 곤란하게 만드는 존재와 스토리의 진행상 장애가 되는 자, 또한 주인공의 아군과 적대되는 관계를 가진 자도 있다. 혹은 직접적은 아니지만 주인공과 적대하는 조직이나 그룹에 속해 있는 경우의 사람들도 있다. 대체적인 경우는 주인공과 사투를 벌이게 되지만 그이외에 물적피해를 주거나 정신적인 피해를 주는 자들도 있다.

| | | |
|---|--|---|
| <p>주종 그 캐릭터가 조직에 속해있거나 특정인물의 수아로 속해 있을 때 발생하는 관계. 적 캐릭터에게서 자주 볼 수 있으며 반대로 주인공의 일행에게서는 찾아보기 힘들다. 당연한 이야기지만 [주]종의 지위는 높으며 그것을 [종]의 캐릭터가 받치고 있을 때 드러내기 시작된다. 주인공이 자신이 쓰러뜨린 완수를 아군으로 만들때도 변칙적이기는 하지만 이 관계가 형성된다.</p> <p>일복 이 역시 아군측에게서는 자주 볼 수 있는 것으로 스토리에 깊이 있는 진영을 가능하게 하기 위해서 행동을 수 없는 관계이다. 특히 영채자매관계로 말하자면 1탄과 3탄 이후는 모두 주인공 클래스의 캐릭터로 존재한다. 특히 4탄에서는 주인공과 적이 영채자매라는 극적인 관계까지 발전시키고 있다. 부지관계에서는 5탄의 타이쿤왕에 관한 이야기 외에는 대다수 에피소드 정도로 다루고 있다.</p> <p>이해일치 간단하게 말하자면 [적의 적은 아군], [아군의 적은 적]이라는 관계이다. 적에게서 자주 볼 수 있으며 단순하게 주인공을 적대하는 자가 적의 보스와 손을 잡는 경우도 있다. 단 그 기간이 일시적인 경우가 많으며 아나나 이벤트를 클리어하면 관계가 바뀌기도 한다. 아군측에서 발생하는 경우는 영리와 비슷하지만 명확한 대가를 바라지 않는 것이 다르다.</p> | <p>자유의지 그 캐릭터가 일방적으로 관계를 가지려고 다가올 때 생겨나는 관계. 적의 경우를 예로들자면 단순히 나쁜 녀석, 또는 사소한 일로 마을사람을 괴롭히는 녀석 등이 이러한 관계에 속한다. 대체로 이어지는 원인에 대해서는 그다지 중요하지 않은 경우도 있지만 때때로 플레이어도 모르는 설정상의 감춰진 이유로 인한 경우도 있으며 스토리 진행에 영향을 미치는 경우도 있다.</p> <p>사명, 숙명 스토리의 깊이를 추구하기에 가장 유력한 요소가 바로 이 관계이다. 파이널 판타지에서는 전설이 스토리에 영향을 주는 경우가 많고 전설과 관계된 캐릭터에게는 대부분 모든 사명과 숙명이 존재한다. 또한 6탄의 티나처럼 출생에 관계된 경우도 많다. 주인공을 인도하는 존재가 있는 경우도 대체로 이에 속한다.</p> <p>의리 드라마성을 높여주는 관계이지만 적에게서는 거의 찾아볼 수 없다. 아군에게 있어서 가장 많은 패턴으로 [도움을 받은 답례로...]라는 것이 있다. 어떠한 대상이 생겨난다는 점에서 보자면 일종의 기브&테이크적인 면이 있지만 주종관계가 확실히 되면 중립적 성격의 캐릭터와의 사이에서는 일어나기 힘든 관계이다. 서로의 관계가 최고조일 경우 완전한 통료가 되는 경우도 있다.</p> | <p>예정, 우정 아군 캐릭터에게 있어서는 비교적 많이 볼 수 있지만 반대로 적에게서는 거의 찾아볼 수 없다. 남녀간의 예정에 관해서 말하자면 더더욱 그러하며 2탄, 4탄, 6탄에서 주인공과 아군의 사이에서 생겨나는 것 외에는 단순히 스토리에 재미를 추가하는 것에 지나지 않는다. 우정이라는 점을 말하자면 영채 싸워주는 동료에 대한 동료의식까지 포함한 것을 말한다.</p> <p>영리 대다수는 중립의 캐릭터와의 사이에서 생겨나는 관계이다. 아군내에서 생겨나는 경우는 의귀이며 6탄에서 세도우를 돈으로 고용하는 경우는 맞닿아는 예중에 아니다. 적의 경우는 더더욱 드물며 변칙적이기는 하지만 6탄에서 폭크가 상인에게 웃을 뺏기는 것도 이에 속한다고 볼 수 있다. 대상은 돈의 경우와 노력의 경우가 있으며 쌍방에게 피해를 주지 않는 것이 기본이다.</p> <p>원수, 복수 적과의 관계에서 가장 생기기 쉬운 관계. [XX의 원수] 혹은 [XX의 언]이라는 시주어션이 그에 해당한다. 또다른 패턴이 주인공이 알지못하는 과거의 시간을 끌어내는 경우이다. 전자의 예는 6탄에서 제국에 대한 카이엔의 관계이며 후자는 [사명]과도 관계되지만 5의 엑스테스와 가라프의 관계이다.</p> |
|---|--|---|



A 주인공 캐릭터

크게 나누면 주인공에는 2개의 패턴이 있다. 한쪽은 철저하게 개성이 없는 경우, 또 다른 한쪽은 아주 독특한 개성을 가진 경우이다. 파이널 판타지에서는 전자가 우세하고 그 전형은 I과 II의 주인공이며 그들은 정확한 이름마저 가지고 있지 않다. 그것 때문에 플레이어가 주인공에 감정이입하기 쉽고 스토리에 몰입하기 쉽게 되어 있다. 또 정해진 이름을 가지고는 있지만 개성이 비교적 약한 것이 V의 바츠와 VI의 로크이다. 그들의 공통점은 양쪽 모두 어떤 과거를 가지고 있어 그것이 현재의 그들에게 미묘하게 영향을 미친다는 것이다. 결코 성격 설정이 되어 있지 않은 것은 아닌데도 주인공 주변의 다른 캐릭터에 비하면 강렬한 성격이나 육체, 매력 등을 가지고 있지 않다. 반대로 그들이 가진 과거에 얽힌 드라마의 부분이 그들에게 강렬하게는 아니지만 개성을 부여하고 있다. 바츠의 부친은 일찍이 엑스디스를 봉인한 전사들 가운데 하나였고 로크는 자신이 사랑하는 사람을 죽게 만들었다고 하는 과거 때문에 여성에게 대해서 부드럽게 대한다. 단지 언행이나 직함이 평범하기 때문에 개성이라고 하는 점에서 손해를 보고 있다고 말할 수 있다. II의 프리오날이나 IV의 세실은 캐릭터성도 좀 강하고 두사람 다 예인이 있다. 프리오날은 반란군의 일원이며 세실은 바론군에서 쫓기는 입장이다. 그들은 그 입장 자체가 드라마성과 관계가 있다고 할 수 있다.

B-1 주인공과 함께 싸우는 자

어떤 의미에서 가장 평범한 것이 파티 캐릭터이다. 구태여 공통점을 들라고 하면 주인공과의 관계가 별로 깊지 않고 적이나 다른 아군과의 사이에서 드라마를 전개하는 경우가 많다는 점이다. I나 IV, VI에서는 각각의 주인공과 연애적인 관계를 가지고 있는 여성 캐릭터가 있는데 스토리의 흐름을 크게 바꾸는 경우는 별로 많지 않다. 한편 혈연관계에서 연관을 가진, 주인공의 주변에서 드라마를 전개하는 캐릭터는 수없이 많다. I의 레온하르트와 마리아, IV의 파룸과 포룸, V의 레오와 파리스, VI의 에드거와 맛슈들이 바로 그들이다.

B-2 주인공을 지지하는 자

파티에는 가담하지 않지만 주인공을 서포트하는 캐릭터들 가운데 가장 파이널 판타지적인 것은 주인공을 이끄는 존재이다. 소위 주인공의 절음이나 경험부족을 보충하는 캐릭터들이다. '이끄는 자'의 대부분은 과거에 적과의 인연을 가지고 있거나 또 주인공들에게 대해서 뭔가의 사명을 가지고 있기도 하다. I의 민우는 이를 위해서 생명까지 버리고 II의 힐다나, VI의 바난은 지도자로서 영향력을 가진다. 게다가 IV의 후스어나 V의 제자와 켈가는 주인공의 부친과 강한 인연이 있어 스토리 상의 복선을 주기도 한다. 이끄는 자의 존재 없이는 동료들도 언급할 수 없다.

C-1 주인공과 거래하는 자

주인공에 대해서 중립의 위치에 서있고 주인공과 가장 관계가 깊지만 주인공의 거래 상대가 있다. 이것은 주인공에게 아이템이나 정보, 그 외의 것을 제공하지만 같은 값의 대가를 주인공에게 요구하는 자들이다. 대가는 보통 아이템이거나 돈, 또는 노동력이기도 하다. 비교적 많은 패턴의 하나는 대장간으로 미스킬이나 아더맨타이트를 가지고 가면 강력한 무기를 제공해 주는 경우다. 또 조금 변칙적이기는 하지만 VI의 아우저와 같이 주인공들이 괴물을 쓰러트리는 대신에 마석을 손에 넣고 리움을 되돌려 받는다고 하는 것도 있다. 주인공과는 어디까지나 대등한 입장에서 그 이상도 이하도 아니라고 하는 특징이 있다.

C-2 관계자의 관계자

앞 페이지의 그림에서 B나 C인 사람으로 구체적으로 밀하면 어느 아군 캐릭터인 가족이나 지인인 사람들이다. 일반적인 통념에서 보면 역시 아군일만 하지만 주인공과의 관계에 주목하면 대부분의 경우는 주인공과 아무런 관계가 없다. 만약 주인공과 뭔가 관계가 있는 경우에는 관계자의 관계자라고 하는 입장이 아니라 독립한 별개의 관계를 주인공과 가지게 되는 것이다. 예를 들면 IV의 로자의 어머니는 세실과 서로 안면은 있지만 딸을 사랑하는 어머니로서 '로자를 끌어내지 말라'고 말해 주기만 하는 존재이다. 이와 같이 플러스 요소도 마이너스 요소도 가지고 있지 않는 경우가 많다.

D-1 최종보스에게 편을 드는 자

최종보스가 주인공에게 적대시 하는 것은 당연한 것으로서 그 부하들이 캐릭터성을 가지고 스토리 전개에 관여하고 있는 것은 아주 틀린 것은 아니다. 단지 드라마성을 높이는 가장 강력한 방법의 하나로서 '사천왕'의 존재가 있지만 실제로 이것에 상당하는 것은 I의 4명의 카오스와 IV의 문자 그대로 사천왕 뿐이다. 과연 IV의 사천왕은 각각이 강렬한 개성과 명확한 인격을 가지고 있어 철저하게 나쁜 녀석에서부터 적이면서 호감을 주는 자들까지 골고루 갖춰져 있다. 다른 타이틀은 직접 보스 캐릭터에게 의사를 가지고 복종하고 있는 적은 의외로 적다. V의 차원의 틸에 있는 몇 개의 적은 존재하지만 VI에 이르면 인격이 있는 보스적이 특히 후반에는 존재하지 않는다. 이것은 최종보스의 고립을 나타내고 있는 결과이다.

D-2 단순한 적대자

개인적인 욕망이나 상황에 따라 주인공과 적대시하는 자들이 있다. 인격을 가진 적 캐릭터로서는 실제 이쪽이 다수 존재하고 있다. 예를 들면 IV의 다크엘프는 크리스탈까지 소유하고 있으면서 보스 적과는 관계가 없고 단순히 트로이아보다 흉의 크리스탈을 빼앗는 것만으로 존재하고 있다. 그 밖에는 V의 마기사는 '비용의 뿔이 비싸게 팔린다'고 하는 이유만으로 주인공들을 공격하거나 또 III의 왕좌도 가끔 손에 넣은 '네프트'의 눈을 놓치고 싶지 않았던 것 뿐이다. 단지 VI에서는 역시 시나리오 상의 이유로부터 이 종류의 적은 극히 적어졌다.

E 적과 아군의 사이에서 흔들리는 자

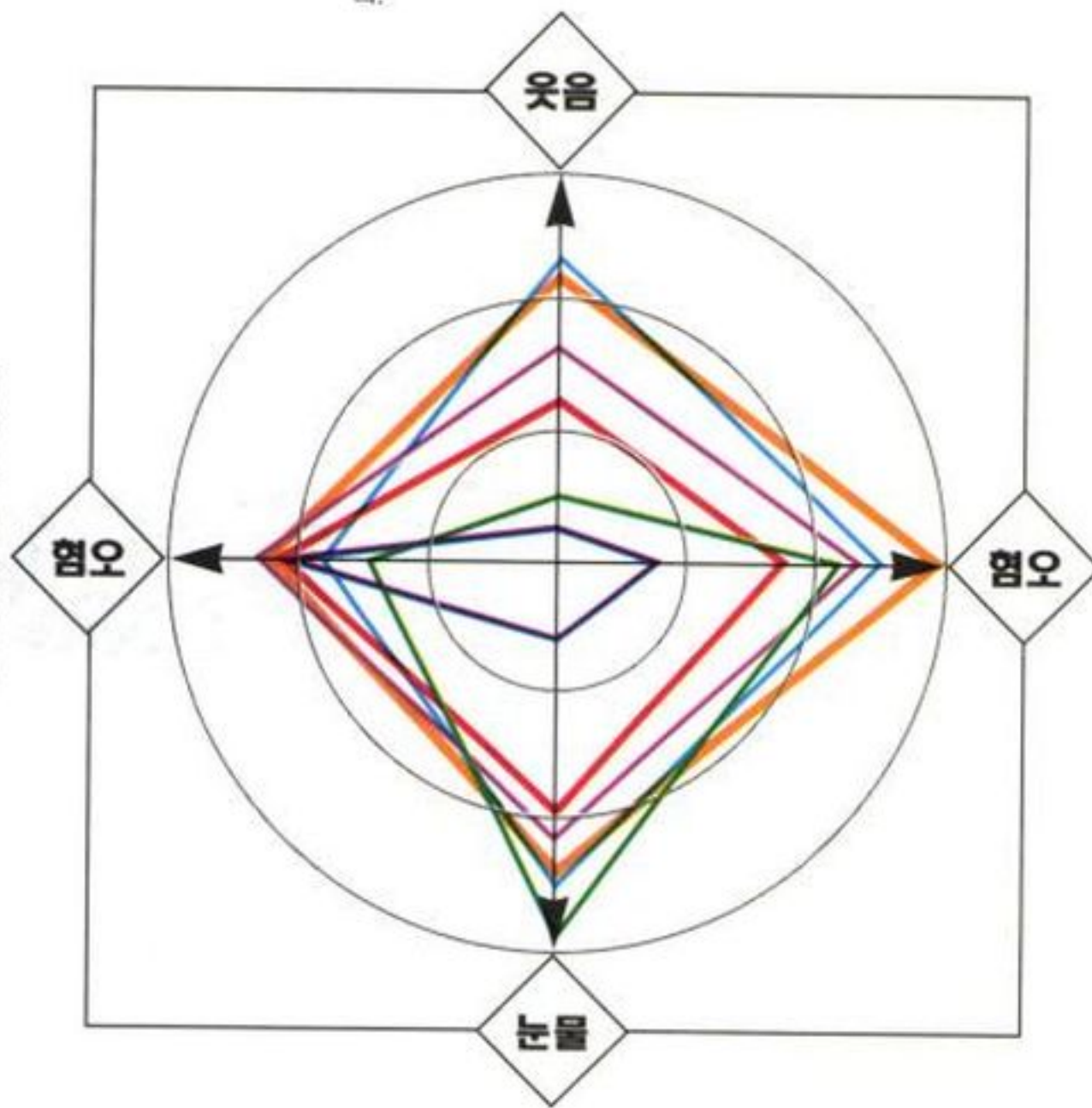
적이나 아군으로 단순하게 분류할 수 없으면서 파이널 판타지의 특색을 강하게 나타내는 캐릭터군이 또 존재한다. 그것을 여기서는 '호적수'라고 부르기로 한다. '본래는 아군이지만 무엇인가의 이유에 의해서 일시적으로 주인공과 적이 되는 자, 혹은 그 반대로 본래 적이었지만 일시적으로 아군이 되는 자'라고 정의한다. 하나의 패턴으로서는 조종 받는 등의 이유 때문에 동료인 캐릭터가 아군을 배반하는 경우이다. 또 쓰러트린 환수의 힘을 얻은 경우, 처음부터 손을 빌릴 의지가 있어 힘을 시험해 보는, 예를 들어 IV의 환수왕 등의 경우는 호적수에 포함하지 않고 순수하게 힘으로 쓰러트려 이긴 자에게 힘을 빌리는 경우가 해당된다. 그런데 아군을 배반하는 캐릭터의 대표적인 경우는 I의 레온하르트와 IV의 카인이 있다. 특히 카인의 경우 원래 주인공인 세실에 대해서 라이벌 의식이나 로저를 둘러싸고 적대심을 가지고 있어서 그것을 역지로 이용해서 적축으로 돌아서는 것이다. 그것보다 주인공을 둘러싼 드라마에 의해 확대와 변화를 가져다 주는 것으로 성공했다. 또 본래 적축의 사람이 아군축으로 전향하는 것은 환수의 종류를 제외하면 V의 길가메슈 뿐이다. 몇번인가의 전투 가운데 주인공들과 미묘한 우정이 생겨 최후에는 아군축으로 돌아서 버린다고 하는 다른 예를 보이지 않는 캐릭터다. 또 라이벌로서는 웃기는 요소가 강하다고 하는 의미에서도 특이한 존재라고 할 수 있다. 어느쪽에도 속하지 않는 호적수의 존재는 플레이어의 기대를 배반하는 것에 따라 더욱 스토리 전개를 재미있게 만들어 가는 존재이다.

스토리 상에 있어서 각 캐릭터의 역할

파이널 판타지의 I ~ VI 에 등장하는 전 캐릭터에 대해서 플레이어에게 주는 감정표현 상의 역할을 정리해 본 것이 오른쪽의 그래프다. 각각의 캐릭터가 주는 웃음, 눈물, 혐오감을 평점으로해서 타이틀 마다 평균을 내서 1개의 레터차트 상에 게재해 봤다. 이것에 따라 타이틀 마다 감정경향과 그 타이틀이 추구한 것들이 확실해 진다. 이것으로 캐릭터의 종합 분석을 해보자.

문자 그대로 플레이어에게 어느 정도 웃음을 주는가 하는 것이다. 코믹한 몸짓이나 행동 대사 등이 그 요소를 가지고 있다. 또 캐릭터의 존재 그 자체도 웃음을 전해 주는 경우, 복수의 캐릭터가 얹어 있는 점에서 재미가 나오는 경우도 있다.

플레이어에게 '이 녀석은 나쁜 놈이다'라고 생각하게 만드는 요소가 있다. 대부분은 적 캐릭터의 요소지만 우유부단한 혹은 아무지 못하거나 사내답지 못하다는 등의 이유로 드물게 주인공이나 아군적인 요소를 가지고 있기도 하다. 적과 아군의 비교로도 작용한다.



단순하게 '외모가 괜찮다'라는 것에서부터 시작해서 플레이어에게 좋은 감정을 갖게 하는 요소이다. 시나리오 상에서 어느 정도 '볼만한 장면'을 가지고 있는가에 따르기도 하지만 많게는 주인공이라고 하는 것 보다는 아군의 캐릭터, 또는 일부 적 캐릭터가 가지고 있다.

대부분이 드라마에서 말하는 '이별'의 장면에서 많지만 어쨌든 플레이어에게 슬픔의 감정을 갖게 만드는 부분. 기본적으로는 아군 캐릭터가 가지고 있는 요소이며 또 타이틀 마다 정도의 차이가 있다. 적에게는 별로 없다.



각 타이틀의 경향에 대해서

I 려터 차트를 보면 전체적으로 꽤 적다. 또 혐오의 부분이 돌출해 있지만 그것은 아군 캐릭터에 감정적인 요소가 적은 탓에 적에게 혐오감을 일으키는 일이 많고 그 밸런스가 잘 맞지 않은 것을 의미한다. 주인공에게 협력해서 싸워주는 캐릭터도 없고 어쨌든 전체적으로 등장 캐릭터가 적다. 또 제한된 하드 상에서 감정연출이 충분히 될 수 없었던 요인도 있다.

II 차트에는 특징적인 모양을 하고 있으며 특히 후반부가 돌출되어 있다. 전체적으로 크기는 I보다도 훨씬 크다. II에서는 자기의지에 따라 목숨을 잃는 캐릭터가 많이 등장하기 때문에 눈물의 요소도 '불만한 장면'이 많다고 하는 점에서 호감의 요소가 늘어난다. 양면적인 감정표현의 한계를 시나리오 상에서 표현한 결과라고 할 수 있다. 혐오의 요소가 I에 비해 적어져 가지만 이것은 호감이 늘어났다는 반증이다.

III I, II에 비해서 정방형에 가깝게 되어 있다. II에서는 시나리오의 경향상 어둡지는 않지만 반대로 코믹한 요소가 최초로 등장했기 때문에 웃음의 부분이 상승하고 있다. 전체적으로 정방형에 가까워진다고 하는 것은 감정표현이 전체적인 평균화를 나타내고 또한 II에 비교해서 호감이 줄어들고 있는 것은 '불만한 장면'의 감소한다는 의미이다. 실제로 III의 주인공들은 물개성적이다. 표현은 오히려 주변의 캐릭터들보다 떨어지는 부분이 많다.

IV II의 그래프는 III의 것을 그대로 모양만 확대한 것에 지나지 않는다. 하드웨어 상의 기능제약이 감소돼 각 신에서 화면적인 표현력이 늘어난 것이 전체 감정표현의 증가에 이어지고 있다. 게다가 주인공 캐릭터에게 어느 정도의 성격을 설정. 또 캐릭터 수도 늘어났기 때문에 스토리 상의 드라마적인 요소의 증가에 따라 '불만한 장면'이나 코믹한 장면, 눈물나게 하는 장면도 증가됐다.

V 모든 요소가 최대에 가까워져 있는 것이 V의 특징이다. 캐릭터가 웃는다. 놀란다라고 하는 액션을 화면 상에서 할 수 있게 되어 더욱더 감정표현의 폭이 넓어졌다. 파티 캐릭터는 겨우 5명 뿐이지만 그만큼 비교적 시나리오 상 자유롭게 구사하는 캐릭터가 증가했다. 어느 캐릭터에게도 최저 1회는 불만한 장면이 마련되어 있어 어쩔 수 없이 이별을 해야 하는 사람도 늘어난 결과이다.

VI 전체적인 그래프의 크기와 형태는 V와 변하지 않았지만 웃음의 요소가 최대로 되어 있는 것이 VII이다. 필드 상의 캐릭터가 더욱 커졌고 파티 캐릭터도 14명으로 대폭 늘어나 처음부터 웃기기 쉬운 캐릭터도 설정시켜 놓은 것이 그 이유 중의 하나이다. 대신에 인격을 가진 적이 줄어들어 결과적으로는 혐오의 수치가 줄어들었다. 이별은 기본적으로 감소해가고 있다.

감정 패러미터 경향 종합분석

1. 캐릭터 증가에 의한 개성 명확화

그래프에서 읽어 낼 수 있는 1개의 사실이 있다. 타이틀이 I에서 II, III으로 흘러감에 따라서 전체의 크기가 증가하고 V, VI에서 정점에 달하고 있는 것이다.

그 원인 중 하나는 캐릭터수의 증가이다. I, II에서는 30명 전후였던 캐릭터가 III에서는 40명을 넘어서고 IV에서는 파티에 참가하는 것만으로도 12명이 됐고, V에서는 파티 캐릭터의 감소에 따라 일시적으로 사람수는 줄었지만 VI에서는 파티의 캐릭터 14명을 포함해 72명까지 대폭 증가한 것이다. 그 때문에 물개성적인 캐릭터는 점점 배제되고 또 어느 캐릭터를 택해도 그것과 닮은 캐릭터가 나오지 않도록 설정했다.

그 결과 여러 가지 타입의 캐릭터가 탄생하고 개성을 확실히 했기 때문에 감정표현의 요소가 더욱 늘어났다. 또 캐릭터 고유의 이벤트 신도 점점 추가되어 결과적으로 그래프의 크기의 증가를 가져온 것이 되었다.

2. 스토리의 확대에 따른 변화부여

캐릭터의 증가 이외에도 다른 하나 그래프 전체에 크기 변화에 관여하고 있는 시나리오 상의 요소가 있다. 그것은 시나리오의 크기의 증가이다. 이것도 타이틀이 거듭됨에 따라서 점점 증폭되어 단순하게 플레이 시간으로 생각해도 보통의 플레이어가 플레이한 경우 물론 개인차는 있겠지만 평균적으로 III에서는 30시간을 넘어서고 있다. IV에서는 40시간 전후, V에서는 50시간 전후, VI에서는 60시간 전후가 걸리는 경우도 많다. 물리적으로 시나리오의 크기가 넓어져 가는 이상으로 폭넓게 전개되는 드라마 배치도 생각할 필요가 있으며 그것을 따르기 위한 방책도 마련해 드라마적인 요소의 증가, 캐릭터의 액티브적인 움직임 등이 실현되어 있는 것이다. 단순히 1시간에 1번, 캐릭터의 감정표현이 삽입되어 있게 해서 최소한 VI에서는 60회는 필요할 정도가 되었다. 그때마다 몇 개인가의 패턴으로 맞춰져 있지만 바리에이션(변화)을 가진 움직임을 보여주고 있는 것이다.

3. 시나리오의 어둡고 무거운 부분의 완화

그래프 상에서 타이틀을 거듭할 때마다 다른 하나의 돋보이는 것이 웃음의 요소의 증가경향이다. I이나 II에서는 대부분 존재하지 않았던 캐릭터의 웃음의 요소가 III 이후 급격히 증가하고 있다. 그 이유를 분석하면 다음의 2가지를 생각할 수 있다. 우선 위의 2개의 관련도 있지만 캐릭터의 개성을 부여했기 때문에 웃음의 요소를 고유로 가지고 있는 캐릭터를 등장시킨 점이다. V의 길가메슈나 VI의 카인은 작정하고 기본적으로 배후인물이나 주변인물적인 웃음을 트릭화 한 부분이 많다. 다른 하나의 이유로는 시나리오가 가진 이미지적인 어두움이다. 특히 VI의 경우 드라마성을 높인 결과, 배반, 세계붕괴에 따른 벌리, 경우에 따라서는 사별이나 자살미수라고 하는 중요한 요소가 있다. 그것들을 완화시켜주는 설치로서 조금이라도 밝은 캐릭터를 배치시켜야 한다는 필요성이 바로 의도적인 것이다.

파이널 판타지에 있어서의 캐릭터라는 것은

스토리 전체의 분위기를 배치한다. 파이널 판타지에 있어서 캐릭터는 스토리 가운데 단순한 부품의 한 개가 아니다. 캐릭터에 따라 스토리에 변화를 가져올 가능성도 있거니와 드라마의 연출이 어느 정도 용이하게 되기도 하고 더욱이 시나리오의 무거움을 가볍게 만들기도 해 스토리 전체를 지배하고 있는 것이다. 왼쪽의 각 항목을 보면 알 수 있듯이 대작일수록 또 캐릭터의 수가 많아질수록 캐릭터에 따라 만들어지는 분위기의 부분은 강해져만 간다. VI에서의 하드웨어 이행에 따르는 캐릭터의 감정표현이나 액션은 터무니 없게 많은 진화를 했지만 그것들이 이유없이 움직이고 있는 것은 아니다. IV, V, VI이기 때문에 더욱더 필요했던 것이다.

스토리의 구조에 변화를 준다

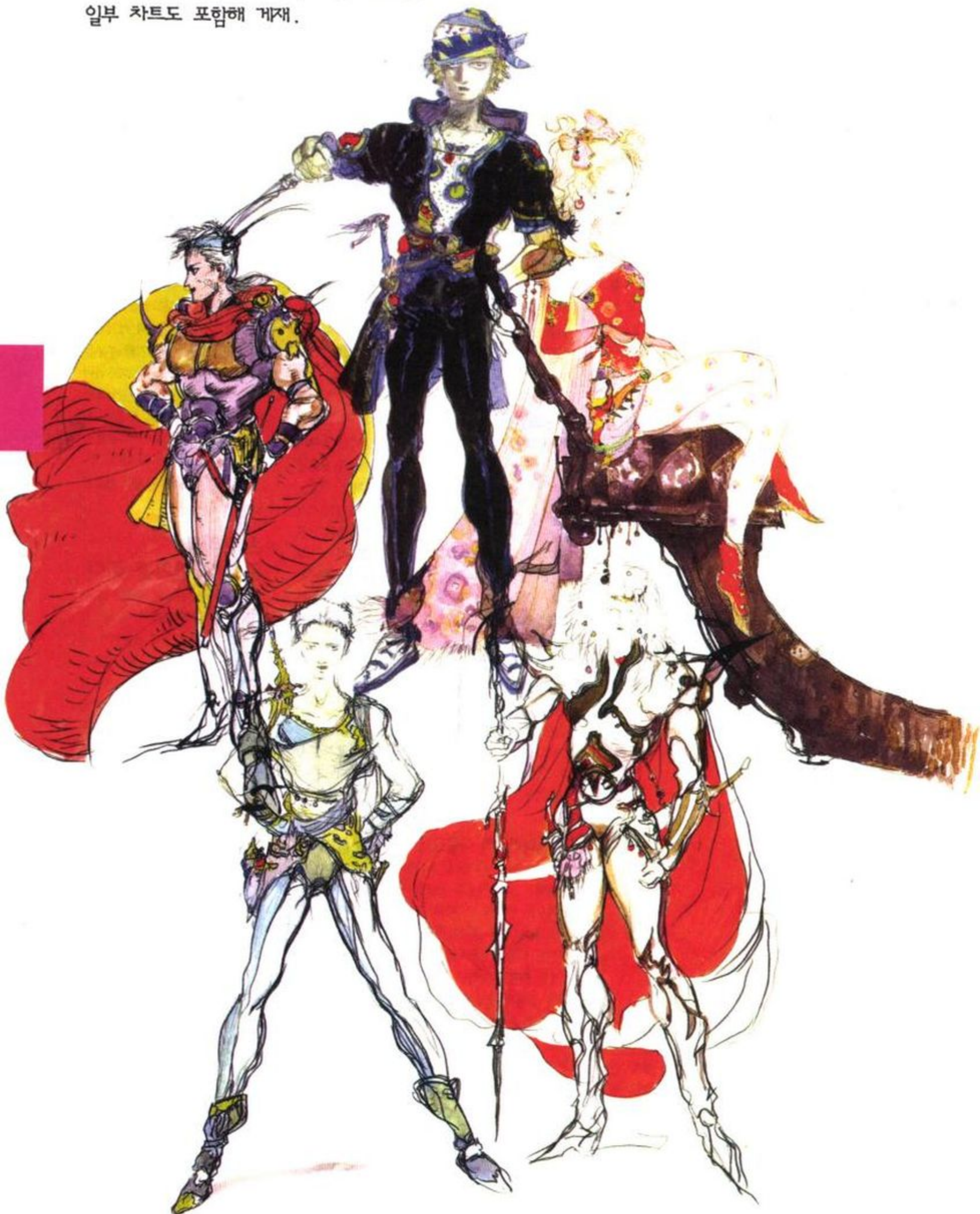
캐릭터의 인간관계에 주목한 경우, 그대로 생각하면 당연히 스토리가 길어지면 길어질수록 복잡하게 서로 얽혀간다. 그러나 '주인공과의 관계'라고 하는 차원에서 떨어져 보면 비교적 간단한 관계로 이뤄져 있음을 알 수 있다. 게다가 드라마를 만들어 가는 것은 파이널 판타지의 경우 대부분이 주인공 이외의 캐릭터들이며 생각하고 단련되어 만들어진 1명의 캐릭터에 대해서 복선을 깔아버리는 방법이 스토리 전체의 모양을 바꿔 버리는 것이다. 스토리가 길고 등장인물이 많을수록 인간관계는 더욱 효과적이다. 더욱 정확하게 시나리오의 구조 그 자체로 크게 작용하는 틀, 더욱 입체적인 스토리를 만들어 내는 것이다.

VII의 캐릭터

VII에서도 IV → V → VI와 연속되는 경향은 변함없다. 단지 주인공이나 동료 캐릭터는 한결같이 진면목을 보여주며 웃음 등의 요소는 어느 쪽인가 하면 오히려 적 캐릭터에게 옮겨졌다.

캐릭터 총람

총론에서의 구분으로 캐릭터 전 243명을
일부 차트도 포함해 게재.





주인공 -총 7명-

스토리를 이루는 주체자이다. 1탄과 3탄에서는 확고한 아이덴티티를 가지고 있지 않았으며 4명이 한조로 된 존재였다. 6탄에서는 주인공 후보가 많았지만 편의상 록크와 티나에 한정시킨다.

001 주인공들

등장작품 : 3

우루마을의 촌장의 손에서 길러진 4명의 쫓내기 검사들. 크리스탈의 힘을 빌려 세계를 구하기 위한 모험을 떠난다.

002 세실

등장작품 : 4

바론국의 군에서 비공정단의 단장을 맡고 있었지만 국가가 행하는 악탈행위에 반항하여 쫓겨나게 된다. 암흑기사에서 패러던으로 성장.

003 티나

등장작품 : 6

이미 잃어버린 마도의 힘을 태어날 때부터 가지고 있던 신비한 소녀. 제국에게 조종당하고 있었지만 록크와의 만남이 그녀를 변하게 한다.

004 버츠

등장작품 : 5

젊어서 양친을 잃은 후에 무리에서 떨어져 나온 초코보와 함께 세계각지를 떠돌아 다닌다. 마음속에 강한 정의감을 가진 자유분방한 청년이다.

005 빛의 전사

등장작품 : 1

전세계를 제패하려는 암흑의 힘에 대항하기 위해서

일어선 크리스탈의 가호를 받은 전설의 전사.

006 브리오닐

등장작품 : 2

핀 왕국의 주민. 여왕 힐더의 눈에 띄어 세계정복을 꿈꾸는 파라메키아 제국에 대항하는 반란군이 되기로 결심한다.

007 록크

등장작품 : 6

고대의 비보를 찾아서 세계를 여행하는 트레저 헌터. 폐광도시 나르웨에서 한명의 소녀를 구하면서 그의 인생은 변하게 된다.

아군 -총 122명-

크게 나누면 주인공의 일행으로 파티에 참가하는 자와 하지 않는 자로 나뉘어 진다. 참가하지 않는 자라도 크거나 작게 주인공들에게 플러스적인 요소로 도움을 준다.

008 아가스 왕

등장작품 : 3

대륙 최고의 역사를 자랑하는 왕가의 당주. 고대의 주인이 만들었다고 전해지는 영구기관, 시간의 틈나 바퀴를 소지하고 있다.

009 새벽의 4전사

등장작품 : 5

과거 엑스테스를 봉인한 이세계의 영웅들로 제자, 게르가, 가라프, 도르간이 이들이다. 도르간은 주인공 버츠의 아버지이기도 하다.

010 아스라

등장작품 : 4

환수들이 사는 세계 환계

를 다스리는 여왕. 분노, 기쁨, 그리고 자애의 3가지 얼굴을 가지고 있는 이형의 환수다.

011 알스 왕자

등장작품 : 3

사로니아를 다스리는 곤왕가의 대를 이을 아이. 아버지의 명에 의해 성에서 쫓겨난 그는 마을의 주점에서 만난 주인공들에게 도움을 요청한다.

012 살아있는 숲의 장로

등장작품 : 3

10,000년이라는 오랜 세월에 걸쳐 살아있는 위대한 노목. 하인의 저주로 인

해 사막을 방황하고 있다.

013 인터셉터

등장작품 : 6

쉐도우가 유일하게 마음을 열어놓는 철학의 인견. 때때로 적의 공격으로부터 쉐도우를 지켜주기도 하고 특수한 기술로 반격도 한다.

014 우마로

등장작품 : 6

나르웨의 폐광 깊은 곳에서 지내며 해골을 좋아하는 설인. 모습 그대로 행동은 조금 재밌대문에 난폭하지만 의외로 상냥한 일면도 가지고 있다.

015 월스 왕

등장작품 : 5

평원과 바다에 붙어있는 아름다운 성 월스의 주인. 물의 크리스탈의 지배를

이용해 거리를 운택하게 하고 있다.

016 우네

등장작품 : 3

대마도사 노아에게서 꿈의 세계를 계승받은 노인. 사로니아의 남쪽에 있는 동굴에서 계속 잠을 자고 있다. [노아의 류트]로 잠에서 깨어난다.

017 옛지

등장작품 : 4

인술사. 몬스터에 의해 파멸상태에 빠져버린 에프로나 왕국의 왕자. 복수를 다짐한 그는 세실들과 함께 여행을 떠나게 된다.



018 에드가
등장작품 : 4
 기계문명이 발달한 나라 피가로에 젊은 국왕. 세계 정복을 꿈꾸는 가스트라 제국과는 동맹관계에 있지만 그 뒤로는 반제국조직을 후원하고 있다.

019 에리어
등장작품 : 3
 대지진의 피해를 입어 난파선으로 표류해온 소녀. 물의 신전 무녀이며 물의 크리스탈의 조각을 입수하는 것이 가능한 유일한 소녀.

020 에리나
등장작품 : 2
 용기사 필립의 아내. 디스트성에서 아들과 둘이서 살고 있으며 유일한 생존자인 비룡을 홀로 지키고 있다.

021 엘프의 왕자
등장작품 : 1
 저주에 의해 5년간 계속 잠을 자온 엘프족의 왕자. 눈을 뜨게 되면 신비의 열쇠를 준다.

022 여왕 세라
등장작품 : 1
 가란드에 의해서 카오스의 신전에 유배되어 있다. 그녀를 구해서 성에 돌아오면 룬트를 준다.

023 오딘
등장작품 : 6
 10,000년전에 일어난 마대전 때에 마도사와의 싸움에서 돌이 되었다. 발견하면 주인공들에게 힘을 빌려준다.

024 가이
등장작품 : 2
 핀왕국의 사람. 파라메키아 제국에 의해서 마을에서 쫓겨나 프리오날들과 함께 레온하트를 찾아 여행을 한다.

025 카이엔
등장작품 : 6
 주군에 대한 충성심과 정의를 중시하는 드마왕국의 무사. 단신으로 제국군에게

도전한 그를 매슈가 도와주고 그로 인해 동료가 된다.

026 가우
등장작품 : 6
 유아 시절에 아버지에게 버림받아 몬스터 무리에서 성장한 소년. 수수원(獸獸原)에서 몬스터들의 전투방법을 익힐 수 있다.

027 학자 우네
등장작품 : 1
 멜몬드 마을의 주민. 광석 로제타를 이용해 천공인이 사용했던 루페인어를 해독하려 한다.

028 가라프
등장작품 : 5
 기억상실에 걸린 비밀의 노검사. 정체는 크리스탈을 수호하기 위해서 이세계에서 온 [새벽의 4전사] 중의 한사람이다. 바르성의 성주이기도 하다.

029 기드
등장작품 : 5
 헤저동굴의 깊은 곳에 사는 700살이 넘는 거북이. 세계에서 단 한명 엑스테스의 비밀을 알고 있는 대현자이다.

030 길버드
등장작품 : 4
 당시안국의 첫번째 왕자. 원래 겁이 많으며 노래를 좋아하는 평화주의자이지만 바론국에게 성이 파괴당해 사랑하는 사람을 잃게 되자 싸울 것을 결의한다.

031 쿠루야
등장작품 : 4
 달의 주민 후스야의 제자로 세실과 골베자의 아버지. 데빌로드와 비공정의 기술을 지구에 전해주었다.

032 쿠루루
등장작품 : 5
 가라프의 손녀. 모그리와 대화가 가능한 유일한 소녀이다. 양친은 그녀가 태어나고 바로 그로시이나 시막에서 행방불명이 되었다.

033 케트가
등장작품 : 5
 워 올프족의 리더로 엘브 부락의 총장을 맡고 있는 굴지의 수인. [새벽의 4전사] 중 한명이기도 하다.

034 환수의 아이
등장작품 : 4
 환수의 동굴을 통해 현실 세계와 연결되어 있는 환계에 살고 있는 아이들. 리디아를 따른다.

035 고든
등장작품 : 2
 카슈온국의 왕자. 핀왕에게 반란군의 지휘권을 받았다. 과거, 자신의 형이 눈앞에서 죽을 때 아무것도 하지 못했던 자신을 질책한다.

036 고고
등장작품 : 6
 연령, 경력 등 모든 것이 비밀에 싸여 있는 세계 제일의 흉내장이. 수많은 함정과 몬스터가 도사리는 던전에 살고 있다.

037 사순 왕
등장작품 : 3
 팔메니 산맥에 둘러싸인 지역의 일대를 다스리는 왕. 진의 저주로 유령이 되어 있다.

038 사라 공주
등장작품 : 3
 사순 왕의 딸. [미스릴의 반지]를 가지고 있었기 때문에 진의 저주에서 도망칠 수 있었다. 4전사와 함께 진을 봉인하기 위해 싸운다.

039 사리사
등장작품 : 5
 와리스의 본명. 실은 레나

의 언니로 타이콘의 첫번째 왕녀. 어렸을 적에 폐가 침몰한 사건으로 실종되었다.

040 사로니아의 엔지니어
등장작품 : 3
 고대유적에서 발견된 세계 최고속의 비공정 [노라스호]를 준다. 이 비공정이 있으면 다그그 대륙으로의 왕래가 가능해진다.

041 자이
등장작품 : 4
 인술을 사용하는 에프라나 왕국의 왕을 섬기는 시종. 유년시절 옛지의 보호자이기도 했다.

042 할아버지
등장작품 : 3
 대지진에 의해 세계가 바다에 가라앉아 버렸을 때 배를 타고 몸을 피할 수 있었던 노인. 표류하고 있던 에리아를 구한다.

043 자산
등장작품 : 6
 코린겐 부락의 주민. 룩크에게 레이탈의 사체를 맡아서 지하실에 소중하게 보관하고 있다.

044 할아버지들
등장작품 : 3
 아르르 마을에 사는 건강한 노인 4인조. 자신들이 전설의 빛의 4전사라고 정말 믿고 있다.

045 할아버지들의 리더
등장작품 : 3
 어둠의 구름과의 최종결전 때 고전하는 4전사들을 도와주기 위해서 드가가 원하는 빛의 마음의 한명.

046 제니카
등장작품 : 5
 타이콘성에 근무하는 노령의 시녀. 타이콘 왕은 그녀에게 어린이었던 리나와 사리사를 맡겼다.

047 제프
등장작품 : 6
 해적단의 보스. 그러나 그 정체는 에드가. 해적들을 이용해서 피가로성에 잠입한다.

048 헬코 선생
등장작품 : 3
 소인족의 마을 토자스에 사는 단 한명의 의사. 미라루카 계곡으로의 지름길을 알려준다.

049 지오프 왕
등장작품 : 4
 지하세계의 치안을 담당하는 드워프족의 왕. 활발한 성격의 소유자이다. 어둠의 크리스탈을 숨겨둔 장소를 가르쳐 준다.

050 할아버님
등장작품 : 3
 바이킹 중에서도 가장 연로한 사람. 네프트의 신전과 해룡에 대해서 다양한 정보를 가르쳐 준다.





051 시드

등장작품 : 2

과거 핀 기사단의 리더로 비공정의 발명자. 비공정의 매력에 마음을 사로잡혀 기사단에서 모습을 감춘다. 지금은 포프트에 살고 있다.

052 시드

등장작품 : 3

카난 마을의 주민. 넬브 계곡을 가로막고 있는 큰 바위를 부술 수 있는 방법을 알려준다. 비공정도 빌려주지만 초반에는 곧 부숴지고 만다.

053 시드

등장작품 : 4

바론성의 주민으로 비공정을 개발한 우수한 기술자. 세실을 자신의 아들처럼 아끼기 때문에 일행에 참가한다.

054 시드

등장작품 : 5

다양한 발명. 발견을 하여 세계의 번영을 바라는 학자. 그의 고향 카르낙에서는 그런 그의 공적을 인정해 전용 시설까지 설치해 주었다.

055 시드

등장작품 : 6

제국의 수도 백터에 있는 마도연구소에서 근무하는 과학자. 세리스를 마도전사로 교육시켰다. 후에 자신이 어리석었다는 것을 깨닫고 제국에 반기를 든다.

056 웨도우

등장작품 : 6

어떠한 잔혹한 청부살인이라도 받아들이며 행동하는 암살자. 그런 그가 유일하게 마음을 허락한 것은 인터셉터 뿐이었다.

057 12인의 현자

등장작품 : 1

크렌세트 마을에 사는 12인의 현자. 불의 카오스의 자각을 알려주고 강을 건널 수 있는 카누를 일행에게 준다.

058 준

등장작품 : 6

폐광마을 나르쉐에 살고 있는 노인. 티나 구출을 록트에게 의뢰한다. 리더너의 일원.

059 질

등장작품 : 3

물의 거리 아르메에 사는 주민. [부유초의 구두]를 가진 데리라 할머니가 살고 있는 지하도로 안내해 준다.

060 실드라

등장작품 : 5

여자 액적 화리스의 배를 움직여주는 해룡. 죽은 후에 소환수가 되어 아지트에 서 활약을 기다리고 있다.

061 실프

등장작품 : 4

지하세계의 동굴 깊숙한 곳에서 살고 있는 환수. 거대포 파괴로 큰 상처를 입은 앙을 치료해 준다.

062 신관장

등장작품 : 6

시막의 기계국가. 피가로 신관들을 다스리는 인물. 에드가에게 쌍둥이 동생이 있다는 사실을 가르쳐 준다.

063 스코트

등장작품 : 2

카슈온의 왕자로 고든의 형. 핀의 주점에서 보겐 백작의 배반을 알리고 그대로 죽고 만다.

064 스텔라

등장작품 : 5

버츠의 어머니. 버츠가 3살 때 죽었다. 그후에 버츠는 아버지와 오랫동안 세계를 떠돌아 다닌다.

065 스트라고스

등장작품 : 6

과거 마대전에서 싸웠던 마도사들이 숨어사는 마을 사마사의 나이 많은 청마도사. 몬스터의 다양한 특수능력을 익혀서 싸운다.

066 제자

등장작품 : 5

[새벽의 4전사]중의 한명. 이세계 사제이트의 상주. 냉정침착한 성격으로 [얼음의 제자]라고도 불리운다.

067 세ifer

등장작품 : 6

내부에 호화스러운 카지노를 갖춘 비공정 블랙 잭홀로 세계를 여행하는 갬블러. [솔로트]를 구사하며 적을 공격한다.

068 세리스

등장작품 : 6

제국의 연구기관에 의해서 인공적으로 태어난 마도전사. 장군의 지위까지 올랐지만 제국의 정책에 의혹을 품고 리더너의 일원이 된다.

069 선장

등장작품 : 4

골베자에게 납치당한 로자를 구출하기 위해 세실일행을 파블에서 바론까지 옮겨준다.

070 조크

등장작품 : 5

토르나 운하를 만든 인물로 레니와는 아는 사이. 운하를 통과하기 위해서는 반드시 필요한 [운하의 열쇠]를 준다.

071 타이쿤 왕

등장작품 : 5

레나의 아버지. 호전적이던 선왕과는 대조적으로 평화 주의적인 왕. 검 솜씨에서는 누구에게도 뒤지지 않는 실력자이다.

072 대신

등장작품 : 6

사막의 기계국가 피가로의 대신. 에드가의 쌍둥이 동생 매슈가 성을 나간 이유를 알려준다.

073 타카 할아버지

등장작품 : 3

미스릴 광석의 채굴이 한창인 가스스 마을에 사는 실력있는 대장장이. 비공정용의 미스릴 선수를 만든다.

074 다릴

등장작품 : 6

세계에서 가장 빠른 비공정 팔콘호의 주인. 세치의 좋은 친구였지만 사고로 인해 돌아올 수 없는 사람이 되었다.

075 단칸

등장작품 : 6

피가로 굴지의 실력을 가진 격투가. 나르세 북동쪽의 오두막에서 머슈에게 '몽한투무'를 전수한다.

076 장로

등장작품 : 4

마법을 평화롭게 이용하기를 바라는 사람들이 사는 왕국, 미시디어의 장로. 성기사를 꿈꾸는 세실을 시련의 산으로 인도한다.

077 장로

등장작품 : 6

마대전 후, 힘의 악용을 두려워한 환수들이 은신한 환수세계의 장로. 티나의 회상 신에서 등장한다.

078 장로

등장작품 : 6

탄광 마을 나르세의 장로. 세계 지배를 노리는 가스 타카 왕국에 적의를 품고 리타너들에게 협력한다.

079 투스

등장작품 : 5

카르너크 운석에서 나온 웨어올프로 가라프와 아는 사이. 파디를 살리고 목숨을 잃는다.

080 데슈

등장작품 : 3

바하무트의 본거지에서 우연이 만나는 기억상실증의 남자. 사실은 고대인의 생존자로 오엔 탐의 감시인. 동력화로의 폭주사고로 기억을 되찾는다.

081 타라

등장작품 : 4

젊은 시절에는 세계 굴지의 위대한 현자였지만 노인이 된 현재는 기본적인 마법밖에 사용할 수 없게 됐다. 도망간 외동딸의 뒤를 쫓고 있다.





082 도거

등장작품 : 3

대마도사 노어의 제자 중 한사람. 노어로 부터 마력을 전수받았다. 노티라스호에 잠수능력을 부가시켜 4전사에게 파도치기 공격 방법을 전수한다.

083 토파파

등장작품 : 3

바람의 크리스탈을 숭배하는 우르 마을의 통치자. 장로 중의 한사람으로 집없는 4전사를 양육한다.

084 토블

등장작품 : 2

알테어 마을에 사는 솜씨 좋은 대장장이. 프리오날들을 위해 미스릴 제 도구를 만들어 준다.

085 도르겐

등장작품 : 5

바츠의 아버지로 에크스테스를 봉인한 [새벽의 4전사] 중의 한명. 3년전에 바츠를 남기고 타게했다.

086 나나

등장작품 : 3

바람의 크리스탈을 모시는 우르 마을의 주인. 의지할 곳 없는 4전사에게 어머니를 대신해 자애를 베풀어 주는 여성.

087 네티

등장작품 : 2

사라만드 마을에 사는 요제프의 딸. 요제프가 죽은 후에는 어머니와 알고 지내던 여성을 찾아간다.

088 8인의 여성 신관

등장작품 : 4

여성중심의 국가 토로이어를 통치하는 여성 신관. 후의 크리스탈을 다크 엘프에게 빼앗기고 곤욕을 치르고 있다.

089 바년

등장작품 : 6

가스트라 왕국에 맞서는 리타너의 리더로 테너, 에드거들과 함께 그들을 수호해 주는 수뇌들이 모인 나르쉐로 향하게 된다.

090 바하무트

등장작품 : 1

카르디너 제독의 동굴에 사는 드래곤의 왕. 그에게 용기의 중표를 건네주면 클래스 체인지를 할 수 있게 된다.



091 파롬

등장작품 : 4

마법국가 미시디어에 사는 여성으로 태어나면서부터 마법의 재능을 지녔다. 후마도사의 견습생으로 장로를 스승으로 모시고 있다. 포롬의 쌍둥이 동생.

092 비룡

등장작품 : 5

타이쿤 왕가에 유일하게 남아있는 용기사의 승차물. 바츠라를 구하지만 최후에는 레너를 돕고 목숨을 잃는다.

093 할다

등장작품 : 2

핀 왕국의 왕녀. 패배한 아버지 대신 반란군을 지휘한다. 레온하르트 일행을 놓친 3인을 구한다.



094 파블 왕

등장작품 : 4

종교왕가 파블의 통치자. 바람의 크리스탈을 노리는 바론에 대항해 세실에게 방위의 임무를 맡긴다.

095 파리스

등장작품 : 5

수백명이 넘는 해적들을 통솔하는 기가 센 여수령. 사실은 타이쿤 왕녀로 레너와 생이별한 언니이다. 그 증거로 레너와 똑같은 목걸이를 갖고 있다.

096 핀 왕

등장작품 : 2

왕국과 싸우는 반란군의 기수로 핀 왕국의 주인. 이전의 싸움에서 화살을 허리에 맞고 현재는 알아누워 있는 상태.



097 피스야

등장작품 : 4

강력한 마력을 지닌 달의 민족을 수호하는 문지기. 백마법, 흑마법을 초탈한 마법의 달인. 8개의 크리스탈의 비밀을 세릴에게 전수한다.

098 포르

등장작품 : 2

핀 왕국의 주인. 자칭 세계의 대도적. 핀 성의 지하로 통하는 숨은 문을 파티에게 알려준다.

099 보코

등장작품 : 5

바츠와 함께 세계를 여행하는 초코보. 일행의 무리에서 이탈할 때에 아버지를 잃은 바츠와 만난다.

100 포마크

등장작품 : 3

바람의 크리스탈을 숭배하는 우르의 마음을 통치하는 장로의 한사람. 오갈 때 없는 4인의 전사를 길러준다.

101 포롬

등장작품 : 4

파롬의 쌍둥이 누나. 포롬 역시 태어나면서부터 마법의 재능을 갖고 있다. 다만 포롬이 습득한 것은 백마법. 세실에게 불신감을 갖고 있다.

102 마슈

등장작품 : 6

기계 왕국 피거로 왕국의 왕인 에드거의 쌍둥이 동생으로 자유를 찾아 성을 나온다. 세계 굴지의 격투가 단칸을 스승으로 모시고 자신의 재능을 개발시킨다.

103 마딘

등장작품 : 6

환수계의 주인. 일행을 농친 인간 여성을 구해, 후에는 그 여성과 사랑에 빠져 티나를 낳게 된다.

104 마토야

등장작품 : 1

코네리어 북쪽 외딴 동굴에 사는 마녀. 엘프 왕자의 저주를 푸는 각성제를 만든다.

105 마리어

등장작품 : 2

핀 마을에 사는 레온하르트와 동생. 제왕에게 양친을 잃는다. 힘을 얻고 변심한 레온하르트를 설득해 다시 전의를 불태우게 한다.

106 시드

등장작품 : 5

시드의 손자. 호기심이 많아 시드의 연구를 보는 것을 좋아한다. 학자였던 아버지는 자신이 발명한 기계를 실험하다 사망했다.

107 민우

등장작품 : 2

마법국가 미시디어 출신의 백마도사. 제국과 싸우는 반란군의 리더 핀 왕인 힐다 왕녀의 심복.

108 모그리

등장작품 : 5

크저 성 북쪽 숲에 사는 정체불명의 생물로 텔레파시 능력을 지녔다. 그를 구하면 유익한 물건을 입수할 수 있게 된다.

109 모그

등장작품 : 6

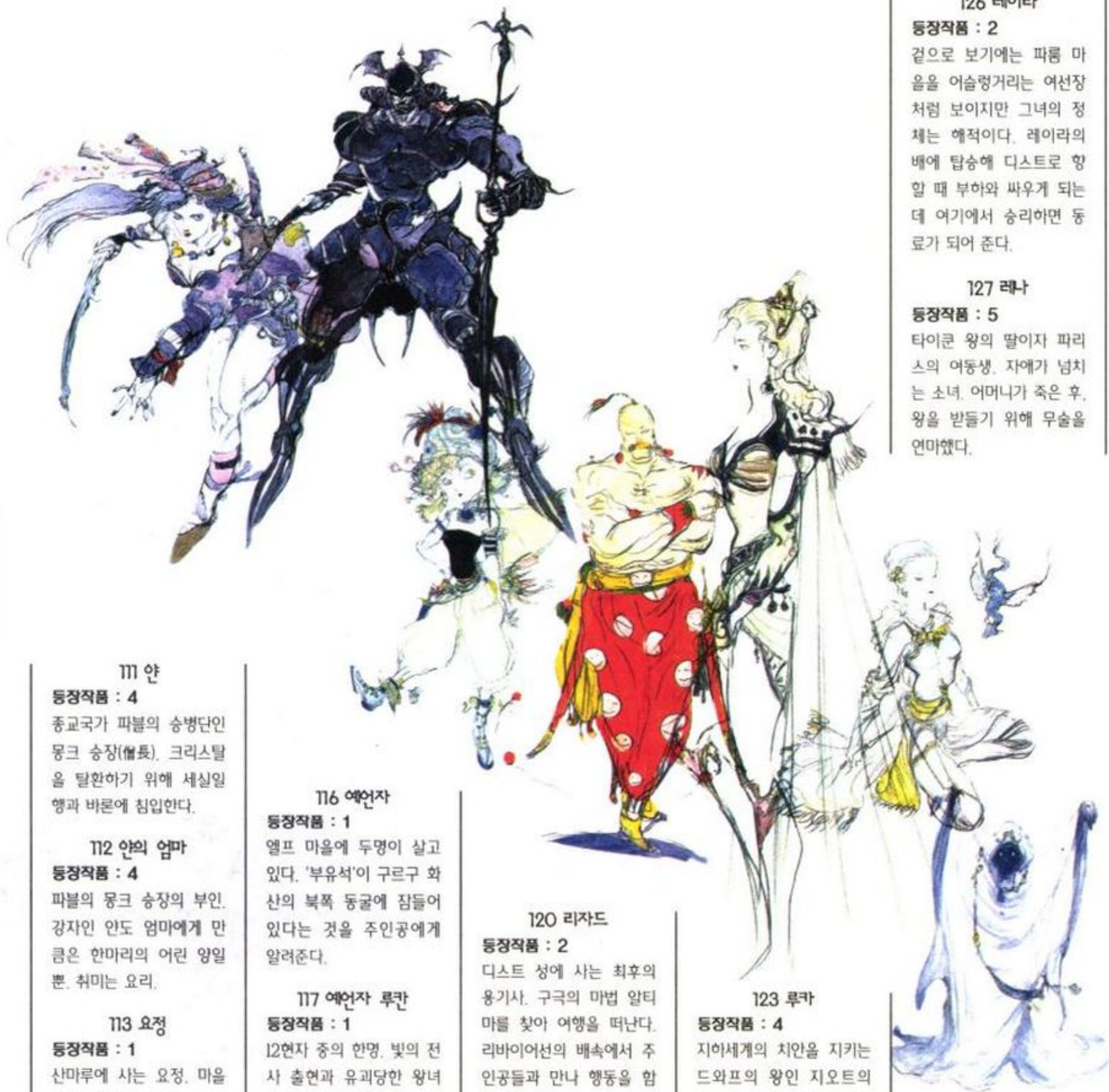
춤을 사랑하는 생기발랄한 종족 모구리족의 전사. 세계붕괴 후, 나르세에서 로크의 동료가 된다. 춤으로 이상한 힘을 발산해 낸다.

110 암흑의 4전사

등장작품 : 3

암흑 세계에서 다크 크리스탈을 수호하는 4인의 전사. 라스트 배틀에서 빛의 4전사를 구해 준다.





111 안
등장작품 : 4
 종교국가 파블의 승병단인 몽크 승장(僧長). 크리스탈을 탈환하기 위해 세실일행과 바론에 침입한다.

112 안의 엄마
등장작품 : 4
 파블의 몽크 승장의 부인. 강자인 안도 엄마에게 만큼은 한마리의 어린 양일 뿐. 취미는 요리.

113 요정
등장작품 : 1
 산마루에 사는 요정. 마을의 샘 밑에서 끌어오르는 '공기의 물'을 퍼올려 캐러번에서 팔고 있다.

114 요정들
등장작품 : 3
 살아있는 숲에 사는 요정. 장로의 나무에 저주가 걸려 4전사에게 도움을 청한다.

115 요제프
등장작품 : 2
 세라몬드 마을에 사는 반란군 에이전트. '여신의 벨'을 찾는 주인공들을 설원의 동굴로 안내해 준다. 낙석에 맞고 사망.

116 예언자
등장작품 : 1
 엘프 마을에 두명이 살고 있다. '부유석'이 구르구 화산의 북쪽 동굴에 잠들어 있다는 것을 주인공에게 알려준다.

117 예언자 루칸
등장작품 : 1
 12현자 중의 한명. 빛의 전사 출현과 유괴당한 왕녀의 구출을 예언. 초승달을 찾기 위해 마을을 떠난다.

118 라부
등장작품 : 6
 폭주로 인해 조조 마을에 잠들어 있는 티나를 구하는 방법을 가르쳐 주고 스스로 마석이 되어 로크일행에게 구원을 요청한다.

119 리바이어선
등장작품 : 4
 환계를 통치하는 환수왕. 리더어를 삼켜 환수의 세계로 데려다 준다. 전투에서 승리하면 아군이 되어 준다.

120 리자드
등장작품 : 2
 디스트 성에 사는 최후의 용기사. 구극의 마법 알티마를 찾아 여행을 떠난다. 리바이어선의 배속에서 주인공들과 만나 행동을 함께 한다.

121 리더어
등장작품 : 4
 미스트에 사는 소녀. 고향을 파괴한 세실을 증오했고 있지만 그의 진의를 안 다음부터는 마음을 열게 된다. 후에 강력한 소환마법사로 성장하게 된다.

122 리롬
등장작품 : 6
 사마사의 청마도사인 스트라곤즈가 키운 고아 소녀. 천재적인 마도의 자질을 살려 '스케치'라는 새로운 기술을 개발한다.

123 루카
등장작품 : 4
 지하세계의 치안을 지키는 드와프의 왕인 지오프의 딸. 애지중지하던 인형을 잃어버리고 실의에 빠져 있다.

124 루페인 인
등장작품 : 1
 독특한 언어를 사용하는 천공인의 마지막 후예. 신기루인 미라주의 탑에 들어가기 위해 필요한 차임을 준다.

125 레이첼
등장작품 : 6
 로크의 연인. 가스트라 황제의 공격을 받고 목숨을 잃는다. 피닉스의 힘을 회복시켜 준다.

126 레이라
등장작품 : 2
 겉으로 보기에는 파름 마을을 어슬렁거리는 여선장처럼 보이지만 그녀의 정체는 해적이다. 레이라의 배에 탑승해 디스트로 향할 때 부하와 싸우게 되는데 여기에서 승리하면 동료가 되어 준다.

127 레나
등장작품 : 5
 타이쿤 왕의 딸이자 파리스의 여동생. 자애가 넘치는 소녀. 어머니가 죽은 후, 왕을 받들기 위해 무술을 연마했다.

128 로저
등장작품 : 4
 유능한 백마도사로 군사국가 바론에 사는 여성. 세실을 일편단심으로 사랑하고 있으며 그가 국외로 추방당할 때, 그의 뒤를 따를 것을 결심한다.

129 ??????
등장작품 : 6
 미로의 숲을 달리는 마열차에 출현하는 유령. 많은 유령이 머슈일행을 습격해 오지만 이 유령만큼은 아군이 되어 싸워준다.

중립 -총 42명-

주인공 일행과 서로 협력 관계인 사람들이 대부분이지만 주인공들에게 그다지 적극적으로 협조해 주지 않는 자들도 있고, 단순한 정보제공자들도 있다.

130 아이샤

등장작품 : 6
대륙들 중에서도 뛰어난 경치를 자랑하는 마란더 마을에 사는 여성. 제국군 병사에게 결혼을 강요당한다.

131 아우저

등장작품 : 6
시드루 마을에 사는 부호. 리움에게 그리게 한 그림에 마귀의 힘이 씩뚱이면서 도움을 청해 온다.

132 언더힐

등장작품 : 1
캐러반 부대의 일원. 사막의 외딴 상점을 나와 오라크 마을에서 입수한 요정을 병에 담아 판다.

133 안녀

등장작품 : 4
오아시스 마을인 가이포의 주인으로 테라의 딸. 연인과 사랑의 도피를 한 그녀를 쫓아 테라는 여행을 떠난다.

134 바리가르만더

등장작품 : 6
탄광 도시 나르웨 안에 보호되고 있는 환수. 티나와 합심해 잠재 능력을 이끌어 내는 계기가 된다.

135 우라카타

등장작품 : 6
지드루의 남쪽에 있는 오펜라 관에서 일한다. 세리스가 여배우로 변신하게 되는 이벤트 등에서 등장한다.

136 왕비 젠

등장작품 : 1
코넨리아성에 사는 왕비. 가련도에게 딸 세라를 유괴당해 주인공들에게 그녀의 구출을 의뢰한다.

137 오움

등장작품 : 3
대마법사인 노어의 제자. 우네가 기르고 있는 애완용으로 항상 곁에 있다.

138 아버지

등장작품 : 4
아다만 섬의 동굴에 사는 주정뱅이 난장이. 동물의 꼬리를 모으는 것이 취미. 현재 '쥐꼬리'를 찾고 있다.

139 무용수

등장작품 : 6
니케이 항구 마을 파브에서 요염하게 카이엔을 유혹하는 무용수로 자신을 골파기에 핀 백합이라고 한다.

140 해룡 네프트

등장작품 : 3
네프트 신전의 수호자. 지진으로 인해 괴물로 변한 쥐에게 '네프트의 눈'을 빼앗기 위해 포악한 용이 된다.

141 대장장이 스미스

등장작품 : 1
드와프 동굴에 사는 솜씨 좋은 대장장이. 그에게 아다만 타이틀을 건네주면 엑스칼리버를 만들어 준다.

142 카타리나

등장작품 : 6
보브리즈 마을에 사는 소녀. 심판의 빛으로 부모를 잃은 고아들 중의 하나. 같은 처지의 단을 사랑한다.

143 간호

등장작품 : 6
남모르게 마도의 지식을 전수하는 사마사 마을의 주인공 중의 한명. 마을 최고의 사냥꾼으로 고집불통이다.

144 거인

등장작품 : 1
현자의 동굴로 이어지는 산마루를 막아 선 돌 거인. 보석을 좋아해 스타 루비를 건네주면 길을 열어준다.

145 쿠쿠로

등장작품 : 4
지하세계의 남동쪽에 사는 세계 최고의 대장장이. 아다만 타이틀을 건네주면 엑스칼리버를 만들어 준다.

146 코린겐 노인의 동생

등장작품 : 6
콜로세움을 만드는 것을 꿈꾸며 코린겐 북쪽의 번두리에 살고 있다. 세계 붕괴 후, 멋지게 그 꿈을 실현한다.

147 코코

등장작품 : 5
바츠의 여행 파트너로 초코보인 보코의 어머니. 제3세계에 돌아왔을 때 소개된다.

148 좀도둑 아리

등장작품 : 5
올스 성 지하 외안간에 잡혀 있는 좀도둑. 소에게서 도망을 잘 친다는 것 외에는 그다지 별볼일이 없다.

149 좀도둑 아리

등장작품 : 6
피가로 성 지하의 외안간에 잡혀있는 좀도둑. 소로부터 도망가면 보물상자 속의 물건을 얻을 수 있다.

150 아이

등장작품 : 2
용기사 피리프의 아들. 디스트 성에서 모친과 같이 살며 어머니와 마지막 비룡을 지키고 있다.

151 코페

등장작품 : 1
온라크 마을의 주인. 마을 폭포 위에서 로보트같은 것이 떨어진 것을 보았다고 말한다.

152 코리오

등장작품 : 4
아가르트 마을에 사는 천문학자. 달에 특별한 흥미를 갖고 거대한 천문대에서 달 관측에 여념이 없다.

153 사더 할아버지

등장작품 : 1
현자의 동굴에 사는 노인. 대지를 죽이는 진짜 적의 존재를 주인공 일행에게 알리고 '땅의 지팡이'를 준다.

154 사리너

등장작품 : 3
카닌의 마을에 사는 소녀. 가끔 마을에 나타나는 방랑자인 데슈에게 첫눈에 반해 버린다.

155 영감

등장작품 : 6
레테 강 하류에 있는 집에 사는 조금 이상한 노인. 사실은 13년 전에 가우를 버린 아버지이다.

156 짐

등장작품 : 1
서쪽에서 서서히 대지가 병들어 가고 있는 것을 알고 그 원인을 조사하기 위해 메몬드에 온 드워프.

157 운전수

등장작품 : 6
죽은 사람을 황천으로 보내는 마멸차의 운전수. 마슈일행에게 열차 정지방법을 가르쳐 준다.

158 손

등장작품 : 6
카이엔과 부인 미나 사이에서 태어난 아이. 도마 침력을 노리는 케프카의 비열한 독 공격으로 목숨을 잃는다.

159 촌장

등장작품 : 3
토클 마을의 촌장. 아가스 문장을 가진 병사들에게 모든 것을 약탈당하고 실의에 빠져 있다.

160 촌장

등장작품 : 6
남 모르게 마도의 기술을 전해주는 마을 사마사의 촌장. 처음에는 로크일행을 경계해, 그다지 이야기를 해주지 않는다.

161 보물상자

등장작품 : 6
에보시 암석 동굴에서 길을 막고 있는 보물상자. 산호 조각을 22개 이상 주면 길을 열어준다.



162 마드리누

등장작품 : 6

티나의 어머니. 인간세계에 염증을 느끼고 산속 이슬을 밟으며 방랑 생활을 하다 환수인 마딘에게 구출되어 사랑에 빠진다.

163 마물(魔物)학자

등장작품 : 6

몬스터 연구에 일생을 바친 학자. 주인공들에게 대륙에 출몰하는 몬스터들의 악점을 알려준다.

164 마나

등장작품 : 6

도마 왕국의 검사 카이엔의 부인. 도마 침략을 노리는 케프카의 비열한 독 공격을 받고 자식과 함께 목숨을 잃는다.

165 유라

등장작품 : 6

환수세계의 젊은이. 제국과의 우호적인 관계를 되찾기 위해 사마사 마을에 오지만 케프카로 인해 마석이 되어버린다.

166

요제프를 짝사랑하는 여자
등장작품 : 2

사라만드 마을에 사는 요제프의 옆집 여인. 요제프가 죽은 후 그의 딸 네리를 데려다 키운다.

167 라리보

등장작품 : 5

드와프 왕국의 주인 중에 한명. 세계를 하나로 잇는 거대한 터널을 만들기 위해 애쓰고 있다.

168 레이첼의 아버지

등장작품 : 6

로크의 애인 레이첼의 아버지. 로크를 구하기 위해 딸이 목숨을 버린 후부터 그에게 원한을 갖게 된다.

169 로자의 어머니

등장작품 : 4

로자의 어머니. 바론 마을에 살고 있으며 세실의 뒤를 따라 고국을 동진 딸의 안부를 걱정한다.



170 로라

등장작품 : 6

부상당한 마란다 병사의 애인. 그녀가 키우는 비둘기가 가져온 전서로 카이엔의 행방을 찾게 된다.

171 로보트

등장작품 : 1

루페인 사람이 만든 로봇. 떠다니는 성에 들어가기 위해 필요한 '워프 큐브'를 준다.

179 카인

등장작품 : 4

세실의 소꿉친구이며 '점프'라는 용기사 특유의 커맨드를 갖고 있다. 세실에게 뒤지지 않는 탁월한 공격력을 자랑한다.

180 길가메슈

등장작품 : 5

열성적인 엑스데스 친위대장으로 인정미 넘치는 따뜻한 성격의 소유자. 이야기 후반에는 주인공 일행을 구해준다.

181 곤

등장작품 : 3

사로니아의 국왕이며 알스의 아버지. 길가메슈에게 조종당해 왕자를 살해하려고 하지만 어느 순간 자신 스스로 주문을 풀게 된다.

182 고고

등장작품 : 5

아차하는 순간 전멸당할 수 있다. 플레이어의 행동에 따라 강력한 힘을 원조에 주기도 한다.

183 사바

등장작품 : 6

마도공장에서 이프리트와 함께 나타나 습격해 온다. 멋지게 프리프리하면 마석이 되어 힘이 되어 준다.

184 제네럴

등장작품 : 2

도망친 세실을 뒤쫓아 카이포에 온 바론의 무관. 전투가 불리해지면 일단 도망부터 치고 보는 비겁자.

185 라크 나이트

등장작품 : 2

바우스크 마을에서 대전함 건조를 지휘하는 인물. 후에 마리아의 형인 레온하르트라는 것이 밝혀진다.

186 바하무트

등장작품 : 4

달 세계의 환수 동굴에 온 거하는 위대한 환수신. 모진 시련을 이겨낸 사람만이 그 힘을 빌릴 수 있게 된다.

187 바론 왕

등장작품 : 4

바이건에 홀려 이념을 달리하는 세실을 좌천시킨다. 나중에는 고르베자의 책략으로 인해 죽게 된다.

188 레온하르트

등장작품 : 2

마리아의 형이며 초기 파티의 동료. 양친을 제국에게 잃는다. 힘에 매료되어 제국군에 기담하지만 마리아에게 설득되어 다시 제국과 싸운다.

호적수(好敵手) - 총 17명 -

기본은 적 또는 야군 중 한쪽에 속한다. 사정상 잠시 자신의 소속팀에서 이탈되기도 하며, 또 최후에 배신자가 되는 캐릭터들도 있다. 인격을 갖는 환수를 포함해 스토리를 빛내는 핵심 캐릭터들이 대부분이다.

172 이프리트

등장작품 : 6

케프카에게 힘을 빼앗겨 마도공장 안에서 기운을 잃고 웅크리고 있다. 전투 후 힘이 되어 준다.

173 에프러너 왕

등장작품 : 4

강력한 군사 국가였던 에프라너의 국왕. 골베더에 의해 납치되어 루게이에도 개조된다.

174 에브라너 왕비

등장작품 : 4

에브라너 왕의 부인이며 옛지의 모친. 왕과 함께 바빌탑으로 끌려가 아들과 비극적인 상봉을 하게 된다.

175 오덴

등장작품 : 3

사로니아 지하 미로의 최상층으로 나와 주인공 일

행을 기다린다. 전투에서 승리하면 소환마법 키타스트를 입수하게 된다.

176 오덴

등장작품 : 4

물의 키이니초에게 살해된 바론 왕이 환수로 환생해, 영원한 생명을 얻게 된 모습.

177 오덴

등장작품 : 5

시리즈 중 유일하게 필살기 침철검 외에 적 일체에게 거대한 창을 던지는 '군구날'을 사용한다.

178 해적 빛개

등장작품 : 1

항구 마을 프라보카 북쪽에 살고 있다. 말을 걸면 바로 전투로 이어지는데, 여기에서 승리하면 배를 얻을 수 있다.

적 -총 55명-

문자 그대로 주인공과 적대관계를 가진 자들이다. 최종보스를 필두로 주인공과 싸우는 자들 중 어느정도 인격을 가진 자들로 제한되어 있다. 주인공과 적대관계의 조직에 속한 자도 편의상 들어있다.

189 아이언크로

등장작품 : 5
군인의 모습을 가장한 상급사냥꾼으로 일정시간 경과 후에 정체를 드러낸다. 마비를 일으키는 데스크로는 위협적이다.

190 아스토스

등장작품 : 1
마토야에서 수정의 눈을 빼앗은 다크엘프의 왕. 엘프의 왕자를 잠들게 하고, 서쪽 성의 왕으로 변신해 있다.

191 암흑마도사 엑스데스

등장작품 : 5
원래 무어 숲은 한그루의 나무였다. 그곳에 세계의 사악한 기운이 모여 인간의 형상을 띠게 되어 무의 힘을 얻고자 의지를 갖게 된 것이 시작.

192 워지

등장작품 : 6
이야기의 오프닝에서 티나와 함께 마도아머를 타고 나르쉴를 침공하는 제국병사.

193 에누오

등장작품 : 5
천년전, 무의 힘을 자신의 것으로 하려고 한 사악한 마도사. 무에 빨려들어 사라졌다고 알려져 있다.

194 울트로스

등장작품 : 6
일행이 가는 곳마다 방해를 놓는 문어괴물. 대단히 귀찮지만 얼빠진 대사로 어딘지 호감이 느껴진다.

195 가란드

등장작품 : 1
코네리아 왕녀를 납치해 카오스의 신전으로 도망친다. 박쥐가 있는 중앙의 방에서 빛의 전사와 싸운다.

196 카이냐초

등장작품 : 4
바론국왕을 살해하고 왕행세를 하고 있던 사천왕의 하나. 물의 괴물이라 자칭하며 인간의 마음을 자유자재로 조종한다. 전투에서는 물을 모아 파도를 일으킨다.

197 카오스

등장작품 : 1
과거의 카오스의 신전에 있다. 크리스탈의 힘을 사용하여 과거에 타임슬립하여 소생하여 미래에 4마리의 카오스를 보낸 악의 근원.

198 가스트라

등장작품 : 6
마도의 힘을 부활시켜 세계 지배를 노리는 제국의 황제. 마대륙에서 삼투신의 힘을 손에 넣기 직전에 케프카의 배반으로 살해당한다.

199 기가메스

등장작품 : 3
사로니아성의 대신이지만 그 정체는 전설의 괴조, 가루다. 쓰러뜨리기 위해서는 용기사의 힘이 반드시 필요하다.

200 구초코

등장작품 : 3
드워프의 동굴에서 두개의 뿔을 훔쳐낸 도적. 다시 나타난 후, 불의 동굴에서 사라만다로 변신.

201 크라켄

등장작품 : 1
4개의 카오스 중 해저신전에서 물의 힘을 지배하는 카오스. 전투에서 지진과 불을 무효화시키고 먹물로 공격한다. 선더의 마법이 효과적.

202 크라켄

등장작품 : 3
물의 동굴에 나타난다. 물의 크리스탈을 깨뜨려 빛이 돌아오지 않도록 하기 위해 잔대에 파견된 몬스터



203 어둠의 귀족

등장작품 : 3

어둠의 범람에 의해 빛과 어둠의 세계를 무로 돌려 보내기 위해 존재한다. 어둠의 4전사의 힘을 빌려 없으면 쓰러뜨릴 수 없다.

204 케프카

등장작품 : 6

제국군을 통솔하여 마도의 힘을 가진 티나일행을 유혹한다. 기분나쁜 대사를 연발하며 '재미없군'이란 말을 입에 달고 다닌다. 나중에 삼투신의 힘을 얻는다.

205 황제

등장작품 : 2

항상 친위대를 거느리고 있는 파라메키아 제국 황제. 자신의 마력으로 만들어진 소용돌이의 가장 깊은 곳에서 주인공 일행을 기다리고 있다. 쓰러뜨린 후 부활한다.

206 고트스

등장작품 : 2

핀국을 점령하는 제국의 사령관 전투에서는 박카스의 술을 사용하여 공격력을 높인다.

207 골드돌

등장작품 : 3

아무르 남쪽의 깊은 늪에 있는 자신의 별장에 살고 있다. 황금의 크리스탈을 가지고 있지만 부숴버린다.

208 고르베자

등장작품 : 4

세실 추방 후에 바론국군대 '붉은날개'의 단장에 취임. 크리스탈을 모아 부하인 사천왕을 시켜 세실일행을 방해하는 장본인.

209 잔데

등장작품 : 3

원래는 도가, 와네와 함께 대마도사 노아의 밑에서 수업을 받았다. 노아가 죽을 때 인간으로서의 생명을 받은 것에 불만을 느끼고 어둠의 힘을 추구했다.

210 지그프리드 (가짜)

등장작품 : 6

진짜의 이름을 내세운 단순한 도적. 각지에 출몰하여 일행이 올 때 보물상자를 뒤지고 도망기버린다.

211 지그프리드 (진짜)

등장작품 : 6

용머리 콜로세움에서 래스트엘릭서를 걸고 도전하면 나타나서 싸움에 이기면 옥종을 얻을 수 있다.

212 진

등장작품 : 3

키즈스와 사순성의 사람들에게 저주를 걸어 유령으로 만든 괴물. 사라가 갖고 있는 미스릴의 반지로 봉인할 수 있다.

213 스에노

등장작품 : 6

꿈의 삼형제 중의 한명. 카이엔의 꿈을 차지한다. 번개의 속성을 지녔으며 세명이 갖춰지면 델타어택을 사용한다.

214 스칼미노레

등장작품 : 4

시련의 산에서 기다리고 있는 사천왕 중의 하나로 스칼나트를 4마리 거느리고 나타난다. 한번 쓰러뜨려도 쫓비가 되어 부활하여 백어택을 한다.

215 스토카

등장작품 : 5

고도의 신전에서 3개의 분신과 함께 나타나는 보스. 전체마법을 사용하면 브레이즈로 반격당한다.

216 세이렌

등장작품 : 5

배의 묘지에 나타나 일정 주기로 언데드로 변화. 그에 맞추어 공격패턴을 바꿀 필요가 있다.

217 쟈스

등장작품 : 4

달 사람의 한명으로 지구를 자기의 것으로 하려고 했기 때문에 8개의 크리스탈에 의해 달 중심에 봉인되었다. 후스아가 그것을 지켜봐왔다.

218 제롬스

등장작품 : 4

쟈스의 사악한 의지가 후스아 일행에게 쓰러지고 난 후에도 남겨진 잔류사념으로 완전 암흑물질이기도 하다.

219 소노

등장작품 : 6

꿈의 삼형제의 하나로 바람과 냉기의 속성을 지니고 있다. 3명이 갖춰지면 델타어택을 사용한다.

220 다크엘프

등장작품 : 4

지력의 동굴에 살며 트리아에서 땅의 크리스탈을 빼앗았다. 엘프는 가파 모습이고 진파 모습은 드래곤이다.

221 티아맷트

등장작품 : 1

부유성에 살며 바람의 크리스탈을 지키고 있는 원흉. 강력한 마법을 사용하는 최강의 카오스.

222 제국군대장

등장작품 : 6

도마성을 지키는 카이엔이 일대일로 승부를 하는 상대. 도끼로 공격해오지만 필살검으로 쓰러뜨릴 수 있다.

223 도그

등장작품 : 4

발바리시아의 안쪽 팔로 메가스 세자매의 차녀. 조트의 탑에서 삼인 일조가 되어 공격해온다. 백마법을 사용.

224 하인

등장작품 : 3

원래 아가스의 신관이었지만 사악한 힘에 빠져 변모. 장로의 나무를 파내어 성을 만들었다.

225 발가스

등장작품 : 6

콜츠산에 나타나 연풍연락권을 사용한다. 맷슈와 일대일로 대결하며 '폭렬권'으로 쓰러뜨릴 수 있다.



226 발나바

등장작품 : 4

광기의 과학자 루게이에게 발명한 로봇. 전투가 되면 자폭하여 데미지를 입히고 박사와 합체 루게이에 보그가 되어 부활한다.

227 발바리시아

등장작품 : 4

고르베자의 사천왕의 홍일점으로 여성 몬스터를 통괄. 긴 머리로 바람을 조종하여 배리어를 친다. 그것을 부수려면 카인의 점프 공격이 필요.

228 뱀파이어

등장작품 : 1

아스의 동굴에 살며 땅의 크리스탈의 힘을 지키고 있다. 전투시에는 '노려봄'에 의한 마비에 주의.

229 빅스

등장작품 : 6

이야기의 오프닝에서 티나와 함께 마도아머를 타고 나르웨를 침공해온 제국의 병사

230 풀차

등장작품 : 5

북쪽 산에서 부인인 마기사와 콤비가 되어 덤벼든다. 단련된 몸으로 육탄공격을 한다.

231 베이건

등장작품 : 4

바론의 근위병장이었지만 고르베자에게 충성을 맹세하고 괴물이 된다. 도마뱀과 같은 재생능력을 가지고 있다.

232 포겐

등장작품 : 2

반란군을 배반하고 스코트를 죽음으로 몰고간 장본인. 후에 제국군의 장군이 되어 대전함 건조를 지휘한다.

233 마기사

등장작품 : 5

살아남은 비룡을 찾아 북쪽산에 온 레나 일행을 카이인의 투구를 이용하여 덮어 걸리게 만든다.

234 마그

등장작품 : 4

사천왕의 하나인 바람의 발바리시아를 따르는 메가스 세자매의 장녀. 동생이 당하게 되면 마법으로 되살린다.

235 마리리스

등장작품 : 1

굴그 화산에 잠들어 있는 불의 힘을 관리하는 카오스. 갑자기 눈을 떠, 주위를 혼란에 빠뜨린다. 마법은 거의 통하지 않기 때문에 무기로 공격할 것!

236 메두사

등장작품 : 3

잔데의 명령으로 오엔의 탑을 파괴하여 부유대륙을 떨어뜨리려고 한다. 브레이크의 마법을 연발한다.

237 메류지누

등장작품 : 5

제 3세계의 장로의 나무의 에리어에서 등장하는 보스 캐릭터. 공격을 받으면 배리어 체인지를 행한다.

238 라그

등장작품 : 4

사천왕의 하나인 바람의 발바리시아를 따르는 메가스 세자매의 3째. 공격마법을 사용한다.

239 릿치

등장작품 : 1

아스의 동굴 깊은 곳에 사는 땅의 힘을 다스리는 카오스. 뱀파이어를 조종하여 대지를 부패시켜려고 한다. 불계통의 공격에 약하다.

240 루게이에

등장작품 : 4

고르베자 직속의 매드 사이언티스트. 스스로 개발한 로봇, 발나바와 함께 공격해온다. 우스운 공격을 행한다.

241 루비칸테

등장작품 : 4

고르베자의 사천왕의 리더격. 바브일의 탑을 수호하고 있다. 망토를 펼치거나 달으면서 공격과 방어를 한다. 타이밍이 중요.

242 레브

등장작품 : 6

도마성에서 카이엔의 꿈을 차지한 꿈의 삼형제의 하나. 아레이즈를 사용할 수 있으므로 제일 먼저 해치우자.

243 레오

등장작품 : 6

가스트라 제국의 장군. 제국군인으로서 보기도물게 신의를 중시하는 사람. 환수들을 비열한 수단으로 마석으로 바꿔버리는 케프키에게 분노하여 혼자서 싸움을 걸었다가 목숨을 잃는다.



잡(JOB)

잡(직업)의 개념도



기본적으로 4계통의 발생
상급, 하급 클래스의 개념

잡의 개념이 존재하지 않음.
숙련도에 따른 차별화 개념

장비에 따른 잡 세분화.
특수기능계통의 발생



각 잡은 캐릭터에 고정.
상급 잡의 개념 소멸

어빌리티 시스템 채용.
마법계통 증가에 따른 분화

각 잡은 캐릭터에게 고정.
마도사 계통의 감소·확산

잡의 개념

파이널 판타지 시리즈에 있어서의 잡 시스템은 캐릭터의 차별화에 큰 효과를 발휘하고 있다. 구체적으로는 전투시의 특수기력의 분화에 따라 캐릭터에 역할 분담을 시키는 것이다. 그런 의미에 있어서 각 잡은 특수능력을 발생시키기 때문에 토대라고 생각할 수도 있을 것이다.

캐릭터의 성장인 '신장시킴'을 레벨이나 패러미터라고 생각한다면 잡은 성장의 방향성 그 자체를 결정짓는 열쇠이다.

잡의 구분

각각의 잡은 장비나 어빌리티 혹은 이미지에 따라 5개의 계통으로 구분할 수 있다. 그 가운데 III에서 등장한 특수기능 계통을 제외한 4가지는 시리즈 최초부터 등장하고 있다. 각 계통에는 실제적으로는 복수의 잡이 포함되어 있고 계통 내에서의 세분화, 변형 등을 확인할 수가 있다. 또 III에서는 기본 잡과 상급 잡이라고 하는 구분도 읽어낼 수가 있다. IV 이후, 그 개념은 소멸해 모든 잡은 같은 계급으로 위치 자리잡게 되었다.

EDGAR



전사계

기본적으로 전위적으로 전투를 하기 위한 계통. 장비, 어빌리티에 따라 세분화 되어 있지만 그 기본형은 I의 전사, 나이트로 볼 수 있다.

몽크계

시리즈를 통해서 유일하게 거의 완전하게 불변하는 계통. 장비, 어빌리티가 약간변경되어가는 것뿐으로 어떤 의미에서 I의 시점에서 완성된 계통이다.

시프계

기본적으로 흠친다고 하는 어빌리티를 가진 잡의 계통. 시프의 상급 잡으로서는 닌자를 포함하고 있다. 몽크계통과 같은 식으로 변화가 적지 않은 계통이다.

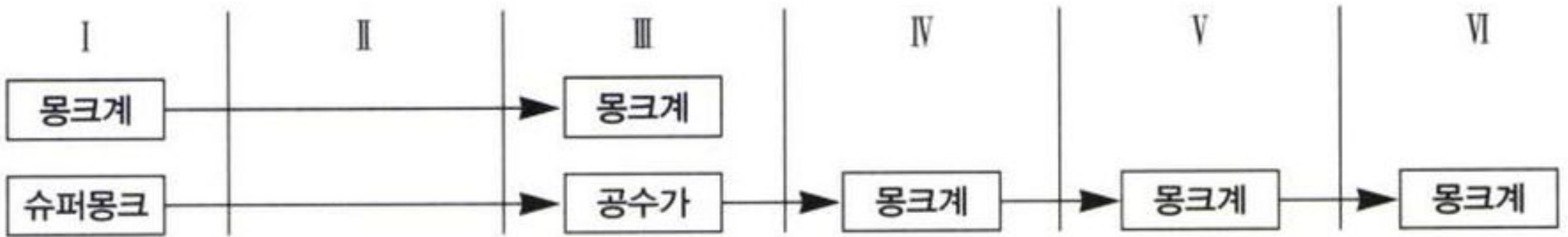
마도사계

기본적으로 마법을 사용하는 잡의 계통. 마법계통의 증가에 따라 잡의 수는 늘어가지만 장비나 이미지라고 하는 점에서는 별다른 변화를 볼 수 없다.

특수기능계

위에 다른 4계통에는 속하지 않는 특수기능을 소유한 잡의 계통. 기능 중심의 계통이기 때문에 변화가 많지만 어빌리티에 유래하는 것도 현저한 특징이다.

몽크계통

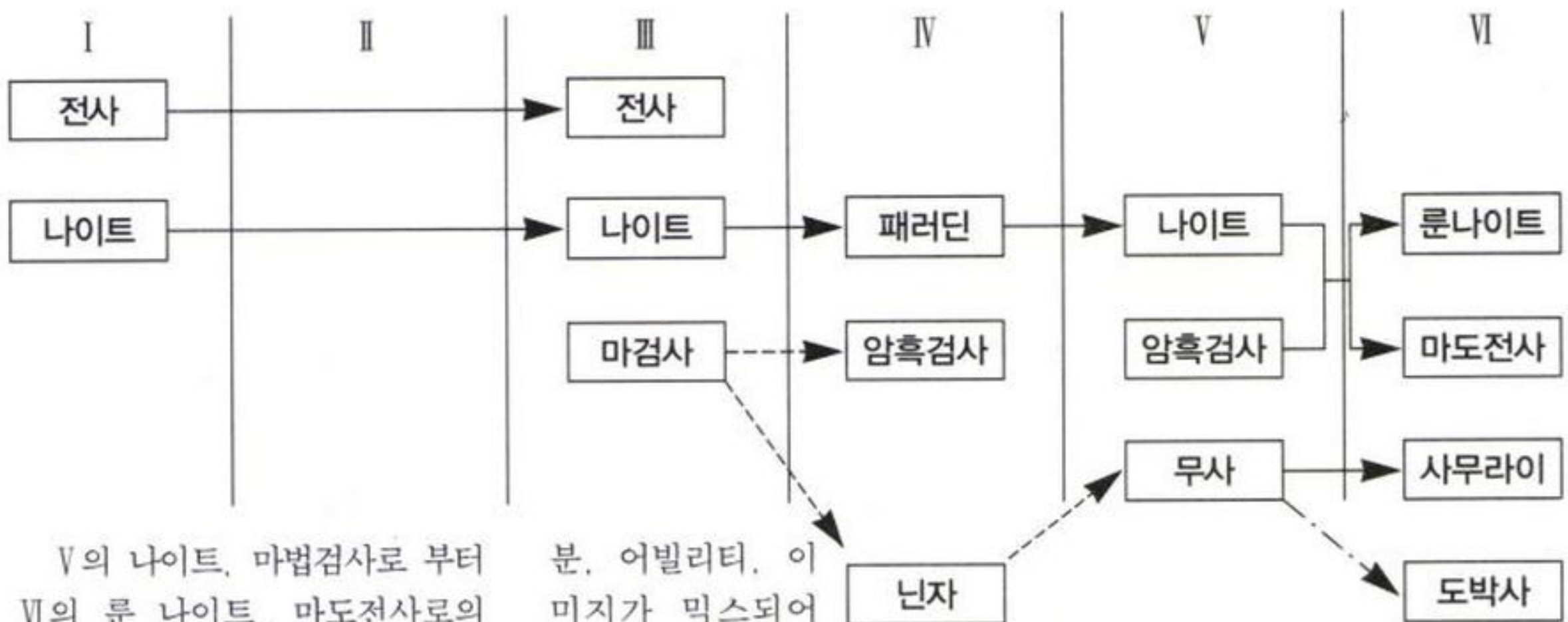


몽크계통은 기본적으로 변경이 없다. I의 때부터 강인한 이미 지나 역할이 확립되어 있었기 때문에 잡의 명칭 그 자체도 시종

몽크인 채 그대로다. 변화라고 하면 III까지 있던 상급 잡이라고 하는 개념이 소멸해 IV 이후 완전하게 몽크계통은 몽크만으로

된 장비무기 계통이 변화하거나 타이틀에 따라 특수한 기술이나 능력을 부여받거나 하는 경우도 있다.

전사계통

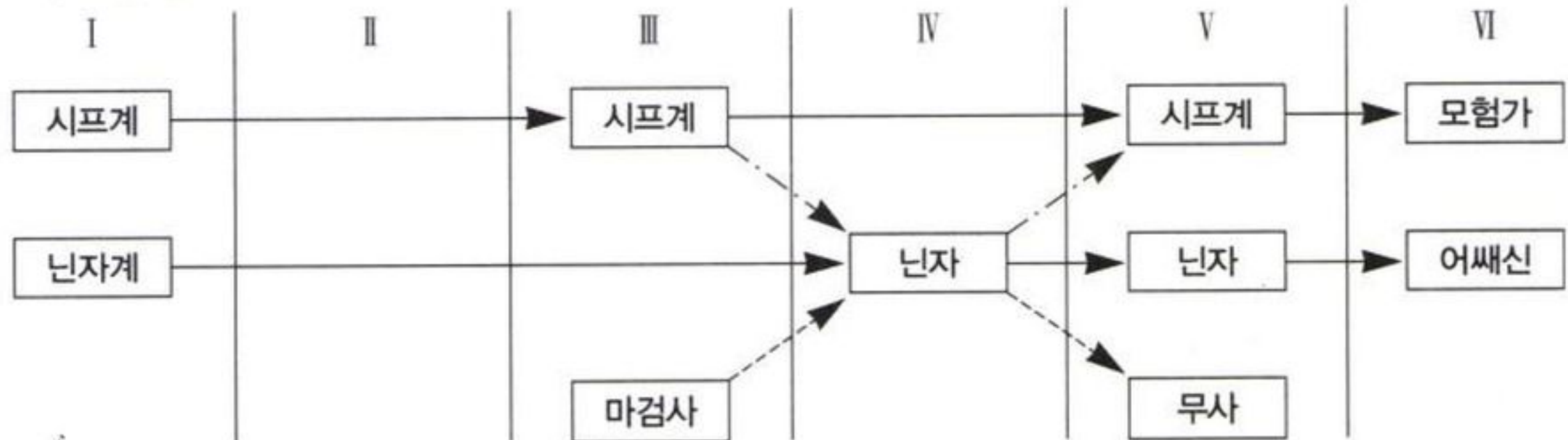


V의 나이트, 마법검사로 부터 VI의 룬 나이트, 마도전사로의 명확한 계승은 확인할 수 없다. 실제로는 V의 양쪽 잡은 장비구

분, 어빌리티, 이미지가 믹스되어 VI의 양쪽잡에 계승되고 있는 것이다.

——> 직계
> 이미지에 의한 계승
 - - - -> 어빌리티에 의한 계승
 - - - -> 장비구분에 의한 계승

시프계통

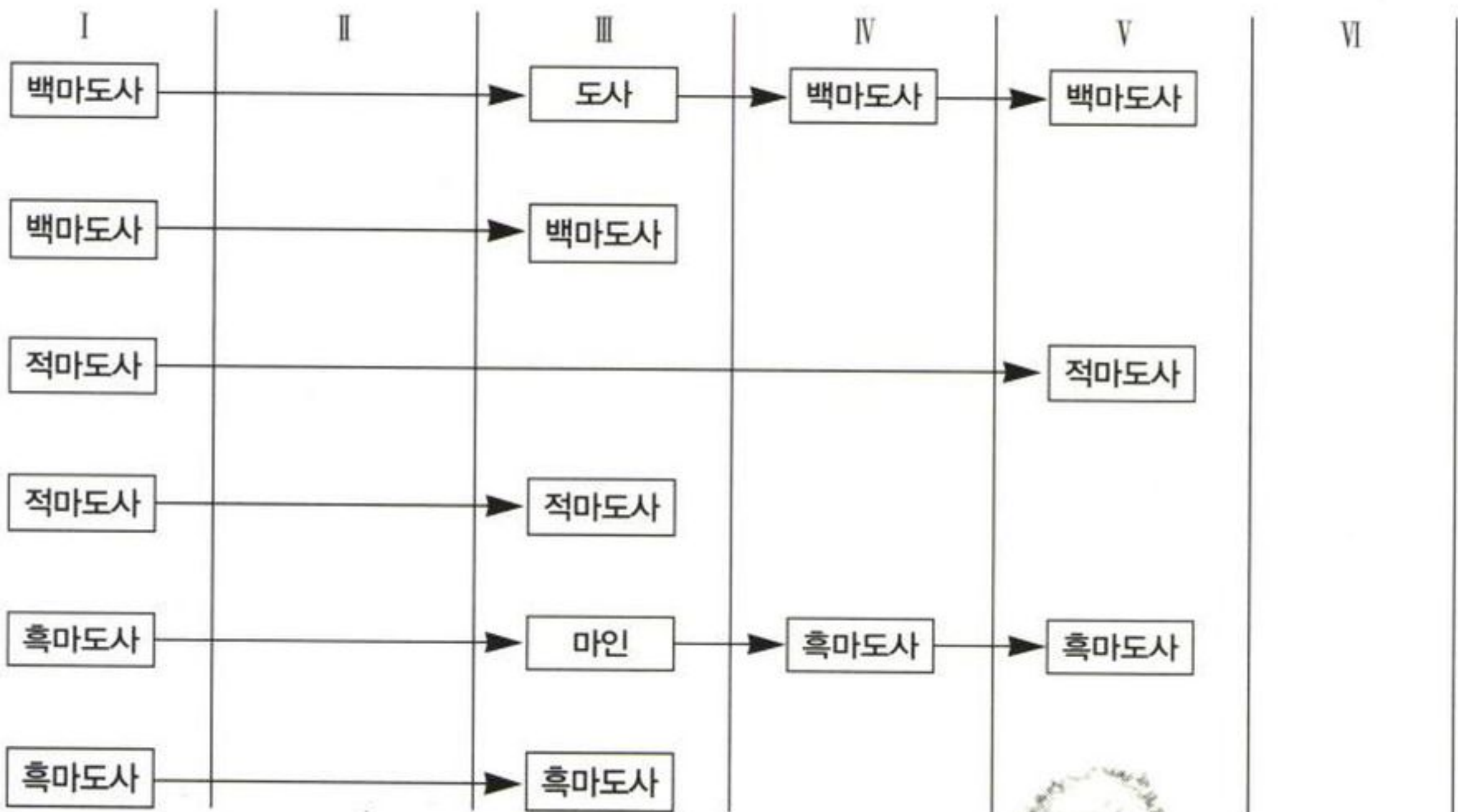


시프계통의 변경은 훔친다고 하는 어빌리티를 중심으로 해서 전개한다. 기본적으로 시프 상위에 존재하는 닌자라고 해도 전투

능력을 강화시킨 시프라고 하는 이미지가 전체를 통해 흐르고 있다. 명칭이 완전하게 같지는 않지만 III의 닌자만은 장비구분이

완전하게 다른 것과는 틀려서 보 너스적인 의미가 강하기 때문에 특수예로서 전사계통에 분류한다.

마도사계통



마도사계통인 변경은 그 잡의 다양함에 비해서 직계 이외의 계승이 대부분 이행되지 않는 것이 최대의 특징이다. I에서 III까지 있어서 기본 라인인 백, 흑, 적의 3개의 마법계통은 III이후, 세분화 다양화 해 간다. 그러나 그들의 후발계통은 독립한 채 계승되어 다른 계통에 간섭하는 일이 없다. 구체적으로는 III에서 신설된 소환마법, 그리고 V에서 신설된 시공마법과 청마법이 그 좋은 예이다. 또 시리즈 중반에서 설정된 모든 마법을 행사가능한 현자라고 하는 잡이 V이후 소멸해 가는 것도 특징이라고 할 수 있다.

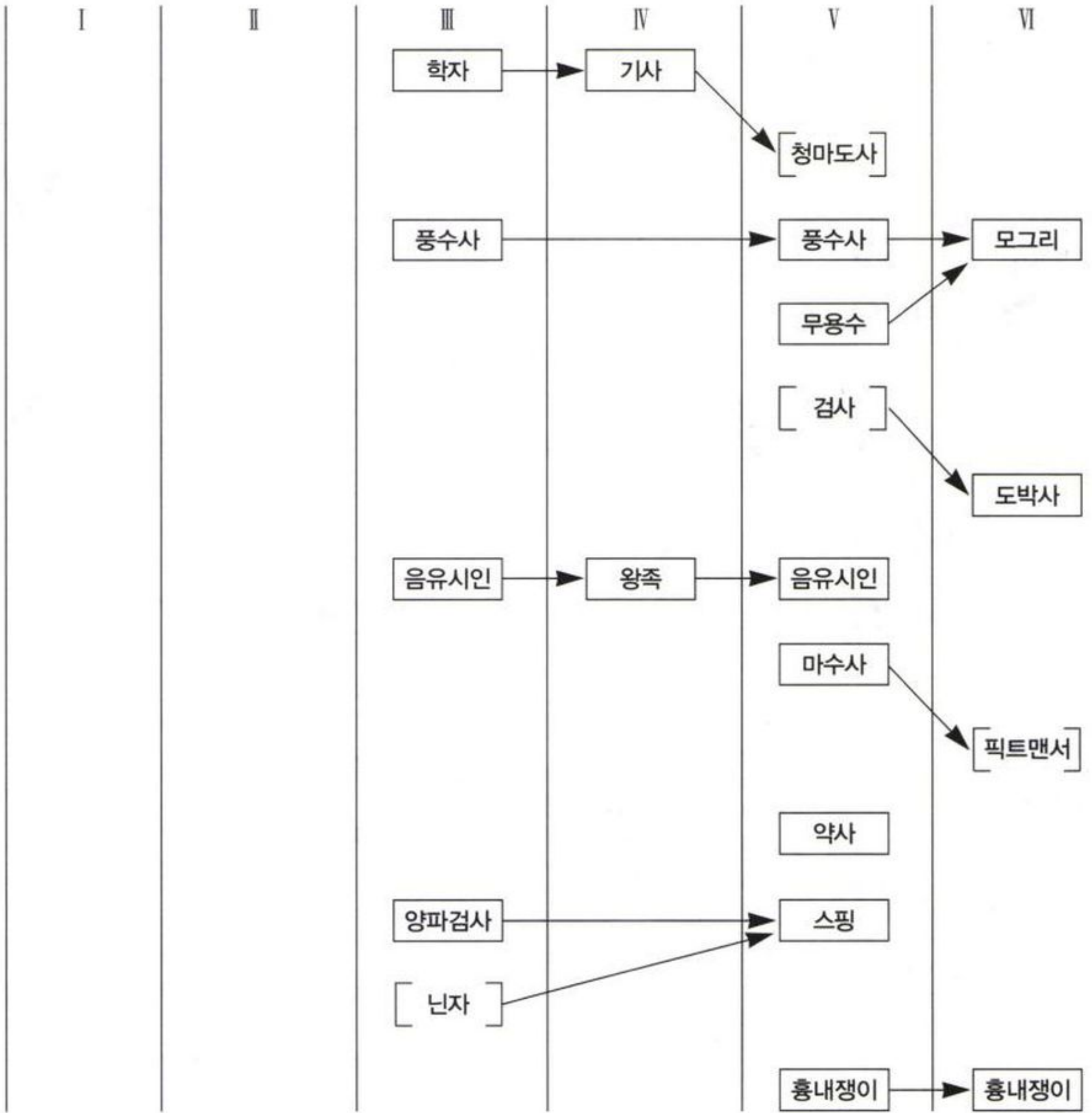
게다가 VI에서 마도사 계통에

대변혁이 일어난다. 세계관 설정의 영향이 꽤 요인으로 작용하는데 마도사계통인 잡의 대부분이 소멸해버린 것이다. 마석 시스템을 채용하고 거의 대부분의 캐릭터가 자유롭게 마법을 구사할 수 있는 세계설정에서는 마도사계통의 잡은 독립한 잡으로서 존재할 필요가 없다고 할 수 있다.



MASH

특수기능계통



III에서 신설된 특수기능 계통인 잡은 이미지만으로는 전투에 참가하는 일은 생각할 수 없을 정도지만 의외로 많다. 학자나 음유시인도 모두 그렇다. 단지 이 계통의 명칭대로 이들의 잡으로는 마법이나 과학으로는 해결할 수 없는 특수기능의 어빌리티를 소유하고 있다. 특수한 기능

이지만 왠지 계승되기 어렵고 계승된 예가 꽤 적은 것도 특징 중 하나다. 예를 들면 약사와 같이 시리즈를 통해서 전부 계승되지 않고 완전하게 독립된 잡으로서 존재한다. 게다가 계승된 경우에도 직계 이외는 완전하게 어빌리티에 따른 계승이 되어 있는 것도 이 계통이라고 말할 수 있다.

또 음유시인과 왕족의 관계와 같이 이미지에 따른 계승이 많은 것도 이 계통의 특징이라고 할 수 있다. V에서 대량으로 설정되어 있지만 대부분 사용되지 않는 잡도 있고 VI에서는 그 수가 반 이하로 줄어든다.

잡 개설(概說)

하나하나의 잡은 어떤 식으로 특징을 가지고 있는 것일까? 앞 페이지까지 소개한 4개의 계통대로 설명한다.

SHADOW



전사계통 -전 17종-

견고한 갑옷을 몸에 걸치고 전선에 나가서 싸운다. 적의 공격에 대해서는 약한 마도사들을 지키는 벽이 되어 손에 든 강력한 무기로 눈앞의 적을 한칼에 베어버린다. 시리즈를 통해서 종류는 증가한다.

01 암흑기사

등장작품 : IV

주요장비 : 암흑검, 암흑갑옷

주요 어빌리티 : 암흑

02 수인(사냥꾼)

등장작품 : III, V

주요장비 : 활과 화살, 호구(가슴에 대는 갑옷)

주요 어빌리티 : 난격(혼란스런 공격), 사냥

03 기사(技師)

등장작품 : IV

주요장비 : 해머, 도끼

주요 어빌리티 : 수색하는 것

04 사무라이

등장작품 : V, VI

주요장비 : 칼(刀), 갑옷, 투구, 방패

주요 어빌리티 : 필살검, 동전 던지기

05 장군

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 크리스탈 소드, 크리스탈 메일, 개전의 증(?)
 주요 어빌리티 : 쇼크

06 전사

등장작품 : Ⅰ, Ⅲ
 주요장비 : 검, 도끼, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 없음.

07 나이트

등장작품 : Ⅰ, Ⅲ, Ⅴ
 주요장비 : 기사검, 검, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 비호하는 것, 지키는 것

08 바사카

등장작품 : Ⅴ
 주요장비 : 도끼, 해머, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 바사크, 도끼장비

09 바이킹

등장작품 : Ⅲ
 주요장비 : 해머, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 없음.

10 파라딘

등장작품 : Ⅳ
 주요장비 : 기사검, 검, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 비호하는 것, 백마법

11 마검사

등장작품 : Ⅲ
 주요장비 : 암흑검, 암흑갑옷, 암흑투구
 주요 어빌리티 : 없음.

12 머시나리

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 창, 기사검, 기계, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 기계

13 마도전사

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 기사검, 망치창, 방패, 투구,
 마도복, 갑옷
 주요 어빌리티 : 트랜스

14 마법검사

등장작품 : Ⅴ
 주요장비 : 검, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 마법검(魔法劍)

15 설남(雪男, 눈 사나이)

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 붐글러브, 스노우 머플러
 주요 어빌리티 : 바사크

16 용기사

등장작품 : Ⅲ, Ⅳ, Ⅴ
 주요장비 : 창, 검, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 점프

17 룬 나이트

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 기사검, 망치창, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 마봉검(魔封劍)



몽크계통 -전 3종-

철저한 수업으로 단련에 힘써 자신의 맨몸을 무기로 하는 집 계통. 무기, 방어구 모두 별로 필요로 하지 않기 때문에 경제적이다. 갑옷이나 무기 등으로 금전을 낭비하는 전사 계통과는 대조적이다.

01 가라데가(공수가, 空手家)

등장작품 : III

주요장비 : 손톱장비, 전투복, 전투모자

주요 어빌리티 : 힘 모으기(저축하는 것)

02 슈퍼몽크

등장작품 : I

주요장비 : 혼, 전투복, 전투모자

주요 어빌리티 : 없음.

03 몽크

등장작품 : I, III, IV, V, VI

주요장비 : 맨손, 손톱장비, 주먹, 전투복, 전투모자

주요 어빌리티 : 필살기, 카운터

마도사계통 -전 16종-

01 청마도사(靑魔道士)

등장작품 : V, VI

주요장비 : 룯드, 검, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 청마법, 런닝

마법을 조종하는 집. 지성이 우수하지만 육체적인 건강함은 결핍. 마법계통의 확대에 따라 점점 종류가 늘어나지만 누구나가 마법을 습득할 수 있게 된 VI에서는 대부분 소멸했다.

02 적마술사(赤魔術士)

등장작품 : I

주요장비 : 검, 룯드, 단검, 투구, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 백마법, 흑마법

04 흑마술사(黑魔術士)

등장작품 : I

주요장비 : 룯드, 단검, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 흑마법

03 적마도사(赤魔道士)

등장작품 : I, III, V

주요장비 : 검, 룯드, 단검, 마도복, 모자, 투구

주요 어빌리티 : 연속마(連續魔), 백흑마(黑魔)

05 흑마도사(黑魔道士)

등장작품 : I, III, IV, V

주요장비 : 룯드, 단검, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 흑마법

06 현자(賢者)

등장작품 : Ⅲ, Ⅳ

주요장비 : 지팡이, 룯드, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 흑마법, 백마법, 회상(기억력)

07 환술사(幻術師)

등장작품 : Ⅲ

주요장비 : 룯드, 단검, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 소환마법(흑, 백)

08 소환사(召喚士)

등장작품 : Ⅳ, Ⅴ

주요장비 : 룯드, 단검, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 소환마법

09 백마술사(白魔術士)

등장작품 : Ⅰ

주요장비 : 지팡이, 해머, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 백마법

10 백마도사(白魔道士)

등장작품 : Ⅰ, Ⅲ, Ⅳ, Ⅴ

주요장비 : 지팡이, 망치창, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 백마법

11 달의 백성

등장작품 : Ⅳ

주요장비 : 룯드, 지팡이

주요 어빌리티 : 흑마법, 백마법, 정신파

12 도사(導師)

등장작품 : Ⅲ

주요장비 : 지팡이, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 백마법

13 시마도사(時魔導師)

등장작품 : Ⅴ

주요장비 : 룯드, 단검, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 시공마법(時空魔法)

14 픽트맨서

등장작품 : Ⅶ

주요장비 : 그림붓, 룯드, 마도복, 모든 나무

주요 어빌리티 : 스케치, 조종

15 마계환사(魔界幻士)

등장작품 : Ⅲ

주요장비 : 룯드, 단검

주요 어빌리티 : 소환마법

16 마인(魔人)

등장작품 : Ⅲ

주요장비 : 룯드, 단검, 마도복, 모자

주요 어빌리티 : 흑마법

SETZER



시프계통 -전 4종-

01 어쌔신(암살자)

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 닌자칼, 단검, 전투복, 전투모자
 주요 어빌리티 : 던지기

재빠른 움직임으로 적을 혼란시키고 다양한 기법을 구사해 적을 공격하는 집. 전투회피나 아이템 입수 등 보조적인 어빌리티를 가진 적도 많다. Ⅶ부터 닌자와 시프가 완전하게 분리.

02 시프

등장작품 : Ⅰ, Ⅲ, Ⅴ
 주요장비 : 단검, 검, 전투복, 전투모자
 주요 어빌리티 : 훔치기, 도망, 대쉬

04 모험가

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 단검, 비검, 갑옷, 전투복, 전투모자
 주요 어빌리티 : 훔치기, 팍 붙잡기

03 닌자

등장작품 : Ⅰ, Ⅲ, Ⅳ, Ⅴ
 주요장비 : 닌자칼, 단검, 전투복, 전투모자
 주요 어빌리티 : 던지기, 이도류(二刀流)

GAU

기타계통 -전 4종-

01 무용수

등장작품 : Ⅴ
 주요장비 : 단검, 옷
 주요 어빌리티 : 춤추는 것

종류에 따라 다종다양한 능력을 가진 잡이지만 그 대부분은 보조적인 것이다. 이색적인 존재로서는 기본적으로 약하지만 궁극적으로는 최강의 스팅과 양피검사가 있다.

02 학자

등장작품 : Ⅲ
 주요장비 : 책, 마도복, 모자
 주요 어빌리티 : 조사하기, 분석하기

04 음유시인(왕족)

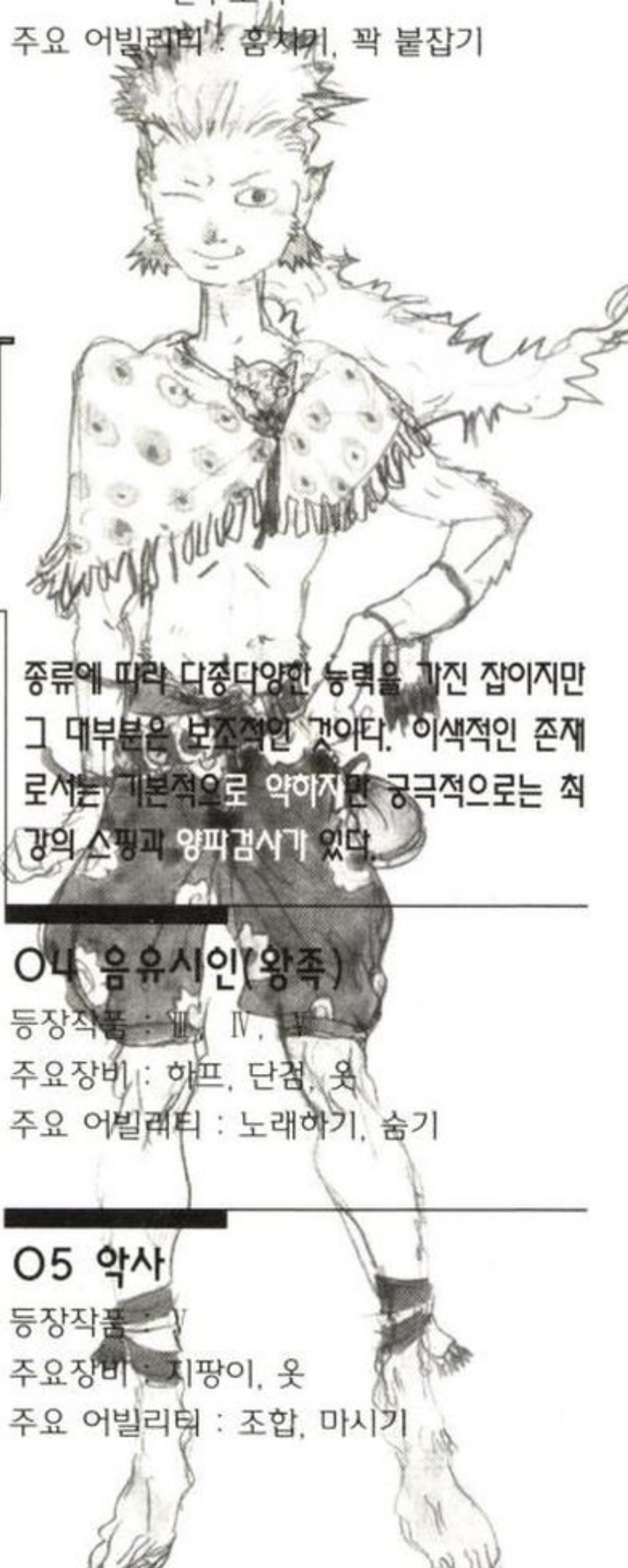
등장작품 : Ⅲ, Ⅳ, Ⅵ
 주요장비 : 하프, 단검, 옷
 주요 어빌리티 : 노래하기, 숨기

03 갬블러(도박사)

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 갬블, 전투복, 갑옷
 주요 어빌리티 : 슬롯

05 악사

등장작품 : Ⅶ
 주요장비 : 지팡이, 옷
 주요 어빌리티 : 조합, 마시기



06 신관(神官)

등장작품 : VI
 주요장비 : 지팡이, 옷
 주요 어빌리티 : 기도하기

07 스피링

등장작품 : V
 주요장비 : 장비제한없음
 주요 어빌리티 : 없음

08 양파검사(劍士)

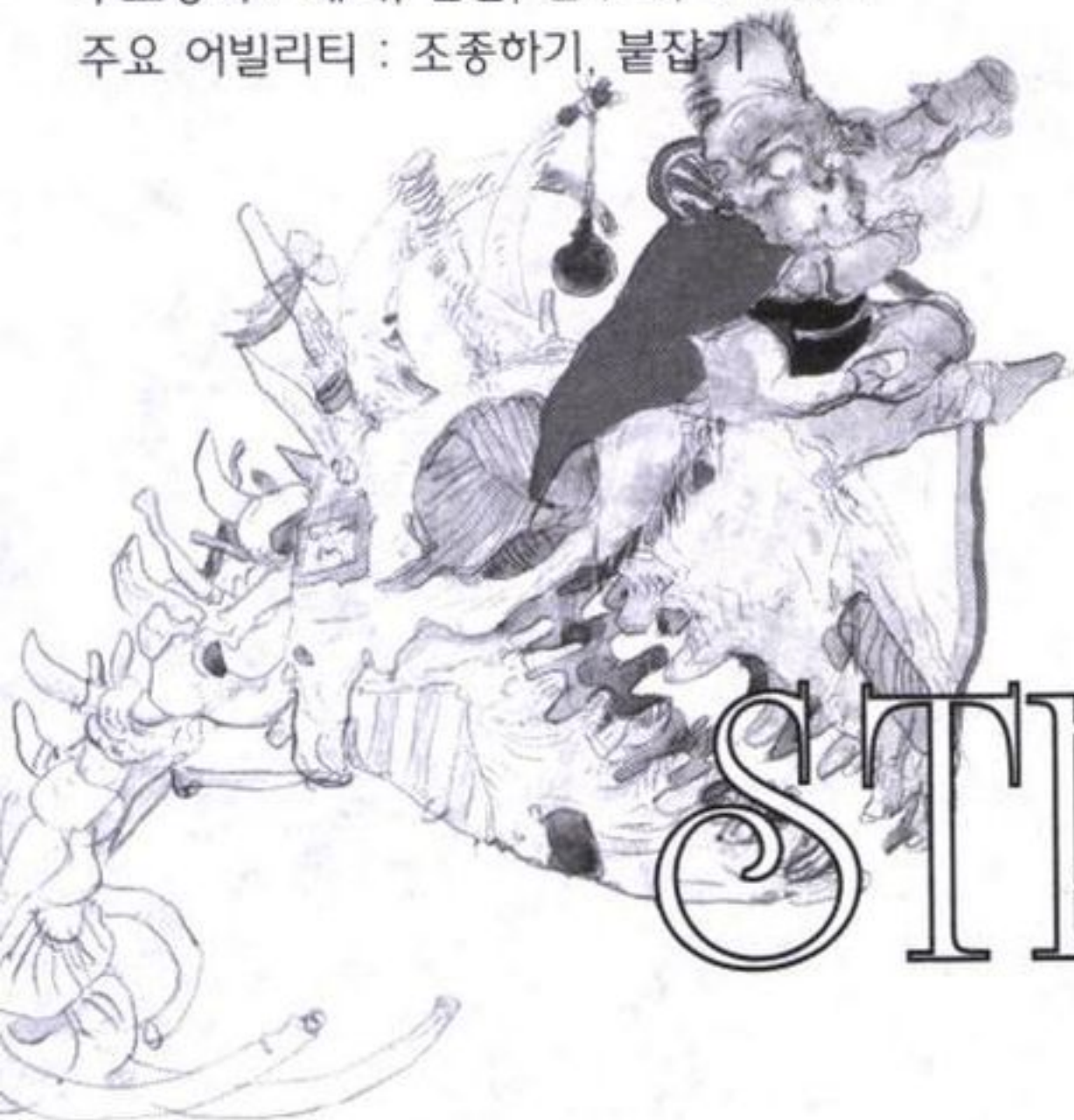
등장작품 : III
 주요장비 : 검, 갑옷, 투구, 방패
 주요 어빌리티 : 없음

09 풍수사(風水士)

등장작품 : III, V
 주요장비 : 종, 옷
 주요 어빌리티 : 지형

10 마수사(魔獸使い)

등장작품 : V
 주요장비 : 채찍, 단검, 전투복, 전투모자
 주요 어빌리티 : 조종하기, 붙잡기



11 모그리

등장작품 : VI
 주요장비 : 창, 전투복, 전투모자
 주요 어빌리티 : 춤추기

12 흉내장이(ものまね士)

등장작품 : V, VI
 주요장비 : 룯드, 단검, 마도복, 전투복
 주요 어빌리티 : 흉내내기

13 야생아

등장작품 : VI
 주요장비 : 맨손, 전투복, 전투모자
 주요 어빌리티 : 날뛰기, 뛰어들기

14 유령

등장작품 : VI
 주요장비 : 죽은 자의 반지
 주요 어빌리티 : 둘러싸기

STRACUS

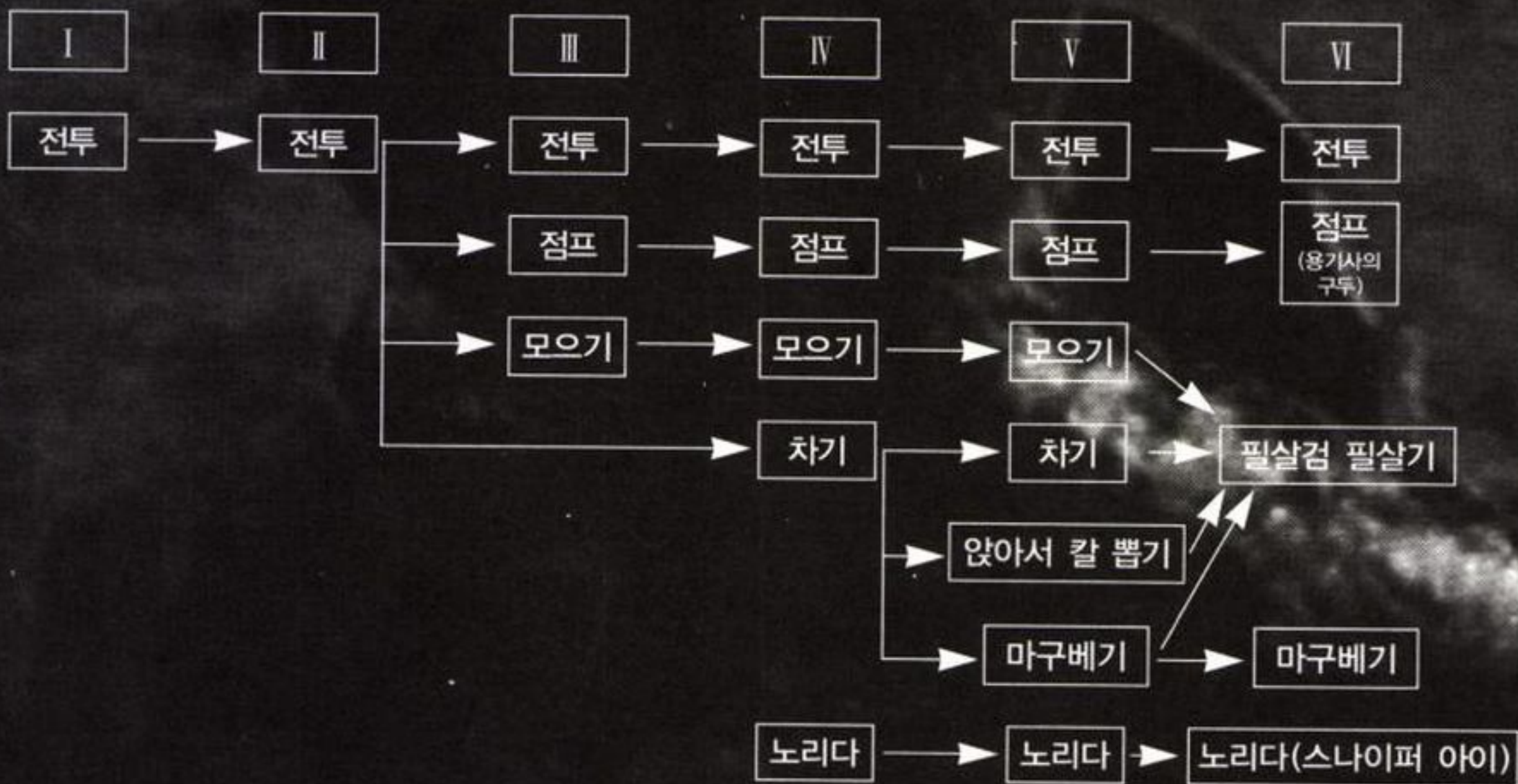
어빌리티

어빌리티의 진화와 변화

다채로운 목적에 있어서의 세분화

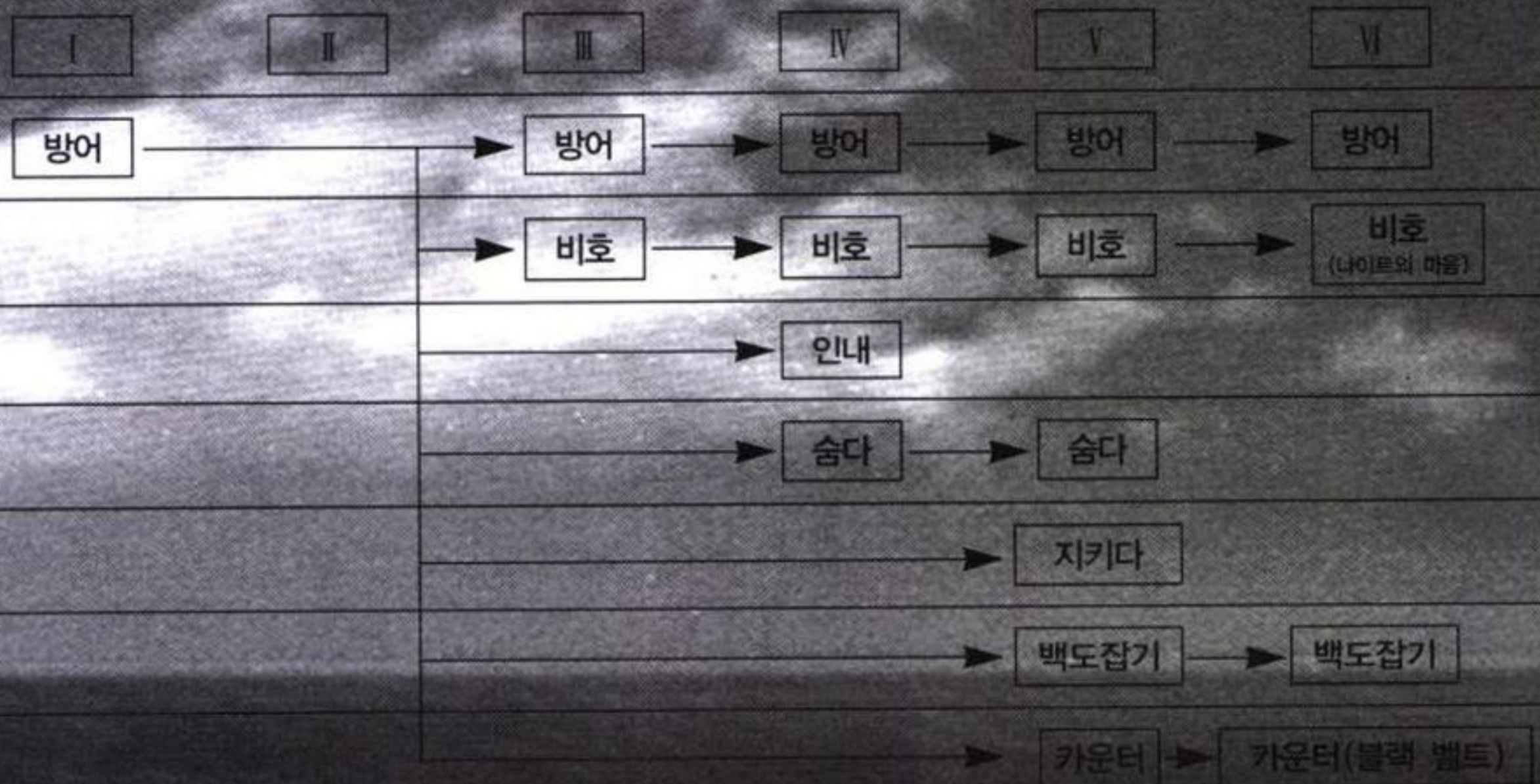
다양한 종류가 있는 어빌리티는 그 효과를 고려한 경우 하나의 그래프로 분류할 수 있다. 하지만 왜 가까운 효과의 어빌리티가 존재하는 것일까? 그것은 시리즈가 진행함에 따라 보다 전문적인 효과로 세분화하였기 때문이다. 그 세분화를 그린 계통도가 아래의 것이다. 주로 I에서의 기본 커맨드와 III 이후의 특징적인 것을 취하고 있다.

[전투]에서의 어빌리티(커맨드)의 흐름



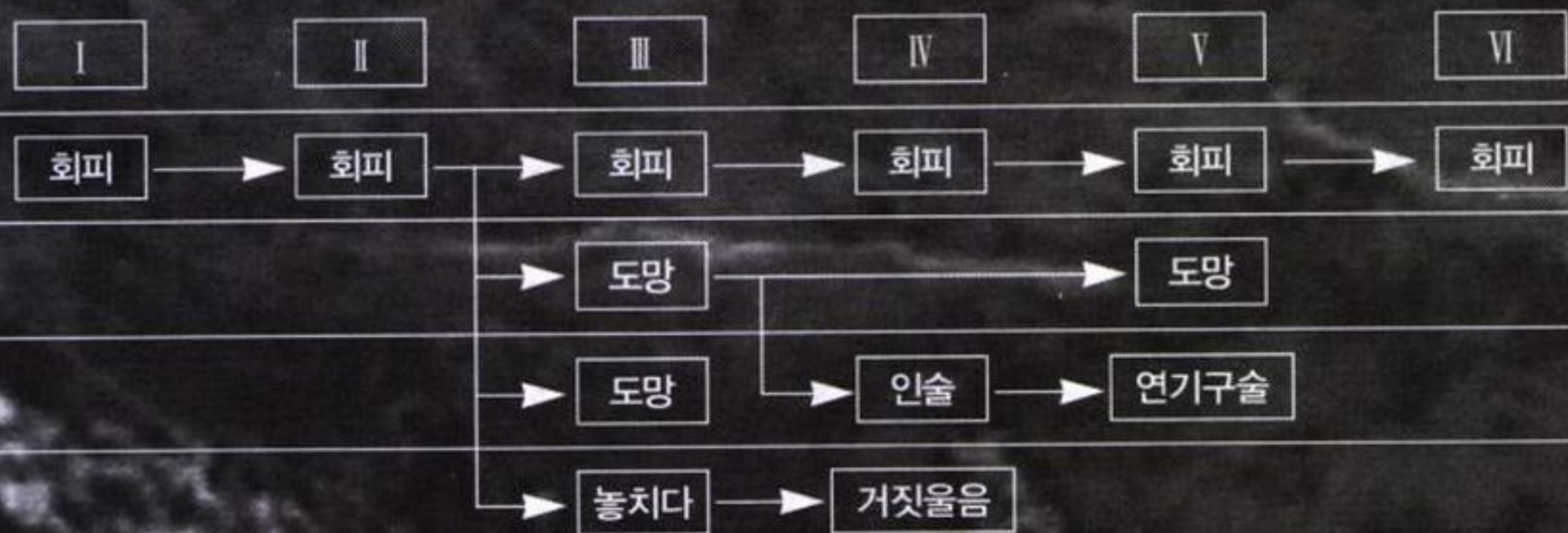
전투에서 파생된 커맨드는 공격에 여러 가지 효과를 추가하는 것으로 세분화되어 있다. 점프와 모으기의 공격력 업과 차기에서 파생된 많은 공격이며 그것들의 효과는 VI에서 필살검과 필살기로 집약되어 있다.

[방어]에서의 어빌리티(커맨드)의 흐름



방어는 다른 커맨드와 비교하면 우선도가 낮기 때문에 커맨드가 최대 4개였던 III까지는 마법을 사용하지 않는 캐릭터 집만 사용가능한 커맨드였다. III 이후 방어는 다양한 배리에이션을 보이지만 서로 관련성은 없고, 효과를 추가한 상급판이란 위치를 구축하였다.

[회피]에서의 어빌리티(커맨드)의 흐름

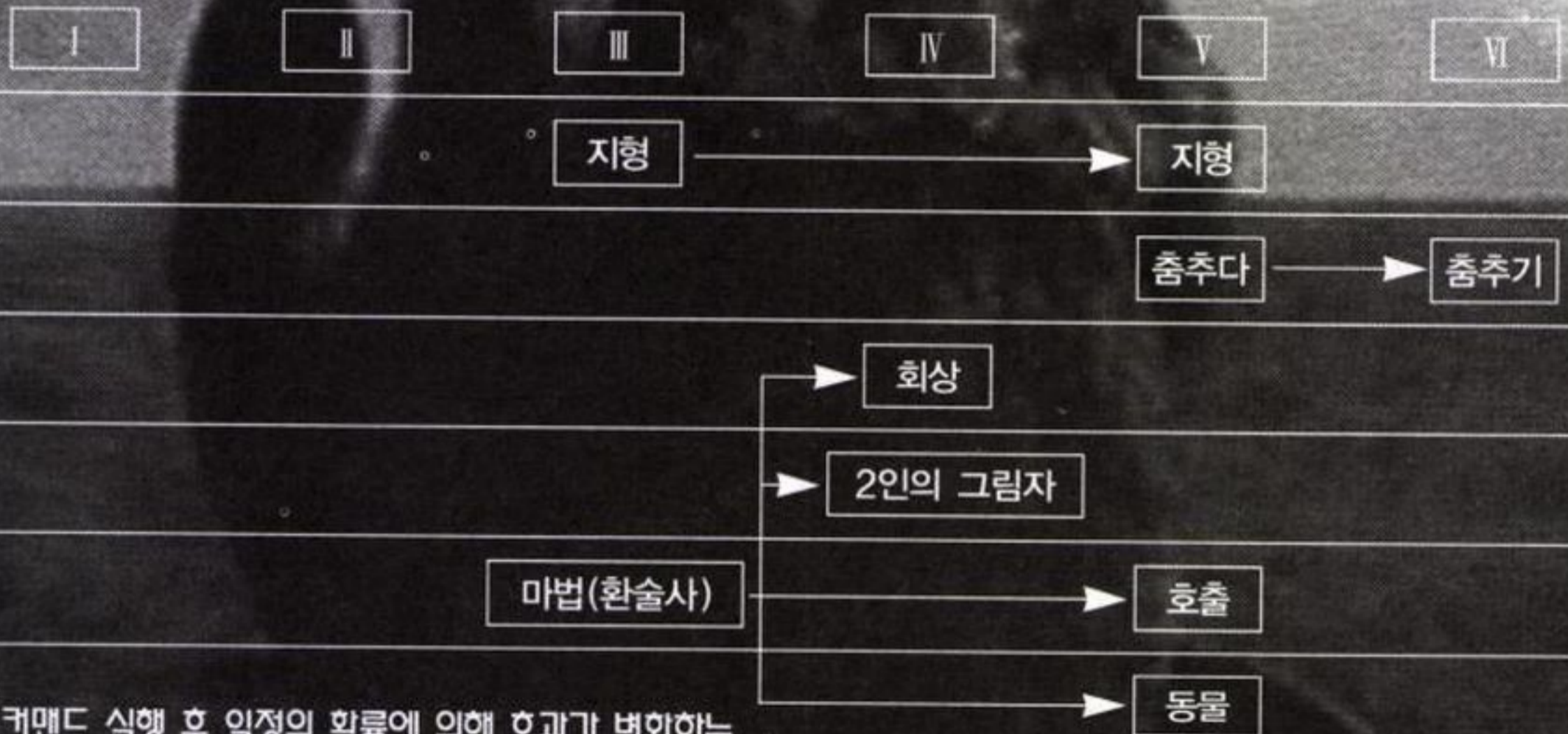


파티 혹은 적이 도주해서 전투를 즉시 종료하는 회피 계. III 이후 다소 넓어 보이는 어빌리티였지만 IV에서는 그렇지 않다. 이것은 인카운트 회피의 어빌리티가 등장하기 때문이라고 생각된다.

특별한 어빌리티(커맨드)의 흐름

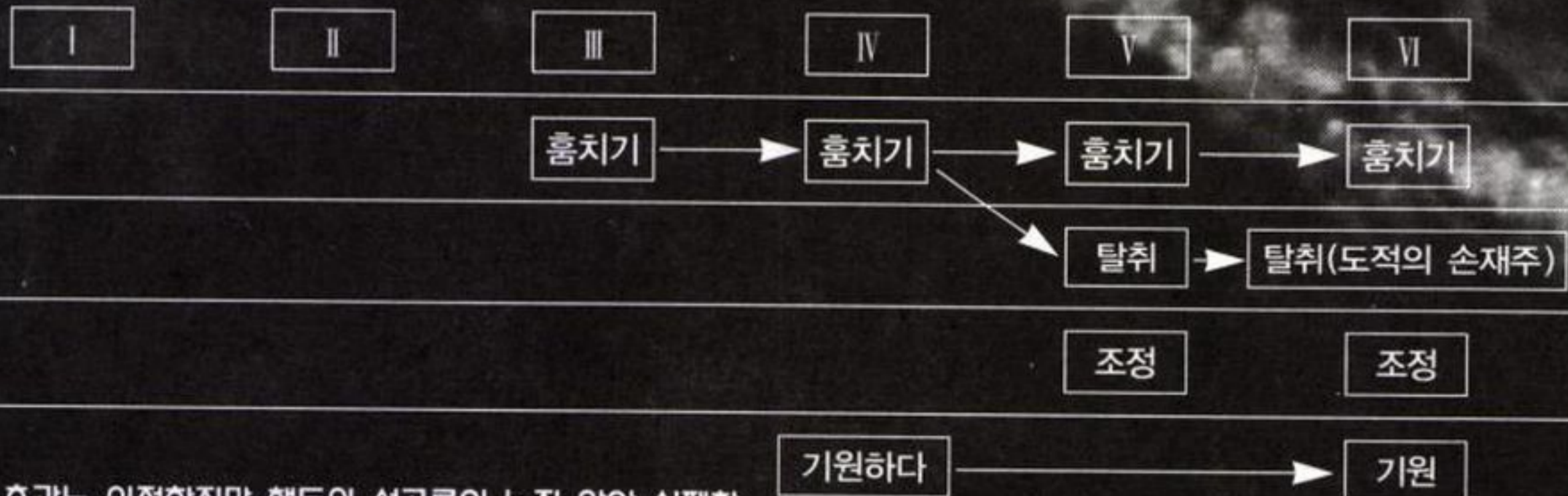
III 이후에 등장한 어빌리티 가운데도 특별한 타입이 결과에 관계하지 않는 종류인 것이다. 이것들은 표적에 대한 효과의 유무에 관계없이 효과가 부정하기도 하고 실행 그 자체를 실패하기도 한다. 특히 위험이 따르는 행동이라고 말할 수 있다.

결과가 자유로운 타입



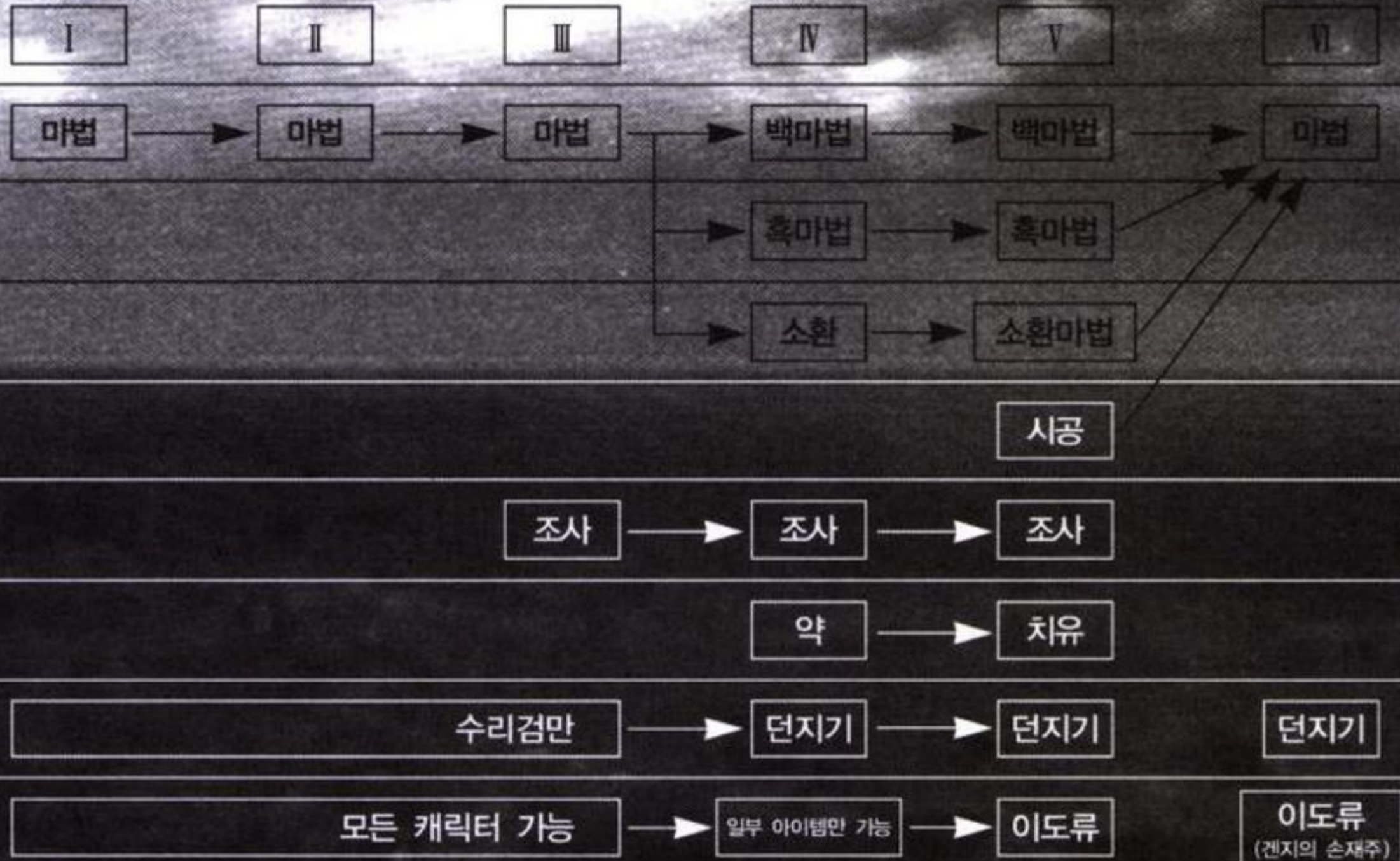
커맨드 실행 후 일정의 확률에 의해 효과가 변화하는 어빌리티다. III의 환술사가 사용하는 마법과 IV의 춤추기는 서브 커맨드이지만, 게다가 확률로 결과가 변하는 현저한 예다.

결과가 불확정적인 타입



효과는 일정하지만 행동의 성공률이 높지 않아 실패할 확률이 많은 커맨드다. 탈취는 완전히 공격과 흠치기는 별도의 행동으로 공격이 성공해도 흠치기가 성공하는 것과는 무관하다.

특수한 어빌리티(커맨드)의 흐름



커맨드 흐름의 특수한 예를 모은 계통도다. 마법은 커맨드의 분화가 진행되었지만 VII에서 마석 시스템의 도입에 따라 통일되었다. 조사, 간파 이하는 파생으로 생긴 어빌리티는 아니다. 던지기, 이도류는 시스템적인 특례가 그대로 어빌리티가 된 예이다.

VII의 어빌리티

VII의 어빌리티는 마테리아를 장비하는 것으로 효과를 발휘한다. VI의 액세서리 시스템과 마석 시스템을 융합시킨 마테리아 시스템은 VI의 자유도와 V의 풍부함을 겸하고 있다.

모험 (Adventure)

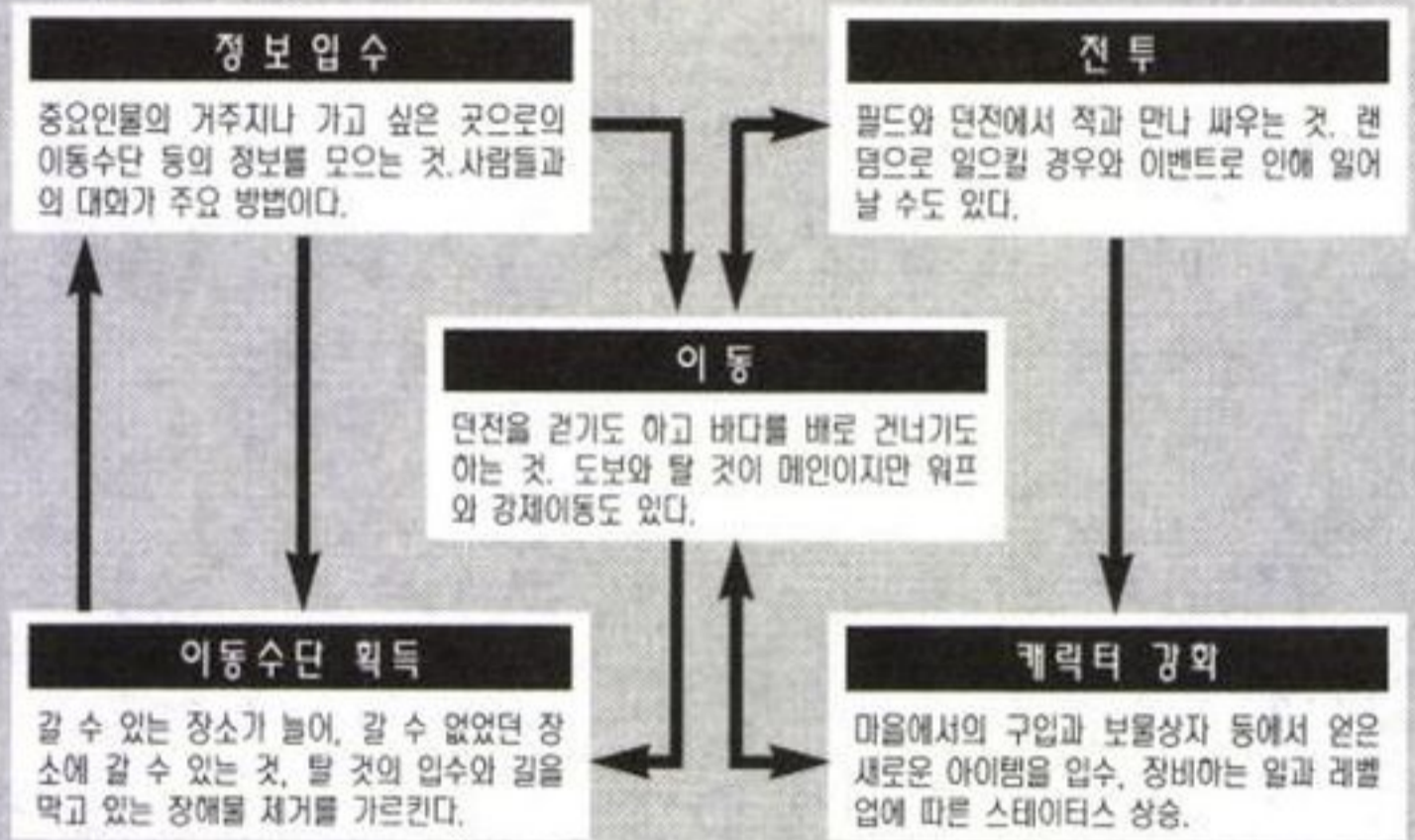
모험의 구조

목적은 이동범위의 확대와 자신들의 전력강화

모험이란 목표를 달성하기까지의 과정이며 그 내용은 주로 이동수단 획득을 위한 탐색과 적과의 전투가 있다. 전자는 도달지점이 있고 그곳에 가기까지의 이동범위의 확대, 후자는 최대의 장애가 되는 적을 쓰러뜨리기 위해 자기 강화의 책임을 가지고 있다.

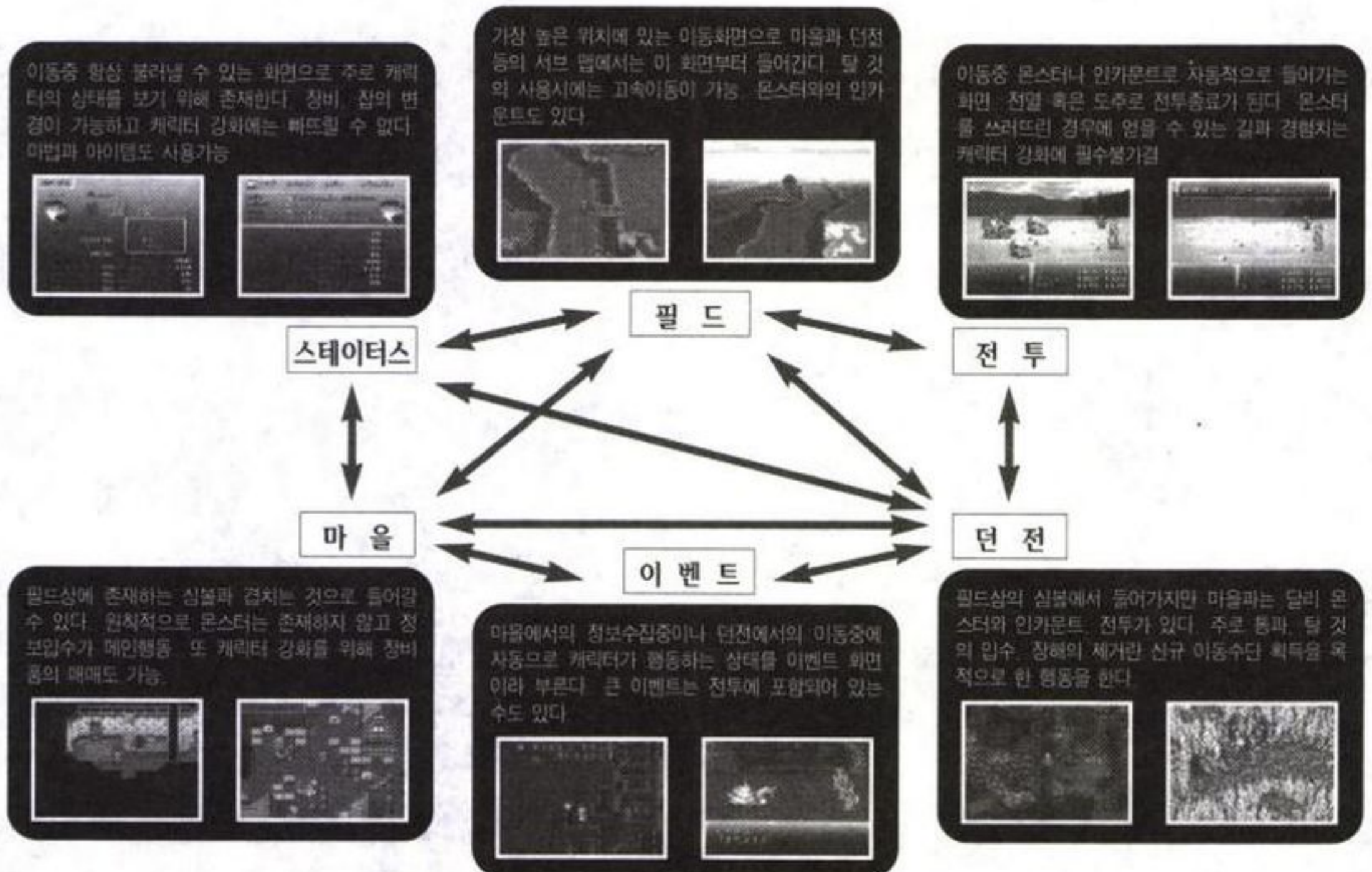
플레이어의 구조

모험은 항상 '새로운 땅으로의 길을 얻음 → 이벤트를 체험 → 새로운 땅으로의 길을 얻음...' 의 되풀이다. 다시 말하면 새로운 장소로 가기 위한 수단을 항상 찾고 있는 것이다. 그 가운데 전투가 있고 캐릭터의 성장이 더불어 이루어진다.



화면의 종류

화면의 상태에 따라 가능한 행동의 차이가 있다. 플레이 구조에 있어서 5개의 요소는 화면에 따라 실행의 가, 부가 결정된다. 화면에는 6가지의 종류가 있고 그 중에서도 마을, 필드, 던전은 이동에 관련된 화면으로서 중요하다. 또 다른 3종류의 화면도 이동화면에 관계되는 형태로 존재하고 있다.



전투

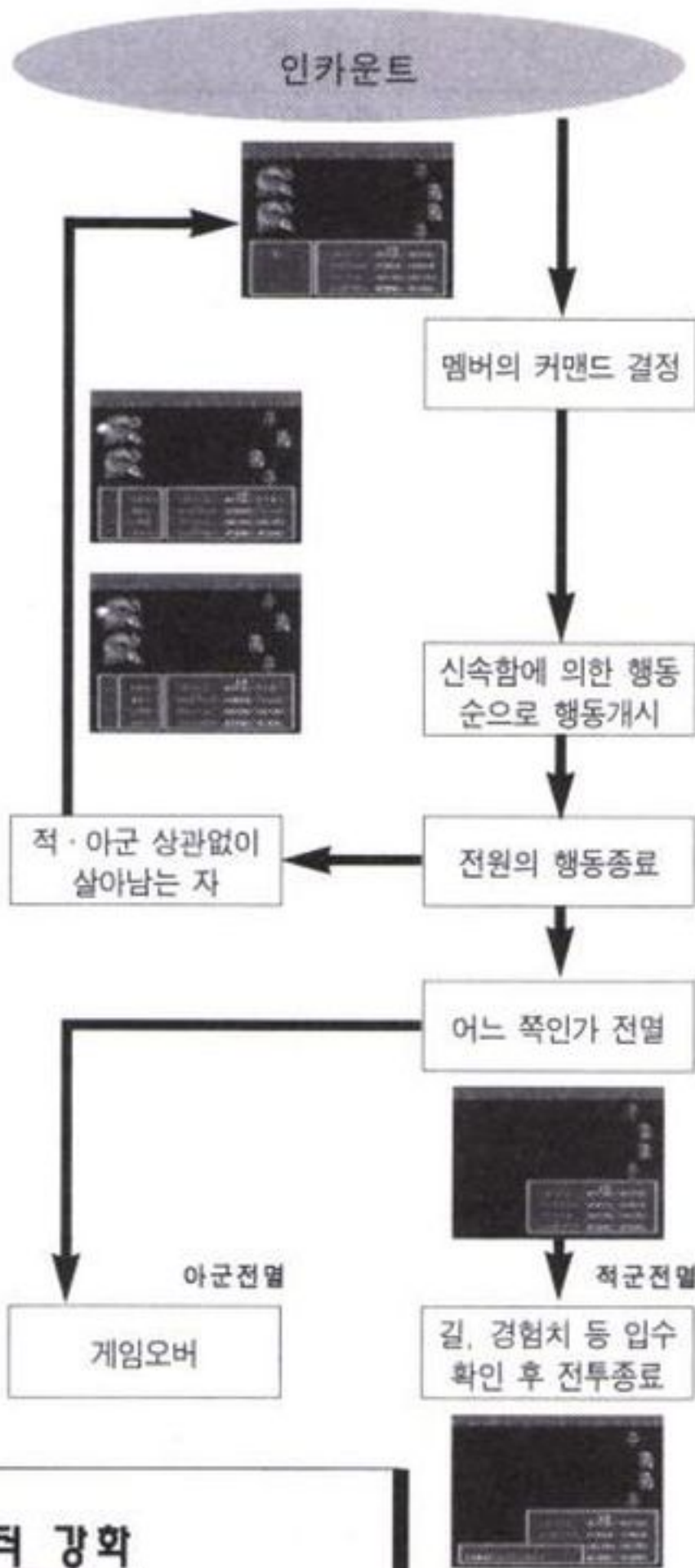
하드의 진화가 가져온 액티브 타임 배틀

FF의 전투 시스템은 커맨드 배틀과 액티브 타임 배틀(이하 ATB)의 두 종류가 존재한다. ATB는 재빠른 행동순의 결정을 더욱 진화시키는 것이지만 그 복잡한 시스템 때문에 하드에 충분한 성능을 갖춘 IV에서 채용하였다.

커맨드 배틀

아군전원의 커맨드를 결정한 후 적, 아군 전원이 빠른 순서로 1회씩 행동한다. 그 후 다시 전원의 커맨드를 입력하여 되풀이하는 것이 커맨드 배틀이다. 커맨드 선택의 시간에 여유가 있다.

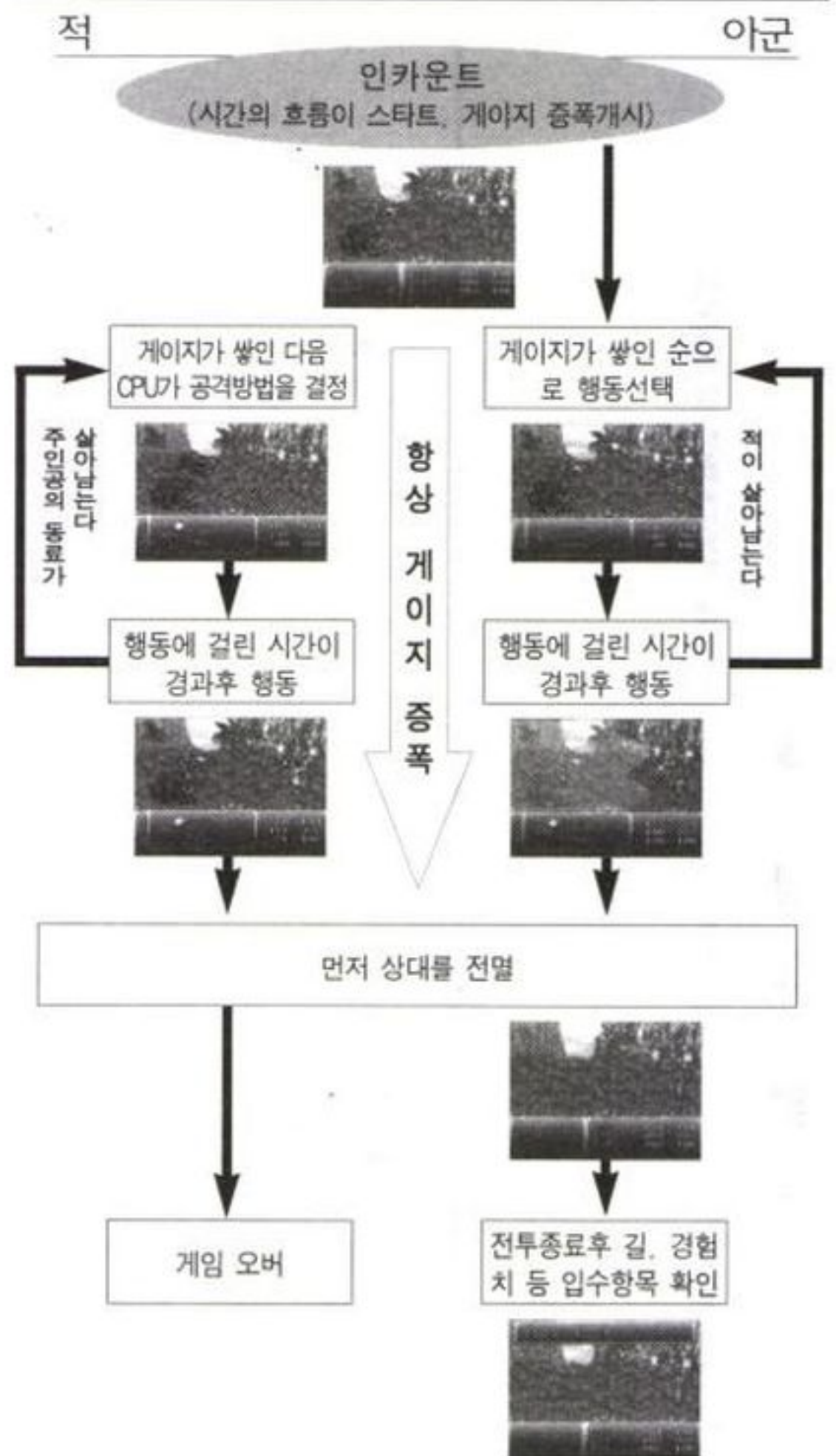
I부터 III의 경우



ATB

행동을 실행한 후 다시 커맨드가 입력되기까지의 시간이 각 캐릭터에게 설정되어 있고 그 시간이 경과하면 다시 행동할 수 있는 시스템. 빠른 캐릭터는 보다 많은 회수를 행동할 수 있다.

IV부터 VI의 경우



캐릭터 강화

전투와 장비의 충실함이 강화의 두가지 기둥이 된다.

일반적으로 말하면 소위 캐릭터를 강하게 하는 것은 장비와 스테이터스 상승이다. 장비에는 마법과 엑세서리 등이 포함되고 스테이터스 상승에는 잡과 어빌리티가 포함된다. 여기에서 그것들의 입수경로에 대해서 살펴보기로 한다.

마을 주로 강화의 목적은 무기와 방어구. 마법등의 충실 방법은 가게에서 구입하는 것과 보물상자 등에서의 입수. 특수한 타입으로서 V의 노래나 VI의 마석 등이 있다.

아이템 무기, 방구, 엑세서리 등 모든 장비품을 가르킨다. 마을에 따라 취급품목의 차이가 있다.

마법 마법을 살 수 있는 곳은 I, II, V의 4작품 그 가운데에서도 I은 벽과 축으로 가게가 별도로 존재한다.

던전 던전내에서의 강화는 보물상자에서의 아이템 입수가 메인. 마을에서는 입수할 수 없었던 귀중한 것들이 많다. 또 던전 가운데 마을이 존재할 수도 있다.

보물상자 조사하면 안의 물건을 입수할 수 있지만 중요 아이템은 몬스터가 지키고 있을 수도 있다.

전투중 전투는 스테이터스를 상승시켜 레벨업하는 데 빠뜨릴 수 없는 것이다. 그 외에도 잡의 레벨업과 튜에서의 마법의 습득 등 그 역할은 크다.

레벨업 전투에 의한 경험치가 일정량에 달하면 레벨업하고 스테이터스가 전체적으로 상승한다.

















훔치기 이후 훔치기의 어빌리티를 가진 캐릭터는 전투중에 몬스터로부터 아이템을 훔칠 수 있다.

구슬 몬스터를 쓰러뜨리면 아이템을 남길 수가 있다. 그것들도 귀중한 아이템.

탈 것

여러가지 다양한 이동수단

비행기, 초코보라는 상징적인 탈것의 수는 시리즈를 통하여 등장한 것에 의해 캐릭터성을 가지는 것에 성공하였다. 또 이동범위의 제한을 탈것의 이동가능 지형에 따라 가며 모험과의 관련성을 강하게 한 것이 특징이다. 여기에서는 임의로 이동가능한 탈것을 이동가능 속도에 따른 쪽으로 분류, 해설과 함께 일람표를 작성하였다.

| 시리즈 | I | II | III |
|-------|---|--|---|
| 외우주 | | | |
| 높은 산 | | |  인빈시블 다른 비공정은 할 수 없는 높은 산을 넘는 것이 가능한 초대형 비공정 안에 회복시설과 자동판매기도 완비되어 데뷔 초코보도 불러낼 수 있다. |
| 공중 |  비공선 도보의 4배의 스피드로 이동하고 평지에 착지가능 바다와 산을 넘을 수도 있다. |  비룡 용기사와 함께 있을 때만 사용 가능 황제가 만들어 낸 용전에 침입할 수 있는 유일한 이동수단. |  시드의 비공정 비공정으로는 낮고 속도는 도보의 배 산도 넘을 수 없다. 미스릴의 유선을 장비가능. |
| 숲 | |  비공선 정기편 비공선이 후에 자유롭게 조작할 수 있게 된다. 도보의 4배부터 8배 속도로 이동가능. |  노티라스 매우 경이적인 속도로 이동하는 고속 비공정 개조에 의해 바다 속의 함해도 가능하게 된다. |
| 평지 | |  설상선 도보로 진입할 수 없는 설원에서 다리를 대신하는 이동수단. 속도는 도보와 같다. | |
| 고도 0M | |  초코보 숲에 사는 대형 조류의 하나. 날 순 없지만 달리는 속도는 사람의 2배 등에 타고 이동할 수 있다. |  초코보 타고 있는 순간에는 적과 만나지 않는 도보의 배속의 이동수단. I과는 달리 강을 건널 수도 있다. |
| 수면 |  카누 강 호수 등 파도가 높지 않은 수면을 건널 수 있다. 접기식으로 가지고 다닐 수 있는 것이 특징. |  카누 I과 같이 강과 호수를 이동할 수 있는 가지고 다닐 수 있는 소형선. 인력으로 움직이기 때문에 폭포 등에 등장할 수 없다. |  카누 강과 호수에 들어가면 자동적으로 사용할 수 있는 소형선. 시리즈를 통하여 적과 만나지 않는 이점이 있다. |
| |  배 원래 아무디 바다를 누비는 해적 배의 배 바다를 걷는 속도의 몇 배 이상으로 이동하여 항구에 정박가능하다. |  배 비공선과 같이 이야기 전반부에서는 정기편을 사용한다. 후반 해적 레이라에게 빌린다. |  엔터프라이즈 해상을 빠른 속도로 이동할 수 있는 유일한 이동수단. 후에 개조를 받아 비공정으로서의 기능도 가진다. |
| 수중 | | | |
| 해저 |  타루잠수함 은리크의 마을 항구에서 해저 신전에 갈 수 있는 잠수함. 단 물이 새기 때문에 공기의 물이 필요. | | (노티라스) |
| 지하 | | | |

탈 것의 분류

| IV | V | VI |
|--|--|---|
| <p>마도선 지구와 달을 오갈 수 있는 우주선으로서의 능력을 가진 비공정 회복시설을 가지고 초코보도 있기 때문에 이동가능한 마들로서 기능</p> | | |
| <p>엔터프라이즈 지상 지하의 범위라면 어디나 갈 수 있는 비공정 개조를 받고 후크에 의한 호버선의 운반도 가능</p> | <p>만능비공정 착지, 착수가 가능한 비공정 수심도 당연히 이동가능 개조를 받으면 이동범위가 증가하고 최종적으로는 해중과 초고도의 공중까지 갈 수 있다</p> | <p>블랙 재크 호 봉피천의 세계를 고속으로 이동할 수 있는 비공정 안에는 회복시설과 장비들을 모두 매어준 사람이 있다. VI에서 는 갑판에 나올 수 있게 되었다</p> |
| <p>팔콤 입수하자마자 용암 위는 통과할 수 없다. 개조를 받은 후라면 지상에도 지하에도 엔터프라이즈와 같이 어디든 갈 수 있게 된다</p> | <p>흑 초코보 I과 같이 숲에서 잠을 수 있는 것으로 사용가능 산은 넘을 수 있지만 착지는 숲에서 밖에 할 수 없다</p> | <p>팔콤 호 블랙 재크보다도 고속의 비공정 안은 좁고 회복시설 등도 없는 순수한 이동수단이다</p> |
| <p>흑 초코보 숲에서 잠을 수 있다. 하늘은 날지만 산을 넘을 수 없고 숲에서만 착지가 가능. 목적지는 자유지만 귀가는 잡힌 숲으로 되돌아 온다</p> | <p>비룡 하늘은 날지만 산은 넘을 수 없는 하늘의 이동수단 흑 초코보와는 반대로 초원 등에서밖에 착지할 수 없다</p> | |
| <p>초코보 숲에서 잡고 도보 2배로 이동가능. V 이외의 시리즈에서는 내리면 제멋대로 어디론가 가 버린다</p> | <p>초코보 V의 승용 초코보는 모코란 이름의 한 마리 뿐이다. 내려도 그 장소에서 꼭 기다리고 있는 것이 특징</p> | <p>마도 아머 주로 이벤트로 사용하고 서브 맵 내에서 대시 보틀의 스피드로 이동할 수 있다. 전투중은 각종 빔에 의한 공격과 회복이 가능</p> <p>초코보 VI에서는 숲이 아니라 초코보 방에서 밀리기 때문에 유려다. 시점이 비공정과 같은 3D가 된다</p> |
| <p>호버 크래프트 평지 혹은 얇은 얼음 여울을 도보의 2배의 스피드로 이동한다. 공중라면 사막 위에서도 멈출 수 있다</p> | <p>해적선 파리스가 소유하고 있는 대형선. 해룡 실드에게 속해 있기 때문에 바람이 없어도 항해가능</p> <p>화력선 해적선과는 반대로 이동범위는 제 1 세계의 외해뿐만 아니라 해상선 해적선과 달리 적과 만난다</p> | |
| <p>잠수선 제 2세계에서 바다 속을 이동하기 위한 수단. 해면에서는 타고 내리기밖에 할 수 없고 이동할 수 없다는 것이 주의</p> | <p>(만능비공정)</p> | |
| | | |
| | | <p>피가로 성 사막에 기어 들어가 지하를 이동하는 이동요새 부르는 것은 할 수 없기 때문에 반드시 성이 있는 옆에서 이동한다</p> |

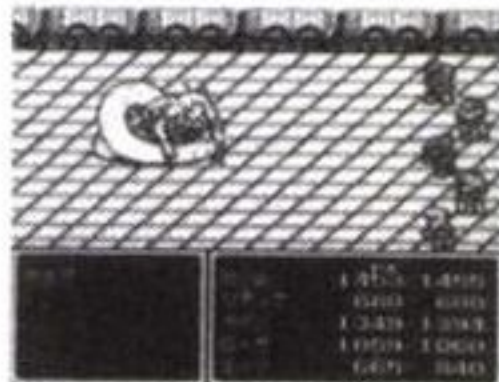
전투

전투시에 있어 특별한 패턴

FF의 전투는 다양한 요소를 포함하고 있는데 특히 IV 이후 ATB의 도입과 특수한 적의 성질 도입에 의해 그 경향이 강해졌다. 여기에서는 전투에 관계되는 시스템적 부분을 분야별로 해설하고 그 중에서 특별한 패턴을 살펴보기로 한다.

인카운트에 대해

인카운트란 몬스터와 만나는 것으로 그 만남은 시리즈가 추가될 때마다 증가하였다. 또 ATB 라는 시스템의 도입에 의해 선제가 중요한 의미를 갖게 되었다.



통상

몬스터와 동시에 인식하고 있다는 상태이고 가장 많은 인카운트의 상태. 커맨드 배틀에서는 가장 신속한 순서로 행동하게 된다. 물론 ATB에서는 양면상 모든 캐릭터, 몬스터가 동시에 게이지의 증가 스타트하게 된다.



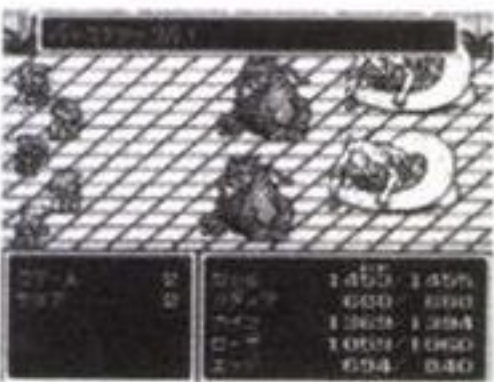
선제 공격

주인공측이 먼저 몬스터를 발견, 깨닫기 전에 공격을 가하는 상태. 커맨드 배틀에서는 몬스터는 공격을 받고 나서 주인공 일행을 인식하기 때문에 1턴 정도 행동 불능상태가 된다. ATB에서는 일정 시간 몬스터가 행동 불능이다.



불의의 약해점

몬스터 측이 먼저 주인공 일행을 발견해 모습을 숨기고 불의의 공격으로 판단이 흐려지는 상태. 커맨드 배틀에서는 주인공 일행은 1턴 행동불능상태가 되어버린다. ATB도 마찬가지로 주인공 일행이 일정시간 행동불능이 되어버린다.



백어택

몬스터 측이 주인공 일행의 앞쪽을 막는 것은 같지만 뒤부터 공격한다라는 차이가 있다. 이것은 대열이 전열, 후열에서 역이 되기 때문에 방어력이 낮은 캐릭터를 앞에 세운다는 점에서 위험성이 높다. 전투위치가 변하는 I에서는 존재하지 않는 패턴.



협공

VI에서 등장. 몬스터에게 협공당하기 때문에 어느 쪽의 몬스터를 쓰러뜨리지 않는 한 주인공 일행은 도주가 불가능. 대열이 없게 되므로 가장 뒤쪽의 몬스터에게 받는 공격은 피해 데미지가 크다. 마법을 전체 거는 것도 옆쪽의 무리에게 밖에 사용할 수 없다.

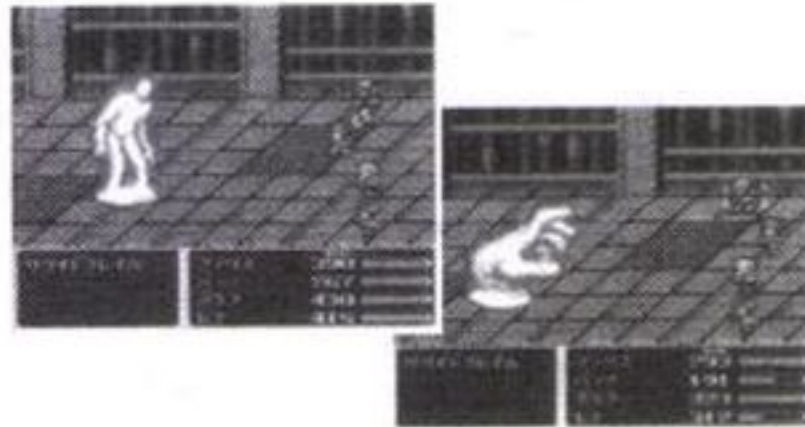


사이드 어택

협공과는 완전히 반대인 패턴. 주인공 일행이 몬스터를 협공하는 상태로 시작하여 당연 몬스터의 도주는 불가능하게 된다. 몬스터에 대해서도 뒤쪽 공격이 데미지가 높다.

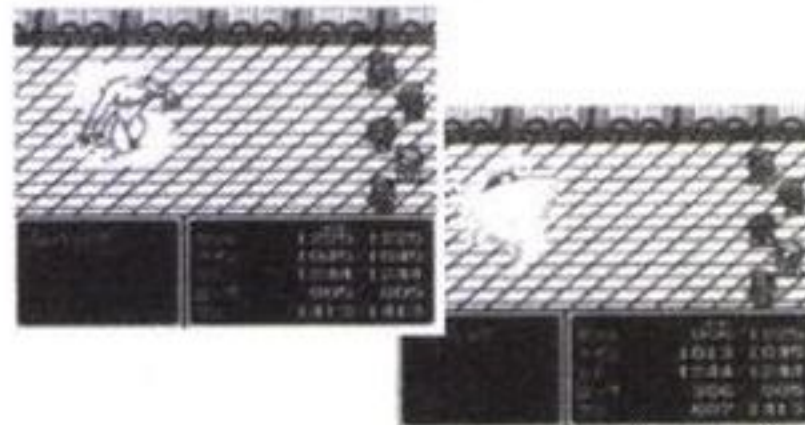
변신하는 몬스터

전투 도중에 얼마간의 조건에 따라 변형이 가능한 타입. 조건에는 받은 데미지량과 ATB에 있어 시간 등이 있다. 이것들은 모습이 변하면 동시에 공격방법과 약점까지 변하는 수가 많다. 공격 시 변신 타이밍을 잘 맞추고 그 형태에서 가장 효과적인 행동을 선택해야만 한다.



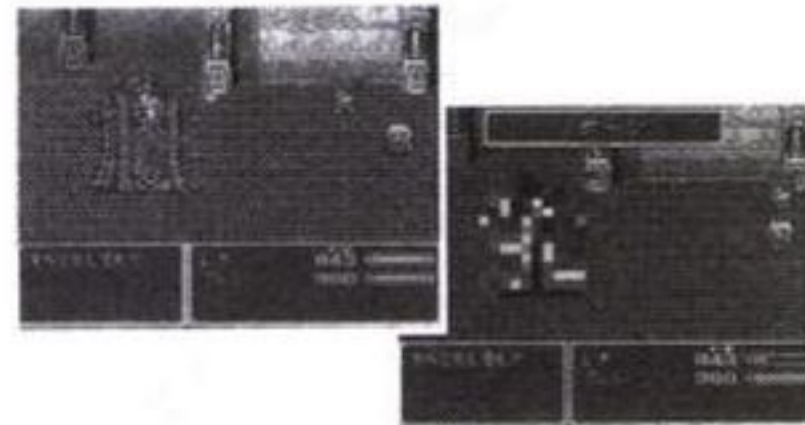
몬스터 약점의 변화

모습의 변화와 상관없이 약점이 변하는 타입. 대표적인 것으로 베리어 체인지가 있다. 이것은 약점이 되는 속성을 일정 주기로 변하는 방어형태다. 이 외에도 타격과 어빌리티를 사용한 공격 등 약점이 되는 공격은 여러 가지. 조사하기, 간파하기 등으로 약점을 파악하는 것이 가장 효과적인 전략이 된다.



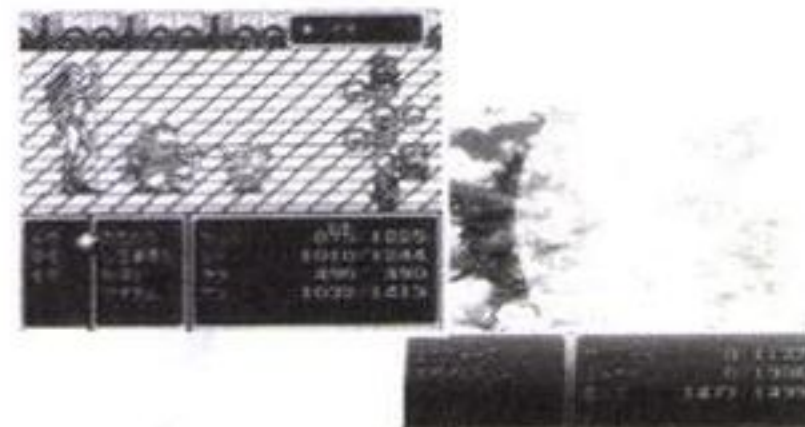
특정의 공격으로 반격하는 몬스터

어느 특정의 공격, 행동을 할 때에 결정된 반격, 행동을 해 오는 타입. 이 반격은 공격력이 높은 공격을 내보내는 트랩적인 것과 이쪽의 행동을 무효화하는 행동제한적인 것 등 두 가지. 대책으로서는 그들의 행동이 알게 된 시점에서 행동을 역으로 취하는 전략을 세우는 것이다.



여러 마리가 출현, 연계를 가지고 공격해 오는 몬스터

Ⅳ 이후 여러 마리가 출현하는 보스 몬스터가 증가한 것이 그 대표적이다. 각각의 몬스터가 역할을 가지고 있고 주로 공격 패턴으로써 완전히 다른 행동을 조합시켜 공격해 오는 경우와 전원이 정돈하여 특수한 공격을 내보내는 경우가 있다. 방어면의 특징의 하나로는 1마리 쓰러뜨리고 남은 몬스터가 부활되어 버리는 일이 많다. 전략으로는 공격 패턴을 가장 효율적인 방어를 고려하면서 어느 순서로 몬스터를 쓰러뜨리는가를 고려하지 않으면 안된다. 특히 난적이라 말할 수 있다.



특정의 대항수단이 필요한 몬스터

처음부터 강력한 공격을 내는 몬스터와 결정된 행동을 취하는 몬스터에게는 그 공격과 행동에 대해 유리한 상태를 만들기 때문에 도전할 필요가 있다. 그것이 이 타입이다. 속성공격이라면 무효, 흡수의 효과를 가진 방어구를 장비로 하면 거의 모든 경우는 무상으로 전투를 마칠 수 있다. 한 번 전투가 끝나면 알지 못하는 난점이다.



연속배틀

일정의 전투수를 클리어하지 않으면 이동과 스테이터스 화면에 따라 회복할 수 없는 전투타입. 얼마간 패턴이 있고 같은 전투화면에서 적이 계속 출현하는 것과 전투와 전투의 사이가 강제 이동되는 것, Ⅵ의 시뮬레이션 전투 등이 그것이다. 이것들은 사전에 최대한 회복을 해 놓는 것이 필요하다.



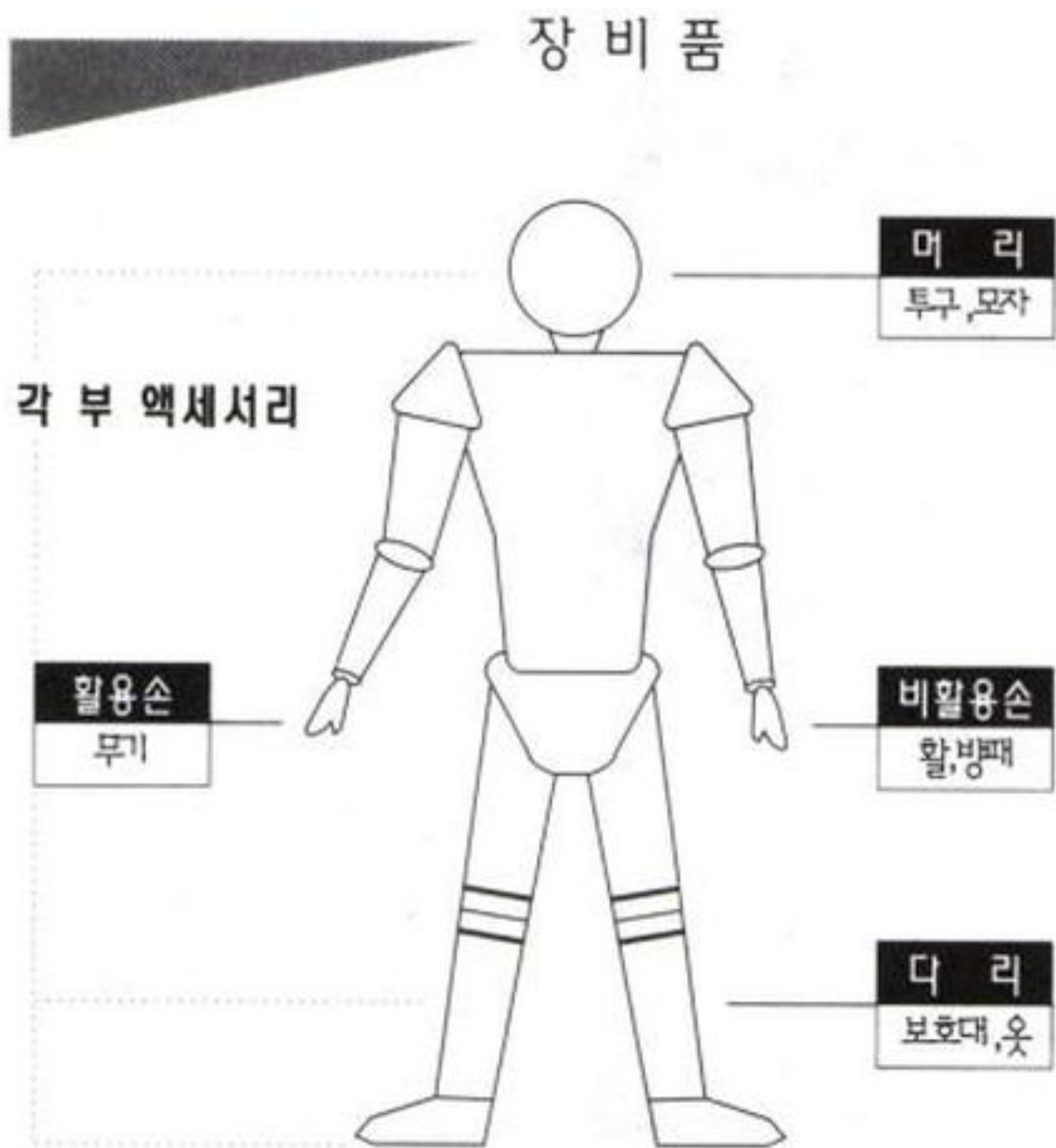
특별한 전투에 대해

FF에서는 특히 보스와의 전투에 있어 하나의 퍼즐적인 요소를 가지고 있다. 보통의 행동에서는 느낄 수 없었던 약점을 가지고 있거나 결정되어 있는 전법을 취하지 않는 한 승산이 없다는 느낌으로 그 전략은 하나로 묶인 것 같이 된다. 여기에서는 이러한 특별한 전투를 하나의 타입으로 나누어 해설한다.

아이템 (ITEM)

아이템의 세계관

아이템이라는 존재는 [그 세계 안에서 만들어진 것]이라고 정의할 수 있다. 재료의 입수 경로가 있고 일정한 제조 과정을 거쳐 생겨난 것이다. 어떤 의미의 세계관으로 부터 생성된 것이기 때문에 세계관으로부터 벗어난 것은 거의 없다. 그러나 시리즈가 진화해 감에 따라서 그것과는 반대로 아이템이 먼저 존재하는 경우도 있다. 그것들을 조합하기 위해서 세계관은 변경, 확대되는 영향을 받게 되고 새로운 세계관을 만들어 가는 것이다. 이와같이 아이템은 세계관을 형성하는 중요한 위치 매김을 하면서 존재하는 것이다.



비장비품

- 도구
- 이벤트 아이템

장비품

장비의 커맨드 및 액세서리 등 전문 커맨드에 의해서 몸에 장착이 가능한 아이템을 장비품이라고 부른다. 장비품에는 종류에 따라서 장비 가능한 것들이 결정되어 있고 그것은 시리즈마다 변경, 진화를 반복해 가는 것이다. 특징적인 것으로는 팔에 장착하는 아이템이 있다. FF2에서 등장해 FF4까지는 장착 부분으로서 팔이 있었지만 FF5 이후는 액세서리로 통합되었다. 이와같이 장비품은 장착 부분에 따라 분류되고 여기에서는 FF6의 장착 부분을 기본으로 아래와 같은 종류로 분류한다.

머리 머리쪽에 장착하는 아이템은 중장비가 가능한 전사계가 투구, 경장비밖에 할 수 없는 마도사계는 모자정도가 되는 도식이다. 장비의 제한이 있는 시프나 몽크계도 모자가 된다. FF1부터 4까지의 액세서리라는 구분이 없는 경우는 리본이나 머리 장식도 머리쪽에 장비한다.

활용손 활용손은 무기의 공격력을 그대로 활용하기 때문에 주로 무기를 장착한다. FF1에서는 활용손이 아니고 무기의 장착 부분이 되고 3에서는 활용손이라는 개념이 없다. 어느쪽 손에 장착해도 무기의 공격력은 변함없기 때문에 양쪽 손 모두 활용 가능하다.

비활용손 활용손이 아닌 손에 무기를 장착해도 공격력은 대폭 저하된다. 따라서 통상 방패 등의 방어구를 장착한다. 활에 관해서는 화살이 있는 작품에서는 활을 들고 화살이 없는 작품에서는 공란이 된다. 양쪽 손에 드는 이도류를 사용하는 경우에는 방패는 장착할 수 없다.

다리 방어력 중에서 가장 높은 확률을 점유하고 있는 방어구를 장착하는 곳으로 장비품이 가능한 전사계는 보호대, 경장비밖에 할 수 없는 마도사계는 옷을 장착한다. 모자와 마찬가지로 시프계나 몽크계는 보호대를 장착할 수 없는 경우가 많기 때문에 각각 전용 복장을 착용한다.

각부 FF5나 6에서는 액세서리로서 분류되고 있기 때문에 특정한 장소가 없는 것을 각부라고 구분한다. FF4까지는 팔 부분이라는 장비 부분이 존재하고 팔찌, 반지 등을 장비해서 적지만 방어력을 상승시키는 데 공헌했다.

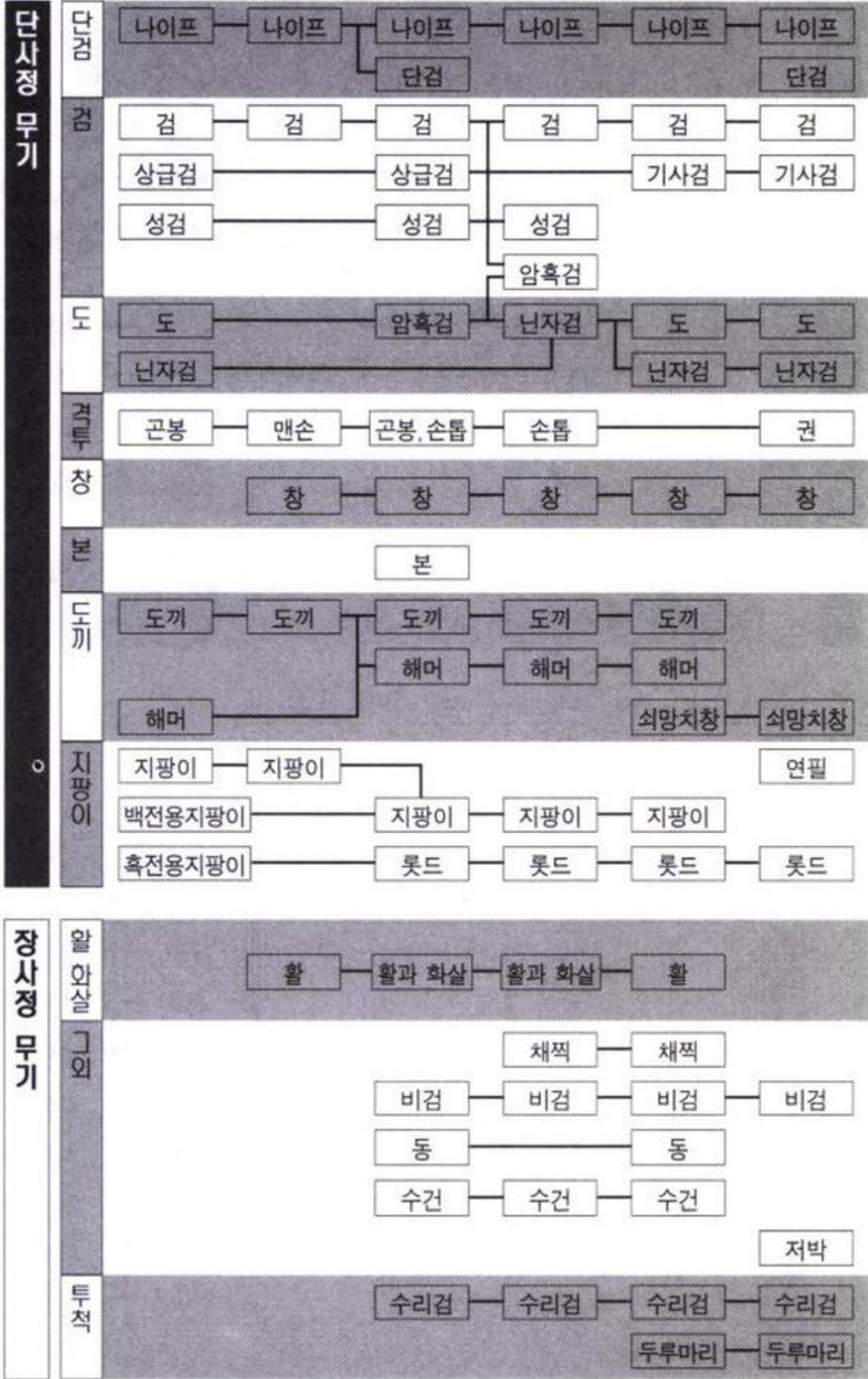
비장비품

회복용의 도구 등 [사용한다]는 아이템이 다수를 차지하고 장착할 수 없는 아이템군을 비 장비품으로 사용하고 싶은 경우, 예를 들어 비장비품에는 이벤트에서 밖에 필요하지 않은 이벤트 아이템 등도 포함된다. 그 때문에 여기에서는 크게 [도구]와 [이벤트 아이템]으로 분류한다.

도구 주로 사용해서 효과를 얻을 수 있는 타입의 아이템. 초기 타이틀에서는 회복, 치료의 용도가 대부분이지만 FF2에서부터 등장한 공격용 도구도 이후 증가하고 있다. 또 이동이나 조합용 약품 등 후반 타이틀에서는 특수한 용도의 도구도 몇 개인가 등장하고 있다.

이벤트 아이템 게임을 진행시키기 위해 필요한 아이템으로 일부에 사용해서 효과를 얻을 수 있는 것도 존재한다. FF5 이후에서는 아이템 란이 아니고 중요한 물건이라는 란에 표시되었다. 그것과 함께 버리거나 팔거나 하는 행동을 취할 수 없게 되었다.

무기의 계보



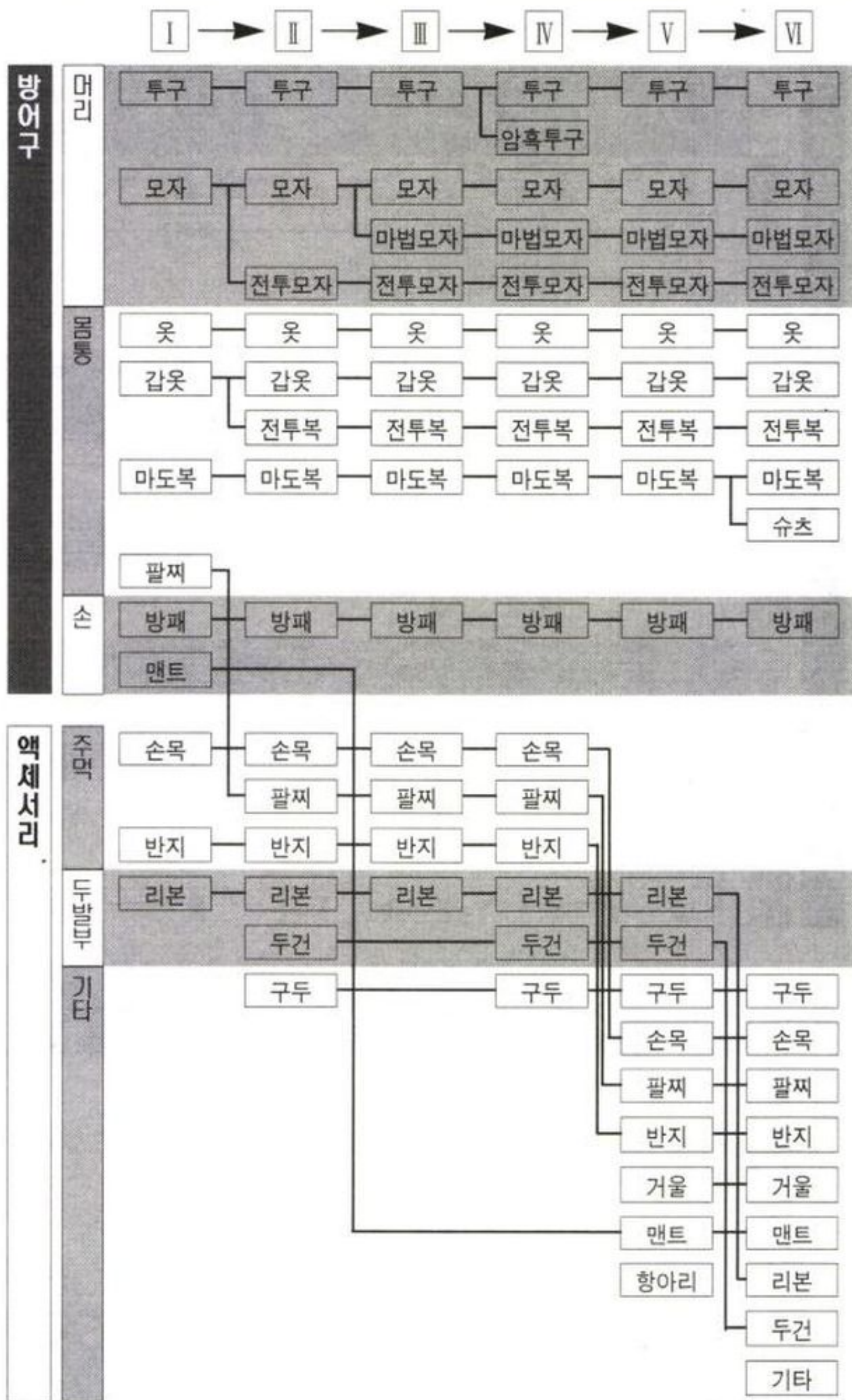
직업과 밀접한 관계를 가진 무기

II에 의해 도입된 대열은 무기에 크게 영향을 준다. 후열은 받는 데미지를 경감하지만 주는 데미지도 낮다. 그 때문에 후열에도 공격력이 변하지 않는 무기가 등장한 것이다. 계보도에서 데미지가 저아하는 것을 단사정무기, 변하지 않는 것을 장사정무기라고 구분한다. 나이프는 III에서 시프 등 단검의 달인이 탄생. 거기에 대응하는 무기로서 단검이 등장한다.

검은 검과 상급검, 기사검의 구분이 주축. 성검은 I에서는 설정상만이지만 후에 IV에서 성전사 전용의 성검이 계승되고 IV의 암흑검은 III에서 도계통의 암흑검에서 이미지만 계승하고 있다. 도는 시리즈 중 III과 IV에서 암흑검, 닌도로써 발생. V이후는 도독용과 닌자용으로 정리된다.

해머는 I에서 백마술사에게 적당한 무기였지만 역할은 쇠망치창에 계승, 도끼의 아류가 되었다. 지팡이는 백마도사와 흑마도사에 따라 종류가 다르다. 연필은 양손사용 가능, 마도상승 등에서 지팡이로 분류. 채찍과 비검은 타격만이라는 공통점에서 동분류. 수리검과 두루마리는 장비하지 않지만 특별히 포함된다.

방어구의 계보

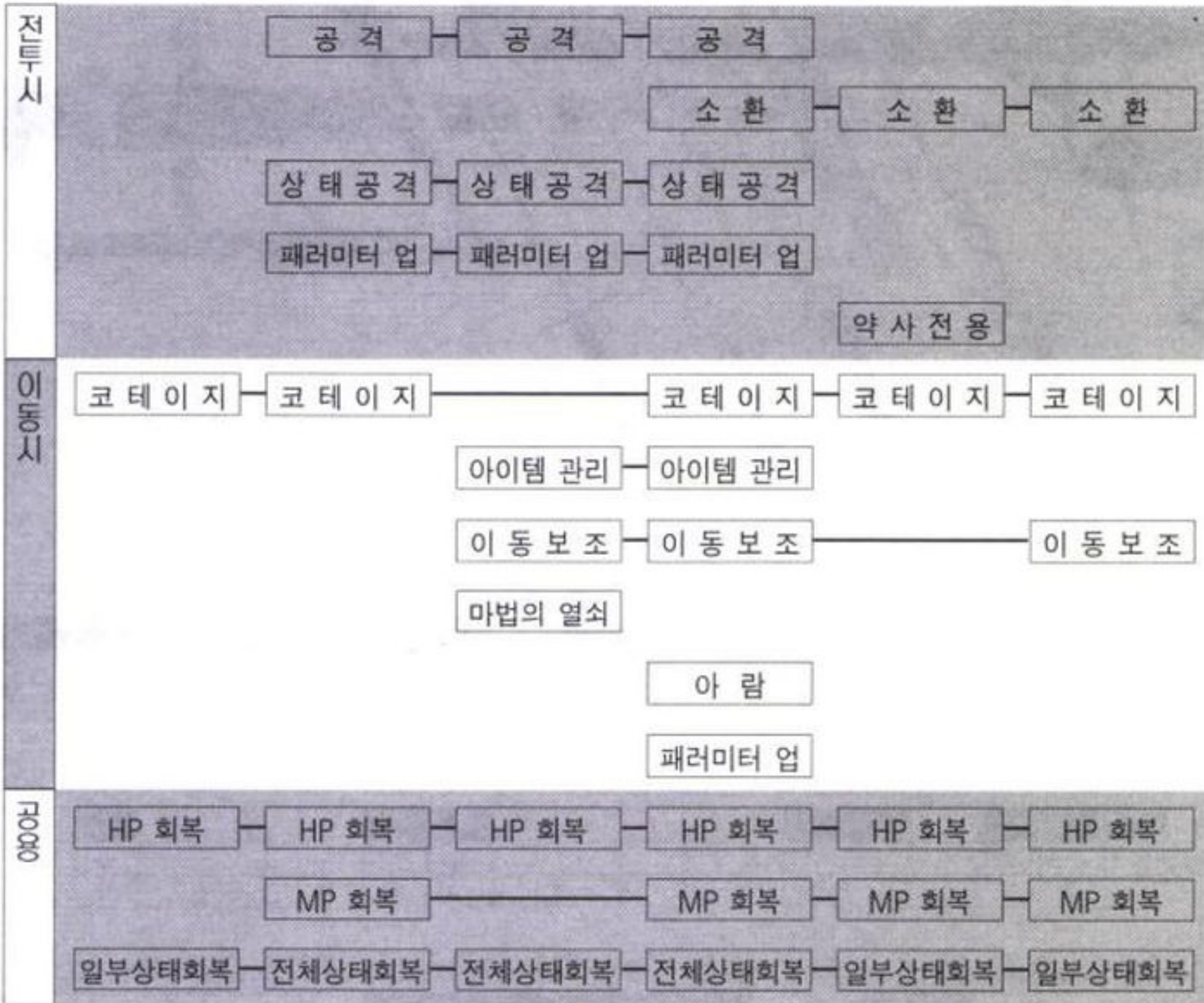


통합되어 가는 장비장소

방어구의 계통은 장비장소가 많아 짐에 따라 증가. 거기서 V에서는 메인 장소 이외를 일괄하여 액세서리로 통합, 장비에 관해 간소하게 변경하였다. 계통도도 그것에 맞는 방어구와 액세서리로 분류. 장비장소와 계통 분류되었다. 머리부분은 II에서 수건 머리띠가 등장한 것에서 전투모자가 파생되었지만 정확히 말하면 직업이 없기 때문에 여기에서는 몽크계 장비로 하지 않는다.

팔찌가 몸통인 것은 마도사계의 갑옷에 장비되기 때문. II 이후는 주먹의 장비품에 계승된다. 슈츠는 특수성 때문에 독립계로 한다. 머리의 맨트는 몸통의 팔찌와 동일, 방패를 장비한 후 액세서리로 계승된다. 주먹은 IV까지 장비장소로서 독립되었지만 V 이후는 모두 액세서리로 통합된다. 두발부는 V까지 머리에 장비했었지만 장비구분과 효과가 특수하기 때문에 분류를 별도로 한다. 그 외는 모두 액세서리지만 II과 IV의 엘메스 구두는 사용하지 않으면 효과를 발휘하지 못하는 특수한 예. 동명 아이템이 있기 때문에 포함한다.

도구의 계보



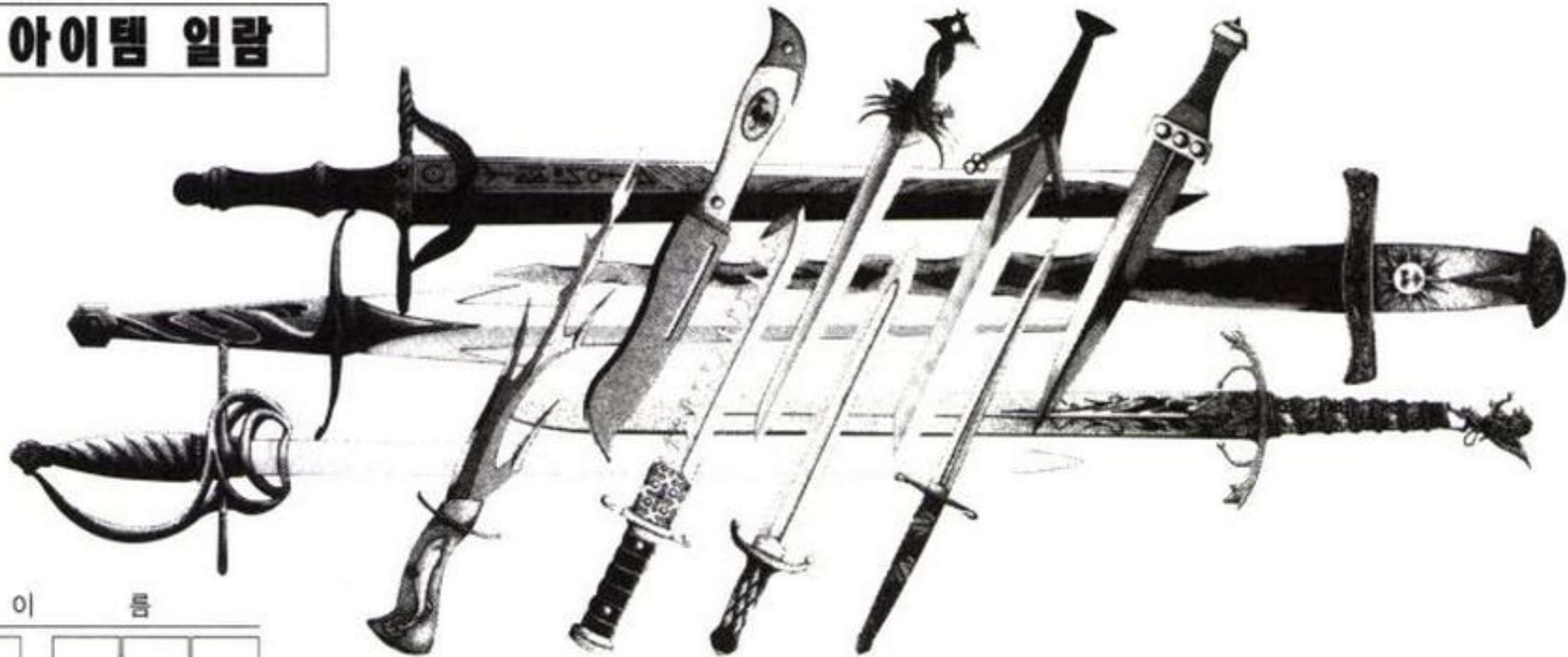
공격 목적 아이템 증가

도구는 장비없이 사용할 수 있는 아이템이기 때문에 다만 사용할 때의 전투시, 이동시, 공용의 3가지로만 구분하였다. 공용에서 MP의 회복이 I과 III에 없는 것은 회수에 제한이 있기 때문이다. 또한 상태회복에서 I과 V, VI에 대해서 전체상태 회복의 도구는 없다. 전투에 포함되는 전용 아이템은 각각의 직업으로 오리지널 커맨드에 따라 사용할 수 있다. 비전투시의 회복은 오두막집 등의 방어 대체 아이템이다.

이야기에 있어서의 필연성

이벤트 아이템에 관해서는 각 시리즈에 동명의 아이템이 존재하기도 하지만 타이틀간의 관련성은 없기 때문에 계보도는 생략하였다. 타입 분류를 하면 대부분이 통행과 교환에서 사용되는 물건이다. 통행에는 두가지 타입이 있어 누군가에게 건네주는 타입과 소지하고 있으면 좋은 물건으로 나눌 수 있다. 기타 특수한 예로서 비룡(전투중, 화염효과)과 같이 도구로서 사용할 수 있는 물건도 있다. 경향으로는 후반 타이틀로 갈수록 아이템과 스토리의 관계가 깊어지는 것이 특징이다.

아이템 일람



번호 이 름

| | | | |
|------|--|--|--|
| 등장작품 | | | |
| 무기종류 | | | |
| 공격력 | | | |

단검계통

길이가 30cm 전후인 길이가 짧은 베는 무기. 단검은 가장 기본적인 무기로 베는 무기를 사용할 수 없는 백마도사 이외의 대부분의 직업이 장비 가능하다.

대형 무기에 비해 파괴력이 떨어지지만 3탄 이후로는 도둑과 닌자만 장비 가능한 특수한 단검이 등장하여 그것들의 특수 능력은 검에도 뒤지지 않는 날카로움을 자랑한다. 이러한 특수 단검은 시리즈가 진행함과 더불어 종류가 늘어나는 경향이어서 단검 계통 그 자체의 성질이 변화하고 있다고 할 수 있다.

001 어쌔신다가 (アサシンダガー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 단검 | 단검 |
| | | | | 81 | 106 |

002 에어-나이프 (エア-ナイフ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 단검 | | | |
| | | 60 | | | |

003 에어 나이프 (エアナイフ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 단검 | 단검 |
| | | | | 56 | 76 |

004 오리하르콘 (オリハルコン)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 나이프 | 단검 | | 단검 | |
| | 50 | 45 | | 41 | |

005 그라디우스 (グラディウス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 단검 |
| | | | | | 204 |

006 소드 브레이커 (ソードブレイカー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 단검 |
| | | | | | 164 |

007 다가 (ダガー)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 나이프 | 나이프 | 나이프 | | 나이프 | 나이프 |
| 7 | 7 | 8 | | 14 | 26 |

008 댄싱다가 (ダンシングダガー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 단검 | 단검 | |
| | | | 28 | 51 | |

009 치킨 나이프 (チキンナイフ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 단검 | |
| | | | | - | |

010 트윈랜서 (ツインランサー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 특수 | |
| | | | | 61 | |

011 도적의 나이프 (盗賊のナイフ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 단검 | 단검 |
| | | | | 66 | 88 |

012 나이프 (ナイフ)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 나이프 | 나이프 | 나이프 | | | |
| 5 | 3 | 6 | | | |

013 배리언트 나이프 (バリエント ナイフ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 단검 |
| | | | | | 145 |

014 마인고슈 (マインゴシュ)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 나이프 | 단검 | | 단검 | 단검 |
| | 32 | 30 | | 36 | 59 |

015 만이타 (マンイター)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 단검 | 단검 |
| | | | | 89 | 146 |

016 미스릴 나이프 (ミスリルナイフ)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 나이프 | 나이프 | 나이프 | 단검 | 나이프 | 나이프 |
| 10 | 14 | 10 | 20 | 23 | 30 |

017 메이지맷서 (メイジマシャー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 단검 | 단검 |
| | | | | 35 | 31 |

018 립퍼 나이프 (リップ-ナイフ)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 나이프 | | | | |
| | 69 | | | | |

검계통

양날과 한쪽날, 곧은 검과 굽은 검 등 가장 종류가 풍부한 무기. 크기도 단검보다 조금 큰 정도부터 인간의 신장을 뛰어넘는 거대한 것까지 천차만별이다.

계통의 내부 분류로는 크게 두가지로 나눌 수 있다. 한가지는 적마도사와 도둑 등도 장비할 수 있는 일반적인 검이고 또 한가지는 나이트밖에 장비할 수 없는 기사검으로 공격력은 기사용이 단연코 높다. 또한 검은 세실이나 티나와 같은 주인공이 애용하는 무기이기도 하다.

019 아이스브랜드 (アイスブランド)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | 검 | | 검 | 기사검 | 검 |
| 29 | 78 | | 75 | 65 | 108 |

020 어벤저 (アウ"エンジャー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 검 | | |
| | | | 80 | | |

021 알테마 웨폰 (アルテマウェポン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 검 |
| | | | | | - |

022 암흑의 검 (暗黒の剣)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 암흑검 | |
| | | | | 10 | |

023 윌름 킬러 (ウィルムキラ-)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | | |
| 19 | | | | | |

024 윙 소드 (ウイングソード)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 검 | | | | |
| | 42 | | | | |

025 웨어 바스터 (ウェアバスター)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | | |
| 18 | | | | | |

026 엑스칼리버 (エクスカリバー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 검 | |
| | | | | 100 | |

027 엑스칼리버 (엑스칼리버)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | 검 | 검 | 성검 | 기사검 | 검 |
| 5 | 100 | 160 | 160 | 110 | 217 |

028 엔한스 소드 (엔한스소드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 검 | 기사검 |
| | | | | 102 | 135 |

029 오우거 닉스 (오가닉스)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 기사검 |
| | | | | | 182 |

030 오니온 소드 (오니온소드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 검 | | | |
| | | 200 | | | |

031 번드르한 검 (킨키라의 검)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 검 | | | |
| | | 5 | | | |

032 킹스 소드 (킹스소드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 검 | | | |
| | | 50 | | | |

033 크리스탈 소드 (크리스탈소드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 기사검 |
| | | | | | 167 |

034 그레이트 소드 (그레이트소드)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | 검 | 기사검 |
| 21 | | | | 57 | 54 |

035 고대의 검 (고대의 검)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 검 | 검 | 검 | 검 | |
| | 25 | 5 | 35 | 43 | |

036 아기돼지의 죽도 (자돼지의 죽도)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 검 | | |
| | | | - | | |

037 사벨 (사벨)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | | |
| 13 | | | | | |

038 서펜트 소드 (사베르소드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 검 | | | |
| | | 25 | | | |

039 사라마드 소드 (사라마드소드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 검 | | | |
| | | 32 | | | |

040 산호의 검 (산호의 검)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | 검 | |
| 19 | | | | 37 | |

041 선더 블레이드 (산더블레이드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 검 |
| | | | | | 108 |

042 참철검 (참철검)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 기사검 |
| | | | | | 208 |

043 선블레이드 (선블레이드)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | 검 | | | | |
| 32 | 94 | | | | |

044 샤프 소드 (샤프소드)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | | |
| 24 | | | | | |

045 새도우 블레이드 (샤드블레이드)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 암흑검 | | |
| | | | 20 | | |

046 소울 세이버 (소울세이버)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 검 |
| | | | | | - |

047 대지의 검 (대지의 검)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 검 | | | | |
| | 52 | | | | |

048 디펜더 (디펜더)

| | | | | | |
|----|----|-----|-----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | 검 | 검 | 검 | 기사검 | |
| 30 | 70 | 95 | 105 | 99 | |

049 털빙 (털빙)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 검 | | | |
| | | 29 | | | |

050 데스 브링거 (데스브링거)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 암흑검 | | |
| | | | 40 | | |

051 전설의 검 (전설의 검)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 성검 | | |
| | | | 40 | | |

052 수면의 검 (수면의 검)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 검 | | 검 | 검 | |
| | 30 | | 55 | 49 | |

053 바스타드 소드 (바스타드소드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 기사검 |
| | | | | | 98 |

054 빛의 검 (빛의 검)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 성검 | | |
| | | | 99 | | |

055 팔시온 (팔시온)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 검 |
| | | | | | 176 |

056 블러드 소드 (블러드소드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 검 | 검 | 검 | 기사검 | 검 |
| | 0 | 35 | 44 | 84 | 121 |

057 프리즈 블레이드 (프리즈블레이드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 검 | | |
| | | | 40 | | |

058 브레이크 블레이드 (브레이크블레이드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 검 | 검 | | 기사검 |
| | | 120 | 77 | | 117 |

059 브레이브 블레이드 (브레이브블레이드)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기사검 | |
| | | | | - | |

060 플레임 소드 (플레임소드)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | 검 | | 검 | | |
| 26 | 63 | | 65 | | |

061 플레임 턴 (플레임턴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기사검 | 검 |
| | | | | 63 | 108 |

062 브로드 소드 (브로드소드)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | 검 | | | 검 | |
| 15 | 8 | | | 15 | |

063 미스릴 소드 (미스릴소드)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | 검 | 검 | 검 | 검 | 검 |
| 23 | 20 | 17 | 50 | 31 | 38 |

064 라이트 브링거 (라이트브링거)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 검 |
| | | | | | 255 |

065 라그나로크 (라그나로크)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 암흑검 | 성검 | 기사검 | 검 |
| | | 180 | 200 | 140 | 255 |

066 룬 블레이드 (룬블레이드)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | 검 | 기사검 |
| 18 | | | | 50 | 55 |

067 레이즈 사벨 (레이즈사벨)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | | |
| 22 | | | | | |

068 레이피어 (레이피어)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | | | | | |
| 9 | | | | | |

069 롱 소드 (롱소드)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 검 | 검 | 검 | | 검 | |
| 20 | 13 | 10 | | 22 | |

070 화이트 슬레이어 (화이트슬레이어)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 검 | | | |
| | | 15 | | | |

검 계통

취돌렸을 때 그려지는 우아한 곡선이 특징적인 일본도라고도 불리는 편날의 검. 1탄부터 숨은 무기로서 등장하기 시작하여 3부터 하나의 계통으로 확립했다. 또 5탄 이후로는 사무라이가 장비하는 사무라이도와 닌자가 장비하는 닌자도가 도계통내에서 완전하게 분화되었다.

사무라이도와 닌자도의 관계는 검과 단검의 관계와 비슷하여 장대한 만큼 사무라이도가 파괴력이 뛰어나다. 한편 닌자도는 즉시나 스톱과 같은 효과가 충실하여 위력 부족을 보완한다.

071 아수라 (아수라)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-------|-------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 암흑검 | 닌자도 | 사무라이도 | 사무라이도 |
| | | 65 | 32 | 42 | 57 |

072 하늘의 떼구름 (空のむら雲)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|-------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 사우자이드 | 사우자이드 |
| | | | | 117 | 199 |

073 일격의 검 (一撃の刃)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 닌자검 |
| | | | | | 190 |

074 그림자 꿩기 (影縫い)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 닌자검 |
| | | | | | 220 |

075 바람베기 검 (風切りの刃)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|-------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 사우자이드 | 사우자이드 |
| | | | | 44 | 101 |

076 국일문자 (菊一文字)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-------|-------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 암흑검 | 닌자검 | 사우자이드 | 사우자이드 |
| | | 125 | 50 | 87 | 81 |

077 크나이 (くない)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 닌자도 | 닌자도 | 닌자도 |
| | | | 25 | 29 | 82 |

078 소태도 (小太刀)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 닌자도 | 닌자도 |
| | | | | 46 | 93 |

079 호철 (虎徹)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-------|-------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 암흑검 | 닌자도 | 사우자이드 | 사우자이드 |
| | | 105 | 40 | 58 | 66 |

080 앵취설 (櫻吹雪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 닌자도 |
| | | | | | 112 |

081 좌조의 도 (佐助の刀)

| | | | | | |
|-------|----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 사우자이드 | | | | 닌자도 | 닌자도 |
| 33 | | | | 99 | 121 |

082 시미타 (シミター)

| | | | | | |
|-------|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 사우자이드 | | | | | |
| 10 | | | | | |

083 비전장선 (備戦長船)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 사우자이드 | |
| | | | | 51 | |

084 풀촌 (フォールチョン)

| | | | | | |
|-------|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 사우자이드 | | | | | |
| 15 | | | | | |

085 정종 (正宗)

| | | | | | |
|-------|-----|-----|-----|-------|-------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 사우자이드 | 검 | 암흑검 | 닌자도 | 사우자이드 | 사우자이드 |
| 56 | 150 | 160 | 65 | 107 | 162 |

086 육오수 (陸奥守)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 사우자이드 |
| | | | | | 215 |

087 촌우 (村雨)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-------|-------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 닌자도 | 사우자이드 | 사우자이드 |
| | | | 56 | 97 | 110 |

격투계통

몽크 전용의 무기 단, 몽크는 맨손으로 싸울 때에 최대의 능력을 발휘하기 때문에 6의 맷슈이외는 무기를 장비하지 않은 쪽이 공격력 자체는 높은 경우가 자주 있었다

그러면 격투 무기의 존재 가치는 어디에 있는가? 그 답은 공격 속성을 변화하거나 독이나 혼란 등의 추가효과를 가하는 점에 있다 즉, 격투무기의 본질적인 목적은 맨손 공격의 보조이다 공격의 보조에 커다란 무기는 필요없고 그 때문에 막대 무기는 사라지게 된 것이다

088 천둥의 발톱 (雷の爪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 발톱 | | |
| | | | 0 | | |

089 카이저 너클 (カイザーナックル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 발톱 | | 주먹 |
| | | | 36 | | 83 |

090 얼음의 발톱 (氷の爪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 발톱 | | |
| | | | 0 | | |

091 삼절근 (三節棍)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 곤 | | | |
| | | 25 | | | |

092 지옥의 발톱 (地獄の爪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 발톱 | 발톱 | | |
| | | 60 | 1 | | |

093 다크 크로우 (ダーククロウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 주먹 |
| | | | | | 95 |

094 타이거 팡 (タイガーフアング)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 주먹 |
| | | | | | 215 |

095 테츠눈차 (テツヌンチャク)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 곤 | | | | | |
| 16 | | | | | |

096 드래곤 크로우 (ドラゴンクロウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 주먹 |
| | | | | | 188 |

097 톤파 (トンファホ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 곤 | | | |
| | | 20 | | | |

098 눈차 (ヌンチャク)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 곤 | | 곤 | | | |
| 12 | | 12 | | | |

099 고양이 발톱 (猫の爪)

| | | | | | |
|----|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 발톱 | 나이프 | 발톱 | 발톱 | | |
| 22 | 96 | 42 | 2 | | |

100 버닝 너클 (バーニングナックル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 주 |
| | | | | | 12 |

101 비룡의 발톱 (飛龍の爪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 발톱 | | | |
| | | 48 | | | |

102 화염의 발톱 (炎の爪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 발톱 | | |
| | | | 0 | | |

103 미스릴 크로우 (ミスリルクロウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 주 |
| | | | | | 60 |

104 메탈 너클 (メタルナックル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 주 |
| | | | | | 50 |

105 요정의 발톱 (妖精の爪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 발톱 | 발톱 | | |
| | | 37 | 0 | | |

창계통

가능고 긴 막대로 끝이 날카로운 '웨폰'이라고도 불리는 무기 타이틀으로는 2탄부터 등장했지만 창계통이 클로즈업된 것은 3에서 용기사가 등장하고 난 후에 강력한 점프 공격을 사용할 수 있게 된다는 설정이 생겨난 부터이다

이후의 4, 5에서도 역시 창은 용기사 전용의 무기로서 등장하여 수많은 무기계통 속에서도 확고한 지위를 획득했다. FF의 세계관을 상징하는 듯한 무기이기도 하다



106 아이스 랜스 (アイスランス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | | | | |
| | 66 | | | | |

107 윈드 스피어 (Windspear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 창 | 창 | 창 | |
| | | 50 | 55 | 44 | |

108 그로 랜스 (Gro-Lance)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 창 |
| | | | | | 227 |

109 근그닐 (Gungnil)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 창 | | |
| | | | 92 | | |

110 얼음의 창 (Ice Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 창 | | |
| | | | 77 | | |

111 골든 스피어 (Gold Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 창 |
| | | | | | 139 |

112 사오정의 창 (Sauson's Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 창 |
| | | | | | 253 |

113 선더 스피어 (Thunder Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | 창 | | | |
| | 85 | 50 | | | |

114 자베린 (Jabberin)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | | | 창 | |
| | 6 | | | 55 | |

115 스피어 (Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | | 창 | 창 | |
| | 11 | | 9 | 25 | |

116 트라이던트 (Trident)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | | | 창 | 창 |
| | 30 | | | 38 | 93 |

117 팔치잔 (Parthizan)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 창 | 창 |
| | | | | 62 | 150 |

118 비룡의 창 (Biryong's Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 창 | 창 | |
| | | | 99 | 119 | |

119 블러드 랜스 (Blood Lance)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 창 | 창 | | |
| | | 70 | 86 | | |

120 헤비 랜스 (Heavy Lance)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 창 | 창 |
| | | | | 54 | 112 |

121 호리 랜스 (Holy Lance)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | 창 | 창 | 창 | 창 |
| | 82 | 100 | 109 | 109 | 194 |

122 화염의 창 (Fire Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | | 창 | | |
| | 54 | | 66 | | |

123 마인의 창 (Demon's Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | | | | |
| | 42 | | | | |

124 미스릴 스피어 (Mithril Spear)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 창 | | | 창 | 창 |
| | 18 | | | 30 | 70 |

책 계통

이 계통의 무기는 분명히 책이다. 공격 방법은 대담하게도 직접 타격으로 사전 쪽이 책보다 공격력이 높은 것은 역시 두껍고 무겁기 때문일 것이다. 학자 전용의 무기이므로 3에서밖에 등장하지 않는다.

화, 냉, 뇌의 속성을 가진 책이 각각 존재하므로 어빌리티인 '깨물어 보다'로 적의 약점을 조사하여 그 약점을 공략하는 속성의 책으로 공격하면 웬만한 전사보다 활약할 수 있다. 이후에 혹시 부활한다면 타격이 아닌 원가를 소환하는 것과 같은 성질이 되지 않을까?

125 얼음의 사전 (Ice Dictionary)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 책 | | | |
| | | 65 | | | |

126 얼음의 책 (Ice Book)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 책 | | | |
| | | 32 | | | |

127 빛의 사전 (Light Dictionary)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 책 | | | |
| | | 65 | | | |

128 빛의 책 (Light Book)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 책 | | | |
| | | 32 | | | |

129 화염의 사전 (Fire Dictionary)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 책 | | | |
| | | 65 | | | |

130 화염의 책 (Fire Book)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 책 | | | |
| | | 32 | | | |

추부계통

해머, 도끼, 철퇴와 같은 세종류의 타격 무기. 해머는 본래 백마도사가 사용할 수 있는 정도의 강한 무기라는 성질이 있었지만 3탄에서는 도끼와 통합되어 전사계의 직업인 바이킹의 무기가 되어 이후부터는 바사커 타입의 전용 무기가 되었다.

5탄에서는 다시금 백마도사가 장비할 수 있는 공격 중시의 무기가 부활하지만 이것은 철퇴 종류이다. 그 때문에 철퇴는 예전의 해머와 마찬가지로 후열에서 공격해도 공격력이 저하되지 않는다.

131 액스 (Axe)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 도끼 | | | | |
| | 10 | | | | |

132 워 해머 (War Hammer)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 도끼 | |
| | | | | 38 | |

133 오우거 킬러 (Ougra Killer)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 도끼 | | 도끼 | 도끼 | |
| | 58 | | 80 | 33 | |

134 목퇴 (Log Hammer)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 해머 | | |
| | | | 45 | | |

135 거인의 도끼 (Giant's Axe)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 도끼 | |
| | | | | 91 | |

136 그레이트 액스 (Great Axe)

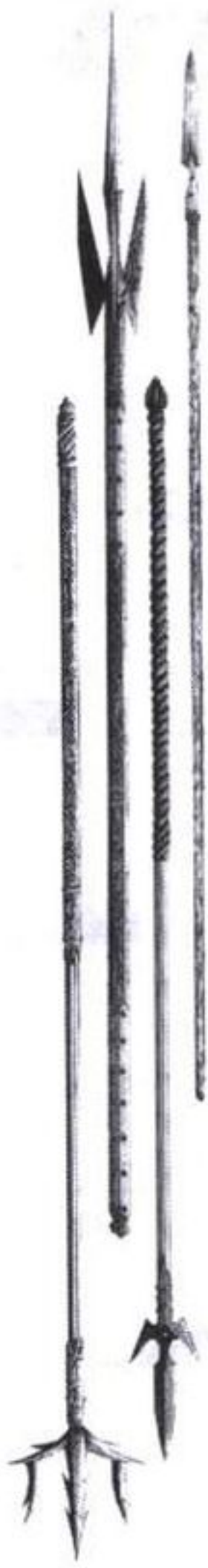
| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 도끼 | | | | |
| | 22 | | | | |

137 대지의 해머 (Earth's Hammer)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 해머 | 해머 | |
| | | | 66 | 58 | |

138 더블 토마호크 (Double Tomahawk)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 도끼 | | | |
| | | 60 | | | |



139 더블 하켄 (ダブルハーケン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 도끼 | | | |
| | | 95 | | | |

140 체인 프레일 (チェンフレイル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 철퇴 |
| | | | | | 86 |

141 데스 시클 (デスシクル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 도끼 | |
| | | | | 43 | |

142 톨의 해머 (トールのハンマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 해머 | |
| | | | | 81 | |

143 톨의 해머 (トールのハンマー)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 해머 | | 해머 | | | |
| 18 | | 30 | | | |

144 트리톤 해머 (トリトンハンマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 해머 | | | |
| | | 85 | | | |

145 드와프의 도끼 (ドワーフの斧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 도끼 | | |
| | | | 63 | | |

146 배틀 액스 (バトルアックス)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 도끼 | 도끼 | 도끼 | | 도끼 | |
| 16 | 15 | 45 | | 23 | |

147 해머 (ハンマー)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 해머 | | 해머 | | | |
| 9 | | 25 | | | |

148 프레일 (フレイル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 철퇴 | |
| | | | | 16 | |

149 포이즌 액스 (ポイズンアックス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 도끼 | | 도끼 | 도끼 | |
| | 76 | | 95 | 48 | |

150 본 크러브 (ボンクラブ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 철퇴 | |
| | | | | 151 | |

151 마신의 도끼 (魔神の斧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 도끼 | | | | |
| | 27 | | | | |

152 미스릴 액스 (ミスリルアックス)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 도끼 | 도끼 | | | | |
| 25 | 12 | | | | |

153 미스릴 해머 (ミスリルハンマー)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 해머 | | | | | |
| 12 | | | | | |

154 미스릴 해머 (ミスリルハンマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 해머 | 해머 | |
| | | | 55 | 28 | |

155 모닝 스타 (モーニングスター)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 해머 | | 철퇴 | 철퇴 |
| | | 50 | | 50 | 109 |

156 라이트 액스 (ライトアックス)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 도끼 | | | | | |
| 28 | | | | | |

157 룬 액스 (ルーンアックス)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 도끼 | | 도끼 | 도끼 | |
| | 37 | | 100 | 71 | |

지팡이 계통

마도사계 직업의 주된 무기 백마도사가 장비 하는 지팡이와 흑마도사가 장비 하는 룬드의 2종류로 크게 구별할 수 있다. 다른 무기 계통에 비해서 타격에 따른 직접 공격력은 매우 떨어진 다.

그러나 마력이나 지성 등의 스테이터스치가 상승하는 장비 특전이나 도구로 사용했을 때의 마법 효과의 발동 등, 펀치력 부족을 보완할 만큼의 부가가치를 가지고 있다. 또한 6에서 붓이라고 하는 리름의 전용 무기가 등장하지만 그녀의 직업을 고려해서 이 계통에 포함시킬 수 있겠다.

158 아이스 룬드 (アイスロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 룬드 | | |
| | | | 5 | | |

159 천둥의 룬드 (雷のロッド)

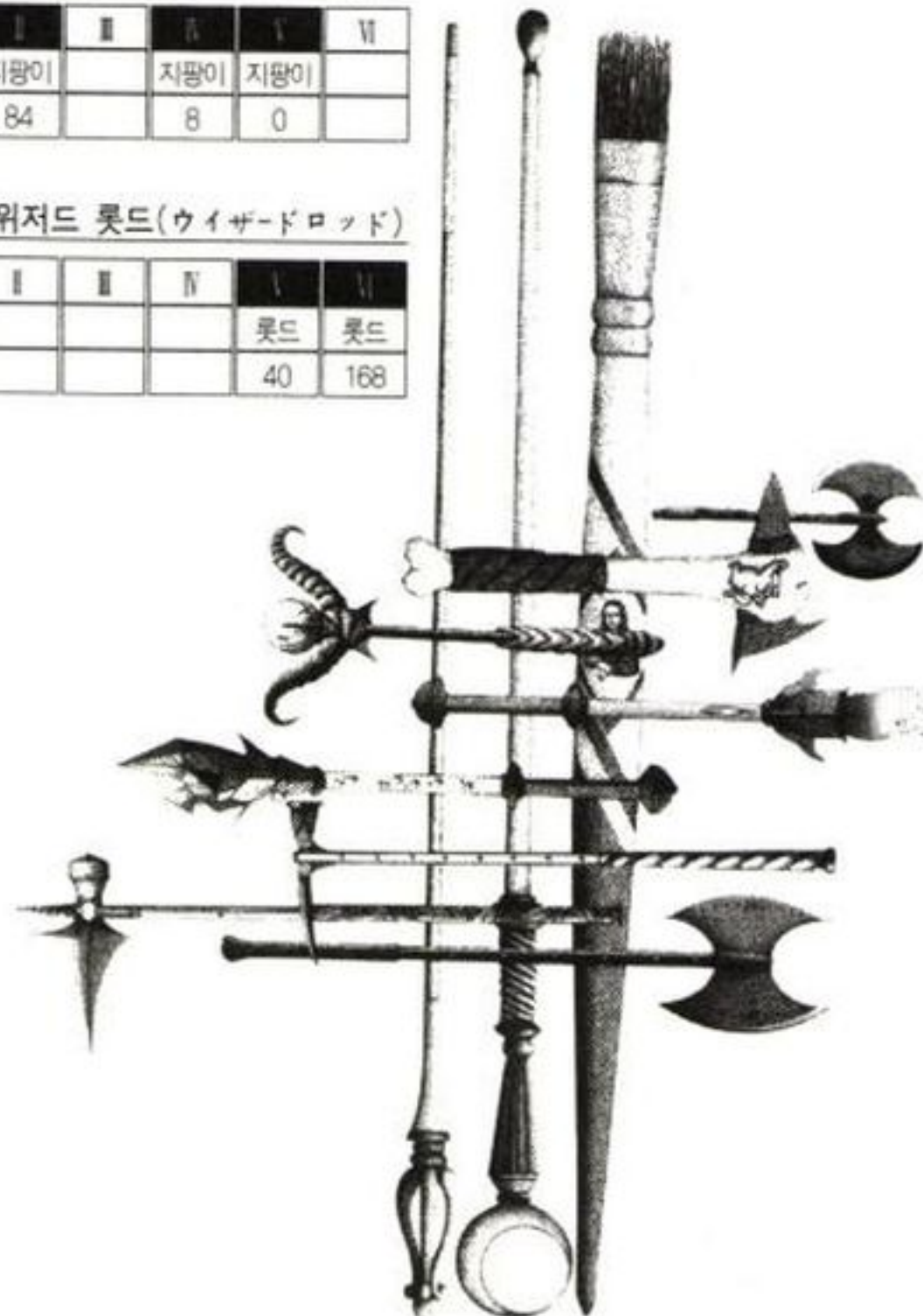
| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 룬드 | 룬드 |
| | | | | 16 | 79 |

160 치료의 지팡이 (療の杖)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 지팡이 | 지팡이 | | 지팡이 | 지팡이 | |
| 6 | 84 | | 8 | 0 | |

161 위저드 룬드 (ウィザードロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 룬드 | 룬드 |
| | | | | 40 | 168 |



162 웨어 버스터 (ウェアバスター)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 지팡이 | | | | |
| | 28 | | | | |

163 그라비티 룬드 (グラビティロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 룬드 |
| | | | | | 120 |

164 현자의 지팡이 (賢者の杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 지팡이 | 지팡이 | |
| | | | 48 | 53 | |

165 얼음봉 (氷の棒)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 룬드 | | | |
| | | 12 | | | |

166 얼음의 룬드 (氷のロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 룬드 | 룬드 |
| | | | | 16 | 79 |

167 얼림의 지팡이 (凍る杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 지팡이 | | | |
| | | 8 | | | |

168 고렘의 지팡이 (ゴレムの杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 지팡이 | | | |
| | | 16 | | | |

169 재판의 지팡이 (裁きの杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 지팡이 | |
| | | | | 60 | |

170 선더 룬드 (サンダーロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 룬드 | | |
| | | | 10 | | |

171 주석 지팡이 (錫杖)

| | | | | | |
|-----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 지팡이 | | | | | |
| 14 | | | | | |

172 전부의 봉 (全ての棒)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 룬드 | | | |
| | | 20 | | | |

173 다이아메이스 (ダイヤモンド)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 지팡이 | | | | |
| | 96 | | | | |

174 다빈치의 붓 (ダビンチの筆)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 붓 |
| | | | | | 100 |

175 힘의 지팡이 (力の杖)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 지팡이 | 지팡이 | | 지팡이 | 지팡이 | |
| 12 | 53 | | 30 | 0 | |

176 장로의 지팡이 (長老の杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 지팡이 | | | |
| | | 30 | | | |

177 초코보의 붓 (チョコボの筆)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 붓 |
| | | | | | 60 |

178 지팡이 (杖)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 지팡이 | 지팡이 | 지팡이 | 지팡이 | 지팡이 | |
| 6 | 4 | 3 | 4 | 9 | |

179 파동의 지팡이 (波動の杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 지팡이 | | |
| | | | 36 | | |

180 퍼니셔 (パニッシャー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 못 |
| | | | | | 111 |

181 힐 못 (ヒールロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 못 |
| | | | | | - |

182 빛의 지팡이 (光の杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 지팡이 | |
| | | | | 45 | |

183 빛의 봉 (光の棒)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 못 | | | |
| | | 12 | | | |

184 빛나는 지팡이 (光の杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 지팡이 | | | |
| | | 8 | | | |

185 플레임 못 (フレイムロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 못 | | |
| | | | 7 | | |

186 변화의 못 (變化のロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 못 | | |
| | | | 15 | | |

187 포이즌 못 (ポイズンロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 못 | 못 |
| | | | | 32 | 86 |

188 호리 못 (ホーリーロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 못 |
| | | | | | 124 |

189 성층의 못 (成層のロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 못 | | |
| | | | 45 | | |

190 화염봉 (炎の棒)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 못 | | | |
| | | 12 | | | |

191 화염의 못 (炎のロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 못 | 못 |
| | | | | 16 | 79 |

192 매지컬 브러쉬 (マジカルブラシ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 붓 |
| | | | | | 130 |

193 마술 지팡이 (魔術の杖)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 지팡이 | 지팡이 | | | | |
| 12 | 40 | | | | |

194 마도사의 지팡이 (魔道士の杖)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 지팡이 | 지팡이 | | | | |
| 15 | 71 | | | | |

195 미스릴 지팡이 (ミスリルの杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 지팡이 | | |
| | | | 12 | | |

196 미스릴 메이스 (ミスリルメイス)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 지팡이 | | | | |
| | 16 | | | | |

197 미스릴 못 (ミスリルロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 못 | | | 못 |
| | | 5 | | | 60 |

198 메이스 (メイス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 못 | | | | |
| | 9 | | | | |

199 타는 지팡이 (燃える杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 지팡이 | | | |
| | | 8 | | | |

200 요정의 못 (妖精のロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 못 | | |
| | | | 30 | | |

201 리리스의 못 (リリスのロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 못 | 못 | |
| | | | 13 | 30 | |

202 룬의 지팡이 (ルーンの杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 지팡이 | 지팡이 | | |
| | | 20 | 52 | | |

203 레인보우 브러쉬 (レインボウブラシ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 붓 |
| | | | | | 146 |

204 못 (ロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 못 | 못 | |
| | | | 3 | 8 | |

205 원더 원드 (ワンダーワンド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 못 | |
| | | | | 0 | |

활 계통

2에서 전열과 후열의 개념이 확립되면서 탄생했다. 후열에서 공격해도 위력이 저하하지 않는 최초의 무기. 4까지는 활과 화살이 별개로 공격할 때마다 화살을 소모했지만 5에서는 활과 화살이 세트가 되어 화살을 소비하지 않게 되었기 때문에 사용하기 쉬워졌다. 공격력은 검과 창에 뒤지지만 풍부한 종류를 활용하여 적의 약점 속성을 노리거나 석화나 침묵과 같은 추가효과를 노리면 뛰어난 전파를 기대할 수 있다. 또한 하늘을 나는 적에게 강하다.

206 알테미스의 화살 (アルテミスの矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 화살 | | |
| | | | 70 | | |

207 알테미스의 활 (アルテミスの弓)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 활 | 활 | |
| | | | 80 | 111 | |

208 천둥 화살 (雷の矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 화살 | 화살 | | |
| | | 30 | 15 | | |

209 천둥의 활과 화살 (雷の弓矢)

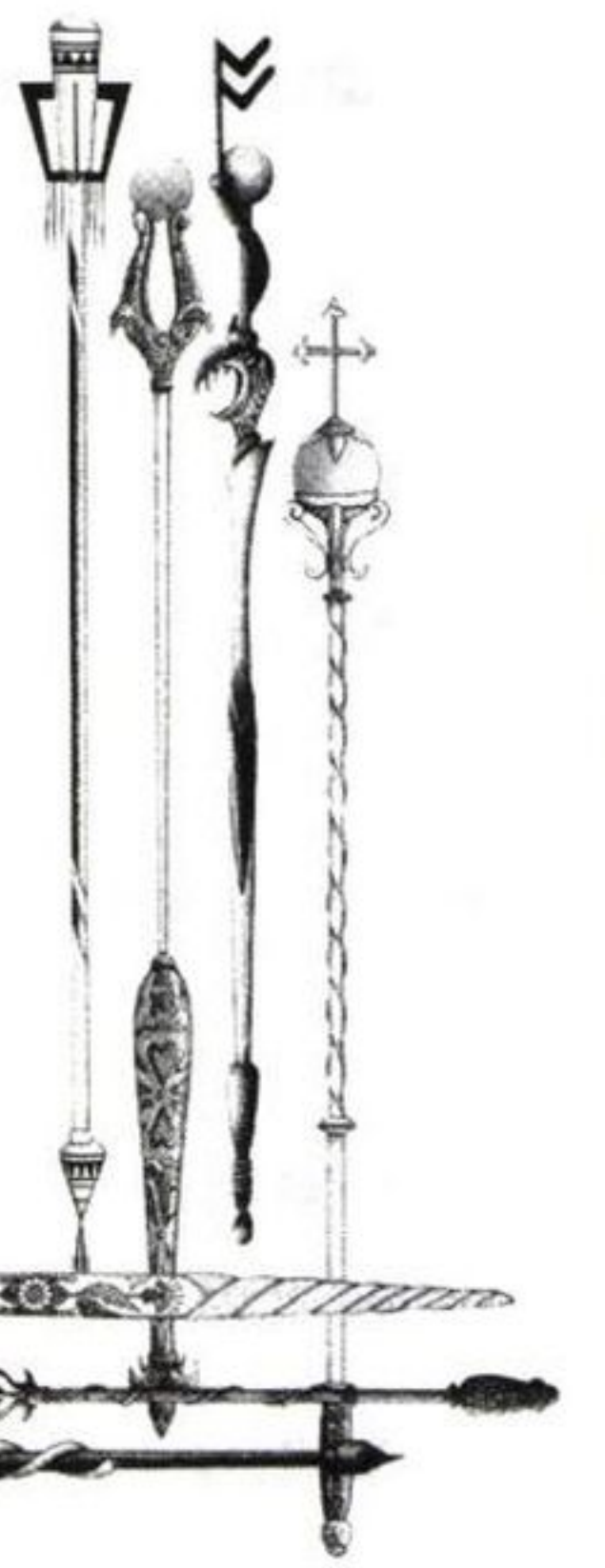
| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 활 | 활 |
| | | | | 39 | |

210 에이비스 킬러 (エイビスキラー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 활 | 활 |
| | | | | 91 | |

211 엘핀 보우 (エルフィンボウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 활 | 활 | |
| | | | 50 | 56 | |



212 나무 화살 (木の矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 화살 | | | |
| | | 6 | | | |

213 킬러 보우 (キラ-ボウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 활 | 활 | 활과 화살 | |
| | | 15 | 40 | 49 | |

214 은의 활과 화살 (銀の弓矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 활과 화살 | |
| | | | | 38 | |

215 입막음의 화살 (口封じの矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 화살 | | |
| | | | 35 | | |

216 어둠의 활과 화살 (暗闇の弓矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 활과 화살 | |
| | | | | 43 | |

217 어둠의 화살 (暗闇の矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 화살 | | |
| | | | 20 | | |

218 그레이트 보우 (グレートボウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 활 | 활 | | |
| | | 8 | 30 | | |

219 크로스 보우 (クロスボウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 활 | | |
| | | | 20 | | |

220 얼음의 화살 (氷の矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 화살 | 화살 | | |
| | | 30 | 15 | | |

221 얼음의 활 (氷の弓矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 활 | | | 활과 화살 | |
| | 56 | | | 39 | |

222 성스러운 화살 (聖なる矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 화살 | 화살 | | |
| | | 13 | 10 | | |

223 철화살 (鐵の矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 화살 | 화살 | | |
| | | 17 | 3 | | |

224 천사의 화살 (天使の矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 화살 | | |
| | | | 40 | | |

225 독화살 (毒矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 화살 | | |
| | | | 30 | | |

226 질풍의 활과 화살 (疾風の弓矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 활과 화살 | |
| | | | | 69 | |

227 화염의 화살 (炎の矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 화살 | 화살 | | |
| | | 30 | 15 | | |

228 화염의 활과 화살 (炎の弓矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 활 | | | 활과 화살 | |
| | 42 | | | 39 | |

229 마법봉인의 활과 화살 (魔封じの弓矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 활과 화살 | |
| | | | | 0 | |

230 미스릴 보우 (ミスリルボウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 활 | | | | |
| | 13 | | | | |

231 메듀사의 화살 (メデュサの矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 화살 | 화살 | | |
| | | 20 | 1 | | |

232 맹목의 활 (盲目の弓)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 활 | | | | |
| | 25 | | | | |

233 활 (弓)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 활 | 활 | 활 | | |
| | 1 | 5 | 10 | | |

234 여일의 화살 (黎一の矢)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 화살 | 화살 | | |
| | | 70 | 50 | | |

235 여일의 활 (黎一の弓)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-------|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 활 | 활 | 활 | 활과 화살 | |
| | 90 | 50 | 60 | 101 | |

236 룬의 활 (ルーンの弓)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 활 | | | |
| | | 25 | | | |

237 롱보우 (ロングボウ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 활 | | | | |
| | 5 | | | | |

원거리계통

채찍과 비검을 통틀은 계통 두가지 모두 후열에서 공격해도 위력은 떨어지지 않는다. 채찍은 리더의 무기로서 탄생하여 환수를 조정한다는 이미지로 인해 5탄의 몬스터 조련사의 무기로 이어졌다.

특징으로는 공격력이 나뉘대로 강한테 다가 모든 종류가 추가 효과를 가지고 있어서 상당히 강한 무기라고 할 수 있다. 한편 비검은 3탄에서 처음 등장하여 도둑과 닌자가 공격력을 유지하면서 방어력 부족을 보완할 수 있는 편리한 무기로서 발달하여 점점 종류가 늘어나고 있다.

238 윙 에지 (ウイングエッジ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 비검 |
| | | | | | 198 |

239 엔월륜 (円月輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 비검 | 비검 | 비검 | 비검 |
| | | 160 | 40 | 35 | 35 |

240 스나이퍼 (スナイパー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 비검 |
| | | | | | 172 |

241 철패 (チェーンウィップ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 채찍 | 채찍 | |
| | | | 30 | 52 | |

242 전격채찍 (電撃鞭)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 채찍 | 채찍 | |
| | | | 40 | 42 | |

243 비스트 킬러 (ビーストキラー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 채찍 | |
| | | | | 72 | |

244 파이어 뷰트 (ファイアビュート)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 채찍 | 채찍 | |
| | | | 51 | 82 | |

245 부메랑 (ブーメラン)

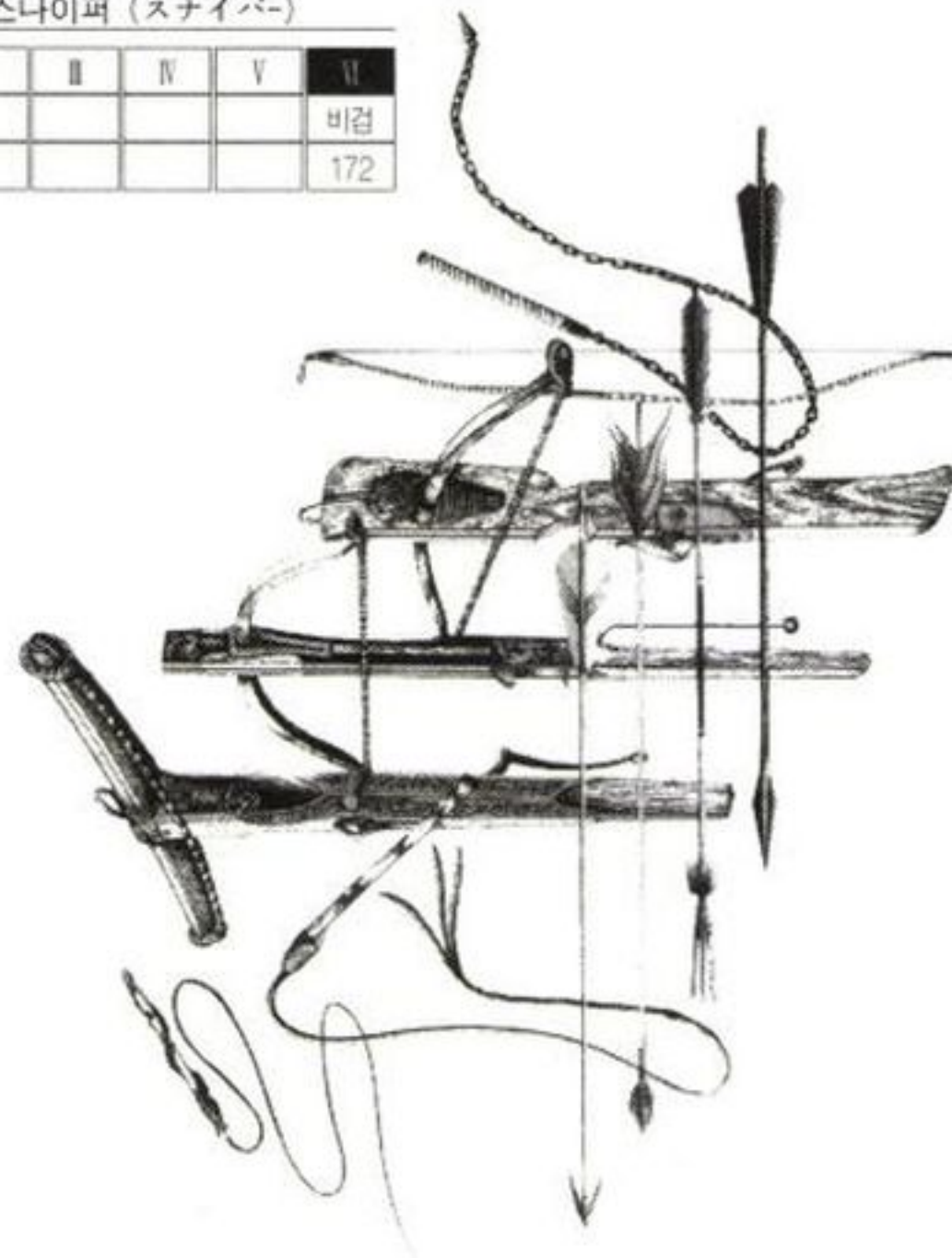
| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 비검 | 비검 | | 비검 |
| | | 35 | 20 | | 102 |

246 호크아이 (ホークアイ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 비검 |
| | | | | | 111 |

247 채찍 (鞭)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 채찍 | 채찍 | |
| | | | 20 | 26 | |



48 라이징선

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 비검 | 비검 |
| | | | | 71 | 117 |

49 용의 수염(龍の鬚)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 채찍 | 채찍 | |
| | | | 55 | 92 | |

종 계통

풍수사 전용의 계통 공격력은 높다고 할 수 없고 그렇다고 대단한 추가 효과를 가지고 있지 않다. 무기라고 하기보다는 풍수사의 스테이터스 아이템으로 여의 가치가 높다고 할 수 있다. 그러나 풍수사의 메인커맨드는 '전투'가 아니고 지형으로 보통 무기를 사용한 공격을 안하기 때문에 큰 차이는 없다고 할 수 없다. 다만 '대지의 벨'만은 별도로 지진을 일으켜 적 전체에게 피해를 입힐 수 있는 대단히 강력한 추가효과를 지니고 있다.

50 기야만의 종(ギヤマンの鐘)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 종 | |
| | | | | 24 | |

51 기야만의 벨(ギヤマンのベル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 종 | | | |
| | | 25 | | | |

52 대지의 벨(大地のベル)

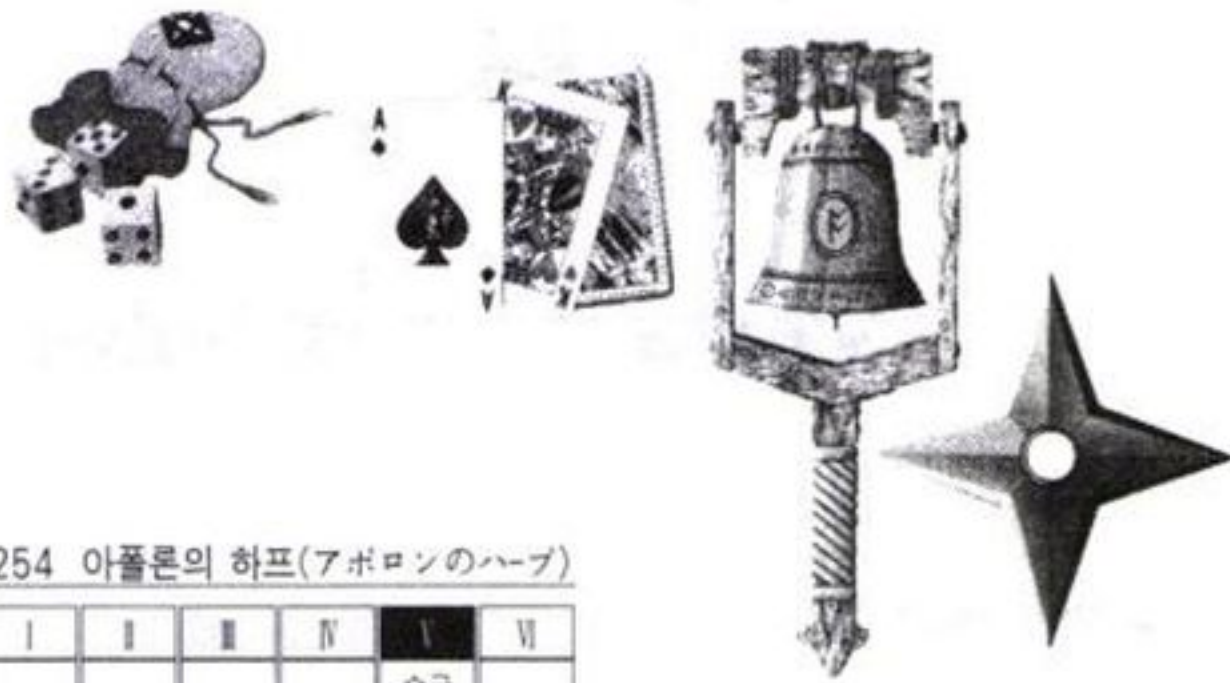
| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 종 | | 종 | |
| | | 30 | | 35 | |

53 룬의 벨(ルーンのベル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 종 | | 종 | |
| | | 40 | | 45 | |

수금 계통

악기이므로 음악적 소양이 높은 음유인계의 직업만이 장비할 수 있다. 초음파 병기라면 검과는 비교도 안될 정도로 강하겠지만 게임 내에서의 공격력은 그렇지 않은듯하다. 다만 음유시인이 연주하는 여러 가지 선율과 음색은 수금의 종류에 따라 적에게 수면이나 혼란 등의 효과를 불러일으켜서 전투보조 역할로 나름대로 공헌한다. 음유시인도 무기보다는 어빌리티에 의존하는 경향이 많기 때문에 수금은 음유시인의 스테이터스 아이템이라고 할 수 있겠다.



254 아폴론의 하프(アポロンのハープ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 수금 | |
| | | | | 45 | |

255 은의 수금(銀の豎琴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 수금 | |
| | | | | 15 | |

256 마드라의 수금(マドラの豎琴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 수금 | | | |
| | | 40 | | | |

257 꿈의 수금(夢の豎琴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 수금 | 수금 | 수금 | |
| | | - | 8 | 35 | |

258 라미아의 수금(ラミアの豎琴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 수금 | 수금 | 수금 | |
| | | - | 18 | 35 | |

259 로키의 수금(ロキの豎琴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 수금 | | | |
| | | 60 | | | |

도박 계통

6에 등장하는 셋처의 전용무기. 카드, 다트, 주사위 3종류로 나뉜다. 종래의 FF의 무기에도 마법이 추가발동한다는 지 5탄의 윈더 윈드를 사용했을 때 임의의 백마법이 나오는 것처럼 랜덤요소는 있었지만 도박무기에서는 그 랜덤성이 매우 커져 있다. 그 대표적 예가 주사위로 던져서 나온 눈의 합계에 의해 공격력이 변동하면 눈의 수를 자의적으로 조정하는 것은 불가능하다. 다만 이들 무기의 실용성은 직접 전투에서 증명해봐야 하겠다.

260 사기 주사위(イカサマのダイス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 도박 | |
| | | | | 1 | |

261 일격의 다트(一撃のダーツ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 도박 |
| | | | | | 133 |

262 카드(カード)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 도박 |
| | | | | | 104 |

263 사신의 카드(死神のカード)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 도박 |
| | | | | | 187 |

264 다트(ダーツ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 도박 |
| | | | | | 115 |

265 주사위(ダイス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 도박 |
| | | | | | 1 |

투척 계통

다른 계통과는 달리 장비품이 아니라 নিজ의 던지기 전용의 무기 수리검과 두루마리로 크게 나눌 수 있다. 두루마리는 예지의 인술로부터 파생된 속성전체공격으로 일반전투에서 유용하다. 6탄에서는 방어용의 권물도 등장했다. 한편, 수리검은 단체공격밖에 안되지만 위력이 높기 때문에 보스전에서 매우 유용하다. 두가지 모두 한번쓰면 사라지는 소모품이므로 다른 무기보다도 비용이 많이 들지만 그에 합당한 전파를 기대할 수 있다.

266 영분신(影分身)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투척 |
| | | | | | - |

267 풍차(風車)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 수리검 |
| | | | | | 190 |

268 화둔(火遁)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투척 |
| | | | | | - |

269 화둔술(火遁の術)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투척 |
| | | | | | - |

270 나뭇잎숨기(木の葉隠れ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투척 |
| | | | | | - |

271 수리검(手裏剣)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 수리검 | 수리검 | 수리검 | 수리검 |
| | | 200 | 40 | 50 | 86 |

272 수둔(水遁)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투척 |
| | | | | | - |

273 수둔술(水遁の術)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투척 |
| | | | | | - |

274 검댕(すす)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 수리검 | |
| | | | | 25 | |

275 풍마수리검(風魔手裏剣)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 수리검 | 수리검 | 수리검 |
| | | | 80 | 117 | 132 |

276 포정(絞丁)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 수리검 | |
| | | | | 255 | |

277 뇌신(雷迅)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투척 |
| | | | | | - |

278 뇌신술(雷迅の術)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투척 |
| | | | | | - |

가슴부
몸을 지키는 방어구 가장 작은 것으로는 가슴만을 가리는 방어구로부터 가장 큰 것으로 머리부터 발끝까지 커버하는 방어구까지 방호 범위는 종류에 따라 제각각이다 직업에 따라 장비 가능한 종류는 한정되어 전사계는 방어력이 뛰어나지만 무거운 갑옷을 마도사계는 방어력은 낮지만 마법에 대한 내성이 높은 마도기를 주로 장비 한다. 또한 도둑 계열에는 '흑장속'과 같은 전투복이 준비되어 있다 방어력을 높이는 것이 대부분이지만 회피율이나 스테이터스를 상승시키는 것도 존재한다.



001 아머 가파(アーマーガッパ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 100 |

002 아이언아머(アイアンアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 |
| | | | 4 | 6 | 40 |

003 아이스 아머(アイスアーマー)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | | |
| 34 | 36 | 5 | 17 | | |

004 아다만 아머(アダマンアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | | |
| | | | 100 | | |

005 암흑의 갑옷(暗黒の鎧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | | |
| | | | 5 | | |

006 황금의 갑옷(黄金の鎧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | | 갑옷 | 갑옷 |
| | 15 | | | 12 | 55 |

007 오니온 아머(オニオンアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 48 | | | |

008 학자의 옷(學者の服)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 15 | | | |

009 가죽옷(皮の服)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | 옷 | |
| | | | 2 | 1 | |

010 가죽갑옷(皮の鎧, 皮鎧)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | | | |
| 4 | 2 | 2 | | | |

011 황금가슴가리개(金の胸て)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | | | |
| | 22 | | | | |

012 은가슴가리개(銀の胸て)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | | 경갑옷 | |
| | 10 | | | 7 | |

013 사슬옷(鎖かたびら)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | | | | | |
| 15 | | | | | |

014 크리스탈메일(クリスタルメイル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 |
| | | 28 | 25 | 20 | 72 |

015 흑대도복(黒帯道着)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | 갑옷 | | |
| | | 11 | 13 | | |

016 흑장속(黒装束)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 경갑옷 | 갑옷 |
| | 40 | 8 | 24 | 17 | 68 |

017 검정 로브(黒のローブ)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 로브 | |
| 24 | 35 | 20 | 8 | 14 | |

018 원씨의 갑옷(源氏の鎧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 |
| | 75 | 24 | 21 | 22 | 90 |

019 권법복(拳法着)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | 갑옷 | 경갑옷 | 갑옷 |
| | | 6 | 5 | 5 | 34 |

020 고로네코스츠(ゴロネコスツ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 54 |

021 녹슨 갑옷(さびた鎧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 0 | | | |

022 사제의 로브(司祭のローブ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | | |
| | | | 5 | | |

023 시인의 옷(詩人の服)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | 갑옷 | 로브 | |
| | | 15 | 2 | 6 | |

024 인내의 옷(忍びの服)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 경갑옷 | 갑옷 |
| | | | | 9 | 47 |

025 수인의 옷(四人の服)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | | |
| | | | 1 | | |

026 실크 로브(シルクのローブ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 로브 | 갑옷 |
| | | | | 4 | 39 |

027 하얀 로브(白のローブ)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 로브 | |
| 24 | 30 | 20 | 18 | 14 | |

028 스노우 머플러(スノーマフラー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 128 |

029 다이아 가슴가리개(ダイヤの胸て)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 경갑옷 | 갑옷 |
| | | | | 13 | 65 |

030 다이아 갑옷(ダイヤの鎧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 갑옷 | 갑옷 |
| | | | | 15 | 70 |

031 대지의 옷(大地の服)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | 갑옷 | 로브 | 갑옷 |
| | | 16 | 3 | 8 | 53 |

032 다이아 아머(ダイヤアーマー)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | 갑옷 | | 갑옷 | | |
| 42 | 43 | | 19 | | |

033 다이아 가슴가리개(ダイヤの胸て)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | | | |
| | 43 | | | | |

034 다이아메일(ダイヤメイル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 18 | | | |

035 힘내는 옷(力だすき)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | 갑옷 | 경갑옷 | 갑옷 |
| | 25 | | 15 | 11 | 52 |

036 초코보 슈츠(チョコボスーツ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 56 |

037 초노가이의 갑옷(鎧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 4 | | | |

038 철갑옷(鐵鎧)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | | | | | |
| 4 | | | | | |

039 데몬즈아머(デモンズアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | | |
| | | | 9 | | |

040 데몬즈메일(デモンズメイル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 17 | | | |

041 천사의 백의(天使の白衣)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 복수 | |
| | | | | 10 | |

042 도사의 로브(道士のローブ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 68 |

043 청동가슴가리개(銅の胸て)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | | 경갑옷 | |
| | 5 | | | 3 | |

044 드래곤 아머(ドラゴンアーマー)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | | | | | |
| 50 | | | | | |

045 드래곤 메일(ドラゴンメイル)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | | 갑옷 | 갑옷 | | |
| 42 | | 15 | 23 | | |

046 기사의 갑옷(ナイトの鎧)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | | |
| 34 | 22 | 12 | 11 | | |

047 낫츄슈츠(ナッツンスーツ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 86 |

048 바이킹메일(バイキングメイル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 10 | | | |

049 하데스의 갑옷(ハデスの鎧)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | | |
| | | | 7 | | |

050 빛의 로브(光のローブ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | 로브 | 갑옷 |
| | | | 12 | 11 | 60 |

051 포스 아머(フォースアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 69 |

052 옷(服)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | | |

053 프린세스 드레스(プリンセスドレス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 70 |

054 플레임아머(フレイムアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | | | |
| | 29 | | | | |

055 플레임메일(フレイムメイル)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | | 갑옷 | 갑옷 | | |
| 34 | | 5 | 15 | | |

056 브론즈아머(ブロンズアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | | 갑옷 | |
| | 5 | | | 4 | |

057 베히모스 슈츠(ベヒーモススーツ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 94 |

058 본 메일(ボンメイル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 갑옷 | |
| | | | | 94 | |

059 화이트 드레스(ホワイトドレス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 47 |

060 마도사의 옷(魔道士の服)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 9 | | | |

061 미스릴 아머(ミスリルアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | 갑옷 | |
| | 10 | 3 | 13 | 9 | |

062 미스릴 플레이트(ミスリルプレート)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 45 |

063 미스릴 메일(ミスリルメイル)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 갑옷 | | | | | 갑옷 |
| 18 | | | | | 51 |

064 미네르바 비스체(ミネルバビスチェ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 갑옷 | | 갑옷 |
| | | | 28 | | 88 |

065 미라쥬 베스트(ミラージュベスト)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 옷 | 갑옷 |
| | | | | 14 | 48 |

066 모글리 슈츠(モグリスーツ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 58 |

067 목선로브(木線のローブ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 갑옷 | 갑옷 |
| | | | | 2 | 32 |

068 리프레크메일(リフレクトメイル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 갑옷 | | | |
| | | 20 | | | |

069 루비 가슴가리개(ルビーの胸て)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 갑옷 | | | | |
| | 15 | | | | |

070 레인보우 드레스(レインボードレス)

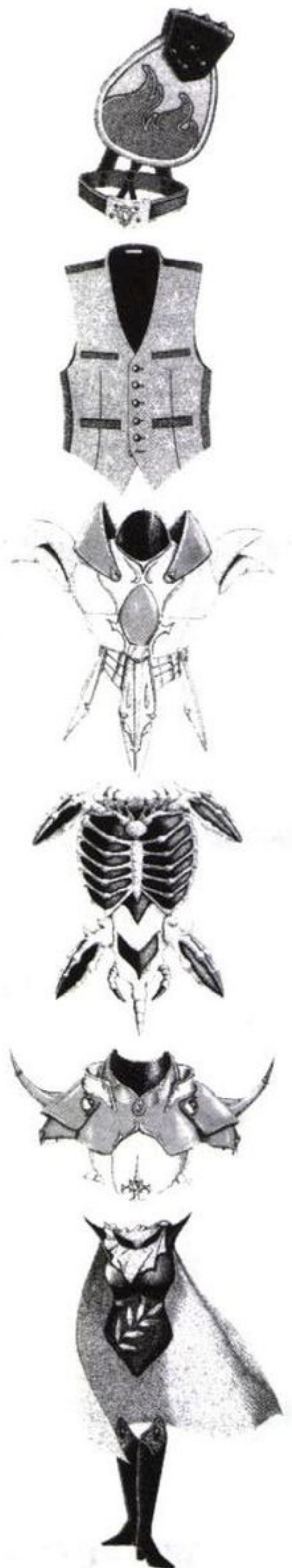
| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 복수 | |
| | | | | 18 | |

071 레저 아머(レザーアーマー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 28 |

072 레드자켓(レッドジャケット)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 갑옷 |
| | | | | | 78 |



손 장 비

정확하게는 손에 드는 방어구. 즉 방패를 말하며 팔찌나 반지는 포함되지 않는다. 방패는 기본적으로는 회피율을 상승시키는 방어구지만 동시에 방어력을 올려주는 것도 많다. 또한 앞서 방어구에 적힌 수치는 방어력을 뜻했지만 방패에 한해서 회피율을 뜻한다. 단 2단에서는 같은 방패를 장비해도 캐릭터에 따라 회피율의 상승치가 다르기 때문에 수치는 기입하지 않는다. 방패는 무겁기 때문에 대부분 전사 계열만이 장비할 수 있지만 간혹 마도사 계열이라도 장비 가능한 것도 있다.

073 아이언 실드(アイアンシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 방패 | 방패 | |
| | | | 20 | 20 | |

074 아이스 실드(アイスシールド)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | 방패 | 방패 | 방패 | 방패 | 방패 |
| - | - | 9 | 30 | 40 | 20 |

075 암흑의 방패(暗黒の盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 방패 | | |
| | | | 22 | | |

076 이지의 방패(イジスの盾)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | 방패 | 방패 | 방패 | 방패 | 방패 |
| - | - | 16 | 34 | 33 | 20 |

077 영웅의 방패(英雄の盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 방패 |
| | | | | | 40 |

078 황금의 방패(黄金の盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 방패 | | | | |
| | - | | | | |

079 오니온실드(オニオンシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 방패 | | | |
| | | 48 | | | |

080 가죽 방패(皮の盾)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | | 방패 | | 방패 | |
| - | | 3 | | 10 | |

081 크리스탈 방패(クリスタルの盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 방패 | 방패 | 방패 | 방패 |
| | | 20 | 40 | 45 | 10 |

082 원씨의 방패(源氏の盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 방패 | 방패 | 방패 | 방패 |
| | | 18 | 36 | 50 | 20 |

083 갑라의 방패(甲羅の盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 방패 |
| | | | | | 30 |

084 골드실드(ゴールドシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 방패 | 방패 |
| | | | | 30 | 10 |

085 다이아방패(ダイヤの盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 방패 | 방패 |
| | | | | 35 | 10 |

086 다이아 실드(ダイヤシールド)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | 방패 | 방패 | 방패 | | |
| - | - | 14 | 32 | | |

087 피에 젖은 방패(血塗られた盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 방패 |
| | | | | | 0 |

088 철방패(鐵の盾)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | | | | | |
| - | | | | | |

089 데몬즈실드(デモンズシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 방패 | 방패 | | |
| | | 14 | 24 | | |

090 드래곤 실드(ドラゴンシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 방패 | | |
| | | | 38 | | |

091 드래곤의 방패(ドラゴンの盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 방패 | | | | |
| | - | | | | |

092 바크라(バックラ)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | 방패 | | | | 방패 |
| - | - | | | | 10 |

093 빛의 방패(光の盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 방패 | | |
| | | | 24 | | |

094 포스실드(フォースシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 방패 |
| | | | | | 0 |

095 플레임 실드(フレイムシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 방패 | 방패 | 방패 |
| | | | 28 | 40 | 20 |

096 브론즈실드(ブロンズシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 방패 | |
| | | | | 15 | |

097 브론즈 방패(ブロンズの盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 방패 | | | | |
| | | | | | |

098 화염의 방패(炎の盾)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | 방패 | | | | |
| | | | | | |

099 미스릴 실드(ミスリルシールド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 방패 | 방패 | 방패 |
| | | | 26 | 25 | 10 |

100 미스릴 방패(ミスリルの盾)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | 방패 | 방패 | | | |
| - | - | 7 | | | |

101 용자의 방패(勇者の盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 방패 | | | |
| | | 10 | | | |

102 라지 실드(ラージシールド)

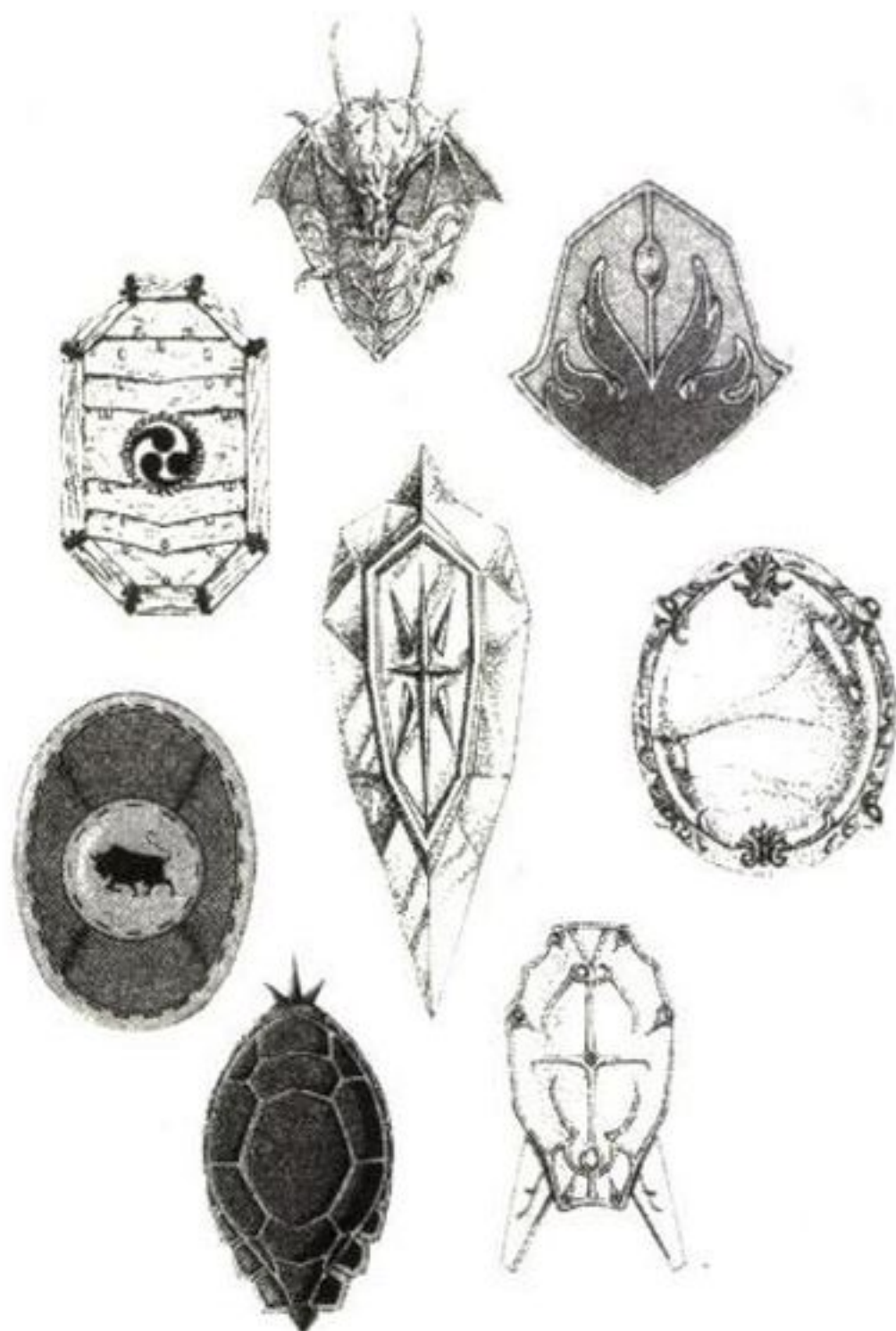
| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 방패 |
| | | | | | 10 |

103 뇌신의 방패(雷神の盾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 방패 |
| | | | | | 20 |

머 리 부 분

인체의 급소인 머리를 보호하는 방어구. 갑옷에는 투구. 로브에는 모자. 전투복에는 전투모자라는 식으로 장비하는 사람은 흉부방어구와 대부분 대응해 있다. 투구는 방어력을 중시하지만 모자는 마력을 높이거나 특성의 스테이터스 이상을 방지하는 장비특전에 충실을 기하고 있다. 전투모자의 목적은 양자의 사이에 있지만 모자 쪽에 좀더 가깝다. 방어력은 기본적으로 흉부 방어구보다 낮으나 갑옷을 뛰어넘는 대단한 것도 존재한다.



05 아이스 헬멧(アイスヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | | | |
| | | 4 | | | |

06 암흑의 투구(暗黒の兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | | |
| | | | 4 | | |

07 가시나무 관(茨の冠)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 투구 | 투구 |
| | | | | 20 | 38 |

08 치유의 투구(癒しの兜)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 투구 | | | | | |
| 6 | | | | | |

09 대 투구(大兜)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 투구 | | | | | |
| 5 | | | | | |

10 양파 헬멧(オニオンヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | | | |
| | | 48 | | | |

11 학자의 모자(學者の帽子)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | | | |
| | | 5 | | | |

12 투구(兜)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 투구 | | | | | |
| 3 | | | | | |

13 유리 마스크(ガラスのマスク)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | | |
| | | | 30 | | |

14 가죽 모자(皮の帽子)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 투구 | 투구 | 투구 | 투구 | 모자 | 투구 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 11 |

15 거인의 투구(巨人の兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 투구 | | | | |
| | 6 | | | | |

16 회색 베레모자(グリーンベレー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | 전투모 | 투구 |
| | | | 2 | 3 | 19 |

117 크리스탈 헬멧(クリスタルヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | 투구 | 투구 | 투구 |
| | | 12 | 12 | 13 | 29 |

118 흑두건(黒頭巾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | 투구 | 전투모 | 투구 |
| | | 5 | 7 | 12 | 26 |

119 겐지의 투구(源氏の兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 투구 | 투구 | 투구 | 투구 | 투구 |
| | 30 | 10 | 10 | 15 | 36 |

120 금 헬멧(ゴールドヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 투구 | 투구 |
| | | | | 8 | 22 |

121 서크렛(サークレット)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 마법모 | 투구 |
| | | | | 10 | 25 |

122 그릇(皿)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 42 |

123 삼각 모자(三角帽子)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | 마법모 | 투구 |
| | | | 3 | 4 | 15 |

124 사제의 모자(司祭の帽子)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | 마법모 | 투구 |
| | | | 5 | 6 | 19 |



125 신비의 베르(神秘のベール)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 24 |

126 다이아 투구(ダイヤの兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 투구 | 투구 |
| | | | | 10 | 27 |

127 호랑이 마스크(タイガーマスク)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 전투모 | 투구 |
| | | | | 9 | 21 |

128 다이아 투구(ダイヤの兜)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 투구 | 투구 | 투구 | 투구 | | |
| 8 | 17 | 8 | 9 | | |

129 맹세의 베르(誓いのベール)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 32 |

130 차크라 밴드(チャクラバンド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | | | |
| | | 8 | | | |

131 불조개 투구(ツノガイの兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | | | |
| | | 3 | | | |

132 티에라(テアラ/여자용 보석관)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 22 |

133 악마의 헬멧(デモンズヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | | |
| | | | 6 | | |

134 드래곤 헬멧(ドラゴンヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | 투구 | | |
| | | 7 | 11 | | |

135 고양이 귀 두건(ネコ耳フード)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 33 |

136 뽀베기 머리띠(ねじり鉢巻き)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 투구 | | 투구 | 전투모 | 투구 |
| | 12 | | 1 | 6 | 16 |

137 바이킹 헬멧(バイキングヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | | | |
| | | 7 | | | |

138 머리띠(鉢巻き)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | | | |
| | | 4 | | | |

139 지옥의 투구(ハデスの兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | | |
| | | | 5 | | |

140 깃털 모자(羽根付き帽子)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 투구 | 투구 | 오자 | 투구 |
| | | 7 | 2 | 2 | 14 |

141 비단 손수건(バンダナ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 16 |

142 빛의 투구(光の兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | | |
| | | | 7 | | |

143 휴프노 왕관(ヒュブノクラウン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 모자 | 투구 |
| | | | | 5 | 23 |

144 청동 투구(ブロンズ兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 투구 | | | | |
| | 2 | | | | |

145 브론즈 헬멧(ブロンズヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 투구 | |
| | | | | 2 | |

146 헤어 밴드(ヘアバンド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 12 |

147 베레모(ベレ帽)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 21 |

148 불꽃 투구(炎の兜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 투구 | | | | |
| | 13 | | | | |

149 미스릴 투구(ミスリル兜)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 투구 | 투구 | 투구 | | | |
| 6 | 4 | 2 | | | |

150 미스릴 헬멧(ミスリルヘルム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 투구 | 투구 | 투구 |
| | | | 8 | 6 | 20 |

151 라미어의 티아라(ラミアのティアラ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 마법모 | |
| | | | | 3 | |

152 빨간 모자(レッドキャップ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 24 |

153 로얄 크라운(ロイヤルクラウン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 투구 |
| | | | | | 28 |

기 타

VI에서 액세서리라고 일컫는 방어구 계통으로 팔찌나 반지, 부츠, 망토, 머리 장신구 등이 대표적인 것들이다.

눈보라 오브나 그로우 에그와 같이 어디에 장비해야 할지, 불분명한 것들이 많다. I에서 IV까지는 마법 방어력을 높이거나 스테이터스 이상을 막는 것이 대부분이었지만 V에서는 장비 구분이 기타로 분류되면서, 자동으로 스피드가 가해지는 에르메스의 구두와 같이 액티브적인 효과를 갖는 것이 생겨나기 시작했다.

154 빨간 구두(赤い靴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 특수 | |
| | | | | 11 | |

155 악마의 조화(悪魔の小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | | |
| | | | 4 | | |

156 부적(アミュレット)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 액세서리 |
| | | | | | |

157 알람 귀걸이(アラビアス)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 액세서리 |
| | | | | | |

158 암흑의 조화

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | | |
| | | | 2 | | |

159 분노의 링(怒りのリング)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 액세서리 |
| | | | | | |

160 귀걸이(イヤリング)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 액세서리 |
| | | | | | |

161 엘프의 망토(エルフのマント)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | |
| | | | | 0 | |

162 엘메스의 구두(エルメスの靴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | 액세서리 |
| | | | | 0 | - |

163 오니오레트(オニオレット)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 기술 | | | |
| | | 48 | | | |

164 카이저 너클(カイザーナックル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | |
| | | | | 8 | |

165 비법전수의 증표(皆傳の證)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 액세서리 |
| | | | | | - |

166 유품 반지(形見の指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 액세서리 |
| | | | | | - |

167 가죽 장갑(皮手袋)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | 기술 | | | | |
| 1 | 1 | | | | |

168 가죽 구두(皮の靴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | |
| | | | | 1 | |

169 건트렛(ガントレット)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | | 기술 | 기술 | 기술 | 액세서리 |
| 6 | | 2 | 5 | 6 | 5 |

170 거인의 잔재주(巨人の小手)

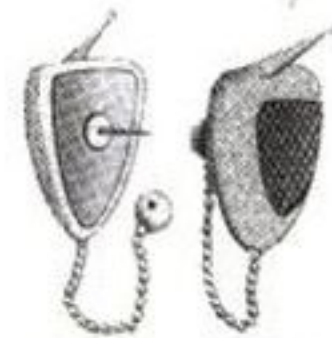
| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | 기술 | | 기술 | 기술 | 액세서리 |
| 6 | 15 | | 15 | 9 | - |

171 은팔찌(銀の指輪)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | | | 기술 | 팔찌 | |
| 15 | | | 4 | 2 | |

172 금 머리장신구(金の髪飾り)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 투구 | | 투구 | 마법모 | 액세서리 |
| | 11 | | 7 | 0 | |



174 크리스탈 제품(クリスタルオブ)

| | | | | | |
|---|---|----|----|---|------|
| I | I | II | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

175 크리스탈의 조화(クリスタルの小手)

| | | | | | |
|---|---|----|----|---|----|
| I | I | II | IV | V | VI |
| | | 기술 | 기술 | | |
| | | 10 | 10 | | |

176 크리스탈 링(クリスタルリング)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | | |
| | | | 20 | | |

177 자라는 계란(グロウエッグ)

| | | | | | |
|---|---|-----|----|---|------|
| I | I | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

178 훈장(勳章)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

179 겐지의 잔재주(源氏の小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 기술 | 기술 | 기술 | 기술 | 인쇄사양 |
| | 45 | 9 | 8 | 12 | 5 |

180 얼음의 조화(氷の小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 기술 | | | | |
| | 20 | | | | |

181 코르나고의 단지(コルナゴの壺)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | |
| | | | | 0 | |

182 리호의 반지(璃瑚の指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | |
| | | | | 5 | |

183 사자의 반지(死者の指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

184 보석 링(ジュエルリング)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

185 스나이파이(スナイパーアイ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

186 스리 스타즈(スリースターズ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

187 청동의 조화(靑銅の小手)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | | | | | |
| 2 | | | | | |

188 세이프티 비트(セーフティビット)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

189 소울 오브 사마사(ソウルオブサマサ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

190 미풍의 망토(そよ風のマント)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

191 다이아 팔찌(ダイヤの腕輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 팔찌 | |
| | | | | 4 | |

192 퇴마의 팔찌(退魔の腕輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

193 다이아 팔찌(ダイヤの腕輪)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | | 기술 | 기술 | | |
| 34 | | 6 | 6 | | |

194 다이아의 잔재주(ダイヤの小手)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | 기술 | 기술 | 기술 | | |
| 8 | 25 | 6 | 7 | | |

195 닷슈즈(ダッシュューズ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

196 구슬 방울(タマの鈴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

197 단장의 수염(團長のひげ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

198 철 팔찌(鐵の腕輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | | |
| | | | 2 | | |

199 철의 조화(鐵の小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | | |
| | | | 2 | | |

200 천사의 깃털(天使の羽根)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

201 천사의 반지(天使の指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | 인쇄사양 |
| | | | | 5 | - |

202 도적의 팔찌(盜賊の腕輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

203 도적의 잔재주(盜賊の小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 기술 | 기술 | | 기술 | 인쇄사양 |
| | 15 | 3 | | 4 | - |

204 구리 팔찌(銅の腕輪)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | | 기술 | | | |
| 4 | | 1 | | | |

205 드래곤의 잔재주(ドラゴンの小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | | |
| | | | 9 | | |

206 나이트의 기본기(ナイトの心得)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

207 주술 반지(呪いの指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | 기타 | 인쇄사양 |
| | | | | 25 | -7 |

208 하이퍼 리스트(ハイパーリスト)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 인쇄사양 |
| | | | | | - |

209 구리의 잔재주(銅の小手)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | | | | | |
| 4 | | | | | |

173 은목 안경(銀縁眼鏡)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | 인쇄사양 |
| | | | | 1 | - |





210 지옥의 조화(하데스의小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | | |
| | | | 3 | | |

211 질풍의 꽃이침(疾風のかんざし)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

219 브레이브 링(브레이브링)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

212 해리어 링(하리아링)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

220 프로텍트 링(프로텍트링)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

227 수호의 망토(수호의망토)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 방패 | | | | | |
| 8 | | | | | |

234 평온의 반지(안라지의指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

213 파워 리스트(파워리스트)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 기술 | 기술 | 기술 | 반지 | |
| | 19 | 4 | 2 | 3 | |

221 브론즈의 조화(브론즈의小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 기술 | | | | |
| | 3 | | | | |

228 수호의 반지(수호의指輪)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | 기술 | 기술 | 기술 | 기술 | 악세서리 |
| 8 | 18 | 9 | 18 | 10 | - |

235 리프렉트 링(리프렉트링)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | 악세서리 |
| | | | | 0 | - |

214 비룡의 뿔(飛龍의角)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

222 헤이지의 잔재주(平次の小手)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

229 체념의 엄주(見切りの數珠)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

236 리본(リボン)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 투구 | 투구 | 투구 | 투구 | 리본 | 악세서리 |
| 1 | 10 | 9 | 9 | 12 | - |

215 요정(フェアリー링)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

223 별 목거리(星のペンダント)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

230 미스릴 팔찌(미스릴의腕輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 기술 | | | |
| | | 2 | | | |

237 용기사의 구두(龍騎士の靴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

216 눈보라 오브(吹雪のオーブ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

224 불꽃 반지(炎の指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 기타 | |
| | | | | 5 | |

231 미스릴의 잔재주(미스릴의小手)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|----|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | 기술 | 기술 | 기술 | 기술 | 악세서리 |
| 6 | 6 | 1 | 6 | 3 | 6 |

238 룬의 팔찌(룬의腕輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 기술 | 기술 | | |
| | | 5 | 5 | | |

217 검정 벨트(블랙벨트)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

225 화이트 케이프(화이트케이프)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | 5 |

232 미라클 슈즈(미라클슈즈)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

239 루비의 팔찌(루비의腕輪)

| | | | | | |
|----|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 기술 | | | | | |
| 24 | | | | | |

218 프린세스 링(프린세스링)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

226 근육 벨트(마스벨트)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

233 모루루의 수호(모루루의수호)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 악세서리 |
| | | | | | - |

240 루비의 반지(루비의指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 기술 | | |
| | | | 0 | | |



105

Always

전투시나 非전투시, 마을, 던전, 필드 상에 구매받지 않고 스테이터스 화면 상이라면 언제든지 사용 가능한 도구 계통. 이 계통에 속하는 도구의 효과는 모두 회복으로, HP는 물론 스테이터스 이상이나 소비한 MP를 회복하는 것까지 존재한다. IV이하의 시리즈에서는 MP를 회복하는 에텔을 매매할 수 있어 랜덤 인카운터 시, 조우래기와의 전투에서도 마법을 사용할 수 있게 되었다.

001 악마의 한숨(惡魔のため息)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S회복 | | | |
| | | | | | |

002 노란 체리(イエローチェリー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | S회복 |
| | | | | | |

003 세공 망치(打ち出の小鍬)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S회복 | S회복 | S회복 | |
| | | | | | |

004 에텔(エテル)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | M회복 | | M회복 | M회복 | M회복 |
| | | | | | |

005 에텔 슈퍼(エテルスーパー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | M회복 |
| | | | | | |

006 에텔 터보(エテルターボ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | M회복 |
| | | | | | |

007 에텔 드라이(エテルドライ)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | M회복 | | |
| | | | | | |

008 엑스포션(エクスポーション)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | H회복 | | H회복 |
| | | | | | |

009 에릭서(エリクサー)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 全회복 | 全회복 | 全회복 | 全회복 |
| | | | | | |

010 에릭샤(エリクシャ)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 全회복 | | | | |
| | | | | | |

011 소녀의 키스(乙女のキス)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 | |
| | | | | | |

012 금 바늘(金の針)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| S회복 | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 |
| | | | | | |

013 십자가(十字架)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S회복 | | S회복 | | |
| | | | | | |

014 흰색 향기(白の香り)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S회복 | | | |
| | | | | | |

015 성수(聖水)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | S회복 | S회복 |
| | | | | | |

016 다이어트 식품(ダイエットフード)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | |
| | | | | | |

017 텔레포테션(テレポテーション)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|------|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 이동보조 |
| | | | | | |

018 해독(毒消し)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| S회복 | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 |
| | | | | | |

019 쇠망치(とんかち)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S회복 | | | | |
| | | | | | |

020 하이포션(ハイポーション)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| H회복 | H회복 | H회복 | H회복 | H회복 | H회복 |
| | | | | | |

021 만능약(万能薬)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | S회복 | | S회복 |
| | | | | | |

022 피닉스의 꼬리(フェニックスの尾)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 |
| | | | | | |

023 마시는 약(ポーション)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| H회복 | H회복 | H회복 | H회복 | H회복 | H회복 |
| | | | | | |

024 육포(干し肉)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | H회복 |
| | | | | | |

025 안약(目薬)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 | S회복 |
| | | | | | |

026 자명종 시계(目覚し時計)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | S회복 | | |
| | | | | | |

027 유언연막(由彦煙幕)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | S회복 |
| | | | | | |

028 유언초(由彦草)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S회복 | S회복 | | |
| | | | | | |

029 유니콘의 뿔(ユニコーンの角)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S회복 | | S회복 | | |
| | | | | | |

030 라스트 에릭서(ラストエリクサー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 全회복 |
| | | | | | |

전투시

전투 중에서만 사용할 수 있는 도구는 그 대부분이 일정 마법과 같은 효과를 발휘하며, 특히 HP공격과 스테이터스 공격을 하는 것이 많다. 또 약과 같은 타입의 도구는 최대 HP나 능력치를 일시적으로 올릴 수가 있는. 실로 마법으로는 대응이 불가능한 뛰어난 효력을 가진다. 또한 이러한 약 계통의 도구는 사용하기 어려운 편으로, 대부분이 비매품이어서 신중히 사용하다 그 효능을 충분히 활용하지 못하게 되는 경우가 많다.

031 푸른 어금니(靑い牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | H공격 | | |
| | | | | | |

032 빨간 어금니(赤い牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | H공격 | | |
| | | | | | |

033 윈드 플룻(ウインドフルート)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | H공격 | | | | |
| | | | | | |

034 배반의 어금니(裏切の牙)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S공격 | | | | |
| | | | | | |

035 영웅의 약(英雄の薬)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 특수 | |
| | | | | | |

036 엘메스의 구두(エルメスの靴)

| | | | | | |
|---|------|-----|------|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 공격보조 | | 공격보조 | | |
| | | | | | |

037 궁극의 문서(究極の書)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 소환 | | |
| | | | | | |

038 괴수도감(怪獣圖鑑)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 특수 | | |
| | | | | | |

039 신들의 분노(神々の怒り)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | H공격 | H공격 | | |
| | | | | | |

040 거북이 등껍질(龜の甲羅)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 방어 | | 특수 | |
| | | | | | |

041 거북이 등껍질부수기(龜の甲羅割り)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S공격 | | | |
| | | | | | |

042 거인의 약(巨人の薬)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 특수 | |
| | | | | | |

043 금 모래시계(金の砂時計)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | S공격 | | |
| | | | | | |

044 은 모래시계(銀の砂時計)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | S공격 | | |
| | | | | | |

045 크아루의 머리(クアールの髪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 즉사 | | |
| | | | | | |

046 거미줄(蜘蛛のいと)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S공격 | | S공격 | | |
| | | | | | |

047 검은 향기(黒の香り)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 즉사 | | | |
| | | | | | |

048 연기 구슬(煙玉)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 방어 |
| | | | | | |

049 현자의 지혜(賢者の知恵)

| | | | | | |
|---|------|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 공격보조 | | | | |
| | | | | | |

050 사신의 동상(死神の像)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S공격 | | | | |
| | | | | | |

051 흰색 어금니(白い牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | H공격 | | |
| | | | | | |

052 슈퍼 볼(スーパーボール)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | H공격 |
| | | | | | |

053 탈출 인형(スケブドール)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 방어 | | |
| | | | | | |

054 모래시계(砂時計)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S공격 | | | | |
| | | | | | |

055 스피드 드링크(スピードドリンク)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 약 | |
| | | | | | |

056 정적의 종(静寂の鐘)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | S공격 | | |
| | | | | | |

057 성자의 마음(聖者の心)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 특수 | | | | |
| | | | | | |

058 제우스의 분노(ゼウスの怒り)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | H공격 | H공격 | | |
| | | | | | |

059 다크 마터(ダークマター)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 특수 | 특수 | |
| | | | | | |

060 대지의 드럼(大地のドラム)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | H공격 | H공격 | H공격 | | |
| | | | | | |

061 힘의 약(力の薬)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 특수 | |
| | | | | | |

062 초코보의 분노(チョコボの怒り)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | H공격 | | | |
| | | | | | |

063 침묵의 지폐(沈黙の札)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S공격 | | | |
| | | | | | |

064 침묵의 종(沈黙の鐘)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S공격 | | | | |
| | | | | | |

065 달의 커튼(月のカーテン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 방어 | | |
| | | | | | |

066 알찬 조개(つめた貝)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 방어 | | | | |
| | | | | | |

067 텐구의 하품(天狗のあくび)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | H공격 | | | |
| | | | | | |

068 구리 모래시계(銅の砂時計)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | S공격 | | |
| | | | | | |



069 남극의 바람(南極の風)

| | | | | | |
|---|-----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | H공격 | H공격 | H공격 | | |

081 폭탄 파편(ボムのかげら)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | H공격 | H공격 | | |

090 용의 어금니(龍の牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 특수 | |

096 기사르의 야채(ギサルルの野菜)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 특수 | 특수 | | |

070 마늘(にんにく)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | H공격 | | | | |

082 폭탄의 혼(ボムの魂)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | H공격 | | |

091 리리스의 날짜(リリスの日づけ)

| | | | | | |
|---|----|------|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 특수공격 | | | |

097 금 사과(金のリンゴ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 특수 | | |

071 수면 풀(眠り草)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | S공격 | | | | |

083 폭탄의 오른팔(ボムの右腕)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | H공격 | H공격 | | |

비전 투시
 금 사과와 같이 전투시에만 사용할 수 없고, 그 나머지는 평상시의 도구와 같이 사용할 수 있는 것과, 텐트와 같이 필드 상과 특정 세이프 포인트 상에서 밖에 사용할 수 없는 것 2종류가 존재한다. 종류는 적지만 상당히 비중있는 것으로, 특히 텐트와 코테이지는 전원의 HP와 MP를 한번에 회복시킬 수 있다. 또한 가격도 에델이나 에릭서보다 저렴해 초반에서부터 간편하게 사용할 수 있다. 비상구도 순간이동을 익힐 때 까지는 필수품이다.

098 은 사과(銀のリンゴ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 특수 | | |

072 박카스 술(バカスの酒)

| | | | | | |
|---|------|------|------|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 공격보조 | 공격보조 | 공격보조 | | |

084 마취 침(麻酔針)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S공격 | | | |



099 코테이지(コテージ)

| | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| 全会복 | 全会복 | | 全会복 | 全会복 | |

073 뱀파이어 어금니(バンパイアの牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|------|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 특수공격 | | |

085 마석의 파편(魔石のかげら)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | 소환 |

100 난장이의 팬(小人のバン)

| | | | | | |
|---|----|------|------|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 이동보조 | 이동보조 | | |

074 빛의 커튼(光のカーテン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 방어 | 방어 | | |

086 마법의 램프(魔法のランプ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 소환 | |

092 알람(アラーム)

| | | | | | |
|---|----|-----|------|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 다량소환 | | |

101 소마(달의 신)의 물방울(ソマのしずく)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 특수 | | |

075 양의 베개(羊の枕)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S공격 | | | |

087 미스릴 거울(ミスリルミラー)

| | | | | | |
|---|------|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | 심타면환 | | | | |

093 음란 서적(エッチな本)

| | | | | | |
|---|----|-----|------|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 심타면환 | | |

102 텐트(テント)

| | | | | | |
|-----|----|-----|------|------|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| H회복 | | | 부분회복 | 부분회복 | 全会복 |

076 블랙홀(ブラックホール)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 즉사 | | | |

088 라미아의 비늘(ラミアの鱗)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | S공격 | | | |

094 오메가 훈장(オメガの勲章)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 특수 | |

103 잠옷(寝袋)

| | | | | | |
|-----|----|-----|----|---|-----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| H회복 | | | | | 全会복 |

077 프로테스 드링크(プロテスドリンク)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 방어 | |

089 유황산의 저장통(硫酸のビン)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | H공격 | | | | |

095 기사르의 피리(ギサルルの笛)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 특수 | | |

104 비상한 눈(非常目)

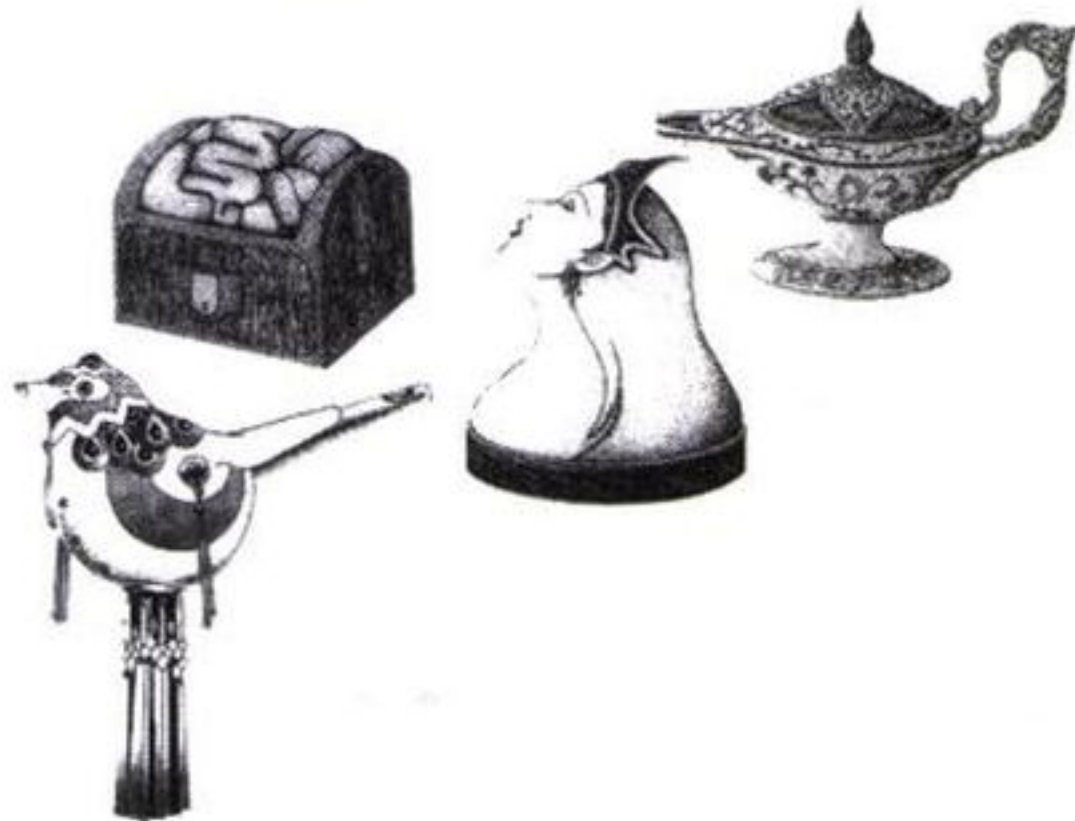
| | | | | | |
|---|----|-----|------|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | 이동보조 | | |

078 헬파이아(ヘルファイヤ)

| | | | | | |
|---|-----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | H공격 | | | | |

080 북극의 바람(北極の風)

| | | | | | |
|---|----|-----|-----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | H공격 | H공격 | | |



105 마법의 열쇠(魔法の鍵)

| | | | | | |
|---|----|------|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 이동보조 | | | |

106 랏코의 머리(ラッコの首)

| | | | | | |
|---|----|------|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | 이동보조 | | | |

107 용의 문장(龍の紋章)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | 특수 | |



001 사랑의 후라이팬(愛のフライパン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

009 바람의 어금니(風の牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

002 아더맨 타이트(アダマンタイト)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | ○ | ○ | |
| - | | | - | - | |

010 유품의 자루(形見の袋)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

003 여러가지 책(色色の本)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

011 카누(カヌー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

004 운하의 열쇠(運河の鍵)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

012 가라프의 팔찌(ガラフの腕輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

005 에우레카의 열쇠(エウレカの鍵)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

013 공기의 물(空気の水)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

006 에길의 햇불(エギルのたいまつ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

014 크라운(クラウン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

007 회원증(會員證)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

015 크리스탈(クリスタル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

008 카이엔의 보물상자 열쇠

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

016 크리스탈 막대(クリスタルロッド)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

017 흑가면(黒の假面)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

018 황제의 편지(皇帝の手紙)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

019 고르들의 자물쇠 열쇠

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

020 물고기(魚)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

021 사막의 빛(砂漠の光)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

022 녹슨 트레일(サビトレール)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

023 산호 조각(サンゴのかげら)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

024 할아버지의 술(じいさんの酒)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

025 실크스의 열쇠(シルクスの鍵)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

026 흰색 가면(白い假面)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

027 신비의 열쇠(神秘の鍵)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

028 수정의 눈(水晶の目)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

029 스타 루비(スタールビー)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

030 세계지도(世界地圖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

031 설상선(雪上船)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

032 제1의 석판(第1の石版)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

033 제3의 석판(第3の石版)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

034 제2의 석판(第2の石版)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

035 태양의 불꽃(太陽の炎)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

036 제4의 석판(第4の石版)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

037 차임(チャイム)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

038 장로의 가지(長老の枝)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

039 통행증(通行證)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| - | | | | | |

051 소근소근 풀(ひそひそ草)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | ○ | |
| | | | - | - | |

059 고 시계의 나사(古時計のネジ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

067 각성제(目覺めの薬)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

040 흙의 어금니(土の牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

052 불의 어금니(火の牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

060 헬멧(ヘルメット)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

068 어둠의 크리스탈(闇のクリスタル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

041 흙의 지팡이(土の杖)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

053 비룡(飛龍)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

061 펜던트(ペンダント)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | ○ | ○ |
| | - | | | - | - |

069 요정의 강통(妖精のピン)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

042 철 덩어리(鐵の塊)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | | ○ |
| | | | | | - |

054 비룡의 알(飛龍の卵)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

062 폭탄 반지(ボムの指輪)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

070 류트(リュート)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

043 시간의 톱니바퀴(時の齒車)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

055 핑크의 꼬리(ピンクの尻尾)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

063 마그마 돌(マグマの石)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

071 링(リング)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

044 자(刺)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

056 봉인 문서(封印の書)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | | ○ | |
| | | | | - | |

064 물의 어금니(水の牙)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

072 루카의 머리장신구(ルカの首飾り)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

045 드와프의 뿔(ドワーフの角)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

057 부유석(浮遊石)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

065 미스릴(ミスリル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

073 루게에의 열쇠(ルゲイエの鍵)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

046 니트로의 화약(ニトロの火薬)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

058 부유초의 구두(浮遊草の靴)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | ○ | | | |
| | | - | | | |

066 여신의 벨(女神のベル)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | ○ | | | | |
| | - | | | | |

074 로제타이(ロゼッタイ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

047 쥐 꼬리(ネズミの尻尾)

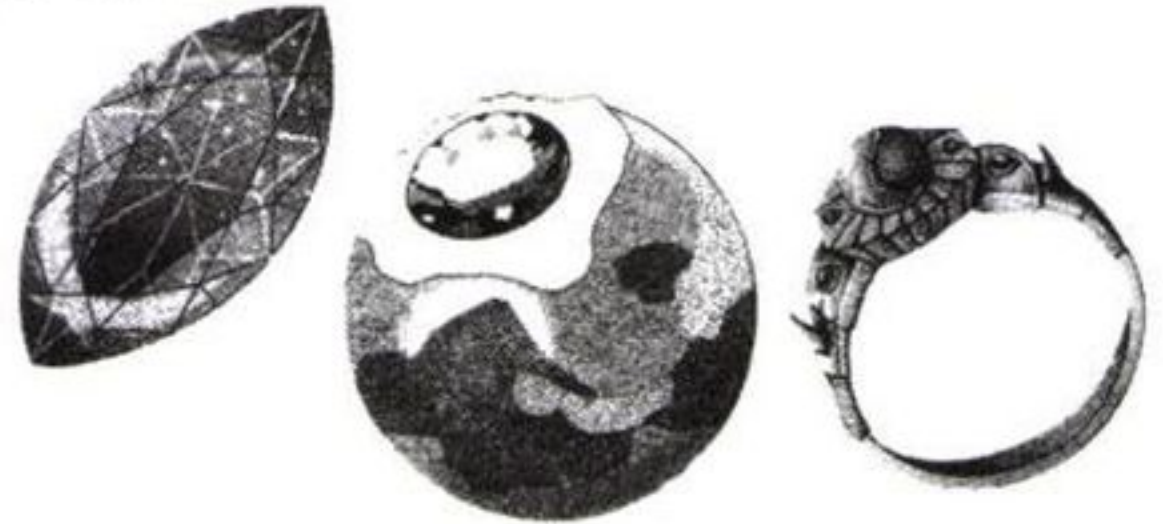
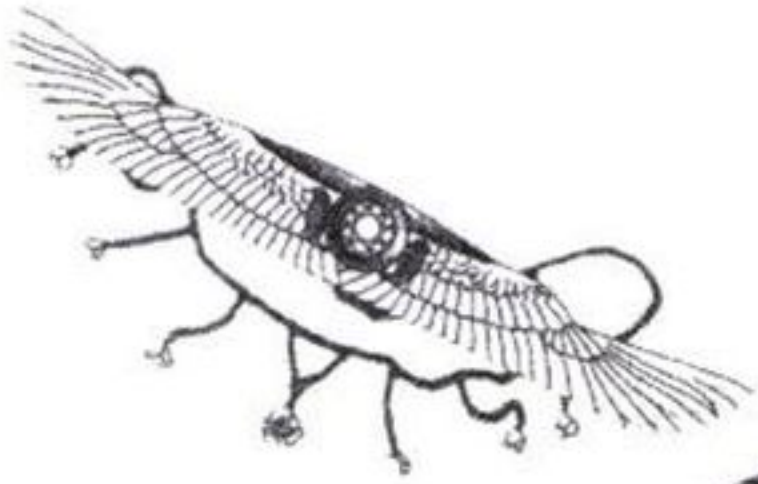
| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | ○ | | |
| - | | | - | | |

050 바론의 열쇠(バロンの鍵)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| | | | ○ | | |
| | | | - | | |

075 워프 큐브(ワープキューブ)

| | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|
| I | II | III | IV | V | VI |
| ○ | | | | | |
| - | | | | | |

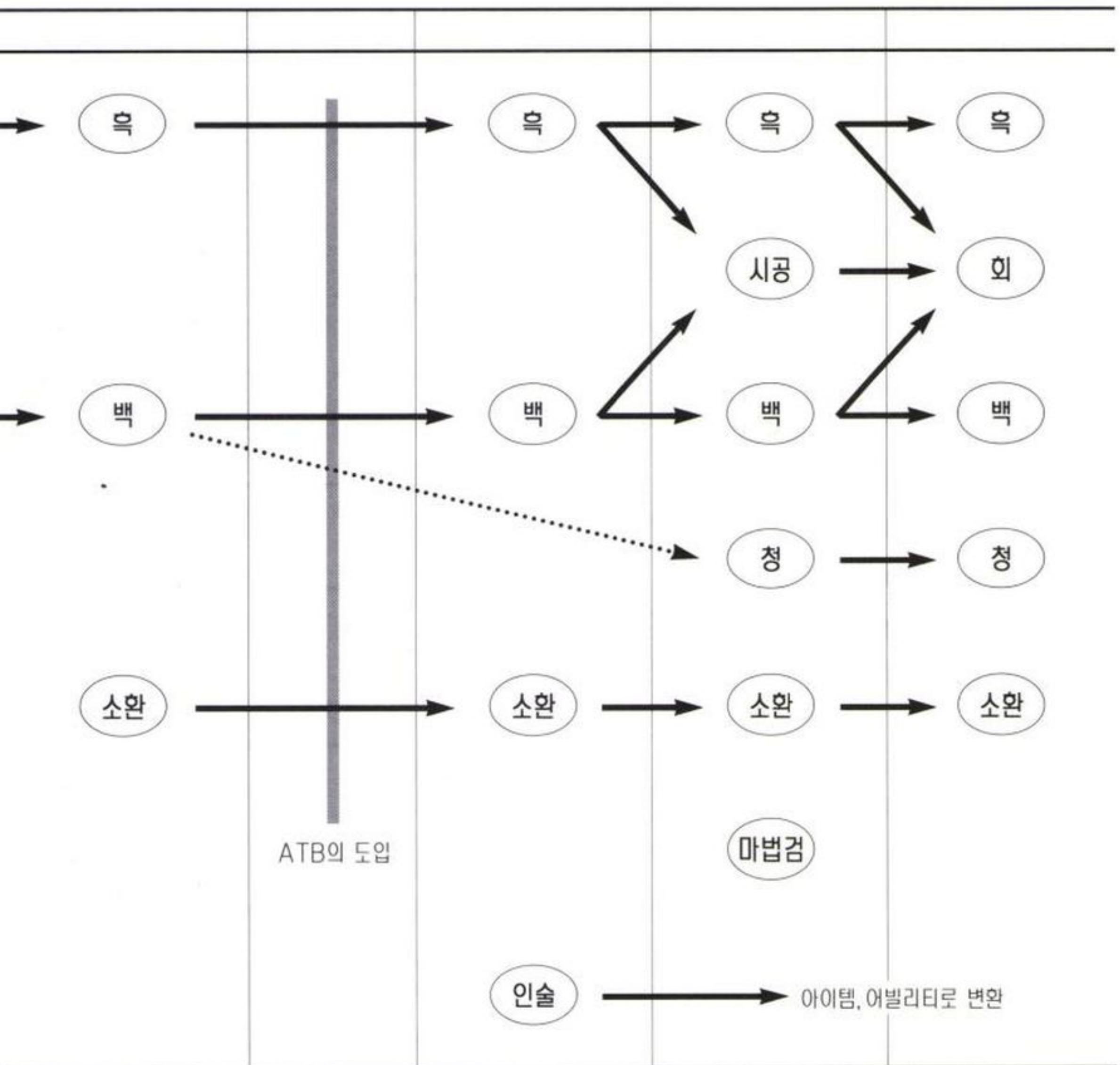


마법 (Magic)

마법의 종류

최초에 백과 흑으로 대표되는 각 계통의 시리즈 변천사를 보면 마법 체계가 시스템과 직업에 영향을 미치는 것을 발견할 수 있다.

| | | | |
|---------|---|---|---|
| 흑 마법 | 공격에 따른 파괴를 가져온다. 적의 HP를 줄이거나 상태를 변화시키는 것과 같이 기본적으로는 적에게 사용하는 마법이다. | | |
| 외 마법 | 아들을 다스려 시간을 조종한다. 보조가 기본으로 사용대상은 적과 동료 반반이다. 시간을 조종한다는 성질상 장소에 마법을 거는 경우도 있다. | | |
| 백 마법 | 회복과 방어로 수비를 단단히 한다. 회복이라는 성질상 동료에게 사용하는 것이 대부분이지만 적에게 사용하는 공격, 보조마법도 존재한다. | | |
| 청 마법 | 몬스터의 공격을 익힌다. 적의 특수공격을 기억하여 다음 전투에서 마법으로 사용한다. 다른 마법에는 없는 효과들이 특징. | | |
| 그 외 | 다른 항목 참조 소환마법에 대한 상세한 설명은 CHAPTER 11을, 인술과 마법검에 대해서는 CHAPTER 7을 참조 | | |
| 습득방법 | | 구 입 | 구 입 |
| 시리즈의 변천 | | 시리즈의 원점. 공격의 흑과 회복의 백 마법은 흑과 백의 2계통으로 3계 분류되며, 위력에 맞게 8개의 레벨로 나뉘어져있어 직업에 따라 사용 여부가 정해지는 계통으로 레벨이 한정되어 있다. 사용 회수는 레벨마다 독립되어 있으며 중복되는 효과가 많고, 다소 정리되지 않은 듯한 느낌을 준다. | MP 계층제의 폐지로 자유도가 보다 높아진 흑백의 2계통은 같지만 시스템적으로는 크게 변화되었다. 일정 마법을 사용하는 것에 따라 그 마법의 레벨이 올라가고 레벨에 상응되는 위력이나 소비 MP가 올라간다. 또한 MP 계층제가 폐지되어 행사 마법의 선택 폭이 넓어졌다. |



| 구 입 | 레벨 업 습득 | 구 입 | 마석 습득 |
|--|---|--|---|
| <p>소환 마법의 등장에 따라 이후의 원점이 되는 Ⅱ의 숙련 시스템은 직업 체인지를 반복하는 Ⅲ에는 적용되지 않고, Ⅰ과 같은 시스템이 채용되었다. 그러나 내용적으로는 소환이라는 신계통의 채택이나 메테오, 리프레크 등 신 마법이 추가되어 다음 시리즈의 마법 체계를 확립시켰다.</p> | <p>캐릭터 고유의 마법과 영창 시간이 설정되었으며, 신 전투 시스템 ATB의 채택으로 마법에 영향을 미치게 되었다. 우선 마법에 영창 시간이 설정되어 행사 즉시 발동하지 않아 효과적으로 시간의 흐름을 변화시킬 수도 있게 되었다. 또한 스토리가 중시된 작품이기 때문에 캐릭터마다 고유의 마법이 존재한다.</p> | <p>시공마법의 등장과 8개의 속성의 확립. 5에서 마법은 분와의 정점에 달했다. 4에서 처음 등장한 시간을 조종하는 마법은 시공마법이라는 신계통이 되어 적의 특수공격을 습득하는 청마법도 등장했다. 또한 어빌리티라는 개념에 따라 마법은 직업 고유의 특징이면서도 고유의 특징이 아니게 되었다.</p> | <p>직업에 관계없이 전캐릭터가 습득가능한 마석시스템에 따라 기본적으로 전캐릭터가 모든 마법을 사용할 수 있게 되었다. 그리하여 사용자에게 따라 분류되던 흑백의 개념이 무의미하게 되고 단지 어떤 마법의 내용을 표시하는 기준에 불과하게 되었다. 다만 청마법만은 오리지널 커맨드로 분리되었다.</p> |