

독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을

신세대 게임 챔피언

'93
9

슈퍼컴보이	성검전설 2 슈퍼마리오 컴백선 제3차 슈퍼로봇대전
패밀리	드래곤 퀘스트 4
수퍼알라딘보이	더 슈퍼시노비 2 LHX 어택썰퍼

책속의 책 1	인기 아케이드 게임 완전 소개서 * 세이브 축구 * 사무라이 스피릿트
책속의 책 2	IBM-PC 게임 완전 소개서 * 집중공략! 페르시아 왕자 2 * 신작소개/결전! 테트리스, 파더월드 * PC게임 하우스/지관(유)

특별부록
게임명인이 추천한 「베스트 게임 완전 공략집」

■ 애니비전(오렌지로드, 이달의 추천 애니메이션)
「더 슈퍼 패미컴」, 「비프 메가드라이브」 기사 특약

이 책은
공략 전문집입니다



슈퍼 원더보이는 최고급 재료와 최첨단 기술진에 의해 열과 성을 다해 만들어졌습니다.

합리적 상품

100% 품질보증

슈퍼 원더보이

는 게임을 사랑하는 어린이를 위해 태어났습니다.



특징 및 자랑

- 게임시간 조절장치 부착. 게임시작 30분후 경고음 발생/경고등 작동
- 기존 게임기의 단점을 철저히 보완하였습니다.
- 기존은 8비트, 성능은 16비트
- 인체 공학적 설계로 편리성 보장
- 화질, 사운드, 특히 디자인은 너무 멋져요

제조원 : (주)씨에코
 주 소 : 서울시 용산구 신계동 35-18
 TEL : 711-3131, 3101, 3176~7
 FAX : 711-3134

■ 총판점 ■
 부산 : 홈게임프라자 TEL : (051)645-2158
 서울 : 삼일전자 TEL : (02)715-3131, 3101, 3144~5
 ■ 특판점 ■
 서울 : 남북전자 TEL : (02)268-4353

베스트 게임

「완전 공략집」

'93 9 특별부록

'93 9

슈퍼컴보이

성검전설 2	4
슈퍼마리오 컬렉션	16
제 3 차 슈퍼로봇대전	24

패밀리

드래곤 퀘스트 4	46
-----------------	----

수퍼 알라딘보이

더 슈퍼시노비 2	88
LHX어택썰퍼	94

책속의 책 1

인기 아케이드 게임 완전 소개서

*세이부 축구	34
*사무라이 스피릿츠	38

책속의 책 2

IBM-PC 게임완전 소개서

*집중공략! 페르시아 왕자 2	80
*신작소개/결전! 테트리스, 파더월드	78
*PC게임 하우스/지관(유)	87

■ 제 1 회 챔프 게임만화 현상 대공모 수상작 발표	43
최우수상 「춘리의 일기」	
■ 애니비전 (오렌지로드, 이달의 추천 애니메이션)	101
■ 시나리오 공모전 당선작 발표 (우수상)	106
■ 챔프게시판	110
■ 챔프 초대석/엑스포 행운티켓 응모권	112

마법 대백과
93년 최고 인기
게임



상반기 최고의 게임으로
올 여름을 뜨겁게!

성검전설 2

슈퍼컴보이	국내 발매일	93/8/6	장르	액션 롤플레이잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	ABC DEF

점점 그 신비의 베일이 밝혀지고 있는 93년 최고 인기 롤플레이잉 게임인 성검전설 2. 지금까지 챔프에서는 성검전설 2의 가장 핵심적^ㄹ 용만을 골라 액기스로 여러분에게 소개해왔었다. 가령 성검전설 2의 캐릭터라든가, 아니면 모션 배틀이라든가, 액션형 롤플레이잉 게임으로 리얼 타입이라든가 등 지금까지 가장 기본이 되는 내용을 여러분에게 무료로 알려 주었다. 그러나 이번 챔프에서는 일본에서 직접 이 혼다 아저씨가 롬 팩을 긴급 입수, 롤플레이잉 게임을 하는데 가장 필수적인 요소가 되는 아이템과 마법 등을 모아 보았다. 역시 그 결과는 역시 대단했다. 그리고 게임에 들어가기 전에 성검 2에 대한 모든 정보를 모아 보았다. 여기에 공개되는 내용 중 80%만 알아도 여러분은 이미 성검 2의 박사이다.

최초로 공개되는 마법 대백과!



어떤 마법을 사용할 수 있을까? 그리고 마법의 종류는 과연 몇가지나 될까? 자! 지금부터 보따리를 열어보기로 하자! 일단 여러분에게 마법 종류중 그 액기스만을 공개하겠다. 그리고 어떤 종류가 있는가는 아래를 보시라!

먼저 정령마법

(1)정령 마법이란?

성검 2의 세계에는 마나와 깊은 관계가 있는 정령이라는 생물체가 있다. 그들은 그 종류에 따라 여러가지 종류의 마법을 사용할 수 있다. 그리고 이 게임도 일반 롤플레이잉 게임과 마찬가지로 이 정령들을 어떻게 소환하느냐가 열쇠이다. 이 정령들은 포포이와 프림이 할 수 있다.

가지로 이 정령들을 어떻게 소환하느냐가 열쇠이다. 이 정령들은 포포이와 프림이 할 수 있다.

②공격에 2가지 타입이 있다

프림은 회복과 수비, 포포이

는 공격 마법에 익숙하다. 수비계의 마법으로는 무기로 일정 횟수의(시간이 아니므로 주의) 불과 번개 등의 속성을 첨가시킬 수 있다. 마치 화이널 환타지 V의 마법검사가 사용한 검 마법과 같은 것이다.

③어쩌면 정령들과 싸울 수도 있다?

처음부터 8종류의 정령이 나오는 것은 아니다. 정령들은 동굴 깊은 곳에 숨어 있거나 적(지금은 아직 정체를 알 수 없다)에게 잡혀 있거나 하는 경우가 많다. 어쩌면 정령들과 싸워야 할 일이 생길지도 모른다.

(포포이)은 한사람밖에 사용할 개+어둠 3개로 총 42종류가 될 수 없기 때문에 6계통 6개+빛 3는 것이다.



프림의 경우 프림이 사용하는 마법은 회복과 방어가 중심이다

그리고 마법은 8계통으로 되어있다

마법을 가지고 있는 정령은 8종류. 정령은 프림과 포포이가 각각 불러낼 수 있지만 누가 불러느냐에 따라 사용 마법은 틀려진다. 이것을 크게 나누면 프

림이 '회복계와 방어계'이고 포포이가 '공격계'이다. 다시 말하면 각 정령은 프림 용과 포포이 용으로 3개씩의 마법을 가지고 있다. 단, 빛(프림)과 어둠



포포이의 경우 포포이는 공격계와 공격 보조계의 마법을 사용한다



땅의 정령마법

대지를 이용한 공격계는 지진을 일으키고 회복계는 바위와 같이 방어력을 상승시킨다.

대지의 힘을 이용하는 '놈'



마치 산타 크로스에 나오는 요정과 같이 생겼다. 귀여운 모습이나 그 위력은 대단하다.

광대한 대지의 힘을 보여주마!

프림

포포이

<p>스톤 세이버</p> <p>아군 전원 MP 4 일정 횟수 무기에 상대를 돌로 만들어 효과를 부여해 준다.</p>	<p>퀵</p> <p>아군 전원 MP 3 일정시간 동안 움직임을 빠르게 만들어 공격을 할 때 공격 속도를 높여준다.</p>	<p>프로텍스</p> <p>아군 전원 MP 2 일정시간 체력과 방어력을 높여준다.</p>
<p>엑스 케이크</p> <p>적군 전원 MP 3 엄청난 지진을 일으켜 지상에 있는 적에게 큰 손상을 준다.</p>	<p>다이아 미사일</p> <p>적군 전원 MP 2 강력한 다이아 원석을 적을 향해 발사해 적에게 큰 손상을 준다.</p>	<p>스피드 다운</p> <p>적군 전원 MP 1 땅으로부터 가시 뱀코를 나오게 해 적의 움직임을 둔하게 한다.</p>

물의 정령마법

물의 힘을 이용해 아군의 HP를 높여준다. 공격으로는 냉기와 호우로 적에게 손상을 준다.

운디네



조금 못생긴 인어의 모습을 하고 있다. 그러나 이 정령은 치유의 마법에는 도사!

원초적 힘인 물로 적들을 물리쳐라!

아이스 세이버



아군 전원 MP 2
일정 횟수 무기에 냉기의 성능을 갖게 한다. 즉 아이스 바검이 되는 것이다.

리프렛슈



아군 전원 MP 1
신성한 물의 힘으로 전투불능 이외의 상태를 치유할 수 있다.

힐 윈터



아군 전원 MP 2
신성한 물을 머리부터 부어 아군의 HP를 올려준다.

프리즈



적군 전원 MP 2
공기중에 냉기를 농축시켜 그것을 적군에게 쏘아 손상을 준다.

아시드 스트림



적군 전원 MP 3
강력한 산성 비를 내리게 해 적에게 손상을 준다. 또 적의 방어력도 저하시킨다.

스포이트



적군전원 MP2
적에게 HP를 빨아들여 자신의 것으로 하는 조금 이기적인 기술

프립

포포이

불의 정령마법

이 정령은 전체적으로 공격 마법 중심이다. 불타는 불의 공격으로 적의 HP를 화끈하게 줄일 수 있다.

사라만디



십씨 2억도의 화끈한 우리의 정령. 가까이 있는 것만으로도 숯불구이 통돼지가 될 것 같은 느낌이다

화끈한 남자가 불을 쓰고 싶을 땐

화이어 세이버



아군 전원 MP 2
일정 횟수 무기에 불의 속성을 갖게 할 수 있다.

화이어 락 테일



적군 전원 MP 3
불로 적에게 화상을 입혀 공격력을 저하시킨다.

블레이즈 윌



적군 전원 MP 4
불 기둥을 만들어 적을 둘러싸게 만든 후 적을 꼼짝 못하게 한다.

파이어 볼



적군 전원 MP 5
불 덩어리를 적에게 던져 손상을 준다. 일단 이 공격은 겨냥을 하면 빗나가지 않는다.

엑스 프로드



적군 전원 MP 4
공기를 압축시켜 폭발시킴으로 적에게 손상을 준다.

레버 웨이브



적군 전원 MP 3
용암을 분출시켜 적에게 손상을 준다.

프립

포포이

바람의 정령마법

바람 뿐만 아니라 번개를 이용해 적을 공격한다. 또 공기의 흐름을 이용해 적을 혼란시킬 수도 있다.

진



하늘을 자유자재로 날아다닐 수 있다. 바람과 구름, 번개 등을 조작할 수 있는 귀여운 똥똥이 정령이다

프립

포포이

환상적인 바람으로 모든 것을 날려 보내라!

선더 세이버



아군 전원 MP 3
일정 횟수 무기에 번개의 속성을 갖게 할 수 있다.

바분



적군 전원 MP 2
공기의 성분을 변화시켜 적을 혼란상태로 빠뜨린다.

디텍트



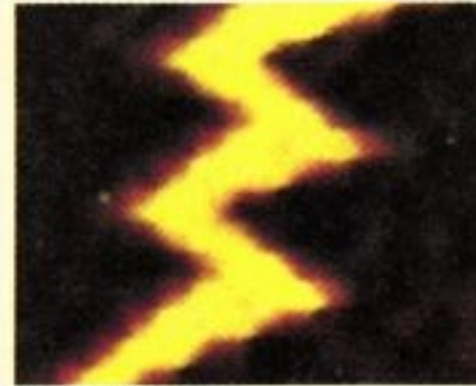
적군 전원 MP 1
적의 HP 등을 조사하는데 사용한다.

사이렌스



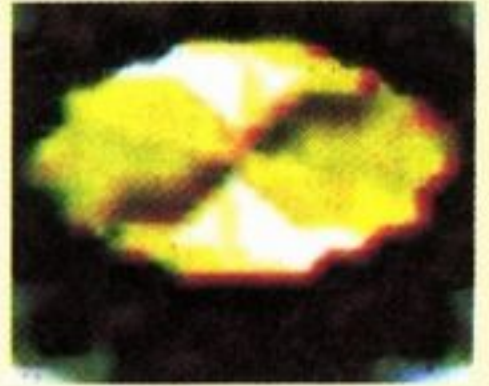
적군 전원 MP 2
공기의 진동을 정지시켜 일정기간 동안 적의 마법(소리) 등이 나오지 못하게 한다.

선더 볼트



적군 전원 MP 4
하늘에서 번개를 불러 적의 머리에 내리치게 함으로서 손상을 준다.

에어 브러스트



적군 전원 MP 2
진공으로 된 곳을 만들어 적에게 손상을 준다.

달의 정령마법

이 정령은 직접적으로 공격을 하는 것은 아니다. 다만 달의 신비로운 힘으로 적을 무섭게 하거나 우리의 HP를 늘리게 하는 것이다.

루나



꽃잎 속에 숨어 있는 엄지 공주 아니 달의 정령. 너무나 귀여워서 꼭 깨물어주고 싶다.

프립

포포이

신비로운 달 빛으로 적을 혼란시켜라!

문 세이버



아군 전원 MP 3
일정 횟수 무기에 HP를 흡수하게 하는 신비의 능력을 준다.

라슈



아군 전원 MP 2
이것을 사용하면 공격 횟수를 증가시켜 더욱 많은 공격을 할 수 있게 한다.

에너지 볼



아군 전원 MP 2
가지고 있는 파워를 상대 아군 캐릭터에게 건내줄 수 있게 하는 마법.

바디 체인지



적군 전원 MP 5
신비로운 달의 힘으로 적의 모습을 레벨이 낮은 몬스터로 변하게 한다.

업저브



적군 전원 MP 1
적의 마법을 자신의 마법으로 흡수하게 하는 대단히 유용한 마법.

루나틱



적군 전원 MP 8
이 마법은 예측 이외의 신비로운 힘으로 적을 공격한다. 그러나 잘못 사용하면 오히려 손해를 본다.

나무의 정령마법

나무의 생명력을 마법에 이용. 마나의 신비의 마법이 가득하다. 꼭 강화도 인삼처럼 생겼다.

드리어드



마나의 숲과 무엇인가 관계가 있는 수수께끼의 정령이다.

마나 숲과 무언가 관계가 있다!

리 세이버



아군 전원 MP 10
나무의 신비를 이용해 전투 불능의 캐릭터를 회생시킬 수 있다.

카운터 매직



아군 전원 MP 6
적이 사용하는 마법을 그대로 뛰어나게 한다. 화이날 환타지 5의 리플렉과 같은 기능을 발휘한다.

마나



아군 전원 MP 1
란다가 가지고 있는 성검과 무엇인가 관계가 있는 것 같지만 아직 그 효과에 대해서는 알 수 없다.

프립

포포이

슬립 플러워



적군 전원 MP 2
마법의 힘을 가진 꽃잎이 적 주위를 돌면서 적을 졸게 만든다. 이 때가 찬스!

바스트



적군 전원 MP 4
자폭을 해서 적에게 큰 손상을 주는 일명 '나는야 이렇게 폭발했다!' 마법이다.

마나



적군 전원 MP 1
이 신비의 마법도 성검과 어떤 관련이 있다는 사실밖에 아무 것도 모른다.

빛의 정령마법

이 마법음 '프립'만 사용할 수 있다. 신성한 빛으로 공격하거나 바리어(보호막)을 퍼거나 할 수 있다.

월 오웬



불안에 신비의 빛이 하나 더 있는 것 같다. 마치 불타는 호빵과 같이 생겼다.

신성한 파워로 간단히 승부하자!

프립

호리 세이버



아군 전원 MP 5
일정 횟수 무기에 빛의 속성을 띠게 한다.

세인트 빔



적군 전원 MP 8
신성한 빛의 빔이 화면 안에서 날아다니며 적을 빠삭 구어버린다.

팅크 바리아



아군 전원 MP 4
신비한 빛으로 아군을 둘러싸게 해 적의 공격을 뛰어나게 한다.

암흑의 정령마법

이 마법은 포포이만 사용 가능. 암흑의 힘을 이용한 마법의 파괴력은 대단하다. 그러나 왠지 아군이라는 느낌이 안든다.

세이드



하적에게 최고의 공격력을 가진 우리의 슈퍼 정령. 가운데 있는 신비의 눈동자가 아무래도 이 정령의 심장부인 것 같다.

놀랄만한 암흑의 신비

포포이

이빌 게이드



적군 전원 MP 8
암흑으로 파동권을 쏜다. 역시 파동권의 위력은 대단하다.

다크폭스



적군 전원 MP 6
암흑의 파동권으로 적에게 손상을 주는 동시에 무한한 공포심을 준다

안티 매직



적군 전원 MP 4
적이 어떤 공격을 해도 소용이 없다. 승리는 우리의 것이다.

이것이 바로 성검2의 방어도구!

마법과 성검으로 공격을 하자! 그리고 다음에 무엇으로 방어를 하지? 이런 생각을 가진 독자 여러분을 위해 방어도

구에 내에서 절저 분석을 해주겠다. 자! 방어도구는 과연 어떤 것이 있을까? 이제부터 그 궁금증을 풀어주겠다.

방어 도구는 3계통, 종류는 가득!

이번에 소개하는 방어 도구는 각 부분의 일부분이지만 게임 초반에는 큰 도움이 되므로 확실히 알아둘 필요가 있다. 또 방어 도구의 방어력은 캐릭터의 방어력에 직접적으로 영향을 미치므로 선택하는데 있어서 주의

해서 최강의 상태로 항상 유지해야 한다.

방어 도구의 장비는 메뉴 링의 "아-마-의 소우비"(방어 도구 장비)에서 장비할 수 있고 이것은 게임중에 많은 도움을 줄 것이다.

★머리

가장 중요한 부분인 머리. 이 부분을 지키는 방어 도구, 결국 투구를 말하는 것이지만 여러가지 물건이 준비되어 있고 방어력도 뛰어나다.

반다나			
●가격 : 50루크			
머리에 두르는 천으로 만든 방어 도구, 가격은 싸지만 머리를 보호해 주는 정도의 기능밖에 없다.			
방어력	2	회피율	23
마법 방어력	2	마법 회피율	23
장비 캐릭터	란디		

프리티 리본			
●가격 : 55루크			
여자 아이가 머리를 묶는 리본. 모양으로 보기에는 예쁘지만 방어력은 낮은 편이다.			
방어력	3	회피율	23
마법 방어력	3	마법 회피율	23
장비 캐릭터	프림		

라비의 모자			
●가격 : 45루크			
몬스터인 라비를 흉내내서 만든 모자. 머리를 꼭 덮을 수 있는 어린이용 방어 도구이다.			
방어력	5	회피율	23
마법 방어력	5	마법 회피율	23
장비 캐릭터	포포이		

날개 모자			
●가격 : 110루크			
수렵꾼들이 사용하는 날개 장식된 모자. 모자 자체가 아닌 마법이 담긴 날개깃에 방어력이 있다			
방어력	10	회피율	23
마법 방어력	10	마법 회피율	23
장비 캐릭터	프림/포포이		

강철 투구			
●가격 : 180루크			
강철을 붙여 만든 투구. 장식미는 없지만 전투용으로 인기 높은 방어 도구 중의 하나이다			
방어력	13	회피율	23
마법 방어력	13	마법 회피율	23
장비 캐릭터	란디		

헤드기어			
●가격 : 70루크			
격투가가 애용하는 가죽 보호대. 튼튼하고 가벼우며 방어력도 뛰어나다			
방어력	7	회피율	23
마법 방어력	7	마법 회피율	23
장비 캐릭터	란디		

금 비녀			
●가격 : 350루크			
금 세공이 된 비녀. 고귀한 금빛 광채에 의해 마을로부터 몸을 보호할 수 있는 이상한 힘을 가졌다			
방어력	10	회피율	23
마법 방어력	10	마법 회피율	23
장비 캐릭터	프림/포포이		



★몸

강력한 방어력으로 확실히 몸을 방어할 수 있다. 몸에 장착하는 방어 도구도 양복과 같은 것들이 많다. 특히 방어력은 3부분의 것 중에서 제일 높다. 그리고 또 하나 옷의 생김새만 봐도 누가 입을 것인가 확실히 알 수 있을 정도로 섬세하다.

가죽 옷			
●가격 : 75루크			
통가죽으로 만들었기 때문에 가볍고 활동이 편하며 튼튼하다. 초반전에 많은 도움이 된다			
방어력	3	회피율	37
마법 방어력	1	마법 회피율	15
장비 캐릭터	란디		

칸푸 방한복			
●가격 : 25루크			
칸푸라고 불리는 마술사가 즐겨 착용하는 방한복. 가슴 부분에 화려한 자수가 돋보인다			
방어력	4	회피율	37
마법 방어력	2	마법 회피율	15
장비 캐릭터	프림		

치비코 로브			
●가격 : 50루크			
모피 두건과 꼬리가 달린 어린이용 로브. 방어력보다도 디자인이 훌륭하다			
방어력	7	회피율	37
마법 방어력	4	마법 회피율	15
장비 캐릭터	포포이		

쇠사슬 조끼			
●가격 : 120루크			
쇠사슬로 만든 조끼로 방어력이 우수			
방어력	10	회피율	37
마법 방어력	8	마법 회피율	15
장비 캐릭터	란디/프림/포포이		

핑크 슈트			
●가격 : 260루크			
가죽으로 만든 멋진 옷. 체인, 벨트 등의 장식을 덧붙였다			
방어력	13	회피율	37
마법 방어력	8	마법 회피율	15
장비 캐릭터	란디/포포이		

차이나 드레스			
●가격 : 350루크			
중국에서 전래한 민족 의상. 치마의 양쪽이 깊이 파여서 활동이 편한 드레스이다			
방어력	17	회피율	37
마법 방어력	10	마법 회피율	15
장비 캐릭터	프림		

화려한 가죽옷			
●가격 : 675루크			
루크·사탄 지방의 가죽옷. 현란한 색상으로 적을 현혹하여 전투 의욕을 상실하게 한다			
방어력	22	회피율	23
마법 방어력	13	마법 회피율	23
장비 캐릭터	란디/프림/포포이		

★팔

전작의 방패가 팔을 보호하는 방어 도구로 대체되었다. 방어력은 낮은 편이지만 특수한 힘을 지닌 것들이 잔뜩 있으므로 특징을 잘 파악해서 사용하면 적의 방어를 환상적으로 막을 수 있다.

리스트 밴드			
●가격 : 45루크			
통가죽 밴드. 손목을 확실히 방어하기 위해 강철로 보강하였다			
방어력	1	회피율	15
마법 방어력	3	마법 회피율	37
장비 캐릭터	란디/프림		

파워 리스트			
●가격 : 150루크			
신비의 팔찌. 장비하면 봉쇄되어 있던 성스러운 힘이 방출되어 파워가 2배로 된다			
방어력	4	회피율	15
마법 방어력	7	마법 회피율	37
장비 캐릭터	란디/프림/포포이		

울프 밴드			
●가격 : 400루크			
옛날에 존재했던 분홍 눈동자의 늑대를 아로새긴 반지. 장비하면 "민첩성"이 2배로 된다			
방어력	8	회피율	15
마법 방어력	13	마법 회피율	37
장비 캐릭터	란디/프림/포포이		

스노우맨 링			
●가격 : 750루크			
눈사람 모양의 고대 주문이 새겨진 팔찌. 장비하면 "눈달미"라는 특수 방어를 할 수 있다			
방어력	16	회피율	15
마법 방어력	28	마법 회피율	37
장비 캐릭터	란디/프림/포포이		

엘보우 패드			
●가격 : 90루크			
충격을 흡수할 수 있는 특수 소재로 만들어진 팔꿈치 보호대이다			
방어력	2	회피율	15
마법 방어력	4	마법 회피율	37
장비 캐릭터	란디/프림/포포이		

코브라 팔찌			
●가격 : 280루크			
코브라가 장식된 이상한 힘의 팔찌를 장비하면 적의 독공격을 회피할 수 있다			
방어력	6	회피율	15
마법 방어력	10	마법 회피율	37
장비 캐릭터	란디/프림/포포이		

은팔찌			
●가격 : 525루크			
지력(知力)을 높여 준다는 은팔찌. 장비하기만 하면 "정신"이 2배로 된다			
방어력	10	회피율	15
마법 방어력	17	마법 회피율	37
장비 캐릭터	란디/프림/포포이		



아이스파이



이 높은 포른을 대량으로 생산하는 것 이외에 이상한 광선을 받으면 모그린으로 파워 업한다. 아직 마법을 사용할 수 없다면 삼십육계가 금단의 비법!



그린 슬라임



최고 3마리까지 나뉘어진다. 레벨이 낮을 때에는 도망가는 것이 최고! 그러나 마법을 배우면 그냥 한번에 끝내라! 아니 이번에도 끝내시와요!



신나게 코를 골면서 자고 있을 때 비겁하지만 일격을 가하라! 그리고 파워를 저축하면서 접근하라! 너무 당황조 잡아! 다시 접근하시와요!



엄청난 스펙! 그러나 갑자가 절호의 찬!



초반에 나타나는 적 중에서는 최강의 적으로 2놈이 한조가 되어 나타난다. 근데 이걸 공짜로 알려줘야 하니... 50원씩 내고 보세요! 비법은 한놈만 노려 3인이 쓰러질 때까지 집중 공격을 하면 된다더라



웬수 애버



자모두 덤벼!

성검 2에 나오는 몬스터들은 어떤 모습을 하고 있을까? 그들을 물리치려면 어떤 방법을 쓸지 고민할 필요가 있을까? 궁금하시지 않으신가요? 그럼 지금부터 몬스터 공략 가이드에 들어가겠습니다! 좀 더 재미있고 유용한 정보를 알려드립니다! 괜히 모른다고 게전화하지 말고...



사하기



포크를 던지거나 포크를 휘두르면서 공격을 해 온다. 맞으면 큰 손상을 입을 지도... 그러나 먼저 이쪽에서 파워를 충분히 저축해서 공격을 하면 승산이 있다.



이빌소드



그다지 주의하지 않아도 되는 몬스터. 평소 사용하는 무기로도 충분히 처치할 수 있다.

성검전설 2 몬스터 가이드

스퀘어사가 말한다



머그베어



땅 속을 나왔다 들어갔다 하면서 공격을 해온다. 땅 위에 있을 때에는 일반 공격을 땅 아래에 있을 때에는 마법으로 공격을 해야 한다!



가라샤



모그리 베어를 생산하는 강력한 몬스터. 처음 레벨이 낮을 때에는 도망가는 것이 상책. 그러나 마법을 사용할 수 있다면 마법을 적절히 이용하라!



드스트라브



멀리에서 집게 발을 던지면 공격을 해온다. 이 때 공격을 피하면서 거리를 좁혀라! 그리고 한 방으로 끝내라!



슬립 플라워라는 대단히 강력한 마법을 사용한다. 이 마법에 걸리기 전에 3인이 집중 공격을 하면 OK!

	<p>비비</p>	<p>아이구구기</p>	<p>포니 포니야</p>	<p>라비</p>
<p>하는 몬스터. 있다. 이때에 끝내라!</p>	<p>독침으로 공격을 해오는 몬스터. 공중에서 떨어지면서 공격을 할 때 점프해서 날개를 잘라라! 또 잘라? 날개를 자르면 이 높은 끝!</p>	<p>배에서 나오는 이상한 가루에 맞으면 잠을 자게된다. 뒤로 돌아섰을때 공격을 하면 OK!</p>	<p>필드 화면이 진행될 때 나타나는 몬스터다. 그러나 평소에는 일반 꽃처럼 보이므로 꽃이라는 생각이 들면 잘라라!</p>	<p>약해보이지만 레벨이 1일 때에는 대단히 벽찬 상대이다. 파워 카운터를 100%저축한 후 2번만 공격하면 OK!</p>



자! 덤벼, 전진만이 있다

<p>갈피슈</p>	<p>매지컬 초아</p>	<p>포른</p>
<p>채찍과 활 등 일정 거리를 유지하면서 공격을 하는 무기로 공격을 하면 간단히 물리칠 수 있다. 그리고 만약 물대포를 얻는다면 게임이 되지 않는다.</p>	<p>보기에는 강력하게 보이지만 그다지 주의해야 할 필요는 없다. 3인이 합동 공격을 하면 충분히 승산이 있다.</p>	<p>반드시, 꼭 일정 거리를 유지하고 활로 공격을 하라! 이렇게 해서 필드의 끝 부분으로 옮기면 하면 불쌍하지만 키스엔 굿바이!</p>
	<p>유구판 헤비</p>	<p>좀비</p>
<p>대단히 강력하다! 무기보다는 마법으로 공격해야 효력이 있다. 그리고 100%! 참아야 하느니라! 100%의 길은 멀고도 험하군!</p>	<p>필살기로 공격을 하라! 그러나 같이 나타나는 다크 프리스트가 이 몬스터의 HP를 회복시켜 주니까 조심해야 한다!</p>	

대공략법!!

	<p>피코니야</p>	<p>리코니야</p>	<p>다크 프리스트</p>	
<p>부엉이를 담은 이상한 몬스터. 일단 땅에 떨어지고 다시 하늘로 날으려고 할 때 그때를 놓치지 말고 공격을 하라! 특히 날개를 노려라!</p>	<p>보통의 공격으로도 쓰러지지만 회복 마법을 구사하기 때문에 약간은 성가시다. 그러나 마법을 사용하면 간단히 물리칠 수 있다.</p>	<p>좀비를 만드는 몬스터이다. 이 몬스터는 무기 공격으로는 거의 손상을 줄 수 없고 마법으로 공격을 해야 처치할 수 있다.</p>		

비로서 성검전설 2의 모든 것을 말한다!

그동안 무수한 화제를 불렀던 초 기대 게임 성검 2. 캠프에서도 여러번 소개가 나갔고 그 중요한 것들은 다 이야기 했었다. 이제 우리에게 남은 것은 공략

뿐. 이제 그 초 화제 게임이 우리들 앞에 모습을 드러냈다. 93년도 최고의 롤플레이팅 게임인 성검전설 2. 이제 내 손안에, 아니 여러분 손에 있다!

처음 이곳에서 모험이 시작된다!

가이아의 저지(低地)



가이아의 지면에서는 처음 부분으로 친구들을 찾으면서 무기들을 닥치는대로 입수하라! 마법도 2개 정도 얻을 수 있다더라

판드라 왕국



마녀는 북서쪽에 있는 성에 있다. 포포이를 친구로 만들

가이아 저지의 교점

물의 신전을 방문한 후 처음으로 가야할 장소. 왜냐하면 이 성안에는 프림이 있기 때문이다. 자! 그럼 귀여운 프림이 기다리고 있는 뺨드라, 아니 판드라로 출발!

비밀 결사 사원



물의 신전

마나 종자 중 그 첫 번째이다. 이제 겨우 하나 얻은 거야! 말을 걸면 HP와 MP를 공짜로 회복시켜주고 세이브도 시켜준다. 아니 이렇게 친절할 수가! 물의 종자가 있는 곳.



루사 루카에게 말을 걸어라!

포트스 마을에서 마을을 나가면 곧 갈 수 있는 장소. 여기에서 루나 루카에게 말을 걸면 성검과 마나에 대해서 가르쳐 준다. 그리고 다음에 어디를 갈 것인가 알 수 없을 때에는 아낌없이 물어보라! 또 신전의 오른쪽에는 물의 정령이 있다는 사실을 명심하라!

마녀의 성

디라크를 구해내라!!



프림의 애인(워 프림에게 애인이 있었다고 나미쳐!) 디라크와 판드라 왕국의 병사가 이곳에 잡혀 있다. 마녀를 물리치고 이들을 구하자!

가이아의 헤소



먼저 요괴의 숲으로 가지 않으면 프림과 아쉬운 이별이다.

제국의 비밀을 풀어라!

프림의 친구 파메라에게 2번 말을 걸면 들어갈 수 있다. 으악 다크 프리스트다. 정말 큰일났네! 준비된 마법도 없고!

가이아 저지에서는 이점을 명심하라!

드와후의 마을

와츠에게 무기를 단련하게 하라!

이 말은 뭘 말이고 하니! 가이아 헤소의 지하에 있는 도와



크리스 탈 오프에게 물의 비법인 프리즈를 사용하자!

기가스를 물리쳐야 한다. 자! 이 때 우리는 땅의 정령인 놈을 불러 도움을 청하면 가뿐히 그 안으로 들어갈 수 있다.

지하 요새 마나의 종자를 소생시켜라!

드와후 마을에 있는 동굴로 들어가는 것이다. 지하 신전이다. 신전 어디엔가는 땅의 마나 종자가 잠들어 있다. 그러나 거기에 들어가려면 보스인 화이어 기가스를 물리쳐야 한다. 자! 이 때 우리는 땅의 정령인 놈을 불러 도움을 청하면 가뿐히 그 안으로 들어갈 수 있다.



야호! 파워 업된 새로운 무기를 얻었다. 이 날은 무기는 힘이 약한 포포이에게 사용하게 하자!

후 마을에서 왼쪽 위로 가면 무기를 단련시켜 주는 곳이 있다. 성검 2는 무기와 캐릭터가 함께 레벨이 올라가는데 무기는 전투를 통해서 레벨이 올라가지만 대장간에서 단련을 시키지 않으면 무기는 절대로 파워 업하지 않는다.

지하 신전 지진의 수수께끼를 풀어라!

용의 동굴에서 윈디네를 만난 뒤 가야 할 곳이 지하 신전이다. 신전 어디엔가는 땅의 마나 종자가 잠들어 있다. 그러나 거기에 들어가려면 보스인 화이어



이곳에도 역시 몬스터는 나오기 마련! 그러나 참아야 하느니라! 100% 까지

프림을 친구로!!

아버지와 싸움을 하고 가출한 무지무지 철부지 소녀인 프림. 그러나 이 게임의 여자 주인공이기 때문에 아무리 철부지 소녀라도 애원을 해서라도 친구로 만들어야 한다. 그러나 프림을 구해서 친구로 만들려면 판드로 성에 있는 마년르 물리쳐야 한다.





오! 제발 친구가 되어 주세요!

포포이를 친구로!!

공격 마법으로 언제나 어려울 때 우리들을 도와주는 귀여운 포포이! 먼저 포포이를 구하려면 도와후 마을에 있는 마법의 가게에 가서 바드라고 하는 몬스터를 물리쳐야 친구로 할 수 있다. 이 마을에

「まあまあじゃんか。よろしくたのもぜ。ニイちゃん」



란디야! 노~울~지

ㅎㅎㅎ! 란디는 오늘부터 내 짝다구가 되는거야!



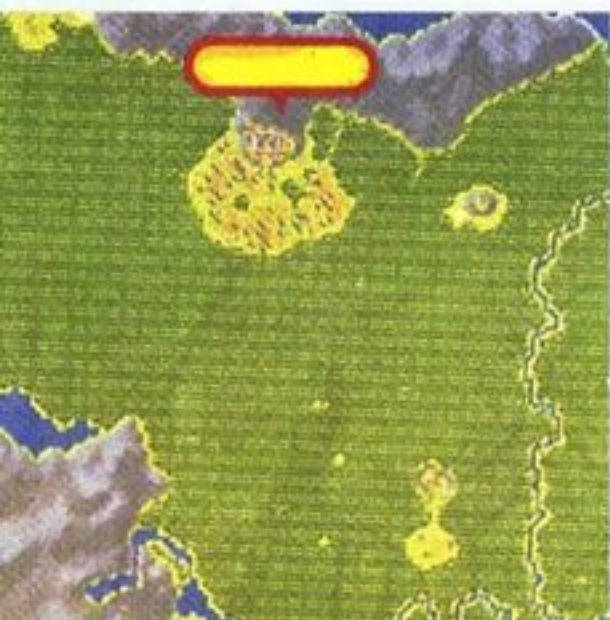
있는 장로가 많은 도움을 줄 것이다.

자! 이제부터 새로운 대륙으로 모험이닷!

사계의 숲

마탄고 왕국

“이곳에서 프라미를 볼 수 있다더라”



자! 여름의 숲이다. 이곳에서 물 베어 3마리를 쓰러뜨려야 한다!

마탄고의 왕국

흰 색 용을 발견하라!

버섯 인간이 살고 있는 마을이다. 그러나 이곳 왕은 란디들을 보고 이들을 전설의 용사라고 생각하고 있다. (멍청한 자식!) 이 왕에게 물어보면 왕국 북쪽에 전설의 흰 용이 살고 있다고 한다.

일단 용이라면 좋은 것 같으니까 이제 동굴 탐사를 시작하자!

사계의 숲에서 마탄고 왕국으로 가는 길에 바위로 가로막혀 갈 수 없는 길이 있다. 이 바위를 도끼로 잘라내면 길이 보인다. 그 길로 가면 코딱지 만한 흰 색 용이 보인다.



불의 정령 사라만다를 찾아야 한다!



(전체지도) 사계의 숲 마탄고 왕국

산드라프

각각 3인이 다르게 행동!

아! 집에 가고 싶다! 이 여행의 끝은 어디란 말인가? 오오! 이 곳에서는 공화국의 전함 산드라프에서 3인의 캐릭터가 각각 따로 행동을 하게 되어 있다. 먼저 프림과 포포이를 찾아라!

끝임없이 이어지는 사막이다. 이곳에는 또 엄청나게 무서운 몬스터가 가득하다! 빨리 도망가는 것이 최고!



옆으로 가면 카카라 왕국의 입구를 발견할 수 있게 된다

카카라 왕국

정보를 입수하라! 내가 무슨 007인가!



이곳에서는 얼음나라와 불의 신전에 대한 정보를 입수해야 한다

**불의 신전
타올라라!
사라만다의 마법
이여!**

어름 왕국에서 불의 정령 사라만다의 손에 넣어라!



셀게이에게 말을 걸면 탈출할 수 있다
먼저, 포포이 다음은 프림을 구해야 한다

아이고! 콜라 한잔 사줘! 잉!



대포집

얼음 나라로 가려면 대포를 이용하라!



아니! 50루크라고? 아니 그렇게 심한 말을! 하는 수 없지! 꼭 가야하니까!

카카라 사막

단지 드넓은 사막이다. 어서 탈출을!



불에는 불. 만딩고 아니 만다야! 너의 불로 저 불을 꺼봐!

크리스탈로 둘러싸인 은빛 세계!

얼음 왕국

“불의 마나 종자와 사라만다를 데리고 얼음의 나라로 왔다!”



(전체지도)
아이고!
추워!
얼음 나라
로 3인의
캐릭터는

토드 마을에서 출발해서 먼저
정령 사라만다를 구해낸다!
그리고 종자를 찾아여행을 떠나요

토드의 마을
얼음 나라의 거점은 바로
이 곳!



온통 흰색! 캐릭터는 흰 색이 아니잖아!
이런!

대포로 도착한 곳이 바로 이
마을이다. 얼음 나라에서 여관
이 있는 곳은 이곳 뿐이므로 반
드시 이곳에서 세이브를 해야
한다.

남국 마을
연료 없이 불타는
스토브!

남국 마을의 정
가운데이 휘발류가
없어도 혼자서
잘타는



이상한 스토브가 있다.
이것에 무엇인가 비밀이...



조금 미친 짓이지만 스토브하고 이야
기를 해보자! 그러면 이상한 소리가
...

수수께기의 집
이곳에서 여행의 비밀을
알 수 있다



말을 걸면 트나키의 주인을 찾아 얼음
궁전으로 가라고 한다!

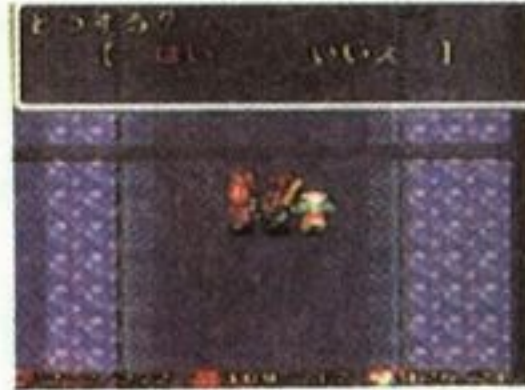
대포집
이것으로 이동이 무척이
나 편리하다!



이 게임은 대포로 이동을 무척
쉽게 할 수 있다. 대포
한방으로 어느 곳으로도
이동할 수 있다는
의미이다! 아니!
그렇게 깊은 뜻이...

크리스탈 파레스
도둑 맞았던 불의
마나 종자를
찾아라!

불의 마나 종자를
찾아 크리스탈 파
레스로 온 3인.
이곳을 들어가는
데에 사라만다가
대단히 도움이
된다. 그러나 안에
는 의외의 적이 가득하
므로 주의해야 한다.



성안에서 이상한 소리가 이들을 부른
다!



레지스탕스로 황제를 노려라!

제국
황제의 궁전에서 프라미
를 손에 넣어라!

처음 대포로 이동할 수 있는
곳으로 란디 일행은 레지스탕스
들을 우연히 만나 함께 황제의
궁전으로 쳐들어 간다. 궁전을
클리어하면 자유자재로 하늘을
나는 프라미를 얻을 수 있다.

대포 가게
카카라 사막으로 가는 입
구가 된다!



또 얼음의 왕국에 가고 싶더라도 카카
라 사막을 거쳐야 한다

제국의 비밀 결사 사원
파메라를 구하러 가라!



입구에 있는 파메라는 어쩐지 태도가
이상하다

사원에서는 최근 디락이라는
남자가 나타나서 사람들의 생기
를 빼앗고 있다는 정보가 입수
되었다.

사우스 타운
레지스탕스의 아지트



어느 집의 할머니로부터 비밀을 푸는
정보를 얻을 수 있다



걸음으로는
평화스러워 보이지만
어디엔가 혁명을 일으키
려는 레지스탕스들의
아지트가 있다.

황제의 궁전
토류포가 프라미를 타고
날아 온다!

황제는 레지스탕스들을 함정
에 빠뜨리려고 한다. 그러나 이
것을 보고 그냥 넘어가면 정의
의 사나이라고 할 수 없지! 이
들을 도와주고 프라미를 얻자!

더 이상의 보스 공격법은 없다! 18보스 철저 공격법

어떤 무서운 보스를 만나더라도 그 공격법을 알면 공략은 누워서 떡먹기. 이제 챔프에서 소개해드리는 이 완전 공략법으로 엔딩을 너무 쉽게 할 수 있게 됐다!

보스 1 맨티스안트

힘을 모아서 가슴을!



무찌를 수 있는 방법은 딱 하나 뿐. 100%의 힘을 모아서 공격하는 것이다. 약점인 가슴을 노리고 한 방에 끝내라!

이 놈은 그다지 강항 적이 아니다. 연습상대로 생각하는 것이 좋다

보스 2 버드+브라드로퍼

머리를 내밀면 공격하자!

우선은 독을 가진 브라드로퍼부터 없앤다. 공격할 때는 바위에 바싹 붙어 있다가 버드가 머리를 내미는 순간에 베어 버린다.

보스가 나오는 곳은 3곳

보스 3 타이거 키메라

보스가 있는 곳에서 무기를 바꿔라!

보스가 덤벼오면 도망 다니다가 멈추면 공격하자. 공격 요령은 보스가 멈춘 장소에서 무기를 바꾸는 것이다. 특히 지상에서는 원거리 공격을 할 수 있는 무기를 택하는 것이 좋다.

보스 4 파쿠토 카게

동료를 잡아 먹는 때도 있다!

평소에는 단지 혀를 낼름거리며 공격할 뿐이다. 그러나 동료가 잡혀 먹히면 공격해서 구해내자!



공격이닷!

보스 5 화이어 기가스

사람의 모습으로 변했을 때 공격하자!

프리즈의 마법이 효과적이다. 불덩이에서 사람의 모습으로 변했을 때 마법과 무기로 총 공격을 하면...



불덩이일 때는 공격 준비를 하면서 체력을 회복해 두자!

보스 6 롱가다

눈 뜨는 순간을 노려라!

회복 마법을 사용하는 눈부터 공격하자. 눈을 뜨는 순간에 공격하면 쉽게 무찌를 수 있다. 효과적인 마법은 놈이다.

보스 7 가디안

팔을 피하면서 가슴을 공격하라!

양 손을 휘두르면서 공격해 오면 화면 끝으로 피해 있다가 손을 들고 움직일 때 공격하자.



팔 공격에 맞으면 모그리로 변한다 가슴을 노려라!

보스 8 자바 워크

머리를 피하면서 공격하자!

긴 목을 늘이면서 공격해 온다. 보스의 주위를 돌면서 피하다가 몸통을 향해 공격이닷! 효과적인 마법은 운디네.

보스 9 엑스 빅

보스가 착지했을 때를 노려라!

공격 찬스는 보스가 착지했을 때이다. 착지하면 뒤로 접근해서 베어 버리자!

보스 10 그레이트 보아

손상을 각오하고 공격하자!

육탄 공격이 매우 빠르기 때문에 피하기 어렵다. 접근해서 머리를 공격한 다음 멀리 후퇴하여 진의 마법을 외우자!



그레이트 보아는 번개에 약하기 때문에 썬더 볼트가 효과적이다

보스 11 머신 라이더

방향을 바꿀 때 허점이 생긴다!



이동중에는 무적이므로 방향을 바꾸려고 멈췄을 때 공격해야 한다.

보스 12 오류 페이스+ 브라드로퍼

등지에서 나올 때를 노려라!

브라드로퍼는 몇번이고 되살아 나기 때문에 조심해서 공격하자. 머리가 약점이므로 등지에서 나올 때 베어 버리면 된다.

보스 13 미노타우로스

마법 공격으로 물리치자!

미노타우로스는 근접전이 특기이다. 접근하지 못하도록 주의하면서 마법을 사용하다가 MP가 떨어지면 무기로 공격하자. 진의 마법이 효과적이다!



썬더 볼트다 받아랏!

보스 14 후로스트 기가스

결정체일 때는 손상을 입지 않는다!

보스가 합체할 때 마법과 무기로 공격한다. 포포이와 사라만다의 마법을 사용하는 것이 효과적이다.

보스 15. 사탄 즈울

눈을 뜰 때, 그때가 바로 찬스!

눈을 뜨는 순간을 놓치지 말고 공격한다. 가운데의 눈만 남



아도 벽째로 움직이지는 못하니까 마음 놓고 공격하자.

필살기로 처치하자!

보스 16 뱀파이어

망토를 펼칠 때 베어 버리자!

보통 공중에 떠 있다가 공격할 때만 지상으로 내려 온다. 지상에 내려서 망토를 펼 때 공격하자.

보스 17 메탈 만티스

공격하고 나면 빨리 도망치자!

공격하고 도망치는 히트 앤드 어웨이 전법으로 싸우자. 도망치지 않으면 보스의 칼에 어찌

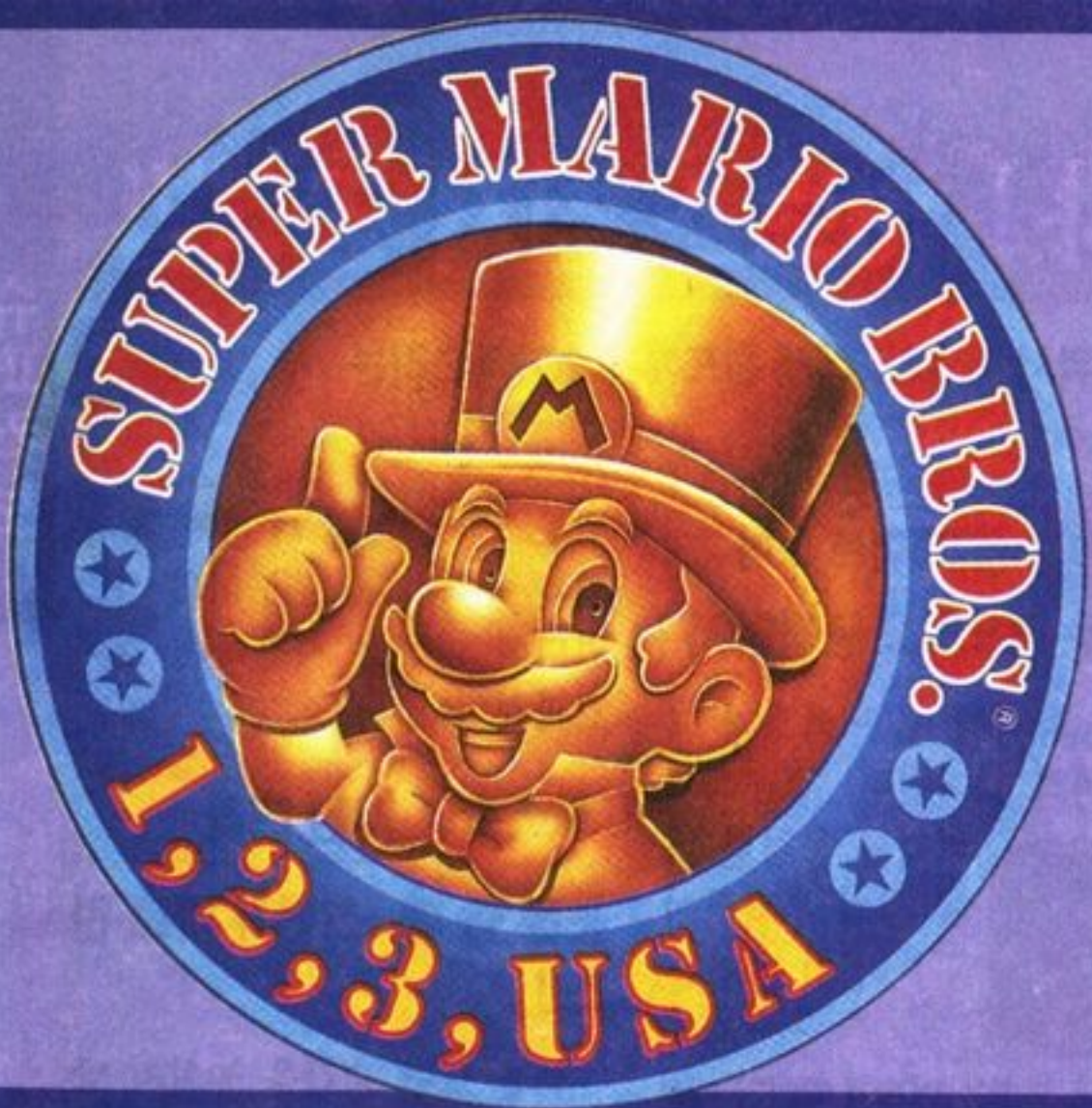


면 몸이 두개가 될지도... 때리면 도망쳐라!

보스 18 머신 라이더-2

마법으로 스피드를 잡아라!

스피드 다운으로 움직임을 봉쇄한 뒤에 보스가 방향을 바꿀 때 공격하면 된다. 진의 마법이 가장 효과적이다.



지정
등급
영양

슈퍼 마리오 컬렉션

슈퍼 컴보 이	현 지 발매일	93/7/14	장르	액션	화면외국 어수준	일본어 하
	제작사	닌텐도	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게 임 난이도	ABC DⓔF

닌텐도 게임은 무조건 재미있다! 특히 마리오 시리즈는 너무나 재미있다. 그런데 이 마리오 게임이 슈퍼컴보이로 그것도 환상의 4개의 게임을 짝꿍해서 우리들에게 다가왔다. 이제 여러분은 닌텐도 게임의 진수를 맛볼 것이다. 챔프에서 과감하게 권해 드리는 마리오 컬렉션. 자! 기대하시라!

마리오 컬렉션에 대해서

이제까지 발매된 마리오 시리즈는 한 종류 빼 놓고는 전부 패밀리 용으로 발매되었던 게임. 패밀리에서 굉장한 인기를 누렸던 마리오 시리즈는 게임 자체는 대단히 재미있었지만 그래픽과 사운드가 그다지 훌륭하지 못했는데 컬렉션에서는 슈퍼 컴보이의 뛰어난 기능을 충분히 살려 지금까지는 맛볼 수 없었던 새로운 슈퍼마리오를 볼 수 있다. 특히

게 표현된 마리오의 모습이 상당히 보기 좋다.

또 하나! 게임 도중에 세이브가 가능하므로 언제라도 자기가 하던 곳에서 시작할 수 있어 초보자도 쉽고 재미있게 게임을 즐길 수 있다. 그리고 마지막으로 이 게임은 혼자만 하는 게임이 아니고 엄마랑 아빠랑 옆 집 순이랑 같이 하는 게임이라는 것을 명심하기를...

1985년도에 발매된 슈퍼마리오의 제일 큰형! 2인 플레이가 되지만 동시에 게임을 같이 할 수 없다는 것이 조금은 아쉽다. 스테이지 별로 살펴 볼 때 그다지 어려운 부분은 없지만 신비스러운 스테이지가 몇 군데 있다. 조금씩 나오는 슈퍼컴보이용 비밀은 직접 눈으로도 확인할 수 있으므로 직접 여러분이 해보도록! 그러나 대부분은 큰 비밀들은 생각도 하지 못할 곳에 숨겨져 있다.

게임을 빠르게 진행하는 것도 좋지만 어딘가에 숨겨져 있는 재미있는 비밀을 밝히는 것도 게임을 재미있게 진행할 수 있는 방법중에 하나이다. 이 게임에서 마리오가 어떤 직업을 갖게 되는가는 여러분의 손에 달려있다. 스피드만을 즐기는 스피드 광, 아니면 비밀을 찾아 헤매는 탐험가? 자신이 게임 속에 나오는 마리오라고 생각하고 게임을 진행해 보면 색다른 재미를 느낄 수 있다.

컨트롤러 조작법

게임 선택 화면	Y버튼, X버튼	켄슬(취소하다)
	B버튼	화일을 지운다
	A버튼	월드 변경
슈퍼마리오 1, 2, 3	Y버튼, X버튼	1. 대쉬 2. 화이어 볼 3. 잡는 것 4. 차는 것
	B버튼, A버튼	1. 점프 2. 수영 3. 비행
	스타트 버튼	게임 도중 옵션 표시
슈퍼마리오 USA	Y버튼, X버튼	1. 대쉬 2. 던지기 3. 흩 파기
	B버튼, A버튼	점프. 하이 점프는 앉았다가 점프
	스타트 버튼	게임 도중 옵션 표시

마리오	점프력:보통 스피드:보통 힘:세다	특징이 없다
루이지	점프력:높다 스피드:보통 힘:세다	발을 구른다
키노피어	점프력:낮다 스피드:빠르다 힘:약하다	특징이 없다
피치공주	점프력:낮다 스피드:느리다 힘:약하다	날아 다닌다

슈퍼마리오 브라더스

월드 1

전체적으로 볼 때 어려운 부분은 한군데도 없다. 그래서 그런지 클리어하면 왠지 싱거운 느낌이 든다. 월드의 스테이지는 4개로써 평지, 동굴, 하늘, 쿠파의 성으로 이루어져 있다. 1지역에는 동전을 먹는 파이프로 구멍과 보너스를 지니고 있는 벽돌이 보이지 않게 숨어있

고 2지역에는 컴컴한 동굴인데 아주 쉽게 게임을 진행할 수 있다. 3지역은 하늘에 우뚝 솟아 있는 기둥을 밟고 진행한다. 4지역은 쿠파의 성으로서 온통 불로 되어 있다. 쿠파를 이기려면 쿠파가 점프를 했을 때 그 밑으로 빠져나가면 된다.



이 파이프로 들어가면 동전은 내거! 표시된 곳을 쳐보면 보너스가 나온다



이곳에다 구멍을 내고 위로 올라가자

쿠파의 밑으로 빠르게 도망가자

월드 2,3

이곳은 어두운 밤의 세계. 뒷배경이 매우 아름다워서 게임할 맛이 난다. 이곳에는 대단한

비밀이 숨겨져있다. 그것은 바로 보너스를 거의 무한대로 만드는 비법이 있다는 것이다.



1지역의 거의 끝에 있는 곳에서 거북이의 등을 밟고 보너스를 얻도록 하자!



하늘에 떠있는 그네! 계속 밟고 있으면 떨어져 버린다

월드 4

이번 월드는 3지역이 약간 까다로우나 점프만 잘할 수 있으면 무사히 통과할 수 있다.

그러나 4지역은 이제까지와 다르게 매우 까다롭다. 지도를 잘 보고 찾아가도록!



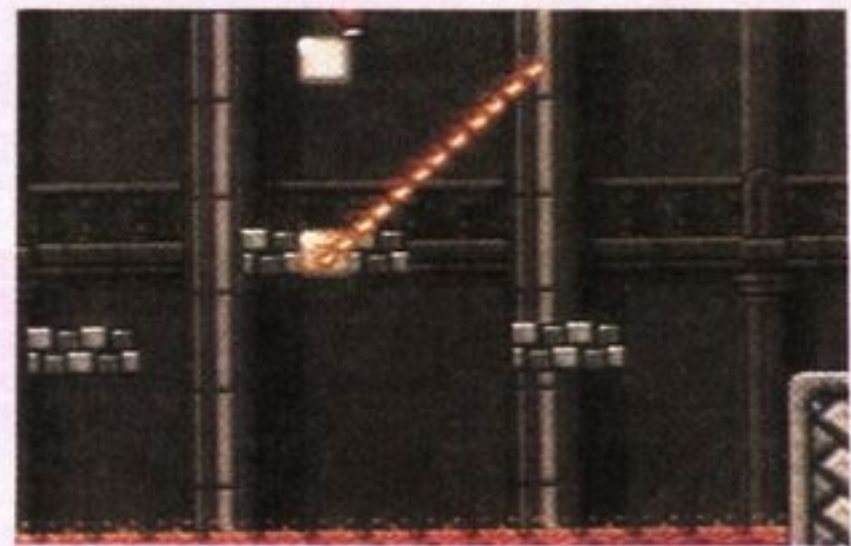
처음으로 등장한 굉장히 크고 빠른 불기둥! 사진과 같이 잠시 피했다가 전진



3지역인 하늘! 아차하면 그대로 낙하. 으악 지옥이다!

월드 5

처음 3개의 지역은 어려운 부분이 없지만 쿠파의 성은 꽤 어려우니 조심해야 할 것이다. 그 이유는 밑의 사진을 보면 알 수 있다.



움직이는 불꽃을 조심하면서 빠르게 달리면 된다. 길을 잃지 않도록 주의!



짜자잔 쉼머니다..

집중공격을 해온다. 여기서 쉽게 빠져나가지는 못한다. 대포에게 공격을 당하던 말든 무조건 빠르게 앞으로 전진하자. 2지역은 바다속으로 오징어가 많이 나오고 3지역은 날치들의 천국이다. 4지역 쿠파의 성은 미로로 구성되어 있는데 지도를 보고 그대로 따라가야 한다.

월드 6,7

첫번째 지역부터 대포들이



대포들의 공격을 피해서 대쉬! 총알이 되어라!



국민 여러분 날치들과 100미터 달리 기입니다!



파이프가 많아서 헛갈리지만 조금만 참자. 공주가 기다리고 있다!

월드 8

드디어 오리지널 쿠파가 있

는 마지막 월드이다. 이 월드는 3지역이 가장 어려운데 그 이유는 그곳에 해머 브로스가 4마리 있어서이다. 빠르게 달려 가면서 피하는 것이 가장 좋은 방법. 쿠파의 성은 파이프 미로로 되었는데 지도를 보면서 게임을 진행하면 어려움은 없다.

해머 브로스를 피해가자



슈퍼마리오 브라더스 2

슈퍼마리오 1을 쉽게 클리어한 사람들을 위해 1987년도에 만들어진 아주 어려운 슈퍼마리오! 게임 진행 형식은 1편과 같지만 게임 난이도가 매우 높다. 게임을 클리어 하는 방법을 알아도 클리어하지 못할 정도로 어려운 게임이라고 하면 짐작이 갈 것이다.

보너스도 쉽게 나오지 않고 버섯도 좀처럼 나오지 않는다.

게다가 먹게 되면 죽는 독버섯까지 등장해서 클리어하기가 무척이나 어렵다. 지금 현재 나와있는 그 어떤 액션 게임보다도 어렵다. 액션에는 자신있다고 자만하는 분들은 이 게임에 한번 도전해 보기 바란다. 이 게임을 클리어하면 액션에서는 왕자라고 불리워도 과언은 아닐 것이다.

월드 1, 2

육지와 강이 조화를 이루어서 아름다운 풍경을 이루지만 그 아름다운 강이 문제다. 여기는 바다가 아니기 때문에 수영도 하지 못하고 그대로 가

라앉는다. 그리고 단순해 보이는 지역과 하늘 지역이 있지만 1편에서처럼 호락호락하지 않다. 모든 신경을 게임에만 집중해야 간신히 클리어할 것이다.



강을 건널 때는 조심! 또, 조심!



이곳에 벽돌이 숨어 있으므로 벽돌을 나타나게 하고 약간 뒤에서 도착하여 벽돌로 뛴다음에 곧바로 파이프로 점프!

월드 3

새 하얀 눈의 나라! 눈의 나라에도 별 볼일은 없지만 그 다음 지역인 바다와 쿠파의 성이 문제다. 바다속 길은 매우 좁게 나 있고 오징어가 많기 때문에 빠져나가기 힘들다. 빠른 움직임 만이 살 길이다. 쿠파의 성은 지도를 참고로 할 것!



좁은 바다속 길을 파 헤쳐나가는 마리오. 마리오 아저씨인가?



아니! 나이가 가라 폭포 앞에 날오는 화성인?



이곳에 벽돌이 숨겨져 있다. 이것을 밟고 위로 점프하자!



가는 길이 매우 복잡하다. 천천히 그리고 부지런히 가자

월드 4, 5

이제부터 정말로 어려운 부분이다. 힘차게 움직이는 적들은 없지만 플라워와 거센 회오리 바람이 마리오를 위협에 빠뜨린다. 이번 월드는 마리오의

민첩함과 점프력이 매우 눈에 띈다. 그런데 이번 월드에서는 거북이들의 도움을 꼭 받아야 한다. 그다지 쉬운 스테이지가 아니므로 조심해야 한다.

표시된 곳에 숨겨져 있는 벽돌을 이용해서 클리어하자



바람이 불어 마리오를 날려 보낸다. 여기에서는 타이밍이 중요하다!



지역3에서는 거북의 등을 밟고 파이프로 올라가야 한다. 그렇지 않으면 한군대를 계속 빙빙 돌게된다



굉장히 긴 쿠파 성

월드 6

월드 전체의 난이도는 월드

5보다는 약간 쉽지만 쿠파의 성에서 무지막지하게 어렵다.



음... 굉장히 긴 미로로군 불기둥이 다가오기 전에 빨리빨리 피해라

월드 7

본격적인 게임의 시작은 여기서부터라고 해도 과언이 아니다. 처음의 지역은 약간 쉬운

듯 하지만 2지역부터는 미로통과부터 점프를 정확하게 하는 것까지도 필요하다. 3지역은 거센 바람을 이용해서 하늘을

날아가는 무대이므로 약간의 오차도 허용하지 않는다. 지도를 잘 이용해라.

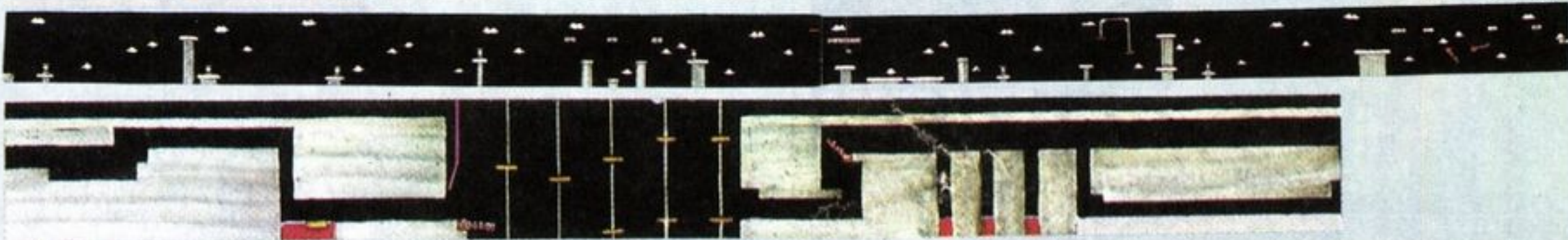
승강기에서 내려서 거북이를 밟고 파이프로 올라가자



쿠파의 성 지도



우와! 발 디딜 때가 없네



월드 8

드디어 마지막 월드이다. 만약 여기까지 아주 쉽게 왔다면 당신은 게임의 천재이다. (위프를 안하고) 2지역에는 길이 보이질 않는데 거북이를 이용해서 길을 만들어야 한다. 3지역에서는 벽돌을 이용해서 발판대를 만들어야 하는 등, 아무튼 매우 어려운 스테이지다.



이곳에서 거북이를 밟고 벽돌을 쳐서 콩줄기를 타자



이것이 지역3의 지도이다

사진처럼 벽돌을 나타나게 한 다음에 대쉬하여 반대편으로 넘어가라



이것이 마지막 쿠파의 성이다. 파이프 미로를 찾아 쿠파를 없애고 공주를 구하자!

슈퍼마리오 브라더스 3

스크롤 위주의 1편과 2편을 약간 개조한 것으로서 이전에 발매된 시리즈와 다르게 사선 스크롤을 위주로 게임이 진행된다. 접시처럼 생긴 평평한 지도를 따라가며 게임을 진행하는데 지도상에서 얻게되는 아

이템이 굉장히 많다. 물론 얻은 아이템은 저장이 가능하고 지도상에서 미리 아이템을 지정하고 스테이지로 들어가면 그 아이템이 사용된다. 이런 것들 외에도 굉장히 많은 묘수가 숨어있다. 묘수를 찾으면서 게임

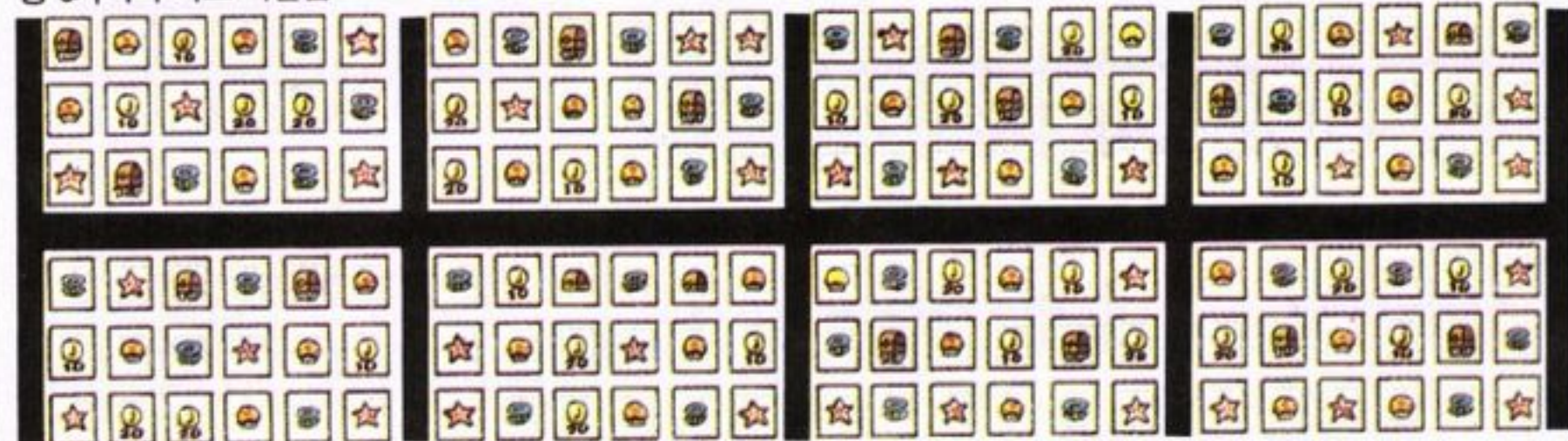
을 진행하는 것은 약간 어렵지만 그래도 그 만큼의 재미가 더해진다.

3편 전체 월드 수는 8개이고 전체 스테이지 수는 약 90개 정도이다. 이 많은 지역을 클리어하려면 아이템을 충분히 사용해야 한다. 그럼 아이템을 적절히 사용하면서 이 게임을 진행하도록 하자.

아이템을 얻는 방법은 다양하지만 쉽게 얻는 방법이 있고 그렇지 않은 것이 있다. 쉬운 방법을 소개하자면 지도상에서 스페이드 카드가 나타나면 그곳으로 들어가서 같은 카드 2장을 맞추는 것인데 카드가 나열되는 방법은 총 8가지로 왼쪽의 사진과 같다.

이것을 이용해서 아이템을 얻으면 조금이라도 게임에 도움이 될 것이다.

총 8가지의 카드 나열법



월드1

이번 월드는 8개의 스테이지로 이루어져 있으며 8개의 스테이지 중 2개는 요새와 비행하는 배이다. 특별히 어려운 곳은 없지만 중간 요새에는 월드를 워프할 수 있는 아이템 피리가 숨겨져 있다. 또 하나의 피리는 게임의 재미를 위해서 알려주지 않겠다. 직접 여러분이 찾아보도록...

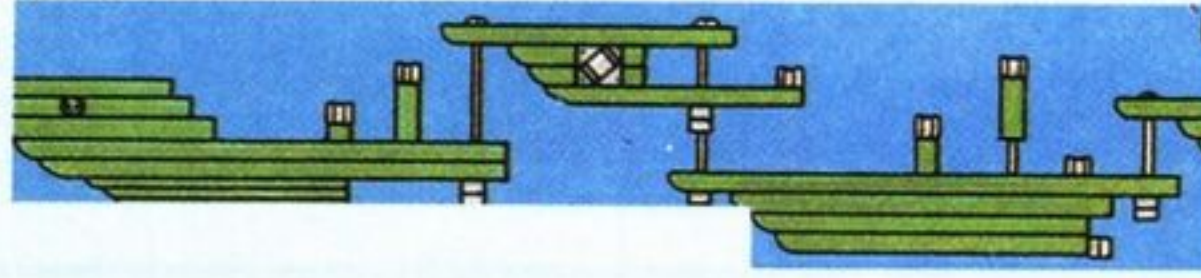


중간 요새의 거의 끝 부분인 이곳에서 꼬리를 이용해 하늘로 날아가자. 그리고 오른쪽으로 가서 방향키를 위로 하면 피리는 쉽게 얻을 수 있다



경사진 언덕에서는 슬라이딩으로 적들을 한방에...
 쿠파의 첫째 아들인 라리. 점프하여 머리를 세번 쿵, 쿵, 쿵

귀여운 모습을 하고 있는 불뿔의 요새



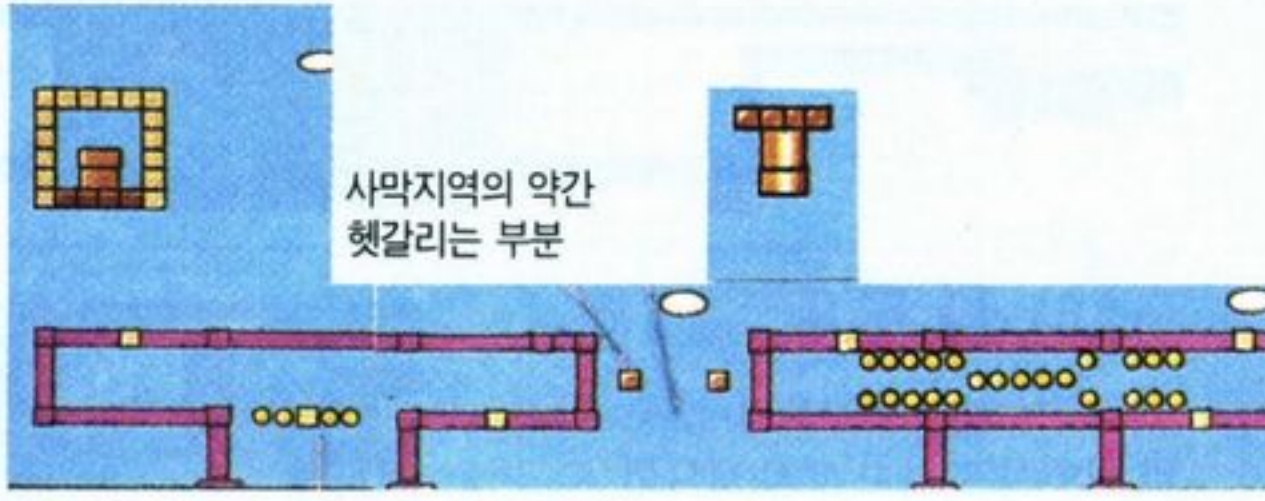
월드2

9개의 스테이지로 구성되어 있고 1스테이지인 사막이 약간 미로처럼 구성되어 있다. 중간요새는 무시무시한 송곳들이 깔려있고 스테이지의 거의 끝에는 미이라가 살고 있다는 피라미드가 있는데... 과연 이곳에는 미이라가 있을까? 게임을 하다가 미이라를

발견하는 분이 있으면 421-마 구들려로 연락 바람!!



파이프의 중간에서 길을 찾는다

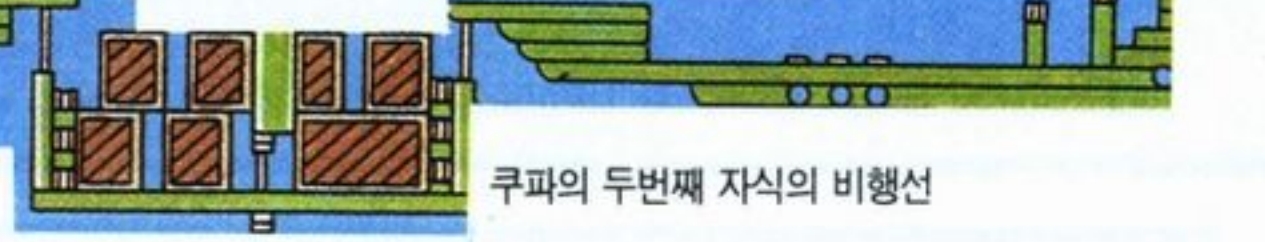


사막지역의 약간 헛갈리는 부분



팔을 휘두르며 공격하는 불뿔

쿠파의 둘째아들인 모튼. 레이저를 피해서 머리를 공격해야 하는데 한번 공격을 받으면 거북이 등으로 변한다. 이 때는 공격해도 소용없다

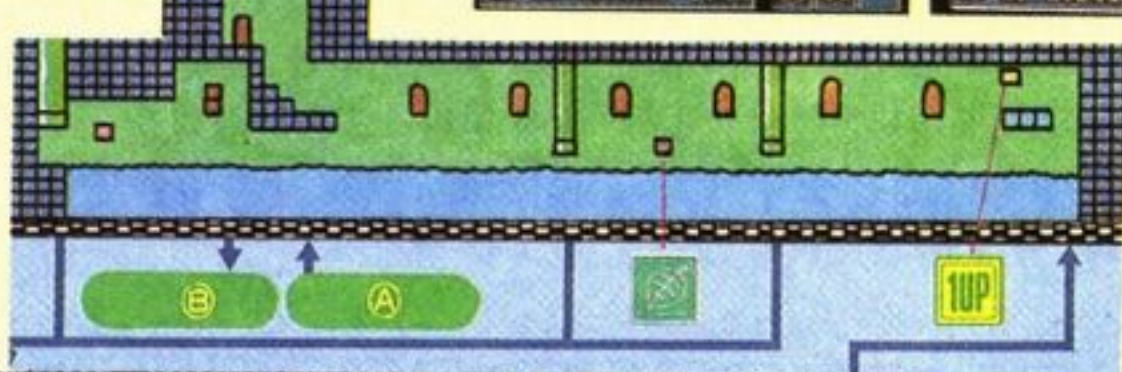


쿠파의 두번째 자식의 비행선

월드3

12개의 스테이지로 구성되어 있으며 2개의 요새가 있다. 처음으로 바다 속에서 플레이하게 되는데 이곳에서는 개구리가 최고로 좋은 캐릭터이다. 여기서부터는 중간요새의 길이 복잡해지고 불뿔이 약간씩 세지기 시작한다.

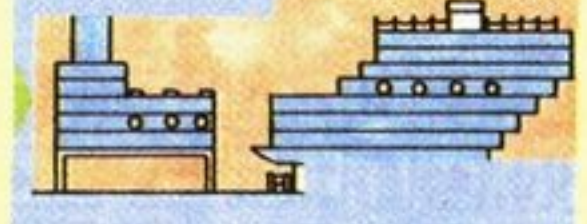
▶ 요새 2에 있는 넛치! 갑자기 튀어나 와서 깜짝 놀라게 한다. 이 녀석은 움직이는 범위가 한정되어 있기 때문에 이것을 이용하면 쉽게 지나갈 수 있다



▲나사를 밟으면서 앞으로 진행

▲쿠파의 유일한 딸인 윈디! 그런데 저런 것도 여자?

불뿔의 요새 1. 문이 많아서 약간은 헛갈린다



◀ 4스테이지에서 물에 빠졌을 때는 사진처럼 허공으로 뛰어서 벽돌을 만들자

▲비행선이 점점더 거대화되어간다

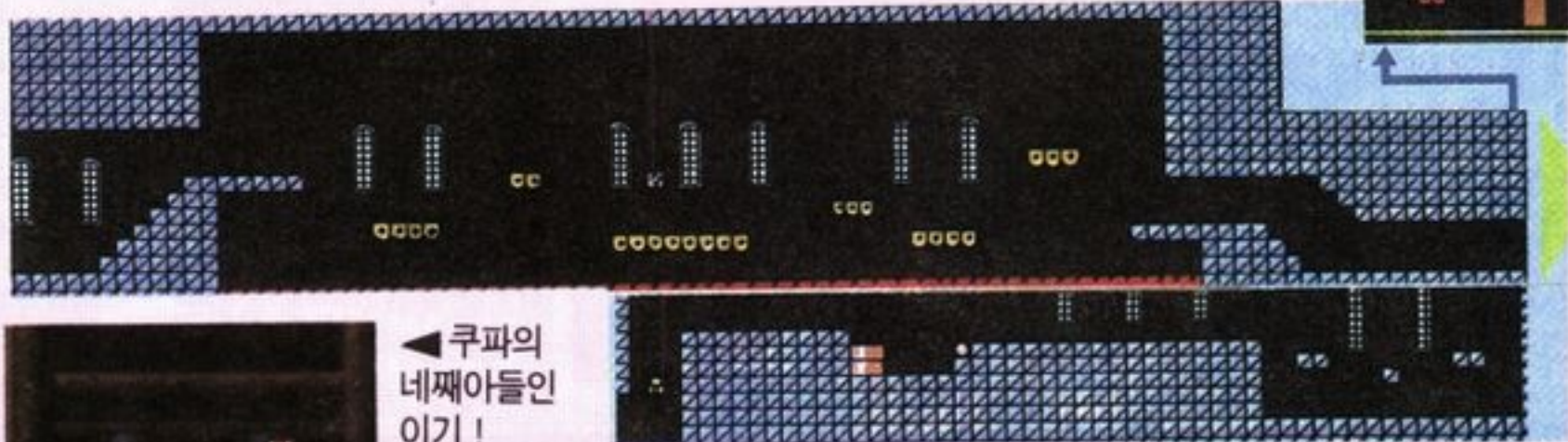
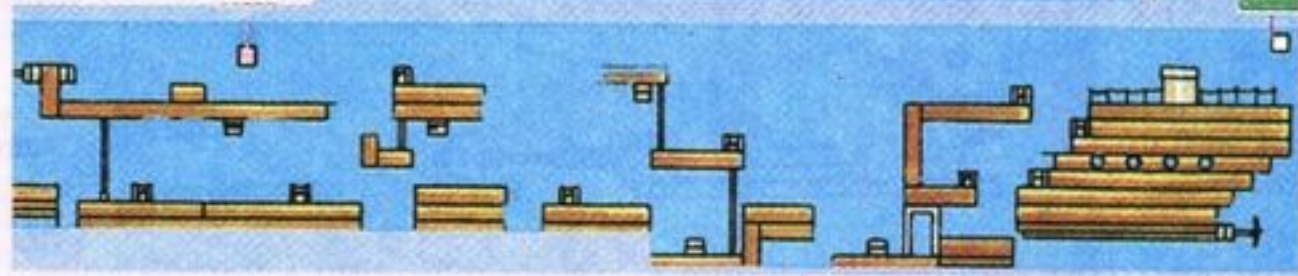
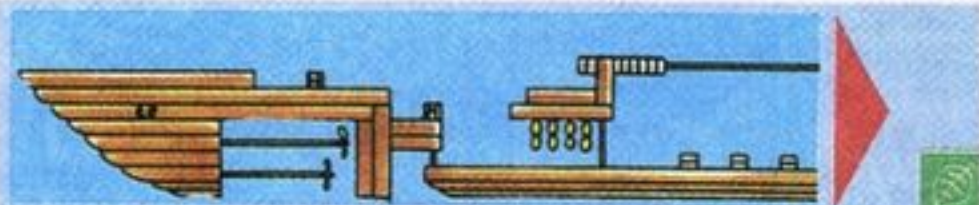
월드 4

갑자기 나타난 거인의 나라! 모든 것이 마리오의 2배 정도이다. 그러나 파워가 세거나 더 위력적이지는 않다. 여기서는 새로운 캐릭터가 등장하는데 보스보다도 훨씬 강력하다. 항상 버섯을 먹은 큰 마리오의 상태로 다녀야 한다.



화살표 승강기를 타고 위로 올라가라

화염 방사기를 설치해 놓은 비행선



쿠파의 네째아들인 이기! 점프력이 대단하므로 가만히 있을 때 공격하자

분봉의 요새2 매우 복잡하지만 적들은 많이 등장하지 않는다

월드 5

이번 월드는 특이하게 구름에서부터 게임이 시작된다. 그래서 하늘을 배경으로 진행되는데 이곳을 지나기 위해서는 파라붐이라는 날아다니는 몬스터를 이용하면 된다. 보스는 쿠파의 5째 아들인 로이!!



로이의 삭막한 모습

월드 6

12개 스테이지로 이루어져 있고 횡 스크롤 위주로 어려운 지형이 펼쳐진다. 이 어려운 지형의 배경화면은 굉장히 멋있다. 특히 지역5에서는 지형이 미로처럼 펼쳐져 있어서 약간 힘들 것이다. 지도를 잘 보고 길을 찾도록 하자.

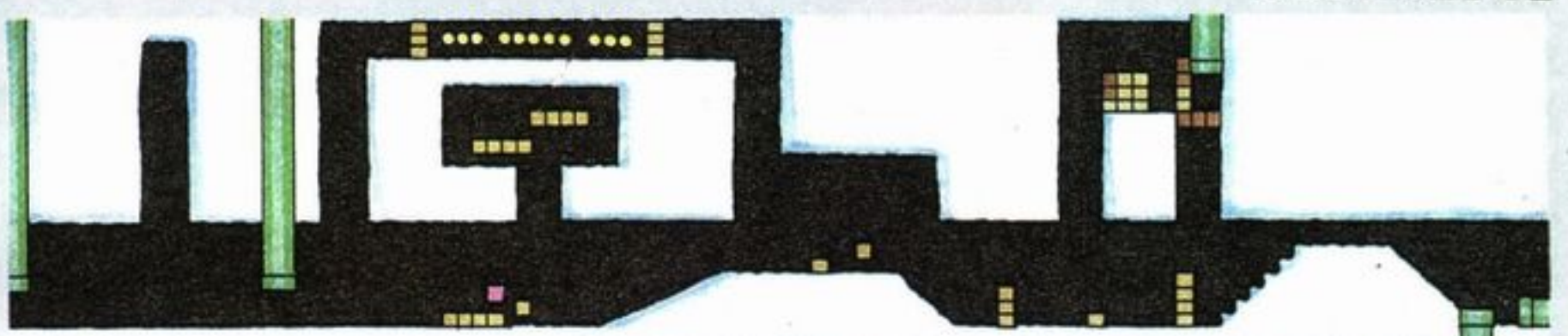


이곳에서 거북이 등을 들고 지도에 표시된 곳으로 날아가라

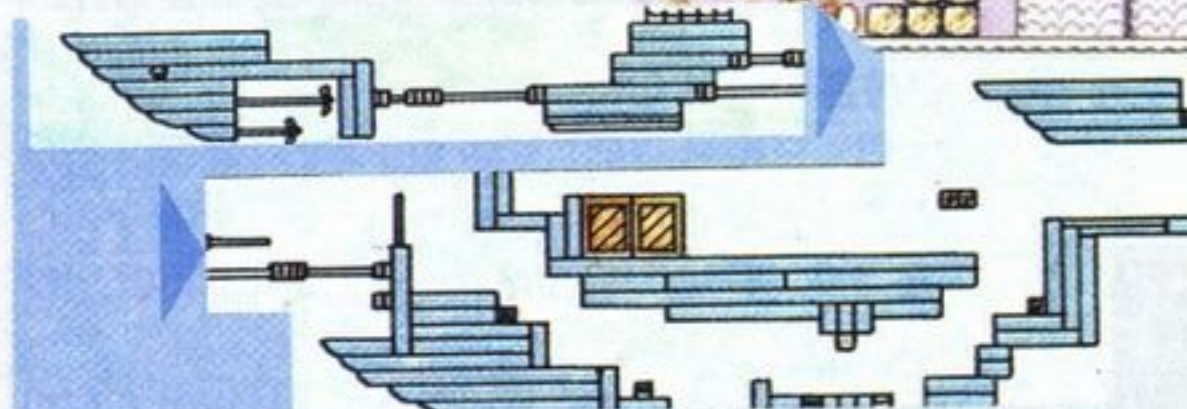
하얀 눈으로 덮힌 동굴



거북이 등을 앞에 보이는 적에게 던져서 길을 만들어 파이프로 들어가라



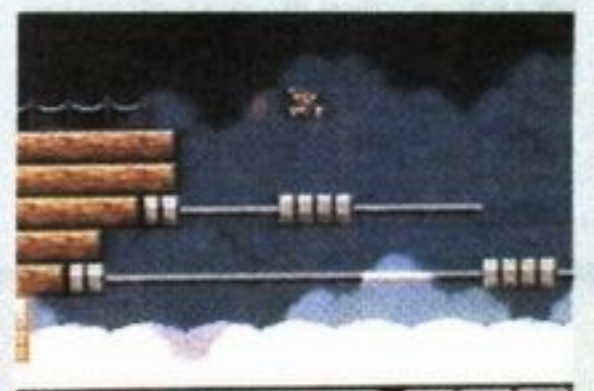
지역7의 파트2에서는 불꽃을 이용해서 얼음 벽돌을 녹여야 한다



화염 방사기와 나사형 승강기



요새1에서 끝부분에는 문이 없는데 이곳에서 가만히 기다리면 위에서 문이 내려온다



나사 승강기를 타고 가려면 점프를 이용하라

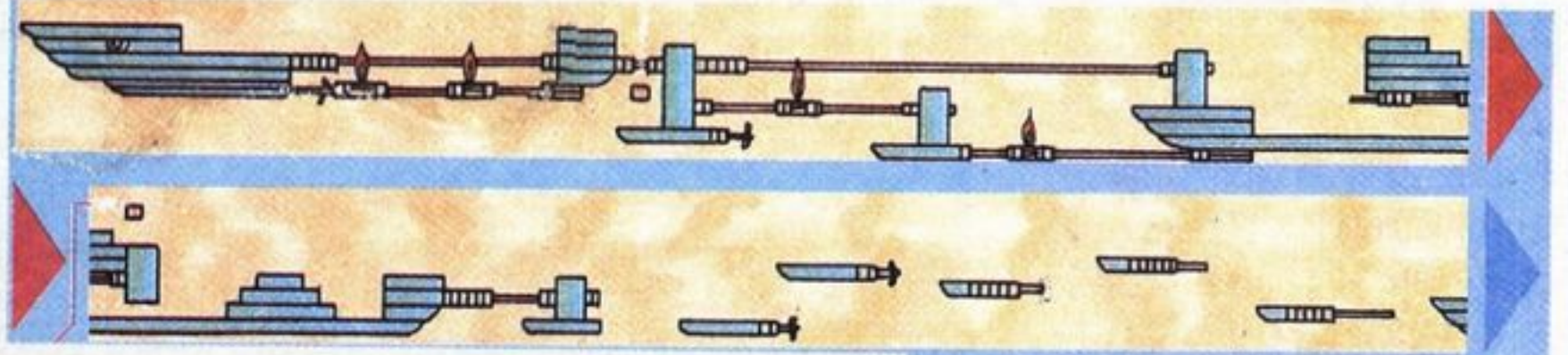
보스는 쿠파의 여섯째 아들인 레미! 공을 타고 신나는 모험을 시작하자! 머리를 밟되 공에 몸이 닿지 않도록하자



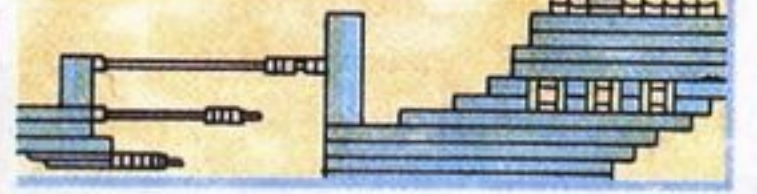
월드 7

14개의 스테이지로 이루어진 이번 월드는 다양한 캐릭터들과 스테이지로 이루어져 있다. 특히 파이프가 굉장히 많은데 지도를 보고 찾아가면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 또, 많은 갯수의 동전 먹기, 화살표 승강기 등 재미있는 일이 벌어지지만 만만하지 않다는 것을 기억해둬야 한다.

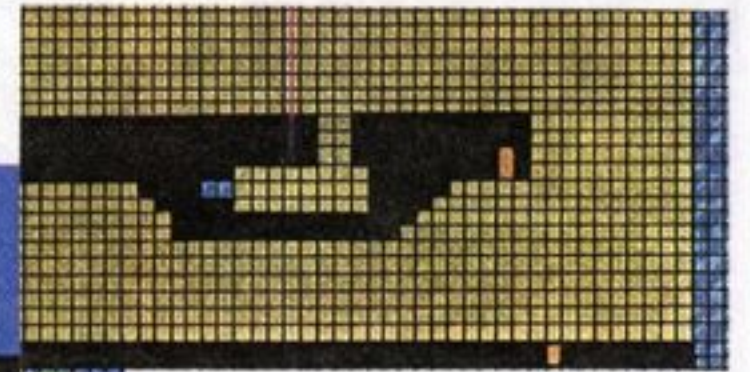
문이 생기면 그곳으로 들어가라. 단, 이 곳을 쉽게 클리어 하려면 꼬리가 꼭 있어야 한다



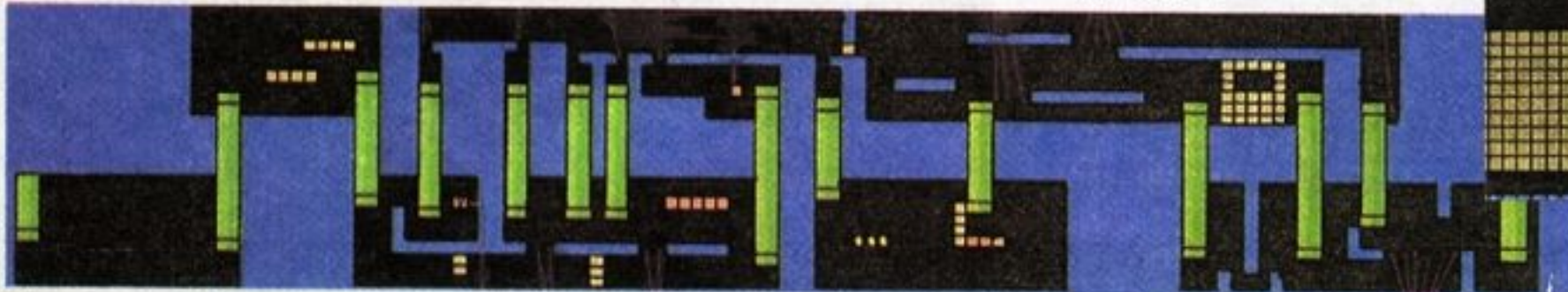
점프를 해서 지면을 울릴때는 마리오가 잠시동안 움직이지 못한다



쿠파의 마지막 아들을 만나기 위해서는 전함들의 사이를 뚫고 전진!!

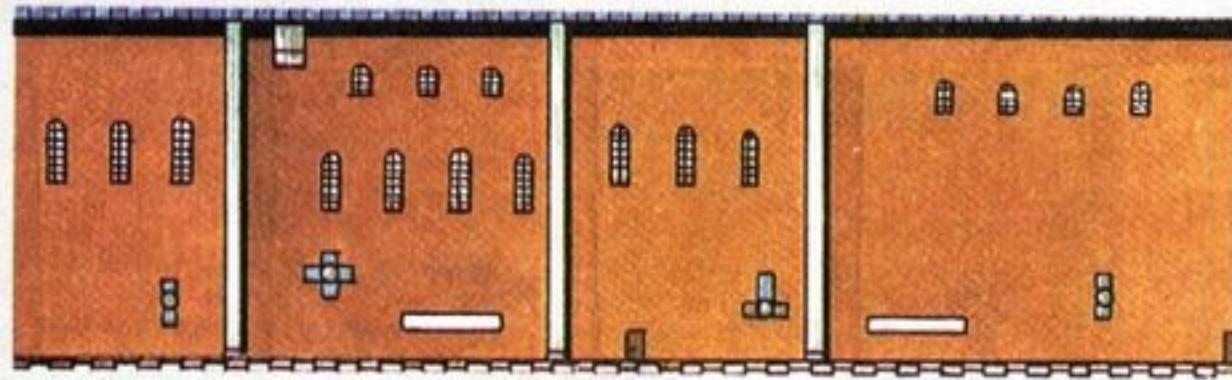


벽돌이 굉장히 많다. 표시가 되어있는 곳에는 스위치가 있기 때문에 스위치를 밟으면 벽돌이 모두 동전으로 변한다



이곳에서는 빨리 행동하지 않으면 시간 때문에 죽고만다.

꼬리를 이용해서 위쪽의 파이프로 날아 들어가라



월드 8

드디어 마지막 월드에 도착했다. 이번 월드는 2개의 파트로 나뉘어져 있는데 첫째 파트는 성을 지키는 호위대이고 두 번째 파트는 성의 내부이다. 성에 가기전에 있는 모든 전차를 통과하고 쿠파의 성으로 들어가면 쿠파 모양을 한 동상들이 레이저로 공격을 해온다. 지도를 따라서 가면 마지막 보스인 쿠파가 마리오를 기다리고 있다.



이것이 쿠파의 성 내부의 지도이다



레이저를 쏘는 쿠파 동상



슈퍼 마리오 USA

이 게임은 미국에서 캐릭터를 바꿔서 색다르게 만든 슈퍼 마리오 시리즈 중의 하나이다. 시리즈 중에서 그래픽이 제일 깔끔하고 최고로 재미있는 게임이라고 할 수 있을 정도이다.

게임의 난이도도 그리 어려운 편은 아니고 각각의 월드가 특이하게 표현되어있기 때문에 이제까지의 마리오와는 다르게 싫증나지 않는다. 또, 선택할 수 있는 주인공들이 4명

이나 있어서 자신이 좋아하는 캐릭터로 게임을 할 수가 있다.

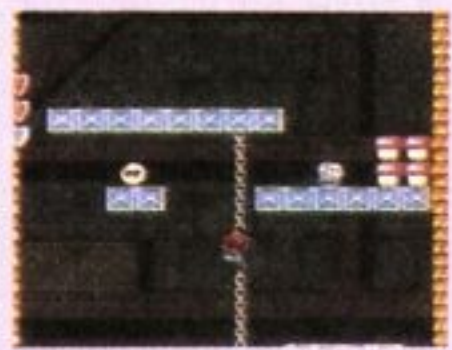
각 캐릭터의 특징은 다음과 같다.

마리오	점프력 : 보통	스피트 : 보통	힘 : 세다	특징이 없다
루이지	점프력 : 높다	스피트 : 보통	힘 : 세다	발을 구른다
카노피오	점프력 : 낮다	스피트 : 빠르다	힘 : 약하다	특징이 없다
피치공주	점프력 : 낮다	스피트 : 느리다	힘 : 약하다	날아 다닌다

이 게임을 처음 하는 분들은 마리오나 피치 공주로 게임을 진행하는 것이 좋다.

월드 1

하늘에 있는 이상한 문에서 주인공이 나타나면서 밑으로 떨어지는데 밑에는 또 하나의 문이 있다. 그 문은 바로 이상한 나라로 통하는 문이다. 그곳에는 폭포와 돌로 된 동굴, 그리고 하늘로 갈 수 있게 다리를 놔 주는 구름 등 재미있는 것들이 많이 등장한다.



쇠사슬을 타고 위로 올라가서 열쇠를 들고 내려오자



폭포와 동굴을 지나 산 꼭대기로 올라가면 그곳에는 캐서린이라는 여자 공룡이 기다리고 있다. 이 녀석은 입에서 알을 뱉으면서 공격을 하는데 이 알에 올라타서 알을 집은 다음에 캐서린에게 던지면 된다



이번 보스는 썬그라스를 쓴 마우스 돈츨레기이다. 이 녀석이 던지는 폭탄을 받아서 녀석에게 던지면 된다

월드 2

배경이 사막인 이곳에서는 뱀과 타조같은 동물들이 공격해 오는데 숫자가 너무 많아서 상대 하기가 힘들 것이다. 이때



뱀을 들고 전진

는 도망가는 것이 최고. 단 도망 갈 때는 사막의 소용돌이에 빠지지 않도록 조심하라.

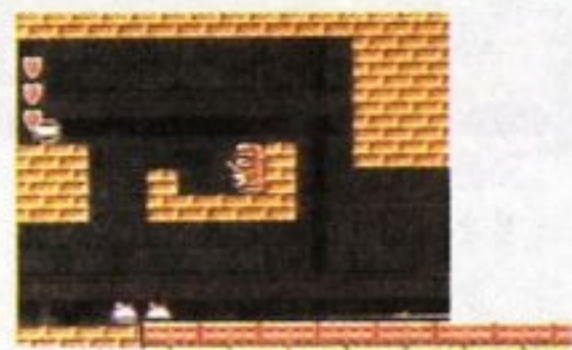


이번 월드의 보스인 가브쵸! 생김새 흉측하게 생겼다. 우선 버섯으로 바리어를 친 다음 버섯을 던져 공격

월드 3

하늘에서 진행을 하다가 성 꼭대기 부분에서 성 내부로 들어간다. 성 내부에는 문이 많은데 거기서 쓸모있는 문은 몇 되지 않는다. 사진을 보고 문을 찾아 들어가라.

이번 월드의 보스는 마우스 돈츨레기인데 이전에 나왔던 것보다 파워업되어 5대를 때려야지만 물리칠 수 있다



이 문으로 들어가서 열쇠를 가지고 나와라 그런 다음 왼쪽에 있는 문으로 들어가면 된다

게임을 마치고

휴우! 아주 어려운 게임이었다. 이렇게 모두 클리어 하고나니 마음은 후련하지만 아직도 엄지 손가락의 밑 부분이 얼얼하다(마리오 2를 너무 오래해서 닳았음). 한 게임 팩에 4가지의 게임이 들어있는 것이 좋지만 게임이 너무 어려워 화가 많이 났었다. 그러나 이 만큼 재미있는 게임은 최근 거의 보지 못했다. 역시 마리오 시리즈라는 생각이 난다. 갑자기 고진감래(일은 힘들지만 그 결과는 대단히 유익하다)

월드 4

얼음으로 이루어진 월드! 모든 것이 얼음으로 되어 있어서 굉장히 잘 미끄러진다. 이곳에서는 피치 공주로 플레이하는 것이 가장 쉽고 안전하다. 바닷가로 나가게 되면 커다란 고래들이 길을 만들어 주는데 이때 고래등에서 나가는 물기둥에



이곳에는 길이 하나도 없는 것 같지만 풀을 뿜으면 그것이 로켓이 되어 날아간다

맞으면 상처를 입게 된다. 그리고 여기서 나오는 나카본이라는 몬스터는 얼음에서 잘 미끄러지기 때문에 유인을 해서 어딘가로 떨어뜨리면 쉽게 해결된다.



고래등을 밟고 날아가는 공주

이곳에서 사진과 같이 오토봄브를 타고 가서 밟을 지나가자

월드 5

폭포와 커다란 나무들로 이루어진 이번 월드에서는 피치 공주가 제일 안전하게 폭포를 건널 수 있다. 폭포를 건넌 다음에는 커다란 나무의 속에서 게임이 진행되는데 어려운 것은 없다. 나무를 통해서 밖으로 나가면 어느 몬스터가 용단을 타고 있는데 이 용단을 빼앗아

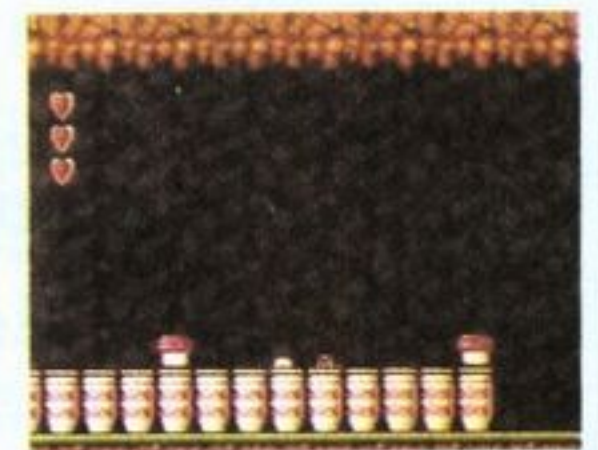


폭포의 밑에서 뛰어오른 물고기를 밟고 점프!!

타고 날아가야한다. (중간에 한번 갈아 타야 함)

월드 6

처음에는 사막에서 시작되는데 조금 후에는 배경이 동굴로 바뀌었다가 다시 하늘이 나온다. 이번 월드는 하늘이 제일 어렵다. 하늘에선 독수리의 등에 타고 화면 끝까지 가야하는데 도중에 장애물이 많이 나와서 밑으로 떨어지기 쉽다.



동굴에 있는 항아리 중에서 열쇠를 찾아야한다. 열쇠는 끝에서 다섯번째의 항아리 속에 있다.

월드 7

드디어 마지막 월드까지 왔다. 이 월드에는 고대의 신전을 배경으로 하늘에서 게임이 진행된다. 마지막 부분의 지도만 확실히 알면 어려울게 없다.

드디어 마지막 보스인 와트이다. 와트는 과연 어떤 모양을 하고 있을까?

언제나 마지막 보스를 보여주지 않는 것은 챔프를 사랑하는 독자 여러분이라면 잘 알고

이 집 위에서 독수리를 타고 끝까지 날아가자 ... 있는 사실일 것이다. 자! 여러분에게 행운이 있기를





제3차 슈퍼로봇대전

슈퍼컴보이	현 지 발매일	93/7/23	장르	시뮬레이션	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	12M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게 임 난이도	ABC DEF

자비족의 야망을 쳐부셔라!

이곳은 앞으로의 미래 세계. 과학의 엄청난 발달로 인해 인간의 문명은 급속도로 발달한다. 그러나 언제나 인간 문명이 그랬듯이 이 평화로운 미래 세계에서 인간의 헛된 야망과 착각이 세계를 전쟁의 공포로 몰고간다.

전작인 '제2차 로봇 대전'에서 다른 혹성인의 침략을 예상한 어느 과학자가 그 대항 조직으로 DC(디바인 클세인더스) 군을 결성한다. 그는 먼저 세계를 하나로 통일해서 이방인과의

전투를 하려고 하는 헛된 야망을 가지고 세계와 전쟁을 하는 것이다.

그러나 거기에 예상하지 못했던 저항군이 출현한다. 그 저항군은 로봇 군단인 마징가 Z, 건담, 갯타 로봇 등이었다. DC 군과 로봇 군단의 처절한 전투 속에서 이룩고 우리의 로봇 군단이 승리를 해 세계는 다시 평화를 맞이하게 된다.

그러나 다시 그 고개를 든 자비족은 다시 그 세력을 규합하여 세계와 전쟁을 시작한다. 그

리고 여기에 예상대로 나타난 이방인 군단과 건담 등의 로봇 군단(벨 군)이 3과전을 벌이는 내용이 '제3차 로봇 대전'이다.

전작과 비교해 더욱 그 수가 늘어난 우리의 아군들과 이번에 우주를 배경으로 벌어지는 전투

장면은 정말 환상적인 분위기를 연출할 것이다.

자! 그럼 잔소리는 그만하고 본격적으로 게임에 들어가도록 하자! 챔프 편집부의 최고 공략팀이 만든 제 3차 로봇 대전의 공략! 자! 출발하자구!

승리를 위해 꼭 알아야 할 3가지 조건

어떻게 하면 쉽고 재미있게 승리를 할 수 있을까? 그러나 쉬운 것만 좋아해도 안 되지만 챔프 독자 여러분들은 공부도 100점 운동도 100점 이

라는 것을 잘 알고 있기 때문에 시간을 절약시켜준다는 의미에서 그냥 화끈하게 공개해 주겠다.

하나

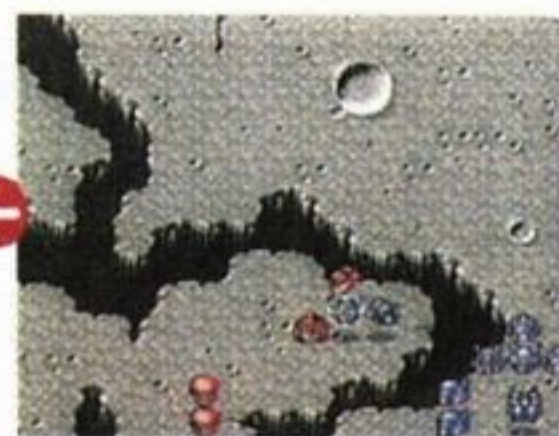
반격을 적극적으로 이용하라!

적의 공격을 받았을 때 상대방이 자신의 사정 거리안에 있으면 반격할 수가 있다. 이것을

잘만 이용하면 단시간내에 많은 적을 해치울 수 있을 것이다.



약간의 피해는 신경쓰지 말고 주력 메카라면 이 전법을!



일부러 고립시켜 집중 공격을 받고 그 대신 모든 적을 공격할 수 있다

둘

주력 메카의 강화법

모든 로봇은 개조하는 등의 과정을 거쳐서 강화가 가능하다. 초반의 주력 메카 3종에 대해서 각각 해당 되는 강화법을 설명하겠다.

각 메카의 장점을 늘려 개조하는 것이 유리하다

이름	장점	EN	HP
마징가 Z	125	350	210
마징가 Z-1	150	250	150
마징가 Z-2	170	230	150
마징가 Z-3	140	330	150
건담	200	130	130
갯타	195	140	180
갯타 Z	118	250	160

모빌 슈트를 갈아타자!

종류가 많은 모빌슈트는 비교적 쉽게 신형을 손에 넣을 수 있다. 서투르게 개조해서 자금을

소비하는 것 보다 고성능의 신형으로 바꿔 타는 것이 좋다.

신형을 손에 넣으면 우선 여러가지 조합을 시험해 보자! 와! 이불타는 실험 정신!



마징가 Z는 기갑 중심으로 개조

마징가 Z의 특징은 중기갑, 중화력에 있다. 화력은 이벤트 외에 강화시킬 방법이 없으므로 기갑을 철저히 올리는 것이 포인트다. 웬만한 공격에는 끄덕도 않을 만큼 강하게 만들자!

갯타 로보는 밸런스가 좋다

갯타 로보는 1, 2, 3 서로 다른 특징을 갖고있기 때문에 결과적으로 밸런스가 뛰어난 기체로 되어 있다. 강화하려면 3대를 동시에 각각의 장점을 늘려주는 것이 좋다.

일단 철저히 강화를



운전중에 집중 공격을 받을 수가 있으므로 기갑 강화는 필요하다

3대를 동시에 강화!



각각의 장점 외에 약간 불안한 요소인 HP도 올려주자

검은 구름 '샤아와' 전투는 피하는 것이 상책!

시나리오가 시작되면 부대를 모빌슈트 중심의 화이트 베이스 직접 엄호대와 마징가 이외의 공격대로 나누어 진격. 공격대

는 맵의 1번 루트로 진격한다. 직접 엄호대는 2 루트를 통해서 콜로니 A을 맞이하자!

증원부대 가르마를 쳐부숴라!

마징가를 최전선에 내보내 전투를 시키면 6턴째에 적은 거의 전멸할 것이다. 이때 주의해야 될 것이 3번 라인을 돌파하면 안 되는 점이다. 3번 라인을 돌파하면 샤아가 움직이게 되어 상당히 불리해진다. 7번째 턴이 되면 4번 구역에 가르마의 증원 부대가 출현, 샤아는 퇴각한다. 이후는 콜로니 A에 대기시켰던

전장 맵



보급 가능한 콜로니를 확보하는 것은 기본이다

화이트 베이스 직접 엄호대를 최전선 부대로 활용하자.

살아남은 놈이 있다면 다음번 턴에 아프로다이, 짐같은 주인공 캐릭터 외의 파이롯트로 출격시켜 경험치를 올리도록 하자.

셋 싸우기전에 한번쯤은 설득을...

주인공 캐릭터에 탑승한 주력 메카만이 사용할 수 있는 설득 커맨드. 전작과는 달리 동료를 늘리는 것외에 특정한 이벤트를 일어나게 하는 것도 많다. 공격하기 전에 설득 커맨드가 표시되어 있다면 사용해 보도록 하자.



설득 가능한 적은 대화중에 힌트가 있는 경우가 많다



아무튼 시도해보자. 의외의 결과가...



설득 커맨드가 표시 되어지면...

이번에 선택된 진행 루트

이번 진행 루트는 가능한 많은 맵을 거쳐 경험치를 쌓는 것이 첫번째 조건이고 둘째는 불리한 시나리오를 피하는 것이다.

좌측의 차트를 루트 선택을 참고하라

초반전의 베스트 룰



검은 구름→직행이나, 돌아가는 나? →돌아가는 길→장미의 기사→G-3→D.C군이나? 수수께끼의 적이나? 직행 D.C군

암초구역→달이나? 지구나? →폰브라운→대기권 돌입→열사의 대지→가토 습격

지구, 달, 수수께끼의 적

적 데이터

기계수(로봇 괴수)와 샤아, 가르마를 제외한 대부분의 적은 마징가와 건담의 공격 1발로 파괴할 수 있다. 반격을 이용해서 일거에 격파하자. 혹시 운 좋게

첫 등장 메카					파이롯트	레벨	적군전력	
다브라스 M2	가라다 K7	드랏세	자크	자크-샤아용			자크(샤아용)	#1
HP 1,800	HP 1,800	HP 800	HP 800	HP 1,100	샤아	15	자크(샤아용)	#1
이동력 6	이동력 6	이동력 10	이동력 6	이동력 8	짐	4	자크	#9
육지형	육지형	우주형	육지형	육지형	스켈라	9	드랏세	#4
최대사거리 5	최대사거리 5	최대사거리 1	최대사거리 3	최대사거리 3	데니모	10	가라다 K7	#2
가라다 K7과 비슷한 성능	기계수, 미사일 공격의 사정거리가 길다	원거리 공격이 불가능. 완전히 봉이다	대부분이 일격에 파괴되어 문제가 없다	확실히 통상 3배의 이동력은 없다	가르마	12	다브라스 M2	#2

장미의 기사 경험치를 쌓기 위해서 꼭 와야 할 곳

선택을 돌아가는 길로 하면 이 시나리오에 오게 된다. 이곳의 전략은 굉장히 단순하다. 맵의 5번에서 집단으로 전진하다가 분산, 콜로니 B와 C로 향한다. 분산의 편대 배치는 자유롭게 정해도 좋다. 적은 이쪽의 움직임에 따라 진격해오므로 레벨을 올리고 싶은 파이롯트에게 각 콜로니와 6번 라인을 왔다 갔다 하면서 적을 격퇴시키자.

전장 맵

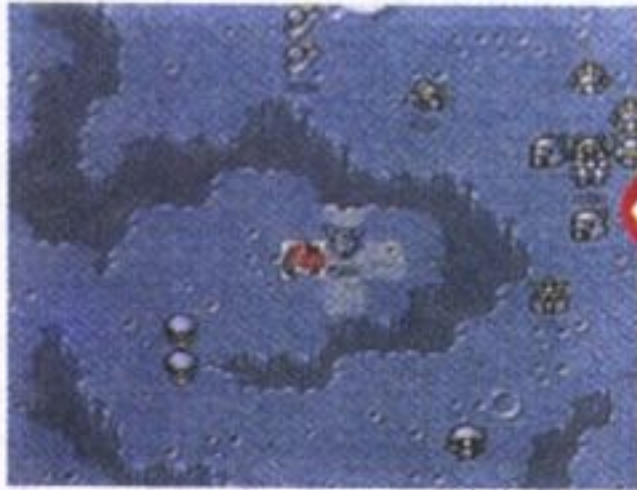


콜로니가 2개. 이것을 이용해서 적의 전력을 분쇄하자!

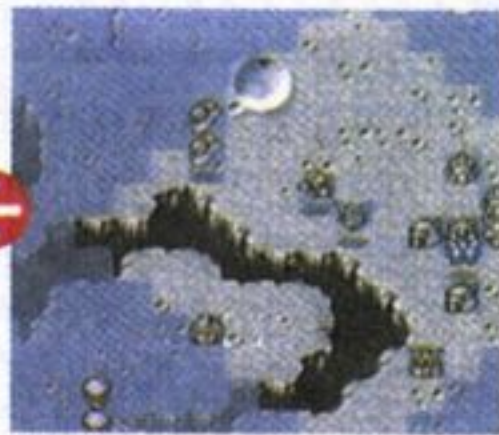
갯타-1의 사용법이 열쇠

현시점에서 아군의 공중 유닛은 기함인 W·B(화이트 베이스), 갯타-1, 메타스 등의 MA(이동식 공격자)형식 뿐이다. 우선 갯타-1과 메타스가 16번 루트에서 땅이 갈라진 곳을 날아올라 그 앞에 있는 제노바 M9과 즈사를 무찌른다. 그 다음 갯

타-1은 불리한 곳을 지원할 수 있도록 상공을 선회한다. 이것으로 갈라진 땅 너머로 공격을 받을 염려는 없어졌기 때문에 17번 루트를 통해서 WB를 오른 쪽 밑의 도시로 향하게 할 수 있다. 도중에 마징가를 18번 지점, 건담을 19번 지점에 배치해서 적의 침입을 저지하자.



스나이퍼, 제노바 M9을 두들겨 부위라

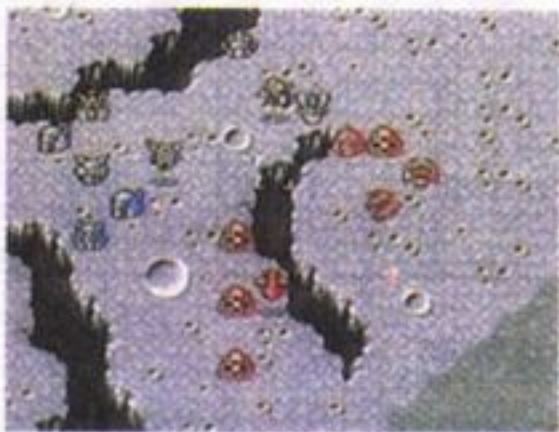


하늘을 날아라!
갯타-1로 갈라진 땅 위를 단숨에 날아서 넘어가자

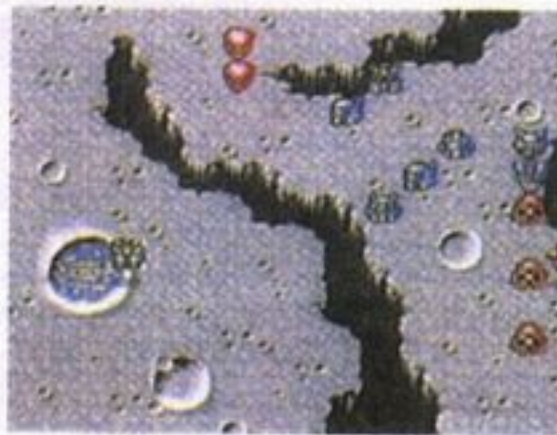
지형지물을 이용해서 방어한다

W·B(화이트 베이스라고 하는 항공모함 이름)가 도시 상공에 도착할 쯤에 15번 지역의 마·쿠베의 지원 부대를 제외하고는 거의 전멸했을 것이다. 적당한 기회를 봐서 마징가를 18번 라인에서 19번 라인으로 이동시켜 건담과 함께 잔당을 소탕하도록 하자! (신나는 소탕 작전)

또 적의 전력이 소멸될 시점에 마·쿠베의 지원 부대가 움직이기 시작한다. 19번 라인에서 준비하며 기다리면 갈라진 땅 덕분에 많은 적에게 포위당할 염려없이 싸울 수 있다. 마쿠베도 사정거리를 제외하고는 불품 없는 기체이므로 쉽게 이길 수 있을 것이다.



W·B를 도시 상공으로 필요에 의해서 상치입은 유닛을 구하러가는 것이 좋다



갈라진 땅 사이에서 요격!
이곳이라면 적이 두패로 나눠서 공격해 와도 충분히 무찌를 수 있다(자! 모두 덤비라 양카나!)



적 데이터

앞에서도 언급했듯이 통행할 수 없는 갈라진 땅이 지도를 가로지르고 있는 이 시나리오에서는 공중 유닛을 잘 이용하는 것이 가장 중요하다. 적측에도

약간의 공중 유닛이 존재하기 때문에 방심해서 배후를 공격당하지 않도록 조심하자. 드랏세라는 모빌 슈트를 항상 주의하도록...

첫 등장 메카			적군전력		
자라가	강	겔구구J	파이롯트	레벨	적군전력
HP 2,000	HP 1,600	HP 1,500	마·쿠베	16	겔구구J X2
이동력 6	이동력 6	이동력 7	도련	15	겔구구 X2
타입 공	타입 육	타입 육	데니아	10	돔 X7
최대사정 4	최대사정 5	최대사정 4	진	9	자크 X2
공중 유닛으로서 HP가 높은 편이다	기뢰의 사정거리가 5이상 되므로 요주의!	표준보다 조금 명중률이 높다			도랏체 X2
					가라다 X1
					다브라스 X1
					아브도라 X1
					제노바 X1
					자라가 X1
					무사이 X1

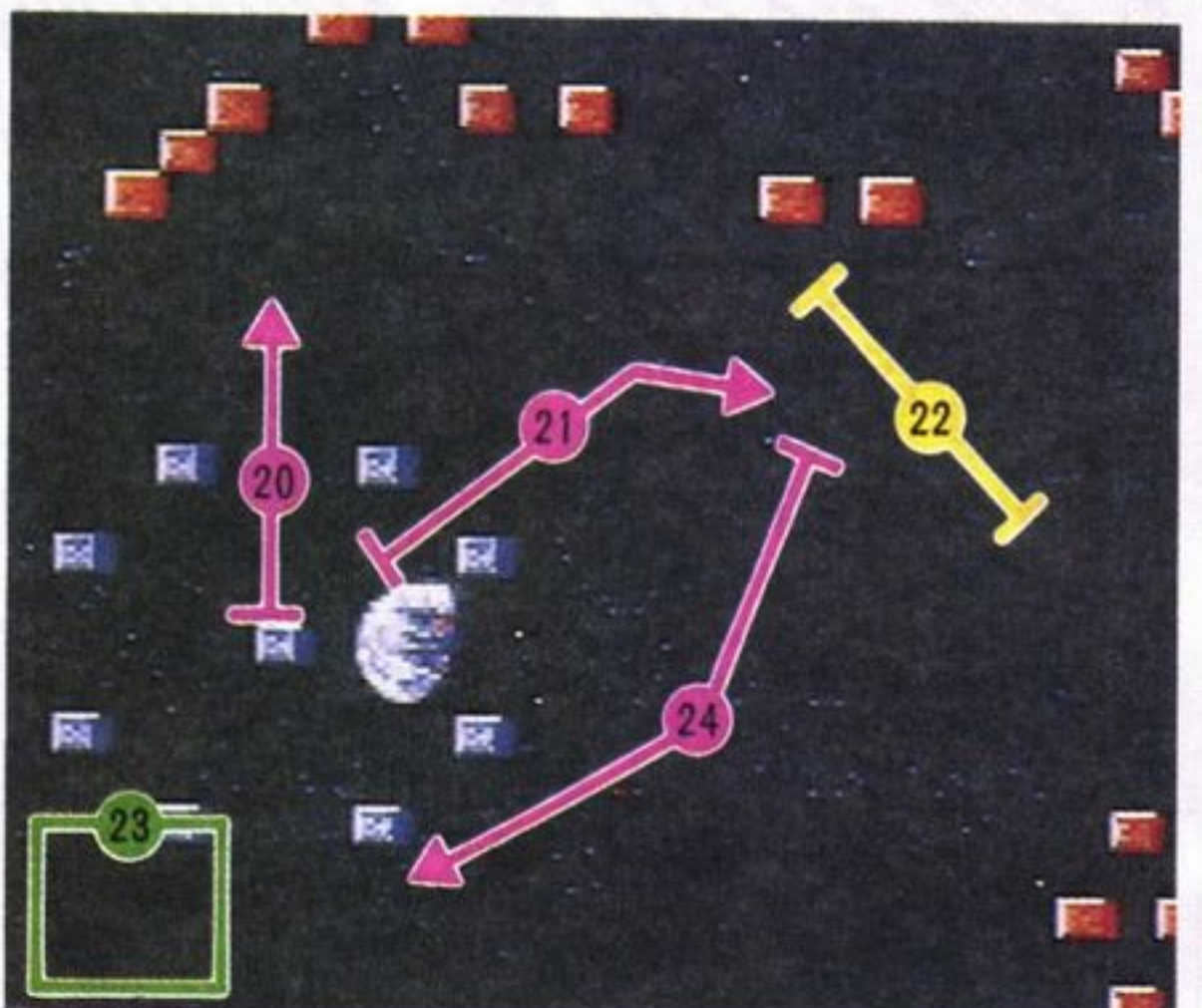
대기권 돌입 모함 화이트 베이스를 어떻게 지킬까!

이곳은 피해갈 수 없는 시나리오이다. 초기 배치는 완전히 포위당한 상태이다. 사면초가! 이곳에서는 어떻게 움직이더라도 불리한 장소이다. 결국 모함 화이트 베이스를 지키면서도 망다니는 작전이 최상책이다. 달을 경유해서 가다보면 카뮤의 Z건담과 건담 MK-II, D·C군을 도망쳐 나온 에마가 아군에 합류한다. 이곳에서 아

무로는 건담을 에마에게 양보하고 MK-II로 바꿔 타자.



전장 지도 지구 부분은 단순한 배경 넓지만 아무것도 없는 지도이다



MS(모빌 슈트)를 바꿀 때다 아무로의 기체를 건담MK-II로 갈아타자

모함을 지킬 전선을 구축하라!

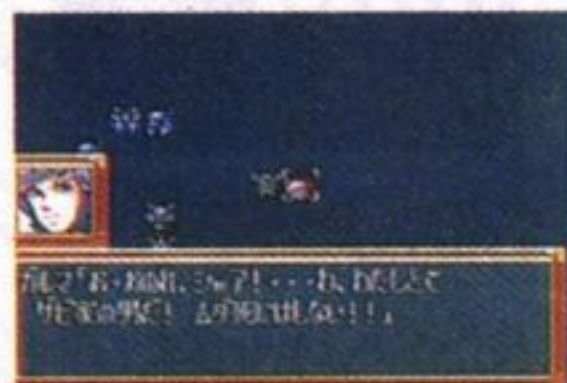
마징가, 갯타로를 중심으로 한 지원 부대로 화이트 베이스를 호위하면서 20번 루트로 나아간다. MK-II, 건담, Z건담을 중심으로 한 MS부대는 21번 루트로 나아가 다가오는 적을 요격하면서 22번 라인으로 전선을 전개한다.

주위의 적이 대부분 처치되었을 즈음 갈마의 켄푸화가 화이트 베이스를 목표로 돌진해 오는데 바로 그 뒤 샤가 갈마를 배반한다. 이미 친숙한 이벤트가 끝나면 샤는 도망친다. 조금은 마음 아프지만 고립된 갈마를 공격하여 격추시키자.



갈마는 화이트 베이스를 끈질기게 추적한다. 그러나 이것을 잘 이용하면 이놈을 완전히 고립시킬 수 있다

갈마를 격추시켜라!



오~오~게임 안에서 배반당하는 것이 이것으로 몇 번째란 말인가?

최전선 180도 변경!

갈마를 무찌른 직후 23번 공해상에 시마가 이끄는 겐구구 부대가 출현한다. 지금까지 적의 주력 부대가 있던 방향과는 정반대이기 때문에 완전히 허를 찔린 꼴이다. 이 상황에 대응하기 위해서는 22번 라인의 전투가 대강 끝나는대로 Z건담과 메타스를 사전에 24번 루트로 보내 두는 편이 좋을 것이다.

적이 배후에 출현!!



갈마의 켄푸화의 HP를 보고 서둘러 대처하자

참고: 규정시간을 넘기면 다음이 엉망으로 불리하다
10턴 이내에 승부를 결정하지 않으면 다음 시나리오가 아군에게 최고로 불리한 조건이 된다
수중 전력이 갯타-3밖에 없는데도 지도는 해상전이다

적 데이터

출현하는 적의 종류가 제일 많은 시나리오이다. 이곳에서 다시 샤와 만나게 되는데 그는 또 도망쳐 버린다. 가장 강력한

시마 부대이다. 지휘관인 시마를 비롯해서 파이롯트들의 레벨이 높고 공격력이 막강하기 때문에 개조 등으로 전력을 강화시켜 둘 필요가 있다.

첫 등장 메카		
겐구구 M	켄푸화	지온구
HP 2,700	HP 1,500	HP 1,900
이동력 9	이동력 8	이동력 8
타입 육	타입 육지형	타입 육지형
최대사정 4	최대사정 3	최대사정 5
겐구구 타입 중에서도 활동이 강하다	무기가 많고 화력이 높은 것이 특징인 MS	결국은 싸우지 않기 때문에 실력은 미지수

파이롯트	레벨	적군전력
샤	22	지크 X3
갈마	19	돔 X2
시마	17	도랏체 X2
		겐구구 X4
		겐구구M X5
		마라사이 X5
		즈사 X2
		켄푸화 X1
		지온구 X1
		가라다K7 X1
		다브라스M2 X1
		아브도라U6 X1
		자리가 X2

초반에 무리만 하지않으면 승리는 우리의 것

열사의 대지

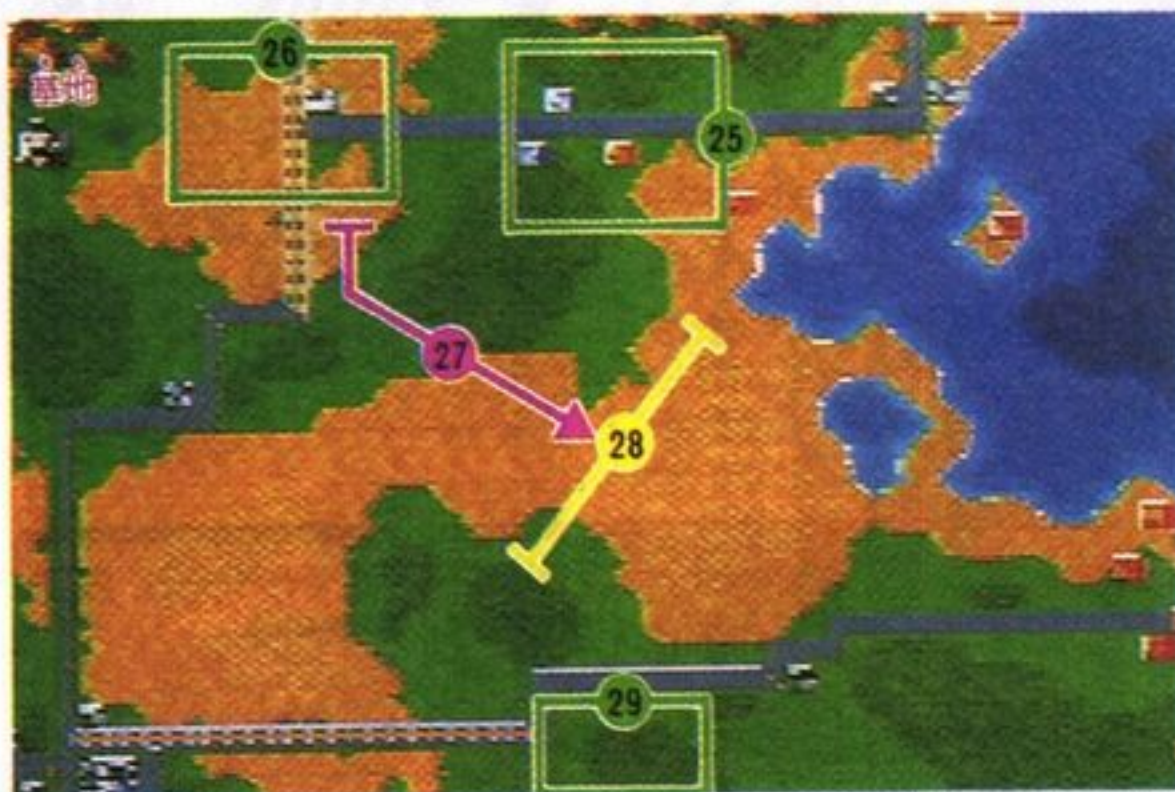
화이트 베이스가 향하는 트린톤 기지는 정체불명의 적에게 포위당했다. 현재의 전력은 코우의 네모와 기스의 강카논 두대 뿐이다. 지도를 봐도 알수 있듯이 압도적으로 불리한 상황이다. 우선 화이트 베이스 부대가 지원하러 올 때까지 초반 배치인 25번 지역에서 이동하지 말고 접근하는 적만을 상대하자.

함부로 움직이지말라



GP-01이라도 있으면 싸워 보련만 애고 아쉬워!

전장지도



지구상에는 여러가지 지형이 있다. 그러나 유리한 곳과 불리한 곳을 잘안다면 쉽게 승리할 수 있을 것이다. 유리한 곳: 산, 숲, 기지 그리고 도시
불리한 곳: 평지, 모래사장, 물 속

4턴째부터 승부

4턴을 참고 있으면 기다리던 증원부대가 출현한다. 이곳에서 코우 일행은 무리하지 말고 후방으로 빠져 증원부대와 합류시킨다. 합류후에는 27번 루트로 가는 길에 있는 숲 속에서 요격 준비를 해서, 28번 라인 부근

의 모래사장으로 들어오는 적을 원거리공격으로 박살내자.

진행시의 주의점은 갯타-1을 비행시켜 두는 것과 Z건담을 웨이브 라이터로 변형시켜 두는 것이다. 이 두대를 앞세워 재빨리 전선을 펼칠 수 있도록 하자.

숲 속에서 요격!!



명중률이 이 만큼 차이가 난다. 이 정도라면 지지 않겠지?



적이 평지나 모래사장에 있을 때 원거리공격으로 부수 버리자!

적 데이터

대부분을 차지하는 최악의 모빌슈트 드랏세는 원거리 공격으로 아무런 피해도 입지않고 쳐부술 수 있다. 보스 마슈마가 타고있는 즈사도 공격력은 높지만 사정거리가 짧아서 똑같은 수단으로 가능하다!

파이롯트	레벨	즈사	적군 전력
마슈마-고톤	11		즈사 *1
	9		드랏세 *9
			HP 1800
			이동력 7
			육지형
			최대 사거리
			지원형의 모빌슈트지만 사거리가 짧은 것이 약점

키고 8번 루트로 진격, 합류해서 지원하자. 3대의 짐을 미끼로 사용해서 1대씩 격추시키는 전법이 좋다.

아무리 건담이라도 단독으로는 눈깜짝 할 새 당해버린다



참고-직행 루트로 오면

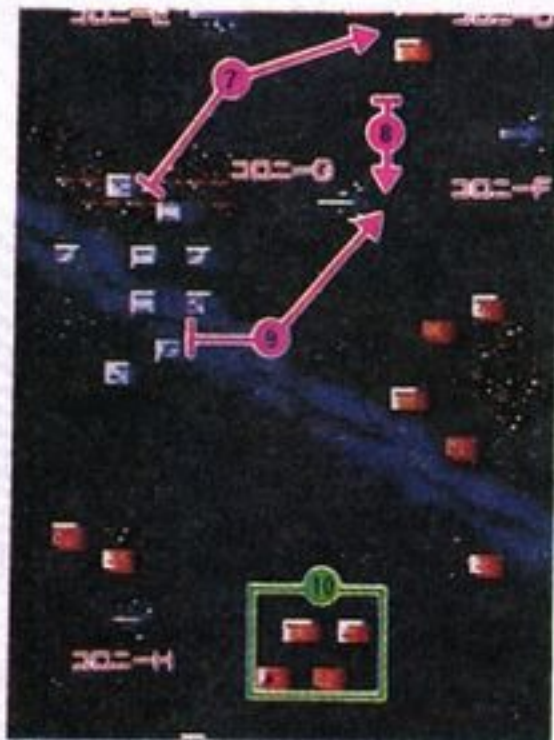
직행 루트로 오면 콜로니 H의 밑으로부터 스타트한다. 무사이를 격침시키는 데는 3대의 마라사이 외에 전함 도고스 기어까지 상대해야 하는 부담이...



G-3

돌아가는 길에서는 처음이 최대의 고비

돌아가는 루트로 오면 목표로 하는 적함이 있는 콜로니 D가 눈앞에 있기 때문에 비교적 쉽게 풀어나갈 수 있다. 그렇지만 이것은 직행 루트와 비교했을 때 이야기. 대단히 강한 적이 조정하는 3개 모빌슈트와 전투는 초반 최대의 클라이막스다.



전장 맵(전투가 행해지는 곳). 넓지만 전장은 상단부 뿐이다



목표는 적함-콜로니 D의 무사이가 공격 목표

적 데이터

게임중 최강의 클래스 도고스 기어가 빨리도 출현. 그러나 무사이를 먼저 침몰시키면 상대하지 않고도 이번 맵을 마칠 수 있다. 3대의 마라사이는 조금이라도 유리한 지형에서 공격하지 않으면 쉽게 이길 수 없을 것이다.

최강 클래스의 전함

420	1	140	10
550	4	100	5
900	7	80	10
720	5	80	10

상대하지 않고 맵을 끝내는 것이 좋다

공방 2라인에 접근하라-

공격 목표인 무사이에 대해서 마징가와 아프로다이 2대를 7번 루트로 접근시키고 다른 9번 루트로 콜로니 G를 목표로 한다. 2턴째에 10의 구역에 있는 4대의 마라사이중 에마가 탑승한 1대만이 움직이기 시작하므로 아프로가 설득하러 간다. 이때

건담을 고립시키지 말도록 하자!



마징가, 아프로다이 2대를 대함 공격에 선봉으로!



사실을 알게된 에마는 이후 전투를 포기하고 전선을 이탈한다

최초의 강적

에마가 탑승한 모빌슈트가 움직이면 뒤이어 10번 구역에 남아 있던 3기. 라이라, 제리드,

카크리콘기가 움직이기 시작한다. 여기에는 건담을 중심으로 하는 모빌슈트로 대처하자. 마징가는 서둘러 무사이를 격침시

첫 등장 메카				파이롯트	레벨	적군 전력	
기르기르	마라사이	무사이	도고스-기어	바스크	15	도고스 기어	*1
HP 2,000	1,800	HP 2,800	HP 6,500	라이라	15	무사이	*1
이동력 8	이동력 7	이동력 6	이동력 7	제리드	12	마라사이	*4
육지형/공중형	육지형	우주형	우주형	카크리콘	10	기르기르	*1
최대사거리3	최대사거리4	최대사거리4	최대사거리9	에마	10	자크	*4
원반수. 레이저와 박치기가 강력	파이롯트가 보통이라면 별 특징이 없다	마징가 한대면 간단히 침몰시킬 수 있다	사거리 9의 하이 메가 입자가 무사...			드랏세	*4

2개의 적부대를 분산 암초 구역 것이 최고의 열쇠

네모 두대와 메타스 한대의 보급을 받은 후 선택은 D.C 군과 싸우는 쪽으로 결정한 후, 시나리오에 도전하자. 여기서는 11번 구역에 샤아의 부대, 12번

구역에 아슈라 남작의 기계수군단이 배치되어 있다. 동시에 양쪽과 싸우지 않는 것이 승리의 길이다.



아슈라 남작과의 결투는 피할 수 없을 듯...

운석군에 있으면 방어력이 올라간다

자코를 쓰러뜨려서 설득하자

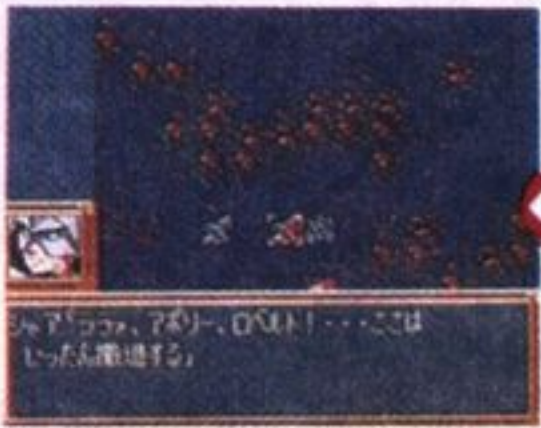
최초에는 건담과 드디어 만들어진 완성판의 갯타로보 2대를 13번 라인에 배치하고 샤아의 부대에 대비하자. 아포리, 로베르트의 켈구구는 갯타 1의 갯타 펀치가 유효하다. 샤아에는 가능한 빨리 아므로를 보내 설득하도록 하자.

갯타 펀치



이것이 완성판 갯타의 실력이다

퇴각한다



가능한 2턴째까지 설득해야 한다



아포리, 로베르트는 충분히 격추시킬 수 있으므로 도망치지 못하게 하자

아슈라 군단과의 전투

설득에 의해 샤아와 라라아가 후퇴한 후는 아슈라 군단과 전투할 차례. 마징가와 레코아의 네모를 14번 루트에 진격시켜 운석군의 중심에 배치하자. 가

꿈 아프로다이에서 수리하면서 적을 요격하자.



마징가와 네모 2대로 아슈라 남작의 아브도라 U6을 공격

샤아가 온다!!

샤아를 설득 하는 것이 늦었을 경우 퇴각한 뒤에 샤아가 혼자 돌아오는 경우가 있다(아니 그런 심한 말을?). 처치할 방법은 단 한가지. 가부토 고우지가 레벨 업해서 습득한 하즈의 정신기(정신을 집중해서 쓰는 기술) 필중밖에 없다.



내가 맞추지 못할 것은 없다



적 데이터

대부분의 적이 문제 없는 상대지만 최대의 위협은 라라아의 에르메스. 사거리가 길고 공격력이 있으므로 이쪽이 먼저 공격하기 힘들고 에르메스에 대해

서 「필중」을 써버리면 샤아에 대비할 기술이 남지 않게 된다. 결국 에르메스와 결전은 피하라는 이야기인데 결전은 다음 기회에도 있으니까 뭐...

첫 등장 메카							적군전력	
제노바 M9	아부도라U6	돌	에르메스	켈구구	파이롯트	레벨	켈구구	*3
HP 2300	3,000	HP 1,300	HP 2,000	HP 1,400	샤아	18	에르메스	*1
이동력 7	이동력 5	이동력 8	이동력 10	이동력 9	라라아	14	돌	*2
육지형	육지형	육지형	우주형	육지형	아포리	14	드랏세	*2
최대사거리6	최대사거리4	최대사거리3	최대사거리6	최대사거리4	로베르트	15	기르기르	*2
장거리 사격이 가능하며 고화력이다 스나이퍼 기계수	별 특징은 없	확산범을 이용 가능하다. 그러나 약하다	건담으로도 일격에 파괴시킬 수 있다	샤아용도 기본 성능은 변하지 않았다	아슈라남작	13	가리다K7	*2
							다브라스M2	*2
							아부도라U6	*1
							제노바M9	*1

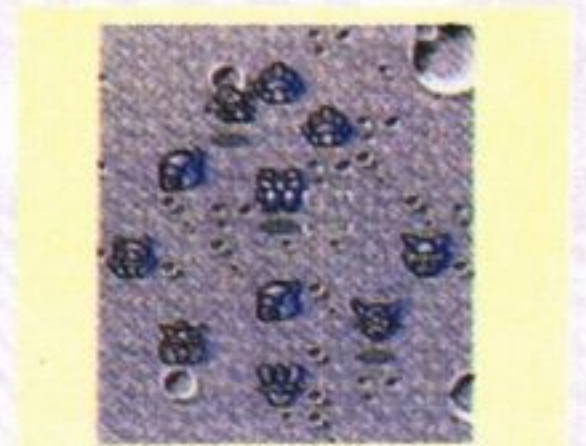
도시로 가는 길을 방해하는 폰.브라운 지진이 심상치 않다!

우선 선택을 달로 가는 쪽으로 한다. 적 부대를 지휘하고 있는 것은 15번 지역에 있는 책략사 마쿠베이다. 그 때문인지 초

기 배치는 비교적 아군에게 불리하게 되어 있다. 좌우로 막힌 상황을 어떻게 벗어나야 하는가 가 문제이다.

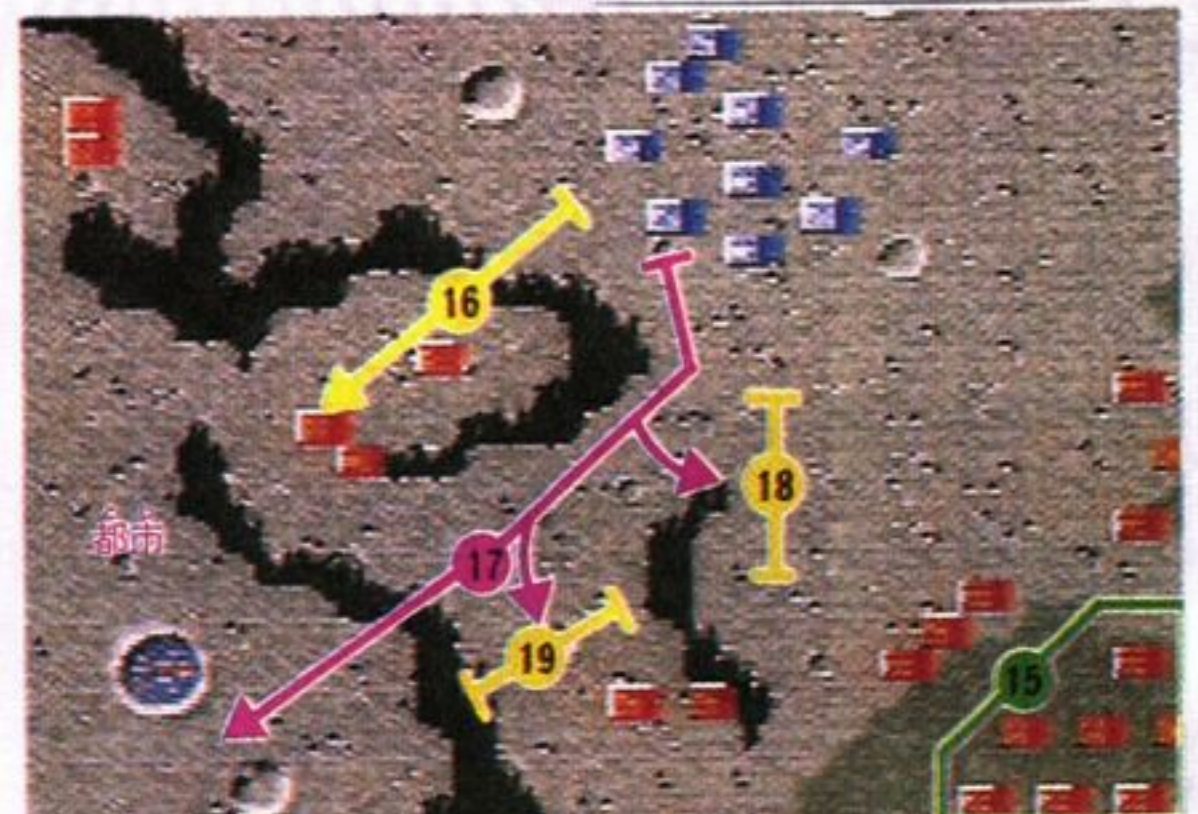
최초의 지상 전투

이곳은 게임중 처음으로 만나는 지상전의 지도이다. 이곳은 지진으로 인한 것일까? 땅이 갈라져 있는 통행불가의 지형 때문에 고민하게 된다. 아군 중에 있는 소수의 공중 유닛를 어떻게 사용하느냐에 따라 승패가 결정된다고 말할 수 있다.



소수의 공중 유닛를 어떻게 사용할 것인가가 열쇠

전장 지도(폰브라운의 주변)



땅갈라짐을 아군쪽이 이용할 수 있는 작전을...

미데아 수송기를 지켜라!

7턴째로 들어가면 29번 지역으로 아군의 수송기가 나타난다. 뒤따라서 적군의 가자 C 5대와 사키 4대가 출현해서 공격을 해 오니까 서둘러서 구조해야 한다. 이때쯤이면 다른 적은 대부분 퇴치했을테니 Z건담과 갯타-1 그리고 MA형태의 메타스를 보내도록 하자.



28번 장소에서 싸우고 있으면 그리 먼 장소가 아니니까 곧 대처할 수 있다

전장 지도



적을 중앙으로 끌어내는 작전으로 싸워라



참고 : 서둘러서 오면 다른 이야기 달을 거치지 않고 곧장 이쪽까지 오면 똑같은 지도 위에서 GP-02 강탈 사건이 시나리오로 등장한다. 2번째는 한번 도전해 보기 바란다. 명장면 재현 시나리오이지만 전력차가 크고 어렵다

적 데이터

이벤트상에서 종종 소문거리가 되어 온 수수께끼의 적군과 처음 대치하는 시나리오이다. 무대가 지구상으로 이동했기 때문에 본래 지상 전용인 기계 짐

승과 메카자우르스가 제 실력을 발휘하기 시작한다. 또 우주와 달 표면에 비교해서 지형의 종류가 많으므로 지형 효과를 고려한 작전 전개가 필수 조건이다.

첫 등장 메카					파이롯트 레벨		적군전력	
즈	사키	바드	가자C	구 후	수수개개의 적	레벨	자크	X2
HP 3,200	HP 2,000	HP 1,500	HP 1,800	HP 950	수수개개의 적	6	자크	X2
이동력 5	이동력 6	이동력 7	이동력 7/10	이동력 7			구 후	X2
타입 수폭용	타입 육지형	타입 육군용	타입 육공	타입 육지형			가자C	X5
최대사정 1	최대사정 4	최대사정 5	최대사정 4	최대사정 1			아브도라U6	X2
격투전이 특기	멋대로이고 수	공중전용 메카	가변MS. 화력	사정이 짧기			자라가	X1
접근하지않으면	많은 메카 자	자우르스 긴	은 강하나 갑	때문에 자크보				
낙승!	우르스	사정에 주의!	웃이 약하다	다 약하다				
							사키	X8
							바드	X2
							즈	X1



결전지는 중앙부의 숲이다

처음에는 비행 유닛 이외의 것은 화이트 베이스에 넣고 30번 루트로 진행시킨다. 적들이 화이트 베이스에 유인되어 지도 중앙으로 모이기 시작하면 비행 유닛을 31번 루트로 진행시켜 물 속의 하이곡구가 상륙한 직후에 공격한다. 그리고 32번 루트에서 화이트 베이스와 합류하면 넣어 두었던 유닛중 세

이러를 제외하고 모두 발전시킨다. 숲의 방어 효과를 최대한 이용하여 싸워 나가야 한다

물에 들어가지 마라!



이 지형이라면 적을 기다렸다가 요격하는 것이 유리하다

가트의 습격! 전력을 유지하면서 싸우자

우선 새롭게 친구가 된 코우를 GP-01에 태우는 것을 잊지 않도록 하자. 이 시나리오에서는 연속해서 두

명의 명파이롯트와 싸워야 되므로 전력을 소중히 유지해서 싸워야 한다. 보급은 마나에서 받자.



비행 유닛을 제외하고는 모두 화이트 베이스에 넣고 진행하면 전개가 빠르다



가트는 강적이지만 이놈에게 전력을 다할 필요는 없다



GP-02에는 아무로MK-II로 대항하자

란바·랄의 등장

가트 일당을 퇴치하면 33번 지역에 란바·랄 부대가 나타난다. 빨리 34번 루트를 통해서 35번 라인으로 전선을 이동하고 세이라를 출격시켜야 한다. 앞에서 세이라를 내보내지 않은 것은 란바·랄의 공격을 봉쇄하기 위한 것이었다. 란바·랄은 세이라에게 공격당하고 나면 꼼짝 못하고 만다.



란바·랄은 구후가 아닌 켄푸화에 타고 있는 점에 유의!

대설산 떨어지기를 사용하는 것 공격이 유리하다. 이 유효하다. 다른 놈들은 정면

첫 등장 메카							
HP 2,000	HP 1,250	HP 1,000	HP 3,000	가트	23	구 후	X2
이동력 6	이동력 7	이동력 8	이동력 7	가리우스	18	겔구구J	X3
타입 수륙	타입 수륙	타입 수륙	타입 육	란바·랄	24	겔구구	X4
최대사정 5	최대사정 5	최대사정 5	최대사정 8	크란프	18	CP-02	X1
수주용 기계	의외로 스푼	밸런스는 좋	대단히 높은	코 존	18	스극쿠E	X1
과물 육지에	쿠E 보다 강	지만 HP가 낮	공격력과 갑				
올라가면 약	하다	다	웃을 가진 강				
해진다			적이다				
						하이곡구	X3
						켄푸화	X1
						그릇삼X2	X1
						바드	X2

세이라로 공격!



주인공 캐릭터가 아닌 세이라는 설득은 할 수 없다 하지만 그에게 당한다면...



공격은 해 오지 않지만 항상 반격을 하므로 한방에 끝내야 한다

적 데이터

전반부의 상대, 가트 부대의 부관인 카리우스가 의외로 강력

하므로 주의해야 한다. 후반부의 란바·랄 부대는 란바·랄의 공격을 봉쇄한 후에 겐타-3의

제3차 슈퍼 로봇 대전에 대한 최후의 한마디!

반드시 완벽공략을 내고 싶었다. 그러나 팩을 너무나 늦게 입수한 시뮬레이션 게임과 같은 대작을 속도전으로 끝내기란 참으로 불가능한 일이었다. 이 점을 우선 여러분에게 사과의 말씀을 전한다. 그러나 이 정도라면 어느 정도 게임의 진행에 필

요한 부분들이 상세히 나와있으므로 이 앞으로는 본인의 노력으로 게임을 충분히 공략할 수 있을 것이다. 자! 그럼 여러분의 전투를 빈다.

웬 호박(본인 : 심하군...)



본인의 잘생긴 얼굴

성미가 급한 본인은 자신의 얼굴을 직접 찍었다. 카메라를 밑에 놓고... 코구멍이 너무 강조되었군... 그리고 예쁜 아가씨

들과 같이 합성을 시키면 깜짝 같군...



예쁜 아가씨의 사진



합성한 작품



이것은 얼마전 틴틴 스튜디오 모델과 타이니툰을 합성시킨 사진

게임의 훌륭한 소재가 될

제1회 챔피언「게임 미니소설」현상대공모

신세대 게임문화의 선두주자「게임챔프」는 게임한국을 창조해 나가기 위해 챔피언「게임 미니소설」현상대공모를 실시하기로 대결장을 내렸습니다. 이번 챔피언「게임 미니소설」현상대공모에는 게임제작에 필요한 스토리작가를 발굴해 기위한것으로 실력있는 스토리 작가를 찾습니다.

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

이번 챔피언「게임 미니소설」현상대공모에는 게임화 할 수 있는 재미있고 재치있는 내용을 소재로 작품을 받게 됩니다. 국내 게임지 사상 최초로 시도되는 이 공모전에 독자 여러분의 적극적인 참여를 부탁드립니다.

응모요령

자격

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

소재

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

작성법

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

원고량

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

기제사항

1. 이름, 나이, 성별, 주소, 전화번호를 꼭 기재할 것.

마감일

1993년 9월 15일 까지(9월 15일 소인 유효)

상품

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

당선자 발표

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

게임 하그은 당신의 페그에서 부터 시작됩니다

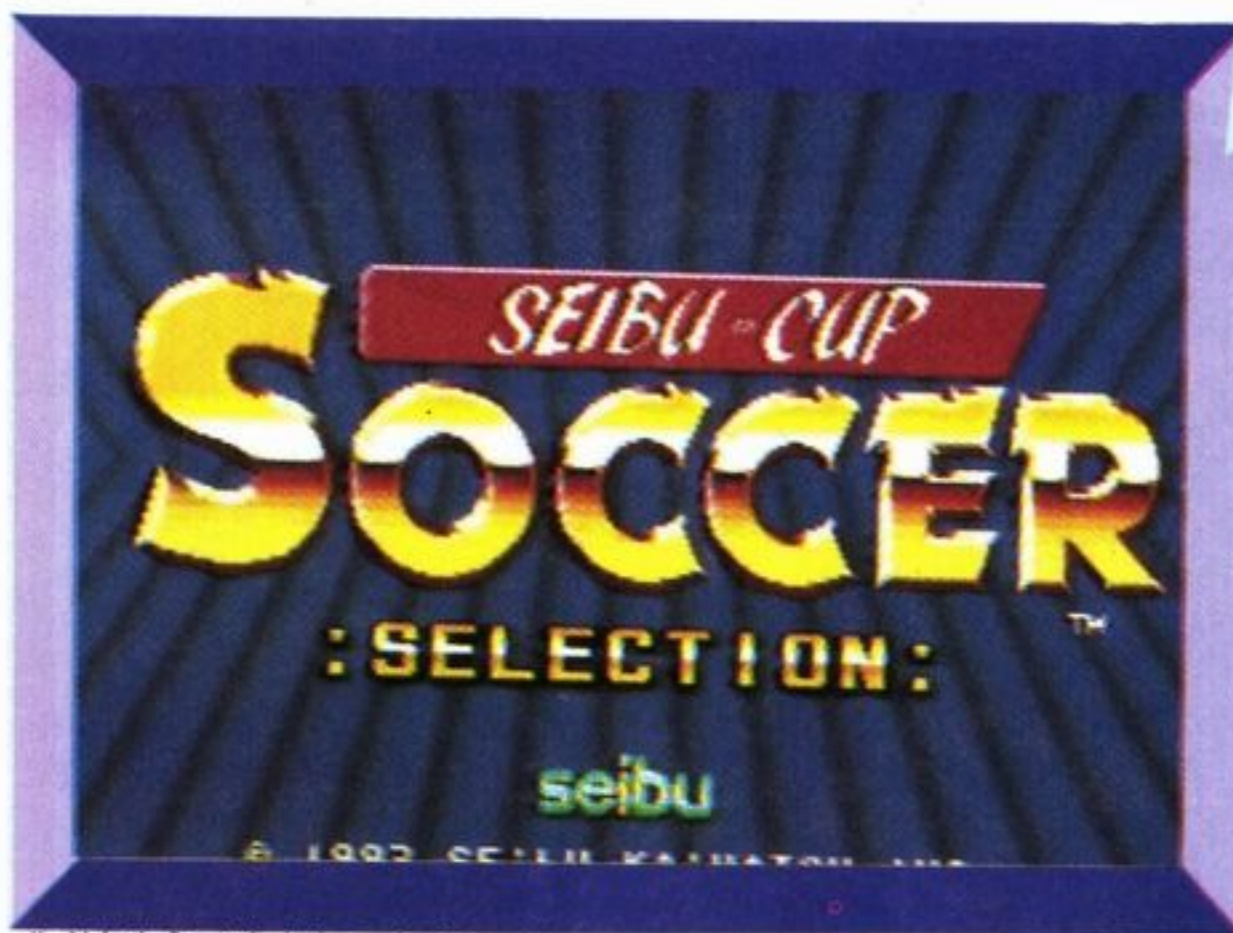


책속의 책 I



챔프가 만드는
아케이드 게임 완전 소개서
챔프아케이드

1. 스페셜 게임 / 세이부 축구
2. 신작 소개 / 사무라이 스피리트
3. 아케이드 천국 / 타임머신 2010편
4. 아케이드 히트 게임 차트
5. 아케이드 베스트 캐릭터



■ 아케이드 ■ 세이부 ■ 발매중

세이부배 축구경기에 오신 것을 환영합니다

세이부(Seibu)사의 스포츠 게임

메이커 '세이부사'는 『뇌전 라이덴』으로 잘 알려진 회사이다. 이번의 세이부 싸커는 기존의 축구 게임들의 틀을 크게 벗어나지 않는 범위에서 여러 독창적 요소들을 가미했다. 더욱 박진감 넘치는 진행으로 조금도 지루하지 않은 플레이. 이것이 세이부 싸커의 특징이다. 커다란 화면을 거침없이 누벼대며 있는 힘을 다해 공을 찬다. 공속



에 이 무더운 여름을 담아서 저 멀리 '뽕' 날려 버리자.

2인용은 당연히 된다

스포츠, 그것도 축구가 2인용이 안된다면 말이나 되는가. 아! 2인용이 다 뭐냐! 4인용이란 것을 잊고 있었다니! 2인1조가 되어 볼을 몬다면 필히 대적자가 나타나지 못할 것이다. 상당한 콤비인 친구 2명이 뒤통을 놓치지 않는한...



한판의 승부는 상당히 중요하다. 제한시간은 단지 90초! 90분이 아닌 단지 90초 동안만이 허락된다. 아, 주인 아저씨가 야박하기만 하다. 하지만 그동

안에 이긴다면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다.

쿵직쿵직한 규칙들...



크레딧 화면. 세이부로 가득 들어차 있다

자서 차근차근 알아내는 것은 하늘의 별따기. 시간과 물자를 절약하기 위해 본 가이드는 꼭 필요하다.

우선, 제 1버튼은 킥이다. 낮고 날카롭게 볼을 날린다. 상대방에게 볼이 있다면 테클을 시도한다.

제 2버튼은 패스. 공을 높이 띄워 우리편에게 정확히 패스한다. 살짝 던져주면 인사이드 킥으로 패스한다. 상대가 패스하고 있을 경우는 헤딩으로 받아내라.

세이부배 축구를 시작 하겠습니다

100원이면 당신은 세이부배 축구의 어느 팀이던지 들어갈 수가 있다. 뇌물 치고는 너무 싼감이 있지만... 우선 참가기념으로 티셔츠를 한벌 받아 두자.

당신이 소속할 수 있는 팀은 8팀이다. 어느 팀에 들어가든 상관하진 않겠다. 한국도 당연히



세이부의 티셔츠

출전했다. 기분 좋다!. 이탈리아팀은 전부 심기가 불편한 것 같다. 오늘은 컨디션이 안좋은지...



팀선택 화면. 우리의 김주성이 이제는 세계스타가 되어 버렸다

화창한 날씨. 아무리 많은 경기를 가져도 도무지 해가 질 것 같지는 않다. 동전만 많다면 하루 종일도 좋을 것이다. 자, 문밖에 어머니가 와 계신지를 확인하고서 단단히 마음을 먹도록



오늘의 날씨는 화창. 여러 경기가 있어도 무리는 없겠군...



독일팀이 고전하겠구먼. 환자와 경기를 치뤄야 하다니...



한국팀의 모습이 비장하다

하자.

2인용을 할 때에는 각각 팀을 고르겠지만 1인용을 할 때 상대 팀은 제비뽑기로 골라야 한다. 되도록이면 멍청한 팀으로 골라야 조금이라도 더 즐길 수가 있다.

좋은 작전을 짜도록 한다. 작전은 상대에 따라 효과가 다르므로 제대로 골라야 한다. 옹고집 작전은 피를 부를 뿐이다.

'만 12세 미만... 으, 안심이다.' 라고 결론을 내리면 당신은 잘못 판단한 것이다. 아니! 당신은 요즘 오락실도 못가봤나! 애들의 무서움을 당신은 간파해야 한다. 오히려 나이는 많은, 걸멋이 잔뜩 들어있는 원로들을 당신은 반겨야 할 것이다. 누가 그랬더라 나는 순진 무구한 아이들이 좋다고.

원로들도 유해하기는 마찬가지이다. 만일 이기기라도 했다고 해봐라. 머리에는 무스를 잔뜩 뒤집어 쓰고, 이마에 잘잘 잘 흐르는 땀주름을 얹은 10대의 눈과 마주쳤을 때 당신은 과연 몇초간이나 똑바로 응시할 수 있을까?

상대편이 골대 바로 앞까지 공을 몰고 왔다. 아슬아슬한 순간. 공을 잡으려고 몇명이 우루



돈쓰고, 시간쓰고, 얻은것이라고는 스트레스 뿐. 다시 처음부터 읽기를 권하고 싶다.

독일의 통일로 인해 독일인들은 상당히 기뻐하고 있는가 보다. 경기 중에 공을 가지고 재주를 부리고 있다니... 당신도 해보아라. 스틱을 곳곳이 세워놓



골을 먹기 직전

루 몰려 가는 것이 보인다. 국민 학교 축구도 아닌데 참 민망한 모습이다. 아무 버튼이나 마구 마구 눌러대면 이 수준은 벗어날 수 없을 것이다. 도대체 몇명이 얹어져 있는 것인가.

계속 버튼만 눌러 대니까 이런 지경에 이른 것이다. 아마 상



재주를 부리는 독일인



흥분한 선수

고 A 버튼을 누르면 혹시 남한과 북한이 통일이라도 할지 모르는 일이 아닌가.



드디어 골을 먹었다

대편은 좋아서 죽을라고 할 것이 틀림없다. 스트레스를 풀려고 엄마 눈까지 피해서 왔건만,

이 상태를 방심하면 안된다. 어느 방향이든지 스틱을 놓기만 하면 공은 이내 날아가 버린다. 갑작스런 동작으로 수비수들을 당황하게 만들 수 있다. 하지만 메뚜기도 한철. 계속 써먹다간 뒤통수를 얻어맞고 말 것이다.

킥 오프



센터라인에서 시작한다

자리를 잡고 긴장하자. 이제 본격적인 경기에 접어들었다. 처음 볼은 우리것이니 뺏기지 않도록 주의한다. 개인기에서 헤어날 수 없다면 그것은 곧 패배에서 헤어날 수 없는 것이다. 패스를 해라.



컨티뉴시의 메시지

한창 열심히 게임을 하는데 난데없이 이게 누구인가! 어떤 작자가 산통을 다 깨놓고 있다. 이때 불현듯 떠오르는 불안감이 더욱 당신을 긴장시킬 것이다. 살짝 옆을 보자. 나이가 몇이나 됐나 주의깊게 살펴라.

안터지던 골이 터지거나 할 때면 간혹 이런 현상들이 나타나곤 한다. 선수중 어떤 작자의 심리상태가 극도로 불안정하게 되어 나타나는 것인데 서울대 부속병원의 송모의사는 '이런 사람은 자신이 영웅인줄 알고 행동을 한답니다.'



(사진15) 자기최면의 실체. '내 공을 빼앗아갔어! 으, 저걸 보라구! 저건 내공이라구. 악~~~'

공을 몰고 가면서 에너지가 충전된다고 느끼지요. 그는 에너지가 다 찼다고 느낄때 불을 강타하고 싶은 충동을 강하게 받게 됩니다. 그의 슛은 상당히 거세게 날아가곤 합니다. 우리 연구팀은 그것을 자기 최면에 걸린 상태에서의 무의식적 표출이라고 결론지었습니다.'라고 유식한 내게 해설을 해주었다. 또 '그가 만약 에너지가 다 차



제 1승리. 저게 누구였더라...

지 않았다고 느낄때 공을 빼앗겼을 경우는 상당히 안좋은 결과가 그를 기다립니다. 그는 실의에 빠지게 됩니다. 그리고 곧 한강 고수부지로 달려가게 되는 것이죠.'라고 설명해 주었을 때 나는 사태의 심각성을 깨닫지 않을 수 없었다. 그런 현상을 극비에 촬영한 필름을 입수해 다음에 공개코저 한다.



(사진17) 제 2승리. 무릎이 상당히 돋보이는 선수이다

게임은 계속 진행되어간다. 버튼을 분별있게 누른 자라면 승리에 이르고, 곧 다음경기로 이어지게 된다. 잠깐 휴식을 취하자. 녹화해 둔 테이프를 보며 명장면을 연상하자.

경기에서 상대보다 점수가 적



승부차기



(사진19) 골키퍼가 공을 그냥 굴리는 모습

수가 있다. 흔히 만 12세미만의 아동들은 돈 100원넣고 단 1초라도 더하는 것이 돈버는 거라고 생각하고는 무조건 다시하기를 해버린다. 하지만 조금 지각 있는 분이라면 시간도 벌고 화끈한 승부차기를 하는것도 나쁘

승패의 희노애락

경기가 계속 진행되다보면 승리한 팀도 늘것이고 패배한 팀도 늘것이다. 그 사이에서는 완전히 상반되는 희비가 엇갈리게

진 않다. 치사하게 상대편의 스틱을 훑쳐보거나 하는 행동은 지성인의 품위를 떨어뜨리는 것이니 알아서들 하도록 하자.

업소용 게임의 공통점은 시간이 상당히 촉박하다는 것. 업소측에서는 한사람이라도 빨리 떨구어내야 100원이라도 더 챙길 수 있으니 당연한 것이겠다. 골키퍼가 공을 잡았을 때 마냥 내버려 두면 골키퍼는 공을 고스란히 굴려 버리게 된다. 적이 앞에 있건 없건 간에. 아마 실제 경기라면 욕을 바가지로 먹을 텐데도 말이다. 업소용에서는 시간끝면 손해보게 마련이다.

이 울고 있는지 어떤지는 결코 판명될 수가 없다. 머리털이 워낙 부풀어 있기 때문에 도저히 안면관찰이 불가능하다. 왜저



게 되면 당연히 지게되고 게임은 오버된다. 그런데 비겼을 경우는 어떠한가. 그래도 게임은 오버가 된다. 이런 경우가 어디 있나! 하고 항의하면서 주인아 저씨께 따져봤자 헛수고. 게임은 일본의 세이부사가 만든 것이니 물건너가서 따지고 오기 바란다. 그러나, 물건너는 수고를 단돈 100원이면 해결할 수 있다.

100원이라면 게임의 컨티뉴가 가능해지는 것인데 처음부터 할 수도 있고, 승부차기로도 할

된다. 각 나라마다의 고유한 표현법에 의해 다양한 표정이 연출된다.

아르헨티나 사람들은 지게 되면 고개를 푹 숙이게 된다. 그들



아르헨티나와 미국



영국과 일본

렇게 부풀었는지 알도리가 없다. 화면의 점수에는 분명 뭔가가 있는것 같다.

아르헨티나와는 달리 영국인의 숙인 얼굴에서는 안면관찰이

좀 가능해졌다. 일본인의 팔뚝
질은 상당히 강해보인다. 내팔
뚝이 굵다는 것에 대단히 자부
심을 느끼는 것 같다. 일본인 왈
이거라도 굵으니 다행이무니
다. 아무래도 팔뚝질할 나이는
지난것 같은데...



(사진23) 브라질과 일본

운동장 한가운데서 할복을 하는
것은 아닐 테지... 정확히 가운
데로 탄 기름마가 정말 어울린
다. 그 모습을 본 브라질 사람
들, 상당한 만족감을 느끼는 것
같다.

이번엔 아르헨티나가 이겼
다. 드디어 안면을 드러내는 아
르헨티나. 머리가 크긴 크다.
원래 아르헨티나 인종이 팔이
좀 짧다는 소문이 있던데 확인
은 불가능하다. 미국은 일본과



아르헨티나와 미국



같이 비관하지는 않는다. 조금
우울해 하며 제 하는 짓 좀 보시
래요. 팔도 짧은게... 하고는 비
꼬아댄다. 역시 미국인은 주변
머리가 없다.



게르만 민족과 아르헨티나

통독을 맞이한 게르만민족은
지금 흥분을 감추지 못하고 있
는 것 같다. 상당히 야무지게 파
이팅을 외치는 독일인. 우리는
흔히 이것을 보고 일컫는다.
'아자!'

이것은 한국이 졌다가 구사일



'당신 최고야!'

생으로 살아나는 장면이다. 경
기에 진 한국은 좀 머쩍다는 등
고개만을 가우뚱 하다가 100원
한눈에 생기가 확 돌아 '넘버
원'을 외치고 있다. 승리를 만
끽하던 브라질은 허무함을 느낀
다.

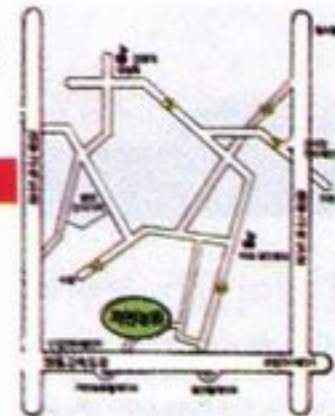
단돈 100원에 게임을 다시 해
야 한다는 것인가? 아니 내가
100원 어치밖에 되지 않는다는
것인가? 그럼 여태껏 이겨놓은
전적은 무엇이란 말인가... 이런
한탄과 허무함의 얼굴로 그는
100원의 주인을 쳐다본다. 이제
그에게 남은것은 단 한마디의
말뿐이었다.



계속할까 말까?

탐방 보고서

용인의 지도



- 위치 : 찾기 쉽다
- 조명 : 어둡다. (환상적인 분위기)
- 청결도 : 양호함
- 난방시설 : 시원하다.
- 동전교환기 : 필요없다.
- 게임보급수준 : 최신 게임 총 10대(버추얼 리얼리티)
- 게임 가격 : 2,500원
- 게임설명 : 1대 1교육 지도 방식



가상 현실세계 체험을 선사!

용인 자연농원에 새롭게 신설된 타임머신 2010코너는
전혀 새로운 차원의 환상적인 세계로 여러분을 안내한다.
위치 : 서울 → 용인 → 용인자연농원 → 매표소 → 타임머신 2010
※가는 방법은 간단하지만 시간은 2시간 정도 걸린다.



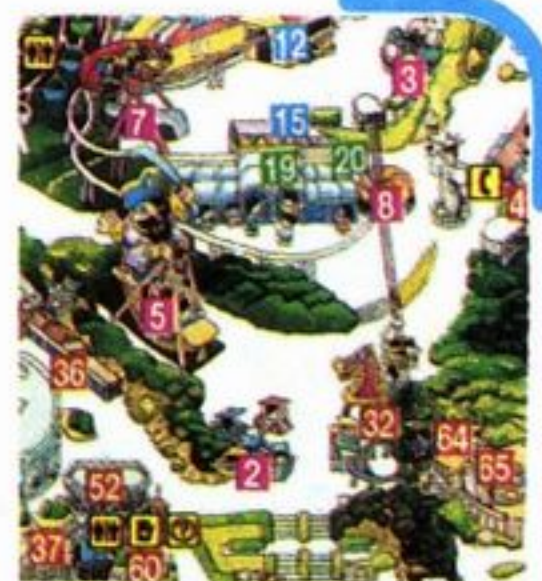
화려한 조명과 환상
적인 분위기 속에서
게임을 하자!



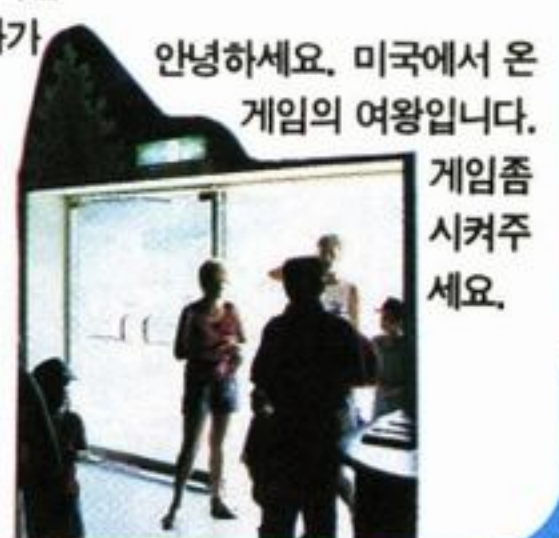
음~ 시원한
에어콘! 머리긴
사람은 특히
더우니깐!



아저씨 왼쪽으로 회전
하세요. 괴물이 다가
오고 있어요!!



자연농원의 지도. 2번이 바로
타임머신 2010!



안녕하세요. 미국에서 온
게임의 여왕입니다.
게임 좀
시켜주
세요.



쾅! 멋있지!
스타워즈를
하고있는데
음~ 신발이
멋이 없군...



시작소 개
L 7

SAMURAI SPIRITS

사무라이 스피릿트

● 아케이드 ● SNK ● 100메가 ● 발매중

SAMURAI SHIRODOWN

초호화 캐릭터 드디어 등장!

아랑전설 II, 용호의 권, 화이어 슈플렉스... 이제는 우리앞에 '사무라이 스피릿트'라는 본격 대전형 액션게임이 다가 왔

다! 새롭고 박진감 넘치는 12 캐릭터가 펼치는 불꽃 튀는 액션!



자! 이제 정신을 가다듬고 낙엽을 쓸도록 하자! "이런! 힘을 너무 발휘했군... 낭패다! 나무와 돌탑을 잘라버렸군..."

12명의 전사중 각자 좋아하는 캐릭터를 고르자!



시대적 배경

때는 1700년대 말. 세계는 혼란이 휘몰아 쳤다. 원인 불명의 난치병들이 난무하고 천재지변이 일어나는 등 정변에 가까운 사태는 사람들의 마음까지 동요시켜 절망으로 이어졌다. 그동안 친했던 사람들끼리 싸우고 또는 국가들끼리 싸우는 등 아주 흉악한 일이 벌어지고 있었다.

이 이야기는 일본의 "도구가와 이에야스" 시대가 배경. "도구가와 이에야스"에 의해 세상에서 쫓겨난 남자가 있었으니 그가 바로 「천초사랑시정」이라

는 자이다. 그는 악마의 왕 「안부로자」의 힘을 빌어 다시 부활해 세상을 다시 악의 구렁텅이로 휘몰아치게 한 것이다. 그때 각각의 신념을 갖고 싸우는 12명의 전사가 등장했으니... 자신의 칼솜씨를 자랑하는 자, 일확천금을 노리는 자, 명성을 노리는 자,.. 각각의 이념은 달라도 사악의 제왕이 되어버린 「천초사랑시정」에 대항에 싸움을 벌인다. 어두운 타류의 시대. 전사들의 혼은 맹호같은 위엄을 자랑하며 날카로운 빛을 발한다.

게임의 특징!

게임 중간에 재미있는 장면이 많이 담겨있다. 공개되지 않은 것 외에 각 스테이지마다 숨어있는 장면을 찾아보기 바란다.

첫째, 100메가 쇼킹 시리즈의 그 다섯번째 작품이다. SNK사의 100메가 게임 행진 5번째로 이색 검술이 등장하는 쇼킹한 장면이 속속 등장. 12명의 캐릭터가 등장하며 조작은 8방향으로 이루어져 있다.

둘째, 분노 게이지를 탑재. (상대에게 공격을 받을때 마다 분노 게이지가 상승해 간다. 분노가 극에 도달하면 일정시간마다 특수 공격을 할 수 있다.) 분노는 라운드가 바뀔때마다 계속

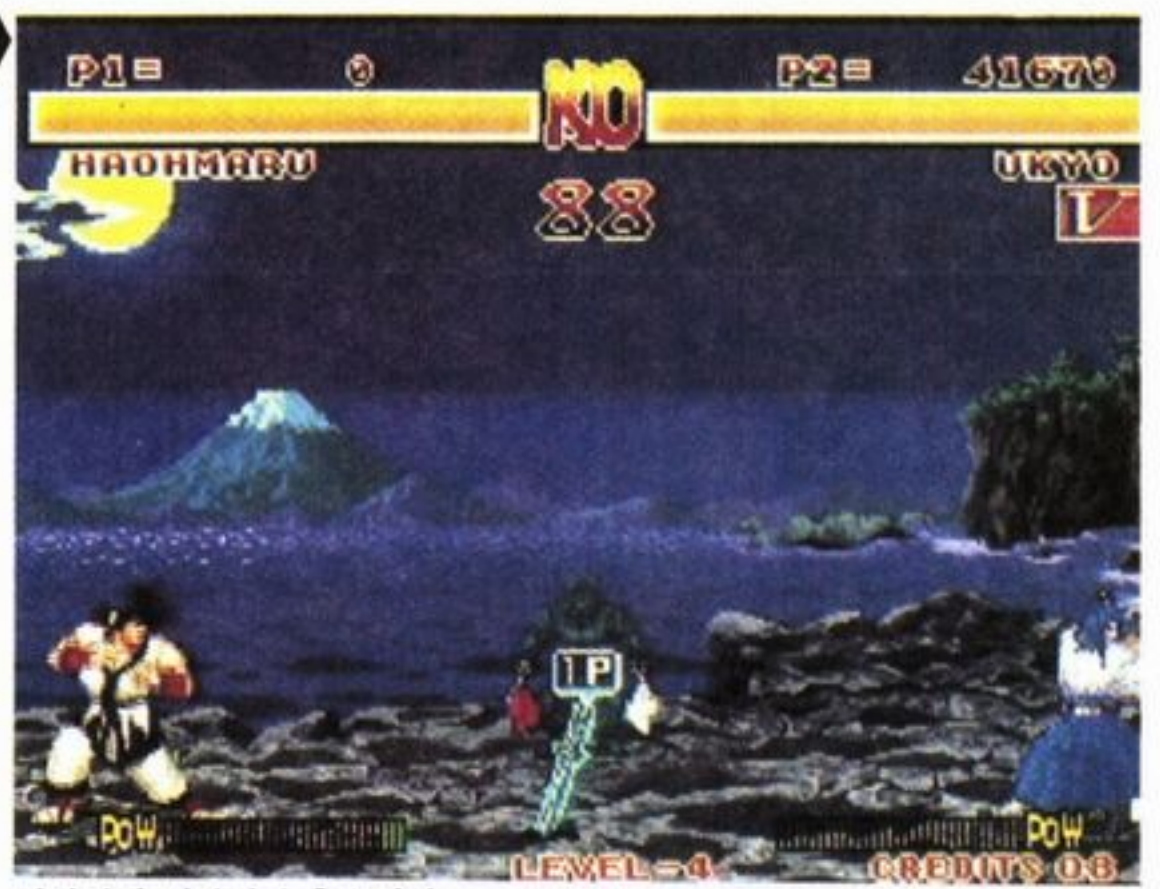


되지만 대전 상대가 바뀌면 '0' 상태로 다시 돌아온다. 그리고 라운드 클리어 후 승자에게는 라이프와 타임 득점의 점수가 더해져 보너스로 득점되는 시스템이다.

셋째, 대전중에 아이템이 등장한다. 적과의 치열한 격투중에 플레이어를 도와준 아이템이 등장하는가 하면 그 반대의 아이템이 등장하기도 한다. 아이템은 체력회복과 득점아이템, 방해 아이템(폭탄)까지 등장한다. 아이디어가 신선한 게임임을 확실히 느낄 수 있다.



적과 가까우면 확대



멀어지면 캐릭터가 축소된다



둘이 동시에 칼을 사용하면 힘겨루기 모드(버튼을 마구 눌러라!)



동시 칼공격시 칼이 부러진다.



그렇다면 육박전만 남았군!



무사의 칼놀림에 대나무가 단숨에 날아간다



뿡! "더럽지만 이기기 위해서 어쩔 수가 없어..."



각 캐릭터의 필살기 소개



시라누이 겐안



걸 포드



스트라이크 헤즈: → ↓ ↘ + C OR D



???: → ← ↙ ↓ ↘ → + A OR B
숨겨진 필살기
러시도그: ↓ ↙ ← + A OR C
프라즈마헤즈: ↓ ↘ → + A
???: → ↘ ↓ ↙ ← + B C D

하오마루



독짓발: ← ↙ ↓ ↘ → + A OR B



비법 초생달 검법: → ↓ ↘ + A



비법 선풍작열 검법: ↓ ↘ → + A
숨겨진 필살기



희정 찢리기: → ↓ ↘ + A OR B

다치바나 우쿄



비법검 사사 메유키 : → ↘ ↓ ↙ ↓ ← + (A)



비법검 제비 반전 검술 : ← ↙ ↓ ↘ → + (A)
숨겨진 필살기

타무타무



파그너 파그너 : ← 잠시후 → + (A)



파그너 데오스 : → ↘ ↓ ↙ ← + (A)
숨겨진 필살기
무라가블 : ↓ ↘ → + (A)
??? : → ↓ ↘ ↓ ↙ + (B)

나코루루



안무 베야트로 : ← ↙ ↓ + (A)



메달리기 : → ↘ ↓ ↙ ← + (C)
숨겨진 필살기
안누무쓰베 : → ↘ ↓ ↙ ← + (C)
레라무쓰베 : ↓ ↘ → + (A)

야규 쥬베이



필상발파 : (A) 연타



생각라도 : → ↓ ↘ + (A)
숨겨진 필살기
갈돌 수월도 : ↓ ↘ → + (A)

샤를로스



스플레시 펀트 : (A) 연타



파워 그라데이션 : ↙ ↓ ↘ → + (A)
숨겨진 필살기

어스퀘이크



체인스 : (A) 연타



바운드 : 점프 + ↓ + (B) 연타
숨겨진 필살기

왕후



기공복전법 : → ↘ ↓ ↙ ← + (A)



기공선풍검법 : → ↓ ↘ + (A)
숨겨진 필살기

핫토리 한조



??? : ↓ ↙ ← + (A)
인법무쓰세미 : → ↘ ↓ ↙ ← + (B) (C) (D)
숨겨진 필살기
열풍수리검 : → ↓ ↘ + (A)
격추법 : 가까울때 → ↓ → + (A)
분신 : → ← ↙ ↓ ↘ → + (A) OR (B) OR (C) OR (D)



아케이드 히트 게임차트

선료 교시토



화염옥무 : ← / ↓ ↘ → + (A)



도비오 : → ↘ ↓ / ← + ©
 숨겨진 필살기
 ??? : ↓ / ← + (A)
 회전곡무 : ← ↓ ↘



순위

제작사

장르

월드히어로 2

세이부 축구



SNK

세이부

대전형 액션

스포츠 액션

3 옹호의권

4 후크

5 캐딜락



SNK

아이렘

캡콤

대전형 액션

액션

액션

6

마크로스 2

반다이

슈팅

7

아랑전설 2

SNK

대전형 액션

8

파이터즈 히스토리

데이타 이스트

대전형 액션

9

퍼니셔

캡콤

액션

10

다크에지

세가

대전형 액션

아케이드 베스트 캐릭터

1 테리보가드



3 김갑환



5 한조우



손오반 2



4 로버트



—방학맞이—

연예인 주제 「4컷 게임만화」 현상 대공모! 마감 임박!

연예인을 주제로한 4컷 게임 만화를 대 공모합니다.
게임만화에 많은 관심을 가지고 있는분, 챔프를 통해 신인 만화가로
성장하고 싶으신 분은 이번 기회를 절대 놓치지 마세요!

국내외 자신이 좋아하거나 게임과 관련시켜도 좋을만한 인기 연예인(영화배우, 탤런트, 코미디언, 가수 등)의 얼굴을 재미있게 게임 만화로 구성해 아주 웃기(?)는 4컷 만화를 그려주시면 됩니다.

예를 들어서 최진실이 춘리로 변해 기공권을 발사하고 서태지가 켄으로 변해 코믹하게 구성된 4컷 만화입니다.

이런식으로 독자 여러분은 많은 인기 연예인 및 게임 캐릭터를 이용해서 다양한 소재를 얻을 수 있을 것입니다. 여름방학 기간을 이용해 재미있는 4컷 만화를 게임챔프로 보내주세요. 애독자 여러분에 많은 응모를 부탁드립니다.

응모요령

1. 4컷 코믹만화 부문

일반 모조지에 가로 8cm, 세로 4.5cm의 4칸으로 박스 사이는 5mm씩 띄어 주시기 바랍니다.
(다양한 그림도구 사용 가능, 컬러로 해야 되며 연필은 안됩니다.)

2. 단편 코믹만화 부문

8절 일반 모조지에 10페이지 내외. (다양한 그림도구 사용)

3. 응모작품

수량은 많을수록 좋음. 두 부문의 응모도 가능.

4. 참가요령

하나, 우선 재미있는 스토리를 생각한다.
둘, 열심히 그림을 그린다.
셋, 남들에게 보여주고 평가를 받는다.
넷, 인정을 받는다면 게임챔프로 쟁싸게 보낸다!
다섯, 발표를 기다리다 지루하면 하나 더 그려 보낸다.

5. 공모마감

1993년 8월 31일까지(8월 31일 소인 유효)

6. 선정

최우수상 1명 : 슈퍼컴보이 1대
우수상 2명 : 게임챔프 1년 정기 구독
또는 SFC/MD 최신 게임팩
챔핑상 10명 : RPG 환상사전 1권씩

7. 발표

게임챔프 11월호

8. 보내기

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 「4컷 게임 만화」
담당자앞(전화번호와 이름을 반드시 명시하세요.)



9. 특전

최우수상 및 우수상으로 선정된 분은
게임챔프에서 적극적으로 신인만화가로
육성할 예정입니다. (꼭꼭 밀어줘!)

제1회 게임만화 다서자 발표
ML O L G R

박영준 : 22살(남자)

춘리의 일기



글·그림·박영준



내가 오락실에서 명성을
떨치던 시대도 지나고 나는
지금 평범한 여성으로 살고 있다.

류는 지금도 무도 수행을
하고 있을 테고
모두들 될 하며 지내는 지.....



만화 공모전 당선작 소개

제 1 회 챔프 『게임만화』 현상 대공모 당선작 발표 !

게임챔프에서는 93년 5월 5일 부터 7월 15일까지 『게임만화』 현상 대공모를 실시해 7월 15일까지 총 224건의 작품을 접수 받았습니다. 일주일 동안 스태프와 현재 활동하는 만화의 관계자들과 신중히 검토 하여 우열을 가렸습니다. 당첨자 발표는 게임챔프 9월호 챔프게시판을 참조하세요. 아울러 『게임만화』 당선작인 '춘리의 일기'를 다음과 같이 소개합니다.



그때를 생각하면
다시 피가 뜨거워
진다.....



자... 잠깐!!

1



기다려!
나야! 나!
켄.

켄의
스피드는
여전 하군
그래!



어머!
켄!!

만나서 반가
워요! 미스쥬~

길가는 팬더
폐지
. 랄마 아빠.

2



정말
미안해요!
나도 모르게
그만....

괜찮아!
좀 놀라게 해 주려고
했는데 내가 더
놀랐어!
하하하??

3



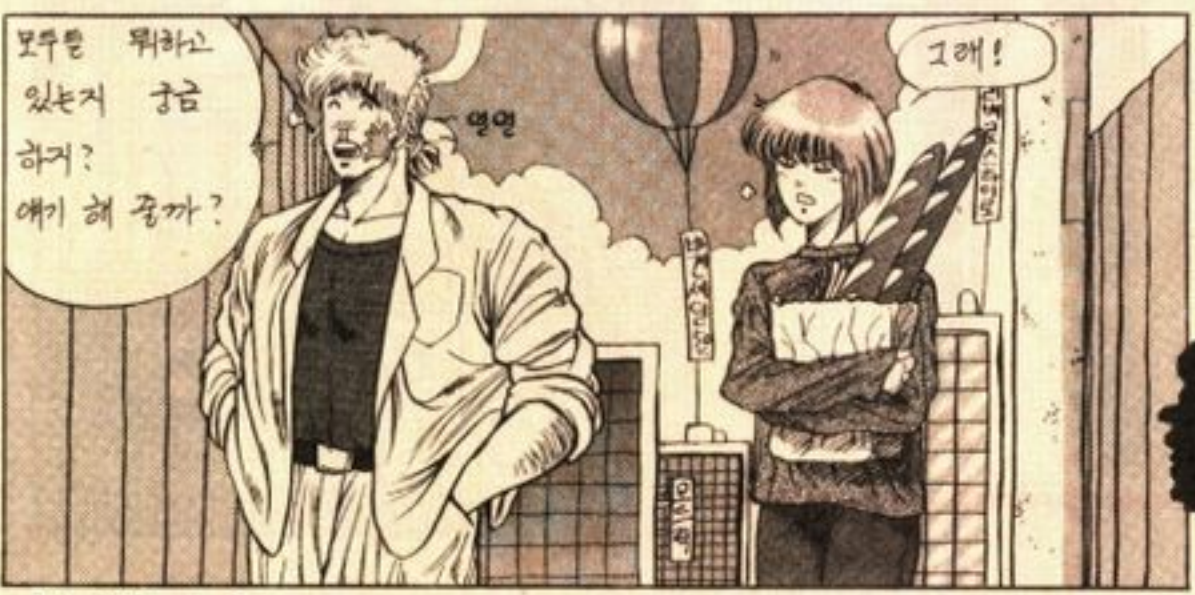
우리 인기가
최종 때!
1때 일을
생각나?



그때를
생각하면
지금도 가슴이
떨렁거려!



"동영"이
아니고
"충영"이겠지!



모두를 위해서
있는지 궁금
하거?
얘기 해 줄까?

그래!



4



류는 물을 부는
수업을 다닐때...

어~물다.

홍아는
복욕탕 사랑이 됐데



명희야.
조용해.
조용해.

브람카는 이제 겨우
국민학교 1학년에 다니고...



가일은 군대
말뚝 박고
지금
대령이라지
아마....



따라 하세요,
머어분.

))))))

반 반 반 반 ...

당심은 끈기라 팔아서
요가 도장을 취했고....



한판 공부!

장기프는 소련이 없어 가서
거지가 됐다더라.



난 귀여운
팬더!!



《게임 챔피언 호외》

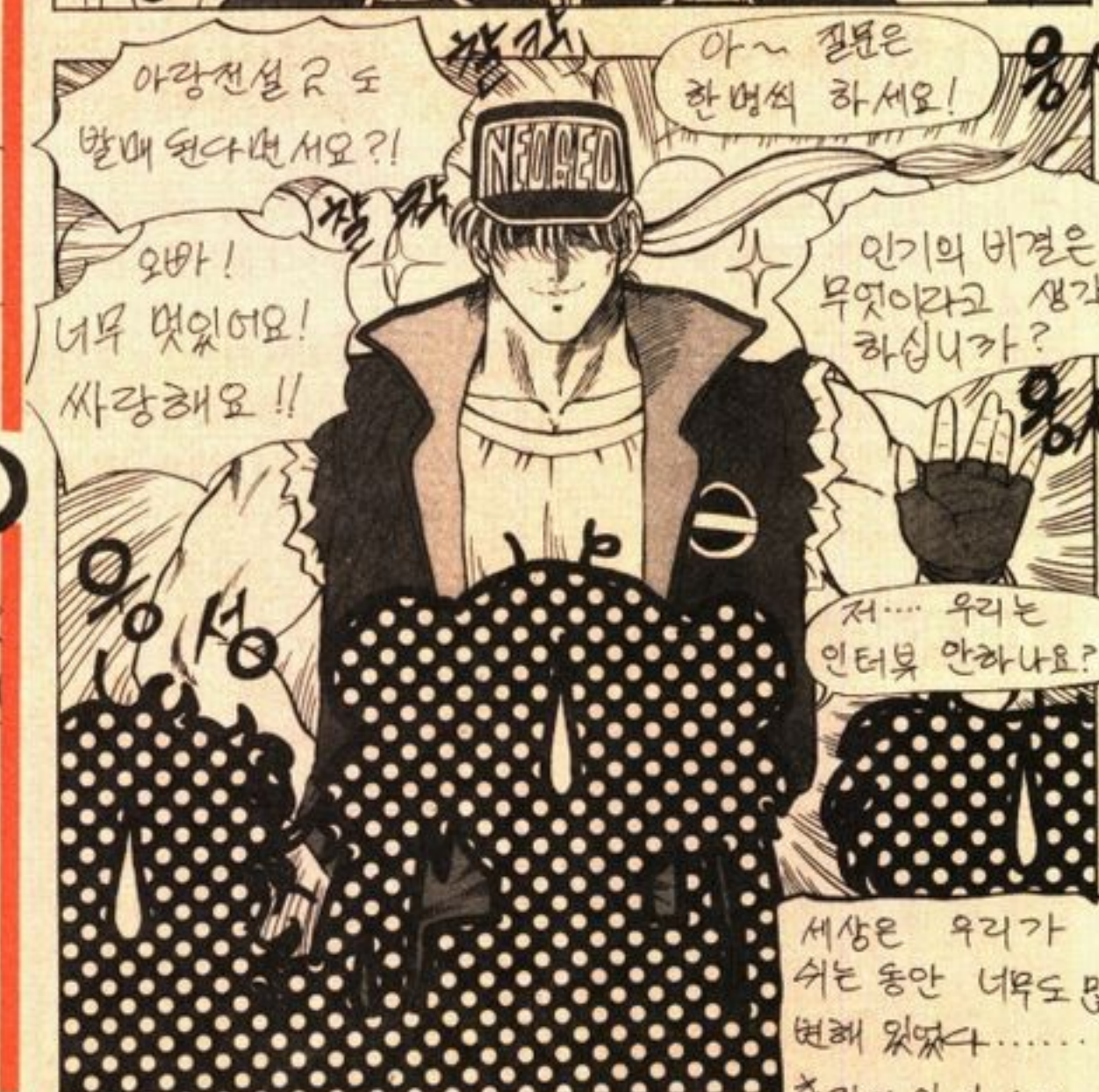
• 스트리트 파이터 <대선> <태보>
발매전부터 기종별로 호특급 인기!!

왓!
이럴수가...
.....!!

올 여름 방학을 장악한다.
'91년도의 흥분을 다시 한번...

• P.S: 스트리트파이터의 용사들은 다시 한번
모여주시기 바랍니다.
날짜: 7월 X일 카지 게임센터로 모여.....

어머!
이게
뭘야?!





드래곤퀘스트Ⅳ

패	현 지 발매일	91/7/02	장르	롤플레이잉	화면외국어 수 준	일본어 상
밀	제작사	에닉스	용량	4메가	대 상 연 령	중학생 이 상
리	현 지 발매가	8,900엔	기타		게 임 난이도	ABC DEF

드래곤 퀘스트 IV가 발매 된지도 벌써 2년이 지났다. 그러나 아직까지 유저들의 사랑을 계속 받고 있고 게임 매장에서 그 명성은 대단하다. 또, 이 게임은 패밀리의 기능과 성능을 최대로 발휘한 프로그램 기법으로 다른 게임에서 볼 수 없었던 장면들을 나타낸다. 화이널 환타지가 JOB(직업) 체인지가 특징이라면 드래곤퀘스트는 당연히 AI(인공지능) 전투가 특징이다. 더우기 대단히 광범위한 내용과 정서에 꿈과 희망을 넣어 줄 수 있는 아름다운 이야기 등 감동적인 요소들도 많이 포함되어있어 패밀리 게임 사상 최고의 명작으로 기억될 명작이라는 생각이 든다.

게임에 들어가기 전에

DQ IV의 특수 기능인 인공지능 전투는 아쉽게도 5장 부터 사용되는데 그전의 1장에 이어서 4장까지는 등장 인물의 특성과 줄거리 과정에 의해서만 게임 진행상 스토리만 전개해 나간

다. 이 게임을 해나가기 위해서는 1장에서 4장까지 등장 인물의 줄거리와 특성등을 잘 알아야 5장에서 반복되는 스토리 구성을 제대로 파악 할수 있으므로 잘 알아두도록...

AI(인공지능)전투

인공지능 전투 사용 용도

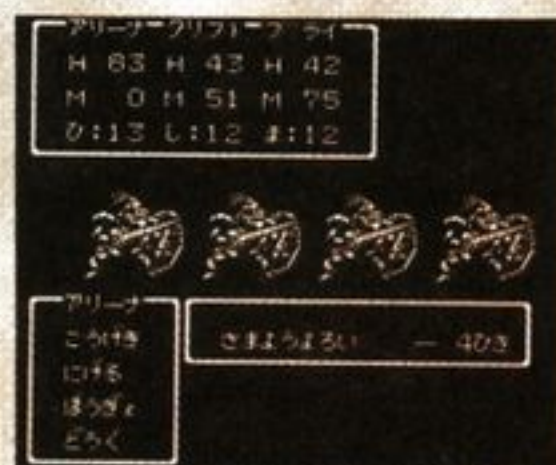
전작1,2,3편의 각각의 전투 입력과 활동범위 등 지켜움을 DQ IV에서는 AI(인공 지능)의

새로운 도입으로 자동 공격을 하게된다. 이 전투 커맨드의 사용에 따라 승패가 좌우된다 잘 활용하도록...

여러가지 커맨드 사항목록

이야기 하 다 (はなす)	사람들과 이야기를 한다	주문 (じゅもん)	전투에서나 활동(MAP)에서 필요한 주문을 사용한다
세기,강한 정도 (つよさ)	각 캐릭터의 다채로운 세기와 EXP를 알수있다	도구 (どうぐ)	전투에서나 활동(MAP)에서 그 힘이 발휘된다
장비 (そうび)	무기와 방어구를 장비해 제할 수 있다	작전 (さくせん)	이 작전 커맨드는 5장에서 그 힘이 발휘된다
문짝 (とびら)	문을 열때 쓰인다	조사하다 (しらべる)	책장이나 보물상자를 위주로 조사한다

전투 커맨드



- 1, 공격(こうげき)-맨손이나 장비한 무기로 적을 공격
- 2, 주문(じゅもん)-마법등 으로 적을 공격한다
- 3, 도망간다(にける)-도망간다, 레벨이 낮으면 포기해야 할것이다
- 4, 도구(どうぐ)-도구를 이용한다

모두 열심히 (みんながんばれ)	전원의 가장 기본적인 전투. 마법사는 마법계, 전사계는 격투로, 서로 가장 적합하고 기본적인 전투를 한다. 동굴이나 탐에서 전투를 할때 가장 유용할 것이다
시끄러운 공격 (がんがんいこうぜ)	각 캐릭터의 최대 마법이나 공격을 적에게 가하는 작전. 레벨을 올리거나 강력한 적을 만났을때에 사용하는 것이 가장 적합한 작전이라 생각된다
주문을 절약 (じゅもんをせつやく)	전사계 캐릭터는 보통 공격을 가하지만 마법계의 마법사들은 MP가 적은 회복 정도의 마법만 사용한다. 효율성은 그다지없다
주문 봉쇄 (いゅもんをつかうな)	주문을 쓰고 싶지 않을때 사용하는 커맨드. 약한 적을 상대할때는 이 커맨드를 활용하여 매직 포인트를 절약하자
생명을 소중히 (いのちをだいじに)	생명을 소중히 하여 조그만 상처에도 금방 치료 하는 작전. 전투에 시간이 많이 걸리는 것이 큰 단점이다
여러가지 행동 개 시 (いろいろやろうぜ)	도구사용및 마법, 공격, 방어태세등 여러가지 행동을 시작하는 작전(여기에서 톨네코의 여러가지 행동을 주목하라)



모험에 꼭 필요한 아이템

약초 (やくそう)	HP를 약간 채워 준다
해독제 (どくけしそう)	독을 해독시켜 준다
성수 (せいすい)	이것을 뿌리면 잠시동안 적이 오지 않는다
키메라의 날개 (키메라의つばさ)	성이나 마을로 이동
만월초 (まんげつそう)	마비된 몸을 정상으로 되돌려 준다



등장 인물소개



신관 크리피트

아리나의 충실한 신하. 회복 마법과 방어 마법을 적절하게 사용할 수 있는 캐릭터이다. 영혼을 빼앗는 자키라는 마법을 구사한다.



공주 아리나

항상 자신의 힘을 과시하고 싶어하고 쾌활한 말괄량이 무도가이다. 라이안과 같은 전사이기 때문에 체력과 공격력이 강하다.

춤의 마나

몬바바라에서 춤을 추며 돈을 벌고있다. 그녀는 화염계의 마법을 최고로 사용한다. 그런데 돌아가신 아버지가 자꾸 생각나는데...

전사 라이안

성격이 온순하며 정의감이 투철하고 용감한 전사이며 말 그대로 전사이기 때문에 공격력과 HP가 최고이다. 장비능력도 대단하다.



무기상인 틀네코

세계최고의 무기 상점 주인으로 그는 부지런하며 항상 너그럽고 꿈이 많은 아저씨이다. 이 아저씨는 무기 장비를 많이 장착할 수 있고 5장에서 그의 힘은 상상을 초월한다.



전설의 용자

세계를 구할 것이라는 예언으로 태어난 용자는 용감하며 정의롭고 슬기롭다. 그러나 어느날 마을에 몬스터들이 쳐들어와 용자의 마을에는 어떠한 큰 이변이 일어나는데...



돈을 벌고 있다. 회복 주문만은 미네아가 최고!

마법사 부라이

체력이 비교적 약하다. 성격은 온순하며 평생 산트하임 왕의 신하였던 그는 너무도 착하다. 얼음 마법을 전문적으로 사용하며 그밖의 여러 마법도 사용 가능하다.

점쟁이 미네아

어렸을 때부터 점술로 사람들에게 알려져 지금까지 인정받아 왔다. 지금은 마을 사람들에게 점을 쳐주고 마나와는 형제 사이이다. 미네아가 최고!



마법의 분류

RPG의 전투에서 공격만큼 단계별로 생겨나기 때문에 구태 중요한 역할을 하는 것이 마법 여 마법을 살필 필요는 없다. 인데 레벨만 상승시키면 마법은

기호 설명

Y	용자	A	아리나	C	크리프트	M	마나
R	라이언	B	부라이	T	틀네코	N	미네아

표1. 공격계 마법의 분류

공격계	화염공격, 얼음공격, 연속공격등 여러가지 공격을 취한다.			
주문명	사용자	마법의 사용 용도	공격이름	MP소비량
メラ	Y,M	뜨거운 불구슬을 적에게 쏘아 보낸다	화염공격	2
メラミ	M	뜨거운 화염공격을 적에게 사용	화염공격	4
メラゾマ	M	화염공격의 최강.적 전부에게 피해준다	화염공격	10
ギラ	Y,M	연속적인 화염공격	연속공격	4
ベギラマ	M	피해를 두번주는 동시 연속공격	연속공격	6
ベラゴ	M	최강의 연속 화염공격	연속공격	10
イオ	M	부분 폭발을 일으킨다	폭발공격	5
イオラ	Y,M	큰 폭발을 일으킨다	폭발공격	8
イオナズン	M	최고의 폭발 공격, 적이 큰 타격을 입음	폭발공격	15
ヒヤド	B	얼음 조각을 쏘아 보낸다	얼음공격	2
ヒヤダルゴ	B	얼음 덩어리를 쏘아 보낸다	얼음공격	5
ヒヤダイン	B	회심의 얼음 공격, 위력 적이다	얼음공격	8
マヒヤド	B	상상을 초월하는 최강의 얼음 공격	얼음공격	11
バギ	N	부분적인 회오리 공격	회전공격	2
バギマ	N	확장 범위가 커진 회오리 공격	회전공격	4
バギグロス	N	최대로 피해를 주는 회오리 공격	회전공격	8
ライデイン	Y	강력한 번개공격	번개공격	4
ギガデイン	Y	확장 범위가 짙어진 번개공격	번개공격	15
ミナデイン	Y	번개 공격과 전격 공격을 동시에 공격	번개공격	18
ザギ	C	적의 영혼을 빼앗는다. 성공률 20%	마흔공격	4
ザラギ	C	적의 영혼을 빼앗는다. 성공률 90%	마흔공격	7

표2. 방어계의 마법의 종류

방어계	전투가 길어질때 또는 강적을 만났을때 사용하는 주문		
주문명	사용자	마법의 사용 용도	MP소비량
マヌサ	C	주위에 안개를 발생시켜 적의 실수를 유발시킨다	4
スカラ	C	아군 한사람의 방어력을 높인다	3
스쿠ルド	C	아군 전원의 방어력을 높인다	4
アストロン	Y	자신이 철강화 되어서 무적이 된다	2
マホ칸タ	B	적의 마법을 모두 되받아 친다	4
フバーハ	N	적의 불화살 공격에 의한 피해를 반감시킴	6
マホスラ	Y	적,아군을 불문하고 주문의 효과를 없앤다	2

표3. 공격 보조계의 마법의 종류

공격 보조계	간접 공격주문. 장소 선택 사용하면 유리한 공격 법이다		
주문명	사용자	마법의 사용 용도	MP소비량
ラリオ	N	적의 그룹을 잡의 세계로 유혹 한다. 성공률 50%	3
ラリオ-マ	Y,N	적의 그룹을 잡의 세계로 유혹 한다. 성공률 90%	3
ルカニ	Y,B	적의 수비력을 떨어뜨린다	3
ルカナン	M	화면에 있는 적에게 모두 사용한다	4
ニフラマ	Y	특정의 적을 없애 버린다	3
マホドン	C	적의 주문을 봉쇄	3
ヒオリマ	B	아군 전원에 민첩성이 올라간다	3
マホドラ	M,B	적의 MP를 빨아들여 자기 것으로 한다	0
モシヤス	Y	팀안의 한사람과 같은 능력이 된다	5
メタバニ	B	적을 혼란시킨다	5
バイキルド	B	아군 한명의 공격력을 두배가 되게할 수 있다	6
ドラゴソ	M	전투가 끝날때 까지 용이 되어서 화염으로 공격	18

표4. 회복계의 마법의 종류

회복계	계속적인 모험이나 적에게 손상을 받았을때 사용하는 주문		
주문명	사용자	마법의 사용 용도	MP소비량
ホイミ	N,C	체력을 조금 회복	3
ベホイミ	Y,N,C	체력을 많이 회복	5
ベホマ	Y,N,C	체력을 최고치까지 회복	7
ベホマラ	C	베ホイ미를 동료 전원에게 사용	18
ベホマズン	Y	베호마를 동료 전원에게 사용	36
キアリ	C	독을 중화 시킴	2
キアリク	M	마비 상태를 고침	2
ザオラル	Y,N,C	죽어버린 동료를 살린다	12
ザオリク	C	죽어버린 동료를 부활시킨다	20
メカザル	N	자신의 명령하는 반대로 동료 전원을 살린다	0

표5. 그 밖의 마법의 종류

그밖의 마법	지금까지의 어느 계열에도 포함 되어 있지 않은 주문이다		
주문명	사용자	마법의 사용 용도	MP소비량
ルーラ	Y,M,B	한번 간적이 있는 도시와 성으로 워프 한다	8
リレミト	Y,M,B	동굴과 탐에서 탈출한다	8
トヘロス	Y	약한 적이 출연하지 않는다	8
トラマナ	M	독의 웅덩이를 무력하게 한다	2
インバス	B	보물 상자의 덮이 걸린지를 판별	3
ラナルタ	B	낮과 밤을 바꾼다	12
パルプンテ	Y	무언가가 일어나는데...	20



이용단위 지도



1 바드랜드, 2 이므르의 동굴, 3 이므르마을, 4 비밀 놀이터, 5 지석의 탑, 6 산트하임, 7 사란, 8 덴배, 9 부레노르, 10 브레노르 동굴, 11 사막마을, 12 사에즈리 탑, 13 엔들, 14레이크, 15 북쪽(레이크나바) 동굴, 16 이상한마을, 17 본물성, 18몬바바라, 19고미즈, 20 고미즈의 동굴, 21 킹그레오, 22 하바리아, 23 앳덴드

제1장 왕궁의 전사들

이용단위 ▶ 1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4 ▶ 5 ▶ 2 ▶ 1

왕궁에서

왕궁에서 자유롭고 평화스러운 도시 바드랜드 왕국. 왕은 갑자기 왕궁의 전사들을 소집. 그 이유는 이므르 마을의 아이들이 실종된 원인을 밝혀 내라고 말한다. 모인 전사들중에 한명인 라이안 장비를(방어구, 무기) 점검후 이므르 마을로 가기전에 남편을 기다리며 집앞을 서성거리는 한 여인과 대화를 나눈다.

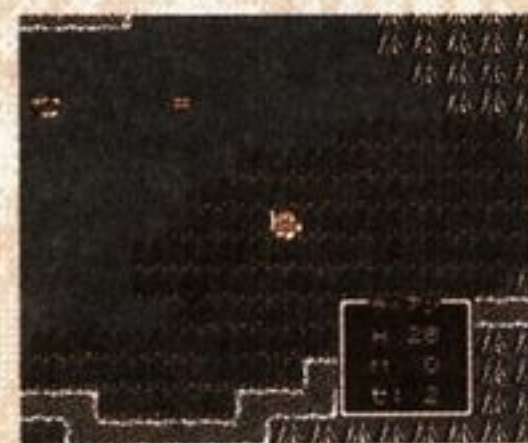
그후 이므르 마을로 출발한다.



이 여인이 남편을 기다리고있는 여인이다

이므르 마을

이므르의 동굴을 거쳐서 북동쪽인 이므르 마을에 도착한다. 마을 사람들과 대화를 나누며 돌아다닌다. 감옥에 의문을 품고 밤이되면 감옥에 갇힌 에릭스와 대화를 하고 그 여인에게 돌아가 에릭스라는 남자의 이야기를 해준다. 그후 여인은 자신을 데려다 달라는 부탁으로 같이 이므르 마을의 감옥으



이곳이 바로 비밀 놀이터인 지하동굴이다

로 온다. 여인은 에릭스를 만나 대화를 하고 에릭스는 잃어버린 기억을 되찾고 서로 기뻐한다. 연인은 답례로 여행중 언뜻 본 아이들의 비밀 놀이터인 지

하 동굴의 위치를 알려준다. 그 위치는 간판으로부터 남쪽으로 4걸음 동쪽으로 4걸음의 장소이다.

아이들을 찾아서

이 동굴에서 출발하는 몬스터는 지상의 몬스터와는 레벨이 다르고 강력하기 때문에 레벨의 상승이 꼭 필요한 조건이다. 라이안은 동굴을 모두 조사해 보았지만 아이들은 찾아볼 수 없고 대신 동료 호이미와 하늘의 신발을 반드시 입수해야 한다. 동굴에서 나와 하늘의 신발을 사용하여 서쪽(지석)의 탑 옥상으로 워프한다



세계를 위하여 용자를 찾아 나선다

으로온 라이안에게 아이들이 구해달라고 애원하는데... 격렬한 전투끝에 라이안에게 당한 유괴범 몬스터는 죽기전에 자신의 힘은 막았어도 자신의 대장인 데스비사로의 힘은 그 누구도 막지 못하고 천공의 용자도 죽음을 면치 못할것이라고 하는데 불길한 예감이 든 라이안은 빨리 용자를 만나서 데스비사로를 죽여야 겠다고 그 자리에서 마음 먹는다. 라이안은 아이들을 이므르 마을로 데려다주고 다시 바드랜드로 간다.



하늘의 신발은 어느 곳에서나 사용할 수 있다

그앞에 유괴범으로 보이는 몬스터가 아이들을 붙잡고 도망간다. 라이안은 아이들을 되찾기위해 도망가는 몬스터를 따라 내려간다. 이탑은 4층으로 구성되어 있고 유괴된 아이들은 1층에 있으나 자주 나타나는 몬스터들이 방해해서 약초를 많이 사두어야한다. 1층

왕과 병사들은 상대한 환영식과 많은 돈을 라이안에게 주며 편히 쉬라고 한다. 하지만 라이안은 유괴범의 말이 걱정되어 용자를 찾아야 한다고 다시 떠난다.

제2장 막관람이 공주의 모험

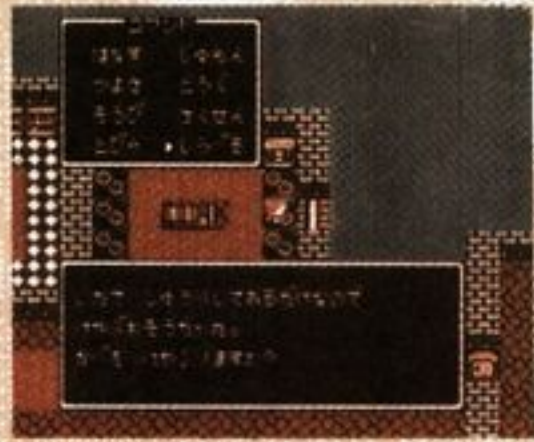
이용단위 6 ▶ 7 ▶ 8 ▶ 9 ▶ 10 ▶ 11 ▶ 6 ▶ 12 ▶ 13 ▶ 6

산트하임 공주

산트하임의 공주인 아리나, 전에 남자처럼 커왔던 그녀는 지금, 산트하임 성의 최고 실력자이다. 언젠가 아리나가 16세

가 되던날 자신의 힘을 모험을 통해 넓은 세계에 시험해 보고 싶었지만 왕은 아직 어리다는 핑계로 모험을 허락하지 않는

다. 그러던 어느날 그녀 방의 고장난 창문을 부수고 탈출을 시도한다. 성을 나올때 그리프트와 부라이는 아리나의 동료가 된다. 우선 서쪽의 사란마을에 가서 약간의 도구를 사고 북쪽의 덴배의 마을로 간다.



아리나는 고장난 창문을 부수고 탈출한다

덴배의 마을

이 마을은 정기적으로 괴물에게 소녀를 제물로 바쳐야만 하는 슬픈 사연이 있다. 마을 사람들과 대화한뒤 신부에게 가보면 바로 오늘이 제물을 바치는 날이라고 하는데... 아리나는 신부에게 자신이 그 괴물을 해치워 보겠다고 한다. 신부

는 걱정이 되지만 허락을 하고 두사나이가 들것에 아리나 일행을 실어 괴물이 있는 장소로 간다.

아리나는 괴물을 해치우고 신부는 그 답례로 아리나에게 엔들 왕궁에서 무술 대회가 열린다고 한다.

브레노르 마을

덴배의 마을에서 북쪽에 있는 이 마을에 오면 사람들의 어수선한 분위기를 느낄 수 있다. 그중 한남자는 산트하임의 공주가 잡혀 있다고 한다. 내가 산트하임의 공주인데... 사건의 장소인 여관으로 가면 두괴한이 공주라는 여인을 잡아서 달아난다. 내일밤 황금 팔찌를 가지고 무덤으로 오라는 편지 한장과 함께... 황금 팔찌는 남쪽의 동굴에 있는데 이 동굴에는 적의 출몰이 잦기 때문에 약초를 많이 사두어야 한다. 황금 팔찌를 구해 밤에 무덤으로 가



황금 팔찌를 가지고 이 무덤으로 와야 한다

면 두괴한은 팔찌를 얻은뒤 여인을 놔주고 간다. 여인은 공주 행세를 함으로서 아르바이트 자리를 쉽게 얻을 수 있었다고 한다. 여인은 답례로 도적의 열쇠를 준다.

이야기의 끝

아리나 일행이 도착한 곳은 사막마을, 아리나는 마을 입구에서 산트하임 성의 병사를 만나 아버지인 왕에게 큰일이 생겼다는 소식을 듣게 된다. 산트하임 성으로 되돌아온 아리나는 병어리가 되어버린 아버지를 만난다.

한편 사막 마을의 한남자는 이 마을의 사에즈리 탑에 병어

리의 치료약인 이야기의 끝이 있다고한다. 탑안에 들어가면 큰문이 나오는데 이문은 도적의 열쇠로 열수있다. 이탑 옥상에서 이야기의 끝을 입수해 아버지에게 주면 아리나의 모험을 정식으로 허락해주며 엔들 왕국으로 통하는 워프존도 통행해 준다.



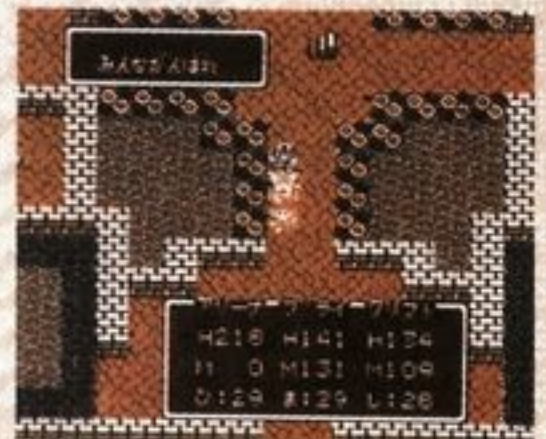
가수인 마로니도 전에는 병어리였다고 말해준다



아버지는 악의 제왕이 부활하여 세계를 파괴하는 꿈을 꾸었다고 한다

엔들왕국

워프존을 통해서 엔들 왕국으로 와서 왕에게 무술 대회 참가 허락을 받는다. 무술 대회의 우승자는 엔들 왕국 공주와의 결혼 자격이 주어진다면서 강력한 우승 후보자는 데스비사로라는 불길한 이름의 사나이. 다섯개의 예선전을 통과한 아리나. 그러나 우승 후보자인 데스비사로는 보이지 않아 자동으로 아리나가 대회의 우승자로 된다. 대회를 마치고 입구로 나오는 도중에 심한 상처를 입은 산트하임의 병사를 만나는데 그는 말도 꺼내지도 못하고 쓰러진다. 불길한 예감을 받은



성안의 사람들은 모두 어디로 간 것일까?

아리나 일행은 급히 산트하임 성으로 되돌아 가나 찬 공기만 맴돌뿐 그 누구도 보이지 않는다.

아리나 일행은 이 비밀을 풀기 위하여 민토스로 떠난다.

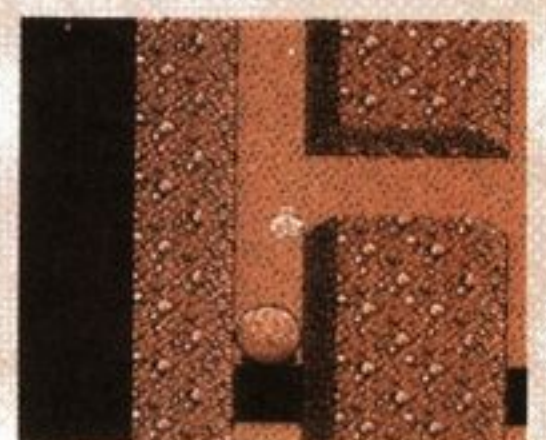
제3장 무기상인 톨네코

이용 단위 14▶15▶16▶17▶14▶16▶13

레이크 나바

톨네코는 이른 아침 마을의 무기가게로 향한다. 그는 세계 최고의 무기상인을 꿈꾸고 있지만 지금은 작은 가게의 종업원으로 일하고 있다. 한편 여관 주인은 상인의 필수품인 강철 금고가 북쪽(레이크 나바) 동굴에 있다고 말해준다. 이 동굴은 쉬운 반면에 돌과 우물을 잘 이용해야 하므로 조금은 생각해야 할 것이다. 강철 금고를 입수한 다음 목표인 남쪽에 있는 마을로 가자. 이 마을에는

한번 들어가면 못나오는 이상한 곳인데 나오려면 이곳 장로에게 부탁하면 나올 수 있다.



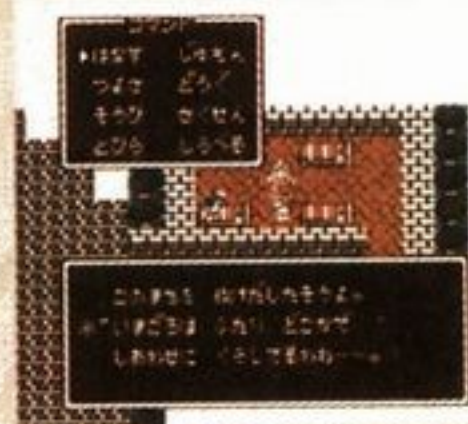
돌을 이렇게 유인 해야만 강철 금고를 얻을수 있다

한편 마을 안에는 다리 수리 공이 어떤 여인에게 정신이 팔려있다. 이제 별 할일이 없으니 남쪽의 본 물국으로 가서 왕과 이야기를 해보자. 왕은 이웃 나라인 엔들국을 습격 하려는데 앞의 다리의 파손으로 전쟁을 뒤로 미루고 있다고 한다. 한편

지하 감옥에는 첩자라는 이유로 잡혀있는 청년이 있는데 그는 바로 레이크 나바에서 톰 할 아버지가 찾고있는 아들이다. 이 청년에게 키메라의 날개를 주면 그는 레이크 나바에서 기다리고 있겠다며 탈출한다.

로운 것을 발견했다. 이에 제자 발자크는 세계의 정복을 꿈꾸고 스승 에드강을 죽이고 오린을 쫓아 버린다. 분노에 찬 두 자매는 발자크를 찾아 모험을 떠난려고 마음 먹고...

우선 이야기의 기점인 예술의 마을 몬바바라에서 두 자매는 일을 마치고 나오다가 마을 여관에 린다로 부터 킹그레오 성에서 여자를 상대로 무서운 실험을 한다는 사실을 듣는다. 「킹그레오 성이라면 발자크가 사는 곳인데」 두 자매는 100 골드도 무기를 산 뒤 아버지의 연 구실과 무덤이 있는곳인 고미즈로 떠난다. 무덤에서 아버지

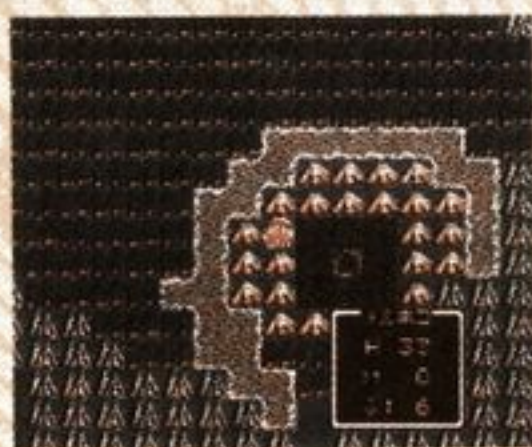


린다는 킹그레오 성에서 여자를 상대로 무서운 실험을 한다고 하는데...

의 회상을 하고 나오면 마을 노인에게 진화의 비법에 대한 이야기와 제자 오린은 고미즈의 동굴안에서 다친 몸을 치료하고 있다고 하는 이야기를 들을 수 있다. 자! 이제 고미즈의 동굴로 오린을 만나러 가자.

사랑은 국경을 넘어서

왕자의 방으로 가보면 왕자는 전해줄것이 있다면서 무기점 뒤의 숲에서 만나자고 한다. 밤이 되어 약속한 장소로 가면 왕자는 엔들 공주에게 편지를 전해달라고 부탁을 한다. 다시 레이크 나바로 가서 감옥에서 구해준 청년을 만나 수상한 마을에 대해 이야기해주면 자신의 개와 그곳에 가보라고 한다. 이상한 마을안의 장로 집에 다다를때 갑자기 개가 장로에게 뛰어 든다. 이에 장로는 본모습인 여우로 변해 도망 간다. 이후 이상한 마을은 숲으로 변하고 다리 수리공은 정신을 차리고 다리를 고치러 간다.



어렵지 않은 동굴. 여인의 상이 잠적해 있다

하려면 북서쪽의 동굴에서 여인의 상을 구해서 마을안의 동쪽에 있는 집안의 할아버지에게 주면 25,000골드를 받을 수 있다.

나머지 10,000골드는 능력껏 구해서 상점을 사자. 마지막으로 할일은 서쪽 동굴에 있는 할아버지가 엔들과 부랑카의 지하 터널을 뚫을수 있도록 60,000 골드를 구해주는 것이다. 이돈을 모으기 위해서는 엔들 성의 병사에게 무기와 방어구를 공급해 주어야 한다. (3장이 끝나기전에 부인에게 모험의 허락을 받아야 한다) 상점 주인이된 톨네코는 최강의 검인 천공의 검을 찾아 떠난다.

화약

고즈미 동굴에서 꼭 가져와야 할 3가지 물건이 있다. 바로 오린과 마법을 봉쇄하는 정적의 폭탄. 마지막으로 나중에 쓰일 마법의 램프. 이제 동굴을 나와서 하바리아로 가면 지하 감옥의 한죄수는 겁장이 신하 옆에서 화약을 터뜨린 죄박에 없다면서 억울해 하며 화약의 위치를 알려준다. 그리고 겁장이 신하옆에서 화약을 터뜨리면 발자크가 있는 비밀 장소를 알수 있다는데...

발자크에게 가려면 화약을 구해야 한다.



바로 이장소에 화약이 있다

그 화약은 서쪽의 앳덴드에 있고 이 마을은 광산에서 정기적으로 가스가 나와서 점점 폐허가 되어가고 있다. 화약은 이 마을 광산에 있고 입수하기는 쉽다.

이제 다리가 완성 되었으니 엔들 왕국으로 가서 공주에게 편지를 주자. 공주는 아버지에게 알리고 왕은 본물왕에게 보내는 편지를 준다. 톨네코는 편지를 본물왕에게 건네주어 전쟁을 막고 왕자와 공주는 결혼을 하게 된다. 이로써 엔들성안의 상인 활동이 허락된다. 마을 왼쪽의 상점을 노인이 35,000골드에 팔고 있는데 이돈을 구

킹그레오 성

이제 화약을 가지고 킹그레오 성으로 향하자. 겁장이 신하 방의 옆으로 가서 화약을 터뜨리면 신하는 놀라서 발자크가 있는 비밀 장소로 도망 간다. 신하를 따라가면 아버지를 배신한 발자크가 있다. 발자크와 전투 태세에 들어가면 바로 정적의 폭탄을 사용하라.

정적의 폭탄으로 발자크가 기절하면 갑자기 킹그레오라는 거대한 사자가 나타나는데

두 자매는 그만 지고만다. 두 자매가 깨어나 보니 감옥이지만 부서진 감옥벽으로 탈출. 이때 감옥의 보물 상자에서 승선권을 입수 해야 한다. 항구 마을 하바리아로 가서 배를 타고 엔들로 향하면 4장도 끝을 맺는다.

제4장 몬바바라의 자매

이용단위 18▶19▶20▶21▶22▶23▶21▶22

몬바바라

북쪽 마을의 고미즈에서 미네아와 마냐의 아버지 에드강은 연금술을 연구하는 과학자

이다. 오린, 발자크 두명의 제자를 둔 에드강은 어느날 연금술 대신 진화의 비법이라는 새

틀네코의 특유기술

5장의 인공 지능 전투에서 틀네코의 특수 공격은 상상 초월 하며 5장 최강의 캐릭터 라고 생각 된다. 끝으로 이 기술은 자동 공격이기 때문에 MP는 소비 되지 않는다.

틀네코의 기술 일람표

동 작	효 과
おおごえをあげる	큰 소리를 질러서 적을 도망가게 한다
ふしぎ	이상한 춤을 추어서 적을 혼란하게 함
こもりうた-うた	자장가를 불러 적을 잠재운다
力をためる	힘을 모아서 적에게 공격한다
まものをなだめる	마물을 달랜다
だじゃれをいう	익살을 떨어 적을 혼란 하게한다
ころぶ	쓰러지고 굴러서 적을 도망가게 한다
魔物のだからばこを	마물의 보물상자를 빼앗는다
すなをかける	적에게 모래를 뿌려서 MP를 달게 한다
なかまをよぶ	상인군단을 불러 적에게 공격을 가한다
くるくるゆびまわす	반지를 돌려 적 한마리에게 암시를 준다(혼란)
あしばらいをかける	다리 후리기를 하여서 적에게 큰 타격을 준다
モンスター-の口をふさぐ	주문을 외우려 하는 몬스터의 입을 봉한다
みかたをかぼう	자신이 희생 해서 아군을 보호 한다

슬픈 용자의 이야기

부랑카 왕국에서 북쪽의 깊은 산속에 누구도 알지 못하는 마을이 있었다. 이 마을에는 전설의 용자라는 이름으로 태어난 남자 아이가 있었는데 사악해진 세상에 세계를 구한다는 용자는 17년 이라는 세월동안 열심히 기술 연마에 전념했다. 그러던 어느날 테스비사로는 용자가 사는 숲의 마을을 갑작스럽게 알아 내어 몬스터를 시켜 숲의 마을로 쳐들어 오게 된다. 마을 사람들은 아직 싸움에 어리숙한 용자를 지하실에 숨

기고 용자의 애인은 급히 환각술로 용자로 변신해서 용자 대신에 죽음을 당한다. 지하실에 숨어 있던 용자가 밖에 나와 보니 마을은 전멸 당했고 마을은 폐허로 변해 있었다. 분노에 찬 용자는 테스비사로의 복수를 하기위해서 긴 모험을 떠난다.



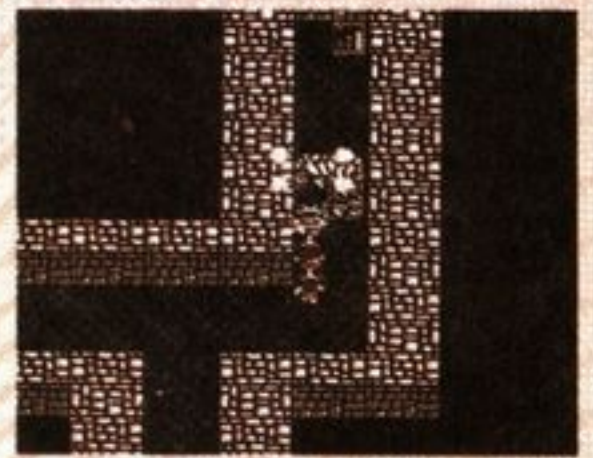
동료들을 모아라

용자는 동료들을 모아서 테스비사로의 복수를 해야한다. 그리고 세계의 평화를 위해서 ...

미네아와 마나의 이벤트-공략 레벨 4

우선 부랑카 왕국으로 가서 왕과 대화 하면 왕은 세계를 평화로 이끌 용자의 출현을 고대해 왔다고 하면서 기뻐한다. 이제 마나와 미네아가 있는 지하터널을 통해 엔들 왕국으로 가보도록 한다. 이들은 돈을 가장 많이 벌수 있는 곳이 엔들이라는 생각으로 이곳에와서 일하고 있다. 이곳에 오면 미네아가 군사 한명에게 점을 쳐주고 있고 마나는 카지노에서 도박을 하고 있다. 미네아에게 같이 모험을 하자고 대화 하면 자신도 지금 하는 일이 싫증 난다면서 마나와 같이 동료가 되어 준다.

우선 모험에 가장 필요한 도구인 마차가 있어야 되는데 특히 사막을 건널때에 중요하다. 부랑카 왕국의 남쪽인 사막의 여관에 가보면 마차의 주인을 만날 것이다. 그는 부탁의 그물을 가지고 오면 마차를 주겠다고 한다. 부탁의 그물은 동쪽의 배반의 동굴에 있으니 그 곳으로 가보자. 이곳은 곳곳에 함정이 있으나 주의 하면서 가면 쉽게 통과 할수 있는 곳이기도 하다.



이곳이 바로 동굴의 함정 이다. 눈을 크게 떠라



부탁의 그물을 마차 주인에게 가져다 주면 마차를 얻을 수 있다. 이제 마차를 타고 대사막을 지나 남쪽으로 가면 아네일이란 마을에 도착하는데 틀네코에 대한 일을 알수 있다.

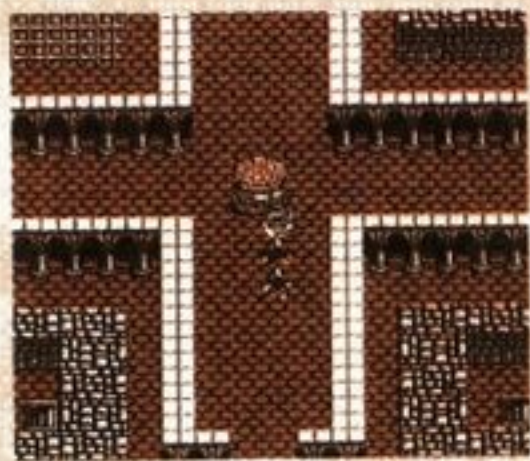
틀네코의 이벤트-공략 레벨 13

대사막을 건너서 남쪽으로 오면 아네일 마을에 도착한다. 이 마을은 세계적인 온천 마을

로 유명하여 많은 사람들이 찾고 있다. 여행자중 한명의 말에 의하면 남쪽 마을에는 틀네코라는 사람이 근심하고 있다고 ... 남쪽의 마을 코난베리는 통상으로 번영한 항구 마을이었지만 배를 띄울 수 없게 되어 사람들의 표정은 어둡기만 하다. 다시 바다가 온전함을 되찾을

때는 언제일까? 이 마을의 툄네코 부인은 배를 띄울 수 없는 이유는 남쪽의 큰동대에서 불이 꺼져 어느곳에도 갈수가 없다는 것이다.

마지막으로 툄네코는 등대로 갔는데 걱정이 된다면서 용자에게 도움을 청한다. 용자는 등대로 가서 툄네코를 만난다. 툄네코는 이 등대에서 적들이 마구 나와서 더이상 위로 갈수가 없다는 것이다. 이에 용자는 등대 꼭대기 까지 올라가 간



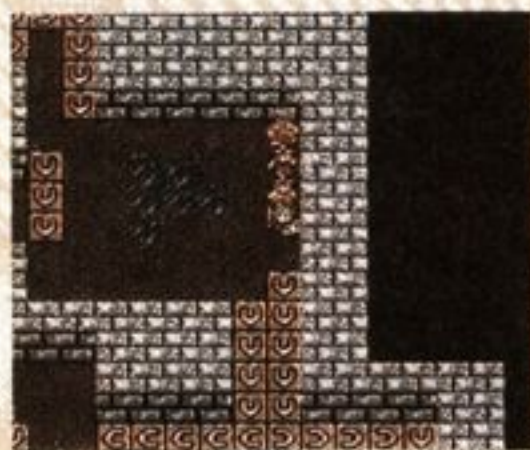
바로 이 등대의 꼭대기에서 불을 켜야 한다

신히 불을 켜다. 툄네코는 고마움의 표시로 동료가 되어주고 물론 툄네코 배도 탈 수 있다.

아리나 일행의 이벤트-공략 레벨 15

이제 동남쪽 대륙에 있는 민토스로 가보자. 이 마을은 아름다운 저택이 자랑 거리이다. 호텔의 2층에는 부라이가 불치병에 걸린 크립트를 간호하고 있고 아리나는 만병 통치약을 구하러 스렛다 왕국으로 갔다고 한다. 우선 밖에 나오면 모험가인 힐탄 노인이 상인들을 데리고 상인 교습을 하는 광경을 볼 수 있을것이다. 우선 이 마을에서 무기구를 장비하고 남쪽인 스렛다로 가보자.

이곳은 왕도 일하는 건설한 농업 국가인데 만병 통치약으로 이름 높은 파데키아가 전멸해서 사람들의 생활은 날로 가난해지고 있다. 그러나 왕만큼은 오늘도 즐겁게 전원 생활을 하고 있다. 왕은 파데키아가 남



동굴에는 레이버가 작동 한다. 잘 이용 하도록

쪽의 동굴에 잠적해 있다고 한다. 아리나도 파데키아를 찾으러 남쪽의 동굴로 갔다는데... 왕의 말대로 아리나는 이 동굴에서 해매고 있고 간신히 용자 일행은 파데키아를 찾아서 아리나와 함께 민토스로 와서 크립트를 불치병으로 부터 낮게 해준다. 이로써 아리나 일행도 용자의 일행으로 합류한다.

라이안의 이벤트-공략 레벨 19

라이안은 세계 각지를 돌아다니며 킹그레오 성까지 오게 된다. 우선 라이안을 만나기 위해서는 고미즈의 동굴에서 마법의 열쇠를 얻어야 한다. 이 열쇠는 고미즈 동굴에서 마법의 램프의 입수 장소인 보물 상자를 조사하면 에드강의 제 2 연구소로 가게된다. 이곳에 마법의 열쇠가 보관 되어 있다. 이 열쇠를 가지고 킹그레오 성으로 가서 문을 열고 들어가면 라이안이 병사들과 싸우고 있는데 라이안은 병사들을 해치

우고 용자 일행을 킹 라이온에게 데려다 준다. 이제 처절한 전투가 시작 되나 용자의 힘에 킹 라이온도 쓰러진다. 이로서 라이안은 그토록 만나고 싶었던 용자와 만난다. 이제 세계의 평화를 위해 8명의 전사들은 데스비사로의 힘을 저지하려 모험을 떠난다.



천공의 보물을 찾아라

천공의 투구

스탄시아라

천공의 투구가 있는 북쪽의 섬 스타니아라. 이곳은 다른 지방보다 비가 많이 오는 관계로 1/3이 물에 잠겨 배를 타고 가야 한다. 이곳의 왕을 재치있게 웃겨야만 천공의 투구를 얻을 수 있다는 것이다. 용자 일행이 아무리 수를 써도 웃지 않는 왕. 실망하고 나오다가 우연히 이 마을의 여인에게 몬바바라의 파논이 왕을 웃길 수 있다는 정보를 듣는다.

이제 마나의 고향 몬바바라로 가보자. 파논이라는 남자에게 왕을 웃겨 달라고 부탁하면 기꺼이 돕겠다고 말하고 마나



몬바바라에서 마나의 춤의 동료 파논. 그에게 코미디를 부탁하라

에게 안부 전해 달라고 한다. 혹시 전부터 마나를 좋아한건 아닐지... 이제 왕에게 가면 왕은 어서 웃겨보라고 한다. 그러나 파논이 아무 행동도 하지 않고 가만히 있으면 왕은 기다리다 지쳐서 웃고만다.

천공의 방패

산트하임

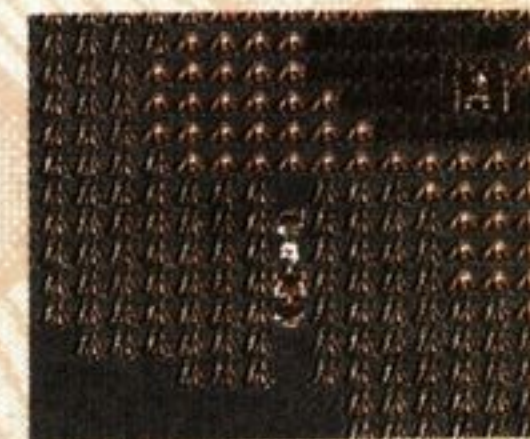
천공의 방패가 숨어 있는 가덴부르크에 가려면 마그마의 지팡이로 입구에 있는 바위를 부숴야 한다. 이 지팡이는 아리나의 고향인 산트하임의 가보로 보관 되어 있고 진화된 발자크가 용자 일행을 기다리고 있다. 발자크를 물리치면 1층 하단 보물함에서 마그마 지팡이와 나중에 쓰일 괴상한 피리를 입수할 수 있다. 이제 가덴부르크로 가자.

가덴부르크

이곳은 여자들만 사는곳으로 재미 있는 일이 많이 일어날 것이다. 이곳 지하에서 도둑의 문으로 갇혀 있는 천공의 방패를 얻기위해 여왕에게 가서 말하자. 여왕은 왕국에서 물건이 계속 없어져서 괴로워 한다. 도난 사건의 범인을 잡아주면 어느 문이든 열수 있는 최후의 열쇠를 주겠다고 하는데 범인은 어디에?

우선 성안을 돌아다니다 서

적으로 들어가보자. 어떤 남자가 책장에서 책을 훔치고 있을 것이다. 용자 일행이 다가가면 범인은 훔친 책을 용자에게 주고 범인으로 덮어 씌운다. 그리고 범인은 가덴부르크의 동굴로 도망간다. 병사들에게 붙잡혀 여왕에게 끌려온 용자 일행은 무죄를 주장하지만... 여왕



마그마의 지팡이로 이 돌을 부숴라



도둑을 잡아 오면 어느 문이든 열수 있는 최후의 열쇠를 받을 수 있다

은 라이안을 감옥에 가두고 범인을 잡아오라고 한다. 힘들게 범인을 가텐부르크의 동굴에서 잡아오면 여왕은 도둑의 문

을 열 수 있는 최후의 열쇠를 준다. 이제 지하에 있는 도둑의 문을 열고 천공의 방패를 얻을 수 있다.

천공의 갑옷

해일의 사당

북동쪽 끝에 동굴이 보이는데 이곳이 바로 천공의 갑옷이 있는 해일의 사당이다. 이곳의 사당은 복잡하지도 않으며 적들의 침입도 거의 없기 때문에 천공의 갑옷을 입수하기 쉽다.



바로 이 사당에 천공의 갑옷이...

해변마을의 이벤트

서쪽섬에 있는 해변의 마을로 가보자. 이곳은 밀물과 썰물로 물이 차고 빠지는 것을 밤과 낮의 차이로 알 수 있다. 이곳의 가보인 건조의 돌(かわきのいし)은 갯벌안에 숨겨져 있다. 한편, 마을 노인의 말에 의하면 이곳의 조상이 해적을 선조로 가진 민족이었는데 동쪽 대륙의 용이 흐르는 동굴에 귀중한 보물을 숨겨 놓았다는 것이다. 이제 물을 말리는 건조의 돌을 가지고 용이 흐르는 동굴로 가보자.



바로 이곳에 건조의 돌이 잠적해 있다

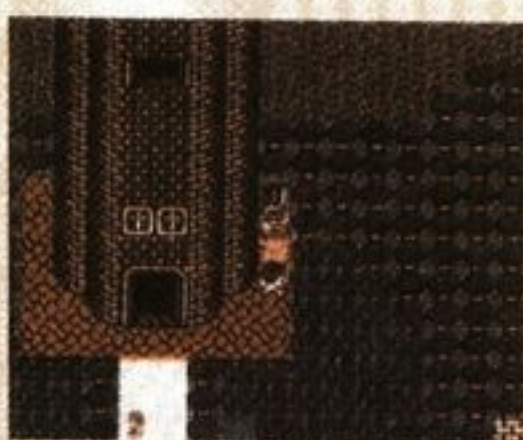
용이 흐르는 동굴에는 해적을 선조로 가진 민족이 어딘가의 동굴에 숨겨 놓았다고 전해지는 검은 석양 메탈의 검(はぐれメタルのけん)이 잠적해 있다. 꼭 입수 하라.



이곳의 폭포는 건조의 돌로 말려라

로자리힐의 이벤트

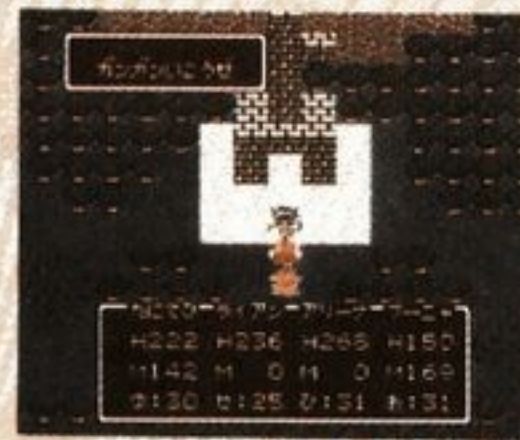
이곳은 데스비사로의 고향인데 높은 탑에 로자리가 있다. 우선 이 탑에는 비밀통로가 있는데 산트하임에서 가져온 괴상한 피리를 불면 비밀 통로가 생겨 탑안으로 갈 수 있을 것이다. 탑의 문은 한 병사가 데스비사로의 명령에 의해 보초를 서고 있는데 이 병사를 이기고 로자리와 이야기 해보자. “저를 행복하게 해주기 위해 데스비사로는 자신을 진화 시켜 세계를 정복하고 있어요. 저는 그것을 원치 않아요. 착한 데스비



이곳에서 피리를 불면 비밀 통로가 생긴다

사로가 저 때문에 그렇게 변하다니... 차라리 제가 죽음을 택하는 것이 나을것 같아요”

이 여인은 진실한 사랑을 원하는 듯 하다. 데스비사로가 이런 마음을 알아준다면... 이제 이 여인은 자살을 기도하고 용자 일행은 데스비사로가 있는 악마성의 본거지로 가기위해 요괴의 지팡이를 구하러 왕가의 무덤으로 떠난다.



엔들왕국의 남쪽에 있는 왕가의 무덤. (이 곳에 요괴의 지팡이가)

악마성의 이벤트

리바사이드의 마을로부터 남쪽에 있는 마신상에 잠입하자. 이곳은 악마성으로 갈수있는 수단으로 옥상에 있는 마신상을 조종해서 호수를 건너자.

이제 남쪽으로 가면 악마성이 보이는데 요괴의 지팡이를 이용해서 마물로 변신한뒤 침입하자. 성의 2층으로 올라가면 쓰가이마라는 몬스터가 몬스터 간부들의 회의실로 가는데 따라가보자. 회의중 데스비사로가 앳데미드로 쳐들어 가자고 결정을 한다.

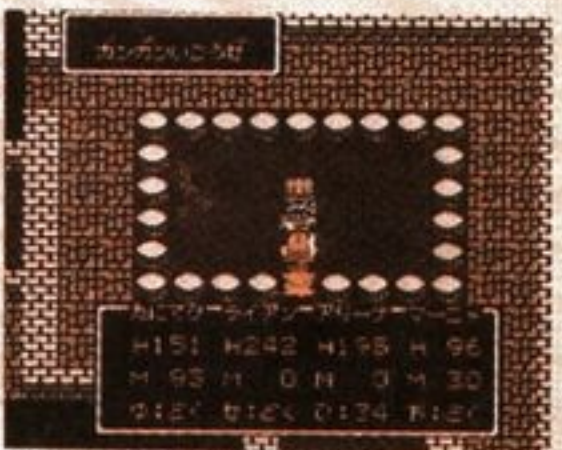
데스비사로와 만나게 된 용자 일행. 잠을 자고 있는 데스비사로에게 마구 공격을 하고 데스비사로는 깨어나면서 죽는다. 그러나... 진짜 데스비사로는 용자 일행의 힘을 보더니 진화의 참모습을 보여 주겠다고도 망간다. 여기서 꼭 입수해야할 아이템이 있는데 바로 화약 항아리이다.



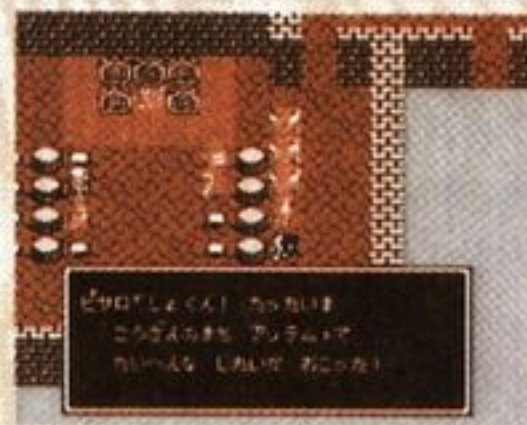
이 곳이 바로 지하 세계이다. 미로는 없다



아니! 데스비사로가 자고있다. 빨리 공격 하라



이 화약 항아리를 꼭 얻어야 한다



데스비사로가 앳데미드를 침입 목표로 정한다

이제 앳데미드의 광산으로 들어가면 지하 세계로 갈 수 있는 통로가 있는데 이 통로를 지나 지하 세계의 데스비사로가 있는 건물까지 잠입한다. 드디어



기구를 얻어라

이제 화약 항아리를 가지고 리버사이드 마을로 가보자. 이 마을의 도구 상점 주인에게 화약 항아리를 주면 다음날 아침에 기구를 만들것이다.



이 도구 상점 주인에게 화약 항아리를 주면 기구로 만들어 준다

엘프의 나무

세계에서 중간쯤에 보이는 섬이 하나 있는데 그 섬에 들어가면 섬이 대륙으로 확대가 된다. 이 섬에는 고트사이드라는 마을이 있는데 신을 섬기는 마을 사람들은 황폐해진 세상에 용자가 출현하기를 기다리고 있던중 용자 일행이 출현하자 세계를 구해달라고 부탁한다. 보물지도의 엑스지점으로 기구를 타고 가면 바위산으로 둘러 싸인 사막 중간에 굉장히 큰 나무를 볼 수 있는데 이곳에서 천공의 검을 얻어야 한다.



이곳의 루시아를 동료로 하려면 4명에서 한명을 빼고 가야한다



바로앞에 보이는 사람이 루시아다.

천공의 장비(검, 갑옷, 투구, 방패)를 모두 장비하고 천공의 탑으로 들어가자. 이 탑은 천공의 성에 가기위한 수단이다.

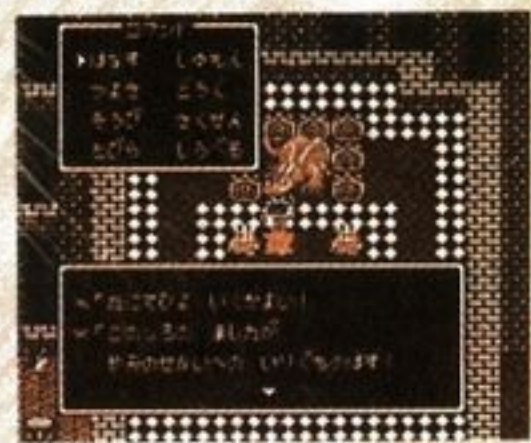
탑을 통해 천공의 성으로 올라가면 루시아는 자신을 구해준 보답으로 드란을 동료로 준다. 이제 신인 드래곤과 이야기하러 가보자.

“용자여 그대 일행이 찾아온 이유는 잘 알고 있다. 하지만 나는 데스비사로의 진화를 막을 힘은 없다. 그러나 그대들은 데스비사로의 힘을 막을 수 있을 것이다. 천공과 인간의 피를 이어 받은 용자, 너라면 세계를 구할수 있을 것이다”

자, 용자여 세계를 구하라.



천공의 무기들을 전부 장비하라. 그 래야 탑으로 들어 갈수 있다



세계의 신으로 있는 드래곤. 그는 세계를 평화롭게 만들고 싶어 한다



이곳으로 떨어지면 데스비사로가 있는 지하 세계로...



진화된 그의 힘을 저지 하라

게임을 마치며

비록 옛날 게임이긴 하지만 에닉스의 저력을 보여주기에 부족함이 없다고 생각된다. 당시로서는 획기적이었던 전투 시스템이나 스토리의 짜임새 등은 현재의 롤플레이에 그대로 계승되고 있어 드래곤 퀘스트 IV의 시스템 우수성을 돋보이게 하고있다. 애니메이션, 소설 등도 나와 높은 인기를 끈 이 게임은 충분한 소장 가치가 있다고 생각된다.

많은 말들이 있으신 분은 편지를 통해서 보내주셔도 좋고 꼭 말로 하고 싶으신 분은 아래 시간에 저를 불러주세요!

편지: 서울시 용산구 원효로1가 11-2 지산빌딩 3층
「게임챔프」강 준완 앞
전화: 매주 토요일 오후 1시-2시 사이 ☎ 702-3214



저는 「게임챔프」 팀장을 맡고 있는 강준완입니다. 신나는 여름방학을 맞이하여 몸도 건강히, 공부도 열심히 하면서 게임도 즐기고 있으리라 생각합니다. 수박 먹으면서 TV만 본다구요? 그러면 챔프 독

자가 아니지요. 이제 여러분이 사랑하는 「게임챔프」도 많은 독자들의 화이팅 구호와 함께 국내 최정상 게임 전문지를 자부하는 위치까지 왔습니다. 저희들의 밤낮없는 노력도 큰 역할을 해왔지만 항상 챔프를 기대하고 기다리는 여러분들의 빛나는 눈동자가 큰 도움이 되었다고 봅니다.

이제는 더욱 새롭게 여러분들을 만나면서 그동안 챔프에 가졌던 아쉬운 생각, 불만, 희망, 경고, 항의, 기타 등등을 더욱 겸허히 수렴하고자 게임챔프 팀장과의 직접 만남을 시도하려고 합니다.

그동안 챔프에게 하고 싶은



제1회 빙그레 바코드 선발전 및 제1회 한·일

대회일시

* 지역예선

8월 7일, 14일, 21일 (금요일) 3일간
오후 1:00~오후 4:00

제 1 회 빙그레 바코드 배틀러 최강자 선발전

* 본선

오전 11시~오후 5시

상품

빙그레대회

우 승-스포츠 자전거-3명
준우승-미니 CD 플레이어-3명
3등-현대 미니 캠보이-3명
감투상-전자 손목 시계-3명

한·일 친선 대회

최강자-트로피·자동 카메라-1명
준우승-소형 핸디 복사기-1명
3등-미니 스테레오 카세트-1명
감투상-특제 바코드 배틀러-5명

주최 : (주)하비 프라자

후원 : (주)에포크, (주)빙그레

협력 : 한국-(주)제우 미디어 월간 게임챔프
일본-소학관 월간 코로코로 코믹

대회 참가 안내

올 여름을 가장 재미있게 보내는 방법은 바코드 배틀러 대회에 참가하는 것!

자신이 찾아낸 바코드로 손에 땀을 쥐게하는 스릴을 맛볼 수 있는 바코드 게임은 올 봄 국내에 본격적으로 등장한 이래 게임 유저들 사이에 새로운 유행병과 치유할 수 없는 불치병이 되고 있다. 수집하는 재미 못지 않게 바코드에 숨어 있는 비밀을 분석해 내는 묘한 맛 또한 바코드 배틀러의 특징으로 최근 바코드 배틀러 작전본부에는 자신이 알아낸 비밀

을 확인하려는 전화 문의가 불이날 정도이다.

이렇게 바코드 배틀러의 열기가 타오르면서 현재 바코드 배틀러 대회가 계속해서 롯데 백화점에서 열리고 있는데, 이번에는 여름 방학 특별 행사로서 빙그레가 후원하는 빙그레 최강전과 일본 최강자들과 벌이는 한·일전이 개최된다.

바코드 배틀러에 관심있는 사람이라면 누구나 참가 할 수 있는 이번 행사에 많은 친구들이 참가했으면 한다.

예선대회

이번 대회는 8월 29일 본선에 앞서 각 지역 게임 매장에서 예선전을 벌이게 되는데 예선전이 열리는 일정과 장소는 다음과 같다.

* 하이콤

노원점(930-2881), 신림점(888-3960), 대치점(555-5415), 명일점(488-8604), 상계점(939-3195), 반포점(533-1733), 용산 2호점(715-33930) 안양점(0343-45-6634) 구리점(0346-553-6701)

* 호키포키

신반포점(536-7649), 잠원점(536-9179), 청담점(547-1737)

* 으뜸본점

잠실우성(423-2755), 강동우듬(477-4700), 공항우듬(661-9090), 잠실장미(421-9800)

* 게임왕국

합정점(338-2331), SKC 강남점(540-7240), 도곡점(562-1307), 대림

점(845-0008) 하안점(892-4425), 시흥점(692-7770)

* 으뜸게임유통

난곡점(851-2047), 청파점(717-3310), 월계동점(941-5395)

* 게임라인

서초점(557-9751)

* 게임월드

송파점(401-5907), 홍제점(722-8756)

* 게임물산

인천점(032-465-0628)

* 게임플라자

도봉점(995-7319)
위의 예선전 대회 매장에서 자신이 살고 있는 지역에서 가까운 매

장을 선택하여 예선전에 참가하면 된다.

예선전은 누구나 참가 할 수 있으며 참가비는 일체 거절이다.

* 참가 가능 바코드 : 빙그레 제품 바코드에 한함.

이번 대회는 빙그레 제품에 있는 바코드만 참가 할 수 있으며 다른 바코드는 참가 할 수 없다.

* 예선 대회는 8월 13일, 20일, 27일 3일간 3회 열리는데 개인전과 친구와 함께 참가할 수 있는 합체전이 열린다.

매회 예선전에서 개인전 준우승, 우승 2인과 합체전 우승 2인 등 각 매장에서 12명이 예선전 본선에 참가할 수 있다.

본선대회

* 참가

본선에는 각 게임 매장에서 통과한 예선 통과자만이 참가할 수 있으나, 바코드 배틀러 소지자는 본선 대회에 특별 참가할 수 있으므로 예선 대회와 관계 없이 본선 대회 당일 바코드 배틀러를 가지고 오면 참가할 수 있음.

* 등록

본선에 참가하는 선수들은 오전 11:30까지 등록을 마쳐야 하며, 이때

각 블럭별로 대전 상대를 배정 받게 된다.

대전은 4블럭-개인전 2블럭과 합체전 2블럭으로 나뉘어 열리며 각 블럭별 4위까지의 선수들이 모여 최강자를 가리는 마지막 8강전을 벌이게 된다.

상품은 4위까지 입상한 선수들에게 시상한다.

* 본선 진출자 전원 대회 기념품 증정

한·일전

한·일전은 빙그레전에서 각각 우승한 4인이 출전하여, 한국대표 4인과 일본대표 4인이 8강전을 벌이게 된다.

한·일전에 참가하는 일본대표들은 일본에서 열린 바코드 배틀러 챔피언들로서 이번 대회를 통해 국내 바코드 배틀러 유저들과 친선을 나누기 위하여 방학을 통해 특별히 출전하게 되었다.

과연 일본 바코드와 한국 바코드 중 어느 바코드가 강할 것이지?

토너먼트로 벌어지는 이 대전은 전원 입상을 하게 되는데 우승을 한 선수는 상패와 상품을 받게 된다.

사뭇 기대되는 한판 승부가 기다려진다.

한·일전에 일단 올라온 선수는 빙그레전에서 받은 상품과 별도로 예

포크사에서 제공하는 각종 푸짐한 선물을 받게 된다.

* 한·일전에서는 빙그레전과는 상관없이 어떤 바코드라도 참가할 수 있음

대회에 참가하려면

① 빙그레 관련 상품에서 강한 바코드를 찾아낸다. (만약 특수 바코드라면 승리는 내것!)

② 지역 예선전이 벌어지는 가까운 게임 매장에 참가를 신청한다.

③ 예선전에 참가하여 본선 진출권을 얻는다.

④ 본선 당일 오전 11시까지 늦지 않게 본선 대회에 참가한다.

배틀러 최강자 친선 바코드배틀러 대회

* 대회 문의

바코드 배틀러 한국 사업부
(705-1288)



제1회 전자랜드 바코드 배틀러 챔피언 결정전

☆ '93 한국 챔피언전 월말대회인 롯데백화점 대회는 빙그레 대회로 한달 쉽니다.

지난 27일 용산 전자랜드 3층에서는 바코드 전사 300명 정도가 참가한 가운데 전자랜드 바코드 배틀러 최강자 선발전이 성황리에 개최되었다.

이날 대회는 오전 11시부터 3회에 걸친 개인전 16강전, 합체전 16강전과 최강자 선발전 순으로 진행되었는데 바코드 전사들의 대전은 시종 일관 손에 땀을 쥐게 하는 공방전을 펼쳤는데, 전자랜드 바코드 배틀러 최강자는 한강 국민학교에 다니는 배장열군이 차지했다.

배장열군이 가지고 온 바코드는 특수 바코드로서 시작하기전 상대의 공격력을 반으로 저하시키는 특수 능력을 가지고 있었다. 이날 대회는 완전히 배장열군의 독무대라고 해도 과언이 아니었다.

이날 대회에 최강자로 뽑힌 배장열군은 상품으로 슈퍼컴보이를 받았으며 개인전에서 입상한 친구들도 푸짐한 선물들이 수여됐다.



제1회 전자랜드 바코드 배틀러 최강자 선발전에서 입상한 영광의 얼굴들



최강자전에서 특수 바코드를 사용해 당당히 최강자로 선발된 배장열군

상품

- 1회 우승자 : 하이퍼 레이스 자동차
- 2회 우승자 : 하이퍼 오토바이 아프리카 트윈
- 3회 우승자 : 스프링 필드 가스건

응모방법

엽서 뒷면에 자신이 찾아낸 바코드를 붙이고 전사 이름과 전사를 그려 넣는다.

보낼곳

140-013 서울시 용산구 한강로 3가
16-49 삼구 빌딩 1220호

응모기간

8월 18일 까지

발표

게임챔프 10월호

제2회 지상 토너먼트 대회

2회 대회에서는 1회 대회 때와는 달리 바코드 배틀러를 가지고 있는 유저들이 많이 참가하였다. 전국의 많은 바코드 전사들이 보

내온 응모 엽서중에서 공격력, 수비력, 생명력이 높은 순서대로 16강을 선발하여 바코드 배틀러 한국 사업부에서 대리 대전을 펼친 결과 제 2

회 대회 챔피언은 거가도 전사로 응모한 표영철군이 챔피언이 되었다. 다음은 8강까지 올라온 바코드 전사들의 결과 보고이다.

전사 특성 : 시작하기전 상대의 수비력을 20% 떨어뜨리는 특수카드였으나 공격력 부족으로 역부족

전사 특성 : 시작하기전 상대의 공격력을 50% 떨어뜨리는 특수카드였으나 수비력 부족으로 역부족

전사 특성 : 강한 공격력을 바탕으로 빈도 높은 '회심의 일격'을 유감없이 발휘

전사 특성 : 마법사로서 좋은 데이트를 가지고 있으나 상대에게 결정적인 헛점을 보이는 것이 큰 흠

*** 콜라 전사 ***
박용범/ 경기도 양주군
생명력 : 3600
공격력 : 2100
수비력 : 3600

*** 무적전사 ***
박기준/ 경기도 양주군
생명력 : 49300
공격력 : 6800
수비력 : 600

*** 킹 1세 ***
나희철/ 서초구 방배 4동
생명력 : 44000
공격력 : 11500
수비력 : 7700

*** 마법사 콜라맨 ***
김훈/ 양천구 신월동
생명력 : 42000
공격력 : 11700
수비력 : 9800

*** 아이스 요크맨 ***
이정일/ 성동구 자양2동
생명력 : 36600
공격력 : 2100
수비력 : 3600

*** 거가드 전사 ***
표영철/ 영등포구 신길3동
생명력 : 34000
공격력 : 11500
수비력 : 7300

*** 베스트 킹 ***
김중현/ 대구시 수성구
생명력 : 28800
공격력 : 5300
수비력 : 5900

*** 오징어 전사 ***
무명/ 경기도 오산시
생명력 : 28000
공격력 : 5500
수비력 : 7300

전사 특성 : 낮은 공격력, 수비력으로 약체

전사 특성 : 강도 높은 '회심의 일격'을 연속해서 구사하는 좋은 속성을 가지고 있다.

전사 특성 : 별 개성없는 중간 보스

전사 특성 : 5번 공격에 3회의 '회심의 일격'을 강타

* '거가드 전사'의 연속 3회 '회심의 일격'을 맞고 '썬키스 전사'가 참패.

* 우승자에게 상품과 함께 에포크사의 '바코드 전사 프리즘 카드'를 보내드립니다.

시나리오를 구상해보자



이번호에서는 게임을 만들기 전 가장 중요한 시나리오에 대해 알아보자! 아무리 좋은 시스템과 아이디어가 있더라도 전체의 스토리라 할 수 있는 시나리오가 매끈하게 이어지지 않는다면 어떤 감동조차도 주지 못한다면 그 게임은 게임으로서의 기본적인 조건을 잃어버린 것이다. 철프에서도 시나리오 공모전을 개최한 결과 우리나라에서도 게임 제작에 관심을 가지고 있는 매니아가 많음을 느꼈으며 더불어 재주있는 명 디자이너가 될 가능성이 보인 미래의 시나리오 작가도 숨어있음을 느꼈다. 아무쪼록 짧은 지면을 통해 여러 사람에게 조그만 도움이라도 되었으면 한다.

시나리오 작성이란

기획 단계에서 만들어진 장편의 대략적인 스토리를 간결하고 자세하게 간추린 것이 시나리오이다. 이 작업은 게임 디자이너가 하기도 하지만 시나리오 전담의 스텝을 두는 곳도 많다.

시나리오의 골자가 되는 줄거리와 배경이 되는 세계관 등은 기획 단계에서 디자이너가 작성하며 이것을 기준으로 해서 전용 이벤트 등을 작성한다.

어저 있는 7개의 반지를 마법사에게 건네 주어야 한다.” “그러기 위해서는...”라는 식으로 이야기를 알기쉽게 정리해야 한다.

세계를 설정한다

스토리의 틀이 갖춰지면 그 스토리가 진행될 무대를 알기 쉽게 만들자. 예를 들면 12~13세기의 유럽을 배경으로 한 환타지 RPG의 경우, 대포나 총이라면 이해할 수 있지만 레이저 광선이나 미사일이 무기 가게에 등장한다면 플레이어는 흥이 깨지고 말 것이다.

설정이 불확실해서 게임이 흐지부지해져 버리는 일이 많으므로, 스스로 생각해 낸 창작적인 세계일 경우에는 특히 유념해야 할 것이다.

대륙도 작성

그 게임의 전체적인 세계의 이미지가 확실하고 스토리와 이벤트 등의 구상도 거의 마무리될쯤에는 그 세계의 지도를 생각해 보자. 적당한 대륙도를 작



이것이 '마다라'의 대륙도

성하고 시작하는 마을, 최종 목적지, 그리고 그곳에 도착할 때까지의 여러가지 난관을 떠올리면서 마을과 동굴, 강과 숲, 산 등을 배치해야 한다.

조리에 맞는 대사를 생각하자

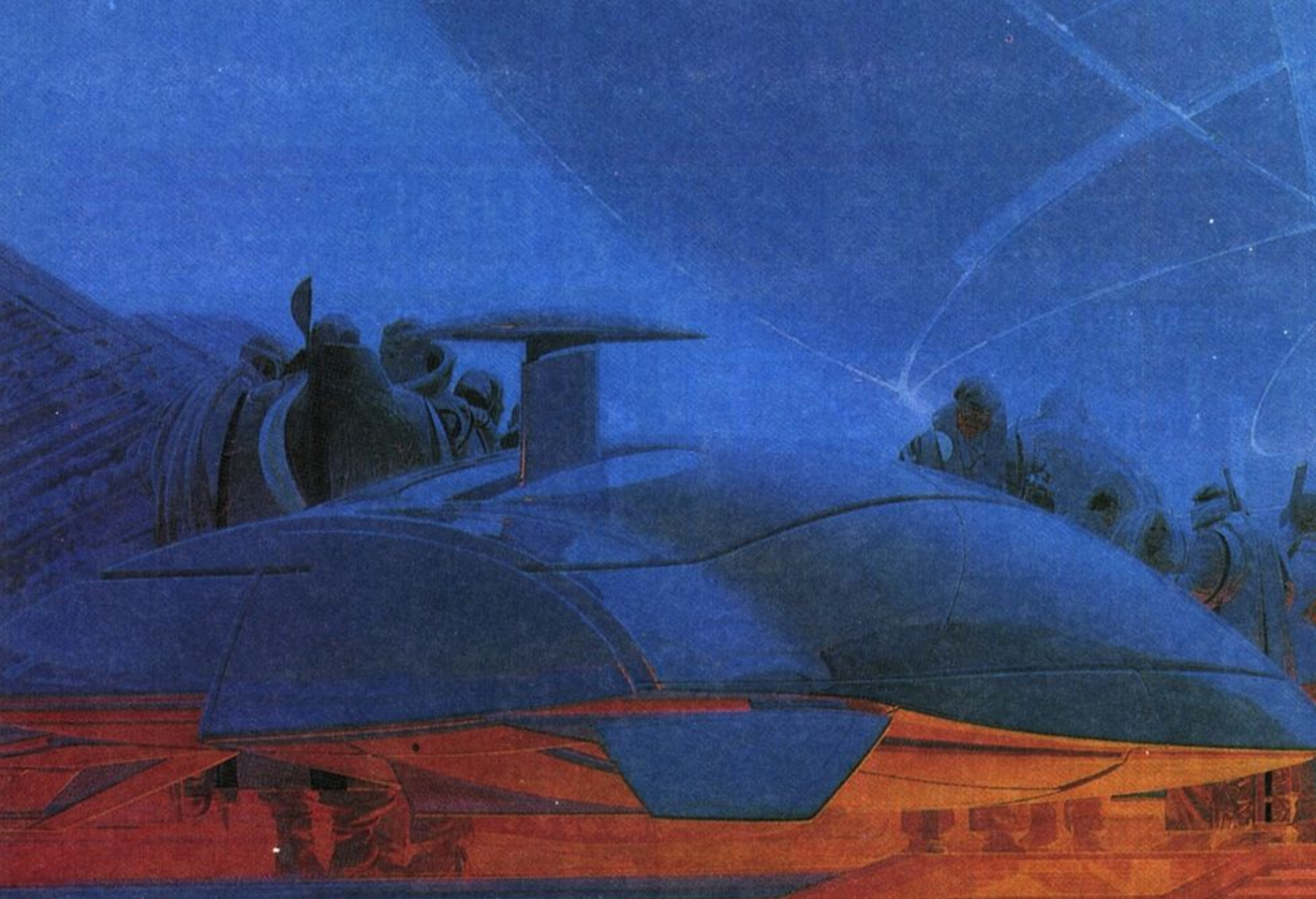
“처음 방문한 도시. 이곳의 주민들은 어느 마물의 주문에 의해 고통받고 있다.” 이 경우 마을의 주민들은 주인공의 질문에 어떤 대답을 해 줄 것인가? 마물의 은신처와 퇴치법의 힌트 등을 알려 줄 것이다. 그러면 마물을 퇴치한 후에 다시 말을 걸면 어떻게 응답할까? 당연히 기뻐서 감사의 말을 해 줄 것이다. 그중에는 클리어에 관한 중

요한 정보와 특별한 아이템을 주는 사람도 있을 것이다.

이와 같이 이벤트의 앞뒤 대사가 조리에 맞도록 생각해야 한다. 한편, 패밀리 RPG의 경우에는 이벤트 클리어 후에 주민들이 똑같은 대사를 하는 일이 많다. 이것은 중요치 않은 캐릭터에게 일일이 대사를 준비하면 ROM의 용량을 압도하기 쉽고 스토리가 경박하게 보이기 때문이다.

또한 게임 작성에 있어서 용량과의 전쟁이 대단히 중요한 포인트가 되므로 한번쯤 꼼꼼히 생각해 두어야 할 것이다.

위의 내용은 롤플레잉게임에 있어서 시나리오 작성의 가장 기초적인 내용일 뿐이다. 다음 달부터는 시나리오에서 가장 중요한 이벤트 작성부터 차근차근 공부해 나가자!



책속의책II

챔프가 만든 PC게임 완전소개서

챔프 PC 게임

- ★ 집중공략 / 페르시아 왕자 2
- IBM-PC 히트게임차트
- IBM-PC 뉴소프트
- PC 게임하우스 / 지관(유)
- 신작소개 / 결전 테트리스
파더월드



IBM - PC 히트 게임차트

* 애독자 인기 순위

1	동방불패 <ul style="list-style-type: none"> ■ 액션 롤플레잉 ■ 소프트 월드 ■ 2HD 9장 ■ 지관(유) ■ 33,000원 
2	코만치 <ul style="list-style-type: none"> ■ 시뮬레이션 ■ 노바로직 ■ 2HD 3장 ■ SKC ■ 33,000원 
3	삼국지 3 <ul style="list-style-type: none"> ■ 전략 시뮬레이션 ■ 고에이 ■ 2HD 3장 
4	스트라이크 커맨더 <ul style="list-style-type: none"> ■ 시뮬레이션 ■ 오리진 ■ 2HD 6장 ■ SKC ■ 35,000원 
5	X-WING <ul style="list-style-type: none"> ■ 시뮬레이션 슈팅 ■ 루카스 아츠 ■ 2HD 6장 ■ 동서 게임채널 ■ 25,000원 

* 애독자 구매 희망 순위

1	이스 2 스페셜 <ul style="list-style-type: none"> ■ 액션 롤플레잉 ■ 팔콤/만트라 ■ 12월 발매예정 ■ 만트라 ■ 가격미정 
2	주시자의 눈 3 <ul style="list-style-type: none"> ■ 롤플레잉 ■ S.S.I ■ 8월초 발매예정 ■ 동서 게임채널 ■ 25,000원 
3	페르시아의 왕자 2 <ul style="list-style-type: none"> ■ 액션 어드벤처 ■ 브로더번드 ■ 8월 15일 발매 ■ SKC ■ 29,000원 
4	프린세스 메이커 2 <ul style="list-style-type: none"> ■ 육성 시뮬레이션 ■ 가이넥스/만트라 ■ 94년 발매예정 ■ 만트라 ■ 가격미정 
5	홍길동전 <ul style="list-style-type: none"> ■ 롤플레잉 ■ 오리진 ■ 발매중 ■ A+/SKC ■ 30,000원 

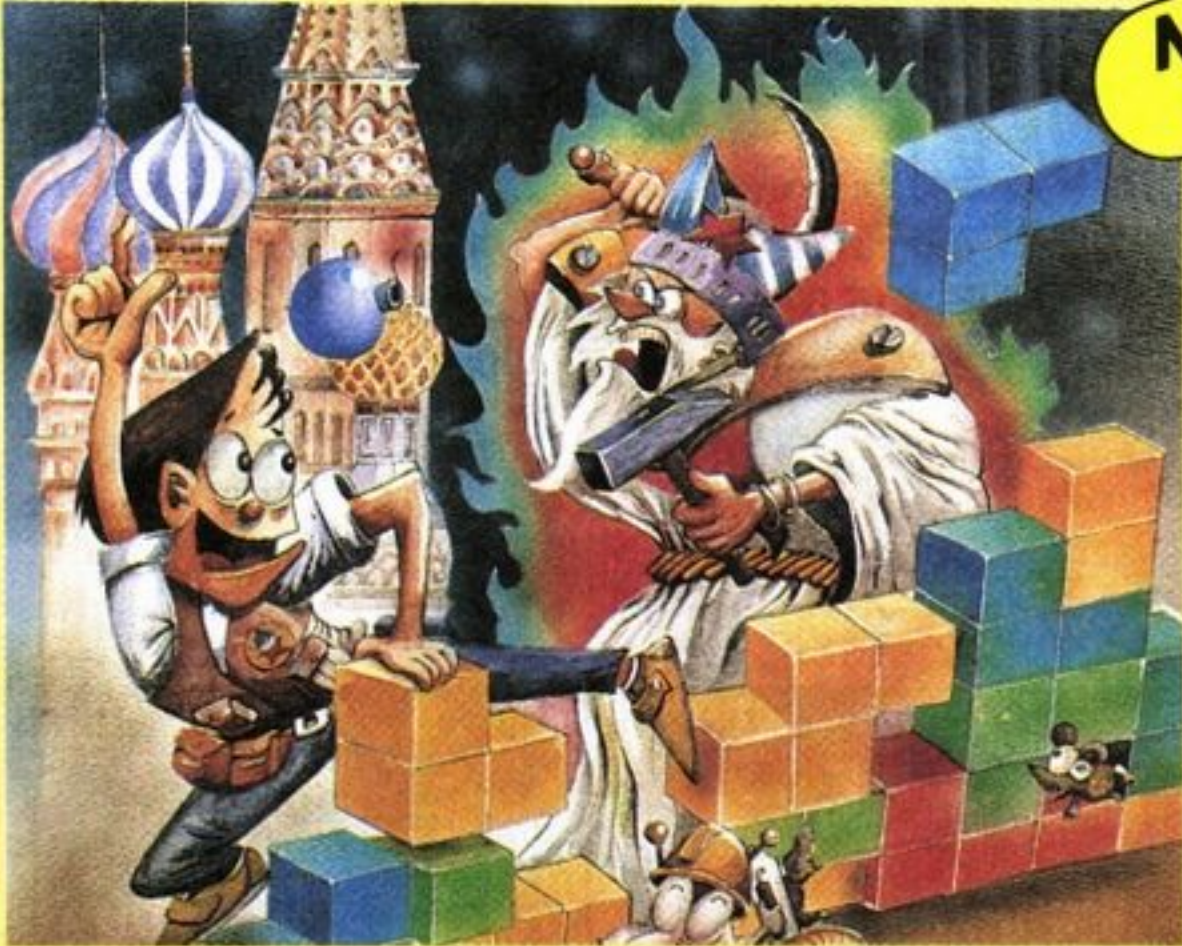
	게임명	제작사	장르	가격
8. 6	공중전	마이크로 프로즈	시뮬레이션	33,000원
8. 12	카멘센디에고 월드	브로더번드	시뮬레이션	15,000원
8. 15	스트리트 카운트	C&E	액션	29,000원
8. 15	페르시아 왕자 2	브로더번드	액션	25,000원
8. 15	정복자 바이킹	크리사리스	시뮬레이션	25,000원
8. 15	해머 보이	프리즘 레이저	액션	8,000원
8. 15	메가 피닉스	프리즘 레이저	슈팅	8,000원
8. 초순	코롤도의 배신자	다이내믹스	어드벤처	미정
8. 중순	성역의 전설(한글판)	소프트 월드	롤플레잉	미정
8. 중순	파더월드(국산게임)	트윈 시스템	액션	35,000원
8월 중	007첩보작전	도마크	슈팅	미정
8월 중	끝없는 모험	S.S.I	롤플레잉	미정

	게임명	제작사	장르	가격
8월 중	울프성의 난장이	레네게이드	액션	미정
8월 중	최강의 전투기	일렉트로닉 아츠	시뮬레이션	미정
8월 중	용사의 무용담	S.S.I	시뮬레이션	미정
8월 중	유령의 땅	도마크	롤플레잉	미정
8월 중	도미니움	마이크로이드	시뮬레이션	미정
8월 중	배틀 스톰	타이투스	슈팅	미정
8월 중	접전지대	쓰리 식스티	보드전략	미정
8월 중	화이어 & 포켓 2	타이투스	슈팅	미정
8월 중	터미네이터 2	캡스톤	체스	미정
8월 중	로스트 인 타임(한글판)	카텔 비전	어드벤처	미정
8월 중	인들 오픈 골프 챔피언쉽	오션	시뮬레이션	미정
9. 중순	사조영웅전(한글판)	소프트 월드	어드벤처	미정

IBM-PC 뉴소프트 안내

어둠의 장막	필사즉생	죽음의 격투	재미있는 퍼즈볼
<p>문의처 : 동서 게임채널 (TEL : 774-0261) 소비자 가격 : 25,000원 발매일 : 7월 6일</p> <p>사용환경 : IBM PC 286이상 호환기종 구성디스크 : 2HD 4장 장르 : 롤플레잉</p>  <p>목적지를 향해 가다가 뜻밖의 사고를 당하여 비행기는 불시착하게 된다. 정신을 차려보니 어둠에 쌓인 세계만이 당신의 앞을 가로막고 있었다.</p> <p>긴 여행에 지친 무거운 발걸음을 옮겨 멀리서 비춰오는 한 줄기 빛을 따라갔다. 빛줄기의 끝은 폐허가 되어버린 마을.</p>	<p>문의처 : 동서 게임채널 (TEL : 756-5151) 소비자 가격 : 20,000원 발매일 : 7월 14일</p> <p>사용환경 : IBM PC 286이상 호환기종 구성디스크 : 2HD 3장 장르 : 시뮬레이션</p>  <p>선과 악의 최후의 결전장. 대학살 이후 권력에 굶주린 존재들은 지구를 손아귀에 넣으려한다. 그들은 자체적으로 에너지를 개발하고 그것을 이용하여 에너지 광선을 만들어낸다. 그리고 그것을 특별히 제작된 위성으로부터 지구를 향해 발사하려고 계획을 세우고 있다. 그것이 실현된다면 지구상의 모든 생명체들은 전멸되고 만다.</p>	<p>문의처 : 동서 게임채널 (TEL : 756-5151) 소비자 가격 : 15,000원 발매일 : 7월 9일</p> <p>사용환경 : IBM PC 286이상 호환기종 구성디스크 : 2D 4장 장르 : 액션</p>  <p>오직 승자만이 살아남을 수 있는 죽음의 격투. 돈과 자신의 목숨을 위해 상대를 쓰러뜨려야 하는 가장 잔혹하고 비정한 격투의 세계가 펼쳐진다. 부유한 상류사회의 권태와 강자의 파괴본능이 만들어낸 이 죽음의 격투에서 살아남는자는 오직 한명, 최후의 승리자뿐.</p>	<p>문의처 : 금성 소프트웨어 (TEL : 767-0606) 소비자 가격 : 19,800원 발매일 : 7월</p> <p>사용환경 : IBM PC 호환기종 호환기종 구성디스크 : 2HD 3장 장르 : 퍼즐, 액션게임</p>  <p>오랜 기간동안 빗자루에 쫓겨 어두운 구석으로 몰리면서 여기저기 방랑을 하고있지만 그 이유도 모른다. 그저 자기 자신의 일에만 신경을 썼을뿐 다른 사람을 못살게 군 적도 있다.</p> <p>하지만 이미 지나간 일. 이제 플레이어는 다시 과거로 돌아갈 준비가 되어있고 '재미있는 퍼즈볼'이 여러분을 도우려 이곳에 와있다.</p>
정복자 바이킹	해머보이	메가 피닉스	사이버 레이스
<p>문의처 : (주)SKC (TEL : 756-5151) 소비자 가격 : 25,000원 발매일 : 8월 15일</p> <p>사용환경 : IBM PC 386, 486 호환 기종 하드디스크 필수 구성디스크 : 2HD 1장 장르 : 시뮬레이션</p>  <p>플레이어는 최고 통치자이자 중세 영국의 국왕이 되기 위해 최고 20명의 군사를 조정하는 국왕이 된다. 이 게임은 전략 게임을 즐기는 모든 사용자들이 추구하는 바이킹을 만들기 위해 예술적인 가상 영상을 함께 하여 게임에 필요한 모든 요소를 가지고 있다.</p>	<p>문의처 : (주)SKC (TEL : 756-5151) 소비자 가격 : 8,000원 발매일 : 8월 15일</p> <p>사용환경 : IBM PC 286 이상 호환기종 구성디스크 : 2D 1장 장르 : 액션</p>  <p>해머를 가져라! 모든 침입자들을 무찔러야 할 당신을 도울 수 있는 것은 오직 방망이 뿐이다.</p> <p>때려부셔야 한다. 당신의 서쪽 숲을 침입하는 빨간 인디언들을 막아야 한다. 해적을 침몰시킴으로써 그들로부터 당신의 배를 지켜야 한다.</p>	<p>문의처 : (주)SKC (TEL : 756-5151) 소비자 가격 : 8,000원 발매일 : 8월 15일</p> <p>사용환경 : IBM PC 286, 386 호환기종 구성디스크 : 2D 1장 장르 : 슈팅</p>  <p>메가 피닉스라는 거대한 금속으로 만들어진 새가 한쪽에서 날아온다. 거대한 날개를 가진 이 새는 죽음의 프로톤 알을 떨어뜨린다. 광선포와 방어막으로 무장된 당신의 우주선은 메가 피닉스 군단을 파괴하고 살아남아야 한다.</p>	<p>문의처 : 소프트 넷 (TEL : 517-4864) 소비자 가격 : 미정 발매일 : 8월 중</p> <p>사용환경 : IBM PC 286, 386, 486 하드디스크 필수 구성디스크 : 2HD 장르 : 레이스</p>  <p>사이버 레이스는 3차원 전투와 경주 시뮬레이션으로 영화 블레이드 러너, 트론, 2010, 스타트랙 모션픽처 등을 만든 세계적으로 유명한 공상예술가 '시드미드'의 작품이다. 이 사이버 레이스는 '테라포밍'에 이은 두 번째 게임.</p>

시작소개
N 7



결전 테트리스 (FACE TO FACE)

지혜와 민첩성을 동원, 게임의 명인들과 결전을 벌이자!

더이상 혼자서 컴퓨터와 상대할 수는 없다. 친구들과, 가족들과 이제는 함께 게임을 즐기며 대결의 참맛을 볼 수 있다.

총알을 발사하는 인공위성, 폭탄, 16톤짜리 쇳덩이 등등... 어떤 아이템을 얻느냐에 따라 승부의 결정이 달라진다.

이 이상 천절할 메뉴가 있을까?

어떤 게임보다 다양한 옵션과 메뉴가 준비되어 있기 때문에 더이상의 불만은 없을듯...

대전 게임과 1인 플레이 게임이 있는데 대전 게임은 도형 이동과 특수 도형 기능이 나오며 둘중 하나가 끝날때까지 계속 플레이되며 1인 플레이 게임은 쌍방 모두가 끝나야만 게임 끝.



다양한 메뉴가 준비되어 있다

게임의 규칙



입문이다. 가볍게 상대하자



으앗! 2칸이 상대편으로 넘어간다!

게임 진행중 낙하키를 이용하여 도형을 빠르게 낙하시킬 수 있다. 이때 1초간의 시간이 있는데 재빨리 도형을 이동 또는 회전시킬수 있다. 대전 게임시

* 팁 *

게임은 50행 단위로 구성된다. 0에서 49행까지 제거할 수록 속도가 점점 빨라지고 49행을 제거시키면 다시 속도가 느

에는 2칸 이상을 없애면 제일 윗편을 제외한 행렬 이외의 나머지는 상대방의 아래부분으로 쌓이게 된다. 그와 동시에 떨어지던 상대방의 도형이 없어진다.

려진다. 다시 50행부터 99행에 이르기 까지 99행때 가장 최고조를 이룬다. 물론 50행단위로 계속된다. 끝없이...

특수 도형을 없애라!

기존 테트리스같이 무조건 없애는 단순한 게임이 아니다! 특수 도형을 없애서 적에게 피해를 입히든 자신이 이익이 되든지 둘중 하나. 특수 도형의 종류는 6가지이며 다음과 같다.

S: 인공위성으로 총알을 발사하여 도형을 없앤다.

F: 작은새가 나와 도형을 떨어뜨려 원하는 곳에 넣을 수 있다.

B: 폭탄으로 7*7 범위내의 모든 도형을 제거한다.

4: 부근의 4행의 도형을 제거한다.

16: 16톤짜리 쇳덩어리 낙하! 아래에 위치한 3행의 도형이 제거.

I: 전환 도형으로 대전시에

만 출현하는 아이템. 상대방의 좌우 조작을 바꾼다. 하지만 상대가 한칸 제거 시키면 효력은 사라진다.



인공위성이 총을 쏘고 있다

* 주의 *

특수 도형은 긴급 구조용으로 사용되는데 특수 도형의 활동들은 결코 점수에 계산되지 않으며 역시 제거 기록에 포함되지 않는다. 그러므로 고득점을 원한다면 특수 도형을 너무 믿지는 말자.

파더 월드



I B M	발매일	93/8/예정	장르	액션 어드벤처	화면 언어	한글
	제작사	트윈시스템	용량	약 2HD 6장	대 상 연 령	국교생 이 상
	발매가	35,000원	기타		게 임 난이도	A@C DEF

여의도가 배경인 순수 국산 게임

신생 S/W 하우스 「트윈 시스템」의 처녀작. 미래의 여의도를 배경으로 한 액션형 어드벤처 게임으로 화려한 그래픽과 멋있는 사운드가 국산 게임의 수준을 한차원 올려놓았다는 평을 듣고 있다. 과연 어떨지? 발매전에 알아보는 챔프만의 초특급정보! 어느 타잡지에도 소개되지 않은 숨겨진 이야기들이 챔프에는 몽땅 공개되어 있습니다!

이야기 전개

평화로운 어느날. 갑자기 여의도의 하늘에 먹구름이 몰려 오고 천둥과 번개가 치기 시작



한다. 여의도로 향했던 모든 차량과 비행기들은 돌아올 줄 모르고 모든 통신망도 두절된 상태.

그는 블랙홀의 힘을 가장 잘

받는 위치가 여의도이며 자신의 야망을 이루기 위해 이 곳에 왔다고 말한다.

대통령은 특수 조사반을 여의도로 파견했지만 조사단장인 조병호 박사와 그 일행은 출발한지 2시간만에 짧은 구조 요청을 보내고 통신이 두절된다. 많은 인원과 무기를 동원해 보았지만 여의도로 향했던 사람들은 모두 행방불명.

조병호 박사의 아들인 양민은 2인승 아트 버기에 몸을 싣고 아버지를 구하기 위해 여의도로 향했다.

이것이 트윈시스템만의 자랑!

트윈시스템은 이 게임이 첫 작품이지만 이미 오래전부터 컴퓨터 화상 데이터를 전문으로 해오던 그래픽 분야의 전문 업체이다. 화상 데이터를 처리하던 그 노하우를 가지고 게임 업계에 진출했기 때문에 컴퓨터 그래픽면에서는 기존의 회사들이 따라올 수 없을 정도.



총 6스테이지의 게임 구성

이 게임은 예전에 크게 히트를 쳤던 '언더 월드'와 흡사하지만 게임의 진행방식이 비슷할뿐 게임의 구성은 상당히 다르다. 이런류의 게임에서는 최초로 각 스테이지마다 보스(격투상대)가 존재하여 격투에서 승리해야지만 다음 단계로 넘어갈 수 있다.

여기서 잠깐! 무조건 이기고 다음판으로 넘어가는 것을

이 게임에서는 거부하고 있다. 어떤것을 하더라도 한번 생각해보자라는 것이 제작사의 입장. 격투 상대를 이기면 비주얼 신이 펼쳐진다. 이 비주얼 신에는 자이누스에게 개조당하여 어쩔 수 없이 나쁜짓을 하였던 사람들이 쓰러져서 양민에게 자신이 살아왔던 일을 후회하며 다음 스테이지의 힌트를 준다. 아~ 너무 감동적이야...

등장 캐릭터 소개



양민

실종된 조병호 박사의 아들로 17세의 고등학생. 태어날 때부터 초능력을 지니고 있으며 아버지로부터 초능력을 높이는 P.U.P. SYSTEM 훈련을 받았다. 권법은 태권도와 검도가 있다.
키 : 168cm 몸무게 : 60kg

하니

16세의 중학생. 피아리를 잘 치고 여의도의 지리를 매우 잘 안다. 게임도중 만나게되며 게임의 진행에 있어 꼭 필요한 동료.
키 : 163cm 몸무게 : 45kg
시력 : 좌우 1.5

자이누스

100년 전 블랙홀 내부의 불균형에서 생긴 미생물이 인간의 형태에 매우 가까운 생물로 진화한 후 블랙홀의 힘을 이용하여 힘과 시간의 불균형을 만든다.
키 : 250cm 몸무게 : 10kg
시력 : 측정불능

특이한 시스템 도입!

기술습득이 가능하다! 이것이 무슨 말이고? 주인공인 양민이 칼을 가지고 칼로만 싸움을 하다가 격투 상대를 이기고 나면 그 격투 상대로부터 그 사람만이 지니고있던 기술을 전수 받을 수 있다는 것. 그 이후부터는 그 기술이 사용가능

해진다는 사실!

그리고 또하나 특이한 것은 여의도가 배경이 되었기 때문에 일상생활에 쓰는 물품들을 파는 상점이 등장한다는것. 옷가게, 식당 등... 없는것이 없다고 한다. 그런데 연탄가게도 있을까?

페르시아 왕자 2

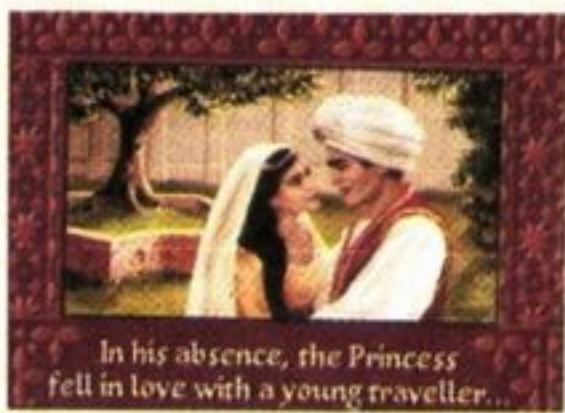


Seizing power, Jaffar had his rival thrown into the dungeons...

I B M I P C	국내 발매일	93/8/15	장르	액션	화면외국어 수준	영 어 하
	제작사	브로더번드	용량	2HD 5장	대 상 연 령	중학생 이 상
	국내 발매가	29,000원	기타	SAVE 가능	게 임 난이도	ⒶBC DEF

고대 페르시아에 아름답고 평화롭던
설튼 왕국이 있었다. 어느날, 설튼왕은 외국의 영토를
점령하기 위해 눈이 무시도록 아름다운 외동딸만을
남겨둔채 원정을 떠났다. 그 후, 공주는 자신을 보기 위해
성벽의 담장을 넘어온 한 젊은 여행가를 만나게 되고

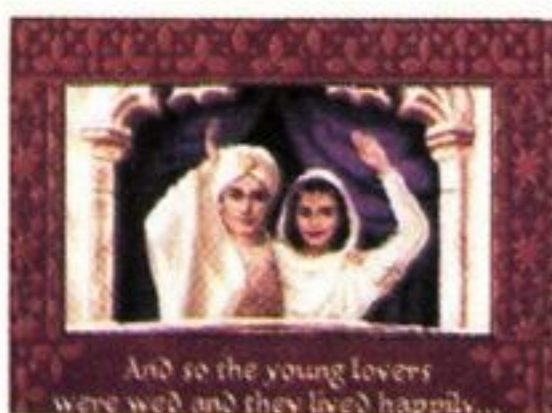
그를 사랑하게 된다. 그러나, 왕의 마법사인 자파(Jaffar)는 이러한 공주의 행동을 용납하지 않았다.
자파는 젊은 여행가를 지하감옥에 감금하지만 그는 곧 탈출을 하게되고 악의 마법사인 자파에게 대항하게 된다.



In his absence, the Princess fell in love with a young traveller...



Seizing power, Jaffar had his rival thrown into the dungeons...



And so the young lovers were wed and they lived happily...



1. 젊은 여행가와 공주는 행복한 나날을 보낸다...
2. 마법사에 의해 체포되는 왕자
3. 왕자와 공주는 결혼을 하지만... 공주는 자신이 속은 것을 알까?
4. 타이틀 화면



알아봅시다

페르시아 왕자 2를 실행시키기 위해선 286급 이상의 컴퓨터와 VGA 카드가 기본적으로 요구된다. 또한 조이스틱도 가능하며 사운드는 미디까지 지원된다.

키보드 조작법

* 윈도우에서 실행하자! *

윈도우에서 게임을 실행시키기 위해서는 SET UP을 실행시켜 간단한 조작을 해야 한다.

우선 SET UP을 실행시키면 'MAKE PROGRAM ACCESSIBLE UNDER WINDOWS'라는 메뉴가 있다. 이것을 실행시키면 윈도우에서 게임이 가능해 진다.

<표 1> 게임 조작키

키보드	기능
G	저장하기
L	불러오기
ALT+A	다시하기
S	효과음 가동/중단
M	음악 가동/중단
H	기록보기
CTRL +Q	게임끝내기

<표 2> 키보드 사용법

키보드	기능
↑	위로 뛰기/올라가기 /천정 치기
↓	고개 숙이기/내려가기/칼 집어넣기
← →	좌/우로 이동하기
CTRL	칼 뽑기/칼 사용하기
SHIFT	매달리기
ESC	일시중지
SHIFT +	서서히 걷기, 장애물
←, →	앞에서 저절로 멈춤
↓ +	앞아 걸기/숨겨진 길 찾기
←, →	장애물이 있으면 저절로 낮은 포복

아이템 종류



아이템	기능
빨간 약	체력을 회복시켜주거나 체력 칸을 한칸 늘려준다.
녹색 약	체력을 감소시킨다.
칼	무기를 사용하게 한다.

스태이지 1

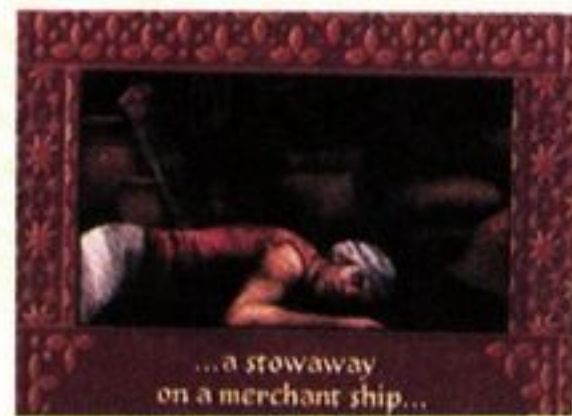
게임을 처음 시작하면 왕자가 창문을 깨고 밖으로 나온다. 적이 달려오므로 왼쪽으로 돌아 칼을 빨리 빼고 싸운다. 계속 나타나는 적을 처치하고 왼쪽으로 전진하면 낭떠러지가 나오고 다음 건물이 보인다. 조금 뒤쪽으로 가서 넓게 뛰어 다음 건물로 넘어간다. 이렇게 가다보면 다음 건물이 보이지 않는 막다른

곳으로 간다. 그곳에서 밑으로 서서히 내려간다. 그러면 땅으로 내려오게 된다.

오른쪽에서 칼잡이가 나타나지만 신경쓰지 말고 왼쪽 선착장으로 뛰어간다. 한척의 배가 선착장에서 떠나가는데 뛰어서 배의 끝 부분을 잡고 배를 탄다 (뽀 후 배의 끝부분을 잡을 때 SHIFT키 사용).



성 밖에서의 결투



왕자는 고통속에 괴로워 하지만...



떠나는 배에 매달려 올라가야 한다.



바위의 무늬와 바닥의 무늬가 어떤 연관이 있을까?

작은 이야기

왕자는 공주가 있는 성을 떠난다. 배 안에서... 왕자는 심한 구토로 인해 괴로워 한다. 그 때 왕자가 꾸는 꿈... 왕자님. 저에게 오세요

스태이지 2

◆파트 1

해변가에 쓰러진 왕자. 일어서 왼쪽으로 간다. 무턱대고 앞으로 가면 모래 늪에 가라앉는다. 처음 화면 끝에서 서서히 왼쪽으로 가면 모래 늪 바로 전에 멈추게 된다.

잠시 기다리면 모래 늪에서 6

개의 돌이 나온다. 반대편 벽을 보면 해골, 뱀과 같은 무늬가 있는데 그 무늬가 있는 돌만 밟지 말고 나머지는 모두 밟고 반대편 바위로 건너간다. 밟지 않았던 돌이 가라앉으면서 앞의 바위가 열린다.

◆파트 2

왼쪽으로 2칸 간다. 왼쪽 구석에서 아래로 내려간다. 문이 하나 보이는데 닫혀있다. 문 앞

에서 위로 제자리 뛰기를 3번하면 오른쪽에 있던 바닥이 떨어지면서 문이 열린다. 아래로 내



해골과의 대결



해골에게 쫓기지만...

바닥을 보자!

바닥을 보면 'U'자 모양의 무늬가 있고 바로 옆에 조그마하게 튀어나온 무언가가 보인다. 이것이 함정인데 'U'자 무늬를 밟으면 이곳에서 노란돌이 튀어나와 주인공에게 피해를 준다. 또한, 튀어나오거나 들어간 바닥이 있는데 이것은 문을 열거나 닫는 장치이다.

러가면 해골이 보인다. 해골있는 곳으로 내려가는데 벽을 주의하면서 내려간다. 벽을 보면 구멍이 몇개 보이는데 가까이 가면 쇠창살이 튀어나온다. 해골을 처치하고 오른쪽으로 간다. 문이 하나 보이는데 그 앞에서 위로 제자리 뛰기를 3번하면 역시 문이 열린다. 그곳으로 들어간다.



시간이 흐를수록 나뭇잎은 떨어진다.

작은 이야기

설튼왕의 적군이 공주가 있는 성으로 진격해 온다. 그리고 그녀와 결혼했던 왕자가 배신을 한다. 공주는 아버지 설튼왕에게 편지를 쓴다. 아버지, 어서 돌아오세요. 왕자가 저희를 배신했어요. 하지만 왕자에게 들키고... 왕자는 본래 모습인 마법사로 돌아온다. 그리고 공주에게 원인모를 병에 걸리게 한다.

스태이지 3



또 다른 농굴. 왼쪽으로 한 칸 간다. 지금부터는 지도를 보면서 진행한다.

①해골, 용암, 못, 함정

내려가자마자 바닥에는 함정이 있다. 칼을 뽑고 함정을 더 이상 밟지 않도록 앞으로 간다. 해골도 일어나 공격해 온다. 절

대 뒤로 물러서는 일이 없어야 한다.

③문 여는 버튼

가장 오른쪽 바닥을 보면 'U'자 모양이 바닥에 있다. 이것을 밟아야 하면 ④의 문이 열리게 된다. 하지만 밟고 내려오면서부터 그냥 왼쪽으로 앞만보고 달려 화면 ③을 거쳐 ④번 열린 문으로 들어가야 한다. 해골들이 일어나 공격하기 때문이다.

③닫힌 문

이 문을 조작하는 버튼은 모두 2개. 주위를 자세히 살펴보면 알 수 있다.

④문

다음 스테이지로 넘어가는 문이다. 화면 ②에 이 문을 열 수 있는 버튼이 있다.

스태이지 4



끝에서 뛰어야 한다.

역시지도를 보면서 진행하자.

① 진퇴양난

그림을 자세히 보라. 벽을 올라가자마자 그곳에서 뛰어 바닥으로 내려간다. 그렇지 않으면 못에 쫓려 죽는다. 내려가면서 곧바로 칼을 뽑고 해골을 처



치한다.

② 문 조작

화면을 보면 막힌 벽이 하나 보인다. 한칸 위로 올라가보자. ↓표시있는(A)에서 멈추면 바닥이 떨어지면서문이 열린다.다시 올라가 천천히 가면 바로 앞에 있는문이 닫힌다. 이곳에서 위로 3번 제자리 뛰기하면 지점에 있는바닥이 떨어지면서문이 열린다. 2번째 문을 여는 방법은 이 방법 말고 다른 한가지 방법이 더 있다. 연구해 보라.

③ 날으는 양탄자

양탄자를 타고 동굴을 빠져나가는 것이 목적이다. 어떻게 할까...? 시간이 남는 플레이어는 양탄자에 앉어보자. 그리고 자

신이 한 행동에 대해 후회하지 말자! 단, 양탄자를 타기 전에 천정을 살펴본다.

에 철창이 있기 때문입니다. 철창을 제거하는 버튼은 오른쪽 위에 바닥에 있다. 이것을 밟아야 철창이 제거되고 양탄자를 탈 수 있게 된다. 자! 계속 오른쪽으로 가자.

④ 함정

문을 열고 들어간 후 아래로 한칸 내려간다. 빨간 약병을 먹고 위로 올라간다. 이때, 함정에 의해 돌에 맞게 된다.

⑤ 버튼

화면 왼쪽으로 가는 길바닥을 보면 버튼이 하나있다. 이것을 밟으면문이 하나 열리는 소리가 들린다. 오른쪽으로 간다.

⑥ 다리위의 혈전

아주 까다로운 곳이니 시간이 많이 걸릴 생각을 하자. 만약, 죽는다 해도 화면 ⑤에서부터 다시 시작하니 걱정하지 말라. 다리 중간쯤 가서 칼을 뽑는다. 다시 앞으로 가면 해골이 달려온다. 이 해골을 불사신이다. 다리 밑이 낭떠러지이므로 이 해골을 떨어뜨려 죽어야 하는데...

무조건 앞으로 전진하다보면 해골과 위치가 바뀌게 된다. 그리고 다리에서 4번째 칸에 주인공의 뒷다리는 놓고 싸운다. 이때 한 발자욱 앞, 즉 5번째 다리로 가서 공격하고 다시 뒤로 돌아온다. 이런식으로 공격을 하

다보면 다리가 끊기게 된다. 뒤로 돌아서 무너지지 않는 다리 끝 부분을 잡고 다리위로 다시 올라간다. 이때 칼을 떨어뜨리게 된다. 올라왔으면 계속 왼쪽으로가 양탄자가 있는 곳의 천정 철창을 열고 내려와 양탄자를 타고 하늘로 날아간다.



양탄자를 타고 날아온 폐허가 된 성

해골이 오른쪽 다리로 가지 못하게 막자!

왕자와 위치가 바뀌었을 때 해골은 화면 ⑤에서 밟았던 버튼을 다시 밟아 문을 닫히게 하려한다.이것을 막아야 한다. 해골이 등을 보이고 다리 오른쪽으로 갈때 빨리 그를 공격하면 다시 왕자쪽으로 방향을 바꾸게 된다.

양탄자 타기

양탄자 타는 방법은 가운데에서 ↓버튼을 누르면 된다.

스태이지 5

양탄자를 타고 폐허가 된 설튼성으로 돌아온 왕자. 앞으로 그의 운명은?

① 떨어지는 바닥

오른쪽 끝부분의 바닥 4개가 떨어진다. 이쪽으로 오지 말고 시작점에서 왼쪽으로 간다. 바닥을 자세히 보면서 가자.

② 숨겨진 길

왼쪽 벽에서 앉으면 숨겨진 길이 열린다. 고개를 숙여 들어간다.

③ 칼

칼을 얻게 된다. 반드시 얻어야 하는 무기이다. 왼쪽 한칸 위로 올라가 천정을 치면 2개의 바닥이 떨어진다. 위로 올라간다.

④ 머리괴물

머리괴물이 위에 있다. 그가 왕자가 있는 곳으로 오기 전에 빨리 왼편으로 뛰어 중간쯤 간다. 칼을 뽑고 머리괴물을 처치해야 한다.



비밀통로는 칼이 있는 곳으로 인도한다.



위에는 칼날, 바닥에는 뱀

⑤ 탈출

머리괴물을 죽이고 왼편이나 오른쪽 바닥에 있는 버튼을 누르면문이 열린다. 아무곳으로 들어가도 상관없다.

스태이지 6

버튼을 누르면 오른쪽에 있는 철문이 열린다. 닫히기 전에 빨리 뛰어 오른쪽으로 가면 낭떠러지로 들어선다. 뛰어오다가 점프해 건너편으로 건너간다.

② 2마리의 뱀

뱀 2마리가 나타난다. 뛰어서 뱀을 건너가야 하나 너무 멀리 뛰면 칼날에 의해 살해당하니 적당히 뛰어야 한다.

③ 출구 버튼

오른쪽 끝 바닥에 버튼이 있

다. 그것을 밟으면 화면에 있는 문이 열린다. 칼날을 조심해서 간다.

④ 출구
화면 ③의 버튼을 누르면 문이 열린다.

머리괴물을 죽이자!

머리괴물은 빠른 속도로 왕자에게 달려온다. 한번 공격하고 칼의 범위를 살짝 벗어난 곳에 있고 다시 공격을 해 온다. 처치하기 위해서는 타이밍을 잘 맞춰야 한다. 사정권 밖에 있다가 막 달려올 때 칼을 휘두르면 80%이상의 확률로 맞출 수 있다.

스테이지 7

① 긴박한 상황

동굴을 타고 화면 ①로 오면 빨리 칼날 밖으로 나가야 한다. 그렇지 않으면 앉아있는 왕자를 뱀이 물기 때문이다.

② 숨는 뱀

2마리의 뱀이 서로 다른 방향으로 움직인다. 2마리 모두 죽여야 한다. 그리고 왼쪽으로 계속 가면 머리괴물이 나오고 칼날이 보이는데 머리괴물은 왕자를 칼날이 있는 곳으로 유인할 것이다. 그 전에 처치해야 한다.

다.

③ 폐허가 된 방

이곳은 예전에 왕과 왕자가 있었던 왕궁이었다. 하지만 지금은 왕의 아들에 의해 파괴되었다. 옆에 있는 칼을 집는다. 그러면 왕자는 기절을 한다.

잠시 후, 아름다운 공주가 나와 이곳이 왕자에 의해 폐허가 되었다는 것을 알려준다. 그리고 왕자가 집은 아버지의 칼로 복수해 줄 것을 부탁한다.

스테이지 8



말을 타고 사막을 건너야 하는데?!

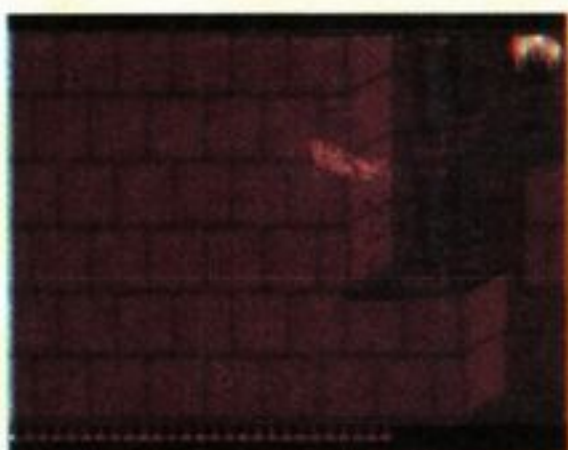
가장 간단한 스테이지이면서 가장 힘든 스테이지이기도 하다. 우선 앞으로 전진하면서 뱀과 머리괴물을 모두 처치한다.



천정을 치면 바닥이 떨어지면서 문이 열린다.

말 동상까지 왔으면 다시 시작점으로 가서 위로 올라간다. 위에 있는 길을 이용해 말 있는 곳까지 간 후 말을 타야 한다. 주의할 것은 위로 있는 길은 밟으면 밑으로 떨어지므로 그 전에 신속한 행동을 해야 한다.

말을 타면 사막과 협곡을 지나 마법사가 사는 성으로 들어가게 된다.



근접한 후 위로 올라가야 한다.

스테이지 9

① 어디로 가나?

이곳으로 가면 3명의 독수리 모자를 쓴 기사가 나타난다. 별로 어렵지는 않지만 3명이기 때문에 위압감을 받게 된다. 그들을 모두 물리치면 밑으로 난 길로 내려간다.

② 섬뜩한 느낌

화면 ①에서 이곳으로 내려오자마자 고개를 숙여 낮은 포복

으로 왼쪽을 향해 가야 한다. 조심하자. 고개를 숙이지 않으면 칼날에 의해 죽음을 당할 것이다.

③ 문 여는 버튼은 어디에?

문 위에 있는 발판위로 올라간다. 그리고 천정을 3번 치면 왼쪽천정에서 바닥이 떨어져 문을 열어줄 것이다.

스테이지 10



불칼과 대결을 하지 말고 피한다.



천정에서 내려온 왕자

① 못

위로 올라가야 하는데 앞에 못이 가로막고 있다. 자! SHIFT 키와 ←키를 이용해 못이 있는 곳 바로 전까지만 이동하자. 그리고 뒤로 돌아서면 못이 튀어나오게 된다. 신경쓰지 말고 위로 올라간다.

더 이상 길이 없어 보인다. 천정을 3번 쳐 보자.

② 버튼

올라왔으면 왼쪽으로 가자. 그곳 바닥에 버튼이 있는데 오른쪽 철문을 열때 사용된다. 버튼을 밟고 문을 열었으면 화면 ③을 향해 빨리 뛰어간다.

③ 넓이뛰기

들어서자마자 오른쪽으로 크게 튕다. 뛰면서 SHIFT키를 누르고 있어야 바닥을 붙들고 서 있게 된다.

④ 공포의 2단 점프

이 이후에 지도는 그리지 않겠다. 페르시아 왕자 1에서도 11판에 이런 스테이지가 있었다. 방법은 그때와 같다. 우선 오른쪽에 있는 버튼을 밟고 왼쪽으로 빨리 튕 후 다시 절벽에서 점프해 반대편으로 가야 한다. 그리고 문이 닫히기 전에 왼쪽으로 들어가야만 통과할 수 있게 된다.

스테이지 11

① 첫번째 문

화면 ②에 4개의 철문이 있다. 첫번째는 이곳에서 독수리 모자를 쓴 사람을 밑으로 떨어뜨려야 한다. 그가 있는 곳으로 점프

해 칼을 뽑고 싸우다가 자리를 바꾼다. 그리고 바닥에 떨어뜨리면 된다.

② 두번째, 세번째 문

오른쪽과 왼쪽발판을 떨어뜨

리면 두번째, 세번째 철문이 열린다.

③ 네번째 문

역시 오른쪽 발판을 떨어뜨리면 된다.

④ 생각해 보는 곳

철문 3개가 있는데 통과방법은 쉽다. 연구해 보라

⑤ 불 칼

이곳으로 오면 큰 불칼이 싸

움을 걸어온다. 따라서 이곳으로 떨어지자마자 칼을 들고 방향을 바꿔야 한다. 칼은 천하무적이다. 도망가는 것이 상책이다.

⑥ 난장이

어떻게 문을 열 것인가... 버튼도 없다. 오직 녹색 병 하나뿐... 심심한 김에 녹색 병을 먹어 보자. 신기한 일이 벌어진다.

짜왕자가 있다. 멀리 있는 그를 보면서 'CTRL'키를 눌러보자. 에너지 파가 나간다. 이제 방법이 생각났을 것이다. 가짜 왕자에게 이 에너지 파를 쏘면 된다. 하지만 가짜왕자를 따라가면 그는 도망가게 된다. 최대한 근처로 간 다음 에너지파를 날려보자.



미로와 같은 길에서...



왕자를 따라다니면서 에너지를 발사하면 가짜 왕자는 죽는다. 그는 마법사였다.

스테이지 12

화면 오른쪽에 있는 발판을 이용해 철문을 열고 들어가자. 왼쪽의 철문으로 가면 그것이 단한다. 어? 큰일이네... 신경 쓰지 말고 위로 올라간 후 왼쪽으로 간다. 적이 있지만 상관하지 말고 그냥 위로 올라간다. 이젠 어떻게 하지? 자! 힘들게 게임을 진행하지 말자. 머리만 아프다. 신경만 더 쓰면 살아가는데 지장이 생긴다. 과감히

ALT키와 A키를 눌러 게임 처음으로 가자.

처음으로 왔나? 그렇다. 처음이다. 왜 처음으로 왔냐고 필자 욕하지 말자. 지금부터 지름길을 알려주겠다. 처음 시작부분에서 그냥 왼쪽으로 들어간 후 아래로 내려가 오른쪽으로 계속 가면 1분 이내에 모두 깰 수 있다.



마법사와 정면대결은 피해야 한다.



불사신으로 변신한 왕자.



마법사의 죽음

스테이지 13

마지막 스테이지이다. 우선 지붕 위인데 오른쪽 끝으로 가서 아래로 내려간다. 지붕 바로 아래에 있는 창가로 떨어지게 된다. 그곳으로 들어가면 가짜 왕자를 만나게 된다.

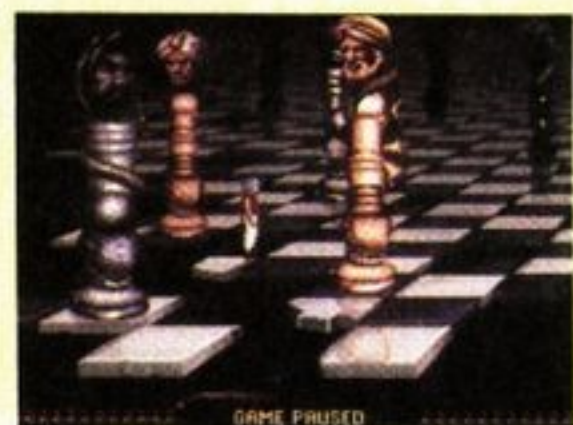
마법사인 가짜왕자는 진짜 왕자를 차원이 다른 세계로 들어가게 한다.

처음은 체스지역이다. 오른쪽의 밑으로 빠지는 길만 주의하면서 전진하면 된다. 다음은 얼음지역이다. 이곳은 4명의 왕자 잔영이 있다. 2명은 왼쪽으로, 또 2명은 오른쪽으로 서 있다. 한가지만 주의하면 된다. 즉, 왕자 잔영에게 절대 등을 보이지 말라. 등을 보이면 공격당해 죽고만다. 자! 어떻게 할 것인가?

가운데에서 왼쪽으로 서 있는 왕자와 한몸이 되도록 가까이

붙는다. 그러면 진짜 왕자와 왕자 잔영의 위치가 바뀌는데 자꾸 되풀이하면 왕자의 육체는 쓰러지고 빛나는 영혼만이 남게 된다. 이제부터는 왕자는 무적이 된다. 4명의 왕자 잔영중 3명을 처치하면 나머지 하나의 왕자 잔영은 저절로 사라지게 된다.

상단 왼쪽에 왕자 잔영이 서 있던 곳으로 가서 위로 올라가면 신비한 미로로 들어가게 된다. 왼쪽으로 가면 마법사인 가

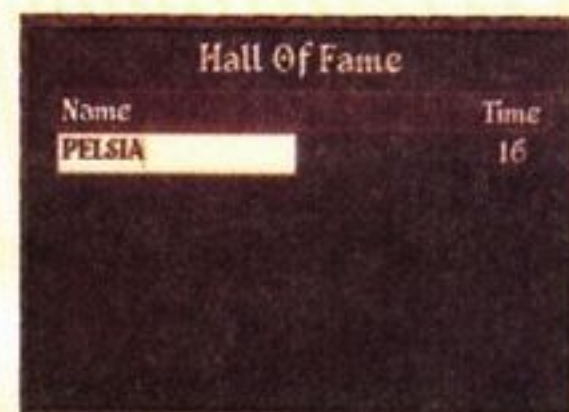


체스게임에 빠진다.

마지막 장면

드디어 마법사는 재가 되어 죽고 말았다. 그가 죽자 공주에게 걸려있던 마법이 풀려 공주는 기나긴 잠에서 깨어나게 된다. 그리고 진짜 왕자와 가장 아

름다운 시간을 보내게 된다. 하지만 그들은 모르고 있었다. 한 노파가 수정구슬을 통해 그들을 보고 있다는 것을...



순위보기



엔딩



공주와의 아름다운 순간



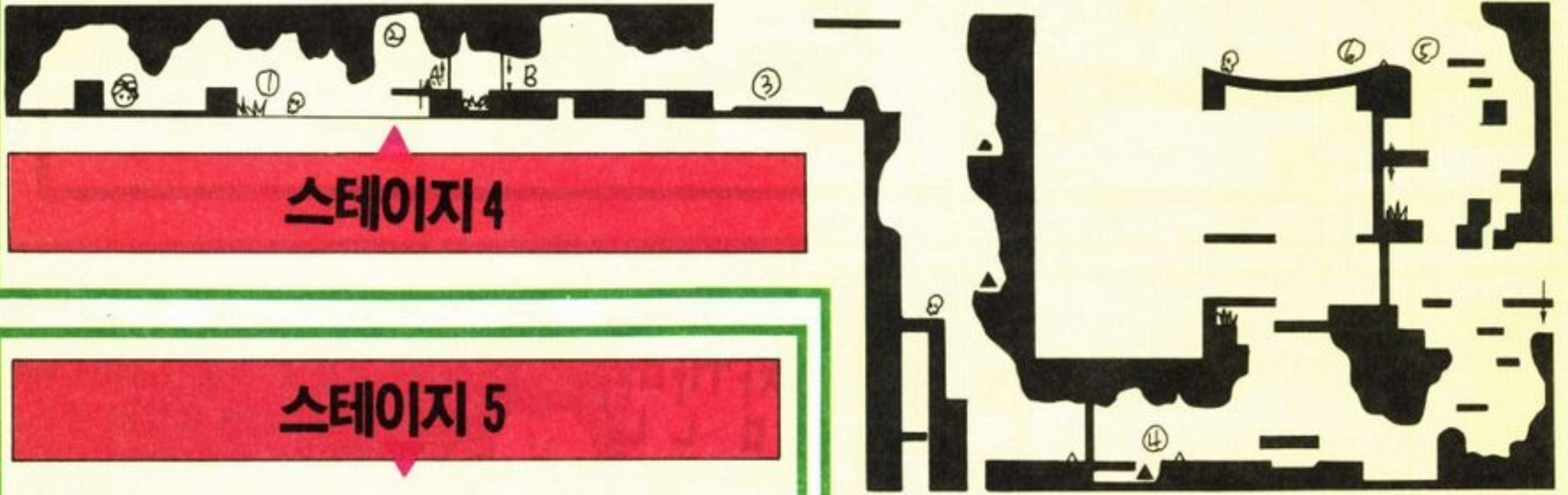
페르시아 왕자 3를 기대한다.

스테이지 3

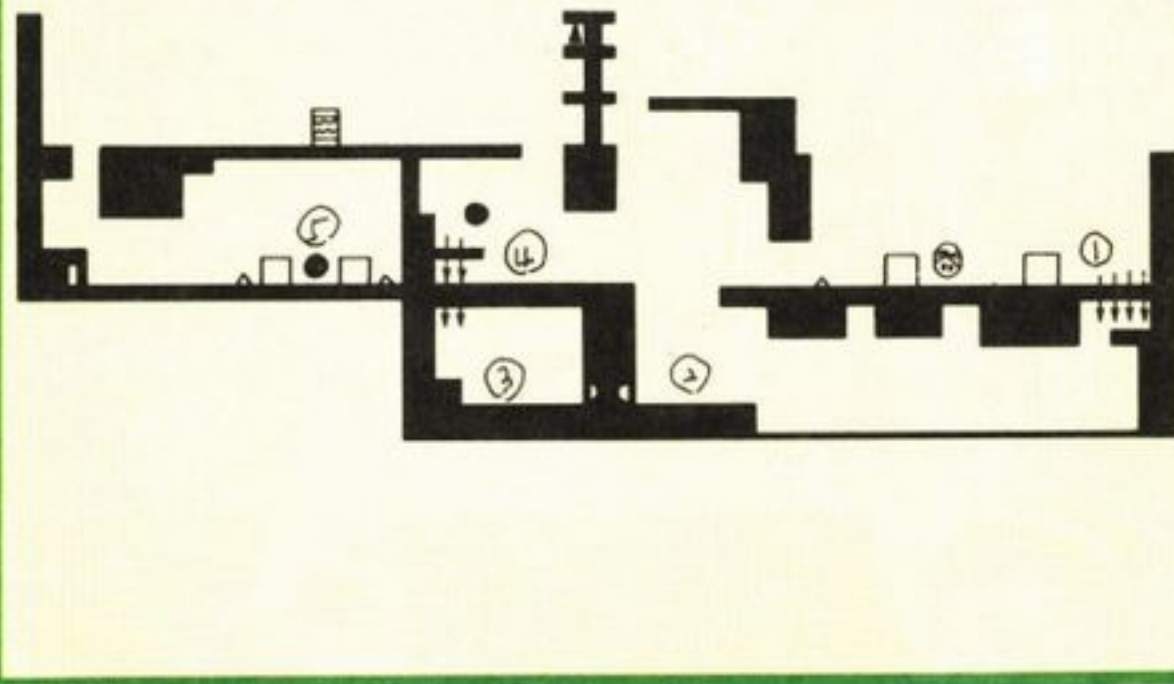


- 해골 (Skull icon)
- 빨간 약병 (Red pill bottle icon)
- 약병 (Pill bottle icon)
- 버튼 (Button icon)
- 문 (Door icon)
- 용암 (Lava icon)
- 못 (Pond icon)
- 동굴 (Cave icon)
- 머리 (Head icon)
- 사람 (Person icon)
- 철문 (Iron door icon)
- 양탄자 (Carpet icon)
- 칼 (Sword icon)
- 칼날 (Sword blade icon)
- 시작 (Start icon)

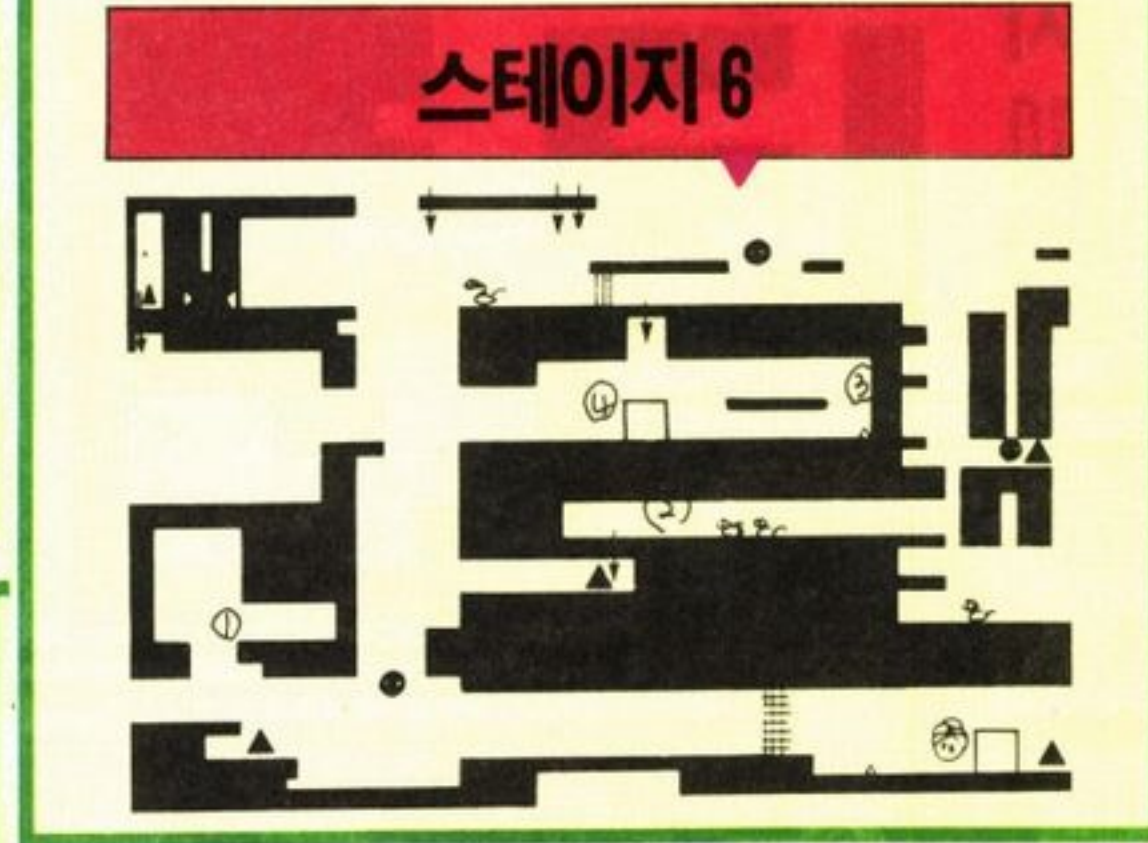
스테이지 4



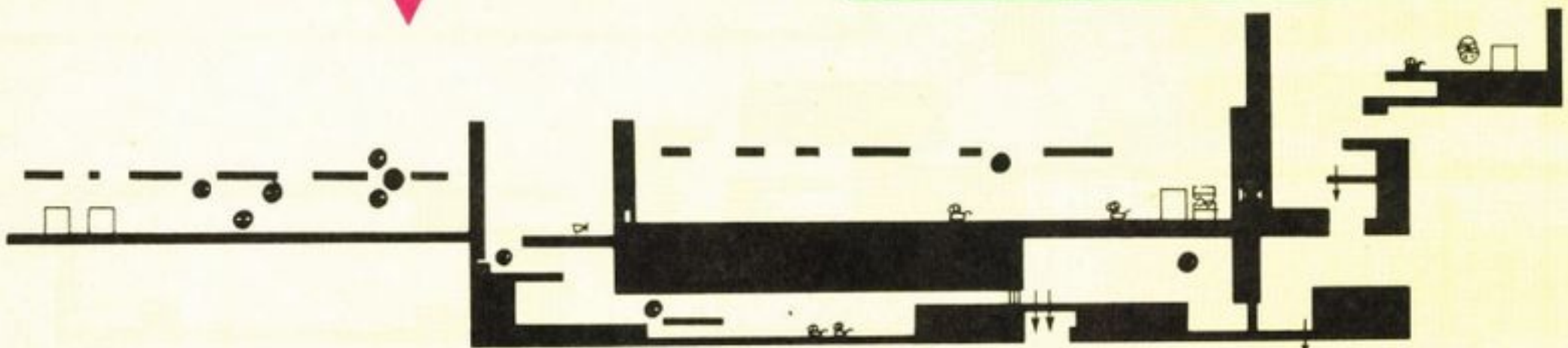
스테이지 5

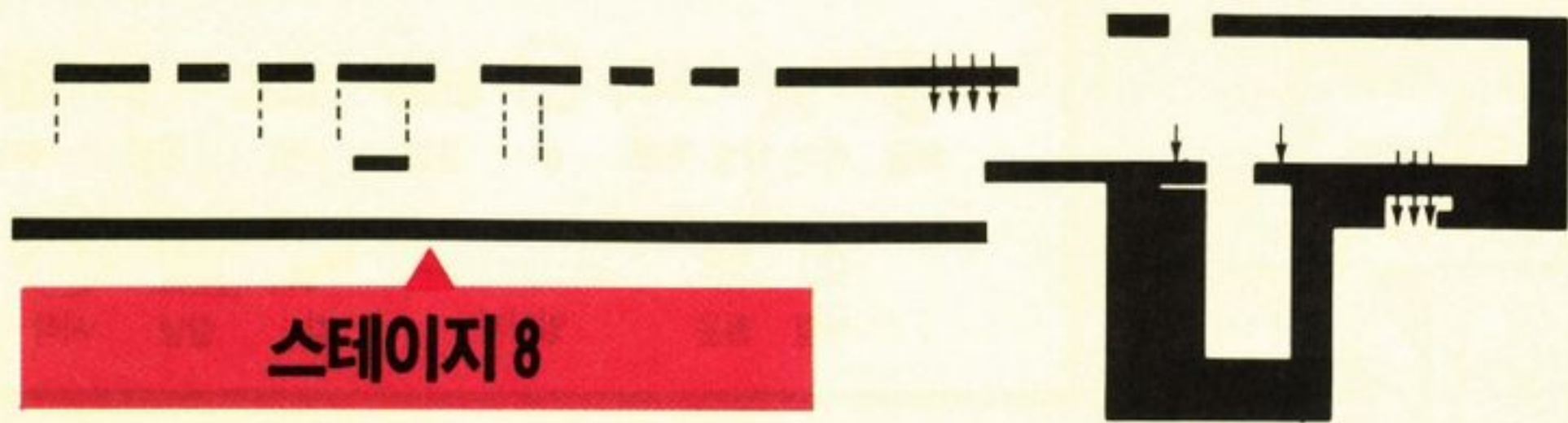


스테이지 6

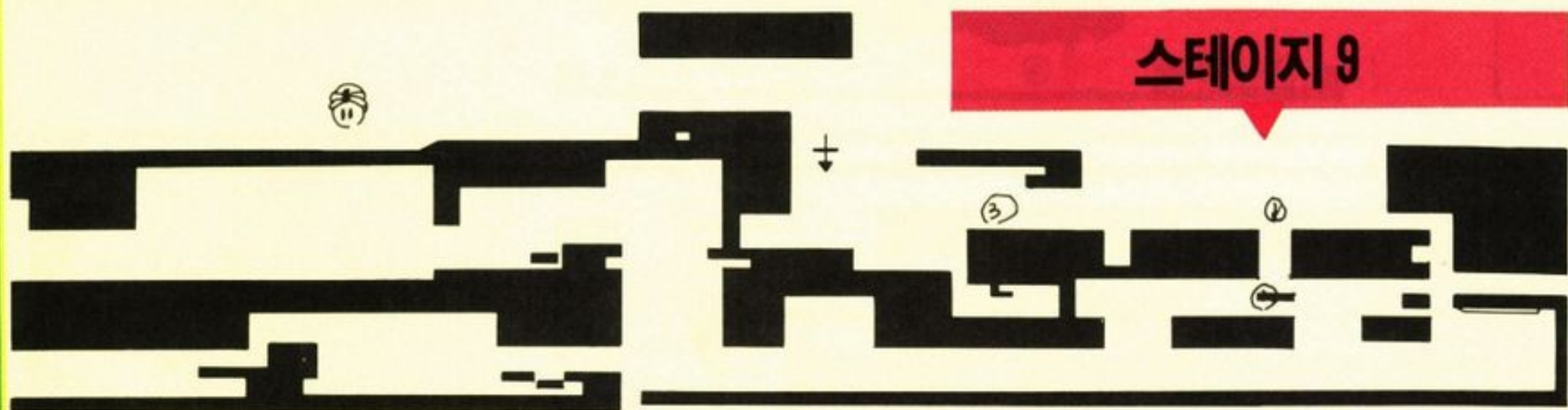


스테이지 7



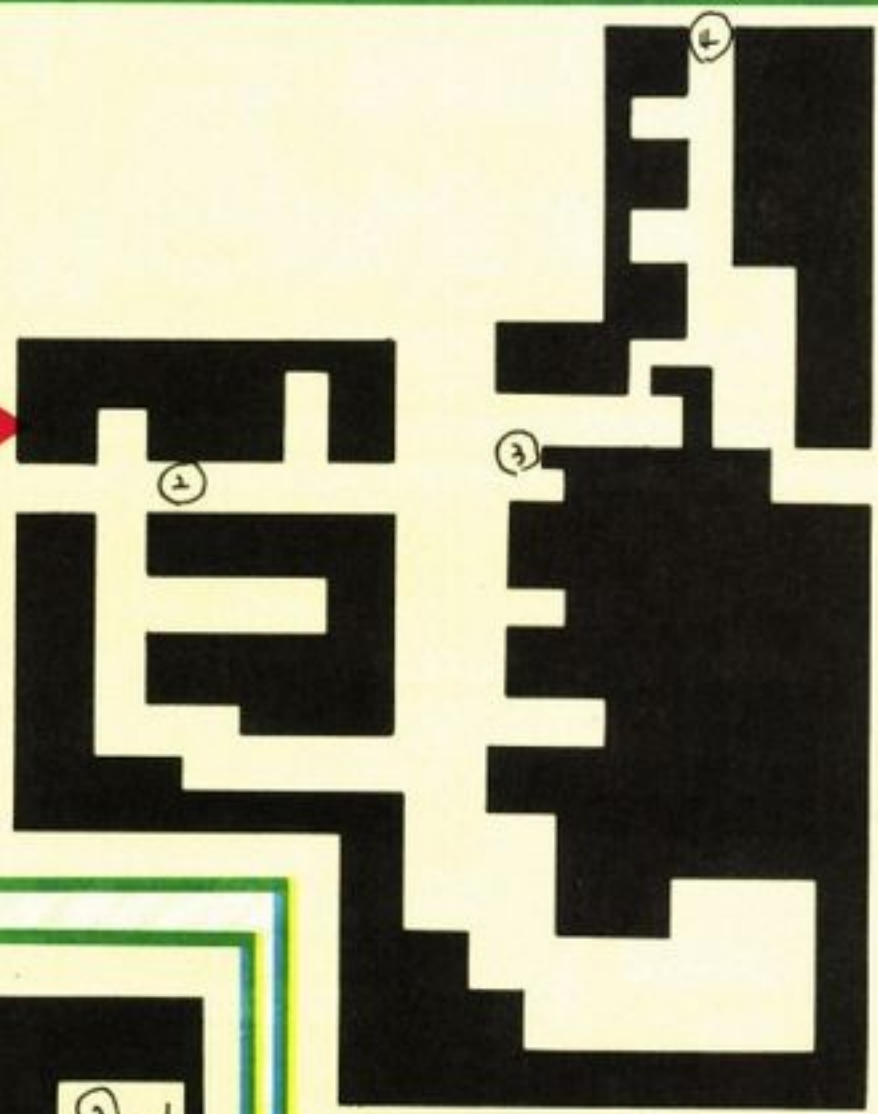


스테이지 8



스테이지 9

스테이지 10



자매는 용감했다

이것은 무엇이란 말인가... 갑자기 「게임챔프」에 찾아온 이들 자매는 자신들을 잠깐만에 출연

시켜 줄 것을 고집하며 농성(?)을 벌였는데 편집부에선 생각다못해 월드 히어로즈 2로 실력을 겨뤄 이긴쪽을 넣어주기로 했다. 그러나 이들 남매는 끝까지 혈육의 정을 보여 결국 무승부로 끝나고 말았는데... 끈끈한 자매의 정에 챔프도 감동. 여기한것을 실는다. 누가 누나일까? 알아맞춰보시라~.



스테이지 11



PC 게임 하우스/지관(유)

“게임의 한글화는 당연한 도리죠”

“정품 게임이라면 이 정도는 되어야죠?”라고 자신있게 말하는 PC게임 하우스가 있다. 타 회사와 달리 출시되는 전 게임의 한글화를 해낸 지관(유). 게임의 한글화는 소비자를 위한 서비스가 아니라 당연한 도리라고 생각하는 이들은 이제 한글화에서 쌓은 노하우를 이용하여 상상치 않은 움직임을 보이려 하고있다. 과연 어떤 일일까? 애독자 여러분과 함께 지관(유)를 찾아가보도록 하자.

지관(유)의 창사 배경

지관(유)는 소프트 월드의 IBM PC용 게임을 한글화하여 판매하는 회사이다. 최은오 실장이 대만 유학시절 소프트월드에서 공모하는 게임 강령 공모에 응모한 것이 인연이 되어 소프트월드와 계약을 맺게 되었다고 하는데 평소 게임 즐기기를 좋아했던 최은오 실장은 거의 모든 게임들이 외국어로 되어있어서 게임 진행에 많은 걸림돌이 된다는 생각이 들어 한글화 작업을 결정하게 되었다.

92년 10월에 계약과 회사 창립을 위한 준비. 12월 1일 지관(유) 창사. 12월 21일 첫 작품인 「삼국연의」 출시. 불과 2달만에 모든일이 벌어졌다(?).

작은 고추(?)가 맵다죠!

전 직원 8명의 아직은 작은 규모지만 지금까지 지관(유)가 해왔던 일들은 결코 작은 일들이 아니다.

한글판 게임의 성공. 그것은 국산 정품 게임시장에 큰 변화를 가져왔다. 정품 게임이라고 하면 외국어가 그대로 나오며 매뉴얼만 첨부된 비싼 상품이라고만 여겨왔던 것을 한글화 작업과 더불어 견고한 케이스와 매뉴얼 등을 첨부하여 좀더 쉽고 재미있게 즐길 수 있도록 하였다. 그럼에도 불구하고 지관(유)에서 나온 게임들을 살펴보면 제품의 가격이 매우 저렴하다는 것을 알수있다.

게임 시장에 참여한지 불과 1



발매와 함께 큰 인기를 누린 지관(유)의 한글 게임들

전 직원들이 하나가 되어 제품생산에 힘쓰고 있다

년도 안되었지만 「삼국연의」와 「동방불패」는 발매되자마자 각 게임지 차트 1위를 기록하며 최고의 인기를 누리는 등, 지관(유)는 IBM PC게임 시장에서 상당한 위치를 잡하게 되었다.

개발 계획도 있습니다

지관에서 출시되는 게임은 모두 대만의 소프트월드사의 게임을 한글화 작업한 것이기 때문에 미국이나 유럽의 게임들처럼 생소하지가 않은 것이 장점. 게다가 미국의 게임들과 달리 한문을 한글로 변환하기가 편해 한글화 작업에 걸리는 시간이 짧은 것도 또한 큰 장점이다.

현재 지관(유)는 한글화 작업으로 축적된 실력을 이용하여 새롭게 자체 개발 게임을 준비중인데, 아직 타이틀도 정해져 있지 않지만 고대를 배경으로 한 역사 시뮬레이션 게임으로 현재 시나리오만 완성되어 있는 상태.

92년 5월부터 자료를 수집하기 시작하여 93년 말에 완성될 예정인 이 게임은 현재 지관(유) 소속의 프로그래머 2명이

대만의 소프트월드사와 함께 만들고 있다. 공동제작을 하고 있지만 완성시에는 한국내에서만 판매할 오리지널 제품이 될 예정. 이 작품이 나온뒤에도 지관(유)는 한글화 작업과 자체 개발 게임의 제작을 병행할 것이라 밝힌다.

소비자를 생각하는 업체

지관(유)에서는 처음에는 판매된 게임의 반품을 받지 않았으나 소비자들의 요망에 의해 판매된 게임의 반품을 받고있다. 간단한 문제는 판매점에서 A/S가 가능하지만 원 제품이 잘못된 경우는 전량 반품을 받아준다. 그리고 9월중에는 지난 8월 15일데 발매된 「결전 테트리스」의 발매를 기념하기 위해 구입 고객을 위한 테트리스 경진대회도 열 예정이다.

한글화에 이어 자체 게임 개발도 진행중인 지관(유). 소비자를 위한 최대한의 성의를 보이려고 한다.



챔프 편집자 분들 보세요-♥

안녕하세요. 챔프 편집자 오빠들!(서오빠, 조, 강, 우, 김, 송, 이이 혁혁, 아직 멀었나? 신, 조, 최, 이, 운, 이, 손, 이, 김, 한) 그리고 언니 두분! 저는 아~주 불쌍한 오라버니를 둔 여학생입니다. 우리 오라버니가 얼마나 불쌍하냐면요- SFC와 RPG환상사전을 사려고 그동안 품쳐놓은 돈이 있었거든요. 근데! 그것을 저희어머니께서 반 강제로 강탈

(?)해 가신 거예요. 그 뒤로 저희 오라버니의 어깨는 언제나 추-욱 늘어져 있습니다. 제가 얼마나 답답했으면 이런 편지를 드리겠습니까? 우리 오빠님에게 게임챔프에서 힘을 주셨으면 좋겠네요. (힘내세요! 박혜인양의 오빠님 : 게임챔프)

★★ 챔프점수
250점



슈퍼시노비 II

수퍼알라딘보이	국내 발매일	93/7/23	장르	액션	화면 외국어수준	일본어 하
	제작사	세가	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	55,200원	기타	동시발매	게임 난이도	ABC DEF

속적 네오 지드와의 속명적 결투!!

수퍼 알라딘보이 세계에 일대 선풍을 일으킨 무술 액션게임이 3년간의 세월을 깨고 대폭 파워업하여 태어났다. 특히 전작에 비해 주인공 캐릭터의 기술이 늘어났으며 액션성에 시점을 두어 더욱 수준있는 게임으로 정착을 꾀하였다. 난이도 또한 변경 가능하게 되어있어 액션물에 자신이 없었던 유저들도 즐겁게 게임을 진행할 수 있다. 전작의 기본 시스템을 계승하여 보다 화려한 무술, 그리고 보다 다채로운 주인공 무사시의 액션을 맘껏 즐겨보도록 하자.

수년 전 한사람의 사나이에 의해 철저히 짓밟혀야 했을 거대 범죄조직 '네오지드'. 그러나 당시의 우두머리는 유령 무사에 지나지 않았고 진정한 지배자가 압도적인 군사력과 과학력을 무기로 신생 네오지드를

일으켰다. 세계정복을 계획하는 그들의 사명은 속적 "조 무사시의 말살"이다.

이에 대응하는 무사시의 지능적이며 과격한 대응책이 발동했다.

사상 최강 시노비의 기술을 소개

「시노비 II」는 전작과 같이 사이드뷰 화면의 가로, 세로 겸용 스크롤형 액션게임이다. 라운드는 모드 7개이며 각각 3스태이지로 구성되어 있다. 주인공 무사시의 무기는 수리검과

일본도. 대쉬와 점프를 겸용해 보다 효율적으로 적을 무찔러 나간다. 남은 인원수가 없어지면 게임오버가 된다.

속명적 결투!!

등장인물



*** 나오키**
무사시의 연인. 전작에서 네오지드로부터 무사히 구출되어 고향에서 평화롭게 살고 있었는데...



*** 자드 마스타**
네오지드의 실세이며 총재이기도 하다. 무사시를 싸움에 연루시키려 또 다시 시노비의 마을을 파멸시켰다. 희생자 중에는 나오키의 모습도.



*** 마스크드 닌자**
전편에서 놀랄 정도로 강했었는데 알고보니 가짜 무사였을 줄이야... 신생네오지드에서는 참모습으로 등장 할지가 궁금증을 더해준다.

* 조 무사시

오보로 계통 인술(물체가 희미하게 보이는 인술)의 계승자로 불세출의 천재 닌자이다. 네오지드를 파멸시킨 후 혼자서 세속을 떠나 산속에서 수행의 길을 걷고 있었다.



* 공격



통상 적이 원거리에 있을 때는 수리검을 던진다. 아이템을 얻어보충할 수 있다. 었드린 상태에서는 발을 사용해 넘어뜨린다. 파워업한 상태에서는 접근전은 모두 검에 의한 공격이 된다.



* 점프



버튼을 누르고 있는 시간에 의해 뛰어 오르는 높이가 달라진다. 하늘에 떠있는 중에도 세로방향의 조종을 할 수 있다.



*** 방어**
공격 버튼을 누르고 있으면 방어 자세를 취한다. 상반신의 정면에 서밖에 방어할 수 없다.



*** 팔쌍뛰기**
★ 조작방법 : 점프(최고지점에서) + 점프



*** 팔쌍 수리검**
★ 조작방법 : 점프 + (최고지점에서) + 점프 + 공격버튼



*** 삼각뛰기**
★ 조작방법 : 45도 점프 + 벽이 있는 방향의 방향키 + 점프



*** 닷슈베기**
★ 조작방법 : 방향키 + 대쉬(같은 방향) - 공격



*** 뛰어차기**
 ★ 조작방법 :
 점프 후 하방
 향 키 + 공격
 점프 상태에서
 예리한 각도로
 급강하 킱을
 구사한다.



*** 매달리기**
 ★ 조작방법 :
 점프 후 상방
 향 키를
 누른다.



무사시가 사용할 수 있는 아이템



수리검(小)
 수리검의 잔량수가
 5개 증가한다.
 조금이지만 취하는
 편이 좋다.



파워업
 무사시의 무기가
 빛으로 감싸여지고
 공격력이 상승 손상을
 입으면 원상태로 돌아간다.



수리검(大)
 수리검의 잔량이
 20개 증가한다.



1UP
 무사시의 남은 인원
 수가 1인 늘어난다.
 컨티뉴는 3회까지.



**라이프
회복(小)**
 무사시의 체력이
 4게이지 회복한다.



인술
 통상 1라운드에
 1회 인술을 사용할
 수 있다.



**라이프
회복(大)**
 초죽음 상태에서도
 이것을 먹으면 체력이
 완전히 회복한다.



시간폭탄
 카운트가 00이 되면
 폭발한다. 특징의
 스테이지 이외에서는
 귀찮은 존재.

4가지의 무시무시한 인술

쥬 무사시가 사용하는 인술은 전작과 마찬가지로 「화룡」, 「부신」, 「미진」, 「뢰」의 4종류이다. 사용했을 때의 그래픽은 파워업되지만 효과는 전작과 변함이 없다. 또 인술의 사용회수는

기본적으로 1라운드에 1회. 인술 아이템을 취하면 사용회수가 늘어난다. 단 인술을 사용하지 않고 라운드를 클리어하면 보너스 점수를 획득할 수 있다.



*** 뢰(번개)**



번개의 전자파를 몸에 안고 일정간 적의 공격을 막는다.



*** 화룡**



마그마를 불러내어 화면내의 적에게 손상을 준다.



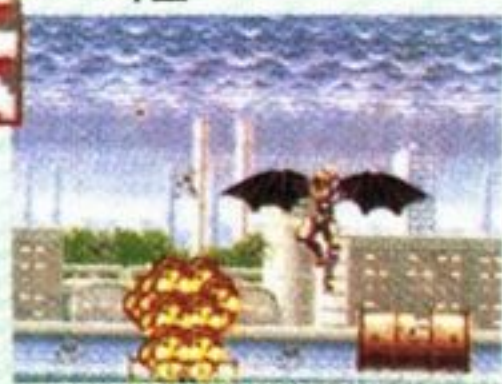
*** 부신**



부신은 하지만 공격력도 2배로는 늘어나지 않는다



*** 미진**



자폭해서 주위의 적에게 손상을 입히지만 남은 플레이어 수가 하나 줄어든다.

스테이지 전개

스테이지 1 삼림지대 ~ 동굴출구

나무앞이 춤추는 삼림지대를 무대로 다시 쥬 무사시의 전투가 시작된다. 나무 뒤에 숨은 닌자와 '쿠노'가 습격해 오고 동굴의 입구에는 갑옷 무사가 그를 기다리고 있다.

이 스테이지는 삼각뛰기와 매달리기 등의 새로운 액션을 구사하지 않으면 클리어 할 수 없다. 조기에 익숙해지도록 해야 한다.

▲천정 등에 매달리는 곳이 있으면 점프 중 상버튼을 누르면 매달린다



쿠노의 등장. 느닷없이 나타나서 공격을 한다. 나무가지, 그늘이 방해되므로 최대한 주의를 하자. 게임중에 등장하는 유일한 여성 캐릭터이다



▶적 닌자는 수리검을 던지며 공격해 온다

라운드 1/지드의 부활

중간보스 : 갑옷 무사의 등장

스테이지 마지막 부분에 있는 사무라이의 파동은 다시 U-턴을 한다. 여기에서는 접근전을 피하고 화면 좌단에서 착실히 공격하자. 수리검을 사용해서 점프 공격을 하자.



지면을 기듯이 날아가는 충격파를 쏘낸다. 점프로 피하는 타이밍은 익혀놓지 않으면 게임이 어렵게 된다

스테이지 2, 3 종류동굴 ~ 종류동굴 속

보스/가드 로브스타

4개의 손에 칼을 권 닌자집단의 우두머리가 보스이다. 칼로 방어하므로 공격은 하기 어렵다. 수리검을 아무리 쏘대도 거의 효과가 없어진다. 또 지면을

미끄러지듯이 달리며 공격하기도 한다. 라운드 1의 보스치곤 상당히 강적이다.

이 보스에게 확실하게 손상을 주려거든 킱을 사용해야 한다. 그리고 또 한가지 방법은 있는데 독자 여러분이 발견하길...



▶ 발에 물러가 붙은 것 같은 착각이...

▲ 아무런 주의없이 접근하면 보스의 검에 베일 수 있다. 칼을 4개 가지고 있다니 너무 심하지 않은가?



▲ 평상시는 방어하고 있으므로 공격할 틈이 거의 안보인다



◀ 킥이 먹히면 손상을 줄 수 있고 기술도 습득할 수 있다

라운드 2/잠입

스테이지 1

전투장:애마 “홍(紅)”을 최대한 이용하라.

이 스테이지는 애마에 걸터앉아 황야를 달리는 강제고속 스크롤면이다. 스피드감에 압도당하지 않도록 화면의 상태를

미리 파악하여 조작하도록 하자. 공격을 펼치는 순간의 무적 상태(약 0.03초)도 유용히 활용하자.



적 난자의 공격을 받아도 말에서 떨어지는 일은 없다



좌우 발아래에서 적이 출현해온다. 빨리 해치우는 길밖에 없다 스테이지 개시 약 55초 후에 크게 점프!

중간 보스/특급 닌자 “영(影)”

공격 버튼은 창을 던지고 있을 때와 급강하 킥 후 달리며 사라질 때 사용한다. 화면의 좌단에 있으면 안전하게 싸울 수 있다.



스테이지 2 연구소

연구소 스테이지에서는 엘리베이터 위에서의 전투이다. 여기서 팔쌍뛰기와 삼각뛰기, 매달리기 등의 기술을 확실하게 조작해 나가지 않으면 안된다. 강제 종 스크롤의 긴장감으로 한층 격투의 세계로 흡수될 것이다.

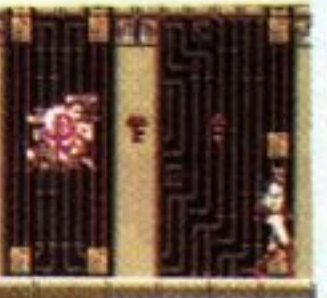
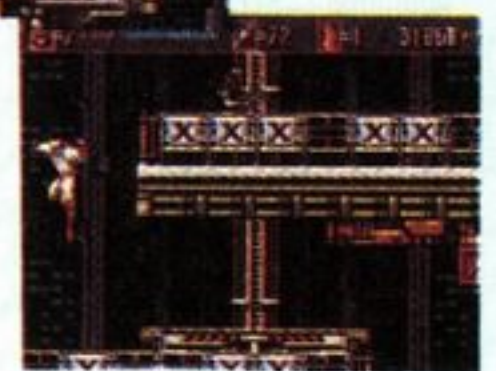


◀ 팔쌍뛰기가 아니면 구사가 안된다. 실패하면 끝장이다

▼ 좌우 발밑에서 적이 출현해 온다. 빨리공격하자

보스 마르크

연구소에서 개발된 인공생체 병기가 보스이다. 3종류의 공격 패턴을 가지고 있다. 화면이 래스터(가로줄무늬)스크롤되면 생각대로 조작이 되지 않는다. 이 보스는 방어력이 미약하므로 적극적인 공격이 가장 키포인트라 하겠다. 특히 빛나고 있을 때에는 공격이 먹혀들어가지 않는다.



▲ 지지지 소리를 내면 낙뢰를 떨어뜨린다



▲ 폭탄이 터져 불의 비가 내린다. 이런 작은 탄에도 라이프가 줄어든다

▲ 폭탄을 쏠 때는보스의 움직임이 멈추므로 공격 찬스가 생긴다

라운드 3/생체병기

스테이지 1 생체병기 공장

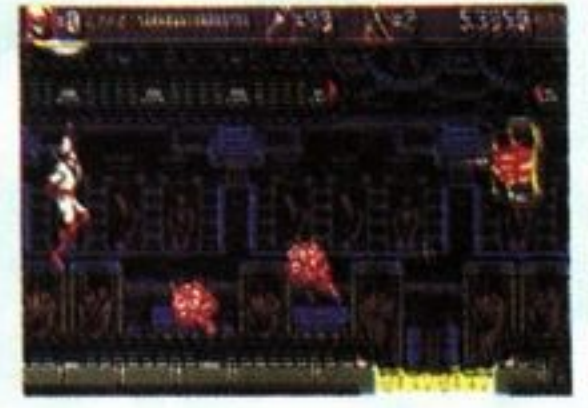
마르크와 같은 생체병기를 만들어 내다니... 용서할 수 없다. 여기는 전작의 차이나타운 스테이지와 같이 계층구조로 되어있다. 상하의 계단을 오르락 내리락하면서 진행해 간다. 후반은 지하처리장이다. 스테이지 보스인 하이드라가 화면 안에서 무사시를 공격해오는 입체적인 연출로 되어있다.



▲ 유리 케이스에 접근하면 안의 두뇌가 유리를 깨고 공격해온다



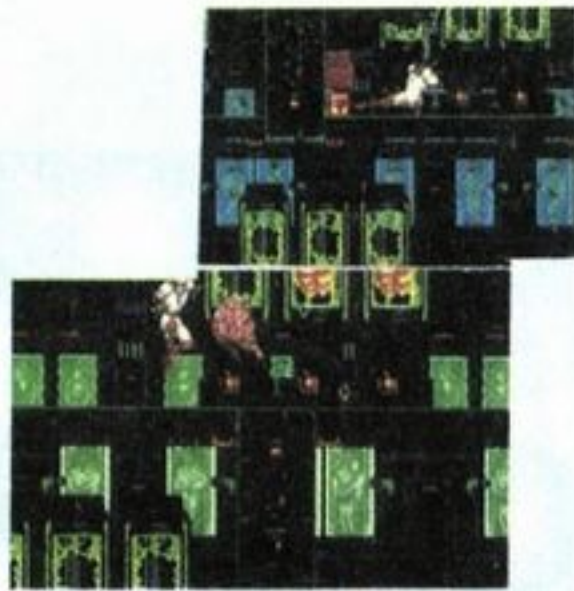
▲ 컨베어의 주위를 도는 황색의 괴물에 닿게 되면 손상을 입는다



▶ 스크롤이 멈추고 컨베어 위에서 두뇌가 계속해서 습격해 온다

* 하이dra 유충들과의 재수없는 싸움

음악이 변하면 스크롤이 멈추고 하이dra의 유충들이 내려온다. 화면좌측을 향해 대쉬를 계속하고 적이 접근하면 뒤돌아 공격한다.

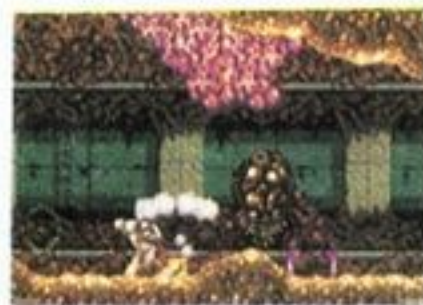


스테이지 2 - 지하 처리 공장

맵은 단순한 외길로 되었지만 발밑이 고르지 않고 화면속의 적으로부터 집요하게 공격 당한다.

스테이지 클리어 요령 1

이 스테이지에서는 속도를 내면서도 매끄럽고 여유있는 이동이 중요하다. 아이템은 끈덕지게 쫓지 말고 '아리시콕'은 뛰어차기로 무찌르면서 진행하자.



때때로 무사시를 괴롭히는 적이 나타나는데 이때는 공격하지 말고 도망가야 한다

스테이지 클리어 요령 2

삼각뛰기를 하고 즉시 팔쌍뛰기의 조작을 하면 보다 높이 점프할 수 있을 뿐만 아니라 누운 V자의 점프 궤도를 그릴 수 있다. 이 테크닉을 이기면 낙승.



삼각뛰기와 팔쌍뛰기!

보스 하이dra

귀캐속 커맨더를 찌자



바이오 박쥐
내구력 1. 상당히 진행하기 싫은 궤도에서 돌진해온다.



실험체 -X
돌연 액체 면에서 몸을 들어내 이상한 탄을 토한다.



하이dra 유충
내구력 1. 통통 튀면서 빙빙도는 나쁜괴물.



슈퍼크 아이
내구력 1. 곤드라에 달라붙어 움직이고 있다.



이타
내구력 1. 직접적인 손상은 없지만 빨아들인다.

보스를 만나게 되면 지면이 가라앉으므로 공격하는 것도 보스의 공격을 피하는 것도 상당히 힘들어진다. 더구나 보스도 내구력이 있어 골치 덩어리가 되는 보스이다.

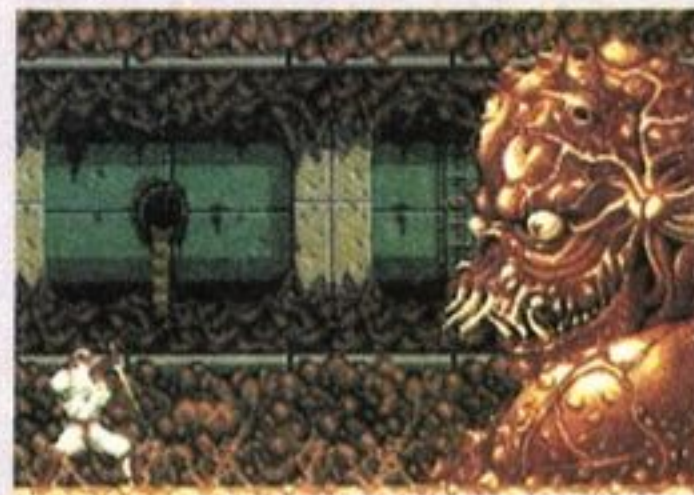
* 테크닉을 익히자

간단하게 공격한다면 역시 쌍수리검을 선택. 약점은 눈이지

만 적중해도 그다지 손상을 입지 않으므로 될 수 있으면 여러 발 적중시키는 전략을 사용한다. 물론 이외에도 다른 방법은 있지만 유저의 담담으로 돌리겠다.



* 순서는



눈에 수리검 공격. 손이 나오면 연속 날아차기로 한 다음 짹싸게 피한다

때때로 나오는 탄은 좌측 방향으로 대쉬 베기로 대처한다



숨을 내뿔으면 레이저를 쏜다는 표시이다. 엎드려라



잠수와 부상을 번갈아 하기 때문에 화면의 가장 좌측으로 피하자

라운드 4/파괴

스테이지 1 - 해상

라운드 2의 스테이지 1과 같이 강제 고속 스크롤면이다. 자코의 공격 패턴과 내구력이 늘어 "피하기"의 조작이 보다 중요하게 되었다.

또 점프대에서의 조작은 실수하면 손상을 입는 등 전체적으로 까다롭게 처리가 되었다.

◀ 팔에 지닌 방패로 방어하기도 한다. 공격에는 너무 단순적인 면도 있다



▲ 폭뢰와 3방향 탄을 쏘며 오지만 점프로 피할 수 있다



점프하자!

◀ 이 3방향 탄은 거의 확실히 무사시를 노리며 날아온다. 타이밍을 잘 맞추면 되받아 칠 수 있다



* 젯트 보드의 조작방법

좌우의 이동 점프, 대쉬의 조작은 애마 조작법과 같지만 급강하 어택을 적에게 적중시키면 반동으로 튕겨 된다. 보스 캐릭터의 머리 위를 손상 없이 뛰어넘을 수 있다



▲이 보스가 웨이브 탄을 쏘면 위로 점프한다

▲가장 주의할 것은 프랜트에서 인술 아이템을 취하는 것이다

스테이지 2 에너지 프랜트

네오지드에게 점령된 에너지 프랜트의 주둔부대와 전투. 다채로운 장치로 인해 발판에서 떨어지면 위험성이 강하며 이동 전에 우선 적을 확실하게 처치해야 한다.

라운드 5/전자괴물

* 등장 자코 캐릭터 이쪽을 보세요!



오버닌자 내구력 3 폭탄을 떨어뜨리면서 지나간다.	화염닌자 내구력 3 접근하면 손에서 화염을 뿜는다.	스팀 내구력 1. 파이프의 분출구를 파괴하면 안전해진다.	날개 남자 내구력 1. 하늘을 날으면서 수리점으로 공격.	기갑 남자 내구력 2 파이프에 매달려 이동한다.
--	---	--	--	---

스테이지 1 화염림

새빨간 배경이 아름답기까지 한 스테이지 1. 강력한 총화기를 휴대한 병사와 폭발물 계통의 트랙이 무사시의 앞길을 가

로막는다. 한사람 한사람 상대해 나가기 보다는 지나쳐 버리는 타이밍을 계산해 단숨에 달려가도록 하자.



◀이 화면에서 조금 방해가 되는 두사람



▲분신이 아니다. 모습을 남기면서 고속으로 이동하고 있는 것이다

스테이지 2 공장

공장에서 양산되고 있던 병기의 정체는 공룡형 전투 유닛이다! 여기서는 복잡한 구조로 되어 있던 맵을 3개 돌파하게 된다. 언뜻보면 통과할 수 없는 듯한 장소도 간단한 조작으로 통과.



▲시한폭탄이 폭발하면 마루가 파괴되어 간다. 이렇게해서 루트가 열리는 것이다

▼여기서는 매달리는 것도 중요한 테크닉중 하나이다



스테이지 3 해상에서 보스 플라잉 탱크와의 만남

* 테크닉을 익히자

이 보스의 공격을 피하려면 이판사판 공사판으로 점프를 해야 한다. 여기서는 팔쌍뛰기를 할 수 있으므로 타이밍을 이용하여 피하는 수밖에 없다. 최강의 점핑 머신이 되어 사나이의 점프를 보여주어야 한다. 그러나 정신없이 날아다니기만 하면

도중의 라이프 회복 아이템을 취하지 못할 경우가 있다. 에너지 프랜트 면에서 인술 아이템을 취했다면 상당히 재미있게 클리어할 수 있다.

*** 보스 메가 자울스와의 대결투**

강철의 마수 메가 자울스. 전작의 공룡(고지라)정도의 크기는 아니지만 공격은 상당히 위협적이다. 지축을 흔들면서 물결치는 듯한 화염을 토해낸다.



이 보스가 뿜어내는 화염은 사정거리가 굉장히 길다

*** 테크닉을 익히자**

무사시는 보스의 손에 탈 수 있다. 약점은 목 주위(전작의 공룡과 같다)이므로 공격하기가 쉽다. 단 위에서 떨어지는기와 조각과 토해내는 화염에는 극도로 주의가 필요하다.

▶ 발광구체를 발사하는 보스 배에서 구체를 3개를 발사한다. 타이밍을 맞추자



전작의 전투를 한번 돌이켜보자. 최후 보스 마스크드 닌자와의 대결에서는 족쇄에 갇힌 애인 나오코를 구출해 내는가에 따라 엔딩이 달랐었다. 시간이 늦어 나오코를 놓아버리는 사나이는 되지말자.

형체를 알아보기 힘든 보스이기도 하며 긴 머리를 이용하여 나오코 구출을 방해한다. 첫번째 중간보스의 출현에 압도당하지 말고 공격을 한다. 여러분도 과연 나오코를 구해낼 수 있을까?



▲ 최초 중간보스의 거대함에 압도되어 어떻게 무찌르면 좋을까하고 망설이기 쉽다



◀ 상당히 강하다. 위에서 떨어져 내리는 천정에 주의하자



◀ 그리고 엔딩이다



매직 수퍼볼 그림 대잔치 당첨자 발표

최우수상

(남여 각 1명) - 매직수퍼볼 비디오테이프 20개씩

- 1) 최상원(안산시 사동)
- 2) 이혜림(인천여중3학년)

우수상

(남여 각 2명) - 매직수퍼볼 테이프 10개씩

- 1) 최은경(망원국교 6학년)
- 2) 이인규(전동국교 6학년)
- 3) 윤재홍(강동고등학교 2학년)
- 4) 박미선(영파여중 2학년)

(5명) - 매직수퍼볼 테이프 5개 + 피구왕통키 퍼즐 2종

장려상

- 1) 신경철(광명고 1학년)
- 2) 류정훈(대본국교 5학년)
- 3) 전경아(대진여고 2학년)
- 4) 한동석(세검정국교 1학년)
- 5) 강소이(남인천 여중 1학년)

가작

(10명) - 매직수퍼볼 테이프 3개 + 피구왕통키 인형 1세트

- 1) 이현규(가락국교 6학년)
- 2) 최장(평일국교 6학년)
- 3) 송총득(부광국교 6학년)
- 4) 안창범(대은국교 5학년)
- 5) 오근형(양천중 3학년)
- 6) 유도호(봉천중 1학년)
- 7) 박영신(연희여중 2학년)
- 8) 김호원(부안중 2학년)
- 9) 이내연(의정부여중 3학년)
- 10) 김원(용산중 2학년)
- 1) 최지아(남인천여중1학년)
- 2) 김덕규(부일중2학년)
- 3) 김성현(삼전국교3학년)
- 4) 박재만(상주국교4학년)
- 5) 한상일(합더국교5학년)
- 6) 임명호(부평동국교6학년)
- 7) 정재영(남양국교1학년)
- 8) 이상인(평일국교6학년)
- 9) 강현영(진주남강국교6학년)
- 10) 김정하(서일중1학년)

입선

(20명) - 매직수퍼볼 테이프 2개 + 피구왕통키 연필 1세트

- 11) 유민호(상계중1학년)
- 12) 김유한(한려국교5학년)
- 13) 황인복(옥천남중3학년)
- 14) 고정권(송의중3학년)
- 15) 장형석(춘천시후평2동)
- 16) 이동렬(경민중1학년)
- 17) 김민정(서국교6학년)
- 18) 손지윤(노원구공릉동)
- 19) 박수연(중앙국교1학년)
- 20) 안병기(신흥국교5학년)



LHX

ATTACK CHOPPER



BY CHRIS EBERT
LHX: ATTACK CHOPPER (TM) COPYRIGHT 1993 ELECTRONIC ARTS
Licensed by Sega Enterprises Ltd.

LHX 어택초퍼

수퍼알라딘보이	국내 발매일	93/6/4	장르	슈팅형 시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	E.A 빅터	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	국내 발매가	49,400원	기타	동시발매	게임 난이도	ABC DEF

LHX란

LHX란 '실험 경량 헬리콥터'란 뜻이다.

이 게임은 일렉트로닉 아트사의 작품으로 PC의 비행 시뮬레이션 못지않은 사실감을 가지고 있다. 게임기의 제한된 버튼으로도 모든 조작을 가능하게 하여 상당히 수준높은 시뮬레이션

이 되었다.

수퍼 알라딘보이에 비행 시뮬레이션이 없는 것을 한탄하고 개발자들을 원망하던 시뮬레이션 매니아들은 이 게임으로 '역시 수퍼 알라딘보이야'란 말을 외치게 될 것이다.

입대를 하자

처음 데모화면에서 시작버튼을 누르면 이름과 암호를 입력하는 곳이 나온다. 문자는 20문자 이내로 쓰며 문자의 선택은 방향버튼을 사용한다. 방향버튼의 좌우는 문자의 자리를 변경하는데, 상하는 쓸 문자를 선택하는데 쓴다.

이름을 기입한 사람은 시작버튼을 누르고 암호를 입력하는데 처음하는 사람은 입력하지 말고 그냥 시작버튼을 누르면 된다.



데모화면의 등장

이제 헬기와 난이도를 선택할 수 있는 곳에 왔다.

LHX와 APACHE(아파치)중 자신이 좋아하는 기종을 방향버튼으로 선택하고 난이도 또한 선택한다.

LHX는 아파치보다 속력이 빠르고 먼거리를 비행할 수 있지만 무장이 빈약하고 아파치는 무장이 강한 대신 속력이 느리다.

* 난이도—쉬움, 보통, 어려움, 아주 어려움으로 나뉘어진 다.

입대해서 암호를 입력한 사람은 이곳을 뛰어넘어 바로 다음으로 간다.

게임을 하기전 훈시



최근 세간에는 전쟁은 이미 과거의 일이 되었다는 분위기가 점차 확대되어 가고있다. 분명히 베를린의 장벽은 허물어졌고, 중국은 계엄령을 해제했다. 독재시대에 이별을 고하고, 민주화의 물결이 세계 속에 퍼져 나가고 있다. 그러나 제군도 알다시피 자유를 지키기 위해서 지금도 매일 싸우고 있는 사람

들이 있는 것이다.

이것이 현실이다. 만일 제군에게 조국과 소중한 것들을 위해 싸울 수 있는 용기가 있고, 위협에 과감히 도전하고, 또한 누구에게도 지지않는 영예를 손에 넣고 싶은 의지가 있다면 다음 순서에 따라서 육군 항공대에 등록해주길 바란다.



헬기와 게임난이도의 선택



LHX와 난이도 쉬움



아파치의 선택화면과 난이도는 매우 어려움. 조종사의 표정이 불안하다

비행선 절차

이곳에서는 여러분이 수행할 임무와 그에 필요한 절차, 그리고 비행하는데 필요한 절차를 말해 줄 것이다.

임무의 개요

화면 상단의 'MISSION SUMMARY(미션 서머리)' 옆에 있는 단어들이 여러분의 수행할 임무의 이름이니 자세히 봐두기 바란다.



일기예보와 작전 암호명



일기예보를 보고 기상의 상태를 파악한다. 또 작전 암호명을 잘 적어두어 다음에 게임을 할 때 입대하는 곳의 암호 입력란에 입력을 하여 끝내지 못한 임

무부터 시작하기 바란다.

이 암호입력으로 수행하던 임무와 가지고 있던 계급은 다시 가지게 되나 점수만은 그 계급에 대한 최소한의 특점이 주어진 상태에서 그 암호명에 해당되는 임무에 복귀할 수 있다.

시작버튼이나 방향버튼의 아래를 눌러 다음 페이지로 간다.

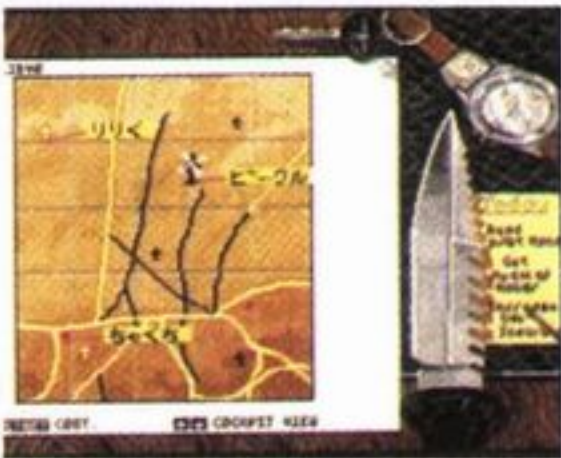
작전지도

작전지도를 보고 이륙할 지점과 작전목표, 그리고 착륙지점의 위치관계를 잘 파악한다.

<지도에는>

1. 리비아 :

낮에는 뜨거운 모래에서 올라오는 열기를 온몸으로 느끼고, 밤에는 차거운 공기에 한없이 떨리는 곳. 강한 적들과 변덕이 심한 기후와도 싸워야 하는 곳.



그리 힘든 곳은 아니지만 탁트인 평지에 있는 적의 레이더는 여러분을 쉽게 찾아낼 수 있다.

2. 동남아시아 :

민족과 종교간의 분쟁이 극도로 격화되어 있는 지역. 이제 그들 자신만으로는 분쟁을 해결할 수 없다. 여러분들이 나서야

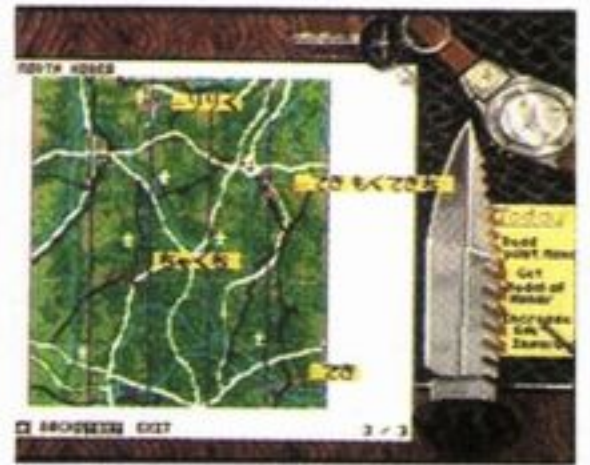


할 때가 왔다.

적의 화력과 사기도 전과는 완전히 다르니 적에게 발견되지 마라. 그것은 곧 죽음이다.

3. 중부유럽 :

가장 강한 적들이 기다리는 곳. 모자라는 물자와 가난에 허덕이던 동유럽의 나라들이 중부유럽을 공격해 왔다. 이제 여러분은 나토의 정예 기동부대의 대원이 되어 그들을 막아야 한다. 식량에 관한 협상이 이루어



질 때까지...

이제 평화가 눈앞에 있다. 시작버튼으로 대기중인 헬리콥터에 타도록 한다.

조종실

조작방법

게임은 하나의 패드로도 충분하지만 두개를 사용한다면 더욱 스릴있는 게임을 즐길 수 있다.

컨트롤 패드 1

- * 병기선택 : A버튼
- * 선택한 병기 사용 : B버튼
- * 기관포 발사 : C버튼
- * 지도참조 (잠시멈춤) : 시작버튼 (다시 누르면 게임연속)
- * 시점변경(지도에서만) : 방향버튼의 상하
- * 진로변경 : 시작버튼+A버튼
- * 보급적재/투하 : 시작버튼+B
- * 전투모드/항공모드의 교환 : 시작버튼+C버튼
- * 전진 : 방향버튼의 상
- * 후퇴 : 방향버튼의 하
- * 우선회 : 방향버튼의 우
- * 좌 선회 : 방향버튼의 좌
- * 우 뱅크(오른쪽으로 비스듬히 비행) : 방향버튼의 상+우
- * 좌 뱅크(왼쪽으로 비스듬히 비행) : 방향버튼의 상+좌
- * 상승 : 시작버튼+방향버튼의 상
- * 하강 : 시작버튼+방향버튼의 하
- * 우 슬라이드 : 시작버튼+방향버튼의 우
- * 좌 슬라이드 : 시작버튼+방향버튼의 좌

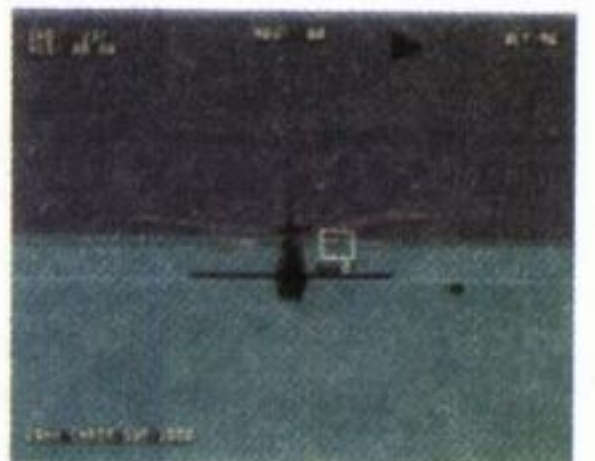
컨트롤 패드 2

- * 시점상하 : 방향버튼의 상하
- * 조준좌우 : 방향버튼의 좌우
- * 탑재병기 2를 사용 : A버튼
- * 탑재병기 1를 사용 : B버튼
- * 기관포 발사 : C버튼

시점과 작전지도

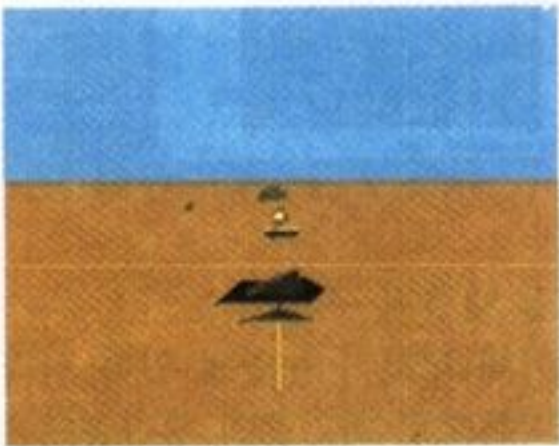
조종실에서 시작버튼을 누르면 조종실에 들어가서 작전지도를 참조할 수 있다. 또 우측 하단에 시점이 나와있는데 시점의 종류에는

1. COCKPIT VIEW : 조종실 시점 (콕핏 뷰)
2. CHASE PLANE VIEW : 뒤에서 보는 시점(체이스 플레인)
3. PASS VIEW : 지상에서 지나가는 모습(패스 뷰)



4. CIRCLE VIEW : 헬리콥터를 한바퀴 돌며 바라봄(써클 뷰)
5. PLANE TO TARGET VIEW : 헬리콥터에서 목표를 바라봄(플랜 투 타겟 뷰)
6. TARGET TO PLANE VIEW : A목표가 헬리콥터를 바라봄(타겟 투 플랜 뷰)
7. TARGET COCKPIT VIEW : 목표의 조종실에서 헬리콥터를 봄(타겟 콕핏 뷰)

8. MISSILE VIEW : 미사일이 목표에 명중할 때까지 따라 가서 봄(미사일 뷰)



9. RIGHT VIEW : 헬리콥터를 오른쪽에서 봄(라이트 뷰)



10. LEFT VIEW : 헬리콥터를 왼쪽에서 봄(레프트 뷰)

11. FRONT VIEW : 정면에서 봄(프론트 뷰)
시작버튼으로 조종실로 돌아간다.

정기점검의 권유와 납세자가 부담하게 되어있는 수리비용과 미C 헬리콥터가 입은 피해가 여기에 상세하게 표시된다.
여기까지 왔으면 다음으로 넘어가자.



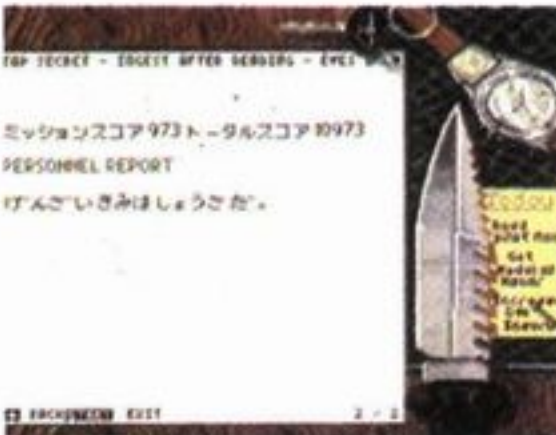
훈장의 종류

퍼플하트 훈장, 실버스타 훈

장, 플라잉 크로스 훈장, 에어 메달, 가드컨덕터, 엑스페디셔너 등이 있으며 수여 내용은 제각기 다르다.

보고

임무를 마치고 착륙지에 착륙하거나 적지에 착륙했다가 구출되면 대기소에서 임무결과를 보고할 수 있다.
구출되지 못하면 전투 후 행방 불명이 된다.



종합득점	계급
0	소위
2,000	중위
6,000	대위
10,000	소령
16,000	중령
20,000	대령

임무 달성 정도에 따라 득점이 주어지며 합계 또한 표시된다. 난이도가 높아짐에 따라 점수도 올라간다.

충분한 그점에 도달하면 승진하고 계급은 결과보고 아래에 있는 개인 레포트 사항에 기입되어있다.

피해보고



살아나온게 기적이라 할 수 있다

비행공략을 개시



여기에서는 비행에 관하여 보여준다.

● 아군의 무기들 ●

(미사일)

AGM-114-헬파이어 대 전차 미사일
BGM-71-토우 대전차 미사일
FIM-92A-스팅거 미사일
AIM-9L-사이드 와인더 공대공 미사일
57mm FFAR 로켓탄

(차량)

M1 에이브람스 주력전차
M2 브래들리 보병전투차
M113 장갑 수송차

● 적 병기 소개 ●

(헬리콥터)

미르 M 1-8 히프 -C- 강습수송 헬리콥터
미르 M1-24 하인드 -D- 장갑습격 헬리콥터
미르 M-28 하인드-D- 장갑습격 헬리콥터
카모라 KA-34 호캄 공격 헬리콥터

(전투기)

T-72:주력전차
T-80:주력전차
ZSU-57-2-57밀리: 연장자주 대공포
ZSU-23-4-실카: 23밀리 연장자주 대공포
ZSU-30-2-30밀리 연장자주 대공포
BTR-70-장갑병 수송차
BMP-2-보병 전투차
BRDM-2-수륙양용 정찰차
S-60-57밀리 대공기관포
SA-6-게인블 지대공 미사일 런처
SA-8B-갯고 지대공 미사일 런처
SA-9-거스킨 지대공 미사일 런처
SA-11-거드플라이 지대공 미사일 런처
SA-12-그레디에이터 지대공 미사일 런처
SA-13-구퍼 지대공 미사일 런처
SA-7-그레일 휴대 대공 미사일
SSC-4-세팔 순항 미사일 런처
직사 레이더/전투 지휘자

결과보고



임무가 성공



임무에 실패. 전사

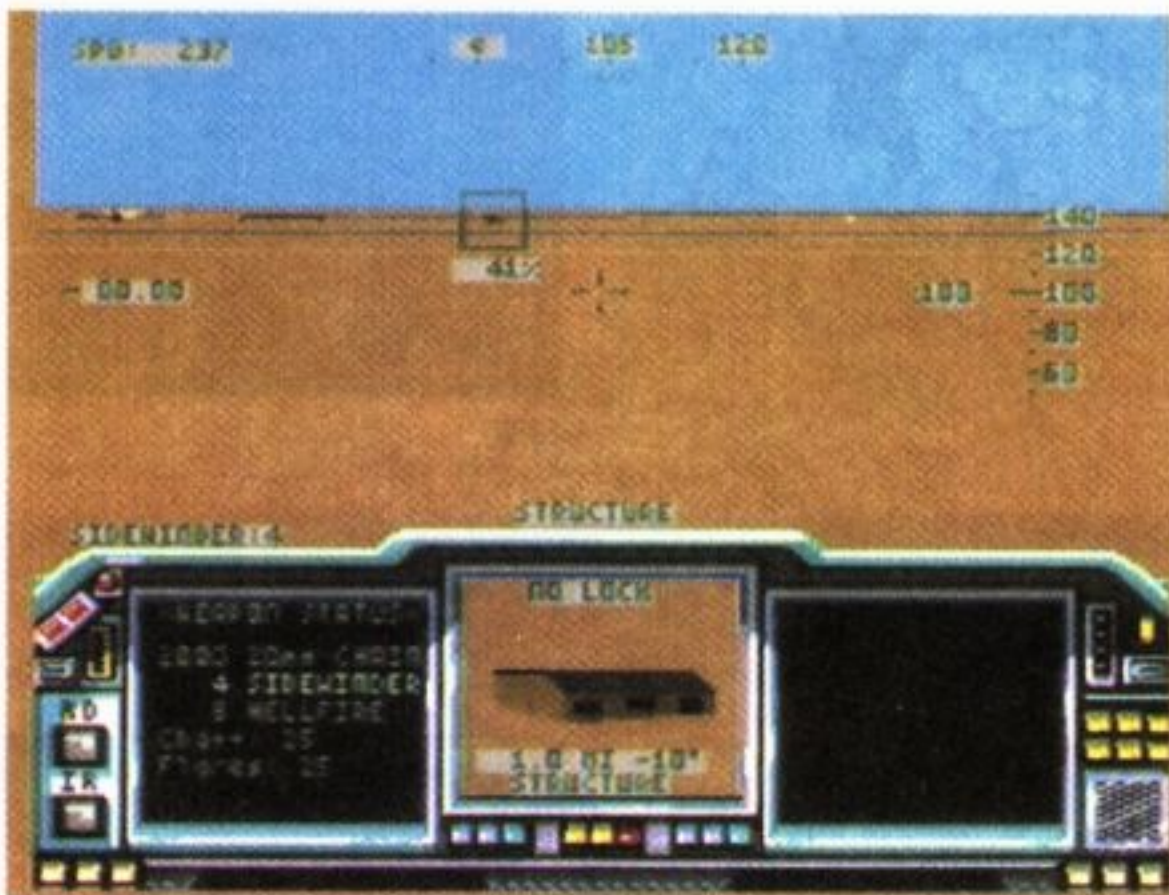
이곳에서 여러분의 임무가 상세히 보고되고 임무의 성공여부를 판정받는다. 만일 여러분이 사망한 경우에는 보고가 되고 시작버튼을 눌러 다시 입대할 수 있다.

1) 전투모드

왼쪽의 모니터에는 무기와 채프 플레이어가 나타나있고 현재 장착되어 있는 무기에는 불이 들어온다.

중간의 모니터에는 목표물이

잡힐 때 그 목표물의 특성과 거리 그리고 조준이 되었는지 알려주었고, 오른쪽은 레이더.



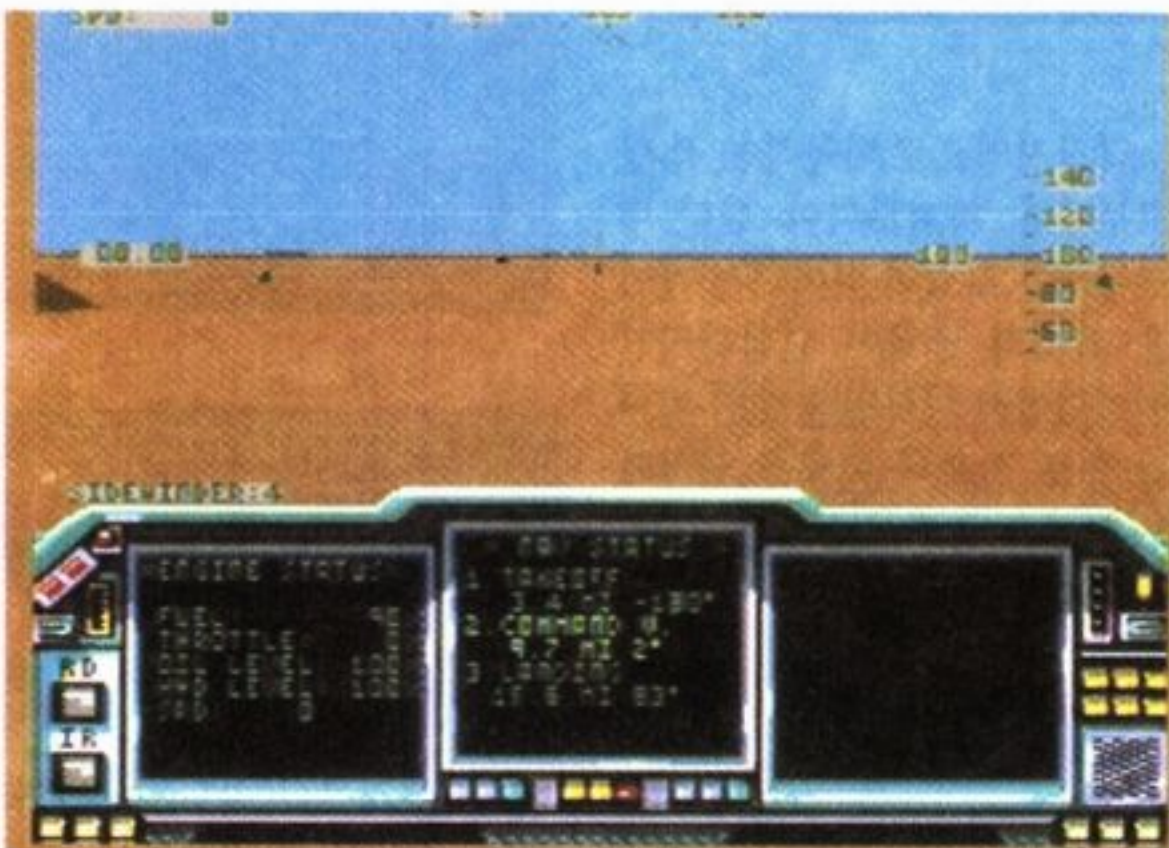
2) 항공모드

왼쪽에는 엔진의 상태와 스피드가 나타난다.

FUEL : 연료의 남은 량
 THROTTLE : 스로틀이 열린 정도
 OIL LEVEL : 엔진오일 계통의 유압
 SPD : 대지속도 마일/시로 표시
 중앙의 모니터에는 착륙장소와 목표 그리고 이륙장소에 관한 정보가 나타난다.

높이 올라가지 않도록 한다. 아파치의 경우 왼쪽 위에 있다. 비행할 때 적에게 발견되지 않으려면 초저공으로 비행해야 한다. 고도는 100피트에서 125피트 사이가 좋다. 이륙할 때는 바퀴를 넣는 소리가 들릴 것이다.

(작전목표를 향해 비행)



(이륙)

이륙에는 시작버튼과 방향버튼의 상을 이용해야 한다. HUD (헤드업 디스플레이)의 우측에 있는 고도계를 주의해서 너무

상단의 방향표시를 보고 회전을 하여 방향표시의 중심을 찾아 정지한다. 이제 최고 속도로 목표를 향해 비행을 하자.

최고의 속도로 낮게 비행할

때 적은 먼거리에서 여러분을 발견하기 어렵고 발견한다 해도 비행을 할때 적들을 파괴하지 않도록 한다. 그러다간 뜻하지 않은 피해를 입을 수도 있고 무기를 낭비할 수도 있으니.

(레이더)

오른쪽 아래의 계기가 바로 레이더이다.

주변에 있는 아군과 적의 무기를 탐지하며 여러분을 공격하는 것은 빨간불을 깜박이며 표시된다. 그러나 소형무기와 적외선 추적 무기들은 나타나지 않으니 너무 기대하지 않는 것이 좋다.



(필요한 무기의 준비)



이 정도면 전사라고 봐야한다

처음에 장착된 것은 기관포이다.

HUD의 왼쪽 아래를 주목하라. 그곳에 장비되어 있는 무기의 이름과 수가 있을 것이다.

탱크에는 헬파이어를 선택하고 기타의 작은 무기들은 기관포로도 충분하다. 무기의 선택은 A 버튼으로 한다는 것을 잊어서는 안된다.

(목표를 찾아라!)

항공모드에서 목표지점이 가까워졌다면 정지시키고 전투모드에서 패드 2의 조준선택 버튼으로 목표를 찾아라. 이때 아주 빨라야 한다. 그렇지 않으면 적의 공격을 받아 적어도 중상이



되니까.

임무목표를 찾으면 카메라에 잡힌 목표사진 밑에 (MISSION GOAL)이라는 글자가 나오니 카메라를 주의해서 살피도록 하자. 그리고 미션타켓이라는 목소리도 나온다.

(목표의 파괴)



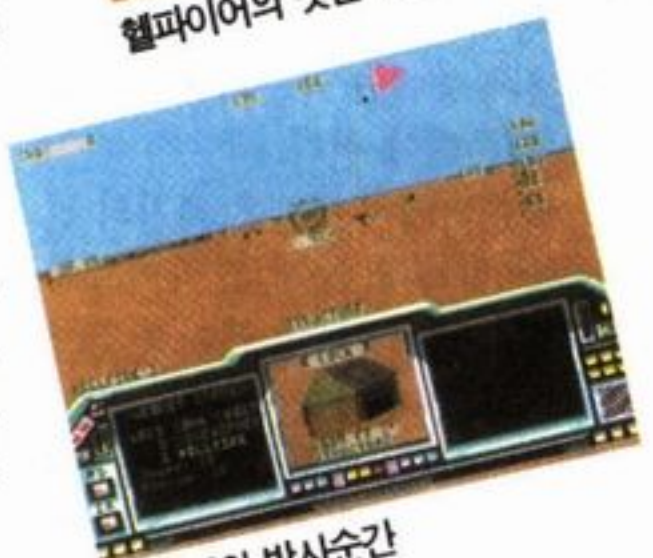
사이드 와인더에 의한 비행물체 파괴



기관포에 의한 목표를 파괴



헬파이어의 멋진 위력



헬파이어의 발사순간

목표를 찾았으면 알맞은 무기를 선택하여 마름모꼴 마크가 나타나고 명중률이 높아 질 때까지 돌진한다. 여러분의 무기가 미사일이라면 중간정도의 속력으로 전진하고 기관포라면 최고 속력으로 돌진하여야 한다.

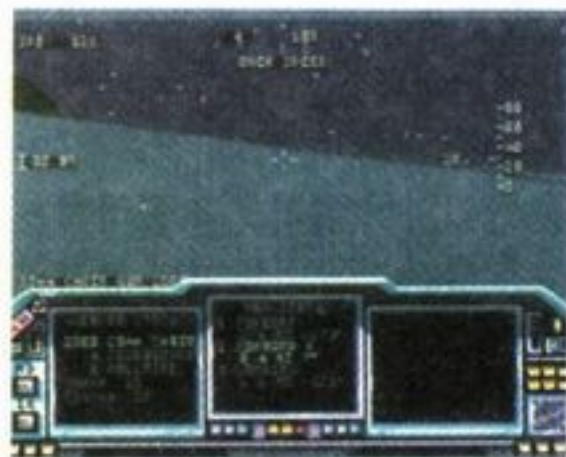
기관포일 경우 사정거리가 짧아 느리게 움직이다간 목표주위의 무기들에게 피해를 입을 수 있기 때문이다.

(회피)



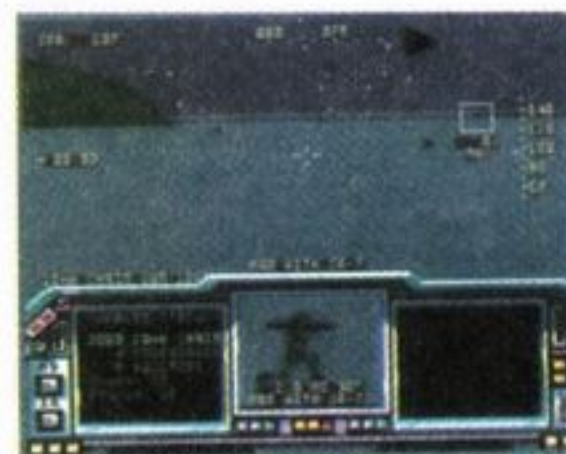
을 알리고 붉은 색으로 점등되었을 때는 전차방해 장치가 자동으로 작동되는 것을 표시한다. 적의 미사일이 방해로 인해 여러분을 잃어 버리면 라이트가 꺼진다.

(귀환)



너무 낮은 고도와 너무 빠른 속력일때 OVER TIME (오버타임)

목표를 하나 파괴했다고 해서 임무가 끝난 것은 아니다. 목표를 파괴했을 때 미션 '컴플리트'란 목소리가 나와야만 임무가 끝난 것이다. 목소리가 나오지 않으면 목표가 더 있거나 실수로 아군을 공격 했을 때이다. 그러므로 목표의 선택과 임무의



귀환을 맞이하는 아름다운 별들

숙지가 아주 중요하다. 이제 귀환을 해야한다. 귀환 또한 빠른 속도와 저공비행으로 해야한다.

쓸데없이 약한 적들에게 덤벼들다간 전투기가 주위를 빙글빙글 돌며 공격할 수도 있다.

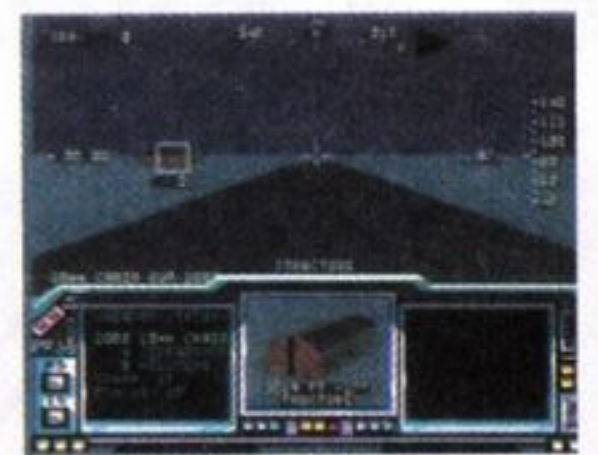
(착륙)



그리고 엔딩이다



착륙지점에 도착했으면 공중에서 정지한 뒤 서서히 하강을 한다. 20피트 정도가 되면 바퀴가 나오는 소리가 들릴 것이다. 이제 착륙되는 소리가 들릴 때까지 하강을 하라.



착륙

임무를 체크하자

임무의 종류는 지도에 따라 다른 것도 있지만 거의 비슷한 내용의 임무가 많다.

PHOENIX(피닉스)

적의 수송트럭이 목적지에 도착하기 전에 파괴하는 것이 임무. 주위에는 여러분에게 위협될 수 있는 무기로 가득차 있으니 주위해야하고 기관포를 사용하여 고속으로 이동하며 적을 파괴하면 피해를 적게 입고 귀환할 수 있을 것이다.

MAJXSIDC TWELVE (마제스틱 투엘브)



작전지역으로 이동하는 적 탱크부대를 파괴하여야 한다. 탱크부대는 화력이 뛰어나서 가까운 거리의 공격이 위험하지만 먼거리에서 미사일을 쏘면 빗나갈 수도 있으니 피해를 입더라도 가까운 곳에서 공격을 하라.



DESERT TWO (데저트 투우)

사막에 적의 사령부가 천막을 쳐놓고 있다. 이것을 파괴해야 한다. 생각보다 간단히 파괴할 수 있지만 적의 전투기에 신경을 써야 한다. 적이 여러분의 주위를 빙글빙글 돌고 있다면 미사일로도 명중시키기 어려우니 고속으로 적이 회전하는 원의 속을 빠져나와 고도를 상승시키

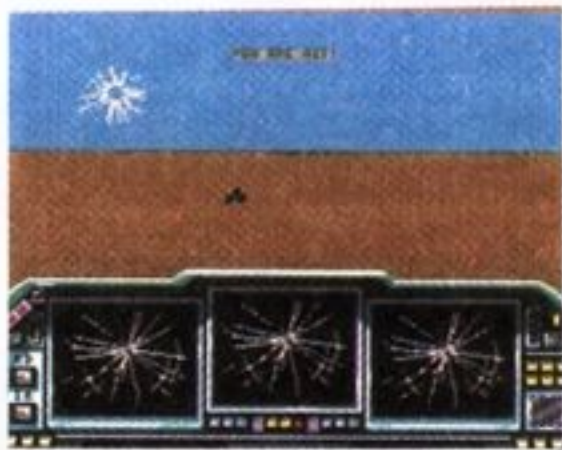
적기 추적. 넌 내꺼야!



산 뒤의 목표를 위해 매복

적을 따돌리거나 공격을 피하는 것을 회피라 한다. 비행중에는 저공 고속비행으로 어느 정도 공격과 추적을 피할 수 있으나 전투중에는 카운터메저 패널에 의존해야 한다.

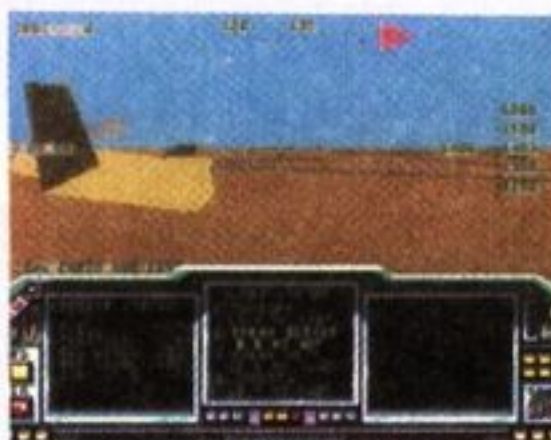
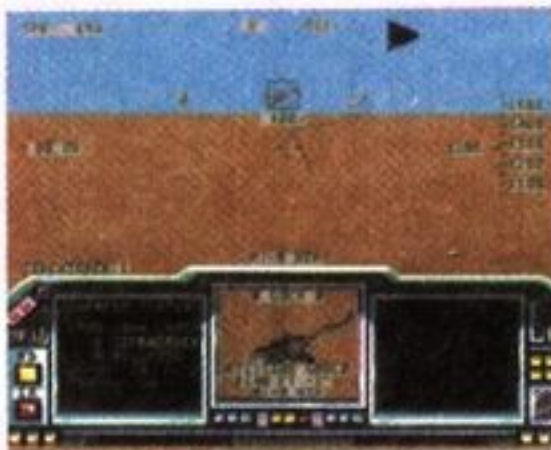
카운터메저 패널은 계기의 왼쪽에 있는데 두개의 라이트가 있다. 그중 하나는 레이저 경보 라이트고 하나는 적외선 경보 라이트이다. 이들 라이트가 황색으로 점등된 경우 그것은 여러분을 향하여 발사되었다는 것



고 적의 뒤를 잡도록 노력한다. 적의 뒤를 잡았다면 가차없이 미사일을 발사한다. 이때 적의 대공무기들이 공격할 수 있으니 빨리 적기를 파괴하고 저공으로 돌아와서 귀환하자.

FLAMING ARROW (플레밍 에로우)

이동하는 적 헬기중에 귀빈이 탄 헬기가 있으니 격추시켜라. 일단 항로대로 비행하지 말고 적기가 비행할 항로 사이를 향해 비행한다. 도착했다면 주위에서 여러분에게 방해될 만한 무기들은 청소하고 적이 비행해 오는 방향의 반대쪽 산 뒤에 저공으로 숨어 있다가 적 헬기가 나타나면 고속으로 이륙하여 목



표를 찾아 파괴한다. 매복중에 적 전투기가 나타나더라도 될 수 있으면 무기를 아껴야 한다. 적 전투기나 헬리콥터가 나타났다는 것은 곧 목표가 나타난다는 뜻이니까.

목표를 파괴하고 나면 호위하던 적 헬리콥터들이 공격해 오는데 고속으로 후퇴하면 적이 추적하지 못하지만 싸우고 싶다면 방법을 가르쳐 주겠다.

일단 항공 모드로 바꾸고 고도를 적 헬리콥터들과 같은 높이로 올린 다음 적이 돌격해 오기를 기다리다가 돌격하는 적에게 화면 중앙의 십자 표시를 맞추고 적이 아주 가까이 왔을 때 기관포를 백발정도 쏘면 격추할 수 있다.

LAVA LAMP (라바 램프)



탱크부대를 기습. 목표는 탱크부대이지만 주위의 대공차량들을 그냥 놔두었다간 여러분의 헬리콥터가 걸레가 될 때까지 두들겨 맞을 수도 있다. 먼저 기관포로 대공무기들을 파괴하고 후에 천천히 미사일을 이용해 탱크들을 파괴한다.

목표의 파괴가 끝나면 고속으로 빠져 나와야 눈이 분노로 가득찬 적기와 교전을 피할 수 있다.

ANTERIOR NOVA (엔트리얼 노바)

4기의 오일탱크나 병커를 공격한다. 오일탱크는 가까운 곳에서 미사



일로 간단히 파괴할 수 있지만 병커는 잘 파괴되지 않으니 미사일과 기관포를 모두 사용한다. 주위의 대공무기가 위협이 되겠지만 더 무서운 것은 적기의 공격이니 아주 조심해야 한다.

그러나 이 정도의 스테이지라면 용감한 여러분들에게는 아무 것도 아니다.



GEMINI (제미니)

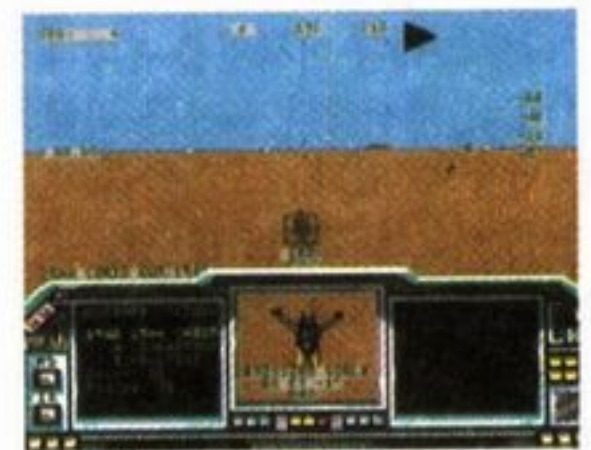
적의 수송트럭 3대가 목적지에 도달하기 전에 파괴해야 한다. 주위의 적을 신경쓰며 고속이동과 기관포로 빨리 파괴하고 이탈하자. 주위 경치나 구경하다간 지옥문을 보게된다.

CHESS (체스)

3인의 인명을 구출해야 한다. 첫번째 장소에서는 한명을, 두번째 장소에서는 두명을 구출해야 한다.

구출할 때는 20피트 이하로 속력은 12노트 이하로 아주 서서히 날며 사람의 위로 지나가면 자동적으로 탑승한다. 구출할 때는 적기가 날아와도

구출에만 전념해야 한다. 여러분의 대장은 헬리콥터의 피해보다 임무의 완수를 더 중요하게 느끼기 때문이다.



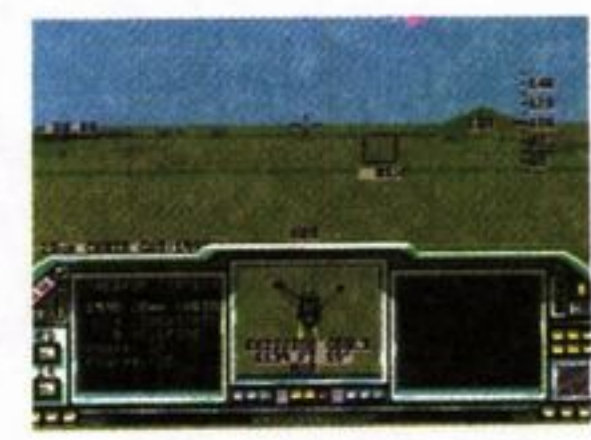
PLAIN ARIA (플레인 에리어)

중요인물을 태운 적 헬리콥터의 격추.

적이 비행할 길목에서 기다리다 적이 나타나면 임무 목표를 조준하고 돌진하며 공격해야 한다. 목표의 바로 곁에 4대의 헬리콥터가 있으니 주의하지 않으면 미사일이 다른 헬리콥터에 맞아 미사일을 낭비할 수 있다.

IREFDOM TRAIN (아이리돔 트레인)

수용소에 있는 3인을 구해야 한다.



이들을 구출할 때는 먼저 수용소 바깥에 있는 대공포와 미사일을 제거하고 다음으로 수용소 내에 있는 두사람의 병사들을 제거해야 한다.

이들은 대공 미사일을 휴대하고 있어 방심했다가는 큰 피해를 입을 수 있다. 또 이들을 제거하기 위해 기관포를 함부로 쓰면 구출해야 할 사람마저 죽일 수도 있으니 가까이 가서 제거해야 한다.

특히 이곳은 적기들이 많이 모여들기 때문에 빨리 구출을 하고 이탈해야만 한다.

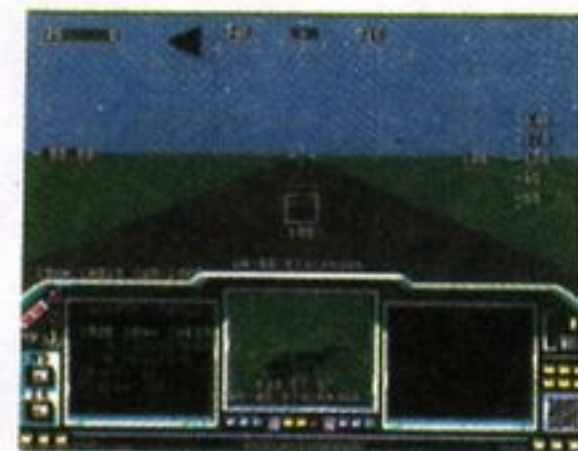


OLYMPIC TORCH (올림픽 토치)

스텔스의 폭격을 지원하기 위해 대형 대공미사일 2기를 공격한다. 적이 위치한 곳의 2킬로미터 근방에서 서서히 접근하여 명중률이 70% 이상일 때 단발에 파괴한다.

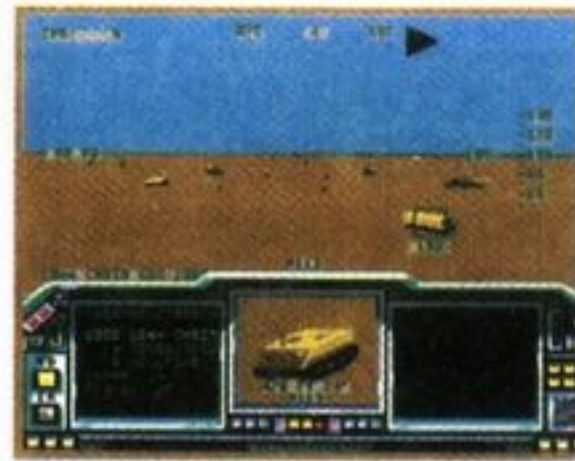
LOBSTER QUADRILLE (롭스터 쿼드릴)

특공대를 실은 블랙호크 두대의 호위. 일단 먼저 이륙하여 비행할 항로 위에 있는 적들을 모두 파괴하고 기지로 돌아오다 보면 블랙호크가 날아올테니 그들 밑에서 비행하다가 저 헬리콥터가 접근하면 적이 블랙호크를 노리기 전에 파괴해야 한다. 비행하다가 목표 근처에 오면 블랙호크보다 빨리 날아가서 착륙지 근처의 무기들을 모두 없애야 한다.



HEN HOUSE (헨 하우스)

적지 속에 있는 아군부대에 대한 보급. 가까이 다가가면 아군부대 중심에 병사들이 네명 있으니 그 중간쯤에 투하를 해야 한다. 투하중 적기들이 모여드니 주의해야 한다.



GRAND THEFT HOKUM (그랜드 팀트 호컴)



적병사가 호컴을 타고 투항을 하려 하는데 주위에 탱크 세대가 있으니 파괴하고 호컴을 기지로 경호하는 임무.

이 임무에서는 적 탱크를 파괴할 때 아주 조심해야 한다. 실수로 미사일을 잘못 쏘면 호컴을 파괴할 수도 있다.



ARC LITE (아크 라이트)

마을내에서 세명을 구출해야 한다. 상당히 쉬우니 조금의 주의만으로도 임무를 마칠 수 있다.

REINOER FLOTILLA (레이노이어 플로티라)

이 임무도 한명의 파일럿을 구출하는 것으로 적의 포로가 되기 전에 구조해야 한다.

TOP TOAD (탑 토우드)

파일럿에게 구호물자를 투하. 투하나 보급적재는 고도 20피트 이하에서 정지하여 목표위에 투하해야 한다. 파일럿이 적과 떨어져 있다하여 방심했다간 적의 포화에 당할 수가 있으니 유의한다.

말더듬쇠 맹구



어느 무더운 여름 중장기병 발칸을 즐기던 말더듬쇠 맹구가 신나서 외쳤다.

“야! 재밌다!!”(야! 재미있다!!)

점점 게임이 힘들어지자 게임 챔프를 사러 서점에 갔다.

“아더피! 갬뎀뿌 두데오”(아저씨! 게임챔프 주세요)

그런데 아저씨는 화난 얼굴로 맹구의 머리를 쥐어박는 것이었다. 맹구는 엉엉 울면서 엄마에게 이 사실을 알렸다.

“옴마아! 더뎀 아더피가 때더피! 엉엉~”(엄마! 서점아저씨가 때렸어!)

“맹구야, 네가 버릇없이 군모양이구나. 다시 가서 공손하게 말해보렴”

엄마는 울어대는 맹구를 달래

서 다시 서점으로 보냈다.

“아더피! 갬인뎀뿌 두디갬떠여?”(아저씨 게임챔프 주시겠어요?)

그랬더니 아저씨는 아까보다 더 화난 얼굴로 머리를 쥐어박는 것이었다. 엉엉 울며 돌아오는 맹구를 데리고 엄마는 서점으로 가서 자초지종을 따졌다.

“아저씨 도대체 우리 아들이 무슨 잘못을 했나요?”

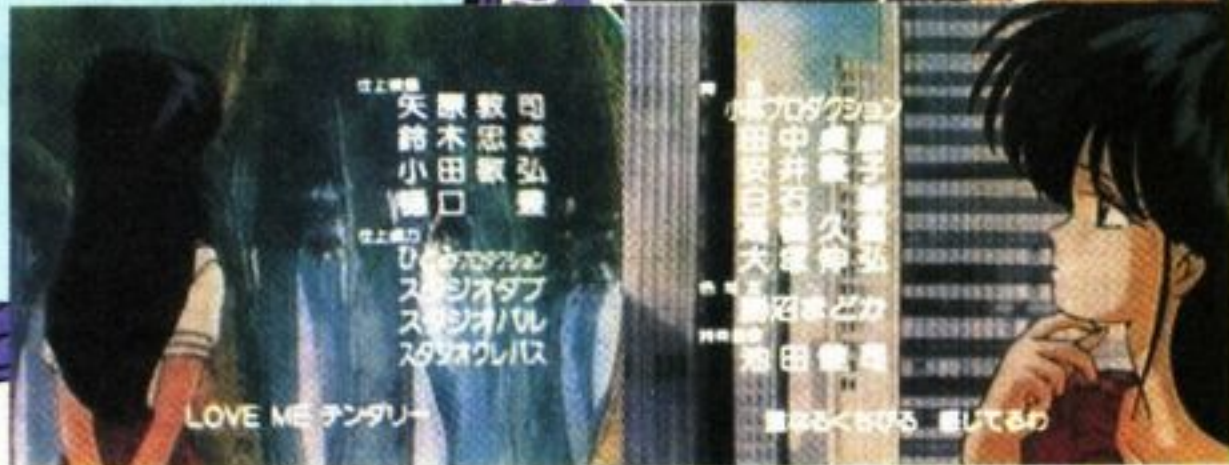
아저씨는 아직도 얼굴에 화가 가지지 않은 채로 말했다.

“이녀더기 다투 날 따다자나여!!”(이 녀석이 자꾸 날 따라 하잖아요!!)

애니비전

■ 애니메 코믹스

오렌지로드 제3회



교스케는 하늘을 쳐다 보았다. 하늘엔 갈매기가 끼욱 거리며 날고 있었고 얼굴을 내려보니 앞엔 아유카와가... 교스케는 흥분된 마음을 가라앉히고 첫마디를 떠냈다.

「무슨일이지?」

「에... 사실은 난... 너를 사랑하고 있었어...」

교스케는 순간적으로 침이 넘어가는걸 느꼈다.

(이러면 안돼지, 침착해야 한다)

그러나 다음 순간 아유카와는 교스케에게 강하게 몸을 안겨왔고 교스케는 아유카와와 깊은 포옹을 하게 되었다.

「교스케씨...」

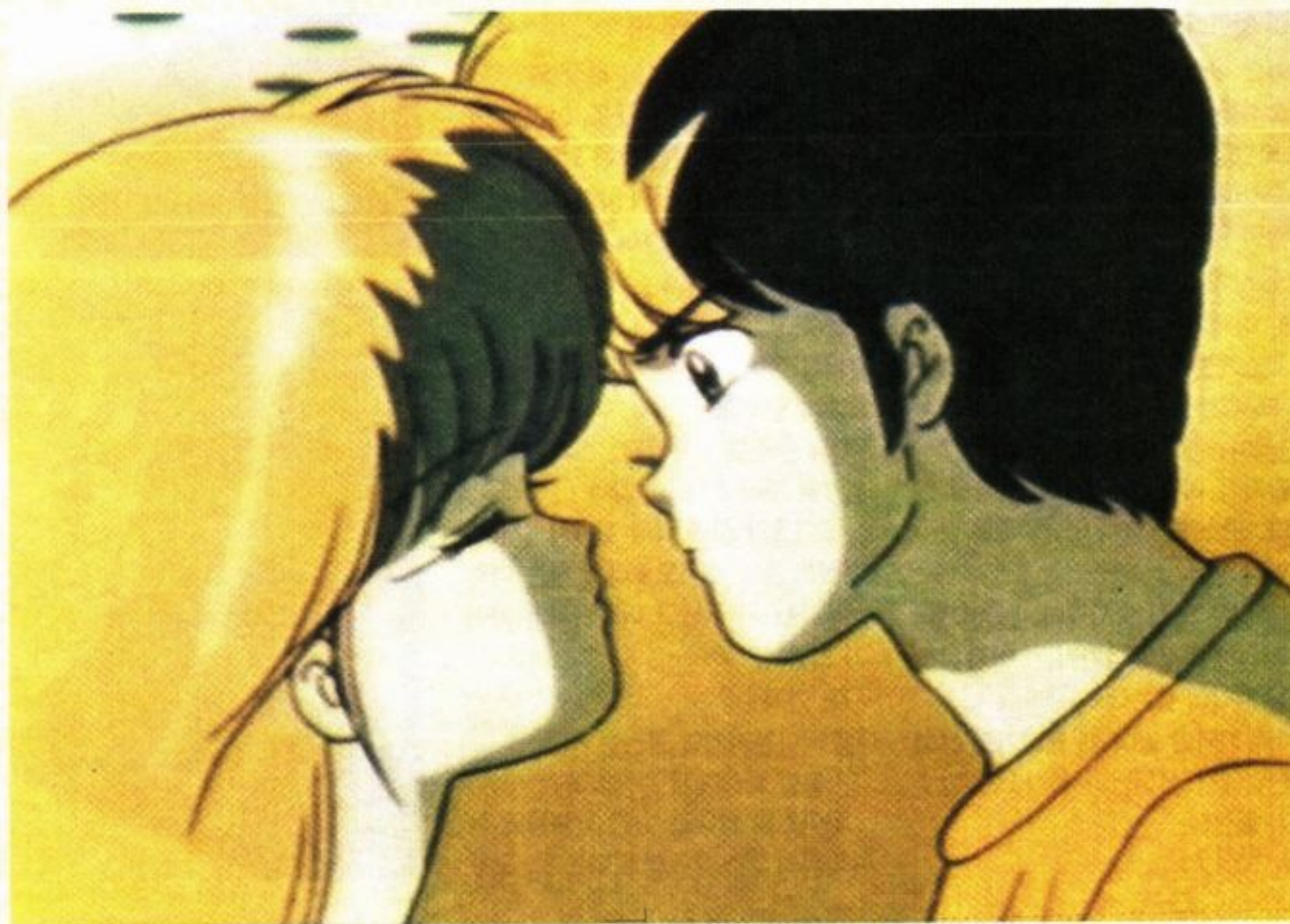
「마도카...」

마도카가 눈을 감았고 교스케는 용감하게 마도카에게 키스하려는 순간 갑자기 뭔가 이상한 소리가 들렸다.

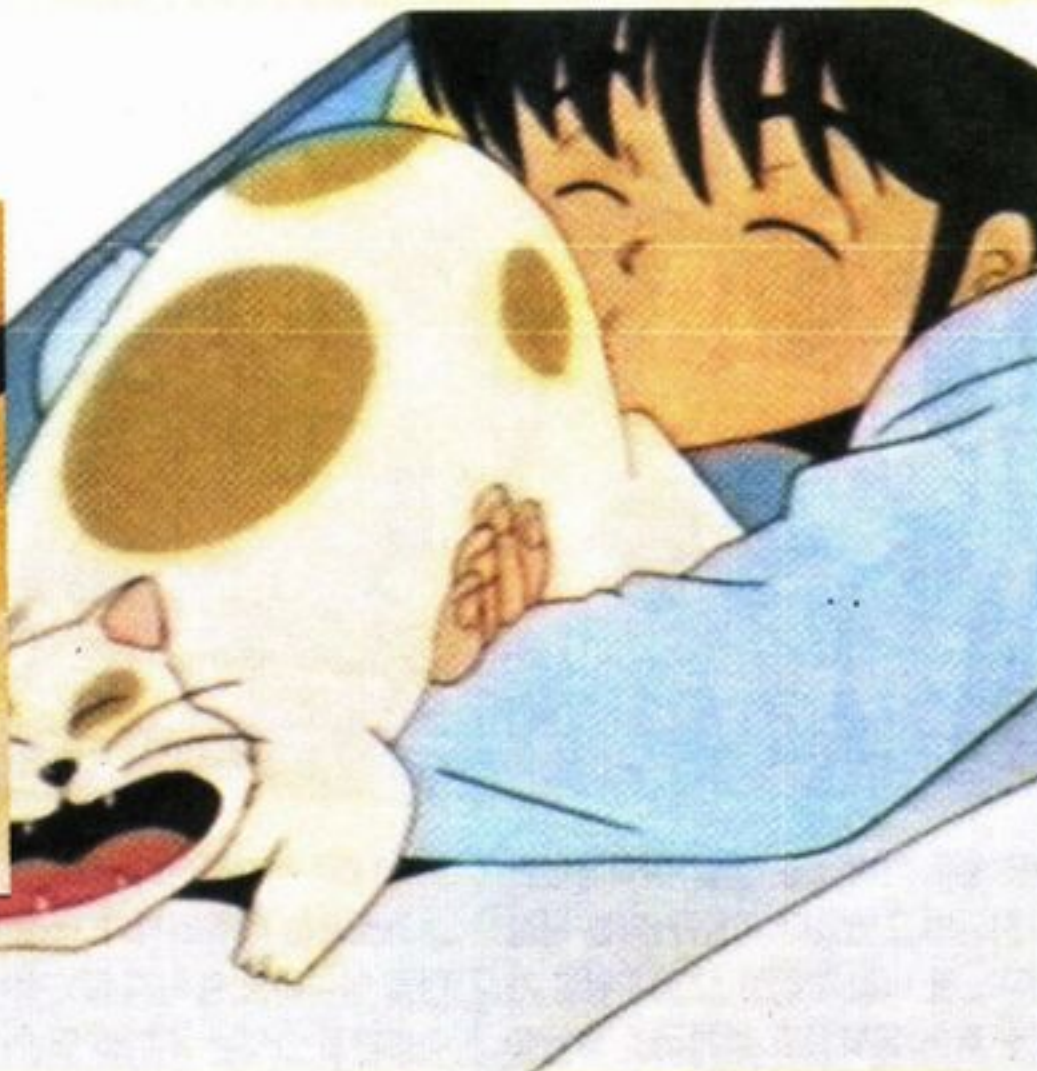
교스케가 놀라 눈을 떠보니 바로 앞에 고양이 엉덩이가 있었고 그건 바로 진고로의 엉덩이었다.

「으악! 튼튼했」

교스케는 진고로를 저만치 집어던



지고 어제 먹은것까지 토하려는 듯이 침을 뱉어댔다.



(꿈이었구나, 그러면 그렇지)

교스케가 눈을 들어 보니 아유카와가 준 모자가 보였다. 모자를 보면서 멀거니 앉아 있던 교스케가 시계를 보니 벌써 여덟시 반. 등교 시간까지는 30분 밖에 남지 않았다.

「으악, 지각이닷!」

교스케가 전신의 힘을 다해 학교에 와보니 지금 막 등교 시작을 알리는 종이 울리고 있었다. 조금만 빨리 가면 지각은 면할수도 있겠다는 생각이 든 교스케는 젓먹던 힘까지 다 짜내어 달렸다.

교스케가 막 복도의 코너를 돈 순간, 천천히 걸어가고 있는 아유카와의 모습이 보였다.

놀란 교스케는 그 자리에 멈춰서고 발소리를 의식한 아유카와가 뒤를 돌아 보았다.

순간적으로 교스케는 강변에서 뽀뽀했던 일과 꿈에서 키스할뻔 했던 일을 동시에 생각했다.

(헛, 이제 아는척 할줄알아?)

교스케는 아유카와 쪽을 뒤통수이면 보지않으려 하면서 옆을 걸어갔다. 「괜찮아」

갑자기 아유카와가 교스케에게 말했다. 교스케는 놀라 아유카와를 바라 보았다.

「선생님은 아직 오지않아, 난 언제나 이 시간에 여길 지나가거든. 이제 올라 오실 시각이 됐는데…」

아유카와의 말이 채 끝나기도 전에 계단 밑에서 선생님이 올라오는 발소리가 들렸다. 「봐, 맞지?」

(아, 역시 아유카와는 예뻐... 흐흐)

수업 시간에 교스케는 아유카와에게 뭔가 의사 전달을 하고 싶었다. 틈 만나면 아유카와의 자리를 쳐다보던 중 우연히 아유카와와 눈이 마주치게 되었다. 교스케가 손을 흔들며 아는체를 하자. 아유카와는 고개를 돌려 버리고, 이 모양을 본 고마츠가 교스케에게 물었다.

「너 지금 뭐하나?」

「응? 아, 더워서 말야」

당황한 교스케가 아유카와에게 흔들던 손으로 부채를 치기 시작했고 하타까지 이상한 눈으로 쳐다 보기 시작했다.

(아, 이런 황당하군...)

2교시에 체육 수업이 시작 되었다. 반을 갈라서 남자는 농구를, 여자는 댄스(체조의 한종류)를 하게 되었다. 교스케는 고마츠, 하타와 함께 여자들이 댄스하는 장면을 구경하기 시작했다.

마침 평균대 위에는 한 여학생이 댄스를 하고 있었고 그걸 지켜보며 뭔가 열심히 적어 내려가던 고마츠가 교스케에게 말했다.

「지금 댄스를 하는 애가 스키모토지. 흐흐흐 보라구 대단하잖아?」

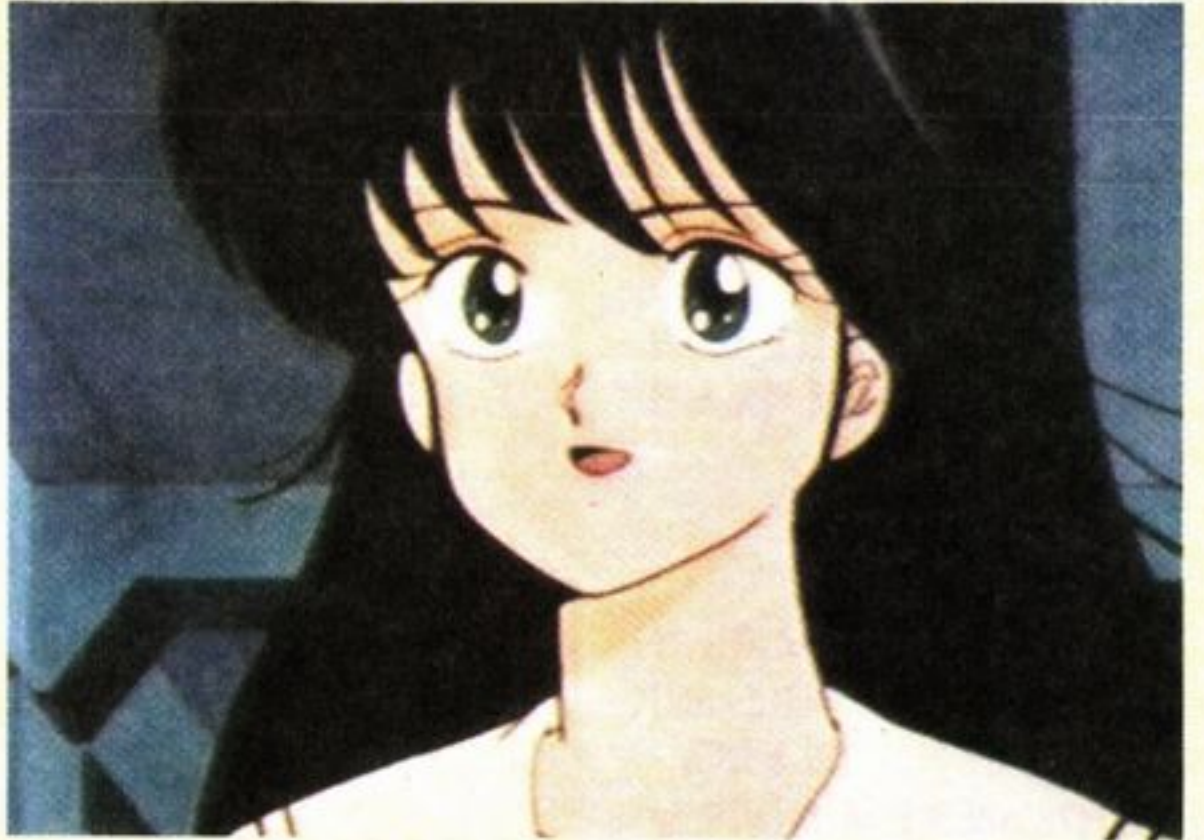
고마츠가 침을 퍽퍽 튀겨가면서 얘기하는 동안 스키모토라고 하는 여학생의 댄스가 끝났고 아유카와의 차례가 되었다.

「자, 가자」

「응? 아유카와의 댄스는?」

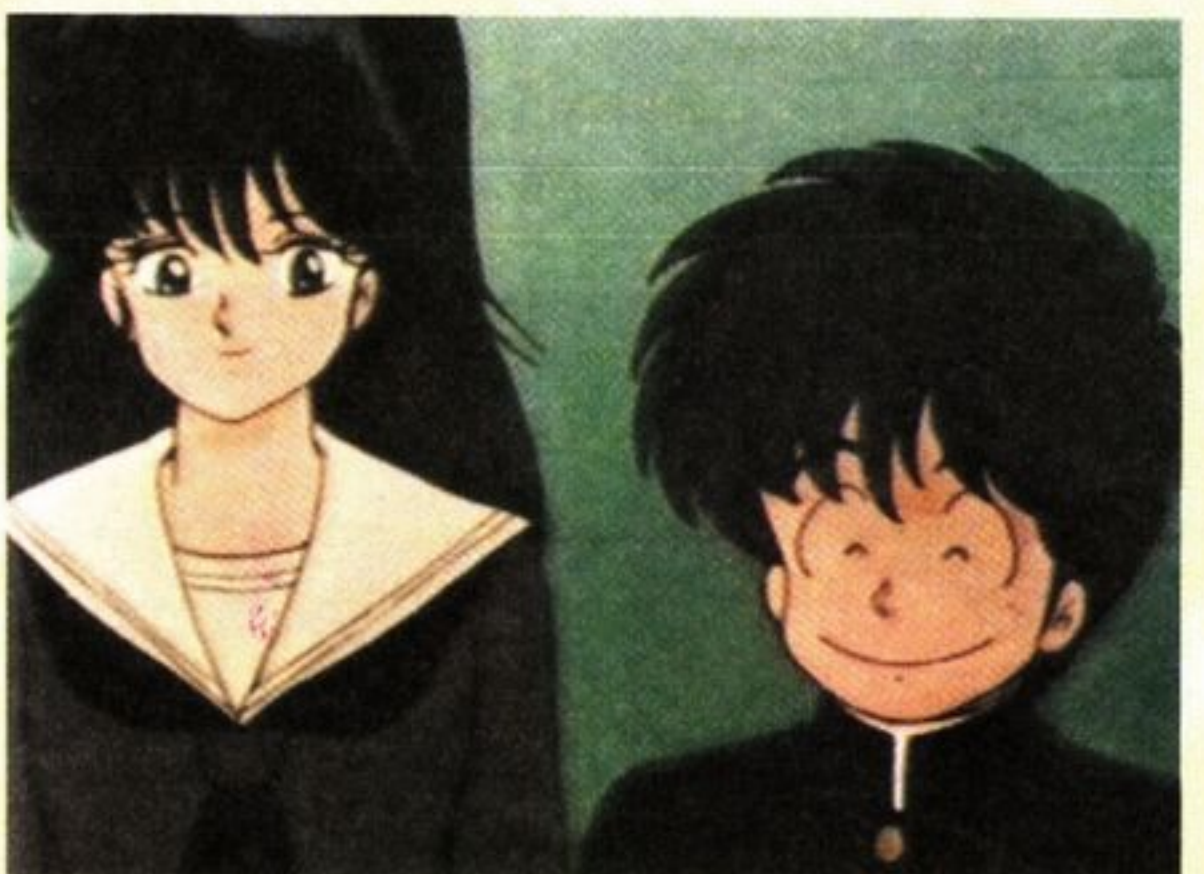
「난 불량 학생에게 관심없어」

고마츠의 말대로 다른 학생들도 아유카와의 댄스는 관심 없다는 듯, 모두



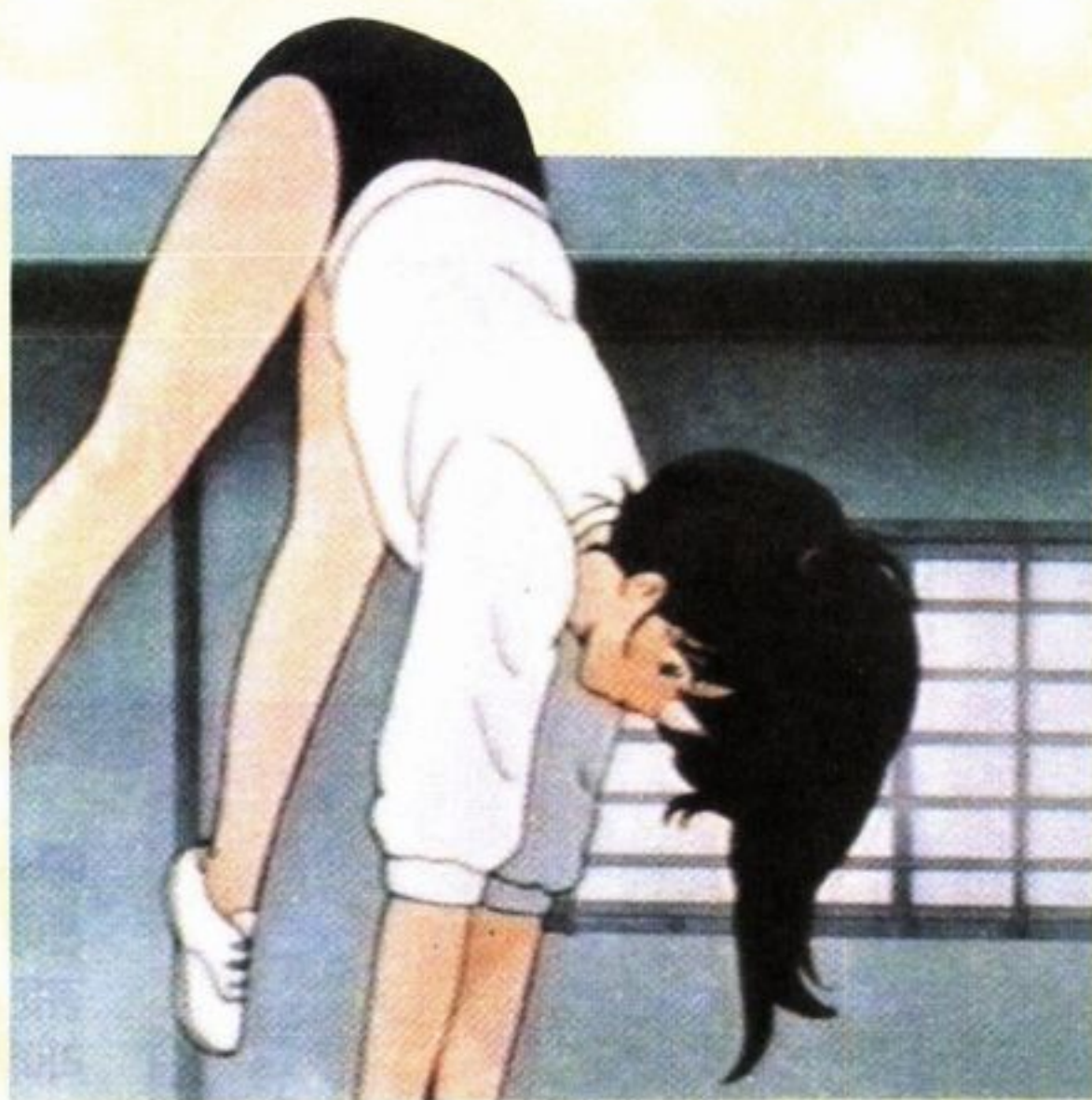
다른데로 가버리고 몇몇 여학생들만이 지켜보고 있었다. 아유카와는 관심 없다는 듯 머리를 묶고 평균대 위로 가볍게 뛰어 올라갔고 환상적인 울동을

펼쳐내기 시작하였다. 교스케는 아유카와가 댄스 하는 장면을 하나라도 놓치지 않으려는 듯 쳐다보았고 그것은 주위의 몇 안되는 여



학생들도 마찬가지인 것같았다. 아유카와가 비로소 댄스가 끝나고 평균대위에서 여학생들을 내려보자. 그들은 감탄하는 표정을 짓고 있다가

흠칫하며 고개를 돌렸고 뒤이어 체육 교사의 큰소리가 들렸다. 「아유카와는 최고점수에 체크」 교스케는 크게 감동을 받았고 주위



을 할수가 없었고 곧바로 차례가 되어 농구 시합을 하게 되었다. 운동에 자신이 없는 교스케지만 전학온 첫날이니 만큼 잘해야 한다는 생각으로 무리를 해가면서 열심히 뛰었다. 그러나 역시 힘이 딸려 고마츠가 여러번 패스해준 볼을 무의미하게 뺏겨버리고 기진맥진하여 서있는데 눈앞에 아유카와가 벽에 기대어 자신을 쳐다보고 있는것을 발견했다.

(앗, 아유카와다. 좋아 내가 농구하는 걸 본단 말이지? 이때 내가 역전 슛을 넣는다면...)

교스케는 그렇게 생각하며 공을 잡고 상대방 코트로 달리기 시작했다. 마침 시간은 5초정도 남겨 놓고 있었고 자기가 한골만 넣는다면 팀에 극적인 역전승을 안겨다줄것이었다. 한사람, 두사람 모두 제친 교스케는 슛을 하기 위해 도약했다.

(한번만 초능력을 쓰는거야, 아무도 알수없잖아? 여기서 역전승을 한다면...)

를 전혀 의식하지 못한채 일어나 박수를 치기 시작했다. 짹, 짹 하는 소리가 공허하게 체육관안을 울렸고 아유카와가 이상한듯이 교스케를 쳐다보았다. 아유카와는 다시 한번 주위에

서 이상한듯이 쳐다보고 있는 학생들을 쳐다보고 고개를 돌려 벤치쪽으로 걸어갔다.

아유카와의 뒷모습을 보며 계속 박수를 치던 교스케는 뒤늦게 주위의 따

가운 시선을 느꼈다. 주위를 돌아보니 체육관 안의 모든 학생들이 매우 이상하다는 듯이 쳐다보고 있던것이다.

「너, 지금 뭐하는거냐?」
고마츠가 묻는 말에 교스케는 대답

사이버포물러



■ 인터뷰 / 장 프로덕션

하이파이 방식 채택한 애니메이션 등장

애니메이션도 드디어 하이파이 시대를 맞다! 이제까지의 수입 애니메이션이 모두 모노였는데 반해 애니메이션 전문 업체 '장 프로덕션'은 일본의 '썸라이즈사'가 제작한 「사이버 포물러」를 하이파이 스테레오방식의 테이프 출시해 화제가 되고 있다. 장 프로덕션 기획실 김지원씨를 찾아 「사이버 포물러」의 모든것을 들어본다.

— 취재. 이우진 기자

장 프로덕션 기획실 소속 김지원씨



기자: 장 프로덕션의 「사이버 포물러」 광고 문구를 보면 판매원이 후지 필름으로 되어 있던데요. 혹시 일본의 후지TV(일본의 방송사) 같은 곳과 관계를 맺고 있습니까?

김지원: 아닙니다. 후지필름 한국 지사는 저희가 제작한 애니메이션을 판매하는 것 뿐이죠. 일본의 후지와 관계있는 건 아닙니다.

기자: 「사이버 포물러」를 수입한 동기 같은 것이 있을 걸로 생각되는데요... 일본에는 다른 인기 애니메이션도 많은데 말입니다.

김지원: 글썄요... 저희가 「사이버 포물러」를 수입한 특별한 동기를 가진 것은 아닙니다. 일본에서 대단한 인기를 성우 기용에 문제가 지적되고 있는데요. 일부 배역에 대해서는 '캐릭터와 어울리지 않는다'라 끌었고 지명도가 있었으므로 수입을 하게 된 것이죠.

기자: 기존 애니메이션의 경우

는 평도 나오고 있습니다. 성우 기용은 어떻게 하고 있습니까?

김지원: 글썄요... 성우 기용은 비밀이기 때문에 밝힐 수가 없습니다.

기자: 그러면 대체로 어느 정도 수준입니까? 얼마전 출시가 종료된 란마 1/2 시리즈는 대역 결정에 문제가 지적 되긴 했어도 방송국의 일류급 성우들을 출연시켰지 않습니까? 「사이버 포물러」는 어느 정도 수준이 될까요?

김지원: 「사이버 포물러」에 출연한 성우들이 방송국의 일류급 정도는 아닙니다. 하지만 나름대로 더빙에 최선을 다해서 작품성을 살렸죠.

기자: 「장 프로덕션」에서 자체적으로 제작한 애니메이션은 있습니까?

김지원: 없습니다.

기자: 사이버 포물러를 이용해 다른 사업에 대한 계획이 있는지요? 예를 들면 팬

시 사업에 캐릭터 활용이라든가 하는 것들은...

김지원: 아직 계획은 없고 「사이버 포물러」 자체의 인기도에 따라 고려할 생각입니다.

기자: 일본에서 사이버 포물러는 시리즈뿐 아니라 극장판으로 개봉되어서 큰 인기를 끌었다고 하는데요. 국내에 극장판이 들어올 계획은 없는지요.

김지원: 극장판의 계획은 없고 현재 뮤직판을 추진중에 있습니다. 일종의 뮤직 비디오 같은 것이죠.

기자: 일본은 애니메이션 뮤직판이 활성화되어 있지만 국내에는 아직 보편화되지 않은 걸로 알고 있습니다만 그것을 시도한다는 말씀이신가요?

김지원: 바로 그렇습니다.

기자: 뮤직 비디오라고 하면 일본의 가사 같은 것이 문제되지 않을까요? 그런 것들은 어떻게...



김지원 : 그런 문제는 편집을 해서 처리할 예정입니다.

기자 : 원작을 얼마나 살리는가가 관건이 될 것같은요. 「사이버 포물러」가 다른 애니메이션에 비해 특색이 있다면 어떤점을 들 수 있을까요?

김지원 : 글썽요. 다른 애니메이션과 다른점은... 레이스 형식이 특이하다면 특이하다고나 할까요? 크게 다른점은 없다고 봅니다.

기자 : 원작과 더빙판의 차이점은 어느정도 입니까?

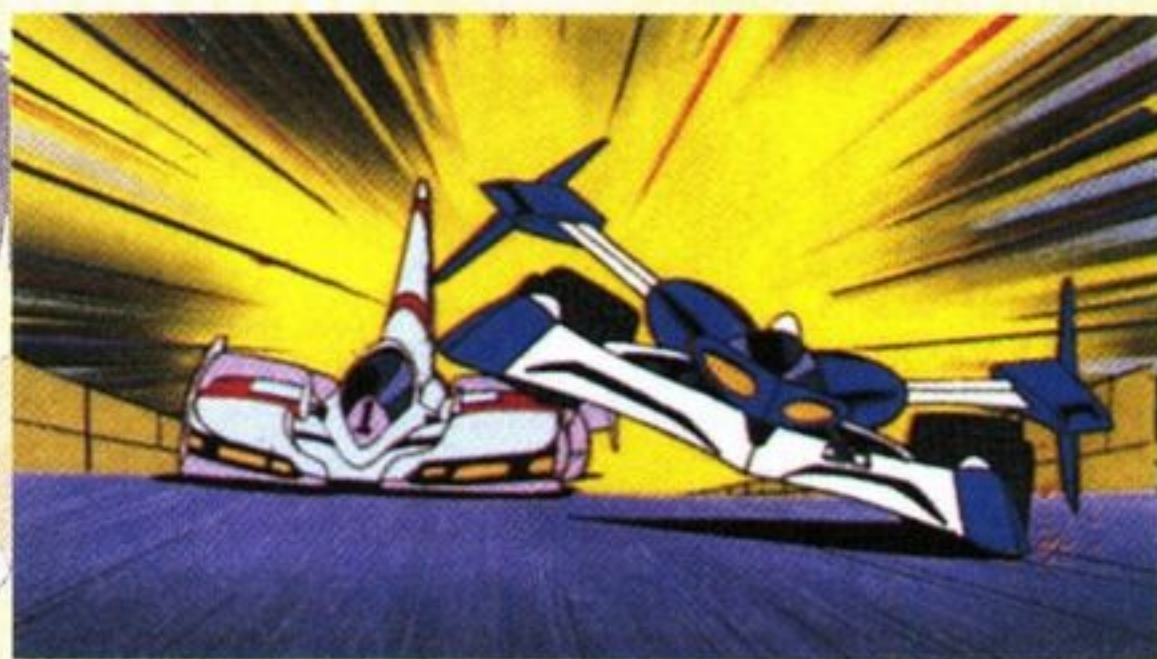
김지원 : 원작과 똑같이 하이파이 방식의 더빙으로 거의 다른점은 없습니다. 만주제가나 음악 부분은 약간의 편곡 과정을 거쳤습니다.

기자 : 요즘 애니메 팬들이 부쩍 관심있어 하는 부분중 하나가 오리지널 애니메이션 송이지 않습니까? 그런점에서 볼때 주제가 편곡은 상당히 중요한 요소인데요. 「사이버 포물러」의 편곡은 누가 맡았습니까?

김지원 : 그것도 아직은 밝혀 줄 수 없습니다.

기자 : 시간을 내주셔서 감사합니다. 국내 최초로 하이파이 더빙이 시도된 「사이버 포물러」는 반응에 따라 다른 업체에도 영향을 끼칠 것으로 보이는데

요. 챔프 독자들도 이번 「사이버 포물러」에 큰 기대를 걸고 있습니다. 앞으로도 우수한 음질의 애니메이션을 공급해 주실 걸로 생각합니다.



이달의 추천작 요괴소년 호야



인기 만화, 슈퍼컴보이 게임에 이어 만화 영화로 선보이게 되는 어린이의 영웅 호야의 모험 「요괴소년 호야」가 비디오 업계의 비상한 관심을 모으고 있다.

이미 슈퍼컴보이용 게임 「우시오와 토라」로, 아이큐 점프 연재 6개월 연속 인기 순위 1위 기록, 그리고 올해 세계적 명성의 칸느 영화제 애니메이션 부문 초청작으로 선정되기도 한

화제의 만화 영화 비디오.

주지승인 아버지와 함께 사는 중학생 호야, 절 지하에 짐승의 창에 박힌 요괴를 구해주면서 숙명적인 관계에 얽혀진다. 오백년만의 잠에서 깨어난 맹호와 호야는 도시에 사는 가면귀신, 물고기 요괴, 지네요괴 등 사나운 요괴들과 의기투합, 요괴 퇴치 작전을 벌인다.

영화 고스트 바스터즈를 연상시키는 이 만화는 극적 구성의



완성도면에서 영화를 능가한다는 평을 받고 있다.

스토리 라인

소년 호야는 씩씩하고 명랑한 중학생으로 절의 주지인 아버지와 둘이 살고있다. 아버지 말씀으로는 이 절의 지하에 500년전 짐승의 창으로 바위에 박힌 요괴가 있다는 이야기이다. 그런 이야기를 믿지않는 호야는 어느날 우연히 절의 지하실에서 오른쪽 어깨에 창을 맞고 바위에 못박혀 있는 요괴를 만난다. 그런데 창을 뽑으면 호야는 그 요괴한테 먹힌다고 했다.

그러나 요괴의 요기에 이끌려 온 물고기 요괴들을 물리치게 하려고 호야는 창을 뽑아준다. 그러자 느닷없이 호야는 옛 무인의 모습이 된다. 그 창은 바로 요괴 퇴치용 창인 것이다. 호야

는 그 요괴에게 맹호라는 이름을 붙여주게 되고 기묘한 둘의 관계가 시작된다.

애니평가

상당히 잘된 작품이다. 무엇보다도 긴박감 묘사가 뛰어나며 대사 처리가 장면마다 딱딱 들어맞아 보는 사람에게 실제감을 더해준다. 귀신을 주제로 하는데 묶여 있지 않고 여러가지 다른 사건을 이벤트 형식으로 연관시켜 다채롭게 진행하는 점도 높은 점수를 줄 만하다.

장르 : 액션

발매원 : 계몽아트홀

연재 ③

「시나리오
공모전」
입상작 소개



“나는 이렇게 만들었다!”

갈수록 인기를 더해가는 시나리오 공모전이 세번째를 맞이하게 되었다. 이 작품은 우수상의 마지막 작품으로 지금까지 소개된 시나리오에 비해 내용이 방대하다. RPG(롤플레이) 방식으로 작성된 이 시나리오는 게임을 많이 접해본 사람이 아니면 구상하기 어려운 장르이므로 시나리오를 통해 작성자의 게임에 대한 깊이를 알 수 있다.

일반부 우수상 수상작 소개

쉐도우 (Shadow)



장르 : 롤플레이
 작성자 : 임태현
 직업 : 프리랜서(백수건달)
 현주소 : 충남 천안시
 성정동 135-6

인터뷰

게임의 장르가 롤플레이인 만큼 내용이 방대해서 친구들의 도움을 적지않게 받았습니다. ('고맙다 B.A!') 저의 게임경력은 10년 정도입니다. 친구와 같이 작품을 구상한 후 재미있게 꾸며보았습니다. 화이널 환타지를 모델로 하였지만, 그 수준에는 못미친다고 생각합니다. 제작기간은 3개월 정도 소요됐는데, 가장 큰 어려움은 시

간이었습니. 기획의도에 따라 원작에 충실하다보니, 공모전 마감일까지는 빠듯했습니다. 또하나의 어려움은 지문과 상황설명입니다. 시간상의 어려움도 있었지만, 좀더 세밀하게 작성하지 못한 것이 아쉬웠습니다. 저의 작품을 선정해주신 게임챔프에 감사드리며, '슈퍼컴보이' 잘 사용할게요.

1 기획의도



- 으로 설정했다.
- 3) 무대는 현재이지만, 일반적인 환타지 RPG의 분위기를 내도록 했다.
- 4) 쉬운 RPG이다. 예를들어 마을간의 이동이 쉽고, 자동전투도 있다.
- 5) 전투를 더욱 재미있게 하기위해서 여러가지 특수명령을 넣었다.
- 6) 아이템에 현실적인 요소를 가미시켰다. (인삼, 청심환 등)

- 1) 재미있는 게임을 만들고 싶었다. 그래서 스토리와 시스템에 많은 정성을 기울였다.
- 2) 과거의 전사들이 현재에 와서 활동한다는 이색적인 내용

2 스토리

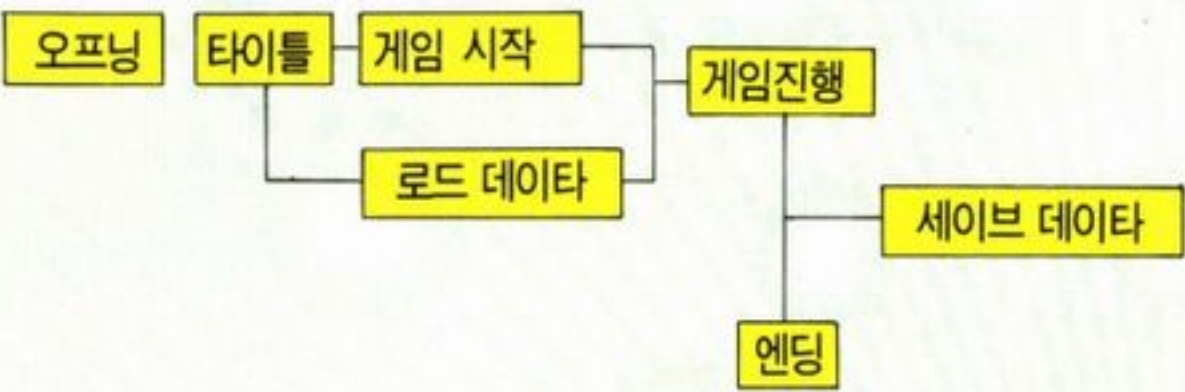


13세기 영국의 대현자 '샤인'은 악신의 부활 의식을 하고 있던 사마도사 '샤도우'를 오랜 싸움끝에 사로잡는다. 그리고

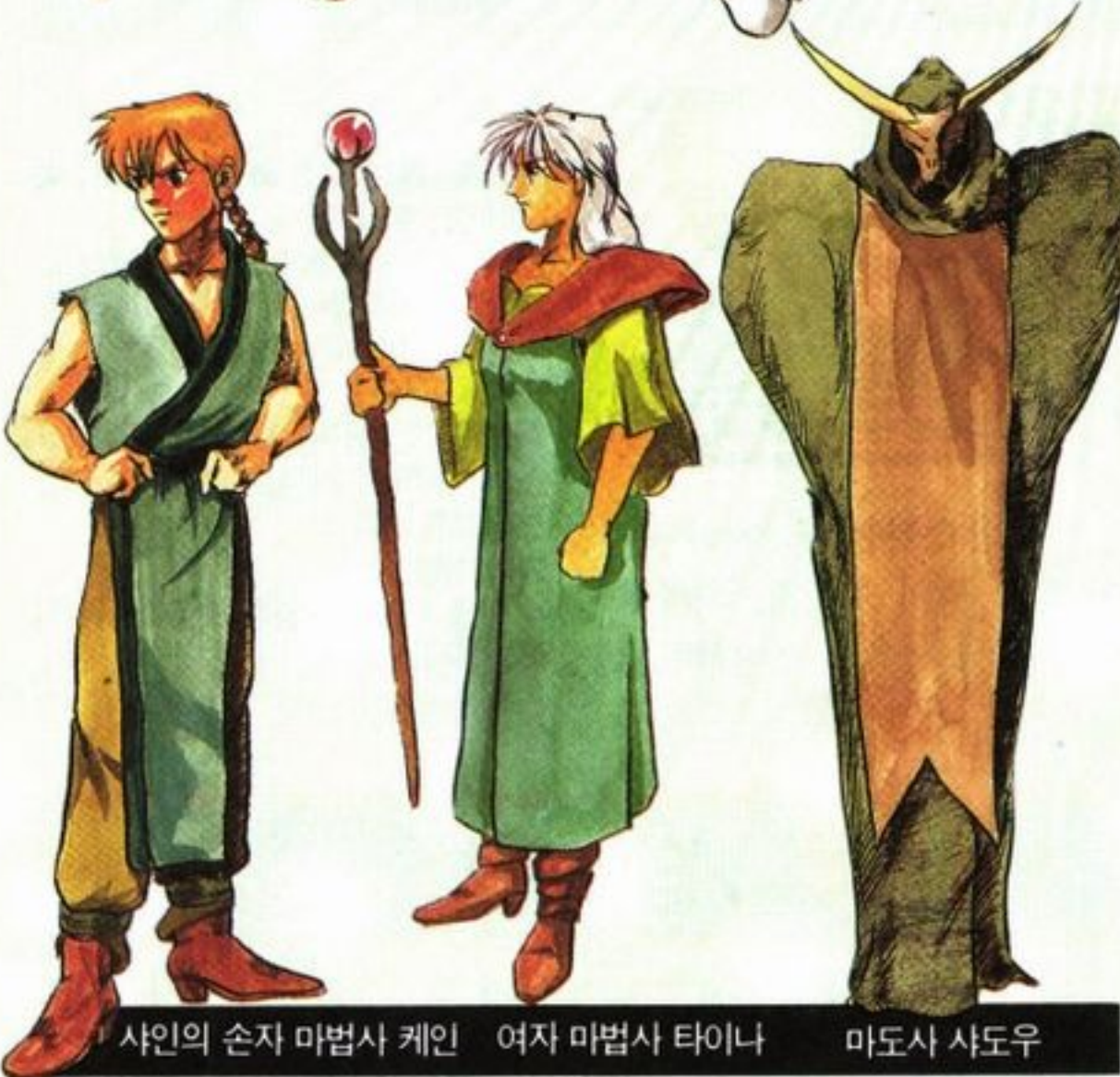
며칠후 그를 수도의 광장에서 공개처형 하기로 한다. 그러나 처형 전날 '샤도우'는 감옥에서 도망친다. '샤인'은 그가 미래로 갔음을 알았으나, 너무 지쳐버린 그는 '샤도우'를 잡으러 갈 제자들만 미래로 보낸다. 한편 미래로 간 '샤도우'는 세계 곳곳에서 악신 부활의 기회만을 노린다. 그리고 '샤인'이 보낸

전사들은 미래로의 시간여행에 성공하고 힘들게 '샤도우'를 잡는다. 그 순간 악신이 부활하게 된다.

3 게임 전체의 흐름



4 캐릭터 설명



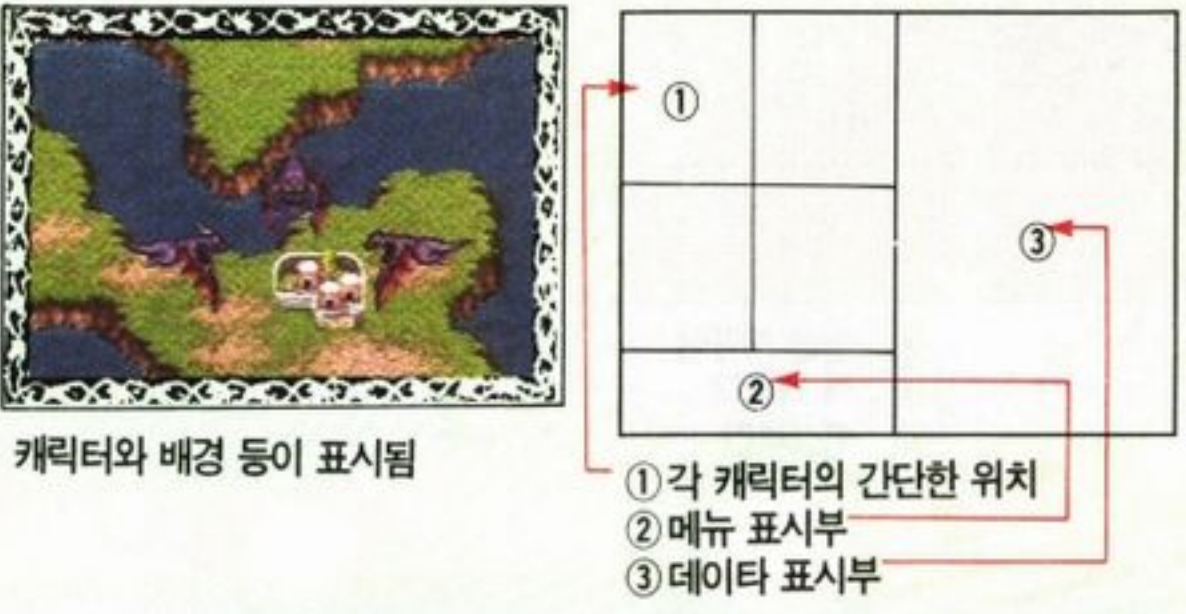
5 컨트롤러 배치와 메인 화면 구성도

1. 컨트롤러 배치

십자키 : 캐릭터 이동, 메뉴 선택시 커서 이동
 스타트 : 오프닝에서 타이틀 화면으로 넘어가거나 게임을 시작한다
 셀렉트 : 사용하지 않음

Ⓐ : 메뉴의 결정, 대화, 상자열기
 Ⓑ : 메뉴의 취소
 ⓧ : 전투중 힐 마법, 전원 선택
 Ⓨ : 필드, 던전화면에서 메뉴 부르기

2. 메인화면



3. 메뉴 설명

머리	마법	아이템 : '사용한다, 자리 이동, 버린다'의 3가지
상태	배열	마법 : 마법 사용
배틀	모드	장비 : 장비한다, 장비를 벗거나 버린다
		배열 : 각 캐릭터의 전투 순서를 표시
		상태 : 각 캐릭터의 세부사항 표시
		모드 : 각종 모드의 결정 메뉴
		배틀 : 자동 전투모드의 세부사항 결정

4. 상태표시 화면



5. 모드설명

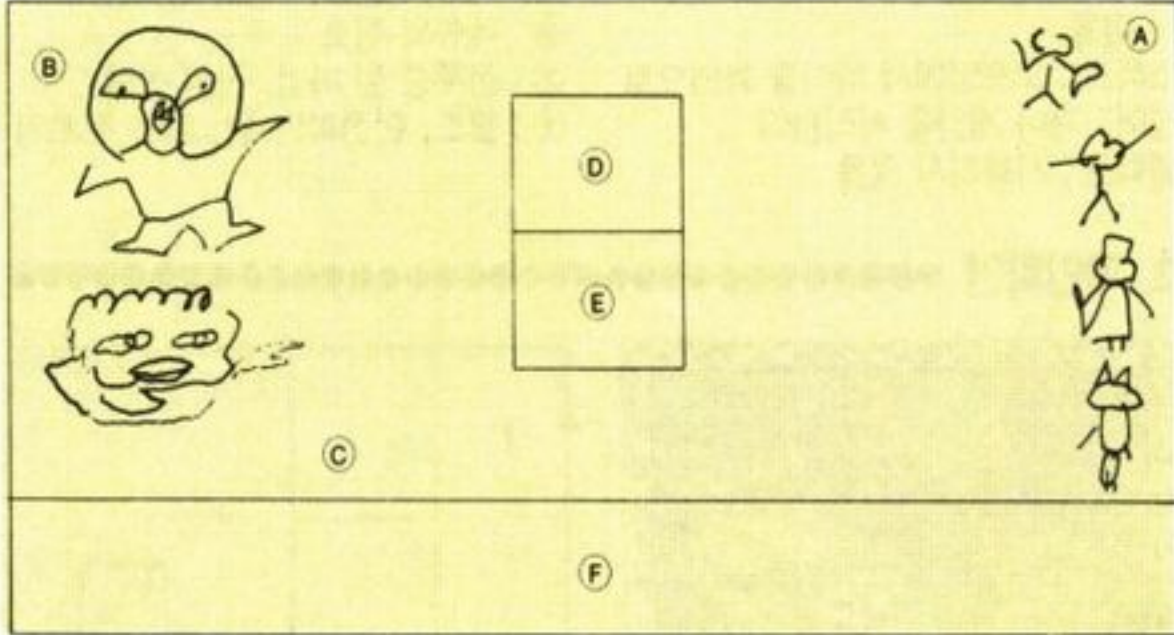
대화속도, 걷는 속도, 사용키 재배열, 전투시 메시지 표시 여부, 전투시 애니메이션 표시 여부 등을 결정한다.

6

배틀모드 • 배틀보드

자동 전투시 각 캐릭터의 행동을 결정한다.

우선 설정할 캐릭터를 고르고, 설정 내용을 결정한다.



- Ⓐ : 아군 캐릭터
- Ⓑ : 적 캐릭터
- Ⓒ : 배경화면
- Ⓓ : 메인 메뉴
- Ⓔ : 서브 메뉴
- Ⓕ : 아군의 데이터

7

전투의 규칙

1) 전투는 필드나 던전의 전투지역에서 랜덤하게 나오는 적 캐릭터 또는 정해진 곳에서 나오는 보스와 전투를 해야한다.

2) 전투가 시작되면 아군과 적군의 캐릭터 중 가장 민첩한 캐릭터부터 명령이 입력된다. 명령이 입력되면 곧바로 실행되고, 다음 캐릭터로 넘어간다.

3) 전투는 아군이 승리하거나 패배하면 종료된다.

4) 승리의 조건

적 전멸 - 경험치와 돈을 얻는다.

적 도망 - 경험치만 얻는다.

5) 패배조건

아군 전원의 전투 불능 상태

- 이때에는 전투에 돌입하기 직전의 상태를 그대로 유지하며, 마지막에 들렀던 숙박장소로 돌아간다. 그러므로 전투에서 패배해도 손해보는 것은 없다.

아군의 도망 - 이때는 경험치와 돈을 못 얻는다.

6) 마법의 사용

메인 메뉴의 '마법'을 선택하면 화면 밑에 리스트가 표시된다.

7) 오토 배틀

전투중 'L+R'을 누르면 자동전투 모드로 간다.

자세한 설정은 필드상의 메인 메뉴에서 결정한다.



8

아이템의 구성

1) 무기

가디언용	장검, 모닝스타, 강철검, 양날도끼, 대도끼 전사의 검, 대지의 검, 다이아몬드 소드, 필살검, 선설의 검, 성력의 검
사인용	대현자의 지팡이
존용	권총, 레이저 건
로헤벤용	채찍, 전기 채찍
케인용	단검, 강철검, 로드, 손도끼, 늑대의 로드, 곰의 로드, 사자의 로드, 문명의 로드



* 이외에도 각 캐릭터 마다 방패, 투구, 신발, 반지, 갑옷 등의 5개 품목과 각 캐릭터에 대응하는 아이템이 150여 가지 있다.

2) 회복과 보조 아이템

회복아이템

회복약 A타입 : 생명력(HP)를 회복(소)

회복약 B타입 : 생명력(HP)를 회복(중)

안정제 A타입 : 생명력(HP)를 회복(소)

안정제 B타입 : 생명력(HP)를 회복(중)

회복주사 : HP가 0일때 1로 만들어줌

청심 드링크 : HP가 0일때 1로 만들어줌

안약 : 눈의 이상을 회복

해독제 : 해독용

스프레이 : 마비상태를 풀어준다
청심환 : 전투불능 이외의 모든 상태를 회복시켜 준다

보조아이템

비타민 : 민첩성 증가
스테로이드 : 공격력, 수비력 증가
염산 : 적 전원에게 피해를 준다
극약 : 보스 이외의 적 1인을 확실히 없앤다.

수면제 : 아군 1인의 모든 수치가 10% 정도 상승한다.

(염산과 극약을 제외하고는 턴수의 제한이 있다. 약 36턴)

9

마법의 체계



마법의 종류는 공격계와 공격 보조계, 방어 보조계, 회복계, 기타 마법 등으로 구성되어 있다.

다.

공격계 : 화이어볼, 화이어더스트, 화이어링, 후리즈

공격 보조계, 방어 보조계 : 패스트, 페이지, 매직밀러, 컨퓨즈, 배리어, 카운트, 크레이지, 보이드, 럭키, 스넷치

회복계 : 힐, 큐어, 어 웨이크, 갓브레스, 디포이즌, 사이트, 무브, 리커버, 브레이크

기타 마법 : 워프

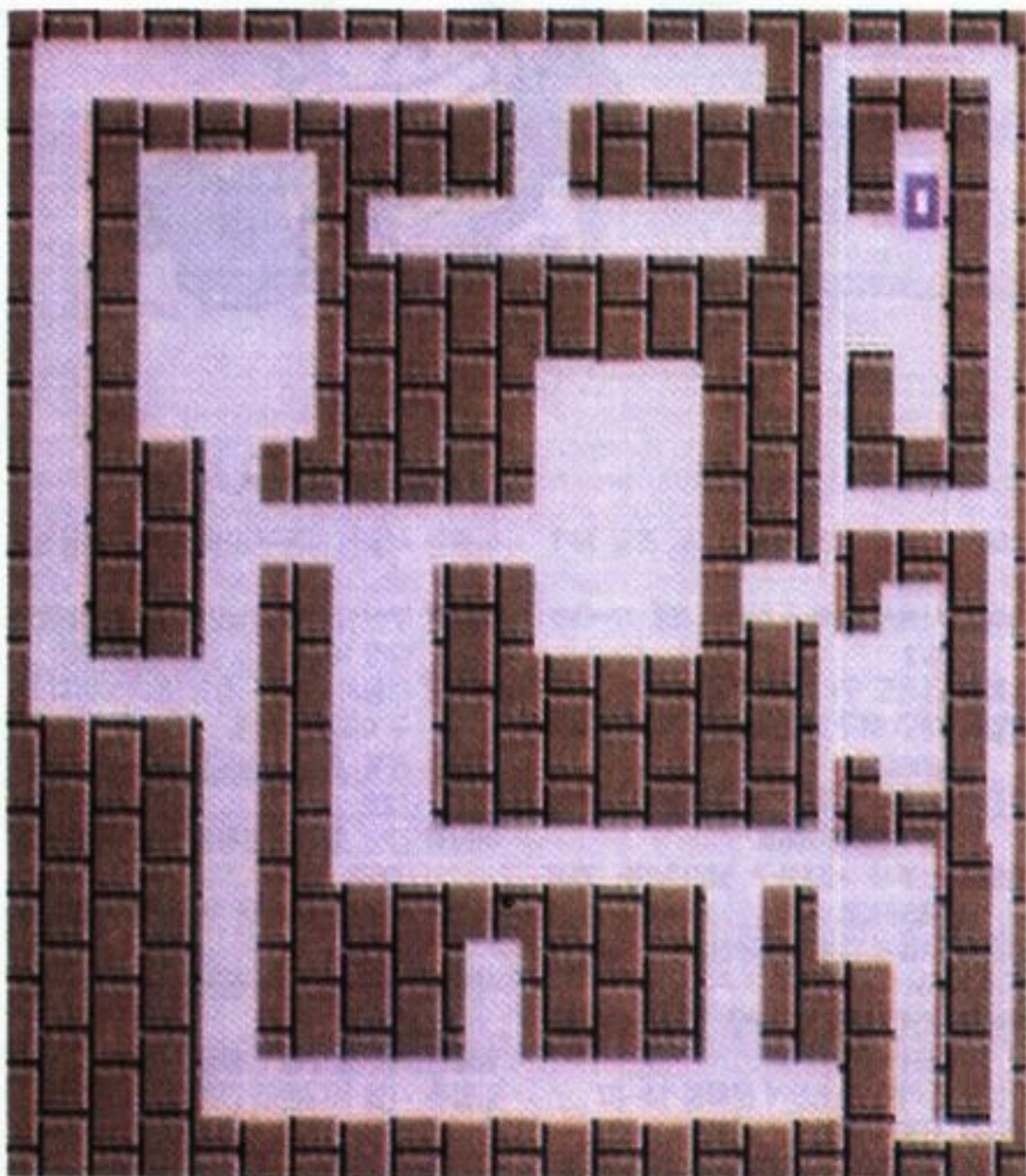
* 이들 마법은 구입하는 것이 아니라 레벨업시 생긴다.

10

게임의 구성

이 게임은 41개의 파트로 나뉘어져 있다. 각 파트는 장소,

배경 설명, 인물의 대사, 게임 진행 과정 등으로 구성되어 있다.

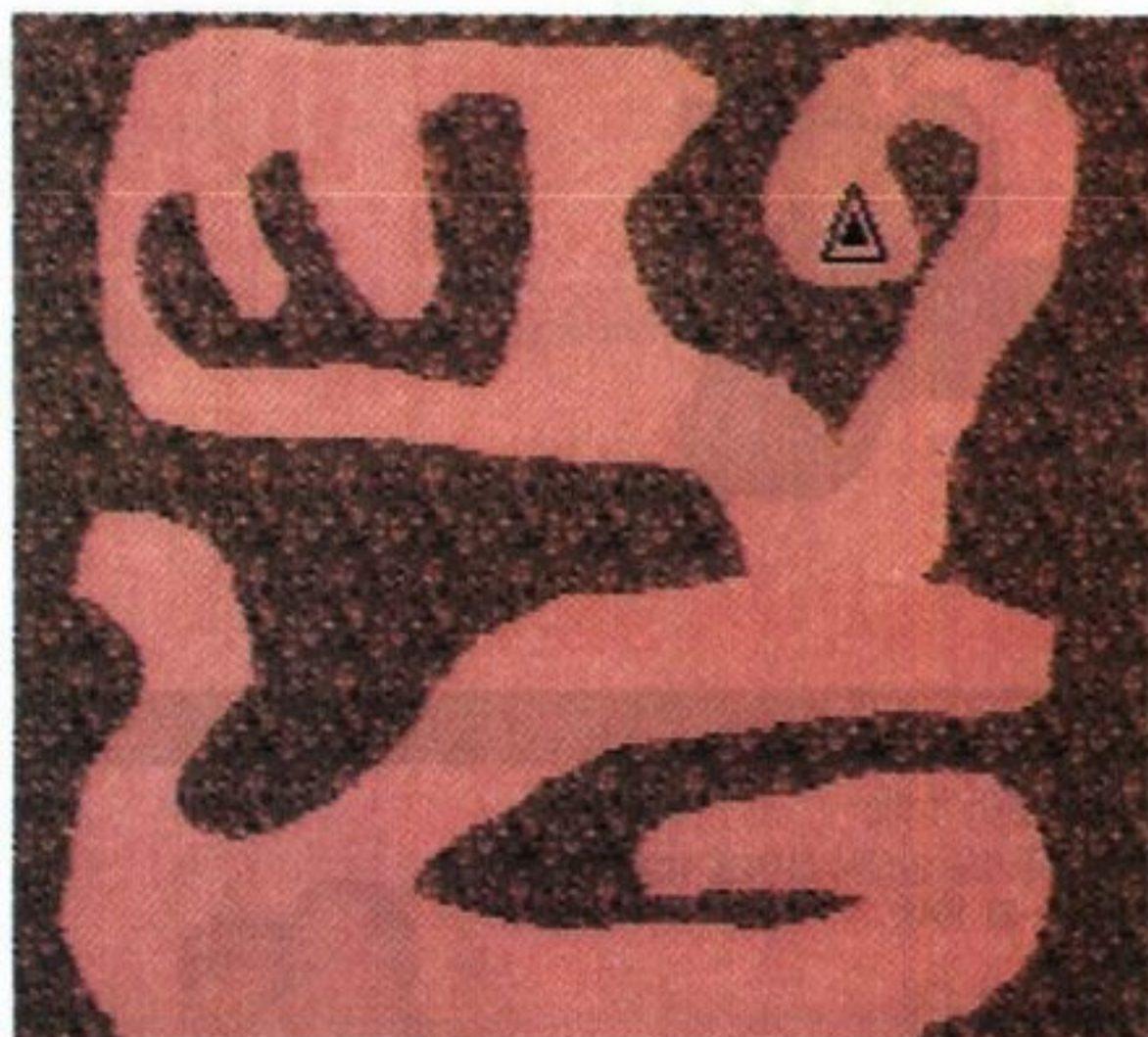
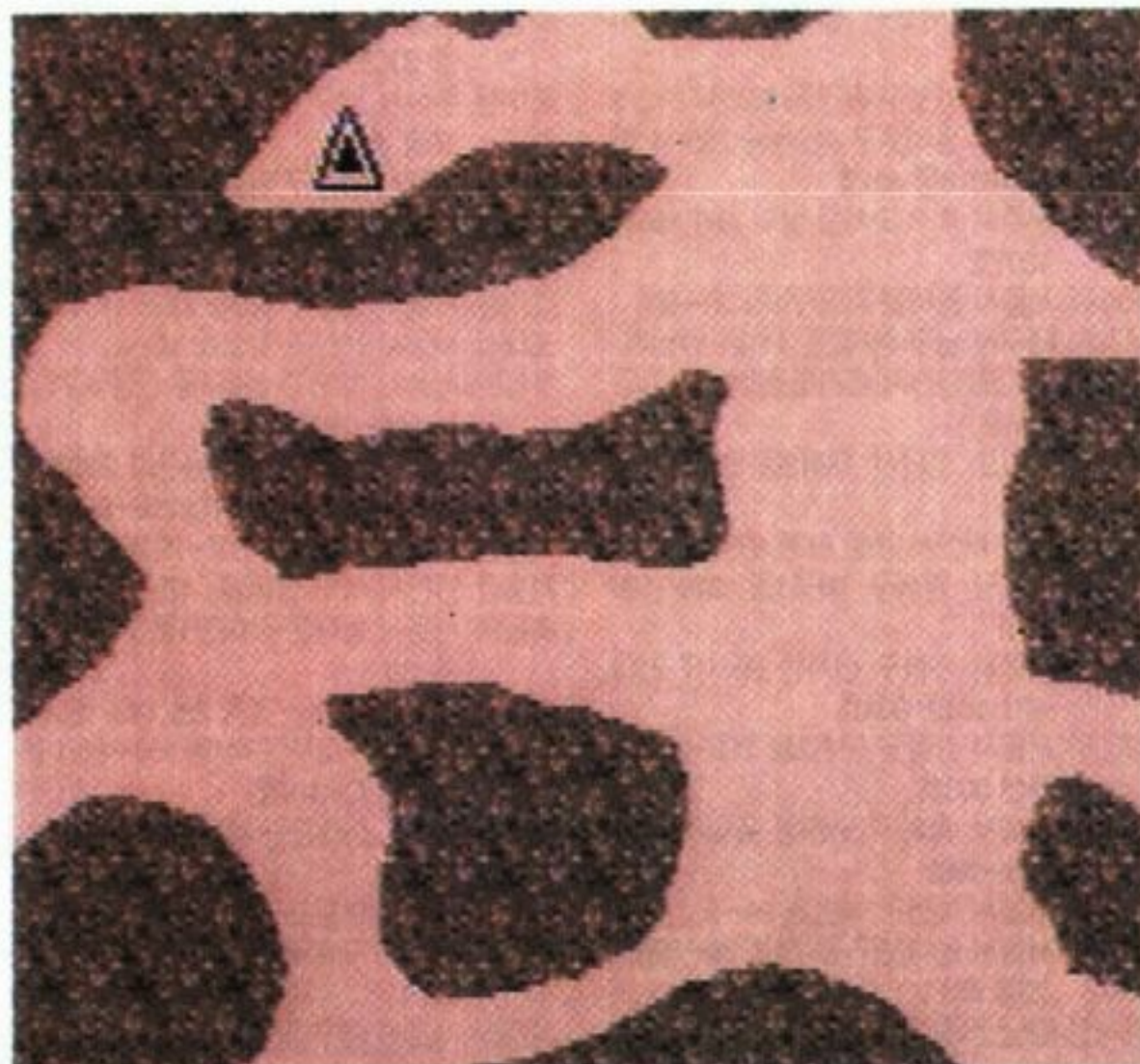


다.
 미래로 도착한 '가디언'이 정신을 차려보니 낯선 침대에 누워있었다. 그리고 옷을 벗겨벗고 있었는데, 자신이 입고 있었던 가죽옷과 짐들이 보이지 않았다. 침대에서 일어나 방을 나오면 잠겨있는 문을 발견할 수 있다. 복도를 따라서 가면 밖으로 나가는 마지막 문이 있는데, 문을 열고 나가면 중국인 노인이 냇가에서 낚시를 하고 있다.

노인 : "꼬박 하루를 잤군. 나는 마을 산지기인 카엔일세. 참! 배고프지 않은가? 안색이 안좋아. 좀더 쉬는 것이 좋겠어..."

가디언 : "노인장 죄송하지만 지금은 몇년도이고, 이 곳은 어디입니까?"

노인 : "흠. 그런 것을 묻다니. 이상하군. 어쨌든 지금은 서기 1992년이고 이곳은 오클랜드 근처의 작은 마을일세. 그건 왜 묻나?"



그후 가디언은 많은 이야기를 노인에게 들려준다.

노인 : "그건 좀 믿기 어려운 얘기군. 어쨌든 자네도 아직 정신이 맑지 못할 텐데. 좀더 쉬게."

가디언 : "알겠습니다."

얼마후 '가디언'은 자신의 동료인 '케인'을 만나본적이 있는 목사를 만나서 여행을 시작하게 된다. 다음날 노인에게 돈을 받고 잠겼던 방으로 가서 장비를 갖춘후 산장을 나온다. 산장을 나와서 계속 가다보면 마을이 있는데, 그곳에 가기 전에 큰 곰과 전투를 해서 이겨야 한다. 마을 사람들은 곰을 물리친 '가디언'과 대화를 하고 싶어했으며, 마을사람들과 대화를 끝마쳤을 때 목사가 도착한다. 그리고 또 다시 여행을 시작한다. 그들은

'샤도우'의 세력이 점차 커지고 있는 그랜드 캐년으로 간다. 그곳에 도착했을때 사람들은 위험하다고 말한다. 하지만 일행은 주저치 않고 그랜드 캐년으로 들어갔다. 하지만 그곳은 이미 '샤도우'의 세력에 의해 머리가 3개 달린 뱀이 있었다. 뱀을 쉽게 물리치지만, 목사가 죽게된다. 슬픔을 안고 '가디언'은 아마존으로 향한다. 그곳에서 자신의 부모가 '샤도우'에게 죽은 중국인을 만난다. 이런식으로 50개에 가까운 스테이지를 지나며, 동료를 만든다. 그후 마의 삼각지대에서 샤도우를 물리치게 된다.



11

작성소감

힘들었다. 무엇보다도 시간이 부족했다. 한달만 더 있었으면 하는 아쉬움이 있었다. 그리고 내가 태어나서 처음으로 시나리오를 작성, 응모한 것이기 때문에 여러가지 면에서 부족함이 많았다. 만약 다시한번 시나

리오를 작성, 응모할 기회가 주어진다면 더욱 재미있고 완벽한 시나리오로 작성할 수 있을 것 같다. 이 작품을 뽑아주신 게임 챔프 스태프 여러분께 감사드립니다.



챔프게시판



1. 텔레파시 퀴즈 당첨자 발표!

8월호 정답자 발표

슈퍼컴보이 1 대:

이영민/ [redacted]

최신 팩 각 1개:

김태수/ [redacted]

권오성/ [redacted]



이영민군과 원일중학교 3학년에 재학중인 동생

협찬사

나우(702-2433)
불독(703-0043)



2. 슈퍼마리오 기념 선물타기 퀴즈 당첨자

영화「슈퍼마리오」상영 기념 퀴즈 당첨자발표

정답 : 디노하탄

정답자 :

강동훈
강문식
강인석
강진호
강태은

강희만

강희정
공찬웅

곽광석

권내현

권성준

권영석
김강사

김경호

김기영

김동욱

김미순
김상수

김성용
김성진

김수형
김영구

김은현
김의식

김인식
김재엽

김재현
김정호
김정화
김정희

김준모
김지은

김진형

김태진
김태충
김호석
김호숙
김호필

김황현

남종철
문유삼

민 섭
민지운

민현준
박관호

박대기
박래풍
박복영
박일목
박정환
박준환
박준호
박형우
방성근
배동화
배성관
백운학
백창엽
봉필성
서동민
소지훈
손규성
손병우
손재경
손정훈
손준원
송창석
송창욱
송태인
신동오
신주호
심주환
109동
심준호
안진원
여태운
오명애
우경환
유양수
유재권
이 웅
이경원
이규진
이동우
이승호
이용성
이인규
이재진

이종원
이주현
이지웅
이진호
이창화
이창환
이형근
임동완
임철훈
장병호
전홍조
정문수
정민권
정석원
정승철
정승훈
정영재
정용수
정우석
정우열
정창열
정춘건
조상래
조성우
조수현
조인영
조재민
조지은
조태섭
주세연
주우룡
주지숙
지창환
차홍균
최동의
최명규
최승희
최용석
최은기
최은준
최재익

최현석
하대진
한경호
한기남
한나경
한명석
한산진
함미성
현정훈
황우현
황인철
황종배

이상 141명 슈퍼마리오 고급 T셔츠를 드리겠습니다.

* 200명 당첨을 원칙으로 했으나 마감 내(7월 20일)에 정확한 답을 기재한 분이 141명에 지나지 않아 부득이 141명을 선발했습니다.(단, 다른 챔프코너에서 선정된 분은 엽서보관문제로 탈락이 되었습니다.)
* 서울 및 수도권 당첨자는 8월 9일 오후 4~6시에 게임챔프로 직접 오셔서 확인 후 받아가십시오. 단, 그 이후에는 무효로 처리하겠습니다.
자세한 사항은 슈퍼마리오 T셔츠 담당자(702-3213)에게 따르세요.
* 지방 : 지방 당첨자는 우편으로 보내드리겠습니다.

를 기대하면서 당선자를 아래와 같이 발표합니다.

- 최우수상 1명 - 슈퍼컴보이 1대
박영준/
- 우수상 2명 - 패밀리 게임기 각 1대
권혁문/
- 신경봉/
- 가작 7명 - 슈퍼 컴보이 및 슈퍼 알라딘보이 팩 각 1개
강성일/
- 이현원/
- 이현우/
- 김원수/
- 강민구/
- 박승엽/
- 21/3 (동점자2명추가)
- 참가자중 당첨된 사람 외에 아쉽게 탈락된 분과 정성을 많이 들인 분 30명을 뽑아 게임챔



프에서 발행하는 RPG환상사전을 드립니다. 당첨자 분들은 개인별 연락을 드리겠습니다.

3. 장두진 바둑교실퀴즈 및 정답자 발표

지난 8월호 문제는 “이 창호 기성이 처음으로 획득한 KBS 바둑왕전은 과연 그가 몇 살 때 획득한 것일까요?”였다.
(정답 : 만 14살)



정지훈/

8월호 문제: 이 창호 기성의 스승으로 한국 바둑계의 대부는 누구일까요?

6. 7월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

- 이 코너는 슈퍼 알라딘보이 전용 코너입니다. 제목 그대로 초음속의 재치를 갖지 않고는 도저히 풀 수 없는 코너입니다. 여러분도 자신의 재치를 시험도 해보고 상품도 타가세요.
위 문제의 정답을 정확히 적어 보내주시는 분중 정답자 2명을 추첨하여 1명에게는 슈퍼 알라딘보이 롬팩을 드리고 나머지 한명은 가공할만한 챔프점수 1,000점을 드립니다.



문제 : 이번 9월호 공략중 8비트 알라딘보이 공략이 하나 들어갔습니다. 국내 게임 개발업체 하이콤에서 순수 개발한 게임으로 이현세씨의 만화 주인공이 이 게임의 주인공이기도 합니다. 납치된 엄지를 구하기 위해 물불을 안가리는 주인공 이름은 무엇일까요?
보낼곳: 게임챔프 초음속 퀴즈담당자 앞
마감 : 1993년 8월 30일
발표 : 게임챔프 11월호

정답자

서진원/
박정철/
이상 2명에게는 장두진 바둑교실 팩 각 1개씩을 드립니다.
이 코너는 롬팩 한글화 선두주자인 (주)동경전자(032-513-8101) 협찬입니다.
이상 1명에게는 조이맥스 게임기 1대를 드리겠습니다.

4. 애독자 엽서 앙케이트 당첨자 발표!

수많은 분이 자신의 동네 오락실의 상호와 전화 번호를 기재해 보내주셨습니다. 많은 열의를 보여주신 독자 20명을 아래와 같이 선정, 최신 게임 디스켓을 드리겠습니다.

- 이상원/
하정남/
강태규/
박정식/
김종태/
허종만/
박성식/
양성민/
최창원/
하남길/
이종구/
윤동수/
박종남/
이동훈/
하성욱/

안태호/
차성훈/
윤성태/
박경진/
유우성/

5. 제1회 챔프게임만화현상 공모 당선자 발표!

제 1회 게임만화 공모전이 지난 7월 15일로 마감되었습니다. 총 224건의 작품을 접수받았습니다. 챔프 스텝진은 일주일간에 걸쳐 총 24편의 작품을 선정

하고 3단계로 나누어 평가해 합계 점수가 높은 사람을 최우수 작품으로 뽑았습니다.
2회 챔프 『게임만화 공모전』에도 독자 여러분의 많은 응모

7. 와! 바코드 게임기다!

“남들이 쓸때 안쓰고 입을것 안입고, 먹을것 안먹고 모아온 챔프티켓... 흑흑 드디어 꿈에도 그리던 바코드 게임기를 탈 수 있게 되었어요! 그동안 엽서, 그림, 버그를 잡아라! 열심히 노크한 탓에 이렇게 선물을 타게 되었어요. 여러분도 열심히 노력하면 희망이 있습니다” 눈물을 글썽이며 바코드 게임기를 상품으로 탄 악착같은 김규원군!
화이팅!



김수길/
한성중학교 3학년

게임학원을 설립하게된 동기는?

(주)소프트라이는 이전에 '트라이'라는 컴퓨터 유통회사였습니다. 원래는 학원이 아닌 외국 회사와의 라이선스를 통해 정품 게임을 만들 계획이었습니다. 하지만 시장 개방이 되면 외국 회사 좋은일만 시켜주는 셈이 되더군요. 그래서 유통보다는 자체 개발쪽에 신경을 쓰게 되었습니다. 하지만 막상 자체 개발을 하려니 전문 인력이 없더군요.

최고의 부가 가치 산업이라 불리는 게임산업이 시장성과 잠재력을 가지고 있음에도 불구하고 전문 교육 기관의 부재로 전문 인력이 부족하다니요. 저희 (주)소프트라이에서는 이에 유능한 젊은 인재를 조기 육성하여 게임산업을 육성하고자 사명감 속에서 본 학원을 오픈하게 되었습니다.

챔프 초대서기



두진
1961년 전북 군산태생
현 (주)소프트라이 대표이사

본격 「비디오 게임 제작학원」개원

게임 디자이너, 개발자, 음악 등 전문 인력이 턱없이 부족한 게임업계. 게임을 사랑하고 미래의 비전있는 사업이라고 인식하는 사람들에게는 안타깝기 그지없는 이 시점에서 「게임 스쿨」이 문을 열어 화제가 되고 있다. 그 화제의 주인공 게임 스쿨의 설립자인 (주)소프트라이의 두진 대표이사를 만나보았다.

어느 정도의 교육기간이 필요한가?

게임 제작을 제대로 하기 위해서는 약 2년간의 교육이 필요합니다. 하지만 저희 게임학원에서는 프로젝트 기법을 도입 6개월간의 기본 과정을 마친 원생들중 종합시험을 거쳐 정예진을 선발, 본원이 지원하는 게임 제작 프로젝트에 직접 참여 실습으로 GAME제작의 경험 축적 및 게임의 기획에서 완성까지의 실무를 직접 체험할 수 있도록 합니다. 그리고 이런 두번

의 시험을 통과 하면 (주)소프트라이의 개발 연구원으로 채용됩니다.

저도 수업을 받고싶는데 직장인이라서 시간이 없는데...

시간적으로 제약을 받고있는 사람들을 위해 따로 직장인들을 위한 시간을 마련해 놓고 있습니다. 각 과정은 초급, 중급, 고급의 3단계로 나누어지며 기간은 각 과정당 2개월입니다.

강사진은 어떻게 구성되어 있습니까?

구 케토(KETO)팀을 중심으로 한 2명의 프로그래머, 2명의 그래픽 디자이너, 1명의 사운드 담당 강사로 구성됩니다. 지금까지 발표되었던 작품은 장군의 아들, 아기공룡 둘리와 시판 예정중에 있는 패밀리용 '카오스'가 있습니다.

어떤 특전이??

본 학원 수료자중 유능한 학생에게는 해외유수의 교육기관에서 연수를 받을 수 있는 특권이 주어집니다. 그리고 게임 프로그래머들의 안정된 생활을 위해 평생 고용제도를 도입하고 게임 개발 프로젝트에 참여하여 실전을 통한 다양한 장르의 게임을 개발할 수 있게 해줍니다. 그리고 여러 자료 제공은 물론 다양한 모임및 행사도 계획하고 있습니다.

사고

“대전 「엑스포행 행운티켓」을 꼭 잡아라”

「이 행사는 항상 독자의 기쁨을 생각하는 챔프 고객서비스의 일환입니다.」

대전 엑스포 '93은 과학 박람회입니다.

호기심 많고 매사에 적극적인 게임챔프 독자라면 반드시 엑스포 기간중에 꼭 한번은 가 봐야지요. 제 1회 시나리오 공모전, 어린이날 맞이 게임경진대회 및 예쁜 엽서 전시회, 제 1회 게임만화 공모전, 제 1회 게임 미니소설 공모전 등 게임 한국 발전과 품격높은 챔프독자를 만들기위해 끊임없이 노력하고 있는 게임챔프에서는 또한번 독자와 호흡을 같이 하기위해 대전 엑스포를 관람할 수 있는 기발한 행운티켓을 마련해 챔프독자 10명을 초대합니다.



아울러 게임챔프 정기구독자중에서 10명을 선정 역시 엑스포 행운티켓을 드립니다. 창간호 이래로 챔프가 드리는 다양한 선물을 놓치신 분은 반드시 이번 기회만큼은 '꼭'잡으십시오!

〈행운티켓 당첨자 엑스포 '93 1일 관람일정〉

9월 12일 일요일

08:00 집결지 출발
11:00 대전 엑스포 입장 관람
17:00 대전 출발(지방 독자는 원할경우 대전역에서 바로 목적지로 출발할 수 있도록 배려)
20:00 서울 도착후 해산
* 참가자 전원 챔프에서 만든 기념품 증정!!!

〈엑스포 「행운의 20명」안에 드는 방법〉

참가방법:
일반독자부문—아래에 있는 행운의 티켓을 오리고 그림에 「대전 엑스포 '93의 마스코트」 이름을 써서 관제 엽서에 붙여 보낸다.

정기구독자—행운의 티켓만을 오려 붙이고 보내는 관제엽서의 받는 사람란에 정기구독자부문이라고 밝혀야 한다.

보낼곳:

서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩
게임챔프 엑스포 「행운의 여신」앞
우편번호 140-111

신청방법:

각 부문 선착순 100명을 일단 선정후 다시 각 부문 10명씩 추첨한다.

당첨자 발표:

게임챔프 10월호 및(개별통지)
* 당첨자가 지방 독자일 경우도 엑스포를 관람할 수 있도록 특별배려 예정
문의사항:
보내는 사람의 전화번호를 명기치 않으면 자동탈락



부모님의 도움없이 세계와 미래를 한눈에 볼 수 있는 「대전 엑스포 '93행운의 기회」를 꼭 잡으십시오!

대전 엑스포 '93
「행운 응모권」



보내는 분

□□□□-□□□□

110원 우표를
붙여주세요

받는사람

게임챔프 9

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

(주)제우미디어

게임챔프 _____ 담당자앞

140-111

보내는 분(갖고 있는 게임기종)

이름: _____ 전화번호: _____ 생년월일: _____ . . . 음력·양력

나이 세 _____ 성별: 남 여

학교(학과): _____ 학년: _____

게임경력: 약 _____ 년

텔레파시 퀴즈

해트게임차트에서 다음달 국내 '매장인기순위'와 '구매희망순위'를 맞추어 주세요?

순위/구분	매장인기순위	구매희망순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매달 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예언을 하신 분 중 1명을 선발, 슈퍼패미컴 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

♥ 제일 갖고 싶은 팩

♥ 챔프의 제본 형태가 어느것이 더 좋습니까?

- ① 중철(가운데 철심을 박는 현재 게임챔프의 제본 형태)
- ()
- ② 떡 제본(타 잡지사의 형태로 풀을 붙여 제본한 것)

기쁨을 주고자 노력하는 최정상의 게임지

게임챔프

창간 1주년을 앞두고 게임챔프는 한걸음 더 성장하기 위해 독자들의 의견을 겸허히 수렴하고자 합니다. 챔프를 진심으로 아끼는 독자 여러분들의 진심어린 조언을 부탁드립니다. (다른 추천코너와는 별도로 성의있게 답변하신분 중 20명씩 추첨, 게임팩 및 IBM-PC 게임을 드립니다)

* 93년 1월호부터 게임챔프를 사본 회수: _____ 회

1. 게임챔프 다음의 고정코너중 귀하가 100점 만점에 점수를 준다면 몇 점을 주시겠습니까?
챔프캘린더() 일본어 강좌() RPG제작노트() 애니비전()
하비스페이스() 챔프클럽() 이달의 명장면() 기타()
2. 폐지하고 다른 지면을 늘려주었으면 좋겠다는 코너에 0표해주세요
챔프캘린더() 일본어 강좌() RPG제작노트() 애니비전()
하비스페이스() 챔프클럽() 이달의 명장면() 기타()
3. 좀 더 지면을 늘려주었으면 좋겠다는 코너는 어느것입니까?
버그를 잡아라() 4토막 만화 극장() CD 롬 정보국() 챔프
정보국() 뉴스소프트() 애니비전() COMING SOON()
금단의 비법() 김훈장() 챔프 마당() 기타()
4. 공략중 지면 배당을 더 늘려주었으면 좋은 기종은?
슈퍼컴보이() 슈퍼 알라딘보이() IBM PC() CD-알라딘
보이() PC엔진 CD() 아케이드() 기타()
5. 새롭게 신설해 주었으면 좋은 코너는?
만화() 독자의 편지() 펜팔란(), 게임 국내 발매가격
코너() 기타()
6. 게임챔프의 가장 큰 장점은 무엇이라고 생각하십니까?
()
7. 게임챔프외에 가장 자주 사보고 있는 잡지의 이름은 무엇입니까?
()
A. 자주 사보고 있는 이유는 무엇입니까? ()
B. 93년 1월호부터 몇회나 사보았습니까? () 회
C. 그 잡지에서 가장 재미있다고 생각하는 코너는 무엇입니까?
()
C. 게임챔프와 비교해 그 잡지의 장점은 무엇입니까?
()
D. 그 잡지의 단점은 무엇입니까? ()

♥ 게임챔프에 대한 개선 사항은?

♥ 어떤 기사제목때문에 게임챔프를 구매하셨습니까? (

♥ 게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기 : _____ 기종 _____ 게임

일반 오락실용 : _____, _____ 게임

게임챔프에 정보를 제공해 주세요! (베스트페이스, 스페셜 기획, 국내뉴스 등 채택되면 아주 예쁜 선물을 드립니다.)

♥ 가장 인기있다고 생각하시는 게임. (알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진(CD포함)	1.	2.	3.
패밀리(컴보이)	1.	2.	3.
수퍼 알라딘보이(CD-알라딘보이 포함)	1.	2.	3.
IBM PC	1.	2.	3.

♥ 일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1. _____ 2. _____ 3. _____

♥ 앞으로 구매 예정인 게임은?

_____ 기종 _____ 게임 / _____ 기종 _____ 게임

♥ 이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석 : _____ 기사 : _____

♥ 지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥ 게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥ 이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥ 보너스 환상 특급 퀴즈정답은(_____)

♥ 공략집을 구입한다면 어떤 게임의 공략집을 구입하시겠습니까?

(기종 : _____) (게임 : _____)

♥ 최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는? : _____

♥ 유 에프 오의 출현장소? _____ 페이지 '유에프오' 출현!

♥ 부록으로 브로마이드를 원하신다면 어떤 게임 또는 어떤 캐릭터가 좋겠습니까? ()

♥ 잠깐만 코너에 있는 「영웅전설」 퀴즈의 정답은 ?.

♥ 크로스 퍼즐 정답?

1	2					6	7	8
3							9	
4						10		
5				15				
							14	
11						13		14
12								

♥ 장두진 바둑교실 특별퀴즈 정답은? (_____)

♥ 이번호 '초음속 퀴즈'의 정답? (_____)