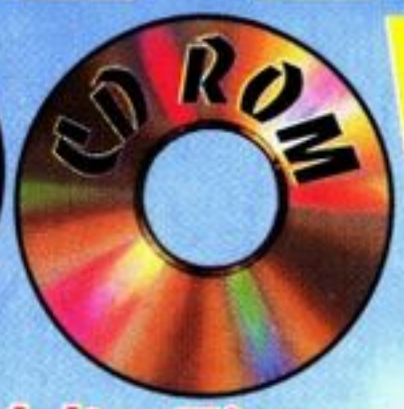


GAMER POWER '95 12



자매지 PC CHAMP

The World's Finest PC & CD ROM GAMES MAGAZINE

WACKY WHOOLS



- 슬기틀 GAME from KOREA
모래시계/전문기병 자카토 SD만/
물기둥 크레셴즈
- 슬기틀 GAME from AMERICA
위쳐헤븐/테크워/플라이트 오브 아마존
퀸/하퐁 1 디렉스 멀티미디어/웨키 웰즈
- 슬기틀 GAME from JAPAN
그레이 스톤사가/가디안 워
- 슬기틀 CD-ROM TITLE from KOREA
슬램덩크

- 슬기틀 게임정복
로봇시티/삼국지Ⅳ/라그나 레이크/
매직 카펫2/커맨드 & 컨커/탁위
- 비디오 게임 공략집
PS용 「두근두근 메모리얼」
SFC용 「텍틱스 오거」
보너스 환상특급

SOF★TRY

태양도 가리고
달빛마저 삼켜버린

불사의 마두...

기다려라.

피보다 진한 우정으로
뭉친 용사들이 간다.

□ 줄거리 □

선과 악이 균형을 이루며 공존하길 수만년.....
악령의 최고인 환타로아로 인해
불사의 마두 카리안은 탄생했고
세상은 악의 피로 물들게 된다.
이로 인해 천계의 왕자이던 메빌은
천애고아가 되어 한자루의 검만을 의지한채
복수의 길로 떠나게 되는데.....



장 르 : RPG
용 량 : HDD 20M 이상
R A M : 4M 이상
사운드 : 에드립, 사운드블러스터, 옥소리
D O S : VERSION 5.0이상

포인트

'95 최대 기대신작

포인세티아

11月 25日

여러분을 찾습니다!!
(지금 예약 하십시오!)



소프 트 라이

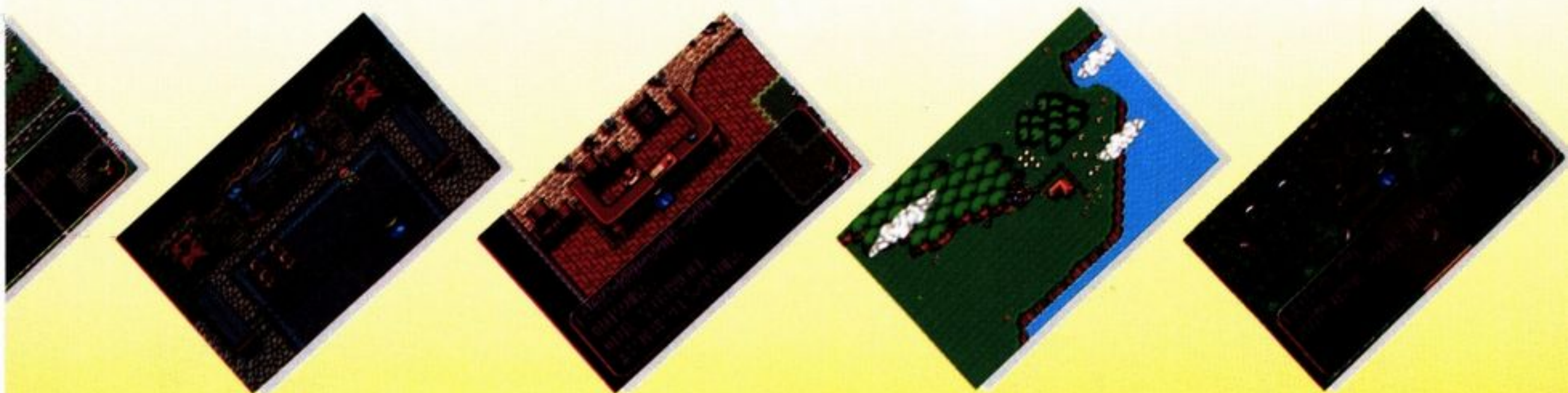
새로운 RPG 세계를
만난다.

장쾌한 스토리
통쾌한 액션 배틀

반전과 음모
다양한 사건전개

최종결정
11月 25日

어스토니시아 - 스토리에 이어
RPG의 진수를
또 한번 느끼실 수 있을 것입니다.



포인세티아



PRODUCE softry inc DIRECTION jeong SYSTEM ENGINER
kim hong suck TOOL DESIGN jang seok kyu GAME DESIGN
kim ji hyun SCENARIO DESIGN kim young nae MAIN
GRAPIC lee tae nyun CHARACTER DESIGN lee kyung sun
CHARACTER GRAPIC kim ji hyun MAD GRAPIC her jeung
mun BATTLE DESIGN kim jae jin EFFECT DESIGN cho yun
jung GRAPIC kim jin ok seo kyung lae kwak tae young jeong
eun jeong kim gi bum MAIN PROGRAM kim hong suck
BATTLE & EFFCT PROGRAM jang suck kyu TOOL
PROGRAM jeong dong hyun PROGRAM kim seek ho
PRESENT BY PROJECT TEAM "정사단 - ZERONE TEAM"



DISTORTION™

악의전함, 토르곤 파이브로 부터 지구를 지켜라.

그들은 무슨 이유인지 2032년 이곳 멸망성으로 이주한 사람들을
몰살하는 만행을 저질렀다.



386DX 이상
RAM 4Mb
VGA



! 게임은 재미있어야 한다.



서울시 강남구 청담동
122-8 흥진 B/D 3F

Tel. (02)512-7084

(주)트윈

(C)copyrights 1995 TWIM Co.,Ltd. Project code TWG-A002 IBM-PC version.
Pungjin B/D 3F, 122-8, chungdam-dong, kangnam-gu, Seoul, Korea

NBA 쿠데타!

- 이제 그들의 리그는 시작된다 -

서기 2007년 미친과학자 스티븐 이글링에 의해 태어난
LATEM은 LATEM AI System이라는
3인조 농구팀을 결성하고
NBA농구장을 압습하여 NBA농구팀과
3대5경기를 성사시킨다.
마이클조던, 샤킬오닐등의 스타플레이어들의
실력을 겨룬 그들은 승리를 거둔다.

버츄얼농구 스토리 중에서

BASKETBALL

국내최초 3D 스포츠아케이드

1대1 통신게임 가능

네트웍에서 6인 동시플레이

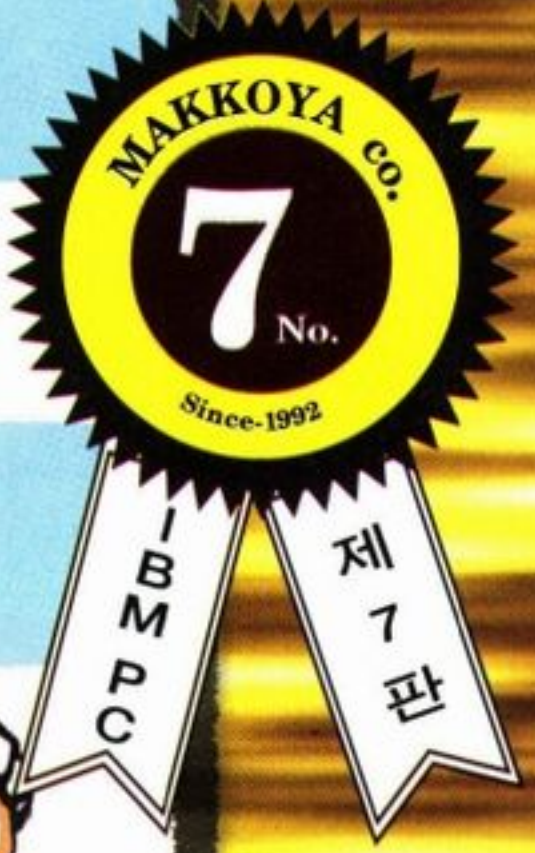
게임은 재미있어야 한다



(주)트윈
Tel. 512-7084 - 5

전문기병 자카토 SD "민"

R.P.G. SERIES
MKY-PC-0007



..... SD

COMBATROBO · ZAKATO

MAAAN

The R.P.G. of Your Dream

© 1995 MAKKOYA CO., LTD.

1995년
11월 발매

1. 특수효과와 어우러지는 24종의 마법
2. 필드상에서 벌어지는 전투화면
3. 게임에 열중하던중 ...
4. 메인메뉴 시스템
5. 게임속의 미니게임(퍼즐놀이)
6. 박력 만점의 3차원 맵이동(비틀)



MAKKOYA
유망중소기업 MAKKOYA ENTERTAINMENT CO., LTD.
株式会社 막고야
서울특별시 강남구 포이동 244번지
TEL:(02)578-8372, 575-1485 FAX:(02)578-6777

◆ 사양 : IBM PC 386DX 이상
RAM 4MB VGA256
SOUND BLASTER

대리점 모집중
문의 : (02)578-8372, 575-1485
담당자 : 윤원철과장

KOGA
KOREA PC Game Development Association
한국 PC Game 개발사 연합회

'한국 게임의 미래를 책임지겠습니다'

지스의 모험

재미있고 신나는
지스의 모험에 초대합니다.



신세계 탐험을 꿈꾸는 지스에게 어느날
찾아온 보물지도...

지스는 새총을 무기삼아 황금을 찾아
떠납니다. 무서운 해적의 칼과 총을 피해
원주민 소녀도 구해주고 돌고래를 타고
바다를 건너는 지스의 신나는 대모험에
초대합니다.

게임의 특징

빠른 스크롤 엔진의 강점을 살린 동족 영상
동작을 극대화한 테크니컬 아케이드 게임
다양한 게임의 진행방향과 난이도 조정

판매원

영점

TEL:442-7240

Pegasus
Japan
Corp.

Gray stone Saga

THE GRAYSTONE WORLD

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

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

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

**demon's
fountain.**



당신은 「그레이 스톤 사가」에게 어떤 평을 하시겠습니까?

◆게임의 난이도는 그다지 어려운 편은 아니었으며
막치 슈퍼 알라딘 보이의 명작 게임인 샤이닝 포스3와
유사한 느낌을 주었다.

-한양공고 3년 서요한-

◆배경은 평면적이고 조급은 어두웠으나 캐릭터의 설정과
사운드는 웅장한 느낌을 주었다.

-고려대 사회학과 1년 김영준-

◆내가 해 보았던 시뮬레이션 RPG게임 중 최고의 작품이었다.

-LOGIN 94년 5월호

게임평론가 오자와씨-

▶ **절찬리 판매중!**
(음악CD포함)
IBM PC 호환기종

**시뮬레이션 RPG게임의
결정판!**

장르: 시뮬레이션 RPG
시스템최소 사양: 386/RAM
4Mb 이상/마우스 필수
시스템 권장 사양: 486/
RAM 8Mb
플로피 Disk 4장

**A
Rang**

판매원: (주)아랑

서울시 용산구 한강로 3가 40-969관광빌딩 B1-34호
대표전화: (02)715-5828, (02)716-8809

~수향의 수호자~



라스트 가디언

12월출시예정
완전한글화

Last Guardian



백 어택과 행동 포인트 시스템이
전투의 긴장감을 극한으로 승화시키는 필살의 일격!
기사희생의 일발을 노릴 수 있는
수화 시스템 탑재!
속출하는 시스템이 전투의 현장감을 더하고
오버랩을 구사한 박력 비주얼,
그리고 감동의 시나리오!

장르: 시뮬레이션 RPG
시스템최소시양: 386/RAM
4Mb 이상/ 마우스 필수
시스템 권장시양: 486/
RAM 8Mb
플로피 Disk 4장



제조원: 디지털위 엔터테인먼트
서울특별시 강남구 신사동 608-2 구원빌딩 B1층
TEL : 2442-5977

IBM PC 히트게임차트.....

애니메이션의 신화

1 3X3 아이즈 -삼지안 변성-



- 어드벤처
- 일본크리에이트 KCT
- FD/41,000,CD39,000
- SKC 소프트랜드 (080-023-6161)

2 프라이멀 레이지



- 액션
- 타임 워너 인터랙티브
- CD-ROM/47,000원
- 한겨레정보통신 (3452-7234)

4 졸업



- 육성 시뮬레이션
- 디지타워
- FD/37,500원
- 게임랜드 (027123682)

5 코맨드 앤 컨커



- 시뮬레이션
- 버진
- CDROM/??,000원
- 동서게임채널 (026068020)

애니메이션의 신화

1 3X3 아이즈 -흡정공주-



- 어드벤처
- 일본크리에이트 KCT
- 10월예정
- CDROM/ 가격 미정
- SKC 소프트랜드 (080-023-6161)

2 포인세티아



- 롤플레잉
- 소프트라이
- FD/가격미정
- 소프트라이 (02-515-1053)

4 블루시카고블루스



- 어드벤처
- 리버힐 소프트
- CDROM/가격미정
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

5 윙커맨더 4



- 시뮬레이션
- 오리진
- CDROM/가격미정
- 동서게임채널 (026068020)

슬기들마감뉴스

한글윈도95의 공식 바이러스 예방 퇴치 프로그램으로 안철수 컴퓨터 바이러스 연구소의 '백신 III 플러스(V3+)'가 선정됐다. 이 프로그램은 비록 도스용 바이러스퇴치 프로그램이지만 외국 윈도95전용 바이러스퇴치 프로그램보다 성능이 뛰어난 것으로 평가받고 있다.

현재 美트렌드사의 윈도95 전용 바이러스퇴치 프로그램인 'PC시린95'가 국내에 나와 있지만 국산바이러스를 잡아내지

못하는 경우가 많다는 것이다. '백신 III 플러스'도 도스용프로그램이기 때문에 윈도95 전용 바이러스는 잡아내지 못하는 단점이 있지만 안철수 컴퓨터 바이러스 연구소측은 윈도95용 백신의 개발이 11월말 끝나는대로 도스용 '백신 III 플러스'를 바꾸어 나갈 계획이라며 윈도95용으로 바꾸면 단점이 없어진다고 말했다.

Contents

INDEX 1995.12[DEC]

GAME POWER

3 베리드 인 타임

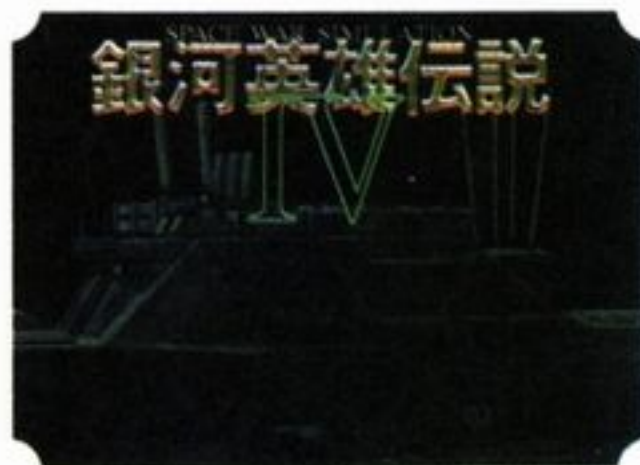
- 어드벤처
- 센추어리우드
- CD/45,000원
- 삼성전자
(080-022-3000)



순위	타이틀	장르	제작사	구성 및 가격
6	다크사이드스토리	어드벤처	SKC소프트랜드	FD/33,000원
7	그레이스톤 사가	롤플레이	디지타워	FD/37,000원
8	아마란스전설	롤플레이	천당조	FD/33,000원
9	탄생	시뮬레이션	KCT	FD/39,000원
10	오리온의 음모	어드벤처	SKC소프트랜드	CDROM/45,000원
11	케이어스 컨트롤	액션	아이모션	CDROM/45,000원
12	FX 파이터	액션	GTE	CDROM/48,400원
13	은하영웅전설3	시뮬레이션	KCT	FD/39,000원
14	대항해시대2	시뮬레이션	코에이	FD/39,000원
15	중국	시뮬레이션	게임박스	FD/39,000원

3 은하영웅전설 4

- 시뮬레이션
- KCT
- FD/가격미정
- 오렌지소프트



순위	타이틀	장르	제작사	구성 및 가격
6	타워	시뮬레이션	다우기술	FD/가격미정
7	던전 마스터	롤플레이	SSI	CDROM/가격미정
8	매직카펫 2	액션	볼프로그	CDROM/가격미정
9	페이드 투 블랙	액션	델파인	CDROM/가격미정
10	니드 포 스피드	액션	일렉트로닉 아트	CDROM/가격미정
11	데들러스 인카운터	어드벤처	버진	CDROM/가격미정
12	컨커러	시뮬레이션	타임워너	CDROM/가격미정
13	창세기전	롤플레이	소프트맥스	CDROM/가격미정
14	디그	어드벤처	루카스 아츠	CDROM/가격미정
15	에올의 모험	액션	패밀리 프로덕션	FD/가격미정

IBM PC게임 정보 700-9690

- | | |
|-------------|----------------|
| 100:서비스안내 | 404:롤플레이 |
| 200:해외 신작게임 | 405:액션 |
| 300:국내발매게임 | 500:질문과 답(Q&A) |
| 301:해외게임 | 501:Q&A |
| 302:국산게임 | 502:알뜰구매 정보 |
| 400:게임리뷰 | 600:버철종합정보 |
| 401:시뮬레이션 | 601:뉴스 |
| 402:어드벤처 | 602:명인의 게임평가 |
| 403:스포츠 | 정보이용료: 50원/30초 |

슬기틀 히트게임 차트 8

슬기틀 GAME from KOREA

전문기병 자카토 SD 만 10

모래시계 11

슬기틀 GAME from AMERICA

라이즈 오브 더 로봇2 11

웨키 휠즈 12

플라이트 오브 아마존 퀸 13

하픈 II 디럭스 멀티미디어 14

슬기틀 GAME from JAPAN

가디안 워 15

그레이 스톤 사가 16

슬기틀 게임정복



타워 17

삼국지4 20

로봇시티 26

매직카펫2 32

커맨드 앤 컨커 38



라그나 렉 46

슬램덩크 52

비디오 게임 공략집

두근두근 메모리얼 54

택틱스 오거 60

챔프게시판 76

보너스 환상특급 77

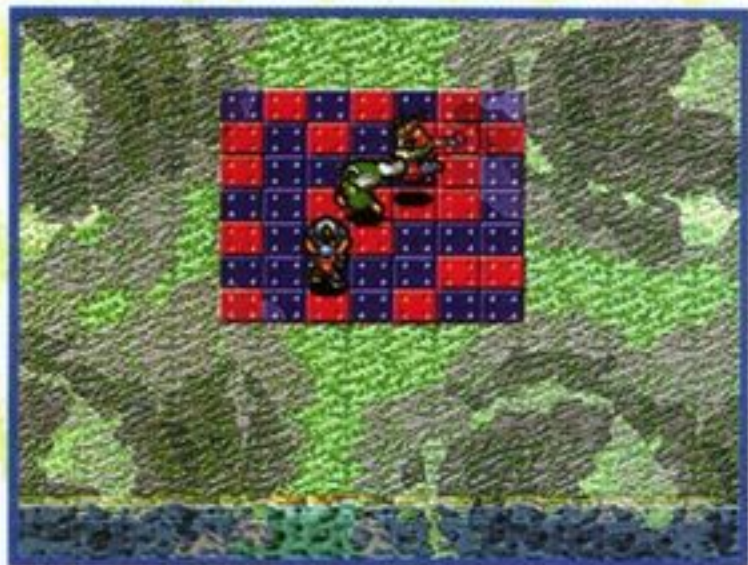
사고 78

애독자엽서 79

전문 기병 자카토 SD 만



제작사: 막고야
장르: 롤플레잉
시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상/ VGA/
사운드 블라스터 호환카드/ 키보드
가격: 미정
발매일: 미정



은 오늘도 학교가 끝나자마자 총알같이 집으로 달려왔다. 재빨리 자기 방으로 달려와 게임기를 켜는 순간... 뒤통수가 번쩍하는 느낌이 들고 그는 순식간에 게임 속의 주인공이 되어 버

여러가지 슈팅 게임을 제작해서 국내 유명 게임 제작사로 자리를 굳히고 있는 막고야에서 심혈을 기울여 만들고 있는 R.P.G.가 있다. 막고야의 새로운 장르로의 외출이 무척 흥미롭게 느껴지는데 특히 그 게임의 제목이 여러 가지 호기심을 더욱 자극하는 느낌이다. 제목은 "전문 기병 자카토 SD 만". 간단히 줄여서 "만"이라고 하는데 여기서 "만(漫)"은 만화라는 뜻이라고 한다.

게임을 무척 좋아하는 주인공



린 자기 자신을 발견하게 되었다. 주인공은 게임 속의 자카토가 되어 어려운 지경에 놓인 래티스 마을의 얇은 꼬리족을 도와주기 위하여 정의의 칼을 빼어 드는데...

이 게임의 진행 방식은 많은 사용자들이 일본식 R.P.G.에 익숙해져 있는 점을 감안 "크로노 트리거" 및 "화이널 환타지 6"의 시스템을 혼합한 형태이며 다양한 마법, 이벤트, 미니 게임, 교통수단등과 특수효과등이 혼합된 정통과 R.P.G.이라고 한다. 그동안 시뮬레이션 R.P.G.계통이 주류를 이룬 국내 R.P.G. 시장에 스토리와 이벤트, 그리고 전투가 주를 이루는 정통 R.P.G.가 개발되고 있는



점 자체를 상당히 높이 평가할 만하다.

미니 게임

이벤트를 진행하다 보면 다양한 미니 게임이 등장한다.

1) 퍼즐 풀기

세군전으로 유명한 막고야에서 또다시 빨강 파란색이 등장하는 새로운 미니 게임을 R.P.G.에 이벤트로 넣었다. 스스로 지능이 높다고 자부하는 유저들은 도전해 볼만한 게임인 듯...

2) 슈팅

비틀을 조종하고 다니다 보면 적들이 공중까지 공격해 올 수 있다. 이때는 비틀에 탑재된 무기로 격퇴한다. 또한 슈팅 모드에서도 파티의 마법 공격과 아이템이 사용 가능하다고 한다.

그래픽/특수 효과

1) 4중 매핑과 이를 이용한 맵의 다층 구조를 사용해 성과 같이 복잡한 구조물을 충분히 나타낼 수 있다.

2) 애니메이션드 타일 (animated tile)을 사용해 흔들리는 깃발, 흐르는 물등을 자연스럽게 표현한다.

3) 여러 가지 투명 반투명 효과를 위해 사용된 알파 채널과 새로운 할글폰트등이 게임의 수준을 한층 높여준다.



라이즈 오브 더 로봇 2 RISE OF THE ROBOT 2



제작사: 미라지
장르: 격투 액션
시스템 요구사항: IBM-PC 486 이상/ 사운드 블라스터 호환 카드/
 키보드, 조이스틱 지원/ CD-ROM 드라이브 필수
가격: 미정
발매일: 12월 예정



모래시계

제작사: 한겨레 정보 통신
장르: 액션
시스템 요구사항: IBM-PC 486 이상/ VGA/ 사운드 블라스터 호환 카드/
 키보드, 조이스틱 지원
가격: 미정
발매일: 미정

독자 여러분은 "나 지금 떨고 있니?"라는 대사를 들어 본 기억이 한번쯤은 있을 것이다. 이 대사는 한때 향간에 엄청난 화제를 모았던 모래시계의 주인공 태수가 마지막으로 했던 대사이니까... 결코 올바른 삶을 살아왔다고는 할 수 없지만 너 무나도 파란만장하고 불같은 삶

을 살다간 태수, 그리고 한 여인을 위해서 묵묵히 행동으로써 모든 것을 말해주는 재희, 비열로 똘똘 뭉친 기회주의자의 대표적인 케이스 종도... 이러한 강한 개성의 주인공들이 모여 펼쳐지는 게임 모래시계가 한창 제작에 박차를 가하고 있다.

이번에 개발되는 '모래시계'

다양한 모습의 로봇들이 격투를 벌이는 메탈 파이팅 액션 게임 라이즈 오브 더 로봇을 모든 독자들은 기억하고 있을 것이다. 지금으로부터 약 1년 전 PC 격투게임이라곤 거의 찾아보기 힘든 시절에 등장해서 여러 격투광들의 가슴을 설레이게 했던 이 게임은 그러나 한편으로는 비난의 화살을 피할 수 없는 처지에 놓이기도 하였다. 그 이유는 간단히 말해 현란하도록 아름다움 그래픽에 비해 게임의 조작성이 그다지 뛰어난 편이 아니었기 때문이다. 특히 대전 중 상대방의 뒤로 넘어가는 동작이나 단조로운 공격, 각종 필살기, 허술한 엔딩등 여러 문제점이 드러나게 되었는데 이런 문제점에 대해 제작사인 미라지(MIRAGE)사 자체에서도 대단히 부끄러워 했다고 한다.

그러나 이번에 소개하게 될 그 시리즈 2탄에서는 이야기가

달라지질 것 같다. 아름다운 그래픽은 더욱 더 아름답게, 그리고 불편한 조작성은 모두 부드럽게, 그리고 얼마없던 필살기를 더욱 다양하게...

이것이 바로 라이즈 오브 로봇2를 대표할 수 있는 말일 것 같다. 이번 라이즈 2는 라이즈 1편과 같은 완벽하게 3-D 렌더링된 이미지를 계속 사용하고 있지만 움직임과 화질은 그것을 훨씬 능가하는 느낌이다. 게임 장르를 통틀어서 뿐만 아니라 그 어떤 그래픽보다도 비교가 되지 않는, 완벽 그 자체를 자랑하는 미라지(MIRAGE)사의 아티스트는 정말 황홀한 감탄의 경지를 일깨워주는 듯 하다.

12월에 세상에 공개되는 라이즈 오브 더 로봇 그 두번째 이야기... 이제 12월의 겨울 바람과 함께 대전 게임의 새로운 혁명의 바람이 휘몰아 칠 것이다.

게임은 국내 판매뿐만 아니라 세계 시장에 수출을 목표로 기획되었으며, 이를 위해 한겨레는 국내 업체로는 최초로 미국의 게임 제작 팀과 협력 계약을 체결하여 미국 현지와 국내에서 공동으로 개발 작업을 진행하고 있다고 하는데 특히 팀장으로 있는 심광은 씨(미국명 KEN SHIM)는 국내에도 많이 알려진 '크리쳐 쇼크', 'FURY', 'ESCAPE' 등 많은 PC게임 제작에 참여하였으며, 애니메이션 감독인 임영규 씨는 '닌자거북이', '백조공주(SWAN PRINCESS)' 등의 만화영화 제작에 참여한 바 있는 실력파들이라는 사실이 모래시계 게임에 대한 기대를 더욱 높여 주고 있다.

'모래시계' 게임은 액션 어드벤처게임 형태로 개발되고 있으며, 루카스 아츠사의 '폴 스톤'의 내용 전개 방식 및 화면 구성과 오리진사의 '바이오 포지'와 GTE의 'FX파이터'의 액션을 혼합한 형태가 될 것이

다. 이벤트 중심의 퍼즐을 풀어나가는 형식이 아니라 상대편과의 육체적인 싸움을 통하여 사건을 풀어나가는 형식으로 제작되며 배경은 2D/3D로 처리하고 등장 인물들의 움직임은 3D로 처리하여 실감나는 그래픽을 보여준다. 또한 드라마의 스토리를 그대로 구성하는 것은 재미가 반감될 것으로 예상하여, 기본적인 스토리 라인 및 등장 인물은 모래시계의 원작에서 빌려 오되 게임의 스토리는 재창작하여 새롭게 구성할 것이라 한다.

현재 알려진 바에 따르면 게임의 개발은 순조롭게 진행되고 있으며 요즘 상당한 관심을 모으고 있는 폴리곤 그래픽 기술을 사용해 제작되고 있는 본 게임은 3차원 상에 여러 가지 카메라 워커가 가능한 장점 외에도 부드러운 움직임과 360도 전체적인 윤곽을 정확하게 묘사할 수는 다양한 특징을 보여 줄 것이라고 한다.

웨키 휠즈 WACKY WHEELS



제작사: 아포지

장르: 액션

시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상/ 램 4메가 이상/ VGA
사운드 블라스터 호환 카드
키보드, 조이스틱 지원

가격: 미정

발매일: 미정

레이싱 게임에 새로운 바람을 불어 넣어 줄 게임이 탄생하였다. 이름하여 웨키 휠즈! 게임의 전반적인 내용은 슈퍼패미콤의 마리오 카트를 연상시키지만 이 게임의 가장 큰 특징은 그 외의 것에 있다고 할 수 있다. 둠 스타일의 3차원 액션 게임에 강한 면모를 보여 오던 아포지사에서 만들어진 게임인 만큼 3차원 엔진에 대해서는 말할 필요도 없거니와 통신대전이라는 새로운 분야를 개척해 가면서 이 게임의 진수

는 유감없이 발휘되고 있다. 특히 2인 대전으로 상대를 쓰러뜨리기 위해 트랙을 돌아다니게 되는 모드에서는 상대의 움직임을 정확하게 파악할 수 없기 때문에 마치 서바이벌 게임을 즐기는 것과 같은 긴박한 상황속에서 게임이 진행되며 여기에 다양한 아이템들이 더해져서 게임의 흥미도는 거의 절정에 달하게 된다. 그리고 통신상에 게임을 하는 것을 고려해서 상대를 조롱하거나 비웃는 투의 메시지가 6종류가 준



비되어 있어 게임의 잔재미를 더해 주고 있다.

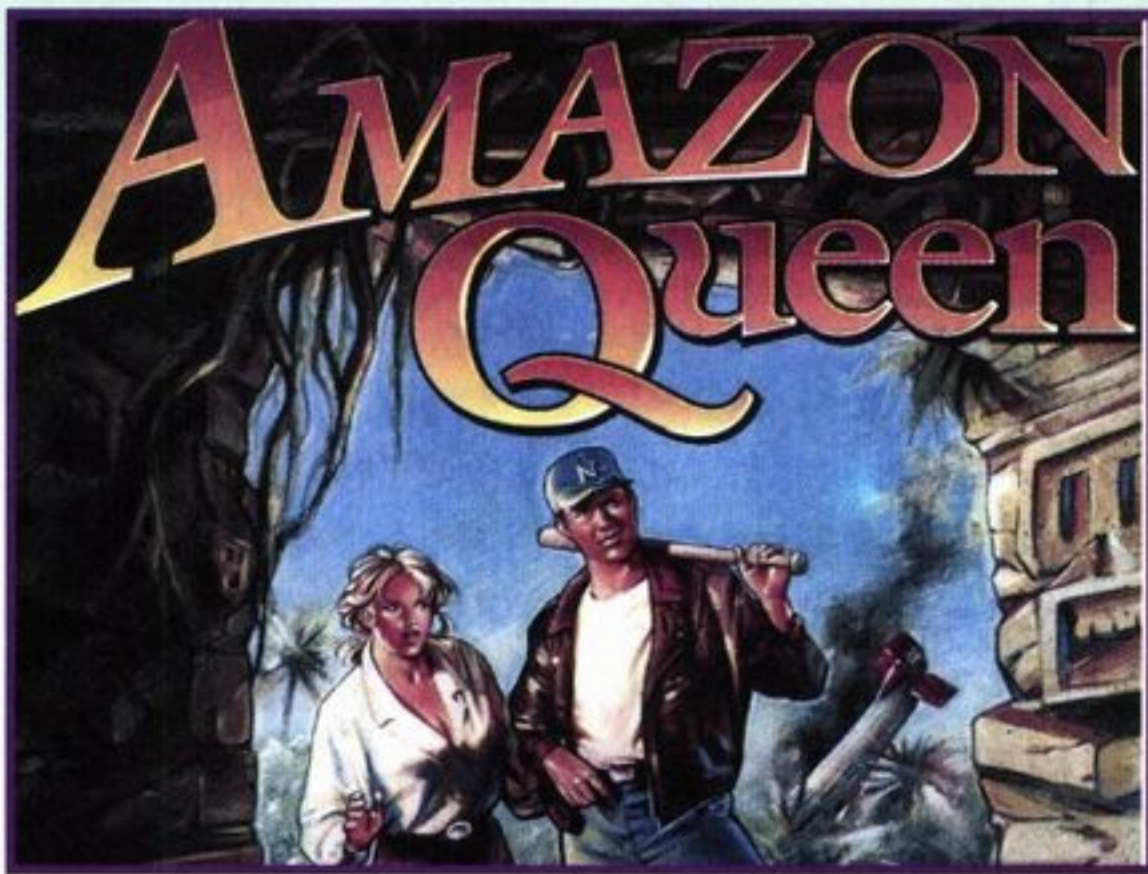
이 게임의 또하나의 특징으로 지금까지 천대를 받아오던 386 컴퓨터에서도 무리없이 돌아가게 제작되어 있고 더 좋은 시스템에서는 그래픽의 해상도를 올려줌으로서 게임의 질을 향상시켜서 즐길 수 있게끔 여러면에 편리한 구조로 만들어 있다는 것을 들 수 있다.

이 게임은 3종류의 난이도로 즐길 수 있고 2인용 대전 및 2

인용 대전을 위해 연습을 할 수 있는 오리사냥이라는 모드가 준비되어 있는데 이들 각각은 서로 색다른 강한 개성을 보여준다. 게임에 등장하는 8마리의 동물들의 표정또한 다양하며 통신 대전을 통해 상대의 움직임을 읽어가면서 게임을 진행을 하다보면 중독성이 강하다고 알려져 있는 머드 게임 못지 않은 무서운 마력을 가지고 있는 이 게임의 매력에 휘말리게 되지 않을까 생각된다.



플라이트 오브 아마존 퀸 FLIGHT OF AMAZON QUEEN

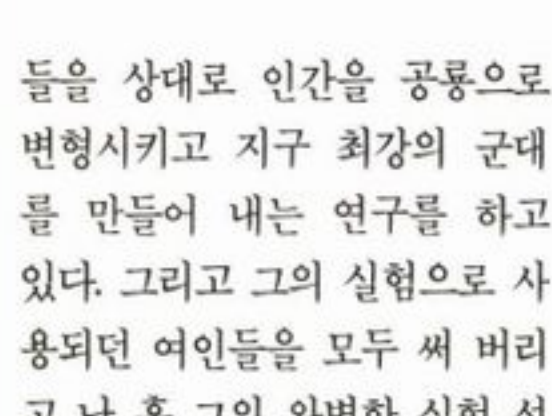
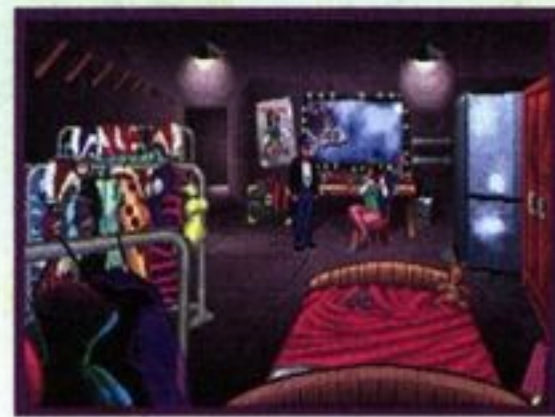
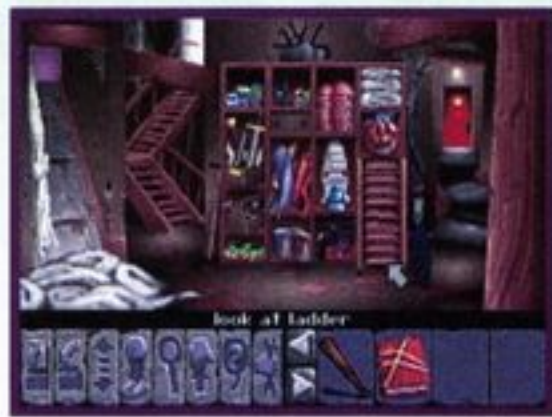


- 제작사: 레니 게이드
- 장르: 어드벤처
- 시스템 요구사항: IBM-PC 386-DX 이상/
사운드 블라스터 호환 카드/
CD-ROM 드라이브 필수
- 가격: 미정
- 발매일: 12월 발매 예정
- 문의처: 동서 게임 채널(02-606-8020)

원 제목을 그대로 해석한다면 '아마존 여왕의 비행'이란 뜻이 된다. 이미 오래된 이야기이지만 아마존이라는 밀림에는 아마조네스라는 여전사들이 살고 있었다는 것은 역사적인 사실일 뿐 아니라 이러한 흥미 있는 내용은 다양한 영화나 게임의 소재로 사용되곤 하였다. 이 게임도 어떤 면에서는 이러한 부류와 비슷하다고 할 수 있지만 지금 말하고 싶은 것은 위에 나온 제목만을 보고서는 게임에 대한 이해는 고사하고 오해하기 딱 알맞다는 사실이다. 위의 제목만으로는 아마조네스의 여왕이 어딘가로 여행을 떠나면서 펼쳐지는 여러 가지 모험 이야기에 관한 것이 아닌가 하고 생각하기 쉽지만 사실 여기에서 여왕이란 주인공이 몰고다니는 비행기의 이름이다. 그의 이름이 킹(왕)이고 보니 비행선의 이름을 퀸(여왕)이라고 지어 준 것이 이

상할 것이 전혀 없지만 묘한 오해를 불러일으키고 말았던 것이다.

게임을 시작하게 되면 주인공 킹은 자신의 동업자라고 믿었던 한 녀석에게 배신을 당하고 자신의 사업에 이용할 생각이었던 여배우를 빼앗기고 호텔 방안에 갇히는 신세가 되고 만다. 모든 어드벤처 게임이 그러하듯이 그는 방안에 있는 여러 장비들을 사용하여 무사히 방안을 빠져 나오게 되지만 호텔 입구를 지키고 있는 보디가드들에 의해 잘못하면 속옷 바람으로 돌아다니는 신세를 면치 못하게 된다. 우선적으로 이곳을 탈출하기 위해 한때 자신의 애인이기도 했던 여자의 분장 실로 찾아가 여장을 한 후 그곳을 탈출하게 된다. 이렇게 주인공이 우여곡절 끝에 밖으로 빠져나가고 있을 때 지하의 은밀한 장소에서는 정신나간 과학자가 아마조네스 종족



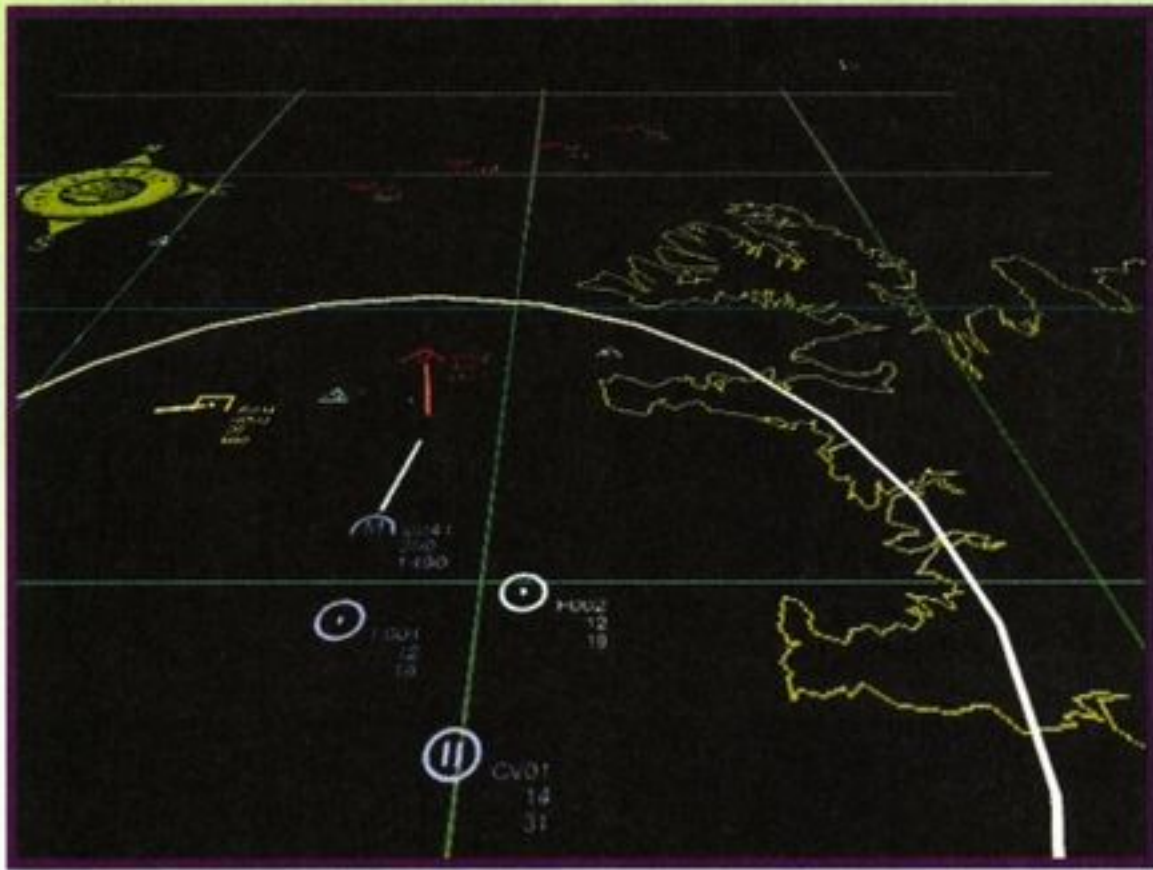
들을 상대로 인간을 공룡으로 변형시키고 지구 최강의 군대를 만들어 내는 연구를 하고 있다. 그리고 그의 실험으로 사용되던 여인들을 모두 써 버리고 난 후 그의 완벽한 실험 성과를 위해 다시 아마조네스종족 사냥을 떠나면서 이야기는 시작된다.

이렇듯 흥미진진한 이야기로 시작하는 이 게임을 처음 대하는 순간 어쩌면 독자 여러분은 실망을 할지도 모른다. 몇 년전이나 유행했었을 성실은 거친 게임 화면과 색깔이 우선적으로 실망스럽게 와 닿을 것이다. 요즘은 인터랙티브 무비스타일을 추구한다는 등, SVGA 화면이 아니면 짜증이 난다는 등 여러 가지 이야기가 나올 수 있겠지만 본 게임에 몰입하게 되는 순간 모든 선입견은 사라지고 말 것이다. 결론적으로 어드벤처게임의 가장 중요한 주요 요소는 그래픽이 아니라 잘 짜여진 스토리 구성과 정신을 아찔하게 만들 정도로 통쾌한 퍼즐 풀기일 것이다.

이런 한 내용만 제대로 되었다면 그래픽이란 건 별 문제될 것이 없다는 것을 확실히 보여 주는 것이 이 게임이라고 할 수 있다. 그러나 단지 아쉬운 점이 있다면 워낙 게임의 분위기나 스토리, 그리고 아이콘 사용 방법이 인디애나존스 시리즈를 따라 한 듯한 인상을 풍긴다는 것이다. 물론 인디애나존스가 워낙 완벽하게 제작된 게임이고 보면 좋은 점을 이어 받아 사용하다 보니 그렇게 됐다는 점도 이해를 해야 할 것이다.

하여튼 사랑스런 퀸을 타고 아마존 일대를 누비게 되는 킹의 모험 세계를 그리고 있는 이 게임은 최근에 보기 드문 상당한 수준의 어드벤처 게임임에는 이의가 없을 명작이다.

하푼 II 디럭스 멀티미디어 HARPOON II DELUXE MULTI-MEDIA



- 제작사: THREE SIXTY
- 장 르: 시뮬레이션
- 시스템 요구사항: IBM-PC 486-DX 이상/
사운드 블라스터 호환 카드/마우스 필수
CD-ROM 드라이브 필수/
- 가 격: 미정
- 발매일: 11월 발매 예정
- 문의처: LG 소프트 웨어(02-767-0601)



현대전에 등장하는 모든 무기들에 대한 상세한 데이터 베이스와 체계화된 현대 해상 전을 통해 현대 해상 전을 가장 현실적으로 표현했다는 평가를 받았던 하푼 II가 새롭게 단장을 하고 여러 시뮬레이션 광들을 열광시키기 위한 준비를 하고 있다.

당신은 이 게임을 통해 공포의 파괴력을 자랑하는 해군과 공군의 현대식 무기를 마음대로 조종하면서 지금까지 경험해 보지 못했던 다양한 전략 전술들을 만끽할 수 있을 것이

다. 하푼 II의 내용을 새롭게 재구성하면서 CD-ROM으로 발매될 하푼 II 디럭스 멀티미디어는 이름만 하푼 II를 따랐을 뿐 거의 다시 만든 새로운 게임으로 인식하는 것이 좋을 것이다.

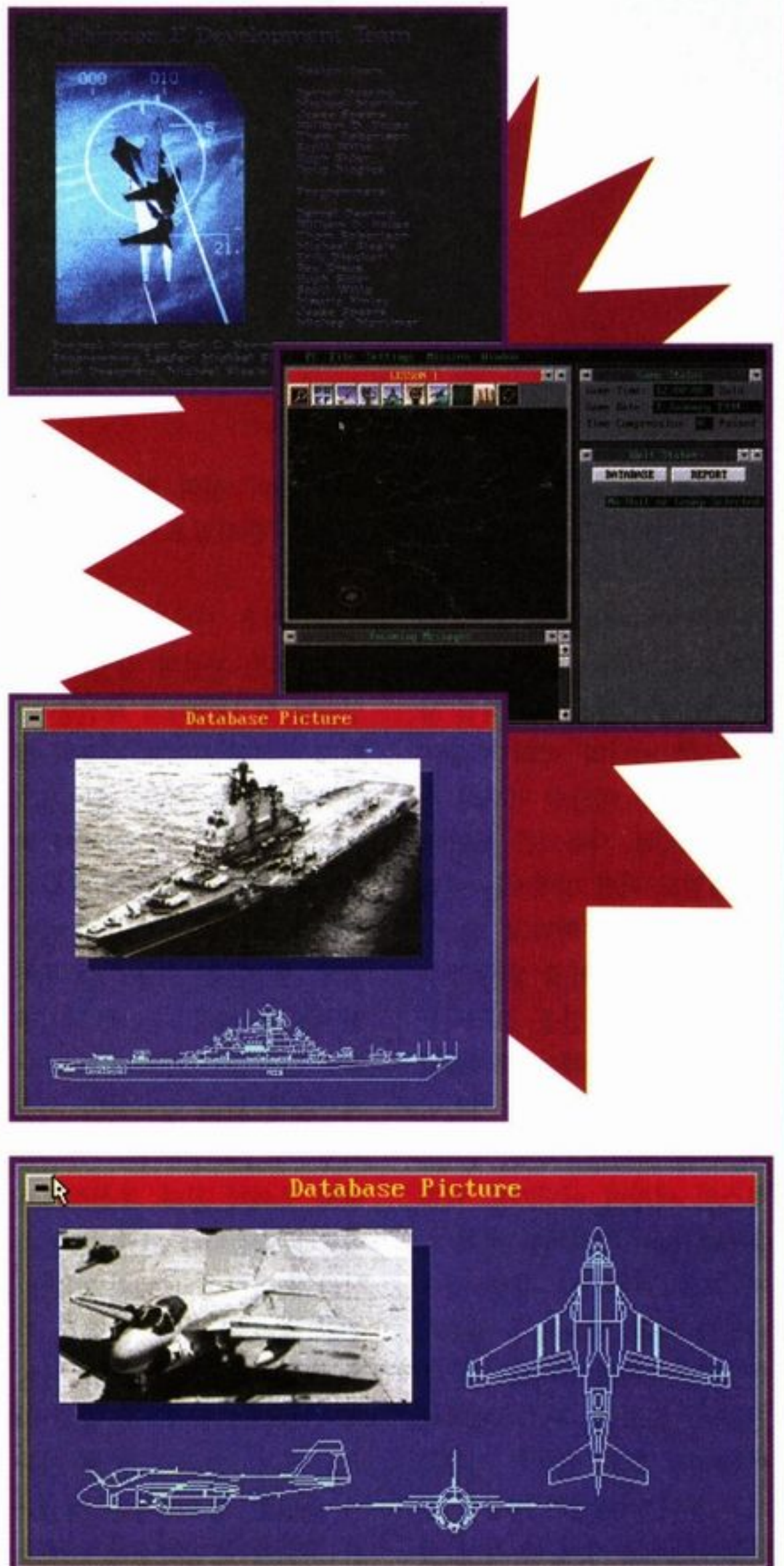
이 게임에는 원작에 등장하는 오리지널 "세계 대전 I (Global Conflict I)"외에도 새롭게 추가시킨 세계대전 2, 3에 무려 30개에 달하는 새로운 시나리오가 들어 있어 15개밖에 되지 않는 오리지널 작품을 무색케 하고 있다. 또한 새롭게 만들어진 그래픽 시나리오 에디터를 통해 새로운 시나리오를 직접 제작할 수 있을 뿐만 아니라 게임의 현장감을 최대한 살리기 위해 100가지가 넘는 실증 자료를 통해 새로운 동영상 등을 제작하였다. 이 동영상 속에는 해상의 무기를 발사하고 전투기를 출격시키고 적을 파괴하는 등 전쟁 중에

사용되는 모든 현대식 무기들에 관한 다양한 장면들이 수록돼 있어 본 게임을 소장 판으로서의 가치가 있는 타이틀로 승화시켜 주고 있다.

또한 좀더 자세한 정보와 기술, 통신 기구, 무기, 전함, 전투기, 잠수함, 추진 기기, 연료 부품에 관한 모습을 수록한 수천장에 달하는 자료 사진을 담아 CD-ROM매체의 장점을 한껏 발휘하고 있다. 게다가 전체 화면은 윈도 형태로 구성되어 있기 때문에 게임 화면을 자신이

가장 편리하게 사용할 수 있는 모습으로 수정할 수 있으며 전략적인 상황이 손에 익도록 손쉽게 변경이 가능하게 되어 있어 게임의 진행상 결코 불편한 점이 발생하지 않도록 최대한 세심한 주의를 기울인 사실을 손쉽게 알 수 있다.

바람, 바닷가의 상태, 강우량, 구름 상태 같은 현실적인 날씨 상황에서 전투를 즐길 수 있는 본 게임을 통해 여러분은 지상 최고의 해상 전이란 무엇인지 여실히 확실할 수 있을 것이다.



가디언 워 GUARDIAN WAR



- 제작사: 디지 타워
- 장르: 시뮬레이션
- 시스템 요구사항: IBM-PC 386-DX 이상/
사운드 블라스터 호환 카드/
마우스 필수
- 가격: 미정
- 발매일: 12월 발매 예정

그레이 스톤 사가를 성공적으로 한글화 시킨 바 있는 디지 타워에서 또 다른 게임의 한글화에 착수해서 12월달쯤 선보일 예정이라고 한다. 그의 이름은 라스트 가디언.

제목에서 강하게 느낄 수 있겠지만 환타지 롤플레이풍에 전략 시뮬레이션을 접목시켜 만들어진 이 게임은 아름다운 그래픽과 RPG세계에서만 느낄 수 있는 독특한 세계관 그리고 전략을 세워 싸우는 전투 속에 느끼는 통쾌함이 고루 접목되어 있다.

라스트 가디언의 세계는 크게 2개의 세계로 이뤄져 있는데 게임의 기본무대는 서세계

(서방)이고 나중에 넓은 바다를 사이에 둔 동세계(동방)가 등장하게 된다. 서세계에는 인간이 수백만 밖에 존재하지 않고 세계인구의 대부분을 '수인'이라고 불리는 자들이 차지하고 있는데 동세계는 그 반대로 인간이 세계의 실권을 차지하고 있다. 게임의 주인공인 레제크와 막센은 여기 저기를 떠돌던 트레저 헌터들로서 어떤 지역의 물건을 훔쳐 내던중 그 물건을 더욱 더 절실히 원하는 사나이와 맞부딪치게 된다. 공연한 자존심에서 시작된 그와의 결투는 이들에게 있어서 끝없는 모험의 시발점으로 작용하게 되고

수인이란?

이 게임에서는 RPG의 참맛을 느끼게 해주기 위해 수인이라는 흥미있는 캐릭터를 창조해 내게 되었는데 게임의 무대가 되는 서세계의 총인구 9할정도가 수인이라 고 불리는 종족이 차지하고 있다.

수인들은 이름처럼 짐승의 모습을 지닌 인간으로 보통 그

들은 귀나 신체의 일부를 모습을 제외하고 보면 인간과 다른 점을 거의 찾기가 힘들다. 그러나, 특정의 조건을 충족시킨다면, 본래의 모습인 수인의 모습으로 변신(이 세계에서는 수화라고 말함)하는 일이 가능하다.

인물 소개

레제크

20세 · 남 · 위익족의 검사이다. 친우인 마크센과 함께 대륙을 황폐하게 만드는 트레저 헌터를 하고 있다. 어릴때 토라와무로 다소 뒤떨린 성격이 남아 있지만 근본은 건실하고 상냥한 청년. 동방 오타크의 기를 지니고 있는지 검기에도 동방의 기술을 사용하고 있다.

막센

21세 · 남 · 위익족의 빙사마도사이다.

마력을 지니고 있지 않은 위익족 가운데 에서 마력을 갖고 태어났지만 동족을 몹시 싫어해 어릴때 마을을 뛰쳐 나갔다고하는 어두운 과거를 지니고 있지만 그것에 반하는 것처럼 밝고 자유분방한 성격을 지니고 있다.(다만 그 경우는 마음의 가장 밑바닥에 존재 하지만...) 김이라고하는 몹시 귀여운 여자를 대단히 좋아해 때때로 레제크를 곤란케 하는 일도 있다.

바덕오

27-28세 · 남 · 신호족의 선도사이다.

위의 연령은 외견상으로 보이는 것으로 실제로는 2천년 이상 살고 있으며 각지에 다수의 친지를 가지고 있고 동시에 다수의 사람들에게 추앙을 받고 있다. 과격한 직업의 비교적 서민적으로 매사에 태평한 성격을 가지고 있기때문에 인간들에게 호감받기 쉬운 타입이다.

시스티

20세 · 여 · 인간의 무녀(계마가운데서는 염계마도사)이다.

튜혼의 명을 받아 태어나, 처음 지상 세계에 발을 들여놓을때는 세상물정에 어두운 데다가 선악의 판단이 잘 서지않는 선량한 여자모습이었다. 그러나 인간에게는 사용하는 일이 불가능했던 마법을 구사하는 것을 가능케한 여성. 결코 밝은 성격이라고는 말할수 없지만 상냥함과 심지의 강함을 동시에 간직하고 있다.



주인공들의 처음 직업은 트레저 헌터이다



주인공의 직업이 확연히 드러나는 모습



이 물건으로 해서 주인공일행은 엄청난 모험을 하게 되는 것이다



처음 만나 싸우게 되는 적



그레이 스톤 사가

Gray Stone Saga

Demon's Fountain

그레이 스톤 사가
~ 미계의 언덕 ~



- 제작사: 디지 타워
- 장르: 롤플레이팅
- 시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상/ VGA
사운드 블라스터 호환 카드/
마우스 필수
- 가격: 37,000원
- 발매일: 발매중

모든 대륙과 통하는 중앙대륙, 그리고 그것을 연결하듯이 뻗어있는 소대륙으로 구성된 세계인 웨렌바인. 중앙대륙에서 시작된 종족간의 전란으로 인해 중앙대륙은 황폐화 되었고 전화를 피해 중앙대륙에서 많은 사람들이 주변 대륙으로

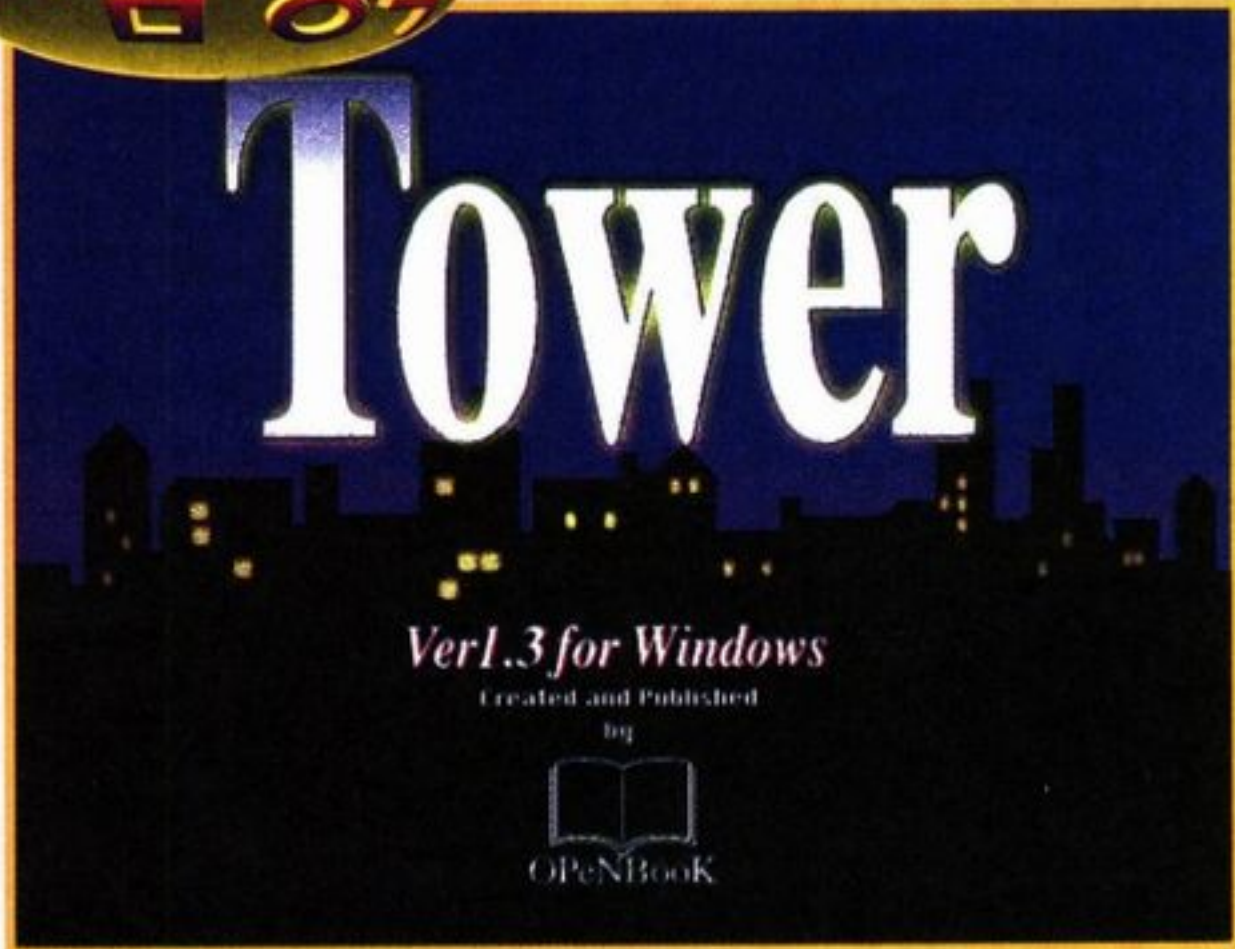
이주하면서 이 전쟁의 불길 주변 대륙으로까지 확대되었다. 주변 대륙인 바렌파인 대륙에서도 서로 다른 민족끼리 국가를 만들어 서로간의 격렬한 전쟁이 끊이지 않았다. 그 가운데 중앙대륙에서 온 강력한 용병들을 거느린 칸사토르파 종

족은 그 막강한 군사력으로 바렌파인을 석권하고 대륙 중앙에 강대한 국가 모레도르를 창건하였다. 그러나, 모레도르왕국도 이주해오는 이민족의 증가로 왕국의 치안이 서서히 악화되기 시작하였다. 그와함께 서서히 압박되어 가는 왕국의 경제를 살리기 위해 국민에게는 무거운 세금이 부과되었고 이것이 국민들의 폭동을 유발시키는 계기가 되었다. 이 사태를 걱정하는 국왕 앞에 어느날 늙은 마법사가 나타나 왕국을 구하기 위한 위장전쟁이라는 계책을 제안하게 되고 모레도르의 국왕 파우스토크는 마술사의 책략을 따르기로 결정한다. 그리하여 후에 모레도르 전란이라 불린 15년동안의 기나긴 전란의 막이 오르고 바렌파인은 또다시 전쟁의 소용돌이에 휩싸이게 되고 그와 함께 어떤 사악한 힘이 눈뜨게 된다.

장르가 시뮬레이션 RPG인 이게임은 아군의 유닛을 배치해 적을 협공하는등의 전략 시뮬레이션의 요소와 전투를 통해 경험치를 얻어 유닛의

레벨을 올리는 RPG적 요소가 복합되어 있는것이 특징다. 게임은 턴수제로 진행이 되고 적과의 전투에서 칼을 사용하거나 마법을 사용하는 장면이 애니메이션으로 처리되어 좀더 실감있고 박력있는 전투를 체험할 수 있다. 그리고 전투를 진행해 가면서 사용하고 있는 무기의 숙련도가 높아지면 새로운 필살기를 익힐 수 있고 레벨이 오름에 따라 새로운 강력한 마법을 연구하여 사용할 수 있다. 레벨이 오르면 새로운 클래스로의 직업 전환이 가능한데 각 캐릭터에 따라 다양한 직업이 준비되어 있으며 클래스 전환시 능력치도 상승한다. 그리고 게임중에 나오는 몬스터들도 매우 다양하고 강력하는데 마법의 사용시 각 몬스터의 속성에 반대되는 마법을 사용해야만 물리칠 수 있는 특징도 있다. 이 게임을 진행하면서 주인공 외에 주요캐릭터들이 동료로 들어오는데 주인공이나 주요캐릭터들이 전투중에 사망하면 게임은 끝나게 된다.





TOWER

타워

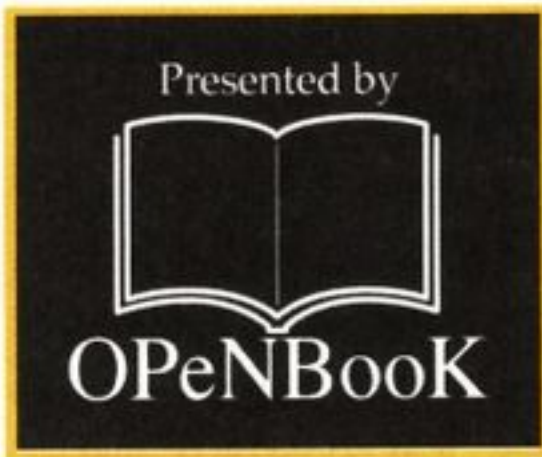
- 제작사 : 오픈 북
- 장 르 : 전략/경영 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM-PC 486-SX이상/ 램 8메가 이상
사운드 블라스터 호환 카드
마우스 필수 / 윈도우 3.1 필수
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 다우기술(3450-4731)

프롤로그

북미 최대의 도시 뉴욕(NEW YORK)에 대해서 모르는 사람은 아마 없을 것이다.

100층 이상의 고층건물이 즐비하게 들어서 있는 거대한 도시의 광경은 보는 이로 하여금 위압감을 넘어선 경외감을 주기에 충분하다. 이렇듯 거대한 건물들을 직접 운영할 수 있는 기회가 우리들에게 주어진다던? 당신은 어떠한 방식으로 이를

운영할 것인가. 이의 해답을 '타워(TOWER)'에서 찾아보길 바란다.



게임에 대해서

이 게임은 1층의 로비에서 시작하여 건물을 상/하로 건축하고 공간을 상업적으로 충분히 활용하여 자금을 모으면서 건물을 계속 확장시켜 나가는 전략/경영 시뮬레이션이다.

당신은 건물의 주인으로서 자신의 건물을 최고의 등급인 '타워'로 승격시켜야 한다. 특별히 정해진 엔딩은 없으며, 당신의 건물이 '타워'의 등급을 획득하는 장면이 엔딩이라고 생각하면 된다.

전체용량은 10~12메가로서 그리 많은 편은 아니지만 게임의 구성이나 제반 구성요소들이 만들어내는 전체적인 내용은 매우 방대하다.

필자의 개인적인 소견으로는

이처럼 다양한 내용들을 이 정도의 용량에 집어넣었다는 사실이 믿기지 않을 정도다.

이 게임은 일본의 오픈북(OPEN BOOK)에서 제작되었고 심 씨리즈로 유명한 맥시스(MAXIS)에서 영어판으로 '심타워(SIMTOWER)'라는 제목으로 출시하기도 한 작품이다. 이 게임의 전반적인 특징을 살펴보면 다음과 같다.

1. 이 게임은 거대한 빌딩을 운영하는 것을 그 내용으로 하며, 2차원적인 건물의 단면을 통해 게임이 진행된다.

2. 그래픽은 깔끔한 수준이며, 독특하고 익살스러운 음향효과가

매우 돋보이는 게임이다.

3. 처음 시작단계에서의 메뉴는 매우 간단하여 초보자라도 쉽게 익힐 수 있으며, 건물의 등급이라는 파라미터가 있어서 이 등급이 올라갈 수록 다양한 시설물

을 건물내에 설치할 수 있다.

4. 이러한 특징들에도 불구하고 배경음악은 거의 전무한 편인데, 이러한 점이 아마 이 게임의 최대의 약점일 듯 싶다.

아이템

이 게임에서는 각종 아이템들을 건물내의 공간에 배치하여 이를 운영해야 하는데, 아이템들의 종류를 살펴보면 다음과 같다.

로비

이는 1층에만 건설할 수 있는 시설로서 특정한 수입은 없고 유지비용이 들어가는 것이 특징이다. 비록 특정한 수입이 없지만, 로비는 건물의 얼굴이며 이 공간을 통해 많은 사람들이 돌아다니기 때문에 매우 중요한 시설이다. 로비는 세 가지 종류가 있으며, 그 규모가 클수록 안정감을 주기 때문에 사람들의 스트레스를 줄여주지만 규모에 비례해서 건설비용도 늘어난다는 것이 특징이다. 이 로비에 클릭하면 건물의 유지비와 수입등을 한눈에 보여주는 대차대조표가 나타난다. 건물의 운영상황을 살펴보려면 이 기능을 활용할 것.

일반로비

1층 높이의 로비로서 건설비용이 가장 싸게 먹히며 공간도 가장 적게 차지하지만 이용자의 스트레스를 줄이는 효과는 매우 미미하다.

2층 높이의 로비

건설비용은 일반로비의 두배가 소요되며 공간은 두개의 층을 차지하지만 이용자의 스트레스를 줄이는 효과가 높다. CTRL키를 누른 상태에서 로비를 건설하면 2층 높이의 로비가 만들어진다.

3층 높이의 로비

건설비용은 일반로비의 세배가 소요되며 공간은 세개의 층을 차지하지만 이용자의 스트레스를 줄이는 효과가 가장 높다. CTRL키와 SHIFT키를 누른 상태에서 로비를 건설하면 3층 높이의 로비가 만들어진다.

△ 타이로비

15층부터 90층까지 매 15층 간

격으로 로비를 건설할 수 있는데 1층 높이의 일반 로비만을 건설할 수 있으며 이를 스카이라비라고 부른다. 이러한 스카이라비에서 주민들은 엘리베이터를 갈아타게 되는데 특히 표준 엘리베이터와 대형 엘리베이터를 갈아타는 공간으로서 이용된다.

주차장 입구

1층에서 지하층의 주차장으로 내려가는 통로로서 한개의 층에 하나씩만 건설할 수 있으며, 아래층으로 확장할 때는 반드시 수직적으로 설치가 되어야만 한다.

주차장

차를 주차시킬 수 있는 공간으로서 주차장 입구와 수평적으로 연결되어 있어야만 한다. 건물의 등급이 별셋이 되면 사무실과 호텔에서 주차장 시설을 요구하게 된다.

관리실

호텔 운영에 필수적인 시설로서 침실을 정리/정돈하는 청소부들이 대기하고 있다. 청소부들은 관리실을 기준으로 4층이 내의 호텔 객실은 계단을 이용하고 그 이상 거리가 떨어진 호텔 객실은 서비스 엘리베이터를 이용한다.

경비실

6명의 경비원이 대기하고 있으며, 화재나 긴급 사태의 발생

시에 경비원들을 동원할 수 있다. 이 시설이 있어야만 건물의 등급이 별넷으로 오를 수 있으며, 이 시설은 한번 설치하면 철거할 수 없는 것이 특징이다.

의뢰실

주민들의 건강관리를 위해 필요한 시설로서, 이 시설이 있어야만 건물의 등급이 별다섯으로 오를 수 있다.

쓰레기 하치장

인구 2500명당 하나의 쓰레기 하치장이 필요한데, 건물의 쓰레기를 감당할 수 있는 규모의 쓰레기 하치장이 건설되어야만 건물의 등급이 별다섯으로 오를 수 있다. 이 시설은 복수로 설치될 경우에는 서로 연결되어야 한다.

저가철역

이 시설이 있어야만 건물의 등급을 별다섯으로 올릴 수 있는데, 다른 시설물과는 달리 한 개만 설치할 수 있다는 것이 특징이다. 또한 이 시설의 밑에는 어떠한 다른 시설물도 설치할 수 없으며, 한번 건설한 이후에는 철거가 불가능하다. 따라서 지하층의 공간을 충분히 활용하려면 이 시설을 지하층에서도 맨 아래층에 설치해야 한다.

주택

전세주택으로서 주민이 입주하면 많은 액수의 전세금이 수입으로 들어오기 때문에, 단기

간에 많은 자본을 축적할 수 있는 시설이다. 하지만 주민들의 평가가 낮아져서 그들이 다른 곳으로 나가버리면 그들의 전세금을 되돌려 줘야 하기 때문에 위험부담도 그만큼 크다. 특히 주택의 전세금은 한번 설정하면 다른 주민이 이사오기 전까지는 변경할 수 없기 때문에 금액을 조정함으로써 주민들의 스트레스를 낮출 수 없으며, 주민들이 나가버릴 때는 옆집의 주민들도 이의 영향을 받기 때문에 관리하기 까다로운 시설 중의 하나이다. 또한 주택은 처음 주민이 입주할 때 한번의 수입밖에 다른 수입은 없으므로 당장 수입이 많이 들어온다고 해서 이 시설들을 많이 설치했다가는 언젠가 큰 낭패를 보게 될 것이다. 수입액수는 적지만 정기적으로 수입이 들어오는 사무실이나 기타 시설물에 더 치중하기를 바란다.

사무실

이 시설은 분기별로 임대료 수익을 올릴 수 있으며, 이용자들의 스트레스를 낮추기 위해서 언제든지 임대료의 조정이 가능하다. 또한 사무실에서 일하는 이용자들은 식당의 고객이 될 수 있다는 점을 유념할 것.

패스트푸드

레스토랑과 같은 음식점이지만, 건설비가 훨씬 저렴하고 누구나 부담없이 이용할 수 있다는 이유로 많은 손님을 유치할 수 있다. 하지만 레스토랑에 비해 이윤율이 낮다는 문제점도 있다. 손님의 수가 기준치를 밑돌 때는 적자가 날 수도 있다.

레스토랑

패스트푸드에 비해서 건설비가 비싸고 음식의 가격이 비싸기 때문에 그렇게 많은 손님이 찾지는 않지만 이윤율이 높다는 것이 장점이다. 만약 건물이 대형화되어 잠정적인 고객이 많이 확보된다면 그때 이 시설을 건설하면 된다. 단 패스트푸드와

마찬가지로 적자가 날 수도 있으며, 적자율은 패스트푸드의 경우보다 더 크다.

가게

상점으로서 분기별로 임대료 수익을 얻을 수 있다. 손님이 많아서 장사가 잘되면 임대료를 높여도 좋지만, 장사가 잘 안될 경우는 입주했던 상인이 가게를 폐업하고 나가버리는 경우도 있으므로 위치의 선정이 매우 중요한 시설이다.

호텔

호텔은 매일 손님들의 숙박을 제공하는 시설이므로, 수입도 매일매일 들어오므로 수익율이 높은 시설이다. 호텔 객실은 세 가지 종류가 있는데 이는 다음과 같다.

싱글룸: 1인용 객실

트윈룸: 2인용 객실

스위트룸: 2인용 객실로서 웬만한 설비는 갖추어진 최고급 객실

연회장

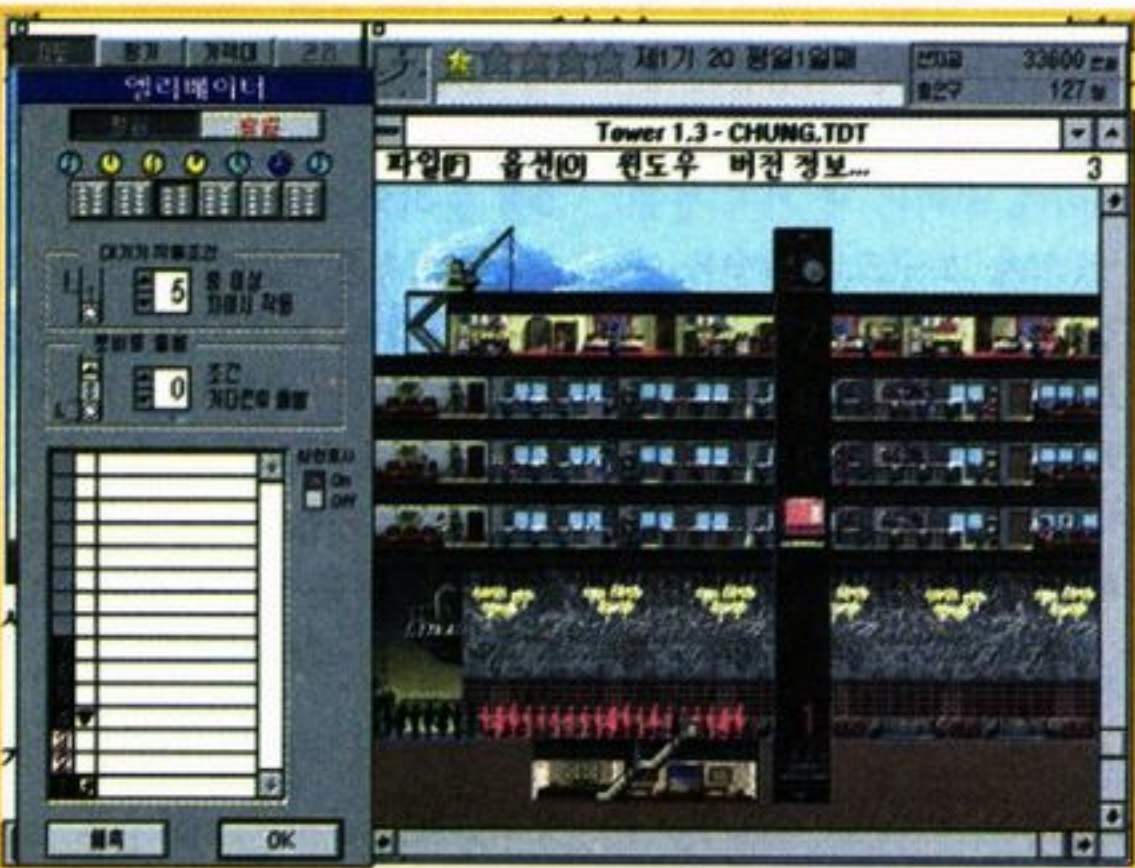
호텔 객실이 충분하다면, 매일 저녁에 파티가 열리게 된다. 연회장을 건설하면 파티에 필요한 장소를 제공하고 그 댓가로 수익을 올릴 수 있게 되므로 수익율이 높은 시설이다. 단, 호텔의 객실에 많은 인원이 투숙하고 있어야 하며, 한번 건설되면 철거할 수 없으므로 유의할 것.

영화관

이익율은 그리 높지 않지만 영화를 보기위해 모여든 관객들은 주변의 음식점이나 상가를 이용하므로 잠재적인 고객을 더욱 많이 확보할 수 있는 시설이다. 단 상영되는 영화는 정기적으로 교체하여 관객들이 싫증을 느끼지 않도록 해야 한다. 영화관에서 상영할 수 있는 영화는 두 가지 종류가 있는데 이는 다음과 같다.

로드쇼

최신작으로서 많은 관객을 동원할 수 있지만, 상영하는데 드



는 비용이 매우 높으며, 영화의 수명도 그리 길지 않다.

영화

많은 관객을 동원할 수는 없지만 영화상영에 드는 비용이 매우 저렴하다.

엘리베이터

세 종류가 있으며, 이용자는 엘리베이터를 1번만 갈아탈 수 있다.

표준 엘리베이터

21명이 탑승할 수 있는 엘리베이터로서 모든 층에 정지할 수 있으며, 이동범위는 30층 이내이다.

대형 엘리베이터

42명이 탑승할 수 있는 엘리베이터로서 모든 지하층에 정지할 수 있지만, 지상은 1층과 매 15층 단위 (15, 30, 45, 60, 75, 90층)로만 정지하며, 속도는 표준 엘리베이터보다 빠르다.

서비스 엘리베이터

일반 주민이 아닌 청소부, 관리인 전용의 엘리베이터이다.

업 엘리베이터

계단과 같이 위아래 층을 연결하는 시설로서 이용자의 스트레스가 매우 적은 시설이지만, 상용시설이 있는 층을 연결할 때만 건설할 수 있다는 제약이 있다. 이용자는 에스컬레이터를 6번 까지 갈아탈 수 있다.

계단

위아래 층을 연결하는 시설로서 이용자는 에스컬레이터보다 스트레스를 더 받게된다. 에스컬레이터와 계단을 모두 합해서 64기 까지 건설할 수 있으며, 이용자는 계단을 세번까지 올라갈 수 있다.

복도

시설을 세우면, 그 사이의 빈 공간은 자동적으로 복도로 채워진다. 또한 위층 시설물이 아래층의 너비를 초과할 때는 아래층의 복도를 확장함으로써 위층 시설물의 기반을 조성할 수도 있다.

타워

건물의 높이는 지상 100층까지 가능하며, 이 시설은 100층에 단 하나만이 건설 가능하다.

별 다섯에서 최고등급인 '타워'로 승격하기 위해서는 이 시설물이 필수적이다. 이 시설물은 반드시 엘리베이터로 연결되어야 하며, 휴일에는 주민들이 예배하기 위해서 이곳을 방문하게 된다. 어느날 많은 사람들이 이곳에 모여들고 한쌍의 남녀가 이곳에서 결혼하면, 당신의 건물은 최고의 등급인 '타워'로 승격된다.

이벤트에 대해서

이 게임에는 몇가지의 이벤트가 등장하여 분위기를 환기시켜 주기도 하는데, 이는 다음과 같은 것들이 있다.

테러리스트

어느날 괴한으로부터 한통의 전화가 걸려온다. 그는 당신에게 일정액의 돈을 요구하면서, 제한시간까지 돈을 내주지 않으면 당신의 건물에 장치한 폭탄을 폭발시키겠다고 위협한다. 당신은 그의 요구대로 돈을 내주든지, 아니면 경비원들을 동원하여 숨겨진 폭탄을 찾아내야 한다. 만약 폭탄이 폭발하는 사태가 난다면, 폭발지역의 시설물들은 모두 파괴되고, 당신은 이를 모두 철거하고 시설을 새로 설치해야 한다.

화재

건물에 화재가 발생하면 경비원들이 소화작업을 실시하게 된다. 그러나 보다 빨리 불길을 잡기 위해서 당신은 고층소방대를 부를 수도 있다. 폭탄의 경우와

마찬가지로 피해를 입은 부분의 시설은 모두 철거하고 새로 건설해야 한다.

귀빈(VIP)

당신의 건물내에 호텔(스위트룸)이 있다면, 어느날 귀빈(VIP)이 찾아오게 된다. 하룻밤을 투숙하고 다음날 그가 당신의 호텔을 나서면서 좋은 평가를 해주면, 당신의 건물은 별넷의 등급으로 승격될 수 있다.

보물

지하층을 확장하는 도중에 옛날에 묻어둔 보물이 나오는 경우가 가끔 있으며, 보물의 값어치만큼의 돈이 당신의 수중에 들어오게 된다.

산타크로스

매년 연말에 산타크로스가 당신의 건물 상공을 지나가게 된다. 이는 건물의 운영에 별다른 영향을 미치지 않지만, 분위기를 환기시키고 볼거리를 제공해주는 역할을 한다.

분석을 마치고

필자는 이 게임을 영어판 '심타워(SIMTOWER)'로 즐겼지만, 막상 한글화된 게임을 접하게 될 줄은 예상하지 못했었다. 이제까지의 한글화 수준이나 한글 매뉴얼의 제작 수준 등을 미루어 볼 때, 필자 개인적으로는 그리 큰 기대를 걸지는 않았던 것도 사실이다. 그러나 막상 '타워(TOWER)'를 접했을 때 필자가 느낀 것은 필자의 짧은 소견에 대한 뼈아픈 반성, 그리고 한글화작업을 담당하셨던 분들에 대한 죄송하고도 감사한 마음이었다. 게임의 출력 메시지와

내용은 훌륭하게 한글화 되었으며, 매뉴얼 또한 매우 충실하게 제작되어 있었다. 오히려 매뉴얼이 너무나 충실하여 이러한 필자의 글이 필요 없을 정도로, 찾잔을 기울이면서 필자는 생각해본다.

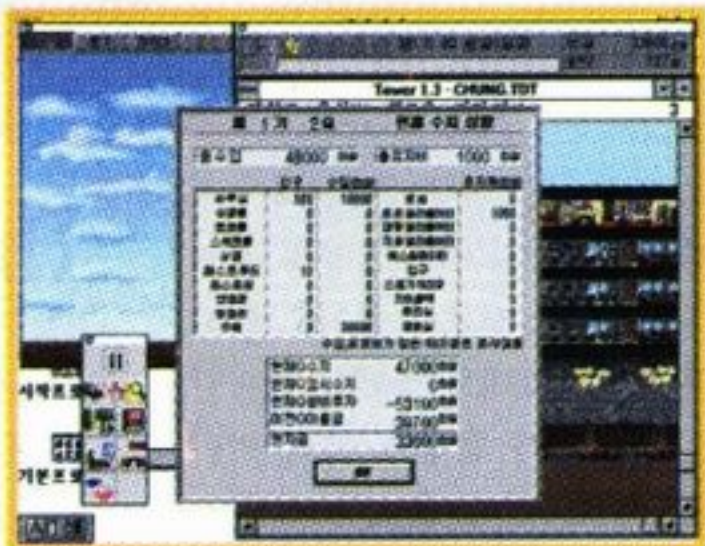
앞으로 이러한 추세로 게임의 한글화가 이루어 진다면 더이상 바랄 것이 무엇이 있을까?

건물의 경영원리

건물을 경영해 나가는 기본원리는 매우 간단한데 그것은 적은 비용소모와 많은 수입이다. 수입이 증가하려면 당신의 건물을 이용하는 이용자들이 당신의 건물에 대해서 좋게 평가해야 한다. 이는 이용자들이 당신의 건물을 이용하면서 보다 스트레스를 덜 받아야 함을 의미하는데, 이용자들이 스트레스를 받게 되는 가장 큰 요인은 '기다리는 것'이다.

당신은 건물내에 에

스컬레이터를 설치하거나 로비를 대형으로 만들거나 아니면 엘리베이터를 체계있게 운영함으로써 이러한 스트레스를 줄일 수 있다.





삼국지 4

- 제작사 : 고에이
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386DX 이상 /
사운드 블라스터 호환 카드/
마우스 필수/
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 범아정보시스템(02-401-2531)

한나라 말 외척과 환관에 의해 황제는 실권을 잃고, 중앙의 권력이 지방으로 그 힘을 발하지 못하자 각지의 태수들의 횡포로 민중은 도탄에 빠지고 이에 울분을 느낀 민중은 장각이 이끄는 황건적의 난에 동참하고 그 혼란은 극에 달했다. 이렇듯 각지의 영웅 호걸들은 혼란에 빠진 민중들을 구하고자 서로 손을 잡고 황건적의 난을 진압하게 된다. 한때의 찬란한 번영을 누려왔던 한 왕조는 어린 황제인 헌제를 등에 업은 동탁

의 폭정과 함께 도탄에 빠지게 된다. 그리하여 도처에서 영웅 호걸들이 동탁을 물리치기 위해 쫓기하고, 이로 인해 한 조는 쇠퇴의 길을 걷게 되고 수많은 영웅 호걸들이 나타났다 사라져간 삼국지의 이야기는 시작되었던 것이다.



황건적의 난



석양



호걸들

시나리오 소개

1. 189년 12월 동탁 소제를 폐하고 낙양을 불사른다.
황건적의 난이 진압되어 천하가 평정되는가 했더니 동탁의 출현으로 다시금 민중은 폭정에 시달리고 이에 반 동탁의 기치를 든 전국의 영웅 호걸들은 원소를 총대장으로 하는 반 동탁군에 모이고 이들의 힘이 모여

동탁을 몰아 내려 할 즈음 동탁은 낙양을 불태우고 다시금 황제를 불모로 삼게 되는데...
2. 194년 11월 군웅 중원에서 다투고 조조 일어서다.
동탁이 물러난 중앙에 다시 조조라는 먹구름이 끼고 반 동탁 동맹군의 일원이었던 당시의

정의로움도 의로움도 모두 잃어버린 채 자신의 사리사욕만을 채우기 위해 백성을 압박하고 황제를 협박하는데...

3. 201년 10월 하북에 바람이 불고 형주에 봄이 오다.
하북에 거대한 세력을 구축한 원소와 간웅(奸雄) 조조는 목숨을 건 일대 한 판을 펼치려 한다.

4. 208년 9월 누운 용이 적벽에서 뿔뿔과 춤추다.
한조 부흥의 기치를 내걸고 언제나 민중과 생사 고락을 같이한 유비라는 바다에 제갈량이라는 불세출의 전략, 전술가가

고기가 되어 만났다.
5. 221년 4월 후한이 망하고 삼국 시대가 시작되다.
유비가 촉을 얻어 바야흐로 중앙의 조조, 강남의 손권, 서촉의 유비가 천하를 놓고 다투는 삼국 시대가 정립된다.

6. 235년 2월 강유에게 후사를 맡기고 거성 떨어지다.
유비의 유지를 받들어 위를 멸하고 한나라를 부흥하려 했던 제갈량 또한 그 수명을 다하여 하늘에 오르고, 강유가 제갈량의 유지를 받들어 위를 멸하고 천하를 통일해 한왕조를 재흥하려 하는데...

게임에 들어가서

먼저 위치하고 있는 지역의 민중도를 확인하고 60이하이면 인사 명령중 '배품 명령'을 통해 민중도를 올려야 한다. 단, 군사 명령 중 '징병 명령'은 민중도를 떨어뜨리게 되니 주의하자. 또한, 군사명령 중에 '밀정 명령'을 선택 하면 주변 지역에 밀정을 보낸 다음달부터 정보가 들어오게 된다. 이를 토대로 플레이어는 앞으로의 국가 운영에 대해 미리 준비할 수 있게 된다.



초기화면

(1) 지도 아이콘

축소 지도 그림 옆의 군, 민, 장을 누르면 본국과 속령옆에 그래프가 나타난다.

군	병사의 수와 훈련 정도, 사기를 보여준다. (병사의 수는 100을 1로 본다.)
민	금의 양과 쌀의 양, 민충을 보여준다.
장	현역 무장과 재야 무장, 포로 무장을 보여준다.
소	그래프를 사라지게 한다.

(2) 주메뉴

아이콘 (왼쪽 위부터 오른쪽으로)
지도 아이콘 밑의 큰 6개의

1. 정보

무장	군주 휘하 모든 무장의 정보를 보여준다.
도시	현재 통치하는 모든 속령의 정보를 보여준다.
재해	메뚜기, 역병, 홍수, 대풍, 흉작들을 보여준다.

2. 군주

*** 위임**

전위임 : 모든 속령에 명령권을 위임한다. (군사형, 생산형 두 가지의 위임이 있다.) 보통은 생산형으로 위임한 후 필요한 도시만 도시 단위 명령을 이용하여 직할로 다스리면 매우 효과적으로 운영할 수 있다.

전직할 : 모든 속령을 군주의 직할 체제에 둔다. 필요한 각 도시의 인재들에게 그 능력에 맞추어 내정의 업무를 수행하게 하거나 군사 훈련 등을 시켜 두

면 플레이어의 뜻대로 그 도시를 운영할 수가 있다. 내정의 경우 충분한 자금만 주어진다면 명령을 장기간으로 수행하여 효율적인 운영을 꾀할 수 있다.

도시 단위 : 각 도시별로 위임 또는 직할 체제로 둔다.

*** 임명** : 군주로서 지휘하의 모든 인재들을 그 능력에 따라 임명할 수 있다. 군사, 시중, 장군은 그 신분에 맞는 능력이 되지 않으면 결코 임명할 수 없고 단지 태수는 일반 무장도 가능하다.

군사	대외적인 국가 관련 의 일이나 군사적인 일에 조언을 한다.
시중	내정이나 인사에 관련된 일을 조언한다.
장군	일반 무장들중 통솔력이나 지력이 높아야 장군이 될 수 있다.
담당	어떤 전략을 수립하고자 할 때 여러 시중이나 군사들중 선임을 지정하는 것이다.
명명	장군에게 이름을 하사한다.

*** 처분** : 휘하의 장수들에 대한 거취를 결정한다.

해임	장군이나 군사, 시중을 직책에서 해임시킨다. 충성 도가 많이 떨어진다.
해고	재야로 쫓아 버린다. 단, 태수의 직책에 있는 자는 해고시킬 수 없준다.
몰수	각 장수에게 주었던 아이템을 몰수한다. 단 아이템을 몰수할 때에는 그 장수의 충성 도가 떨어지게 되므로 주의하자.

*** 방랑** : 군주에게만 해당하는 명령어로 근거지를 버리고 방랑에 들어서는 명령이다.

3. 기능

표시 시간 : 메시지 표시 시간을 조절한다.

음악 : 음악을 ON/OFF 한다.

효과음 : 효과음을 ON/OFF

한다.

전쟁 : 타국의 전쟁을 보고/안 보고 한다.

마우스 : 마우스의 감도를 조절하는 곳이다.

저장

불러오기
종료

4. 휴양

그 달의 모든 명령을 끝낸 후 다음 턴으로 가는 명령이다.

5. 본국

7. 각 도시별 표시 정보

성	성에서 실시되고 있는 내정이나 군사 훈련을 그림으로 보여준다. 작은 사람들이 빨리 움직이면 움직일수록 발전이 빠르고 그 사람들에게 클릭하면 대화가 나온다.
내	인구, 금, 민충, 병량, 개발, 치수, 상업, 기술, 상장가 정도를 보여준다.
군	병사수, 훈련도, 사기, 현역 무장의 수와 재야 무장의 수, 무기의 수 등을 보여준다.
장	그 도시의 무장 일람을 보여준다.

(3) 명령 메뉴

본국이나 속령아이콘을 누르면 나타난다.

1. 군사

*** 이동** : 무장들과 병사, 금과 쌀, 기타 무기 등을 가지고 인접 도시로 이동시키는 명령

*** 수송** : 무장의 이동 없이 물자가 풍부한 곳에서 아군의 도시 중 필요한 곳에 병사, 금, 쌀 기타 무기 등을 이동시킨다. 그러나 이 명령은 이동과는 달리 중간에 도적을 만나 일부 혹은 대부분을 잃을 수 있으니 주의해야 한다. 특히 무력이나 정치력이 높으면 수송 중의 손실이 줄어든다.

*** 전쟁** : 인접국과 전쟁을 한다. 전쟁시 한 부대당 최대 인원은 3만 명이고 출진 부대 수는 다섯이며 이때 지원해 올 수 있는 부대 수는 셋이다.

*** 징병** : 군사를 고용한다. 민충과 밀접한 관계가 있는데 징병을 하면 민충은 현저하게 떨어진다. 한 달에 1회만 징병 가능하다.

*** 훈련** : 징병이나 기타 필요시 군사의 훈련 도와 사기를 높이기 위해 행한다. 훈련 효과는 각 무장에 따라 다르게 나타나며 훈련기간은 12개월 내에서

군주가 있는 도시로 옮겨가 그곳의 상황과 명령 메뉴가 나오게 된다.

6. 속령

군주가 다스리는 모든 도시의 상황과 명령 메뉴가 나온다.

임의대로 정할 수 있다.

*** 제조** : 제조 능력이 있는 장수에게 요구하는 명령으로 지금의 기술 수준에 맞는 병기를 일정기간내에 일정량의 금을 소비하면서 주문한 병기를 제조한다. 기술력이 높을수록 노, 강노, 연노, 총거, 발석거 순으로 만들 수 있다.

*** 밀정** : 적국의 정보를 알기 위한 군사전략이다. 상대를 알아야 효과적으로 상대를 공격할 작전을 세울 수 있을 것이다. 정보 능력이 있는 정치력 높은 장수일수록 빨리 많은 정보를 아군에게 보내 온다.

2. 인사

인재 능력을 갖춘 인물이 있는 속령에서만 가능한 명령이다.

*** 수색** : 각 지역에 흩어져 있는 인재나 물품(아이템)을 찾아 나선다. 지역 단위로 수색을 한다.

*** 등용** : 재야에 있는 인사나 포로 무장을 등용한다. 혹은 인접한 타국의 장수들도 등용할 수 있는 대상이 된다. 밀정 등을 통해 다른 나라의 정보를 알아보고 충성 도가 낮은 장수를 대상으로 해보면 효과적이다.

*** 포상** : 장수들에게 금이나

물품(아이템)을 나누어주어 충성심을 높이는 명령이다. 금은 100까지 줄 수 있는데 적절한 양을 매달 주면 빨리 충성심을 끌어올릴 수 있다.

* **베품**: 백성에게 쌀을 베풀어 백성의 충성도(민충)를 끌어올리는 명령이다. 쌀은 1000까지 줄 수 있다. 민충은 베풀어도 80이상 올라가지 않는데 연말에 민충을 80으로 해 놓으면 그 다음해 1월에 민충이 80 이상으로 올라간다.

3. 외교

* **동맹** - 1년에서 5년간의 동맹 기간을 정할 수 있다.

* **공동** - 침입하고자 하는 지역의 근처에 있는 다른 군주에게 공동으로 작전을 요구한다.

* **진상** - 다른 군주에게 언턴 물품을 진상함으로서 적대심을 떨어뜨리는 효과를 볼 수 있다.

* **권고** - 적보다 우리가 모든 상황에 있어서 우세에 있을 때 사신을 통하여 적에게 항복을 권고 할 수 있다.

* **파기** - 동맹이 되어 있던 나라와 기존의 관계를 없었던 것으로 하는 명령어로 파기하는 순간 모든 인물의 충성도와 사기가 떨어진다.

* **요청** - 변방 오랑캐들에게 상대방을 공격해 주기를 요청한다.

4. 내정

* **개발**: 토지를 개간하여 경지 면적을 넓힌다. 경지 면적이 늘어나면 그 만큼 식량도 더 많

이 거두어 지기 때문에 게임 초반 충분히 개발력을 높여 주는 것이 좋다.

* **치수**: 농사에도 필요한 물에 관련된 명령이다. 가뭄과 홍수에 대한 피해를 대비하기 위해 필요하다.

* **상업**: 충분한 군자금의 확보를 위해 상업을 발달시키는 명령어이다.

* **기술**: 제조 능력을 가진 장수가 있더라도 기술력이 낮으면 무기의 개발이 늦어진다. 이에 필요한 기술을 높이는데 필요한 명령어이다.

5. 상인

* **쌀빤** - 쌀을 판다.

* **쌀삼** - 쌀을 산다.

* **무기** - 무기를 산다. 군마, 노, 강노 까지만 살수 있다.

* **군마** - 말을 산다.

6. 상인

* **매복**: 전쟁을 치르기 전에 그 도시에 장수를 잡입시킨다. 보통은 그곳에 가서 등용이 되므로 충성심이 100인 무장을 매복시키면 일정 시간이 지나면 그곳의 정보를 알려 오고 전쟁을 할 때면 전쟁시 계략 중에서 배신의 계략을 쓰면 군사를 이끌고 다시 우리편이 된다.

* **작적**: 충성심 낮은 적의 장수를 포섭하여 전쟁시 배신하도록 한다.

* **구호**: 충성심 낮은 적의 태수를 포섭하여 반란을 일으킨다.

* **유언**: 유언비어를 퍼뜨린다.

배하무장	장수의 충성심을 떨어뜨린다.
민 중	백성을 혼란시켜 충성심이 떨어지게 한다.

* **소토**: 적의 본거지에 불을 질러 혼란에 빠뜨린다.

병랑고	병랑참고를 불지른다.
무기고	무기 참고를 불지른다.
양 방	양쪽다 불지른다.

* **첩보**: 개발 기술, 치수 기술, 상업 지식, 무기 기술 중 선택하여 적의 기술을 알아내어 온다.

7. 조언

* **방문**: 떠돌아다니는 기인들에게 방문하여 정국에 대한 조언을 듣는다.

* **조언**: 군사나 시중에게 앞으로의 정책에 대한 조언을 듣는다.

전쟁 메뉴

하나의 부대는 1명의 대장과 2명의 부장으로 결성된다. 1개 도시에서 최고 10명의 무장과 5개의 부대가 가능하다. 대장은 통솔력과 무력이 높은 장수를 기용하고 부장은 지력이 높은 군사나 장수를 한 팀으로 하는 게 유리하다. 그리고 일기 토를 대비하여 무력이 높은 장수를 하나 정도는 데려가야 한다. 전

투 시에 부대를 클릭하면 갈 수 있는 거리나 공격할 수 있는 부대가 나온다.

* **종료** - 턴을 넘긴다.

* **정보** - 적이나 우리 부대의 정보를 본다.

[적의 정보는 금100 필요]

* **위임** - 모든 전투를 컴퓨터에게 위임한다.

(1) 통상 전투명령



공성전

통상	보통의 공격이다. 상대에게 큰 피해는 입히지 않는다. 다만 적군보다 훈련도와 사기가 높다면 희생되는 병사의 수가 아군이 훨씬 적을 것이다. 평소의 훈련은 여기서도 나타나는 것이다.
공시	활을 이용한 공격으로 노, 강노, 연노 등의 부대이어야 한다.
화시	불화살로 공격한다. 맑은 날씨일 경우에만 가능하다.
돌격	적군과 붙어 있을 때 적을 향해 돌격하여 싸운다.
일기	아군 무장의 무력이 높을 때 적장에게 일대일 대결을 정한다.





야전



오야황충



장입:장비



등현:황충

(2) 계략에 관계된 명령

1. 계략

* 화계 : 불로써 공격하는 것

을 말한다. 이 명령을 쓸 때는 바람의 방향과 아군의 위치 등을 고려하여 쓰면 효과적이다. 그것을 고려하지 않으면 아군이



야전(요충지인 면죽관에서)

도리어 위협에 빠지는 결과를 가져온다.

* 낙석 : 야전 시에는 부대가 산이나 언덕에 있을 때 적을 향해 돌을 굴러 치명타를 입히는 전략으로 성에서 방어할 때에는 성위에서 밑으로 올라오려는 적

을 향해 돌을 떨어뜨린다.

* 내분 : 적군끼리 싸우게 만든다. 아군의 피해 없이 적의 수를 줄이는 계략으로 적의 무장이 지력 수치가 낮으면 쉽게 걸린다.

* 천변 : 청, 담, 우운, 우, 호

청	날씨를 맑게 한다.
담	날씨를 흐리게 한다. 좌측 상단의 날씨아이콘을 보면 구름이 하늘을 덮고 있을 것이다.
우운	비구름을 부른다.
우	비를 내리게 한다.
호우	폭우를 내리게 한다. 여기엔 번개도 함께 수반되는데 이것이 낙뢰를 쓸 수 있는 비법인 것이다.

우로 날씨를 바꿀 수 있는 기술이다.

* 풍변 : 상, 우상, 우하, 하, 좌하, 좌상, 무풍 으로 바람의 방향을 바꾼다.

* 혼란 : 적군이 혼란에 빠져 아무런 명령도 수행할 수 없게 만든다.

* 연환 : 해전을 치르는 도중 배들이 서로 붙어 있을 때 묶어버린다.

* 낙뢰 : 전쟁시 말 그대로 번개가 한 부대를 강타하여 거의 몰살시키는 위력을 가진다. 단 폭우가 내리는 야전인 경우에만 할 수 있다. 그러나 번개가 떨어지는 위치가 일정하지 않아 아군에게도 피해가 있을

수 있다.

* 수복 : 성문이 공격당할 때 성문의 파손을 어느 정도 회복시켜 방어도를 향상시킨다.

2. 휴전

전쟁을 잠시 중단하고 협상을 하고자 할 때 사용한다.

* 개성 - 성문을 열어 주고 도망간다.

* 화의 - 돈과 쌀로 화해한다.

3. 모반

충성심 낮은 적장에게 반란을 사주한다.

4. 군성

이벤트 소개

적의 부대의 사기를 낮추는데 사용하는데 별 효과가 없다.

삼고초려 이벤트

유비의 군사로 있던 서서가 조조의 눈에 띄어 조조의 군사인 정욱의 계략에 걸려 허창으로 가는 대신 당대의 지략가이자 전술가인 제갈 공명을 추천하는데... 우선 유비는 신야에서 서서를 등용하여 내정과 군사력 증강에만 힘을 기울이고 조조는 정욱을 데리고 허창에 207년 12월까지 머무르면 조조



삼고초려

플레이어에 대한 조언

의 군사 정욱이 조조에게 서서에 대한 이야기를 하고 이벤트는 진행된다.

내정

민중도를 올리는 것이 우선이다. 그것은 세금 징수를 통한 군자금의 확보와 함께 국력의 모체가 되는 병력의 증강에도 도움이 되기 때문이다. 이렇기 위해서 우선은 매력 높은 장수로 민중도가 60이하로 떨어지지 않게 유지하면서 병력을 증강시키고 어느 이상의 병력이 되면 80이 될 때까지 민중

도를 끌어올린다. 전체적으로 보면 앞서 얘기한 내정 명령에서의 명령 4 가지가 작용을 하는데, 식량의 확보를 위해서는 개발력이 높아야 하고 상업력이 높아야 하며 아울러 무기 제조를 위한 기술력과 개발력의 상승을 위한 치수도 높아야 한다. 개발력, 치수도, 상업력, 기술력 개발시 정치력이 높은 장수로 이 일을 위임하면 적은 자금으로 큰 효율을 올릴 수 있다. 그리고 초반부에 자금이 부족할 때에는 우선 상업에 치중해야 한다. 상업을 통해 자금을

확보하는 것이 급선무이다. 아울러 치수에 신경을 써 최소한 홍수가 발생하지 않을 정도 즉, 60이상은 유지되어야 한다. 그리고 근거지가 하나이던가 몇 개 안될 경우 되도록 낙양 등의 대도시로 옮겨 개발을 해야 한다. 소도시는 아무리 개발해도 큰 수익을 얻을 수 없으나 대도시는 조금의 개발로도 큰 성과를 거둘 수 있기 때문이다. 그리고 징병도 그 도시의 인구와 금에 직접적으로 관계되므로 대도시를 근거지로 삼는 것이 유리하다.

인사

인재의 등용은 삼국지류의 게임에선 가장 중요시되고 더욱이 삼국지4에선 능력이라는 것이 추가되어 특정 능력이 있어야만 특정한 명령이 가능하다. 따라서 되도록 다양한 능력을 지니고 특히 자신이 부여할 임무에 해당하는 능력을 고루 지닌 이를 등용하는 것이 중요하다. 인사의 수색 명령을 통해 인접하지 않은 타지역의 재야 장수도 고용이 가능하다. 원칙적으로는 역사적 사실 그대로 고용되나 약간의 예외도 발생 가능하다. 즉 라이벌의 휘하가 되어야 할 장수가 우리의 휘하로도 고용이 가능하다. 그리고 전쟁중 잡은 포로는 등용을 거부할 경우 감금시켜 놓고 시간이 조금 흐르면 고용이 가능해진다. 또한 적의 군주도 마지막 영토를 점령할 때쯤 되면 고용이 가능하게 된다. 그리고 계략 중 유언이라는 명령을 우수한 군사에게 수행시키면 적의 충성도를 상당히 낮추어 준다. 이를 통해 고용이 가능하다. 많은 인재는 다양한 많은 일을 빠른 시일에 하는 것을 가능하게 해주므로 인재의 등용에 힘써야 한다.

외교

외교의 명령중 동맹은 플레이어가 위치한 주변 국가들의 세력이 강대할 때 취해야 할 명령으로서 플레이어에 대한 적대감

이 높지 않다면 쉽사리 동맹이 가능하겠지만 그렇지 않다면 진상의 명령을 통해 적국의 환심을 산 이후에 또 다시 동맹을 요청해야 한다. 동맹을 위해서는 조건을 제시하여야 하는데 조건에 대한 조언은 군사나 시중이 해주거나 적 군주가 요구하는 경우가 있으므로 잘 고려하여 결정해야 한다.

공동은 어떤 지역을 침략하려 할 때 그 지역 주위의 다른 군주에게 협력을 요청하는 명령으로 적대감이 낮거나 동맹의 관계가 있을 경우에 적용이 되며 이 명령 역시 조건을 제시하여야 한다. 그러나 상대가 승낙하였다 해도 출전하지 않는 경우도 있으니 주의하여 결정 하는 것이 좋다.

진상은 적대감이 높은 상대의 적대감을 낮추는 명령으로 동맹을 하거나 공동 작전을 요구하고자 할 때 긴요하게 쓰이는 명령이다. 진상을 한다 해도 상대가 거부하면 도리가 없는 것이다.

권고는 우리의 세력에 비해 상대의 세력이 도저히 상대가 되지 않을 때 적에게 항복할 것을 외교 사신을 통해 권유하는 것으로 만일 상대와의 동맹을 파기하고자 할 때 이 명령을 쓰면 플레이어측 인물들의 충성심에 변화 없이 동맹을 파기할 수 있다.

파맹은 동맹을 맺은 국가와의 관계를 말소하는 것으로 그리 권하고 싶지 않은 명령이다. 플레이어 휘하의 인물들의 충성심과 병사들의 사기와 민중도가 함께 하락하기 때문이다.

요청은 변방의 다른 세력의 왕에게 자기가 침략하고자 하는 지역의 배후를 교란시켜 줄 것을 조건을 제시하며 요청하는 명령으로 설사 지금은 자기를 도와 적을 교란시킬지는 몰라도 언제 돌아설지 모르는 민족이므로 주의해야 한다.

군사

한 부대는 한 명의 대장과 두

명의 부장으로 이루어진다. 대장은 기본적으로 통솔력이 높고, 전투에 관계된 능력을 갖추고 있어야 전투시 그 능력을 사용할 수 있다. 그리고 지략도 높아야 적의 계략에 잘 빠지지 않는다. 그리고 군사 하나를 부장으로 데려가야 계략을 걸 때 유리하다. 특히 화공을 할 경우 군사에게 천변의 능력이 있다면 날씨를 맑게 하여 화공을 가능하게 한다. 그리고 일기도를 대비해 무력이 큰 장수 하나를 부장에 한명 포함시켜야 한다. 부대의 구성이 끝났으면 부대의 종류에 대해 얘기하자 기병은 우선 이동력이 높고 돌격 명령시 공격력이 강화된다. 노, 강노, 연노순으로 공격력이 강화되는 궁병은 원거리의 적을 공격하는 것이 가능하고 더욱이 불화살(화시)공격이 가능하다. 그리고 기술력이 향상되면 보게 될 총치는 성문의 방어력을 약화시켜 방어력을 제로로 만들면 적은 저절로 도망간다. 그리고 적의 최종 영토에선 적을 무력이나 일기도로 제압할 기회를

만들어 준다. 발석거는 돌을 날리는 무기로 연노 보다 더욱 강한 원거리 공격력을 자랑한다. 이제 직접적인 전투로 가서 야전을 먼저 얘기하면 높은 지형에서 적을 내려보는 형상이면 낙석을 권한다. 이를 통해 적에게 많은 피해를 입힐 수 있다. 화공은 기본적으로 날씨가 맑아야 하고, 바람이 불 경우 바람을 등지고 바람이 부는 쪽으로 적을 유도하여 화공을 하면 적을 효과적으로 공략할 수 있다. 그리고 되도록 여러 부대가 한 부대를 상대하는 진형을 펴 일제 공격을 행한다. 공성전에선 적이 근접하면 일기도를 걸고 더욱 근접해서 사다리를 타고 성벽을 기어오르면 미리 그 위치로 가서 낙석을 행하면 효과적으로 적을 공격 할 수 있고 되도록 사다리에서 성위로 못오르게 막으면서 하나의 적만을 상대하고 적이 연달아 오르면 내분을 걸어 자기들끼리 싸우게 한다. 정보를 통해 대장이 지략이 낮은 부대를 선택해서 이 계략을 걸면 효과적이다. 그리고

아이템 정리

아이템	기
옥새	매력+100
의천검	무력+10
청강검	무력+9
철성검	무력+8
청홍검	무력+7
방천화극	무력+7
유성추	무력+7
철사모	무력+8
청룡언월도	무력+8
손자병법서	지력+5, 정치+8
쌍철극	무력+4
대부	무력+4
맹덕신서	지력+3
사모	무력+3
삼첨도	무력+3
고정도	무력+3
철파여골타	무력+3
자웅일대검	무력+2
둔갑천서삼권	지력+1
태평요술서	지력+1
적토마	일기토시 후퇴 이동력증가
적로	일기토시 후퇴 이동력증가
조항비전	일기토시 후퇴 이동력증가

슬기들 Game From Korea

불기둥 크리덴츠



- 제작사: S & T 온라인
- 장르: 액션
- 시스템 요구사항: IBM-PC 386DX/4B 램/
사운드 블라스터 호환 카드
CD-ROM필수/
- 가격: 미정
- 발매일: 미정

2095년, SWC 우주군 제 3함대에 아스트로 카운터(아스카)가 실전 데이터 수집을 위해 배치된다. 지구권 유수의 기업으로 급성장하고 있는 뉴로크라프트사가 제작한 이 아스카의 별명은 불기둥. 기존의 아스카와는 다른 레벨의 성능을 갖추는 것을 목표로 하는 아르테미스 프로젝트 아래 제작된, 아직 개발단계의 프로토타입 1호기이다. 이 기체의 테스트 파일럿은 뉴로크라프트 본사에서 파견된 21세의 여성 서린. 그러나 그녀는 단절된 장면과 어휘로 구성된 무언가 어두운 기억이 자기 자신을 지배하고 있는 듯한 느낌을 불기둥의 시험 테스트 첫날부터 지우지 못하는데...

그리고 세번째 날, 테스트에 어리어에서 의문의 사고가...

2년여의 길고 긴 개발 기간을 통해 탄생하게 된 본 게임은 흥

미진진하고 박진감 넘치는 사이드 뷰 SF 액션으로서 제작사 자체개발한 액션 엔진 '비주얼 쇼커(Visual Shocker) v2.0' 탑재하고 초당 80프레임의 고속 애니메이션과 부드러운 하드웨어 스크롤 및 다중 스크롤을 최대 장점으로 하고 있는 순 국산 게임이다.

객체지향형(Object Oriented) 스프라이트 처리로 리얼하게 연출된 애니메이션과 사용자 조작에 정확한 반응을 보이는 고감도 피드백등의 효과는 마치 영화를 보는 듯한 긴박감을 느끼게 해 줄 것이다.

특히 기본 무기인 플라스마 세이버로 다양한 조합의 연속기를 구사하며 방어기, 반격기, 타벽기, 특수 연속기 등 고난도 기술을 구사하면 지금까지 쌓인 스트레스를 확실하게 풀 수 있을 것이다.

낙뢰의 능력이 있다면 폭우 속에서 한 번 쫓 쓸 만하나 아군에게도 피해가 입혀질 수 있으므로 유의하기 바란다.

아이템은 기본적으로 이를 받

은 장수의 충성도를 증가시키고, 그 비율은 아이템의 기능이 높을수록 크다. 그리고 인사의 수색을 통해 인재의 수색과 병용되어 아이템이 수색되므로 이

게임을 하고 나서



유비 천하통일

를 통해 많은 아이템을 더욱이 같은 아이템을 여러개 얻을 수 있다.

삼국지의 또한 세대가 바뀌는 이 작품은 보다 강력한 USER INTERFACE 로 모든 명령이 원도화 하고 지역의 구분이 성단위가 아닌 이를 하나로 묶는 지역 단위로 변모했다는 점 더욱이 장수의 수치적 능력과 함께 기능 적인 능력을 포함시켜 전투나 행정 시 다양한 명령을 행할 수 있고 전투시 부대 구성에 있어 한 부대에 대장과 부장들을 배치시켜 부대의 역할을 세분화해 그 역할을 증대시키고 공성전과 야전이 이전과는 달리 완전히 다를 체계로 운영하게 하여 전투의 다양함을 맛보게 했고 일기토 시에도 단순한 무



하늘에서 본 도시



용의 문장

력 차이로 승부가 나던 이전과는 달리 필살기의 사용으로 전투에 재미를 크게 하고 훈련이나 내정 개발을 오랜 기간 위임시켜 효과를 증대시키고 한 장수로 내무와 외무를 동시에 부여할 수 있어 이전 보다 더욱 빠른 더욱 다양한 일을 시킬 수 있다. 그리고 기술 개발을 통해 연노, 충차, 발석거를 개발할 수 있어 공성전의 재미를 배가시켰다. 그리고 컴퓨터에 의



인물(군주의 얼굴)

로봇 시티

- 제작사 : 바이런 프리스멀티미디어
- 장르 : 어드벤처
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486DX-33 이상 /
사운드 블라스터 호환 카드/
마우스 필수/윈도우 3.1 필수
- 가격 : 미정
- 발매일 : 11월 예정
- 문의처 : 한겨레 정보 통신(3452-7234)



프롤로그

SF (SCIENCE FICTION) 소설의 거장이라 불리는 아이작 아시모프의 소설을 원작으로 만들어진 본 게임은 아시모프만의 세계에서 등장하는 로봇들만의 3가지 법에 얽힌 살인 사건을 다룬 미스터리 어드벤처이

다. 원작이 탄탄한 만큼 다른 어드벤처에 게임들에 비해 상당히 논리적인 사고를 요구하는 본 게임은 첫 시작부터 마지막까지 당신을 진정한 SF의 세계에서 헤어나오지 못하도록 만들 것이다.

상태로 갇혀 있다. 그들은 나를 데릭이라 부르고 있지만 나는 이 이름이 진짜 이름인지도 알지 못하는 상태다. 얼마전 달라라고 불리는 구조형 로봇에 의해 추락된 우주선 안에서 구조가 되기는 했지만 내가 왜 이런 장소에 와 있는지 전혀 기억이 나지 않는다. 그러나 현재로서는 이러한 것들은 심각한 일일 수는 없다. 진짜로 심각한 문제는 내가 이 로봇시티의 살인범으로 몰릴 위기에 있다는 사실이다. 인간이라고는 풀 박사와



불시착하는 주인공

캐더린이라는 여자밖에 없는 이곳에 풀 박사가 살해당하는 사건이 발생하자 당장 나와 캐더린은 살인범 용의자 선상에 오르게 된 것이다. 물론 나머지 모든 로봇들은 그들의 규칙 제 1조에 의해 인간을 살해하는 것이 불가능하기 때문에 논리적으로 따진다면 나와 캐더린중에 한 명은 살인범이라는 소리이지만 이것은 참은 수 없는 모욕이자 담당하기 짝이 없는 사실이다. 아아... 나는 이 상황을 어떻게 헤쳐 나가야 할까?

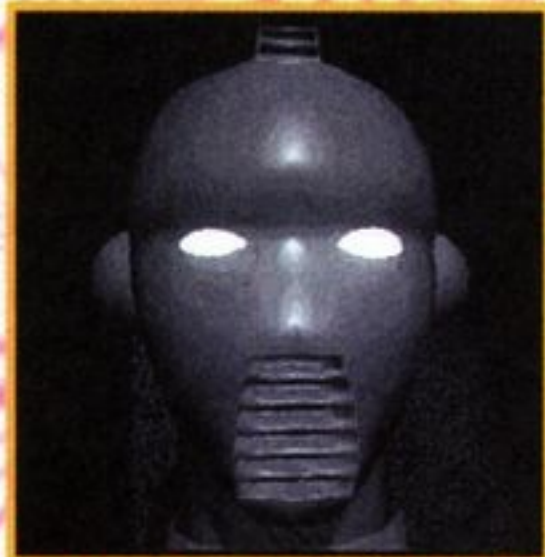


처음에 달라에게 모든 사실을 듣는다

아이작 아시모프의 3가지 법칙



1. 로봇은 인간을 공격해서는 안되면 인간이 상처를 입지 않도록 최대한 노력해야 한다.
2. 로봇은 규칙 제 1조에 위배되지 않는 한 인간의 모든 명령을 충실히 수행해야만 한다.
3. 로봇은 규칙 제 1, 2조에 위배되지 않는 한도 내에서 자기 자신을 보호해야 한다.



데릭의 독백

인간이라곤 찾아보기도 힘든 이곳... 이곳에 나는 거의 감금

아파트안에서

게임을 막 시작하면 달라(D.A.L.R.A)라는 컴퓨터에 의해 구조된 주인공은 이 게임의 주 배경이 될 로봇시티에 대한 전반적인 구조에 대한 이야기를 듣게 된다. 화면 중앙의 오른쪽 부근에 보면 녹색의 사각형 버튼이 여러개 나열되어 있는데 이들중 아무거나 눌러 주면 달라가 등장해서 여러 가

지 질문에 대한 대답을 해준다. 게임을 처음 시작하는데 도움이 될 만한 정보 등을 얻을 수 있지만 이러한 절차가 지겨운 사람은 5번째 NOTHING을 선택한 후 (화면 안에 있는 글씨를 선택하는 것이 아니고 그 밑에 있는 버튼을 눌러 주는 것이다) 2번째 NO를 선택하고 밖으로 빠져나가도록 한다.

밖으로 나가면 곧바로 화장실로 통하는 입구가 보이는데 이곳으로 들어가지 말고 옆으로 돌아서 침대가 보이는 쪽으로 가도록 한다. 침대 왼쪽 부근에는 조그만 탁자가 놓여 있는데 이곳에서 저널 페이지라고 불리는 조그만 단서를 한 조각 얻을 수 있다. 페이지에 나와 있는 내용을 한번 읽어본 후 EXIT를 선택해 이것을 저장하도록 한다.

다시 방향을 틀어 화장실과 반대쪽으로 이동을 하다 보면 거실 안으로 들어서게 되는데 그곳에는 통신이 가능한 컴퓨터와 제작중 중단된 것으로 보이는 로봇이 놓여 있다. 그냥 앞으로 전진해서는 컴퓨터 앞으로 다가설 수 없으므로 왼쪽으로 한번 방향을 바꾼 상태에서 몇 발자국 전진 하고 나서 다시 오른쪽으로 방향을 돌려 앞으로 이동하다가 컴퓨터 앞쪽으로 다가서도록 한다. 컴퓨터를 작동



통신을 통해 캐더린의 메시지를 들을 수 있다

시키면 여기서도 약간의 안내와 함께 로봇시티안에 있는 주인공 이외의 유일한 인간인 캐더린을 만날 수 있다. 일방적이기는 하지만 그녀의 현상황을 알 수 있는 유일한 방법은 이 컴퓨터를 사용하는 것뿐이다. 처음엔 간단히 생각하기에 용의자로 몰린 주인공의 처지로써는 자신이 범인이 아닌 이상 그녀가 범인 일거라고 거의 단정지어야 할 사항이지만 그녀가 하는 말을 들어보면 왠지 여러 가지 의문점만 가득해 지고 말 것이다.

로봇 '알파'의 제작

컴퓨터 오른쪽을 보면 제작도중 중단된 로봇이 보이는데 당신은 가장 먼저 이 로봇을 재조립해서 데리고 다녀야 한다. 이 로봇과 같이 다니게 되면 평상시에는 별다른 도움을 받지 못하지만 상대 로봇들과 대화를 통해 어딘가를 통과할 때나 물건을 얻을 때 또는 여러 가지 단서에 대한 분석을 원할 때 여러 가지로 도움을 받게 된다.

우선 이 로봇이 있는 곳으로 다가가면 확대경 비슷하게 생긴 화면이 나타나면서 로봇의 가슴 한가운데 구조가 드러날 것이다. 현재는 연결이 덜 된 전선들이 윗부분에 엉성하게 엉켜 있는 것이 보이는데 이 전선중 아무거나 하나를 마우스로 드래그(버튼을 계속 누른 상태에서 마우스를 움직이는 것)해서 구멍 속에 접속시키도록 한다. 그 전선이 정확한 구멍에 들어가게 되면 '철컹'하는 소리가 들리지만 잘못된 곳에 들어가면 알람이 울려서 잘못 되었다는 것을



전선을 연결해 알파를 만든다

알려준다. 계속해 전선들을 정확한 구멍 속에 접속 시켜 주면 로봇의 가슴이 닫히게 되는데 이렇게 하기 위해서는 전선 뒤쪽에 가려져 있는 숨겨진 전선들도 모두 꺼내서 구멍에 접속시켜야 한다.

구멍에 전선이 모두 접속되고 나면 왼쪽에 있는 벽이 열리면서 6개의 큐브가 나타난다. 이 큐브들은 현재 제작 중에 있는 알파라는 로봇의 기능적 특성을 결정지어 주는 것인데 현재는 3가지만 작동 가능한 상태이다. (녹색, 푸른색, 주황색) 이 큐브 중에 하나를 집어 오른쪽 상단부에 있는 네모난 상자 속에 삽입하도록 한다. 나머지 2

개의 상자는 작동 불능인 상태이므로 꼭 상단부 오른쪽에 큐브를 넣어 주어야 한다. 큐브가 삽입됐으면 마지막으로 로봇의 팔과 안테나를 장착시켜 줘야만 한다. 2개의 팔과 2개의 안테나

는 바로 근처에 놓여 있으므로 쉽게 찾을 수 있을 것이다.

이렇게 모든 작업이 끝났으면 이제 이 답답한 아파트를 탈출할 시간이다.

올러와의 만남

우선 왼쪽의 문 쪽으로 다간 후 조그만 버튼을 눌러 주면 문이 열리면서 로봇이 등장하는데 그와 대화를 통해 그간 상황을 약간이나마 이해하게 된다. 이곳을 빠져 가기 위해선 이 친구와는 백날 말해 봐야 소용이 없으므로 감독관 로봇을 불러 달라고 부탁을 하도록 한다. (2-1-2-1-1)

*여기에 나오는 숫자는 영어에 익숙치 못한 독자들을 위해 미리 준비해 놓은 대화 진행표이다. 보통 주인공은 4가지의 대화 중에 한가지를 선택할 수 있는데 1번은 가장 위쪽의 대화판을, 4번은 가장 아래쪽의 대화판을 가리킨다. 만약 이 게임을 진정한 의미에서 즐겼다고 말하려면 위의 대화 순서표를 탈피해서 여러 가지 선택을 해 보는 것이 중요할 것이다.

로봇이 감독관 로봇을 부르러 사라지고 나면 다시 문 앞쪽에 있는 버튼을 누르도록 한다. 이 버튼을 다시 눌러 주면 올러

(EULER)라고 불리는 감독관 로봇이 등장하는데 이 친구와의 대화를 통해 지금의 현상황과 로봇시티의 상황등을 모두 알 수 있다. 특히 그와 대화를 마치고 나면 화면 아래쪽에 있는 COM포트에 그의 수신 부호가 등록이 되어서 언제든지 그와 대화가 가능하게 된다. (1-1-1-1-3-1-1-2-3-1-2-2-2-1-1-1-1)

올러와의 대화가 끝나고 나면 다시 한번 버튼을 눌러 문을 열어 보도록 한다. 그러면 아까 만난 적 있는 발렛(VALET)이라는 로봇이 다시 등장하는데 그에게 엄살을 피워 아프다고 한 후 그가 사라진 사이에 엘리베이터를 타고 재빨리 아래로 내려오도록 한다. (2-2)



이 로봇을 속여서 탈출해야 한다

거리에서

로봇시티 거리로 나와서 할 일은 거리의 로봇들과 대화를 나눠 보고 아까 하나 얻은 적이 있는 저널 페이지 나머지 조각들을 찾아내는 것이다. 이 로봇시티의 거리는 상당히 복잡한 구조로 이뤄져 있지만 불행히도 시간이 지날 때마다 각 거리의 모양과 지형 등이 계속해서 변화하게 되므로 지도를 그리면서 게임을 풀어 나갈 야무진 꿈은 일찌감치 포기해야 한다. 거리를 돌아다니다 보면 바닥에 떨

어져 있는 저널 페이지 3개를 구할 수 있는데 이것을 다 구하기 위해서는 상당한 시간을 투자해야 한다.

*이 게임에는 저널 페이지가 7개가 등장하지만 이것이 놓여 있는 장소는 9군데로 정해져 있다. 그러므로 7군데의 페이지를 수집하고 나면 그 나머지 2군데에 놓여 있는 페이지는 자동적으로 사라지게 된다. 길거리에서 페이지를 3개씩이나 구하는



거리에 놓여 있는 페이지를 수집해야 한다.

것이 벽차다면 1개만 구해 두고 다른 나머지 장소에서 그것을 보충하면 되겠지만 나머지 장소도 찾기가 그리 쉬운 것은 아니므로 최소한 2개의 페이지를 길거리에서 집어 두도록 한다.

저널 페이지를 만족스럽게 구해 냈다면 거리에 종종 등장하는 이동 시스템(TRANSIT SYSTEM)으로 갈 차례이다. 이 시스템을 통해 원하는 장소로 손쉽게 이동할 수 있지만 감독관 로봇들의 허가가 있어야만 원하는 장소가 등록되게 되므로 나중에는 그들의 허가를 받아

원하는 장소를 가야 한다. 이 시스템 안으로 들어가다 보면 바닥에 놓여 있는 저널 페이지를 하나 더 발견할 수 있는데 이 것을 집어넣은 후 지금까지 만난 로봇들의 말에 따라 도착할 장소를 컴퍼스 타워(COMPASS TOWER)로 지정하도록 한다.

*여러 장소를 돌아다니다 보면 간혹 하늘에서 비가 쏟아지기 시작하는데 비가 심해지면 데릭은 의식을 잃게 되고 아파트에서 다시 게임을 시작하게 된다. (역시 산성비는 무서워~~) 이러한 사태를 방지하기 위해선 비가 내리기 시작할 때 근처의 이동시스템등을 찾아내서 비를 피할 준비를 하도록 한다. 그리고 근처를 배회하다가 비가 거세질 때 재빨리 안으로 들어갔다 다시 밖으로 나오면 무사히 비를 피할 수 있다.

컴퍼스 타워로

잠시후 컴퍼스 타워가 있는 거리에 도착하게 되는데 이동 시스템을 나와서 거리를 조금만 배회하면 컴퍼스 타워 앞에 도착하게 된다. 아래에 있는 지도는 기본 형태에는 변함이 없지만 방향상에 정확한 위치 표기가 불가능하므로 그냥 그것을 참조하여 능력껏 컴퍼스 타워를 찾기 바란다.

컴퍼스 타워로 들어갈 수 있는 문은 여러 가지가 있는데 이중 지도상에 '*' 표시가 되어 있는 장소로 들어가면 길가는 도중에 바닥에 떨어져 있는 저널 페이지를 얻을 수 있다.

타워 안으로 들어가면 감독관 로봇 중에 한 명이 나타나 길을

막는데 그와 대화를 잘 해내야만 무사히 이곳을 통과할 수 있다. 그에게 사정을 하고서 살인에 관련된 단서가 여기에 있는 듯하므로 한번만 통과시켜 달라고 사정을 한다. (3-1-1) 물론 살인범이 자신을 죽이기 위해 쫓아오고 있다고 거짓말을 한 후 안으로 들어가는 방법도 있지만 이런 방법을 쓰게 되면 나중에 상당히 골치 아픈 상황에 처하게 되므로 이런 거짓말은 자제하도록 한다.

안으로 들어가면 여러 감독관 로봇들과 대화를 통해 여러 가지 단서를 얻게 되는데 특히 율러와의 대화를 통해 12섹터가 살인 사건이 일어났던 장소임을

알게 되고 그곳으로 갈 수 있는 허가를 얻어야 한다. (1-1-1-1-1-1-3)

컴퍼스 타워의 구조를 자세히 확인해 보면 위쪽 타워로 갈 수 있는 엘리베이터가 한가운데 놓여 있고 그 주위에 여러 감독관 로봇들이 자리를 잡고 있는 것을 알 수 있다. 먼저 중앙 복도를 가로질러 여러 가지 상자가 쌓여 있는 끝부분까지 가게 되면 방향을 오른쪽으로 돌려 문이 왼쪽에 있고 상자들이 오른쪽에 있는 위치를 만든 후 가다 보면 검은 색 로봇 주위에서 저널 페이지를 발견하게 되는데 여기서 페이지를 얻기는 상당히 난해하므로 될 수 있으면 이곳은 통과하도록 한다.

이제 마지막으로 위층으로 통하는 엘리베이터 쪽으로 갈 차례이다. 이곳으로 다가가면 감독관 로봇은 위쪽으로 올라가게 됐을 경우 안전을 보장할 수 없으므로 지나가게 할 수 없다고 길을 막는다. 그의 말에 의하면 모든 로봇들도 그곳으로 올라갈 수 없는 입장이라고 하지만 알파는 로봇시티의 로봇이 아니므로 이곳을 올라가는데 전혀 문제가 없다. 알파와 같이 올라가게 되면 데릭의 신변도 안전해질게 되므로 모든 조건을 만족하게 된다. 이러한 사항을 그에게 알려주게 되면 무사히 위층으로 올라갈 수 있게 된다. (2-1-1-2-2-2-1-3-3-1-2)

위층으로 올라가게 되면 모든 로봇시티의 로봇은 이곳으로 들어올 수 없다는 규칙을 무시하고 크레온이라는 로봇이 등장한다. 데릭의 신변이 걱정돼서 왔다고는 하지만 왠지 기분 나쁜 느낌이...

위층은 2개의 방으로 이뤄져 있는데 첫 번째 방은 엘리베이터가 있다는 것 외에 아무런 의미가 없다. 나머지 다른 방안으로 들어가면 중앙 컴퓨터가 보이는데 이 컴퓨터를 작동시키기 위해서는 가운데 있는데 조종 패널을 작동시켜 줘야 한다. (패널이 왼쪽에 보이는 위치에서



위층으로 올라갈 수 있는 엘리베이터



위층에 놓여 있는 컴퓨터

작동시켜야 한다) 패널을 작동시키고 나면 이상한 모양의 패널이 등장하는데 이 가운데 있는 3개의 버튼을 잘 조작해 줘서 상단에 있는 삼각형의 색깔과 아래쪽에 있는 색깔이 일치하도록 해줘야 한다. 그 요령은 다음과 같다.

1. 왼쪽 붉은 색 버튼을 연속 4번 눌러 준다.
2. 가운데 녹색 버튼을 한번 눌러 준다.
3. 1,2번의 행동을 3번 이상 반복한다.
4. 오른쪽의 푸른색 버튼을 한번 눌러 준다.
5. 1부터 4번까지 행동을 컴퓨터 터미널이 열릴 때까지 반복한다.

컴퓨터를 작동시키고 내용을 확인해 보면 무언가의 이상 속에 로봇시티가 붕괴의 위기 속에 처해 있는 것을 알 수 있다. 그러나 좀 더 자세한 내용을 확인할 수 있는 개인 기록 파일은 아직 볼 수 없으므로 컴퓨터 패널의 'Q' 버튼을 눌러 빠져나가도록 한다.

*이쯤 됐으면 헌터 로봇에게 붙잡혀 한번 정도 아파트로 끌려가 봤을 것이다. 이 헌터 로봇에게 붙잡히면 어쩔 수 없이 아파트에서 다시 출발해야 하지



타워에서도 페이지를 하나 얻을 수 있다.



대화를 제대로 해야 안으로 들어갈 수 있다.

만 처음에 딱 한번 그의 손아귀에서 벗어나는 방법이 있다. 그와 대화를 할 때 진짜 살인범이 등뒤에 있다고(Leave me

alone : Real killer is behind you) 거짓말을 한 후 달아나는 것이다.

살인사건의 현장

12섹터에 도착해서 길을 가다 보면 한 남자가 쓰러져 있는 장소에 도착하게 된다. 그 남자 앞에 다가가면 로봇이 하나 등장해서 증거물을 훼손하지 말라고 경고해 오는데 그에게 부탁해서 현장 상황에 대해 정확한 정보를 가지고 있는 증거 로봇을 불러오게 된다.(3-1)

증거 로봇과 대화를 나눠 보면 사건이 발생한 시간과 사인, 목격자 등을 알 수 있을 뿐 아니라 알파의 도움으로 비밀 이삭 저널을 얻게 되는데 이것은 아까 컴퍼스 타워 위층 컴퓨터의 개인 기록 파일을 보는데 필요하다.(3-3-2-2-1-1-1-2-3-3-1-3-3-2-2)

이젠 서서히 살인 사건에 대한 단서가 한둘씩 나타나는 느낌이다. 다시 컴퍼스 타워 위층으로 올라가 컴퓨터를 작동시키도록 한다. 전에 보지 못한 개인 기록 파일을 보면 에이버리 박사라는 녀석의 일기 비슷한 내용이 수록되어 있는데 그 글 속에서 웬지 심상치 못한 로봇 시티의 분위기를 느낄 수 있고 인간에 대한 증오마저 약간 감지할 수 있다.

모든 내용을 다 확인했으면 타워를 빠져 나와 다시 거리를 배회하도록 하자. 이번에 해야 할 일은 살인 사건에 사용됐을 것으로 짐작되는 S42이라는 로봇을 찾아내는 것이다. 물론 정신없이 헤매다 보면 우연히 이 로봇을 발견할 수 있는 확률도 있지만 거리에 자주 나타나는 여러 로봇들과 대화를 나누면서 S42가 있는 섹터를 확인하도록 한다. 이 로봇이 있는 섹터가 확인되면 곧바로 COM포트를 켜고 울리에게 연락해서 그 섹터의 출입 허가(ACCESS)를 얻고 이동 시스템을 통해 그곳으로 가도록 한다.

문제의 섹터로 가보면 S42는 완전 재생불능의 상태로 바닥에 쓰러져 있는데 알파에게 부탁해서 그 로봇의 상태를 점검한 후 바닥에 놓여 있는 저널 페이지를 하나 줍고 나서 그곳을 벗어나도록 한다. S42가 있는 위치에서 약간 위쪽으로 전진하면 입구에 아무런 표기도 되어 있지 않은 문 앞에 도달하게 되는데 그 안으로 들어가서 게임의 마지막 부분에 유용하게 사용되는 물건을 찾아내야만 한다.



사건 현장에서 여러 가지 사건을 알게 된다



사건 현장에서 여러 가지 사건을 알게 된다

금고 열기

안으로 들어가 보면 12개의 금고 상자가 아래와 같은 사각형의 형태로 나열되어 있는데 각 금고의 문을 열기 위해서는 약간의 규칙이 필요하다.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

금고의 문을 열기 위해선 '가' 이나 '나' 자 모양으로 4개의 나열이 있어야 한다. 예를 들어서 금고 문을 1번부터 열기 시작했다고 하면 1-2-3-7과 같이 '가' 자의 모양이나 1-5-6-7, 1-5-9-10, 1-2-6-10과 같이 꼭 한번씩 꺾여진 형태로 선택이 가능하고 4번째로 선택하게 되는 금고의 문이 열리게 된다. 위의 예에서는 7번이나 10번의 금고 문만이 열리게 될 것이다. 이와 같은 방법으로 모든 금고를 조사해 보면 그중 어딘가 물건이 하나 나오게 되는데 그것을 손쉽게 하는 방법은 다음과 같다.

<연속-1-7-9-2-8-10-3-5-11-4-6-12-3-10-1-연속>

위의 숫자들의 나열은 모두 4번째에 해당하는 숫자들의 조합으로서 예를 들어 2번 금고에서 처음으로 게임이 시작됐다면 위의 숫자에서 먼저 2번

을 찾고 다음 번호를 찾는다. 여기서는 다음 번호가 8번이므로 2번에서 시작해서 8번으로 순서가 끝날 수 있도록 2-3-4-8이나 2-6-7-8의 순으로 나열을 한다. 이렇게 하면 2번에 이어 8번의 문이 열리게 되고 그 다음으로 10번의 문이 열릴 수 있도록 다시 나열을 해주면 된다. 이러한 방법으로 계속해서 나열을 해 나가다 보면 12개의 문을 모두 열 수 있게 되는데 이중에 원하는 아이템을 얻을 수 있게 된다. 이 아이템을 얻게 되면 알파에게 부탁해서 정밀 조사를 한번 시킨 후 인벤토리(INVENTORY)란에 집어 넣어 두도록 한다.



금고를 모두 열어 보도록 한다

무죄 판결



신을 통해 통행 허가를 얻도록 한다



이것이 바로 사건의 증거이다

이번에 증거물을 찾아 나설 시간이다. 증거물을 찾기 위해서도 그것이 놓여 있을 위치를 알아내야 하는데 이것 또한 길거리의 로봇들에게 정보를 얻는 것에 의존해야만 한다. 약간 짜증나는 부분이기도 하지만 증거물이 있는 위치를 알고 있는 로봇을 발견하게 됐을 때의 희열을 기대하면서 조금만 참도록 하자. 길거리의 로봇들의 정보를 수집하다 보면 7섹터에 증거물이 있다는 것을 알게 되는데 그것이 확인되기만 하면 곧바로 울리에게 통신을 통해 7섹터의 통행 허가를 받아 낸 후(1-2-4-

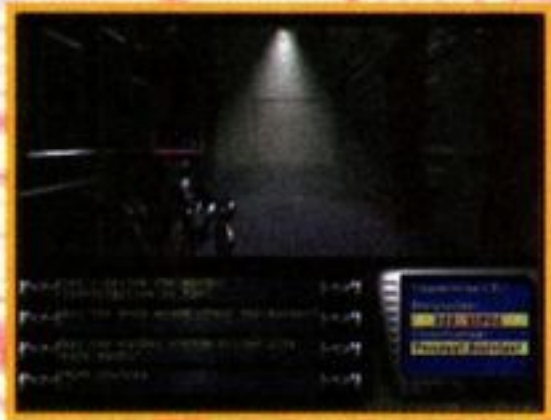
2) 이동 시스템을 통해 그곳으로 가도록 한다. 이동 시스템을 나와 밖으로 나가서 길거리를 자세히 조사해 보면 길바닥에 핏자국이 묻어 있는 장소가 어렴풋이 보일 것이다. 그곳으로 방향을 돌려 바닥을 내려다보면 문제의 증거물을 얻을 수 있는데 그 증거물에 관한 검색을 하고서(1-1) 다시 목격자 로봇인 A87을 찾아 나서도록 한다.

목격자 로봇은 무작정 길거리를 돌아다니면 만나는 로봇에게 말을 걸어 A87이 아니냐고 물어서 찾는 수밖에 없다. 이 로봇을 발견하게 되면 사건에 대



통<20.JPG> 이 녀석이 목격자 로봇이다

한 정확한 정보를 전해 듣고(1-1-1-2-2-4-3) 알파와 모든 합의 거쳐 사건에 대한 추리를 끝마 치도록 한다.(1-4-2-2-1-4-3-2-1-1-3-3-4-3) 그와의 대화를 통 해 풀 박사가 살아있었을 때의 시간과 죽었을 때의 시간을 확 인하고 그 당시 살인을 저지른 것으로 보이는 S42를 조종하던 감독관을 확인하고 무죄를 확신 하게 된다. 다시 알파와 대화를 나눠 모든 사건을 정리하고 이



알파와의 대화 속에 모든 것을 추론을 해낸다

사실을 알리기 위해 컴퍼스 파 워로 가도록 한다.(1-4-1-3-2-1-1-1-4-3)

타워 안으로 들어가서 곧바로 아무 감독관 로봇과 만나서 그 동안의 사건을 설명하고 증거물 을 제시하면 잠시 그 사건을 논 의하기 위해 밖으로 나갔다 돌아오면서 데릭의 말을 수궁하게 되고 그의 결백을 인정하게 된다.(1-1-2-1 : 2-2-3-4-3)

커맨드 센터

데릭의 결백이 증명됐으면 이제 로봇시티를 붕괴의 위기로 몰아넣고 있는 커맨드 센터로 갈 시간이다. 지금쯤이면 이미 여러 로봇들과의 대화를 통해 커맨드 센터에 대한 내용이 여러 번 언급되었을 것이다. 이곳으로 가기 위해선 감독관 로봇의 허가가 필요하므로 율러와 연락을 통해 통행 허가를 받아 내고 그 외에 필요한 여러 암호를 듣고서 5섹터로 가도록 한다.

5섹터에 도착해 보면 빛나는 모양의 터널이 보이는데 그곳으로 가다 보면 커맨드 센터로 가는 엘리베이터가 눈에 띈 것이다. 엘리베이터를 타고 지하를 내려가려면 길을 막는 로봇이 있지만 그에게 이미 자신은 용의자가 아니라는 사실을 알려주면 쉽게 통과할 수 있다.(1-2-



바로 앞에 있는 이상한 기계를 타고 이동한다

2) 지하에 도착하면 아까 전에 나타났던 로봇이 다시 나타나 커맨드 센터에 들어가는 방법에 대해 설명해 주지만 주위 배경 음악에 가려 거의 듣기가 불가능하므로 그냥 지나치도록 한다.(No Thanks)

오른쪽으로 돌아서 앞으로 전진하면 스타워즈 시리즈에 나왔음직한 이상한 형태의 로봇이 나오는데 그 로봇 안으로 들어가 이동을 하도록 한다. 여기서 주의해야 할 사항은 중간쯤에 다시 나갔다 와야 하는 상황이 한번 있기 때문에 이 로봇이 서 있는 위치를 꼭 기억해 두도록 한다.(이 위치를 기억하지 못하면 나중에 굉장히 고통스러울 것이다. 이 위치를 기억할 자신이 없는 사람들은 이 부분



이곳에 커맨드 센터가 있다

에서 세이브라도 해서 만약의 사태에 대비하도록 하자) 로봇을 움직여서 구멍이 뚫려 있는 통로로 이동시키면 한가운데 있는 RTM이란 문자에 불이 들어온다. 이 RTM이라는 문자를 클릭해 주고 나면 이상한 미로가 등장하는데 이 미로를 빠져나오고 나면 'SEND ACCESS CODE'라는 문자에 불이 들어오게 되고 이것을 클릭해 주면 이상한 패널이 나타나 계속 번쩍거리기 시작한다.

이 패널의 왼쪽 상단부 버튼을 눌러 주면 그 버튼은 반짝이는 현상이 멈추고 일정한 색깔의 불이 들어오는데 오른쪽 버튼을 타이밍에 맞춰 똑같은 색의 불빛이 들어올 때 버튼을 눌러 주면 그 버튼도 불빛이 고정된다. 이와 같은 방식으로 계속 해서 버튼의 불빛들을 고정시켜 주고 나면 커맨드 센터 안의 문을 열 수 있게 된다. 안으로 들어가서 컴퓨터를 확인해 보면 바이러스 프로그램이 활동 중인 것을 알 수 있다. 일단 다음과



RTM에 불이 들어오면 클릭한다



바이러스를 제거하려면 데이터 카드가 필요하다

```

COMMAND DIRECTIVES
|
DEACTIVATE
|
CONTINUE
|
PASSWORD : 100101101001
|
CONTINUE
|
PASSWORD : PERIHELION
|
CONTINUE
|
YES
    
```

같은 절차를 통해 컴퓨터를 작동시키도록 한다.

이렇게 하고 나면 바이러스를 제거하기 위해 메모리 카드를 하나 집어넣어 달라고 하지만 현재 그런 카드는 가지고 있는 않은 상황이므로 이곳을 나와 다시 컴퍼스 타워로 가야만 한다. 그곳으로 가서 율러에게 커맨드 센터에서 본 내용을 알려 주면 메모리 카드로 사용할 수 있는 데이터 카드를 얻을 수 있다.(1-1 : 1-2-2-1-3)

이 카드를 가지고 다시 커맨드 센터로 가서 컴퓨터 내에 카드를 장착시켜 주면 바이러스가 제거된다.



미로 안을 헤매다 길을 발견할 수 있다

탈출

이제 거의 모든 일이 끝났으므로 마지막으로 컴퍼스 타워로 가도록 한다. 여기서 컴퍼스 타워로 가지 않고 먼저 아파트로 가는 방법도 있는데 여기서 알파의 몸을 분해하고 그의 몸에

공격 모드의 큐브를 장착한 후 컴퍼스 타워로 오면 마지막 부분에 더 멋진 장면을 감상할 수 있지만 게임 진행상에 그다지 큰 영향은 미치지 못한다.

타워로 돌아가는 도중에 에이



이곳에 비밀 문이 놓여 있다

버리박사에게서 통신이 와서 캐더린이 납치되었다는 사실을 통보해 주는데 캐더린은 타워 위층의 비밀 통로에 갇혀 있다. 일단 위층으로 올라가 컴퓨터 패널을 켜 후 'Q'버튼을 눌러 빠져 나온 후 바로 옆에 있는 비밀 문의 버튼을 눌러 주변 문이 열린다.

이 안으로 들어가서 상-상-상-좌로 이동하면 작동 중인 컴퓨터가 눈에 띈다. 이중에 COMMUNICATION을 보면 현재 작동중(ON)인 상태인데 이것을 그대로 두면 로봇시티는 붕괴돼 버리고 만다. 만약 로봇시티의 붕괴를 원치 않는다면



통신을 ON할지 OFF할지는 자유이다

OFF를 선택해 주고 만약 상관 없다고 생각되면 그냥 놔두도록 한다.

우-상-상-상-좌-상-상-우-상-상-우-상-상-좌-상-상-상-좌로 이동한 후 몇 발자국 더 앞으로 전진하게 되면 마지막 킬러 로봇이 등장한다. 만약 알파의 능력이 전투형으로 맞춰져 있다면 그와 싸움을 벌이게 되는데 만약 그렇지 않다면 대화로서 그를 물리쳐야 한다. (2-1-1-1-1)

킬러 로봇을 없애고 나면 에이버리 박사의 목소리가 들려 오면서 그간의 모든 일을 얘기하면 빨리 COMMUNICATION 상태를 ON으로 해 놓으라고 협박한다. 여기서 ON을 하는가 OFF를 하는가는 모두 독자의 마음이다. 이 선택이 끝나고 나면 캐더린이 나타나는데 그녀에게 전에 금고 속에 얻은 물건을 전해 주면 이들은 무사히 로봇시티를 빠져나가게 된다. (1-1-2)



대화로서 제거할 수 있는 킬러 로봇



캐더린과 함께 탈출한다

원작자 아시모프에 대하여

1920년 러시아에서 출생하여 3세때 미국으로 이민 와서 컬럼비아대학에서 생화학을 공부하여 박사학위를 받은 그는 그 뒤 세계적인 SF소설 작가이자 과학

학자로서 필명을 떨치게 되었다. 지난 4월 6일 작고하기 전까지 「파운데이션」시리즈, 「로봇」시리즈 등 350여종이 넘는 저술을 남김으로서 명실공히

SF 소설의 대부적인 존재로 인식되게 되었다.

언제나 독자로 하여금 여러가지로 생각의 기회를 제공하는 소설을 쓰는 아시모프는 그의 소설속에 로봇에 대한 상당한

애정을 표출하곤 한다.

항상 기계문명이 주도하는 현대사회의 메마른 현실에서 무엇이 미래에 대한 해결책이 될 것인가 생각하게 해준다.

윗치 헤븐 WITCHAVEN

- 제작사: 캡스톤
- 장 르: 액션 어드벤처
- 시스템 요구사항: IBM-PC 486-DX 이상/ VGA 또는 SVGA/ 사운드 블라스터 호환 카드/ CD-ROM 드라이브 필수
- 가 격: 미정
- 발매일: 미정
- 문의처: LG 소프트웨어 (02-767-0601)

차르라고 불리는 섬의 화산 구멍 깊숙한 곳 그곳에는 윗치 헤븐이라 불리는 신비의 지역이 자리잡고 있었다. 그곳에는 시간 그 자체보다도 오래되었다고 알려진 사악한 마녀가 악마의 그림자라는 주문을 계속해서 펼치고 있었다. 그녀의 주문에 의해 나라 전체의 사람들은 언젠가 끝없이 펼쳐진 어둠 속에 몸을 내맡긴 채 하루하루를 살아 가야만 했다. 바로 악마의 힘이 태양을 지평선 아래 잠들게 만들었던 것이다.

여기서 당신이 해야 할 임무는 단 한가지, 이 사악한 저주를 몰아내고 마을안에 찬란한 빛이 떠오르도록 만드는 것이다. 이 임무를 달성하기 위해서 당신은 당신의 지혜와 마법, 무기, 그리고 용기를 총동원해서 악마를 무찌르고 어둠을 숭배하는 모든 생명체들을 파괴해야 한다.

요즈음 점차적으로 게임의 장르가 통합되어 가면서 장르를 정확하게 분류하기가 쉽지 않게 되어 가고 있는 현상은 누구나 이해하면서 적극적으로 환영하고 있다. 이 게임도 이러한 사회적 현상을 반영하듯 다양한 장르의 내용을 혼합시켜놓은 재미있는 형태를 취하고 있어 많은 주목을 끌고 있다. 이 게임에 대해 말하라고 한다면... 액션 게임도 아닌것이, 롤플레이팅 게임도 아닌것이, 어드벤처 게

임도 아닌것이... 정말 헛갈리는 게임이다.

게임을 시작하면 여러분은 어두운 배경 속에 둘러싸인 채 무시무시한 공포의 분위기가 흘러 넘치는 지역을 돌아다니며 눈앞에 등장하는 다양한 괴물들과 싸움을 벌이게 된다. 그들과의 싸움을 할 때에는 화면 정면에 보이는 플레이어의 손 모양을 참조로 하여 공격을 가하게 되는데 이러한 모습은 상당히 님스타일과 비슷하다 할 수 있다. 또한 게임상에 산재해 있는 다양한 퍼즐을 풀기 위해서는 어드벤처적인 지식을 총동원해야 하고 복잡한 미로를 헤매며 돌아다닐 때는 3차원 던전 롤플레이팅할때 익힌 경험을 총동원해야 한다.

게임의 스토리에 어울리도록 으시시한 분위기의 배경을 만들어 내기 위해 선명한 SVGA를 사용하여 더욱 현실적인 느낌이 강한 이 게임은 수많은 용량을 사용한 애니메이션이 등장하며 화면을 가득 채우는 풀 스크린 방식을 사용하고 있어서 더욱 게임의 질을 높여 주고 있다. 또한 모뎀을 사용하여 2인용 플레이가 가능하고 네트워크 플레이 시에는 최고 16명까지 가능해서 바야흐로 멀티미디어 게임이란 이런 것이다 라고 한 예를 제시하고 있는 듯한 참신한 분위기의 게임이다.



매직 카펫2

MAGIC CARPET 2

- 제작사 : 불프로그
- 장 르 : 롤플레이
- 시스템 요구 사항 : IBM-PC 486-DX 상
사운드 블라스터 호환 카드
키보드, 조이스틱 지원
CD-ROM 드라이브 필수
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

프롤로그

작년 겨울에 매직카펫1이 등장해 IBM 게임 유저들에게 큰 호평을 받았다. 그 후 95년 최대의 게임이 될 매직카펫 2가 등장했다. 전편의 내용을 살펴보면 세계의 평화를 되찾는 주인공의 단순한 이야기였지만 2편에서는 더욱 더 신선하고 복잡한 내용으로 여러분 앞에 다가왔다. 이번 2편의 내용은 더욱 큰 힘으로 나타난 마스터 데몬의 힘을

저지하는 것과 갑자기 사라진 주인공의 스승을 찾는 것이다. 전작에 비해 그래픽과 사운드면에서는 상당히 높아졌으나 전편보다 각 레벨의 난이도가 상당히 높아졌다. 전작과는 별달리 마법이라든지 지도보는 방법등이 달라지지 않았으며 마법을 사용할때 꼭 필요한 마나(마법구슬)도 다시 등장한다. 전편을 즐겨본 유저라면 그다지 어렵게 느끼지 않을 것이다.



갑자기 사라졌던 주인공의 스승이 나타난다



평화로운 마을에서...

『마나』란 무엇인가?

전편을 즐겨 보았던 유저들은 모두 알겠지만 모르는 유저들을 위해 다시 한번 설명하겠다. 매직카펫 시리즈(시리즈라고 해 보았자 1과 2)에서 없어선 안될 중요한 아이템중 하나인 마나(마법구슬). 이 게임에서 마나의 뜻은 바로 마법을 사용하기 위해서 꼭 없어선 안될 아이템이다. 마나를 많이 모으면 모을 수록 계속 그 힘은 증가하고 강해져 그 누구에게 뒤쳐지지 않는다. 마나에는 3가지로 나뉘게 된다. 첫번째 적 몬스터를 없애게 되면 나타나는 황색 마나. 이 황색 마나는 주인이 없는

마나를 뜻한다. 두번째로 흰색 마나. 흰색 마나는 "나의 것이다" 즉, 주인공의 마나 라는 뜻으로 사용된다. 그리고 마지막으로 적색 마나. 이것은 다른 적 마법사들이 소유마법을 걸어놓은 마나이다. 대단한 힘을 지니고 있는 마나를 하나라도 더 모으기 위해 싸우는 여러 마법사들- 이 마나의 힘은 도대체 어디까지 일까?



이것이 마법의 힘을 지닌 마나이다



게임의 초기 메뉴화면

등장 몬스터 및 캐릭터 소개

전작에서 등장했던 몬스터도 이곳 2에서도 존재하지만 그밖에도 추가된 몬스터도 많다. 2에서는 몬스터들의 힘이 아주 강하기 때문에 머리를 잘 굴리지 않으면 금방 게임 오버가 될 것이다. 이 게임을 즐기는 유저들에게 편의를 주기 위해 몬스터의 특징이나 공격방법등을 소개 하겠다.

날개 달린 악마 (CYMMERIANS)

말그대로 추악하게 생긴 악마이다. 이 악마를 공격해 물리치게 되면 자신이 없어지면서 몇마리의 벌레들을 만들고 사라지게 된다.

개똥벌레 (FIREFLIES)

전편에서도 자주 등장했던 몬스터. 악방의 감초처럼 2에서도 자주 등장하며 주인공이 공격하는 즉시 달려와 몸으로 공격해 오는 무서운 몬스터이다. 스피드가 빨라 잘 회피하지 못하면 커다란 데미지를 입게되니 주의 하도록. 게임의 초반에는 별로 어렵지 않지만 점점 레벨이 올라갈 수록 입에서 화염으로 공격해 오기도 하니 주의해야 한다.

마나 지렁이 (MANA WORMS)

이녀석은 무엇을 하는 녀석인지 도대체 모르겠다. 공격도 하지 않고.. 처음 보는 유저들은 마치 마나들인줄 알고 마나 소유마법을 사용해 우리의 마나로 만들려고 하는데 이 마법을 사용해도 다시 황토색으로 돌아온다. 하여튼 쓸데없는 존재(?)이다.

해골 병사(SKELETONS)

스테이지 1에서 5사이에 등장하는 몬스터. 전작에서는 주인공이 소환할 수 있었던 몬스터중 하나이다. 하지만 언제부터인지 마스터 데몬의 충실한 부하가 되었다. 손에 들고있는 창(?)을 던지며 주인공을 공격해 온다. 해골 병사들은 때로 몰려다니는데 그다지 어려운 상대는 아니다.

민간인(HUMAN)

민간인은 보통의 마을에 살고있다. 게임을 즐기는데 그다지 많은 영향이 없기 때문에 그다지 신경 쓰지 않아도 될 것이다. 민간인은 잘만 이용하면 우리의 동료가 되어 몬스터를 공격하기도 하지만 만약 이들에게 공격을 한다면 이들도 공격을 하게되는 경우가 생기게 되므로 주의를 하자.

벌레(BUGS)

악마물리치면 갑자기 등장하는 몬스터. 이 몬스터의 특징은 등장하자마자 주인공을 공격할 생각은 안하고 무조건 주인공이 만들어 놓은 성을 제거하러 달려간다. 만약 주인공이 만들어 놓은 성이 화염성이거나 번개성이 아닐경우에는 이 벌레들에게 공격받아 무너지기 쉽다.

산양(GOATS)

마을과 높은 언덕지대에 살고 있는 산양. 이것은 몬스터라기 보다는 그냥 주인공과 적 마법사들에게 마나를 제공해 주는 캐릭터라고 할 수 있다. 공격방법은 없다.

멘티코어 (MANTICORES)

이 녀석들은 때를 지어 몰려 다니기 때문에 주의해야 한다. 그다지 주의할 만한 공격은 없고 잠시 움직일 수 없는 마법을 주로 사용한다. 이녀석들을 만났을 경우에는 바다로 도망가는 것이 좋다.

벌 (BEES)

개똥벌레와 비슷하게 생긴 몬스터이다. 하지만 개똥벌레 몬스터보다 더욱더 작고 날렵해 주인공을 정신없게 만든다. 공격방법은 앞으로 다가와 벌침으로 공격을 한다.

악마(DEVILS)

이 몬스터도 게임의 중반부에 등장하는 자존심이 강한 몬스터. 이 몬스터는 패거리로 떼를지어 다니며 공격을 하여 주인공이 공격을 하게 되면 잘난듯 끝까지 따라와 끝장을 보는 몬스터이다.

히드라(HYDRAS)

옛날 신화에 나오는 그대로 머리가 다섯개 달려있는 황당한 몬스터이다. 각각의 머리마다 사용하는 마법도 다르고 체력도 아주 강해 이 게임에서 가장 까다로운 몬스터이다. 어떻게 보면 마지막 보스 보다도 더욱 어려운 캐릭터일 지도 모른다. 공격력도 매우 높아 이 녀석의 머리 하나를 제거하는데도 엄청난 시간이 걸린다.

기생충 (MOON DWELLERS)

모습은 마치 문어처럼 생겨 하늘을 떠다니는 몬스터이다. 이녀석은 주인공 또는 적 마법사들이 열심히 만들어 놓은 마법을 몰래 훔쳐가는 나쁜 버릇이 있다. 하늘 높이 떠다니기 때문에 눈에 잘 띄지 않는다.

거미(SPIDERS)

게임의 초반과 중반쯤에 등장하는 이 몬스터는 참 까다로운 몬스터이다. 지상에 거의 보이지 않게 몰래 다가와 공격을 한다. 이 몬스터의 공격 방법은 입에서 뱉어내는 거미줄 공격이다. 이 공격을 받게되면 주인공의 에너지가 줄어들 뿐만 아니라 일정 시간동안 움직이지 못하게 하는 마법도 섞여있다.

인간병사 (ARCHERS, CASTLE)

지도상에 있는 마을과 건물등을 지키는 캐릭터로 마을에 배치되어 있는 건물들을 부수면 갑자기 튀어 나와 공격을 한다. 공격 방법은 해골병사와 같이 창을 이용해 공격을 해 오고 우리가 먼저 공격을 하지 않으면 병사들도 우리를 공격하지 않게 된다.

드래곤 (DRAGONS)

게임의 중반부에 등장하는 까다로운 몬스터. 하늘을 이리저리 날아 다니며 단발, 또는 연발의 화염으로 공격해 온다. 하늘을 날아다니기 때문에 공격을 받게 되면 요리조리 피해다녀 조준하기가 힘이 든다.

레비아탄 (LEVIATHANS)

영화속에서도 등장했던 유명한 몬스터 이다. 상어처럼 등판만 보이고 물속에서 살고 있는 몬스터 이다. 주의할 점은 레비아탄이 나타났다가 사라진 자리는 되도록 가지 않는것이 좋을 것이다. 사라졌다가도 갑자기 주인공의 눈앞에서 불쑥 튀어나와 공격한다. 역시 바다 몬스터인지 몰라도 육지에 매우 악하다.

센티넬(SENTINELS)

머리만 둥실 떠다니는 몬스터이다. 이 녀석들도 때를 지어 다니며 공격을 당한다. 이 녀석들의 근처에서 얼씬거리게 되면 무지막지한 공격을 받게 된다.

고릴라(TROGLOOYTES)

이상하게도 고릴라인데도 마치 자신이 돼지인것처럼 돼지 울음 소리 내는 몬스터이다. 이 몬스터는 특별한 공격은 없고 한번 공격을 받게 되면 재빨리 주인공에게 달려오므로 주의를 하자.

적 마법사

전편에서도 등장했었던 적 마법사들. 이 마법사들도 주인공과 같이 마나를 모아 마법력을 높여 더욱더 세력을 넓히려고 한다. 마법사들은 레벨에 따라 각기 다른 마법들을 사용한다.

지렁이(WORMS)

1편에서도 등장했었던 몬스터. 긴 몸체를 가지고 있으며 화염으로 주인공을 공격해 온다. 이 몬스터를 물리치게 되면 엄청난 량의 마나를 얻을 수 있다.

비룡(WYVERN)

드래곤과 비슷한 모습을 갖추고 있는 몬스터. 주인공이 공격을 가하게 되면 조금 타격을 받는듯 하면서 갑자기 돌아서서 화염을 연속적으로 사용하는 무시무시한 몬스터이다. 이녀석에게 주의할 점은 절대로 주인공의 성 근처로 끌고 오면 안된다는 점이다.

마스터 데몬(MASTER DEMON)

소환 마법을 사용해 몬스터들을 불러 공격을 하는 몬스터. 이녀석은 직접적으로 공격을 잘 하지 않지만 여러 종류의 몬스터들을 불러내 주인공을 정신없게 만든다. 이 녀석은 제일 마지막 성을 부수면 등장하는 캐릭터 이다.

좀비(ZOMBIES)

지상에서 등장해 주인공의 마법을 없애 버리거나 주인공이 사용하고 있는 마법을 빼앗아 가는 무서운 몬스터. 하지만 이 몬스터는 공격계 마법은 사용하지 못하니 안심하도록.

각종 마법과 사용설명

화염 마법

- 1단계 : FIRE BALL
- 2단계 : RAPID BALL
- 3단계 : FIRE STORM

게임의 최초부터 사용할 수 있는 화염 마법. 2단계 마법은 성의 레벨이 1 이상일때 사용 할 수 있으며 마지막 3단계 마법은 성의 레벨이 50이상일때 사용 할 수 있다.

포지션(마나 소유 마법)

- 1단계 : POSSESSION
- 2단계 : MANA MAGNET
- 3단계 : MANA LOCK

이 마법도 게임의 최초에 사용할 수 있으며 마법의 효과는 주인없는 마나를 우리의 것으로 만들어 성으로 가져갈 수 있도록 표시해주는 마법이다. 2단계 마법은 성의 레벨이 10이상일때, 그리고 3단계 마법은 성의 레벨이 30이상일때 사용가능하다.

성 짓는 마법

- 1단계 : CASTLE
- 2단계 : FIRE TOWER
- 3단계 : LIGHTING TOWER

이 마법은 성을 지을수 있는 마법이다. 성의 레벨은 모두 7단계 까지 있고 3종류의 성을 만들 수 있다. 후에 반드시 필요하니 가능하다면 번개성을 짓도록 한다. 그러나 상대편 마법사가 나오는 스테이지에서는 마법이 차는대로 성을 짓고 마나를 모으는 것이 유리하다.

스피드 업 마법

- 1단계 : SPEED UP
- 2단계 : SUPER SPEED
- 3단계 : SUPER SPEED2

주인공이 위급한 상황에 있을때 속도를 순간적으로 높여 위급한 상황에서 빠져 나올수 있는 중요한 마법이다. 강력한 몬스터가 등장했을 경우 이 마법을 적절하게 사용을 하면 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

변신마법

- 1단계 : FIREFLY MORPH
- 2단계 : CYMMERIAN MORPH
- 3단계 : WYVERN MORPH

게임중에 등장하는 몬스터중 하나로 변신 할 수 있는 마법이다. 1단계 마법은 벌과 같은 조그마한 소형 몬스터로 변할 수 있고, 2단계는 조금 레벨이 높은 악마, 그리고 마지막 3단계는 커다란 비룡으로 변할 수 있다.

회복 마법

- 1단계 : HEAL
- 2단계 : AID
- 3단계 : CONSTITUTION

이 마법은 적 몬스터나 마법사들에게 공격을 받아 데미지를 입었을때 사용되는 회복용 마법이다. 치료 단계는 3단계로 구분되어 있지만 회복하는 에너지의 량은 그다지 별 차이는 없다.

방어 마법

- 1단계 : SHIELD
- 2단계 : SHIELD2
- 3단계 : INVULNERABLE

몬스터들이 화염마법이나 다른 공격을 할 때 마법의 방패를 만들어 주인공을 보호해 주는 마법이다. 강력한 몬스터와 결투를 벌일때 이 마법을 사용하면 좋지만 일정 시간이 지나면 없어지게 되니 이 마법을 사용한 후 적절한 시간을 맞추어 뒤로 피하는 것이 좋을 것이다.

번개 마법

- 1단계 : LIGHTING
- 2단계 : THUNDERBOLT
- 3단계 : THUNDERSTORM

전작 1에서는 상당히 유용하게 쓰인 마법이다. 2편에서는 전작보다 약간 마법의 파워가 줄어든 느낌이 들지만 이 마법이 명중하게 되면 상대편의 움직임이 둔하게 된다.

반사 마법

- 1단계 : REBOUND
- 2단계 : REBOUND2
- 3단계 : AMPLIFY

상대방이 사용하는 마법공격을 다시 되돌려 주는 방어용 마법이다. 하지만 이 마법도 제한이 있어 폭염 마법계 마법과 화염 마법계 마법만 반사 할 수 있다.

폭탄

- 1단계 : METEOR
- 2단계 : METEOR2
- 3단계 : METEOR3

목표물에 적중하게 되면 곧장 폭발하는 마법이다. 이 마법은 적 마법사에게 사용했을 시에 반사마법에 의해 튕겨나올 수도 있으니 주의해야 한다.

텔레포트

- 1단계 : TELEPORT
- 2단계 : TELEPORT2
- 3단계 : CASTLE PORT

이 마법도 스피드 업 마법과 조금 비슷하게 사용되지만 더욱 쓰임새가 좋은 마법이다. 이 마법을 사용하면 지도상 어디에 있던간에 주인공을 자신의 성으로 텔레포트 해준다. 2단계 마법은 순간이동하는 장소를 기억했다가 그 장소로 다시 텔레포트하는 효과가 있다.

결투 마법

- 1단계 : BUEL DRAIN
- 2단계 : MANA DRAIN
- 3단계 : HEALTH DRAIN

이 마법은 무엇에 사용되는지 또 어떤 효과가 나타나는지 정말 궁금한 마법이다. 이 마법은 레벨을 올리기도 어려울 뿐만 아니라 마법력도 굉장히 많아야 사용할 수 있는 마법이다.

화산

- 1단계 : VOLCANO
- 2단계 : VOLCANO2
- 3단계 : VOLCANO3

적 마법사나 몬스터가 등장했을 때 화산을 만들어 뒤로 회피하거나 공격을 하는 마법이다. 하지만 보기보다 위력이 약해 거의 회피할 때 사용되는 마법이다.

가짜마나

- 1단계 : FOOL'S MANA
- 2단계 : RAPID FIRE
- 3단계 : LIGHTING FIRE

마나를 모으기 위해 등장하는 적 마법사를 위해 태어난 마법인것 같다. 이 마법을 사용하면 마나가 생기는데 이것을 보고 적 마법사가 소유마법을 걸면 갑자기 불덩어리가 공격하는 마법이다. 이 마법을 주의할 점은 자칫하면 자신이 만들어 놓은 부비트랩에 자신이 당할 지도 모른다는 것이다. 그다지 위력은 없다.

인비지블

- 1단계 : INVISIBLE
- 2단계 : POSSESS INVISIBLE
- 3단계 : ATTACT INVISIBLE

이 마법은 별로 쓸때 없는 마법인것 같다. 마법의 효과는 지도상에 표시되는 주인공을 사라지게 하는 것이다.

진동 마법

- 1단계 : TREMOR
- 2단계 : TREMOR2
- 3단계 : TREMOR3

지면에 진동을 일으켜 데미지를 입히는 마법으로 그다지 몬스터나 적 마법사들에게 타격을 주지 못한다. 이 게임에서 그다지 많이 사용되지 않는 마법중 하나이다.

소환마법

- 1단계 : FIREFLY ARMY
- 2단계 : CYMMERIAN ARMY
- 3단계 : WYVERN ARMY

몬스터를 소환해 내는 마법이다. 소환할 수 있는 몬스터는 변신마법과 동일하며 비용은 레벨이 7이 되어야 소환 할 수 있다. 적 마법사가 등장했을 때 이 마법을 사용하면 유용하게 사용된다.

알리언스

- 1단계 : ALLIANCE
- 2단계 : ALLINCE2
- 3단계 : ALLIANCE3

이 마법도 아직 사용해 보지 못한 마법중 하나이다. 이 마법도 엄청나게 높은 레벨에서만 사용할 수 있다.

마법 훔치기

- 1단계 : STEAL MANA
- 2단계 : DOUBLE STEAL
- 3단계 : BURGLE

적 마법사가 만들어 놓은 마법을 다시 주인공의 마법으로 바뀌주는 마법이다.

비욘드 사이트

- 1단계 : BEYOND SIGHT
- 2단계 : SEE INVISIBLEM
- 3단계 : SEE ALL

이 마법은 지도상에서 활동하고 있는 모든 마법사들을 표시해 주는 마법이다. 레벨업을 하면 안 보이는 유닛, 또는 아이템 까지 표시되는 유용한 마법이다.

구멍만들기

- 1단계 : CRATER
- 2단계 : CRATER2
- 3단계 : CRATER3

지면상에 거대한 구덩이를 만드는 마법. 적 마법사나 몬스터에게 무참히 공격을 받을때 이 마법을 사용하면 지면이 가라앉아 몬스터와 함께 밑으로 떨어지게 된다. 하지만 데미지는 주지 못하는것이 흠이다.

중력공격

- 1단계 : GRAVITY WELL
- 2단계 : GRAVITY WELL2
- 3단계 : GRAVITY WELL3

이 마법도 어떻게 사용되는지 아직 모르는 마법이다. 엄청난 마법력이 필요할 뿐만 아니라 사용하기 힘든 마법이다.

기둥만들기

- 1단계 : CAVE
- 2단계 : CAVE2
- 3단계 : CAVE3

동굴에서만 사용할 수 있는 마법으로 동굴이 무너지지 않게 방지해 주는 마법이다. 동굴 속에 성을 만들고 기둥을 세워 놓으면 쉽게 무너지지 않는다.

어스퀘이크 마법

- 1단계 : EARTHQUAKE
- 2단계 : EARTHQUAKE2
- 3단계 : EARTHQUAKE3

이 마법은 이 마법을 사용한 자리부터 강도가 높은 지진을 일으키게 된다. 이 마법도 몬스터나 적 마법사들에게 그다지 많은 타격을 주지 않는다.

회오리

- 1단계 : WHIRLWIND
- 2단계 : WHIRLWIND2
- 3단계 : WHIRLWIND3

회오리를 일으켜 몬스터나 적 마법사들을 흡수해서 정신이 없게 만드는 마법이다. 이 마법은 회피할 때 사용되는 마법으로 쓰인다.

스태이지별 공략 방법

레벨 1-5

지는 않다. 일단 지도상에 표시되는 특정한 장소로 이동해 (지도상에 빨간색 사각형으로 표시된다.) 나타나는 몬스터들을 없애면 쉽게 클리어 할 수 있다. 이곳에서는 마나를 최대한 모아 성을 지은후 마을에 살고 있는 민간인을 이용해 몬스터를 물리치도록 한다. 레벨 5에 가면 숨겨진 스테이지로 통하는 비밀의 문이 있으니 잘 찾아 보도록.

지도화면. 빨간색 사각형으로 표시되어 있는 곳으로...



게임의 초반. 그다지 어려운 스테이지는 아니다





마법 화면. 뭔가 수상하다



마나에 소유 마법을 걸어 놓는다



지붕위에 소유 마법을 걸어 자신의 영역임을 표시한다

레벨 6

이번 스테이지는 좀비가 등장하는 레벨이다. 좀비는 이동하는 스피드가 느리기 때문에 일정한 거리를 두고 화염마법으로 공격을 하면 쉽게 물리칠 수 있다. 좀비에게 주의할 점은 마법을 빼앗기지 않도록 하는 것이다. 좀비를 물리치고 나면 미이라가 등장하는데 미이라는 뒤로 후진을 하면서 거의 보일듯 말듯한 거리를 두고 공격을 하자.



적 마법사의 등장



좀비의 등장. 마법을 빼앗기지 않도록



이것이 마나를 모으는 기구이다



적 마법사들의 등장



적 마법사의 성. 마법사를 물리친 후 성을 파괴하자

레벨 8

어둡고 킁킁한 동굴속 레벨이다. 동굴속 좁은 공간에서 갑자기 등장하는 거미들을 주의하도록 하자. 이번 레벨은 거미들에게 둘러 싸여 있기 때문에 빨리 이동하면서 공격을 하지 않으면 클리어 하기가 어려울 것이다.

레벨 9

일단 지도를 살펴보면 오른쪽에 많은 점들이 보일 것이다. 이것들이 바로 거미떼이다. 일단 성을 지을 생각은 하지말고 거미를 몇마리 없앤후 마나를 얻어 성을 짓도록 한다.



마법을 빼앗기는 장면



적 마법사와 혈투를 벌인다

레벨 10-13

일단 지도를 살핀후 시작점에서 앞으로 전진해 6개의 성을 없애 버리면 전반적인 게임이 진행된다. 그리고 다른 레벨은 지도상에 표시되어 있는 목표물



성을 파괴하는 모습



떼거지로 물려있는 악마들

만 제거하면 모두 클리어 할 수 있다. 그리고 레벨 13에서 주의할 점은 몬스터들을 없애기 전에 지도상에 표시되어 있는 네모난 지역 안으로 들어가면 큰 위험이 닥치게 되는 경우가 생기므로 주의하도록.

레벨 14

이번 레벨도 다른 레벨과 같이 처음 시작하는 곳에다 성을 지은후 마나를 모은다. 그후 지도상에 표시되어 있는 몬스터들을 모두 제거하면 게임을 클리어 하게 된다.



거미줄을 주의하자

레벨 15-18

레벨 15부터 17까지는 일단 지도상의 나선형 표시된 중심 부분에 성을 짓도록 한다. 이곳에서는 성을 쌓게 되면 몬스터들이 나타나 공격을 하게 되니 좀 까다로울 것이다. 그리고 다른 레벨도 마찬가지로 지도상의 표시되어 있는 목표물만 제거하면 클리어 할 수 있다.



날개달린 악마가 등장

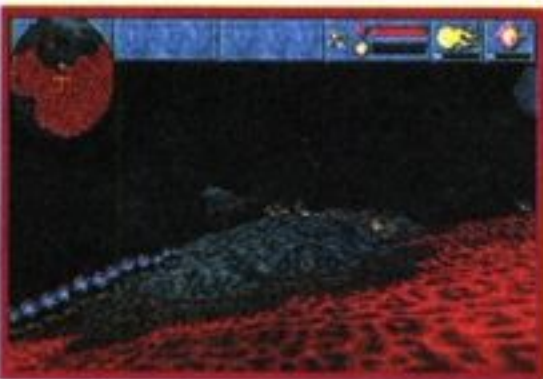


둘이 뿜하는 것일까?

레벨 18에서는 비룡 4마리가 뭉쳐 공격을 하게 된다. 일단 비룡은 나중에 공격을 하도록 하고 다른 몬스터 부터 공격용 해 마나를 충분히 모은 뒤 맨 나중에 비룡을 없애도록 한다.

레벨 19

이곳은 다른 레벨보다는 다양한 적들이 나타난다. 이번 레벨도 다른곳과 마찬가지로 지도상에 표시된 몬스터들을 모두 제거하면 클리어 할 수 있다. 이곳에서 주의할 점은 고릴라 몬스터가 이곳에서 처음 등장하게 되는데 이녀석에게 접근을 하지 않는 것이 좋을 것이다.



동굴안에 웅암이 가득차 있는 모습

레벨 20

드디어 가장 짜증나고 어렵기로 소문난 히드라가 처음 등장하는 스테이지이다. 히드라를 공격하는 요령법은 일단 히드라를 피해 다니면서 다른 몬스터를 없앴 뒤 마나를 모아 바다에



비밀의 수테이지로 가는 길



히드라의 출현! 굉장한 놀이다

성을 짓도록 한다. 그런 후 다시 육지로 돌아가 히드라를 살살 꼬서 바다로 데리고 나온 다음 주인공의 성 주위에서 공격을 하도록 한다. 이곳에서 주의할 점은 바다에 지은 성의 레벨이 7 이상은 되어 안심하고 공격할 수 있다는 것이다.

레벨 21

이 레벨 21은 적 마법사들이 가장 많이 등장하고 또 마나도 모으기 가장 쉬운 스테이지이다. 이곳에서 마나를 충분하게 모았다면 모든 마법을 다 사용해 볼수도 있다. 지도를 살펴보면 뭔가 움직이는 것이 보일 것이다. 일단 시작점에서 조금 시간이 흐르면 거미몬스터가 등장하게 된다. 이때 이 몬스터들을 공격해 마나를 얻은 뒤 성을 만들어 나가도록.

레벨 22

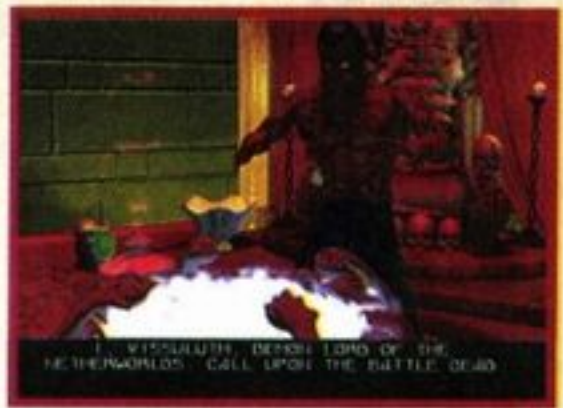
이번 레벨은 다른 레벨과 마찬가지로 생각하면 큰 오산이다. 게임을 처음 시작하면 때를 지어 다니는 미이라를 처리하고 마나를 얻도록. 지도에 표시된 장소로 이동하면 비룡과 큰머리 몬스터가 나온다. 이녀석들을 물리치면 레벨 클리어가 표시된다.

레벨 23

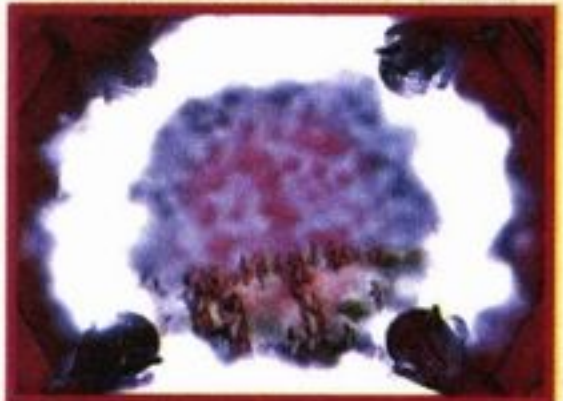
드디어 최후의 결전 마지막 레벨까지 다달았다. 마지막 레벨은 최후의 보스인 마스터 데몬과의 싸움이다. 일단 등장하는 몬스터들을 공격해 얻은 마나로 성을 짓도록 한다. 주의할 점은 주인공이 아주 강한 성을 만들기 전까지는 문안으로 들어가서는 안된다는 것이다. 마스터 데몬이 등장하면 지도상에 표시되어 있는 모든 몬스터가 사라지기 때문에 가능한 모을 수 있는 모든 마나를 모으도록 한다. 마나를 충분하게 모았고 생각했으면 이제 문으로 들어가 성 안에 살고 있는 마스터 데몬을 찾아간다. 이 녀석은 이제까지 등장했었던 모든 몬스터

들을 소환해 주인공을 공격해 온다. 레벨 20에서 등장했던 히드라를 쉽게 물리쳤다면 마스터

데몬은 그다지 어렵지 않을 것이다.



숨겨진 스테이지로 진행하면 이러한 비주얼을 볼 수 있다



매직 카펫2의 팁

1. 게임을 시작하고 강력한 몬스터들이 나오면 우선 약한 몬스터 부터 없애 마나를 얻은 후에 성을 짓고 나서 활동하도록 한다. 동굴 속의 경우에는 움직일 장소가 좁기 때문에 몬스터에게 공격받아 죽게되면 처음부터 다시 해야 하는 불상사가 일어난다. 장소만 생긴다면 반드시 성을 만든 후 넓은 장소로 성을 옮겨 짓는다.

다른 곳으로 이동하면 적 마법사들이 다시 자신의 소유마법을 사용해 가져가기 때문이다. 이때는 마나를 한곳에 모아놓 후 마나 기구가 가져갈 때까지 기다린다.

2. 이 게임에서는 또다른 재미가 있다. 바로 숨겨진 스테이지로 갈수 있는 통로가 있기 때문이다. 매직 카펫2를 더욱더 재미있게 즐기려면 지도의 구석구석을 돌아다니 숨겨진 스테이지를 찾아 클리어 해 보는 것도 좋을 것이다.

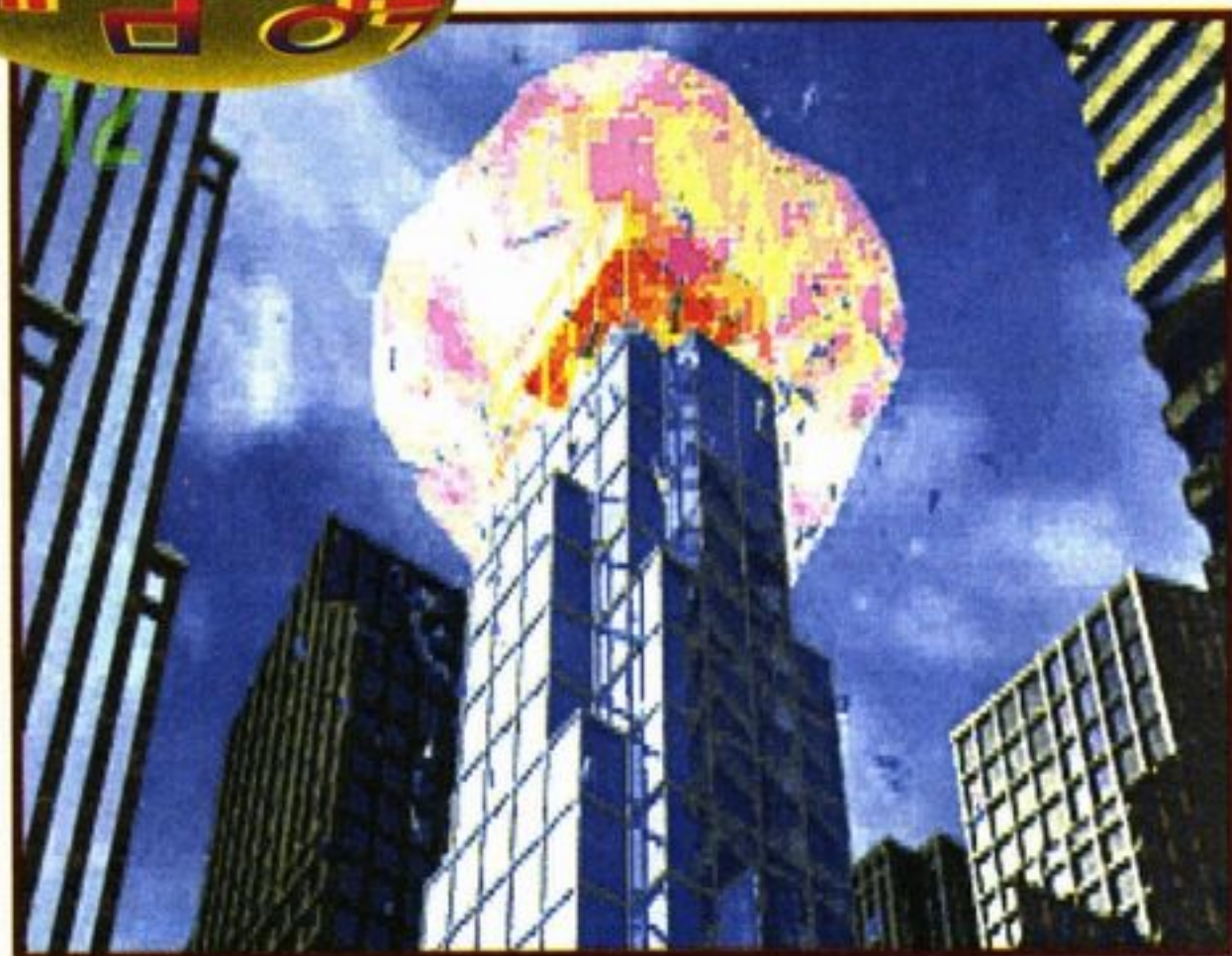
5. 이 게임에서 등장하는 민간인들과 병사들을 잘 이용하도록 한다. 마나 소유 마법을 민간인들이 살고 있는 각각의 지붕 위에 사용하면 마을은 주인공의 소유가 된다. 이렇게 해서 그 근처에 성을 쌓고 민간인들을 잘 꼬서 놓으면 몬스터나 적 마법사가 등장했을 때 민간인들이 공격을 함께 해 주기도 한다.

3. 동굴 속에는 비밀의 장소와 숨겨진 아이템들이 많다. 공간을 이동하는 문을 통하여 다른 곳으로 이동할 수 있거나 아이템을 입수한 후 더욱더 주인공을 강하게 할 수도 있다. 이것을 잘 이용하면 게임을 진행하는데 별 문제가 없을 것이다.

6. 모든 몬스터와 싸움을 할 때 좌 또는 우로 후퇴하며 공격하는 방법을 잘 이용하도록 한다. 이 방법을 잘 활용한다면 아무리 어려운 몬스터라고 해도 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

4. 마법사들이 출현하는 레벨에서는 마나를 얻기가 어렵다. 마나에 소유 마법을 걸어놓고

7. 가짜 마나를 사용할 수 있는 마법이 생기면 이 마법을 잘 이용하도록. 이 마법을 한곳에 사용한 후 적 마법사를 공격하도록 한다. 위에서 말했듯이 자신 이 뿌려놓은 폭탄에 자신이 당하지 않도록 주의를 한다.



커맨드 앤 컨커

Command & Conquer

- 제작사 : 웨스트 우드
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486DX 이상 /
사운드 블라스터 호환 카드/
- 가 격 : 49000원
- 발매일 : 10월15일
- 문의처 : 동서 게임 채널



게임 소개

때는 미래, 지구에 떨어진 한 운석에 타이베리움(Tiberium)이란 미지의 광석이 포함되어 있었다. 과학자들의 분석 결과가 광석은 엄청난 가치를 가지고 있는 것으로 판명되었으며 얼마 후 이 광석의 주도권을 둘러싼 보이지 않는 암투가 시작됐다. 단순히 타이베리움이 가진 가치 때문만은 아니었다. 유럽과 아프리카 대륙, 인간이 생존할 수 있는 모든 곳에서 이 타이베리움은 인간 존재에 대한 위협을 가져왔다. 타이베리움은

단순한 광석이 아니었다. 마치 식물처럼 뿌리를 내리고 그 뿌리에서 또 다른 타이베리움이 자라났다. 타이베리움이 자라는 곳에는 어떤 식물도 살수가 없었고 동물이나 지구상의 어떤 생명체라도 마찬가지였다. 인간도 예외일 수는 없었다. 타이베리움 근처에 가까이 다가갔던 사람들은 원인 모를 병으로 죽어 갔지만 GDI에서는 타이베리움이 가진 가치만을 생각했다. 하지만 NOD는 달랐다. 타이베리움이 몇 년안에 지구 전체를 뒤덮게 된다는 것을 알고 있는 NOD에서는 GDI의 타이베리움의 위험성을 무시한 행위에 반발하여 전쟁을 일으켰다. 그러나 NOD는 이런 순수한 이유만으로 전쟁을 일으킨 것은 아니었다. NOD의 시민들에 대한

무차별 학살, 그리고 잔인함은 그들이 단순히 타이베리움으로 인한 인류 멸망을 막기 위한 전쟁을 하는 것은 아니라는 사실

을 보여주고 있다. 아무튼 전쟁이란 것은 단순하면서도 때론 복잡하고 미묘한 이해관계가 얽혀 있는 것이니까……



우리는 이 순간을 위해 몇 세기를 기다려 왔다. 우리를 공격한 사람들의 피가 강을 이루고 흐를 것이다. - Kane(NOD의 지도자)

게임의 특징

커맨드 앤 컨커(이하 C&C)는 둠2의 후속작이라기 보다는 비슷한 형식을 가진 새로운 게임이라고 할 수 있다. 우선 게임의 배경이 완전히 틀리다. 둠 2에서는 외계에서의 전쟁을 소재로 했지만 C&C는 지구상에서 연합군(GDI)과 반란군(NOD) 사이에 벌어지는 전쟁을 배경으

로 하였다. 물론 둠2는 스파이스라는 광물을, C&C가 타이베리움을 둘러싼 전쟁을 소재로 한 점에서는 유사하지만 게임의 전체적인 구성을 보았을 때 간단히 후속편이라고만 말할 수는 없을 것이다. 세밀하게 묘사된 지형과 유닛, 엄청나게 커진 지도, 플레이어를 혼란 속에 빠트리는 적의 전략... 이 모든 것들이 둠2에서와는 전혀 다른 새로운 즐거움을 제공할 것이라고 장담할 수 있다.





게임 아이콘



- 1. 선택 커서** : 회색 사각형 모양의 아이콘이다. 유닛이나 건물을 선택할 때 사용한다.
- 2. 목표 지정 커서** : 붉은색 원모양의 아이콘이다. 공격 목표물을 설정할 때 사용한다.
- 3. 이동 커서** : 대각선 방향으로 화살표가 있는 연두색의 아이콘이다. 1번 커서를 이용해 선택한 유닛을 이동할 때 사용한다.
- 4. 배치용 커서** : 가운데 연두색의 작은 사각형이 있는 아이콘이다. MCV를 이용해서 건설 부지 (Construction Yard)를 건설할 때나 수송 차량이나 헬기에서 유닛을 내리게 할 때 사용한다.
- 5. 포획/적재 커서** : 화살표 세 개가 아래쪽으로 향해 있는 아이콘이다. 유닛을 수송 차량이나 헬기에 태울 때나 엔지니어를 이용해 적 건물을 빼앗을 때 사용한다.
- 6. 수리 커서** : 스페너 모양으로 생긴 아이콘이다. 건물

- 을 수리할 때 사용한다.
 - 7. 판매 커서** : 달러 모양으로 생긴 아이콘이다. 건물을 팔 때 사용한다.
 - 8. 스크롤 커서** : 위의 아이콘들을 화면끝 쪽으로 가져가면 흰색 화살표 모양의 아이콘으로 바뀌는데 이것이 지도를 스크롤 할 때 나타나는 아이콘이다.
- * 1번으로 유닛이나 건물을 선택하면 선택된 유닛이나 건물 위에 막대그래프가 나타나는데 이것은 체력 상태를 나타낸다. 이 그래프가 완전히 없어지면 해당 유닛/건물이 파괴된다.
 - * 유닛선택시 마우스를 좌측 클릭한 상태에서 움직이면 사각형이 나타나는데 버튼에서 손을 떼면 이 사각형 안에 포함된 모든 유닛이 한꺼번에 선택된다. 이렇게 선택된 유닛들은 명령에 따라 동시에 움직이고 공격한다. 또한 이렇게 선택된 유닛들을 팀이라고 한다.

게임 화면 구성

화면 좌측 상단에 옵션 (Option) 버튼, 우측 상단에 사이드 바(SideBar) 버튼, 그리고

가운데 현재 자금을 표시하는 부분이 있다. 사이드 바 버튼을 누르면 화면 우측에 현재 생산

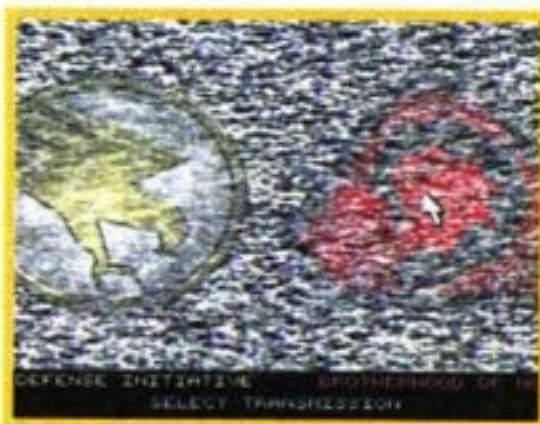
가능한 건물과 유닛을 표시해주는 윈도우가 나타난다. (이것을 사이드 바라고 한다)

위 쪽에는 GDI와 NOD의 마크가 나오는데 이 부분은 나중에 지도를 표시하기 위한 곳이다. 그리고 사이드 바 왼쪽을 보면 길다란 그래프가 보이는데 이것은 사용 가능한 총 파워와 현재 사용 중



인 파워의 양을 나타낸다. 총 파워량은 발전소(Power Plant)를 건설하면 증가하고 다른 건물을 건설하면 사용 중인 파워량이 증가한다.

새로운 게임 시작하기

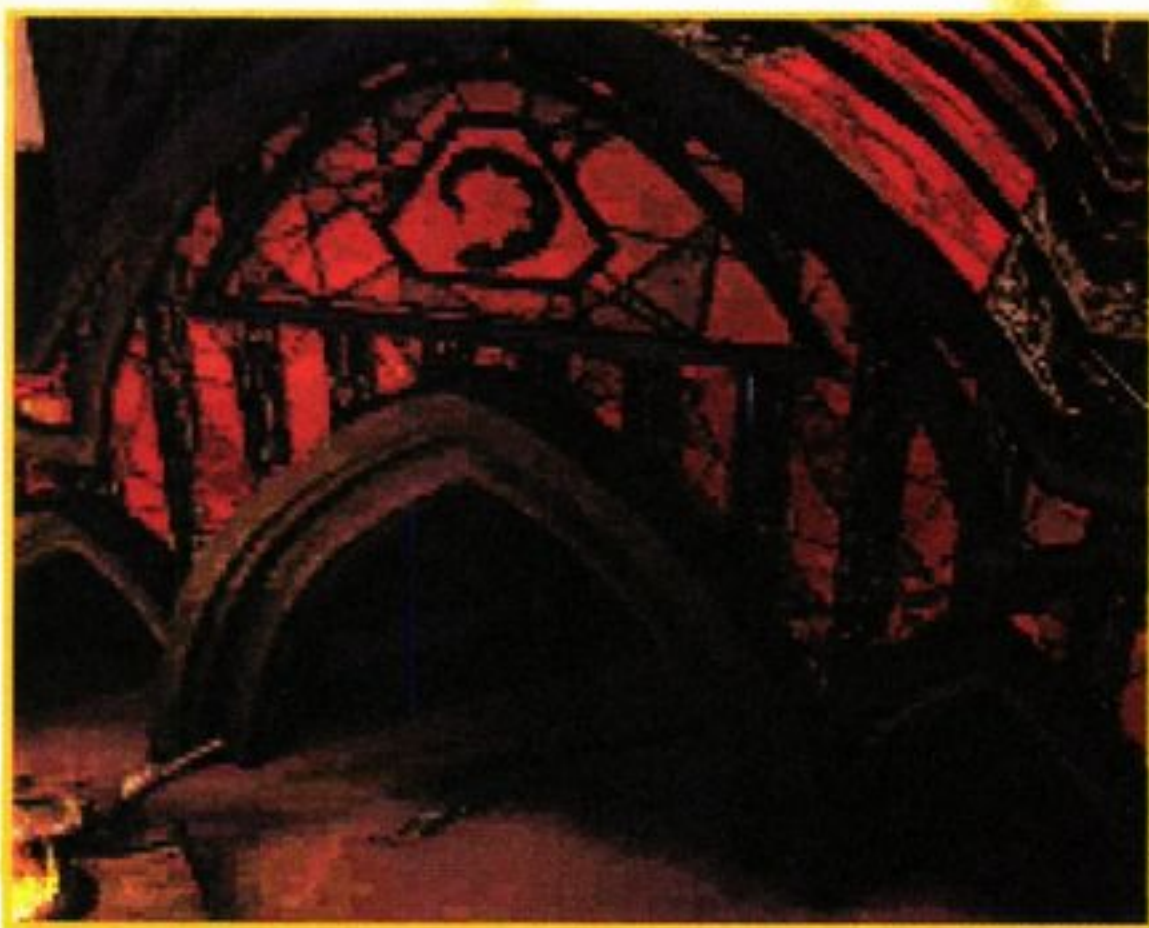


이제 직접 명령을 내리고 정복을 하자. 앞에 설명한 것처럼 메인 메뉴(Main Menu)에서 Start New Game을 선택하면 GDI, NOD중에서 한편을 고르는 화면이 나타난다. 필자의 경험에 의하면 GDI로 플레이하는 것이 좀더 쉬운 것 같다. 하지만 어느 쪽이든 각각 장단점을 가지고 있기 때문에 이런 류의 게임을 처음 해보는 사람이라면 주저하지 말고 마음에 드는 편을 고르도록 한다. 필자는 처음에 GDI로 플레이했기 때문에 먼저 GDI를 중심으로 설명하도

록 하겠다.
먼저 본격적인 게임을 시작하기 전에 각 편이 어떤 건물과 무기들을 사용할 수 있는지 알아 보도록 하자. 다음에 건물과 무기에 대한 자세한 설명을 표로 그려 두었다. 아래의 무기표에서 보면 제조란에 M이라고 표시된 것이 있는데 그것은 보통 미션에서는 만들 수 없고 통틀 플레이에서만 만들 수 있는 무기들이다.
또한 건물들중 막사(Barracks)와 무기공장(Weapons Factory)등을 두 개 이상 만든다면 하나를 제외한 나머지는 생산을 중지한다. (NOD도 마찬가지이다) 배치용 커서(Deploy Cursor)를 이용해서 기초 (Primary)로 지정한 건물만 유닛 생산을 하게 된다.



군대를 선택하면 화면에 한 장교의 모습이 나타난다. 꼭 뉴스 아나운서처럼 보이는데 이 인물이 미션을 설명해 주고 새로운 병기에 대한 약간의 정보를 주기도 한다.



(CTRL+)F7-F10 : 지도의 각 위치를 평선키에 기억시켜 둔다. 나중에 평선키만을 눌러서 기억시켜 둔 장소로 바로 이동할 수 있다. 마우스로 스크롤하는 동안 공격을 받거나 하는 것을 방지한다.

(CTRL+)1-9 : 현재 선택되어 있는 유닛들을 한 팀으로 구성한다. 나중에 해당 번호 키를 누르면 그 팀에 속한 유닛이 동시에 선택된다. 공격 시에 상당히 유용하게 사용되는 기능이다.

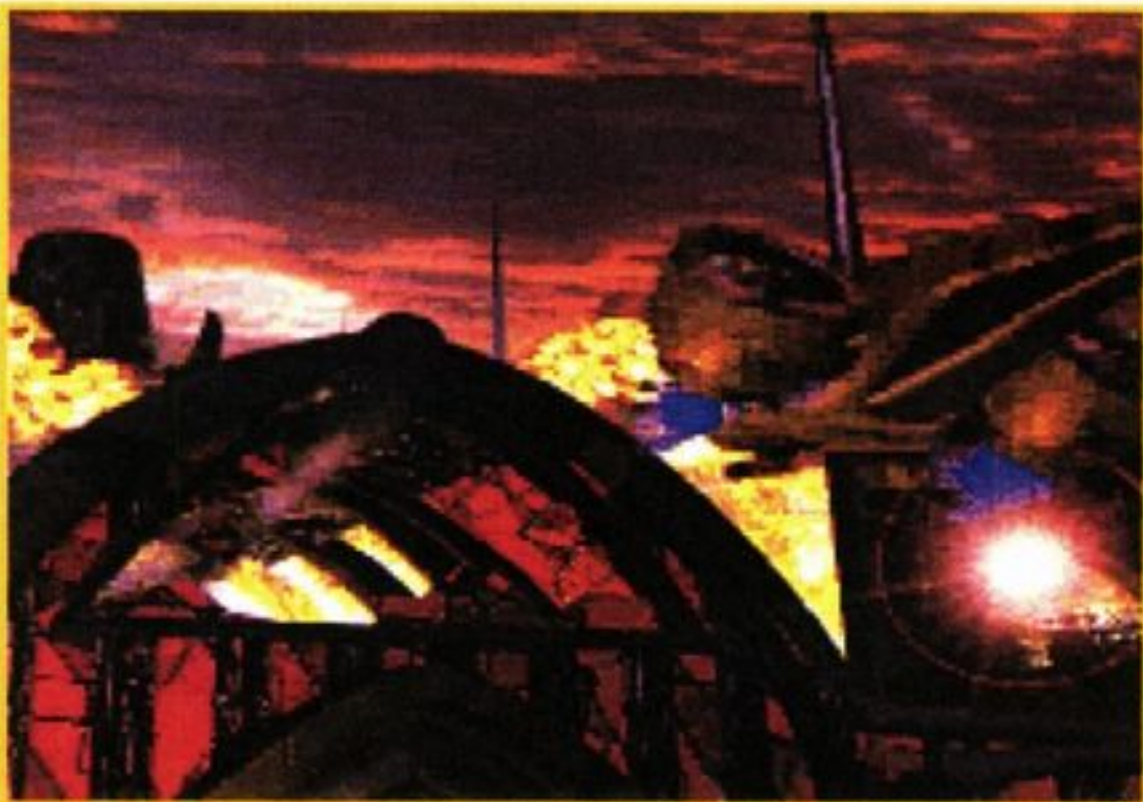
TAB : Side Bar를 On/Off 할 때 사용한다.

H : 이 키를 누르면 건설 부지가 선택되면서 화면 가운데 위치하게 된다.

N : 다음 유닛을 선택한다.

HOME : 현재 선택되어 있는 유닛을 화면 가운데 보이도록 한다.

(ALT+)1-9 : 위에서 지정된 팀을 화면 가운데 보이도록 한



다.

CTRL : CTRL키를 누르면 커서가 Targeting Cursor로 바뀌면서 어떤 것이라도 공격할 수 있게 된다. 같은 편이나 시민들을 공격할 수 있다.

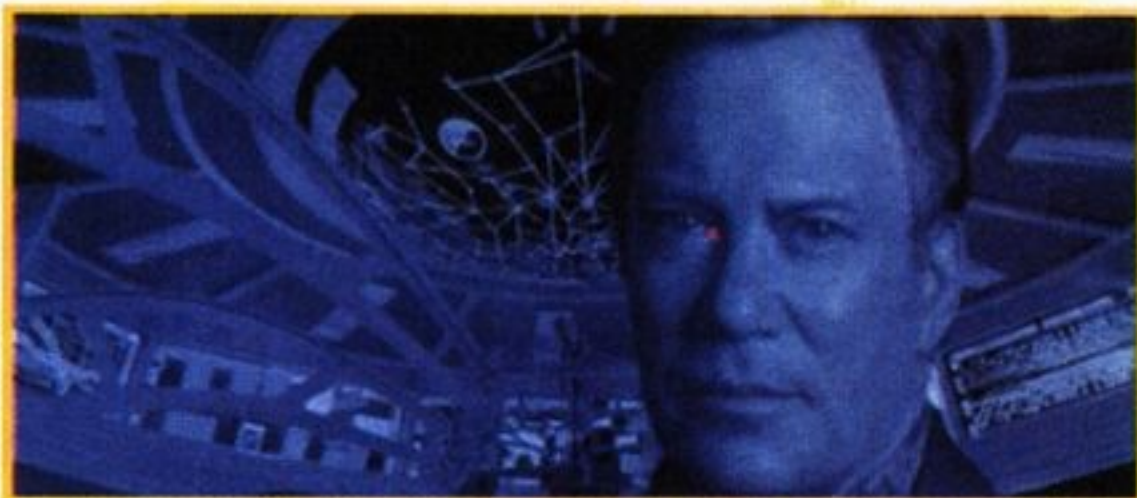
ALT : ALT키를 누르면 커서가 Movement Cursor로 바뀌면서 강제로 이동할 수 있게 된다.

(CTRL+ALT)CLICK : CTRL과 ALT키를 누르고 클릭을 하면 현재 선택되어 있는 유닛이 해당 건물이나 인물, 유닛을 보호한다.

위에 설명한 것이 가장 좋은 방법일 수는 없다. 독자 여러분이 자신만의 독창적인 작전을 세워서 게임을 한다면 그것이 가장 좋은 방법일 것이다. 자신이 세운 작전에 당황하는 적의 모습을 바라보는 것도 새로운 재미가 아닐까 한다.

테크 워 TEKWAR

- 제작사: 캡스톤
- 장르: 어드벤처
- 시스템 요구사항: IBM-PC 486-DX 이상/ 램 4메가 이상
VGA 또는 SVGA/사운드 블라스터 호환 카드
CD-ROM 드라이브 필수
- 가격: 미정
- 발매일: 미정
- 문의처: LG 소프트웨어 (02-767-0601)



모든 사람들은 언제나 미래에 대한 확신이 없기 때문에 알 수 없는 불안 속에 살게 되는 것이고 이러한 미래에 대한 가정이나 상상을 동원해 만들어지는 SF소설이나 영화가 모든 이들에게 사랑을 받는 것은 어쩌면 당연한 일인지도 모른다. 테크 워라는 이 게임도 근 미래의 새로운 'L.A.'에서 펼쳐진 주인공의 활약상을 그린 것으로 다른 SF물과 같이 여러가지 흥미로운 설정을 부여함으로써 게임의 잔재미를 듬뿍 선사하고 있다. 특히 이 게임의 원작자이자, 제작에 상당 부분 참여한 것으로 알려진 윌리엄 샤프너는 SF영화의 고전으로 불리는 스타 트랙의 주인공 커크 선장으로 우리에게 무척 친밀한 사람이다. 윌리엄 샤프너는 국내에 그저 커크 선장을 연기한 영화 배우로 알려져 있지만 본국에서는 연기뿐만 아니라 글솜씨에도 탁월한 재능을 나타내 '테크 워'라는 이름의 SF소설을 집필함으로써 베스트 셀러작가의 대열에 끼게 되는 영광을 차지하게 된 인물이기도 하다. 이 게임은 그의 원작 소설을 바탕으로 제작된 멀티 장르형 게임으로서 상상 속의 LA의 모습이 상당히 흥미롭게 구성되어 있다.

서기 2045년. 장소는 거대해

질대로 거대해진 로스 엔젤레스. 이곳은 테크라 불리는 마약이 인간들의 정신을 무서운 속도로 좀 먹고 있었다. 악당들의 마약 거래를 막기 위해 애쓰던 정부의 노력에도 불구하고 거대한 부를 축적하게 된 테크 로드들은 21세기의 마피아 보스로 불리며 그들의 이익을 극대화하고 그들 간의 내분을 극소화하기 위해 도시를 7구역으로 나누게 되었다. 그리고 여러 테크 로드들이 서로 협력 체계로 들어가게 된 얼마 후 사이버 생체학자로 유명한 니콜리 페트로프스키와 노벨상 수상자인 사이버 네티스트 미요시 나카하라가 사라진 사건이 발생하고 말았다. 현재 이들은 테크 로드를 위해 이 시대의 운반 매체인 메트릭트를 통해 테크를 운반하는 수단을 만드는 것으로 알려지고 있었다.

그리고 얼마후... 5년전 테크를 거래했다는 누명을 쓰고 '프리지'라 불리는 감옥 안에 냉동 인간으로 냉동되어 있던 전직 경찰관인 당신은 월터 바스콧이라는 비밀 은하 탐정단의 책임자를 위해 일한다는 특별 석방 조건으로 지구에 되돌아오게 되었다. 당신의 목표는 간단하다. 바로 이 시대의 암적인 존재인 테크 로드를 모두 제거하는 것이다.

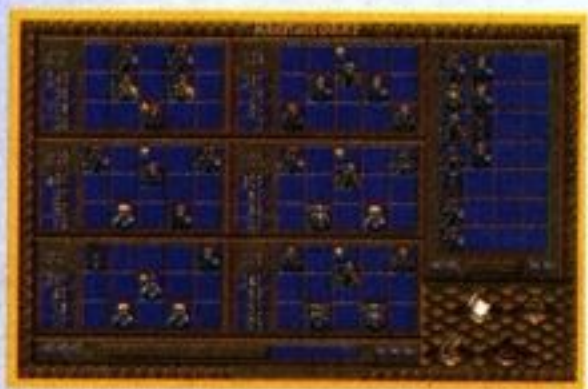


5. 룬을 적절히 사용한다. 룬을 사용하면 날씨를 변화시킬 수도 있고, 밤낮도 바꿀 수 있다. 밤이 되거나 날씨가 좋지 못하면 이동력이 많이 떨어지게 된다. 그리고 밤일 때와 낮일 때 발휘되는 능력이 다른 유닛들이 있는데 이럴때 룬을 사용하면 상황을 아군측에 유리 하도록 바꿀 수가 있다. 전투 시에는 공격



마법을 쓸 수도 있고, 회복마법도 사용이 가능하다. 특히, 회복 계열에는 능력 좋은 유닛가 없으므로 회복마법을 가장 많이 사용하게 될 것이다.

*** 슬방울 :** 부대를 편성하거나 아이템을 장착한다. 이곳을 클릭하면 새로운 화면이 나온다. 우측에 있는 인물들은 편성 대기 중인 인물들이다. 모든 인물은 더블 클릭을 하면 그 인물의 상태를 볼 수 있다.



필드
*** 늑대머리 :** 부대에게 잠복을 지시한다. 잠복을 했을 때 적과 만나면 2턴의 이득을 볼 수가 있다. 적이 가만이 있는 2

턴 동안은 일방적인 공격이 가능하다. 하지만 적의 정찰 비둘기에게 먼저 들켜 버린다면 잠복의 의미는 없어진다.

메뉴 설명

월드맵

*** 늑대머리 :** 지역간의 이동이나 적 지역의 침략을 나타내는 아이콘. 우선 이동을 하기 위해서는 이동하고자 하는 지역을 먼저 클릭한다. 그럼, 지역 이름이 클릭한 장소로 바뀌게 된다. 그 후에 이 아이콘을 클릭하면 그 클릭한 지역 주변에 있는 부대가 표시가 된다. 이동을 원하는 부대를 클릭한다. 최대 8부대까지만 이동이 가능하다. 위에 그림에서 보이는 대로 선택된 부대는 빨간 X표가 표시가 되면 아래 창에 등록이 된다. 이



동하고자 하는 부대 선택을 마쳤다면 선택부대가 등록된 곳 앞에 있는 칼을 클릭하면 된다. 만약, 이동 지역이 점령지라면 이동이라는 메뉴와 맵으로 이동이라는 두 메뉴가 나올 것이다. 여기서 이동을 선택하면 월드맵 상에 그대로 머무르게 되고, 맵으로 이동을 선택하면 필드맵으로 이동하게 된다. 하지만, 이동하고자 하는 장소가 점령지가 아니라면, 자동적으로 필드맵(전투지역 화면)으로 이동하게 될 것이다.



*** 비둘기 :** 원군을 요청하거나 잠복한 적이 있는지 수색한다. 원군은 주변 지역에서 무작위로 뽑아온다. 원군은 그 지역의 부대가 8개 미만인 경우 요청할 수 있으며 원군을 요청한 부대 주변에 자동적으로 배치가 된다. 수색을 하기위해 날린 비둘기의 상태는 빨간색과 파란색 외에 다른 색으로 필드 화면의 좌측 상단에 있는 작은 윈도우에 표시가 된다. 적도 비둘기를 날리는 경우가 있으므로 구분을 할 필요가 있다. 윈도우 상에서는 우리측 비둘기는 하늘색에

가깝고 적 비둘기는 파란색에 가깝다. 비둘기가 적에 공격을 받고 떨어지는 경우도 있으니 주의하길... 비둘기의 움직임은 패턴은 지그재그나 직선 등 여러가지 형태 중에서 무작위로 선택해서 움직인다.



*** 모래시계 :** 모든 진행 상태를 일시 정지시키는 아이콘으로 이러한 동안 적과 아군의 모든 움직임이 정지하므로 부대 내의

위치를 바꾸거나 아이템 장착 및 사용, 이동장소 선택 등의 일을 하자.



*** 주머니 :** 룬 주머니로 이 아이콘을 클릭하면 계산기같은 판이 나타난다. 룬을 조합함으

로써 기상 변화, 마법 봉쇄 등의 특수한 능력을 사용할 수 있다.



*** 책장 :** 월드맵에서와 동일한 기능을 가지고 있다.

*** 필리아 인형 :** 상태표를 보여준다. 커서를 움직였을 때 해당 유닛의 상태를 표시해 준다.

전투시 아이콘 설명

*** 멧돼지 머리 :** 전투를 포기하고 후퇴한다. 그러나 전투가 진행 중이었다면 실패할 확률이 많다. 이 아이콘을 선택하면 이때 선택된 유닛의 턴을 소모하므로 다음 턴까지는 아무런 행동도 하지 못하는 단점도 있으니 주의하자.

*** 석판 :** 간이 전술도를 연다. 이동 범위, 전투맵 중의 위치 등을 표시한다. 이곳에서 명령이 가능하므로 될 수 있으면 이곳에서 명령을 내리는 것을 권한다.



*** 소해골 머리 :** 피해 정도를 표시해 준다. 그림 중 맨 위에 있는 바(bar)로 적이나 우리가 공격을 당했을 때 그 피해 정도를 표시해 준다.

*** 주머니 :** 룬을 사용

한다. 한 전투맵에서 한번 밖에 사용할 수 없는 조합이 있고, 매 전투시마다 사용할 수 있는 조합이 있는데, 전자는 전투 중에 단 한번밖에 사용할 수가 없고, 후자는 매 전투마다 사용할 수 있다. 하지만 전투 중에 단 한번밖에 사용할 수 없으므로 신중히 사용하자.



유닛 이동 후에 생기는 원도 명령어

*** 통상 공격 :** 그냥 공격을 한다. 각 유닛들마다 공격의 범위가 있으므로 잘 활용해야 한다.

유무와 위치에 따라 다르다. 하지만 일반적으로 통상 공격과는 약간씩 다르다. 각 유닛들마다 기술의 종류가 다르다.

*** 대기 :** 그 위치에 그냥 멈추어 있어야 할 때 쓰인다.

*** 주머니 :** 부대가 가지고 있는 아이템을 사용한다.

*** 특수 공격 :** 주술 능력의

이벤트

스테이지별로 거인, 백의 여인, 흑의 남자, 모자를 쓴 노인

등이 나타나 다음과 같은 능력을 향상시켜 준다.

모자를 쓴 노인 : 공격 능력을 향상시켜 준다.

흑의 남자 : 민첩성을 향상시켜 준다.

백의 여인 : 주술력을 향상시켜 준다.

거인 : 방어력을 향상시켜 준다.

호르킨 요새: 어떤 이유로 해서 고렘들이 흩어 졌다. 흩어진 고렘들을 찾아 전열에 참여시키자. 월라(전사), 프르츠(비룡), 바르비나(고렘)등의 인물들을 만날수 있으며 수색을 많이 해야 할 것이다. 클리어 후에는 바로, 바르디노, 바르힐, 바르나 룬, 바르다, 바르제가 전열에 참여하게 될 것이다.

다. 성 우측에서 오는 적의 원군을 주의 하자. 프랭키(전사), 베스(여주술사), 샤키(비룡) 등을 만날 수 있다.

트윈 기미르: 카르톨스 왕국의 수도인 이곳은 지키스먼 트왕이 지키고 있는 곳이다. 비둘기가 꼭 필요한 스테이지이

아스메긴: 어떤 사악한 힘에 오염된 늪은 비룡이 있는 곳이다. 강의 물살이 만만하지 않으므로 주의하자. 험한 물살은 이곳에서 만난 요정의 도움으로 잠재울 수 있다. 스테이지 클리어 후 바그라나나(비룡), 파르파(요정)등을 얻을 수 있다. 아로아(신관 전사:백야의 전사), 피안나(클레릭) 등을 만날 수 있다.



6개국 통일의 업적을 달성한 필리아



도 있다.(남서쪽 숲속). 숲의 도 적은 금괴로 살 수 있는데 군로즈의 봉밀주를 가지고 있다면 그냥 얻을 수 있다.

미미르 호수: 의문의 지역이다. 하지만 그곳에서 만난 백야의 전사 로저의 도움으로 그들을 물리칠 수 있을 것이다. 로저(백야의 전사), 브루겐카츠(용), 참참(요정) 등이 우리의 전열에 동참할 것이다.

구나 숲: 3명의 유령이 지키고 있는 지역이다. 좀처럼 그들에게 다가가기 어려우니 부대 편성에 주의하자. 실론(비룡), 헤테르(주술사), 켄타우르스(켄타우루스상을 가지고 얻을 수 있다.)등이 우리의 전열에 참가하고 싶어할 것이다.

웃라숲 동부: 나이트메어가 지키고 있는 이곳은 전방에 수 많은 적들이 우리의 앞길을 막고 있다. 정면에서 진을 치고 있는 적들과 당당히 승부하는 것도 좋지만 부대의 이동 지역을 잘 포착해서 적 부대사이를 아슬아슬하게 빠져나가는 재미도 느낄수 있는 스테이지이다. 마만(여전사), 다윈(고렘)등을 적들의 추격 속에서 어렵게 만나기도 한다. 에마(요정: 다윈을 데리고 간다면 참가해준다), 발바루티(거룡: 티르의

오른손을 가지고 있어야 한다). 알프소녀 : (나이트메어로 부터 구해지면 『토네리코의 열매』를 준다.) 등도 찾을 수가 있는 곳이다.

이달리숲: 펜릴의 늑대가 잠들어 있다는 불길한 숲으로 야플과 나플(아이:펜릴을 쓰러뜨리면 참가한다.), 워릭(전사), 레이나(주술사), 자파(용), 쿤타(고렘:거목의 뿌리에 감겨있다.) 등을 전투지역에서 이동 중에 만날 수 있다. 전투 시에 티르의 오른손을 사용하면 펜릴을 다시 불러낼 수 있다.

드베르그 숲: 아론(전사), 모르겐(비룡) 등을 만나며 이중 드베르그는 펜릴의 처치를 원하며 티르의 오른손을 준다.

익드라실: 고대 익드라릴 제국의 영토로 초기의 6개 부족의 싸움이 끊이지 않았던 곳이다. 그리고 지금은 6개국의 성지이기도 한 곳이다. 러스마라(노룡), 제록테스(고렘) 등을 만날 수 있다.

비숍닐의 언덕: 고대의 익드라실 백성들이 사용했던 제사장이다. 가끔 의문의 빛이 떠돌기도 한다는 소문이 있다. 란스룻(기사:백야의 전사), 아인헬야르들, 발키리아들, 해골

로브: 노장 윌더 폰 골든슈미트가 지키고 있는 이곳에서는 강력한 유닛을 만날 수가 있다. 닐스(전사), 엘리스(시스터), 듀라헤(용), 쉼씨(요정) 등이 있지만 이중에 역시 드래곤인 듀라헤가 최고이다.

사가 요새: 요새 내부의 기관 장치가 유명하기로 소문난 사가 요새. 이곳을 공략하려면 많은 노력이 필요하다. 우선 맨 왼쪽에 있는 톱니 바퀴에 도전하여 스위치에 다가가고 그 다음으로 그 옆쪽으로 가고 다시 맨오른쪽에 있는 톱니바퀴에 도전하여 스위치를 조작한 후 그 옆쪽으로 가야 하는데 일단 스위치 조작을 끝낸 부대는 그곳에 있어야 하기 때문에 부대의 선택에 신중을 기해야 하며 절대 다시 톱니바퀴에 도전하는 무모한 행동을 하지 말기를 바란다. 유엔(신관전사), 베젤(용), 해골전사들(북동쪽의 도

넛츠 모양의 늪에서 극태선향을 사용하면 된다.), 여전사(월광석을 가지고 있다면 웨어타이거 족을 전열에 참가시킬 수 있다.)등을 만날수 있는 곳이다.

프리프날: 검왕 고트프리트가 진을 치고 있는 이 성은 펴브렌 왕국의 수도이다. 불성에서 원군이 성의 우측 부분에 나타나지만 기세오른 우리의 부대를 꺾을 순 없을 것이다. 발레리(여전사), 슈로스(용), 프로라(요정)등을 동료로 할 수 있다.

계분 요새: 알폰스(전사), 반가드(비룡) 등을 만날 수 있고 절벽에서 아이템을 얻을 수 있다. 거대한 새가 발도르웃을 가지고 있는 것을 발견하면 그를 위협해서 옷을 얻도록 한다.

볼 요새: 페리(방랑자), 비룡(릴케른), 링(요정) 등을 만나기도 하고 월광석을 찾을 수

전사 등을 아주 어렵게 얻을 수 있다.

요르문걸드: 일전에 미미르 호수에서 만난 일행이 애기했던 4대 호수 중의 하나로 호수에 깃든 힘을 차지하기 위해 적들은 의식을 치루고 있다. 그들을 물리치는 도중에 가스틴(고렘:호수바다에 있다.), 말로(전사), 감마(비룡) 등이 우리의 전열에 참가하여 다음 전투에 데리고 가기를 원할 것이다.

그레이프닐 숲: 그곳에서 전투 중인 부대가 훗라 숲 동부에서 구한 알프족 소녀가 준 토네리코의 열매를 가지고 있다면 알프족을 얻을 수 있다. 하이젤(여주술사), 칸타(용:발바릇티를 얻었다면 만날 수 있다...그렇지 않다면...) 등을 어렵게 얻을 수도 있을 것이다.

에기르 곳: 툰드라 대륙의 오른쪽 끝, 외진 곳에 위치하고 있는 이곳은 에이르 요새를 점령할 정도라면 쉽게 클리어 할 수 있는 곳이다. 바다와 인접한 곳이라 그곳을 조사해 본다면 의외로 여러가지를 발견할 수 있다. 쉐(신관전사), 린다(여주술사), 릴리(용) 등을 그들의 의지대로 우리의 전열에 참가 시킬 수 있으며 인어들은 조건(큰 진주가 있다면 얻을 수 있다.)이 맞아야 얻을 수가 있을 것이다.

비즈브라인: 개국의 왕들 중에 성왕이라고 불리우는 라우렌티우스가 지키고 있는 이곳은 그를 따르고 추종하는 부하들이 죽을 각오로 덤벼들기 때문에 전투가 그리 만만하지는 않을 것이다. 필드에서의 전투를 마치고 성안으로 들어가면 기다렸다는 듯이 성안의 문들이 저절로 열리고 이에 우리의 용맹했던 부대들도 잠시나마 주춤 거릴 것이다.

좌우에 있는 스위치들을 조작해야 성왕에게 다가갈 수 있다.

필드전투에서 에참켈(요정), 마젤나(주술사) 등을 만날 수가 있을 것이다.

에이르 요새: 플레이어의 남편이자 레이팔 왕국의 제1 왕자 레온할트의 동생인 알렉시스가 지키고 있는 이곳은 필드 전투시에 비둘기를 사용치 않으면 전진에 큰 어려움이 있는 스테이지이다. 필립(주술사), 셀리(요정), 라이칸 스톱의 일종인 웨어베어를 조건(월광석이 있다면 얻을 수 있다.)에 맞는다면 어렵게 얻을 수가 있다.

쇼분 요새: 4대 호수 중의 하나인 후벨겔미르로 가기 위한 길목을 지키는 요새로 여성기사인 코르네이유가 지휘를 맡고 있는 곳이다. 레이(요정), 랄프(주술사) 등을 만날 수가 있으며 불사조(황금 깃털을 가지고 있다면 미미르의 목과 교환할 수 있다.)에게서는 아이템 교환이 가능하다.

스인 요새: 루프레히트가 지휘하는 이곳은 정면 승부로는 좀처럼 클리어 하기 힘든 지역으로 적의 용병을 보면서 부대를 우회하여 성으로 바로 쳐들어 가는 방법도 있다. 라파엘(기사), 해골 전사(북동쪽에서 검은 랜턴을 사용하면 얻을 수 있다.) 등을 얻을 수가 있다.

니브르헬름: 리저드왕이 지키고 있는 이곳은 무수히 많은 적들과 전투를 치뤄야 하는 곳이다. 잠블(고렘:강바다에 있는 걸 끌어올린다.), 렌(요정) 등을 만날 수 있으며 금괴를 가지고 있다면 전투 후 다시 맵으로 들어가 리저드왕과 만나면 리저드족이 전열에 참가한다.

스카틸니르: 스노트라 요새로부터 적의 원군이 참가하게 되고 숲 뒤에는 적의 본대가 진을 치고 있는 곳이다. 룿(요정), 모젤란(용) 등을 만날 수가 있으며 여러 장치가 있는 성안



이것이 최종전이다

의 아이템을 차지하기 위해서는 많은 이동과 노력이 요구된다.

바르: 성녀 발레리를 격파해야 하는 곳으로 골짜기에 진을 치고 있으므로 두가지의 전략을 세워 적을 공격할 수 있다. 어딘가에 있을 매복한 적을 조심해야 한다. 루드빅(비룡:군로즈의 봉밀주를 가지고 있으면 비룡 군단을 얻을 수 있다.)을 얻을 수가 있으며 라이칸스톱을 만들 수 있는 월광석을 손에 넣을 수 있다.

스노트라 요새: 테오발트 폰 큐렌베르그가 지휘하는

이곳은 보기에는 쉬워 보이나 막상 전투에 참가하면 적들은 기다렸다는 듯이 무시무시한 포위망을 구축해 오는 스테이지이다. 모젤(주술사), 라이드(전사) 등을 만나며 불사조에게 티르의 오른손을 양보하면 브라티하프와 호즈의 눈 5개씩을 준다.

울즈 호수: 4대 호수 중의 하나로 그 형태가 눈동자를 닮아 대지의 눈이라고 불리우는 이곳은 셀리나(여전사), 키스(용), 리베로(불사조:이겨야만 얻을 수 있다.), 그리폰(금괴를 가지고 있다면 황금 날개로 교환할 수 있다.), 엘드윈(전사:백



전체지역 지도

아의 전사), 겔하르(전사), 바트(주술사) 등을 만날 수 있는 곳이다.

* 대형 말벌인 호넷트가 있는 곳에서는 린델(용), 샘(전사), 리르파나(요정)을 얻을 수 있다.

* 아이아스 원정군이 있는 곳에서는 해골전사(극태선향이 있다면 프룬그닐 왕관으로 바꿀 수 있다)를 얻을 수 있다.

* 수천년간 살아온 나무인 트

렌트가 있는 곳에서는 세드릭(주술사), 마리(신관전사) 등을 얻을 수 있다.

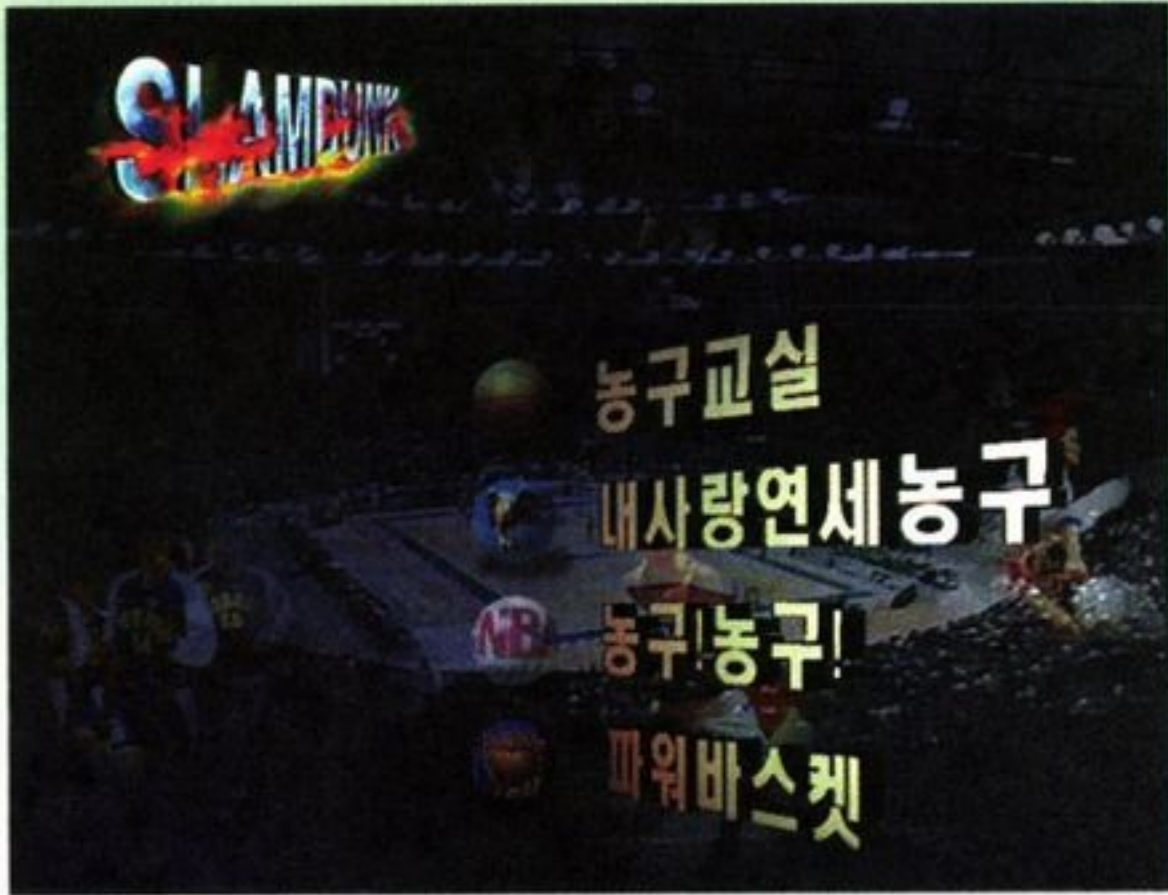
* 트렌트에게 「토네리코의 열매」를 주면 켈타우루스상을 얻을 수 있다. 트렌트의 부탁을 들어주지 않는다면 뒤에 웨어울프들이 우리의 전열에 참가하게 될 것이다. 이렇게 되면 굳이 월광석을 사용할 이유가 없는 것이다.

클래스의 변화

전사	기사 - 쏘터 도둑 - 산적 - 오야빈 - 산타클로스 벨세르그 - 플라머 - 로얄가드 메이지 - 소설러 - 위자드 - 리치 웨어타이거, 웨어울프, 웨어베어 기사 - 파라딘
레이디	여전사 - 여기사 위치 - 소설리스 - 위자드 - 리치
남자	백작 - 공작 - 하이랜더
리저드	리저드맨 - 리저드 기사
이클	타조 - 그리폰 - 불사조
씨펜트	와이엄 - 와이번
드라헤	브론즈 드라헤 - 실버 드라헤 - 골드 드라헤
드베르그	드베르그 봄베
알프	알프기사 알프기사
요정	레프라콘 - 세라핌
스톤고렘	아이언 고렘 - 실버고렘
스켈톤	해골전사 - 해골기사
시스티	클레릭 - 사제 - 주교

이름	특징
군 그닐	공격능력+6
흑룡의 창	공격능력+4
은 창	공격능력+3
철창	공격능력+2
16문작살	공격능력+1
미요르닐	공격능력+5
유폭대 철퇴	공격능력+3
마그니 철퇴	공격능력+2
머지 철퇴	공격능력+2
에기르 도끼	공격능력+5
스루즈 도끼	공격능력+4
불 도끼	공격능력+3
얼음도끼	공격능력+2
쇠도끼	공격능력+1
불검	공격능력+5
레바테인	공격능력+5
노트윙	공격능력+4
마사무네	공격능력+4
프레이검	공격능력+3
스콜검	공격능력+2
하티검	공격능력+2
백야의 검	공격능력+2
은검	공격능력+2
쇠검	공격능력+1
감방테인	주술능력+5
놀즈봉	주술능력+3
플레이야봉	주술능력+2
울르방패	열의 속성 무효화
프레이녹각	내의 속성 무효화
드라우프닐	번개 속성 무효화
헬못	성스러운 속성 무효화
이즌사과	어둠의 속성 무효화
플레이야 눈물	이성의 속성 무효화
비자르의 구두	힘로의 속성 무효화
그린브루스티	힘로의 속성 무효화
	남성의 클래스 체인지(구족계, 리치, 하이랜더, 라이칸 스킨은 불가능)
가랄호른	더, 라이칸 스킨은 불가능
브리싱거맨	여성의 클래스 체인지(귀족계, 리치는 불가능)
프룬그닐 왕관	귀족계의 클래스 체인지(하이랜더는 불가능)
발도르 옷	주교를 리치로 클래스 체인지
미미르 머리	위저드를 리치로 클래스 체인지
헬모즈 갑옷	공작을 하이랜더로 클래스 체인지
브라기 하프	요정계의 클래스 체인지
호즈의 눈	악마계의 클래스 체인지
빨간 모자	오야빈을 산타클로스로 클래스 체인지
만월의 눈물	전사를 늑대인간으로 체인지
만월의 피	전사를 불곰인간으로 체인지
만월의 탄식	전사를 호랑이 인간으로 체인지
포션	1 유닛의 HP 어느 정도 회복
파워 포션	1 유닛 HP 많이 회복
애물릿	유닛 전체의 HP 어느 정도 회복
하이애물릿	유닛 전체의 HP 많이 회복
영혼의 열매	사용자의 생명과 함께 적유닛 전멸

슬램덩크 - 최희암의 농구교실 -



- 제작사: 한겨레 정보 통신
- 장르: CD-타이틀
- 시스템 요구사항: IBM-PC 486-SX 이상/8MB 램/
사운드 블라스터 호환 카드
CD-ROM필수/윈도3.1 이상
- 가격: 미정
- 발매일: 미정

다양한 오빠부대들의 저력을 과시하고 있는 연세대 농구팀의 좀더 자세한 내용과, 나아가서는 농구에 관련된 좋은 정보를 얻을 수 없을까 하는 사람들에게 좋은 소식들이 들려오고 있다.

바로 연세대 농구팀의 모든 것과 농구의 기원으로부터 현재 NBA의 플레이어들에 관련된 이야기를 모두 수록하고 있는 슬램덩크(최희암의 농구 교실)

이 CD-ROM으로 제작되고 있는 중이라는 것이다. 현재 공개된 자료에 따르면 다양한 스크린 샷과 동영상을 동원한 방대한 데이터 베이스를 과시하면서 여러 계층의 유저들을 유혹하고 있다고 하는데 농구에 관심있는 유저들이라면 소장본으로 하나정도 가지고 있을 가치가 돋보이는 타이틀이다.

CD-ROM에 담겨져 있는 전체적인 내용은 다음과 같다.

1. 농구교실 : 농구의 기본적인 기술/전술을 최희암 감독의 설명과 연세대 선수들의 시범을 담은 동화상으로 구성되어 있다.

* 농구코트 : 농구코트 규격/명칭 등을 그래픽과 나레이션으로 설명하고 있다.

* 개인기술: 슛, 드리블, 패스 등 농구의 기본기술을 최희암 감독의 설명과 연세대 선수들의 시범으로 보여준다.

* 팀플레이 : 다양한 수비/공격 포메이션을 설명. 최희암 감독의 설명과 연세대 선수들의 시범을 동화상으로 수록했다..

2 내사랑 연세농구 : 연세대 농구부에 대한 소개. 선수 개인의 프로필, 사진, 동화상 및 연세대 농구부의 게임중 하이라이트를 소개하고 있다.

* 연세농구가족: 연세대 농구부의 연습/경기/생활의 이모저모

를 정지화상으로 소개한다.

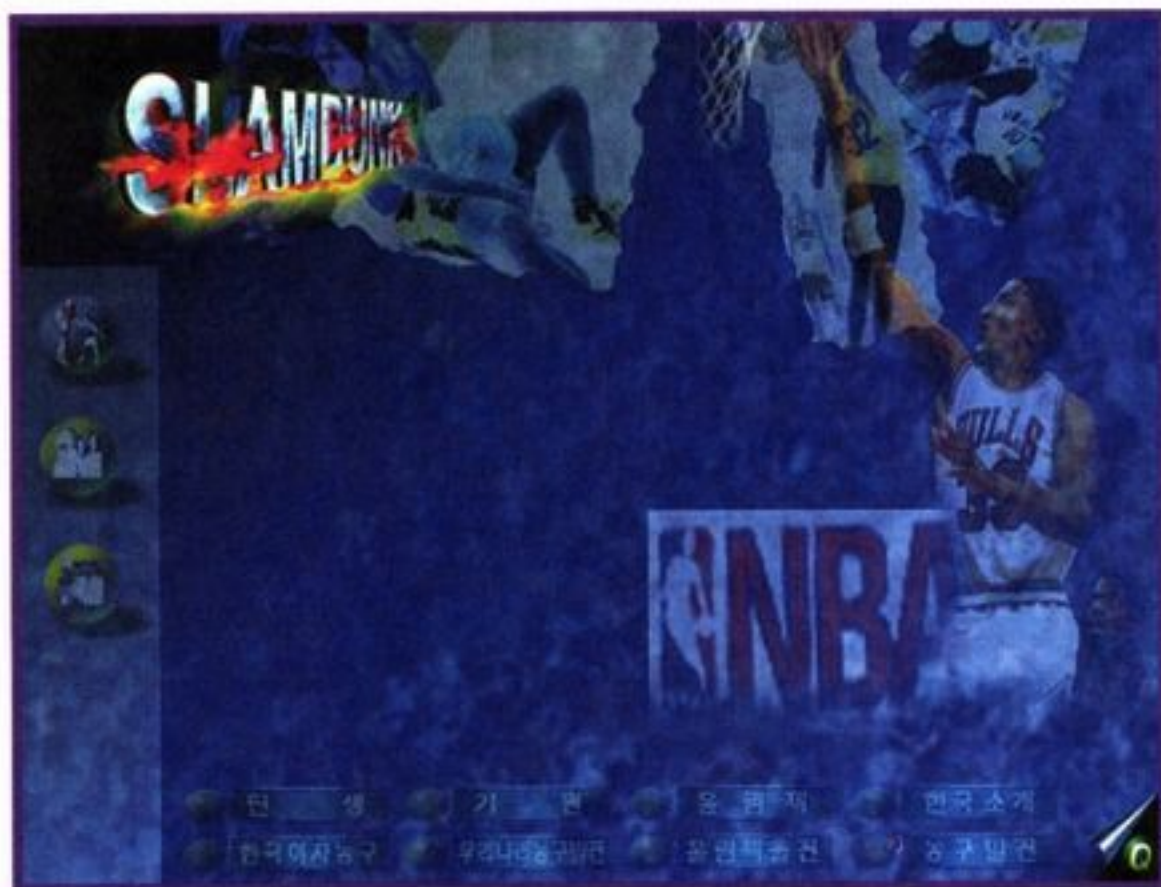
* 경기하이라이트: 연세대의 게임중 가장 극적인 게임을 하이라이트로 구성. 연세대와 중앙대/삼성/SBS/호주팀과의 경기를 수록해 놓았다..

* 농구가족모습: 선수 개개인에 대한 소개. 프로필/사진모음/선수주요 장면 동영상으로 구성되어 있다.

3. 농구! 농구! : 농구의 기원/발전과정과 한국 농구의 역사등을 소개. 정지화상/나레이션/텍스트로 구성되어 있다.

4. 파워바스켓 : 재미있게 즐길 수 있는 농구 게임. 3점슛 게임과 덩크슛 게임으로 구성되어 있다.

5. 용어사전: 농구에서 사용하는 주요 용어를 설명한 사전. 어느 장면에도 곧바로 용어를 검색할 수 있다.



Cacties Ogre

집중공략

PS 두근두근 메모리얼

SFC 택틱스 오거

최고의 전략 가이드



집중공략

P S 전략 가이드

두근두근 메모리얼 Forever with you

- 기 종 : 플레이 스테이션
- 제작사 : 코나미
- 장 르 : 어드벤처
- 현지 발매일 : 95년 10월 31일



플레이어의 궁극적인 목표는 일단 소꿉친구인 후지사키 시오리의 고백을 받아 내는 것

여학생이라면 누구나 믿고 있는 전설. 그것은 키라메키 고등학교도 예외는 아니었다.

"졸업식 날, 교정에 심어져 있는 거대한 고목 아래에서 여학생에게 고백을 받아 탄생한 커플은 영원히 행복하게 된다!"라는 전설이...



이 게임은 1995년 4월 4일부터 1998년 3월 1일까지의 3년간을 무대로 한다. 플레이어는 사립 키라메키 고등학교에 입학한 신입생으로 졸업하기까지 3년간을 이 학교에서 보내게 되는데 게임의 최종 목적은 어릴 적부터 특별한 감정을 지니고 있었던 소꿉친구 '후지사키 시오리'에게서 졸업식날 사랑의 고백을 받는 것



당신은 과연 전교생의 아이돌 적인 존재, '후지사키 시오리'를 연인으로 만들 수 있을 것인가?



그녀가 첫번째 목표인 '후지사키 시오리'

이다. 이를 위해 주인공은 공부나 운동, 그리고 체육제 등의 여러가지 이벤트를 거치면서 그녀가 원하는 남성상으로 성장하지 않으면 안된다. 또 플레이어가 3년간 어떠한 행동을 하느냐에 따라 엔딩이 변화하는 「멀티 엔딩」을 채용하고 있어 몇번이라도 자신이 목표로 한 엔딩에 도전할 수 있다.



여성에 대한 정보에 밝은 '사오토 메 요시오'. 그의 녀석들은 성격 탓에 금방 친구가 된다



이 학교 이사장의 손자(?)이자 여학생들을 사로잡는 우상 '이주인 레이'의 등장

커맨드 설명



성공하면 스테이터스가 상승



실패하면 성공시의 상승보다 소량이 증가. 단 스트레스가 많이 쌓인다

목표가 되는 여성들을 공략하기 위해서는 일단 그녀가 이상형이라고 생각하는 남성이 되어야만 한다. 그를 위해서는 9개의 패러미터 상승 커맨드를 이용하여 3년간의 학창시절동안 자신을 단련하며 갈고 닦아야 하며, 또 데이트 커맨드를 이용 그녀에게 좋은 인상을 심어주는 것이 중요하다. 커맨드는 평일(통상 일주일)날 자신이 올려야할 항목을 일요일날 정해 주는데 이때 확정된 커맨드에 따라 플레이어는 패러미터를 올리게 된다. 또 일요일, 공휴일에는 평일날의 몇배 효과로 능력치를 상승시킬 수 있으며 그외에도 여학생과의 데이

기호 설명

- A: 플레이어의 스테이터스에 대단히 효과적. 특정 스테이터스를 중점적으로 상승시키고 싶을 때 사용하도록 하자.
- B: A보다 효과적이지는 않지만 이 커맨드를 지속적으로 사용함으로 조금씩 스테이터스가 상승한다.
- C: 스테이터스에 악영향을 끼친다. 이 현상을 너무 오랫동안 무시하면서 지나치게 되면 돌이킬 수 없는 사태가 발생하고 만다.

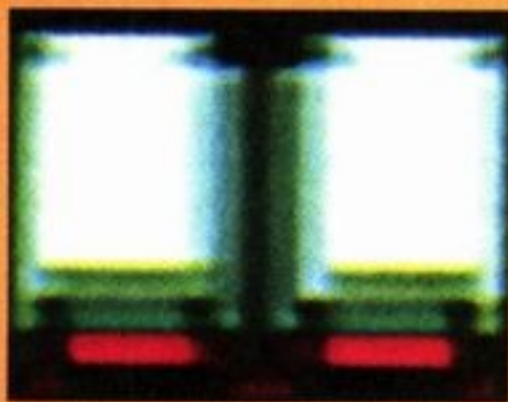
트가 가능해진다. 그녀의 취미등을 잘 파악하여 알맞은 데이트 장소를 선정하지 않으면 호감은 커녕 도리어 불쾌감만 심어줄 수 있으니 유의하도록.

평일 커맨드

일주간 월요일부터 토요일까
지의 행동을 선택하는 커맨드.
매주 일요일에 다음 주 계획을
선택한다. 이들 커맨드는 휴일에

도 선택이 가능한데, 이 경우 평
일보다 스테이터스 상승치가 커
지며 부작용도 적어진다.

문과계 학습 : 학업과 운동을 적절히 조화시켜라



문 계: A, 잡 학: B
몸 상태: C, 스트레스: C

국어 과목의 능력치를 상승시킨다.
또 잡학도 약간씩 익힐 수 있으나
왠지 모르게 스트레스가 쌓이기 쉬
운 커맨드이다.

이과계 학습 : 인테리가 목표라면...



이과계: A, 근성: B
몸 상태: C, 스트레스: C

과학, 수학 성적에 영향을 나타낸다. 이
과 계열 중심의 현대 교육에서는 없어선
안될 요소. 어떤 이유에서인지 모르겠지
만 근성이 약간씩 올라간다. 단 몸상태
와 스트레스에 더불어 옹모까지 점차 약
화되어 가는 것이 흠.

예술계 학습 : 감성을 키우고 싶은 당신에게



예술계: A, 몸 상태: B
운 동: C

이과, 문과계 수업에 치중한 나머
지 쉽게 저하되기 쉬운 예술계 감
성. 여학생에게 점수를 따기 위해
선 예술적 감각도 필요할 뿐만 아
니라 시험 및 대학 입시에서도 나
름대로의 비중을 차지한다. 두꺼운
돋보기 안경을 쓴 이상한 분위기의
수재가 되지 않으려면 이 커맨드도
사용할 줄 알아야 한다.

운동 : 몸이 약한 플레이어들은



운 동: A, 근성: B
몸상태: C

매일 운동하여 기초 체력을 다진다.
체육제 등의 운동경기에 참가하는 이
벤트에는 운동 스테이터스가 주요 포
인트로 작용. 단 몸상태가 급격히 약
화되므로 적절한 휴식을 병행하자.

부활동 : 학업과 운동을 적절히 조화시켜라



전부 11종류의 부활동(즉 클럽 활
동)도 스테이터스에 중요한 영향을
끼친다. 특히 그 분야에 속해 있는
여학생들과의 만남도 준비되어 있
으므로 목표로한 여학생의 클럽을
찾아 그곳에 들어가는 것이 게임을
여러모로 유리하게 이끌어가는 길
이 될 것이다.

<문과 계열>

문예부: 문과 계열 학습에 도움이 된다. 왠지 이과계 스테이터스도 조금씩 상승.
연극부: 문과계 뿐만 아니라 예술계의 스테이터스도 상승시킬 수 있는 아주 편
리한 클럽. 체력도 단련된다.

<이과 계열>

과학부: 이과 계열 스테이터스가 상승하는 것은 고맙지만 스트레스가 이상적으
로 쌓이기 쉽다.
전뇌부: 쉽게 말해 컴퓨터부. 예술치까지 올라가나 역시 스트레스가 쌓이기 쉽다.

<예술 계열>

미술부: 감성을 올려서 여성들을 넉다운 시키자. 예술계 상승으로는 최고의 커
맨드이다.
악 단: 사랑의 멜로디를 담아 당신 걸으로... 역시 예술계 페러메터가 상승한
다. 체력도 단련.

<운동 계열>

축구부: 운동 상승. 연습경기에서 이기면 매니저의 격려를 받을 수 있다. 체력
손실에 주의
야구부: 가장 근성을 키우기 쉬운 부활동이 야구부이다. 백구에 담은 뜨거운
청춘! 단 옹모 손실이 급격하다.
테니스부: 영광의 센터 코트를 향해... 에이스를 노려라! 잡학도 상승한다.
수영부: 남성들의 꿈인 역삼각형 체형을 만들고 싶다면 이곳이 적격. 왠지 옹
모는 저하된다.
농구부: 호쾌한 덩크로 인기를 끌어라! 운동 상승으로는 단연 독보적이다.

놀이 : 풍부한 화제를 익혀라!



옹 모: A, 잡 화: B
몸 상태: C

친구들과의 풍부한 커뮤니케이션은
여러가지 지식을 일깨워 준다. 화제
가 풍부한 남성은 여성에게도 당연히
인기가 있는 법. 당연히 유행에 민감
하게 되어 옹모도 단정해 진다. 단
너무 놀아버리면 체력도 손실되고 학
력도 저하되므로 정도껏 해 두도록.

멋내기



옹 모: A, 잡 화: B
몸상태: C

말 그대로 아름다운 옹모를 가꾸기 위한
커맨드이다. 인간은 마음 가짐이 중요하
다고는 해도 너무 불품없는 옹모로는 여
성들의 시선을 끌 수 없다.
가끔은 거울을 보며 옹모를 꾸며보는 것
이 좋다. 하지만 지나치면 근성이 심각
하게 저하되어 버리니 주의.

휴일 커맨드

일요일, 휴일에만 사용할 수 있는 커맨드. 여학생들과의 커뮤니케이션에 매우 중요한 역할을 한다. 캘린더, 시스템, 세이

브는 평일에도 선택할 수 있지만 시스템, 세이브는 스테이터스에 직접적인 관련이 없으므로 설명하지 않고 넘어가겠다.

데이트: 어쨌든 무조건 불러내자



표정이 이렇게 변화면 이제 승부는 난 것이다

여학생의 스케줄이 비어 있다면 휴일에는 전화로 그녀와의 데이트 약속을 받아낼 수 있다. 그리고 데이트 당일에는 이 커맨드를 이용 그녀와 만나기로 한 장소로 나가면 된다. 단 이렇게 하려면 목표 여학생이 수급할 만한 능력치 상승이 필수적으로 뒤따라야 한다. 그렇지 않으면 그녀는 당신의 부탁을 쉽게 거절해 버릴테니까. 반대로 그녀의 이상형에 부합된다면 거꾸로 여학생이 데이트를 신청해 오는 일이 생긴다.

대부분의 이벤트는 이곳에서 발생하며 알맞은 대화를 선택하여 그녀의 마음을 사로잡는 것이 중요. 만약 데이트 장소를 잘못 선택하면 사전에 거절당하거나 나중에 플레이어에 대한 관심이 떨어지게 된다.

스케줄: 매주 체크하자



행사 요체크!

데이트 날짜를 잃어버린다던가, 부활동의 날을 까먹고 다른 일을 하는 것, 그리고 다른 여학생과 더블 데이트를 하는 등의 행동은 게임의 패배에 결정적인 영향을 미친다. 이러한 패배를 방지하기 위해 매주 캘린더를 확인하는 생활을 습관화 하자. 캘린더에는 행사일 말고도 플레이어의 바이오 리듬도 나타나니 그에 맞는 커맨드를 선택하면 능률을 2배로 올릴 수 있다.

요시오에게 무엇이든 물어보세요!



'이주인 레이'를 무척 싫어하는 요시오. 좋은 녀석이다



전화 커맨드

휴일에만 사용할 수 있는 커맨드. 요시오를 통해 알아낸 새로운 여학생의 연락처에 전화를 걸어 데이트 신청을 할 수 있다. 또 여학생의 정보라면 모두 가지고 있는 친구 요시오에게 전화를 걸어 자신에 대한 여학생들의 호감도라든지 여학생들의 취미, 습성 등을 알아낼 수 있다.



평가도를 파악하여 앞으로의 계획을 수립하자



여학생의 정보 파악은 매우 중요. 약 1년에 한번씩은 동일 인물의 정보를 체크하자. 새로운 정보들이 들어와 있을 것이다

1. 자신의 평가를 듣자

자신에 대한 여학생들의 평가를 듣는 일은 매우 중요하다. 총 7단계로 표시되는 호감도는 이 게임에서 처음 만남의 대부분은 나쁜 인상 또는 평범한 시선 등의 상태에서 출발한다. 순정 만화풍의 극적인 만남은 거의 기대할 수 없는 것이다. 따라서 게임에 들어가면 스테이터스를 상승시켜 여학생의 시선을 돌리게 하는 것이 중요하다.

2. 여학생 & 데이트 스포트를 듣자

여학생의 생일, 취미, 부활동, 히프 사이즈 등 요시오가 모르고 있는 것은 없다. 그의 수첩을 보고 여러가지를 체크하여 총괄적으로 작전을 세워 나가자. 또 새롭게 생긴 데이트 스포트에 관한 정보도 들을 수 있다.

캐릭터 소개 및 정보

이 게임에 등장하는 11 + 2 명의 여학생 데이터를 수집해 보았다. 여성들의 취미에 대해서도 간략하게 설명해 보았으니 데이

트 장소의 선정이나 생일 선물 이벤트 등에 활용해 주기 바란다.

1. 후지사키 시오리: 당신을 만나고 싶어요



인 슈퍼 걸이다. 현재 키라메키 고교의 슈퍼 아이돌 계열의 한 사람. 최초 주인공의 목표는 '후지사키 시오리'가 된다. 자신이 좋아하는 남성상에 대한 이상은 상당히 높아서 이를 만족시키기 위해서는 주인공을 완벽한 인간으로 만들어야 한다. 모든 방면에서 능력치를 상승시켜야 하며 그 와중에서도 시오리의 호감을 사기 위해 데이트도 게을리해서는 안된다.

등장은 처음부터... 클럽 활동은 랜덤으로 결정되기 때문에 요시오의 전화 서비스를 통해 알아보아야 한다.



시오리와의 데이트~~ 라라라라

주인공과는 이웃집에 살며 어릴 때부터 같이 자란 소꿉 친구이다. 누구에게라도 사랑받을 수 있는 성격과 외모를 지니고 있으며 우수한 두뇌, 만능 스포츠 맨



시오리의 표정이...



관람차 이벤트는 워낙 유명해서 설명이 필요 없을 것 같다

좋아하는 것: 클래식 음악, 공원, 악세사리, 작은 물건, 스키, 러브 로맨스, 풀장

싫어하는 것: 스포츠 관전, 아이들 취향의 것(유원지, 동물원은 제외), 폭력물

2. 키사리기 미오: 도서관에서 공부하지 않을래요

책을 사랑하는 문학 소녀. 소설 속에 등장하는 정열적인 사랑을 동경하고 있다. 책을 너무 좋아한 나머지 체력은 상당히 약해 빈혈로 자주 쓰러지기도 한다. 문학을 사랑하는 남성을 좋아하고 문학적인 표현에 약하다. 그녀의 등장은 일단 문학 계열의 수치가 평균적으로 60전후이며 (이 경우 지금 알고 있는 여성이



몇명인가에 따라 달라진다)

좋아하는 것: 독서, 클래식 음악, 러브 로맨스, 문학
싫어하는 것: 시끄러운 곳, 운동 종류

3. 카타기리 아야코: 데이트는 언제나 So Fun! Very good!!

사사로운 것에는 신경을 쓰지 않는 마이 페이스형 소녀. 남들에 비해 이상한 것을 좋아한다. 그녀와의 대화 중에는 자주 영어 단어가 섞여 나오는데 왜일까? 외국에서 살다온 건지 아니면 말버릇이 그런 건지... 어쨌든 수학 여행 이벤트에서 그 말버릇을 이용한 해프닝을 벌일 것 같다. 예술에 조예가 깊은 남성을 좋아하며 미술관을 자주 찾는다. 등장



은 역시 예술계 능력치가 60전후(이것도 여학생 수에 따라 바뀐다)일때.

좋아하는 것: 코미디, 미술, 팝 CD, 가라오케(무서울 정도다. 마이크를 놓치 않으니 원...)
싫어하는 것: 콘서트, 공부, 스포츠

4. 히모오 유이나: 머리 나쁜 남자는 사양하겠어!

웬지 위험한 연구에 몰두하는 매드 사이언티스형 여성. 무슨 일이든지 이론을 앞세워 생각하는 두뇌 명석형의 여학생이다. 성격이 강하고 남성을 부리는 듯한 말버릇을 자주 사용한다. 자



신과 같은 가치관(위험한데 이 건~~)을 좋아하며 취미는 이 상한 실험과 연구. 이과계열 능력치가 60전후에 등장한다.

좋아하는 것: 과학 관련 업종, 클래식, 정크실, 수족관, 예술
싫어하는 것: 스포츠, 유원지, 영화, 스포츠관전

5. 키요카와 노조미: 나와 함께 맘을 흘려요

정의감이 강하며 남자라고 착각할 정도로 팔팔한 성격의 스포츠 소녀. 우유부단한 것을 가장 싫어한다. 자신과 함께 스포츠를 할 건장한 남성이 그녀의 남성상. 취미는 조깅. 등장은 운동 능력의 상승이다.



좋아하는 것: 록, 유원지, 러브 로맨스, 스포츠 전반, 식물원
싫어하는 것: 쇼핑, 도서관

6. 니지노 사키: 스포츠는 뭐든지 좋아요

매우 활발하며 상냥한 성격을 지닌 아가씨이다. 통칭 체육부의 아이돌로 스포츠맨의 근성이 좋아서 언제나 체육부만을 돌아다니며 전전긍긍하고 있다. 뒷바라지를 잘하며 요리를 즐기는 가정적인 면도 겸비하고 있다. 끈질긴 근성과 노력의 스포츠



맨에게 마음을 뺏기는 모양이다. 등장은 근성치의 상승.

좋아하는 것: 스포츠 관전, 유원지, 스키, 동물원
싫어하는 것: 도서관, 조용한 곳

7. 사오토메 유미: 좋아하니까 멋대로 구는 기라구요.

요시오의 동생. 2학년 신학기에 필연적으로 만나게 된다. 밝고 명랑한 성격에 꽤 적극적인 면도 지닌 소녀. 취미는 아직 어린애 같은 구석을 보이지만 자신이 원하는 남성상은 자신을 한명의 여성으로 보아주는 사람



이다. 게임을 잘한다는데...

좋아하는 것: 유원지, 애니메이션, 게임, 프로레슬링
싫어하는 것: 공부, 조용한 곳

8. 카가미 미라: 당신 정도로는 나와 어울리지 않아!

성숙한 여인의 매력을 풍기는 미인으로 성격이 좀 도도하다. 자신과 같이 다녀도 빠지지 않을 정도로 얼굴이 잘생긴 남자를 좋아한다. 취미는 윈도우 쇼핑. 등장은 매력치를 상승시켜



야 함.

좋아하는 것: 쇼핑, 값비싼 액세서리, 아이돌
싫어하는 것: 영화, 유원지, 스포츠 관전, 동물원

9. 미키하라 메구미: 처... 처음 뵙겠습니다...

적면증(赤面症: 얼굴을 쉬 붉히는 병) 덕택에 이성 친구를 한 명도 사귀어 보지 못한 내성적인 아가씨. 등장은 2학년 2월 14일 발렌타인 데이. 시오리가 마치 초콜릿을 줄 것처럼 교사 뒷편으로 부르더니 한다는 것이 고작 메구미를 소개시켜 주는 것이다. (물론 호감도가 높으면 그 뒤 학교 때 시오리에게 정성이 담긴 초콜릿을 받을 수 있지



만) 유이와 같이 메구미의 등장도 필연적이므로 만나지 않을 수는 없다. 남성상은 자신과 같이 동물을 사랑하는 사람. 애완 동물과 노는 것이 취미이다.

좋아하는 것: 호러물, 뉴 뮤직, 동물원
싫어하는 것: 스포츠 관전

10. 코시키 유카리: 저와 함께 테니스를...

품위 있고 조용한 재벌집 아가씨 타입의 여성. 아년게 아니라 정말로 코시키 부동산 회사 사장의 고명 딸이다. 다소곳한 성격에 맞지 않게 활동적인 테니스를 즐기는 일면도... 스포츠가 특기인 남성을 좋아한다. 취미는 편물(뜨개질). 등장은 테니



스부 활동을 할 때, 기타.

좋아하는 것: 편물, 호러물, 공원, 유원지, 클래식 음악
싫어하는 것: 테니스 이외의 스포츠 관전

11. 아사히나 유우코: 최신 유행, 화제를 알고 있어?

패션과 음악 등 유행에 민감한 밝고 명랑한 소녀. 화제가 풍부하고 유행에 민감한 남성을 좋아한다. 취미는 최근 유행하는 장소에 가는 것. 등장은 놀이 능력치를 올리는 것으로부터... 그녀와의 데이트에서는 언제나 데이트 스포츠 정보지를 잘 보



고 유행하는 장소로 데리고 가자.

좋아하는 것: 최신 유행, 뉴뮤직, 액션 영화.
싫어하는 것: 스포츠 관전, 한적한 장소, 공부

11+1. 다테바야시 미하루: 어머! 죄송해요.

능력치가 평균적으로 끌고루 올라가면 등장한다. 주인공이 어디에 있는지 한번씩 와서 부딪히고는 미안하다며 이름도 안 밝히고 가버린다. 그리고 주인공 집의 전화 응답기에 계속 잘못된 걸린 메시지를 남겨두는데... 결국



게임 끝날때(졸업)까지 계속 부

딛히기만 하다가 플레이어가 누구에게서도 고백을 받지 않으면 혜성같이 등장하여 플레이어를 구해준다. 결국 부딪힌 것도 전

화기에 메시지를 잘못 남긴 듯한 것도 모두 주인공이 좋아서 그랬다는데... 숨겨진 캐릭터 중 한명이다.

좋아하는 것: 전화, 쇼핑, 뉴 뮤직
싫어하는 것: 조용한 장소

11+2. 이주인 레이: 훗! 어차피 쓸데없는 것이겠지만 갈해보라고, 하하하.

이 기분나쁜 녀석이 여자인 것을 아는 사람은 얼마 되지 않을 것이다. 왜 요시오의 수첩에 그리고 전화번호부에 이녀석에 대한 것이 적혀 있었겠는가... 이주인 가문은 대대로 학교를 졸업할 때까지는 남자로 행세하며 지내야 한다고 하는 어처구니 없는 이유로 전교 남학생을 기만하며 살아온 것이다. 그녀를 공략(?) 하는 방법은 의외로 간단하다.



게임 시작 때부터 거의 매번 그녀에게 전화를 거는 것이다. 전화 거는 횟수에 따라 이벤트가 발생하고 결국 졸업식 때에는 자신의 정체를 밝힐 것이다.

좋아하는 것: 보석, 파티, 아름다운 것, 자기 자신
싫어하는 것: 평민적인 것

데이트 스포츠 소개



데. 메구미 추천 코스.
4. 스케이트 장

겨울방학에만 갈 수 있다. 운동 능력이 높으면 같이 간 여자 친구를 지도해 줄 수도 있다.

5. 콘서트 회장

처음부터 갈 수 있는 곳. 영화 상영과 같이 계절마다 콘서트 내용이 바뀐다. 내용에 알맞게 여성을 데리고 오지 않으면 큰 낭패를 볼 것이다.

- 1학년 봄, 여름, 가을, 겨울 => 클래식, 아이돌, 록, 뉴 뮤직
- 2학년 봄, 여름, 가을, 겨울 => 아이돌, 록, 클래식, 뉴 뮤직
- 3학년 봄, 여름, 가을, 겨울

1. 스키 장

겨울 방학에만 사용할 수 있는 스포츠. 운동에 능숙한 여성을 데리고 가도록. 질문의 답은 자신의 운동 능력에 따라 다르게 대답해야 한다(초급, 중급, 고급자 코스로 가기 때문에).

2. 식물원

2학년 여름에 개설된다. 여러 가지 꽃과 식물들이 만발하는 곳. 아마 노조미가 좋아하는 곳이었지

3. 동물원

처음부터 갈 수 있다. 그리고 1학년 겨울부터는 코알라가 들어오므로 자주 이용해도 무방할



시오리는 교향악을 좋아한다

=> 아이돌, 클래식, 뉴 뮤직, 록
6. 영화관

1학년 여름에서부터 갈 수 있다. 역시 계절마다 영화가 바뀜.

1학년 봄, 여름, 가을, 겨울
=> 휴관, 코미디, 러브 로맨스, 액션,

2학년 봄, 여름, 가을, 겨울
=> 호러, 애니메이션, 액션, 러브 로맨스

3학년 봄, 여름, 가을, 겨울
=> 액션, 호러, 코미디, 러브 로맨스

7. 쇼핑 거리

처음부터 갈 수 있다. 양복점과 작은 액세서리들을 파는 상점이 모여있는 곳. 카가미는 액세서리를 좋아한다. 정크상도 있긴 하지만 대체 누가 이용하는 걸까?(누구긴 바로 그...) 그... 이외의 다른 여성들은 절대 데리고



액세서리를 선택하는 시오리.

가지 말자.

8. 게임 센터

처음부터 갈 수 있다. 2학년 가을에는 메달 코너라는 곳이 신설되기도 한다.

9. 가라오케 박스

3학년 봄에 생긴다. 아야코와는 가고 싶지 않아~~~! 너무 노래에 열중하는 그녀의 모습은...

10. 볼링장

2학년 가을에 생긴다. 몸을 움직이는 스포트라면 이곳이 적합.

11. 도서관

처음부터 갈 수 있다. 책을 좋

아하는 키사라기가 만족할 만한 장소. 수험전에 이곳에서 공부를 하면 좋은 일이 생길지도...

12. 이주인의 집

매년 12월 24일, 이주인 레이의 집에서는 크리스마스 파티가 열린다. 그때 중요한 것은 용모. 이것이 떨어지면 들여 보내주지도 않는다. 파티에서는 이때까지 사귀어 여성들과 접할 수 있으며 운이 없으면(?) 새로운 여성과도 만날 수 있다. 파티 후에는



모두 크리스마스 파티 드레스를 입고 온다



파티에 초대받지 못한 비참한 물골



선물 교환, 잘 선택하자

선물 교환이

13. 미술관

1학년 가을부터. 유명 화가전은 1학년 가을, 조각전은 3학년 봄에 그리고 피기전은 3학년 가을에 각각 열린다. 피기전에는 아야코를 데리고 가도록.

14. 플라네타리움

2학년 겨울부터 생긴다. 별자리를 인공적으로 만들어 보는 곳인데 대개 "몇억년전의 광채 로구나."라는 대사를 말하면 호

감도가 올라간다. 낭만파들을 데리고 올 것.

15. 근처의 공원

처음부터 올 수 있는 곳이며 이곳에서는 여성의 취미나 좋아하는 장소에 대해 들을 수 있다. 시오리와 호감도가 발전되



시오리의 이벤트

면 이곳에서 이벤트가...

16. 수족관

1학년 겨울에 개장되며 돌고래 쇼는 2학년 봄부터 열린다. 유카리와의 이벤트가...

17. 키라메키 중앙공원

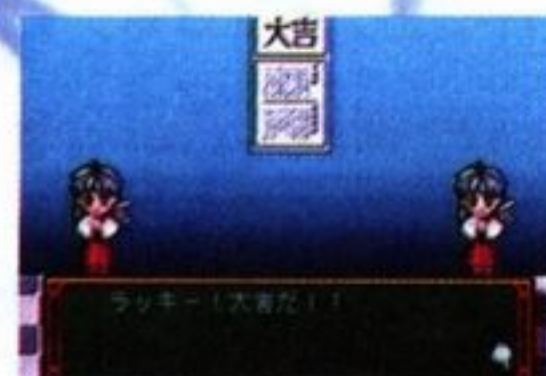
1학년 여름에 입장 가능. 벚꽃 놀이는 3월에서 4월 상순까지. 이벤트가 다발로 쏟아지는 곳이다. 호감도가 높아지면 이곳에 와 보도록.

18. 바다

여름 방학에만 갈 수 있는 해변. 이곳에서는 여러 이벤트도 일어나지만 깡패들도 많다. 즐지에 RPG를 해야하는 일도 적지 않을 듯. 풀장보다는 쉽게 여성들이 OK를 한다.

19. 풀장

역시 여름방학에만 이용가능. 2학년 여름에는 워터 슬라이더가 신설된다. 이것은 시오리만을 위



점괘를 잘 살펴보자

한 전용 이벤트.

20. 신사(8월 버전)

8월 첫번째 일요일에만 생기는 곳. 기모노를 입고 오는데 그것을 칭찬해 주자. 금붕어 잡기와 사격을 미니 게임으로 즐길 수 있는데 성과에 따라 호감도가... 3학년 때에는 불꽃놀이도 열린다.

21. 신사(1월 1일 버전)

1월 1일 정월에 여성과 함께 오면(호감도가 높으면 그 여성이 직접 찾아온다) 된다. 일단 종을 치면서 소원을 비는데 소원의 종류에는 학업 향상(학업 관련 수치가 10정도 상승), 건강 향상(몸상태가 40정도가 됨), 그리고 연애 성공(선택한 여성과의 관계가 한단계 올라감, 될 수 있으면 이것을 선택하기 바란다)이 있다. 그리고 일년 운세를 보는데 흥(凶)이 나오면 세이브한 것을 다시 하는 것이 좋을 것이다.(특히 마지막 해에는) 이 점괘가 엔딩에 지대한 영향을 미치기 때문인데 따라서 설날 전 주에는 반드시 세이브를 하도록. 대길(大吉)이 나오면 OK.

22. 유원지

처음부터 갈 수 있다. 히어로 쇼가 매월 첫번째 일요일에 열리며, 나이트 퍼레이드가 8월달 내내, 그리고 절규 머신이 3학년 봄에 신설, 마지막으로 체감 머신이 3학년 겨울에 증설된다. 평상시에는 관람차, 제트 코스터, 고스트 하우스에 들어갈 수 있는데 시오리는 관람차를, 메구미는 고스트 하우스, 그리고 유미는 히어로 쇼가 즉효다.

23. 스타디움

2학년 봄에 생기는데 여러가지 스포츠 관련 시합을 개최한다.

3월: 프로레슬링, 4월: 야구, 5월: 야구, 6월: 프로레슬링, 7월-10월 야구, 11월 프로레슬링, 12월: 휴관, 1월 프로레슬링, 2월:



슬픈 엔딩 곡이 흐른다. 아~~~ 슬퍼라



텍틱스 오거

- 제작사 : 퀘스트
- 장 르 : 네오PRG
- 현지 발매일 : 95년 10월 6일
- 현지 발매가 : 11,400엔

프롤로그

통일전 발레리아 섬은 5개의 국가로 이루어져 있었다. 이들 국가는 도루가루아 왕에 의하여 통일되었다. 그러나 현재의 분쟁과 당시의 통일 전쟁과의 큰 차이점은 민족주의에 의한 적의 있고 없고의 차이이다. 옛날의 통일 전쟁에서는 이민족 간의 전쟁이라는 성격이 짙지 않았고 단지 패권에 중점을 둔 영토 싸움이었다. 도루가루아 왕은 5개의 나라를 통일하여 패왕이라 불리우게 되었다. 그러나 카리스마적인 인물이었다. 그러나 카리스마적인 인물이었던 도루가루아 왕의 사후에 국가가 또다시 혼란에 빠지는 것은 당연한 일이었다. 사제 브란타가 구 바니시아 지방, 휘타 지방을 중심으로 에크스시타 섬을 포함하여 북쪽 영토의 반을

자기의 영토로 독립을 선언한 것도 그 혼란기에 일어난 일이다. 이 독립에 의하여 남쪽의 패권으로 갈가스탄 인과 윌스터 인의 싸움이 시작됐다. 갈가스탄 인은 구 코리타니를 중심으로 한 섬의 70%를 차지하는 민족이었다. 브란타의 독립에 대하여 발바토스 추기경이 갈가스탄 왕국을 독립시킨 것도 도루가루아 시대의 지배 계층에 바그람 인이 많이 있었던 것에 대해 추기경이 불만을 품은 데서 비롯된 것이다. 발바토스의 목적은 소수 민족 윌스터 인의 영주 론웨가 지배하는 구 아르모리카라는 지방이었다. 철저한 민족 정화 정책에 의하여 갈가스탄 영내의 윌스터 인이 차별되었을 때 론웨의 저항은 이미

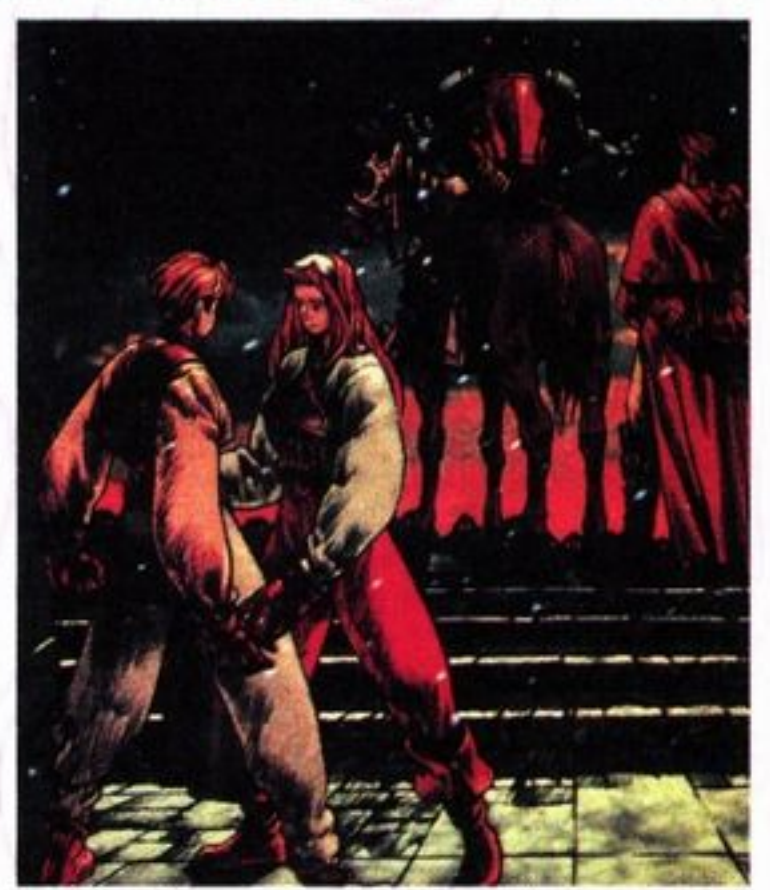
시기를 놓쳐 버렸다. 현재 고리아테도 실제로는 윌스터의 독립국이 아니라 갈가스탄의 자치구라는 취급을 받고 있다. 지금 소

수의 자치구에서 압정에 견디고 있는 윌스터 인 사이에서 반란이 서서히 일어나려 한다.

시나리오

아지트인 낡은 교회에 잠복하고 있던 데님과 카츄아에게 정찰하던 바이스가 돌아온다. 그는 고리아테의 학살의 주모자인 암흑기사 란스로트가 왔다는 소식을 전한다. 고리아테의 학살이란 1년 전 암흑 기사단이 항구도시 고리아테를 불태우고, 노약자 및 부녀자 마저도 학살한 사건이었다. 그 사건의 결과 많은 사람들이 죽고 데님과 카츄아의 아버지 프란시 신부는 란스로트가 이끄는 암흑 기사단 로스로리안에게 끌려갔으며 생사 여부는 알 수 없었다.

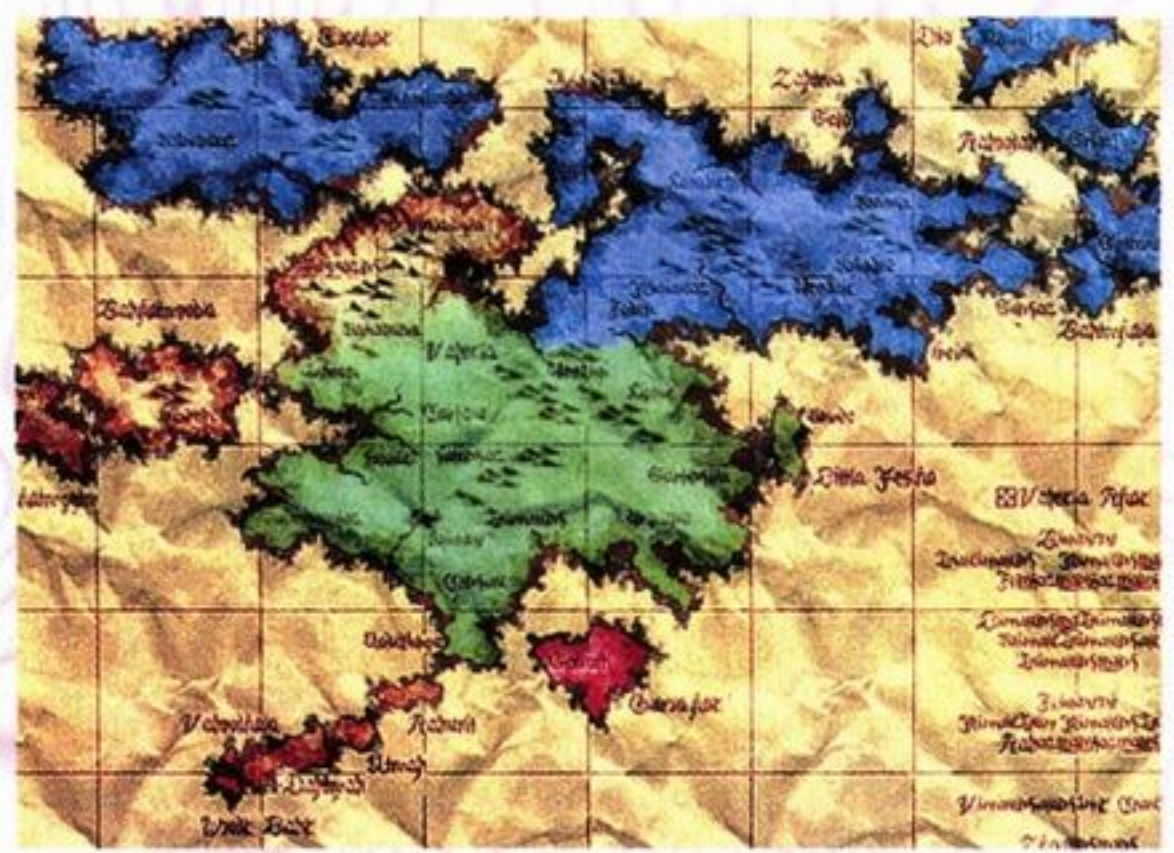
왜 고리아테의 학살이 일어났을까? 그에 대한 사실은 지금까지로서는 밝혀지지 않았다. 그러나 데님을 비롯한 윌스터 인은 이 사건이 없었다고 상당히 곤란한 처지에 처해있었다. 갈가스탄 왕국의 통치자 발바토스 추기경이 윌스터 국에 선전포고를 했다. 윌스터도 론웨 공



연행되어 가는 데님의 아버지

작을 지도자로 교전했지만 결국 반년이 못 가 패배했다. 이후 공작은 아르모리카 성에 유배된다. 그리고 대부분의 윌스터인은 항구도시 고리아테가 있는 가르도키 섬 내에 있는 자치구에 강제적으로 수용된 상태이다.

데님 일행은 론웨 공작의 구출과 암흑기사 란스로트의 암살이라는 목적을 위하여 게릴라 활동을 하기로 결심하고 있었다. 거기에 란스로트가 고리아테를 방문한다는 소식이 들어온다.



발레리아 섬 지도

1장. 나의 손을 더럽혀야만 하는가

스테이지 1 → → →

장소 : 항구도시 고리아테
1년 전의 비극이 있었던 데님의 고향 고리아테에서 시작된다. 이 장에서는 실제로 전투가 일어나지 않는다. 데님의 목적은 암흑 기사단의 란스로트를 암살하는 것이었으나 여기서는 동명 이인인 북쪽 대륙에 있는 제노비아 왕국에서 온 성기사 란스로트가 등장한다. 일행으로는 워렌과 카노프스라는 전작을 해봤던 독자들에게는 반가운 캐릭터가 등장한다. 그리고



데님 일행과 성기사 일행

데님 일행의 사정을 알게된 란스로트가 가담하게 된다.



데님 파우엘



카슈아 파우엘



바이스 보세그



성기사 란스로트 해밀턴



카노프스 윌프



워렌 문



미딘 윌혼



길다스 W. 반

스테이지 2 → → →

장소 : 아르모리카 성문

윌스터인의 지도자인 론웨 공작이 유배되어 있는 아르모리카 성문 앞에서 론웨 공작을 구출하기 위해서 싸운다. 성문을 돌파하여 성 안으로 침입한 데님 일행은 다시 적들과 만나게 된다. 여기서도 역시 데님을 전투에 개입시키지 않는 것이 좋다.

인터미션 → → → → →

장소 : 아르모리카 성

론웨 공작을 구출하면 그 공적이 높게 평가되어 데님은 아르모리카 기사단의 칭호를 얻게 되며 부하와 군자금을 얻는다. 또 론웨 공작이 크리자로에서 교전중인 레오나르 기사단 단장을 엄호하러 가라는 새로운 임무를 준다. 여기서 성기사들은 남고 데님 일행은 다시 임무를 수행을 하러 가게 된다.



주다론웨 공작

「そして、私の直属の遊撃隊として活動するのだ。どうだ？ やってほくれんか？」



デニム 「騎士...」



론웨에게 기사의 칭호를 얻는 데님

스테이지 4 → → →

장소 : 크리자로

도착후에 이미 적에게 아르모리카 기사단은 패배하고 기사단을 도우러 온 신부 프레잔스만이 남아있다. 이 신부가 없으면 언데드 유닛을 상대하기 어려우므로 꼭 죽지 않도록 하자.

인티미션 → → → → →

장소 : 크리자로

쿠아도리가 요새에 숨어있는 니바스라는 마법사가 시체를 이용하여 죽음의 군단을 만들어서 아군 부대를 격파한 것을 듣게 된다. 레오나르 일행을 구한 데님에게 새로운 부하가 생기며 여기서 아르모리카 성으로 후퇴할 것인지 쿠아도리가 요새에서 싸울 것인지 제안이 들어온다.



레오나르와 프레잔스가 데님에게 니바스에 대해 알린다

스테이지 5 → → →

장소 : 쿠아도리가 요새

눈앞에 나타난 것은 쿠아도리가라고 불리우는 낡은 요새이다. 여기서 니바스를 만나게 되는데 그는 이 전쟁에 관심이 없고 싸울 의사도 없다고 말한다. 이때 선택 사항이 나오지만 어느 것을 선택하여도 결국 싸우게 된다. 니바스에게 마지막 일격을 가했다고 생각되는 순간 니바스는 까마귀로 변하여 날아가 버린다. 그 후 니바스를 본 사람은 없었다.

인티미션 → → → → →

장소 : 아르모리카 성

론웨 공작이 휘닥 성에 가라고 명령한다. 목적은 갈가스탄 인과의 전면전을 하기 위하여 암흑 기사단과 불가침 조약을 맺기 위해서이다. 공작에게 10,000 고트를 얻게 된다.



도나르도프레잔스



레오나르레시시몬



니바스오부데로인

스테이지 6 → → →

장소 : 라임

모든 고생은 여기서부터 시작되었다. 휘닥 성에 가는 도중 수세기 전에 건설된 라임이라는 낡은 도시가 있다. 여기서 시스티나라는 발레리아 해방전선의 여기사가 포위되어 있는데 살리려면 상당히 어려울 것이다. 그녀의 생사는 스토리 전개에 아주 큰 영향을 미치므로 살리는 것을 권한다.

인티미션 → → → → →

장소 : 라임

시스티나에게 발레리아 해방전선에 대해서 조금이나마 듣게 된다. 레오나르에 의하면 그들은 목적을 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 극우파 테러 집단이라고 한다. 나중에 시스티나가 무엇을 위해서 싸우냐고 묻는데 1번은 월스터의 미래를 위해서, 2번은 진정한 평화를 위해서이다. 나중에 시스티나를 아군으로 하기 위해서는 2번을 선택하는 것이 바람직하다.

인티미션 → → → → →

장소 : 휘닥 성

휘닥 성 안으로 초대되어 암흑 기사 란스로트와 만나게 된다. 여기서 불가침 조약에 대한 회담을 하는데 란스로트는 중립을 선언하며 조약을 성공적으로 마무리짓게 된다. 그러나 데님과 카츄이는 참지 못하고 1년 전의 비극을 란스로트에게 항의하게 된다. 란스로트는 고리아테에 반란 분자가 있다는 가짜 정보에 속아서 행해진 일이라고 사과한다. 이 때 선택 사항이 나오지만 별 상관없으므로 신경쓰지 말자.

바루제폰은 란스로트의 태도에 대하여 유감이라고 말하지만 갑자기 란스로트가 말을 돌리며 하버림이란 인물에 대해서 얘기하게 된다. 란스로트는 형제 사이인 바루제폰과 하버림을 데님과 카츄이를 보며 떠올린 것이었다.



デーム
1. 弟さん、今はよろう。
2. 敵の手を縛めるはずがない。

데님에게 선택권이 주어진다

인티미션 → → → → →

장소 : 아르모리카 성

조약을 맺은 후 공작에게 바르마웃사로 향하라는 명령을 받는



시스티나포리나



암흑기사란스로트타르로스



바루제폰V.람주

다. 바르마웃사란 갈가스탄인이 설치한 월스터인 자치구인데 실제로는 월스터인을 한군데로 모으기 위한 강제 수용소와 다를 것이 없다. 거기에 있는 5,000명의 동포를 구출하고 무장 봉기시키는 것이 임무이다. 그리고 공작과 레오나르가 큰 사건을 암시하는 말을 하는데 이것에 가면 알 수 있다.



란스로트와 얘기하는 데님

스테이지 7 → → →

장소 : 조도 늪지대

습지대라서 이동하기가 어렵다. 상대도 아군에게 접근하는데 시간이 걸린다. 검프가 그리폰을 데리고 와서 큰소리치지만 별거 아니다. 검프란 갈가스탄 왕국 소속인 마수 조련사이고, 앞으로 다시 보게 된다.

스테이지 8 → → →

장소 : 바르마뫣사

1장에서 이 지도에 들어오기 전에 꼭 한번 세이브하자. 왜냐하면 여기서 선택 사항에 따라 2장의 내용이 크게 변하기 때문이다. 첫번째 전투는 그리 어렵지 않으므로 간단하게 이길 수 있다.

인터미션 → → → → →

장소 : 바르마뫣사

주어진 임무를 무사히 수행한 데님 일행은 강제 수용소화 되어 있는 바르마뫣사의 윌스터인을 무장 봉기하도록 설득하게 된다. 그러나 그들은 바르마뫣사에 주둔하고 있던 적병을 무참하게 처치한 것을 비난하고 봉기할 의사



1장에서의 가장 중요한 선택, 학살자가 되느냐 마느냐의 문제이다



검프바크스타인



대학살의 장면

가 없다고 말한다. 고민하는 데님에게 이 일을 미리 예측한 레오나르는 갈가스탄 부대로 위장하고 도시의 주민 모두를 학살하도록 명령한다. 한 도시에서 동포가 무참하게 당하면 다른 곳의 사람들이 봉기하게 되어 전세가 크게 유리해지는 것을 노렸기 때문이다. 여기서 선택 사항이 주어지는데 1번은 '그렇게 하겠습니다' 이고 2번은 '바보같은 짓은 그만둬라' 이다(1장의 제목이 암시하는 것인 듯하다.). 무엇을 고르든 그것은 독자의 마음이지만 필자는 2번을 골랐다. 1번을 고르게 되면 데님의 일행으로부터 많은 이탈자가 발생하고 여기

서 갈가스탄인과 싸움이 벌어지게 되며 이것에 반대한 바이스가 현상범이 되어버리고 도주하게 된다. 2번을 고르게 되면 바이스가 데님을 배신하게 되고 여기서 아르모리카 군과 싸우게 되고 누명을 쓰게 되어 데님 일행이 현상범이 되어버린다. 이

선택에 따라 2장 자체가 변하므로 잘 생각하고 선택하자.

스테이지 12 → → →

장소 : 바르마뫣사

적 중에서 상당히 유용한 아이템을 가진 유닛이 있으므로 보물을 빼앗기지 않도록 하자.

2장을 시작하기 전에

바르마뫣사 학살로부터 3주일이 지났다. 그 참극은 전 윌스터인의 결속을 강하게 하여 갈가스탄 진영 내의 반 발바토스파에게 쫓겨나게 하기에는 충분했다. 그 결과 갈가스탄 진영은 두 파로 분열되어 발바토스 추기경은 궁지에 몰렸다. 추기경은 반대파의 숙청을 실행했지만 주변의 도시를 론웨 공작이 점령해 감으로써 본거지인 코리타니 성으로 패퇴할 수 밖에 없었다. 손발이 안맞는 갈가스탄 군에 비하여 윌스터 해방군은 지원자의

대폭 증가로 현재는 초기 규모보다도 3배나 늘어났다. 코리타니 성의 함락은 시간 문제였다.

한편 데님은 공작에게 학살의 주모자로 몰려 추격당하며 목에는 현상금까지 걸렸다. 데님에게 걸린 현상금이 탐이 난 사람들에게 추격당해 지금은 항구도시 이슈톤으로 몸을 숨기고 있었다.



데님은 이슈톤에 숨게 되었다



라인에서의 전투

2장. 생각대로 되지 않는 세상으로 결론짓고 싶지 않다

인터미션 → → → → →

장소 : 항구도시 이슈톤

데님은 바르마뫣사의 학살을 막지 못했다는 죄책감으로 괴로워하고 있었다. 카츄아가 아무리 위로하려 하여도 좀처럼 떨쳐버리지 못했다. 그런 와중에 카노프스가 들어와서 해방군이 반암 산맥을 넘어 수원지의 숲에서 총집결하여 코리타니 성을 공격할 기세가 보인다고 말하며 이 기회에 타인마우스에 있는 성기사 란스로트에게 도움을 요청하자는 제안을 한다. 이에 데님은 작은 희망을 걸며 포위망을 돌파해서 타인마우스로 향하

기로 한다.

스테이지 1 → → →

장소 : 항구도시 이슈톤

바르마뫣사에서 오빠를 잃은 아로셀이 데님에게 원수를 갚기 위해 나타난다. 이 스테이지에서 아로셀을 쓰러뜨리면 데님은 그녀에게 '나를 믿지 못하면 따라와서 이 전쟁이 어떤 것인지 자신의 눈으로 보고 나를 어떻게 할 것인지는 그때 결정해라'는 말을 한다. 그녀는 의심스러운 눈으로 데님을 보며 암전히 따라오게 된다.

스테이지 2 →→→→

장소 : 조도 습지대

상금을 노린 자들과의 전투가 벌어진다. 자판이라는 돈에 눈이 먼 청부 업자가 등장하된다.

스테이지 4 →→→→

장소 : 타인마우스의 언덕

데님이 도착했을 때 란스로트의 모습은 없었다. 바이스가 가져 정보를 흘려 데님 일행을 함정에 빠뜨린 것이었으며 데님 일행은 란스로트가 라임에 있다는 사실을 알게 된다. 이때 아로셀이 바르마못사의 학살의 진상을 알게 되어 데님 일행을 돕게 된다. 이 전투가 끝나면 타인마우스 주변에 포위망이 쳐지고 데님 일행은 본의 아닌 후퇴를 하게 되어 크리자로로 향하게 된다.

인터미션 →→→→→→

장소 : 크리자로

발레리아 해방 전선의 휠카스는 쿠아도리가 요새의 해적에게 아군이 잡혀있다고 말한다. 데님 일행의 곤란한 점을 지적하며 배로 라임까지 태워주는 것과의 교환 조건으로 자신의 아군을 구출해 달라고 요청한다. 데님 일행은 어쩔 수 없이 승락하게 된다.

스테이지 6 →→→→

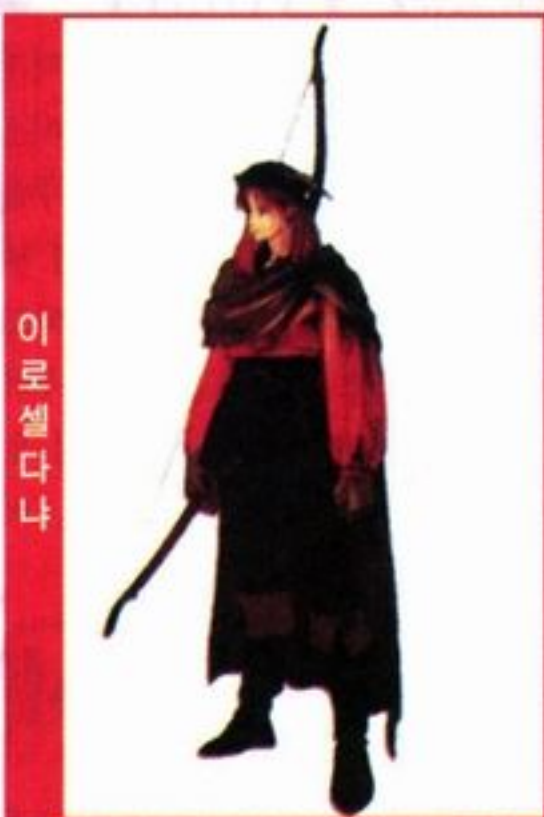
장소 : 쿠아도리가 요새

막상 도착해보면 발레리아 해방 전선의 마법사인 바이안이 해적들에게 포위되어 있음을 볼 수 있다. 그를 살려주는 것이 앞으로의 스토리에 영향을 주므로 반드시 살려내자. 또, 코카토리스는 사자의 반지를 가지고 있으므로 꼭 없애기를 바란다.

인터미션 →→→→→→

장소 : 쿠아도리가 요새

바이안에 의해 시스티나가 다무사라는 해안 요새에 잡혀 있다는 것과 휠카스와 시스티나가 연인 사이란 것을 알게 된다. 여기서 선택 사항이 나타나는데 1번은 라임으로 곧장 가는 것이고 2번은 시스티나를 구출하러 가는 것이다. 필자는 2번을 선택하여



이로셀다나



자판이류다스



휠카스리다렌데



바이안라젠에

다무사로 가게 되었음을 양해하기 바란다.

스테이지 7 →→→→

장소 : 다무사 요새

쿠아도리가 요새에서 죽은 해적 두목의 아내가 데님 일행과 전투하게 된다. 무사히 시스티나를 구출한 뒤에 발레리아 해방 전선의 본거지가 있는 보드 요새를 거쳐 라임으로 가게 될 것이다.

인터미션 →→→→→→

장소 : 보드 요새

보드 요새에서 발레리아 해방 전선의 지도자인 시스티나의 언니 세리에를 만나게 된다. 그녀는 론웨 공작을 암살하려는 계획을 세워 데님을 끌어들이려 하지만 데님은 응하지 않고 시스티나가 크게 반발한다. 시스티나에게가 보면 고민하고 있으며 여기서 선택 사항이 나온다. 1번은 같이 가자는 말이고, 2번은 그냥 위로만 하는 것이다.

인터미션 →→→→→→

장소 : 코리타니 성

워렌 레포트에서 다음을 볼 수 있다. 스온지 숲에서 승리를 거둔 월스터 해방군은 곧바로 코리타니 성을 공격했다. 혼란에 빠져 있는 갈가스탄 군에 비해 해방군은 압도적인 군세로 성을 함락시켰다. 잡힌 갈가스탄의 지도자인 발바토스 추기경은 해돋이와 함께 단두대로 처형당한다.

스테이지 9 →→→→

장소 : 라임

데님 일행이 라임에 도착하자마자 전에 만난 적이 있는 자판이라는 자와 우연히 다시 만나게 된다. 전투가 시작하자마자 적의 맹공으로 카츄아가 당해버리고 만다(죽지는 않고 도망가 버린다.). 전투는 상당히 어렵게 진행될 것이다.

인터미션 →→→→→→

장소 : 라임

발바토스 추기경의 죽음과 갈



세리에포리나



자판이류다스



레온다발바토스추기경



발바스다도구스

가스탄 왕국의 멸망으로 바그람군이 침공을 재개했다. 그들의 남하 작전의 목적지는 고대 도시 라임이었다. 해방군의 주력이 코리타니 성에 있는 것을 틈탄 행동이었지만 라임에는 성기사 일행이 있어서 바그람군은 고전했다. 그리고 자판은 카츄아를 인질로 잡고 아르모리카 성에서 재대결 하자고 한다. 데님 일행은 아르모리카 성으로 향하게 된다. 그 후, 라임은 바그람군의 손에 들어가고 성기사들은 행방불명이 되어 버린다.



말팅 노우마스

인터미션

장소 : 아르모리카 성내
바이스와 일대일 대결을 하는 와중에 기사단장 레오나르가 나타나 다시 손을 잡을 것을 요청한다. 여기서 선택 사항이 나오는데 1번은 손을 잡는 것이고, 2번은 거절하는 것이다. 1번을 하게 되면 바이스가 떠나며 다시 데님과 적대 관계로 되고, 아로셀이 일행에서 이탈하게 된다. 2번을 하면 카츄아를 구출하고 아르모리카 성을 떠나게 되어 레오나르의 추격이 시작된다.

스테이지 11

장소 : 아르모리카 성문
자판과 마지막 대결을 하게 되는 장소이다. 여기서 자판이 불리해지자 성안으로 도망쳐 버린다.

스테이지 12

장소 : 아르모리카 성내
자판이 바이스에게 배신당하여 죽자 바이스와 데님의 일대일 대결로 변한다. 이기든 지든 상관없으므로 맘 놓고 싸우자.

3장을 시작하기 전에

바그람군이 라임으로 온 지 4주 후, 그들은 라임을 점령하지만 라임에 있었던 성기사 란스로트와의 전투로 인하여 진군을 멈춰야 할 정도의 막대한 피해를 입었다. 한편 아르모리카 성의 론웨 공작은 나날이 강해지는 게릴라의 활동 및 반 윌스터를 내세우는 구 발바토스파의 진압에 어려움을 겪고 그로 인해 아르모리카 성에 대군을 집결하여 바그람과 대치한다. 공작은 시간을 벌기 위해 암흑 기사단으로 화해

를 위한 밀사를 파견했다. 공작의 요청을 거절한 데님은 지하에 잠복하여 공작 타도의 기회를 노리고 있었다. 그러나 교활한 공작은 데님을 토벌하라고 레오나르에게 명하고 추격대를 결성한다. 그리고 데님의 목에 또다시 상금을 올린다. 신변의 위험을 감지한 데님은 항구도시 이슈톤을 떠날 결정을 내린다. '나는 현실을 모르는 갓난 아기일까?' 라는 의문을 남기고...

3장. 사냥은 야망과 욕망에 의하여, 쓰러지는 자는 개와 돼지 뿐...

인터미션

장소 : 휘닥 성
라임 침공의 진상은 암흑기사 발바스가 성기사 란스로트에게 도전하는 의미로 독단적으로 행해진 전투였다. 바그람의 침공으로부터

4주 후 휘닥성의 로스로리안 앞으로 해방군으로부터의 사자가 왔다. 사자로 파견된 바이스는 밀약을 깬 암흑 기사단을 비난하는 한편 그들과의 관계를 더 깊게 하기 위해 제안을 한다...

인터미션

장소 : 항구도시 이슈톤
바이스가 암흑 기사단과 밀약을 하고 있는 동안, 항구도시 이슈톤에서는 전쟁이 없는 곳으로 가기를 원하는 카츄아와 사람들을 위해 싸우겠다는 데님의 말이다. 다행이 벌어진다. 데님은 코리타니 성에 집결해 있는 구 발바토스 파의 토벌에 대한 것이었다. 데님은 원래 이 전쟁의 희생자는 민중이라고 하며 그들을 돕기 위해 싸우겠다고 말한다.

스테이지 3

장소 : 코리타니 성문
지르도아가 지키고 있는 넓은 성문 앞에는 적군이 분산되어 있다. 이 지도가 끝나면 바로 싸움이 연속되어 HP가 회복되지 않은 상태에서 다시 전투가 벌어지므로 전원의 HP를 충분히 회복시킨 상태에서 넘기도록 하자.

스테이지 4

장소 : 코리타니 성내
성내에 들어온 군인들을 보고, 갈가스탄의 기사단장이었던 자에보스는 깜짝 놀란다. 이 전투에서 자에보스가 죽을 때 쯤이면 브리간테스 성으로 도망가게 된다.



자에보스로젠바하

인터미션

장소 : 코리타니 성
카츄아가 성으로부터 나가려고 하고 있다. 고리아테로 돌아간다는 것이다. 이를 본 데님은 카츄아를 말리지만 카츄아는 자

신의 아버지가 아닌데도 원수를 갚아야 해? 라고 말한다. 충격적인 이야기를 들은 데님은 당황하게 되고 다시 카츄아는 단 하나뿐인 누나보다도 전쟁이 더 중요하지? 라고 말하며 떠나버린다.

인터미션

장소 : 왕도 하임
사제 브란타에게 바그람 기사가 데님의 코리타니 성 점령에 대한 정보를 입수해 온다. 코리타니 탈환을 위해 론웨 공작이 레오나르가 이끄는 대군을 조직한다는 것을 미리 예측한 브란타는 그 사이에 아르모리카 성까지 진군하려고 계획한다. 그러나 같이 있던 암흑기사 보락크가 그 작전에 반대한다. 암흑기사 란스로트가 아르모리카와 불가침조약을 맺고 있기 때문이다. 보락크가 아르모리카 군과의 무력 충돌을 일으키지 않는 것은 그럭저럭의 이유가 있다고 충고하지만 브란타는 들은 척도 않는다.

양자가 결론을 짓지 못할 때 바이스가 들어오며 뻔뻔한 태도로 브란타 사제에게 다가간다. 사제는 그의 당당한 태도에 감탄해 그의 말을 듣기로 한다. 보락크를 내보내고 바이스가 브란타에게 가져간 정보란 도대체 무엇일까.....



보락크원자르프

스테이지 7

장소 : 브리간테스 성내
성내에서 자에보스가 기다리고 있었다. 이 전투가 끝나면 자

사제 브란타는 신용할 수 없는 남자라는 것. 무적이었던 암흑 기사단이 패퇴한 것도 그렇지만 무엇보다도 도루가루아 왕의 딸이 살아있었다는 사실에 발레리아의 사람들이 놀라워 했다.

사람들은 오랜 세월의 전란에 피곤함을 느꼈으며 백성을 이끄는 정통적인 통치자를 갈망하고 있었다. 카츠키아의 출현은 구세주의 재림과 다를 바 없었다. 암흑 기사 란스로트는 로디스의 대표로서 카츠키아를 정식 왕위 계승자로 인정하여 후계자 다툼에 의하여 일어난 내전의 종결을 선언했

다. 란스로트는 이러한 일에 대하여 지금까지의 민족 다툼을 이데올로기의 대립이 아니라 권력욕에 의한 에고이스트들의 반역이라고 주장하여 내전 자체를 부정했다. 그러나 이러한 주장을 받아들여 지지한 것은 일부의 특권 계층과 부유층 뿐이었으며 각지에 퍼져있는 반 바그람 주의를 막을 수는 없었다. 발레리아의 전란은 이제는 민족 분쟁이 아니라 지배하는 측과 당하는 측의 대립, 말하자면 지배에서 벗어나고 자유를 얻는 전쟁으로 그 모습이 변화되어 갔다.

정시킨다. 그녀의 이름은 올리비아이며 교단의 승려라고 한다. 그녀는 데님에게 만나게 할 인물이 있다고 한다. 그 인물은 바로 데님의 아버지 프란시였다. 올리비아는 데님프란시가 죽어가고 있다고 말한다. 데님은 아버지와 오리비아에게 모든 진실을 듣게 되어 굳게 결심한다.

스테이지 4 ➡ ➡ ➡

장소 : 반하무바 신전

네 자매의 차녀 세리가 아버지 모르바에게 금주가 있는 장소를 가르쳐 달라고 강요한다. 거부하는 모르바를 잡아서 연행해 가는데 데님이 나타나 모르바를 구출한다. 모르바는 세리를 죽이지 말아달라고 부탁한다. 시스티나, 오리비아, 그리고 세리에게 세리를 설득하지만 세리는 듣지 않는다. 세리의 배후에는 어머니가 죽어가는 것을 그냥 내버려둔 아버지에의 증오가 있기 때문이다. 그러나 오리비아는 그것은 오해라고 말한다. 그녀는 전투 후에 탈출한다.

인터미션

장소 : 반하무바 신전

데님은 모르바에게 프란시가 죽었다는 사실을 알리고 힘을 빌려달라고 부탁한다. 그러나 모르바는 부정적이었다. 그리고 모르바는 데님에게 카츠키아와 싸울 수 있는지의 여부를 묻는다. 선택 사항이 나오는데 1번은 '그것만은 할 수 없습니다. 어떻게 해서라도 누나를 구출하지 않으면 안됩니다.' 이고, 2번은 '그것도 어쩔 수 없습니다. 대의를 위해서는 필요악이 되겠습니다.' 이다. 선택에 따라 결과는 똑같지만 과정이 달라진다. 필자는 1번을 선택하여 모르바는 '그것만은 할 수 없는가?' 라고 말한다. 데님은 '아무리 피가 이어져 있지 않더라도 나에게만 단 한명의 누나이니까요.' 라고 대답한다.

인터미션

장소 : 하임 성



세리포리나



모르바포리나



브란타모운자제

세리 일행과 연락이 두절됐다는 것을 듣게 된 브란타는 세리가 해방군에 패했음을 알게 된다. 해방군에게 패했다고 생각한 브란타는 아르모리카에의 구출부대 파견도 거부하여 세리를 쫓아낸다.

인터미션

장소 : 휘달 성

사제 브란타와의 권력 투쟁에서 패배한 모르바는 왕도를 떠나

4장. 서로 손을 잡으며

인터미션

장소 : 휘달 성

발레리아의 남쪽 반을 지배하에 둔 데님은 왕도 하임에 잠입한 밀정으로부터 정보를 얻는다. '베르사리아 왕녀와 암흑 기사단을 확인할 수 없었다.' 라고 밀정 카게는 말한다. 휘달 성 점령 후 해방군과 바그람 군 사이에는 침묵 상태가 계속되고 있으며 병사들 사이에서는 전쟁을 포기하자는 말을 하는 사람도 점점 늘고 있다. 바그람이 행동을 일으키지 않는 것이 바로 이 때문이라는 것을 데님은 예측한다.

인터미션

장소 : 아르모리카 성의 한 집

점성술사 워렌의 병실에서 데님은 란스로트가 아직 행방불명이라고 워렌에게 전한다. 워렌은 의식을 회복했다. 데님이 온 진짜 목적은 왜 발레리아에 제노비아의 기사들이 왔는지 그에 대한 사실을 들으러 온 것이었다. 처음에는 모르는 척 하던 워렌도 데님이 심각함을 보고 진상을 말하기 시작한다. 그들은 추방된 것이 아니었다. 제노비아의 왕 트리스탄에 의해 암흑기사단에게 배앗긴 성점 브룬힐드를 되찾기 위해서였다. 추방이라 속인 이유는 브룬힐드가 빼앗겼다는 것을 숨기기 위해서 였다. 그러나 성점은 어떻게 해서든지 되찾아야



오리비아포리나



프란시파우엘

만 했다.

인터미션

장소 : 브리간테스 성

성내에 들어가면 휘라하 교단 신부와 수녀들이 있다. 그들은 데님을 비난하지만 거기에 한 사람의 여성이 나타나 신자들을 진

의해 아버지와 어머니를 잃게 되었고 자신이 그 누명을 쓰고 눈을 잃고 국외추방 당한 것을 말해준다. 허버림이 해방군에 들어

오게 된 것은 복수를 위해서였지만 지금은 복수 뿐만이 아닌 이 나라에 진정으로 힘이 되고 싶다는 것이었다.

금주(禁呪)에 대해서

모르바 구출 후 코리타니에서 모르바에게 금주에 대해서 듣게 된다. 여기서 모르바가 데님에게 금주를 잘 사용할 자신이 있는냐고 묻게 되는데 2번 '자신있습니다.'를 선택하면 금주에 대해서 알려준다. 신관의 딸들이 각각의 마법 계열의 신전으로 가서 봉인을 풀면 된다고 한다. 단 신관의 딸이 샤만이 되어야만 한다. 딸

들을 샤만으로 전직하기 위해서는 반하무바 신전으로 가야 한다. 샤만이 되면 지도상에 신전이 생긴다. 각 신전에는 신전 내부로 들어가는 문을 지키는 적과 신전 내부의 금주를 지키는 적 있다. 금주는 적의 HP 뿐만이 아니라 아군의 HP도 뺏는 강력한 마법이다. 사용할 때는 주의 하자.

사자의 궁전

4장에서 모르바 구출 후 워렌 레포트를 보면 엑시타 섬에서의 폭발에 대해서 알게 된다. 거기에는 사자의 궁전이 있고 그 안에는 용족의 비보인 용의 마법이 있고 아이템이 굉장히 많다. 단, 100층이나 되는 동굴에는 무수한 괴물이 서식하므로 죽을 각오를 해도 100층까지 가기는 힘들 것이다. 그리고 4층 이하로 가려면 3층에서 비밀 통로를 찾아야 하는데 그것은 3층 입구의 오른쪽 상단에 숨겨져 있다. 여기서는 싸워도 경험치는 올라가지 않는다. 또 진기한 괴물들이 많이 나오므로 가능하다면 꼭 설득 하도록 하자. 언 데드계 유닛이 자주 나오므로 엑소시즘을 사용할 수 있는 마법사 또는 웨어러를 꼭 데려가자. 그리고 가디안을 조심하자. 가디안 중 한 마리는 바람의 구슬을 가지고 있으므로 성직자가 많아야 제대로 싸움을 할 수 있다.

된다.
B3 : 사자의 궁전의 수호자인 고우곤과 싸우게 된다.
B4 : 니바스가 불노불사의 연구를 하고 있는데 연구대상은 바로 레오나르와 자에보스의 시체이다. 결국 실험은 육체를 되살리는데까지는 성공하지만 기억을 되살리는 것은 실패한다. 이에 분노한 데님이 니바스와 싸우게 된다. 레오나르와 자에보스가 쓰러질 때 잠시 기억을 되돌리는 것이 인상적이었다. 니바스를 죽일 때 니바스는 사자의 반지를 써서 리치로 변하여 도망간다.
B25 : 파이어크레스트의 수수께끼를 찾고 있는 시알리스트인 베파르는 데님을 보자 공격해 온다. 이유는 자기가 노리는 것을 데님도 노린다고 판단했기 때문이다.
B50 : 데몬 벨제부트와 만나 싸우게 된다.

사자의 궁전에는 갖가지 이벤트가 숨겨져 있다. 한번 싸운 적이 있는 쿠아도리가 요새의 니바스도 이 사자의 궁전에서 연구를 하고 있다. 이벤트는 다음과 같다.
B1 : 독 마도사 파르파데가 브란타의 명령으로 용마법을 탐색하고 있다. 데님과 싸우게

이 이외에도 유령 로데릭과 만나면 10가지 필살기 중 한가지씩을 준다. 또, 가디안이 무리를 이루고 있는 곳에서는 그리폰과 비슷한 가디안을 죽이면 4개의 풍신의 무기 중 하나를 얻을 수 있다. 그리고 갖가지 아이템과 용마법을 얻을 수 있으므로 흥미있는 곳이다.

텍틱스 오거에 나오는 유닛 공개

X는 전직 불능. N은 설득 불능

남성 계열



솔저

- 남성계의 기본 유닛. 능력치가 평균적으로 상승하는 유닛.



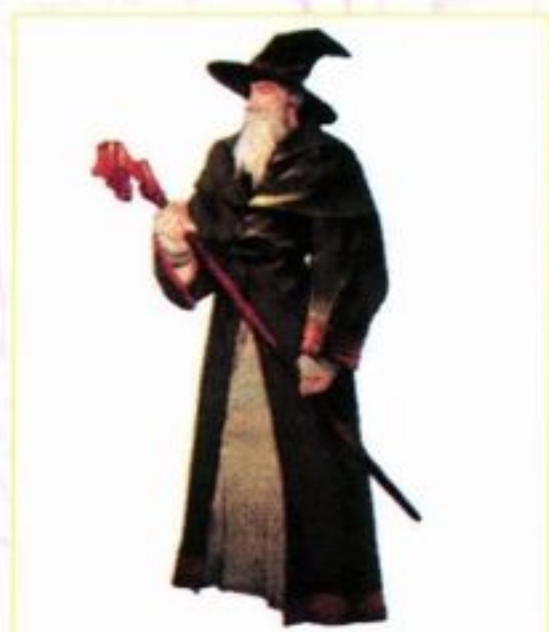
닌자

- 방어율은 낮으나 공격력은 높고 이동력이 우수한 유닛.



비스트테이머

- 주위 3칸의 마수의 전투 능력을 높이는 특수능력을 가진다.



위저드

- 많은 공격마법을 사용할 수 있다. 레벨이 낮을 때부터 키워야 쓸모가 있다.



나이트

- 솔저보다 힘과 민첩성이 우수하다.



바사카

- 강인한 몸과 힘을 가지는 전사. 나이트보다 방어력이 우수하다.



드라곤

- 별명 드래곤 킬러라고 불리는 유닛. 드래곤과 리저드맨에 대해서 압도적인 공격력을 가진다.



소드 마스터

- 양쪽 손에 두개의 무기를 장비함으로써 전투력이 올라간다. 마법도 사용가능하다. 단, 방어력이 낮다.



템플 나이트

- 암흑 기사단의 초 엘리트들에게 주어지는 칭호. 갖가지 마법을 구사한다. (X,N)



테러나이트

- 이 유닛 주위 3칸의 적의 전투 능력을 낮추는 특수 능력을 가진 나이트이다. 전직 조건은 적을 30명 이상 죽이는 것이다.



위독

- 고대 주문 및 보조 주문을 능숙히 사용한다. 이 유닛만이 용마법을 사용할 줄 안다. 주위 3칸의 고렘의 전투 능력을 높인다.

- **파라딘** : 기사도가 극에 달한 자에게 주어지는 칭호. 나이트보다 각 능력의 상승률이 높고 회복마법도 사용할 줄 안다. (X)

- **화이트 나이트** : 파라딘 다음의 실력을 가진 자에게 주어지는 칭호. 나이트보다 능력 상승률이 높다.

- **리치** : 마법사보다 마력이 높은 유닛. 신성계 이외의 모든 마법을 행사할 줄 안다. 전직 조건은 마법사 계

열의 유닛이 사자의 반지를 장비하고 죽어야 한다.

- **로드만사** : 별의 움직임으로부터 미래를 예측할 수 있는 점술사. 마법사로서의 능력도 높다. (X)

- **네트로만사** : 언데드 유닛을 소환할 수 있는 마법사. (X,N)

- **사모나** : 죽은 아군을 언데드 유닛으로 소생시키는 마법사. (X,N)

- **로드** : 주인공이 될 수 있다. 무척 강한 전사다.

- **템플 커맨드** : 암흑 기사단의 초 엘리트들에게 주어지는 칭호. 갖가지 필살기를 구사한다. (X,N)

- **데스 템플러** : 암흑 기사단 장에게 주어지는 칭호. 필살기를 구사한다. (X,N)

- **비숍** : 신성계 마법을 모두 구사할 수 있는 신관. 엔젤 나이트를 소환한다. (X,N)



엑소 시스트

- 성스러운 하느님의 가호에 의하여 언데드 유닛을 퇴치하는 퇴마사. 회복 마법도 약간 사용할 수 있다.



건너

- 총기를 유일하게 사용할 수 있는 유닛. 마법에 대한 방어력이 상당히 낮다. 한번 전직하면 다시 전직할 수 없다.

여성 계열



아마조네스

- 어릴때부터 무술을 배워 슬져도 만만치 않은 상대인 여성 유닛의 기본.



아처(궁수)

- 활에 의한 원거리공격을 특기로 한 유닛. 날씨가 흐릴수록 능력이 제대로 나타난다.



위치

- 많은 보조마법을 구사하는 마녀. 위력보다 민첩성이 우수하다.



크래릭(성직자)

- 활에 의한 원거리공격을 특기로 한 유닛. 날씨가 흐릴수록 능력이 제대로 나타난다.



프리스트(성직자)

- 성스러운 하느님의 가호에 의하여 회복마법과 공격마법을 구사할 줄 안다. 또 재생 마법인 리저 렉션을 사용할 수 있는 유일한 유닛이다.



발키리

- 육탄전과 마법을 겸비한 마법 전사. 나이트와 육탄적으로 싸울 수 있다.



세이렌

- 마법사와 비슷한 유닛이다. 공격 마법을 구사하며 마법사보다 능력 상승치가 높다.

- **엔젤나이트** : 수행을 한 여성 유닛이 사후 천사로 환생한 유닛. 전직조건은 성직자가 죽으면 되는데 적 유닛을 되도록 죽이지 않는 유닛만이 될 수 있다.

- **하이프리스트** : 회복 마법과 공격 마법을 구사할 줄 안다. 프리스트보다 능력이 높다.(X)

- **시알지스트** : 뱀마법을 마음대로 구사할 줄 아는 유닛. 특수 능력으로 지하드라는 매직 미사일을 사용할 줄 안다. (X,N)

- **다크프리스트** : 하이프리

스트와 마찬가지로.(X)

- **프린세스** : 모든 마법을 예외없이 구사할 줄 안다. 보통 마법사보다 능력이 월등히 높다.

- **소사라** : 보통 마법사보다 능력이 높다.(X,N)
- **사만** : 이 직업은 모르바의 네 딸만이 될 수 있는 직업이다. 마법 전사이며 금주를 사용한다.

언데드 계열



스켈톤

- 언데드 몬스터의 일종으로 죽은 전사의 해골에 영혼이 남아있는 전사. HP가 0이 되도 죽지 않는 공포의 유닛.



고스트

- 영혼만으로 육체를 가지지 않는 언데드 유닛. 그러므로 육탄전이 잘 통하지 않는다.

네크로만사에 의하여 언데드화 된 유닛. 생존시보다 능력은 떨어진다.(X,N)

- **좀비** : 전장에서 죽은 전사가 네크로만사에 의하여 부활한 유닛. 생존의 기능은 가지지만 그 힘은 쇠약해져 있다.(X,N)

- **데스 히드라** : 히드라가 네크로만사에 의하여 언데드화 된 유닛. 포이즌, 페트로, 토시킴의 입김을 내뿜는다.(X,N)

- **데스나이트** : 불로불사의 실험에 의해 시체를 개조하여 만들어진 실험체. 생존의 능력을 훨씬 웃돈다.(X,N)

- **데스 지이언트** : 사이크로프스가 네크로만사에 의하여 언데드화 된 유닛. 토시킴 브레스를 사용한다.(X,N)

- **드래곤 좀비** : 티아모트가

아인종 계열



호크맨

- 호전적이고 야만적인 비행 유닛. 인간의 세배의 수명을 가진다.



리저드맨

- 딱딱한 비늘이 있는 도마뱀형 아인종. 그의 전투력은 아니트를 능가한다. 물에 진입할 수 있다.



그렘린

- 마계의 피를 이어받은 악마. 흉악한 모습인 반면 장난기 있는 성격을 갖고 있다. 민첩하며 공격력은 나이트를 능가한다.

서 리저드맨을 훨씬 능가하는 유닛이며 마법도 구사한다.(X,N)

- **고블린** : 과거 오거 전쟁 때 활약한 전적이 있다. 뿔을 가지며 이동능력이 솔저보다 한칸 높다.
- **고우곤** : 머리카락이 뱀이며 하반신이 뱀인 여성형 캐릭터. 신화에 나오는 것과 같이 마주보는 상대를 돌로 변하게 한다.

- **다크 스토키** : 마계의 피를 이어받아 암흑 속에서 사는 전사. 흡혈귀와 늑대 인간이 이에 속한다. 그 종체는 불명이다.(X,N)
- **레릭스 나이트** : 레릭스라고 불리는 이 세계로부터 온 전사. 만난 인간을 죽이는 것이 취미다.(X,N)
- **데몬** : 마계에 사는 종족. 흉악하게 생겼다고 알려져 있지만 보기에는 인간과 다를 바 없다. 고등 마법사에 의해 소환된 것 같다.(X,N)

마수 계열 -(용족)



어스 드래곤

- 대지의 엘레멘트를 가지는 드래곤. 독의 효과를 가지는 포이즌 브레스를 뿜는다.



레드 드래곤

- 불의 엘레멘트를 겸비하여 아이템 효과를 낮추는 파이어 브레스를 뿜는다.



블루 드래곤

- 물의 엘레멘트를 겸비하여 최면 효과를 가지는 콜드브레스를 뿜는다.



썬더 드래곤

- 바람의 엘레멘트를 겸비하여 마비의 효과를 가지는 썬더 브레스를 뿜는다.



페어리

- 작은 몸을 가진 요정. 그 공격력은 기대할 수 없지만 특수 능력을 가지는 유닛.
- **발탄** : 천계를 지배했다고 하는 고대의 새 인간의 자손. 불같은 빨간색의 호크맨과 다르다.(X)
- **레이블** : 암흑도에 떨어진 새 인간. 피를 볼 때까지 전투를 그만두지 않는 흥폭한 성격을 가진 유닛. 마법도 사용할 줄 안다.(X,N)
- **게이비알** : 리저드맨과 비슷한 아인종. 힘과 민첩성에



바하 무트

- 전설의 용 디바인 드래곤의 자손으로 알려진다. HP상승률과 제구력은 드래곤 중에서 최고. 화이트 드래곤이 전직하여 이 드래곤이 된다. 전직 조건은 화이트 드래곤이 C계열로 수행을 해야한다.



티아마트

- 파괴신 룬구비의 자손이며 암흑룡. 주위 3칸의 전투 능력을 낮춘다. 전직 조건은 블랙 드래곤에서 C계열이며 적을 40명 이상 살상해야만 이 유닛이 될 수 있다.



화이트 드래곤

- 은색의 비늘을 가진 드래곤. 앞의 네 드래곤이 전직할 수 있는 유닛. 브레스는 전직하기 전의 브레스를 가지며 전보다 능력 상승치가 높다.



블랙 드래곤

● 흑색의 지느러미를 가지는 드래곤. 혼란의 효과를 가지는 토시키브레스를 뿜는다. 전직조건은 N.C계열이어야 하며 적을 30명 이상 살상해야 이 유니트가 될 수 있다.

- **가고일**: 신전의 수문장인 신상이었지만 요술사에 의하여 괴물이 되었다. 토시키브레스를 뿜는다. (X,N)
- **히드라**: 3개의 머리를 가지는 용. 성격은 흥폭하다. 엘레멘트에 관계없이 복수의 브레스를 내뿜는다.
- **스클라**: 원래 바다에 사는 흉악한 머리가 세개 달린 용. 엘레멘트에 관계없이 포이즌 토시키페트로의 브레스를 뿜는다.
- **다크 드래곤**: 마계의 피를 받아 암흑속에서만 사는 용. 토시키 브레스를 뿜는다.
- **바지리스크**: 사막에 생식하는 뱀의 몬스터. 드래곤과 흡

(조류 계열)



그리폰

● 사자의 몸에 독수리의 머리와 날개를 가진 마수. 성장하면 윈드쇼트를 사용한다.



코카토리스

● 닭의 동체와 뱀의 비늘과 꼬리를 가진 마수. 석화의 효과를 가지는 페트로 브레스를 뿜는다.

사하다. 마주보는 상대를 돌로 변하게 하는 특수 능력을 가진다. (X,N)

- **후레아 글레스**: 화염계 드래곤의 일종으로 오렌지 색의 비늘이 화염계 공격을 흡수한다. 크림존 노트를 행사한다. (X,N)
- **사라만다**: 불의 정령 사라만다가 실제화 한것. 화염계 공격이 통하지 않는다. (X,N)
- **화이어 드레이크**: 불의 엘레멘트를 가지는 최상의 드래곤. 그 방어력은 전 드래곤 중 최강을 자랑한다. 레드 드래곤과 같은 브레스를 뿜는다. (X,N)
- **데스 바하무트**: 바하무트와 같이 신령계 피를 받으면서 암흑계에 떨어진 용. 콜드 브레스를 뿜는다. (X,N)
- **가나안**: 사풍신검이 사자의 궁전의 사악한 공기에 의하여 실형화된 몬스터. 다른 몬스터와 비교가 안 될 만큼의 힘을 가진다. 용계 가디안은 두마리며 하나는 토시키 브레스를 사용하고 다른 하나는 선더 브레스를 사용한다. (X,N)

● **피닉스**: 불사조로 이름 높은 피닉스. 그 피를 위배한 자는 영원한 생명이 얻어진다고 하지만 그 능력은 가지고 있지 않다. (X,N)

● **다크윙**: ● 마계의 피를 받아 암흑속에 사는 새. 흉조로 알려져있다. 페트로 브레스를 뿜는다. (X,N)

● **루시퍼 클로**: 암흑신 다그사가 홀린 피로부터 태어나 그 신체에 흐르는 피는 얼음보다도 차갑다고 한다. 콜드 브레스를 뿜는다. (X,N)

● **이로 그리프**: 말의 동체에 독수리의 머리와 날개를 가진

(고렘 계열)

- **아이언 고렘**: 문자 그대로 철로 만들어진 이형. 상당히 딱딱한 철제 몸체는 육탄공격을 거의 받지 않는다. 그리고 마법 공격에도 상당한 방어력을 가진다.
- **가디안**: 위와 동일. 윈드 쇼트를 구사하며 상당한 민첩성과 이동력을 가진다.

(문어족)



옥토피스

● 수중에 진입하는 유일한 몬스터. 발판으로도 사용할 수 있고 수중에서는 굉장한 힘을 발휘한다.

마수. 윈드 쇼트를 구사한다 (X,N)

● **루프**: 초대형의 마족. 오거 배틀 때 마신들이 탄 것으로 알려진다. 독의 효과를 가지는 포이즌 브레스를 뿜는다. (X,N)

● **오피נק스**: 사자의 동체에 독수리의 날개와 머리를 가진 마수. 또한 곰의 꼬리를 가졌다. 원래 성스러운 마수였지만 신전의 사악한 공기에 의하여 흉폭한 괴물로 변했다. (X,N)

● **가디안**: 위와 동일. 윈드 쇼트를 구사한다. (X,N)



고렘

● 사자의 몸에 독수리의 머리와 날개를 가진 마수. 성장하면 윈드쇼트를 사용한다.



(거인족)

- **사이크로프스** : 외눈 거인. 유일하게 슬져와 같은 이동 능력을 가진다. 무기는 장비할 수 없으나 토시키 브레스를 뽑는다.
- **다크아이** : 마계의 피를 이어받아 암흑에 사는 정령인 거인. 마주보는 상대를 돌로 변하게 하는 특수 능력을 가진다.(X,N)
- **휘보르크** : 본래는 한랭지에 사는 몬스터. 신에게 추방된 거인족의 자손이다. 콜드브레스를 뽑는다.(X,N)

택틱스 오거에 나오는 숨겨진 아이템

무기 - 검

- **오라시온** : 신성계의 무기로서 브룬힐드 다음의 위력을 가진다.
- **발문크** : 악령 화후닐의 날카로운 손톱으로 만들어진 양손검이다.
- **노티스** : 풍계의 무기. 남풍신 노티스의 힘이 봉인된 양손검이다.
- **른발디아** : 성기사를 위한 장검. 제보비아 왕국 기사단장의 표시이기도 하다.
- **화후닐** : 고대의 영웅 시그르도가 악령 화후닐을 퇴치했다고 하는 용살검.
- **페니텐스** : 땅으로 떨어진 천사가 가지고 있었다고 하는 신성검.
- **금강도** : 동방의 대국에서 연마된 검.
- **화룡의검** : 화룡의 껍질로 만들어진 검. 레드 드래곤을 길러서 어느 상점에서 팔면 얻을 수 있다.
- **아이스 브레이드** : 상대를 얼려버릴 정도의 냉기로 만들어진 검.
- **이세베르구** : 북방의 영웅 니블이 애용한 양손검.
- **데젤 브레이드** : 다르무도 사막 고대 왕국의 폐허로부터 발견된 강검.
- **잡으면 냄새나는 검** : 수많은 전사들에게 애용된 죽검.
- **흑룡의 대검** : 티아마트의 날카로운 이빨로 만들어진 드래곤 킬러. 티아마트를 브리간테스에서 키워서 팔면 상점에 나타난다.
- **니후리트소드** : 더럽혀진 물의 힘을 부은 검.

(창)

- **홀리랜스** : 신의 기사가 소지하고 있다고 하는 창.
- **이그니스** : 명부의 불을 품고 있는 창.
- **이블스피어** : 슬픔과 절망을 증폭하는 암흑계 창.
- **코르누리코르누** : 전설의 성수 유니콘의 뿔에 신성 문자가 새겨진 창.
- **재퓨로스** : 풍계. 서풍신 제

퓨로스의 힘을 봉인한 창.

- **어스자베린** : 대지의 힘을 흡수하여 공격력을 증폭시키는 창.

(채찍)

- **블러드웍** : 뱀파이어가 처녀를 사냥할 때 사용했던 채찍.
- **립치로즈** : 새빨간 장미로부터 만들어진 채찍.
- **홀리코메트** : 휘두를 때 마다 빛을 발한다.
- **파마의 채찍** : 사악한 종교의 신관이 애용한 채찍.

(도끼)

- **사탄 블로보** : 암흑계의 도끼로서 상대편의 정기를 빼앗아 버린다고 전해진다.
- **해비 액스** : 굉장한 파괴력으로 고목도 한번에 부숴버릴 수 있다.
- **룬액스** : 날 전체에 신성문자가 새겨진 도끼.
- **벌레아스** : 풍계. 북풍신 벌레아스의 힘이 봉인된 도끼.
- **그람록** : 천공의 화산 무스페르무에서 만들어진 불의 도끼.
- **지룡의 도끼** : 폭넓은 날을 가져 전장에서 처형에 쓰인 드래곤 킬러.
- **냉기를 뿜는 도끼** : 은색으로 빛나는 도끼. 겨울 장군이란 별명이 있다.

(해머)

- **다그자 해머** : 암흑신 다그자의 피로 만들어졌다.
- **파워 해머** : 소지자의 잠재적 힘을 모두 발휘하게 한다.
- **프레임 프레일** : 찍을 때마다 빛과 열을 발생하는 해머.
- **아쿠아 해머** : 바다의 신 바스크의 눈물로부터 만들어진 수계 해머.
- **신비의 해머** : 위대한 피라하의 십계율이 새겨진 신성계 해머.
- **팔란크스** : 금속보다 단단한 고대의 화석으로 만들어진 해머.
- **산시온** : 마계의 장군 가르쿠가 애용한 땅을 조종하는 대지의 해머.

(손톱)

- **청룡의 손톱** : 청룡으로부터 만들어진 손톱으로 드래곤에게 압도적 공격력을 가진다.
- **블랙 캣** : 검은 고양이의 혼을 봉인한 저주의 손톱.
- **투에르에노** : 뇌룡의 손톱으로 만들어진 무기. 번개에 휩싸여 있다.

(지팡이)

- **리플즈 스템** : 마녀 리플이 애용한 지팡이. 별의 힘을 가진다.
- **마리츠아의 지팡이** : 마도사 마리츠아가 애용한 지팡이. MP를 회복한다.
- **어스 윈드** : 대지계 지팡이. 땅의 영력을 찾기 위해 만들어진 지팡이.
- **윈드 윈드** : 숲의 요정이 장난으로 쓰는 마법의 지팡이.
- **회복의 지팡이** : 사랑의 여신 페르아나의 가호를 받은 지팡이. HP를 회복시키는 특수능력이 있다.
- **쟁화의 지팡이** : 회복의 지팡이와 같이 여신의 가호를 얻은 지팡이. 스테이터스를 회복시킨다.
- **흑룡의 지팡이** : 명부를 지배하는 오돌이 애용한 지팡이.

(활)

- **지르가의 미궁** : 지르가의 뼈로 만들어진 대궁.
- **클레센트** : 처녀의 연애편지 내용이 새겨진 활이며, 맞추면 상대를 마비시킬 수 있다.
- **혼돈의 활** : 마법의 힘이 담겨져 있다.
- **용도의 활** : 수계.
- **뇌신의 활** : 강력한 번개를 입은 화살을 쏠 수 있게 된다.
- **게르계의 활** : 입김으로 부는 활.
- **열화의 활** : 화약이 장치되어 명중하면 폭발을 일으킨다. 사막에 매몰된 고대왕국으로부터 전해져 오는 활.

(석궁)

- **세인트크로스보우** : 성기사가 사용하는 보우건. 신성 문자가 새겨져 있어 장식품으로도 고가물이다.

(부채)

- **카르디아** : 카르디아 : 미의 여신을 숭배하는 무녀들이 사용하던 부채.

(총기)

- **림파이어** : 위력이 약하지만 꽤 쓸만한 권총.
- **가만다스건** : 림파이어를 더욱 강력하게 한 라이플.

방어구 - (투구)

- **오거헬멧** : 오거 전투 때 이 용된 투구. 암흑의 속성을 가진다.
- **후로이데 헬멧** : 신성계의 투구. 상당한 방어력을 가진다.
- **스컬 마스크** : 암흑계의 마스크.

- **올리크라온** : 신성계의 왕관이며 왕의 표시이기도 하다.
- **드래곤 헬멧** : 용의 두개골을 가공해 만든 강인한 투구.

(갑옷)

- **오거 아마** : 오거 전투 때 쓰여진 암흑의 갑옷. 상당한 방어력이 있다.
- **천사의 갑옷** : 신성계의 갑옷. 방어력이 강하다.
- **펠레그린 메일** : 풍계의 갑옷.
- **후에일 메일** : 수계의 갑옷.
- **타이타니아 메일** : 타이타니아의 신전으로부터 훔쳐 온 갑옷.
- **포아닉스 메일** : 전설의 새 휘닉스로 만들어진 갑옷.
- **나사로크 메일** : 맹수 나사로크의 바위와 같은 피부로 만들어진 갑옷.
- **땀냄새가 나는 갑옷** : 수많은 전사에게 애용된 갑옷. 땀냄새가 폴폴 난다.

(옷)

- **오거 아마** : 크리스탈로 짜여진 옷. 마력을 높인다.
- **백마 도의** : 극에 달한 백마도사가 입었던 옷으로 신성계이다. 또 이것을 입으면 MP 회복이 상당히 빨라진다.
- **흑마 도의** : 극에 달한 흑마도사가 입었던 옷. 암흑계이다. 이것 역시 MP 회복이 빨라진다.
- **물의 법의** : 수계 마법사에게 적절한 옷.
- **바람의 법의** : 풍계 마법사에게 적절한 옷.
- **불의 법의** : 화룡 피어드레이크의 비들로 만들어진 옷. 냉기를 방어한다.
- **대지의 법의** : 땅의 힘을 담은 마법의 옷.

(방패)

- **오거 실드** : 오거 전쟁 때 쓰여졌다고 하는 암흑계의 방패.
- **성자의 방패** : 신성계의 방패. 오거 실드에 대항하기 위해 만들어졌다.
- **아이스 실드** : 거인 휘보르그가 만든 방패.
- **프레임 실드** : 이프리트가 만든 방패.
- **선더 실드** : 뇌수 누에의 피를 부어 만든 방패.
- **파마의 방패** : 동방의 대륙으로부터 전해져 오는 흑진주로 만든 방패. 마법의 효과를 없애버린다.
- **소일 실드** : 숲의 정령 돌리아드가 만든 방패.



**챔피언
게시판**

텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

이경진/
제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 각 1개(2명)

김도영/
정혁민/



인수중학교 1학년

2 초음속 퀴즈

문제 얼마전 발표되었던 「철권2」. 이미 플레이를 해본 유저들이 많을 것이라고 생각되지만 놀랍게도 또다시 남코로부터 폴리곤 격투게임의 신작 타이틀이 발표되었다 그 이름은 ○○○○.

※ 2명을 추천하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 청파동3가 29-16
운민빌딩 2층 월간 게임챔프
「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마 감 : 1995년 11월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 96년 1월호
챔프 게시판

11월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

박선정/
박상진/

정답 투신전2

※ 이상 2명에게는 IBM PC
게임 디스켓을 드립니다.

3 애독자 엽서를 성의있게 답해 주신 분

정동길/
전승우/
김종일/
최현우/
정태양/

※ 이상 5명에게는 IBM PC
게임 디스켓을 드립니다.

4 천리안 게임챔프 코 너의 개선점을 성의 있게 보내 주신 분

이진욱/
정욱재/
김지민/
홍순호/
안중모/

※ 이상 5명에게는 IBM PC
게임 디스켓을 드립니다.

5 「음성 정보 700- 9690, 700-9661 애독자 앙케이트」 에서 드리는 선물

신재학/
김평근/
박승일/

※ 이상 당첨자들에게는 IBM PC
게임 디스켓을 각 1개씩
드리겠습니다.

6 음성정보(700- 9661, 700-9690) 개선점을 지적해 주신분

박영호/
김혜리/
이광오/

임종진/
김태영/

※ 이상 5명에게는 IBM PC
게임 디스켓을 드립니다.

7 차세대기의 문제점을 성의 있게 써 주신 분

슈퍼컴보이 팩 (1명)
박정기/

슈퍼 알라딘보이 팩 (1명)

이종민/

IBM-PC 게임 (5명)

이정훈/
김경민/
김성태/
라종한/
박상인/

X세대 단행본 (10명)

박종호/
전태식/
박준석/
박철민/
선재영/
손명국/
이돈수/
장종호/
강민호/

김하원/

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다.
부문은 16비트기(SFC, MD)/32비트기
(SS, PS)/아케이드/IBM-PC 입니다.
게임 경력은 3년이상, 나이는 20세 이상
11월 20일까지 챔프팀 김동욱
(02-702-3213~4)에게 연락 주세요.

<p>500점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침</p>	<p>1,200점 게임챔프 1부</p>	<p>2,000점 게임챔프 단행본</p>	<p>3,000점 IBM PC 게임 디스켓</p>
<p>4,000점 무선 조이스틱</p>	<p>5,000점 SFC용 멀티탭</p>	<p>6,000점 MD 게임팩</p>	<p>7,000점 SFC 게임팩</p>
<p>8,000점 핸들러 S</p>	<p>9,000점 미니컴보이</p>	<p>10,000점 3DO 게임CD</p>	<p>11,000점 재규어 게임팩</p>

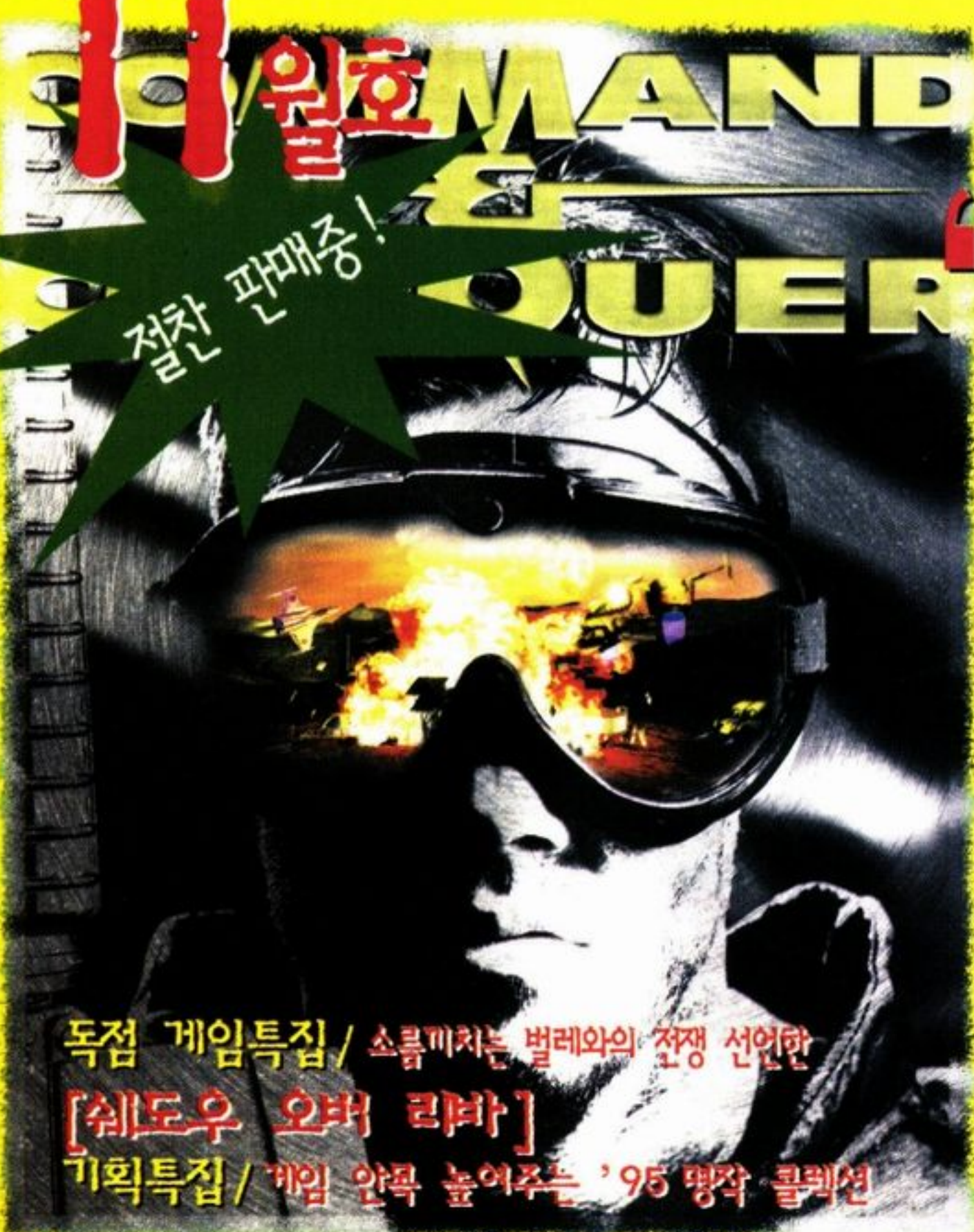
차원이 다른 PC 게임전문지

창간 4호

PC CHAMP

7월호 MAND QUER

절찬 판매중!



독점 게임특집 / 스팀끼치는 벌레와의 전쟁 선언한
[쉐도우 오버 리바]
기획특집 / 게임 안쪽 높여주는 '95 명작 컬렉션

입에서 입으로 전해지는

대한민국 최고의 PC 게임전문지

”

유럽 ETCS에서 점치는
96 상반기
히트 기대작

SCOOP 특종

윙커맨더 4 /
윙커맨드 3는 애들 장난이다
더 비스트 워딩 /
모습 드러낸 「가브리엘 나이트 2」
디센트 투 언더 마운틴 /
「디센트 2」가 롤플레이어로 ...



PC CHAMP 부록 CD는 항상 최고입니다!!!

실행 가능 게임데모

트라이트라이스트/ 매크워리어 2/ 어센던시/ 시저 2/ 사일런트 헌터/ 캐피탈리즘/
아케이드 아메리카/ 존 레이더스/ 타이리안/ 에어 파워/ 던전마스터 2/ 해머 오브 더 갓/
마이크로 머신 2 외 숨겨진 보너스 게임

게임 데모 리퍼

동영상

배트맨: 포에버/ 액추어 사커/ TFX EF2000/ 페이탈 레이싱/ 미션 크리티컬/ 메가맨 X/ 커맨드 앤 컨커
그외 유틸리티/ 패치프로그램 / CD 공략 : 매니아리뷰, 리뷰, 고전 명작 공략 등 다수

행운을 기대하십니까?

* 서점에 늦게 가서 남아있는 PC CHAMP 1권을 구입할 수 있다면 당신은 정말 '행운아'입니다.

값 6,500원(CD부록 포함)

PC GAMER 독점기사특약

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달: 700-9661(차세대 게임 정보), IBM 게임 정보는 700-9981

보내는 분

□□□□-□□□□

130원 우표를
붙여주세요

보내는 분 (갖고있는 게임기종) SFC, MD, IBM PC, 새턴, 3DO, PS
네오지오, 패밀리, PC엔진, 기타()

이름: _____ 전화번호: _____

생년월일: _____ 학교: _____

성별: 남 여 학년: _____

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위'와 '기대소프트순위'를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	기대소프트순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매월 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을
추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

접근선

게임팩 12

받는 사람

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 운민빌딩 2층

☎ 702-3213/4 FAX 707-1450

140-1333

1. 현재 보유하고 있는 PC는?

- ① 286 ② 386 ③ 486 ④ 펜티엄 ⑤ MAC

2. CD-ROM 드라이브는 있습니까?

- ① 있다 ② 없다

3. 통신에 가입하고 있습니까?

- ① 하이텔() ② 천리안() ③ 나우누리() ④ 기타

4. 현재 발매된 차세대기종 가장 인기있는 기종은 무엇이라고 생각합니까?

- ① 플레이 스테이션 ② 세가 새턴 ③ 3DO ④ 버철보이

“신세대 라브 방법”

노래배달/시배달 **700-9585**



말로 못하는 마음을
노래에 담아
보내야지~
오! 나의라브

올 겨울은 정말
따뜻하게 보낼
수 있을거야~
오! 나의라브



7 0 0 9 5 8 5

삐-삐-삐-



신청 친구의 생일등을 축하하거나 고독과 외로움을 함께 하고픈 이 겨울의 분위기, 말로는 하기 곤란한 마음을 노래나 시에 담아 보내세요

※ 신청번호는 상대방의 삐삐 번호로 하고 신청후 반드시 친구에게 삐삐를 하신후 700-9585를 보내주세요.



개봉 “절대 긴장하지 마세요”

지금 700-9585에는 당신을 알고 계신분이 노래나 시에 마음을 담아 선물을 보냈습니다. 하나 하나 선물을 개봉하시면서 보내신 분의 따뜻한 마음을 느끼세요.
※ 단, 공중전화에서는 안됩니다.

새롭게 바뀌었습니다!
환상의 동포강타!



도전파워 퀴즈
(파워충전 미스터리)

700-4848
30초/80원

운명철학관

700-8281
(오늘의 운세, 사주 궁합)
50원/30초

퇴마공포

(더 이상의 공포는 없다. 공포 완결편)
서울·경기

700-9595
50원/30초

- 부산·경남 700-9808
- 광주·전남 700-4777
- 대구·경북 700-9944



뮤직박스(노래방)

서울·경기·부산·경남
700-5333

- | | |
|------------------|----|
| 천일동안/이승환 | 1번 |
| 머피의 법칙/D. J. Doc | 2번 |
| 그리움만 쌓이네/노영심 | 3번 |
| 부디/윤종신 | 4번 |
| 이밤의 끝을 잡고/솔리드 | 5번 |
| 상상속의 너/노이즈 | 6번 |
| 날개잃은 천사/물라 | 7번 |
| 고요속의 외침/R.e.f | 8번 |
| 날 보낸후에/최재훈 | 9번 |
- 50원/30초

명탐정 추리특급

보물섬 퀴즈 700-9596 50원/30초

이야기 환타지아 700-4858 80원/30초

환상의 동화여행 700-4868 50원/30초