

# GAME POWER

창간 6주년 기념 특대호

98.12  
CHAMP

집중공략

PS 화성이야기  
삼파기타  
슬레이어즈 언더풀

SS 피아캐릭에 잘 오셨습니까2

ARC 소울칼리버

파워특보

- 영원한 기대작 『파이널 판타지Ⅷ』
- 요술공주 세리가 찾아왔어요 『미법소녀 대작전』
- 게임아츠, 드디어 DC 프로젝트 시동 『삼국지』
- 나오미와 DC, 최초로 동시 발매되는 『파워 스톤』

## 드디어 전설 속의 '젠다'가 온다!

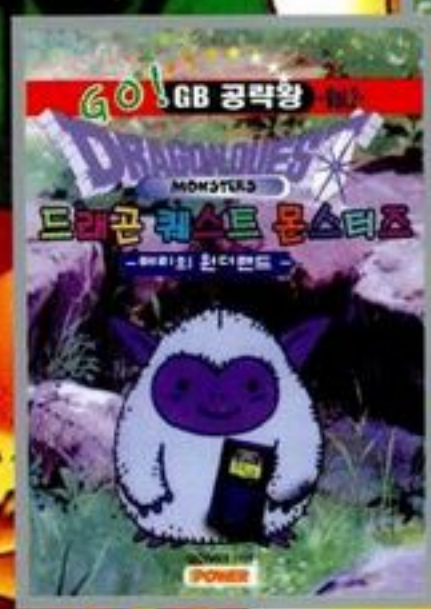


정가 6,800원



ISSN 1227-7177

©1998 NINTENDO



특별부록

「GO! GB 공략왕 Vol.2」  
「소울칼리버」  
캐릭터 배지



© 1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED





함께뛰는 한국인

# Sport oriented Space Sport oriented Service



# Sport oriented Spirit



지금 스프리스에서  
색다른 가을감각을 잡아보세요.



kspris @ unitel.co.kr



한국 스포츠유통의 지킴이 —



(주)금화스포츠

TEL:3442-2450(代)



# 날아라

# 슈퍼보드

幻想西遊記  
환상서유기

만화 비디오로도  
나왔습니다!

KBS 한국 만화영화 10년의 결산!  
국내최초 만화영화 음악 스테레오!



사오정!  
제발 나 좀 그만 웃겨줘!

사오정 시리즈 포켓북과  
캐릭터 배지 증정!



개발원



The Licensed by Hanho Heung up CO., LTD.



지금 서점에서 구입하세요!

인기 TV 만화  
「날아라 슈퍼보드」를  
RPG 게임으로 만난다!!



통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.

예금주 : (주)이투스소프트  
국민은행 : 032-25-0013-682  
농협 : 373-01-004241  
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 닥으로 게임이 우송됩니다.

찬스!!!



사오정을 잡아라

게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뱃지 중에 사오정 뱃지가 나오면 바로 E2 소프트(02-3142-6886)로 전화를 주세요.

왜냐하면요?...  
3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!

「사오정 시리즈」 이벤트 당첨자 발표

사오정시리즈 이벤트에 응모해 주신 분들께 감사드립니다.

당첨되신 분들은 상품 우송을 위해 E2 소프트(02-3142-6886)로 전화를 해주시기 바랍니다.

상품은 11월 5일 이후에 우송됩니다.

사오정상(5명) - 3D카드

셀링상(15명) - 슈퍼보드 게임



새로운 실시간 RPG의 세계를 경험해 보세요!

# 이제 전설은 시작됐다!!



## 추가 이벤트 제공!!

E2 SOFT는 여러분의 성원에 보답하고자 트리거 소프트와 협력해 매달 새로운 이벤트를 제공하기로 했습니다. 11월부터 각 통신사의 자료실이나 게임지 부록 CD에 제공할 예정입니다.

한국 일본 중국 3인의 퇴마사들이 펼쳐가는  
액션 RPG의 대서사시 퇴마전설!

끝없이 이어지는 퇴마사들의 이야기가 여러분을 기다리고 있습니다.

## 이제 가까운 「서점」에서 게임을 구입하세요!

발매원

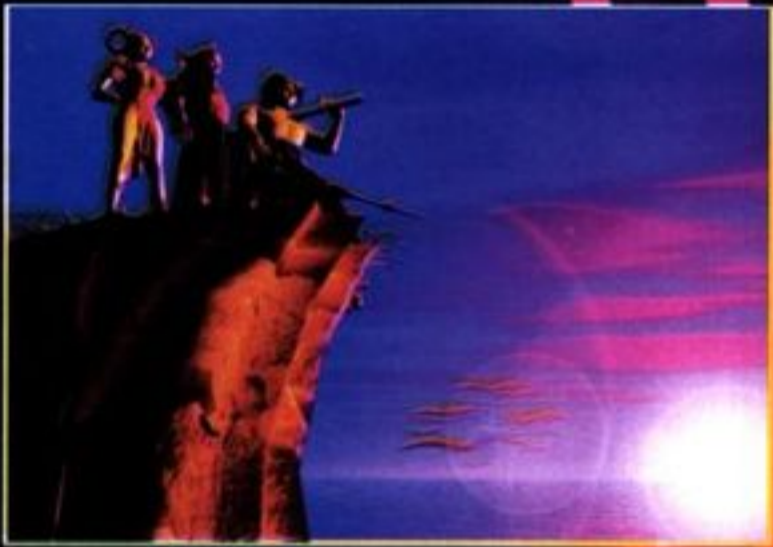


E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886)

### 지금 판매중!!

### 고급 부직포 재질의





# 퇴마전설

## 退魔傳說

### 국내최초!

- 3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
- 서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
- 화려한 마법
- 사실적인 3D 그래픽
- 드라마틱한 음성효과
- 멀티플레이 지원

### 찬스!!!

#### 「행운의 부적」을 잡아라!

행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.



패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).



#### 또, 한가지!

금은자래부적이 없다고 실망하지 마세요. 금은자래부적을 제외한 패키지 안의 5가지 부적을 모아오시면 최신 부두2 3D카드를 갖게 되는 더 큰 기회가 기다립니다. (패키지 안에는 2종류의 부적이 들어있습니다)

◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.



서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,000원을 입금합니다.

예금주 : (주)이투스소프트  
 국민은행 : 032-25-0013-682  
 농협 : 373-01-004241  
 서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 자동으로 게임이 우송됩니다.

# 대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!

개발원





절찬리 판매중  
서두르세요!!

# CD CHAMP 3호

## VOL.3을 만난다!

새로운 스타일의 100% 게임 공략전문지



값 15,000원 (CD 2장 포함)

**플러스 1**

여러분의 컴퓨터를  
오락실 게임으로 가득 채워드립니다.

스타크래프트, 아와 2, 서풍의 광시곡, 프린세스 메이커 3, 삼국지 천명, 이스 이터널, 도쿄야와 2, 밴티지 마스터 택틱스, 에베루즈 2... 등 최신 인기 게임 완벽 공략에서부터

파이널 판타지 7, 삼국지 6, 붉은 때, 레드라인 레이스, X-COM : 인터셉터, 트리플 플레이 99, 라이덴 2... 등 최신 데모 게임에 이르기까지 철저히 재미만을 생각했습니다.

게임별 컬러 브로마이드 「공략 맵」 제공!!

준비된 재미, 이제부터 시작입니다.

집에다 오락실 차렸나?  
실행 가능한 게임이 250 개

이해하기 쉽고 자세한 공략, 「공략 CD CHAMP」가 전해드립니다.

구입문의 : 3142-6841



제주미디어

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/ 경남 영등시 (02)554-3784 경흥 도서 (02)471-2044 구로 대명사 (02)891-0622 도봉 생원사 (02)983-3900 동대문 서인 (02)245-3686 대포 전영사 (02)326-1866 서문 공벽 (02)534-9075 송파 광역사 (02)416-5101 송구 수송사 (02)272-0803 성동 생원사 (02)457-2891 동포 자영사 (02)847-8702 권역 영우사 (02)816-1788 서대문 역전사 (02)357-6045 경로 만영 (02)737-3491 경서 영민도서 (02)697-7995 동작 권역사 (02)823-5121 강북지역/ 연천 (주)연영사 (03)2884-0801 연천 중앙도서 (03)2527-9360 부천 역사 (03)2663-6467 영남 영등도서 (03)42715-0066 수원 흥원도서 (03)3141-6300 평택 평명사 (02)897-6773 양산 대영출판 (03)41977-4427 연천 중앙사 (03)45)02-3674 연영 생원사 (03)4366-3400 의정부 의정도서 (03)510876-6304 평택 경서도 (03)33153-0524 여주 역전 남영사 (02)971-2236 구리 지구 (03)46)551-0306 경북지역/ 광주 동역사 (05)61)772-4108 구미 경문사 (05)46)461-7824 경진 꽃동선 (05)47)434-5897 대구 영남도서 (06)3)423-9193 대구 영민도서 (06)3)421-8958 대구 공벽 (06)3)428-3200 광주 제림 (06)82)535-2377 연동 경로 (06)7)153-7575 영주 대만 (05)72)32-8590 영천 동명 (06)8)555-3547 포항 영원사 (06)62)73-4870 경남지역/ 마산 대명사 (05)1)44-7428 울산 녹수 (06)22)49-4275 전주 생원 (06)9)155-3991 광주 동영사 (06)57)43-5785 부산지역/ 경계 북영사 (05)895-4841 부산(북구)생원 (05)1)756-2727 부산(북구)역 (05)1)503-0154 부산(서구)전영 (05)1)466-9386 부산 연영사 (05)1)467-8011 양북지역/ 개천 공벽 (04)43)47-3816 광주 생원사 (04)3)60-9472 광주 연영사 (04)4)847-2819 양남지역/ 논산 보문 (04)6)32-3156 대전 중앙사 (04)2)254-6799 천안 역영사 (04)1)7551-3073 강원지역/ 강원 영등사 (03)9)1645-3361 영역 영등사 (03)97)72-4959 속초 동영 (03)92)32-1555 원주 남영사 (03)7)1731-8424 춘천 공벽 (03)6)1241-2015 전북지역/ 광주 송원 (06)2)225-9134 순천 영광사 (06)6)152-4414 여수 대명사 (06)62)62-2111 목포 연영사 (06)3)144-2711 전북지역/ 아리 대명사 (06)53)52-3334 전주 제림 (06)52)84-9884 군산 대명사 (06)64)452-3434 제주지역/ 제주 경명사 (06)4)33-7030



# anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE



게임보이 컬러(가격전화문의)



네오지오포켓(가격전화문의)



포켓몬 키홀더 6 ₩3,500



바이오 하자드액션피규어 ₩30,000



슈퍼로봇대전 동양판 ₩11,500



스닉 LCD게임 ₩13,000



세기걸즈키체인피규어 ₩3,800

\* 이외의 상품리스트는 각점포 또는 본사로 문의바람

통신판매 START

(운송료는 별도이며 그외의 상품이나 자세한것은 통신판매부로 문의바람!)

◆ 통신판매부 02)323-5338

◆ 계좌번호 농협 373-02-038776 김현미

- \* 플레이스테이션 본체 · 220V (가격: 전화문의)
- \* 플레이스테이션 컨트롤러 · 듀얼쇼크 (가격: 전화문의)
- \* 포켓 피켓슈 ₩39,000
- \* 포켓몬 손위에 올리는 램프가 피켓슈 ₩19,500
- \* 포켓몬 서프라이드 나이스 ₩22,000
- \* 두근두근 메모리얼 메그립 A, B(각 6개 세트) ₩72,000
- \* 아이니미 레어 적소피클 복식 ₩46,000
- \* 후지사키 시오리 적소피클 복식 ₩46,000
- \* 포켓몬 피켓슈 도끼 저금통 ₩18,000
- \* 포켓몬 사진 프레임 ₩14,500
- \* 시쿠라 대전 2 적소 피켓슈 ₩52,000
- \* 어루멘테스 ₩39,000
- \* 어썬메테 고질라 ₩45,000
- \* 백사이스 피켓슈 ₩12,000
- \* 포켓 열로 게터 ₩39,000
- \* 키홀더
- 신세기엔진계리온(6개세트) ₩16,800
- 센지엔진계리온(6개세트) ₩25,200
- 세기엔진계리온(6개세트) ₩19,800
- 카드캡터 시쿠라 스윙(6개세트) ₩16,800
- 기동전사 건담 라이트(5개세트) ₩30,000
- 슈퍼로봇대전 열혈공격전 5(6개세트) ₩24,000
- \* 위규어
- 센지엔진계리온 사와타리 오노키 외 1/6 ₩55,000

- 신구지 사쿠라 외 사쿠라대전 ₩30,000
- 아이니미 레어 플러그 슈츠 1/5 ₩82,000
- 나테시급 공격전 위규어(4개 세트) ₩42,000
- 슈퍼로봇 대전 전략스핀 (6개세트) ₩63,000
- 슬레이어즈 TRY 러니 외 ₩37,000
- 아이니미 레어 & 악스케 1/6 ₩78,000
- 센지엔진계리온 A, B(각 6개세트) ₩57,000
- 두근두근 메모리얼 A, B(각 6개세트) ₩72,000
- 건담 미니위규어 공격전 2(6개세트) ₩34,800
- 켓츠아이(3개세트) ₩28,500
- 시타엔터(3개세트) ₩28,500
- 아이니미 레어 책목 1/6 ₩60,000
- 아이니미레어 플러그슈츠 1/4 ₩120,000
- 후지사키 시오리 1/5 ₩105,000
- 메크로스 개워더 ₩36,000
- 메크로스 발키리 ₩39,000
- 엔진계리온 초오기 ₩138,000
- 엔진계리온 초오기 스페셜 ₩162,000
- K.O.F 쿠사나기급(플러스트네질) 1/11 ₩80,000
- 스트리트 파이터 혼나(플러스트네질) 1/11 ₩72,000
- 범퍼아이 샐어베리리스(플러스트네질) 1/11 ₩72,000
- 시쿠라이스타트 나그루우(플러스트네질) 1/11 ₩72,000
- 비결은 공격전(4개세트) ₩46,000
- 건담 미니 위규어 공격전 3(6개세트) ₩34,800

- 나테시급 리얼 모델 유러 ₩40,000
- 나테시급 리얼 모델 루리 ₩38,000
- 비결은 리얼모델 바이퍼 II ₩32,000
- 비결은 리얼모델 태우전 ₩32,000
- 엔진계리온 리얼모델 영오기 ₩32,000
- K.O.F 여가미 여오리(플러스트네질) ₩80,000
- 루팡 3세 액션 위규어(5개세트) ₩43,000
- 건담미니 위규어 공격전 4(5개세트) ₩30,000
- \* 트래이어카드
- 생명의(5팩) ₩21,500
- 대운동화(5팩) ₩21,500
- 어반 더 로스트 원 Vol.2(5팩) ₩24,000
- 만능문과 고양이 여가미(5팩) ₩20,000
- 만능문과 고양이 전설 유나(5팩) ₩28,000
- 만능문과 고양이 여가미(5팩) ₩20,000
- 노벨 Vol.2(5팩) ₩19,000
- 드래곤 볼 Z(5팩) ₩24,000
- 얼어저드(5팩) ₩21,500
- 스지파이어 Z(5팩) ₩24,000
- 두근두근 메모리얼 Vol.4(5팩) ₩24,000
- 건담 크로티를 3(5팩) ₩20,000
- 수피마리오(5팩) ₩20,000
- 남궁오막설(5팩) ₩19,000
- 소녀혁명 우테나(5팩) ₩20,000

- 올 캡콤 월드(5팩) ₩20,000
- 프린세스 메이커 1~2(5팩) ₩24,000
- 파이어볼트에 오세요! 1~2(5팩) ₩24,000
- 랑그리서 3&4(5팩) ₩22,500
- 메크로스(5팩) ₩22,000
- 슬레이어즈 무비 스페셜(5팩) ₩22,000
- 수피리얼 마작(5팩) ₩20,000
- 선지무용(5팩) ₩22,500
- SNK 공격전(5팩) ₩20,000
- 화이날 로맨스 4(5팩) ₩20,000
- 파이어볼트에 오세요! 182(5팩) ₩29,000
- 파이어볼트에 오세요! 메탈게드 2(3팩) ₩26,400
- 도깨비 메모리얼 Vol.5(5팩) ₩22,500
- 건담크로티를 4(5팩) ₩20,000
- SD건담 월드 별덕스 EX(10팩) ₩13,000
- 랑그리서 스페셜 에디션(3팩) ₩18,000
- 유구한성적 2(5팩) ₩24,000
- 나테시급 3(5팩) ₩20,000
- 강오브와야타즈 98(5팩) ₩25,000
- 수피리얼 마작 2(5팩) ₩20,000
- 프린세스메이커 - 공주는 요정(5팩) ₩22,000
- 만능문과고양이여가미(5팩) ₩20,000

**직영점**

**입구점점**  
02)549-3705

**전문점**

**대학로점**  
02)3675-3375

**부천점**  
032)653-7632

**강남역점**  
02)3482-3375

**PC 통신점**

**하이텔**  
go newtype

**뉴타입 통신 판매점**  
080-548-2937

**코너특약점**

**수원특약점**  
0331)251-1617

★ 전문점 · 코너특약점 (지방) 모집중!!!  
- 일부 상품을 일반 도매 실시합니다 -



# 국진이도 이 책을 읽고 도사됐다!

**RPG 게임 이전 공략이 필요없다!**

이 한권의 책이 RPG의 모든 것을 알려줍니다



- 환상적인 RPG 세계의 이야기와 역사
- 몬스터 철저 연구
- 마법과 아이템의 효율적 사용방법
- 종족별, 직업별로 분석한 캐릭터 신상명세서
- RPG 게임 잘하기
- RPG 게임 만들기 가이드
- 출발 ~ 환상의 세계로

지금 서점에서 만나보세요

구입문의: (02)3142-6886 또는  
에독자 엽서 좌측에 나와  
있는(자기집 지역에 해당  
하는) 전국 총판점에 문의

RPG를 더 재미있게 하는 방법

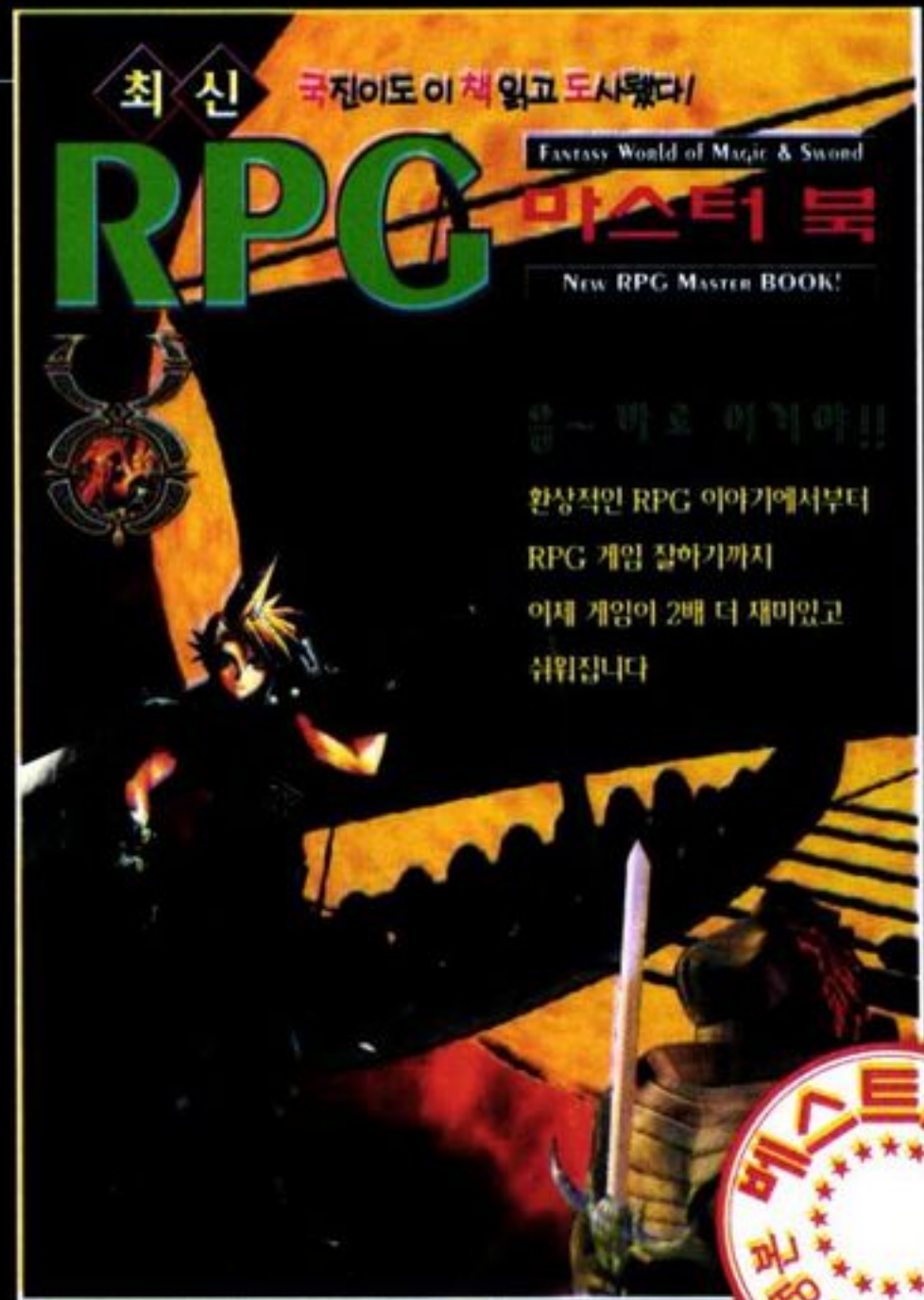
RPG를 더 쉽게 하는 방법

RPG 판타지 세계를 이해하는 방법

RPG 도사가 되는 방법

RPG 게임을 기획하는 방법

이한권의 책에 모두 들어있습니다.



값: 8,000원



어떤 게임도 쉽게 할 수 있는 「비밀코드」 공개집!!

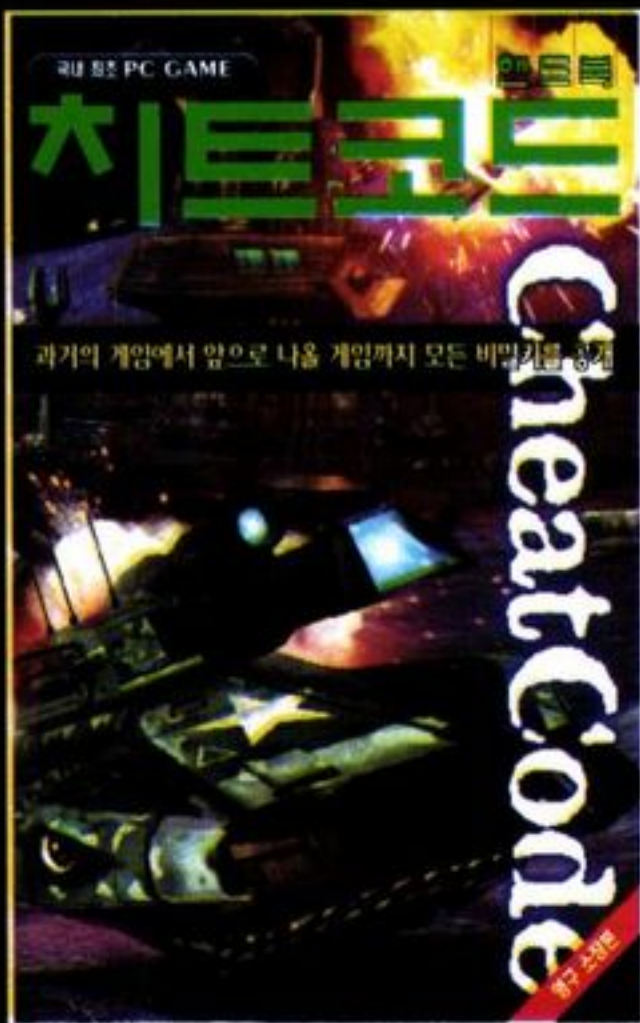
## 그 어떤 게임에라도 강하다!

당신이 가지고 계신 게임들 중에 몇 개나 엔딩을 보셨나요?  
엔딩을 볼 수 있는 기회를 제공합니다.

시간이 없어 게임을 끝까지 못하셨습니까?  
너무 어려워서 엔딩을 못보셨다구요?  
친구들 사이에서 게임에 관한 한 1인자가 되고 싶다고요?

치트 코드 핸드북에 그 해결책이 있습니다.

이제 지긋지긋한 게임오버(GAME OVER)란 단어를 잊어버리세요.



값: 7,000원/ 구입문의: 3142-6841



제우미디어





**P/S S/S 코브라 사크(골드칼라, 실버칼라 지원)**

강력한 최고급 사양 채택

강력한 '코브라 사크'는 디자인과 성능이 뛰어난 진동 라이트 건으로 플스, 새턴 겸용으로 사용할 수 있다. 타겟 초점이 정확하여 조준 능력이 탁월하며 발사 속도를 조절할 수 있는 특징이 있다. 이외에도 자동 발사 기능과 재장전 기능이 있으며 스페셜 키가 총의 뒷면과 손잡이 두 군데에 부착되어 있어 손쉽게 사용할 수 있다. 유럽, 미주지역과 일본현지에서 선풍적 인기를 얻고있는 상품

**P/S 무비카드골드 (오리지널)**

정품을 선택하십시오.

지산의 골드무비카드기술을 모방하여 만든 제품이 유통되고 있어 주의가 요망된다. 구모델의 이 제품들은 기능 화질, 에러율 등 문제가 있어 각별한 주의가 요망된다. 정품의 무비카드골드는 앞서가는 기술로 안전하고 깨끗한 화질을 지원하여 플스유저의 끊임없는 찬사를 한몸에 받고있다. 명작 애니메이션 CD, 감동의 명화 CD를 P/S 본체에서 재생시켜 관람할 수 있으며 고화질의 영화를 시청할 수 있다.



〈오리지널 골드 무비카드〉

**P/S S/S N64겸용 V-BOX (업스캔컨버터)**

먼저 출시가 연기되어 유저에게 송구스러움을 표합니다. 확실히 98. 11. 중순 출시됩니다

이 V-Box는 컴퓨터 모니터에 P/S, S/S, N64, 드림캐스트 등 모든 AV기기를 컴퓨터 모니터상에 출력시켜 시청할 수 있는 장치이다. 선명한 VGA 모니터상에서 게임, 영화, 모든 것을 재생시킬 수 있다. 컴퓨터 모니터만 있어도 연결되고, 컴퓨터 본체와 셋팅돼있는 모니터에도 연결이 당연히 가능하다.



**P/S 마스터 카드 알고 사용하기**



1메가 메모리 (FDD디스켓 역할)

모든 데이터를 마스터 카드에 보관하자

마스터 메모리카드는 일반적인 메모리카드 기능 뿐만 아니라 다른 카드의 데이터를 백업 받을 수 있는 하드디스크 기능을 가지고 있어 1메가 메모리 카드 사용시 데이터가 손실되더라도 쉽게 백업받아 게임을 즐길 수 있다.



마스터 메모리 카드 (하드디스크 역할)

**P/S N64 마스터 드라이브 II**

'마스터 드라이브 II'는 플스, N64 겸용 레이싱 핸들러로 마스터 드라이브 I 과 마찬가지로 액셀과 브레이크로 구성된 페달이 함께 제공된다. 아날로그와 디지털의 두 가지 모드를 지원하며 특히 듀얼 쏘트 패드의 기능을 핸들에 채택, 도로 상태에 따라서 진동이 발생하기 때문에 실제로 운전을 하고 있는 듯한 느낌을 들게 해준다.



실제 운전 경험해 보세요

오리지널 AV 선택터



게임매니아의 필수품 여러개의 AV시스템을 한 모니터에 차례대로 출력시켜 줍니다.

플트메드 시리즈



진동전달효과와 감촉의 느낌이 탁월하여 취향에 맞는 색상. 견고한 내구성. 최고의 상품이다.

공급원: 게임본부 서울특별시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호 Tel: 704-1515 Fax: 718-6662

통신판매 국민은행 015-01-0496-246 예금주 송용섭



# 학원프리테크(주)

게임파워 창간 6주년을  
진심으로 축하합니다!

인쇄 출판계의 선두를 달리는  
학원 프리테크(주).  
앞으로도 한걸음 앞서도록  
노력하겠습니다



학원프리테크(주)  
HAK WON PRITEC CO.,LTD.

서울특별시 금천구 가산동 716번지  
TEL : 830-5588 FAX : 857-8819





수리 전문점

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여

판매는 않습니다!

-i  
+BIO



부품 다량입하



PS용 모뎀 IC일본 버전→미국버전



PS 5500용 모터드라이브 IC



게임보이(미니컴보이)포켓용 액정

-i  
+BIO

최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프레스

서울시 용산구 나진상가 12동 기열 214호(하나은행 정문앞)

Tel: 02-704-2267

하나은행

113-193070-00108

윤원중

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호

Tel: 051-818-2890

부산은행

085-12-013974-0

이진성

부산



# 甲乙紙業株式會社

게임파워 창간 6주년을 진심으로  
축하합니다!!!

더욱더 성실하고  
종이처럼 깨끗한 기업을  
만들어 나가겠습니다.  
앞으로도 많은 성원  
부탁드립니다.



# 보물서점

게임기, PC 복합 할인 매장 ◆ 문의전화 (02)719-4564 (02)716-7052

## 체인점 모집

- 개업상담
- 체인점 개설후 사후관리
- 계속 수입되는 품목 및 신프로 지원
- 각종 게임기 및 팩
- 차세대 게임기 및 CD
- 게임 주변기기 및 악세사리
- PC게임(비스코, 하이콤, SKC, 쌍용, 동서 카마 엔터테인먼트)
- PC악세사리 및 주변기기
- CD방, 게임방



### 통신판매

• 농협: 011-01-355112 • 하나: 113-053981-00105  
• 조흥: 952-04-062-485

예금주: 황광동

**IMF** 비수기 저비용으로 고소득 보장 신규창업이 중요합니다. 일단 한번 도전해 보십시오.

<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>강북 게임 팅</b> 0391-653-2848</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>마산 게임나라 컴퓨터세상</b> 0551-222-1320</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>일산 탕이가 파는 컴 소모품</b> 0344-905-8249</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>안양 게임전국</b> 0343-423-5465</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>주리기 게임랜드(성수동)</b> 461-4204</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>정담동 게임프리카</b> 3445-7807</p>
<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>경기광주 게임프리카</b> 0347-65-2519</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>익정부 게임프리카</b> 0351-43-0087</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>이남 컴퓨터 게임프리카</b> 062-953-5530</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>게임프리카(본당호지촌)</b> 0342-707-8250</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>게임 &amp; 캐릭터(부천)</b> 032-655-1638</p>	<p><b>축 오 픈</b></p> <p><b>게임 &amp; 캐릭터(부산)</b> 051-529-7445</p>



# PC CHAMP

너무 재미있을 땐 잠시 덮어두셔도 좋습니다!

대한민국 최고의 PC게임지 **PC CHAMP**

공략노하우  
퇴마전설/ 돈 2000  
게임시사회  
풍운/ 발더스 게이트

NOVEMBER 1998

11월호

이벤트  
150개  
모두 공략

추천공략/ 뭐 이런 게임이 있었노? 사오정보다 더 재미있는 게임!!



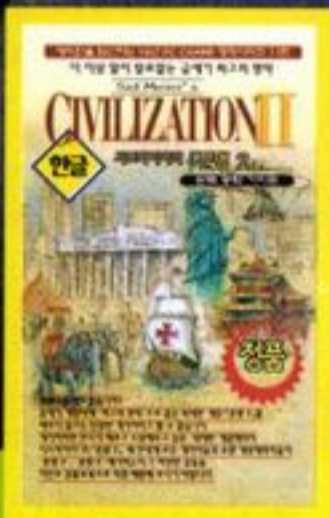
## 날아라 슈퍼보드

풍운  
대우

기획특집

꿈을 살리는 연속기획: 게임제작자가 되자 ①  
「나는 이렇게 해서 게임제작자가 되었다!」

장르별 기대작 안전점검  
「요 게임들 때문에 올겨울이 기다려진다!」



게임특집

동서게임채널의 「삼국지 2」  
뺐다! 「퀘이크 3」

★이렇게 하면 반드시 이긴다!  
스타크래프트 「게임방」 필승비법

늦으면 후회합니다!!!  
저차  
리안  
판매중!

완벽공략

- ☒ 징기스칸 4
- ☒ 헥스플로어
- ☒ 동급생 2

**2** 별책부록  
최고의 명작을 쉽게 즐길 수 있도록 해주는  
「문명 2 완전공략본」

**1** 정품부록  
위대한 제작자가 만든 금세기 최고의 명작  
시드미어의 「문명 2」  
퇴마전설 패치+스타크래프트 1.03 최신패치+  
파올러스 3 체험판+징기스칸 4 체험판 등...

한글



부수공사기구  
한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약  
값 7,800원(정품 CD부록 포함)

<http://www.powerzine.com>



# 최신 게임기 고장 수리 선두주자!

## 전 문 수 리 실

차세대 게임기 수리는 확실한 기능과 경력으로  
서비스가 이루어져야 게임기가 안전합니다.  
전문기능인으로서 책임감과 자부심으로 수리를 보장합니다.  
(어떤 고장이라도 문의! 100% 수리보장)

- 오락실, PC, CD방 설치문의

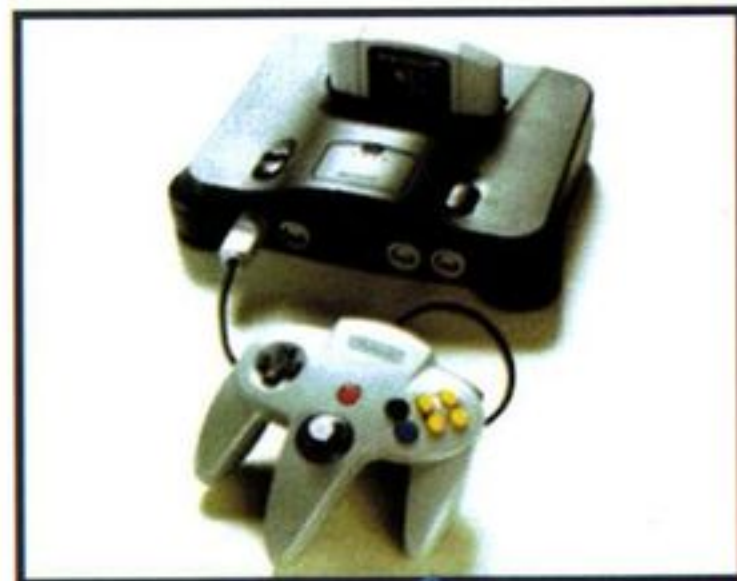
PS



SS



N64

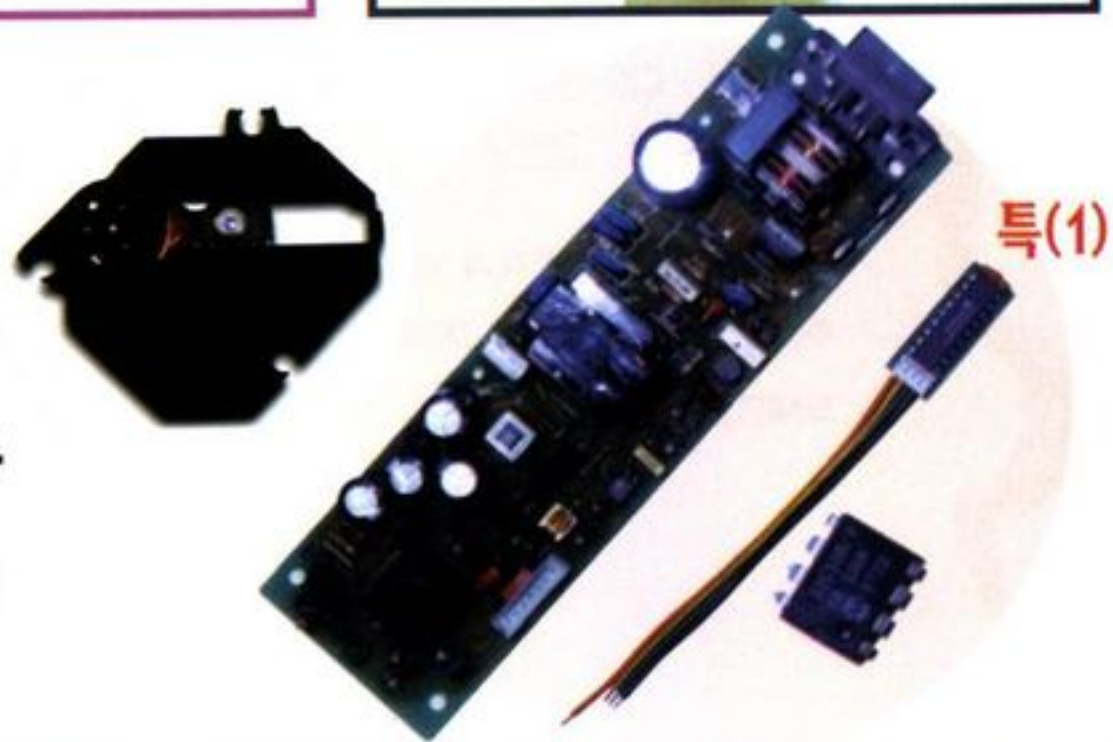


- 각 기종 CD ROM 게임기렌즈
- PS, SS 100~220V 프리볼트 스위칭 파워 확보
- 각 기종 게임기 수리 부품 보유



**축** 테크노마트 게임 수리실 오픈

기존 SS불량칩을 가져오시면 수리해 드립니다



**피카소 수리실**

02) 713-5853

이근식

서울시 용산구 나진상가 13동 2층

**테크노마트 게임 수리실**

02) 3424-8589

김홍식

서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 8층



# 국내 게임업체 현황 실태 조사

- 국내 게임개발 지원 활성화 및 국산 게임의 해외 진출 돕기 위해 -

월간 게임파워는 자매지인 월간 PC챔프와 함께 국산 게임업체 현황 및 업체별 개발 제품에 대한 실태 조사를 실시합니다.

본 실태 조사는 문화관광부의 국산 우수게임의 해외홍보 등을 위한 “국산게임 및 개발업체의 데이터베이스 구축” 사업의 일환으로, 국내 게임업체들에 대한 정확한 현황 파악과 개발 제품에 대한 데이터베이스 구축(영문화 작업 후 정부기관 웹사이트 및 문화관광부 발행 해외 홍보지를 통해 홍보 예정)을 통해 국산 우수게임과 개발업체에 대한 정부의 적극적인 지원 및 해외 홍보를 주목적으로 하고 있습니다.

본 실태 조사의 대상은 국내 게임업체로서 업소용 아케이드 게임업체, 비디오 게임업체, PC게임업체, 온라인 게임업체 등을 총망라하며 개발업체와 유통업체를 모두 포함하고 있습니다.

국산게임의 진흥과 해외시장 진출의 장을 열어줄 이번 게임DB구축 사업의 대행업체로 (주)제우미디어가 선정되어 연구과제 조사 용역기관으로 활동하게 되었사오니, 본 조사에 국내 게임 개발업체 및 유통업체 관계자 여러분들의 많은 관심과 협조를 부탁드립니다.

조사목적 : 국산 게임 및 개발업체의 데이터베이스(영문화 작업후 정부기관 웹사이트 및 문화관광부 발행 해외 홍보지를 통해 홍보예정) 구축

주 관 : 문화관광부

조사대행 : (주)제우미디어

문 의 : 02-3142-6848/ 02-3142-6845

업무총괄담당 : 김관구

본 실태조사와 관련하여 공문이 발송되고 있사오니 조사 대상 명단에 포함되지 않아 공문이 도착하지 않은 업체나 추가로 국내 게임업체 DB에 수록되고 싶은 업체는 (주)제우미디어(담당 : 김관구)로 연락을 주시면 수록양식을 보내드립니다.

**(주)제우미디어 PC CHAMP / 게임파워  
문화관광부**







# 행운의 챔피언 퀘즈 대전체 !!

# 화끈한 경품이 가득해요 !!

## 날아라 슈퍼보드 타기! 사이버 카지노

## 플스타기! 도전 챔피언 퀘즈

★ 접속방법: 21번 컴퓨터기 퀘즈 1번 사이버 카지노

★ 접속방법: 21번 컴퓨터기 퀘즈 11~14번 상식/연예/게임/스포츠



기간: 1차: 매일 15일-15일  
2차: 매일 16일-16일  
별표: 매일 1일과 16일

기간: 1차: 매일 15일-15일  
2차: 매일 16일-16일  
별표: 매일 1일과 16일

## 티마전설 타기! 스피드 퀘즈

## 닌텐도 타기! 숫자야구 게임

★ 접속방법: 21번 컴퓨터기 퀘즈 2번 스피드 퀘즈

★ 접속방법: 21번 컴퓨터기 퀘즈 21번 숫자 야구 게임



기간: 1차: 매일 15일-15일  
2차: 매일 16일-16일  
별표: 매일 1일과 16일

기간: 매일 1일-15일  
별표: 매일 1일



# 게임파워가 벌써 6살?

## 게임파워 취재진 전격 공개!!!

게임파워 창간호를 시보던 초등학생이 이제 내년이면 대학생이 됩니다. 창간 이후 6년이란 세월을 지켜온 것을 자축하고 더 낫은 6년, 아니 100년을 바라보는 게임파워가 될 것임을 약속하면서, 지금까지 독자로부터 많은 호응이 있었지만 한번도 공개되지 않았던 담당 기자들의 사진을 전격 공개합니다.

HAPPY BIRTHDAY TO GAME POWER



### 이인분

성명: 이성필, 담당: 팀장,  
나이: 중후반 30대, 선호 게임장르: GB류, 작품명: "왜, 곱냐?"



### EJ 德

성명: 이재덕, 담당: 랭킹, 나이: 애매한 20대 후반, 선호 게임장르: 액션, 작품명: '회춘-점음이며, 다시 오라!'



### 아가박

성명: 박현선, 담당: 플레이 스테이션, 나이: 먹어진 50 + α, 선호 게임장르: 잡종, 작품명: '고독한 교주'



### 허우적

성명: 허우진, 담당: 아케이드, 나이: 2?, 선호 게임장르: 애플게임류, 작품명: '사진은 본 인물과 상관없음!'



### 구구리

성명: 구연정, 담당: 닌텐도64, 나이: 시집갈 나이, 선호 게임장르: 치고 부수는 액션, 작품명: '이건 사기야!'



### 가지

성명: 이현수, 담당: 새턴·드림캐스트, 나이: 25세, 선호 게임장르: 전략시뮬, 작품명: '무죄!'



### MOON CHILD

성명: 문학준, 담당: 겸손장, 나이: 30세 - β1, 선호 게임장르: ALL GAME 작품명: '문 바이요 2'



### McWILD

성명: 김신권, 담당: 아트 갤러리·게시판, 나이: 22세, 선호 게임장르: 격투액션, 작품명: '천상천하 유아독종'

열심히  
하겠습니다!

게임파워 취재팀 일동



# STARS

## 상금 200만원 걸린 「히든 캐치」 경연대회

(주)이오리스가 자사에서 개발한 ARC용 게임「히든 캐치(Hidden Catch)」의 경연대회를 12월 20일 한국종합전시장(KOEX)에서 개최한다. 국산 아케이드게임의 우수성 홍보와 국산게임의 사용자층 저변확대를 목적으로 개최되는 이번 「히든 캐치」경연대회는 이오리스가 주최하고 (사)한국 컴퓨터게임학회, 코리아 하이테크, 게임 코리아가 후원하고 있다.

「히든 캐치」 경연대회는 10월 말 지방별 게임장을 선정 후 12월 12일까지 결선후보를 선출, 결승전을 치르게 된다. 이 대회에는 대상 1명에 200만원, 부문별 우수 3명(초등부, 중·고등부, 대학·일반부, 혼성팀)에게 각 100만원씩이 수여된다.

문의 : 이오리스 (02) 598-8025



퍼즐게임 「히든 캐치」

## 플스 신 기종 「SCPH-7500」 등장설의 진상

10월 중순경부터 국내 시장에 「SCPH-7500」이라는 플레이스테이션의 신 기종이 등장, 사용자들의 관심을 끌고 있다.

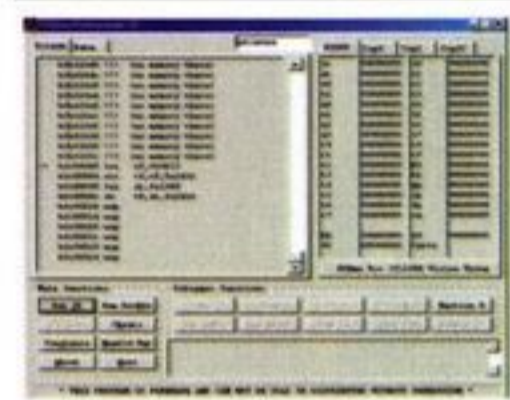
그러나 이 제품은 현재 국내에서 유통중인 「SCPH-7000」의 미국 버전으로, 일명 '보따리'라고 하는 불법 유통망을 통해 미국으로부터 전해진 것으로 밝혀졌으며, 제품명도 「SCPH-7500」이 아닌, 미국식 표기명인 「SCPH-7501」인 것으로 확인됐다. 「SCPH-7501」은 7000과 비교해 전원 케이블부가 길이가 늘어나고, 위치가 아래에서 위쪽으로 올라갔으며, PICK UP 케이블의 위치도 위쪽으로 올라간 것이 특징이다. 또한 PCB 사이즈가 눈에 띄게 축소됨에 따라 로딩시간이

5초 정도 빨라진 반면, 칩을 달기가 어려워졌다는 것이 관계자의 설명이다. 이러한 특징 외에 크게 눈에 띄는 차이점은 없으며, 판매가



격은 현재 27~8만원 선에서 이루어지고 있는 것으로 밝혀졌다.

## 「PS 에뮬레이터」를 둘러싼 공방전



최근 국내 통신망의 자료실에 업로드된 PS 에뮬레이터가 원인이 되어 오래 전부터 계속 PSEmu Professional 1.0 소개되면서 되어 온 PC 게이머와 비디오 게이머들 사이의 기종(비디오게임 VS PC게임)간 우열 논쟁이 다시 고개를 들고 있다. 이 논쟁은 성능이 대폭 향상된 PS 에뮬레이터를 사용해 본 PC 사용자들이 PS 무용지물론을

게시판에 올렸고, 이에 발끈한 비디오 게이머들이 반박문을 게재하면서 시작된 것이, 타 기종을 '불필요한 기계'로 매도하는 극단적인 발언으로까지 이어졌다.

이 논쟁에 대해 한 프로그래머는 "에뮬레이터가 놀라운 성능을 보이는 것은 사실이지만, PS와 비슷하게 동작하려면 3D 가속카드가 부착된 펜티엄 2 정도의 사양이 요구되므로 시스템을 업그레이드하는 것보다 PS를 구입하는 편이 부담이 적다"며, '배보다 배꼽'이 큰 에뮬레이터의 허점을 지적했다.

시들만하면 다시 고개를 들고 일어서는 PC와 게임기에 관한 논쟁, 게임이라는 공통점을 가지고 있지만 양자간에는 독립된 영역이 있음을 모두가 인식할 때 그 끝을 맺을 수 있을 것이다.

## 세가새턴용 게임, 속속 PC용으로 이식

세가의 새턴용 레이싱 게임인 「소닉 R」과 어드벤처 게임인 「사쿠라 대전」, 그리고 와프사의 호러 어드벤처 게임 「에너미제로」가 PC용 게임으로 컨버전되어 SKC를 통해 국내에 출시될 예정이다. 이러한 흐름은 드림캐스트의 등장으로 점점 기반을 잃어가고 있는 새턴용 게임들이 PC용 게임으로 그 자리를 옮기고 있다는 것을 단적으로 보여주는 것이다. 이러한 추세가 앞으로 계속된다면 드림캐스트의 발매와 동시에 출시되는 「버추어 파

이터 3tb」, 「세가랠리 2」 등의 게임들이 3D카드를 필수사양으로 요구하는 PC게임으로 이식될 가능성도 결코 배제할 수 없다.



새턴용 소닉 R

## 춘천시, 게임산업 적극육성 나서

멀티미디어, 애니메이션의 중심도시로 부상하고 있는 춘천시가 추진중인 게임관련 사업 가운데 '비디오게임' 관련 사업도 포함되어 있어 주목을 끌고 있다.

춘천시는 '폭발적으로 증가하고 있는 게임 관련 수요에 발맞춰 나간다'는 모토 아래 '춘천 디지털 스튜디오 게임진흥센터'를 설립, 게임 개발 및 상품화의 지원활동에 나섰다. 이 센터에

는 게임 개발에 필요한 각종 최신 장비가 완비, 3개의 업체가 입주한 가운데 게임 개발이 활발히 이루어지고 있으며, 진흥센터 주재 하에 일본 SNK 사와의 공동개발도 추진될 예정이다. 한편, '비디오게임' 분야와 관련한 상세한 일정은 추후 공개될 예정이다.

## AMUSE WORLD '98, COEX에서 열린다

(사)한국영상오락물제작사협회(KAMMA), 한국종합전시장(COEX)가 주최하고 문화관광부가 후원하는 「제 4회 국제게임기 및 어트랙션전(AMUSE WORLD '98)」이 다가오는 12월 19일에서 22일까지 4일간 한국종합전시장(COEX)에서 열린다.

이번 전시회는 국내 게임산업의 경쟁력 강화와 21C 전략산업인 게임산업분야에 대한 대중적 인식 확산, 정보화 시대의 고부가가치 창출 전략 육성산업 발전, 건전한 놀이문화 정착, 국내 게임산업 및 레저 오락시설산업 활성화에 목적을 두고 있다.



## 가짜 「듀얼쇼크 패드」 시중에 범람

최근 용산전자상가를 중심으로 가짜 플스용 「듀얼쇼크 패드」가 유통되고 있어 소비자들의 주의가 요구되고 있다. 중국 등지에서 생산된 것으로 보이는 이 패드는 언뜻 봐서는 오리지널 패드와 모양이 똑같이 구분하기가 힘들다. 그러나 패드와 아날로그 스틱, 버튼의 재질이 오리지널과 비교했을 때 약간 다르며, 뒷면의 제품 표시가 패드 표면에 새겨진 오리지널 패드와는 달리 조잡한 형태의 스티커가 붙어 있기 때문에 잘 살펴보면 식별이 가능하다. 이에 대해 게임기용 주

변기기를 유통하고 있는 관계자는 「가짜 듀얼쇼크 패드의 범람으로 소비자들이 정품으로 알고 이를 구입했다가 피해를 보는 경우가 속출하고 있다」며 패드 구입 시 각별한 주의가 요구된다고 언급했다.



## 송의여대, 교육부장관배 PC게임 경진대회 개최

송의여자대학에서 11월 26일, 27일 양일간 「교육부장관배 전국 대학생 컴퓨터 시나리오 및 고등학생 게임 겨루기 대회」를 개최한다.

대학부의 컴퓨터게임 시나리오 창작 경진대회와 고등부의 게임겨루기 대회로 나뉘어 실시되는 이번 대회는 대상 각 1명에 교육부장관상 및 상금 100만원이 수여된다. 또한 고등부의 금상 이상의 수상자가 송의여대에 입학시에는 재학 중 장학금 혜택이 부여되는 특전이 있다.

게임시나리오 창작 경진대회는 PC게임 시나리오에 국한하며 창의적인 아이디어 작품과 창작성, 오락성이 뛰어난 작

품 중 시나리오 각색으로 게임제작이 용이한 작품에 중점을 두어 심사할 예정이라고 한다.

또한 개인전과 단체전으로 나뉘어 실시될 고등부 게임겨루기 대회는 PC게임과 플레이 스테이션 부분으로, 예선전에 「퍼즐 버블 3DX」, 16, 8강에 「철권 3」, 「그랜트리스모」, 4강·결선에 「스타 크래프트」로 실시된다.

- **응모기간** : 1998년 10월 30일 ~ 11월 21일
  - **참가지역** : 전국 전문대학 대학생 및 고등학교 학생
  - **대회일정** : 1998년 11월 26일(목) ~ 27일(금)
- 문의 : 컴퓨터게임과 (02)3708-9143

## 이오리스, 최첨단 업소용 게임 ITEM 공모전

(주)이오리스에서 첨단 게임산업의 보호 및 육성, 인재발굴·양성을 목적으로 「최첨단 업소용 게임(Arcade Game) ITEM 공모전」을 개최한다. 공모 부문은 일반 게임장에 설치된 모니터용 게임인 「프로그램」 부문과 「특수기기」 부문으로, 기간은 1998년 11월 15일에서 1999년 2월 28일까지이다.

심사기준은 한국적 정서에 부합되는 건전한 내용으로 참신한 아이디어인 작품에 한하며, 문화관광부 유기기구 검사 규정안에 의한 지나친 폭력, 음란, 사행성, 사회정의 및 윤리, 청소년 보호에 반하는 내용은 수상작에서 제외된다. 참

가지역 제한은 없으며 각 부문별(프로그램 부문, 특수기기 부문) 기획서를 2월 28일까지 제출하면 된다.

### 시상 내역

구분	수상자	시상 내역
대상	1명	상금 200만원
금상	부문별 각 1명	상금 100만원
은상	부문별 각 1명	상금 70만원
동상	부문별 각 1명	상금 50만원

## 카이야, 「심의업무 개선안」 공진협 제출

지난 달 1일 새 사무실을 연 한국가정용게임산업협회(이하 카이야)가 심의업무 개선안을 공진협에 제출하고, A/S 서비스점의 2차 모집에 들어가는 등 본격적인 협회 업무에 돌입했다고 15일 밝혔다.

이중 협회가 공진협에 제출한 안건은 「중복심의」, 「내용과 무관한 일본어 규제」, 「선추천 후심의 제도의 필요성」을 골자로 한 것으로, 공진협 측에서는 이에 대해 「같은 제품이

라 하더라도 제출자가 다르다면 규정에 따라 당연히 심의를 거쳐야 하고, 일본어 규제는 최근 많이 완화된 편이며, 선추천 후심의 또한 규정에 따른 것」이라고 해명했다.

- **카이야 사무실** : 서울 용신구 신계동 세양빌딩 202호  
전화 / 713-9507  
/ 팩스 713-9506



## 전국 게임기 A/S 서비스 시대 열린다

한국가정용게임산업협회는 전국 게임기 서비스점 50개점을 1차로 확보·선정하고, 아직 지정되지 않은 지역을 위해 2차로 추가모집에 들어갔다고 15일 발표했다. 이 게임기 서비스점의 장점은 모든 게임기에 빠짐없이 전국 서비스 지정

점의 상호와 전화번호가 게재되어 고객이 쉽게 서비스를 받을 수 있고, 협회에서 인정서를 교부, 매장의 공신력을 높일 수 있다는 것이 협회 측의 설명이다.  
문의 : 703-4658

## 아듀!! 캡콤 게임이여~

아케이드 유통 업체의 이권 싸움이 발단되어 당분간 캡콤(CAPCOM) 게임은 게임센터에서 자취를 감추게 될 지경에 처해 있다. 이번 사건은 캡콤 게임의 국내 판권 보유업체였던 현대전자와 이 회사의 총판 대리점이었던 동양AM, 풍전홍산 등 3사가 「마블 대 캡콤」게임의 심의 필증 교부과정에서 부정한 방법으로 필증을 부착했다는 것이 발단이 됐다. 동양 AM측 주장에 따르면 한컴산 직원이 게임기마다 직접 필증을 부착해야 함에도 불구하고 현대전자 직원에게 필증의 일부를 건네줘 붙이게 했고, 이에 현대 측에서는 풍전홍산에 먼저 필증을 붙여 유통을 시켰다는 것이다. 따라서 하루가 다르게 PCB가격의 등락이 큰 업소용 게임계의 특성상 동양AM은 역대에 이르는 손해를 입었다며 한컴산에 탄원서를 제출했다. 이에 한컴산에서는 지난 8월 25일자로 캡콤사의 제품에 대해 2년간 심의를 받을 수 없도록 하는 조치를 취했다.

그러나 지난 8월 27일자로 한컴산에서 아케이드 게임 심의업무를 이관 받은 공진협이 이 같은 내용의 통보를 받은 것은 그로부터 한 달이 지난 9월 30일, 그 사이에 풍전홍산은 9월 14일, 한컴산으로부터 심의를 받았으나 「2년간 징계」조치로 필증을 받지 못했던 「스트리트 파이터 제로 3」의 필증을 교부해 줄 것을 공진협에 신청해 높은 상태이다. 또한 풍전홍산은 한컴산에 「2년간 징계」는 부당하다는 탄원서를 제출, 이에 한컴산은 10월 2일 「3사에 대해 취한 심의업무 정치 조치를 해제한다」는 내용의 공문을 이들 3사와 공진협에 보낸 것이다. 그러나 한컴산에서 공진협으로 심의가 이관된 날짜는 8월 27일로 10월 2일 한컴산이 취한 조치는 사실상 그 효력이 없는 것이라는 게 관계기관 담당자의 설명이다. 이번 사건에 대해 담당기관인 공진협에서는 양사 즉 동양AM과 풍전홍산이 합의한 후 일정 결론을 내리기 전까지는 필증을 교부해 줄 수 없다는 입장을 밝히고 있다. 그러나 동양AM과 풍전홍산의 현 상황은 법정 싸움으로까지 확대될 것으로 보이고 있어 당분간 캡콤 게임은 게임센터에서 그 자취를 찾아 볼 수 없게 될 것으로 전망된다.



# NEWS



## 반다이 휴대형 게임기 사업 참여



이것이 원더스완

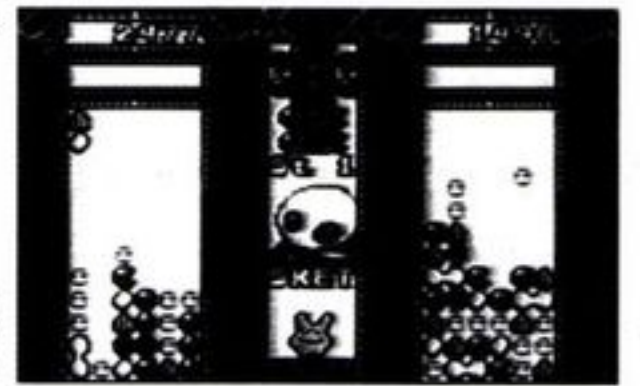
반다이가 공식적으로 휴대형 게임기 사업 참여를 발표하며 하드웨어 「원더스완」과 「초코보의 이상한 던전」, 「전차로 GO!」, 「철권」 등 대응 소프트웨어를 대거 공개하였다.

현재까지 발표된 원더스완 대응 게임은 모두 36종 이상으로 특히 「초코보의 이상한 던전」, 「전차로 GO!」, 「철권」, 「삼국지」, 「피즐 버블」, 「슈퍼 로봇 대전」, 「뿌요뿌요通」, 「신세기 에반젤리온」 등 대작 게임들이 다수 포함되어 있어 SNK의 '네오지오 포

켓', SCE의 '포켓 스테이션', 닌텐도의 'GB컬러' 등과 함께 휴대형 게임기 시장의 돌풍을 예고하고 있어 그 귀추가 주목된다.

한편 발매 예정일은 현재 내년 3월이며 예정 가격은 4,800 엔으로 책정되어 있다. 그리고 건전지는 단 한 개를 사용하면서도 연속사용시간이 약 30시간이 넘으며 별도의 통신 케이블을 사용하면 2대를 접속시켜 통신 대전이나 데이터 교환은 물론 일반 PC와의 연계도 추진되고 있는 등 휴대형 게임기의 최고 사양을 목표로 제작 중에 있다고 한다.

또한 반다이는 이번에 발표된 「원더스완」의 유통을 위해 세가 계열의 세가 뮤즈 통해 판매하는 문제로 세가와 협상중인 것으로 알려졌다.



게임은 어떤 모습. 원더스완의 「뿌요뿌요」

### 남코, DC 참여 전격 발표

지난 10월 6일 DC 소프트웨어를 대대적으로 홍보하기 위해 마련된 세가의 발표회에서 갑자기 남코의 DC 참여가 발표되었다. 지금까지 남코, 에닉스, 스퀘어 등 SS 유저들이원하는 대형 소프트웨어 메이커의 참여가 결정되지 않은 상태에서 이번 발표는 DC를 기다리는 유저들에게 커다란 파장을 불러 일으킬만한 것이다.

한편 남코의 DC 참여는 발표회 당일 결정된 듯하며 이날 발표회에서 세가의 이리마지리 사장도 당황한 듯 발표했다.

하지만 아직까지는 어떤 소프트웨어가 발매되는지 오리지널 소프트웨어인지 등 상세한 내용은 아무 것도 알려진 바가 없다. 다만 그동안 PS의 큰 힘이 되어 온 남코가 DC에도 큰 힘을 불어 넣어 줄 것은 확실한 것으로 보여진다.



철권3계 폭서 DC로?

#### ■ 원더스완 발매 예정 소프트웨어

타이틀	발매일	장르	발매예정일
도급 대인역원 범봉록	엑스락·에이스	액션/시뮬레이션	마경
산장의 여왕	코야기	시뮬레이션	봄
삼국지	코야기	시뮬레이션	봄
카드배틀	광운서	타이틀	여름
FLASH	광운서	시뮬레이션	여름
남서역의 개천!	코코넛 저팬	시뮬레이션	마경
GUNPEY	코트	피즐	마경
동용문	서미	마경	봄
라이트 게임	서미	타이틀	봄
나이스 셋(골프)	서미	스포츠	봄
상어	선선악	피즐	봄
피즐 배틀	선선악	피즐	봄
스페이스 연방대	선선악	슈팅	마경
난쟁이 작전대	작전대	액션	봄
전차로 GO!	타이틀	시뮬레이션	봄
사이드 포켓	데이터 에이스	타이틀	마경
투혼영전	도미	격투 액션	봄
팩마스터	남코	스포츠	봄

타이틀	발매일	장르	발매예정일
여이계우기 퀴즈 마이 연행	남코	퀴즈 & 보	
크로노어	남코	피즐 액션	봄
철권	남코	카드배틀	봄
타이틀 마경	일본 컴퓨터 시스템/에이서	시뮬레이션 RPG	마경
타이틀 마경	일본 컴퓨터 시스템/에이서	RPG	마경
슈퍼 로봇 대전	반프레스도	시뮬레이션 RPG	마경
클릭 타워	휴먼	액션/시뮬레이션	마경
데스크트러	휴먼	레이스	마경
프레스	휴먼	스포츠	마경
뿌요뿌요	반다이	피즐	마경
바이스 블레이드	반다이	RPG	봄
다지탈 몬스터	반다이	육성 시뮬레이션	봄
신세기 에반젤리온/사도들	반다이	시뮬레이션 RPG	봄
키오스기어	반다이	시뮬레이션	봄
클래식리스트 스탠드	반다이	시뮬레이션	마경
SD 건담	반다이	시뮬레이션	마경
포켓타이머	반다이	격투 액션	마경
초코보의 이상한 던전	반다이	RPG	봄

## 코나미 캐릭터 상품, 아시아 점령 작전 개시

코나미의 캐릭터 상품 전문 판매점인 '코나미루크'가 드디어 대만에 진출했다. 이번에 대만에 설립된 '코나미루크'는 지난 10월 20일 대만의 대북시에서 오픈 기념식을 가지고 본격적인 업무 개시에 돌입했다.

코나미 루크는 대만의 캐릭터 상품 판매회사인 JB사의 5개 체인 점포에 설치되었으며 이날 오픈 기념식에는 많은 관계자들이 모여 코나미의 캐릭터 상품이 대만에서도 높은 인기가 있음이 입증되었다.

## 크래쉬가 인형으로 등장

코믹한 캐릭터성과 재미있고 절묘한 게임 밸런스로 인기를 끌고 있는 「크래쉬 밴디컷」이 이번에는 인형으로 등장한다. 물론 크래쉬만의 친근하고 유쾌한 스타일을 완벽하게 재현하였으며, 바짝 조여든 허리, 눈에 확 띄는 눈썹도 건재하다.

사이즈는 45cm나 되는 거대한 L사이즈와 전장 31cm의 M사이즈의 2종류가 있다. 그리고 인형과 같은 디자인으로 모자도 등장했다. 한편 오는 12월에는 시리즈 최신작인 「크래쉬 밴디

컷3」도 발매될 예정이므로 크래쉬 팬이라면 눈길을 돌릴만하다.

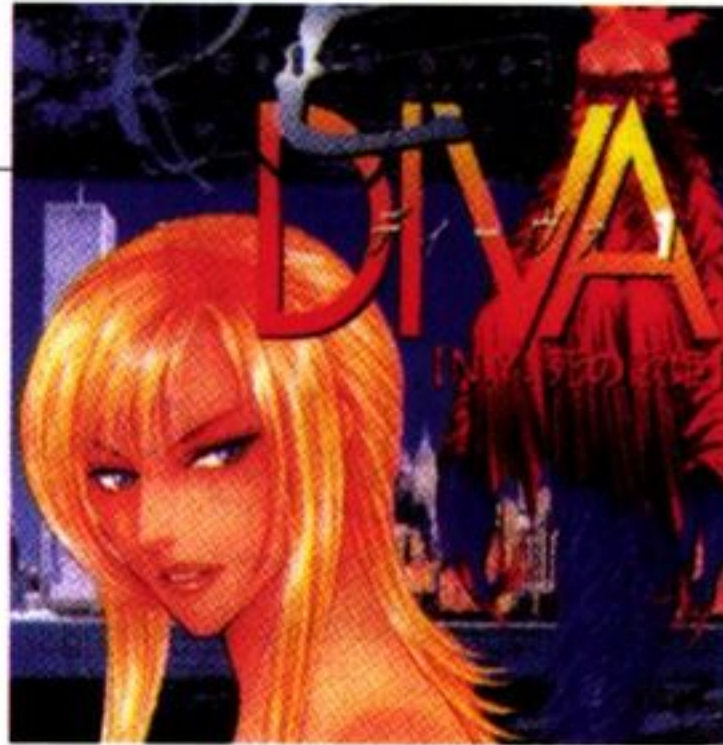




## 패러사이트 이브, 만화로 재등장

지난 98년 1월 발매된 스퀘어의 히트작 「패러사이트 이브」가 그 인기를 등에 업고, 만화로 재등장되었다. 물론 만화의 내용은 게임과 동일하게 아야와 이브의 싸움을 그리지만, 전체적인 분위기는 조금 다른 방향으로 흐를 것으로 알려 졌다.

그리고 이번에 발행된 만화책의 단행본에는 「패러사이트 이브」 소설판의 원작자인 세나 히데아키씨와 코믹판의 작가인 후지키 노리코씨의 대담도 들어 가 있는 등 이브의 팬이라면 꼭 봐야할 내용으로 구성되어 있다니 더욱 궁금해진다.



## 미니 컴보이와 바코드가 결합



우리에게는 조금 생소한 게임 제작사인 '탐'에서 오는 12월 11일 조금은 특이한 미니 컴보이용 소프트 「바디 건」을 발매한다. 그리고 이 소프트와 함께 눈길을 끄는 조금 색다른 주변기기가 함께 발매된다. 그 이름은 '바코드 리더'.

이번에 발매되는 '바코드 리더'는 미니 컴보이와 접속하면 여러 가지 바코드를 읽을 수 있으며, 이렇게 읽어 드린 데이터는 마법이나 필살기 등으로 게임에 반영되는 특이한 GB용 액세서리이다. 현재로서는 「바디 건」 한 가지의 소프트에만 적용되지만 앞으로 후속작도 기획 중에 있다고 한다. GB의 인기와 함께 점점 늘어나는 액세서리로 GB의 활용은 앞으로도 계속될 전망이다.

GB용 바코드 게임기 1편인 「바디 건」



## 셀렉터가 포함된 S단자 케이블 등장

아직까지 게임기는 AV단자로 출력해서 사용하는 유저들이 대부분이지만, 플스나 새턴은 S단자도 사용할 수 있기 때문에 요즘에는 S-VHS를 이용하는 유저들이 점차 증가하는 추세에 있다. 그러나 일반 TV에는 S단자가 여러개 달려 있지 않기 때문에 여러 대의 게임기를 S단자로 연결해 즐긴다면 갈아 끼우는 불편을 감수해야 한다.

이런 게이머를 위해서 호리전기에서 발매된 것이 셀렉터가 포함된 S단자 케이블이다. 이 케이블을 이용하면 S-VHS 방식으로 TV에 입력할 수 있으며, S단자로 연결한 다른 게임기로 바꿀 수도 있다. 간단한 스위치 조작으로 2개의 게

임기를 동시에 S단자로 연결해서 보다 뛰어난 화질을 구현할 수 있는 편리한 주변기기이다.



## 토미, GB용 「로도스도 전기」 HP 개설

토미는 오는 12월 발매 예정인 GB용 「로도스도 전기」의 홈페이지를 개설했다.

이번에 공개된 GB용 「로도스도 전기」는 카드 플레이'이라는 신 시스템을 채용해 캐릭터 카드로 캐릭터의 이동이나 전투 등에 영향을 미칠 수 있을 것으로 보여진다. 물론 최근 화제를 불러 일으키고 있는 GB컬러에도 대응된다.

URL: [www.tomy.co.jp](http://www.tomy.co.jp)



## 「R4」에 환상의 '보너스디스크' 참가

남코의 홈페이지 정보에 의하면 오는 12월 3일 발매예정인 남코의 PS용 레이싱 게임 「R4」에 보너스 디스크가 참가되는 것으로 밝혀졌다. 동봉되는 내용은 「릿지 레이스 하이스펙 버전」과 「남코 카탈로그'98」 등.

「릿지 레이스 하이스펙 버전」은 그동안 남코가 개발해온 연구실적을 일반인에게 알리기 위함이며 그동안 남코가 추구해 온 1인터 처리(초간 60콤마 표시)에서 움직이는 레이스 게임에 대한 연구의 성과를 밝히기 위함인 것으로 알려 졌다. 따라서 함께 동봉되어 있는 오리지널 버전과 비교해 본다면 그 동안의 남코의 3D 기술력의 향상을 실제로 체험할 수 있을 듯.

한편 「남코 카탈로그'98」에는 남코가 98년 11월까지 발표한 게임은 물론 액세서리, 공략본 등의 정보가 포함될 예정인 것으로 알려졌으며 그 외에도 남코의 초대작인 「리베로 그란데」, 「철권3」, 「바람의 크로노아」, 「테일즈 오브 데스티니」의 체험판도 포함될 예정이다.

URL: [www.namco.co.jp](http://www.namco.co.jp)

## DC용 「세가 랠리2」 발매일 연기

DC 하드웨어와 동시에 발매될 예정이었던 「세가 랠리2」의 발매일이 내년 1월 14일로 연기되었다.

세가측은 온라인 통신 환경의 조정과 그 테스트에 생각보다 많은 시간이 걸린다고 발매 연기의 이유를 발표했지만 처음부터 발매가 연기되었다는 점에서 DC를 기다리는 많은 유저들에게 적잖은 실망감을 안겨 주게 되었다. 또한 12월 17일이었던 「소닉 어드벤처」의 발매일도 크리스마스에 맞춘 12월 23일로 조정되었다. 이로서 DC용 소프트는 일단 아래와 같이 3단계의 발매일이 확정되었다.

- 98년11월27일 버추어 파이터3b  
고질라 제네레이션  
July  
팬편
- 98년12월23일 소닉 어드벤처  
에볼루션  
세븐스 크로스  
테트리스4D  
인커밍
- 99년1월14일 블루 스틱거  
세가 랠리2  
전국TURB



# POWER 알리방

- MOVIE
- VIDEO
- ACT
- MUSIC
- GOODS



## 미세스 브라운 (Mrs. Brown)

존 매든이 감독한 「미세스 브라운」은 고리타분한 인습에 반대하고 군주제의 혼탁한 정계와 엄격한 왕실 생활의 규율을 반대했던 두 사람에 관한 이야기다. 다시 말해 이 영화는 영국 군주제를 발각 뒤집어 놓은 1860년대 초의 실화를 토대로 만들어진 것이다. 한마디로 두사람의 스토리는 거대한 왕궁의 높은 벽을 뛰어넘어 영국의 전역에 커다란 영향을 파급시켰던 인생 드라마다. 영국 빅토리아 여왕의 역에는 영국의 유명한 연기파 배우인 '주디 덴치'가 캐스팅 되었으며, 코미디 연기로 정평 있는 '빌리 코놀리'가 세인의 시선 따위에 아랑곳하지 않는, 매력적이고 의지력이 강한 존 브라운의 역을 열연했다.

● 개봉일: 11월 14일 예정 ● 문의처: 브엔니 비스타 (02)527-1465



## 부리박사의 쓰레기 대소동

극단 '오늘'에서는 갈수록 심각해져 가고 있는 환경 문제에 대해 문화운동차원에서 대안적 방안을 모색해 나가고자 환경보존 세대인 아동들을 대상으로 환경교육 창작 아동극인 「부리박사의 쓰레기 대소동」을 공연한다. 이 아동극은 아동들이 친숙히 여기는 숲 속 동물들을 주인공으로 하여 환경오염문제의 심각성과 숲 속 쓰레기 문제를 동물들이 함께 처리해 나가는 공동체적인 모습을 보여줌으로써 아동들에게 환경문제 대한 인식을 재미있게 공유할 수 있도록 하고 있다.



- 공연 기간: 98년 11월 10일(화)~12월 27일(일)
- 공연 시간: 화~금 11:00/2:00  
일 2회 공연  
토, 일, 공휴일 12:00/2:00  
(월요일은 공연 없음)
- 공연 장소: 연경 아트홀 2관
- 문의처: 오늘(02)763-8538, 모더스(02)7014-007

## 짱 (ZZANG)

양윤호 감독이 총 감독한 무한 감성, 젊은 영화 「짱」은, 순수제작비만 13억이 투입된 영화로 이 영화 속에는 인생에 있어 가장 빛나는 시기에, 사막처럼 황폐해져 버린 우리 아이들과 가능성이라는 무한의 오아시스에 대한 이야기, 꿈과 희망이라는 촌스럽지만 소중한 온기를 함께 나누고 싶다는 바램을 담고 있다. 「짱」에서 새롭게 선보일 16명의 학생 연기자들은 4차례의 오디션 통과한 만능 엔터테이너들로 자신들의 자질을 기반으로 촬영 한달 전부터 대원여고의 관현악 밴드 단원들에게 악기교습을 받은 한편, 영화 「접속」의 음악을 맡았던 최만식과 「난타」, 「드라큐라」 등 궁극한 뮤지컬에서 안무를 담당했던 안무가 강옥순의 스파르타식 지도하에 춤과 노래를 습득했다. 이 영화는 무엇보다도 문제아라 낙인이 찍힌 채 학교와 가정에서 소외된 아이들이 자신들의 진정한 가치를 발견해 나가는 과정 속에 완벽히 녹아들어, 영화 안팎으로 많은 볼거리를 제공함으로 많은 이들에게 입체적 공감대를 형성케 할 것이다. 또한 특유의 능청스러움으로 골통선생을 완벽하게 소화해 낸 차인표와 2년만에 영화계로 돌아온 홍경민, 청순 내조형에서 세련된 캐리어 우먼까지 변신의 폭이 넓은 송윤아의 안정적 연기는 적확한 캐릭터 연기 세계를 엿보게 한다.

● 개봉일: 11월 예정 ● 문의처: (주)엔데스 컴퍼니 (02)514-8144



## 김동률 독집

전람회 해체와 카니발을 거치면서 독자적인 음악 세계를 구축하고 있는 김동률이 솔로 음반을 발표해 장안의 인기를 독차지하고 있다. 듀엣에서 솔로로 전향하는 첫 앨범이기에 많은 기대와 관심을 갖게 했던 이번 앨범은 예전 김동률의 색깔을 유지하면서도 이전과는 다른 새로운 깊이가 엿보이는 수작이다. 잔잔한 스트링에 맞추어 마치 뮤지컬의 한 단편을 보는 듯한 느낌으로 시작되는 이 앨범은 '시작'이란 첫곡을 비롯, 전람회 시절의 분위기가 남아 있는 타이틀곡 '배려', 언뜻 카니발 때의 음악을 연상시키게 하는 '내 오랜 친구들' 등 다양한 느낌의 멋진 곡들이 수록되어 있다.

● 대영여버이



## 터보4집

이번 앨범의 타이틀은 'PERFECT LOVE'이다. 수록된 모든 곡이 사랑을 주제로 한 아름다운 곡으로 젊은이들이 꿈꾸는 여러 가지 사랑들이 모두 앨범 속에 들어 있어 듣는 재미를 한층 더해준다. 또한 타이틀에서 알 수 있듯 그들이 이제 팬들과 대중에게 완벽한 사랑을 받고 싶어하는 마음을 표현하기도 했다. 이번 4집 앨범은 국내 댄스 음악계를 주도하는 파격적인 변신과 더욱 성숙해진 음악성, '터보'만의 차별화가 극대화된 앨범으로 이미 가요 관계자들 사이에서 올 하반기 인기 태풍을 몰고 올 앨범으로 점쳐지고 있다.

● 도래미 레코드사



■ 합산: 라빙음악사 (홍대점): 02)334-0552



## MAX4

나우 시리즈와 함께 최고의 편집 앨범 시리즈로 가장 많은 음반 팬들의 사랑을 받고 있는 '맥스' 시리즈의 결정판 격이라 할 수 있는 4집 앨범이 드디어 출판되었다. 1, 2, 3집의 연속적인 성공에 이어 발매되는 이번 4집 앨범에는 98년 최고의 히트곡들과 하반기에 주목받고 있는 총 18곡의 슈퍼 히트곡들이 수록되어 있다.

● 도래미 레코드사



● 도래미 레코드사





## 비지터 II

「비지터2」는 단순히 때리고 쓰러지는 슬랩스틱 류의 코미디도 아니고, 불필요한 섹스의 삽입으로 말초신경을 자극하는 블



랙 코미디도 아니며, 해피엔딩을 끌어내려 억지로 짜 맞추는 로맨틱 코미디는 더더욱 아니다. 중세의 20세기를 넘나드는 두 남자의 모험 이야기「비지터2」는 사고뭉치 시종을 찾아 현대로 돌아온 돈 키호테 기사, '장 르노'와 현대로 간 중세인, 중세로 간 현대인들이 뒤엎겨 시공을 넘나들며 펼쳐지는 코믹 해프닝, 화려한 특수효과가 돋보이는 초대형 스케일의 어드벤처 코미디이다. 중세인과 현대인의 만남, 자신의 미래인 후손과 조상의 만남이라는 당혹스럽고 황당한 상황, 그리고 프랑스 최고의 배우들까지 가세, 완벽한 흥미요소들을 두루 갖춘 작품으로 낯선 시간, 생소한 공간 속에 떨어진 주인공들의 해프닝이 연발되면서 설새없이 코믹한 웃음을 만끽케 한다.

●출시일: 11월 예정 ●문의처: (주)영성프로덕션(O2)3451-4800

## 검용전설 아이바 2부

작지만 강한, 지구 최고의 검객 '아이바'와 귀여운 동물 친구들이 인류평화를 지키기 위해 뇌심검과 전설 속의 9개 구슬을 찾아 펼쳐는 신나는 모험 여행 그 마지막 이야기!! 마지막 최강의 용신 구슬과의 파워 합체, 전편보다 훨씬 강해진 아이바의 통쾌한 파워 액션신이 화려한 색채, 변화무쌍한 다이내믹 화면 위에서 펼쳐진다. 무엇보다도 아이바와 함께 모험에 나선 다양한 등장인물들의 특유 유머와 익살을 지닌 코믹하고도 유쾌한 웃음이 선사된다. 또, 주요 렌탈층인 유치원생부터 초등학교까지의 아이들의 구미에 딱 맞도록 캐릭터의 코믹성을 최대로 부각시킨 특특 튀는 더빙도 만화적 재미를 더한다.



●출시일: 11월 예정  
●문의처: (주)영성프로덕션(O2)3451-4800



## 코브라 샤크

'코브라 샤크'는 디자인과 성능이 뛰어난 진동 라이트 건으로 플스, 새턴 검용으로 사용할 수 있다. 타겟 초점이 정확하여 조준 능력이 탁월하며 발사 속도를 조절할 수 있는 특징이 있다. 이외에도 자동 발사 기능과 재장전 기능이 있으며 스페셜 키가 총의 뒷면과 손잡이 두 군데에 부착되어 있어 손쉽게 사용할 수 있다.



●문의처: 게임본부 (O2)701-1667~8

## 국내 최초 독자 개발 3D 가상 현실 체험 게임기 'APOLLON' 등장



그 동안 유원지나 놀이공원 등에서 볼 수 있었던 3D 가상 현실 체험 게임기 (주) 금양에서 국내 최초로 개발했다. HMD 헬멧을 착용한 후 게임을 실행하면 실제 상황을 방불케 하는 움직임을 보여주는 이 게임기는 헬멧 착용 후 느끼는 체험 화면의 크기는 무려 60인치. 아론론에서는 빌딩, 동굴속, 우주의 3개의 스테이지에서 3D 폴리곤 영상으로 박진감 있는 비행 시뮬레이션을 즐길 수 있고 기존의 비슷한 류의 체험 게임기가 관람 수준의 단순한 게임이었던 것에 반해 플레이어가 직접 비행을 조종해서 능동적으로 게임에 참가할 수 있다는 장점이 있다. 현재 몇몇 유명 게임 센터에 설치되어 있고 곧 전국적으로 확대될 예정이다.

●문의처: 금양 (O2)522-0361

## 마스터 드라이브 2

마스터 드라이브 2는 플스, N64 검용 레이싱 핸들러로 마스터 드라이브 1과 마찬가지로 액셀과 브레이크로 구성된 패달이 함께 제공된다. 아날로그와 디지털의 두 가지 모드를 지원하며 특히 듀얼 쏘트 패드의 기능을 핸들에 채택, 도로 상태에 따라서 진동이 발생하기 때문에 실제로 운전을 하고 있는 듯한 느낌을 들게 해준다.



●문의처: (주)엔쥬얼 (O2)704-1515

## 닌텐도 액정

닌텐도사의 고전 액정 게임을 현대적인 감각에 맞춰 리메이크한 미니 액정 게임기로 십자형 패드와 버튼에 의한 간단한 조작으로 게임을 플레이할 수 있다. 시계 기능과 알람 기능이 제공되며 디자인이 작고 깜찍하기 때문에 액세서리로 가지고 다닐 수 있다.



●문의처: (주)엔쥬얼 (O2)704-1515

## 전신 스티커 사진 자판기 'STREET SNAP'

일본 히타치(HITACHI)사에서 개발한 전신 스티커 사진 자판기가 국내에 등장했다. 기존의 얼굴, 또는 상반신 정도만 찍을 수 있었던 스티커 사진 자판기와 달리 전신을 한번에 찍을 수 있는 장점이 있는 이 기계는 와이드 배경으로 10명까지 동시 촬영이 가능하고 상반신 배경으로 기존의 스티커 사진기와 비슷한 사진을 얻을 수도 있다. 또한 자신의 사진 데이터를 저장해서 PD 디스크에 자동 저장하며 옵션에서 잡지 개제를 원한다면 선택하면 국내 유명 잡지에 실린 자신의 스티커 사진을 볼 수 있다. 연인과 또는 친구와 좀더 색다른 느낌으로 스티커 사진을 찍어볼 수 있는 기회.



●문의처: 저교 (O2)508-2211

## 컴팩트 조이스틱 미채(迷彩)

'컴팩트 조이스틱 미채(PS-47)'는 일본 호리사가 제작한 플스용 조이스틱으로 다채로운 컬러의 국방색으로 되어 있다. 아케이드용 스틱과 똑같은 스위치와 마이크로 스위치가 제공되어 철권 같은 격투 게임을 보다 실감나게 플레이할 수 있으며 컴팩트한 형태로 디자인되어 공간을 많이 차지하지 않는다. 스틱 내부가 비치는 투명한 형태의 컴팩트 조이스틱(PS-49)도 있다.



●문의처: AK통상 (O2)705-0740



# 메탈기어 솔리드에 한국인의 손길이!



각종 차트에서 수위를 달리며 올해의 게임 대상에 가장 유력한 후보로 다가서고 있는 메탈기어 솔리드. 이 최고의 게임에 한국인의 손길이 들어 있다는 사실을 알고 있는 사람은 극소수일 것이다. 일본인들도 들어가기 힘든 회사 '코나미'의 사운드 스텝으로 일본인과 어깨를 나란히 하여 한국의 이름을 드높인 한국의 여성 '이진명' 씨를 만나 보았다.

## 누구든 실력이 있다면 인정 받을 수 있습니다

코나미라는 회사를 어떻게 생각하고 있는지 궁금하다. 자신의 취향에 맞지 않는 회사라고 생각하는 사람도 있을 것이고, 코나미 게임이라면 믿을 수 있다고 생각하는 사람도 있을 것이다. 분명한 것은 많은 게이머들이 두근두근 메모리얼의 팬이 되었고, 실황 야구로 이종범, 선동렬을 만났고, 실황 축구로 월드컵의 열기를 재현해 보았을 것이란 점이다. 적어도 인지도 면에 있어서는 어느 게임 제작사에도 뒤지지 않는 회사가 바로 이 코나미이다.

유명한 만큼 이곳에 입사한다는 것은 좀처럼 쉽지 않은 일이다. 일본인들조차도 들어가기 힘든 이곳에 한국인이 있었다는 사실을 알고 있는가? 일본인과 동시에 입사원서를 제출하고 똑같은 면접을 받고, 일본인들을 제치고 당당히 합격하여, 다수의 게임작업에 참여

했던 사실을 알고 있는가? 이 '놀라운' 사실의 주인공 이진명씨를 만나보자.

## 클래식 음악에서 전자음악으로

대학에서 피아노를 전공한 이진명씨는 피아노 수업을 더 하리라는 생각으로 일본으로 건너갔다. "게임 음악요? 저는 제가 게임음악을 하게 되리라고는 생각도 하지 않았어요. 게임이라면 오락실의 '뽕뽕' 정도밖에 몰랐거든요." 클래식 학도였던 만큼 전자음악에 관해서도 역시 거의 문외한이나 다름없었다. 그러던 어느 날 아주 우연한 기회에 '요시타카 마쯔다'라는 사람을 만나게 되었다. 그 유명한 '사카모토 류이치'에게도 음악을 가르친 바 있다는 '요시타카'로 인해, 이진명씨는 전자음악의 매력에 눈을 떴고 그 길에

접어들기 시작했다.

## 코나미에 입사

전자음악에 꾸준히 관심을 가지고 공부하던 이진명씨가, 코나미에 입사하게 된 이야기는 마치 성공담 드라마의 한 부분을 듣는 듯했다. 당시 대학 3학년이던 이진명씨는 전자음악 관련 아르바이트를 구해볼 생각으로 전자음악 잡지의 구인란을 뒤적였다. 그러던 중 눈에 띄는 것이 코나미의 아르바이트 공모였다. 같이 공부하던 선배와 함께 원서를 접수하고 통보를 기다렸다. 시간이 얼마 지나고 코나미로부터 통보가 왔다. 선배가 모집에서 떨어졌다는 연락이었다. 그것뿐이었다. 이진명씨의 낙방 통보는 오지 않았던 것이다. 얼마 후 코나미로부터 전화가 걸려왔다. 면접에 나오라는 것이었다.

들이 같은 날 면접을 본 탓에 면접이 밀리고 밀려 아직 이진명씨의 순서가 돌아오지 않았던 것이었다.

되려 면접관이 '기다리게 해서 미안하다'며 사과의 말을 전했다. 수많은 면접 인파 덕에 이진명씨의 '지각 범죄'는 완전범죄로 막을 내렸다.

면접에 들어가자 면접관은 몇 번이고 입사원서를 읽어본 듯이 이진명씨에게 물었다. "여기 있는 자기소개서 당신이 쓴 거 맞습니까?" "그렇다"라고 대답하자 코나미의 면접관들은 무척이나 놀라는 모습이었다고 한다. 후에 안 일이었지만 이진명씨의 일본어 문장 구사가 무척 뛰어난 때문이었다고 한다. 외국인이면서 일본인에게 인정받을 정도의 일본어 실력을 갖춘 이진명씨는 놀라움의 대상이었다. 면접도중 여러 사람이 '놀라운 한국인'을 만나기 위해 면접장에 들어왔다. 그 중에는 지금까지도 친분을 유지하고 있는 '코지마 히데오' 감독도 끼어 있었다.

## 생일에 찾아온 행운

"12월 18일이 면접일이었어요. 이 날은 제 생일이기도 하거든요. 그런데 어쩌다 보니 면접 예정 시간을 20분 정도나 지각을 하게 됐어요." 약속시간을 중요시하는 일본인 들이기에 이진명씨는 '안되겠구나'라고 생각했다고 한다. 혹시나 하는 마음에 면접장에 들어선 순간 수십 명에 달하는 사람들이 줄을 서 있었다. 많은 사람

## 무지개빛 청춘

이진명씨가 처음 작업에 참가한 타이틀은 그 유명한 '두근두근 메모리얼' 드라마 시리즈 1편 - 무지개빛 청춘'이었다(많은 사람들이 이 게임을 즐겼으며, 한국인 스텝 이진명씨가 참여했다는 것을 모르고 있을 것이다). 그녀가



이진명씨의 방 안에는 고가의 장비들이 즐비하다. 전자음악 지망생들은 군침을 흘릴 듯



이진명씨의 방 안에는 당연히도 플레이 스테이션이 한 대 있었다





나지도 서적의 음성들은 전부 이진명씨의 편집을 거친 것이다

말은 작업은 놀랍게도 '음성편집' 작업이었다.

음성편집은 말 그대로 음성을 편집하는 작업이다.

성우들이 녹음한 대사들을 들으며 '야, 이 부분을 사용하고, 이 부분은 버려야지'를 결정하는 일이 바로 음성편집 작업인 것이다. 듣기에는 간단한 작업 같지만, 일본어는 고저 차와 액센트의 미묘한 차이가 존재하기 때문에, 일본인이라 할지라도 지방출신(사투리를 사용하는)에게는 절대로 자리를 주지 않는 작업인 것이다. 그뿐만 아

니라 무지개빛 청춘에

삼입된 피아노 곡은 전부 이진명씨의 손으로 연주된 것이다. 사운드 트랙을 가지고 있는 사람들은 확인을 해보자. 피아노 곡마다 옆에 괄호가 쳐있고 '연주:이진명'이라는 글씨가 인쇄되어 있는 것을 확인할 수 있을

것이다. 그녀가 드라마 시리즈의 사운드 스템으로 참여한 것은 그것이 마지막이었다. 이진명씨는 코지마 감독과 함께 메탈기어 솔리드의 사운드 스템으로 참여해야했기 때문이다.

### 메탈기어 작업에 착수

클래식 음악을 전공했으면서도 복잡한 전자악기며 기기 조작에 누구보다도 탁월했다. 당연히 모두가 그녀를 신뢰하게 됐고, 그 중에서도 이진명씨의 재능을 높이 산 코지마 감독에게 전격적으로 발탁되었던 것이다. 메탈기어 솔리드의

작업에서 이진명씨가 맡은 분야는 '사운드 엔지니어링'이었다. 메탈 기어에 등장하는 배경음악의 사운드 샘플을 거의 전담하시피 만든 장본인 그것이 바로 이진명씨다. 사운드 엔지니어링뿐만 아니라 게임 중 등장하는 '만티스의 테마' 역시 이진명씨의 작품이다. "그러나 중간에 메탈기어 팀을 떠나게 되었습니다. 집안 문제를 비롯해서 여러 가지 문제가 생기는 바람에 더 작업을 계속할 수 없었거든요."

한국에 계신 어머니가 교통사고를 당한 것이 직접적인 원인이었다. 작업이 한창이던 중에 자리를 떠나게 된 것이다.

"보통은 작업 중간에 팀에서 빠져나간 사람의 이름은 스템롤에 넣지 않는 것이 기본인데, 코지마 감독이 직접 제 이름 영문 스템링을 묻더군요. 그런 건 왜 묻느냐고 반문하자, 제 이름을 스템롤에 꼭 넣고 싶다고 하더라고요."

덕분에 메탈기어를 클리어시 흐르는 스템롤에 이진명씨의 이름을 볼 수 있게 되었다.



드라마 시리즈 2편부터는 일본인 스템어 이진명씨의 배편을 이어 받았다. 친구 담당자가 끌어민 것

### 귀국후

현재 그녀는 한국 기독교 신학교 실용음악과에서 전자음악을 강의하고 있다. 코나미의 음악 스템으로 그 실력을 인정받던 사람이 있기에는 다소 낯선(?)자리가 아닌가 하는 생각이 들 정도이다. "학생들에게 '코나미에서 이런 일을 했다'고 말해도

잘 모르는지 시큰둥해요"라고 말하는 이진명씨의 말투에서 약간의 섭섭함 같은 것을 느낄 수 있었다.

한국에 돌아와서 자신의 지식과 코나



맨 왼쪽이 코지마 히데오 감독

### 게임에 있어 사운드 엔지니어링이란?

사운드 엔지니어링이란 게임기 안에 소리를 만들어 내는 작업이다. 플레이 스테이션 게임을 플레이하는 도중 음악이 나온다면 그것은 다음의 두 가지 중의 하나이다. CD에 원곡 자체가 녹음되어, 그것을 재생하는 경우(음악 트랙으로 수록되어 있거나, XA확장자 등의 전용파일로 되어 있는 경우 양자를 포함한다), 그리고 하나는 데이터화된 음악을 연주하는 경우이다.

아무래도 음질적인 면에서는 원음을 녹음한 CD방식이 뛰어나지만, 이 방식은 데이터의 크기



가 커진다는 단점을 가지고 있다. CD-ROM은 크기가 한정되어 있기 때문에 CD음으로 모든 배경음을 제작하기에는 무리가 따르기 마련이다. 그래서 사용하게 되는 것이 MIDI를 이용한 음악의 데이터화. 이 방식을 사용하게 되면 놀라우리 만치 작은 용량으로 음악을 연주할 수 있게 된다. 이 데이터가 메모리 안에 미리 저장된 여러 가지 악기의 소리를 찾아내어 '도'로 연주하기도 하고 '솔'의 음을 만들기도 하며 한 곡의 음악을 완성시키는 것이다.

여기서 말하는 사운드 엔지니어링은 데이터들이 연주할 악기, 혹은 효과음용 데이터를 만들어 내는 작업을 말한다.

미에서 일하며 얻은 노하우를 활용하고 싶었으나, 그런 장이 거의 없더라는 것이다. 비디오게임 제작사라는 것은 눈을 씻고 찾아봐도 없고 코나미의 사운드 스템이라는 것을 내세울 곳이 없었다. 광고 음악을 해보고 싶다는 바람으로 여러 회사의 문을 두드려 보았지만, 어느 한 곳 환영의 손짓을 보이지 않았다.

"기회가 되면 돌아가고 싶기도 해요"라고 말하는 이진명씨의 말에서 실력 있는 사람도 인정받기 힘든 한국의 음악시장에 대한 한숨이 섞여 있었다.

"광고 음악의 경우 스템의 자리에 들어가기도 힘들지만, 들어가서도 힘들다고 해요. 같이 작업하는 사람들끼리도 경쟁심에 불타서 서로 허리춤 잡아 내리기에 급급하거든요. 일본의 경우 한 가지 프로젝트를 나누어 맡은 경우라도 서로의 곡을 들려줘 가며 장단점을 체크하거든요. 한국에선 상상도 못할 일이지요." 시장이 좁고 자리가 적은 탓일까? 덕분에 실력보다는 인맥에 의존하게 되는 한국시장. 이진명씨도 그 피해자의 한사람이었다.

### 코나미에 들어가고 싶으세요?

"사실 코나미는 사람을 자주 뽑지는 않아요. 저같이 입사하는 경우는 아주 특이한 경우죠. 일본인들의 경우는 코나미에서 운영하는 게임스쿨을 통해 그 실력을 인정받고 스카웃 되기도 하는데 그것도 그렇게 빈도가 높지는 않거든요." 냉정히 말하면 '낙타가 바늘구멍 들어가기'나 마찬가지. 그러나 파워 독자들, 혹은 코나미의 음악 스템으로 일하기를 늘 꿈꾸고 있는 이들을 위해 약간의 팁, 즉 '바늘구멍 넓히기'의 비기를 공개했다.

"정기적으로 음악 스템들이 모여 있는 가운데, 여러 사람들이 보낸 데모

테이프를 듣거든요. 이때 자신이 작업한 곡을 녹음해서 보내면 선택받을 수 있는 기회가 생깁니다. 여기서 중요한 것이 몇 가지가 있습니다. 첫째, 녹음하는 매체가 중요한데요, 저는 DAT(디지털 오디오 테이프)를 권장합니다. 카세트 테이프 등에 녹음해서 보내면 틀어보지도 않아요. 둘째는 무조건 임팩트가 강한 곡을 맨 앞에 녹음하는 거죠. 수천 개의 데모 테이프를 하나하나 끝까지 듣고 있을 만큼 한가한 사람들이 아니거든요. 도입부에 충격적인 '뭔가'를 집어넣어서 계속해서 듣고싶게 만드는 게 중요합니다. 셋째는 사운드에 대한 연구를 많이 하는 겁니다. 같은 악기 소리라도 많이 연구를 한 사람들은 더욱 멋진 소리를 만들 수 있거든요."

반드시 선택되는 비기라고는 할 수 없지만, 위와 같은 사항들은 코나미뿐만 아니라 여타 외국 게임 제작사에 보낼 데모 테이프 제작에 있어 '기본'이 되는 사항들이다. 자신의 실력을 갈고 닦은 뒤에 위의 사항을 잘 엄수하면, 선택받을 가능성이 더욱 높아지게 된다는 얘기다.

실력으로 일본에서 인정을 받은 이진명씨, 간판이 아닌 실력으로 사람을 등용시키는 일본의 게임업계가 부러울 따름이다. 언제까지 모르지만 국내에서도 그런 사람들의 이야기를 자주 들을 수 있는 날이 왔으면 하는 바람이다. P



이진명씨는 귀국 후, 5월 9일 열렸던 공연 '악비 심내세오'에도 참가한 바 있다






속속 드러나는 새로운 사실들

# 파이널 판타지 8




**개발사:** 스퀘어  
**장르:** RPG  
**발매일:** 올 겨울 예정  
**발매가:** 미정

지난 동경 게임쇼 '98 가을에서 새로운 내용의 동영상도 공개되어 참석자들을 들끓게 만들었던 「FFVIII」. 이번 달에는 스콜과 리노아의 첫 만남을 비롯한 여러 가지 미공개 장면과 새로운 두 명의 동료, 그리고 변경되거나 새롭게 추가된 게임 시스템을 소개하기로 한다.

## 스콜과 운명적으로 만나는 리노아 그리고 이데아와의 관계

## FINAL FANTASY VIII



음악이 시작되자, 손을 맞잡는 스콜과 리노아

가든의 학원제에서 개최된 댄스 파티에서 운명적으로 만나게 되는 스콜과 리노아. 리노아는 이 당시에는 학생이 아니었지만 학원제 기간 동안에는 외부인도 출입할 수 있기 때문에 댄스 파티에 들어올 수 있었다. 특수정예부대 시드의 정장을 차려입는 스콜은 리노아를 댄스 파트너로 선택. 두 사람은 음악에 맞춰 우아하게 춤을 춘다. 이를 계기로 두 사람은 연인 사이로 발전하게 되는 것일까?



이제껏 감춰서 스콜을 향해 살짝 미소를 보내는 리노아. 실지는 없으니까 보곤!

### 리노아가 마녀 이데아의 꼭두각시가 된 것일까?

마녀 이데아의 등뒤로 왠지 생기를 잃은 듯한 표정의 리노아가 서있다. 인간의 마음을 조정할 수 있는 이데아의 능력을 감안한다면 혹시 리노아가 이데아에게 조정당하고 있는 것은 아닐까? 이제까지는 리노아



리노아가 스콜의 어깨 위로 팔을 올린다. 아예 악연 건장어는 뜻만 스콜

○이를 계기로 두 사람은 연인 사이로?



가 단순히 파티의 한 일원으로서 스콜 일행과 행동을 같이하는 것이라고 생각되었다. 하지만 이 장면을 보면

리노아와 이데아의 관계가 앞으로의 스토리 전개에 큰 영향을 끼칠 것으로 보인다.

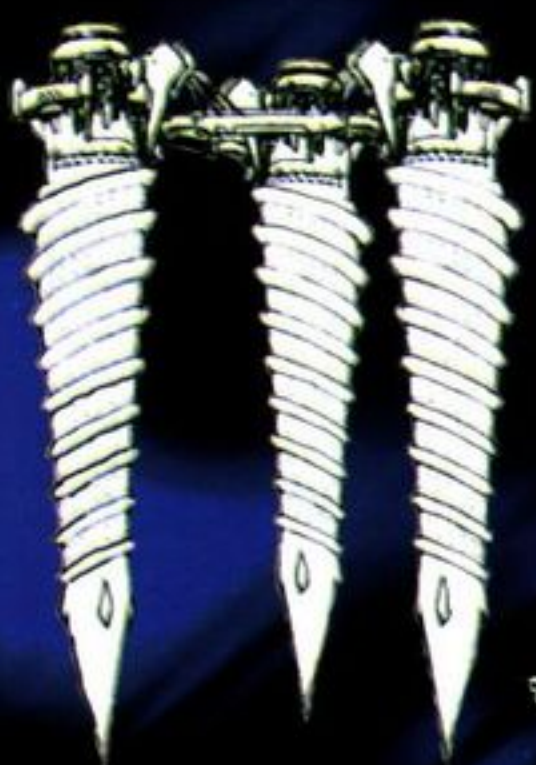
○이데아의 기원이 사라지자, 병이 옮긴 분위기로 비관. 리노아의 모습 역시...



○혹시 사이피도 이데아에게 조정당하고 있는 것은 아닐까?

### 사막에 숨어있는 3개의 탑의 정체는?

황량한 사막에 우뚝 솟아있는 거대한 3개의 탑. 이것은 바로 「FFVIII」에 등장하는 형무소이다. 이 형무소



는 땅속에 묻혀 있기 때문에 울타리 같은 것이 없으며 이곳을 탈출하거나 외부에서 공격하는 것은 거의 불가능하다. 탑의 하부층은 드릴 형태이며 내부는 나선형의 감옥으로 되어 있다.



형무소 최상부층은 바바람이나 모래의 영향으로 낡아 보인다

형무소의 일러스트. 나선형과 드릴 형태로 되어 있다

○음악의 템포가 바뀌자, 홀의 광장으로 이동하는 두 사람







○직상으로 솟은  
명무소. 평소에는  
평속에 떠돌아 있게  
때문에 탈출은 불가능



○○객 팀을 연결하고 있는 다리  
이곳을 통해서 지나다닐 수 있는 듯...



○상승부 안에는  
승강기 안대기  
설치되어 있다



○음침한  
분위기의  
적어승부에  
도착하는 승강기

○고속으로 이동하는 승강기 내부에는 누가 타고 있을까?



○나선형으로  
된 이층부로  
내려가기  
시작한다



## 새로운 2명의 동료 공개!



**셀피 · 팀미트**  
(Selphie · Tilmitt)

셀피 팀미트는 바람가든의 학생이라고는 생각할 수 없을 정도로 천진난만하고 머리가 좋으면서도 백치미(?)가 흐르는 소녀이다. 과격한 발언으로 분위기를 안 좋게 만들기도 하지만 학교행사의 실행위원을 맡을 정도로 책임감이 강하며 친구들을 잘 배려해주는 면도 있다



셀피가 사용하는 무기는 쌍절봉



귀여운 얼굴과 어울리지 않게 과격인 공격이 주특기

●나이: 17세    ●키: 157cm  
●무기: 쌍절봉



셀피  
「しば~い!」



셀피  
「ここいいね?」

**셀피의 이벤트 신**



셀피  
「ね、  
これからどうするの?」



셀피  
「どっしゅつ、どっしゅつ~」

●나이: 17세    ●키: 185cm  
●무기: 총



アーバイン  
「と、とにかく、逃げ出すなら今のうちだ」



アーバイン  
「ここからは  
僕の出番だな」

**아바인의 이벤트 신**



アーバイン  
「よっど」



アーバイン  
「ここが、制御室ってわけだ」



**아바인 · 키네아스**  
(Irvine Kinneas)

언제나 자신감에 넘쳐있으며 여자를 좋아하는 아바인 키네아스 그는 남을 비꼬는 말을 잘 하고 무심정한 성격인 것 같지만 실제로는 아주 섬세한 남자이다



아바인의 무기는 라이플 타입의 총



원거리 공격도 가능할까?



## 새롭게 변한 드로 시스템

「FFVIII」의 체험판에서 실행해볼 수 있었던 '드로' 시스템이 약간 변경되었다. 체험판에서는 드로할 수 있는 마법 이름이 처음부터 표시되어 어떤 마법을 드로하는가를 알 수 있었지만 실제 정품에서는 드로할 때까지 그 마법의 정체를 알 수 없는 방식으로 바뀌게 된다.



'???'로 표시되기 때문에 무슨 마법인지 알 수 없다



드로에 성공하면 그 마법이 어떤 것인지 알 수 있다



드로에 성공한 마법은 다음부터 바로 표시되지만 실패하면 그대로 '?'로 남는다

## 정선 어빌리티로 마법을 정선한다, 정선 시스템

마법이나 가디언포스 등, 물질 이외의 것을 장비해서 캐릭터를 강화시키는 '정선 시스템'의 중요성은 바로 마법의 정선에 있다. 적으로부터 드로한 마법을 사용하는 것뿐만 아니라 일정한 갯수를 남긴 다음, 이것을 장비하면 캐릭터 자신의 공격력이나 방어력을 상승시킬 수 있다.

어빌리티 중에서 가장 중요한 정선 어빌리티는 그 어빌리티를 기억해서 마법을 정선할 수 있다. 정선 어빌리

티의 종류로는 공격력 정선이나 방어력 정선 등의 스테이터스계 정선, 그리고 속성방어 정선이나 속성공격 등의 속성계 정선이 있다.

## '스테이터스계'에 정선할 경우

'스테이터스계'에 마법을 정선하면 스테이터스의 변화에 대응하여 방어력이 상승한다. 반대로 적에게 스테이터스 변화를 일으키는 확률도 올라간다.

스탯	가치	변화
HP	12	100%
MP	12	100%
STR	12	100%
DEF	12	100%
AGI	12	100%
SPR	12	100%
LUK	12	100%
EXP	7500	100%
LEVEL	30	100%

## '속성공격·방어계'에 정선할 경우

'속성방어계'에 냉기마법인 브리자드를 정선하면 냉기에 대한 속성이 올라간다. 또한 '속성공격'에 정선하면 그 마법에 대응하는 속성의 공격력도 올라가는데 이 때, 정선한 수에 따라 상승률도 올라간다.

스탯	가치	변화
HP	12	100%
MP	12	100%
STR	12	100%
DEF	12	100%
AGI	12	100%
SPR	12	100%
LUK	12	100%
EXP	7500	100%
LEVEL	30	100%

## 캐릭터의 레벨에 따라서 적의 공격도 레벨 업된다

이제까지의 「FF」시리즈에서는 플레이어가 캐릭터를 레벨 업시킬 경우, 적의 힘도 레벨 업되었다. 이런 이유로 해서 게임 초기에서 싸웠던 몬스터가 중반에서는 너무 약하다고 느껴졌다. 그러나 「FFVIII」에서는 캐릭터의 레벨에 맞춰 적의 공격도 점점 강해진다. 예를 들어 이번에 소개하는 몬스터는 3단계의 특수공격을 보여준다. 가장 위력이 약한 공격으로 상대방을 들어 올려서 지면으로 세계 내려치는 파워볼, 이것이 파워업되면 공처럼 변한 상대방을 연속적으로 치는 드리블이라는 공격을 가한다. 그리고 마지막에는 여러 명에게 데미지를 줄 수 있는 슛이라는 공격으로 변한다.

## 파워볼



스킬의 머리를 잡은 다음, 꼭 끌어당기는 몬스터



자신의 머리 위로 반력 들어올린다



스킬을 지면에 내리꽂는 몬스터. 파워볼 성공(?)

## 드리블



파워볼을 사용했던 몬스터기 이번에는 드리블 공격을 시도하려고 한다



엄청나게 밝은 빛이 생기는 순간 쥘이 공의 형태로 변한다



공이 된 쥘을 드리블하면서 가지고 노는 몬스터



○직강의 레벨을 가진 특수공격인 슛 발동! 과연 어떤 공격일까?

○몬스터가 슛을 공으로 만들어 버린다



○몬스터가 공이 된 슛을 쥘을 땅에 던져서 쥘이 데미지를 입는다



○스킬이 리오에게까지 데미지를 준다. 정말 엄청난 공격이다!

## 새로운 마스코트 등장! 뭉바

뭉바(Moomba)는 사막에 살고 있는 경계심이 강하고 겁이 많은 동물이다. 깨끗한 것을 좋아하며 의리(?)가 강해서 친절하게 대해준 사람의 은혜를 잊지 않는다. 피로 상대방을 식별하는 특이한 능력을 가지고 있다.






『요술공주 세리만 찾아오는 게 아니에요』

# 마법소녀 대작전




**■제작사: 반다이**  
**■장르: 시뮬레이션**  
**■발매일: 99년 1월**  
**■발매가: 6,800원**

아주 오래 전에 방영되어 엄청난 인기를 끌었던 TV만화 시리즈 '요술공주 세리'를 기억하는가? 이 만화의 주인공이었던 세리를 위시해서 이와 비슷한 아류작들에서 등장했던 마법소녀들이 반다이에 의해 시뮬레이션 게임으로 등장한다. 이제 다시 요술공주 세리의 활약을 볼 수 있게 된 것인가?



## 시뮬레이션과 어드벤처의 융합

이 게임은 비주얼로 구성된 어드벤처 모드와 폴리곤 입체 맵에서 전개되는 시뮬레이션 모드의 2가지 모드로 진행된다. 어드벤처 모드에서의 행동에 따라 TV 애니메이션에서 등장했던 캐릭터들이 동료로 되어주며 시뮬레이션 모드에서는 아군이 되어 주인공과 함께 싸우게 된다. 전투의 경우는 폴리곤으로 그려진 주인공들을 조정하는 액션 배틀 시스템으로 진행된다.



에서 생활을 시작하는 채피, 팬서 크로와 계속 싸워나가는 하니, 셀쥬처럼 꽃을 사랑하는 사람을 늘리기 위해 애쓰는 룬룬, 완



○ 시뮬레이션 모드에서는 캐릭터 유닛이 알아보기 쉽게 그려졌다



○ 전투는 액션으로 진행된다. 마법과 필살기로 공격!

요술 공주 세리에 등장했던 친숙한 캐릭터들도 등장! 한다. 마법소녀가 모두 모이면 최후의 전투를 위한 문이 열린다.



○○ 스토리를 진행하면서 마법소녀들을 모은다

### 인간계에 위기가 발생했다!

『마법소녀 대작전』은 7가지의 TV 시리즈에 이은 후일담의 형식으로 시작된다. 마계에 돌아온 세리, 마지막에 대마녀에게 콤팩트를 빼앗기는 바람에 보통 생활을 영위하고 있는 아코, 인간계에서 수행을 계속하고 있는 메그, 새로운 마을

### 3D필드에서 사랑과 용기의 마법을 사용

시뮬레이션 모드에서는 입체 필드에서 유닛을 움직여 적이 생산하는 요마를 쓰러뜨리면서 진행하게 된다. 적 유닛과 접촉하면 3D폴리곤으로 그려진 전투 필드에서 액션 배틀로 들어가는데 여러 가지 지형 조건과 트랩, 적의 공격을 점프로 피하면서 각 캐릭터의 필살기 공격을 구사해야 한다.



전히 인간계로 정착해서 평화롭게 살아가는 라라벨. 어느 날, 이들 소녀의 꿈을 통해서 인간계의 위기가 알려지자, 7명의 마법소녀들은 각기 행동을 개시한다.



마법을 사용하여 적을 물리치지

### 예쁜 마법소녀들이 모두 모였다

이 게임의 최대 포인트는 TV만화에서만 볼 수 있었던 히로인들을 플레이어가 직접 조작해서 장대한 오리지널 스토리를 만들 수 있다는 것이다. 원조 마법소녀인 '요술공주 세리'를 비롯해서 '비밀스런 아코', '마법사 채피', '큐티 하니', '마법소녀 라라벨' 등 7명의 히로인이 등장하는데 선택한 주인공에 따라서 시나리오가 달라진다. 게임 초기에는 혼자서 진행하지만 스토리가 진행되면서 다른 마법소녀들이 차례로 합류



배드 엔딩으로 끝낸 시리즈도 있기 때문에 어떤 후일담이 진행될 지 궁금하다





삼국지는 코에이의 전유물이 아니다

# 삼국지



**Dreamcast**

- 개발사: 게임 아츠
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 미정
- 발매가: 미정

'드림캐스트는 폴리곤 생산기이다.' '드림캐스트로 나오는 모든 게임은 무수한 폴리곤으로 화면을 메워나가야 한다.' 천만의 말씀이다. 「머큐리어스 프리티」와 「북으로」, 그리고 여기 「첸웬의 삼국지」라는 작품이 고해상도 2D 게임의 한계를 보여줄 것이다.

## 또 다른 역사가 드림캐스트에 흐른다

새턴으로 발매된 무수한 게임들, 시작에 대한 정보가 없이 매장을 들렀을 때, '이 회사 게임이라면!' 하고 망설임 없이 선택하게 하는 메이커, '게임 아츠'가 신작 시뮬레이션을 개발중에 있다. 「첸 웬」의 삼국지라 이름 붙여진 이 게임은 제목에서 알 수 있듯, 대만의 작가 '첸웬'의 멋진 일러스트가 게임 전편에 흐르고 있다. 보통 '삼국지' 하면 코에이의



○고화질의 삼국지 TV 모니터에 펼쳐진다  
○시뮬레이션 메니아들에게도 만족을 줄 수 있는 작품이 될 듯

동명 작품을 떠올리기 마련이다. 게임아츠의 삼국지가 사람들의 머리속에서 코에이의 그것을 몰아낼 수 있을 것인가?

## 실제 역사를 보여주는 게임

등장인물들의 이미지는 우리에게 보다 친숙한 '삼국지연의'의 것을 사용했다. 반면에 게임의 흐름은 '정사(正史)' 즉, 중국



○격 인물들이 남긴 명언들도 게임 속에 그대로 등장  
○이벤트에도 역시 첸웬씨의 일러스트가 포함된다

게임을 즐기는 이들은 이들 친숙한 캐릭터의 이미지로 리얼한 중국사를 경험하게 될 것이다.



## 등장인물 일러스트

이미 대만에서는 저명한 만화가로 이름을 날리고 있는 첸웬씨가 만들어낸 인물들이 무려 40여명이나 게임에 등장한다. 중국인 자신이 만들어낸 중국인의 이미지인 만큼 더욱 현실감을 전해줄 것이다.



나오미로 나오면 반드시 DC로

# 파워 스톤



**■제작사:** 캡콤  
**■장르:** 격투 액션  
**■발매일:** 미정  
**■발매가:** 미정

DC 호환 기판의 가능성은 실로 무궁무진하다. 집에서 즐기던 데이터 터를 밖으로, 혹은 밖에서 얻은 데이터를 집으로 가져올 수 있다는 것 등, 이제까지 없었던 게임의 세계를 만들 수 있는 것이다. 그러나 두 하드웨어간의 최대의 장점은 양 기종간의 이식이 빠르게 이뤄진다는 점이다. 공개된 지 얼마되지 않은 게임, 「파워 스톤」은 두 하드웨어 사이에 다리를 놓는 첫 작품이다.



## 나오미는 드림캐스트다!

지난 AM쇼에 공개된 캡콤의 나오미 기판용 첫 번째 게임이 바로 이 「파워 스톤」이다. 기존의 격투 게임이 가지는 무술 대회식 게임이 이미지를 벗고, 마치 홍콩 영화의 액션 장면을 따온 듯한 내용으로 게임 속을 가득히 채우고 있다. 이 새로운 격투게임이 새로운 가정용 게임기 드림캐스트로 등장한다고 한다. 거의 완벽에 가까운 호환율을 보이는 두 하드웨어, 그 가능성을 시험해 볼 수 있는 기회가 온 것이다.

### 개성 넘치는 캐릭터들

캡콤이 이제까지 게임에 끌어들이 많은 캐릭터들이 그렇듯이 이 게임에도 많은 개성파들이 등장한다. 어떤 소원이든 이뤄준다고 하는 신비의 돌 파워

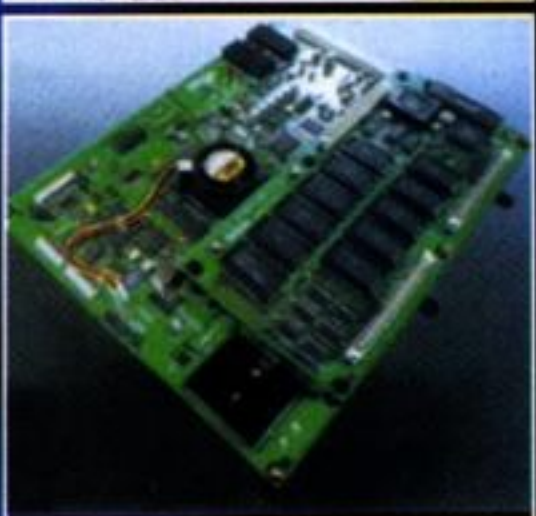
### 「파워 스톤」은 새롭다

「파워 스톤」은 기존의 게임에서는 볼 수 없었던 것들이 가득한 게임이다. 다른 게임들과의 가장 큰 차이점은 링의 구조에 있다. 입체적인 지형지물을 링 안쪽으로 끌어들이는 것이다. 물론 「버파 3」, 「에어가이츠」, 「데스트레가」 등도 입체적인 링을 구현하고자 했으나 「파워 스톤」은 앞의 게임들보다도 더욱 다양하고 복잡한 격투의 무대를 보여주고 있다. 이 링의 특징 덕분에 플레이어는 이제까지 없었던 격투의 세계를 맛볼 수 있게 되었다.

한 지형 지물을 보다 효과적으로 이용할 수 있게 되었다. 과거 여러 게임에서 이 시스템을 채택하여 격투 게임을 발표했으나 그리 좋은 평은 얻지 못한바 있다. 「파워 스톤」은 이 이동 시스템을 어떻게 효과적으로 활용할 것인지 기대가 된다.



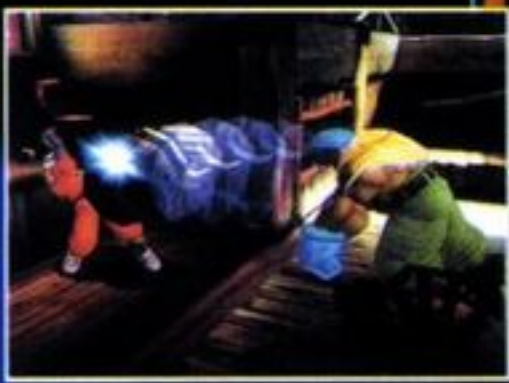
○게임에 등장할 다양한 캐릭터의 디자인  
 ○무기를 사용하는 캐릭터도 등장한다



드림캐스트와 나오미, 양 기종간의 호환성은 거의 완벽에 격했다고 볼만한 바 있다



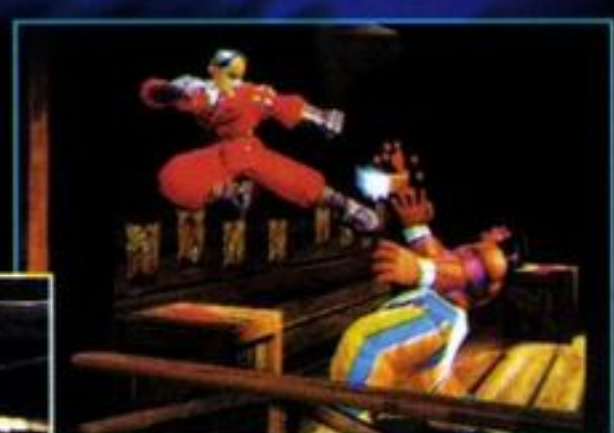
스톤을 구하기 위해 전 세계에서 모여든 격투가들, 그들의 이야기가 게임 속에 펼쳐지는 것이다.



○행속에 등장하는 여러 가지 물건을 이용(단거리, 올라서서 공격 등), 격투를 벌일 수 있다



링에 있는 계단이 뛰어오르는 것도 가능하다



벽을 타고 올라, 발차기 공격을!



캐릭터에 따라서는 이런 무시무시한 공격도...



현장취재

DC VS PS(포켓 스테이션)의 한판 전쟁!!

# 東京 게임쇼 '98秋

세계 최대의 '비디오 게임쇼'라고 할 수 있는 '동경 게임쇼 '98秋'이 지난 10월 9일에서 11일 3일간 일본 마쿠하리 멧세에서 개최되었다.

이번 게임쇼는 사전에 DC의 압승이 예상되었으나 뚜껑을 열고 난 후에는 소니의 비밀 병기가 숨겨져 있음이 확인되었다. 그것은 바로 이번에 최초로 일반에게 공개된 포켓 스테이션이다. 소니는 이 비밀 병기로 인해 세가 부스로만 몰릴 것으로 예상되던 관람객들을 자기쪽 부스로 끌어 모으는 데에 성공한 것이다. 과연 소니는 이것만으로 DC에 대항할 수 있을 것인가?







세  
가

세가는 역시 예상했던 대로 「버추어 파이터3tb」와 「소닉 어드벤처」를 위시로 한 DC 게임 소프트웨어의 홍보에 역점을 두었다. 또한 이번 게임쇼에 맞춰 「에볼루션」, 「인 커밍」, 「크라이맥스 런너즈」 등의 DC용 소프트웨어를 대거 공개하여 DC를 기대하는 많은 유저들을 실망시키지 않았다.

**버추어 파이터3tb**

이번 게임쇼에 공개된 DC용 「버추어 파이터3tb」는 일부 캐릭터만을 제한적으로 고를 수 있는 전시용 버전이었지만 그 인기는 이번 동경 게임쇼 최고의 타이틀이라고 해도 과언이 아닐 정도였다. 정말 한 번 패드를 쥐어 보기까지는 약 30분 이상은 줄을 서 있어야 할 정도였으니...

**소닉 어드벤처**

현재까지 발표된 DC용 소프트웨어는 「버추어 파이터3tb」와 함께 DC용 소프트웨어의 쌍두마차로 불리울 만한 초기대작. 이번



게임쇼에서는 소닉과 테일즈, 너클즈 등의 플레이 코너가 별도로 설치되어 있었다. 정말 이 모든 캐릭터로 게임을 플레이할 수 있다는 것인가?

**기타**

사진에서 보듯 「에볼루션」, 「인 커밍」, 「모나코 레이싱 시뮬레이션2」, 「쿨 보더즈(가)」 등 생각보다는 많은 DC용 소프트웨어들이 전시되었다. 아마도 이 정도면 초반 라인업이 부실하지 않을까 하던 걱정(?)은 덜은 셈이라고 할 수 있을 것이다.



단지 DC용 벡파3를 한 번 하게 위해 장사진을 이루었다



PS 유저들의 새로운 즐거움으로 등장한 또 다른 PS(포켓 스테이션)와 이제는 소니의 간판 스타로 자리매김한 크래쉬 시리즈의 최신작 「크래쉬 밴디컷3」. 이 두 가지만으로도 소니는 세가의 DC와 맞먹는 관람객들의 눈총(?)을 받았다. 과연 이로서 미니 하드웨어의 전쟁은 시작되는 것일까?

**포켓 스테이션**

단순한 메모리 보존 기능은 물론 대응 소프트웨어의 게임도 진행할 수 있으며 통신 대전 기능까지 갖추어 그 자



○이것이 바로 '포켓 스테이션'  
○조그맣게 게임도 가능!!

체로서도 훌륭한 게임기 노릇을 톡톡히 할 수 있는 소니의 신 병기. 특히 이미 「파이널 판타지VIII」, 「스파 제로

**크래쉬 밴디컷3**

소니의 이미지에 어울리는 다국적 캐릭터 액션 게임. 특히 포켓 스테이션에 대응된다고 하니 더욱 호기심이 모아진다. 이번 쇼에서 역시 소니의 부스는 온통 크래쉬로 도배되었을 정도로 소니로서는 정성을 쏟고 있는 기대작.

3, 「크래쉬 밴디컷3」 등 쟁쟁한 게임들이 포켓 스테이션에 대응된다고 밝히고 있어 유저들의 관심을 집중시키고 있다.



소  
니





최신 레이싱 게임인 「R4」와 「리베로 그란데」를 양 축으로 자사의 PS 게임 홍보에 역점을 둔 남코 부스. 화려한 부스 디자인 보다는 많은 체험 플레이 코너를 마련하여 '보기'만으로는 만족을 하지 못하는 유저들의 발길을 붙잡는 데에 성공했다.

### R4

12월 발매를 예정으로 하고 있는 남코의 최신 레이싱 게임. 레이싱 게임이라면 이 정도는 되어야 하지 않을까 하는 새로운 기준을 제시하고 있는 듯하다. 과연 소년의 「그랜트리스모」의 아성을 무너뜨릴 수 있을까?



### 리베로 그란데

사실 아케이드용으로는 그다지 큰 성공을 거두지는 못했지만 여러 가지 추가 요소로 인해 기대를 모으고 있는 축구 게임.



임. 기존의 축구 게임과는 다른 색다른 축구 게임을 기대하고 있는 유저라면 관심을 가지고 지켜 보아도 좋을 듯.

### 드래곤 바라

이번 게임쇼를 통해 처음으로 공개된 남코의 오리지널 액션 RPG.

이번에 공개된 「드래곤 바라(DRAGON VALOR)」는 여러 군데의 토지를 탐험하며 '최후의 던전'에 살고 있는 드래곤을 쓰러뜨려 가는 라운드 클리어형 RPG로 결혼 상대에 따라 시나리오가 달라지는 '자손 계승 시스템' 등 여러 가지 참신한 요소를 엿볼 수 있는 작품이다.



남코

SNK는 이번 쇼를 통해 DC와의 화환성을 가지는 자사의 신 하드웨어인 「네오지오 포켓」의 선전에 주력했다. 특히 여러 가지 '네오지오 포켓'용 게임을 실제로 플레이할 수 있는 코너에는 관람객의 발길이 끊이지 않았다.

### 네오지오 포켓

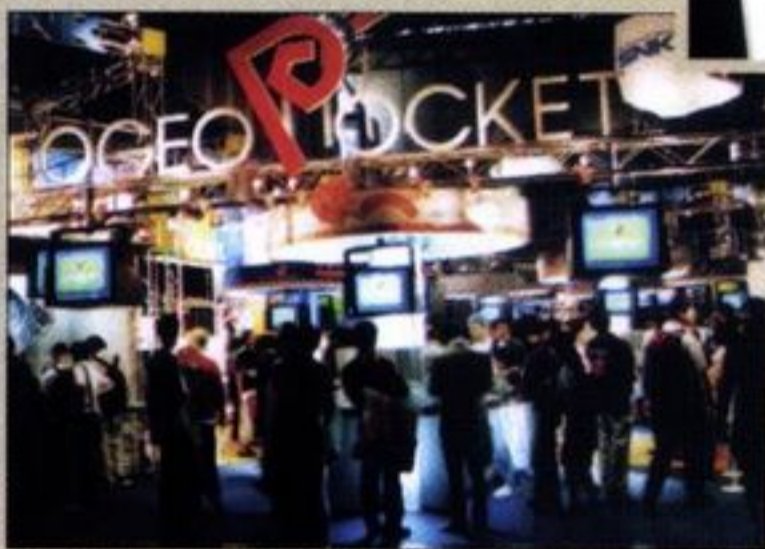
데이터의 저장보다는 자체 게임에 더 역점을 둔 듯한 드림 캐스트의 배다른 형제(?). 특히 SNK의 대작들이 줄지어 나올 예정으로 요즘 포켓형 게임기의 붐을 타고 SNK에서도 한동안은 '네오지오 포켓'에 주력할 듯.



여러 가지 색깔의 네오지오 포켓

### 킹 오브 파이터즈 R-1

많은 '네오지오 포켓'용 소프트웨어가 공개되었지만 그 중 가장 주목을 모으는 초기대작. 게임쇼에서 역시 다른 '네오지오 포켓'용 게임보다는 많은 관람객들의 발길을 잡고 그 진면목을 드러내었다.







「사가 프론티어2」가 공개된다는 사전 정보가 있었지만 아쉽게도 이날 게임쇼장에서는 그 모습을 찾아 볼 수 없었다. 하지만 「파이널 판타지VIII」 하나만으로도 최강의 소프트 하우스임을 과시하기에는 충분했다.

**파이널 판타지VIII**

초대형 스크린을 통해 펼쳐지는 화려한 「파이널 판타지VIII」의 동영상에 넋을 잃은



(?) 관람객들. 기차가 지나가는 모습 등 새로운 동영상을 대거 공개하여 관람객들의 높은 기대도에 보답했다.

**기타**

비록 「사가 프론티어2」는 공개되지 않았지만 「어나더 마인드」 등의 기타 소프트웨어들이 그 빈자리를 매워 주었다. 특히 이날 스퀘어의 부스에서는

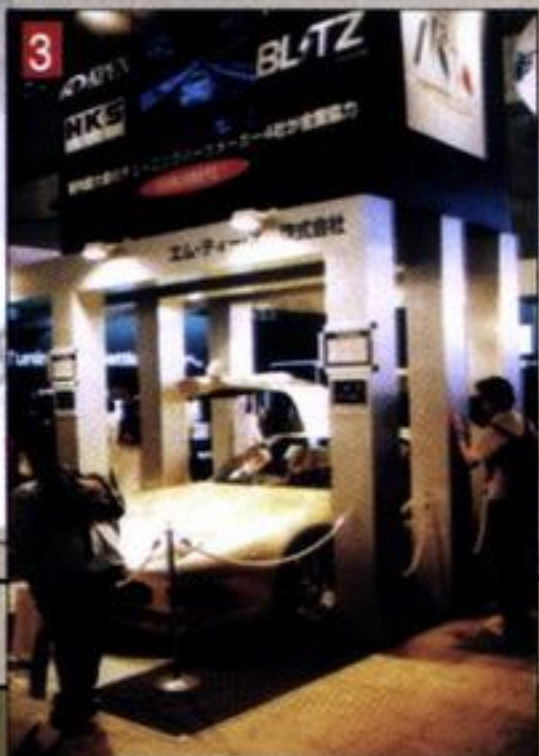


실사를 사용하여 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 주는 「어나더 마인드」에 초점을 맞춰 홍보에 주력하였다.

그 외 소프트 하우스들 중에 가장 기억에 남는 소프트 하우스라면 역시 N64용 「신세기 에반젤리온」을 전시한 반다이일 것이다. 반다이는 이외에도 PS용 「우주전함 야마토」와 「명탐정 코난」 등 우리에게도 애니메이션이나 만화로 친숙해진 캐릭터가 등장하는 게임들을 대거 전시했다. 그리고 비록 기대했던 「드래곤 퀘스트VIII」은 공개되지 않았지만 에닉스의 부스에서는 「툼 레이더3」와 「유라시안 익스프레스 살인사건」 등을 공개했으며 코나미는 「환상 수호전II」의 홍보에 주력했다.



- ① 캡콤의 PS용 「스파 제로3」
- ② 코나미는 「환상 수호전II」에 주력
- ③ 게임쇼에 이렇게 멋진 자동사기!!
- ④ 반다이의 「명탐정 코난」
- ⑤ 한편 별도의 기념품 판매 부스를 설치, 혼잡을 피할 수 있었다



**그 외 스폰서 하우스**



# 신세기 하드 전쟁

# 開戰前夜

## 5년째에 돌입한 현행 하드 하지만 수면 밑에서는 거센 움직임이...

곧 발매될 드림캐스트의 등장에 따라 현재의 게임업계가 형성하고 있는 파워 밸런스는 과연 어느 정도로 변하게 될 것인가? 본론에 들어가기에 앞서 신세기 하드 전쟁의 개전을 전제로 한 각 하드 각각의 정세를 일단 정리해 두자.

### 드림캐스트 발매로 게임시장의 활력을 되찾는가?

지금까지의 가정용 게임기의 역사를 보면 발매되고 나서 약 4~5년을 기점으로 하드의 기능 확장과 신 기종으로의 이행이 행해지고 있다. '차세대기'라는 이름으로 화려하게 등장한 세가 새턴과 플레이 스테이션도 올 연말로 발매 5년째를 맞이하게 되고, 이제 슬슬 그 기점으로 접어들었다고 볼 수 있다.

현재 게임시장에서는 PS가 압도적인 시장 점유율을 확보하고 있는 것처럼 보이지만 장기적으로 볼 때 경기불황의 영향으로 시장전

체의 기세가 저하되고 있는 경향도 없잖아 있다. 이와 같은 상황에서 새로이 등장하는 드림캐스트(이하 DC)는 게임 시장 전체를 자극하는 활력소의 역할을 다할 것임에는 틀림없는 사실이다. 게다가 PS나 N64 진영이 DC로의 대항책을 강구함으로써 각 하드의 시장도 당연 성장을 기대할 수 있다. 그 중에서도 가장 주목할 점은 업계 내에서 오랫동안 소문이 무성했던 PS의 후속기종이 과연 언제쯤 발표가 될지 하는 것이다. 현재의 시점에서 PS가 크게 성공을 거둔 만큼, 후속기종으로 이행하는 시기는 무엇보다 중요한 문제이다. 한편 N64는 「젤다의 전설-시간의 오카리나」의 발

매일이 11월 21일로 확정되긴 했지만, 무엇보다 N64에 대한 기대는 계속 발매연기를 거듭하고 있는 64DD가 실제로 어느 정도의 위력을 발휘할 지에 따라 앞으로의 전개가 좌우될 것이다.

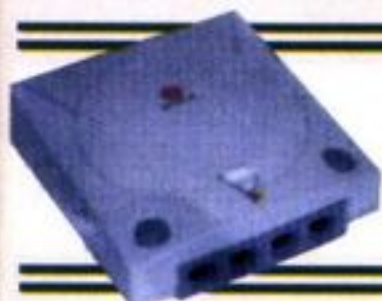
또 소프트 메이커사들이 각각 DC등장을 기회로 어떠한 움직임을 보여줄지 하는 것도 게임업계의 전망을 내다본다는 입장에서 중요한 의미를 가진다.

전해진 바에 의하면 최고의 인기를 얻은 PS의 「바이오 하자드」 최신작이 DC로 등장한다고 결정이 나는 등 일부 메이커들은 빠른 움직임을 보이기 시작했다. 게다가 앞으로의 전개에 따라서는 게임업



10월 9일~11일까지 개최된 동경 게임쇼가 신세기 하드 전쟁의 계리온드가 된 것은 확실하다

계에 크나큰 지각변동을 초래할 듯한 격렬한 지진이 일어날 가능성도 있다. 이번호에서는 DC가 발매됨에 따른 개전전야(開戰前夜)가 될 게임업계의 움직임을 3대 하드 각각의 동향을 중심으로 자세히 검토해 보았다.



## Dreamcast

머지않아 우리들 앞에 모습을 드러낼 드림캐스트지만, 아직 불명확한 부분도 있다. 먼저 하드에 대해서 그 미지의 부분속으로 파고 들어가 보자.

### 발매일이 11월 20일에서 11월 27일로 정식 결정!

#### 만전의 체제를 갖추기 위한 발매일 변경

지금까지 11월 20일로 알려졌던 DC의 발매일이 당초의 예정보다 일주일 늦은 11월 27일로 정식 결정되었다. DC의 일본 첫 발매일의 의미는 세계에서 가장 빠른 유저가 DC를 가장 먼저 손에 넣게



CM에 등장하는 유키와 전무



되는 「아주 중요한 최초의 날」이라고 생각하고 있습니다. 따라서 생산·교통면에 있어서도 유저의 기대에 만전의 체제로 부응하고 싶어 신중하게 검토한 결과, 11월 27일

최종 결정된 DC의 외관. 이밖에도 SS에서 대인기를 누렸던 「J리그 프로 축구 클럽을 만들자」, 「프로 야구팀을 만들자」의 DC판 산작도 발표되었다. 앞으로는 이러한 SS의 인기 타이틀의 산작이 많이 나올 듯...



을 정식 발매일로 정했습니다. 라고 세가측은 밝히고 있다.



현재, 일본에서는 321개사의 소프트웨어 메이커사가 DC의 소프트웨어 개발을 표명하고 있다. 그리고 해외에서도 약 100개사가 이미 소프트웨어

개발에 착수하고 있다. 또한 세가에서는 벌써부터 '99년 가을, 해외 발매 진출을 진행하고 있다. DC의 이번 발매연기 결정은 시

장에서의 물품 부족으로 유저들에게 혼란을 초래하는 것을 회피하고 본체 발매 후 1~3개월 동안, 얼마만큼 소프트웨어의 라인업을 부족하지

않게 공급할지에 따라 DC의 성공 여부를 판단할 수 있기에 신중을 기해 발매 연기 결정을 한 듯 싶다.

## 드디어 상세히 드러난 드림캐스트의 하드 스펙

### 표준탑재의 모뎀은 페어내어 업그레이드가 가능

지난 9월 19일, 세가 본사에서는 게임 매스 커뮤니케이션을 향한 드림캐스트의 기술설명회가 열렸다. 이 설명회에서는 제품과 거의 동등한 성능을 가진 DC의 시작기(試作機)가 초공개되어 실제로 「소닉 어드벤처」가 동작하는 모습을 확인할 수 있었다. 또 이 발표회에서는 5월의 시점에서는 공개되지 않았던 하드 스펙에 관한 정보가 상세하게 밝혀졌다. 그 중에서도 중요한 '모뎀'과 'GD-ROM'에 관한 취급법은 오른쪽 밑에 설명이 되어있으니 참조.

발표된 스펙으로부터 DC본체의 컨셉을 검증해보고 느낀점은 세가가 '통신'에 대해 아주 진지한 자세

를 취하고 있다는 것이다. 즉, 제조 코스트의 상승을 각오한데다가 DC에 모뎀을 표준 탑재한 것으로부터 모든 DC유저에 대해 통신으로의 문을 열어줄 의도를 읽을 수 있다. 게다가 통신 모듈을 업그레이드 가능한 구성으로 한 것에서부터 유저 개개인의 통신환경의 차이, 장래적 통신망의 정비에도 대응할 수 있도록 되어 있다는 것이다. 그런 만큼 앞으로 통신을 이용한 소프트웨어의 발표에도 주목하자.

본체의 측면에 들어있는 모뎀은 간단히 빼어낼 수 있다



드림캐스트의 본체 개발 총책임을 맡고 있는 세가의 사토우 이데카사무가 직접 하드 스펙을 설명하고 있다



실제로 동작 가능한 드림캐스트의 시작기(試作機). 5월에 발표되었던 모습과는 미묘한 변형의 차이를 보인다

독특한 형태의 컨트롤러는 모조품 밖의 비교예 스타트 버튼의 형태가 변했다

### 가격설정은?

DC본체의 가격에 대해서는 5월 시점에는 2~3만엔 정도로 발표를 했었다. 하지만 10월 6일의 발표회에서 본체 가격은 밝혀지지 않았지만 어느 정도일지 나름대로의 가격대를 매겨 보았다.

'98년 9월의 시점에서 PS가

18,000엔, N64가 14,800엔으로 판매되고 있는 이상 DC도 그 정도의 선에서 가격설정이 된다면 문제가 없겠지만, DC에는 모뎀 탑재 등, 차세대기에는 없는 신 기능이 다양하게 갖춰져 있어 상식적으로 생각해도 가격은 분명 3만엔에 가

까운 2만엔대 후반이라고 보고 있다. 현재의 게임 시장에서 압도적인 시장 점유율을 차지하고 있는 PS와 맞서기 위해서는 이상적으로는 19,800엔, 현실적으로는 29,800엔 정도의 가격설정이 될거라 보고 있다.

### • 새로운 정보 • 모뎀

일반 전화선을 이용한 33.6Kbps의 아날로그 모뎀을 표준 탑재. 모뎀부분은 탈착이 가능하므로 장래적으로는 ISDN 등의 고속회선, 유대 전화의 P-S라고 하는 새로운 통신망으로도 접속 가능한 모뎀으로 업그레이드 할 수 있도록 해 놓았다.

### CD-ROM

소프트를 공급하는 미디어 부분은 종래의 CD-ROM의 약 2배가 되는 1G바이트 이상의 용량을 자랑하는 신 포맷이 채용되어 있다. 읽는 속도는 최대 12배속, 반면 모든 부분에서 속도가 일정한 CAV방식을 채용하고 있다.



## SS판 「버추어 파이터3」 발매중지!! 앞으로 세가 새턴은 어떻게 되는가?

아케이드로 등장하기 이전부터 계속 세가 새턴으로 이식을 기대해온 「버추어 파이터3」. 이 타이틀의 발매중지는 세가의 실질적인 SS에서의 철수를 의미하는 것일까!?

앞으로도 소프트웨어는 어떻게 될까?  
장기적으로는...

드림캐스트에는 「버추어 파이터 3th」의

이식이 결정된 것에 반해 「버추어 파이터 3」의 SS로의 이식은 중지되어버렸다. 「버추어 파이터」시리즈는 SS를 대표하는 인기 소프트웨어인데다가 「버추어 파이터3」의 이식은 많은 SS유저에게 있어서도 하드 구입동기로도 작용될 정도였던 타이틀이었다. 이 「버추어 파이터3」의 발매중지에 따라 하드 메이커인 세가가 DC가 등장하는 11월 이래에 SS로 발매를 예정하고 있는 타이틀은 거의 없어졌다. 이런 상황을 보면

세가는 SS에서 실질적으로 손을 떼는 게 아닌가 싶다. 하지만 세가측에서는 '앞으로도 SS소프트는 계속 발매될 것이다'라는 태도를 취하고 있다. 또 서드 파티중에도 앞으로도 SS의 소프트웨어 발매 예정작은 많다고 밝히고 있으며 당장 SS가 사라져 버리는 일은 없을 것이다. 하지만 세가의 주력이 DC로 기울고 있다는 사실은 부정할 수 없기에 장기적으로 놓고 판단해보면 앞으로의 SS는 결



SS에서 이 화면을 재현하기 위한 기술적 과제는 역시 육상에 불과한 것인가?

코 밝지는 않다. 이것도 어디까지나 시대의 흐름중의 하나겠지.



# Dreamcast · Soft Line Up

## 오리지널 작품, 그리고 아케이드로부터의 이식 충실 드림캐스트의 포진은 이미 성립되었다?

여기서는 늘 관심을 모았던 드림캐스트의 소프트웨어에서의 전략에 대해 검증해 보았다. 그 결과 충실한 소프트웨어 라인업이 확실히 밝혀졌기 때문에 발매일이 임박해짐에 따라 당초의 예상을 훨씬 뛰어넘었다.

### 초기 라인업에서는 RPG와 아케이드 이식도

오른쪽에 소개되어 있는 것은 현시점에서 판명하고 있는 드림캐스트의 주요 참여 메이커와 발매예정 타이틀의 일람표이다. 하드의 발표 당시에는 소프트웨어의 라인업이 그다지 명확하지가 않아 불안한 면도 없잖아 있었지만 발매가 가까워짐에 따라 명확해지는 라인업은 장르적으로도 밸런스를 갖춘 충실한 내용으로 되어있다. 그 중에서도 세가의 특기인 아케이드 이식을 중심으로 한 ACT뿐만 아니라 RPG와 SLG이 의외로 많이 포함되어 있다는 점이 주목된다.

### DC참여 메이커 & 소프트 라인업

메이커명	타이틀	장르	발매일	메이커명	타이틀	장르	발매일
아스키				세가	스니 어드벤처	ACT	'98년 말
아틀라스					플레이어스 랜드스	A-FPG	'98년 내
ESP					세이탈리2	RPG/액션 그래픽	'98년 내
아이자너					초 울업 골프	SPT	'98년 봄
판키 소프트					JR12 프로 사커	SLG	미정
XING					클럽을 만들자!		
SNK	더 킹 오브 파이터즈(가칭)	격투 ACT	미정		프로 야구팀을 만들자!	SLG	미정
NEC인텔리세일	엘리우스 프리티	육성 SLG	미정	제이알 엔터테인먼트	팬텀라이더(이식본)	ACT	'98년 11월 27일
	몬스터 브리드	육성 SLG	미정	다아국전기			
NEC HE	SEVENTH CROSS	S-FPG	12월 23일	타이토			
	전국 투어	A-FPG	'98년 1월 14일	타카라			
가하테크(gahat)	마작(가칭)	TBL	'98년 3월	대니얼 이스트			
각진서점				일본물산			
캡콤	바이오해저드 코드:베르나커	AVG	미정	히드슨	엘리멘탈 기아카어	A-FPG	'98년 봄
	파워스톤	격투 ACT	미정		복으로	AVG	'98년 2월
캡처브레인	비룡의 전 애전(가칭)	격투 ACT	'98년 봄	캡스-인터테인먼트			
캡스톤				반다이	기동전사 건담(가칭)	미정	미정
클라이맥스				락티 엔터테인먼트 소프트웨어			
클라이맥스그래픽스				비디오 시스템			
켄키				휴먼			
코에				빙키즈	볼러링 전략(포스2(가칭)		S-FPG
코우키				미정			
캡파일	투우투우 4	퍼즐	미정	로터라이브			
OR	에어로 단심(가칭)	SLG	'98년 봄	보통 업	스모	SPT	'98년 8월
	그레이드 버기(가칭)	RPG/액션 그래픽	'98년 봄		엔터테인먼트 골프	SPT	'98년 8월
SEG	클러2	SLG	'98년 겨울	미사이어			
시·리보				마더 링			
지팬코퍼레이션	무지개 빛 천사	SLG	'98년 4월	미디어 픽스			
쇼우에이시스템	디지털 강아통신			Ubisoft	오너블 그림프리	RPG/액션 그래픽	12월
	쇼우에이라이저(가칭)	ETC	'98년 2월	엔터테인먼트	세이탈리(가칭)	ACT	'98년 봄
스타라이프마리					Speed Busters	RPG/액션 그래픽	'98년 1월
스팀	에볼루션	FPG	'98년 말	라버릴 소프트			
세가	비추어 파이터 3b	격투 ACT	'98년 말	워브	D의 섹터2	A-AVG	'98년 겨울
	블루 스타거	AVG	'98년 말	동(東)	자영동2(가칭)	STG	'98년 12월
	고질라 제이(가칭)	ACT	'98년 내		다아-카이트 러보(가칭)	ACT	'98년 12월
	줄라이	AVG	'98년 11월				

## 드림캐스트 호환 기판? 「NAOMI」보드 발표

### 일본내외, 20사의 참여 내정 아케이드계의 업계표준을 노린다

9월 17일~20일에 개최된 AM쇼에서 세가의 아케이드용 신 게임기



○ 「더 하우스 오브 더 데드 2」도 NAOMI로 등장. 전작을 훨씬 뛰어넘는 그래픽에 주목. DC로 이식되어도 그 퀄리티는 그대로일 것이다

캡콤의 NAOMI 기판 1만개도 한 「파워 스톤」, 360도 필드볼 풀로 사용하여 싸워나가는 지금까지 없었던 완전히 새로운 3D 격투액션의 등장이다 ○



판 「NAOMI」가 발표됐다. 그 스펙은 아래에 소개된 드림캐스트와 거의 동일해 일찍이 얘기되던 DC 호환기판이라고 생각해도 좋을 것이다. 무엇보다, NAOMI의 로고에 DC를 표시하는 모기향 마크가 사용되어 있는 것만 봐도, 이는 확실하다.

NAOMI를 사용한 아케이드 게임으로서는 건 슈팅 「더 하우스 오브 더 데드 2」, 「다이너마이트 베이 스피드」, 「블러드 블릿」등이 기판과 동시에 발표되어 있다. 또 NAOMI는, 싼 가격의 고성능 컴퓨터 그래픽보드로 타 소프트웨어 메이커로부터도 큰 주목을 끌고 있고, 이미 사이코, 자레코, 트레저 등 일본내외 20개

사가 NAOMI 상에서의 아케이드 게임 개발을 표명했다. 또한, 캡콤이 신작 3D 격투액션 「파워 스톤」을, 테크모가 인기 격투액션 시리즈 최신작 「데드 오어 얼라이브 2」를 각각 개발하고 비디오 출전의 형태로 AM쇼에 출전했다.

우선, 지적한 것처럼 NAOMI는 DC호환 기판으로서의 역할을 담당하기 위해, 그 기판 상에서 가동하는 아케이드 게임이 DC로 이식되



### NAOMI

는 것은 거의 확실하다. NAOMI는 DC의 소프트웨어 측면에서 지지하는 강력한 존재가 될 것이다.

**그 밖의 성능은 DC와 동등 이상**

스펙을 보면 알 수 있듯, NAOMI는 CPU에 SH-4 그래픽 엔진에 PowerVR2가 사용되는 등, RAM 용량을 제외하고는 DC와 거의 동일한 성능이다. 또 비주얼 메모리를 이용하여, DC와 데이터들 상호 교환하는 것도 기술적으로 가능하다.

**-NAOMI BOARD SPEC-**

- CPU: SH-4 : 128bit 그래픽엔진 내장RISC CPU (동작주파수 200MHz 360MIPS/2.4GFLOPS) 그래픽엔진 : PowerVR2
- 사운드엔진 : 슈퍼 인텔리전트 사운드 프로세서 : 32bit RISC CPU(4채널 64채널 ADPCM)
- 메인 메모리 : 32Mbyte 그래픽메모리 : 6Mbyte
- 미디어 : ROM 보드
- 최대동시발사수 : 약 1,677만개
- 화상표시처리기능 : Bump Mapping(명암 매핑 : 오프기능 가능) 등
- 게임보드 : JAMMA(비디오 규격(JVS) 게임보드에 있어 새로운 업계표준규격에 준거)
- 확장기능 : CD-ROM(음성) 대응 예정
- 기타기능 : 시계기능 등





글라이덱스 랜더스

○ 랜덤으로 자동 생성되는 던전에 차례대로 도전해 가는, 전략성 높은 RPG. 「랜드 스토크」의 라일과 같은 글라이덱스의 과거 인기 캐릭터도 많이 등장한다

**양질의 오리지널 작품**



에볼루션

# 아케이드 이식과 오리지널 2 타이틀

세가의 하드에서 지금까지 본체와 동시에 발매된 소프트는 아케이드의 이식 타이틀이 주력을 이루고 있다.

그러나 드림캐스트에서는 우선 「D의 식탁 2」와 「소닉 어드벤처」라는 완전 오리지널 작품을 발표하는 것으로 신 하드로서의 이미지를 어필했다. 그리고, 발매가 임박한 최근에는 「버추어 파이터 3tb」와 「세가갤러 2」등의 아케이드 이식작을 발표하는 2단 구성의 프로모션 전략이 채택되고 있다.

더욱이 개발기간의 부족에서 하드 초기에 RPG 등의 사고할 수 있는 소프트가 부족하다는 약점도 하드의 발표에 선행하여 개발을 행하는 것으로 극복. DC의 초기발매 타이틀에 RPG를 이미 몇 개 준비하고 있다. 지금까지의 소프트 전략의 약점을 검토한 상태에서, 완전 오리지널작과 아케이드 이식작으로 밸런스를 조절, 배치한 DC의 소프트 라인업은 상당히 기대감을 갖게 한다.

○ 선사문명의 유산인 이상한 기계 '사이프레이션'을 조종하는 모험자, 소년 맥과 외옥에 휩쓸린 소녀 리나아의 모험을 그린, 본격 RPG. 3D로 표현된 필드를 달린다. 자, 적을 무찔러라!

현재 아케이드에서 격투중인 「KOF '98」을 베이스로 이식. 더욱이 DC의 대응량을 살려 애니메이션 무비가 삽입되어 있는 등, 단순한 이식에 그치지 않는 독자적인 요소도 기대될 예정 ○



버추어 파이터 3tb

○ 세가를 대표하는 격투액션 시리즈의 최신작을 이식. 12명의 캐릭터들이, 에스케이프 버튼을 사용한 입체적인 공격과 방어를 보인다. 최대 3대 3으로 싸우는 팀배틀도 선택 가능하다.

**아케이드에서의 이식**



킹 오브 파이터즈(가칭)

무인도에서 전개되는 통쾌한 액션 어드벤처!

## DC 블루스팅거



외부와 격리된 무인도를 무대로, 구조 대원인 주인공이 장대한 의혹에 도전하는 어드벤처 액션. 리얼하게 표현된 3D 공간을 자유자재로 움직이며 돌아다니고, 다채로운 무기를 손에 쥐고, 거대한 몬스터와 대결한다. DC만의 아름다운 컴퓨터 그래픽을 마음껏 맛볼 수 있는 작품이다.

마치 컴퓨터 그래픽영상처럼 화려한 컬러의 화면 속을 플레이어가 자유로이 행동할 수 있다는 것은 놀랍다!



**DATA**

발매원 세가  
발매일 '98년 말 예정  
가격 미정  
어드벤처

**CRESTOR DATA**

발표 안됨

그 드리프트의 쾌감이 CD로 재연된다!

## DC SEGA RALLY 2

올 2월에 아케이드로 등장한 아래, 열광적인 인기를 얻고 있는 「세가갤러 2」, 이식에 있어서는 완전 이식은 물론이고, 다수의 오리지널 코스와 차종의 추가, 타임 어택과, 카 세팅 등 가정용만의 오리지널 모드가 다수 추가될 예정이다.



DC의 특성이라고도 말할 수 있는 통신대전 기능도 장비 된다. 장래에는 전 세계인들과 레이스를 즐기는 것이 가능할지도?



**DATA**

발매원 세가  
발매일 '98년 말 예정  
가격 미정  
레이싱

**CRESTOR DATA**

P/타니구치 준, D/마후모토 이사오

**항당무계함을 뒷받침하는 리얼리즘을 느껴보시기 바랍니다**

「영화 같은 게임」이라고 하면, 단지 보는 것이라는 이미지가 정착되어 있지 않습니까? 하지만 전 컴퓨터 그래픽만으로는 표현할 수 없는 리얼한 세계를 리얼타임으로 체험할 수 있는 그런 게임을 만들고 싶었습니다. 하이 퀄리티의 영상과 게임 시스템을 보다 게임에 특화하는 형태로 융합하여, 「영화다운 게임」은 바로 이것이라는 것을 실제로 체험할 수 있도록 하고 싶었습니다.

현재로서는 전개에 있어 엔터테인먼트성을 뛰어넘는데 주력을 다하고 있습니다만, 솔직히 시나리오와 문제해결 부분에 더욱 매달리고 싶습니다. 일상에서 자신이 느끼는 것이 모두 문제해결의 힌트가 된다는 것이죠. 항당무계한 것을 찾고 싶지만, 그 만큼 픽션을 보완하는 리얼타임 같은 것이 필요하지 않습니까? 「머리를 사용하여 이해하고, 또 만족한다」 이러한 문제제기를 설정하는 것이야말로 게임성이 있다고 생각하기 때문에 여기에 시간을 들였습니다.



클라이덱스 그래픽스 니시카키 신야

**세가갤러 2는 DC에의 도전입니다**

현재 「세가갤러 2」는 DC라는 하드 속에서 생겨나는 새로운 것에 한창 도전하고 있는 중입니다. 단순히 코스 수와 차종의 증가라는 가정용 게임기만의 볼륨 업도 그러하고, 또 세가로서도 처음으로 DC의 통신기능에 대응한 작품이 되는 것도 그러한 의미가 있기 때문입니다.

「갤러」라는 것은 역시 「드리프트」라고 할 수 있죠. DC판에서도 당연히, 드리프트의 즐거움을 제일로 생각하고, 타임을 경쟁해도, 코너를 공격해도 흥미만점. 또한 패드로 즐겨도 실감날 만큼, 상당히 재미있는 요소가 많이 담기도록 할 예정입니다. 패드로 리프트를 결정한 순간에 「앗, 「세가갤러 2」다」라고 말하게 할 자신이 있습니다. 기대해 주세요.



AM12연구소 디렉터 마후모토 이사오



AM12연구소 프로듀서 타니구치 준





# Play Station 2?

차근차근 태세를 굳혀가는 DC진영에 대하여, 대체 PS는 어떤 대처를 할 것인가?

## PS2 이행으로의 시나리오란?

### SCE측은 DC 인기몰이를 바라만 보고 있을 것인가?

먼저 발매된 하드와의 시기적인 이점이 불리하지 않게 되는 시기는, 1년 이내라고 생각하고 있다. 역으로, 1년 이내 일 경우, 선행 하드의 정황을 판단한 상태에서 소프트 라인업과 프로모션 등의 판매전략을 세우기 때문에 오히려 유리한 면도 존재한다고 볼 수 있다. 여기에서 판단하면, 만약 PS2가 등장한다면 역시, 상업전략적으로 생각해도 99년말



에 발매되어질 가능성이 높다고 생각된다. PS의 발매일이 12월 3일이었던 만큼, 또 같은 날에 PS2를 발매할 것이라는 예상도 충분히 할 수 있다.

가능성으로는, 10월 9일 동경게임쇼에서 PS2를 전격발표! 라는 시나리오도 충분히 있을법한데...

## PS2 이행에의 시나리오 검증

### 검증 1 호환성은 있나?

신 하드에 있어, 구 기종과의 호환성을 가진다는 것은 하드의 기능을 제한해 버리는 양날 검이기도 하다. PS2에 N64와 DC에 대항할 만큼의 스펙이 요구된다면, 현행 PS의 개념에 구매되지 않는 대담한 모델 체인지가 필요하다. 또한 동시에

구 기종과의 호환성을 가지게 된다면, 신 하드의 내부에 현행 PS에 상당하는 호환기판을 내재할 수도 있다. 다만 그 경우는 신 하드의 가격이 대폭으로 상승해버릴 가능성도 있지 만...



듀얼쇼크와 메모리 카드 등의 주변기만 호환성을 가질 가능성도

### 검증 2 최초의 라인업은?

PS2를 등장시키면, 어떤 소프트를 현행 PS와 PS2에 배분할 것인가 하는 문제가 당면 발생하기 마련이다. 그 경우, 고도의 표현이 요구되는 소프트를 PS2로 낼 것이라는 선택분기 이외에도 현행 PS 유저에게도 구매의욕을 느낄 수 있는 강력

한 타이틀을 PS2로 이동시킬 것이라는 측면도 충분히 생각할 수 있다. 예를 들어, 「드래곤 퀘스트 7」을 갑자기 PS2로 발매한다고 하는 것도, 하드웨어적인 전략으로서 충분히 있을법하지 않을까?



「드래곤 퀘스트 7」은 현행 PS 최후의 소프트가 아닌, PS2의 최초의 소프트가 된다?

## SONY의 PDA는?

### PDA는 PS의 지위를 더욱 인정시킨다

SCE가 개발한 초소형 PDA에 대해서는 이번 2월에 사양이 공개된 이후로는 특별하게 눈에 띄는 속보가 없었다. 이미 발표된 대로 이번 겨울에 발매가 된다면, 슬슬 새로운 정보가 공개되어야 하는데도 불구하고...

타 기종에서도 가정용 게임기와 휴대용 게임기를 연결시키는 구상이 진행되는 가운데 PDA는 PS의 가능성을 보다 한층 넓히는 존재로서 성장해 갈 것이다.



PDA는 PS의 CD-ROM에서 소프트웨어를 다운로드 하는 형태로 사용된다



## 연말 라인업은 반석인가?

### 타이틀수는 금년도 풍부, 스퀘어작품은 히트확실!

N64로 「젤다」가 드디어 발매되고, 드림캐스트도 드디어 시장에 등장하는 올 연말에는 금년도 100 타이틀을 넘는 PS 소프트웨어의 발매가 예정되어 있다. 특히 주목을 끌고 있는 타이틀만 보더라도 남코의 「R4」, 「테일즈 오브 판타지아」, 코나미의 「환상수호전 2」, SCE의 「크래쉬 밴디컷 3」, 타이토의 「전차로 GO! 2」로, 각 장르에서 많은 화제작이 전열을 가다듬고 있다.

그 중에서도 「초코보의 이상한 던전 2」, 「에어가이즈」, 그리고



「FFVIII」은 다시 한번 300만개에 도달할 것인가?

「파이널 판타지 8」 등 계속하여 초대작 소프트웨어를 연속적으로 발매하고 있는 스퀘어는 과거의 연말연시 상업전략을 훨씬 뛰어넘는 강력한 힘을 느끼게 한다. 이 스퀘어의 활약이 PS의 호조를 소프트웨어 면에서 강력하게 뒷받침해주는 만큼, 앞으로도 스퀘어가 PS 진영에 미치는 역할은 크다고 할 수 있다.

「릿지」시리즈는 연말 PS의 '준비된 타이틀' 이라고 할 수 있다







# NINTENDO 64

64DD의 발매연기가 몇 번이나 거듭되는 가운데 과연 N64에게 반격의 기회는 올 것인가?

## 64DD는 닌텐도의 구세주가 될 수 있을 것인가?

### 64DD는 닌텐도의 구세주가 될 수 있을 것인가?

#### 또 발매연기, 시장 기대도는?

기대도 높은 「포켓몬스터」이 히트는 했지만, 하드의 판매를 이끄는 데까지는 그다지 영향을 미치지 못해, 닌텐도64는 계속하여 일본 내

에서의 신장률 고민에 휩싸여 있다.

팬 대망의 초 대작 소프트 「젤다의 전설 -시간의 오키리나」의 발매일이 드디어 11월 21일로 확정됐지만 닌텐도가 주장하는 게임의 질적 전환에 불가결한 요소인 64DD는 '99년 6월로 발매가 다시 한 번 연기되고 말았다.

거듭되는 발매연기에 대해 게임시장에서는 64DD가 발매되어도 N64본체의 시장점유율 획득에는 그 만큼의 영향을 미치지 않는 것이 아닌가 하는 의견조차 대두되고 있다. 사실, 현재 N64가 호조를 띄며 발매되고 있는 미국에서는 64DD보다도 우선 64본체용 확장 메모리를 선행 발매하여, ROM 카트리지 소프트의 표현능력을 강화하자는 움직임이 있는 듯하다.

발매연기와 맞물려, 64DD에는 모뎀이 내재되는 등의 신 정보도 전해졌다. 닌텐도로서는 통신기능을 표준 탑재하는 것보다 바꿔 쓸 수 있는 외부 기억 미디어로서 64DD의 특징



64DD에 모뎀을 내장, N64에 기본적으로 통신기능이 추가되게 되었다. 더불어 당초는 추가 데이터의 배신(配信)이 중심이 될 것이다.



N64 유저계 필수고대미는 역선 RPG 「젤다의 전설 -시간의 오키리나」는 드디어 11월 21일로 발매 결정!

을 보다 살리기 쉬운 방향에서 전개해 갈 것을 생각된다.

어쨌든, 지금까지 유저를 기다리게 한 만큼, 거기에 걸맞은 내용을 가진 소프트의 등장에, 큰 기대하고 있을 따름이다.

## 일본 내 호조인 미니 컴보이의 위세는 그치지 않는다!

지금 침체상태에 빠진 N64에 비해, 장기간에 걸쳐 호조를 지속하고 있는 것이 미니 컴보이다. 이번 10월에는 컬러판 미니 컴보이도 발매되어, 유저에 대해 더욱 선택의 폭을 넓혀가고 있다. 대망의 「포켓몬스터 금·은」의 발매가 '99년 4월 하순까지 연기된 점은 염려스럽지만, 지금까지 불멸의 노익장을 과시한 「포켓몬」의 인기 앞에서는 그 만큼 큰 영향을 주지는 않을 것이다. 오히려 「금·은」도 N64와 적극적으로 연결되면 일본 내에서 침체상태에 빠진 N64를

응원하는 전략으로 나올 것이라는 예상도 해볼 수 있다. 이번 연말부터는 DC의 비주얼 메모리와 PS의 PDA 등, G8와 64의 링크를 의식한 신 하드도 모습을 드러낸다. 우선은 닌텐도가 어떻게 움직일 것인지 주목된다.

인기 높은 「드래곤 퀘스트 몬스터즈」는 「포켓몬」에 이어지는 준비된 타이틀이 될 것인가?



「포켓몬 금·은」의 등장을 내년 4월로 잡아, 미니 컴보이의 세력은 아직 쇠기 않았음을 보이고 있다

## 총론

### 조용하게 그리고 착실히 진행되는 開戰前夜.....

드림캐스트의 발매를 향해 진행되고 있는 세가의 움직임을 검토해 보면, 지금까지의 세가와 는 약간 다른 인상을 받을 수 있다. 세가세턴의 실질적인 패배를 인정한 상태에서 그 반성을 기초로 확실한 전략을 세워 활약하고 있다고 하는 대응이, 드림캐스트로부터는 느낄 수 있다.

이를 받아들이는 PS는 현재의 게임시장에서 압도적인 시장점유율을 확보하고 있다고는 하지만 발매가 4년 가까이 경과하고 있는 것도 사실이다.

SCE로서도 어쨌건 후속 기종에 그 자리를 양보하게 되리라는 것은 충분히 이해하고 있을 것이다. DC 발매를 전후하는 그 시기에 SCE가 PS2에 대해 어떠한 결단을 내릴지가 다가오는 신세기 하드전쟁의 전개를 크게 좌우하게 된다. 또 N64에 있어서도 「젤다」의 발매에서 64DD 등장까지의 기간은 일본 내에서의 생사가 걸린 정말 중요한 시기라고 할 수 있다.

그러나, 이 시기가 중요한 것은 하드 메이커만

그런 것이 아니다. 신 기종의 등장에 따라 대두되는 업계재편의 움직임은 무엇보다도 서드파티가 되는 소프트웨어 각사에 대해, 중대한 결단을 촉구하는 계기가 될 것이다. 돌연 드림캐스트로 「바이오」의 신작을 발표한 캡콤처럼 앞으로는 각 하드에서 놀랄만한 타이틀의 발표가 행해지는 것은 충분히 예상된다. 어쨌건, DC의 발매가 원인이 된 신세기 하드전쟁의 발발은 여기까지 온 것이다.

이 기사는 일본 「전격왕」 11월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.



# 게임파워



「게임파워」가 태어난 지 6년째를 맞이했습니다. 6년이라는 유치원을 다닐 정도의 시간을 지내면서, 나름대로 국내 게임시장의 발전을 위해 노력해 왔다고 자부하고 있습니다. 앞으로도 게임파워는 언론 본연의 자세를 지키며, 국내 게임시장과 독자의 가려운 곳을 긁어주기 위한 노력을 계속 경주해 갈 생각입니다. 창간 6주년을 맞이하는 이 경사스러운 자리에 게임관련 업체, 일본현지인, 연예인 등 많은 사람들이 축하의 메시지를 띄워 주었습니다. 바쁘신 가운데도 아낌없는 성원을 보내주신 여러분들께 감사드립니다.

「게임파워」의 창간 6주년을 진심으로 축하드립니다. 얼마전 정부는 '새 문화정책'을 발표하였습니다. 이 정책에서는 선조들의 문격 높은 정신과 얼을 잇고 살리는 질적인 면뿐 아니라 국가의 부(富)를 창출하는 핵심적인 요소로서 문화의 실질적인 가치를 강조하고 있습니다. 즉, 문화산업에 역점을 두기 시작한 것입니다. 문화에 이르기까지 그 장르를 다양화하며 무구무장해겟이나 애니메이션, 즉 만화영화와 게임을 빼놓고는 이야기 할 수 없을 것입니다. 이 만화에는 누구나 존재한다는 점에서 게임과 닮아 있습니다. 닌텐도나 소니 사가 일본에서 부(富)의 상징물로 존재하듯, 애니메이션 산업 또한 전 세계적으로 10조원이 넘게 말리고 있다고 하니 캐릭터 산업의 유희가치와 참으로 어마어마한 것입니다. 이제 우리나라도 본격적인 문화산업인 캐릭터 산업에 적극 나서기 시작했습니다. 이미 남원의 충화와 이도령, 강원도 영월군의 흥기동 캐릭터와 현재 개발 중에 있는 수도 서울에 편중되지 않고 각 지역마다 그들이 가지고 있는 지역색과 고유문화를 이와 더불어 이미 오래 전부터 게임산업의 유희가치에 대해 선견지명을 갖고 화려한 색채와 흥미진진한 내용으로 청소년들의 마음을 사로잡은 '게임'의 정보 전달자로서 최선을 다해 오신 「게임파워」의 노고를 치하하는 바입니다. 디즈니를 탄생시킨 월트 디즈니 형제가 10살이 되던 사무실에서 시작해도 흥을 잃지 않고 성공할 수 있었던 것은 풍부한 상상력이라는 자본과 젊음이라는 매기가 있었기 때문입니다. 부디 「게임파워」가 차세대 우리나라의 만화산업을 이끌 청소년들에게 꿈과 희망을 심어주는 올바른 정보 매체로서 그 역할을 다 해주실 것을 부탁드립니다. 다시 한번 「게임파워」의 창간 6주년을 축하드립니다.

1998. 10  
한국산업디자인진흥원장 노장우

노장우 한국산업디자인진흥원 노장우 원장



「게임파워(구. 게임챔프)」의 창간 6주년을 진심으로 축하드리며 지난 6년간 건전한 놀이문화와 게임산업의 발전을 위해 노력해온 「게임파워」의 노고에 감사드립니다. 앞으로도 게임 전문지의 선도적 위치에서의 역할을 감당하시길 기대하며 많은 발전 있으시길 기원합니다.

현대용산 총판 정만선 사장



창간 6주년을 맞이한 「게임파워」의 무궁한 발전을 기원하며 그간 게임산업에 기여해온 귀사의 공로에 심심한 감사의 말씀을 드립니다. 그간 가정용 게임사업이 활성화 되기까지 귀사의 역할은 실로 지대했습니다. 게임을 좋아하는 유저들뿐만 아니라 각종게임 사업자들에게도 귀사는 더욱 빠르고 좋은 정보를 제공하였고 신제품에 대한 빠르고 예리한 분석으로 게임미니아들은 매료시켜 왔습니다. 리세기를 앞두고 실로 시대는 급변해 가고 있습니다. 이제 현대인의 건전오락으로 자리를 잡은 가정용 게임은 리세기를 맞이할 모든 사람의 관심사이며 또한 그 가운데서 이 게임문화를 선도해 가야 할 대중매체 「게임파워」의 역할이 더욱 중요한 것은 두말할 나위가 없는 것입니다. 앞으로도 변함없이 하드웨어, 소프트웨어 및 부대 액세서리에 이르기까지 더 빠르고 좋은 더욱 예리한 분석으로 업계에 계속 선도해 나가며 국내 게임산업의 길잡이가 되어 주시기를 진심으로 바랍니다. 귀사의 창간 6주년을 게임인의 한사람으로 다시금 축하드리며 국제적 감각을 갖춘 국내외의 종합정보지로 거듭 태어나기를!!!

송홍식 게임본부 게임본부 송홍식 사장



게임챔프에서 「게임파워」로의 재호반영과 더불어 창간 6주년을 진심으로 축하드립니다. 그리고 가정용 향상 신속한 정보와 재미있는 내용, 그리고 가정용 게임기 시장을 대항하는 전문지인 「게임파워」를 잘 지켜보고 있습니다. 앞으로도 계속 국내 최고(一)의 가정용게임 전문지로 남기를 바라며, 다시 한번 전국 36개 가정용게임산업협회 회원사와 50개 서비스 전문점을 대표하여 게임파워의 창간 6주년을 진심으로 축하드립니다.

한국가정용게임산업협회 우인회 회장





# 6돌을 축하합니다

국내 게임지의 정상을 지키고 있는 「게임마워」가 벌써 차가 6주년을 맞이하였습니다. 언제나 건전한 놀이 문화의 정착을 위해 노력하는 자세로 좋은 정보를 만들어 주실 것을 부탁드립니다. 이제 발전을 시작하고 있는 국내 게임지의 발전을 선도적 위치에서 이끌어주시기를 바랍니다. 21세기에도 최고의 게임지는 「게임마워」입니다. 바라면서 「게임마워」 마이팅!

권각준 클러킹 김희미 토마토 클럽 김현미 사장



Dear GamePower,  
Happy 6th Anniversary!  
May you be POWERfull!  
98 이관중

전 스캐어 (USA) 프로그래머  
조이캐스트 프로듀서 이관중



Congatulation your  
6th Anniversary!  
Go power up your  
NEW measure.

Chris Kim

전 나치맨 그래픽스 프로그래머  
조이캐스트 엔지니어 김위태



Power Be With You!  
Jean Kim ("Sinawa")

조이캐스트 프로그래머 김지인



## 일본 현지에서도...

### • 게임개발사

六周年おめでとう!  
今後、Game Champ へ愛を込めて  
取材にお願い!

자레코  
자레코 대표  
류근 수석부장

六周年おめでとう!  
貴社の御活躍に期待しております。

SNK  
6月9日  
おめでとう!  
テックモ

타이토

六周年おめでとう  
今後、楽しい雑誌を  
期待しております。  
株式会社タイト  
広報宣伝部 小島 勝  
1999.9.17

GAME CHAMP 様  
六周年

남코  
おめでとう!  
ASHA@NAMCO

### • 일본 게이머들

六周年おめでとう!  
今後、読者のみなさん  
楽しい記事をお願いしたい  
記事掲載は  
お待ちしております。

코나미  
GAME CHAMP  
6周年おめでとう!  
これから  
がんばって下さい!  
拓哉

六周年おめでとう  
貴社の記事はいつも  
楽しく読ませて頂いて  
います。これからも  
よろしくお願いいたします。  
お礼、敬請します。

六周年おめでとう。  
CHAMPの韓国版は  
一層に力を入れて下さいね。  
吉留 拓磨

六周年おめでとう。  
この日は、韓国版のCHAMP  
に力を入れて下さいね。  
お礼、敬請します。  
相藤 正秀

六周年おめでとう。これからが、はてなです!!  
吉野 純紀

この頃、私もよく、電撃の雑誌を読んでいた  
ので、大田 龍之

六周年おめでとう。  
2周年記念の  
2周年記念の  
2周年記念の  
2周年記念の





# 연예인의 축하 메시지



“저희들도 「게임파워」 알아요! 게임도, 무지 좋아하구요”

항상 바쁜 스케줄로 시간이 없는 연예인들도 게임파워의 창간 6돌 기념잔치에 참가했습니다. 이들 중에서는 PS, SS, N64 등 차세대 게임기를 보유한 '매니아' 층도 다수 있으며 「게임파워」 애독자도 있는 것으로 알려졌는데, 역시 게임을 좋아하는데는 나이도, 직업도, 성별도 상관없는 모양입니다. 「게임파워」의 6돌을 축하해주신 여러분들 감사드립니다. 그리고 “연예인들 파이팅!”입니다.

도전~ 불가능은 없다! 안녕하세요 MC, 리포터, 방송 엔터테이너 조영급니다. 가을에 태어나~ 「게임파워」의 탄생 6주년을 축하드립니다. 이 시원한 가을에 게임을 하면서 느긋한 생활을 할 수 있다면 얼마나 좋을까요? 게임파워의 독자들이 갑자기 부러워지는군요. 항상 바쁜 생활에 끝으로 끝나버리고 마는 저의 같은 사람들도 있으니 독자 여러분이나 편집진 여러분들, 친 내시기를 바랍니다. 이제 「게임파워」가 6주년을 맞았으니 몇년만 지나면 100주년이군요. 많이도 말고 그때까지만 장수하시기 바랍니다. 창간 6주년 축하드립니다.



Gene Power 6주년 축하합니다.  
 2001. 10. 10  
 왜! 보석사 204  
 2001. 10. 10



안녕하세요. 잘생긴 연예계의 갠스타 개그맨, 박수홍입니다. 저도 여러분과 같은 독자(또는 작가, 연예 산대)의 입장에서 게임파워의 6돌, 독자들... 아니 생일, 먹고 탄생, 아니 6주년을 진심으로 축하합니다. 전 사실 게임 매니아입니다. (게임파워)도 애독하고 있구요. 덕분에 게임을 더 재미있게 즐기고 있습니다. 「스타, 이런 모습 처음이야!」 보다 더 재미있답니다. 내만큼 게임 잘하는 개그맨 있으면 내라 보라 그대...! (익-겉나는군, 진짜 나뵈가타). 아무튼 게임파워 6번째 생일, 너무너무 축하드리구요, 앞으로도 유익하고 보다 재미있는 게임정보 많이 알려주세요. 사랑합니다!!! 그러나 조심하세요. 여러분도 당할 수 있습니다. 「독자 이런 모습 처음이야, "무하하~"」



안녕하세요. 귀연동이 정운이예요. 왜 제가 여기 있나구요? 저도 게임 좀 하거던요. 잘 하지는 못하지만 게임속에 등장하는 캐릭터들이 너무너무 이뱀 매니아가 되었군요? 캐릭터 매니아. 아홉 6살을 맞이한 「게임파워」의 생일, 정말정말호 축하하구요, 재미있는 많은 정보를 알려주기 위해 열심히 일하시는 분들께 친내시니고 정운이가 사냥의 메시지를 전합니다. 모두모두 사랑해요!!! 그러구 건강하세요.



안녕하세요. 항상 멋진 아인을 어는 SBS, MC 유정현입니다. 「게임파워」가 벌써 유치를 같 나이(가 되었군요. 온갖 익본문화 개방 문제로 게임파워가 해야 할 고만이 많을때에도 게임파워가 해야 할 일이 참 많은 것 같습니다. 우리 청소년들의 용바는 게임관을 열어주는 멋진 잡지가 되기 바랍니다. 게임으로 인생의 여유를~.



벌써 6살이러니요. 「게임파워」가 우리나라에서 가장 오래된 게임 전문지니면서요? 정말 축하드립니다. 전 바쁜 스케줄로 게임을 많이 접해보지는 않지만 가끔씩 즐기는 편입니다. 같은 MC중에서도 닌텐도64나 플레이스테이션 등 게임기를 보유한 사람들이 많다고 하는데요. 저도 앞으로 「게임파워」를 보며 게임의 즐거운을 만끽할 날을 고대하고 있습니다. 그날까지 열심히 분망하시기 바랍니다.

게임 파워 6주년? 축하합니다.  
 자주 게임 하중 아바...  
 이 정운이

게임 파워 6주년 축하합니다.  
 2001. 10. 22  
 축하합니다.

G.P 4호  
 98. 10. 10  
 김민준

98. 10. 22  
 게임파워 6주년 축하드립니다.  
 독자여러분, 행복하시요?

(이외에도 많은 인기 연예인들이 축하를 해주셨지만 여러 가지 사정으로 실지 못했습니다. 양해 바랍니다)



기획기사

# 일본 대중문화개방 어떻게 볼 것인가?

우리는 '일본문화개방'이라는 대한민국 역사의 한 가운데 서 있다. 외국문화를 침략적으로 동화시키고 외국문화에 동화·멸망하고, 외국문화를 수용, 재창조하는 역사의 3가지 유형 중 우리는 3번째 유형으로 기록되길 원한다. 먼 훗날 우리 선조는 중국에서 유교, 불교를 들여와 조선유학, 해동불교로 재창조했듯, 일본에서도 산진 문화를 받아들여 다시 우리의 것으로 재창조했노라고...

문화관광부(신낙균 장관)에서는 지난 달 12일 '단계적이지만 빠른 속도'의 '개방'이라는 방침 아래, 월드컵을 공동 개최하는 2002년에는 방송 프로그램까지도 전면 개방한다는 역사적인 발표를 가졌다. 이어 20일에는 영화와 비디오, 출판 부문 등 1단계 개방을 공식 발표했다. 김대중 대통령의 말처럼 이제 20세기 갈등을 20세기에 끝내고 21세기에 화해, 협력의 길을 열자는 분위기가 고조되고 있다. '가깝고도 먼' 나라 일본이 '가깝고도 가까운' 나라가 된 것이다. 이제 남은 것은 이들의 문화를 어떻게 우리의 것으로 재창조할 것인가의 문제만 남았다.



일본문화개방은 온 국민의 관심거리로 부각되고 있다

일본문화개방을 이야기함에 있어 한가지 짚고 넘어갈 것이 있다. 정부의 문화개방 방침 중 '게임' 분야가 보다 비중 있게 다뤄져야 한다는 점이다.

97년 현재 1조 7,500억, 2002년에는 3조 4천억(한국첨단게임산업협회 자료)이 될 게임시장은 영화, 음반, 애니메이션 3개 분야를 합친 것보다 큰 시장규모를 갖추고 있다(삼성경제연구소). 또한 문화개방 상품 중 가장 많이 수입될 상품이

'게임 소프트웨어'라는 점과, 영화·TV 프로그램·대중가요와 함께 가장 유망한 협력사업 분야라는 사실(산업연구원 자료)만 보더라도 '게임'이 얼마나 영향력 있는 문화상품인지 알 수 있다. 그런데 정부 당국은 게임을 '기타상품'으로 취급하는 등 개방여부에만 급급하여 시장과약조차 하지 못하는 우매함을 보였다.

정부의 이러한 게임을 무시하는 처사는 문화개방이 게임분야에 미칠 영향과 대응방안을 마련하는데 큰 어려움을 주고 있다. 또한 각종 연구기관의 자료에서도 게임분야가 배제되고 있기는 마찬가지. 여러모로 게임분야의 변화에 대한 예측이 어려운 가운데, 타 문화개방 분야와의 비교를 통해 일본문화개방이 게임분야에 미칠 영향과, 어떻게 우리 것으로 재창조할 것인지에 대해 알아보자.

## 준비된 일본, 준비되지 않은 한국

월간 웹매거진 「SCHIZO」에서는 '우리문화'는 없다고 주장한다. 우리문화의 존재를 옹호하려는 민족주의적 발언은 무용할뿐만 아니라 어

떤 실익도 보장하지 않기 때문에 이들은 그 대척점에 서서 우리문화의 현실, 그 사멸의 현장을 짚어볼 필요가 있다는 것이다. 이들의 말대로 우리의 문화는 사라지고 있는지도 모른다.

예전에 일본과의 월드컵 예선전 경기에서 한국 응원단이 TV 애니메이션 「마징가 Z」의 주제가를 응원가로 불렀던 적이 있다. 물론 한국 응원단은 이 노래가 한국 만화영화인 줄 알고 있었던 반면, 일본측은 자신들을 응원해 주는 한국에 대해 의아해 했다는 후문이다.

또한 태권도복에 '맥'이라는 백넙 버가 그려진 '화랑'이나 '김갑환 파이팅'이라고 적힌 한글 플래카드를 보고는, 「철권(鐵拳)」이나 「킹 오브 파이터즈」 시리즈가 한국 게임이라고 단정해 버리는 한국인도 많다.



이들의 시각으로 볼 때 일본 휴먼 사의 슈퍼패미컴용 격투게임 「태권도」는 영락없는 한국게임이다. 게임과 애니메이션은 이처럼 오래 전부터 국내에 유입되어 더 이상 남의 나라 문화라고 의식하지 못하고 있다는 점에서 동일하다.

일본의 문화가 전국을 지배하고 있는 듯한 이러한 현상은 3가지 역사유형 중 꼭 '외국문화에 동화·멸망'할 유형으로 비춰진다. 여기에는 두 업종 모두 오랫동안 제작업이 아닌 서비스업으로 취급받는 등, 국가적 차원의 인식·지원 부족이 그 원인으로 꼽힌다. 일본과 미국산에 밀려 현재, 전체시장 점유율 5%라는 위기상황과, 일본이 128비트 게임을 개발할 동안 국내에서는 16비트 게임기조차 배기는 한심한 상황이 되도록 정부는 대체 될 했냐는 것이다.

이러한 국내 상황에서 일본문화 개방이 될 경우, 게임 시장은 어떤 변화를 가져올 것인가?

사진은 월간웹매거진 SCHIZO 홈페이지 <http://cgate.trunet.co.kr/SCHIZO/>





이미 일본에서는 전열을 가다듬고 전투준비를 마쳤건만, 우리는 아직도 개방해야 하느냐 마느냐의 갈림길에서 허우적거리고 있다. 또 시장의 확대나, 잠식이나의 의견대립 속에, 큰 변화가 없을 것이라는 주장도 있어 추측을 더욱 어렵게 한다.

### 일본게임 개방의 효과

많은 사람들이 일본문화개방을 걱정하는 하는 이유는 이규형 씨가 이야기하는 '문화수압(文化水壓)'의 원칙에 있다. 한국 젊은이의 99%가 일본문화에 관심이 있다면 일본 젊은이 99%는 한국에 관심이 없듯이 일본문화개방은 결국 문화수압이 높은 일본에서 한국으로 일방적으로 흐르는 현상이 나타날 것이라는 분석이다. 게임과 애니메이션의 동질성은 여기서도 발견된다. '문화수압'의 영향이 상당히 크다는 것이다.

시장 개방이 될 경우 약 35%라는 폭발적인 시장점유율을 보일 것이라는 예상도 나와있을 정도로 문화의 고저 차가 큰 애니메이션 시장은 이미 국내에 '디즈니'라는 미국시장이 이미 형성되어 있기 때문에 일본과 미국 애니메이션이 국내시장을 양분하는 현상을 보일 것이라는 의견이 지배적이며 그 영향력은 TV 만화영화보다 매니아들이 주 소비자층인 OVA, 극장 애니메이션 쪽이 더 클 것이라는 지적이다.

그 동안 일본게임 유입의 가장 큰 걸림돌이었던 '일본어 규제'가 완전히 풀리면서 게임시장도 예니



우리의 영웅, '색돌이'. 그는 '코제(KOJI)'라는 일본인이었다



한국 캐릭터가 등장하는 '일본 게임, '철권(鐵拳) 3, & 'KOF 97'

메이션과 마찬가지로 폭발적인 진입이 예상된다. 여기에서는 문화개방 시 일어날 수 있는 다양한 현상들을 점검해 보기로 한다.



이규형 씨는 'JJ가 온다'라는 제목을 통해 일본문화개방을 이야기하고 있다



미국과 일본으로 영분될 국내 애니메이션 시장

### 순서대로 빨리 개방할수록 좋다!

'이미 일본문화가 다 들어와 있는 마당에, 늦게 들어오건 일찍 들어오건 무슨 상관이나'고 생각할 수 있겠지만, 그렇지 않다.

옆면의 표는 삼성 연구소에서 조사한 「홈비디오 산업의 시기에 따른 변화」를 나타낸 것이다. 개방시기에 따라 약 53억에서 64억까지의 차이를 보인다. 그나마 20%의 국내시장을 확보하고 있는 홈비디



오 산업이 이리할진대 5%도 확보하지 못한 게임시장은 어떨지 짐작이 간다. 문화관광부의 방침대로라면 게임분야의 개방은 2차시기인

내년 연말정도가 된다. 곧 일본측과의 협의로 구성될 한일 문화교류협의회(가칭)의 결정에 모든 것이 달려 있겠지만 '먼저 맞는 매가 낫다'는 속담처럼 빠른 개방이 오히려 손해를 감소시킬 수 있다는 결론이다.

이와 관련하여 생각해 볼 것은 PC, 아케이드, 가정용이라는 각 게임분야의 개방시기다. 개방 후 가장 어려움을 겪을 분야는 그나마 국내에서 영향력을 확보하고 PC게임 분야다. 9월 말 현재 심의에 통과된 새 영상물(게임) 4백 편 가운데 국산이 2백13편, 외국산은 1백87편으로 국산 게임의 점유율이 53%를 넘었다는 자료를 봐도 알 수 있다.

다음에 「하트 브레이커즈」, 「핑키 불」 등 간간이 맥을 잇고 있는 아케이드 게임, 그리고 대부분의 개발사가 '하얀 수건'을 던진 게임개발 황무지의 가정용 게임기 시장의 순서다.

구분	현재 시장 점유율 (%)	개방 후 예상 점유율 (%)	영향
영화	68	271-542	가요공연(청소년대상음향) > 연극
애니메이션	5.420	167-238	초기에는 순수 연예계가 주목을 받았으나 점차 상업영화의 비중이 늘어날 듯
비디오	16.205	1.149	PC게임 > 오락실게임 > 비디오게임
출판/방송	3.961	1.878	성인용 > 어린이용 > 만화잡지
방송	36.343	1.817	지상파방송 > 케이블 TV > 위성방송

따라서 개방의 순서도 개방의 영향이 적은 가정용

게임, 아케이드 게임, PC게임의 순서대로 개방되는 것이 가장 바람직하다.

### 일본기업의 3가지 국내진출 형태

한편에선 일본 기업들이 우리의 문화를 하부구조화 할 것으로 믿고 있는 사람들이 있다. 따라서 국내 업체에 대한 일본 자본의 지분참여를 일정정도 제한하고, 독자적인 유통·배급망을 확보하는 것이 중요하다. 우선, 일본 게임관련 기업들이 국내에 진출할 수 있는 3가지 형태를 생각해 보면서 하부구조화의 가능성을 알아보자.

그 첫째는 한국에 진출하지 않고 한국 수입상에게 직접 물건을 파는 형태다. 한국에 대한 '시장조사'가 이루어지지 않은 상태에서 일본 기업들이 국내에 진출한다는 것은 예상하기 어렵기 때문에 안정된 국내 수입상을 이용한다는 이 의견은 강한 설득력과 함께 가장 보편적인 진출형태로 받아들여진다.

또 이 형태는 국내시장을 불법시장에서 정품시장으로 대체할 것이라는 견해가 많다. 카마나 토마토 클럽, 현대의 몇몇 제품을 제외하고는 대부분 불법 시장인 국내 게임시장에 신규업체들이 대거 진입하게 될 경우, 단순한 '현시장의 확대'에 그칠 것이므로 하부구조화의 염려도 없다는 결론이다. 국내 수입업체는 액정·8·16비트 게임기 보다는 32·64·128비트 게임기 시장을 노리며 걸음으로는 관망의 자세를, 안으로는 물 맛 접촉을 활발히 벌이고 있다.

둘째는 국내기업과 손을 잡는 것이다. 일본대중문화개방에 대한 여건조성의 방편으로 논의되고 있는 '한일문화산업 협력기금 설치'가 대표적인 예다. 두 나라의 영화, 가요, 애니메이션 등 교류활성화의 전제로 자유로운 협업을 통해 기획 및 제작기술의 발전을 유도하자는 것인데, 이를 위해 두 나라 정부가 공동으로 조성한 기금으로 합작품을 지원하자는 것이다.



개방이후 한국 홈비디오 산업의 매출의 변화예측 (1999년~2002년)

	1999년	2000년	2001년	2002년
A	-82억	-85억	-91억	-100억
B	-29억	-31억	-32억	-36억

시나리오 1 : 음반, 영화, 애니메이션 개방이 선행되는 경우 (6%시장확대)

시나리오 2 : 비디오시장 개방이 다른 상품보다 선행되는 경우 (3%시장확대)

(주) 1997 가격으로 대역시장 기준, 1998 삼성경제연구소 자료

이는 게임 면에서 상대적으로 문화 수준의 차이가 큰 한국과 일본 사이에 좀처럼 성사되지 않을 것처럼 보이지만, 이미 활동을 시작한 곳도 많아 전망이 밝은 편이다. 허부구조화의 가능성은 반 이상이다.

셋째는 모든 '시장조사'를 끝내고, 개방발표와 동시에 현지법인 형태를 갖추고 국내에서 직접 영업을 펼치는 형태다. 거대한 자본을 무기로, 저돌적으로 돌진해 올 경우, 가장 큰 영향력을 행사할 수 있고 허부구조의 가능성이 가장 크기 때문에 우리가 가장 관심을 기울여야 할 형태다. 현재 PC게임을 비롯한 게임시장은 유통구조가 체계 없이 매우 복잡한 데다 전국망을 갖고 있지 못해 일본 유통사가 건너올 경우 시장을 뺏길 가능성이 상당히 높다.

또한 여기에 필수적으로 수반되는 것은 가격문제로, 일본 대형자본의 전국망 체계가 이루어지고 가격 또한 낮출 경우 비싼 가격 때문에 유저들이 불법유통 상품을 떠날 수 없었던 등의 국내시장의 한계를 극복해 줄 것이라는 점, 또 시장확대에 따라 일반인들의 게임에 대한 인식이 긍정적으로 변화할 것이라는 점 등 장점도 발생하는 반면, 국내 상인들의 상당한 피해가 우려된다는 단점도 있다. 특히 IMF라는 어려운 상황을 잘 파악, 가격다운 무한경쟁에 돌입한 월마트, E마트 등의 미국계 대형 할인점은 좋은 예다.

현지법인 설립 가능성, 적색경보

그러나 게임업계에서는 일본 업체들의 국내진출에 대해서는 전혀 생각지 않고 있어 문제로 지적되고 있다. 이들은 국내 게임시장이 열악하고 채산성이 없어 절대 불가능

하다는 입장이다.

그렇지 않다. PC게임 유통사인 동서게임채널의 효자상품이었던 EA(Electronic Arts)의 게임들이 'EA Korea'의 제품이 되어버린 사례에서도 보듯, 「철권 4」가 NAMCO KOREA의 이름을 달고 정식 발매될 것이라는 예측도 배제할 순 없다.

정확히 2년 전, 소니(SCE) 사가 「플레이 스테이션」을 직배한다는 소식이 퍼지면서 게임계가 온통 혼란에 빠졌던 적이 있다. 여기에 미윈, 소니 뮤직 코리아 등 많은 업체들이 거론됐지만 결국 'PS 직배'는 이뤄지지 못했다. 국가가 '일본' 자체를 받아들일 수 없었고 수입선 다변화, 하드웨어와 소프트웨어의 분리 문제 등 많은 문제가 있었기 때문. 그러나 지금은 얘기가 다르다. 게임기가 이미 수입선 다변화 품목에서 제외된 지 오래이며, 특별소비세도 없애자는 움직임이 일고 있는데다 플레이 스테이션이 1996년 당시 SCE가 직배를 할 경우, 200억을 예상했을 정도로 초 인기 품목이기 때문이다.

또 일본어 규제와 함께 현지법인의 가장 큰 걸림돌로 지적되었던 것이 전체 70%가 넘는 거대한 '불법 시장'이었다. 사실, 1,000억 규모의 불법시장으로 인해 게임기 시장이 더 커졌다는 의견도 있지만 이제 시장을 키우는 것은 불법시장이 아니라 정품시장이다. 요즘 용



유통계계가 잘 갖추어진 일본

산을 나가보면 정부의 일본문화개방 발표 이후 급격하게 불법시장이 줄었다는 것을 금방 알 수 있다. 이처럼 현지법인은 시장을 키우거나 불법시장을 정품시장으로 대체할 수 있는 강력한 힘을 가졌다. 결국 '불법시장'도 걸림돌로 작용하지 않는다는 결론이다.

게다가 게임의 개방시기로 예측하고 있는 1999년이나 2000년에는 「PS 2」의 등장이 가시화 될 것이기 때문에 자연스럽게 플레이 스테이션의 가격이 하락, 초특급 세일을 벌일 수도 있을 것이라는 추측도 있어 일본 업체의 국내 현지법인에 대한 가능성에 무게를 더한다.

그러나 96년 그때처럼 국내 상인들이 서로 앞다투어 게임의 판권료를 올려놓거나 정부의 특소세나 관세 등 세금에 대한 방침이 현 상태를 유지할 경우, 그 가능성은 더욱 멀어진다. 어떤 식으로든 세금을 낮춰 이들이 장사를 할 수 있는 여건을 마련, 우선 시장을 키워놓는 것이 장기적인 안목으로 볼 때 더 현명한 방법이라는 것을 직시해야 할 것이다. 물론 국내 기업들이 기술면에서 어느 정도 자생력을 갖추었거나 '개방'과 '기술발전'의 동시진행이 가능할 때의 이야기다.



Sony-Korea의 등장

한글로 즐기는 가정용 게임

개방이 실현될 경우, 사용자 입장에서 가장 큰 변화는 게임의 '한글화'다. 아무 뜻도 모른 채 캐릭터의 표정만으로 상황을 판단하고, 분기점에서는 '찍기' 실력을 발휘하는 등, 일본어 게임은 사용자들에게 상당히 불편한 요소였다. 그러나 이제 영화관이나 비디오 가

계에서 외국 영화를 빌려 볼 때 마냥 음성은 원어로, 자막은 한글로 나타나기 때문에 내용을 알고 플레이하는 즐거움을 맛볼 날이 머지 않았다.

이는 현지법인이나 수입상으로서 상당히 심혈을 기울여야 할 부분이다. 장르에 따라서 많이 좌우되겠지만 게임을 출시할 때, '완전 한글화(자막·음성)', '부분 한글화(자막)', '오리지널(일본 자막·음성 그대로)'이라는 3가지 형태를 생각해 볼 수 있는데 한글화를 통해서 오리지널 게임의 작품성을 깎아 내리지 않도록 주의해야 한다. 오히려 상품 가치가 떨어질 수 있기 때문이다.



우영의 한글화 소프트웨어

또한 준비된 '한글화'의 기술력도 생각해 볼 부분. '세가'나 '소니'의 경우처럼 대부분의 '한글화'는 앞서 밝힌 '작품성 하락'과 '물량파악'을 이유로, 일본 현지에서 이루어졌지만 새턴의 한글화를 맡았던 '우영'처럼 일본 기업의 현지법인 형태로 국내 한글화가 이루어질 것에도 대비를 해야 한다는 것이다.

앞으로 발매될 「드림캐스트」와 같은 128비트 게임기는 OS가 윈도환경이기 때문에 한글화가 쉽지만, 새턴, 플레이 스테이션, 닌텐도 64 등은 지금껏 한글화를 해 오던 업체가 모두 무너진 관계로, 이들의 한글화 기술을 대체할 실력 배양이 절실한 상태다.

한편, 이 한글화는 대사 위주의 게임공략을 실어왔던 국내 게임 전문지들에게 있어서도 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있도록 기획하는, '편집방침 변화'의 기회도 제공할 것이다.





## 이율배반(二律背反)의 원리

지금까지의 시각이 일반 상인들이 보는 '상업적·경제적' 논리였다면 이제 '문화적'인 측면에서 문화개방의 영향을 살펴볼 필요가 있다.

앞서 밝힌 일본 업체들의 현지 법인이 현실화될 경우, 가장 우려되는 것은 그들의 홍보 전략이다. 이들이 일본에서의 책정된 광고비를 그대로 한국에서 풀 경우, 용산 전체를 자신들의 게임홍보 포스터로 도배를 하고도 남는다. 그런데 중요한 것은 용산 현지 상인들조차 일본 수입품과 신제품에 대한 홍보로, 일본인 양 착각할 만큼 일본어로 된 플래카드가 휘날리는 걸 보고 싶어 하지 않는다는 것이다. 또한 TV에 사무라이들이 칼을 휘두르는 게임광고를 매일 같이 본다고 가정해 보자.

웬지 모를 이 거부감은 바로 'YMCA' → '심의기관'으로 연결될 것이 자명하다. '이율배반'이라 한 것은 바로 이를 두고 한 말이다. 문화개방과 더불어 '심의 완화'를 내세우는 정부지만, 정작 개방이 되고 그 문제점(거부감)이 하나 둘 드러날 경우, 다시 서슬 퍼런 규제의 칼자루를 거침없이 휘두르는, 시대를 거스르는 '이율배반(二律背反)'의 태도를 보일 수 있다는 것이다. 이율배반의 과오를 저지르지 않기 위해서는 더 확실한 심의기준을 마련하는 것이 중요하다.

물론 공연윤리진흥협의회 측은 일본문화개방 후의 심의지침이 마련되지 않은 관계로 어떤 대답도 하고 있지 않다. 다만, 이 지침에서 게임 분야가 새 영상물의 범주에 속하는 것이 아닌 '게임물'이라는 당당한 한 분야로서의 이름을 갖게 될 것이라고 밝혔을 뿐이다. 이 지침이 시행되기까지는 앞으로 1년을 훨씬 넘는 시간이 걸리겠지만 이미 지난 달 20일 개방을 맞은 영화의 경우를 살펴보면 게임분야도 미루어 짐작

할 수 있다.

정부의 일본영화 개방 방침 발표 하루만에 문화관광부에서는 관련 지침을 마련, '20세기 폭스 코리아'사의 「가게무샤(影武者)」라는 첫 일본영화의 수입신청을 접수, 빠르면 이 달 중 국내에서 상영이 가능하게 됐고, 다음날 영화 「하나비(花火)」의 접수도 이루어졌다. 이들 작품은 문화부가 발표한대로 97년 베니스 영화제 황금사자상 수상작과 80년 칸에서 최고 작품상인 황금종려상을 수상한 작품들로, 문화부의 '둘다리도 두들기는' 소극적인 면이 엿보인다.



가게무샤

미나비



영진석의 일본음악여행 사이트. 이처럼 사이버 세계에는 전 분야에 걸쳐 일본문화개방이 이루어진 상태

게임이 이와 다른 점은 영문판으로 정식 유통되던 닌텐도의 「슈퍼마리오」나 세가의 「소닉」 등 건전성이 인정된 게임만 일본어로 바뀌어 유통될 뿐이다. 왜냐하면 '단계적 개방'이라는 미명 아래 PS용 「천주(天柱)」와 같은 '왜색(倭色)'이 짙은 게임에 대한 완전한 개방이 이루어지지 않을 것이기 때문이다. 이러한 생각이 드는 건 단순한 기우(奇遇)일까. 일본의 난자는 단순히 폭력적이고 왜색 짙은 자객으로 볼 것이 아니라 우리 나라에도 신라시대에 '화랑'이 존재했던 것처럼 한 나라 문화의 일면임을 인정

해도 되지 않을까?



일본적 게임, 「천주」와

한국적 게임, 「머털도사」와 차이는?

## 구성애의 '아우성'이 시사하는 것은...

최근 MBC의 성교육 특집 프로그램,

구성애의 「(아)름다운 (우)리 아이들의 (성)을 위하여」라는 프로그램이 폭발적인 인기를 얻고 있다. 이 프로그램이 인기 있는 이유는 날로 심각해지고 있는 성 문제를 시원시원한 교육을 통해 어른들에게는 성교육의 지혜를, '걸어 다니는 지뢰밭'으로 불리는 청소년에게는 건강한 성 가치관을 정립시키고 있기 때문이다.

지금까지의 무조건 숨기고 감추기만 했던 우리의 성교육 문화는 문화부의 엄중한 심의에 잘 녹아있다. 그러하기에 왜곡된 포르노 속의 성과 아름다운 부부 성의 비교를 통해 음란물에 대한 올바른 지도방법을 제시하기도 한 이 프로그램이 시사하는 바는 더욱 크다.

예를 들어, 일본문화개방 시에



인기 급부상중인 구성애의 '아우성'

가장 큰 변수로 작용하는 것은 역시 일본의 성인게임(Adult Game)의 유입이다. 편견 없는 심의가 관

건이겠지만, 「동창

회」, 「하급생」과

같은 「동급생」

류의 성인게임이 아무 여

과장치 없이

개방될 경우,

대작으로 꼽히

는 「삼국지 6」,

「대항해 시대 3」,

「프린세스 메이커

3」, 「에반게리온」,

「파이널 판타지 7」

보다 더 큰 경제

적·문화적 파급

효과를 발휘할 수

있다. 또 지난 8월 국

민회의 정책위가 발표한 영상물에 대한 검열제도를 폐지하는 대신 18세 이상의 연령을 대상으로 관람·상영할 수 있도록 한 '등급 외' 제도가 신설되면, '검열' 자체는 없어지겠지만 이들 게임들은 다시금, 고가·연불·등이라는 분류기준에서 많은 논란이 예상된다.



PC용 성인게임 '이급생'

결국 중요한 것은 이들 게임이 '왜곡된 포르노 속의 성'인지, '부부의 성처럼 아름다운 것'인지를 구분해 내는 담당자들의 편견 없는 '눈'이다. 단순히 '음모'가 보인다던가, '전라 상태'라고 해서 '등급 외' 판정을 내려버린다면, 이 분류작업은 예술이 된 지 모르는 그저 기계적으로 움직일 뿐인 '로봇'에게 맡기는 편이 오히려 효율적이다. 이 '편견 없는 눈'은 꾸준한 '학습'을 통해서만 가질 수 있다. 결국 실무 담당자들이 '심의·



분류'의 전문가가 아닌 '게임'의 전문가가 되어 예술적인 안목을 가지려는 노력을 보일 때 진정한 '멀티미디어 종합예술'이 탄생될 것이다.

### 어떻게 수용·재창조할 것인가?

이 나라에 처음으로 유교나 불교, 기독교 등 남의 나라 종교가 들어와 정착하기까지의 과정은 결코 순탄치 않았다. 이번 일본문화 또한 같은 맥락에서 볼 때, 결코 과거의 전철을 밟아서는 안 된다. 빨리 이들의 문화를 인정하고 받아들여야 한다. 우리에게 36년이라는 긴 시간동안 그들의 통치를 받아왔던 역사가 존재하지만, '옛날의 적이 오늘의 적이 될 수는 없는 법'. 2002년 한·일 월드컵 공동개최를 계기로, 전면적 문화개방이 이루어지는 그날까지 '문화수입'의 차이를 점점 줄여나가는데 힘을 모아야 할 것이다.

'문화수입'의 차이를 줄이는 것이 '소극적 자세'로 받아들일 수 있겠지만, 여기에는 '재창조'의 의미가 담겨 있다. 일본과 문화수입의 차이가 가장 큰 '애니메이션'과 '게임' 분야. 그 중에서도 가정용 게임기의 수입이 일본과 같아진다면, 충분히 그것만으로 '재창조'의 효과를 본 것이기 때문이다.

이 '버금 재창조'를 위해 무엇보다 우선되어야 할 것은 하드웨어 시장이다. 미국이 PC게임의 본산으로 인정받는 것은 PC의 운영체제인 '윈도(WINDOWS)'가 미국



LG의 개량형 3DO. GDO-203

의 것이기 때문이다. Direct-X 등 게임 구동환경에 대한 발빠른 정보로, 다른 나라보다 우위에 설 수 있었던 것이다.

가정용 게임도 마찬가지. 하드웨어와 소프트웨어 중 게임시장 규모를 좌우하는 것은 소프트웨어지만 소프트웨어는 결국 하드웨어에 종속될 수밖에 없다. 따라서 게임왕국 '일본'과 대등한 한국형 게임기의 개발을 위해 하드웨어 환경 구축이 무엇보다 우선되어야 하며 이를 위한 정책적인 지원이 뒤따라야 한다. 실험적이고 패기 있는 젊은이들에게 문호를 개방해 하드웨어에 대한 연구를 강행케 하고, 대기업의 자본이 뒷받침 될 때 '버금 재창조'는 결코 불가능한 얘기일 수 없다.

국내에서도 차세대기에 대한 연구가 있었다. LG 3DO. 과도한 광고책정과 부실경영 등으로 '32비트 게임기의 국산화'라는 꽃망울을 시들게 했지만, 만약 LG가 3DO가 아닌 PS의 국산화를 시도했다면 상황은 어떻게 되었을까 하는 아쉬움도 남는다. 그러나 7전8기의 정신으로 다시 일어나야 한다. LG든, 현대·삼성·대우·SK, 누가 하든 제대로 된 마인드와 미래에 대한 비전을 가지고 다시 뛰어들어

## INTERVIEW



한국가정용게임산업협회  
우인회 회장

### “게임기시장의 특수성-정품시장이 불법시장 대체할 것”

“일본문화 개방의 영향력은 상당히 파괴적입니다. 그러나 게임의 경우, 그것은 시장의 확대가 아닌 한정된 시장의 테두리 안에서 불법시장 대신 정품시장이 확대되는 효과를 보일 것입니다.”

정품을 고집하는 우인회 회장의 일본문화개방에 대한 태도는 상당히 적극적이다. 여기에는 일본문화개방을 통해 불법시장이 60%를 넘는 가정용 게임 시장이 정품시장으로 메워지기를 바라는 우 회장의 간절한 바람이 담겨있다.

우 회장이 정품시장의 토착화를 이유로 일본문화개방을 열렬히 환영할 수 있는 것은 일본업체들의 국내진출을 철저히 배제하고 있기 때문이다. 국내 게임시장이 일본에 비해 작고 열악하기 때문에 국내직판은 채산성이 없어 전혀 불가능하다는 것이다. 우 회장은 이 정품시장이 제대로 형성되기 위해서는 특소세와 같은 세금 문제가 먼저 해결되어야 한다고 주장한다.

“특소세는 제품이 비싸고 사치성이 있다고 판단되는 제품에 붙이도록 되어 있습니다. 그런 특소세를 어린이들이 가지고 노는 게임기에도 부가한다는 것은 명분이 서질 않습니다. 또

세수(세금으로 인한 수익)로 인한 것이라 해도 몇 푼 되지 않기 때문에 특소세는 당연히 없어야 합니다.”

현재 '중복심의'와 '미약한 일본어 규제', '선추천 후심의제도의 필요성'을 요지로 한 심의제도 개선안을 공진협에 제출한 상태인 우 회장은 앞으로 이 특소세 문제도 거론할 것이며 반드시 관철되도록 할 것이라며 의지를 나타냈다.

이어 우 회장은 일본문화개방이 될 경우, 고객들의 일본문화에 대한 거부감에 상당한 우려를 나타냈다. 일본문화개방이 되면 폭력물, 섹스물, 왜색물이라는 3가지 심의불가 형태 중 '왜색물'이라는 형태만 없어지는 것인데 여기에 문제점이 있다는 것. 그의 이야기는 소비자들의 반응에 가장 민감할 수밖에 없는 '현지 상인'들의 입장을 잘 대변하고 있다.

“게임 매니아라면 상관없지만 '사무라이 소다운'과 같이 배경에서 캐릭터들의 복장, 내용에 이르기까지 왜색이 만연한 일부 게임을 초보자가 접할 때 생기는 거부감은 협회차원에서도 좋을 것이 없기 때문에 폭력물, 섹스물의 심의규제에 벗어나지 않는다 하더라도 저희 협회를 비롯한 민간단체에서 자체적으로 일시적인 규제를 할 필요가 있다고 생각합니다.”

생각해보면 협회가 쌍수를 들고 일본문화개방을 환영할 수밖에 없음을 비참한 처욕이다. 일본의 거센 침투에도 불구하고 일본을 막아낼 무기가 전무한 게임시장. LG 3DO의 패배로 의기소침, 그 의욕마저 잃어버린 국산 하드웨어 개발은 100년이 지나도 일본을 따라잡기 힘들다는 소리마저 들린다. 이 상황을 정부의 잘못된 정책 탓으로 돌려버리지 말고, 최근 해외에서도 인정받기 시작한 소프트웨어 시장의 강점을 살려 단계적인 한국형 게임기 개발도 이제는, 이루어야 한다.



제 2차 세계 문화식민지화되기 되지 않으려는 노력이 필요



그 날은 꼭 오리라!

야 한다. 또한 여기에 판타그램, 소프트맥스, 카마, 현대 등 국내 유명 개발사에서 개발중인 PC게임과의 연대 가능성도 관과해서는 안될 것이다.

2002년에는 한국과 일본에서 월드컵이 공동 개최된다. 축구에서만

큰 항상 일본을 이겨온 한국. 그 해에는 축구뿐만 아니라 게임 종목에서도 일본을 앞지를 수 있었다고 우리 역사에 기록되길 간절히 바란다. 우리는 그 역사의 한 가운데 서 있다.



# RANKING

FF8, DQ7, 젤다라는 3대 빅 타이틀의 발매가 아직 남은 관계로 순위에 커다란 움직임은 없는 편이다. 다만, 지난 달 등장한 「메탈기어 솔리드」가 1위를 차지한 것과, 최근 포켓몬이 인기 금부상, 「포켓몬 스타디움」이 4위를 차지한 것에 주목할만하다. 또한 최근 일본에서는 1위를 차지한 「비트 매니아」나 아루도라 시리즈인 「삼파 기타」가 순위에 진입했다. 기대순위에서는 DC용으로 확정된 「버파 3」와 슈팅게임인 「1945 II」의 인기상승이 기대된다.

# TOP GAME

■ 통계 기간 : 1998년 10월 1일 ~ 10월 30일

■ 조사 방법 : 게임챔프 98년 11월호 예약자 업서 (30%)

국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)

미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)

해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

## 인기 소프트 Top 10

	<b>1</b> 메탈기어 솔리드 [11]	PS / 액션 어드벤처 / 코나미 / 9월 3일
	<b>2</b> 슬레이어즈 로얄 2 [11]	SS / RPG / 각천서점 / 9월 3일
	<b>3</b> 스타오션 -더 세컨드 스토리- [12]	PS / RPG / 에닉스 / 7월 30일
	<b>4</b> 포켓몬 스타디움 [NEW]	N64 / 육상레틀 / 닌텐도 / 8월 1일
	<b>5</b> 봉신연의 [NEW]	PS / S-RPG / 코에이 / 9월 10일
	<b>6</b> 루나 2 이터널 블루 [-]	SS / RPG / 각천서점·벵기드/ESP / 7월 23일
	<b>7</b> 비트 매니아 [NEW]	PS / 액션 / 코나미 / 10월 1일
	<b>8</b> 블랙 매트릭스 [NEW]	SS / S-RPG / NECI / 8월 27일
	<b>9</b> SD건담 G제너레이션 [12]	PS / S-RPG / 반다이 / 8월 6일
	<b>10</b> 삼파 기타 [NEW]	PS / 어드벤처 / SCE / 10월 15일

## 기대 소프트 Top 10



	<b>1</b> 파이널 판타지 8 [-]	PS / RPG / 스퀘어
	<b>2</b> 젤다의 전설 64 -시간의 오키리나- [-]	N64 / RPG / 닌텐도
	<b>3</b> 드래곤 퀘스트 7 [-]	PS / RPG / 에닉스
	<b>4</b> 버파 3tb [11]	DC / 격투액션 / 세가
	<b>5</b> 마블 VS 스파 [12]	SS / 격투액션 / 캡콤
	<b>6</b> 스트라이커즈 1945 2 [NEW]	PS / 슈팅 / 사이코
	<b>7</b> 소닉 어드벤처 [13]	DC / 액션 / 세가
	<b>8</b> R4 -릿지 레이서 타입 4- [NEW]	PS / 레이싱 / 남코
	<b>9</b> 피아&캐럿에 잘 오셨습니다 2 [NEW]	SS / 연애시뮬 / NECI
	<b>10</b> 슈퍼마리오 RPG 2 [NEW]	N64 / RPG / 닌텐도

## FREE RANKING

### 휴대용 게임기 베스트 5

지난 달 21일 컬러 게임보이의 등장으로 휴대용 게임기의 재권 움직임이 거세다. 지금까지 많은 휴대용 게임기들이 있었지만 최근처럼 경쟁적인 관계를 가진 적은 드물었으며 이중 차세대기인 드림캐스트, PS 2등과 연관되어 있는 것도 있어 더욱 기대된다. 이들이 앞으로 쏟아낼 소프트는 한 기종에 50개씩 250개가 넘을 예정이다.

<b>1</b>	<b>게임보이 컬러</b> 발매일: 10월 21일 개발사: 닌텐도 통신기능: 적외선 가격: 89,000원	
<b>2</b>	<b>네오지오 포켓</b> 발매일: 10월 28일 개발사: SNK 통신기능: 무선 가격: 78,000원	

<b>3</b>	<b>원더 스완</b> 발매일: 99년 3월(예정) 개발사: 반다이 통신기능: PC, 휴대전화 가격: 48,000원(예정)	
<b>4</b>	<b>비주얼 메모리</b> 발매일: 11월 27일(예정) 개발사: 세가 통신기능: ARC게임 가격: 25,000원(예정)	
<b>5</b>	<b>포켓 스테이션</b> 발매일: 12월 23일(예정) 개발사: 소니 통신기능: 적외선 가격: 30,000원(예정)	



# 컴보이 64 Top 5



포켓몬 스타디움 (↑3)

1

육성배틀 / 닌텐도 / 8월 1일



축구 월드컵 3 (↓1)

2

스포츠 / 코나미 / 97년 9월 18일

3 실황 월드컵-프랑스 월드컵 98- (↓1)  
스포츠 / 코나미 / 6월 4일

4 벤츠와 카즈이키의 대모험 [NEW]  
액션 / 레어 / 97년 12월 5일

5 F-ZERO X (↓1)  
레이싱 / 닌텐도 / 7월 14일

# 아케이드 Top 5



KOF '98 (→)

1

격투액션 / SNK



철권 3 (→)

2

격투액션 / 남코

3 소울 칼리버 [NEW]  
격투액션 / 남코

4 타임 크라이시스 (↓1)  
건 슈팅 / 남코

5 메탈 슬러그 2 (↓1)  
액션 / SNK

# 플레이스테이션 Top 5



메탈기어 솔리드 (↑1)

1

액션 어드벤처 / 코나미 / 9월 3일



스워드 오브 매나-더 세컨드 스타 (↓1)

2

RPG / 에닉스 / 7월 30일

3 봉신연의 [NEW]  
S-RPG / 코에이 / 9월 10일

4 비트 매니아 [NEW]  
액션 / 코나미 / 10월 1일

5 SD전함 G제너레이션 (↓1)  
S-RPG / 반다이 / 8월 6일

# 새턴 Top 5



쇼군 워리어즈 2 (→)

1

RPG / 각천서점 / 9월 3일



루리크 2 야닐블류 (→)

2

RPG / 각천서점·뱅크/ESP / 7월 23일

3 블랙 매트릭스 [NEW]  
S-RPG / NECI / 8월 27일

4 KOF '97 (↑1)  
격투액션 / SNK / 8월 6일

5 티피어 (↓3)  
호러 어드벤처 / 세가 / 7월 16일

## 애독자 텔레파시

「게임챔프」에서 「게임파워」로 재출판을 변경한데 대한 독자들의 느낌은 대체적(50% 이상)으로 좋은 것으로 나타났다. 재출판을 변경하면서도 염려도 없지 않았으나, 오히려 재출판을 축하하며 독려해 준 독자들 덕분에 더욱 믿음을 줄 수 있게 되었으니 감사드린다. 그리고 이 달의 가장 재미있는 기사로는 「모두 같이 게임을」이라는 용마기획이 차지. 혼자서 하는 게임보다는 여럿이 하는 게임이 더욱 재미있음이 증명된 셈이다.

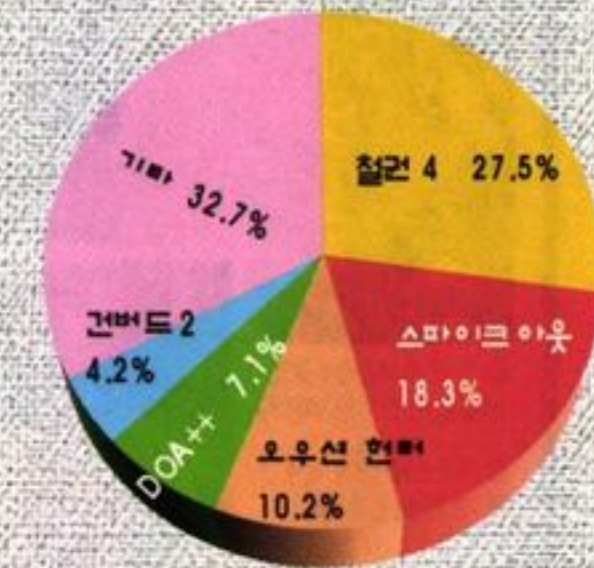
### 「게임파워」 재출판에 대한 느낌



### 가장 재미있었던 기사는?



### 가장 기대되는 ARC 게임 5







PlayStation

# 연구실

지난 2월경에 잠깐 발표된 이래로, 그동안 베일에 싸여 있던 플스용 PDA가 동경 게임쇼 '98 가을에서 전격 공개되었다. '포켓 스테이션'이라는 이름으로 명명된 이 신개념 PDA는 지난 번에 발표되었던 사양과 형태에서 크게 달라진 점은 없지만 벌써부터 「FFVIII」을 비롯한 수많은 게임들이 이 PDA에 지원될 것이라고 발표하여 한층 기대를 모으고 있다. 이번 달 PS 연구실에서는 포켓 스테이션의 기능과 특징, 그리고 여기에 대응하는 게임들에 대해서 알아보기로 하였다.



## 플스 게임의 미래를 보여줄 포켓 스테이션



프론트 타입과 비교했을 때 LED와 결정 버튼의 형태가 약간 달라졌다

지 않다 10월 9일에 열린 동경 게임쇼 '98 가을의 SCE 부스에서 실제 모습과 기능 등이 공개되었다. 가격은 기존 메모리 카드보다 약간 비싼 3,000엔이며 일본내에서는 12월 23일부터 판매되기 시작한다.



현재로는 흰색과 크리스탈 두 가지 형태가 있다

### 포켓 스테이션이란 무엇인가?

포켓 스테이션은 SCE가 개발한 플스용 PDA(Personal Digital Assistant)로 모델명은 SCPH-4000이다. 지난 2월 19일에 SCE가 포켓 스테이션의 프론트 타입과 사양을 처음 공개한 후, 아무런 정보도 공개되



○ SCE의 부스에서 포켓 스테이션이 전격 공개되었다

○ 포켓 스테이션을 목에 걸고, 소켓에는 도우미를



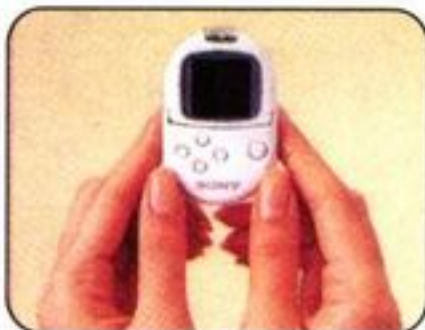
### 포켓 스테이션의 사용방법



① 플스의 메모리 카드 슬롯에 꽂는다

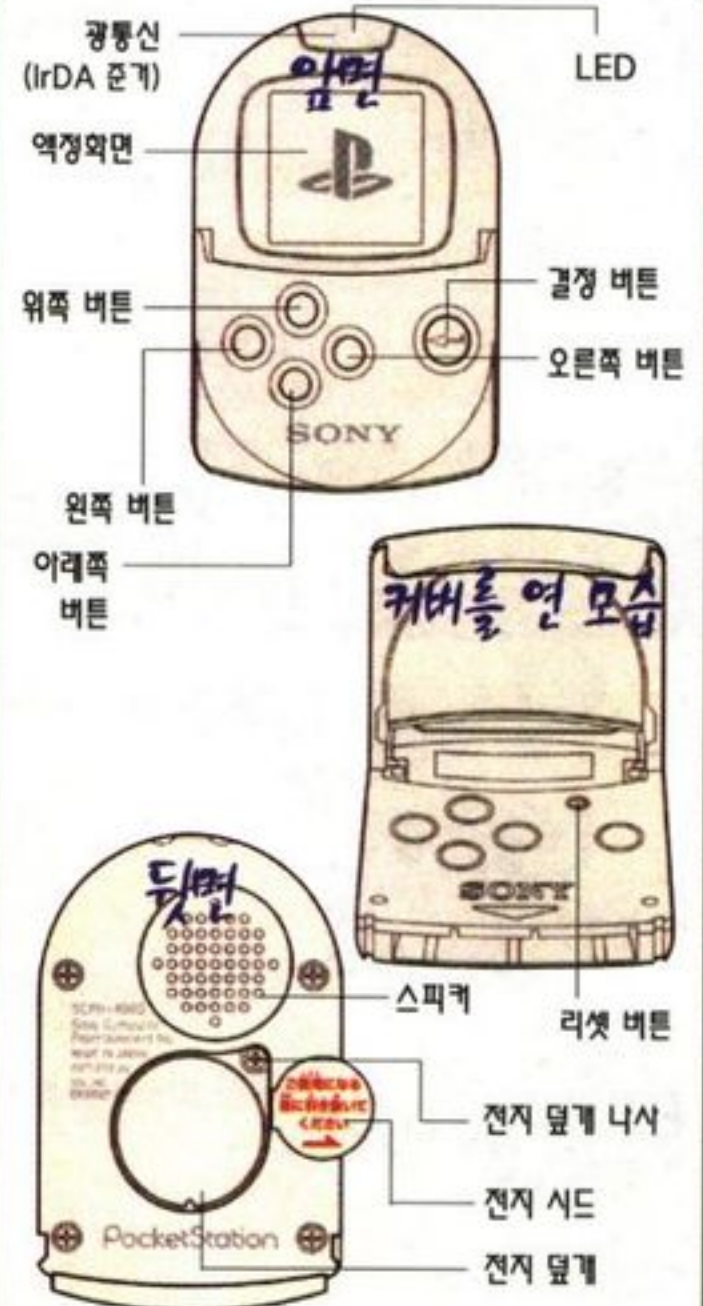


② 대응 소프트웨어를 넣고 데이터를 다운로드한다



③ 다운로드가 끝나면 곧바로 게임을 즐길 수 있다

### 포켓 스테이션의 구조와 주요사양



CPU	ARM7T(32비트 RISC 프로세서)
메모리	S램: 2KB, 플래시 램: 12KB (메모리 카드 사용시는 배터리가 필요없음)
그래픽	32x32도트 모노크롬 액정표시
사운드	초소형 스피커(12비트 PCM) 1개
적외선 통신	쌍방향(IrDA준거) 멀티 리모콘 출력
배터리	리튬전지(CR2032) 1개
기타기능	캘린더 기능, 개별ID
크기	64x42x13.5mm
중량	약 30g(전지 포함)



## 포켓 스테이션의 기능과 특징

### 1. 메모리 기능

포켓 스테이션은 미니 게임기로 사용할 수 있는 것 뿐만 아니라 15개의 메모리 블록을 내장하고 있기 때문에 기존의 메모리 카드와 마찬가지로 게임 데이터를 세이브하거나 로드할 수 있다.



메모리 카드의 기능도 수행한다

### 2. 강력한 CPU

포켓 스테이션의 CPU인 ARM7T는 32비트 RISC 이기 때문에 한번에 처리할 수 있는 용량이 크고 속도

또한 빠르다. 이러한 뛰어난 성능을 이용하여 「포켓단(單)·포케숙(熟)(가칭)」에서는 포켓 스테이션을 영여 사전처럼 사용할 수도 있다.

### 3. 캘린더 기능을 지원

캘린더 기능이 지원되기 때문에 게임내의 시간이 멈추지 않고 계속해서 진행된다. 그렇기 때문에 포켓 스테이션용 RPG인 「포켓 던전」은 이제까지의 RPG와는 달리 시간에 따라 던전의 형태가 달라진다.



시간 흐름에 따라 던전 형태가 변하는 「포켓 던전」

### 4. 음성기능 탑재

음성으로 말하는 기능이 탑재되어 있기 때문에 「CAPA(가칭)」를 플레이하면 포켓 스테이션이 살아 있는 캐릭터가 되어 표정도 변하고 말을 하기도 한다.

○ 음성기능을 통해 말을 할 수도 있다



안녕!  
난 포켓 스테이션이야

### 5. 적외선 통신 기능

포켓 스테이션에는 적외선 통신 기능이 있기 때문에 코드가 없이도 다른 친구와 통신을 하면서 놀 수 있다. 예를 들어, 「어디라도 함께(가칭)」에서 이 통신 기능을 이용하면 친구와 이름이나 전화번호를 교환할 수 있으며 또한 자신의 캐릭터와 친구의 캐릭터를 서로 대전시킬 수도 있다.



적외선 통신기능을 이용할 수 있는 「어디라도 함께(가칭)」

## 포켓 스테이션에 대응되는 게임들

### 파이널 판타지 8



장르: RPG  
제작사: 스퀘어  
발매일: 올 겨울 예정



「FFVIII」에 내장된 미니 게임으로 아직 자세한 정보는 공개되지 않았다. 사진상으로 봤을 때는 포켓 스테이션 상에서 초코보를 육성할 수 있는 듯하다(혹시 바다 초코보를?)



포켓 스테이션에서 초코보를 키워보자!

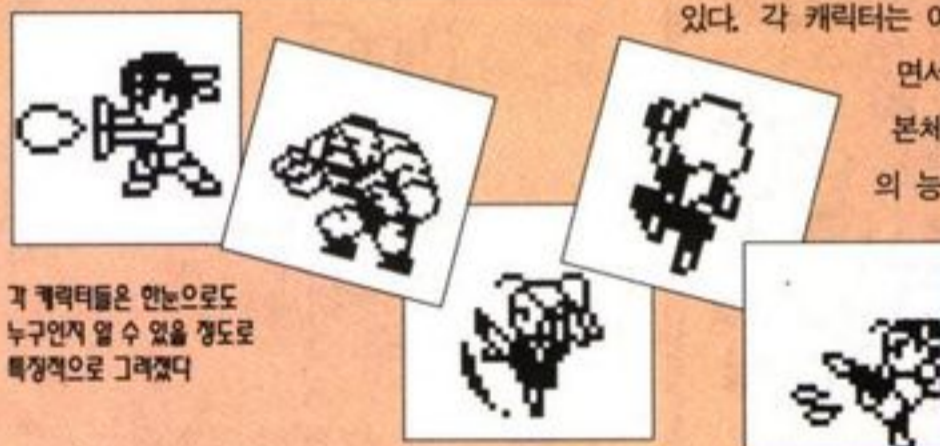
### 스트리트 파이터 제로 3



장르: 격투 액션  
제작사: 캡콤  
발매일: 12월 예정

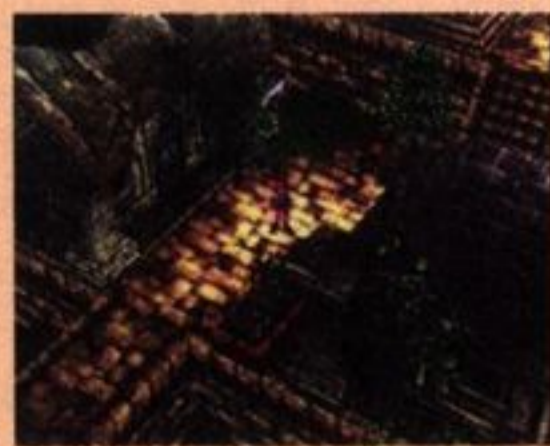


「스파 제로 3」에서 「PDA 파이터(가칭)」를 통해서 자신의 캐릭터를 포켓 스테이션에서 육성할 수 있다. 각 캐릭터는 여러 가지 미니 게임을 클리어하면서 필살기를 기억하게 되며 플스 본체와 다시 연결하면 본래 캐릭터의 능력을 변화시킬 수도 있다. 이외에도 적외선 통신기능을 사용하면 플스 본체 없이도 대전 플레이를 할 수 있다



각 캐릭터들은 한눈으로도 누구인지 알 수 있을 정도로 특징적으로 그려졌다

### 라그나로크 레전드



장르: RPG  
제작사: 소니 뮤직  
발매일: 올 겨울 예정



이 게임의 데이터를 세이브해두면 포켓 스테이션에서 각종 미니 게임을 플레이할 수 있는데 이를 통해서 멤버들의 경험치를 모을 수 있다.

캐릭터를 선택하면 경험치가 올라간다

### 월드 네버랜드 2 -풍트공화국 이야기-



시키거나 아이템을 교환하는 등의 다양한 플레이를 할 수 있다.

가공의 세계에서 생활을 즐길 수 있는 리버힐의 시뮬레이션 게임 제 2탄. 이 게임에서 포켓 스테이션을 사용하면 자기 나라의 캐릭터를 친구의 나라에 이주



풍이하는 캐릭터를 친구의 나라로 이주시켜자!



## 크래쉬 밴디콧 3



「어디라도 크래쉬 군」과 「언제라도 댄싱」은 「크래쉬 밴디콧 3」에 내장된 포켓 스테이션 대응 게임이다. 포켓 스테이션 안에서 크래쉬의 일상 생활을 볼 수 있으며 「순간사진」을 찍을 수도 있다. 「언제라도 댄싱」은 테마송의 타이밍에 맞춰서 버튼을 누르면 크래쉬가 춤을 추는 게임이다 춤을 잘 추면 「결정포즈」를 얻을 수 있으며 「크래쉬 밴디콧 3」의 진행도에 따라서 춤의 종류가 늘어난다.



장르: 액션  
제작사: SCE  
발매일: 12월 17일



크래쉬의 다양한 생활을 볼 수 있다

포켓 스테이션에서의 크래쉬의 깜찍한 모습



## 포켓 무무



장르: 버라이어티  
제작사: SCE  
발매일: 12월 23일

「포켓 무무」는 100가지 이상의 미니 게임을 포켓 스테이션에서 플레이할 수 있는 버라이어티 게임이다. 폴스에서 게임을 진행해나갈수록 포

켓 게임이 증가하는데 이것은 포켓 게임의 점수를 무무 코인으로 교환한 다음, 이 코인으로 무무 성인의 상점에서 다른 포켓 게임을 구입하는 형식으로 이루어진다.



무무 성인의 상점. 이곳에서 포켓 게임을 구입한다



이 게임의 무대인 아트렉션 대피



다양하고 재미있는 게임을 즐길 수 있다

## 포켓 던전

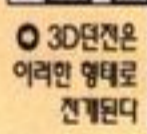


장르: RPG  
제작사: SCE  
발매일: 12월 23일

「포켓 던전」은 3D던전 타입의 RPG로 다양한 수 수계끼와 함정, 그리고 50종류가 넘는 몬스터가 던전에 존재한다. 전투에서 타이밍에 맞춰서 버튼을 누르면 강력한 몬스터를 단번에 역전시킬 수도 있으며 통신 기능을 사용하면 대전도 가능하다. 전투에서 사로잡은 몬스터는 폴스와 연결시 TV 화면상에 보거나 몬스터 도감에 등록시킬 수도 있다.



○ 포켓 던전의 주인공. 절감웃으로 무장하고 있다



○ 3D던전은 어려운 형태로 전개된다



○ 드래곤과의 전투에 돌입! 타이밍에 맞춰서 버튼을 누르자



○ 서로잡은 몬스터는 TV 화면으로도 볼 수 있다

## 테마 아쿠아리움

수족관을 경영하는 시뮬레이션 게임. 이 게임의 돌고래쇼에 등장하는 돌고래를 다운로드하여 포켓 스테이션에서 육성할 수 있다. 이외에도 통신 기능을 사용하면 친구가 키우는 돌고래와 경주를 펼칠 수 있다.



○ 너무나 귀여운 돌고래를 키워보지!

## 포켓 스테이션에 대응하는 그 외의 게임

게임명	제작사	발매일
몬스터 컴플리트 월드	아이디어 팩토리	99년 1월
몬스터 팜 2	테크모	올 겨울
니건다 액션!	아트딩크	98년 12월
서킷의 딸(가칭)	M·D·O	98년 12월
풀무이 풀무이	컬처 퍼블리셔즈	99년 2월
바게바기 2	가프스	98년 12월
몬스터★레이스	큐에이	98년 12월
서비스1·2·3	자레코	올 겨울
베틀곤충전	자레코	올 겨울
LQ 파이널	SCE	올 겨울
CAPA	SCE	99년 봄
어디라도 함께(가칭)	SCE	99년 봄
픽시 헌터(가칭)	테이지크	99년 1월
기계de점주	테크노 소프트	99년 2월
케로왕의 프리크러 대작전	토미	99년 2월
엘로우 키트 화이트 프레젠티	허드슨	98년 12월
비스 아르바이트	반다이	99년 3월
파이어 프로레슬링(가칭)	휴먼	99년 3월
태양의 계시	프로그레스	99년 2월
미스터 플러스벡터	리즈믹스	99년 2월

## 루나틱 돈 3



장르: RPG  
제작사: 아트딩크  
발매일: 12월 예정

플레이어가 스토리를 직접 만들 수 있는 RPG 「루나틱 돈 3」. 이 게임에서 동료가 된 캐릭터를 포켓 스테이션에 다운로드하면 여러 가지 미니 게임을 즐길 수 있다.



장어장주(가칭)    낚시 게임(가칭)    보너스 게임(가칭)    계복사의 면보(가칭)



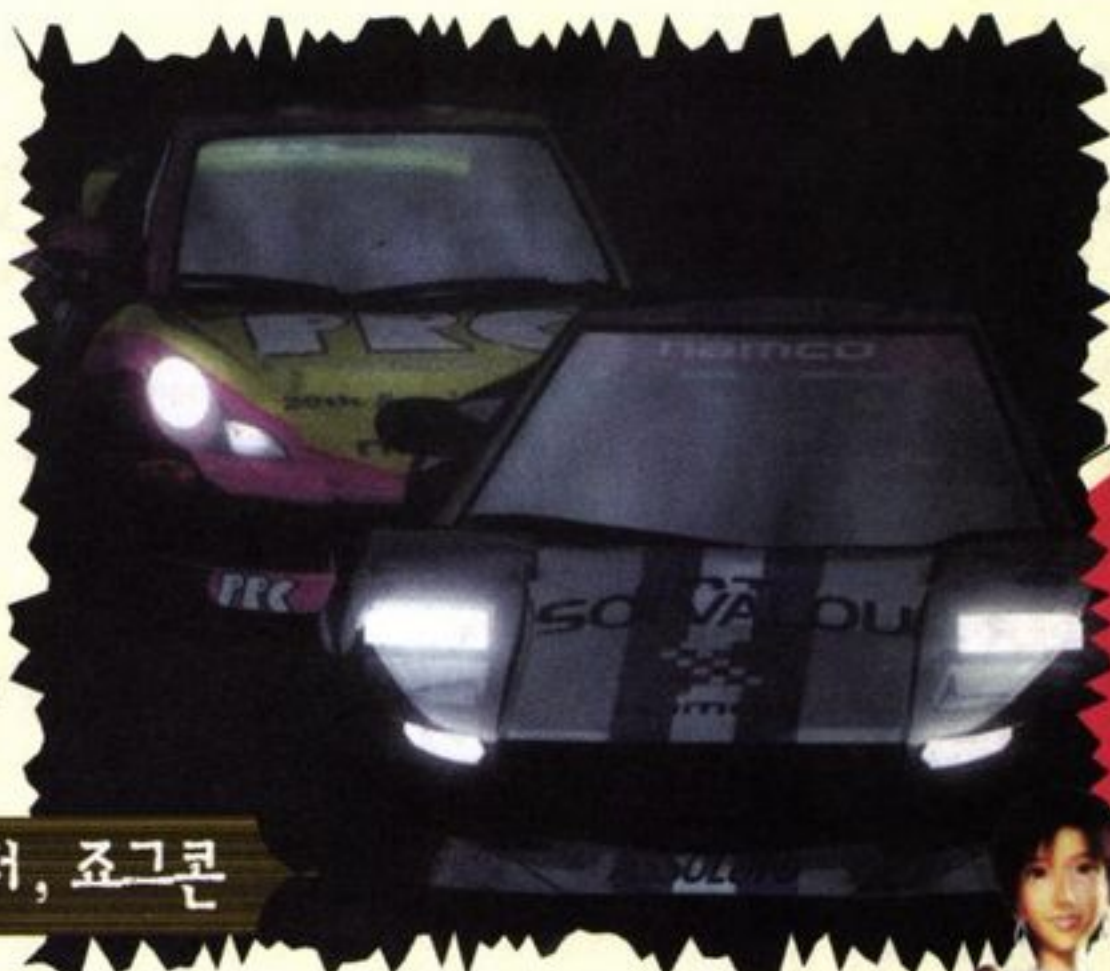
12월 3일, 그 날이 기다려진다!

# R4 -릿지 레이스 타입 4-

발매일이 12월 3일로 확정되어 플스 유저들을 더욱 흥분시키고 있는 「R4」. 게다가 지난 9월 30일에는 R4 전용 컨트롤러인 「조그콘」이 발표되어 그 기대감이 더해가고 있다. 이번 호에서는 새로운 레이싱 컨트롤러인 조그콘과 새로운 정보들을 소개하기로 한다

▶제작사: 남코 ▶장르: 레이싱  
▶발매일: 12월 3일 ▶발매가: 5,800엔

## R4 RIDGE RACER TYPE 4



PLAY STATION

### 반발력을 체감할 수 있는 신 개념 컨트롤러, 조그콘

「조그콘」은 비디오 게임용으로는 최초로 반발력을 체감할 수 있는 컨트롤러로 본체에 부착된 다이얼을 회전시킬 때마다 그에 상반되는 힘이 가해지기 때문에 플레이어가 실제로 레이싱 카를 운전하는 듯한 느낌을 준다. 플레이하는 소프트에 따라서 반발력을 조절할 수 있는데 이 힘을 약하게 하면 무한대로 도는 것이 가능하다.



이것이 바로 R4 전용 컨트롤러인 조그콘.



양손으로 픽드 부분을 잡고 엄지손가락으로 다이얼을 돌리면 된다



코스의 앞쪽은 잘 보이지 않지만 밝은 장소는 아주 잘 보인다



오르는 테일 램프가 어간 드라이브의 분위기를 실려준다



불이 켜진 별당 창문까지 세밀하게 표현되었다

### 분위기 만점인 야간 코스 주행

야간 코스를 주행할 때에는 어둠 속에서 흐르는 테일 램프의 한줄기 잔상이 드라이브의 분위기를 한층

더해준다. 또한, 불이 켜져 있는 빌딩 창문의 자세한 묘사나 어둠속에서도 멀리 떨어져 있는 풍경이 보이는 점 등은 야간 레이스의 현실감을 더해준다

### 레이서의 인생을 시뮬레이션한다, 그랑프리 모드

그랑프리 모드에서 플레이하는 자신과 운명을 같이할 팀과 계약해야 한다. 팀에 따라서 자금과 기술력이 차이가 있기 때문에 신중하게 선택해야 한다. 팀과의 계약이 끝나면 자신이 물게 될 자동차를 선택하게 된다.



이것이 그랑프리 모드의 팀/자동차 매여개의 선택 화면



디그 레이싱 팀의 감독인 로버트와 만났다. 이 팀과 계약일까?



특수업 난 아자계 감독의 팀에 들어갈까? 그러나 신중한 선택이 중요!



팀의 오너이자 감독인 소피 슈펙라에

R4에서도 등장한다!  
나가세 레이코



이번에도 스포츠의 여어 스타일로 등장한다

「릿지 레이스」시리즈의 레이싱 걸로 유명한 사이버 스타 '나가세 레이코'가 「R4」에서도 어김없이 등장한다. 레이코가 입은 「리얼 레이싱 루츠 '99」 마크가 새겨진 의상은 그녀의 아름다움을 한층 더해준다.



혹시 연케의 팀이 자금과 기술력이 가장 뛰어난 팀이 아닐까?





새로운 사가 시리즈로 태어난다!

# 사가 프론티어 2

자유도가 높은 시스템과 강렬한 개성을 가진 캐릭터들을 통해서 게이머들로부터 큰 인기를 얻은 바 있는 「사가」시리즈의 최신작이 오랜 침묵을 깨고 전격 발표되었다. 작년에 출시되었던 「사가 프론티어 1」에서는 3D그래픽과 독특한 세계관을 채택했지만 이번 시리즈에서는 2D그래픽의 정통 판타지 세계를 그 무대로 채택하여 사가 팬들에게는 신선한 느낌으로 다가올 것이다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장르: RPG  
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

## 전작과는 느낌이 다른 새로운 사가 시리즈



이번 시리즈의 주인공, 구스타브

구스타브 12세와 소피드놀 사이에서 태어난 주인공은 당당한 왕위 계승자였다. 그러나 7살이 되었을 때 술(術)의 능력이 없는 불능자라는 것이 밝혀져 어머니와 함께 왕궁에서 쫓겨나 망명생활을 시작하게 된다. 귀족이라면 보다 강력한 술력이 요구되는 이 세계, 능력을 가지지 못한 구스타브는 왕위를 계승할 자격이 없을 뿐만 아니라 왕가의 피를 더럽힌 존재가 된 것이다. 왕가의 명예와 불능자로서의 열등감이 상반하는 감정이 그의 성격에 어두운 그림자를 드리우게 하지만 어떤 사건을 계기로 그의 인생은 다른 방향으로 향하기 시작하는데...

한 왕위 계승자였다. 그러나 7살이 되었을 때 술(術)의 능력이 없는 불능자라는 것이 밝혀져 어머니와 함께 왕궁에서 쫓겨나 망명생활을 시작하게 된다. 귀족이라면 보다 강력한 술력이 요구되는 이 세계, 능력을 가지지 못한 구스타브는 왕위를 계승할 자격이 없을 뿐만 아니라 왕가의 피를 더럽힌 존재가 된 것이다. 왕가의 명예와 불능자로서의 열등감이 상반하는 감정이 그의 성격에 어두운 그림자를 드리우게 하지만 어떤 사건을 계기로 그의 인생은 다른 방향으로 향하기 시작하는데...



구스타브 (1220~1269)

「피니」라는 나라의 왕자로 태어나 왕위 계승자가 되지만, 7살 때 '술(術)'의 힘을 가지고 있지 않다는 사실이 발각되는 바람에 불능자라는 낙인이 찍혀 어머니와 함께 국외로 추방되어 버린다



마을의 원역, 평역로운 분위기를 느낄 수 있다  
행동에 의해서 발생하는 사건을 현실로 구축해나간다. 즉, 플레이어가 직접 장대한 연대사를 만들어 나간다는 의미가 된다.



○주인공이 너무 위에 안겨 있어 안 보였어

○마을 거리를 걷고 있는 주인공. 이곳에서 대역들 나누거나 물건을 매매할 수 있다

PLAY STATION



○그의 앞에는 어떤 모양이 기다리고 있을까?

○게임의 그래픽은 어떤 느낌일까?

### 프리 시나리오 시스템을 채택

「사가」시리즈의 가장 큰 특징이라고 한다면 플레이어의 행동에 의해서 스토리가 변화해나가는 프리 시나리오 시스템을 들 수 있다. 이번 시리즈에서도 물론 이 프리 시스템이 채택된다. 각 시나리오는 '특정 시대를 살고 있는 한 인물의 이야기'라고 하는 공통점이 있기 때문에 플레이어는 같은 시대를 다양한 시점으로 보면서 체험하게 된다.

이번 시리즈의 시나리오 시스템

은 주인공이 존재하고 있는 시대의 역사를 여러 가지 각도와 시점에서 체험해나가는 새로운 '구축형'의 시나리오 시스템이다. 이를 통해서 플레이어는 주인공이 취한



마을이나 던전 등의 지역관을 이동할 때 사용되는 맵



○술집에 들어온 주인공. 이곳에서 동료들을 얻으려는 것일까?



이곳 상점에서는 어떤 물건을 살 수 있을까? ○



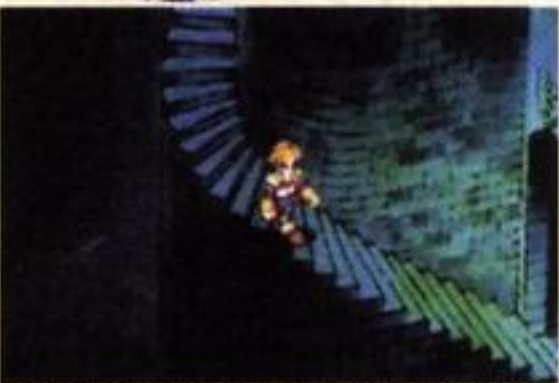
## 주인공이 살던 왕궁일까? 웅장한 분위기의 성

이번에 공개된 그림 중에는 거대한 성과 그 내부 그림들이 있다. 이 성은 스토리의 시대적인 배경과 깊은 관련이 있는 듯하다. 혹시 주인공이 7살 때까지 살던 왕궁은 아닐까? 만일 그렇다면 아주 중요한 이벤트가 일어날 수도 있을 듯...



○ 거대한 성의 원과, 구스타브가 어전에 살던 왕궁인가?

○ 성안에 들어온 구스타브, 그를 기다리고 있을까?



성의 지어로 내려가는 주인공. 이곳에는 어떤 비밀이?



성의 지어를 질주하는 주인공. 벽마다 성의 문장이 새겨져 있다

## 천년의 신비(?)를 간직한 두 종류의 탑

여기에서는 게임에 등장하는 유적의 탑과 벽이 무너진 오래된 탑,

2종류를 소개한다. 유적의 탑에서는 전투 이벤트가 일어나지 않으며 귀중한 아이템을 얻을 수 있는 가능성이 높다. 반면에, 무너진 벽 사이로 빛이 새어드는 오래된 탑에서는 적들과의 전투가 발생한다.



탑의 원과, 무너진 벽사이로 눈부신 햇빛이 새어 들어온다



벽이 무너진 오래된 탑에는 어떤 비밀이 숨겨져 있는 것일까?



유적의 탑에 도착한 주인공. 벽에 새겨진 이상한 문양은 무엇을 의미할까?

## 흥악한 몬스터들이 우글거리는 던전

이번에 공개된 던전은 두가지 종류로 버섯이 여기저기 피어있는 동굴과 화석으로 이루어진 동굴이다. 어두운 동굴 안쪽에는 흉폭한 몬스터들이 주인공을 기다리고 있는데 이번 시리즈에서는 어떤 종류의 몬스터들이 등장하는지는 아직 알려진 바가 없다.



버섯 동굴의 입구. 여러 개의 출구가 있는 미로인 것 같다



버섯동굴 내부에는 수많은 버섯 피자들이 피어있다



○ 두 명의 캐릭터가 싸우려는 주인공을 비호 취급한다. 그들은 적인가? 어군인가?



○ 별다른 형태로 된 벽 앞에 선 주인공



○ 의식 동굴의 원과, 무서운 용이 잠겨고 있는 듯한 느낌을 준다

## 전작보다 한층 파워업된 전투 시스템

아직 확실한 정보는 나오지 않았지만, 전투 시스템은 전작을 답습할 것으로 예상된다. 시리즈를 상징하는 시스템으로 무기나 술법을 사용하면 전투 중에 들면 그 무기를 사용한 필살기나 같은 계열의 술법을 익히게 되는 '섬광'이 이번 시리즈에서도 채택되었으며 「사가 프론티어」에서 새롭게 추가된 시스템인 '제휴'가 파워업된 형태로 등장하는데 이를 통해서 동료의 공격방법, 공격한 순서에 의해 강력한 기가 발생하게 된다.



○ 전작의 상징적인 시스템인 '섬광'

전작의 제휴 시스템도 파워업된 형태로 등장한다



어떤 시리즈의 전투인 주인공 이외의 캐릭터는 술법을 사용할 수 있다



○ 이번에도 전작처럼 5명씩 3개의 팀을 짜서 전투를 벌일까?

○ 장 길이 생긴 무기로 적에게 술법을 곁들였다. 얼마만큼의 대미지를 줄 수 있을까?



○ 적 몬스터에게 편지를 먹이는 동료. 이것도 술의 한 종류인 듯...



PLAY STATION



귀염둥이 피에토로의 모험이 다시 시작된다!

# 포포로그

플스 유저들로부터 큰 인기를 얻었던 명작 RPG 「포포로 크로이스 이야기」의 후속편이 「포포로그」라는 새로운 타이틀로 발표되었다. 전작에서의 귀엽고 코믹한 분위기를 그대로 살리고 있으면서도 한편으로는 용병 시스템과 같은 새로운 요소를 채택하는 등 전작의 명성을 유지하려는 노력을 엿볼 수 있다.



▶제작사: SCE ▶장르: RPG  
▶발매일: 11월 26일 ▶발매가: 5,800엔

## PoPoLoGie

### 포포로크로이스, 그 두 번째 이야기

지금으로부터 2년 전, 어머니 사니아의 혼을 구하기 위해 동료들과 함께 모험을 떠났던 피에토로 왕자. 이제 12살이 된 그는 그 때의 모험을 잊지 못한 채, 함께 여행을 했던 동료들



○지난 날의 모험을 회상하는 피에토로 왕자  
○피에토로는 성밖을 빠져나와 마을을 돌아다닌다



을 생각하면서 지루한 하루하루를 보내고 있었다. 그러던 어느 날, 검은 구름이 하늘을 뒤덮더니 천둥과 지진이 일어난다. 곧이어 왕국 일부분이 하늘로 떠오르더니 사라져

○깜짝기 하늘에 불길한 검은 색의 구름이...



버리는 이변이 일어나고 말았다.



왕국의 일부분이 떨어져 나가면서 하늘위로... 리프트가 된 것일까?



이윽고 빛을 밝히면서 사라지려고 한다. 다른 자원으로 바뀌는 것인가?

### 플레이어가 직접 동료를 고용한다! 용병 시스템

「포포로그」에서는 나르시아나 가미가미 마왕이 동료가 되지 않는 대신에 '용병 시스템'을 통해서 동료를 고용할 수 있다. 고용할 수 있는 용병의 수는 최대 18명. 스토리를 진행하다 보면 주인공이 용병 지원자들과 만나게 되는데, 이 중에서 두 명을 선택하여 함께 여행



아이템으로 발견한 마법책이나 비전서를 용병에게 주면 거기에 쓰여진 기술을 기억한다

### 주인공의 동료가 되어줄 14명의 용병 소개



다이슨

조상대대로 숲의 나무를 벌채해온 나뭇꾼. 말수가 적지만 장거인 도끼에 의한 강력한 공격을 자랑한다



로빈

자신감이 너무 지나친 공수지만 백발백중의 활 솜씨를 가지고 있다.

작파

언뜻 보기에는 동작이 굵은 드래곤으로 보이지만, 지치지 않는 체력과 원력을 가졌다



멜

슬랑거리는 햇방이리 의사로 회복계 마법이 장기이다



미샤

시시미 때는 말투를 가진 곡예사. 빠른 동작이 매력적(?)

도그마

승리하면서도 절은 여자를 좋아하는 노인. 체력은 낮지만 뇌계나 임계의 강력한 마법을 구사

래팔드

자신과 임계 싸워주는 영웅을 찾기 위해 여행을 하고 있는 마법전사. 장거인 창 공격뿐만 아니라, 불이나 회복 마법도 사용할 수 있다





등장인물 소개

을 떠나게 된다. 참고로 용병 지원자를 발견하면 우선 용병소에 등록해두는 것이 좋다. 당장 동료로 삼지 않더라도 용병으로 등록해두면 나중에 파티 멤버로 사용할 수 있기 때문이다. 그러므로 효율적인 전투를 위해서는 용병을 한 사람이라도 많이 발견하는 것이 좋다.

형태가 계속 변하는 몽환필드

이번 시리즈에서의 모험은 '몽환(夢幻)세계'라고 하는 이차원 세계에서 이루어진다. 몽환세계는 30가지 이상의 '몽환필드'로 구성되어 있는데 이 몽환필드는 들어갈 때마다 그 형태가 매번 변하는 랜덤 시스템을 채택하고 있다. 몽환필드에서는 각종 몬스터들과 보물상자를 발견할 수 있다. 보물상자 안에는 500종류 이상의 아이템이 숨겨져 있



몽환필드 안에는 다양한 종류의 몬스터와 보물상자들이 곳곳에 배치되어 있다



조건을 만족시키지 못하면 통과할 수 없는 장소도 있다



피에트로

본 게임의 주인공이자 포포로 크로이스의 왕자. 그다지 식색이지는 않지만 모험을 좋아한다. 2년 전에 어머니의 영혼과 왕국을 위기로부터 구해낸 적이 있다

나르시아의 누니로 프로널 숲에서 동생과 함께 살고 있다. 입이 개질개는 하지만 장이 많다. 함께 여행을 떠나지는 않지만, 피에트로에게 여러 가지로 도움을 준다



나르시아

포포로 크로이스 성 근처에 있는 프로널 숲에 살고 있는 마녀. 전작의 모험에서는 피에트로 왕자에게 큰 도움을 주었지만 이번에는 왕국의 이번에 의해서 마력이 저어되는 바람에 모험에는 동행할 수 없다



길더

포포로 크로이스의 국왕. 왕국의 이번을 해결하기 위해 출정기간 병사 중의 영방불명된 자들이 많이 발생하자, 그들을 구하기 위해 혼자서 여행을 떠난다



파우로 국왕



가미가미 마왕

발명과 보석, 그리고 나르시아를 가장 좋아하는 인물로 스스로를 '악의 마왕'이라고 부른다. 전작에서는 피에트로와 함께 모험을 했지만, 이번에는 나르시아가 동행하지 않는다는 이유로 동료기 되어주지 않는다



사니아 왕비

포포로크로이스의 왕비로 피에트로의 어머니이다. 전작에서는 얼음마왕에 의해서 얼음이 되어 버렸지만 피에트로의 활약으로 깨어날 수 있었다

기 때문에 아이템을 모으는 재미를 더해준다. 이외에도 특정한 조건을 만족시키지 않으면 통과할 수 없는 벽이나 스토리를 진행하지 않으면 지나갈 수 없는 장소가 존재한다.

메뉴얼과 AI의 두 가지 방식으로 전투를 진행

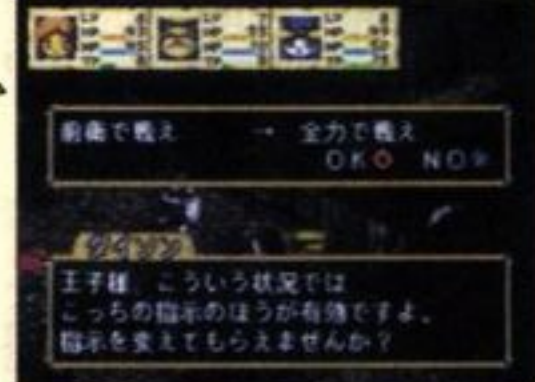
주인공인 피에트로의 전투 방법은 전작과 마찬가지로 마법이나 공

격 등의 커맨드를 입력하는 매뉴얼 전투와 AI(인공지능)에 의한 전투 중 하나를 선택할 수 있다. 용병들은 AI를 통해 자동적으로 싸우게 되며 플레이어는 각 용병에게 '전력으로 싸운다'나 '마법은 안돼', 정도의 지시만 내릴 수 있다. 그 후에는 용병이 자신의 판단으로 적을 공격하거나 체력을 회복시킨다. 그러나 게임 진행중에 피에트로가 어

떤 아이템을 입수하면 플레이어가 용병을 직접 조작할 수 있는 듯하다.



전투시에는 캐릭터의 특성을 살리는 것이 필수 조건



플레이어가 잘못된 지시를 내리면 용병이 아예 대한 사항(?)을 요구하게도...



**쿨**  
장난꾸러기 성동이의 오빠. 얼음계를 메인으로 한 공격 마법이 뛰어나다



**라우라**  
요염한 소매치기 이가씨이지만 실제로는 도적단 보스의 딸이다. 남자를 좋아하지 않는다



**보리스**  
기억을 상실한 다른 세계의 왕자. 말이 없고 냉정한 성격. 마법 공격을 주로 사용한다



**밀트**  
장난을 좋아하는 성동이 요정의 여동생. 외복계와 보조계의 마법이 정가



**무사시**  
유카에게 쫓겨 마을을 떠나오게 된 난자. 질풍벽기나 불로 둔갑하는 등 여러 가지 난자 기술을 구사한다



**제논**  
세계각지의 부품으로 구성된 로봇. 빔과 미사일 등의 필살기를 사용



**유키**  
무사시에게 일방적으로 변역서 그를 쫓아 전세계를 돌아다니는 이가씨. 어릴 때부터 난자로 길러져 다양한 공격을 구사한다



그래픽  
캐릭터  
흥미도  
독창성



플스에서도 초대작의 자리를 노린다

# 슈퍼로봇대전 F

시뮬레이션 게임에 볼플레이의 드라마성을 가미했던 「슈퍼로봇대전 F」가 플스용으로 이식된다는 소식은 이미 잘 알려진 사실이다. 세가와와 가이낙스 이해관계 때문에 삭제될 가능성이 있었던 「신세기 에반게리온」의 유니트와 주인공들까지 등장한다고 하니 플스에서도 「슈퍼로봇대전 F」의 감동과 재미를 100% 느낄 수 있을 것이다.

▶제작사: 반프레스토 ▶장르: S·RPG  
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가: 6,800엔

신세기 에반게리온



## 새턴용 슈퍼로봇대전 F를 완벽 이식

플스용 「슈퍼로봇대전 F」는 새턴용과 마찬가지로 「마징가 Z」, 「기동전사 건담」과 같은 인기 로봇은 물론, 사회적인 현상까지 일으킬 정도로 큰 인기를 끌었던 「신세기 에반게리온」, 그리고 98년 여름에 극장판으로 개봉되었던 「신기동전기 건담 W」 등 다양한 로봇들이 등장한다. 그러나 새턴용과는 달리 완결편의 시스템을 채택하여 로봇의 분신이 회피나 방어에서도 이동할 수 있으며 게임 밸런스도 약간 수정된다.

### 게임의 스토리와 전투는 새턴용과 동일

플레이어는 연방군 론드벨의 일원이 되어 오리지널 로봇 '게슈펜스트'를 타고 적들과 싸우게 된다. 다른 종류의 로봇을 조정하는 주인공들과 협력하거나 때로는 대립하면서 각지에서 빈발하는 위기를 극복해나가야 한다. 전투는 원작을 완벽하게 재현하여 마징가 Z의 브레스 파이어나 갯타 드래곤의 토마호크 부메랑 등 인기 로봇들의 친숙한 필살기를 사용할 수 있다.



새턴용과는 달리 우주 맵 배경이 풀리곤으로 되어 있다



중요한 이벤트에서는 DVE 시스템에 의한 음성이 나온다



플레이가 단순할  
오리지널 로봇  
게슈펜스트



오리지널 로봇 '게슈펜스트'를 타고 적들과 싸우게 된다.



강력한 아이 메가리플을 발사하는 Z건담. 조종사는 물론 커뮤 비던



사인 스파크! 갯타 드래곤 역시 이 게임의 감조(?)



열기임의 범 코팅도 어전이 존재!



받아라!  
단쿠개의 단광검



마징가 Z기 버전 슈퍼로봇대전은 생각조차 할 수 없다!

- 그래픽
- 캐릭터
- 용미도
- 독창성

PLAY STATION



드래곤을 무찌르는 전사의 이야기

# 드래곤 배러

아케이드용 뿐만 아니라 PC용으로 이식될 정도로 큰 인기를 얻었던 액션 RPG 「드래곤 버스터」. 이 게임의 흐름을 조합한 게임인 「드래곤 배러(Dragon Valor)」가 남코에 의해 이번 동경 게임쇼에서 전격 발표되었다. 드래곤 퇴치라는 너무나도 진부한 소재를 가지고 있지만 자손전승 시스템 같은 전혀 새로운 시스템을 채택한 점은 높이 살 만하다.

▶제작사: 남코 ▶장르: 액션 RPG  
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 5,800엔

## 드래곤 버스터의 흐름을 계승한 액션 RPG

이 게임의 목적은 깊은 숲이나 중세의 성, 오래된 강도 등 여러 지역을 모험하면서 최종적으로는 던전에 살고 있는 드래곤을 무찔러서 스테이지를 차례대로 클리어하는 것이다. 드래곤과의 박진감 넘치는 전투 이외에도 수많은 수수께끼와 퍼즐을 풀어야 하기 때문에 일반적인 액션 RPG와는 다른 재미를 더해준다. 각 스테이지에는 아름다운 소녀들이 드래곤에게 사로잡혀 있는데 이들을 구출하는 것 역시 주인공의 임무이다.

### 자신만의 공략법으로 드래곤을 무찌르자!

플레이어가 던전에 도착하면 드래곤과의 손에 땀을 쥐는 일대일 승부를 펼치게 된다. 점프해서 드래곤에게 칼부림을 하거나 뒤로 돌아서 꼬리를 공격하는 등 플레이어 자신만의 공략법을 발견해서 싸워야 한다.



이것이 바로 스테이지 맵. 각 스테이지의 마지막에 드래곤과 전투를 벌이게 된다

거대한 붉은 드래곤과의 열투! 어떻게 무찌러야 하나?



드래곤의 뒤통으로 들어가서 꼬리를 공격한다면...

○ 시냇물이 흐르는 숲속의 다리를 건너는 주인공. 이런 곳에도 적이?



드래곤 버스터에 등장했던 좀비가? 과연 오른쪽에 서로잡힌 공주의 모습이 보인다

○ 중세의 성에서 적과 싸우는 주인공. 원지 악마성 드라블리를 보는 듯한 느낌?

## 등장 인물 소개

### 세리아 공주

세상에 잘 알려지지 않은 강인한 성격의 왕녀로 에레미아 왕국을 침략한 마르스 기사단에게 사로잡힌다



### 크로비우스

시나리오 1의 주인공 무뚝뚝한 성격에 감정을 함부로 표출하지 않는다



### 카로리나

발명가를 꿈꾸는 원기왕성한 소녀. 생명의 은인인 크로비우스를 사모하고 있다



## 주인공의 아이가 등장! 자손전승 시스템

이 게임의 가장 큰 특징으로는 '자손전승(子孫傳承)' 시스템을 들 수 있다. 이것은 스테이지에 등장하는 여자와 결혼하면 다음 스테이지에서는 주인공의 아이가 주인공으로 등장하는 시스템이다. 즉, 어떤 여자를 선택하느냐에 따라서 같은 스테이지라고 할 지라도 주인공이 달라지므로 몇 번씩 플레이해도 쉽게 질리지 않는다.



주인공의 자식은 과연 어떤 형태로 등장할까? 똑같은 얼굴에 옷만 다른 것은 아닐런지?



그래픽

캐릭터

용미도

독창성

PLAY STATION



오~ 드디어 시오리와 사랑을!

# 여행을 떠나는 시오리

연애 시뮬레이션의 최고봉 「두근두근 메모리얼」을 어드벤처 게임화한 「두근두근 메모리얼」드라마 시리즈의 최종편이 공개되었다.

이번 시리즈의 히로인은 이 게임의 가장 대표적인 캐릭터인 후지사키 시오리로 그녀를 좋아하는 팬들에게는 정말로 가슴이 두근두근(?)거리는 소식이 되지 않을까 싶다.

▶제작사: 코나미 ▶장르: 어드벤처  
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

## 두근두근 메모리얼 드라마의 마지막 시리즈

대학입시를 마치고 졸업을 앞둔 주인공. 그는 어린 시절 친구인 시오리에게 졸업하기 전까지 자신의 사랑을 고백하려고 생각해왔지만 좀처럼 실행하기가 힘들었다.

그러던 어떤 시리즈의 히로인은 다음 어린 후지사키 시오리

중, 그는 발렌타인 데이에 시오리와 함께 쇼핑할 때 고백하리라고 결심한다. 하지만 주인공은 고백하기에 앞서 "언제나 사이좋은 친구로 지내자"라는 말을 시오리로부터

듣게 되고 이에 큰 충격을 받는다. 그 후, 낙심에 빠진 주인공은 자기 자신을 시험하기 위해 뜻하지 않은 계기로 시작한 마라톤에 남은 고교 생활을 거는데...



주인공과 시오리의 어린 시절을 플레이해 볼 수 있다



두번째 히로인은 타테바야시 미하루



시오리! 그녀는 주인공의 여예터의 마음을 얻는지 모르는지...



어~ 행복해! 시오리와 단둘이 교실에 있구나...

### 시오리 이외의 캐릭터와 사랑을 나눌 수 있다?

이번 시리즈는 전작과 마찬가지로 커서로 화면을 클릭해서 진행하는 형식을 취하고 있다.

어린 시절 시오리와 대화 파트가 새롭게 준비되어 있어서 전작에는 없었던 '어린 시절' 파트를 체험해볼 수 있다. 특히 주목할 점은 이번 시리즈에서는 시오리와 스토

리뿐만 아니라 숨겨진 또 한 명의 히로인인 타테바야시 미하루와의 스토리가 준비되어 있다는 것이다. 즉, 멀티 스토리로 게임을 플레이할 수 있다는 얘기가 된다(양다리를 걸칠 수 있다는...). 이외에도 「두근두근 메모리얼」에 출연했던 캐릭터 전원이 등장하는데 각 캐릭터에 대한 스토리가 있는지는 아직 알려진 바가 없다.



이번에도 어김없이 등장하는 영원한 악동



전전만남이게 웃는 그녀를 그 누구도 사랑하지 않을 수 없다!



깃집에서 데이트를 한다. 그녀는 주인공을 정말 좋아하는 것일까? 아니면...



그래픽

캐릭터

용이도

독창성

PLAY STATION



선 소프트의 야심작

# 하드 엣지

「하드 엣지」는 「포토제닉」으로 잘 알려진 선 소프트가 제작하고 있는 액션 어드벤처 게임으로 지난 9월 영국에서 개최된 ECTS '98에서 처음 공개되었다. 동영상과 게임 그래픽은 상당히 훌륭하기는 하지만, 게임의 전체적인 구성이 왠지 바이오 해저드를 모방한 듯한 느낌이 든다.

▶ 제작사: 액션 어드벤처 ▶ 장르: 선 소프트  
▶ 발매일: 12월 3일 ▶ 발매가: 5,800엔



PLAY STATION

## 바이오 해저드를 연상시키는 액션 어드벤처

서기 2946년. 도시중앙부에 위치한 머시너리 기어사 소유의 도구사 빌딩이 이 회사의 개발연구원인 미케일·크로포드와 그를 추종하는 용병에 의해 점거되고 말았다. 사건의 심각성을 감지한 시경찰은 사건 진압과 인질의 구출을 위해서 특수부대를 보냈지만 살아남아 잠입에 성공한 것은 알렉스와 미셸 두 사람 뿐이었다. 적에 대한 아무런 정보도 알지 못한 상황에서 그들의 전투가 이제 시작되려고 하는



무장단체에 의해 점거된 도구사 빌딩



빌딩 잠입에 성공한 두 명의 대원은 바로 알렉스와 미셸



무장단체에 맞서는 이 두 대원의 모험이 이제 시작된다

### 등장 인물 소개

**알렉스 바렛트**  
이번 작전에서 유일하게 살아남은 특수부대의 남자대원 권총의 전문가로 적을 먼 거리에서 공격할 수 있으며 다른 종류의 탄환을 사용하면 여러 가지 능력을 보여준다. 이동, 공격 등의 스피드가 늦지만 체력과 파워는 높다

**미셸 스티븐스**  
알렉스와 더불어 유일하게 살아남은 특수부대의 여자대원 나이프의 전문가로 이동, 공격 등의 스피드가 빨라서 순식간에 적에게 날아들어 감별한 연속기를 가한다. 그러나 적에게 접근해야만 공격을 할 수 있기 때문에 의외로 반격 당하기 쉽다는 단점을 가지고 있다

**반즈 바이포드**  
폭탄에 정통한 형사로 레이벌 유폴사건을 수사하기 위해 혼자서 도구사 빌딩에 들어온다

### 두 명의 주인공을 교체하면서 게임을 진행



상황에 맞춰서 알렉스나 미셸 중 인물을 선택해야 한다

권총을 사용해서 적과 전투를 벌이는 알렉스. 원거리 공격이 가능



나이프를 사용하는 미셸은 근접에서 적과 격투를 벌여 인다

데... 플레이어는 두 명의 주인공을 상황에 맞게 선택해서 여러 가지 수수께끼를 풀어나가야만 한다. 게임의 무대가 되는 도구사 빌딩은 표면상으로는 우주산업개발을 하고 있지만, 그 이면에는 군사병기를 개발하고 있다. 때문에 삼엄한 보안 장치뿐만 아니라, 빌딩을

점거하고 있는 무장단체들이 설치한 공격 장치가 준비되어 있다. 플레이어는 이러한 장치를 풀기 위해서 키 아이템을 사용하거나 퍼즐이나 암호를 해독하기도 하고 때로는 약간의 리듬감을 필요로 하기도 한다.

- 그래픽
- 캐릭터
- 용이도
- 독창성



고요 속에서 서서히 다가오는 공포

# 사일런트 힐

「사일런트 힐」은 제작사인 코나미로서는 처음 시도하는 호러 어드벤처로 지난 ECTS '98에서 이미 체험판으로 공개된 바 있다. 이 체험판을 플레이해 본 느낌은 「바이오 해저드」류의 호러 어드벤처와 비교했을 때 그래픽은 조금 떨어지기는 했지만, 다양한 시점으로 보여지는 카메라 앵글은 타의추종을 불허할 정도였다.

▶제작사: 코나미 ▶장르: 어드벤처  
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정



## 사고 와중에 행방불명인 된 딸을 찾아서...

주인공 해리 메이슨은 그의 외동딸인 셰릴과 함께 휴양지로 향하고 있었다. 밤이 깊어 셰릴도 잠이 들었을 무렵, 해리는 차도로 갑자기 뛰어든 사람의 그림자를



○사랑하는 딸, 세월을 함께 여행을 떠나는 주인공. 그러나...

피하려다가 운전 실수로 인해서 두사람이 탄 짐차는 벼랑 아래로 떨어지게 된다. 잠시 뒤, 그가 정신을 차렸을 때는 눈앞에 셰릴의 모습이 보이지 않았다. 이곳은 안개

에 싸인 채 으스스한 적막감이 감도는 마을 '사일런트 힐'. 해리는 셰릴을 찾기 위해 마을 안으로 들어간다. 과연 그는 사랑하는 딸과 다시 만날 수 있을까?

### 바이오 해저드를 능가하는 다양한 카메라 워크

이 게임은 「바이오 해저드」와 비슷한 형식으로 진행되지만 마치 영화를 보는 듯한 느낌을 주는 다양한 앵글의 카메라 워크는 기존 호러 어드벤처와는 또다른 공포심을 느끼게 해준다. 또한 스토리의 단락이나 새로운 인물과의 만남, 공포 장면 등 게임 진행중에 등장하는 이벤트 신은 스토리를 알기 쉽도록 해줄 뿐만 아니라, 게임에 존재하는 수많은 수수께끼를 해결하는 힌트의 역할을 담당한다.



마을 안쪽까지 온 해리는 붉은 액체가 벽과 지면에 번져 있는 것을 발견한다



어둠 속에서 좀비인 듯한 괴물들이 해리에게 다가온다



○빨간 색 상자를 주우려는 순간, 위에서 괴물이 등장!  
○이 경찰관의 장치는 도대체 무엇일까? 그리고 그가 이곳에 있는 이유는?



○차도에 갑자기 사람의 그림자가!!!  
○해리는 이를 피하려다가 차가 절벽으로 떨어져 버린다



PLAY STATION

### 등장 인물 소개



**해리 메이슨 (Harry Mason)**

이 게임의 주인공. 흔히 볼 수 있는 평범한 시민으로 특별한 능력을 가지고 있지는 않다. 딸 셰릴과 여행을 가던 중, 사고를 당해서 사일런트 힐에 들어오게 된다

**셰릴 메이슨 (Cheryl Mason)**

주인공의 외동딸. 7살이 되는 생일날에 뜻하지 않은 사고를 당한 뒤, 행방불명이 되어 버린다



잠자에서 빠져나온 해리. 그런데 세월은 어디에?



안개 속에 세월인 듯한 그림자!

- 그래픽
- 캐릭터
- 용미도
- 독창성



뽕(?)이 난 CD로도 플레이가 가능할까?

# 몬스터 팜 2

CD 데이터를 이용해서 만든 몬스터를 육성한다는 기발한 착상으로 눈길을 끌었던 「몬스터 팜」의 후속작이 발표되었다. 전작의 그래픽이 전부 2D였던 것에 비해 이번에는 모든 그래픽이 사실적인 3D 폴리곤으로 구성된다. 또한 포켓 스테이션에 대응되기 때문에 언제 어디서나 몬스터를 데리고 다니면서 키울 수 있다.

# Monster Farm 2

PLAY STATION



▶제작사: 테크모 ▶장르: 시뮬레이션  
▶발매일: 겨울 예정 ▶발매가: 5,800엔

## CD 데이터로 몬스터를 만든다는 개념은 불변

이 게임은 전작과 마찬가지로 게임CD나 음악CD로부터 데이터를 읽어들이 몬스터를 탄생시킨 다음, 이것을 팜(농장)에서 육성한다는 내용으로 기본적으로는 크게 달라진 점이 없다. 다만 메뉴 종류와 임무의 수 등이 늘어났으며 300종 이상의 몬스터가 등장한다. 또한 진행 역할이 '호리'에서 '콜트'라는 귀여운 소녀로 바뀐다. 전작에서는 종족에 따라 성격이 결정되었지만, 이번 시리즈부터는 같은 종족의 몬



타크에는 사냥, 몬스터 신전, 몬스터 공방 등이 있다



겨울비가 부슬부슬 내린다! 이처럼 계절이나 기후의 변화 개념이 적용되었다



메인이 되는 팜 화면. 모든 그래픽이 3D 폴리곤으로 실감나게 그려졌다

하므로 나쁜 몬스터는 전투시 심한 기술을 사용하기도 한다.

**캐릭터**  
나이: 14세  
직업: IMA(국제 몬스터 협회) 소속 모고모우 모고이가 되기를 꿈꾸면서 하루하루를 보내고 있는 14세의 소녀. 언제나 밝은 표정으로 플레이어를 도와준다

### 육성 메뉴에서 몬스터를 키우자!

이 게임에서 몬스터를 키우는 방법은 여러 가지가 있지만, 그 중에서 가장 기본이 되는 것은 팜에서의 육성 메뉴로 총 10종류가 있다.

트레이닝을 실행하면 실제로 트레이닝하고 있는 장면을 볼 수 있으며 그 후에 패러미터의 변화가 표시된다. 몬스터를 휴식을 취하게 하지 않으면 트레이닝의 효과를 충분히 얻을 수 없으므로 각별한 주의가 필요하다.



트레이닝의 선택 화면. 전작과 마찬가지로 만년에 트레이닝의 모래를 알 수 있다



큰 나무판을 자신의 몸으로 쓰러뜨리는 트레이닝을 실시중!

### 새롭게 등장하는 몬스터 소개

<p><b>못치</b></p> <p>신장: 1.42m 체중: 72Kg 둥그랗고 귀여운 눈에 모습을 하고 있는 몬스터. 불개시적인 움직임이 매력적이어서 사육하는 사람이 아주 많다</p>	<p><b>바크</b></p> <p>신장: 2.75m 체중: 2톤 보기에도 아주 맹성여 보이는 몬스터. 엄청나게 많이 먹는 대식가로 귀찮은 일을 아주 싫어한다</p>	<p><b>닷쿤</b></p> <p>신장: 1.35m 체중: 45Kg 장난감 집오리처럼 생긴 몬스터. 원래 몸이 마구 풀어지지만, 어떤 방법인가를 써서 간신히 유지하고 있다</p>
<p><b>훈파</b></p> <p>신장: 1.20m 체중: 48Kg 작은 몸에 큰 눈을 가진 몬스터로 전투를 아주 좋아한다. 턱을 잘 쓰는 성격으로 사육자의 말을 무시하고 갑자기 도망가버려기도 한다</p>	<p><b>넨도로</b></p> <p>신장: 1.20m 체중: 150Kg 몸이 액체로 되어 있는 듯한 몬스터. 팔을 날이면 8m이상 되지만 평상시에는 팔을 숨기고 있다</p>	<p><b>아케로</b></p> <p>신장: 1.15m 체중: 59Kg 술과 담배를 좋아하는 몬스터로 평소에는 유유자적하지만 전투가 시작되면 과격하게 싸운다</p>

그래픽

캐릭터

용미도

독창성



## 액션

■ 타카라 ■ 99년 2월 ■ 5,800원

### 컴뱃 초로Q

이 게임은 이전 「초로Q」 시리즈와는 달리 얼마나 빨리 달리는 것이 아닌 얼마나 강한가에 역점을 둔 전차 게임이다. 이전 시리즈와 마찬가지로 100종류 이상의 부품을 사용해서 전차를 개조할 수 있으며 무기를 개조하면 공격방법이나 위력까지 변화시킬 수 있다.



■ 킹레코드 ■ 11월 예정 ■ 5,800원

### 듀크 뉴켄 -토탈 멜트다운-

한때 PC용 3D액션 게임의 대표격이었던 「듀크 뉴켄」의 최신 시리즈가 플스용으로 이식된다. 에일리언에게 침공당한 미래의 L·A를 무대로 플레이어는 9가지의 강력한 무기를 사용하여 기지와 빌딩내에 있는 에일리언들을 무찔러야 한다.



## 시뮬레이션

■ OZ클럽 ■ 12월 예정 ■ 6,800원

### 대전략 마스터 컴뱃

PC용 전략 시뮬로 유명한 「대전략」의 최신작이 플스용으로 이식된다. PC용에 비해서 그래픽이 획기적으로 강화되었으며 오리지널 병기를 만들 수 있는 탑재무기의 에디터 기능과 듀얼소크 진동기능을 지원하여 보다 현장감 넘치는 전투를 즐길 수 있다.



■ 코나미 ■ 미정 ■ 미정

### 왕왕 다이어리(가제)

이 게임은 플스상에서 애완견을 키우는 육성 시뮬레이션 게임으로 요크셔테리어, 시즈, 미니시바, 팍, 비글 등 5종류의 애완견이 등장한다. 플스용 PDA 포켓 스테이션에 대응되기 때문에 언제 어디서든지 귀여운 애완견을 키울 수 있다는 장점이 있다.



■ 도시바 EM ■ 2월 10일 ■ 5,800원

### 로드 모나크 -신 가이아 왕국가-

PC용으로 출시되어 큰 인기를 누렸던 「로드 모나크」가 새로운 시나리오와 캐릭터가 다수 추가되어 플스용으로 새롭게 등장한다. 플레이어는 국왕이 되어 영토를 확장시키면서 적국을 무찔러야 한다. 시나리오 모드에는 여러 가지 이벤트가 삽입되어 게임의 재미를 한층 더해준다.



■ 밴다이 ■ 99년 2월 예정 ■ 6,800원

### 우주전함 야마토

#### -떠오르는 별 이스칸달(가제)-

우리나라 TV에서는 「날아라 우주전함 태극호」라는 제목으로 방영된 바 있는 고전 만화영화 「우주전함 야마토」가 3D 폴리곤의 시뮬레이션 게임으로 등장한다. 플레이어는 야마토의 등장 캐릭터를 조작하여 우주, 수중, 태양 등지를 무대로 끝없는 모험을 펼치게 된다.



## 어드벤처

■ 아스키 범성국 ■ 11월 26일 ■ 5,800원

### 호기심이 고양이를 죽이는가

이 게임은 암울한 세기말을 연상시키는 밤거리를 무대로 한 3D어드벤처 게임이다. 주인공이 억압된 도시의 주인을 구하기 위해 반전체주의회사연합 'CATS'에게 정부의 기밀정보를 건네준다는 스토리를 가지고 있다.



■ 에닉스 ■ 미정 ■ 미정

### 미스틱 아크

이야기 전편이 풀 폴리곤 그래픽으로 전개되는 미스터리 어드벤처로 플레이어는 어떤 사건으로 인해서 다른 세계로 빠져버린 이야기의 주인공을 구출하기 위해 여러 가지 수수께끼를 풀거나 이상한 형태의 괴물과 싸워나가야 한다.



■ NEC 인터재널 ■ 99년 봄 예정 ■ 미정

### 제일(Jail) 브레이크

이 게임은 여자 괴도 슈리가 되어 감옥을 탈출한다는 내용의 3D 어드벤처 게임으로 플레이어는 간수들의 눈을 피하고 때로는 트랩을 설치하면서 탈출 루트를 확보해야 한다.



■ 코나미 ■ 어드벤처 ■ 99년 봄 예정

### 성소녀함대 버진 플리트

이 게임은 동명의 오리지널 비디오 애니메이션을 기본으로 한 어드벤처 게임으로 소녀들로만 이루어진 정예 부대인 「버진 플리트」가 '버진 에너지'라는 힘을 사용하여 대활약을 펼친다는 내용을 가졌다. 비디오에 등장했던 버진 플리트 이외에도 6명의 새로운 소녀들이 등장한다.



## ETC

■ 덕간서점 ■ 99년 1월 28일 ■ 4,800원

### 은하영웅전설 -GO! GO! 카지노-

소설에서부터 만화, 애니메이션 영화, 게임 등 수많은 매체로 등장하여 우리에게 너무나도 잘 알려진 「은하영웅전설」이 테이블 게임으로 출시된다. 수많은 등장인물 중에서 엄선된 52명의 인물이 귀여운 꼬마 캐릭터로 등장하여 당구, 신경쇠약, 솔리더 등의 테이블 게임을 플레이하게 된다.



■ 코나미 ■ 12월 3일 ■ 5,800원

### Dance! Dance! Dance!

좋아하는 곡에 맞춰서 마음대로 춤을 춘다는 모토를 가진 댄싱 게임으로 마치 「버스터 어 무브」를 보는 듯한 느낌을 주지만 플레이어가 자신이 좋아하는 CD를 넣은 다음, 곡에 맞춰서 춤을 추는 방식으로 되어 있는 점이 색다르다.





# CHEAT CODES FOR PS USER

## 메탈기어 솔리드

코나미가 아심을 가지고 출시했지만 기대한 만큼의 성공을 거두지 못한 「메탈기어 솔리드」. 이번 호에서는 이 게임에서 유용하게 사용할 수 있는 몇 가지 비법을 공개하기로 한다.

### 심령사진을 촬영하자!

스네이크가 카메라를 입수하면(지난 호 「메탈기어 공략」의 번외편 참고) 특정 장소에서 스태프의 심령사진을 찍을 수 있다. 이 사진은 메모리 카드에 저장할 수 있으며 이 메모리 카드를 플스 본체에 꽂아두고 있는 동안에 'SPECIAL' 에 앨범 모드가 추가된다.



○ 앨범 모드에서는 사진을 로드하거나 이름을 붙일 수 있다.



○ 심령사진이 찍히는 장소는 모두 42곳이다

### 심령사진을 찍을 수 있는 곳

인근의 방에 있는 불꽃소년의 벽	여기 화장실의 기둥	자이도크의 수면근기
사이가 있는 복도	헬리콥터에서 보이는 수평선	헬리콥터 정면과 건물 상단부
A팀 옥상의 파괴된 연막기	난간의 서있는 병사의 머리	자이도크 헬리콥터의 엔진
핵발전소 출입로 통과 후	큰 열대야의 벽	메탈기어 자이도크의 서랍
올트 복도 인공의 기둥 속	전기가 흐르는 벽의 주위	큰 열대야의 벽의 벽
핵발전소 보일러실 헬리콥터의 끝	자이도크의 핵발전소 건물	자이도크의 벽의 벽
자이도크의 복도	전기전의 기둥에 있는 벽	보일러실의 복도 끝
자이도크의 복도	전기 DARPAR 국장	전기 자이도크 B2의 승강기
남자 화장실의 연막기(?)	AT 서랍 서랍의 밑	전기 자이도크 B1에서 기둥의 벽
메탈기어 소장의 방 벽	관통공의 기둥 밑	없을 정도로 있는 벽의 벽
고문실 부근	AT 서랍 벽에 있는 벽	헬리콥터 정면의 벽의 벽
방문객의 정자판에 있는 연막기	옥공의 서랍 부근	핵발전소의 벽의 벽
전기를 붙이는 기둥 부근의 인공	전기 자이도크 B2의 벽 부근	수평선 3층의 벽
큰 통로에서 회로 부속하는 곳	큰 열대야의 벽의 벽	방문객으로 붙이는 벽의 벽

### 고문을 5번만 견디자!

솔리드가 오셀롯에게 고문을 당하는 장면에서 가지고 있는 모든 무기의 탄약을 완전히 채울 수 있는 비법이 있다. 방법은 아주 단순해서 오셀롯의 고문을 5번만 견뎌내면 된다. 그의 고문을 견디려면 오랜 시간동안 버튼을 연타해야 하지만, 탄약이 부족할 때는 유용하게 사용할 수 있다.



오셀롯의 고문을 5번만 견디면, 탈출하면



모든 무기의 탄약이 완전히 채워져 있다

### 최고의 엔딩 칭호를 획득하자!

이 게임을 클리어하면 플레이어의 성적에 따라서 칭호를 얻게 된다. 이 중에서 아주 얻기 힘든 「폭스」와 최고 난이도를 자랑하는 「빅 보스」의 칭호를 획득할 수 있는 방법을 공개한다.

폭스	
벨기엔 빛수	4번이어
죽인 적의 수	25명이어
사용한 레이션 갯수	1개이어
플레이 시간	3시간이내
컨티뉴 빛수	0번

레이더를 끈 상태에서 폭스의 조건을 만족시키면서 클리어한다.

빅 보스	
레이더를 끈 상태에서 클리어	0번

## 데스트레거

### 삼국무쌍의 캐릭터가 등장

코에이의 신 개념 격투 게임인 「데스트레거」. 이 게임에서 숨겨진 「삼국무쌍」캐릭터를 사용할 수 있는 방법이 있다. 우선 1P 모드를 클리어한 다음, 캐릭터 선택시에 클리어한 캐릭터 위에 커서를 맞추고 스타트 버튼으로 결정하면 된다. 팀배틀 모드에서는 R2 버튼으로 캐릭터를 결정하면 된다.



클리어한 캐릭터에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누르면



숨겨진 삼국무쌍의 캐릭터를 사용할 수 있게 되었다

### 캐릭터 대응표

그릿드	조운	세레이	조선
자우벨	조조	티무	탁사지
미레이나	손상형	크우기	허후둔
호젠	제갈량	드일	장비
레우스	육손	안지	허거
리온	관우	필마	주유

## 모집중

### 독자 CHEAT CODES

★ 독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 현금 500점을 드립니다.

### 보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞



# 액션 리플레이 코드

## 비트 매니아

- 템포 속도 빨리짐  
800B95A8 0000  
800B95AC 0000
- 모든 곡을 선택 가능  
DOOB4068 4948  
800B3E78 0002  
800B3E7C 0004  
800B3E80 0005  
800B3E84 0006  
800B3E88 0007  
800B3E8C 0008  
800B3E90 0009  
800B3E94 000A  
800B3E98 000B  
800B3E9C 000C  
800B3EAO 000D  
800B3EA4 000E  
800B3EA8 000F  
800B3EAC 0010  
800B3EB0 0011  
800B3EB4 0012  
800B3EB8 0013  
800B3EBC 0014  
800B3ECO 0015  
800B3EC4 0016  
800B3EC8 0003  
DOOB4068 5546  
800B3D58 0003  
DOOB4068 4948  
800B3D58 0015  
DOOB4068 5546  
800B3D58 000B
- 트레이닝의 모든 BGM을 열  
800B33B8 0000(디스크 1)  
800B33BA 0000  
800B33BC 0000(디스크 2)  
800B33BE 0000
- CPU 자동연주  
800C33A8 000x  
x=1(1P 말끔), x=2(2P 말끔),  
x=3(1P&2P)
- 1P 키 조작으로 CPU 연주를 변경  
(1P) L2+선택 버튼으로 (1P) CPU 연주  
(1P) R2+선택 버튼으로 (2P) CPU 연주  
(1P) L2+R2+선택 버튼으로

(1P) & (2P) CPU 연주

- DOOB8FEAO 0101 < 키 코드  
800C33A8 0001  
DOOB8FEAO 0102 < 키 코드  
800C33A8 0002  
DOOB8FEAO 0103 < 키 코드  
800C33A8 0003
- 그루브(Groove) 레벨 회복  
800C33FO 04AO(1P)  
800C33F2 04AO(2P)

## 블레이즈 & 블레이드 버스터즈

캐릭터 작성시(x=00~63)

- STR  
80054760 00xx
  - INT  
80054762 00xx
  - MIN  
80054764 00xx
  - AGL  
80054766 00xx
  - CON  
80054768 00xx
  - POW  
8005476A 00xx
  - LUK  
8005476C 00xx
  - 보너스 포인트  
80054772 00xx
  - 포인트 99(L2버튼)  
DOOB54570 0100  
80054772 0063
- 스태이터스
- 레벨(xxxx=1~FFFF)  
800F4144 xxxx
  - 최대 HP(xxxx=1~270F)  
800F4148 xxxx
  - 현재 HP  
800F414C xxxx
  - 최대 MP  
800F414A xxxx
  - 현재 MP  
800F414E xxxx
  - 직업  
300D4150 000x  
x

- |           |             |
|-----------|-------------|
| O: 전사(남)  | 1: 성직자(남)   |
| 2: 도둑(남)  | 3: 마법사(남)   |
| 4: 사냥꾼(남) | 5: 작은 요정(남) |
| 6: 난쟁이(남) | 7: 요정(남)    |
| 8: 전사(여)  | 9: 성직자(여)   |
| A: 도둑(여)  | B: 마법사(여)   |
| C: 사냥꾼(여) | D: 작은 요정(여) |
| E: 난쟁이(여) | F: 요정(여)    |

- 수호속성  
300F4151 000x  
x

- |      |      |      |      |
|------|------|------|------|
| 0: 火 | 1: 水 | 2: 地 | 3: 風 |
| 4: 光 | 5: 闇 | 6: 聖 | 7: 邪 |

- 어조(口調)  
300F4153 000x  
x(플레이 중, 파티의 두 번째는 2000바이트 더함)

- |               |               |
|---------------|---------------|
| O: 보통 남자      | 1: 보통 여자      |
| 2: 정중한 남자     | 3: 정중한 여자     |
| 4: 비슷한 나이의 남자 | 5: 비슷한 나이의 여자 |
| 6: 남자 아이      | 7: 여자 아이      |
| 8: 열혈남        | 9: 열혈녀        |
| A: 냉정한 남자     | B: 냉정한 여자     |
| C: 잘난(?) 남자   | D: 잘난(?) 여자   |
| E: 말이 없는 남자   | F: 말이 없는 여자   |

- 간단한 레벨 업  
800F415A 0100
- 혹형상에서 보물상자를 무한대로 얻음  
300546CF 0000
- 안그라의 미궁에서 보물상자를 무한대로 얻음  
800546B8 0000

## 데스트레거

- 최대 체력  
800C8EEC 00C8(1P)  
800C90C8 00C8(2P)
- 최대 마법  
800C8EEE 0708(1P)  
800C90CA 0708(2P)
- 상대방을 KO시킴(L2버튼)  
DOOB8F860 0001(1P)  
800C90C8 0000  
DOOB8F862 0001(2P)  
800C8EEC 0000
- x버튼(점프 키로 설정시)으로 상승

(yy(상승 스피드)= 00~FF)

- DOOB8F860 0040(1P)  
800C8F9C 00yy  
DOOB8F862 0040(2P)  
800C9178 00yy
- 스토리 모드 데모를 건너뛴(스타트 버튼)  
800E2B30 0001
  - 캐릭터 선택에서 △버튼을 누르면 현대 풍의 복장  
(스타트 버튼을 누르면 삼국지 캐릭터로 됨)  
300E2B34 0002  
300E2B38 0002  
300E2B3C 0002  
300E2B40 0002  
300E2B44 0002  
300E2B48 0002  
300E2B4C 0002  
300E2B50 0002  
300E2B54 0002  
300E2B58 0002  
300E2B5C 0002  
300E2B60 0002



## 상MAX 2

- 최대 속도(선택 버튼)  
DOOB7145C 0001  
8006FBD6 0003
- 스몰 모드
- 프리 트레이닝이 전부 선택 가능  
300769CF 0001  
300769D0 0001  
300769D1 0001  
300769D2 0001  
300769D3 0001  
300769D4 0001  
300769D5 0001  
300769D6 0001  
300769D8 0001  
300769D9 0001  
300769DA 0001  
300769DB 0001  
300769DC 0001
- 스토리 모드
- 히트 선택이 전부 선택 가능  
3007697E 0001



3007697F 0001  
30076980 0001  
30076981 0001  
30076982 0001

● 모든 코스 선택 가능

30074085 0001  
30074087 0001  
30074089 0001  
3007408B 0001  
3007408C 0001  
3007408D 0001

● 모든 차량 선택 가능

30074061 0001  
30074063 0001  
30074064 0001  
30074065 0001  
3007406B 0001  
30074070 0001  
30074077 0001  
30074079 0001  
3007407A 0001  
3007407B 0001  
3007407C 0001  
3007407D 0001  
3007407E 0001  
3007407F 0001  
30074080 0001  
30074081 0001  
30074082 0001  
30074083 0001

**스트라이크 1945 II**

무적  
(1P) 800995D6 00FF  
(2P) 80099672 00FF  
남은 기체 맞수  
8009959C 000x(1P)  
80099638 000x(2P)  
원호기 폭탄  
8009959E 000x(1P)  
8009963A 000x(2P)  
파워 업 최대  
300995C2 0004(1P)  
3009965E 0004(2P)  
모아쓰기 공격 레벨 3  
800995F2 7000(1P)  
8009968E 7000(2P)

**가면 라이더**

체력 감소 없음  
801057A8 0190(1P)  
80105830 0190(2P)  
특운 모드 클리어



300914DC 00xx(xx= 대미지 양,  
y= 콤보 수)  
3009668C 000y(xx=64, y=8로  
모든 캐릭터에 대응할 수 있음)

**삼파기타**

힌트마크 표시  
801208F4 0001  
엑스트라 시나리오 발생 플러그  
8011F884 0001  
굿 엔딩 3 발생 플러그  
8011F90C 0001  
달성율 표시  
80094DA4 0001  
메뉴에 「특극」출현  
80094D90 0001  
80120DC6 00DF  
타이틀 CG 변경  
8011F42C 00xx(xx=00~03)  
엔딩 리스트 재음

굿 엔딩(3가지)	80120904 0007
노말 엔딩(5가지)	80120944 001F
베드 엔딩(20가지)	8012090C EFFF 8012090E 000F

**환성이야기**

미즈  
8001001C 967F  
8001001E 0098  
한번 전투로 레벨 최대  
D0075AFC 0100  
800AE4D4 03DE  
전투 후 1레벨 업  
D0075AFC 0100  
800AE4D4 000A  
전투시 풍옥의 갯수 줄지않음  
3002AF63 0080  
전투시 MP가 줄지않음  
3002AF8B 0084

**포브스(소년A)의 스테이터스**  
사용할 수 있는 바람의 종류  
30010744~3001074A 00xx  
바람의 종류 종료 플러그  
3001074B 00FF  
풍옥의 갯수&풍옥의 최대 갯수  
8001074C 0008  
풍옥의 최대 갯수  
3001074D 0008  
기용  
3001074F 0004  
마력

30010750 0004  
격투  
30010751 0004  
럭스  
30010752 0004  
미술  
30010753 0004  
음악  
30010754 0004  
수학  
30010755 0004  
문학  
30010756 0004  
요리  
30010757 0004  
근성  
30010758 0004  
이성  
30010759 0004  
작업  
3001075A 0004  
직감  
3001075B 0004  
행운  
3001075C 0004  
카리스마  
3001075D 0004  
호색도(?)  
3001075E 0004  
경험치  
80010760 03E7  
HP  
80010762 03E7  
최대 HP  
80010764 03E7  
MP  
80010766 03E7  
최대 MP  
80010768 03E7  
원력  
3001076D 00FF  
체력  
3001076E 00FF  
다림  
3001076F 00FF  
기억한 특기 수  
30010782 00yy  
특기 종류  
30010783~30010797 00zz  
특기종료 플러그  
30010783~30010797 00FF  
\* 그 이외의 캐릭터는 크레스, 시스케, 엔서, 포  
지, 세일러, 타로보 순으로 5바이트씩 더한다.

**xx**

00: 남색 바람	01: 청색 바람
02: 빨간 바람	03: 황색 바람
04: 오렌지색 바람	05: 녹색 바람
06: 자색 바람	07: 흰색 바람

**yy & zz**

캐릭터 이름	yy	zz
포브스	07	00~06
크레스&세일러&엔서	15	07~1B
타로보	07	1C~22
포지	03	23·25·26
시스케	04	2A·2B·2E·30

**zz**

00	스펙터	19	서커버
01	글러브	1A	제3
02	스탄건	1B	스라프트
03	포크	1C	배주커
04	액터	1D	간담
05	메그넘	1E	범 건
06	리모콘	1F	범 플레이트
07	막스플래이어	20	머시업 포트
08	샌드러	21	코로니 건
09	프러짐	22	파워풀 보우
0A	날	23	없음
0B	사이언	24	없음
0C	크로스퀘어	25	파동메기
0D	분리구루	26	백업 커튼
0E	세러비	27	없음
0F	세러비니	28	없음
10	사리규어	29	없음
11	정세라세러	2A	수리검
12	리프래드	2B	폭발 메기
13	대포어즈	2C	없기
14	여러크스	2D	없기
15	파워풀	2E	난사 수리검
16	다렉	2F	없음
17	텍스트	30	머 전술
18	텍스		





# 아가동산

게임파워로 제호를 바꾼 뒤, 두 번째로 책을 내게 되었습니다. 이번 달에는 제호가 바뀌어서 그런지 사연이 많이 줄어들었네요. 앞으로는 보다 재미있고 흥미있는 사연을 많이 보내주셔서 이 맥빠지는 가을에 제가 기운을 차릴 수 있도록 해주세요.



## 플스가 좋다. 아나지 드림캐스트가 좋다

안녕하세요, 아가박님  
저번호 낙오자 황영식이예요. 요즘 저에게 큰 고민 하나가 생겼어요. 바로 드림캐스트 때문이죠. 저희 반서 동팔이(이름은 서동규)가 플스 2와 드림캐스트 발매시기가 비슷했었지만, 드림캐스트의 성능이 너무 좋아서 플스 2가 2000년으로 연기했다더군요. 전 동팔이에게 쓰잘데없는 소리하지 말고 집에 가서 PS, SS, N64나 열심히 하라고 했습니다(동팔이는 차세대 기종이다 잊거든요). 그런데 곰곰이 생각해보니 그럴 뜻한 이야기더라고요. 그래서 말인데요, 이 말이 맞는 말인가요. 동팔이는 자기가 인터넷을 조사해서 찾은 정보라면서 게임파워는 다 거짓말이라더군요. 그 일로 매일 쉬는 시간이면 드림캐스트가 더 좋냐, 아니면 플스가 더 좋냐하며 매일 서로 싸웁니다. 나쁜 X×I 아가박 영님 이 말이 맞는 말인가요? 맞다면 어떡해야 하죠. 그럼 2×1000  
P.S. 파워 6주년 축하드립니다.



영식군과 친구 동팔이군(?)이 어떤 게임기가 더 좋은가를 두고 싸우고 있다는 글을 보니 저의 어릴 적 시절이 생각이 나네요. 그 때 저는 제 친구와 8비트 컴퓨터를 두고 싸웠습니다. 애플 II 컴퓨터를 가진 저는 '애플 컴퓨터가 좋다', 반면에 MSX 컴퓨터를 가진 제 친구는 '아니다! MSX가 훨씬 좋다'... 아무튼 하루도 빼놓지 않고 싸웠죠. 그러니 영식군과 친구가 싸우는 것이 이해가 가네요. 아무튼 현재로서는 플스 2가 언제 출시될 지는 확실히 알 수 없습니다. 다만, 온갖 추측성 루머만이 떠돌고 있을 뿐

이죠(내년 4월, 2000년 크리스마스 전후 등...), 그러므로 SCE에서 공식적으로 발표하기 전에는 속단은 금물이지요. 그리고 제 생각으로는 얼마나 빨리 나오는 것이 중요한 것이 아니라 얼마만큼 뛰어난 성능을 지니고 있는지가 훨씬 중요하다고 봅니다.

## 친구에게 사기치지 말아라

영아? 파워 출발이 중네요. 이 건 제 friend에 관한 믿기지 않는 현실입니다. 제 친구는 얼마전 플스 5500을 샀습니다. 중고로 17만원을 주고... 근데 이 녀석이 얼마후 5500을 팔고 7000을 샀더군요. 4만원이라는 엄청난 가격에... 믿기지 않으셨지만 사실입니다. 그런데 그 4만원에는 엄청난 비리가 있죠. 영님께 특별히 그 비리를 폭로하겠습니. 이 녀석은 평소 단골집을 찾아 5500을 17만원에 팔고 7000을 21만원에 사는 건데 그 사기꾼 녀석은 5500을 친구 빌려왔다고 하며 추가금 4만원만 내고 다음에 갖다준다고 했습니다. 전화번호, 주소 아무 것도 적지 않고... 그리고는 4만원에 7000 새거를... 그리고 그 사기꾼 녀석은 우리 반 아 그런데 6만원에 팔더군요. 나쁜 놈. 영아 이 못된 녀석을 온 줌 내주세요.



그런 단순한 방법으로 사기(?)를 치다니! 진원군 친구는 교활한 건가요, 아니면 단순무식한 건가요? 그런 그렇고 단골 게임매장 주인이 친구의 거짓말에 어떻게 그리 쉽게 넘어갔는지 모르겠네요. 아무리 단골집이라고는 하지만... 아마 그 주인은 '이 녀석이 어떻게 나오는지 두고보자' 하고 마음속으로 그 친구를 염두해두고 있을 거예요.

그러므로 정말 큰 일을 당하기 전에(경찰서나 부모님께 끌려가기 전에) 그 친구는 빨리 이 일을 해결해야 할 겁니다. 진원군! 친구에게 잘 충고해주세요.

## 스퀘어에 들어가고 싶어요!

안녕하세요? 저는 FF시리즈를 매우 좋아하는 소년인데요. 제가 지금까지 FF시리즈를 거의 다 해보았지만 FF시리즈는 게임을 하면 할수록 매력을 느끼는 훌륭한 작품이라고 생각합니다. 그래서 제 꿈인 일본의 스퀘어 회사에서 취직해서 FF시리즈를 능가하는 세계 최고의 RPG 게임을 만들고 싶습니다. 그런데 어떻게 해야 스퀘어에 입단할 수 있는지 모르겠습니. 또, 어느 정도의 능력을 가지고 있어야 하는지도 모르겠고요. 훌륭한 아가박님! 정말 잘 가르쳐주세요.



게이머들은 자신이 좋아하는 게임보다 더욱 뛰어난 게임을 만들고 싶다는 생각을 한 번쯤 하게 되지요. 그러나 게임은 막연한 생각만을 가지고 만들 수도 없을 뿐더러 혼자서 게임의 모든 부분을 만들 수는 없습니다. 게임을 제작하기 위해서는 프로듀서, 시나리오, 프로그래머, 그래픽, 음악 등 수많은 분야를 담당할 사람이 필요하기 때문에 우선은 정수군이 하고 싶은 분야를 생각하는 것이 중요하지요. 그리고 스퀘어는 자타가 공인하는 일류급의 게임 제작사이기 때문에 웬만한 실력 가지고는 입사하기 힘듭니다. 그러므로 지금부터라도 자신이 원하는 분야를 열심히 공부해서 실력을 쌓으세요.

## 친구에게 빨리 집으로 돌아오라

안녕하세요 아가박님. 저는 게임파워의 애독자

중 한 명인 이승철이라고 불리는 놈(?)입니다. 제가 아가동산에 편지를 쓴 이유는 제 친구놈 때문입니다. 어렸을 때부터 게임에 미쳤던(?) 우리 둘은 같이 패밀리부터 시작했어요. 그 후 계속 게임을 즐겨왔죠. 어느 날 우리는 철권을 본 순간, 그만 쪽 빠져 버렸어요. 근데 컴파워(당시 컴챔프)에서 플스로 철권이 나온다고 해서 우리는 꼭 플스를 사기로 결심했죠. 우리는 전 재산을 다 털어서 플스와 철권을 샀습니다. 그리고 우리가 좋아하던 스퀘어가 플스로 FFVII를 만들라는 것을 알게 된 날, 우리는 기쁨에 잠을 이룰 수가 없었던 적도 있었습니다. 그렇게 함께 플스로 우정을 나누던 친구가 얼마 전 플스를 팔게 되었습니다. 아니 개네 어머니께서 팔아버리셨죠. 성적 때문에...(이제 1년후면 수능). 그 일로 친구가 집을 나가버렸어요(그렇다고 나가나 임마!). 이 녀석이 어린 놈이라, 친구와 저는 매일 항상 게임파워를 보았기 때문에 이 글을 볼 수 있을 거예요. 친구에게 한마디 하고 싶습니다. '재민아 빨리 들어와라, 내가 플스 자주 빌려줄게. 예전처럼 게임하면서 내년 일년만 참자. 니가 보고 싶다. 이게 보거든 얼른 와! 무심한 놈 전화도 없네!' 아가박님 건강하세요(저는 요즘 감기가...) 다음에 또 편지로 뵙죠. 그럼 2000.



어머니가 아들 성적 때문에 플스를 팔아버렸다고 해서 그것 때문에 가출을 하다니! 세상을 살다보면 그런 사소한 것보다 훨씬 괴로운 일들을 겪게 될텐데... 그만한 일로 가출을 했다는 것은 재민군이 너무 어리석었다는 생각밖에 안 드네요. 아들이 돌아오기를 기다리면서 근심에 빠져 계시는 부모님을 생각한다면 결코 그래서는 안됩니다. 혹시 지금쯤은 집으로 돌아왔는지 모르겠지만 아직 돌아가지 않았다면 빨리 사랑하는 가족과 친구가 기다리고 있는 집으로 돌아가세요.



**아가박의 얼굴**



덕규군의 사연은 별다른 내용이 없어서 수록하지 않고 그림만 실었습니다. 다음에 보내실 때에는 재미있는 사연을 보내주세요(연두색 볼펜으로 글을 써서 그런지 글씨를 알아보기가 너무 힘드네요. 다음부터는 잘 보이는 색깔의 필기구를 사용해주세요).

**클라우드 스트라이프**



회승군의 사연은 뭐라고 답변을 해드리기가 힘들어서 그림만 수록했습니다. 다음에는 흥미를 끌 만한 사연으로 보내주세요.

**사랑을 위해 플스를 팔았노라**

안녕하세요. 아가박님  
게임파워로 바뀐 것을 축하드립니다(와아-). 저는 해사고등학교에 다니고 저번에 용수로 못 들어간 정오진입니다(참고로 저는 남입니다. 이름이 여자같다고들 해서...). 전 솔론 일이 있었습니다. 그 내용은 이렇습니다. 전 여자친구를 소개받았습니다. 그러나 내 여자친구는 가난했고 내 여자친구의 할머니가 병원에 입원하게 된 것입니다. 이곳저곳에서 모은 돈은 15만원이 부족하다고 했습니다(수술비가). 15만원 때문에 외국으로 입양가게 될 지도 모른다고 했습니다. 그래서 제 보물 1오였던 플스를 팔아 15만원을 보태주었습니다. 내 친구들은 눈에 콩깍지가 끼었다고 하더군요. 그래두 그것 때문에 수술도 잘 됐고 입양두 안 가게 되니 좋더니 내 여자친구 할머니가 그냥 집에 있으면 고생한다두 입양가라고 하셔서 어쩔수 없이 입양을 간 것입니다. 못날을 기약하며... 이젠 돈을 다시 모아서 플스를 살 겁니다. 힘을 주세요.

효진군의 사연은 한 편의 소설을 읽는 듯한 느낌을 주네요. 여자친구의 할머니가 수술을 받아야 하는데 수술비가 15만원이 모자라서 여자친구가 입양을 가게 될 지도 모른다. 그래서 플스를 팔아서 15만원을 보태주었지만 결국 여자친구가 입양을 가게 되어 훗날을 기약하며 이별하게 된다... 이 사연이 효진군이 실제로 겪었던 일인지, 아니면 지어낸 이야기인지는 잘 모르겠지만, 아무튼 일반적인 시각으로 봤을 때는 전혀 현실성이 없네요.

**우리 부대원귀염둥이 강아지들**



안녕하세요. 전 군대중에서도 한국군대(대한민국), 그리고 육·해·공군 중에서 육군, 육군 중에서 후방도 아닌 중방도 아닌 최전방에 근무중인 육군 병장, 병장 중에서도 말년 병장인 김성오라고 합니다(이제 전역이 28일 남았거든요). 너무 제 소개가 길었나요. 저의 사연은 오락에 관한 내용은 아닙니다. 하지만 재미있게 읽어주세요. 제가 일하는 중대엔 개 두 마리가 있습니다. 한 마리의 이름은 봉설이구요. 또 다른 한 마리의 이름은 아무생입니다. 왜냐구요. 아무생이 없는 게 걸랑요. 하지만 이 두 개는 특기가 하나씩 있답니다. 봉설이는 두발로 서기구요. 아무생은 앞다리, 뒷다리를 똑 뱉어서 자는 겁니다. 이만하면 "동물의 정(기인열전)"에 보내도 손색이 없겠죠. 지금 이 두 마리의 개는 군견이 되기 위해 맹훈련중이 있습니다(되기는 어렵겠지만 말이죠). 그리고 아무생은 제가 여기 와서 어릴 때부터 우유랑 먹을 걸 주면서 키웠지만 지금은 저의 말은 들은 채도 않는답니다(배신·배반). 하지만 우리 중대의 귀염둥이 마스코트랍니다. 수고하세요.



강아지 사진을 모음집으로 만들어 보내시다니 성호 병장님께서 이 개들을 너무 사랑하시는 것 같네요. 처음에 이 사연을 봤을 때는 조금 황당하기도 하고 게임과 관련이 전혀 관계가 없기는 했지만 그림도 비교적 잘 그리셨고 저도 개를 좋아해서 뽕기로 했습니다(하지만 사연은 전혀 재미가 없네요...). 아무튼 앞으로도 부대의 마스코트인 두 개를 잘 보살피시고 전역하시는 그 날까지 몸건강하시기를 바랍니다.

**새턴은 있다**

안녕하세요 아가박님. 대구에 사는 성복입니다. 전 이번 오 파워를 보고 더 이상 참을 수가 없어서 이렇게 글을 보냅니다. 즉, 게임파워에 따질 게 있다 이 말입니다. 아무리 생각해도 게임파워는 플스만 좋아하는 것 같습니다. 몇 달전 게임챔프 3월호가 나왔을 때 책을 보니 새턴용 KOF '97기사가 있었습니다. 전 그걸 보고 당연히 공략을 해줄 거라고 믿었습니다. 하지만 그 후, 새턴용 KOF '97은 기사조차 나오지 않았습니다. 같은 날 발매된 플스용 철권 3는 두 달이나 공략이 나왔으면서... 그래도 전 'KOF '97은 워낙 유명하니까 그랬겠지'하면서 참았습니다. 그런데 챔프 7월호를 보니 플스용 KOF '97 공략이 있는 게 아닙니까? 전 화가 났지만 참고할 수 없이 그걸 보고 새턴용 KOF '97을 샀습니다. 그리고 챔프 8월호를 사보니 그 안에는 '멀리 PS 만들기'가 있는 것이었습니다. 아니, 플스만 게임이니까? 저는 또 화가 났지만 참고 이번에도 그걸 보고 감심히 빨간색 새턴을 만들었습니다. 또 챔프 10월호를 샀을 때는 정말 기가 막혔습니다. 10월호 부록은 플스 유저가 아니면 전혀 쓸모가 없는 것이었습니다(하도 못해 CD케이스로도 못 쓰고...). 이것뿐만이 아닙니다. 왜 항상 공략본은 플스 게임만 줄니까? 오군래 들어서 새턴이나 N64용 공략본이 나오는 걸 못 봤습니다. 이번 오에도 플스는 140P가 넘는 공략본까지 합쳐서 무려 4개나 공략이 있는데 새턴이랑 N64는 달랑 하나. 그리고 이번호 부록을 보니 스파제로 3가 플스로 나온다고 하는데 제가 알기로는 분명히 플스, 새턴 동시발매라고 들었습니다. 근데 왜 PS부조 PSSS부조라고 나와야 정상이 아닙니까? 새턴은 게임기도 아니란 소리가요? 게다가 DC 기사가 자주 새턴 코너에 많아지는 것도 억울한데 이번 오에는 SS 비법 코너까지 없어졌더군요. 아무리 사장사에 접어든 게임기라고 하지만, 너무나 거 아닙니까? 제 친구들(물론, 새턴유저들)도 게임파워가 차별대우한다고 모두 화를 냈습니다. 저도 믿고 싶지만 자주 그런 기분이 듭니다. 써놓고 보니까 제가 너무 흥분한 것 같은데 죄송하구요. 앞으로는 부디 새턴에도 관심을 좀 가져주세요. 그럼 이만 줄입니다. -대구에서 한뎃힌 새턴 유저가-

정말 엄청나게 긴 사연을 보내주셨네요. 드림캐스트의 등장으로 점차 사양세에 접어들고 있는 새턴을 가진 성복군의 입장에서 볼 때에 그런 생각을 가지는 것은 결코 무리는 아니겠지요. 하지만 저희 게임파워가 새턴을 차별대우를 하는 것은 결코 아니라는 사실을 알려주시기 바랍니다. 일반적으로 공략으로 다루는 게임은 그 발매되거나 기대도를 감안해서 공략을 하게 되는데 그러다 보면 몇몇 게임은 발매시기가 맞지 않거나 기대도가 의외로 낮아져서 공략에서 제외되기도 합니다. 그러나 '이 게임은 새턴용 게임이니까 공략하지 않는다'라는 경우는 없습니다. 그리고 최근 들어 특별부록들이 플스쪽으로 치우쳐졌던 것에 대해서는 새턴, N64 유저분들의 양해를 구하며 앞으로는 타

기종에 관련된 특별부록도 제공하도록 하겠습니다.

**좋은 일과 나쁜 일**

아가박 오라바니께  
안녕하세요. 시차(주:일교차가 아닌지?) 심한데 감기는 안 걸리셨는지요? 그냥 오늘은 이런저런 얘기를 하려고 쓰는 겁니다. 아주 좋은 일이 생겼구요. 반면에 안 좋은 일도 생겼어요. 편지 궁금하시죠- 우선 좋은 예긴 저희 학교, 그것도 열반의 친구가 작곡이 바뀌어져서요. 그 친구덕에 플스CD를 빌릴 수 있게 됐어요. 같은 여자이면서도 이렇게 가까운데 그런 친구가 있다니... 기쁘겠죠. 그리고 안 좋은 예긴요. 정말 싫어하는 누구에게 계속 편지가 온다는 거예요. 예- 구- 지겨... 말을 해도 못 알아듣는 건지, 모른 척 하는 건지... 어떻게 했을 중을까요? 양편 대략 뭐-이 정도만 얘기할게요. 그럼 정말루 정말루 몸조심하세요. 안녕하-

같은 취미를 가진, 그것도 플스 게임을 좋아하는 친구가 생겼다니 정은양은 보다 즐겁게 게임을 할 수 있겠네요 그리고 정말 싫어하는 누군가에게(물론 남학생이겠죠?) 계속 편지가 와서 괴롭다고 했는데 그럴 때는 그냥 편지만 받기만 하고 뜯어서 보지는 마세요. 그런 다음, 편지가 가득 쌓이면 그것을 모두 모아서 그 사람에게 주세요. 그러면 아마 포기할거예요.



유러 아기통산 시할간 사이에 온 입장객







# 영구 기억 솔리드



**영구 스테이크**  
1967년산. IQ180의 수재에다 6개 국어를 구사하는 '솔리드 스테이크'와는 관계가 없다. 도전에는 불가능이 없다고 믿는 인물이며, 안방중에 지나가는 사람들을 찔찍이는 버릇이 있다.



**나오미**  
애인에게 바람을 맞고 안강 고수부지를 거닐다가 인질로 잡혀있지만, 리카드 영구가 안 눈에 반해 버려 인질답지 않은 인질 생활을 하고 있다.

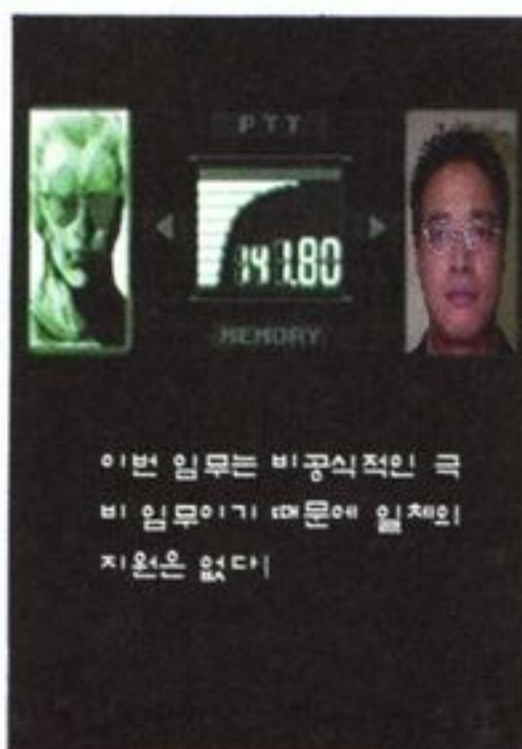


**땡7이**  
통신을 통해 영구 스테이크를 지원하는 연락책이다.

때는 2050년. 눈부신 과학기술의 발전을 맞이한 21세기 한국에는 과거로 돌아가자는 극성 테러분자들이 국회의사당을 점거하고 있었다. 한편 1999년 당시 최고의 전성기를 맞이했던 동사무소 단기병 동지회는 이들의 능력을 보존하기 위해 안 인물을 냉동 보존시키기에 이르렀고 정확히 50년 동안의 긴 잠에서 깨어난 우리의 오프, 영구 스테이크는 여의도 바로 옆에 위치한 재우구 파워 1동 동대장의 명령을 받고 국회의사당에 인질로 잡혀 있는 나오미를 구하러 가기에 이르렀다.



Let's go다, 땡7이!





♥♥ 조영구 - 94년 10월 SBS 전문 MC공채 1기(480:1) ⇒ 그는 게임 프로그램이었던 '달려라 코바'의 명 MC로 활동을 시작, 수많은 프로그램에서 다재다능함을 보여주고 있다. 현재는 「한밤의 TV연애, 도전! 불가능은 없다, 떴다 우리동네, 아빠! 일요일 아침이에요, 출동 0909, 도전! 가족 최고, 특명! 아빠의 도전」 등 다양한 프로그램에서 활동 중이며 가슴 뭉클한 감동적인 사연부터 웃음을 자아내는 즐거운 이야기까지, 언제나 시청자들에게 다양한 볼거리, 느낄거리를 제공하기 위해 열심히 뛰고 있다.

이야합  
콩팍옥명





# 연구실

버파 3tb의 발매일이 가까워지고 있습니다. '이식 타이틀'이라는 꼬리표를 달고 태어나는 것이기 때문에 당연히 원작과의 비교는 피할 수 없겠지요. 많은 게이머들이 '드캐'의 능력을 평가하는 잣대로 버파의 이식도를 거론하고 있는 이 시점에서, 드림캐스트의 성패여부에 중요한 변수가 될 지도 모를 빅 타이틀 「버파 3tb」를 차근차근 뜯어보도록 하겠습니다. 저도 '버파가 뜨면 드캐도 뜬다!'...고 생각합니다만...



## 버추어 파이터 3tb를 바라보며...

이 게임을 논하려면 우선 버추어 파이터 3(이하 버파3)의 인기와 지명도부터 설명하지 않을 수 없다. 버파 3는 원래 아케이드 게임으로 세가 최고의 프로듀서라는 '스즈키 유'와 AM2 연구소에서 제작한 게임이고 전 세계적으로 선풍적 인기를 끈 그야말로 초 대작이라는 말이 가장 어울리는 게임인 것이다. 초당 100만 폴리곤과 60프레임을 자연스럽게 묘사할 수 있는 능력을 가진 MODEL3라는 기판을 사용한(버파 3tb는 MODEL3 step2를 사용했다) 이 게임은 현재 미국 스미소니언박물관 컴퓨터 그래픽 부문 전시관에 전시되어 있을 정도로 그래픽 부문에서는 단연 최고로 인정을 받고 있다.



스즈키 유의 모습

실상 버파 3tb와 버파 3는 다른 게임이 아니다'라고 말할 수 있다. 버파 3tb는 버파 3의 업그레드 버전이기 때문. 버파 3에서 버그 수정과 캐릭터간의 밸런스 조절, 신기술의 추가와 기존 기술의 조정, 팀 배틀 모드의 추가, 스테이지 수정 등을 마친 것이 바로 버파 3tb인 것이다(물론 그렇다고 '버파 3나 버파 3tb나 똑같은'이라고 말하면 당신은 '게임을 모르는 사람'에 불과할 뿐이다). 하여튼 이런 대단한 게임을 드림캐스트로 완벽하게 이식할 수 있을지? 이미 새턴에서 보여줬던 세가 이식 능력에 많은 상처를 받았던 우리는 어쩔 수 없이 이런 의심을 하게된다. 자! 그렇다면 세가에서 공



개한 자료들을 보면서 우리의 우려를 마음 속에서 씻어내도록 하자.

- 스즈키 유는 최근 버파 3 RPG로 추정되는 DC용 게임을 개발중이다
- TGS쇼에서 DC용 '버파 3tb'를 플레이하고 있는 모습



## 정말 드림캐스트 버전의 자료인가?

그렇다, 진실이다. 지금부터 공개하는 사진 자료들은 이미 80% 이상 진행된 DC버전의 버파 3tb인 것이다. 80%라고는 하지만 대전 액션의 제작에서 나머지 20%는 캐릭터간의 밸런스 조정과 디버깅, 기술 판정의 조절인 것이다(즉 그래픽 부문은 이미 거의 완성 상태). 보면 알 수 있겠지만 정말 훌륭한 이식도를 보여주고 있다. 아케이드 판과 비교를 해도 손색이 없을 정도. 보통 가정용으로 이식 될 때는 대부분 초월 이식을 기대하지만 이 버파 3라는 게임에 대해서는 솔직히 이 자료를 보기 전까지 '그냥 아케이드만 하여라'라는 생각뿐이었다. 아니 오히려 약간의 다운 이식이더라도 행복한 미소를 지을 생각이었다. 그러나 이정도 퀄리티라면 초월 이식의 가능성도 엿볼 수 있다.

위의 사진들은 버파 3tb의 데모 화면이다. 12명의 캐릭터의 아이 레벨의 테크닉들이 펼쳐지는 데모에서 아키라와 울프의 대전만이 공개되었다. 아케이드 판에 비해 전혀 손색이 없다. 아니 오히려 약간 더 좋다?

데모 화면





## 캐릭터 셀렉트 화면

아키라에 커서를 맞춰놓은 상태이다. 이 상태로 커서를 유지하면 캐릭터의 얼굴이 회전을 하면서 눈을 깜빡인다.



수많은 풀리곤으로 표현된 얼굴과 머리컬러

정면의 모습이다. 풀리곤 머리컬러의 머리술이 적은 것을 주의해서 보자



○ 눈을 감은 아키라의 모습. 저 눈꺼풀도 수많은 풀리곤으로 표현되어 있다. 이것이 조당 300만 풀리곤을 제한해내는 드림캐스트의 위력!

## tb버전에서의 신기술



비파 3tb에서 추가된 아키라의 신기술 '순신변교 (←← P+G) 기술 발생 시간에 공격을 풀지 않으면 무조건 '절신교', '이문장주' 등을 맞게 된다



역시 비파 3tb에서 추가된 제프리리의 신기술 '폴 스윙 예매(←→→ P+K) 발생 시간이 너무 길어서 아케이드 버전에선 거의 사용 가치가 없던 기술이었다. 과연 DC 버전에서는 어떤 변화가 있을지?

## 팀배틀 모드



다카 아키라와 시라 브라이언트가 선택되어 있다. 비파 3tb의 가장 큰 특징은 여러 캐릭터를 선택할 수 있다는데 있다. 최소 2명에서 최대 5명까지 선택을 할 수 있다

## 시점 전환



1인칭 시점에서 본 아키라의 모습. 비파 3tb에서는 1인 플레이 시 일면, 1인칭, 등 뒤, 공중의 4가지 시점을 사용할 수 있다. 전환 방법은 스타트 버튼을 누르는 것. 아키라의 눈을 보라! 저 움직임은 눈앞도 수많은 풀리곤으로 이루어져 있다. 또한 모야레 현상(그라데이션 처리가 된 부분을 확대했을 때 색이 층층이 나뉘어 있는 현상)이 전혀 없는 섬세한 텍스처 맵핑도 아케이드 버전의 그 느낌 그대로 훌륭하다

## 스테이지&ETC



사리가 췌트 집기인 '불링 페이스 크래시(P+G)를 아키라에게 성공시키는 장면. 무대가 된 아키라의 홈 스테이지인 '유케 무관'의 바닥을 보라. 나무결을 섬세하게 표현한 텍스처가 무늬만 나무라고 알고 있다



홈 스테이지인 스모장에서 리온을 잡아 던지고 있는 아키라의 모습. 캐릭터가 어떤만큼 확대 되어도 그래픽에 전혀 깨짐이 없다. 역시 까다로운 안티 앨리어싱(그래픽이 확대 되었을 때 사선이 마치 계단처럼 보이는 것을 방지하는 그래픽 테크닉) 작업과 맵스 맵핑(그래픽이 확대 되었을 때 그에 알맞는 사이즈의 텍스처를 통째로 붙이는 그래픽 테크닉)을 가진 후의 모습이다



잭키의 홈 스테이지인 고층 별당의 모습. 아키라의 '봉격 운신 상호쟁(근거리에서 P+K+G ← P+K ← P)'이 잭키에게 직결되고 있다. 투명인 질감의 바닥도 잘 표현되었고 아키라의 무릎에 절변장도 그려있는 전구에서 나오는 광원 효과도 훌륭하다. 바닥의 전구 위에 캐릭터가 다온되면 전구가 켜지게 된다. 마치 사진을 보는 것 같이 섬세하게 표현된 별당의 텍스처 맵핑을 보라!



엑스트라 스테이지인 동굴에서 울프가 '자이언트 스윙(←↘↘ P+G)을 하고 있다. 동굴 바닥의 텍스처 맵핑도, 고저지도 완벽하다. 또한 당이고(?) 있는 울프에게 보이는 전상 효과도 그대로 이식된다



리우게 홈 스테이지인 만리장성에서 팔을 폭명하고 있다. 기술명은 '연자쟁(←→→ P+K) 이 사진에서는 볼 수 없지만 MOD-EL3기판의 성능을 단적으로 보여주었던 알파 블렌딩(물체를 반투명 처리하는 그래픽 기법)을 잘 표현할 수 있었는지? 아케이드 판에서는 캐릭터가 생략 밖에서 보는 시점이 되면 생략이 알파 블렌딩으로 투명 처리되었다



파이의 홈 스테이지인 저평. 파이가 '제연이담(←↓ P+G)을 하고 있다. 역시 바닥의 텍스처 맵핑은 완벽에 가깝고 저평 옆의 장실도 섬세하게 묘사 되었다. 또한 멀리 보이는 계리의 풍경에도 소홀함이 없다



리온의 홈 스테이지인 도서관의 모습. 리온이 '픽아점전(근거리에서 ↘ P+G)을 하고 있다. 도서관에서 대전시 응용 공중 콤보를 자주 사용할 수 있게 해주던 계단의 고저지각 그대로 재현되었다. 또 멀리 보이는 계동의 모습, 계단위의 커벳 그 어느 하나도 소홀함이 없다



슈운의 홈 스테이지인 햇목의 모습. 제프리가 니 부사(←K)를 하고 있다. 아케이드 판에서는 실세 없이 출렁거리는 움직임으로 다운시 의외의 곳으로 뺨기 나가는 등 재미있는 현상이 없어졌던 스테이지



계정의 홈 스테이지인 성의 모습. 현 시점에서 공격된 자료 중 가장 원성도가 떨어지는 스테이지이다. 바닥의 텍스처 맵핑이 완전하지 않아서 원래 군데 군데 벗겨져 있어 말 건디가 모두 임여져 있다. 그러나 그리 어려운 작업이 아니므로 완성품에서는 제대로 표현이 될 것으로 예상된다



사리의 홈 스테이지인 저미철의 모습. 사리의 라이트닝 니 스매시(근접시 ← P+G)가 직결되고 있다. 상당히 거대한 고저지로 공중 콤보에 많은 도움을 주었던 계단도 그대로, 또 멀리 보이는 포스터의 텍스처도 완벽하다





## 공개되지 않은 스테이지들

옆의 사진들은 공개되지 않은 스테이지들이다. 세 가지 모두 몇몇 어려운 그래픽 테크닉을 지니고 있는 스테이지들. 아오이의 온천은 포그(안개 효과)와 때때로 내리는 눈, 제프리의 섬은 칠렁이는 바다와 밤을 때마다 튀는 물방울, 울프의 사막은 가끔씩 휘날리는 모래의 처리가 바로 그것들이다. 과연 어느 정도의 완성도로 우리에게 다가올 것인가?



이 상태라면 정말 'Excellent!!'

### DC의 적 DURAL??

버추어 파이터 시리즈에서 언제나 마지막 보스로 등장하는 듀랄. 카게의 어머니로 알려진 그녀는 시리즈의 3탄에 이르러서는 최신 그래픽 테크닉의 결정체로 나타난다. 그야말로 MODEL3 step2의 능력을 모두 보여주는 움직임은 광고탑인 것이다. 그녀의 금속 질감을 표현하기 위해서 다각도에서의 광원 효과, 텍스처 맵핑, 스페큘러 하이라이트(폴리곤 물체에 광택을 주는 그래픽 테크닉) 등 고급 테크닉이란 테크닉은 모두 사용해야 한다. 또한 설상가상으로 버퍼 3tb에만 등장하는 반 투명 듀랄을 표현하기 위해서는 알파 블렌딩의 효과까지 곁들여야 한다. 그리고 듀랄 전용 스테이지 여기 저기서 등장하는 흐릿한 안개를 표현하기 위해서는 포그(안개 효과) 테크닉도 사용해야 한다. 다른 캐릭터가 아무리 잘 이식되었다고 해도 결국 버퍼 3tb의 이식 성공률은 듀랄에서 판가름난다고 해도 과언이 아니다.



○ 과연 투명 듀랄도 재현되는가? 사진은 아케이드 버전의 모습  
○ 변칙 변칙 황금 듀랄

### 듀랄을 선택할 수 있나?

현 시점에서 확실하진 않지만 가정용 이식이라는 특성과 몇몇 공개 자료를 분석해보면 거의 99% 선택이 가능할 것으로 예상된다.



○ 이 사진을 보면 듀랄이 나와있음에도 양쪽에 나와있는 캐릭터 이름에는 듀랄의 이름이 없다. 그렇다면 버퍼 2.1 버전의 방식처럼 랜덤으로 등장하게 되는 것인가??

### 컨트롤러의 성능은?

최고의 명작이 될 버추어 파이터 3tb를 패드로 플레이할 생각을 일찌감치 버려라. 이 게임은 그렇게 느긋하게 할 수 있는 게임이 아니다. '난 패드로도 남들만큼 할 수 있어'라고 말하는 독자는 더욱 바보스럽다. 그 능력으로 스틱을 사용한다면 남들보다 더욱 잘할 수 있을 것이다. 그렇다면 드림캐스트를 지원하는 컨트롤러는 어떤 것일까? 최근에 공개된 자료를 보면 이미 훌륭한 퀄리티의 스틱이 공개되었다. 아케이드에서 거의 버퍼 전용 통체로 사용되었던(물론 일본에서) 버수스 씨티(Vusus City)의 스틱, 스위치와 거의 흡사한 모습의 컨트롤러가 등장했다. 이 스틱은 버퍼를 플레이하는데 최고의 환경을 제공해 줄 것으로 예상된다.



### 통신대전은 가능한가?

드림캐스트의 가장 큰 장점 중 하나인 통신 기능. 세가 랠리 2는 이미 전화 접속을 통한 통

신 대전이 가능하다고 발표가 있는 상태인데... 버퍼 3tb에서는 아직 가타부타 말이 없다. 버퍼 매니아들의 꿈은 다음과 같다.

1. 드림캐스트를 통한 인터넷 접속
2. 세가에서 무료로 제공하는 버퍼 베틀넷 (마치 스타 크래프트의 그것 같은)
3. 전세계 버퍼인과의 대전

과연 이와 같은 버퍼인의 드림은 캐스트 될 것인가? 불행히도 성공 확률은 상당히 낮다. 내장 모뎀의 성능이 썩 괜찮은 편이지만 과연 스피드가 생명인 대전 액션에서 대인 대전 중에 오가는 수많은 데이터를 처리할 수 있는 능력이 될지는 미지수이다.



### 알파벳맨은 등장하는가?

아케이드 버전에서 싱글 플레이(게임 스타트 시 스타트)를 실행한 후 커서를 순서대로 「아 키라에서 스타트 리온에서 스타트 파이어에서 스타트」를 입력하면 선택할 수 있었던 알파벳 맨을 선택할 수 있을 것인가? 그에 대해서는 아직 공개된 자료가 없다.



아케이드 버전에서의 사진



## 초월 이식을 한다면 어떤 것에서?

### 게임 외적 요소

게임 외적 요소로는 엔딩 동영상, 다양한 CG 포트레이트의 내장, 캐릭터 육성 방식의 미니 게임(PS판 사립 저스티스 학원에서 사용 했던 것과 비슷한 방식?), 비파RPG 등이 예상되고 있다. 이 중 엔딩 동영상과 CG 포트레이트의 경우는 가장 실현 확률도 높고 가정용 이식으로의 기본 자세라고 본다. 과연?

통신 대전의 가능 여부가 불투명한 지금 기대할 수 있는 초월 이식의 가능성은 게임 외적 요소와 게임 내적인 요소로 나눌 수 있다. 물론 듀랄과 알파벳맨의 선택 가능성도 초월 이식이라고 할 수 있다(그러나 이 정도는 기본 아닐까..).

### 게임 내적 요소

게임 내적 요소로는 이미 거의 예정된 또 대부분의 비파 팬들이 기다리는 것이 있다. 개발 단계에서 로케 테스트 중 여론 조사 후 취소된 제 3의 복장과 히든 스테이지가 바로 그것이다. 일정한 조건을 만족시키면 선택이 가능한 형식으로 등장할 것으로 예상되는 몇몇 캐릭터의 제 3의 복장과 스테이지는 다음과 같다.

#### 스테이지

제작 당시 취소되었던 스테이지도 상당이 많다. 그 중 가장 완성도가 높았던 4가지 스테이지를 공개해본다.



담 스테이지. 상단의 경사로에서 다양한 콤보를 개발할 수 있을 것 같다



웨스턴 바 스테이지. 적격의 홈 스테이지로 발당과 경합을 벌이다 취소된 듯. 왼쪽 구석에 살짝 보이는 계단과 2층을 주의깊게 보자. 특히 비 부근에서 싸울때 공중으로 높이 올라가면 부딪여서 방해가 될것같다



철장 스테이지. 다소 평이한 대전이 이루어질 것으로 예상되지만 철장의 높이 차이로 링 어웃 여부의 관계가 있을 것 같다



온돌 다리 스테이지. 슈운의 스테이지처럼 온돌계열 특 기술의 판정과 다운시의 공방에 영향을 미칠 것으로 예상되는 스테이지

#### 제 3의 복장



피어의 무도회 복장. 아무로 인기 스타 아무로 나미에의 무대 복과 같은 디자인이라고 한다



여오의 세리복. 선풍적 인기였음에도 식재된 이유는 무엇이었을까? 일본에 YWCA의 임금이러도 적용한 것일까?



슈운의 방수복. 등에 매고 있는 기병은 새턴 모양이라고 한다. 그렇다면 DC버전에서는 드림캐스트를 매고 나오는 것일까?



리온의 보드 복장. 현재의 복장보다 훨씬 멋지다는 의견이 많다. 그러나 역시 식재되었다

■ 지금부터의 사진은 캐릭터 디자인 당시 삭제되었던 초기 원안의 모습이다. 그중 선택 가능성이 높은 자료만을 모아보았다.



울프의 인디언 복장. 슈퍼 스파에서의 모크필드와 비슷하다



시라의 섹시 버전. 왼쪽만 번버진 시라의 모습이 정말 요염하다



리온의 교복 버전. 명문 사립학교의 교복 같은 이 복장에서 특히 주의할 것은 바로 거더벨트!!



적격의 미 공계 복장. 미인 바지와 금발이 잘 어울린다. 갈색의 점퍼도 고급스러운 느낌을 준다

#### 나오미 기판과의 연계 & 세이브 데이터

최근의 소문에 의하면 나오미 기판 대응의 비파 3tb가 제작된다고 한다. 나오미 기판으로 제작된다면 가장 큰 특징 중의 하나인 VMS 슬롯을 사용하지 않을 리가 없다. 그렇다면 VMS의 사용 방법은 어떤 것이 있을까? 대답은 의외로 간단하다. 약간 비약이 심한 상상일 수도 있지만 DC용 비파 3tb에서 캐릭터 육성이나 비파 RPG가 가능하다고 하자. 이러한 게임에서 경험치는 필수 불가결한 존재. 그렇다면 경험치를 게임 센터에서 올릴 수 있다면 어떨까? 대전 경



○ VMS접속서의 모습  
○ 나오미 기판과 VMS

험과 승률 같은 것이 VMS 슬롯을 통해 플레이어의 VMS로 세이브가 되는 것이다.

그리고 집에 와서 DC용 비파 3tb를 실행하면 그 데이터가 자신의 캐릭터의 경험치가 되는 것이다(상상만 해도 즐겁다).

#### 이상태라면 기대해도 좋다!!

드림캐스트의 성공 여부와 직결된 문제인 비파 3tb의 이식률. 아니 이식률이 곧 판매율이라는 표현이 더 어울린다. 현재까지 공개된 자료라면 마음 폭 놓고 아침해를 드림캐스트 로고와 착각해도 문제가 없을 듯하다. 새턴을 버리고 가신 남... 그렇지만 게임을 사랑하는 한 사람으로서 멋진 게임으로 탄생하기를 빌어 본다.



스팅이 선사하는 RPG

# 에볼루션

분위기 면에서 그랜디아의 그것을 많이 흡수한 듯한 오리지널 3D RPG가 등장한다. 깔끔하면서도 감쪽한 화면과 시스템의 「에볼루션」이 바로 그것. RPG가 끊임없이 '진화(EVOLUTION)' 하는 가운데, 드림캐스트용 「에볼루션」이 탄생하게 된 것이다.

▶개발사 : 스팅      ▶장르 : RPG  
▶발매일 : 미정      ▶발매가 : 미정

## ESP와 스팅이 선사하는 드림캐스트 첫 작품

세턴으로 많은 메이저 타이틀을 공급해 오던 ESP/STING이 드림캐스트를 향해서 발사하는 첫 작품은 DC용 오리지널 RPG로 밝혀졌다. 세계관과 등장인물의 이름, 다양한

메카닉과 무기 등에서 새 하드웨어에 걸맞은 참신함이 느껴지는 게임 「에볼루션」의 이곳 저곳을 미리 머리 속에 넣어 두자.

### 스토리

몇 옛날, 찬란하게 빛을 발하던 고대문명이 알 수 없는 이유에 의해 그 모습을 감추고 수만년의 세월이 흘렀다. 인류는 또다시 새로운 문명과 그에 따른 기술들을 쌓아 올라가기 시작했다. 새로운 문명이 들어선 자리에도 옛 문명들의 흔적이 곳곳에 남아 있었다. 주인공인 '맥 런처'가 모험가의 꿈을 키우는 세계는 바로 이러한 곳이었다. 어느날, 맥런처가 살고 있는 마을에 거대 세력, '제국'으로부터 찾아온 군대가 들이닥친다. 그들이 노리고 있는 것은 '에볼루션'이라고 하는 고대문명의 유산. 그러나 어찌서인지 군대는 주인공의 동료인 리니어를 노리게 되고...

### 「에볼루션」의 세계



## 이야기를 만드는 사람들

### 맥·런처

게임의 주인공. 대대로 모험가로 명성이 드높은 런처 집안의 외아들이다. 모험도중 행방불명이 된 부모님의 뒤를 이어 위대한 모험가가 될 것을 꿈꾸고 있다. 어떠한 일에도 굴하지 않는 강인한 정신의 소유자이기도 하다. 런처 가문은 건 가문과 예로부터 라이벌 관계에 있다. 계곡리를 무서워한다.



별난 이름을 가진 주인공은 사이프레이머라는 별난 무기를 사용한다

### 페퍼·박스

다른 인물과는 판이하게 다른 이름을 보면 알 수 있듯이 다른 나라로부터 찾아온 색시 우먼이다. 쾌활하고 직선적인 성격과 가진 어류모험가 원저 토라미 이끼라의 냄새가 많이 풍기는 이끼라



### 리니어·캐논

본 게임의 여주인공으로 전형적인 수수께끼형 히로인. 당연이게도 주인공인 맥에게는 마음을 열고 함께 모험의 길을 떠나게 된다. 이름이 주는 개인 이미지와는 반대로 무척이나 말수가 적고, 소극적인 성격. 저평가 다른 사람들과 어딘가 모르게 다르다는 것을 무척 신경쓰고 있다.



### 그레·네이드 집사

부모님이 행방불명된 맥을 돌봐주고 있는 할아버지. 외모만 보면 모험의 조연을 예우는 상담역 같은 모습이지만, 전투에서 불굴의 힘을 발휘하는 열혈 행동파 불꽃 노안이다. 나이가 들어도 이름값은 확실히 예주는 파이팅 할아버지.

### 체인·건

적순대에 내려오는 런처 집안과 건 집안의 라이벌 관계. 그 숙명을 지고 태어난 건 집안의 딸이다. 승부근성이 강하고, 모험가로서의 재능도 라이벌 맥에게 지지 않을 정도로 뛰어나다. 맥처럼 체인도 역시 사이프레이머를 사용한다.





### 사이프레이프린?

본 게임에서는 '사이프레이프린'이라는 특별한 무기가 등장한다. 이 무기는 고대문명의 유산으로 모험중 발견하는 여러 가지 파츠를 추가시키는 것에 의해 다양한 요력을 발휘할 수 있도록 설계된 효율적인 장비이다. 이 사이프레이프린을 사용할 수 있는 것은 극히 소수에 지나지 않는다.



픽스 조압에 의해 전혀 다른 무기로 탈바꿈한다



다소 코믹한 디자인이 눈에 띄는 맥의 사이프레이프린 공격



### 눈에 보이는 적들

대부분의 RPG 게임들은 던전 등을 헤매다가 갑작스럽게 적과 조우하는 시스템을 가지고 있어, 때 아닌 봉변을 당해야만 했다. HP가 게이지 밑바닥에 이르렀다고 해도 안 보이는 적과의 전투는 필연적이었다(반대로 레벨 업을 위해 적을 만나려고 해도 만나지 못하는 경우도 비일비재). 에볼루션에서는 STING이 과거 제작했던 작품「트

레저 헌터 G」에서 처럼 던전이나 필드의 몬스터가 눈에 보인다. 몬스터에게 캐릭터를 부딪히게 되면 전투로 전환되는 시스템을 가지고 있어, 자신이 원하는 만큼 전투의 회수를 조절할 수 있게 되었다.



OO 다양한 시공의 세계로 여행



씨우고 싶으면 사비를 걸자...? 으음, 현실적인 발상!

### 다양한 카메라 앵글로 전개되는 스토리

3D 게임의 세계에 있어서 다양한 카메라 앵글은 스토리를 좀더 심화시키는데 많은 공헌을 하게 된다. 게임의 서반에 등장하는 그레 집사와 주인공 맥의 대화 장면이다.



마지막 장면의 영웅이나 드러미를 보듯이 대사를 읽고 있는 쪽으로 카메라 앵글이 부드럽게 이동된다. 전투나 스토리 진행에 있어서 더욱 드라마틱한 효과를 만들어 내는 것이 바로 이 카메라 앵글의 역할인 것이다.

### 다양한 운송수단이 등장

게임중에는 주인공들 혹은 적들이 사용하는 무수한 탈것들이 등장한다. 조그마한 소형 비행기에서부터 거대한 전함까지 그 종류도 다양하다. 점차 대형화되어 가는 최근의 RPG에서 멋진 운송수단의 등장여부는 팬의 호감도를 크게 좌우하기도 한다. 에볼루션에 등장하는 탈 것들을 감상해 보도록.



이 시대 문명이 만들어낸 이동수단. 소형 비행기



맥탈 슬러그를 연상하게 하는 전차. 물론 캐릭터가 탑승할 수 있다



게임에 등장할 것으로 보이는 거대전함의 이미지 일러스트. 규모로 보아 적의 전함일 듯하다...

### 게이지에 주목!

RPG게임에 있어서 플레이어가 항상 신경쓰고 계속해서 체크해야하는 것이 바로 캐릭터의 상태를 시간적으로 표현해주는 '게이지'이다. 「에볼루션」은 게이지가 두 단으로 되어 있어, 위쪽은 늘 그렇듯이 HP(HIT POINT)를 나타낸다. 아랫쪽에 푸른색으로 표현되는 것이 이 게임만의 특색인 요소인 '파이트 게이지'이다. MP처럼

특수 기술을 발동하기 위해 소모시키는 게이지로, 전투중의 어떤 조건에 의해 점점 쌓여 간다고 한다. FF7에서 보았던 리미트 게이지, 혹은 격투 게임에 늘 등장하는 초 필살기 게이지와 비슷한 방식으로 응용된다고 한다. 기술을 사용하면 한꺼번에 게이지를 모두 소모하는 것이 아니라 기술에 따라 지정량 만큼만 소비된다고 한다(이점에



데미지를 입으면 게이지가 축적되는 방식? 아니면 아이템에 의해서? 있어서는 MP와도 비슷한 개념). 독특한 방식인만큼 기대가 되는 부분.

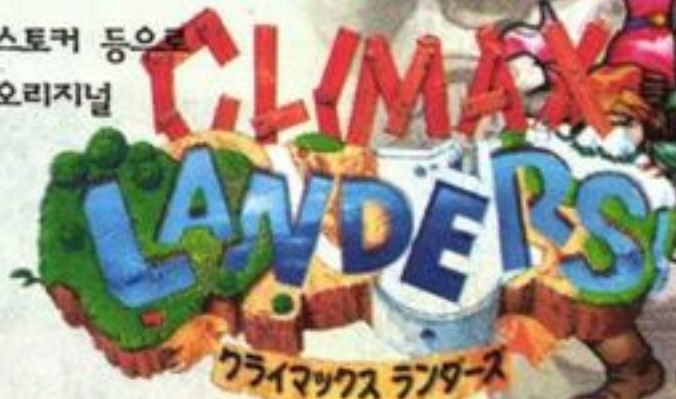




친근한 캐릭터들이 귀가한다

# 클라이맥스 랜더즈

클라이맥스사는 메가드라이브의 전성기부터 새턴에 이르기까지 다양한 타이틀을 만들어온 회사이다. 사이닝 포스, 랜드 스토커 등으로 우리에게 친숙한 그 캐릭터들이 DC로 찾아온다. DC용 오리지널 RPG, 클라이맥스 랜더즈를 공개한다.



▶제작사: 클라이맥스 ▶장르: RPG  
▶발매일: 98년 말 ▶발매가: 미정

## 낮익은 캐릭터들이 펼치는

캐릭터 디자인부터 웬지 거리감이 느껴지지 않는 게임. 그 낮익은 게임이 새로운 하드웨어 드림 캐스트로 등장한다. 폴폴리곤(이젠, 이 단어는 일반적인 것이 되어버렸지만)으로 전개되는 RPG의 세계, '클라이맥스 랜더즈'의 세계를 살펴보자.



폴리곤 덩어리가 되어 버린 리얼



레이디, 그녀도 덩어리가 되어 버린다

### 등장인물



#### ● 소드(Sword) ▲ ●

본 게임의 주인공이다. 자유를 맘껏 누리기 위해 목적지도 없는 여행을 계속하고 있다. 평범한 여행가로 보이지만, 커다란 비밀을 간직하고 있는 청년. 이름부터 그러하듯 뛰어난 칼솜씨를 가지고 있다. 멀쩡해 보이는 외모와는 달리 덩벙대는 일면도 가지고 있다.



#### ● 라일(Ryle) ▼ ●

잊을 수 없는 얼굴. 메가드라이브 전성시대의 정본인 라일이 돌아왔다. '랜드 스토커'에서 보여주던 날렵함과 용맹함을 무기로 수년의 세월을 넘어 드림캐스트로 부활하는 라일. 변함없이 트레저 헌터. 좋은 말로 하면 보물 사냥꾼이고, 순우리말로 하면 도굴꾼.



#### ● 마리온(Marion) ●

얼굴과 팔다리에 그려진 검은 선은 그녀의 취미...가 아니라 만들어진 생명체(?)이기 때문에 생겨난 흔적이다. 사실 성별을 여자로 구분짓는 것에도 우리가 따르지만 외형은 여자 쪽에 가깝다. 인간의 감정 비슷한 것은 일절 가지고 있지 않으며, 지식에 관한 탐구욕, 인간이라는 존재에 대한 관심이 무척 강하다. 전투력도 인간보다 월등하다고 하는데...

#### ● 라오(Rao) ▼ ●

라오는 '닛신'이라는 일본 라면회사의 히트 라면이다. 게임에 등장하는 '라오'는 라면 라오와는 전혀 상관이 없는 캐릭터. 리오링족(반은 사람, 반은... 사자인 종족)이라는 있어서는 안되는 괴기스런 종족의 남자다. 아주 어린 시절부터 전장에 몸담아 온 그는, 모든 무기를 자유자재로 다루면서도 맨주먹으로 전투를 벌인다.

#### ● 마린(Marlin) ▼ ●

메가드라이브용 게임 '사이닝 앤드 다크니스'에 출연한 이래 고성능 기종에서의 재기를 꿈꾸고 있다. 전작에서 이미 용사의 반열에 올라선 그녀는 길모퉁이에서 보이는 바와 같이 엘프족 마법사이다. 평소엔 정상인의 성격이지만, 그녀의 비위를 건드린 사람은 지옥문을 불각오를 해야할 정도로 급전환되는 성격 시스템을 가진다.

#### ● 레이디(Lady) ▼ ●

세상물정 모르는 아가씨 스타일의 전사는 이 시대 게임의 필수 불가결한 요소다(왜 인지는 모르지만). 가문의 답답한 규율이 싫어서 세상으로 뛰쳐나온 직선적 성격의 행동파. 가만, 어디에선가 낮이 익다 싶었더니 슈퍼 패미컴용 레이디 스토커에 출연한 적이 있는 여인(주의! 레이디를 스토킹하면 범죄랍니다).



DREAMCAST



## 유행을 따른다. 랜덤 던전 시스템!

'던전'이라는 것은 '미지의 세계'라는 느낌을 게이머들에게 선사한다. 뭐가 나올지 모르는 건물, 동굴 그리고 미로들. 그러나 많은 RPG에 등장했던 던전들은 '미지의 세계'라기 보다는 스토리 진행상의 과정일 뿐이었다. 아무리 복잡한 던전이라도 자주 들락날락 거리는 사이에 머리 속에 익혀지게 되거나, 게임 잡지나 공략본을 참고해서 정확한 지형과 목표물의 위치 파악이 가능했다. 그러나 근래에 들어 던전에 비중을 많이 두고자하는 게임들은 '랜덤 방식의 던전'을 채택하고 있다. 똑같은 던전에 들어가더라도 들어갈 때마다 구조와 목표물의 위치가 변화한다. 이 랜덤 시스템에 의해 '던전'이라는 단어가 진정한 미지의 세계를 의미할 수 있게 된 것이다.



어떻게 생각하면 더욱 귀찮을 뿐



트랩, 적의 위치 등도 매번 변해간다

## 3D로 그려지는 건물과 자연

공개된 자료 중에는 전투의 주무대가 될 것으로 보이는 던전의 화면과 함께 스토리의 대부분이 펼쳐지게 될 여러 지역의 화면이 담겨 있었다. 각 화면이 담고 있는 세계가 전혀 다른 분위기를 나타내고 있는 만큼 클라이맥스 렌더즈의 세계는 무척이나 그 규모가 클 것으로 예상된다. 심각하고 무거운 분위기를 보여주는 필드도 있고, 동화풍의 밝은 톤

을 가진 것도 존재한다. 이곳에서 성격, 외모 모두 다른 캐릭터들의 활약이 펼쳐지게 되는 것이다.



어둡고 무거운 느낌을 주는 배경



고전적인 분위기의 거택



동장인물에 맞는 배경이 설정되어 있는 듯 하다

## 스토리 진행은?



대사에 의해 스토리를 이어간다



꼭지역을 돌며 탐색을 거듭하는 방식

대사에 의한, 그리고 탐색을 통한 스토리 진행은 일반적인 RPG와 별반 차이가 없으므로 보인다. 그러나 전작들에 등장하던 다수의 캐릭터를 사용한 만큼 각각의 스토리를 어떻게 부드럽게 이어줄 것인가에 관심

이 집중된다. 억지로 갖다 붙이는 식의 스토리가 되어버린다면 많은 게이머들의 손가락질을 후속작이 나올 때까지 받아야 할 것이다.



어디 다른 작품에 등장했었던 인물과 새로운 인물들이 뒤섞여 있는 만큼, 각 인물들의 스토리가 부드럽게 이어질 수 있을 것인지 의문이다

## 힘이 넘치는 전투의 세계



액션 RPG를 연상케 하는 박진감 넘치는 전투 장면



오락에 있어서 드림캐스트를 따를 게임은 없다. 어디서도 보지 못한 화려한 연출을 기대해도 좋다

실제 전투화면을 살펴보자. 화면으로 판단할 때는 마치 액션 RPG가 아닌가 하는 상상을 하게 되지만, 전투는 일반적인 턴제를 채택하고 있다. 커맨드를 실행하면 화려한 연출을 통해 박진감 있는 전투를 구성하는 것이다. 한가지 참고할 것은 앞에 소개한 등장인물들이 같은 팀을 이

워서 진행되는 방식의 게임이 아니라는 점이다. 각 캐릭터는 개인 플레이를 하게 되며 전투에 필요한 동료는 몬스터로 대치하게 된다. 전투중 몬스터를 사로잡아 사용하게 되는지 몬스터와 직접 대화를 하게 될 지, 혹은 상점에서 몬스터를 구입하게 될지는 아직 불명.

## 비주얼메모리 대응

비주얼메모리는 데이터 저장의 역할을 맡고 있으므로 게임의 세이브시 대응되는 것은 당연한 일이다. 여기서 말하고자 하는 '대응'이라는 것은 그 외의 요소를 말한다. 서두는 이렇게 거창하게 꺼냈지만 어떻게 대응이 될 것인지는 현재로서는 밝혀져 있지 않다. 가장 가능성이 큰 것은 앞서 말한 동료 몬스터 데이터에 관한 것이다. 동료로 데리고 있는 몬스터를 가지고 다니며 육성하거나, 다른 사람과 대전하기도 하는 식의 대응이 예상된다.



넓은 세계를 가지고 있는 만큼 세이브는 필수. VMS를 통한 아이템 교환이 가능할 지도?



몬스터를 이군으로 활용하게 된다. 오늘이 적이 내일의 이군으로



DREAMCAST



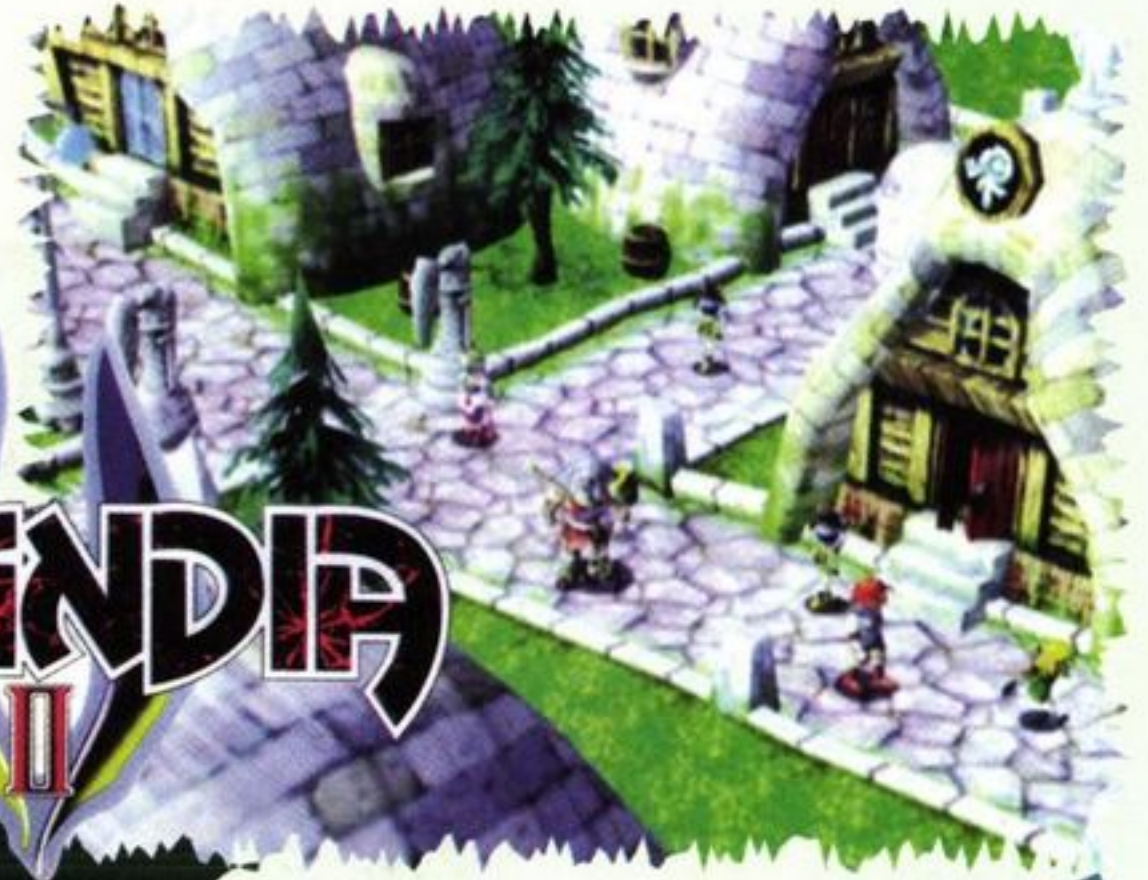
2편은 드림캐스트로

# 그랜드디아 2

새턴으로 발매된 최고의 RPG, 그랜드디아의 후속작도 역시 드림캐스트로 발매된다. 모든 것이 3D 모델링되어 돌아오는 그랜드디아. 전작이 주었던 아기자기하면서도 거대한 재미를 재현할 수 있을 것인가? 판단은 여러분 손에...

▶ 제작사: 게임아츠 ▶ 장르: RPG  
▶ 발매일: 미정 ▶ 발매가: 미정

## GRANDIA II



### 그랜드디아 2 는 폴폴리곤 게임

2D와 3D의 세계가 혼합되어 있던 전작과는 달리 마을의 건물부터 캐릭터, 자연, 심지어는 마법의 효과를 표현하는 그래픽까지 전부 폴리곤화 되어있다. 개발 플랫폼의 교체와 함께 그래픽적 표현 범위가

월등하게 향상되어 이전 작품에서는 상상도 못할 만큼 훌륭한 화면을 감상할 수 있게 되었다. 몇 컷의 마을화면 사진과 더불어 전투화면 사진을 공개하기로 하겠다.

#### 전투화면

전투시스템에 관한 것은 아직까지 명확하게 밝혀지 바가 없다. 전작에서 호평을 받았던 전투 시스템을 그대로 계승할 것인지, 아니면 전혀 새로운 전투 시스템을 준비할 것인지 아직까지는 불분명한 상태 (늘 그렇듯이 정보가 공개되는 대로...). 현재의 자료에서 판단할 수 있는 것은 그래픽과 연출효과가 이전에 비해 월등하게 향상되었다는 점이다. 그랜드디아 2의 마법 연출을 감상해 보기 바란다.

○전작의 마법 연출도 2D의 정장에 달여 있는 멋진 것이었다

빙계 마법의 하나로 보이는 공격 마법 시행장면



○폴리곤 모델링으로 구성된 마을 풍경. 3D를 가장한 무대장치식의 비트맵 배경과는 품격부터가 다르다  
○화면은 1편에서 볼 수 있던 집안풍경



○이것이 그랜드디아 2의 집안 모습이다. 외적이며 테이블까지 모두 폴리곤으로 그려진 것들이다  
○앞의 그림과 같은 집안의 모습이지만 카메라의 앵글이 약간 다르다. 한 집 안이라도 여러 가지 시점으로 보여지게 된다



3D 그래픽의 최대 장점이라면 뭐니뭐니 해도 다양한 시점에서 관찰할 수 있다는 것. 그랜드디아는 전투시에도 3D의 장점을 한층 살리고 있다



DREAMCAST



기왕에 만들려면 멋지게

# 프로야구팀을 만들자

새턴으로 발매된 것이 올해 초, 개성넘치는 폴리곤 캐릭터를 사용한 전작이 미소를 머금게 하는 작품이었다면, 드림캐스트로 발매되는 본 작품은 폭소를 몰고 올 것이다. '만들자'의 시작은 새턴에서, 완성은 드림캐스트에서!

▶제작사: 세가 ▶장르: 시뮬레이션  
▶발매일: 99년 예정 ▶발매가: 미정



DRAGONS BLUEWAVE FIGHTERS LIONS SWALLOWS TIGER GIANTS BUFFALOES MARINES HAWKS BAYSTARS CARP

DREAMCAST

## 보다 섬세하게 만들어 보자



코믹한 캐릭터와 아기자기한 화면, 그리고 팀을

운영하며 벌어지는 다양한 이벤트 등이 참신한 느낌으로 다가왔던 전작 '프로야구팀도 만들자'의 명맥을 잇는 게임이 드림캐스트로 등장한다. 이전의 시스템이 대폭 개선되어 더욱 즐거운 게임으로 재탄생된다고 한다. 상세한 정보는 아직 도착하지 않았지

만 궁금해하는 독자들을 위해서 개발 중의 화면사진을 공개하기로 하겠다.

### '2'가 아니라 '4'

물론 전작에 해당하는 '프로야구팀도 만들자'와 많은 부분이 닮았고, 대략의 시스템을 계승하고는 있지만, 본 작품의 제목은 '프로야구팀도 만들자 2'가 아니라 '프로야구팀을 만들자'이다(중간에 들어가는 조사도 '도'에서 '을'로 바뀌었다). '프로축구클럽을 만들자'의 패

라디 판처럼 느껴지던 전작의 이미지를 벗고, 진지한 모습으로 다시 만들어지는 새로운 '만들자'의 세계를 맛 볼 수 있게 된 것이다.

### 세밀한 육성모드

전작에서 호평을 받았던 시스템은 최대한 계승하고 부족했던 부분은 최대한 메워 넣는다. 라는 것이 이번 '~만들자'의 기본방침. 선수 육성에 있어서 이전에는 볼 수 없었던 자신의 의사반영 요소(가령 투수의 경우 선발, 계투, 마무리 등을 세분화시켜 육성할 수 있다)가 많이 추가되었고, 감독모드의 작전 지시도 이전 이상으로 세밀하게 변화하였다. 또한 프로라면 빠질 수 없는 2군제를 도입하여 더욱 현실감 있는 선수 육성이 가능하게 된 것도 특징이라 할 수 있겠다. 발매 예정은 내년! 발매일이 확정되는 그날까지 완성도를 짹짹! 끌어올려 주었으면 하는 바람이다.



선수를 필요한 방향으로 육성할 수 있게 되었다



밴드시 쓰러뜨려라, 공격적으로 나가라, 니 맘대로 예라 등, 직전 지시가 추상적이었던 전작



어무 것도 안 만다, 히트 앤드 런이다, 발을 사용예라, 공을 아니 보낸다 등 좀 더 구체적이고 현실적인 작전지시가 가능예겠다



이것이 전작 '프로야구팀도 만들자'의 한 장면. 나름대로 귀여운 폴리곤 캐릭터로 당시에도 많은 인기를 끌었다



○그렇다고 게임이 심각예진다는 것은 아니다. 분위기는 변했지만 귀여운 SD캐릭터는 여전히 간지



개발중인 드림캐스트 버전은 캐릭터 디자인부터 일신, 화면도 전체적으로 밝은 톤으로 변모했다





섬세한 그래픽이 눈길을 끈다

# J리그 프로축구클럽을 만들자

여타 축구 게임이 추구하는 액션적인 면을 최대한 억제하고 한사람의 관리자, 경영인의 입장에서 '축구'의 다른 면을 맛보게 해주었던 수작, 「만들자」 시리즈의 원조격인 「프로축구클럽을 만들자」가 드림캐스트로 재탄생된다. 전작보다 몇배는 뛰어난 그래픽으로 재무장한 「프로축구클럽을 만들자」의 세 번째 작품을 소개한다.



▶제작사: 세가 ▶장르: 시뮬레이션  
▶발매일: 99년 예정 ▶발매가: 미정

## 진정으로 '생각하는 축구'를 만난다

96년 초반기에 모습을 드러낸 시리즈 제 1편을 시작으로 3번째에 해당하는 드림캐스트용 「J리그 프로축구클럽을 만들자」. 시뮬레이션 게임이면서도 숫자놀음에 치우치지 보다는 요소요소에 긴장감과 보는 재미를 적절히 섞어 넣어 많은 팬들을 확보해 온 게임이 바로 이 게임이다. 시리즈 물이 되어 발전을 거듭함에 따라 초기 작품에서 보여줬던(당시로서, 그렇게 나쁘지 않은 것이었지만) 통나무 같은 그래픽과 단순한 행동 패턴이 점차 실제 경기를 보는 듯한 섬세한 그래픽으로 발전하고 있다.

하드웨어는 같은 것이었지만 그간의 기술축적의 영향으로 상당한 윌



1편에 비하면 놀라우리만큼 월등한 향상도를 보인다



2에 오면서 개인적으로 마음에 든 것은 비서기 영예했다는 점

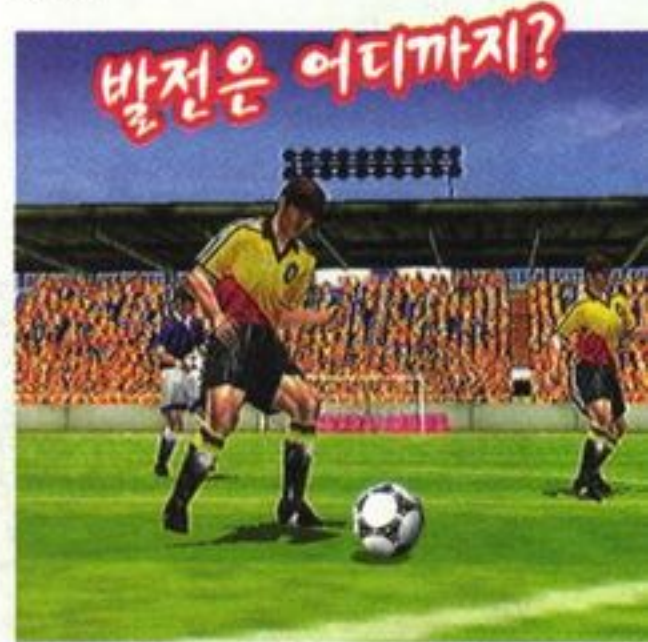
리티의 작품이 등장하게 됐다.

### 드림캐스트용 J리그 프로축구클럽을 만들자

아직 개발이 초기 단계임에도 불구하고, 하드웨어가 월등히 뛰어난 성능을 가지고 있는 덕분에 1편에서 2편으로 뛰어 넘을 당시의 발전보다 더욱 큰 발전을 볼 수 있다. 우선 그라운드에 등장하는 선수의 수가 눈에 띄게 증가한 점을 들 수 있다. 뛰어난 하드웨어 덕분에 많은 선수들이 그라운드에서 뛰는 더욱 현실감 넘치는 축구 만들기의 세계를 즐길 수 있게 된 것이다. 시스템적인 면에서도 두 번의 시리즈를 거치면서 불만의 대상이었던 점을 대폭적으로 개량한다고 한다. 시리즈 3편이 아닌 새로운 「J리그 프로축구클럽을 만들자」가 탄생하는 것이다.



이것이 드림캐스트용의 비서. 앞서 나왔던 세턴용의 비서와 비교해 보라. 이번에도 비서는 선택 가능한 것인가?



시리즈 첫 번째 작품. 3D 그래픽임에도 불구하고 2D 그래픽을 보는 듯한 착각을 불러 일으킨다. 화면에 등장하는 비서의 얼굴에도 주목

2에 오면서 그래픽적인 면이 비약적으로 발전하게 되었다. 발매된



그라운드에 많은 수의 선수가 등장한다. 행동패턴도 이전보다 중격되어 더욱 리얼한 화면을 감상할 수 있게 된다



DREAMCAST



항공모함 안의 공포

# 캐리어 CARRIER

‘캐리어가 게임으로 등장한다’는 말을 듣고, ‘뭘이? 스타 크래프트의 캐리어?’ 라고 반문하는 이들이여... 우리 모두 정신을 차리자. 지금부터 살펴볼 게임은 전략 시뮬레이션이 아닌 전혀 다른 게임, 잘레코의 호러 어드벤처 게임이다.

▶제작사: 잘레코 ▶장르: 어드벤처  
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

## 요즘은 호러 어드벤처가 먹혀들어 간다

이 기종 저 기종으로 꽤 많은 게임을 발매해온 잘레코도 드림캐스트 소프트웨어 개발업체로 정식 출범하게 됐다. 그 첫 번째 타이틀은 「캐리어」라는 제목의 호러 어드벤처다. 항공모함을 무대로 벌어지는 이 게임은 여타 게임의 영향을 많이 받고 있다. 그러나 일단은 신작의 대열에 서있는 작품, 화면을 보며 성패의 여부를 짐작해보자.



‘러싱 벤틀’ 같은 어류작을 영신예년 전래이 있는 잘레코. 어류작 메이커의 오명을 떨쳐 낼 수 있을 것인가?

### 이 부분은 다르다!

이미 발매된 게임들과 거의 모든 부분이 같아서는 ‘아류작’으로 끝내버리게 된다. 다행히도, 이 게임



128비트에서 느껴지는 공포, 그 연출력은?



다중 분기를 거치는 스토리 보드



SEGA SATURN



128비트에서 느껴지는 공포, 그 연출력은?

에는 「캐리어」만의 독특한 시스템이 탑재되어 있다. 먼저 등장하는 동료들에 관한 사항이 특이하다.

동료들도 나름의 목적을 가지고 전함 내에서 독자적으로 행동을 취하게 된다. 때문에 전혀 뜻밖의 장소에서 만나거나, 만나고 싶어도 만나지 못하는 경우가 발생하게 된다. 또한 그 동료들이 위험한 상황에 처해 있을 때, 주인공이 적절히 도움을 주었는가 못주었는가에 의해 스토리가 여러 갈래로 나뉘어진다. 여타 작품들에 비해 자유도를 높이려는 발상에 근거한 노력이 엿보인다.



주인공

잭

예군 특수부대 소속. 조사대의 일원으로 항공모함 예임달에 파견된다. 예임달의 승무원 중 그의 동생도 포함되어 있다



제시퍼

말수가 적은 여성 조사원. 단순한 조사 외에 다른 목적을 가지고 있는 듯하다



### 게임의 무대는 거대 항공모함

평화유지를 목적으로 건조된 항공모함 ‘해임달’에는 커다란 비밀이 감추어져 있었다. 군부와 N.O.A 그룹이 손을 잡고 수많은 새로운 병기를 개발하고 있었던 것. 개발을 계속하는 도중 사고가 발생, 승무원들은 알 수 없는 환각에 빠져 서로를 죽이게 된다. 항공모함 내에 갇추어져 있는 수많은 병기들이 함부로 사용된다면? 조사와 사색수습을 위해 파견되는 주인공. 항공모함에 내리려는 주인공의 헬기가 격추당하는 등, 사태 해결의 실마리가 보이지 않는 데...

이 이야기의 무대가 되는 최신행 항공모함 예임달 (어디선가 들은 듯한 이야기인데...)

- 그래픽
- 캐릭터
- 용미도
- 독창성



대단한 것이 온다

# 바이오 해저드 -코드: 베로니카-

드림캐스트가 발표되던 날, 캡콤의 간부가 내뱉은 사소한 코멘트 '좀비가 나오는 게임을 준비중'이라는 말이 사실이 되어 돌아왔다. PS로 발매된 2의 이식이 아닌 오리지널 스토리로 구성되는 '바이오 해저드 -코드:베로니카-'의 정보를 여러분께 전한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장르: 어드벤처  
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

## 우수한 기종은 대작을 부른다

96년 PS로 발매되어 각 기종으로 컨버전될 만큼 엄청난 인기를 모았던 게임, 같은 기종으로 2가 발매되어 다시 한번 대 소동을 일으킨 게임. 1편은 새턴으로 이식되어 세가 팬들에게도 기쁨을 주었으나 더욱 업그레이드 된 2편은 고향(?)적인 PS로만 발매되었을 뿐 세가로 찾아오지 않았다. 기다리고 기다리던 새턴으로 발매되는 것은 아니지만, PS로는 구사하기 힘든 퀄리티의 게임으로 탄생할 예정이다. 다음 아년 드림캐스트로.

## 코드 베로니카는 바이오 해저드 3?

SEGA SATURN



바이오2

특정 계층과 인물 캐릭터만이 풀리곤이었던 전작

코드 베로니카는 「바이오 2」로부터 3개월이 지난 남쪽 바다의 고도(孤島)를 배경으로 하고 있다. 전작에서와 마찬가지로 오빠인 크리스를 찾아 헤매던 클레어는 조그마한 실마리를 따라 유럽으로 향한다. 그곳에서 불의의 습격을 받은 클레어는 어느 외딴 섬의 수용소로 보내지고 만다. 클레어의 운명은?

## 놀라울 정도로 발전한 그래픽

게임에 등장하는 모든 것이 폴리곤인 만큼, 보다 입체감 있는 화면이 기대된다. 화면을 보면 알 수 있겠지만, 몬스터의 모델링이 이전의 거친 이미지에서 한층 개선되었다는 것을 확인 할 수 있다.



좀비의 얼굴 디자인은 폴리곤 캐릭터라고 믿기 어려울 정도로 섬세하다. 이전에는 폴리곤 물체는 이동시키는 것이 가능했다. 그렇다면 이번 작품에서는 모든 사물을 이동시킬 수 있다는 말?



수용소



게임이 최초로 시작되는 수용소의 이머지 일러스트. 폴리곤으로 연출된 수용소의 내부는 어떤 모습일까?



크리스 레드필드

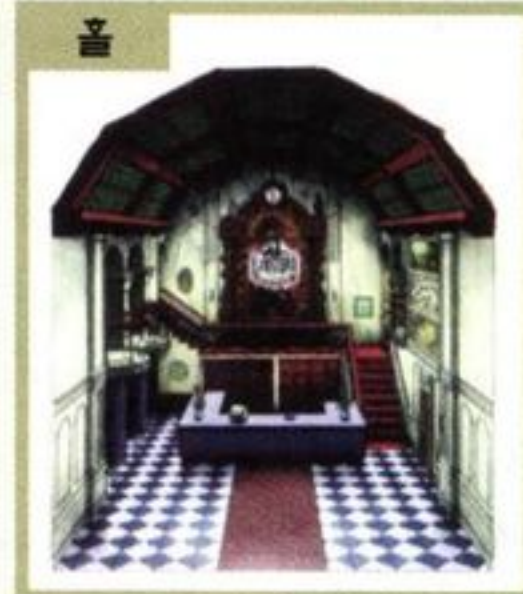


○워너, 이 모습은...



클레어 레드필드

○전작 「2」의 주인공이었던 그녀가 다시 한번 주인공으로 발탁됐다. 2편에서부터 풀곤 행방불명이 된 오빠, 크리스를 찾아 헤매고 있다.



홀

언제고 등장하는 장소. 여러 개의 문이 있기 때문에 가장 왕래의 빈도가 높은 중요지역이기도 하다





통곡 그리고... 소생?

# 소생 (Revive)

던전에 설치되어 있는 트랩을 하나씩 해결해 나가는 방식으로 진행되던 「통곡 그리고...」를 기억하는가? 그 「통곡」의 후속작이 개발중에 있어 관심을 모으고 있다. 데이터 이스트가 만드는 트랩 제거 어드벤처 게임, 「소생」을 주목하라.

▶제작사: 데이터 이스트 ▶장르: 어드벤처  
▶발매일: 99년 여름 ▶발매가: 미정

## REVIVE

SEGA SATURN

### 미소녀 게임이라고 부르지 말라!

주인공은 17세의 고등학생이다. 여동생 키하루와 둘이 바닷가 마을에서 살고 있었다. 키하루는 주인공의 먼 친척으로 어릴적 부모를 교통사고로 잃고서 주인공의 집에 맡겨지게 된 것이다.

불행히도 주인공의 부모 역시 세상을 떠나고, 둘은 친척들의 도움으로 생활하며 학비를 간신히 조달하며 생활하고 있었다.

어려운 생활 속의 남매였지만 단 한번도 자신들이 불행하다고 생각하지는 않았다.

어느날, 주인공에게 건디기 힘든 불행이 찾아든

오가와 키하루

플레이어의 여동생이자 이 게임의 미로인. 임진하고 조용한 성격의 소유자이다. 키하루 뿐만 아니라 등장하는 모든 여성 캐릭터들이 튜튼에 보이는 다리를 가지고 있다

뽀뽀 건강안 스포츠 소녀. 고등학교 3학년이다. 정품은 30만엔을 호기한다는 애어조던 1을 신고 있는 것이 눈에 띈다(아마도 복각판이었지...)

미즈타나 나오

다. 여동생인 키하루가 실종된 것. 모든 일을 뒤로하고 여동생 키하루를 찾아 나선 주인공은 마을 어귀에 있는 '해양개발추진홍행'의 연구시설에 도착한다. 그곳에는 상상을 초월하는 함정과 공포, 그리고 너무나도 두려운 '진실'이 주인공을 기다리고 있었다.

### 전작에서 이어지는 시스템

전작에서 호평을 받은 것이 바로 이 TDS라는 게임 시스템이다. 게임속 던전 곳곳에 트랩이 설치되어 있고, 이 트랩은 아이템을 이용하

여 무력화시키거나 제거하게 되는데, 여타 게임처럼 해결을 위해 사용할 수 있는 아이템이 하나가 아니라는 점이 특이하다.

예를 들어 아이템 중 오징어와 수면제가 있다고 하자. 맹견을 만나 자리를 피하고자 할 때 플레이어의 의지에 따라 둘 중 어느 것이나 사용할 수

있다. 여기서 수면제를 사용해서 위기를 피했다고 하면, 잠시 뒤에 등장하는 10년 동안 잠을 못 잔 미소녀에게 수면제를 줄 수가 없는 것이다(이것은 어디까지나 '예'일 뿐, 게임 속에 이런

이야기는 등장하지 않는다). 이처럼 아이템의 사용 여부에 의해 스토리가 변화하고 그에 따라 엔딩에도 영향을 끼치는 시스템 을 가지고 있다.

호다카 유즈키

얼굴에서부터 일 수 있듯이 놀린 토끼 스타일의 소녀. 으레 그렇듯이 곱담고 눈을 맑고 소극적인 성격의 소유자이다. 이런 스타일이 한번 대담해지면 그것 또한 무섭다

타카노 레이코

주인공이 만년에 변해버린 연구소 직원. 감독이 요구했던 것보다 더욱 매력적으로 디자인했다고한다. 절대 일본인으로 볼 수 없는 스타일

그래픽

캐릭터

용미도

독창성



# ● COMING SOON...

## ▶ 시뮬레이션

■인터미디어 ■12월 ■7,800원

### 속 첫사랑 이야기 -수학여행-

이미 PS로 발매된 바가 있다. 현지에서 호평을 받았을 지는 모르지만 국내에서는 혹평조차 없었으니 만큼 잠잠했던 게임이기도 하다. 그래픽을 향상시킨다고 하는 개발사 측의 말은 단순히 노출도를 향상시킨다는 말이 아닐지...



■데이텀 볼리스타 ■가을 ■6,800원

### 룸메이트 더블 -두사람-

'자신을 좋아하는 두 여자가 세상에 있다'는 맥박 수 상승하는 발상을 기초로 하고 있다(역시 하나 보다는 둘?). 이런 저런 기대로 게임을 구입했다가 분노로 맥박수가 상승하지는 않을지 걱정이다.



## ▶ 어드벤처

■코나미 ■99년 봄 ■미정

### 두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.3 -여행을 떠나는 사-

드라마 시리즈의 완결편. 그간의 시리즈에 없었던 멀티 히로인 시스템을 가지고 있다. 시오라나 마하루나의 고민의 기로에 서보시길, 새턴으로 즐기는 마지막 두근두근 시리즈가 아닐까 싶다.



## ▶ RPG

■로커스 ■11월 26일 ■5,800원

### 위저드리 -릴게인 시가-

컴퓨터용 RPG의 시초격으로 볼 수 있는 고전미 가득한 게임 시리즈가 새턴으로 등장한다. 단순한 선만으로 이루어졌던 던전이 풀리곤 던전으로 변신하기까지 많은 팬들이 울고 웃었던 게임이기도 하다. 매니아를 자칭하는 게이머라면 반드시 거쳐야할 게임.



## ▶ 레이싱

■세가 ■98년 말 ■미정

### 세가 랠리 2

'아케이드용에 비교해도 손색이 없는 작품을 만들겠다'는 것이 개발진들의 말이다. 그러나 화면과 게임 내용만으로 게이머들을 만족시키기에는 무리가 있지 않을까? 게이머들의 만족을 위해서는 '저렴한' 레이싱 컨트롤러의 발매가 필수일 듯.

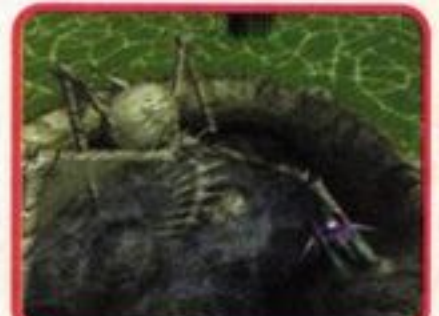


## ▶ 슈팅

■세가 ■미정 ■미정

### 가이스트 포스

하드웨어의 발매가 다가옴에 따라서 무수히 쏟아져 나오는 게임 타이틀들. 각종 장르로 붓물 터지듯이 등장하는 드림캐스트의 타이틀은 그 깨끗한 화면부터 눈길을 끈다. 이번에는 3D 슈팅게임을 준비하고 있다. SF감이 물신 풍기는 3D슈팅.



## ▶ 격투액션

■타이토 ■99년 봄 ■미정

### 2012 사이릭 포스

전작의 예로 미루어 볼때 PS로 이식되지 않겠는가 하는 예상을 비웃기라도 하듯 드림캐스트로 개발중이다. '격투게임'이라기 보다 슈팅에 가까운 플레이 감각이 악평을 받고 있는 타이틀이기도 하다. 어쨌거나 DC 서드파티의 수가 늘어나는 것은 기쁜 일.



■세가 ■98년 말 ■미정

### 비주어 파이터 3tb

동시 발매 타이틀로 거론되고 있지만 아직 확정적이지는 않은 듯하다. 현재 꽤 높은 완성도를 보이고 있는 것만은 사실이다. 드림 캐스트의 성능을 평가하는 잣대가 될 타이틀이기도 하다. 라우의 옷자락이 없는 개발 화면은 다소 마음에 걸린다.



## ▶ 퍼즐

■컴파일 ■99년 3월 ■미정

### 뿌요뿌요 4

기본적인 시스템에는 거의 변화가 없는 가운데 다시 한번 여러 가지 '보수공사'로 구매욕구를 만들고자 하는 컴파일의 노력이 엿보인다. 당연하게도 그래픽은 엄청난 향상을 보인다. 캐릭터 디자인도 약간은 변화한 듯. 과연 뿌요는 어디까지 갈 것인가?



## ▶ 어드벤처

■와프 ■99년 ■5,800원

### D2

드림 캐스트로 개발되는 게임중 최초로 화면이 공개되기 시작한 D2. 처음엔 멋져 보이던 개발화면들이 점차 감흥을 주지 못하게 되고 있는 실정이다. 와프도 느낀 바가 있었던지 돌연 발매일을 연기시켰다. 이제까지 공개된 것 이상의 퀄리티로 대규모 수정 작업이 벌어질 듯 한데...



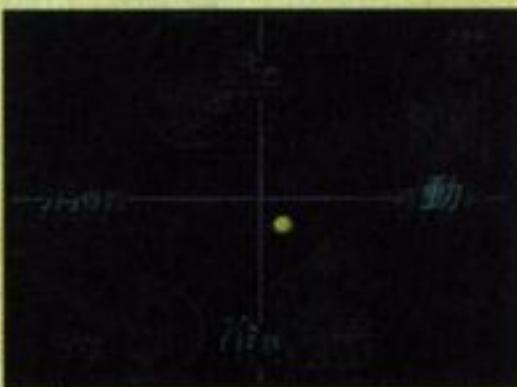


# 액션 리플레이 코드

## 기동전함 나데시코 - BLANK OF 3 YEARS



- 마스터 코드  
F6000914 C305  
B6000B00 0000
- 캐릭터 변경 코드  
X작표  
1603E812 xxxxx  
xxxx자리에는 00B0(소극적)부터 0150(행동적)까지의 숫자중, 원하는 캐릭터의 위치에 해당하는 값을 넣으면 됨.  
Y작표  
1603E814 yyyy  
yyyy 00B0(열혈)부터 0150(냉혈)까지의 코드중 원하는 값을 입력한다.



- 옵션 모드의 코드  
코드를 입력한 뒤 세이브하고 액션을 끈 뒤 게임 시작.
- 사운드  
1603B1E4 FFFF  
1603B1E6 FFFF  
1603B1E8 FFFF  
1603B1EA FFFF  
보이스  
1603B1EE FFFF  
1603B1FO FFFF  
1603B1F2 FFFF
- 2바이트씩 더함  
1603B43E FFFF 까지

- 그래픽  
1603B440 FFFF  
1603B442 FFFF
- 2바이트씩 더함  
1603B466 FFFF 까지

## 캡콤 제네레이션 2

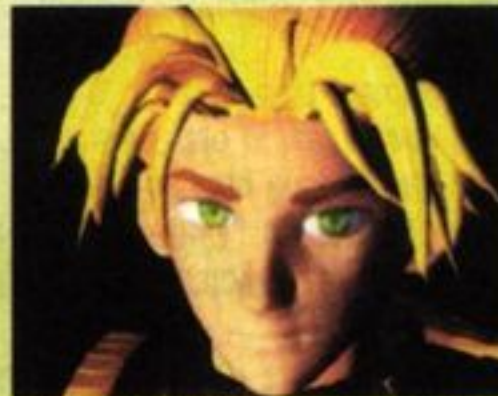
- 마스터 코드  
F6000914 C305  
B6002800 0000  
파라메촌
- 무적  
160C00AC 00FF
- 플레이어의 수가 줄지 않음  
360C0060 0009
- 시간이 줄지 않음  
160C00AA 0257  
대파파촌
- 무적  
30200931 0001
- 플레이어의 수가 줄지 않음  
302007AD 0009
- 시간이 줄지 않음  
102006D2 0959
- 계구리 안 됨  
3020095E 0001  
초파파촌의 코드
- 무적  
360D02A4 0009
- 플레이어의 수가 줄지 않음  
360D02AA 0030
- 점프가 몇 번이라도 가능  
360D14BC 0000

## 사이닝 포스 3 - 시나리오 3



- 마스터 코드  
F6000924 FFFF

- 자금을 무한대로  
36030C5C 000F  
16030C5E 423F  
캐릭터의 상태 변경
- HP를 최대치로  
1603aaa0 03E7
- MP를 최대치로  
3603aaa2 00FA
- 레벨을 99로  
3603aaa3 0063
- 공격력  
3603aaa4 00FA
- 물리방어력  
3603aaa5 00FA



- 민첩성  
3603aaa6 00FA
  - 이동거리  
3603aaa7 0009  
3603aaa8 0009
  - 마법방어력(화염계)  
3603aaaD 0063
  - 마법방어력(얼음계)  
3603aaaE 0063
  - 마법방어력(전기계)  
3603aaaF 0063
  - 마법방어력(바람계)  
3603bbb0 0063
  - 마법방어력(빛계)  
3603bbb1 0063
  - 마법방어력(어둠계)  
3603bbb2 0063
- aaa와 bbb에는 캐릭터에 맞춰 다음의 표를 참조, 입력

캐릭터 이름	aaa	bbb
신바오스	38F	3C0
에릭	52A	52B
단타레	3CA	3CB
로비	535	536
마스큐린	3D5	3D6
아서	540	541

캐릭터 이름	aaa	bbb
그라이스	3E0	3E1
공룡슈	54B	54C
아이워드	3EB	3EC
제이드	556	557
오브라이트	3F6	3F7
한코	561	562
아이린	401	402
파렛	56C	56D
큐리언	40C	40D
행어트	577	578
시바부리	417	418
제리언스	582	583
알다	422	423
에큐얼	58D	58E
찬	42D	42E
아사부리	598	599
눈	438	439
브라켓	5A3	5A4
제스티스	443	444
헝크롭스	5AE	5AF
호스트	44E	44F
로리	589	58A
벤	459	45A
시우겐	5C4	5C5
마뉴엘	464	465
레온	5CF	5D0
프랭크	46F	470
네오스티	5DA	5DB
아케네	47A	47B
푸오론드	5E5	5E6
무리시엔	485	486
에델드	5FO	5F1
핀덴	490	491
벤들프	5FB	5FC
에디온	49B	49C
스피라타드	606	607
공병	4A6	4A7
주베어	611	612
신테시스	4B1	4B2
프리무리	61C	61D
우르드	4BC	4BD
머거	627	628
울즈	4C7	4C8
타루크	632	633
루크	4D2	4D3
우노마	63D	63E
바나드	4DD	4DE
벤지치	648	649
제로	4E8	4E9
대어벳	4FE	4FF
마즈키	4F3	4F4
에트버	509	50A
그라샤어	514	515
돈호트	51F	520



# 새턴인

갑기에 걸렸습니다. 매일 아침 3분간의 자채기와 더불어 콧물 0.2리터 가량을 쏟아내고 합니다. 누가 대신 입거리를 맡아주었으면 하고 다른 담당자들을 처량한 눈으로 바라봅니다. 이런! 오늘도 모두들 나가버리는군요. 어쩔 수 없네요. 키보드에 콧물을 쏟으며 계속해서 여러분의 사연에 답변을 해나갑니다. 훌쩍~



안녕하세요, 가지님. 얼마 전 청으로 새턴을 해 봤습니다. 어떻게 하게 되었는가 하면 엄마에게 반에서 1등을 하면 새턴을 빌려달라고 졸랐습니다. 다행히 1등을 했죠(뒤에서가 잘-대 아닙니다). 성적표를 보여드렸더니 새턴을 빌려주시더군요(다른 엄마라면 사 줄 수도 있을 텐데...). 집에서 상당히 멀리 게임용품 대여점까지 날아갈 듯한 기분으로 갔습니다. KOF '97과 프린세스 메이커 3를 빌리려고 했...는데 아저씨께서 KOF '97은 랭팩이 없어서 안 된다는군요. 크흑... 그래서 평대신 담으로 KOF 대신 포켓 파이터를 빌렸습니다. 어차피 기대를 하지 않은 만큼 포켓파이터는 별로 재미가 없었지만 프대 3는 정말 재미있었습니다. 마지막날, 엄마가 연속극 봐야 된다고 자꾸 게임기를 끄라고 했지만 전 끝까지 했습니다(엄마 미워...). 특히 바캉스 장면은 너무 예쁘더군요. 또 하고 싶다. 4번 했을 때 2번은 프린세스가 되고 나머지는 하녀가 되더군요. 근대 남국의 프린세스 영당을 보려고 남국의 드레스를 입었는데 그냥 프린세스가 되더군요. 어째서 그런지 욕시 아십니까?

**PS 1.** 지금 막 도깨비불에 대한 오기심 천국을 보고 있는 중입니다. 저는 정말 봤어요. 수련회 때 봤는데 새파랑과 약간 흔들리는데 생각보다 예쁘더군요. 가지님은 도깨비불을 보셨습니까(참고로 제 친구 2명도 봤습니다.)

**PS 2.** 파워 점수는 독자들에게 어떤 방법으로 지금되나요? 꼭 가르쳐 주시길...

**Q** 음, 게임기를 대여해서 할 수 있는 곳이 있다는 얘기는 오늘 처음 들었네요. 게임기 가격은 비교적 비싸기 때문에 대여해서 하는 것도 좋은 방법의 하나겠네요. 그렇지만 일등의 대가가 겨우 몇 일 동안의 행복이었다는 것은 제가 들어도 섭섭한 얘기네요. 해결책을 제시해 드리겠습니다. 종종 등장하는 가지의 무책임 해결책 서비스!

**첫 번째,** 계속해서 일등을 하는 겁니다. 우선 등교를 일등으로 하고, 그 다음은 식사도 일등으로, 그리고 자는 것도 일등하고, 밥도 일

등을 하는 겁니다. 일등을 했으니 어머니도 두말 없이 게임기를 빌려주실 겁니다.

**둘째!** 어머니에게 사달라고 조르는 겁니다. 질기게...

**셋째,** 게임기를 사세요...  
...울지 마세요. 제가 뭐 이럴조 뭐...

추신에 관한 답변으로 마무리하죠.

**답변 1.** 못 봤습니다. 봤어도 뭘지 몰랐을 겁니다. '저게 도깨비불이다' 라고 누가 가르쳐 주지 않는 한은...

**답변 2.** 각 코너 별로 사연이 채택되면 해당 점수를 받는 겁니다. 점수는 저희 막강 객원 기자들이 차곡차곡 집계를 해두고 있다가 선물 잔치 때가 오면 '핑' 터뜨린답니다. 점수가 써 있는 종이쪽을 매번 보내드린다면... 그런 일은 절대 없습니다.

안녕하세요 저는 지금 SS 유저이지만 DC로 탈바꿈할 것입니다. 이유는 첫째 제가 이 세상에서 제일 좋아하는 게임인 VF 31b가 이식된다는 것 때문입니다. SS에 미정으로 있어서 오랫동안 기다렸는데... 뭐 SS로 이식된다고 해도 DC만큼 퀄리티가 나오진 않겠지만... 둘째, 내가 아는 인배영도 DC로 바꿀 것이라고 해서(별명). DC가 국내에 들어오면 대중 얼마입니까? SS로 바파 3가 나올 줄 알고 파이터즈 메가믹스로 열심히 연습을 연습을 거듭해서 준비가 다 됐는데... 그런데 DC로 나오다니(흑흑). DC발매 후 파워에도 DC코너가 마련될까요? 되었으면 하는 바람입니다. 그럼 안녕히 계세요.

**Q** 드디어 이번 달이군요. 드캐의 발매. 저도 개인적으로 기대를 하고 있습니다. 다만, 현재 의견이 분분합니다. 의견이란 '역시 훌륭하다'라는 것과 '기대에 못 미친다'라는 두가지입니다. 직접 보지 못한 이상 저로서는 할말이 없네요. 제발 멋진 하드웨어가 되어주길, 그리고 이식되는 게임도 개발되는 게임도 훌륭한 모습으로 등장해 주길 바랍니다. DC의 현지 가격은 29800엔으로

확정되었습니다. 이것이 대한해협을 건너오면서 바닷물을 들뜬 흡수합니다. 세관을 거치며 더욱 거대한 모습으로 변신합니다. 매장까지 오는 길에 한국의 맑은 공기를 마음껏 흡수하면 더욱더 커지기도 하지요. 요컨대, 중간에 어떤 과정을 거치느냐가 최종가격 결정에 중대한 변수가 되는 겁니다. 대한해협의 물을 얼마만큼 먹느냐, 세관에서 얼마나 영양주사를 맞느냐, 매장까지 오면서 얼마나 많은 대한민국의 공기를 흡수하느냐에 의해 가격이 결정됩니다. 한가지 분명한 것은 현지보다 싸지는 않으리라는 점이지요. 그래도 예측을 해보라고 말씀하시면, 전 싼다고 답변할 겁니다(뒷감당 못하니까...).

안녕하세요, 가지님. 어느새 가을이 왔군요. 요즘은 이상기온 때문에 단풍 보기도 힘들지만, 저와 마음구석까지 물들게 하는 그 계절이 벌써 와 버렸어요. 이번 가을은 어느 때보다 쓸쓸할 것 같아요. 제가 너무 계절 타령만 했군요. 실은 저희 영이 다음주 월요일날 군대가요. 친형은 아니지만 친형보다도 따뜻하게 대해 주었던 그 형이... 아주 헤어지는 것도 아니고 잠깐 헤어지는 건데도 왜 이렇게 어전하고 안타까운지 모르겠어요. 저희 형은요, 게임을 아주 잘해요. 특히 아케이드 게임은요. 철권서부터 KOF, SF 등 못하는 게임이 없어요. 제가 게임을 처음 접하게 된 것도 형 덕분이었어요. 형이 물려준 재믹스로 게임을 밤새 했죠. 지금 영의 나이 22. 내 나이는 16. 무려 6년 차이나 나는데, 형은 전혀 저를 알 보거나 무시하지 않았어요. 오히려 친동생처럼 생각한 것 같아요. 마지막으로 형에게 하고 싶은 말이 있어요. 형 군대가서도 몸 건강해야 돼. 영 사랑해

**Q** 형이 군대를 가는군요. 소중한 사람을 떠나 보내는 것은 상당히 힘든 일입니다. 상대가 누구더라도 말이죠. 나이 차이가 많은데도 불구하고 귀성군을 존중해주던 형님, 그리고 게임의 길로 이끌어 준 형님,

참 고맙고 소중한 사람이겠네요. 그런데 떠나는 사람의 입장에선 말이죠. 누군가가 자기를 기다리고 있다는 것이 참 든든하고 힘이 됩니다. 아쉬워만 할 것이 아니라 형에게 '기다리는 사람'이 사람이 되어 드리세요. 이제까지 귀성군을 소중하게 대해준 사람인 만큼... 몇 년이 지난 어느 날 거무튀튀한 피부에, 단단해진 몸을 가진 사람이 돌아와서 귀성군과 다시 한번 우정을 나눌 날이 올 겁니다. 군대 잘 다녀오세요. 귀성군의 이름 모름 형님~.

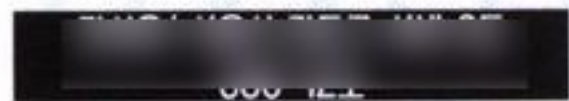


아- 가지님. 전 대전에 사는 중 2의 김태원이 라고 합니다. 전 8월호에 나왔던 영식의 짝궁 입죠. 그런 덕분에 영식을 통해 POWER를 많이 보았습니다. 요즘 새턴 코너에 드림캐스트가 아주 많이 나오는데 이유가 뭐니까? 차라리 드림캐스트코너를 개설하여 정보를 주시던가 해주세요. 새턴 산지 1달밖에 안됐습니다. 근대 1달 후면 드림캐스트라니... 저에게 차라리 버락을... 이제 새턴은 SFC가 되는 건가요? 아 이제 정말 끝인가요. 어쩔 수 없이 드림캐스트... 오아악 안돼-드림캐스트라니 Sega 너무하네요. 꼭 살아남길 빌며, 그럼 2x10000!

**PS.** POWER 6 주년을 축하합니다.  
**Q** 또 다시 날아왔군요. '새턴코너에 드림캐스트 웬말이냐' 운동의 편지가, 저로서도 참 난감합니다. 새턴 타이틀은 눈에 띄게 줄었습니다. 또한 소개되는 것들도

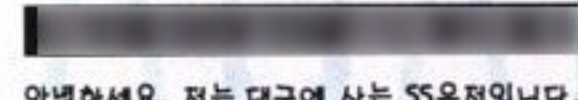


예전 누가 찾지도 않을 정도인 함량 미달 작품들이 많습니다(소개 안한 작품들이 전부 그렇다는 것은 아닙니다만), 반면에 드림캐스트에 관한 정보는 하루가 다르게 늘어나고 있습니다. 근 시일 내에 파워에도 코너의 역전이 일어날 확률이 높습니다. 냉정하게 얘기하자면, 공개되는 새턴 정보만으로는 한 기종의 코너를 꾸미는 게 힘든 상황입니다. 죄송하지만 어쩔 수 없군요, 그러나 새턴사 코너는 언제까지나 새턴사입니다. 드림캐스트 3가 나오더라도 말이죠.



안녕하세요 가지님 전 크리스를 꼭 빼 달은 강성윤입니다(진실을 말하고 투항하러 저팔게요). 저는 SS를 가지고 있지 않습니다. 그러나 저의 친구와 어느모 게임점 아주머니의 사기에 대하여 이야기를 올리겠습니다. 저는 게임파워를 낚아 먹고 있기 때문에 친구는 나에게 같이 CD를 사자고 부탁했지요. 그래서 그모 게임점에 갔는데 CD는 RPG 밖에 없는 것입니다. 그런데 거기에 사이닝 포스 3이 있었습니다. 저는 아주머니에게 물었죠, "이거 게임파워에 공략 나오요?" 하고 말합니다. 그러자 아주머니는 태연하게 나온단다. 오오오 그래서 안심하고 샀는데... 쿵! 너무나도 어려웠습니다. 싸움은 모두 3번밖에 못했습니다. 그리고 친구는 나에게 간절히 파워가 나오면 가르쳐달라고 했습니다. 이번에 11월 오가 나왔는데 사이닝 포스 공략은 없었습니다. 친구에게 그 말을 전하자, 그대로 기절 초풍이 가지님 보기에는 별거 아닐지 모르지만, 매맞아가며 산 CD인데 제 친구가 불쌍해요.

**사이닝 포스 3 공략 건에 대해서는** 무척이나 죄송스럽게 생각하고 있습니다. 분명히 공략 예정이었고 실제로 필자가 공략을 위해 게임을 플레이하고 있었습니다. 변명입니다만, 게임의 발매일이 워낙 늦었던 터라 발행일까지 클리어하는 데 실패하고 말았습니다. 일본 현지의 잡지사 같은 경우는 제작사로부터 발매일 이전에 게임을 공급받기도 하고 여러 가지 관련자료를 동시에 공급받습니다. 반면에 우리나라 잡지사의 경우 특별한 경우를 제외하고는 게임이 발매되고 우리나라에 들어와야 게임을 구해서 플레이 할 수 있고 관련된 정보도 일본에 비해 턱없이 부족한 실정입니다. 당연히 공략에 많은 시간이 소요되게 마련입니다. 될 수 있으면 많은 게임의 공략을 넣고 싶지만 게임 자체의 발매일과 저희 책의 발행일이라는 걸림돌이 늘 저와 파워를 막아서곤 합니다. 하지만, 왜 게임점 아주머니의 말씀을 끝까지 믿으셨는지... 그 아주머니는 저희 필자가 아닙니다. 아주머니들의 무책임 발언에 속하는 일이 없으시길 저팔게요.



안녕하세요, 저는 대구에 사는 SS유저입니다. 저는 한달 전부터 기기종 게임을 모으고 있습니다. 지금까지 MD, FC기종을 모았습니다. 그런데 가지님, 궁금한 게 있습니다. SS는 소프트웨어가 많은데 MD는 왜 재미있는 책이 별로 없습니까? 재미있는 책 좀 없을까요? 그리고 MD

같은 기기종이 공략되어 있는 옛날 파워는 없나요? 있으면 몇월호인지 그리고 지금 살 수는 있는지가 무척 궁금합니다. 그리고 전 요즘 SS용 슬레이어즈 로열 2를 재미있게 하고 있습니다. 가지님은 해보셨는지요. 무지 재밌습니다. 그리고 KOF '98은 언제 나왔습니까? 파워에 한번도 실리지 않았는데 어떻게 된 겁니까? 무지무지 궁금하니 꼭 좀 알려주세요. 그리고 좀 늦었지만 게임파워로의 새단장 축하드립니다.

**월드 게임에서 화려한 재미를 바라**시고 계시다면 잘못 짚으신 거네요. 화려한 화면과 알록달록한 게임이 좋다면 최근에 발매되는 게임 중 '비주류 게임'을 하는 편이 월드 게임보다 즐거울 수도 있습니다. 월드 게임이 재미를 주는 이유는 외양보다 내실을 기한 여러 가지 노력의 흔적들, 미묘한 즐거움을 발견할 수 있다는 것입니다. MD에도 FC에도 재미있는 오락이 산더미 같습니다. 재미를 느끼는 방법을 바꿔 보는 게 도움이 될 것 같네요. KOF '98이 나온 지는 벌써 몇 달이 지났군요. 당분간 파워에서는 킹 오브 파이터즈 98에 관한 기사는 실지 않을 예정입니다. 98이 기대작이 아니어서는 아닙니다. 상황이 된다면 실어볼 생각이지만 너무 기대는 하지 마시길. 그 대신 더욱 완성도 높은 아케이드용 게임들을 많이 다룰 예정입니다. 킹오판 바라보다 다른 좋은 게임을 놓치는 일이 없기를 바랍니다.



**아트갤러리 단골 장원맨, 경배군이**군요. 제발 이쪽에 그림 좀 보내지 좀 마세요 좀, 너무 잘 그린 그림이라 안 뽑을 수가 없지 않습니까? 제발 아트갤러리로 만족하시길, 하지만 다시 봐도 고개가 끄덕여 지는군요, 수고했습니다.

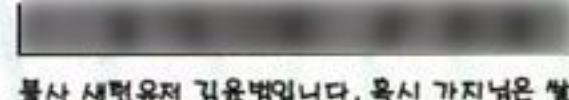


우리 엄마의 날벼락이 떨어졌습니다. '오락실 금지령', 할 수 없이 그만 다니기로 결심했습니다. 너무 힘들었긴 하지만, 돈을 모아 KOF '97이나 사렵니다. 98은 플레이도 제대로 못해보고...음, 가지님이 부러워요, 여자가 아니라서,

전 지금까지 엄청난 천대를 받으면서 오락실을 다녔거든요. 아쉬워요, 왜 순수한 게이머의 외도를 몰라주는 것일까... 또 지방이라서 소프트 구하기는 하늘의 별따기예요. 비싸긴 비싸고 신작은 하나도 없어요. 이번 시험 끝나고 서울 한번 올라갈 겁니다. KOF '97 잘 건대, 제 친구는 피아케렛이나 셀티맨탈 사라고 고집합니다. 난 연예시물 일단 말이다아!

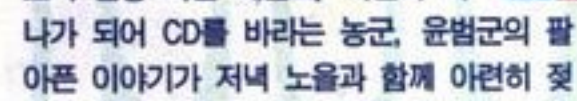
**지방 유지의 설움, 여성 게이머의 설움이 가득히 담긴 사연이군요.** 눈물이 멈추지 않습니다. 당분간 아케이드의 여왕이 될 꿈은 접어두어야 하겠군요. 그 대신 비디오 게이머로 다시 태어날 기회를 잡은 셈이네요. 신작 게임을 구하려 굳이 서울까지 올라올 필요는 없다고 생각되네요. 제가 도움을 드리죠.

자! 자! 이곳 새턴사를 보고 있는 남자 게이머 여러분! 지방에 있는 여성 게이머의 꿈을 꽃피우기 위해서 가지고 있는 재미있는 게임, 혹은 신작을 그녀에 보내주세요. 여러분들은 게임을 제공하고, 그 대가로 취미를 갈이하는 여성 게이머 친구를 얻는 겁니다. 망설이지 마시고 위의 주소로 팡팡~! 보내주세요! 후훗!



불사 새턴유저 김운범입니다. 혹시 가지님은 할가마를 날라보신 적이 있으십니까(난데없이 똥떨가마)? 저는 시골에 삽니다. 지금은 가을이군요. 시골과 가을은 바로 추수합니다. 도시인들은 황금물판에 허수아비가 서있는 것 등 풍요에 가득 찬 모습을 생각하지만 당사자는 죽을 맛입니다. 40Kg짜리 가마를 어깨에 메고 경운기에 실노라면 자연과 한 몸이 된 느낌을 느낄 수...없습니다. 무조건 힘듭니다. 지금도 파스 붙인 자리가 추시는군요. 우-일에서 번 돈으로 블랙매트릭스와 슈퍼로봇대전 F(새턴판이 얼마 안돼서 못해봤음)를 사기 위해서 두 눈에서 파란 불을 뿜으며 일했죠. 장장 6시간이 지나 해가 끝까지 넘어 가셔야 일이 끝났습니다. 그것이 저의 보상을 받을 수 없는 일요일의 끝이었습니다. 두 개의 게임은 제 돈으로 지갑을 울랑 뒤집어서 구입했습니다. 영- 팔이 떨어서 못 쓰겠습니다. 안녕히 계세요.

**결실의 계절 가을도 서서히** 저물어 가고 이젠 눈을 기다릴 시기가 다가오는군요. 그리고 보니 한창 바쁠 때군요. 자연과 하나가 되어 CD를 바라는 농군, 윤범군의 팔아픈 이야기가 저녁 노을과 함께 아련히 젖어오네요. 저도 마감만 아니라면 당장 달려가서 이 넘치는 힘을 경운기와 쌀자루에 쏟아보고 싶습니다만, 시간이 허락치를 않는군요. 마감이 끝날 때까지 쌀자루와 경운기를 제자리에 놔두신다면... 글을 읽어보니 집안일을 도와주고 용돈을 타러 했던 것 같은데 맞나요? 굳이 대가를 위해서가 아니라도 집안 일이라면 당연히 도와야 하는 거죠. 어쨌든 간에 원하는 게임을 구할 수 있어서 잘됐군요. 열심히 플레이하시길 바랍니다.



전 SS를 갖고 있는(공사중) SS인입니다. 이름은

민찬식이구요. 요즘 친구들이 '새턴이 망하는데 왜 하나?'고 물어옵니다. 이 물음은 저의 마음에 비수를 꽂습니다. 오역! 전 슈퍼로봇대전 F에 미쳐 SS를 샀습니다. 그 때 PPM에 용돈이었는데 그냥 사버렸습니다. 그때부터 이때까지 즐긴 게임은 몇 일전 다 갠 PPM결, 일본축구팀의 감독이 되자 등의 게임입니다. 과연 새턴이 망한다고 말해야 할까요? 그건 아닙니다. 수많은 게임 중 저는 극소수의 게임만 즐겨봤을 것입니다. 저는 나머지 무한한 게임들을 즐겨보고 DC를 사면지 알 것입니다. 가지님이 몇월호인지는 모르겠지만 잘살면 부자집이 망해도 몇 년은 더 버틴다는 말씀을 하셨습니다. 그 말을 새겨두고 요즘에는 레이어스를 하고 있습니다. 레이어스를 안 해보면 SS인이라는 소리에 당장 친구에게 빌려하고 있습니다. 모든 게이머들이 이 세상에 버려진 게임들을 다시 플레이할 그날을 기억하며, 이만 줄이겠습니다.

**구구절절 읊은 얘기군요, 박수를 보냅니다. '팡팡팡팡팡팡'**



반갑습니다 가지님. 전 SS가 있습니다. 그런데 어느 날 친구와 친구네 동네에 있는 '우주오락실'로 한 판 때리러(?) 갔습니다. 그 집 주인은 할아버지인데, 어쩌다 할아버지가 게임점 근처에 있는 게임을 하게 되었습니다. 우리 둘 다 성격이 비슷하고 소심해서 작고 어기자기한(...) 게임을 시작했습니다. 한창 정답게 즐기고 있는데 실수로 게임은 중간에서 끝나고 말았습니다. 그게 마지막이라 아쉬운 얼굴로 막 가려는 순간, 할아버지께서 저희를 부르셨습니다. 그러더니 100원을 주시면서 "자 한판 때 해봐" 하시는 것이었습니다. 고맙다고 정확히 1265428번(.....)이나 했더니 할아버지께서는 "됐어-" 하시면서 살짝 미소지으셨습니다. 그우르전 몇 번이나 그 오락실에 들리게 되었습니다(그 목적은?). 정말...참...그 오락실은 정이 철철 넘쳐흐르는 것 같아요. 그...근데 그 우르르 전이 그런 일이 없었습니...음.



**편지 봉투에 자신의 이름과 제 이름을** 써보내 주셨군요. 저는 처음에 욕이 써 있는 줄 알고 깜짝 놀랐습니다. ...무슨 말이나면...신경쓰지 마세요. 아 사연! 흠음~ '베리 베리 굿 아이디어'입니다. 아주 좋은 방법을 배웠습니다. 나중에 오락실을 개업하면 한번 써먹어 봐야겠습니다. 할아버지의 그 같은 행동을 저희처럼 학식 있는 사람들 사이에선 '고단수 상술'이라고 합니다. 보기 좋게 할아버지의 눈에 띄셨군요. 100원을 바라는 먹규군은 자꾸만 자꾸만 우주 오락실의 블랙홀로 빠져 들어가게 될 겁니다. 농담입니다(70퍼센트 정도만).

전 SS를 갖고 있는(공사중) SS인입니다. 이름은





# 세관에서 '보물' 을 캔다!

특급 알짜 정보

GO NIW

"25~35만원대의 플레이 스테이션을 10만원에 살 수 있을까?" 물론 살 수 있다. 플스뿐만 아니라 수 천만 원 짜리 스포츠카 '포르쉐' 를 850만원에, 수 십만 원 하는 삼성하드를 1만원에 구입할 수 있는 곳이 바로 '세관' 이다. 세관에서는 압류된 물품을 보관했다가 1개월이 지나도 찾아가지 않을 경우 일반인에게 '경매' 의 형태로 판매하고 있어 유명 외제품을 저렴하게 구입할 수 있다. 아직까지 일반에게는 잘 알려지지 않아 '산비' 록기만 한 이 유통형태의 허와 실을 벗겨보고, IMF 시대에 맞는 물품을 구입해 보자.

## 정말 그 가격에 살 수 있을까???

세관에서 판매되는 물품의 가격은 가히 놀랄만하다. 앞서 밝힌 '포르쉐 (944)' 는 우리 나라에 두 대밖에 없는 것으로, 정확하게 850만원에 거래됐고, 2백만 원을 웃도는 등산화 24 켤레가 절반가격인 1백만 원에 낙찰되기도 했다. 또한 140만원이었던 Diallogic Card라는 물건은 4만원에 낙찰되기도 했다.

고가의 물품이 이렇게 싸게 거래될 수 있는 데는 이유가 있다. 앞에서 예로 든 Diallogic Card라는

ARS 장비에 들어가는 고가장비 중의 하나로, 그 분야의 전문가 아니면 좀처럼 알기 힘든 물품이다. 따라서 가격이 한없이 떨어지게 되는 것이다. 또한 포르쉐와 같이 형식 승인 등 복잡한 절차로 인해 더욱 가격이 떨어지는 등 다양한 케이스가 있다.

그러나 모든 물품이 그런 것은 아니다. 실제 거래되는 것보다 약간 싸거나 심지어 비싼 느낌을 주는 물품이 있다. 과연 어떤 물품이 있는지 알아보자.

## 게임기, 컴퓨터, 밥솥, 선박, 팬티...

### 여자와 비행기 빼고 다 있다!

밀수나 압수, 관련법 규정 때문에 한국에 들여오지 못하는 물건은 모두 세관에 보관된다. 이를 나라에서 일정기간 보관하다가 일반인들에게 공매를 통해 파는 것이 세관공매인 것이다. 물론 일반 공매와는 틀리며, 나라에서 매각하는 부동산 경매와 같은 형태다.

세관의 특성상 해외에서 들여오는 전기·전자·기계류, 섬유·의류, 농수산물·의약품·의료기, 귀금속·액세서리, 스포츠용품, 자동차·중장비·선박(부품포함) 등 이곳을 거치지 않는 물품이 없을 정도다.

그중 게임 부분은 아케이드용 대형 게임기에서 가정용 게임기, 미니게임기, 게임팩, 게임CD, 주변 기기에 이르기까지 다양한 물품들이 거래되고 있다. 또한 애니메이션 관련 제품, 캐릭터 상품 등 탐나는 물건이 가득하다.

최측의 표는 세관공매정보 인포샵(IP) 회사인 넷인웹에서 제공하는 자료 중 '게임관련' 품목 중 일

부를 발췌한 것이다. 표를 보면서 어떤 물품을 고르는 것이 좋을 지 알아보자.

우선, 물품명이 명확하지가 않다. '게임기 팩'이라 해도 어떤 게임인지 알기 어렵고 '게임CD' 라고 해도 PC게임이 포함되어 있기 때문에 구분이 어렵다. 통신에 올라오는 물건들의 자세한 스펙과 내용은 각 세관에서 제공하는 정보대로 올리는 것이기 때문에 그 이상은 알기가 어려운 것이다. 따라서 가장 확실한 방법은 세관을 직접 방문하는 것이고, 그렇지 않을 경우 간혹 사진으로 공개되는 물품과 '디디콩 레이싱' '닌텐도 게임보이' 등과 같이 구체적인 상품명이 기재된 상품을 고르는 것이 좋다.

두 번째로, 개수와 가격이다. 가장 윗줄에 기재된 1천만 원을 넘는 '오락게임기'나 개수가 1천 개를 넘는 '게임팩'이나 총액이 6천 3백만 원인 '디디콩 레이싱'은 일반인으로서 감히 가까이할 수 없는 것들이다. 이 같은 상품들은 보통 만물상이나 소매상 등에게 걸맞은



850만원 대의 포르쉐



상품들이고, 일반인들에게는 개수가 1~2개인 상품이 적합하다. 특

히 값싼 게임팩이나 CD보다는 수십만 원 대의 PS, SS, N64와 같

은 게임기를 노려보는 것도 좋을 것이다.



다미고지도 있다!

미국 NFL 마스크트 인형



가끔씩 사진자료가 올라오기도 한다. 세관에 들어오는 각종 제품들

### 세관공매정보의 파발마 넷인웹(NET IN WEB)

넷인웹사(대표 박달흠)는 PC통신을 통해 전국 4개 세관이 확보한 수천 여 개의 제품에 대한 공매정보를 서비스하고 있다. 하루평균 7백 여명이 이용한다는 세관

공매정보는 세관별, 제품별로 검색을 할 수 있고, 경매절차에서 제품선정, 판매현황, 뒷 이야기에 이르기까지 다양한 DB를 구성, 정통부 주관 「데이터베이스 대상」을 수상하기도 했다.

넷인웹의 메뉴 중 '경매팁'은 상당히 유용한 것으로, 특히 최근 현장에 나가지 않고 PC통신에서 바로 경매 주문을 할 수 있는 서비스인 '경매이벤트'를 마련, 좋은 반응을 얻고 있다.

이 정보는 나우누리에서 'GO AUCTION', 천리안, 하이텔, 유니텔 넷초고에서는 'GO NIW'를 입력하면 되고, 분당 이용료는 300원이다.

문의: 3444-6770, 3444-6992



넷인웹에서 제공중인 천리안 NIW 포럼

### 세관공매 실전편

#### ① 구입물품 선정

통신에서 자신이 필요한 구입 물품을 고르자. 다음, 판매현황 메뉴에 들어가 물건의 판매유무를 확인한다. 아직 팔리지 않았다면 그 물품의 공매번호, 품명, 수량, B/L넘버(보훈복지공단은 공단번호, 품명, 수량, 위탁세관)를 적어 참고로 가자.

#### ② 물품 현지확인

참고에 가서 물품의 상태유무와 수량 등을 눈으로 직접 확인하자. 물품을 확인하기 위해서는 위의 항목들이 반드시 필요하다.

#### ③ 입찰 서류 준비

사업자등록증 사본 / 인감증명서 / 인감 3개가 필요하다. 단, 사업자등록증이 없을 경우는 빌리면 된다. 이때는 빌려준 사람의 '위임장(대리인감계)'이 추가된다.

#### ⑤ 보증금 납부

우선 입찰장으로 가자. 우선 예시된 가

격의 5%인 보증금을 세관에 내고 영수증을 받는다.

#### ④ 입찰 참가

먼저 준비해간 서류를 공매 진행자에게 제출하자. 그러면 입찰서를 나누어 줄 것이다. 여기에 공매번호와 품명, 그리고 가격을 적어 '보증금 영수증'과 같이 입찰 시간 내에 투합하면 된다.

경매에서 가장 중요한 것은 물품의 선정이다. 공매되는 물품 중에서 자신만이 아는 장비들이 있지 않나 자세히 살펴보는 주의가 필요하다. 특히 게임의 경우, 전문성이 있기 때문에 가능성은 더욱 크다.

경매는 전국 세관마다 1주일에 한 번씩 정해진 요일에 실시된다. 김포세관은 매주 목요일, 서울세관 수요일, 부산은 금요일, 인천은 화요일에 각각 열고 있다. 참가자

### 게임관련품목

공기번호(공매번호)	물품명	개수	가격(원)
안57(1244)	오락 게임기	1대	10,393,400
안57(452)	게임대시	4PKG	3,101,830
안57(159)	비디오 게임	50PCS	7,906,140
안47(41427)	SONY 게임스틱	1개	118,800
안95(65)	비디오 게임, 게임CD등	1,697개	2,860,060
안95(4)	휴대용 게임기	310	609,520
안47(42143)	게임스틱기	3개	106,920
안47(42142)	게임팩	50개	297,000
안47(42132)	게임스틱기	2개	71,280
안47(42086)	게임팩	13개	77,220
안47(42077)	게임용	160개	950,400
안47(42054)	게임팩	20개	118,800
안47(42045)	게임CD	120개	712,800
안47(42042)	닌텐도 게임부어	3개	213,840
안47(42031)	게임CD	250개	2,970,000
안47(41996)	V-게임(게임부어)	2개	511,070
안47(41975)	게임CD, 팩	220개	2,613,600
안47(41785)	게임팩	400개	2,376,000
안47(41703)	게임카드	8개	95,040
안47(41637)	게임기부속	2개	11,880
안47(41628)	게임용CD	1개	41,580
안47(41427)	게임스틱	1개	118,800
안47(41298)	게임팩	18개	106,920
안47(41130)	게임기	1개	118,800
안47(41018)	게임팩	45개	267,300
안47(41017)	V-게임기(게임부어)	4개	475,200
안47(40986)	게임기용팩	25개	297,000
안47(40984)	V-게임기(게임부어)	2개	237,600
안47(42671)	게임기용팩 디디용 라이엇	1,008개	63,787,270
안47(42382)	전사오락 게임기부속	2개	1,534,160
안47(40805)	게임기용팩	10개	357,260
안47(40616)	게임팩	8개	60,440
안47(40306)	게임CD	1개	22,660
부4(71)	엑시퍼트 게임기	120C/T	44,479,812
부4(262)	게임기외로판	100PCS	146,022,540
부4(261)	게임기외로판	70EA	102,215,770
안67(71)	V-게임기(게임부어)	13	695,620
안67(5)	휴대용 게임기	310	1,219,060

는 대부분 만물상을 운영하는 이들로 10여 명에 불과한 세관도 있다. 또한 경매는 7차 까지 진행되는데 한번 유찰할 때마다 가격은 10%가 내려간다.

경매에 참가하기 위해서는 이 같은 사전 지식이 절대적으로 필요하며, 초보자가 하기에는 약간의 어려움이 있다. 통신 등을 통해 입찰참가 이후의 '낙찰자의 결정', '계약의 체결', '물품인도' 등의 절차와 '입찰서의 유의사항' 등에 대한 지식을 쌓아야 할 것이다.

#### 각 세관 연락처

- ▶ 보훈복지공단: 서울본서 (02) 3438-3092~4 / 서울 서소구 본포동 723-26 9층 4층 부산영업소 (0523) 388-1782
- ▶ 김포세관: (02) 660-5483 / 서울 경서구 광명동 150 김포광명 회관형사 2층
- ▶ 서울세관: (02) 544-3711 / 서울 강남구 논현동 7번지
- ▶ 인천세관: (032) 887-3448 / 인천 중구 광동 7가 1-18번지
- ▶ 부산세관: (061) 460-6224 / 부산시 중구 동영동 4가 17번지

### 사랑은 쟁취, 공매는 실전!

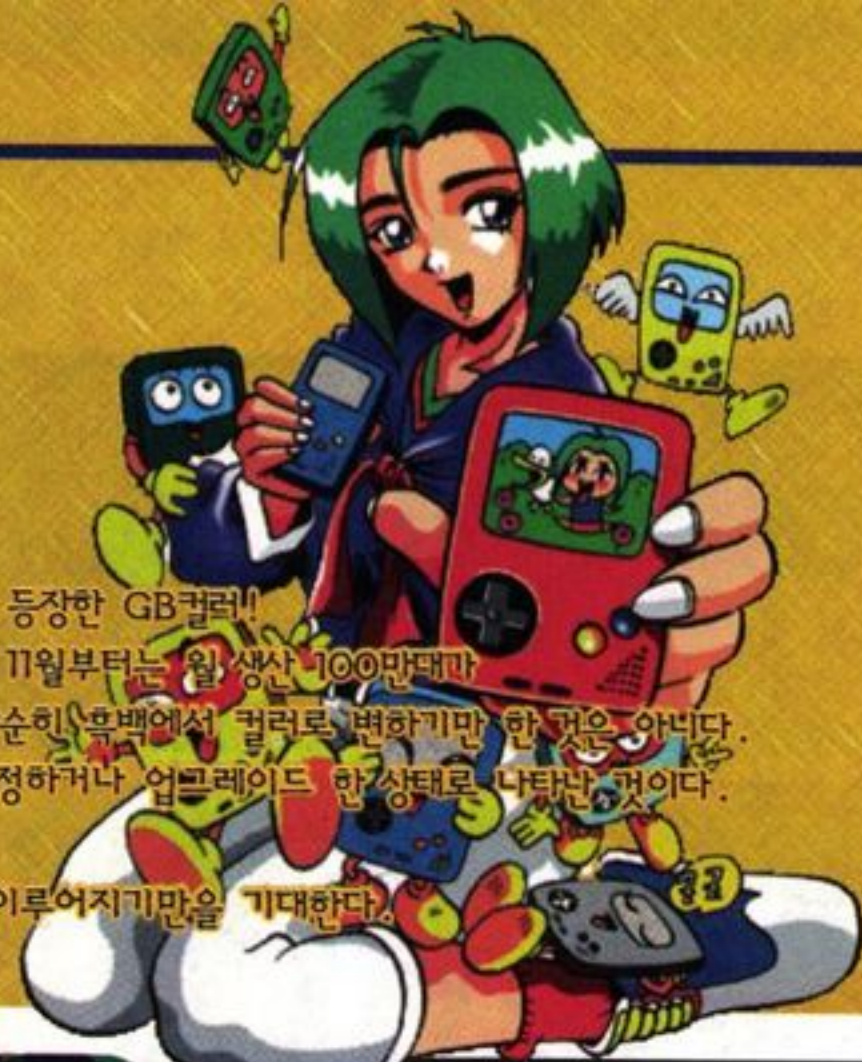
세관공매는 원칙적으로, 미성년자는 참가할 수 없다. 때문에 일반 독자들이 직접 참가하기엔 어려움이 있음을 미리 밝혀둔다. 오히려 도매 유통업자나 중소기업 경영자들이 더 혜택을 많이 누릴 수 있는 것이 세관 공매. 그러나 일반인들도 많이 참여하고 있는 추세이고, 미성년자들도 어른들의 손을 빌리면 충분히 가능한 일이다.

또한 굳이 세관공매를 이용하지 않더라도 한국보훈복지공단을 찾는 방법이 있다. 세관위탁판매장인 한국보훈복지공단에서는 일반 이용자들이 경매에 참가하지 않고도 전 시된 물건들을 살 수 있도록 판매를 하고 있다. 가격이 싼 한 두개의 물건을 사기 편리하다.

사랑은 쟁취하는 것이라고도 한다. 진취적인 자세를 의미하는 말이다. 어려운 것만 같은 공매, 가뜩이나 어려운 시대, 사랑을 쟁취하듯 '실전'의 미덕이 필요한 때다. P



# NINTENDO 64 연구실



그 동안 GB 매니아들의 공통된 불만이었던 단색의 화면을 컬러로 바꾸고 새로이 등장한 GB컬러!  
 10월 21일 발매된 GB컬러(8,900엔)의 스타트는 한마디로 대성공이었다. 따르면 11월부터는 월 생산 100만대만  
 될 수도 있을 정도로 GB에 대한 유저들의 열정은 대단했다. 그러나 GB컬러는 단순히 흑백에서 컬러로 변하기만 한 것은 아니다.  
 그 외에도 수많은 성능 향상과 기존의 GB시리즈에서 불편했던 점들을 대부분 수정하거나 업그레이드 한 상태로 나타난 것이다.  
 또한 새로운 기능인 적외선 통신 기능은 더욱더 유저들을 흥분하게 한다.  
 우리나라에도 수많은 GB유저들을 위해서라도 GB컬러가 하루빨리 정식 수입이 이루어지기만을 기대한다.

## GB의 화려한 변신은 온백 그 자체였다!

10월 21일 일본에서 드디어 발매된 GB컬러. 적외선 통신기능을 새로이 탑재하는 등, 시리즈 최신의 머신에 어울리는 진화를 보이고 있는데, 자! 지금부터 컬러 GB의 모든 것을 파헤쳐 보자.

### GB컬러의 매력 탐구

GB컬러는 지금까지 발매된 GB소프트를 그대로 사용할 수 있는 호환성을 가지면서도 많은 파워 업을 보이는 최신 하드웨어이다. 현재 여러 회사에서 휴대형 게임기가 발매되고 있긴 하지만, 보급대수와 소프트의 수에서 보더라도 GB를 따라올 것은 없다. 이러한 이유로 GB컬러 본체를 이미 산 사람과, 앞으로 살려고 생각하고 있는 사람은 체크가 필수!

이제 본체 각 기능의 소개에서 컬러 대응소프트의 정보까지 모두 알아보자.

### GB컬러의 기능성은 과연 어느 정도인가?

GB컬러 본체는 모두 6색. 그 중에서도 파랑, 보라, 스켈톤(투명)은 순수한 닌텐도 정품 GB 시리즈로는 처음으로 등장하는 색이다.



### GB컬러 성능표

- 액정: 반사형 TFT액정
- 사이즈: GB포켓과 거의 동일
- 표시색: GB컬러 대응소프트는 32,000색 중 56색의 발색이 가능하다
- 전원: A3 건전지 2개, AC 어댑터도 사용 가능
  - 참고로 반사형 TFT컬러 액정은 종래의 액정에 비해 캐릭터의 이동사와 화면 스크롤 시의 잔상이 현저하게 감소한 제품으로 화면의 움직임이 격에도 부드럽게 표시된다. 또 건전지 2개로 플레이 가능한 시간은 약 20시간

### 흑백을 컬러로 바꿔보?



주위에 프레임이 붙는 것도 특장점의 하나다

색의 느낌은 슈퍼 GB와 그렇게 차이가 없다

위에서도 잠깐 언급을 했었지만 기존의 소프트를 GB컬러에서 플레이하면 슈퍼GB로 즐길 때처럼, 4에서 최대 10색 정도의 색이 표시된다. 컬러 대응 소프트에서 볼 수 있는 신선한 느낌의 화면을 보고 난 후에는 아쉽다는 기분도 들겠지만 재미는 변하지 않으니 너무 억울해하거나 속상해 하지는 말자.

### AC어댑터와 통신 케이블은 새로 사지 않아도 좋은가?

GB컬러는 GB포켓과 같은 옵션류가 사용된다고 생각하면 된다. 이미 GB포켓용의 통신 케이블과 AC어댑터를 가지고 있다면 GB컬러로도 그대로 사용할 수 있으니 새로 사 필요는 없다. 포켓 카메라와 포켓 프린터도 그대로 사용할 수 있다.

### -중요 사항 가능 옵션-

- ★GB포켓 전용 AC 어댑터 ¥1,500
- ★GB포켓 전용 통신 케이블 ¥1,500
- ★GB포켓 전용 변환 커넥터 ¥800



## GB컬러의 기능을 하나 하나 체크해 보자!

GB컬러의 가장 큰 매력은 뭐니뭐니 해도 컬러 표시기능이다. 그러나 이 큰 특징 때문에 본체의 다른 부분에도 많은 버전업이 있다는 사실은 잘 알려지지 않았다. 아무튼, 이러한 여러 작은 변경

이 GB컬러가 좀더 완성도 높은 휴대 게임기가 되는데 많은 공헌을 하고 있음은 분명한 사실이다. 여기에서는 이러한 상세한 부분의 기능설명과 GB컬러의 앞으로의 전개를 살펴보자.

### 줄걸이

이 부분에 아가자기한 인형이 있는 휴대폰 줄을 연결시키면 들고 다니다가 편리하다.



### 외부 확장 커넥터

'외부 확장 커넥터'란 통신 케이블을 연결하거나 포켓 프린터를 접속하는 단자이다. 이 단자는 통신대전을 목적으로 사용되었지만 '포켓몬'이 등장함에 따라 통신대전 이외의 다양한 활용법이 주목을 받기 시작했다. 이것은 2대의 GB를 통신 케이블로 연결해서 데이터의 송수신을 할 수 있다는 단순한 기능이지만, GB에서만 가능한 기능이고 이 단순한 기능으로 인해 게임의 폭이 이렇게까지 넓어질 거라고는 GB 발매 당시, 생각지도 못했던 것이었다. 한가지 더 놀라운 것은 이 단자의 사용으로 외부 기기와의 연결 가능성을 보여준 것인데 그 예가 바로 포켓 프린터이다. 이렇게 무한한 가능성을 잠재하고 있는 GB의 전망은 앞으로도 확장 커넥터에 연계되는 재미있는 주변기기가 다수 발매될 것으로 보여진다.



### 음량 조절

GB의 초기 버전부터 계속 붙어있는 음량 조절용의 다이얼. 지하철 속 같은 공중 장소에서 즐길 때는 이어폰을 사용하거나 소리를 낮춰서 즐기는 것이 공중 도덕을 지키는 파워 독자다운 행동.



### 적외선 통신부

닌텐도에서 적외선 통신 기능을 탑재한 이유는 기존의 케이블 세팅 방식의 데이터 송수신 시스템이 상당히 불편하기 때문이었다. 즉, 이러한 사소한 불편함이 모이면 즐거움을 주기 위해 만들어진 게임이 짜증을 유발하는 도구가 될 수도 있다는 생각에서였다. 이 시스템은 결국 대전과 통신을 할 때에 종래와 같이 케이블을 준비해서 접속하는 수고를 하지 않고도 적외선 통신이라고 하는 빠른 속도의 통신방식에 의해 빠른 데이터를 얻을 수 있기 때문에, 게임을 그만두지 않고도 플레이할 수 있다고 하는 이점이 있다. 다만, 이는 어디까지나 케이블의 교환으로써 GB끼리의 적외선 통신을 사용한 예로, 이외에도 예를 들어 N64와의 직접적인 데이터 교환도 적외선 통신이라면 간단하게 가능할 것이다. 한마디로 적외선 통신의 가능성은 정말 무한대다.



### 주 전원 스위치

지금까지 뒷 부분에 있었던 전원스위치가 정면의 우측으로 이동했다. 기존의 GB는 여기에 액정의 밝기를 조절하는 다이얼이 있었지만 컬러가 되면서 조절기능이 필요 없어진 것이다. 대신 이전의 소프트로 즐길 때는 슈퍼GB처럼 표시색을 12종류의 패턴 중에서 고를 수 있도록 되어있다.



### 파워 램프

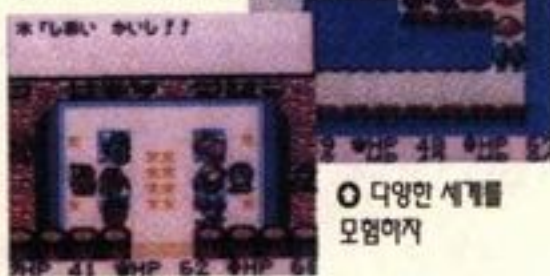
건전지의 남은 양을 체크할 수 있다. 이 램프가 어두워지면 전지를 빨리 교환하라. 다만, AC 어댑터라면 무관.

## GB컬러 대응소프트가 한곳에 모였다

한정 개발중인 소프트 중 화면사진이 공개 가능한 GB컬러 대응판 소프트를 한자리에 모아보았다. 공개된 소프트들만을 보더라도 GB컬러에 대한 각 메이커사의 기대도는 상상을 초월할 만큼 엄청나다.

### 드래곤 퀘스트 몬스터즈-레어의 원더랜드

○ 격투장에서는 반드시 승리에서 등급을 올리자



○ 다양한 세계를 모험하자

- 제작사: 에닉스
- 장르: RPG
- 발매일: 발매중
- 발매가: 4,900엔

GB컬러 첫 번째 작인 이 소프트는 '별 내림의 대외'에서 우승하기 위해, 다양한 몬스터를 모아 거리는 PRG게임이다. 등장 몬스터들을 서로 배합하면 보다 강한 몬스터를 탄생시키기도 하고, 통신 케이블을 사용하면 친구들의 몬스터와 배합을 할 수 있다. 또한 통신대전에서는 상품을 걸어 대전할 수도 있으며, 격투장에서 보기도 더욱 백전감 넘치는 배틀을 즐길 수 있다.

### 두근두근 메모리얼 포켓 . 2(가칭)

○ 포켓2에 등장하는 유미



○ 포켓1에 등장하는 유키리

- 제작사: 코나미
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 12월 예정
- 발매가: 미정

대인기 연애 시뮬레이션이 GB컬러로 등장. 주인공의 목표는 자신이 좋아하는 여자들과의 성공적인 연애를 위해 3년 동안 고교에서 자신을 갈고 닦는 것이다. GB판에서는 신 캐릭터가 등장하고 미니게임도 새로운 것이 추가됐다. 또한 통신케이블을 이용한 즐거움도 있어 색다른 느낌의 연애 시뮬레이션을 즐길 수 있으리라 본다. 게다가 1편과 2편에 등장하는 캐릭터에는 차이점이 있으므로 눈길을 떼지 말자.



### 신리오 타임넷 과거편 · 미래편

○ 캐릭터 아이템을 팔고 있다



○ 미래로 전송되어 포자규와 만난다

- 제작사: 이미지니어
- 장르: RPG
- 발매일: 11월 27일
- 발매가: 3,500엔

키와 케로피라고 하는 신리오 캐릭터가 한데 모여 펼치는 시공간적인 RPG. 이 게임의 스토리 전개는 '시간의 기둥'이 부서져 그만 세계가 과거와 미래의 2가지로 구분되어 멈춰버림에서부터 시작된다. 이 '시간의 기둥'을 고쳐 시간의 흐름을 원래대로 되돌리는 것이 이 게임의 목적. 등장하는 신리오 몬스터는 160종 이상이 된다. 이 많은 몬스터를 잡아 육성하고 성장시켜야만 끝이 보이는데...

### 위리오 랜드 2 -도둑맞은 보물-

○ 위에서 으느적거리는 위리오



○ 죽으면 낙엽처럼 팔랑팔랑 떨어진다

- 제작사: 닌텐도
- 장르: 액션
- 발매일: 발매중
- 발매가: 3,500엔

오랜만에 돌아온 위리오의 멋진 액션을 볼 수 있게 되었다. 더 놀라운 것은 위리오가 불사신으로 변신을 시도했다는 사실! 공격을 받아도 데미지를 입지 않는 그런 불사신. 데미지를 입지 않는 대신 위리오는 여러 가지 액션을 구사해 선보인다. 하지만 게임 오버가 되지 않기 때문에 액션에 약한 사람들도 클리어할 수가 있다. 또한 멀티 엔딩이어서 엔딩을 맞보는 순간 입을 다물지 못할 것이다. 너무 재미있어서!

### 테트리스 DX

○ COM과도 대전할 수 있게 되었다



○ 시간 내에 많은 점수를 모으자

- 제작사: 닌텐도
- 장르: 퍼즐
- 발매일: 발매중
- 발매가: 3,500엔

정통 퍼즐게임 테트리스가 신 모드를 추가하여 파워업되어 되돌아 왔다. 3분 안에 몇 점을 딸 것인가 경쟁하는 울트라, 40라인을 없애기까지의 시간을 경쟁하는 40라인, 컴퓨터와 대전하는 VS COM이라는 3개의 모드가 추가되어 있다. 그 중에서도 VS COM에서는 자신의 플레이를 COM에게 기억시켜 그 데이터와 대전할 수도 있다.

### 포켓 부요부요 SUN

○ 나오는 문제는 척척 풀려야지!



○ 문제를 푼 레벨의 인센티브를 받는다

- 제작사: 컴파일
- 장르: 퍼즐
- 발매일: 11월 27일
- 발매가: 3,900엔

낮은 퍼즐게임 부요부요 시리즈. 그 최신작인 '부요부요 SUN'이 GB 컬러로 등장한다. 지금까지의 GB판에서는 약간 보기가 불편했던 부요의 색이 확실히 구분된다는 것이 두드러진 특징이다. 또 새로운 모드도 몇 개 추가되었다. 무엇보다 전 일본 부요협회가 '부요부요'의 실력을 판정해주는 모드도 있어, 자신의 실력을 체크할 수가 있다.

### 그로컬 핵기

○ 문제는 50개 이상 준비되어 있다



○ 특점이 높은 곳을 생각해서 놓자

- 제작사: NET인터체널
- 장르: 퍼즐
- 발매일: 발매중
- 발매가: 3,900엔

다각형의 조각들을 서로 짝 맞춰 상대보다 많은 점수를 얻게 되면 이기는 게임이다. 특점을 놓치는 장소를 잘 생각해서, 효율적으로 조각을 놓아가자.

### 젤다의 전설 -공꾸는 섬 DX-

○ 신 아이템 화면. 왼쪽 아래에는 여트의 남은 수가



○ 맵 상에서 촬영이 가능하고 프린터 출력도 가능하다

- 제작사: 닌텐도
- 장르: 액션 RPG
- 발매일: 12월 예정
- 발매가: 미정

'DX'는 '공꾸는 섬'과 약간 차이를 보인다. 또한 옷을 입게되면 방어력과 공격력이 변하는 등 새로운 아이템이 등장하는 것 외에 단점의 수도 증가했다.

### 비스트 워즈(가칭)

○ 등장하는 비스트는 8개 +α다



○ 라이온 보어의 풀살나게 작업

- 제작사: 타카라
- 장르: 액션
- 발매일: 99년 3월 예정
- 발매가: 미정

비스트 전사들이 펼치는 격투액션게임으로, 비스트 모드(동물형태)와 배틀 모드(로봇형태)로 사용형태를 나눠 박력 있는 배틀을 즐기는 것이다.

### 슈피 블랙 배스 포켓 3

○ 잡으려는 고기를 맞는 루어를 고르자



○ 대어를 낚아 올렸다. 이 상태를 계속 유지하자

- 제작사: 스타피시
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 11월 27일
- 발매가: 3,900엔

본격적인 낚시 시뮬레이션의 최신작이 등장한다. 낚시터에 바다가 추가되었고, 고기의 수가 배로 늘어 30여종이나 되는 등, 전작보다 더욱 파워업 되었다.

### 게임보이 워즈2



○ 용사의 특성도 고려해 공격을 하자

- 제작사: 허드슨
- 장르: 시뮬레이션
- 발매일: 11월 20일
- 발매가: 4,200엔

시뮬레이션의 연속편 '게임보이 워즈2'가 등장한다. 이번 작은 전작에 비해 다양한 기능이 강화되어 재미를 한껏 더해준다. 또한 GB색을 사용하면 N64판과 데이터의 교환도 가능하다고 한다.

### 로도스 섬 전기-영웅기시전-GB

○ 스토리는 TV 애니메이션이 기본이 되고 있다



○ 보드게임과 RPG의 융합이다

- 제작사: 타카라
- 장르: RPG
- 발매일: 11월 예정
- 발매가: 3,900엔

소설 등에서 한 인기 누렸던 '로도스 섬 전기'가 GB로 등장할 예정이다. 이 소프트는 보드게임 상의 맵에서 커드를 사용하여 이동과 전투를 영하는 새로운 형태의 게임으로 유저들의 시선을 집중시키고 있다.



4인 동시조작이 가능한 N64 연애 보드 게임

# 게터 러브!!

N64로도 연애게임은 얼마든지 즐길수 있다. 허드슨에서 내세운 신 감각 보드 게임 「게터 러브」. 이 게임은 여자아이들과 데이트를 하면서 애정도를 조금씩 높여간다는 내용의 보드 게임으로 사랑을 통한 모든 감정들이 당신을 자극시킬것이다. 또한 SAMS라고 하는 독특한 시스템을 채용하고 있어 4인 동시조작이 가능하다.

▶제작사: 허드슨   ▶장르: 보드게임  
▶발매일: 98년 말 예정   ▶발매가: 미정

## 우리 연애 한번 해볼까



### SAMS시스템이란?

'SAMS' 라는 것은 '동시 맵 행동 시스템'을 말한다. 4인이 동시에 목적지를 선택하고, 선택이 끝나면 바로 시작! 각 플레이어들의 캐릭터들과 여자아이들이 함께 행동하는 시스템이다. 이동은 자동이고 목적지에 도착한 순서대로 이벤트가 발생한다. 즉, 여자아이와 라이벌이 목적지가 같은 경우, 도착한 순서에 따라 이벤트가 변화하는 것이다.



COMBOY64

### 7명의 미소녀와 사랑을!

등장하는 여자아이는 모두 7명. 각각 뚜렷한 개성을 가지고 있어 당신의 취향대로 선택할 수 있어 선택폭이 넓다.

프즈키하나

아마미키에로



모리무라 시즈쿠



시라이 아유미

리·메이파

이토우 나즈키

미나가와 마코도

### 사랑에는 진심만이 통하는 거야

#### 스페셜 이벤트

연애게임이라면 절대 빼놓을 수 없는 다양한 이벤트 신. 「게터 러브」에서도 여자와의 데이트를 즐기는 동안 일어나는 즐겁고도 부끄러운 해프닝신이 다양하게 펼쳐진다.



나즈키짱의 열받은 얼굴 표정이 무지 귀엽게 나타난다. 결국 물려 공짜로 남자 친구의 사진이 동생에게 들켜버렸군



라이벌이 등장! (다인모션, 멀티메타타지 시스템의 힘입니다)



드디어! 실의 진심이 통한다 프즈키 하나! 무경외감을 주세요. 이번 게임은!



난 슈팅이냐면 연애



시즈쿠짱, 어서 기운 차려요

### 당신의 진심이 통했어요!

#### 엔딩화면 일부 공개

엔딩화면은 약 28종류가 준비되어져 있다. 그렇다고 다 공개하느냐? 절대 그럴 순 없지. 우선 맛보기로 5종류만 공개하고 나머지 혼자힘으로 척척...



어니 이게 누구야. 미코토짱! 너무 이쁘요, 어떻게 이렇게 분위기가 달라질 수 있는거지



누구지?

나즈키짱! 왜 그래? 뭘하게 분명 있는데



너무 작하고 이쁘. 어지만 좀 더 건강이디면 좋을 텐데...



뭘하게 드디어! 깨달이 공작의 눈물을 흘리고 있는 아나짱

- 그래픽
- 캐릭터
- 용미도
- 독창성



서기 1999년 에반게리온 N64로 기동

# 신세기 에반게리온

'에바'라고만 해도 모두가 알 수 있을 정도로 유명한 「신세기 에반게리온」이 드디어 닌텐도 64로 등장한다. 닌텐도 64의 스펙을 최대한으로 활용, 에바 절사도의 최박력 배틀 완전재현! 이 게임은 특무기관 넬트가 개발한 범용인형결전병기 "인조인간 에반게리온" 과 인류앞에 출현하는 적 '사도'와의 싸움에 스포트를 맞춘 액션게임이다.



▶제작사: 반다이 ▶장르: 액션  
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

## '에바'를 내마음대로 조종한다!

이 게임은 애니메이션과 같이 리얼하게 움직이는 '에바'를 조종해 사도섬멸의 전투에 도전하는 것으로, 기본적으로 1대1의 전투를 행하면서 각미션에서 제시한 승리조건을 클리어해가는 것이다.

각미션이 전면 협력하고 있어 에바의 움직임은 애니메이션과 거의 비슷한 수준이다



사도를 섬멸하라!!



물론 애니메이션 데모도 있다

## 닥치는대로 사도를 섬멸하라!

에바는 펀치계와 킥계의 공격외에 프로그나이프 등의 무기를 사용할 수 있다. 게다가 배리어의 일종인 A.T. 필드를 개방하면서 사도의 A.T. 필드를 침식하고, 무엇보다도 원작을 방불케하는 미션도 준비되어 있다.

자, 여기에 에바의 사도 A.T. 필드를 침식시키는 장면을 대공개한다.

## A.T.필드 전개



사도 서커일이 A.T. 필드를 전개하는 것을 확인!

## 원작과 거의 흡사한 세계관을 재현



사도의 A.T. 필드를 중격하는 조오기의 A.T. 필드 전개

## 초호기, 목표의 A.T. 필드를 침식

조오기가 드디어 사도를 손에 넣었다



COMBOY64



차가운 소녀  
레이



초얼굴녀  
아스카



멋쟁이  
신지

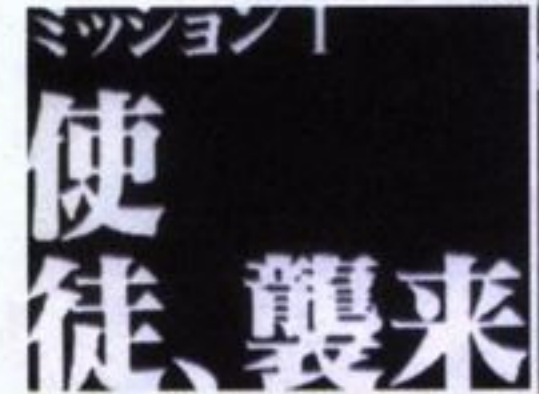


## 다양한 연출이 가득하다

이 게임의 진행은 원작에서 처럼 작전이 발령되고 미션을 클리어해 가는 식이다. 시간내에 사도낙하지 점으로 급행해서 사도를 막아내기

도 하고, 에바 초호기, 영호기, 이 호기의 3체 공동으로 사도를 섬멸 하는 등 다양한 연출이 전개된다.

### 제 1미션



攻撃目標: 第3使徒サキエル  
 使用EVA: 初号機  
 戦内容: NERV本部直上での使徒の殲滅  
**MISSION:01**

제 1미션의 승리조건은 사도의 점멸 까지 에바 가 된 계분으로...



작가만의 방식으로 조오계를 조종하여 아이거를 만들어가는 것도 한 재미!



### 체 크 1

#### 싱크로나이즈 (동조)율이 저하

에바가 받는 데미지의 크기에 따라 에바와 파일럿의 동조율도 변화한다. 상황에 따라서는 폭주할 수도... 현시점에서는 폭주시 에바의 조작이 가능할지 어떨지는 불명하다. 하지만 한번쯤 에바의 폭주를 시도해보는 것도...

### 체 크 2

#### 파일럿의 표정에도 주목

전투중에는 화면 아래에 파일럿의 표정과 상태가 항상 표시되어져 있다. 에바가 데미지를 받으면 애니메이션에서 처럼 파일럿인 신디들도 괴로워한다. 게다가 강한 아스카와 항상 냉정한 레이의 표정도 볼 수 있으므로 초기대!



조오계 폭주와 함께 이상아릇한 용상이 들린다



폭주한 에바는 조작이 가능할지? 공격력과 스피드가 업될지? 이 모든게 어적은 수수께끼다

### 체 크 3

#### 언빌컬 케이블에 주목

원작을 충실하게 재현하고 있는 게임에서는 언빌컬 케이블도 반드시 재현하고 있다. 이 케이블은 에바의 전력을 공급하는 케이블로 만약 단선이 되면 내부전원으로 바뀌어 약 5분간 작동할 수 없게 되는 것이다.



새로운 언빌컬 케이블을 끊지 않는인 내부전원에서 행동할 수 밖에 없다



수시로 프로그램나이프의 숨세도...

- 그래픽
- 캐릭터
- 용미도
- 독창성

COMBOY64



# 줄 (JOOR) (가칭)

부모님을 잃고도 같은 처지의 고아들과 힘을 합쳐 곳곳하게 삶을 헤쳐나가는 소년. 그는 한 마리의 마수와 만나, 살던 마을을 떠나 황야로 모험을 나서게 되는데... 이미지니어가 내세운 이 작품은 마수를 사용한 호의적인 시스템의 RPG이다.

▶제작사: 이미지니어 ▶장르: RPG  
▶발매일: 12월 예정 ▶발매가: 미정

## 한 소년과 한 마리의 마수가 길을 나섰다!

### 난 주인공!

#### 주인공 레오



부모님을 어린 나이에 여의고 고아들과 뭉쳐 살아가는 10살의 소년. 그런 그가 마수와의 만남을 계기로 정든 고향을 떠나 모험에 나섰다.

### 「줄」의 초기대 포인트

RPG에서 가장 중요한 것은? 그건 역시 플레이의 대부분을 차지하는 전투가 아닐까 싶다. 이 게임 역시 예외일 수는 없다. 「줄」에서는 마수를 사용한 전투시스템이 가장 큰 특징으로 부각되고 있다.

#### POINT 1

##### 전투: 쾌적!! 풀오토 AI배틀

전투신 최대의 특징. 그것은 몬스터들이 자신의 의지로 싸우는 풀오토 AI 배틀. 턴제를 폐지하고 일제히 공격이 가해지는 전투는 신속하고 스릴 만점이다.



동료로 삼고 싶은 매력적인 마수가 가득!!

### 난 마수!

#### 마수 바니



주인공과 행동을 함께 하는 마수. 처음에는 막 앞에서 깨어난 아기 마수로 등장하지만 점점 어엿한 마수로 성장해 간다.



숲에서 황야에서의 불타오르는 배틀

전투장면. 배틀 장소는 숲, 조원, 황야 등 다양하다



공격이 있어 손쉬운 없다

#### POINT 2

##### 마수: 마수의 최강 파티를 키우자!

##### ●마수는 배틀에서!!

이 게임의 경우, 주인공은 전투에 참가하지 않는다. 싸움은 마수의 몫. 그렇다고 바니 혼자서 싸움을 하는 것은 아니고 함께 싸울 동료 마수를 모아 힘을 합친다. 배틀에서는 마수가 적이 되기도 하고 아군이 되기도 하므로 확실한 자기편을 구축할 필요가 있다.

##### ●같은 마수라도 성격은 제각각

마수에게는 각각 성격이 있고, 그 성격에 따라 전투법도

크게 차이가 난다. 또한 특수한 성격 때문에 아마 동료로 삼는 것에도 영향을 미칠 것이다.

##### ●이름을 만들어주면 애착감이 2배

마수에게도 자신만의 예쁜 이름을 붙여주자. 그러면 마수를 향한 애착심이 몇 배 더 증가하지 않을까?

##### ●파티의 편성도 중요

마수를 동료로 삼았다고 해서 모든게 좋아지는 것은 아니다. 피차 다른 성격을 가지고 있고, 그것에 따라 능력이 좌우되기 때문에 나름대로의 성격 파악도 중요 포인트이다.

##### ●마수도감 컬렉션

동료가 된 마수는 옵션의 마수도감에 기록된다. 마수 중에는 특이한 종류도 있으므로 마수수집 역시 한 재미하리라 본다.



# 어서 오세요! 이곳을 따수의 대륙입니다

## 주인공과의 연관 캐릭터



**슈츠**

코원에서는 최연장으로 나이는 18세 슈츠는 문부성추천의 근로청년으로 열심히 일을 해 같은 처지에 있는 아이들을 먹여 살리고 있다. 카로링과의 사이에 묘한 감정아...



**카로링**



**조이스**

주인공과 동갑내기. 조이스는 건방지게 굴어 그다지 평이 좋지는 않다. 하지만 본심은 절대 나쁘지 않다는 점!



**미트와 마트**

이 두사람은 로슈라고 하는 부자의 부하로 바니를 잡으려고 늘 쫓아다닌다.

코원에서는 어머니를 대신하여 항상 주인공들을 돌보는 17세의 상냥한 소녀이다. 그녀는 주인공이 집을 나갈 때마다 무사히 돌아오기를 늘 기도한다.



**바소로뮤**

마수 왕의 칭호를 가지고, 최강의 나이스 마수사용



**가이**

마수인이라고 하는 마수와 인간의 중간종족의 소년 숲속에서 마수를 지키고 있다



**후레야**

마수를 사용하는 소녀로 주인공의 라이벌(히로인?). 12세



**마수신인**

이상망칙한 노인 마수에 대해서는 모르는 게 없는데 이 노인이 과연 적인지, 아군일지는...?



# 시점과 기능성을 겸비한 시스템에 주목

**고저차가 있는 필드**  
주인공들이 모험하는 대륙은 3D 폴리곤으로 제작되어 산과 평원의 고저차가 확실히 표현되어져 있다. 완벽한 리얼 시스템.



산의 정상에는 눈, 그리고 저 멀리 수수께끼의 건물아... 실마 저곳이 판타지?



산의 반대쪽으로 가면 동굴을 발견할 수 있다



진행방향은 화면상에서 확인 OK!

**거리의 이동은 커서로!**  
거리의 아름다움과 이동은 커서로 장소지정이 가능.



이동장소를 결정하려면 그래픽은 회전하여 애니메이션 느낌으로 확~~~~



親父 「なにが用かい。100ボムだが、泊まるのか？」



시간에 따라 건물의 그림자 위치가 변한다





당신과 친구가 되길 원하는 피카츄!

# 피카츄 겐키데츄

‘피카츄와 함께 놀고 싶어! 모험도 하구 말아야!’ 그런 꿈을 늘 꾸어온 당신이라면 여기 그 꿈을 실현시켜줄 선물이 있다. 그건 바로 「피카츄 겐키데츄」. 피카츄 역시 많은 친구들을 손꼽아 기다리며 하루빨리 만날 수 있기를 바라고 있다.

▶제작사: 닌텐도 ▶장르: ETC  
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 미정



## 우리 친구하자!

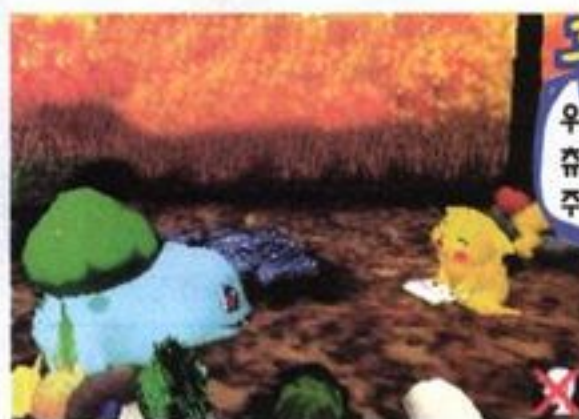
### 피카츄의 영원한 친구 포켓몬도 등장하네

이 게임에는 피카츄 이외에도 많은 포켓몬이 등장하여 더더욱 재미를 더해 준다. 자, 지금부터 피카츄의 친구들을 소개해 볼까.



**디그다**  
두더지 포켓몬 디그다. 땅속에 있다가 갑자기 땅위로 뚫뚫 튀어나와 피카츄에게 장난을 친다.

**나조노크사**  
나조노크사와 뽕기를 하며 아주 재미있어 하는 피카츄. “뽕기 그렇게 재미있는 거야? 우리 같이 웃자, 용.”



**후시기다네**  
우리의 후시기다네도 절대 빠지지 않는다. 피카츄의 뽕기 어여귀를 하고 있는 것 같은데 “오늘의 주제는 뭐예요?”

**코일**  
피카츄의 머리 위에서 코일이 놀고 있다. 게다가 피카츄는 코일에게 뽕기 선물을 주는 것 같은데 저게 뭐지?



피카츄가 어려움에 처하였다. 마이크를 향해 “피카츄”를 외쳐라



어~살았다. 피카츄가 밝은 얼굴로 당신을 향해...



“안녕, 친구야. 날 도와줘 정말 고마워” 어휴 깜짝!!

### 시선을 모아세!!

피카츄에게 말을 걸면 다양한 리액션(반응)으로 여러분을 즐겁게 만들어 준다. 자 지금부터 피카츄의 표정을 하나하나 살펴보자.

‘쭈뼛(오도테)’ 라고 하면



춤을 추는 피카츄



거만을 떠는 피카츄

‘귀여워’ 라고 하면



부끄러워하는 피카츄

어떤 이야기를 들려주면



기뻐하는 피카츄

뽕기를 부탁하면



경례를 하는 피카츄

‘홀름에(에라이)’ 하고 칭찬하면

거만을 떠는 피카츄

COMBOY64





피카츄와 함께라면 숲속, 바다, 초원, 어디라도 좋다



도키와의 숲(늘 푸른 숲)



GB판에서 피카츄와 첫 만남을 가졌던 장소, 피카츄가 아주 즐거워하며 놀고 있 구만

아키네의 숲(단풍이 든 숲)



피카츄가 버섯을 들고 있다. 이 숲에는 먹을 게 무진장 많은데 도대체 포켓몬들은 뭘 먹고 사는 거지?

새싹이 파릇파릇 돋아나는 초원



참익새풀과 같은 풀이 이곳에는 가득하다. 그렇다면 계절은 봄이 아니라 가을? 화면으로도 지금 바람이 몹시 불고 있다는 것 느낄 수 있겠지

스오우섬



푸른 바다, 하얀 구름, 여름날의 해변가 같은 이 곳에서 피카츄는 원가를 공략하고 있다

COMBOY64



야호! 파쿠 쏘아져 나왔다



카타피의 도움을 받는 피카츄

피카츄야 왜 그래? 뭔가 문제가 있는 것 같은데 내가 도와줄까? 카타피의 도움으로 피카츄에게는 좋은 일이?



잠에서 깨어나는 피카츄

피카츄야! 이제 그만 일어나야지. 피카츄는 자다가 깨어나도 여전히 이쁘네.



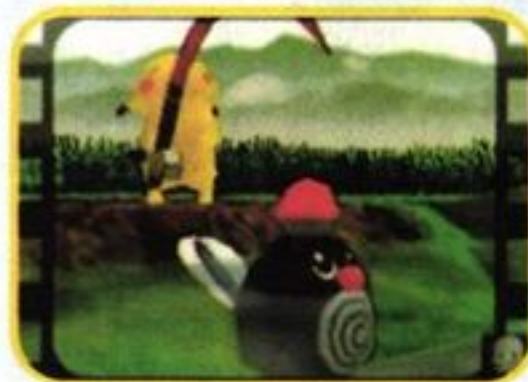
고구미를 찾은 피카츄

피카츄가 고구미를 먹는다고? 고구미를 찾아 헤매더니 드디어 찾아 먹는군. 저렇게 맛있을까? 아니 하늘에 코일도 날아다니잖아



낚시를 즐기는 피카츄

피카츄가 낚시까지 한단 말이야. 어라 큰 놈을 낚았나봐. 쉽게 들리지가 않는데 아니 이게 뭐야, 물고기가 아니라 요로모잖아



그래픽

캐릭터

용미도

특창성





14+7=21!

# 젤다의 전설 -시간의 오카리나

지난 호 발표한 14일에서 일주일이 연기된 21일! 아젠 '연기'라는 말만 들어도 머리끝에서 김이 모락모락~~~~올라올거라는 걸 알고 있다. 하지만 어찌겠나. 한번 잘해보려고 저렇게 발버둥을 치는데, 새롭게 공개된 여러 정보로 위안을 삼고 마음을 비우고 그날을 맞이하자.

▶제작사: 닌텐도 ▶장르: 액션·RPG  
▶발매일: 11월 21일 ▶발매가: 6,800엔

## 신 캐릭터와의 또다른 만남

### 시커족의 임페와 오카리나

링크는 하이랄 성의 정원에서 만난 젤다공주로부터 앞으로 펼쳐질 미래의 공포에 대해 이야기를 듣게 되고 그녀와 이야기를 나누는 동안 링크는 반드시 세계를 지키겠다는 다짐을 하게된다. 그 후, 링크는 임페라고 하는 여성에게서 오카리나의 멜로디를 배운 다음 3개의 정령석을 찾기 위해 모험의 길을 떠나는데...



### 젤다공주다!



○하이랄 성 안에서 링크에게 관심을 보이는 젤다공주. 둘의 첫대면



성안을 지키며 왕에게 충성을 다하는 게논드르프의 모습



○젤다공주는 심각하게 하이랄의 위기를 링크에게 이야기한다



○젤다공주와 임페라는 여성이 오카리나의 곡을 가르쳐 주고있다

### 오카리나 정보

링크는 여러 사람으로부터 오카리나곡 연주법을 배운다. 오카리나는 A버튼과 C버튼 유닛을 누르면 스스로 연주가 가능하고, 한번 끝난 곡의 악보는 언제든지 볼 수 있으므로 건망증이 심한 사람에게는 반가운 소식이 아닐 수 없다.



○오카리나를 연주하면 주위에 안개 같은 것이 깔리게 시작한다



○오카리나 연주곡 끝난 링크의 표정에는 자신감이 넘친다



○젤다공주와 임페라는 여성이 오카리나의 곡을 가르쳐 주고있다



○임페의 곡이 맞춰 오카리나를 연주. 템포는 다소 늦게되려도 괜찮다



○오카리나를 연주하면 주위에 안개 같은 것이 깔리게 시작한다



○오카리나 연주곡 끝난 링크의 표정에는 자신감이 넘친다



○젤다공주와 임페라는 여성이 오카리나의 곡을 가르쳐 주고있다



신 캐릭터

임페

선조 대대로 하이랄 왕가에 몸담고 있는 시커족의 한사람. 그녀는 젤다공주의 시중을 들고 있으며 학문과 무술을 가르친다. 한마디로 임페는 강함과 온순함을 겸비한 멋진 여성!

### 하이랄 성 주변 도시와 '시간의 신전'

「젤다의 전설」에서 높은 비중을 차지하고 있는 '시공 시스템'. 링크는 시공을 초월해 성인이 되었다가 어린이가 되었다가 하면서 모험의 세계를 넓혀간다. 시공의 스테이지

중에서도 가장 중요한 '시간의 신전'. 그 안에서 링크는 '라울'이라고 하는 대단한 사람을 만난다.

라울은 링크가 신전을 방문한 시점에서 7년이 지난 후의 이야기를 시작한다. 자신의 성장을 보고 놀람을 감추지 못하는 링크. 게다가 충격적인 수많은 일들이...





신 캐릭터

라울



트라이포스를 지키기 위해 시간의 신전을 지은 대단한 인물. 육신은 이미 죽었지만 그의 혼은 성지의 한 구석 '현자(賢者)의 간(間)'에 머무르고 있다. 이는 여러 다양한 동식물로 변신을 시도하기도 한다.

마을에서 얻을 수 있는 정보



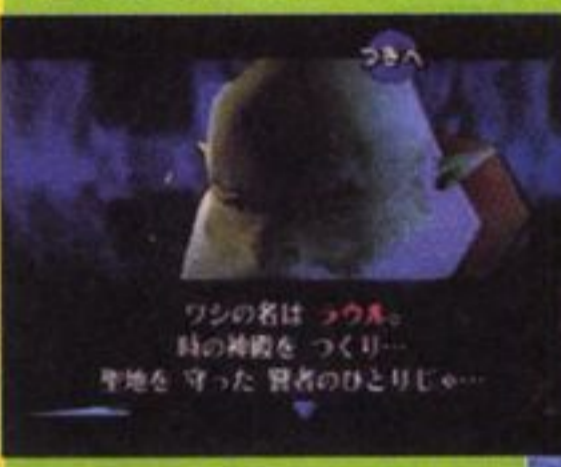
아이림의 성 주변도시에서 정보 수집

어느 정도 얻은 정보를 바탕으로 성 주변 도시로 나가면 이상아찔한 큰 건물이 눈앞에 보일 것이다. 이게 바로 '시간의 신전'



시간의 신전 앞에 도착한 링크는 분명 어떤 어지러운 건물 안으로 들어가는 순간 링크는...?

신전의 안으로 들어가면...



안에는 무서운 얼굴을 하고 있는 라울이 있다

라울에게서 7년 후의 아이림을 듣는 순간, 자신의 성장한 모습에 놀라는 링크



7년이 지나

결모습만 어른으로 성장해버린 링크는 7년 사이에 어떻게 아이림이 변모될지를 듣게 된다. 그리고는 7년 후의 성 주변도시를 향해 링크는 신전을 나서는데...

몬스터가 득실거리는 이곳이 하이랄?

신전을 나온 링크의 눈앞에 펼쳐진 이곳은 마을의 소굴로 변해버린 하이랄 성 주변도시. 정말이지 라울이 이야기 한 대로 7년후의 하이랄은 가느다르프의 사악한 힘에 의해 온통 몬스터들이 득실거리는 곳으로 변해있었다. 저주를 받은 이 몬스터들은 '리데도'. 링크는 그들과의 결전을 결의하고 특수한 공격을 가해오는 그들에 대해 필살기인 회전베기로 대항한다.

회전베기로 막아내는 링크

'회전베기'는 링크에게 있어 빠져서는 안되는 필살기중의 하나다. 검의 색이 변할 때까지 공격버튼을 누른 다음 때자. 그러면 검이 회전을 하면서 주위의 적을 전멸시킬 만한 회전베기가 발동된다. 물론 공격력도 보통의 검 공격보다 몇 단계나 세다.



어린 시절의 링크도 회전베기를 사용할 수 있었다



계분 나쁜 마을들이 배역을 하고 있다

식먹이게 변해버린 마을의 전경



'리데도' 라는 몬스터가 링크에게 접근을 하게 시작한다

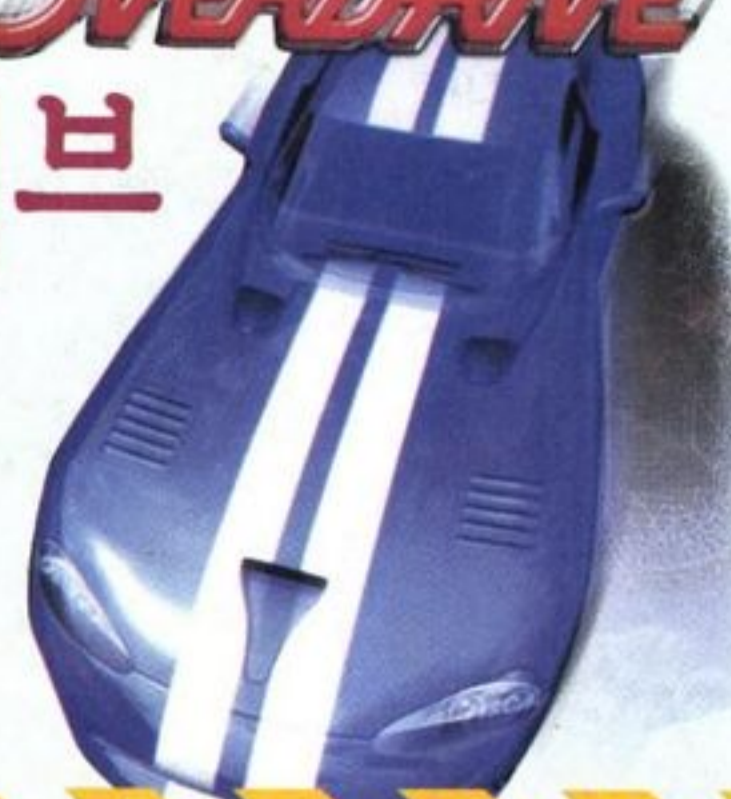




N64 최고 수준의 그랑프리!!!

## 탑 기어 오버 드라이브

남코의 레이스 게임 「탑 기어」 시리즈에 희망의 제 2탄이 등장! '배기장치가 웅웅거린다! 터보가 불꽃을 내뿜는다!' 말이 더 이상 필요 없는 이번 작은 전작 「탑 기어 · 랠리」를 훨씬 능가하는 흥분 그 자체이다. 곧 유저들은 어느 작에서도 맞볼 수 없었던 비록 만점의 초 스피드레이스를 실감할 수 있을 것이다.

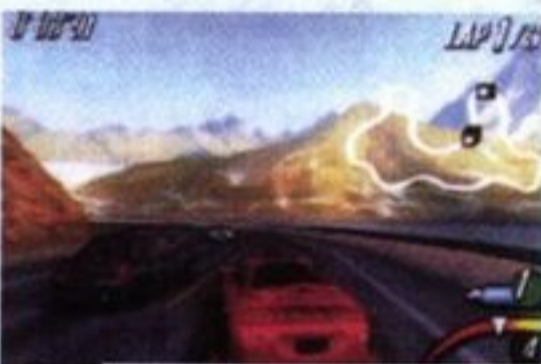


▶ 제작사: 남코 ▶ 장르: 레이스  
▶ 발매일: 12월 예정 ▶ 발매가: 6,800엔

### 흔을 뒤흔드는 뜨거운 레이스 체험

오리지널 머신 제작의 재미가 파워 업!!

이번 작 「오버 드라이브」에서는 니트로를 사용한 터보 등의 요소가 새롭게 추가되어 보다 뜨거운 레이스를 즐길 수가 있다. 게다가 그래픽 면에서도 전작에서의 더트 코스를 달릴 때의 날리는 모래먼지 등이 더욱 사실적으로 묘사되는 등 한층 하이 퀄리티하게 변신했다.



다양한 모드로 4인까지 대전이 가능

그리고 배경으로 깔려있는 산맥은 마치 실제 영상과 같은 느낌을 주며 이곳에서 우린 곧 불타는 질주를 즐길 수 있을 것이다.



1~4인으로 원하는 코스를 선택, 레이스를 즐길 수 있다

### 컬러 에디터

전작에서는 머신에 좋아하는 그림을 그릴 수가 있었지만 「오버 드라이브」에서는 아쉽게도 그 요소가 빠져 버린 것 같다. 그러나 그 대신에 컬러링을 자유롭게 변형할 수 있는 시스템이 갖추어졌고 무엇보다 같은 색상이라도 명암의 차이를 두어 미묘한 색상의 변화를 즐길 수가 있게 준비되어져 있다.

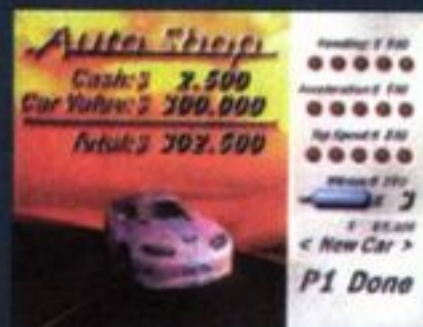


머신 선택시 2로 표시된 컬러버튼에서 머신의 색을 결정

### 미묘한 컬러링이 가능



### 업그레йд



가속성능, 핸들링의 유연성, 최고속도 등의 머신성능, 이 모든 것을 레이스에서 입상해 획득한 상금으로 업그레이드 할 수가 있다. 시작시 선택 가능한 머신에서도 업그레이드 가능, 물론 새로운 머신 구입도 가능하다.

승리에 받은 상금으로 머신을 파워업! 자기 나름대로의 세팅을...

새로운 머신 구입  
온 로드 타임과 오프 로드 타임에 다양



### 다양한 코스에서 하이 스피드의 레이스가 전개

레이스의 무대가 되는 곳은 산악과 계곡지대 등 각각 특징이 있는 코스이다. 게다가 전작에서와 마찬가지로 기후와 시간 등의 요소도 더욱 리얼하게 나타나며 다양한 조건에서 색다른 레이스를 경험할 수 있으리라 본다. 물론 「탑 기어」의 특징

인 코스의 쏘켓도 여러곳에서 당신을 기다리고 있다.



이것은 그랜드캐년? 어땀다운 배경을 절대 놓치지 말자



겨울 시작 레이스는 빙야 산악. 거기 보이는! 얼음속 몬스터기?



코스의 분기점도 여러 곳에 숨겨져 있다. 이것을 찾아내는 것도 한 재미!





▶제작사: 어드슨 ▶장르: RPG  
▶발매일: 98년 말 예정 ▶발매가: 미정

새로운 시도가 듬뿍 !!

POINT 1

수집 · 교환 · 육성요소가 있는 RPG

이 게임은 '로봇폰'이라고 하는 로봇을 키워가면서 필드를 모험하게 되는 RPG게임. 로봇폰은 성장하면 다른 종류의 로봇폰으로 진화하게 되는데 그 수는 150종류! 이 많은 종류의 로봇을 모으기도 하고 여기서 입수한 로봇폰은 친구로 교환이 가능하다.

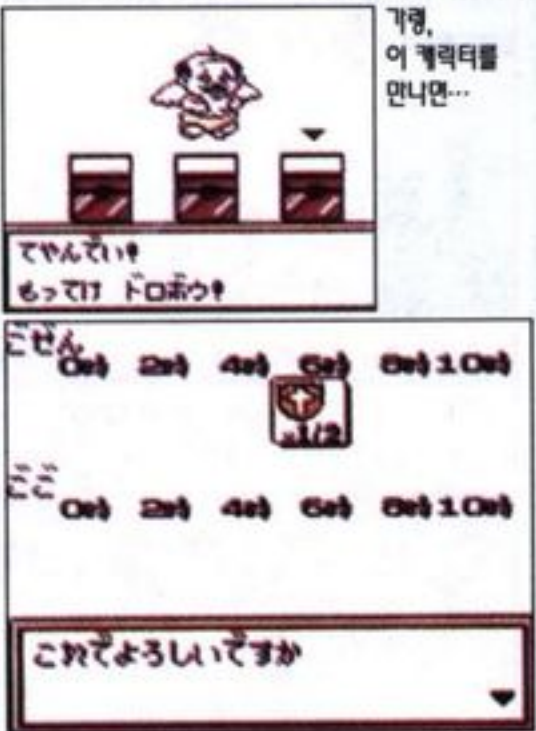


각각 로봇폰은 진화여 다른 종류로 다시 태어난다

POINT 3

시계기능로 스케줄 관리

카세트에는 시계기능이 내제되어 있고, 그 기능과 관련된 이벤트도 있다. 또한 어떤 시간 외에는 발생하지 않는 것과 설정한 시간에만 여러 효과를 얻을 수 있는 것 등 즐거운 이벤트가 듬뿍 준비되어져 있다.



가령, 이 캐릭터를 만나면...

시간 관련 이벤트를 얻는다. 이때 원하는 시간을 설정하면 그 시간 안에는 공격력이 업!

POINT 2

리모콘으로 뭔가를 ...

적외선 통신이 가능한 'GB KISS' 기능을 겸비한 이 소프트는 카세트에 적외선 수신부가 부착되어 있고 이곳을 향해 집에 있는 리모콘을 사용하면 뭔가 일이 벌어진다. 즉, 로봇폰이 특수한 형태로 진화하거나, 그 외에도 다양한 이벤트가 리모콘에 의해 이루어지게 되는데...

로봇폰 중에는 이 기능을 사용하지 않으면 진화되지 않는 종류도 있다



POINT 4

전원이 꺼져도 스피커로 들을 수 있다

모험중의 이벤트에는 어떤 특정 시간에만 일어나는 것도 있다. 하지만 운이 나빠 GB본체의 전원이 꺼져버렸더라도 당황하지 마라. 이 카세트에는 스피커 기능이 탑재되어 있어 전원이 꺼졌을 때, 이벤트가 발생해도 스피커로 플레이어에게 알려주기 때문에 계속 진행은 된다.

젤다의 전설

젤다의 전설 꿈꾸는 섬 DX

-꿈꾸는 섬 DX-

▶제작사: 닌텐도 ▶장르: 액션 · RPG  
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

GB컬러 대응의 「젤다」가 등장!

다시 태어난 「젤다」를 주목하라

이국에서의 괴로운 수행을 마치고 배를 타고 고향 하이랄로 돌아오는 링크. 하지만 돌아오는 길역시 순조롭지만은 않다. 갑자기 불어닥치는 태풍에 휘말려 그만 링크가 탄 배는 침몰하게 되고...

링크는 기적적으로 살아나 '코호링트'라고 하는 섬에 이르게 된다. 하지만 그 섬을 탈출하기 위해서는 깊은 잠에 빠져 있는 '바람의 물고기'를 깨우지 않으면 안된다는 것이 이 게임의 전반적인 스토리이다.

앞길을 가로막는 몬스터와 액션을 구사하고 머리를 사용, 8개의 단전을 클리어해 가면 '바람의 물고기'는 잠에서 깨어나게 되는데 과연 링크는 무사히 그 섬을 탈출할 수 있을지...

GB컬러판에서의 색다른 느낌!

이번에 공개된 화면 사진은 모두 발매중인 것이다. 물론 GB컬러 대응 소프트로, 캐릭터와 배경 등은 다양한 색상으로 입혀져 있고 화면 사진으로도 느낄 수 있는 것처럼 선명하고 보기 좋게 파워 업 되어 있다. 즉, 예전의 소프트 「꿈꾸는 섬」을 GB컬러로 플레이한다해도 이처럼 선명한 화면으로 즐길 수는 없을 것이다. 또한 새로운 GB컬러 대응판은 새롭게 만들어진 것이기 때문에 전작과는 내용면에서도 조금 차이가 있을 것이다.

이것은 전작의 오프닝 신! O



GB컬러판으로 분위기가 확~~~바뀌었습니다



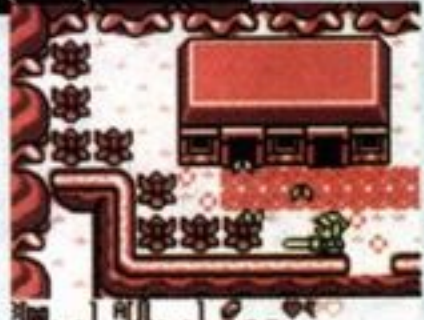
나무, 풀, 물 등이 컬러로 나타나는데, 그렇다면 이 게임은 GB컬러 대응판



O노래를 부르고 있는 마린. 그녀가 바로 섬의 예언에 떠밀려 온 링크를 발견하고 뜻이 견오려준 생명의 은인이야



다소 색은 입어겨 있지만 원자... O



O컬러판으로 변신. 이번 도전이 불 맘이 생기지 않나?

COMBOY64



# COMING SOON...

## 액션

■반다이 ■12월 예정 ■6,800엔



### PD울트라 맨 배틀 컬렉션64

최강의 울트라전사를 키울 수 있는 기회가 드디어 왔다. 이번의 울트라맨은 우선, 모으고 힘을 키워, 대전하는 컬렉션 & 육성 게임이다. 그리고 이 게임은 메모리 팩, GB팩 대응이 가능하다. GB에서는 기존의 울트라맨과는 달리 숨은 울트라 전사를 찾아내어 액션을 펼쳐는 것이다.

■코나미 ■12월 예정 ■미정



### 힘내라! 고에몽

2인 동시 플레이와 신형 이벤트가 등장하는 「힘내라! 고에몽」, 이번 작에서는 시간에 따라 나타나는 적이 바뀐다. 또한 날씨에 따른 연출의 변화도 주목을 받고 있다. 그 외에도 3D스테이지였던 것이 횡스크롤일 가능성이 크고, 던전과 보스전은 전 방향 스크롤이 될 확률이 높다고 한다.

■코에이 ■12월 예정 ■7,800엔



### 원백

연말 발매를 앞두고 있는 액션팬들의 초기대작 「원백」, 이 게임에서 무엇보다 주목할 만한 것은 이벤트와 미션의 절묘한 밸런스이다. 각 스테이지의 주요거점에서는 테러조직의 간부들이 보스를 기다리고 있다. 그리고 이벤트신은 한 스테이지에서 여러 번 발생한다.

■에폭사 ■12월 예정 ■6,800엔

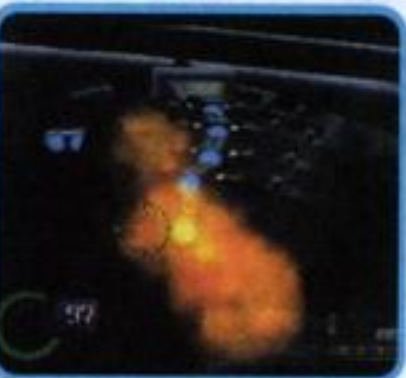


### 도라에몽2

이번 작의 모험에서는 노비타와 친구들 이외에 여러 사람이 등장한다. 고고학 연구학과 미래로부터 온 트레저헌터, 크리스테커의 주인 등이다. 이들은 노비타와 그 친구들의 모험을 도와 줄 뿐만 아니라 때때로 모험을 방해하기도 한다.

## 슈팅

■남코 ■11월 예정 ■6,900엔



### 나이프 엣지-노즈 게이너

이 게임은 특수공격기 나이프 엣지로 무수한 적과 부딪쳐 단독공격을 가하는 스릴만점의 3D슈팅게임이다. 나이프 엣지는 각 스테이지에서 최초로 설정하는 코스에 따라 자동적으로 이동해 간다. 플레이어의 역할은 메인 무기인 '발건'과 '호밍미사일' 등의 특수무기를 구사해 코스 내에 출현하는 적을 무찌르는 것.

■UBI소프트 ■11월 중순 예정 ■6,800엔



### 백·бом블

이 게임은 혼자서 도전하는 면 클리어형의 슈팅 이외에 둘이서 플레이 가능한 대전모드가 준비되어 있다. 대전 방식은 2종류가 있는데, 1대 1의 도그 파이트와 거대한 불을 상대의 골로 밀어 넣는 사커방식이다. 분명 한 재미 할 게임임에 틀림없다.

## 시뮬레이션

■아스키 ■98년 겨울 예정 ■7,800엔



### J리그 텍티스 사커

이 게임은 시합 중에 선수들을 조작할 수가 없다. 즉, 작전을 지시해 시합을 하는 것으로, 감독의 입장에서 즐기는 게임이다. 선수들의 연습 스케줄을 잘 살펴 선수들을 훈련시켜나가는 것이 가장 중요하다. 자, 대표팀의 감독이 된 기분으로 다시 뛰어보자.

## 레이싱

■이미지니아 ■12월 예정 ■미정



### 스노우 스피드

스키와 스노우 보드, 겨울 스포츠의 대표라고 할 수 있는 2종류의 스포츠를 이 소프트 하나로 한꺼번에 즐길 수 있다. 이 게임에서 플레이 가능한 캐릭터는 6명, 스키와 스노우 보드의 각각에는 스피드와 밸런스 등의 기술 레벨이 설정되어 있다.

## GB 퍼즐

■컴파일 ■12월 예정 ■미정



### 포켓 뷁뷔 뷁 SUN

「뷔뷔 뷁 SUN」이 GB컬러로 등장한다. 「뷔뷔 뷁」는 컬러풀한 뷁 뷁가 게임포인트인 만큼 컬러 GB로 즐길 수 있다면 그건 환상 그 자체일거라 본다. 초기대작!!

## GB 액션·RPG

■에드슨 ■12월 18일 ■미정



### 봄버맨 퀘스트

드디어 봄버맨이 액션·RPG로 등장한다. 이 게임은 봄버맨이 잡은 몬스터를 봄버의 별에 데리고 가는 도중 이상한 4가지 빛에 습격 당해 이름도 알지 못하는 별로 떨어지면서 시작된다. 이때 잡혔었던 몬스터들은 달아나기 위해 수단과 방법을 가리지 않지만 그들은 또다시 잡히게 되는데...

## GB 시뮬레이션

■스타피시 ■11월 27일 ■3,980엔



### 슈퍼 블랙버스 포켓 3

본격적인 낚시게임이 GB컬러로 대응된다. 이번에 등장하는 최신작에는 새로운 시나리오 모드가 추가되고, 바다가 낚시 장소로 추가되며, 또한 고기의 종류도 30종류로 증가했다. 그리고 GB컬러로 즐길 경우 한번도 보지 못한 이상한 물고기도 출현하므로 기대해도 좋을 듯.



# CHEAT CODES FOR N64 USER

## Let's 스매시

### 특정 능력이 있는 세트 입수 방법

자신이 직접 캐릭터를 만들수 있는 매력적인 게임 Let's 스매시 캐릭터 메이킹에서 동시에 장비하게 되면 능력이 변하는 아이템이 있는데, 그 입수 방법도 소개한다. 우선 각 세트는 전부 장비해야만 효과가 발휘된다는 것을 알아두자. 또, 같은 부분에 장비품이 있을 경우에는 어느 쪽을 선택해도 좋다.

**표치 세트:** 컨트롤러가 잘 조정되고, 스트로크가 강해진다.

아이템 명	장비부분	입수방법
표치의 장비	옷	발리 연승, 이드로 100%
표치의 바지	바지	스매시 연승, 이드로 100%
표치의 구두	구두	스트로크 연승, 이드로 100%
표치의 라켓	라켓	서브 연승, 이드로 100%

**천사 세트:** 빙판 코트에서 미끄러지지 않으며, 컨트롤러도 잘 조정된다.

아이템 명	장비부분	입수방법
웨딩 드레스	옷	페미니에게 이긴다.
드레스 스커트	바지	피라냐에게 이긴다.
천사의 반자	기타	박격 드럼에게 2위 이상 입상한다.
천사의 날개	기타	박격 드럼에게 1위를 한다.

### 천사세트



### 고양이세트



**고양이 세트:** 풋워크가 가볍고, 빙판 코트에서도 미끄러지지 않는다.

아이템 명	장비부분	입수방법
고양이 셔츠	옷	타핀노에게 이긴다.
고양이 팬츠	바지	원강에게 이긴다.
고양이 슈즈	구두	파라오에게 이긴다.
고양이 손수건	손수건	서토사에게 이긴다.
고양이 귀	기타	페닐에서 빙고로 1위를 한다.
고양이 꼬리	기타	페닐에서 빙고로 2위 이상 입상한다.

**산타 세트:** 이 세트를 전부 장비하면 빙판 코트에서 미끄러지지 않는다.

아이템 명	장비부분	입수방법
산타의 모자	모자	오독이 떨어뜨라기에서 3위 이상 입상한다.
산타의 옷	옷	코사네에게 이긴다.
산타의 바지	바지	데카에게 이긴다.
산타의 구두	구두	로프스카에게 이긴다.

**해육 세트:** 장비하면 컨트롤러가 잘 조정되고, 스트로크가 강해진다.

아이템 명	장비부분	입수방법
해육복	옷	네키에게 이긴다.
부르마	바지	코난에게 이긴다.
코치의 바지	바지	스매시 연승, 이드로 100%

**악마 세트:** 마그마 위어에서라도 보통과 다름없이 되며, 스트로크가 강해진다.

아이템 명	장비부분	입수방법
수영복	옷	로프스카에게 이긴다.
수영복 팬티	바지	로프스카에게 이긴다.
악마의 볼	기타	페닐에서 빙고로 1위를 한다.
악마의 날개	기타	대사로 발라에서 1위를 한다.

**신사 세트:** 도발, 승리포즈가 불가능하다.

아이템 명	장비부분	입수방법
살크 예드	모자	페닐에서 빙고로 3위 이상 입상한다.
연미복	옷	기너에게 이긴다.
연미복 바지	바지	와지에게 이긴다.
어연 손수건	손수건	페미니에게 이긴다.
어양고 끈 손수건	손수건	턴사에게 이긴다.

**괴수 세트:** 마그마 위어에서라도 보통과 다름없이 되며, 스트로크가 강해진다.

아이템 명	장비부분	입수방법
괴수의 머리	모자	대사로 발라에서 1위를 한다.
괴수의 몸	옷	서토사에게 이긴다.
괴수의 팬츠	바지	턴사에게 이긴다.
괴수의 다리	구두	어라에게 이긴다.
괴수의 손	기타	마키에게 이긴다.
괴수의 꼬리	기타	대사로 발라에서 2위 이상 입상한다.

**로키 세트:** 이 세트를 장비하면 풋워크가 가볍게 된다.

아이템 명	장비부분	입수방법
원피스 수영복	옷	왓패에게 이긴다.
원피스 팬츠	바지	왓패에게 이긴다.
마래이라의 슈즈	구두	마래이라에게 이긴다.
아이얼	구두	마래이라에게 이긴다.
토키 귀	기타	오독이 떨어뜨라기에서 1위를 한다.
토키 꼬리	기타	오독이 떨어뜨라기에서 2위 이상 입상한다.

### 숨은 코트 출현시키는 조건

표에 있는 아이템을 장비하고 게임을 시작하자. 그리고 Z의 문자가 나오는 코트에서 Z 버튼을 누르면서 선택하면 숨겨진 코드로 진행된다.

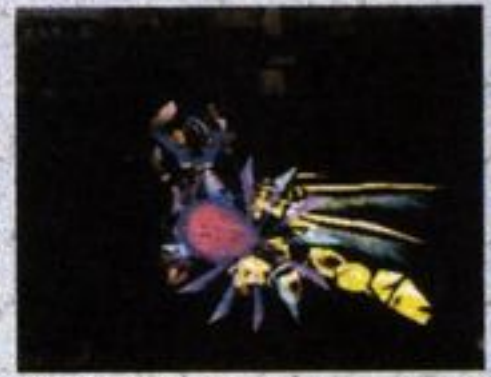


출현 코트	아이템	출현 코트	아이템
사막 코트	밀짚모자	오르골 코트	프랄의 스커트
화산 코트	괴수의 다리	공중 코트	천사의 날개
빙원 코트	산타의 옷	마선루 코트	곰고 끈 손수건

## 슈퍼 로봇 스피리츠

### 분노의 슈퍼 모드

마스터 건담에도 슈퍼 모드가 존재한다. 조건은 VS모드에서 마스터 건담을 사용하여 30연패하면 된다. 그리고 스타트 버튼을 누르면서 마스터 건담을 선택하면 OK. 이렇게 하면, 굉장한 마스터 건담 슈퍼 모드를 사용할 수 있다.



## 실망 월드 사커 월드컵 프랑스 '98

### 특종이다! 목이 돌아가는 선수들

상당히 괴상한 비기다. 어떤 모드에서도 가능하며, 선수의 얼굴이 표시될 때, 아래의 커맨드를 입력하면 된다.



비밀번호

이레와면에서 C버튼 중 위쪽 버튼을 누르면서 L 또는 R 버튼을 누르면 된다.

## 모집중

### 독자 CHEAT CODES

★ 독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지 꼭 명기에 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

### 본날 낚

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞



두근두근

# 구구리얼

벌써 1998년의 마지막호를 장식해야 한다니 아쉬움이 마구 밀려드는군요. 하지만 변함없이 구구리를 찾아주었던 친구들 덕에 올 98년은 저에게 있어 너무나 소중한 기억과 끈끈하고 훈훈한 정을 느끼기에 충분했습니다. 1년동안 차곡차곡 쌓인 수백 통의 사연들이 담긴 상자를 꺼내어 보았습니다. 그 상자 속에 손을 넣고 환하게 미소 짓는 제 자신을 보면서 '이보다 더한 행복이 있을까'하고 잠시 눈을 감아봅니다. 참말 소중한 친구들! 항상 여러분 곁에는 구구리가 있음을 잊지 마시고, 유난히 올 겨울을 춥다고 하니 몸도 마음도 추위에 떨지 않도록 단련을 시킵시다. 그럼 보다 참신한 모습, 보다 편안한 모습으로 1999년 정월 호에서 만나죠.



- 1999년을 맞이하여 '두근두근 구구리얼'에서 아색적인 정을 대면해보려 합니다.
- 그전 바로 포켓카메라를 이용한 '자신만의 영상 살러기' 사진촬영 대회입니다.
- 작곡은 제한이 없으며 어떠한 수단과 방법을 사용하든지 간에 포켓카메라로 찍어서 프린트한 실이 구구리 두손에 들어지면 됩니다.
- 영상의 태도, 서명수, 모든 부분에 있어서 자유이고 단, 어떠한 종류의 영상이 담긴 실이던지 간에 4컷 이상이면 가능합니다. 여러분들의 특별한 아이디어와 특색 튀는 영상이 담긴 작품을 기다리고 있습니다.
- 많이많이 응모해 주시구요 마감은 11월 25일까지입니다.
- 대금입을 꼭 지켜주세요. 한겨저 더!!
- 끝내주는 상품까지.

## 안녕하세요. 구구리 누나.

저는 몇 달 전에 포켓카메라를 구입한 김건용입니다.

포켓카메라 덕분에 집에서 스티커 사진을 찍을 수 있어서 정말 좋아요. 여러 가지로 재밌는게 많더군요. 게임도 하고 노래도 만들고 사진도 찍고... 옥시 GB를 갖고 있는 다른 친구가 있으면 정말로 권해주고 싶어요 (그런데 가격이...) 친구들에게 자랑 좀 했더니 부러워하더라고요. 음! 그나저나 하루 빨리 GB컬러를 구입하고 싶어요. 닌텐도가 다시 한번 GB때문에 일어설 것 같군요. 닌텐도 파이팅! N64 파이팅! GB 파이팅!



포켓 사진기자가 되신 것을 진심으로 축하합니다. 건홍군은 요즘 포켓카메라의 매력에 흠뻑 빠져 신나는 하루하루를 지내고 있겠네요. 부럽습니다. 건홍군 술술 찬바람이 불기 시작하는데 감기에 걸리지 않았는지... 사실 전 감기와 대전을 벌인 지 한달이 지나가는데도 끝을 보지 못했습니다. 고놈 정말로 독하거든요. 건홍군은 미리 미리 건강 체크하시고 항상 웃으면서 지내길 바라요. 건홍군의 얼굴을 보면서 답장을 적으니까 대개 신나는 거 있죠. 다른 친구들도 사연과 사진을 함께 보내주면 좋을 텐데... 건홍군! GB컬러가 일본에서 발매된 건 아시죠? 우리나라에도 들어오긴 했지만 아직 정식 수입이 이루어지지 않아 구하기도, 또한 가격도 좀 부담스럽더군요. 하지만 새롭게 변신한 GB의 위대함에 구구리는 또 한번 입이 썩~~~~와! 정말 멋지더군요. 하지만 건홍군! 아무리 GB컬러가 갖고 싶더라도 자제력을 조금만 키우세요. 갖고 싶다고 다 가지면 그 하나하나의 진정한 의미를 잘 모를 수도 있거든요. 누나로서 따뜻하게 충고하는 것이니까, 기분 나쁘지는 않죠? 간절히 원하면 포켓카메라를 구입했으니 무궁

무진한 포켓카메라 세계를 경험해 보세요. 그리고 공고란을 잘 읽어보세요. 건홍군을 신나게 할 멋진 사건이 있습니다. 그럼 열심히 하세요!!

## 안녕하세요. 구구리님.

저는 고3학생 김동호라고 합니다. 제가 이 글을 누님께 보내는 이유는 제가 고3인데 진학에 대해 생각해 보니 마음에 드는 게 있더군요. 고민하던 중 게임이 생각났지요. 예전부터 생각했었지만 아버지와 상당한 결과 포기하고 있었는데 다시 생각나더군요. 아, 그리고 저는 제가 구상한 것이 약 40여개, 실제로 쓴 것이 20개, 예니용 5개정도 썼지요. 저의 소견으로는 소질이 있는 것 같은데 옥시 아닌가 하여, 시나리오 공모전 아시죠? 예 출품할 예정입니다. 장황한 설명은 접어치우고, 이 글을 쓰는 목적은 동료를 모으려 합니다.

-게임 제작에 관심이 있거나 게임에서 특별한 발출 지의영이든-

- 분야: 서 - 기획 시나리오
- 와 - 그래픽, 일러스트, 캐릭터 디자인
- 기 - 프로그래밍, 사운드
- 조건: 당인이 스킬 있고 철학과 근성이 충분한 것 성별 상관없음
- 나이: 정소만 18살고 3에 맞출 수 있는 자
- 지역: 알아서 교류 가능한 자.
- 위의 것은 게임 제작 동아리라고 생각하시면 쉬우실 겁니다.



동호군 정말 멋진데요! 자신이 키워온 꿈을 실행으로 옮길 수 있다는 건 대단한 겁니다. 동호군 나름대로 철저한 계획을 세우고 준비해 나가는 담담한 모습이 좋아 보여요. 뭘하던지간에 전 열성이 가장 중요하다고 봅니다. 확실한 뭔가가 있다면 반드시 길은 있는 법! 어떠한 곳에서 어떠한 일을 하던 결코 순탄하지만은 않다는 것은 어느 누구보다 동호군이 잘 알고 있으리라 불

니다. 왜냐구요? 당연 게임 매니아라하면 수없이 많은 경험을 가지고 있을테니까요. 동호군! 꿈을 꾸는 것은 중요한 것이며 그 꿈을 이룰려고 노력하는 모습은 더더욱 아름답습니다. 전 동호군을 믿습니다. 솔직히 동호군의 글이 많은 친구들에게 읽혀져 단지 게임이 즐기는 대상이 아닌 그 세계 속에서 또 다른 현실 세계를 찾을 수 있다면... 하는게 제 바람입니다. 동호군이 뜻을 밝힌 '게임 제작 동아리', 뜻이 맞는 친구들이 많이 있어 꼭 좋은 모임이 이루어졌으면 합니다. 힘내세요!



안녕하세요. 구구리 누나. 처음 뵈요. 오오. 음.. 처음으로 편지봉투 앞면에다 구구리 누나 모습을 그려보았어요. 배.. 번지나 말아야 할 텐데... 역시 구구리 누나 얼굴 그리는 거 너무 힘들어요. 하지만 결국은 성공 성공 대성공이 된 구구리 누나의 얼굴이 잘 나타났어요. 잘 그려서 보내까 말까 했는데(안심) 누나를 생각해서 특별대우(?) 해드렸습니다. 처음인데 죄송하지만 사연은 없구요. 대신 그림 보내 드리니까, 그럼 이만 줄이고 다음에는 재미있는 사연 보내 드릴게요. 안녕히 가세요.



떡규군 안녕하세요. 먼저 그림은 번지지 않고 무사히 제 두손에 쥐어졌으니 걱정일랑 붙들어 매세요. '이쁜 구구리 누나라(?)'. 주위에 뭉~뭉 거리는 사람이 많긴 하지만 그럼에도 불구하고 구구리는 오늘도 얼굴을 뺏뺏이 들고 다니고 있습니다. 사실 지난달에 어느 훌륭한 독자분께서 제 공주병 증세를 치료해준다고 악을 보냈더라

구요(어디 만나기만 해봐라), 좀 소경했습니다. 떡규군, 저에게 사연을 보낼 때는 절대 부담감 갖지 마시고 그냥 하고픈 이야기 편하게 적어서 보내주세요. 이 코너는 정말이지 친구들의 자유로운 공간입니다. 어떠한 제한도 조건도 없는...그러니 진심으로만 절대 해주시면 구구리는 더 이상 바랄게 없으니 앞으로 자주 이 코너를 찾아주시구요, 떡규군이 보내주신 그림에서의 구구리처럼 저도 항상 밝고 자신감 있게 당당히 걸어가겠습니다. 그럼 이만

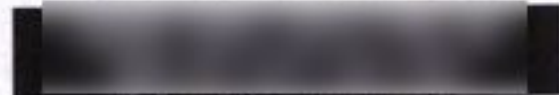


안녕하세요! 구구리 누나... 진주에 사는 도영이구요. 추석 잘 보내셨는지 모르겠네요. 저는 너무너무 잘 지냈습니다 (뭔가 술물거라 생각하셨죠?). 이렇게 평을 듣기유는요. 구구리 누나께 기쁜 소식을 2가지 전해 드릴려구요. 우선, 첫째는 제가 드디어 N64 반쪽 식구에서 N64 정식 식구로 되게 되었습니다(예전에 N64를 가지고 있지 않았기에 반쪽식구). 아는 형을 코드해서 N64 얻게 되었거든요. 정확히 11월 7일경에 그 형이 N64를 물러준다고 했거든요. 기쁜소식 하나 곱. 그리고, 두 번째는 지난 호에 말씀드렸던 그 형이(DS, SS, N64 다 팔아버린다면) PS, SS는 포기해도 N64는 아무래도 갖고 있는 게 낫겠다면서 N64는 고스란히 BOX에 싸서 보관하게 되었다는 겁니다. '젤다'가 나올 때까지요(이렇게 되면 제가 다른 형에게 N64를 받고 이 형한테서 '젤다'를 빌려서 하면 되는 거죠). 아, 돈 아끼는구나. 이렇게 기쁜소식 두가지 곱 구구리 누나, 기쁘죠? 제 1탄! 구구리 누나 달은 '아야하라 레이'! 다음 달은 더욱 더 멋진 것이!





지난번 편지와는 다르게 이번 편지에는 너무 기쁜 나머지 어찌할 줄을 모르는 도형군의 모습이 그대로 담겨져 있는 것 같군요. 누나도 무지 기뻐요. 아니 그 형은 어떤분이시길래, 닌텐도64를 막 준답니까? (너무 부러워 질투하는 구구리), 어쨌든 식구가 늘어나서 전 행복해요. 사실 닌텐도64 코너를 담당하면서 유저들에게 좀더 흥미롭고 빠른 정보를 제공해주고파 제 나름대로 이리저리 열심히 뛰어다니고 있는데, 요즘 들어서는 배신을 맹기고 다들 떠나간다 소리밖에 하지 않으니 제가 무슨 낙으로 살겠어요? 힘이 축~~~~뿔져 지내는 것도 하루 이틀이지, 무슨 방도를 취해야겠습니 다. 다들 떠나는 마당에 도형군은 한발 더 다가와주셔서 너무 고마워요. 또한 모든 하드를 알아버릴려다 닌텐도64만은 남겨두신다는 위대하신 그분께도 꼭 감사의 뜻을 대신 전해주시시오. 부탁해요, 11월 21일쯤이면 다시 닌텐도의 파워가 세계를 지배할 것 입니다. 그때까지만 우리 꼭~~~~참고 곳 곳하게 오늘 하루도 열심히 사십다.



TO. 구구리 누나  
엇그제 중간고사를 봤어요. 근데 성적이 너무 떨어졌어요. 2학기 들어와서 빈둥빈둥 놀면 게 드디어 그대로 시험에 나타난 거죠. 우- 그래도 벼락 공부하는 했는데 역시 안되네요. 평소엔 열심히 해야 한다는 말이 실감이 가네요. 우- 그래도 다음 시험이 있으니까 다시 시작하죠 뭐. 게임 파워 독자 여러분께 하고 싶은 말이 있는데... "여러분 평소엔 열심히 하자구요!"



이번에도 변함없이 멋진 구구리를 그려주셨군요. 정말이지 언제부터인가 과연 이번에는 동철군이 어떤 그림을 보내줄까? 하고 기다리게 된 거 아세요. 동철군 저에게 그런 기쁨을 누릴 수 있게 해주셔서 너무 고마워요. 정말이지 요즘은 독자들을 바라보고 기다리는 낙으로 사는 것 같아요. 중간고사 성적이 떨어졌다고요. 누나가 뭐했어요. 평소엔 열심히 하잖았어요. 인생의 대선배로서 하는 이야기는 잔소리라 생각 마시고 바로바로 입력을 시켜주세요. 다 경험담이니, 하지만, 사실 아무리 누가 뭐라고 말해도 직접 자기가 맛보고 경험해보지 않으면 피부에 와 닿지가 않죠. 그래서 누나는 뭐든 하지 말라는 소리는 절대 안해요. 때론 많은 경험도 필요하고, 직접 겪고 이겨나가야만 나중 뒤돌아볼 여유도 생기고 점점 성숙해 가는 거잖아요. 사람은 죽어서도 계속 성숙하는데, 동철군처럼 그런 긍정적인 마음가지라면 전 걱정하지 않아요. 밝은 빛이 동철군에게서는 보이거든요. 동철군 다시 일어서서

시작하세요. 누나가 파이팅을 외쳐드릴게요. 파이팅!!! 파이팅!!! 파이팅!!!



안녕하세요? 구구리 누나, 제가 이렇게 글을 쓰는 이유는? 다름 아닌 구구리 누나가 좋아서입니다. 전 PS를 가지고 있고, 게임경력도 무려 12년이나 됩니다. 근데 PS를 가지고 있으면서 왜 여기서 보내내고요? 그건 구구리 코너가 친근해서 그렇습니다. 전 모든 장르를 다 소화해내지요. 제 친구들은 절보고, 넌 오락을 위해 태어났다고도 합니다. 특히 대전게임은 절대 안진다고 말할 정도로, 오락실에 가서 철권을 하면 주변사람들이 저에게 도전을 안해 무지하게 재미가 없습니다(전 화랑으로 한답니다). 부럽죠? 한때는 파워에 필자가 되려고, 전화를 해보았습니다. 이재덕님이 받더군요. 필자가 되려면 어떻게 하면 되냐고 물었죠. 이재덕님은 이렇게 저렇게 얘기를 하시고, 한번 와 보라고 하셨습니다. 근데 막상 가볼려고하니 저의 실력이 좀 모자라는 것 같아 포기했죠(죄송합니다. 간단고 얘기에 놓고 약속을 어겨). 이제는 그냥 군대할 날만 기다립니다.

구구리 누나? 안녕히 계세요.  
PS. 기뻐해 주세요. 드디어 메탈기어 솔리드를 공략이 나오기 전에 모두 다 엔딩보았습니다. 아! 자랑스러워. 저기 파워에 한번 올려가도 되나요?



이렇게 지면으로 인연을 맺게 되어 너무 기쁘네요. 무엇보다 구구리 코너의 성격을 잘 파악하고 문을 두들겨 주셔서 고마워요. 영돈군처럼 잘 편하게 생각하고 자기만의 이야기부터 심각한 인생살이까지 절대 따지지 않고 이 코너에서는 사연을 받습니다. 사실 전 고민이 있으면 혼자 해결하는 방법도 나쁘지는 않다고 봅니다. 하지만 언제가 그건 속병을 만들어 나중에는 몇 배 더 지독하게 되돌아오는 경우도 있더군요. 그래서 전 혼자 끙끙 앓는 것보다는 누군가에게 이야기를 털어놓는 것도 좋은 방법이라고 봅니다. 굳이 그 상대가 그 고민을 해결해 주지 않더라도 말하고 있는 사이에 고민이 해결되는 경우도 있고, 항상 자기가 힘들 때 지켜봐주는 이가 있다는 그 자체가 마음 든든하지 않습니까. 구구리는 파워 친구들에게 그런 존재이길 원합니다. 영돈군 곧 군대에 가신다고요? 기분이 많이 처져 있을 것 같은데, 절대 부정적으로 생각지 마시고, 그 군복무 기간동안 뭔가를 해보겠다는 목표를 확실히 세우십시오. 이 기간은 아마 영돈군에게 있어 새로운 세계를 접할 수 있는 좋은 기회가 될 겁니다. 반드시... 아참! 영돈군 게임파워는 항상 오픈 되어 있으니 언제든지 놀러오세요. 그리고 영돈군에게 제가 도전장을 냅니다. 언제 철권3로 한번 겨루어보죠.



살살한이 가을에 구구리 누나 안녕하십니까?  
제가 이렇게 구구리 누나를 급하게 찾은 이유는 저희형의 심각한 증병을 대한민국 게임 파워에 독자들께 함께 공감하고, 더불어 올바른 영재애를 다지고자 합니다. 제가 초등학교 때 저희형은 동네 오락실을 주름잡는 앞잡이였습니다. 저보다 4살 많은 형은 스트리트 파이터 만은 당



해 네 사람이 없었죠. 전 그런 형이 안쓰러워 공부 쪽으로 관심을 돌리려 했지만, 오히려 형의 손에 이끌려 승룡권 커맨드를 연습하는 제 모습을 발견하고는 무언가 끈끈한 영재애를 느낄 수가 있었습니다. 그런 형과 저는 지금껏 함께 게임을 연구하고 연습하며, 끝없이 훈련을 거듭해 오고 있었습니다. 그러나 형이 군대에 간 지금, 형은 그동안 제가 사봉은 챔피언을 몽땅 부대로 이사를 시키는 사건을 저질렀습니다. 게다가 자기도 그림을 배워보겠다고 제 소중한 마카세트랑 미술도구들을 갈취했고 심지어는 매달 부대로 챔피언을 우승하라는 쪽지만을 남긴 채 제 눈을 피해 부대로 잠적해 버렸습니다. 그래서 지금 전 형 - 비어버린 제 책상 앞에서 허탈하게 11월호 게임파워를 바라보고 있습니다. 이것도 곧 빼앗길까 변하기어... 옥! 옥! 옥! 다른 독자들을 위해서도 저와 비슷한 상황에 계신다면 서로 위로하고 싶군요. 구구리 누나! 저희형을 새 사람으로 거듭나게 할 방법을 꼭 알려주세요. 누나! 그럼 살살한이 날씨에 옷 두껍게 입고 다니시구요. 항상 노력하시는 누나 모습에 박수 쳐 드릴게요. 딱! 딱! 그럼 안녕히 계세요!



한마디로 끝내주는 사연이군요. 또한 긴긴 사연을 한눈에 이해할 수 있게 그림까지 보내주시고, 정한군의 형! 정말 멋진데요. 게다가 형을 향한 따뜻한 마음 정말 높이 삽니다. 정한군! 솔직히 말씀드려 저 할말을 잃었습니다. 그냥 땡~~~~한거 있죠. 단지 정한군과 형을 꼭 한번 만나보고 싶다는 생각뿐입니다. 언제 한번 만나서 긴긴 이야기를 나누도록 하죠. 근데 형이 복무하고 있는 부대는 어디길래 군인답지 않은 특권을 누리는 거죠? 언제 한번 그 부대로 구구리가 가봐!!!! 정한군 형을 거듭나게 할 최선의 방법을 알려드리지 못해 죄송해요. 정한군 너무 조금하게 생각지 말고 누나랑 함께 형의 증세를 좀더 지켜봅시다. 절대 군대에서 쫓겨나지 않기만을 기도하면서...



안녕하세요. 구구리 누나 전 경을 사랑하는 열혈고등어 이성훈, 별명 멀더라고 합니다(친구들이 그렇게 부르더군요. X-파일 추종자, 태환군의 도움이 됐죠. 못, 뭐 개중에는 멀더 요원이라고 부르는 놈들도 있지만...). 음, 황철수씨를... 수능을 30여일 앞두고 지난날을 생각하니 후회가 물밀듯이 밀려오는군요. 지금 시간이 1시 50분이네요. 아, 줄러. 기말고사 공부하다가 구구리 누나가 파이팅 해준 게 생각나서 평을 들었습니다. 구구리 누나 정말 감사합니다. 그럼 공부 열심히 해, 수능 잘쳐서 좋은 소식 보내드릴게요. 그럼 줄러서 이만.



정말 수능이 얼마 남지 않았군요. 성환군 많이 힘들죠? 우리 끝나는 그날까지 조금만 더 힘을 내서 뛰어요. 누나가 항상

응원하고 있잖아요(힘내라 힘! 힘내라 힘!). 성환군 얼마 남지 않은 이 시간이 제일 힘들고 또한 너무 중요한 시점이란 거 아시죠? 공부하다 머리가 아프고, 딴 생각이 날 때는 잠시 책을 덮고 성환군이 항상 꿈꾸어 오는 그 모습을 머리 속에 그려보세요. 누군가 꿈이란, 이루어 질 수 없다고도 하는데, 절대 그런 아닙니다. 반드시 꿈은 이루어지게 되어 있습니다. 또한 꿈이 없는 삶은 살아있는 삶이 아니죠. 성환군이 나름대로 생각해본 미래의 성환군을 떠올려다보면 어느 샌가 두손 불끈 힘이 주어질 것입니다. 잘하는 것도 중요하지만, 누나 뭔가를 해보겠다는 자신감과 최선을 다해 노력하는 그 모습을 소중히 여깁니다. 성환군 항상 건강 조심하면서 나~~~~중에 꼭 웃을 수 있게 조금만 우리 참고 이겨냅시다. 수능을 준비하고 있는 모든 친구들 힘내시구요. 파이팅!!입니다.



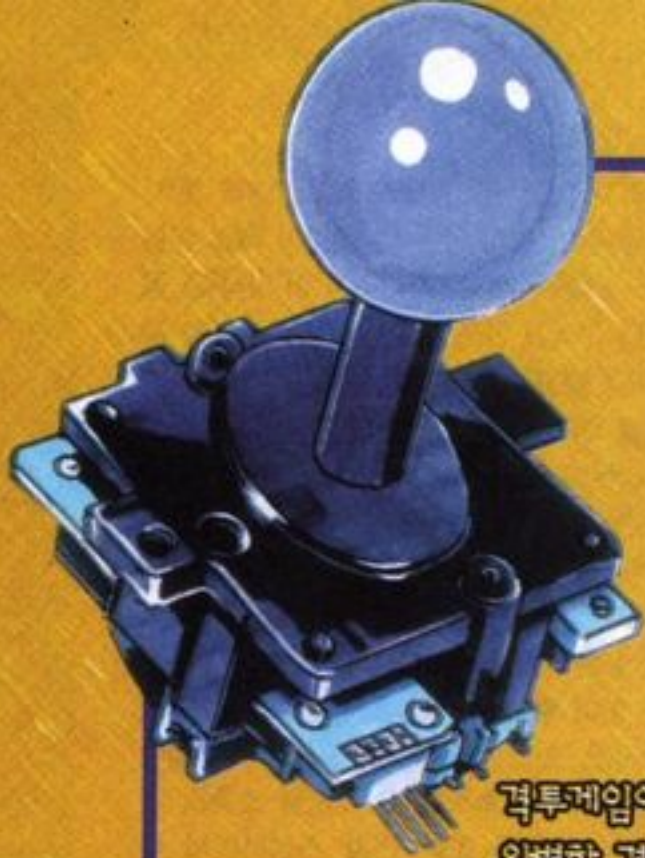
안녕하세요. 구구리 누나.  
I'M 영수, 그동안 잘 계셨습니까?  
벌써 가을이군요. 게임챔프에서 게임파워로 바뀐 것 축하드려요. 누나, 전 이번 여름 방학에 일본 갔다 왔습니다. 누나께서 말씀하시면 하라주쿠역도 가서 캐릭터 점에 가고 싶었는데 사정상 못 가고 대신 동경 디즈니랜드에 갔습니다. 그리고 비교할 점은 일본은 편의점에서도 게임 관련 상품을 팔아서 손쉽게 구할 수 있는데 한국은 아니더라고요. 또 일본은 게임에 대한거나 책을 선전하는데 한국은 전혀 다르네요. 컴퓨터 게임만 선전할 뿐... 선전을 보고 포켓몬스터디움을 샀습니다. 하루에 30-40번 선전하더군요. 놀라웠습니다. 광고비가 많이 들어갈 것 같아요. 그리고, 퍼즐 맞춰보세요. 재미있을 거예요. 그럼 이만 안녕히 계세요.



영수군 오랜만이네요. 날씨가 꽤 쌀쌀해진 것 같은데 혹 감기에 걸리지는 않았는지? 영수군에게 있어 올 여름은 정말 환상적이었겠어요. 게임천국 일본에도 다녀오고, 친구들이 많이 부러워하죠? 게임매니아답게 일본 가서도 확실히 일본 게임문화를 파악하고 온 것에 놀라웁니다. 사실 처음가면 뭐가 뭔지 잘 모르고 아무 것도 얻지 못하고 오는 경향이 있는데 영수군은 정말 멋지게 보내고 온 것 같아요. 사실 일본이랑 우리랑은 같은 게임문화권에 속해있어도 많은 차이가 나죠. 제일 기본인 게임을 인식하는 그 자체부터 차이가 있으니까요. 하지만 곧 일본 대중문화가 개방이 된다니 그렇게 되면 서로 양국간에 많은 교류가 있을 것이고, 어느 정도 게임시장에도 변화가 생기겠죠. 영수군 일본과 비교가 되는 것은 단지 문화가 다르고 나라마다 가지고 있는 성향에 차이가 있어 그런 것이니 '일본은 이런데 왜 우리는...' 식의 생각은 하지 않는 게 좋겠죠. 영수군 곧 우리나라도 게임이 보다 활성화되고 많은 발전을 가져 올 것이 분명하니 우리 힘찬 미래를 맞이할 준비를 하도록 하죠. 오늘 하루도 보람차게!!-----



# 연구실



격투게임에 등장하는 캐릭터들의 리얼한 움직임들은 도대체 어떤 방법으로 제작되는 것일까? 완벽한 격투 장면을 구현하기 위해 액션배우까지 등장하는 일본의 게임 제작 스튜디오, 박력넘치는 리얼 액션의 비밀을 소개한다.

## 캐릭터에 몸을 불어넣는 모션캡처

인간이 하는 동작을 빛과 자기를 이용해 계측하여 컴퓨터에 저장된 데이터를 사용해 캐릭터를 움직이고 리얼한 박력만점의 게임을 만든다. 이것이 CG에 의한 게임 디자인의 최첨단 기술인 모션캡처이다. 다시 말하자면 모션캡처법이란 배우가 연기를 할 때 배우 몸에 센서를 붙여 센서의 위치를 직접 차례대로 컴퓨터에 입력하여 그

입력된 데이터를 이용, 게임 디자인을 하는 일종의 컴퓨터 그래픽 기술이라고 할 수 있다.

### 모션캡처는 2가지 방식으로 제작된다!!

모션캡처법에서 사용하는 센서에는 자기에 반응하는 센서와 빛에 반응하는 센서가 있고 각각 장점과 단점이 있다.

폴리곤 골격이다. 여기에 색과 음영이 추가되면 게임 캐릭터가 무기를 갖고 움직이는 화상이 나오게 된다.

### 광학식 모션캡처의 장점

- ① 회전기와 점프 등 격렬한 움직임을 잡기 쉽다.
- ② 무기를 휘두르는 움직임도 표현하기 쉽다.
- ③ 넓은 행동반경에서 다이내믹한 액션이 가능하다.

### 모션캡처 시스템의 성능비교

	광학식	자기식	기계식
기본 시스템	카메라 6대, 마카 (일종의 반사물체) 22개	발신기 1대, 수신기 11대	엔코더 13개
샘플레이트	120Hz	120Hz	400Hz
측정범위	8m×8m	반경 3m	반경 8m
출력 데이터	위치, 각도	위치, 각도	각도
리얼타임성	X	O	O
일그림	없음	있음	있음
색업성	곤란	용이	용이
동시 계측수	2명	4명	4명
움직임의 제한	없음	케이블에 의한 제한	엔코더, 케이블에 의한 제한
격렬한 움직임 계측	O	X	X
머리의 은폐부분 계측	X	O	O

### 광학식 모션캡처

우선 광학식은 관절의 열쇠가 되는 부분에 반사테이프가 붙어 있는 우레탄제 마카를 붙인다. 마카를 전신에 붙이고 그 위에 적외선을 쬐이고 그 반사광을 적외선 카메라로 마카의 위치를 파악해 마카의 3차원 위치를 계측하는 시스템이 '광학식 모션캡처법'이다. 마카를 붙인 장소는 주로 움직임의 기점이 되는 관절부분이 중심이 된다. 적외선 카메라 위치는 높이 3미터 정도로 배우의 움직임에 따라 마카가 중첩되거나 뒤에 숨어버리거나 하면 정확한 데이터를 얻을 수 없게 된다. 배우가 원주형으로 세워진 카메라 중

앙에 서서 감을 내리치는 등 움직임을 카메라가 찍어 그 데이터가 컴퓨터로 보내진다. 그것을 컴퓨터상에서 점의 데이터를 축에서 면으로 바꾸는, 즉 입체화되는 과정을 겪게 된다. 영화의 한 장면같이 점에서 선, 그리고 면으로 데이터가 가공되어 선을 조합한 인체의 스캐폴드 화상이 모니터에 비춰진다. 이것이 바로



광학식에서는 배우의 다이내믹한 움직임을 캡처하기 위해 스튜디오는 전장이 높고 넓다. 또한 격속한 데이터를 캐릭터의 움직임으로 변환하기 위해 컴퓨터가 다수 설치되어 있다



무기의 움직임까지 감지하는 광학식의 저력

육체뿐만 아니라 손에 갖고 있는 무기의 움직임까지 리얼하게 표현할 수 있는 것이 광학식의 이점이다. 무기의 움직임을 보면 캡처링의 레벨을 알 수 있을 정도이다



### 자기식 모션캡처

팔과 허벅지, 손목, 발목 등 움직임의 기점이 되는 부분에 자기 센서를 붙이고 인공적으로 만들어진 자장 안에서 움직인다.

컴퓨터가 위치와 방향을 계속하여 리얼타임으로 3차원



그래픽으로 움직임을 재현한다. 자기식은 아주 미세한 움직임도 놓치지 않고 캡처가 가능하며 게다가 단시간으로 리얼타임으로 캐릭터의 움직임으로 변환시켜 즉시 볼 수 있는 놀라운 시스템이다. 즉 배우의 움직임이 리얼타임으로 게임 캐릭터의 움직임이 된다. 반면 자기식은 몸에 붙인 센서와 코드가 연결되어 있기 때문에 3미터 이내밖에 움직일 수 없다. 단, 자기식은 관절기와 던지기 등 센서가 숨겨지면 곤란한 격투 장면 등에 적합하다.

### 자기계 (磁界) 안에서 액션 스타트

자기식은 코드로 몸과 기계가 연결되어 있으므로 광학식같은 큰 움직임은 불가능하다. 대신 아무리 복잡한 움직임이라 해도 센서가 빠짐없이 움직임을 캡처해주므로 오히려 기술하기는 쉽다.

물론 모션캡처로 읽어들이는 데이터를 나중에 화면상에서 수정하는 것도 가능하다. 하지만 소재가 되는 배우의 움직임에 박력이 부족하다면 그 움직임은 더 이상 격투게임의 소재로서 가치가 없게 된다. 때문에 격투게임을 제작할 때에는 격투 프로까지 사용하여 완벽한 움직임을 지향하게 된다. 리얼한 움직임을 실현하기 위해서는 시간과 수고도 빼놓을 수 없는 것이다. 최상의 소재를 사용해 거기에 스태프의 정성을 들여 보다 다이내믹한 그래픽을 만들려고 하는 것이다. 격투게임 플레이어는 흡사 자신이 전장에 있는 기분으로 게임을 하고 있으므로 약간의 이상한 움직임에도 즉각적으로 반응을 하게 된다. 이미지대로 반응해 주지 않는 움직임은 격투게임으로서의 의미를 상실하게 되는 것이다. 현재 격투게임에 등장하고 있는 CG 기술은 이미 육체의 움직임뿐만 아니라 입술과 눈동자 등 표정의 변화까지 리얼하게 재현하는 것을 목표를 향해 움직임은 시작되고 있다.



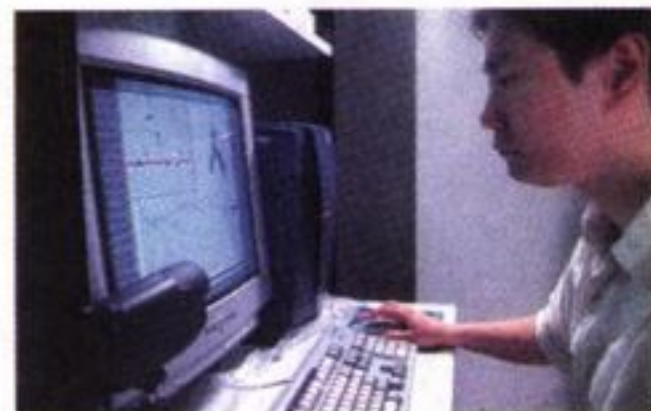
### 배우의 완벽한 움직임이 격투를 리얼하게 한다

모션캡처는 실제의 움직임을 게임 캐릭터의 움직임으로 재현하는 기술이다. 따라서 연출하는 배우의 역할은 게임 캐릭터의 개성을 결정지을 정도로 중요하다. 화려한 캐릭터들의 격투 장면은 배우와 스태프의 땀과 눈물의 결정체라고 해도 과언이 아니다



### 자기식 모션캡처의 장점

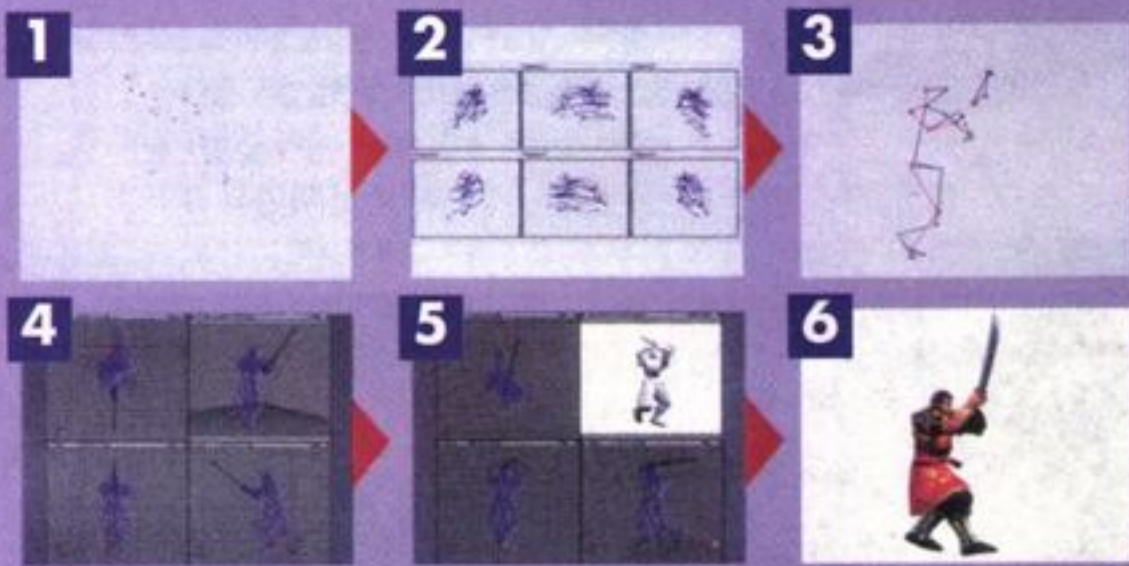
- ① 복잡한 움직임을 표현하기 쉽다.
- ② 리얼타임으로 캐릭터의 움직임을 확인하기 쉽다.



인간의 움직임은 복잡 그 자체. 편지를 먹이는 단순한 운동에서도 닿는 순간 손목이 회전하거나 한다. 이런 미묘한 움직임을 계속할 수 있는 것이 자기식의 장점. 각도의 조정과 노이즈제거 등 정교한 수정을 한 후 압축된다

### 광학식 캡처 데이터로 캐릭터가 움직이기까지

광학식 캡처링의 흐름을 설명한다. 배우의 움직임에서 얻어진 데이터는 마카의 위치를 점으로 인식한다. 이것을 컴퓨터에서 선의 데이터로 가공하면 인간다운 모습으로 되는 것을 알 수 있다. 더욱이 면의 데이터로 변환해 입체화시키면 와이어 프레임으로 덮여진 형상이 나온다. 여기까지 소요시간은 단 몇 분. 이것으로 2차원이었던 데이터가 3차원으로 된 것이다. 거기에 이번엔 폴리곤 가공으로 옮겨간다. 면에 살이 붙는 느낌이다. 옷 색깔 등이 텍스처 맵핑이 되면 95% 완성. 여기에 사람의 손에 의해 수정이 가해져 전투 장면이 제작되게 되는 것이다.





우리가 만들면 이렇게 됩니다!!

# 하트 브레이커즈

# 하트 브레이커즈

이오리스의 「크사나」 이후 국내 최초의 3D 격투게임이 드디어 등장했다. 밸런스를 위시한 각 캐릭터들의 화려하며 다양한 기술들. 국내 아케이드 기술력의 결정체인 「하트 브레이커즈」를 소개한다.



1999 FAMILY PRODUCTION, INC. ALL RIGHTS RESERVED

▶제작사: 패밀리 프로덕션 ▶장르: 격투액션  
▶발매일: 미정

## 격투대회에 숨겨진 또 다른 음모가...

때는 21세기. 지속적으로 늘어나는 인구에 대한 대책으로 고심하던 인류는 아예 대한 해결책으로서 태양열에너지와 핵융합로에 의하여 가동되는 해상부유도시(海上浮游都市)의 건설을 추진하게 된다. 최초의 해상부유도시 발발라가 2049년에 북해에 건설된 후 불과 15년만에 세계의 바다에는 무려 20개 이상의 해상부유도시가 난립하게 된다. 그 중에서도 동지나해에 위치한 삼발라는 韓·

中·日 3개국과 세계적인 거대기업 A·B·E·C.(Advanced Bio-Engineering & Cybernetics) Inc.의 제휴로 2059년 완공된 세계 최대 규모의 해상도시로서 인구 2000만이 넘는 최첨단도시이다.

사기 2064년 삼발라에서는 삼발라 완공 5주년과 해상부유도시 계획 입안 20주년을 기념하는 행사의 일환으로서 A·B·E·C.의 후원 하에 세계 규모의 이종격투기 대회 '비그리스'(라그나록에서의 신들과 거인들의 결전장의 이름)가 개최된다. 총 상금 규모만 US 10,000,000가 넘는 이 대회에 참가하기 위하여 삼발라와 세계 각지에서 강자들이 나름대로의 목적을 가지고 모여들게 된다. 그러나 이 대회의 진정한 목적이 기존의 실험체의 실패 테스트와 새로운 실험체의 확보에 있다는 사실을 아는 자는 없었으니...

삼발라의 명목상의 통치권은 韓·中·日 3개국에서 교대로 추천하는 3년 임기의 시장에게 있으나 삼발라의 사실상의 지배자가 A·B·E·C.라는 사실은 모르는 이는 거의 없다. 삼발라의 실질적인 치안권 역시 A·B·E·C.의 사설 치안 조직 케르베로스(Kerberos)에게 있어 경찰은 유명무실한 상황이다. A·B·E·C.는 Mad Scientist인 Sir Bres Fomorian이 지배하는 생명공학에서는 최고 수준의 기업이나 과학과 기술의 발달을 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 비정한 조직으로 삼발라에의 투자 역시 실험체의 대량 확보가 그 주된 목적이다. 실제로 삼발라에서는 원인불명의 실종사건이 끊이지 않고 있으며, 상수도를 통한 도시 전체 규모의 생체실험도 행하고 있다는 소문도 자자하다. 최근의 초인적인 능력에 갑자기 눈을 뜨는 사람이 급격히 늘어나는 현상도 이러한 생체실험 때문이라고 주장하는 소장파학자나 언론인들도 적지 않으나 이런 사람들은 오래지 않아 실종자 리스트에 그 이름이 오르게 된다.

## 이것이 「하트 브레이커즈」의 실체이다

국내 PC게임 개발업체인 패밀리 프로덕션에서 2년여 넘게 심혈을 기울인 국내 최초 3D 격투게임 「하트 브레이커즈」가 그 모습을 드러냈다. 모델 2 정도의 그래픽 성능을 지향하면서 등장 캐릭터들의 실전을 방불케하는 박력넘치는 기술과 화려한 CG 그래픽이 국내 유저들의 눈길을 끌기에 충분하다. 이번 호에는 시스템 설명과 먼저 입수된 캐릭터를 소개한다.

## 기본 조작

조작계는 8방향 레버와 4개의 버튼으로 구성되어 되어있다. 레버 사용 기술은 전진, 후진, 앉기, 점프(제자리, 앞, 뒤), 앞 대시, 뒤 대시가 있으며, 특수기(커맨드기, 연속 콤보, 회피)와 초필살기, 잡기(통상잡기와 특수잡기), 반격기의 나머지는 버튼 조합으로 사용하게 된다.

## 스페셜 공격

화면 하단에 있는 게이지(B)를 소비하는 공격으로 위력적인 공격이 된다. 1회 발동시 게이지 1개를 소비하며 게이지를 최대 3까지 모을 수 있다. 일발역전을 노릴 수 있는 가장 강력한 기술이다.

## 잡기(특수잡기 / 반격기) 및 회피와 반격

기본 잡기는 전방향레버 P & 레버 K 로, 캐릭터 특성(커맨드 잡기)에 따라 달

라질 수 있다. 잡기회피는 전방향레버 P & 레버 K, 특수잡기는 커맨드레버 P & K, 반격기는 뒤방향 레버 + 약K + 강 K 이다. 반격기는 스페셜 게이지 하나를 소모한다.

회피기술은 슬라이딩과 구르기로 상대방의 뒤편으로 이동하여 상대방의 등뒤에서 공격을 할 수 있다.

## 모션 선택 시스템

기본적인 타입인 노말 모션(플레이 화면에서 하단에 N으로 표기)과 특수한 공격이 가능한 스페셜 모션(플레이 화면에서 하단에 S로 표기)으로 구성되어 있다. 모션의 체인지는 약편차+강편차를 동시에 누르면 된다. 대전 중 가드 혹은 공격 도중 플레이어 마음대로 바꿀 수가 있다. 노말 모션에서 사용하는 특수기와 모든 기술은 스페셜 모션에서 사용할 수 없으며 이는 스페셜 모션도 동일하다.

## 파워 게이지 축적

하트 브레이커즈에는 체력 게이지외에 파워 게이지가 존재한다. 필살기시 사용되는 파워 게이지는 모은 양에 따라 일반 공격이나 가드 특수공격 때 에너지가 늘어난다. 에너지는 최대 레벨 3까지 올라가므로 계속해서 사용하면서 플레이하면 3판 2승제에서 최대 6번 정도를 사용할 수 있다. 파워 게이지는 스페셜 커맨드를 사용하기 위한 시스템으로 게이지는 버튼 4개를 동시에 누르고 있을 때 상승된다.

## 뉴트리얼 및 쉘의 연속 콤보기

일정 커맨드나 스페셜공격에서 공격을 연계기로 사용할 수 있는 시스템으로 연속 커맨드를 사용할 수 있다. 일반적으로 기본 통상기에서 모든 기술이 연계가 가능하므로 플레이어의 사용여부에 따라 콤보계열의 Hit수 변화가 가능하다. 최소 5Hit에서 20Hit 이상을 타격할 수 있다.

ARCADE





**반(BAN) - 주인공**



견습경관으로서 악의 기업 A·B·E·C.의 부정을 밝히기 위해 조사하고 있다. 조사중에 오른팔을 잃은 그는 첨단 과학의 힘으로 사이버 로켓 팔을 장착, 천하무적을 자랑한다.

- 국적 : 한국계 영국인(혼혈인)
- 격투 스타일 : 상신무인류(聖神無限流, 격투권법)



다운잡기일까?, 다운공격을 하는 반

**당 룡 (DANG LUNG)**



국제적인 액션스타이자 인권운동가인 당 룡은 요즘 생명의 위협을 받는다. 촬영용의 권총에 실탄이 장진되어 있거나 자가용에 폭발물이 설치되어 있는 등 크고 작은 사고가 계속되자 당 룡은 자신이

언론을 통하여 생체실험의 실상을 밝히고 통렬히 비판한 A·B·E·C.사를 의심하게 된다. 그는 사건의 진상을 규명하고 책임자를 응징하기 위하여 대회에 참가하게 된다.

- 국적 : 중국
- 격투 스타일 : 절권도(絶 권道), 연성권



당 룡의 스페셜 피니시



당 룡의 파워 파우

**등장 캐릭터**

**나이프.D(KNIFE.D) 주인공**



그를 실험체로 이용한 악의 기업 A·B·E·C.에 복수를 맹세하는 분노의 화신 무덤에 묻힌 1년 뒤 만월의 밤, 복수를 하기 위해서 마계의 힘을 빌려 되살아난다. 영원의 안식을 얻기 위하여 그는

- 국적 : 불명
- 격투 스타일 : 상신무인류



나이프.D의 킬링 킷

**호노카(HONOKA)**



쿠노이치로 어려서 부터 암살 기술을 몸에 지닌 채 성장하여 왔다. 자신의 아버지가 삼발라의 실력자의 한 사람인 모모

- 국적 : 일본
- 격투 스타일 : 인법(忍法)



호노카의 인법

**바쉬 (VASHI)**



레이메이의 연인이었던 그는 조사 중에 행방불명이 된다. 그러나 그는 A·B·E·C.에 의해 개조되어 사이보그 바쉬로 케르베로스에 배속된다. 일체의 기억을 잃어버린 그는 A·B·E·C.의 충실한 종으로 임무를 수행하던 중 상사인 엑크하르트(게스타포)의 지시로 대회에 참가하게 된다. 강호들과의 격투 속에서 그는 잃어버린 자아를 조금씩 되찾게 된다.

- 국적 : 미국
- 격투 스타일 : 케렌드 심보(접기계열의 타격기)



바쉬의 정체 공격

**하나(HANA)**



하나는 삼발라의 시장의 외동딸이다. 그녀의 아버지가 요즘 수척해지고 있다. 하루가 다르게 상태는 악화되는데 그 원인은 A·B·E·C.의 폭주를 막을 수 없는 자신의 무력함에 대한 절망감 때문이다. 하

나는 병상의 아버지에게 맹세를 한다. A·B·E·C.를 응징하고 아버지의 명예를 위해 싸우겠다고...

- 국적 : 한국
- 격투 스타일 : 자기류(리듬체조 & 킥복싱의 조합?)



질박진 킥!!

**카이덴 (天海 KAIDEN)**



3장의 장남으로 어나 20대를 세계를 떠돌며 강호들과의 혈투로 보낸 카즈오는 문득 자신의 피로 얼룩진 생활에 회의를 느끼고 불교 천태종에 귀의하게 된다. 자신의 과거를 속죄하

기 위한 고행 중에 삼발라에 들른 텐카이는 거대한 도시 전체에서 느껴지는 사악한 기운을 감지하고 이를 퇴치할 목적으로 다시는 굴복을 쓰지 않겠다는 자신과의 맹세를 깨고 무술대회에 참가하게 된다.

- 국적 : 일본
- 격투 스타일 : 굴법



카이덴의 천태(천태종)

**라발트 (RABALT)**



그는 인기 없는 곡예사였다. 어느 날 초능력에 눈을 뜬 그는 초능력을 사용해 정의의 마스크맨으로 활약하기 시작한다. 정의감에 불타는 그는 그가 악의 권

화라 여기는 A·B·E·C.의 음모를 타도하기 위하여 대회에 참가한다. 그러나 그는 모른다. 그의 초능력의 발현이 A·B·E·C.의 생체실험의 결과라는 것을...

- 국적 : 호주
- 격투 스타일 : 염동력 (Telekinesis)



라발트의 스페셜 피니시

**레이메이 (REIMEI)**



경관인 레이메이는 A·B·E·C.를 조사중에 행방불명이 된 연인을 찾고 있다. 레이메이 역시 A·B·E·C.의 비밀을 조사하기 위하여 대회에 참가하게 된다.

- 국적 : 중국
- 격투 스타일 : 연성권

**은유(EUNYU)**



여고생인 은유는 꿈을 가진 소녀 격투가로 그녀는 자신보다 강한 자를 사귀고 싶다는 희망을 가지고 있으며 이것이 그녀가 대회에 참가하는 유일한 목적이다.

- 국적 : 한국
- 격투 스타일 : 태권도

은유의 고유기



모아쏘다가 접근해서 한방 먹여버려!!

# 건버드 2

전설의 만능약을 찾아 떠나는 모험의 길!! 지난해에 이어 새롭게 등장한 접근공격과 모아쏘기 시스템 등 「건버드 2」를 재미있게 즐기기 위한 시스템 등을 소개한다.

▶제작사: 사이코 ▶장르: 슈팅  
▶발매일: 미정



## 레벨 게이지 시스템이란

### 레벨 게이지



「건버드 2」 게임 화면 왼쪽 아래에 표시되어 있는 수수께끼의 게이지. 이것은 레벨 게이지라는 명칭으로 모아쏘기와 접근공격, 두가지 특수공격을 사용하기 위해 필요한 에너지의 잔량을 표시한다. 레벨 게이지는 적을 샷 또는 서브 샷으로 쏘면 모여진다. 모아쏘기는 샷버튼을 누른후 때며, 접근공격은 전용 버튼을 누르는 것으로 사용할 수 있다. 두가지 공격 모두 샷보다 파괴력이 있다.

위 레벨 게이지가 가득 차면 여기에 모이게 된다. 통상 레벨 게이지와 스펙용 레벨 게이지를 2개 소비하면 레벨 3 모아쏘기를 2연속으로 발사하는 것도 가능하다. 단 게이지 증가속도는 레벨이 높을수록 느려지므로 스펙용 레벨 게이지 까지 모이기까지는 상당한 시간이 소요된다.



레벨 게이지를 소비하는 모아쏘기공격은 캐릭터의 개성이 가장 잘 나타낸 공격이다



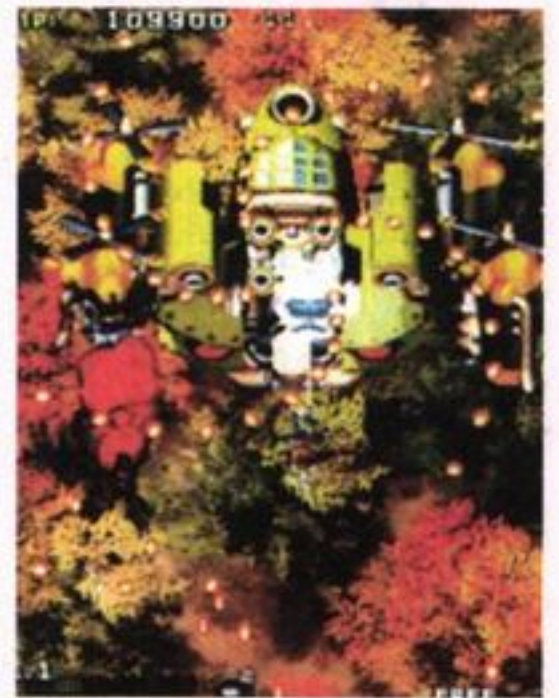
스펙용 레벨 게이지까지 소비하면 레벨 3 모아쏘기 2연속을 발사할 수 있다

## 게이지 소비 공격

### ① 접근공격

레벨 게이지를 소비하는 두 번째 공격이 이번에 처음 등장하는 접근공격이다. 접근공격이라는 것은 근거리의 상대에 유효한 공격으로, 각 캐릭터가 가지고 있는 육탄전용 무기로 적을 가격하는 것이다. 사용조건은 레벨 게이지가 1블럭(레벨 1 모아쏘기에 소비하는 게이지량과 같다)이상 모여있는 상태에서 접근 공격버튼을 누르면 된다. 공격력은 캐릭터 모두 굉장히 높아 중형기 클래스라면 거의 일격으로 파괴가 가능하다. 단 공격의 성질상 적에게 접근하지 않으면 불가능하고 게다가 접근공격 중에는 이동속도가 느려지기 때문에 굉장히 위험하다. 접근공격의 가장 큰 메리트는 그 위력보다 게이지 소비량이 적은 데에 있다. 특히 스테이

지 도중에 출현하는 중형기는 1블럭밖에 소비하지 않는 접근공격을 적극적으로 사용하자. 즉 레벨 게이지는 한 개가 6블럭으로 구성되어 있으므로 최대 접근공격을 6회(스펙도 포함하면 12회)연속으로 사용할 수 있다.



적에게 접근하므로 위험은 크다. 반드시 체면을 따먹은 후 사용하자

## 게이지 소비 공격

### ① 모아쏘기

레벨 게이지를 소비하는 공격 중 우선 첫 번째가 각 캐릭터의 개성을 표현한 모아쏘기이다. 모아쏘기에는 레벨 1 ~ 레벨 3까지 3단계의 강도가 있고, 레벨 게이지가 모인 양에 따라 현재 발사할 수 있는 최대 레벨의 모아쏘기를 할 수 있다. 예를들면 레벨 게이지가 14개 모여 있으면 레벨 1 모아쏘기, 29개 모여 있으면 레벨 2 모아쏘기를 발사할 수 있다. 레벨 게이지 아래에 있는 작은 게이지는 스펙용 레벨 게이지로,



접근공격은 공격력이 굉장히 높으므로 중형기 클래스라면 거의 한방으로 파괴할 수 있다

## 「건버드 2」의 특징 시스템을 소개한다

### 금화 & 체인시스템

사이코의 금괴 보너스가 「건버드 2」에서는 금화로 등장한다. 금화는 회수한 상태에 따라 200~2000점의 보너스점이 가산되고, 특히 이번은 2000점을 연속으로 회수하면 첫 번째에 +500점, 두 번째에 +1000점, 세 번째에 +2000점의 체인 보너스가 가산된다. 체인을 연





금화는 회전 상황에 따라 점수가 4단계로 변형된다. 사진 순서처럼 바뀔면 200점 → 500점 → 1000점 → 2000점으로 점수가 증가해 간다. 2000점을 연속으로 획득한 때에만 체인 보너스가 발생한다. 체인 보너스는 죽지 않는 한 스테이지를 클리어해도 계속된다

결할때마다 성공하면 금화 회수율이 점점 높아진다.

로 통과하면 출현하는 '항아리' 같은 숨겨진 캐릭터이다. 이 '항아리'

**보너스 캐릭터**

보너스 캐릭터라는 것은 각 스테이지에 어느 장소를 어느 타이밍으



스테이지 중 어느 장소를 특정 타이밍에 통과하면 보너스 캐릭터가 출현한다



보너스 캐릭터를 쏘면 다수의 보석이 튀어 나온다

는 놔두면 사라져 버리지만 샷으로 쏘면 안에서 보석이 최고 20개까지 나온다. 이 보석은 1개부터 19개까지가 1000점, 20개만 4000점으로 되어 있다.

**나이스 봄 보너스**

나이스 봄이라는 것은 위험을 탈



이놈을 뒤덮은 무수한 적의 탄에 둘러싸여 있다. 이 상태를 나이스 봄으로 탈출하면...



위험도에 따라 배율이 표시되고 보너스가 계산된다

출한 봄에 대한 최고급의 칭찬으로 사용되는 용어로, 나이스 봄의 위험 회피도 수에 따라 점수를 불린 획기적인 보너스가 바로 나이스 봄 보너스이다. 나이스 봄 보너스는 봄 사용시의 탄수 등 적의 탄 상황에 따라 배율이 ×1~9까지 결정되며, 배율 ×1000점의 보너스가 가산되는 형태로 되어 있다.

ARCADE

**스토리를 추구한다면 2인 동시 플레이**

만약 전체적인 스토리를 알고 싶다면 친구와 2인 플레이를 해보자. 두 명이 동시에 플레이를 하면 각 스테이지 클리어시 데모가 변화하며, 사용하고 있는 캐릭터끼리 회화를 진행한다. 캐릭터 조합에 의해 서로 속이

거나 연애관계로 발전시키거나 하는 등 스토리는 다양하게 분기한다. 물론 엔딩도 캐릭터 조합마다 준비되어 있어 다양한 캐릭터로 도전해보면 또 다른 재미를 느낄 수 있다.

2인 동시 플레이시에 주의할 점

은 적의 탄이 노리는 법칙이다. 기본적으로 적의 탄은 죽지 않고 오래 플레이한 캐릭터를 노리게 되어 있어 어느 쪽이 죽지 않고 오래 플레이하고 있는 가를 파악해 적탄을 유인하는 쪽과 그렇지 않은 쪽의 역할분담을 반드시 나누는 것이 중요하다.



2인 동시 플레이시엔 적의 탄이 먼저 공격 대상이 되기 쉬운 편이므로 플레이하는 상대의 위치를 잘 지켜야 한다

**마리온 & 발피로의 경우**



어? 너 발너스?



그런 구닥다리랑 동일시어디나... 나는 러시아 제국 최신행 발피로다



오!! 너 정말 강아구니! 확실히 최신행이야



당연하지. 내 능력은 발너스의 50%배다



재료는 다 모았어! 그래도 역은 절대 넘겨줄 수 없어!!



올지 않으면 힘깨 있어도 좋아?



...짜증나는 녀석이군... 이제 곧 만능약을 입수할거다. 올지마!!



흑흑흑!! 내게 싶은 게지



너와 나는 너무 달라



알케드! 나를 좋아하지 않아?

**알카드 & 데이아의 경우**



스파이크와 장돌이 날아다니는 현실같은 게임세계가 드디어 펼쳐진다!

# 스파이크 아웃

‘디지털 배틀 온라인’이라는 타이틀을 갖고 모델 3로 무장한 박력넘치는 최고 액션게임 「스파이크 아웃」의 발매가 초입기에 들어갔다. 세가가 만들었지만 버파답지 않은 새로운 재미를 줄 스파이크 아웃의 마지막 점점에 들어간다.

▶제작사: 세가 ▶장르: 격투액션  
▶발매일: 미정

## 스파이크 아웃의 흥분을 체험하자

이 게임은 면밀하게 패턴을 조합해 가는 타입의 액션게임과는 전혀 다르다. 물론 공략법이 없는 것은 아니지만 일단 이것저것 생각하지 말고 게임이 시작되면 눈에 보이는 적들을 때려 눕히는 상쾌감을 즐겨보자.



무기를 사용한 공격 등도 있어 플레이어의 자유도는 굉장히 높다

### 버튼의 역할

기본적으로 공격에 사용하는 것은 비트버튼과 차지버튼. 비트공격은 연타하면 콤비네이션이 6발까지 가능하다. 차지버튼은 누르는 시간에 따라



적을 뺏겨날리는 차지공격

○버튼의 복합공격도 풍부하다. 시전은 잡은 후 차지버튼



4단계의 위력적인 공격을 사용할 수 있다. 비트공격과 조합해 사용하면 보다 강력한 공격이 가능하므로 실전에서 유용하게 사용하자.

### 메인은 보스전

이 게임에서는 한 스테이지가 여러개의 에리어로 나뉘어져 있으며, 각 에리어 마지막에는 보스와 자코가 난입해 아주 혼란스럽다. 보스에만 신경을 쓰고 있으면 포위당해 연속으로 큰 대미지를 입는 경우도 많다.



보스기 많을 경우에는 우선 왼쪽을 집중공격해 쓰러뜨리자



보스전은 순간의 병심이 결정타가 될 수도 있다



에리어 클리어 후는 라이프가 일정량 회복된다. 보너스도 다양하게 준비되어 있다

### 에리어 마지막에서 진행루트가 분기

「스파이크 아웃」에서는 선택한 루트에 따라 게임 중의 스테이지 구성이 변화하는 분기 시스템이 있다. 에리어의 보스를 쓰러뜨리면

**에리어 1**

여기에서는 처음 스테이지인 디젤타운 내의 4가지의 에리어를 소개한다. 이곳은 분기가 한군데밖에 없다.

보스기 많을 경우에는 우선 왼쪽을 집중공격해 쓰러뜨리자

**에리어 3A**

오른쪽을 가면 이곳에 도착한다. 고가선 아래에서 싸우는 에리어로 보스는 쌍둥이 권법을 사용한다. 이문정주같은 기술을 전개한다.

작은 보스밖에 나오지 않는다

**에리어 3B**

왼쪽 루트는 지하수로 향한다. 고저차와 벽이 다수 있고 전법도 변화한다. 보스는 한명으로 군복을 입은 녀석이다.

좁은 수로 내에서 보스전이다

게이트를 여는 이벤트가 발생하고 이때 에리어에 따라 게이트가 2가지 있는 경우가 있다. 여기서도 어느 쪽을 선택하는가에 따라 다른 전개를 즐길 수 있다.

**에리어 2**

에리어 1의 보스를 쓰러뜨리면 공사현장 에리어로 간다. 여기서 보스를 쓰러뜨리면 오른쪽과 왼쪽에 게이트가 출현한다. 선택 방향에 따라 전개가 변화한다.

이것은 보스전 직후의 오른쪽에 있는 게이트

**에리어 3B**

또 하나는 에리어의 왼쪽 끝 광장 뒤에 있다

**에리어 3B**

좁은 수로 내에서 보스전이다



1등에게 500만원의 장학금을 준다는 게임이 바로 이것이야??

# 핑키볼 (Funky Ball)

국내 최초 3D 스포츠 게임 「핑키볼」. 일본 최첨단 하드와 CG에 길들여진 유저라면 다소 실망이 클 수도 있겠다. 하지만 우리나라 게임은 우리나라 게이머가 살려야 하지 않을까!! 한국 게이머에게 한국 게임이...

▶제작사: 디지픽스 엔터테인먼트

▶장르: 스포츠 ▶발매일: 11월

## 풀 폴리곤으로 화려하게 채색된 스테이지를 소개한다

디지픽스 자사에서 개발한 아케이드 보드를 이용한 국내 최초 3D 게임으로 모습을 드러낸 「핑키볼」은 일단 전 스테이지가 풀 3D로 완벽하게 모델링되었으며, 실시간으로 카메라가 조작되는 환상적인 전 7개의 축구 구장이 준비되어 있다.



### 우주 반중력 스타디움

외계인 핑키가 우주 공간에 특수 제작한 구장으로 바닥이 반투명으로 되어 있으며 마찰계수가 매우 낮아 미끄러워서 움직임이 자유롭지 못하다

### 로봇제작 공장

로봇의 홈구장으로 로봇팀이 탄생한 장소이다.

### 숲속의 강시부활 장소

강의 홈구장으로 강사들이 주술에 의해 살아난 장소이다.

### 동유럽의 고성

프랑크의 홈구장으로 최초의 인조인간 프랑켄슈타인이 만들어진 전설의 성이다

### 이집트 피라미드의 내부

해골인 네이키의 홈구장으로 이집트의 미이라들이 부활한 장소이다

### 도시 건물 옥상

인간대표 아담의 홈구장으로 21세기 서울의 도심 빌딩 옥상에 마련된 구장이다

### 오아시스 구장

영카 후손인 로키의 홈구장으로 사막 한가운데 오아시스 옆에 마련된 구장이다

## 화면 구성

### 파워 게이지

화면 제일 위에 수평으로 나타나며 우리편의 파워, 스피드, 방어력 등 총 합계 능력을 나타낸다. 각 스테이지에서 레벨업 기능을 통해서 파워를 상승시킬 수 있으며 게임 중에 상대편 공에 맞고 쓰러지거나 필살기를 사용할 경우 파워가 줄어들고 시간이 지나면 조금씩 회복된다. 파

워가 높을 때는 공격력도 강하고 잘 넘어 지지도 않는다. 또한 파워 게이지가 노란색일 때는 필살기를 사용할 수 있다.

### 볼 스피드 게이지

파워 게이지 바로 아래 있는 게이지로 공격할 때마다 순간적으로 게이지가 올라갔다가 내려간다. 파워가 높을수록 그리고 공격 타이밍이 정확할수록 게이지는 높게 나타난다.

## 공격

### 반격(혹은 블로킹)

적의 공격을 토스없이 직접 받아넘기기

### 공중 콤보 공격

같은 편에게 높은 토스를 해주고 이를 공중에서 받아치는 고난도 공격으로 공격력이 일반 지상 공격보다 높고 빠르다. 빈 곳을 노리는 데도 유리하다.



### 지상 밀살기

팀마다 고유하게 1개씩 주어지는 필살기로 지상공격시 사용할 수 있다. 대부분 상대편의 타이밍을 빼앗는데 효과적으로 사용할 수 있다. 단, 우리편 파워 게이지가 노란색일 때만 사용 가능하다

### 공중 밀살기

팀마다 고유하게 1개씩 주어지는 필살기로 공중 콤보 공격시 타이밍을 잘 맞추

면 사용할 수 있다. 역시 우리편 파워 게이지가 노란색일 때만 사용 가능하다.



### 카운터 밀살기

상대편의 필살기를 무사히 받아넘기면 우리편 공격시 무조건 필살기 반격이 자동으로 나가게 된다.

## 팀(캐릭터) 육성 기능

1인용 모드 게임시에 어느 팀을 선택하던 간에 스테이지별 레벨업 기능을 사용하여 팀을 자신의 색깔에 맞게 캐릭터를 육성할 수 있다. 예를 들어 스피드가 매우 빠른 석상 로키팀(ROCKY Team)도 만들 수 있다.

### 디펜스업



### 파워업



### 스피드업



## 알림

### 디지픽스, 「핑키볼」 게임 챔피언 선발대회 개최

디지픽스에서 우승자 상금으로 500만원이 수여되는, 총 상금 1,000만원 규모의 핑키볼 챔피언 선발대회를 개최한다.

- 본선 개최 시기: 1999년 2월 마지막주
- 총 장학금 규모: 총 장학금 1,000만원 규모와 부상별도 지급
- 우승자: 현금 500만원 장학금 수여 및 별도 부상 지급
- 2등: 현금 200만원 장학금 수여 및 별도 부상 지급
- 문의 디지픽스 (02) 598-3541



# 일본의 검과 검술

## 검의 나라 일본

1873년 역사가 맥클렛치는 이렇게 말했다. “모든 사대를 통틀어 무인들에게 가장 사랑받은 무기인 검이 일본에서 만큼 명예롭게 인정받는 나라는 없다.” 또 역사가 해리슨은 “개별적인 이름이 주어진 검에 특별한 미덕이 존재하고 있다는 믿음이 성행한 중세 영국에서조차 일본만큼 ‘강철에 대한 숭배(cult of cold steel)’가 이루어진 적은 없다”고 지적하고 있다. 실제로 일본에서 무사계급의 입원으로 태어난 아이의 인생은 검과 함께 시작하게 된다. 5살이 되기 이전에 아이는 자신의 첫 번째 검(마모리-카타나: まもり-かたな, 장식용 검)을 수여받게 되며 어느 정도 성장하면 성인의식(겐부쿠: げんぶく)을 통해 어른들과 같은 방식으로 머리에 상투를 틀고 진짜 검을 수여받게 된다.

일본의 무사들은 그 지위에 상관없이 모두 검술 훈련을 한다. 그리고 무사들 사이에서 전형적인 신분 상승의 유형은 하급무사가 상급무사에게 결투를 신청하여 이기는 것이었다. 이런 이유로 무사들은 자신의 지위를 지키고 전쟁에 승리하기 위하여 검술의 극의를 익히는데 평생을 바쳤다. 대개 상급 무사일수록 실제로 그 실력이 뛰어나 술한 전쟁을 겪은 베테랑 병사라 할지라도 일개 애송이 무사를 이기지 못하는 경우가 다반사였다고 전한다.



적으로 '검(劍)'은 날이 양쪽에 서 있는, 서양에서 주로 사용하는 찌르는 칼이고, '도(刀)'는 한 쪽에만 날이 서있는, 일본에서 주로 사용하는 배는 칼이라고 알려져 있다. 그러나 정작 일본에서는 '검'과 '도'를

을 다이쇼우(だいしょう; 大小)라고 한다. 이 다이쇼우는 카타나와 와키자시(わきざし; 脇差)로 이루어져 있는데, 카타나가 일본 무사들의 가장 표준적인 크기의 검이라면 와키자시는 우리에게 '소도'로 알려져있는 그보다 짧은 검을 말한다. 왼쪽 허리에 카타나를, 배 앞을 가로질러 와키자시를 차고 다녔다. 크기 순으로 일본 검을 분류해보면 가장 크고 길었던 노다치(のたち; 野太刀, 대도라고도 부른다), 표준

뚜렷하게 구별하지 않는다. 모든 칼은 '도검(刀劍)'에 속하는 것이며 일반적으로 무사들이 '검'이라고 할 때에는 당연히 우리가 말하는 '일본도(日本刀)'를 지칭한다.

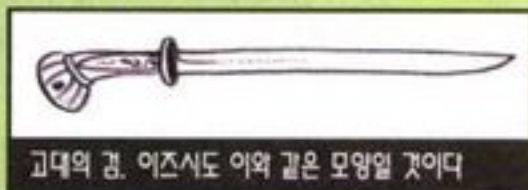
일본의 검은 크기와 형태에 따라 여러 가지로 분류된다. 가장 오래된 형태의 검은 길고 무거운 진타치(じんたち; 眞太刀)로 주로 고대에 사용되었고 일본의 중세에 들면서는 사용되지 않았다. 그러나 이 진타치에서 주목할 점은 바로 우리에게 카타나(かたな; 刀)로 잘 알려져 있는 일본검이 나오게 되었다.

무사들은 주로 두개의 검을 지니고 다녔는데, 이것

### 일본의 도검(刀劍)

무(武)를 숭상하는 모든 민족들이 그러했던 것처럼 일본인들도 그들의 검을 신격화하여 검에 신의 이름을 붙여 숭배하였다. 아더왕의 엑스칼리버(Excalibur), 물랑의 두린다나(Durlindana), 오자서의 어장(魚腸) 등이 그 예라고 할 수 있다. 일본의 검 역시 이름이 붙여진 유명한 검들이 많으며, 검에 대한 가장 오래된 기록으로는 일본기(日本記)에 나와있는 '이즈시(いずし)'가 바로 그것이다. 일본기에 의하면 이즈시는 '공격 중에 검이 보이지 않는 능력'을 지니고 있다고 한다(아마 검을 사용하는 자의 검술에 대한 찬양인 듯하다).

검은 애니미즘(animism)적으로 자연현상 중에 번개와 연결된다. 일본인들이 검 못지 않게 뇌신(雷神)과 뇌전(雷電: raiden, 어디서 많이 본 듯)을 숭배한 것은 결코 우연이 아니었다. 메이지유신 후에 검에 대한 규제가 본격적으로 이루어지기 시작했으나 '검의 나라'는 일본인의 마음속에 오늘날에도 깊이 새겨져 있었다.



고대의 검. 이즈시도 이와 같은 모양일 것이다

대개 칼의 종류를 말할 때 도(刀)와 검(劍)으로 구분한다. 일반

### 일본의 도검





적인 크기의 카타나(60cm~100cm 정도), 카타나와 한 쌍을 이루는 와키자시(40cm~50cm 정도)가 있었다. 그보다 더 작은 크기의 칼들은 단도(短刀)와 아이쿠치(あいくち; 匕首)가 있었는데, 단도는 손잡이에 보호대가 붙어있는 것을 말하고, 아이쿠치는 보



호대가 없는 것이다. 카타나(刀)는 때로는 타치(たち; 太刀)로도 불렸는데, 검의 칼집에 허리띠에 부착하기 위한 장식용 고정대가 붙어있는 경우에 타치라고 불렀고 이것이 없는 경우에 카타나라고 불렀다.

다이쇼우를 갖춘 전형적인 무사. 양손을 기모노 안에 집고 있다

때 검에 스며들었다고 한다. 그리하여 무라마사의 검은 결국 주인을 피와 살인, 광기, 자살의 길로 이끈다는 전설이 전해진다. 기록에 의하면 세키가하라(關ヶ原) 전투에서 이 검의 주인 나가다케는 적장 토다 시게마사의 머리를 이 검으로 반쪽으로 갈라놓았다. 후에 도쿠가와 이에야스가 이 검을 살펴볼 때 두 번이나

상처를 입었다고 한다. 후에 사람들은 이 저주받은 검을 '야야시 카타나 무라마사(あやしいかたなむらまさ; 妖刀寸正, 요도촌정)'라는 이름으로 부르게 되었다(무라마사는 다크 스토커즈의 비샤몽의 검의 모델이며, 여신전생 등의 게임에 등장하기도 하는 유명한 전설의 검이다).

## 검술(劍術)

일본의 검술은 아주 간단하게 설명한다면 다음과 같은 점에서 대륙의 검술과 차이가 난다. 중국의 검술(劍術)이 엄격한 의미에서 권법(拳法)의 연장이라고 본다면, 일본은 반대로 검술의 연장이 권법이다. 즉 중국이 팔의 연장이 곧 검이며 권법의 기본 원리에 검을 사용하는 것이라면, 일본의 검술은 엄격히 베고 자르는 검의 원리에 충실하고 있다. 우리가 잘 알고 있는 일본의 전통적인 권술인 유술(柔術)은 바로 이러한 검술의 원리에서 출발한다. 남코의 최신작 소울 칼리버의 황성경과 미츠루기를 보면 그 차이점을 잘 알 수 있다.

황성경의 검술은 '차고', '찌르고', '치고', '발로 차는' 이 모든 것이 검술의 일부이며, 미츠루기는 모든 기술이 완전히 베는 동작에 중점을 맞추고 있어 발차기는 정말로 보조적인 기술에 지나지 않는다.



권법=검술



검술=검술

검의 나라답게 일본의 검술에는 수많은 유파가 존재한다. 도쿠가와 막부가 끝나던 시점, 일본에는 200개가 넘는 검술의 유파가 있었다고 한다. 이 중에 가장 유명하고 오래된 것은 전국시대인 14, 15세기까지 거슬러 올라가는데, 뛰어난 무사 요시모토 사나시로의 넨류(ねんりゅう), '야마시로노 카미(山寺郎の神)' 혹은 '이이시노 초이사이'로 알려진 이이시노 이에나오의 신토류(神刀流), 역사상 유명한 무사들인 야규일족을 가르친 아이스 이소(1452~1538)의 아이스 쿠게류, 그리고 여러 명을 상대하는 방법에 뛰어났던 코토-에이리류(こと-えいり流) 등이 있다.

무사들의 싸움에서의 패배는 대부분 죽음을 의미했기 때문에 검술은 아주 매섭고 효과적인 방법들을 추구하였으며, 여럿을 상대하는 기법들 역시 발달하였다. 일족의 높은 서열에 있었던 명인들이 아랫사람들에게 검술을 가르쳤으며 검술과 명예는 밀접한 연관성을 지니고 있었다. 그렇기 때문에 고대 로마 검투사의 주인들이나 중세 영주들이 자신들의 기사들의 승리를 통하여 명예를 높였던 것처럼 일본의 검술 스승들도 제자들의 승리를 통해 자신과 자신의 유파의 명예를 드높였다. 이런 식의 다른 유파들과의 시합과 결투가 일본에서는 아주 빈번하게 일어났다. 특히 유명한 것이 미야모토 무사시와 사사키 고지로오의 결투로 일생을 통하여 준비하였던 결전 이후, 사사키는 명예와 목숨 둘 다를 잃었다.

일본 검술의 특징은 그 베는 공격에 있다. 중국에서는 검술보다는

## 도검(刀劍)의 제작

군사적인 중요성에 따라 계급이 나뉘었던 일본사회인 만큼 검은 신분을 나타내는 중요한 표시였으며, 당연히 뛰어난 실력의 도공(刀工)들도 그만큼 존경을 받았다. 실력 있는 도공들은 천황에게 검 제작을 가르칠 정도로 사회에서 우대했으며 이러한 명인들이 만든 검들은 그 이름이 역사에 기록될 정도로 명성을 얻고 신격화되었다. 일본의 전설에 등장하는 검들 중에 쿠사나기의 검(草薙の劍; 야마타노 오로치의 전설에 등장하는 전설적인 검. 이미 '킹 오브 파이터즈'를 통해 한국에서도 유명해졌다)과 같이 제작자가 알려져 있지 않은 것도 있으나 무라마사(むらまさ; 寸正, 촌정)와 같이 제작자가 알려져 있는 것도 많다. 일본의 도검의 제작방식은 일반적인 제작 방식과 마찬가지로 몇 장의 철판을 달구어서 두들겨 붙이는 형태를 취하지만, 보통의 제작 방식과는 달리 달구진 철판을 잡아 늘린 뒤에 다시 접는 것을 반복함으로써 엄청난 강도(強度)를 자랑하였다(대개 명검들은 이러한 과정을 수없이 반복하여 탄생된다. 역사가 길버트슨은 이런 방식으로 제

작된 도검은 결과적으로 철판 4백만 점이 넘는다고 한다).

12세기와 13세기 일본은 도검제작의 황금기를 맞이하게 되는데 비젠의 산헤이(さんへい), 교토의 산조(さんぞ) 등으로 일컬어지는 명인들이 배출되었다. 산헤이들은 가네히라, 쓰게히라, 타카히라 세명이었으며, 산조들은 요시이에, 아리쿠니, 가네나가 세명이었다. 명인들 중에서도 으뜸으로 여겨진 세명은 산사쿠(さんさく)들이었는데, 이들이 바로 유명한 마사무네, 요시미츠, 그리고 요시히로이다. 대개 검은 제작되면서 도공들의 성격과 인격, 그리고 기타 초자연적인 힘의 영향을 받는다고 일본인들은 믿었다. 고결한 인격자로 알려진 마사무네는 달궈진 검을 식

히기 위해 직접 손을 담궈가면서 물의 온도를 측정했다고 한다. 이러한 과정들을 반복하면서 그는 결국 망가진 손을 잘라내었는데, 이런 우여곡절 끝에 완성된 최후의 명검이 마사무네(正宗)였다. 마사무네의 제자인 센조 무라마사는 마사무네의 뒤를 잇는 뛰어난 도공이었으나 미치광이였다. 이러한 무라마사의 광기는 그가 검을 제작할



겨주받은 검의 전설



창봉술, 곤술이 주로 성행하였는데, 이와 같은 무기의 특징은 곧 그 나라의 무예의 특징에 중요한 영향을 미친다. 창과 봉은 특성상 휘두르는 공격보다는 짧은 타격이나 찌르는 공격들이 주된 공격수단이다. 당연히 중국 권법의 특성은 찌르기에 대응하는 방법이 많다. 팔극권(八極拳)은 그 원리가 주로 봉술의 기법이라고 전해지며 팔극권사들은 반드시 육합대창(六合大槍)을 함께 배운다. 팔극권의 명인들 중에는 '신창(神槍) 이서문(李書文)과 같은 창술의 명인들이 많이 배출되었으며, 팔극권의 공격에 사용되는 발경(發勁)인 전사(纏絲)·침추(沈墜)·십자(十字)경은 주로 찌르는 공격을 위한 것이다. 태극권(太極拳)의 화경(化勁)이나 영춘권의 회



회막공격 - 이단베기



첫 공격을 옆으로 피한다 - 대동류(大東流)의 보법을 참고하라



앞의 무사의 검을 봉쇄하고 뒤의 무사를 번다



앞의 무사를 그대로 뒤에서 번다

피공격들도 좁고 빠른 찌르기 범위에 대한 대응 방법들이 많다. 창, 찌르기나 주먹의 내뺨은 공격들은 살짝 허리를 틀거나 상체를 이동하는 것으로 이것을 피하기에 충분하기 때문이다. 그러나 검은 다르다. 검을 찌르는 좁은 범위뿐만 아니라 검을 들어서 내려치는 모든 범위가 치명적이기 때문에 중국 권법과는 판이하게 다른 범위를 피해야 할 필요가 있다. 더구나 창은 일단 치명적인 공격인 끝 부분의 날만 피하면 되지만 검은 무기의 전체 범위가 모두 날이 서있기 때문에 한번 살짝 피하는 것으로는 부족하다. 피하거나 막은 검을 완전하게 흘뜨려 버리거나 무력화시키거나, 아니면 그 범위에서 완전히 벗어난 각도에서 공격해야 되는데 바로 이것이 일본 검술의 중요한 특징을 이룬다. 그렇기 때문에 일본 검술에서 사용하는 보법(步法)은 그대로 대동류합기유술(大東流合氣柔術)의 보법을 이룬다(이서문이 창술의 달인이었던 것처럼, 대동류합기유술의 다케다 소오카쿠도 검의 달인이었다). 골법(骨法)과 유술은 맨손 격투가 아니라 상대의 검을 떨어뜨리거나, 상대가 검을 사용하지 못하도록 관절을 완전히 부러뜨려 놓거나, 상대의 검의 범위에서 완전히 벗어나는 것을 전제로 만들어진 무술이다.

검의 배는 범위가 넓다는 것은 검을 피하기 위하여 이동해야 하는 행동반경 역시 크다는 것을 의미한다. 검을 사용하는 무사들은 필요 이상으로 움직여 허점을 드러내는 것을 막는 동시에 기왕이면 상대의 검이 아예 닿을 수 없는 곳으로 피해야 하는 움직임을 개발해야 하였다. 중국의 창술에서처럼 창 끝날을 피하는 것같이 살짝만 이동한다면 검술에서는 얼마든지 방향을 바꾼 검날에 의해 치명적인 상처를 입을 수 있다. 실제로 일본의 많은 무사들은 '검과 몸이 하나가 되어 보이지 않을 정도로 빨리 움직이며 배어버리는' 경지에 도달하기 위하여 부단히도 연습을 한다.

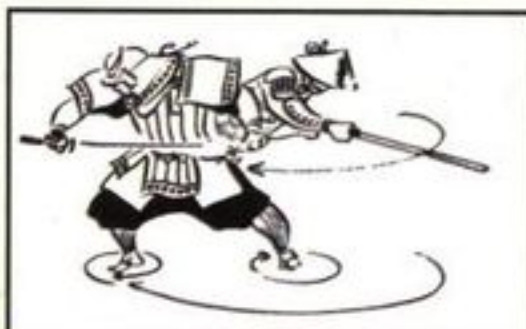
그렇다면 상대의 검이 닿지 않는 범위란 어느 곳일까? 검이 휘둘러



회전을 통한 배후공격



그대로 상대의 공격을 칼로 흘려보내고



안바퀴 회전을 더무리이며 배후로 들어간다



회전을 멈추지 않고 그대로 뒤에서 배어버린다

지는 각도와 반경은 결국 팔과 허리의 반경에 의하여 결정된다. 팔이나 허리의 회전이 완전히 닿지 않는 그곳이 바로 무사들이 노려야 하는 곳이다. 상대의 배후로 돌아가는 것이 바로 무사들이 사용한 주된 기법이었다. 즉, 전신(轉身) 기법을 사용하여 배후로 돌아가는 것이 검술의 고수들이 즐겨 사용하던 공격법이었다. 회전하며 이동하는 것은 몇 가지 장점이 있는데, 그 첫째가 말한 것처럼 필요이상으로 몸을 움직이지 않으면서도 충분히 상대의 배기를 피할 수 있다는 점이고, 그 두 번째가 상대의 배후로 돌아가기가 용이하다는 점이며, 세 번째는 회전을 멈추지 않는 한 회전하는 동작을 통해 그대로 뒤에서 배어버릴 수 있다는 점이다.

이외에 일본 검술의 특징은 여러

명을 상대로 싸워야 하는 경우가 많은 실전적인 상황에 강하다는 것이다. 직선적인 기술이 아닌 회전을 통한 움직임들은 혼자 싸운다는 불리함을 커버하기 위해 사용된다. 여러 명을 상대할 때 가장 중요한 원칙은 '한번에 하나씩 확실하게 상대한다'는 것이다. 따라서 중세 일본의 검술학교에는 바로 이러한 원칙들을 염두해두며 가르친 몇 가지 전술들이 있다. 상대가 자신과 확실하게 기술적인 차이가 난다면 여러 명을 상대하는 것이 뜻밖에 어렵지 않을 수도 있다. 이 경우에 대한 일화로 19세기말 유도의 대가 요코야마의 목격담이 있다. 쿠단의 코지마치 행정구에서 한 명의 로닌(ろにん; 浪人, 낭인 - 모시고 있는 주군이 없는 떠돌이 무사)과 세명의 젊은 무사 사이에서 결투가 벌어졌다. 전통에 따라 양쪽은 서로의 이름과 신분을 밝히고 결투에 들어갔다. 로닌은 조용하게 가운데에 있는 무사를 향해 칼을 겨누고 앞으로 천천히 전진했다. 기세에 위압당한 가운데의 무사는 천천히 뒷걸음질을 쳤기 때문에 로닌은 결과적으로 정면에 한 명, 양측면에 한 명씩 상대를 두게 되었다. 이때



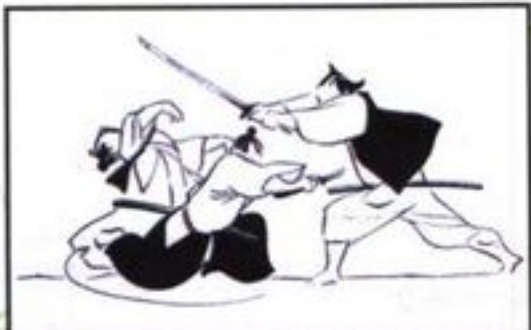
로닌

오른편에 있는 무사가 먼저 공격을 시작하자 로닌은 단 한합에 이 사람을 베어 넘기고, 즉시 왼편의 무사마저 한합에 베어 넘겼다. 가운데에 있는 무사는 이 광경에 놀라 달아났다. 로닌들의 경우 주군(主君)을 모시고 있지 않기 때문에 그만큼 가문이나 일족에 의하여 보호를 받는 것이 불가능했기 때문에 살아남기 위하여, 즉 생존의 도구로서 뛰어난 검술실력을 지녀야만 했다.

그러나 이렇게 확실하게 우위를 점하고 있는 경우가 아니거나, 상대의 실력에 대한 확실한 지식이 없는 경우에는 일련의 전술적인 원칙들을 지켜야 할 필요가 있었다. 여럿을 상대하는 기본적인 방법으



로 일단 달아나는 방법이 있다. 추격해오는 적들은 각각 달리는 속도가 다를 것이기 때문에 도망가다가 한 명 배어 넘기고, 다시 도망가다가 다음 사람을 배어 넘기는 식의 전술이 가능하였다. 아니면 상대가 한번에 한 명씩밖에 공격해올 수 없는 좁은 골목이나 문턱에서 싸우는 전술들을 검술에서 가르치기도 하였다. 이와 같이 지형적인 이점을 사용할 수 없는 경우에는 앞서 말한 전신기법 등으로 이러한 상황을 만들어 내야 한다. 다수의 상대가 공격해올 때 빠른 회전으로 일단 한 사람을 처리하는 동시에 다음 공격이 닿지 않는 곳으로 이동하여 다음 사람을 배어 버리는 방법도 많이 사용되었다.



뒷사람의 내려베기보다 낮게 회전한다



회전을 마무리하며 상대의 여리를 본다



앞뒤를 헛것이 거러이었다

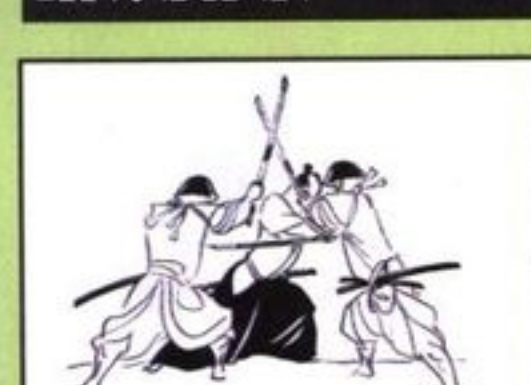
서로 가까운 거리에 위치한 다수의 적들을 상대하는 경우에 흔히 사용되는 전술은 적들을 방패로 사용하여 하나하나 상대하는 것이다. 즉 한 사람을 배어 넘기거나 하면서 배어 넘긴 자가 다음



정면의 두명을 상대한다



오른편의 공격을 일단 막는다



왼편의 적이 공격해올 때

상대방의 공격의 장애물이 되게 하는 전법이다.



가운데로 넘어가면



앞으로 넘어가면 상대의 공격을 막는다



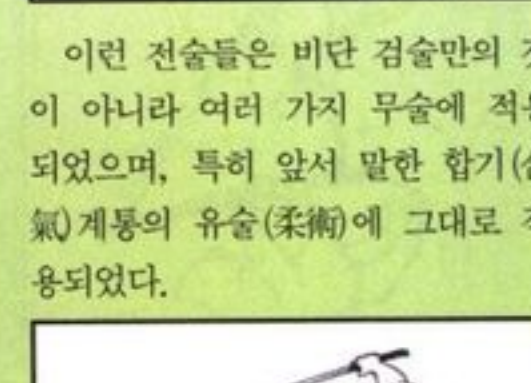
옆으로 넘어가면 상대의 공격을 막는다



뒤로 넘어가면 상대의 공격을 막는다



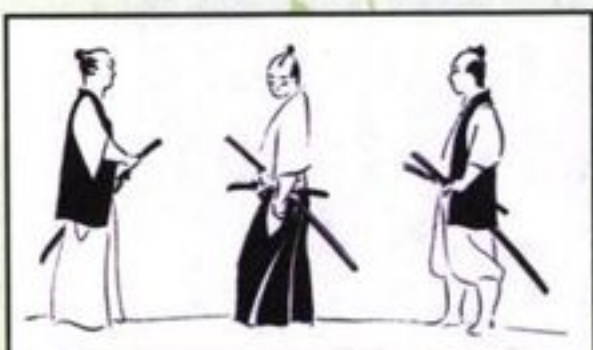
앞으로 넘어가면 상대의 공격을 막는다



옆으로 넘어가면 상대의 공격을 막는다



앞쪽에 걸린 적을 왼편의 적에게 밀어버린다



앞뒤 양쪽에 적이 위치해 있다



앞사람의 공격에 반응하여 공격시작



빠른 발동으로 앞사람을 먼저 처리한다



배는 동시에 뒷사람의 공격을 피할 수 있는 위치로 이동

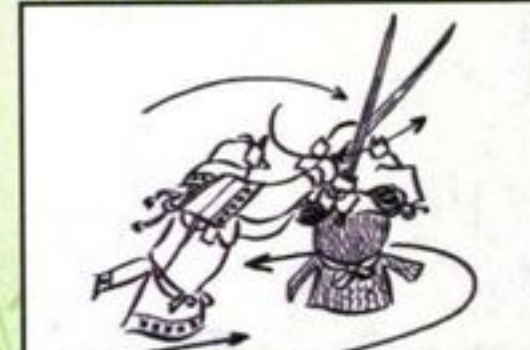


앞쪽에 걸린 적을 상대에게 던져버린다



입술로 상대를 밀어 뒤편의 적이 겹쳐버린다

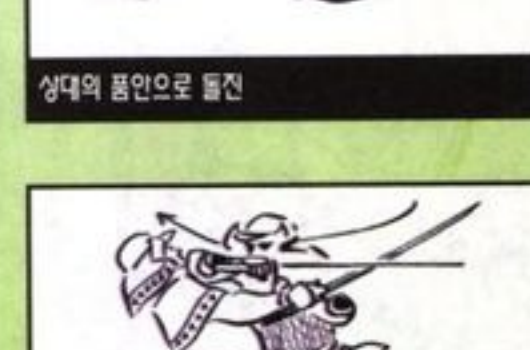
물론 아테미(あてみ: 타격) 기법처럼 근접전을 위한 기술들이 검술에 영향을 준 경우도 있다.



상대의 검을 막는다



상대의 품안으로 돌진



정면의 두명을 상대한다



정면의 두명을 상대한다

그러나 검술이 진보하고 많은 기술들이 세상에 알려지게 되자 무사들은 상대방을 좀 더 효과적이고 확실하게 처리해야 할 필요가 있었다. 뛰어난 무사들끼리 만나는 경우 오랜 시간을 끌어 싸우는 것보



다는 대개 단 일격에 승부가 결정나는 경우가 많아졌기 때문이다. 그러한 맥락 아래에서 탄생한 것이 바로 일본의 유명한 이아이도우(いあいどう; 居合道)였다. 현재 소수의 후계자들에 의하여 명맥을 유지하는 수많은 유파와는 달리 이아이의 기술은 일본검도와 함께 일본 내에서 가장 대중적인 검술 중의 하나이며, 근대에 이르기까지도 수많은 명인들을 배출하였다. 이아이란 발도술(發刀術)을 뜻한다. 이아이가 추구하는 최고의 경지는 정말로 눈에 보이지 않을 정도로 빠른 속도로 검을 뽑는 것과 동시에 단 일격에 상대를 쓰러뜨리는 것이다. 발도술의 극의를 달리는 일본 검사의 모습은 사무라이 스피리츠의 캐릭터 타치바나 우쿄, 만화「流浪の剣心」(우리나라에서는 '바람의 검심'으로 출판되었다)의 주인공 '켄신' 등을 통하여 우리에게 이미 익숙하다. 또 소울 칼리버의 미츠키기도 이아이 자세를 취한다.



발도술로 유명한 비천어검류(飛天御剣流) 켄신



타치바나 우쿄, 사사키 고키로오의 모델이다



이아이의 자세

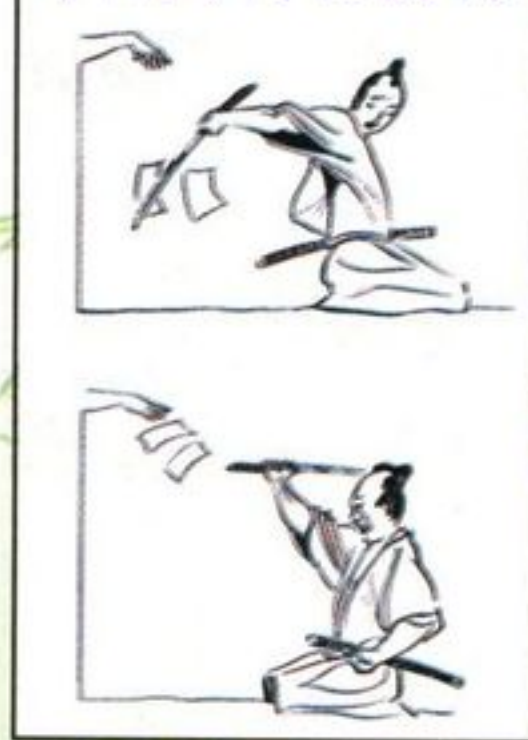
최초의 선제공격으로 상대를 베어버리는 이아이의 유용성은 널리 입증되었으며 곧 여러 유명한 검술의 문파에서 이 기술들을 연구하기 시작하여 수많은 응용법을 탄생시켰다. 오늘날까지도 남아있는 검술의 유파 중에서 특히 카토리-신토류, 하세가와류, 오모리류, 무카이류, 그리고 야규류(그 유명한 유생 심안류)의 이아이 기술들이 유명하다. 단 일격에 상대를 끝내려면 빠른 발도술은 물론 상대의 공격의 꺾임을 알아채는 빠른 반사신경과 상황에 따라 이아이기법을 여러모로 응용하는 순간적인 판단력이 요구된다. 이아이도에서는 동작의 반복훈련과 움직이거나 멈춰있는 목표물을 향한 진검수련을 통해 이러한 감각들을 길렀다고 한다.

### 이아이도의 기본 수련



특히 유명한 것은 떨어지는 종이를 공중에서 베어버리는 수련이다. 이아이도의 고단자들은 이 수련을 눈을 가린 채 한다.

### 떨어지는 종이를 베는 진검수련



또한 상황에 따라 이아이기법은 응용되었는데, 오른손잡이를 기준으로 오른손으로 발도할 여유나 시간이 없을 때는 왼손을 통해 뽑는 기법이나, 앉아있는 상태에서 그대로 발도하는 응용법 등이 존재하였다(사실, 이아이는 어느 손으로 어느 방향이던 간에 자유자재로 순식간에 칼을 뽑는 연습을 반복한다).



왼손 발도술



근거리에서 상대가 칼을 뽑는다



손으로 발도하며 오른손으로 받는다



그대로 베어낸다



오른손으로 받친 이유는 몸의 무게를 끌어 신기 위해서이다



숨어있는 상대를 이미 알아보고 있다



상대의 얼굴에 방긋뿔을 던지고



발도하며 상대의 무릎을 변다



그림에는 생략되어 있지만 발도를 한 반대 방향으로 받는다



이아이의 기법이 발전되고 널리 퍼질수록 마찬가지로 이아이를 방지하기 위한 여러 가지 방법들이 개발되었다. 검술의 수련자들은 발도하는 상대에 반응하여 이것을 막아내거나 카운터로 발도하는 연습들을 했으며, 다른 무기를 사용하는 사람들도 나름대로 이아이에 대처하기 위한 수련들을 하였다. 따라서 이아이道가 성행하게 된 이후로 오히려 실력있는 발도술을 자랑하는 무사들끼리 대결을 할 때 대결 시작과 동시에 서로 베어 죽이는 이른바 '동귀어진'의 현상이 종종 기록에 나타나게 된다는 것은 매우 흥미롭다.



방식기를 통한 발도술 견제



방술을 이용한 발도술 견제



동시에 여럿을 상대한다는 '원형적인' 사고방식



상대의 허점을 공략하기 쉽다



회전을 통한 배후공격의 응용



상대의 공격을 외곽자시로 올려낸 뒤에 회전하면서



격타나로 그대로 베어낸다

이 끝난 이후에야 비로소 상대를 벨 수 있는 것에 비해, 닛토류는 단 한번의 회전으로 공격이 마무리된다.

그 밖에 아이쿠치나 단도 등은 대개 던지거나 하는 등 무사들의 보조 무기로 활용되었으며, 단도의 경우 무사들의 자살의식인 하라키리(はらきり; 割腹, 할복)에 사용되기도 하였다. 무사계급의 여성들도 최악의 경우 적들이 내성에 침입하거나 하는 경우에 싸우기 위하여 나가나타

(長刀)와 같은 장병술(長兵術) 외에 단도와 아이쿠치의 사용법을 익혔으며, 최후의 순간에 치욕을 당하느니 자결을 택할 때 여성들도 이 짧은 칼들을 사용하였다.

## 검의 문화

웬만큼 무예에 관심이 있는 사람들도 일본 민족이 도대체 얼마나 무예에 모든 것을 바쳤는가를 직접 알아본다면 놀라지 않을 수 없다. 일본은 그 역사의 시작부터 전쟁과 함께 한다. 전국시대와 막부시대 만큼은 아니지만 일본에서는 오늘날에도 비단 검술뿐만이 아니라 가라데, 궁도, 유술 등등 수많은 문과들이 자리잡고 있으며 많은 무술들이 온전한 형태로 보존되어 있다(하긴 놀랄만한 일은 아니다. 19세기 말까지도 무사들의 진검승부가 빈번하게 일어났으며, 심지어 1970년 11월 25일에는 노벨문학상 후보인 작가 미시마 유키오가 일본 군국주의의 부활을 외치며 할복자살까지 한 예가 있다). 일본은 말 그대로 '검의 나라'이다. 그러나 이러한 것들을 소개하는 이유는 독자들이 더욱 흥미있는 게임을 즐길 수 있도록 하기 위함이지 일본의 문화를 여과없이 받아들이는

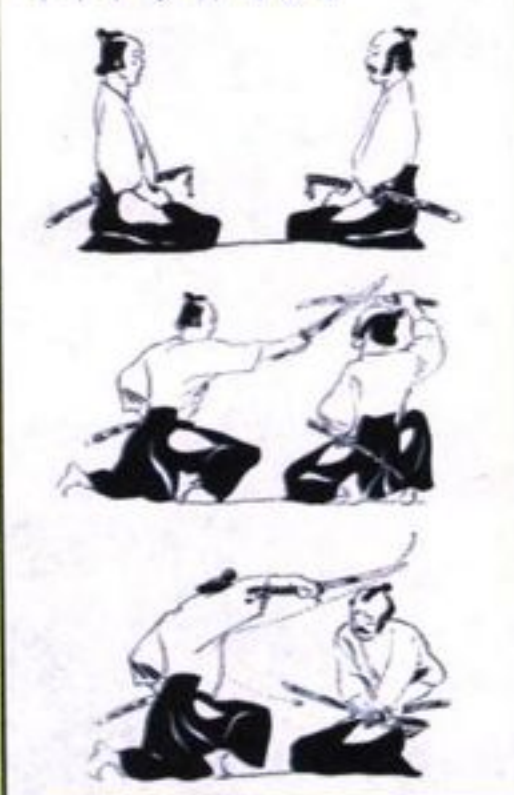
것을 바라는 것은 결코 아니다. 문화는 상대적인 것이다. 때문에 선부른 가치판단(비판 혹은 수용)은 금물이다. 일본이 '검의 나라'로서 존재한 것은 일본은 그러한 역사적인 조건들 아래 존재해왔기 때문이며 이러한 문화는 일본 민족만의 특수성에 해당되는 것이다. 일본의 '검의 문화'를 알아본 것은 그만큼 독자들이 거기에 대하여 나름대로 올바른 판단을 내리는데 도움이 될 수 있을 것이라고 믿기 때문이다. 특히 일본 대중문화 개방이 이루어졌다는 것은 일본문화에 대한 대중들의 이해를 절실하게 요구한다. '왜색이 만연한다'는 사회 각계의 걱정이 정말로 기우였음을 증명하기 위해서라도 우리는 '검의 나라'에 대한 편견없는 태도를 취해야 할 것이다. 물론 우리나라의 무술들도 일본만큼 많은 부분이 보존되었더라면 하는 아쉬움은 남지만... P

### 이아이 역공격



이렇게 이아이에 대한 방어와 역공격의 연구가 본격적으로 이루어지기도 하였으며, 이전에는 크게 신경을 쓰지 않았던 발차기 등의 보조적인 공격으로 이아이를 방지하는 기술도 연구되었다.

### 이아이 방어, 역공격



이아이道 외에 특기할만한 검술은 일본의 전설적인 검객 미야모토 무사시가 완성한 '닛토류'(につと流; 二刀流, 이도류)이다. 이전에는



턱을 그대로 지른다

보조적인 공격수단으로만 이용되던 와키자시(소도)를 공격 중에 카타나와 함께 사용하는 이 기법은 매우 실전적이면서도 습득하기 힘든 것으로 여겨졌다. 기존의 검술에 '한번에 한사람씩 상대한다'는 기본적인 원칙이 있었다면, 닛토류는 이러한 원칙의 허점을 보완하기 위하여 회전의 기법을 많이 도입한 동시에, 두개의 칼로 상대의 허점을 공략하거나, 둘 이상의 상대를 한꺼번에 공략하는 것이 가능하다는 개념에서 출발한다.

기존의 검술이 '직선적인' 사고방식을 채택한다면, 닛토류는 상대가 일직선상에 놓여있는 것이 아니라 자신을 둘러싸고 있다는 '원형적인' 사고방식을 채택하였다. 따라서 닛토류는 초심자가 보기에는 난잡해 보이는, 양손을 실재 없이 교차하며 가로 세로 베는 마구잡이 찌르기처럼 보일 수도 있다. 그러나 닛토류는 하나의 검만을 사용하는 적을 상대하는 아주 무서운 검술이 되었으며, 동시에 여러 명을 상대하는 검술뿐만 아니라 기존의 회전기법들도 많이 응용되었다. 예를 들어 앞서 사진에 나와있는 '회전을 통한 배후공격'에 응용될 경우 한 개의 검을 사용할 때에는 두바퀴의 회전



# 초대받은 외출 구 구 리 가 간 다

## - 안양 신성고등학교 편 -

찬바람이 불기 시작하면서부터 구구리 기슭속에는 병~~~~하니 구멍이 뚫렸습니다. 힘없이 떨어지는 낙엽을 보고 있자니 괜시리 눈물이 나는 이 가을. 그러던 어느 날 한 통의 편지가 책상 위에 올려졌습니다. 구구리를 초대한다는 말과 함께!! 축~~~~겨져 하루이루를 보내던 구구리가 갑자기 돌변, 카메라 메고 이것저것 쟁겨 바로 뛰쳐나갔습니다. 그리고는 안양으로 무작정 떠났습니다. 한번도 발을 디딘 본적 없는 안양이라는 도시, 그리고 산 속에 자리잡은 신성고, 그 속에서 만난 멋지고 재미나는 5명의 시나이들. 구구리를 완전히 들게 했습니다.



- 질문 1. 남자들의 세계에서 가장 원하는 게임의 형태는?
- 질문 2. 격투게임에서 주력 캐릭터를 고르는 자신만의 기준은?
- 질문 3. (상식)철권3의 캐릭터인 화랑의 아버지 이름은?
- 질문 4. (상식)VF3에서 제프리 맥와일드의 대회참가 목적은?
- 질문 5. 가장 관심을 가지고 있는 여성 캐릭터와 이유?
- 질문 6. 드림캐스트로 등장하길 원하는 게임의 장르, 혹은 구체적인 소프트와 그 이유는?
- 질문 7. 여자 친구가 "게임만 계속하면 헤어질 거야!"라고 한다면 어떻게 대처할 것인가?
- 질문 8. 게임을 만들 기회가 생긴다면 어떤 게임을 만들고 싶은가?
- 질문 9. 여자 친구와 같이 하고 싶은 게임 베스트 5?
- 질문 10. 자신이 생각하는 몬스터?



성명: 홍태규(16세)  
게임 경력: 10년  
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 액션 RPG-플레이어  
엔딩을 본 게임: FF1~7, 바이오1~2, 무사시전, 철권1~3, 에코나이트 등등  
현재 꼭 빠져 있는 게임: 메탈 기어 솔리드



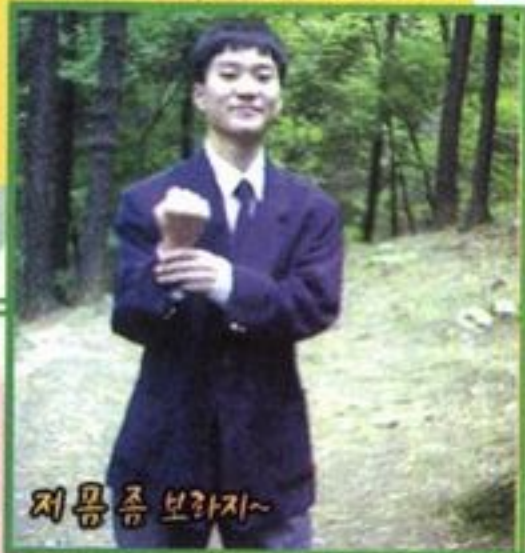
- 6. 세계로 여행- 현실과 같은 시간 설정, 배경 등등 현실을 오락속으로 옮기고 싶다
- 7. 그래 좋다. 헤어져. 난 너보다 게임속의 여자가 더 이쁘고 좋아
- 8. 3D 학교 생활을 반드시 만들고 말거야
- 9. ① 팀업 크라이시스2  
② 대성 아이즈,  
③ KOF,  
④ FF  
⑤ 부요부요
- 10.

- 1. 리얼한 액션과 아뭏튼 연애게임
- 2. 워너워니 해도 생김새와 체력 -가장 이상적인 나의 본신은 이오리
- 3. 백두산
- 4. 세계에서 만들어서(구구리!!!!!!!)
- 5. 히나타-무지무지귀엽다. 어유 짱짱한 것!



성명: 한동진(16세)  
게임 경력: 7년  
개인적으로 가장 좋아하는 게임: 철권시리즈  
엔딩을 본 게임: 바이오 하자드2, 철권시리즈  
현재 꼭 빠져 있는 게임: 철권, 점 파이터

- 1. 힘이 넘치는 액션과 신경을 곤두세울 정도의 긴장감이 오르는 격투게임
- 2. 기술이 좋아야 한다. 멋져야 한다. 이빠야 한다
- 3. 백
- 4. 심심해서가 아닐까
- 5. 린사오유-교복입은 모습에그만 뽐-



- 6. 우주를 무대로 하는 어드벤처 게임을 즐기고 싶어라
- 7. 죽어도 게임은 포기할 수 없다. 그렇다고 여자친구도. 그래서 선택한 방법 들기지 말고 게임을 하자
- 8. 캐릭터마다 개성이 짝짝 튀고, 끝내주는 웅미위주의 액션 격투게임
- 9. ① 테트리스, ② 건 뷰렛, ③ 그랜트리스모  
④ 철권, ⑤ 보글보글
- 10.



### ● 신성고는 이런 곳입니다!

안양 소곡안 주민 분들의 압력을 물리치고 수리산 기슭에 딱하니 자리잡은 신성고등학교는 남녀공학이 아니라서 여자는 볼 수 없지만 남자들만의 로맨스(?)가 있는 곳입니다. 지하 깊은 곳에서 퍼 올리는 암반천연수와 매점의 탄 쥐포가 식생활 건강을 지켜주고 있고요, 체력단련을 위한 아침등반, 비위단련을 위한 등반길의 쓰레기 냄새 살포, 학생정보화를 위한 컴퓨터실과 장서보유 도서관, 용도불명의 사물함, 명물 선생님 등등, 수많은 자랑거리가 있는 고교죠. 느낌이 짱 오지 않나요? 중 3 친구들에게 전합니다. 신성고, 무지 괜찮은 학교입니다.

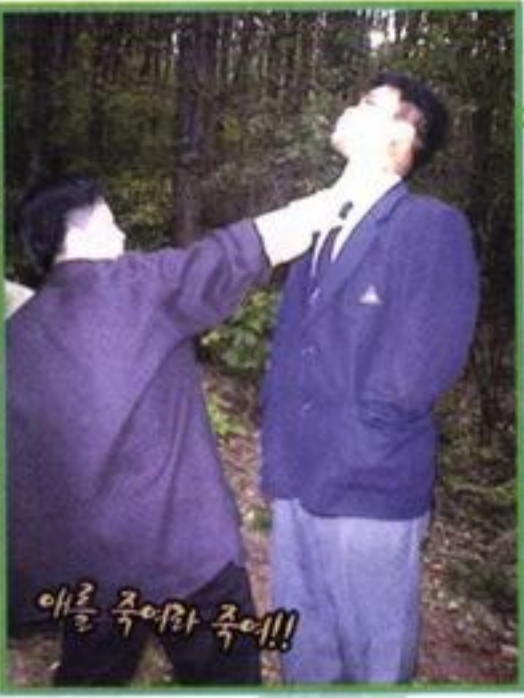
참고! 신성고의 인터넷 주소:  
<http://210.104.230.194/shinsung.html>







성명: 이주영 (16세)  
 게임 경력: 10년  
 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 라이브 어 라이브(SFC)  
 엔딩을 본 게임: 라이브 어 라이브, 크로노 트리거, 공각 기동대 등등  
 현재 꼭 빠져 있는 게임: 테일즈 오브 데스티니



1. 화려하고, 과격하고, Hit수 많고, 라이프 게이지 두줄 이상 되는 대전 격투 액션 게임
2. 카리스마적이거나(제다 같은) 쓸모 없는 캐릭터이거나 용족한 녀석들(이오리, 데미트리 등)을 선택한다
3. 두산이
4. 낚싯배를 사기 위해서 (낚싯대와 낚싯줄과... 등등까지)
5. 아카리(사립저스티스 학원)-예쁘고, 귀엽고, 티프하고 맛있어서... (복장 역시 맘에 쏙든다)
6. 크로노 트리거2(RPG로)  
 - SFC판에서는 결말이 나지 않은 것 같다

7. 여자친구에게 게임의 진정한 재미를 가르쳐 주기 위해 노력한다. 그럼에도 불구하고 셀특이 되지 않는다면 바로 차버리는 거지 뭐!
8. 뱀파이어 시리즈 같은 온갖 귀신, 유령들이 총 출동하여 셀치는 잔혹, 용족, 왕당 무계인 피튀기는, 잔인한 그런 대전 게임
9. ① 부요부요  
 ② 슈퍼팡팡  
 ③ 갈스파닉 (옛날작은 건전했다)  
 ④ VF시리즈  
 ⑤ 철권시리즈
10. *아메루*



성명: 정경훈 (16세)  
 게임 경력: 8년  
 개인적으로 가장 좋아하는 게임: FF시리즈  
 엔딩을 본 게임: 주로 패밀리, GB에 등장했던 RPG게임의 거의 모든 종류  
 현재 꼭 빠져 있는 게임: 드래곤 퀘스트 몬스터즈(GB)

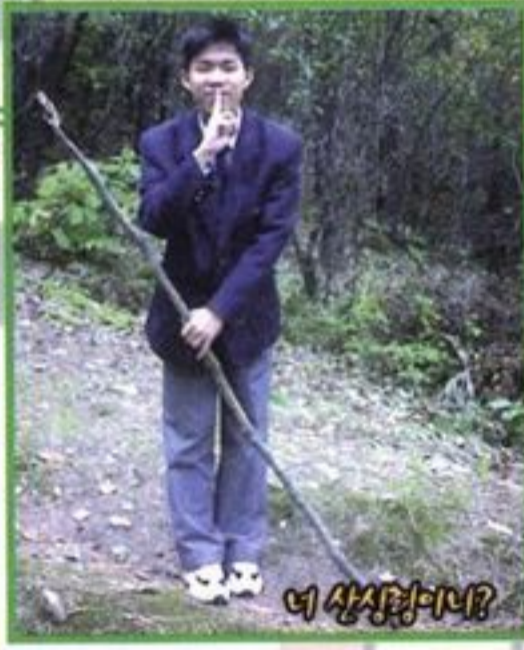


1. 역시 경파 사나이들의 격투 액션 일까나... 하고 생각하는데 내친구들 보면 별로 그런 것 같지도 않고...
2. 무조건 제일 앞에 있는 캐릭터(보통 맨 앞이 주인공 급인데다 버튼 연타하기 때문), VF도 아끼라만 한다
3. 백두산
4. 배설리고
5. 사쿠라 사쿠라라는 이름만 들어도 좋다. 사쿠라 쓰러만기도 좋아---
6. 미스터리 하우스(Apple용)-예전에는 어려워서 포기했지만 드림캐스트로 등장한 미스터리 하우스의 엔딩을 꼭 보고 싶다
7. "미안해! 난 최선을 다했어 어쩔 수가 없

- 구나'라며 떠나간다
8. 'XX청년의 소박한 하루' 라는 리얼타임 전략 게임의 개인 (우애해-하루종일 대탈러봐)
  9. ① 부요부요, ② 퍼즐보틀, ③ 피파98  
 ④ 파이팅 스트리트 ('이것 이 대전액션의 시초란다' 라고 한마디 덧붙인다면 바로 짱되는 거지 뭐)  
 ⑤ 바이오 하자 드2(두고---봐)
  10. *꽃순이*



성명: 신재섭 (16세)  
 게임 경력: 9년  
 개인적으로 가장 좋아하는 게임: 화이어 엠블렘  
 엔딩을 본 게임: 화이어 엠블렘 외전 FF4-6, 공각기동대 슈퍼로봇대전 III EX, II 등등  
 현재 꼭 빠져 있는 게임: SD건담 G 제너레이션



1. 데드 오브 얼라이브같이 과격하고 던전스 앤드 드래곤즈 같이 어렵기 함용으로 하는 오락
2. 일단 귀여워야 한다(예쁜 캐릭터라면 분명 제작자는 강하게 만들었을 것이다). 재미 있는 기술을 반드시 가지고 있어야 한다 (중요한 건 재미 재미)
3. 백두산
4. 낚싯배를 사기 위해 (아니 싸움을 하면 배를 살 수 있단 말이야)
5. 바벳타-그냥 귀엽고 솔직하고 잔인해서 좋다. 무엇보다도 웃음이 마음에 쏙 든다
6. 어드벤처 대전락 한 재미 있던 예전의 이 게임이 드림캐스트로 등장한다면 그 자체가 환상일 것이다

7. 기필코 여자 친구를 게임세계에 빠뜨려야 지(일단, 마지막판이라고 하며 함께 보글 보글 2인용을 작동한다. 그리고는 빠져 들 때까지 계속 시킨다. 오기로 하게끔)
8. 전투 방식은 랭그릿사, 진형은 로맹싱사가 처럼 자유도를 높여서 여러 가지 진형이 가능한 오락(마왕을 죽이고 마왕이 된다면, 세상을 몽땅 갈아버리는 것 같은)
9. ① 트윈비  
 ② 포켓파이터  
 ③ 바이오 하자드  
 ④ 보글보글  
 ⑤ 부요부요
10. *히드리아*



**구구리가 소리높여 외칩니다!!!**

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐? 마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 팬수처럼 매일 같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럴 마음이 있는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 풍나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기다릴게요!

보낼 곳 (우:121-160)  
 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층  
 게임파워 '구구리가 간다' 담당자 앞





# 전화로 GO!

게임파워의 파워 사서함!

## 700-9077!

여러분의 영원한 영아, 공질(07)군을 소개합니다!!!

안녕하세요?

게임파워의 파워 사서함 700-9077 담당자로 이번 달부터 여러분과 만나게 된 '몽칠'이라고 합니다. 게임에 대한 여러분의 궁금증이나 살아가는 얘기들을 함께 하게 된 것을 정말 기쁘게 생각합니다.



이번 달에는 02)700-9077-1번 게임 사서함-1번 '질문과 답변' 코너에서 아주 많은 친구들을 만날 수 있었습니다. 수준 높은 게임파워 독자들이라서 그런지, 질문 하나하나의 수준도 정말 높더군요. 게다가 세 정보에는 여짜나 받았지, '드림캐스트' 관련 질문들이 대단히 많았습니다. 그래서, 이번 달은 드림캐스트에 관련된 질문과 답변을 중심으로 소개 예드리죠.

**Q** 드림캐스트는 언제쯤 시판 중을까요? 그리고 어느 정도 성공할까요? - ID: 840421

**A** 드림캐스트는 아무래도 내년에 구입하시는게 좋을 듯 합니다. 일본에서라면 정가에 구입할 수 있겠지만, 우리나라에 처음 들어올 때는 아무래도 일본에서의 발매가격보다 훨씬 비싸게 팔릴테니까요. 게다가 드림캐스트의 생산에 약간 문제가 있어서 연말까지는 충분한 양을 공급하기 힘들거라고 합니다. 성공여부는 아직은 말하기가 힘듭니다. 원래 세가의 게임기들은 '살 사람은 사고 안 살 사람은 안 사는' 경향이 강합니다. 매니아들에게는 좋은 평가를 받지만, 상대적으로 일반 유저들이 접근하기는 힘든 게임기죠. 일반적인 유저들을 얼마나 끌 수 있느냐가 드림캐스트의 승패를 결정하겠죠.

**Q** 드림캐스트로 버피3의 완벽 이식이 가능할까요? - ID: 790229

**A** 아직은 알 수 없습니다. 공개되고 있는 사진들을 보면 하루하루 나아지는 모습을 보이고는 있지만, 게다가 드림캐스트의 성능은 모델3보다 훨씬 뛰어나지만 문제는 드림캐스트의 기능을 세가측에서 얼마나 활용할 수 있느냐겠죠. 한 가지 예를 들어보면, 세가 새턴으로 처음 발매된 '버철파이터'는 업소용보다 훨씬 떨어지는 이

식으로 많은 유저들을 실망시켰지만, 그 다음 해에 발매된 '버철파이터 리믹스'는 업소용 이상의 완성도를 보여 주었던 것처럼요. 세가가 드림캐스트라는 하드웨어를 얼마나 잘 활용할 수 있는지가 포인트일 듯 싶군요.

**Q** 드림캐스트에서도 복사CD를 돌릴 수 있을까요? - 너무 많았던 질문...^^

**A** 일단, 복사CD가 필요한데, 문제가 되는 것은 복사 CD입니다. 드림캐스트의 CD는 우리가 일반적으로 사용하는 CD와는 약간 틀린 규격을 가지는 'GD-ROM'이라고 하는데, 이 매체도 결국은 기본적으로는 CD를 기반으로 하고 있거든요. 그렇기 때문에 대만 등지에서 불법 프레스를 찍어낸다면 가능할 것 같습니다. 프레스라는 것이 복사기와 같은 원리로 원본의 데이터를 그대로 찍어주는 것이거든요. 복사 칩의 경우는 상대적으로 문제가 적습니다. 기관 내부에서 정품 여부를 체크하는 부분만 마비시켜 주는 것이 복사 칩의 기능인데, 그건 만들기가 어렵지 않다고 하니까, 아마 시간 문제가 아닐까 생각합니다.

친구들에게 메시지를 남길 수 있는 02)700-9077-1번 게임사서함-2번 '게이머 모임방'에선 생각보다는 많은 친구들을 만날 수 없어서 아쉽네요. 뭐, 아직 첫 달이라서 그렇겠죠. 하지만 편지를 주고 받는 몇몇 친구들과는 벌써 많이 친해진 느낌입니다. 여러분들도 게임에 관한 질문이나 기타 궁금한 사항이 있으면 ID번호 '770129' (전화 겸 훈장의 ID랍니다!!)로 문의에 주세요. 아니면 다음 분처럼 인생상담을 예 주셔도 좋구요. 후후...

**Q** 안녕하세요? 저는 서울에 사는 \*\*\* (이름은 밝히지 않습니다)입니다. 저는 게임기를 가지고 있지 않아요. 아니, 얼마 전까지는 가지고 있었죠. 그런데 뒤늦게 바뀐 '파이널판타지' 때문에 게임기를 뺏기게 되었어요.

후... 그 게임이 왜 그렇게 재미있었는지 헤스코보를 만들려고 밤을 새웠습니다. 6시를 보고 잠이 들었는데, 일어나보니 9시더군요. 임미가 잔뜩 화난 표정으로 서 계셨구요. '자기일도 제대로 못 하면서 게임은 해서 뭐하니!' 라고 말씀하시면서 제 게임기를 들고 가셨습니다. 저는 지각했구요. 아~ 나는 지금도 너무너무 게임이하고 싶은데..

**A** 후~ 게임을 좋아하는 유저라면 누구나 한 번쯤은 겪게되는 일이지요. 저도 중고등학교 땐 잠도 안자고 게임만 하다가 엄마한테 혼난 적이 한 두 번이 아니거든요. 질문하신 분과 같이 게임기도 뺏겨봤구요. 방법은 두 가지입니다. 일단 눈치를 보면서 게임을 하는 것이지요. 얼마 방에 게임기가 있을테니, 엄마가 안 계실 때만 살짝 살짝 꺼내서 게임을 하는 방법입니다. 이 비기는 걸리지 않으면 좋은 방법이지만, 만약 엄마한테 걸리면... "&#^(\*\$&@#^(\*\$&^\$# (&^%..."이겠죠? 게다가 뺏기지 않아도 방법은 많구요. 나머지 하나는 엄마와의 계약입니다. '하루에 1시간만 하겠습니다' 라든지 '성적을 몇 등까지 올리겠습니다' 하는 방법이지요. 남들도 다 하는 방법이 아니냐구요? 후후, 그렇죠. 하지만, 남들도 다 하는 방법이라는 건 그만큼 효과적인 방법이라고도 볼 수 있습니다. 어느 어머니라도 아들이 자신의 할 일을 잘 하기를 한다면, 하고 싶어하는걸 말할 이유가 없지 않겠어요? 저도 효과를 봤던 방법이니, 한 번 시도해 보세요.

꼭 지켜주세요!

- 1 기쁜 일이 있습니다. 저의 직원 중 몇 분이 주축이 되어 게임을 좋아하는 사람들의 모임인 '게임 소모임(가칭)'을 만들었네요. 가지고 있는 기중이나 좋아하는 장르에 관계없이 게임을 좋아하는 사람이라면 누구든지 쉽게 가입할 수 있습니다. 700-9077의 소식지도 만들고 있으니 많이 참여주세요. 문의는 '김종범(ID 831010)' 코너에 하시면 됩니다.
- 2 게임에 대한 질문을 하실 때는 기중을 확실히 말씀해주세요. 그리고 시리즈 게임인 경우는 정확히 몇 편지를 말해주세요. 그리고 '바이오헤드'나 'C & C'에 대한 질문을 하시는 유저분들의 대다수가 이런 실수를 하고 있습니다.
- 3 질문 내용이 길 때에는 가능하면 친친이 예기 주세요. 전 여 알아들 수 없을 정도로 빨리 질문하시는 분들이 많습니다.
- 4 세가 하루에 받는 질문은 평균 50개 정도가 됩니다. 그래서 질문을 듣다가 가끔씩 실수로 질문을 지워버리거나 답변을 잊게 되는 수가 있거든요. 다음날 확인했을 때 답변이 안 들어와 있을 경우에는 다시 한 번 질문을 예 주시면 고맙습니다. 기본적으로는 여러분의 어떤 질문에든 답변에 드립니다.



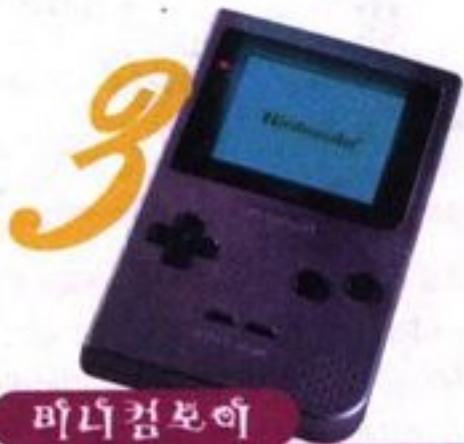
# 700-9077! 확실한 경품잔치!



1 플스 1대 (1명)



2 N64 혹은 SS 중 1대 (1명)



3 게임보이 Light 1대 (3명)



4 비디오게임 소프트웨어 1개 (5명)  
(PS · SS · N64 중 선택 가능)



5 듀얼쇼크 1대 (5명)



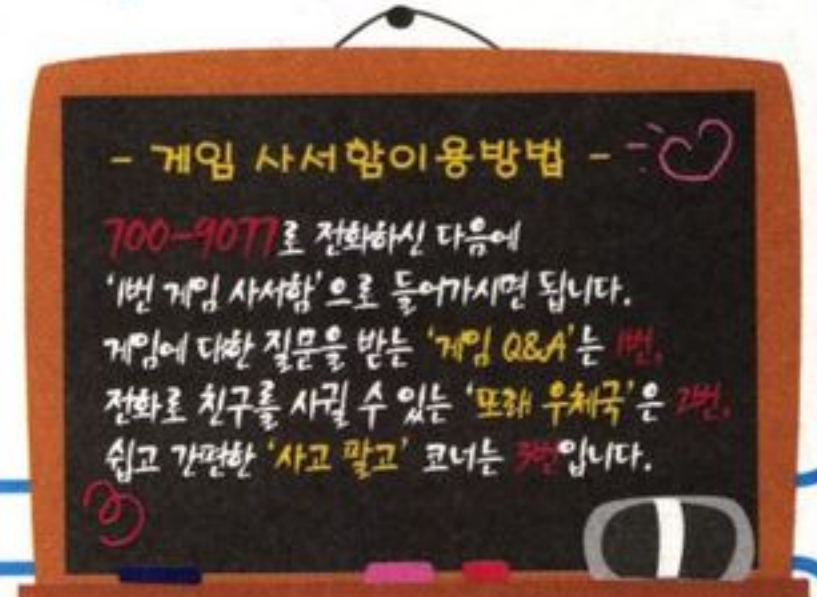
6 메모리카드나 액플카드 중 1개 (10명)



7 게임파워 최신호 1권 (10명)



8 파워점수 500점 (10명)



## 도전 게임파워 퀴즈!

- 다음 중 세가의 게임기인 드림캐스트로 발매되지 않는 게임은 무엇일까요?  
① 버파 3 tb    ② 세가랠리 2    ③ 사이리포스 2012    ④ 철권
- 소니가 플레이스테이션에서 사용할 수 있는 휴대용 게임기를 발매합니다. 이 게임기의 이름은 무엇일까요?  
① 게임보이 라이트    ② 게임보이 컬러    ③ 포켓 스테이션    ④ 드림캐스트
- 최근 많은 인기를 얻고 있는 '메탈기어 솔리드'는 메탈기어 시리즈의 몇 번째 작품일까요?  
① 첫 번째    ② 두 번째    ③ 세 번째    ④ 네 번째
- 코에이의 '삼국지' 시리즈는 여러 기종으로 발매되었습니다. 플스로 발매된 삼국지 시리즈 중 가장 최근 것은 어느 것일까요?  
① 삼국지 7    ② 삼국지 6    ③ 삼국지 5    ④ 삼국지 10
- 요즈음 닌텐도의 '피카츄'라는 캐릭터가 많은 인기를 얻고 있습니다. 다음 중 피카츄가 나온 게임은 어느 것일까요?  
① 젤다의 전설    ② 포켓몬스터    ③ 마리오 카트    ④ 디디콩 레이싱
- 우리나라 게임인 '참세기전 2'가 플레이스테이션으로 이식된다고 해서 많은 이들이 관심을 가지고 있습니다. 이 게임의 제작사는 어디일까요?  
① 남일소프트    ② 소프트맥스    ③ 라그나루크    ④ 파이널 판타지
- 인기 격투게임인 '소울 칼리버'에 등장하지 않는 캐릭터는 다음 중 누구일까요?  
① 요시미츠    ② 아더    ③ 아이비    ④ 이오리

### 응모요령

응 모 : 700-9077 - 2번 파워 게임퀴즈 - 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.  
마감일 : 매달 30일 까지    당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!  
상품 수령 : 당첨자는 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 곧 날개를 억속한 후 직접 찾아 가시고, 지방 당첨자는 전화를 걸어 주소를 알려 주시면 상품을 발송해 드립니다.

### 지난호 정답

- 4, 3, 2, 2, 2, 4, 1, 3, 4, 4
- ② 드래곤퀘스트 7  
③ 스타 오션 - 더 세컨드 스토리



# 김훈장



이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식을 풀어 나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일입니다. 그리고 그림 좀 보내주세요!!! 점수가 너무 적어서 안보내시는 것 같은데... 앞으로 멋진 그림 2작품에 1000점씩, 그리고 멋진 질문에 500점씩 드릴 예정입니다. 여러분의 많은 참여 부탁드립니다.

## 면허를 여자

**Q** 저의 이상 김훈장님 보세요. 전 뒤늦게 「그렌트리 스모」를 하고 있는 인내의 도전자입니다. 다름이 아니라 B면허 따는 곳에서 B1, B2 코스를 통과하지 못하고 있습니다. 그리고 면허를 따려면 어떤 조건을 갖춰야 하는가요?

**A** B1, B2 코스는 가장 기본이 되는 코스인데 그 곳을 통과하지 못하고 있다니... 일단 질문에 답변은 해드리지만 경민님! 분발하세요. B1 코스는 '발전가속과 정지 1' 코스로 교습차량은 MAZDA의 데미오입니다. 어떻게 짧은 거리에서 정지하는가 하는 것을 측정하죠. 코스중간과 끝에는 페인트가 칠해진 곳이 있는데 이것을 잘 활용해야 합니다. 골인하기 전, 두번째로 페인트가 칠해진 곳에 들어갔을 때 브레이크를 사용하면서 스톱 에어리어 안에 들어가면 됩니다. 마쓰다의 데미오라는 차량은 가볍기 때문에 쉽게 통과할 수 있을 것입니다. 이곳의 규정 타임은 금이라면 34'.750, 은이라면 35'.200, 동이라면 36'.000입니다. 그리고 B2 코스는 '발전가속과 정지 2' 코스입니다. 이 코스에서 사용하는 차량은 MITSUBISHI의 GTO로 데미오보다 차량이 무겁기 때문에 조금 힘들습니다. 그래서 브레이크를 조금 빨리 밟을 필요가 있는데, 전속력으로 가다가 900M라는 간판이 나오면 바로 브레이크를 밟습니다. 그러면 스톱 에어리어에 쉽게 들어갈 수 있죠. 규정시간은 금이라면 26'.400, 은이라면 26'.700, 동이라면 27'.000입니다. 참고하세요



이 피곤해... / 500점

## 포켓 몬스터



그렇게나 싫은가요? / 1,000점

**Q** 지금 GB용 「포켓 몬스터」를 즐기고 있는 게이머입니다. 그런데 쿠치바 시티에서 산토안느호 선장을 만나서 비전머신을 받아야 하는데 선장이 비전머신을 안줍니다. 선실도 다 돌았는데, 꼭 알려주세요.

**Q** 저는 「포켓몬 적버전」을 하고 있는데 3번째 리더 배틀을 못하고 있습니다. 만나는 법을 알려주세요.

**A** 포켓몬에 대한 질문 중 가장 많은 것이 누가 어떤 아이템을 주지 않는다는 것입니다. 우선, 이 문제부터 해결하죠. 포켓몬은 아이템을 일정량 이상 소지하지 못합니다. 아이템이 꽉 차 있다면 필드 상에 떨어져 있는 아이템도 줘지 못하죠. 그래서 컴퓨터에 아이템을 저장해야 합니다. 이제 알겠죠? 산토안느호 선장이 비전머신을 주지 않는 이유는 주고 싶어도 플레이어가 가지고 갈 수가 없기 때문이죠. 그러니 컴퓨터를 이용해서 빈칸을 만든 다음 다시 선장에게 가보세요.

다음, 3번째 리더 배틀은 마티스와 대결하는 데 그는 비밀 방에 숨어 있습니다. 이 방으로 들어가려면 스위치를 찾아야 하죠. 스위치는 포켓몬집 안에 있는 쓰레기통에 있습니다. 이 스위치는 랜덤으로 결정되기 때문에 모든 쓰레기통을 뒤져보세요. 그리고 스위치는 두개입니다. 먼저 찾은 스위치 옆에 있으니, 두개를 모두 누른 다음 마티스에게 도전하세요. 자세한 스토리 공략은 이번 호에 나가니 참고하시기 바랍니다.

## FFT

**Q** 다름이 아니라 「FFT」에 대해 여쭙어 볼 것이 있어 이렇게 편지를 씁니다. 첫 번째, FFT에서 크라우드의 리미트는 어떻게 사용할 수 있는지요. 두 번째는 지난 호 파워에 무기 복제에 대해 나왔었는데 잘 안됩니다. 부디 그 순서를 자세히 알려주세요. 마지막으로 정품을 고집하는 유저로써, 용산에서 주문후 사는 정품과 직접 일본에서 사오는 정품 중 어느 가격이 더 싸까요? 단지 가격만 말입니다.

**A** 크라우드의 리미트 기를 발동시키려면 그의 전용 장비인 마테리아 블레이드가 반드시 있어야 합니다. 이 장비는 크라우드를 동료로 만든 후 베르베니아 활화산에서 입수할 수 있습니다. 화산 꼭대기에 숨겨져 있으므로 아이템 발견 이동과 점프력 40이상의 크레스가 화면 가장 꼭대기에 오르면 찾을 수 있습니다. 그리고 무기 복제는 상점에서 구입할 수 있는 무기가 아닌, 엑스칼리버와 같은 팔지 않는 무기만 복제할 수 있습니다. 엑스칼리버는 4장에서 구해 주게 되는 올란도가 가지고 있습니다. 무기 복제를 하기 위해서는 난자 기술인 이도류를 갖고 있어야 합니다. 올란도가 갖고 있던 엑스칼리버를 해체한 후 이도류를 쓸 수 있는 캐릭터의 왼손에 장비시키고 오른손에는 방패를 장착시킵니다. 상점에 가서 최대장비를 선택하면 엑스칼리버와 다른 무기가 빨간색으로 선택됩니다. 그리고 구입합니다. 엑스칼리버의 값은 10길이며 편성모드에서 최대장비를 선택하면 엑스칼리버가 2개로 되어 있습니다. 이런식으로 무기를 복제할 수 있습니다. 마지막으로 질문하신 가격은 당연히 일본에서 구입하는 것이 더 싸입니다. 할인도 가능하거든요



부견자전 / 500점



모두의 골프

**Q** 저는 PS유저입니다. 다름이 아니라 요즈음 박세리 열풍과 함께 「모두의 골프」를 구입했는데 전 캐릭터를 모으는 방법과 사용법을 알고 싶습니다.

**A** 우선 캐릭터를 모으는 방법은 간단합니다. VS모드에서 새로운 캐릭터가 나왔을 때 이기면, 사용할 수 있죠. 그러나 능력적으로 불리한 경우가 대부분이기 때문에, 경기 시작 전 티의 위치를 전방에 위치해서 조금이나마 불리한 요소를 없애면서 경기에 임해야 합니다. 그리고 비기까지는 아니지만, 9홀까지 좋은 성적을 올렸다면 '중단' 명령으로 데이터를 저장하고, 이 데이터로 이길 때까지 사용하는 방법도 괜찮습니다. 18홀이 끝나기 전에 리셋을 하면 다시 10홀부터 시작하죠. 그리고 전 캐릭터의 사용법은 똑같기 때문에 특별한 사용법은 없습니다. 단지 설정 데이터가 틀립니다. 다음은 캐릭터의 설정 데이터입니다. 1W~SW에 적혀져 있는 것은 바람이 불지 않을 때 클럽마다의 비행거리입니다. 그리고 그 우측에 적혀져 있는 숫자는 P모드에서의 비행거리죠. P모드는 1코스에서 12회밖에 사용할 수 없습니다. 그리고 '구질'은 각 캐릭터의 공이 휘는 정도를 나타냅니다. 숫자가 크면 클수록 미스 샷일때 많이 합니다. 브레이크는 수치가 작을 수록 목표지점에 잘 안착시킬 수 있습니다.

캐릭터 성능표

	목리니	퀵스	유크	서스케	발프
1W	216/229	220/234	225/238	230/243	234/248
3W	197/209	201/213	205/218	210/222	214/227
4W	188/199	192/203	196/207	200/212	204/216
2I	178/189	182/193	186/197	190/201	193/206
3I	169/179	173/183	176/187	180/191	183/194
4I	160/169	163/173	166/176	170/180	173/184
5I	150/159	154/163	157/166	160/170	163/173
6I	141/150	144/153	147/156	150/159	153/162
7I	131/139	134/142	137/145	140/148	142/151
8I	117/124	120/127	122/129	125/132	127/135
9I	103/109	105/111	107/114	110/116	112/118
PW	89/94	91/96	93/98	95/100	96/102
SW	65/69	67/71	67/72	70/74	71/75
구질	10	3	10	4	4
브레이크	80	85	90	95	100
스핀	80	85	90	100	110
백니	스펙트	구질	유크오	역역스핀	
1W	239/253	243/258	253/268	246/260	250/265
3W	218/231	222/235	231/244	224/238	228/242
4W	208/220	212/224	220/233	214/226	218/231
2I	197/209	201/213	209/221	203/215	207/219
3I	187/198	191/202	198/210	192/204	196/208
4I	177/187	180/191	187/198	182/193	185/196
5I	166/176	170/180	176/187	171/181	174/185
6I	156/165	159/169	165/175	161/170	164/173
7I	145/154	148/157	154/163	149/158	152/161
8I	130/137	132/140	137/145	133/141	136/144
9I	114/121	116/123	121/128	117/124	119/127
PW	98/104	100/106	104/110	101/107	103/109
SW	72/77	74/78	77/81	74/79	76/80
구질	10	5	7	7	6
브레이크	110	115	140	125	135
스핀	120	125	140	130	135

아더 라이프 어주어 드림스



파워 BASS! / 500점

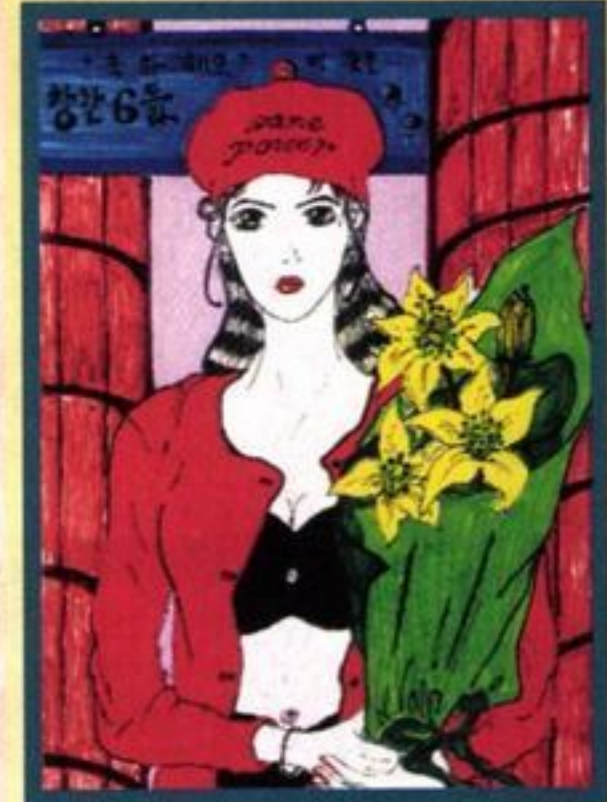
**Q** 안녕하세요. 저는 코나미에서 나온 RPG 게임인 「아더 라이프 어주어 드림스」를 하고 있습니다. 그런데 문제가 생겼습니다. 돈이 너무 안 모여요. 쉽고 간단하게 돈을 모으는 방법은 없을까요?

**A** 우선 판매가치를 매기는 공식이 있습니다. 그 공식은 '판매 가치 = 가격 + (가격 ÷ 10) × (무기·방패 레벨)'입니다. 모든 무기와 방패는 위의 공식으로 산출됩니다. 그리고 이 무기와 방패가 주문에 걸렸다면 5배의 가치를 더 갖게 되죠. 이것을 이용해서 인위적으로 비싼 무기나 방패를 만들 수 있습니다. 일단 아무 무기나 방패를 장비해서 레벨을 떨어뜨리는 와나를 찾습니다. 이 와나를 찾았다면 계속 밟아서 레벨을 -99까지 떨어뜨립니다. 그리고 레벨 -99짜리 무기를 마을에 돌아와서 팔면 많은 돈을 만질 수 있죠. 레벨을 떨어뜨리는 와나를 찾기가 쉽지는 않지만 이 방법은 초반이라도 쉽게 큰돈을 벌 수 있다는데 매력적입니다.



희열과 좌절 / 500점

메탈기어 솔리드



**Q** 저는 열심히 「메탈기어 솔리드」를 플레이하는 유저입니다. 그런데 메탈 기어를 오타곤 엔딩으로 클리어하고 2번째 플레이를 하고 있는데 지하기지(메탈기어가 있는 곳)에서 PAL을 잃어버리고 하수도에서 찾으려 해도 찾을 수가 없습니다. 지뢰 탐지기도 써봤고, 적외선 스크도 써봤지만, 흑 처음부터 끝까지 거의 스텔스를 썼는데 이것 때문은 아닌지요.

**A** PAL키를 찾는 것은 스텔스와는 상관이 없고 지뢰탐지기로 찾아야 합니다. 하수도에서 지뢰탐지기를 가동하면 여러 개의 흰 점이 보이는 데, 그 중에 하나가 바로 PAL키입니다. 그러나 주의할 것은 그 중에 폭탄도 있으니 입수했다면 재빨리 버리시기 바랍니다. 그런데 2번째 진행이라고 하니, 이 키는 랜덤으로 그 장소가 결정됩니다. 그래서 아마 첫 번째 진행 때와는 다른 장소에서 찾아야 할 겁니다. 그럼 다시 한번 도전해 보시길 바랍니다.



김훈장~ / 500점



## 왕그릿사 5

**Q** 이제 새턴은 한물간 것 같은 느낌에 하루하루 힘든 나날을 보내는 새턴인입니다. 저는 지금 바켄 로더와 왕그릿사 5를 즐기고 있습니다. 클리어는 다 했습니다. 더 재미있는 게임을 위해서 이들 게임의 액플 코드를 알려 주시면 고맙겠습니다.

**A** 세가의 차세대 게임기인 드림캐스트 덕분에 새턴은 더더욱 찬밥 신세가 되어 가죠. 그래도 새턴은 심취해 불안한 게임이 많이 나와 있으니 즐기시고요. 다음은 요청하신 게임의 액플코드입니다.

### 바켄로더 액플 코드

■ 자금 102FF014 xxxx 102FF016 xxxx 0001896F(99999)	■ 레벨 302FF0EF 00xx 302FF0F1 00xx 302FF0F3 00xx 302FF0F5 00xx 302FF0F7 00xx	OF 바이오 부스타-ATX 10 바이오 부스타-DFX 11 류프턴 라다에터 12 조벤 라다에터 13 규렌 물러 14 프리렌 물러 15 크겔마크트 보디 16 켈겔마크트 보디 17 규렌 켈 18 프리렌 켈 19 A-UP 컨버터 1A M-UP 컨버터 1B A2-UP 컨버터 1C M2-UP 컨버터 1D 달렌라 역터 1E 조베어멜리 역터 1F 레픽드 블로우 슈넬 20 레픽드 블로우 그릴 21 DD-물스타 22 DD-크루메 23 DD-크로네탈터 24 UD-자어탈터 25 UD-엑셀 26 UD-엑셀엑우스
■ 아이엠 302FF034 00xx 2번에는 +h xx의 값은 00~26	■ 소지품 1 302FF0F3 00xx ■ 소지품 2 302FF0F5 00xx ■ 소지품 3 302FF0F7 00xx	11 류프턴 라다에터 12 조벤 라다에터 13 규렌 물러 14 프리렌 물러 15 크겔마크트 보디 16 켈겔마크트 보디 17 규렌 켈 18 프리렌 켈 19 A-UP 컨버터 1A M-UP 컨버터 1B A2-UP 컨버터 1C M2-UP 컨버터 1D 달렌라 역터 1E 조베어멜리 역터 1F 레픽드 블로우 슈넬 20 레픽드 블로우 그릴 21 DD-물스타 22 DD-크루메 23 DD-크로네탈터 24 UD-자어탈터 25 UD-엑셀 26 UD-엑셀엑우스
유니트 루시안 ■ 레벨 302FF0E3 00xx (이후 xx는 00~6340의 수)	■ 소지품 1 302FF0E7 00xx ■ 소지품 2 302FF0E9 00xx ■ 소지품 3 302FF0EA 00xx	11 류프턴 라다에터 12 조벤 라다에터 13 규렌 물러 14 프리렌 물러 15 크겔마크트 보디 16 켈겔마크트 보디 17 규렌 켈 18 프리렌 켈 19 A-UP 컨버터 1A M-UP 컨버터 1B A2-UP 컨버터 1C M2-UP 컨버터 1D 달렌라 역터 1E 조베어멜리 역터 1F 레픽드 블로우 슈넬 20 레픽드 블로우 그릴 21 DD-물스타 22 DD-크루메 23 DD-크로네탈터 24 UD-자어탈터 25 UD-엑셀 26 UD-엑셀엑우스
■ 경쟁기 302F0E5 00xx	■ 소지품 1 302F0E7 00xx ■ 소지품 2 302F0E9 00xx ■ 소지품 3 302F0EA 00xx	11 류프턴 라다에터 12 조벤 라다에터 13 규렌 물러 14 프리렌 물러 15 크겔마크트 보디 16 켈겔마크트 보디 17 규렌 켈 18 프리렌 켈 19 A-UP 컨버터 1A M-UP 컨버터 1B A2-UP 컨버터 1C M2-UP 컨버터 1D 달렌라 역터 1E 조베어멜리 역터 1F 레픽드 블로우 슈넬 20 레픽드 블로우 그릴 21 DD-물스타 22 DD-크루메 23 DD-크로네탈터 24 UD-자어탈터 25 UD-엑셀 26 UD-엑셀엑우스
■ 경쟁기 302F0E5 00xx	■ 소지품 1 302F0E7 00xx ■ 소지품 2 302F0E9 00xx ■ 소지품 3 302F0EA 00xx	11 류프턴 라다에터 12 조벤 라다에터 13 규렌 물러 14 프리렌 물러 15 크겔마크트 보디 16 켈겔마크트 보디 17 규렌 켈 18 프리렌 켈 19 A-UP 컨버터 1A M-UP 컨버터 1B A2-UP 컨버터 1C M2-UP 컨버터 1D 달렌라 역터 1E 조베어멜리 역터 1F 레픽드 블로우 슈넬 20 레픽드 블로우 그릴 21 DD-물스타 22 DD-크루메 23 DD-크로네탈터 24 UD-자어탈터 25 UD-엑셀 26 UD-엑셀엑우스

### 왕그릿사 5 액플 코드

■ 마스터 코드 F6000914 C305 B6000800 0000	■ 레벨 3604F72E 00xx 3604F724 00xx 3604F726 xxxx 3604F728 00xx 3604F729 00xx 3604F72A xxyy 3604F72C 00xx 3604F72D 00xx	■ 돈 16065752 XXXX	■ 레벨 1604F746 FFFF 픽시 1604F750 6363 액시+2h씩 1604F756 6363 픽시 AT 3604F7E5 00xx DF 3604F7E8 00xx MV 3604F7EB 00xx 2명씩 이루는 +E4h	■ 1명씩 1606CA60 xx FF ■ 2명씩 1606CA62 xx FF	001 헬리스트 ■ 1명씩 1606CA60 xx FF ■ 2명씩 1606CA62 xx FF
■ 레벨 3604F724 00xx	■ 소지품 1 3604F726 xxxx ■ 소지품 2 3604F728 00xx ■ 소지품 3 3604F729 00xx 3604F72A xxyy 3604F72C 00xx 3604F72D 00xx	■ 돈 16065752 XXXX	■ 레벨 1604F746 FFFF 픽시 1604F750 6363 액시+2h씩 1604F756 6363 픽시 AT 3604F7E5 00xx DF 3604F7E8 00xx MV 3604F7EB 00xx 2명씩 이루는 +E4h	■ 1명씩 1606CA60 xx FF ■ 2명씩 1606CA62 xx FF	001 헬리스트 ■ 1명씩 1606CA60 xx FF ■ 2명씩 1606CA62 xx FF
■ 레벨 3604F724 00xx	■ 소지품 1 3604F726 xxxx ■ 소지품 2 3604F728 00xx ■ 소지품 3 3604F729 00xx 3604F72A xxyy 3604F72C 00xx 3604F72D 00xx	■ 돈 16065752 XXXX	■ 레벨 1604F746 FFFF 픽시 1604F750 6363 액시+2h씩 1604F756 6363 픽시 AT 3604F7E5 00xx DF 3604F7E8 00xx MV 3604F7EB 00xx 2명씩 이루는 +E4h	■ 1명씩 1606CA60 xx FF ■ 2명씩 1606CA62 xx FF	001 헬리스트 ■ 1명씩 1606CA60 xx FF ■ 2명씩 1606CA62 xx FF

OE 엑스콜라비 OF 경승영 대경경 10 일어저드 11 왕그릿사 12 손도끼 13 매물 엑스 14 마스릴 엑스 15 대별 엑스 16 룬 엑스 17 철 여행 18 곤봉 19 프레임 1A 모닝스타 1B 포스 영매 1C 다그저의 곤봉 1D 모르닐 1E 판스 1F 마스릴 렌스 20 블러디 렌스 21 프레임 렌스 22 용기서의 창 23 즈스타프 24 스템 25 윈드 26 크리스탈 로드 27 유저드 로드 28 적멸의 지팡이 29 생명의 지팡이 2A 거역의 지팡이 2B 용왕의 지팡이 2C 숲 보우 2D 통 보우 2E 엘븐 보우 2F 어딩	30 알테마스의 활 31 프레임 어머 32 마스릴 어머 33 나이트 프레임 34 오라 프레임 35 어셀트 셔츠 36 대지의 갑옷 37 개인 매달 38 브래스트 프레임 39 드래곤 스켈링 3A 아메타스의 갑옷 3B 여드 레거 3C 와세란 3D 엑스프론 드레스 3E 찬웃 3F 로브 40 메겐글즈 41 매지컬 베키니 42 매리주 로브 43 찬녀의 우의 44 어둠의 범의 45 여신의 드레스 46 레그 거터 47 그리브 48 스피드 부츠 49 크로스 4A 넥글리스 4B 어덜렛 4C 경쟁서의 반지 4D 크리스탈 영크 4E 저경의 반지 4F 힘의 반지 50 티얼라 51 크라운	52 스타 피어스 53 빛의 별 54 황왕의 목걸이 55 용왕의 권 56 소닉 밴드 57 룬 스톤 58 오브 59 탈라스만 5A 불꽃의 오브 5B 생명의 오브 5C 찬사의 우근 5D 울러 링 5E 피의 방역 ■ 시나리오 선택트 3606F210 00XX ■ 00: 캐릭터 매이킹 ■ 01~24: 1부터 36회까지 ■ 25: 캐릭터 매이킹후의 모의판 ■ 26~2A: 숨겨진 화1~5 ■ 2B: 연당의 전략 발표 ■ 2C: 연당의 CAST ■ 호감도 코드 36052A6C 00 XX: 램다 36052AD4 00 XX: 클라레트 36052BA4 00XX: 브랜다
---	---	---



건들 건들 겸운상 / 506칭



이런 날이 올 수도... / 506칭

## SD건담 G 제너레이션

**Q** 제가 「SD 건담 G 제너레이션」을 하는데 로봇의 레벨을 ACE까지 올릴 수 있는 액플 코드를 알고 싶어요. 또, 플레이어 파일럿의 능력치가 너무 낮아서 싸우기가 힘든데 능력치와 계급을 올리는 액플 코드를 알려주세요. 마지막으로 F-90과 ZZ 건담을 만드는 루트를 알려주세요.

**Q** 안녕하세요. 「SD건담 G 제너레이션」에 대한 질문입니다. 죄송하지만 기체 진화표 좀 가르쳐 주세요. 특히 사이닝 건담 만드는 방법은 꼭 가르쳐 주세요. 통신에서 어떤 사람은 10화에서 프로토 타입 건담을 만들었는데 제 MS리스트에는 건담이 한대도 없습니다. 26화인데... 꼭 기체 진화등을 가르쳐 주시길.

**A** F-90은 건담과 G캐논을 합체(?) 해야 합니다. G캐논은 제건을 계속 개발하다 보면 나옵니다. 갈밭다, 마라사이 + 건담류 = 제건(개발) → 제건 A타입(개발) → 해비건(개발) → 하디건(개발) → G캐논의 개발과정을 거쳐야 합니다. 제건을 우선 만들어야 하는 것이 포인트입니다. 그리고 ZZ건담은 사이코 건담이나 사이코 건담 MK-II를 Z건담류와 합체하면 프로토 타입 ZZ건담이 만들어 지는데 이를 개발하면 됩니다. 그리고 원건담은 가장 기본이 되는 건담이 있어야 하는데, 그게 없으니 힘들것군요. 일단 답변은 해드리겠습니다. 원건담은 뉴건담과 Z건담류를 합체하면 만들 수 있습니다. 나중에 지면이 허락하는 대로 확실한 개발표와 액플 코드를 실어 드리겠습니다.

언제나 시원하게  
답변해 드립니다.

지금 당장  
02700-9077로  
문의주세요!

컴운상이 여러분을 도와드립니다!!



# H/W 열구실 王

## TV 모니터

**Q** 저는 PS를 가지고 있는 유저입니다. 드림캐스트로 바꾸려고 하는데 물음에 대답 좀 해주세요.

- ① DC의 복사 CD를 만들려고 하면 정품이 기존의 CD와 크기 차이가 있어서 만들 수 없다는 것이 사실인가요? 그리고 이것이 사실이라면 어느 정도 크기에 차이가 있나요?
- ② DC가 20,800엔이라던데 맞나요?
- ③ PS2도 128비트로 출하되니까? 출시일은 아직도 결정되지 않았나요? 정말 PS와 호환이 되나요?

**A** 드림캐스트의 시디는 고밀도 시디입니다. 크기는 기존의 시디와 같고 데이터를 더욱 촘촘히 입력할 수 있는 시디입니다. 그래서 더욱 많은 데이터를 입력할 수 있고, 그리고, DC의 가격은 29,800엔으로 책정되었습니다. 한화로 환산하면 약 35만원 정도입니다. 마지막으로 PS2에 대한 정보는 루머밖에 없습니다. 한마디로 확정된 것이 아무 것도 없다는 얘기죠. 다음에 PS2에 대해서 자세한 정보가 입수되는 대로 아가박님께서 알려줄겁니다.

## 드림캐스트와 PS2

**Q** 제가 PS를 구입했는데 문제가 있습니다. 바로 TV때문입니다. 아버지께서 게임기를 TV에 연결해서 사용하면 TV 화질이 떨어지고 TV가 고장난다고 하십니다. 그 말이 사실인가요? 그리고 RF단자는 TV에 우리가 많이 가고 AV단자는 TV에 우리가 가지 않는다면 사실인지, 그리고 TV에 우리가 가지 않게 게임을 할 수 있는 방법을 알려주세요. PS를 산지 한 달이 넘도록 한번도 해보지 못했습니다.

비디오 신호에 관한 한 RF, AV단자로 인해 TV에 우리가 가는 일은 없습니다. 그 문제는 호장님 아버지께서 잘못 알고 말씀하셨거나, 아니면 모종의 방해공작(?)을 퍼기 위해 말씀하신 것 같습니다. 그리고 게임기는 TV나 모니터에 연결해서 사용해야 사용할 수 있는 전자 제품입니다. 그래서 아들 TV나 모니터에 대해서 최대한 배려를 하죠. 게임기와 연결했다고 해서 TV화질이 떨어지거나 고장나는 일은 없습니다.

### ● 공지 ●

전화로 이용하여 저희게임파워로 게임관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희게임파워에서는 회사로 직접 전화하시면 일정 답변을 해드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지, 또는 ARS로 문의하시기 바랍니다.

## N64 진동팩과 청소

**Q** 안녕하세요. 또 한번의 도움을 청하기 위해 이렇게 엽서를 보냅니다. 질문은 두 가지입니다.

- ① 진동팩에 관한건데요. 스타폭스64를 친구와 하기 위해 진동팩을 따로 하나 구입했습니다. 그런데 원래 스타폭스64에 동봉되어 있던 진동팩보다 진동이 매우 약합니다. 건전지 탕은 절대 아닙니다. 어떻게 해결할 방법이 없을까요? (둘다 일제 정품입니다.)
- ② 카트리지 슬롯 부분 청소에 관한 건데요. 저는 어디서 알핏 들은 게 있어 소독용 알코올(메탄올)을 면봉에 묻혀 닦아내고 있습니다. 이 방법이 정말 괜찮은 것인지 알고 싶고 만약 틀리다면 어떤 방법을 쓰는 것이 좋을지 알려주세요. 만약 이 방법이 틀리다면 큰일날 것 같습니다. SFC용 카트리지도 다 이렇게 청소했기 때문입니다. 아직 N64용 카트리지는 하지 않았습니다. 일본에서는 크리너 키트가 있다고 하는데... 쉬우면서도 안전한 방법을 알려주세요!

**A** 건전지 탕은 아니라는데, 그러면 생산될 때 진동이 약간 다르게 설정되어 나오는 경우도 있다고 합니다. 그러나 다른 것으로 교환을 해보시구요. 그리고 건전지 탕은 아니라는데, 건전지 탕일 경우도 있습니다. 막 구입한 건전지를 넣어서 느껴지는 진동과 20~30시간 정도 건전지를 사용한 후 느껴지는 진동의 차이는 확실합니다. 그리고 카트리지 슬롯 청소는 말씀하신 방법으로 충분합니다. 다만 주의점이 메탄올은 휘발성 물체이므로 충분히 건조시켜야 한다는 점이지요. 그리고 다른 방법을 말씀드리자면 액체형 비디오 크리너를 면봉에 묻혀 골고루 닦아줘도 안정감 있게 청소할 수 있죠.

## 비디오 신호에 관하여

**Q** 전 게임챔프 10월호를 보고 궁금한 게 생겼습니다. 이유는 전면광고 마케팅 정보에서 'RF보다 AV, AV보다 S VIDEO, S VIDEO보다 RGB 모니터'라고 써있는 것을 봤습니다. 그래서 아들의 기능과 그래픽, 그리고 장단점을 알고 싶습니다.

**A** RF, AV, S VIDEO, RGB를 쉽게 말하자면, 컴퓨터에 있어서 비디오 카드라고 보시면 됩니다. RF 방식이란 옛날에 재믹스를 TV에 연결해 즐기실 시절에 많이 쓰이던 구식 방식으로 케이블 끝에 표족한 바늘이 있고, TV쪽에는 나사를 돌리는 방식으로 되어 연결해 즐기는 방식이었습니다. 이 RF 단자에는 음성신호와 영상신호가 같이 포함되어 전달되죠. 화질이나 음질 면에서 굉장히 떨어집니다. A/V 방식이란 현재 가장 보급되어있는 방식으로, 대개는 3개의 케이블로 이루어져 있습니다. 즉, 흰색, 빨간



아·겔구제 그림 2/500점

색, 노란색으로 이루어진 3개의 케이블로 TV에 있는 단자에 연결을 합니다. 이 중에서 흰색과, 빨간색은 각각 음성출력신호 케이블입니다. 각각 출력을 담당하기 때문에 스테레오 음성 출력이 가능합니다. 그리고 노란색은 영상 출력을 담당합니다. 이렇게 분리되어서 신호를 전달하기 때문에 RF방식보다는 깨끗한 영상과 음질이 나옵니다. S단자는 그다지 보편화되지 않은 방식입니다. 보통은 25인치 이상이어야 S단자가 있으며, 음성 출력은 AV처럼 흰색, 빨간색케이블로 연결을 합니다. RGB 방식도 S단자와 별 차이가 없습니다. 영상 출력은 RGB출력에 의해서, 음성출력은 흰색, 빨간색의 AV 케이블로 연결을 합니다. 즉, 음성 출력 방식은 RF방식을 제외하고는 모두 같습니다. RF 방식은 스테레오 출력이 되지 않으며 모노입니다. 따라서, 음성 출력에 관한 한 RGB=AV=S단자 > RF입니다.

그래서 차이점이라면 RF단자를 제외하고는 비디오 단자에서 차이가 납니다. 게임기에서는 여러 가지 영상신호를 출력 단자를 통해 내보냅니다. 이러한 영상신호는 물론 Red, Green, Blue, 그리고 ground라는 동기(Sync) 신호를 포함합니다. 그런데, A/V 방식의 노란색 케이블에서는 이 모든 다양한 영상 신호를 하나의 케이블을 통해 TV로 전달합니다. 이 때, 각각의 Red, Blue, Green신호와 동기 신호는 미세한 저항과 전류를 띄게 되는데, 하나의 선을 통해 TV로 연결되기 때문에, 각각의 신호가 정확한 값을 가지기 힘들게 됩니다. 그렇기 때문에, 노란색의 AV케이블을 연결한 방식은 TV쪽에 정확한 정보값을 전송해 주지 못하고, 서로의 신호간의 간섭현상이 생기는 것입니다. 따라서 선명한 화면 대신에 색의 번짐이나 흐려짐이 발생하는 것이죠. 그러나, S단자는 이것을 완화해 줍니다. 단자 쪽을 보시면, 여러 개의 구멍이 있는데, 이것이 Red, Green, Blue신호를 비교적 서로 간섭을 받지 않고 보내줍니다. 따라서 일반 A/V에 비하여 화질이 좋고 무엇보다 색번짐이 줄어드는 것이죠. 그러나 S단자도 확실하게 분리해서 보내지는 못합니다. 하지만 RGB는 말 그대로, Red, Green, Blue 신호와 동기 신호를 완전히 분리해서 브라운관에 직접 전송을 합니다. 따라서, 색의 번짐, 해상도 면에서 여타 방식과는 비교를 할 수 없을 정도로 선명하고 아름다운 화상을 자랑하게 되는 것이죠.





이 코너는 독자들을 위한 코너입니다. 팔거나 구입하고 싶은 물건이 있으시면 아래의 주소로 영  
 서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 보내주셔도 좋습니다. 보내실 때에는 기종, 내용, 이력  
 (ID), 주소, 전화번호(지역번호를 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 신상 명세가 정확  
 하지 않은 독자는 실어드리지 않습니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 확인하여 뜻하지 않  
 은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층  
 게임파워 쌤쌤마당 담당자앞

마감일 : 11월22일

FAX : 02-3142-6820

PC통신 : 천리안/하이텔 ID: champg, 나우누리 ID: 네모네모

**광고**

본 코너는 독자들에게 유용한 정보를 제공하기 위해 마련되었습니다. 광고를 게재하시려는 분은 본 코너의 취지에 맞는 내용을 작성하여 보내주세요. 본 코너를 통해 독자들에게 도움이 될 수 있는 다양한 정보를 제공할 예정입니다.

본 코너를 통해 독자들에게 유용한 정보를 제공하기 위해 마련되었습니다. 광고를 게재하시려는 분은 본 코너의 취지에 맞는 내용을 작성하여 보내주세요. 본 코너를 통해 독자들에게 도움이 될 수 있는 다양한 정보를 제공할 예정입니다.

본 코너를 통해 독자들에게 유용한 정보를 제공하기 위해 마련되었습니다. 광고를 게재하시려는 분은 본 코너의 취지에 맞는 내용을 작성하여 보내주세요. 본 코너를 통해 독자들에게 도움이 될 수 있는 다양한 정보를 제공할 예정입니다.

**문의**

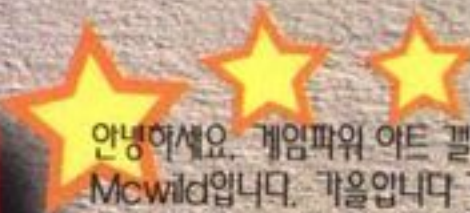
본 코너를 통해 독자들에게 유용한 정보를 제공하기 위해 마련되었습니다. 문의사항은 본 코너를 통해 해결 가능합니다. 본 코너를 통해 독자들에게 도움이 될 수 있는 다양한 정보를 제공할 예정입니다.







# ART



안녕하세요. 게임팩워 아트 갤러리 담당자 Mcwild입니다. 가을입니다 가을 마음 한 곳은 어전이고, 하늘을 보면 그녀와의 즐거웠던 추억에 가슴이 아려오는.. 가을은 인류의 적악죠. 세계 정복에의 방해물이라고 할까요? 이번달 아트 갤러리는 정말 명작들만 모였네요, 다른 때에 비해서 작품의 수는 적었지만 질은 압도적으로 높아졌다고 할 수 있군요. 이렇듯 여러분의 작품과 저의 약 짧은 글, 한정된 지면으로만 나눌 수 있는 우리의 대화, 하지만 정말 즐거운 인생의 한 부분이 될 것 같아요. 그녀저나 지면이 이번 팩워 점수 중간 결산을 보니 역시 아트 갤러리는 팩워 점수 상위권자의 산실이더군요. 후후 부듯합니다(웬지 권력자가 된 기분).

- 장원: 2000
- 준장원: 1500
- 준준장원: 1200
- 입선작 : 500

# GALLERY

## 장원



◀ Fire man ▶

아트 갤러리의 대장 해커 상우님이 참가 하신 가을은 멋진 작품을 보내 주셨군요. 있어 대단한 실력 표현으로 그려신 그림이다군요. 특히 기법이 1주일이야 감탄의 경이로, 이번 작품을 보고 감명을 받은 것만은 모르겠지만 소양수들과 서자상이 원자 잘 어울린다. 또 서자상의 뒷부분을 부분적 계층으로 처리한 것도 소양수들의 색과 대비가 되어 그림 전체가 더욱 역동적으로 보이네요. 그리고 이번 포스터 공모에서도 좋은 결과가 있도록 응원하겠습니다. 레 비 맨!

## 준준장원



이번엔 무언에도 준장원과 장원이 연속 그림 같이 되었네요. 일단 작품의 테크닉은 둘째치고 구도도 정말 멋진군요. 그림 위에 잔잔한 안락함과 영광 같아요. 숙박의 후사상의 만물에서 권력자는 먼저 눈이 오고 갈까요? 제정신을 안 그려야 합니다. 저 나이의 그림 승부는 불치병. 단단고 절음처럼 느껴지고 아트 갤러리도 그렇다. 무슨 옛날처럼 일단 권으로 대화를 나눈 후 후으로 말할 것 같군요.

## 준장원



▶ 몸짱 손의 진실

몸 훌륭한 작품입니다. 다소 아쉬운 점이라면 권주모의 머리부분을 한뼘 더 그려서 않았는 것 같습니다. 앞쪽까지 팔뚝에 그려서다면 더욱 힘있는 느낌이 되었을 것 같아요. 또 특히 권주모의 선명함과 배의 힘이라는 면에서 보았을 때 모르겠는데 단색은 2면이나 3면의 묘미를 보일 수 있도록 구도입니다. 그 때 묘미를 보고 훌륭한 구도에 감복 받았답니다. 역시 예술은 완결로 끝나는 것이 라는 생각이 드네요. 미래 공 경계를 상상하시! 이번은도 집에서 편안히 보실 수 있었네요. 축하드립니다!

▶ 손겨울은 미묘한 미

몸 훌륭한 작품입니다. 색과 구도 등에도 좋고 하지만 시기를 잘못 선택하셨군요. 다른 행이던 손겨울의 준장 원과 장원 수 있는 작품인데 이번엔 장원 하위인 기법 이어서 그려서 좋은 작품들이 너무 많아 왔어요. 좀더 분별 하셔서 다음번에도 좋은 작품 보내주세요.



▶ 만일스톤  
이제 당신만이 남았습니다

백경애/장원공역사 삼구 월산 5등 러언 아메트 101등 1004등 크라 파승합니다. 권력에 아니 백경애! 저번 장원을 지지한 김경애님은 백경애님과 동일 인물임을 증명하! 타(단)공 원. 저 이제 모두의 신뢰를 받으시길 합니다. 장지완 '달덩이의 파의 부' 처의 첫 은 삼천까지 못했습니다. 권 역스톤이라 강대국의 필요에 크록 스 동남입니다! 부 황장원. 근데 이번 작품은 좀 색감 미 떨어졌요. 입선작이 될 것은 그것 때문. 다음번에 백경애님의 실용적인을 기대하겠습니다.

## ▶ 작품들 지구?

세계를 지어달라고 해서 지어볼 수니다. 크록의 최 목적 지구니 하면 지도 없을 것입니다. 단지 권도와 북극 보물을 보고 무엇 가 말하려 하고 있다 라는 생각에 그만 크록 보물. 몸을 사 팔리지 않고 머리를 사 팔려 산 것인가요? 흠. 귀은 신이 오리라 세가에는 어이런 다른 사실을 새삼 깨달아 버렸습니다. 근데 언젠가 생각하는 것이지만 권금 의 입에 있는 불꽃 것들 보던 때 제물을 하고 있다 는 생각에 화가나는지 모르겠네요. 에 그리고 제오 변질 이벤트 때 보내주신 시 말을 모두 즐겁게 받았습니디. 아무래도 영는데 장인이 물러서 쓴 것을 기억은 것일지도. 노 농담은 타실은 저도 잘 몰라요. 애인과 내장산 단풍길을 걸으며 코와 크록 내장이 뒤돌리는군요. 가을입니다 가을.







← KOF 최강의 여왕

연말이 되면 많이 고풍한 때라 사용 테크를 보여주는 등 많은 이벤트도 있었지만 작품을 보내주셨고 언제나 엔디를 보면 느끼는 것이지만 아 나쁜은 질녀이 되면 늘 질녀이 때로가 될 것같나 다이스도 모두 배움을 거리는 건진게 기술일, 그리고 때로는 대리 엔디에게 심상하고 그녀를 사랑할 것 같네요 그리고 시즈마루 같은 미소년과 원조 모자를 사랑할 것 같아요



▶ 타이탄 디즈니

저장님의 그림이 도착한 날에는 지난 9월 22일이에요 근데 마음을 21일날 테라리시 잘 간직하고 있다가 12월호에 실어드립니다 정말 포스터 같아를 사랑한 그림은 정성이 느껴지시 좋아요 애니메이션이 되실 예정이러면 연속작을 한번쯤 보주시는 것도 어떨는지 작품에 대해서 한번 보주세요 제가 고아 고이 간직할게요 후후



▶ 잊어버린 이야기

정보기기 문음 필가 시험에 합격하셨다니 정말 축하 드려요 후후 도무지 의미를 알 수 없는 그림이네요 혹시 아 아니냐 도저히 모르겠어요 무슨 의미의 그림인지 하여튼 작품을 사랑하신다니 바람직한 현상입니다 공짜는 그대가 만들어 지는 것이었죠 전 예전 작품을 기억하려고 했는데 뭘 안에는 예전 동물은 별 밖에 없더군요 그래서 포기

▶ SUPERSONIC

이제날 갑자기 파워 팬들에게 많은 편지서 제 작품에 그림을 주고 가신 한국날 역시 굉장이 해나 카를 당간 작중이네요 예기를 못 내는 것이 유감이지만 수 남을 기대하죠



▶ 나도 짝꿍있어

크흑 이카리의 제 모습을 보여드리고요 제프는는 플스 게임이예요 미 블 캐릭터들이 많이 나와서 여성 유저들의 인기를 현명에 차지하는 게임이죠 전 강하 주인공인 '비너'를 코스프레 했었답니다 코스프레가아들이 부러웠던 한번 세모시죠 후후, 제가 많아서 지켜보겠습니다 후!

▶ 불쌍하지 아이팅

오늘 그렇게 사랑을 하시다니 진심을 고백하자면 지난날 병남님의 그림은 달라적이었어요 속 진 정직성을 중시하기 때문에 병남님의 그림이 달라한 것이었죠 그 후 제 열차에서 사귀시는 결혼영남의 선에 단 병남님의 작품이 스카웃 된 것이죠 후후 축하 열심하 하시고 다음에도 좋은 작품 기대하겠습니다

▶ 원오 불쌍의 레이 & 이스키

원우~애이 브라더를 사랑한거요? 정말 눈코는 본 원기를 잘 표현하셨네요 레이의 표정도 훌륭하군요 레이와 광적인 편인 가자님의 좋은 가치로 보여요 다 정중하 늘 온 마음을 주기로 할 예정이디 다음 작품도 기대합니다



▶ About the Tekken 4

그리고 보니 이제 수능이 한 달도 안 남았네요, 제일 파워 독자 남들 중 수능을 보실 모든 분들의 건부를 바랍니다 그리고 수능 날 아침에 우를 열심히 억으로 안됩니다 풀려요 속 전 약과어 영의 때 풀어서 큰일날 뻔했는데 풀면서 큰 일이 많이 있어서 시험을 잘봤었죠 후후 하여튼 정한날 시험 잘 보세요

메이저 부문

북치현/부신서 영도구 영선동 1개 49-15/1 5층  
음음~ 고로가 볼지 가는데 보아주세요 후후, 피그리진 남매에 라엔이라 하긴 피그리진 양은 남매 때나이라고 볼 수도 있죠 마카와 색 연필을 적절히 조합한 실력, 아주 훌륭하네요 다음호에도 좋은 작품 보내주세요 아! PS, SS, PC 게임 CD 중 원하는거 받으시는거 잊으시면 안됩니다 02)3142-6845로 전화해서 아트 갤러리의 담당자를 찾아주세요



● 99년 1월호 챔프 아트 갤러리는?

겨울 맞이 특집입니다. 이번 주제는 '젓는 내리는 날'을 그려서 보내주세요. 물론 다른 주제도 상관은 없지만 붙여넣은 감수여시야하?

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 (우) 121-160  
게임파워 [파워 아트 갤러리] 담당자 앞



▶ 불쌍한 아이팅

눈물은 잘 읽어보았습니다 일단 예전에 눈물 격하하던 경험을 살려 제멋대로 결과 45점 정도 나왔네요(응답합니다) 농담, 사회남의 작품이 좋아지 않은 이유는 외계인의 방해공작 때문입니다 사회남이 좋은 작품을 그리지 못하도록 외계인이 방해할 것이죠 후후 이번 작품은 예감이 좋았네요 너무 밝은 배경도 맘에 안들고 하지만 '노키시'도 훌륭하고 발전상이 있는하는 작품이네요



# POWER 게시판

11월호 초음속 퀴즈 정답

**이삼각**

이춘호/인천시 남동구 구월 4동 1264-33 2/2  
김성호/경남 창원시 대방동 개나리 3차 아파트  
304-701

이상 2명에게는 파워 점수 1000점을 드립니다.



## 파워맨을 찾아라 정답자 발표

파워맨 탄생 2주년 기념으로 더 꼭꼭 숨었어요!!

11월호 정답

P246 하단 '필살기로 피해진다' 그림 속에 있다.

### 초음속 퀴즈

곧 DC판으로 발매될 비주어 파이터 3tb의 여성 캐릭터  
이오이 우메노코지가 사용하는 일본 전통 무술의 이름은?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층

월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마감: 1998년 12월 20일

당첨자 발표: 게임파워 99년 1월호 게시판

## 챔프점수 상품



2등  
1등  
현대컴보이64  
1대



PS, SS 소프트 중 자  
신의 보유 기종에 맞게  
1타이를 선택 가능(게  
임 소프트는 당첨자 발  
표 시점에서 가장 최신  
중 게임)

5-10등



오리지널 최신 게임음악 CD  
1개씩



PS/SS 게임판 CD 1개



41-45등

인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩



56-60등

PS 액션  
리플레이  
1개씩

NEO 상품제공 : 네오메니아  
(02-719-7156)







# 99년 하반기 파워점수 중간 결산

파워점수는 게임파워만이 가지고 있는 독특한 서비스 제도입니다. 이번 하반기 파워점수는 98년 6월호부터 98년 11월호까지의 파워점수를 총 결산한 것으로 11월 20일까지 게임파워 본사로 우송되는 1년치(97년 12월호~98년 11월호) 파워 티켓의 1000점을 가산한 후 99년 1월호에 최종 순위가 발표될 예정입니다. 이번호 중간 결산에는 10월 20일까지 도착한 파워 티켓의 점수가 가산된 것입니다. 자신의 파워점수가 누락되었거나 모자라게 공지된 경우, 또 주소가 변경된 경우에는 게임파워 파워점수 담당자 앞으로 문의를 해주십시오 (단 자신의 점수 근거를 명확히 제시해 주셔야 합니다).

연락처: (02)3142-6845 파워점수 담당자







# 선물잔치 당첨자 발표

게임파워가 창간 6돌을 맞이했습니다. 'HAPPY BIRTHDAY'를 외쳐주신 여러분의 성원에 감사드립니다. 엽서는 최대한 공정하게 뽑았습니다. 가급적이면 지난 달 당첨자와 중복되지 않도록 했으며, 꾸밈없이(?) 보내준 독자도, 23일까지 도착한 엽서도 뽑았습니다. 또한 지난 달 퀴즈가 나갔던 록맨 X 당첨자도 지면관계상 이곳에서 함께 수록했습니다.

당첨된 분들은 본사로 확인전화를 걸어주시기 바랍니다. 그리고 서울에 계시는 분은 본사로 방문하여 찾아가시고 지방에 계시는 분은 부쳐드리겠습니다. 만약 서울에 거주하고 있지만 도저히 방문할 시간이 없을 경우, 연락을 주시면 부쳐드리겠습니다.

The collage features a variety of elements:
 

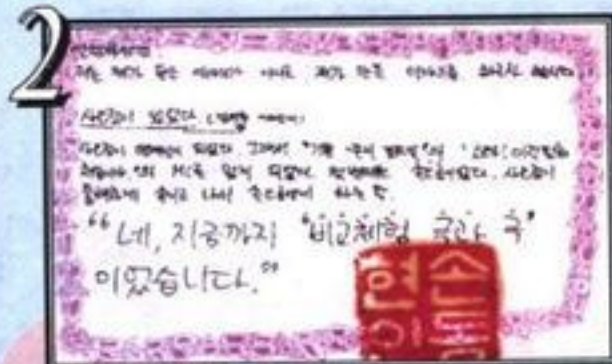
- Small photographs of individuals, likely winners or contributors.
- Text boxes and banners in various colors (red, green, blue, purple).
- Stylized graphics and icons.
- A prominent red silhouette of a person in the lower right quadrant.
- Small inset photos of groups of people.



이색독자 BEST 독자들의 이런 사연 저런 사연



1 눈가에 이슬 맺힌 소녀. 아 그림, 여러분이라도 안 뽑을 수 없겠지요?



2 개편 우리 토요일의 '스타! 이런 모습 처음이야!'의 MC를 맡게된 시오정. 그 첫 번째 선물은 손오공이었다. 시오정이 통쾌하게 속이고 나서 손오공에게 하는 말. "네, 지금까지 '비교적'만 국극 국이었습니디."



3 피켓슈가 안고 있는 용모권 대신 선물은... 얼마나 급했으면 남양주에서 여기까지 뛰어왔을까?



4 피어싱 김동오 & 박지연 독자. 게임파워에 가장 많은 업서를 보내고 상품도 많이 타기로 유명한 독자 두 명입니다.



5 지금까지 본 것 중 가장 큰 업서였습니다

6 상당이 제저 있는 그림. 담당자는 수줍은 어인네(상품)가 되어야 했습니다.



7 절대 자랑행이 아니려요. IMF를 극복하시는 의미에서 태극기를 모자이크 한 거랍니다.

개인성취표

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	합계
업서	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	120
타기	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	120
상품	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	120

8 승권 성적표 : 그렇게 나쁘지도 않은 점수인 거 같은데 왜 게임파워로 보냈을까요? 어이튼 너무 황당에서 뽑았습니다. 역시 비디오게임을 여다보면 일하게 느는 거보군요. 91점과 85점 성취도가 '우'네요. 이거 부모님께 꼭 보여주세요.



9 선물을 못 받으면 아이는 상처를 받습니다. 그래서 쥐 버렸습니다.



10



11 뭣지조?



12 어설픈 풍성. 중간고사 시험기간에도 어떻게 노력과 정성을. 낚싯배이 아주 훌륭해요.









# SPAWN

## 스폰 Vol.2

명작 스테이션



알 시몬스, 그리고 악마의 전사 스폰. 두 얼굴을 가진 주인공의 앞날은? 선과 악을 동시에 지닌, 신비롭고 이상한 영웅 '스폰'을 만나는 두 번째 시간이다. 선과 악의 갈림길에 선 스폰, 과연 자신의 운명을 어느 곳에 맡길 것인가?

■ 수입 : 영성프로덕션 ■ 판매업 : 발매중  
중학생이상 관람가



## 갈등... 그리고

과거에서 이어지는 끊을 수 없는 추억, 그리고 악마의 사자가 되어 버린 자신의 현실. 어느 곳에도 자신이 속할 곳이 없음을 느낀 스폰, 알 시몬스는 고민에 빠져 있었다.



과거 그리고 현재 어느 곳에도 속할 수 없다



누구도 자신을 이해할 수 없다고 생각하는 스폰

슬럼가의 사람들은 정체를 알 수 없는 복면의 괴사나미 때문에 자신들의 세계가 위협받고 있다는 것에 슬렁이기 시작한다. 가난하고 어둡지만 비교적 평안했던 뒷골목, 그런 곳이 붉은 망토를 한 거구가 등장하고부터 살인사건이 줄을 잇고 있었다.



피로 물든 뒷골목, 홀리스들은 점차 불안을 느끼기 시작하고, 불만의 원흉 스폰을 골목 밖으로 몰아낼 것을 주장한다

홀리스 가운데 성미가 급한 이들은 알을 이 거리에서 몰아내야 한다고 주장한다. 그리고 그 의견에 맞서는 옹호론자들... 그들이 한참 연쟁을 벌이고 있을 때 차가운 인상을 가진 몇 명의 사내가 승용차에서 내려 그들에게로 다가온다.



토니가 보낸 갱들

얼마전 스폰의 손에 목숨을 잃은 부하의 복수를 위해 또 다시 토니가 파견한 하수인들이었다. 홀리스들을 마치 벌레 다루듯이 다루며 지난번 사건의 진상을 묻는 갱들. 그들 앞에 또 한번 스폰이 등장한다. 그리고는 하나, 둘 갱들을 처치한다.

갱들을 처리한 덕분에 스폰을 추방하지는 목소리는 누그러들었지만 본인은 아무것도 관심이 없는 듯 했다. 감정조차 상실한 악마의 전사이기 때문일까?



갱들을 처치하는 스폰

## 음모?

늦은 밤, 바다위에 유유히 떠 있는 배 한척이 보인다. 갑판위에 서있는 것은 정부 암살 기관의 우두머리 웨인이었다. 한 대의 헬기가 갑판 위에 비계덩어리 남자를 내려놓는다. 그는 웨인과는 뿔레야 뿔 수 없는 관계를 가지고 있는 맥밀란 의원이었다.



늦은 밤의 뉴욕 부두



자고 있는 도중 납치당한 듯, 잠옷 차림으로 끌려오는 의원

**맥밀란 : 도대체 무슨 일 때문에 사람을 끌고 오는 거요?**  
**웨인 : ...대통령 후보를 사퇴한다는 소문이 있던데... 사실입니까?**

언제부터인지는 알 수 없지만 웨인은 맥밀란 의원의 뒤를 봐주고 있었다. 그러나, 누구나 그렇듯 밀지는 장사를 할 리는 없는 법. 맥밀란의 처부를 감춰주며 더러운 일을 도맡아 해온 이유도 원가를 바라고 있었기 때문이었다. 웨인이 바라는 것, 그것은 바로 맥밀란을 대통령으로 만들고나서 그를 완벽하게 통제하며 엄청난 권력을 손에 넣고자 함이었다.

**맥밀란 : 그...그게 대통령이 된다는 보장도 없고... 지금의 지위만 하더라도...**

**웨인 : 대통령 후보 경선에 출마하십시오. 안그러면 전과자인 당신의 바보 아들을 보호해 줄 사람은 아무도 없습니다.**

**맥밀란 : !!**

맥밀란 의원에게는 전과자인 아들, 아니 전과자일 뿐만 아니라 지금까지도 어린이 납치 살인을 저지르고 있는 흉악범 아들이 있었다. 웨인이 힘을 써준 덕분에 맥밀란의 아들은 자유를 누리며 살고 있었다. 만약 그 사실이 드러난다면, 아들이 체포되는 것뿐만 아니라 이제까지 만들어온 정치인으로서의 명성도 하루아침에 물거품이 되고 만다.

웨인이 이제까지 맥밀란의 뒤를 봐준 것은 단순한 도움이 아니라 맥밀란을 자유자재로 조종하기 위한 미끼였던 것이다.



대통령 후보에 출마하시죠. 투지만 만큼 본전은 뽑아야 하니

## 다가오는 위기

변호사 일을 하고 있는 완다는 처음으로 관선 변호건을 맡게 되어 몹시 긴장한 모습이다. 세간에 화제가 되고 있는 어린이 납치 살인사건의 범인을 변호하게 된 것이다. 모든 인물들의 행동이 한 방향으로 모아지고 있다. 알 시몬스가 이 세상에 돌아왔기 때문일까?



어린이 납치 살인범의 변호를 맡게 된 알 시몬스의 전부인, 완다

변론을 위해 용의자의 자료를 조사하던 도중 완다는 이상한 점을 발견한다. 완다는 지금 체포되어 있는 청년은 사건과 아무런 관계가 없음을 직감 조사에 착수한다. 진실을 찾는 완다. 그러나 진실을 알아나갈수록 더욱더 위험에 가까워지고 있다는 사실은 알지 못했다.



진실 주변에는 위험이 도사리고 있다

## 강력한 적

시체가 되어, 혹은 만신창이가 되어 돌아오는 부하들, 더 이상 참을 수 없게 된 토니는 특급살인 머신, 신체의 반 이상을 기계화시킨 사이보그 청부업자 '오버킬'을 고용한다. 그는 이 세계에서조차 잔인하고 숨겨진 소문난 전문가 중의 전문가였다





자신의 부인들이 계속해서 당하는 꼴을 지켜보다 못한 대부, 토니는 정부업자 오버킬을 고용한다

**토니 :** 그놈을 처치하면 내장과 뼈를 따로 따로 가져다주시오.

**오버킬 :** ...심장은 가져올 수 없겠는걸...

**토니 :** 어째서요?

**오버킬 :** 내 저녁식사 거리거든...

인상만큼이나 잔인한 한마디를 남긴 뒤 오버킬은 스폰을 처치하기 위해 죽음의 무대, 뉴욕 빈민가로 향한다.

## 클라운의 본모습

클라운으로서는 불만이 이만저만이 아니다. 지옥의 전사로서 계약을 맺은 녀석이 지옥군의 리더가 되어 인간세상을 혼란에 빠뜨릴 생각은 하지않고 교회 침탑에서 빈둥거리고 있으나... 클라운의 입장에서 속이 터지는 노릇이다. 하루빨리 스폰이 지옥의 전사가 되게 하려면 자신의 끊임없는 도발과 충고, 그리고 협박이 필요하다고 생각한다. 오늘도 자신의 임무에 따라 스폰을 도발하는 클라운. 그러나 고민과 번뇌에 빠져 있는 스폰에게는 옆에서 떠드는 클라운이 귀찮을 뿐이었다. 클라운에게 강하게 반발하는 스폰. 귀찮게 주위를 맴도는 클라운을 처치해 버릴 듯한 기세로 무섭게 달려든다.



클라운의 도발에 거칠게 응어는 스폰

그때 클라운의 몸이 부풀며 속에서 뭔가가 요동치기

시작했다. 뚱뚱한 광대의 피부가 찢겨지며 전갈처럼 생긴 클라운의 실체가 나타난다. 뜻밖의 상황에 당황한 스폰은 괴물을 향해 총을 발사하지만 아무런 소용이 없었다. 거칠게 스폰을 몰아붙이는 괴물. 스폰은 주먹한방 제대로 써보지 못하고 괴물 앞에 쓰러지고 만다.



이것이 클라운의 본모습

**클라운 :** 대왕님이 너를 선택한 것은 네 안에 있는 악한 기운을 높이 샀기 때문이다. 그러나 기억해 뒤, 너희들 스폰은 어디까지나 소모품에 지나지 않는다는 것을!



뜻밖에도 너무도 강한 클라운. 스폰의 앞날은 험악해만 보인다...

## 스폰의 한계

스폰을 처치하기 위해 파견된 용병 오버킬이 슬럼가에 도착한다. 가장 처음 눈에 들어온 홈리스를 붙잡아 스폰의 거처를 묻는 오버킬. 거칠게 대하는 오버킬의 행동에 홈리스는 겁에 질려 알고 있는 모



작정에 이곳에서 만나자

든 것을 순순히 얘기한다. 이야기가 끝나기가 무섭게 잔인한 살인마 오버킬은 자신에게 도움을 준 홈리스를 그 자리에서 살해한다. 그리고는 끔찍하게도 죽은 홈리스의 피로 벽에다 글씨를 휘

갈겨 썼다. 골목에 죽음을 물고온 스폰, 그리고 그 스폰을 처치하러 찾아온 거대한 사이보그 암살자. 골목안은 또 다시 술렁거리기 시작했다. 자정에 찾아온다는 거구의 사이보그, 모두들 어찌할 바를 몰라 허둥대고 있을 때였다. 갑자기 한쪽 벽이 무너지며 등장하는 오버킬. 아직 자정

까지는 시간이 꽤 남아 있었다.



예상을 깨고 훨씬 빨리 나타난 오버킬

**오버킬 :** 나이로비 시간으로 지금이 딱 자정이제

기계로 만들어진 오버킬의 힘은 예상보다도 더욱 강력했다. 힘겹게 저항해 보지만 기계덩어리 살인마에게 맨손으로 대항하는 것은 역부족이었다. 지옥의 전사이고 엄청난 힘을 가지고 있다고 하더라도 불사의 몸은 아니었다. 위기를 탈출할 방법을 궁리하던 스폰은 바닥에 떨어져 있던 쇠막대를 오버킬의 인조눈에 찔러 넣는다.

반사적인 반격으로 위기를 모면한 스폰. 불의의 습격을 받은 오버킬은 잠시 괴



로 워하다가 몸에 장착된 모든 무기를 스폰을 향해 발사하고는 자리를 떠 버린다.



○스폰의 변격



○위기를 모면한 듯



역으로 타격을 갔던 잠시동안 괴로워하던 오버킬이





○무수한 미사일을 스폰을 향해 발사한다



○대폭발이 일어나고 스폰은...

대폭발의 후, 스폰이 서서히 몸을 일으킨다. 간신히 목숨을 건질 수 있었지만 앞으로 오버킬같은 강력한 적을 상대하는 일이 또 발생한다면 그 때는 어떻게 될지 모를 일이었다. 자신의 힘이 너무나 약하다는 것을 깨달는 스폰. 어떻게 하면 힘을 가질 수 있을 것인가?



자신의 무력함을 통감한 스폰. 해결책은?

### 과거에서 빌려온 힘



CIA의 무기창고

스폰은 자신이 예전에 일하던 정보기관의 무기창고로 향한다. 모든 전사들이 그렇듯 자신의 본능이 유도하는 방법을 스스로 찾아낸 것이다. 특수부대 대원으로 행동하던 알 시몬스의 기억을 더듬어 무기창고의 문앞에 선다. 무수한 경비장치가 설치되어 있는 문을 녹여버리고 창고안으로 잠입하는 스폰. 그리고 강력한

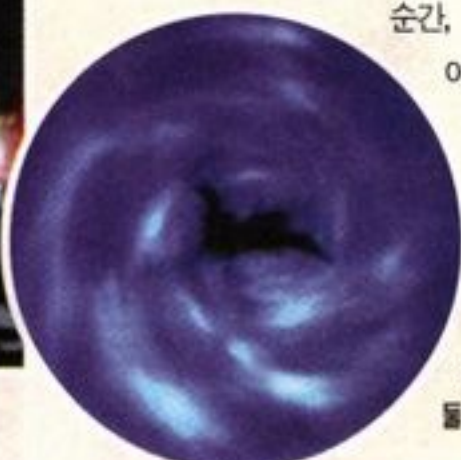
무기를 몇점 골랐다. 그때였다. 문 밖에서 소란스러운 소리가 들려왔다. 무기창고의 침입자를 처리하기 위해 출동한 부대였다. 수십여명의 특수부대원들이 총구를 겨누고 있었다.



침입자를 계단아래

### 대장 : 나오는 즉시 사격 개시다!

특수부대는 잔뜩 긴장한 채 침입자가 문 밖으로 나오기를 기다리고 있었다. 이윽고 스폰이 문밖으로 나오고 대원들은 일제히 스폰을 향해 사격을 개시한다. 아무리 스폰이라도 목숨을 부지하기 어려울 정도로 무수한 탄환이 날아온다. 절대절명의



순간, 스폰의 몸이 빛나기 시작했다.

위계의 순간! 스폰의 몸이 빛으로 둘러싸인다

### 공간이동

스폰이 정신을 차린 곳은 자신이 늘 숨어지내던 술럼가의 뒷골목이었다. 어쩌서 순식간에 이곳까지 올 수 있었는가는 스폰 자신도 모르는 듯했다. 아니, 알고 싶어하지도 않은 듯했다. 쉬고 싶다며 골목 깊은 곳으로 향하는 스폰. 그의 손에는 방금 CIA의 무기고에서 탈취한 무기들이 들려 있었다.



공간을 뛰어넘어 다시 술럼가로 돌아온 스폰

잠시 휴식을 취한 스폰은 무기를 구하게 한 장본인 오버킬을 찾는다. 무기를 손에 넣은 스폰에게는 두려울 것이 없었다. 사이보그인 오버킬을 부품 조각으로 산산히 부숴 버린 뒤, 그의 의뢰인인 토니에게로 찾아가 위협과 경고의 말을 건넨다. 다시는 뒷골목에 얼씬거리지 말라는...

○오버킬은 기계부속으로 변해버리고 만다



보스인 토니에게 경고하는 스폰. '다시는 뒷골목에 얼씬거리지 말어라!'

### 진범은 다른 곳에

한편, 어린이 유괴 살해범의 변론을 맡은 완다는 계속해서 조사에 착수한다. 용의자와의 면담에서도 전혀 혐의점을 찾지 못한 완다는 용의자 청년의 무죄를 주장하고 진범을 찾으려 안간힘을 쓰게 된다.



이 청년은 다만 누명을 쓰고 있을 뿐이다. 완다는 그렇게 생각한다



진범에 관한 정보를 입수한 완다

진범을 밝히기 위해 수사의 폭을 넓히던 완다는 자신의 정보원을 통해 중요한 정보를 얻게 된다. 살해된 소녀의 안구에서 범인의 지문이 채취됐다는 것. 어쩌서 인지 당시의 검사결과가 비밀 속에 묻혀졌고, 전혀 상관없는 사람이 감옥에 갇히게 되었다는 것이다. 확실한 증거를 잡은

완다는 기쁨의 미소를 짓는다.

완다가 정보원에게 자료를 얻고 있는 장면은 적의 정보원에 의해 날날이 카메라에 담겨지고 있었다. 완다가 사건의 핵심에 접근했다는 것이 적에게 알려지면 완다의 목숨이 위험해질 것은 너무도 당연한 일이었다. 그러나, 그 사건이 적의 손에 들어가는 일은 없었다. 완다의 곁에는 항상 그녀를 지키는 붉은 망토의 그림자가 있었기 때문에...



그의 이름은 스폰

창고로 보이는 음습한 공간. 유괴 살해사건의 진범이자 맥밀란 의원의 아들인 살인마가 계속해서 범행을 벌이고 있었다. 그의 곁에 악마, 클라운의 모습도 있었다. 모든 인물의 관계가 이곳으로 흘러들어오고 있다. 수사를 계속하는 완다도 악당들에게 정면으로 도전장을 낸 스폰도... 그들의 앞에는 어떤 일들이 펼쳐지게 될까? P

살인마는 아직도 격리를 확보하고 있는데...



모든 사건들이 뒤엉킨 한 곳으로 뭉쳐진다



영웅 '스폰의 활약을 직접 여러분의 눈으로 확인할 수 있습니다. 자세한 것은 아래로 문의 바랍니다. 문의: 영성프로덕션 021 3451-4800





# 포켓 몬스터의 정체는 무엇인가?

포켓 몬스터는 이미 게임에서 벗어나 하나의 문화가 되었다. 이러한 사실은 포켓몬을 즐기는 어린 세대들에게 포켓몬이 미치는 영향을 생각해보는 수밖에 없도록 한다. 과연 포켓몬으로 형성된 문화는 우리들이 살고 있는 사회에 플러스 요인으로 작용할 것인가, 마이너스 요인으로 작용할 것인가.

## 생명의 경시

어린이들의 문화에 대해 그 시대 어른들이 비판의 목소리를 가하는 것은 항상 있는 일이다. 포켓몬이라고 해서 예외는 아니며 이것을 좋게만 보지 않고 비판하는 어른들도 꽤 있다. 이런 비판 중에서도 가장 심각한 것은 포켓몬이라는 게임에 나타나는 생명 경시의 풍조이다. 포켓몬이라는 게임에서의 생물은 피가 흐르는 생물이 아닌, 어차피 유사적인 존재에 지나지 않는다. 그래서 그 존재감이 현실적인 생물보다는 희박할 수밖에 없다. 게다가 가지고 놀기가 싫어진다면 간단히 리셋



하는 것으로 끝을 낼 수 있다. 이런 분석에서 볼때 비판자의 사적인 감정만 배제한다면 내용적으로는 틀리지 않다. 하지만 컴퓨터 세계의 디지털 생명은 현실 세계에 육체를 가진 생명과는 별개의 존재이며, 가볍게 없애는 것도 허락되는 존재이다. 포켓몬도 게임의 진행이 원만하지 않으면 다시 시작할 수 있다. 그리고 다시 시작한 이상 그 동안에 일어난 포켓몬들과의 만남도 당연 없던 것으로 생각한다. 그러나 이런 비판자들은 분석 후에 터무니없고 어긋난 제언을 하고 있는 경우가 있다. 그것은 다름 아닌 이렇게 생명을 빼앗는 것에 익숙해진 현대의 어린이들은 결과적으로 생명



## 포켓몬은 동물 캐릭터와는 다르다

의 소중함을 알지 못하고, 현실의 생명을 무의식적으로 가볍게 취급하는 인간이 되어 버린다는 것이다. 게다가 마음에 들지 않는 애완동물을 아무렇지도 않게 죽이는 것 같은 그러한 무서운 인간성을 키우게 되므로 '포켓몬을 해서는 안된다'라고 결론을 짓는다. 이것은 포켓몬을 대하는 시점에 있어 큰 오해가 바탕에 깔려 있는 결론이다. 그들은 '포켓몬은 무엇인가?'라는 대단히 본질적인 부분을 오해하고 있다. 이런 오해를 풀기 위해서는 포켓몬이란 존재의 본질과 정체를 확실히 알아둘 필요가 있다고 본다.



만화와 애니메이션 등 어린이들이 즐겨 보는 작품에서 의인화된 동물 캐릭터들이 서로 죽이는 장면을 가볍게 다루게 되면 어떤 반응들이 일어날까? 이것은 분명 큰 문제가 될 것이며, 포켓몬 비판자가 말하는 생명의 경시를 최악의 형태로 표현한 것으로 볼 수도 있는 문제이다. 하지만 포켓몬의 경우, 등장하는 151마리의 포켓몬은 전술한 동물의 등장인물과는 다른 존재이다. 즉, 만화 중에서 죽이는 장면을 집어넣는 것과 포켓몬에서 게임을 리셋하





는 것은 그 대상이 되는 동물과 포켓몬이 전혀 다른 성질의 것이라는 점에서 완전히 다른 행위이다. 따라서 같은 시점에서 봐서는 안된다. 확실히 생물들이 서로 죽이는 만화에 익숙해지는 것은 생물을 아무렇지 않게 죽이는 인간을 만들 수도 있다. 그러나 포켓몬을 리셋하는 것에 익숙해지는 것이 생물을 죽여 버리는 것이라고는 말할 수 없다. 이것이 전술한 포켓몬 비판자들의 큰 오해인 것이다. 그 비판자는 포켓몬을 만화에 나오는 동물과 같은 것으로 인식하여, 포켓몬들의 생명을 경시하면 일종의 불안감을 가진다는 것이다. 하지만 포켓몬은 「정글의 왕 레오」의 '레오'와 「톰과 제리」의 '톰과 제리'와는 다른 존재이다. 레오와 톰, 제리는 현실의 '동물=현실'의 생명을 만화로 그린 존재이기 때문에 그들의 목숨을 가볍게 취급할 수는 없다. 그러나 포켓몬들은 결코 레오와 톰의 동료 아니다. 포켓몬은 현실의 동식물과는 완전히 접점이 없는 존재인 것이다.



**포켓몬은 '개개개 귀태랑'의 동료이다**

포켓몬이 레오와 톰의 동료가 아니라면 다른 만화와 애니메이션의 세계에서도 과연 포켓몬의 동료 캐릭터는 존재하지 않는 것인가? 그건 아니다. 포켓몬은 사실 '개개개 귀태랑'의 등장인물들의 동료라고 생각되어진다. 따라서 포켓몬은 동물

이 아닌 요괴의 한 종류로 보면 되고, 이들을 보통 이형(異形)이라 부른다. 이형이란 글자 그대로 보통과는 다른 괴기한 것이란 뜻으로 동식물과는 달랐지만 다르고, 사람의 상상력으로 태어난 생물이라고 정의한다. 본래 이 세계에 존재하지 않는 이상한 존재, 예를 들자면 신화와 민간설화에 나오는 요정, 요괴, 요물 등이다. 포켓몬이 요괴와 요정의 동료라면 이들의 육체적인 존재감이 현실의 동식물보다 가벼운 것은 당연하다. 공상의 생명이기 때문에 그것은 오히려 가볍게 취급되고, 상상 속에서 포켓몬과 만나게 되는 어린이들은 포켓몬에게 감정 이입을 시작하며 서서히 빠져들게 되어 들뜬 기분으로 포켓몬과의 교류를 시작한다.

어린이들에게 있어 애완동물 등의 피가 흐르는 생물과 직접 접촉하는 것과 미니 컴보이의 화면에서 포켓몬과 심적으로 만나는 것은 차원이 다른 이야기다. 그래서 아마 어린이들은 이런 것을 어린이의 본능으로 이해하고 있는 듯 하다. 즉, 그들은 실제 햄스터를 키우는 듯이 피카츄를 키운다고는 생각하지 않는다.

'포켓몬은 원래 요괴의 한 종류다'라고 말하면 반감을 가지는 사람도 있을지 모른다. 역시 요괴라는 말에는 유령과 도깨비와 같은 기분이 들어 불쾌한 암흑의 냄새가

난다. 한편 포켓몬은 동그란 눈동자와 동그란 몸체가 특징이어서 귀여운 존재이며, 오히려 쾌활한 이미지가 잘 어울린다. 그래서 이른바 요괴, 여기에서 서술하는 이형의 것이 암흑의 냄새만을 포함한다고 생각해서 포켓몬의 동료라고 생각치 않게 되면 쉽게 이해할 수 없다. 하지만 이형을 곧 요괴라고 생각하는 고정 관념을 깬다면 포켓몬에 대한 이해는 쉽다.

그리고 무엇보다 중요한 것은 어린이들의 정신세계에서 이형이란, 이미 존재감이 없으면 안될 정도로 비중을 차지하고 있는 것이다. 다시 말하면 포켓몬을 '요괴다'라고 정의하면, 요괴는 어린이들의 마음에 있어 중요한 것이라고 말할 수 있다.

여기까지 서술한 것을 종합해 보면 어린이들이 포켓몬과 노는 것은 애완동물과 접촉하는 것과는 별개의 가치를 가진다는 것이다.



왜 포켓몬은 동물이 아닌 것인가? 포켓몬을 포함한 이형의 것은 무엇인가?

다음부터는 지금까지 설명한 것에 설득력을 주기 위해 이 2가지 질문에 자세한 대답을 해 보겠다.

**먹이사슬이 없는 포켓몬 세계**

현실에 있어 생명이란 무엇인가라고 물으면, 또 그 본질적인 의미를 대답한다면 그것은 하나라고 생각한다. 그것은 바로 먹이사슬이다. 약한 생명을 강한 생명이 먹고, 보다 강한 생명이 그것을 먹는다. 그래서 약한 생명일수록 번식력이 강하고, 많은 자손을 생산하며, 그 자손의 대부분을 다른 생명의 먹이로 공급하면서도 결코 약한 생명은 사라지지 않는다. 그래서 강한 생명은 죽은 다음 신체를 자연으로 되돌리며



식물과 약한 생명의 양분이 된다.

먹이사슬은 모든 동식물이 큰 하나의 고리로 이어지면서 대자연을 이룬다. 즉, 모든 생명은 서로 돕고, 지배하면서 영구히 그 존재를 보존하고 있어 누구라도 이 고리를 끊을 수는 없다.

그렇다고 이것이 완전하게 아름다운 짜임새를 가지는 것은 결코 아니다. 그러면 포켓몬의 세계에서는 먹이사슬이 어떤 구조로 되어 있는 것일까? 바로 이점이 세계관으로는 설명할 수 없는 점이다. 포켓몬들은 먹이사슬이라는 상호관계의 고리와 관련이 없다. 그들은 각각의 종으로 존재하고 있어서 포켓몬 이외의 생물과 먹고 먹히지를 못하며 포켓몬끼리도 그러하다. 즉 그들은 먹이사슬이라는 순교한 생명의 고리로 묶여 있지 않다는 것이다. 원래 대부분의 게임에서는 '식사를 한다'라는 요소가 없다. 그래서 먹이사슬을 묘사하기 이전의 문제가 되는 것이다. 하지만 이것은 포켓몬이라는 RPG 고유의 결점은 아니다. 본래 RPG는 등장인물의 식사를 하나하나 게임 전개에 포함하는 것이 일반적이지 않다. 이것은 게임의 진행을 부드럽게 하기 위한 기능성의 결과로 특별히 게임과 현실의 차별성을 두기 위한 것은 아니다. 그래서 게임



인 포켓몬도 그러한 기능적인 판단에 준하는 것에 지나지 않는다. 하지만 포켓몬은 일반 RPG에서는 등장인물이 쓰러뜨리는 괴물들(=RPG세계의 이형의 것)과는 다른 것으로 현실과 같은 생명을 가진다.

그리고 포켓몬 게임도 종래의 RPG들과 암묵의 이해에 의한 세계라고 생각해도 그들은 먹이사슬의 바깥에 존재하며 다른 RPG에 등장하는 괴물과 같은 입장이기 때문에 동물이 아닌 것이다.







### 포켓몬의 본질 찾기가 어려웠던 TV 애니메이션 묘사

TV판에서는 봉황을 닮은 포켓몬 '비전'은 알로, 혹은 아자열매를 닮은 포켓몬 '타마타마'를 먹이로 하는 설정이 되어 있다. 즉, 이 두 종류의 포켓몬은 먹고 먹히는 관계가 있다고 설정되어 있다. 하지만 이 두 종류의 관계는 예외에 불과하다. 포켓몬 전체가 그러한 관계를 맺고 있는 것은 결코 아니니 말이다.

TV판 포켓몬은 게임에서의 포켓몬에 대한 기능적 해석을 따르는 의미로 포켓몬이 동물이 아니라는 점을 보다 명확하게 그려야 했다. 또한 먹이사슬이라는 고리의 안에 있는 동물과 바깥에 위치한 포켓몬들은 다른 존재다라고 TV를 보는 어린이들에게 확실히 느끼게 해주는 묘사가 필요했음지도 모른다. 예를 들어 주인공이 새를 닮은 포켓몬인 '포포'를 키우면서도, 한편으로는 새를 잡는 장면 등이 강한 인상을 주는 묘사라고 한다면 거기에 먹이사슬이 존재하는 것을 어린이들이 실감하게 할 수도 있었을 것이다. 그리고 동시에 '그래도 포켓몬은 먹을 수 없어'라는 사실이 강조되면 포켓몬을 이형의 것으로



이해하여 그 본질이 보다 명확하게 될 것이다. 하지만 TV판에서의 포켓몬은 이형도 생물도 아닌 애매 모호한 존재로 등장한다.

### 포켓몬을 먹으려 했던 등장인물

TV판에서는 등장인물의 식사 장면이 있다. 하지만 대부분이 가공식품으로 현대 일본 어린이들의 생활과 다르지 않다. 또한 이 소재가 어떤 가축이라고 확실히 하고 있다면 포켓몬과 동물의 차이점은 좀더 명확해졌을 것이다. 하지만 어차피 TV판에서 거기까지 실감나게 묘사하지는 못했다. 사토시의 친구이며 포켓몬 브리더를 지향하는 타케시는 포켓몬에 맞는 모이를 조합하고 있다. 그것은 마치 개 먹이와 같은 것으로 역시 그 소재가 무언인가는 보아도 알 수가 없다. TV판 포켓몬에서는 먹이사슬이 확실히 않기 때문에 먹이사슬이 없다는 것에서 차별화 할 수 있는 '포켓몬은 이형의 것'이라는 특이성이 잘 전해지지 않았으며 그 본질을 찾기조차 어렵다. 다시 말하자면



TV판에서는 문제를 불투명하게 만드는 묘사가 있다. 그것은 바로 등장인물이 포켓몬을 먹으려 했다는 것이다. 이 묘사는 '포켓몬'은 먹이사슬에 들어가는

'존재 (=동물) 구나'라는 오해를 불러일으키기에 충분했으며 포켓몬의 본질인식을 애매모호하게 만들었다. 어떤 사건으로 주인공이 표류하게 되었을 때 허기진 그들은 금붕어와 닮은 '코이킹'을 먹으려 했다. 이것은 포켓몬을 먹이사슬의 고리 내에 존재하는 금붕어와 같은 선상에 놓은 것이다. 물론 이것은 '표류의 결과로 허기가 졌다'라는 비 일상적 판단이고 평소에는 코이킹을 먹으려 하지 않는다.

이것은 만화의 고전적 표현으로 허기졌기 때문에 먹을 수 없는 것이 먹을 것으로 보이는 것과 유사하다. 그렇다고 '어떤 처해진 상황에 따라 때때로 사람은 포켓몬을 먹는다'라고 보는 것은 무리다. 하지만 이 묘사의 연출 의도를 충분히 이해하지 못하는 어린이들은 포켓몬이 동물일까, 이형의 것일까 라는 판단을 내리기가 어렵다. 이런 경우는 '포켓몬 세계의 사람들은 물고기를 먹는다' 즉 '물고기란 것은 먹는 대상으로서의 생명'으로 물고기 계통의 포켓몬과



은 곤충계통 포켓몬과는 다른 곤충이 존재한다는 것이다.

### 포켓몬은 동물이 아니다

포켓몬 사이에 먹이사슬이라는 '생명의 고리'가 보이지 않는 이상, 그들은 현실적·육체적인 동식물의 범주에 들어가지 않는다. 물론 포켓몬에 먹이사슬의 고리가 보이지 않는 것은 '이 작품을 만든 현대 일본인의 심리상의 결함 때문이다'라고도 볼 수 있다. 즉, 원래 작품을 만들 때 먹이사슬에 대한 인식이 희박해서 일반적인 동식물에도, 포켓몬에게도 적용하지 못한 것일 수도 있다. 하지만 그러한 해석만을 가지고 부정적으로 작품성을 이해하여 결론을 짓기보다는 그 결함을 뛰어넘어서 '포켓몬은 육체적 생명이 아니기 때문에 먹이사슬이 없는 것이다'라는 발전성 있는 해석을 사용하는 쪽이 보다 이 작품의 장점을 이해하는데 도움이 된다고 본다.

한편, 포켓몬에서는 의지의 교류를 통해 마음을 전할 수가 있다. 게임에서는 이 점이 그다지 명확하게 보이지 않지만, TV판은 확실히 포켓몬 사이에 우정이 존재한다. 주인공 소년 사토시와 함께 다니는 포켓몬들은 같은 주인을 섬기며, 그리고 함께 싸우기에 팀워크도 강하다. 예로써, 애벌레를 닮은 '카타피'가 밤하늘을 바라보면서, 진화된 미래의 자신을 생각하는 장면이 있다. 옆에서는 피카츄가 앉아 카타피와 함께 꿈을 그려본다. 이 순간 둘 사이의 마음은 통하게 되고 이 속에서 온화한 동료의식이 자생하게 된다. 그들의 언어를 결코 인간이 이해할 수는 없음에도 불구하고, 이 장면을 본 어린이들은 분명 서로 이야기를 주고받았음을 느낄 수 있었을 것이다.

다음호에 계속 이어집니다





정식 수입! 플레이 스테이션(SCPH-7000) 특별 캠페인

anime club에서는 지난 9월 16일부터 정식으로 수입된 플레이 스테이션에 대해 이벤트를 실시하고 있다. 이 이벤트는 제품 박스에 '특별 캠페인 BOX'라는 노란 스티커가 부착되어 있는 제품에 한한 것으로, 플레이 스테이션 7000과 함께 건담 피규어, 트레이딩 카드, 파일 홀더(F.F.VIII, 무사시전)중 한가지씩의 상품을 등봉해 판매를 하고 있다. 게다가 앞으로는 더더욱 다양한 상품을 등봉할 계획이며 이 이벤트는 당분간 계속될 예정이다.



플레이스테이션 + 트레이딩 카드



플레이스테이션 + 건담 피규어



플레이스테이션 + 파일 홀더 (F.F.VIII, 무사시전)

- 본체(AC 110/220) 겸용 ●아날로그 컨트롤러(DUAL SHOCK)
- AV 케이블 ●전원코드 ●취급설명서 / 제품보증서

●현재 anime club에서는 통신판매도 하고 있습니다. 또한 주문 판매도 가능합니다. anime club 수입원:(02)326-3705, 총판매원:(02)323-5171

anime club

선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

11월호 퀴즈 정답

포켓몬에 등장하는 포켓몬의 종류는 모두 151종류이다. 그중 151번째 등장하는 포켓몬의 이름은? ○○ ○○○

정답: 꿈의 몬스터

퀴즈! 퀴즈!

포켓몬을 결코 동물로 취급하지는 않는다. 오히려 요괴의 한 종류로도 보는 경향이 짙는데 그렇다면 이런 상상으로 태어난 생물인 요괴를 뭐라고 지칭하는가?? ○○

상품 리스트

동영동화(東映動画) 컨프리트 컬렉션 피규어: 4명



응모방법

이번호 게임파워 애독자 업무에 아끼던 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 11월 20일까지 보내신 분 중 12명을 추첨, 12월호에 발표합니다. 서울과 경기지역의 당첨자는 게임센터 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화 (02)3142-6845 구구리를 찾으세요.



포켓 몬스터 키홀더 2개씩: 5명

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 11월 30일 이전까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울·경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참해서 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.



# 화성이 이야기



「사쿠라 대전」 시리즈로 유명한 히로이 오오지씨가 총감독을 맡아서 관심을 끌었던 「화성이 이야기」가 지난 10월 22일에 발매되었다. 주인공이 화성의 평화를 위해 과거와 현재를 오가며 모험을 한다는 내용을 가진 이 게임은 화려한 동영상 같은 것은 나오지 않지만 앙증맞도록 귀여운 폴리곤 캐릭터와 코믹 이벤트라 게임의 재미를 더해주고 있다. 자! 이제 저 머나먼 화성으로 모험을 떠나보자!

제작사: 이스키  
장르: RPG  
발매일: 10월 22일  
발매가: 6,800엔

그래픽	■■■■■
조작감	■■■■■
스토리	■■■■■
연출	■■■■■
사운드	■■■■■
소장가치	■■■■■

# 火星物語

## 공략에 들어가기 앞서

「화성이 이야기」는 30개의 짧은 이야기들로 게임이 진행된다. 하나의 이야기에서 일정한 조건을 달성하여 스토리가 끝나면 다음 스토리로 넘어가는 식이다. 스토리 종료시에만 세이브를 할 수 있으며 도중에는 세이브할 수 없다. 요소요소마다 등장하는 미니 게임들은 단순한 플레이어의 지루함을 없애준다. 참고로 이번 공략은 플레이어의 행동들을 중심으로 분석한 것으로 대화 내용은 최대한 간략화시켰다.



## 명령어 아이콘 설명

- 공격(こうげき):** 타격으로 적을 공격, 적이 멀리 있을 경우에는 자동적으로 접근해서 공격한다.
- 이동(いどう):** 목표 지점만큼 달려간다.
- 방어(ぼうぎょ):** 해제할 때까지 계속 방어만 한다.
- 특기(とくぎ):** 마법이나 특수기 등을 통합해서 말한다. 사용 횟수가 정해져 있으므로, 과다 사용은 금물.
- 바람(かぜ):** 포브스, 크레스, 사스케만 사용 가능. '바람'의 힘을 불러내는 것으로 불러내는 '바람'에 따라 효과가 다양하다. 총 8종류의 '바람'이 등장.
- 오브제(オブジェ):** 전투 장면에 존재하는 물체를 사용한 공격으로 기둥을 무너뜨리거나, 대포를 쏠 수 있다. 다른 캐릭터를 발판 삼아 점프해서 공격할 수도 있음.
- 던지다(なげる):** 전투 장면에 존재하는 물체를 적에게 던지는 공격으로 상자나 의자, 바위 등을 던질 수 있다.
- 도구(どうぐ):** 회복 아이템이나 기타 다양한 도구를 사용할 수 있다.



소년B를 발판 삼아서 점프!



## 조작키 설명

### 필드

방향키: 이동  
 ○버튼: 사람들과의 대화, 사물 관찰, 보물 상자 취득  
 △버튼: 메뉴 화면  
 ×버튼: (방향키와 함께) 빠르게 이동

### 전투

방향키: 목표 설정(화살표가 이동한다)  
 ○버튼: 지정한 항목 및 목표를 선택  
 ×버튼: 취소  
 L1버튼: 화면의 시점 변환  
 R1버튼: 화면의 줌인 변환

### 메뉴

방향키: 항목 이동  
 ○버튼: 선택  
 ×버튼: 취소

### 롤렛

○버튼: 롤렛의 시작 및 종료  
 △버튼: 메뉴 화면  
 ×버튼: 취소  
 □버튼: 대형 지도 열람(지도를 확대하여 현재의 진행 상태를 나타냄)  
 ○버튼으로 다시 원위치  
 L1버튼: 지나왔던 칸 확인  
 R1버튼: 앞으로 가야할 칸 확인

## 등장인물 소개



### 아빈 (ア-ビン)

소년 B

포브스의 절친한 친구이지만, 조금이라도 곤란한 일이 생기면 무조건 포브스에게 떠맡기는 습관이 있다. 포브스와 함께 명명의 의식(命名の儀: 이름을 지어주는 의식)을 받기 위해 칸가리안(カンガリアン)으로 가지만, 거기서 뜻하지 않는 사건에 휘말리게 된다.

### 포브스 (フオボス)

소년 A

이 게임의 주인공. 기계를 다루는 것을 좋아하며 항상 스페너를 가지고 다닌다. 각종 기계들을 만들기는 하지만, 그가 만든 물건은 거의 다 폭발해버리는 운명(?)을 갖고 있는 것 같다. 현실 세계에 존재하는 유일한 풍술사(風使.)



### 람프 (ランプ)

현실 세계에서는 포브스의 친구로 등장하지만, 실제 나이는 약 400살 정도라고 한다. 문어족은 인간에 비해 엄청나게 장수하므로 인간 나이로 환산하면 10대 전반이라고 것이 람프의 주장. 스토리 중반에 포브스의 운명에 대해 조언해준다.

### 타로보 (タロ-ボ)

스토리 중반에 포브스가 만드는 로봇으로 이 게임의 마스코트적인 존재. 원래 마을 장로가 주워왔지만 포브스가 중고 부품을 사용하여 다시 만들었다.



### 세일러 (セイラ)

소녀 Y

포브스와 아빈이 칸가리안에서 만난 소녀. 어떤 사건을 계기로 포브스와 함께 동행하게 된다. 어떠한 이유에서인지는 몰라도 시간의 흐름을 지배하는 '줄시계(チエ-ン, ウォッチ)'를 갖고 있다.

### 사스케 (サスケ)

아로마 왕국의 근위병부대 대장이자 풍술사로 검 솜씨가 천하 제일이다. 크에스에게 검과 바람에 대해 교육하면서 언제나 곁에서 보호해주지만 가끔은 못 갈아입는 것을 옛보기도 한다. 엉큼하지만 순수하고 착한 남자이다.



### 앤서 (アンサー)

현실 세계로부터 600년 전의 아로마 왕국의 왕. 크에스의 시대에는 멸망하여 마을로 전락했지만 현실 세계에는 그의 동상도 세워져 있다. 포브스와 처음 만날 때는 왕이 되기 훨씬 이전으로 잠시동안 함께 모험을 하게 된다.



### 크에스 (クエス)

약 400년 전의 아로마 왕국의 공주. 그 당시 아소카 법왕과의 싸움으로 아버지인 국왕이 죽자, 왕위를 이어받는다. 수많은 전투에서 활약을 하여 백성들에게는 '질풍의 크에스'라고 불린다. '붉은 바람'을 다룬다.

### 포치 (ポチ)

중년의 견(犬)족으로 자칭 천하제일 검사. 게임에도 불구하고 검에 관한 한 엄청난 실력을 갖고 있다. 앤서의 유일한 친구로서 그와 함께 살고 있다. 스토리 중반에 앤서와 포브스는 포치를 위해 모험을 한다.





## 아이템 구입에 관한 설명

이 게임에서 아이템을 사는 방법은 두 가지가 있다. 하나는 가게에 들렀을 때 아이템을 사는 것이고 또 한 가지는 스토리가 끝날 때마다 나오는 메뉴 화면의 가게에 사는 것이다. 스토리가 끝나고 메뉴 화면이 나오면 시나리오, 가게, 서브 등 여러 선택 항목이 생기는데 여기서 가게를 선택하면 현재까지 지나왔던 가게들의 리스트가 나온다. 이 중에서 하나를 선택하면 그 가게에 들어가서 아이템을 살 수 있다.

### 아이템 일람표

품명	금액	용도
H50	300	HP를 50포인트 회복
H150	1000	HP를 150포인트 회복
H300	2000	HP를 300포인트 회복
Hmax	3000	HP를 완전히 회복
M10	4000	MP를 10포인트 회복
M30	8000	MP를 30포인트 회복
탄환(彈丸)	100	탄환으로 사용한다
수리검(手裏劍)	200	인법으로 사용한다
연료(燃料)	300	탄환으로 사용한다
화염탄(火炎彈)	400	탄환으로 사용한다
화약포(火藥包)	500	인법으로 사용한다
인형(人形)	400	인법으로 사용한다
파괴탄(破穿彈)	1000	탄환으로 사용한다
미사일(ミサイル)	2500	미사일 보트에서 발사한다
에릭서(エリクサー)	5000	백기를 해제
바람의 원소(風の薬)	6000	바람 사용횟수를 1회 회복
티탄 스페너(チタンスパナ)	8500	포브스의 무기(공격력 +4)
루비 스페너(ルビースパナ)	45000	포브스의 무기(공격력 +8)
낡고 좋은 스페너(古き良きスパナ)	22500	포브스의 무기(공격력 +6)
대나무 빗자루(竹ほうき)	21000	세일리의 무기(공격력 +6)
선인의 지팡이(仙人の杖)	52000	세일리의 무기(공격력 +8)
선인의 스페너(仙人のスパナ)	75000	포브스의 무기(공격력 +10)
기사사의 검(ナイトの剣)	79800	포치의 무기(공격력 +12)
플러워 로트(フラワーロッド)	89000	세일리의 무기(공격력 +10)
히트 스페너(ヒートスパナ)	125000	포브스의 무기(공격력 +12)
닌자도(忍者刀)	157300	크에스와 사스케의 무기(공격력 +12)
가드 스페너(ガードスパナ)	175000	포브스의 무기(공격력 +12, 방어력 +2)
사무라이칼(侍刀)	211400	크에스와 사스케의 무기(공격력 +14)
빔 피스트(ビームファイト)	260000	신형 타로보의 팔(공격력 +16)
빔 스페너(ビームスパナ)	275000	포브스의 무기(공격력 +16)
청소부 옷(清掃つなぎ)	7000	포브스의 옷(방어력 +4)
빨간 교복(赤いセラー服)	8000	세일리의 옷(방어력 +6)
불의 교복(炎のセラー服)	18500	세일리의 옷(방어력 +8)
작업복(作業つなぎ)	23000	포브스의 옷(방어력 +6)
외출복(おでかけふく)	38800	앤서의 옷(방어력 +6)
메달 보디(メタルボディ)	32000	타로보의 몸체
하늘의 교복(天のセラー服)	56500	세일리의 옷(방어력 +12)
산 사나이 옷(山男つなぎ)	59000	포브스의 옷(방어력 +8)
와이키키 아로하(ワイキキアロハ)	59800	포치의 옷(방어력 +6)
단발 나들이 옷(いっちょうち)	61800	앤서의 옷(방어력 +8)
라이드 슈트(ライドスーツ)	98000	포브스의 옷(방어력 +10)
성전의 옷(聖戦の服)	116300	크에스의 옷(방어력 +14)
전장복(戦装束)	124400	사스케의 옷(방어력 +10)
사이버 슈트(サイバースーツ)	174000	포브스의 옷(방어력 +14)

달의 교복(月のセラー服)	198000	세일리의 옷(방어력 +16)
코스모 슈트(コスモスーツ)	238000	포브스의 옷(방어력 +16)
농구화(バッシュ)	44800	앤서의 신발(기동력 +8)
구멍 파기 신발(穴掘りブーツ)	49000	포브스의 신발(기동력 +10)
멋진 샌들(いきなサンダル)	66800	포치의 신발(기동력 +6)
라이드 부츠(ライドブーツ)	128000	포브스의 신발(기동력 +14)
군화(戦の具足)	172400	사스케의 신발(기동력 +14)
울트라 루즈(ウルトラルーズ)	188100	크에스의 신발(기동력 +10)
카본 부츠(カーボンブーツ)	244000	포브스의 신발(기동력 +16)
펠라카모(フェラカモ)	279000	세일리의 신발(기동력 +10)
펜던트(ペンダント)	6000	장비: 포브스, 세일리, 크에스, 사스케, 앤서, 포치(공+2 방+2)
은의 버렛(銀のバレット)	18000	장비: 포브스, 세일리, 크에스, 앤서(공+4 방+2)
루비 가글(ルビゴグル)	31500	포브스 전용 액세서리(공+2 방+2 가+4)
루비 반지(ルビの指輪)	38400	장비: 포브스, 세일리, 크에스, 사스케, 앤서(공+4 가+6)
포그 랩프(フォグランプ)	47500	타로보 전용 액세서리(공+6 방+4)
비취 목걸이(ひすいの首飾り)	52600	장비: 거의 모든 캐릭터(공+4 방+4 가+2)
금의 버렛(金のバレット)	63500	장비: 포브스, 세일리, 크에스, 앤서(공+8 방+4)
루비 귀걸이(ルビのピアス)	87800	장비: 세일리, 크에스(방+4 가+8)
라이드 고글(ライドゴグル)	115000	포브스 전용 액세서리(공+4 방+2 가+8)
마르스의 부적(マールのお守り)	123000	장비: 거의 모든 캐릭터(공+4 방+6 가+4)
오나키스의 반지(オニキスの指輪)	148000	장비: 거의 모든 캐릭터(공+6 가+10)
다크 피아스(ダークピアス)	197000	장비: 세일리, 크에스(방+6, 가+12)
리플렉스(リフレクス)	400	마비, 수면을 해제
디보이즈(デボイズ)	400	독을 해제
파워츄라(パワフリア)	750	해당 전투에 한해서 완력 50% 상승
디펜(ディフェン)	750	해당 전투에 한해서 체력 50% 상승
패스텐(ファステン)	750	해당 전투에 한해서 각력(다리 힘) 50% 상승
리트라이 구슬(リトライ玉)	500	전투에 재도전할 때 사용
디페 구슬(ディフェ玉)	2000	체력증강마법 「디페」의 획득
세라비 구슬(セラビ玉)	5000	소화복마법 「세라비」의 획득
세라비나 구슬(セラビナ玉)	25000	중화복마법 「세라비나」의 획득
세라큐어 구슬(セラキュー玉)	50000	대화복마법 「세라큐어」의 획득
리플렉 구슬(リフレク玉)	5000	치유마법 「리플렉」의 획득
패스트 구슬(ファスト玉)	2000	각력증강마법 「패스트」의 획득
파워풀 구슬(パワフル玉)	2000	완력증강마법 「파워풀」의 획득
디보이즈 구슬(デボイズ玉)	5000	치유마법 「디보이즈」의 획득
슬립 구슬(スリプト玉)	30000	수면마술 「슬립」의 획득
마즈 플레이어 구슬(マーズプレイヤー玉)	7500	화염마법 「마즈 플레이어」의 획득
프리즈 구슬(フリーズ玉)	10000	동결마법 「프리즈」의 획득
샌드라 구슬(サンドラ玉)	12500	전격마법 「샌드라」의 획득
크로스레이 구슬(クロスレイ玉)	45000	격침마법 「크로스레이」의 획득
븐나구루 구슬(ブンナグル玉)	60000	타격마법 「븐나구루」의 획득
닐 구슬(ニル玉)	90000	암흑마법 「닐」의 획득
사이니온 구슬(シャイニオン玉)	120000	광마법 「사이니온」의 획득
에릭스 구슬(エリクス玉)	150000	부활마법 「에릭스」의 획득
데스 구슬(デス玉)	150000	멸살마법 「데스」의 획득
제크 구슬(ゼク玉)	200000	완전증강마법 「제크」의 획득
HP의 구슬(HPの玉)	500000	최대 HP를 10포인트 상승
MP의 구슬(MPの玉)	500000	최대 MP를 2포인트 상승
완력의 구슬(腕力の玉)	500000	완력을 1포인트 상승
체력의 구슬(体力の玉)	500000	체력을 1포인트 상승
각력의 구슬(脚力の玉)	500000	각력을 1포인트 상승

PLAY STATION



× 프롤로그 ×

앤서: 야~, 또 만났구나!

포치: 어~, 오랜만이군. 아니, 그것보다는 처음뵙겠습니다라고 말해야 하나? 여기는 네 미래의 추억 속이야. 사람은 이곳에서 태어나서 이곳으로 돌아오지. 모든 이야기는 이곳에서 시작해서

이곳에서 끝나는 거야.

앤서: 이야기는 바람을 타고 여러 나라와 많은 세월을 넘어 후세에 전해지는 거야.

용: 소년이야, 눈을 뜰 시간이 왔다. 그 마음에 하얀 바람을 불게 하는 거다.

앤서: 자아, 이야기를 시작하자!!

MEMO

게임 타이틀과 함께 게임 주제가 흐를 때 잠시 동안 기다리고 있으면 위의 프롤로그 화면이 나온다. 의외로 그냥 지나치기 쉬운 화면이다.

포브스의 미래의 추억↓



↑검은 용의 이야기-이런 비람!?

스토리 공략

제 1화.

소년A부터 시작하자 (少年Aから始めよう)

아로마 마을 (현실 세계)

게임이 시작되면 소년A가 잠에서 깬다. 바로 앞에 있는 전차는 소년A의 작품으로 이번 카니발 전시회에 내놓을 물건이다. 우선 왼쪽으로 가보자. 서티와 레바가 보일 것이다. 그런데, 이 레바는 아무리 당겨도 열리지 않는다(문이 무겁다나...). 옆에 나무로 된 문이 하나 있는데 이 문을 열면 램프가 들어오면서 소년A는 뒤로 넘어지게 된다. 이어서 소년B가 들어오면서 본격적인 스토리가 진행된다. 소년A와 소년B는 명명의 의식을 받으러 내일 칸가리안으로 가기로 했는데 그 전에 오늘 카니발에서 소년A가 만든 전차로 작품전에 우승하여 상금을 타자고 한다. 그 상금으로 여비를 충당하고 교통수단으로 전차를 이용하면 그야말로 1석2조라는 것이다. 그런데 카니발에 가려는 순간, 전차가 폭발하면서 부품이 몇 개 없어지고 만다. 결국, 소년들은 오늘을 카니발이나 즐기면서 부품을 다시 모아 전차를 재조립하기로 한다. 우선 만두집으로 향하는 소년들.



부서진 전차

MEMO

일정 조건이 충족되면 가야 할 방향으로 화살표가 생긴다. 그 화살표 위에서 O 버튼을 누르면 진행되기 때문에 길을 헤매는 경우는 없다. 이제 문 앞에 화살표가 생겼을 테니, 나가도록 하자.



열심히 만두를 먹는 돼지. 정말 엄청나!

화면 위쪽에 있는 말에게 이야기를 걸어보자. 잘 살펴보면 그의 머리에 혹이 나 있는데 그 이유는 아까 누워있을 때 주포가 날아와서 그의 머리에 맞았기 때문이다. 그는 풍선 터뜨리기 게임을 해서 기록을 경신하면 주포를 돌려주겠다고 제의한다. 현재 최고 기록은 7마리, 즉, 8마리를 성공해야 한다. 이 게임을 성공하면 말이 주포를 돌려준다. 이제 앤서 광장(アンサ會場)으로 가자.

MEMO

이 게임은 다음 아닌 풍선 돼지(?)를 터뜨리는 것이다. 그러나 돼지가 8마리나 되므로 한 마리씩 공격하다 보면 기회를 놓치게 된다. 그러므로 여기서는 '던지다(投げる)'를 활용하자. 가까이 있는 돼지를 잡아서 최대한 멀리 있는 돼지를 맞추면 된다. 이렇게 하면 동시에 두 마리씩 잡게 되므로 4번만 던지면 OK! 실패하면 재시도할 수 있다.



돼지 던지기~



만두집(あろ飯頭屋)에 오면 만두를 꾸역꾸역 먹고 있는 돼지와 만두집 주인에게 말을 걸면 된다. 만두집 주인이 칸가리안에 갔다 올 때, 선물을 사달라고 하는데, 여기서 '네(はい)'를 선택하자. 그러면 소년A 일행도 만두를 먹게 된다. 만두를 다 먹으면 만두집 주인이 아까 전에 연봉처럼 생긴 물건이 풍선 터뜨리기 회장쪽으로 날아갔다고 말해준다. 이것이 바로 전차의 주포. 이제 화살표를 따라서 풍선 터뜨리기 회장(風船わり會場)로 가보자.



내일의 일을 이야기하는 세 시림



앤서 광장에 도착하면 계단 아래에 있는 원숭이에게 말을 걸자. 그러면, 원숭이가 칸가리안에 간다는 말을 듣고 소년들을 부러워한다. 왼쪽에 있는 임소 할아버지에게 말을 걸면 장로가 작품전 회장(作品展會場)에서 기다리고 있다는 말을 해준다. 화살표를 따라 나가면 작품전 회장으로 가게 된다. 안으로 들어가서 장로에게 말을 걸어보면 소년A와 소년B의 이름을 벌써 생각해 놓았다면서 말도 안되는 이름들을 나열한다. 그러나 소년B가 칸가리안에 가서 명명의 의식을 행할 거라는 말을 하자, 아쉬워한다. 이제 화살표를 따라나가 불고기집(焼肉屋)으로 향하자. 불고기집에 가서 주인과 이야기하면 축구장쪽으로 검은 물건이 날아갔다고 말해준다. 이제 화살표를 따라 축구장(サッカー場)으로!! 축구장에 들어가면 로즈라는 이름의 여자아이가 있다. 머리에 혹이 난 걸로 보아 그 검은 물체에 맞은 듯하다. 소녀는 자기와 PK전을 해서 이기면 그 물체를 돌려준다고 한다. 여기서 이겨야만 전차의 타이틀을 회수할 수 있다. 타이틀을 회수했으면 다시 소년A의 집으로!



## MEMO

PK전은 그다지 어렵지 않다. 화면의 +자 문자가 이동하는데 원하는 위치에 왔을 때 재빨리 O버튼을 누르면 소년A가 그쪽으로 슛을 한다. 참고로 말하자면 로즈는 주로 점프를 해서 막기 때문에 낮은 볼로 차면 승률이 높아진다. 5골 중 3골을 성공하면 이기게 된다.



승부차기, 필사의 강슛!!



맛있는 철판 구이 배불리 먹지

이 전투에서 이기면 이제 작품회장에 가보자. 로봇이 돌아다니고 있다. 장로의 말에 의하면 며칠 전 우물을 파다가 우연히 발견한 로봇이라는데, 폭주한 것 같다고 한다. 소년A가 전차로 대항하려고 하지만, 로봇의 주먹에 타이어가 빠져버리고 말았다. 곧이어 로봇과 소년A의 한판 승부!

## VS BOSS 로봇

제 1화의 보스라고 볼 수 있다. 우선 '오브제'를 선택한 후, 전차를 클릭하고 이어서 로봇을 클릭하면 된다. 그러면 소년A가 전차에 올라타서 로봇에게 포를 한 방 쏘고 다시 내려온다. 이렇게 3번만 반복하면 쓰러뜨릴 수 있다.



대표(?)맛 좀 봐라!!



남색 바람이!

이번 싸움에 이기면 소년A가 로봇을 살펴본다. 그런데 갑자기 로봇이 일어나서 소년A를 공격하는 바람에 소년A는 쓰러지고 전차도 완전히 박살나버린다. 그 순간, 알 수 없는 빛과 함께 남색 바람이 나타나서 로봇을 해치운다. 모두들 의아해하고 있을 때, 장로가 와서 고맙다는 말을 한다. 장로는 전차가 부서져서 칸가리안으로 갈 수 없게 되었다는 소년B의 말을 듣자, 마을 사람들에게



빅! 말고기 철판 구이 직전!!

소년A와 소년B를 위해 모금을 해달라는 내용의 편지를 돌리고 온다. 즉, 전차가 박살이 났으므로 칸가리안까지의 버스 요금을 모금하자는 것이다. 이게 온 마을을 돌아다니면서 사람들에게 말을 걸면 각자 형편에 맞춰서 모금을 해준다(어떤 사람은 아이템을 주기도 한다). 제일 중요한 것은 역시 광장에서 동상을 살펴보는 것으로 떨어져 있는 돈을 주을 수 있다. 그리 큰 돈은 아니지만, 초반에는 이 정도의 돈도 많은 도움이 될 것이다. 다 모았으면 소년A의 집으로 돌아가자.

이 게임은 스토리가 끝날 때마다 무대 뒷이야기를 볼 수 있다. 주로 세일러가 진행하며 다음 이야기의 예고까지 해준다(마지 만화 영화 간다). 인형처럼 등장해서 서로 이야기하는 것을 보면 정말 귀엽다는 느낌이 들 것이다.



게임의 무대 뒷이야기?

## MEMO

어떤 사람이 리트라이 구슬(リトライ玉)라는 것을 주는데 이것은 게임 중반에 유용하게 쓰인다. 이 구슬은 전투에 졌을 경우, 재시도할 때 사용되는 것으로 패했을 당시의 레벨 수만큼 필요하다. 만일, 모자랄 경우는 모자란 만큼 붉은 구슬이 생기게 되는데 이런 경우에는 돈을 아무리 많이 갖고 있더라도 아이템을 살 수 없다. 붉은 구슬을 해제하기 위해 지불하는 돈은 리트라이 구슬보다 비싸므로 어느 정도의 리트라이 구슬은 항상 확보해놓도록 하자.



## 제 2화. 칸가리안으로!! (カンガリアンへ!!)

소년A의 집에서 소년B가 이야기하는 것으로부터 이야기가 시작된다. 오늘은 마을을 출발해서 버스 터미널이 있는 리비드(リビド)까지 걸어가야 한다. 거기서 버스를 타고 칸가리안으로 가면 된다. 우선은 화살표의 방향으로 진행하자. 역시 광장에서 마을 입구로 들어오면 장로가 소년A와 소년B에게 잘 다녀오라고 말한다. 두 소년은 램프와 직별을 하고 칸가리안으로 향한다(램프는 이름이 있으므로 칸가리안에 갈 필요가 없다).

## 롤렛(スゴロクモード) -아로마 기도(アロマ街道)

마을 입구에서 번두리 입구(邊境入)까지의 길은 롤렛 방식으로 진행된다. O버튼은 롤렛의 시작 및 선택으로 여기서 나온 숫자만큼 앞으로 전진한다. 메뉴 화면에서는 R1과 L1버튼으로 앞쪽 칸과 뒤쪽 칸을 볼 수 있다. O버튼으로 지도를 크게 볼 수 있지만, 별 도움은 되지 않는다. 각 칸에는 보물 상자, 전투, 도장, 온천(회복된다), 지뢰(에너지 감소), 함정(앞쪽이나 뒤쪽으로 몇 칸 이동) 등이 있다.

## MEMO

롤렛에 익숙해지면 자신이 원하는 숫자를 나오게 할 수 있다. 우선은 롤렛의 감각을 익히도록 하고 R1버튼을 이용하여 앞에 어떠한 것들이 있는지 수시로 확인하자. 예를 들어, 보물 상자나 도장 같은 것들은 반드시 습득하는 편이 좋다. 도장 같은 경우는 그 칸에 들어가면 찍히는데, 한 롤렛에 도장이 3개까지 나오며 받은 갯수에 따라서 보너스 상품이다. 물론, 도장을 3개 모두 받는 것이 가장 좋은 아이템을 얻을 수 있다.



이것이 바로 롤렛. 생각보다 쉽다

PLAY STATION





리비드

마지막 지점까지 오면 자동적으로 리비드 안에 들어간다. 이곳에서 사람들에게 말을 걸어보자.

한 사람은 이곳이 기계와 광산의 마을이라고 마을 소개를 해주며 다른 한 명은 버스 터미널 방향을 알려준 후, 목욕이라도 하라고 충고해 준다. 이제 화살표를 따라가면 목욕탕으로 가게 된다. 이곳에서는 소년A만 목욕을 하면 된다. 목욕탕 주인에게 말을 걸면 OK. 이제 다시 변두리 입구로 가서 오른쪽 다리(스팀 브릿지)를 건너서 버스 정류장으로 가자.



버스 정류장에서 대화를 해 보면 버스가 고장이 났으며 수리할 사람은 아직 안 왔다는 사실을 알 수 있다. 이래서는 오늘 중으로 출발을 할 수 없다는데... 명명의 의식에 늦을까봐 걱정하는 소년B가 정비사를 부르러 수리장으로 가자고 한다. 수리장으로 가서 건물에 들어가면 한 사람이 바닥에서 잠을 자고 있는데 이 사람이 바로 정비사다. 그를 깨우면 깜짝 놀라면서 곧바로 정류장으로 버스를 수리하러 간다. 정류장으로 따라가면 버스 수리가 끝나있다(정말 빠르다... 불과 몇 초만에...). 카운터에 있는 사람에게 돈을 지불하고 버스를 타자.

버스를 타고 가던 중, 갑자기 테러리스트들이 버스를 검거했다는 방송이 나오면서 버스가 정지한다. 이렇게 되면 명명의 의식에 늦게 되는데... 소년B의 제안으로 소년A가 버스 앞쪽을 살펴러 간다. 앞쪽 차량부터는 테러리스트

트들이 보초를 서고 있다. 좌우로 왔다 갔다하면서 중앙을 한 번씩 보는데, 테러리스트가 좌우를 살펴보고 있을 때 앞으로 전진하고 중앙을 보기 전에 의자 뒤로 숨자. 이 방법을 반복하면 별다른 어려움 없이 문으로 다가갈 수 있다. 마지막에 타이밍을 맞춰서 문으로 들어가면 다음 차량으로 들어갈 수 있다.

MEMO

테러리스트에게 들리면 다시 처음 차량에서부터 시작해야 한다. 그러므로 한꺼번에 많이 가려고 하지 말고 한 번에 한 칸씩 전진하자. 테러리스트를 피해가야 할 차량은 전부 2칸이다.



제일 앞까지 오면 한 남자가 서 있는데 이 남자가 바로 에마크(エマク)이다. 처음에는 소년A에게 위협하니까 빨리 돌아가라고 말하다가 문득 불리 세운다. 육감적으로 소년A가 위협하게 느껴진다는 것이다. 여기서 에마크와 전투를 벌이게 된다. 이 전투에서는 아무리 노력하고 운이 따라주어도 절대로 이길 수 없다. 어차피 저야만 이벤트가 발생하므로 회복 아이템은 쓰지 말고 아껴두도록 하자. 소년A가 지면 '남색 바람'이 다시 나타나서 소년A를 질러 준다. 한편, 뒤쪽 차량에서 다른 테러리스트가 에마크에게 와서 그들이 입수 하려고 한 보고서가 찍혔다고 보고한다. 이에 에마크는 퇴각하라고 명령을 내리면서 자신도 나간다. 이제 오른쪽으로 이동하여 쓰러져 있는 운전사를 일으켜 세우면 그가 다시 운전하여 무사히 칸가리안으로 갈 수 있다.



칸가리안

서쪽 터미널에서 사람들과 이야기하면 센터로 가라고 말해준다. 화살표를 따라 센터로 가면 접수 창구가 4곳이 있다. 우선 바로 앞에 보이는 접수 창구로 가자. 명명의 의식을 하기 위해 접수를 하는 법을 말해줄 것이다. 우선 오른쪽에 보이는 3번 창구로 가서 명명 비자를 받으라고 한다. 3번 창구에서 이야기를 하면 여권이 필요하더니 2번 창구로 가라고 한다. 2번 창구에서는 여권 발행에 필요한 돈을 4번 창구에 지불하라고 한다. 4번 창구에서 돈을 지불한 후, 다시 2번 창구에서 여권을 받아 3번 창구로 가자. 그러면 비자 발급의 수수료를 다시 4번 창구에 지불하라고 한다. 그대로 하고 다시 말을 걸면 비자를 발급해 준다. 이제 이것을 처음에 들었던 아래쪽의 종합 창구에 내면 명명의 의식에 대한 접수를 해준다. 이제 엘리베이터를 타고 위로 올라가자.

이제 올라왔으면 안내원에게 이야기를 한 후, 계단을 올라가

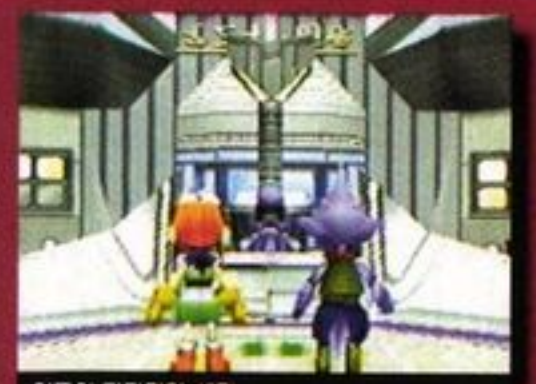


자. 잠시 후, 위에 앉아 있는 로봇이 소년B를 부른다. 이야기를 하고 내려오는데, 소년B의 생일이 내

일 모레이므로 그때 다시 오라고 하며 기속사는 이 건물 98층에 있다고 한다. 다시 소년A를 부른 로봇은 그에게 생일이 아직 안 되었으므로 센터 밖의 기속사에서 기다리고 있으라고 말한다. 이때문에 소년B와는 잠시 헤어지게 된다. 명명의 의식 때까지 칸가리안 견학을 하기로 하고 매일 아침 일찍 센터 입구에서 만나기로 한 소년A와 소년B는 각각의 기속사로 간다.

MEMO

접수 창구는 구조가 상당히 혼란스럽다. 순서를 다시 한 번 설명하자면 「아래 오른쪽 왼쪽 위 왼쪽 오른쪽 위 오른쪽 아래」의 순서가 된다. 번거롭지만 명명의 의식을 위해 열심히 하도록



기속사에 들어가면 입구에서 있는 사람들과 이야기를 하자. 칸리안은 한 방에 두 명씩 들어간다고 말해준다. 그는 소년A의 방을 알려주면서 이미 한 명 들어가 있으니 사이공게 지내라고 말한다. 이제 방으로 들어가자. 방안은 아주 어둡지만 침대에서 한 명이 자고 있는 것을 알 수 있다. 침대를 켜면 불이 켜지면서 자고 있던 여자아이가...





# 제 3화. BOY MEETS GIRL

방안에 있던 소녀는 바로 소동(ソドムの町)에서 온 소녀Y. 서로를 소개한 두 사람은 여러 이야기를 하고 잠이 든다. 다음 날 아침, 소녀Y가 깨워서 일어난 소년A는 그녀와 함께 소년B를 만나러 센터 입구로 간다. 그곳에서 소년B를 만난 세 사람은 함께 칸가리안 견학을 하기로 한다. 제일 먼저 간 곳은 센터 옥상의 도넛 전망대로 경치 좋기로 유명한 곳이라고 한다. 엘리베이터를 타고 올라가면 된다. 전망대에서 망원경으로 경치를 구경하던 중, 소년B가 광장에 사람들이 모여있는 것을 보았다면서 가보자고 한다. 전망대를 내려와서 광장으로 가면 구급차가 지나간다. 사람들의 이야기를 들어보면 어떤 사람은 테러리스트의 이야기를 해주고 어떤 사람은 지하에 있는 하수구의 이야기를, 또 어떤 사람은 아랫마을에 대한 이야기를 해준다(이 대화가 중요하다). 사람들과 대화를 끝냈으면 애완동물 가게로 가보자.

## 애완동물 가게(ペットショップ)

가게 주인에게 말을 걸면 옆에 보이는 보우(ボウ)라는 동물이 제일 인기있다고 말해준다. 이 동물을 들여다보면 소녀Y가 너무 귀엽다며 아주 좋아한다. 그런데 갑자기 보우들이 우리를 부수고 달아난다. 이제 보우를 전부 우리로 돌려보내지 않으면 안된다. 전부 개시!!

### MEMO

보우는 상당히 민첩하게 돌아다닌다. 기본적으로는 먼저서 우리에게 집어넣으면 되지만, 쉽게 잡히질 않는다. 가장 효과적인 방법으로는 보우를 공격하는 것 한 번 때리면 보우의 움직임이 멈춘다. 이 때, 보우를 우리로 던져 넣으면 100% 성공. 이 방법으로 8마리의 보우를 전부 우리에 집어넣자.

보우를 잡아라-우선 먼 데 뛰려고...

보우를 모두 잡으면 가게 주인이 고맙다는 말을 한다. 이제 아까 이야기를 들은 아랫마을에 가기 위해 에스컬레이터를 타러 가자.

이곳 에스컬레이터는 길이가 무려 2km나 되는데 이걸 타고 내려오면 칸가리안의 아랫마을에 도착하게 된다. 마을에 도착하면 화살표를 따라 옛 성벽으로 가자. 그곳에서 대화를 하면 옛날 왕이 살았다는 옛 궁전이 옆에 있다고 하는 이야기를 해 준다. 이제 화살표를 따라 나가려고 하면 폭발음과 함께 예전에 본 적이 있는 테러리스트가 도망쳐 온다. 그 뒤를 폴리스 로봇이 따라와서 테러리스트가 나타났으므로 모두 대피하라고 한다. 이에 일행은 위쪽 마을로 다시 돌아가기로 한다. 에스컬레이터를 통해 위쪽 마을로 돌아온 일행은 코어럽 광장으로 간다. 이곳에서 조각을 뒹고 있는 사람과 이야기를 해 보자. A집에 관한 이야기를 들을 수 있다. 다른 한 사람은 3D영화 '흑기사 류트(リュート)' 대한 얘기와 근처에 가게가 있다는 말을 해 준다. 우선 가게에 들러서 필요한 장비를 사둔 다음, 영화를 보러 가자. 가게에 들어가면 번개 구슬(サンダー玉)을 사서 소녀Y가 번개의 마법을 사용할 수 있도록 해주자.

## 3D영화관(3Dシアター)

영화관 입구에 보면 두 명의 주인공들의 입체 영상이 보인다. 이것을 보면 이벤트가 진행된다. 주인공들의 이름은 각각 크에스와 류트. 크에스는 지금으로부터 약 400년 전, 아로마 왕국의 공주로 아쇼카 법왕(アショカ法王)의 음모로부터 여러 마을을 구하고 흑기사 류트와 싸우다가 같이 죽지만, 오늘날은 여러 마을에서 영웅으로 대접받고 있다. 그러나 영화의 내용은 그와는 정반대. 정의의 기사 류트가 세계를 지배하려는 마법사 크에스와 싸우다가 같이 죽는다는 내용. 결말은 같지만 크에스의 팬인 소녀Y는 이 영화를 보고 나서 매우 화를 낸다. 어느 덧 밤이 되어 세 사람은 각자의 숙소로 돌아간다. 그런데, 센터에서 위로 올라가는 소년B의 뒤로 폴리스 로봇이 따라 들어간다. 조금 수상한데... 다음 날, 기숙사

에서 일어난 소년A와 소녀Y은 소년B를 만나기 위해 센터로 간다. 그러나, 그곳에는 소년B가 없었다. 아래쪽 창구에 물어보면 소년B는 아빈이라는 이름의 하수구 청소부가 되었다고 한다. 그곳은 어제 사고가 있었던 곳... 걱정이 된 두 사람은 하수구로 가기로 하고 밖으로 나간다. 코어럽 광장으로 가서 사람들과 이야기하면 한 사람이 동상 주변에 있는 네 군데의 유리 바닥 중, 한 곳이 영상 처리된 곳인데 그곳이 바로 하수구로 내려가는 계단이라고 가르쳐 준다. 이 이야기를 들으면 좌측 하단의 유리 바닥에 화살표가 생긴다. 이제 소년B를 만나러 아래로 내려가자. 하수구는 특별히 어려운 구조는 아니다. 하단부에 있는 열쇠 구멍은 제 5화에서 활용하게 되므로 위치를 잘 기억해두자. 위쪽으로 가면 길이 나온다. 이곳에서 전투를 하는 곳은 총 4군데. 최소한 3번은 싸워야만 아빈을 만날 수 있다.



레버를 내리자

도중에 있는 적과의 전투

중간의 길목에 나오는 적은 별로 어렵지 않아서 수중 폭탄을 던지면 한 번에 한 마리씩 처치할 수 있다. 좌우의 통로에 있는 레버를 내려야만 소년B가 있는 곳으로 가는 통로의 문을 열 수 있다. 다만, 문제가 되는 것은 가브리치(カブラチ)인데 이 놈은 예전에 애완동물 가게 주인이 놓아주었다는 아기가브리치다. 문을 열면 가브리치가 통로를 지키고 있다. 현재의 소년A에게 있어서는 상당히 강력하기는 하지만 싸울 수밖에 없다.

## VS BOSS 가브리치

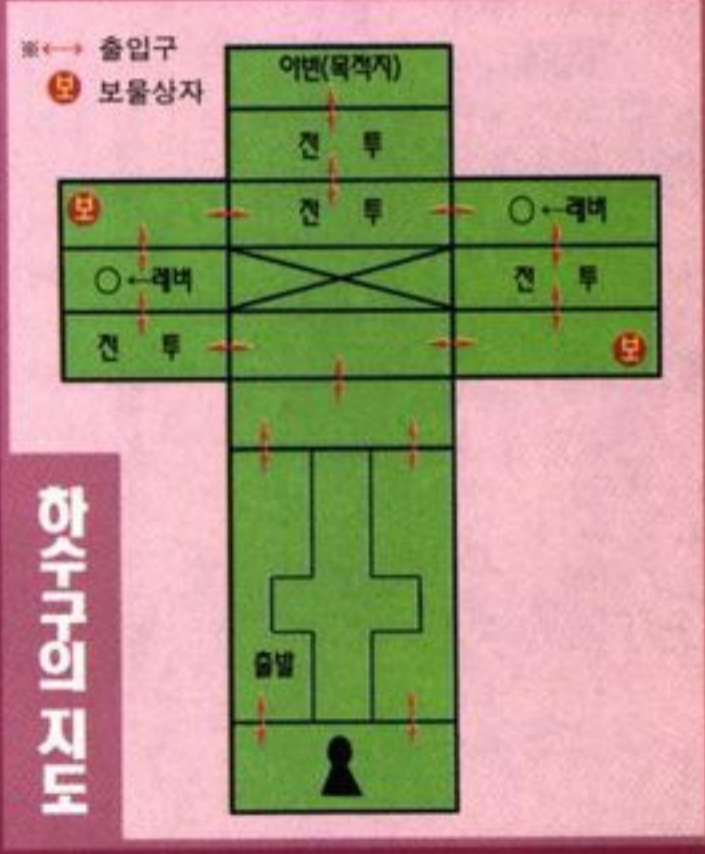
소년A는 무조건 도망다니면서 폭탄을 던지자. 폭탄을 다 던졌으면 보통 타격으로 공격하자. 소녀Y는 처음에는 번개의 마법으로 공격하다가 불로 공격하자. 단, 소년A의 HP가 낮아지거나 독에 감염되면 회복시켜주어야 한다. 공격력은 소년A가 더 뛰어나므로 이 방법이 가장 효과적이다.

소년A VS 가브리치. 정말 강한 적이다

아빈을 만나서 대화를 하면 정말 어처구니없는 말을 한다. 자신의 이름은 아빈이고 직업은 하수구 청소부라고 말하면서 너희들은 누구냐는 것이다. 즉, 현재 자신의 이름과 해야 할 일 이외에는 기억을 하지 못하는 것이다. 그는 아로마 마을에는 다시 돌아가지는 않고 앞으로 계속 이곳을 청소해야 한다고 말한다. 이 이벤트가 끝나면 다음 스토리로 넘어가게 된다.



하수구를 청소하는 아빈



PLAY STATION



제 4화. 이름 없는 마을 (名前のない町)

소년A와 소녀Y는 기숙사에서 서로 이야기를 한다. 소녀Y가 가지고 있던 줄시계가 빛나자, 그것을 만진 소년A는 빛에 썬여서 다른 곳으로 이동한다. 그곳은 지금으로부터 400년 전인 크에스가 살고 있는 시대이다.



빛나는 시계



시간 이동할?

과거 세계

소년A는 크에스와 사스케가 아쇼카 군단과 싸우는 장소로 시간 이동하게 된다. 게다가 운 나쁘게도 크에스가 불려낸 '붉은 바람'의 공격에 휘말리는 바람에 정신을 잃는다. 소년A가 깨어나자, 크에스가 말을 건다. 아무래도 그녀와 사스케는 소년A를 알고 있는 듯한데... (나중이야 알게 되지만, 한참 후에 소년A는 훨씬 이전의 크에스와 만나게 된다. 즉, 소년A는 크에스를 처음 보지만 크에스는 소년A를 두 번째 보는 셈이다). 크에스는 지금 이름 없는 마을로 가는 중이라면서 소년A도 함께 동행하게 된다. 그들의 목적은 아쇼카의 수송부대가 어떤 고대 병기를 가지고 이름 없는 마을로 가고 있는데 그 수송부대를 따라 잡아서 병기를 파괴하는 것이다.

롤렛- 이름 없는 마을로 (名前のない町へ)

이 롤렛은 조금 난이도가 높다. 그 이유는 8칸 앞에 아쇼카의 수송부대가 있는데 그들이 풀인하기 전에 따라잡아야 하기 때문이다. 만일, 적이 먼저 풀인하게 되면 처음으로 돌아와 다시 시작해야 한다.

MEMO

수송부대를 따라 잡으면 전투 모드로 변환된다. 여기서는 크에스와 사스케가 충분히 강하므로, 이들을 심분 활용하도록 하자.



아쇼카의 수송부대와의 전투!!

수송부대를 무찌르면 그들이 운반하던 물체를 놓고 이야기하게 된다. 이 고대 무기는 마법의 기계라고 하는데 힘으로는 부술 수 없는 모양이다. 여기서 소년A의 특기 발휘! 기계를 만지는 것을 좋아하지만 90%의 폭발율을 자랑하는 소년A. 그가 무기를 만지자, 곧바로 폭발해버린다. 다음 목표는 이름 없는 마을을 아쇼카의 세력에서 구해주는 것. 롤렛을 계속하여 끝인저점까지 가자.

이름 없는 마을

이곳에 도착하면 문을 지키는 병사들과의 전투가 시작된다. 이번 스토리에서 전투가 자주 등장한다. 모든 전투에서 승리하여 소년A를 레벨 업시키자.

MEMO

철문의 우측을 자세히 보면 대포가 있다. 적군도 이 대포를 오브제로 활용, 아군을 공격해 온다. 우선 소년A를 대포 쪽으로 보내서 대포를 오브제로 활용하도록 하고 사스케로 하여금 그 앞을 막아서 적이 먼저 대포로 가지 못하게 해야 한다. 아울러 후방에서 크에스가 마법을 쓰면 이번 적은 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

주택가에 들어서서 사람들과 이야기한 후, 의장의 집으로 간다. 의장과 이야기를 하면 그는 일행을 아쇼카 군 관계자인 줄 알고 자기 소개를 한다. 이때, 한 소녀가 들어와서 아쇼카 군에 의

해 넘버 7의 주민이 폭행을 당하고 있다는 말을 한다. 이에 크에스 일행은 그를 구하러 주택가로 돌아간다.

MEMO

2번째 전투. 적은 돼지 두 마리이다. 이미 싸워 보았으니 어렵지는 않을 것이다.

이 싸움에서 이기면 넘버 7이 불에 휩싸여서 죽는다. 아쇼카에게 반항하면 자동적으로 불타도록 되어 있다는 것이다. 일행은 보다 자세한 정보를 얻기 위해 반란군을 만나러 술집으로 간다.



불에 휩싸인 넘버7

술집에서 이야기를 하고 있으면 어떤 사람이 와서 따라오라고 한다. 그를 따라서 벽으로 들어가서 안에 미하엘(ミハエル)라고 하는 사람과 이야기를 하자. 그의 이야기로는 게레나 총독(ゲヘナ總督)이 마을 사람들에게 불의 각인이란 것을 시행했다고 하는데 그 각인을 당한 사람이 아쇼카에게 반항하려고 하는 마음을 먹으면 불에 타 죽게 된다고 한다. 그리고 이것을 없애려면 총독부에 있는 아쇼카의 석상을 부수면 된다는 정보를 알려준다. 그리고 이제 곧 총독부에 주교가 오기로 되어있는데, 자신이 주교로 가장하여 먼저 갈테니 크에스 일행이 진짜 주교 일행을 저지해 달라는 주부탁을 한다. 일행은 이에 응하기로 하고 강철의 문으로 주교 일행을 저지하러 간다.



술집 지하에 있는 밀실

주교의 일행 앞을 가로막는 크에스 일행. 그러나, 이 주교는 그냥 인형으로

반란군을 잡기 위한 함정일 뿐이었다. 상황이 이렇게 되면 미하엘이 위험하므로 재빨리 이들을 물리치고 총독부로 가자!

MEMO

이번에는 들어올 때와는 달리 바로 옆에 대포가 있다. 대포를 사용하면 이런 녀석 들쭉은 식은 죽 먹기! 소년A와 크에스를 번갈아 대포로 공격하게 하고 사스케는 '돌격 앞으로!'를 시켜서 적을 물리쳐. 현 시점에서는 사스케가 충분히 강하기 때문에 아무런 문제가 되지 않는다.

이 싸움에서 이기면 주택가를 지나 총독부로 가게 된다. 도중에 주택가에서 한 번 더 싸우게 되지만 별로 문제되지는 않는다. 총독부에 가면 미하엘이 불의 직인을 당하고 감옥으로 끌려간다. 일행은 작전을 짜기 위해 술집 지하로 돌아오는데...

크에스가 의장에게 협조를 구하자면 시 의장의 집으로 간다. 의장은 아쇼카를 좋아하지는 않지만, 마을 사람들의 안전을 위해서 복종하고 있었던 것이다. 그러므로 정의감이 넘치는 크에스가 미하엘을 구출하고 총독을 쓰러뜨리겠다는 거절할 리가 없다. 그러나 실패의 경우를 대비해서 협조할 수는 없다는 것이다(자신도 반역자가 되므로). 하지만 무릎을 꿇고 비는 일행에게 감동했는지 총독부 건물의 지도를 건네주면서 부디 미하엘을 구해달라고 한다. 이 지도로 통해 비밀 공중통로가 있는 것을 안 일행은 그곳으로부터 잠입하기로 한다. 주택가를 지나 뒷골목으로 가면 순찰중인 적 2명과 마주친다. 이들을 물리치고 공중통로 입구로 가면 입구에 큰 바위가 놓여 있다. 사스케와 소년A가 이것을 옮기고 일행은 안으로 들어간다. 공중통로 안에서는 2번 적과 싸우게 된다. 각각 3마리씩 등장하지만 장거리 공격 능력이 없으므로 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.





## MEMO

공중통로에서는 적과의 거리가 있으므로 아군이 유리하다. 소년A는 물통을 던지게 하고 크에스의 불 공격으로 충분하다. 편법으로는 사스케를 적에게 던지는 방법도 있다(추천!).



공중통로에서 적과의 싸움

총독부에 도착하면 아쇼카의 석상이 보인다. 이 석상에게 다가가려는 순간, 게헤나 총독이 나타나서 그와 싸우게 된다. 언뜻 보아도 이세까지의 적들 중에 가장 강하다는 것을 알 수 있다.



끼여나 총독 등장!!

## VS BOSS

게헤나 총독

제 4회의 보스인 게헤나 총독은 엄청나게 강하다. 초반에 게헤나 총독의 공격으로 아군은 3명이 전부 타격을 입는다. 이래서는 회복하기에 비해서 제대로 공격을 할 수가 없다. 그러나 자세히 보면 좌우에 하나씩 이상한 기계가 있을 것이다. 앞서 이름 없는 마을에 들어오기 전에 수송부대 녀석들로부터 빼앗았던 바로 그 마력 증폭 장치이다. 보통 타격 한 방이면 부서지므로 전투의 시작과 동시에 사스케와 소년A로 하여금 하나씩 부수도록 하자. 그러면 게헤나 총독은 한 명씩 공격하기 시작할 것이다. 이제 H50이나 크에스의 마법으로 조금씩 회복하면서 되도록 장거리 공격을 해야 한다(접근해도 타격을 받으면 뒤로 밀려나기 때문).



우선은 기계를 부수고

전투가 끝난 후, 석상을 부수려고 하지만 칼로는 도저히 부술 수 없다. 이때, 의장이 달려와서 바람의 힘을 사용해야만 부술 수 있다고 소리친다. 결국, 크에스가 바람의 힘을 사용하자, 석상과 함께 게헤나 총독도 사라진다. 이로써 불의 적인의 효과도 사라지고 '이름 없는 마을'은 '자유의 마을 소돔'이라는 이름으로 역사에 남게 되었다. 강철의 문로 나가려는 소년A에게 크에스가 여

러 가지 이야기를 해준다. 다음에 만날 때에는 반드시 서로 이름을 부를 수 있도록 하자고... 이름의 중요성과 자신의 존재에 대한 이야기를 나눈 후, 크에스는 소년A에게 아로마 왕국의 문장을 우정의 표시로 준다. 소년A는 다시 본래의 세계로 돌아간다. 잠을 자고 있던 소녀Y가 인기적 때문에 깨어나지만 소년A를 보고 안심한다. 무사히 돌아와서 다행이라고...

## 제 5화. 명명의 의식(命名の儀)

그날 밤, 소녀Y는 소년A에게 그동안 어디서 무엇을 했느냐고 묻는다. 소년A는 소녀Y에게 자신이 겪은 이상한 체험을 이야기해준다. 소녀Y가 이를 믿지 않자, 소년A는 크에스에게서 받은 아로마 왕국의 문장을 보여 준다. 그것을 본 소녀Y는 소년A의 말을 믿게 된다. 소년A는 소녀Y에게 그 문장을 우정의 표시라며 건네준다. 그러자 소녀Y는 크에스의 이야기가 적혀 있는 그림책을 소년A에게 준다.



소녀Y에게 아로마 왕국의 문장을 준다

### 코어럽 광장

아빈을 다시 만나기 위해 하수구로 향하던 두 사람은 코어럽 광장에서 조각담이 쓰러져 있는 것을 발견한다. 사람들의 말에 의하면 2명의 테러리스트들이 나타나서 조각담이를 습격했다고 한다. 그런데, 자세히 보니 A칩이 제거된 것 같다. 이제 하수구로 들어가서 어제 아빈이 있었던 장소로 가자. 하수구에서 아빈에게 말을 거는 두 사람. 그러나 아빈은 여전히 두 사람을 기억하지 못한다. 이 때, 소년A는 '배리먼 나올지도 몰라...'라는 엉뚱한 생각을 해내고 자신의 스페너로 아빈의 뒤통수에 일격을!! 결국 아빈은 제정신으로 돌아온다. 밖으로 나가던 도중, 일행은 쓰러져 있는 조각담이 에뮤(エミュー)를 만난다. 그의 말에 따르면

A칩을 제거할 수 있는 사람이 테러리스트 중에 있으며 그는 제 8 거주지에 가면 만날 수 있다고 한다. 그는 소년A에게 하수구의 열쇠를 주면서 하수구를 열어달라고 부탁한다. 하수구의 열쇠로 문을 열면 하수구의 물이 빠지면서 감옥이 나온다. 그 감옥에 들어가면 어떤 사나이가 있는데, 에뮤를 만났느냐고 물은 후, 고맙다는 말을 남기고 먼저 나간다. 이제 아빈의 A칩을 제거하기 위해 제 8 거주지(第8居住区)로 가자.



감옥에 있던 남지. 도대체 누구일까?

### 제 8 거주지

사람들과 이야기만 하면 순조롭게 제 8 거주지까지 갈 수 있다. 제 8 거주지에 도착해서 앞으로 가면 바로 전투 시작이다. A칩에 의해 조종되는 돼지 한 마리와 그의 부하처럼 보이는 말 두 마리(어떻게 돼지가 말의 대장이...?).

## MEMO

돼지의 전투력이 말들보다 강하다. 우선 돼지를 집중적으로 공격해서 없앤 후, 나머지를 처리해야 한다. 곁에 아빈이 있으므로 제 1화에서처럼 아빈을 오브제로 활용하여 돼지를 공격하자. 참고로 뒤쪽에 보이는 주전자는 뜨겁기 때문에 손으로 들 수 없다.

돼지들을 이기면 끝이 커다란 폭우이 들린다. 그쪽으로 가보면 어떤 남자와 여자가 서있는데 이들이 바로 마을사람들이 이야기하던 테러리스트들이다. 어떤 박사가 한 명 나와서 그들과 이야기를 나누는데 여자가 박사의 A칩을 제거하자, 박사는 제정신으로 돌아온다. 박사는 본래 왕궁에서 일하던 사람이지만 지금의 왕이 가짜라는 사실을 안 테러리스트들이 왕궁 세력들을 도와주고 있었던 것이다(조각담이 에뮤도 왕의 신하였다). 결국, 일행은 이들과 협력하기로 한다. 그리고 소녀Y의 요청으로 여자가 아빈의 A칩을 제거해준다. 일행은 돌아가던 중, 테러리스트로 오해를 받아 폴리스 로봇의 공격을 받는다. 이 전투에서 승리하면 일단 소녀Y를 데리고 아로마로 돌아가자는 결정을 내린다. 그리고, 제 1 에스컬레이터로 돌아가면 다시 틀게이트(トルゲイト)와 싸우게 된다.



아빈의 A칩을 제거해주는 테러리스트

## MEMO

폴리스 로봇은 상당한 강적이다. 처음에는 폴리스 로봇 2대가 나오고 이 싸움에서 이기면 다시 폴리스 로봇 3대가 나온다. 두 번째 싸움에서는 바로 옆에 있는 주전자를 던지면 우선 한 대는 쓰러뜨릴 수 있다. 주전자는 그냥 던지는 것이 아니라 특기에서 '클럽(クラブ)'을 선택하면 된다. 아빈의 A칩을 제거한 후, 옆에 있는 보물 상자를 열지 않았다면 특기에 클럽 능력이 없을 것이다. 폴리스 로봇은 아빈을 활용한 점프 공격, 그리고 소녀Y의 마법이면 충분히 이길 수 있으며 틀게이트는 소년A의 아빈을 활용한 점프 공격 2번, 또는 소녀Y의 번개 마법 1번이면 쓰러뜨릴 수 있다.



폴리스 로봇과 전투!



서쪽 터미널

플레이트를 이긴 후, 화살표 방향에 따라 길을 가면 서쪽 터미널에 도착한다. 이곳에서 쉬려고 하면 갑자기 폴리스 로봇이 3대 나타난다. 일행에게 테러리스트를 보지 못했느냐는 질문을 하자, 소녀Y는 센터 쪽에서 수상한 사람들을 보았다고 말하고 폴리스 로봇은 그 쪽으로 가버린다. 이제 소년A 일행은 폴리스 로봇이 타고 온 경찰차로 아로마로 돌아가기로 한다.

해치우고 소년A를 구한다. 여기서 남색 바람과 이야기를 하는 일행. 여기서 소년A가 풍술사라는 것을 알게 되고 소년A와 소녀Y는 각자 자신의 이름을 정하여 자신들만의 명명의 의식을 행한다. 소년A는 '포브스', 소녀Y는 '세일러'라고 각자 정한다. 이제 일행은 남색 바람의 순간이동 능력으로 아로마에 돌아가게 된다.



다시 만난 남색 바람!!

MINI GAME

게임 오버가 없는 자동차 경주 게임이다. 경찰차를 운전해서 목표 지점까지 가면 된다. 가속이나 브레이크의 기능은 없고 단지 방향 조절만 할 뿐이다. 에너지도 없으며 다른 차와 부딪쳐도 별다른 해가 없다



미니 게임, 달리는 자동차

그러나, 결국 검문에 걸린 일행은 스파일(스파일)이라고 하는 로봇을 상대로 전투를 벌이게 된다. 전투에서 이기면 다시 수습 대의 스파일이 나타나지만 남색 바람이 다시 나타나 로봇을

MEMO

스파일의 공격은 타격이 강하다. 접근전은 불리하므로 새로 익힌 '클립'의 능력을 십분 활용하자(경찰차를 들어 올려서 적에게 던질 수 있다). 아울러 기계류는 전기에 약한 법, 번개 마법 한 방으로도 쓰러뜨릴 수 있다.



이것이 '클립'의 능력, 엄청난 괴력이다!!

을 알 수 없다. 마을을 돌아다니면서 내용을 알아보아야 한다. 우선 앤서 광장에 가서 윈송이와 이야기하면 '솜'이 불고기집 이야기가 아니냐는 말을 해준다. 불고기 집에 가면 지난 번에는 만두를 먹던 돼지가 이번에는 불고기를 먹고 있다. 그에게 편지를 보여주면 '아무리 나라고 해도 염소가 아닌 이상 종이는 못 먹어'라는 말을 한다. 이것이 바로 힌트. 다시 앤서 광장으로 가서 염소에게 편지를 보여주면 편지를 먹어버린다. 종이를 먹은 염소는 갑자기 말을 하기 시작한다. 이 편지는 어떤 마법에 의해 씌여진 것으로 염소가 먹으면 내용을 말해주는 것이었다. 염소는 람프가 지금 옛 아로마 성의 흔적에 숨어 있으니 이곳으로 와달라는 말을 해준다. 그 편지대로 아로마 성의 흔적으로 가게 되는데...



염소가 편지를 먹지, 말을 하게 시작한다

아로마성 흔적(아로마城跡)

아로마 성 흔적에 도착한 일행은 문을 열려고 하지만 열리지 않는다. 결국 다른 입구를 찾아야 한다. 입구에 있는 두 개의 동상을 클릭해 보면 돌아가도록 장치되어 있어서 돌릴 것인가를 물어본다. 왼쪽 동상을 한 번, 오른쪽 동상을 세 번 돌리면 아래로 내려가는 계단이 생긴다. 이곳으로 내려가면 람프를 만날 수 있다. 람프의 이야기를 들어보면 엄청난 사실을 알 수 있다. 우선, 문어족은 장수하기 때문에 많은 지식을 갖고 있다는 것과 이것을 악용당하기 싫어서 이곳에 숨어 있었다고 한다. 또한 침략자들이 노리고 있는 풍술사에 대해서도 알고 있는데 자신이 400년 전에 크에스 공주에게 들은 이야기는 나중에 이곳 아로마에 '포브스'라는 이름의 풍술사가 오면 그에게 바람의 계곡으로 가는 지도를 주라고 했다는 것이다. 그 지도를 이 성의 안쪽

방에 숨겨 놓았지만 유령이 출몰하는 바람에 가져갈 수 없다고 한다. 이에 포브스는 세일러와 함께 그 지도를 가지러 가고 나머지 두 사람은 기다리기로 한다.



성 밑의 방에서 만난 람프, 바람의 계곡?

성 안으로 들어가면 지도를 참고하면서 바람의 계곡으로 가는 지도를 찾으려 하자, 그전에 가샤(ガシャ)와의 승부가 있다. 중간에 등장하는 하이프(ハイブ)는 아주 약하므로 걱정할 필요가 전혀 없다.

VS BOSS 가샤

가샤는 HP가 아주 높는데다가 방어력을 높이는 마법까지 쓴다. 타격으로는 불리하므로 접근하는 것은 삼가자. 우선 포브스로 하여금 좌우의 기둥을 오브제로 활용하게 하자. 포브스가 기둥을 가샤 쪽으로 무너뜨리면 그 후에는 벽돌(カレキ)들을 던져서 공격하자. 세일러는 번개주만 집중적으로 사용하도록 하자(필요할 때는 회복도 사용).



베기! 기둥 무너뜨리기!

제 6화. 검은 침략자(黒き侵略者)

순간이동으로 아로마에 돌아온 포브스 일행. 그런데 포브스의 집이 완전히 부서져 있다. 도대체 무슨 일이 일어난 걸까? 집 옆에 있는 사람에게 말을 걸어보면 장로가 마을 입구에서 포브스 일행을 기다리고 있다는 말을 해준다. 장로를 만나기 위해 만두집을 거쳐 앤서 광장으로 가자. 앤서 광장에서 검은 로봇 3대를 만나게 되는데 그들의 이야기로 미루어 볼 때 풍술사를 잡기 위해 이곳에 있는 듯하다. 로봇들은 일행을 어린아이로 취급하면서 그냥 가라고 한다. 마을 입구로 가서 장로를 만나자.



부서져 버린 소년A의 집



장로와 이야기를 하면 장로가 람프에게서 받았다고 하는 편지를 준다. 내용은 '솜' 한 글자. 이래서는 도무지 못



아로마성 흔적 지도

※→ 출입구  
● 보물상자



지도를 손에 넣었으면 램프와 아빈이 기다리는 방으로 돌아가자. 그러나 안에는 아무도 없고 책상 위에 편지 한 장만이 놓여 있다. 편지의 내용은 너의 친구들은 내가 맡는다. 되찾고 싶으면 풍차 오두막으로 와라. 만일 오지 않으면 오늘의 저녁 식사는 참새구이와 문어 튀김이다. 하네스 군단장 실비(ハネス軍團長 シルビ-)라고 적혀 있다. 이렇게 되면 가지 않을 수 없다. 화살표를 따라 풍차 오두막으로 가자.



램프와 아빈이 납작당했다

### 풍차 오두막(風車小屋)

이곳에 도착하면 지난 번에 만났던 검은 돼지 군인들이 있다. 이들은 별로 강하지 않으므로 간단히 해치우자. 안으로 들어가면 두 명의 여자 군인이 있다. 이들은 돼지들보다는 강하지만 포브스의 타격 공격에 세일러의 마법공격으로 공격하거나 클립 능력으로 무찌를 수 있다. 이제 위로 올라가면 실비가 기다리고 있다. 실비는 너무 강력한데다가 남색 바람도 힘을 쓸 수가 없다(실비의 잠에는 바람을 풀리치는 결계가 있다고 한다). 결국, 마을 사람들이 실비를 붙잡는 동안 세일러를 데리고 일단 피신하기로 한 포브스 2보 전진을 위한 1보 후퇴다.



너무나도 강한 실비!

집으로 돌아온 포브스 여기서 장로가 포브스에게 '파괴탄'이라고 하는 총알을 준다. 단, 발사하는 장치는 포브스가 만들어야 한다. 이제 작품전 회장으로 가서 제 1회에서 나왔던 로봇의 잔해를 이용하여 바주카포를 장착한 로봇인 타로보를 만들자. 다시 풍차 오두막으로!



재료를 모아서 로봇을 만들자



원생된 타로보. 너무 귀엽다

이제는 앞을 가로막는 적이 없다. 다시 한 번 실비에게 도전하자! 이번 전투에는 '오브제가 없으므로' 정공법으로 싸워야 한다. 실비는 상당한 강하므로 신중히 싸워야 할 것이다.

### VS BOSS 실비

강적이기는 하지만 원거리 공격은 없다. 우선 포브스로 하여금 실비를 최대한 멀리 던져버리도록 하자. 그런 다음, 포브스로는 타격 공격을, 세일러는 번개 마법에 집중하도록 하자. 타로보의 타격은 별 볼일이 없으므로 여기서는 제 4회에서 입수한 수리검을 발사하도록 하자.



포브스는 타격 공격, HP가 70이되면 회복시격이 된다



세일러는 번개 마법만 사용하자

실비를 이기면 이벤트가 계속된다. 타로보가 '파괴탄'으로 실비의 검을 부숴버리면 실비가 쓰러진다. 이제 위로 올라가서 보물 상자 안에 있는 지하실의 열쇠를 꺼내자. 그런데 아래로 내려오

면 실비가 보이지 않는다. 아무래도 도망간 듯하다. 주저하지 말고 지하실에 있는 아빈과 램프를 구해준다. 이들과 상의한 결과 포브스와 세일러와 타로보가 바람의 계곡이라는 곳에 가보기로 하고 아빈과 램프는 남아서 마을을 어떻게든 지키기로 한다. 일행은 바람의 계곡으로 향한다!



바람의 계곡으로 출발~

### 제 7화. 바람의 계곡(風の谷)

마을 입구에서부터 걷기 시작한 포브스 일행, 갑자기 실비 일당이 나타나서 기습 공격을 하는 바람에 타로보가 쓰러진다. 이에 위협을 느낀 포브스 일행은 타로보를 데리고 도망을 가기 시작한다. 그리고 운명의 물렛 모드 시작!!



갑자기 공격당하는 타로보

### MEMO

이번 물렛은 조금 어렵다. 물렛을 두 번 돌리면 바로 뒤에서 실비도 물렛을 돌리며 쫓아오기 때문이다. 게다가 실비에게 따라 잡히면 다시 처음부터 해야 한다. 그렇다고 해서 무작정 끝만을 향하면 아이템이나 도장을 못 얻을 수 있다. 그러나 이곳 물렛에는 별로 중요한 아이템이 있는 것도 아니므로 빨리 도망가도록 하자. 일부러 적이 있는 곳만 머물러서 경험치를 올리는 것도 한가지 방법이다.



집안을 딱의 이벤트. 다시 처음부터!

### 바람의 문(風の門)

실비보다 먼저 도착하면 앞에 바위벽이 가로막고 있다. 포브스가 이것을 건드리자, 갑자기 벽의 일부가 사라져 버린다. 그 안을 통과하는 포브스 일행. 다 지나가면 다시 벽이 생겨서 실비 일

행은 포브스가 다른 곳에 숨어있는 줄로 착각하고 그냥 돌아간다. 입구에서는 장로인 사취(サグイ)를 만날 수 있다. 그녀는 포브스가 풍술사라는 것을 알고 풍술사와 바람의 계곡에 대한 여러 이야기를 해준다. 전설에 의하면, 포브스는 바람의 계곡의 구세주이며 시련의 동굴에 들어가서 관문을 통과하면 마을 사람들이 모두 포브스를 믿을 거라고 한다. 그리고 시련의 동굴에는 한 사람밖에 들어갈 수 없다고도 하는데 즉, 세일러와 타로보는 동행하지 못한다는 의미이다. 이제 포브스 일행은 시련의 동굴로 향한다.



포브스를 맞이해주는 시취

집회장을 지나 공원으로 가면 공룡이 한 마리 서있다. 이 공룡은 바람의 계곡을 지켜주는 수호신 같은 존재이다. 옆에 있는 사람과 이야기한 후, 이곳을 지나면 가게가 나온다.

### MEMO

가게에 있는 세일러의 전용장비가 상당히 탐나지만, 제 7,8화에서는 세일러가 전투에 참가하는 일이 없다 그러므로 각종 마법의 구슬을 사두는 편이 좋다. 크로스레이 구슬(クロスレイ玉)과 번나구루 구슬(ブンナグル玉)은 구입 물품의 최우선 순위. 이런 구슬들은 시간을 이동해도 포브스가 가지고 다닐 수 있으므로 이 구슬로 다른 시대의 사람에게 마법을 익히게 할 수 있다.

PLAY STATION



폭포(瀧)

위에 있는 동굴로 들어가려고 하면 세일리와 타로보는 핑거져 나온다(한 명밖에 들어갈 수 없기 때문). 결국, 포브스 혼자 들어가기로 하고 나머지는 여기서 기다리기로 한다. 안으로 들어가면 문이 세 개 있다. 왼쪽이 행운의 방(運の部屋), 오른쪽이 지혜의 방(知の部屋), 정면의 방이 힘의 방이다. 행운의 방에서는 정말 행운이 따라 주어야 한다. 7가지 무지개 색깔의 수정이 있는데 그 중에서 부숴도 폭발하지 않는 3개의 수정을 부숴야 한다. 나머지 4개는 그냥 폭발하지만 최악의 경우에는 7개를 다 부숴야 하는 경우도 있다. 지혜의 방은 의외로 쉽다. 빨주노초파 남보의 무지개 색의 순서대로 수정을 부수면 된다. 마지막으로 힘의 방에 들어가면 7개의 수정과 머피킹(マフィキング)이라고 하는 로봇이 한 대 있다. 머피킹을 무찌른 다음, 그 뒤쪽의 문으로 들어가자. 안에 들어가면 바람의 수정 구슬이 남색 바람을 불러낸다. 밖으로 나오면 포브스는 마을사람들로부터 전설의 풍술사로 인정받고 바람의 계곡의 장로가 된다.



右まへの知事を見せるがよい  
指定された順番を覚えて 物品を破壊しよう  
지혜의 방



행운의 방



동굴 가장 안쪽에서 남색의 비를!!!

VS BOSS 머피킹

머피킹의 공략은 조금 번거롭다. 우선 머피킹을 한 번 때리면 색깔이 변한다. 이때의 머피킹은 무적이 되므로 아무리 때려도 헛치게 된다. 머피킹의 색깔과 같은 색의 수정을 부수면 다시 원래대로 되고 다시 때리면 색깔이 또 변한다. 즉, 이 방법은 머피킹을 상대하면서 수정을 부수야 하므로 아주 힘들다. 그러므로 HP를 회복할 아이템이 충분하다면 방에 들어가자마자 수정을 전부 부숴버리자 그러면 머피킹을 아무리 때려도 색깔이 변하지 않는다.



수정을 전부 부숴버리지!



그 무에는 머피킹을 그냥 때리면 된다

집회장으로 가서 사휘와 이야기를 하면 풍술사들이 살던 저택에 가보라고 한다. 저택에 도착한 포브스 일행. 하지만 포브스가 아무리 애써도 문은 열리지 않는다. 이 때, 세일리가 지난 번에 포브스에게 받은 문장을 문에 대면 자연스럽게 열린다. 안으로 들어가서 내부를 둘러보기로 한 포브스 일행. 왼쪽부터 순서대로 감옥, 서재, 침실, 치료실이다. 침실에는 편지와 열쇠가 놓여 있다. 편지에는 포브스에게 열쇠를 주는 내용이 적혀 있지만 누가 보냈는지 확인하면 그냥 너의 친구가 라고 적혀 있을 뿐이었다. 이 때, 세일리의 줄시계가 다시 빛난다.



풍술사의 저택

제 8화. 크에스와의 재회(クエスとの再會)

다시 빛나는 세일리의 줄시계. 그 줄시계에 의해서 포브스는 다시 과거로 이동한다. 포브스가 도착한 곳은 과거 세계의 풍술사의 저택. 때마침 크에스가 옷을 갈아입고 있다. 아무런 설명도 못한 채 크에스에게 공격당해 정신을 잃은 포브스는 결국 감옥에 갇히고 만다. 정신을 차린 포브스는 풍술사의 저택에서 얻은 열쇠로 문을 열고 나온다. 밖으로 나온 포브스는 장로의 집에 들른다. 갑자기 큰 폭발음이 나자, 포브스는 그쪽으로 향한다. 그곳에는 크에스와 사스케가 아쇼카의 병사들을 상대로 싸우고 있다. 포브스가 크에스를 구해주자, 이들은 포브스가 아쇼카의 병사가 아님을 확신하고 바람의 계곡에 잠입한 아쇼카의 병사들을 처치하기 위해 함께 동행하기로 한다. 이 때, 사스케와 크에스가 장로의 집에 적이 잠입한 김새를 쫓는다. 일행은 서둘러서 장로의 집으로 향한다.



열쇠를 이용하여 감옥에서 나오자

장로의 집에 도착한 일행. 그러나 장로는 보이지 않고 아쇼카 병사 3명이 기다리고 있다. 이들을 무찌른 다음, 장로를 찾아보자. 화면 위쪽으로 아궁이가 보이는데 이 안에 장로가 숨어 있으므로 꺼내주자. 장로와 이야기하는 도중 사스케와 크에스는 다시 적의 기를 감지하고 이번에는 도장으로 향한다.

MEMO

아쇼카 병사들은 공격력이 강한테다가 독을 감염시키기도 하기 때문에 장기전은 불리하다. 바람의 힘을 십분 활용하여 속공으로 쓰러뜨리자. 이들에게 이기면 경험치를 많이 얻을 수 있다.



아궁이에 숨어 있던 장로

도장에 도착하면 2명의 주우제스(ジウゼス)가 기다리고 있다. 이들을 이기면 마을을 순찰하기로 하고 마구간으로 간다. 여기서 아기 시절의 램프를 만나게 된다. 문어족은 아기가 많이 태어나지 않는데, 그 때문인지는 몰라도 유아 시절에는 위험감지 능력이 매우 뛰어나다. 램프가 바람의 크리스탈이 위험하다고 말하자, 이 이야기를 들은 일행은 급히 시련의 동굴로 향한다.



강적! 주우제스



아기 시절의 램프

동굴에 들어가면 우선 지혜의 방과 행운의 방에 있는 아쇼카의 병사들을 쓰러뜨려야 한다. 병사들을 모두 쓰러뜨리면 힘의 방의 문을 열 수 있다. 그 문은 환영으로 만든 것으로 사스케가 건드리자, 사라져 버린다. 안으로 들어가면 적군이 이제 막 머피킹을 쓰러뜨린 직후였다. 바람의 크리스탈이 아직 안전하다는 의미이다. 일행은 아사신비크와 전투를 벌인다.





# BOSS

## 아사신비크

제 8화의 보스인 아사신비크(アサシンビーク). 이 녀석은 자주 순간이동을 하기 때문에 직접 타격 방법으로는 상대하기가 힘들다. 오히려 원거리 공격이 효과가 좋다. 일단 사용가능한 '바람'의 힘은 모두 사용하지, 그 후에는 포브스는 상자를 던지고, 크에스는 마법을, 그리고 사스케는 수리검을 던지며 싸우면 좋다. 또한 제 7화에서 구입한 마법의 구슬들을 미리 크에스에게 적용시켜주자. 그래야만 전투가 조금 더 수월해진다.



강적인 아사신비크

아사신비크를 쓰러뜨리면 바람의 크리스탈을 확인하러 가자. 이곳에서 크에스와 사스케와 함께 여러 가지 이야기를 나누는 다음, 람프에게 고맙다는 말을 하러 마구간에 간다. 그리고 마을의 환경 조성을 위해 자재를 구하러 나갔다가 아사신비크를 다시 만난다. 도망가는 아사신비크와 그를 쫓는 사스케. 갑자기 두 사람이 숲속에서 뛰기 나오고 그 뒤를 공룡이 쫓아 나온다. 크에스까지 공격하려는 공룡에게 포브스는 남색 바람을 불러내어 일격을 가한다. 공룡이 쓰러지자, 사스케는 공룡을 죽이려 하지만 크에스는 공룡이 그저 놀라서 그런 거라며 살려 주자고 한다. 결국, 일행은 공룡을 다시 숲으로 돌려보낸다. 장로의 집으로 간 일행은 침략자들을 모두 해치운 것과

공룡에 대한 이야기를 한 뒤, 집으로 돌아와서 쉰다.



바람의 계곡에 나타난 공룡!

풍습사의 지택에 돌아온 일행은 침실에서 포브스가 사용한 남색 바람에 대해서 이야기한다. 200년 전 앤서 왕의 시대 이후로 남색 바람은 한 번도 나타나지 않았다는 하는데... 포브스가 불러낸 남색 바람과 이야기를 나누는 크에스와 사스케는 앞으로 포브스를 잘 부탁한다는 말을 전한다. 다시 자신의 세계로 돌아가는 포브스. 한편 포브스가 이 시대에 왔을 때 떨어뜨린 그림책을 사스케에게 보여주는 크에스. 그림책의 내용은 흑기사 류트와의 대결에 대한 결말로 이 책을 읽은 사스케의 표정이 변하게 되는데...



남색 바람과 이야기하는 크에스



그림책을 읽는 사스케

### 제 9화

## 잘 있거라 아로마 (さよならアロマ)

### 저택의 감옥(현실 세계)

포브스는 저택의 감옥에 나타난다. 그런데, 웬일인지 세일러와 타로보가 감옥에 갇혀 있다. 이유인 즉, 감옥 안을 구경하고 있는데 문이 그냥 잠겨버렸다는 것이다. 이들을 풀어주면 아로마로 돌아가서 친구들에게 포브스가 바람의 계곡의 장로가 되었다는 사실을 상의하

기로 한다. 공원과 집회장을 지나 바람의 계곡 입구로 온 일행은 남색 바람을 불러서 아로마에 돌아간다.

아로마의 자기 집으로 돌아온 포브스. 이상하게도 아로마의 마을은 어두운 안개 같은 것에 휩싸여 있다. 포브스의 집 앞에는 아빈과 람프가 보낸 편지가 있는데 그 내용은 이상한 안개가 풍차 오두막으로부터 발생하는 바람에 모두들 피신

해 있으며 자기들은 축구장에 있으니 만나러 오라는 것이다. 도대체 이 안개의 정체는? 빨리 축구장으로 가보자.



소년A의 집에 있는 편지

축구장에 가면 아빈과 람프가 기다리고 있다. 말을 걸어보면 서로 지금까지의 일을 이야기한다. 포브스는 자신이 바람의 계곡의 장로가 되었다고 이야기하고 아빈은 이 정체를 검은 안개에 대해 이야기한다. 그 때, 세일러가 실비와의 전투를 생각해낸다. 타로보가 파괴탄으로 실비의 칼을 파괴했을 때, 검은 안개 같은 것이 발생했었다는 것이다. 장로가 마을 입구에서 포브스 일행을 기다리고 있다고 말을 들은 포브스는 마을 입구로 가서 손장의 얘기를 듣는다. 장로의 말에 의하면 과거 앤서 왕이 검은 안개를 없애려 리비드에서 손에 넣은 「고대 봉인기」를 사용했다는 것이다. 마을 사람들을 일단 바람의 계곡으로 피신시키라고 말한 포브스는 일행과 함께 남색 바람을 불러서 리비드로 향한다. 리비드에 도착한 일행은 고대 봉인기에 대한 이야기를 알아보기 위해 이곳저곳 돌아다닌다. 아무 정보도 얻지 못한 채 계곡의 바닥까지 내려오면 한 사람이 굳어 있다가 브라보(ブラボ)의 약으로 다시 살아난 사람에 대한 이야기를 해준다. 이 내용은 나중에 큰 도움이 된다. 이야기를 다 들었으면 철광산으로 가자. 철광산에서는 어떤 사람이 '천공의 성 원뿔(天空の城 ウィンダム)'에 대한 이야기를 한다. 그리고 장크의 가게에 가서 이야기를 해보면 고대 봉인기라는 것은 들어본 적이 없다며 광산에 가서 직접 캐보라고 한다. 이야기를 마친 후, 수리장에 가보면 광산에서 버스를 발견했다고 한다. 버스 안에는 전에 만났던

장비사가 잠을 자고 있다.

버스의 운전석에 가면 포브스가 운전석을 해서 버스가 움직인다. 잠시 후, 밖으로 나온 일행은 광산으로 향하기로 한다. 수리장에서 신광산 입구로 가기 전에 리비드에 가게에 잠시 들려보자.



이것이 고대의 버스. 이 시대에 버스가?

### 신광산 입구(新鑛山入口)

광산 안에 있는 사람과 이야기를 하면 직원이 일을 안 한다고 부딪는다. 이에 포브스가 대신 말해주는 말을 한다. 그와 합의를 본 포브스 일행은 밑으로 내려간다. 여기서 지도를 참고하면서 이동하면 된다. 이 광산에서는 고대 봉인기를 얻지 못하지만 '파란 바람'을 만날 수 있다. 그런데 그녀와 함께 하려면 앤서라는 사람의 허락이 있어야 한다고 한다. 아마도 고대 아로마 왕국의 왕이었던 앤서 왕을 말하는 것 같은데 그녀는 앤서가 죽은 사실을 아직 모르는 듯하다. 일단 파란 바람과 함께 아로마로 가기로 한 일행은 광산을 빠져 나온다.



파란 바람 등장!! 원지 어린 아이 같은데...



신광산의 지도

PLAY STATION



광산에서 위층으로 올라오면 웬 할아버지가 있다. 파란 바람을 만났던 방을 설명해주자, 처음 듣는 이야기라며 제일 처음 그 방을 발견한 사람이 누구냐고 묻는다. 포브스라고 대답하면 할아버지는 방에서 뭔가 발견할 경우, 포브스가 원하면 그것을 주겠다고 다음에 반드시 들르라고 말한다. 이제 엘리베이터로 올라간 후, 화살표를 따라서 나가자.

계곡 바닥에서 아까 깨어났던 사람이 고대 봉인기에 대해 알고 있는 듯하다(고대 문명 연구소에서 본 것 같다는데...). 그러나 다른 사람 말로는 고대 문명 연구소는 오래 전에 파괴되었다고 한다. 아무래도 이 사람이 살던 시대에 있었던 것 같다. 할 수 없이 일행은 파란 바람을 데리고 아로마로 가기로 한다.

**아로마**

고대 봉인기를 찾지 못했다는 포브스의 말에 장로는 마을 사람들을 데리고 바람의 계곡으로 가기로 한다. 포브스는 친구들을 만나기 위해 축구장에 가지만 그들은 앤서 광장에 있다고 한다. 앤서 광장에서 친구들과 이야기한 후, 앤서의 동상을 클릭해 보자. 그러면 파란 바람이 나오면서 앤서의 동상에게 자기가 포브스 일행과 동행해도 되느냐고 묻는다. 아무래도 동상을 선물과 착각하는 것 같다. 동상을 만져 본 파란 바람은 앤서가 굳었다면서 난리를 친다. 타로보가 동상에 대해 설명해주자, 파란 바람은 '앤서에게는 나중에 말하지, 뭐.' 라면서 포브스와 동행하기로 한다. 그 순간, 세일러의 줄시계가 다시 빛난다. 포브스는 다시 시간이동을 하게 된다.



동상 주위를 맴도는 떠린 바람



다시 빛나는 줄시계-이때에는 앤서기?

**제 10화. 앤서와 포치(アンサーとポチ)**

**헤로헤로 섬(과거 세계)**

포브스가 이동한 곳은 앤서의 집. 그곳에는 아직 어린 앤서와 포치가 있다. 그들에게 아로마 왕국을 세운 앤서 왕에 대해 물어보지만, 그들은 들어본 적이 없다고 한다. 앤서가 왕이 되리라고는 상상도 못하기 때문인 듯하다. 그들과 이야기를 해 보면 앤서가 아까 줄시계를 주웠는데 이것을 닦는 중, 주인이 누굴까 하고 이야기했더니 갑자기 빛이 나와서 깜짝 놀라 시계를 던져버렸다고 한다. 그들이 그 시계를 다시 찾으려고 하자 포브스도 같이 찾아보기로 한다. 우선 부엌 뒤편에 있는 보물 상자를 열어 포크를 입수하자. 그리고 자세히 보면 포치의 꼬리에 시계가 매달려 있을 것이다. 포치에게 다가가서 말을 걸면 시계를 찾을 수 있다.



포치의 꼬리에 시계...!

**MEMO**

특수 능력인 '포크'는 적을 공격할 때, 적의 살점을 베어 포브스가 먹는 능력이다. 전투중에 적을 공격함과 동시에 HP를 보충할 수 있지만, 적에게 주는 데미지가 약한데다가 보충되는 HP도 얼마 안 된다. 한마디로 별로 쓸모가 없는 능력이다.



포크 입수!!

시계를 찾은 후, 함께 식사를 하는 포브스와 앤서. 앤서에게 말을 걸어보면 고장난 TV를 고쳐줄 수 있느냐고 물어본다. 포브스가 TV를 고쳐서 켜보면 갑자기 TV에서 어떤 영상이 떠오른다.

화면에 나타난 여자는 자신이 칸가리안의 코어럽 공주로서 지금 잡혀있다고

이야기한다. 앤서는 즉시 공주를 구하러 가자고 말한다. 포치는 그럴 필요 없다며 말리지만 결국 구하러 가기로 한다.

다음 날 아침, 출발하려고 하면 앤서가 갑자기 냄비 뚜껑을 쥔다. 자기는 무기가 없으니 이것을 방패 삼아 싸우겠다는 것이다. 이 때, 파란 바람이 나타나 앤서에게 말을 거는데, 앤서는 파란 바람에게 누구냐고 묻는다. 파란 바람은 지금보다 더 성장한 앤서와 같이 있었으므로 지금의 앤서가 모르는 것은 당연하다. 그러나 이런 사실을 알 리 없는 파란 바람은 앤서에게 화를 내면서 포브스와 같이 다닐 거라는 말을 남기고 사라져 버린다.



TV를 통한 공주의 메시지

**모래 바다(流砂の海)**

앤서의 집은 섬에 있는데, 이 섬에서 다른 곳으로 가려면 모래 바다를 지나야 한다. 모래가 앤서의 집쪽으로 흐르고 있으므로 야자나무에 그대를 매달아서 건너가야 된다. 이것이 바로 두 번째 미니 게임이다.

**MINI GAME**

두 번째 미니 게임인 매슬랙틱 타이밍을 맞추어서 그네에서 그네로 점프를 하면 된다. 사용하는 단추는 O버튼. 도저히 클리어할 수 없으면 그냥 X버튼을 눌러서 건너간 것으로 간주하면 된다.



일행 그네 타기 보게보다는 상당히 어렵다

미니 게임을 통과하면 자동적으로 샌드워엄(サンドウォーム)과 전투를 하게 된다. 예전의 크에스 시대에서는 사스케

가 한몫을 했었는데, 이번 시대에서는 의외로 포치가 한몫 단단히 한다. 이 전투에서 승리하면 이번에는 거대한 샌드워엄이 나타난다. 일행은 36개 전법을 사용, 기차게 도망가기로 한다. 도망가는 방법은 볼렛 게임으로 예전에 실비 일행이 쫓아오던 때처럼 도망가면 된다.



거대한 샌드워엄이 나타났다

이곳을 무사히 통과하면 두 마리의 말이 길을 막으면서 통행료를 내라고 한다. 이 도적들은 타격이 아주 강하므로 포치로서도 조금 힘들 것이다. 이들을 이기고 나면 리비드에 도착하게 된다.

**MEMO**

우선 첫 번째 샌드워엄은 그리 강하지 않으므로 크게 걱정되지 않는다. 문제는 다음에 등장하는 두 명의 도적들로 이들은 타격력이 아주 강한데다가 HP도 매우 높다. 포치 혼자서는 조금 무리가 있다. 여기서는 한 명을 집중공격해서 차례대로 없애는 방법이 좋다. 또한 앤서에게 현재 소지하고 있는 모든 마법을 적용시켜야 할 것이다.

**리비드**

터미널에서 칸가리안행 마차를 타려고 하면 차비로 15000마즈나 내라고 한다. 돈을 가져오지 않은 앤서는 자기 차비를 지불하려는 포브스의 청을 뿌리친다. 다음으로 간 곳은 목욕탕. 그러나 돈을 아끼기 위해서 들어가지 않고 다시 술집으로 향한다. 술집에서 어떤 사람이 말해주기를 광산에서 고대 유물을 발견하면 비싼 값에 판 수 있다고 한다. 술집 주인에게 말을 걸면 돈을 받고 싶으면 광산에 가서 일하라고 충고해준다. 이제 일행은 광산으로 향한다.

**광산 입구(鑛山入口)**

이곳은 포브스 시대의 오래된 광산으로 지금 현재는 이곳에서 유적을 발굴하고 있다. 광산에 들어가서 남자에



게 말을 걸면 아르바이트를 해도 좋다면서 옆에 있는 엘리베이터로 내려가라고 말한다. 내려가서 열심히 일을 하자.

### MEMO

이곳 광산은 별로 어렵지 않다. 이동 범위도 넓지 않고 길을 잃어버릴 정도로 복잡한 미로도 없다. 게다가 적도 출현하지 않으며 그저 방마다 들어가서 바위를 부수면 된다. 총 3개의 방이 있는데 각 방에서 고대문명의 유적을 1개씩 얻을 수 있다.

그렇다면 그가 포브스를 보고 '최근에 본 것 같은데...'라로 말했던 점과 일치한다. 화살표를 따라 나가면 고대문명 연구소에 갈 수 있다.

### 고대문명 연구소 (古代文明研究所)

방금 만났던 흰 옷의 전사는 포브스의 시대에서 '고대문명 연구소에서 고대 봉인기를 본 것 같다'는 말을 했다. 즉, 이 시대에 고대문명 연구소가 존재한다는 뜻이다. 이제 고대문명 연구소에 왔으니 고대 봉인기를 찾아보자. 입구쪽에서 보았을 때 오른쪽 앞에 전시되어 있는 피라미드가 바로 고대 봉인기이다. 이것을 클릭하면 자동적으로 연구소장이 말을 걸어온다. 그는 모든 유물들이 작동불능 상태이므로 만일 작동시킬 수 있으면 가져도 좋다고 말한다. 포브스는 고대 봉인기를 작동시키는데에 성공하여 이것을 얻게 된다. 연구소장은 다른 기계들도 작동시킬 수 있다면 가져도 좋다고 하지만 포브스 일행은 서둘러서 칸가리안으로 가야 한다면 그곳을 나온다. 이제 장크의 가게에 가 보자.

가 마지막 물건을 보여주자, 주인은 이것이 고대 운명계산기이라면서 77000마즈라는 엄청난 값을 부른다. 그리하여 총 8만마즈라는 돈을 번 일행은 기뻐하며 마차역으로 향한다.



장크의 가게에서 고대 유적을 팔기

마차역에서 표를 산 후, 마차 주인에게 표를 보여주자, 그러면 마차 주인은 사람은 상관없지만 개는 안된다고 개에 대한 온갖 욕을 다한다. 화난 앤서가 마차 주인을 때리려고 하지만 포치가 말리는 바람에 그만두게 된다. 어쩔 수 없이 표를 돌려주는 일행에게 대표원은 칸가리안에 가려면 조심해야 한다고 조언을 해준다. 그 이유는 리비드에서 칸가리안으로 가는 길목에 한 그루의 사과나무가 있는데 괴물 나라한스가 이 나무를 지키고 있으므로 그 열매를 질대로 먹으면 안된다는 것이다. 그의 조언을 들은 일행은 마차 이외의 방법으로 칸가리안으로 가는 법을 찾기 위해 아까 들었던 장크의 가게에 가서 물어본다. 장크의 이야기로는 다른 방법은 없지만 고대문명 연구소에 차 비슷한 것이 있는 것 같다고 한다. 이 말에 한 가닥 희망을 갖은 일행은 다시 고대문명 연구소로 향한다.



앤서가 마차 주인을 때리려고 하자, 포치가 이를 말린다

고대문명 연구소에서 다시 연구소장에게 말을 걸면 아무거나 작동시킬 수 있으면 가져도 좋다는 말을 한다. 왼쪽을 보면 이상하게 생긴 커다란 기계가 보이는데 이것이 바로 고대 철마라는 기계이다. 이것을 클릭하면 연구소장이 이 기계를 설명해주면서 작동시킬 수 있으면 가져도 좋다고 허락한다. 이번에도 포브스가 이 고대 철마를 작동시킨다. 이것을 타고 칸가리안으로 간다고 말하자, 연구소장은 마차역에 기계를 운반시켜 놓겠다고

한다. 이제 마차역으로 가자.

마차역에서 고대 철마를 타고 칸가리



이것이 고대 철마

안으로 가려고 하면 갑자기 예전에 만났던 도적들이 나타난다. 이 도적들을 이기면 그들이 갑자기 고대 철마에 올라타면서 도망가려고 한다. 이 때, 고대 철마가 마치 진짜 살아있는 말처럼 그들을 내던지고 그들을 향해 돌진한다. 그들이 도망치면서 살려달라고 외치자, 마차 주인이 나타난다(마차 주인은 이 도적 형제의 형이었다). 동생들을 살리려던 마차주인이 오히려 고대 철마에 의해 쓰러지자, 포치가 검으로 고대 철마를 박살내고 만다.

마차 주인은 앤서 일행에게 구해줘서 고맙다며 지난 번에는 개를 욕해서 미안하다고 한다. 그리고 고대 철마가 부숴지는 바람에 교통 수단이 없어진 일행에게 마차를 선물로 준다. 일행은 마차를 타고 칸가리안으로 출발한다.



고대 철마를 베어버리는 포치-검으로 철을 벤다고!?

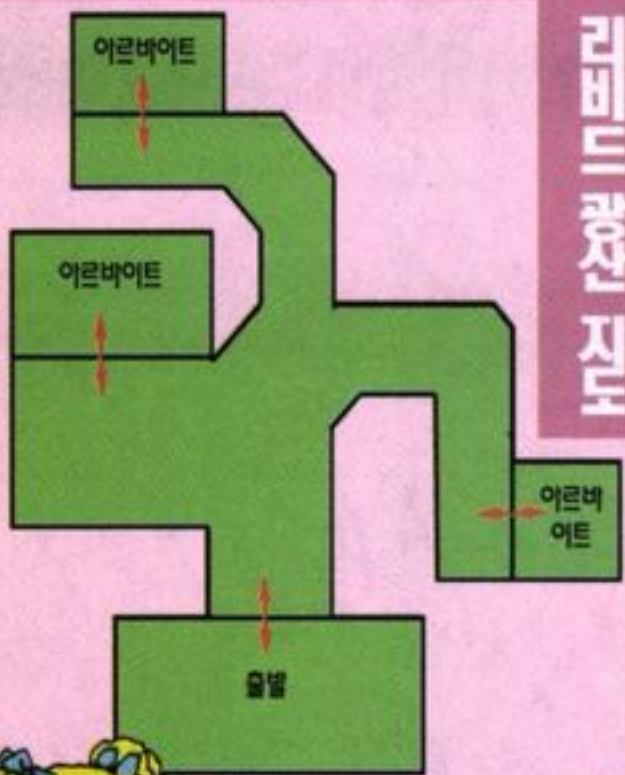


마차를 타고 출발하는 앤서 일행

### MEMO

리비드에서 전투하는 것은 이번이 처음이자 마지막이다. 두 마리 말은 강한 타격력과 높은 HP를 자랑한다. 포브스는 무작정 타격으로 공격하기보다는 서로 상대방에게 집어던지는 것이 효과적이며, 앤서는 마법을 심분 활용하도록 하자. 포브스의 파란 바람도 위력이 대단하므로 한 번쯤은 사용해도 좋을 듯

### 리비드 광산 지도



일을 끝내면 밖으로 나가자. 남자에게 말을 걸면 수고했다는 칭찬과 함께 발굴한 유적에 대해 이야기한다. 이 유적들을 가지고 가면 아르바이트비는 지불되지 않지만 이것을 두고 가면 1인당 3000마즈씩 지불한다고 하는데... 그러나 9000마즈로는 마차를 탈 수 없으므로 일행은 유적을 가져가서 장크의 가게에서 팔기로 한다. 엘리베이터로 위로 올라간 후, 화살표를 따라 밖으로 나가자. 계곡 바닥에 도착하면 얼마 전에 리비드에서 만났던 흰 옷의 전사가 있다. 그에게 말을 걸면 지금부터 마수 '나라한스(ナラハンズ)'를 쓰러뜨리러 간다고 한다. 즉, 전사는 나라한스의 공격을 받아 몸이 굳었다가 600년 뒤, 포브스의 세계에서 브라보의 약으로 다시 살아났다는 결론이 나온다.



### 장크의 가게

장크의 가게 주인에게 고대 유적을 팔러 왔다고 말하면 주인이 보여달라고 한다. 처음 보여준 것은 고대 발화장치. 주인은 이걸 흔한 것이라면서 1000마즈를 부른다. 두 번째 고대 송풍냉각기 역시 흔하다며 2000마즈라고 한다. 포브스



제 11화. 앤서의 각성(アンサーの覚醒)

롤렛-칸가리안 가도 (カンガリアン街道)

마차로 칸가리안으로 향하던 일행. 그런데 포치가 말고삐를 놓치는 바람에 마차는 뒤집히고 말들은 도망가버리고 만다. 다행히 다친 사람은 없었지만 일행은 할 수 없이 걸어서 칸가리안으로 가야만 한다. 롤렛 모드 개시!

MEMO

이곳 롤렛은 쫓아오는 적이 없으므로 되도록 아이템이나 도장 입수에 신경을 쓰면서 가자. 도중에 사과나무가 하나 있는데 이곳에서는 자동으로 멈추면서 이벤트가 발생한다.

사과나무에 도착하면 포치가 오늘은 피곤하니 여기서 하룻밤 묵고 가자고 이야기한다. 포치가 가져온 고기를 구워 먹는 일행. 그런데 식사가 끝나자, 포치가 위에 보이는 사과를 따먹으려 한다. 이 때, 리비드의 마차역에서 매표원이 말했던 괴물인 나라한느가 나타나 전투를 벌이게 된다. 나라한느를 무찌르고 안심해하는 일행. 그런데 나라한느가 일어나 앤서를 공격하려고 하고 이를 본 포치가 앤서를 잡는다. 그 바람에 포치는 나라한느의 독에 의해 몸이 굳어버린다. 남색 바람이 등장해서 나라한느를 날려버리지만 포치는 이미 굳어버린 후였다. 앤서와 포브스는 포치를 사과나무 밑에 물어준다. 이 때, 포브스의 머리에 뿔가가 떠오른다. 바로 리비드에서 만난 흰색 전사의 일, 즉, 나라한느의 독 때문에 굳은 사람을 브라보의 약으로 살릴수 있다는 것이다. 두 사람은 일단 칸가리안으로 돌아가서 브라보로 가는 방법을 찾기로 한다.

MEMO

롤렛을 하다 보면 이상한 주시위가 있는 곳이 있다. 이곳이 반드시 정지하는 곳인지, 아니면 지나갈 수 있는 지는 필자도 잘 모르겠다. 이곳에 정지하면 앤서와 남색 바람이 이야기하는 이벤트가 발생한다. 이 때의 대화로 앤서는 '바람'이라는 종족에 대해 알게 되고 자신은 장래에 많은 바람들과 친구가 되고 싶다는 말을 한다.



비행족의 대화. 앤서도 어떤 풍습시?

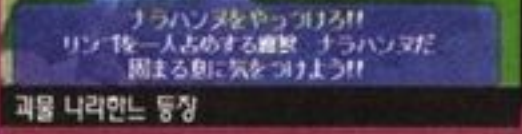
칸가리안

칸가리안에 도착하면 사람들과 이야기를 한 후, 화살표를 따라 나가자. 그러면 서쪽 큰길로 가게 된다. 여기서 숲집 앞에 서 있는 사람에게 말을 걸면 지금 카래라이스 무료식사 행사를 하고 있다고 한다. 앤서와 포브스가 들어가서 먹으려고 하자, 어린이들은 숲집에 들어올 수 없다면서 나중에 다시 오라고 한다. 다시 화살표를 따라 큰길을 통해 가게 들렀다가 동쪽 큰길로 가자. 동쪽 큰길에서 사람들과 대화를 해보면 옆의 붉은 건물이 약국인데 이곳에서 브라보의 약을 가져다가 판다고 가르쳐 준다.



옆의 가게가 약국이라고 가르쳐 준다

가게 안에 들어가서 점원과 이야기하면 현재 브라보에서 가져온 약이 다 떨어져서 가지러 가야 한다고 말한다. 보디가드를 해줄테니 대신 브라보까지 데려다 달라는 일행의 말에 승락하는 점원. 이제 동쪽 마차역에서 가면 마차를 타고 브라보로 출발하게 된다.



나라한느 등장



이것도 과연 미서라고 할 수 있을까?

롤렛-브라보 산길(ブラボ-山道)

이곳은 12번 내에 끝인을 해야 한다. 그 이유는 가게 주인이 오랫동안 가게를 바울 수 없기 때문이다. 즉, 12번이 넘으면 다시 가게에 들렀다가 브라보에 가게 되지만 실제로는 처음부터 다시 롤렛을 시작하게 된다. 보물 상자와 도장에 신경을 쓰면서 12번 이내에 끝인하자. 도중에 적을 만나서 경험치를 올리는 것도 포인트!

브라보

브라보에 도착하면 가게 주인이 수고했다며 목욕이나 하고 가라고 한다. 목욕을 하고 나면 약국 본점으로 가자. 본

제 12화. 랜디 등장(ランディ登場)

바람의 계곡(현실 세계)

바람의 계곡에 돌아온 포브스. 그를 맞이하는 세일리의 말에 의하면, 포브스가 없는 동안에 바람의 계곡 사람들이 포브스 일행이 살 길을 만들어 주었다고 한다. 타로보는 지금까지의 일을 설명하는 포브스에게 장로가 목을 길게 베고 포브스가 오길 기다리고 있다고 말했다. 화살표의 방향에 따라서 장로를 만나러 가자. 서재에 가서 장로에게 말을 걸면 고대 봉인기에 대한 정보를 얻었고 묻는다. 물론, 가지고 왔다고 대답하는 포브스. 그 대답에 장로는 아주 만족하며 며칠 전에 고대 봉인기의 사용법을 알게 되었다고 한다. 그 방법이란 단순히 검은 안개 중심에 고대 봉인기를 던지면 되는 것이다. 이제 화살표를 따라 밖으로 나간 다음, 바람의 계곡 입구에서 남색 바람의 힘으로 아로마 마을로 돌아가도록 하자.

목을 길게 베고 포브스를 기다리는 장로



침 침원에게 말을 걸면 나라한느의 독에 의해 몸이 굳은 것을 고치는 약은 이곳에는 없다고 한다. 그 대신 산꼭대기에 있는 문이 선인이라면 그 약을 만들 수 있다고 알려준다. 포브스와 앤서는 그 말을 듣고 선인을 찾으러 간다.

선인의 집(仙人の家)

선인을 찾아가서 사정을 이야기하고 약을 만들어달라고 하면 선인은 선뜻 만들어 주겠다고 한다. 그것도 무료! 그런데 여기서 문제가 생긴다. 약을 완성시키려면 약품을 섞은 후, 600년을 기다려야 한다는 것이다. 고민하는 앤서에게 포브스가 이야기한다(실제로 포브스의 말은 플레이어에게는 들리지 않지만...). 포브스의 세계는 지금으로부터 600년 후의 세계이므로 포브스가 자신의 세계로 돌아가서 약을 가지고 오면 일이 해결된다는 것이다. 앤서와 사과나무 밑에서 다시 만나기로 하고 포브스는 자신의 세계로 돌아간다.

아로마 마을

포브스의 집으로 돌아온 포브스 일행. 마을에는 아무도 없으므로 풍차 오두막까지 직진하자. 화살표의 방향으로 가기만 하면 된다. 풍차 오두막에서 예전에 실비와 싸웠던 곳으로 가면 검은 안개가 소용돌이치고 있다. 그곳에 고대 봉인기를 던지면 검은 안개가 사라지고 적이 출현한다. 이 녀석이 바로 안개를 만든 주범이다. 전투 개시!

MEMO

상당히 어려운 적이다. 타격 공격의 위력은 별로 없지만 원거리 공격 능력이 막강하다. 자신의 몸 앞에 검은 소용돌이를 만들어 상대방을 빨아들였다가 내뿜는 기술은 큰 데미지를 받게 되며 더욱 무서운 것은 님(=L)의 마법을 쓴다는 점이다. 이 마법은 확률은 적지만 성공하면 바로 죽어버린다. 포브스는 바람을 사용하여(그레봐야 2번이지만) 데미지를 주도록 하고 세일리는 크로스레이 마법으로, 타로보는 건 너클(ガンナックル) 혹은 원거리 무기로 공격하는 것이 제일 좋다. 만일 에릭사(エリクサー)가 없다면 리트리 구슬을 사용해야만 할 것이다.



전투가 끝나면 남색 바람을 불러서 바람의 계곡으로 돌아간다. 바람의 계곡 입구로부터 집까지는 그냥 곧바로 오면 된다. 집에 와서 장로에게 말을 걸면 성공했다는 이야기와 함께 고맙다는 말을 한다. 이제 방으로 돌아오면 아빈이 축하한다면 오늘은 파티를 하자고 한다. 포브스는 아빈에게 브라보에 가서 약을 가져와야 한다면서 그간 있었던 일을 설명한다. 아빈의 말에 의하면, 브라보는 칸가리안에서 탄환 열차라는 것을 타면 갈 수 있다고 한다. 결국, 세일리와 포브스, 타로보와 함께 브라보에 가게 된다. 화살표를 따라 바람의 계곡 입구로 가자.



남색 바람이~ 나를 울궂디오~

### 칸가리안

칸가리안에 도착한 일행은 광장을 거쳐 제 2에스컬레이터로 간다. 광장에 있는 사람들의 말에 의하면 에스컬레이터가 이제 유료가 되었다고 한다. 1인당 200마즈이므로 총 600마즈를 볼게이트에게 지불하고 에스컬레이터를 타자. 상벽에서 사람들과 이야기를 마치면 화살표가 생기면서 큰길로 가게 된다. 여기서 동상 옆에 있는 할아버지에게 말을 걸면 리볼버 역(リボルバ驛)의 위치를 알려준다. 화살표를 따라 가면 앤서와 같이 갔던 붉은 약국 건물이 있는 곳인 동쪽 큰길이 나온다. 이곳에서 예전에 비스를 점령했었던 에마크라고 하는 테러리스트를 만나게 된다. 그에게 이야기를 걸면 포브스에게 아는 척하다가 갑자기 세일리를 납치해서 사라지고 만다. 구하고 싶으면 왕국 호텔로 오라는 말과 함께... 약국 옆에 있는 사람에게 말을 걸면 호텔의 위치를 알려준다. 이제 화살표를 따라서 호텔로 가자!



세일리를 납치해 가는 에마크

호텔의 프론트에 가면 포브스와 타로보의 신분을 확인한 후, 일행이 스위트룸에서 기다리고 있다고 말해준다. 엘리베이터 앞에 서 있는 직원에게 말을 걸면 스위트 룸까지 엘리베이터를 태워준다. 방에 들어가면 세일리가 있는데 전혀 잡혀있는 사람 같지가 않다. 세일리의 이야기를 들어보면 에마크가 납치하듯이 데려와서 미안하다며 식사 대접까지 해주었다고 한다. 엘리베이터를 두 번 클릭하면 에마크가 나타난다. 에마크는 이제부터 테러리스트의 비밀본부에 안내할 것인데, 조금 거칠게 될 거라고 한다. 즉, 포브스의 실력을 한 번 보자는 것이다. 에마크가 먼저 내려가면 준비를 하고 엘리베이터를 타도록 하자. 비밀본부에 도착하면 에마크가 리더인 란디(ランディ)를 소개한다. 예전에 아빈의 A칩을 제거해준 테러리스트와 같이 있었던 사람이다. 포브스 일행은 에마크와 란디를 상대로 실력을 겨루게 된다.



란디 등장!!

### MEMO

마법을 쓰는 란디와 힘으로 겨루는 에마크. 이 두 사람은 멋진 콤비를 이룬다. 한마디로 정공법으로 공격해온다는 얘기다. 그렇다면 방법은 간단하다. 상대방의 정공법을 무효화하고 이쪽은 정공법으로 밀고 나가면 된다. 전투가 시작되면 제일 먼저 에마크를 최대한 멀리 집어던진다. 그런 다음, 포브스는 바람의 힘을 쓰거나 타격으로, 세일리는 공격 마법으로, 타로보는 바주카를 이용해서 란디를 공격하면 된다. 에마크가 다시 다가오면 다시 먼지고... 이런 방법으로 우선 원거리 공격을 하는 란디를 쓰러뜨리면 다음은 에마크를 집중 공격하면 된다.



란디와 에마크. 멋진 콤비이다!!

전투가 끝나면 바람의 힘을 필요로 할 때에는 포브스가 협조하기로 서로 합의를 본다. 브라보로 가려는 포브스 일행에게 란디가 무엇인가를 주라고 지시한 후, 나가버린다. 에마크를 따라 방안으로 들어가서 그에게 말을 걸면 배틀 카드(バトルカード)라는 것을 준다. 이것이 있으면 모든 것을 공짜로 탈 수 있다. 안에 있는 모든 사람들과 대화를 나눈 후, 밖으로 나가자. 화살표 방향대로 따라가면 리볼버역에 도착한다. 안에 들어가서 접수창구에 있는 로봇에게 배틀 카드를 보여주면 공짜로 탈 수 있다. 리볼버역의 탄환 열차는 말 그대로 탄환 모양의 열차를 리볼버 총 모양의 역에서 발사시키는 것이다.



이곳이 바로 리볼버역



입적으로 얼굴이 납작해지는 포브스와 세일리

### 브라보

일단 가는 곳마다 사람들과 이야기를 하면 화살표가 생긴다. 지난 번에 앤서와 함께 왔던 목욕탕에 들어간 후, 약국 본점으로 가서 직원과 이야기하면 문어 선인이 더 높은 산으로 이사를 했다는 말을 해준다. 이제 문어 선인의 옛날 집과 가게를 거쳐서 다시 선인산의 길(仙人山の道)로 가도록 하자. 선인산의 길에 있는 사람들에게 말을 걸면 화살표가 나와서 아래쪽의 구불구불한 길을 지나 물랫 모드에 들어간다. 이곳을 통과해야만 선인의 집으로 갈 수 있다.

선인산의 길에 있는 사람들에게 말을 걸면 화살표가 나와서 아래쪽의 구불구불한 길을 지나 물랫 모드에 들어간다. 이곳을 통과해야만 선인의 집으로 갈 수 있다.



이 태령이면 물랫 게임도 익숙하겠음 듯

선인의 집에 도착하면 집이 너무나 화려한 궁전처럼 되어 있다. 좀 수상하기는 하지만 들어가볼 수밖에 없다. 문을 열고 하면 문 앞의 기둥처럼 생긴 것들이 로봇으로 변신하여 공격하기 시작한다.

### MEMO

이번 적은 가스트 콘(ghost cone)이다. 기계로 된 만큼 파란 바람이 큰 위력을 발휘한다. 그런데 이 녀석들의 HP가 너무 높아서 어지간한 공격으로는 죽지 않는다. 세일리의 마법과 타로보의 빔 건 등을 십분 활용하여 상대하자.



가스트 콘과의 대결!

전투가 끝나면 일행은 아무래도 이곳이 선인의 집이 아닌 것 같다고 이야기한다. 이 때, 남색 바람이 나타나서 이 곳에서 바람이 살려달라고 외치는 소리가 들린다고 하는데...

### 제 13화.

### 붉은 바람 구출작전 (赤の風 救出作戦)

일행은 잡혀있는 바람을 구해주기로 하고 안으로 들어간다. 지도를 보고 행동하면 길을 잘못 들거나 하는 일은 없을 것이다. 우선 오른쪽으로 전진하자. 도중에 나오는 거미나 개 등 각종 괴물은 세일리의 마법으로 간단히 무찌를 수 있다. 문제는 향아리 용(つばきりゅう)으로 향아리 속으로 웅크렸을 때는 전혀

타격을 입지 않는다는 것이다. 천상 타이밍에 맞춰서 고개를 내밀었을 때 공격하고 웅크리면 회복하는 방법을 사용해야 할 것이다. 용과의 전투에 이기면 노란 열쇠를 얻게 된다. 이제 다시 1층으로 내려가서 왼쪽에 있는 문을 열고 엘리베이터를 타면 된다. 지하에 도착하면 오른쪽으로 나가자.



MEMO

이곳에 도착하면 킬러 먼티스(キラマンテイス)가 나타난다. 이들은 타격력이 강하므로 되도록 속공으로 빨리 해치우도록 하자.



킬러 먼티스, 빨리 해치우지!

지하실에서는 지도를 참조하면서 붉은 바람이 있는 곳까지 가도록 하자. 도중에 있는 아이템도 놓치는 일이 없도록 하자. 목적지에 도착하면 실비가 일행을 기다리고 있다. 그녀를 쓰러뜨려야만 붉은 바람을 구할 수 있다.



같이 있는 붉은 바람

VS BOSS 실비

도중에 나타나는 적은 킬러 먼티스가 조금 까다로운 분. 미친 과학자(狂った科学者)들은 쉬운 상대이므로 별로 문제될 것은 없을 것이다. 그러나, 실비는 여전히 강력하다. 게다가 그녀에게는 남색 바람이 통하지 않는다. 바람은 파란 바람을 쓰도록 하고 나머지는 세일러의 주문과 타로보의 빔 건 등으로 충분하다.



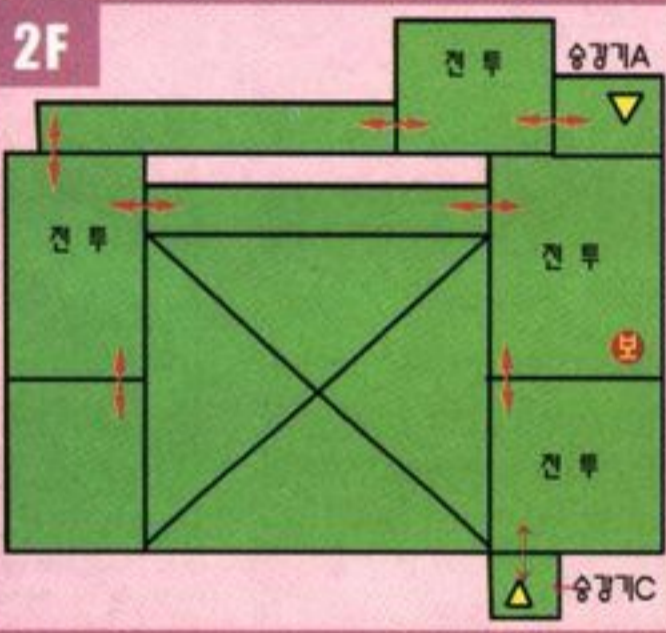
조강력! 파란 바람의 변계를 받아라!



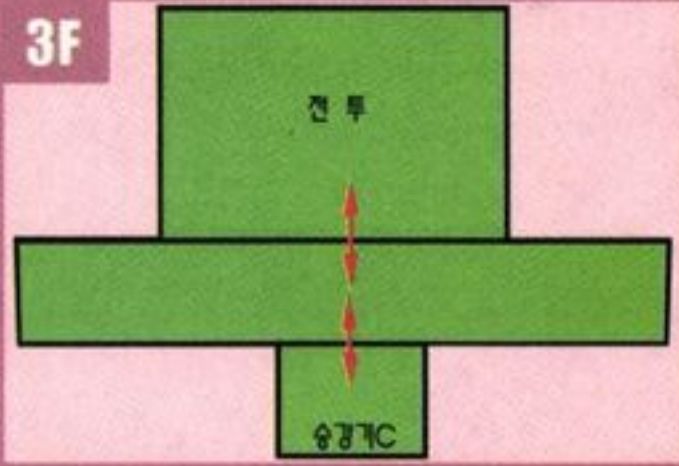
타로보는 빔 건으로

실비에게 승리하면 포브스가 감옥의 기계를 부수고 붉은 바람을 구해준다. 전투에 패한 실비는 테러리스트들이 반란을 일으켰다는 보고를 받아, 급히 후퇴한다. 붉은 바람으로부터 선인이 살고 있는 곳을 알게 된 포브스 일행은 즉시 그곳으로 향한다.

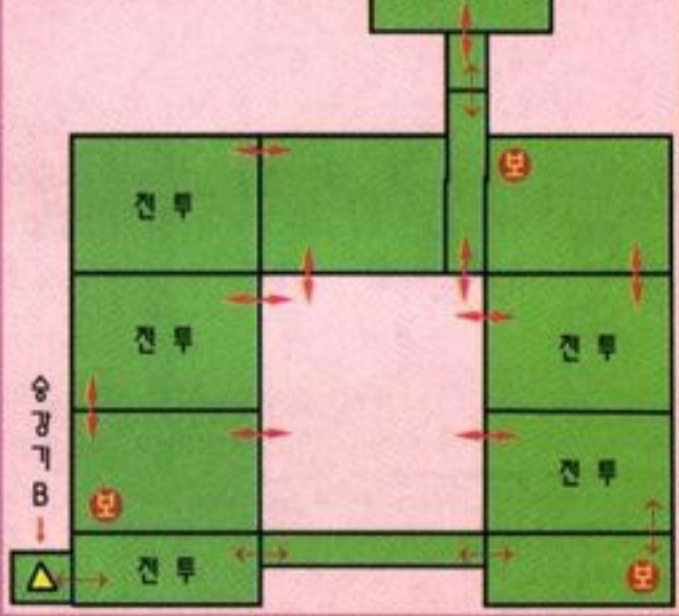
선인의 집으로 가면 문어 선인으로부터 약을 받을 수 있다. 다시 세일러의 줄시계가 빛을 발하고 포브스는 다시 앤서의 곁으로...



연구소 지도



지하



과거 세계

포브스가 도착한 곳은 포치의 묘지. 이 때, 앤서가 달려온다. 그의 말에 따르면, 브라보에서 앤서와 헤어진 후 5일이 지났다고 한다. 포브스는 앤서와 함께 포치를 다시 파내서 약을 뿌린다. 이윽고, 다시 살아난 포치. 일행은 모두 기뻐한다.



약을 뿌리지, 다시 살아난 포치

제 14화. 공주님을 찾아서 (王女様を捜して)

포치를 구한 후, 일행은 칸가리안으로 가서 공주님을 찾기 위한 정보를 수집하기로 한다. 이 때, 앤서가 남색 바람을 불러내서 포브스에게 소개를 시켜준다. 그녀는 이 시대의 남색 바람으로 앤서는 포브스와 헤어진 후, 바람들과 여러 가지 이야기를 나누면서 친구가 되었다고 한다. 앤서의 남색 바람이 그들을 칸가리안으로 데려다 준다.



남색 바람이 두 명!

칸가리안에 도착한 일행. 우선 길가는 사람에게 말을 걸면 시청으로 가보라고 말을 해준다. 서쪽 큰길을 거쳐 시청으로 가보자. 그런데 서쪽 큰길의 술집에서 아직도 카레 공짜 먹기를 실시하고 있다. 이번에는 어른인 포치가 있으므로 일행도 들어갈 수 있다. 안에 들어가면

노란 바람이 열심히 카레를 먹고 있다. 10만 그릇쯤 먹을 거라고 하는데... 나중에 그와 다시 만나기로 한 일행은 시청으로 간다.



이런 곳에 노란 바람이?

시청에서 직원과 이야기를 하면 공주 수색대에 등록시켜 준다. 앤서 일행은 일단 이곳 칸가리안에서 공주를 찾기 위한 정보를 입수하기로 하고 마을을 돌아다니기로 한다. 우선 목욕탕에 가서 목욕을 한 후, 투기장을 거쳐 성벽으로 향하자. 여기서 어떤 사람이 며칠 전에 검은 망토의 사나이들을 보았다고 한다. 이를 수상히 여긴 일행은 검은 망토의 사나이들을 조사해보기로 한다. 8번가에 가보면 어떤 사람이 공주에 대한 정보를 가르쳐준다. 그것은 바로 공주의 장갑이



브라보의 마을에서 발견되었다는 것이다. 일행은 남색 바람을 불러서 브라보로 향한다.

**브라보**

구청에서 도장에 검은 망토의 사람들이 있다는 새로운 정보를 얻게 된다. 일행은 그들을 만나기 위해 도장으로 향한다. 도장에 도착하면 중앙에 검은 돼지들이 있다. 전투개시!

**MEMO**

이 돼지들이 바로 유괴범이다. 현재 앤서도 상당히 레벨 업되어 있으므로 마법을 마구 쓰도록 하자. 또한 이 때쯤이면 포치의 특수 능력 중에 '파동 베기(波動斬り)'가 생겼을 것이다. 횡수 제한이 없는 강력한 원거리 공격이므로 아낌없이 사용하고 포브스는 매그넬에 탄환을 장착하여 발사하도록 하자.

유괴범들을 무찌르면 마을 구석의 집에 공주가 있다고 이야기한다. 사실인지 의심스럽지만 일단은 가볼 수밖에 없다. 장로들의 집을 거쳐 마을 구석으로 가려고 하면 다리가 끊겨서 돌아가야 한다는 말을 듣는다. 할 수 없이 약국 본점과 선인의 집을 거쳐가야 한다. 도중에 가게에 들러서 필요한 물품을 사도록 하자. 자, 이제 마을 구석의 집에 들어가서 공주를 구하자!

마을 구석의 집에 도착하면 검은 돼지들이 공격해온다. 이들은 별로 강하지 않으므로 쉽게 물리칠 수 있다. 이들을 물리치면 집안으로 들어가자, 집 안에는 검사 3명이 있지만 원거리 공격을 하지 않으므로 조금 떨어져서 선제 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다. 이들이 가까이 붙으면 포브스의 클립 능력을 써서 멀리 던져버리자. 안으로 들어가면 드디어 검은 망토의 사나이가 나타난다. 그런데 그는 공주가 이곳이 아니라 라브리(ラブリ)라는 곳에 있다고 한다. 즉, 공주의 장갑을 미끼로 수색대를 이곳으로 유인한 것이다. 이렇게 된 이상 이 녀석을 쓰러뜨리고 라브리로 갈 수밖에 없다!!



**VS BOSS**  
검은 망토

검은 망토는 상대하기가 꽤 힘들다. 접근전으로 싸우면 유리하지만 가끔 순간이동을 해버려서 단거리 공격을 맞추기가 힘들다. 어쩔 수 없이 원거리 공격으로 싸워야 할 듯. 앤서도 바람을 3종류나 쓸 수 있으므로 포브스와 앤서는 바람을, 포치는 파동 베기로 집중 공격을 가하자. HP가 낮아지면 마법을 사용하지 말고 각자가 알아서 아이템을 쓰도록 하자.



검은 망토의 사나이와의 전투. 원거리에서 싸우자

검은 망토를 무찌르면 일행은 라브리로 가서 공주를 구해내자고 결의를 한다. 그러면서 앤서와 포치는 포브스와의 우정을 굳혀나간다.



공주를 구하려 기차! 락이팅!!

**제 15화. 새로운 시대(新しい時代)**

칸가리안으로 온 일행은 마차를 타고 라브리까지 간다. 이번 여행은 퀴즈의 길로 가는 모든 길에 퀴즈가 기다리고 있다. 퀴즈의 정답을 맞추면 아이템도 얻게 되므로 여기서는 최대한 적은 숫자로 나아가서 퀴즈를 많이 맞추도록 하자 (틀러도 손해보는 것은 없다).



**라브리**

우선은 화살표가 정해주는 대로 진행하자. 길에 있는 사람들에게 말을 걸면 검은 망토의 사나이들이 목욕탕으로 갔다고 한다. 목욕탕에 도착해서 사람들에게 말을 걸어보면 검은 망토의 사람들이 벌써 왔다갔다고 한다. 이제 화살표를 따라 나가자. 교회를 거쳐 가게로 가면 정보 수집하자. 뒷골목으로 들어가면 낮이 익은 사람이 서있다. 말을 걸어 보면 뒤쪽에서 두 명이 나타나 전투를 하게 된다. 전투에서 승리하면 드디어 검은 망토의 집에 가게 된다.

**검은 망토의 집**

집 앞에서 일행은 어떤 여자를 만난다. 그 여자를 협박하면 건물 안에 공주가 있다고 설득한다. 안으로 들어가면 브라보에서 만났던 검은 망토의 사나이와 똑같이 생긴 사나이가 나타나 전투를 하게 된다. 전투에서 이기면 아래로 내려가는 계단이 나온다. 아래로 내려가려고 하면 이상하게 생긴 괴물이 나온다.

**VS BOSS**  
주이

상당히 힘든 적이다. HP가 너무 높아서 '공격이 먹히고 있는 걸까?' 라는 의심이 들 정도이다. 바람의 힘을 활용하고 앤서는 주로 마법을 이용하자. 힘으로는 밀리므로 원거리 공격을 하는 것이 좋지만 상대방도 원거리 공격을 많이 사용하기 때문에 막상막하일 것이다. 이 녀석도 한 방에 사람을 죽이는 마법을 쓰므로 주의하자.



전투에 승리하면 아래로 내려가자. 이곳은 지하 5층까지 있는데 각 층의 모든 방에 들른 다음에 아래로 내려가자(아이템 획득). 최하부층에 오면 이상하게도 밖으로 나오게 된다. 그런데 이곳의 공기는 조금 이상하다. 길을 따라 가면 갑자기 공룡이 공격을 해온다. 하지만 여기서 물러날 수는 없다. 공룡을 물리치고 앞으로 나가자!



공룡과는 전투 3번 싸우게 된다. 레벨 업을 하면 모든 것이 회복하므로 바람과 마법의 힘을 아낌없이 사용하도록 하자. 모두 승리하면 일행은 바다에 도

PLAY STATION



작한다. 포브스의 제안에 따라 커다란 잎사귀로 배를 만들어 바다를 건너게 된다. 바다를 건너 일행은 공룡의 알을 발견하는데 엔서는 이 알을 가져가서 키운다고 한다. 이제 화살표를 따라 진행하면 드디어 공룡이 있는 곳에 도착하게 된다.



잎사귀로 만든 배가 물에 뜰 수 있을까?



공룡 알을 가져가는 엔서

제단에 도착한 일행, 제단에서 어떤 사람이 공주를 제물로 바치려고 칼을 빼 든다. 이 때, 엔서가 몸을 날려 공주를 구하고 포치가 그 사람을 쓰러뜨린다. 일행은 무사히 공주를 구출하고 병인까지 잡아서 칸가리안으로 돌아오게 된다.

### 칸가리안의 왕궁

왕이 엔서에게 원하는 것을 들어 준다고 하자, 엔서는 무엇을 바라고 한 일이 아니라면서 이를 사양한다. 그 대신 가장 공주를 만나러 와도 되느냐고 묻는다. 그 말을 들은 왕은 공주가 엔서를 좋아한다면 두 사람을 결혼시키고 엔서에게 아로마 지방의 땅을 영토로 주려고 한다. 결국, 이야기는 공주와 엔서가 결혼을 하고 엔서는 아로마 지방의 왕이 되는 것으로 끝이 난다. 그런데 이 때, 잡아온 범인의 등에서 검은 소용돌이가 나타난다. 왕과 공주는 급히 몸을 피하고 포브스 일행이 적과 싸우게 되는데...

### 제 16화

### 할머니의 기억 (おばあさんの記憶)

집으로 돌아온 포브스 친구들과 이야기를 하다가 TV를 보면 하네스 군단이 소돔이라는 마을을 A침으로 지배한다는 뉴스가 나온다. 소돔은 바로 세일러의 고향. 포브스 일행은 그곳으로 향하여 마을을 구하러 간다. 바람의 계곡 입구에서 남색 바람을 불러서 칸가리안으로 가자.

### MEMO

아로마 마을에 나타났던 검은 소용돌이와 같은 녀석이다. 검은 소용돌이를 없애기 위해 포브스가 고대 봉인기를 먼저 소용돌이를 없앤다. 그 후에 전투에 들어가게 되는데, 싸우는 요령은 지난 번에 전투했던 것과 동일하다. 적의 HP는 지난 번보다 높지만 이쪽은 바람의 힘이 막강하므로 아낌없이 쓰도록 하자.



고대 봉인기로 소용돌이를 없애자!

다시 집으로 돌아온 엔서 일행. 그런데 집 앞에는 왕궁의 병사들이 와 있다. 그들은 엔서가 아로마의 왕으로, 포치는 장군으로 임명되었다고 한다. 엔서는 첫 임무로 마을에 풍차 오두막을 만들어서 지하수를 끌어올리라고 병사들에게 명령한다. 집안에 들어온 일행 앞에 남색 바람이 나타나서 여러 가지 이야기를 해준다. 한편, 엔서가 가져온 공룡의 알에서 공룡이 태어난다 (이 공룡이 나중에 바람의 계곡의 수호신이 되는 걸까?).



이제공룡이 태어났다!



남색 바람곡의 이야기

### 칸가리안

그저 화살표 방향으로 가기만 하면 동쪽 터미널로 갈 수 있다. 그곳에서 이야기를 들으면 현재 소돔 방향으로 가는 버스는 운행이 중지되었다고 한다. 결국 소돔까지 걸어서 가야하는 일행. 물렛 모드로 진행하자.

### MEMO

이번 물렛은 경주다. 어떤 여자가 염소를 타고 나타나서 경주를 하자고 한다. 동시에 출발해서 먼저 도착하면 된다. 이번 물렛은 지더라도 재시도는 없다.



경주 물렛. 먼저 갈 수 있을까?

### 소돔

소돔에 도착하면 여자가 경주 참가상이라면서 체력의 구슬(체력 최대치+10)을 준다. 화살표를 따라 나가면 가게에 들렀다가 세일러의 집에 도착하게 된다. 세일러는 집 앞에서 포브스에게 대신 가서 이야기를 해달라고 한다. 세일러의 집에는 할머니가 혼자 살고 있지만 세일러를 기억하지 못할까봐 걱정된다는 것이다. 포브스가 할머니에게 말을 걸어보지만, 할머니는 A침에 의해 조정된 듯 소녀Y의 존재조차 기억하지 못한다. 이 사실에 세일러는 슬퍼하지만 곧 기운을 차리고 식사를 하러 술집에 간다. 이곳에서 에마크를 만나게 된다. 그의 말에 의하면 테러리스트들이 A침을 제거하기 위해 이곳에 왔다면 서 시청에 가면 란디가 있다고 한다. 시청에서 란디와 이야기를 하면 내일 아침에 양동 작전을 실시할 테니 이 구역에서 적들을 무찔러달라고 한다. 그 틈에 테러리스트들이 마을 사람들의 A침을 제거하겠다는 것이다. 다음날 아침, 뒷골목으로 가면 첫 전투가 시작된다. 이제 마을을 돌아다니면서 만나는 적들을 모두 물리치도록 하자.



시청에 가서 란디의 작전 내용을 듣기

적들은 하네스 라거(ハネスラカ), 그러나 현재 레벨로 본다면 그리 강한 적은 아니므로 바람의 힘을 쓰지 않고도 충분히 이길 수 있다. 하지만 바람을 아낄 필요는 없으므로 한 전투에 한 번 정도는 써주도록 하자.



공을 먹는 하네스 라거

술집에서 란디에게 이야기를 하면 작전이 잘 진행되고 있다고 한다. 그는 지휘관이 도망갔다고 그를 잡아달라고 부탁한다. 포브스 일행은 지휘관을 잡기 위해 자유의 문으로 향한다.

### MEMO

자유의 문에서의 전투 상대는 이번 작전의 지휘관인 크림존(クリムゾン)이다. 강력한 전투 로봇이므로 바람의 힘을 이용하자. 기계이므로 번개 계통의 힘을 쓰는 파란 바람을 추천



전투 로봇 크림존

크림존과의 전투에 승리하면 에마크가 와서 포브스 일행을 칭찬한다. 포브스 일행은 호텔에서 하룻밤 쉬 후, 세일러의 집으로 간다. 이번에는 세일러가 직접 할머니와 이야기하면 할머니가 재정신으로 돌아와 있다.



할머니가 정신으로 지린 것을 기억하는 세일러



세일러를 두고 다시 떠나려는 포브스와 타로보. 그러나 세일러는 포브스를 따라갈 것을 결심하고 할머니께 나중에 다시 오겠다고 두 사람을 쫓아간다. 자유의 문에서 나가려는 포브스에게 달려와서 안기는 세일러. 이제 세 사람의 새로운 여행이 시작된다.



물적 뒤에서 포브스의 몸으로~

### MEMO

간혹 스토리상에서 중요한 아이템을 놓치면 그 스토리가 종료할 때 받을 수 있다. 즉, 아이템을 놓치더라도 이번 스토리에서 활용하지 못할 뿐, 다음 스토리에서 그 아이템을 쓸 수 있다는 의미이다.



놓친 아이템을 받자

### VS BOSS

#### 믹트런칼트

이번 적은 믹트런칼트(ミクトランカルト). 이놈은 변신술을 쓰는 최한한 로봇이다. 통상 공격을 하는가 하면 세일러로 변해서 회복 주문을 쓰고 때로는 타로보로 변해서 총을 쏘기 때문에 대책이 없다. 여기서는 공격이 최선의 방어다. 튼튼이 HP를 회복시키면서 바람의 힘이나 마법을 마구 쓰자. 멀리 집어던져서 타격 계통의 공격을 방지하는 것도 하나의 방법이다



믹트런칼트의 변신에 주의하지

포브스가 남색 바람의 힘으로 미사일을 폭파시키는데 그 바람에 타로보도 함께 폭파된다. 세일러에게 이 이야기를 하면 침울한 표정으로 호텔로 돌아가자고 한다. 지난 번에 테러리스트와 함께 있던 박사가 나타나는데 때마침 타로보의 부품이 떨어진다. 고대 유적의 일부인 듯한 이 부품은 손상을 입지 않은 것 같다. 박사와 포브스는 이 부품을 토대로 타로보를 다시 제작하여 이전보다 더 강한 모습으로 부활하게 된다!



PLAY STATION

## 제 17화. 맹세 (誓い)

집으로 돌아와 친구들과 이야기를 하고 있으면 사위가 들어와서 풍술사를 찾는 사람이 있다고 말을 한다. 장로가 어떤 사람을 만나고 있다는 말을 들은 포브스는 장로를 만나러 간다. 그곳에는 검은 옷을 입은 어떤 사람이 있다. 그 사람은 칸가리안에서 온 사람으로 후기(フキ)황제의 옴모로부터 칸가리안을 구하기 위해 협조를 구하러 온 것이다. 포브스는 그에게 협조하기로 하고 우선 칸가리안으로 가기로 한다. 바람의 계곡 입구에 가서 검은 옷의 남자에게 말을 걸면 칸가리안으로 순간이동할 수 있다.

궁의 옷장으로 나오게 된다.

### MEMO

이곳 비밀통로는 아주 쉬운 던전이라서 지도를 표시하지 않았다. 그냥 보이는 문으로만 가지만 하면 되므로, 결코 길을 잃어버릴 염려는 없을 것이다.

### 왕궁 내부

이제 진짜 왕을 찾아내자. 지도를 보면서 우선 노란 바람을 만나러 가자. 그곳에서 노란 바람은 카레라이스를 열심히 먹고 있다. 그는 아주 배부르게 먹었다며 그 배의 약속을 지키기 위해 함께 행동하겠다고 한다. 이제 궁전을 돌아다니면서 왕을 만나러 가자. 왕이 두 명이 있을 것이다. 물론 한 명은 가짜다. 두 왕이 서로 싸우다가 한쪽이 정체를 드러내면서 포브스 일행과 겨루게 된다.

### 칸가리안

칸가리안에 도착한 포브스 일행. 검은 옷의 남자는 역사 자료관에 가서 동료들을 만나라고 하면서 암호를 가르쳐준다. 제3에스컬레이터로 내려가서 역사 자료관에 가면 다른 남자가 있다. 이 남자에게 말을 걸면 다시 시청에 가서 동료들을 만나면서 다른 암호를 가르쳐준다. 시청에 가면 예전에 하수구에서 만났던 사람이 기다리고 있다. 이 사람은 칸가리안 왕의 신하인 에뮤로 그의 말에 의하면 현재 가짜 왕이 나라를 통치하고 있다고 한다. 그리고 예전에 하수구의 감옥에서 구해준 사람이 바로 진짜 왕으로 자신들이 팔리는 것도 바다하고 단독으로 성에 잠입했다고 한다. 포브스 일행은 왕을 구해주기 위해 다음 날 아침, 옛 성벽의 하수구로 성안에 잠입한 포브스 일행. 비밀통로를 통과하면 왕

### 왕궁 내부구조



## 제 18화. 강철의 단지 (鋼鐵の樽)

친구들과 이야기하고 있으면 어떤 사람이 포브스에게 편지가 왔다는 말을 전한다. 편지는 향아리 같은 것에 들어있으며 보낸 사람은 크에스 공주라는 것이다. 공사 현장에 가보면 정말로 단지가 하나 있는데 표면에 크에스가 보냈다는 글이 새겨져 있다. 스페너로 두들겨보기도 하고 온갖 열쇠로 열려고 하지만 전혀 열리지 않는다. 이 때, 세일러의 줄시계가 빛나면서 포브스는 크에스를 만나러 가게 된다.



문제의 강철 단지. 스페너로 두들겨 보는데...

### 바람의 계곡 (과거 세계)

다시 과거 세계로 오게된 포브스. 도장에서는 사스케가 크에스를 훈련시키고 있다. 훈련이 끝나면 크에스는 자기 방에서 옷을 갈아입는데 이 때, 포브스가 나타난다. 사스케와 크에스로부터 현재의 상황을 들은 포브스는 크에스에



게 협조하기로 한다. 포브스는 크에스에게 강철의 단지에 대해 물어보지만 잘 모르겠다고 한다. 크에스는 아쇼카 군단을 무찌르러 가기 전에 아로마 왕국과 마을, 그리고 바람의 계곡을 어떻게든 마무리 짓지 않으면 자기들이 싸우러 간 뒤에 이곳들이 위험하다고 말한다. 그래서 그들은 바람의 계곡에 결계를 치고 마을을 돌면서 뒷일을 부탁한 뒤, 이곳을 떠난다.

아로마 성

플랫 게임을 지나면 아로마 성에 도착한다. 성에 들어가서 안에 있는 사람들에게 말을 걸면 크에스가 각 사람들에게 임무를 부여한다. 크에스는 오늘부터 아로마 왕가의 역사를 끝내고 아쇼카를 쓰러뜨리러 간다고 한다. 그리고 각 신하들에게 아로마의 사람들을 바람의 계곡으로 피난시키고 성을 폭파할 것을 명령한다. 이에 신하들은 눈물을 머금고 목숨바쳐 임무를 수행할 것을 맹세한다.

여기서 한 가지 주목할 만한 이벤트가 발생한다. 어떤 장소에 가서 보물상자를 열면 램프가 등장하는데, 그는 이곳에서 계속 살 거라고 말한다. 즉, 위험 속에서도 자신의 능력으로 사람들을 돕겠다는 것이다(문어족은 위험에 민감하다고 한다). 이 때, 크에스가 램프에게 한 가지 부탁을 한다. 먼 훗날에 아로마에 풍술사가 다시 나타나면 그에게 바람의 계곡의 지도를 주라는 것이다. 그 풍술사의 이름은 포브스라고 하면서 옆에 있는 보물상자에 지도를 넣는다. 이 이벤트가 바로 제 6화의 아로마 성 혼전에서 램프의 이야기가 된다.



아로마 성을 떠나는 일행

이제 아쇼카 토벌을 위한 여행이 시작된다. 일단 근처에 있는 리비드에 가서 그곳 주민들을 구하기로 한 일행은 플랫으로 리비드로 향한다.

리비드

리비드에 온 일행은 마을을 돌아다니면서 적들을 쓰러뜨린다. 첫 전투는 숲

집에서 숲에 취한 원숭이들과 싸우는 것. 이 전투를 계기로 아쇼카와의 전투가 시작되는 것이다. 온 마을을 돌아다니면서 아쇼카의 병사들을 해치우자.

MEMO

이곳에는 가는 곳마다 병사들이 있다. HP가 반 이하로 내려가지 않는 한 회복시키지 말자. 싸움을 많이 하면 레벨이 올라가므로 자동적으로 채워지게 된다. 마법, 바람 등을 활용해도 좋고 정공법으로 싸워도 좋다. 좋아하는 스타일로 맘껏 싸우자.

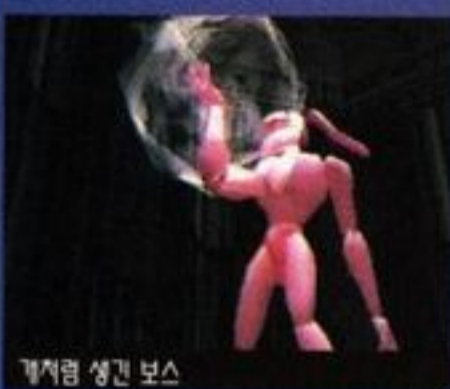


가는 곳마다 있는 병사들을 모조리 쫓아내자!

마을을 돌아다니던 일행은 이 마을을 지배하던 녀석이 고대문명 연구소에 숨어있다는 정보를 얻는다. 그곳에 들어서서 왼쪽 위에 있는 개처럼 생긴 보스를 클릭하면 보스와의 전투가 일어난다.

VS BOSS 개(?)

적은 순발력이 뛰어나고 피워도 있다. 사스케로 하여금 앞에 나가서 육탄전을 벌이고 포브스는 바람으로, 크에스는 바람과 마법으로 싸우도록 하자.



개처럼 생긴 보스

한편, 후기 황제와 류트는 리비드가 자신들의 꿈에서 벗어났다는 보고를 받는다. 이 말을 들은 류트는 다른 작전을 펼친다고 하는데...



제 19화. 아쇼카의脅威 (아쇼카의 위협)

플랫-바사리 장군을 쓰러뜨려라!! (바사리將軍を倒せ!!)

리비드에 있던 아쇼카의 부하들을 물리친 크에스 일행은 아쇼카 제 2군단인 바사리 장군의 부대가 이쪽으로 향한다는 말을 듣고 본대를 기습하기로 한다. 우선은 플랫으로 그가 있는 곳까지 가도록 하자. 이곳은 12번 이내로 끝내야 한다. 실패하면 다시 처음부터 시작하게 되므로 잘 조절해서 가도록 하자. 끝내면 바사리가 있는 곳에 도착하여 먼저 기습을 할 수 있다. 크에스 일행과 바사리의 3대 1의 대결. 그는 류트 다음으로 강한 만큼 대단한 힘과 HP를 소유하고 있다. 바람의 힘을 심분 활용하여 싸우면 충분히 이길 수 있을 것이다. 이 전투에서 승리하면 바사리는 일단 군대를 이끌고 철수하여 리비드를 구할 수 있다. 어떤 사람이 와서 근처에 버스가 있다고 말한다. 일행은 이 버스로 칸가리안까지 가기로 한다.

이제 성벽 안으로 들어가자. 내부는 제 17화의 성 내부구조와 동일하다. 다만 이번에는 통로 도중에 있는 사다리로 올라가면 된다. 이제 성으로 들어가서 적의 보스를 쓰러뜨리자!

VS BOSS 사로메 총독

이번 상대는 사로메 총독(サロメ 総督)으로 여자다. 적의 특기는 카드 마법. 잘 보면 전투 중에 카드에 열심히 원가를 적는데, 이 카드를 던지면 마법과 같은 효과를 발휘한다. 이번 시대는 모두가 풍술사들이므로 아낌없이 바람의 힘을 사용하자.



사로메 총독은 강력한 마법을 사용한다

사로메 총독을 쓰러뜨리면 아쇼카 군이 후퇴를 하고 일행은 왕으로부터 감사의 말을 듣는다.

MINI GAME

버스로 사막을 질주하는 게임 첫 미니 게임이었던 경찰차와 똑같은 형식이다. 가속, 회전, 브레이크는 일체 없고 단지 방향키로 좌우 조절만 해서 가면 된다.



사막을 달리는 버스

칸가리안

길가는 사람들에게 얻은 정보로는 아쇼카 군들은 성안에 집결하여 방어태세를 갖추고 있다고 한다. 일행은 숲집에 가서 작전을 세운 후, 성안으로 들어가기로 한다. 이 때, 포브스가 예전에 갔었던 비밀통로를 기억해내고 그쪽으로 가자고 제안한다. 일행은 그쪽을 통해 성으로 잠입한다. 그런데 칸가리안 왕이 건설현장에 숨어있다는 말을 듣고 그를 만나서 비밀통로의 열쇠를 얻는다.

왕궁의 내부지도





## 제 20화. 인간의 존엄 (人間の尊嚴)

일행은 아쇼카 본국으로 잠입하려고 한다. 그런데 칸가리안에 류트의 편지가 와 있다. 편지에는 자신들에게 반항하는 마을을 전멸시킬 것이며 그 첫 번째 대상으로 소돔의 마을을 공격한다는 내용이 써여 있다. 이에 크에스 일행은 소돔을 지키기 다음, 아쇼카 본국으로 가기로 한다. 이 시대에는 남색 바람으로 소돔에 갈 수 없으므로 별 수 없이 걸어가야만 한다. 물렛으로 12번 이내에 끝내지 못하면 다시 처음부터 해야 한다.

### 소돔

소돔에 도착하면 곧바로 전투가 시작된다. 정문에서 일행을 기다리고 있는 것은 아쇼카의 암살부대. 그러나 포브스로 하여금 이곳에 있는 대포로 이들을 공격하게 하면 어려움 없이 이길 수 있다.



이 녀석들이 아쇼카의 암살부대이다

의장에게 가서 앞으로의 일을 상의하는 포브스 일행. 의장은 지난 번의 사건을 계기로 아쇼카에게 반기를 들고 있다. 현재 술집 지하가 작전사령부가 되었는데 그곳에서 미하엘을 만나보라고 말해준다. 이제 술집으로 가자. 술집 지하로 들어가서 이야기를 들으면 미하엘은 구청에 가있다고 한다. 화살표를 따라 구청으로 가서 미하엘과 이야기를 나누자. 미하엘과 이야기하는 도중, 바사라의 군단이 이곳으로 오고 있다는 정보가 들어온다. 일행은 가는 도중에 바사라의 군단이 인질을 데리고 있다는 말을 듣는다. 그러나 강철의 문에 가보면 그는 인질이 아니라 바사라의 편지를 가져온 것이었다. 그 편지에는 아쇼카 방법은 잘못되었으며 자신은 더이상 아쇼카를 따르지 않을 테니 앞으로의 일을 상의하자는 내용이 써여 있다.



미하엘과 이야기를 나누지

다음 날 아침, 바사라를 만난 일행은 그와 이야기를 한다. 그는 평화를 사랑하는 사람으로 한때는 아쇼카가 세상을 평화롭게 만든다고 믿었다고 한다. 그러나 그것이 잘못된 것임을 깨닫고 이제 그의 지배를 벗어나기로 했다고 한다. 그의 군대는 항상 아쇼카 군단의 주위에 위치하고 있으므로 아쇼카의 군대가 출동할 기미가 보이면 전제하는 식으로 군대의 출동을 저지하겠다고 한다. 즉, 피를 흘리지 않는 싸움을 한다는 것이다. 그런데 류트가 그에게 사악한 마법을 걸어서 그가 마음속으로 아쇼카에게 반역을 품자, 갑자기 그의 몸이 괴물로 변하면서 크에스 일행을 공격한다.

### MEMO

괴물로 변한 바사라, 적이기는 하지만 죽이기에는 정말 아까운 사람이다. 근거리 공격을 주로 하므로, 일단 멀리 던져 놓고 원거리 공격으로 승부하자. 붉은 바람이 상당히 효과적이다.



괴물로 변한 바사라

바사라에게 이기면 그는 자신이 마법이 걸려있었다고 이야기를 한다. 그는 자기 딸에게 자신이 괴물로 다시 변하기 전에 죽여달라고 한다. 딸은 눈물을 흘리며 아버지를 칼로 찔러서 영원히 잠들게 만든다.



바사라와의 평화 상담

이제 의장의 저택에 가서 이야기를 하면 의장과 미하엘이 마을을 구해줘서 고맙다는 말을 전한다. 그러나 크에스는 류트와 범왕을 쓰러뜨리지 않으면 이 싸움은 끝나지 않음을 확인한다.

## 제 21화. 류트 반란 (リュート反亂)

물렛으로 아쇼카에 도착하면 바로 전투모드에 들어간다. 대적 상대는 풍기(風機)라는 로봇. 아쇼카 군단내에 10대가 배치되어 있는 풍기는 강력한 전투력을 가진 전투 로봇이다. 이 녀석을 쓰러뜨리지 않고는 전진할 수 없다!



이것이 풍기. 강적이다

마을을 돌아다니면서 사람들에게 아쇼카에 대한 이야기를 듣자. 교회로 가서 그곳 사람들과 이야기를 나누면 드디어 범왕이 있는 궁전에 갈 수 있다. 궁전에 들어가면 우선 보고서를 읽어보자. 아쇼카 군이 거의 멸망상태라는 것을 알 수 있다. 그리고 류트 앞으로 온 보고서에 의하면 비상 식량을 성의 지하에 숨겨 놓았다고 한다. 류트가 지하에 있을 거라고 판단한 일행은 지하로 들어가는 입구를 찾기로 한다. 이곳에서 감옥 안에 있는 주황색 바람을 구해주면 동료가 되어 준다. 단, 이 바람은 사스케의 바람이 된다. 감옥 옆의 문으로 나가면 범왕이 있는 곳으로 갈 수 있다. 그와 이

야기를 하면 그는 목숨만 살려주면 전쟁을 그만하겠다고 한다. 그 때, 범왕의 뒤에서 류트의 로봇이 나타나 범왕을 죽이고 만다. 범왕은 류트의 꼭두각시에 불과했던 것이다. 이제 이 로봇을 물리치고 류트를 찾으러 가자!



근육파 바람인 주황색 바람

### MEMO

이번 전투의 적은 다릴(ダリル). 그들의 기관총 원거리 공격은 위력이 별로 없으니 집어 던져서 장거리 공격을 하자. 사스케는 지금 막 얻은 주황색 바람을 쓰는 것도 좋다.



이것이 주황색 바람의 힘이다

## 제 22화. 악마의 기계 풍기 (悪魔の機械 風機)

범왕이 죽자, 일행은 류트를 찾으러 가기로 한다. 지하실에서는 총 4대의 풍기와 싸우게 된다. 풍기와 싸우던 일행은 우연히 풍기의 설계도를 입수한다. 크에스는 무서운 살인 기계를 만든 박사를 용서할 수 없다면서 류트를 찾기에 앞서 이곳 어딘가에 있을 박사부터 찾기로 한다.

박사의 방에 도착하면 두 가닥의 전류가 일행과 박사 사이를 가로막는다. 전류를 발생시키는 기계를 부수고 박사에게 따끔한 맛을 보여주도록 하자.

### MEMO

이곳 지하 4층의 풍기는 흩어져 있는 풍기의 잔해를 이용해서 공격하면 훨씬 수월하다. 마지막에 월드 키(ワールドキ)를 입수하면 박사의 방으로 갈 수 있다. 도중에 나오는 다른 적들은 모두 약한 녀석들이므로 걱정할 필요는 없다.

### MEMO

전류 때문에 박사에게 공격을 할 수 없다 (바람을 써도 안된다). 박사는 컴퓨터를 써서 공격을 하므로 재빨리 좌우의 기계들을 파괴해야 한다. 어설픈 원거리 공격보다는 무조건 타격으로 공격을 하자. 기계를 파괴한 후, 박사를 한 대 때리면 쓰러진다.



고압전류 발생!



제 23화. 역사가 바뀌는 날 (歴史の変わる日)

이제 남은 일은 류트를 쓰러뜨리는 일뿐이다. 크에스가 포브스에게 강철의 단지에 대해 이야기를 한다. 그것은 크에스의 친구가 물어 놓은 것으로 자신이 열쇠를 갖고 있다면 포브스에게 열쇠를 준다. 그리고 예전에 포브스가 떨어뜨린 크에스의 그림책을 돌려준다. 그 책에는 크에스와 사스케가 류트와 싸워서 같이 죽는다는 내용이 나와 있다. 그러나 책을 읽은 크에스와 사스케는 그 책에는 포브스가 나오지 않는다면 오늘이 바로 역사가 바뀌는 날이라고 말한다. 두사람은 포브스를 혼자 놔둔 채, 옆방에 잠시 들어갔다 나온다.

막판 대결에서 류트에게 승리했지만 류트는 새로 제작한 풍기를 타고 다시 나타난다. 이름하여 풍기 커스텀(風機カスタム). 이 풍기를 쓰러뜨리면 그야말로 역사가 바뀌는 날이다!!



신형 풍기인 풍기 커스텀

MEMO

이제 배리어가 쳐져 있던 곳으로 가서, 전투를 발생하는 기계를 파괴시켰기 때문에 방어막이 해제되어 밑으로 내려갈 수 있다.

계단을 계속 내려가면 예전에 왔었던 지하의 바깥으로 나온다. 공룡이 있었던 자리에는 한 대의 풍기와 각각 3마리의 마수생물(魔獣生物)이 있다. 이들을 물리치고 앞으로 나아가면 코어럽 공주가 있었던 곳에서 류트가 기다리고 있다. 놀라운 점은 옛날 라브리 마을에서는 호수를 배로 건넜으나, 지금 이곳에는 다리가 놓여 있다는 것이다. 200년 세월 호수를 살갑나게 해주는 장면이다. 류트와 만나면 크에스가 류트와 이야기를 하여 그의 힘의 비밀을 알아낸다. 그것은 이곳에서 발생하는 검은 가스를 마시면 어떤 사람은 능력이 높아지고 어떤 사람은 처음 보는 사람에게 죽을 때까지 복종하게 된다는 것이다. 류트는 크에스에게 가스를 마시고 능력을 올려서 자신과 함께 세상을 지배하자고 한다. 이 말에 화가 난 크에스는 류트와 대결을 펼친다!

VS BOSS 풍기에 탄 류트

풍기에 탄 류트는 온갖 바람으로 공격하도록 하자. 장소가 좁은 만큼 커다란 풍기를 집어 던져도 별로 효과는 없다. 체력이 낮아지면 크에스의 마법으로 회복시켜주도록 하자.



바람의 힘을 받아라!!

이 전투에서 승리하면 류트는 풍기를 조정하여 검은 안개가 봉인된 바위를 지상으로 날려버리려고 한다. 그렇게 되면 검은 가스에 의해 제2, 제3의 류트가 나타나게 된다. 크에스는 사스케와 함께 바람의 걸계를 쳐서 바위를 다시 봉인하자고 한다. 류트가 자폭하자, 바위가 위로 들리면서 그 밑에서 용암이 뿜어져 나온다. 크에스가 포브스의 남색 바람을 불리 내서 포브스를 안전한 곳으로 보내 달라고 하자, 남색 바람이 포브스를 다른 곳으로 이동시킨다. 결국 크에스는 사스케와 함께 걸계를 치면서 용암속으로 사라짐으로 해서 역사는 바뀌지 않게 된다...

VS BOSS 로봇

포브스 크에스 사스케 VS 류트 류트는 마법과 타격을 모두 쓸 수 있지만, 그래도 타격보다는 마법이 약한 편이다. 거리를 유지하고 공격하도록 하자.

바람의 계곡(현실 세계)

집으로 돌아온 포브스, 크에스에게 받은 열쇠로 옆에 있는 강철 단지를 열자. 자동적으로 안에 있는 편지를 읽게 된다.

찬애히는 포브스에게

지금 류트와의 싸움을 앞두고 이 편지를 쓰고 있어. 이번 싸움에서 나와 사스케는 포브스 세계의 역사처럼 목숨을 잃게 될 거야. 하지만, 그것은 우리에게 기쁜 일이야. 왜냐하면 야쇼카를 떨치고, 류트 쓰러뜨리는 일도 역사에 정해져 있으니까. 이것으로 우리의 사명을 다할 수 있는 거야.

반대로, 역사를 바꾸려고 하다가 자칫 놈들이 성공하는 결과만큼은 피해야 해. 그래서, 우리는 역사대로 죽기로 한 거야. 지금까지 도와준 포브스에게는 정말 고맙게 생각하고 있어. 힘을 빌려주는 바람에 대해서도 이야기하고 싶었고, 사스케의 검술도 가르쳐주고 싶었어. 하지만, 우리들에게는 시간이 없어.

정말로 고마워. 포브스. 네가 미래에서 와준 덕분에, 언제나 열심히 할 수 있었어. 네가 있다는 사실을 확신함으로써, 우리가 하는 일이 헛된 것이 아님을 알 수 있었어. 정말로 고마워.

-크에스

제 24화. 하네스 잠입 (ハネズ潜入)

크리스마스가 다가오는 계절이다. 포브스와 친구들은 크리스마스를 기념하여 전나무를 심기로 한다. 미래에 크리스마스 트리가 되도록... 세일러의 집이 꽃집이므로 그곳에서 전나무의 묘목을 받아오기로 한다. 포브스와 세일러, 타로보가 묘목을 받아오고 그동안 아빈과 람프가 묘목을 물을 장소를 찾기로 한다. 자, 남색 바람을 불리서 단번에 소동까지 날아가자!

국에서 반사된다고 하면서 하네스 통행권을 준다. 이 때, 람프가 와서 아빈이 쓰러졌다는 소식을 전한다. 일행은 급히 공터로 가서 아빈의 상태를 본다. 안정을 취하면 괜찮을 거라는 말에 뒷일을 장로에게 맡기고 일행은 위성 발사를 지지하기 위해 하네스 제국으로 향한다.

소동

할머니에게 이야기를 하면 세일러가 아주 반가워한다. 그리고 그곳에서 케이크를 먹고(먹는 장면은 나오지 않는다) 묘목을 받아온다. 이제 다시 바람의 계곡으로 가자.



휴를 따는 포브스

집으로 돌아오면 아빈과 람프가 마을 구석의 공터에 묘목을 심자고 한다. 다 같이 그곳에 간 후, 나무를 묻기로 한다. 인원은 6명이나 되지만 포브스가 혼자서(그것도 손으로) 땅을 판다. 묘목을 심은 순간, 장로가 나타나 하네스의 병사가 마을에 쳐들어 왔다고 한다. 급히 계곡의 입구로 간 포브스 일행이 발견한 것은 군대가 아니라 탈영병이었다. 그는 자신이 하네스 군의 라디스 박사(ラディズ博士)라고 하면서 후기 황제의 새로운 계획에 대해 설명을 해준다. 거대한 위성을 쏘아 올려서 A침을 위성으로 조정한다는 것과 그 주파수는 A침을 부착하지 않은 사람에게는 치명적인 상처를 준다는 것이다. 그 위성은 크리스마스 이브에 하네스 본

칸가리안

터미널에 도착한 일행은 우선 테러리스트들을 만나서 하네스 제국에 대한 정보를 얻기로 한다. 에스컬레이터로 타고 호텔로 간 일행은 테러리스트들을 만나러 간다. 본부에 도착하면 우선 에마크에게 말을 걸자. 그의 말에 의하면 그들도 위성의 발사 지지하기 위해 하네스에 가기로 했다고 한다. 이미 란다가 선발대를 이끌고 하네스로 갔으며 에마크는 레놀 박사가 만들고 있는 비밀병기가 완성되면 그것과 후발대를 이끌고 하네스로 갈 예정이라고 한다. 비밀병기에 대한 내용은 박사에게 직접 들으려면서 먼저 출발해서 란다를 만나라고 한다. 만나는 장소는 하네스 제국의 숲집. 안으



로 들어가서 박사에게 말을 걸면 비밀 병기에 대해 말을 해준다. M칩이라 불리는 이 병기를 사용하면 마력이 평상시의 100배가 된다고 한다. 이제 밖으로 나가서 에스컬레이터를 탄 후, 동쪽 터미널로 가자. 하네스로 가는 길에는 경비가 임하기 때문에 어쩔 수 없이 돌아서 가야 한다. 여기서 끌인하면 하네스에 도착하게 된다.

**하네스**

입구의 경비에게 라디스 박사에게 받은 통행권을 보여주면 무사통과. 큰길에 들어서면 갑자기 노란 바람이 나타나서 어딘가에서 주황색 바람의 소리가 들린다면서 다시 사라진다. 이것은 나중에 생각하기로 하고 란디를 만나러 숲집으로 가자. 란디에게 이 도시에 바람이 있을 지도 모른다는 이야기를 하자, 란디는 9시 반에 출동을 해야 하므로 그 전에 바람을 찾아보라고 한다. 일행은 주황색 바람을 찾으러 길을 떠난다. 우선 가게에 들어서서 필요한 물품을 구입한 후, 시계탑으로 가자. 그곳에 도착하면 다시 노란 바람이 나타나서 이 시계탑 안에서 주황색 바람의 소리가 들린다고 한다. 끈이어 탐을 지키는 하네스의 병사들과 전투가 개시된다. 전투에서 이기면 시계탑 안으로 들어가자, 병사들이 또 덤빈다. 그들을 이기면 다시 노란 바람이 나타나서 주황색 바

람이 시계탑의 꼭대기에 있다며 먼저 가있겠다고 한다. 도중에 엘리베이터가 고장이 나서 멈추지만, 타로보가 받침이 되고 포브스가 천장을 열어서 위로 올라가게 된다. 이제 앞에 보이는 벽을 부수고 안으로 들어가면 주황색 바람이 매달려서 추위에 떨고 있고 일행의 등뒤로 트윈 레드 매어(ツインヘッドメア)가 공격해온다!



집에 있는 주황색 바람

**VS BOSS**  
트윈 헤드 매어

트윈 헤드 매어는 강력한 타격을 자랑하는 적이다. 게다가 간혹 마법을 쓰기도 하므로 주의해서 대처해야 한다.

강력한 타격에 주의

**아스라 발사 기지**

기지에 도착하면 한 사람이 쓰러져 있다. 그에게 말을 걸면 란디를 부탁한다는 말을 남긴 채 죽고 만다. 그 후에 기지 정문을 지키는 미스트 콘(ミストコン)이 공격해온다. 이들을 무찌르면 드디어 기지에 잠입하게 된다.

**MEMO**

목표 지점까지 신속하게 가도록 하자. 우선 2층에 올라가면 만나는 가드레스기어(ガードレスギア)는 회복마법을 사용하므로 속공으로 해치워야 한다. 그리고 데드워커(デッドウォーカー)는 몸통 박치기가 주특기이므로 가능한 거리를 유지해서 공격하자. 참고로, 2층 방에 보면 리프트가 2개인 방이 있다. 이곳에서는 플레이어가 보았을 때 왼쪽에 있는 리프트를 먼저 타서 방들을 다 탐험한 다음, 다시 돌아와서 오른쪽의 리프트를 타도록 하자.



데드 워커 박치기에 주의하자

방은 적 하면서 사실은 포브스를 이곳으로 유인해 온 것이다. 포브스 일행은 위성의 발사가 1주일 후라는 사실을 라디스로부터 알아낸다. 이 때, 인질이었던 아빈이 빗줄을 풀고 라디스의 총을 빼앗아 라디스를 쓰지만 빗나간다. 화가 난 라디스는 컴퓨터에게 아빈을 쏘라고 명령하자, 아빈이 총을 맞고 쓰러진다. 이제 라디스를 걸코 용서할 수 없다!! 포브스 일행은 라디스와 전투를 벌인다.

**VS BOSS**  
라디스 박사

라디스 박사가 의외로 강해서 검 공격에 마법까지 사용한다. 이번에도 바람의 힘을 활용해서 적을 쓰러뜨리도록 하자. 타로보는 새롭게 생긴 미사일로, 세일러는 회복 마법과 공격 마법을 번갈아 사용하자.

라디스 박사, 박식치고는 꽤 강하다

이 전투에서 이기면 라디스가 도망가버린다. 아빈은 지난 번에 심었던 전나무 묘목 옆에 자기를 물어달라는 유언을 남기며 죽음을 맞이한다.

**제 25화. 성스러운 밤(聖夜)**

일행이 시계탑에서 나오면 시계탑 광장에서 후기 황제의 입체영상이 나타나 내일 새벽 0시에 위성 아스라를 쏘아 보낸다고 경고한다. 즉, 오늘 중으로 어떻게든 위성 발사를 저지해야 하는 것이다. 란디를 만나기 위해 숲집으로 온 일행은 작전상 착오가 발생하여 란디가 먼저 갔다는 말을 듣는다. 착오란 다름아닌 비밀병기의 완성이 늦어져서 에마크가 아직 도착하지 못했다는 것이다. 이제 서둘러 따라가야



한다. 동문으로 가면 스노우 보드가 한 대 있다. 이것 타고 쫓아가자.

**MINI GAME**

스노우 보드 타기 전과 마찬가지로 방향키를 조정하기만 하면 된다. 눈길이라서 잘 미끄러지므로 조심해서 가자. 장애물에 부딪쳐도 아무런 손해가 없는 것은 다른 미니 게임과 동일하다.

흰눈 사이로 장애물 타고~

**제 26화. 비경(秘境)**

집으로 돌아온 포브스 일행. 친구 아빈의 죽음으로 인해 포브스는 계속 침울해하며, 때때로 아빈의 환상을 보기도 한다. 겨유 기운을 차린 포브스는 아스라 발사 저지를 위해 하네스로 가기로 하고 그 전에 마지막으로 아빈의 묘에 들린다. 그 때, 아빈의 영혼이 나타나 포브스에게 자신의 복수가 아니라 세상의 평화를 위해 싸워달라고 말을 한다. 일행은 굳은 결심을 하고 하네스로 가기로 한다.



포브스에게 메시지를 전하는 아빈의 영혼

**칸가리안**

칸가리안의 테러리스트 본부에 간 포브스 일행. 우선 에마크의 이야기를 듣자. 그의 말에 의하면, 란디가 미완성인 M칩을 부착하고 홀로 하네스로 갔다는 것이다. 다른 사람들은 M칩을 부착한 란디의 도움이 될 수 없지만 포브스 일행이라면 큰 힘이 될 거라며, 가서 란디를 도와달라고 한다. 화살표를 따라 안으로 들어가서 사람들과 이야기 한 후 다시 나와서 에마크에게 말을 걸면 란디가 하네스에 가기에 앞서 럭키(ラッキー)라는 마을에 갔다고 한다. 일행은 란디를 만나기 위해 럭키로 향한다.



럭키 마을

물렛을 통해 럭키 마을에 도착한 포브스 일행. 언어가 다른 관계로 포브스와 새일러는 말이 통하지 않지만 신기하게도 타로보는 럭키 마을의 말을 할 줄 안다. 결국, 통역을 타로보에게 맡기기로 하고 마을로 들어간다. 마을에 들어가면 최대한 많은 사람들과 이야기를 나누자.



이상하게 생긴 마을 사람들

마을 언덕에 가면 거대한 로봇이 한 대 있고 그 앞에 신부 같은 사람이 한 명 있다. 그는 하늘의 사자가 내려오면 거신이 부활한다면서 거신의 이름은 로드스(혹시 '로드스 전기'와 연관이...)라고 한다. 이제 화살표를 따라 나가면 족장의 집으로 가게 된다. 족장의 집에 가면 집 앞에 어떤 사람이 서 있다. 그에게 말을 걸면 란디에게 받은 테이프가 있다며 포브스에게 준다. 그것을 들어보면 '한 발 먼저 삼바라(シャンバラ)에 간다'는 말과 함께 삼바라 성의 첫 번째 방에 다시 메시지를 남겨 놓겠다는 메시지가 나온다. 족장에게 그 이야기를 하면 삼바라로 가기 전에 신의 온천에 가서 몸을 청결히 해야 한다고 말한다. 밖으로 나와 화살표가 지시하는 대로 가면 신의 온천에 갈 수 있다. 신의 온천에서 목욕을 한 후, 삼의 다리로 가서 그곳에 있는 사람에게 말을 걸면 하마를 빌려준다. 이 하마를 타고 삼바라로 가자!

MINI GAME

하마를 타고 여행하는 게임 이 미니 게임은 O버튼을 누르면 앞으로 전진한다. 방향키로 좌우를 조절하여 앞의 장애물을 피해 나아가면 된다. 장애물에 걸리면 앞으로 나아갈 수 없으며 떠나려오는 통나무 같은 것에 걸리면 뒤로 밀려나므로 잘 피해 가도록 하자.



하마를 타고 여행을~

삼바라

삼바라로 가는 길목에서 포브스 일행은 녹색 바람을 만난다. 그녀는 자연을 사랑하는 치유의 바람이라고 자신을 소개한다(녹색 바람은 전투시 아군 전원 회복의 힘을 가지고 있다). 싸움을 싫어하는 그녀는 포브스와 동행하지 않으려고 하지만, 평화를 위해 어쩔 수 없이 싸운다는 새일러의 말에 동의하여 합류한다. 이윽고 삼바라 성에 도착한 일행. 첫 번째 방에 들어가면 란디가 갖다 놓은 테이프가 있다. 테이프에는 이곳이 아스라 발사 기지이며 자신은 아스라 본체를 파괴하기 위해 지하로 내려갈 테니 포브스는 옥상으로 올라가서 태양열 충전 기계를 파괴해달라는 내용이 녹음되어 있다. 둘 중 하나만 성공해도 아스라의 발사는 막을 수 있는 것이다. 이제 탑의 꼭대기에 올라가도록 하자. 각 층의 전투에서 승리하지 않으면 다음 층으로 올라가는 열쇠를 얻을 수 없다는 점을 알아두자!



미로 같지만 기억을 잘 예두면 헛걸리지 않는다

MEMO

마지막 태양의 문 열쇠는 의외로 얻기 쉽다. 위쪽으로 올라가서 그곳에 있는 사람에게 말을 걸자. 그러면 그가 '난 실비님을 좋아하는데 너와는 어떤?' 하고 묻는다. 싫어한다고 대답하면 열쇠를 얻을 수 없다(다시 물어보아야 한다). 좋아한다고 대답하면 '그럼 열쇠를 줄테니까 가서 잠깐 보고와' 라고 말하면서 열쇠를 건네준다(바보아나!).



열쇠를 그냥 건네준다

태양의 문을 열고 들어가면 아가 열쇠를 준 사람이 말한 대로 실비가 있다. 포브스 일행이 들어온 것에 대해 놀라는 실비. 그러나 곧 정신을 차리고 포브스

일행에게 공격을 가한다!

VS BOSS 실비

보스 중에 가장 많이 등장하는 실비. 그러나 그녀는 등장할 때마다 실력이 향상되고 있다. 특히 이번에는 장난이 아니다. 접근전은 절대 안되며 근접해오면 타이밍을 잘 맞추어서(먼저 공격할 수 있게 최대한 멀리 집어던지자. 그런 다음, 바람과 마법, 빔 건 등의 원거리 공격을 해야만 이길 수 있다.



다시 나타난 실비

전투에서 승리하면 실비는 또 억울해한다. 그러나 싸우고 있던 틈에 에너지 보충이 끝났으며 재빨리 달아나 버린다. 그 말에 놀란 포브스 일행은 서둘러 지하로 내려간다. 실비가 떨어뜨리고 간 제1게이트의 열쇠로 내려가도록 하자. 제1게이트를 통과하여 밑으로 내려가면 길이 위층과 같은 형식으로 계속 이어진다. 마지막에 최종 게이트를 통과하면 그곳에 라디스 박사와 란디가 있다. 포브스 일행이 도착하자, 라디스는 창문을 깨고 달아나고 란디는 그 뒤를 쫓는다. 이윽고 깨진 창문에서 라이프 스토퍼(ライフストップ)가 나타나서 포브스 일행을 가로막는다. 재빨리 헤치우고 라디스 박사를 쫓아가자!

MEMO

보스전 다음에 나타나는 적 또한 흔히 있는 스타일은 아니다. 어쨌거나 이 라이프 스토퍼는 앞서서 몇 번 싸웠던 데스 워커의 개량형으로 데스 워커보다 3배정도 강하다. 특히 이 녀석들의 몸통 박치기는 정말 가공할 위력을 자랑한다



여기서 보스전 다음에 나오는 거지?

라디스 박사는 좁은 통로에 있는 문으로 들어가고 란디가 바로 뒤를 따라 들어간다. 란디가 들어가자, 강철로 된 문이 닫히 버린다. 쫓아 들어가려고 한 포브스 일행 뒤에서 실비가 쫓아온다.

이 때, 아스라 발사의 카운트다운이 시작된다. 후기 황제의 영상이 나타나서 라디스에게 임무 수행 상태를 묻더니 실비에게 너의 임무도 끝났으니 여기서 풍술사와 함께 죽으라고 한다. 실의에 빠진 실비. 그녀를 데리고 빠져나가려는 일행을 녹색 바람이 나타나서 구해준다. 그러나 결국 아스라는 발사되고 만다.



아스라 발사!!



이놈 높이 날이기는 아스라. 적전은 실비

무사히 빠져나온 실비는 포브스 일행과 이야기를 나누다. 이제 와서 후기 황제의 음모를 알게 된 실비. 그녀는 풍술사 일행이 나쁜 사람이 아니라 는 것을 알았으며 그들에게 자신을 살려주어서 고맙다는 말을 남기고 떠난다. 자신이 할 수 있는 일이 무엇인지 생각하며...



이제는 익숙해진 인형극



## 제 27화. 바람이 살지 않는 우주 (風のいない宇宙)

실비와 헤어진 일행은 아스라를 쫓아갈 방법을 찾아보기 위해 칸가리안으로 향한다. 테러리스트들이 무엇인가 알고 있을 수도 있기 때문이다. 하지만 이곳에서도 정보는 얻을 수 없다. 일행은 칸가리안 국왕을 만나보기로 하고 궁전으로 간다. 왕궁에 가서 국왕에게 말을 해보면 국왕도 뾰족한 수가 없다고 한다. 하네스에 가면 서틀이 있을 지도 모르지만 지금 상태에서 하네스에 가는 것은 너무 위험하기 때문이다. 이 때, 옆에 있던 신하가 며칠 전 리비드에서 어떤 비행물체가 발굴된 일이 있다고 말한다 이것에 한 가닥 희망을 걸고 일행은 리비드로 간다.

### 리비드

신광산 입구의 사람에게 말을 걸면 어마어마한 것이 발굴되었는데, 도대체 이것이 무엇인지 모르겠다고 한다. 광산에 들어가서 예전에 파란 바람을 만났던 곳으로 가자. 그 안에 부서진 벽 속으로 가면 예전에 있던 할아버지가 발굴한 것을 보여준다. 그것은 바로 스페이스 서틀이었다! 만세를 외치는 포브스 일행에게 노인은 이것을 포브스에게 주겠다고 한다. 예전의 약속을 지키기 위해서라도... 서틀에 탄 포브스는 할아버지에게 받은 열쇠를 사용하지만 시동이 걸리다가 꺼진다. 아무리 기계를 좋아하는 포브스지만 이런 어마어마한 기계는 처음이기 때문이다. 이 때, 뒤에서 실비가 나타난다. 그녀는 포브스 일행의 최후를 보기 위해 따라왔다고 한다. 말은 그렇게 하지만, 포기하지 않고 아스라를 쫓는 포브스 일행에게 감동되어 따라온 것 같다. 아스라에 대비해서 시뮬레이션을 통해 서틀 조종을 배운 실비는 자기에게 조종을 맡기라면서 발전 준비에 들어간다. 드디어 출발!! 이 때, 남색 바람이 나타나 자신들은 화성의 바람이기 때문에 화성에서 벗어날 수 없다며 기다리고 있겠다는 말을 남기고 사라진다. 이윽고 아스라에 접근한 서틀. 하지만 아스라에서 나오는 레이저 광선에 맞아 기체가 손상되어 어쩔 수 없이 아스라에서 멀어진다. 이 때, 앞쪽에서 거대한 에너지가 감지되는데 이것이 바로 전설로만 전해지는 천공의 성 원덤. 그곳에 향하기 위해 소행성 지대를 지나가

게 된다.

### MINI GAME

이번 게임은 우주선으로 소행성을 피해 가는 것이다. 무사히 도착하면 원덤에 들어간다.



소행성을 실력~



천공의 성 원덤에 도착!

원덤에 착륙한 서틀은 아스라의 공격 때문에 기체가 많이 파손되어 있다. 수리는 실비가 맡기로 하고 포브스 일행은 원덤을 탐험하여 고대 문명의 비밀을 알아 보기로 한다. 우선 방 중앙의 공처럼 생긴 것을 건드리면 자료관을 열람한다고 하면서 위쪽에 화살표가 나온다. 안으로 들어가면 바로 플랫 모드(이곳에서는 총 3번의 플랫을 한다). 도착하면 방이 나오는데 이곳의 보물 상자를 열면 별의 열쇠가 나온다. 그곳에서 나오면 자료관이 나온다. 방에 있는 물체에 말을 걸면 고대 문명에 대한 정보를 알려준다. 내용은 너무 번거로우므로 생략하기로 한다. 이 방에서 나오면 다음은 퀴즈 플랫이다.



같은 곳마다 자료를 열람하자

플랫에서 끌인하면 복도가 나온다. 하지만 걱정 말고 화살표를 따라 진행하자. 그러면 초중력 폭탄을 구하게 되고 그에 대한 설명도 듣게 된다. 이곳에서 가는 곳마다 설명을 확실하게 들어서

고대 문명에 관한 기초지식을 쌓아 두어야 한다. 그래야만 후반부(제29, 30화)의 스토리를 이해할 수 있다. 화살표를 따라 진행하여 플랫을 한 번 거치면 엘타이트(エルタイト)와 싸우게 된다.

### BOSS 엘타이트

바람을 사용할 수 없는 이 우주공간에서 높은 HP와 강한 파워를 자랑하는 이 엘타이트는 정말 힘든 적이다. 접근전은 불리하므로 역시 포브스의 클립 능력으로 멀리 던져버린 후, 열심히 원거리 공격을 해야 한다. 포브스에게도 매그네틱 능력이 있으므로 그런 대로 공격할 수 있을 것이다.



접근전은 피하자

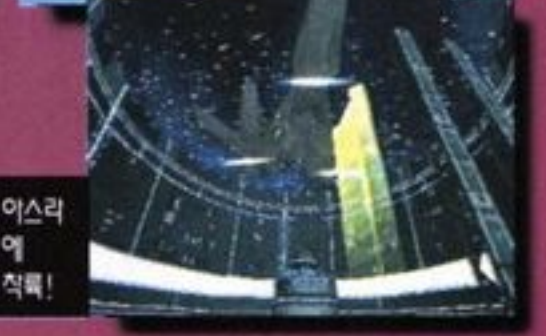
엘타이트를 이긴 후에는 전망대에 오게 된다. 이곳에서 자료를 읽어보면 과거 하르마게돈에 관한 이야기가 나온다. 그 때의 영상 자료를 관람하겠냐는 질문에 'はい'를 선택하면 MINI GAME에 들어간다.

## 제 28화. 사신의 황혼 (邪神の黄昏)

실비가 우주 공간으로 날아가 버린 후, 포브스 일행은 자동 조종 시스템에 의해 무사히 아스라에 착륙한다. 이체라디스를 찾아서 무찌른 다음, 란디를 구해서 화성으로 돌아가야 한다.



아스라에 접근하는 우주선



아스라에 도착!

### MINI GAME

비행기 슈팅 게임. 본 게임에 등장하는 7개의 미니 게임 중에 가장 오락실 게임에 가까운 타입이다. 고대의 전쟁이라고 생각되지만 그러기에는 너무 기계들이 발달된 듯한 느낌이 든다. 아무튼 이러한 전쟁을 벌인 고대 문명은 멸망했다는 이야기 같다.



전쟁을 게임처럼, 게임은 전쟁처럼~

모든 것을 마쳤으면 서틀로 돌아가자. 실비가 서틀 수리를 끝냈을 뿐만 아니라 자동 운전 시스템으로 자동적으로 화성에 돌아갈 수 있게 해두었다. 그런데 출발하려고 하자, 서틀에 이상이 생겨서 실비가 수리를 위해 밖으로 나간다. 수리를 막 마친 순간, 원덤의 몸체 일부가 우주선에 부딪치면서 실비는 우주 공간으로 떨어져 나가고 만다. 실비는 '수리 완료. 뒷일은 부탁한다...'는 말을 마지막으로 우주 공간 속으로 사라진다.

우주 공간으로 날아간 실비...



아스라 내부에서 길을 잃는 일이 없도록 하자. 1층에 등장하는 바두(バドゥ)는 원거리 공격 능력이 없으므로 거리를 두고 싸우면 어렵지 않게 이길 수 있다. 중앙의 관각형 통로에 보이는 적색과 노란색 빛은 광섬유로 각각의 색을 지닌 카드가 없으면 사용할 수 없다.

### MEMO

여기서 옷가는 것은 중앙 위쪽에 있는 탈출기 조종 로봇이다. 자신은 조종 로봇이기 때문에 침입자를 잡지도 않고 묻는 말에 순순히 대답해 준다. 우선 감옥에 들어서 누군가가 잡혀 있는 것을 확인한 후, 로봇에게 물어보면 감옥을 여는 법을 알려준다. 참고로 엘리베이터를 이용할 때에는 해당 층의 문을 다 둘러본 뒤에 이용하도록 하자.

PLAY STATION





빛의 감옥을 열면 어떻게 된 일인지 그 안에 라디스 박사가 있다. 그의 말에 의하면 란디의 M칩이 폭주하여 란디의 정신이 이상해

졌다는 것이다. 결국 증폭한 힘에 의한 란디에 의해 이곳에 갇혔으며 란디는 현재 아스라를 조종해서 세계를 지배하려고 한다는 것이다 그는 포브스 일행에게 노란 카드를 주면서 란디를 찾아달라고 한다. 이제 카드를 손에 넣었으니 노란 광엘리베이터로 가자. 엘리베이터를 통해 계속 아래로 내려가면 지하 2층에서 란디를 만날 수 있다. 그러나 란디의 M칩은 폭주한 상태가 아니었다. 포브스는 다시 한 번 라디스에게 속은 것이다. 이때, 일행을 뒤따라온 라디스가 전투로봇 제노라디스에 타고 란디를 공격하려고 한다. 포브스 일행은 란디를 구하고 제노라디스를 파괴시켜야 한다.

다가 이를 막는다 결국, 제노라디스와 함께 란디도 죽게 된다. 란디는 죽으면서 자신이 갖고 있던 반지를 세일에게 전해달라고 한다. 다음 세상에서는 부디 평화로운 세상에서 만나서 함께 하고 싶다며...



최후를 맞이하는 란디

이제 방에서 나간 다음, 1층으로 돌아가 붉은 광엘리베이터를 타고 위로 올라가자. 2층은 위아래로 하나씩 방이 있다. 이 방의 아이템들을 입수한 후, 3층으로 올라가면 도넛형으로 된 복도 중앙에 회복 코어(復修コア)가 있다. 그런데 안으로 들어가려고 하면 암호를 대라고 나온다. 이곳의 암호는 아까 1층에 있던 로봇에게 가서 물어보고 와야 한다. 귀찮지만 가서 물어보고 오자. 이번에도 순순히 가르쳐준다. 안으로 들어가면 총 13개의 코어가 있는데 란디에게 들은 바로는 이 코어들을 한꺼번에 부숴야만 아스라가 파괴된다고 한다. 하나만 부수면 나머지 코어들이 파괴된 코어를 복구시켜버리기 때문이다. 세 명이 동시에 하나씩 부수지만 코어의 복구가 더 빠르다. 일행은 원딴에서 입수한 초중력폭탄을 설치한 후, 탈출하기로 한다.

우주선으로 돌아오던 도중에 제노라디스를 만난다. 남은 힘을 모아서 이곳에서 포브스 일행을 기다리고 있었던 것이다. 초중력폭탄 폭파까지는 시간이 얼마 남지 않았다. 있는 힘을 다해 싸우도록 하자.

마침내 포브스 일행은 탈출에 성공하고 위성 아스라는 파괴된다. 화성으로 돌아오는 중, 기체에 이상이 생겨 대기권 돌입이 불가능하다는 방송이 나온다. 포브스는 프로그램을 변경할 줄 모르고 결국 그대로 대기권에 진입하게 된다. 그러나 기체가 파괴되기 직전에 남색바람이 나타나서 기체가 불타는 것을 막아준다(남색 바람의 특기는 냉각 공격). 그리하여 일행은 무사히 화성에 돌아오게 된다.

VS BOSS 로봇

거의 파괴 직전이지만 상당히 끈질기다. 그러나 아까 싸울 때만큼은 힘들지는 않다. 스피드가 없기 때문에 멀리 던진 후, 원거리 공격으로 제압하자.



다시 나타난 제노라디스



우주선을 냉각시키는 남색 바람. 멋지다!!

제 29화. 성도 에덴(聖都エデン)

칸가리안

력기 마을로 온 일행은 자신의 언덕에서 원딴에서 얻은 V의 책을 신관에게 보여준다. 그 책에는 자신의 부활 방법이 적혀 있다. 신관은 녹색 바람의 권유로 삼바라의 수호신인 로즈를 부활시킨다. 로즈와 타로보가 이야기를 나누는 후, 타로보가 현재까지의 데이터를 로즈에게 송신해주자, 로즈는 포브스에게 협조하겠다고 한다. 그러나 삼바라의 수호신이 포브스를 따라다닐 수는 없으므로 포브스에게 리모콘을 주면서 필요할 때 사용하면 나타나서 도와주겠다고 한다(리모콘 1회 사용시 20개의 연료가 필요하다). 이제 마을 입구로 가면 앞으로의 일을 상의한다. 올림포스 산의 정상, 성도 에덴에 가면 최종 병기 미카엘이라는 것이 있다고 한다. 7개의 힘의 마지막 힘도 미카엘을 가동함으로써 생긴다고...(전부 원딴에서 입수한 정보이다). 7개의 마지막 힘, 그것은 마지막 남은 보라색 바람을 뜻한다. 일행은 올림포스 산에 가는 방법을 알아보기 위해 다시금 칸가리안 왕에게 가기로 한다.

왕궁으로 가서 왕에게 물어보면 아직 알고 있는 방법이 없다고 한다. 하지만 아스라를 격추시킬 때도 도움이 못 되었으니 내일까지는 방법을 구해놓겠다고 하면서 내일 다시 오라고 한다. 일행은 하루 쉼 겸 왕국 호텔로 가서 테러리스트들을 만나 란디의 소식을 전하고 아울러 세일에게 란디로부터 받은 반지를 준다. 반지를 받은 세일은 마지막까지 협조할 것을 약속한다. 다음 날 아침, 왕궁으로 찾아간 포브



VS BOSS 제노라디스

막강 전투로봇 제노라디스는 라디스 박사가 조종한다. 여기서 세일러는 회복 마법을 사용하지 말고, 각자가 아이템으로 회복하는 편이 좋다. 공간이 좁기 때문에 적을 던진 후, 거리를 유지할 생각은 말자. 적의 거리와 관계없이 우리 쪽 공격을 하면 된다.



제노라디스 등장(마지막 권딴에 나오는 로봇 같다...)

전투에 승리하면 라디스는 최후의 발악으로 포브스에게 임격을 가한다 이 때, 란



3명이 힘을 합쳐도 역부족



남은 수단은 초중력 폭탄!





스에게 왕은 리볼버 역으로 가라고 말을 해준다. 자세한 이야기는 그곳에서 들으라면서... 리볼버 역에는 에뮤(왕의 신하)가 있는데 그에게 말을 걸면 본래 브라보에 가기 위해 설치된 리볼버 역을 하루만의 공사로 개조시켜 놓았다고 한다. 역을 기울여서 더 높은 고도에, 더욱 강력한 힘으로 탄환 열차를 발사한다는 것이다. 일행은 드디어 올림포스 산에 가게 된다.

### 올림포스 산

바닥이 온통 바위로 되어 있고 문 표시가 따로 없어서 길을 찾아가기가 상당히 힘들다. 하지만 바닥을 자세히 보면 색깔이 다른 곳이 있을 것이다. 그곳이 다른 방으로의 출구다. 마지막 장소에 가면 프레임 페일(フレームフェイル)이라는 고래 괴물이 나타난다. 이 괴물을 피해서 세 곳에 있는 받침에 열쇠를 꽂으면 된다. '오브제' 능력을 사용하면 열쇠를 꽂을 수 있다.

### MEMO

이 녀석이 보스가 아니라서 천만 다행이다. 프레임 페일은 우리가 아무리 공격을 해도 절대로 데미지를 입지 않는다. 바람의 힘으로도 불가능하다. 최선의 방법은 열심히 이동해서 오브제 능력으로 열쇠를 꽂는 수밖에 없다. 길을 잘 보고 이동하지 않으면 장애물에 걸려서 전진하지 못하므로 주의하자.



오브제 능력으로 열쇠를 꽂자

열쇠를 꽂는 것에 성공하면 프레임 페일이 사라지면서 엘리베이터가 나온다. 엘리베이터를 타고 나오면 어떤 방이 있는데 방 가운데의 수정구슬을 없애면 발바닥 모양의 자국이 있다. 차례대로 올라가도 반응이 없지만, 타로보가 올라가자 반응을 보인다. 무슨 말인지 못 알아듣는데 갑자기 타로보 안에서 보라색 바람이 나온다. 타로보의 부품 중에서 고대 유적의 기계로 된 부분에 남아있었던 것이다. 지금까지의 행동을 꼭 지켜본 결과 협조하기로 했다면서 타천사 루시엘에 관한 이야기를 해준다. 그는 화성의 평화를 유지하기 위해서는 그 루시엘을 없애야한다고 말하면서 이 건물 어딘가에 미카엘의 부품이 있다면서 찾아보라고 한다.

### MEMO

이해하기 힘든 부분을 간략히 설명하고자 한다. 1만년 전, 포브스라는 이름의 전사에 의해 타천사는 봉인되었다(그 때 당시 삼바리의 수호신 로즈도 함께 했다). 그 전사는 타천사를 봉인한 후, 자신도 죽고 말았는데 그 혼이 1만년 후 지금의 포브스로 환생된 것이다. 그리고 타천사의 봉인도 이제 막 풀리려고 한다는 것(앞서 로즈가 타로보와 이야기한 것도 이와 비슷한 내용이었다). 이제 새로 환생한 현세계의 유일한 풍술사 포브스가 타천사 루시엘을 없앨 수 있느냐 없느냐가 앞으로의 화성의 평화에 막대한 영향을 미치는 것이다.

미카엘의 부품을 찾은 일행은 타로보에게 부착시켜 본다. 그런데 한 번 부착되자, 부품이 떨어지지 않는다. 어쩔 수 없이 이대로 행동하기로 하는 타로보. 그러나 미카엘을 부착시키면 전투력이 급상승한다. 이제 남은 일은 하네스로 가서 후기 황제를 쓰러뜨리는 일. 일행은 남색 바람을 불러내어 하네스로 향한다.



최종 병기 '미카엘'의 본 모습

### 하네스 제국

후기 황제가 있는 곳으로 가는 도중, 아스라에 있었던 구조선 조종 로봇을 만난다. 그의 말에 의하면 아스라가 폭파되기 전에 탈출했는데 이 때, 우주에서 떠돌던 어떤 여자를 구해주었다고 한다. 로봇의 데이터에 의하면 실비대장이 틀림없지만 그녀가 기억상실증에 걸려서 확인을 못하고 있다는 것이다. 일행은 실비가 살아있었다는 사실에 기뻐하며 모든 일이 끝난 후, 실비를 만나러 가자고 한다. 일행은 로봇과 헤어져서 서쪽 게이트를 통해 메키드의 탑(メキドの塔)으로 간다. 탑에 도착하면 곧바로 전투 개시이다. 적은 메탈 머더(メタルマザ). 이 녀석을 쓰러뜨리지 않고는 탑에 들어갈 수 없다!!



마지막 바람인 보라색의 바람이 나타났다

### MEMO

메탈 머더는 타격뿐만 아니라 마법에서도 상당한 실력을 보인다. 이제 바람이 7개나 되므로 유감없이 바람을 사용하자. 포브스는 무조건 바람을, 세일러는 회복과 공격 마법을 같이 사용하자.



보라색 바람의 힘, 바람 중 최고의 파워다!



메탈 머더의 공격, 이것은 샌드리의 마법!?

### 칙중의. 이어지는 혼(引き継がれる魂)

드디어 마지막 결전이 시작되려고 한다. 이 탑에는 들어가는 입구가 3개 있지만 좌우의 탑은 잠겨있어서 들어갈 수 없다. 일단 정면의 문으로 들어가면 남색 열쇠가 있다. 이것을 가지고 왼쪽의 탑에 가면 문이 열린다. 안으로 들어가서 위로 올라가면 어떤 여자가 팔레를 추고 있다. 그러나 이 여자는 검은 안개에 의해 변화된 남

색 바람의 미래 모습이다. 이곳 메키드 스와 싸우게 된다. 동장은 모두 엉뚱하의 성에는 7명의 바람들이 검은 안개에 의해 변화된 미래의 모습으로 포브

스와 싸우게 된다. 동장은 모두 엉뚱하지만, 실력은 엄청나다. 각별히 주의해서 싸워야 할 것이다.





MEMO

남색 바람

이상하게도 주특기인 냉각 공격을 하지 않는다. 단지 육탄전으로 공격해올 뿐이다. 포브스로 하여금 계단을 사이에 끼고 던지도록 하자. 나머지는 모두 계단을 사이에 두고 일렬로 선다. 그러면 적은 직선으로 오려고만 한다. 이렇게 하면 남색 바람에게 더 이상 공격당할 일은 없다. 바람의 힘이나 마법 등은 아껴두고 포브스와 타로보의 총기류로 싸우자. 만일 M100이나 M30, 그리고 바람의 원소(風の薬)가 충분하다면 바람이나 마법을 쓰도록 하자.

나머지 바람들

나머지 바람들의 공격법은 모두 동일하다. 다른 바람들은 모두 바람의 힘을 써서 일격에 여러 명에게 대미지를 주는 공격을 한다. 그러므로 최대한 접근해서 싸우도록 하자. 바람의 힘을 사용해도 좋고 마법을 써도 좋다. 하지만 무조건 근접해서 싸우기를 추천한다.



파란 바람의 미래의 모습. 역시도 인형을 갖고 논다



녹색 바람의 미래의 모습. 개구리 인형을 뒤집어쓰고...



질정! 보라색 바람의 미래

등장하는 바람의 순서는 남색, 파란색, 붉은색, 노란색의 순이다. 그 후, 보라색 탑의 일식을 발견한 다음, 보라색 탑으로 들어가면 녹색, 주황색, 보

라색의 순서로 등장한다. 이들 모두를 다 쓰러뜨리면 이상한 미로 같은 곳으로 오게 되지만 자세히 보면 길이 보이므로 걱정하지 말자.



이 길은 도대체...

미로를 통과하면 적이 출현한다. 공격력, 방어력, HP 모두 엄청난 힘을 가진 아오키유메(アオキユメ). 이 녀석은 절대로 죽지 않으며 아무리 죽여도 다시 부활한다고 하는데...

MEMO

이제부터 등장하는 적들은 특별한 공격법이 없다. 포브스는 바람의 힘을, 세일러는 마법의 힘을, 타로보는 레이저 같은 것을 사용하고 HP는 되도록 각자가 회복시키자(세 명 모두 위급하게 되면 녹색 바람으로 회복시키면 된다). 앞으로 나오는 적들은 모두 막강하기 때문에 각별히 신중히 전투에 임해야 할 것이다.

전투에 승리하면 아오키유메가 다시 충전되어 부활하려고 한다. 이 때, 타로보가 재빨리 뛰어들어 프로그램을 변화시켜 더이상 포브스 일행을 공격하지 않도록 한다. 이제 옆에 보이는 붉은 빛으로 들어가면 마침내 후기 황제와의 대결이다. 여기서 승리하면 타천사 루시펠이 등장한다.



후기 황제와의 싸움!

이미 루시펠의 부활의 의식이 끝나있었던 것이다. 다만, 아직 봉인이 풀리려면 시간이 조금 더 필요한 듯하다. 루시펠은 1만년 전의 싸움과 지금의

자신에 대한 이야기를 하는데 루시펠을 감싸는 검은 소용돌이를 없애려면 하얀 바람이 필요하다는 것을 알게 된다. 하지만, 포브스는 아직 하얀 바람을 사용할 줄 모른다. 그러자 타로보는 자신의 고대 병기의 힘으로 루시펠의 힘을 막으면서 포브스에게 도망가라고 말한다. 타로보가 버틸 수 있는 시간은 앞으로 10시간. 그 동안에 하얀 바람을 자기 것으로 만들기 위해 포브스는 바람의 계곡으로 향한다.



등장! 타천사 루시펠!!

바람의 계곡

바람의 계곡으로 돌아오자, 세일러의 줄시계가 맞는다. 여기서 포브스는 연달아 엔서의 시대와 크에스의 시대로 가게 된다. 엔서에게는 사람의 존재가치가 무엇이며, 또한 바람의 유래, 풍습사와 바람과의 관계 등에 대해 이야기를 듣고 줄시계를 받는다. 크에스에게는 7가지 바람과 하얀 바람에 대한 이야기를 들은 후, 역시 줄시계를 받고 계곡으로 돌아온다. 다시 세일러와 만난 후, 시련의 동굴로 가서 바람의 크리스탈에 7가지 바람을 모두 모으자, 거기서 드디어 하얀 바람이 생겨난다. 이제 루시펠과 싸울 수 있다!! 포브스는 세일러와 함께 타로보가 기다리고 있는 메키드의 탑으로 향한다!



7개의 바람을 만 곳에! 미안 바람 등장!

포브스가 도착한 타이밍은 때마침 타로보가 힘을 다 쓴 때였다. 3개의 줄시계를 던지자, 모두의 전투력이 최대치로 상승한다. 이제 최상의 상태에서 싸

울 수 있게 된 것이다. 드디어 최후의 싸움이 시작된다!!



타천사 루시펠과 승부!



루시펠에게도 바람의 힘은 통한다

전투에서 승리하면 루시펠은 하늘로 올라가더니 다른 모습으로 변신해서 다시 공격을 해온다. 이번에는 이전보다 더 힘들다. 하지만 후퇴는 없다. 열심히 싸우면 반드시 이길 수 있다. 부디 승리하길 바라며...



변신한 루시펠

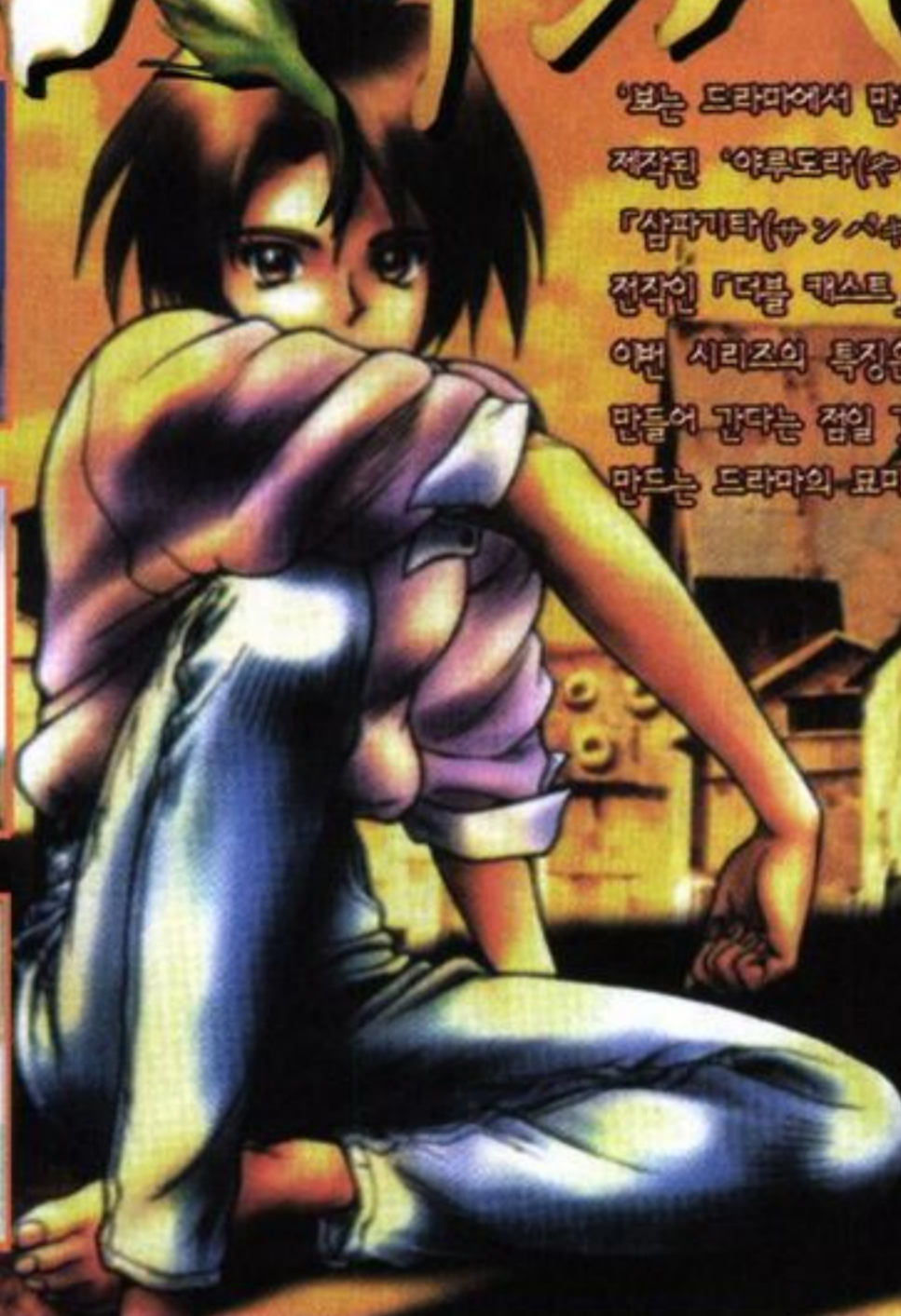
BOSS 루시펠

루시펠은 검은 소용돌이속에 있기 때문에 이 상태에서는 공격을 아무리 해도 소용이 없다. 방법은 하나! 포브스의 하얀 바람을 사용하면 검은 소용돌이를 없앨 수 있다. 이 방법을 모르면 하루 종일 루시펠과 싸운다고 해도 결코 이길 수 없음을 명심하자.



# 삼파기타

# 삼파기타



'보는 드라마에서 만드는 드라마' 라는 개념으로 제작된 '아루도라(アールドラ) 시리즈 제 3탄, 「삼파기타(サンパキータ)」가 발매되었다. 전작인 「더블 캐스트」, 「계절을 안고서」와 마찬가지로 이번 시리즈의 특징은 무엇보다도 플레이어 자신이 드라마를 만들어 간다는 점일 것이다. 자! 「삼파기타」를 통해서 만드는 드라마의 묘미를 다시 한번 느껴보자.

제작사: SCE  
 장르: 어드벤처  
 발매일: 10월 15일  
 발매가: 4,800엔

그래픽	■■■■■
조작감	■■■■■
스토리	■■■■■
연습	■■■■■
사운드	■■■■■
소장가치	■■■■■

## 공략에 들어가기 앞서

이번 시리즈에서도 수많은 엔딩이 준비되어 있다. 그 수는 무려 28가지. 3개의 Good End와 5개의 Normal End, 그리고 20개의 Bad End가 준비되어 있다. 그러나 아루도라의 특징이라는 것이 굳이 Good End에 얽매는 것이 아니라, 자신이 직접 드라마를 만들어간다는 점에 있다는 것은 이미 전작을 해본 플레이어라면 잘 알고 있을 것이다. 이번 공략에서는 이게임의 Good End No. 1을 집중적으로 공략하기로 하고 더불어 두 번째와 세 번째 Good End도 공략한다. 이외에도 요소요소에 나타나는 몇 개의 Bad End를 소개하니 100%의 달성율을 위해 열심히 플레이해보기 바란다.

## 전작에 비해서 달라진 점

이번 시리즈부터는 플레이어의 편의를 위한 몇 가지 사항이 생겼다. 첫째, 엔딩을 보았을 때 나오는 엔딩 일람표를 채택하여 플레이어가 어떤 엔딩을 보았는지를 한 눈에 알 수 있다. 둘째, 버튼을 누르면 우측 상단에 AUTO ▶▶▶라는 표시가 생기는 AUTO 모드가 새롭게 추가되었다. 이 기능을 통해서 일일이 버튼을 누르지

않더라도 일정한 시간이 흐르면 대사가 넘어가게 된다. 그리고 세번째가 AUTO-SKIP 모드인데 이 모드에서 자동 SKIP으로 선택해 놓으면 한 번 보았던 장면엔 한해서는 선택 사항이 있는 곳까지 자동으로 넘어간다. 여러 번 플레이를 해서 달성율을 올리고 싶을 때 유용하게 사용될 듯... 이외에도 전작과는 달리 주인공의 이름을 변경할 수 있으며 주인공의 목소리도 들을 수 있는 등의 기능이 추가되었다.

주인공의 이름을 바꿀 수 있게 되었다

엔딩 리스트



# 등장인물 소개

## 주인공

이 게임의 주인공으로 모 대학의 1학년이다. 스토리상으로 부모님이 한 번도 안 나오지만 어머니에 대한 언급만 나오는 것으로 보아 아버지가 안 계신 듯하다. 어느 날 우연히 마리아와의 만남으로 인해서 그의 인생이 돌변하게 된다

## 마리아산토스(マリア・サントス)

이 게임의 여주인공으로 필리핀 소녀이다(시리즈 최초로 등장하는 외국인이기도 하다). 머리를 다쳐 기억상실증에 걸렸을때, 주인공을 우연히 만나 동거하게 된다



## 보이(ボイ)

마리아의 오빠지만 같은 핏줄은 아닌 것 같다. 큰 체격에 싸움을 잘 하는 이유 때문인지 마피아 조직에 몸담고 있다. 의리가 강하고 마리아를 무척 아껴주는 하지만 왠지 무서운 느낌을 주는 사나이이다

## 미즈시마(水島)

주인공 누나의 남편이다. 신문기자로 장기간의 해외 출장을 마치고 돌아왔다. 후에 주인공이 조언을 부탁하게 되는데 그 때의 상황에 따라 각기 다른 조언을 해준다

## 스토리 공략 Good End No.1을 향하여



### opening. 필리핀 소녀 마리아와의 만남

#### 집으로 돌아가는 길

일요일 새벽녘. 주인공이 비를 맞으며 거리를 걷고 있다.

주인공 : (토요일 밤, 아니 정확히 말하자면 일요일 새벽에 난 빗속을 걷고 있다. 아르바이트 동료들과 노래방을 갔다오고 나서, 다른 사람들은 거리에서 헌팅한 여자 아이들과 놀만큼 놀고 각기 호텔로 들어갔

다. 그 중 한 명은 나한테서 돈까지 빌려가면서.... 기분이 우울하다. 어떻게 모두들 그렇게 간단하게 연애를 할 수 있는 것일까. ...모르겠다. 덕분에 난 막차를 놓치고, 이 빗속을 2시간이나 넘게 걷고 있는 것인데..)

순찰차가 다가온다.

주인공 : 응!? 순찰차네. 무슨 사건이라도 일어났나? 그렇고 보니 역 앞에 꽤 많은



역앞에 모여있는 순찰차들- 무슨 사건이라도?



비를 맞으며 집으로 가는 주인공. 여겨롭군

순찰차가 모여있었는데.

하지만 나한테는 상관없어서  
(でも僕には関係ないから)

무슨 일인지 물어볼까?  
(何があったのか聞いてみようか)

여루도라 시리즈에서 언제나 등장하는 객관식 선택!! 전작들과는 달리 이 게임에서는 선택을 잘못하면 곧바로 Bad End로 플레이어를 안내해 준다. 그러므로 세이브 포인트에서는 골뎁골뎁 세이브에 두는 편이 좋을 것이다. 이후의 무난한 스토리 전개를 위해서 여기서는 아래의 선택을 해주자. 참고로 위의 것을 선택하면 경관이 우레쉬로 주인공을 한 번 비춰보고는 그냥 지나간다.



주인공 : 무슨 일 있나요?  
경관 : 학생이야말로 뭐하고 있는 거지? 이런 시간에.

주인공 : 지, 집에 돌아가는 길인데요....  
경관 : 호~음.... 그런데, 이 근처에서 수상한 사람을 못 봤나? 동남아시아 사람인데....

주인공 : 아니요.  
경관 : 그럼, 만일 보게 되면 꼭 신고해 주도록.

주인공 : 네.  
주인공 : (동남아시아 사람으로 수상한 사람이라... 무슨 일이지? 차가운 비를 맞으며, 내 발걸음은 더더욱 무거워졌다.)



다가오는 순찰차



경관과의 대화

길을 가다보면, 골목 안쪽에서 소리가 들린다.

주인공 : (!? 누가 있나?)  
골목으로 들어가면 웬 여자의 신음 소리가 들린다.

주인공 : (신음소리... 여자인가?)  
주인공 : 무슨 일 있나요?

여자는 아무 일 없다는 듯이 머리를 흔들지만, 그녀는 맨발에다가 발을 다친 듯 손으로 발을 감싸고 있다.

주인공 : 다친 거예요? 차를 불러주세요.

갑자기 여자가 주인공의 옷깃을 잡고 주인공은 여자를 바라본다.

주인공 : (갈색 피부, 까맣고 큰 눈... 동남아시아 사람이다.... 자세히 보니 이마에서 피가 흐르고 있다.)

주인공 : 차, 안 불러도 되요?



여자의 이마에서 피가...



마리아의 주인공과의 첫 만남!!

고개를 끄덕인다.  
주인공 : (이것이 나와 마리아의 첫 만남이었다...)

주인공이 마리아를 업고 집으로 가고 있다.

주인공 : (나는 그녀를 업고 나의 아파트로 향했다. 수상한 동남아시아 사람이라는 말이 떠오른다. 그것이 그녀를 향한 말이라고는 생각하고 싶진 않지만.... 우선 지금은 너무 많은 것을 묻지 않도록 해야겠다. 그 래도...)

주인공 : 말할 수 있지?  
마리아 : 응...

주인공 : 이름은?  
마리아 : 마리아...

주인공 : 이마에 있는 상처는 어떡하다가 그런 거니?

마리아 : ...모르겠어.  
주인공 : 모르다니?

마리아 : 모르겠어...  
주인공 : (젖은 옷을 통해서 그녀의 체온이 느껴진다. 아직 술이 안 깨서 그런가.... 나는 두근거리는 가슴으로 서둘러 집으로 향했다.)

주인공 : (평상시에는 왼쪽 골목으로 갔었는데, 어떡할까?)

주인공 : (평상시에는 왼쪽 골목으로 갔었는데, 어떡할까?)



마리아를 업고 집으로~

왼쪽은 지름길이지만, 길이 안 좋다  
(左は近道になるが、足場の悪い道だ)

오른쪽은 돌아가게 되지만, 관길이고 안전하다  
(右は少し遠いが、廣くて安全な道だ)

조반에 등장하는 무시무시한 영정이다. 위의 것을 선택하면 바로 집으로 갈 수 있다. 길이 조금 미끄럽지만 주인공이 넘어지지는 않으므로 아무런 상관없다. 여기서 굳이 아래 것을 선택한 것은 다음에 나오는 선택을 설명하기 위한 것일 뿐, 별다른 의미는 없다. 그러나, 달성률 100%를 위해서는 골고루 선택에 보아야 할 것이다.

주인공 : 저쪽은 미끄러우니까 넓은 큰 길로 가자. (조금 돌아가게 되지만, 어쩔 수 없지...) 앗!

순찰차가 다가온다.  
주인공 : (아편, 순찰차다. 아까 그 경관이면 어쩌지.... 게다가 이번에는...)

순찰차를 본 마리아가 몸을 움츠러든다.  
주인공 : (역시 무서워하고 있어.... 분명히 그녀는 경찰을 경계하고 있어. 어떡하지? 이대로 있으면 들켜고 말아!)

주인공 : (역시 무서워하고 있어.... 분명히 그녀는 경찰을 경계하고 있어. 어떡하지? 이대로 있으면 들켜고 말아!)

어두운 곳에 숨는다  
(暗がりに隠れる)

도망간다  
(走って逃げる)

조반에는 선택이 조금 많다. 순찰차가 숨은 곳을 못 보고 그냥 지나가므로 어두운 곳에 숨는 것이 현명하다. 결국 이전 선택에서 좌측의 좁은 지름길을 간 것과 같은 결과가 나온다. 여기에서의 포인트는 바로 도망가는 것. 이것을 선택하면 이번 더 선택이 나오는데 이에 대한 설명은 다음 선택 항목에서 하도록 한다.

주택기로 도망간다  
(自宅前に逃げる)

공원으로 도망간다  
(公園に逃げる)

잘못하면 공포의 Bad End로 직행할 수 있다. 여기서 주택기로 도망가면 바로 Bad End No. 1으로 가는 최단 코스다. 그 이후도 예치로운 '안 때(ひととき)', 말 그대로 안순간의 만남으로 게임은 끝난다. 안 가지 덧붙여 말하자면 아예 마리아를 보지도 못하고 끝나는 Bad End도 있다. 게임을 여러 번 플레이한 다음, 게임을 다시 시작하면 순찰차와 만났을 때, 비를 맞으며 걷고 있는 주인공을 경관이 순찰차에 태워주겠다는 선택이 생긴다. 여기서 거절하면 그대로 스토리가 진행되지만, 순찰차를 타고 집에 오게 되면 마리아의 그림자도 못 본 채 Bad End No. 6인 '나의 인생(僕の人生)'을 맞이하게 된다. 여기서의 선택은 공원으로 도망가는 것으로 인해 무시어 집으로 갈 수 있게 되어 있다.



주택기로 도망가면...



불잡히는 마리아

주인공 : 꼭 붙잡고 있어. 알았지? 마리아를 업은 채 뛰어간다.

주인공 : (왜 그럴까, 이상한 고양감이 있었다. 순찰차로부터 도망가고 있는 건데, 하지만... 평상시에 운동부족이라서, 점점 다리, 허리가 무거워져서...)

주인공 : 여..., 여기까지 오면 안전할거야.

마리아 : 괜찮아...?  
주인공 : (갑자기 귀에 대고 말을 하면... 그, 그런...) 그, 그래. 괜찮아...아.

마리아 : 다행이다...  
주인공이 집에 도착한다.

주인공 : 다 왔어. 여기에 살고 있거든.



마리아를 업고 도망가는 주인공



여기 주인공의 집이다

세이브 포인트

마리아의 기억상실증과 의문의 권총

주공의 아파트

주인공이 방에 들어가서 불을 켜자, 바닥에 성인 집지들이 눈에 띈다.

이것들을 숨기는 것이 우선이다  
(こいつらを隠すほうが先だ)

갈아입을 옷을 주는 쪽이 우선이다  
(着替えをたすほうが先だ)

어느 쪽을 선택하든지 Good End를 보는 데에는 별로 지장이 없다. 하지만, 위의 것을 선택하면 책을 숨기는 동안 마리아가 추위에 떨어 기침을 연다(비에 젖은 마리아를 생각해서라도 빨리 갈아입는 옷을 주는 편이 좋지 않을까?) 참고로 게임을 여러 번 플레이하면 책을 숨기려다가 선택이 나와서 마리아를 유혹하다가 끝나버리는 Bad End No. 3 녹대(オオカミ), 옷 갈아입는 것을 옮겨보다가 끝나는 Bad End No. 5 타인(他人)도 있다. 조반에나 만큼 신사적으로 대하도록 하자. 덧붙여 말하자면, 옷 갈아입는 것을 옮겨보려면 최초의 선택에서 경찰과 이야기를 나누지 않으면 된다.





옷 갈아입는 것을 목격하면 Bad End No. 5 타인(他人)으로 작형

주인공 : 앓...!! (아차!!)  
 주인공 : (으아, 불안해하는 표정... 경멸 당하려나?) 이, 이것... 감기 걸리기 전에 갈아입는 편이 좋아. 나, 난 뭔가 따뜻한 거라도 사올게. 우, 우선 이야기는 그 다음에... 그러니까, 지금 갈아입어 봐. 그럼.  
 주인공이 밖으로 나온다.  
 주인공 : (우산은 없고, 전 재산은 560엔이라... 뭐, 좋아.)  
 편의점으로 달려간다.

편의점

경관 : 그럼, 무슨 일이 있으면 신고해주세요.  
 경관이 편의점에서 나온다.  
 주인공 : (꺼피하고..., 그리고 반창고를 사면 되겠지.)  
 필요한 물건을 산 다음, 집으로 돌아온다.

주인공의 집

주인공 : 다녀왔습니다. 어? (어딜 간 거지? 그녀가 없어졌다...) 역시 돌아간 건가?  
 이때, 화장실 문을 열리면서 마리아가 나온다.  
 주인공 : 아... 뭐야, 그런 곳에 있었구나. 정말로 감기 걸릴 지도 몰라. 빨리 갈아입는 것이 어때?  
 마리아 : (미소지으며 고개를 끄덕인다.)  
 주인공 : (후..., 출다..., 아까 마리아라고 했었지..., 화장실에 숨어 있을 정도로 무서워하다나..., 역시 경찰에 쫓기고 있는 건가?)  
 옷을 갈아입은 마리아와 마주 앉은 주인공.



화장실에 숨어있던 마리아

주인공 : (계속 다리를 주무르고 있는데, 괜찮은 건가...? 이마에 있는 상처는 타박상 같았는데..., 피는 이미 멎었고... ..다시 보니까 꽤 귀엽잖아...)  
 주인공 : 어, 어찌 됐건, 간배!!  
 마리아 : 후후... 마브하이(MABUHAY)!  
 주인공 : 뭐!? 뭐야, 마브하이라니?  
 마리아 : 내가 살던 나라 말로 간배.  
 주인공 : 만났을 때부터 생각했었는데, 마리아가 살던 나라라는 게..., 필리핀?  
 마리아 : 아아, 그렇다고...생각해.  
 주인공 : 생각한다면, 무슨 말이야?  
 마리아 : 잘 모르겠어.  
 주인공 : 모르다니?  
 마리아 : 응...  
 주인공 : 그, 그럼 지금은 어디에 살고 있니?  
 마리아는 모르겠다는 듯이 고개를 젓는다.  
 주인공 : (뭐? 어떻게 된 거지? 자기가 살던 나라도, 지금 사는 곳도 모르다니... 설마, 저 이마에 있는 상처 때문인가?)

자세한 이야기를 확실하게 물어봐라지.  
 (そのへんのところは、はっきり聞いてみなきゃ)  
 남의 프라이버시에 관한 이야기는 좀...  
 (人のプライバシーに立ち入るのはちょっと...)

이번 선택은 약간 중요하다. 여기서는 마리아의 신상에 대해 조금 더 자세하게 물어볼 필요가 있다. 프라이버시 침해라는 말이 있을 지도 모르지만, 본인이 원하지 않는다면 대답하지 않을 것이므로 괜찮지 않을까? 아래의 것을 선택하면 질문을 알까말까 망설이면서 선택이 다시 한 번 나온다. 그런데 이 선택이 바로 공포의 Bad End로 직행하는 선택! 이야기를 하지 않게 되면 다음 날 아침, 마리아는 주인공이 눈을 뜨기도 전에 집을 나와 버린다 (우째 이런 일야~). 마리아를 돕기 위해서도 자세한 이야기를 듣도록 하자.



주인공의 옷을 입은 마리아. 역시 잘 어울린다!



마리아와의 간배. 필리핀 말로 마브하이

주인공 : 저기 말이야, 아까부터 순찰차나 경찰들이 이 근처를 계속 수색하고 있는데, 너 뭔가 알고 있니?  
 마리아는 고개를 젓는다.  
 주인공 : 역시 모르겠니?  
 마리아 : 응.  
 주인공 : 정말로 아무 것도? 이름만 빼놓고 전부...?  
 마리아는 고개를 숙인 채 아무 말도 못한다.  
 주인공 : (이거 혹시 기억상실증이라고 하는 것 아닐까? 아마도 마리아는 어딘가로부터 도망가던 도중에 머리를 다쳤다... 이마하고 다리를 다친 것도, 그것때문이 틀림없어... 기억을 잃어버렸어도, 외롭거나 무섭거나 하는 것은 마찬가지인가보다. 그래서 그렇게 무서워하면서, 화장실에 숨고 그랬구나... 그래도, 어떡하자...?)

나한테 할 수 있는 일을 생각해봐라.  
 (僕にできることを考えてみようか)  
 귀찮은 일이 생기는 것은 싫은데...  
 (面倒なことになるのは嫌だな...)

자주 등장하는 Bad End 직행 선택. 정말 끔찍하다. 아무 것도 모르고 플레이를 하면 수많은 Bad End를 감상해야 할 것 같다. 마리아에게 자세한 이야기를 듣지 않았거나, 이번 선택에서 아래 것을 선택하면 Bad End No. 5 타인(他人)으로 가게 된다. 마리아를 위해 무엇을 할 수 있는지 생각해 보기로 하자. 참고로 게임을 여러 번 플레이하면 위의 것을 선택한 이후에도 무슨 일을 할 것인지에 대한 선택이 나온다. 거기서도 잘못 선택하면 바로 Bad End로.

주인공 : (마리아의 가방이다.) 그 가방 안에 뭔가 들어있지 않을까?  
 마리아 : 뭐?  
 주인공 : 그래, 주소록이라던가, 뭔가 신분을 밝힐만한 것 말이야.  
 마리아 : 아..., 응.  
 마리아가 가방 안의 물건을 차례대로 꺼낸다.  
 주인공 : (어, 어째서 저렇게 많은 돈이야... 굉장하다..., 30만, 아니 그 이상이야...)



마리아의 가방

다.  
 주인공 : 뭐야, 그런?  
 마리아는 역시 모르겠다는 듯이 고개를 젓는다.  
 주인공 : 열어보자.  
 마리아 : 응...앗!?  
 주인공 : (놀랍게도 마리아의 손에 있던 물건은, 영화에서나 본 적 있던 작은 호신용인, 진짜 권총이었다!! ...놀랐다...!! 말도 나오질 않는다...난...)



기병의 내용물

권총에 손을 뻗어본다.  
 (拳銃に手を伸ばしてみる)  
 마리아의 얼굴을 본다.  
 (マリアの顔を見る)

이번 선택은 큰 차이는 없는 것 같다. 그러나 스토리의 이해를 위해서는 권총을 보는 편이 좋을 것이다. 권총을 보면 거기에 써여 있는 글을 읽기 때문이다. 마리아의 얼굴을 쳐다보면 그나마 아무 것도 알 수 없게 된다.

주인공 : (무겁다...)  
 마리아 : 모르겠어... 어째서!?  
 주인공 : 메이드 인 차이나(MADE IN CHINA)...  
 마리아 : 아무 것도..., 아무 것도 모르겠어!  
 주인공 : (마리아는 머리를 감싸 안고, 고개를 숙인 채로 더 이상 아무 말도 하지 않았다... 난...)

뭔가 말을 해야지...  
 (なにか言わなきゃ...)  
 위로해 줘야 하나?  
 (なぐさめてやるのか)  
 아무 것도 할 수 없었다.  
 (どうする事も出来ない)

아래의 두 항목은 마리아에게는 아무런 도움이 되지 않는다. 게다가 위로에 주는 것을 선택하면 마리아가 주인공의 손을 뿌리치는 가슴 아픈 일(?)도 일어난다. 여기서는 뭔가 도움이 될 만한 말을 해야 알텐데...

주인공 : (이, 이런 때에는, 어떤 말을 해야 하지?)  
 주인공 : 틀림없이 기억이 날거야.  
 마리아 : 고마워...



**틀림없이 기억이 날거야**  
(きつと思い出さるよ)

괜찮나? (大丈夫)

기운 내 (元氣出して)

아래의 두 항목은 위의 선택에서 아무 말도 하지 않는 것과 결과가 똑같다. 옛말에도 있지 않은가? 해도 도움이 안되는 말은 하지 않는 편이 좋다(너무 매정연가?)... 어쨌든 괴로워하는 마리아를 위해서도 도움이 되는 말을 해 주자.

주인공 : (다행이다, 괜찮은 것 같아. 하지만... 테이블 위에는 변함없이, 권총이 둔한 빛을 내고 있었다. 정말 어떡해야 할까...)

잠자리를 펴는 주인공.  
주인공 : 자는 게 어때?

마리아는 괜찮다는 듯이 고개만 짓는다.

주인공 : 그래... 그럼, 난 잘게.

주인공이 불을 끄려 하자, 갑자기 마리아가 말한다.

마리아 : 안돼!! 끄는 거, 안돼...

주인공 : (마리아는 눈을 크게 뜨고서, 마치 두려워하는 어린 고양이 같은 표정을 짓고 있다...)  
마리아 : 무서워...

**고지 않으면 잘 수가 없어**  
(高くないと寝れないんだ)

괜찮아, 걱정하지 않아.  
(大丈夫 こわくないよ)

알았어, 그대로 둬.  
(わかった、このままにしよう)

위의 두 선택은 곧바로 Bad End로 직행한다. 여기서 방심해서 불을 끄려고 하면 앞애와 마찬가지로 Bad End NO. 5를 감상하게 된다. 그러나 달성률 100%를 위해서는 안 장면이라도 다 봐야 하는데...



불 끄는 것을 무서워하는 마리아  
주인공 : 알았어, 그대로 둬(나는 불을 끄지 않고, 그대로 바닥에 누웠다...).



결국 불을 끄지 않고 자게 되는데...

**세이브 포인트**

**2** SCENE **주인공의 집**

주인공 : (아침에 눈을 떠보니 마리아는 아직도 방구석에서 웅크리고 있었다.)

**말을 걸어볼까?**  
(聲をかけてみようか)

가만히 내버려둘까?  
(そっとしておこうか)

이번 선택은 결과에 아무런 영향도 미치지 않는 뿐더러 아래 것을 선택하지 않더라도 달성률에는 아무런 상관이 없다(이런 선택만 있으면 얼마나 좋을까...). 말을 걸어보도록 하자.

주인공 : 마리아.  
마리아가 고개를 든다.

괜찮나? (大丈夫)

안 잤구나...  
(眠らなかつたんだ...)

위에 것을 선택하면 마리아가 그냥 고개를 숙이고, 아래 것을 선택하면 고개를 한 번 끄덕인다. 달성률에 0.1%정도 영향이 있으려나? 스토리 진영상에는 아무 지장이 없는 걸로 판단된다.

주인공 : 안 잤구나...  
마리아는 다시 고개를 숙인다.  
주인공 : 역시 경찰에 가는 편이 좋을 지도 몰라. 걸을 수 있게 되면, 마음대로 나갈 수도 괜찮아. (나는 되도록 마리아의 얼굴을 보지 않고 방을 나섰다.)



밤을 지낸 마리아, 너무 불성이다

**소고기 덮밥집**

주인공 : (여기는 내가 아르바이트를 하고 있는 소고기 덮밥집이다. 점심때의 혼잡함도 끝나고, 나는 가게 안쪽에서 손님이 두고 간 신문을 보면서 따뜻한 점심을 먹고 있었다.)

신문기사에는 '조직폭력단 두목 저격 당하다. 중국계 마피아와의 항쟁인가?'라는 기사가 실려 있다.

주인공 : (신문에 의하면, 그 중국계 마피아의 아지트는 내가 살고 있는 역 근처였

고, 경찰들이 왔을 때는 이미 다들 도망간 상태였다고 한다. 그랬구나... 그래서 어제, 그렇게 많은 순찰차들이...)

가게 주인 : 이봐~, 어제 술술 알해!  
주인공 : 네~, 지금 갑니다!!

그릇을 설거지하는 주인공.  
주인공 : (중국계 마피아라고? 그러고 보니 마리아가 갖고 있던 총에 메이드 인차이나라고... 나는 마리아의 일을 생각하며, 두근거리는 가슴으로 오늘의 아르바이트를 마쳤다.)



신문에 마피아 관련 기사?  
실거지를 하며 생각에 잠기는 주인공



**집으로 가는 길- 파출소**

주인공 : (앗... 어떡하지, 신고해야 하나? 괜히 경관이 나를 보고 있는 것 같은 느낌이 드는데.)

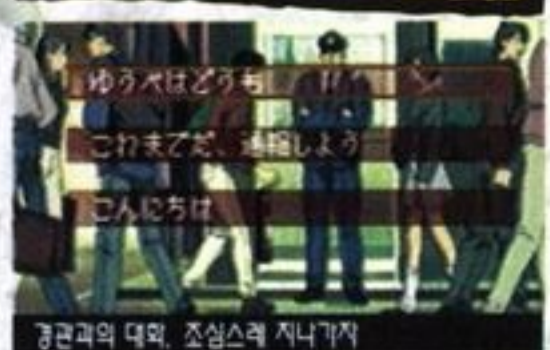
경관 : 아, 학생 잠깐만.  
주인공 : 네? (무슨 말을 해야하지?)

**어제는 고맙습니다.**  
(ゆうべはどうも)

안녕하세요  
(こんにちは)

여기까지다 신고하지  
(これまでだ 通報しよう)

재미있는 선택이다. 여기서 신고하게 되면 곧바로 Bad End No. 2 공포(恐怖)로 가게 된다. 물론 여기서 신고를 할 플레이어는 없을 것이다. 위에 있는 두 가지 중 하나를 선택하자. 어느 것을 선택하더라도 스토리 진행상 별 지장은 없다. 참고로 최초 선택에서 경관에게 말을 걸지 않았다면 선택 사항이 생기지 않고 그냥 지나치게 된다.



경관과의 대외, 조심스레 지나가기  
주인공 : 안녕하세요.  
경관 : 저말이야, 학생.

주인공 : 네, 네에.  
경관 : 너무 밤늦게까지 술 마시고 돌아다니서 경찰한테 신세지는 일이 없도록 해.

주인공 : (뭐야, 그런 일이구나... 나는 한숨 돌리며 파출소 앞을 지나갔다.)

**주인공의 집**

주인공 : 어? (꽤 깨끗하게 치워져 있다... 청소까지 해놓았어.)

주인공 : 대단해... 이렇게 반짝반짝 빛나도록...

이때, 화장실 문을 열면서 마리아가 나온다.

주인공 : 마리아...!? 불도 켜지 않고 계속 거기 있었던 거야? 어째서...!?

마리아 : 왜냐면... 어디에도 갈 곳이 없어...

주인공 : (돌아갈 곳도 모르고, 무서워서 화장실에 숨은 채로 내가 돌아오는 것을 기다렸더니... 내 가슴에 몸을 기대 채, 약간 떨고 있는 그녀를 앞에 둔 나는... 어떡해야 하는 걸까?)

주인공 : 응. (작은 목소리로 대답한 나는 조심스럽게 마리아의 어깨를 안았다. 이렇게 해서 나와 마리아의 기묘한 동거생활이 시작되었다.)



**세이브 포인트**

**3** SCENE **마리아와의 동거생활**

주인공의 집  
마리아 : 안녕.

주인공 : (눈을 떠보니, 파란 하늘 속에 마리아의 미소가 있었다. 마리아는 하루종일 아파트에서 한 발자국도 나가지 않고 청



소만 계속 하고 있다. 그리고, 그녀가 청소 하는 동안 나는 옆에서 신문을 읽고 있다. 역시 좋은. 이런 것도...)

말을 거는 것은 관두자  
(話をかけるのはやめておこう)

말을 걸어볼까?  
(話をかけてみようか)

여기서는 애니를 선택하면 새로운 선택이 줄지어 나오기 때문에 조금 번거롭다. 하지만 어느 것을 선택하더라도 큰 영향은 없는 듯 싶다.

마리아, 고프로도 쿠마워  
(マリア、そつちもかわいい)

마리아, 언제나 고마워  
(マリア、いつもありがとう)

마리아, 도와줄까?  
(マリア、手伝おうか?)

위의 두 개 중 어느 것을 선택해도 무난하게 넘어간다. 문제는 세 번째 항목. 이것을 선택하면 새로운 선택 항목이 계속 연이어서 나온다(머리가 아플 정도로...). 위의 항목과 엮이면 최대 7 가지 항목이 나온다. 참고로 여러 번 게임을 하다 보면 신문에 전작 '계절을 안고서(季節を抱きしめて)'의 그림이 홍보용으로 나오는 것을 볼 수 있다(3~4번 정도 아연 볼 수 있다).

**まゆ!!**

계절을 안고서 나오다니!

주인공 : 마리아, 언제나 고마워.  
 마리아 : 괜찮아, 청소 같은 것으로 너무 신경 쓸 것 없어.  
 주인공 : 덕택에 방안이 물라볼 정도로 깨끗해졌어.  
 마리아 : 그럼, 더 깨끗하게 해줄게.  
 주인공 : (우와~, 뭔가 감동되는데~. 이런 거 너무 좋아~.)



신문이나 읽고 있는 주인공. 좀 도와줘라!!

주인공 : (마리아와의 점심, 이것은 그쪽 나라 습관인 것인가? 마리아는 식사 때, 한 쪽 무릎을 세운다. 그리고...)

마리아 : 자, 이거.  
 주인공 : 괜찮아. 내가 먹을게.  
 마리아 : 안돼. 야채는 안 먹으면 안돼는 거야. 자야.  
 주인공 : (마리아의 논리에는 당할 수 없다. 자기 식사는 놔두고, 나한테 먹을 것을 준다... 이것은 좀 심한 참견이다. 마리아는 케첩을 좋아한다. 그리고, 나이프 대신 손가락을 사용한다. 그리고, 또...)  
 마리아 : 아...  
 테이블에 떨어진 것을 주워 먹는다.  
 마리아 : 아깝잖아.  
 주인공 : 마리아, 여가... 입술 옆에.  
 주인공 : 아니, 반대 쪽.  
 마리아 : 후훗.  
 주인공 : (역시 귀엽다...)



한쪽 무릎을 세우고 식사를 하는 마리아. 이상한 풍습이군?  
 다른 사람을 먹여주는 것도 풍습이군?

주인공 : (3, 4일이 지나자, 다리의 통증도 가라앉은 것 같았다. 그와 아울러, 마리아는 재미있는 것을 시작했다. 발가락을 아주 익숙하게 사용한다. 처음에는 깜짝 놀랐지만, 익숙해졌더니 귀엽기만 하다.)

나는 마리아를 계속 바라보았다.  
(僕はマリアをずっと見つめた)

나는 마리아로부터 눈을 돌렸다.  
(僕はマリアから目をそらした)

나는 마리아에게 웃어 보였다.  
(僕はマリアに微笑んだ)

마리아에게 웃어 보이거나, 계속 바라보는 것은 아무런 영향이 없다. 그러나, 두 번째 것을 선택하면 다른 선택이 나온다. 포인트를 올리기 위해서 안타깝지만 눈을 돌려보자.

마리아와 주인공의 눈이 마주친다.

주인공 : (아...)  
 마리아 : 자...  
 주인공 : 응?  
 마리아 : 나, 여기에 있어도 되는 거야?

가면이 뒤돌아올 때까지는 괜찮아  
(仮面が戻るまでいいよ)

있어 주었으면 좋겠어  
(いてほしいな)

괜찮아  
(いいよ)

누가 보어도 가장 좋은 것은 두 번째 항목일 것이다. 여기서 절대 금물은 첫 번째 항목. 무슨 일이 일어날까하고 선택에 볼 수도 있었지만, 무슨 일이 일어날 지는 뻔한 것! 바로 Bad End No. 7 안생(マコナラ)이 기다리고 있다. 이런 사악한 Bad End는 무시하고 넘어갈 수 있도록 하자. 하지만 달성률 100%를 원하는 게이머들은 무지무지한 인내력을 가지고 인젠가는 첫 번째 항목을 선택해야 할 것이다.

주인공 : 있어 주었으면 좋겠어.  
 마리아 : 정말로!?

왜냐하면 마리아가 있으면 도망이 되니까  
(だってマリアがいるとたすかるし)

왜냐하면 마리아를... 좋아하니까  
(だってマリアのこと...好きだし)

왜냐하면 마리아가 없으면 외롭고 해서  
(だってマリアがいなくてさびしいし)

여기서 첫 번째 항목을 선택하면 위의 선택 항목과 같은 Bad End로 간다. 즉, 선택을 했을 때 마리아의 표정이 어두워지면 그것이 곧 Bad End의 길이라고 생각하면 될 것이다. 열심히 선택에서 밝은 표정의 마리아를 볼 수 있도록 최선을 다 하자.



바로 수건을 집는 마리아

주인공 : 왜냐하면 마리아를... 좋아하니까. (우와! 마, 말해버렸다...)  
 마리아 : 고마워!  
 주인공 : (그렇다. 마리아는 나에게 있어서, 너무나도 큰 존재인 거야.)



주인공의 말을 듣고 좋아하는 마리아

세이브 포인트



마리아의 마음과 주인공의 마음은?

주인공의 집

주인공 : (그로부터 1주일 후, 바람이 강 한 밤이었다. 우리들은 마리아가 갖고 있던 사진을 보고 있었다.)  
 주인공 : 아마도 이 아이가 마리아일 거야.  
 마리아 : 응, 나도 그렇게 생각해. 아하, 이상하지? 바로 자기 입인데...  
 주인공 : (마리아...)



마리아의 어린 적 사진. 꽤 귀엽다

사진의 남자아이에 대해서 물어볼까?  
(写真の男の子について聞いてみようか...)

도대체 내가 할 수 있는 일은 무엇일까?  
(いったい僕に何が出来るだろうか...)

어느 것을 선택하던지 결과는 같다고 생각된다. 아무도에게는 드러나지 않는 포인트 같은 것이 있는데, 그 포인트를 얼마나 올리느냐에 따라서 나중에 나오는 선택 항목이나 엔딩이 좌우되는 걸로 알고 있다. 그렇다면, 아무리 생각해봐도 여기서 마리아의 기억을 되찾기 위해 여러 가지로 질문을 하는 편이 포인트가 올라가지 않을까?

주인공 : 저, 마리아. 이 남자아이는 누구야?  
 모르겠다며 고개를 젓는 마리아.  
 주인공 : (역시 모르는 건가... 기억상실 증, 돈 몽치, 그리고 권총... 뭐가 뭔지 모르는 것 투성이군. 내가 할 수 있는 일은...)  
 마리아 : 아?  
 권총을 집는다.  
 주인공 : (언제까지나 망설이고 있을 때가 아니야. 결정하지 않으면 안돼.)



이 총을 어찌시?



파묻어 버리자  
(埋めてしまおう)

이것은 내가 받을게  
(これは僕があげるわ)

아래 것을 선택하면 방안에 권총을 숨긴다. 어느 쪽을 선택하던지 큰 차이는 없다. 결국 나중에 꺼내야 할 테니까. 방안에 숨겨둔다고 해서 위급할 때 쓸 수 있는 것도 아니고, 파묻는다고 해서 나중에 잃어버리는 일도 없다. 그러나 나중에 Best Story를 보기 위해서는 파묻는 편이 좋을 듯.

마리아 : 왜 그래?

주인공 : 날 따라와.

### 자연공원

주인공 : (나는 마리아의 손을 잡고, 사람들 눈을 피해 근처에 있는 자연공원에 갔다. 그리고, 한 그루의 큰 나무를 골라서, 그 밑에 권총을 묻었다.)



자연공원의 나무



나무 밑에 권총을 묻기

주인공 : 마리아... 마리아의 기억이 돌아올 때까지, 계속 있어도 괜찮아. (마리아의 가슴에 내 머리가 안긴다. 그리고, 귀 뒤 쪽으로 따뜻한 것이 떨어지는 것을 느꼈다. 마리아의 눈물이다...) 저어, 마리아.

마리아 : 응?

주인공 : 마브하이 하자!

마리아 : 마브하이이라면... 견배?

주인공 : 응! (돌아가는 길에, 우리는 편의점에 들어서 피자하고 맥주를 샀다. 술은 별로 좋아하진 않지만, 오늘 밤 정도는 마셔도 괜찮지 않을까 해서... 아마 마리아가 믿는 하나님도 너그럽게 봐 주시겠지.)



주인공을 안아주는 마리아

### 주인공의 집

마리아 : 마브하이!

주인공 : (우리들은 피자를 늘어놓고 건배한다. 다 마신 빈 캔이 굴러다니고, 피자도 어느 정도 먹었을 때, 나는 갑자기 마리아의 소지품이 마음에 걸렸다.)

돈 봉치가 마음에 걸린다  
(札束が気になる)

카세트 테이프가 마음에 걸린다  
(カセットテープが気になる)

화장품이 마음에 걸린다  
(化粧品が気になる)

결과적으로는 카세트 테이프를 듣는 것에 이 선택의 목적이 있다. 그러나 굳이 테이프를 선택하지 않아도 결국 듣게 되어 있다. 그리고 세 가지를 다 선택하려면 화장품, 돈 봉치 손으로 선택하면 달성율이 조금 더 올라가게 될 것이다.

주인공 : (마리아의 콤팩트를 열어본다.)

마리아 : 후훗.

주인공 : (패 속에 취했었는지, 문득 정신을 차려보니, 나는 어느새 여자처럼 화장을 한 모습이 되어 있었다.)

마리아 : 하하하하, 너무 이상한 얼굴이야~.

주인공 : (조금 정신이 든 나는 재빨리 얼굴을 닦았다. 그리고 다시 가방을 보았다.)



어색(?)가 된 주인공

카세트 테이프를 집는다  
(カセットテープを手取る)

돈 봉치를 집는다  
(札束を手取る)

마지막 영웅에서나 나오는 연 장면. 필자도 이런 장면을 연 번 직접 해보고 싶은데...

주인공 : (이 돈이 어디에서 난 것일까. 어쩌서 마리아가... 그런 생각을 하고 있잖니, 취기가 올라와서...)

주인공 : 에~잇!!

마리아 : 응!?

주인공 : (머, 멋있다... 단 한 번이라도 좋으니까 해보고 싶었는데...)

마리아 : 안돼, 그런 짓 하면, 하나님한테 환나!

주인공 : 죄송합니다. (나는 정신을 차리고 가방을 열었다.)



돈 봉치를 날려버리는 주인공

카세트 테이프를 꺼낸다.

주인공 : (안에 뭐가 녹음되어 있을까. 나는 녹음기를 가지고 와서, 마리아가 갖고 있던 테이프를 넣어본다. 그리고 재생...)

음악이 흘러나온다.

마리아 : 아, 필리핀에서 옛날 러브송, 데힐.사.요(DAHIL SA IYO). 그대를 위하여라는 노래야...

주인공 : (나는 잠시 그 음악을 듣고 있었다.)

마리아 : 이 노래... 보이가 좋아했었어...

주인공 : 마리아. 누구야? 그 보이라는 사람. 생각 난 거니?

마리아 : 아? 그라... 보이. 정말... 보아... 아아, 안돼. 모르겠어!! 생각나질 않아!!

주인공 : 마리아...

마리아 : 아마도... 아주 소중한 사람... 그런데... 그런데...

주인공 : 마리아...

주인공 : (갑자기 마리아의 부드러운 입술이 아플 정도로, 볼에, 이마에, 눈꺼풀에, 마치 화가 난 것처럼 내려왔다. 그리고, 그 가슴속에 나를 꼭 껴안았다.)



기억이 돌아오지 않는 마리아를 위로하는 주인공



주인공을 껴안는 마리아

마리아 : 저말이야, 언제까지나 날 사랑해줄거야?

주인공 : (깜짝 놀랐다. 금방 대답해 줄 수가 없었다. 나는 정말로 마리아를 사랑하

고 있는 것일까?)

사랑하고 있다고 생각하고 싶다  
(愛していると思いたい)

좋은 사람이라고 싶다  
(もちろん愛している)

솔직히 말해 잘 모르겠다  
(正直言ってよくわからない)

여기서는 세 번째 영웅이 스토리상 가장 좋지 않을까 싶다. 결과는 변함없을 것 같은데... 첫 번째 영웅이나 두 번째 영웅을 골라도, 다음에 어어지는 영웅을 잘 선택하기만 하면 된다. 즉, 이어서 나오는 선택 중에 마리아의 마음에 응답을 어느나 마느냐 하는 선택이 나온다. 거기서 응답하지 않는다면 선택하면 여기서 세 번째 영웅을 선택하는 것과 같은 결과를 얻을 수 있다.



그런 얼굴로 바라보면 어떡하~

주인공 : 그라. 나도 아직 내 자신의 마음이 어떤지 잘 모르겠어. 서두를 건 없겠지. (...마음에도 없는 말을 해버렸다. 그런 건 거짓말이야. 그냥 내 의지가 약할 뿐이잖아...)

마리아 : 상냥하구나...

주인공 : 상냥한 게 아니야. 상처받는 것이 무서운 거야.

마리아 : 그렇지 않아. 역시 상냥해.

주인공 : 역시 불은 켜 두는 것이 좋겠지?

마리아 : 응...

주인공 : (아직 나한테 완전하게 마음을 허락한 것은 아니구나... 나는 눈을 채로 천장을 바라보았다. 조용하군...)

자신은 미세로 입고 싶다  
(今はこのままでいたい)

마리아에게 말을 걸어볼까?  
(マリアに話かけてみようか)

여기서 마리아에게 말을 걸면 마리아가 필리핀의 유령에 대해서 말을 해준다. 재미있는 점은 게임을 여러 번 플레이하면 마리아가 해주는 유령 이야기가 바뀐다는 점이다. 처음에는 몸통 위만 있는 유령 이야기를 해주다가 달성율이 40%정도 되면 범 모양의 무서운 유령에 대해 이야기한다.

주인공 : 마리아... 저 말이야, 필리핀에도 유령이 있니?

마리아 : 응, 있어. 필리핀 유령은 아스왕이라고 해.



주인공 : (나는 눈을 감고 마리아의 이야기를 들었다.)

마리아 : 아스왕은 몸 윗부분이 하늘을 날면서 사람들을 덮쳐와. 그럴 땐 꼭 어딘가에 몸 아랫부분이 잠자고 있는 거야. 빨리 그걸 찾아서 소금을 뿌리면 녹아서 없어 잔대.

주인공 : (마리아의 목소리가 점점 멀어진다...)

세이브 포인트

5 SCENE 바하라, 나 (BAHARANA)!?

거리

주인공 : (생활이 돌변했다. 나는 되도록 많은 시간을 마리아와 함께 있기로 했다.)

마리아 : 저어, 어디 가는 거야?  
주인공 : 어디 갈까?

- 가게에 간다 (スーパーへ行く)
- 오락실에 간다 (ゲームセンターへ行く)
- 자연공원에 간다 (自然公園へ行く)

어디를 가든지 상관없다. 가게로 가면 너무 달라 붙는 마리아를 주인공이 말리려다가 오려려 마리아에게 추공을 당하게 되고, 오락실에 가면 주인공이 천재적인 오락 실력을 가진 마리아에게 대전 게임에서 대패하게 된다. 참고로 여러 번 플레이를 한 후에 오락실에 가게 되면 다른 오락을 할 수 있게 되는데, 여기서 다른 오락을 하면 '더블케스트'의 주인공인 미즈키(美月)의 포스터를 얻을 수 있다.



아~ 미즈키의 포스터를 얻었다  
쇼핑을 하는 마리아의 주인공  
마리아는 대전 게임의 천재?

자연공원

주인공 : (10월도 중순이 지나자, 꽤 바람이 싸늘하다. 공원이 넓은 것에 비해 사람들이 적다. 낙엽을 밟는 소리가 오늘날따라 크게 들린다.)

주인공 : 조금 춥지?  
마리아 : 응...

주인공 : (우리들은 권총을 물었던 그 나무 아래에서 멈춰 섰다.)

마리아 : 아직도 묻혀있는 거야?

주인공 : 응. (다시 파낸 자국 같은 것은 없었다.)

마리아 : 이대로 흠이 되어버리면 좋을 텐데...

주인공 : 그래, 정말로... (난 이제부터 어떡하면 좋을까. 아직도 돌아오지 않는 마리아의 기억... 돌아서 살아가는 것도 결코 쉬운 일은 아닌데... 이대로 학교에 다니면서 마리아를 지켜줄 수 있을까?)

- 이대로 어떻게든 해보자 (このままなんとかやってみよう)
- 자신의 생활을 바꾸지 (いまの生活を變えよう)

아래의 선택을 하게 되면 주인공이 학교를 휴학하고 마리아를 위해 본격적으로 일을 하게 된다. 그러나 마리아의 기억은 영영 돌아오지 않게 되고... 결국 맞이하는 것은 Bad End!! 남자가 여자 때문에 생활을 바꾸어서야 되겠는가! 돌아 임을 암쳐서 어떻게든 해 나가는 방면으로 생각하도록 하자.

주인공 : 마리아.  
마리아 : 응?

- 앞으로도 계속 함께 있는 거지? (これからいっしょだよ)
- 우리를 앞으로 어떻게 할까? (僕たちどうなるのかな)

어느 쪽을 선택하더라도 상관없는 선택 항목. 결과는 같으므로 아무거나 선택하자.



주인공 : 앞으로도 계속 함께 있는 거지?  
마리아 : 응.  
주인공 : (그래. 아무리 생활이 힘들어도,

너의 그 미소가 있으면 견뎌낼 수 있어. 마리아의 따뜻한 손은 내 마음의 결심을 굳히게 해 주었다.)

거리에서

주인공 : (마리아는 정말 알 수 없는 아이다. 최근에 어떤 일이 있었다...)

어린이들 : 공동모금에 협조해 주세요~.

주인공 : (역 앞에서 어딘가 다른 나라의 어린이들을 도와주자는 모금활동이 있었다. 마리아는 내 설명을 듣고 난 후, 서둘러 달려가서 그 날 쓰다 남은 전채산인 1만엔을 기부한 것이다.)

어린이들 : 감사합니다~.  
주인공 : 1만엔이나 넣은 거야?  
마리아 : 응?

어째서? (どうして?)  
조금 많은 거 아니야? (ちよっと多いんじゃない?)  
모금 길은 건하는 게 아니야. (募金なんてするもんじゃありません)

가장 무난한 것이 첫 번째 항목. 다른 항목들을 선택하면 더 좋은 결과가 나오는 것도 있기는 하다. 그러나 잘못된 선택이면 Bad End No. 12 (아벨(アベル)이 갑자기 튀어나오므로 요주의!! 아무튼 마리아와 절대 싸우지 말고 상처 줄만한 말 같은 것은 애당초 생각하지도 말자. 즉, 모든 선택에 있어서 마리아에게 도움이 될만한 선택만 하는 것이 가장 바람직한 방법이다.

주인공 : 어째서?  
마리아 : 저기, 지금 나는 많은 걸 가지고 있어. 옷도 있지, 돈도 있지, 그리고 너도 있어. 그것들을 다 잃어버려도 나한테는 하나님이 남아. 그런데, 저 나라 어린이들은 지금 먹을 것도 없으면서? 불쌍하지 않아?



주인공 : (음~, 하긴 그렇지만...)  
마리아 : 후훗...  
주인공 : (하지만 생각해보니까, 이렇게 당당하게 행동해도 괜찮은 걸까? 마리아의 신원도 모르고 있는데...)  
주인공 : 저기, 마리아. 괜찮은 거야? 이

렇게 당당하게 나돌아다니도.  
마리아 : 왜?  
주인공 : 그야, 어쩌면 넌 마리아의 일원일지도 모르잖아. 만일 누군가에게 들리면...

마리아 : 괜찮아, 괜찮아. 바하라.나(BAHARANA)!

주인공 : 뭐야, 그 바하라.나라는 게?

마리아 : 응, 어떻게든 되겠지... 하나님께서 지켜주실 거라는 뜻이야.

주인공 : 흠음, 바하라.나...

세이브 포인트

6 SCENE 의문의 남자, 보이와의 만남

학교

주인공 : (10월도 끝나가려고 하고 있다. 마리아의 기억은 아직 돌아오지 않는다. 뭔가 내게 할 수 있는 일은... 그 날 수업이 끝나고, 나는 친구에게 들은 적이 있는 필리핀에 대해 잘 아는 선배를 만나러 가기로 했다.)

선배의 가게

선배 : 그래, 이야기는 들었다. 뭐? 뭔가 사정이 있어서 필리핀에 대해 여러 가지를 알고 싶다고? 그래... 뭐, 사정이 있다니까 자세하게 물어보지는 않겠다만...

선배가 지도를 그려준다.  
선배 : 응, 맞아, 여기야. 이 가게에 가서 주인인 란디라는 사람을 만나 봐. 역시 그 나라 사람을 만나는 편이 가장 좋겠지. 뭐, 그리고... 선배로서 한마디 충고해주자면, 외국 여자애한테 반한다는 건 대단한 각오가 필요하다.



필리핀 여자와 결혼했다는 선배  
지도를 그려주는 선배



### 사리링.아틴

주인공 : (그 필리핀 요리점은 내가 살고 있는 곳에서 전철로 두 정거장 정도 떨어진 곳에 있었다. 그곳에서는 이쪽에 살고 있는 필리핀 사람들을 위해서 옷이나 음식, 약품 등을 본국에서 가져오고 있다고 한다. 가게 이름은 사리링.아틴이라고 했다. 가게 안에 들어가니까, 진한 꽃향이 났다.)

랜디 : 여어, 여어, 여어, 여어. 어이구, 어이구, 어서 오세요. 당신 선배로부터 이야기는 들었어요. 자아, 자아, 자아, 앉아요, 앉아.

주인공 : (나는 진한 향기의 정체를 알아 보기 위해 주위를 둘러보았다. 테이블 위에는 작고 하얀 꽃으로 만든 꽃무늬가 몇 무늬 놓여 있었다. 마리아의 사진 속에서, 어린아이가 들고 있었던 꽃무늬이다...)

랜디 : 아아, 저 꽃들, 삼파기타라고 해요. 좋은 향기요. 필리핀 차 속에는 다 이거 있어요. 이 향기가 있으면, 에어컨 없어도 시원하죠. 마닐라 교차로에서는 언제나 어린아들, 팔고 있어요. 나도 옛날에는 그랬어요. 그러니까 이 꽃향기는 절대 잊을 수 없죠.

주인공 : (랜디의 이야기에 웃으며, 난 카운터를 바라보았다. 젊은 필리핀 사람이 컵을 닦고 있었다. ...어째서인지, 처음 보는 사람일텐데, 어딘가에서 본 기억아...)

마리아에 대해서 물어본다.  
(マリアについて聞いてみる)

보이라는 사람에게 대해 물어본다.  
(ボイという人について聞いてみる)

순서는 중요하지 않다. 두 가지 다 물어보도록 하지.

주인공 : 처음 뵙겠습니다. 보이라는 사람을 아십니까?

남자 : 아니요.  
주인공 : 실례지만, 당신 이름은?  
남자 : 제 이름은 대니라고 합니다.  
주인공 : 그렇습니까?

마리아에 대해서 물어본다.  
(マリアについて聞いてみる)

테이블로 돌아간다.  
(テーブルにもどる)

여기서는 마리아에 대해 먼저 물어보면, 그 후에 자동적으로 테이블로 돌아가 랜디와 이야기를 하게 된다.



카운터 뒤의 남자. 실은 이 남자가 보이다!!

주인공 : 그렇다면, 마리아라는 아이를 혹시 아십니까? 실은 제가 아는 사람에 마리아라는 아이가 있는데...

남자 : 아니요, 모릅니다.  
주인공 : 그렇습니까... 실례했습니다.  
랜디 : 그런데, 당신이 묻고 싶은 것이 뭐요? 애인 일인가요?  
주인공 : 아뇨, 자...  
랜디 : 이름은?

마리아의 이름을 대답한다.  
(マリアの名前を答えた)

마리아의 이름은 숨긴다.  
(マリアの名前は伏せた)

애인이 없다고 대답한다.  
(彼女はいないと答えた)

어는 것을 선택해도 스토리 진행에는 영향을 주지 않는다. 단, 필자가 경영해온 바로는 여기서 마리아의 이름을 밝히면 다음에 있을 마리아와의 대화에서 그녀의 어린 시절 모습을 볼 수 있다는 점이다. 이 외상 장면을 보게 되면 달성율이 딱딱 올라간다. 즉 많이 이야기에 보는 것이 중요.

주인공 : 마리아...  
랜디 : 오옷!! 좋은 이름이네!! 하지만 죽

으면 안돼요. (성호를 그으며)산타.마리아... 하하, 농담이에요.



웃으며 이야기하는 랜디

### 전철 안

주인공 : (차량 내에 풍기는 향기때문에 승객들이 다 내 쪽을 보고 있다. 그 후 1시간 정도 랜디가 하던 말을 들은 나는 돌아갈 때 한 묶음의 삼파기타를 얻어서 가게 되었다.)

### 주인공의 집

주인공 : 다녀왔습니다. (나는 꽃을 뒤로 감추고 천천히 마리아에게 다가갔다.)

마리아 : 앗... 이 향기는...

주인공 : 짠~. (마리아 앞에 선 나는 큰 일이나 되는 것처럼 삼파기타의 꽃무늬를 내놓았다.) 그거, 삼파기타라고 하는 거지?  
마리아 : 응... 아아... 맞아, 이 향기... 나 어렸을 때 언제나 이 향기하고 같이 있었어... 기억하고 있어. 마닐라에 있는 교차로에서 난, 매일, 이 꽃 팔고 있었어... 그러니까... 매일 매일 삼파기타하고 함께... 잘 때도... 먹을 때도... 하지만... 삼파기타와 함께, 언제나 내 곁에 있었던단...



마리아에게 삼파기타를 주는 주인공



마리아의 어린 시절 모습



마닐라에서 삼파기타를 파는 아이들

주인공 : (갑자기 문을 난폭하게 열고, 한 남자가 들어왔다. 아마 가게 안쪽의 카운터에 있었던 필리핀 남자다.)

마리아 : 보이!!  
주인공 : 뭐, 뭐야, 당신은. 난폭하게... 보이가 주인공을 밀치며 들어온다.  
보이 : 마리아!!  
마리아 : 보이!! 아니야! 이 사람은!!  
보이 : 어쨌거나 이리와! 가져, 마리아!!  
주인공 : 아야... (머리를 감싸고 앉아있던 내 옆을 두 사람이 뒤엎으며 지나갔다. 계단을 내려가는 두 사람의 발소리만이 들려왔다...)



마리아를 데리고 가는 보이

### 세이프 포인트

## 7 다시 만난 마리아

### 주인공의 집

주인공 : (그날 밤 마리아는 돌아오지 않았다... 나는 밤새도록 사진을 들여다보고 야 알 수 있었다. 그 보이라고 불린 남자... 그 사람은 사진 속에서, 마리아 어깨를 안고 화난 표정을 짓고 있었던 그 아이였다. 그 후, 나는 사리링.아틴에 전화를 걸어 랜디에게 보이에 대해서 물어보았지만, 랜디의 말에 의하면 그는 갑자기 가게를 그만두겠다고 전화한 후, 그 후로는 나타나지 않았다고 한다. 보이... 랜디의 가게에서는 가명을 쓰고 있었다. 하지만, 왜 가명 따위를 써야 하는 거지...?)

주인공 : (7주일이 지났다. 마리아는 돌아오지 않았다. 나는 학교도 아르바이트도 나가지 않고, 방에만 있었다. 어떡하지...)

관공이 마음에 걸린다.  
(拳銃が気になる)

가방 속이 마음에 걸린다.  
(バッグの中身が気になる)

랜디에게 가본다.  
(ランディを訪ねてみる)

첫 번째 항목을 선택하면 자동적으로 두 번째 항목으로 이어진다. 두 번째 항목은 매영에게 잔인한 연극을 해서 만나는 것이고 세 번째 항목은 랜디와 그냥 이야기를 나누는 것이다. 두 번째 항목에서는 매영이 주인공에게 충고를 해주는데 그 충고의 내용이 따라서 달성율에 달라진다.

그에게 말을 걸어 본다.  
(彼に話しかけてみる)

랜디에게 그에 대해 물어본다.  
(ランディに彼について聞いてみる)

이때로 랜디의 이야기를 듣는다.  
(このままランディの話を聞く)

여기서는 달성율의 차이이다. 필리핀 남자에게 말을 걸어서 이것저것 물어본 다음에 랜디의 이야기를 들으면 나중에 마리아와 이야기할 때 마리아의 어린 시절 외상 장면이 나온다. 참고로 말하자면 그냥 랜디의 이야기만 들어도, 다음 선택에서 외상 장면을 볼 수 있다.



이 남자가 바로 랜디!



테이블 위에 있는 삼파기타





정색없이 마리아를 기다리는 주인공

주인공 : (나는 마리아가 두고 간 가방의 내용물을 테이블 위에 꺼내 보았다. 립스틱, 콤팩트, 몇 가지 화장품, 카세트 테이프, 현찰, 그리고 마리아와 보이의 사진... 나는 다시 한 번 그 사진을 들여다 보았다. 마리아... 사진을 보고 있다가, 나는 갑자기 한 가지 생각이 떠올랐다. 그래, 누나한테 전화를 걸어보자. 그리고 보니, 매형이 아시아 어딘가 외국에 나가있었다고 들었는데...



매형을 만나러 가자!!

### 신문사로 가는 거리

주인공 : (운이 좋았다. 신문기자를 하고 있던 매형이 5년 정도 필리핀의 마닐라 지사에 있다가 올해 귀국했다고 한다.)

### 신문사 지하의 다방

주인공 : (5년만에 만난 매형은 어느덧 콧수염까지 기르고 있었다.)

미즈시마 : 이야~, 그리운 사진이군~. 여긴 마닐라에 있는 톤드란 곳이야. 아시아 3대 슬럼가라고 불리는 곳이지. 취재하러 여러 번 갔었거든. 이 삼파기타를 파는 어린이들은 길거리 애들이라고 불리지만, 사실은 좀 다르지. 거의가 부모가 없는 아이들이지만, 이 아이들은 신디케이트에서 살고 있지. 밥도 먹고 있고, 잠을 잘 곳도 있지. 이렇게 삼파기타를 팔고 있는 것도, 이 아이들에게는 살아가기 위한 사업인 거야. 그런데, 문제가 뭐지? 필리핀 여자에게 반하기라도 한 거야?

주인공 : (나는 지금까지의 일을 간략하게 설명했다. 권총 이야기는 하지 않았지만...)

미즈시마 : 으음. 한 핏줄은 아니겠지만, 마리아와 그 보이라는 청년은 남매사이겠

지. 아마도 아주 어렸을 때부터 둘이서 살아왔겠지. 그런데, 그 중국계 마피아하고의 관련인데... 필리핀이란 곳은 화교의 힘이 상당히 강한 곳이라서 가능성은 충분히 있다고 본다.

주인공 : 예를 들면...?

미즈시마 : 음~, 예를 들면..., 이 보이라는 남자가 아주 우수한 인재로 사진에 있는 것처럼 어렸을 때 화교에 스카웃되었다... 달리 말하자면, 신디케이트로부터 화교로 팔려갔다... 그 때, 동생이었던 마리아도 같이... 코스로는 마닐라에서 홍콩으로... 그리고 동경으로, 인가.

주인공 : (경찰에 신고하는 편이 좋지 않을까하는 매형의 말에 나는 정중하게 인사하고 가게를 나왔다.)

미즈시마 : 음~. 마닐라의 저녁놀은 아름답다. 너도 한 번쯤은 가보는 것이 어떨까? 여러 가지로 들리는 말은 많지만, 적어도 나는 아주 좋아한다.

주인공 : (그렇게 말하고, 매형은 어울리지 않는 윙크를 했다. 돌아가는 길, 나는 신호를 기다리면서 건물에 바친 저녁놀을 바라보았다. 마닐라... 생각해보니까, 필리핀이란 곳은 외국이잖아.)



이 사람이 주인공의 매형



여러 가지 조연을 역주다

### 주인공의 집

주인공 : (방에 불이 켜져 있네.... 후사...!!)

주인공은 방으로 뛰어 올라가서 방 안에 있는 마리아를 품에 안는다.

주인공 : 마리아!! 놓지 않았어. 이제 절대로 놓지 않아!!

마리아 : 아파...

그래도 나는 안고 있는다  
(それでも僕は抱きしめた)

금이 손을 놓는다  
(金はあわてて手を離した)

결과는 같다. 단지 첫 번째 것을 선택하면 마리아가 안 베풀고 아프다고 하고, 그제야 주인공이 금이 손을 놓게 된다. 보고 있으면 역시 어지러이 느껴지는 선택 항목. 스토리상에 지장을 주지는 않을 것 같다.

마리아 : 아파~.

주인공 : 미, 마안. 그래도, 자... 뭐랄까...

마리아 : 괜찮아... 말 같은 건하지 않아도 돼.

주인공 : (마리아는 그렇게 말하고 입맞춤을 해주었다...)

잠시 후,

주인공 : 깨도 되겠니? 무섭지 않았어?

마리아 : 응. 이제 혼자야 아니니까...

주인공 : (그 이상 마리아의 눈을 보고 있을 수가 없어서, 나는 불을 켰다.)



갈매비가 으스스하기도(?) 안이주지!

### 세이브 포인트

## 8 다시 시작되는 마리아와의 생활

### 집 앞의 거리

주인공 : (마리아와의 생활이 다시 시작되었다. 놀랍게도 마리아의 기억은 돌아와 있었다. 그럼에도 불구하고, 나에게서는 마리아의 표정이 왠지 애달프게 보인다. 물어보고 싶은 것은 많이 있었다. 하지만 마리아는...)

마리아 : 괜찮아. 아무 걱정할 것 없어.

주인공 : (이야기를 많이 하려고 하지 않는다. 보이에 대해 물어보아도...)



조금씩 거슬러온 미소를 짓는 마리아

마리아 : 내 오빠야.  
주인공 : (하고 웃으며 대답한다. 그 미소를 보며 난 알 수 있었다. 보이하고 무슨 일이 있었던 것이다. 나를 휘말리게 하고 싶지 않는 무언가가... 지금의 마리아에게 나는 도대체 무슨 일을 해줄 수 있을까...?)

### 자동 세탁소

마리아 : 크리스마스구나...

주인공 : 뭐라고?

마리아 : 필리핀에서는, 11월이 되면 벌써 모두가 merry 크리스마스... 해안가에 있는 야자나무에는 작은 전구를 달아서 반짝거리고... 아주 아름다워... 그리고 또 하나, 분.나.분이라고 해서 유원지가 열려. 회전 목마라던가, 제트 코스터, 마닐라 사람들 모두 모여서 매일 밤 매일 밤 축제야.

주인공 : 마리아...

외로운 친구?  
(寂しいのかな?)

고향에 돌아가고 싶은 게 아닐까?  
(故郷に帰りたいのかな?)

필리핀이란 곳은 재미있겠구나.  
(フィリピンって楽しそうだな?)

위의 두 선택은 내용이 거의 비슷하다. 세 번째 항목을 선택하면 다시 새로운 선택이 등장한다.

주인공 : 좋은 사람들이 많이 있는 것 같네.

마리아 : 응, 좋은 사람들이 많아. 아주 좋은 곳이야...



자동 세탁기로 말수리는 마리아

조용  
(ふん)

추천장은 뭐야?  
(おすすめはなに?)

언제 한 번 같이 가보고 싶어.  
(いつか一緒に行ってみたいな)

아마도 세 번째 항목이 가장 중을 뜻하다. 첫 번째 항목은 보는 바와 같이 전혀 의미 없는 대답이고 두 번째 항목을 선택하면 마리아가 보라색으로 된 고무마 아이스크림을 추천해준다(정말 맛있을까?).

주인공 : 언제 한 번 같이 가보고 싶는데.



그 때에는 아내 부탁해  
(そのときは妻内してね)

약속해줄래?  
(約束してくれる?)

아무래도 두 번째가 가장 좋아 보인다. 이렇게 예 놓고 나중에 약속을 못 지키면(Good End No. 3 같은 것으로) 그에 따라 엔딩이 조금 바뀔지는 의문이다.

주인공 : 약속해줄래?

마리아 : 약속할게.

보이 : 마리아.

마리아 : 보이?

주인공 : (보이는 차가운 눈초리로 나를 보고 있었다.)

마리아 : 왜 그래? 무슨 일이야?

마리아가 보이를 따라 나간다.

마리아 : 안돼, 그럴 순 없어!!

보이 : 말을 들어, 마리아!! 너만이라 도...

마리아 : 한테. 베테!! 그럴 순 없어, 나 혼자 돌아가다니!!

주인공이 따라 나온다.

주인공 : 마리아...

마리아 : !!

보이 : 이 녀석 때문인가!?

마리아 : 아니야...

보이 : 넌 누구야! 도대체 네가 마리아의 뭐냐 말이야!! 흥!! 마리아, 넌 필리핀 사람이야. 일본인이 아니야... 잊지 마라.

주인공 : (나와 마리아를 남긴 채, 보이의 넓은 등은 멀어져 갔다.)



갑자기 나타난 보이



마리아의 손에 어군이?



마리아와 주인공을 두고 가는 보이

## 주인공의 집

마리아 : 자.. 널 믿어도 괜찮아?

주인공 : (놀랐다. 난 뭐라고 말을 해야 할까...)

보이의 무슨 일 있었어?  
(ボイとなにがあったの?)

응, 믿어 주었으면 좋겠어  
(ウん、信じてほしい)

무슨 뜻이야?  
(どういう意味?)

여기는 100% 두 번째 영목을 선택해야 한다. 나머지 두 영목을 선택하면 곧바로 Bad End로 직행이다(자고 일어나면 바로 마리아가 사라진 사실을 알 수 있다). 엄청난 어불가함을 겪고 싶지 않은 사람은 팔러 두 번째 영목을 선택하기 바란다.

주인공 : 응, 믿어 주었으면 좋겠어.

마리아 : 고마워...

자리에 누운 마리아는 어릴 적 이야기를 한다.

마리아 : 어렸을 적에, 나, 보이하고 같이 홍콩에 갔었어.

주인공 : (마리아는 홍콩의 구룡성에서 자낸 일들을 말해주었다.)

마리아 : 나는 언제나 혼자였어... 보이는 영어를 할 줄 알았기 때문에, 바로 조직에 들어갔지만... 하지만 항상 바깥기 때문에 집에 들어오는 일은 거의 없었어. 하지만, 그 마을에서 난 자란 거야.



어려서 홍콩으로 건너간 마리아와 보이

주인공 : (그런데, 문제가 생겼다. 조직에선 마리아에게 일을 시키려고 한 것이다. 이 때, 보이가 완강하게 저항했다. 조직은 마리아를 보내주는 대신, 다른 조건을 붙였다. 그리고, 두 사람은 올해 초에 일본으로 건너왔다고 한다.)

마리아 : 오하요우(일본의 아침인사), 곤방와(일본의 저녁인사), 사요우나라(헤어질 때 하는 인사)... 그때부터 반 년동안, 나는 매일 일본어를 공부해야만 했어. 그리고, 드디어 내일은 일본으로 가게 되는 날... 나한테 일본어를 가르쳐 준 할아버지는 내 손을 오랫동안 잡고 있다가 이렇게 말했어.

노인 : 마리아. 너는 일본에서, 너에게 있어서 소중한 사람과 만나게 될 거야. 네가 행복해지느냐 마느냐 하는 것은 다 그

상대에게 달려있단다...

마리아 : 그렇게 말하고, 날 보내줬어. 많이 걸어다녔어. 사람들도 많이 만났고... 하지만... 지금은 내가 네 곁에 있어...

주인공 : (아무 말도 할 수 없었다. 마리아의 인생에 내가 관여하고 있다나... 나는 그냥 마리아를 안고 있는 것 외에 아무 것도 할 수 없었다.)



마리아에게 일을 시키려고 하는 조직



마리아에게 일본어를 가르쳐 준 할아버지

## 세이브 포인트



총에 맞는 보이!!

## 집에 오는 길-육교

주인공 : (보이는 그 후로 모습을 보이지 않았다. 이제 곧 12월이 되려고 하고 있다.)

육교를 건너다가 길을 가는 보이를 발견한다.

주인공 : (보이가 걸어가고 있다. 어? 그런데... 뒤에서 따라오는 저 사람들은? 권총이다!!)

주인공 : 보-이!!

결국 보이는 총에 맞고 3명 중 한



보이를 따라가는 사람들!?



총에 맞는 보이!!

사람이 주인공을 쫓아온다.

주인공 : (도망가야해!! 나는 무작정 뛰기 시작했다.)

강을 따라 빠른 길로 간다  
(川沿の路地を逃げる)

공원 안으로 도망간다  
(公園内を逃げる)

공장 뒤편으로 도망간다  
(工場の裏を逃げる)

이번에야말로 정말 운명의 장난과 같은 선택 항목이다. 왜냐하면 상황에 따라서 답이 달라지기 때문이다. 어떤 상황인지는 필자도 잘 모르겠지만 세 영목 중 하나는 반드시 총에 맞아 불행한 죽음을 맞이하게 된다는 것이다. 이름 그대로 Bad End No. 15 불운(不運). 필자가 지정된 선택으로 플레이를 했으면 여기서 총에 맞는 것은 공원으로 갔을 때뿐이다. 무사히 도망치면 집으로 돌아오게 된다.

주인공 : (육교를 내려와서 옆에 있던 공장 뒤편을... 그리고 사람이 많은 시장터를 지나, 옆 마을의 변화가를 거쳐...)



그냥 도망가게!!

## 전철-주인공의 집으로

주인공 : (아마 그 녀석들은...? 보이는 도대체... 나는 갑자기 일어난 일에 혼란과 불안을 안고 아파트에 서둘러 돌아왔다.)

주인공 : 다녀왔습니다... 보아...

보이 : 나는 어렸을 때부터 이런 말을 들으며 자랐다... 은혜는 돌에 새기고, 한은 물에 흘려보내라고...

주인공 : 보아...

마리아 : !! 보이!! 아직 안돼, 그런 몸으로는!!

보이 : 괜찮아. 언제까지나 여기에 있을 수는 없어.

마리아 : 하지만...!

보이 : 난 괜찮아. ...넌 네 자신만 생각하면 돼. 살라맛 카바티트... 고맙다, 형제야...



보이의 몸에서 뚝뚝 중얼



주인공 : (뭐?)

보이 : 오지마!!

주인공 : 보아... (나와 마리아는 보이가 나간 문을 바라보며, 계속 서있을 수밖에 없었다.)



주인공에게 고맙다고 하면서 떠나는 보이

세이브 포인트



납치된 마리아

주인공 : (그 날 밤, 나는 아르바이트 동료의 송별회가 있어서 늦게 집에 돌아오게 되었다. 웬? 집에 불이 꺼져 있네... 열쇠도 잠겨져 있지 않고... 조심성 없네...)

불을 켜려고 하자, 누군가가 주인공을 붙잡는다.

주인공 : !!

남자 : 오오... 얼마 전에 우리를 방해했던 그 놈 아니야.

주인공 : (이 녀석들, 그 때 보이 뒤를 따라다녔던 폭력배들이야!! 마리아는!?)

마리아가 도망치려하자, 한 남자가 마리아의 배를 걸어챈다.

마리아 : 앓... 이거 놔!

주인공 : (말할 수 없는 분노로 눈앞이 새빨갱게 변했다!!)

마리아 : 안돼!! 놔, 이거 놓으란 말이야 ~!!

마리아가 끌려간다.

주인공 : (마리아의 비명을 들으며, 어디를 얻어맞았는지...)

면 권총밖에 없다!

자연공원으로 달려간다.



미구 얻어맞는 마리아

자연공원

주인공 : (아예 어떻게 되든지 상관없어. 기필코 마리아를 되찾고 말겠어! 땅이 굳었군... 뭘가 팔 수 있는 것아...)

주머니에 손을 넣은 후, 500엔 짜리 동전을 꺼낸다.

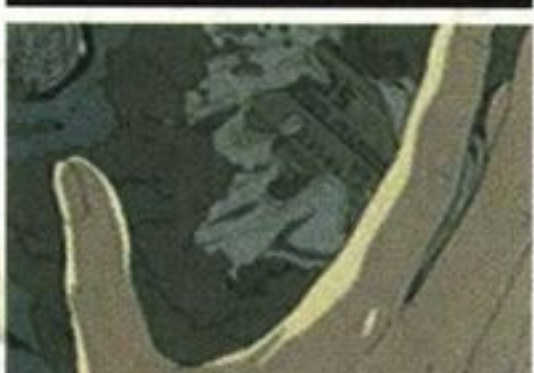
주인공 : 옥! (손톱이 부러졌다... 아픔과 분노가 합쳐져서, 나는 필사적으로 땅을 팠다. 그리고... 드디어 손수건에 쌓여 있는 권총이 모습을 드러내었다. 바로 그 때... 내 어깨를 누군가가 잡았다...)



동전으로 땅을 파는 주인공



손톱이 부러질 정도로 땅을 팠다



드디어 나타난 권총!

세이브 포인트



마리아를 찾아라!!

자동차 안

주인공 : (차안에는 각각 무기를 자닌 동

양인들이 몸을 숙이고 앉아 있었다. 운전하고 있는 것은 보이다.)

건물 앞

주인공 : (아마 이 사람들이 신문에 실렸던 중국계 마피아일 것이다...)

보이 : 나는 이 사람들에게 목숨을 바쳐서라도 갚아야 할 은혜가 있다. 마리아는 상관없어. 너에게 맡긴다.

주인공 : (보아... 말을 할 수가 없었다. 뭐라고 말할 해야할까...)

나도 데리고 가줘  
(僕も連れて行ってほしい)

안되겠다 말이 안나와...  
(ダメだ言葉が出てこない...)

어는 것을 선택하던지, 게임을 처음 플레이할 때에는 이곳에 남겨 된다. 그 이유는 처음 플레이에는 등장하지 않는 선택 항목이 있는데, 이 선택 항목을 거치려면 여기서 첫 번째 항목을 선택했을 때 보이의 반응에 변화가 있기 때문이다. 어쩔 수 없으므로 우선 Good End No. 1을 보는 것으로 만족해야 할 것 같다.

주인공 : 보이, 나도 함께. (보이는 아무 말 없이 내 얼굴을 바라보았다. 하지만 아무 대답도 해주질 않았다. 그리고, 보이를 선두로 해서 무장한 사람들은 가슴을 펴고 걸어갔다.)

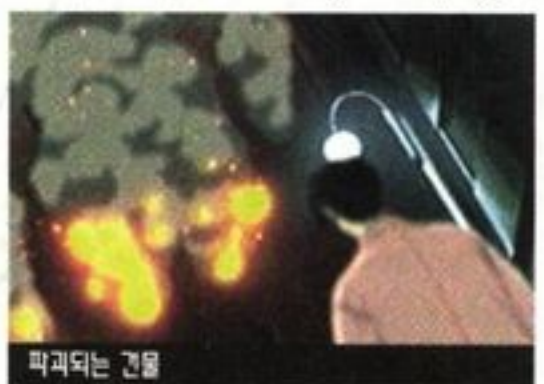


각종 무기로 무장한 중국계 마피아



주인공을 놔두고 들어가는 보이 일행

주인공 : (마리아... 혼자 남게 된 나는 머리를 감싸안을 뿐, 아무 것도 할 수 없었다. 15분 정도 지났을까... 총성이 한 방 들리고, 그 때부터 해서 싸움이 시작되었다.



파괴되는 건물

떨리는 다리를 두 손으로 잡았다. 한심하게도, 아예 와서 처음으로 공포가 엄습해왔다.)

주인공 : (저건... 마리아다...!)

마리아가 달려와서 주인공의 품에 안긴다.

주인공 : (마리아!! ...아아, 마리아!!)

주인공 : (앉아 있는 우리들 등뒤로 순찰차의 사이렌 소리가 들려왔다.)



다시 재회하게 된 마리아와 주인공

엔딩, 그 후의 마리아와 주인공은...!?

주인공의 집

항사 : 그럼, 협조해 주셔서 감사합니다. 무슨 일이 생기면 다시 연락 주십시오. 그럼.

주인공 : (나는 왠지 갑자기 낯선 방안을 보고, 힘없이 앉았다. 경찰에서 사람이 와서 마리아의 집을 전부 가져간 것이다... 단 하나, 주지 않은 물건이 있다. 하지만, 그렇다고 해서 어떻게 되는 건 아니지만...)



형사들이 와서 마리아의 집을 가져간다

거리

주인공 : (더욱 추워진 거리는 크리스마스 준비로 소란스러웠다. 나는 지금 신문사의 지하 다방에서 나오는 길이다. 매형이 경찰청에 아는 사람을 통해 그 후의 소식을 듣고 온 것이다.)

미즈시마 : 결국은 세력권과 마약의 이권에 대한 싸움이었다고 한다. 보이라고 하는 필리핀 남자는 아무래도 죽었다고 하던데... 그리고, 네가 말한 마리아라고 하는 여자... 그녀는 사건에 직접적인 관계가 없다고 해서 강제송환되었다. 내가 알고 있는 건 여기까지야. 앞으로 어떡할거냐?



주인공 : (정말로 어떡하자... 나는 회색 하늘을 보며 큰 한숨을 쉬었다. 아파트에서는 아무도 없는 방이 나를 기다리고 있다.)

### 주인공의 집

여자 목소리 : 여기는 항공권 판매 서비스 예약과입니다. 예약 확인을 하겠습니다. 마리아, 산토스씨, 돌아오시면 예약 담당자 카와타(河田)에게 연락 주시기 바랍니다.

주인공 : (마리아 앞으로 온 메시지를



비행기를 타고 필리핀으로 향하는 주인공 듣고, 내 마음속에는 믿을 수 없을 만큼 대답한 생각이 떠올랐다.)

### 마닐라

주인공 : (12월 24일 크리스마스 이브. 나는 마닐라의 니노이아키노 국제공항에 내렸다. "마리아"라는 이름의 예약을 내 이름으로 바꾸어서 온 것이다.)

### 일본

동료 : 미즈시마씨, 항공 우편이 왔네요. 미즈시마 : 알았어.

주인공 : (새해를 맞이한 1월의 어느 날. 신문사에 일하는 매형에게 마닐라에서 편지가 한 통 도착한다. 내가 보낸 편지다. 무사히 마닐라에 도착했다는 보고. 하지만 바로 공항에서부터 태워주겠다는 2명의 필리핀 사람에게 속아서, 여권하고 현



마닐라 공항에 내린 주인공



편지를 읽는 주인공의 매형

내린 곳은 바다가 보이는 넓은 공원이었습니다. 말도 통하지 않는 나라에서, 가진 것을 전부 잃어버려서 헤매고 있던 나에게 근처에서 누워 있던 방랑자 같은 3인조가 말을 걸어왔습니다.



손짓 발짓 다해가며, 짐을 빼앗긴 것을 설명하고, 단 한 장 남은 사진을 보이며 툰드까지 가고 싶다고 이야기해도 알아들을 리가 없고, 포기한 나는 "바하라, 나..." 하고 중얼거렸습니다. 그랬더니 갑자기 그들은 크게 웃었습니다. 그리고, 지나가는 사람들과 근처에 있는 사람들로부터 모금을 받는 것이었습니다. 그리고 저는 그들과 함께, 그 화려한 지프니라는 차를 타고 겨우겨우 툰드까지 갈 수 있었습니다. 그 다음부터가 엄청났습니다. 제, 아니, 그들의 이야기를 듣고 믿을 수 없을 만큼 많은 사람들이

모여서, 정말 100여명 정도 모였을 겁니다. 그 사람들이 모두 열심히 여기저기 연락해서..., 드디어는 환호가 터지며 사람들이 길을 비켜주었습니다. 그리고, 그리고..., 숨이 차도록 달려오는 겁니다. 그..., 바로 그 마리아가. 그날 밤, 우리들은 마리아가 본. 나. 본이라고 말한 그 유원지에 갔습니다. 매형, 마닐라의 크리스마스 밤은 마을 전체가 전광 장식으로 빛나서, 정말 아름다웠습니다. 그건 마치, 이 나라 사람들의 마음과도 같습니다. 그리고, 설날 그믐날에는 마을을 뒤덮을만한 불꽃놀이의 소리와 빛. 그 대단함은 연기로 달이 가려질 정도입니다. 매형.



저는 당분간 이 나라에 있으려고 생각합니다. 사람이다, 인종이다, 사회적 지위나 학력, 돈, 그런 것들이 얼마나 가치 있는 것들인가, 지금은 의문으로 생각합니다. 그런 것보다도, 저에게는 마리아의 보석과도 같은 미소가 제일입니다. 매형. 매형께서 누나를 통해서, 어머니께 잘 말씀해주세요. 안녕히 계세요. 나중에 다시 편지를 쓰겠습니다. 매형이 좋아했던, 남쪽 나라의 파란 하늘 아래서.



### 세이프 포인트

## ◎ Good End No. 2 재회(再會) ◎

### 부연 설명

전반부에 나타나는 모든 선택은 기존의 Good End No. 1의 경우와 동일하다고 보면 된다. 새로 생기는 선택에 대해서는 달성율을 올리고 싶으면 선택하지 않았다고 생각되는 것을 선택하면 된다. 또한 Good End를 보고 싶다면 기존의 스토리에 벗어나지 않도록 해서 선택을 하면 된다.

그러나 여기서 주의해야 할 점이 하나 있다. 앞서 설명했듯이 게임을 처음 플레이할 때에는 나타나지 않는 선택 항목을 거쳐야만 보이와 같이 건물에 들어갈 수 있다는 것이다. 그 선택은 바로 SCENE 8에서 마리아와 주인공이 세탁을 하는 부분에서 발생한

다. 보이가 나타나서 마리아와 이야기하던 중, 주인공이 끼여들면 주인공의 목살을 잡는데, 여기서 "ボイに言い返す(보이에게 말대답하다)"를 고르는 것이다. 이 조건을 만족시키면 그날 밤 마리아가 주인공에게 믿어도 되느냐는 말 대신 고맙다는 말을 한다. 이후에 게임을 진행해가다가 마지막 선택에서 보이에게 데려가 달라고 말을 하면 새로운 스토리로 게임이 진행된다.



### 보이의 차안

주인공 : (차안에는 각각 무기를 지닌 동양인들이 몸을 숙이고 앉아 있었다. 운전하고 있는 것은 보이다.)



### 건물 앞

주인공 : (아마 이 사람들이 신문에 실렸던 중국계 마피아일 것이다...)

보이 : 나는 이 사람들에게 목숨을 바쳐서라도 갚아야 할 은혜가 있다. 마리아는 상관없어. 너에게 맡긴다.

주인공 : (보아... 말을 할 수가 없었다. 뭐라고 말할 해야할까...)



나도 데리고 가줘  
(僕も連れていってほしい)

인사한다. 말이 안다와~  
(オハヨい。言葉が出てこない~)

이제는 선택이 된다. 아래의 것을 선택하면 자동적으로 Good End No. 1을 볼 수 있고 위의 것을 선택하면 새로운 스토리가 전개된다.

주인공 : 보이, 나도 함께. (보이는 아무 말없이 나를 바라보았다. 그리고는 권총을 나에게 돌려주며 그 사용법을 알려 주었다.)

보이 : 괜찮은 거냐?

주인공 : (결국, 보이를 선두로 일행은 건물로 다가가기 시작했다. 그리고 나도... 보이의 이야기로는 폭력배들은 이 건물의 5층과 6층을 본거지로 하고 있다고 한다.)

한 남자가 보초를 칼로 찌르자, 보이가 다른 남자의 목을 비튼 다음, 일행은 건물에 잠입한다.

주인공 : (아제 늦었어! 되돌아 갈 순 없어!)



주인공에게 총 사용법을 가르치는 보이



보이의 농숙한 숨씨!

건물 안

보초를 몇 명 더 쓰러뜨린 후, 수류탄을 던지면서 싸움이 시작된다.

주인공 : (드디어 총격전이 시작되었다.)

수류탄이 터지며 주인공은 방안에 엎드린다.

주인공 : (엄청난 소음과 화학 냄새... 구역질이 난다... 무서워... 이제 안되겠어...)

비명소리가 들린다.

주인공 : !! 마리아!!

세이브 포인트

12 SCENE 대단원!!  
마리아 구출!!

건물 안 복도

주인공 앞에 3개의 문이 보인다.

주인공 : (어느 문이지?)

오른쪽 방으로 들어간다  
(右の部屋に入る)

왼쪽 방으로 들어간다  
(左の部屋に入る)

안쪽 방으로 들어간다  
(奥の部屋に入る)

최고로 중요한 선택이다!! 지금부터 나오는 선택은 모두 Bad End 직행이다. 잘못 선택하면 바로 Bad End가 되고 제대로 선택해야만 Good End에 도달할 수 있다. 우선, 왼쪽 방에 들어가는 것이 필수적이다 만일, 오른쪽 방에 들어가면 일본도를 지닌 건물에게 단칼에 죽게 되어 Bad End No. 17 인일암(甘き)을 보게 되며 안쪽 방에 들어가면 총에 맞아 죽게 된다. 왼쪽 방에 가면 보이가 있는데, 반드시 그를 봐야 한다. 이유는 나중에~.

奥の部屋に入る

右の部屋に入る

左の部屋に入る

어느 방에 들어갈까~



Bad End No. 17 인일암-일본도에 인방에!!

주인공 : 보아...

보이 뒤에 한 사나이가 총을 겨누고 있다.

주인공 : 보이!! 위험해!!

주인공이 총을 쏘지만 빗나가고 보이가 대신 총을 쏘아 죽인다.

주인공 : 보아...

보이 : 고맙군, 형제.

주인공 : (나는 마리아를 찾아 다시 복도로 나왔다.)



보이 뒤에 총구기!!

오른쪽 방으로 들어간다  
(右の部屋に入る)

안쪽 방으로 들어간다  
(奥の部屋に入る)

우선은 Good End No. 2 재회(再會)를 위해 안쪽 방으로 가는 것부터 설명하기로 한다. 방금 왼쪽 방에서 보이를 살려주었기 때문에 지금 안쪽 방으로 가면 이번에는 보이가 주인공을 살려준다.

안쪽 방

주인공 : (여기는 아직 보이들이 오지 않은 곳이거나. 이 문 저편에...)

문을 열고 들어간다.

주인공 : 마리아!!

두목 : 안되지, 형씨. 문은 노크를 해야 한다고 학교에서 배우지 않았나?

주인공 : (총을 겨누며)마리아를 놔줘!

이 때, 옆에서 남자가 나타나서 주인공의 머리에 총을 겨눈다.

남자 : 이래서 초보자는 안된다니까. ... 잘 가라.

탕~. 총소리가 나고 남자는 쓰러지고, 두목도 총에 맞는다.

주인공 : 보아...

보이 : 서...서둘러라!

주인공 : 마리아! (헛! 총구가 마리아를 노리고...)



잡혀있는 머리



마리아를 노리는 총구!!

마리아를 감싼다  
(マリアを抱かざる)

총을 사용한다.  
(銃を使う)

여기서 마리아를 감싸면 주인공이 대신해서 총을 맞고 죽는다. 죽어가면서 마리아에게 사랑한다고 외치며~. 이것이 바로 Normal End No. 2 사랑(マリアのキス : 필리핀어로 사랑한다). 비극인데 왜 Normal End 인지는 도무지 모르겠다. 결국, 총을 사용함으로써 마리아를 구하면~.

탕~! 주인공의 총에 맞은 두목이 쓰러진다.

주인공 : (마..., 맞았다... ..!?)

보이 : 서두르자... 빨리!

주인공 : (계속 뛰었다. 주위는 벌써 불과 연기로 뒤덮여 있었다. 복도 저편으로 비상구가 보였다. 어찌지!?)



복도는 이미 불바다로!

비상구로 나가자!  
(非常口から出よう!)

연기 속을 달려자!  
(煙の中を突っ切ろう!)

드디어 마지막 선택. 이것 역시 어감없이 Bad End 직행이다. 비상구로 나가려고 하면 쓰러져 있던 어떤 남자가 주인공 쪽으로 수류탄을 던진다 (왜 아를 지금 깨어나서~). 결국, 전멸하고 만다 즉, 정답은 연기 속을 달리는 것.

주인공 : (우리들은 비상구에 상판 압고 연기 속을 달려갔다. 그리고, 건물을 빠져 나와서 구경꾼들 틈사이로 그 입대를 벗어났다.)

보이 : (차에 시동을 걸며)어떡할 거냐? 너도 같이 가겠나?

주인공 : (나는 총을 돌려주며, 나는 이곳에 남아 있겠다고 전했다...)

마리아 : 왜!? 어째서!?

주인공 : 이유야 어쨌든 간에 나는 사람을 한 명 죽이고 말았어. 그 죄는 속죄해야 자...

마리아 : 모르겠어! 그런 가..., 모르겠어!!

주인공 : (도망갈 순 없다. 그 후 나는 경찰에 출두해서, 그 자리에서 체포되었다.)



연기 속을 빠져나오는 주인공 일행



사람들 틈에 묻혀 빠져나오지!



### 몇 년 후...

주인공 : (그리고 새해가 밝고, 벚꽃이 피는 계절이 돌아왔다. 이 높은 울타리 안에도... 그 때쯤에 나는, 당시 나를 취조했던 형사로부터 보이가 체포되었다는 것, 그리고 한 필리핀 여자가 본국으로 강제송환되었다는 것을 듣게 되었다.)



새해의 봄, 벚꽃의 계절(비련벚나무도 피려니?)



주인공이 걸어있는 길도소

주인공 : (여름이 다가오고, 장마가 이어 지던 어느 날, 난 필리핀으로부터 항공우편을 받았다. 매형으로부터다. 거기에는 나에게 대한 위로의 말과 마리아의 소식, 그리고 사진이 동봉되어 있었다. ...웃고 있는 마리아의 모습이 찍혀 있었다. 마리아... 조금



강육에서 편지를 읽는 주인공

살겠나? 마리아와의 여러 가지 추억도, 지금 생각하면 먼 옛날 이야기처럼 느껴진다.)

주인공 : (세월이 흘러서, 겨울이 되고, 나는 창살 너머로 계절을 보며 한 가지 생각을 하고 있었다.)

출소한 주인공은 비행기를 타고 필리핀으로 간다.

마리아를 만나러 가는 중, 아이를 데리고 이쪽으로 오는 마리아와 마주친다.

서로 마주보고 아무 말도 못하는 마리아와 주인공

어린이 : 엄마, 엄마~, 엄마.  
마리아 : (앉아서 아이를 보며 미소짓는다.)

주인공 : (그것은 나와 마리아가 처음 만난 이후로, 5년째 되는 해였다.)



드디어 마리아를 만났다!!



아이를 안은 채 미소 짓는 마리아



주인공이 쓴 총은 절대 안 맞는다

문을 열고 들어가면 구석으로 이어지는 문이 또 하나 있다. 그 문을 열고...

주인공 : (아무도 없는 건가...?)

주인공이 들어온 문으로 큰 칼을 가진 사나이가 들어온다.

주인공 : (어편!! 이쪽으로 오잖아!!)



다가오는 남자

적어 공격해오길 기다린다  
(敵を待ちかまえる)

숨는다  
(物陰に隠れる)

주인공 실력으로 적이 공격하기를 기다린다고 한들 될 수 있을까? 결국 개죽음이다. 그러므로 운명을 거스르지 말고 숨는 것이 상책이다. 여기서 나오는 Bad End는 소개만 배웠으므로 생략하기로 한다. 참고로 이 방 안에서 죽게 되면 모두 같은 Bad End를 만난다.

침대 뒤로 숨지만, 주인공이 움직이는 바람에 침대에 있는 책이 떨어진다.

주인공 : (아차!! 들켰나...!?)



침대 밑으로 떨어진 책

숨지  
(隠れよう)

싸움 수밖에 없다!  
(闘わしかない!)

거의 마지막 부분에 나오는 선택들은 마치 Bad End를 위한 것 같다. 아랫단 이미 들켰으니 싸우는 것이 최선책. 숨는 것을 택하면 주인공이 침대 밑으로 들어가는데, 칼을 든 남자가 다가와 주인공의 다리를 잡아 끌어내어 단칼에 끌고내버린다.

주인공이 나와서 총을 몇 방 쏘지만 남자는 비틀거리기만 쓰러지지 않는다. 마침내 주인공의 총알이 떨어지고 남자가 칼을 내리치려는 순간, 뒤에서 보이가 그 남자를 쏜다.

보이 : 괜찮나, 형제?

주인공 : 보아... (이제 남은 방은 하나...)



주인공은 마구 쏘지만 맞지 않고...



결국에는 보이기!

### 안쪽 방

주인공 : (여기는 아직 보이들이 오지 않은 곳이구나. 이 문 저편에...)

문을 열고 들어간다.

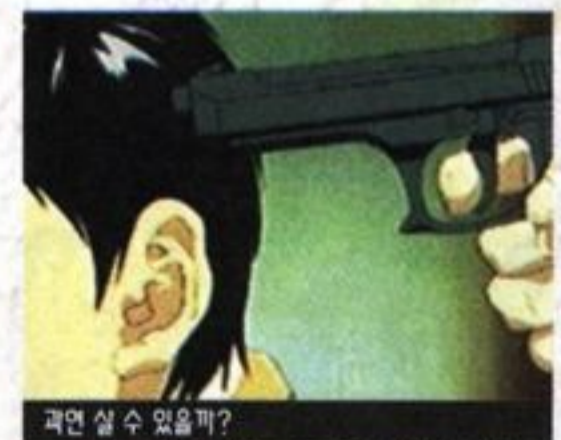
주인공 : 마리아!!

두목 : 안되지, 형씨. 문은 노크를 해야 한다고 학교에서 배우지 않았나?

주인공 : (총을 겨누며)마리아를 놔줘!

이 때, 옆에서 남자가 나타나서 주인공의 머리에 총을 겨눈다.

남자 : 이래서 초보자는 안된다니까... 잘 가라.



죽일 수 있을까?

- 탕~. 총소리가 나면서 남자는 쓰러지고 두목도 총에 맞는다.

주인공 : 보아...

보이 : 서...서둘러라!

주인공 : 마리아! (앗! 총구가 마리아를 노리고... 총알은 남아 있지 않다... 남은 방법은 하나...)

탕! 주인공이 마리아 대신 총을 맞고, 두목도 결국 쓰러진다.

## Good End No.3 영원히(永遠に)

### 12 대단원!! SCENE 마리아 구출!!

#### 건물 안 복도

주인공 앞에 3개의 문이 보인다.

주인공 : (어느 문이지?)

오른쪽 방으로 들어간다.  
(右の部屋に入る)

왼쪽 방으로 들어간다.  
(左の部屋に入る)

안쪽 방으로 들어간다.  
(奥の部屋に入る)

Good End No. 3을 위한 선택은 왼쪽 방, 오른쪽 방, 안쪽 방의 순서이다. 그 이유는 게임을 진행하다 보면 차차 알게 될 것이다. 단, 여기서 주의할 점은 오른쪽 방에 들어갔을 때의 행동이다.

주인공 : 보아...

한 사나이가 보이에게 총을 겨눈다.

주인공 : 보이!! 위험해!!

주인공이 쓴 총이 빗나가자, 보이가 대신 쏘아 죽인다.

주인공 : 보아...

보이 : 고맙군, 형제.

주인공 : (나는 마리아를 찾아 다시 복도로 나왔다.)

오른쪽 방으로 들어간다.  
(右の部屋に入る)

안쪽 방으로 들어간다.  
(奥の部屋に入る)

왼쪽 방에서 보이를 살려주었으므로 이제 오른쪽 방에 들어가도 괜찮다. 조금 까다롭기는 하지만... 주인공의 실력을 잘 파악하고 때로는 과감하게 행동하는 것도 필요!!





마리아 대신 총을...!!



쓰러지는 주인공

주인공 : (아아, 마리아... 등이 뜨거워... 마치 불에 타는 것 같아... 어떻게 된 거지... 네 얼굴이 멀어져가고 있어... 너무 외로워... 마리아... 부탁이야... 말을 해줘...)

마리아 : 안돼~!! 이런 거짓말이야...!! 이런, 이런 정말 너무해~!! 제발 뭐라고 말 좀 해봐~!! 제발 부탁이니깐~! 흑흑...



엔딩

건물 안

주인공 : (알래? 난 뭐하고 있는 거지? 눈을 떠보니 빛이 보였다. 그리고, 바쁜 듯이 시끄러운 소리가 귀에 들린다.)

남자 : 네, 안녕하세요. 여기는 이사와 상사( .. )입니다.

주인공 : (서류를 가진 여성이 다가오고 있다.) 저, 죄송합니다만...

여자는 주인공을 통과해서 지나간다.



주인공을 통과하는 여자. 미지 사랑과 영혼의 인정을 보는 듯한!



투명인간(?)이 된 주인공

여 자 : 부장님, 견적 보고서입니다.  
주인공 : 뭐...!? (아, 손이 투명하다...)  
주인공 : (나는 아무래도 유령이 된 것 같았다. 게다가, 죽고 난 후 벌써 2년이 지난 세월이 흘렀다. 그렇다면, 나는 2년 동안 저 자리에서 계속 살고 있었다는 것이 된다. 저 새로운 회사 사람들에게는, 무슨 페를 끼치지 않는가? 나는 순간적으로 폭력배들이 있었던 건물을 향해 고개를 숙였다. 죄송합니다...)

거리

주인공 : (유령이 되고 나서 알게 된 일이 있다. 유령이 되어도, 만화처럼 하늘을 날 수 있는 건 아니었다. 중력이라던가, 관성의 법칙이 제대로 작용하고 있어서, 멀리 가려면 결국 뽕차를 타고 가지 않으면 안되었다. 하긴, 표를 사지 않아도 혼나는 일은 없으니깐... 나는 지금까지의 일을 알고 싶어서 매형의 집에 갔다. 유령이 되어서 뭐가 불편하냐고 하면, 보통 사람들하고는 대화를 할 수 없다는 점이다. 하지만, 그 사람의 꿈속이라면...)

매형의 집

미즈시마 : 이게 누구야? 오랜만이군. 서 있지 말고 잠시 앉지 그래.

주인공 : 매형.

미즈시마 : 알고 있어. 이런 꿈이고, 너는 벌써 죽은 녀석이잖아. 그런데, 무슨 예감인지... 슬슬 네가 올 것만 같은 느낌이 들고 있었어. 게다가... 실은 지난 주에 마닐라에서 막 돌아온 참이어서.)

주인공 : (매형의 말에 의하면, 그 폭력배들의 싸움으로 마리아를 제외하고 보아와 그 일행들은 거의 모두 죽었다고 한다. 그리고, 마리아는 필리핀에 강제송환 되었다고 한다.)

주인공 : 자, 잠깐만. 그렇다면 매형...  
미즈시마 : 음, 그래. 만나고 있어. 마리아는 건강하더군. 그리고 또 하나...

주인공 : 뭐요?

미즈시마 : 아니, 그만두자. 네가 직접 만나러 가는 편이 좋겠어. 자, 이것이 현재 마리아의 주소다.

주인공 : (나는 메모를 받아들고 나서, 돌아가며 말했다.) 매형, 누나로부터 어머니께로 말씀 좀 전해주시겠어요? 죄송하다고...

미즈시마 : 너무 걱정하지 마라. 사람에게서 여러 가지 사는 법과 죽는 법이, 그리

고 널 보고 있자니 죽은 후에 지내는 법도 있는 것 같군. 음, 뒷일은 걱정마라.

주인공 : 고마워요, 매형...



매형과의 만남



마리아의 주소를 받자

마닐라

주인공 : (나는 매형으로부터 받은 메모를 가지고 마닐라로 떠났다.)

주인공 : (나는 지금 마닐라의 거리를 달리고 있다. 그 지프나라는 차를 타고... 이제 곧 마리아를 만날 수 있겠다는 생각에 내 마음은 아주 기쁘다. 그리고, 기쁜 것 말고도 놀란 것도 있었다. 알 수 있었던 것이다... 사람들이 하는 말... 웬지 모르겠지만, 이 나라 사람들이 하는 말을 알아들을 수 있게 된 것이다. 유령이 되었기 때문일까? 만일에 그렇다면, 유령도 그리 나쁘지는 않은데.)

주인공 : (밤이 되어 겨우 톤드라는 곳에 도착했다. 마리아가 살고 있는 곳이 가까워졌다. 그 때, 저편에 많은 사람들이 모여 있는 것이 보였다. 나는 사람들이 모여 있는 그 집 가까이 가보았다. 그리고... 이것이니, 이것이 매형이 말하던 또 하나란 것이었구나...)

방안에는 마리아가 아이를 안고 있다.

주인공 : (그곳에는 아이를 안고 있는, 그리운 마리아가 있었다. 마리아... 그랬구나...)

방안으로 들어간다.

주인공 : (오늘은 그 아이의 1살의 생일... 그리고 이 아이는... 나와 마리아의...)

아이의 주인공에게 손을 내민다.  
주인공 : (응? 이 아이에게는 내 모습이 보이는 건가?)

마리아 : 왜 그래? 그렇게 손을 내밀고... 응? 뭐? 누가 있다고?

주인공 : 마리아...

마리아 : 아!

주인공 : (갑작스런 정전이었다. 곧 불이 들어왔고, 옆에 있던 어느 할머니가 이렇게 말했다.)

할머니 : 정말로 사랑 받고 있구나, 마리아는.

마리아 : 네?

할머니 : 지금 것은 말이야, 죽은 남편이 여기에 와서 마리아에게 키스를 해주고 간 거야. 그래서 하나님이 신경을 써주셔서, 잠깐 동안 전기를 끄신 거란다.

아이들 : 이야~!!

주인공 : (나는 행복한 기분으로 생각했다. 유령이라고 하는 것도 그리 나쁘진 않구나...라고...)



유령이 되어 영원이 마리아의 곁으로



주인공을 생각하는 마리아

**공략을 마치며 ...**

스토리 구성을 조금만 더 잘해 주었으면 하는 아쉬움이 남는 게임이었다. 전작들에 비해 선택 사항이 너무 많아진 것은 물론, Bad End로 바로 이어지는 선택 항목들이 너무 많다는 점이 마음에 들지 않는 점이었다. 한 두 번의 실수로 바로 Bad End로 이어지다니 야무도라의 감정이 조금 약화된 느낌을 들었다. 하지만 불, 여름, 가을, 겨울을 테마로 만들어진 '더블캐스트', '계절을 안고서', '삼파기타', 그리고 다음 달에 출시될 '실영화' 이 네 가지 작품은 그 계절감을 살려서 플레이어들을 감동시키기에 충분한 드라마들을 제공하고 있음에는 틀림이 없다.

PLAY STATION



이전 슬레이어즈 시리즈와는 뭔가 다르다!

# 슬레이어즈 윈더풀

이번에 발매된 「슬레이어즈 윈더풀」은 이전 「슬레이어즈」 시리즈와는 달리 전형적인 RPG로 되어 있다는 점이 특이하다(이러한 형식은 2년 전에 나왔던 「바스타드」와 비슷하다) 그러나 이러한 점이 오히려 게임의 완성도를 떨어뜨려서 「슬레이어즈」에 광적인 팬이 아니라면 게임 플레이가 짜증날 수도 있을 것이다.

제작사: 반프레스토  
장르: RPG  
발매일: 10월 22일  
발매가: 6,800엔



## 게임 시스템 설명

### 버튼 설정.....

이 게임에서는 L2, R2버튼으로 마법탄을 발사하여 나무통이나 허술한 벽 등을 파괴할 수 있다. 또한 문을 열거나 물건을 줍는 것은 방향키를 중립으로 해야만 가능하다.

	전투시	보통상태
○버튼	결정	문을 연다, 말을 건다, 물건을 줍는다
×버튼	취소	취소
△버튼	사용안함	메뉴를 연다
□버튼	사용안함	사용안함
L1버튼	사용안함	시점을 시계반대방향으로 돌린다
L2버튼	사용안함	마법탄 발사
R1버튼	사용안함	시점을 시계방향으로 돌린다
R2버튼	사용안함	마법탄 발사



## 등장인물 소개



### 리나 인버스

일류검사의 전투력과 초일류마도사의 마력을 겸비한 마법검사. 「악당에게 인권은 없다」라는 기본사상을 가지고 세상에서 활개치는 악당들을 퇴치하여 스트레스 풀기와 돈벌이를 겸한 모험을 하고 있다



### 가우리 가브리엘프

체력과 검기가 우수한 일류검사. 리나를 알기 전에는 용병이었으며 세이라그의 거리에서 해결사로 일해왔다. 용모가 수려한 미남 청년이지만 기억력이 슬라임 정도밖에 되지 않아서 리나에게 아이템 취급을 당하는 때도 있다



### 제르가디스

적법사 레조의 마법에 의해 사요정(邪妖精)과 암석인간과의 합성생물이 된 청년. 그 덕분에 강력한 검기와 체력, 마법을 가지게 되었다. 리나와 협력하여 레조를 쓰러뜨린 뒤, 인간으로 돌아가기 위한 여행을 하고 있다



### 실피르

세이론의 무녀로 수행 중에 리나를 만나게 되어 행동을 같이 한다. 리나와 마찬가지로 드래곤 슬레이브를 쓸 수 있는 몇 안되는 인물로 가우리를 좋아한다. 마음이 너무 착해서 남에게 잘 속아넘어가는 것이 문제(?)



### 아멜리아

세칭 정의 매니아이자 고전 슈퍼로봇 만화의 피해자. 리나와의 여행에서는 자신의 생각을 펼치지 못한 채, 리나에게 눌러서 마냥 끌려다닌다. 실피르와 함께 강력한 회복마법으로 일행을 지원해준다. 리나와 다른 조를 짰을 경우에는 리더가 되기도 한다



### 나가

글래머의 몸매를 자신의 매력(?)중 하나로 써먹는 악(惡)마도사형 캐릭터. 자신을 리나의 지상최강의 라이벌을 자칭하면서 리나에게 도전하지만 이해타산이 맞을 경우, 같이 여행을 하는 때도 있다

### 비오라

이번 사건의 주모자로 리나 일행의 최대 적(?)이다. 무슨 이유에서인지 마법을 아주 싫어해서 이를 대체할 기계를 만든 다음, 세상을 지배하려 한다

### 다미아

비오라의 여동생인 여검사. 어릴 적에 비오라의 소행에 의해 현재의 성격이 되어버렸다

### 후랑크

모 격투게임의 변종인간을 생각나게 하는 캐릭터로, 말이 별로 없기 때문에 성격을 파악하기가 아주 힘들다

### 건독

비오라의 부하로 비오라를 은근히 짝사랑하고 있다. 꼬리가 달려있으며 개와 비슷하다는 말을 들으면 곧바로 성격이 180도 바뀐다. 게임 진행 중에 이곳저곳에서 출몰하여 일행의 앞을 가로막는다

### 리나의 언니(가칭)

원작이나 게임에서는 언급만 되어 있을 뿐, 제대로 된 설명이나 대화라고는 전혀 없는 캐릭터. 이 게임에서도 등장하기는 하지만 중요한 역할은 아니다



### 제로스

의문에 싸인 마족으로 이야기의 중반에 모습을 나타낸다. 드래곤 수심 마리썸은 간단하게 처치할 수 있는 힘을 가졌지만 적이 많다 싶으면 언제나 리나 일행에게 맡기고 도망(?)을 치기 때문에 전투에는 참가하지 않는다



# 마법

레벨과 봉인석의 취득여부로 얻을 수 있는 시기에 차이가 생긴다.

이름	유요대상							공격력 또는 효과	소비MP	사용 가능 캐릭터				
	속성	생물	물체	마족	어둠마족	불사	대상			리나	어멜러어	제르가디스	나기	실피르
프레이 예로우	불	○	○	×	×	○	단체	10	10	○	○	○	○	○
바스트 룬드	불	○	×	×	×	○	복수	1	13	○	○	×	×	×
프리즈 예로우	얼음	○	×	×	×	○	단체	10	10	○	○	×	○	○
어울 프리즈	얼음	○	×	×	×	×	복수	15	25	×	×	×	○	×
달 브랜드	땅	○	○	×	×	○	단체	10	10	○	×	○	×	×
브럼 브레이저	정신	○	×	○	○	○	단체	15	20	○	○	×	×	○
엘메카이 런스	정신	×	×	○	○	○	단체	10	10	○	○	○	○	○
쉐도우 스탭	정신	○	×	×	○	×	단체	그림자 부르기	16	○	×	○	×	×
라이어팅	백	○	×	×	×	×	동료	그림자 소거	9	×	○	×	×	○
슬러핑	백	○	×	×	×	×	단체	잠든다	27	×	○	×	×	○
메기드 프레이	백	×	×	×	×	○	단체	40	14	×	○	×	×	○
열 브레스트	옥	○	×	×	○	○	단체	28	24	×	×	×	○	×
네크로브드	옥	○	○	×	×	○	복수	23	29	×	×	×	○	×
파이어 볼	불	○	○	×	×	○	단체	42	32	○	○	○	○	×
프리즈 브리트	얼음	○	×	×	×	○	단체	42	32	○	×	×	○	×
어어시클 런스	얼음	○	×	×	×	○	단체	65	42	○	×	×	○	×
메가 브랜드	땅	○	○	×	×	○	복수	42	55	○	×	○	×	×
디그볼트	전기	○	×	×	×	×	단체	44	34	○	×	×	×	×
비스파킹크	정신	○	×	×	×	×	본인	20	20	×	○	×	×	×
어스트랄 바인	정신	×	○	×	×	×	동료	10	22	×	×	○	×	×
리커버리	백	○	×	×	×	×	동료	200회복	30	○	○	○	×	○
리픽시드	백	○	×	×	×	×	단체	마법무효	28	×	×	×	×	○
디클리어러	백	○	×	×	×	×	동료	상태외복	34	×	○	×	×	○
브레스트예쉬	옥	○	×	×	○	○	복수	57	75	○	×	×	×	×
브=브라이어마	옥	○	○	×	×	○	단체	68	68	×	×	×	○	×
반레일	얼음	○	×	×	×	○	복수	60	77	○	×	×	○	×
베픽스브링크	땅	×	○	×	×	×	단체	80	46	○	×	×	×	×
담브라스	바람	○	○	×	×	○	단체	84	54	○	○	○	○	×
레이빙	바람	○	×	×	×	×	본인	방어력상승	8	○	○	○	○	×
부스트	옥	○	×	×	×	×	본인	마력상승	18	○	×	×	×	×
엘메카이 프레이	정신	×	×	○	○	○	단체	90	76	×	×	○	×	×
리커버	백	○	×	×	×	×	동료	300회복	85	×	○	×	×	○
오리 브레스	백	×	×	×	×	○	복수	108	33	×	×	×	×	○
달프조크	옥	○	○	×	○	○	단체	112	100	×	×	×	○	×
다이나스트 브레스	옥	○	×	○	○	○	단체	120	110	○	×	×	○	×
부·레이와	옥	○	○	×	×	○	단체	126	132	×	×	×	○	×
바스트 프레이	불	○	○	×	×	○	복수	120	105	○	×	×	×	×
데모나 크리스탈	얼음	○	×	×	×	×	복수	125	105	×	×	×	○	×
다그어우트	땅	○	○	×	×	○	복수	120	105	×	×	○	×	×
에어바름	바람	○	○	○	○	○	동료	주문무효	30	○	○	○	○	×
리자렉션	백	○	×	×	×	×	동료	부활	50	×	○	×	×	○
가이 라 두기	옥	○	○	×	×	○	단체	142	160	×	×	×	○	×
라이브림	얼음	○	×	×	×	○	단체	195	170	○	×	○	×	×
봄디원	바람	○	○	×	×	○	복수	172	193	×	×	○	×	×
후로우 브레이크	백	○	○	○	○	○	단체	마법금지	33	×	○	×	×	○
구루 두기	옥	○	○	○	○	○	복수	244	300	×	×	×	○	×

PLAY STATION





## 콤비네이션 어택

이 게임의 각 캐릭터는 특기를 하나씩 가지고 있지만 두 명의 캐릭터의 게이지가 100%일 때만 사용할 수 있다. 또한 특정한 콤비네이션 어택은 특정마법을 가지고 있지 않으면 사용이 불가능하다.

이름	사용자	내용	비고
∞ · 슬리퍼	리나+가우리	리나와 가우리의 매력을 담은 전체 공격	없음
저스티스 붐	리나+어멜리아	적 전체를 공격하는 기술. 초반에 중요	메기드 프레이, 버스트 프레이
마그마 존	리나+제르가디스	불과 땅의 힘을 합친 전체 공격기술	베베스 브랑그
뎀벨 · D	리나+실피르	중반에 사용할 기회가 오는 전체 공격기술	드래곤 슬레이브
D · 소드	리나+다미어	적 한 마리에게만 효과가 있는 기술중 하나	드래곤 슬레이브
인피니티	리나+나기	리나와 나기의 전체 공격기술	없음
오리 웨이브	가우리+어멜리아	초반에서 중반까지 유용한 기술	메기드 프레이
그랜드 크로스	가우리+제르가디스	확률이 아주 낮은 기술중 하나	다그아웃
오리 슈트	가우리+실피르	상스러운 힘과 가우리의 검으로 적 전체를 공격	오리 브레스
소우연잔	가우리+다미어	4장에만 나오는 개별 공격기	없음
브릿스 브리지	가우리+나기	적 전체를 공격하는 합체 공격기	없음
세인트	어멜리아+제르가디스	중반에 자주 쓰이는 전체 공격기	라 · 딜트
라프 · 엔젤	어멜리아+실피르	무녀와 승려의 힘으로 동료 전체를 회복	어카바
슬리프블레이드	어멜리아+다미어	적 1마리를 공격한다. 중반에서 사용할 수 있음	슬리핑
오리 크래쉬	제르가디스+실피르	확인불능	메기드 프레이, 다그아웃
어스트랄 브레이크	제르가디스+다미어	중반에 사용빈도가 높은 전체 공격기	어스트랄바인
어노센트	실피르+다미어	적 전체를 공격	라팍스시드

## 명령어 설명

이전 「슬레이어즈」 시리즈와는 달리 메뉴는 글자로, 전투는 아이콘으로 되어 있다.

### 메뉴에서 사용되는 커맨드

- 장비(裝備):** 현재 가지고 있는 장비를 바꾼다.
- 도구(道具):** 도구를 사용하여 HP나 MP를 회복시킨다.
- 마법(魔法):** 가지고 있는 마법을 둘러보거나 회복마법으로 HP를 회복시킨다.
- 봉인석(封印石):** 지금까지 모아놓은 봉인석의 조각을 본다.  
모두 모으면 리나에게 소모MP 999의 마법이 생긴다고 한다.
- 상태(狀態):** 캐릭터들의 여러 가지 상태를 본다
- 세이브(セーブ):** 여관과 기타 특수한 장소에서만 가능하다.

### 전투에서 사용되는 커맨드

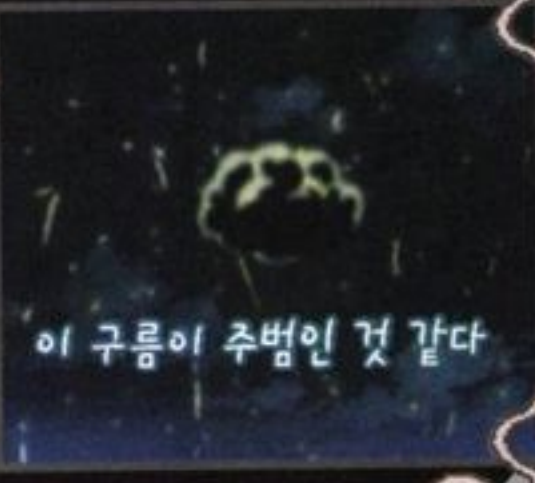
- 싸우다:** 전형적인 RPG의 커맨드. 때릴 상대를 지정해주면 공격을 하게 된다.
- 마법:** 지정캐릭터에게만 가능한 것. 가우리는 물론 사용불능
- 특기:** 화면 아래에 있는 게이지를 소모하는 일종의 초팔살기.  
게이지는 적에 대한 공격이 성공하거나 적의 공격을 회피했을 때 늘어나며 적에게 공격당하거나 적에 대한 공격이 회피당했을 때 줄어든다. 참고로 복제된 나가는 특기가 없다.
- 아이템:** 전형적인 RPG의 커맨드. 사용하는 아이템을 지정한 뒤, 알 사용 캐릭터를 지정하자.
- 도망가다:** 말 그대로 도망가는 커맨드.





# 스토리 공략

PLAY STATION



오프닝

리나에게 어떤 변화가...

몸에서 이상한 기가 빠져 나간다

이 구름이 주범인 것 같다

여관에서 관히 자고 있는 리나

## 제 1장. 경악! 마법을 쓸 수가 없다?

### 플로우 차트

(아트라스 시티) 마도사협회 → 레스토랑 → 여관입구 → 골목길 → 마을 교외의 주택 → 도구상 → (월드 맵)고성 → (아트라스 시티)도구상 → (지그문 시티)술집 → 케이크 집 → (아트라스 시티)도구상 → (월드 맵)길 → (지그문 시티)케이크 집

한 건 올린 것을 기뻐하고 있는 도적들 앞에 나타나는 리나와 가우리. 물론, 도적들을 괴롭히기 위해서 나타나지만 절대절명의 불행이 함께 하게 되었으니...

### 동영상 이벤트

(리나 등장)  
 도적 1: 우웃? 저쪽에서 왔어?  
 도적 2: 그럭저럭 가슴이 평퍼짐한 게 나쁘지는 않군.  
 도적두목: 음, 아가씨. 이런 밤에 혼자서 다녀서는 안되지. 오빠들이 집까지 배려 다줄테니까 이리로 내려오라고.  
 가우리: 보호자라면 여기에 있지.  
 (이때 가우리도 등장! 리나와 함께 내려온다)  
 도적: 두 명의 마도사와 검사.. 음? 저

포악한 모습...절벽에 가까운 가슴...혹시 너는?

리나: 에이! 도적주제에 알보고 있잖아. 그래, 내가 바로 미소녀 천재마도사 리나 인버스지.

가우리: ..와 보호자인 가우리 가브리엘에 프다.

리나: 내 앞에 서지마!!



이 정도 주목이면 외 마도사가 된 거야?

지성 미소녀 마도사 리나 인버스 등장

잠시동안 도적과 실랑이를 벌이게 되지만 리나의 명성(?)을 아는 도적두목은 리나에게 짹짹 빈다. 리나는 이들 도적에게 마법을 쓰려하는데...

### 동영상 이벤트

드래곤 슬레이브를 발동하려고 하는 리나

리나: 황혼보다도 어두운 자여. 내 몸에 흐르는 피보다 붉은 자여. 시간의 흐름 속에 파묻힌 위대한 그대의 이름을 걸고 나 여기서 어둠에 맹세하노라. 우리 앞을 가로막고 있는 모든 어리석은 자들에게 나와 내가 힘을 합쳐 위대한 파멸의 힘을 보여 줄 것을. 드래곤 슬레이브!!  
 도적들: 오아악!

### BOSS/도적

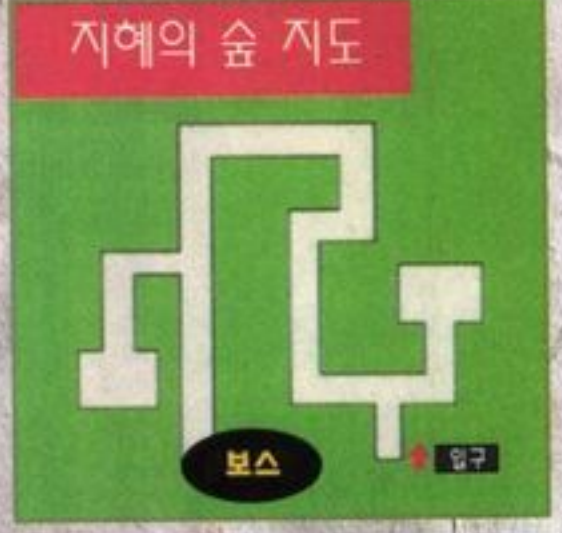
리나는 바스트 론드를 사용하고 가우리는 일반공격을 하면 간단하게 퇴치할 수 있다.

도적을 물리친 뒤에는 모닥불이 있는 곳에서 남동쪽으로 빠져나간 뒤, 지도를 참조하여 진행하



이 게임에서 도적은 별다른 의미를 가지고 있지 않다

자. 끝부분에는 보스급(?) 몬스터가 있다.



보스급(?) 몬스터를 쓰러뜨리면 리나와 가우리는 이 몬스터를 마도사 협회로 가져간다.

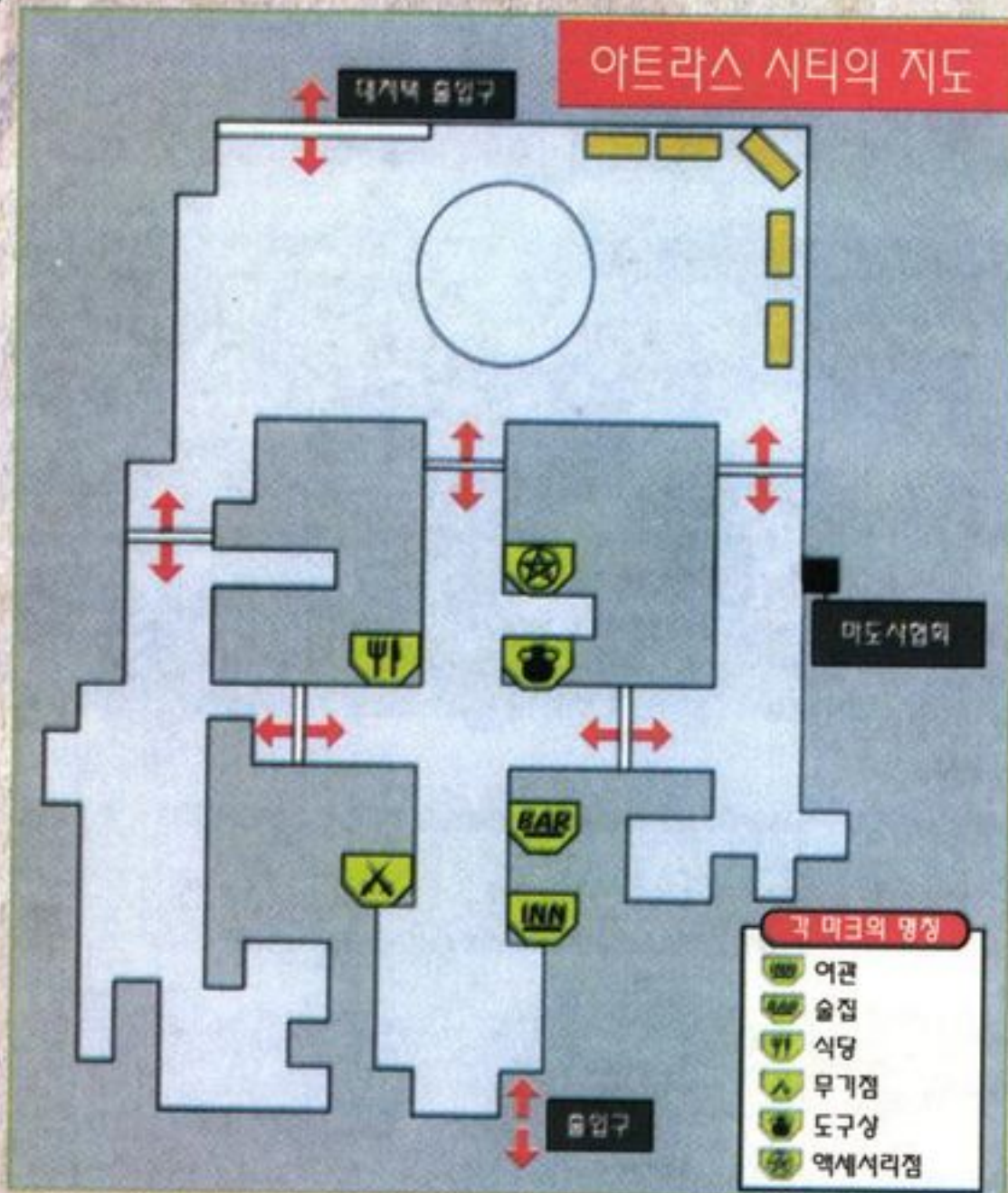


리나 「んわけないでしょっ! はじめに見る怪物だから、悪いんよ!」 자신들이 쓰러뜨린 몬스터를 보고 외어먹는 리나

아트라스 시티의 술집에서 마도사 협회의 전달이 있게 되면 마을 동쪽에 있는 마도사 협회로 가자. 그곳에서 세계의 마법이 약해지고 있는 이유를 알아달라는 의뢰를 정식으로 받게 된다. 밖으로 나와서 식당으로 가면 전투가 일어난다



아트라스 시티의 지도



- 각 마크의 명칭
- 여관
  - 술집
  - 식당
  - 무기점
  - 도구상
  - 액세서리점



동영상 이벤트

리나: 와~ 밥이다  
가우리: 밥 먹자~  
(열심히 밥을 먹는 리나와 가우리,  
하나 남은 고기를 가지고 신경전을 벌  
인다. 하지만 역시 리나의 승리)  
리나: 잘 먹을까~  
(이때, 웬 주정뱅이가 나타나 리나의



손을 치는 바람에 고기가 바닥에 떨어  
진다. 이에 분개하는 리나)

전투를 끝나면 여관에서 강제로 하  
룻밤을 묵게 된다. 가우리가 아직 깨  
어나지 않은 상태에서 밖으로 나오면  
금화가 길바닥에 떨어져 있는 것을 발  
견할 수 있다. 계속 금화를 주워나가  
다 보면 어제 만났던 도적들이 다시  
나타나 리나를 위협한다.

동영상 이벤트

(아멜리아의 멋진 등장! 지붕 위에  
올라가서 연설을 한 것까지는 좋았지만  
그 뒤가...)  
아멜리아: 기다리십시오!

(날라차기로 악당들을 단숨에 쓰러뜨  
린다)

리나: 아, 아멜리아?  
악당들: 으윽~~☆☆  
아멜리아: 핑핑~ 약한 여자에게 덤벼다  
니 그런 비겁한! 비겁한 것, 그건 바로~!  
나의 정의의 용장을 받아라! 토후!  
악당들: 어어어...  
(역시, 착지에 실패 하지만 바로 일  
어선다)  
악당들: 어어어...



도적들을 모두 무찌르면 갑자기 한  
노인이 나타난다. 그는 지금 자신의  
처태에 이상한 자들이 난리를 치고 있  
다면서 이들을 물리치면 금화 100개  
를 주겠다고 리나를 유혹(?)한다.

지택 내부에 들어가면 잠깐 이벤트  
가 일어나면서 마도사가 처놓은 결계  
에 걸리게 된다.

하지만 가우리의 희생적인 행동으  
로 결계는 부서진다. 2층의 오른쪽 방  
에 들어가면 마도사 오르곤과 전투를  
벌이게 된다. 보스 오르곤 & 좀비



오르곤을 쓰러뜨리  
면 자신은 조종당했

8055/오르곤 & 좀비

옆에 있는 좀비를 먼저 제거한  
뒤, 리나의 파이어 볼, 아멜리아  
의 파이어 볼, 가우리의 직접공격  
으로 공격하면 5턴 이내에 끝낼  
수 있다.



다는 말을 남긴 뒤, 사라져 버린다.  
그리고 자신을 사용인이라고 하는 여  
자 역시 사라지는데 리나 일행이 그녀  
를 뒤쫓지만 결국 도망가버린다. 밖으  
로 나오면 의뢰인이 나타나 보수를 준  
뒤 사라진다. 여행에 필요한 도구를  
조달하기 위해 도구상으로 향하자.



도구상 주인에게 말을  
걸면 북쪽의 고성(古  
城)을 근거  
지로 날뛰고  
있는 도적들  
을 퇴치해달  
라는 의뢰를  
받게 된다.  
북쪽 고성으로  
향하는 리나  
일행. 그  
곳에



도착하면 아멜리아와 가우리의 의견이 나오는데 가우리의 의견을 따라 뒷문으로 가면 몬스터가 날뛰고 있어서 결국 도망쳐 나오게 된다.

앞문으로 들어가서 시작시점에서 동쪽으로 진행한 다음, 끝부분에 서있는 여신상의 가짜 날개를 떼어내자. 다시 시작시점에서 북동쪽으로 진행하여 진짜 날개를 얻은 다음, 북서쪽으로 진행하자. 몬스터들이 봉인석에서 소환되면서 전투가 시작된다. 상자를 본래대로 되돌린 뒤, 계속 앞으로 진행하면 몬스터들에게 포위되어 곤경에 처하게 된다.



### 동영상 이벤트

(제르가디스의 멋진 등장!)

일행: 제르가디스!?

제르가디스: 즐거운 듯 하군. 딜 브란드!!

몬스터들을 전부 없애버리는 제르가디스.



제르가디스는 이곳에 크레아 바이블의 사본이 있다는 말을 듣고 왔다면서 그냥 사라진다. 계속해서 전진하면 세이브 포인트가 있는 정원으로 오게 되

는데 레비테이션의 날개를 가진 상태에서 이곳의 여신상을 조사하면 2층으로 워프하게 된다. 앞으로 전진하면 보스인 다리고를 만나게 된다..

### 8855/다리고

다리고는 콤비네이션 공격과 특기를 한 번씩 사용하면 쉽게 무찌를 수 있다.

다리고를 처치하면 도구상으로 돌아가자. 이곳에서 북동쪽에 있는 지그문 시티의 술집에서 의뢰를 받을 사람을 구한다는 정보를 얻을 수 있다.

지그문 시티의 술집에 가면 케이크 집의 시시리아라는, 사람이 의뢰를 받을 사람을 찾고 있다는 말을 들을 수 있다. 이제 마을 북쪽에 있는 식당에 들어가서 의뢰를 받자. 의뢰의 내용은 주인의 아들인 톨에게 케이크를 갖다 주는 것이다. 아트라스 시티의 도구상

에 가 보자. 그곳 주인은 어제 이상한 모습을 한 사람들이 톨을 데려갔다는 말을 해준다. 정문을 통해 마을 밖으로 나가면 자동적으로 마렌호수로 이어지는 길로 가게 된다. 그곳에서 톨을 발견한 리나 일행은 그를 무사히 되찾아오게 된다.



## 제 2장. 혼동? 흑막은 누구?

### 플로우 차트

- (지그문 시티)마도사협회 →
- (마렌호수 부근의 마을)식당 →
- 마렌호수 → 식당 → 여관 →
- 마렌 호수 밖의 길 → 마도사협회

지그문 시티의 마도사협회에 가면 심각한 회의를 하고 있음을 알 수 있다. 회의장 입구의 벽에 붙어있는 글을 읽어보면 각지에서 새로운 사건이 일어나고 있다는 사실을 알게 된다.

마렌호수로 가면 바다 드래곤의 요리로 유명한 식당을 발견한 리나가 이곳에서 식사를 하자고 한다. 그러나 아멜리아는 다른 것을 먹자고 주장한다. 결국,



의견 차이를 좁이지 못한 일행은 각자 찢어지게 된다. 식당에 들어간 리나와 가우리는 바다 드래곤을 주문하지만 주인은 최근 호수에 나타난 몬스터 때문에 바다 드래곤을 잡을 수 없게 되



있다고 한다. 그가 바다 드래곤을 잡을 수 있게 해주면 배가 부를 때까지 식사를 무료로 제공하겠다고 제의하자, 리나는 그 의뢰를 받아들이고 마렌호수로 떠난다.



마렌호수로 가는 중간 던전에서는 무조건 북쪽으로 가면 된다. 호수 부근의 집에서 낚싯대를 얻을 수 있는데 이것을 얻으면 밖에서 낚시를 할 수 있다. 낚시를 시작하면 곧바로 전투가 일어나므로 주의하도록 하자.



### 8855/민물고기

민물고기의 HP는 300정도지만 연속적으로 전투가 이어지므로 남은 HP에 항상 유의하자.

### 동영상 이벤트

(갑자기 물고기의 몸에서 이상한 현상이 일어난다)

리나&가우리: 우웩!

(승룡권을 사용하여 물고기의 가죽을 찢고 나타나는 나가)

나가: 오호호호! 기우로군, 리나인버스.

나가는 자신이 마법을 외치기 직전에 물고기에게 먹히는 바람에 물고기 뱃속에서 3일씩이나 기생충 생활을 했다고 말한다. 한편, 리나 일행은 나가가 들어있던 물고기에 이상한 구슬이 박혀있는 것을 발견한다. 이것을



유심히 관찰하고 있던 중 갑자기 바다 드래곤이 낚시에 걸린다.



무도기로서의 자질이 있는 슬레이어즈의 마법사들



ナーガ 「もう、3日以上、この魚ばかり食べてたせいで、けふはプレゼントしてあげるわ!」 3일동안 물고기 안에 있었다는 나기

8055/바다 드래곤

HP가 600인 바다 드래곤과는 두 번 싸우게 된다. 마법은 파이어 볼을 사용하고 가우리의 직접 공격을 가하면 2턴 내에 쓰러뜨릴 수 있다.

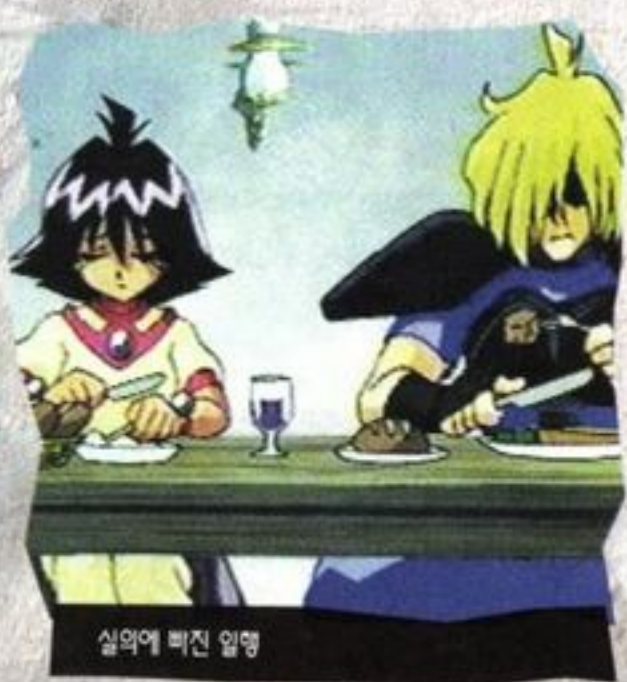
전투에 이겨서 바다 드래곤을 잡은 일행은 식당으로 돌아가 요리를 마음껏 먹게 된다. 밤이 되자, 식당 주인은 리나 일행에게 잠자리를 마련해준다. 다음 날 아침에 일어나면 나가는 이미 어디론가 떠나버린 후였다. 식당 주인을 만나면 아멜리아와 제르가디스가 여관에 있다고 말해준다. 그들을 만나고 내려오면 마도사협회에서 리나를 찾는다는 말을 듣는다. 마도사협회의 오른쪽에 나있는 길로 가면 돌이

떨어져 있어서 길이 막혀 있다. 혼자서 마도사협회에 들어가던 리나는 지하에 설치된 함정에 걸리게 된다.



リナ 「やられ・たわ・・」 함정에 빠져버리는 리나

사람이 사랑에 빠져서 도망을? 이라고 생각했지만 리나씨가 부자도 아니고 잘생기지도 않은 아저씨를 사랑할 리는 없어요. 이번에 리나씨가 사라져서 알게 된 것, 가우리씨가 갑자기 테이블 매너를 알게 되었던 것입니다! 이것은 일생일대의 발견일지도 몰라요.



실의에 빠진 일행

동영상 이벤트

의기소침해 있는 일행들(가우리까지) 아멜리아: 리나씨가 사라져 버렸어요. 마을에서 사는 아저씨와 합께요. 혹시 두

제 3장. 양천!(仰天) 이학진교(理學眞教)의 의문?

플로우 차트  
(바렌마을)여관 → (지그문 시티)여관 → (월드맵)사령산

제르가디스가 바렌마을의 여관에서 마도사협회에 있던 남자가 지그문 시티의 여관에 있다는 정보를 가져온다. 일행은 재빨리 여관으로 가서 그 남자로부터 자초지종을 듣는다. 그러던 중 갑자기 가우리가 뛰쳐나가 버리고 아멜리아와 제르가디스는 계속해서 그의 얘기를 듣는다. 대화가 끝난 뒤, 마을을 나오면 지그문 시티의 북동쪽에 사령산이 생기게 된다.



アメリカ 「き、きっと大丈夫です!! 悪が正義に勝つなんてありえませんかっ!!」 이번에는 우리끼리 리나를 구할 차례!

사령산에 들어가기 전에 무기와 방

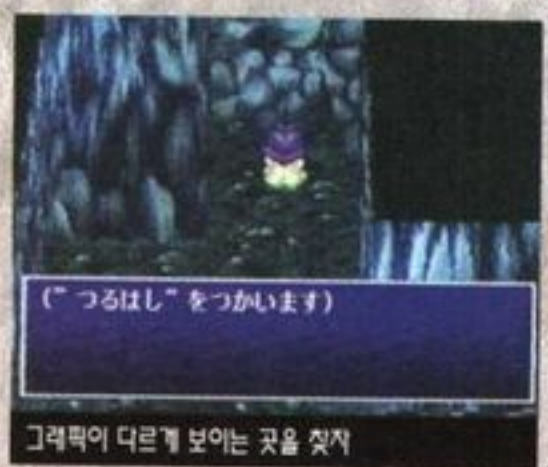
어구를 철저히 챙기도록 하자. 사령산에 들어가서 나선형의 길로 올라가다 보면 함정에 빠져 나무에 매달려 있는 가우리를 발견하고 그를 구출한다. 다리를 건너가려고 하면 제르가디스와 가우리의 의견이 나온다. 무난하게 지나가고 싶다면 다른 방법을 생각하는 쪽(선택기의 아래)을 선택하자.



アメリカ 「うわっ・・・ いまどきこんな古典的ノソノにかかるとは!!」 가우리의 두뇌레벨로는 딱 맞는 것인기

계속 진행하다 보면 막혀있는 곳이 나오는데, 벽에 붙어서 가다보면 길이 열린다. 동굴 안으로 들어가면 세이브 포인트를 기준으로 입체 던전이 있는 곳과 눈으로 덮여있는 곳으로 나뉘어져 있는데 입체 던전은 아이템 중심으로, 눈으로 덮여있는 곳은 진행중심으로 되어 있다.

동굴을 빠져나오면 어떤 연구시설



「"つるはし"をつかいます」 그럭저럭이 다르게 보이는 곳을 찾자



ヴィオラ 「私? もう・・・」 드디어 적의 정체를 알게 된다



고령을 대리고 이곳을 조사

수 있다. 이것을 가지고 1층에 있는 고령을 조사하면 동력 크리스탈을 끼우게 된다. 다시

이 나타난다. 그 연구시설의 2층으로 올라가면 여러 실험물들을 볼 수 있다. 이 중에서 하나를 건드리면 전투에 돌입하게 된다. 이 전투에서 이기면 동력 크리스탈을 얻을





2층으로 올라가서 숨겨진 통로를 조사하면 고렘이 길을 열어준다. 거대한 시설에 들어간 일행은 그곳에서 리나를 납치한 녀석들을 발견하고 그들과 전투를 벌인다.

### 동영상 이벤트

마력이 흡수당해서 백발이 되어버린 리나를 보고 놀라는 일행, 그런 와중에도 가우리는...

아멜리아: 큰일이예요! 리나씨가 할머니로 되어버렸어요!

제르가디스: 저것은, 마력을 흡수당해있는 것인가?

가우리: ..... 리나! !



리나의 머리가 백발로...

후랑크와 건독을 물리치면 비오라의 동생인 다미아가 나타나서 비오라에게 이런 일을 그만두라고 말한다.

### 0055/후랑크, 건독

졸병과 몇 번 싸운 뒤에 이들과 맞붙게 된다. 레벨이 낮을 경우에는 전멸하게 되므로 주의하도록 하자.



나타나는 줄기는 일반적으로 나타나는 것과 동일하다

비오라는 이러한 동생의 태도에 크게 놀라고 그 후, 힘의 열세를 느낀 나머지 그냥 도망쳐 버린다.



ダミア  
「【理子】のためと称して、  
暴上がやっていることすべし...」

다미아는 비오라의 동생이었다

## 제 4장. 암약! 비오라 박사

### 플로우 차트

(지그문 시티)술집 → (월드 맵)고스트 타운 → (지그문 시티)술집 → 여관 → (월드 맵)고성 → 용의 동굴 → (아트라스 시티)저택 → 고성 → (지그문 시티)여관 → (솔타운)거리 → 술집 → 콘텍스트장 → 배 → (월드 맵)초원 → (솔타운)배 → 콘텍스트장 → 여관 → 섬 → (솔타운)여관 → (고블린랜드)입구 → 엘프의 숲 → 고스트 트레인 → 아학의 성

리나, 가우리, 아멜리아로 한정된다. 타이렐 시티의 동북쪽에 위치한 고스트 타운으로 가면 노인유령을 만날 수 있다. 그는 새로 들어온 4인조가 난리를 치는 바람에 잠을 잘 수 없다고 하소연을 한다. 북동쪽으로 가서 빨간빛이 나오는 비석을 조사하면 게임 초반에 무절렀던 도적이 다시 나타나서 리나 일행에게 싸움을 걸어온다.



리나에게 이소연하는 유령 도적

### 동영상 이벤트

(좀비에게 쫓기던 실피르가 잘못해서 넘어지자, 좀비가 그녀에게 손을 대는데...)

실피르: 싫어!!  
(좀비의 몸이 떨어져 나간다)  
실피르: 아아악! 호리 브레스!!  
(좀비들이 전부 쓰러진다)

실피르: 헉헉헉..  
실피르를 쫓아온 좀비들을 물리치면 그녀와 대화를 나눈다. 그녀는 타



잔적 이별 곳이지

### 0055/유령도적 3인조

아멜리아(혹은 리나)와 가우리가 사령산에서 레벨을 많이 올려 뒀다면 전혀 문제가 없다.



리나는 그녀의 공백으로 다른 캐릭터와 경험치가 많이 차이난다

유령도적들을 무찌르면 그들은 리나에게 다시 하소연을 한다. 그러자 리나는 그들의 근성을 인정해면서 그들을 성불시켜준다. 이제 밖으로 나오면 실피르가 좀비에게 쫓기는 장면을 볼 수 있다.

이렐 시티에서 누군가의 부탁을 받고 이곳에 오게 되었다고 말한다. 이때 또다시 나타나는 건독. 그는 자신이 의도한대로 일을 진행되지 않았다고 하면서 리나를 도발시킨 뒤, 사라진다. 좀비를 무절러서 의뢰를 완수한 리나 일행은 지그문 시티의 술집으로 돌아가 의뢰비를 받은 다음, 여관으로 돌아가 휴식을 취한다. 다음날 아침, 잠을 설친 리나는 스트레스를 해소할 겸, 도적들



ガンポック  
「あつた、今日はケンカするつもりはないぜ!」

니중에 불일이 있으리라



ガウリイ  
「アメリアが、  
【リナさんがおばあちゃんになっちゃいます!】  
って、おんねん、聞いてさー!  
서로 자신의 행동을 숨기려고 하는데



을 휩쓸기로 한다.  
 예전에 고성을 근거지로 했던 도적을 치기로 한 리나 일행. 그곳에서 그녀의 복제들 거느리고 있는 나가를 만나게 된다. 그녀는 용역업을 시작하였다면서 리나에게 일거리를 준다. 급료는 꽤 짭짤하지만 위험수당이라는 조건이 붙는다고 하는데...

이제 북서쪽에 있는 용의 동굴로 가자. 이곳에서는 용의 돌을 주울 수 있다. 이것을 주우면 막혀있는 길이 열리게 된다. 동굴에 있는 아이템들을 전부 입수한 후에 용에게 가면 물건들을 순순히 내주지만 이 물건에는 저주가 걸려있다고 한다.



조밀한 인공병기, 나가의 복제들



고성에서 북서쪽에 위치한 용의 동굴에서 벽의 석산성을 기적으러는데



저택의 침실이 이상이다

**8055/미법사와 기사**

복제 나가의 데모나 크리스탈 3발이면 처치할 수 있다. 싸우기 전에 복제 나가의 MP정도만 채워 두자.  
 그를 옥박질러서 원래 급료의 2배인 10000 골드를 얻는다. 그러나 고성으로 돌아온 리나는 나가의 실수로 7500 골드나 빼이게 된다. 리나 일행은 고스트 타운에서 건독이 말했던 고블린 타운을 찾기 위해 솔타운으로 향한다. 솔타운에 도착하자마자, 귀부인들의 대화를 들은 제르가디스가 흥분하면서 파티를 이탈해 버린다.

남은 일행은 이 마을에서 패션 콘테스트가 개최되는데 술집에서 이 콘테스트의 참가신청을 받고 있다는 사실을 알게 된다. 술집에 가서 스카우



콘테스트의 상품은 크레이 바이블의 시본

트맨과 대화하면 나머지 일행마저 콘테스트를 핑계로 빠져나가 버린다.



술집은 외면 위쪽에 있는 표식이 없는 집 중 하나이다

술집에서 나와 이곳 길과는 다른 골목길로 가면 콘테스트 회장을 발견할 수 있다. 안내양과 대화를 하면 대기실에 들어갈 수 있다. 대기실에 들어가면 먼저 이곳에 온 가우리, 실피르, 아멜리아, 제르가디스를 만날 수 있다. 일행과 전부 대화를 나누면 콘테스트가 시작된다. 콘테스트 결과, 제르가디스와 가우리가 예선에서 합격하게 되는데 여기서 누구를 응원할 것인가를 선택할 수 있다(여기서는 제르가디스를 선택한다). 제르가디스의 옷을 디자인한 아나스타시아는 콘테



리나의 불입격 이유는 정말 황당하다

스트장의 반대쪽에 있는 배에 살고 있다. 배로 들어가서 그녀의 직원과 대화를 한 뒤, 그곳에 있는 침대를 조사하면 휴식을 취하게 된다.

곧히 잠을 자던 리나 일행. 갑자기 아나스타시아가 달려와 제르가디스에게 입힐 옷이 라이벌의 소행으로 인해 찢어졌다고 말한다. 이것을 다시 만들기 위해서는 암컷 엘드래곤의 가죽이 필요한데 엘드래곤이 출몰하는 장소는 솔타운의 동쪽에 있는 초원이라고 한다. 이제 필드로 나온 뒤, 솔타운의 동쪽에 있는 초원으로 들어가면 곧바로 보스전이 벌어진다.



범인은 어미드 로제리아라고 생각된다

**8055/엘드래곤**

HP가 600정도 되는 엘드래곤은 처음부터 특기로 밀고 나가기 시작하면 클리어하는 데에는 전혀 문제가 없다. 다만, 이러한 과정을 수행하기 위해서 파티 전원에게 식량을 주도록 하자.

엘드래곤을 무찔러서 재료를 구하기는 했지만 이 거구를 어떻게 옮기는냐가 문제이다. 하지만 다행히 아나스타시아가 나타나 재료를 운반해가는 덕분에 쉽게 해결된다. 리나 일행은 솔타운의 배로 돌아가 잠을 잔다.

다음 날 콘테스트장에 들어가면 행사가 시작된다.

**동영상 이벤트**

가우리와 제르가디스가 등장한 패션쇼. 가우리와 제르가디스가 여장한 것도 그런대로 매력적이다.

제르가디스와 가우리의 발표가 끝나면 또다른 디자이너인 로제리아의 발표가 이루어진다. 이때, 리나가 이

**CHECK**

용의 동굴에 있는 워프존은 단지 지정장소를 빨리 가기 위한 것일 뿐이다. 즉, 사용하지 않아도 되기는 하지만...

물건을 가지고 나가에게 가면 이것은 아트라스 시티의 소르그가 시킨 일이므로 그에게 직접 갖다주라고 말한다. 어쩔 수 없이 아트라스 시티로 가도록 하자. 아트라스 시티의 저택에 들어가면 자동으로 이벤트가 일어나면서 곧바로 보스전으로 돌입한다. 전투를 끝내면 리나가 소르







기우리는 그런대로 나온 편이지만



제르가디스는 어쩔 줄!

상한 기운을 감지하고 곧바로 행동할 수 있게 된다. 어제 갔던 대기실로 가 보면 그곳에서 건독과 로제리아의 대화를 엿들 수 있다. 그들은 대화가 끝나자, 다른 곳으로 사라진다. 콘테스트가 끝나자, 일행은 여관으로 돌아와 대화를 나눈다. 그런데 우승상품을 기다리던 중, 아나스타시아가 우승상품인 크레이바이블의 사본이 도난당했다는 사실을 알려준다. 이에 리나 일행은 아나스타시아의 배를 이용하여 도둑을 뒤쫓는다.



ローゼリア 「うそつき! コンクールに出たらあたしと差別してくるって、あなたそう言ったじゃないのっ!」 무슨 직업이려?

## 동영상 이벤트

(리나 일행은 로제리아의 배를 발견한다)

아멜리아: 전방 12시쪽에 로제리아의 배를 확인했습니다!

(로제리아의 배에서 포를 쏜다)

아멜리아: 에어 바르브!

(하지만 배리어의 반동을 뚫고 포탄 하나가 박힌다)

리나: 파이어 볼!

제르가디스: 봄 디 윈!  
(배를 격침시킨다)  
리나 & 아멜리아: 됐다!  
제르가디스: 으악! 크레이 바이블이!  
(박혀있는 포탄이 터지고 만다)



크레이 바이블이~~



리나 일행의 배도 폭발

배가 침몰하는 바람에 어떤 섬의 해안으로 떠밀려온 리나, 아멜리아, 제르가디스는 다른 동료들을 찾아보기로 한다. 도중에 바나나 상인을 만나면 그로부터 의뢰를 받는다. 의뢰를 받았으면 서쪽(세이프 존이 있는 방향의 숲)으로 진행하여 나무에 붙어있는 매직핸드를 얻자. 그 후에 처음 표류했던 곳으로 가서 가장 구석에 있던 ID카드 같은 것을 매직핸드를 사용하여 줍자. 이것을 바나나 상인에게 가져다주면 북동쪽의 끊어진 다리를 이을 수 있는 나무판자를 얻을 수 있다.

계속해서 미로를 진행하다 보면 건독이 이상한 시설로 들어가는 것을 목



バナナ売り 「実はな、自分のレコードをなくしちゃって困ってた」 이 말을 들었으면 지금 시장에서 먼저 서쪽으로 가자



매직핸드를 사용하면 주울 수 있다

격하게 된다. 세이프를 하고 내부로 들어 여러 가지 조사를 해보자 처음에 등장하는 빨간 색과 파란 색의 벽에 걸려있는 물건은 각기 반대되는 색깔의 마법탄으로 맞추면 문이 열린다.

나머지는 사진을 참조하자. 만일 이것을 통과하지 못하면 문은 열리지 않는다.



외면에 나타나지 않은 뒷면에도 스위치가 있다. 순서를 맞춰서 발판 위에 올라선 뒤 버튼을 누르자



구슬 맞추기. 이곳으로 오기 전에 도중의 분기행로에서 구슬들을 얻을 수 있다



프리즘의 빛을 한 곳으로 집중시키기. 어니를 조사하면 나머지 두 개가 움직이는 구조로 되어 있다

중간에 등장하는 물렛발판 맞추기의 정답은 다음과 같다

	①	
		②
③		
	①	
②		③
①②③		

수많은 장애물들을 지나 가까스로 도착한 곳에는 건독과 후랑크가 리나 일행을 기다리고 있다. 그들에게 접근하면 건독은 이곳이 봉인석의 제조공장이라고 밝히면서 이제 이곳에는 볼 일이 없다는 말을 남기고 출개들을 불러들인다.

## BOSS/전독의 줄거리

던전에서 만났던 일반적인 적들과 거의 비슷한 수준이기 때문에 어려운 점은 없다



일반전투 딱히 조금도 다르지 않다

출개들을 처치한 뒤, 로자리아와 대화를 하면 그녀는 이학진교에 많은 돈을 기부하고 이곳 시설도 지었으며 이번 콘테스트에서 우승하면 건독과 결혼도 할 수 있을 것이라 생각하여 협력했다고 한다. 하지만 그것이 전부



거짓이라는 것을 알아버리자, 우승상품인 크레아 바이블의 사본을 제르가 디스에게 넘겨준다. 그러더니 그녀는 함께 죽자고 하면서 섬의 자폭스위치를 눌러버린다.



웃으며 날아가는 리나. 덕분에 일행들을 다시 만나게 된다

솔타운의 여관에 다시 모인 일행은 솔타운 옆에 고블린랜드가 생겼다는 정보를 입수한다. 그곳에 가면 제로스클 만나게 된다. 그는 이곳에 단지 놀러왔다고 하면서 안으로 들어가버린다. 표를 사려고 하면 직원은 매표소의 표가 하나밖에 남지 않았다고 말한다. 고블린 모양을 한 자들이 다른 입구로 들어가는 것을 보고 리나가 직원에게 따지자, 그는 그들이 이곳 직원이라고 대답한다. 이 말을 들은 리나는 무슨 생각이 떠올랐는지 다비아에게 표를 건네주면서 안으로 들여보낸다. 이제 리나가 스태프들이 나온 곳으로 들어가면 그곳에서 리나와 가우리가 말로 변장하여 안으로 들어갈 수 있게 된다. 그런 다음, 고블린에게 말을 걸면 고장난 것으로 간주되어 수리 직원에게 넘겨진다. 그곳에서 다비아의 도움으로 끈경을 벗어나면 여러 가지 어트랙션들을 거치게 된다.



제로스의 만남. 무슨 목적으로 왔지?



말로 변장을 마친

## 동영상 이벤트

리나를 도발하는 비오라. 리나는 조금씩 부아가 끓기 시작하는데...

비오라: 이학의 탐에 어서 오십시오. 오랜만이로군요 라나 인버스.

건축: 선생님. 여긴 고블린의 성이에요.

비오라: 사사로운 것에 연연하면 이학은 진보하지 않아요. 자, 라나 인버스. 왜 제 시간을 들여서 이런 트릭을 만들었다고 생각하십니까?

라나: 한가하니까!

비오라: 오오.. 실험이 좋기 때문입니다.

그 실험이라는 것은 당신의 작전을 조사하는 것. 호호, 결과는 저의 예상대로 되었군요. 마력이 약해진 당신의 작전은 아스트랄 사이트의 생물이!



비오라의 도발에 대한 리나의 반응은?

비오라 일당은 천막(?)의 뒤쪽을 조사하면 발견할 수 있다. 리나는 그들에게 파이어볼을 사용하다가 발판까지 파괴되는 바람에 일행은 아래로 떨어지고 만다. 정신을 차린 일행은 비오라와 대결을 펼치게 된다.



## CHECK

고블린랜드에는 여러 가지 어트랙션(=던전)이 준비되어 있다. 이곳의 난이도는 머리를 잘 굴리지 않는 한 빠져나가기 힘들다. 참고로 이곳에 나열되어 있는 순서로만 진행이 가능하다.

### 1. 엘프의 숲

만약 573이 무슨 의미인가를 아는 플레이어라면 최초의 힌트가 무엇인지 알 수 있을 것이다. 정답은 사진설명을 참조하자.



↑↑↑↑→→→→의 순서로 길을 빠져 나가면 된다. 모든 길을 들어간다는 생각이 들더라도 순서대로 따르도록

### 2. 고스트 트레인

레벨이 일정한 수준이상이면 길을 따라가는 것만으로도 클리어 할 수 있다. 끝부분에는 보스가 등장하지만 그다지 어렵지 않다.



보스를 클리어하면 제로스와의 대결!

### 3. 이학의 성

이곳에는 세 가지의 트릭이 준비되어 있다. 이 세 가지 트릭을 통과하면서 도중에 있는 보물상자에서 각각 G, O, B, L, N의 패널을 얻어야만 최종적으로 통과할 수 있다.

첫 번째 트릭은 기계구조가 있는 곳에서 보물상자에 들어있는 패널을 발견하면 막혀있던 문이 열린

다. 그곳을 거쳐 어느 구석에 서있는 일반 고블린과의 전투를 거친 뒤, 고블린이 있던 발판에 오르면 통과할 수 있다.

두 번째 트릭은 막혀있는 길을 문을 열어 지나가는 것으로 3번 패널(보물상자를 열어 전투를 벌인 후, 패널을 얻는다) → 4번 패널 → 7번 패널 → 패널 J → 9번 패널 → 8번 패널 → 10번 패널 → 패널 O → 패널4 → 패널8 → 패널 10 → 패널5 → 조커패널 → 4번 패널 → 7번 패널 → 패널K → 패널9 → 패널5를 순서대로 누르면 통과할 수 있다.

세 번째 트릭은 갇혀있는 동물을 구출하는 것으로 먼저 겨울의 방에서 막대기를 주운 뒤, 보물상자가 있는 곳에서 풍차를 쬐는다. 그런 다음, 계단의 반대쪽에 있는 수조 조절실에 장착되어 있는 4개의 스위치 중에서 맨 오른쪽을 조사하면 기계가 작동하기 시작한다. 이제 밖으로 나와 수조부근에 있는 조그만 방의 스위치를 열면 수조에 물이 차오르기 시작한다. 수조의 새가 서있는 반대쪽에서 열쇠를 찾을 수 있는데, 이 열쇠를 가지고 동물을 구출하면 G패널을 얻을 수 있다. 그런 다음, 위로 올라가 각각의 장소에 패널을 짚은 후에 세이브를 하고 들어가자.



열쇠가 뒤집자

## BOSS/비오라, 건축, 후방크

처음에는 일행이 가진 특기들을 사용하고 그 후에는 리나의 드래곤 슬레이브를 사용하면 무리없이 쓰러뜨릴 수 있다.

나타나는 줄기는 일반적으로 나타나는 것과 동일하다

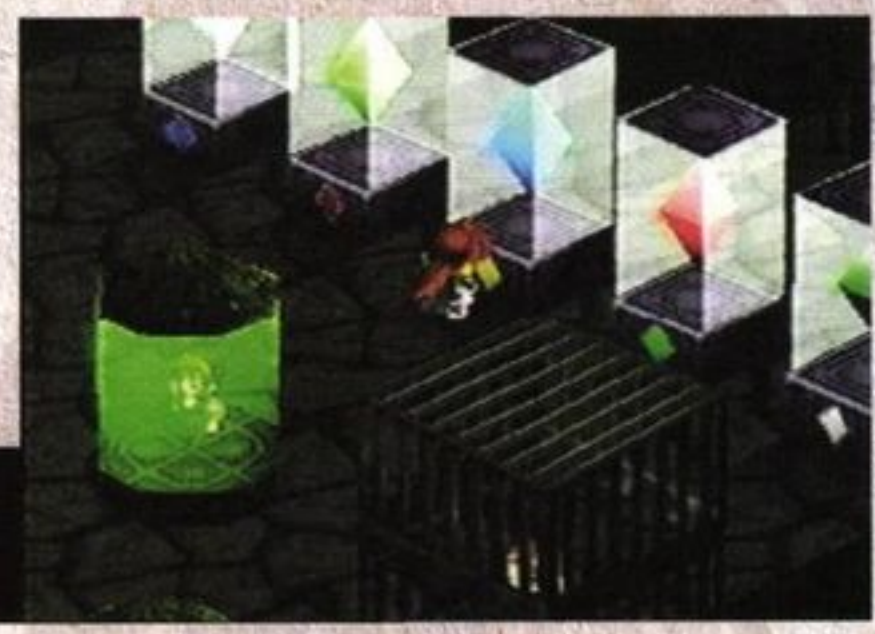






리나는 여기서 결말을 지으려 하지만 비오라가 이곳의 자폭 시스템을 기동시켰다면 먼저 사라진다. 이 자폭 시스템을 멈추게 하기 위해서는 전투가 벌어졌던 장소 근처에 있던 상자에서 마스터 크리스탈을 얻은 뒤, 그 크리스탈의 색깔을 기억하면서 차례대로 꺼내면 된

다. 시스템이 멈추면 포트를 조사하여 어린이와 지배인을 구출하고 밖으로 나가자.



업식기 되는 크리스탈의 색은 포트의 이쪽부분에 있다(작게 보인다)

PLAY STATION

## 제 5장. 초절! 순수에 가까워진다

### 프로우 시트

(사이라그)여관 → 교회 앞의 팻말 → 술집 → 여관 → 교회의 신성수 뒷면 → 신성수 내부 → 아멜리아와 리나를 교대로 조종하면서 결말로

사이라그의 여관으로 온 일행은 이제까지 일어났던 일련의 사태를 의논하기 위해 마도사협회로 갈 것을 결의하고 파티를 다시 정비한다. 그런데 카운터에서 나가로 보이는 자가 편지를 맡겨놓은 것을 보게 된다(여기서는 가지 않는 것으로 진행). 여관의 북서쪽에 있는 마도사협회로 가면 회장이 리나에게 선금을 주면서 마을의 좀비들을 몰리쳐달라는 의뢰를 한다.



고단수를 사용하는 마도사협회장

마을 북쪽에는 교회가 있으며 그 부근에는 신성수가 있다. 마을 동쪽에 있는 술집으로 가면 일행이 회의를 열게 된다. 회의를 한 결과, 밤에 좀비가 나오는 출구를 알아내어 그곳으로 쳐들어가기로 한다. 여관에서 카운터

에 말을 걸면 휴식을 취할 수 있다. 밤이 되면 여관의 카운터에서 날뛰는 좀비들을 처리한 다음, 신성수의 뒤쪽으로 가자. 좀비가 나무 안으로 들어가는 것을 볼 수 있을 것이다. 이제 다음날이 되면 리나 일행도 나무 안으로 들어갈 수 있게 된다.

### 동영상 이벤트

여관 카운터로 쳐들어온 좀비에 대항하는 리나 일행. 견습신관인 실피르가 호리 브레스를 사용하지만 그것이 통하지 않는 좀비도 있다.

여관주인: 아아악!  
 좀비: 리나...인버스...  
 리나: 좀비가 말했다?  
 좀비: 죽음... 리나 인버스에게 죽음을!  
 실피르: 호리 브레스!!  
 (대부분의 좀비가 사라지기는 하지만 남아있는 것이 있다)  
 일행: 뭐, 뭐야?



호리 브레스로도 끄떡 없더니! 좀비로서의 능력을 넘어선 것인가

신성수의 내부로 들어간 리나 일행.

이곳은 어두운 녹색으로 되어 있어 출구를 찾기가 상당히 어려우므로 벽에 붙어서 다니는 수밖에 없다. 입체 던전 등을 계속 통과하여 막다른 곳이라고 생각되는 장소까지 계속 전진하면 갑자기 좀비들이 나타난다.



현재 리나의 위쪽이 출구라면 믿겠는가?

### 동영상 이벤트

갑자기 나타난 좀비들을 제로스가 쓰러뜨린다. 하지만 좀비들은 계속해서 나타나고 제로스는 새롭게 나타난 좀비들을 리나 일행에게 맡겨버린다.  
 일행: 우와앗!  
 제로스: 안녕하세요, 리나씨. 고생하시는 것 같아서 도와드리러 왔습니다.  
 리나: 제로스?  
 제로스: 아, 잠깐 엎드리세요.  
 (마법을 사용하여 나머지 좀비들을 청소 하지만 다시 좀비들이 나타난다)  
 제로스: 아편 아편, 또 나타난 것인가. 남은 것은 그쪽이 처리해주시기 바랍니다.  
 리나: 우엑!  
 (좀비들이 달려든다)



위험한 땅에 도움이 되기는 했지만 무슨 일로 온 거지?

### 8055/좀비

최대 HP가 조금 늘어났다는 점을 제외하면 특별한 차이점은 없다. 일반 전투 때와 같은 방식으로 처리하자.

좀비를 퇴치하면 제로스와의 대화를 통해서 그도 비오라에게 불 일이 있다는 것을 알 수 있다. 하지만 그는 자세한 사정을 밝히지 않은 채 사라져 버린다. 이제 앞으로 전진하면 비오라의 비밀기지를 발견할 수 있다. 이곳까지 진행하면 시점이 아멜리아 일행으로 넘어간다.



리나 「ついにまたわ...」

드디어 발견~ 비오라의 기지





리나 일행과는 반대로 동쪽으로 들어가야 한다. 그곳에는 리나 일행이 간 곳과는 달리 상상을 초월하는 추리력을 필요로 하는 던전이 준비되어 있다. 첫 번째 던전은 문을 찾는 것으로 그리 어렵지는 않지만 시점을 여러군데로 돌리지 않으면 발견할 수 없다. 두 번째 던전은 「열릴 것 같지 않은 문」을 열기 위해 버튼을 눌러야 하는 것으로 계단 위에 스위치가 있다(정말로 눈에 붙을려고 찾아야 한다). 세이브 포인트를 거치면 나오는 세 번째 던전은 기둥에 기어 올라야 하는 곳으로 벽에 붙어 있는 비오라의 메시지는 무시하고(전혀 도움이 안된다) 중앙부의

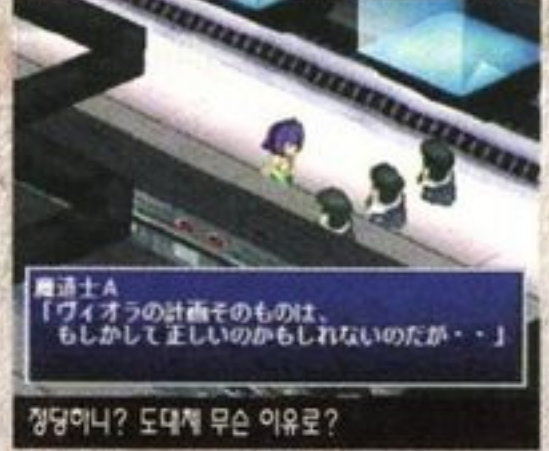


기둥을 안쪽으로 올라가면 꼭대기 구멍에 빠지게 되는데 그곳에서 앞으로 전진하면 통과할 수 있다.

드디어 비오라의 비밀방 연구소에 도착한 아멜리아 일행. 아멜리아는 먼저 왔다가 간다는 리나 일행의 메모를 읽고 조금 아쉬워한다. 여기 저기를 조사하던 아멜리아 일행은 2층에서 마도사들이 간혀있던 포트를 발견하고 그들을 구해준다. 그들은 현재 비오라가 무서운 계획을 실행하려는 중이며 이것이 어쩌면 리나와 아멜리아 일행에게도 좋은 것일지 모른다는 여운을 남기고 가버린다. 이 때, 그들이 나가

면서 3층으로 연결되는 통로의 문을 열어준다. 그곳으로 들어가면 마족과의 전투가 일어나게 된다. 마족을 물리친 일행은 비오라의 배후를 더욱더 의심하게 된다. 3층에서 일행의 앞을 막는 길게는 옆의 방에 봉인되어 있는 마족들을 무찌르면 제거할 수 있다. 4층까지 올라가면 시점이 리나 일행으로 바뀐다. 리나 일행이 5층에 올라가면 비오라가 연구원들에게 연설하는 것을 들을 수 있다.

5층에는 난간 때문에 진행할 수 없는 곳이 있는데 허술해 보이는 난간을 마법탄으로 파괴하면 지나갈 수 있다.



정당이나? 도대체 무슨 이유로?

세이브를 한 다음, 앞으로 진행하면 특정한 지점에서 보스급 몬스터와 싸우게 된다.

**BOSS/몬스터**

일정한 지점에 도착하면 강제로 돌입하는 식으로 전부 3번 전투를 치르게 된다. 전원의 레벨이 35이상이면 3턴 이내에 처치할 수 있다. 이번 전투에서는 리나 일행과 아멜리아 일행이 함께 싸운다.

보스를 물리친 뒤, 6층으로 올라가면 비오라의 방이라 생각되는 곳이 나타난다. 먼저 탁자에서 떨어져 있는 의자를 조사하자.

의자를 조사하려고 하면 비오라가 나타나서 리나 일행을 놀린다.

비오라: 살려줘! 다미아!!..... 농담입니다.

(일행이 자빠진다)

비오라: 당신들이 이곳에 침입했다는 것은 아주 이전부터 알고 있었지요. 하지만 이미 늦었어요. 저의 실험은 최종단계로 이행하여 드디어 마지막이 가까워져오고 있습니다. 위대한 제가 송고한 사명을 달성하게 되다니... 물론 그 순간을 당신들에게도 보여드리지요. 하지만 이곳에 올 수가 있다면 말이지요. 자, 나의 두뇌와의 승부예요. 우선은 왼쪽의 장롱을 조사하세요.

일행: 으음~



잘 알아듣지 못하면 이곳에서 역에게 될 것이다

이곳에서는 장롱 → 침대 → 침대 옆의 옷장 → 서랍 → 비오라의 흉상의 순서로 물건을 조사하면 길이 열린다. 7층으로 올라가면 시점이 아멜리아 일행에게로 넘어가지만 리나 일행이 진행한 그대로 따라가기만 하면 된다.

5층까지 통과하면 시점이 다시 리나 일행으로 넘어간다. 비오라가 있는



리나 「10r. ヴィオラは世界一の天才!」  
이런 비겁한 짓을 이디니!  
아멜리아 일행으로 진행하면 보스전이 한 번 일어난다

곳에 가면 비오라가 자신의 야망을 달성하게 되었다면서 일행에게 도전을 한다. 이 때, 다미아가 나서면서 자신의 몸이 이렇게 된 것은 비오라의 실험 때문이었다는 사실을 밝힌다.

마지막 층으로 올라간 일행, 수속속해 전진된 마족들을 발견한다

리나: 이런 뭐야?

가우리: 저 여자가 마족을 애완동물로 키우고 있는 건가?

실피르: 그런 건 아닌 것 같은데요.

리나: 서두르자.

(방해하는 줄개들을 물리치고 비오라의 앞에 선 리나 일행)

리나: 당신의 부하는 이미 처치해 버렸어.

비오라: 후훗, 역시 빠르시군요.

리나: 마족같은 걸 잡아서 어쩔 생각이야?

(이 때 건독과 후랑크가 등장한다)

후랑크: 박사, 조사가 끝났다.

건독: 이쪽이다.

비오라: 이것으로 나의 계획이 완성된다... 보시오, 저것을.

리나: 마족을 크게 해서 어찌겠다는거야?

비오라: 걱정할 필요는 없어요. 후훗. 이 장치는 아스트랄 사이드에서 이 세계를 지키는 결계입니다. 이것이 가동하게 되면 마족은 두 번 다시 이 세계에 들어올 수 없게 되죠.

실피르: 그게 정말인가요?

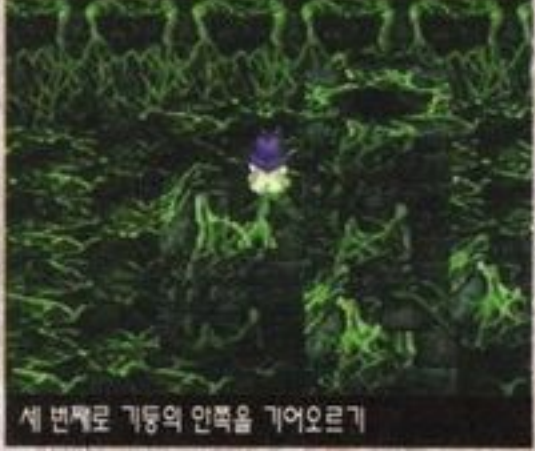
가우리: 마족이 오지 않는다는 건 그녀



첫 번째로 그래픽의 지이



(ボタンがある)  
두 번째로 (더욱더 황당한) 그래픽의 지이



세 번째로 기둥의 안쪽을 기어오르기



석들이 노리고 있는 리나한테는 도움이 되는 것이 아닌가?

비오라: 그 대신, 두 번 다시 마법은 쓸 수 없게 되지요. 쓸데없는 마법 때문에 위험한 마족을 내버려두는 것과 마족이 없는 완전한 세계... 당신들은 어느 쪽을 선택하실 건가요?

리나: 그건...

비오라: 후훗... 정답은 하나로군요. 당신들이 「마법을 쓰고 싶다」는 하찮은 이유로 이 계획을 방해하려는 것이 얼마나 어리석은 일인지 아셨습니까?

가우리: 리나...

리나: .....혹시 그게 정말이라면 나는... 나는.....

다미아: 언니, 소중한 것을 잊지는 않았나요?

(아멜리아 일행이 나타난다)

비오라: 다, 다미아... 또 배반할 생각인가?

다미아: 진실을 말할 뿐. 언니의 과거 실험 성공율은 확실히 2할 이하야.

비오라: 그만둬~!! 듣고싶지 않아~ 듣고싶지 않아!

실패했어. 기본내키는 대로 실험을 했었지.

제르가디스: 생각 없이 큰 기술을 사용하는, 누구하고 닮았군.

가우리: 생각 없이 행동하는 건 좋지 않아.

(리나의 주먹이 작렬!)

리나: 너도 똑같잖아! 일부러 이런 녀석에게 걸려서 실패했을 때는 생각하지 않는군.

비오라: 이, 이학의 진보를 위해서 실험은 필수야!

리나: 무분별한 실험으로 이 세계를 위기에 빠뜨리지마!!!!!!

비오라: 후, 후후... 하지만 나는 지지 않아. 가라! 최종개조 고브린!

리나: 고브린 보호운동이 시작될 정도로 네가 고브린을 모은 거야?

제르가디스: 고브린은 이쪽이 낫겠어!

아멜리아: 앙~ 제가 할 말을 가로채지 마세요.



리나 「...もし、本当にそうなら、あたしは...あたしは...」 고민하는 리나

**8055/최종개조 고브린**

일반 전투 때와 달리 최대 HP가 올라가 있으므로 각 캐릭터의 특기를 사용해서 공격하도록 하자. 이 전투는 아멜리아 일행의 마지막 전투가 된다.

리나: 자, 이쪽도 기합을 넣어서 가는 거야!

비오라: 젠다... 이학아... 원숭이의 마법에게...

리나: 네 행동은 상당히 난폭했지만 근본이 악하다고 생각되지는 않아.

비오라: 원숭이 여자.....

리나: 야! 이제 입닥치지 않으면 때려줄 거야!

비오라: 이미 맞고 있잖아요...

리나: 뭐, 이번에는 다미아를 감시하게 해서 그러저럭 힘내는거지.

다미아: 리나 인버스...

제로스: 아편, 그렇게 된 것인가요.

**8055/비오라, 후랑크, 건독**

적들은 이학의 성에서 싸우던 때와는 달리 HP가 많이 증가했으므로 가끔씩 특기도 사용한다. 하지만 처음부터 특기를 앞세워서 적으로 HP를 반 이상 없앤다면 어느정도 승산이 있다.

비오라 일당과의 최후의 결전

(제로스의 등장)

제로스: 뭐, 저는 어느 쪽이라도 괜찮으니까요. 질난 사람은 나이탓인가, 걱정이 많아서...

리나: 이제 와서 무슨 일? 이미 이 사건은 정리됐어.

제로스: 그것말입니다만, 끝까지 않았어요.

리나: 그런가. 다미아, 비오라를 지켜.

제로스: 역시 리나씨. 잘 알아보시는군요. 하지만 제가 아니에요. 아편, 뒤쪽이 위험해요.

제로스 「それなんですけどね、終わってないんですよ」 언제나 제3자의 입장을 취하는 제로스

**동영상 이벤트**

비오라의 몸에서 마력이 빠져나간다.

비오라: 아, 아...아앗?

(비오라의 몸이 검은 연기로 휩싸인다)

다미아: 언니!

(위로 떠오르던 비오라의 몸에서 마력이 분리된다)

다미아: 언니!

(위쪽으로 올라간 마력은 거대한 봉인석에 흡수되고 마력을 흡수한 봉인석은 곧바로 깨지면서 다른 마족에게 흡수된다)

리나: 저 그림자는, 마족인가?

제로스: 예, 저것은 중급마족 트리갈브입니다. 저것 자체의 공격력은 별 것 아니지만 자신보다 정신력이 낮은 마족을 조종하는 능력을 가지고 있습니다. 뭐, 별 것 아니지만...

리나: 저것이 비오라를 조종했다는 것인가. 하지만 왜 일부러 인간을?

제로스: 지금으로부터 10년 전의 일입니다. 무슨 일이 있었던 것인지 트리갈브는 어떤 분을 조종하려고 했었지요. 어쨌든 그 정도의 마족이 고위마족을 어떻게 할 수는 없었고 모든 힘을 빼앗겨서 아스트랄 사이드에서 쫓겨났었습니다만... 하하하....

리나: 힘을 빼앗긴 마족이 비오라를 조종한 다음, 봉인석을 만들어서 마력을 되찾으려고 했던 것이군.

제로스: 음, 뭐 그렇다고 볼 수 있습니다만... 봉인석 자체의 존재는 하나의 단계에 지나지 않고 그렇게 문제가 되지 않습니다.

리나: 그건 무슨 소리지?

제로스: 즉, 제가 감시를 명받은 것은 비오라씨 본인. 그녀와 그녀를 매체로 하여 마력을 되찾으려 하는 트리갈브였습니다.

리나: 비오라를 매체로 하다니?

제로스: 호오, 이것이 비오라의 마력... 그런 대로 꽤

리나: 잠깐 제로스. 멋대로 지껄이지 말고 똑바로 말을 해라.

제로스: 마도사를 이용하여 봉인석의 힘을 증폭시키는 장치를 알고 있습니까? 그 기묘한 장를 만든 것은... 뭐라고 생각하시나요? 리나씨.

리나: .....음.

제로스: 비오라씨입니다.

리나: 비오라가?

제로스: 마력을 증폭시키는 특수한 능력을 가진 마도사. 비오라씨 자신은 깨달지 못한 것 같았습니다만.

리나: 그거라면 엄청 편한 거잖아.

제로스: 리나씨도 시험해보시겠습니까? 비오라씨의 정신을 완전히 조종하여 자신의 힘을 항상 증폭시키도록 지시하는 것

**비오라 박사의 실험성과**

1. 「시력업의 실험」  
결과: 효과 전무/ 부작용: 눈이 빨갛게 되었다

2. 「청력업의 실험」  
결과: 중이염/ 부작용: 귀가 엘프 모양으로 되었다

3. 「몸을 튼튼하게 하는 실험」  
결과: 대마법력 업, 근력강화/ 부작용: 성장이 멈췄다(리나 정도까지)  
성공률: 18.93%

Dr. Biora의 실험실

「身体・【体を丈夫にする実験】」  
結果: 対魔法力アップ、筋力強化。  
副作用: 成長が止まった(リナのみ)!

다미아는 비오라의 실험으로 인한 희생자 중 한 명이었다

제르가디스: 지금까지 잘도 견뎌군.

아멜리아: 그 때문에 지금 리나씨 정도의 가슴으로... 안됐군요.

다미아: 언니는 옛날부터 칙칙한 연구는



분. 아주 간단하지요.

리나: ..... 거절하겠어.

제로스: 그렇군요. 트리갈브도 자신의 한계를 넘어서는 힘을 언제까지 제어할 수 있을지... 아니, 이미 폭주를 시작하였군요.

리나:!

제로스: 이젠... 조금 엉망이 되는 상황이 되어가는군요. 이대로 트리갈브를 내려두면 고위마족 정도의 힘을 손에 넣을 지도 모릅니다.

리나: .....

제로스: 자, 리나씨. 어떻게 할 건가요? 매력 증폭기인 비오라씨를 죽이면 그만큼 트리갈브의 힘도 줄어들겠지만 뭐, 이 상태로는 100년 정도 걸릴 지도 모르겠지만요... 역시 빠른 해결을 원하십니까?

리나: 너란 녀석은 정말 성격이 나쁘군.

제로스: 대단히 감사합니다. 자, 저의 일은 여기까지입니다. 나머지 일은 여러분께 맡기겠습니다.

(사라져 버리는 제로스)

리나: 잠깐! 한 마리 정도는 해치우고 가!

제르가디스: 아니, 아무래도 한 마리인 것 같아.

리나: 예?

리나: 저게 외부로 나간다면 큰일이야.

가우리: 가자!

### 동영상 이벤트

실피르: 저도!

제르가디스: 다미아, 아멜리아! 서둘러!

다미아: 알겠단!

아멜리아: 기다려주세요~~

리나: 무슨 파워지? 공간이 흔들리고 있어! 모두들! 조심해! 간다!!

실피르: 가우리님, 무사해서 다행이에요.

가우리: 실피르도 잘 싸웠어.

리나: 둘다 잘했어. 설마 합체하리라고는 생각 못 했어.



원지 SRX의 모습을 연상시킨다

### BOSS/도적

최종보스인만큼 이제까지 등장했던 보스와는 비교할 수 없을 정도로 강력하다. 여기까지 게임을 진행했다면 리나의 라그나 블레이드를 사용할 수 있을 것이다. MP를 실피르와 리나로 채우면서 라그나 블레이드를 사용하고 가우리는 직접 공격을 계속 하도록 하자. 보스는 주로 가우리를 공격하는데 가우리의 레벨이 46 이상이라면 간단하게 무찌를 수 있다. 추정HP는 5000이상.



리나는 라그나 블레이드, 실피르는 회복, 가우리는 직접공격을 반복하자

가우리: 리나, 일어설 수 있어?

리나: 어어? 그만두라고~

가우리: 예, 하지만 나... 지금 떨고 있다구.

리나: 싸우지 않는 실피르쪽이 떨고 있잖아. 어쨌든 내려줘!

실피르: 저는 괜찮으니까.

가우리: 봐, 괜찮다고.

리나: (바보로군)

리나: 다미아...

다미아: 살아있어.

일행: 앗.....

비오라: 자... 지금까지 뭘 하고 있었던 거지. 긴, 길고 긴 꿈을 꾸는 것 같아.

다미아: 언니!

비오라: 당신의 얼굴, 왠지 ... 그런가, 네 작은 동생하고 닮았는데, 올해로 6살이 되는 다미아라고...

건독: 선생님, 다친 곳은 없나요?

후랑크: 우리들, 살아있어. 개조성공. 선생, 지킨다.

비오라: 아, 안녕하세요. 저, 죄송하지만 누구신가요?

건독: 리나 인버스! 선생님은 어떻게 된 거야?

리나: 비오라는 오랫동안 마족한테 조종당하고 있었어. 현재 비오라에게는 그 이전의 기억밖에 없어. 마족과 만나기 전의 아주 오래 전의 기억밖에...

건독: 그, 그런 것을... 선생님! 저예요!

건독이에요!

후랑크: 저의 일을 기억하지 않아요? 선생님의 친구인데. 너무 슬퍼요.

비오라: 그렇게 슬픈 얼굴하지 말아요. 저하고 당신은 금방 친구가 될 수 있어요.

리나: 해해해.

비오라: 하지만 후랑크씨의 개조, 아주 멋진 걸요. 관찰할 수 있게 해줘요.

리나: 쿵, 왠지 상당히 걱정되네. 하핫~ 좋은 해결 방법이 생각났어. 그렇지, 이것 밖에 없어!

아멜리아: 그건 비오라 일당을 악의 길로부터 갱생시키는 것이군요. 아아, 그런 멋진 일을.

리나: ...조금 다른 느낌이 들지만 뭐, 이런 것일까 흐음, 우리 고향의 언니한테 말겨두는 거야.

리나: 알았지? 비오라. 당신은 지금부터 네 언니밑에서 수행하는 거야.

리나: 열심히 수행해서 그 잘못된 근성을 확실히 뜯어 고치는 거야. 그리고 이번 이야말로 진정한 인간으로 성장하는 거지.

다미아: 리나씨의 언나...



비오라에게 걸려있던 저주기 풀렸다



다미아 「리나さんの娘上...」  
피어갠넌가?

아멜리아: 그, 그것은?  
제르가디스: 사람 누나인가?  
실피르: 리나씨하고는 다른 언나...  
가우리: 하하하. 살아서 돌아간다면 좋겠지.

### 동영상 이벤트

일행이 리나를 약올리자, 리나가 화를 내며 이들을 향해 드래곤 슬레이브를 발사한다!

리나: 이 녀석들!!

리나: VICTORY~♡ P



즐거운 결말





패밀리 레스토랑에서 펼쳐지는 아기자기한 러브스토리!

# Pia Carrot에 잘 오셨습니까!! 2

이미 PC판으로 상당한 인기를 모은 피아2가 새턴으로 이식됐다. 세간에서는 초월이식이었다는 소문이 돈 새턴용 피아2에 비하면 상당히 실망스러운 부분도 있지만 피아의 팬이라면 한번쯤 해보는 것이 좋을 듯. 과연 피아 캐러트는 몇호점까지 생길 것인가?

제작사 : NEC인터세벌  
장 르 : 연애 육성 시뮬레이션  
발매일 : 10월 8일  
발매가 : 7,200원

그래픽	■■■■■■■■■■
조작감	■■■■■■■■■■
스토리	■■■■■■■■■■
연출	■■■■■■■■■■
사운드	■■■■■■■■■■
소장가치	■■■■■■■■■■

# Pia キャラクタ ようこそ!! 2

## PC용과 달라진 점

### ♥♥♥ 프롤로그

나는 고교시절 마지막 여름 방학을 멋지게 장식하기 위해 젊은이들 사이에 인기가 좋은 피아 캐러트이라는 패밀리 레스토랑에 아르바이트를 결정했어. 친구인 신지의 사촌누나가 그곳의 매니저라서 마침 연줄이 닿았던 거지. 드디어 면접을 보러 가는 날. 신지녀석이 약속시간에 늦는 바람에 급히 달려가다 웬 여자아이와 부딪히고 조금은 즐거운 사고가 일어났어. 그런데 이 여자애가 얼굴은 예쁘데 성격이 영 아니라서... 난 완전히 치한으로 몰려버렸다구. 제길 자기는 썬턴트에 애인 모집이라는 쪽지나 넣어 가지고 다니는 주제에! 하긴 저 성격이면 애인이 생길 리가 없지. 그 여자에 덕분에 많이 지체됐지만 아무튼 면접시간에 맞춰 캐러트로 갔지. 그런데 아뵤 수가 아까 부딪힌 여자애도 여기서 아르바이트를 하게 된 거야. 신지녀석은 면접에서 떨어지고 주 2일만 나올까 생각했는데 내 부주의로 주 6일이나 일을 하게 돼버렸잖아! 다행히 기숙사에서 생활하게 되어서 교통의 부담은 줄었지만 앞으로 난 어떻게 되는 걸까?

물론 달라졌다. 어떠한 18금 게임이라든가 유아용 버전으로 바꿀 수 있는 기술력을 가진 NEC의 이식작이니 오죽하겠는가? 하지만 사실 피아에는 H신이 그다지 큰 비중을 차지하지 않으므로 순수하게 스토리만 즐기는 것으로 충분하다(조금 아쉽지만). 그 외에 인터페이스가 많이 바뀌었다. 저연령층을 위한 배려인가? 커맨드가 모두 영어에서 일본어로 바뀌었다. CD2장으로 구성되었다. 물론 1장은 오마케 CD라는 상술의 산물이다. 그리고 무엇보다 중요한 것은 대사 넘기기 버튼이 생겼다

는 것! 그리고 신캐릭터가 1명 추가되었다. 그리고 좀 자잘하게 들어가면 캐릭터 그래픽의 위치가 중앙으로 옮겨졌고 미나의 평상복 리본 색깔이 바뀌었고...에...또...아무튼 결론은 전작과 크게 달라진 게 없다는 것(...당연한가).



뭔가 정돈된 느낌



## 어떻게 플레이하는가?

우선 CD케이스를 열고 게임CD를 세턴에 넣는다. 그리고 세턴의 전원을 넣으면! 놀랍게도 아무 것도 안보이던 TV화면에 세턴의 로고가 나온다. 너무나 갑작스런 반응에 놀라지 말고 신중히 패드를 누르면(...픽!...죄송). 게임의 목적은 여느 연애 시뮬레이션처럼 대상인 여성에게 접근, 고백하면 된다. 하지만 그녀들도 보는 눈이 있는지라 평범한 남성은 싫어한다. 즉, 아르바이트를 하면서 주인공 자신의 능력을 갈고 닦아 그녀에게 어울리는 남성이 되는 것이 중요하다. 이를 위해서 수많은 수행의 장이 준비되어 있

으니 주인공은 아르바이트를 하는 1달 동안 열심히 수행에 정진해야 한다. 수행은 캐럿과 기숙사에서 행해지며 캐럿에서의 수행은 매주 목요일 스스로 정하게 된다. 각 수행의 1회 당 결과는 다음과 같다.



웨이터는 중요한 수행이다

(수치 10은 당근 한 개를 의미한다)

아르바이트행동	용모	상능함	근성	학력	체력	몸상태
웨이터	△8	△2				
캐셔	△5	△2		△3		
요리		△5	△5			△3
재료준비			△3			△5
접시닦기		△3	△8			
청소		△3	△3		△2	
창고정리			△10		△4	
공부				△10		▼2
조깅			△2		△10	▼3
휴식						△30
잡지를 산다	△7					
이동, 전화						▼3

\* 아르바이트에 갔다오는 것으로 몸상태▼5(체력이 늘면 몸상태의 감소량이 줄어든다)

## 미니 게임에 대하여

피아는 조금 지루한 게임일 수 있다. 몇 명의 캐릭터를 공략하다보면 언제나 같은 일과를 반복해야하기 때문이다. 그래서 존재하는 것이 미니게

임! 전작에서도 미니게임은 좋은 반응을 얻었다. 우선은 이 미니게임들을 얻어야하는데 입수 과정은 다음과 같다.

동인 소프트웨어 1 <퍼즐게임>	8월 17일 코미케회장에서 얻는다
동인 소프트웨어 2 <트럼프 게임>	초카사의 학년을 맞추면 얻을수 있다
동인 소프트웨어 3 <카지노 게임>	8월 16일 오전 코미케 회장에서 얻는다
동인지 <우주제일의 괴뢰사(傀儡師)>	신지에게서 받는다
동인지 <타로는 사랑의 큐피트>	미키코 공략 시 얻는다

동인 소프트웨어의 경우는 준비된 CG가 있으므로 다 모아두자. 카지노 게임의 경우는 점수가 300씩 올라갈 때마다 총 6장의 CG를 얻게 되는데 1200점부터 나오는 CG는 그다지 모을만한 것이 못된다.



필자는 '통곡'으로 단련되어 있어서 쉽게 풀었다

이쪽이 점수 얻기에 더 수월하다

## 각 캐릭터의 스케줄 표

PHILOFANOT SCHEDULE							
	月	火	水	木	金	土	日
店長	○	○	X	○	○	○	○
凉子	○	X	○	○	○	○	○
葵	X	○	○	○	X	○	○
あずさ	○	○	X	○	○	X	○
美奈	○	○	○	X	○	○	X
早苗	○	○	○	X	X	○	○
莉	○	X	○	○	○	○	X

위에서부터 점장, 료코, 아오이, 아즈사, 미나, 사나에, 준이다.

## 타마란에 대하여

8월 1일 이후로 역전(驛前)에 2회 이상 가면 어디선가 이상한 소리가 들리는 걸 알 수 있다. 그냥 잘못 들은 걸로 치부하면 그만이지만 만일 확인을 해보면 타마란이란 여자 점술사를 만나게 된다. PC판에서도 있었지만 그녀는 각 여성들의 마음을 점쳐주는 역할을 하고 있다. 전작의 루미와 같은 역할이랄까? 역시 돈이 드는 것에는 변함이 없다. 1회 점을 보



타마란권 10장을 모으면...

는데 1000엔 씩(...비싸다). 시간이 있다면 한 번쯤 점을 보는 것도 좋을 것이다. 사실 아는 사람은 다 알겠지만 그녀는 점 이외의 특별 서비스도 실시하고 있다. 점을 볼 때마다 주어지는 타마란권을 모으면 후후후...





# 캐릭터별 공략

공략은 각 캐릭터 별로 되어 있다. 아래의 표들은 어디까지나 참고사항이라는 것을 명심하자. 이벤트 날짜가 약간씩 틀릴 수 있다는 얘기다. 우선은 모든 CG를 모을 수 있도록 해 놓았다. 똑같이 보고 따라하면 되겠지만 좀 지켜볼 것이다. 어디까지나 참고사항!



**히노모리  
아즈사  
(日野森あずさ)**

신장: 157cm  
B83 W58 H85(추정)  
생일: 7월 1일  
혈액형: O형



히로인이다... 보통 이런 성격은 조연급인데... 참는 수 밖에...

SEGA SATURN

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			이동-아즈사의 방/초인종을 누른다(押ひける)		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(帰ってる)/그녀따위 전혀없다(彼女なんて)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(帰ってる)/이동-아즈사의 방/안녕하고 말을 건다(おはよう)				
7월 29일(화)	휴식	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진입니다(まだまだ)	본점에서 배송되는 사람은 어떤 사람입니까(本店から)	
7월 30일(수)	이동-주책가/그림 가습기까지 인쇄해 줄께(じゃあ 葉まで)	창고정리		미나	
7월 31일(목)	조깅	창고정리		뭘든 열심히 해보겠습니다(なんとかな)/로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까(子さん)	
8월 1일(금)	공부/텔레비전 정도는 켜놓아요(押電〜ま)/형상 가는 길을 건다(い、なにが)	웨이터		아즈사	오늘은 봐 주세요(すみません、)
8월 2일(토)	공부	웨이터			
8월 3일(일)		OFF	이동-캐쉬/의식하고 있는 건 틀림없다(勘定して)		
8월 4일(월)	휴식	재료준비	음, 2학년생?(うへん、2年生かな?)	아즈사	영 영영?(ん、おんおん?)
8월 5일(화)	조깅	재료준비	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の)/아즈사	아즈사	
8월 6일(수)	이동-아즈사의 방/물론 가는 길로 정하지(もちろん)	웨이터		미나	그건 오해야(それは誤解)
8월 7일(목)	공부	웨이터		아 예 바로 웃잖아입고 오겠습니다(あ、はい、すくに)	
8월 8일(금)	조깅	창고정리	확인할 필요 없다(確認いなく)	배가 고프니까 먼저 목을(あなかが空い)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	공부	OFF	휴식		
8월 11일(월)	이동-캐쉬/잠을 수 있을 때까지 도전한다(徹れるまで)	캐시		아즈사	
8월 12일(화)	조깅	캐시			
8월 13일(수)	미나 부탁해(美奈ちゃん)/실은 가지고 있습니다(진짜)(眞は持っている)(ほんと)	여행	이동/아즈사를 찾으러 간다		이동
8월 14일(목)		여행	이동/아즈사를 찾으러 간다/아즈사를 찾아간다		이동
8월 15일(금)		여행			이동-축제/히노모리인가?(日野森なの?)
8월 16일(토)	이동-아즈사의 방	웨이터			있어한다(興きる)/아침까지 미사조(朝まで)/여기에서 고백한다(ここで)/가게에서 일하고 있다(お店でいて)/아마 자고 있을 겁니다(たぶん)
8월 17일(일)	이동-아즈사의 방/물러 세운다(日野森を呼び)	OFF			아마도 없다고 생각해(たぶん)
8월 18일(월)	이동-아즈사의 방	캐시		아즈사	
8월 19일(화)	공부	캐시		아즈사	
8월 20일(수)	조깅	캐시		아즈사	나도 히노모리를-(オレも)
8월 21일(목)	이동-아즈사의 방/신지를 어떻게 생각해(眞士のこと)	캐시			
8월 22일(금)	이동-아즈사의 방	캐시		아즈사/여 기다리고 있을께(かかった、ぞろ)/벤치에라도 앉는다(ベンチにでも)	
8월 23일(토)	공부	캐시			
8월 24일(일)		연수여행	이동-신장(ロッジ)으로 간다		
8월 25일(월)	이동/아즈사와 이야기한다				연수여행이동/알겠습니다 어디라도 따라가겠습니다(わかりました)/꼭 데려가 주세요(ぜひ お供)/이름에서 그만둔다(それくらい)
8월 26일(화)		연수여행			휴식/이젠 히노모리를 놓지 않는다(もう 日野森を)/내가 무슨 짓을(オレどうかし)
8월 27일(수)	조깅	OFF	공부		
8월 28일(목)		캐시			전환-신지



프에 락 당근치



역시 이로운답게 놀라운 능력을 원한다

프로그의 사건으로 관계가 서먹서 먹하다. 초반의 찝찝함에 공략의 필요성을 못 느끼게 될 수도 있다. "너 말고도 여자는 많아!" 라는 생각을 가지면 공략은 불가능하다. 하지만 끊임 없이 접촉하다보면 '고생 끝의 낙'이 오는 법. 여러가지 패러미터를 올려야만 한다. 강제 아르바이트인 창고정리로 근성과 체력은 어느 정도 올라가니 학력과 용모에 신경을 쓰자! 아르바이트는 여러가지 패러미터가 올라가는 캐서로! 물론 여동생 미나에게도 잘 대해줘야만 한다(연애의 기본이다. 훗!). 엔딩을 보면 알겠지만 두 사람은 결국 용기가 없었던 것뿐이다. 이런 커플이 주위에 피해를 입히는 타입이라자... 불쌍한 신지.

7/27

우선은 태도를 결정하자. 필자는 그녀가 마음에 안든다. 그래도 공략을 위해!



이오이는 연희 담당이다

7/30

오전에 주택가로 가면 미나를 만난다. 처제(?)에게 잘 해주는 건 당연하다

8/5

최상의 연애 아이템(!). 카오루 등장! 이 후 카오루는 주인공과 각 캐릭터들의 사랑을 이어주는 큐피트 역할을 맡는다. 이 날은 당연히 아즈사를 부른다.



모양예를 엿볼 수 있다

8/12

남자 손님에게 곤욕을 치르고 있는 그녀를 구해내자! 이 사건을 기점으로 아즈사의 태도가 바뀌게 된다. 고마운 남자 손님 A, B.



이 녀석들 그 여자 성격 알면 놀랄 걸?

그녀를 더 혼란스럽게 만들다니! 나 자신의 의지와는 상관없이 없다는데 더 화가 난다.

이 게임은 자유도가 적어!

8/25

아즈사 공략의 대망의 날(대망의

날이란 건 알아서 해석하시길)! 신지의 데이트 신청을 어떻게 해야할 지 의논하러 온다. 여전히 멍청한 주인공은 태도를 결정하지 못한다.

하지만 여기서 성급하게 그녀와 서로의 기분을 확인하는 행동을 취하면(너무 말들린다고 화내지 마세요. 분명 이전 NEC식 표현이예용. 자막에도 그렇게...) 공략은 물거품이다. 조금해하지 말자. 아직 시간이 남아있다. 그래도 볼 건 봐야...세이프 필수!

8/17

데이트다...알겠는가? 이젠 되돌아올 수 없다.

8/20

신지가 아즈사에게 추근댄다. 아즈사에 대한 자신의 기분을 말하고 싶지만...아직은 우정이 소중한다는 것인가(뒤편 선택문이 나오는 거야)?

8/22



넌 맞어도 씨!

일이 끝나고 아즈사가 공원에서 기다리라고 한다. 운명의 날이 왔군. 그녀의 입에서 나온 청천벽력같은 말. 신지 이 녀석! 하지만 더 화가 나는 건 주인공의 행동이다. 바보같은 녀석!

8/28

독특하게도 신지에게 전화를 걸어 야 엔딩을 볼 수 있다. 자, 친구 나의 마음은 이렇다네! 한 대 맞기는 하지만 신지는 아즈사에게 편지 한 장만 남기고 물러난다. 훗 고마우이.



용서해줘 친구

"자신의기분을 속이지말것.

힘내요아즈사!!

P·S 그래 그래. 눈앞의 남자 얼굴이 조금망가져 있을지도 모르지만 그때 용서해 달라구. 그럼 안녕."







표에 찍은 당근치



문제는 상냥함

아즈사의 동생이다. 이 자매는 왠지 필자 취향이 아니다. 준 히로인급이지만 상냥함만 올리면 된다. 따라서 아르바이트는 웨이터 중심으로 나가자. 근성이나 체력이 눈에 띄게 약하신 분들을 위해 오전 아르바이트도 8/20일부터 할 수 있다. 일단은 오전중에 전화를 3번 이상해서 미나의 공부를 가르쳐주는 것이 공략의 출발점. 그렇게 되면 수영장 데이트도 가능해지고 결국 사제지간에서 좀 더 발전적인 관계로...(아~ 내가 왜 이러자...) 한 가지 알아둘 사실! 게임센터에서 인형을 3개 이상 모으면 8/8일 츠카사나 미나에게 선물할 수 있다. 하지만 미나는 CG가 없다. 보답을 바라지 않는, 마음으로부터의 선물이라 생각하자.

8/4



심각한 얼굴도 귀엽다

꾸준히 오전중에 미나에게 전화를 걸었다면 결실을 맺게 된다. 자, 사제지간에서 출발! 우선은 친오빠같은 관계로!



키오루 이벤트. 같이 온다...

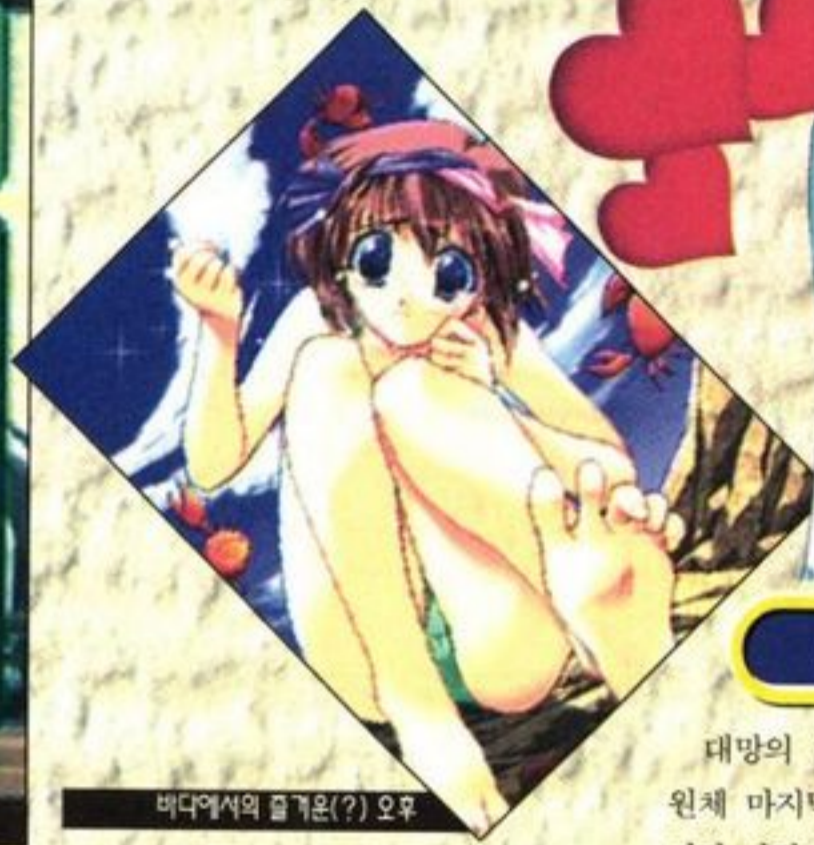
8/8

아르바이트 후에 일어나는 시식 이벤트. 당연히 디저트를 선택한다. 지금은 미나 공략 중이므로, 한가지 말해두자면 이후의 캐릭터 공략에서도 표에는 디저트만을 강요하고 있는 것을 알 수 있을 것이다. "식사는 기분 좋게." 그다지 보고싶지 않은 아즈사의 얼굴보다는 이쪽이 나올 거라는 필자의 배려다. 아즈사 싫대 싫어!

8/10

오전중 공부를 봐주는 이벤

트에 이어서 수영장으로 데이트! 이쯤 오면 반은 넘어온 셈이다. 미나는 주인공에게 상냥한 오빠가 되어달라는 쪽지를 건네준다. 훗...오빠인가.



바다에서의 물개운(?) 오후

8/25

미나 공략에서 가장 중요한 이벤트다. 연수여행 도중 버려진 강아지를 줍게되는 미나. 일찍 부모님을 잃은 그녀는 강아지의 처지가 너무나 불쌍해 밤늦게까지 강아지 주인을 찾아주려다 산장 근처에서 실족하고 만다. 이 때문에 모든 일행이 미나를 찾느라고 발각 뒤집어진다. 아무튼 산장으로 가서 미나를 구조하는 것이 중요. 그런데 그 강아지 버려진 줄 알았는데, 주인이 나타난다. 흠, 왠지 유치한 스토리.



8/27

대망의 날이다. 미나가 찾아온다. 원체 마지막이란 말을 싫어하는 그녀지만 아직 주인공과 헤어지는 것이 슬픈 이유를 모르는 듯하다. 그 이유는 사랑 때문이라는 것을 가르쳐주자. 이제 미나는 여동생 같은 존재가 아닌 한 사람의 여자로 주인공 앞에 서게 된다. 선생님에서 오빠로 그리고 그이까지...



아직도 오빠인가?



아즈사는 기계 약이다





**에노모토 츠카사**  
( 榎本つかさ )

신장: 156cm  
B80 W57 H81(추정)  
생일: 6월 29일  
혈액형: AB형



밝고 건강한 코스프레 걸, 천작 유키코와는 대조적이다. 함께 게임을 즐길 수 있는 게이머가 꿈꾸는 이상형일까?

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(帰ってる...) /그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて...)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(帰ってる...) /공부/인생하고 일을 건다(おはよう...)				
7월 29일(화)	전화-미나	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진땀니다(まだまだ...)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から...)/미나	
7월 30일(수)	이동-게임센터/캐치	창고정리		미나	
7월 31일(목)	이동-게임센터/캐치	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか...) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?( 子さん...)	
8월 1일(금)	이동-게임센터/캐치/형상 가는 길을 간다(やなぎが...)	웨이터		곧바로 돌아간다	오늘은 봐 주세요(すみません...)
8월 2일(토)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요(平気...)	웨이터			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	공부	요리	음, 2학년쯤?(うん, 2年生かな?)	곧바로 돌아간다	명, 명명?(わん, わんわん?) / 물론 OK야(もちろん...)
8월 5일(화)	조깅	요리	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の...)/츠키사	츠키사	
8월 6일(수)	이동-츠키사의 방/대전에는 조금 자신있다(自信...) /커맨드 미스인 착한다(コマンドミスの...)	웨이터		츠키사	
8월 7일(목)	공부	웨이터	음, 어쩔 수 없지(ううん 仕方ないよ)	아 예 바로 옷갈아입고 오겠습니다 (あ, はい, すぐ...)	물론 참가하기로 하지(もちろん...)
8월 8일(금)	이동-게임센터/츠키사에게 선물한다	창고정리	확인할 필요 없다(確認...)	그렇다면 디저트를 사식하겠습니다(それでしたら...)	
8월 9일(토)	이동-츠키사의 방/어떤 의상? 재킷(どんな衣装...) /그건 좀...(それはちょっと...) /귀여워 잘 어울려!(可愛いよ...)	창고정리			
8월 10일(일)	공부	OFF	조깅		
8월 11일(월)	이동-역전/잡지	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 12일(화)	이동-역전/잡지	캐시			
8월 13일(수)	아, 내가 불러 올게(あ, オレが...) /실은 가지고 있습니다(진짜)(俺は持って...)(ほんと)	여행	이동/츠키사를 찾으러 간다/음, 귀엽다고 생각해(うん, 可愛と...)		이동
8월 14일(목)		여행	이동/츠키사를 찾으러 간다		이동
8월 15일(금)		여행			
8월 16일(토)	이동-역전/잡지	웨이터			일어난다(起きる)/아침까지 미시조(朝まで...)/여기에서 고백(ここで...) /가게에서 일하고 있다(お店で...)/아마 자고 있을 겁니다(たぶん...)
8월 17일(일)	이동-코미케 회장/츠키사를 만나러 간다(つかさに...)	OFF	이대로 회장에 남는다(このまま...)		
8월 18일(월)	이동-츠키사의 방	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 19일(화)	이동-츠키사의 방	캐시		츠키사	
8월 20일(수)	휴식	캐시		츠키사/나도 없어...(オレもいない...)	
8월 21일(목)	이동-츠키사의 방	요리			
8월 22일(금)	이동-츠키사의 방	웨이터		츠키사	
8월 23일(토)	공부	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동-노천온천으로 간다		이동/알겠습니다 어디라도 따라가겠습니다(わかりました...) /꼭 태러가 주세요(ぜひ お供...)/이름에서 그만둔다(それくらいに...)
8월 25일(월)	이동/츠키사와 이야기 한다/음, 함께 아르바이트를 계속하고 싶어(うん, 一緒...)	연수여행			정말로 나라도 괜찮은거야(体 になれて...) /누구라도 처음은 그런거야(誰だって...)
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	이동-츠키사의 방	OFF	조깅		
8월 28일(목)		캐시			이동-츠키사의 방



표어 따른 당근치



그저 그런 정도



구도기 멋진 CG... 별 뜻은 없다

전작 유키코의 취미에 루미의 성격을 합친 듯한 캐릭터다. 일단 8/4일부터 만날 수 있으니 그전에 패러미터에 만반의 준비를 해두자. 오전중 자주 이동해야하니 체력과 몸상태에도 신경을 써야한다. 다른 캐릭터와 마찬가지로 용모와 상냥함을 중시한다. 특히 용모는 츠카사의 콘테스트 결과에 영향을 주니 잡지 등으로 미리 올려두는 것이 좋다. 아르바이트 역시 웨이터와 캐서 중심으로 가자. 앞에서 말했지만 8/8일에는 인형을 선물할 수 있다. 캐치는 랜덤으로 걸리니 세이브를 해두고 3개 이상 모으자.

8/6

게임센터에서 데이트!...부럽다. 대전에서는 봐주는 것이 남자의 미덕. 덧붙이자면 대전게임이 PC판과는 다르게 꽤 난이도가 올라갔다는 점. 등장 캐릭터도 하오마루로 바뀐다.



간혹 이런 시끄러운 이음매들이 있다

8/17

절대 빠질 수 없는 코미케 이벤트. 물론 동인 소프트도 얻을 수 있다. 오후에도 회장에 남아 있어야 코스프레 콘테스트를 볼 수 있다. 이때 주인공의 용모가

당근 7개 이상이면 츠카사는 우승의 영광을 안게된다. 어찌서 주인공의 외모가 영향을 주는 것인지?



우승했다

8/21

자신의 코스프레 모습만을 봐주는 사람들에게 상처받은 츠카사. 아르바이트도 조퇴해 버린다. 저녁에 츠카사의 방으로 가서 위로해주는 주인공. 이제 되돌아 올 수 없는 다리를 건넌 것이다.

8/26

대망의 날. PC판과는 선택문이 조금 틀리다. 그래도 달라지는 건 없다. 츠카사는 진정한 자신의 모습을 봐주는 사람에게 사랑을 느낀 것...

그런데 어찌서 코스프레 차림으로...난 변X가 아니란 말이다!

8/4

드디어 나타나 는 츠카사! 학년을 맞추면 동인 소프트2를 얻을 수 있다.



키오루 이벤트. 역시 스킵하는...

코스프레는 츠카사의 즐거움!







**미나세  
아오이  
(皆瀬 葵)**

신장: 164cm  
B92 W61 H93  
생일: 5월 26일  
혈액형: O형



누가 그녀를 알콜 중독에서 구해낼 것인가!

SEGA SATURN

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			이동-캐럿/점장에게 인사해 돌아 해서(店長さんに...)		이동/취내는 얼굴도 꽤 귀엽다(帰ってる...) /그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて...)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(帰ってる...) /이동-아오이의 방/안녕하고 말을 건다(おはよう...)				
7월 29일(화)	이동-아오이의 방	창고정리	아직이에요, 이제부터가 잔입니다(まだまだ...)	본점에서 배송되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から...)/아오이	
7월 30일(수)	이동-아오이의 방	창고정리		아오이	
7월 31일(목)	이동-아오이의 방	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか...) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん...)	
8월 1일(금)	휴식/항상 가는 길을 건다(いやになら...)	캐서		점장	괜찮습니다. 화정은 어딤니까?(大丈夫です...) /하루정도는 괜찮아요(一日くらい...)
8월 2일(토)		캐서			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	이동-아오이의 방/비밀엄수(秘密厳守...)	요리	음, 2학년쯤?(うへん, 2年生かな?)	점장	영 명영?(おん, おんおん?) / 물론 OK야(もちろん...)
8월 5일(화)	이동-캐럿	요리	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の...)/아오이	아오이	
8월 6일(수)	이동-아오이의 방/물론 오늘은 이기겠어요(もちろん...)	웨이터		아오이	
8월 7일(목)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平氣〜き...)	웨이터		아 예 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あはいすくに...)	
8월 8일(금)	이동-아오이의 방/사, 상당히 어지러져 있네요(ただら...)	창고정리		그렇다면 디저트를 사식하겠습니다(それでしたら...)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			물론 참가하기로 하지(もちろん...)
8월 10일(일)	이동-아오이의 방/사실은 아오이씨를 좋아합니다(体は...)	OFF	이동-캐럿		
8월 11일(월)	공부	캐서		곧바로 돌아간다	
8월 12일(화)	공부	청소			
8월 13일(수)	미나 부탁해(美奈ちゃん...)/살은 가지고 있습니다(진짜)(眞は持って...(ほんと))	여행	이동/아오이를 찾으러 간다		
8월 14일(목)		여행	이동/아오이를 찾으러 간다		이동
8월 15일(금)		여행			이동
8월 16일(토)	이동-아오이의 방	웨이터			일어난다(起きる)/아침까지 미시조(朝まで...)/여기에서 고백한다(ここで...) /가게에서 말하고 있다(お店でいて...)/지금 같이 있으니까(今、一緒...)
8월 17일(일)	공부	OFF	이동-캐럿/살은 아오이씨를 만나러(眞は...)		
8월 18일(월)	공부	캐서		곧바로 돌아간다	
8월 19일(화)	공부	요리		아오이	
8월 20일(수)	이동-캐럿/말해주세요요(任せてください)	청소		아오이/용기를 내서 말을 걸어본다(勇氣を...) /점장의 일기군요(店長さんの...)	
8월 21일(목)	이동-캐럿/도와주자(お手い...)	웨이터			
8월 22일(금)	이동-아오이의 방/계속하고 싶다고 생각하고 있습니다(續けていき...)	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 23일(토)	조깅	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동-노천온천으로 간다/물론 확실하게 기억하고 있습니다(もちろん...)		이동/알겠습니다. 어디라도 따라가겠습니다(わかりました...) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供...)/이름에서 그만둔다(それくらい...)
8월 25일(월)	이동-아오이와 이야기 한다	연수여행			이동
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	조깅	OFF	이동-아오이의 방		
8월 28일(목)		캐서			이동-아오이의 방



포이 맥클 당근치



용모의 상냥함이 중요

상냥하고 친절한 누님이다. 마치 이웃집 누나같은 분위기를 풍기지만 필자주변에 이런 누님은 눈씻고 찾아봐도 없다. 털털하고 남자처럼 화끈한 성격을 가진 터프 걸 같기도 하지만, 점장과 대화할 때를 보면 역시 여자다운 일면도 보여준다. 언제나 술에 절어서 정상적인 모습을 보여주는 때는 많지 않다. 역시 외모와 상냥함 중시! 공략의 포인트는 그녀의 기분에 맞춰주는 것. 일단 연회에는 다 참가하는 것이 기본이다. 오전중 방으로 찾아가면 함께 빠짱코에 갈 수 있다. 의외의 시간에 캐럿에서 만

나는 일이 있으니 놓치지 말자. 그 이외에도 자주 방으로 찾아가야 하니 역시 체력과 몸상태에 신경 쓰자. 시간이 나면 올리기 힘든 학력을 집중적으로!



이 여자는 술만 마셔대는군



완전 무방비 상태

8/4

꾸준히 방으로 찾아갔다면 함께 빠짱코에 갈 수 있다. 역시 그녀다운 행동이지만...저녁에 점장과 이야기를 나누면 결혼한다는 얘기를 들을 수 있다. 전작의 주인공이었던 점장. 대체 수많은 여자들 중 누구와 결혼하는 건지.



키오루 이벤트. 아오이는 영...

8/21

아오이가 점장에게 자신의 마음을 밝히고 결혼을 속하해준다. 음. 그것이 어론다운 행동이지. 자 이제 주인공 공이 나설 차례다. 하지만 나설 것도 없이 아오이가 접근해 온다. 연수여행 마지막 날 밤에 방으로 찾아오라는 말을 남기는 아오이. 역시 누님은 화끈하다니까.

8/10

아오이의 점장에 대한 기분을 어느 정도 눈치채고는 있지만 오전중 아오이의 방으로 과감하게 고백을 해보자! 물론 그녀는 농담으로 치부해 버리지만 이때부터 그녀에게 심경의 변화가 일어나기 시작한다. 기습작전은 성공적!

8/10

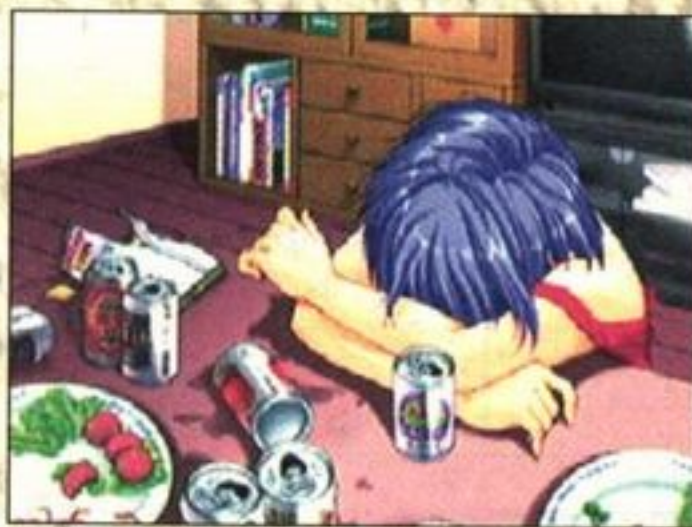
아오이와 료코의 공통 이벤트. 다른 캐릭터 공략중에도 나오지만 직접 영향을 받는 것은 이 두사람이다. 술자리에서의 고백은 무의미하다고 하지만 술의 기운을 빌어 용기를 갖고 고백해버리자. 의도와는 다르게 료코가 들러붙지만 지금은 아오이 공략중! 흔들리지 말자.

8/25

부푼 마음을 가지고 방으로 찾아가자. 그러면 27일 오후에 방으로 찾아오라는 말을 한다. 누굴 놀리나. 좋다. 2일 정도는 기다릴 수 있다.

8/27

드디어 대망의 날! 약속대로 방으로 찾아가자. 그러면 기다린 보람이...별로 없다(?)



이제 점장은 잊어버려요 누님





## 후타바 료코 (双葉 凉子)

신장: 158cm  
B85 W58 H86(추정)  
생일: 10월 20일  
혈액형: AB형



어른의 매력은 어디로 갔나?...시호를 돌려줘!

SEGA SATURN

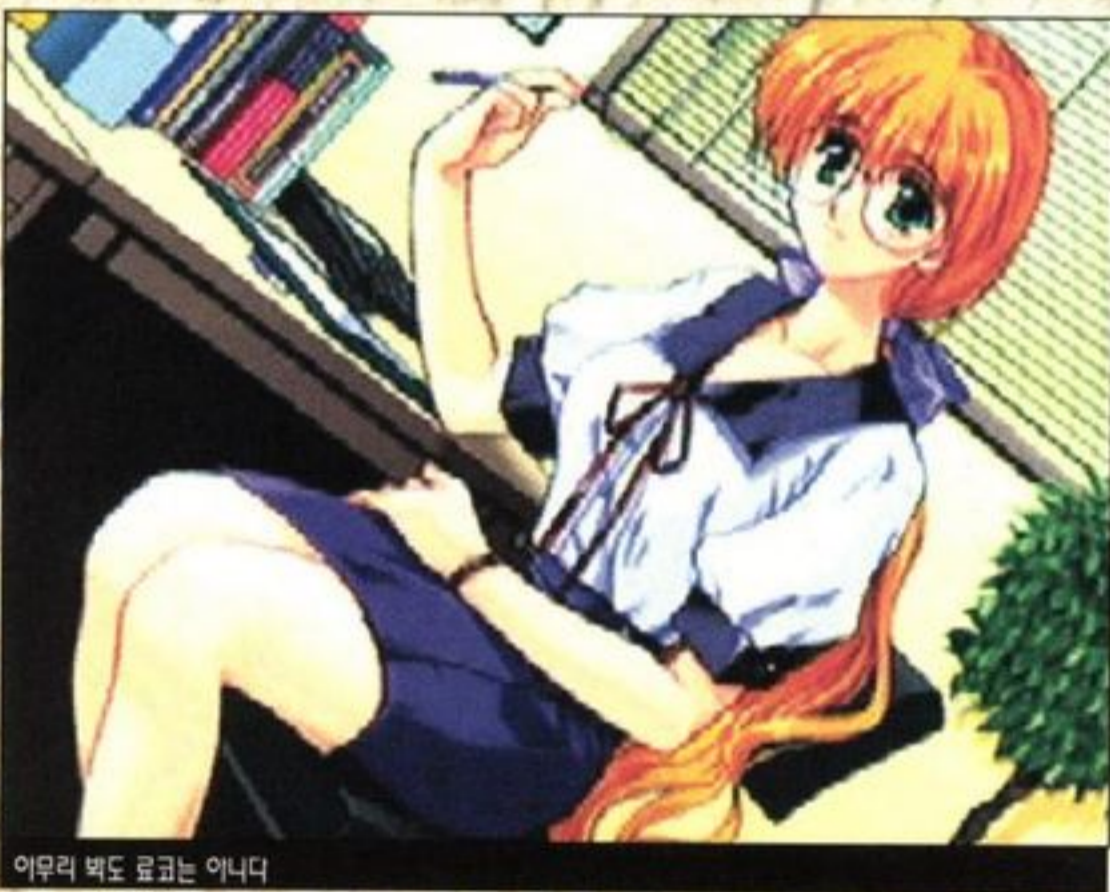
날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/취하는 얼굴도 꽤 귀엽다(惚ってる...)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて...)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(寝ってる...) /이동=캐럿/안녕하고 말을 건다(おはよう...)				
7월 29일(화)	이동=료코의 방	창고정리	아직이에요, 이제부터가 잔입니다(まだまだ...)	본점에서 배송되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から...)/곧바로 돌아간다	
7월 30일(수)	이동=캐럿	창고정리		료코	가게까지 마중간다(お店まで...)/술을 돌아올 시간이라고 생각해서(そろそろ...)
7월 31일(목)	이동=캐럿	창고정리		뭘든 열심히 해보겠습니다(なんとか...) /료코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?( 子さん...)	
8월 1일(금)	이동=캐럿/형상 가는 길을 간다(いやなにか...)	청소		료코	괜찮습니다. 회장은 어딥니까?(大丈夫です...) /미오씨 오늘은 적당히 마사조(僕さん今日は...)
8월 2일(토)		청소	잠깐 말을 걸어본다(ちょっと...)		
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(空気〜き〜)캐서	캐서	음, 2학년생?(う〜ん, 2年生かな?)	료코	영, 영영?(いん, おんおん?)/물론 OK야(もちろん...)
8월 5일(화)	이동=료코의 방	캐서		점장	
8월 6일(수)	이동=캐럿	요리		료코	
8월 7일(목)	@공부	요리	누군가 다른 사람을 부른다(誰か他の...)/료코	아 예 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(え, はい, すぐ...)	물론 참가하기로 하지(もちろん...)
8월 8일(금)	공부	창고정리		그렇다면 디저트를 시작하겠습니다(それでしたら...)	
8월 9일(토)	이동=캐럿/예, 물론이죠(ええ, もちろん...)	창고정리			
8월 10일(일)	이동=캐럿/도움 입은 없습니까?(お手いする...) /퀘이타나 캐서 선택	OFF	공부		
8월 11일(월)	휴식	캐서		료코/힘들 것 같으면 돕겠습니다(大丈夫...)	
8월 12일(화)	조깅	청소			
8월 13일(수)	미나 부탁해(美奈ちゃん...)/실은 가지고 있습니다(진짜)(眞は持って...)(ほんと)	여행	이동/료코를 찾으러 간다		이동
8월 14일(목)		여행	이동/료코를 찾으러 간다		이동
8월 15일(금)		여행			이동
8월 16일(토)	공부	캐서			일어난다(起きる)/아침까지 마사조(朝まで...)/여기에서 고백한다(ここで...) /가게에서 일하고 있다(お店でいて...)/지금 같이 있으니까(今, 一緒...)
8월 17일(일)	공부	OFF	공부		
8월 18일(월)	공부	캐서		료코	
8월 19일(화)	공부	캐서		곧바로 돌아간다	
8월 20일(수)	공부	웨이터			
8월 21일(목)	휴식	웨이터			
8월 22일(금)	이동=캐럿/하겠습니다(やります...)	캐서		료코	
8월 23일(토)	이동=캐럿/하겠습니다(やります...)	캐서			
8월 24일(일)		연수여행	이동=호텔 앞으로 간다/같이 가도 되겠습니까(一緒...)		이동/알겠습니다. 어디라도 따라가겠습니다(わかりました...) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供...)/이쯤에서 그만둔다(それくらい...)
8월 25일(월)	이동/료코와 이야기한다	연수여행			이동/온천으로 간다(温泉に...)/여기 남는다(ここに...) /료코를 안심시켜준다( 子さんを...)
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	이동=료코의 방	OFF	조깅		
8월 28일(목)		웨이터			이동=료코의 방



표어 딱은 당근치



매니저에게 근성이다!



어무리 봐도 료코는 아니다

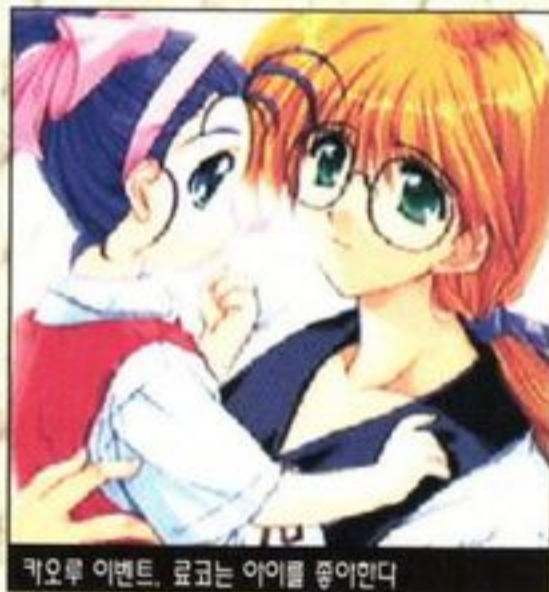
7/30

시작이다. 잔업으로 늦은 료코를 마중나가자. 이 이벤트를 보기 위해서는 이전부터 료코와 자주 만나야 된다. 오전중 캐럿에 자주 가는 것은 바로 그 이유.

8/1

연회. 이번에는 료코의 기분에 맞추자. 하지만 아무리 해봤자. 다음날 오전은 공치게 되어있다.

8/5



키오루 이벤트. 료코는 아이를 좋아한다

오전에 방으로 찾아가면 수영장으로 데이트를 갈 수 있다. 이제 료코만을 바라봐야 한다. 료코...순진한 얼굴을 하고서 그런 대답한 수영복을...

8/13

바다여행. 료코를 찾으러 가면 그녀와 손잡고 바다를 거닐 수 있다. 남자들이 치근덕대는 것 때문에 주인공을 방패로 내세운 것. 하지만 그녀는 남자들이 아오이에게 접근하기 위해 자신에게도 잘 해주는 거라고 생각하고 있다. 그런 착각을!

8/16

아오이 공략에도 있었지만 이곳에서 고백하면 료코의 마음도 알 수 있다. 이제 엔딩을 기다리는 것 뿐.



아르바이트에서 쓰러지면 권호를 받는다

8/25

대망의 날! 안경을 벗은 료코의 실수라고 생각되지만 아무튼 료코과 혼욕을 하게된다. 이런 것을 기회라고 하는 거다. 아오이 못지 않은 매력적인 여성임을 자각시켜주자!



이젠 놓지 않아요



어른의 매력이란 이런 것이 아닌가!

전작과 마찬가지로 어른스러운 매니저 누님...이라고는 하지만 그런 어린 얼굴로! 일에 열심이지만 연애에 대해서는 '뽕'인 그녀에게 사랑을 가르쳐주는 것이 이번 임무다. 아오이와 대학 동기지만 언제나 남자를 빼앗긴다(친구관계가 유지되는 것이 신기하다). 모든 남자가 아오이를 선택할 것이라는 생각을 바꿔보자. 표를 잘 보면 8/16일부터 계속되는 학습의 지옥을 볼 수 있다. 이것은 아르바이트 중 쓰러지는 이벤트 CG를 보기 위해 강제적으로 체력을 떨어뜨리기 위한 것이다. 꼭 이렇게 해야되

는 것은 아니라는 얘기다. 이 이벤트는 8/11, 18, 20, 21일에도 볼 수 있으니 조정하고 싶다면 마음껏 하시길. 참고로 8/11에는 잔업 이벤트가 있으니 피하는 것이 좋다.





**에니시 사나에 (緣 早苗)**

신장: 163cm  
 B96 W70 H98(주정)  
 생일: 4월 17일  
 혈액형: A형



이런 게임에는 꼭 한명씩 등장하는 운동권(sports권) 소녀인가? 첫 인상이 으윳! 거부감.

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(帰ってる...)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて...)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(帰ってる...) /공부/안녕하고 말을 건다(おはよう...)				
7월 29일(화)	휴식	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진땀입니다(まだまだ...)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から...)/사나에	
7월 30일(수)	전화-사나에	창고정리		사나에	
7월 31일(목)	조깅	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか...) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん...)	
8월 1일(금)	공부/텔레비전 정도는 켜놓아오(주말へ...) /형상 가는 길을 건다(やなにか...)	점시당기		곧바로 돌아간다	오늘은 봐 주세요(すみません...)
8월 2일(토)	공부	점시당기			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	공부	점시당기	음, 2학년쯤?(うへん, 2年生かな?)	사나에	영, 망망?(わん, わんわん?)/물론 OK야(もちろん...)
8월 5일(화)	공부	점시당기		사나에	
8월 6일(수)	휴식	점시당기		사나에	
8월 7일(목)	조깅/주택가에서 사나에와 합류한다 (住宅で...)(이 후계속)	점시당기		아 예 바로 옷 갈아입고 오겠습니다 (あ、はい、すぐに...)	조금 생각할 시간을 쪼개주세요(少し考え...)
8월 8일(금)	조깅	창고정리		그렇다면 디저트를 사시하겠습니다(それでしたら...)	
8월 9일(토)	조깅	창고정리			
8월 10일(일)	조깅	OFF	공부		역시 이번은 안돼(やっぱり...)
8월 11일(월)	조깅	점시당기		사나에	
8월 12일(화)	조깅	점시당기			
8월 13일(수)	조깅	OFF	전화-사나에/대담한 수영복이네(大膽な...) /그러면 잠깐 타고 온다(それじゃ...)		
8월 14일(목)	조깅	OFF	휴식		
8월 15일(금)	조깅	OFF	공부		
8월 16일(토)	조깅	웨이터			일어난다(起きる)/아침까지 마시조(朝まで...)/여기에서 고백한다(ここで...) /가게에서 일하고 있다(お店でいて...)/아마 자고 있을 겁니다(たぶん...)
8월 17일(일)	조깅	OFF	휴식		
8월 18일(월)	조깅	웨이터		사나에	
8월 19일(화)	조깅	웨이터		사나에	
8월 20일(수)	조깅	웨이터		사나에	
8월 21일(목)	휴식	웨이터			
8월 22일(금)	조깅	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 23일(토)	조깅	웨이터			
8월 24일(일)	사나에를 혼자 놔둘 수 없으니(早苗さんを...)	OFF	공부		
8월 25일(월)		OFF	공부		
8월 26일(화)	사나에의 기분을 알아준다(早苗さんの...)	OFF			
8월 27일(수)	공부	OFF	이동-역전/잡지		
8월 28일(목)		웨이터			전화-사나에



프이 따를 땀근치



근성극 체력이 중요이다

개인적인 의견을 계속 말해서 미안하지만 정말 공략하기 싫었다. 아무런 말이 필요치 않다. 빨리 공략하고 넘어가자. 사나에는 우선 무엇보다도 근성과 체력이 중시된다. 하지만 이진 공략 중 저절로 올라가게 되어 있으니 신경 쓸 필요 없다. 일단 그녀에게 한번 전화를 하고 접시 닦기 아르바이트만 하면 함께 조깅할 수 있게된다. 그럴 공략은 끝난 것이다. 애초에 주인공에게 호감이 있기 때문에 아무런 어려움이 없다. 바다여행은 가지 말고 계속 조깅을 하자. 함께 달리며 피어나는 스포츠 커플의 탄생을 볼 수 있다.

7/30

이 전화가 시발점이다. 이 후에는 단 한 번만 전화가 유효할 뿐.

8/6

꾸준히 접시를 닦으면서 사나에가 접시만 닦는 이유를 듣자. 웨이트레스를 하고 싶어도 체형이 문제라고 한다. 옛날에는 손님에게 창피를 당하기도 했는데...프로필을 봐서 알겠지만 허리가 문제다. 그 외에는...일단 이날을 기기로 함께 조깅을 할 수 있다. 차! 이제부터 오전중에 무조건 조깅이다.



너 일부러 남겨진 거지!

8/10,11

조깅을 하면 사나에 집으로 초대받을 수 있다. 그런데 사나에가 적극성을 보이는군. 문제는 주인공이 플레이어의 의지와는 상관없이 그녀에게 접근한다는 사실. 역시 자유도가 낮아! 이 게임은!



사나에보다 그 친구들이 더 신랄하다. 그런데 이 유니폼 슬램덩크와...

8/13

수영장으로 데이트를 갈 수 있다. 그다지 보고 싶지 않은 장면들만 나온다. 수영장에서는 선택에 주의하자. 잘못하면 그녀에게 마음의 상처



적숨. 한 장만 실겠습니다

8/23

사나에가 쓰러진다. 연수여행 따위는 집어치우고 그녀에게 문병을 가자. 그러면...



무리였군

8/26



모오 다이어트에 성공했나?

대망의 날. 어제서 사나에는 대단치도 않은 H신이 많이 나오는 건지...버튼 연타!





**시노하라  
미키코**  
(篠原 美樹子)

신장: 157cm  
B84 W59 H88(주정)  
생일: 2월 5일  
혈액형: B



부부 만화가 지망생! 데뷔작 '피아캐럿2 미키코 공략편'

SEGA SATURN

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(화)			조깅		이동/취하는 얼굴도 꽤 귀엽다(帰ってる...)/그녀따위 전혀없다(彼女なんて...)
7월 28일(수)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(帰ってる...) /공부/안녕하고 말을 건다(おはよう...)				
7월 29일(목)	조깅	창고정리	아직이에요, 이제부터가 잔입니다(まだまだ...)	본장에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から...)/미나	
7월 30일(금)	공부/텔레비전 정도는 켜집어요!(平氣へ...)	창고정리		미나	
7월 31일(토)	휴식	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか...) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん...)	
8월 1일(일)	공부/항상 가는 길을 간다(いやになが...)	웨이터		곧바로 돌아간다	오늘은 복 주세요(すみません...)
8월 2일(월)	조깅	웨이터			
8월 3일(화)		OFF	휴식		
8월 4일(수)	공부	요리	음, 2학년쯤?(うへん, 2年生かな?)	곧바로 돌아간다	영, 명명?(はん, わんわん?)/물론 OK야(もちろん...)
8월 5일(목)	공부	요리	어쨌든 스스로 돌본다(なんとか...)	곧바로 돌아간다	
8월 6일(금)	조깅	웨이터		미나	
8월 7일(토)	이동-주책가	웨이터		아 예 바로 옷 갈아입고 오겠습니다 (あ, はい, すぐに...)	조금 생각할 시간을 줘(少し考え...)
8월 8일(일)	휴식	창고정리	자신이 없으니 확인하려 가자(自信がない...) /재밌지만 그래도... (面白いけど...)	그렇다면 디저트를 사식하겠습니다(それでしたら...)	
8월 9일(월)	공부	창고정리			
8월 10일(화)	전화-미키코/알았어 그런데 어디로 가면?(いかった...)	OFF	공부		역시 이번은 안돼(やっぱり...)
8월 11일(수)	이동-주책가/미키의 작업장(ミキの...)(이 후 계속)	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 12일(목)	이동-주책가	웨이터			
8월 13일(금)	이동-주책가	OFF	조깅		
8월 14일(토)	조깅	OFF	휴식		
8월 15일(일)	조깅	OFF	휴식		
8월 16일(월)	이동-코미케 회장/어쨌든 주워둔다(とりあえず...)	웨이터			이대로 자자(このまま...)
8월 17일(화)	이동-코미케 회장/미키코를 만나러간다(美樹子に...)	OFF	어시스턴트 힘낼게(アシスタントを...)		
8월 18일(수)	이동-주책가	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 19일(목)	이동-주책가	청소		곧바로 돌아간다	
8월 20일(금)	이동-주책가/나도 미키가 좋아(オレもミキが...)	웨이터		미나/물론 상관없어(もちろん...)	
8월 21일(토)	이동-주책가	청소			
8월 22일(일)	공부	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 23일(월)	공부	웨이터			
8월 24일(화)		연수여행	이동-방에 남는다		이동/알겠습니다 어디라도 따라가겠습니다(わかりました...) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供...)/아름에서 그만둔다(それくらいに...)
8월 25일(수)	이동-방으로 돌아온다	연수여행			
8월 26일(목)		연수여행			
8월 27일(금)	조깅	OFF	조깅		
8월 28일(토)		웨이터			전화-미키코



프에 따른 당근치



만화가야겐 근성! 근성이다!

학교도 때려치우고 만화에 열정을 불태우는 만화가 지망생. 과거 필자의 모습을 보는 듯하다. 무엇보다도 근성을 중시하는 걸로 봐서는 주인공을 애인이 아닌 어시스턴트(보조)로 더 필요로 하는 듯하다. 공략기간이 짧기 때문에 패러미터를 올리는 아주 쉽다. 일단 오전중 어시스턴트로 일할 수 있게 되면 끝났다고 봐야한다. 어시스턴트도 상냥함과 근성이 올라간다. 역시 바다 여행은 가지말고 계속 어시스턴트로 일해 주자. 자 이번 임무는 연애도 못해본 주제에 연애 만화를 그리는 어리석은 소녀에게 소재거리를 제공해 주는 것이다!

8/10

전화를 걸면 드디어 어시스턴트로 일할 수 있게 된다. 이후부터는 오전 중에 미키코의 작업장으로 이동하자.



다 말면 어르바이트 대금 주는 거야?

8/6

웨이터나 캐셔를 선택하면 미키코를 볼 수 있다. 편집장에게 거절당하는 그녀. 8일날 다시 볼 수 있을 때 미키코의 작품에 정확한 평을 해주자.



원고를 보면 픽어 캐릭터가 보인다

8/17

코미케에서 미키코의 작품이 매진된다. 호 꽤하는 걸. 이때부터 미키코는 자신을 도와주는 주인공에게 관심을 보이기 시작한다. 이제야 관심을 보인다는 건... 그전까지는 역시 무임금 미숙이었다.

8/18

웬지 슬럼프에 빠진 그녀. 자신이 그리는 사랑 이야기에는 설득력이 부족하다는 걸 깨닫게된다. 당연히 하지. 실전 경험이 없어야 전쟁을 논할 수 있단 말이냐!



만화 같은 장면. 나도 미키코를...

8/21

미키코를 찾아가면 이젠 어시스턴트 필요없다며 주인공을 박대한다. 역시 단순히 작품구상을 위한 것이었나? 그럴 리 없다. 사랑은 인내하는 것. 꼭 참고 기다리자.



슬럼프. 그 원인은...

8/29

전화를 걸지만 미키코는 나오지 않는다. 공략에 실패했다고 성급히 리셋하는 일이 없도록. 점장이 하루만 더 일해달라고 하고 캐럿에서 편집장에게 승인을 받는 미키코를 만나게 된다. 그리고 엔딩으로...

8/20

드디어 자신이 사랑을 해본 경험이 없다는 것이 문제임을 깨달은 미키코는 마침 근처에 있던 주인공에게 마수



중요한 원고기!





**야마나 하루에**  
(山名 春恵)

신장: 159cm  
B89 W60 H93(주정)  
생일: 9월 13일  
혈액형: A형



어른의 매력이란 바로  
이런 것! 비록 아이가 있지만 이 정도면 OK다!

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 꽤 귀엽다(惚ってる...)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて...)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(思ってる...) /공부,안녕하고 말을 건다(おはよう...)				
7월 29일(화)	조깅	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짜입니다(まだまだ...)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から...)/점장	
7월 30일(수)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(平氣へーき...)	창고정리		미나	
7월 31일(목)	휴식	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか...) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?( 子さん...)	
8월 1일(금)	공부/항상 가는 길을 간다(いやになが...)	웨이터		점장	오늘은 봐 주세요(すみません、...)
8월 2일(토)	조깅	웨이터			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	이동-공원	요리	음, 2학년쯤?(うーん、2年生かな?)	곧바로 돌아간다	밍, 망망??(わん、わんわん?) / 물론 OK야(もちろん...)
8월 5일(화)	공부	요리	어쨌든 스스로 돌본다(なんとか...)	곧바로 돌아간다	
8월 6일(수)	이동-공원	웨이터		미나	
8월 7일(목)	이동-공원/야노 모래장난 정도는(え、砂遊び...)	웨이터		아 예 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あ はい、すぐに...)	, 조금 생각할 시간을 쪼(少し考え...)
8월 8일(금)	조깅	창고정리	확인할 필요 없다(確認いなく...)	그렇다면 디지털을 시작하겠습니다(それでしたら...)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	이동-공원	OFF	이동-공원/그러면 사양하고(それじゃ 借業...)		역시 이번은 안돼(やっぱり...)
8월 11일(월)	이동-공원	캐시		곧바로 돌아간다	
8월 12일(화)	이동-공원	청소			
8월 13일(수)	휴식	OFF	이동-공원		
8월 14일(목)	이동-공원	OFF	이동-게임센터		
8월 15일(금)	공부	OFF	조깅		이동-축제/집까지 함께 가 줄래(家まで...)
8월 16일(토)	공부	웨이터			이대로 자자(このまま...)
8월 17일(일)	조깅	OFF	이동-공원		
8월 18일(월)	휴식	웨이터		곧바로 돌아간다	
8월 19일(화)	공부	캐시		곧바로 돌아간다	
8월 20일(수)	이동-케찹/맡겨주세요(任せてください)	요리		미나/물론 상관없어(もちろん...)	
8월 21일(목)	이동-케찹/도와주자(お手いを...)	청소			
8월 22일(금)	이동-공원	청소		곧바로 돌아간다	
8월 23일(토)	이동-공원	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동-방에 남는다		이동/알겠습니다 어디라도 따라가겠습니다(わかりました...) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供...)/이름에서 그만둔다(それくらい...)
8월 25일(월)	이동/방으로 돌아온다	연수여행			
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	이동-공원	OFF	공부		
8월 28일(목)		캐시			전화-쉬무에



포이 떠들 당근치



상냥하면 그만이다

아이가 있는 미망인... 이런 말하긴 뭣하지만 필자가 가장 좋아하는 캐릭터다. 물론 스토리도 가장 좋아한다. 단란한 가정을 이루고자하는 주인공의 의지와 부합했다고나 할까? 아쉽게도 주변에 이런 미망인은 없다. 하루에게는 상냥함만이 중시된다. 그런데 이것 역시 저절로 올라가게 되어 있으므로 걱정할 필요는 없다. 공략의 기본은 오전중 공원으로 찾아가 카오루와 놀아주는 것. 일부에서는 하루에 점점 커가는 카오루를 부양할 수가 없어서 주인공에게 접근한다고 하지만 이런 귀여운 딸이라면 용서될 수도 있지 않을까? 아무튼 공원만 가주면 공략은 끝났다고 볼 수 있다. 바다여행 역시 가지 말고 공원만 가자. 카오루의 미아 이벤트는 당연히 스스로 돌봐줘야 한다. 남은 것은 엔딩 뿐.



장려의 딸이다

8/4

첫 만남. 이 이전에도 만날 수 있지만 쓸데없는 체력의 낭비일 뿐이다.

8/7

자신의 아이에게 잘해주는 남자에게 마음을 주는 것은 인지상정. 모래장난이나 하면서 하루에의 환심을 사자.



오옷 귀여워! 가격어 되고 싶다!

8/10

계속 공원에 가주면 집으로 초대된다. 더구나 카오루와 놀아준 보답으로 목욕탕에서 등까지 밀어준다! 어, 엄청난 보답이다. 이미 하루에는 주인공을 마음에 두고 있는 것이 확실하다.



남편이 없다는 걸 일깨워 준다

8/13

저녁초대를 받는다. 완전한 가족적 분위기가 형성되는 것을 볼 수 있다. 바다에 안 간 보람이 있다.



이것이 원 부부가 다했군

8/17

하루에게서 모든 사정을 듣게된다. 그리고 맞선의 이야기도... 뭔가 말을 해야겠다고 느끼지만 말을 꺼내지 못하는 주인공. 하루에 역시 맞선 따위에는 관심이 없는 듯하다. 역시 두사람 다 아직은 용기가 없다.

8/21

맞선 이벤트다. 웬 제비족 같은 놈이 하루에를 꼬시려하고 있다. 일단 도와는 주지만 자신의 무력함에 분노를 금치 못하는 주인공이 모녀를 도와주고 싶지만 자신에겐 힘이 없다. 왜 자신을 말리지 않았냐며 주인공에게 마음을 고백하는 하루에. 여기서 주인공이 태도를 확실히 한다. 흠이 제서야 나와 마음이 맞아 떨어지는 것 같다. 암튼 대망의 날이다. 그런데 주인공은 이 모녀를 어떻게 먹여 살릴 건지... 캐럿의 아르바이트만으로는 부족할 텐데... 설마 하루에도 웨이트레스로 뛰는 건 아니겠지!



이 제비족 녀석 그 손 못놔!







## 아이자와 토모미 (愛澤ともみ)

신장: 149cm  
B77 W58 H78  
생일: ?  
혈액형: ?



어린이용 게임으로 탈바꿈...중요하게 마수를 쫓는 주인공...

날짜	오전	아라바이트	오후	아라바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅		이동/화내는 얼굴도 볼 귀찮다(帰ってる...)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて...)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(帰ってる...) /공부/인생하고 말을 건다(おはよう...)				
7월 29일(화)	조깅	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진짜입니다(まだまだ...)	본점에서 배송되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から...)/관바로 돌아감	
7월 30일(수)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요(平常...)	창고정리		마나	
7월 31일(목)	휴식	창고정리		뭘든 열심히 해보겠습니다(なんとか...) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん...)	
8월 1일(금)	공부/병원 가는 길을 간다(やなぎ...)	청소		관바로 돌아감	오늘은 봐 주세요(すみません...)
8월 2일(토)	공부	청소	잠깐 말을 걸어본다(ちょっと...)		
8월 3일(일)		OFF	이동-역전/잡지		
8월 4일(월)	휴식	청소	음, 2학년쯤?(うへん, 2年生かな?)	관바로 돌아간다	영 명명?(おん, おんわん?) / 물론 OK야(もちろん...)
8월 5일(화)	이동-역전/잡지	청소	그러면 마를 때까지 부탁할까(それじゃ...)	관바로 돌아간다	
8월 6일(수)	이동-역전/잡지	청소	귀여웠어 잘 어울렸어(可愛かったよ...)	마나	
8월 7일(목)	이동-역전/잡지	청소		아 예 바로 옷 갈아입고 오겠습니다(あはいすくに...)	조금 생각할 시간을 줘(少し考え...)
8월 8일(금)	공부	창고정리	토모미 잠깐 기다려(ともみちゃん...)	그렇다면 디저트를 사식하겠습니다(それでしたら...)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	휴식	OFF	전화-토모미/아직 안해봤다(まだ...)		역시 이번은 안돼(やっぱり...)
8월 11일(월)	전화-토모미	청소		관바로 돌아간다	
8월 12일(화)	전화-토모미	웨이터			
8월 13일(수)	이동-역전/잡지	OFF	공부		
8월 14일(목)	이동-역전/잡지	OFF	공부		물론 값이 가자(もちろん...)
8월 15일(금)	조깅	OFF	수영이라면 자신있어(泳ぎだったら...) /다이빙이라면 내게 맡겨(僕の難みなら...)		
8월 16일(토)	전화-토모미	청소			이대로 자자(このまま...)
8월 17일(일)	휴식	OFF	조깅		
8월 18일(월)	조깅	청소		관바로 돌아간다	
8월 19일(화)	공부	웨이터		관바로 돌아간다	
8월 20일(수)	이동-캐럿/맡겨주세요(任せてください)	웨이터	공원으로 찾으러 간다		
8월 21일(목)	전화-토모미	웨이터			
8월 22일(금)	이동-캐럿/물론 그 정도는 괜찮습니다(もちろん...)	웨이터			
8월 23일(토)	휴식	웨이터			
8월 24일(일)		연수여행	이동-병에 남는다		이동/말했습니다 어디라도 따라가겠습니다(わかりました...) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供...)/아침에서 그만둔다(それくらい...)
8월 25일(월)	이동-병으로 돌아온다	연수여행	이동-병으로		
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	이동-역전/잡지	OFF	이동-공원		
8월 28일(목)		웨이터			전화-토모미



**포이 맥트 당근치**



그저 그런 정도

신캐릭터 토모미. 디자인 당시에 작은 악마같은 이미지로 했었는데... 그렇게 영악하지는 않다. 어른스럽게 행동하려고 하지만 역시 아직은 어린아이. 캐럿의 제복을 동경해온 것이 계기가 되어 주인공과 친해지게 된다(조금 우발적인 사고로). 천부터 궁금했지만 과연 여자들은 이런 제복을 입어보고 싶을까? 주위의 여자분들에게 물어보면 하나같이 그런 촌스런 옷을 어떻게 입느냐며 코웃음을 치는데... 아무튼 그녀도 용모와 상냥함을 중시하는 타입이다.

8/5일의 사고를 계기로 주인공과 만나는 것으로 시작한다. 그 다음은 오전에 전화를 계속 해주는 것이 포인트다. 선택문도 적고 공략도 쉬운 편. 일단 청소를 해야 만날 수 있으니 아르바이트는 청소로 일관하자. 아마도 용모에 신경을 쓰지 못할 텐데 틈이 나면 잡지를 사서 보충하자. 가지고 있는 돈은 품이 아니다. 후반에는 웨이터나 캐셔를 해도 상관없으니 중반까지만 힘내자. 토모미가 아닌 친구들을 공략하고 싶어하는 사람도 많을 거라고 생각되는데...



역시 이직은 어린애

**8/5**

주인공의 실수로 토모미의 옷이 젖게 된다. 대신 제복을 입혀주니 무지 좋아하는 토모미. 기왕 이렇게된 거 아르바이트도 부탁해 보자.

**8/6**

토모미의 친구들을 볼 수 있다. 웬지 사이가 안 좋은 듯. 아무튼 친구들도 귀엽군.

**8/10**

전날 기숙사 앞에서 받은 전화번호를 전화를 하면 토모미의 집으로 갈 수 있다. 그리고 아직은 어린 토모미의 모습도 볼 수 있다.



친구들도 공략하고 싶다

**8/15**

바다 여행을 안간 보답이 생기는 날이다 토모미와 수영장으로 데이트! 토모미에게 남자다운 모습을 보여주는 것이 중요하다.



우왓 무슨 짓이야!

**8/18**

친구들과 싸우는 토모미를 볼 수

있다. 아직 중학생인 토모미가 캐럿에서 아르바이트를 했다고 거짓말한 것이 원인이다. 어찌다보니 거짓말을 하는 상황이 되고 계속 그 거짓말이 부풀려질 수밖에 없는 그런 상황이었던 것. 하지만 토모미는 친구를 잃고 싶지 않고...어떻게 하면 좋을까?

**8/20**

토모미가 제복을 훔치는 사태까지 벌어지고 만다. 공원에서 울고 있는 그녀에게 친구들에게 사과하라고 충고하는 주인공.



이 CG도 제복에 따라 3가지

**8/22**



들만의 시간을 갖고싶다!

하지만 친구들이 사과를 받아주지 않는 것일까? 토모미를 바람맞히는 친구들. 토모미는 마음의 상처를 입는다. 사실은 친구들이 토모미를 만날 자신이 없었던 것. 유원지 티켓을 주며 친구들에게도 충고하는 주인공. 이거야 윈 선택문도 없이 제멋대로 가는 진행이군. 아무튼 이걸로 공략은 끝난 거다. 남은 건 토모미의 퍼스트 키스 뿐.

친구들과 싸우는 토모미를 볼 수





## 키노시타 루미 (木ノ下 留美)

신장: 165cm  
B88 W56 H89(추정)  
생일: 8월 31일  
혈액형: ?



진정한 히로인 루미. 전작에서의 한을 풀어보자!

SEGA SATURN

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)		조깅			이동/책내는 얼굴도 꽤 귀엽다(惚ってる...)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて...)
7월 28일(월)	어젯밤의 일을 냉정하게 생각해본다(帰ってる...) /휴식/안녕하고 말을 건다(おはよう...)				
7월 29일(화)	이동-캐럿	창고정리	아직이에요, 이제부터가 잔편니다(まだまだ...)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까? (本店から...)/점장	
7월 30일(수)	공부/텔레비전정도는 괜찮아요!(平氣〜き...)	창고정리		곧바로 돌아온다	
7월 31일(목)	이동-캐럿	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか...) /로코씨 함께 돌아가지 않겠습니까?(子さん...)	
8월 1일(금)	조깅/항상 가는 길을 간다(いやなにか...)	캐서		점장	오늘은 복 주세요(すみません...)
8월 2일(토)	이동-캐럿	캐서			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	이동-캐럿/그 정도는 쉬운 일입니다 (それくらい...)	캐서	음, 2학년쯤?(う〜ん, 2年生かな?)	점장	영, 영영?(わん, わんわん?)/물론 OK야(もちろん...)
8월 5일(화)	이동-캐럿	캐서		점장	
8월 6일(수)	조깅	캐서		곧바로 돌아온다	
8월 7일(목)	조깅	캐서		아 예 바로 옷 갈아입고 오겠습니다 (あ はい、すぐに...)	조금 생각할 시간을 쬐(少し考え...)
8월 8일(금)	공부	창고정리		그렇다면 디저트를 사식하겠습니다(それでしたら...)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	조깅	OFF	공부		역시 이번은 안돼(やっぱり...)
8월 11일(월)	공부	캐서		점장/방해되지 않는다면 꼭!(お邪魔...)	
8월 12일(화)	조깅	캐서			
8월 13일(수)	조깅	OFF	공부		
8월 14일(목)	이동-역전/잡지	OFF	이동-역전/잡지		
8월 15일(금)	휴식	OFF	이동-역전/잡지		
8월 16일(토)	이동-코미케 회장/루미씨!	캐서			일어난다(起きる)/아침까지 마시죠(朝まで...)/여기에서 고백한다(ここで...) /가게에서 일하고 있다(お店で いて...)/아미 자고 있을 겁니다(たぶん...)
8월 17일(일)	이동-역전/잡지	OFF	공부		
8월 18일(월)	조깅/루미씨!	웨이터		루미	뛰쳐 일어난다(飛び起きる!)/물론 두사람 다 대환영(もちろん...) /오늘은 막 나간다(今日は...)
8월 19일(화)	아뇨, 즐거웠어요(え...) /하하, 꼭 안내하게 해 주세요(はい、ぜひ...) /예, 애인이러든가 아남니까?(か、彼女とあった...)	웨이터	꼭 들고 싶어(ぜひ 聞かせて...)	루미	
8월 20일(수)	이동-캐럿/맡겨주세요(任せてください)	웨이터		루미	
8월 21일(목)	이동-캐럿/도와주자(お手い...)	웨이터			
8월 22일(금)	이동-캐럿/하겠습니다(やります...)	웨이터		루미	현관으로 간다(玄関...)
8월 23일(토)	이동-캐럿/하겠습니다(やります...)	웨이터			역전으로 찾으러 간다
8월 24일(일)		연수여행	이동-병에 낚는다		이동/알겠습니다. 어디라도 따라가겠습니다(わかりました...) /꼭 데려가 주세요(ぜひ お供...)/이름에서 그만둔다(それくらい...)
8월 25일(월)	이동/방으로 돌아온다	연수여행			
8월 26일(화)		연수여행			
8월 27일(수)	공부	OFF	공부		
8월 28일(목)		웨이터			전화-루미



프이 따를 당근치



여, 엄청나군

전작에서 주인공의 여동생으로 나왔던 루미. 지금은 당연히 점장의 여동생이다. 그때 몰랐다. 루미가 이렇게 매력적으로 클 줄은...전작에서는 인권의 도리를 저버리지 못해 공략불가였지만, 이번엔 주인공이 바뀌었으니 상관없다(하지만 플레이어는 똑같지 않나?). 오빠와 비슷한 점을 많이 지니고 있는 주인공에게 호감을 가지고 접근하는 루미. 오빠와 같은 남성을 원하므로 거의 완벽에 가까운 패러미터를 요구한다. 따라서 모든 당근치(?)가 7개 이상은 있어야만 한다. 치밀한 계산 속에서 패러미터를 올리지 않으면 안된다. 그러니 아르바이트는 여러가지 능력이 올라가는 캐셔가 좋다. 물론 바다 여행도 가지 말고 패러미터를 올리자. 우선은 8/4 본점에 가서 루미와 만나는 것이 중요하다. 여기서 못 만나면 공략은 불가다. 그 후에는 루미와 함께 일할 수 있게 되니 당연히 웨이터를 하자. 그 다음은 알아서 진행된다. 아, 코미케 회장에도 한 번 가보자. 루미의 "누구게?"에 걸릴 수 있다. 절대 루미다. 츠카사를 고른다거나 하는 실수는 하지 말도록.

역시 인당었다



그 옛날의 루미. 지금과는 비교가 안된다

8/4

오전에 캐럿으로 가면 본점으로 갈 수 있다. 여기서 잠깐 옛 추억을 더듬고...

8/11

저녁에 점장에게 말을 걸면 루미와 식사를 할 수 있다. 그리고 루미의 주인공에 대한 호감도가 어느 정도인지 확인 할 수 있다. 첫 눈에 반했다는...



8/18

본점에서 루미가 파견된다. 이제 일주일간은 그녀에게 본격적인 대시를 할 수 있다. 물론 이전에 착실히 패러미터를 올려놔야만 한다. 밤에는 루미가 찾아와 예의 그 오렌지 주스에 마음껏 취하게 된다. 여전한군. 가정 교육은 무서운 것이다.

8/22

루미가 오빠와 싸우고 주인공을 찾아온다. 하지만 항상 점장의 이야기만 하고 자신의 기분을 몰라주는 루미에게 주인공이 화를 낸다. 두사람의 위기!

8/23

루미가 오빠와 싸우고 주인공을 찾아온다. 하지만 항상 점장의 이야기만 하고 자신의 기분을 몰라주는 루미에게 주인공이 화를 낸다. 두사람의 위기!대망의 날. 루미의 마지막 근무일이지만 어제일로 두사람은 서먹

서먹하다. 저녁에 점장에게서 모든 이야기를 듣고 루미를 찾으러 나가지만 그녀는 기숙사로 주인공을 찾아온다. 이제 자신을 가지고 고백하자. 그리고 엔딩으로...선물은 부케였다.

8/19

마을을 안내해주면서 루미에게서 생일 선물이야기를 듣게된다. 8/31일에만 얻을 수 있는 것이 무엇일까?



웨딩 드레스 그것은 여자의 꿈

8/20

귀가 길에 루미가 지금 가게에는 옛날의 오빠와 주인공이 있다며 주인공과 츠카사를 비유한다. 그리고 두 사람이 아주 잘 어울릴 거라는... 무슨 나의 마음은 루미로 결정되었는데!

루미 나의 마음은...





## 카구라자카 준 (神樂坂 潤)

신장: 165cm  
B77 W60 H79(추정)  
생일: ?  
혈액형: ?신장: 156cm



보너스 캐릭터 일 텐데... 뭐냐! 이 선택문의 수는?

날짜	오전	아르바이트	오후	아르바이트 후	심야
7월 27일(일)			조깅	조깅	이동/부리는 얼굴도 꽤 귀엽다(勝ってる~)/그녀 따위 전혀 없다(彼女なんて~)
7월 28일(월)	아랫밤의 입을 냉정하게 생각해본다(勝ってる~) /이동-캐럿/안생하고 말을 건다(おはよう~)				
7월 29일(화)	휴식	창고정리	아직이에요, 이제부터가 진땀입니다(まだまだ~)	본점에서 배속되는 사람은 어떤 사람입니까(体店から~)/질문	
7월 30일(수)	이동-캐럿	창고정리		준	
7월 31일(목)	이동-캐럿	창고정리		뭐든 열심히 해보겠습니다(なんとか~) /보코씨 함께 돌아가지 않겠습니까(子さん~)	
8월 1일(금)	공부/텔레비전 정도는 괜찮아요!(주말~~~) /행사 가는 길을 건다(やなにか~)	재로준비		준	오늘은 봐 주세요(すみません、~)
8월 2일(토)	이동-캐럿	재로준비			
8월 3일(일)		OFF	휴식		
8월 4일(월)	이동-캐럿/그 정도는 쉬운 일입니다(それくらい~)	청소	음, 2학년생?(うへん、2年生かな?)	준	영, 명명?(いん、おんおん?)/물론 OK야(もちろん~)
8월 5일(화)	공부	청소	점안 밑을 걸어본다(ちよつと~)	질문	
8월 6일(수)	공부	재로준비	누군가 다른 사람을 부른다(他の~)/준	준	
8월 7일(목)	이동-캐럿	재로준비		아 예 바로 못 갈아입고 오겠습니다(あ、はい、すぐ~)	조금 생각할 시간을 뒤(少し考え~)
8월 8일(금)	이동-게임센터	창고정리		그렇다면 디자인을 사색하겠습니다(それでしたら~)	
8월 9일(토)	공부	창고정리			
8월 10일(일)	조깅	OFF	이동-캐럿		역시 이번은 안돼(やっぱ~)
8월 11일(월)	이동-캐럿/집을 수 있을 때까지 도전한다(徹れるまで~)	청소		준	
8월 12일(화)	휴식	청소			
8월 13일(수)	이동-역전/잡지	OFF	이동-역전/잡지		
8월 14일(목)	이동-역전/잡지	OFF	이동-역전/잡지		
8월 15일(금)	휴식	OFF	조깅		이동-축제
8월 16일(토)	이동-캐럿	청소		알았어(うかつたよ)	일어난다(起きる)/아침까지 미시조(朝まで~)/여기에서 고백한다(ここで~)/가게에서 일하고 있다(お店でいて~)/이 이상은 좀~(これ以上~)
8월 17일(일)	휴식	OFF	이동-유원지/30분 정도는 기다린다(30分くらい~)/ 알았어, 약속이니까(うかつたよ~)/카구라자카가 이자로 생각돼(神樂坂が女の子に~)/함께 가자(一緒に行きよう)		
8월 18일(월)	이동-역전/잡지	청소		준	
8월 19일(화)	이동-캐럿	청소		곧바로 돌아간다	
8월 20일(수)	이동-캐럿/맡겨주세요(任せてください)	청소		준	
8월 21일(목)	이동-캐럿/도와주자(お手を~)	청소			
8월 22일(금)	공부	청소		준	
8월 23일(토)	공부	청소			
8월 24일(일)		연수여행	이동-방에 남는다/유원지 때 모습을 해주면 가주지(遊園地の~) /카구라자카는 사실은 여자인 거지(神樂坂って本は~)/가게에 좋아 하는 사람이 있어?(お店に好きな~)/물론 있지(もちろん、いるよ)/음 연하야(ううん、手紙なんだ)/가속사제는 살지 않아(加速は買ってないよ)	이동/일했습니다(い動/いしました~)/꼭 테러가 주세요(ぜひ お誘い~)/이름에서 그만둔다(それくらい~)	
8월 25일(월)	이동/준과 이야기한다	연수여행			온천으로 간다/역시 여자였다(やっぱり女の子~)/아니, 그런 일은 절대 없어(ううん、そんな~)/풀어안아(抱きしめて~)
8월 26일(화)	전화-준	연수여행			
8월 27일(수)	공부	OFF	공부		
8월 28일(목)		청소			전화-준



피아 퍼블 당근치



불평이 4개정도 있어도 된다

공략이 뭐고 뭐고 없다. 그냥 계속 말만 걸어주면 엔딩으로 가게되어 있다. 패러미터 역시 걱정할 필요 없다. 아무리봐도 보너스 캐릭터에 불과한데...아무튼 표는 이것저것 다 해보았기 때문에 시간만 걸린 것이다. 가장 빨리 엔딩을 보려면 잠만 자면 될 것이다. 일단 준이 여자임을 눈치채야 하는데 이걸 7/30일 정도면 알 수 있다. 옷 갈아입는데 문을 잠근다는 건 후후... 이 후는 저녁에 계속 말을 걸어주는 것으로 충분하다. 테이트에 가게 된다면 공략은 끝난 것.

8/6

우선은 카오루 이벤트, 준을 부르면 카오루가 언니라고 부르는 것을 볼 수 있다. 역시 애들은 못 속여.



언니라고? 역시!

이 모습도 괜찮지 않은가?

8/7

오전중 케릿으로 가면 준과 식사할 수 있다. 선택문에 주의! 쌀쌀하게 대답해도 식사만하면 되는 것이다.

8/8

창고 정리 도중 넘어진다. 자세가... 이 정도인데도 눈치 못채는 주인공이 바보 같다.



적, 적에게!

8/17

옷 갈아입는 것을 본 것에 대한 사과로 유원지로 테이트를 가게된다. 드디어 여장을 한 준을 볼 수 있다...그런데 어째서 남자같지? 차라리 웨이터



생각보다 꽤 귀엽다

복이 더 잘 어울리는 것같은 느낌이 드는 것은...(나에게 그런 취미는!) 아, 아무튼 여기서 연수여행을 같이 가자고 꼬시면 엔딩까지 일직선.

8/24

신문받는 것 같다. 준과 산장으로 가면 준이 여러 가지를 물어온다. 잘 선택하자. 그런데 준은 고2면서도 몸매가 그다지...

8/25

대방의 날. 이미 다 들통났으니 기다릴 것 없다. 선택문에 역시 주의한 번의 실수로 엔딩은 날아갈 수 있다.



준에게는 이 복장이 어울린다

공략을 마치며

갑자기 새턴이 맛이 가는 바람에 곤욕을 치렀다. 역시 피아는 재미있다는 걸 다시 한 번 통감했다. 그래픽적인 발전(?)만으로도 즐거움을 느낄 수 있다. 유저들에게 편리한 시스템 역시 한 몫하고 있다. 뭐, PC판을 충분히 즐겼다면 굳이 할 필요는 없지만...사실 전작 새턴판 피아1은 음성이 들어갔기 때문에 상당히 색다른 감을 주었지만 이번엔 달라진 게 별로 없기 때문에...(전작은 성우의 연기력으로 모든 것이 커버됐었다). 피아3가 나온다면 드림 캐스트로 이식해주길 기대하고 있다. 3탄에는 빨간 머리띠를 두른 점장이 등장할까?





# 소울 칼리버

지난호에 이어 남코의 대작 무기 격투 게임 「소울 칼리버」를 추가 공략한다. 지난호의 공략을 보고 기본 시스템을 이해한 후 이 공략을 보는 것이 실전 적용의 지름길이라는 사실을 명심하자. 이번 공략에서는 각 캐릭터의 자세한 기술 설명과 연속기, 대전 팁으로 실제 대인 대전에서 높은 승률을 올리는 방법을 연구해 보았다. 또한 타임 릴리스 캐릭터인 상파와 요시미즈의 기술집과 공략도 추가하였다.

제작사 : 남코  
장르 : 격투액션  
발매일 : 발매중

그래픽	■■■■■
조작감	■■■■■
스토리	■■■■■
연출	■■■■■
사운드	■■■■■



## 실전 시스템 공략

### 8웨이 런 (WAY-RUN)

대인 대전에서는 일단 전, 후로의 움직임은 좋지 않다. 기본적으로 측면으로 움직이면서 상대의 종배기 공격을 흘려야 한다. 이때 ↗방향으로 움직이는 것이 가장 회피 성능이 좋고 상대의 배후나 측면을 쉽게 잡을 수 있으나 상대의 횡배기 공격에는 무방비 상태가 된다. 보통 접근전이 아닌 중거리에서 소강상태에 있는 경우에는 ↖방향으로 움직이는 것이 적당한 거리 조절 효과와 측면 회피 성

능에서 가장 안정적이다.

### 잡기 공방

소울 칼리버에서는 잡기 공방에서의 심리전은 오히려 단순하다. 잡힐 타이밍에는 결국 A나 B나로 나뉜다. 따라서 잡기회피가 가능한 모든 잡기는 타이밍에 맞춰 A나 B를 눌러서 회피할 수 있다. 이때 잡기를 입력할 상황인 공격자의 입장에서 이끌어 나갈 심리전도 몇 가지로 압축된다. 즉 타격기, 핑기, 흘리기,

잡기의 네 가지로 나뉘는데 보통 잡기회피를 입력했을 때 나오게 되는 A, B 공격은 발생 시간이 가장 빠른 공격에 속하므로 타격기로 맞설 경우에는 발생 시간이 빠른 공격이나 후방 회피 후 공격하는 방법을 권장한다. 또 핑기, 흘리기의 경우는 아주 재미있는 장면을 연출할 수 있다. 잡기를 회피할 때 나오는 공격들은 모두 상, 중단 핑기, 흘리기가 가능하므로 연속으로 계속 핑기거나 흘려서 상대를 패닉상태로 몰아넣을 수 있다.

### 공중 제어 시스템

다양한 공중콤보의 개발을 무의미하게 만들어 버린 시스템. 공중콤보로 타격기를 한대 이상 맞으면 ←↑→↓의 4 방향으로 움직일 수 있게 된다. 물론 상대방쪽으로 방향을 입력하는 바보짓은 절대 하면 안 된다. 상황에 따라 측면이나 후방이나의 선택을 신중히 해야 한다.

또한 링 아웃 일보 직전이라도 공중 제어 시스템이 있으니 절대 포기하면 안 된다.



타임 릴리스 캐릭터

「소울 칼리버」에서도 「철권 3」와 같이 기관 가동일이 한달이 지날 때마다 한 명씩 숨겨진 캐릭터가 등장한다. 역시 기본적으로 등장하는 캐릭터와 비슷한 모션의 캐릭터들이 등장하지만 철권 시리즈와는 달리 확실히 다른 느낌의 캐릭터이다. 예로 황성경과 상파는 모션과 기술에 상당히 흡사한 점이 많지만 그 느낌은 마치 같은 유파의 검술을 연마한 남매같은 분위기. 같은 검술이라도 확실히 여성적인 모습으로 구사한다. 현재 국내 대부분의 게임 센터에는 상파와 요시미츠가 등장해 있을 것이다. 이후 등장하게 되는 캐릭터로 현재 알려진 것은 다음과 같다. 또 인터넷의 루머에 의하면 조선 수군 제독인 '이순신' 장군님도 등장할지도 모른다고 하는데(단지 루머일 뿐?)...



리쿠

전작 소울 옛지의 고유 캐릭터. 아스타로스와의 비슷한 캐릭터 성향을 띠 것으로 예상된다.

리처드 맨

소피타와 비슷한 검술을 구사하는 캐릭터. 도마뱀 형태의 기면을 썼다.

지그프리트



전작 「소울 옛지」의 고유 캐릭터. 소울 옛지의 연당에는 지그프리트가 나이트메어로 변하는 것으로 나온다. 그렇다면 이 캐릭터의 정체는? 일단 구사하는 검술은 나이트메어와 비슷하다.

기술표 보는 법

선입력, 후입력

→A는 레버와 버튼 입력을 동시에 하는 것이고, A→는 버튼을 누른 후 레버를 입력한다.

슬라이드입력

2가지 버튼을 동시에 누르지 않고 연속으로 빠르게 입력하면 된다. 표시법은 αA, 즉 소문자 대문자가 붙어 있으면 슬라이드 입력이다.

홀드입력

홀드 입력은 레버와 버튼 둘 다에 해당한다. 레버 입력의 경우 →가 보통 입력, 즉 짧게 입력하는 것이고, →가 홀드 입력, 즉 그 방향으로 길게 입력한다. 또 버튼의 경우는 A는 보통 입력, (A)는 그 버튼을 길게 누른다.

딜레이입력

버튼이나 레버 입력에 약간의 딜레이 시간을 주어서 입력하는 것이다. 예를 들어 A~B라고 표시된 것은 A를 입력한 후 딜레이를 주어서 B를 입력한다.

제 3의 복장선택법

역시 철권 3의 그것과 같이 타임 릴리스로 제 3의 복장이 등장한다. 현재 알려진 것은 상파의 것 뿐. 선택 방법은 상파에 커서를 놓고 K버튼을 누르면 된다.

리플레이 컨트롤

대전이 끝나고 나오는 리플레이의 카메라 앵글을 승자가 컨트롤 할 수 있는 시스템. 레버로 방향을 조절할 수 있고 A버튼으로 zoom in B버튼으로 zoom out을 할 수 있다. 스타트버튼을 누르면 리플레이를 캔슬할 수 있다.

캐릭터 공략

아더

국내 버전에서 아더(Arthur)로 등장하는 이 캐릭터는 일본기판을 직접 들여 놓은 게임 센터에서는 미츠루기(Mitsurugi)로 나온다. 아더가 무기로 사용하는 일본도는 리치가 길지도 짧지도 않은 중간 형태라서 근거리와 중거리 공격을 적절하게 조합해야 한다. 즉 리치가 긴 나이트메어, 아스타로스 같은 캐릭터와 대전할 때는 근거리를, 반면 리치가 짧은 타키, 소피타와 같은 캐릭터와 대전시에는 중거리 대전을 해야 한다. 또 아더의 기술 중 기술이 끝난 후 이 아이(←A+B), 카스미(→A+B) 자세로 전환이 가능한 기술들은 절대 간과해서는 안 된다. 특히 카스미 자세에서 사용 가능한 카가리보에(카스미 중 A+B)는 상당 회피 성능이 있으니 자주 사용할 것을 권장한다.

기술 설명

키케(A)



공중에서 이트이면



더 높이 뜬다

상단 판정의 횡베기이다. 발생 시

간이 빠르기 때문에 근접전시 위력을 발휘하지만 '카케'의 더 큰 특징은 공중콤보로 넣을 때로 상대가 공중에서 히트시 더 높이 뜨게된다. 콤보의 중간 중간에 넣어주면 후속타를 넣기가 훨씬 편해진다.

스네즈무지(↘A)

아더의 밋 안되는 쓸만한 하단 공격중 하나. 데미지는 42로 하단 공격 중 상급에 속한다. 횡베기 계열의 공



스네즈무지  
O인적 이더기 중단



격이라 회피도 힘들고 또한 모으기가 가능하기 때문에 상대가 핑기나 흘리기를 시도할 때 타이밍을 늦추어서 허점을 이끌어낼 수 있다. 또 상단 회피 기능이 있어서 횡배기를 남발하는 상대에게 효과적이다. 그리고 '스네츠무지'의 발생 도중 중단 공격인 '츠무지카구라'(/AB)로의 전환이 가능하다. '스네츠무지'에서 '츠무지카구라'로 전환되는 시간이 약간 길어서 보고 막을 수 있다는 단점이 있지만 근접시의 혼전 중에 사용하면 충분한 효과를 거둘 수 있다.

나에가스리(←A)



나에가스리



이아이로 전환

중단 판정의 횡배기 공격. '나에가스리'가 발동된 후 A버튼을 누르고 있으면 '이아이' 자세를 취한다. '나에가스리' 자세만으로도 훌륭한 중단 공격이지만 후에 취하게 되는 '이아이' 자세를 이용한 후속 공격이 더욱 중요하다. '나에가스리'는 카운터 히트시에만 쓰러지지만 노말 히트시에는 후속 공격의 우선권이 공격자에게 있으므로 '이아이' 자세에서 '사야우치' (이아이 중 B) 같은 기술로 견제한 후 '하라이히즈츠' (이아이 중 A+B) 또는 '쿠즈시다라이' (이아이 중 A+B를 누르고 있다 최대로 모은 후 맨다)로 마무리하자.

우즈로바이시(/B)

중단 판정의 종배기 공격. 이 기술은 공중콤보로 사용할 때 그 진가를 발휘한다. 발생시간이 빠르고 높이가



이만몸 높이 띠도



문제없다

지 판정이 있기 때문에 아더로 공중콤보를 시도할 때 절대 빠질 수 없다.

이미바이키(/B)



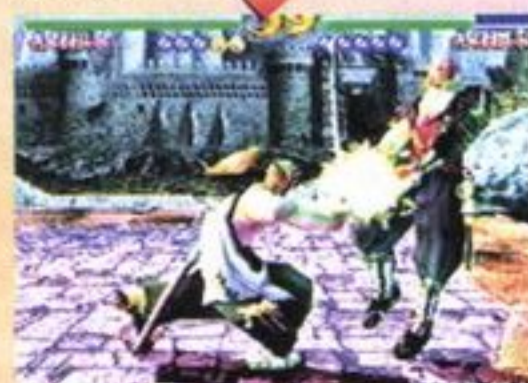
이 정도 높이까지 뜬다

아더의 최강의 띄우기 기술이다. 중단 판정이고 발생시간도 빠른 편이라 핑기나 흘리기 후 연계기로 사용할 수 있다.

티미리키자이나니(←B)



뒤로 빠졌다기



곧속이 썩는다

중단 판정의 찌르기 공격. 아더로 대인 대전시 가장 많이 쓰이는 기술중 하나. 일단 뒤로 회피한 후 전진하며 찌르기 때문에 상대의 공격을 흘리고 반격하는데 정말 좋다. 또한 상대가 가드했을 때에도 반격을 당하지 않는다. 그리고 링의 끝 부근에서 사용하면 상대를 링 아웃 시키는데도 용이하다. 하지만 상대의 측면 회피에 약하다는 단점이 있다. '타마리카자아나' 발생 도중 레버를 →로 입력하고 있으면 전진 공격을 하지 않고 '카스미' 자세로 전환한다. 이 기술은 뒤로 회피하는 것을 보고 핑기기를 시도하는 상대에게 사용하면 적격이다.

키자이나니(←B), 후시카자이나니(←B↓)



후시카자이나니 킥운터



세 신을 신고 뛰어보지 풀떡

비슷한 모션의 중단과 하단의 찌르기 공격으로 상대의 에너지가 얼마 남지 않았을 때 마무리로 사용하기 좋은 기술이다. 특히 '후시카자아나'의 경우는 카운터 히트시 발을 잡고 쓰러지기 때문에 하단 판정의 추가타를 넣기도 용이하다.

이미카구리(→BB)

이 기술은 첫 번째 종배기가 발동하는 도중 3가지로 분기가 된다. '오즈로카구라' (→B)에서 멈추고 추가타의 기회를 노리느냐, 아니면 '오즈로카구라~이아이' (→B)로 '오즈로카구라' 후 이아이 자세로 전환해서 가드 불능기로 승부하느냐, 아니면 '아마카구라'를 모두 쓰느냐이다. 보



통 공중콤보로 사용할 때 '아마카구라'를 사용하고 상대가 가드했을 경우는 '오즈로카구라'까지만을 사용하는 것이 좋다. '아마카구라'의 2격째는 가드당했을 때 허점이 크므로 조심해서 사용해야 한다.

이지키외리(←KB)



요시미즈의 기술과 비슷한 모션으로 중단 판정의 공격이다. 아더의 주력 공격 수단 중 한가지이다. 첫 번째 킥공격을 맞으면 이어지는 종배기가 무조건 히트하고 상대는 다운된다. 데미지도 총 66으로 상당히 크다. 또한 발생시간이 빠르고 딜레이도 적기 때문에 가드당해도 큰 부담이 없다. 그리고 전진형 공격이라서 공중콤보에서도 큰 위력을 발휘한다.



이노호마키(↓K)



이노호마키

아더의 주력 하단 기술. 접근전에서 빛을 발하는 이 기술은 '이노호마키'에서 끝나는 것이 아니라 '이노호가리' (↓KB), '이노호가리~카스미' (↓K(B))로 이어진다. '이노호가리'의 경우는 하단, 중단으로 이어지는 공격이라서 '이노호마키'가 가드당했다더라도 이어지는 중단 공격은 가드하기가 힘들기 때문에 허점이 적어진다. 장점이 있다.

오보로케구리(A+B)



중단, 중단으로 이어지는 종배기 기술. 첫 번째 배기가 히트하면 두 번째도 무조건 맞게 된다. 히트시 상당히 높이 뜨기 때문에 공중콤보까지 성공하면 100이상의 데미지도 쉽게 줄 수 있다.

모무리보에(→A+B)



중단 판정의 종배기 기술. 61이라는 엄청난 데미지를 자랑하고 또 히트시 상대는 천천히 쓰러지기 때문에 추가타를 넣기가 쉽다. 연속기를 쓰기에 따라 100이상의 데미지를 줄 수도 있다. 또한 상대가 가드했을 때 가드 딜레이가 커서 쉽사리 반격을 당하지도 않는다. 하지만 발생시간이 길다는 단점이 있지만 기술 발생 도중 G버튼을 눌러서 캔슬할 수가 있으므로 캔슬 후 서서 가드를 하고 있는 상대를 잡아버릴 수 있다.

이아이(←A+B)



사나이의 낭만

아더를 더욱 검색답게 만들어준 기술. '사야바라이' (이아이 중 A), '사야우치' (이아이 중 B), '스네오리게리' (이아이 중 K), '히즈즈가에시' (이아이 중 G), '하리이히즈즈' (이아이 중 A+B), '와리오오즈츠' (이아이 중 (A+B)), '쿠즈시다라이' (이아이 중 (A+B)를 최대한 모은 후 맨다)의 7가지 기술로 분기가 된다. '이아이' 자세에서는 가드, 8WAY-RUN이 불가능하다. 오직 전방으로 짧게 움직일 수 있을 뿐이다(이것이 사나이의 낭만 '배수의 진'). 백대시를 입력하면 보통 자세로 돌아온다. 보통 자세로 돌아올 때 공격을 입력하면 자연스럽게 보통 자세에서의 공격이 나간다. 추천 할만한 공격 형태는 백대시 후 '타마리카자아나' (←B)이다. 중복 커맨드를 사용해서 ←←B로 입력하면 된다.

또 B+K를 입력하면 곧장 '카스미' 자세로의 전환이 가능하다.

히즈즈가에시 (이아이 중 G)



'이아이' 자세에서만 가능한 반격기로 오직 상대의 횡배기 공격만 반격할 수 있다. G버튼을 누르고 있으면 보통 자세에서의 가드상태로 돌아간다.

쿠즈시다라이(이아이 중 (A+B)를 최대한 모았다 맨다)



이때 맨다



1격



2격

'이아이' 자세에서의 나머지 기술들은 결국 이 기술을 사용하기 위한 도구에 지나지 않는다. 전진형 가드불능의 횡배기 기술로 회피가 불가능하고 일단 공격이 발동한 후 근거리에서 있었다면 필연적으로 맞게 된다. 총 데미지는 65. '이아이' 자세에서 A+B를 누르고 있다가 '와리오오즈츠' (이아이 중 (A+B))가 발동되기 바로 전 스위치에서 손을 떼면 된다.

카스미(→A+B)

이 자세에서 쓸 수 있는 기술은 카



카스미의 자세



카가리보에의 무적시간

여대저 52



자누이 (카스미 중 AAA), '리쿠도오노 사바키' (카스미 중 B), '핫케노 시노기' (카스미 중 →B), '미즈호마키' (카스미 중 K), '카가리보에' (카스미 중 A+B)의 5가지이다. '카스미' 자세에서는 방어가 불가능하기 때문에 '카자누이' 1격과 '리쿠도오노 사바키'를 사용해서 상대를 견제하다가 상대가 공격하려는 순간 '카가리보에'를 사용해 반격해야 한다. 특히 '카가리보에'는 발생 도중 중, 중단 공격에 대해 무적이므로 매우 유용하다. 하지만 본래 타격 잡기인 '리쿠도오노 사바키'와 '핫케노 시노기'는 국내 버전에서는 타격기로 설정되어 있다.

아이메시구레(근접시 A+G)

아더의 기본 잡기 중 하나. 특이한 점은 상대가 링 끝을 등지고 있을 때 이 기술을 성공하면 단번에 링 아웃을 시킬 수 있다. 만약 A버튼 연타로 잡기 회피를 시도하는 상대는 타격기로 링 아웃을 시키자.



여기서 잡으면



링 아웃



## 추천 연속기

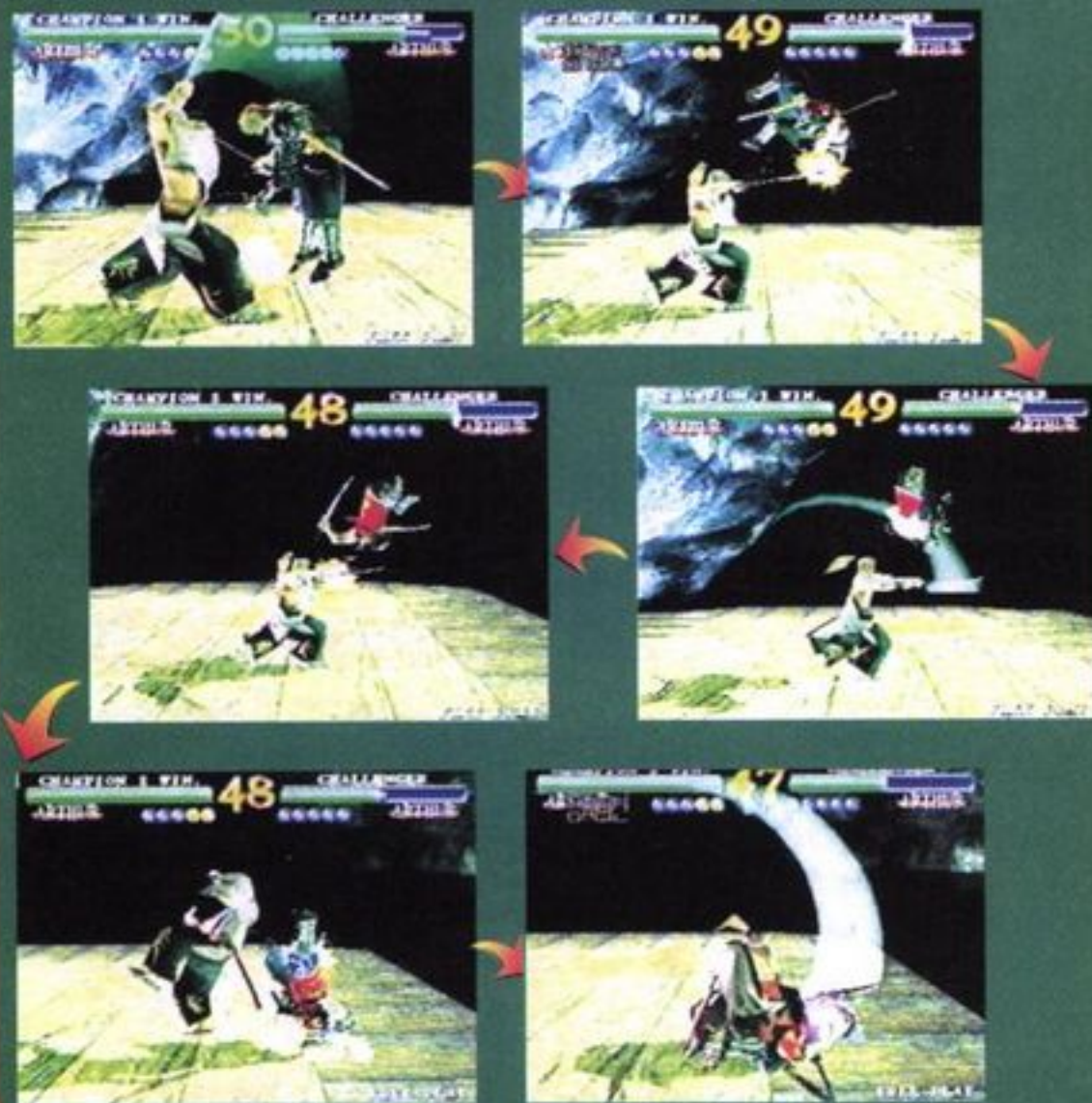
아더의 공중 콤보는 대부분 피스기 성능이 뛰어난 아미바이키(\B)에서 시작된다. 또 다운된 상대에게 추가타를 넣을 때 쓰는 공격은 우츠로바이시(/B)를 추천한다.

■ 아미바이키(\B) ⇒ 우츠로바이시(/B) ⇒ 미지키와리(-KB) ⇒ 우츠로바이시 or 잡기

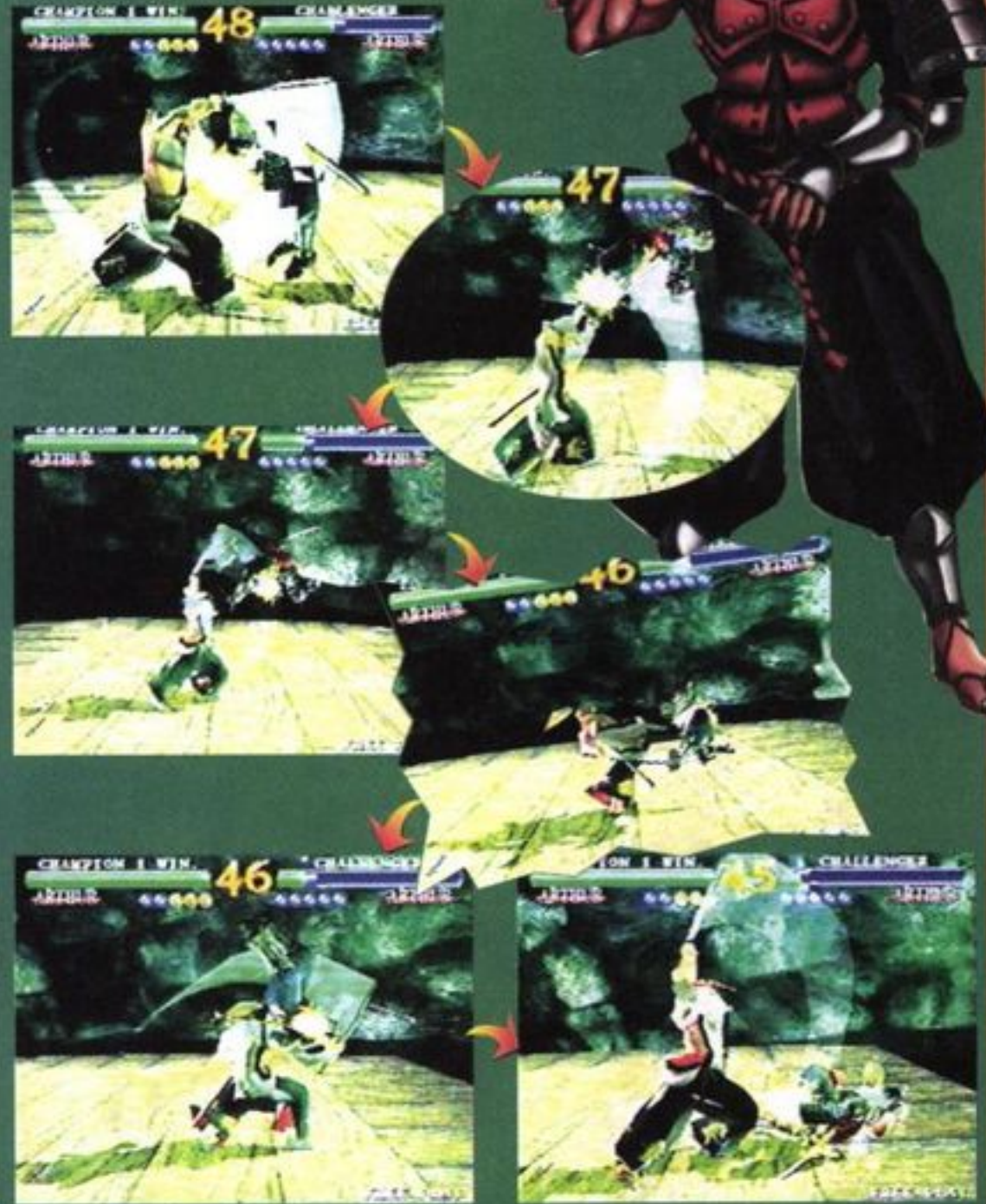


마지막의 '우츠로바이시' or 잡기는 상대방이 '미지키와리'를 맞은 후 낙범으로 일어나서 서서 가드를 하고 있을 때의 심리전이다.

■ 아미바이키(\B) ⇒ 키케(A) ⇒ 키자이니(B→) ⇒ 키케 ⇒ 하비키고미(kB)



■ 오보로키구리(A+B) ⇒ 우츠로바이시(/B) ⇒ 미지키와리(-KB) ⇒ 우츠로바이시 or 잡기



■ 오보로키구리(A+B) ⇒ 우츠로바이시(/B) ⇒ 아미키구리(-→BB)



ARCADE



# 볼도

볼도는 개성적이다 못해 변태적인 캐릭터이다. 대인 대전에서의 승부의 관건은 이러한 변태적인 기술을 얼마나 능숙하게 사용하느냐로 결정된다. 가장 중요한 공격 수단 중 하나는 뒤돈 상태에서의 공격이다. 블라인드 텀(↓↙←)을 비롯한 수많은 뒤돌기 기술을 사용해서 등을 보인 상태에서 상대와 대치해야 한다. 물론 가드를 할 수 없다는 단점이 있지만 발생시간이 빠른 뒤돈 상태에서의 공격들과 특수 회피기인 저니 미믹(↑ or ↓B+K)을 사용해서 충분히 그 단점들을 커버할 수 있다. 또한 비슷한 동작으로 시작하지만 전혀 다른 기술이 파생되는 리글 스텝(↓↘→)이나 마고트 스텝(앞아서 ↓↘↘)도 중요하다. 이 두 기술에서 파생되는 중, 하, 잡기의 조합은 스텝 자체의 특성인 상단 공격의 회피 성능과 합쳐져서 빛을 발하게 된다. 또 변태 기술의 대표격이라 할 수 있는 지·라크(↓ or ↘A+K)도 있지만 아직 이렇다 할 유용성은 알려지지 않았다.

## 기술 설명

뮤트 슬래시 백 스텝(AB-A)



상, 중, 중단으로 이어지는 공격 후 뒤로 돌게 되는 기술. 상대가 가드를 하더라도 거의 허점이 없고 카운터 히트시 마지막 공격까지 모두 맞게 된다. 마지막 공격은 히트시 쓰러지게 된다. 또한 뒤돈 후의 공격을 곧장 사용할 수 있다는 장점이 있다.

트리플 랫 케이스 킥(↓AAK)

하, 하, 하, 상, 중단으로 이어지는 공격으로 마지막의 킥은 다운된 상대에게도 공격 판정이 있다. 공격 도중 상대가 가드할 수 있다는 단점이 있지만 다운된 상대에게 사용하면 안성맞춤.



길로턴 시저스(↘BB)



중, 중단으로 이어지는 연속공격. 첫 번째 공격이 히트하면 공중에 뜨게 되므로 두 번째는 무조건 맞게 된다. 발생시간도 매우 빠르므로 자주 사용할 것을 권장한다.

데몬 펠로몬(-B)



가드 불능, 하, 하, 하단으로 이어지는 공격. 첫 번째가 가드불능이라는 장점은 있지만 이어지는 하단 공격은 잘 맞지 않고 중간에 가드가 가능하다. 실전에서는 별로 도움이 안 되는 기술이다.

데몬 엘보(→B)



버추어 파이터 시리즈에서 아키라가 사용하는 이문정주와 비슷한 모션의 기술이다. 빠른 발생시간의 중단 공격으로 상대가 링을 등지고 있을

때 맞추면 링 아웃을 시킬 수 있다. 전방 러시 중에도 나가기 때문에 러시 중 하단 슬라이딩과 조합해서 쓰면 더 큰 효과를 얻을 수 있다.

그레이브 디게(bA)



하단을 세번 연속으로 공격하는 기술. 다운 공격의 용도로 사용하는 것이 좋다.

스콜픽온즈 테일(↙K)



볼도 최강의 띄우기 기술. 상단 공격 회피 성능이 있고 중단 판정이다. 공격 발생 후 뒤로 돈 상태가 되지만 원한다면 기술 입력 후 →의 추가 입력으로 앞을 본 상태를 만들 수 있다.

라켓 스크림(→K)



중단 판정의 기술. 공격 후 뒤로



돌게 된다. 판정이 좋고 다운된 상대에게도 공격 판정이 있지만 상대가 가드했을 때 도망치려고 하거나 중단, 중단 공격으로 반격을 하면 잡기에 무조건 당하게 된다. 하단 공격을 하면 잡히지 않는다.



격드 었을 때



상단 공격을 하면 상대가 잡는다

블라인드 턴(↓/←)



기술을 입력하면 뒤로 돌게 되는 특수 이동기. 이동할 때 측면으로의 회피 기능이 있다. 상대와 근거리에서 사용하면 회피 후 뒤 돈 상태에서의 기술로 상대를 농락할 수 있다.

매드 리프팅 소서(등을 보이고 있을 때 →(A))

히트시 상대는 하늘 높이 뜨게 된다. 이때 들어가는 연속기도 상당수. 하지만 가만히 서 있어도 잘 맞지 않는 경우가 허다하고 발생시간이 느려서 실전에서 쓰기는 상당히 힘든 기술. 또한 지근거리와 근거리, 중거리 히트 여부에 따라 공중콤보를 달리해야 한다는 어려움도 있다.



마케블 윙지 (등을 보이고 있을 때 ←B)



상단 판정의 찌르기 공격. 발생시간이 빠르고 뒤 돈 상태에서 상대를 견제하기 좋다. 히트시 상대는 다운된다.

마케블 스틱지 (등을 보이고 있을 때 →B)



중단 판정의 종배기 공격. 카운터 히트시 상대는 지면에 바운드 된 후 높이 뜨게 된다. 그리고 공중콤보로 연결이 가능하다.

모어 마케블 엔쥬럼 (등을 보이고 있을 때 ←BB)

중단 판정의 종배기 공격. 견제용으로도 훌륭하지만 공중콤보에 사용할 때 더욱 빛을 발한다. 첫 번째 공격을 맞아도 두 번째는 막을 수 있다.



이모탈 베르지(등을 보이고 있을 때 ↓A+B)



하단 판정의 횡배기 공격. 발생시간이 빠르므로 뒤 돈 상태에서 다른 기술로 견제를 하다가 기습적으로 사용하자. 또 공중콤보의 마무리용으로도 좋다.

롤링 크레이지 (등을 보이고 있을 때 A+B)



중단 판정의 공격. 전작에도 존재했던 기술이다. 첫 번째 공격이 히트해야 두 번째 공격이 발동된다. 또 두 번째 공격이 발생하는 도중 ↑ 또는 ↓를 입력해서 지면으로 떨어지는 스피드를 조절할 수 있다.

마고트 스텝(앞이서 ↓/↘)



상단 공격 흘리기 기능이 있는 특수 이동기. 마치 바퀴벌레처럼 움직인다. ↓↘↘↘/↘↘↘와 같이 연속 입력하면 마고트 스텝 상태로 앞뒤로 이동하게 된다. 마고트 스텝 도중에는 앞은 상태에서만 나가는 기술을 사용할 수 있고 또 마고트 스텝(마고트 스텝 중 K)라는 훌륭한 견제기도 있다.

프레이밍 캔서(↓A+B)



하단 판정의 종배기 기술. 발생시간이 빠르고 리치도 상당히 길다. 또 상대가 링을 등지고 있을 때 히트하면 링 아웃으로 연결된다. 하지만 상대가 가드했을 때 발생시간이 빠른 중단 공격에 무방비로 노출되는 단점이 있다. 모션이 비슷하고 중단인 프리밍 맨티스(A+B)와 병행해서 사용하면 좋다.

프렘 윙로(B+K)



캐점으로 승격 일본 작전

변태적인 특수 회피기. 프렘 윙로 도중 맞는 첫 번째 공격(타격기 또는 잡기)은 데미지가 5 이하로 처리된다. 상대의 가드불능 기술을 피할 수 없는 상황이나 링을 등지고 궁지에 몰렸을 때 사용하면 위기를 모면할 수 있다.

저니 미믹(↑ or ↓B+K)

특수 회피기. 통상 회피보다 더욱 큰 각도로 회피한다. 회피 성능은 매우 뛰어나지만 회피 후 경직이 약간

ARCADE





걸어서 곧장 반격을 하기에는 무리가 있다.

블러디 드릴(근접시 K+G)

불도 최강의 잡기. 커맨드는 K+G이지만 회피할 때는 A로 해야 한다. A+G를 사용하지 말고 꼭 블러디 드릴을 사용하자.



라이프 사커(↓↘→A+G)



리글 스텝(↓↘→) 후 점프를 해서 잡는다. 잡기 회피가 안 된다는 장점이 있지만 점프가 너무 느려서 기술 발동을 본 후 충분히 회피할 수 있다. 또 상대가 앉아 있으면 잡히지 않는다.

블라인드 하베스트(상대기 배후에서 근접시 B+G)

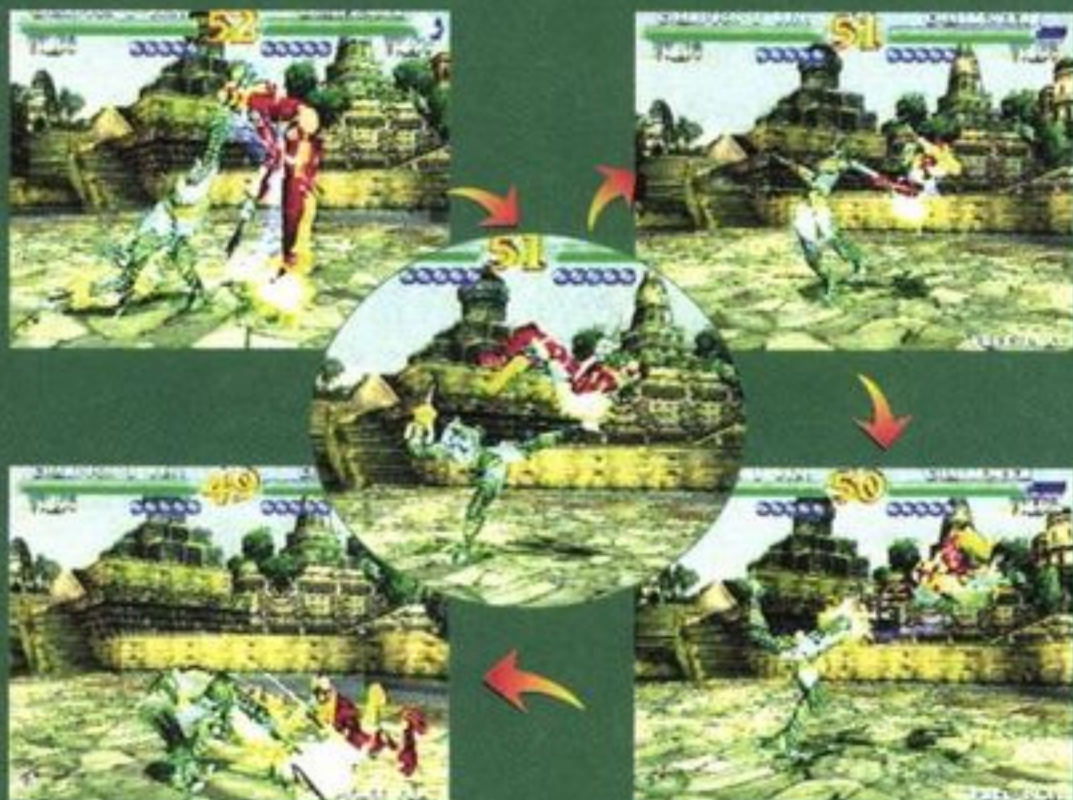
뒤돌아 있을 때 상대가 불도의 배후로 가까이 오면 기술을 사용할 수 있다. 측면으로 회피 후 잡기를 하는데 경우에 따라 정면, 측면, 배후의 3가지 잡기가 풀고루 나온다. B버튼으로 회피가 가능하다.



추천 연속기

불도의 공중 콤보는 스크피온즈 테일(↘/K)로 상대를 띄운 후 시작되는 것이 대부분이다. 뒤 둔 상대에서의 공격들이 발생시간이 빠르고 치기도 길기 때문. 또 마커블 스텟치(등을 보이고 있을 때 →R) 카운터 히트 후에도 쓸만한 공중 콤보가 들어간다.

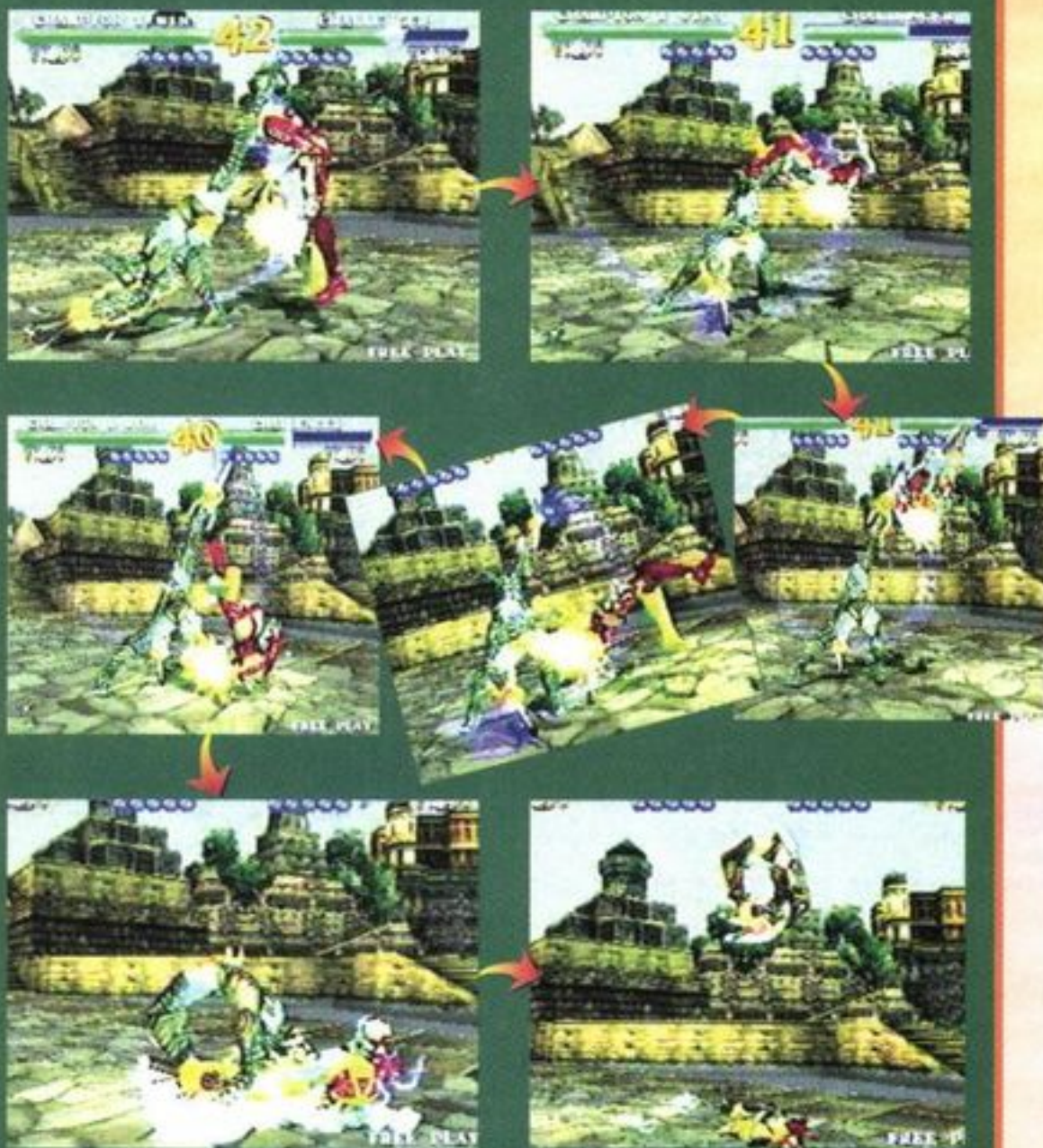
■ 스크피온즈 테일(↘/K) ⇒ 비어인드 뮤트 아이 킥(등을 보이고 있을 때 K) ⇒ 스퀘어 크로우 블라인드 크로(←AA) ⇒ 프레이밍 켄세(↓A+B)



■ 마커블 스텟치(등을 보이고 있을 때 →B) ⇒ 블라인드 크로(←A) ⇒ 모어 마커블 맨주렘(등을 보이고 있을 때 ←BB) ⇒ 롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)  
마커블 스텟치가 카운터 히트시에만 성립한다.



■ 스크피온즈 테일(↘/K) ⇒ 모어 마커블 맨주렘(등을 보이고 있을 때 ←BB) ⇒ 모어 마커블 맨주렘 ⇒ 롤링 크레이지(등을 보이고 있을 때 A+B)







# 나이트메어

나이트메어는 정적인 캐릭터이다. 화려한 움직임이나 측면 이동 같은 것은 전혀 필요없다. 오직 3가지의 변형 자세를 적절히 조합하며 휘두르면 된다. 화면의 절반을 차지하는 긴 리치를 사용해서 중거리를 제압하면 상대는 나이트메어의 근처에도 못와보고 사망하게 된다. 발생시간이 다소 느리다고 느껴질 수도 있겠지만 한방 한방의 엄청난 대미지와 가드했을 때 상대가 부담하게 되는 가드 딜레이는 단점을 충분히 커버하고도 남는다. 핑기나 울리기를 사용하더라도 실패했을 때의 부담이 크기 때문에 몇 번의 실수로 순식간에 게임이 끝나버리는 수도 있다(물론 나이트메어의 승리로). 나이트메어를 사용할 때 특히 신경써서 사용할 것은 울드입력이다. 통상기라도 울드입력을 통해서 치프, 베이스, 덱스터 울드로의 전환이 자유롭기 때문에 공격시의 딜레이를 줄일 수도 있고 다양한 공격을 시도하는데 많은 도움이 된다.

ARCADE

## 기술 설명

### 더블 그라운드(A, AA)



하단 판정의 횡베기 공격. 더블 그라운드에서의 하단 공격과 비슷한 모션이지만 리치는 더욱 길다. 또한 공격 발생 도중의 준비 동작이 다른 몇몇 중단 판정의 종베기 기술과 비슷해서 상대는 가드하는데 더욱 곤란함을 느낄 것이다.

### 에어메트 크래쉬(A)



저러려 베는 기나이

나이트메어의 횡베기 기술 중 드문 중단 판정의 기술. 발생시간도 빠르고 판정도 좋다. 그리고 히트시 측면으로 날아가기 때문에 링 끝이 측면에 있는 경우에는 꼭 시도하도록 하자. 상대가 가드했을 때 상대의 몸이 약간 옆으로 돌아가기 때문에 쉽사리 반격을 당하지도 않는다.

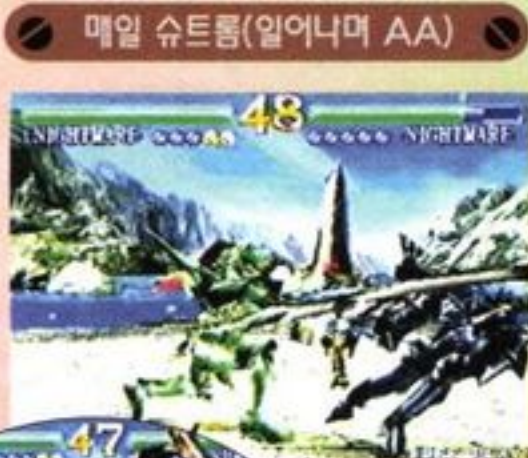
### 슬래시~덱스터 홀드(A)

긴 리치의 횡베기 후 덱스터 홀드로 전환한다. 덱스터 홀드에서는 비록 가드가 불가능하지만 상대가 슬래시를 가드했다라도 근거리가 아닌 이상 반격이 거의 불가능하다. 덱스터 홀드에서 나오는 공격이 더 빠르기 때문. 슬래시와 병행해서 쓰면 상대방을 제압하는데 더욱 좋다.

### 새도우 슬라이서(A)



리치계 정말 길다



### 매일 슈트롬(일어나며 AA)

특수 중단, 하단으로 이어지는 기술. 일단 첫 번째 공격이 횡베기였다 특수 중단이라 가드할 수밖에 없고 두 번째 공격은 하단으로 이어지기 때문에 앉아 가드를 해야 한다. 이때 첫 번째 공격만 하고 중단 기술을 하거나 잡기를 하는 식으로 심리전을 걸자.

### 슬래스트 스로(B)

중단 판정의 타격 잡기. 상대의 정면이나 배후에서 히트하게 되면 35의 타격 대미지 외에 32의 추가 대미지를 줄 수 있다. 총 67이라는 엄청난 대미지. 또한 링을 등진 상태에서 히

트를 성공했다면 링 아웃시킬 수 있다.

### 아랑 피엣

### 오너전형



### 스키어 스프리터~ 지프홀드(B)



중단 판정의 종베기 기술. 아래서 위로 올려 베는 기술이라서 히트시 상대는 약간 뜨게 되는데 이때 치프홀드 자세에서 나오는 강력한 기술들로 엄청난 대미지를 줄 수 있다.

### 엑셀 헤드 어퍼(KKB)

중, 하, 중단으로 연결되는 기술. 처음의 킥을 맞으면 마지막의 헤드 어퍼까지 맞고 다운된다. 기술 중간에 하단 기술이 있어서 가드하기가 상당히 까다롭고 기술의 딜레이도 적어서 부담없이 쓸 수 있다. 특히 상대의 에너지가 얼마 남지 않았고 근거리라면 마무리 기술로 훌륭하게 사용할 수 있다.





다크 소울 임팩트(↘A+B)



소울 칼리버에서 가장 리치가 긴 하단 공격. 중거리에서는 상대가 가드 하더라도 거리가 멀어져서 전혀 반격을 당하지 않는다. 또한 발생시간도 빨라서 기습용, 연속기의 마무리용으로도 훌륭하게 사용할 수 있다. 또한 상대가 링을 등지고 있을 때 히트하면 링 아웃으로 이어진다.

건틀릿(↑ or ↓B+K)



측면 회피 성능을 가진 특수 이동기. 측면으로 회피하면서 치프 홀드로 자세를 변경한다. 종베기 공격에 대한 회피 성능이 상당히 뛰어나고 일단 회피한 후에는 치프 홀드에서 파생되는 기술로 상대를 응징할 수 있다.

치프 홀드(B+K)



치프 홀드 상태에서는 가드가 불가능하고 측면으로만 약간씩 움직일 수 있다. 그러나 가드가 불필요하다고 느껴질 정도로 딜레이 없고 리치가 길고 발생도 빠른 기술이 많다. 치프 홀드에서 유용한 공격 수단은 두 가지 정도로 나뉜다. 테라 더 큐라~덱스터 홀드(치프 홀드 중 A) 또는 테라 스톱퍼(치프 홀드 중 B)이다. 전자의 경우는 횡이동으로 회피를 하려는 상대에게 사용한 후 덱스터 홀드로 전환한 후 강력한 종베기로 마무리하자. 후자의 경우는 강력한 종베기 기술로 히트시 상대는 무조건 다운되고 재빨리 낙범을 하지 않는다면 메일 스프리터(BB) 같은 종베기 기술에 추가타를 당하게 된다.

베이스 홀드(←B+K or (←)B+K)

베이스 홀드는 보통 커맨드 입력으로 하지 않고 통상기에서 홀드입력으로 전환한다. 가장 자주 사용하는 것은 스프리트 버스터~베이스 홀드(B)이다. 베이스 홀드 상태에서는 일단 상단 공격 흘리기 기능이 있고 움직일 수가 없기 때문에 상대가 공격해 오는 그 순간까지 기다리는 인내심이 필요하다. 가장 자주 사용하는 공격 형태는 그림 캐터필러~치프 홀드(베이스 홀드 중 B). 하단 판정의 공격을 한 후 치프 홀드 자세로 전환해서 추가 공격을 할 수 있다.

덱스터 홀드(←B+K)



덱스터 홀드 자세에서는 전, 후방 대시가 불가능하고 오직 측면으로만 약간씩 움직일 수 있을 뿐이다. 덱스터 홀드에서의 공격 패턴은 하단 판정의 횡베기 공격인 팬텀 슬래시 그라운드(덱스터 홀드 중 A↓A)와 중단 판정의 종베기 팬텀 덤퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 B)이다. 팬텀 덤퍼~치프 홀드는 올려 베는 모션이라서 히트시 일단 상대는 뜨게 된다. 카운터 히트시에는 더 높이 뜨기 때문에 공중 콤보로 치프 홀드에서 나오는 기술을 사용할 수 있고, 카운터가 아닌 경우에는 역시 치프

홀드에서 사용할 수 있는 종베기 기술로 다운된 상대를 가격할 수 있다.

입 토스(상대 다운시 다리 쪽에 앉아서 A+G or B+G)

실전에서 사용하기는 상당히 힘들지만 성공하면 일단 상대의 배후를 잡게 되고 근거리에서 었다면 배후잡기가 확정으로 들어간다.



추천 연속기

나이트메어는 기본적으로 이렇다 할 연속기가 없다 아니 필수가 없다는 표현이 더 알맞을 것이다. 기술의 발생 시점이 타 캐릭터에 비해 상당히 느리기 때문이다. 그러나 연속기가 전혀 없다면 플레이의 재미를 반감시키는 법 비록 약간은 비실용적이지만 몇몇 연속기를 적어보도록 하자

- 팬텀 덤퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 B) ⇒ 테라 니(치프 홀드 중 K) ⇒ 테라 헬 프리(치프 홀드 중 KK)



- 팬텀 덤퍼~치프 홀드(덱스터 홀드 중 B) ⇒ 테라 더 큐라~덱스터 홀드(치프 홀드 중 A) ⇒ 팬텀 덤퍼~치프 홀드
- 팬텀 덤퍼~치프 홀드가 카운터 히트시에만 콤보가 성립된다.







# 아스타로스

유일하게 하단 잡기를 가진 캐릭터이다. 아스타로스는 중량급 캐릭터의 특성상 기술들의 리치가 평균적으로 길고 가드했을 때 상대의 가드 딜레이가 엄청나다. 또한 대미지가 커서 핑기거나 울리기를 시도했을 때 실패하면 엄청난 피해를 입게 된다. 아스타로스는 올드입력으로 기술의 효과와 대미지가 크게 달라지고 상대의 반격 타이밍을 올뜨리는데도 일조를 한다. 근거리에서는 제라리온(↘B)으로 하단을 공략하고 원거리에서는 돌 지크르사리오(←←A)와 튜더 돌 지크르사리오(←←(A))의 조합을 잘 사용하는 것이 중요하다. 또 상대가 다운됐을 때는 실·에비스(←A+B)와 비아즈스 레비스(←(A+B))로 일어나는 것이 두렵도록 해야 한다. 또한 최고의 대미지를 가진 기술 튜더 디리아(↓↘→B+K)의 캔슬을 잘 사용하는 것도 포인트. 기술 발생 시간이 매우 길지만 캔슬로 상대방의 정신을 올뜨리다가 일단 한번만 이트시키면 그 게임은 끝난 것이나 다름 없다. 하지만 기술 이름은 정말 웃기다. 오락실에서 사람이 많을 때 친구가 기술 이름을 물어보면 모른다고 대답하자, '튜더·길포·세리리시아라는 기술이야'라고 대답하느니 안하는게 낫다. ㅋㅋ

ARCADE

## 기술 설명

### 메리아크 스자(↘A)



41이라는 막강한 대미지를 자랑하는 하단 횡베기 기술. 일단 측면으로의 회피는 거의 불가능하다. 또한 근거리가 아니고는 가드 후 반격이 불가능하다. 발생시간도 느린 편이 아니고 비슷한 모션의 몇몇 중단기와 조합하면 더욱 큰 효과를 발휘한다. 튜더·메리아크 스자(↘(A))와 조합해서 사용하자. 상대의 반격 타이밍을 올뜨릴 수 있다.

중단 판정의 횡베기 공격. 돌 지크르사리오의 버전업 판으로 히트시 상대방은 3바퀴 정도 뱅뱅 돌게 된다. 이때 대시 후 잡기가 가능하다. 물론 발생시간이 빠른 타격기도 사용할 수 있다.

### 엘·리아스 하지 (↘←AAAAA)



첫 번째 공격은 타격잡기, 그 이후는 중단 타격기이다. 타격잡기인 첫 번째에서 히트하면 이후의 공격은 나가지 않고 상대를 도끼로 찍어서 돌린 후 하늘 높이 던져버린다. 하지만 링 바깥쪽으로 던지지는 않기 때문에 링 아웃을 노리기는 힘들다. 이후의 타격기는 회전하면서 앞, 뒤로 움직일 수 있으나 움직임의 폭이 넓지 않아서 그다지 쓸만하지 않다.

### 제라리온(↘B)

하단 판정의 공격. 마치 삼질하는 듯한 동작으로 상대를 공격한다. 하지만 동작에 비해 성능은 상당히 우수하

### 슈·무크사리오(A+B)



도끼의 옆으로 상대방을 후려치는 중단 판정의 횡베기 공격. 원거리 히트시 59까지 대미지를 줄 수 있다. 아스타로스의 기술 중 가장 리치가 길기 때문에 원거리에 상대가 있을 때 자주 쓰도록 하자. 상대가 가드해도 마땅한 반격 수단이 없기 때문에 부담없이 쓸 수 있다.



다. 발생 시간이 빠르기 때문에 보고 막는 것은 무리이다. 히트시 무조건 다운되기 때문에 이후의 공격을 이끌어 가는데도 아스타로스가 유리하다. 특히 근거리에서 쓸 만한 전제기가 없는 아스타로스에게는 빠져서는 안될 기술.

### 비사리온(→B)



상단 판정의 돌진계 공격. 근거리 히트시 상대는 다운되고 낙범을 실패하면 엘아트·루즈게리오(상대 다운시 발 쪽에서 ↓B+K or ↓A+B)를 무조건 당하는 수모를 겪게 된다. 또한 발생 시간이 상당히 빠르기 때문에 상대의 공격을 핑기거나 흘린 다음 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있다.

### 비아즈스 레비스(←(A+B))



돌진계의 잡기기술. 가드 불능이고 상대가 앉아 있어도 잡히게 된다. 또한 측면으로의 회피도 무산시키고 잡아버린다.

### 튜더 돌 지크르사리오(←←(A))



소용없어!!





상대가 다운됐을 때 사용하면 기상 공격을 무시하고 잡아버린다. 물론 잡기 회피도 안되는 초강력 기술. 그러나 단순히 이 기술만을 사용하면 실전에서는 상당히 히트시키기가 어렵다. 실·레비스(←A+B)와 조합해서 사용하는 것이 필수. 실·레비스는 비슷한 모션의 중단 타격기로 대미지는 21로 적은 편이지만 비아즈스 레비스를 맞추기 위한 준비 기술일 뿐이다. 상대가 빨리 기상하면 실·레비스로 쓰러뜨리고 또다시 기회를 노리자.

### 쿠쿠·로티락온(B+K)



이리외 저기

히트시 상대를 끌어당긴다. 마주보고 있었다면 상대의 배후를, 배후를 보이고 있었다면 상대의 정면을 보게 된다. 정면을 보고 있을 때 중거리에서 히트시켰을 때 상대가 상단이나 중단으로 반격하면 정면잡기나 배후잡기를 성공할 수 있다. 상대가 하단 기술로 반격하면 타격기로 맞서자.

### 크래퀴 액시아리오(↘B+K)



아스타로스의 주력 하단 기술. 상당 거리를 돌진하기 때문에 상대가 원 거리에 있더라도 문제없다. 준비 동작이 약간 긴 것이 흠이지만 기습적으로

쓰면 가드하기가 상당히 힘들다. 또 콤보의 마무리용으로 쓸 수 있다.

### 튜더 디리아(↓↘B+K)



107이라는 대미지를 자랑하는 사람 잡는 기술. 또 대미지가 107로 끝나는 것이 아니다. 상당수의 콤보로 총 대미지는 거의 150에 달할 정도. 일단 이 기술을 히트시켰다면 그 게임은 이겼다고 생각하면 된다. 하지만 막상 써보면 알겠지만 히트시키는 것이 보통 어려운 것이 아니다. 하지만 이 기술은 G버튼을 사용해서 캔슬이 가능하고 상당 시간 기술이 진행된 후라도 캔슬을 할 수 있다. 캔슬 후 당황한 상대에게 빠른 타격기를 한다든지 상대의 공격을 핑기기로 반격하는 등 심리전의 양상은 다양하다. 하지만 결국 튜더 디리아를 맞추는 것이 목적이므로 탑을 쌓는 기분으로 상대의 심리를 점점 느슨하게 만들어야 한다.

### 틀스·이즈루스크(상대기 없이 있을 때 ↓A+G)



소울 칼리버 유일의 하단 잡기. 딜레이가 큰 하단 기술을 막은 후 잡을 수 있다. 버추어 파이터 시리즈에서 하단 잡기가 있는 캐릭터를 많이 해본 사람이라면 금방 타이밍을 익힐 수 있다.

### 로·에리오 그렉(상대기 공중에서 근접시 B+G)



너 신발 좋은데?

공중에 있는 상대를 잡아버리는 기술. 일단 상대를 띄운 후에도 이렇다 할 공중콤보가 적은 아스타로스에게 없어서는 안될 기술이다. 공중콤보를 이 기술로 마무리하면 보기에 좋고 대미지도 훌륭하다.

### 엘리트·루즈게리오(상대 다운시 발 또는 머리 쪽에서 ↓B+K or ↓A+B)



두행연



모과 만점

다운 잡기 공격. 상대가 기상을 하지 않고 누워 있거나 특정 기술을 맞은 후 총 47 대미지의 다운 잡기를 한다. 하지만 ↓B+K는 B버튼으로, ↓A+B는 A버튼으로 회피할 수 있다.



### 멜파디아(B+G↔)



상대를 잡아서 공중으로 던져버린다. 이후 몇몇 연속기가 들어가고 공중 잡기도 가능하다. 하지만 공중콤보를 때리게 되면 땅에 떨어질 때 입게 되는 20정도의 대미지가 없어지므로 떨어진 후 바운드 콤보를 넣는 것이 더 좋을 수도 있다. 또 고급 테크닉으로 멜파디아 후 땅에 떨어기 약간 전에 공중 잡기를 하면 멜파디아의 풀 대미지 44 후 지상에서의 측면 잡기를 할 수 있다. 타이밍이 정말 어려운데 정상적으로 공중 잡기를 하는 것보다 약간 늦게 잡는 것이 포인트.

### 비·투르시로스(B+G↔)



대미지 68의 강력한 잡기. B버튼 입력으로 회피가 가능하지만 어차피 B+G 계열의 잡기를 할 경우에는 이 기술을 쓸 것을 권장한다.



## 추천 연속기

아스타로스는 박생 시점이 느린 기술이 대부분이라서 타격기 계통에는 이렇다 할 연속기가 없다 하지만 공중 잡기를 사용해서 추가대미지를 줄 수 있으니 그것으로 만족하자(어차피 몇 번 맞으며 상대는 적어도 뇌사 상태가 된다).

■ 멜파디아(B+G←) ⇒ 크메르시아(→AB) ⇒ 제리리온(↘/B)



■ 멜파디아(B+G←) ⇒ 로·에리오그렉(상대기 공중에서 근접시 B+G)  
성공해도 멜파디아 하나의 대미지와 비슷해서 실용적이지는 못하지만 성공했다는 그 자체만으로 멋진 연속기.



■ 멜파디아(B+G←) ⇒ 벨스·리리오(적측면에서 근접시 B+G)  
타이밍이 상당히 까다로운 연속기. 하지만 일단 성공하면 119라는 무시무시한 대미지가 보장된다. 자세한 설명은 멜파디아의 기술 설명을 보자.



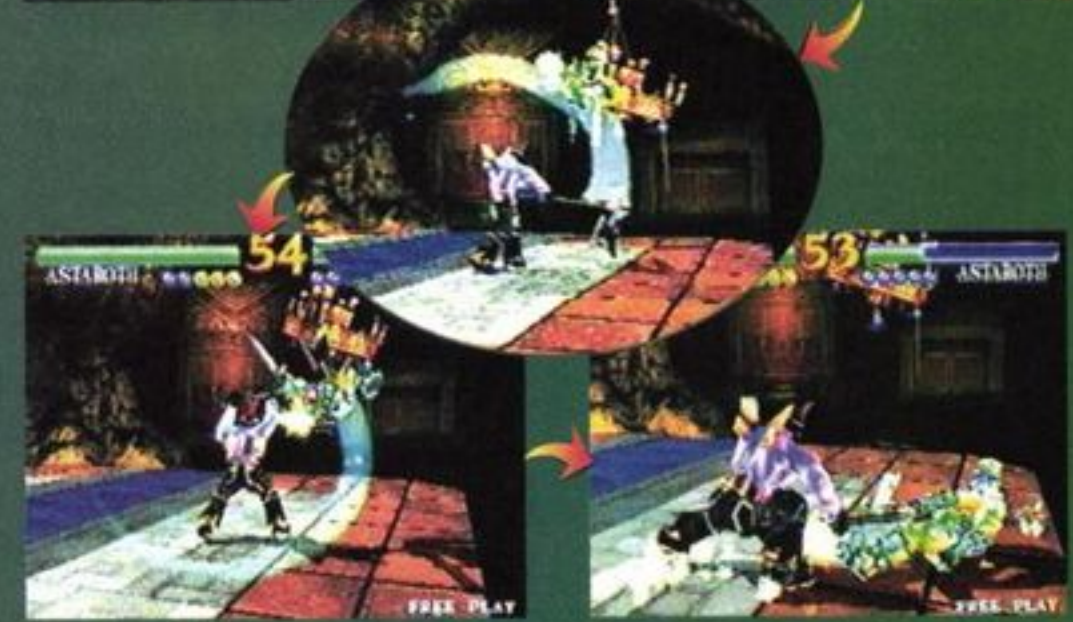
■ 멜파디아(B+G←) ⇒ 멜포·세리리아(←←B)  
가장 쉽고 안정적인 연속기. 대미지도 70 정도로 경제적이다.



■ 튜더 디리아(↘↘-B+K) ⇒ 스루퍼(←B+K) ⇒ 로·에리오그렉(상대기 공중에서 근접시 B+G)  
스루퍼를 약간 미리 맞춘다는 느낌으로 히트시킨 후 곧장 로·에리오그렉을 입력한다.



■ 튜더 디리아(↘↘-B+K) ⇒ 크메르시아(BB) ⇒ 제리리온(↘/B)



ARCADE





# 황성경

황성경을 잘 하기 위해서는 발기술을 확실히 마스터해야 한다. 철권 3에서 등장하는 화랑의 발기술의 모션을 그대로 사용한 여러 발차기들은 '과연 황성경에게 무기는 가드를 위한 도구일 뿐인가?' 라는 의문까지 가지게 한다. 대부분의 발기술들이 근거리에서는 거의 대적할 기술이 없을 정도이다. 특히 측두측(←K)은 히트시 상대방이 측면을 바라보게 되어서 공격을 주도권을 계속 잡을 수 있고, 요취측(→KK), 회전도격측(→→KKK)도 강력하다. 회전도격측의 경우는 첫방을 맞으면 무조건 끝까지 맞게 되고 링을 등지고 있었다면 대부분 링아웃으로 이어진다. 하지만 무기를 사용한 공격도 결코 약하지 않다. 아니 오히려 상당히 강하다. 결국 원거리에서는 무기를 사용하고, 근거리에서는 발기술을 사용해서 대전을 이끌어 가는 것이 황성경을 사용하는 사람의 기본 자세이다.

## 기술 설명

### 풍운림무인(↘AAB)



을 발하고 상대와의 대치상태에서도 자주 사용할 필요가 있는 주력기. 거의 흡사한 모션이면서 하단 판정을 가진 산계참(↘A)과 병행해서 사용해서 효과를 극대화하자.



태권 소년의 다리 찢기

### 강렬인(↘B)



황성경 최강의 띄우기 기술. 거의 모든 연속기가 이 기술에서 시작된다고 해도 과언이 아니다. 발생시간도 빠르고 리치도 길지만 종배기 공격이라 측면 회피에는 약하다는 단점이 있다.

### 지광섬~낙도진(←B←)

아더의 '타마리카자아나(←B)'와 비슷한 기술. 뒤로 빠졌다가 깊숙이 찌른다. 또 히트하지 않았을 때 뒤 방향으로 프레스하고 있으면 칼을 돌리면서 빠지는데 이 동작에 핑기 판정이 있다. 그다지 딜레이도 없는 기술인데

### 극전심(↘B)

중단 판정의 종배기 기술. 다리를 일자로 찢으면서 칼로 내리찍기 때문에 상당히 리치가 길고 발생시간도 매우 빠르다. 연속기의 마무리용으로 빛



'돌다리도 두들겨보고 건너라'를 실천하는 조선 검객인가?

### 회전도격측(→→KKK)



전진형 발차기 기술. 최고라고 말해도 손색이 없을 발기술이다. 처음

K를 맞으면 마지막 K까지 무조건 히트하게 되고 링을 등지고 있었다면 거의 100% 링아웃이 된다. 하지만 마지막 K가 상단 판정이므로 2번째 K까지 막고 앉아서 3번째를 흘리면 곤란하므로 상대가 첫 번째 공격을 가드했다면 2번째 K까지만 공격을 진행하자.

### 측두측(←K)



화랑의 모 기술과 비슷한 모션의 발차기. 히트시 상대는 측면을 보게 된다. 이때 상대가 선블리 반격을 하다가는 측두측을 몇 번 더 맞아서 배후를 잡혀버리게 된다. 일단 상대가 가드를 했던 맞았던 공격의 우선권은 황성경이 쥐고 있다는 것을 명심하고 설새없이 몰아붙이도록 하자. 하지만 상단 판정이므로 상대가 앉아서 흘리게 되면 곤란하므로 중단 판정의 기술과 병행해서 사용하도록 하자.

### 쌍복인(→A+B)

종배기를 2번 연속으로 하는 기술. 첫 번째가 히트하면 두 번째 공격도 무조건 히트한다는 장점이 있다. 또 발생시간도 빠른 편이고 상당히 높이 뜨기 때문에 이후의 공중콤보도 보장되어 있다. 핑기나 흘리기 후 사용하면 안성맞춤.





▶ 봉령축(↓B+K) ◀



빠르고 강력한 위력의 중단 발차기. 상대가 가드하더라도 거의 가드 붕괴 직전까지의 상태가 되기 때문에 반격을 당하지 않는다. 오히려 이후의

공격에서 우선권이 황성경에게 있을 정도. 또한 다운된 상대에게 추가 공격으로도 훌륭하게 사용할 수 있다.

▶ 무차진(←B+K) ◀

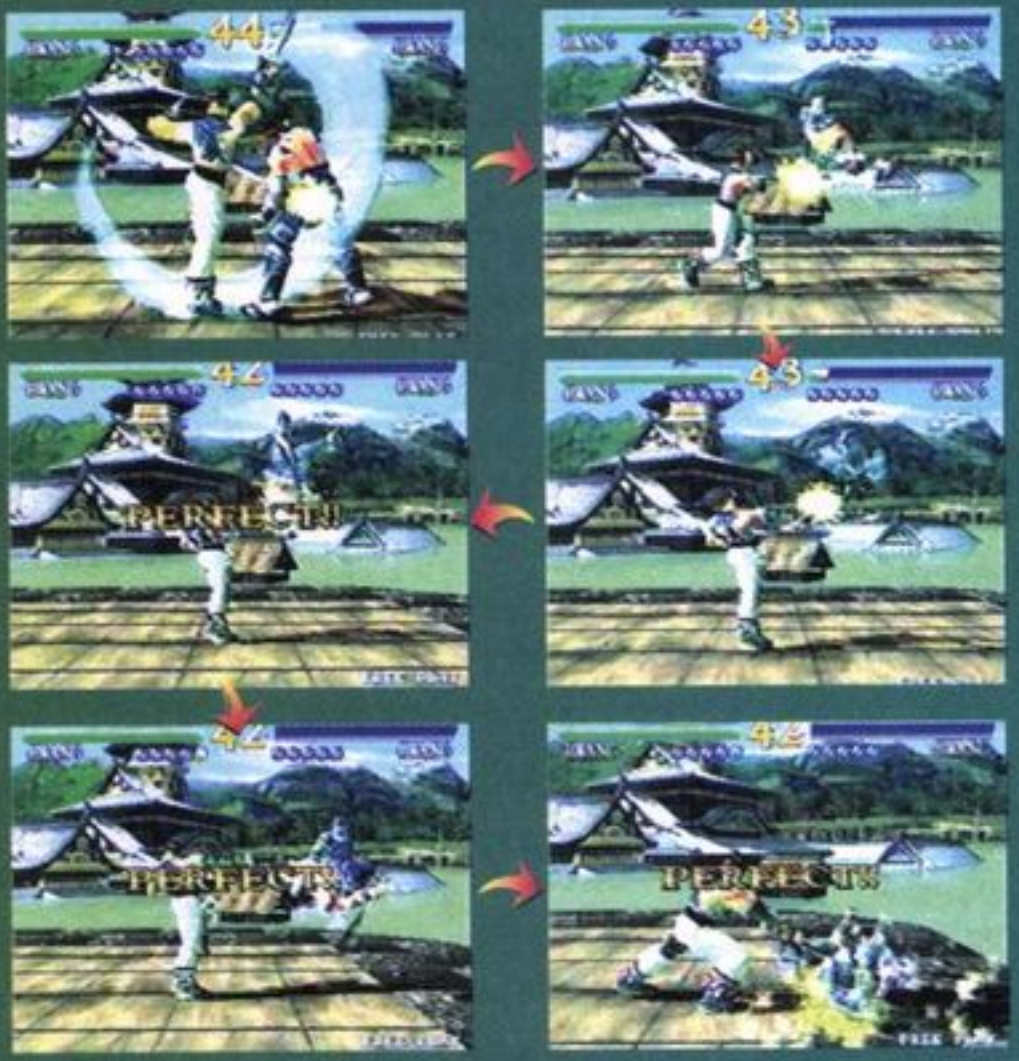


상대의 중, 상단 공격을 뺏겨내는 반격기. 통상 반격기보다 황성경이 가지는 공격 우선권이 조금 더 길지만 실패시의 딜레이는 비교가 안될 정도. 또한 뺏기기 관정도 초반에 조금 밖에 없기 때문에 그다지 실용적인 기술로 보기 힘들다. 비슷한 류의 뺏기기 기술인 설차진(→B+K)의 경우는 커맨드가 단순해서 무차진보다는 좀 실용적이지만 역시 실전에서 위력을 발휘하기는 힘들다.

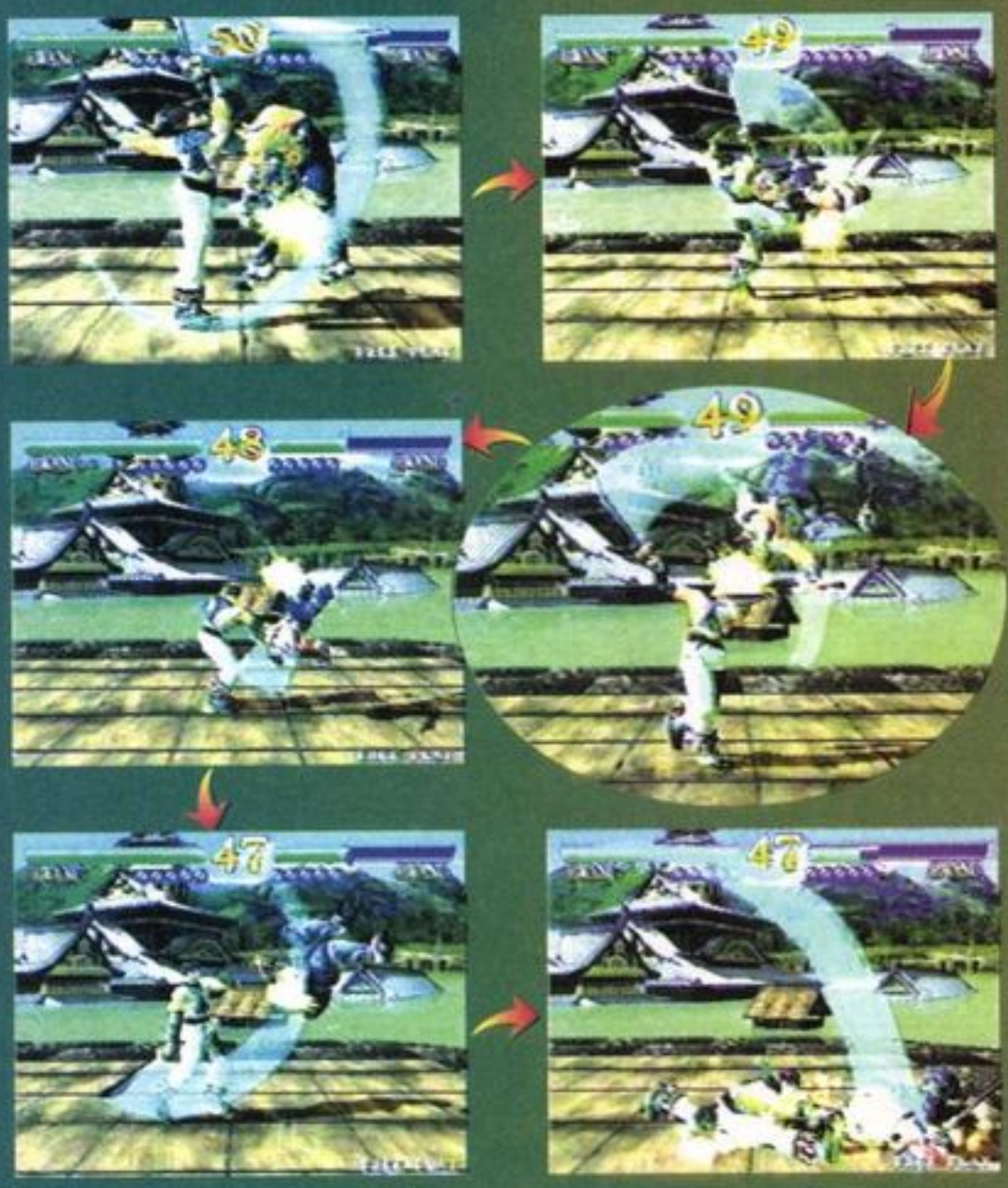
추천 연속기

황성경은 강철인(↘B)이라는 강력한 띄우기 공격으로 시작되는 많은 연속기를 가지고 있다. 또한 연속기의 중간에 사운하면 반사시키지 않고 리치가 긴 많은 기술을 가지고 있기 때문에 자신의 취향에 맞는 연속기를 임의로 고를 수 있다.

■ 강철인(↘B) ⇒ 도격(A) ⇒ 첨격(-B) ⇒ 첨격(-B) ⇒ 연취침(-BB)



■ 강철인(↘B) ⇒ 조열탄(BB) ⇒ 행복인(-A+B) ⇒ 극전침(↘B)



■ 행복인(-A+B) ⇒ 도격(A) ⇒ 첨격(-B) ⇒ 극전침(↘B)



ARCADE





# 요시미츠

소울 칼리버에서 등장하는 요시미츠는 철권 3에서의 대부분의 중요 고유기와 아더의 모션을 기본으로 사용한다(물론 알복도 건재). 일단 기본적 바탕이 아더이기 때문에 강력한다. 철권 3에서의 고유기는 정말 강력하다. 요시미츠의 파이터링 스타일은 그야말로 사용자의 스타일에 따라 개그 캐릭터가 될 수도, 정말 강력한 캐릭터가 될 수도 있다. 또 다수의 도발기로 오락실 폭력 사태를 이끌어낼 장본인이 될 수도 있다. 요시미츠의 기술표와 기술 설명, 추천 연속기를 보고 자신만의 개성으로 요시미츠를 만들어보자.

## 기술표

### 기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
사사카리	A	상	13	
히사메	B	중	19	
코가라시	K	상	14	
무구라구사	↓A	특중	14	
보탄	↓B	중	17	
치리바라이	↓K	하	13	
우리사사카리	(동을 보이고 있을 때) A	상	17	
우리히사메	(동을 보이고 있을 때) B	중	33	
우리코가라시	(동을 보이고 있을 때) K	상	21	
우리무구라	(동을 보이고 있을 때) ↓A	하	14	
우리보탄	(동을 보이고 있을 때) ↓B	중	24	
우리치리바라이	(동을 보이고 있을 때) ↓K	하	14	
오나비사라이	\ or ↑ or /A	중	42	
미네즈키	\ or ↑ or /B	중	28	
아라시	\ or ↑ or /K	중	\ 9, ↑ 18, / 18	
오나비아라이	G \ A or G ↑ A or G / A	상	\ 28, ↑ 42, / 42	
아키츠키	G \ B or G ↑ B or G / B	중	28	
오로시	G \ K or G ↑ K or G / K	중	36	
오나비바라이	G \ (착지하에) A or G ↑ (착지하에) A or G / (착지하에) A	하	\ 18, ↑ 23, / 23	
사쿠츠키	G \ (착지하에) B or G ↑ (착지하에) B or G / (착지하에) B	중	\ 28, ↑ 39, / 39	
아마카제	G \ (착지하에) K or G ↑ (착지하에) K or G / (착지하에) K	중	\ 14, ↑ 19, / 19	

### 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
초라네자사	AA	상상	13, 16	
넌보우만지기쿠	/AAAAA	중중중중중	17, 14, 14, 14, 14	
무구라구사	↓A	특중	12	
치리코가네	\A	중	21	
넌보우만지카즈라	←AAAAA	상상상상상	17, 14, 14, 14, 14	
구치나시	←←A	중	42	
고토우	→A	상	23	
이부키	→→A	중	37	
아오이	(일어서며) A	중	33	
케곤	(앉은 상태에서) ←A	하	36	
렌게	BB	중중	19, 20	
잔코쿠엔	/B	중	23	
렌고쿠엔	/B(B) (3단계로 모으기 가능)	중, 가드불능, 가드불능	26, 37, 102	
사구레	↓B	중	17	
자쿠로	\B	중	38	
레이코쿠엔 이치	-B	중	24	
레이코쿠엔 니	-B↑	상	37	
레이코쿠엔 상	-B↓	하	20	
키코우	→B	중	28	
제초메이켄	←←B	가드불능	104	
센부우켄	←←bA	중	45	
나가요모기	(일어서며) B	중	23	
오보로구루마	↓\B	중중	24, 45	
만지제세이켄	(앉은 상태에서) bA or ↓bA	특중	12	
히도우켄	(앉은 상태에서) \B	중	33	
요미가케	bA	중	18	
휴기호우	/K	중	48	

치리바라이	↓K	하	9	
효	\K	중	20	
하지키자시	←K	중	24	
하지키와리	←KB	중중	24, 42	
하지키렌고쿠	←K(B) (3단계로 모으기 가능)	중중, 중 가드불능, 중 가드불능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
마이히메	-K	상	49	
이나즈마	-KK	상중	49, 61	
후부키	→→K	중	32	
미조레	(일어서며) K	중	18	
넌보우만지소우	(앉은 상태에서) /KKKKK	하하하하하	20, 10, 10, 10, 10	
초유하라이	(앉은 상태에서) \K	하	20	
지라이바	A+B	하	49	
지라이호우	(지라이바 중) K	중	43	
지라이바시리	(지라이바 중) →→	하하하	15, 15, 15	
하네지라이	(지라이바 중) \ or ↑ or /	가드불능	36	
만지아구라	(지라이바 중) B+K			
아치린	↓A+B	중	28	
아치린보리	↓A+BB	중중	28, 14	
만지우라켄	→A+B	상	17	
카엔쥬	→→A+B	중	61	
지라이바	→→A+BG↑			
레이코쿠엔 시	→→A+BGB	하	35	
히쿠우켄	/A+B	가드불능	66	
히쿠우슈우켄	/A+B↓	가드불능	40/49	
코쿠우슈우켄	/A+B←	가드불능	56	
만지아구라	B+K			
센가쿠	(만지아구라 중 레버 중립)			에너지 회복
센가쿠부쿠우부	(만지아구라 중) → or ←	특수이동		근거리에서 상대 배후로 나타남
모구라보리	/B+K	중	14	
아자미	\B+K	중	30	
카린	←B+KB88888	특수이동		회피시 에너지 소모
히토아자미	-B+K	중	25	
오니아자미	-B+KBBB	중중중중	25, 19, 19, 29	
넌보우카게로우	→B+K	중	36	
넌보우쿠사나기	→B+K A+B	중, 상	36, 36	
쿠사나기호우	→B+K A+B K	중, 상, 중	36, 36, 56	
쿠사나기하쿠우켄	→B+K (A+B)	가드불능	36, 36, 66	
넌보우만지구루마	/B+K	중	30	
센가쿠	(속면 회피 중) B+K			
우레이나시	↓A+K	가드불능	97	
마도이	→A+K			
마도이나시	→(A+K)	가드불능	163	

### 이동중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
카스미바라이	/ or \ 방향 이동 중 A	하	36	
오우카	/ or \ 방향 이동 중 B	중	23	
호우센카	/ or \ 방향 이동 중 BA	중상	23, 22	
고쿠엔쥬	/ or \ 방향 이동 중 BAB	중상중	23, 22, 47	
하지키자시	/ or ← or \ 방향 이동 중 K	중	24(원거리 히트시 9)	
하지키와리	/ or ← or \ 방향 이동 중 KB	중중	24, 42	
하지키렌고쿠	/ or ← or \ 방향 이동 중 K(B) (3단계로 모으기 가능)	중중, 중 가드불능, 중 가드불능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
카엔쥬	모든 방향 이동 중 A+B	하	36	
레이코쿠엔 시	모든 방향 이동 중 A+B G B	하	35	



지리아바	모든 방향 이동 중 A+B G↑		
카츠모쿠	모든 방향 이동 중 B+K	중	41
카츠모쿠만지아구라	모든 방향 이동 중 B+K↓	특수이동	회피시 에너지 소모
카츠모쿠지리아바	모든 방향 이동 중 B+K↑	특수이동	회피시 에너지 소모
하이라기	↓방향 이동 중 A	상	28
아부사메	↓ or ↑방향 이동 중 B	중	34
초무지	↓ or ↑방향 이동 중 K	상	27
이부키	↘ or → or ↗방향 이동 중 A	중	37
키코우	↘ or → or ↗방향 이동 중 B	중	30
후부키	↘ or ↗방향 이동 중 K	중	30
쿠치나시	← or ↑방향 이동 중 A	중	42

제프메이켄	←방향 이동 중 B	가드 불능	104
치케무리	←방향 이동 중 K	하	26

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
시즈쿠	(근접시) A+G	잡기	55	
후타바	(근접시) B+G	잡기	55	
닌보우후우진	(배후에서 근접시) A+G or B+G	잡기	80	
락카산	(좌측면에서 근접시) A+G or B+G	잡기	70	
닌보우만지초츠미	(우측면에서 근접시) A+G or B+G	잡기	70	
닌보우아구라오토시	↓/←-A+B	잡기	70	

## 기술 설명

### 지리코기네(↘A)



캐릭터 히트시

잡는다

최강의 근거리 전제기. 발생 속도가 매우 빠르고 판정도 좋다. 또한 카운터 히트시 상대를 잡을 수 있다.

### 케곤(← 상태에서 ↗←A)



하단 판정의 횡베기 기술. 철권 3에서는 가드불능이었던 동명의 기술과 같은 모션을 사용했다. 소울 칼리버에서는 하단 판정의 기술로 공격 발생 도중에는 상단 공격 흘리기 판정이 있다. 상대의 하단 공격을 막은 후 중단이나 하단이나의 이지선다로 활용할 수 있다.

### 렌고쿠겐(↗B(B))



철권 3에서의 동명 기술과 같은 모션을 사용한 종베기 공격. 2번째 B를 입력하면 가드불능기가 나간다. 즉 3단계로 나누어서 사용할 수 있는데 ↗B는 빠른 중단 종베기, ↗B(B)는 가드불능의 37 데미지의 종베기, ↗B(B) (최대한 모은다)는 102라는 엄청난 데미지를 가진 종베

### 잡기

기 기술로 나눌 수 있다. 종베기의 특성상 측면 회피에 약하지만 약간의 유도 성능이 있으므로 상대가 회피하거나 반격할 것 같으면 1단계나 2단계의 빠른 공격으로 데미지를 주자.

### 자쿠로(↘B)



요시미즈 최강의 띄우기 기술. 아더의 동일 커맨드 기술과 같은 기술이다. 띄우기나 흘리기 후 이 기술을 맞춘 후 연속기를 시도하자.

### 제프메이켄(←←B)



가드 불능의 찌르기 기술. 철권 3의 동명 기술과 같은 모션을 사용했다. 리치는 길지만 발생 시간이 너무 길어서 히트시키기가 매우 어렵다. 하지만 기술 발생 도중 상당 시간이 지난 후에도 G버튼으로 캔슬이 가능하므로 상대의 심리를 잘 이용하면 히트가 불가능한 것도 아니다.

### 만지제세이켄(← 상태에서 ↘bA or ↓bA)



어딘 찌른

특수 중단 판정의 편치 공격. 소울 칼리버 유일의 하단 편치 공격이다. 모션은 마치 철권 3의 하단 편치를 보는 것 같다. 카운터 히트시 다운되며 발생 시간도 빠르기 때문에 근거리에서의 훌륭한 견제기로 사용할 수 있지만 입력이 정말 극악하게 어렵다. 다른 슬라이드입력 기술과 달리 B, A를 거의 동시에 누르는 수준의 스피드로 입력해야 한다. 마치 버추어 파이터 시리즈에서 아키라의 독보정술을 입력하는 기분(이 기술은 K+G를 누른 후 1/60내에 G를 때야 한다). 익숙해질 때까지 연습에 또 연습을 거듭하자. 이러한 사소한 기술이 바로 내일을 향한 첫 번째이다.

### 후기오우(↗K)



적 하늘의 별이 되어!

상대방을 하늘 높이 날려버리는 띄우기 기술로 히트 후 수많은 콤보가 들어간다. 공격 발생 도중 상단 회피 성능이 있고 가드당했을 때에도 딜레이가 별로 없다.

ARCADE



이시키렌고쿠(←K(B))



아더의 '하지키와리(←KB)'와 동일한 모션의 기술. 단지 요시미즈의 것은 ←K 후 이어지는 '렌코쿠겐(↙B(B))'이 3단계로 나뉘는 특성이 있다. 통상 공격으로 사용해도 좋지만 공중콤보에서 특히 빛을 발한다. 공중에서 히트시킨 후 이어지는 종배기 공격을 얼마나 길게 홀드 입력하느냐에 따라 대미지가 틀러지기 때문. 상대가 공중 제어를 사용해서 콤보를 맞지 않으려고 하면 가드 불능기를 맞고 100 이상의 대미지를 입게된다.

지라이바(A+B)



철권 3에서도 존재했던 기술로 요시미즈가 칼을 땅에 꽂고 그 위에 올라탄다. 철권 3에서는 가드불능 기술이었지만 소울 칼리버에서는 하단 판정의 타격기. 이 상태에서 '지라이바시리(지라이바 중 →)'와 '하네지라이(지라이바 중 ↘ or ↑ or ↙)', '만지아구라(B+K)'의 3가지 기술을 사용할 수 있다. '지라이바시리'는 하, 하, 하단 판정의 기술로 다운 공격으로 사용하면 좋고, '하네지라이'는 칼에

올라탄 상태로 점프를 하는 기술로 가드 불능이다. '만지아구라'의 경우는 지라이바 자세에서 끝장 에너지 회복을 하는 '만지아구라'로 전환하는 기술이다.

레이코쿠겐 시(→A+BGB)



'카엔쥬(→A+B)'와 필연적으로 조합해서 사용해야 하는 기술로 중단 판정인 '카엔쥬'와 같은 모션으로 시작해서 G버튼으로 기술을 캔슬한 후 하단 찌르기로 이어진다. 발생 시간이 빨라서 눈으로 보고 막기가 상당히 힘들다. 카운터 히트시 상대는 발가락을 잡고 쓰러진다.

히쿠우켄(↙A+B)



철권 3에서 보스코노비치 박사를 구한 공중 비행 어빌리티. 일정 거리를 날아간 후 가드불능의 종배기를 하며 낙하한다. '히쿠우슈우켄(↙A+B↓)'으로 낙하 스피드를 조절할 수 있고, '코쿠우슈우켄(↙A+B↔)'으로 상대의 배

추천 연속기

요시미즈의 연속기는 '휴가호우(↙K)'나 '자쿠호(↘R)'를 사용해서 띄운 후 시작된다. 상당히 강력한 연속기가 많고 또한 상대가 소울 칼리버에 희의를 느끼게 할 수 있는 도박 콤보도 상당수 있다.

■ 자쿠호(↘B) ⇒ 시시키리(A) ⇒ 이시키렌고쿠(←K(B))



후로 낙하할 수도 있다. 그러나 잘못 사용하면 링 바깥으로 우아하게 날아가는 수가 있으므로 주의하자.

적은 사용 방법은 '휴가호우(↙K)' 후 공중 콤보로 자살을 시도하는 것.

만지아구라(B+K)



극악의 에너지 회복기. 철권 2, 3에서도 등장했던 기술로 레버를 중립으로 하면 상당히 빠른 속도로 에너지를 회복한다. 또한 상대가 가까이 오면 '젠가쿠우부(만지아구라 중 ← or →)'으로 상대의 배후에 나타날 수도 있고 G버튼을 누르는 것으로 정면에 나타날 수도 있다. 원거리에서 대치 상태라면 꼭 에너지 회복을 하자.

우레나이시(↓A+K)



가드불능의 자살기. '도저히 저런 저분한 녀석과는 싸울 수 없다'라는 생각이 들거나 소울 칼리버라는 게임에 희의가 느껴질 때 사용하자. 약간 실용

미도이나시(→A+K)



요시미즈 자살 시리즈의 최강 버전. 163이라는 무시무시한 대미지를 상대에게 입히고 자신도 130정도의 대미지를 입는다. 마무리 동반 자살로 더블 K.O를 노릴 수 있지만 실패하면 끝장이다. 상대방에게 돌이킬 수 없는 패배감을 안겨주고 싶을 때 사용하자.

닌보우이구리오토세(↓↙A+B)



'링을 등지고 있을 때 요시미즈는 강해진다'라는 옛말이 생각나는 기술. 대미지 자체도 70으로 상당하지만 링을 등지고 있을 때 사용하면 상대와 동반 자살을 한다. 적장을 꺼안고 물에 뛰어들어서 한 많은 삶을 마감한 논개처럼 상대를..

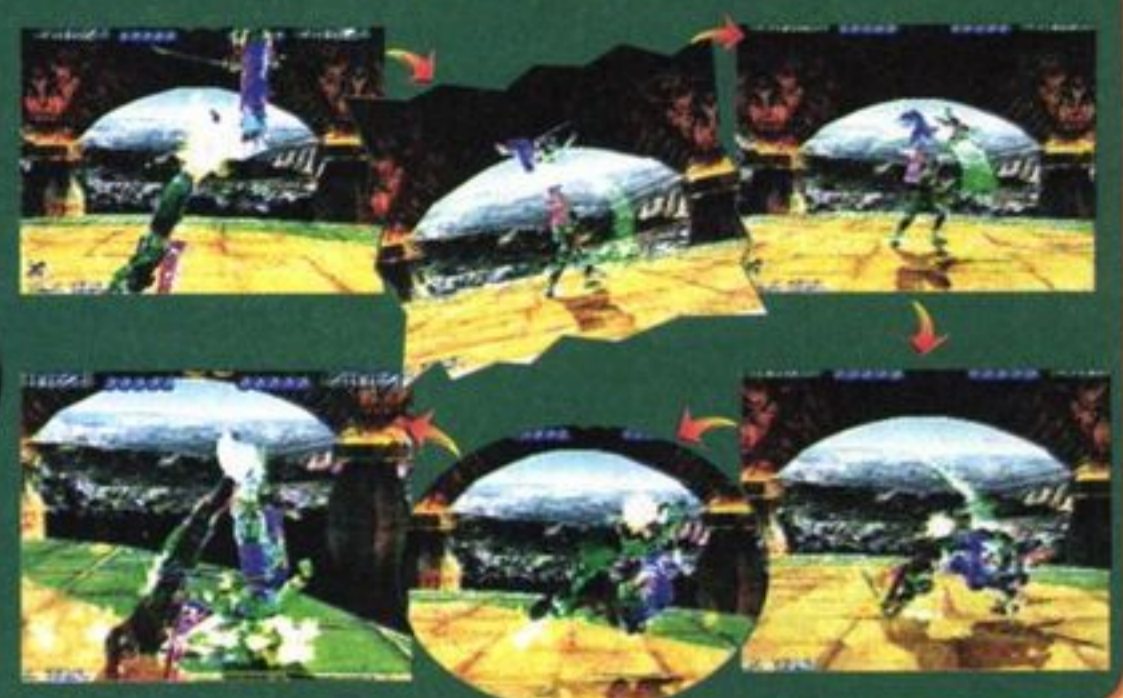


마지막의 '하지키렌고쿠'는 상대방의 움직임을 본 후 3단계 중 적절히 선택해서 사용해야 한다.

■ 지쿠로(\B) ⇒ 미사메(B) ⇒ 쿠사나기모우(→B+K A+B K)



■ 유기오우(/K) ⇒ 미사메(B) ⇒ 미사메(B) ⇒ 쿠사나기모우(→B+K A+B K)



# 킬릭

주인공급 캐릭터치고는 다른 게임의 주인공 캐릭터들과 비교해 그다지 밸런스가 잡혀있는 편은 아니다. 일단 다른 캐릭터들과 달리 기본 유행배기가 유행동하는 상대를 막지 못한다는 단점이 있는데다가, 봉을 사용해서 그런지 기본적인 공격들의 발동속도가 꽤 느린 편에 속해 쓸만한 견제기가 없다. 결국 끊임없이 움직이며 거리를 맞추고 기회를 엿보아야 하는 캐릭터. 그나마 빠른 속도를 자랑하는 속습곤(aA)과 중거리 견제기로서 유용한 백택천(→B), 중천(→A+B), 기갈(→A+K) 등으로 기회를 만들어야 한다. 공격적인 상대에게는 헝고소(\AA)가 주요하며 기본기인 휘소곤(G\ or ↑ or / 착지하며 A)도 의외로 쓸만하다. 킬릭은 요시미츠나 아더와 같이 우수한 성능의 기술이 없기 때문에 경험치와 노련미가 필요한 캐릭터인 만큼 빠른 승부는 어울리지 않을 것이다.

## 기술 설명

### 양주곤(\B)



○여기, 덤벼보시지  
○무장에게 복음테니끼



전·후·수직 어느 방향으로든 사용할 수 있는 기본기이지만 뒤로 점프하며 사용하는 것이 효과적이다. 공격 발동이 느린 단점을 커버하기 위하여 거

리를 버는 동시에 덤벼 들어오는 상대를 제압하는데 쓸만하다. 물론 상대가 공격해 들어올 것을 예상해야 한다.

### 휘소곤(G\ or ↑ or / 착지하며 A)



○점프공격, 중단연기?



○전면의 명중, 이면이다

심리전에 사용하기 좋은 기본기. 착지하며 상대를 쓰러뜨리는 하단 공격이 나가기 때문에 상대가 쉽게 가드할 수 없다. 게다가 상대를 쓰러뜨린다면 기본기 낙습곤(B)이 추가공격으로 들어간다. 남발하여 상대가 휘소곤을 예상하고 있다면 중단공격인 우천곤(G\ or ↑ or / 착지하며 B)과 섞어서 사용하자.

### 속습곤(aA)



킬릭이 지닌 공격들 중에서 거의 유일하게 부담없이 쓸 수 있는 근거리 견제 기술. 상단이지만 기술이 매우 빠르고 허점도 적기 때문에 능숙하게 사용하는 것이 중요하다. 게다가 상대

가 카운터로 공격을 맞은 경우에는 주천(aAB)을 사용할 수 있다. 공격 이후에 딜레이를 노리는 상대방에게 사용하기 좋은데다가 상대가 속습곤을 막거나 맞았다면 킬릭은 유리한 거리에서 공격의 우선권을 지니게 된다.

### 철통천(aB)



○백지면서 공격을 띄워주고



○역습을 기한다  
아더가 지니고 있는 것과 비슷한 성능을 지닌 회피 공격(물론 리치와



위력, 성능은 아더에 비해 월등히 떨어지지만...). 근거리에서 접전이 벌어진 직후에 상대의 공격을 유도하여 사용하면 효과적이다. 기본적으로 왼쪽으로 빠져서 회피한 뒤에 역습을 하기 때문에 왼쪽으로 이동한 후 사용하면 회피 효과를 극대화시킬 수 있다.

풍후(-AAA)



첫공격이 커온터엔 경우 마지막 공격까지 맞는다

속습콘 이외에 쓸만한 건재기가 있다면 랑구콘(-A)을 들 수 있다. 역시 상단이지만 공격의 발생이 그나마 킬릭의 기술들 중에서 매우 빠른 편에 속하며 랑구콘 1격이 카운터 히트하면 풍후까지 모두 히트한다. 공격을 2단에서 멈추고 잡기를 사용하거나 게삼보(↘A+B)나 봉삼보(↙A+B) 등의 하단 판정의 타격잡기, 혹은 중하단 기술들을 사용하면 꽤 쓸만하다. 게다가 공중콤보에 사용할 수 있는 몇 안 되는 킬릭의 연속공격에 해당한다.

주성(-B)



상단 공격을 피하면서



내저른다. 으쌰~

남자곤(-B)의 커맨드에서 B버튼을 누르고 있으면 기술이 추성으로 변

화한다. 공격 발동 속도와 딜레이 등에서 그리 큰 차이는 없는데에 비해 대미지가 높기 때문에 남자곤 보다는 추성을 사용하는 것이 이익이다. 기술 자체가 워낙 직선적이라서 아주 작은 이동에도 약점을 잡힌다는 문제가 있지만 하지만 중거리에서 상대의 공격이 실패했을 경우의 딜레이를 잡아 역습하는데 용이하며, 낮은 자세에서 공격이 나가기 때문에 타점 높은 상단 공격을 피하면서 상대에게 중단 공격을 하는데에도 쓸만하다. 물론 공격이 실패하거나 빗나가는 경우에는 위험을 감수해야 하기 때문에 남발은 금물.

결전(bK)과 시전(kB)



○상단과 약단을 동시에 공격하는 시전



○시전만을 알았지? 상단과 중단을 동시에 공격하는 결전

결전은 bK의 슬라이드 입력으로 나가는 상단·중단 동시 공격 기술이며, 시전은 kB의 슬라이드 입력으로 나가는 상단·하단 동시 공격 기술. 때에 따라 적절히 섞어 사용하면 상대를 농락하기 쉬워진다. 그러나 역시 발동속도가 빠른 편은 아니기 때문에 속습콘이나 랑구콘 등으로 건재를 하여 거리를 번 후에 사용하는 것이 안전하다.

치상축(↘K)과 계시축(-K)

워낙 괴물같은 발차기이긴 하지만 황성경과 비교해 본다면 킬릭의 발차기는 민망할 정도로 맛있다. 리치, 발동속도, 위력... 심지어는 타점조차 문제가 많기 때문에 정작 발차기가 이용되어야 하는 근거리 접전에서는 발차기 한번 내뿜기 힘들다. 그 중에서 그나마 쓸만한 것은 리치는 엄청 짧지만 발생이 빠르고 돌격해오는 상대를 저지하기에 좋은 치상축(↘K)과 위력



이단을 피하면서 공격하는 치상축



그나마 백돌 만한 계시축

은 약하지만 리치와 판정이 좋은 계시축(-K). 황성경은 발로만 싸울 수 있다는 것을 생각해 본다면 킬릭의 발차기들은 정말로 '보조적'으로 사용되어야 한다. 시간을 벌거나 상대의 맹공을 일단 끊고 볼 필요가 있을 때 사용하자.

장전(-kB)



○공격을 뿜어내고



변기!

진장축(-K)이라는 올라차기 이후에 봉으로 찌르는 중상 판정의 기술. 장전 기술 중에서 진장축에 해당하는 부분이 횡공격을 뿜어내는 특성을 갖고 있다. 따라서 횡공격에 장전으로 대응한다면 마치 반격기와도 같은 효과를 볼 수 있다.

봉명(A+B)

멸법콘을 회전시키는 봉 돌리기 기술. 뜬금없이 이 기술만 쓰는 경우에



근거리 접전 이후 봉명으로 수비

는 상대에게 맞아죽기 딱 좋지만 근거리에서 상대와 근접해 있는 경우엔 강력한 방어 능력을 보여준다. 판정이 좋기 때문에 상대에게 공격을 가한 후 봉명으로 상대의 반격을 봉쇄한 이후에 빠져나가는 전법을 사용할 수 있다.

중전(-A+B)과 기갈(-A+K)



중전



기갈

중전 (-A+B)은 중단을 5번 찌르고, 기갈 (-A+K)은 제자리에서 6번 상단 공격을 한다는 점을 제외하고는 이 두 기술은 비슷하다. 봉을 사용하여 중거리 정도에서 상대를 견제하는 데에 좋은 위력을 보여준다. 다만 중전은 5번 찌르면서 중단공격 대신에 앞으로 조금씩 전진하기 때문에 기갈보다 약간 느리다. 기갈은 모두 상단공격이지만 상대에게 가드 임팩트를 당할 위험이 없다.

계삼보(↘A+B)와 봉삼보(↙A+B)



고자로 만들어주며





봉삼보는 내던진다

개삼보는 다리를 벌린 뒤에 올려치고, 봉삼보는 다리를 벌린 뒤에 들어올려 내던진다는 점을 제외하고는 두

기술은 본질적으로 똑같다. 하단으로 시작되는 타격잡기라는 것은 커다란 이점이다. 그러나 발동이 느리다는 것이 역시 부담이라면 부담인데, 근접전에서 상대에게 기세의 우위를 장악한 이후에는 별 무리없이 사용할 수 있을 것이다.

**● 똥전이(-B+K)**  
뒤로 회피를 한 뒤에 빠른 속도로 하단을 찌른다. 하단이 약한 킬릭에게

그나마 한가닥 위안이 되는 기술. 몸을 뒤로 빼는 폭이 크지는 않지만 하단을 피할 수 있다는 장점이 있다. 발동 속



공격을 피하고

도가 빠르고 공격을 한 이후에 다시 뒤로 빠지기 때문에 보통 하단 기술로 사용해도 무리가 없는 쓸만한 기술.



여단을 찌른다

### 추천 연속기

킥처럼 뒤손 달에 쓸만한 연속기가 없다. 뒤손기 기술인 추봉(\B)과 칩천군(일어서며 B)은 상대를 뒤손는 높이가 낮을 때다가 사용 후의 딜레이가 크다. 공중의 상대를 살살 떨어뜨리면서 콤보를 넣을 수 있는 기술들이 없다는 것 역시 설상가상 기본적으로 추봉으로 뒤손 다음에 들어가는 콤보는 칩천군 후에도 동일하게 사용할 수 있다.

**■ 추봉(\B) ⇨ 연폭군(BB)**  
정말로 조악하기 그지없는 공중콤보. 이런 콤보를 심는다는 것을 본다면 킬릭이 얼마나 공중콤보에 약한지 짐작할만할 것이다. 기본적으로 상대가 곧장 일어나지 않는다면 채아(\A+K)나 봉삼보(\A+B) 혹은 개삼보(\A+B) 등으로 쓰러진 상대에게 다운공격을 넣을 수 있다.



- 추봉(\B) ⇨ 풍우(→AAA)
- 추봉(\B) ⇨ 계월죽(-B+K)
- 추봉(\B) ⇨ 주전(αAB)

아스타로스나 나이트메어 등 덩치가 큰 캐릭터들은 특별한 조건없이 사용할 수 있지만 경량급이나 보통의 캐릭터들에게는 추봉을 약간 멀리서 맞추거나 측면에서 띄운 이후에야 가능하다.



## 소피티아

긴 캐릭터들을 뺀다면, 「소울 엣지」에서 사용하였던 기술들을 베이스로 상단, 중단, 하단의 기술들이 모든 안정적인 형태를 취하고 있다. 특히 그레이스 해븐(\B)을 비롯하여 스위드 커터렉트(←←B), 엔젤 퓨리파이 등 수많은 띄우기 기술들을 가지고 있으며, 공중콤보를 마무리하는데 외외로 엔젤 스트라이크(↓\→B)가 차지하는 비중이 높다. 콤보가 아주 많은 캐릭터에 해당하니까 스스로 콤보들을 만드는 재미도 쏠쏠할 것이다.

### 기술 설명

**● 슬라이드 토네이도(AK)**  
핑배기 공격 이후에 아주 빠른 속도의 하단 발차기인 토네이도 로우 키이 나간다. 기술이 나올 것을 알고 있다면 막기 어려운 편은 아니지만 문제는 급박한 대전 중에 이 기술이 나온



업셋인 여단발차기

다면 결코 막는 것이 만만하지는 않을 것이라는 점이다.

**● 엔젤 세틀라이트(\AA)**  
첫 공격이 발동시간이 약간 느리다는 단점이 있지만 상대를 완전히 쓰러뜨리기 때문에 반드시 두 번째 공격도 함께 들어간다.



ARCADE





스크린 뒤



승룡기! (??)

엔젤 퍼니셔(↘A)



횡이동하는 상대를 잡기에 좋은 횡배기 계통의 공격인데다가 발동속도, 판정도 괜찮고 기술 타격 판정도 중단인 기술이다. 이정도면 당연히 성능이 좋은 기술이라고 할 수 있다. 게다가 앞으로 전진하는 폭이 그리 짧지 않기 때문에 리치도 긴 편이다. 기본적인 공격들을 맞고 거리가 조금 멀어진 상대를 다시 견제하는데 좋은 기술.

엔젤 포스(→A)



모든 면에서 엔젤 퍼니셔(↘A)의 강화판 정도로 보면 되는 기술이다.

엔젤 카타르시스(←A)

A버튼을 유지하는 홀드입력이 가

능한 기술. 한바퀴 돌면서 횡배기를 내는데 기술 자체는 상단이지만 발동속도와 판정이 좋은 편이다. 그리고 여기에서 파생되는 카타르시스 사위(←A)B와 카타르시스 스트림(←A)A은 각각 상중과 상하의 판정을 갖고 있기 때문에 이지선다용 기술로 쓸만하다. 카타르시스 스트림은 또 카타르시스 새틀라이트(←A)AA로 파생되는데 하단 공격이 맞는다면 반드시 마지막 공격도 맞는다는 장점이 있다. A버튼을 완전히 유지한 홀드입력 엔젤 카타르시스에 상대가 맞으면 반드시 잡기로 연결할 수 있다.



○엔젤이 홀드를 유지한 공격에 맞으면

반드시 잡기로 걸린다



실드 탭(→A)



방패로 푹! 건드리는 기술. 상단이지만 발동이 빠르기 때문에 견제기로 사용하기 좋다. 게다가 보이는 것보다 리치도 있기 때문에 근거리 접전을 유리하게 이끄는 데 반드시 필요한 기술 중 하나이다.

스워드 커터렉트(←B)

소피티아의 수많은 띄우기 기술 중의 하나이다. 띄우는 능력은 리프라이설 엔젤(→B+K AB)이나 엔젤 퓨리파이(→B) 보다 약하지만 백대시



중, 그리고 뒤방향(대각선 방향도 모두 포함)으로 이동 중에 나온다는 특징때문에 상대의 공격을 재빨리 피하고 띄우는 것이 가능하다.

퀵 스트라이크(←B)



엔젤 스트라이크의 마이너 다운 판정도로 이해하면 될 것이다. 전방 직선으로 칼을 찢러내며 리치도 좋다. 콤보 중에 사용하면 상대를 띄우는 기능이 있기 때문에 유용하다.

에브스 게이트(←aB)



○상단 공격을 피하고

○이때로 저 올린다! 박사!

발동하기까지 약간의 시간이 걸리는 가드블능 기술이긴 하지만 역시 상대를 엄청나게 높이 띄우기 때문에 온갖 종류의 콤보란 콤보는 모두 추가타로 사용할 수 있다. 기술이 발동될 때 약간 뒤로 빠지면서 몸을 앞으로 팍~숙이기 때문에 상단 공격을 회피하는

기능이 있다. 게다가 언제든 필요할 때에는 G버튼으로 캔슬할 수 있는 것도 장점이라면 장점.

엔젤 퓨리파이(→B)

소피티아의 주력 띄우기 기술. 발동속도가 빠르고 판정이 강하다는 장



점 외에도 상대를 꽤 높이 띄우기 때문에 온갖 종류의 콤보를 가능하게 해준다. → 커맨드가 사용되는 기술의 특징은 그 레버를 어떻게 입력하는가에 따라 거리를 조절할 수 있다는 점. 엔젤 퓨리파이도 마찬가지로 레버를 길게 입력하는 부분을 오래 유지시켜 줌으로서 사정거리를 늘릴 수 있다.

홀리 리프트 킥(→K)



소피티아의 발차기는 다른 캐릭터들과는 달리 공격 보조용 기술로서의 성격보다는 뚜렷하게 띄우기로서의 성격이 강하다. 홀리 리프트 킥은 엄청난 각도로 올려치는 기술. 이 기술 자체로도 콤보를 사용할 수 있지만 엔젤 퓨리파이(→B) 후에 타점을 높게 홀리 리프트 킥을 맞추면 상대의 높이와 체공시간을 더욱 늘릴 수 있기 때문에 꽤 쓸만한 콤보들을 만들어낼 수 있다. 특히 이렇게 만들어진 콤보들은 다운 공격이나 불안정한 바운드 콤보들과는 달리 확실하다는 장점이 있다는 것을 생각해보면 엔젤 퓨리파이 홀리 리프트 킥은 반드시 익혀야 할 연속공격이다.



홀리 토우 킱(←K)



리프라이설 엔젤(→B+K AB)



이 높이를 보라!

홀리 리프트 킱(→K)과 함께 소피티아의 양대 뺨스 보여주기 기술. 그러나 홀리 리프트 킱과는 달리 토우 킱에 맞은 상대는 멋들어지게 공중제비를 하며 쓰러질 뿐 콤보를 넣을 수는 없다. 하지만 이 기술 역시 엔젤 퓨리파이 이후에 연결하여 사용함으로써 몇 가지 쓸만한 콤보를 만들어내는데 일조한다.

소피티아의 띄우기 기술 중에서 가장 커다란 대미지와 가장 뛰어난 높이를 자랑하는 기술. 문제는 공격들을 맞추기가 힘들다는 것이다. 일단 첫 번째 방패 돌격이 카운터로 맞는 경우에는 나머지 두 번의 공격이 모두 들어가지만 중도에 막히는 경우가 태반이다. 그러나 일단 띄우기에 성공할 경우에는 이 기술 자체의 대미지가 위

낙 높기 때문에 이후에 아주 간단한 공중콤보를 넣는다고 해도 무서운 위력을 자랑한다.

엔젤 스트라이크(↓↘-B) & 팍인플 펄리트 (엔젤 스트라이크 히트 시 ←)

엔젤 스트라이크는 엔젤 스텝(↓↘→)에서 파생되는 일련의 기술들 중에서 가장 쓸만한 것이다. 기어 들어가



골목에 깔려 넣고

치를 자랑하는 기술이며 원거리에서 상대를 견제하는데 무리가 없을 정도로 딜레이에 대한 부담이 적다. 엔젤 스트라이크를 지상에서 사용하는 경우에는 반드시 타격잡기인 페인플 펄리트(엔젤 스트라이크 히트 시 ←)를 사용할 수 있도록 준비하자. 입력 타이밍이 꽤 까다롭지만 일단 성공하면 상대에게 정신적 대미지를 많이 안겨 줄 수 있다. 콤보에서 사용하는 경우 마무리용으로 쓰면 된다.



괴격하게 밟는다

추천 연속기

소피티아는 일단 띄우기 기술의 숫자 자체도 엄청나게 많은데다가 빠르고 치치가 있는 공격들을 다스려야 하기 때문에 콤보를 만들어내기가 비교적 수월하다. 역시 기술 설명에 나오는 엔젤 퓨리파이가 주력콤보용 기술이다

엔젤 퓨리파이(→B) ⇒ 홀리 리프트 킱(→K) ⇒ 홀리 아이 킱(K) ⇒ 리스타 새틀라이트(↓↘-A)

엔젤 퓨리파이 홀리 리프트 킱으로 시작하는 콤보 시리즈는 엔젤 퓨리파이를 맞은 상대를 홀리 리프트 킱의 가장 높은 타점에 히트시켜야 한다. 이후에 리스타 새틀라이트를 성공시키려면 ↓↘ 엔젤 스텝을 빨리 입력하면 된다.



엔젤 퓨리파이(→B) ⇒ 홀리 토우 킱(←K) ⇒ 홀리 리프트 킱(→K) ⇒ 엔젤 스트라이크(↓↘-B)

이 콤보의 경우에는 홀리 토우 킱을 우선 최대한 빨리 집어넣는 뒤에 다시 최대한 빠르게 홀리 리프트 킱을 집어넣는 과정이 관건이다. 나머지 엔젤 스트라이크 부분은 비교적 넣기 쉬운 편.



홀리 리프트 킱(→K) ⇒ 스플래쉬 리운드 킱(BK) ⇒ 엔젤 스트라이크(↓↘-B)

그레이스 해븐(↘B) ⇒ 슬라이드 플로우(AA) ⇒ 어센드 스플래쉬(BB)

그레이스 해븐(↘B) ⇒ 스플래쉬 리운드 킱(BK) ⇒ 텀 밀트(←AB)

그레이스 해븐을 너무 가까운 거리에서 맞추면 이 연속기는 들어가지 않는다. 상대와 자신 사이에 두 발자국 정도의 거리가 있을 때 맞추면 비교적 잘 들어간다.



리프라이설 엔젤(→B+K AB) ⇒ 스위드 스플래쉬 플럼(등을 보이고 있을 때 B) ⇒ 킱 스트라이크(←B) ⇒ 엔젤 스트라이크(↓↘-B)

리프라이설 엔젤 이후에 스위드 스플래쉬 플럼을 높은 타점에서 맞추기만 한다면 벌리 없이 사용이 가능한 간단한 연속기이다(그러나 리프라이설 엔젤이 워낙 대미지가 커서...)



ARCADE





# 아이비

언뜻 보기엔 체적처럼 늘어나는 사복검 덕분에 원거리전, 근거리전 어느 하나 빠질 것 없이 만능의 성능을 자랑할 것처럼 보이지만 사실 아이비는 여러 가지 한계를 지니고 있다. 일단 첩첩처럼 늘어나는 기술들은 그 발동시간이 길고 대

부분이 아주 좁은 범위의 직선적인 찌르기 공격이다. 보통 때의 아이비의 검은 소피티아의 것만큼이나 짧은데다가 소피티아에 비하면 중단 판정의 기술이라든지 리치가 긴 전진형 기술들이 매우 적다는 문제가 있다. 결국 아이비도 킬릭과 마찬가지로 캐릭터 성능보다는 플레이어의 경험과 노력이 좌우하는 캐릭터이다. 근거리 전제기술 중에서 쓸만한 것은 게이즈 나이트 스페로우(→K)와 피어플 카드레스(↘K). 그 외에 킬릭의 봉명 기술과 비슷한 용도로 방어용으로 사용할 수 있는 기술에는 이디어트 캐프(←B+K)와 이디어트 소서(←bA) 등이 있다.

## 기술 설명

케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))



공중의 상대를 첩첩으로 찌고



○정면으로 끌어내린다

랑브라 시리즈에는 케이지 랑브라(→(B)↑)와 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B))가 있다. 케이지 랑브라는 → 방향으로 레버를 입력한 뒤 B버튼을 고정하면서 ↑ 방향으로 가볍게 레버를 올리면 공중에 뜬 상대를 체적으로 잡아서 끌어내린다. 스콰이어 케이지 랑브라의 경우, B버튼을 입력한 이후에 ←레버 입력하면서 다시 B버튼을 눌러 고정시키면 공중에서 한번 공격을 한 이후에 상대를 바닥으로 끌어내린다. 랑브라 시리즈는 공격이 나가는 각도가 높아서 웬만하면 보통 지상의 공격에서 사용하기에는 무리이다.

이디어트 소서(←bA)와 스파이럴 캐스트(←bAB)

이디어트 소서(←bA)는 첩첩을 자신의 몸 앞에서 세 번 회전시키는 킬릭의 봉명과도 비슷한 성격의 기술이다. 검을 늘여서 돌리는 부분에 상대의 횡베기를 흘리는 판정이 존재하기 때문에

횡베기를 흘린 이후 곧장 스파이럴 캐스트를 사용함으로써 일종의 반격기와도 같은 효과를 볼 수 있다. 이것이 봉명과 비슷하다고 한 것은 상대와 아주 가까이 붙어있을 경우 이디어트 소서는 띄어난 판정을 보여주기 때문이다.



공격을 멈추고 다시



피어플 카드레스(↘K)

역시 킬릭과 비슷하게 마땅히 쓸만한 발차기가 없는 아이비에게 피어플 카드레스와(↘K) 게이즈 나이트 스페로우는(→K) 고마운 기술들이다. 피



자신 뒤로 돌려서 공격할 수 있다



○맞은 사람은 고통스럽다

어플 카드레스는 다른 캐릭터들의 중단 발차기보다 빠른 발동 속도와 아주 적은 딜레이를 자랑한다. 게다가 K버튼을 홀드하면 템퍼멘탈 카드레스(↘(K))로 바뀌는데 이 공격이 히트하면 상대는 고통스러워하며 쓰러진다(정신건강에 좋다).

착머 나이트 스페로우(←bA)



리치가 그다지 짧은 것도 아니고 아주 딱 숙인 낮은 자세에 비하여 판정은 중단이라는 점이 쓸만하다. 앉아서 사용하는 기술이기 때문에 기습적이거나 공격적으로 사용하는 것은 무리. 그러나 돌진해 들어오는 상대를 저지하는 데에는 효과가 좋다.

소서리 오토그래프(↓A+B)



○계운터로 여트이면 바운드



이것만큼 강해 수 없다

후러치듯이 내려베는 중단 기술. 리치는 별로이지만 그 부수적인 효과가 쓸만하다. 다운 공격으로도 사용할 수 있으며 카운터 히트한 경우 상대는 땅에 부딪혀 크게 튕겨오른다. 이 때 케이지 랑브라(→(B)↑) 혹은 스콰이어 케이지 랑브라(B→(B)) 등으로 공중에 튕긴 상대를 끌어내릴 수 있다.

엑시즈 타이트 프리티 비 시리즈



○엑시즈 기술. 상대를 쓰러뜨린다



○올드 최고 단계 타이트 프리티 비 폭발!



○올드 중 렉터 입력 - 센서블 프리티 비



○올드 여대개 버튼을 뺀다 - 리프 프리티 비

엑시즈 계통의 기술들은 '프리티 비 엑시즈(↘A+B)', '랑브라 엑시즈(←(A+B))'와 '아파스 엑시즈(←(B+K))'가 있다. 이 엑시즈 기술들은 특수 중단 판정의 기술들로 상대방의 발 밑에 검을 직선으로 길게 늘



어뜨렸다가 잡아당기면서 상대방을 넘어뜨린다. 이 액시즈 계열의 기술들을 사용하면서 A+B를 홀드하면 검에 전기 같은 것이 모이기 시작하는데 이 상태로 홀드 최고 단계까지 가면 대미지 75의 가드블능기 타시트 프리티 비가 폭발한다. 타시트 프리티 비를 위해 A+B를 홀드하고 있는 도중에 어떠한 방향이든 레버를 입력하면 기술은 하단 판정인 센시블 프리티 비로 바뀌는데 카운터 히트한 경우 상대는 쓰러진다. A+B 홀드하고 있는 도중에 버튼을 떼면 특수중단 판정의 리프 프리티 비로 기술이 바뀌며 이 기술이 아이비가 갖고 있는 거의 유일한 띄우기 공격이다.

레이비너스 켈테라(→(A+B))



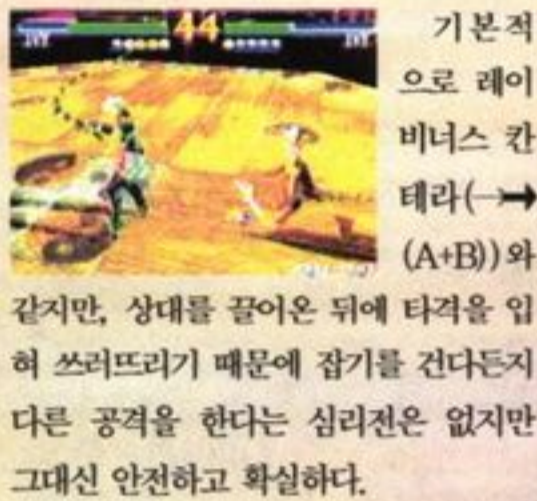
○조금이라도 병성인다면



○이대로 잡기엔 당한다

아이비가 갖고 있는 수많은 타격잡기 중의 하나이다. 발동이 느린 단점은 있지만 위력은 좋은 편이고 딜레이 시간도 그리 부담스러울 정도는 아니기 때문에 쓸만하다. 원거리에서는 발동되지 않지만 일단 발동이 되면 상대를 아이비의 앞으로 끌어오는데 이때 상대가 조금만 주저해도 곧장 잡기의 희생물이 된다.

레이비너스 펠로스(→(A+B)←)



손 바인드(→(B+K))

다른 캐릭터들의 타격잡기와 비교해볼 때 비교적 빠르고 엄청나게 긴 리치를 자랑하는 고급 기술이다. 원거리 근거리 모든 경우에 다 발동하는데 원거리에서는 철편의 형태로 칼이 뻗기 때문에 상대에게 히트되면 아이비의 바로 앞으로 상대를 끌고 온다. 근거리에서는 그냥 칼의 형태로 상대의



멀리서 타격면

바로 아이비 앞으로

격에서 적으면

자리를 바꾼다

배에 칼을 찌른 후에 상대와 자리를 바꾼다. 두 경우 모두 레이비너스 계열의 타격잡기처럼 상대가 조금만 당황해도 곧장 잡기로 연결할 수 있다.

이디아트 케프(일어서며 B+K)



●정전 마신구? 이디아트 케프가?

마치 발레리나와 같은 자세로 빙글빙글 돌며 철편을 휘두른다. 리치는 그리 긴 편은 아니지만 근거리에서 상대가 갑작거리다가는 한두방 맞기 십상일 정도로 판정이 꽤 짧은 편이다. 역시 이디아트 소서와 같이 방어용으로 사용하기에 좋다. 특히 불도의 덮치는 잡기 등의 기술들을 중도에 쳐낼 수 있다.

아카시아 우로보로스(→↓↘A+K)



상단을 외박이며



●어떻게 잡지!

아이비는 이상할 정도로 위력이 높은 기술들이 많다(타시트 프리티 비 : 75, 마이트 아틀라스 : 90, 사이렌스 발 : 80). 아카시아도 대미지가 무려 94인 가드블능 기술. 이상하게도 근거리에서는 상대에게 잘 적중하지 않는다. 오히려 안전하게 멀리서 사용하는 것이 적중률도 높은 희한한 가드블능기. 점프하며 체적을 휘두르는데 그 엄청난 리치의 360도 회전범위의 거의 전부를 아이비의 체적이 쓸고 가기 때문에 피하기도 힘든 편이다. 게다가 나오는 것도 빠른 편. 그리고 발동 동작이 상단을 회피하는 매우 낮은 자세에서 시작되기 때문에 근거리 집전에서라도 기습적으로 사용하기에 나쁜 기술은 아니다.

추천 연속기

아이비는 정말 띄우기 하나만큼은 전 캐릭터들 중에서 최약이다. 리프 프리티 비 등의 띄우기는 실전에서 쉽게 성공하기 어려운 편에 속하는 데다가 기본적인 띄우기인 마리스 크리터(↘R) 역시 띄우는 높이 딜레이 등에 있어서 약하기 때문이다. 게다가 공중콤보로 사용할만한 기술들이 전무하다시피 하기 때문에 그냥 약자하게 포준형 케이스 랭브라(←(R)↑)와 스카이어 케이스 랭브라(R→(R))를 조금 개조하여 사용하는 것이 이수이다.

■ 리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버튼을 땀) ⇨ 나이트 스페로우(K) ⇨ 케이스 랭브라(←(B)↑ 나이트 스페로우 - 케이스 랭브라)

그다지 창조적인 콤보는 아니다. 일단 나이트 스페로우를 최대한 높이 맞춰야 비교적 여유있게 케이스 랭브라를 성공시킬 수 있다.

■ 리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버튼을 땀) ⇨ 나이트 스페로우(K) ⇨ 스카이어 케이스 랭브라(B→(B)) 역시 기본적으로 위의 콤보와 동일하다.



한대 지고

잡은 뒤

계당



띄우고

발사기 인병

잡는다





# 타키

짧다. 확실히 짧다. 단발기술들의 리치는 보고 있노라면 스머프를 연상하게 할 정도다. 그러나 다행히도 다수의 연속기술들을 가지고 있는 데다가 하나같이 빠르고 전진의 폭이 넓어서 불리한 싸움을 할 필요는 없다. 오히려 여기에 따른 장점도 많이 있다. 예를 들어 나이트메어를 상대하는데 킬릭 사용자들은 고생 좀 해야 하겠지만, 타키의 경우 그렇게 엄청난 리치의 차이가 남에도 불구하고 풍부한 이동기술과 빠른 이동속도, 다양하고 재빠른 공격들로 나이트메어의 딜레이를 공략할 수 있다. 중거리의 이점을 내주지 않으면서 끊임없이 괴롭혀 준다면 나이트메어를 요리하는데 최적일 수도 있다는 생각이 든다. 연속기 중에서도 특히 십자조(BA(K))가 첫 공격의 발생 속도가 매우 빠르다. 세화우(A+B)와 풍차(B+K) 등의 이동기술들과 더불어 특수자세인 속(↓/←)에서 파생되는 공격들은 타키에게 নিজ답게 다양하고도 상대하기 까다로운 전술들을 가능하게 한다.

## 기술 설명

### 주자(A→)



백여러 달귀환, 달귀환!

속의 자세로 전환되는 기술이다. 하단배기에서부터 파생되기 때문에 기본적으로 상단 회피가 용이하다는 이점이 있다. 또 속의 자세로 전환한 후에 상대와의 거리가 가깝기 때문에 기영속(속 중 ↓K) 등 재빠른 기술들로 상대를 기습하기에도 좋다.

평소에는 등의 검 한자루만을 사용하지만 주자는 나머지 한자루도 사용한다. 이 허리에서 발도하여 배는 검의 속도가 매우 빠르기 때문에 리치는 짧아도 근거리에서 상대의 돌격을 막거나 견제할 때 사용하기 좋다. 주의할 것은 →A의 커맨드와 A→은 분명히 다르다는 것. 차이를 확실히 익혀두자.

### 음인(←←A)



상대기 공격을 막으면

○속의 자세로 전환, 온권을 노려라



회전하면서 상단을 배는 기술. 공격 종료 후에 역시 상대와 엇갈린 위치로 이동하기 때문에 쉽사리 반격받지 않는다는 이점이 있다. 이 이점을 십분 활용하여 풍차 등의 이동기로 접근하거나 속의 자세로 전환, 기회를 노릴 수 있다.

### 풍~속(←A)



○이단을 베고

○속의 자세로

○기영속 등으로 연결하자



### 황영수(일어써머 AAA)



역시 이 기술도 허리 뒤에 있는 멀리 회전을 뽑는 기술이다. 기술이 딜레이가 크지만 마지막 공격을 상대가 막는다면 역시 큰 폭으로 축이 어긋나기 때문에 반격의 걱정은 거의 없다.

### 십자(BA)



자 보라 세로 맨막~



○가로 맨막 십자 맞지?

타키가 가지고 있는 여러 연속공격들 중에서 발동속도가 거의 최고로 빠르다. 기본 형태인 십자(BA)는 중상의 판정. 이 기본 형태에서 '십자조(BA(K))', '영십자(BAA)', '십자가(BA→K)', '십자 ~ 속(BA A)', '십자세화(BA A+B or ↑A+B or ↓A+B)' 등 수많은 기술들이 파생되는데 하나같이 쓸만한 것들이다. 특히 발동속도가 빠르다는 것은 상대의 돌진을 저지하거나(나이트메어의 미치광이 연속공격. 아는 사람은 이거 무서운 줄 다 안다) 사소한 딜레이 시간조차 반격할 수 있다는 뜻이 된다. 치고 빠지는 공격의 핵심이 될만한 기술.

### 무영수(↓BA)

역시 두 번째 공격에 멀리 회전을 사용하



연계 벽도 맛있는 달귀환 공격

는 공격. 기술명 중에서 끝이 '수'로 끝나는 기술들은 모두 이 계열의 기술들이다.

### 철포구(→B)



돌진하여 검을 상대의 배에 쏜다. 딜레이에 대한 부담은 있지만 순간적인 기습이라든지 중거리에서의 돌진 등에 사용할만하다. 말하자면 소피티아의 엔젤 스트라이크에 해당하는 기술.

### 철(←←B)



정평!

장풍을 쏘듯 힘차게 장격을 가하는 기술. 백대시(←←) 뿐만이 아니라 ←방향으로 이동하는 중에도 나오는 기술이기 때문에 아슬아슬한 위치에서 상대의 공격을 피하고 역습을 가하기에 좋은 기술이다.

### 질공멸살(↘KKK)

황성경만큼 강하고 효과적이지는 못하지만 타키도 나름대로 강한 발기술들을 갖고 있다. 중단 하단과 상단이 중간중간에 섞여 있는 기술들이 많기 때문에 견제용으로도, 공격용으로도 효과적. 그 중에서도 질공멸살은 빠른





공격과 긴 리치뿐만이 아니라 막히더라도 반격의 위험이 없는 좋은 기술이다. 다만 중도에 가드 임팩트를 당할 위험은 있다.

풍차(B+K)와 세외(세외)



상단과 일부중단을 회피하는 풍차  
O조격력 문샷 세외

B+K로 사용하는 기본적인 형태가 있으며 앞으로 구르면서 타점이 높은 기술들을 회피한다. 풍차에 ↑ or ↓의 레버입력이 들어가는 경우 횡방향으로 구르는데 이것은 따로 '세차'라고 부른다. 풍차에서 파생되는 기술에는 '차영수(B+K A)', '질풍차(B+K B)', '뇌운차(B+K BB)', '용권차(B+K BK)', '뇌명차(B+K BBB)', '풍참차(B+K BKB)' 등이 있는데, 놀라운 것은 '질살 풍차(↘K B+K)'와 같이 중간에 풍차가 들어가 있는 기술들은 모두 풍차 파생 기술들까지 연결이 가능하다. 세외 역시 ↑ or ↓ 레버 입력으로 축을 비트는 것이 가능하다.

상대를 무지 높이 띄우는 하단 판정 식요탄(←B+K)

의 기술. 타키의 공중 콤보를 위한 주력 기술이다.



발동이 약간 느린 것이 아쉽지만 하단

판정이라는 것은 심리전에서 유용하게 쓰일 수 있다는 뜻. '난파식요(AB←B+K)'라는 기술의 모습으로 횡베기, 종베기, 연속기 이후에 곧장 사용할 수 있다. 또 '식영수(←B+K A)'는 식요탄을 캔슬하고 멀귀환을 사용하는 상단베기 기술. 원래 캔슬이 본 용도이긴 하지만, A를 입력하는 타이밍을 조절하여 식요탄 공격판정이 나온 이후에도 사용할 수 있다.

타키의 특수자세. 커맨드를 입력하

속(↓/←)

면 아더의 이아이(거합)와도 비슷한 공격자세를 취한다. 이 상태에서 '속영수(속 중 ←A)', '풍속(속 중 A)', '정훈속(속 중 B)', '기영속(속 중 ↓K)', '황신속(속 중 A+B)' 등등의 공격이 나오는데 이중 특히 쓸만한 것이 풍속과 기영속, 정훈속, 그리고 속구이다. 풍속은 상대가 가드한 이후에도 반격의 위험이 적으며, 기영속은 기습적인 하단, 정훈속은 발동이 빠른



O여기 연속

O이단 판정의 기영속



O돌진! 속구

중단공격이다. 속구는 속의 자세 중에서 → 레버 입력으로 나오는 낮은 자세의 돌진이며 레버 조작여하에 따라 그 거리를 조절할 수 있다. 속의 자세를 잡으면 횡베기, 상단공격들을 회피할 수 있는데 속구 역시 상단 공격들보다 낮게 앞으로 달려간다. 속영수를 제외한 모든 속 파생 기술들은 속구 중에도 사용이 가능하다.

추천 연속기

타키는 기본 띄우기인 '양익(↘B)', 상대가 배후에 있을 때나가는 '특수 붓족(동을 보이고 있을 때B+K)', 그리고 '식요탄(←B+K)' 이렇게 세 가지 정도의 띄우기를 갖고 있다. 이 중에서 콤보를 넣기가 가장 쉽지만 그 대신 사용할 기회가 적은 것은 붓족이며 양익은 많이 사용하게 될 기술인데 반해서 띄우는 높이가 낮기 때문에 콤보를 넣기가 좀 까다로운 편이고, 식요탄은 띄우는 높이가 엄청난 대신에 위치와 타이밍 등이야말로 단점이 있다. 어쨌든 칼부림 연속기술들은 어느 것을 쓰든지 다 그게 그거일 정도로 콤보에 넣기가 쉽다.

■ 붓주(동을 보이고 있을 때 B+K) ⇒ 주(K) ⇒ 영지체(←B) ⇒ 질공공샷(↘KKK)

붓주를 맞추면 상대는 땅에 크게 튕긴다. 이때 K를 높은 타점에서 맞추면 상대가 높이 떠오르는데 영지체를 조금 입씩 집어넣는 듯한 느낌으로 사용하면 나머지는 무리가 없을 것이다.



■ 붓주(동을 보이고 있을 때 B+K) ⇒ 주(K) 천주(←K) ⇒ 조정별(BBB)

역시 위의 연속기와 같은 요령, 조정별의 타이밍만 조금 신경쓰면 쉽다.



■ 양익(↘B) ⇒ 열발(A) ⇒ 영지체(←B) ⇒ 질공공샷(↘KKK)

소울 칼리버에서 발견한 이상한 현상이 하나 있는데 ↘B 계열의 띄우기 기술은 너무 가까이에서 맞으면 제대로 된 높이가 나오지 않는다는 것이다. 그래서 언제나 중거리보다는 조금 가까운 거리에서 맞춰야 카운터가 아니라도 제대로 된 콤보를 넣을 수 있다. 위의 콤보는 완전히 접근하여 카운터로 띄운 경우에 들어간다.



■ 양익(↘B) ⇒ 열발(A) ⇒ 영지체(←B) ⇒ 조꺾딱(ABK)

여기서부터 양익이 들어가는 모든 콤보는 양익을 중거리 정도에서 맞춘 후의 경우이다.



ARCADE



■ 양익(\B) ⇒ 열조(AA) ⇒ 철폐구(→B)    ■ 양익(\B) ⇒ 연주(KK) ⇒ 격주(↓KK)    ■ 식요탄(-B+K) ⇒ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇒ 주(K) ⇒ 심연주(KKK)

■ 양익(\B) ⇒ 연주(KK) ⇒ 질공감실(\KKK)

■ 식요탄(-B+K) ⇒ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇒ 조정별(BBB)  
 식요탄으로 띄운 후에 류인을 맞출 때에는 되도록 오른쪽 방향으로 횡이동 한 후에 사용하는 것이 성공률이 높다. 식요탄에서부터 나올 수 있는 공중콤보는 다양하지만 매우 불안정하다.



# 매시

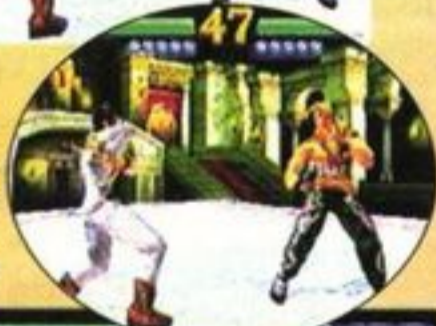
매시는 그야말로 변칙플레이의 화신이다. 확연하게 구분되지도 않는 자잘한 쌍절곤의 동작 하나하나마다 기술의 분기점과 파생점이 숨어 있으며, 다른 캐릭터들과 비교했을 때 눈에 띄게 빠른 이동속도와 움직임을 지니고 있다. 비교적 직선적이고 그나마 예측하기 쉬운 직선적인 무기가 아니라 초근거리 점전에서 정신없이 치고 빠지는 원형적인 무기인 쌍절곤을 봐도 그렇다. 매시는 제대로 키우기에는 철권의 예디 고도보다 어려운 캐릭터이다. 기본 자세인 '개양'을 비롯하여 '천추', '녹존', '옥충', '문곡', '거문'의 6가지 자세가 어느 기술에서 어떻게 나와야 하는지를 반드시 외워둘 필요가 있으며, 이런 자세들에서 파생된 기술들이 어떻게 또다른 자세들과 연결이 되는지 그 흐름표 전체를 이해해야 한다.

## 기술 설명

### 계매(AA)



연속공격으로 사용할 수 있다는 것이 큰 장점. 문곡·가비룡(문곡세 중 KK)은 하단이 맞은 경우 반드시 중단공격이 맞기 때문에 꽤 좋은 기술이다. 보통 기술 커맨드를 입력하는 식으로 AAKK 를 입력하면 문곡·가비룡으로 이어진다.



### 염심연(-←A)

히트 시 상대를 쓰러뜨릴 수는 없으나 그대신 공격을 이끌어다가가 수월해진다. 기습적인 하단공격으로 사용하면 좋다.

### 황파패(→A)



전진하며 상대를 크게 후려치는 기술. 속도 와

위력에 비해서 딜레와 위험부담이 적기 때문에 꽤 쓸만하다.

### 개양(↓KK)



이런 별자리에서



연속으로 이단후리기

승좌(↓K)라는 초압삼 견제용 발차기에서 이어지는 공격. 하단후리기 등의 기술을 사용한 뒤에 레버를 중립으로 두고 K를 누르면 썸머스트 킥인 개양·구항룡(일어서며 K)이 나간다. 하하 판정의 이 기술과 동작이 유사한 개패룡(↓KB)과 섞어서 사용하면 좋다.

### 장식개·광질풍(→→K)

상단 판정이지만 빠르고 강력한 날



아차기이다. 철권 3에서 →→→ LK의 근거리 입력을 위해 고된 수련을 한 분들이 이 기술을 본다면 허탈하지 않을까?

### 범명락(kB), 계문번(kBA)과 기도범명(kB(K))



범명락



계문번 이단을 후린다





가도범형. 어쪽은 변대로 중단

계문반과 가도범형은 모두 범형락의 파생기술. 좀 느린 감은 있지만 쓸만한 발차기인 범형락에서 A를 누르면 상대를 쓰러뜨리는 하단 쌍절곤이 나오며 K를 누르면 상대를 땅에 뒹기게 만드는 중단 내려차기가 나온다. 문제는 이 두 기술을 구분하기가 꽤 어렵다는 점. 결국 상대방에게는 좀 짜증나는 이지선다가 될 수 있다. 가도범형의 경우 마지막 발차기에 홀드를 걸어 딜레이를 줄 수 있다.

보성·천계시도팩(B+K BBBA)

킬릭의 봉명, 아이비의 이디아트 소서와 같은 계열의 기술. 상대의 돌진을 막거나 근거리 견제기로 사용하는데 유용하다. 다만 마지막 일격을 사용하기 위해 A를 입력해야 하는 타이밍이 엄청나게 까다롭다. B를 연타하다가 맥시의 팔에 모이는 전기(?) 혹은 맥시의 다리의 변화를 보면서 타이밍을 익혀 A를 누르는 것이 그나마 좋은 방법.



이런 식으로 8번이나 돌린 다음엔

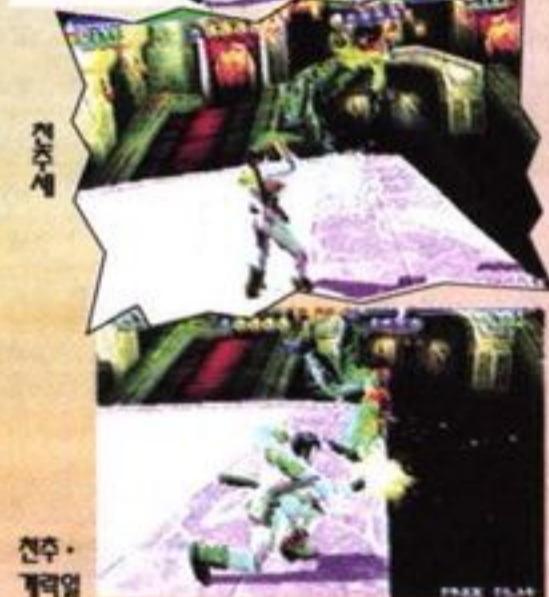


날려버린다!

전주·계락입(전주세 중 KA)과 전주·도외룡(전주세 중 K(K))



계락입



전주·계락입

전주세 중에 나가는 계문반과 가도범형이라고 보면 된다. 쉽게 전주의 자세를 잡기 위해서는 기본기 면탄(B) 혹은 계폐룡(↓KB)을 이용하는 것이 좋다. 역시, 마치 하나의 커맨드인 것처럼 타이밍을 맞춰서 ↓KBKA 혹은 ↓KBK(K)를 입력해주면 된다.

옥중·기예직(옥중세 중 KK)



백범계



옥중세



어린



상단

옥중세에서 나가는 하상 판정의 발차기. 하단을 맞으면 반드시 상단도 연계된다. 옥중의 자세를 쉽게 잡기 위해서는 백범패(←A)를 사용하는 것이 좋다.

죽이동·녹존(A+K)

왼쪽으로 급격하게 회피를 한 뒤에 녹존의 자세를 잡는 기술. 회피의 각도가 다른 횡이동과는 달리 한번에 상대의 배후에 약간 못 미치는 지점까지 이동하는 엄청난 기술. 덕분에 방향만 좋다면 횡공격조차도 간단하게 피해버린다. 왼쪽 횡이동을 한 이후에 이 기술을 사용하면 그 회피 효과를 극대화시킬 수 있다. 다만 회피 후 녹존자세를 잡기 때문에 배후잡기 라든지를 사용하는 것은 불가능하다. 이동하여 녹존의 자세를 잡은 만큼 녹존·순해룡(녹존세 중 B) 등의 공격 기술로서 상대의 배후를 치자.



○왼쪽 횡이동



○죽이동·녹존

○녹존·순해룡

추천 연속기

맥시는 공중콤보를 사용하지 않는 기피하는 것 자체가 거의 없다시피하다 띄우기로 사용하지 않는 기술은 가드받지기치성·순해룡(←B+K)정도. 결국 맥시가 순해룡 거는 것은 그 번차적인 연속 공격들과 틈을 노리는 날카로운 움직임에 있다 여기서는 공중콤보가 아니라 맥시의 자세들과 그 시스템들을 살펴보기로 한다

맥시의 연속 공격 시스템

자세 라고 하지만 철권 3의 레이 우롱이 취하는 자세들과는 달리 맥시의 자세들은 알아보기 힘들다. 왜냐하면 맨손의 격투가 레이는 학자세, 표자세, 범자세 등 특정한 자세로 몸을 고정시킨 이후에 상황에 맞게 그것을 변화시키지만, 맥시는 몸으로 자세를 취하고 바꾸는 것이 아니라 끊임없이 움직이는 쌍절곤을 휘두르는 방식을 바꾸는 것이기 때문이다. 예를 들어 계폐(AA) 이후에 문곡세를 취한다고 하면 문곡세란 자세로 쌍절곤을 들고 있는 것이 아니다. 계폐는 오른쪽으로 한번 왼쪽으로 한번 횡공격을 하는데, 왼쪽을 향해 힘으로 쌍절곤을 휘두를 때 쌍절곤이 잠시 맥시의 목 뒤편에 걸쳐지게 된다. 맥시는 곧 이 자세에서 벗어나 다시 원래대로 쌍절곤을 오른쪽 거드랑이 밑에 고정시키는데, 목 뒤편에 쌍절곤이 잠시 걸렸던 동작이 바로 '머리쪽 돌리기'인 문곡이다. 예를 든 경우와 같이 이러한 자세들은 잠시 나왔다가 사라질 뿐 맥시는 다시 쌍절곤을 휘둘러 원래 기본 자세인 개양으로 돌아오는 것이다. 따라서 계폐 다음에 문곡·가비룡을 연결하고 싶다면 계폐 동작이 끝난 직후 쌍절곤이 머리 뒤편에 걸린(혹은 걸리려고 하는) 시간동안 KK를 입력해야 하는 것이다. 사실 고유기로 이름이 붙어 있는 몇 가지 기술들은 이러한 쌍절곤 자세의 변화에서 파생된 것이다. 예를 들어 맥시의 AAB는 '류연한타'라는 이름이 붙어서 고유기로 분류되었지만 사실 그 내용을 보면 계폐(AA) 문곡세 문곡·한타(문곡세 중 B)이다. 마찬가지로 '류파룡'이라는 이름이 붙어있는

BAA는 면탄(B) 전주세 파혹랑개(전주세 중 A) 옥중세 옥중·반랑화(옥중세 중 A)이다.



류파룡의 진실: 면탄

전주세

파혹랑개



옥중·반랑화



옥중세

고유기들 중에 이런 식으로 맥시의 연속공격 시스템으로 만들어진 것은 '류연한타(AAB)', '계파문(BA)', '류파룡(BAA)', '류용영(BAB)', '낙복룡(BABK)', '계랑인(←BA)', '난부도(←BAK)', '계과선(←BB)', '류와혹남풍(←BBA)'이다. 따라서 이러한 연속공격의 관계와 시스템을 철저히 익혀둔다면 무궁무진한 연속 공격을 이룰 수 있다. 이러한 관계에 의하여 만들 수 있는 이론적으로 가장 긴 연속 공격은:

보성·천계시도팩 ⇒ 녹존세 ⇒ 순해룡 ⇒ 캔슬 ⇒ 전주세 ⇒ 파혹랑개 ⇒ 옥중세 ⇒ 옥중·반랑화 ⇒ 계문세 ⇒ 계문·용애세 ⇒ 문곡세 ⇒ 문곡·한타





# 상파

기본적으로 황성경과 비슷한 기술들을 사용하지만 동일한 부류라고 보기에는 분위기에 너무나도 큰 차이가 있다. 일단 황성경보다는 확실히 빠른 듯 하며 황성경의 움직임은 강렬하고 절도있는데 비하여 상파의 움직임은 섬세하고 날카롭다. 일단은 비슷비슷한 캐릭터라고 해서 괘시받을 일은 없는 듯. 상파는 모든 캐릭터들의 밸런스형에 속하는 캐릭터라고 할 수 있다. 검술의 속도, 리치, 파워 모두 우수한 편이며 강렬한 동작들과 기술적인 움직임들도 겸비하고 있다. 양봉모려가(AA-BBB) 등의 연속공격들은 효율성이 높다. 다만 주로 사용하는 기술들이 연속공격이 많기 때문에 펄기나 울리기를 능숙하게 사용하는 상대에 대해서는 주의(!). 황성경과 마찬가지로 손쉬우면서도 강력한 콤보들이 다수 있다.

## 기술표

### 기본기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
검질	A	상	11	
검박	B	중	15	
각음	K	상	11	
국참	A	특중	12	
굴벽	B	중	17	
천각	K	하	11	
전검질	(등을 보이고 있을 때) A	상	15	
전검박	(등을 보이고 있을 때) B	중	28	
전천각	(등을 보이고 있을 때) K	중	30	
전형소	(등을 보이고 있을 때) A	하	13	
전굴벽	(등을 보이고 있을 때) B	중	21	
전천각	(등을 보이고 있을 때) K	하	12	
번우참	\ or ↑ or /A	상	31	
번우벽	\ or ↑ or /B	중	28	
망성각	\ or ↑ or /K	중	22	
번우참	G\ or G↑ or G/A	상	29	
번우벽	G\ or G↑ or G/B	중	24	
망성각	G\ or G↑ or G/K	중	20	
우객소	G\ or G↑ or G/ (하지하여) A	하	14	
우객소	G\ or G↑ or G/ (하지하여) B	중중	26, 17	
회천각	G\ or G↑ or G/ (하지하여) K	하	22	

### 고유기

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
여운	AA	상상	11, 14	
여개술	AA↑ or ↓	상상	11, 14	
청려가	AAB	상상중	11, 14, 18	
청려곡	AA-B	상상중중	11, 14, 17, 15	
양봉황려곡	AA-BB	상상중중중	11, 14, 17, 15, 23	
양봉모려가	AA-BBB	상상중중상	11, 14, 17, 15, 35	
전국소	/A	하	22	
단개참	↓A	특중	12	
가굴소	\A	하	32	
용번참	←A	중	26	
가운(圓)	←←A	중	24	
가운(圓)	←←(A)	중상	24, 20	
홍살참	→A	상	21	
방약참	→→A	상	30	
요봉중	aK	중중	17, 18	
요봉가	aKB	중중하	17, 18, 28	

양리오봉담	aKK	중중중	17, 18, 27
황굴자	aB	중	32
용궁참	앞서서 A	중	17
려용운	앞서서 AA	중중	17, 15
화울	BB	중중	15, 19
장굴벽	/B	중	25
장용영	/BA	중하	25, 26
굴벽	↓B	중	17
승박	\B	중	28
아울	←B	중중	15, 15
서울	←BB	중중중	15, 15, 23
서락	←BBB	중중상	15, 15, 35
홍약자	←←B	중	40
홍약자-약인	←←B←	중	40
예자	-B	상	22
진대자	-BB	상하	22, 25
예무	-BA	상중	22, 18
체자	→B	중	25
체자-약인	→B←	중	25
진체막	→BB	중중	25, 33
진체막-약인	→BB←	중중	25, 33
봉곡	bK	중중	23, 34
개형운	bA	중	37
사박	앞서서 \B	중	37
모대자	앞서서 \BB	하	39
상울	앞서서 B	중중	26, 17
상대자	앞서서 bA	하	26
취계각	/K	하	26
천각	↓K	하	11
란각음	\K	중	16
계대자	/kA	중	32
계대림우중	/kAA	중중중	32, 17, 18
계대림로가	/kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28
계대림랑담	/kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27
바류각	-K	상	24
명류각	→K	중	22
선량각	←K	상	18
진각음	←←K	중	30
영성각	kB	중	23
영성적유자	kBB	중중	23, 28
상계각	앞서서 K	중	22
수익물	A+B	중중	18, 33
관중소	↓A+B	하	23
회굴참	\A+B	중	37

경리울	←A+B	중중	27, 35
자리울	→A+B	중중	18, 18
상명검	→→A+B	중	45
와양영	앞서서 A+B	하상	17, 14
가양락	앞서서 A+B B	하상상	17, 14, 35
가선락	앞서서 A+B ↓B	하상하	17, 14, 23
아하조	앞서서 다음 중 A+B	하	12
병사제	/B+K	중	33
진보	↓B+K	중	40
홍명검	\B+K	중	48
양정휘윤검	←B+K	가드 불능	61
계퇴술	←←B+K	공격 울리기	
회방검	→→B+K	공격 울리기	
유보술	A+K	특수이동	
유보홍명검	A+K B+K	중	48
수월각	↓A+K	하	33
수월담	↓A+K K	하하	33, 28

### 이동 중 공격

기술명	커맨드	공격판정	공격력	비고
연번참	/ or \ 방향 이동 중 A	상	34	
홍약자	/ or \ 방향 이동 중 B	중	40	
홍약자-약인	/ or \ 방향 이동 중 B←	중	40	
영성각	/ or \ 방향 이동 중 K	중	23	
영성적유자	/ or \ 방향 이동 중 KB	중중	23, 28	
광우참	/ or \ 방향 이동 중 A+B	상	28	
계유술	/ or \ 방향 이동 중 B+K	공격 울리기		
유보술	/ or \ 방향 이동 중 A+K	특수이동		
회신참	↑ or ↓ 방향 이동 중 A	중중	18, 18	
내유자	↑ or ↓ 방향 이동 중 B	중	28	
영성각	↑ or ↓ 방향 이동 중 K	중	23	
영성적유자	↑ or ↓ 방향 이동 중 KB	중중	23, 28	
광우참	↑ or ↓ 방향 이동 중 A+B	상	28	
계유술	↑ or ↓ 방향 이동 중 B+K	공격 울리기		
유보술	↑ or ↓ 방향 이동 중 A+K	특수이동		
회제참	\ or / 방향 이동 중 A	중	33	
누환울	\ or / 방향 이동 중 B	중중중	24, 18, 18	
취계각	\ or / 방향 이동 중 K	하	26	
계대자	\ or / 방향 이동 중 kA	중	32	
계대림우중	\ or / 방향 이동 중 kAA	중중중	32, 17, 18	
계대림로가	\ or / 방향 이동 중 kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
계대림랑담	\ or / 방향 이동 중 kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
광우참	\ or / 방향 이동 중 A+B	상	28	



개유술	\ or / 방향 이동 중 B+K	공격 흘리기	
유보술	\ or / 방향 이동 중 A+K	특수이동	
기운(氣)	← 방향 이동 중 A	중	24
기운(氣)	← 방향 이동 중 (A)	중상	24, 20
홍약자	← 방향 이동 중 B	중	40
홍약자~약인	← 방향 이동 중 B←	중	40
진각음	← 방향 이동 중 K	중	30
광우참	← 방향 이동 중 A+B	상	29
개퇴술	← 방향 이동 중 B+K	공격 흘리기	
유보술	← 방향 이동 중 A+K	특수이동	
방약참	→ 방향 이동 중 A	상	30
체자	→ 방향 이동 중 B	중	25
체자~약인	→ 방향 이동 중 B←	중	25
진체략	→ 방향 이동 중 BB	중중	25, 33
진체략~약인	→ 방향 이동 중 BB←	중중	25, 33
유화속	→ 방향 이동 중 K	하	26
상명검	→ 방향 이동 중 A+B	중	45
희명검	→ 방향 이동 중 B+K	공격 흘리기	

잡기

기술명	계명드	공격판정	공격력	비고
운작소	근접 A+G	잡기	55	
동영향	근접 B+G	잡기	55	
천의향	배후 근접 A+G or B+G	잡기	65	
영적안	상대 좌측면 근접 A+G or B+G	잡기	62	
옥물소	상대 우측면 근접 A+G or B+G	잡기	55	

기술 설명

청력기(AAB)와 청력극(AA-B)



청력기



청력기는 매우 빠른 공격이라는 것이 큰 장점. 상황에 따라 마지막 공격이 검을 회전시키는 청력극과 섞어 쓰면 좋다.

기골소(\A)



여기 정말 좋다

상대를 쓰러뜨릴 수는 없지만 꽤 빠른 속도로 긴 리치의 하단 횡베기를 한다. 생각 외로 리치가 길기 때문에 상대가 종종 맞아주는 기술이며 반격을 받을 위험성도 많지 않다.

려용운(일어서며 AA)

대개 일어나면서 A를 사용하는 기술



들은 리치가 꽤 짧은 중단 기술들이다. 려용운도 마찬가지로 상대의 하단 기술을 방어한 직후, 혹은 이동 기술인 유보술 이후에 곧장 사용할 수 있다.

장용영(/BA)



중단



여단

중단 공격 이후에 나가는 하단 찌르기의 속도가 매우 빠르고 상대를 혼란시키기에 유리한 좋은 기술이다. 이런 기술들에서 결정적으로 황성경과 상파의 차이가 드러난다.

진대지(-BB)와 예무(-BA)



진대지는 상하, 예무는 상중의 판정을 가진 기술이다. 진대지는 상대가 방어하기 비교적 쉽기 때문에 사용하

는데에 문제가 있을 수 있으니 상중의 판정을 가진 예무와의 이지선다를 노릴 수 있을 것이다.

상음(일어서며 B)과 상대지(일어서며 bA)



상음 계명드



○ 여단 공격

상음은 일어나면서 검을 회전시켜 올려 베는 기술이다. 그 자체로서 우수한 기술이며 띄우기 기술의 성격도 지니고 있다. 게다가 일어서며 공격이 나온다는 것은 상파의 특수 이동기 유보술(A+K) 이후에 곧장 연결하여 사용할 수 있다는 말이 된다. 그러나 이런 공격들을 상대방이 예상한다면 상음의 올려 베기 동작 전체를 페인트로 하여 매우 빠른 속도로 하단을 습격하는 상대자를 사용할 것을 권한다. 둘 다 훌륭한 기술이다.

맹류극(->K)



사오유연기?

철권 3의 사오유의 이합퇴와 동일한 기술이다. 발생이 좀 멍청~ 하는 감이 있지만 일단 나온 뒤에 판정과 우선권이 좋은 발차기. 공중콤보의 마무리용으로도 많이 사용된다.

영성각(kB)과 영성적유지(kBB)

소울 칼리버의 비슷한 부류의 발차기 중에서 가장 빨리 나온다. 만약 가드당한 경우에는 보안대책으로 영성



작유자라는 기술마저 있으니... 이정도면...



O형성기!

작유자!

기잉릭(일어서며 A+B B)

하단으로부터 시작하는 매우 좋은 기술. 역시 일어나며 사용하는 기술이기 때문에 유보슬에서 곧장 사용할 수 있는 장점이 있다. 카운터 히트시에는 공격이 모두 히트한다. 하단으로부터 시작한다는 것 역시 장점. 소울 차지를 건 뒤에 유보슬로 접근하여 사용하는 방법도 생각해볼만 하다.



카운터  
이트  
사이는



공격이  
전부 이트

병사재(/B+K)

백시의 축이동·녹존 기술과 비슷하게 왼쪽으로 크게 회피하면서 몸을 내려베는 회피공격 기술이다. 역시 효



좌측으로 스텝



이동의 폭을 넓혀!

과를 극대화하기 위하여 왼쪽으로 횡이동한 이후에 곧장 사용해준다.

진보(↓B+K)



곧바로  
잡는다!

그 자체로 공격력이 물론 있지만 사실 그것보다는 지진효과를 기대해서 사용하는 경우가 더 많다. 강하게 발을 구르기 때문에 일정한 반경 내에 상대

가 들어오면 가드를 하지 않은 경우에는 중심을 잃게 된다. 이때 곧장 잡기 혹은 띄우기 공격

을 사용할 수 있다.

홍명검(\B+K)

빠르다. 그러나 리치는 짧다. 역시 전체기로서 유용한 기술.



하단 판정으로 스윙 이동한다. 당연

유보슬(A+K)

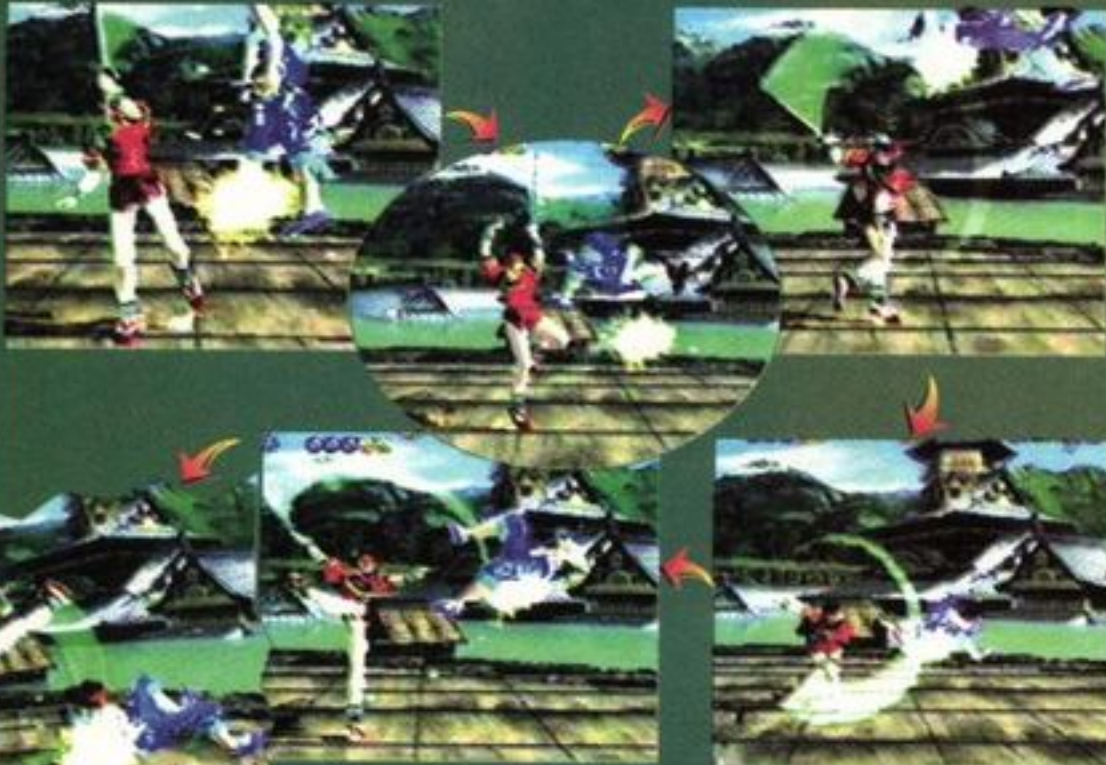


히 이동 중에는 상단 기술들을 손쉽게 피할 수 있다. 유보슬의 중요한 부분은 일어나며 사용하는 유용한 기술들을 모두 연결하여 사용할 수 있다는 것. 따라서 상대의 공격들을 피하면서 접근하여 역습을 가하는데 매우 유리하다.

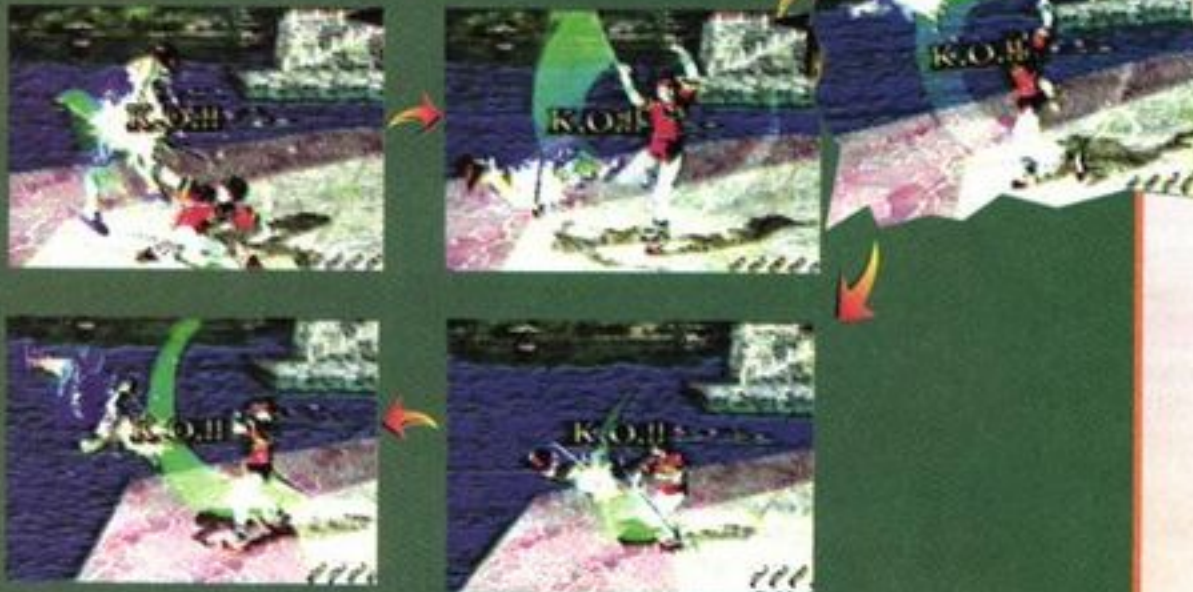
추천 연속기

상피의 연속기 체계는 황성경의 그것과 비슷한 점이 많다. 다소 여성적인 풍자이지만 견술의 원류는 같기 때문. 일단 피수기 기술은 '승백(\B)', '수익률(A+B)', '작자술(-A+B)', '항굴지(aB)' 등이고 마무리는 '병류각(->K)' 스킬이다. 대부분 발생 시간이 빠른 기술들이라서 수많은 연속기를 만들어낼 수 있다.

■ 승백(\B) ⇒ 획득(BB) ⇒ 수익률(A+B) ⇒ 병류각(->K) or 집기



■ 항굴지(aB) ⇒ 획득(BB) ⇒ 수익률(A+B)



■ 항굴지(aB) ⇒ 획득(BB) ⇒ 수익률(A+B)





# 소프트 발매 리스트

## '98년 11월 발매 소프트

**이달의 구입 추천 BEST 6**



눈속의 꽃



어니더 마인드



유라시아 익스프레스 살인사건

발매일	게임명	회사명	장르	가격
*11/5	범퍼이어 세이버 EX 에디션	캡콤	대전격투	5,800원
11/5	모던 관계	벡터 소프트	육성SIM	5,800원
11/5	갯사냥 발렌타인 스페셜	파달라 소프트	연애SIM	5,800원
11/5	ZEUS CARNAGE HEART second	아트당크	SIM	5,800원
11/5	도둑문! 분노의 걸음	어스맥	TABLE	5,800원
11/5	럭키 루키	서미	장르대중	5,800원
11/5	스피드 업	서미	장르대중	5,800원
11/5	매년 어이들 역사연계	어텐나	장르대중	5,800원
11/5	몬스터 서드	선 소프트	RPG	5,800원
11/5	파달라 레스토랑에 어서 오세요!	백	SIM	5,800원
11/12	배지런터 8	서스콤 엔터테인먼트	SIM	5,800원
11/12	픽앵 -경 오브 크루자-	픽브	액션	5,800원
*11/12	어니더 마인드	스퀘어	ADV	5,800원
11/12	스팩워 코드 2	남궁	스포츠	5,800원
11/12	사라일 익스프레스 살인사건	픽어모나어 LDC	ADV	5,800원
*11/12	월드 서커 살랑 워닝 일레븐 3 -파인얼 버전	코나미	스포츠	4,800원
11/19	G-POLICE	소니	액션	6,800원
*11/19	R-TYPE 1(델타)	아이엠 소프트	슈팅	5,800원
11/19	ADVANCE RACING	어틀라스	레이스	5,800원
11/19	무적	코나미	대전격투	5,800원
11/19	불디 렌드	벤프레스토	SIM	6,800원
11/19	픽트 볼 3D	벡터 소프트	액션	5,800원
11/19	살랑 투신 게이팩트 크라운 픽앵작전	캡콤	액션	5,800원
11/26	오각성은 교양어를 죽이는가?	어스맥	ADV	5,800원
11/26	저그제그 볼	업스타	액션	5,800원
*11/26	유라시아 익스프레스 살인사건	어닉스	ADV	7,800원
*11/26	눈속의 꽃	소니	ADV	4,800원
11/26	리베로 그랜드	남궁	스포츠	5,800원
11/26	엑소더스 걸터	어머디오	ADV	5,800원
11/26	콜 보더스 3	웹 시스템	스포츠	5,800원
11/26	구원의 굴레	포그	사태타격 노벨	5,800원

발매일	게임명	회사명	장르	가격
11/26	FIRST KISS☆여가	유닉스	장르대중	5,800원
11/26	저 멋진 도사적용 2년 3년	풀리그램	SIM	4,800원
11/26	1 on 1	단	스포츠	5,800원
11/26	매스매터 나이트R 대모험편	코나미	SIM	5,800원
11/26	토이스 드림스	K.S.S	액션	5,800원
11/26	윙게드 메모리 R	어디 시스템 워크스	SIM	5,800원
11/26	매스랜드2	알트론	격투	5,800원
11/26	명탐정 코난	벤다이	ADV	5,800원
11/5	신세기 액션팩트온 액션의 오빠인 친구들	게이머스	ETC	6,800원
11/12	신규픽쳐 실기 서울레이션 게임 Vol.3	T.E.N 연구소	SIM	5,800원
11/12	캡콤 제너레이션 -계 4집 고독한 영웅-	캡콤	ETC	5,800원
11/19	she'sn -쉬스-	카드	ADV	6,800원
11/19	FIND LOVE 2 -RHAPSODY-	다이어	연애 SIM	6,800원
11/19	불디 렌드	벤프레스토	SIM	6,800원
*11/26	윙게드러 윙게트 서커	로키스	RPG	5,800원
11/26	e'tude prologue -온들리는 마음-	학양공업	ADV	5,800원
11/27	고질러 제너레이션	세계	액션	5,800원
*11/27	세계 엘리 2	세계	레이스	5,800원
*11/27	비슈어 파이러 31b	세계	대전격투	5,800원
11/27	팬텐 트라이 어이슬론	제너럴 엔터테인먼트	레이스	5,800원
*11/27	July	포터 픽업	ADV	5,800원
11/21	바다남서 64	백-연 소프트	RPG	6,800원
*11/21	델타의 전설 시간의 오카리나	난텐도	RPG	6,800원
11/27	델트리스	어머모나어	ETC	5,800원
11/27	나이브 옛저	캡콤	액션	6,980원
11/26	테트리스 64	세이	보드	4,980원
11/26	부탁해요 몬스터	보통 업	SIM	미정
11/26	백 별별	UBI 소프트	액션	미정

**세계 엘리 2**



**비슈어 파이러 31b**



**델타의 전설 시간의 오카리나**



## '98년 12월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
12/3	덴스! 덴스! 덴스!	코나미	액션	5,800원
12/3	육성 여가	권적	장르대중	5,800원
12/3	스페이스 인베이어 2000	타이토	슈팅	2,000원
12/3	학교를 만들자!! 2	벡터 소프트	SIM	5,800원
12/3	갯사! 액션	아트당크	SIM	5,800원
12/3	어디 옛저	선 소프트	ADV	5,800원
*12/3	R4 -갯사 레이서 타임 4-	남궁	레이스	5,800원
*12/10	전자로 GO!2	타이토	액션	5,800원
12/10	강개관적 온전 서울레이션 SL로 갯사!	도미	액션	5,800원
*12/10	슈퍼 로봇 대전F	벤프레스토	SIM	6,800원
*12/10	트루 러브 스토리 2	어스맥	연애 SIM	미정
12/10	루서러 링	토사맥 EM	액션	5,800원
12/10	로드 모나크 신 게이머 왕국기	토사맥 EM	SIM	5,800원
12/10	매이 베이커 스토리	포노스	픽셀	5,800원
12/10	TSUMI	엑트	픽셀	4,800원
12/10	범버맨	어드슨	액션	5,800원
12/10	유구환상극 양상별	매디어 워크스	ETC	3,800원
*12/17	서우전드 워스	어틀라스	RPG	6,800원
12/17	프린세스 게이머 GO!GO!	프린세스 나인라이브즈	보드	5,800원
*12/17	어이게이츠	스퀘어	대전격투	미정
*12/17	J리그 살랑 워닝 일레븐 98-99	코나미	스포츠	5,800원
12/17	전자를 용이 -프리모델 레이어 격-	도미	ETC	7,800원
12/17	크래시 밴디트 3	소니	액션	4,800원
12/23	타워 드림2	엑세라	SIM	5,800원
12/23	2999년의 게임 카드	소니	ETC	2,000원
12/23	문명 2	유엔	SIM	5,800원
12/23	매저너블스	유엔	ADV	5,800원
*12/23	조코보의 이상한 단전 2	스퀘어	RPG	미정
*12/23	테일즈 오브 판타지어	남궁	RPG	5,800원

발매일	게임명	회사명	장르	가격
*12/23	어비 더 로스트 원	어머디오	ADV	7,800원
12/26	대전격 매스티 콧	오즈클럽	SIM	6,800원
*12/26	스트리트 파이터 제로 3	캡콤	대전격투	미정
*12/26	루니톤 3	아트 당크	RPG	5,800원
12/26	카드 듀얼 스페셜	캡스	레이스	5,800원
12/26	매스 랜딩	어스맥	스포츠	미정
12/26	매이 어쿠어 리움	알렉트로닉 어스/스퀘어	ETC	5,800원
12/26	몬스터*레이스	코야이	레이스	4,800원
12/26	BOYS BE-2nd Season	강담서	SIM	5,800원
12/26	윈드 트랙	소니	액션	5,800원
12/26	신세기 로봇 전기 BRAVE SAGA	타카라	RPG	6,800원
*12/26	서운도 노벨 애플루스 2 -게이머디지의 밤-	콘소프트	서운도 노벨	4,800원
12/26	고질러 : 트라이앵글 베를	동보	ETC	6,800원
12/26	도태랑 전설	어드슨	RPG	미정
12/26	사일런트 매버우스	벤다이 비주얼	RPG	6,800원
12/3	워닝포스트 프로그램 98	코야이	ETC	6,800원
12/3	픽앤드 서커 시간의 도표	T.G.L	RPG	6,800원
12/10	유구환상극 양상별	매디어 워크스	ETC	3,800원
12/26	타카 스타리온	어스맥	SIM	6,800원
*12/26	노엘3	픽어모나어LDC	ADV	6,900원
12/26	6인제 매이 달랑	카드	ADV	5,800원
12/26	유라시아의 눈	카드	ADV	5,800원
12/26	속 갯사영 여가 -수학여행-	매건서점	SIM	7,800원
12/26	서커 대전 계격클럽	레드 컴퍼니	ETC	4,800원
12/3	블루 스타링	세계	액션	5,800원
12/10	게이스트 포스	세계	슈팅	5,800원
12/17	소닉 어드벤처	세계	액션	5,800원

★ : 파워 기대작 표시  
 게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.



'98년 12월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격	발매일	게임명	회사명	장르	가격
12/23	연격당 인류 최후결전	에미지나어	슈팅	5,800원	★12/18	잡기어 오버 드라이브	캡콤	액션	6,980원
12/23	신기 세계 여행무선	스텝	RPG	5,800원	★12/18	마리오 파티	닌텐도	보드게임	5,800원
12/23	모니코 그랜드 프릭스 케이스 2	UBI 소프트	케이스	5,800원	12/26	신일본 프로레슬링 투혼영도 2	에드슨	스포츠	미정
12/23	SEVENTH CROSS	NEC 인터캐널	SRPG	5,800원	12/27	풀	에미지나어	RPG	미정
12/2	마리오의 후토끼	이케와라 시스템	ETC	9,800원	12/27	픽이팅 클럽	에미지나어	스포츠	미정
12/4	갯 어 러브 -조 연애 파티 게임	에드슨	SIM	미정	12/27	스노우 스티커	에미지나어	스포츠	미정
★12/6	변종의 퀘스트의 대 모험	닌텐도	액션	6,800원	12/27	도라에몽 2 -노비타와 빛의 신단-	에픽서	액션	6,800원
12/71	비행의 권 스타덤 SD 버전	결게 브래인	대전격투	6,480원	12/27	함내리 교역	코니미	액션	미정
					12/27	PD 울트라맨 베틀 클래식64	밴다이	대전격투	미정

'99년 1월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격	발매일	게임명	회사명	장르	가격
1/28	FAVORITE DEAR	NEC 인터캐널	SIM	미정	1/27	매법서기 되는 방법	T.G.L	RPG	미정
1/27	행운소프트를 만들거	에미지나어	SIM	5,800원	1/27	액서툼	밴다이 비주얼	액션	6,800원
1/27	구구 트랩스	에닉스	액션	미정	1/27	속삭여로 작전	벤프레스토	SIM	미정
1/27	리블라인 러브2	리블라인 소프트	SIM	6,800원	1/27	TNT	BPS	ETC	4,800원
1/27	아나설 D	경광서	케이스	5,800원	1/27	에터널 제인	벡터소프트	SIM	미정
1/27	결정! 어로학원	CSC 테다이트	SIM	5,800원	1/14	전국TURB	NEC	ARPG	5,800원
1/27	비행권 카드	타카라	액션	5,800원	1/27	크라이믹스 렌더스	세가	RPG	5,800원
1/27	픽노쳐가 꾸는 꿈	타카라	액션	5,800원	1/27	스펙트 베스터스	UBI소프트	케이스	미정
★1/27	서온드 노벨 여행무선3 -격파-	온소프트	서온드 노벨	5,800원					

발매 예정 소프트

게임명	회사명	장르	가격	게임명	회사명	장르	가격
스피드 업	세이	케이스	5,800원	J리그 액시언트 스타이저 W	에픽서	스포츠	미정
역점	아이디어 핵토리	ADV	5,800원	신생 인생의 의미	가이낙스	ADV	미정
트러블스 대법학원 조동부	엑스큐	RPG	미정	★D&D 클래식	캡콤	액션	미정
우주계통 버니크	엑스맥	슈팅	미정	★비어오 액티드 2	캡콤	ADV	미정
술의 왕국	엑스맥	RPG	미정	무인도 아가리 외전	K.S.S	SIM	미정
투탄계현의 용인	유펜드	ADV	미정	★콘도라 -레지스 어브 일-	코니미	액션	미정
SYNCHRONICITY	A.D.M	ADV	미정	윌트	쇼야어 시스템	SIM	6,800원
THE RUINS	A.D.M	ADV	미정	소닉 더 픽아터스	세가	격투액션	미정
★물마의 공서	SNK	격투액션	미정	레퀴엠	일본 이트테다어	장르미정	미정
야타나	SNK	ADV	미정	SUPER 301 S.Q.	일본물산	SIM	미정
플래이어 3	에닉스	액션	미정	US 드래그 챔프	일본물산	액션	미정
★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미정	킴오메 대작전 -여신들의 속삭임-	빙	SIM	미정
포른 탱크	에닉스	SIM	미정	백가야나 -완결판-	빙	SIM	5,800원
★마스터 어드 -환상극장-	에닉스	RPG	미정	계보 -아이슬로 쿼트다운-	유 테다어	ETC	미정
멜크리우스 프리터	NEC	SIM	미정	★라일 서온드 2	외프	ETC	5,800원
백인 로터	에프 컴	슈팅	5,800원	★공 오브 픽아터스(7경)	S.N.K	대전격투	미정
J리그 액시언트 스타이저 W	에픽서	스포츠	미정	멜크리우스 프리터	NEC 인터캐널	SIM	미정
로빈 로이드의 모험	게스트	RPG	미정	몬스터 브래드	NEC 인터캐널	RPG	미정
세라지드 전설 -황금의 계곡- (7경)	결게 브래인	액션	미정	★비어오 액티드 -고드:베로니카-	캡콤	ADV	미정
비행의 권 클래식(7경)	결게 브래인	대전격투	미정	그랜드아2	행운어스	RPG	미정
★콘도라 -레지스 오브 일-	코니미	ACT	미정	정문자 삼국지	행운어스	SIM	미정
갯지 대탈의 대모험	코니미	ACT	미정	블랙 2(7경)	저크	ETC	미정
★드래곤 퀘스트 2	에닉스	SIM	미정	격투전서 격담(7경)	밴다이	액션	미정
★중장격투 대전 2	에픽서	슈팅	미정	여류격투 전대 V포스 2 (7경)	빙켄	SIM	미정
점프 카드	늘	액션	미정	엘타일(7경)	에미지나어	픽업	미정
마녀 대작전	밴다이	장르미정	미정	조서공 나이트 프로야구 경2	에미지나어	스포츠	미정
리얼로봇 전선	벤프레스토	SIM	6,800원	울트라 벡이스볼 64 실용판(7경)	결게브래인	스포츠	미정
암드 픽아터	벤프레스토	격투액션	5,800원	★역대형 드라이브리 목사목	코니미	3D액션	미정
★픽앳픽 더 레퍼2	소니	ETC	미정	아이브라드 예벤(7경)	코니미	액션·RPG	미정
어머 모픽에드의 달굴 DE픽업	소니	픽업	미정	쿠온픽	T&E 소프트	픽업	미정
1950 AMERICAN DREAMS	소니	보드	5,800원	★마타3(7경)	닌텐도	RPG	미정
픽앤드 서기 2	T.G.L	RPG	미정	장글의 왕 레오	닌텐도	어드벤처	미정
L의 계절	돈건 하우스	ADV	미정	★슈퍼마리오 64-2(64DD전용)(7경)	닌텐도	액션	미정
아이피 투어	3D	SIM	미정	★슈퍼마리오 RPG 2(64DD전용)(7경)	닌텐도	RPG	미정
블랙 타워 3	유엔	ADV	미정	★픽아터스(7경)	닌텐도	SIM·RPG	미정
스노우 쿤	동북선서	ETC	4,800원	포켓몬스님	닌텐도	ETC	미정
3D 플러이트 슈팅	남코	슈팅	미정	공전일 소년의 서견부	에드슨	어드벤처	미정
신 에픽서 쿼츠 마인텔	남코	SIM	미정	64워즈	에드슨	SIM	미정
비행 리모콘	3D	SIM	미정	레이맨 2	UBI 소프트	액션	미정
아이피 투어	3D	ADV	미정	슈퍼맨	타이토	액션	미정
영웅격투	일픽 오메가 소프트	RPG	미정	조 스노보케츠	에블러스	스포츠	미정
몬스터 픽아터 -골라디가-	NEC 인터캐널	SIM	6,800원				



GO!

GB 공략왕

-Vol.2-

포켓 몬스터 피카츄

POCKET MONSTERS PIKACHU



DECEMBER 1998

GAME POWER







# 포켓 몬스터 피카츄

95년 GB로 처음 등장하여 부동의 판매개수 (500만장 이상)를 보이는 포켓몬스터. 이전에 등장한 버전 (적, 녹, 청)에 이어 드디어 피카츄 버전까지 등장하였다. 왜 피카츄라는 이름으로 등장했는가 하면, 일본에서 '가장 귀여운 포켓몬을 고르세요'라는 설문 조사가 있었는데 여기에서 '피카츄'가 뽑혔기 때문이다. 그리고 게임 중에 피카츄에게 말을 걸면 녀석의 기분 상태를 알 수 있는데, 다른 버전과는 다르게 포켓몬이 '친구'라는 느낌을 들게 한다. 자 이제는 피카츄와 함께 포켓몬 도감을 완성하자.

제작사: 닌텐도

장르: RPG



POCKET-MONSTERS

PIKACHU





# 기초 지식면

## 게임의 목적

포켓몬스터(이하 '포켓몬' 또는 '녀석'이라 칭함)란 여기 저기에 살고 있는 포켓몬을 수집하여 싸우면서 키우는 모험적인 게임이다. 그리고 이 세계에 살고 있는 모든 포켓몬을 기록한 포켓몬 도감을 완성하는 것이 플레이어의 최종목적이다. 또 이 세계에는 포켓몬을 전문적으로 키우는 트레이너가 있으며, 이들이 모여있는 집단을 '포켓몬 짐(GYM)'이라고 한다. 세계에는 모두 8개의 짐이 있으며, 이들 짐의 리더를 쓰러뜨려 최강의 트레이너가 되는 것도 목적중의 한가지이다.

## 포켓몬을 모으자

포켓몬이란 이 세계에 살고있는 불가사의한 동물의 통칭이다. 그 종류는 150종이 넘으며, 초원이나 수중에서도 찾아 볼 수 있다. 포켓몬은 싸우며 경험치를 축적하고 성장한다. 처음에는 약해 보이더라도, 성장하면서 강력한 기술을 습득하여 무시할 수 없는 놈이 된다. 또 포켓몬 중에는 성장 과정을 통해서, 또는 아이템을 이용해서 진화할 수 있으며, 이런 진화를 통해서 형체가 변하는 포켓몬도 있다.

## 150종의 포켓몬 모으기

이 세계에 존재하는 포켓몬은 전부 150종류가 넘는다. 이 모든 것을 모아서 완벽한 포켓몬 도감을 만드는 것이 플레이어의 목적이기도 하다. 그러기 위해서는 우선 포켓몬을 모으는 방법을 배울 필요가 있다. 아마 대부분의 게임 플레이 시간을 포켓몬 모으기에 투자해야 할 것이다.

## 포켓몬 입수 방법

### ①야생 포켓몬을 포획하자

우선 가장 보편적인 방법은 야생 포켓몬을 포획하는 것이다. 포획을 할 경우 아이템 '몬스터 볼'을 사용해야 한다. 그러나 실패할 경우도 있으니 HP를 줄이거나 특수공격으로 약하게 만든 후 사용하면 포획 성공률이 오른다. 다음은 성공률을 높이기 위한 방법이다.

### 성공률을 높이기 위한 방법

#### a. HP를 줄인다

포켓몬의 HP가 많으면 많을수록 저항도 심하다. 이럴 경우 몬스터 볼을 던져도 잡을 수 없고 200엔만 날리게 된다. 그러므로 타격을 가하여 HP를 어느 정도 없앤 후 던져보자. 성공률이 높아진다는 것을 느낄 수 있을 것이다.

#### b. 특수공격을 사용하자

포켓몬의 움직임을 막기 위해 특수공격을 사용할 수도 있다. 잠재우거나 마비된 포켓몬은 성공률이 비약적으로 오른다. HP를 줄이는 방법과 같이 사용하면 그 효과는 대단하다.

#### c. 마스터 볼을 사용하자

세계에 하나밖에 존재하지 않는 '마스터 볼'. 어떤 포켓몬이라도 100%의 성공률을 자랑한다. 그래서 전설의 포켓몬이나 포획하기 힘든 포켓몬에게는 한방에 통하는 방법이다. 그러나 마스터 볼은 세계에 하나밖에 없기 때문에... 어떤 포켓몬을 확실하게 잡을지 고민된다.

### ②이벤트로 입수

게임 중에 등장하는 이벤트로 포

켓몬을 입수할 수 있다. 다른 사람에게서 받거나, 화석에서 변하여 동료가 되어 주는 포켓몬도 있다. 또 어떤 야생 포켓몬은 생식장소가 정해져 있어서, 한번 잡고 나면 두 번 다시 출현하지 않는 녀석도 있으니 포켓몬 관리에 유의해야 한다. 이들 이벤트로 입수하는 포켓몬은 스토리 공략편에서 자세히 설명하겠다.

### ③사람과 교환하여 모으자

포켓몬 중에는 다른 사람과 교환하지 않으면 입수할 수 없는 녀석도 있다. 교환은 크게 두가지로 나뉜다. 첫 번째는 게임 중에 등장하는 트레이너와 교환하는 방법이다. 이 방법은 교환할 수 있는 포켓몬이 일정하다. 두 번째 방법은 통신 케이블을 사용하여 친구와 교환하는 방법이다. 그러나 통신 케이블을 사용하면 진화하는 녀석도 있으니 주의하자.

### ④낚시로 포켓몬 모으기

수중에서 살고있는 포켓몬은 낚싯대로 낚을 수 있다. 모두 3종류의 낚싯대를 얻게 되며 그중 '멋진 낚싯대'는 장소에 따라서 낚을 수 있는 포켓몬이 틀리다. 다음 리스트는 특정 장소에서 멋진 낚싯대로 낚을 수 있는 포켓몬이다.





## ●머진 낚시대로 낚을 수 있는 포켓몬

장소	잡을 수 있는 포켓몬
마사라 타운	메노크라게, 노로모
토키와 시티	메노크라게, 노로모
22번 도로	토사킨트, 노로모
10번 도로 · 타마무시 시티	셀더, 크랩
하나다 시티 · 하나다집 · 4번 도로 · 24번 도로 · 25번 도로	토사킨트, 코닥, 크랩
사파리 존	코닥, 크랩, 아도란, 미니류
그렌 타운 · 19번 수로 · 20번 수로 · 21번 수로	히토데만, 토사킨트, 다츠, 셀더
23번 도로 · 하나다 동굴	아도란, 아즈마오, 킨러, 시도라
세키친 시티	아즈마오, 크랩, 토사킨트, 코아킹

## 피카츄의 성장

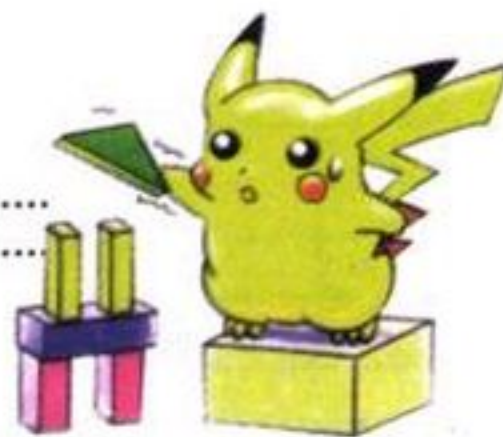
다른 포켓몬 버전과 '피카츄' 버전에서의 피카츄는 얻는 기술이 다르다. 주인공이니 만큼 많은 기술을 익히는데, 10만 볼트나 그림자 분신도 얻게 된다.

## ●처음부터 익힌 기술

전기 쇼크, 울먹이기

## ●레벨 업으로 익히는 기술

레벨	기술명	레벨	기술명
L06	꼬리치기	L26	10만 볼트
L08	전자파	L33	고속이동
L11	전광석화	L41	벼락
L15	그림자 분신	L50	빛 장벽
L20	내던지기		

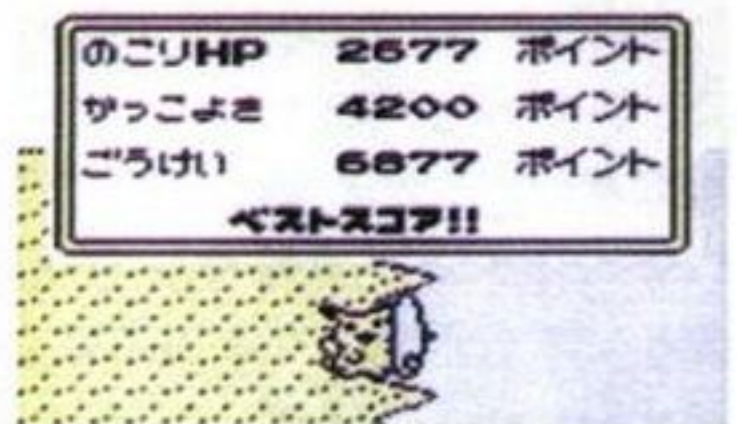


## 피카츄의 서머비치를 즐기는 방법

피카츄를 포함한 6마리의 포켓몬을 데리고 N64용 포켓 몬스타디움로 데이터를 옮긴다. 1~30, ~55중에서 마지막 8번째에 피카츄를 꺼낸다. 이때 피카츄는 저도 괜찮으며, 이 시합에서 이기면 피카츄가 파도타기(なみのり)를 익힐 수 있다. 이 기술을 익힌 후 세키치쿠 남쪽 해안에 있는 집에 데리고 가면, 미니 게임 '피카츄의 서머비치'를 즐길 수 있다.



피카츄의 서머비치



최고득점은 2677  
고득점은 꽤 임하다

## 라이벌의 이브이 진화패턴

사위즈: 처음 라이벌에게 진다.  
부스터: 처음에 이기고 22번 도로에서

지거나 그냥 지나간다.  
선더스: 처음과 22번 도로에서 이긴다.

## 후시기다네, 히토카게, 제니가메의 입수 방법

피카츄 버전에서는 '후시기다네', '히토카게', '제니가메'를 얻을 수 있다. 우선 '후시기다네'는 하나다 시티 포켓몬 센터 좌측 건물에서 얻을 수 있다. 그러나 필자가 해본 바로는 피카츄의 기분이 좋으면 얻을 수 있는 것 같다. 그리고 '히토카게'는 25번 도로 좌측에 있는 소년에게 말을 걸면 얻을 수 있다. 특별한 조건은 없다. '제니가메'는 쿠치바 시티 짐의 우상단에 있는 경찰관에게 말을 걸면 얻을 수 있다. 이때 오렌지 뱃지를 가지고 있어야 한다.



## 전투면

전투에 대해 잘 알고 있다면 강한 몬스터와의 싸움에서도 피해를 최소화할 수 있다. 모험 중에 발생하는 전투는 크게 2가지로 나뉜다. 첫 번째가 야생 포켓몬과 만났을 경우, 포켓몬을 쓰러뜨리거나 잡을 수 있다. 두 번째는 트레이너와 접촉하여 전투에 들어가는 경우. 이 전투에서는 상대 트레이너가 사용하는 포켓몬을 잡거나 도망칠 수 없기 때문에 물리

치는 수밖에 없다. 하지만 이기면 경험치와 함께 돈을 받을 수 있다.





## 포켓몬 타입

하늘을 날거나 물에서 사는 포켓몬 등은 각각 특징을 가지고 있다. 이것을 하나로 묶어서 타입이라 하며, 모두 15종류가 있다. 모든 포켓몬은 타입을 가지며 포켓몬 타입은 스테이터스 화면에서 확인할 수 있다. 계중에는 두 가지 타입을 동시에 갖는 포켓몬도 존재한다.

### ● 타입 상성표

공격/방어	노말	불꽃	물	전기	풀	에스퍼	격투	독	지면	비행	드래곤	곤충	바위	고스트	얼음
노말													▲	×	
불꽃			▲		○						▲	○	▲		○
물		○		▲	▲				○		▲		○		
전기				▲	▲				×	○	▲				
풀		▲	○		▲			▲	○	▲	▲	▲	○		
에스퍼						▲	○	○							
격투	○					▲		▲		▲		▲	○	×	○
독					○			▲	▲			○	▲	▲	
지면		○		○	▲			○		×		▲	○		
비행				▲	○		○					○	▲		
드래곤											○				
곤충		▲			○	○	▲			▲				▲	
바위		○					▲		▲	○		○			○
고스트	×					○									
얼음		▲	▲		○				○	○	○		○		▲

### 약점을 효과적으로 공격하자

포켓몬은 그 타입에 따라 상성이 존재한다. 상성 때문에 같은 기술이라도 대단한 효과를 발휘하거나, 반대로 효과가 전혀 없을 수도 있다. 효과의 확인은 공격시에 표시되는 메시지로 알 수 있으며, 공격이 통하지 않는다면, 즉시 다른 타입의 포켓몬으로 교체하자. 다음은 효과를 알 수 있는 메시지 내용이다.

#### 효과가 발군이다 (こうかはばつぐんだ!)

공격이 매우 효과적으로 발휘되었을 때 표시되는 메시지. 적에게 입히는 피해는 통상의 2배이다.

#### 효과가 그저 그렇다 (こうかは いま ひとつのようだ)

공격이 그다지 효과적으로 발휘되지 못했을 경우 표시되는 메시지. 적에게 입히는 피해는 통상의 1/2이다.

#### 효과가 없는 것 같다

(こうかがないみたいだ)

공격이 전혀 통하지 않는 경우 표시되는 메시지. 피해를 줄 수 없으니 다른 타입의 기술을 사용해야 한다.

### 타입에 맞추어 기술을 장비하자

포켓몬 타입과 장비한 기술의 타



입이 같은 경우, 그 공격으로 입힐 수 있는 데미지는 통상의 1.5배가 된다. 레벨 업으로 익힌 기술은 물론, '기술 머신'으로 기술을 익힌 경우에도 이 장비법을 이용하면 매우 효과적이다. 특히 높은 레벨의 포켓몬이 익힌 기술은 그 효과를 알 수 없을 정도다. 특히 두 가지 타입을 동시에 갖고 있는 포켓몬의 경우 쉽게 1.5배의 데미지를 줄 수 있다.

## 포켓몬 키우기 편

포켓몬은 레벨이 오르거나 '기술 머신'을 사용하면 새로운 기술을 익힐 수 있다. 하지만 1마리당 4개의 기술밖에는 익힐 수 없기 때문에 문제가 생긴다. 어떤 기술을 없애고 어떤 기술을 익힐 것인지에 따라서 같은 종류의 포켓몬이라도 성장 후에는 매우 다르다. 포켓몬과 같은 타입의 기술을 익힐 것인가, 아니면 여러 가지 타입의 기술을 익혀서 만

능형을 만들 것인가... 그것은 여러분 입맛에 따라 키울 수 있다.

### 약한 포켓몬 키우기

막 잡은 포켓몬의 레벨이 매우 낮을 경우, 바로 전투에 참가시키기는 무리가 따른다. 이때 키우고 싶은 포켓몬을 파티의 선두에 세워 전투가 발생하면 바로 강한 포켓몬으로 바꿀 수 있다. 그리고 이 전투



에서 이겼다면 약한 포켓몬은 대신 싸워준 강한 포켓몬과 함께 경험치를 나눠 갖는다. 이 방법을 사용하면 약한 포켓몬이라 할지라도 안전하게 키울 수 있다.

## 진화하는 포켓몬

포켓몬 중에는 일정 레벨에 도달하면 진화하는 포켓몬이 있는 반면, 어떤 포켓몬은 아이템을 사용하여 진화할 수 있다. 진화할 때 필요한 아이템만 있다면 언제라도 진화할 수 있다는 점이 장점이다. 진화를 하면 외견이 변할 뿐만 아니라 전체적인 능력치도 상승한다. 다음은 아 아이템으로 진화할 수 있는 포켓몬이다.



이렇게 진화한다

## 아이템으로 진화할 수 있는 포켓몬

이브이	→ (불의 돌)	→ 부스터
이브이	→ (물의 돌)	→ 사워즈
이브이	→ (벼락의 돌)	→ 선더스
가디	→ (불의 돌)	→ 윈디
로콘	→ (불의 돌)	→ 큐콘
셀더	→ (물의 돌)	→ 팔션
히토데만	→ (물의 돌)	→ 스타미
노로조	→ (물의 돌)	→ 노로본
피카츄	→ (벼락의 돌)	→ 라이츄
타마타마	→ (리프의 돌)	→ 닛시
쿠사이하나	→ (리프의 돌)	→ 라플레시아
우초돈	→ (리프의 돌)	→ 우초보트
프림	→ (월석)	→ 프크림
니드리노	→ (월석)	→ 니드킹
니트리나	→ (월석)	→ 니트퀸
핏피	→ (월석)	→ 픽시

## 진화를 멈춰야 할 경우

포켓몬이 진화를 시작하면, B버튼으로 진화를 멈출 수 있다. 여기에서 일부러 진화를 멈추는 이유는, 진화한 포켓몬의 경우 기술 스피드가 다르기 때문이다. 예를 들면 후시기소우는 레벨 32에서 후시기바나로 진화한다. 후시기소우는 레벨 38에서 '성장'을 익힐 수 있지만 후시기바나로 진화했다면 레벨 43까지 올라가야 '성장'을 익힐 수 있다. 뛰어난 기술을 조금이라도 빨리 익히기 위해서는 멈추어 진화를 조금 늦게 하는 방법을 사용하자.

## 트레이드 센터

트레이드 센터는 통신교환을 통해 포켓몬을 교환할 수 있는 모드다. 특히 150종류의 포켓몬 도감을 완성하기 위해서는 반드시 필요한 곳이다. 또 통신교환을 통해서 얻는 이익도 크다. 우선 통신교환을 통해 받은 포켓몬은 레벨 업이 빠르다. 왜냐하면 전투에서 얻는 경험치가



1.5배가 되기 때문이다. 또한 통신을 통해서만 진화하는 포켓몬도 있는데 모두 4종류이다. 이들은 매우 강력하지만 주의할 점이 있다. 통신 전에는 자기 것이지만 통신을 통해서 진화하면 상대방으로 넘어간다. 그래서 한번 더 교환해야 사용할 수 있다. 만약 이 작업을 하지 않는다면 포켓몬 도감에는 수록되지 않기 때문에 꼭 돌려 받자.

## 강한 포켓몬 만들기

대전에서 이기기 위해서는 강한 포켓몬을 만들 수밖에 없다. 그래서 자주 이용되는 방법이 바로 아이템을 이용하여 능력치의 기초 포인트를 올리는 것이다. 이것을 도핑이라 하며, 도핑은 레벨이 오를 때 능력 상승률이 대폭 상승하는 것으로, 되도록 저 레벨에서 사용하는 것이 효과적이다. 그러나 도핑 아이템 가격이 1개당 9,800엔으로 매우 비싼 것이 흠이다.

## 도핑 아이템

맥스 업	9,800엔	체력의 기초 포인트를 올린다
타우린	9,800엔	공격력의 기초 포인트를 올린다
브롬 헥신	9,800엔	방어력의 기초 포인트를 올린다
인도 메타신	9,800엔	민첩성의 기초 포인트를 올린다
리조 치움	9,800엔	특수 능력의 기초 포인트를 올린다





# 기술리스트

기술명	속성	위력	명중률	PP	효과
악마의 키스(あくまのキッス)	노멀	-	75	10	적을 잠재운다
구멍 파기(あなをほる)	지면	60	100	10	지면에 파고 들어가 2턴 째에 공격한다
난동부리기(あばれる)	노멀	90	100	20	2~3턴 공격후 혼란에 빠진다
이상한 빛(あやしいひかり)	고스트	-	100	10	적을 혼란시킨다
물거품(あわ)	물	20	100	30	적에게 대미지, 민첩성을 떨어뜨리기도 한다
기합 베기(いあいぎり)	노멀	50	95	30	적에게 대미지, 필드상의 풀과 나무를 베다
분노(いかり)	노멀	20	100	20	적을 쓰러뜨릴 때까지 싸운다. 공격을 받을 수록 공격력이 오른다
분노의 앞니(いかりのまえば)	노멀	-	90	10	적 포켓몬의 HP를 1/2로 만든다
실 뱉기(いとをはく)	풀	-	95	40	적 포켓몬의 민첩성을 떨어뜨린다
싫은 소리(いやなおと)	노멀	-	85	40	적의 방어력을 떨어뜨린다
바위 떨어뜨리기(いわおとし)	바위	50	65	15	적에게 대미지
바위 사태(いわなだれ)	바위	75	90	10	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수도 있다
노래부르기(うたう)	노멀	-	55	15	적을 잠재운다
연막(えんまく)	노멀	-	100	20	적의 공격을 잘 피하게 된다
왕복 따귀 때리기(おうふくビンタ)	노멀	15	85	10	2~5회 연속으로 공격한다
되받아 치기(オウムがえし)	비행	-	100	20	적이 사용한 기술로 반격한다
오로라 빔(オーロラビーム)	얼음	65	100	20	적에게 대미지, 공격력을 떨어뜨리거나 얼릴 수도 있다
괴력(かいりき)	노멀	80	100	15	적에게 대미지, 필드상의 바위를 움직인다
카운터(カウンタ)	격투	-	100	20	적의 물리공격을 2배의 위력으로 반격한다
화염방사(かえんほうしゃ)	불	95	100	15	적에게 대미지, 화상을 입힐 수도 있다
긴장하기(かくばる)	노멀	-	100	30	포켓몬의 공격력을 올린다
그림자 분신(かげぶんしん)	노멀	-	100	15	공격을 피하기 쉽게 된다
바람 만들기(かぜおこし)	비행	40	100	35	적에게 대미지
딱딱해 지기(かたくなる)	노멀	-	100	30	포켓몬의 방어력을 올린다
단단히 튼기(かなしばり)	노멀	-	55	20	성공하면 적의 기술을 하나 봉한다
진공베기(かまいたち)	노멀	80	75	10	힘을 모아 2턴 째에 공격한다
인내(がまん)	노멀	-	100	10	2~3턴을 건디면, 받은 대미지의 2배로 공격한다
물기(かみつく)	노멀	60	100	25	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수도 있다
벼락(かみなり)	전기	120	70	10	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
벼락 펀치(かみなりパンチ)	전기	75	100	15	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
당수 치기(からてチョップ)	노멀	50	100	25	급소에 맞추기 쉬운 공격
공수 찌르기(からではさむ)	물	35	75	10	적의 공격을 봉하고, 2~5턴 연속으로 공격한다
껍데기 숨기(からにこもる)	물	-	100	40	방어력을 올린다
달라붙기(からみつく)	노멀	10	100	35	적에게 대미지, 민첩성을 떨어뜨릴 수도 있다
기합 모으기(きあいだめ)	노멀	-	100	35	힘을 모아서 급소를 노리기 쉽다
버섯 포자(キノコのほうし)	풀	-	100	15	적을 잠재울 수 있다
흡혈(きかけつ)	벌레	20	100	15	적의 HP를 흡수한다
베어 찌기(きりさく)	노멀	70	100	20	적의 급소를 노리기 쉽다
클럽 해머(クラブハンマー)	물	90	85	10	적의 급소를 노리기 쉽다
검은 안개(くろいきり)	얼음	-	100	30	적이나 자신에게 걸려있는 보조효과를 모두 없앤다
쓰러뜨리기(けたぐり)	격투	50	90	20	적에게 대미지, 겁먹게 만들 수도 있다
고속이동(こうそくいどう)	에스퍼	-	100	30	포켓몬의 민첩성이 상승한다
갓 버드(ゴッドバード)	비행	140	90	5	힘을 모아 2턴 째에 공격한다
환각 광선(サイケこうせん)	에스퍼	65	100	20	적에게 대미지, 혼란시킬 수도 있다
사이코 웨이브(サイコ ウェーブ)	에스퍼	-	80	15	레벨의 1~1.5배의 대미지를 준다
사이코 키네시스(サイコ キネシス)	에스퍼	90	100	10	적에게 대미지, 특수능력을 낮추기도 한다
최면술(さいみんじゅつ)	에스퍼	-	60	20	적을 잠재울 수 있다
지옥차(じごくぐるま)	격투	80	80	25	적에게 입힌 대미지의 1/4을 받는다
자기 재생(じこさいせい)	노멀	-	100	20	최대 HP의 1/2 만큼 회복한다
지진(じしん)	지면	100	100	10	적에게 대미지, 비행타입에게는 효과가 없다
밑에서 할기(したでなめる)	고스트	20	100	30	적에게 대미지, 마비시킬 수도 있다
꼬리치기(しっぽをふる)	노멀	-	100	30	적의 방어력을 떨어뜨린다
자폭(じばく)	노멀	200	100	5	적에게 대미지를 주고 전투불능이 된다



기술명	속성	위력	명중률	PP	효과
마비 가루 (しびれごな)	풀	-	75	30	적을 마비시킬 수 있다
조르기 (しめつける)	노멀	15	75	20	적의 공격을 봉하고 2~5턴 연속공격
10만 볼트 (10まんボルト)	전기	95	100	15	적에게 대미지 마비시킬 수도 있다
하얀 안개 (しろいきり)	얼음	-	100	30	능력을 낮추는 공격을 완전히 방어한다
가르기 (じわれ)	지면	-	-	5	맞추면 일격에 적을 죽인다 비행타입에게는 효과가 없다
흡수 (すいとる)	풀	20	100	20	적에게 입힌 대미지의 1/2이 HP로 변한다
박치기 (ずつき)	노멀	70	100	15	적에게 대미지 겁먹게 만들 수도 있다
필사 태클 (すてみタックル)	노멀	100	100	15	적에게 입힌 대미지의 1/4이 피해로 돌아온다
모래조각 (すなかけ)	노멀	-	100	15	공격이 잘 안 맞게 된다
스피드 스타 (スピードスター)	노멀	60	100	20	공격이 100% 들어간다
스푼 머리 (スプーンまげ)	에스퍼	-	80	15	공격이 잘 안 맞게 된다
스모그 (スモッグ)	독	20	70	20	적에게 대미지 독을 입힐 수도 있다
성장 (せいちょう)	노멀	-	100	40	포켓몬의 특수능력을 올린다
솔라 빔 (ソーラービーム)	풀	120	100	10	빛을 모아서 2턴 째에 공격한다
소닉 볼 (ソニックブーム)	노멀	-	90	20	비행후 2턴 째에 20의 대미지를 준다
날기 (そらをとぶ)	비행	70	95	15	비행후 공격한다 마을에서 마을로 이동할 수 있다
부딪치기 (たいあたり)	노멀	35	95	35	적에게 대미지
대폭발 (たいばくはつ)	노멀	250	100	5	적에게 대미지를 주고 전투불능이 된다
대문자 (たいもんじ)	불꽃	120	85	5	적에게 대미지 화상을 입힐 수도 있다
거슬러 오르기 (たきおぼり)	물	80	100	5	적에게 대미지
내면지기 (たたきつける)	노멀	80	75	20	적에게 대미지
더블 니들 (ダブルニードル)	풀	25	100	20	2회 연속으로 공격한다 독을 입힐 수도 있다
알 날기 (タマゴうみ)	노멀	50	100	10	최대 HP의 1/2을 회복한다 필드에서는 동료도 회복가능
알 폭탄 (タマゴばくだん)	노멀	100	75	10	적에게 대미지
구슬 던지기 (たまなげ)	노멀	15	85	20	2~5회 연속으로 공격한다
작게 되기 (ちいさくなる)	노멀	-	100	20	자신의 레벨과 같은 대미지를 입힌다
지구던지기 (ちきゅうなげ)	격투	-	100	20	자신의 레벨수와 같은 수치의 대미지를 입힌다
초음파 (ちょうおんぱ)	노멀	-	55	20	적을 혼란시킬 수 있다
쪼기 (つつく)	비행	35	100	35	적에게 대미지
뿔로 받기 (つのでつき)	노멀	65	100	25	적에게 대미지
뿔 드릴 (つのだリル)	노멀	-	30	5	맞추면 일격에 쓰러뜨린다
날개 치기 (つばさでうつ)	비행	60	100	25	적에게 대미지
검무 (つるぎのまい)	노멀	-	100	30	공격력을 올린다
멍굴 채찍 (つるのムチ)	풀	35	100	10	적에게 대미지
텍스처 (テクスチャー)	노멀	-	100	30	적과 같은 타입으로 변화한다
텔레포트 (テレポート)	에스퍼	-	-	20	전투에서 도망친다 포켓몬 센터로 이동한다
전기 쇼크 (でんきショック)	전기	40	100	30	적에게 대미지 마비시킬 수도 있다
전광석화 (でんこうせっか)	노멀	40	100	30	반드시 적보다 먼저 공격한다
전자파 (でんじは)	전기	-	100	20	적을 마비시킬 수 있다
독가스 (どくガス)	독	-	55	40	적에게 독을 입힐 수 있다
독 (どくどく)	독	-	85	10	적에게 독공격 턴마다 대미지가 증가한다
독가루 (どくのこな)	독	-	75	35	적에게 독을 입힐 수 있다
독침 (どくばり)	독	15	100	35	적에게 대미지 독을 입힐 수도 있다
가시 캐논 (とげキャノン)	노멀	20	100	15	2~5회 연속으로 공격한다
녹이기 (とける)	독	-	100	40	방어력을 크게 올린다
돌진 (とっしん)	노멀	90	85	20	적에게 입힌 대미지의 1/4이 피해로 돌아온다
날라차기 (とびざり)	격투	70	95	25	피하면 입힌 대미지의 1/8이 피해로 돌아온다
날아 무릎차기 (とびひざげり)	격투	85	90	20	피하면 입힌 대미지의 1/8이 피해로 돌아온다
トライ 어택 (トライアタック)	노멀	80	100	10	적에게 대미지 마비시킬 수도 있다
드릴 부리 (ドリルくちばし)	비행	80	100	20	적에게 대미지
깜박 잇기 (ドおすれ)	에스퍼	-	100	20	특수능력을 크게 올린다
나이트 헤드 (ナイトヘッド)	고스트	-	100	15	자신의 레벨수와 같은 수치의 대미지를 입힌다
울먹이기 (なきごえ)	노멀	-	100	40	적의 공격력을 낮춘다
파도타기 (なみのり)	물	95	100	15	적에게 대미지 필드에서는 수상이동이 가능하다
2단 차기 (にこどげり)	격투	30	100	30	2회 연속으로 공격한다
노려보기 (にらみつける)	노멀	-	100	30	적의 방어력을 낮춘다
고양이에게 동전을 (ねこにこばん)	노멀	40	100	20	전투 후에 자신의 레벨수×2의 돈이 들어온다



기술명	속성	위력	명중률	PP	효과
수면가루 (ねむりこな)	풀	-	75	15	적을 잠재울 수 있다
잠자기 (ねむる)	에스퍼	-	100	10	HP를 완전 회복한 다음 2턴 동안 잔다
염력 (ねんりき)	에스퍼	50	100	25	적에게 대미지 혼란을 줄 수 있다
덜치기 (のしかかり)	노멀	85	100	15	적에게 대미지 마비시킬 수 있다
하이드로 펌프 (ハイドロポンプ)	물	120	80	5	적에게 대미지
파괴 광선 (はかいこうせん)	노멀	150	90	5	적에게 큰 대미지 다음 턴은 움직일 수 없다
가위 단두대 (ハサミギロチン)	노멀	-	-	5	일격에 쓰러뜨린다
자르기 (はさむ)	노멀	55	100	30	적에게 대미지
때리기 (はたく)	노멀	40	100	35	적에게 대미지
발파 커터 (はつぱカッター)	풀	55	95	25	급소에 맞추기 쉽다
꽃잎의 춤 (はなびらのまい)	풀	70	100	20	2~3턴 공격하며 그 후 혼란에 빠진다
점프하기 (はねる)	노멀	-	100	40	대미지를 줄 수 없고 점프만 한다
버블 광선 (バブルこうせん)	물	65	100	20	적에게 대미지 민첩성을 낮출 수 있다
배리어 (バリアー)	에스퍼	-	100	30	방어력을 크게 올린다
빛 장벽 (ひかりのかべ)	-	-	100	30	자신이 받은 특수능력 대미지가 1/2로 된다
할퀴기 (ひつかく)	노멀	40	100	30	적에게 대미지
필살 앞니 (ひっさつまえは)	노멀	80	90	15	적에게 대미지 겁먹게 만들 수 있다
불동 (ひのこ)	불꽃	40	100	25	적에게 대미지 화상을 입힐 수 있다
뼈악뼈악 펀치 (ビヨビヨパンチ)	노멀	70	100	10	적에게 대미지
날려버리기 (ふきとばし)	노멀	-	-	20	트레이너전 이외의 전투를 종료할 수 있다
눈보라 (ふぶき)	얼음	120	90	5	적에게 대미지 얼릴 수 있다
짓밟기 (ふみつけ)	노멀	65	100	20	적에게 대미지 겁먹게 만들 수 있다
플래시 (フラッシュ)	노멀	-	70	20	적의 공격 명중률을 낮춘다
침전물 공격 (ヘドロこうげき)	독	65	100	20	적에게 대미지 독을 입힐 수 있다
뱀눈으로 노려보기 (へびこらみ)	노멀	-	75	30	적을 마비시킬 수 있다
으르렁거리기 (ほえる)	노멀	-	-	20	트레이너전 이외의 전투를 종료할 수 있다
뼈다귀 곤봉 (ホネこんぼう)	지면	65	85	20	적에게 대미지 겁먹게 만들 수 있다
뼈다귀 부메랑 (ホネブメラン)	지면	50	90	10	2회 연속으로 공격한다
소용돌이 불꽃 (ほのおのうず)	불꽃	15	70	15	적의 공격을 봉하고 2~5턴간 연속으로 공격한다
불꽃 펀치 (ほのおのパンチ)	불꽃	75	100	15	적에게 대미지 화상을 입힐 수 있다
휘감기 (まきつく)	노멀	15	85	20	적의 공격을 봉하고 2~5턴간 연속으로 공격한다
둥글게 말기 (まるくなる)	노멀	-	100	40	방어력을 올린다
돌려차기 (まわしげり)	격투	60	85	15	적에게 대미지 겁먹게 만들 수 있다
대산하기 (みがわり)	노멀	-	100	10	최대 HP의 1/4로 분신을 만든다
미사일 침 (ミサイルばり)	풀	14	85	20	2~5회 연속으로 공격한다
물총 (みずでつぼう)	물	40	100	25	적에게 대미지
마구 찌르기 (みだれつき)	노멀	15	85	20	2~5회 연속으로 공격한다
마구 할퀴기 (みだれひつかき)	노멀	18	80	15	2~5회 연속으로 공격한다
메가 드레인 (メガドレイン)	풀	40	100	10	입힌 대미지의 1/2를 자신의 HP로 만든다
메가톤 킥 (メガトンキック)	노멀	120	75	5	적에게 대미지
메가톤 펀치 (メガトンパンチ)	노멀	80	85	20	적에게 대미지
홍내내기 (ものまね)	노멀	-	100	10	적의 기술을 그 전투에 한해서 사용할 수 있다
겨우살이 씨앗 (やどりぎのタネ)	풀	-	90	10	턴마다 적의 HP를 뺏는다
손가락 흔들기 (ゆびをふる)	노멀	-	100	10	랜덤으로 여러 가지 공격을 가한다
꿈 먹기 (ゆめくい)	에스퍼	100	100	15	잠든 적의 HP를 흡수한다
용해액 (ようかいえき)	독	40	100	30	적에게 대미지 방어력을 낮출 수 있다
요가 포즈 (ヨガのポーズ)	에스퍼	-	100	40	공격력을 올린다
리플렉터 (リフレクター)	에스퍼	-	100	20	물리공격 방어력이 2배가 된다
용의 분노 (りゅうのいかり)	드래곤	-	100	10	적에게 반드시 40의 대미지를 준다
냉동 펀치 (れいとらパンチ)	얼음	75	100	15	적에게 대미지 얼릴 수도 있다
냉동 빔 (れいとらビーム)	얼음	95	100	10	적에게 대미지 얼릴 수도 있다
연속 펀치 (れいぞくパンチ)	노멀	18	85	15	2~5회 연속으로 공격한다
로켓 박치기 (ロケットずつき)	노멀	100	100	15	목을 뺀 후 2턴 째에 공격한다
발버둥치기 (わるあがき)	노멀	50	100	-	PP를 모두 사용하면 나오는 기술. 적에게 입힌 대미지의 1/4로 피해를 입는다



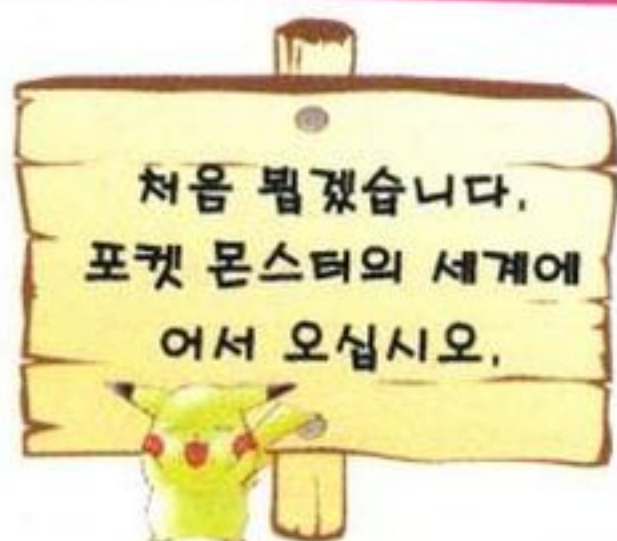


# 도구 리스트

명칭	가격(엔)	효과
몬스터 볼 (몬스터볼)	200	몬스터를 포획할 수 있는 볼
슈퍼 볼 (슈퍼볼)	600	포획률이 높은 볼
하이퍼 볼 (하이퍼볼)	1200	포획률이 매우 높은 볼
마스터 볼 (마스터볼)	비매품	포획률 100%
해독제 (どくけし)	100	스테이터스 이상(독)을 치료한다
화상 치료제 (やけどなおし)	250	스테이터스 이상(화상)을 치료한다
동상 치료제 (こおりなおし)	250	스테이터스 이상(동상)을 치료한다
졸음 방지제 (ねむけざまし)	250	스테이터스 이상(졸음)을 치료한다
마비 치료제 (まひなおし)	200	스테이터스 이상(마비)을 치료한다
막강 치료제 (なんでもなおし)	600	모든 스테이터스 이상(빈사상태 제외)을 치료한다
외상약 (キズぐすり)	300	HP를 20 회복한다
좋은 외상약 (いいキズぐすり)	700	HP를 50 회복한다
대단한 외상약 (すごいキズぐすり)	1200	HP를 200 회복한다
맛있는 생수 (おいしいみず)	200	HP를 50 회복한다
사이코 소다 (サイコソーダ)	300	HP를 60 회복한다
믹스오레 (ミックスソーダ)	350	HP를 80 회복한다
회복약 (かいふくのぐすり)	3000	모든 HP와 스테이터스 이상을 치료한다
만땅약 (まんたんのぐすり)	2500	모든 HP를 회복한다
튼튼 조각 (げんきのかけら)	1500	빈사 상태에서 최대 HP의 1/2로 회복한다
튼튼 덩어리 (げんきのかたまり)	4000	빈사 상태에서 모든 HP를 회복한다
요코아 탈 (ヨコアタル)	950	명중률을 일시적으로 높인다
이펙트 가드 (エフェクトガード)	700	특수공격을 방어한다
크리티 커터 (クリティカッター)	650	급소에 맞출 확률을 일시적으로 높인다
플러스 파워 (プラスパワー)	500	공격력을 일시적으로 높인다
디펜더 (ディフェンダー)	550	방어력을 일시적으로 높인다
스피더 (スピーダー)	350	민첩함을 일시적으로 높인다
스페셜 업 (スペシャルアップ)	350	특수능력을 일시적으로 높인다
맥스 업 (マックスアップ)	9800	HP의 기초 포인트를 높인다
타우린 (タウリン)	9,800	공격력의 기초 포인트를 올린다
브롬 핵신 (ブロムヘキシン)	9,800	방어력의 기초 포인트를 올린다
인도 메타신 (インドメタシン)	9,800	민첩성의 기초 포인트를 올린다
리조 차움 (リゾチウム)	9,800	특수 능력의 기초 포인트를 올린다
이상한 옛 (ふしぎなアメ)	4800	포켓몬의 레벨을 1 올린다
포인트 업 (ポイントアップ)	비매품	PP의 최대치를 올린다
피피 에이드 (ピーピーエイド)	비매품	포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 10 회복한다
피피 리커버 (ピーピーリカバー)	비매품	포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 모두 회복한다
피피 에이터 (ピーピーエイター)	비매품	포켓몬의 PP를 각각 10씩 회복한다
피피 맥스 (ピーピーマックス)	비매품	포켓몬의 PP를 모두 회복한다
월석 (つきのいし)	비매품	특정 포켓몬을 진화시킨다
불의 돌 (ほのおのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
물의 돌 (みずのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
벼락의 돌 (かみなりのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
리프의 돌 (リーフのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
동굴 탈출용 끈 (あなぬけのヒモ)	550	사용하면 던전에서 바로 빠져 나온다
곤충 스프레이 (むしよけスプレー)	350	100보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않는다
실버 스프레이 (シルバースプレー)	500	200보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않는다
골드 스프레이 (ゴールドスプレー)	700	300보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않는다
비밀의 호박 (ひみつのコハク)	비매품	포켓몬의 화석
갑각 화석 (こうらのカセキ)	비매품	포켓몬의 화석
조개 화석 (かいのカセキ)	비매품	포켓몬의 화석
자전거 (じてんしゃ)	100만	이동속도가 2배로 된다
교환권 (ひきかえけん)	비매품	자전거와 공짜로 바꿀 수 있다
금구슬 (きんのだま)	10000	팔면 돈이 되는 비싼 구슬
피피 인형 (ピッピにんぎょう)	1000	전투에서 사용하면 반드시 도망갈 수 있다
다우징 머신 (ダウジングマシン)	비매품	화면 내에 숨겨진 아이টে임을 찾을 수 있는 기계
학습 장치 (かくしゅうそうち)	비매품	전투에 참가하지 않은 포켓몬도 경험치를 얻을 수 있는 장치



# 스토리 공략면



오키드 박사



주인공과 같이 다닐 피카츄



라이벌 시겔



내 이름은 오키드. 모두들 포켓 몬 박사라고 부르지. 이 세계에는 포켓 몬스터라고 불리는 생물이 도처에 살고 있어. 사람들은 이 포켓몬을 애완동물로 삼거나 승부에 사용하기도 하지...

그리고... 나는 이 포켓몬을 연구하고 있지. 자, 그러면 너의 이름을 알려줘



흠... 사토시라고 하는군. 이 녀석은 내 손자다. 또한 너의 친구이며 라이벌이기도 하지.

...어? 내가 이름을 말해 줬나?



그래 그래! 생각났어. 시겔이라고 하지. 사토시! 드디어 너의 이야기를 시작한다.

꿈과 모험이 있는 포켓 몬스터의 세계로! Let's go!!!

## 마사라 타운

주인공(이하 사토시)이 사는 마을 마사라 타운. 처음 게임을 시작하는 곳은 사토시가 사는 2층집으로, 우선 컴퓨터로 가서 회복 아이템을 얻어야 한다. 컴퓨터의 메뉴는,



1층으로 내려와 어머니에게 말을 걸면 어머니는,

어머니: "그런가. 남자는 언젠가 여행을 떠나게 된다고 하지."

음... TV에서 들었어. 그건 그렇고 옆집 오키드 박사님이 널 찾고 있더라."

그후 박사집으로 가보면 박사는 없고 라이벌인 시겔이 있다.

시겔: "안녕, 사토시. 오키드 할아버지라면 지금 안 계셔. 포켓몬을 주신다고 해서 바쁘데도 왔는데..."

아가씨: "저렇게 보여도 오키드 박사님은 포켓몬의 댓가지. 박사님을 존경하는 포켓몬 트레이너도 많아!"

마을에서 나가려 하면 오키드 박사가 불러 세우며 바깥은 위험하다고 한다. 이때 피카츄가 공격해 오는데 박사가 몬스터 볼로 잡는다.

오키드 박사: "위험해! 풀숲에는 야생 포켓몬이 덤벼들지." (이 때 피카



츄가 나타나며 박사가 몬스터볼로 피카츄를 잡는다)

오키드 박사: "후... 이처럼 풀숲에는 언제 포켓몬이 덤벼들지 알 수 없지. 이쪽도 포켓몬을 가지고 있다면 싸울 수도 있지만..."

그래!

자, 사토시, 나를 따라 오렴."

그리고 함께 연구소로 돌아오면 주인공의 라이벌이 기다리고 있다.

시겔: "할아버지! 기다리느라 힘들었어요."

오키드 박사: "아 시겔! 벌써 와 있었니?"

조금 있다가 오라고 말했었는데... 어쨌든 좋아. 잠시 거기서 기다리고 있어.

자, 사토시. 저기 책상 위에 동그란 구슬이 있지? 호호.

저건 몬스터 볼이라고 부르며 그 안에는 포켓몬이 들어가 있지.

저걸 너에게 주마."

라이벌: "앗! 나쁜 할아버지! 저한테도 주세요"

오키드 박사: "그렇게 보채지마렴 시겔. 나중에 너한테도 줄게"

박사는 사토시에게 책상 위에 있는 몬스터 볼을 가지라고 하지만 시겔이 뺏어가 버린다.

시겔: "사토시! 이건 내가 가져가지"

오키드: "이 녀석! 뭐하는 짓이야!"

시겔: "할아버지 저는 이 녀석을 갖고 싶어요"

오키드: "어쩔 수 없는 녀석이군. 좋아! 그 포켓몬은 네가 가져라.

언젠가 너한테도 주려고 했으니...

사토시! 이쪽으로 오렴.

사토시. 이 녀석은 야마 잡은 그 포켓몬이다.

막 잡았기 때문에 그다지 사람과는 친하지 않을 게야. 이 녀석을 대신 주마."

박사는 사토시에게 아까 잡은 피카츄를 주며, 이후 피카츄는 사토시의 뒤를 졸졸 따라다니게 된다. 받은 후에는 닉네임을 붙일 수 있다. 박사에게 피카츄를 얻은 후 나가려고 하면 라이벌이 나타나 대전을 해보라고 한다.



시겔: "기다려 사토시!

모처럼 할아버지에게 포켓몬을 받았는데 잠시 내 상대가 되어 줘!"

전투에서 이기면

시겔: "아제 다른 라이벌을 찾아야지. 사토시! 할아버

지! 그럼 안녕~"

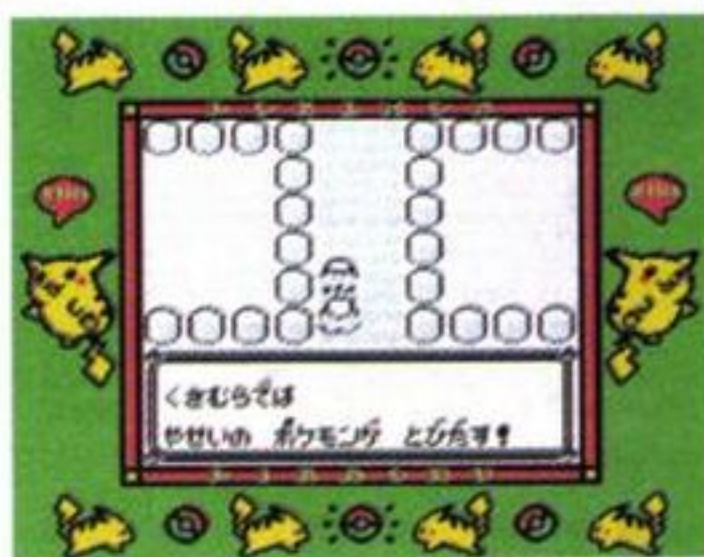
오키드: "어? 호..."

이상한 일이지만 그 녀석은 몬스터 볼을 좋아하지 않는 것 같군. 그러면 그냥 데리고 다니는 게 어떨까?

그편이 그 녀석에게도 괜찮지. 말을 걸어서 상태를 확인할 수도 있을 거야."

라이벌의 포켓몬은 레벨 5의 이브이로, 방어력을 낮추는 특수공격을 주로 사용한다. 피카츄의 HP가 많이 떨어지면 처음에 얻은 회복 아이템을 사용하고, 이브이를 이기면 바로 레벨업한다. 그래도 여전히 피카츄의 체력이 떨어져 있다면 어머니에게 가서 말을 걸자. 그러면 건강한 피카츄로 만들어 준다. 다음 진행지인 토키와 시티를 향해 1번

도로로 나가자.



나가려 하면 박사가 달려온다



피카츄를 잡는 오키드 박사



이야기를 듣는 둘



라이벌이 포켓몬을 뺏는다



최초의 전투





피카츄의 상태를 알 수 있다

## 1번 도로

1번 도로는 마사라 타운과 토키와 시티를 이어 준다. 도로 중에서 풀이 자라 있는 곳은 야생 몬스터가 출현하지만 아직 몬스터 볼이 없기 때문에 잡을 수 없다. 우선은 토키와 시티로 가자. 중간에 프렌들리 샵의 점원을 만날 수 있다. 그에게서 외상약을 받자.

점원: "저는 프렌들리 샵의 점원입니다. 편리한 도구점이니 토키와 시티에 오실 땐 꼭 들려주세요. 아, 그래! 견본품을 드리죠."

### 1번 도로 출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	높음
코랏타	높음

## 토키와 시티

이곳부터는 포켓몬 센터와 프렌들리 샵이 등장한다. 센터에서는 포켓몬의 HP를 회복할 수 있고, 샵에서는 모험에 필요한 도구를 살 수 있다. 처음에 샵에 가게 되면 점원이 박사에게 전해줄 물건을 사토시에게 주면서 부탁을 한다.



점원: "앗, 당신은 마사라 타운에서 왔죠? 오키드 박사님을 알고 있겠군요. 이 물건을 오키드 박사님에게 전해주시겠습니까? 박사님이 부탁했던 물건입니다."

다시 마사라 타운으로 되돌아가자. 마을 서쪽은 22번 도로와 연결되어 있다. 22번 도로는 세키에이 고원으로 통하지만, 지금은 진행할 수 없다.



포켓몬 센터에서 체력을 회복하자



빈 도감을 받는다



귀여운 니도란



이놈은 수컷 니도란



피카츄의 기분이 좋아진 것 같다

## 마사라 타운

박사에게 가면 자기가 부탁해 둔 특제 몬스터 볼을 가지고 왔다고 고맙다고 한다. 그리고 박사는 부탁을 하는데...

오키드 박사: "오오! 사토시, 어때? 내가 준 포켓몬은? 꽤 친숙해진 것 같군. 자네, 포켓몬 트레이너로서의 재능이 있는데!"

어, 내게 줄 물건이 있다고? (물건을 건네준다)

오오! 이것은 내가 주문했던 특제 몬스터 볼이군. 고마워.

그런데 야마 깜빡 잊어 말하지 못했지만 부탁이 있는데 말이야..."

시겔: "할아버지!, 할아버지. 포켓몬을 키웠어요. 잠깐 봐주세요."

오키드 박사: "오오, 시겔. 마침 잘 됐군."

너에게도 부탁이 있다. 책상 위에 있는 건 내가 만든 몬스터 도감이다.

만난 포켓몬의 데이터가 자동적으로 수록되며 페이지가 늘어나는 첨단 도감이야.

사토시, 시겔. 이것을 너희에게 주마 (사토시와 시겔은 도감을 받는다).

이 세계의 모든 포켓몬을 기록한 완전한 도감을 만드는 것.

그것이 내 꿈이었다. 하지만 나도 이제 늙은이. 거기까지는 무리다.

그래서 너희에게 내 대신 꿈을 이루어 주었으면 해.



자 이제 출발하거라. 이것은 포켓몬 역사에 길이 남을 위대한 일이 될 거야."

시겔: "좋아요! 할아버지, 모두 저한테 맡기세요, 사토시!"

안됐지만 너는 필요 없을 꺼야. 그 래, 누나한테 타운맵을 빌리러 가야지. 사토시, 너에게 빌려주지 말라고 말 할테니 누나 집에 가봐도 쓸데없을 께?"

지도를 얻으러 시겔의 누나 집으 로 가자.

누나: "오키드 할아버지가 일을 맡 겠다며? 대단하네! 이 거 줄테니 써(타운 맵 을 받는다).

자기가 있는 장소와 마을 이름 을 알고 싶을 때 타운 맵을 사용하 렴."

이제 이 게임의 목적 '몬스터 도감 의 완성' 이 밝혀 졌으니 포켓몬를 잡 으러 세상에 나가자. 다시 토키와 시티로 향하자.

## 토키와 시티

토키와 시티 북쪽으로 나가려고 하면 웬 할아버지가 숲에 취해 있 다.

어떤 할아버지: "음... 술취한 것 같군. 머리가 아퍼.

어? 내가 방해했나? 호호.

포켓몬 도감을 완성한다고? 그러면 포켓몬 잡는 방법을 보여주지 (할아버 지는 몬스터 볼을 던지지만 실패 한다)

아, 실패군. 나도 녹슬었나 보다.

몬스터 볼도 없어졌으니 가까운 프 렌들리 샵에 사러 가자지."

여기로 나가면 2번 도로가 나온 다.

## 2번도로

도로 우측에는 여러 아이템이 떨 어져 있지만, 포켓몬 중에 기합 베 기(いあいぎり)를 익히지 못했다면 들어갈 수 없다. 우선은 왼쪽의 건 물을 통해서 들어갈 수 있는 토키와 숲으로 진행하자.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
포포	높음
카타피	낮음



미니 스커트가 도전에 온다

## 토키와 숲

이 숲에서 만나는 사람은 대부분 포켓몬 트레이너들. 가까이 접근하 면 전투 모드로 바뀌며, 이쪽도 전 투에 임할 수 있도록 항상 포켓몬의 HP와 PP를 확인하자. 그리고 트 레이너의 포켓몬은 포획할 수 없다. 토키와 숲의 할아버지에게 말을 걸 면,

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
비들	낮음
코쿤	낮음
트란셀	높음
카타피	높음



숲에 들어가기 위한 건물



귀찮게 달려든다



존스럽게 생긴 곤충 채집 소년



기뻐하고 있군!

할아버지: "도로 여기저기에 훌쭉 한 나무가 있지?"

그것은 포켓몬의 기술로 쓰러뜨릴 수 있어."

## 니지 시티

토키와숲에서 벗어나면 니지 시 티에 도착한다. 여기에는 박물관이 있으니 견학을 가보자. 입장료는 50엔이다. 박물관 내에는 아주 오래 전에 전멸한 포켓몬의 화석과 월 석이 전시되어 있다. 또 지금은 들 어갈 수 없지만 박물관 옆에는 비밀



통로도 있다. 비밀통로를 통해서 들어가면 직원이 비밀의 호박을 준다. 진행하기 위해 마을을 나가려고 하면 출구에 서 있던 소년이 포켓몬 집으로 데려간다. 여기에서 포켓몬 집의 리더 '타케시'를 쓰러뜨려야만 앞으로 진행할 수 있다.

소년: "너! 포켓몬 트레이너지? 타케시가 상대를 찾고 있어. 이쪽으로 와. 이길 자신이 있다면 타케시와 싸워봐."



니지 시티 박물관 내부



포켓몬의 화석. 나중에 얻을 수 있다

### 리더 배틀 (니지 시티집) : 타케시

포켓몬집의 리더와는 처음 대결하는 것으로 타케시는 주로 바위 타입의 포켓몬을 사용한다.

#### 몬스터리스트

이시츄부테 L10

이와크 L12

#### 아이템리스트

그레이 배지

기술 머신 34

집 입구 오른쪽에 있는 사람에게 말을 걸면

백수: "안녕! 포켓몬 챔피언을 노려보지 않을래?"

나는 트레이너는 아니지만 이기기 위한 조언은 해줄 수 있어.

그럼 함께 포켓몬 챔피언을 노려볼까? (예/아니오)

좋아!

자 그러면...

음, 네 피카츄로는 이 집에서 이기기 힘들겠어.

타케시가 사용하는 지면타입의 포켓몬에게는 전기공격이 전혀 통하지 않아."

중요한 조언이다. 피카츄 이외의 포켓몬으로 싸워야 한다. 포포나 코랏타를 키워 타케시와 싸우자.

타케시: "왔군. 나는 니비 포켓몬 집의 리더인 타케시."

나의 굳건한 의지는 포켓몬을 통해서도 볼 수 있지. 단단하고 인내심이 강해.

그래. 내가 사용하는 건 바위 타입 뿐이다.

자, 싸워볼까?"

전투에서 이긴 후

타케시: "너를 너무 깔봤던 것 같군. 나를 이겼으니 포켓몬 리그 공인 그레이 배지를 주마."

그레이 배지를 붙이면 그것만으로 포켓몬이 강해지지. '프레스' 기술을 가진 포켓몬은 싸우지 않아도 프레스를 사용할 수 있어.

아, 그리고 이것은 너에게 주지(기술 머신 34를 받는다)

기술 머신을 사용하면 포켓몬은 바로 그 기술을 익혀. 그러나 머신은 쓸

모 없게 되지.

어떤 포켓몬에게 익힐 것인지 잘 생각하는 편이 좋아.

그런데 기술 머신 23에는 '인내(가まん)'가 들어있지.

공격을 받을 때 가만히 막고 있다가 2배로 대미지를 돌려줘.

재미있는 기술이다."

### 3번 도로

타케시를 물리쳤다면 3번 도로를 통해서 오츠키미 산으로 가자. 이곳에서는 모두 8명의 트레이너가 도전해 온다. 오츠키미 산 입구에 있는 포켓몬 센터에서는 코이킹을 팔고 있다.



#### 출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	높음
오니스즈메	높음
샌드	낮음
멍키	낮음



이상한 변태 아저씨

### 오츠키미 산

오츠키미 산에는 보다 강력한 야생 포켓몬이 살고 있다. 그리고 트레이너도 강력하니 입구에 있는 포켓몬 센터를 자주 이용하면서 천천히 진행하자. 이곳에는 니비시티 박물관에서 본 '카이'와 '코우라'의 화석이 있다. 입수할 수 있는 것은

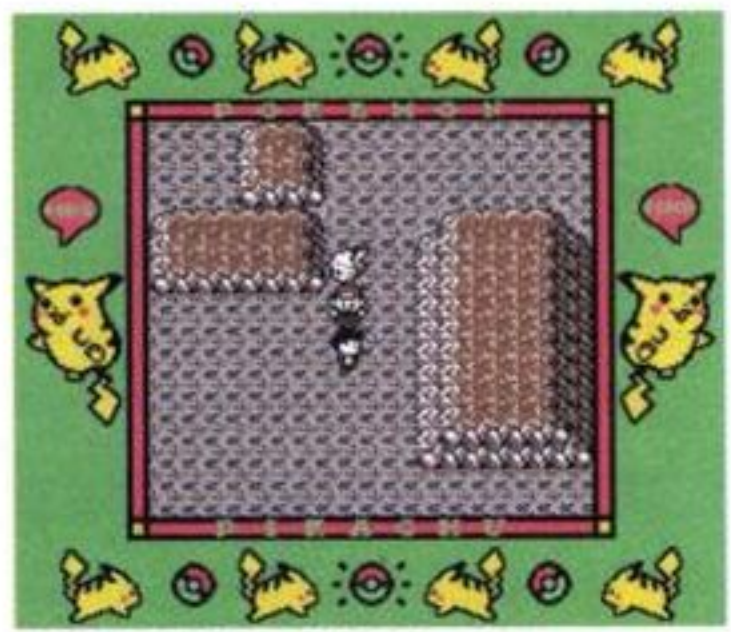


둘 중에 하나로, 잘 선택해야만 한다.

'카이'는 포켓몬 오웬나이트의 화석이며, '코우라'는 포켓몬 카부토의 화석이다.

**출현 몬스터**

이름	출현 확률
즈베트	높음
이시츠부테	낮음
파라스	낮음



강력한 포켓몬이 나온다



로켓 단원과의 일전

**4번 도로**

오츠키미 산을 벗어나면 4번 도로가 나온다. 맵 우측에서 뛰어내리면 얼마동안 오츠키미산과 니지시티로 돌아갈 수 없다. 잊은 것은 없는지 확인하고 Let's go

**출현 몬스터**

이름	출현 확률
코랏타	높음
오니스즈메	낮음
산드	낮음

**하나다 시티**

하나다 시티는 동서남북으로 길이 있지만 지금은 북쪽으로밖에 갈 수 없다. 그리고 여기서 판매하고 있는 자전거는 쿠치바 시티에서 아이템을 입수하여 돌아오면 공짜로 준다. 그리고 포켓몬 센터 왼쪽 가정집에 있는 아가씨에게 말을 걸면 '후시기다네'를 맡긴다.



후시기다네를 맡기는 아가씨

**리더 배틀 2(하나다 시티짐) : 카스미**

두 번째 리더는 물 포켓몬을 사용하는 카스미이다. 풀 타입과 전기 타입의 포켓몬을 중심으로 파티를 구성하여 싸우면, 간단하게 물리칠 수 있다. 만약 바위 타입과 불꽃 타입의 포켓몬은 파티에서 제외하자.

**몬스터리스트**

- 히토데만 L18
- 스타미 L21

**아이템리스트**

- 블루 배지
- 기술 머신 11

**하나다 시티 짐**

백수: "안녕, 미래의 챔피언. 조언을 해주지. 이 곳의 리더 카스미는 물 타입의 포켓몬을 사용하는 프로 트레이너다. 아떨 땀 식물 타입으로 싸워봐. 아니면 전기 타입으로 마비시키는 것도 괜찮지."

카스미: "너! 너는 포켓몬을 키울

때 어떤 방향으로 정하니?

나는 물 타입으로 공격하고 공격해서...

계속 공격하는 것이지. 자! 세계 제일의 미소녀, 카스미님이 상대를 해주지!"

**대전에서 이기면**

카스미: "어, 내가 졌어? 아쩔 수 없지. 이겼으니 블루 배지를 줄게. 블루 배지가 있으면 레벨 30까지의 포켓몬이 암전하게 말을 잘 들어. 그것이 설사 사람에게 받은 포켓몬이라도 괜찮아. 그리고, 대전중이 아니더라도 '기합베기(いあいぎり)'를 사용할 수 있어.

훌쭉한 나무를 베어 넘어갈 수 있지.

그리고 이것은 내가 자랑하는 기술 머신이야." (기술머신 11을 받는다)



카스미와의 일전



강력한 스타미

**24, 25번 도로**

하나다시티의 북측도로가 24번



도로이다. 여기에서는 라이벌인 시겔이 다시 도전해 온다. 시겔은 지금까지의 트레이너보다 강력하기 때문에, 만전의 준비를 갖추고 있어야 한다.

북쪽 도로로 나가려고 하면 라이벌이 도전한다.

### 시겔의 몬스터 리스트

오니스즈메 L18  
산드 L18  
코랏타 L18  
이브이 L17

시겔: "여! 사토시.

이런 곳에서 뭐하고 있는 거야?

나는 여러 포켓몬을 잡아서 강하게 키웠지.

뭐 잡은 거 있어? 보여줘!"

전투에서 이기면

"뭐야, 그렇게 정색을 하고... 알았어, 알았어.

마사키네 집으로 가서 진귀한 포켓몬을 많이 보여 달라고 해야지.

덕분에 포켓몬 도감의 페이지가 늘었어.

마사키는 유명한 포켓몬 매니아라니까!

퍼스컴 통신의 포켓몬 보관 시스템!

내것도 마사키가 만들었지.

너도 한번 가보는게 어때? 그럼 안녕!"

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	낮음
나조노쿠사	낮음
큰판	낮음
마다츠보미	낮음

24번 도로 왼쪽 상단의 사람에게 말을 걸면

남자아이: "나...

포켓몬 키우는게 서툴러.

이 히토카게도 약하고 불쌍해서 도망갈 것만 같아.

확실히 키워준다면 너에게 줄게.



그럼 부탁해!"



이번엔 산사나이...

### 마사키의 집

마사키의 집은 포켓몬 매니아로 유명한 마사키가 주인이다. 들어가면 실험에 실패한 마사키가 몬스터로 변해 있다. 가까이 있는 기계를 움직여 도와주면 '선박티켓'을 준다. 이 티켓은 스토리를 진행하기 위해 꼭 필요한 아이템으로 버리지 않도록 주의하자.

마사키: "안녕, 나는 포켓몬... !

나는 마사키.

사람들은 포켓몬 매니아라고 하지.



뭐냐, 그 눈은?

아, 사실은 실험에 실패해서 포켓몬이 되어 버렸어.

도와줄래?



내가 전송머신에 들어가 있는 동안 분리 프로그램을 부탁해.

컴퓨터는 저쪽이야"

분리가 끝나면

마사키: "...정말, 정말 고마워.

혹시 포켓몬 컬렉션 보러 온 거니?

뭐야, 재미없잖아. 아아, 그래.

답례로 이거 줄게(선박 티켓을 받는다).

지금 쿠치바 항구에 산토안느호가 정박해 있어.

포켓몬 트레이너도 많이 온 것 같으니 한번 가봐."



포켓몬으로 변한 마사키



인간 마사키

### 5번 도로

하나다 시티로 되돌아가면, 도둑



이 들어 경찰이 막고 있었던 집에 들어갈 수 있다. 그 집안에는 로켓단이 뚫어 놓은 구멍이 있는데 그 구멍을 통해서 남쪽으로 향하면, 그 쪽이 5번 도로이다. 여기 5번 도로에는 말긴 포켓몬의 레벨을 자동적으로 올려주는 포켓몬 양육원이 있으니 잘 이용하자. 양육원에 오랜 기간 동안 말기면 말길수록 많이 성장한다. 남쪽 건물을 통해서 야마부키 시티로는 갈 수 없으니 오른쪽 건물에 있는 지하 통로를 통해서 쿠치바 시티로 가자.



### 출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	높음
나스	낮음
피전	낮음

### 쿠치바 시티

쿠치바 시티에는 '포켓몬 클럽'이 있다. 여기 회장과 이야기를 하면 '교환권'을 준다. 이것은 자전거를 공짜로 얻을 수 있는 아이템으로 하나다 시티로 되돌아가서 자전거를 받아 오자.

그리고 북서쪽에 있는 가정집에 들어가 주인과 이야기를 하면 고물 낚시대를 준다. 낚시대는 모두 3종류로 호수와 하천에서 사용하면 장소에 따라서, 낚시대에 따라서 여러 포켓몬이 낚아진다. 여기 쿠치바 시티에서는 코이킹이 낚이니 시험해 보자. 또 길 가운데에 서있는 여자 경찰관에게 말을 걸면 '제니가메'를 데리고 있다며 말긴다. 그러나 오렌지 배지가 있어야 가능하다. 하나다 시티에서 자전거를 받아 왔으면 남쪽에 정박해 있는 산토안느호로 가자.

낚시 할아버지: "나는 낚시꾼이야. 낚시를 너무 좋아하는데 너는 어때?"



그래! 너와는 뭔가 통하는데. 이거 줄 테니 너도 낚시를 해보렴.



### 지하통로

5번 도로와 6번 도로를 이어주는 지하 통로. 여기에는 야생 포켓몬이 전혀 출현하지 않기 때문에 안심하고 지나갈 수 있다. 지하 통로 입구에서는 포켓몬을 교환하자고 하는 사람이 있으니 한번 이야기를 나눠 보자.



카라카라와 고리키를 바꾸자고 한다



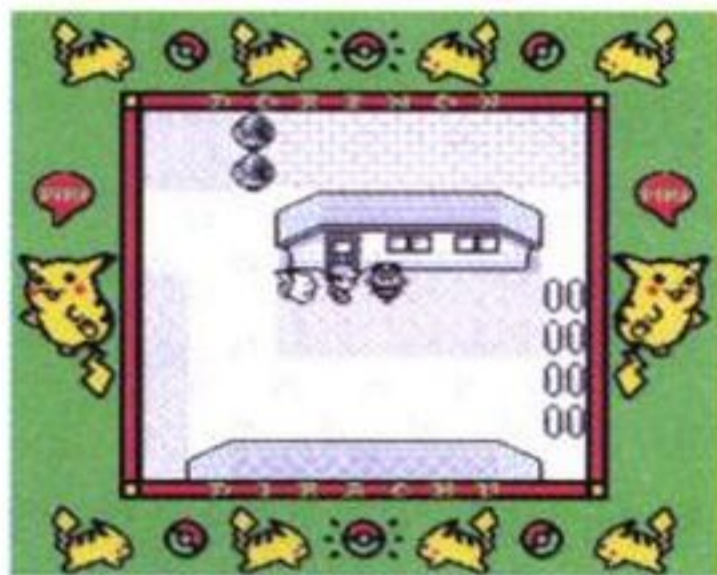
지하통로에서는 포켓몬이 안나온다

### 6번 도로

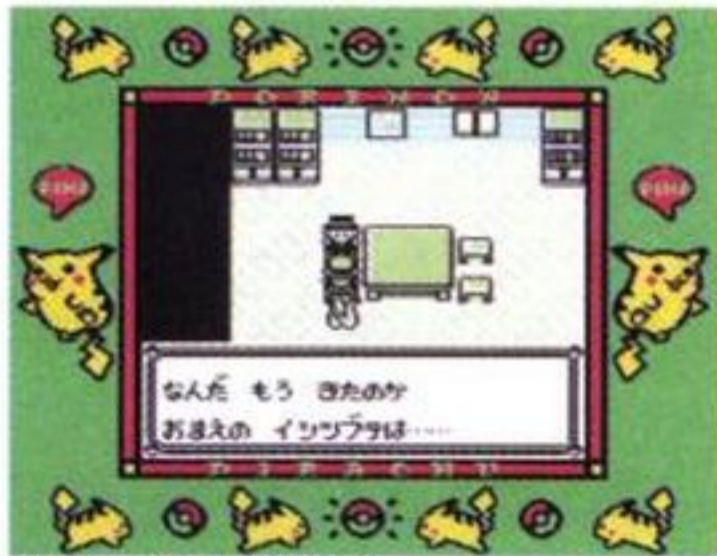
지하통로에서 나오면 북쪽에 건물이 있으며, 이 건물을 통해서 야마부키 시티로 갈 수 있지만 아직 들어 갈 수 없다. 그러므로 남쪽에 있는 쿠치바 시티로 가자. 트레이너는 모두 6명 있다.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
프링	낮음



이쪽으로 들어가야 한다



양육원 보모 알아버지



아직은 이쪽으로 갈 수 없다. 그러나 목이 마르는데...



낙시아말로 남자에게 있어 로맨스 지. 바다에서나 강에서나.

망설이지 말고 낚싯대를 사용해."



낚시꾼 알아버치



클럽에 들어가면 피카츄가 매우 좋아한다



외장과 이야기를 나누면 교환권을 준다

**리더 배틀 3(쿠치바 시티 짐) : 마티스**

3번째 리더는 전기 포켓몬을 사용하는 마티스이다. 전기 타입은 지면 타입에 약하기 때문에 디그터와 산드를 중심으로 파티를 구성하면 쉽게 이길 수 있다. 또, 마티스의

**몬스터 리스트**

피카츄 L18  
라이츄 L28

**아이템 리스트**

오렌지 배지  
기술 머신 24

방으로 들어가기 위한 스위치는 쓰레기통 어딘가에 숨겨져 있으니 뒤져보자.

백수: "안녕, 미래의 챔피언. 마티스 소좌의 별명은 번개 미국인! 전기 포켓몬을 제일 잘 쓰지. 비행, 물 타입은 상성이 안좋아. 마비되지 않도록 조심해.

그리고 마티스는 조심스럽지.

그의 방은 잠겨져 있어서 간단히 들어갈 수 없어."

마티스: "웬컴 투 쿠치바 짐!

하이 베이비. You가 도전자? 하하.

그런 낮은 Power로 Me에게 도전하는 건...

배짱이 좋군. 포켓몬 배틀은 그렇게 호락호락하지 않지. 모두 비실비실하게 만들어주지."

**전투에서 이기면**

마티스: "오우, 노. You의 그 강함. 정말 대단하군. OK. 오렌지 배지를 주지. 오렌지 배지를 갖고 있으면 You의 포켓몬 스피드가 오르고 비행기술을 대전 이외에서도 사용할 수 있어. You는 Special! 이것은 내 정성



이 나무는 기합베기로 쓰러뜨리자

이야." (기술머신 24를 받는다)



쓰레기통에 스위치가!



라이츄가 나온다

**산토안느호**

호화 여객선 산토안느호. 여기에서는 선장과 만나 이야기를 나누고 '비전머신 01'을 받아야 한다. 비전머신 01은 포켓몬이 '기합베기(いあいぎり)'를 익힐 수 있다. 하지만 배안에 있는 트레이너와 라이벌이 도전을 해오므로 준비를 단단히 하자.

시겔: "봉 주르, 사토시! 이런 곳에서 만나다니... 사토시... 초대받은 거야? 그럼 포켓몬 도감 데이터는 완성했니? 난 벌써 40종류나 잡았지. 길이 틀리니 잡는 포켓몬도 틀릴 거야! 천천히 풀숲에 들어가서 찾아봐."

**전투에서 이기면**

시겔: "기합베기(いあいぎり)의 명인이 이 배에 있어. 만나 보면 너도 좋을 거야."



그럼 안녕!"

윗방으로 들어가면 선장이 뱃멀미를 하고 있다.

선장: "우웻..."

뱃멀미로 완전히 녹초가 됐군. 괴로워. 우웻... (선장의 등을 문질러 준다)

후, 고마워.

겨우 걸을 수 있을 것 같아.

그래. 비전 기술을 보러 왔니?

건강하면 맛있는 기합베기를 보여 주겠지만...

그래, 대신에 이걸 가져가.

이걸 포켓몬이 익히면 언제라도 기합베기를 쓸 수 있어."



선박 티켓을 보여주면 들어갈 수 있다



방안에 들어가면 트레이너가 도전에 온다



비전머신을 주는 뱃멀미 선장

## 11번 도로

쿠치바 시티의 동쪽으로 11번 도로가 펼쳐져 있다. 그리고 11번 도로 우측에 있는 건물에는 오키드 박사의 조수가 있다. 포켓몬을 30마리 이상 모은 후 2층에 올라 이야기를 나누면, 보이지 않는 아이템을 찾아주는 '다우징머신'을 준다. 11번 도로 우측으로는 12번 도로와 연결돼 있지만 지금은 그쪽으로 갈 수 없으며, 좌측에 있는 디그더의 구멍으로 들어가자

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
디그더	높음
다크트리오	낮음
코랏타	낮음
슬립	낮음
포포	낮음

## 디그더의 동굴

야생 디그더가 파놓은 동굴로 출현하는 몬스터는 디그더와 다크트리오 밖에 없다. 야생 디그더와 다크트리오는 여기에서밖에 나오지

않기 때문에, 이곳

에서 포획해야

한다. 다크트

리오는 매우

강하니 조심하고,

디그더의 구멍을 빠져

나오면 2번 도로

의 우측으로 나온다.

포켓몬에게 기합베

기를 익히게 했다면

지금까지 진행을 방해하던 얇은 나

무를 쓰러뜨려서 건너편으로 갈 수

있다. 특히 2번 도로 우측에 있는

건물에는 '비전머신05'를 주는 사

람이 있으니 반드시 받을 것. 또 니

지 시티에 있던 박물관의 비밀통로

로 들어가면 '비밀 호박'을 받을 수

있다. 이것은 게임 클리어에 절대적

으로 필요한 아이템은 아니지만 후

에 도움이 된다.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
디그더	높음
다크트리오	낮음



동굴 입구



다크 트리오는 잘 만나오는 편



이 사람이 비전 머신 05를 준다



박물관 비밀 통로로 들어가면 '비밀 호박'을 준다



## 9번 도로

2번 도로에서 '비전머신 05'를 받았다면, 하나다 시티 동쪽에 있는 9번 도로에 가보자. 9번 도에서는 많은 트레이너가 등장하기 때문에, 포켓몬을 빨리 성장시킬 수 있다.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
코일	높음
니도란우	높음
니도란상	높음

## 이와야마 터널

이와야마 터널 내부는 어둡기 때문에 '비전머신 05'를 통해 익힐 수 있는 플래시(フラッシュ)를 사용해서 밝히자. 내부는 매우 넓고 위험하니 동굴 탈출용 끈을 넉넉히 준비하자.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
즈배트	높음
이시츠부테	낮음
암리키	낮음
이와크	낮음



버그가 아니다. 플래시를 사용해야 한다



짜증나는 이시츠부테

## 10번 도로

이와야마 터널을 벗어나면 10번 도로가 나온다. 이곳에서도 트레이너가 많이 등장하니 대전을 피하고 싶다면 우측 소도로를 따라 진행하자. 다음 목적지는 시온 타운이다.

## 시온 타운

시온 타운에는 포켓몬 타워라는 탑이 있지만, 지금은 정체불명의 몬스터 때문에 들어갈 수 없다. 점쟁이집(うらないや)에서는 포켓몬의 이름을 바꿀 수 있다. 우선 타운 서쪽의 8번 도로로 나가자.



이상한 분위기인 포켓몬 타워



점쟁이 집에서는 포켓몬의 이름을 바꿀 수 있다

## 8번 도로

8번 도로 서쪽에는 건물이 있지만 5, 6번 도로와 마찬가지로 야마부키 시티의 입구이기 때문에 들어갈 수 없다. 그리고 야생 포켓몬은 중앙에 있는 풀숲에서 출현하며 들어가기 위해서는 기합베기가 필요하다. 불일을 다 봤으면 건물 근처의 지하통로를 통해서 7번 도로를 향하자.



### 출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	낮음
피전	낮음
코랏타	낮음



야생 포켓몬은 여기에서 잡자

## 7번 도로

지하통로를 빠져 나오면 7번 도로가 나온다. 도로 동쪽 건물은 야마부키 시티로 들어가는 관문이기 때문에 역시 출입할 수 없으니 서쪽의 타마무시 시티로 향하자.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
포포	낮음
케시	낮음
피전	낮음
코랏타	낮음

## 타마무시 시티

타마무시 시티는 지금까지 등장한 시티 중 가장 크다. 이곳에는 백화점이 있으며 좋은 아이템도 많이 판다. 특히 옥상에 설치된 자동판매기에서 팔고 있는 3종류의 음료수



는 5, 6, 7, 8번 도로에 있는 건물을 지나기 위해 꼭 필요하다. 타마무시 맨션 뒤로는 비밀 통로가 있다. 비밀 통로로 들어가 4층에 있는 방에 들어가면 찾기 힘든 포켓몬 이브이(라이벌이 처음에 얻은 것과 같다)를 얻을 수 있다. 이브이는 여기에서밖에 얻을 수 없다.

로켓 게임 코너에서는 슬롯 머신을 즐길 수 있지만 우선 식당에 가서 '코인케이스'를 얻어야 한다. 코인은 카운터에서 1000엔에 50장을 판다. 슬롯 머신으로 모은 코인은 경품 교환소에서 경품과 교환할 수 있다. 경품 중에는 귀중한 포켓몬도 있으니 열심히 코인을 모으기 바란다. 또 게임코너 안에 있는 포스터를 조사하면 로켓단의 비밀 아지트로 들어 갈 수 있는 비밀 통로가 열린다.

### 슬롯 게임 경품

코인수	경품
150장	케시
620장	피카츄
1000장	타츠
2880장	픽시
5400장	허크류
8300장	포리곤



여기에서 이브이를 얻을 수 있다



육상의 자동판매기. 나중에 음료수가 필요



이 사람에게 코인 접시를 얻을 수 있다



이 포스터가 바로 비밀 스위치

### 로켓단 비밀 아지트

각지에서 악명을 떨치고 있는 로켓단의 아지트로 지하 4층까지 있다. 그다지 넓지는 않지만 위로 올라가면 화살표 방향으로 움직이는 패널 때문에 진행하기 어렵다. 여기에서는 지하 4층에 떨어져 있는 '실프 스코프'를 얻어야 하지만, 그러기 위해서는 '엘리베이터 열쇠'를 찾아서 엘리베이터를 움직여야 한다.



또, 야생 포켓몬은 출현하지 않지만 로켓 단원과의 대전이 있기 때문에 줄음 방지제(ねむけさまし)와 해독제(どくけし) 등을 많이 들고 가기 바란다.



패널 때문에 이동하기 어렵다



가로막는 로켓단



로켓단 보스와의 격전

**리더 배틀 4(타마무시 시티 짐) : 에리카**

4번째로 대결하는 리더는 풀 타입의 포켓몬을 사용하는 에리카이다. 풀 타입의 포켓몬은 불꽃, 곤충, 비행 타입 포켓몬으로 대결하면 쉽다. 하지만 풀 타입은 잠재우거나, 독공격을 해오기 때문에 회복 아이템이 반드시 필요하다.

### 몬스터 리스트

- 우츠보트 L29
- 몬자라 L24
- 라프네시아 L29

### 아이템 리스트

- 레인보우 배지
- 기술머신 21



에리카: "안녕하세요.

저는 타마무시 집의 에리카라고 합니다.

꽃꽂이가 취미로 포켓몬은 풀 타입 밖에...

아, 안돼.

대결을 신청하려고 하나요?

저런...

저는 지지 않아요."

### 대전에서 이긴 후

에리카: "항복하겠어요. 과연 당신은 강하군요.

이 레인보우 배지를 드리지 않으면 안되겠군요.

레인보우 배지는 레벨 50까지의 포켓몬을 압전하게 만들 수 있어요.

그리고 '과력(かいりき)'을 대전 중이 아니더라도 쓸 수 있어요.

또, 괜찮다면 이것도 드릴게요 (기술머신21을 받는다).

기술머신 21은 메가드레인입니다. 대미지의 1/2이 포켓몬의 HP가 되지요."



에리카와의 전투



이 집에는 엔지 여자가 있다

### 포켓몬 타워 (시온 타운)

타마무시 시티에서 '실프 스코

프'를 입수했다면, 시온 타운으로 돌아가서 포켓몬 타워에 들어가자. 목적은 7층에 로켓 단원에게 잡혀 있는 후지노인을 구출하는 것이다. 그리고 이 곳 포켓몬 타워에는 고스트 포켓몬이 등장하는데 노멀, 격투 타입의 기술은 전혀 통하지 않는다. 또, 독, 곤충, 풀 타입의 기술도 그다지 효과가 적다. 반대로 지면과 에스퍼 타입의 기술은 매우 효과적이기 때문에 포켓몬 타워에 들어가기 전에 지면이나 에스퍼 타입을 중심으로 파티를 만들자. 다시 한번 말하지만 고스트 타입에게는 노멀 타입의 공격은 전혀 통하지 않는다.

### 출현 몬스터

이름	출현 화풍
고스	높음
고스토	낮음
카라카라	낮음

후지 노인: "에... 날 도와주러 온 건가?"

고마워. 하지만 난 카라카라의 어머니, 가라가라의 영혼을 위로하기 위해 여기까지 왔지.

겨우 가라가라도 천국으로 간 것 같아.

일부러 여기까지 와 준 너에게도 답례를 해야지. 그러면 같이 돌아갈까?

포켓몬 하우스는 이 타워의 옆에 있지."

### 포켓몬 하우스에 돌아온 후

후지 노인: "그러면 사토시.



노멀 공격은 전혀 통하지 않는다

포켓몬 도감을 완성하는 건 포켓몬에 대한 애정이 없으면 어렵지.

도움이 될 지 모르지만 이걸 받아 (포켓몬 피리를 받는다).

포켓몬 피리를 보면 잠자고 있는 포켓몬을 깨울 수 있지."



5층 발판을 누르면 체력 회복



6층 계단에는 가라가라가 덤빈다

### 야마부타 시티

마을 동서남북으로 경비원이 배치돼 있어 진입을 막고 있다. 타마무시 시티에서 입수한 음료수를 경비원에게 주면 지나갈 수 있다. 야마부타 시티는 로켓단이 점령하고 있어서 건물 대부분에 들어갈 수 없다. 이제 이 곳에는 언제든지 올 수 있지만 갑자기 포켓몬의 레벨이 높아지기 때문에 주의해야 한다.



음료수를 주면 통과



## 실프 컴퍼니

야마부키 시티 중앙부에 있는 11층짜리 건물이 바로 실프 컴퍼니이다. 빌딩 내부에는 엘리베이터와 계단이 있으며, 계다가 워프 패널을 사용하면 쉽게 위로 이동할 수 있다. '가드키'가 없으면 들어갈 수 없는 방도 많기 때문에 우선은 엘리베이터로 5층까지 가서 키를 입수하자. 또 7층 좌측 위에 위치한 방에서는 라이벌이 또다시 도전해 오며, 귀중한 포켓몬인 라프라스를 받을 수 있다. 11층에 실프 컴퍼니 사장이 붙잡혀 있으니 빨리 구하러 가자.

11층에서 사장을 구하면 답례로 '마스터 볼'을 받는다. 이것은 세계에 하나뿐인 귀중품으로 전투에서 사용하면 반드시 포켓몬을 잡을 수 있는 대단한 아이템이다. 또 사장을 구한 후 다시 마을로 돌아가면 들어갈 수 없었던 건물에 들어갈 수 있다. 아이템을 주는 사람도 있으니 모든 장소를 방문하자.

마을 북동쪽에는 2채의 건물이 있는데 좌측의 건물이 바로 격투도장이다. 여기에서는 격투타입의 포켓몬을 수행할 수 있는 곳으로 짐의 리더에게 도전하기 전에 경험을 쌓자. 격투타입에는 에스퍼 타입이 효과적이어서 파티 구성에 좋다. 에스퍼 타입의 포켓몬은 포켓몬 타워에서 쉽게 키울 수 있다. 도장 안에 있는 사범을 쓰러뜨리면 '사와무라'와 '에비와라' 중 한 마리를 얻을 수 있다. 둘 다 세계에 한 마리밖에 없는 격투 타입의 포켓몬이다.

### 실프 컴퍼니 11층

사카키: "여, 사토시. 또 만났는가?  
나는 지금 실프 사장과 사업 얘기를 하고 있었지.

어른의 일에 끼어들지 않도록 해.

호된 맛을 보여줄 수도 있으니까."

### 대전에서 이기면

사카키: "내가 지다니!

제길. 아쩔 수 없지. 실프는 포기하는 수 밖에.

하지만 우리 로켓단은 불멸이다.

사토시! 모든 포켓몬은 로켓단을 위해서 존재한다. 그걸 잊지마.

그럼 난 사라질게!"



엘리베이터를 타고 5층으로



또 다시 라이벌과의 대결



이브이에서 부스터로 변해 있다



에비와라 쪽이 강하다

리더 배틀 5(야마부키 시티 짐) : 나츠메

5번째 리더는 에스퍼 포켓몬을 사용하는 나츠메이다. 에스퍼에게는 곤충, 고스트 타입의 기술이 효과적이다. 또, 집안에는 워프 포인트로 이동한다. 만약을 대비하여 동굴 탈출용 끈을 준비하기 바란다. 에스퍼 타입의 포켓몬은 격투 타입의 포켓몬이 잘 안 통하니 파티에서 제외하자.

### 몬스터리스트

윤계라 L50  
바리아드 L42  
프딩 L50

### 아이템리스트

골드 배지  
기술머신 46

백수: "안녕, 미래의 챔피언.

나츠메의 포켓몬은 초능력을 사용해서 네 포켓몬을 혼란시키지.

특히 격투 타입의 포켓몬은 상성이 나빠, 싸우기도 전에 밥이 되 버리지."

나츠메: "역시 왔군. 네가 올 거라는 예감이 들었어.

아무렇지 않게 스폰을 던지면 다시 되돌아오지. 난 에스퍼 소녀야.

싸우는 건 좋아하지 않지만 네가 원한다면 내 힘을 보여주지."

### 대전에서 이기면

나츠메: "내가 지다니 쇼크야!

그래도 진 건 진거지. 내 약점을 잘 파악했군.

네가 이겼으니 골드 배지를 줄게.

골드 배지로 레벨 70까지의 포켓몬이 말을 잘 듣게 되지.

그것 이상으로 강한 포켓몬은 무리야.

그리고 이 기술머신을 가져 (기술머신 46을 받는다).

U  
H  
C  
A  
K  
I  
P  
-MONSTERS  
T  
P  
O  
C  
E  
P







면 전투에 참가하지 않는 포켓몬도 경험치를 받을 수 있다.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
나조노쿠사	낮음
포포	낮음
메타몬	낮음
콘판	낮음
쿠사이하나	낮음
피전	낮음



이 곳에는 많은 트레이너가 기다리고 있다

### 세키치크 시티

마을 북쪽으로 반 이상이 동물원인 마을 세키치크 시티. 북쪽에서는 진귀한 포켓몬을 잡을 수 있는 사파리 존에 들어갈 수 있다. 이 마을에서는 두 개의 비전머신을 발견해서 포켓몬에게 '파도타기 (なみのり)'와 '괴력 (がいりき)'을 익혀야 한다. 그리고 세키치크 집의 리더인 료를 쓰러뜨리면 대전중이 아니더라도 파도타기를 사용할 수 있다. 비전 머신의 하나는 사파리존에 있으며, 다른 하나는 원장집에 있다. 원장의 '금틀니'를 사파리존에서 찾아 갖다 주면 비전 머신을 받는다.



### 사파리 존

입장료는 1회 500엔으로, 입장시에 사파리 볼을 30개 받는다. 사파리 볼을 다 사용하거나 제한시간을 넘기면 나와야 한다. 그리고 비전머신 03은 에리어 3에 있는 트레저 하우스에 있다.

### 트레저 하우스

사파리존 사장: "여어! 왔는가? 여기는 가장 안쪽에 위치한 트레저 하우스다.  
'사파리 존 캠페인'을 펼친 건 좋지만 아무도 오지 않을 것 같아.  
하지만 고마워. 상품은 이제 너의 것이야(비전 머신 03을 받는다).  
비전 머신 03은 '파도타기 (なみのり)'.  
포켓몬에 올라 수면을 걸을 수 있는 기술이지.  
그리고 이 머신은 사용해도 없어지지 않아."

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
니도란♂	낮음
사이혼	낮음
콘판	낮음
타마타마	낮음
니도리노	낮음
니도리나	낮음
파라세크트	낮음
스트라이크	낮음
러키	낮음

### 출현 몬스터 - 에리어 1

이름	출현 확률
니도란♂	낮음
니도란♀	낮음
도도	낮음
파라스	낮음
타마타마	낮음
니도리노	낮음
파라세크트	낮음
스트라이크	낮음
베로링거	낮음

이런 멋진 상품을 받는 너 재수가 좋아."

### 출현 몬스터 - 에리어 2

이름	출현 확률
니도란♂	낮음
사이혼	낮음
파라스	낮음
타마타마	낮음
니도리노	낮음
니도리나	낮음
모르폰	낮음
러키	낮음
카이로스	낮음

### 출현 몬스터 - 에리어 2

이름	출현 확률
니도란♂	낮음
니도란♀	낮음
도도	낮음
콘판	낮음
타마타마	낮음
니도리노	낮음
모르폰	낮음
카이로스	낮음
베로링거	낮음



여러 포켓몬이 있는 사파리 존



● 500보 제한이 있다

트레저 하우스에서 비전머신 03을 받자





**리더 배틀 6(세키치크 시티) : 코**

6번째 리더는 닌자의 후에 코이다. 짐에서는 보이지 않는 벽이 진행을 방해하지만 틈새가 곳곳에 있으므로 찾으면서 천천히 진행하자. 코는 독 타입의 포켓몬을 사용하므로 지면 타입과 에스퍼 타입의 포켓몬으로 파티를 구성하자. 코와 대결하기 전 반드시 해독제(どくけし)를 많이 준비해 놓자.

**몬스터 리스트**

- 콘판 L44
- 콘판 L46
- 콘판 L48
- 올폰 L50

**아이템 리스트**

- 핑크 배지
- 기술머신 06

백수: "안녕, 미래의 챔피언. 세키치크 짐은 보이지 않는 벽이 설치되어 있어. 코 녀석은 바로 저기에 있는 것 같지만 보이지 않는 벽 때문에 바로 갈 수 없지."

코 "하, 하, 하. 경직된 모습으로 나에게 싸움을 거는 것은 매우 가소롭게 보이는군. 독을 입었다면 자멸하고, 잠들게 되면 저항을 못하지. 잠복 기술의 오의를 받아랏!"

**대전에서 이기면**

코: "엇, 이겼군. 자, 이 핑크 배지를 받아. 핑크 배지를 가지고 있으면 포켓몬의 방어력이 오르지. 대전중이 아니더라도 파도타기를 할 수 있어. 그래! 이것도 주지 (기술머신 06을 받는다)



400년 전부터 가전의 비기로 내려오는 기술 머신 06에는 '독(どくどく)'이 들어있지."



보이지 않는 벽이 진행을 방해한다



아!아!아!



독 타입이 많다

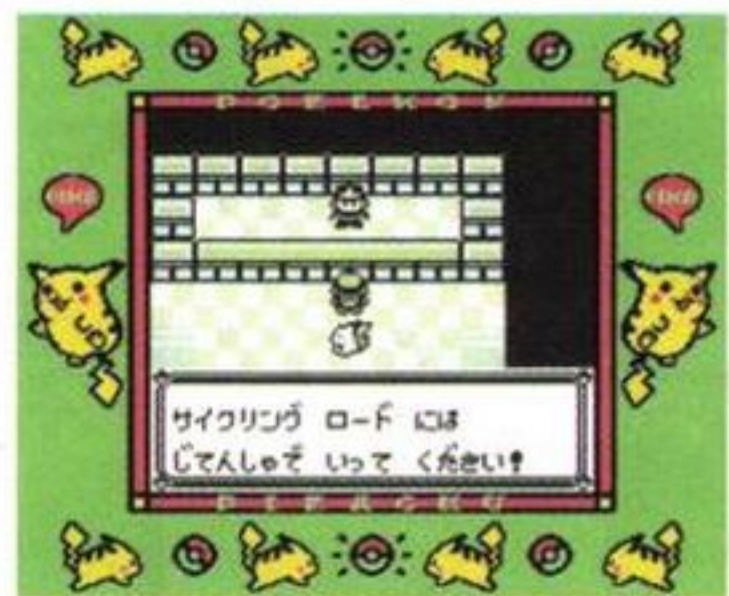
**18번 도로**

세키치크 시티에서 서쪽으로 진행하면 18번 도로가 나온다. 야생 포켓몬은 동쪽 풀숲에서 출현하지만 특별히 진귀한 녀석은 나오지 않

으므로 가 볼 필요는 없다.

**출현 몬스터**

이름	출현 확률
오니스즈메	높음
코랏타	낮음
도도	낮음
랏타	낮음
오니드릴	낮음



사이클링 로드에서는 자전거가 필요

**17번 도로**

이 도로는 일명 '사이클링 로드'로 불리우며, 자전거가 없으면 지나갈 수 없다. 북쪽에서 남쪽으로는 경사가 져기 때문에 내려갈 경우에는 가만히 있어도 알아서 진행한다. 이곳에 있는 트레이너는 모두 폭주족으로 독타입의 포켓몬을 주로 사용한다. 아이템 해독제를 많이 사가지고 들어가자.

**출현 몬스터**

이름	출현 확률
오니스즈메	높음
코랏타	낮음
도도	낮음
랏타	낮음



가만히 있으면 저절로 내려온다

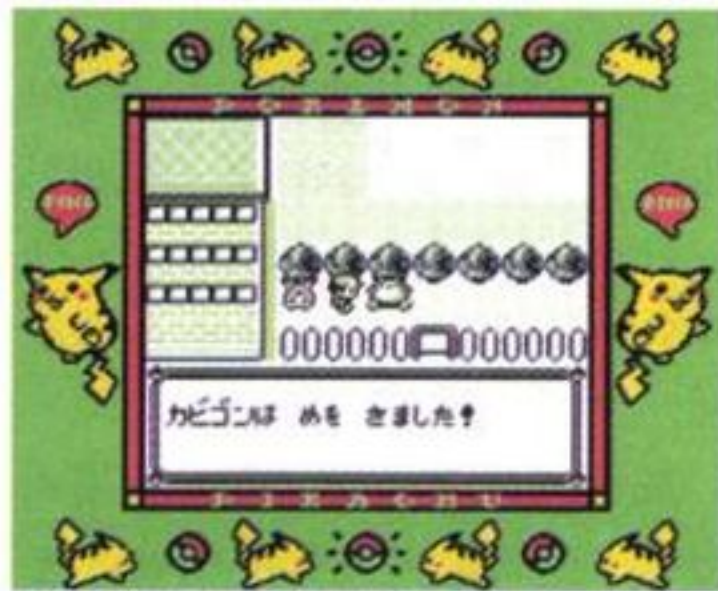


## 16번 도로

서쪽에 있는 집에 들어가면 '비전머신 02'를 얻는다. 이 비전 머신을 사용하면 비행 타입의 포켓몬은 '날기(そらをとぶ)'를 익힐 수 있다. 이 능력이 있다면 이전에 가본 마을은 한번에 갈 수 있다. 또 동쪽에는 포켓몬 카비곤이 있으니 반드시 포획하도록.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
오니즈메	높음
코랏타	저렴
도도	저렴
랏타	저렴



여기에도 카비곤이 있다

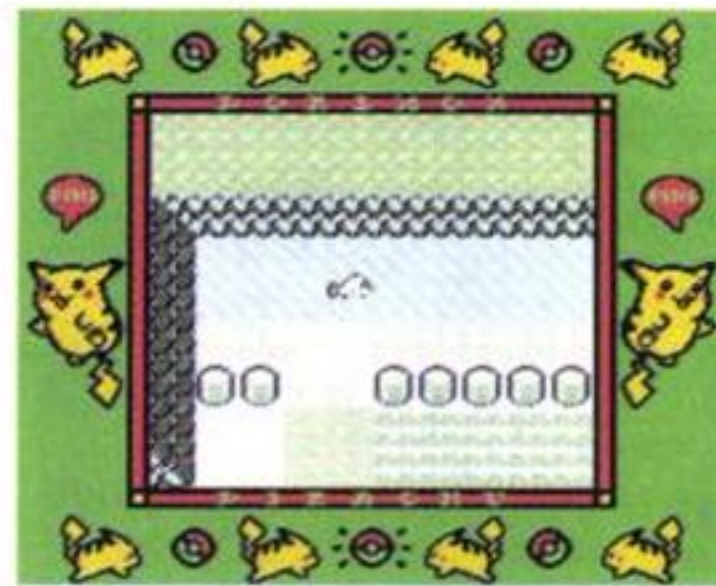
## 무인 발전소

무인 발전소로 가려면 10번 도로의 북동쪽에서 하천을 건너야 한다. 또 포켓몬이 '파도타기(なみのり)'를 익혀야 한다. 여기에는 전설의 비행 포켓몬 '선더'가 출현한다. 선더는 당연히 전기 타입의 기술을 사용하며 이것에 대항하기 위해서는 지면 타입의 포켓몬이 필요하다. 주의해야 할 점은 그냥 쓰러뜨리면 다시는 볼 수 없으니 선더의 HP에도

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
비리리다마	낮음
코일	높음
피카츄	높음
레이코일	높음
라이츄	높음

신경을 쓰며 포획해야 한다.



이곳에서는 파도타기를 사용해야 한다



이건 아이템이 아닌 야생 포켓몬이다



전설의 새 선더

## 19번 수로

세키쿠치 시티에서 남쪽으로 진행하면 해변이 나온다. 이 곳에서는 기술 '파도타기(なみのり)'를 사용해서 물위를 걸을 수 있다. 이 곳에는 물 타입의 포켓몬이 많이 등장하니 전기타입의 포켓몬이 있다면 쉽



게 처치할 수 있다. 그 후 수로 서쪽에 있는 '쌍둥이 섬(ふたごじま)'에 가야한다. 쌍둥이 섬에는 '괴력(かいりき)'을 사용하는 포켓몬이 필요하므로, 그 포켓몬과 함께 가자.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
메노크라게	높음



'날기(そらをとぶ)'를 사용하면 편한 진행이 가능



레벨이 낮아도 마비공격은 무섭다

## 쌍둥이 섬

19번 수로에서 20번 수로로 가기 위해서는 쌍둥이 섬을 지나야 한다. 특히 지하 3층과 지하 4층의 수로에는 조류가 급격하게 흐르기 때문에 통과할 수 없다. 조류의 흐름을 멈추기 위해서는 1층에 있는 두 개의 바위를 '괴력(かいりき)'으로 구멍에 떨어뜨려야 한다. 지하 3층까지 들고 가면 흐름을 멈출 수 있다. 또 동굴내에는 지금까지 등장하지 않았던 포켓몬이 무더기로 나온다. 포획하면서 진행하자. 그리고 지하 4층에는 전설의 포켓몬이며 비행





타입인 '프리지'가 등장한다. 선더와 마찬가지로 쓰러뜨리면 두 번 다시 볼 수 없는 포켓몬이다. 포획할

### 출현 몬스터 - 1층

이름	출현 확률
파우와우	낮음
아돈	낮음
히토데만	낮음
다츠	낮음
클럽	낮음
즈베트	낮음
골베트	낮음
야도란	낮음

### 출현 몬스터 - 지하 1층

이름	출현 확률
히토데만	낮음
셀더	낮음
다츠	낮음
클럽	낮음
파우와우	낮음
쥬곤	낮음
킹러	낮음

### 출현 몬스터 - 지하 2층

이름	출현 확률
파우와우	낮음
다츠	낮음
클럽	낮음
히토데만	낮음
셀더	낮음
골베트	낮음
르주라	낮음

### 출현 몬스터 - 지하 3층

이름	출현 확률
파우와우	낮음
다츠	낮음
클럽	낮음
히토데만	낮음
킹러	낮음
쥬곤	낮음

경우 주의하고, 프리저에게는 불꽃, 전기 타입의 기술이 효과적이다.

### 출현 몬스터 - 지하 4층

이름	출현 확률
다츠	낮음
클럽	낮음
히토데만	낮음
하우와우	낮음
골베트	낮음
르주라	낮음



돌을 계속 떨어뜨리자



3층에서는 돌을 이렇게 옮겨라



전설의 새 프리저

### 20번 수로

쌍둥이 섬에서 나오면 20번 수로가 나온다. 그렌 타운으로 가자.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
메노크라게	높음



가운데로 가면 트레이너와 싸우지 않는다

### 그렌 타운

그렌 타운에서는 포켓몬의 연구가 한창이다. 연구소에서는 화석을 포켓몬으로 되돌리는 연구를 진행하고 있다. 오츠키미 산에서 발견한 화석과 '비밀의 호박'을 건네면 포켓몬으로 만들어 준다. 그리고 이곳에는 포켓몬을 교환하자는 사람이 있다. 파티에 필요하다고 생각되면 교환하자. 그리고 이브이의 진화에 대한 연구도 꾸준히 하고 있다는데... 반드시 들려보자.

또 포켓몬 집에는 자물쇠가 걸려 있어서 들어갈 수 없다. 열쇠는 포켓몬 저택 안에 있으니 가보자.

### 포켓몬 연구소

에라이 박사: "안녕, 나는 에라이 박사라고 한다."

언제나 진귀한 화석 연구를 하고 있지.

너 괜찮은 화석, 가지고 있지?

이것은 코우라의 화석. 오오, 옛 포켓몬인 카부토의 화석이군.

내가 만든 재생 머신으로 이걸 되살려 볼게.



그럼 그것을 이쪽에 넣어. 조금 시간이 걸리니 놀다가 와."





포켓몬 연구소 내부

### 포켓몬 저택

포켓몬 저택 여기저기에 있는 포켓몬 동상에는 스위치가 숨겨져 있다. 이것을 누르면 닫혀진 문이 열리며, 반대로 열려진 문은 닫혀진다. 집에 들어가기 위해 필요한 '비밀의 열쇠'는 지하 1층에 있다. 지하 1층에 가기 위해서는 3층까지 올라가서 뛰어 내려와야 한다.

### 출현 몬스터 - 지하 3층

이름	출현 확률
도가스	낮음
포니타	높음
가디	낮음
베트베타	높음
마타도가스	낮음



동상에 스위치가 있다



### 리더 배틀 7(그렌 타운 짐) : 카츠라

7번째 리더는 불꽃 타입의 포켓몬을 사용하는 카츠라이다. 불꽃 포켓몬에겐 물, 지면, 바위 타입의 기술이 효과적이다. 반대로 풀, 곤충 타입의 포켓몬은 사용하지 말자. 화상을 치료하기 위해 '화상치료제(やけどなおし)'를 많이 들고 가자. 트레이너들이 싸움을 걸지는 않지만

문제 1 카타피가 진화하면 바타우리가 된다.



문제 2 포켓몬 리그 인정 배지는 모두 9개이다.



문제 3 노로모는 3종류로 진화한다.



문제 4 보라 타입의 기술은 지면 타입에게 잘 통한다.



문제 5 같은 레벨, 같은 타입의 포켓몬이라도 포획했을 때 힘도 틀리다.



문제 6 '기술머신 28'은 '죽어, 죽어 광선'이다.



문제를 풀어야 지나갈 수 있다.

### 몬스터 리스트

- 가디 L42
- 포니타 L40
- 가름 L42
- 윈디 L47

### 아이템 리스트

- 크림존 배지
- 기술머신 38

백수: "안녕, 미래의 챔피언."

열혈 카츠라는 불꽃의 프로페셔널이다. 그러니 이쪽은 쿨한 물 타입으로 정해야지.

그리고 화상치료제를 준비하는게 좋지."

카츠라: "안녕, 나는 불타는 남자, 그렌 짐의 카츠라이다."

내 포켓몬은 전부 불태워 버리는 무사들이지.

얍! 화상치료제는 넉넉한가?"

대전에서 이기면

카츠라: "불타버렸군...."

너야말로 크림존 배지가 어울린다.

이 크림존 배지가 있으면 특수 능력을 올릴 수 있지.

그리고 이 기술머신을 받아 (기술머신 38을 받는다).

기술머신 38은 불타는 기술! 대문자(だいもんじ)!

대문자는 불꽃 타입의 포켓몬에게! 로콘이나 리자드에게 익히게 하면 좋지."



퀴즈를 맞추면 문이 열린다





대머리 남자 카츠라



이제 마지막 배지만 받으면 돼!

## 21번 수로

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
코릿타	낮
포포	낮
릿타	낮
피전	낮
몬자라	낮
메노크라게	낮



뭐야는 인간들이지?



수영하다 말고 뎀빈다

21번 수로의 북쪽으로 진행하면 게임의 스타트 지점인 마사라 타운에 도착한다. 다음 목적지는 이전에 짐으로 들어갈 수 없었던 토키와 시티이다.

### 리더 배틀 8(토키와 시티) : 사카키

8번째 리더는 로켓단의 보스로 지면 타입의 포켓몬을 사용하는 사카키이다. 지면 포켓몬은 물, 풀, 에스퍼 타입에 약하다. 혹시 쌍둥이 섬에서 프리더를 잡았다면 여기서 큰 활약을 보일 것이다. 이곳 토키와 짐에도 화살표 패널이 있어서 돌아가야 하고, 트레이너도 강력하니 조심하자.

### 몬스터리스트

사이혼 L45  
다그투리오 L42  
니드퀸 L44  
니드킹 L45  
사이돈 L50

### 아이템리스트

그린 배지  
기술머신 27

### [토키와 시티 집]

백수: "안녕, 미래의 챔피언.  
토키와 리더의 상태는 나도 알 수 없어.  
확실한 것은 지금까지의 리더보다도 강하다는 것!  
그것과 이 집에는 지면 타입의 포켓몬 사용자가 많다는 것 뿐이야."

사카키: "하하하하 -"  
여기는 나의 은신처다.  
로켓단이 부활할 때까지 이 집에서 대세를 기다리고 있었지.  
그러나 너에게 발각된 것은 어쩔 수 없군.  
이번엔 용서없다.

그러면, 지금 최강의 트레이너 사카키의 힘을 봐라!

### [대전에서 이기면]

사카키: "하하-  
힘든 전투였다. 너의 힘은 정말 대단해.  
이 그린 배지를 갖고 있다면 어떤 레벨의 포켓몬이라도 말을 잘 듣지.  
진정한 트레이너의 증표라고 할 수 있다.  
이것으로 포켓몬 리그에 도전할 수 있지.  
그리고 이 기술머신은...  
포켓몬 리그에 도전할 너에게 주는 선물이다 (기술머신 27을 받는다).  
기술머신 27은 '가르기(じわれ)'이다. 가르기에 당한 적은 바로 즉사하지.  
옛날, 내가 여기에서 포켓몬 집을 운영하면서 만든 것이다."



지면 타입의 포켓몬이 많다고 하는데...



여기에도 패널이 있다



지면 타입만 나온다





자신만만한 사카키



레벨이 높다



전투에서 이기면 좋은 조언을 해주는 사카키

## 22번 도로

8개의 배지를 전부 모았다면 세키에이 고원에 갈 수 있다. 출현하는 야생 포켓몬은 약하지만 도중에 강한 포켓몬을 가진 라이벌이 도전해 오므로 준비를 단단히 하자.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
코랏타	높음
니도란♂	높음
니도란♀	낮음
오니스즈메	낮음



지겨운 녀석



매우 멋진 포켓몬 부스터

## 23번 도로

포켓몬 리그 게이트에서 배지를 검사하고 통과하면 23번 도로가 나온다. 여기에는 트레이너도 없고 야생 포켓몬이 출현하는 풀숲도 적다. 빨리 지나가자.

### 출현 몬스터

이름	출현 확률
메타몬	낮음
오니드립	낮음
오니스즈메	낮음
산드	낮음
산드팡	낮음



그레이 배지가 있으면 통과

## 챔피언 로드

드디어 마지막 던전이다. 챔피언 로드에서는 '괴력(かいきり)'을 사용해서 바위를 둥그런 스위치에 올려놓아야 앞으로 진행할 수 있다.

이곳에서 출현하는 야생 포켓몬은 매우 강력하다. 아직 포획하지 못한 포켓몬이 있다면 여기에서 반드시 잡고 가자. 또 2층에는 전설의 포켓몬 중 마지막 한 마리인 '파이어'가 있다. 파이어에게는 물 타입의 포켓몬으로 대항하자.

### 출현 몬스터 - 1층

이름	출현 확률
완리키	낮음
이시초부테	낮음
즈배트	낮음
이와크	낮음
고론	낮음
골베트	낮음
고리키	낮음
가라가라	낮음

### 출현 몬스터 - 2층

이름	출현 확률
완리키	낮음
이시초부테	낮음
즈배트	낮음
이와크	낮음
고론	낮음
골베트	낮음
고리키	낮음
가라가라	낮음

### 출현 몬스터 - 3층

이름	출현 확률
완리키	낮음
이시초부테	낮음
즈배트	낮음
이와크	낮음
모르폰	낮음
고론	낮음
골베트	낮음
고리키	낮음



돌을 움직여 스위치를 조작해야 한다







전설의 포켓몬 파이어

### 세키에이 고원

이곳 고원에는 포켓몬 리그의 본부가 있으며, 사천왕이 도전을 기다리고 있다. 일단 사천왕에게 도전하면 전부 이기기 전까지는 돌아갈 수 없기 때문에 샵에서 풍부히 아이템을 구입한 후, 최강의 파티를 구성한 다음 들어가자.



마지막 유식처

### 문앞에 있는 백수에게 말을 걸면

마지막 백수: "안녕, 미래의 챔피언. 포켓몬 리그 사천왕은 4명과 연속해서 싸워야 한다. 지게 되면 처음부터 다시 싸워야 돼. 이것이 마지막이다. 힘내!"

### 사천왕 배틀 1 : 칸나

처음으로 나오는 사천왕은 얼음 타입의 포켓몬을 사용하는 칸나. '냉동빔(れいとうビーム)'과 '눈보라(ふぶき)'로 얼리기 공격을 주로 하기 때문에 '막강 치료제(なんでもなおし)'를 듬뿍 들고 가자. 이들에게는 전기 타입의 포켓몬이 효과적이다.

**몬스터리스트**

- 쥬곤 L54
- 팔센 L56
- 아도란 L54
- 르쥬라 L56
- 라프라스 L56



물 계열의 강한 포켓몬들

### 사천왕 배틀 2 : 시바

두 번째 사천왕은 무투가로 바위, 격투 타입의 포켓몬을 사용하는 시바이다. 바위 타입과 격투타입에게는 약점이 많기 때문에 사천왕 중에서도 가장 약한 축에 속한다. 물, 에스퍼 타입의 기술로 대전을 이끌면 간단하게 쓰러뜨릴 수 있다.

**몬스터리스트**

- 이와크 L53
- 에비와라 L55
- 사와무라 L55
- 이와크 L56
- 카이리키 L58



시바



바위, 격투 타입이 대거 나온다

### 사천왕 배틀 3 : 키쿠코

세 번째 사천왕은 고스트 타입의 포켓몬을 사용하는 키쿠코. 이것에 대항하기 위해서는 에스퍼 타입의 포켓몬이 필요하다. 노멀, 격투 타입으로는 공격이 통하지 않기 때문에 상대가 되지 않는다. 혼란과 수면 기술로 공격해 오기 때문에 조금 짜증나는 사천왕이다.



**몬스터리스트**

- 겐가 L56
- 골베트 L56
- 고스트 L55
- 아보크 L58
- 겐가 L60



키쿠코



혼란, 수면 기술을 사용에 온다

### 사천왕 배틀 4 : 와타루

사천왕 중 마지막으로 나오는 녀석은 드래곤을 사용하는 와타루이다. 모든 포켓몬이 굉장한 공격력을 지니고 있지만, 특히 '파괴 광선(はかいこうせん)'은 일격에 즉사할 수도 있기 때문에 파괴력은 대단하

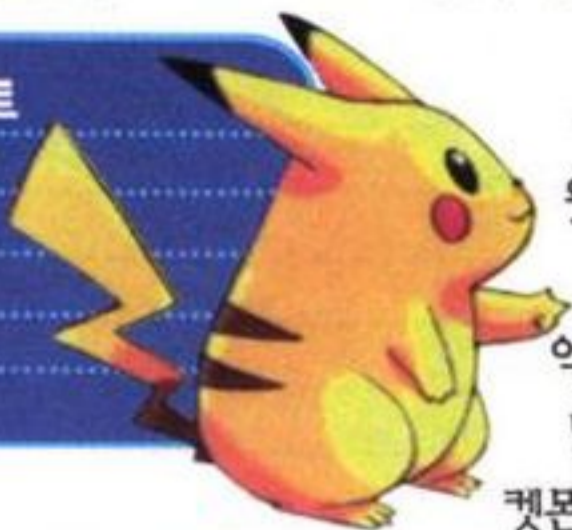


다. 드래곤 타입은 얼음 타입에 약하니 만약 전설의 포켓몬 프리저가 있다면 강한 전력이 된다.

놓았는가에 따라 다르다. 출현패턴은 앞에서 설명한 '라이벌의 이브이 진화 패턴'을 참조하라.

**몬스터 리스트**

- 가라도스 L58
- 하크류 L56
- 하크류 L56
- 프테라 L60
- 카이류 L62



**와타루에게 이기면**

와타루: "드래곤 군단이 졌다니 믿을 수 없군."

사토시! 지금부터는 네가 포켓몬 리그 챔피언이다... ..라고 말하고 싶지만 사실은 한명 더 이기지 않으면 안 돼.

그 트레이너의 이름은 시겔이다.

그는 너보다 먼저 우리 사천왕을 이겼어.

지금은 그가 진정한 챔피언이다."



사천왕의 마지막 와타루



패하면 누가 먼저 자기네를 이겼는데...

**마지막 배틀 : 라이벌**

사천왕을 전부 쓰러뜨리면, 주인공보다 먼저 사천왕을 쓰러뜨렸던 라이벌과 마지막 사투를 벌여야 한다. 라이벌이 사용하는 포켓몬은 게임 중에 주인공과 어떤 전투 결과를

시겔: "여! 사토시. 사토시도 왔군."

하핫. 기뻐. 라이벌인 네가 약하면 겨룰 수 없었으니...

난 도감을 모으면서 완벽한 포켓몬을 찾았지.

여러 타입의 포켓몬을 이기기 위한 조합을 만들었어.

... 그리고 지금,

난 포켓몬 리그의 정점에 서 있지. 사토시, 이 의미를 알겠어?

훗, 알려주지. 내가 바로 세계 제일이라는 것이다!"

**대전에서 이기면**

시겔: "왜! 왜 내가 진 거지?"

키우는 방법이 틀렸던 것인가? 어쩔 수 없군.

인정하긴 싫지만... 아젠 네가 포켓몬 리그의 새로운 챔피언이다."



라이벌과의 마지막 배틀



이겼군!

오키드 박사: "사토시!"

"드디어 이겼는가. 포켓몬 리그를 제패했군."

정말 축하한다. 처음 피카츄를 가지고 도감 모으기를 시작했을 때와 비교하면 강인해 졌는걸. 아니, 사토시는 어른이 된 것 같아."

오키드 박사: "시겔, 안됐군."

네가 사천왕을 이겼다고 해서 이렇게 여기에 왔는데... 졌군.

시겔, 왜 졌는지 알겠어?

... ..

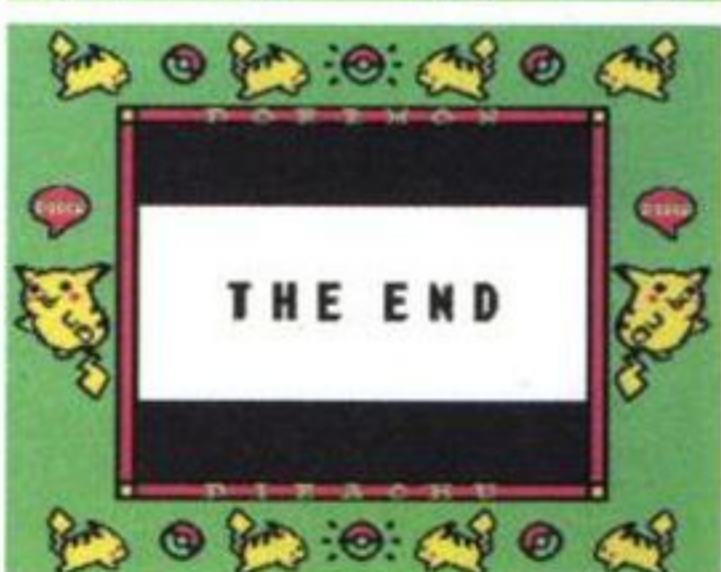
그건 네가 포켓몬에게 신뢰와 애정을 갖고 있지 않았기 때문이야.

그러면 아무리 노력해도 정상에 설 수 없지."

오키드 박사: "사토시! 포켓몬 리그를 제패한 건 혼자 힘으로 된 것이 아니라는 걸 알아두렴. 사토시와 포켓몬의 절묘한 조화. 정말 멋졌어!"



혼자만의 힘으로 이긴 건 아니야



Ending...





## 기술, 비전 머신 리스트

머신 No.	익히는 기술	가격(엔)	머신 No.	익히는 기술	가격(엔)
01	메가톤 펀치	3000	29	사이코 키네시스	비매품
02	진공 베기	2000	30	텔레포트	비매품
03	검무	비매품	31	홍내내기	비매품
04	날려버리기	비매품	32	그림자 분신	1000
05	메가톤 킥	3000	33	리플렉터	1000
06	독	비매품	34	인내	비매품
07	빨 드립	2000	35	손가락 흔들기	비매품
08	덮치기	비매품	36	자폭	비매품
09	돌진	3000	37	알폭탄	2000
10	필사 태클	비매품	38	대문자	비매품
11	버블 광선	비매품	39	스피드 스타	비매품
12	물총	비매품	40	로켓 박치기	비매품
13	냉동 빙	비매품	41	알날기	비매품
14	눈보라	비매품	42	꿈먹기	비매품
15	파괴 광선	비매품	43	갯버드	비매품
16	공양이에게 동전을	비매품	44	잡자기	비매품
17	지옥차	3000	45	전자파	비매품
18	카운터	비매품	46	사이코 웨이브	비매품
19	지구던지기	비매품	47	대폭발	비매품
20	분노	비매품	48	바위 사태	비매품
21	메가 드레인	비매품	49	트라이 어택	비매품
22	술라 빙	비매품	50	대산하기	비매품
23	용의 분노	비매품	비전01	기합 베기	비매품
24	10만 볼트	비매품	비전02	날기	비매품
25	벼락	비매품	비전03	파도파기	비매품
26	지진	비매품	비전04	괴력	비매품
27	가르기	비매품	비전05	프레시	비매품
28	구멍 파기	비매품			

## 몬스터 리스트

이름	번호	타입	진화	처음부터 가지고 있는 기술
가디 (ガーディ)	No. 058	불꽃	원디(불의 돌)	물기, 으르렁거리기
가라가라 (ガラガラ)	No. 105	지면	없음	뼈다귀 곤봉, 움먹이기, 노려보기
가름 (ギャロップ)	No. 078	불꽃	없음	불뿔, 꼬리치기, 짓밟기, 움먹이기
가루라 (ガルーラ)	No. 115	노말	없음	연속펀치, 분노
가라도스 (ギャラドス)	No. 130	물, 비행	없음	물기
겐가 (ゲンガー)	No. 094	고스트, 독	없음	밑에서 핏기, 이상한 빛, 나이트헤드
고로나 (ゴローニャ)	No. 076	바위, 지면	없음	부딪치기, 둥글게 말기
고론 (ゴロン)	No. 075	바위, 지면	고로나(통신교환으로 진화)	부딪치기, 둥글게 말기
고리키 (ゴリキー)	No. 067	격투	카이리키(통신교환으로 진화)	당수 치기, 쓰러뜨리기, 노려보기
고스 (ゴース)	No. 092	고스트, 독	고스트(L25), 겐가(통신교환으로 진화)	밑에서 핏기, 이상한 빛, 나이트 헤드
고스트 (ゴースト)	No. 093	고스트, 독	겐가(통신교환으로 진화)	밑에서 핏기, 이상한 빛, 나이트 헤드







이름	번호	타입	진화	처음부터 가지고 있는 기술
부바 (ブーバー)	No. 126	불꽃	없음	불동
부스터 (ブースター)	No. 136	불꽃	없음	부딪치기, 모래조각
비틀 (ビートル)	No. 013	곤충, 독	코쿤(L7), 스피어(L10)	독침, 실 벨기
비리리다마 (ビリリダマ)	No. 100	전기	말마인(L30)	부딪치기, 심은 소리, 소닉볼, 자폭
피죤 (ビジョン)	No. 017	노멀, 비행	피죤트(L36)	바람 만들기, 모래조각
사와무라 (サワムラー)	No. 106	격투	없음	2단차기, 요가 포즈
사이돈 (サイドン)	No. 112	지면, 바위	없음	뿔로 받기, 짓밟기, 꼬리치기, 마구 찌르기
사이혼 (サイホーン)	No. 111	지면, 바위	사이돈(L42)	뿔로 받기
샌드 (サンド)	No. 027	지면	샌드팡(L22)	할퀴기
샌드팡 (サンドパン)	No. 028	지면	없음	할퀴기, 모래조각
사워즈 (シャワーズ)	No. 134	물	없음	부딪치기, 모래조각
셀더 (シエルダー)	No. 090	물	팔센(물의 돌)	부딪치기, 껍데기 숨기
스타미 (スターミー)	No. 121	물, 에스퍼	없음	부딪치기, 물총, 딱딱해지기
스트라이크 (ストライク)	No. 123	곤충, 비행	없음	전광석화
스피어 (スピア)	No. 015	곤충, 독	없음	없음
슬리퍼 (スリーパー)	No. 097	에스퍼	없음	때리기, 최면술, 단단히 묶기, 압력
슬립 (スリープ)	No. 096	에스퍼	슬리퍼(L26)	때리기, 최면술
시드라 (シードラ)	No. 117	물	없음	물거품
썬더 (サンダー)	No. 145	전기, 비행	없음	전기 쇼크, 드릴 부리
썬더스 (サンダース)	No. 135	전기	없음	부딪치기, 모래조각
아보 (アーボ)	No. 023	독	아보크(L22)	취감기, 노려보기
아보크 (アーボック)	No. 024	독	없음	취감기, 노려보기, 독침
아즈마오 (アズマオウ)	No. 119	물	없음	쪼기, 꼬리치기, 초음파
야도란 (ヤドラン)	No. 080	물, 에스퍼	없음	압력, 단단히 묶기, 박치기
야돈 (ヤドン)	No. 079	물, 에스퍼	야도란(L37)	압력
에비와라 (エビワラー)	No. 107	격투	없음	연속 펀치, 고속이동
엘레브 (エレブ)	No. 125	전기	없음	전광석화, 노려보기
오니드릴 (オニドリル)	No. 022	노멀, 비행	없음	쪼기, 울먹이기, 노려보기
오니스즈메 (オニスズメ)	No. 021	노멀, 비행	오니드릴(L20)	쪼기, 울먹이기
오코리잘 (オコリザル)	No. 057	격투	없음	할퀴기, 노려보기, 당수치기, 마구 할퀴기
옴나이트 (オムナイト)	No. 138	바위, 물	옴스타(L40)	물총, 껍데기 숨기
옴스타 (オムスター)	No. 139	바위, 물	없음	물총, 껍데기 숨기, 뿔로 받기
완리키 (ワンリキー)	No. 066	격투	고리키(L28), 카이리키(통신교환으로 입수)	당수치기
우츠포트 (ウツポット)	No. 070	독, 풀	우츠포트(리프의 돌)	멍굴 채찍, 성장, 취감기
우츠포트 (ウツポット)	No. 071	풀, 독	없음	수면가루, 마비가루, 용해액, 발파 커터
윈디 (ウインディ)	No. 059	불꽃	없음	으르렁거리기, 불동, 노려보기, 돌진
윤계라 (ユンゲラー)	No. 064	에스퍼	프딩(통신교환으로 진화)	텔레포트
이브이 (イービー)	No. 133	노멀	부스터(불의 돌), 사워즈(물의 돌), 썬더스(벼락의 돌)	부딪치기, 모래조각
이시츠포테 (イシツブテ)	No. 074	바위, 지면	고론(L25), 고로나(통신교환)	부딪치기
이워크 (イワーク)	No. 095	바위, 지면	없음	부딪치기, 심은 소리
제니가메 (ゼニガメ)	No. 007	물	카멜(L16), 카멕스(L36)	부딪치기, 꼬리치기
쥬곤 (ジュゴン)	No. 087	물, 없음	없음	박치기, 울먹이기
즈베트 (ズベット)	No. 041	독, 비행	굴베트(L22)	흡혈
카라카라 (カラカラ)	No. 104	지면	가라가라(L28)	뼈다귀 곤봉, 울먹이기
카멕스 (カメックス)	No. 009	물	없음	부딪치기, 꼬리치기, 물거품, 물총
카멜 (カメール)	No. 008	물	카멕스(L36)	부딪치기, 꼬리치기, 물거품



이름	번호	타입	진화	처음부터 가지고 있는 기술
카모네기 (カモネギ)	No. 083	노말, 비행	없음	쪼기, 모래조각
카부토 (カブト)	No. 140	바위, 물	카부톱스(L40)	할퀴기, 딱딱해지기
카부톱스 (カブトブス)	No. 141	바위, 물	없음	할퀴기, 딱딱해지기, 하이드로펌프
카비곤 (カビゴン)	No. 143	노말	없음	박치기, 깜빡 잊기, 잠자기
카이로스 (カイロス)	No. 127	곤충	없음	자르기
카이류 (カイリュー)	No. 149	드래곤, 비행	없음	휘감기, 노려보기, 전자파, 고속이동
카이리키 (カイリキー)	No. 068	격투	없음	당수치기, 쓰러뜨리기, 노려보기
카타피 (キャタピー)	No. 010	곤충	트란셀(L7), 바타후리(L10)	부딪치기, 실 뱉기
케이 (ケーシイ)	No. 063	에스퍼	윤계라(L16), 프딩(통신교환으로 진화)	텔레포트
켄타로스 (ケンタロス)	No. 128	노말	없음	부딪치기
코닥 (コダック)	No. 054	물	굴닥(L33)	할퀴기
코랏타 (コラッタ)	No. 019	노말	랏타(L20)	부딪치기, 꼬리치기
코이킹 (コイキング)	No. 129	물	카라도스(L20)	점프하기
코일 (コイル)	No. 081	전기	레이코일(L30)	부딪치기
코쿤 (コクーン)	No. 014	곤충, 독	스피어(L10)	딱딱해지기
콘판 (コンパン)	No. 048	곤충, 독	물폰(L31)	부딪치기, 단단히 묶기
쿠사이하나 (クサイハナ)	No. 044	풀, 독	라플레시아(리프의 둘)	흡수, 독 가루, 마비 가루
큐콘 (キュウコン)	No. 038	불꽃	없음	불동, 꼬리치기, 전광석화, 으르렁거리기
클럽 (クラブ)	No. 098	물	킹러(L28)	물거품, 노려보기
킹러 (キングラー)	No. 099	물	없음	물거품, 노려보기, 자르기
타마타마 (タマタマ)	No. 102	풀, 에스퍼	나츠(리프의 둘)	구슬던지기, 최면술
토사킨트 (トサキント)	No. 118	물	아즈마오우(L33)	쪼기, 꼬리치기
트란셀 (トランセル)	No. 011	곤충	바타후리(L10)	딱딱해지기
파라세크트 (パラセクト)	No. 047	곤충, 풀	없음	할퀴기, 마비 가루, 흡혈
파라스 (パラス)	No. 046	곤충, 풀	파라세크트(L24)	할퀴기
파우와우 (パウワウ)	No. 086	물	주곤(L34)	박치기
파이어 (ファイヤー)	No. 146	불꽃, 비행	없음	쪼기, 소용돌이 불꽃
팔션 (バルシェン)	No. 091	물, 얼음	없음	겉데기 숨기, 초음파, 공수 찌르기, 오로라 빔
페르시안 (ベルシアン)	No. 053	노말	없음	할퀴기, 울먹이기, 물기
포니타 (ポニータ)	No. 077	불꽃	가름(L40)	불동
포포 (ポポ)	No. 016	노말, 비행	피전(L18), 피조트(L36)	바람 만들기
폴리곤 (ポリゴン)	No. 137	노말	없음	부딪치기, 간장하기, 텍스쳐
푸크린 (プクリン)	No. 040	노말	없음	노래부르기, 단단히 묶기, 통글게 말기, 왕복 따귀 때리기
프리저 (フリーザー)	No. 144	얼음, 비행	없음	쪼기, 냉동 빔
프링 (プリン)	No. 039	노말	푸크린(월석)	노래부르기
프테라 (プテラ)	No. 142	바위, 비행	없음	날개 치기, 고속이동
피조트 (ピジョット)	No. 018	노말, 비행	없음	바람 만들기, 모래조각, 전광석화
피피 (ピッピ)	No. 035	노말	픽시(월석)	때리기, 울먹이기
픽시 (ピクシ)	No. 036	노말	없음	노래부르기, 왕복 따귀때리기, 작게 되기, 손가락 흔들기
하크류 (ハクリュー)	No. 148	드래곤	카이류(L55)	휘감기, 노려보기, 전자파
후딩 (フーディン)	No. 065	에스퍼	없음	텔레포트
후시기다네 (フシギダネ)	No. 001	풀, 독	후시기소우(L16), 후시기바나(L32)	부딪치기, 울먹이기
후시기바나 (フシギバナ)	No. 003	풀, 독	없음	부딪치기, 울먹이기, 겨우살이 씨앗, 덩굴 채찍
후시기소우 (フシギソウ)	No. 002	풀, 독	후시기바나(L32)	부딪치기, 울먹이기, 겨우살이 씨앗
히토데만 (ヒトデマン)	No. 120	물	스타미(물의 둘)	부딪치기
히토카게 (ヒトカゲ)	No. 004	불꽃	리자드(L16), 리자돈(L36)	할퀴기, 울먹이기



GO!

GB 공략왕

-Vol.2-

# DRAGON QUEST

MONSTERS

## 드래곤 퀘스트 몬스터즈

—테리의 원더랜드—



DECEMBER 1998

GAME POWER







# DRAGON QUEST

## MONSTERS

제작사: 에닉스  
장르: RPG

### -테리의 원더랜드-



발매예고부터 GB애호가들은 물론 드래곤 퀘스트의 유저들까지 설레이게 했던 「드래곤 퀘스트 몬스터즈 (이하 드퀘몬)」가 드디어 발매되었다. 일본에서는 발매 당일날 매진사태가 벌어질 정도로 인기작이라고 한다. 정통 드래곤 퀘스트 시리즈가 아닌 외전적인 게임이지만, 상당히 높은 완성도와 몰입도를 가지고 있고 GB게임사상 최대인 16메가를 사용, 게임의 다양성과 짙은 32비트 게임기 못지 않은, 아니 그 이상의 수준을 자랑한다. 이에 파워에서는 이 게임을 진행편과 몬스터 육성편으로 나누어 완벽공략을 시도해 보도록 하겠다.



## 등장인물

이 게임의 주인공, 누나 미레유와 함께 작은 집에서 살고 있다. 몬스터 마스터를 꿈꾸는 당찬 소년

**테리**



**와따보우**

**왈보**

큰나무 나라의 정령, 테리를 큰나무 나라의 세계로 인도한다. 또한 던전을 클리어 했을 때 테리를 인도해 준다. 상냥하고 온순한 성격의 몬스터



타루마국의 정령, 외모로는 와따보우와 똑같다. 단지 성격이 와따보우와는 달리 포악 하다. 미레유를 납치 한 장본인

**미레유**

테리의 누나로 상냥하고 따뜻한 마음을 가지고 있다. 마법쪽에 재능이 있는 듯 하다.

## 조작법

**십자키**

테리의 이동, 메뉴의 이동

**스타트키**

게임의 시작

**A**

결정, 메뉴를 부른다, 물건을 조사한다, 대화를 할 시

**B**

취소, 결정의 취소

**선택키**

던전에서 지도를 볼 수 있다 (안 보이는 층도 있다)

## 시스템과 메뉴화면 설명

つづきからあそぶ  
さいしょからあそぶ  
つうしんたいせん  
おみあいをする

스타트 메뉴

## 스타트 메뉴

게임을 시작하면 다음과 같은 메뉴를 볼 수 있을 것이다.

1. つづきからあそぶ (이어서 놀기)  
세이브한 게임을 로드해서 시작한다
2. さいしょからあそぶ

(처음부터 놀기)

게임을 처음부터 시작한다

3. つうしんたいせん (통신대전)

통신 대전을 벌인다

4. おみあいをする (상견례하기)

케이블을 이용해 2인 대전을 벌인다





## 메인 메뉴

### つよさ (강함)

몬스터의 상태를 보는 메뉴, 결정 버튼을 누르면 다른 수치를 볼 수 있다. 크게 몬스터의 능력치-몬스터의 계열별 특성과 경험치-몬스터의 특기-몬스터의 부모(배합으로 얻은 몬스터만 표시).

각 수치는 다음과 같다

### こうげき力 (공격력)

통상공격과 타격계 특수공격의 위력을 좌우하는 수치.

### しゅび力 (수비력)

직접공격에 건디는 방어력의 수치.

### すばやさ (민첩성)

전투중의 행동순서를 결정하는 중요한 수치, 또 회피력도 관계한다.

### かしこさ (연명함)

마법력과 마법 방어력, 또한 몬스터의 AI에도 관여한다.

### やせい (아성)

몬스터가 플레이어의 작전에 따르는 수치, 수치가 낮을수록 플레이어에게 순종 하게 된다(몬스터의 먹이를 먹이거나 플레이어와 전투를 많이 하면 낮출 수 있다). 그 외에 몬스터의 성격이라는 패러미터가 있는데 이것보다는 아성의 수치가 몬스터를

조정하는데 더 영향을 주므로 우선은 아성치만 눈여겨 두기로 하자.

### HP

몬스터의 HP를 표시 0이되면 사망. 사망한 몬스터는 아이템이나 자오랄게 마법, 또는 교회나 왕의 신관을 통해 부활시킬 수 있다.

### MP

몬스터의 MP를 표시, 특기나 마법을 쓸 때 유구되며 걸어다니면 조금씩 회복된다는 특성이 있다.

### ちちおや

아버지 몬스터를 표시

### ははおや

어머니 몬스터를 표시

### どうぐ (도구)

플레이어가 가진 도구를 사용할 수 있다. 좌측에는 아이템에 대한 설명이 나온다(물론 일어나지만...).

### どくき (특기)

몬스터의 특기나 마법을 사용한다. 공격계 특기는 쓸 수 없고 회복 계열의 특기만 쓸 수 있다.

### さくせん (작전)

옵션 메뉴라고 보면 된다.

### 1. ひょうじそくど (표시속도)

문자의 표시속도를 조절한다. **はやい** 빠른 문자표시속도 **おそい** 느린 문자표시속도

### 2. ならびかえ (배열변경)

몬스터의 배열을 바꾼다. 먼저 나열되는

몬스터가 전열이며 몬스터의 공격을 더 많이 받는다. 따라서 방어력이 높은 몬스터를 전위에 세우고 방어력이 약한 몬스터 (회복 계열이나 마법계) 를 후위에 세우는 것이 좋다.

### 3. さくせんへんとう (작전변동)

전투시 AI로 진행되는 작전을 변경시킨다. 명령은 총 4가지.

### がんがんやろうぜ

(열심히 하자고)

모든 능력을 풀가동해서 적을 공격한다.

### いろいろやろうぜ

(여러가지 해 보자고)

보조마법이나 특기를 사용하게 하는 메뉴.

### いのちをだいじに

(생명을 소중히)

회복을 위주로 하는 메뉴 회복계 몬스터는 반드시 이 명령을 쓰도록 하자.

### めいれいさせる (명령을 내린다)

자신이 직접 몬스터에게 명령을 한다.

### 4. ぼうげんのしょ (보관서)

한 마디로 말해 게임의 세이브를 한다. 세이브는 던전내부를 제외하고는 어느 곳이든지 할 수 있다(던전 내부라 할지라도 상점이나 교회에서는 세이브가 가능하다. 반드시 숙지하도록!!).

## 전투 메뉴

**たたかう** '싸운다'라는 표현보다는 각 몬스터에게 내린 명령을 실행하게 하는 메뉴.

**どうぐ** 도구를 사용한다. 도구는 테리



전투화면이닷!

가 직접 사용하는 것으로 몬스터의 명령

과는 다른 차원으로 실행된다. 그리고 투기장에서는 도구를 쓸 수 없다.

**さくせん** 작전을 변경한다. 작전은 위와 같고 특별히 투기장에서는 **どくき** **つかうな**(특기를 쓰지마) 라는 명령을 쓸 수 있는데 말 그대로 특기를 쓰지 않아서 MP를 아끼는 전술이다.

**にげる** 말 그대로 전투에서 조망치는 명령, 보스전에는 사용할 수 없으며 실패하는 경우도 많다.





## 전투 방법

드래곤의 전투는 대대로 내려온 DQ시리즈의 전투형식을 따라 프론트 뷰의 전투방식을 따르고 있다. 속성별 차이가 거의 없는 것 또한 여전하고 죽으면 판(?)을 끌고 가는 것도 여전하다. 그리고 민첩성순대로 행동이 실행되며 한 가지 중요한 것은 테리는 전투에 참여하지 않는다는 점이다 (단 아이템만은 사용할 수 있다). 그리고 회복 마법이나 상태이상 마법을 쓰는 적을 먼저 죽인 후 다른 몬스터를 상대하도록 하자. 투기장에서는 3번 연속 전투를 하게 되고 아이템도 사용할 수 없으므로 MP관리에 만전을 기해야만 한다. 자세한 사항은 게임을 플레이하면서 설명하겠다.



## 대응 예물은

현재 이 게임은 GB용 팩으로 발매되었으나 일본에서 거의 매진 사태를 벌이는 바람에 우리나라에서는 더더욱? 구하기 힘들다. 각 통신사의 자료실에 예물이 나와 있으니 이것을 이용해서 즐겨도 그리 나쁘지는 않을 듯 싶다. 윈도용으로는 VGBWIN, SMYGB가 잘 돌아가나 VGBWIN은 색이 깨져서 나오므로 SMYGB가 안정적이다(게다가 이 예물은 중간 세이브도 지원한다). 그리고 속도를 원하는 유저라면 당연히 DOS-VGB다. 실행도 잘 되고 속도도 좋다. 자료는 하이텔의 자료실이나 나우누리의 순게사(PGF)에 있으므로 통신하는 유저라면 쉽게 구할 수 있다.

## 주요 아이템

게임에 있어 필수적인 역할을 하는 아이템들. 주의할 점은 아이템들은 20개밖에 가지고 다닐 수 없으며 전멸당해서 던전에서 빠져나가면 모든 아이템을 몰수당하니! 주의하자. 그러므로 값어치가 나가는 아이템들은 보관소에 맡겨두도록 하자(나중을 위해서).

### 회복 계열 아이템

やくそう (약초) HP 30-40회복

アモールのみず (아몰의 물)

HP 60-70 회복

せかいじゅうのしずく (세계수의 이슬)

HP를 최대치까지 회복 (동료전원)

まほうのせいすい (마법의 성수)

MP를 20-30 회복

エルフののみくすり (엘프의 물약)

MP를 최대치까지 회복

どくけしそう (해독초)

독상태 회복 (독상태는 평상시까지 지속됨)

まんげつそう (만월초) 마비상태 회복

げっけいじゅう (월계수) 저주상태 회복

めざめのこた (눈뜸의 가루)

수면상태 회복

てんしのすず (천사의 종)

혼란상태 회복

せかいじゅうのいし (세계수의 잎)

전투불능의 동료를 소생시킴

### 전투용 아이템

(모두 적 전원에게 쓰이는 아이템들이다)

まほうじのつえ (마법봉의 지팡이)

적의 주문을 봉한다

てんぱつのつえ (천벌의 지팡이)

8-24의 대미지를 줌

マグマのつえ (마그마의 지팡이)

30-42의 대미지를 줌

いかげちのつえ (전격의 지팡이)

35-50의 대미지를 줌

ふぶきおつえ (눈보라의 지팡이)

80-110의 대미지를 줌

ほのおのつえ (불꽃의 지팡이)

140-170의 대미지를 줌

くさったにく (썩은 고기)

적을 독에 걸리게 함

げんじゃのいし (헌자의 돌)

아군 전원의 HP회복 (60-70)

### 보조계 아이템

(주로 이동중에 쓰임)

キメラのつばさ (키메라의 날개)

일순간에 던전 탈출 (탈출 후에는 자동으로 HP,MP 죽은 동료 회복)

せいすい (성수)

일정시간 동안 적이 안 나온다

レミラぞう (레미라초)

맵 상의 전 지도 표시(그 층에서만)

ルーラつえ (루라의 지팡이)

플로어의 출구로 워프한다

きんのたてごと (금의 하프)

몬스터를 불러들인다

たびのしおり (여행의 안내서)

다른 세계의 기록이 쓰여져 있다

### 몬스타움 아이템

まもののえさ (마물의 먹이)

적을 동료로 하거나 야성치를 5 낮춘다

くんせいにく (훈제고기)

적을 동료로 하거나 야성치를 10 낮춘다

ほねつきにく (명절고기)

적을 동료로 하거나 야성치를 20 낮춘다

しもふりにく (차돌베끼고기)

적을 동료로 하거나 야성치를 100 낮춘다

ちからのたね (힘의 씨앗)

공격력을 3 올림

まもりのたね (지킴의 씨앗)

방어력을 3 올림

すばやさのたね (민첩성의 씨앗)

민첩성을 3 올림

かしこさのたね (현명함의 씨앗)

현명함을 3 올림

いのちのきのみ (목숨의 열매)

최대 HP를 5 올림

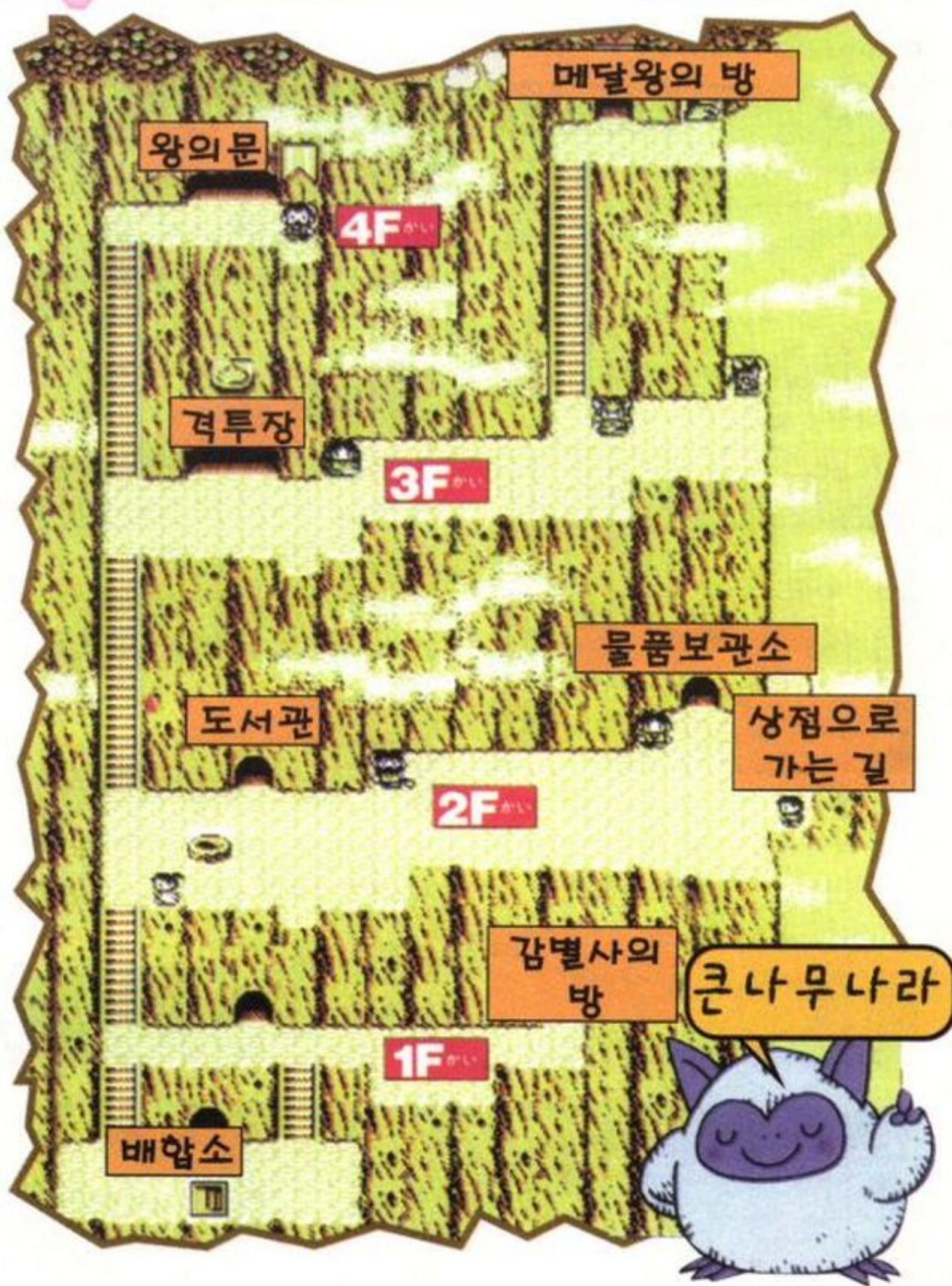
ふしぎなきのみ (신비한 열매)

최대 MP를 5 올림

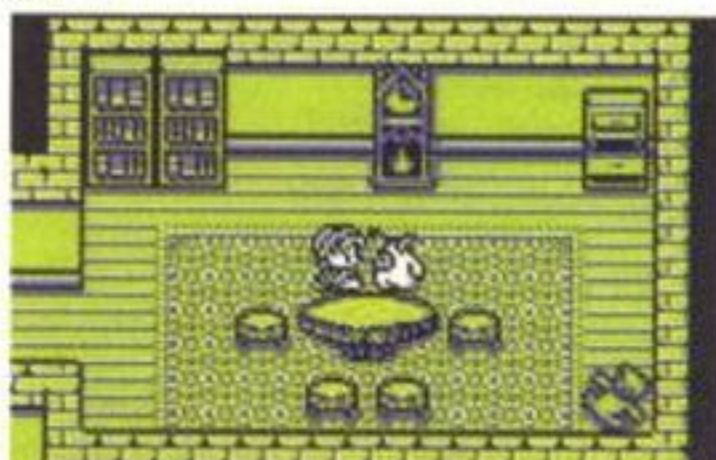




## 지행편



누나가 있어. 누나는 예쁘고 상냥하지만. 휴~ 너무 고지식하고 잔소리가 많아. 그러던 어느 날 곤히 잠을 자고 있는 중에 나는 불현 듯 깨어나게 되었어.



\* 「미시그가 어디에 있는지  
시라나이가?」

뒤이어 나타나는 외파보

서랍에서! 갑자기 왈보라고 하는 녀석이 튀어나오더니만, 다짜고짜 미레유 누나를 찾는 거야. 나는 어의가 없고 황당해서 멍하니 있는데 이후에 이 녀석이 이제는 미레유 누나를 납치해가 버린거야. 당황해 하는 내 앞에 이번에는 외파보라는 이상한 몬스터가 나타나서 누나를 찾고 싶으면 자기를 따라오라고 한 거야. 사나이 테리가 누나를 구하는데 물불 가려야 쓰나, 나는 외파보를 따라서 냉큼 장농?! 속으로 들어갔어.

### 큰나무나라



\* 「왜? 이곳은 어디가?  
이곳은 타이즈의 근처에 있지 않나?」

응임 이곳은?

외파보를 따라서 내가 간 곳은 매우 이상한 풍경의 세계였어. 게다가, 몬스터 마스터라는 웬 노인이 이곳에 대한 안내를 해주며 나를 이 나라의 왕에게 데려다 준다는 거야. 흠, 이 노인은 상당히 경험이 많고 아는 것이 많아

### 모험의 시작



미시그 「かあさんと とうさんが  
いってたこと わすれたの?」

사이좋은? 남매인 테리와 미레유

안녕! 난 테리. 난 몬스터 마스터를

꿈꾸고 있는 팔팔한?! 소년이야(한편으로는 멋진 용자를 꿈꾸고 있기도 하지. 후훗) 그런데 나에게는 미레유라는

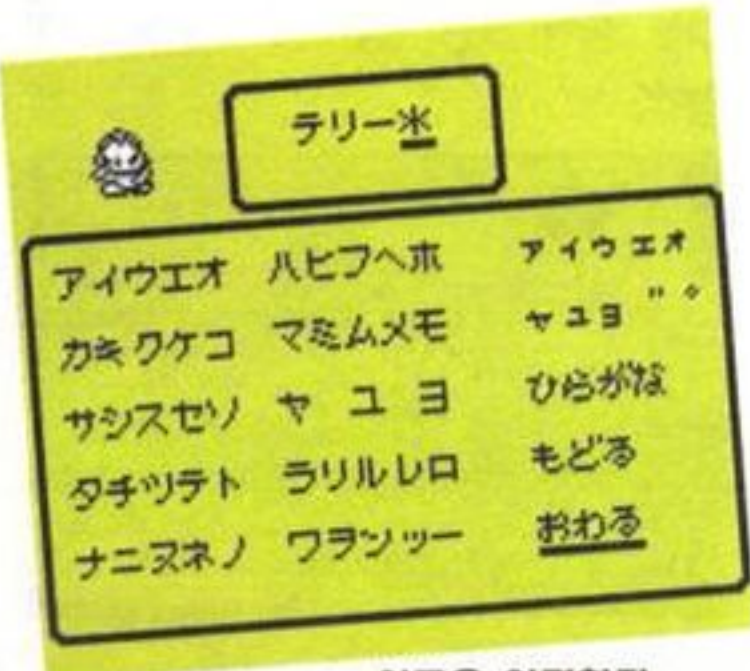


\* 「……いや たしか 미시그는  
おんなのこ だったはずだ。」

미레유를 납치하는 왈보



보였어, 그리고 이 나라는 큰 나무에 각 지역이 붙어있는 형식의 나라였어, 과연 나라맞나?



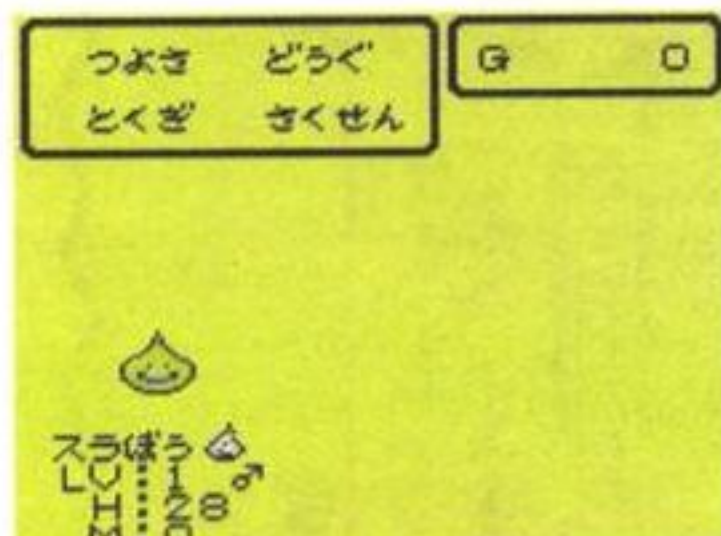
이름을 입력하자



목장으로 가자

왕은 나의 이름을 물어보더군, 따라서 나는 내 이름을 댔지(여기서 자신만의 이름을 작성하는 것이 가능 여기에서는 테리로 진행함). 그런데 왕은 이 큰나무 나라를 대표해서 '별내림의 대회'에 출전해 달라고 하는 것이야. 이 별내림의 대회는 각국의 몬스터 마스터가 모여서 실력을 겨루는 성대한 잔치이고, 이 대회에서 우승하면 미래유 누나의 소식을 접할 수 있다고 하더군. 장차 몬스터 마스터의 꿈을 이룰 수 있는 기회에다가 누나의 소식까지. 거절할 이유가 없었

던 나는 쾌히 승낙했어. 왕은 프리오라는 몬스터 목장 관리인에게 우선 자신이 사용할 몬스터를 가져가라고 말했다.



최초의 동료 슬라임



이것이 던전의 입구

몬스터 목장이라는 곳에(계단으로 올라가면 됨)가 보니, 프리오라는 자

와 여러 몬스터들이 있더군. 프리오는 몬스터 목장에 대한 여러 가지 설명을 해 주었어(몬스터 목장에 대한 설명은 뒤의 육성편에) 그런데 내가 데리고 갈 수 있는 몬스터는 슬라임! 밖에 없는거야. 뭐야 이거, 하지만 나는 슬라임을 데리고(메뉴 중에 むかえにきた를 선택) 왕한테 갔어. 역시 왕도 황당해 하더군, 그러면서 프리오를 불러 자신의 애완몬(?)인 호이밍을 찾는거야. 그런데 프리오의 말로는 호이밍이 도망가 버렸다고 하는거야. 왕은 노발대발하며 당장 프리오를 잡아들이라고 했지. 그러나 나의 재치로 위기는 넘어갔어. 왕은 내가 호이밍을 데리고 오면 프리오를 용서해 주겠다고 하더군. 훗 선택된 몬스터 마스터의 위력을 보여주지. 나는 왕의 부탁을 받아들여 호이밍이 도망친 던전으로 향했어(던전은 지하에 입구가 있음, 그 전에 현재 갈 수 있는 지역을 죽 돌아다니며 아이템이나 정보를 얻어 두도록 하자).

## C.P (체크 포인트)

### 목장

- ▶あずけにきた
- むかえにきた
- ようすをみる
- わかれにきた
- とうみん
- やめる

プリオ「おっす。まものは みんな かわいいな。……なににするだ？」

#### 목장의 전경

이 목장은 동료가 된 몬스터를 관리하는 곳이다. 우선 테리는 3마리의 몬스터를 가지고 있으며 이 이상의 몬스터를 얻은 경우는 자동으로 목장으로 보낼 수 있다(즉 현재 있는 몬스터를 보내버리거나 아님 새로 얻은 몬스터를 보낼 수 있음). 목장의 매뉴

는 다음과 같다. 그리고 목장 안에는 많은 인물이나 몬스터들이 정보를 주기도 하고 아직은 갈 수 없는 미지의 길이 있기도 하다. 또한 운이 좋으면 스카이 드래곤이 떨어뜨린 알(?)도 주울 수 있다.

1. あずけにきた  
동료로 있는 몬스터를 맡긴다.  
최대 19마리까지 가능
2. むかえにきた  
보관되어 있는 몬스터를 파티로 불러들인다
3. ようすをみる  
파티에 있는 몬스터나, 보관되어 있는 몬스터의 상태를 본다
4. わかれにきた  
보관되어 있는 몬스터를 내 보낸다(주의!)
5. とうみん  
보관되어 있는 몬스터를 동면시킨다(해어지는 대신 이 명령을 쓰자)



# 여행자의 문



HP 28  
MP 0

## 여기서 여행자의 문

성의 지하에서 볼 수 있는 각 던전을 탐험할 수 있는 여행자의 문. 처음에는 갈 수 있는 던전이 얼마 없지만, 이벤트를 클리어하고, 격투장에서 승리함에 따라 들어갈 수 있는 지역이 많아진다. 이 던전들을 모두 클리어해 가야만 최종 목표로 갈 수 있고 강한 몬스터와 좋은 아이템을 얻을 수 있다.

# 여행자의 문



HP 300 HP 120 HP 10

## 여기가 첫 번째 던전

スライム  
H 20



はい  
いいえ

ドラミーゴ  
なにかに してあげますか?

## 최초의 전투



ドフ水木

アイウエオ	ハヒフヘホ	アイウエオ
カキクケコ	マミムメモ	ヤユヨ
サシスセソ	ヤ ユ ヨ	ひらがな
タチツテト	リルロ	もじろ
ナニヌネノ	ワランナー	おわる

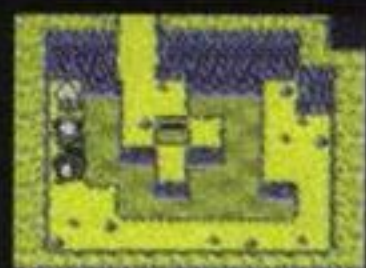
## 몬스터를 동료로

나는 슬라임을 데리고 드디어 모험의 시작인 던전에 발을 내딛었어. 몬스터는 드라키 정도로, 상대하기가 그다지 어렵진 않았어. 주변에 약초가 많이 널려 있

어서, 모험은 더욱 수월했지. 그리고 키메라의 날개를 발견하기도 했는데 이것을 쓰면 다시 던전 입구로 빠져 나갈 수 있었어. 이 던전은 4층으로 이루어져 있는데 각 층은 검은색의 구멍? 으르 내려 갈 수가 있었어. 그런데 이 구멍은 각 층마다 다른 곳에 있어 상당히 찾기가 쉽지 않았지만, 지역이 넓지 않은 고로 수월히 진행할 수 있었지. 중간에 물리친 드라키가 나에게 호의? 를 품고 농료가 되길 원하더군. 나야 뭐 없는 처지니... 받아들였지. 이런 식으로 안이라는 곰도 받아들였어. 3마리의 몬스터를 데리고 다니니 왠지 든든해 지더군. 후훗 마지막 층으로 내려가자, 드디어 호이밍을 찾을 수 있었어. 호이밍은 지금은 돌아가기 싫다며 자신을 대려갈 자격이 있는지 시험해 보겠다고 하는군. 후, 건방진 몬스터 같으니라고 이 테리가 상대해 주지!



# BOSS



스라이름	도프	안
H 30	H 120	H 10

## 보스 호이밍

## 여기에 호이밍이 있다

첫 번째 보스 호이밍, 공격력이 약한데다가 자기 회복하느라 아군에게 별다른 공격을 하지 못하므로 수월하다. 혹시 아군이 데미지를 입으면 약초를 써서 회복하도록 하자, 이기면 호이밍을 동료로 얻을 수 있다. 초반엔 많은 힘이 되어 줄 것이다.

# 던전 장항의 기본전술

## 중간 상점



## 교회도 있다



## 항상 지도를 확인하자(선택 키로)

이 게임의 던전은 춘 소프트사의 이상한 던전 시리즈 처럼, 들어갈 때 마다 지도와 아이템이 바뀐다. 그러나 적과 보스는 동일하니 안심하도록! 한 번 던전을 클리어해도 다시 들어갈 수 있으며 지도가 바뀌는 대신 아이템이 다시 나오므로 돈이나 경험치를 벌기 위해 클리어했던 던전을 다시 이용해 보는 것도 좋을 것이다. 그리고 던전 중에는 중간에 상점이나 교회가 있는 경우가 많은데 상점에서는 여러 아이템을 살 수 있고, 교회에서는 회복과 세이브를 할 수 있다(던전 내에서는 세이브가 불가능하다. 주의!). 그리고 검은색 구멍을 통해 아래층으로 내려갈 수 있으며, 한 번 내려가면 다시 올라가는 것은 불가능하다. 그러므로 내려가기 전에 아이템들을 잘 회수해 두는 것이 좋다. 그리고 중요한 것인데, 돈은 몬스터와 싸워서 얻는 것이 아니라 아이템을 팔거나 아니면, 던전에서 줌의 것으로만 얻을 수 있으니 주의하자! 또 나중에 설명하겠지만 다른 나라의 몬스터 마스터가 협박(?)을 해 오는 경우도 있는데 이기면 많은 경험치를 얻음과 동시에 아이템을 얻거나 아님 각 층의 출구로 워프를 시켜주는 등, 여러 가지 이익이 많다. 자신이 있으면 도전하는 것도 좋을 듯 하다(즉 전사계 상대를 이기면 아이템을 받고, 승려계 상대를 이기면 회복을 마법사계 계열을 이기면 던전의 맨 끝 층으로 워프를 하게 된다). 단, 지면 사태는 책임못짐. 마지막으로 이 던전은 키메라의 날개를 써서 빠져나올 수 있는데 전멸당해서 빠져나가는 경우나 (아이템과 돈을 뺏김) 키메라의 날개를 써서 빠져나가거나 어떠한 경우든지 왕의 대신이 회복을 시켜 준다(사망한 몬스터도 부활한다).



## G 클래스 투기장

\*「しあい かいし!!」

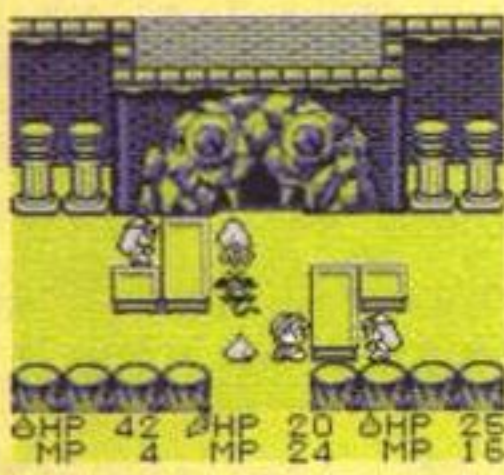


호이밍을 찾아 왕에게 보고하니 왕은 매우 기뻐했어. 그리고 프리오도 위기를 벗어나서 나에게 무척 감사해 했어, 뭐 이 정도쯤이야 훗, 목장도 다시 이용할 수 있고 해서 나는 슬슬 성 밖으로 나가 보았어. 다양한 곳이 있었지만 나는 왕의 권유대로 우선 몬스터 격투장에 가 보았어. 격투장에는 많은 사람과 몬스터들이 있더군. 우선 나는 초면이니 G클래스로 도전을 했어. 3번 연속의 싸움인데다가 아이

템을 쓸수 없어서 상당히 고전했지만 호이밍 녀석의 회복력 덕택에 무난히 이길 수 있었어. G클래스를 클리어하니 대신이 기뻐하면서 나를 왕이 있는 곳으로 데리고 가더군. 그런데 여기서 라이벌 나라인 듯한 타루마 국의 왕이 갑자기 난입해 악만 올리고 가더군, 나 원참 어이가 없어서... 격투장에서 성과를 올린 나는 왕의 허락을 받고 새로운 던전으로 모험을 시작했지.

C.P

## 투기장



여기가 투기장

모험에 있어서 던전과 더불어 중요한 진행 포인트인 투기장. 이 투기장은 G-F-E-D-C-B-A-S의 클래스로 나뉘어지며, 이 투기장에서 승리해서 각 클래스를 클리어해야만 새로운 던전으로 갈 수 있는 자격이 생긴다. 또한 참가비? 가 드는데 처음은 별 것 아니지만 A나 S 클래스는 상당한 비용이 드므로 저금을 잘 해 놓아야 된다. 투기장에서는 3회연속으로 전투를 하게 되며, 중간에 아이템은 쓸 수 없다(따라서 반드시 회복 계열의 몬스터를 넣어두어야 된다). 적들은 점점 강해지고 3번째 몬스터를 물리치면 클리어할 수 있다. 그리고 등급이 올라갈수록 적들은 점점 강해진다는 점도 알아두자. 그리고 투기장 내에서는 많은 정보를 얻을 수 있다. 특별한 것은 우선 투기장 좌측의 의자에 앉으면 동료 몬스터들과 대화를 나눌 수 있다는 것과, 투기장 내부의 교실에서 몬스터들에 대한 정보를 얻을 수 있다. 그리고 가위 바위 보 형식의 미니 게임도 즐길 수 있다. 이 미니 게임에서 5번 연속으로 이기면 여왕을 만날 수 있다는데... 여왕을 만나면 여왕이 원하는 몬스터를 가져다 보여 주자 그러면 좋은 일이 있을 것이다.

## 촌인의문

스루ぼう	도프	ホイミン
H 40 M 8	H 14 M 28	H 25 M 16



▶たたかう どうぐ  
さくせん にげる

아이 도둑놈아!



우임 왈보녀석이!

두 번째 던전으로 향한 우리 (아래쪽의 입구를 먼저 향했음).

확실히 저번 던전보다는 넓어진 느낌이야. 그리고 처음으로 몬스터의 먹이 아이템이 나왔는데 이것을 적에게 먹이면 동료가 될 확률이 꽤 높아질 것 같아. 또한 처음으로 돈!이란 것을 주을 수 있었어 하하. 그러나 적들이 좀 강해졌어. 가끔 드래곤도 나오지 않나, 특히 유령녀석들의 상태이상 공격은 정말로 짜증났어. 게다가 다른 나라의 몬스터 마스터가 나타나더니만 다짜고 짜 시비를 거는 거야. 나는 열심히 대항했지만 아직은 역부족이었어 (만약에 이기면 많은 경험치를 얻을 수 있다. 승려 계열의 적은 회복을 시켜 주고 마법사 계열의 적은 던전의 최하층으로 보내 준다. 전사 계열의 적은 아이템을 준다). 나는 살아남는 대신에 아이템들과 돈을 뺏기고 말았지. 내 돈 돌리도 이 싸움 X6 놔, 우영. 그리고 던전 중간에 상점이 있었는데 꽤 신기하더군. 어떻게 이런 상점이 던전안에 있지. 여하튼 우여곡절 끝에 나는 최하층으로 내려갈 수 있었어. 최하층에는 왈보녀석과 고렘이 실랑이를 벌이고 있었어. 왈보는 떠나가고 고렘은 우리를 시험한다며 전투를 걸어왔지.

## 도서관



도서관

<p>ゴレム</p> <p>どろにんぎょう どろにんぎょう</p>	
おぼえるとき	いしをざりだして
あからをためる	くみあげた
きあいをためる	にんぎょうが
たいぼうぎょ	うごきだした。

몬스터 도감

고렘을 이기자 왕은 매우 기뻐하며 나에게 도서관을 이용할 수 있는 길을 열어 주었다. 도서관에 가 보니 많은 책들이 놓여 있었다. 나는 책을 싫어하지만 그림이 있는 몬스터 도감은 읽을 만했다. 이 도감은 현재까지 내가 얻은 몬스터의 그림과 특기, 배합법이 비교적 상세히 적혀 있어 상당히 유용했다(특히 배합법은 눈여겨 볼 필요가 있다. 자주 애용하자).

## BOSS



### 고렘

속도는 느리지만 공, 방 모두 우수하다. 특히 대미지를 1로 처리해버리는 방어막, 30 이상의 대미지를 줄 수도 있는 힘 모으기는 정말로 주의해야 된다. HP회복이 포인트이다. 이기면 고렘을 동료로 얻을 수 있다.

◎ 멧집이 강하다





### 지림의 문

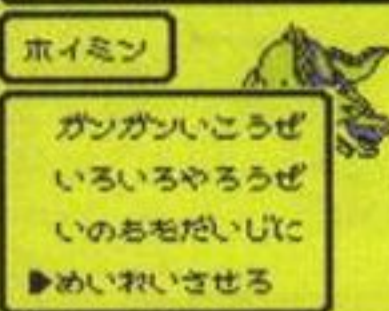


HP 29 MP 25 HP 77 MP 18 HP 30 MP 32  
우익 왕비가??

세 번째 던전 저번 던전과 그다지 크게 다른 점은 없었다. 최하층으로 내려가 보니 왕비로 보이는 여성? 이 드래곤에게 잡혀서 구원을 요청하고 있었다. 사나이 테리가 그냥 지나갈 수 없지. 용기를 내고 드래곤에게 도전했다.

### BOSS

ホイミン	ゴレムス	ドフ
H 29	H 77	H 30
M 25	M 18	M 32



드래곤이다

드래곤과의 일전. 공, 방이 강하므로 주의. 특히 전체공격에는 절대적으로 신경을 써 두어야만 한다. 회복을 잘 해두는 것이 포인트. 역시 이기면 드래곤을 동료로 얻을 수 있다.

### 메달왕의 방



HP 29 MP 25 HP 77 MP 18 HP 31 MP 32  
드래곤퀘스트의 단골손님

드래곤을 클리어하자 왕은 매우 기뻐하며, 내게 이 나라의 모든 지역을 돌아다닐 수 있도록 해 주었다. 후훗 역시 난 잘났어, 그런데 왕은 항상 자기 할 말만 해 놓고는 바쁘다면서 성안의 방으로 들어가 버린다. 과연 그 방 안에는 무엇이 있을까? 우선 난 메달왕의 방으로 가 보았어. 그는 메달 매니아인 것 같아. 그는 메달을 일정 수 이상 모을 때마다 상품을 준다고 했어. 호우 상품이라...

메달왕에게서 얻을 수 있는 상품은 다음과 같다.

- 13개--선더 버드
- 18개--바음
- 25개--델타 사우르스
- 30개--하구레 메탈II

### C.P

드퀘몬시리즈마다 있는 단골 손님 메달 모으기. 전 세계 (아니 이 나라) 에 있는 메달 (ちいさなメダル)은 물론 던전에 있는 메달까지 모아야 한다. 문제는 본래 드퀘몬시리즈는 대부분의 메달이 고정된 장소에 있기 때문에 찾기가 수월했지만 이 드퀘몬에서는 마을에는 물론, 랜덤으로 바뀌는 던전에도 메달이 있으므로 찾기가 대단히 어렵다. 여하튼 꾸준히 모아서 메달왕에게 갖다 주도록 하자.

### F클래스 투기장

역시 새로운 적들과 싸워야 했어. 이번 클래스의 적들 역시 그다지 강하지 않아서 전투에 부담이 없었지. 그리고 나는 초반에 (とくきをつかうな - 특기를 쓰지마) 로 해 두어서 마지막 일전 역시 수월히 할 수 있었어.

### 추억의 문



HP 33 MP 33 HP 56 MP 18 HP 31 MP 32  
새로운 아이템도 등장

새로운 던전 적들이 예사롭지는 않아. 하지만 든든한 우리 파티 덕에 무난히 최하층으로 내려갔어. 최하층에는 킬러 팬저라는 살갱이(?)가 나를 기다리더군. 후훗, 가볍게 상대해 주지.

### BOSS

속도가 빠르고 공격력이 강하다. 게다가 특기도 쓰므로 더욱 주의하자. 회복에만 신경을 잘 쓴다면 이길 수 있을 것이다. 역시 이기면 동료로...



킬러 팬저

### BOSS

인명수



식물형 보스이다. 역시 식물계 몬스터답게 상태이상 공격과 MP를 빼앗아 오는 공격을 해 온다. 그러나 회복에만 충실한다면 문제없다. 역시 이기면 동료가 되어준다.

### 황당함의문

또 새로운 던전, 이번에는 적들이 상당히 강했어, 드래곤 계열의 적이 많이 나와 나는 실수로 호이밍을 전사시키고 말았어. 따라서 회복이 어려워져 상당히 고심했어. 중간에는 보물상자들이 있는데 여기서 아이템을 많이 얻을 수 있었어. 후훗. 최하층에는 보스를 만나기 위한 간단한 퍼즐이 있더군. 뭐 바보가 아닌 이상 풀 수 있는 것이지만 말야.



HP 75 MP 18 HP 55 MP 25 HP 28 MP 28  
퍼즐이다



C.P

### 상점



\*「ここは どうくやです。どんな ごようですか?」

**여기가 상점**  
아이템을 사고 파는 곳. 전투로 돈을 벌 수 없는 이 게임에서 돈 관리는 매우 중요하다. 아이템을 모아 상점에서 팔아서 돈을 버는 것도 중요하다. 그리고 게임이 진행되면서 상점은 더욱더 좋은 아이템을 파므로 잘 알아두자.

C.P

### 보관소



\*「ここは あずかりじよです。どんな ごようですか?」

남아도는 아이템이나 돈을 보관하는 곳. 의외로 중요한 장소인데 이유는 이 게임은 20개의 아이템밖에 지닐 수 없기 때문이다. 돈 또한 던전 내에서는 쓸 일이 없으므로 괜히 돈을 많이 가지고 다니다가 던전에서 뺏기는 일 없이 안전하게 보관소에 보관해 두자. 물론 이자는 안 받는다.

여기가 보관소

C.P

### 배합소



**여기가 배합소**  
드퀘몬의 가장 중요한 장소 중의 하나인 배합소. 여기서 두 가지 몬스터를 배합해서 보다 더 강한 몬스터를 양성해 낼 수 있다. 상세한 것은 뒤의 몬스터 육성편에서 자세히 다루었으니 참조하도록 하자.

C.P

### 몬스터 감별소



HP 25 HP 77 HP 31  
**여기가 몬스터 감정소**

배합소에서 얻은 몬스터의 알을 감정하는 곳이다. 우선 (かんてんする- 감정하는 메뉴) 를 선택하면 몬스터의 성별을 알 수 있다(돈 20 필요). 그런 후 몬스터의 성이 맘에 안들면 (しゅくふく-축복 몬스터의 성을 바꾼다. 강한 몬스터일수록 성전환(?)에 돈이 많이 든다). 이 게임에서는 상당히 암컷이 부족하기 때문에 나중에 배합을 위해서라도 암컷을 많이 만들어 두도록 하자. 이상한 것이 후반이 되면 수컷이 부족해진다. 나만 그런가?!

### 드클래스 투기장

옹야 이번 투기장에는 꽤 강한 몬스터들이 있었어 (아마도 배합으로 만든 몬스터가 아니면 상당히 고전할 것이다. 여기서 노가다를 해 두어야 할 것이다). 첫 번째 시험에서는 이상한 상태 이상 잡기를 써먹는 녀석이 있지 않았나. 두 번째는 드래곤 난무였지. 하마터면 통답구이가 될 뻔했어. 마지막은 좀 쉽더군. 전체공격만 주의하면서 하나씩 상대하니 좀 수월했어. 휴~ 힘든 일전이었어. 자 이제 새로운 던전을 향해 출발!

### 편안함의 문

이 던전은 주로 악마계 몬스터와 푸치 슬라임이 많았어. 따라서 상태이상 공격 때문에 고전 좀 했지. 하지만 돈의 위력! 아이템으로 이것을 해소했지. 하하. 특별한 사항은 없고 던전을 탐험하면서 아이템을 많이 얻어서 좋았어. 그리고 능력치 상승 아이템도 있던데 좋더군. 최하층으로 내려가니 카지노?! 가 있었어. 와우! 운이 매우 좋아서 모두 돈을 팔 수 있었어(카지노 기계 앞에서 조사하면 됨, 단 몬스터가 있는 기계는 뒤에서 조사하자). 그런데 옆에 있던 슬라임 팡이란 몬스터가 돈 좀 뺏다고 매우 시비를 걸더군. 짜속 감히 나의 돈을 노리냐!!



새로운 문

### BOSS



**슬라임 팡**  
슬라임 계열의 보스. 그러나 공. 방이 강하다. 특히 힘 모으기는 절대적으로 주의해야 한다. 그러나 HP회복만 잘 이루어진다면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 역시 이기면 동료가 되어준다.

우잉 카지노!!

### 용기의 문



이 지역은 지도를 볼 수 없다  
안 보이는 길?

이 지역은 식물 계열의 몬스터가 많았어. 다행히 공격력이 낮은 탓에 진행은 전과 같이 그다지 어렵지는 않았어. 그런데 중간에 벽들로 된 미로가 있었는데 여기서는 지도를 볼 수 없었어. 젠장할, 여하튼 우여곡절 끝에 길을 찾아 최하층으로 내려 가는데 성공 후후. 그런데 최하층에는 두건을 쓴 미지의 사람이 무언가를 찾는 듯 서성이는 모습이 보였다. 그의 정체는 무엇일까? 그리고 왜 몬스터가 용기를 시험한다며 안 보이는 길을 건너 오라고 한다. 훗 사나이의 악과 깡을 보여주지! (전면에 길이 안 보이지만 길은 나 있다. 떨어져도 처음 시작부분부터 다시 시작하기 때문에 그다지 어려운 점은 없을 듯 직접 풀어 보자).

### BOSS



**전체공격이 강한 보스**

보스 빅 아이. 다른 건 동째치고 전체 공격의 위력이 대단하다. 회복을 잘 하지 못하면 클리어가 불가능할지도 모른다. 아물의 물을 많이 지니고 있으면 유리해진다. 여하튼 빠른 회복이 포인트다. 이 보스는 이겨도 동료가 되지 않는다.



## D클래스 투기장

D 클래스 투기장, 첫 번째 적들은 상태이상 (특히 독) 공격을 하는 녀석들이 많아 짜증났어, 두 번째는 이상한 두더지놈이 나타나는데 왜 이리 공격을 잘 피하는지 원, 두더지 망치로 찌부시켜버릴라... 마지막 적들은 공격력이 상당했어, 하지만 회복 몬스터 덕에 무난히 이길 수 있었지. 클래스 우승을 하니 또 왕이 부르더군.

グリ	ゲレゲレ	ホイモン
H 118	H 39	H 38
M 20	M 12	M 42



▶たたかう    どうく  
さくせん    にげろ

공격력 만방의 적들이다

## 미지의 문



\*「おれ!」って、いふのかあ!」  
「おれ!」か...

여기서 드래곤을 맞겨  
두자

어가 보았어. 이곳 던전은 적들은 간단했어. 최하층으로 내려가 보니 말이 없는 기사가 한 명 있더군.

왕은 던전의 상태가 이상하다며 내가 그 원인을 조사해 주었으면 좋겠다고 말했어. 그 전에 나는 상점 아래쪽에 있는 곳으로 가 보았어. 거기 사람들은 화로를 불일 불이 필요하다며 나에게 부탁을 하는데 나는 드래곤을 잠시 만져 두었어 (화염계 기술을 쓰는 몬스터면 된다). 그런데 불을 붙이니 웬걸

새로운 던전의 입구가 생긴 거

야. 호기심 천국의 나는 한번 들

어가 보았어. 이곳 던전은 적들은 간단했어. 최하층으로 내려가 보니 말이 없는 기사가 한 명 있더군.



악마기사??

HP 118    HP 39    HP 38

## BOSS



악마기사

공격력이 강하지만 역시 회복만 주의하면 그다지 어렵지 않다. 클리어 하면 악마기사를 동료로 얻을 수 있다(베기계열의 기술이 강하다).

베기 공격만 주의하면 문제없다

## 분노의 문



이 사람은?

이 사람은? 최하층으로 내려가 보니 또 그 미지의 인물이 나타났어. 그런데 이녀석이 드래곤의 알을 모두 깨버린 거야. 덕분에 나만 드래곤의 분노를... 사람 살려.

이번 던전은 독 도마뱀이 정말로 짜증났어. 한 번 독에 걸리면 이동중에도 대미지를 받는 데다가 아직 아군에는 독을 치료할 수 있는 몬스터가 없어서 짜증은 더욱 났지. 그 외는 속도가 빠른 몬스터들이 많

았지만 독 도마뱀에 비

하면 꺾이지 후후. 최하

층으로 내려가 보니 또 그 미지의 인물이 나타

났어. 그런데 이녀석이 드래곤의 알을 모두 깨



일이 많다

## BOSS



강이다!

배틀 엑스와의 일전 이녀석은 정말 강하다. 우선 전체 방어력 상승 마법을 걸어주고 매턴 회복에 전념하도록 하자. 전체공격도 막강하고 멧집도 좋으므로 시간이 꽤 걸릴 것이다. 이기면 동료가 되어 주는데 아마도 강한 전력이 되어 줄 것이다(이 전에 드래곤의 알과 전투를 벌일 수 있는데 강하지만 경험치를 많이 주므로 잘 싸먹도록 하자).

## 힘의 문



오우 비주얼?!

\*「おれ... このくには せいぎに  
みちておるのう...」



HP 118    HP 39    HP 38  
MP 20    MP 12    MP 42

카레키 왕

던전이 이상해진 원인은 바로 드래곤의 알 때문이었어. 왕에게 보고 하니 또 기뻐하더군. 그런데 이번에 카

레키 왕국의 왕이 나타나 저번 타루마국과 마찬가지로 악판 잔뜩 올리고 가는 거야, 글세. 여하튼 재정비를 하고 난 후 나는 새로운 던전으로 들어갔어. 이 곳은 지형적으로 좀 특이한 곳이 많았어. 지도가 안 나오는 곳도 있었고, 지나가

면 피해를 입는 곳도 있었지. 하지만 몬스

터들이 그다지 강하지 않아 수월했어. 최하

층으로 내려가니

석상이 있더군. 보

물상자를 손대려

가 보니 우잉 석

상이 공격을 하네  
지나가면 대미지를  
입는 곳!

## BOSS



HP 128    HP 54    HP 137  
MP 21    MP 76    MP 86

석상이나

이 녀석은 자신의 HP를 회복하니 주의하자. 방어력 상승 마법을 걸어 두면 수비면에서는 유리한 고지를 점령할 수 있을 것이다.



## C클래스 투기장

우아 드디어 C랭크까지 올라갔어. S등급에 오르면 별내림 대화에 참가할 수 있데. 빨리 등급을 클리어해서 누나의 소식을 알아야 할 텐데... 첫 번째 상대는 보조마법을 쓰는 상대였지만 HP가 낮아서 쉬웠어. 두 번째 상대는 회복을 하는 호이미 슬라임이 2마리나 나와서 좀 곤란했지만 각개격파 전법으로 무난했지. 마지막 상대는 슬라임 난무였어, 여러 가지 특수잡기 들이 많았지만 결정타가 빈곤한 탓에 나의 승리 후후, 특히 배틀엑스의 전체화염공격이 많은 도움이 됐어.

グリ	エクス	ホイミン
H162 M 21	H139 M 71	H 42 M 64



▶たたかう    どうく  
   さくせん    にげる

슬라임 동산??

## 지혜의 문

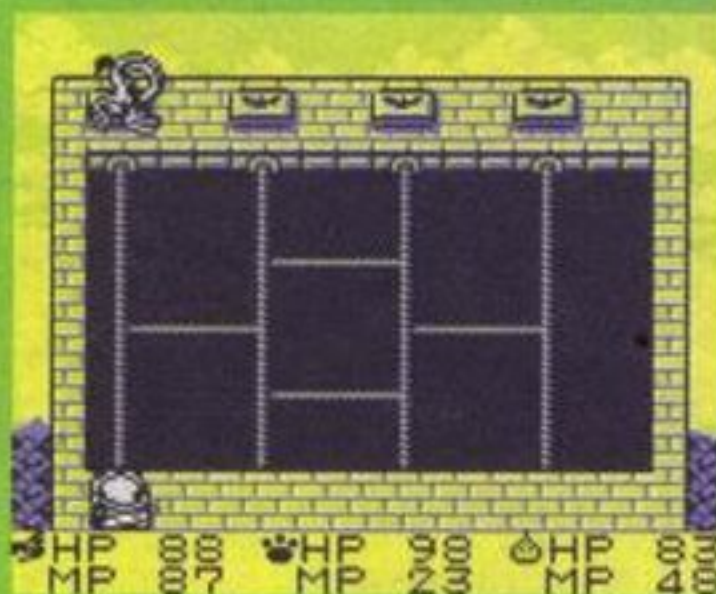


HP152 MP 21    HP122 MP 81    HP 44 MP 81  
여기에 닿으면 HP가 격감한다 주의!



안 방향으로 밖에 진행못함

몬스터들이 보조+전체공격의 조화로 되어 어렵지는 않지만 상당히 짜증이 많이 났어. 게다가 회복계 몬스터가 나의 실수로 사망... 다행히 중간에 교회가 있어서 천만다행이었어. 유리판? 같이 된 곳을 지나가니 피해가 크더군, 독초와는 비교가 안돼. 최하층으로 내려가 보니 스카이 드래곤! 이 있었어. 그런데 보스한테 가는 것이...



HP 88 MP 87    HP 98 MP 23    HP 80 MP 40  
사다리 게임??

## BOSS

이렇게 가면 된다



보스한테 가는 것이 문제가 된다. 그냥 사다리 퍼즐이 아니라 보스가 비키지 않는 지점으로 이동하게 해둔 후 가야 되는 것이다. 여하튼 많은 시행착오를 겪게 될 것이다. 필자같은 경우는 2번째 칸에 점착을 시도해 성공했다. 보스는 드래곤 계열답게 강력한 전체공격을 해댄다. 회복 계열 몬스터는 필수이고, 전에 동료로 얻은 배틀 엑스는 드래곤 계열이라 스카이 드래곤의 공격을 잘 막아내므로 유용하게 써먹자.

## 목장의 단전

나는 재정비를 하기 위해 마을을 돌아다녔지. 투기장의 술집에서는 다른 몬스터 마스터를 만날 수 있었는데, 이 사람을 통해 나는 몬스터 배합을 할 수 있었어. 후후. 그런데 목장에 가 보니 예전에는 갈 수 없었던 단전의 입구가 이제는 갈 수 있게 되어 있더군, 역시 호기심 천국의 내가 그냥 지나칠 수 있나, 자 돈벌러 가자?! 단전의 적들은 약해서 별 무리가 없었어. 내려가 보니 우잉, 마을 안의 문지기가 막고 있는 곳으로 가더군, 이곳의 아가씨에게 뭔가 문제가 있는 듯 싶은데...



HP143 MP 92    HP148 MP 23    HP 75 MP 24  
우잉 이곳은?

## 기쁨의 문

이번 단전은 적들은 약했지만 지나가면 대미지를 입는 곳이 많아 꽤 곤란했어. 적들은 보조공격 계열들이 많더군. 최하층으로 내려가 보니 아니 웬 댄스장?? 그런데 거기서 시비를 거는 웬 핑키 버드? 감히 나한테 덤비다니 통답으로 만들어주지 후후.



댄스장?    HP152 MP 92    HP175 MP 23    HP105 MP 61

## BOSS

혼란에 각별히 주의해야 된다. 아이템 중에 천사의 종을 반드시 가지고 와야 한다. 자칫하면 아군에 의해 전멸의 사태가 벌어진다. 혼란의 회복에만 힘쓴다면 나머진 그다지 어렵진 않다. 역시 이기면 동료로 만들 수 있다.



통답으로 만들어 주자

## BOSS



마네마네

소녀의 질문에 계속 아니오(いえ)를 선택하다가 몬스터 마스터(マスタ)라는 말이 나올 때 예(はい)를 선택하면 보스와 겨룰 수 있다. 이 몬스터는 흉내내기과 반격에 아주 능하다. 방어력 상승 마법이 주효할 것이다. 이기면 마네마네를 동료로 얻을 수 있다.



## B클래스 투기장

드디어 B클래스! 참가비도 1000 골드나 드는 큰 시합이지. 첫 번째 적은 별 것 아니었지만 공격력은 상당했어. 두 번째 적은 회복을 사용하는 적이었지만 오히려 첫 번째 적들보다 약한 느낌이 들었어. 마지막 적은 좌우의 적이 방어력 상승마법을 쓰고 가운데의 드래곤이 강한 공격을 해 오더군, 그러나 우리의 전체공격 마법으로 승리!!

エクス	スライ	グリ
H125 M 60	H 58 M 43	H129 M 21



たたかう どうぐ  
さくせん にげろ

강한 적들이다

## 행복의 문

이 던전은 17층! 상당히 인내심을 요구하는 던전이었어. 게다가 운이 없었는지 중간에 상점이나 교회 등의 세이브를 할 수 있는 장소도 안 나와서! 정말 질려버렸어, 다행인 것은 몬스터들은 악마계와 식물계였는데 식물계 몬스터는 그다지 강하지 않아서 전투는 좀 편했어, 그리고 중간에 콜로세움? 같은 건물이 있었는데 3번 연속 몬스터를 이기면 나갈 수 있었어, 몬스터는 약한 것들이라 별 문제는 없었어, 최하층으로 내려가 보니 헉 마왕 자라미스가!! (콜로세움을 클리어하면 계속 할 것인지를 묻는다. 이 콜로세움은 아주 좋은 것이 경험치를 버는 데도 좋고 연속으로 이기면 좋은 아이템도 주니 일석이조다).

\*「さっそく たいかいせんの  
はじまりだ!!」



클릿세움

## BOSS

마왕 자라미스 지금까지의 보스들과는 차원이 다르다. 연속공격으로 전체공격+공격의 콤보는 HP가 낮은 몬스터라면 즉사의 위험이 있다. 비상으로 자오랄이라더지 세계수의 일을 가지고 있어야 할 것이다. 회복에 유의하고 공격력이 강한 몬스터로 공격을 하자. 필자도 겨우 클리어했다.

헉 자라미스다

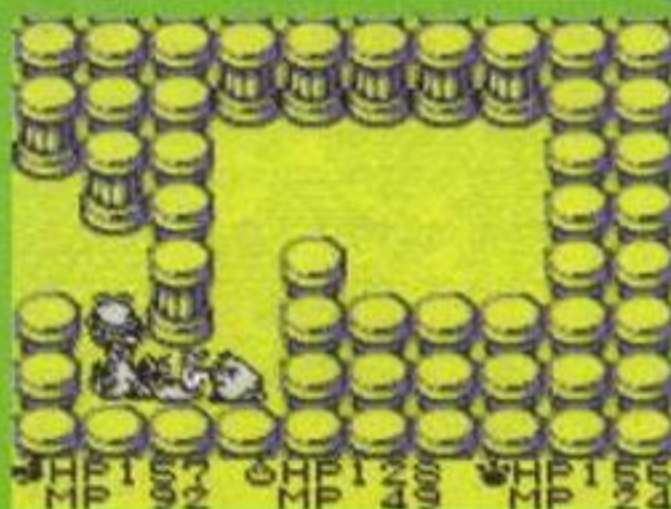


보스를 이기면  
우리를 인도?  
해 주는 와피보

## 유혹의 문

이번 던전은 19층! 점점 깊어져 가는군. 게다가 몬스터들이 강해졌고 독 공격을 하는 킹코브라는 정말로 짜증났어, 대신 아이템들도 좋은 것 뿐이고 돈도 많이 벌 수 있었어. 지형도 전에는 볼 수 없었던 새로운 지형들이 많았어, 하지만 B클래스의 마지막 던전! 클리어 해야 되겠지. 최하층으로 내려가 보니 몬스터가 마을? 을 폐허로 만들고 있더군 이 녀석 용서할 수 없다.

새로운 건물이다



## BOSS



악당 3인조



근육맨?+마왕의 사자+데빌 아머 의 3인조 악당콤비, HP는 낮은 편이지만 공격력이 극단적으로 강하다. 특히 전체마법+연속공격의 콤비는 플레이어를 멍하게 만든다. HP가 200 이하면 클리어는 꿈 깨도록, 여기서 좌절을 겪을 지도 모르나 실패해도 재도전의 기회는 얼마든지 주어지니 몬스터를 잘 육성시켜 도전하자, 어차피 이 몬스터들을 클리어하지 못하면 A클래스 투기장은 더더욱 클리어가 불가능해진다.

## A클래스 투기장

자 이제 A클래스 투기장, 나는 각오를 하면서 참가했어, 돈도 5000이나 내고 말이야, 첫 번째 나오는 적은 공격력이 강했지만 그다지 큰 무리는 없었어, 두 번째 나오는 적은 헉! 내가 전에 애용했던 그리즈리 몬스터, 적으로 나오니까 더 환상적인 공격력을 보여주더군, 자오리크(죽은 자를 100 퍼센트 확률로 살림 자오랄의 파워업 특기) 의 특기가 없었으면 질 뻔했어, 자 마지막 몬스터들, 생긴 것도 골때리게 생긴 것들이라 방심했는데 허후 보조기술 등에ハマ터면 당할 뻔 했어, 하지만 강력한 전체공격으로 나의 승리!

ひくひび	ダークク	スラセト
H151 M101	H 0 M119	H 0 M 55



たたかう どうぐ  
さくせん にげろ



흠 좀 골때리는 몬스터들이다



## 미혹의문

이번 던전은 22층 점점 깊어져 가 더군, 몬스터들도 각 계열별로 다양했어, 게다가 스톤 슬라임은 아주 강했지, 공, 방이 높아서 까다로웠다고, 던전도 깊어서 피곤하고 최하층으로 내려가 보니 이상한 미로? 같은 것이 있고 미믹과 와다보우 그리고 괴상한 몬스터가 있는데 미믹이 있는 곳을 제외하고는 도무지 들어갈 수가 없었어, 그래서 나는 할 수 없어 던전을 그냥 나오고 말았어(필자가 아무리 머리를 써도 알 수 없었다, 인터넷상에도 아직 클리어 한 사람이 없다던데 혹시 발견하신 분은 파워로 연락을 후후...).



HP167 MP175 HP 87 MP 42 HP144 MP 70

우잉 이 미믹은?

## 심판의문

이번 던전은 회복 계열 몬스터가 강했어. 게다가 이 높은 전체공격마법까지 써서 아주 피곤했지, 게다가 푸치 슬라임의 보스? 인 푸치킹은 아주 강했어, 최하층으로 내려가 보니 마왕 아쿠바가 있네, 게다가 이 높은 내 동료 몬스터들을 길로틴으로 시험하려 하는군 용서할 수 없다! (이 던전에서 푸치킹은 반드시 2-3마리 정도 얻어 두자, 배합에 많은 도움이 될 것이다)



아쿠바 등장

## BOSS

마왕 아쿠바, 이오나즌을 쓰는데 마법 방어력이 낮으면 엄청난 타격을 받는다. 회복은 매턴마다 해야 되고 매직바리어가 있으면 잘 활용해 보자, 회복만 잘 이루어진다면 이길 수 있을 것이다.



わたぼう「テリーの まものは テリーのこころを しんじてるよ!

아쿠를 물리쳤다

## S클래스 투기장

자 별내림 대회의 마지막 자격인 S클래스 투기장, 첫 번째 적은 아주 황당한 것이 능력은 별게 아닌게 죽음의 춤?! 이라는 요상한 춤으로 동료들을 즉사시키더군, 자오리크가 있어서 다행이었어, 두 번째는 평범한 몬스터들인데 레벨이 장난이 아니더군, 허후 방심하다 큰일 날 뻔했어, 마지막 상대는 매달왕! 역시 이름에 걸맞게 메탈 시리즈만 담벼들더군 특히 하구레 메탈은 아주 강했어, 겨우 이길 수 있었지만 무척 힘든 상대였어. 그런데 우승하고 나니 다시 왕이 날 부르더군 (마지막 상대인 메탈 시리즈는 의외로 쉽게 이길 수 있는 것이 시작하자마자 다른 것은 무시하고 회복에만 힘써 보자. 그러면... 모두 죽이기의 위력 이!)

ガンコ キンスラ グレック  
HP169 HP138 HP268



ただかう どうく  
さくせん にげろ

메탈 시리즈다.



デュラン「つれて来る まものも なかほかのもの!

듀란의 등장!



HP121 HP267 HP292

음 마지막 던전이라

## 거울의문

왕은 나에게 별내림의 대회가 얼마 남지 않았음을 상기시키고 마지막 남은 던전을 클리어하라고 하더군, 뭐 별거 있나 클리어하면 되지, 그런데 문지기의 말을 들어 보면 이 던전을 들어가서 돌아온 사람은 아무도 없다고 하더군, 짜속 겁 주긴, 그런데 그 말은 거짓이 아니었어, 28층이나 되는 던전에다가 몬스터들도 자주 등장하고 공+수가 잘 갖추어진 강력한 것들 뿐이었어. 특히 20층이 이후에 나오는 적들은 좀 심하더군, 그래도 곳곳히 버텼지, 최하층으로 내려가니 앵 듀란이!!

## BOSS



미래의 테리



듀란과의 일전!

듀란과는 내려가자마자 전투를 하게 되므로 최하층의 구멍 앞에서는 반드시 HP, MP를 꼭 채우고 오자, 듀란과의 배틀은 3연속으로 이루어지며 처음에는 듀란은 마왕의 사자를 2명을 시켜 공격을 하는데 여기까지 온 실력이라면 이길 수 있을 것이다. 두 번째는 미래의 테리(DQ6에서 듀란에게 조종당함, 즉 듀란에게 혼을 판 것임)와 싸우게 되는데 강력한 전체공격을 남발한다. 그러나 회복과 방어력 상승기술이 있으면 쉽게 이길 수 있다. 마지막 상대는 듀란 자신! 엄청나게 강하다. 장기전이 될 것을 각오하고 싸우자, 3대 보조기술(스컬트, 매직 바리어, 바이킬트)가 있으면 수월해진다, 아이템 활용과 회복을 잘 하면 이길 수 있을 것이다. 힘내자!



## 별내림의 대회

듀란을 이기자, 듀란은 도망쳐 버렸어, 그런데 망토의 사나이가 나에게 여러 가지 의미심장한 말을 하더군, 나의 미래에 관한 것이며, 함께 너무 집착하지 말고 누나인 미래유를 소중히 여기라는 등.. 나도 기분이 좀 이상하게 심상치 않은 기분이 들었어, 여하튼 그 의문의 남자는 왠지 알보가 어딘가로 데려가 버리더군, 던전을 클리어하자 왕은 매우 기뻐하며 별내림의 대회에 나를 출전시킨다고 했어, 그날 밤, 나는 많은 생각에 잠을 이루지 못했어, 미래의 나의 모습, 그리고 없어진 누나의 소식... 드디어 별내림의 대회 나는 누나를 구하기 위해 마음을 굳게 먹고 출전했어, 타우후쿠 국의 상대는 공격력은 높지만 듀란을 이긴 나를 이길 순 없었어, 두 번째 상대는 카레키 국, 유니콘이 죽은 몬스터를 되살려 내는 것에 질려버렸지만 그래도 나의 승리, 자 최종 상대는 라이벌 나라인 타루마 국! 그런데 상대는 다름아닌 누나 미래유였어, 누나는 나와 같은방법으로 이 나라에 끌려왔다고 했어, 대회에서 우승하면 나갈 수 있다고 하면서 말이야, 이런 누나를 이런 곳에서 만나다니 나는 기분이 매우 좋아졌어, 좋아 누나 내가 얼마나 성장했는지 누나 앞에서 직접 보여 줄게!! (마지막 배틀은 메탈킹+콜고아+무지개 공작의 3인조인데 공격력은 그렇다 치고라도 속도가 엄청나서 내가 뭘 해보기도 전에 무너지는 경우가 많다, 속도와 방어를 중심으로 몬스터를 육성시켜 대결하도록 하자!).

타이우쿠 국의 상대

카레키 국의 상대

영 미래유가!

마지막 배틀인가?!

## 클리어 후에는

게임을 클리어한 후에는 세이브 데이터를 이어서 던전들을 다시 돌아다닐 수 있는데 전에 못 갔던 던전들을 갈 수가 있다. 당연한 예이지만 몬스터들도 더 강하다, 그리고 투기장에서는 몬스터 할아버지와 대결 할 수 있는데 엄청나게 강하다, 이기려면 상당한 시간이 필요할 듯... 그리고 깜빡 잊고 언급을 안했는데 클리어 후에 매달왕이 있는 곳에 가보자(매달을 30개 이상 모은 후). 그리고 전격계 특기를 가진 몬스터를 데리고 우물밀의 몬스터에게 가 보자. 또한 몬스터를 100마리 이상 모은 후 격투장에 가 보자(새로운 던전에 갈 수 있을 것이다).



## 몬스터 육성편

### ● 몬스터를 동료로 만들자

기본적으로 몬스터는 전투 후 얻을 수 있다. 대부분 세가지 경우를 통해 얻을 수 있는데 ...

1. 플레이어의 레벨이 높은 경우 자동으로 동료로 들어오는 경우 (플레이어들의 몬스터의 레벨과 적 몬스터의 레벨의 차가 클 때만)
2. 특정 보스를 물리쳤을 때 (보스를 물리치면 자동으로 동료가 된다. 강력한 몬스터가 많으므로 꼭 얻어두자)
3. 고기를 주어 꼬실 때 (가장 필수적인 방법으로 평상시의 몬스터는 이 방법으로 얻을 수 있다)

### ● 몬스터 동료화의 테크닉

자신이 원하는 몬스터를 동료로 하기 위해서는 다음의 4가지 법칙을 준수하는 것이 좋다.

1. 자신의 손으로 몬스터를 공격하지 말자 (즉 공격용 아이템을 써서는 안된다는 예기다 아이템은 테리가 직접 사용하는 것이므로 공격용 아이템을 사용하면 테리가 직접 몬스터를 공격하는 것이 되므로 몬스터의 호감도가 떨어져 버리게 된다)

2. 몬스터는 하나만 남기자(여러 마리가 동시에 들어오는 것은 거의 불가능하다. 자신이 원하는 몬스터를 최후의 한마리로 남겨 놓자)

3. 고기를 주자(필수 불가결한 요소이다. 즉 자신이 원하는 몬스터를 남기고 고기를 주자. 고기를 쓰는 방법은 두가지가 있는데 하나는 질은 낮지만 양을 늘려서 여러 번 고기를 주는 것이고 다른 하나는 질 높은 고기를 주는 것이다. 물론 질이 높은 고기일수록 구하기가 힘들고 가격도 비싸다 고기의 등급은 다음과 같다(아래로 갈수록 높은 등급이다). 물론 보스에게는 고기가 안통한다

- まものえき (마물의 먹이)
- .....
- くんせいにく (훈제고기)
- .....
- ほわつきにく (명절고기)
- .....
- しもふりにく (차돌베끼고기)



4. 적들의 몬스터를 빼앗자(진행편에도 소개했지만 던전 중에 다른 나라의 몬스터 마스터와 전투를 할 수 있는데 이들이 이끄는 몬스터도 고기를 통해 빼앗을 수 있다. 자신의 진행시점에서 얻을 수 있는 몬스터보다 더 좋은 것들을 얻을 수 있으므로 참조해 두자. 대신 고기는 명절고기 이상을 써야 될 것이다)

## ● 몬스터 성장의 키 포인트

1. 몬스터는 경험치를 얻어서 성장한다(몬스터는 전투를 통해 적을 쓰러뜨려야만이 성장한다. 그러나 전투에 직접 참가하지 않고 목장에 있는 몬스터라도 일정량의 경험치는 받을 수 있으므로 너무 걱정하지는 말자)

2. 몬스터에 따라 성장속도가 다르다(몬스터는 각 계열이 있다. 각 계열마다 성장속도가 틀리고 그리고 각 몬스터마다 능력치의 성장이 다르다. 예를 들면 짐승계 몬스터는 HP와 공격력이 잘 오르고 새 계열의 몬스터는 속도가 잘 오른다. 그리고 같은 계열의 경험치를 받아도 새 계열의 몬스터는 레벨 업이 빠른 반면에 드래곤 계열의 몬스터는 레벨 업이 느리다(그만큼 강하기도 하지만)

3. 몬스터의 성장에는 한계가 있다(몬스터 이름 옆에★이 붙으면 이 몬스터는 성장이 더 이상 불가능한 상태가 되었다는 표시이다. 빨리 배합시켜 버리자)

4. 몬스터의 특기를 살리자

각 몬스터에게는 나름대로의 특기를 가지고 있다. 특기는 크게 4가지로 나뉘어서 생각 할 수 있고, 그리고 레벨업함에 따라 새로운 특기가 생기거나 기존의 특기가 파워 업 되는 경우도 있다(예를 들면 화염계열 마법인 메라-메라마-메라조마, 호이미-베호이미 자오랄-자오리크).

공격계열

1

공격주문이나 타격계 특기가 대부분이다, 그리고 특정 계열의 몬스터에게 더 큰 대미지를 입히는 공격특기나 주문도 있다

회복계열

2

모험에 있어서 필수적인 특기, 반드시 1명은 회복계로 키워야 된다. HP회복이나 상태이상 회복, 그리고 사망한 동료를 소생시키는 특기도 있다!!

보조계열특기

3

적을 혼란시키거나 아군의 공격방어력을 올리는 등의 특기 특이 보스전에 쓸모가 있는 경우가 많다. 그 외에 이 동시에 쓰이는 특기도 있다



## 배합

통상 보스를 통해 몬스터를 얻거나 아님 던전 중의 몬스터를 동료로 얻지만 이것들만으로는 게임의 원활한 진행이 불가능하다. 특히 B클래스 이상의 몬스터는 아주 강력하므로 일반적인 몬스터로는 진행이 불가능해진다. 그래서 보다 강력한 몬스터를 만들 필요가 있는데 그것은 배합을 통해 이루어질 수 있다.

### 배합의 장점

#### 1. 배우는 특기가 많아진다

배합을 해서 만든 몬스터는 배합하기 전보다 더 많은 특기를 얻을 수 있다. 즉 배합하기 전의 2마리의

몬스터의 특기를 모두 얻을 수 있다. 그러나 한 몬스터가 가지고 다닐 수 있는 특기는 8개가 전부이므로 그 이상의 특기를 배우면 전에 가지고 있는 특기나 아님 새로운 특기를 버려야만 한다.

#### 2. 기본 능력치가 상승한다

배합하기 전의 몬스터의 장점만 이어받아 태어나므로 기본 능력치가 좋아진다. 즉 배합하기 전의 몬스터가 하나는 공격력이 좋지만 스피드가 떨어지고 다른 하나는 스피드는 좋지만 공격력이 떨어지는 몬스터들이 배합을 한다면 새로 태어나는 몬스터는 부



모들의 장점만 이어받아 공격력과 속도 모두 좋아지게 된다. 그러나 배합을 하면 레벨이 1로 떨어져 버리므로 제대로 실력을 발휘하려면 다시 레벨을 올려야 한다(물론 배합전의 몬스터보다는 레벨이 빨리 오른다).

#### 3. 레벨의 상한선이 오른다

배합전의 몬스터보다 레벨의 상한선이 오르게 된다. 몬스터의 계열명에+숫자가 붙게 되는데 예를 들어あくま+3 이라면 악마계열의 몬스터인 동시에 본래의 레벨 상한선보다 3레벨 더 레벨업을 할 수 있다는 얘기가 된다. 이것은 아주 눈여겨 볼 필요가 있는데 +숫자 이 숫자가 높을수록 강한 몬스터를 의미하게 된다.



## 배합의 법칙

### 1. 몬스터의 레벨이 10 이상이어야 된다

10 이하는 배합이 불가능하다. 그리고 레벨이 높은 몬스터일수록 더 좋은 배합결과가 나온다.

### 2. 성별은 암컷(オス)과 수컷(メス)이 구비되어야 한다

당연한 얘기지만 동성연애는 안 된다?! 그리고 이상하게도 암컷이 부족할 경우가 많으므로 배합으로 만든 몬스터는 가능하면 암컷으로 만들어 주자(이것은 감별사를 통해서 성을 결정할 수 있다. 진행편에 설명해 놨으니 참조하도록 하자).

### 3. 배합하면 배합하기 전의 몬스터는 없어지고 새로운 몬스터가 나온다

말 그대로이다. 배합하기 전에는 항상 신중을 기하도록 하자. 또한 배합후의 몬스터는 레벨이 1이라는 점을 염두해 두자(이 게임의 유일무이한 단점?!).

## 배합의 진행



자신이 원하는 몬스터 2마리를 선택하자. 물론 암컷과 수컷



두 마리의 몬스터를 결정했으면 배합의 결정의사를 묻게 된다. 이때 세이브도 겸해서 하게 되는데 세이브를 하지 않고는 배합을 할 수 없다.



### 4. ふかさせる 를 선택에서 배합으로 생긴 알을 부화시킨다

배합으로 만든 알을 부화시킨다. 부화하기 전에 감정소에서 감정을 하고 난 후 부화시키는 것이 좋다. 그리고 부화에는 돈이 드는데 강한 몬스터일수록 많은 돈이 필요하다.



## 기타배합에 대한 조언

### 1. 배합으로는 만들 수 없는 몬스터도 많다

### 2. 몬스터의 계열은 선두계열을 따른다

설명을 하자면 A계열의 몬스터와 B계열의 몬스터가 배합을 하면 A계열의 몬스터가 생긴다는 것이다. 암·수는 관계없고 항상 먼저 내세운 몬스터의 계열을 따르므로 잘 알아두자. 중요한 요소이니 숙지하도록! 물론 같은 계열의 몬스터라면 그 계열의 몬스터가 나온다. 그리고 애외적인 경우도 있는데 몇몇 강력한 몬스터들은 계열법칙을 무시하고 새로운 강력한 몬스터를 만들어내기도 한다(특히 ??? 계열의 보스급 몬스터들).

### 3. 특기는 조모나 조부의 것도 이어 받을 수 있다. 예를 들면 조부가 자오랄(사망회복)의 특기를 가지고 있고 조모는 이오라(폭발계 마법)를 가지고 있다고 하자. 그러면 그 손자는 조부+조모+부+모+자기 자신의 고유한특기를 모두 익히게 된다. 그러나 몬스터가 가질 수 있는 특기는 8개뿐이므로 특기정리를 잘해야 될 것이다





## 몬스터 데이터

각 계열별로 설명했으며 특기는 대표적인 것만 나열했다. 즉 파워 업 되는 특기들은 가장 초창기의 기본이 되는 특기만 나열했고 그렇지 않은 독립적인 특기도 함께 기재했다.

### 슬라임 계열



슬라임



하네 슬라임



골든 슬라임



보그 슬라임



슬라임 팡

대체적으로 속도가 빠르고 특기가 다양한 계열의 몬스터. 보조적인 역할로서 가치가 있다.

<b>1</b>	ドラゴスライム <b>드래곤 슬라임</b>
<b>배합</b>	슬라임계+드래곤계
<b>특기</b>	いきをすいこむ (입김 받아들이기 : 입김 공격을 무효로) ひのいき (불의 입김 : 적 전체를 불로 공격) ドラゴラム (드래고람 : 드래곤으로 변해서 공격)
<b>특징</b>	슬라임 계열치고는 공, 방이 강하다 특기도 공격 계열

<b>2</b>	ぶちスライム <b>부치 슬라임</b>
<b>배합</b>	슬라임계+짐승계
<b>특기</b>	なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러 공격) なめまわし (할기 : 적을 경직시킴) まねまね (흉내내기 : 적에게 받은 공격을 따라함)
<b>특징</b>	슬라임 계열치고는 공, 방이 강하다 특기도 공격 계열

<b>3</b>	はねスライム <b>날개 슬라임</b>
<b>배합</b>	슬라임계+새 계열
<b>특기</b>	しっふうつき (질풍 찌르기 : 선제공격) かまいたち (카마이다치 : 바람 속성 공격) おいかぜ (순풍 : 적의 화염 냉기공격 반사)
<b>특징</b>	속도도 좋고 회복특기도 배울 수 있다 초반에 유용한 몬스터

<b>4</b>	スライムツリ <b>슬라임 트리</b>
<b>배합</b>	슬라임계+식물계
<b>특기</b>	ルカニ (루카니 : 적의 방어력 저하) マヒごうげき (마비공격 : 적을 마비) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 수면상태로)
<b>특징</b>	다양한 전투보조기술이 특기 수비력도 좋다





<b>5</b>	スライムつむり <b>슬라임 소라</b>
<b>배합</b>	슬라임계+곤충계
<b>특기</b>	ヒヤド (하드 : 얼음 속성의 공격) キアリク (키아리크 : 마비물 치료) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러 공격)
<b>특징</b>	수비력은 좋지 않지만 회복이 가능하다. 공격도 좋은 편

<b>6</b>	スライムナイト <b>슬라임 나이트</b>
<b>배합</b>	슬라임계+악마계
<b>특기</b>	スカラ (스카라 : 방어력 상승) ホイミ (호이미 : HP 회복) けものぎり (짐승 베기 : 짐승 계열의 몬스터에게 강력한 대미지)
<b>특징</b>	공, 수가 완비된 만능형 몬스터 중반까지 유용하게 쓰일 수 있다

<b>7</b>	バブルスライム <b>버블 슬라임</b>
<b>배합</b>	슬라임계+좀비계
<b>특기</b>	マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스를 유도) どくこうげき (독 공격 : 적을 독에 빠뜨림) ぶきみなひかり (불길한 빛 : 적의 마법방어력 저하)
<b>특징</b>	공격보조 계열 몬스터

<b>8</b>	ボックススライム <b>박스 슬라임</b>
<b>배합</b>	슬라임계+물질계
<b>특기</b>	メラ (메라 : 적을 불로 공격) スカラ (스카라 : 아군 방어력 상승) たいあたり (몸통박치기 : 대미지를 입으면서 공격)
<b>특징</b>	수비력에 강점을 가진 몬스터 HP도 높은 편이다

<b>9</b>	スライム <b>슬라임</b>
<b>배합</b>	????
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열로 적 공격) マタンテ (마단테 : 자신의 MP 를 전부 희생하면서 적 전체에게 강력한 공격) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적들의 명중력 저하)
<b>특징</b>	최초에 동료가 되는 슬라임. 그러나 마단테를 배우기까지는 엄청난 노력이 필요할 것이다(어떻게 슬라임이 마단테를?)

<b>10</b>	ホイミスライム <b>호이미 슬라임</b>
<b>배합</b>	슬라임계+맷드 플란트
<b>특기</b>	スカラ (스카라 : 아군 방어력 상승) ホイミ (호이미 : HP 회복) ベホマラー (베호라마 : 아군전원 HP회복)
<b>특징</b>	중요한 회복 계열의 몬스터, 초반에는 파티에서 뺄 수 없는 존재가 될 것이다

<b>11</b>	スライムフアング <b>슬라임 팡</b>
<b>배합</b>	슬라임계+아무미라지
<b>특기</b>	ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 높임) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러 공격)
<b>특징</b>	직접공격 중심의 몬스터 속도도 좋다

<b>12</b>	ストーンスライム <b>스톤 슬라임</b>
<b>배합</b>	슬라임계+고렘
<b>특기</b>	たかくとびあがる (일종의 점프공격) がんせきおとし (암석 떨어뜨리기 : 바위를 던져서 공격) だいほうぎょ (대방어 : 모든 공격을 방어)
<b>특징</b>	전열의 공격용으로 활약이 크다. 배합으로 더 강하게!

<b>13</b>	スライムボーグ <b>슬라임 보그</b>
<b>배합</b>	슬라임계+킬러 머신
<b>특기</b>	さみだれぎり (사미다레검 : 연속공격으로 적 전체를 공격) いなずま (번개 : 번개로 적 전체공격) やいばのほうぎょ (대방어의 파워업판)
<b>특징</b>	강력한 공격 타입. 특기도 강력하다

<b>14</b>	スラッピー <b>스랫비</b>
<b>배합</b>	슬라임계+스컬 캥거루
<b>특기</b>	みがわしきゃく (회피각 : 회피자세를 취함) あしばらい (발 묶기 : 적의 움직임을 봉함) くちぶえ (휘파람 : 적을 불러들임(이동시 사용))
<b>특징</b>	속도와 보조공격의 콤비를 만들어내자







<b>15</b>	<b>ぶちキング 부치킹</b>
<b>배합</b>	???
<b>특기</b>	だいせつたん (대설탄 : 물질계에게 큰 대미지) ねむりこうげき (수면공격 : 수면공격을 한다) くちをふさぐ (적의 입공격 봉쇄)
<b>특징</b>	부치 슬라임의 강화형, 역시 보조 계열의 몬스터로 활약 하자

<b>16</b>	<b>キングスライム 킹슬라임</b>
<b>배합</b>	부치킹+유니콘
<b>특기</b>	フバーハ (후바하 : 화염, 얼음에 대한 내성을 상승) ホイミ (호이미 : HP 회복) ザオラル (자오랄 : 죽은 동료들 소생시킴)
<b>특징</b>	슬라임의 보스? 회복에도 엄청나게 강하면서 공격력도 좋다. 추천몬스터

<b>17</b>	<b>メタルスライム 메탈 슬라임</b>
<b>배합</b>	슬라임계+메탈 드래곤
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불속성 공격) ヒャド (하드 : 냉기속성 공격) ザキ (자기 : 적을 죽임)
<b>특징</b>	수비력은 무적이지만 HP는 최저이다. 그러나 상당히 강한 동료

<b>18</b>	<b>はぐれメタル 하구레 메탈</b>
<b>배합</b>	메탈슬라임X2
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열로 적의 그룹을 공격) イオ (이오 : 폭발계 마법) メガンテ (메간테 : 자신을 희생해서 적 전체에 대타격)
<b>특징</b>	메탈슬라임을 능가하는 능력치에 강력한 공격 계열 특기도 가지고 있다

<b>19</b>	<b>メタルキング 메탈킹</b>
<b>배합</b>	하구레메탈X2
<b>특기</b>	アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적) ジゴスパーク (지고 스파크 : 강력한 전체공격)
<b>특징</b>	하구레 메탈의 파워 업판 엄청나게 강하다!

<b>20</b>	<b>ゴールデンスライム 골든 슬라임</b>
<b>배합</b>	메탈킹 X2
<b>특기</b>	ラップンテ (랄폰테 : 무슨 일이 일어날지는 랜덤) ビッグバン (빅뱅 : 최강의 공격마법) ひかりおはどう (빛의 파동 : 전 스테터스 이상 치료)
<b>특징</b>	슬라임 계열 최강의 몬스터 공, 수 모두 안정되어 있다. 특기도 강력!!

## 드래곤 계열

성장속도는 제일 늦지만 일단 제대로 성장시킨다면 공, 수 양쪽에 있어서 최강의 자리를 잡을 것이다. 대기만성형의 몬스터

**가메곤**



**그레이즈 드래곤**



**소드 드래곤**



**스카이 드래곤**

**배틀 렉스**





<b>1</b>	<b>ドラゴンキッズ 드래곤키즈</b>
<b>배합</b>	드래곤 계열+슬라임 계열
<b>특기</b>	ひのいき (불의 입김 : 불로 적 전체 공격 (입김 계열은 적 전체에 해당함!)) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 수면에 빠뜨림) うけなかし (받아 흘리기 : 대미지를 다른 아군에게 넘김)
<b>특징</b>	성장속도가 빠르다, 그러나 초기형 몬스터

<b>3</b>	<b>ブテラノドン 부테라노돈</b>
<b>배합</b>	드래곤계+새 계열
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열공격) かまいたち (카미이다치 : 바람 속성 공격) おいかな (순풍 : 적의 화염 냉기공격 반사)
<b>특징</b>	속도가 빠르고 공격보조 계열로 알맞다

<b>5</b>	<b>リザードマン 리저드맨</b>
<b>배합</b>	드래곤계+악마계
<b>특기</b>	まじんぎり (마인 베기 : 마족에게 큰 대미지) けものぎり (짐승 베기 : 짐승 계열에게 큰 대미지) ギガスラッシュ (기가슬래쉬)
<b>특징</b>	베기 계열의 공격이 강하지만 육성이 느리다

<b>7</b>	<b>ソードドラゴン 소드드래곤</b>
<b>배합</b>	드래곤 계열+물질 계열
<b>특기</b>	だいせつたん (대설탄 : 물질계에게 큰 대미지) さみだれぎり (연속공격으로 적 전체에게 2회 공격) やいばのほうぎょ (대방어의 파워업판)
<b>특징</b>	초반에 상당히 좋은 몬스터 공, 수 HP가 모두 안정되어 있다

<b>9</b>	<b>コドラ 아기드래곤</b>
<b>배합</b>	드래곤계+픽카
<b>특기</b>	たいあたり (몸통박치기를 한다) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러서 공격)
<b>특징</b>	지원적인 몬스터 그러나 약한 편이다

<b>2</b>	<b>ガメゴン 가메곤</b>
<b>배합</b>	드래곤계 + 짐승계
<b>특기</b>	マホターン (마호톤 : 적의 마법을 봉인) アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적 행동불가) いなずま (전격 : 적 전체를 공격)
<b>특징</b>	배합도 쉽고 공격력도 강해서 초반에 도움이 되는 몬스터

<b>4</b>	<b>フーゼンドラゴン 후젠드래곤</b>
<b>배합</b>	드래곤계+식물계
<b>특기</b>	メガンテ (메간테 : 자신을 희생 적 전체에게 대타격) メガザル (메가잘 : 자신을 희생 아군 전체 회복) すてみ (돌격 : 방어력을 저하시키는 공격 자신은 타격)
<b>특징</b>	공, 수가 안정된 몬스터, 그러나 특기가...

<b>6</b>	<b>ポイズンリザード 포이즌 리저드</b>
<b>배합</b>	드래곤계+좀비계
<b>특기</b>	どくこうげき (독 공격 : 독에 걸리게 함) どくのいき (독의 입김 : 적 전체를 독에 걸리게 함) なめまわし (공격을 흘림)
<b>특징</b>	공격 보조적 역할 그러나 별로 강하지는 않다

<b>8</b>	<b>ドラゴン 드래곤</b>
<b>배합</b>	드래곤키즈X2
<b>특기</b>	がえんぎり (화염 베기 : 화염 속성의 베기) ひのいき (불의 입김 : 불로 적 전체를 공격) すべてをすいこむ (공격을 받아넘기는 특기)
<b>특징</b>	모험 중에 동료로 들어오는 몬스터 전체공격이 매력

<b>10</b>	<b>ドラゴンマッド 드래곤 매드</b>
<b>배합</b>	드래곤계+스트롱 에니멀
<b>특기</b>	みなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 화심의 일격) ましんぎり (마신 베기 : 미스 또는 화심의 일격) さそうおどり (유혹의 춤 : 적들을 행동불가로 만들)
<b>특징</b>	공격이 강한 몬스터 통신대전에도 도움이 된다





<b>11</b>	<b>ライパン</b> <b>리이반</b>
<b>배합</b>	리저드맨+라이오넥
<b>특기</b>	しんくうぎり (진공 베기 : 진공을 만들어 공격) あくまぎり (악마 베기 : 악마계열에게 강한 공격) どくごうげき (독 공격 : 독 공격을 한다)
<b>특징</b>	속도와 공격력이 일품인 몬스터

<b>12</b>	<b>おおイグアナ</b> <b>큰 아구아나</b>
<b>배합</b>	슬라임계+악마계
<b>특기</b>	メダパニ (메타바니 : 적을 혼란시킴) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킨다) やけつくいき (불타는 입김 : 적을 마비시킴)
<b>특징</b>	공격보조 계열의 특기를 지니고 있다

<b>13</b>	<b>リザードフライ</b> <b>리저드 후라이</b>
<b>배합</b>	드래곤 계열+키리키리밴더
<b>특기</b>	キラ (기라 : 고열공격) かまいたち (카마이다치 : 바람 속성의 공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 적 전체공격)
<b>특징</b>	공격력은 낮지만 속도가 좋다

<b>14</b>	<b>アンドリアル</b> <b>안드레알</b>
<b>배합</b>	스카이 드래곤+고렘
<b>특기</b>	バギ (바기 : 바람공격) マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스 유도) どくのいき (독의 입김 : 적 전체를 독에 걸리게 함)
<b>특징</b>	특기가 쓸모가 많은 몬스터 그러나 좀 어중간한 느낌도 받는다

<b>15</b>	<b>フェアリードラゴン</b> <b>페어리 드래곤</b>
<b>배합</b>	드래곤계+곤충계
<b>특기</b>	マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스 유도) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 수면에 빠뜨림) なめまわし (적의 공격을 흘림)
<b>특징</b>	공격력은 낮지만 여러 보조기술을 익힐 수 있다

<b>16</b>	<b>ングコブラ</b> <b>킹 코브라</b>
<b>배합</b>	드래곤계+버블 슬라임
<b>특기</b>	どくごうげき (독 공격 : 독속성의 공격) のろいのことば (저주의 말 : 적을 상태이상으로 만듦) しのおどり (죽음의 춤 : 적을 죽인다)
<b>특징</b>	독 공격이 특기! 통신대전시 유리하다

<b>17</b>	<b>デントサウルス</b> <b>덴타 사우르스</b>
<b>배합</b>	???
<b>특기</b>	すてみ (몸통 박치기 : 자신의 HP를 소모하면서 공격) かんせきおとし (암석 떨어뜨리기 : 암석을 떨어뜨려 공격)
<b>특징</b>	속도는 느리지만 공방이 안정되어 있다. 메달왕의 상품 중 하나

<b>18</b>	<b>グレートドラゴン</b> <b>그레이트 드래곤</b>
<b>배합</b>	리저드맨+푸치킹
<b>특기</b>	マヒヤドぎり (마하드베기 : 얼음 속성의 공격) つめたいいき (찬 입김 : 냉기로 적 전체를 공격) すべてをすいこむ (모든 공격을 받아냄김)
<b>특징</b>	말이 필요 없는 강력한 몬스터 특기도 좋은 편이다

<b>19</b>	<b>とさかへび</b> <b>토사카 뱀</b>
<b>배합</b>	드래곤계+큰 달
<b>특기</b>	マホトーン (마호톤 : 마법반사의 방패를 만듦) どくごうげき (독 공격 : 독 공격을 한다) ドラゴラム (드라고람 : 드래곤으로 변해서 공격)
<b>특징</b>	능력치는 별로지만 특기가 좋다

<b>20</b>	<b>ウイングスネーク</b> <b>윙 스네이크</b>
<b>배합</b>	토사카 뱀X2
<b>특기</b>	たかくとびあがる (일종의 점프공격) しっふうづき (질풍 찌르기 : 공격력을 저하시켜 선제공격) どくのいき (독의 입김 : 독으로 적 전체를 공격)
<b>특징</b>	보조 계열의 특기가 많다 속도도 좋은 편





21	コアトル <b>코아틀</b>
배합	윙 스네이크X2
특기	イオ (이오 : 폭발 공격) まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) いなづまぎり (전격베기 : 전격 속성의 베기)
특징	뱀 계열의 드래곤의 최종판 능력치가 좋다

22	やまたのおろち <b>야마타 오로치</b>
배합	그레이트 드래곤+??
특기	かえんぎり (화염 베기 : 화염 속성의 베기) れんぞくこうげき (연소공격 : 2회 연속공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 적 전체를 공격)
특징	유명한 오로치다. 능력치도 좋고 특기도 강력한 강한 몬스터이다

23	バトルレックス <b>배틀 렉스</b>
배합	드래곤계+라이오넬
특기	まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) めたるぎり (메탈베기 : 메탈 계열에게 강한 공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 공격적 전체를 공격)
특징	베기 공격이 일품, 능력치도 좋다. 게임중반에 자동으로 얻을 수 있다

24	スカイドラゴン <b>스카이 드래곤</b>
배합	그레이트 드래곤+??
특기	いきをすいこむ (입김 받아들이기 : 입김공격을 무효로) グランドクロス (그랜드 크로스 : 신의 심판으로 공격 좀비 계열에게 강함) ひのいき (불의 입김 : 불로 공격)
특징	강력한 전체공격, 능력치도 좋다. 육성이 어렵지만 재대로 육성시키면 전투의 주역이 될 것이다

25	しんりゅう <b>신룡</b>
배합	야마타 오로치+스카이 드래곤
특기	つめたいいき (차가운 입김 : 냉기 속성의 공격) ビッグバン (빅뱅 : 최강의 공격마법) めいそう (명상 : 자신의 HP를 회복)
특징	드래곤계 최강의 몬스터 특기, 능력치 모두 초강력!!! 그러나 실제 드퀘시리즈 보다는 좀 약한 모습이...

**짐승 계열**

성장이 빠르고 HP와 공격력이 좋다. 또한 레벨 업 역시 빠르다. 그러나 방어력은 약한 편



**그리즈리**



**빅아이**



**슈퍼 멘츠크**



**이에테**



**카미다치**

SPECIAL GUEST MONSTERS DRAGON



<b>1</b>	<b>ベロゴン</b> <b>베로곤</b>
<b>배합</b>	짐승계+술라임계
<b>특기</b>	めむりごうげき (수면공격 : 수면공격을 한다) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 수면에 빠뜨림) なめまわし (활기 : 적을 경직시킴)
<b>특징</b>	지우너 타입의 몬스터. 배합은 쉽다

<b>3</b>	<b>キャットフライ</b> <b>캣플라이</b>
<b>배합</b>	짐승계+새 계열
<b>특기</b>	マホトーン (마호톤 : 마법반사의 방패를 만들) ボミエ (보미에 : 적의 속도를 줄임) ふしぎなおどり (이상한 춤 : 적의MP를 저하시킴)
<b>특징</b>	속도가 높아 선제공격이 유리하다

<b>5</b>	<b>ミノーン</b> <b>미논</b>
<b>배합</b>	짐승계+곤충계
<b>특기</b>	スカラ (스카라 : 방어력 상승) きあいをためる (기합을 모으다 : 기합을 모아 공격) やっつくいき (적을 마비시킨다)
<b>특징</b>	역시 지원 계열의 몬스터

<b>7</b>	<b>スカルガルー</b> <b>스컬갱거루</b>
<b>배합</b>	짐승계+좀비계
<b>특기</b>	ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 올림) ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 공격) メダパニダンス (메다파니 댄스 : 적을 혼란시킴)
<b>특징</b>	공격계 특기가 주를 이룬다. 보기 보단 강한 몬스터

<b>9</b>	<b>アントベア</b> <b>안트 베어</b>
<b>배합</b>	????
<b>특기</b>	メタルぎり (메탈 베기 : 메탈 계열에게 강한 공격) しっふうつき (질풍 찌르기 : 공격력을 저하시켜 선제공격) なめまわし (활기 : 적을 경직시킴)
<b>특징</b>	공격력이 높으나 방어력이 낮다. 역시 배합용

<b>2</b>	<b>アルミラージ</b> <b>아루미라지</b>
<b>배합</b>	짐승계+드래곤계
<b>특기</b>	ラリホー (라리호 : 적을 재움) すてみ (몸통 박치기 : 자신의 HP를 소모해서 적을 공격) ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 올림)
<b>특징</b>	역시 지원 계열의 몬스터 공격특기도 있다

<b>4</b>	<b>フア-ラット</b> <b>화랏트</b>
<b>배합</b>	짐승계+식물계
<b>특기</b>	だいあたり (몸통 박치기 공격) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러서 공격) みかわしきゃく (회피각 : 회피자세를 취함)
<b>특징</b>	능력치는 별로 지만 특기가 좋다. 배합용 몬스터

<b>6</b>	<b>ストロングアニマル</b> <b>스트롱 애니멀</b>
<b>배합</b>	짐승계+식물계
<b>특기</b>	たいあたり (몸통 박치기 공격) みなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 최심의 일격) おたけび (외침 : 적을 경직시킴)
<b>특징</b>	공격력과 HP가 높은 전형적인 짐승계열의 몬스터 특기도 쓸만하다

<b>8</b>	<b>かまいたち</b> <b>카마이다치</b>
<b>배합</b>	짐승계+물질계
<b>특기</b>	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) ヤッド (하드 : 얼음 속성의 공격) しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 베기)
<b>특징</b>	속도가 좋고 바람 계열의 특기가 좋다

<b>10</b>	<b>スーパーテンツク</b> <b>슈퍼 텐츠크</b>
<b>배합</b>	짐승계+매드 드론
<b>특기</b>	しのおどり (죽음의 춤 : 적을 죽임) まねまね (마네마네 : 적을 흉내냄) ハスルダンス (허슬 댄스 : 아군의HP전 회복)
<b>특징</b>	능력치는 보통이지만 여러 가지 보조 계열의 특기가 좋다 (특히 춤계열)





<b>11</b>	<b>アイアンタートル</b> <b>아이언 터틀</b>
<b>배합</b>	짐승계+카메곤
<b>특기</b>	マホターン (마호탄 : 마법방어의 방패를 만들) みかわり (대신 맞기 : 대신 맞아줌) だいほうぎょ (대방어 : 모든 공격을 방어)
<b>특징</b>	방어력이 높고 특기를 잘 활용하면 파티의 벽이 되어 준다

<b>13</b>	<b>おおきつち</b> <b>큰 망치</b>
<b>배합</b>	짐승계+카메곤
<b>특기</b>	まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 올림)
<b>특징</b>	공격력이 우수한 몬스터 특기도 공격계

<b>15</b>	<b>イエティ</b> <b>아에티</b>
<b>배합</b>	짐승계+오크
<b>특기</b>	ヒヤド (하드 : 냉기속성의 공격) マヒヤドぎり (마하드 베기 : 냉기속성의 베기)
<b>특징</b>	특징 : 공격력이 높고 HP도 좋다, 화염계 기술도 보유

<b>17</b>	<b>フェアリーラット</b> <b>페어리 랫</b>
<b>배합</b>	짐승계+리저드 플라이
<b>특기</b>	マヌーサ (마누사 : 적공격 미스를 유도) ボミエ (보미에 : 적의 속도를 저하) スライムたたき (슬라임 치기 : 슬라임 계열에게 큰 대미지)
<b>특징</b>	속도가 좋은 지원 타입의 몬스터

<b>19</b>	<b>ゴートドン</b> <b>갓돈</b>
<b>배합</b>	짐승계+드래곤 슬라임
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열공격) ボミエ (보미에 : 적의 속도를 저하) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 잠재운다)
<b>특징</b>	공+방+보조의 3박자를 갖춘 몬스터 쓸만하다

<b>12</b>	<b>ももんじゃ</b> <b>모몽자</b>
<b>배합</b>	짐승계+데가이드
<b>특기</b>	ヒヤド (하드 : 얼음 속성의 공격) ごそうおどり (유혹의 춤 : 적을 유혹시킴) くちをふさぐ (적의 입김공격 봉쇄)
<b>특징</b>	지원 타입의 몬스터 속도가 좋다

<b>14</b>	<b>グリズリー</b> <b>그리조이</b>
<b>배합</b>	짐승계+악마계
<b>특기</b>	もろばぎり (자신의 HP를 소모하면서 큰 타격) しっふうづき (질풍 찌르기 : 선제공격을 한다) あしばらい (발 묶기 : 적의 동을 봉쇄함)
<b>특징</b>	초추천 몬스터! 초반에 만들 수 있는데다가 엄청난 공격력을 자랑한다. 중반까지는 파티의 주 멤버가 될 것이다

<b>16</b>	<b>キラスコップ</b> <b>킬러 스코프</b>
<b>배합</b>	짐승계+식인 사벨
<b>특기</b>	ちからをためる (힘을 모으다 : 힘을 모아 공격력을 올림) つばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격) ゾンビぎり (좀비 베기 : 좀비 계열에게 강한 공격)
<b>특징</b>	전사 계열이지만 특기는 특정 적들에만 통하는 것이 많다

<b>18</b>	<b>ユニコーン</b> <b>유니콘</b>
<b>배합</b>	짐승계+슬라임 판
<b>특기</b>	ホイミ (호이미 : HP회복) サオラル (자오랄 : 죽은 동료들 살림) キアリ (키아리 : 독치료)
<b>특징</b>	자오랄을 익힐 수 있는 몬스터. 한 번은 만들 필요가 있을 것이다

<b>20</b>	<b>キラエイブ</b> <b>킬러 에이프</b>
<b>배합</b>	짐승계+식인 사벨
<b>특기</b>	もろばぎり (자신의 HP를 소모해서 적에게 큰 타격을 준다) なかまをよぶ (동료 부르기 : 동료를 불러서 공격) あしばらい (발 묶기 : 적의 행동을 봉인함)
<b>특징</b>	특기가 좀 사용하기 어렵지만 전사역할로서는 가능하다







<b>21</b>	バオーム <b>바움</b>
<b>배합</b>	킬러에이프X2
<b>특기</b>	すてみ (몸통박치기로 공격 자신의 HP소모) すたけむり (??) おたけび (??)
<b>특징</b>	킬러 에이프의 강화형, 특기는 비슷

<b>22</b>	キングレオ <b>킹레오</b>
<b>배합</b>	바움X2
<b>특기</b>	キラ (기라 : 고열공격) れんぞくごうげき (연속공격 : 2회연속공격을 함) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
<b>특징</b>	짐승계열 최강급의 몬스터 능력치도 좋고 특기도 강력하다!

<b>23</b>	ダークホーン <b>다크 혼</b>
<b>배합</b>	짐승계+????계
<b>특기</b>	ラリホー (리리호 : 적을 재운다) マホトーン (마호톤 : 적의 마법을 봉함) きあいをためる (기합 모으기 : 기합을 모아서 공격)
<b>특징</b>	방어력은 좋지만 속도가 느린 것이 문제

<b>24</b>	キラバンサー <b>킬러 밴서</b>
<b>배합</b>	짐승계+드래곤
<b>특기</b>	しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 베기) しっふうづき (질풍 찌르기 : 선제 공격을 한다) あしばらい (발 묶기 : 적의 행동을 저지)
<b>특징</b>	속도가 좋고 특기도 쓸만하다. 게임 도중에 자동으로 동료가 된다.

<b>25</b>	ビックアイ <b>빅 아이</b>
<b>배합</b>	????
<b>특기</b>	ヒヤド (하드 : 얼음 속성의 공격) ホイミ (호이미 : HP회복) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
<b>특징</b>	전체공격이 좋고, 회복계 기술도 갖춘 좋은 몬스터

**새 계열**

전격계 공격이 특기이고 속도가 빠르다. 성장 역시 빠르지만 방어력은 낮다.



**드라키**

**키메라**

**무지개 공작**

**헬콘불**

**모자**



<b>1</b>	<b>ピッキ 백기</b>
<b>배합</b>	새 계열+슬라임계
<b>특기</b>	マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스를 유도) ルカニ (루카니 : 적의 방어력 저하)
<b>특징</b>	주문공격도 좋고 회복기술도 갖추고 있다.

<b>3</b>	<b>あばれうしどり 흥족한 새+왕소의 몬스터</b>
<b>배합</b>	새 계열+짐승 계열
<b>특기</b>	たいあたり (몸통박치기) ちからをためる (힘을 모아서 공격) えだはらい (적의 공격을 봉쇄)
<b>특징</b>	공격력과 속도가 좋은 공격중심의 몬스터

<b>5</b>	<b>ダックカイト 덕 카이트</b>
<b>배합</b>	새 계열+곤충계
<b>특기</b>	ラリホー (라리호 : 적을 재운다) メタバニ (메타비니 : 혼란공격) のろいのことば (저주의 말 : 저주상태로 만든다)
<b>특징</b>	능력보다는 특기가 좋은 지원 계열의 몬스터

<b>7</b>	<b>デスフラッター 데스 플러터</b>
<b>배합</b>	새 계열+좀비 계열
<b>특기</b>	たかくとびあがる (점프공격) ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 공격) おいかぜ (순풍 : 적의 냉기 화염공격에 강하게 함)
<b>특징</b>	속도가 좋고 적의 공격을 잘 피한다. 지원+공격용의 몬스터, 성장도 빠르다

<b>9</b>	<b>ドラキ 모키</b>
<b>배합</b>	픽카호이미 슬라임
<b>특기</b>	ラリホー (라리호 : 적을 재운다) マホトラ (마호트라 : 적의 MP를 흡수) キアリー (키아리 : 독 치료)
<b>특징</b>	가장 처음에 얻을 수 있는 몬스터 그러나 특기는 쓸만한 것들 뿐이다



<b>2</b>	<b>キメラ 카메라</b>
<b>배합</b>	새 계열+드래곤 계열
<b>특기</b>	ラリホー (라리호 : 적을 재운다) ホイミ (호이미 : HP회복) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
<b>특징</b>	공수+보조의 삼박자를 지닌 만능형 몬스터

<b>4</b>	<b>はなかわせ 꽃 물총새</b>
<b>배합</b>	새 계열+식물계
<b>특기</b>	ビオラ (비오라 : 적의 공격속도 저하) けものぎり (짐승 베기 : 짐승 계열에게 강한 공격) せいけいのうた (정령의 노래 : 동료들 소생시키는 노래)
<b>특징</b>	공격력은 낮지만 다른 능력치는 좋다. 지원 타입의 몬스터

<b>6</b>	<b>デッドベッカ 데드 벵커</b>
<b>배합</b>	새 계열+악마계
<b>특기</b>	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) ルカニ (루카니 : 적의 방어력을 저하) しんくうぎり (진공 베기 : 진공을 만들어 공격)
<b>특징</b>	공격력과 속도가 좋은 요격용 몬스터

<b>8</b>	<b>ミストウイング 미스트윙</b>
<b>배합</b>	새 계열+물질계
<b>특기</b>	マヌーサ (마누사 : 적의 공격미스를 유도) フバーハ (후바하 : 화염 얼음에 대한 내성을 상승) ぶきみなひかり (불길한 빛 : 적을 주문에 약하게 함)
<b>특징</b>	HP는 적지만 속도가 좋고 지원 계열의 특기를 가지고 있다

<b>10</b>	<b>おおにわとり 큰 닭</b>
<b>배합</b>	새 계열+물질계
<b>특기</b>	しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 베기) すなけむり (모래 던지기 : 모래를 던져 방어력 저하) うけながし (받아 흘리기 : 자신이 받을 공격을 받아 흘림)
<b>특징</b>	HP도 좋고 반격기도 있으므로 전위에 세우자





<b>11</b>	カンコドリ <b>간코새</b>
<b>배합</b>	새 계열+스톤 슬라임
<b>특기</b>	バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격) こうらがえし (??)
<b>특징</b>	공, 수가 안정된 몬스터. 게다가 특기도 쓸만하다 (특히 바이킬트)

<b>13</b>	キラース <b>킬러구즈</b>
<b>배합</b>	새 계열+토롤
<b>특기</b>	メダバニ (메타비니 : 적을 혼란시킴) ふしぎなおどり (이상한 춤 : 적의MP를 저하) さそうおどり (유혹의 춤 : 적을 혼란시킴)
<b>특징</b>	지원계 몬스터 속도도 좋다

<b>15</b>	ホークブリザード <b>호크 블리자드</b>
<b>배합</b>	새 계열+빙암마인
<b>특기</b>	ザギ (자기 : 적을 죽임) マヒャド (마하드 : 냉기속성의 공격) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 전체공격)
<b>특징</b>	냉계 공격이 특징. HP와 수비력도 좋다

<b>17</b>	サンダーバード <b>선더 버드</b>
<b>배합</b>	????
<b>특기</b>	いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) いなずま (전격 : 강력한 전격공격) ジゴスパーク (지고크 스파크 : 강력한 전격공격)
<b>특징</b>	강력한 전격계 공격이 특기. 공격력도 높다. 메달왕에게 얻을 수 있다

<b>19</b>	ファンキーバード <b>팬킹 버드</b>
<b>배합</b>	새 계열+춤추는 당근(댄스 캐럿)
<b>특기</b>	メダバニダンス (메타비니 댄스 : 적을 혼란시킴) ハスルダンス (허슬 댄스 : 전원의 HP회복) メガザルダンス (메가잘 댄스 : 자신을 희생해서 아군을 살려 줌)
<b>특징</b>	새 계열 중에서 최고의 보조능력을 자랑한다. 속도도 좋고 특기 역시 강력하다. 중간에 자동으로 동료로 들어온다

<b>12</b>	モーザ <b>모자</b>
<b>배합</b>	(충족한 새+황소의 몬스터)+안트 베어
<b>특기</b>	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) みかわしきゃく (회피각 : 적의 공격을 회피)
<b>특징</b>	속도가 좋고 공격력도 있는 공격 중심의 몬스터

<b>14</b>	ベルコンドル <b>베틀 콘돌</b>
<b>배합</b>	새 계열+네지마키도리
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열공격) ベホラマ (베호라마 : 동료전원의 HP회복) グナンドクロス (그랜드 크로스 : 신의 심판으로 공격. 좀비 계열에게 유효)
<b>특징</b>	강력한 특기들을 가지고 있지만 육성이 느리다. 그러나 강한 몬스터임에는 틀림없다

<b>16</b>	ひくいどり <b>화식조</b>
<b>배합</b>	팬킹 버드+그리즈리
<b>특기</b>	しっふうづき (질풍 찌르기 : 선제공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 전체공격) おいかぜ (순풍 : 화염, 냉기공격 반사)
<b>특징</b>	추천 몬스터. 불 공격에 무적이고 공수가 안정되었다. 당연히 속도도 우수!

<b>18</b>	ロックちよう <b>록조</b>
<b>배합</b>	새 계열+라이반
<b>특기</b>	アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적, 행동불가) くろいきり (어둠의 베기 : 악마계에게 유효) ダツウしょうかん (소환공격)
<b>특징</b>	능력치, 특기 다 좋지만 성장이 느리다

<b>20</b>	にじくじゃく <b>무지개 공작</b>
<b>배합</b>	호크 블리자드+화식조
새 계열의 최강의 몬스터 자세한 정보는 아직	



# 식물 계열

주로 지원을 장기로 하는 몬스터들이 많다. 방어력도 꽤 있고 성장도 빠른 편



인면수



사보텐 볼



로즈 배틀러



와파보우



가프링

<b>1</b>	まッドプラント <b>매드 플랜트</b>
<b>배합</b>	식물계+슬라임계
<b>특기</b>	ルカニ (루카니 : 적의 방어력 저하) ボミエ (보이미 : 적의 속도를 저하) キアリク (키아리크 : 마비와 수면치료)
<b>특징</b>	지원역합의 초기 몬스터

<b>2</b>	かりゅうそう <b>화류초</b>
<b>배합</b>	식물계+드래곤계
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불 속성 공격) キアラル (키아랄 : 마비치료) やけつくいき (불타는 입김 : 적을 마비시킴)
<b>특징</b>	대기만성형의 몬스터 특기도 공격형

<b>3</b>	はなもどう <b>꽃마물</b>
<b>배합</b>	식물계+짐승계
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열공격) キアリー (키아리 : 독회복) シャナク (사나크 : 상태이상 회복)
<b>특징</b>	MP가 높고 특기도 보조 계열이다. 후방 지원형

<b>4</b>	ふゆうじゆ <b>이상한줄기</b>
<b>배합</b>	식물계+새 계열
<b>특기</b>	メガザル (메가잘 : 자신을 희생해서 아군의HP전 회복) トラマナ (토라마나 : 대미지를 입는 지역을 피해 없이 통과) ゾンビぎり (좀비 베기 : 좀비 계열에게 강한 베기)
<b>특징</b>	특기가 아주 쓸모 있다. 하나쯤은 반드시 만들어 두어야 한다

DRAGON GUEST MONSTERS



<b>5</b>	サボテンボール <b>사보텐볼</b>
<b>배합</b>	식물계+곤충계
<b>특기</b>	たかくとびあがる (점프공격) マヒこうげき (마비공격) ふしぎなおとり (이상한 춤 : 적의MP를 저하)
<b>특징</b>	공격력도 있고 지원기술도 있다

<b>7</b>	マタンゴ <b>마탕고</b>
<b>배합</b>	식물계+좀비계
<b>특기</b>	ねむりこうげき (수면공격 : 적을 재우는 공격) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 재움) くちをふさぐ (적의 입김공격 봉쇄)
<b>특징</b>	주문의 공+방이 뛰어난 몬스터

<b>9</b>	きりかぶおほけ <b>절린 나무 괴물</b>
<b>배합</b>	???
<b>특기</b>	ラリホー (라리호 : 적을 재움) トラマナ (토라마나 : 대미지를 입는 지역을 피해 없이 통과) ゾンビぎり (좀비 베기 : 좀비 계열에게 강한 베기)
<b>특징</b>	보조 계열의 공격이 강하다, 좀비 베기도 특징

<b>11</b>	ダンスキャロット <b>춤추는 당근</b>
<b>배합</b>	식물계+킬러 팬저
<b>특기</b>	しのおどり (죽음의 춤 : 적 전원을 죽임) みかわしきゃく (회피각 : 적의 공격을 회피) さそうおどり (유혹의 춤 : 적을 혼란시킴)
<b>특징</b>	춤 계열의 특기가 좋다, 성장도 빠른 편

<b>13</b>	じんめんじゅ <b>인면수</b>
<b>배합</b>	식물계+나이트워프스
<b>특기</b>	マホトーン (마호톤 : 마법봉쇄) のろいのことば (저주의 말 : 저주에 걸리게 함) ふしぎなおどり (이상한 춤 : 적의MP를 저하)
<b>특징</b>	보조 계열 특기를 지니고 있지만 능력치는 전사급에 필적한다. 게임중간에 자동으로 동료가 된다

<b>6</b>	ガブリン <b>가프링</b>
<b>배합</b>	식물계+악마계
<b>특기</b>	バキ (바기 : 바람계 공격) ラリホー (라리호 : 적을 재움) ねむりこうげき (수면공격 : 적을 재우는 공격)
<b>특징</b>	여러 공격보조기술이 특기

<b>8</b>	コハクそう <b>코하쿠초</b>
<b>배합</b>	식물계+물질계
<b>특기</b>	フバーハ (후바하 : 냉기, 화염내성 강화) バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) マジックバリア (매직 바리아 : 마법내성을 올림)
<b>특징</b>	특기가 아주 쓸만하다! 나중을 위해서라도 만들어 두자

<b>10</b>	オニオン <b>외온</b>
<b>배합</b>	헬보클+짐승계
<b>특기</b>	マホトラ (마호도라 : 적의MP를 흡수) ちからをためる (힘 모으기 : 힘을 모아서 공격력을 올림) あまいいき (달콤한 입김 : 적을 재움)
<b>특징</b>	만능형 몬스터지만 그다지 쓸모는 없다

<b>12</b>	ヘルボックル <b>헬보클</b>
<b>배합</b>	식물계+빅시
<b>특기</b>	ヒャド (하드 : 냉기속성의 공격) ホイミ (호이미 : HP회복) シャナク (샤나크 : 상태이상 회복)
<b>특징</b>	회복과 공격의 조화를 지닌 몬스터

<b>14</b>	マンドラゴラ <b>매드라고라</b>
<b>배합</b>	식물계+핑키 버드
<b>특기</b>	せいしんとういつ (정신통일 : ??) のろいのことば (저주의 말 : 저주에 걸리게 함) おどりふうじ (춤 봉쇄 : 춤을 봉인함)
<b>특징</b>	특기가 좋고 공격력도 꽤 있는 몬스터





<b>15</b>	ビーンファイター <b>빈 파이터</b>
<b>배합</b>	식물계+파렛트
<b>특기</b>	マホトラ (마호트라 : 적의 MP흡수) バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) レミラマ (레미라마 : 주변의 지도를 모두 봄)
<b>특징</b>	공방이 조화를 이룬 공격형 몬스터 특기도 바이킬트와 레미라마가 있어 쓸만하다. 게다가 얻기도 쉽다

<b>16</b>	エビルソード <b>어둠의 씨앗</b>
<b>배합</b>	식물계+다크 아이
<b>특기</b>	だいせつだん (대선탄: 물질계에게 큰 대미지) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
<b>특징</b>	강력한 특기가 있지만 그때까지의 육성이 문제가 된다

<b>17</b>	マンイーター <b>맨 이터</b>
<b>배합</b>	악마의 씨앗X2
<b>특기</b>	だいせつだん (대선탄: 물질계에게 큰 대미지) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
<b>특징</b>	공격형의 식물계 몬스터 상당히 강하다

<b>18</b>	ローズバトラー <b>로즈 배틀러</b>
<b>배합</b>	식물계+????계
<b>특기</b>	れんぞくこうげき (연속공격 : 2회 연속공격을 함) やみのほどう (어둠의 파동 : 적 전체를 상태 이상으로) やいばのほうぎょ (대방어의 파워업 판)
<b>특징</b>	강력한 공격형 특기를 가지고 있다. 능력치도 우수한 식물계 상위 클래스의 몬스터

**곤충 계열**

지원+공격 스타일의 몬스터가 많다. 게다가 육성도 빠르고 방어력도 좋다. 그러나 마법에 상당히 약한 면을 보인다.

<b>19</b>	わたぼうし <b>와파보우</b>
<b>배합</b>	다크드레암+데스타마3
<b>특기</b>	バルブンテ (발퐁테 : 무슨 일이 일어날지는 랜덤) くちぶえ (휘파람 : 적을 부름) まねまね (마네마네 : 흉내내기)
<b>특징</b>	우잉! 와파보우가! 전 몬스터 중 회파율이 가장 좋고 약점도 없다. 게다가 성장은 전 몬스중 가장 빠르고 능력치도 우수하다. 그리고 특기도 재미난 것들 뿐!



DRAGON GUEST MONSTERS



<b>1</b>	<b>おおなめくじ 큰 켈대충</b>
<b>배합</b>	곤충계+슬라임계
<b>특기</b>	なめまわし (활기 : 적을 경직시킴) くちぶえ (휘파람 : 적을 부름) うけながし (받아 흘리기 : 자신이 받을 공격을 받아 흘림)
<b>특징</b>	지원계 몬스터 성장도 아주 빠르다 그러나 능력치는 별로...

<b>3</b>	<b>せみもぐら 두더지충</b>
<b>배합</b>	곤충계+짐승계
<b>특기</b>	ザギ (자기 : 적을 죽임) マホタン (마호탄 : 마법봉쇄) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러 공격)
<b>특징</b>	일격필살의 특기를 가지고 있다. 성장도 빠른 편

<b>5</b>	<b>とうちゅうかそう 두정갑충</b>
<b>배합</b>	곤충계+식물계
<b>특기</b>	マホトラ (마호트라 : 적의 MP흡수) フーフ (후바하 : 화염 냉기속성의 내성 상승) マジックバリア (매직 바리아 : 마법공격의 내성 상승)
<b>특징</b>	공, 방의 특기를 고루 갖춘 쓸만한 몬스터

<b>7</b>	<b>リップス 릭프스</b>
<b>배합</b>	곤충계+좀비계
<b>특기</b>	ねむりこうげき (수면공격 : 적을 재우는 공격) ばふぞふ (??) なめまわし (활기 : 적을 경직시킴)
<b>특징</b>	적의 행동을 봉하는 특기를 많이 가지고 있다

<b>9</b>	<b>ぐんたいアリ 군체충</b>
<b>배합</b>	곤충계+다크크랩
<b>특기</b>	どっこう (??) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러 공격) ねむりこうげき (수면공격 : 적을 재우는 공격)
<b>특징</b>	공격력이 높고 보조 계열의 특기도 가지고 있다

<b>2</b>	<b>キャタピラー 카타피라</b>
<b>배합</b>	곤충계+드래곤계
<b>특기</b>	スカラ (스카라 : 방어력 상승) どくのいき (독의 입김 : 적을 독에 걸리게 함) くろいぎり (어둠 베기)
<b>특징</b>	HP와 방어력이 좋다. 공격력도 있어 전위에 위치하도록 하자

<b>4</b>	<b>じんめんちょう 인면충</b>
<b>배합</b>	곤충계+새 계열
<b>특기</b>	マヌーサ (마누사 : 공격미스 유도) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러 공격) のろいのことば (저주의 말 : 저주에 걸리게 함)
<b>특징</b>	수비력은 약하지만 속도와 지원특기가 좋다

<b>6</b>	<b>おおみみず 큰 자렁이</b>
<b>배합</b>	곤충계+악마계
<b>특기</b>	トラマナ (토라마나 : 대미지 지역을 대미지 없이 통과함) けものぎり (짐승 베기 : 짐승계열에게 강한 베기) ふしぎなおどり (이상한 춤 : 적의MP를 저하)
<b>특징</b>	지원적인 역할, 성장은 아주 빠르다

<b>8</b>	<b>はさみくわがた 가위 딱정벌레</b>
<b>배합</b>	곤충계+물질계
<b>특기</b>	ラリホ (라리호 : 적을 재움) ひのいき (불의 입김 : 불로 전체공격) あしばらい (발 묶기 : 적의 공격을 봉쇄)
<b>특징</b>	공격형 몬스터이지만 후방지원함도 가능하다

<b>10</b>	<b>キリキリバッタ 카리카리뱀타</b>
<b>배합</b>	???
<b>특기</b>	マホトラ (마호트라 : 적의MP흡수) ちからをためる (힘 모으기 : 힘을 모아서 공격력을 올림) なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러 공격) 특징: 공격 타입의 몬스터 그러나 특기는 평범하다
<b>특징</b>	공격 타입의 몬스터 그러나 특기는 평범하다



<b>11</b>	テールイーター <b>틸이터</b>
<b>배합</b>	곤충계+꽃마물
<b>특기</b>	マヒャドぎり (마하드 베기 : 냉기속성의 공격) どくのいき(독의 입김 : 적을 독에 걸리게 함) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
<b>특징</b>	능력치는 별로지만 여러 보조기술을 익힐 수 있다

<b>13</b>	メーダ <b>메다</b>
<b>배합</b>	곤충계+코하쿠초
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열 공격) ホイミ (호이미 : HP회복) レミラマ (레미라마 : 그 층의 지도를 볼)
<b>특징</b>	방어력이 높고 회복 기술이 있어 지원용으로 좋다

<b>15</b>	ドロル <b>도롤</b>
<b>배합</b>	곤충계+고스트
<b>특기</b>	ボミエ (보미에 : 적의 속도다운) トラマナ (토라마나 : 대미지 지역 무사통과) えだばらい (??)
<b>특징</b>	만능형 몬스터 능력치도 좋은 편

<b>17</b>	ヘルホーネット <b>헬호넷</b>
<b>배합</b>	곤충계+페어리 랫
<b>특기</b>	どくこうげき (독 공격 : 적을 독에 걸리게 함) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴) おいかげん(순풍 : 화염, 냉기공격 반사)
<b>특징</b>	단, 장기전에 모두 쓰일 수 있는 몬스터 배합도 쉬운 편이다

<b>19</b>	ダンジョンえび <b>던전 새우</b>
<b>배합</b>	곤충계+????계
<b>특기</b>	メガザル (메가잘 : 자신을 희생해서 아군 전원을 살림) だいほうぎょ (대방어 : 모든 공격을 방어함) すべてをすいこむ (모든 공격을 받아넘김)
<b>특징</b>	수비력과 HP가 좋다, 유사시에는 메가잘을 써 보자

<b>12</b>	よろいむかで <b>갑옷지내</b>
<b>배합</b>	큰 지렁이+물질계
<b>특기</b>	スカラ (스카라 : 방어력 상승) バイキルト (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) もちばぎり (자신의 HP를 소모해서 공격)
<b>특징</b>	공방 모두 능력치가 좋고 지원기술도 익힐 수 있다

<b>14</b>	デスフアレーナ <b>데스화레나</b>
<b>배합</b>	곤충계+미논
<b>특기</b>	かまいたち (카미이다치 : 바람 속성의 공격) マヒこうげき(마비공격 : 적을 마비시킨다) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
<b>특징</b>	속도가 좋고 기술의 성공률이 높다, 좋은 몬스터

<b>16</b>	ぐんたいカニ <b>군제게</b>
<b>배합</b>	곤충계+다크 크랩
<b>특기</b>	スカラ (스카라 : 방어력 상승) メタルぎり (메탈베기 : 베탈 계열에게 강한 베기) なかまをよぶ(동료를 부른다 : 동료를 불러 공격)
<b>특징</b>	공, 방이 잘 갖추어진 전사계 몬스터 베기 계열의 특기가 강하다

<b>18</b>	ホーンビートル <b>혼비틀</b>
<b>배합</b>	가위 딱정벌레X2
<b>특기</b>	いなずまぎり(이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) あくまぎり(악마 베기 : 악마계열에게 강한 베기) がんせきおとし (암석 떨어뜨리기 : 암석을 떨어뜨려 적 전체를 공격)
<b>특징</b>	능력치가 좋아서 전사로서 활약하기 좋다



# 악마 계열

마계에 살고 있는 몬스터들, 공격특기와 공격력이 우수하다 그리고 후기형 몬스터가 아주 강력하다. 그러나 성장은 느린 편.



오크

헬고스트



자미라스



픽시



1	픽시
배합	악마계+슬라임계
특기	바이킬트 (바이킬트 : 공격력을 2배로 올림) 키아리 (키아리 : 독치료)
특징	보조 계열의 특기가 좋다, 속도도 빠른 편

2	아크 데몬
배합	악마계+????계
특기	이오 (이오 : 폭발계 공격) 이나즈마 베기 (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) 제비 돌리기 (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격)
특징	전체공격 특기가 특징

3	실버 데몬
배합	그렘린+드래곤계
특기	기라 (기라 : 고열공격) 메간테 (메간테 : 자신을 희생해서 적에게 대타격) 아まいいき (달콤한 입김 : 적을 재움)
특징	능력치는 좋은 편, 위기에는 메간테를 쓰자

4	베이비 사탄
배합	악마계+새 계열
특기	메라 (메라 : 불 속성의 공격) 카엔기 (화염 베기 : 화염 속성의 공격) 차가운 입김 (차가운 입김 : 냉기속성의 전체공격)
특징	MP가 적어서 특기를 쓰는데 문제가 있다, 배합용 몬스터



<b>5</b>	ダークアイ <b>다크 아이</b>
<b>배합</b>	악마계+식물계
<b>특기</b>	メタルぎり (메탈베기 : 메탈 계열에게 큰 대미지) やけつくいき (불타는 입김 : 적을 마비시킴) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하)
<b>특징</b>	적의 공격을 방해하는 보조 계열 몬스터

<b>7</b>	スカルライダー <b>스컬 라이더</b>
<b>배합</b>	악마계+좀비계
<b>특기</b>	かえんぎり (화염 베기 : 화염 속성의 베기) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격) あしばらい (발 묶기 : 적의 공격을 봉쇄)
<b>특징</b>	보조 계열 특기가 있지만 공격형 몬스터이다

<b>9</b>	ひとつめピエロ <b>외눈박이 피에로</b>
<b>배합</b>	베이비 사탄+슬라임계
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불 속성의 공격) ギラ (기라 : 고열공격) ヒャド (하드 : 냉기 속성의 공격)
<b>특징</b>	다양한 계열의 공격주문이 특기 배합하면 더 좋아진다

<b>11</b>	メドーサボール <b>메두사볼</b>
<b>배합</b>	악마계+드래곤계
<b>특기</b>	マヌーサ (마누사 : 적공격 미스유도) ルカニ (루카니 : 적의 방어력 다운) えだはらい (??)
<b>특징</b>	지원역할의 몬스터 방위력도 수준급

<b>13</b>	アングルホーン <b>앵글 혼</b>
<b>배합</b>	악마계+다크 혼
<b>특기</b>	イオ (이오 : 폭발 공격) バギ (바기 : 바람 계열 공격) ヒャド (하드 : 냉기속성의 공격)
<b>특징</b>	공격력이 강하고 특기도 공격계이지만 적은 MP가 문제

<b>6</b>	おおめだま <b>큰 눈알</b>
<b>배합</b>	악마계+곤충계
<b>특기</b>	マホトーン (마호톤 : 마법봉쇄) アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적, 행동불가)
<b>특징</b>	보조 계열 몬스터 특기는 쓸만하다

<b>8</b>	ヘルビースト <b>헬 비스트</b>
<b>배합</b>	악마계+물질계
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열공격) アストロン (아스트론 : 1턴 동안 무적, 행동불가) つめたいいき (찬 입김 : 냉기속성의 전체공격)
<b>특징</b>	다양한 공격마법이 특기 능력치도 좋다

<b>10</b>	グレムリン <b>그렘린</b>
<b>배합</b>	악마계+짐승계
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열공격) マホトーン (마호톤 : 마법봉쇄) ホイミ (호이미 : HP회복)
<b>특징</b>	공+수+지원이 합해진 만능 타입의 몬스터

<b>12</b>	ライオネック <b>리오넥</b>
<b>배합</b>	악마계+리저드맨
<b>특기</b>	バギ (바기 : 바람 속성의 공격) ベホラマ (베호라마 : 아군전원 HP 회복) しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 베기)
<b>특징</b>	아군 전원의 HP를 올리는 베호라마가 중요하다. 중반이후는 반드시 얻어야 될 것이다

<b>14</b>	オーク <b>오크</b>
<b>배합</b>	악마계+빈 파이터
<b>특기</b>	ルカニ (루카니 : 적의 방어력다운) ザオラル (자오랄 : 죽은 동료들 살림) すげめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 베기)
<b>특징</b>	추천 몬스터 공, 수가 안정되어 있고 특기도 아주 좋다. 게다가 배합도 쉬운 편 초반에 미리 얻어두자



<b>15</b>	<b>オーガー 오우거</b>
<b>배합</b>	그렘란+드래곤계
<b>특기</b>	みなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 회심의 일격) メタルぎり (메탈베기 : 메탈 계열에게 강한 베기) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격)
<b>특징</b>	공격력이 아주 높고 베기 계열의 특기도 강하다

<b>17</b>	<b>きりさきピエロ 기름의 피에로</b>
<b>배합</b>	외눈박이 피에로X2
<b>특기</b>	バイキルト (바이킬트 : 공격력 2배) しんくうぎり (진공 베기 : 바람 속성의 공격) しっふうづき (질풍 찌르기 : 선제공격)
<b>특징</b>	공격력이 강한데다 특기도 그것을 잘 살려주고 있다. 배합도 쉬운 편이다

<b>19</b>	<b>アクバー 아쿠바</b>
<b>배합</b>	그란텔X2
<b>특기</b>	イオ (이오 : 폭발 공격) せいしんとういつ (정신통일) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
<b>특징</b>	공격계 주문이 특기 속도도 좋은 편이다

<b>21</b>	<b>ギガンテス 기간테스</b>
<b>배합</b>	악마계+빅 아이
<b>특기</b>	まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) ちからをためる (힘 모으기 : 힘을 모아서 공격력을 올림) ゾンビぎり (좀비 베기 : 좀비 계열에게 강한 공격)
<b>특징</b>	능력치도 높고 특기도 강력한 공격계

<b>23</b>	<b>デビルアーマー 데빌 아머</b>
<b>배합</b>	악마계+갑옷 지네
<b>특기</b>	かえんぎり (화염 베기 : 화염속성의 공격) いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 공격)
<b>특징</b>	베기 공격의 전문가, 공, 방이 높아서 전면에 세우기 좋다

<b>16</b>	<b>じごくのもんばん 지옥의 문지기</b>
<b>배합</b>	베이비 사탄X2
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불 속성의 공격) だいせつだん (대설탄 : 물질계에게 큰 대미지) くろいきり (어둠의 베기)
<b>특징</b>	능력치도 좋고 공격계 특기도 좋은 편이다

<b>18</b>	<b>グレンデル 그란델</b>
<b>배합</b>	그렘란+짐승계
<b>특기</b>	がえんぎり (화염 베기 : 화염속성의 공격) ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 베기) みかわり (대신 맞기 : 대신 공격을 맞아주기)
<b>특징</b>	추천 몬스터 공격력 방어력이 좋다. 그리고 나중에 배합 시에도 잘 쓰이게 될 것이다

<b>20</b>	<b>あくまのきし 악마기사</b>
<b>배합</b>	그렘란+짐승계
<b>특기</b>	みなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 회심의 일격) けものぎり (짐승 베기 : 짐승계열에게 강한 베기) ギガスラッシュ (기가슬래쉬 : 최강의 베기 공격)
<b>특징</b>	베기 공격의 전문가, 최강의 베기 기술도 가지고 있다. 게임 중에 자동으로 얻을 수 있다

<b>22</b>	<b>ずしおうまる 근육마인</b>
<b>배합</b>	오우거+짐승계
<b>특기</b>	マホトーン (마호톤 : 적의 마법을 봉쇄) かえんぎり (화염 베기 : 화염 속성의 공격) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격)
<b>특징</b>	공격력이 강하고 특기로서의 보조도 강하다, 강한 몬스터

<b>24</b>	<b>ジャミラス 자미라스</b>
<b>배합</b>	아쿠바+킹레오
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불 속성의 공격) れんぞくこうげき (연속공격 : 2회 연속공격을 함) おいかぜ (순풍 : 화염, 냉기공격 반사)
<b>특징</b>	마왕 자미라스! 엄청난 공격력과 강한 특기를 지니고 있다





<b>25</b>	デュラン <b>듀란</b>
<b>배합</b>	근육마인+골든 고렘
<b>특기</b>	ドラゴンぎり (드래곤 베기 : 드래곤 계열에게 강한 공격) つづめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격) かまいたち (카마이다치 : 바람 속성의 공격)
<b>특징</b>	능력치와 마법방어가 높은 악마계 최강의 몬스터, 그런데 한 가지 재미있는 점은 DQ6에서 테리는 듀란에게 조종을 당하고 만다, 그런데 어린 시절의 테리가 듀란을 조종하다니!

**좀비 계열**

HP는 대체로 낮은 편이만 다른 능력치는 안정감을 보여준다, 성장도 비교적 빠른 편이다.



**윈드 마지**

**스컬곤**

**고스트**

**저승 사자**

**쉐도우**

<b>1</b>	ゴースト <b>고스트</b>
<b>배합</b>	좀비계+슬라임계
<b>특기</b>	まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하) なめまわし (활기 : 적을 경직시킴) くちをふさぐ (적의 입공격 봉쇄)
<b>특징</b>	처음부터 얻을 수 있는 보조 계열의 몬스터 능력치 별로

<b>2</b>	スカルゴン <b>스컬곤</b>
<b>배합</b>	본 프리즈나+드래곤계
<b>특기</b>	もろばぎり (자신의HP를 소모한 공격) マヒャドぎり (마하드 베기 : 냉기속성의 공격) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
<b>특징</b>	공격력은 좋지만 MP가 적은 것이 문제가 된다

<b>3</b>	アニマルゾンビ <b>애니멀 좀비</b>
<b>배합</b>	좀비계+짐승계
<b>특기</b>	ルカニ (루카니 : 적의 방어력 다운) ボミエ (보미에 : 적의 속도를 다운) マホターン (마호튼 : 적의 마법을 봉함)
<b>특징</b>	보조 계열의 특기가 좋다, 속도도 빠르고 육성도 빠르다

<b>4</b>	やたからす <b>죽은 까마귀</b>
<b>배합</b>	좀비계+새 계열
<b>특기</b>	とっこう (??) いなづまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) いなづま (전격 : 강력한 전격공격)
<b>특징</b>	전격계 공격이 장기, 속도도 빠르고 육성도 빠르다

DRAGON QUEST MONSTERS



<b>5</b>	<b>마미라</b>
<b>배합</b>	좀비계+식물계
<b>특기</b>	まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 회심의 일격) なかまをよぶ (동료를 부르다 : 동료를 불러 공격) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴)
<b>특징</b>	공격 스타일이지만 보조적인 특기도 갖추고 있다

<b>7</b>	<b>시령의 기사</b>
<b>배합</b>	좀비계+악마계
<b>특기</b>	ホイミ (호이미 : HP회복) キアラル (키아랄 : 상태이상 회복) シナク (시나크 : 상태이상 회복)
<b>특징</b>	추천 몬스터 회복능력이 좋다. 게다가 얼음으로 공격력도 일품

<b>9</b>	<b>색은 시체</b>
<b>배합</b>	고스트+짐승계
<b>특기</b>	どくのいき (독의 입김 : 적을 독에 걸리게 함) ぶきみなひかり (불길한 빛 : 적을 주문에 약하게 함) なめまわし (활기 : 적을 경직시킴)
<b>특징</b>	다양한 주문이 특기. 그러나 능력치가 떨어진다. 배합용 몬스터

<b>11</b>	<b>나이트윙스</b>
<b>배합</b>	좀비계+미스트 윙
<b>특기</b>	かまいたち (카마이다치 : 바람 속성의 공격) いなづま (전격 : 강력한 전격공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 전체공격)
<b>특징</b>	마법전문의 몬스터 HP와 속도도 좋다

<b>13</b>	<b>윈드 마지</b>
<b>배합</b>	좀비계+짐승계??
<b>특기</b>	バキ (바기 : 바람 계열의 공격) フバーハ (후바하 : 화염 냉기내성 상승) シナク (시나크 : 상태이상 회복)
<b>특징</b>	주문이 아주 좋다. 마법사 계열의 몬스터

<b>6</b>	<b>다크 클럽</b>
<b>배합</b>	좀비계+곤충계
<b>특기</b>	マジックバリア (매직 바리아 : 마법내성 상승) アストロン (아스트론 : 1턴간 무적 행동불가) トラマナ (토라마나 : 대미지 지역을 무사통과)
<b>특징</b>	수비력도 좋고 아주 중요한 특기를 가지고 있다

<b>8</b>	<b>쉐도우</b>
<b>배합</b>	좀비계+물질계
<b>특기</b>	つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격) しのおどり (죽음의 춤 : 적 전원을 죽임) くろいきり (어둠의 베기)
<b>특징</b>	HP와 방어력이 좋고, 특기도 쓸만하다

<b>10</b>	<b>맷드론</b>
<b>배합</b>	좀비계+큰 지렁이
<b>특기</b>	ザキ (자기 : 적을 죽임) ホイミ (호이미 : HP회복) ザオラル (자오랄 : 죽은 동료를 살림)
<b>특징</b>	회복의 스페셜! 만들기도 쉬우니 초반에 만들어 두자

<b>12</b>	<b>에빌 스피리츠</b>
<b>배합</b>	좀비계+드래곤계
<b>특기</b>	あまいいき (달콤한 입김 : 적을 재움) まぶしいひかり (눈부신 빛 : 적의 공격 명중률 저하) くろいいき (검은 입김)
<b>특징</b>	특기는 쓸만하지만 능력치 그다지...

<b>14</b>	<b>저승사자</b>
<b>배합</b>	고스트+악마계
<b>특기</b>	あくまぎり (악마 베기) のろいのことば (저주의 말 : 저주에 걸리게 함) ぶきみなひかり (불길한 빛 : 적을 주문에 약하게 함)
<b>특징</b>	능력치도 좋고 특기도 좋다. 성장도 빠른 편





<b>15</b>	しにかみきぞく <b>저승사자 귀족</b>
<b>배합</b>	고스트+악마계
<b>특기</b>	ザギ (자기 : 적을 죽임) ベホラマー (베호라마 : 아군 전원HP회복) ダツウしょうかん (소환공격)
<b>특징</b>	공수특기 모두 좋은 몬스터 게다가 공격력은 제한 없이 성장한다

<b>16</b>	ワイトキング <b>와이드킹</b>
<b>배합</b>	좀비계+식물계
<b>특기</b>	バキ (바기 : 바람 속성의 공격) バルブンテ (팔푼테 : 무슨 일이 생길지는 랜덤)
<b>특징</b>	마법사형의 몬스터, 현명함의 수치가 높다

<b>17</b>	ボンブリズナー <b>본프리즈너</b>
<b>배합</b>	썩은 시체X2
<b>특기</b>	イオ (이오 : 폭발 공격) いなずまぎり (이나즈마 베기 : 전격속성의 공격) つばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격)
<b>특징</b>	썩은 시체의 파워업 판, 공격력과 공격주문이 우수

<b>18</b>	がいこつけんし <b>해골전사</b>
<b>배합</b>	본프리즈너X2
<b>특기</b>	ルカニ (루카니 : 적의 방어력 다운) つばめかえし (제비 돌리기 : 새 계열에게 강한 공격) れんぞくこうげき (연속공격 : 2회 연속공격을 함)
<b>특징</b>	직접 공격이 아주 강한 몬스터, 특기도 받쳐준다

<b>19</b>	まおうのつかい <b>마왕의 사자</b>
<b>배합</b>	????
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불 속성의 공격) ヒャド (햐드 : 냉기속성의 공격) せいしんとういつ (정신통일)
<b>특징</b>	공격력과 마법력이 아주 좋다, 특기도 강력하고 마법방어력도 우수!

<b>20</b>	マネマネ <b>마네마네</b>
<b>배합</b>	????
<b>특기</b>	モシヤス (모샤스 : ??) ふしぎなおどり (이상한 춤 : 적의MP를 저하) まねまね (마네마네 : 흉내내기)
<b>특징</b>	성장이 좋고MP와 빠르기도 좋으며, 게임 중에 자동으로 얻을 수 있다

**물질 계열**

성장은 늦지만 특기는 쓸만한 것이 많다. 그리고 후반 레벨이 되면 엄청난 강함을 보인다. 대기만성형의 몬스터

**킬러 머신**

**춤추는 보석**

**폭탄암**

**골든 고렘**

**고렘**

DRAGON QUEST MONSTERS



<b>1</b>	<b>おどるほうせき 춤추는 보석</b>
<b>배합</b>	물질계+슬라임계
<b>특기</b>	ギラ (기라 : 고열공격) マホトーン (마호톤 : 마법봉쇄) メタバニ (메타바니 : 적을 유혹시킴)
<b>특징</b>	보조적 계열의 몬스터 특기도 보조 계열이다

<b>3</b>	<b>おぼけキャンドル 도깨비 촛불</b>
<b>배합</b>	물질계+짐승계
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불 속성의 공격) きあいをとめる (기합 모으기 : 기합을 모아 공격) くちぶえ (휘파람 : 적을 부름)
<b>특징</b>	보조 계열의 특기가 좋다, 배합에도 좋음

<b>5</b>	<b>ドームキラ 돔 켈러</b>
<b>배합</b>	물질계+식물계
<b>특기</b>	バギ (바기 : 바람 계열의 공격) メガザル (메가잘 : 자신을 희생해서 아군을 살림) せいれいのうた (정령의 노래 : 성공하면 아군전원을 살림)
<b>특징</b>	특기가 좋다, 얻기도 쉬운 편

<b>7</b>	<b>あくまのかかみ 악마의 거울</b>
<b>배합</b>	물질계+악마계
<b>특기</b>	マホターン (마호톤 : 마법봉쇄) モンヤス ?? レミラーマ (레미라마 : 주변의 지도를 본다)
<b>특징</b>	능력치는 낮지만 특기는 쓸만하다, 배합용으로서 반드시 만들어 두어야만 된다

<b>9</b>	<b>マドハンド 마도의 손</b>
<b>배합</b>	춤추는 보석+슬라임계
<b>특기</b>	なかまをよぶ (동료를 부른다 : 동료를 불러 공격) あしばらい (발 묶기 : 적의 공격을 봉쇄) うけながし (받아 흘리기 : 자신이 받을 공격을 받아 흘림)
<b>특징</b>	특기들이 쓸만하다, 배합도 쉬움

<b>2</b>	<b>エビルワンド 에빌 wand</b>
<b>배합</b>	물질계+드래곤계
<b>특기</b>	キアラル (키아랄 : 상태이상 회복) レミラーマ (레미라마 : 주변의 지도를 봄) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
<b>특징</b>	특기가 아주 좋다, 배합시 반드시 필요한 몬스터

<b>4</b>	<b>ネジマキドリ 귀돌이</b>
<b>배합</b>	물질계+새 계열
<b>특기</b>	キアリク (키아리크 : 상태이상 회복) キアラル (키아랄 : 상태이상 회복) すべてをすいこむ (모든 공격을 받아넘긴다)
<b>특징</b>	역시 배합용 몬스터, 특기가 쓸만하다

<b>6</b>	<b>とけほうす 가시망주</b>
<b>배합</b>	물질계+곤충계
<b>특기</b>	メガンテ (메간테 : 자신을 희생해서 적 전체에게 대타격) たかくとびあがる (점프 공격) スライムたたき (슬라임 계열에게 강한 공격)
<b>특징</b>	역시 특기들이 쓸만하다, 배합 시에도 좋다

<b>8</b>	<b>さまようよろい 저주받은 갑옷</b>
<b>배합</b>	물질계+좀비계
<b>특기</b>	ホイミ (호이미 : HP 회복) まじんぎり (마인 베기 : 미스 또는 화심의 일격) メタルギリ (메탈 베기 : 메탈 계열에게 강한 베기)
<b>특징</b>	공격형 몬스터이지만 회복 계열의 특기도 지니고 있다

<b>10</b>	<b>ミステリドール 미스테리돌</b>
<b>배합</b>	고렘+드래곤 슬라임
<b>특기</b>	マヌーサ (마누사 : 적의 공격회피 유도) メタバニ (메다바니 : 적을 유혹시킴) ルカニ (루카니 : 적 방어력 다운)
<b>특징</b>	지원 타입의 몬스터 배합용의 특기를 배워 나가자



<b>11</b>	メタルドラゴン <b>메탈 드래곤</b>
<b>배합</b>	그레이트 드래곤+킹 슬라임
<b>특기</b>	まなごろし (모두 죽이기 : 아군 또는 적에게 회심의 일격) かんせきおとし (암석 떨어뜨리기 : 암석을 던져 적 전체를 공격) すなけむり (모래던지기 : 모래를 던져 방어력 저하)
<b>특징</b>	강력한 몬스터 능력치가 높고 특기도 강력하다

<b>13</b>	ひとくいサーベル <b>식인 사벨</b>
<b>배합</b>	물질계+큰 지렁이물질계+큰 지렁이
<b>특기</b>	マホトラ (마호트라 : 적의MP흡수) あくまぎり (악마 베기) マヒこうげき (마비공격 : 적을 마비시킴)
<b>특징</b>	특기는 지원용, 외관과는 달리 지원용 몬스터이다

<b>15</b>	キラマン <b>킬러 매신</b>
<b>배합</b>	물질계+스카이 라이더
<b>특기</b>	れんぞくこうげき (연속공격 : 2회 연속공격을 함) しっふうづき (질풍 찌르기 : 선제공격) さみだれぎり (사미다레 검 : 연속공격으로 적 전체를 공격)
<b>특징</b>	강력한 공격형 캐릭터, 특기도 강력하고 모든 능력치가 높다

<b>17</b>	ギズモ <b>기즈모</b>
<b>배합</b>	마도 핸드+에빌 시드
<b>특기</b>	いきをすいこむ (입김 받아들이기 : 입김공격을 무효로) ひのいき (불의 입김 : 불로 전체공격) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
<b>특징</b>	공격계 특기를 지니고 있지만 능력치가 낮다

<b>19</b>	ひょうかんまじん <b>빙암 마인</b>
<b>배합</b>	킬러 매신+킹 레오
<b>특기</b>	ヒャド (하드 : 얼음 속성의 공격) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격) だいほぎょう (대방어 : 모든 공격을 방어)
<b>특징</b>	육탄전에 강하다, 공격력도 높음

<b>12</b>	バルザック <b>발자크</b>
<b>배합</b>	????
<b>특기</b>	イオ (이오 : 폭발 공격) デイン (??) グランドクロス (그랜드 크로스 : 신의 심판으로 공격 좀비 계열에게 강하다)
<b>특징</b>	마법, 직접공격 모두가 강력한 공격 타입의 몬스터, 쓸만하다

<b>14</b>	のろいのランプ <b>저주의 램프</b>
<b>배합</b>	물질계+큰 지렁이물질계+큰 지렁이
<b>특기</b>	スカラ (스카라 : 방어력 상승) ビオラ (비오라 : ??) バイキルト (바이킬드 : 공격력 2배 상승)
<b>특징</b>	역시 지원 타입, 수비력도 좋은 편이다

<b>16</b>	あくまのつぼ <b>악마의 항아리</b>
<b>배합</b>	기즈모+픽시
<b>특기</b>	ザギ (자기 : 적을 죽임) ラリホー (라리호 : 적을 재움) まなごろし (모두 죽이기 : 적 또는 아군에게 회심의 일격)
<b>특징</b>	특기가 좋다, 배합용으로도 좋음

<b>18</b>	ようかんまじん <b>용암 마인</b>
<b>배합</b>	메탈드래곤+아크 데몬
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불 속성의 공격) ひのいき (불의 입김 : 불로 전체공격) つめたいいき (차가운 입김 : 냉기속성의 적 전체공격)
<b>특징</b>	공격력, 방어력이 높고 불 계열의 공격에 강하다

<b>20</b>	ミミック <b>미믹</b>
<b>배합</b>	물질계+박스 슬라임
<b>특기</b>	メラ (메라 : 불 속성의 공격) ザギ (자기 : 적을 죽임) トラマナ (토라마나 : 대미지 지역 무사통과)
<b>특징</b>	특기도 좋고 능력도 쓸만하다, 그리고 얻기도 쉽다





<b>21</b>	どろにんぎょう <b>진흙인형</b>
<b>배합</b>	마도 핸드X2
<b>특기</b>	ふしぎなおどり(이상한 춤 : 적의MP를 저하) みかわしきゃく(회피각 : 적의 공격을 회피) はするだんす(허슬 댄스 : 아군전원의 HP회복)
<b>특징</b>	특기가 좋다, 배합용 몬스터

<b>23</b>	うごくせきそう <b>움직이는 석상</b>
<b>배합</b>	매드 핸드+던전 새우
<b>특기</b>	みかわり(대신 맞기 : 대신 공격을 맞아주기) すべてをすいこむ(모든 공격을 받아넘김) めいそう(명상 : 자신의 HP를 올림)
<b>특징</b>	방어용 몬스터로는 최고이다, 특기도 모두 방어용, HP방어력도 아주 높다

<b>25</b>	ゴールデンゴーレム <b>골든 고렘</b>
<b>배합</b>	????
<b>특기</b>	ビッグバン(빅뱅 : 최강의 공격마법) ひかりのはどう(빛의 파동 : 전 스테터스 이상 치료) だつとうしょうかん(소환공격)
<b>특징</b>	물질계 최강의 몬스터 모든 능력치가 우수하며 특기도 초강력!

<b>22</b>	ゴーレム <b>고렘</b>
<b>배합</b>	진흙인형X2
<b>특기</b>	ちからをためる(힘 모으기 : 힘을 모아서 공격력을 올림) きあいをためる(기합 모으기 : 기합을 모은 공격) だいほぎょう(대방어 : 모든 공격을 방어)
<b>특징</b>	공격력과 HP가 좋다, 초반에 얻을 수 있어 많은 도움이 될 것이다

<b>24</b>	ばくだんいわ <b>폭탄암</b>
<b>배합</b>	진흙인형X2
<b>특기</b>	メガザル(메가잘 : 자신을 희생해서 아군을 살림) メガンテ(메간테 : 자신을 희생해서 적 전체에게 큰 대미지) めいそう(명상 : 자신의 HP회복)
<b>특징</b>	특기가 좋다, 자기희생의 절정에 달한 몬스터

### ???? 계열

DO시리즈의 보스들을 모아 놓은 계열, 최강계열의 몬스터만 모여 있다. 배합 이외의 방법으로는 만들 수 없다. 우선 배합법만 소개하면 다음과 같고 자세한 정보는 다음에...



용왕 1 = 마왕의사자 + 그레이트 드래곤  
(용왕의 특기 : 기라, 드라고람 등)

용왕 2 = 용왕 1 + 신룡

레온 = 킹 계열의 몬스터+메탈킹  
(50프로의 확률?!)

시드 = 자미라스 + 로즈 배틀러  
(시드의 특기 : 지고크 스파크)

조마 = 용왕 1 + 시드  
(조마의 특기 : 빅뱅)

데스피사로 = 듀란 + 신룡

에스타크 = 데스피사로 + 킹레오  
(에스타크의 특기 : 기가슬래쉬)

미르트라스1 = 에스타크+골든 슬라임  
(미르트라스1의 특기 : 메라, 이오, 데인)

무드 = 바라모스+다크 혼

데스타마 = 조마+미르트라스1  
(데스타마의 특기 : 지고크 스파크, 빅뱅)

데스타마2 = 데스타마1+전갈계??

데스타마3 = 데스타마2+무드

다크드레암 = 데스타마3X2





## 드퀘몬 번외편

# 1

### 도시관의 비밀문

몬스터를 100마리 이상 모은 후(즉 100 마리 이상의 몬스터를 동료로 만든 후, 현재 100마리가 없어도 상관없다. 어차피 가질 수 있는 몬스터의 수는 한정되어 있으니까), 도시관으로 가 보자. 그러면 전에 못 갔던 여행의 문으로 갈 수 있을 것이다. 던전의 끝에는 아마타 오로치가 보스로 등장하고(화염계열의 기술을 쓴다. 화식조를 잘 써 보자.) 쿠사나기의 검을 찾고 있는 미래의 테리도 볼 수 있다.



왕을 만날 수 있다는 것은 앞에서 말했다. 그리고 여왕의 요구를 충족시켜주면(여왕이 보여달라는 몬스터를 보여줌), 새로운 던전에 들어갈 수 있는데, 여기서 던전 새우를 동료로 얻을 수 있다. 선택문에 주의하는 것이 좋다(はい, いいえ, はい)의 순. 완전 금도끼 은도끼닷!

# 4

### 클리어 후 추가던전의 보스들

클리어 후 추가던전의 보스들과 몬스터를 간단히 소개해 보기로 한다. (이때쯤이면 목표는 보스 클리어가 아니라 강한 몬스터의 배합임을 염두해 두자. 배합만 잘 하면 공력력 700의 슬라임도 가능한 일이니까. 그리고 각 던전을 돌아다니며 쓸만한 몬스터들을 동료로 얻어 두어서 배합에 써먹도록 하자).



1. 야망의 문 - 곤충계 몬스터 - 보스 용왕
2. 파괴의 문 - 식물계 몬스터 - 보스 하곤
3. 조종의 문 - 조류계 몬스터 - 보스 바라모스
4. 지배의 문 - 슬라임계 몬스터 - 보스 조마
5. 근절의 문 - 악마계 몬스터 - 보스 데스피사로
6. 수면의 문 - 좀비계 몬스터 - 보스 에스타크
7. 전에 악마기사를 얻었던 문 - 보스 밀드라스
8. 마을 맨 아래층에서 있는 여자아이의 질문을 맞추면 (힌트는 그 여자아이의 책장에 있다), 그 아이의 할아버지와 대화를 할 수 있게 된다(즉 여행의 문을 막고 있던 할아버지). 그 할아버지에게 골든 슬라임을 가지고 가 보자. 그러면 새로운 던전에 갈 수 있다. 몬스터는 드래곤계이며, 보스는 데스타마가 나온다.

# 2

메달왕 역시 30개 이상의 메달을 모으면 새로운 던전에 들어갈 수 있게 해준다. 보스는 쉬운 편으로 보조공격계열만 주의하면 된다.

# 3

지도 아래쪽에는 가위 바위 보 전용의 방(?)이 있는데 여기서 5연승을 하면 여



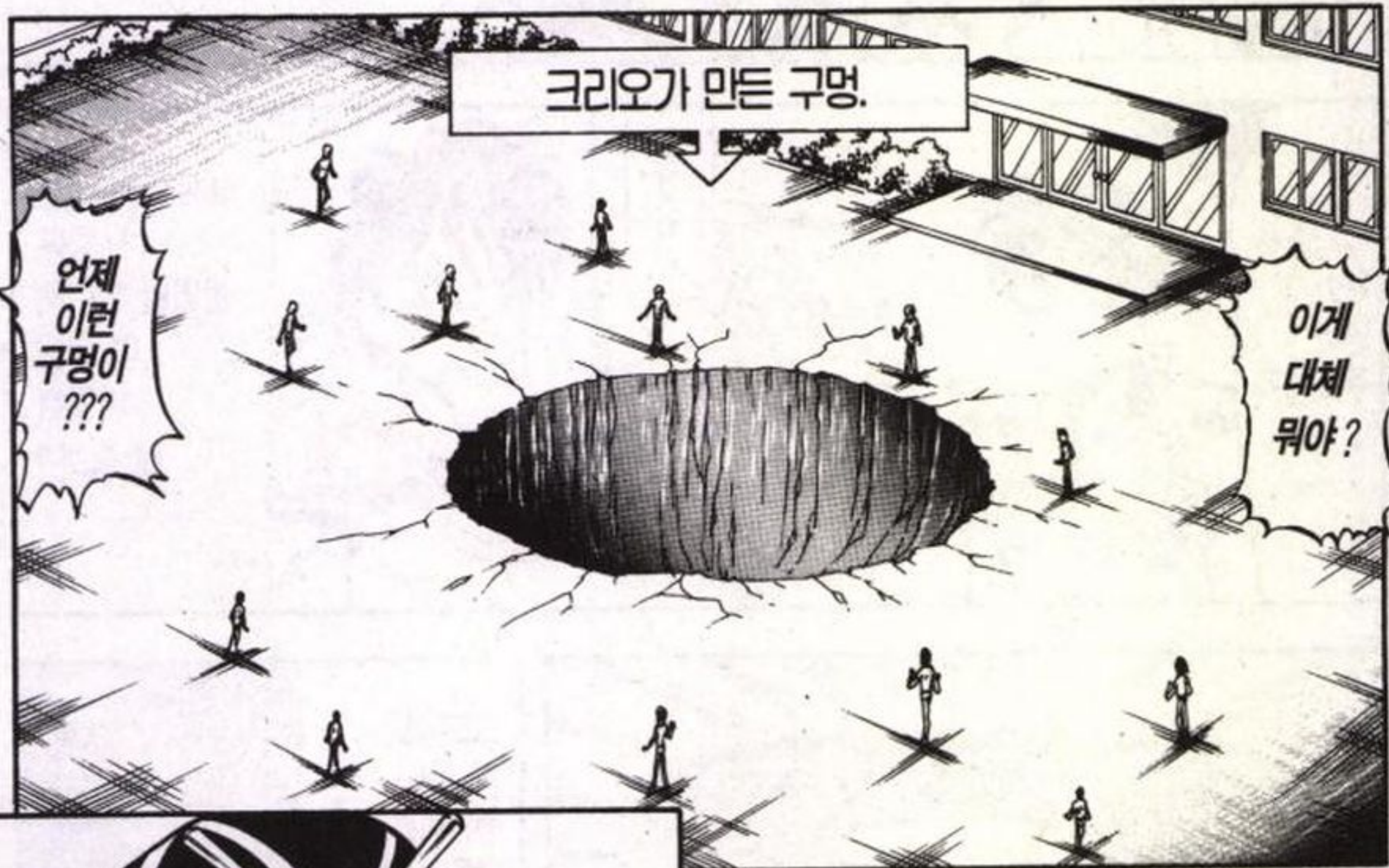
모든 여행의 문을 클리어했다면 와따보우를 동료로 얻을 수 있게 된다.

## 분 석 후 기



휴~ 재밌고도 힘든? (물론 필자에게 있어서이지만) 게임이었다. 정말 옛날의 SFC 게임들의 재미가 소록소록 되살아나는 것 같다(즉, 적은 하드웨어적 요건에 넘치는 아이디어들과 세세한 설정과 다양한 숨겨진 요소들 등을 통해 느꼈던 재미들 말이다). 던전 내의 세이브 포인트가 랜덤! 이라는 점과, 배합시 레벨이 1로 떨어져 버리는 것 빼고는 그다지 단점을 잡고 싶지가 않다. GB 유저들은 물론이며 DQ팬이라던지, 어닝 과거의 게임들의 추억에 헤어지지 못하는 유저들에게도 좋은 느낌의 게임이 될 것이다.





다음회를 기대하세요...!





끼리어...

그러지 뭐.

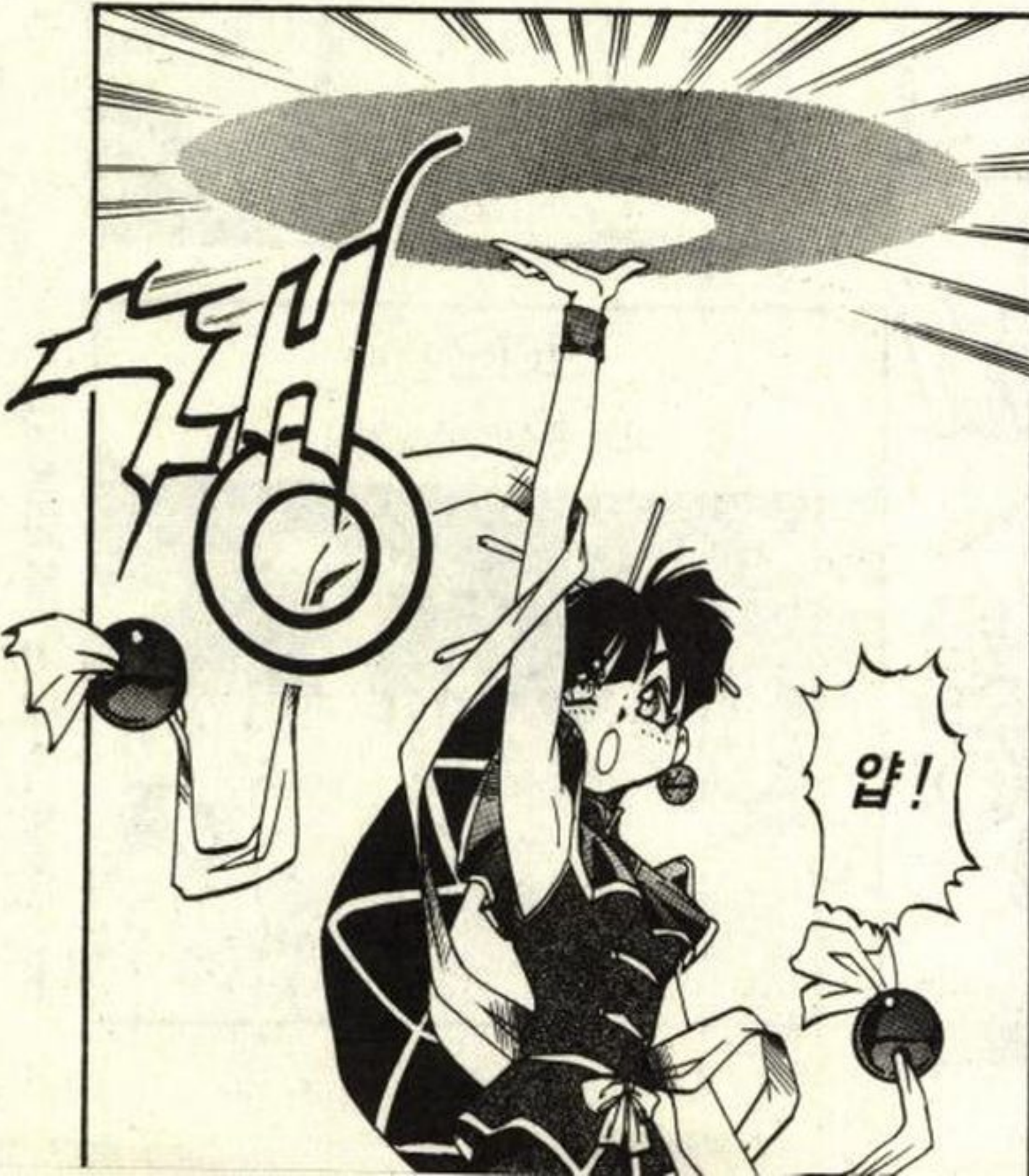
앞으로 잘 부탁해.



말해봤자 누가 믿어 주겠니?!

알았어...

타카코, 아야토 나중에 설명할 테니까 이 일은 비밀로 해 줄래?

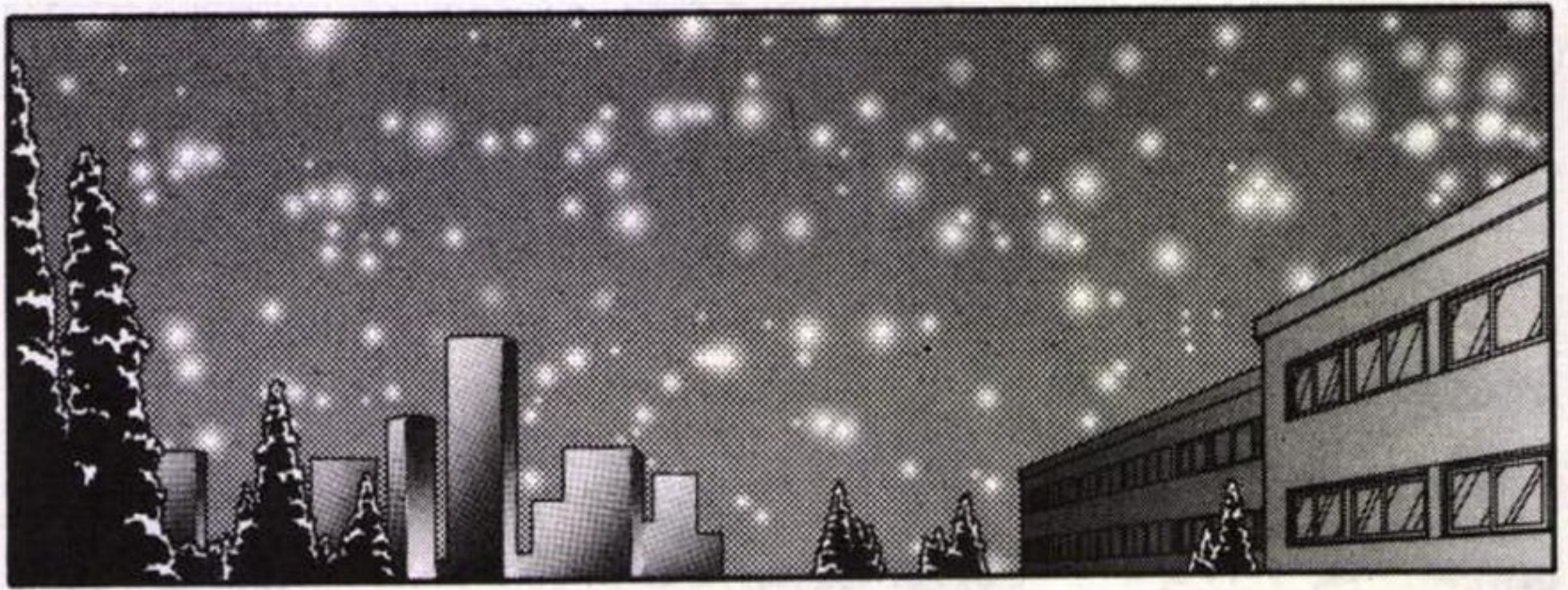


얍!



그보다도 학교나 원래대로 만들어 놔.

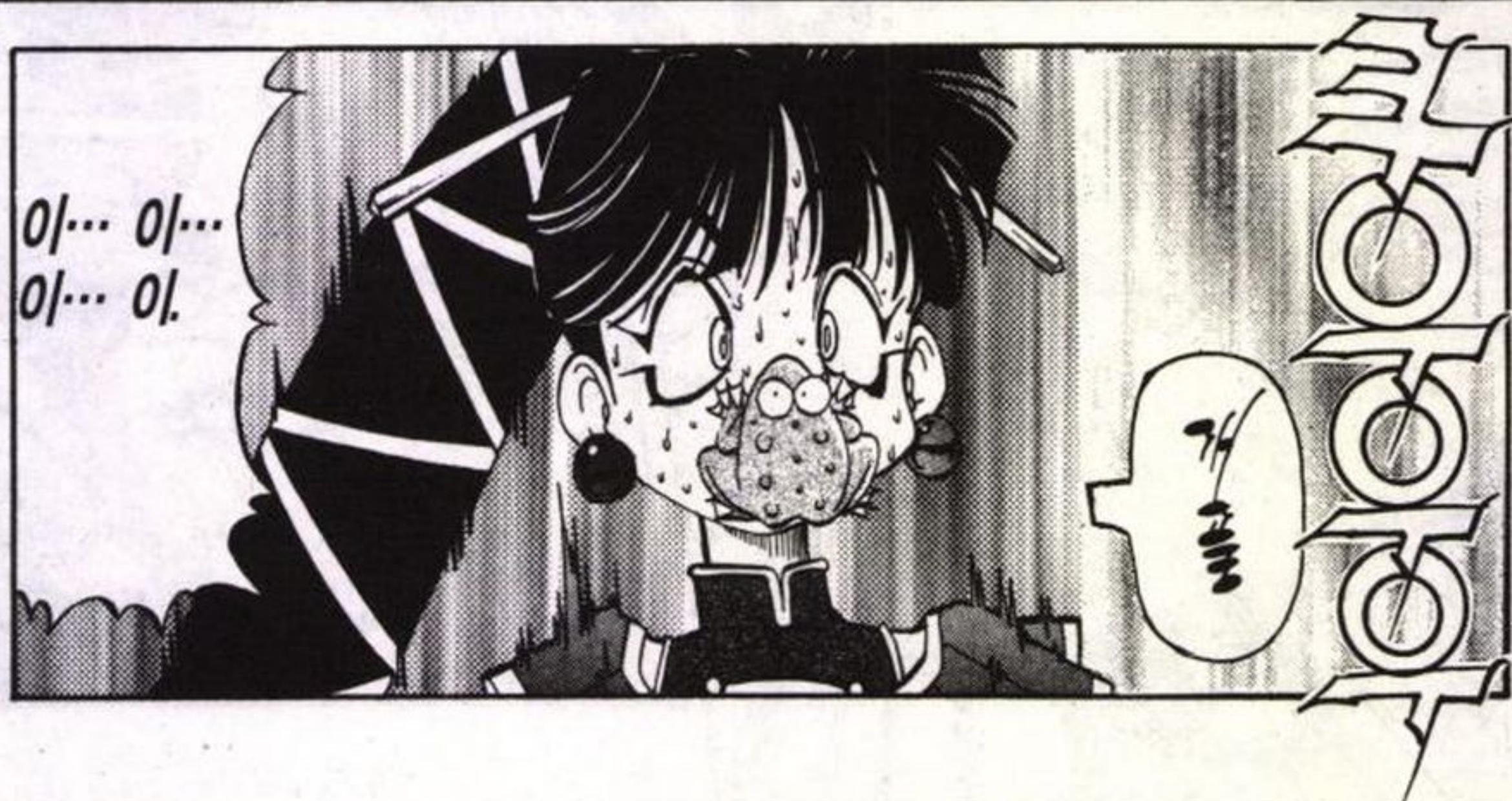
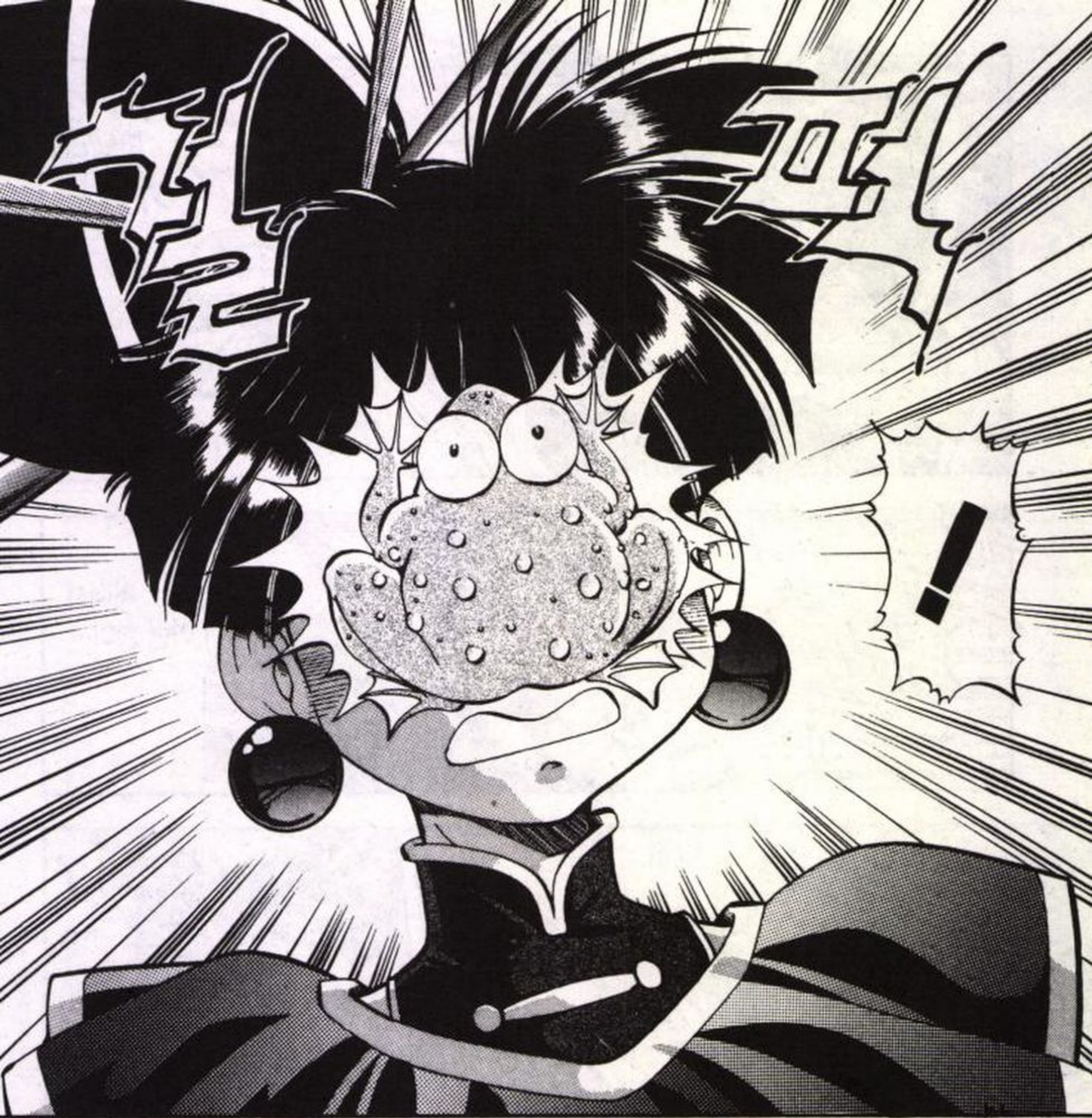












0/... 0/...  
0/... 0/.

Haha

OTOOTO

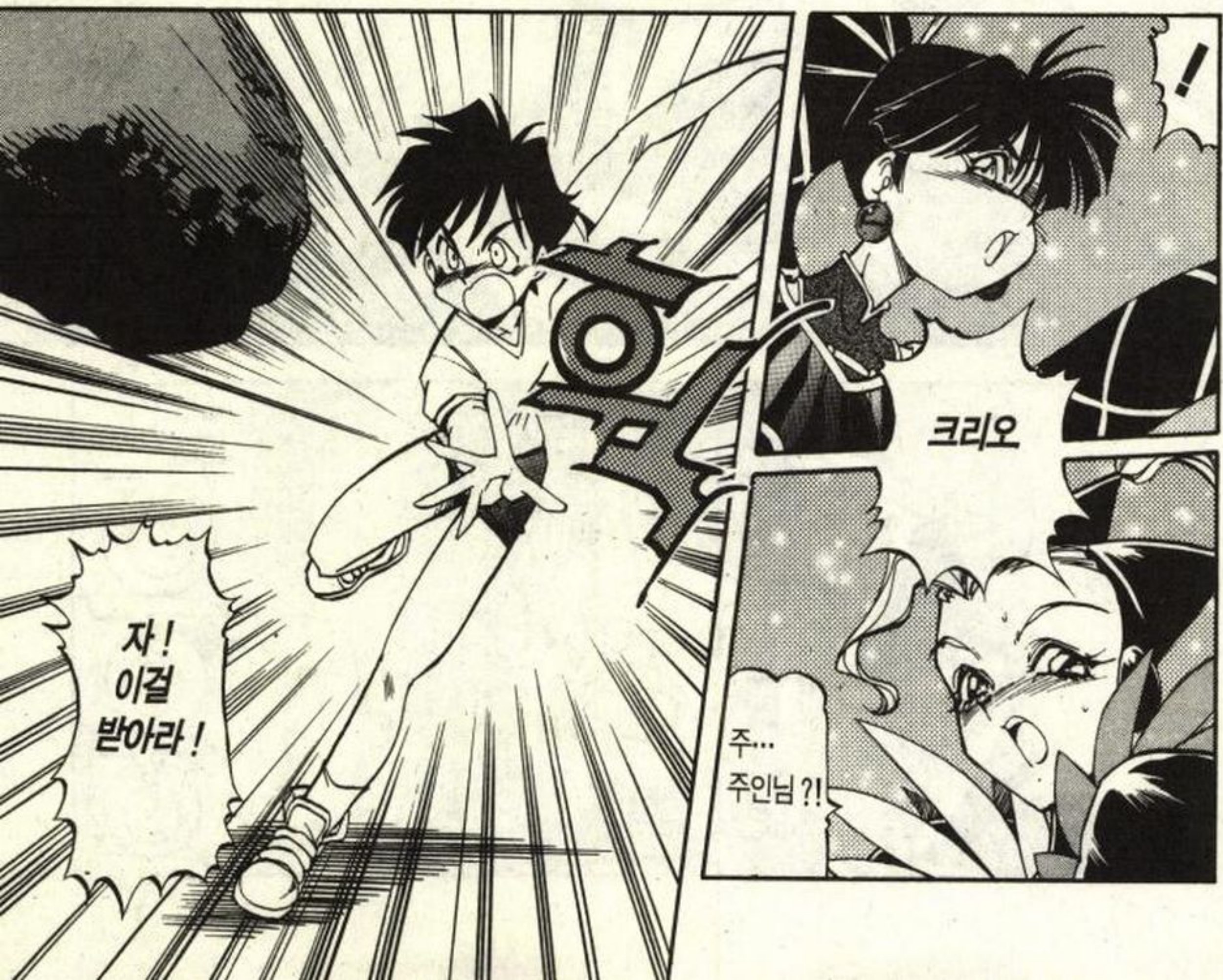




힘내라,  
가루다!



어디서  
이런 힘이...

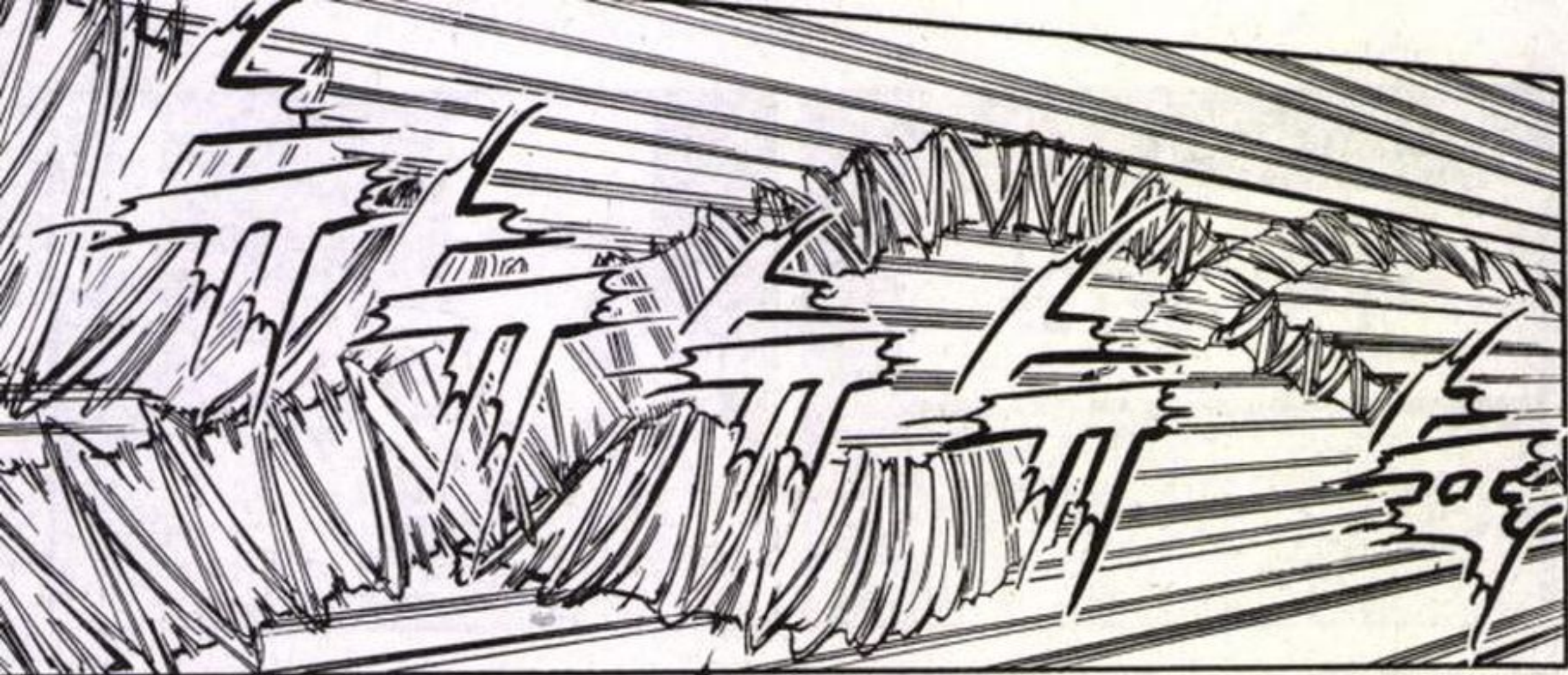


자!  
이걸  
받아라!

크리오

주...  
주인님?!







# 과학 실험실

나도 가르쳐 줘.

아~!

미스트랄

이거다!

으!

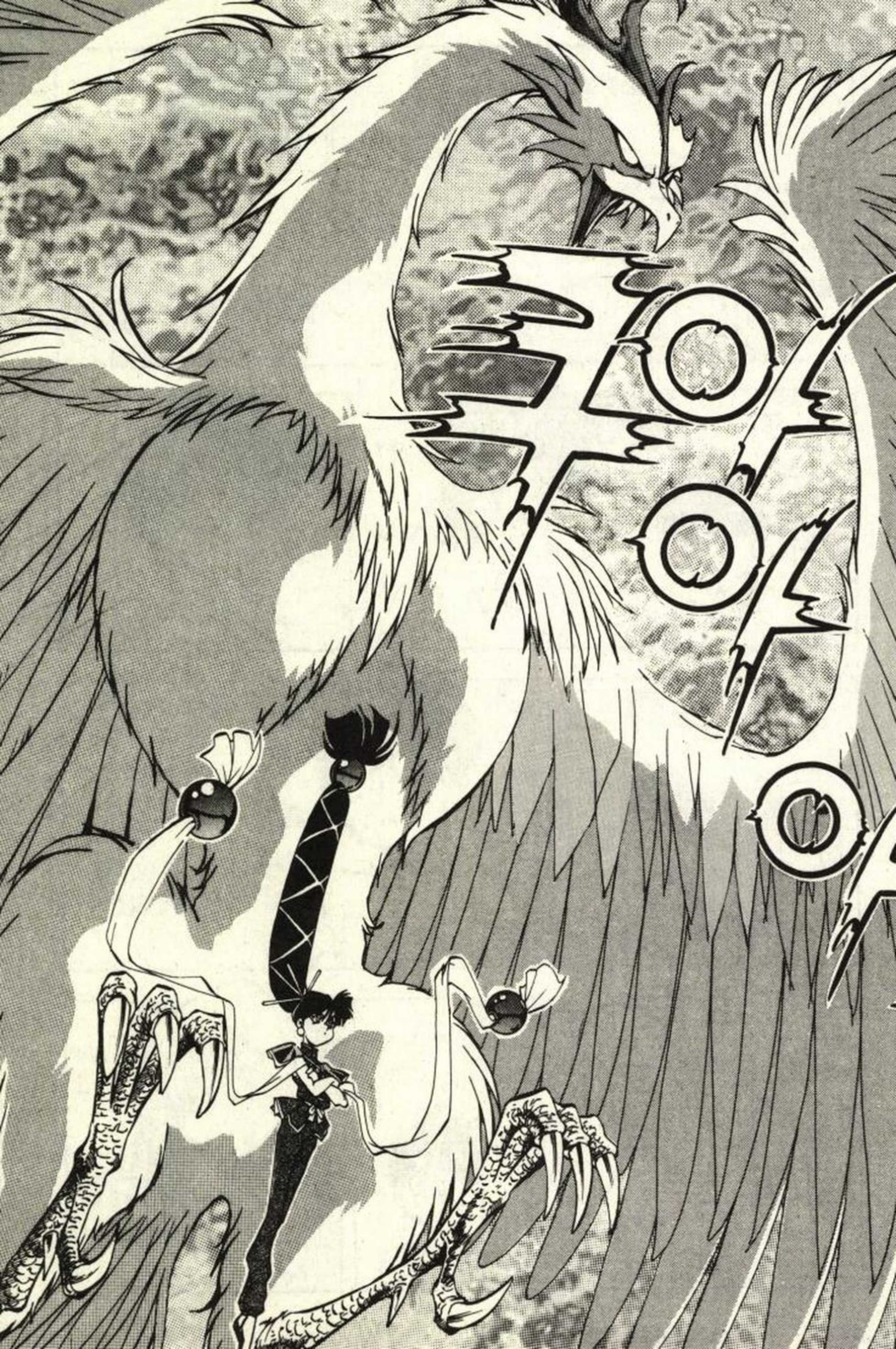
파우머

파우머















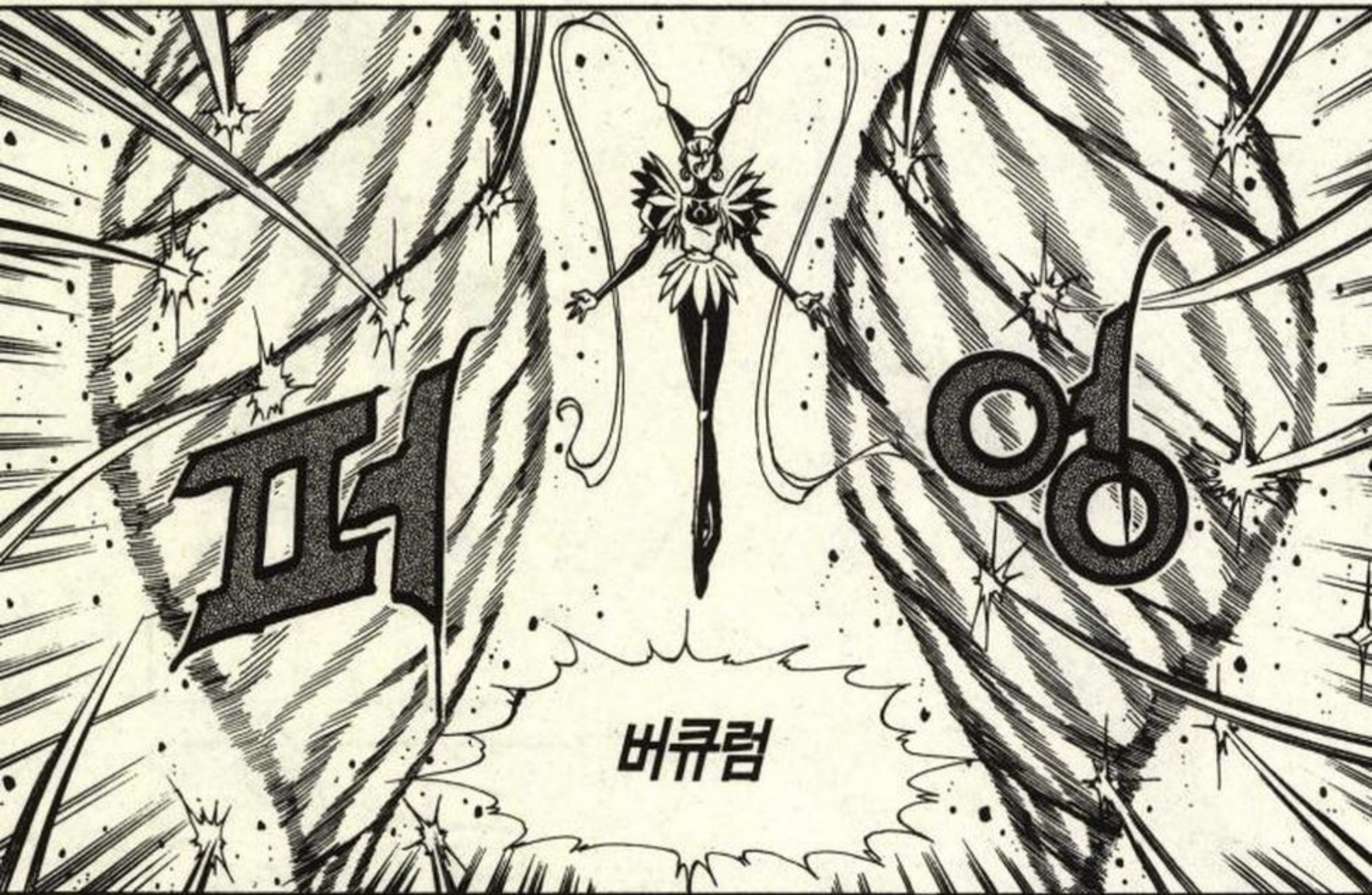


스카라비



황금과 청,  
홍이랑게  
이런  
의미였구나.

저건  
또  
뭐야?



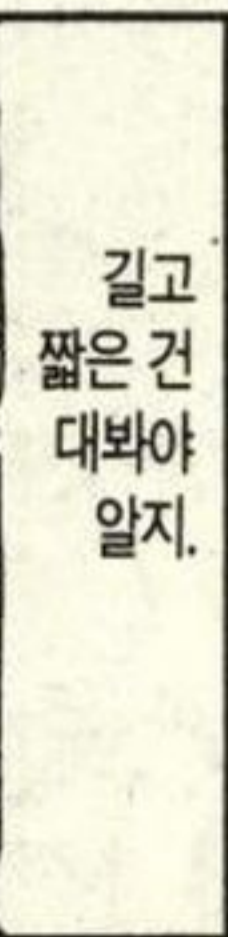
퍼

잉

버큐럼



내 진짜  
실력을  
보여  
주마!



길고  
짧은 건  
대박야  
알지.



날  
이길 수는  
없을 걸.





초기판의 삽화

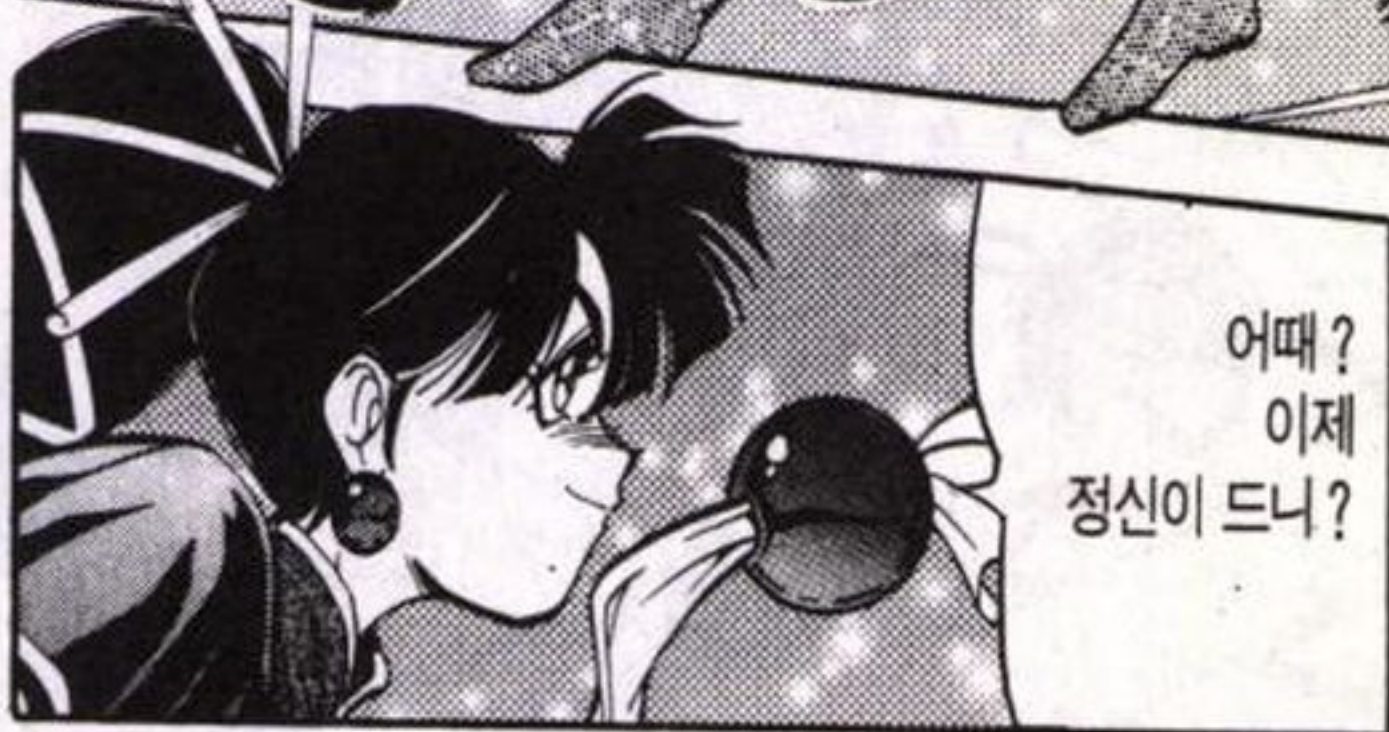








앗



어때?  
이제  
정신이 드니?



역시  
만만치 않아.



그래  
힘을  
합치자!



슈퍼,  
힘을  
빌려  
줄래?



엇!

어쩔  
셈이지?

장난이  
아닌 걸.









그만 뒤.  
그렇지  
않으면  
후회하게  
될 걸!

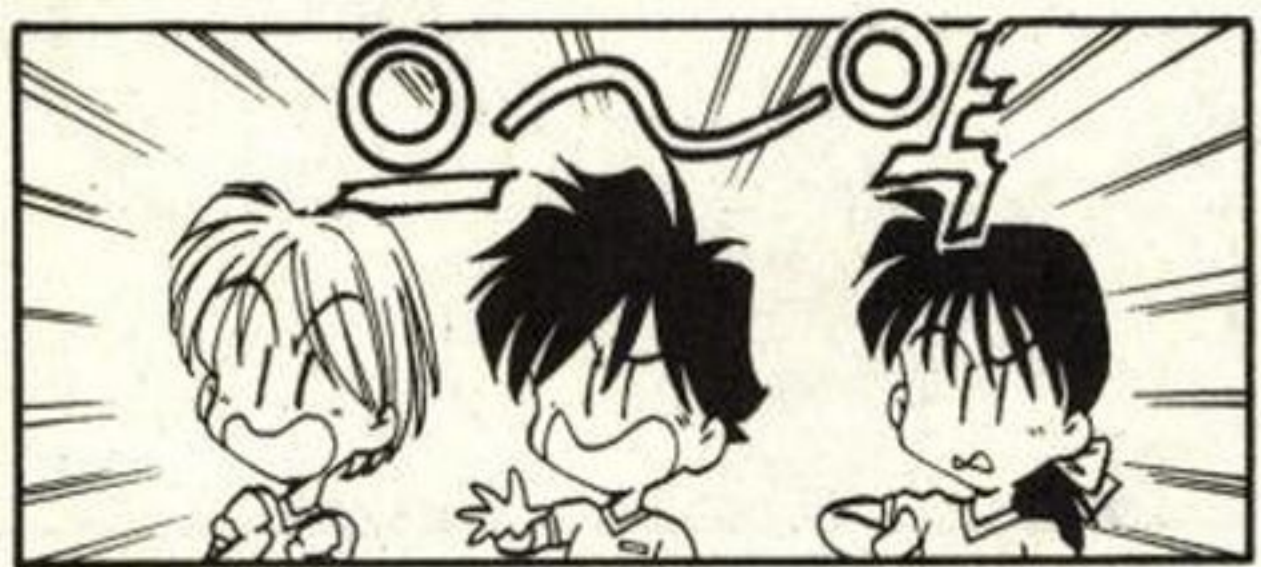


대체  
재들은  
다 뭐야?

엑센티어,  
슈퍼

어!  
다른 게  
또  
나왔어.









이제  
난 자유다! ◆

그렇다.  
난 홍의 마신  
크리오  
이제야  
봉인이 풀렸군.



조심해.  
홍의  
마신이야.

젠  
또  
뭐야?



홍의  
마신...?  
아는  
사람이야?



주인이라구?  
누가?  
계약도 안 했는데  
너 같은 꼬마를  
주인으로  
인정할 것 같애?



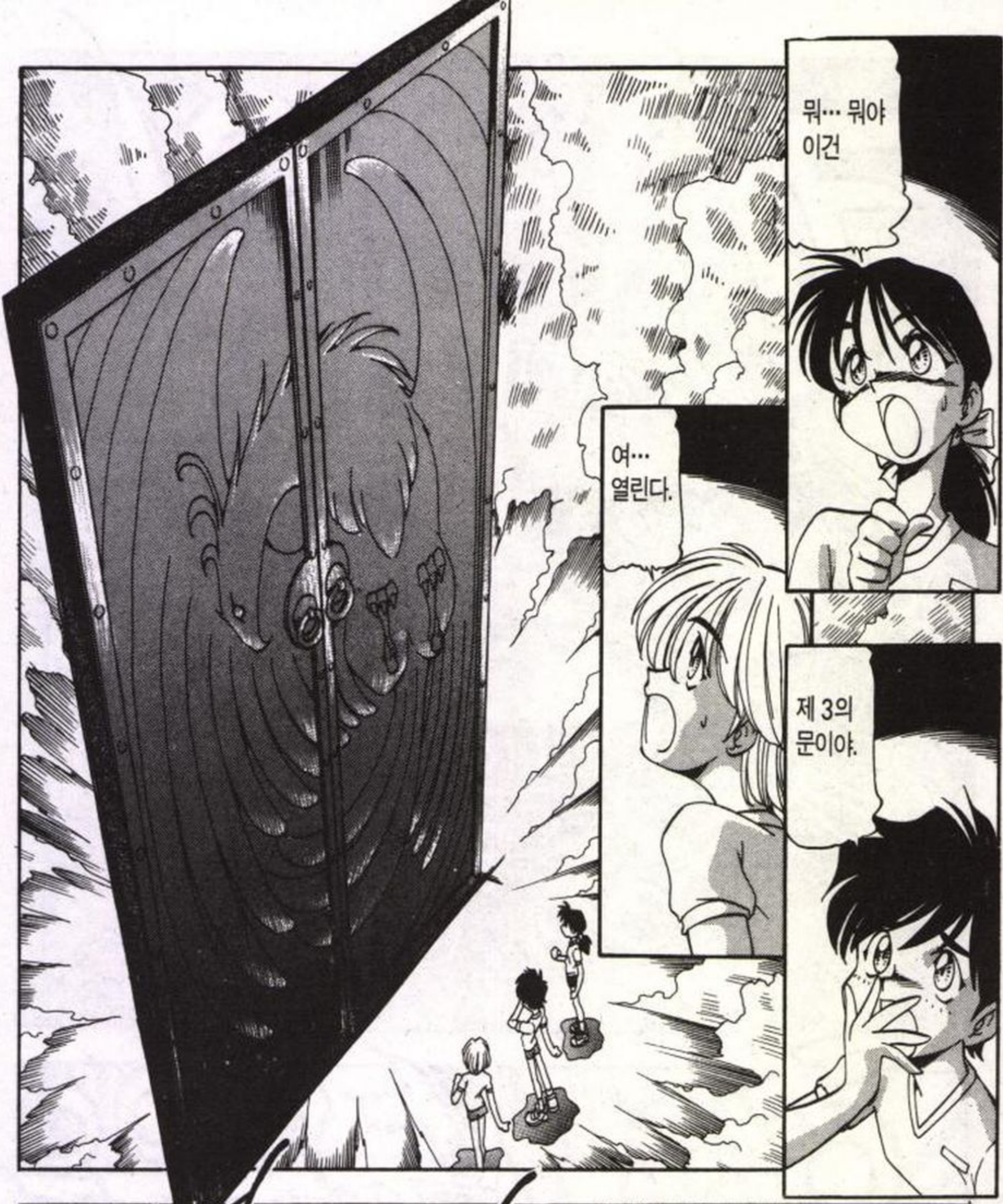
이건  
주인으로서의  
명령이야.

어서 학교를  
원래대로 해 놔.  
크리오





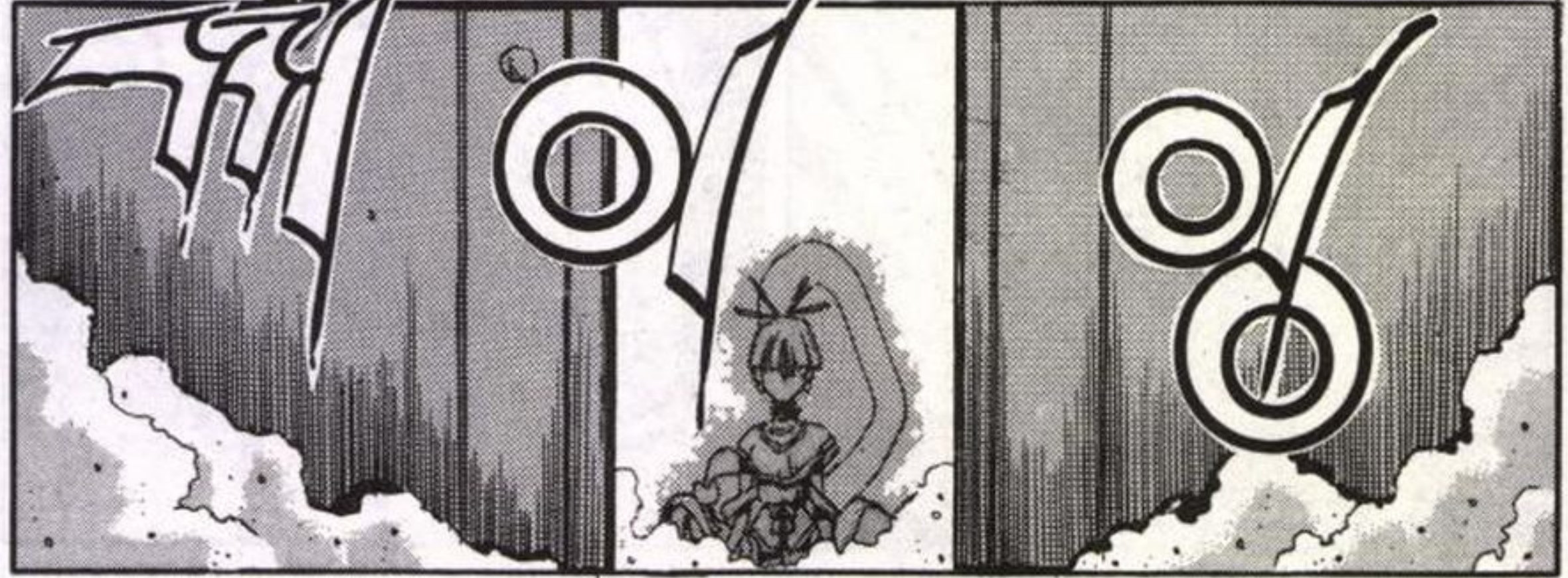




뭐... 뭐야  
이건

여...  
떨린다.

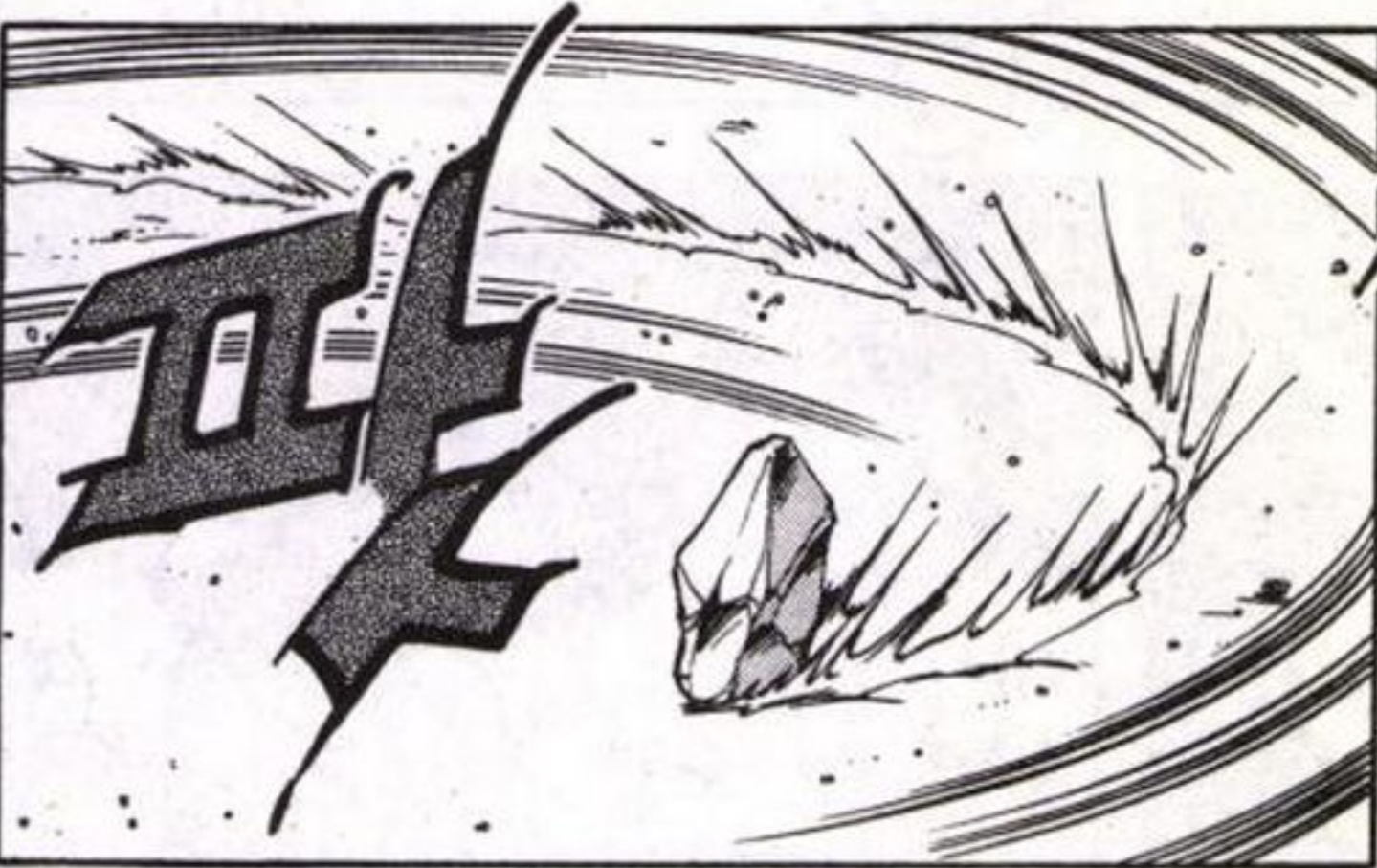
제 3의  
문이야.



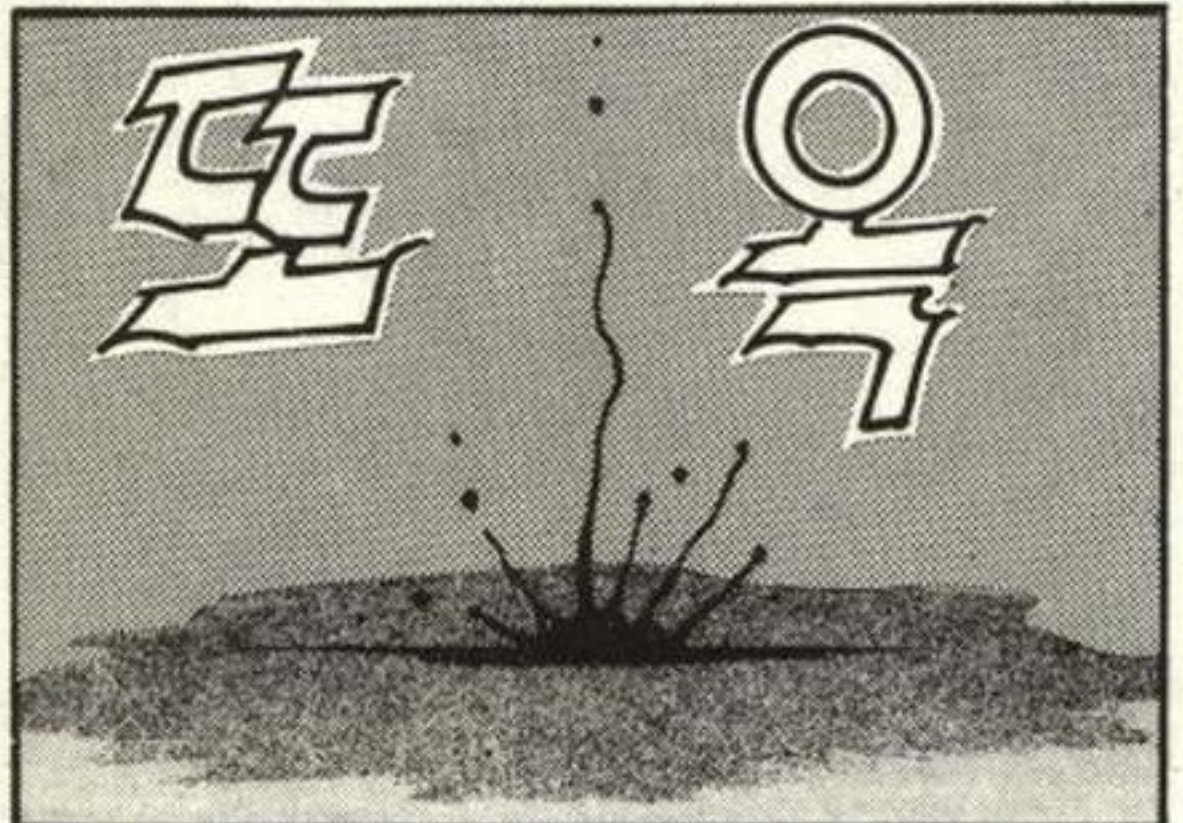
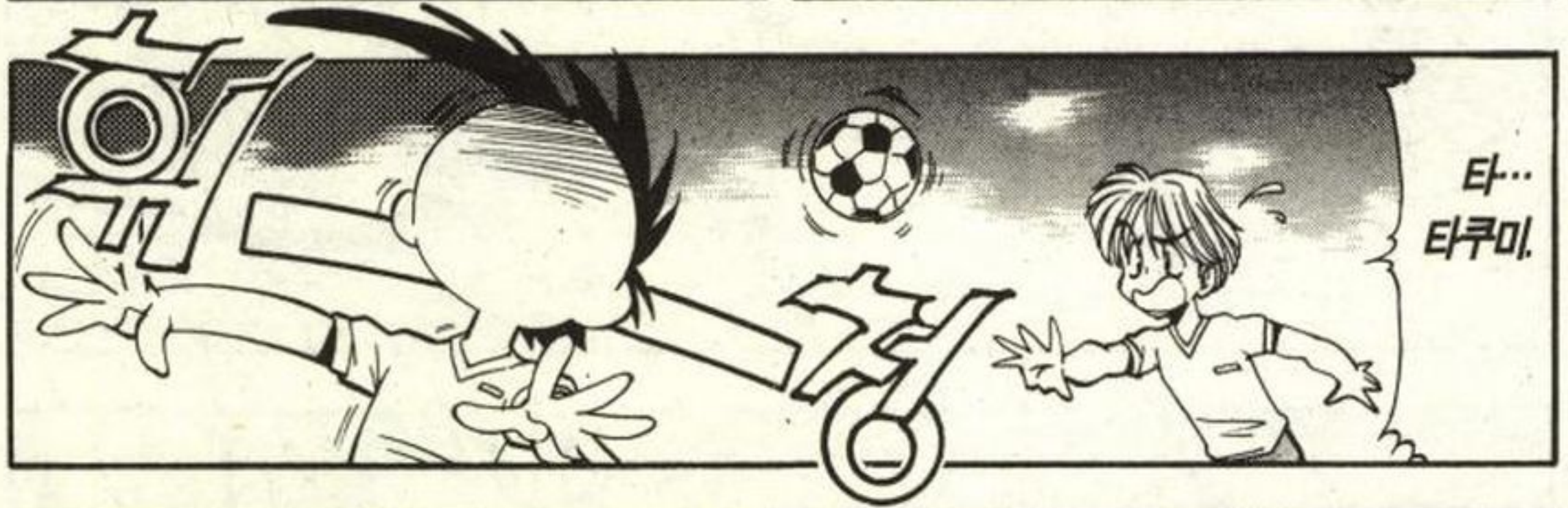




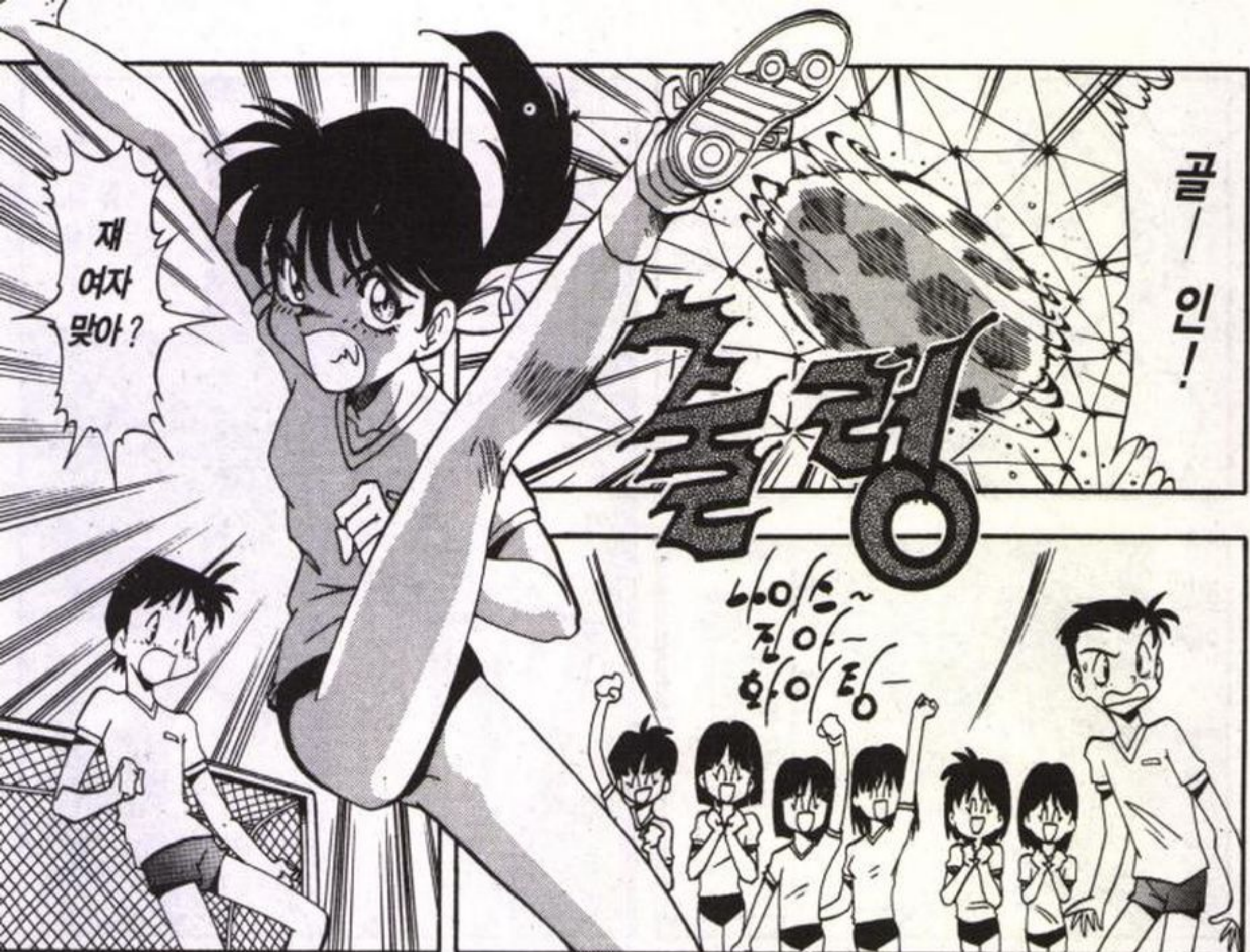




















그는  
홍의 힘을 쓰고,  
그 힘은  
불꽃처럼  
하늘에서  
총추며  
별들을 대지에  
떨어뜨린다.

왠지  
무시무시한 걸...



황금의 마신과 청의 마신이  
함께 태어날 때,  
최후의 마법진이 열려  
제3의 마신도  
눈을 뜬다.

이거  
되게  
어렵네...



어떤 의미라도  
있는 건가?

황금이  
엑센티어고,  
청이 슈퍼르...  
마지막은  
홍이라...



아~  
머리 아파!!!



하나가 셋,  
셋이 다섯,  
다섯이 넷.  
이것이  
늘의 주인이  
될 때  
사용하게 되리라.

웬 수수께끼!

홍의 마신,  
그는  
알에서  
태어난  
늘의 주인을  
싫어하며





다녀오세요!



항동

계동



아 참!

탁

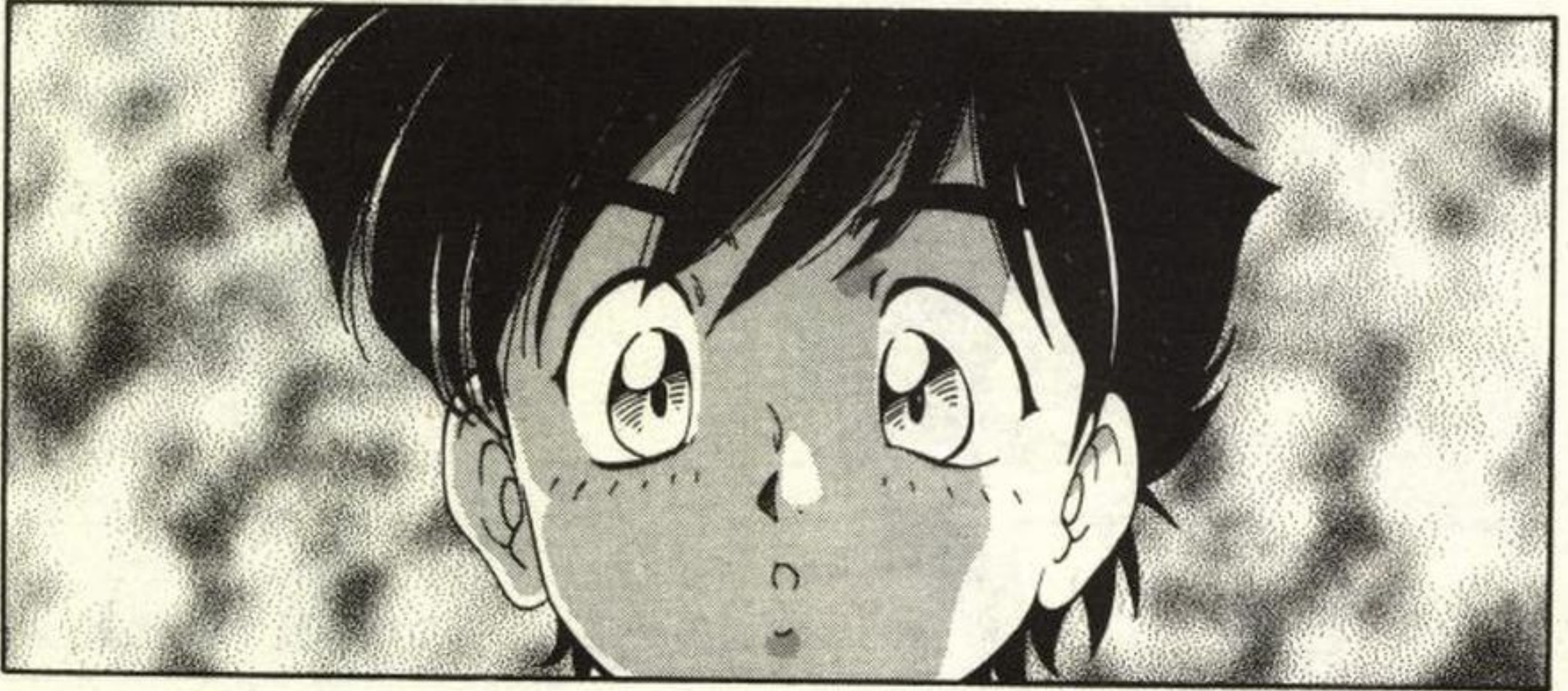
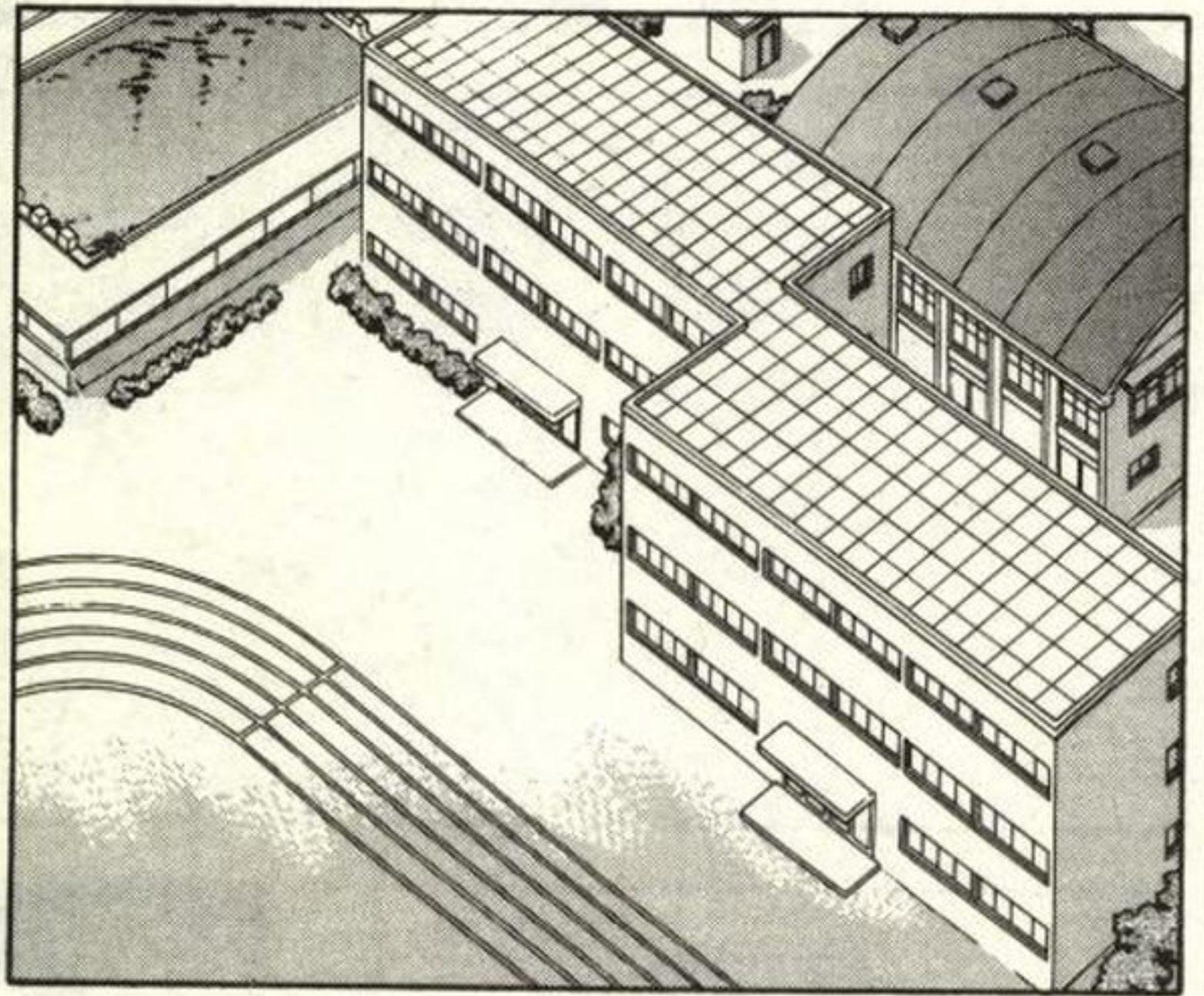
그런데...  
학교 갈 시간  
아닌가요?



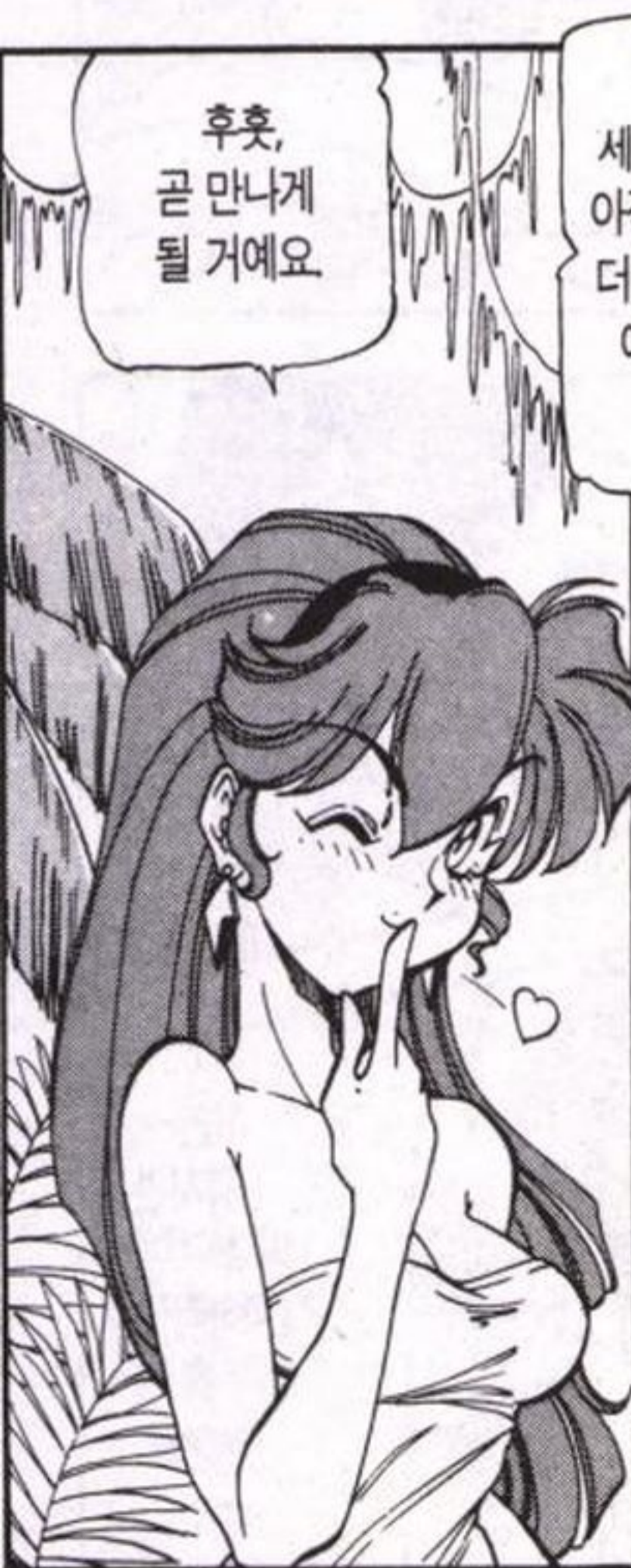
시시

5-2

시시



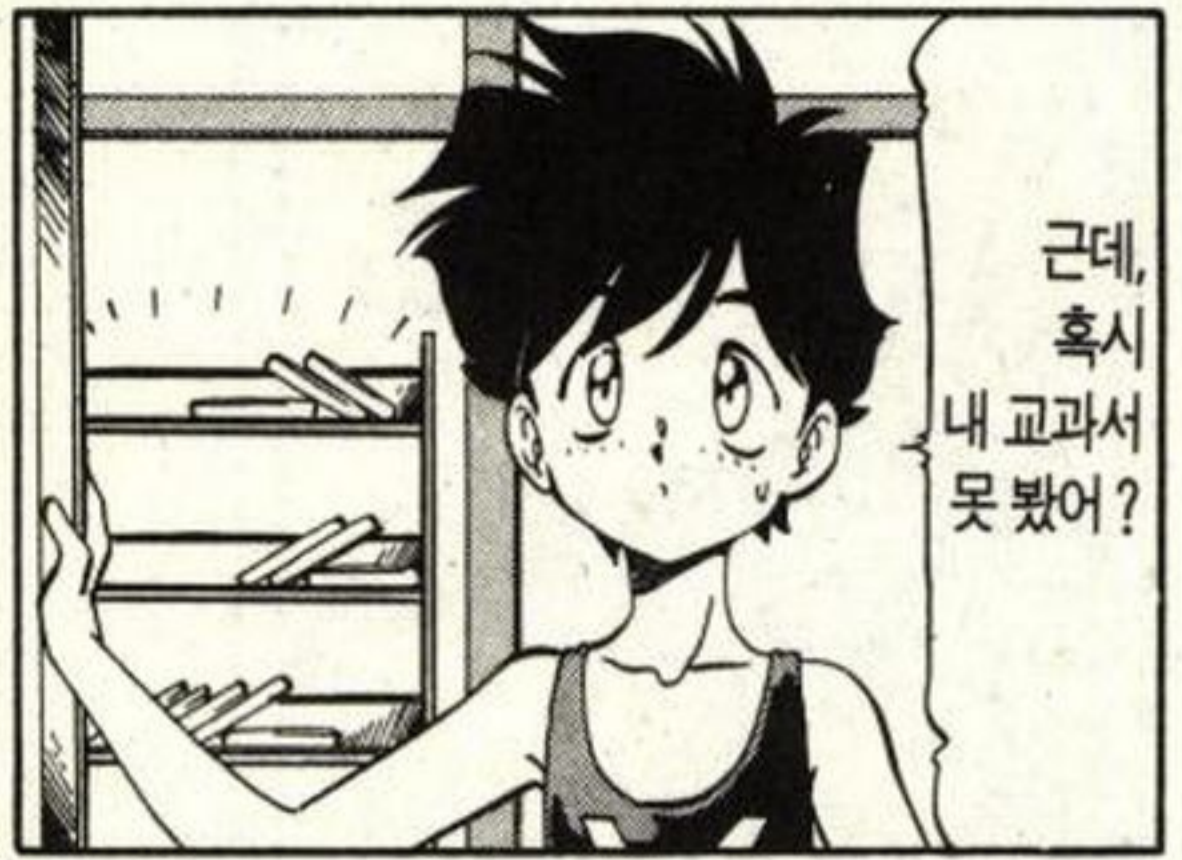




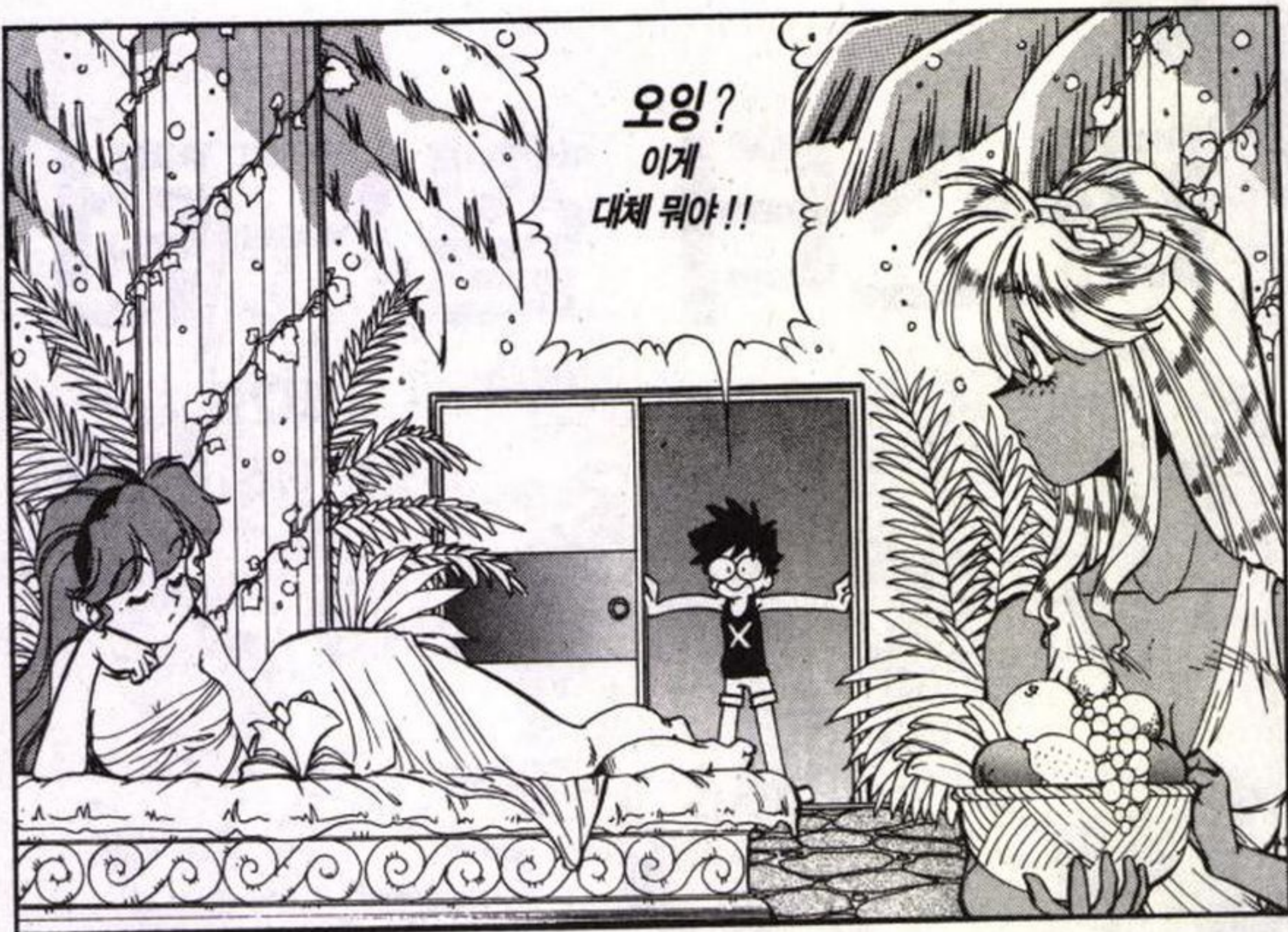
세...  
세 번째라면  
아직 한 명이  
더 남았다는  
얘기야?!











오잉?  
이제  
대체 뭐야!!



엄마한테  
들키면  
큰일  
난다구!

벽장을  
이렇게  
만들어  
놓으면  
어떻게  
해?



이이구.

아,  
좋은  
아침  
이에요  
주인님!



그렇다면  
다행  
이지만~



여긴  
주인님만  
볼 수  
있다구요

걱정하지  
말아요



파격연재

# 마스터 칠드런

제2화  
새로운 여신 등장 편



상상을 초월하는 코믹 액션 만화!!

YOKOU ITO

MASTER CHILDREN

© 1996 YOKOU ITO

First published in 1996 by KADOKAWA SHOTEN PUBLISHING CO., LTD. Tokyo  
Korean translation rights arranged with KADOKAWA SHOTEN PUBLISHING CO., LTD. Tokyo,  
through BOOKPOST AGENCY, Seoul.



올 겨울엔 다운자켓+ 폴라티면 뜬다~

WOW~뜨다!

다운자켓을 사면 폴라티는 덤이라구?

# [ Spris Plus Festival ]

스프리스에서 다운자켓을 구입하시면, 산뜻한 목플라 티셔츠를 드립니다.

- 기간 : 11/1~11/30
- 장소 : 스프리스 전국매장

나, 안뜨사람!

(주)금화스포츠 TEL : 3442-2450(대) E-mail : kspris@unitel.co.kr

· 종로직영점 723-7537 · 명동직영점 778-6873 · 대구직영점 425-5849 · 롯데점심(백) 779-7978 · 롯데점심(백) 417-5631 · 신세계본점(백) 318-7758 · 신세계영등포(백) 634-8717 · 경방필(백) 678-4464  
 · 현대무역(백) 3467-6631 · 현대입구점(백) 3438-6219 · 현대천호(백) 478-6709 · 신세계천호(백) 486-9886 · 현대신촌(백) 3141-9368 · 상계미도파(백) 3391-6295 · 신세계인천(백) 434-6817  
 · LG구리(백) 552-2913 · 신세계 광주(백) 366-9187 · 화양점 462-7271 · 이태원점 798-2626 · 목동점 643-6236 · 연신내점 359-8999 · 동대문점 237-3811 · 영등포점 671-1749 · 신포점 773-9570  
 · 부천점 663-4848 · 부평점 501-1155 · 문정점(아울렛) 3401-1145 · 중계점(아울렛) 977-3574 · 분당점 709-6995 · 의정부점 866-4824 · 평촌점 381-9966 · 안양점 449-8207 · 수원남문점 255-0699  
 · 평택점 658-0559 · 안동점 841-3435 · 대천점 932-1122 · 원주점 732-0460 · 춘천점 54-4841 · 강릉점 646-9395 · 대구동성로점 427-6240 · 대구동아쇼핑점 251-3322 · 대구동아수성점 780-2461  
 · 대구동아본점 429-4330 · 부산리베라점 742-2451 · 부산서면롯데점 806-6762 · 울산점 245-3153 · 창원점 61-2558 · 구미점 451-0011 · 대전중앙점 254-9955 · 대전연비점 252-6133 · 청주점 57-3043  
 · 천안점 556-9200 · 광주서방점 512-0869 · 광주충장로점 234-1818 · 목포점 42-7328 · 순천점 53-2237 · 영주점 631-5990 · 진주점 747-6615 · 전주점 85-0457

