

독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을

# 게임칩프

게임명인이 추천한 「베스트 완전 공략집」

**슈퍼패미컴**

수퍼가차폰 월드 SD건담 X  
소닉브래스타 맨  
대전락 익스퍼트

**메가드라이브**

랜드스토커  
소닉 II  
삼국지 III  
랑그리사

**메가 CD**

원더독

**패밀리**

문크리스탈  
수호전  
랑펠로

**PC엔진 CD**

코스믹환타지 III

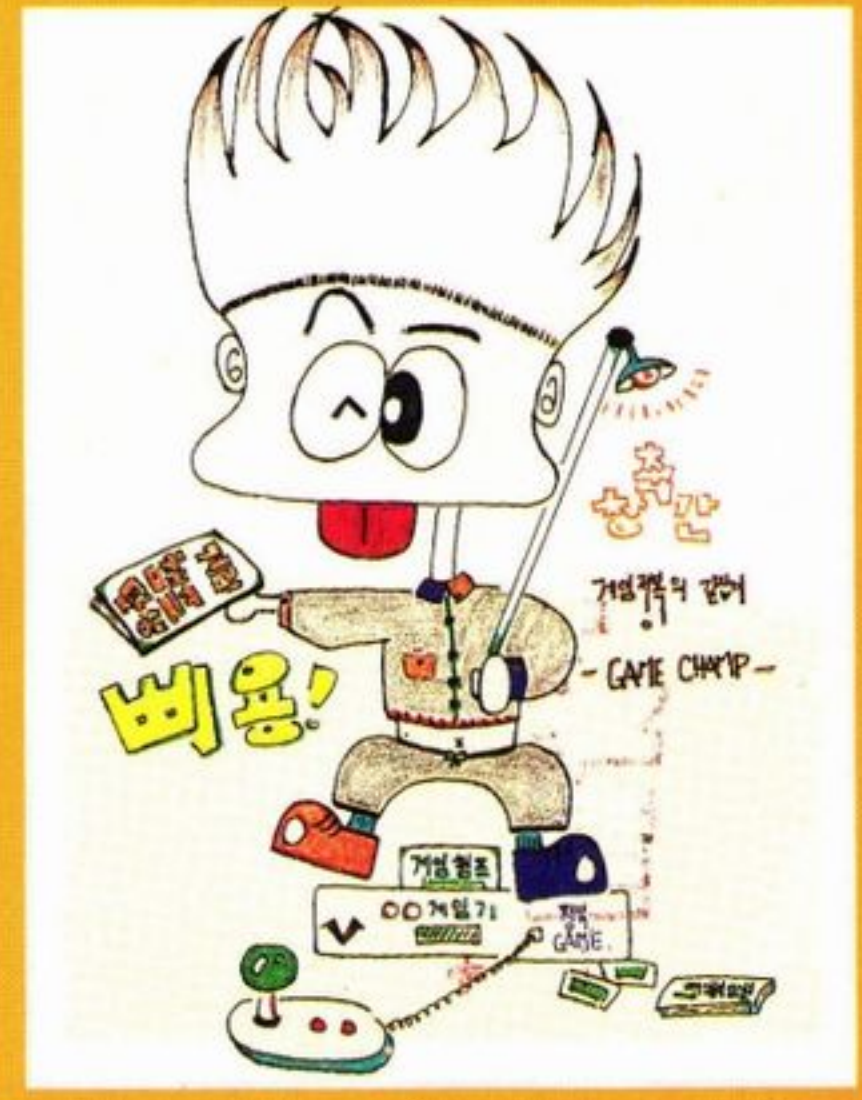
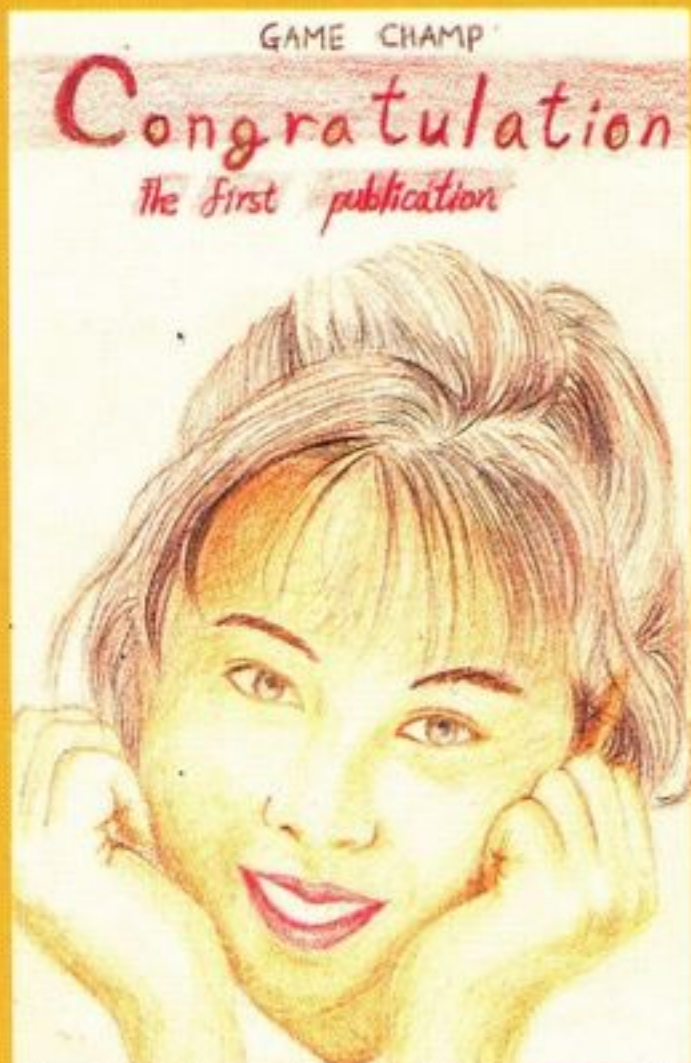
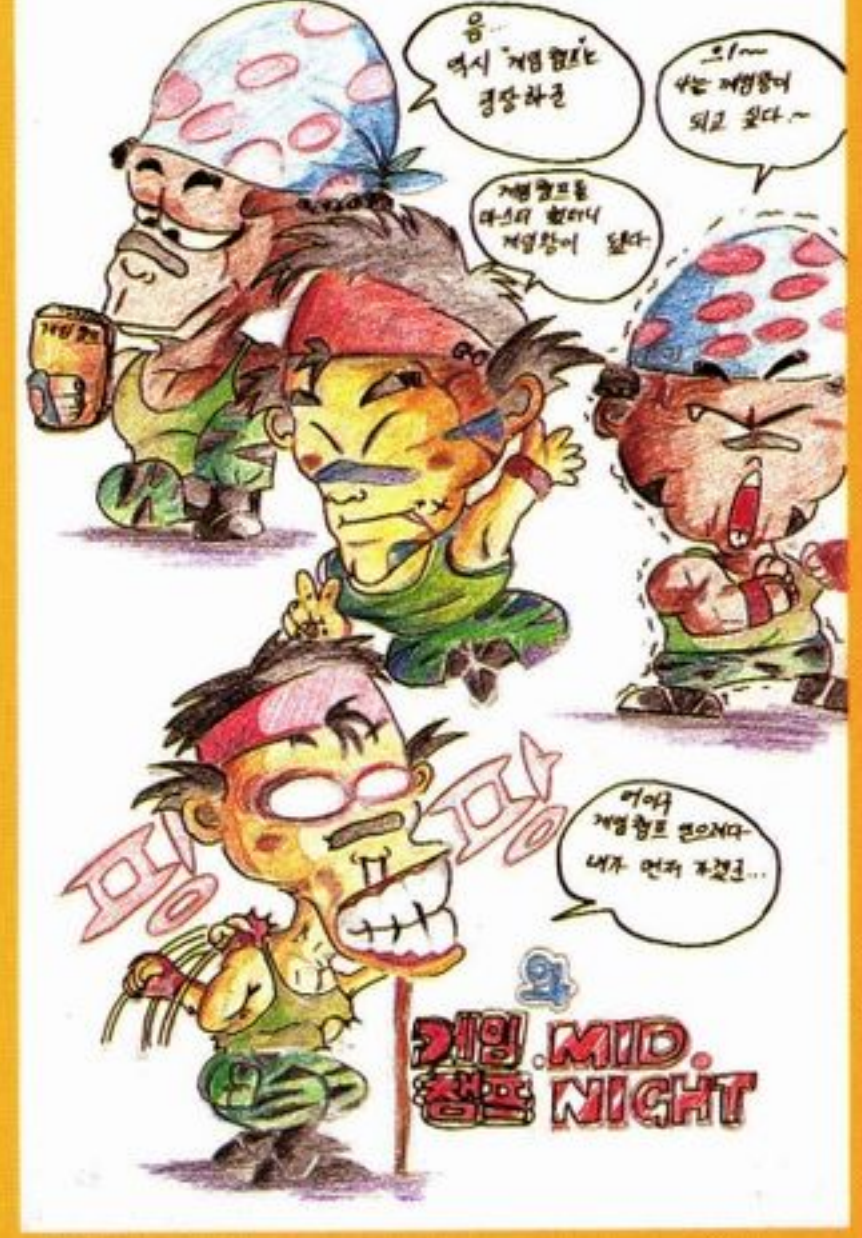
\*보너스 「행운선물 대잔치 응모티켓」 수록



창간 특별부록 2

# 베스트 게임 「완전 공략집」

슈퍼패미컴	수퍼가차폰 월드 SD건담 X	4
	소닉브래스타 맨	12
	대전락 익스퍼트	18
메가드라이브	랜드스토커	26
	소닉 II	38
	삼국지 III	42
	랑그리사	45
메가 CD	원더독	58
패밀리	문크리스탈	69
	수호전	76
	랑펠로	86
PC엔진 CD	코스믹환타지 III	98
*보너스 「행운선물 대잔치 응모티켓」		110





**집중공략**

# 수퍼가차폰 월드 SD 건담 X

시뮬레이션을 싫어하는 플레이어들을 위해 만들어진 진짜 쉬운게임!!  
하지만 어려운 게임보다는 몇배나 더 재미있는 게임!!  
이 이게임으로 당신도 시뮬레이션의 세계에 새로운 눈을 뜨게된다.

현지발매일	92년9월 18일	장르	전략시뮬레이션
제작사	유타카 반다이	용량	8M
현지발매가	9500원	기타	2인플레이 가능

## 키조작

**워밍업 타임!**

게임을 즐기려면 우선 기초운동을 익어보길 바란다.  
ORGANIZATION : 1P와 2의 이 엄청 중요하다. 아래 내용을 잘 군을 설정한다.

### 화면구성

TEC : 현재 기술력 (이것에 따라서 생산할수 있는 모델이 증가한다)  
UNIT : 현재 활동중인 UNIT수  
INC : 1턴에 들어오는 수입  
CAP : 현재 군자금



### 세이브, 로드



**세이브** : 게임도중의 데이터를 기억장소에 저장시킨다.  
(전투중 제외)  
저장하고 싶은곳 (NOTING)을 선택하여 a버튼을 누르면 다시 물어본다.  
이때 X버튼을 누르면 세이브된다.  
**로드** : 원하는 데이터를 골라서 설정한다.

### 지도상 키조작



방향키 : 커서 이동  
Y 버튼 : 고속스크롤  
X 버튼 : 메뉴  
A 버튼 : 선택  
B 버튼 : 취소  
R, L 버튼 : 코로니 레이저의 방향 설정, 지도보기  
START : SAVE, BGM선택, 플레이어 전환  
SELECT : 유닛이 있는 곳을 자동으로 이동한다.

### 지도설정

MAIN지도 및 행성의 도시, 기지, 포트 수를 설정 할 수있다.  
MAIN : 지도를 설정한다.  
PLANET : 지구의 도시, 기지, 포트의 설정으로 난이도 및 게임의 변화를 줄수 있다.  
SATELITE : 달의 기지, 도시, 포트의 수를 설정한다.



### 룰의 설정



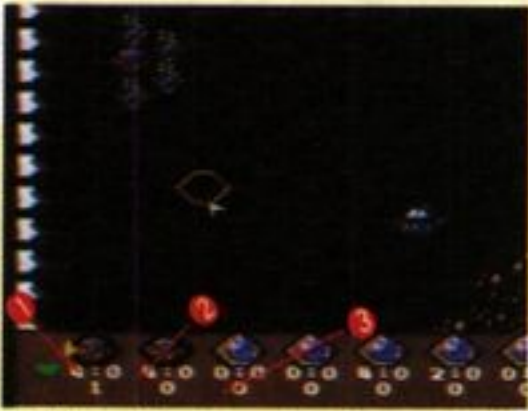
PLAYER : USER, COM 등으로 전환하여 1인 플레이, 2인 대전 플레이를 정한다.  
TEC : 수치가 높을 수록 기술이 좋아져서 더 좋은 메카니즘을 만들수 있다. (1~3까지 설정 가능, 레벨이 높아지면 수치가 5까지 올라간다)  
CAPITAL : 군 자금 (1000 ~ 150000까지 설정가능, 게임의 레벨을 조종하면 요소, 플레이어의 실력에 따라 군자금의 비를 유동적으로 변화시킬 수 있다.)  
COMMAND : 수치로 바꿀 경우 그만큼 움직이면 자동으로 턴이 넘어 간다.  
TURN : 종료 턴수를 설정한다. (1~256까지 설정가능)  
BGM : 배경음악 설정

# 코맨드 사용법 & 전함의 활용법

## 지도상의 코맨드

**기지표(ベース 表):** 기지의 숫자나 생산 상태를 쉽게 알 수 있다. 도표에 나와있는 기지중 플레이어가 필요로 하는 기지를 선택한 후 'A' 버튼을 누른다.

**유닛 표(ユニット 表):** 활동중인 유닛의 에너지, EXP이동의 유무를 파악할 수 있다.



베이스 리스트

- ① 생산중인 유닛수
- ② 독크에 있는 전함의 수
- ③ 생산 완료된 유닛의 수

## 모빌 슈트표 (이하 MS로 표기)

**TYPE :** 유닛의 이름  
**ENERGY :** 현재의 에너지/에너지의 최고치  
**EXP :** 각 MS의 레벨을 1, 2, 3 ACE로 표시하여 높낮이를 나타냄  
**ACT :** 각 MS이동 유무를 나타냄

NO.	TYPE	ENERGY	EXP	ACT
012	ZAKU-C	097/144	2	ON
013	Z-FIN	048/120	2	ON
014	ZZ-9	150/150	1	ON
015	Z-FIN	089/120	2	ON
016	Z-FIN	120/120	1	ON
017	Z-FIN	120/120	1	ON
018	ZZ-9	058/150	ACE	ON
019	B-000	144/144	1	ON
020	Z-BEELY	112/136	2	ON
021	Z-BEELY	098/136	2	ON

MS표

**우주 :** 지구, 달에 커서가 있을때 이 커맨드를 실행시키면 우주로 커



세력비

서가 옮겨진다.

(B버튼만으로도 이 커맨드의 대치가 가능하다)

**세력비(セイリョク比):** 전투의 진행상태를 그래프로 표시한다.

**패스(パス):** 군의 이동, 점령, 생산 전투가 모두 완료 되었으면 명령권을 적에게 넘긴다.

## MS 활용법



MS의 이동

**이동 :** 움직이고자하는 MS를 지정하고 A버튼을 누르면 이동범위가 표시된다.



적의 코로니를 점령하자.

**점령 :** 점령은 MS만이 할 수 있다. 점령하고자 하는 목표로 이동하면 점령할 있다.



MS의 탑재

**탑재 :** 탑재하고자 하는 전함을 지정하고 이동하면 탑승 할 수 있다.



MS의 들켜



(공격태크닉): 공격시에는 1:1보다는 다수:1이 유리하다.

**공격 :** 적군의 앞으로 이동하면 공격의 유무를 선택할 수 있다. 이때 A, B버튼으로 공격의 유무를 선택이 가능하다.

## 전함의 코맨드

- 이동(이とう): MS와 동일
- 공격(こうげき): 공격을 선택



전함의 장거리 공격

하면 공격 범위가 표시된다. 이때 그 범위 안에 적이 있을 경우 목표를 지정하고 A버튼을 누르면 공격이 시작된다.

**MS :** 현재 탑승하고 있는 MS를 선택하여 나오게 한다.

이동한 후에 주변에 있는 적들과



MS의 출격

대전이 가능하다.

**우주에서 달, 지구로의 진입 :** MS로는 진입이 불가능하며, 이동범위가 넓은 전함일 수록 진입이 빠르다.



• **생산 :** 한가지에서 동시 최대 생산량은 4대까지 가능하다.

전세에 따라 신속하게 생산할 경우와 장시간에 걸쳐 좋은 무기를 생산하는 것인가를 잘선택하자. 급하지 않으면 후자를 선택하는 것이 나중에 전세에 유리하다.

**MS의 생산 :** 방향키를 상하로 움직여서 모델을 정한후 A버튼으로 하면 생산여부를 한번더 풀어본 후 X버튼을 누르면 생산에



생산

## 전함표

**CLASS :** 유닛의 이름  
**ENERGY :** 현재의 에너지/에너지의 최고치  
**MS :** 현재 탑승중인 MS의 수 /MS탑승의 최고치  
**ACT :** 각 전함의 이동 유무를 나타냄

NO.	CLASS	ENERGY	MS	ACT
001	Z-NEON	208/208	0/3	ON
002	Z-NEON	208/208	0/3	ON
003	Z-DESS	224/224	0/3	ON
004	Z-CARR	240/240	0/3	ON
005	Z-DESS	224/224	0/3	ON
006	Z-NEON	208/208	0/3	ON
007	Z-CARR	240/240	0/3	ON
008	Z-CARR	240/240	0/3	ON

전함표

**전함의 생산** : 방향키를 좌우로 움직여서 모델을 정한후 위 MS와 동일하게 실행하면 생산에 들어간다.

**COST** : 생산할 때 드는 비용  
**ENERGY** : 생산할 모델의 에너지

**MS** : 모델의 이동력

**TN** : 생산완료 되기까지의 턴수

**전함** - **RANGE** : 전함의 공격 범위(수치가 높을 수록 공격 범위가 넓다.)

**CAP** : MS의 최대 탑승 수

**MS** : A, B, X는 각 버튼의 해당하는 무기



생산

**생산 완료후 출동** : 출동하고자 하는 모델을 선택후 나갈 위치를 정해주면 된다.



생산완료!

**전함 VS 전함** : 먼거리에서 공격해도 반격할 수 있다.(웬만하면 서로가 피하는 것이 좋다.)

**MS 충전** : 전함에 탑재하면 자동 충전 된다.

**전함 충전** : 기지에 있는 DOCK로 들어가면 회복된다.



코로니 레이저의 작동

**MS VS MS** : 액션으로 진행되는데 이 게임의 특징이기도 하다 (각 MS의 특징에 따라 공격력, 내구력, 특수무기가 다르며 지형에 따른 MS의 특징이 다르기 때문에 지구, 달, 우주에 따라 특성이 다른 MS를 생산하는 것이 유리하다)

**전함 VS MS** : 전함이 공격할 경우 MS는 반격할 수 없다.



함 VS 함DML 전투



전함의 수리, DOCK(トック)로 들어간다.



MS전투



지형에 따른 전투

**코로니 레이저의 사용법** : 코로니 레이저에서 A버튼을 누르면 공격범위가 설정된다. 이때 R, L버튼으로 적이 있는 방향으로 설정하고 A버튼을 누르면 된다.(다음턴에 발사 되는데 그 범위 안에 들어있는 MS. 전함은 모두 파괴된다.)

**MS의 레벨업** : 한번 전투에서 승리할때 이다. 1, 2, 3, ACE의 순으로 성장하는데, 그에따라 스피드, 방어력, 공격력 등이 높아진다.

## 중요 조작방법설명

### 1. 자신의 기지를 찾는 방법



기지표에서 A버튼을 누른다.

생산 상태에 따라서 워프할 장소를 고른다.



생산 완료된 MS를 고른다.

생산 완료된 MS를 출력시킨다.

### 2. 자신의 유닛을 찾는법



유닛에서 A버튼을 누른다.

방금전 코맨드에서 선정한 MS의 이동 범위가 표시된다.

NO.	TYPE	ENERGY	EXP	ACT
051	QB-6	104/106	1	ON
052	MX-8	112/112	1	ON
053	ZAKU-M	072/072	1	ON
054	ZAKU-M	072/072	1	ON
055	D-DALAS	128/128	1	ON
056	QB-ZOAMN	086/086	1	ON
057	D-GEI	112/112	1	ON
058	BEHIMAS	112/112	1	ON
059	HAMBROU	112/112	1	ON
060	AQUA-DM	072/072	1	ON

자신이 필요로 하는 MS를 선택한 다음 A버튼을 누른다.

NO.	CLASS	ENERGY	MS	ACT
1001	SALAMIE	192/192	2/3	ON
1002	Z-GESE	200/200	2/3	ON
1003	MQUEAT	240/240	2/3	ON
1004	DOODODERE	200/200	1/3	ON
1005	MQUEAT	240/240	2/3	ON
1006	DOODODERE	240/240	2/3	ON
1007	G-BANTON	215/215	2/3	ON
1008	DOODODERE	240/240	2/3	ON
1009	Z-GESE	192/192	2/3	ON
1010	SALAMIE	192/192	2/3	ON

전함을 선정하고 A버튼을 누른다.



방금전 코맨드에서 선정한 전함이 나타난다.

3. 지금 전세는 우세할까?



세력비를 선택하여 A버튼을 누른다.

양팀의 전투 상태를 알아 볼수 있는데 이는 POINT를 토대로 표시된다.

4. 전투를 하자!



먼저 함대를 보내서 A버튼을 누르면 표적이 선택된다.

이때 B버튼을 눌러서 해제 시킨뒤 뒤에서 다른 MS를 눌러서 대전 시키면 유리하게 전투할 수 있다.

5. 코로니 레이저를 발사



코로니레이저를 선택하여 A버튼을 누른다.

R.L 버튼으로 어느 방향으로 발사할 것인지를 결정한다.

6. 중요 POINT

- ① 점령
  1. 게임이 시작되면 먼저 우주 MAP를 살펴 본다 그리고 기지가 어디가 어디 있는지 찾아보자.
  2. 기지를 점령하고 현재 CAPITAL에 알맞는 MS전함을 생산한다.
  3. 전함을 달이나 지구로 전보다 먼저 진입시킨다. (행성 점령시에는 2대의 전함이 편대가 되어 한대는 행성주위에 적의 접근을 방지하는 것이 행성을 점령하는데 유리하다.)
  4. 기지를 기점으로 코로니를 점령해 나간다.
  5. 행성의 점령역시 기지를 먼저 찾아 점령하고 그곳을 기점으로 도시, 포트도 함께 점령해나가자.
  6. 이 게임의 승패 유무는 도시점령으로 수입을 늘리는데 달려있다. 그러므로 도시점령후 그것을 빼앗기지 않고 관리하도록 하자.
  7. 행성이 여러개가 있을때에는 한꺼번에 모두 진입하면 위험하다. 한개씩 한개씩 확고히 다져나가는 것이 유리하다.
  8. 적이 점령하고 있는 행성을 점령할 때에는 한꺼번에 여러대의 전함을 집입시키자.
- ② 생산: MS의 생산은 우주, 지구, 달 지대에 따라서 특징이 있는 MS를 생산하여야 한다. (막강한 MS라도 지형에 따라서 발휘하는 힘이 다르다. 예를 들면 수중에서는 수중용 MS를 우주에서는 우주용 MS를 사용하는 것이 좋다. 그를 꺼꾸로 사용할 경우에는 MS는 기지 속에서 벗어날 수 없다.
- ③ 전투
  1. MS는 되도록 멎쳐 있는 것이 전투에 유리하다.
  2. 공격시에는 1:1보다는 다수로 공격하는 것이 유리하다.
  3. MS는 수량도 중요하지 만 성능을 무시할 수 없으므로 CAPITAL을 고려하여 고품질화 시켜 나가자.
  4. 전투시 전함이 멀리 있지 않은 곳으로 적을 유인하여 공격한다.
  5. 전함의 장거리 포 공격을 적절히 사용한다.
  6. 선두에 있는 MS의 에너지를 파악 적절히 충전 시켜주자.
  7. 선두에는 항상 성능이 좋고 레벨이 높은 MS로 세운다.

7. 주요 블럭(헥사:Hex) 설명

기지			
우주기지	달의 기지	지구의 기지	병기의 생산과 전함의 에너지를 충전시켜주는 역할을 한다.
도시			
지구의 도시	달의 도시	수입원이 3,000포인트씩 증가한다.	
코로니레이저		코로니	
우주의 코로니레이저		우주의 코로니	
적을 대량으로 살상할 수 있는 위력적인 무기이다.			

포트		
지구의 포트	달의 포트	행성에서 우주로 이륙하고자 할 때 사용한다.
행성		
지구	달	행성 속에 또다른 맵이 존재하지만 지형의 특징에 따라 활동할 수 없는 MS가 있다.

# 각군별 주요병기 리스트

## 지구 연방

'질보다 양이다!'를 군의 신념으로 삼는다.

저가, 저성능, 대량으로 상반되지만 '건담'계통의 MS는 믿을 수 있다.

초보자보다는 어느 정도 실력이 있는 프로가 해볼만하다.

게임에서는 기존 연방군의 MS와, 뜻밖에도 반지구연방단체인 에우그의 MS와 함이 사용가능하다.



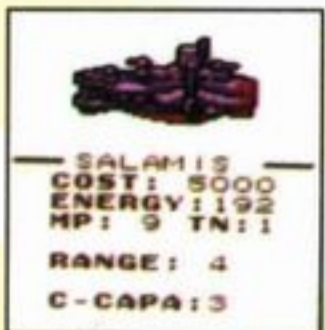
### 1. 라카이람

지구연방의 기함급 함. 모빌슈츠 8대를 탑재 가능하다. 애니메이션에서는 뉴 건담에서 론드벨 부대의 기함으로 사용되었다.



### 2. 화이트 베이스

티탄즈의 그레이 팬텀급 함과 성능이 비슷하다. 모빌슈츠 5대를 탑재가능. 건담에서 RX-78 건담을 싣고 대활약을 한 전설의 함. 그러나 게임에서는...



### 3. 사라미스

연방군의 순양함으로 모빌슈츠 3대를 싣는다. 액시즈나 네오지온의 무사이급 순양함과 성능이 비슷하다. 실제로 연방군은 이 함을 몇십년간 써먹지만 아무래도 이 함으로 승리는 무리이다.



### 4. 건담 F-91

강력한 베스바(V.S.B.R)가 특징으로 전체성능이 연방의 MS 중에서 가장 우수.



### 5. 뉴 건담

핀 판넬이라는 독특한 무기가 특징이다. 전체적으로 우수한 성능을 과시.



### 6. 백식

황금색이 인상적인 기체로 메가란 처는 상당한 파괴력을 보여준다.



### 7. 릭 디아스

원래는 에우그의 주력기로 바주카포를 쏜다면 파워풀한 게임을 즐길 수 있다.



### 8. 제간

후의 연방군 양산기로서 걸은 멋 있지만, 이 기체를 민다간 게임 오버



### 9. 짐

최악의 기체. 주의하기 바람. 저 성능저가 MS의 상징.



### 10. 건담 다이버

수중용 기체로서 물에서 진가를 발휘한다. 우주에서는 사용불능이며 행성에서도 물에서 월등한 성능을 보여준다. 물에서만 놀 것.

### 티탄즈

연방이 1년전쟁 후 지온잔당과 반지구조직을 진압하기 위해 연방군에서 충성심이 강한 프로를 모은 일종의 엘리트 군집단.

그러나 이미지는 별로 좋지 않고, MS는 지온계를 많이 쓴다.

성능은 대체로 연방과 비슷하거나 그 이상의 레벨이다.



### 11. 도고스 기어

티탄즈의 기함급 전함. 연방의 라카이람과 비슷한 성능을 보여준다. 이 함도 모빌슈츠 8대를 탑재가능하다.



### 12. 알렉산드리아

연방의 아가마와 성능이 비슷하다. 모빌슈츠 6대 탑재가능. Z건담 시대때의 연방, 티탄즈의 주력 순양함으로 사용되었다.



### 13. 그레이 팬텀

1년 전쟁 후 화이트 베이스를 개량한 함. 역시 모빌슈츠 5대 탑재가능.



### 14. 사이코 건담

기존 MS가 20미터 정도인데 비해 이 기체는 40미터이다. 엄청난 가격과 가공할 공격력을 보여주며, 이 기체와 사이코 건담 Mk-2는 지상에서도 사용가능하다.

일반적으로 MA(인간의 형태를 하지 않은 병기)는 우주에서만 사용이 가능하다.

MS가 보병이라면 이쪽은 이동포대라 부르는게 어울릴 것이다. 변신가능.



### 15. 햄브라비

상당한 스피드로 만화에서는 일격이탈을 특기로 삼았다. 특이한 기체. 변신가능.





16. 아시마  
이례적으로 행성에서만 사용가능한 MS. 변신이 가능하며 특별한 무장은 없다.

**엑시즈**  
하만 칸이 주축이 된 지온의 새로운 형태.  
MS의 성능은 상당히 고성능이며 가격도...



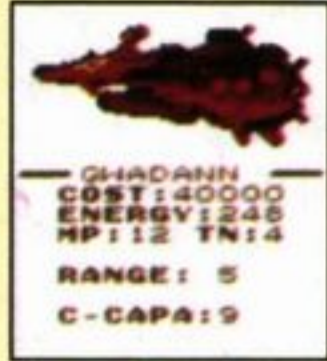
26. 게마르크  
속도가 느리고 엄청난 화력을 과시한다.

**네오지온**  
정통 지온은 이쪽이다!...라고 말하기도 한다.  
네오지온이라곤 하지만 기존 지온의 MS를 사용할 수 있다.  
지구연방과 잘 어울리는 상대라 할 수 있지만 성능은 더 앞선다.  
(사실 연방보다 더 못한 군대는 없다.)



17. 가브스레이  
괴물같이 생긴 MS. 역시 가변 MS(MA로 변신이 가능한 MS)이다. 상당한 고성능.

21. 그와단  
MS 9대가 탑재가능한 엑시즈의 기함급 전함.



27. 드레이센  
뚝의 특징을 이어받아 빠르고 타격력도 좋다. 괜찮은 성능의 기체.



31. 레우루라  
네오지온의 기함급 전함으로 MS 7대 탑재가능하다.



18. 디-오  
TEC가 4가 되어 나타나는 기체로 고성능고가의 기체 중 하나이다.

22. 사저리언  
MS 6대가 탑재가능한 함.



28. 가자-C  
엑시즈의 주력이던 기체로 가변 MS이며 제값을 하는 기체라 할 수 있다.



32. 무사카  
MS 4대가 탑재가능한 순양함. 무사이의 진화형이라 할 수 있다.



19. 마라사이  
초반 주력기로 괜찮은 기체. 크게 고성능은 아니지만 저성능도 아니다.

23. 앤드런  
MS를 5대 탑재가능하다. 그레이 팬텀과 비슷한 함이다.



29. 드벤 울프  
인콰이 특징이다. 유선 판넬이라 할 수 있는 이 무기를 활용하도록.

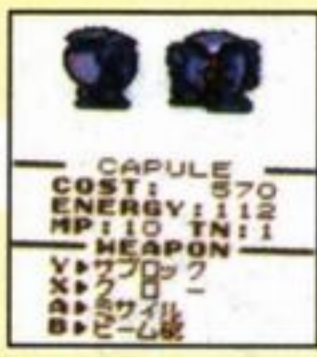


33. 무사이  
연방의 사라미스와 성능이 비슷한 함. MS 3대가 탑재가능.



20. 아쿠아 집  
연방과 티탄즈는 건담 다이버와 이 기체를 혼용한다. 건담 다이버보다 성능이 떨어지는 수중용 기체. 물론 마찬가지로 물에서만 사용가능.

24. 퀴만사  
괴물기체. 우주에서만 사용가능한 기체이며 행성에서는 사용불능.



30. 캐플  
수중용 MS 물론 다른 수중용 MS와 마찬가지로 물에서만 사용가능.



34. 알파-이지루  
엑시즈의 퀴만사와 비슷한 기체. 이 기체에도 판넬과 인콰이 있다.  
MA같은 기체는 MS와 전투시 화력지원용으로 쓰는 것이 낫다.

25. 큐벨레이  
하만 칸의 커스텀 기체였던 MS. 판넬을 활용하기 바란다.





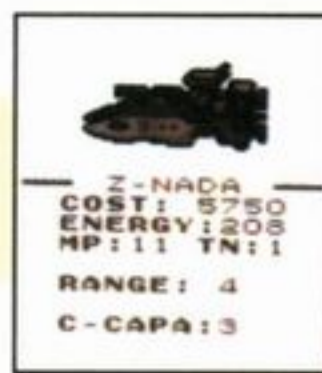
35. 사자비

사아의 커스텀 기체. 뉴 건담과 비슷한 기체. 이 기체도 판넬이 있다.



40. 즈고크

네오지온의 수중용 MS중 하나. 자크 마리너가 있지만 이쪽을 권한다.  
손톱도 무기로 쓰는 괴상한 기체. 물론 물에서만 쓰자.



44. Z-나다

연방의 사라미스나 지온의 무사이와 비슷한 함. 그러나 이동거리 등에서는 더 앞서니 과연 CV는 무적이라는걸 다시 보여주는 함.



48. 벨가 달라스

벨가 기로스의 전 기체로 벨가 달라스는 이 기체를 개량한 것이다. 역시 인콰와 쇼트랜서가 있으나 싼만큼 성능은 더 떨어진다. 그러나 역시 고성능이다!



36. 약드 도가

판넬과 미사일을 활용하는 것이 좋은 고성능 기체.

**크로스본 뱅가드**  
말할 필요가 없다.  
최강, 그 자체.  
MS의 성능은 기존의 어떤 MS도 못 뱀빈다.  
하지만 너무 고성능이라 오히려 게임이 재미없어질 경우가 많다.  
초보자나 일방적 승리를 즐기는 분께나 권해드릴까...?



45. 자크

최악의 기체 2. 주의바람. 그러나 연방의 짐보다는 낫다.



49. 다기 이리스

장교용 정찰MS로 뱅가드군의 MS중에서 비기나기나와 이 기체만이 고가라 할 수 있다. 확산메가임자포 등의 무장은 이게 정말 정찰용 MS인지 궁금하게 해준다.



37. 기라 도가

네오지온의 양산형 MS. 연방의 제간보다 더 고성능이다!



46. 비기나기나

이동거리가 거의 전함과 맞먹는 초고급기체. 실제로 여성사관용 기체이며 판넬이나 인콰 등의 특이한 무장은 없지만 고성능이 매력.



50. 데난 존

공포의 기체. 벨가 기로스에도 있는 쇼트랜서를 장착하고 적의 MS를 닥치는대로 박살낸다. 건담도 부순다. 사자비도 부순다. 닥치는대로 부순다.



38. 겔구그

1년전쟁 중 최고걸작기체라 할 수 있는 기체. 그러나... 이 게임에선...



41. Z-가르

CV(크로스본 뱅가드)군의 기함급 전함으로 MS 8대 탑재가능.



42. Z-기리

MS 6대가 탑재가능하다. 순양함급이라 말할 수 있다.



39. 라프레스시아

정말정말 최고의 괴물. 태어나서 이런 괴물은 처음 본다. 다른 MA도 마찬가지로이지만 이 MA가 우주에서만 사용가능한 건 정말 다행. 강력한 무기와 더불어 잔인한 살상병기인 '버그'에 주의하자.



43. 데난 게

사병용 MS중 어느 정도의 장거리전을 인식한 기체. 미사일 활용이 곧 이 기체의 활용이라 할 수도...



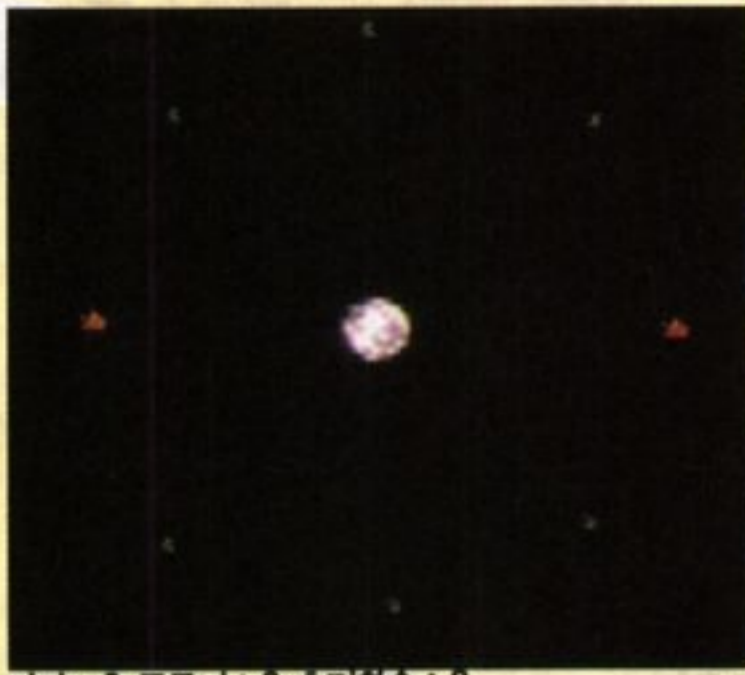
47. 벨가 기로스

사관용 기체로서 이렇게 싸면서도 이렇게 좋을 수 있다는걸 보여준 기체. 인콰와 쇼트랜서는 든든한 무장이다.



이 외에도 연방의 제트건담같은 기체는 단독으로 행성강하가 가능한 유일한 기체이며 상당한 고성능을 발휘하는 기체이고 액시즈의 자모핀(J-FIN)은 엄청난 기동성의 기체이다. 수중용 MS 중에는 자크 마리너 등의 기체도 있다.

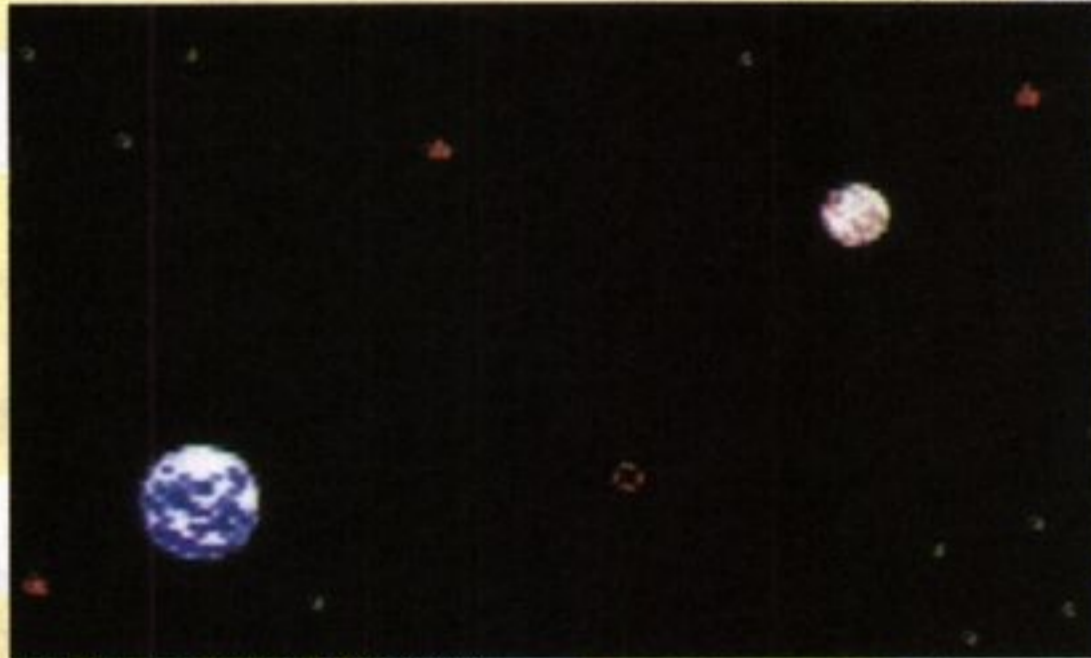
이 게임에는 지금까지 설명한 무기들만 나오는 것이 아니다. 직접 게임을 즐기면서 Z건담이나 ZZ건담, 빅잠 등의 무기등을 직접 체험해 보기 바란다.



기지: 2 코로니: 6 초기합수: 3



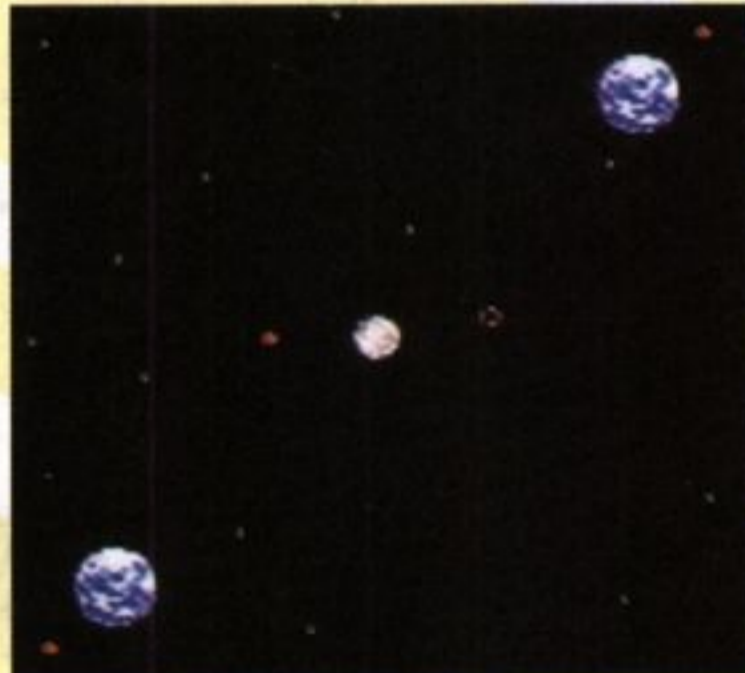
기지: 2 코로니: 6 초기합수: 3



기지: 3 코로니: 10 초기합수: 4



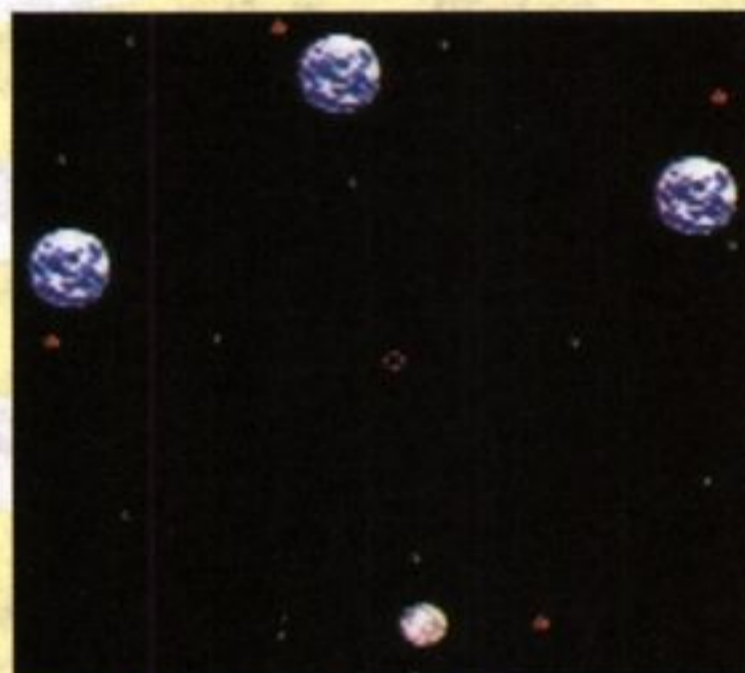
기지: 3 코로니: 8 초기합수: 4



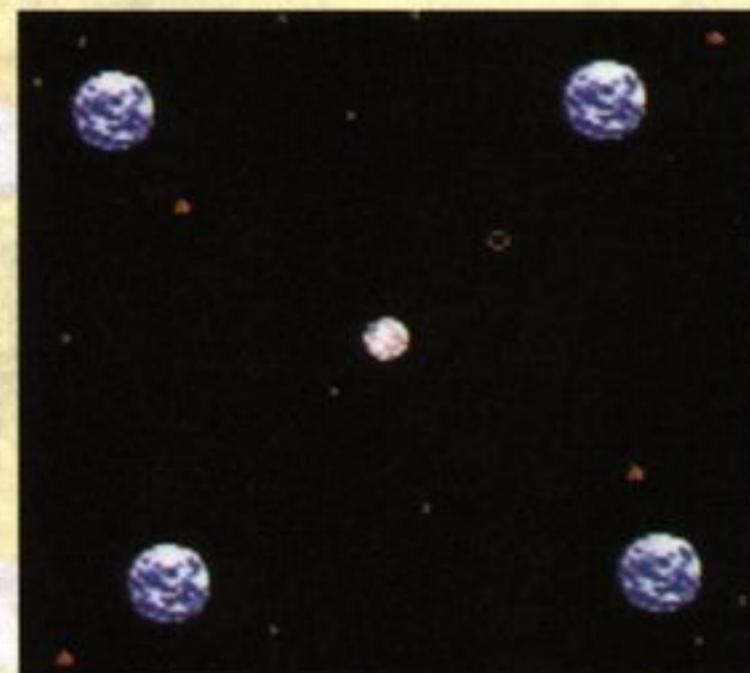
기지: 3 코로니: 12 초기합수: 4



기지: 4 코로니: 12 초기합수: 5



기지: 4 코로니: 12 초기합수: 6



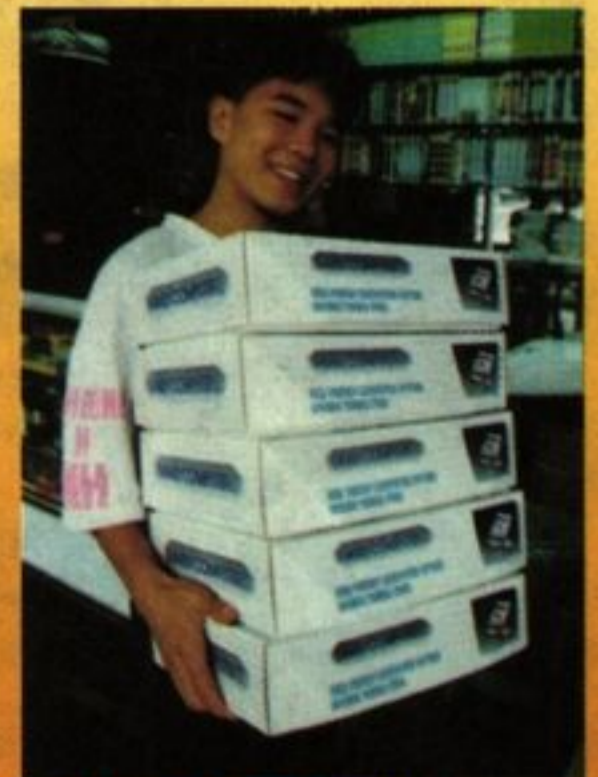
기지: 4 코로니: 12 초기합수: 6

한마디

용산 게임동네 김철수!

그냥 게임이 좋아서 아르바이트 하고 있어요.

내가 어리기 때문에 게임 매니아들과 쉽게 친해질 수 있고, 부담없이 게임에 대한 이야기를 주고 받을 수 있어요. 한가지 바람은 구입하려는 게임에 대한 정확한 정보를 알고 찾아오셨으면 하는 거예요. 그래야지만 좋은 물품을 구입할 수 있고, 내가 게임에 대해 많이 배울 수 있거든요.



“빨리 짚어주세요” 무거워요!

집중공략



소닉브래  
스타맨



현지발매일	9월 25일	장르	액션
제작사	타이토	용량	8M
현지발매가	8,500엔	기타	

### 정의의 수퍼히로! 소닉브래스타맨

“저멀리 은하계에 소닉브래스타 행성에서 느닷없이 수퍼히로 소닉 브래스타맨이 찾아왔다.”라는 평범한 타이틀을 걸고 타이토에서 자

신있게 광고하는 소닉 브래스타맨, 그 흥미진진한 모험이 지금 막 시작되는데....

### ▶ 1.메인테크닉(MAIN TECHNIC)

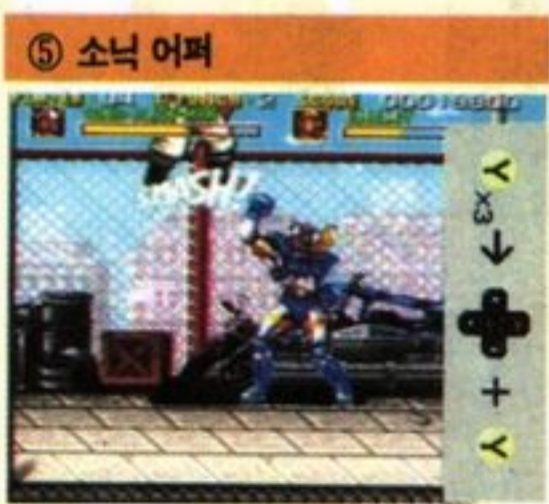
**패드의 설명**

BUTTON SETTING

PUNCH	Y
JUMP	B
SCREW BOMBER	R
D-PUNCH SET	L
D-PUNCH RESET	R
EXIT	

↓

주인공의 기술을 때와장소에 따라서 얼마나 잘 구사하느냐에 따라 쉽게 진행할 수 있으므로 모든 기술을 잘 익혀 두는것이 좋다.



▶ 2.ITEM



\* 닭고기 : HP를 100% 회복 시킨다.



\* 햄버거 : HP를 50% 회복 시킨다.



\* 사과 : HP를 30% 회복 시킨다.



\* 권투장갑 : D-PUNCH의 사용 횟수를 1회 증가 시킨다.



대도시의 버려진 뒷 골목

# STAGE 1

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 입을 이용하여 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

▶ 집어 던져 공격

개 영화에서 많이 볼 수 있는 장소로 이게임의 처음 시작부분이다. 등장하는 적들 또한 그러하다. 어느 정도 쉽게 진행을 할 수 있지만 절대 방심해선 안된다. 평범한 인간의 탈(?)을 쓴 스니브래스타맨이 한가로이 거리를 산책하고 있었다. 그런데 공사판에서 거구의 피사나이가 나타나 횡포를 부리고 있다는 정보를 얻은 소

니브래스타맨은 그곳으로 출동하게 되었다. 중간에 매복하고 있던 불량배들에게 공격을 받지만 소년은 모두 물리치고 고층빌딩 공사로 올라간다.

엄청난 파워의 공격

# ▶ 3.HIT STAGE



히트스테이지를 고릅니다.



우선 원하는 스테이지를 선택한후 적이 나오면 좌우로 페드를 사정 없이 좌우로 움직이면 파워(POWER)가 올라간다. 그때 적의 중앙을 충전된 펀치로 공격하자.

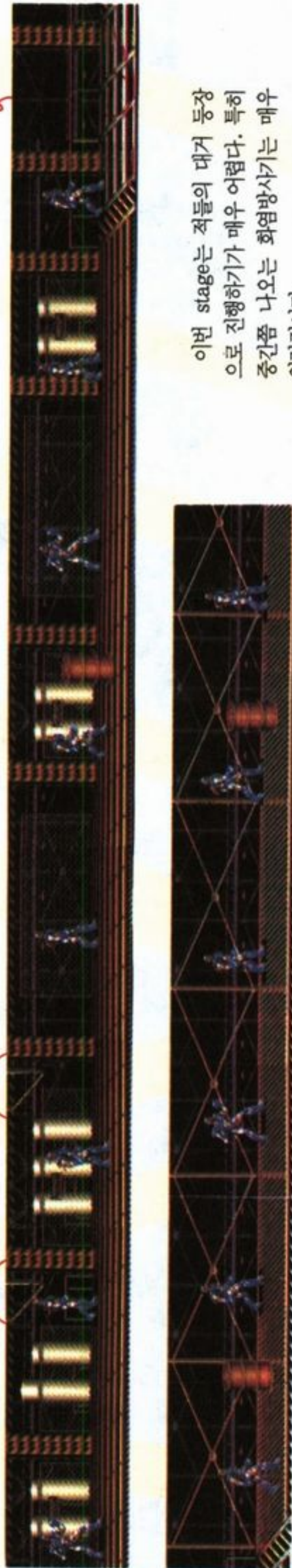


▶ 많은 적이 동시에 출현

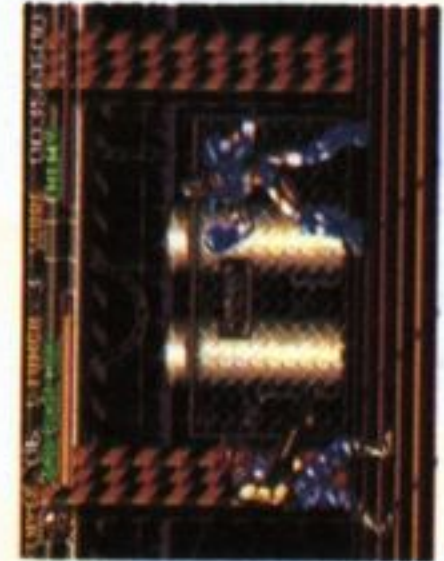
## 화려 발전소 STAGE 2



▶ 가스관에서 불이 나온다.



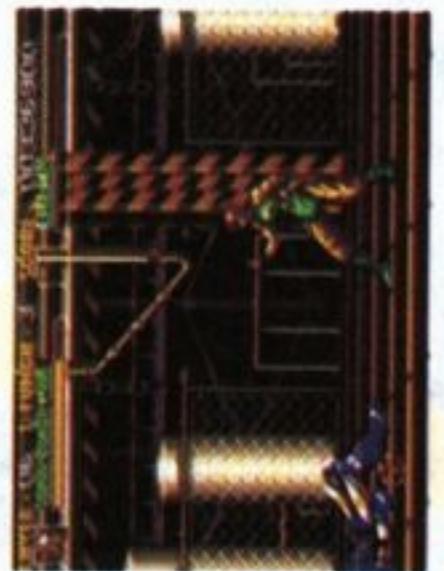
▶ 창을 이용, 슬라이딩 공격



▶ 용미로 공격



▶ 주먹과 폭탄으로 공격



▶ 주먹과 밧줄 공격

이번 stage는 적들의 대거 등장으로 진행하기가 매우 어렵다. 특히 중간쯤 나오는 화염방사기는 매우 위협적이다.

공사판에 피사나이를 물리친 소닉 브래스타맨은 지구침략계획이 시작되어 중요 공장지대를 점령하고 있다는 정보를 얻는다.

공장으로 날아간 소닉 브래스타맨은 게릴라들이 장치해 놓은 부비트랩을 피해 공장의 깊숙한 부분까지 들어가는데...

# STAGE 2

지하에 위치한 하수구.



▲ 머리와 팔로 공격



▲ 달리려는 공격과 프리조심



▲ 적들을 풀어 공격



이번 stage는 밑엔 물이 흐르고  
형광등은 깜박거리며 완전한 공포 분  
위기를 나타낸다. 적들의 생김새 또  
한 매우 살벌하다.

깊은곳 까지 오다 보니 하수도까  
지 걸어오게 되었다. 냄새는 조금

나지만 그런대로 산책코스는 한적  
하고 좋은곳이었다.

아참! 산책하러 온것이 아니지.  
여하튼 그곳에서 만난 적들은 지구  
에 사는 동물이 아니었다. 투명인간  
처럼 신비로운 광채를 내며 살아움

직이는 에이리언이었다. 이유가 어  
떻든 결투를 하기로 결심하고 외계  
인 대장을 만나러 소너는 앞으로 계  
속 돌진했다.



레이저가 좌우로 이동하며 공격해 온다. ▼

# STAGE 4

미친 과학자를 물리쳐라!



엘리베이터를 타고 위로 이동하며 적들과 싸운다. ▲



▲ 미사일 공격



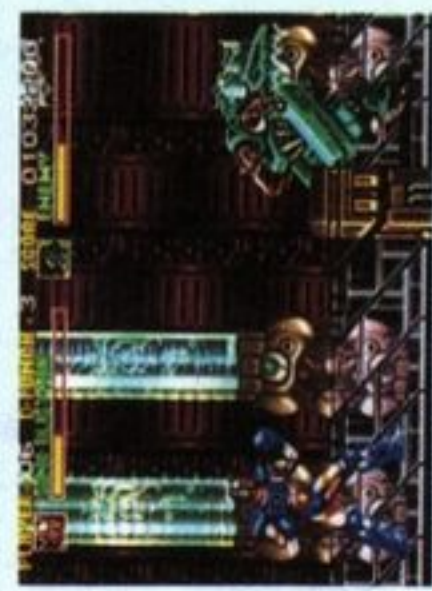
▲ 이동 공격



▲ 미사일 공격과 달리볼음.



▲ 폭탄공격과 발차기. 화염공격



▲ 날아다니며 공격

적들이 아주 많이 출현한다. 진행하기 어려운 스테이지다. 아이템 상자를 잘 이용하자. 이미 여러명의 지구인이 포로가 되어 있었다. 그중에는 세뇌를 당해서 머리가 완전히 돌아버린 과학자가 있었다. 그는 새로운 병기를 만들어내 외계인의 압집이 노릇을 하고 있었다. 그래서 그들의 강력한 로봇과 싸울 수 밖에 없었다.





스타터팩을  
스태시온  
블리핑을  
리미트  
스태시온  
블리핑을  
리미트



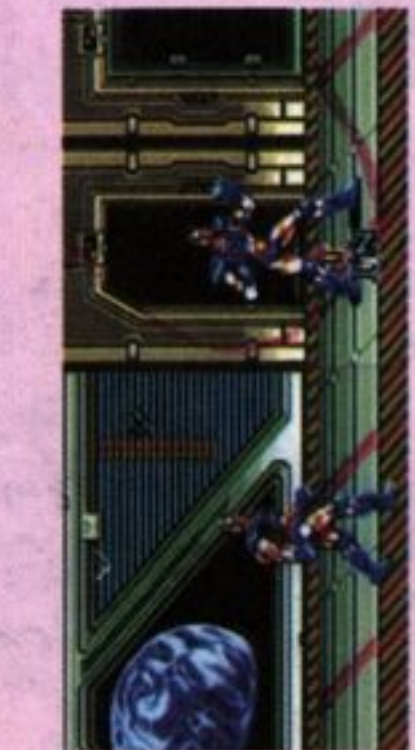
▲ 이빨로 사정없이 문다.



▲ 많이 때리면 분리된 후 속에서  
괴물이 또 나타난다.



▲ 적들이 많이 맞으면 본색을 돌아낸다.



길이 여러곳을 나누어져 있어 잘 선택하면 쉽고, 못선택하면 어렵다. 그리고 그것은 오락기 마음대로 정한다. 행운을 빌며..

자! 우주선에 나타난 우주 괴물들을 물리치자. 같은 행성에 사는 놈이 찾아와서 소닉브래스타맨을 괴롭히는데, 과연 물리칠 수 있을지...

끝내 과학자를 잡아서, 물어본 결과 소닉행성에서 다른 강력한 외계인이 또한명 왔다는 것을 알게된다. 그리고 지구 근처에 있는 스페이스 스테이션을 장악하고 있는 외계인의 기지로 날아 갔다.

우주에는 공기가 없지만 소닉은 특별한 사람이기때문에 살 수있다.

숨을 꼭 참고 날아갔기 때문이다. 우주선에 도착했을때 적들이 화려하게 환영행사(?)를 치루어 주었다. 그리고 마지막 보스를 만났다.

보스를 완전히 K.O시킨후 지구 침략의 의도를 묻자 보스는 쿿물을 흘리며 말해 주었다. 소닉브래스타 행성에서 장사가 잘 되지 않아

이번에 새로 창간한 '게임챔프'를 살 돈이 없어서 잡지사를 점령하려 왔다는 것이다. 마침내 착한 소닉래스타맨은 자신이 열심히 모은 게임챔프 부록인 "보너스 티켓"을 보스에게 주어서 집으로 돌려 보냈다.



▲ 보스와 싸우기 위해서 어쩔수 없이 밑으로 떨어 들어간다.



# 대전략 익스퍼트

현지발매일	9월 27일	장르	시뮬레이션
제작사	아스키	용량	8M
현지발매가	9,800	기타	4인용

## 대전략 시리즈

1984년 PC-9801용으로 처음 선을 보였던 대전략 시리즈는 그후 지속적인 개량을 통해 지속적인 인기를 누리며, 전략 시뮬레이션의 대명사가 되어왔다.

이번에 아스키(ASCII)에서 SFC용으로 대전략을 내어 놓았는데, 이것이 이른바 전문가(EXPERT)용 대전략이다.



수퍼 패미콤판 대전략 등장



# 익스퍼트 대전략의 특징

익스퍼트 대전략은 여러모로 게임기용 전작인 어드벤처 대전략에 비견되는데, 전체적인 완성도는 어드벤처가 높으나, 슈퍼 대전략이후 오랫동안의 현대전 시뮬레이션이며, 특색있는 유닛 구성과 미려한 맵그래픽으로 구성되어있다. 어드벤처와 비교해보면, 어드벤처와 마찬가지로 색적 개념이 있으며, 캠페인 모드

가 가능하다. 또한, 매뉴얼 서장에서 밝혔듯이 컴퓨터가 대전략 역사상 가장 현명한 사고를 하므로 난이도가 어렵다.(그러나, 어드벤처의 대 소련전 보다는 할만하다.) 우선권이란 병기가 맞붙었을 경우 우수한 무기에게 선제 권이 가는 시스템인데, 어드벤처의 경우 사정거리 1500미터의 4호전차와 2000미터의 T-34가 맞붙었을

경우 T-34가 선제공격을 하고 4호전차는 반격에 들어가므로, 4호전차가 불리하게 된다. 그러나, 진화와 개량이, 없는 익스퍼트는 적은 유닛으로도 충분히 재미를 느낄수 있으며, 커진 핵사와 미려한 그래픽은 플레이어를 즐겁게 해주고 있다.

# 게임의 시작

## 패드 조작법

- 방향키 : 커서의 이동
- 선택 : 부대의 탄약표시
- 스타트 : 턴 종료시
- Y : 다음 부대로
- X : 옵션 메뉴 부르기
- A : 결정
- B : 취소
- L : 수도로 이동
- R : 전체지도 표시



## 초기 설정

캠페인이나 시나리오 모드의 지도를 선택하면 화면 왼쪽의 6개의 초기설정 메뉴가 나온다

	兵器	予算	同盟
BLUE	UN	5000	RED YELLOW
RED	3000	3000	BLUE YELLOW
GREEN	2000	2000	
YELLOW	1000	1000	BLUE RED

초기설정 화면 병기, 예산, 동맹을 조종한다.

ALL	100%
UN	62%
RED	32%
YELLOW	6%
KOREA	15%
N. KOREA	22%
JAPEN	22%
CHINA	22%

軍事収入 8 2640

각국의 점령상황

	F	V	A	C	B	H	P
KOREA	2	0	2	0	0	2	14
N. KOREA	2	0	1	0	0	2	4
JAPEN	0	0	0	0	0	4	12
CHINA	5	0	6	0	0	0	19
	S	R	U	T	I	D	ALL
KOREA	3	13	4	3	5	5	53
N. KOREA	2	26	3	2	7	0	49
JAPEN	3	10	0	2	1	0	32
CHINA	0	24	2	2	6	0	64

타입별 점령상황

## 게임 시작하기

전원을 올리면 레오파트2의 모습과 함께 세계의 메뉴가 뜬다.

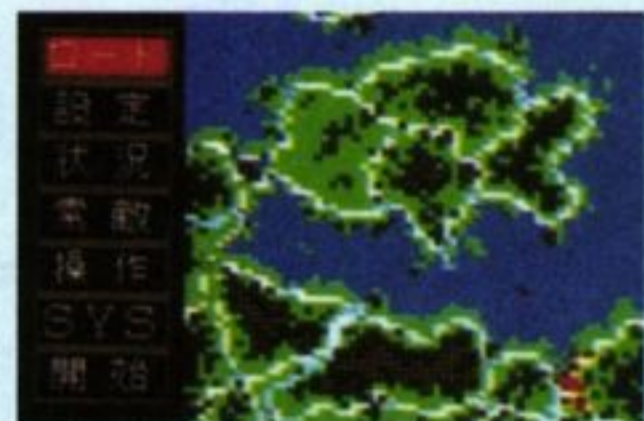
LOAD GAME : 세이브한 게임을 이어서 할때.

CANPAIGN MODE : 캠페인 게임을 시작할때. 비기너스 캠페인과 익스퍼트 캠페인모드로 나뉘어 진다.

SCENARIO MODE : 캠페인이 아닌 일반적 게임을 시작할때.



유저와 컴퓨터를 선정하자.



ロード(로드) : 전의 메뉴로 돌아간다.

設定(설정) : 국명과 사용병기종류, 초기예산과 동맹을 조정한다. 단 캠페인 모드는 국명과 무기종류만 바꿀수 있다.

상황(狀況) : 이 지도의 상황을 보여준다

색적(索敵) : 색적모드의 초, 중, 상급의 난이도를 조정한다.

조작(操作) : 각 나라의 조종을 지정한다.

SYS : 시스템을 관리한다. 맨위의 알람은 플레이어의 턴이 되었을때 울리는 알람의 횟수이며, 전투표시는 모든 전투를 보여주는 REAL, 플레이어의 전투만 표시되고 컴끼리의 전투는 표시되지 않는 AUTO, 모든 전투를 결과만 알려주는 FAST의 세가지가 있다. 그리고, 국가별 음악과 키보드 입력을 설정한다.

戦闘表示	REAL
サウンド	
KOREA	Destiny
N. KOREA	In the Field
JAPEN	Inspire
CHINA	Where nan Goes
入力設定	
決定 中止 オプション 次部隊	
A B X Y	

시스템의 설정

## 게임의 진행과 목적



보병으로 도시를 점령한다.

이 게임은 정해진 턴안에 적국을 항복 시키는 것이다.

항복조건은 수도의 함락이나 전 부대의 전멸이다.

각 턴은 각 국의 페이스로 이루어져 있는데, 페이스란 그턴 안에서 자국이 행할수

있는 기간으로, 페이스의 진행은 블루 ⇒ 레드 ⇒ 그린 ⇒ 옐로의 순서로 이루어진다.

자기 페이스에 모든 유닛을 움직일수 있으며, 한번 사용된 유닛은 어두운 색으로 변한다.

## 알아야 할 상식들...!!!



탐색기의 색적 범위

[1] 색적 : 색적이란 쉽게 말하면 시야(보는범위)이다. 즉 우리가 볼수있는 한계를 나타내는데, 각 병기마다 색적능력이 다르다.

예를 들어 색적모드를 초급으로 하면 전 지도의 유닛들을 전부 볼수 있으나, 중급으로 하면 수도 주위와 우리 유닛 근방 외에는 어렵게 나타나는 데, 보통 비행기 계통이 색적능력이 우수하며, 주력전차의 경우는 바로 근접한 hexa만을 볼수 있다.

[2] 지형 : 각 지형에는 방어도가 있는데, 수도가 50으로 가장 높고 도시가 40, 숲이 30, 평지가 5, 산은 50(차량은 진입 불가)이며, 나머지 도로나 교량, 그리고 얇은 물은 0이다.

방어도는 각 병기의 명중률과 더불어 전투의 지대한 영향을 미친다.

[3] 재편성과 보급 : 전투로 유닛이 일부 파괴 되었을때는 자국의 도시에서 재편성으로 충원 받을수 있다. 또한, 소모된 탄약이나 연료도 보급 받을수 있다. 보급은 보급차나 급유기(연료만 가능)받을수도 있으나, 재편성은 자국의 도시에서만 이루어진다.

[4] 캠페인 모드 : 캠페인이란 일정한 스토리를 따라서, 여러개의 지도를 클리어해가는 것으로, 점차적으로 각 병기의 레벨을 올려 다음 지도에서 활용하는 것이

중요하며, 지도를 하나하나 클리어해갈수록, 유닛의 종류가 증가하고, 룰도 복잡해진다.

이번 익스퍼트의 경우 초보자를 비기너스 캠페인과 실력자를 위한 익스퍼트 캠페인 두개가 마련 되어 있다.

[5] 배치 : 캠페인에서 다음지도로 넘어갈때 전 지도에서 레벨이 올라간 유닛들을 불러서 쓰는 명령으로 생산가능 지형에서 가능하다.

[6] ZOC : 각 유닛의 인접한 hexa를 그 유닛의 ZOC라고 한다.

ZOC내에 적부대가 들어오면 적부대의 이동력에 상관 없이, 이동이 불가능하며, 적이 우리를 발견치 못했을 경우(즉 색적권 밖에서 들어온 경우)에는 자동적으로 공격이 행해진다. 이때 적부대는 반격이 불가능하다.

[7] 명중률 계산 : (기본 명중률 + 공격측 경험치 × 0.2 - 방어측 경험치 × 0.1) × (100 - 방어측 지형 방어도) / 100 × (100 - 방어측 방어율) / 100

스커드 목표에 명중!



스커드의 발사광경

[8] 공포의 스커드 : 절프전의 영향인지 이 게임에는 스커드 미사일과 패트리엇

미사일이 등장한다. 스커드 미사일은 최고의 대지 미사일로 16hexa의 사정거리를 가지고 있는데, 이 게임에서 엄청난 위력의 존재다.

16hexa면 후방에서 전장으로 한번에 미사일이 날아감으로, 색적범위가 미치지 않는 수비측으로서는 그야말로 불의의 공격으로, 황당하게 된다.

[9] 사라진 도시폭격 : 어드벤스드대전략에 보면 폭격기로 적군의 수도나 도시를 폭격할수 있는데, 이번 익스퍼트에는 인도주의상의 문제로 도시폭격이 사라졌으며 또한 게임을 진행시키다 보면 매우 돈에 허덕이게 되는데, 전쟁을 하면 경제력이 피폐된다는 개념을 도입해, 이번 익스퍼트는 타 어떤 대전략 보다도, 수입이 적어서 고생하게 된다.

또, 합류와 분산의 명령도 비현실적이라는 이유로 폐지되었다고 한다.

그리고, 전투기의 대헬기 공격력이 대폭 약화되었는데, 제트추진의 너무 빠른 전투기가 상대적으로 느린 헬기를 공격하는 것은 어려울 것이라는 판단에서라고 하며, 또한 헬기의 대공 미사일도 같은 이유에서 삭제되었다고 한다.



행동메뉴 표시

## 행동 메뉴 설명

각 유닛에 커서를 놓고 A를 누르면 행동 메뉴가 생긴다. 행동메뉴는 각 유닛의 종류와 그때의 상황에 따라 다르게 나오는데 다음은 행동메뉴의 정리이다.



이동가능 지역은 밝게 표시된다.

[1] 이동(移動) : 이동을 선택하면 이동할 수 있는 거리가 표시되며, 이동후에는 다시 메뉴가 나오는데, 결정은 그자리로 유닛을 이동시키며, 공격은 이동후 인접 유닛 공격, 중지는 이동을 취소한다. 보병의 경우는 도시로 이동하였을 경우 점령이라는 메뉴가 나와 이동즉시 점령가능하다.

[2] 공격(攻撃) : 이동후나 또는 인접한 적을 공격하는 명령이다. 공격을 선택하

면 무기를 다시 선택하여야 하는데, 그전에 성능메뉴를 확인하여, 공격대상에 적당한 무기를 선택한다.



자국의 수도근방에서 병기를 생산

[3] 생산(生産) : 수도나 수도에 인접한 hexa 그리고, 수도에서 5hexa이내의 도시, 항구, 공항에서 생산이 가능하다.

[4] 배치(配置) : 앞에서도 설명 되었듯이, 캠페인 모드에서 무기를 불러내는데 이용

[5] 처분(處分) : 연료가 떨어져 고립된 유닛이나 필요없는 유닛을 정리한다.

对空車両 10u	
速度 6	燃料 60   索敵 1
地防 3	艦防 5   空防 42
搭載 0	
	对空 对空 对空 对空 对空 射程 弾数
	60 55 0 0 0 0 1 0
	0 0 0 0 0 0 0 0
	0 0 0 0 0 0 0 0

성능표시화면

[6] 성능(性能) : 그 병기의 성능을 자세히 보여준다.



항모에서 발진

[7] 강차(降車)와 발진(發進) : 어떤 유닛은 탑재가 가능한데, 장갑차나 수송 헬기에서 보병을 내릴때 강차를 이용하며, 항모에서 탑재기를 내보낼 때에는 발진을 이용한다.

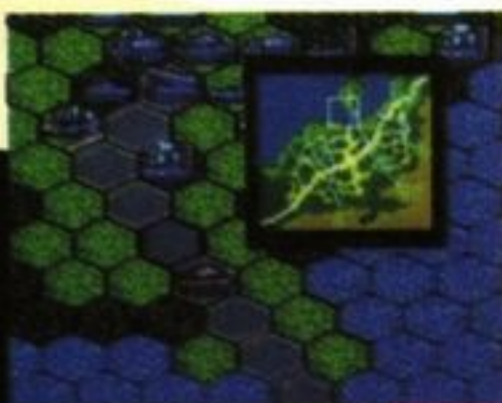


옵션메뉴 표시

## 옵션 메뉴 설명

게임중 X버튼을 누름으로서, 옵션메뉴를 불러올수 있다

전체지도 표시



게임의 저장과 로드는 4곳까지

[1] 기록(記録) : 게임의 세이브와 로드 이용

[2] 전체도(全體圖) : 전체 지도를 한 화면에 보여준다.

TP	L	NAME	Nr	GAS	TRNS	COND
1	1	USA	100	100	100	100
2	1	USSR	100	100	100	100
3	1	FRANCE	100	100	100	100
4	1	BRITAIN	100	100	100	100
5	1	CHINA	100	100	100	100
6	1	INDIA	100	100	100	100
7	1	USSR	100	100	100	100
8	1	USSR	100	100	100	100
9	1	USSR	100	100	100	100
10	1	USSR	100	100	100	100

부대표

[3] 부대표(部隊表) : 현재 보유하고 있는 부대들의 현황과 상태를 일람표 형식으로 보여준다.

[4] 상황표(狀況表) : 각 나라의 점령상황을 그래프로 보여준다.

[5] 색적(索敵) : 색적레벨을 변화시킨다.

[6] 조작(操作) : 각국의 조종을 변화시킨다.

[7] SYS : 초기설정때와 동일하다.

# 캠페인과 시나리오

익스퍼트 대전략은 두개의 캠페인 모드와 8개의 시나리오모드가 있다.

캠페인은 비기너스와 익스퍼트 캠페인이 있는데, 초보자에게는 역시 비기너스를 권한다.

비기너스 캠페인의 경우 간단하고 좁은 지도에서 시작해서, 차차 전략과 게임률을



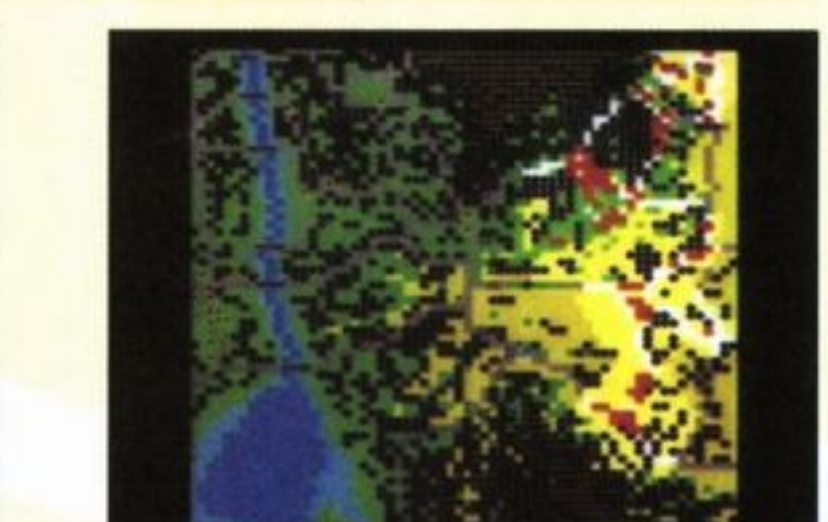
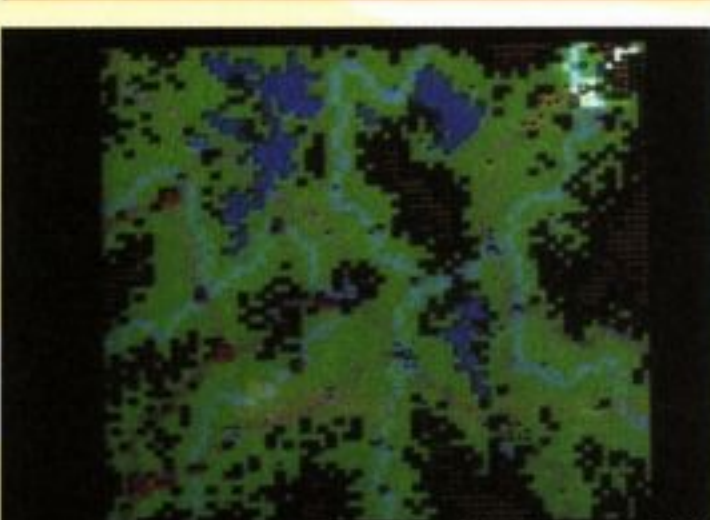
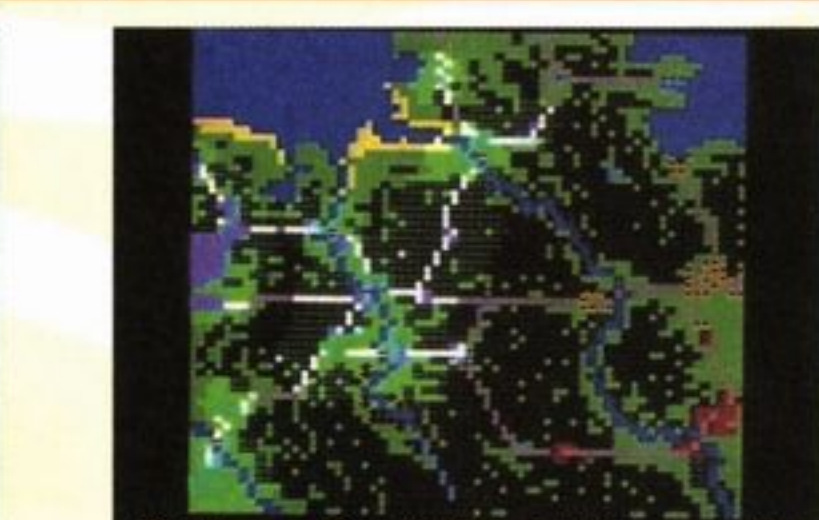



배워 나갈수 있다.

예를 들어 1, 2면(캠페인 지도관수를 세는 단위)에서는 경전차와 주력전차에를 위주한 전차전의 기초를 배우며, 3면에서는 헬기부대의 운용을 배우며, 장거리 무기로의 간접 공격과 동맹에 관하여 배운다.

4면에서는 드디어 전투기가 등장하며,

5면에서는 함선이 등장해서 함대전과 해상지원을 즐길수있는등 차차로 이 게임에 복잡한 구석까지, 익숙해 질수 있다.

시나리오의 경우 맘에드는 지도를 골라서 게임을 즐길수 있으며, 여러가지 특색있는 지도가 준비되어있다.

ISLAND CAMPAIGN	STREET FIGHT	GOLAN 1973
 <p>BLUE S 50000 TURN 1/200</p>	 <p>BLUE S 5000 TURN 1/200</p>	 <p>RED S 10000 TURN 1/200</p>
대전략 시리즈에 늘 등장하는 유서깊은 지도.	도시와 도로가 많은 시가전의 지도	중동전쟁을 묘사한 지도로 사막전이 펼쳐진다.
SUPEF BATTLE	RED STORM	ODAWARA 1992
 <p>BLUE S 5000 TURN 1/200</p>	 <p>BLUE S 10000 TURN 1/200</p>	 <p>BLUE S 30000 TURN 1/200</p>
도시가 적어서 보급이 힘들고, 중앙의 평원에서 그야말로 슈퍼배틀이 펼쳐진다.	나토대 바르샤바조약군의 1970대의유럽의 지도.	1590년 일본의 유명한 전투를 현대적 무기로 재현.
FLEET CAMPAIGN	KING OF LAND	
 <p>BLUE S 20000 TURN 1/200</p>	 <p>BLUE S 10000 TURN 1/200</p>	
바다를 사이에둔 해전이 중요	역시 일본을 배경으로한 지도.	



# 병기에 대하여...

## 병기의 종류

익스퍼트에 등장하는 152종의 병기는 다음과 같이 분류된다.

## 병기별 특색



임무에 맞는 무장선택

ATTACK  
レオパルト2  
EXP 142  
TOTAL 37%



DEFENCE  
ZSU23砲  
EXP 25  
TOTAL 2%

레오파트2의 위력

ATTACK  
MiG-29  
EXP 25  
TOTAL 19%



DEFENCE  
トムキャット  
EXP 45  
TOTAL 25%

미그 29 VS 톰캣의 공중전

ATTACK  
Su-22  
EXP 0  
TOTAL 17%



DEFENCE  
クキツカコ  
EXP 0  
TOTAL 55%

구축함을 공격하는 SU-22

- 보병:** 보병이 없으면 대전략은 절대 클리어 할수 없다.  
전차의 전진 뒤에는 보병의 점령이 뒤따라야 하며, 결국 깃발을 꽂는것은 보병이다. 유일하게 점령가능한 유닛 일반보병과 중보병이 있다.
- 전차:** 전차는 최강의 지상병기로 색적 범위가 좁은것이 단점이다.  
전쟁의 중심이 되며, 각 국가의 주력전차의 성능으로 승패가 좌우된다. 독일의 레오파트II, 미국의 M1에이브람스, CIS의 T-80등이 최고의 전차로 꼽힌다.
- 경전차:** 전차의 색적능력을 보완하기 위한 것으로 빠른 이동력, 넓은 색적 범위로 정찰병 노릇을 한다. 단 전투력이 떨어져 직접적 전투는 전차에게 맡기는 것이 좋다.
- 대전차차량:** 대전차 미사일을 탑재한 차량으로, 방어도가 떨어지나 한번에 전차에 많은 피해를 줄수 있고, 가격이 싸다.
- 운송차:** 이동능력이 떨어지는 보병을 운송하며, 어느정도의 공격능력도 지니고 있어, 위급시에는 전차대용으로도 활용가능하다. CIS의 BMP-3가 유명하다.
- 보급차:** 연료와 탄약이 없으면 전차는 무용지물, 보급차는 인접해사의 유닛를 매턴마다 보급해준다.

부대표	상황표	성능화면	특징
F-	F	전투기	대공 공격용
V-	V	VTOL기	수직이착륙기 보급차로부터 보급가능
A-	A	공격기	대지 공격용
CT	C	보조항공기	운송기
CH	C	보조항공기	급유기
B-	B	폭격기	대지공격용
P-	P	전차	주력전차
PS	P	전차	운송전차
S-	S	장갑차량	대(對전차), 정찰용
SI	S	장갑차량	장갑 운송차
R-	R	대공전차	직접공격용 대공포
RU	R	대공전차	장 시정거리 대공 미사일
U-	U	자주포	대지 간접공격용
TI	T	비장갑차량	트럭
TH	T	비장갑차량	보급차
I-	I	병원	보병과 중보병
DA	D	함선	전투함
DC	D	함선	항공모함
DT	D	함선	운송함



7. 자주포: 장거리 미사일부대.미군의 MLRS가 대표적이다. 전차를 뒤따르며, 적이 근접해 오기전에 공격을 가한다.

8. 헬리콥터: 대전차용 헬기로, 아파치가 유명하다. 넓은 시야 빠른이동력을 자랑하고, 연료가 떨어지면 추락하므로 보급차의 제때 보급이 중요하다.

9. 대공포: 땅위를 낮게 날아다니는 헬기를 잡기 위해선 전투기보다 대공포가 효율적이다.독일의 게파트는 최강의 대공포이다.

10. 전투기: 미국의 F-14, F-15, F-16, F-18 CIS의 MIG-23, MIG-29, MIG-31등이 유명하며, 대공전투의 주력을 이룬다.

11. 폭격기: 대지 공격기로 전투기의 호위가 필요하다.

14. 장거리 대지미사일:

스커드로 대표된다.사정거리

16hex사의 무서운 괴물색적권 밖에서 적의 후방을 노린다.

15. 운송함: 4부대의 보병이나 차량을 탑재가능하며, 바다를 건너 병력을 운송한다.

16. 전함: 해상전의 핵을 이룬다. 강력한 대함 미사일을 장비있으며, 해상에서 육군을 지원하기도 한다.



전투기의 전차 폭격

12. 급유기: 비행기류는 보급부족으로 연료가 떨어지면 추락하게 되는데, 인접한 자국공항을 이용하거나 급유기의 도움으로, 연료를 항상 채워다녀야 한다.

13. 대공 미사일: 미국의 유명한 패트리엇가 있다. 원거리에서 미사일로 비행기를 요격하며, 대공방어의 핵이 된다.



전함의 함포사격

17. 항모: 대형항모와 소형항모 그리고, 헬기항모가 있다.

탑재가능한 기종은 다음과 같다.

F-4팬텀2, 라팔, 톱캣, MIG-29, SU-27, 호넷, 스카이 호크, 인트루터, 콜세어, S.에탕달, SU-25, 전기종의 헬기류

18. 이지스함: 대공능력 중시의 전함.바다에 이지스함 한대만 띄어놓으면, 바다에서의 제공권은 우리손에 들어온다.

최고의 대공미사일 패트리엇



최고의 대공미사일



등장국가란 무기의 생산형태를 말하며, 12국의 무기시스템을 선택할수 있다.

1. 미국: 강력한 군사력의 나라.항모를 소유한 유일한 국가.

초기경험치는 25, 총 32종류

2. 영국: 헬리 항모를 운용하며, 수직이착륙기(VTOL)인 해리어를 중점적으로 역시 초기경험치는 25이다.24종류

3. 독일: 레오파트II, 게파트 등의 우수한 전차와 대공포를 소유하고 있으며, 통독으로 동서 양진영의 무기가 혼재되어 있다. 25종류

4. 프랑스: 무기의 종류가 많으며, 이라쥬3라는 좋은 전투기를 가지고 있다. 총 28가지

5. CIS(독립국가연합): 구 소련대신으로 등장한 국가로 미국에 버금가는 무기체계를 갖추고 있다.육해공 다방면으로 강력하며, 총 32종의 병기를 가진다.

6. 이탈리아: 전형적인 중규모의 부대로, 그다지 강하지는 않다. 총 24종

7. 일본: 상당한 군사력이다.F-15이글, FSX, 미쓰비시 F-1등의 강력한 전투기와 막강한 대공미사일체계와, 이지스함 등을 운용한다. 25종의 병기가 모두 막강하다.

8. 이스라엘: 최강의 육전능력과 항공력을 가진 국가.

바다가 있는 곳에서의 고전이 예상되지만 사막에서의 왕자다. 23종의 병기



9. 스웨덴 : 독자개발의 우수한 무기체계를 갖추고 있다. 18종

















10. 중국 : 병기가격이 저렴해 수량으로 승부한다. 20종의 무기를 운용하며, 매우 강한 국가에 하나다.

11. UN : 세계에서 최강의 병기만 집합해놓은 병기시스템. 레오파트II와 T-80이 주력전차며, 육해공 모두 막강한 최강의 세력이다. 총 32종.

12. 제3세계 : UN에 반하여 세계 각국의 중고무기만 모아놓은 느낌.

그러나, 강력한 대지미사일 스커드의 위력은 막강하다. 총 32종.

## 주요병기 리스트

			
F-15 이글	F-14 톰캣	F-117 스텔스	헤리어
전투기	전투기	공격기	수직착륙기
			
수페르·에탕다르	아파치	보병	레오파트2
공격기	공격헬기	군인	전차
			
텔레타인 AGS	M2블렛트레이	MARS	게파트
경전차	장갑차	지주로켓차량	대공차량
			
패트리엇	이지스함	전함	대형공모
대공미사일	함선	함선	함선



**특보**

# 랜드스토커 (황제의보물)

모험을 꿈꾸는 자들이여! 여행준비를 갖추고 모두 출발하자!

「게임챔프」에서는 지난달 발매된 메가드라이브용 최대 히트 게임이 될 랜드스토커의 도입부 전체 지도와 멜카톨섬에서부터 산정동굴을 빠져나올 때까지의 미로를 집중 분석해 드리기로 하겠다.

## 우리가 구하는 것은 전설의 보석! 악마를 모험의 친구로 삼고 전진하자!!

### 한 청년의 전설적인 여행은 아주 조용하게 시작되었다

일찌기 이 땅을 통일하고 지배를 한 노루왕! 노루왕이 죽은 오래된 현재에도 폭군으로서의 악명은 높이 전해져 온다.

남아있는 기록에 의하면 킹 노루는 반란군의 손에 의해 죽었다. 그러나 노루왕은 자신의 재물이 타인의 손에 넘어가는



후라이데와 함께 멜카톨섬으로 건너온 라일은 '노루의 혼'을 찾기 시작하게 된다

것을 싫어해 아무도 모르는 곳에 그 보물을 감추었다는 것도 기록에 남아 있다. 그러나

그 보물을 발견했다는 기록은 전혀 전해지지 않는다. 과거의 일은 모두 지나가서 인지 사람들은 알려고 하지도 않고 기억 속에 남아 있지 않다.

잔! 그러나.. 여기 그 전설에 매력을 느끼며 찾아나서는 청년이 있다. 세계 각지를 돌아다니며 감추어진 보물을 발견해 생계로 삼는 자! 그 사람은 보물 사냥꾼이 불리는 사람 중 한명이었다.

그가 구하려고 하는 것은 단 하

#### 라일

랜드스토커의 주인공. 천재적인 보물 사냥꾼이다. 노루왕의 보물중 하나인 '노루의 혼'을 찾고 있다. 엘프의 피를 가진 청년



구스

가루



수수께끼의 3인조. 후라이데를 쫓아 돌아다니고 있다. 라일의 멜카톨섬 모험에서 가는 곳마다 먼저 나타나 방해한다. 정체불명의 3인조이다.



즈와무

나! 노루왕이 감했다고 알려져 있는 보물 중에서도 가장 신비한 보물, 그것이 '노루의 혼'이다.

수년 동안 동안 청년은 이 전설의 보물을 찾기 위해 자신의 모든 것을 소비했다. 그러나 일찌기 천재 보물 사냥꾼이라 불리는 그도 단념할 정도로 지쳐있었다.

어느날, 청년 라일은 가무르나라의 가레바라는 거리에 있었다. 별다른 목적없이 있었는데 어떻게 보면 그것은 전문 사냥꾼으로서의 감각으로 이 거리에 있는 것일지도 모른다. 라일은 이 거리에서 이상한 일행과 만난다. 그것은 여자를 필두로 한 3인조! 그녀들이 쫓는 것은



정신을 잃은 라일을 도와준 것은 원주인이었다. 여기부터가 모험의 시작이다

소악마(작은 악마)인 '후라이데'.

소악마는 라일에게 '노루의 혼'에 대해서 정보를 암시한다. 그래서 라일도 도주극에 참가하게 된다.

소악마 후라이데와 함께 청년은 멜카톨 섬으로 건너간다. 수수께끼의 3인조들도 멜카톨섬으로 향한다. 그래서 라일과 후라이데의 여행 시작을 알린다.



# 모험의 무대가 되는 화산섬 멜카틀 섬을 공개한다 !!

게임의 무대가 되는 멜카틀섬과 그 곳에서 만나는 인물, 괴물들을 알아보자! 이곳에서 라일은 어떤 모험을 경험할 것인가?

## 후라이데

사큐바스 종족의 여자 아이. 주인공의 파트너가 되어 여러가지 충고를 해 준다. 멜카틀섬에서 태어나 어렸을 때 대륙의 군대에 의해 마을이 모두 불탔다.



## 멜카틀 공작

가무르 황제에 의해 멜카틀 섬에 파견된 귀족! 마을 사람들에게는 존경받고 있지만 여러가지 야망이 있는 남자. 현재 자신의 지위에 만족을 하고 있지 않다.



## 원주민 마을 주변에서 나타나는 생물들

### 라후리프스

높이가 1미터를 넘는 거대한 식물이다. 육식성이며 스스로의 의식으로 이동이 가능하다.



### 오크 솔저

이 세계에서는 거의 전역에 걸쳐 생식하는 생물. 지적 레벨은 상당히 낮지만 자기들끼리의 언어는 가지고 있는 것 같다.



## 마사의 마을

## 높지대의 신전

## 구미의 마을

## 항구 마을

## 멜카틀의 마을

화산섬 멜카틀에는 몇개의 마을과 길이 마련 되어 있다. 여기에 살고 있는 것은 인간뿐만 아니라 흉폭한 생물들이 먹이를 구하러 배회하고 있다. 섬의 중심에 있는 '멜카틀 마을'은 섬에서도 가장 큰 마을이다. 이곳을 중심으로 멜카틀섬은 통치되고 있는 것이다.

## 주변에 생식하는 이상한 생물들

라후과  
인간의 얼굴을 가지고 있으며 지렁이가 변한 놈. 죽은자의 고기를 먹는다.



가이드나이트  
멜카틀의 사설군대를 구성하는 검병사.



## 모노아이

멜카틀섬의 원주민 중 하나의 종족이다. 3미터를 넘는 가슴에서 나오는 목소리는 상당히 강렬하다.



# 본격적인 모험의 세계로 들어가기 전에

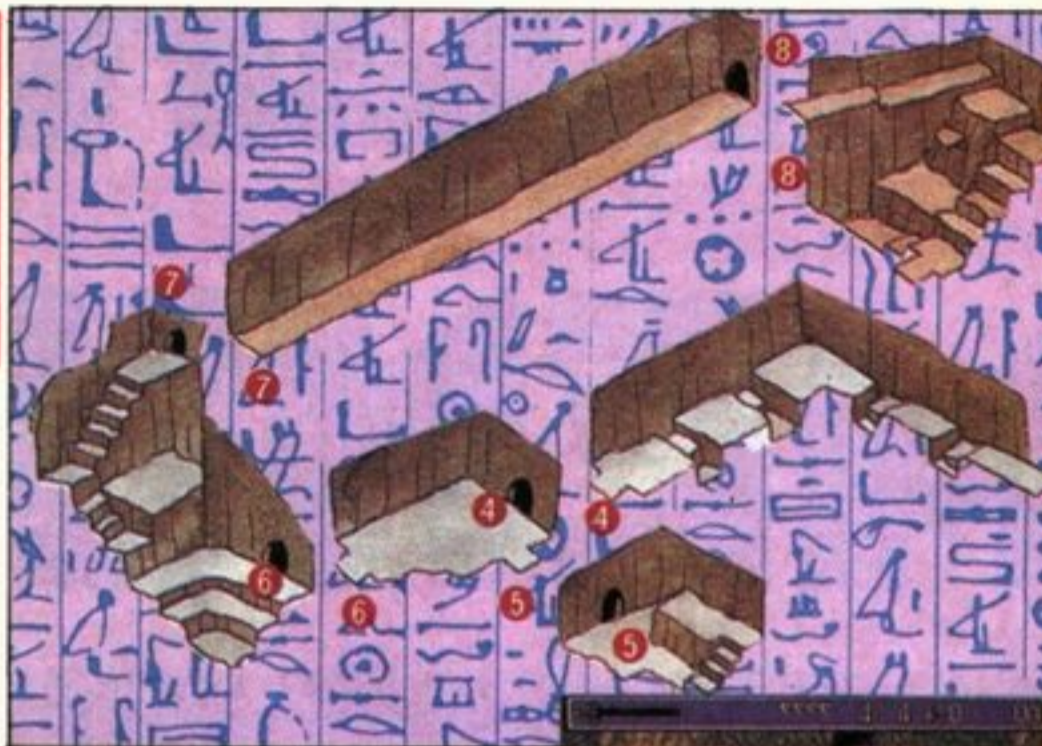
## 멜카톨 섬에서부터 산정 동굴을 빠져 나올 때까지

손에 권 금화를 전부 썩게치고 멜카토르 섬에 당도한 라일과 플라이 데이.

모험의 시작은 어느 산정의 동굴에서다. 내려선 지점 가까이에 여신당이 있지만, 아무리 근사해도 상세한 것은 알 수 없다.

신경을 풀고 동굴 입구를 들어서라. 동굴 내에 몬스터는 있지 않으므로 천천히 조사를 확인한다. 구조도 반듯하므로 헛 걸리지 않는다.

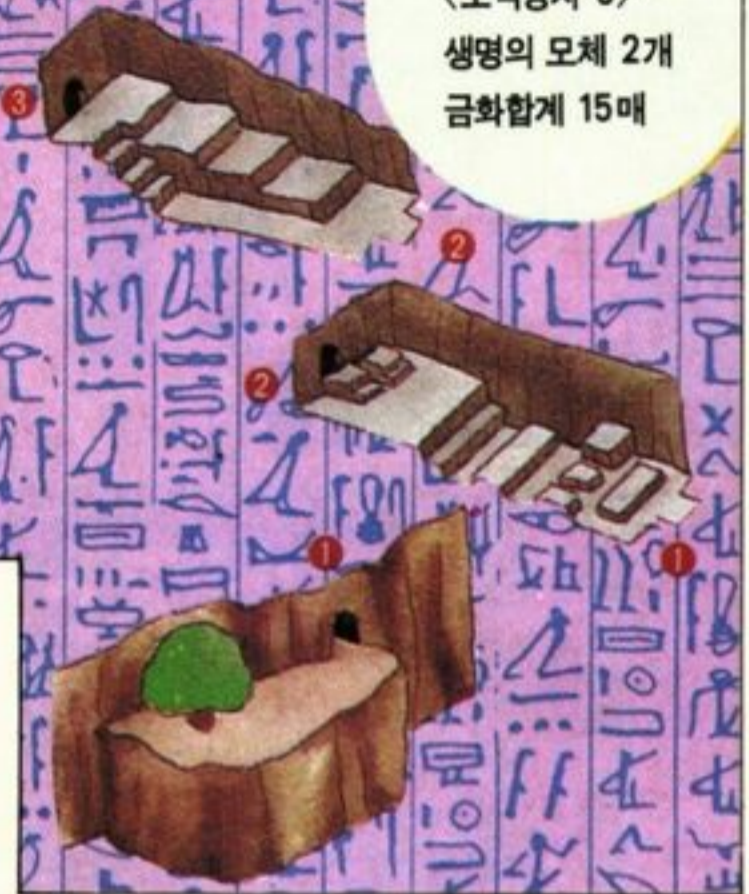
모든 보석 상자를 손에 넣으면서 진행 끝에는 몸을 내맡기게 될 뿐.



이제 출발이다  
기운이 없는 라일에  
비해 플라이데는 이  
상할 정도로 원기  
왕성하다.

## 산꼭대기의 동굴

〈보석상자 5〉  
생명의 모체 2개  
금화합계 15매



## 가자 멜카톨 섬으로! 〈탐구 1〉 현자 아스탈과의 회견

과라의 도움으로 이끌려 온 곳이 만족의 마을이다. 최초는 이곳을 거점으로 하여 행동한다. 여관, 고물상, 계다가 교회도 갖추고 있고 부자유한

생활을 강요 받지 않는다. 물론 예에 따라서 여관에서 지도를 카운터에 가지고 가면 자신의 거주지점을 확인할 수도 있다.

## 도시-마산 족의 마을에서는.....

마을이므로 당연하겠지만, 인가가 늘어서 있다. 집 안에는 보물상자가 놓여 있는 곳도 있으므로 한 집씩 방문하여 받을 수 있는 대로 받도록 한다. 과일 열매는 아직까지는 필요치 않으므로 가능한한 사지 말고 금화를 모아두도록 한다. 값비싼 것을 사자.



이 마을의 명상품은 에케에케 열매. 라일이 최후까지 신세를 지게 되는 중요한 회복 아이템이다.

## 아스탈의 사당



〈보석상자 4개〉  
생명의 모체 2개  
미궁의 열쇠 1개  
금화합계 5매

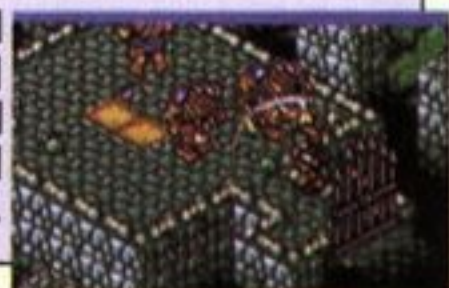
## 전투-여기서의 전투 포인트

좁은 장소에서의 전투는 아무래도 적에게 포위되어 버리는 경우가 많다.

그러나 암흑 속에서 검을 휘둘러대는 것은 자신의 피해가 더 크다. 그럴 때에는 침착하게 모든 적을 자신의 정면에서 싸울 수 있도록 유도하자.

거리로 도망쳐 버리는 것도 좋다.

적에게 포위되지 않게 싸우는 것이 전투의 기본이다. 적에게 중심부를 보이는 것은 위험하기 짝이 없다.



## 탐구2 늪지의 신전 사건

아스라의 얘기를 듣고 마을에 돌아오자 뭔가 모습이 변해 있다. 마사 족과 구미 족의 항쟁이 격화되고 파라가 구미 족에게 포로가 되어 버렸던 것이다. 구미 족의 마을에서 얘기를 들어 보니 파라는 신전으로 끌려가고 말았던 것. 신전 문을 열기 위한 방법에 대해 듣고 서둘러 신전으로 향하는 라일이지만, 이미 죽음의 의식이 진행중. 자, 어떻게 될까?

### 트랩

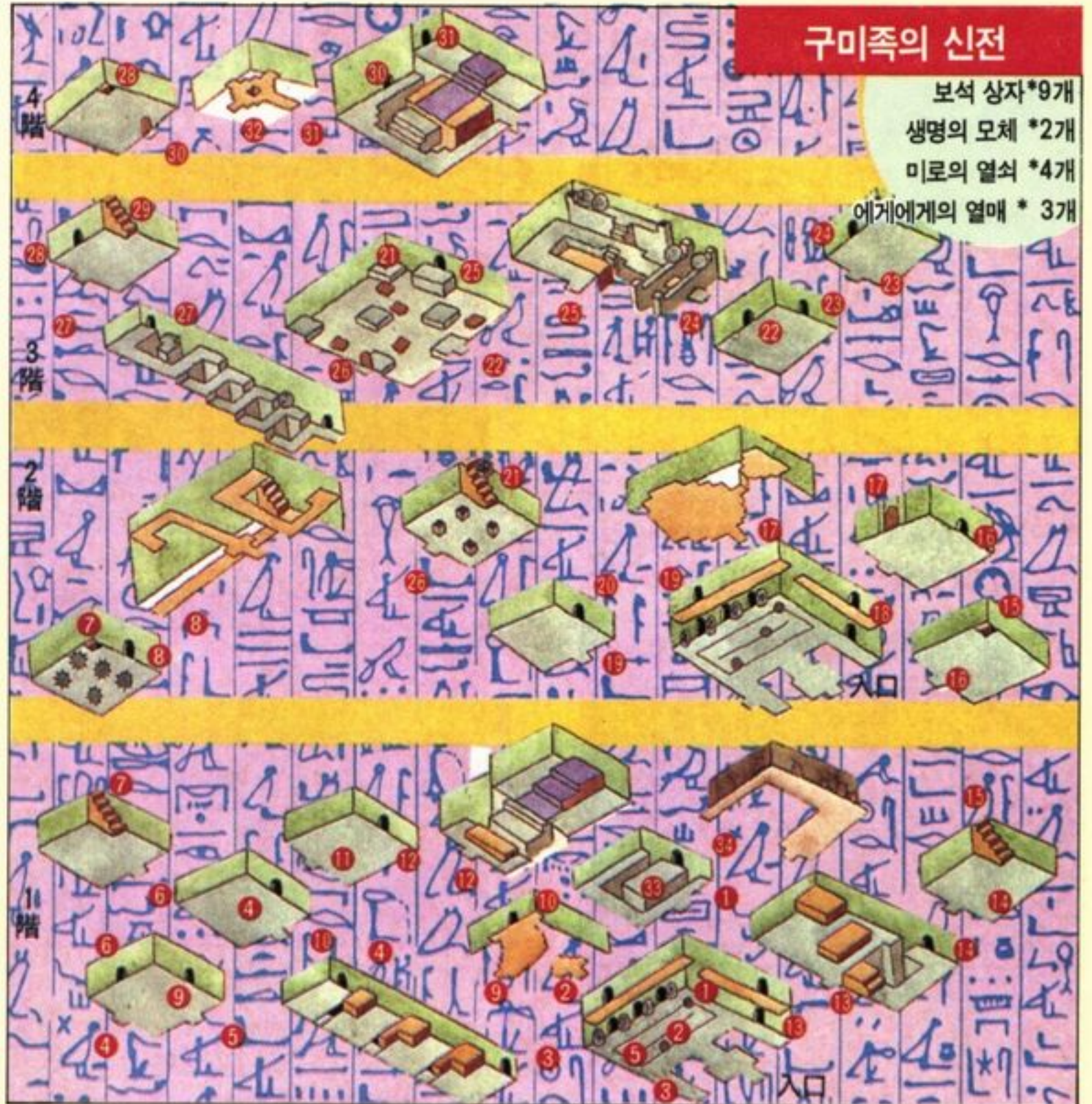
#### 합정-신중을 기하여 진행

신전은 열쇠가 잠겨 있는 문이 많다. 그 때문에 너무 돌진하면 문에 부딪혀 되돌아 오는 적도 자주 있다. 여기서는 진행방향의 방에서부터 공략해 들어가 방을 남기지 말 것.

한발한발 착실히 나아가 간다. 쳐들어 가다 쇠붙이 공에 먹히지 않도록 할 것

## 구미족의 신전

보석 상자 \* 9개  
생명의 모체 \* 2개  
미로의 열쇠 \* 4개  
에게에게의 열매 \* 3개



## 탐구3 항도(港堵)의 도적단 사건

마사 족과 구미 족의 화해를 지켜보며, 라일은 항도인 류마로 향한다. 도중에 눈물 흘리며 울음 소리를 내는 나무나 검사앗사라의 작은 방 등이 있는데, 살짝 지나쳐 항도로 갈 길을 서두른다.

류마는 이제까지 보아 온 원주민 마을과는 달리 도시다운 도시이다. 그러나 그 도시는 어딘가 분위기가 이상하다. 그것은 류마 근처에 아지트를

갖고 있는 도적단의 탓이었다. 라일은 사람들의 기대를 받으며 1인 도적단의 아지트로 향한다. 이 아지트의 포인트는 역시 여신상의 존재이다. 우선은 여신상을 찾아라. 그리고 여신상의 가호를 받을 수 있었다면 아지트 안으로 돌진하라. 몬스타보다 간판이 날아다니는 것을 피하기 어려우므로 침착해지자.

### 트랩

#### 합정-안을 노려도 좋을까?

던전 공략은 멀리 돌면서 좋은 아이템을 손에 넣는 때가 많다. 그러나 아지트에서는 그것이 그다지 먹히지 않는다. 생명의 모체가 필요없다면 짧게 끊는 것도 좋으나...

마음을 무이지경으로 가져가, 한두번 실패해도 굴하지 않는다.



### 도시-항도(항구도시) 류마에 내린 불행이란?

큰 등대가 심볼인 항도 류마. 얼핏 보면 평화로와 보이지만, 얘기를 들어 보니 그것은 큰 오해임을 알 수 있다. 돌연 나타난 도적단으로 인해 사람들은 평화로운 생활을 영위할 수 없게 되었다. 그리고 도적단과 담판을 지으러 간 이장과 고물상 주인도 돌아오지 못했다....

#### 여관에서는?

여관은 휴식을 취할 뿐 아니라 정보수집의 장소이기도 하다. 효과적으로 활용하자.

#### 무엇을 말하고 있느냐?

뭔가 중대한 얘기를 하고 있는 듯이 보인데, 정말 중대한 얘기가 오가고 있다.

#### 주인은 어디?

상품은 놓여 있지만 갖고 도망칠 수는 없다. 할머니 부탁해요.

### 전투

#### 여기서의 전투 포인트

이것은 어느 적에게나 같지만, 상대를 벽 사이로 몰아 넣고 반격의 틈을 지양고 공격한다. 이 방법으로 대개의 적은 무참히 쓰러질 것이다.

최초 일격은 위력만큼의 적을 만날 가능성이 높다.



## 엄청나게 넓은 멜카톨 마을을 산책하자

문지기에겐 통행을 허락받은 적이 없는 멜카톨 도시. 그러나 이번에는 통행증을 갖고 있다. 간단히 통과할 수 있을까...

멜카톨의 도시는 매우 넓고 사람들도 활기에 넘쳐 있다. 고물상이나 여관등 이외에도 여러 상점들이 즐비하게 서 있다. 닥치는대로 들어가 어떤 대접을 받을지 체험해 보자. 상점에 따라서는 중요한 것이 기다리고 있을지 모른다.

### 이 세상은 금이 최고다?



문지기도 생활이 즐겁지만은 않다. 신상을 들어보면 동정은 가지만 금화를 요구하는 것은 어쩐지...



점을 보는 필수 아이템인 수정구가 반짝반짝 빛나고 있다. 수상한 점은 틀림없다



입지가 좋은 장소에는 큰 오두막집 이 당당히 세워져 있다

소녀에게 인기있는 호리 대리사범. 이런 할아버지가 인기가 있다니..



마치 로미오와 줄리엣의 한장면을 보는 듯한 장면



### 검사 앓사라의 작은 방

가미족의 마을을 나와 길을 따라 가면, 분기점이 나오는데, 그대로 쫓 나가면 류마 방면으로 갈수 있으나, 갈림길에서 망설이게 된다.

잠깐 들여다보면.... 갈림길에 갑자기 프레도나 도게토게 철구와 부딪치게 된다. 여기서 이것을 해결하지 못하면 나아갈수 없다.

단념해도 좋으나, 앞으로 몇번이고 부딪치게 되므로 연습삼아 해보는 편이 좋다. 이것을 해결하면 검사의 집에 도달할수 있다. 말을 걸면 좋은 것을 받을지도 모른다.



칼에 대해서는 박식한 '앗사라'. 칼에 대해서 무엇이이라도 물어보자! 시원하게 대답해 줄 것이다

류마 방면과 멜카톨 방면으로 나누어지는 분기점에 고민되게하는 거목이 서 있다. 그의 고민에 응할수 있게 되는것은 라일이 류마에서 도적을 물리친 다음이다. 류마에서 한 단계 성장한 다음에 방문해 보자.



큰 몸짓에 비해 융통성이 없구나!

### 두 나무의 차이점은?



부모나무와 아들나무가 나란히 서있다!



그로우고스트가 차례차례로 덤벼온다!

### 복잡한 내부구조

나무안에는 복잡한 입체교차로 구성되어 있다.

## 멜카틀의 성내에 들어가기까지가 보다 어렵다?

도시내를 둘러보는 것도 끝나고 드디어 성내로 잠입하는 단계에 접어들었으나 성문의 문자기에 의해 저지되고 만다. 성내에는 멜카틀 공작의 초대객밖에 들어갈 수 없는 모양이다. 성에는 뒷문도 있으나 그곳은 열쇠가 잠겨져 있어 들어갈 수 없다. 그러나 여기서 물러설 순 없다. 우선 초대 받을 수 있는 방법은?

**성문에서 방해!**



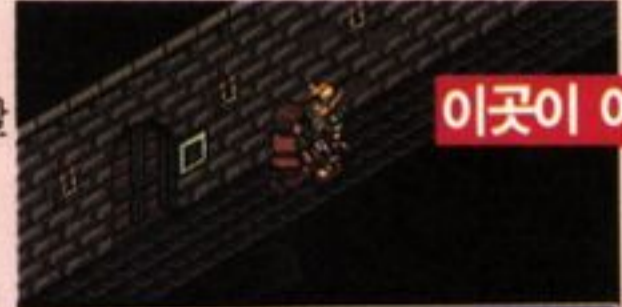
※「ここは おまえのような きたない こそうのくるところではない!」  
이곳은 어린아이가 올 곳이 아니라고 말한다!

**마을에도 들어갈 수 없는 곳이...**

성안뿐만 아니라 마을에도 들어갈 수 없는 곳이 몇군데 있다. 이것은 현시점에서 들어갈 수 없을 뿐이지 시간이 지나면 다시 들어갈 수도 있다는 뜻이다.



※「ここは ピンクパレス かわいいせいなの ぼうやには まだはやいわ かつ おとむらにゃあから きてれ!」  
**괴상한 상점안**



**이곳이 어딘가?**

※「だめだよ! だめだよ! いっぱんしんは このさきは ちがいのきんしね!



**관광객이 아니래!**

※「はげげ ここは かんこうきゃくの くるところじゃ ないよ さあ けさった けさった けげげ...

## 멜카틀의 성내는 어떻게 이루어져 있을까?

거우 초대객으로서 성내에 들어온 라일. 상냥치 못하던 문지기 병사도 '어서 오십시오, 어서 오십시오'하며 통과케 해준다. 문을 이렇게 빠져 나가면 이번에는 집사가 정중히 안내를 한다. 그리고 거우 멜카틀 공작과의 대면이 이루어지게 되는 것이다.

그밖의 초대된 사람들과 함께 담소를 즐기고 있다. 그뒤 자유행동이 허락되므로 성내 산책을 큰 마음먹고 나서자. 멜카틀 성내는 마을처럼 엄청나게 넓다. 너무 많이 벗어나면 길을 헤매기 쉽다. 겁없이 너무 많이 벗어나지 말 것.

**느닷없는 마중**



들어가면 집사가 정중히 맞이해 준다

※「ようこそ おてしきさいました ライルどの あなたの リュマの町での かつやくは ここにも どのいております

**이것이 공작이다!**



公爵「デル クレッシ ヲ ハーム... これはわがふるさと ガムールのことばで ところから かんばいする といういみ...

이 말끔한 사람이 평판 높은 메르카틀이다

**다른 초대객도**



도마뱀같은 놈이 드래곤뉴트의 젓드이다.

※「おまえは たしか ジブタイせきを あらしまわったつみて しょう金を 金貨5000枚 かけられているだろう?

왓지 특별한 손님이 있는 것같은 느낌이다. 한번 보고 싶는데...



※「ここは とくべつなおきさまのおへやです おそれいりますが おはいりになることはできません

부엌은 만찬회 준비로 왓지지결한 상태이다

**만찬회가 끝나고**

만찬회가 끝나고 멜카틀은 3인의 초대객중 왜 그들을 초대 했는가를 말했다. 어제선지 남쪽에 살고있는 마도사를 위해 주민들에게 부담을 주고 있는 것 같다. 그래서 그 마도사를 퇴치할 사람을 찾고 있었던것 같다.

거기에는 바보, 라일 그리고 젓드가 뽑혔던 것이다.



만찬회의 메인 이벤트는 유명한 음악가 체로스씨의 피아노연주이다.



## 밀탐으로 가려면 준비가 필요하다

한밤동안 폭 잠을 자고 체력을 완전히 회복한 라일. 그러나 일어 났을 때에는 젯드와 버브도 이미 출발한 후였다. 지체하지 않고 출발했는데, 교회앞에 사람들이 웅성거리는 것이 보인다. 흥미 진진한 상태에서 가까이 다가가 얘기를 들어 보니 이 안의 지하 묘지에 밀의 탐으로 들어가기 위한 필수 아이템이 있다는 것. 게다가 젯드나 버브도 이미 들어간 후라는 것이다. 지하묘지는 보통의 던존과 다소 탈빛깔이 다르다. 죽은자가 내는 수수께끼에 대답하지 못하면 앞으로 나아갈 수 없다.가지고있는 총지식을 동원하여 난관을 해결해 가자. 맨 처음 떨어지는 문제는 8가지. 이 8가지 질문에 정답을 하여야 안으로 들어 갈 수 있다.

### 멜카들의 지하묘지로



※「アミュレットを てにいられぬものは  
지하이기 때문에 어두운 것은 당연하지만  
그래도 분위기가 어쩐지 이상한데.



밀의 탐으로 들어가려  
면 어물렛이 필요할 듯.

사람들이 모여있는 곳은 빅이벤트가 있다.  
이 안이 수상한데...어쨌든 들어가 보자!



※「いままで お城の兵たいさんが なん人も  
地下へは行っていったけど みんな  
にけかえてきたよ けけけけけけ...」

변함없이 애척이 안가는 할아버지.  
그가 묘지지기인 것 같다

### 지하묘지는 8호실이 늘어서 있다.



#### 1호실-다릴 뉴튼 (226-291)

황색은 적색 다음, 적색은 백색 다음. 그는 떨어져 오는 것에 의미가 있음을 알아챘다.



#### 5호실-짐 라이트 (186-222)

그는 밝은 데서 책을 읽는 것이 취미였다.



#### 2호실-루비 사일렌트 (220-280)

그는 소망이 이루어질 때까지 전혀 음을 내지 않았다.



#### 6호실-더티 몰 (177-246)

천하의 대 도적이 여기에 잠들다. 수많은 도둑질로 천벌을 받는다.



#### 3호실-잭 스카이워커 (199-266)

하늘의 전사 잭은 하늘의 산보를 매우 즐긴다.



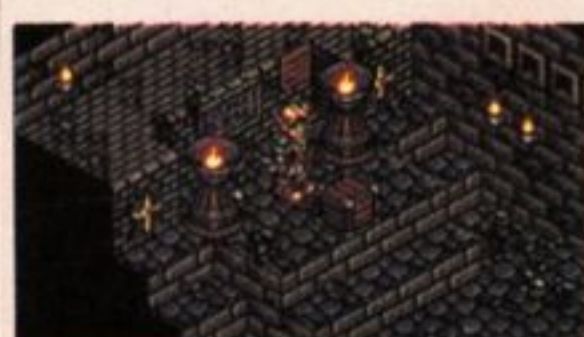
#### 7호실-킬러 더 블랙 (222-249)

살인괴물 블랙 여기에 잠들다. 수많은 사람을 죽인 까닭에 한을 품은 사람에게 몇 번이나 보복을 받는다.



#### 4호실-마리 히스테리카 (203-276)

질투심이 강한 마리는 천국에 가서도 남편에게 물건을 던지고 있을 까..?



#### 8호실-칸 나이트 (77-125)

너의 눈에 비치는 것이 모두 진실



## 모든 수수께끼를 풀면 앞으로 나아갈 수 있다.

힌트로 순간적으로 번뜩이는 생각이 나고, 시행착오 끝에 겨우 클리어 하거나 하여 8개의 수수께끼를 모두 푼다. 그러나 그것으로 안심하는 것은 너무 이르다.

아직 앞에서 또다른 수수께끼가 대기하고 있는 것이다. 8개의 수수께끼를 풀게 됨에 따라 앞으로 나아갈 수 있게 된다. 그리고 그 안에 아직 새로운 수수께끼가 기다리고 있다. 결국 전부해서 10개의 수수께끼를 풀지 않으면 안되는 것이다.

## 모두 풀면 뗏목이 출현



8개의 수수께끼를 풀면 뗏목과 배 위의 미이리가 나타난다. 앞으로 나갈 것인가?

## 클리어하면 어떻게 되는가?

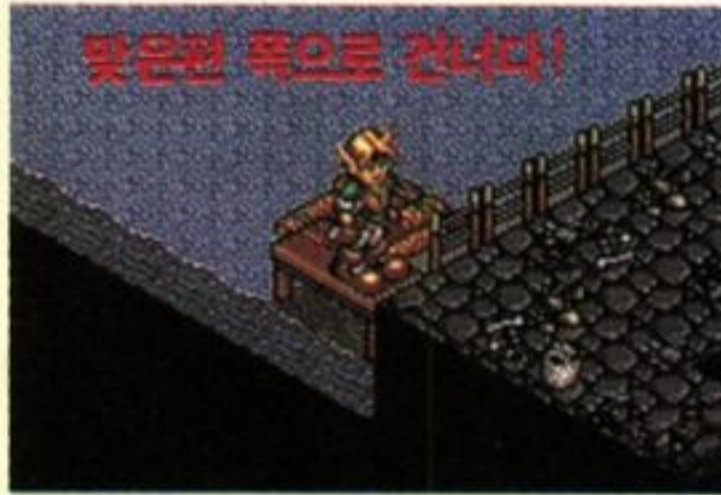
**햇불이!**



수수께끼를 풀기 전에는 큰 2개의 햇불이 타고 있다. 그러나....



수수께끼를 클리어하면 가벼운 효과음과 함께 햇불이 꺼진다. 이것으로 OK



뗏목을 타고 반대측으로 건너다. 다시 한번 뗏목을 타면 되돌아오므로 주저 말고 돌진. 가자!

안으로 가면 9호실이라고 씌어진 방이 보인다. 아직 방이 있는 듯



## 9호실도 수수께끼를 풀지 않으면 안된다.

9개째의 수수께끼에는 눈 앞에서 희생자가 날 만큼으로 깊게 생각해버리는 사람도 있을 것이다. 그러나 지금까지 체험해 온 8개의 수수께끼를 푸는 것과 큰 차이가 없다. 침착하게 힌트를 읽고 실행하자. 이와 관련하여 체력을 회복시켜 두는 편이 좋다.



9호실에는 먼저 들어간 버브가 서 있었다. 어떻게 추적해 왔을까?

## 데드 앤드 엔드 (199-276)

불의 구슬이 뜻하는 대로 몸을 맡겨라.



갑자기 내린 재난에 어쩔 줄 모르는 라일. 이 위기를 어떻게 모면할까?

## 게다가 안의 방에는

9호실 안에는 강력한 몬스터가 대기하고 있다. 평상시처럼 벽 사이로 쫓아들어가 쓰러뜨리려 해도 잘 되지 않는다. 자신도 모르는 사이에 피해를 받아 지면에 쓰러지는 적.



여기서도 힌트를 읽는다. 힌트를 모르면 고전을 면치 못한다.

## 어물릿을 받은 뒤에는?

전부 10개의 수수께끼를 풀었다면 이제 지하묘지에 있을 필요는 없다. 어서 지상으로 나가 한숨 쉬자. 지하에 있는 동안 멜카를 마을도 약간은 달라진 듯 하다. 이제까지 들어간 적이 있는 장소도 다시 한번 살펴보자. 특히 배가 정박하는 장소는 반드시 주의 를 기울여라. 멋진 장면을 볼 수 있다.



## 마을의 모습도 바뀌었다.

어드바이스하는 것만이었다면 책임은 가볍다. 가볍게 지시해 주게



## 배가 도착했다

1개월에 1회밖에 운행되지 않는 배가 도착.

## 마산 독도 왔다



마산족이 명산품을 팔러왔다. 너무 싸서 상당히 기쁘다!

## 밀탐으로



# 어물렛을 향해 들고 밀탑을 향해 가자!

지하묘지에서 받을 것을 모두 받았다면 이제 상에 보고하지 않아도 된다. 서둘러 밀의 탑으로 향하자. 밀의 탑은 델카톨 서쪽에서 출발하여 길 이 나있는 남쪽으로 나가면 이내 발견할 수 있을 것이다. 출발하기 전에 들푹 사두는 편이 좋다.

대개 도중에 진격을 방해하는 해골로부터 고통을 받기 때문이다. 5개 정도로 충분할 것이다

## 약속간판에서 확인



길을 잃어버렸을 때 구세주처럼 등장하는 간판!

## 안에 들어가는 것도 난관 중 하나!

바다를 내다볼 수 있는 장소에 서있는 밀의 탑. 입지 조건은 좋으나 문제는 내부구조이다. 입구에 생각지도 않은 열매가 뻗어 있기 때문에 빈손으로 다가섰다가 혼쭐이 나고 만다. 물론 현명한 사람이라면 어물렛을 지참하고 갈 것이다. 이것만 자니고 있으면 열매에 맞아 고통받는 일은 없



어물렛이 없으면 들어갈 수 없다. 다시 돌아가 가지고 오자!

## 바라마을에는 갈 수 없습니다



밀탑으로 가기 전에 이 바위가 방해해 해 전진을 못한다

밀탑이 이제 다왔다고 생각할 때쯤 나타나는 스키톤!



스키톤은 약간 강할지도..



길에는 오크술저가 사는 집이 있다. 가까이 접근하면 두들겨 맞는다

오크술저가 여유있게 다가온다

을 것이다. 입구를 덮고 있는 열매들을 소멸시키자.

그런 뒤 안으로 들어가면 된다. 탑에 들어가면 갑자기 입구가 닫혀 버린다. 입구가 없어진다는 것은 출구가 없어진다는 것을 뜻한다. 이 상태로는 탑내에서 여생을 보낼 신세가 되고 만다. 한시라도 빨리 밀과 싸워 장애를 제거하지 않으면 안 된다. 안을 향해 서둘러 돌진. 덧붙여 벽의 힌트는 그냥 잡아도 상관없다.



들어가는 순간에 출입구가 닫혀 버린다. 몇번 들어어도 갈때는 갈수밖에 없다

## 몇번 들어도 갈 때는 갈 수밖에 없다



여기서 잘못 나가면 밖으로 쫓겨난다



가려고 결심했으면 계속 앞으로 전진!



최후통고 같은 메시지만 계속...

## 던전공략에는 어떤 아이템이 필수품일까?

エケエケのみ ×1	どくけしそう ×1
リストアー ×1	きんのぬがみそう ×2
おきよめのおみ ×1	カイアのそう ×1
じょしんのぬし	つうこうしよ

▶つかう     そうび

반드시 필요한 것은 체력회복에 반드시 필요한 에케에케의 열매이다. 완전히 회복되지는 않지만 불의의 사고로 인한 피해도 '에케에케 열매'가 있으면 후라이데가 부활시켜 준다. 그밖에 독 제거용 풀 등 안전하다.

아이템은 사는 것보다 받는 것으로 저축하자!

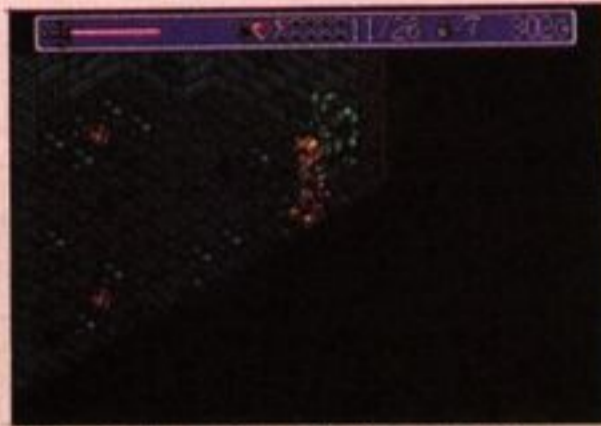
## 탐의 내부는 복잡 괴기, 언제쯤 밀과 만날 수 있을까?

이제까지는 신전이나 도적단의 아지트를 빠져 나왔으나, 이 밀의 탐은 비교가 될 수 없을 정도로 복잡한 구조를 하고 있다. 실용성을 일체 배제하고 거의 흥미 위주의 세계로 만들어진 듯하다. 어느정도 길을 돌아가는 것은 각오하고 침착히 하나 하나의 방을 공격해 가자. 그리고 구조가 성가실 뿐만 아니라 출몰하는 몬스터도 하나같이 애를 먹이는 것들이다. 마도사의 탐뿐으로 마법을 사용하는 유령이 처음 등장한다.

이 유령의 마법에도 주의.

## 밀의 적을 공략하는 포인트는 적을 쓰러뜨리며 나아가는것

밀탐에는 많은 트랩이 기다리고 있다. 이 곳 방마다 탈출할 수 있는 방법을 소개하는 스페이스는 없기 때문에 힌트만 알려준다.



적 모습을 보면 끝까지 무찌르며 나가자! 지금의 힘들은 다음에 꼭 보답 될 것이다.



없애버리면 손해는 없다. 금화도 얻을 수 있고...

**포위되면 무찌를 수밖에...**

## 정체를 알 수 없는 놈만 늘어서 있구나!

곳곳에 힌트가 써있다! 이렇게 좋을 수가...

**스위치는 많이 있다**

▼ 제멋대로 보물 상자가 놓여있지만.. 거의가 몬스터.

▲ 스위치에 의해 시간 제한이 있다. 재빨리 행동하자!

▲ 밀이 새로운 마법을 생각하기 위한 서적실일 것이다? 그런데 책을 한권도 읽을 수 없네!

**이 보물상자는 뭐지?**

## 사랑과 용기의 기록 장소

복잡한 탐의 안에는 여러가지 도움이 되는 아이템이 놓여져 있다. 탐안에도 기록할 수 있는 곳이 있다. 단락을 나눌때 이용하면 불의의 사고도 희생이 적게 난다.



'에케에케의 열매'와 '독소 제거초'를 무료로 얻는다.

## 너는 누구냐?

자신을 꼭 닮은 놈이 등장!

**망설이고 있다!**

회전하는 철구를 점프로 피하면서 앞으로 전진! 주의하자!

**철구가 이런 지점에도...**

자신의 위치를 알 수 없게 되는 연속면! 메모를 체크하면서 전진하자!!

**이 탐안에 밀이 있을까?**



## 성과를 거두고 멜카톨성에 되돌아 왔으나

멜카톨 공작과의 밀이 말하는 것이 다르기 때문에 어느 쪽을 신용해야 할지 모른다. 그런 마음의 주저함을 없애기 위해서라도 한시 빨리 공작과 만나보자.

물론 그 전에 교회에서 세이브해 두는 편이 좋겠다. 게다가 금화도 모아 두었으므로 마음껏 고액의 물품을 사두자.

### 방어도구를 사두어라!



도구상에서 파는 스틸 브레스트도 빨리 사두자!



### 성 지하에는 녹녹함이...

성 지하로 떨어져 버린 라일!



### 어떻게 하지?

▶ 형태가 있는 것은 반드시 파괴된다는 이야기가 옛날부터 전해져 오고 있지만..



◀ 지하에는 감옥이 있고 사람이 갇혀져 있다!

▽ 그다지 대응이 좋지 않았던 병사도 업무를 할 때는 상냥하다



그래 그래



▽ 다시 한번 만난 메르카를 공작은 만나서 반갑다고 한다



그래요 그래

◀ 역시 밀이 말하는 것이 옳았다!

### 행방 불명된 로리아를 발견

메플국에 있는 슈엘 영토. 멜카톨 공작으로부터 초대를 받고 섬을 방문하고 있었으나 도중에 행방 불명되어 있었던 것이다. 그러나, 성의 정원에서 로리아의 것으로 보이는 리본이 떨어져 있는 것이나, 음악가인 체로스의 말을 들어보면 추측컨대 이성의 어디인가에 감근되어져 있을 가능성이 높아 보였다.



▲ 멜카톨 공작의 병사를 쓰러뜨리고 겨우 생각한대로 올라갔지만..



### 집어넣어라!

▽ 안의 벽을 향해 책을 던진다!

손으로 집어던진다. 이 방법이라면 일부러 가지고 가지 않아도 되는 이점이 있다

### 반사작전

### 신부에게 책을 건네 줄때

일상생활에 약간이라도 자극, 또는 환경변화를 주지 않으면 매너리즘에 빠질 것이다.

그래서 원하는 것이 책을 건네주는 방법에 변화를 주자. 단순한 예로 왼쪽과 같이 해보자! 이밖에도 스스로 여러가지 전달방법을 짜내보자!!

### 방자무인한 일도

▲ 약간 실례가 되겠지만 신부의 머리에 올라가 그곳에서 책을 떨어뜨린다

## 멜카틀 공작은 매우 나쁜 사람이었는가?

로리아는 젯드에게 이끌려 사라졌는데, 어쨌든 멜카틀 상에서 탈출한 라일. 마을 사람들 이야기에 의하면 이미 공작은 측근의 병사를 데리고 여행에 나선 후인 듯하다.

이렇게 되었다면 주저하고 있을 수 없는 상황이다. 즉시 그 뒤를 추격해야 한다.

그러나.....



### 동멜장군 분투

▲ 메르카틀 성에는 동멜 장군이 빈치 상태로 있다.

▶ 이번에는 병사가 있는것이 아니라 어린이가 서있다! 어떻게 된 것일까?



▲ 등대를 지키는 아저씨도 의기소침해 있구나!

## 류마의 등대를 수복하기 위해 그린메이르로 태양석을 잡으러 가자!

공작은 스스로 배로 출발한 뒤, 류마의 등대를 파괴시켜 버렸다. 이 상태대로는 안개가 심해 배를 띄울 수가 없다. 뒤를 쫓기는 커녕 대륙과의 왕래도 두절되고 만다.

우선은 류마에게 가서 마을의 장에게서 얘기를 듣는다. 이야기에 의하면 등대제군에는 태양석이 필요하단다. 이 태양석을 찾으러 그린메이즈의 숲으로 가야한다는 것이다. 분발하라!

### 등대 근처의 광경



등대를 지키는 아저씨도 의기소침해 있구나!

여관을 잠자는 곳으로만 생각해서 잘못. 여관에는 멜카틀 섬의 지도가 놓여 있다. 이 지도를 가지고 카운타에 가면 자신이 있는 곳을 가르쳐 준다.



필드밖에 표시되어 있지 않은 메르카틀성

### 항구도, 류마도! 대혼란!



※「灯台が こわれてるかぎり 船は だせないな! いったいだれが そんなこと したんたるうい?」



※「公爵さまが みたこともないヨロイ兵と 船で あわただしく てかたですしゃ」

▲ 모두가 공작의 계획이었다.

◀ 대륙으로 돌아갈려고 했는데 이번 사건으로 중지되어 버렸다!

류마 마을 대표집에서는 변함없이 3자대화가 진행 중이었다.



※「めいよ町みんのライルどのか! ちょうど だれがグリーンメイズの森へ」

### 그린메이즈는 별명 '미아의 숲'이라는...

멤돌뿐이다. 항상 다른 길로 가도록 메모를 하면서 전진하자! 수고를 아끼자!!

### 여기가 입구!



※「わしは このグリーンメイズの森の ほんにんを だいたいつとめておる じりしいというものじゃ」

◀ 여기가 크린메이즈의 입구다. 이 노인들 다시 만나지 않도록 하자!



### 지상에서 헤맨다

▼ 지상도 복잡, 지하는 더 복잡하다!

▲ 방향을 잡지 못할 정도로 복잡하다. 이제는 정신력으로 버티어야 하나!



### 지하에서도 헤맨다



※「みて ライル! このおくのほうに ひかるものが みえるわ! きっと あそこにはいようせきがあるのよ」

▲ 저기 보이는 것이 태양석같다! 그런데 바로 앞에서 나무가 방해할 한다!!

### 여인가?

개발자의 한마디

오랜시간에 걸쳐 2개의 작품이 드디어 완성되었다. 자! 다음 작품까지는 약간의 시간이 있구나! 충분히 쉬어야지! 라고 생각했지만 역시 나는 바쁜시간에 익숙해진 몸. 4시간만에 잠을 깨버리는 체질로 되어 버렸다. 이것은 상당히 슬픈 현실.



**특보**

# 소닉 2

소닉2 완전 정보

현지발매일	92/11/21	장르	액션
제작사	세가	용량	8M
현지발매가	6,800엔	기타	2인 플레이 가능

## 세계 동시 발매에 따른 국내 발매 결정!

# 11월 21일!!

자! 드디어 세가가 보내는 올해 최대의 비밀병기 '소닉2'의 발매일이 다가왔다!

게임챔프에서는 일본 제휴사인 '소프트뱅크사'의 최신정보를 긴급 입수해 완성도가 90%에 이른 소닉2를 철저 분석한다. 단, 100% 완성단계가 아니기 때문에 약간의 변동 사항이 있을 가능성을 미리 알려드리며...

사실 지난 달까지 나온 소닉2의 정보가 이번 달 들어서 약간씩 변경

된 경우가 있기에 이글은 지금까지 발표된 정보를 총 망라해 종합적으로 설명한다.

우선 소닉2의 스토리를 소개하면, [.....저 섬이다] 틀네이드호에 탄 소닉은 보석 탐험 도중에 우연히도 "환상의 섬"이라 불리는 '웨스트 사이드 아일랜드'를 발견했다!

전설에 의하면 이상한 돌을 사용해 문명을 발전시켜 부귀영화를 누린 섬이다. 그러나 돌을 잘못 사용한 사람들은 하룻밤에 섬의 모든 것

을 날려버렸다. 그 후이 돌 '혼돈의 보석'은 신들에 의해 가두어져 버렸다.

루프의 인쪽을 달리는 소닉. 스테이지의 구성은

그런데, 그 때 섬의 반대편에서 음흉한 웃음소리가 들려왔다.

"역시 너도 찾고 있었구나! '혼돈의 보석'를.

나는 드디어 발견했다. 환상의 웨스트 사이드! 이것으로 나의 최고 희망의 무기인 죽음의 계란을 완성

할 수 있다!!

기다려라! 소닉.... 이번에는말로 너를 쳐부수고 혼돈의 보석을 차지할 것이다!!"

환상의 섬, 웨스트 사이드에 내린 소닉과 애그맨. 지금 또다시 모험과 감동의 막이 오른다!!



게임 시스템은 기본적으로 전작과 동일. 링을 모아두면 적과 부딪쳐도 문제 없다



물에 빠지는 장면 음악 또한 전작과 동일.수중에서의 움직임이 더욱더 세련되어 졌다



그래픽 화면은 비교할수 없을 정도로 전작을 압도한다. 배경 화면은 최고 수준!!

### 전원을 키면 소닉이 대쉬!



「세가」라는 로고위를 소닉이 고속으로 달려간다.



「소닉 2」의 타이틀 화면. 이번에는 귀여운 「텔」이라는 캐릭터가 동반.



데모장면으로 보여주는 스테이션의 일부.



획기적인 상하 분리 화면과 2인 플레이가 가능

## 소닉2에서 대활약 하는 텔을 철저히 연구하자!

소닉의 친구로서 등장하는 여우를 닮은 새로운 캐릭터 '텔'.

지난달까지 소닉2의 정보로서 '텔'의 의미에 대해 많이 문의해 왔지만 사실 텔이라는 뜻은 꼬리가 2개 붙어 있어 붙여진 이름이다. 애칭이라고 생각하는 것이 좋을 듯싶다.

결국 텔에게는 본명이 있다. 그것이 바로 "마이루스 파워"라는 이름이다. 여기서는 계속 텔이라고 불리워져 왔다는 설정이 있기 때문에 앞으로 계속 텔이라고 부르기로 하자!

텔의 능력은 소닉과 같다. 기본적으로 소닉의 뒤를 쫓아가는 듯한 움직임을 보인다.

텔의 동작은 영리하며 소닉의 움직임을 항상 예상하며 행동한다. 예

를들면 소닉이 회전을 대쉬하면 바로 일행으로서 떨어진다. 단, 스크롤아웃이 되어도 일정 시간이 지나면 화면위에서 소닉이 있는 곳으로 옮겨져 온다.

소닉과의 가장 큰 차이점은 게임도중에는 항상 '무적'이라는 것이다. 적에게 당해도, 스크롤 아웃되어도 죽지는 않는다. 더우기 놀랄만한 일은 텔은 어느 상태에서도 2인용 컨트롤로 조작할 수 있도록 되어 있다. 따라서 소닉2는 1인 플레이에서 바로 2인 동시 협력 플레이로 가능하다.



두려움없이 바싹 달려볼게요 텔!



소닉이 대쉬를 하면 텔도 즉각 대쉬. 꼬리가 귀엽구나!

정말 무적 상태구나!



밑으로 빠지는 텔. 그러나 죽는 것이 아니다. 그러나 소닉은 당연히 미스로 이어진다.

스크롤 아웃이 되도 OK!



화면에서 없어져도 잠시후면 다시 나타난다. 꼬리가 헬리콥터같아 예쁘다!

## 소닉1의 스피드감이 더욱 빨라졌다! 소닉의 새로운 기술, '스핑대쉬'를 완전 정복하자!!

텔(마이루스)이라는 캐릭터의 추가도 이번 소닉2에서 새로운 변화이지만 역시 더욱 큰 것은 '슈퍼 스피드대쉬'가 아닐까?

이 '슈퍼 스피드대쉬'라는 기술의



추가에 따라 소닉2의 게임 시스템은 1탄에서 가능하지 못했던 갖가지 기능을 갖추게 되었다!

소닉1을 즐긴 사람이라면 웬만큼 소닉이 도움달기를 통해 스피드가 붙지 않으면 360도 루프를 돌 수 없음을 기억할 것이다.

일단 스피드가 떨어져 버리면 '소닉'은 그 시원한 템포가 늦어져 버린다는 것이 전작의 결점이었다! 그러나 이 스피드대쉬를 사용하면 어떤 장소라도 대쉬가 가능하다.

사용하는 방법도 이렇게 간단할

수가...! 멈춰진 소닉(조금이라도 움직이고 있으면 스피드공격이 되버린다)을 일단 웅크리게 한 후 버튼을 누르는 것뿐.

소닉의 몸은 자동차 바퀴 스피드를 일으킨 타이아처처럼 연기를 뿜기 시작, 고속회전 상태로 된다. 이 상태로 +자 버튼을 떼면 소닉은 갑자기 최고속으로 대쉬! 대쉬한다!

초고속 액션이야말로 「소닉」에서 만 느낄수 있는 최대의 매력이다.

도움달기가 필요한 곳도..



스핑대쉬로 호쾌하게 가속



물론 텔도 스피드대쉬 하지!!



더욱 추가된 360도 루프!!



분위기는 약간 다르지만 '소닉2'에도 360도 루프가 여기저기 등장한다. 물론 텔도 뒤를 정확히 쫓아온다. 초고속 스피드대쉬로 단숨에 돌파하자! 이런 장소는 스피드를 타지 않으면 힘들

초고속으로 단숨에 위로 돌진! 익숙해지면 자주 사용하게 되는 기술이다! 소닉이 스피드대쉬를 시작하면 텔도 스피드대쉬!

## 스테이지에 감추어져 있는 장치를 발견할 수 있을까?

1탄에서 유명했던 360도 루프는 물론 이번 2탄에서는 갖가지 장치가 등장한다. 이번에 등장하는 것 중에서 가장 화려한 것이 바로 '록스쿠류 루프'이지만 이것은 소닉2에서 등장하는 장치의 일부분에 지나지 않는다!

감추어진 방 등 1탄에서 선보였던 장치는 물론 2탄에서는 엘리베이터와 이동 케이블, 플리퍼를 조작할 수 있는 핀볼 등등 새로운 장치가 계속적으로 등장한다.

교묘하게 배치된 점핑보드를 잘 이용하면 플레이어가 예상치 못했던

장소로 갈 수도 있다. 또 더욱 상세한 것은 아직 밝혀지지 않았지만 전작과 같은 스페셜 스테이지가 준비되어 있고 '혼돈의 보석(掘屈捲郡董禁食奎)'이 스토리상 중요한 포인트로 작용되는 것이 주목할점!

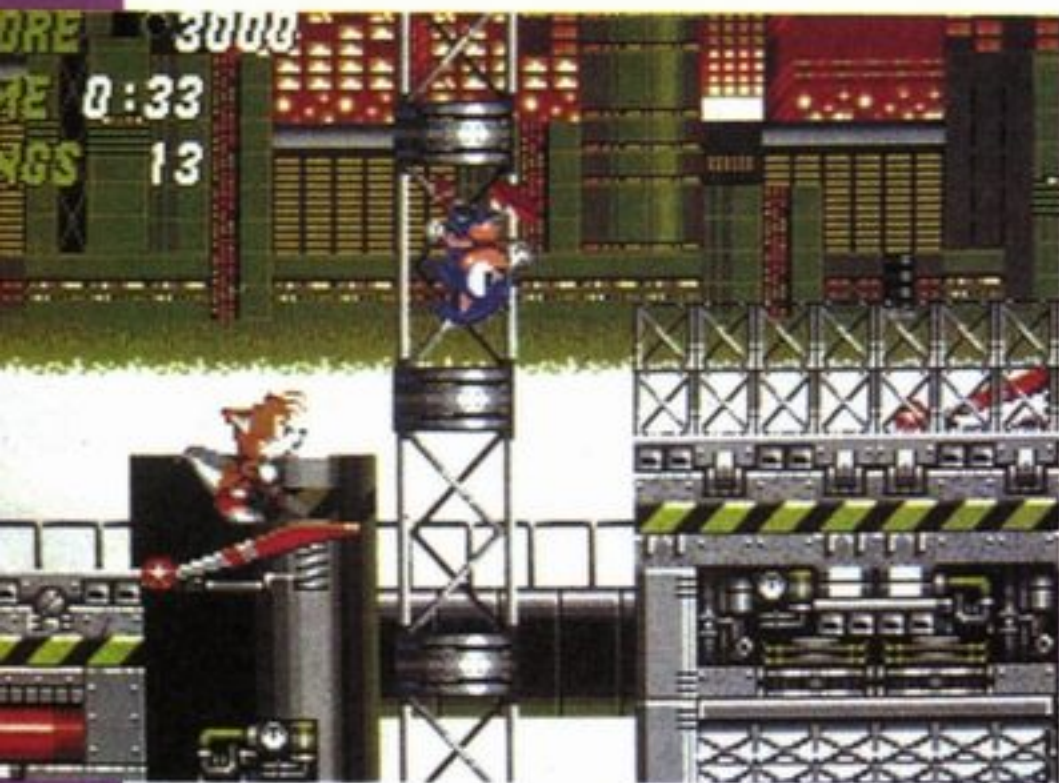
1탄에서는 혼돈의 보석을 모으는 것으로 진짜 엔딩을 볼 수 있었다. 소닉2에서는 과연 어떨까?

현재로서는 이번달 중순이후에나 정보를 확실히 알 수 있을 것이다. 아뭏든 8메가의 위력으로 새롭게 증가된 수수께끼를 명쾌하게 밝히는 것은 바로 당신이 아닐까?



▲ 비스듬히 앞으로 점프! 텔도 재치있게 소닉의 뒤를 쫓아온다!!

◀ 이동 케이블로 알 수 없는 장소로.. 스테이지안의 구조는 거의 미로로 되어 있다.



점프판자 등 새로운 장치가 등장! 화려한 장치가 많이 첨가되었다!!

## 상대하기 벅찬 애그맨!?

적을 모두 로봇으로 개조한 애그맨. 2탄은 '타도 소닉'이 목적이고 파괴력도 파워업 되었다. 각 지역의 최후에 등장하는 애그맨의 공격을 과연 피할 수 있을까?



## 2인 플레이 모드도 있다! 상하로 분할도 된다!! 고속 액션에 주목해라!!

소닉2의 게임모드로 말하면 화면이 상하로 분할되어 2인 플레이가 가능하다는 것이다.

이것은 두사람이 각각 소닉과 텔을 조작해 마지막 지점에 힘들게 도착하기까지의 종합적 포인트를 다루는 게임모드이다!

이것은 1탄의 게임과는 전혀 관

계가 없는 경쟁 모드로 모험 무대도 보석언덕, 신비의 동굴, 카지노 나이트, 스페셜 스테이지 등 4개의 지역에서 경쟁하도록 되었다.

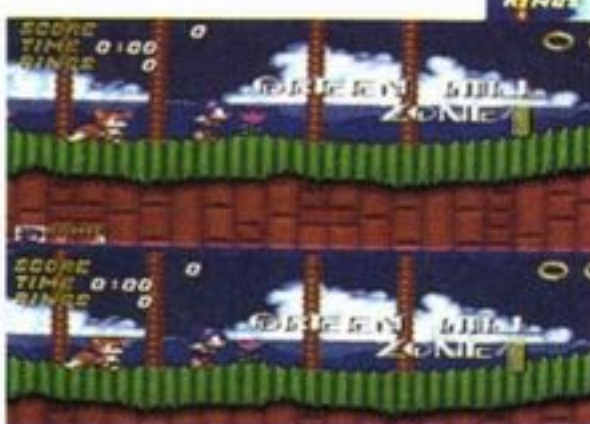
또 스코어, 타임, 링수, 종합 링수, 아이템박스 등 5개의 항목을 비교해 승패를 결정하도록 되어 있다.

통상 플레이와 다르게 상하로 회

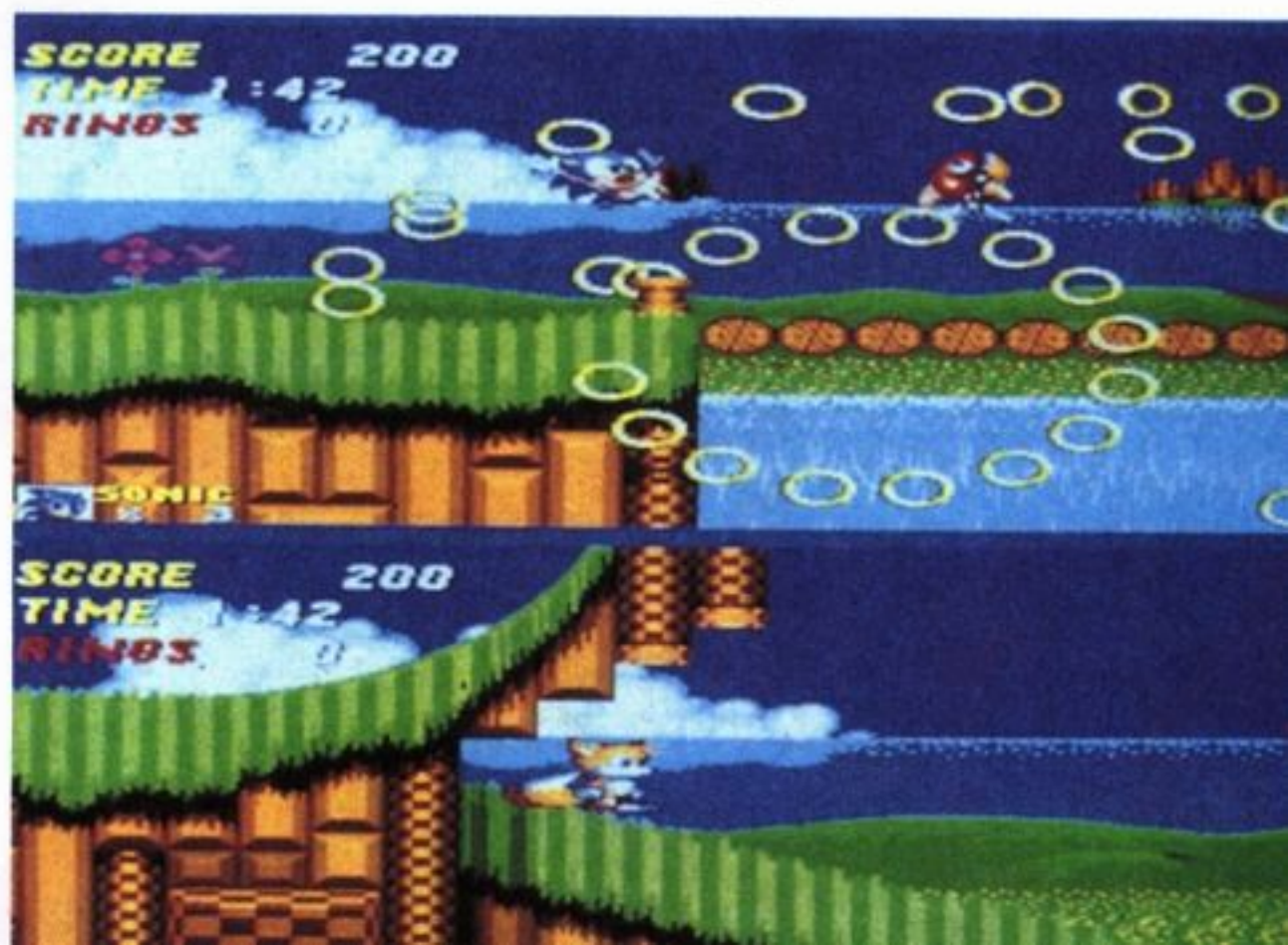
면이 나뉘어져 있기 때문에 1인 플레이와는 전혀 다른 재미를 느낄 수 있다. 이 2인 플레이 모두는 화면을 세로로 압축해 표시된다. 이것은 인터레이스(눈에 착각을 일으키는 화면 모드)를 사용하고 있는 기술이지만 이런 고차원의 테크닉을 아무 부담없이 보여주고 있다.

▼대전 모드 스테이지를 통상 스테이지의 반으로 나눈 것. 결국 등장하는 장치와 적의 배치는 통상의 게임모드와 완전히 같다. 단, 화면만 상하로 나누어져 있을 뿐이다.

▶ 상하 화면에 각각 주목하라! 자신이 사용하는 캐릭터가 항상 화면의 중앙에 있음을 알 수 있을 것이다



◀ 게임 스타트 직후의 화면. 위 화면이 소닉, 아래가 텔이 활약하고 있다.





## 소닉팬을 위해 특별히 3종류의 스테이지를 소개!!

지난 달까지 일본에서 공개된 소닉2의 정보에 의하면 소닉이 활약하는 지역은 9+알파로 알고 있었다. 그러나 이번달 공개된 정보에 의하면 지역 구성이 모두 11개로

늘어났으며 차례도 많이 변경되었다.

각 지역의 액션구성도 전작처럼 반드시 2개있는 것이 아니라 지역에 따라 액션수가 변하도록 되어 있

다. 또 모험의 무대도 1탄에서는 '남쪽섬(卷軍捲菊建禁岐奎)'에서 출발하도록 되어 있었지만 다시 서쪽 사이드섬의 신천지에서 모험이 시작되도록 바뀌었다.

이번 달에 공개된 3개의 지역에 대해 자세히 설명해 본다

### 보석언덕 지역(EMERALD HILL ZONE)

녹색의 초원과 풍부한 폭포의 지역이다. 제트 코스터와 같은 루프와 록 스쿠류틀 고속으로 앞지르자! 상하로 나뉘어진 복수의 길과 360도 루프 등등 전작의 장치도 모두 확실히 준비되어있어 우리들을 즐겁게 한다! 슈퍼 스핑대쉬를 사용하면 1탄 이상의 고속 액션을 즐길 수 있다!!



▲ 소닉2의 신명소(?) 이것이 록스쿠류 루프.



▲ 루프 위에 있는 것은 일정 시간동안 무적이 될 수 있는 아이템 박스.



▲ 상하로 1회전. 이번의 소닉은 스피드를 낼 때 지형위에 착! 달라붙는다.

### 화학공장 지역(CHEMICAL PLANT ZONE)



좌우에 있는 가속 보드에 튕겨지는 소닉과 텔.



▲ 밑에서부터 뿜어 올라오는 물(혹시 화학약품?)을 재빨리 피해 도망가라!



▲ 소닉이 동글게 고속 상태가 되면 텔은 쫓아오지 못한다

여기는 닥터 애그맨의 화학공장이다. 이 지역은 단순히 오른쪽으로 전진하면 끝나는 것이 아니라 가로 세로 구분없이 세워져 있는 파이프에 의해 상하좌우로 맵이 복잡하게 연결되어 있는 것이 특징이다!

회전대와 뿜어대는 약품을 피해가면서 골인지점을 향해 서두르자! 피칭머신같은 가속 기계도 이용하라!!

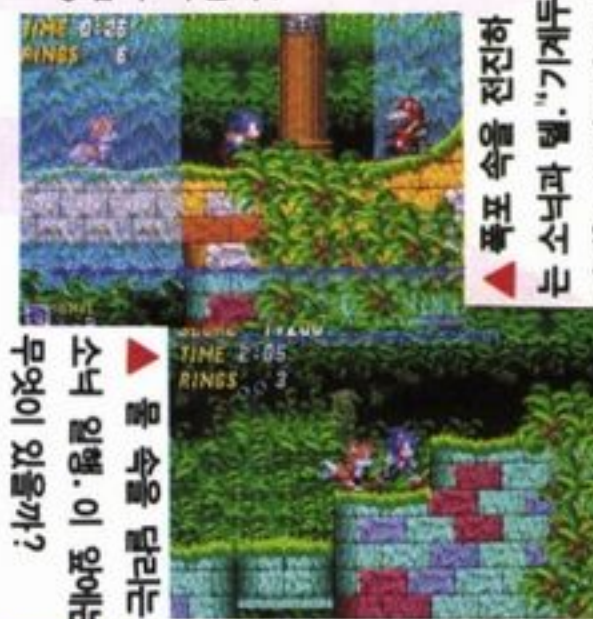
### 물속 지역(AQUATIC RUN ZONE)

숲속에 일찌기 멸망한 문명의 유적이 있다! 지상과 물속을 번갈아 경험하는 지역이다.

장치된 화살과 무너져 떨어지는 다리에 주의해서 전진하자!

전작과 마찬가지로 소닉은 수중에서는 움직임이 둔하다. 또 지면에서 나오는 거품을 사용해 공기를 보급하지 않으면 떨어져 버릴지도...

텔을 잘 이용해 보는 것도 좋은 방법이 아닐까?



▲ 폭포 속을 전진하는 소닉과 텔. "기계투"는 스피드공격으로 무찌르자!

▲ 물속을 달리는 소닉 일행. 이 앞에는 무엇이 있을까?



▲ 회전하는 발판을 잘 갈아타자. 단 텔은 지금이라도 떨어질 것같은 상태이다.사람이 서로 협력해서 곤경에서 벗어나야지!

## 핸디겔보이에서도 11월 21일 동시에 '소닉2'가 등장한다.

메가드라이브용 소닉2와 동시에 핸디겔보이에서도 소닉2를 즐길 수 있다. 핸디겔보이에서는 닥터 애그맨에게 잡힌 친구 텔을 소닉이 도와 주러 간다는 스토리이다.

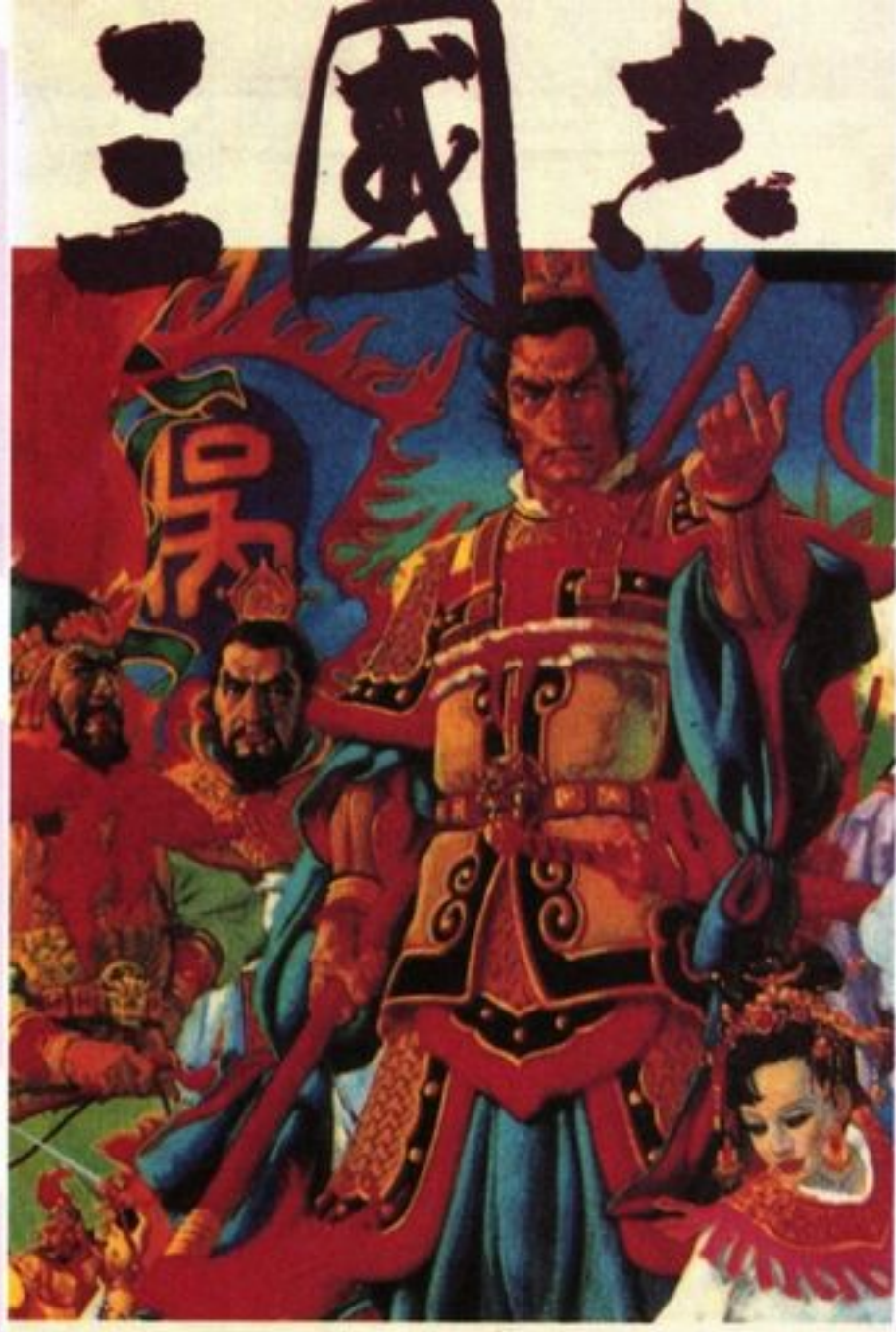
자세한 것은 아직 알 수 없지만 1탄 핸디겔보이용 '소닉'의 작품성이 좋았기 때문에 한번 기대해보자!!

소닉이 행글라이더를 타고 모험하는 공중전 등 다채로운 스테이지로 구성되어 있다

▲ 핸디겔보이 타이틀 화면은 소닉과 텔의 위치가 반대이다.

■ 대용량 4메가의 채택으로 모두 7스테이지를 즐길 수 있다





# 삼국지3

현지 발매일	11월 8일 예정	장르	시뮬레이션
제작사	고에이	용량	12M+B.1
현지 발매가	14,800엔	기타	8인 동시

시리즈 세번째 작품은 12M의 대용량

삼국 통일의 염원을 가슴에 품고,  
다시 패권을 장악하자.

## 메인 화면이 변했다!

세력표시에서 코스표시로 변한 메인화면.

2탄까지의 삼국지에서는 익숙치 않은 지명이 나타났다(2탄에서는 지명보다 한나라, 두나라라고 외우기 쉬웠던 것이다).

전략 루트적으로는 거의 변하지 않지만 적벽, 오장원 등 유명한 장수가 등장하는 것이 기쁘다.



■ 의 표시 (집단, 다량)으로 깃발표시가 있는 것이 각군주의 영토.

● 의 표시 (집단) (재능이 적은 구역, 청색)이 전쟁터, 또한 산(전쟁터).

## 무장능력이 보다 친밀하게

능력은 지력 무력. 매력이외에 정치력, 육지 수지가 더해졌다. 지력은 병법의 지식량, 정치력은 외교관 내정 지휘관으로서의 능력, 매력은 사자로서의 능력, 무력은 전투에 있어 공격력을 나타내고 있다. 또한 육지, 수지가 70이상 있으면 전투시에 일제 공격이 가능하게 된다.



본문에서는 설명할 수 없지만, '훈련'은 병사의 훈련도 '사기'는 병사의 패기를 나타낸 수치이다. 평소부터 정확한 수치를 높여두자

2-3세기 중국-위, 오, 촉의 삼국시대를 배경으로 한 영광의 전략 시뮬레이션 「삼국지」이 시리즈도, 드디어 제3탄을 맞이하여, 당당히 12M로 등장한다. 이 「삼국지 III」의 특징이라고 말하면 우선 한눈으로 알 수 있다는 것이다. 지도 관계의 대폭적인 변화이다.

주요 화면은 세력표시 제도에서 코스표시 제도로 변화하고, 전략화면은 2D에서 3D의 부분화면으로 변한다. 이 요소만으로도 종래까지의 것과 다르다고 느낄 수 있다. 또

한 이번에도 2탄과 같이, '장'을 중심으로 강화되어있다. 예를들면 무장능력 데이터, 종래의 무력, 지력, 매력에 더해져 새롭게 정치력 육지(육군지휘능력)등이 더해졌다. 그리고 관위제도. 2탄까지는 군주 태주 군사만이었지만, 이번회는 문관, 무관, 장군의 지위도 등장하는 것이다. 삼국지에 등장하는 다양한 영웅 호걸들이 매력을 극한까지 발휘한 「삼국지III」.

그러면 그 불만한 대목을 포인트마다 소개하겠다.

## 신 군주. 부하가 등록할 수 있다.

주인공의 등록은 「삼국지II」에서도 할 수 있었지만, 전작품에서는 겨우 한 사람의 군주만이였다. 그렇지만 이 「삼국지III」에서는 신군주가 8명이나 등록할 수 있는 외에, 대단한 일반 무장도 60명까지 작성할 수 있게 되었다.

단 게임에 참가할 수 있는 신군주는 최대 3명, 신군주의 부하는 3명까지(게임 시작때)밖에 선택할 수 없었지만, 상당히 범위가 넓어졌다. 또한 전 작품으로 조금 평판이 좋지 않았던 카라의 이름 등록(히라가나로 밖에 등록할 수 없었기때문). 정확히 한자로 등록할 수 있게 된 것이 기쁘다.

### 새로운 주인공의 등록순서

#### 1. 타입을 선택,이름 등록



#### 3. 능력을 결정한다.



#### 2. 생일, 성별을 입력



#### 4. 얼굴을 선택한다.



### 완성



정통파에는 역시 군주가 수행. 경파 군단을 만드는 것도 좋으며, 여걸의 아마조네스 군단을 만드는 것도 좋다.



자신의 이름을 부하에게 등록하여 미인 군주의 발밑에서, 흑사당하는 것도 하나의 즐거움일까(?)

# 장 의 개성을 나타내 는 관위제도

관직은 문과, 무관, 장군 군사의 4개로 나누어져, 할 수 있는 일(코



명명은 군주밖에 실행할 수 없지만, 몇 번이라도 지위를 변경할 수 있다. 지위가 오르면, 충실도는 오르지 않지만 격하하면 충실도도 내려간다.

맨드)에도 차이가 있다. 그러면 그 차이를 설명하겠다. 우선 문관과의 차이는 문관은 군사 코멘드, 무관은 개발 코멘드를 실행할 수 없는 것이다. 확실히 무관이 칼(검)을 휘둘러 군사를 훈련시키고 있는 모습이나, 무관이 제각제각 주관을 놓고 있는 모습은 조금 이상하다. 그러므로 이 「삼국지III」에서는 장군에게 개성을 갖게 하는 의미에서 지위를 설정하며, 코멘드에 구별을 지은 것이다. 다음으로 장군과 군사, 장군

은 무관, 군사는 문관이 훌륭하게 된 모습이라고 생각하면 우선 착각은 없다. 이 두 지위의 특징은 거의 모든 코멘드를 사용할 수 있는 것이다. 단 장기간에 걸친 코멘드의 입력은 불가능하다. 또한 군사가 있는 나라에서는 전 작품과 같이 조언을 얻을 수 있다.

또한 태수는 그 나라에 있어서 정상적 위치에 있는 것이지만, 문관과 무관을 태수로 한 경우는 무조건 위임상태가 되므로 주의하고 싶다.

# 정 보는 스파이에게 맡겨라!

적국의 정보입수는 「스파이」코멘드를 사용하여 장 을 다른 나라로 잠입시키지 않으면 입수할 수 없게 된다. 「그러면 전 작품과 큰 차이가 없는 것으로는...」라고 생각하지 마라. 이번에는 잠복기간에 의해 얻을 수 있는 정보에 차이가 나는 시스템이 되어 있다는 것이다. 또한 이야기는 벗어나지만, 적 무장의 동용에 대해서 조금 설명해두겠다.

상대국의 정보가 없으면 어떠한 무장이 있는 것인가 알 수 없다. 당연히 동용할 수 없다고 하는 것이 되는 것이다.



스파이는 기간이 종료되면, 나라에 돌아오므로 화면상으로는 변하지 않지만, 계속 정보를 얻고 싶은 경우에는 또한 보내는 것은 잊지 말고.

향을 준다. 결국 인접하고 있어도,



아무리 정치력이 높은 장이라도 1개월으로는 될까말까의 정보밖에 얻을 수 없다.



기간을 최고 잠복기간의 6개월로 연장하면 아무리 요령이 나쁜 사람이라도 괜찮다.

6개월

# 외 교는 임기응변의 진퇴승부다!

우선은 아래의 사진을 보길. 전 작품과 비교하여 외교의 분위기가 싹 바뀌있는 것을 알 것이다. 그것도 그럴것이 전작품으로는 YES인지, NO 혹은 사신을 잡는 것만으로 밖에 (동용하다니라고 하는 것

도 있었지만)대응할 수 없었던 외교방식이 이번에는 더욱 더 “군사의 조건”이나 그 신청에 대한 “조건”이

라고 하는 요소가 더해진 것이다. 외교 코멘드를 선택하면, 이 방식으로 이동한다. 물론 적대 관계가 강한 만큼, 외교가 어렵게 된다.



외교 코멘드 방식 적대 관계가 강할수록 외교가 힘들어 진다.

또한 사신의 몸이 걱정될 때는 이와같이 호위를 붙일 수도 있다.



# 메인 코멘드

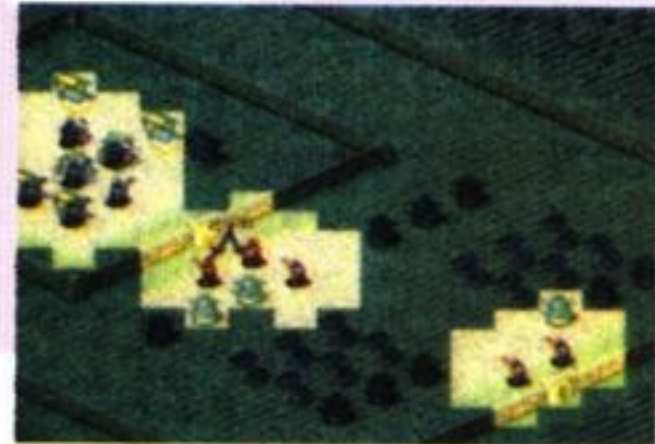
군사(문관은 실행불가)	이동	무장을 근접하는 도시에 보낸다.
수송	금, 쌀 등을 근접하는 도시에 보낸다.	
준비	병사의 사기를 높인다.	
전쟁	근접하는 도시에 잠입시킨다. 교전중의 자령에 응접부대를 보낸다.	
징병	주인으로부터 병을 징병한다.	
모병	어느정도 훈련된 병을 모집한다.	
훈련	병사를 훈련시킨다.	
편성	무장에 병을 나누다.	
건조	루함, 회충, 수상배를 건조하자.	
인사		
탐색	지령에서 미발견 무장을 찾고, 존야무장으로 한다.	
동용	지령의 존야무장을 동용한다. 다른 군주의 현역무장을 동용한다.	
백미	금, 아이템, 서적을 주어서 충성도를 높인다.	
은혜를	백성에게 쌀을 주어서 충성도를 높인다.	
위임	위임, 직할지, 문관, 무관, 태수의 임명	
해고	현역장군을 해고한다.	
물수	장군이 갖고 있는 아이템을 물수한다.	
외교(군주국만 실행가능)		
동맹	타군주와 동맹을 맺는다.	
공동	타군주와 공동으로 제 3국을 공격할 약속을 한다.	
정전	장기전을 외교에서 정지시킨다. (수비측만)	
교환	타군주와 금, 쌀을 원조부탁	
권고	타군주에게 항복하도록 권고한다.	
정보		
밀정	타국의 정보를 찾는다.	
자국	무장, 일람, 도시 데이터를 본다.	
타국	타국의 무장, 일람, 도시 데이터를 본다.	
속령	속령의 도시 데이터 일람을 본다.	
정렬	무장일람표시의 배열을 변화시킨다.	
세력	각 군주의 세력도를 표시.	
전장	22개의 전장일람과 소유 군주명을 표시한다.	
개발		
토지	도시의 개발 가능한 영역을 확장한다.	
경작	개발 영역을 경작한다.	
치수	치수를 해서, 수해시 쌀 피해를 적게한다.	
상업	상업투자를 주민에 대해서 행한다.	
계략		
매복	스파이를 보내, 전장시에 배반하게 한다.	
작적	적무장에게 내통하며, 충성도를 낮게한다.	
위서	적무장에게 허위 문서를 보내, 충성도를 낮게 한다.	
이호	타군주동사를 싸우게 하도록, 적대심을 낮춘다.	
구호	적무장을 충동질 해서 모반을 일어나게 한다.	
상인		
미매	상인을 불러 쌀을 판매한다.	
미매	상인을 불러 쌀을 구매한다.	
무기	상인을 불러 무기를 판매한다.	
군마	상인을 불러 군마를 구매한다.	
특별		
방랑	영지를 버리고 방랑한다.	
치료	의사를 불러서 상처를 치료한다.	
징수	민에서 미, 금을 임시 징수한다.	
세율	그 도시의 세율을 변경한다.	

# 전

## 쟁화면은 부분화상

전쟁시의 화면은 종래의 2D에서 3D를 비스듬히 내려다본 화면으로 변화한 외에 성을 둘러싼 성벽 성분. 그리고 상점까지 확실히 재현되었기 때문이다.

또 공중전 그 외에 유명한 전장이 투쟁으로서 첨가되기 위해, 수상과 산악, 대평원 등 여러가지 지형에서 전략을 즐길 수 있다.



성을 공격 할 때는 먼저 성문을 쳐 부수는 것이 우선. 그런 다음 성안으로 들어가면 적들이 보인다.



도시의 기본적인 지도. 성을 부수지 않고 이렇듯 성벽을 타고 성안으로 진입하는 방법도 있다.

관소에서의 전투 장면. 전략은 지형에 맞게 세우도록 하자.

# 공

## 격 계략도 또한 치밀하게

또 이번에는 보병, 기마대등의 부대 제도가 새롭게 설치되었다. 보병은 일반적으로 원방에서 공격이 가능하며, 기마대는 이동력에 대단히

좋은 특징을 갖고 있다. 물론 계략도 증가한다. 위 정보를 흘려서 혼란시키는 새로운 메뉴외에 군사가 참전하고 있으면, 함정을 만들고



수비일 때 군사가 참전하고 있으면 함정을 팔 경우가 있다. 단, 무작위로 형성 되어진다



화력을 쓰게 되면 적들이 불타 죽게되 사기를 떨어뜨릴 수 있다.

(수비군)함정이 있으면 주의를 독촉한다(공격측), 밤낮의 시간의 개념도 첨가해서 여러가지 효과(예를 들면 적이 보이지 않게 된다)가 발휘된다. 이 전쟁모드로. 일단 전략요소가 높아지고 있는 것이 또하나의 즐거움이다.

「삼국지III」의 분위기를 조금 소개했지만, 2탄과 비교해 어떻게 생각되어질까? 또 이외에도 많은 개선점, 신요소가 첨가되고 있지만, 그것은 보는 즐거움으로 나타난다. 2탄에 비해 내정과 전투면, 그리고 연출면 등의 대부 대부분의 면에 있어서 파워 업한 「삼국지III」의 등장

HEX 코멘드	
이동	기동력의 범위내에서 무장을 이동시킨다.
공격	
통상	인접하고 있는 무장을 전원으로 공격한다.
일제	적에게 접근하고 있는 무장을 전원 공격한다.
기습	복병상태에서 상대를 공격한다.
화야	원거리에서 불화살로 공격한다.
돌격	적이 있는 HEX에 진입해서 싸운다.
계략	
화계	근접하고 있는 HEX. 배에 불을 붙인다.
복병	보병, 선발대를 숲속 등에 잠복하고 있다.
설득	적의 무장에게 배반하도록 한다.
동사	저것의 정보를 늘려, 동사를 유혹한다.
위명	거짓의 정보를 흘려, 적부대를 혼란시킨다.
소화	배에 붙은 불을 소화한다.
정보	
아군	아군의 데이터를 본다.
적	적 무장의 데이터를 본다.
퇴거	
전군	전투에서 전군을 자기 영토에 두고, 공백지에 퇴거시킨다.
대기	대기 무장을 자기 영토에 두고, 공백지에서는 퇴거(수비군)시킨다.
출진	대기하고 있는 무장을 전장에 출진(수비군)시킨다.
위임	전 무장의 행동을 컴퓨터에 맡긴다.

연속 활극 장면



아이템이 충실!



동용시킵 인재를 찾던중 우연찮게 아이템을 발견할 수 있다.

명 협객들도 건재!



좌현이라 하면 환술로서 조조를 괴롭혔던 인물. 그러나, 삼국지 3에서는 전혀 관계가 없다.

백의 종군!



삼국지에 있던 명령중의 하나「방랑」. 0에서 부터 다시 입신할수 있는 것도 매우 재미있다.



# 랑그리사

현지발매일	91년 4월 26일	장르	RPG + SIM
제작사	NCS	용량	4M
현지발매가	7,300엔	기타	삼성전자 수입

## 신비의 검 랑그리사

오랜 옛날부터 전해져 내려오는 신비의 검 「랑그리사」. 이검을 가진 자는 무한한 힘을 얻는다...

악한자들은 이검을 손에 넣기위해서 살상을 일삼고 선한자들은 이검을 지키위해서 많은 피를 흘렸다. 그리고 「랑그리사」는 지금 비검으로 봉인되어 영웅의 피를 받은 바르티아 왕가의 손에 의해 악한자들로부터 지켜지고 있다. 그러나 그 견고한 방어도 무너질 때가 왔다. 다르시스 제국황제 디고스가 대군단을 이끌고 바르티아로 침공을 개시한 것이다. 그가 노리는 것은 단 한가지 「랑그리사」를 빼앗기 위한 것...

### 게임에 앞서

이 게임은 일본 컴퓨터 시스템(NCS)이 제작한 게임으로 시뮬레이션 형식에 롤플레이팅적 요소를 첨가한 새로운 형태의 게임이다. 제작은 작년 1991년에 완성 되었으나, 이번에 삼성전자가 동시발매를 통해 뒤늦게 수입한 것이다. 삼성전자 한글 메뉴얼에 게임의 조작법 등 자세히 소개돼 있으므로 여기서는 주로 전략에 대해 소개하도록 하겠다.

### 게임에 있어서 중요한 사항

「랑그리사」게임은 시뮬레이션 게임이기는 하지만 롤플레이팅적 요소가 많이 첨가되어 있어, 종래의 시뮬레이션 게임과는 달리 인물들의 경험치에 대해 아주 많은 신경을 써야한다. 롤플레이팅 게임에 있어서 필수 불가결한 요소라 할 수 있는 레벨제도가 이 게임에도 적용되어 있다. 각 플레이어는 처음 레벨이 1로 설정되어 있고(예외도 있음) 전투를 행하면서 점점 레벨이 오른다. 레벨이 10이 되기까지는 공격력과 방어력이 조금씩 오르다가 10이 되면 전직을 하게되는데, 전직도 두가지 정도 선택을 할 수 있어 플레이어는 항상 인물의 성장에 대해 그때그때 전략을 생각하여 전직시켜야 한다. 또한 경험치는 적 전투부대를 한 부대 전멸시킬 때마다 올라가므로 시나리오 클리어도 중요하지만 적을 효율적으로 격파시키는 것도 염두해 두어야 한다. 게임에 임해서 유저 여러분들이 필수적으로 고려해야할 사항들을 대략 정리하였으니 참고하기 바란다.

### 챔프 방법 10개조

1. 승리조건을 숙지하고 충분히 승리할 수 있는 조건으로 이끌어 나간다.
2. 적의 선발대는 부대장으로 공격하고, 후속부대로 결정타를 가한다.
3. 크리스는 전투보다는 항상 아군의 치료를 담당하는 편이 좋다. 단, 경험치에 유의하여 적의 잔여부대와 전투시킨다.
4. 레벨은 각 지휘관마다 골고루 올라가도록 항상 신경을 쓴다.
5. 매직 애로우 이외의 공격 마법은 범위가 넓으므로, 적의 대규모 부대를 선정하여 사용한다.
6. 전직시 가급적이면 매직 나이트를 많이 만든다. 단, 나이트 마스터를 꼭 한명 따로 만든다.
7. 지형을 이용한다. 똑같은 조건이라면 지형효과가 큰쪽이 압도적으로 우세하다.
8. 시나리오를 클리어 하기 전에 되도록이면 모든적을 격파하라. 레벨도 오르고, 돈도 생기므로 일석이조.
9. 랑그리사는 꼭 레딘에게 장비하라.
10. 적 지휘관은 수하부대를 모두 전멸시킨 후 상대하라. 경험치를 올리는데 중요하다.



## 공격형태



지휘관대결



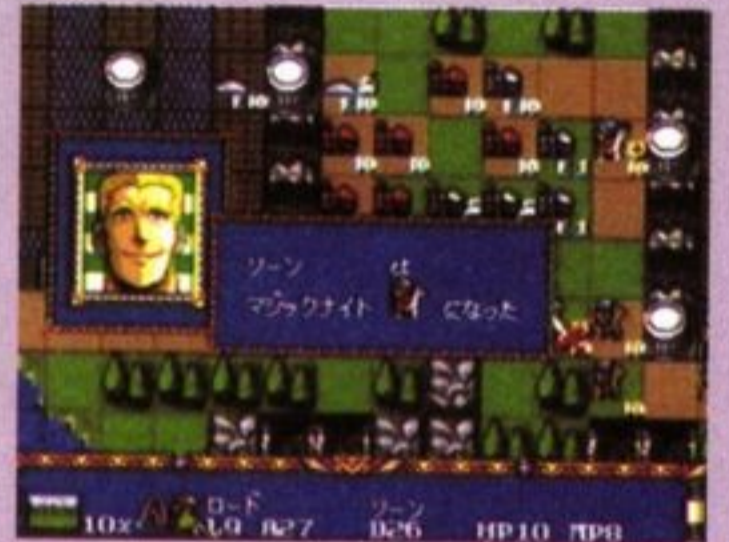
크리스는 전투에 약하다



매직애로우



효과범위가 넓은 화이어볼



## 직업소개

랑그리사 게임에서 가질 수 있는 직업을 소개한다.

**화이터:** 전사로서 모든 지휘관은 대부분 초기에 이 직업을 갖고있다. 레딘도 처음에는 화이터로 시작한다. 공격력이 뛰어난 편이며 나이트와 로드로 전직할 수 있다.



화이터의 공격

**로드:** 화이터의 다음 직업이다. HP를 늘릴 수 있는 힐 마법을 사용할 수 있다.



로드의 공격

**나이트:** 크로코 나이트나 화이터의 다음 직업으로서 공격력은 강하다. 그러나 공격력에 비해 방어력이 떨어지므로 전투시 주의가 필요하다. 마법을 사용하지 못하는 것이 최대 단점.

**그랜나이트:** 나이트의 다음 직업으로 레딘과 나르만이 전직 가능하다. 공격력과 방어력이 잘 조화된 직업이지만, 마법을 사용할 수 없는 것이 최대 단점이다. 또한 레딘과 나르는 따로 전직 가능한 좋은 직업이 있으므로 그다지 권하고 싶지 않은 직업이다.



그랜나이트의 공격

**나이트마스터:** 나이트의 다음 직업이다. 공격력은 우수하지만 방어력이 약하다.



나이트 마스터의 공격

**매직나이트:** 가장 효율적인 직업. 강한 공격마법도 사용할 수 있고, 공격력도 강하다. 대부분의 화이터는 매직나이트로 전직하는 것이 좋다.



매직나이트의 공격

**킹:**레딘만이 전직 가능한 직업. 공격력, 방어력,마법력의 삼박자를 모두 갖춘 직업이다. 몬스터에게도 강한 공격형태에 방어력도 강하고, 힐, 매직에로우의 마법을 사용할 수 있다. 이상적인 직업.



킹의공격

**소드 마스터:**벨코프만이 갖고 있는 직업이다. 더이상 전직이 불가능하다.

**드래곤 나이트:**나르만이 전직 가능하며 도중에 일원으로 참여하는 랑스도 이 직업을 갖고 있다. 이동력이 9핵사로 최대이고, 지형에 구애받지 않으며 공격력도 탁월하다. 그러나 나르는 따로 좋은 직업이 있다. 나르는 드래곤 나이트로 전직하지 말고 아쉬운대로 랑스를 이용하도록 하자.

**크로코 나이트:**테이라가 갖고 있는 직업, 악어를 타고다니며 물에서의 이동력이 우수하다. 나이트와 서펜나이트로 전직할 수 있다.

**서펜나이트:**테이라의 마지막 직업. 2단계에서 가질 수 있는 직업 중에는 가장 우수한 공격력을 갖는다. 게임의 초반부에 많은 도움이 된다.



서펜나이트의 공격

**워록:**제시카의 초기직업. 매직에로우를 사용할 수 있다. 공격력은 약하다.

**이치메이지:**공격력은 약하지만 라이트 엘프로 편성할 경우 부대의 공격력이 아주 뛰어나진다. 공격 마법으로 소모MP가 16에 달하는 어스퀘이크를 숙지하고 있다.

**비숍:**강력한 공격 마법을 사용할 수 있다. 방어력과 공격력은 그다지 높지않다.

**위자드:**마법사로서 강한 공격마법인 화이어 불을 사용할 수 있다. 특이한 공격형태 때문에 전투시 HP가 쉽게 소모된다.



위자드의 공격. 하늘에서 불덩이가 내린다

**크레릭:**크리스의 초기 직업이다. 치료를 전문으로 하는 직업으로 2P힐 마법을 숙지하고있다.

**프리스트:**4P힐마법을 숙지 하고있다. 공격력과 방어력도 우수하며,몽크를 지휘 할 수있다.

**하이프리스트:**8P힐마법을 숙지하고 있으며 전투력도 다른 고급 직업에 떨어지지 않는다.

**레인저:**나르,제시카만이 전직 가능하다. 이 직업은 메뉴얼에도 나와 있지않은 비밀스런 직업으로서 매직나이트의 다음 단계다. 상상을 초월하는 공격력과 마력, 꼭 전직시켜 보기바란다.

## 각시나리오의 전략

### 시나리오 1

#### 바르티아 낙성

다르시스의 군대가 바르티아 성을 포위했다. 국왕은 레딘에게 탈출할 것을 명한다. 레딘을 호위하는 벨코프를 잘 이용하여 지도의 가장 자리까지 이동하면 시나리오가 클리어된다.

#### 전략 지침서

물론 클리어 조건은 레딘이 탈출하는 것이지만 탈출만 해가지고는 그다지 좋은 플레이라고 할 수 없다. 우선 여기서는 주어진 부대를 가지고 얼마나 많은 부대를 격파하여 레딘의 경험치를 올려놓느냐가 중요한 관건이 된다. 벨코



적이 성을 포위하고 있다.



레딘에게 탈출할 것을 명령하는 국왕.

프를 잘 이용하여 레딘의 부대를 적과 대결시키면 다르시스 군의 비숍부대를 제외하고 모두 전멸시킬 수도 있다. 최소한 레딘의 레벨을 2까지 만들어놓고 클리어 하는 것이 기본이다. 전략만 잘세우면 3까지도 올릴 수 있다.

## 시나리오 2

### 살라스로의 이동

무사히 바르티아 성을 탈출한 레딘일행은 호킹공이 있는 살라스로 향한다. 도중에 크리스가 이끄는 순례단과 만나게 되고, 레딘일행은 순례단을 호위해주게 된다. 여기서부터 크리스의 사랑은 시작되게 되었으니...

#### 전략 지침서

빌코프를 될 수 있으면 이용하지 말고 레딘 독자적으로 적을 전멸시켜라. 레딘 혼자 잘 싸운다면 꽤 많은 경험치를 쌓을 수 있다. 크리스를 호위하는것을 잊지 말도록...



운명적인 크리스와 레딘의 만남



크리스가 이끄는 순례단은 공격력이 없다.

## 시나리오 3

### 침입

무사히 살라스에 도착한 레딘일행은 여정을 풀고 하룻밤을 보낸다. 그러나 낮의 패배에 앙심을 품고 다시 도둑떼가 마을을 습격한다. 레딘은 살라스의 화이터 손과 함께 도둑떼에 맞서 싸운다.



레딘과 같이 싸우는 살라스의 경비대장 손.

#### 전략 지침서

역시 레딘의 경험치를 쌓는 것이 주목표이다. 적의 총두목인 카이로인을 격파하면 시나리오가 클리어되므로 카이로인의 격파전에 다른 모든 부대를 전멸시켜서 레벨을 올려놓도록 하자.

## 시나리오 4

### 숲속의 슬라임

레딘 일행은 바르티아 근위사단의 대장인 나므와 합류하여 드디어 바르티아 탈환 작전에 나선다. 적의 감시망을 피하기 위해 시련의 숲이라는 곳을 지나게 되는 레딘일행. 그러나 이곳에는 슬라임의 대부대가 기다리고 있었다. 슬라임에 포위당해 고전하던 중 갑자기 크리스와 손이 나타나고 그들에 의해 구원받게 된다.

#### 전략 지침서

여기서는 10턴을 버티는 것이 클리어 조건인데 10턴을 버티기만해서 그다지 효율적인 플레이라고는 할 수 없다. 부하들을 최대한 피신시켜 가면서 지휘관들로 하여금 최대한 슬라임들을 많이 전멸시키도록 한다. 턴5에서 크리스와 손이 나타나는데, 그전에 레딘과 나므의 레벨을 많이 올려놓도록한다.



크리스와 손의 구원 부대가 나타난다.



함께 싸우게 해달라고 간청하는 크리스.



시나리오 5

다르시스 제국군과의 전투

손과 크리스까지 합류하여 전력이 상당히 보강된 레딘 일행은 바르티아에의 진로를 차단하는 다르시스 제국군 친위대와 맞서게 된다. 다르시스 친위대를 이끄는 지휘관은 제국군 최강의 명장으로 불리는 랑스.

그는 최강이라고 불리는 기마 부대(호스맨)를 이끌고 있다. 바르티아의 잔도썸은 상대거리도 안된다고 큰소리치는 랑스 앞에, 레딘은 부대를 재편성하고 산악지대의 전투에 나선다.

전략 지침서

여기서는 산악 지대의 지형을 최대한 이용하여 진을 치는 것이 승리의 지름길이며, 레벨을 쉽게 올리는 방법이다. 적 부대는 기마부대와 기타 부대가 섞인 혼성부대로서 적의 주력은 랑스 카르자스가 이끄는 기마부대, 나머지는 레딘일행의 전투력으로도 상대할 수 있는 부대이다. 먼저 산맥으로 가로막혀있는 세갈래의 통로를 유심히 살펴서 작전을 짠다. 세갈래의 길 중 한군대를 선택하여 전력을 집중하거나 부대를 적당히 나눠서 각기 다른 통로로 진격하는 방법이 있겠으나, 여기서는 지도 우측의 큰길을 통해 모든 부대를 배치하는 작전을 설명하겠다. 일단 레딘과 빌코프, 나므를 우측 선도에 배치하여 빠르게 큰길을 장악할 수 있도록 한다. 레딘과 빌코프, 나므가 우측의 큰길을 장악할 즈음 적의 선도 기마 부대(호스맨)와 접전 하게된다. 이때 아군이 산악지대에 있다면 조금 유리한 입장에서 전투할 수 있지만, 평지일경우 기마부대의 우수한 전투력에 밀려서 고전하게 된다. 그러므로 평지는 빌코프의 부대에 맡기고 레딘과 나므는 산악지대에 포진시킨다. 그러나 이때에도 경험치를 생각해서, 적을 전멸시킬 때 레딘이나 나므의 부대로 유도한다. 곧이어 뒤에 손과 크리스의 부대가 도착하고 적의 기타부대(솔져,다크엘프)도 도착하여 전투는 더욱 치열하게 전개된다. 역시 지형의 조건을 이용하면 전투를 유리하게 이끌어갈 수 있으며, 될 수 있으면 크리스도 전투에 참가시켜 레벨을 올리도록 한다. 적의 잔여 부대가 전멸하면 총지휘관 랑스 카르자스가 직접 돌격해 들어온다. 역시 휘하 부대를 전멸시켜 레벨을 올린 후, 마지막에 빌코프->레딘->나므->손->크리스 순으로 공격하면 랑스를 격파할 수 있다.

랑스는 레딘의 부대를 과소평가 한다



바로 이곳이다. 여기서 산을 뒤로 하고 진을 친다



랑스의 공격. 상상밖의 공격력을 갖고 있으므로 처음부터 빌코프 이외의 지휘관을 붙여서 사망하게 하는 실수를 범하지 않기를...



빌코프의 사망

시나리오 6

바르티아 탈환

드디어 바르티아 성에 다다른 레딘. 그에 게는 감회에 젖어들 시간도 없다. 곧바로 바르티아 성의 수비대는 성문을 박차고 나와 레딘에게 공격을 가해오고, 레딘은 군사를 정돈하여 응전한다. 어렵게 성을 탈환하고 나면 제시카와 테이라가 일행으로 합류하게 되고, 제시카는 랑그리사의 비밀에 대해 알려준다.

전략 지침서

성의 동문과 서문. 두군데에 군대를 배치한다. 배치장소는 네군데이므로 모든부대를 한 곳에 집중 배치하는 것은 불가능하다. 어쩔 수 없이 한부대는 따로 떨어뜨려야 한다. 사실 과감하게 두 부대씩 나눠서 동문과 서문을 동시에 공격할 수도 있겠으나, 이 작전은 지휘관의 사망 위험이 따른다. 여기서는 전자의 작전을

소개하고, 후자의 작전은 유저 여러분들이 스스로 구상하여 시도해 보기바란다. 쉽지는 않을 것이다. 그럼 안전한 작전을 소개 한다. 배치할 때 크리스나 손, 둘중 한사람을 서문에 따로 배치하고, 나머지 셋은 동문에 집중 배치한다. 그리고 서문에 배치한 지휘관은 전투를 피해서 동문쪽으로 후퇴한다. 퇴로는 성 북쪽의

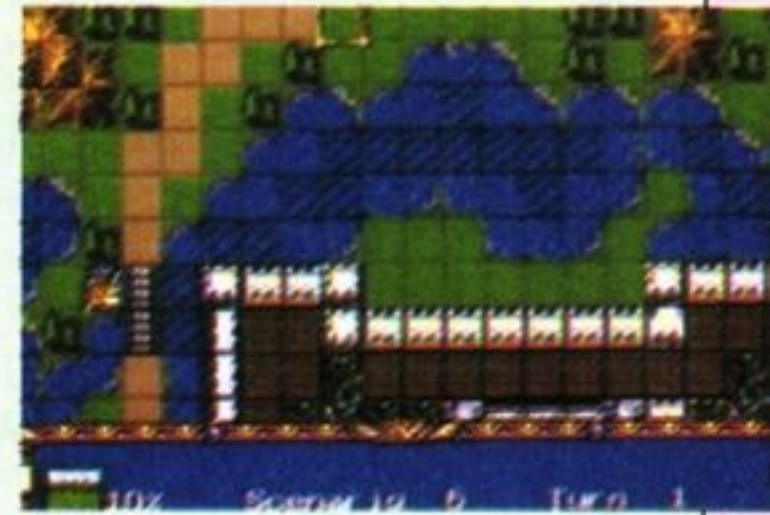
들판으로 돌아가는 길이기 때문에 짧은 시간안에 돌아오기는 어려울 것이다. 또한 추격하는 서문의 수비대는 기마부대(호스맨)로서 이동력은 아군을 능가한다. 부하들을 손실시키는 한이 있더라도 지휘관 만큼은 안전하게 동문까지 후퇴시켜야 한다. 도중에 부하들의 죽음을 보고 감정에 못이겨 뒤로 돌아가 맞서게 되서는 곤란!

지휘관이 후퇴를 멈춘 순간은 곧 전사 한것이나 다름없다는 사실을 잊지 말도록. 서문에 배치되는 지휘관은 후퇴를 해야 하기 때문에 그만큼 경험치를 못쌓게 되는 결과를 낳는다. 그러므로 되도록이면 손을 배치하라. 크리스는 후반부에 경험치를 쌓기가 어려워지므로 동문에 배치하고, 경험치를 쌓아야 한다. 손의 경우는 후반부에도 어느정도 경험치를 쌓을 기회가 있다. 동문에서는 세명의 지휘관을 집중 배치했으므로 승리는 확실하다. 서문의 손부대가 동문까지 후퇴했을 무렵에는 동문의 수비대는

모두 전멸 돼있어야 정상이다. 이제 레딘 일행은 손과 합류하여 손을 추격하던 기마부대를 포위하고 여유있게 격파시킨다. 적 잔여부대를 소탕하고나면 이제 바르티아 수비대 총지휘관 젤드뿐이다. 그는 지형효과가 좋은 왕좌에 앉아서 공격해오는 레딘 일행을 하나하나 전멸시킨다. 이대로는 승산이 없다. 어떻게 할 것인가? 조금 위험하지만 우리측 지휘관들의 hp가 소모된 상태에서 치료를 하지말고 그대로 후퇴해보라. 그러면 왕좌에서 끔찍 안하던 젤드가 우리측의 지휘관을 노리고 추격해온다. 이때 지휘관을 보호하기 위하여 젤드의 추격선상에 부하를 약간 막아서게 한다. 그리고 동시에 지휘관들의 hp를 회복하면서 계속 후퇴하면 젤드는 왕궁을 벗어나 계속 따라온다. 바로 이때 역습하라! 레딘 -> 나르 -> 손 -> 크리스 순으로 공격하면 젤드를 처치할 수 있다. 반드시 레딘에게는 그레이트 소드를 장비한 상태라야 한다.



성이 난공불락임을 뽐내는 수비대 총지휘관 젤드



서문 지휘관의 퇴로

## 시나리오 7

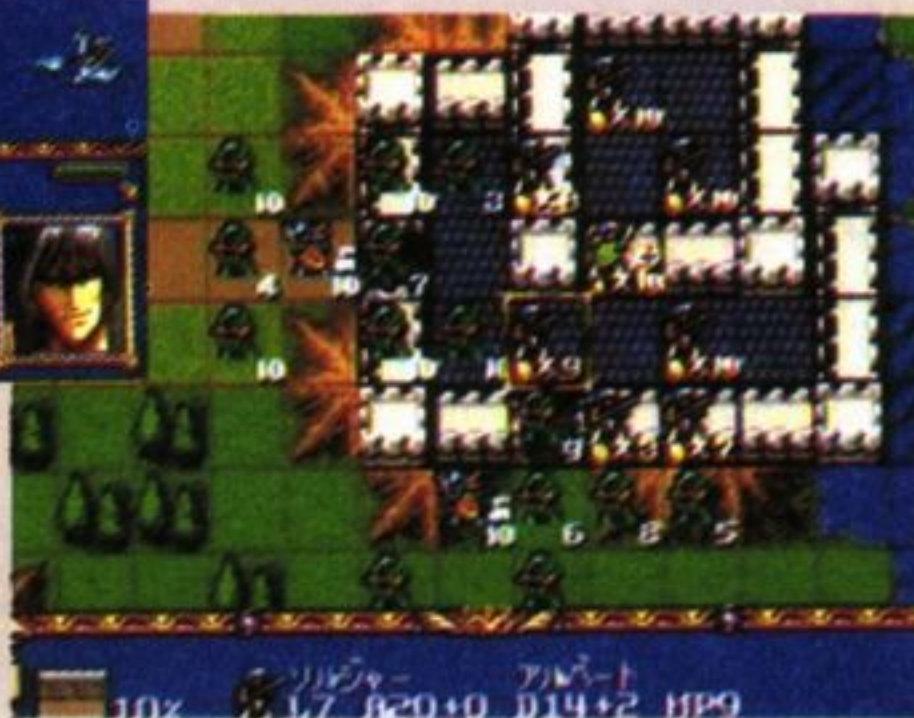
### 안젤의 탑

랑그리사를 되찾기 위해 다르시스에 진군 준비를 하는 레딘. 그러나 적은 선수를 쳐서 바르티아의 방위거점인 안젤의 탑을

포위, 맹렬한 공격을 퍼붓는다. 레딘은 직접 부하를 이끌고 안젤의 탑을 구원하려 나선다.



수중에서 적의 서펜 나이트와 맞서게 되면 불리하다. 테이라로 상대하던지, 지상에서 레딘의 본대로 처치하자



알버트 부대는 시간이 갈수록 전멸해간다. 빨리 도하를 끝내야 한다

### 전략지침서

테이라의 활약이 꼭 필요한 곳이다. 안젤의 탑까지는 물로 막혀 있으므로 교각을 지나는 레딘, 나르 등의 본대를 테이라가 마방부대를 이끌고 호위해 주어야 한다. 여기서 테이라의 레벨을 효율적으로 높인다면 바로 서펜나이트로 전직할 수 있고, 나이트로 전직할 수도 있다. 후반부에 가서는 물이 나오지 않는다는 점을 감안하면 나이트가 나온 점도 있겠지만, 서펜나이트 지휘관 자체는 지상에서도 공격력이 그다지 떨어지지 않고, 후반부까지는 몇 번의 수중전이 있기 때문에 역시 서펜나이트가 유리하다. 서펜나이트를 포기하게 되면 이후 수중전에서 어려움을 겪게되기 때문이다.

시나리오 8

추격

안젤의 탐 공략에 실패한 다르시스 제국군은 더이상의 공격은 무의미하다고 판단, 후퇴를 개시했다. 정보를 입수한 레딘은 제국군의 잔여부대를 소탕하기 위해 추격에 나선다. 추격 끝에 레딘은 숲속에서 잔여 부대를 발견, 포위망을 좁혀가지만, 그때 숙적 랑스가 나타나 레딘의 앞을 가로막는다.

전략지침서

주위는 산으로 둘러싸여 있고 북쪽과 남서쪽은 길이 통해 있어, 적의 퇴각로로 이용된다. 시나리오가 시작되면 재빨리 적의 퇴로를 차단하라. 차단해서 포위한 후 부하들을 무리하게 희생시켜서라도 적 대장 이외의 잔여 부대를 전멸시킨다. 빨리 전멸시키지 않으면 랑스가 합류해서 골치 아프진다. 제시카의 화이어볼을 사용하여 적 잔여 부대를 모두 공격한 후, 일제히 모든 부대를 돌격시켜 1턴에 전멸시키도록 한다.



적은 일제히 숲으로 도망쳐서 진세를 정비하려한다.



제시카의 화이어볼.



랑스의 등장. 꽤나 질긴 놈이다.



랑스의 공격력이 이전보다 훨씬 강해진듯 하다. 되도록이면 피하자.

시나리오 9

워스강의 혈전

레딘이 드디어 본격적인 다르시스 원정에 나선다. 그러나 다르시스 제국은 워스강가에 강력한 방어진을 치고 레딘일행을 기다리고 있다. 적의 선발대를 격파하고 강을 건너는 레딘부대. 그러나 뜻밖에 수중괴

물이 나타나 공격을 가해온다. 혼전을 벌이고 있는 레딘의 부대를 가로막는 또 하나의 적 랑스의 등장. 진퇴 양난이 된 레딘. 과연 어떻게 할 것인가?

전략지침서

전번 안젤의 탐 공략 때와는 비교도 안될 정도로 폭이 넓은 물이 가로막고 있다. 여기서 테이러가 서벤나이트로 되어있다면 상당히 많은 도움이 된다. 서벤 나이트가 아직 돼있지 않더라도 3-4턴만 전투를 시키면 서벤나이트로 전직시키는데는 어려움이 없을 것이다. 여기서 테이러가 서벤 나이트일때를 기준으로 작전을 설명하겠다. 우선 지도를 살펴보면 워스강을 가운데 놓고 북쪽에 다르시스 제국군의 방어진이 있고 레딘군은 남쪽에서 강을 도하해서 다르시스군의 방어진을 돌파해야한다. 배치후 곧바로 남쪽 중앙의 산악 지대에 군사를 모은다. 그러면 조금후 다르시스군의 서벤나이트가 돌격해 들어온다. 서벤나이트에 맞서 물에서 싸운다는 것은 어리석은 일이다. 산악 지대에

서 다르시스군의 서벤 나이트를 유인해서 격파한다. 서벤나이트와 맞서 레딘군이 싸우는 동안 테이러를 동쪽으로 따로 전진시킨다. 다르시스군의 서벤나이트를 격파한 후 레딘 본대를 워스강 중앙의 섬으로 이동시킨다. 이동 중 강의 양옆에서 수중괴물이 나타날 것이다. 그것들 중 하나는 다르시스군에게, 또 하나는 레딘군에게 다가오는데 북쪽으로 계속 이동하여 되도록이면 다르시스 수비대와 섞이도록 한다. 이때 수중괴물은 다르시스군과 레딘군을 동시에 공격하므로 전세를 잘파악해서 약해지는 쪽을 집중 공격하여 경험치를 쌓도록 한다. 이후 북쪽 기슭의 랑스는 레딘과 나뉘어 앞세워 공격하면 쉽게 격파할 수 있다.



바다 괴물의 등장



"바보같은 놈들, 물에서 나를 이길수 있다고 생각했나!" 수중에서는 서벤나이트를 피해야한다.



랑스와의 재결전

# 시나리오 10

## 수중의 성

레딘은 다르시스의 방어선을 하나하나 격파하고 드디어 최후의 방어진이라 할 수 있는 바르크성을 포위한다. 그러나 물위에 지어진 바르크성은 방어가 완벽해서 좀처럼 무너지지않고 설상가상으로 다르시스군의 원군이 도착한다.

### 전략지침서

물로 둘러싸여 공격하기가 상당히 까다롭다. 또한 곧바로 적의 원군이 도착해서 레딘군은 앞뒤로 포위당한 모양이 되어버린다. 먼저 서펜나이트를 없앤 후 원군 도착 전에 성안으로 진입한다. 물론 적의 성문 수비대는 격파시켜야 한다. 성안에 진입하면 적의 원군이 도착할 것이다. 이곳에서 성벽에 군사를 배치시킨 후 적의 원군에 맞서 싸운다. 성벽은 지형효과가 좋기 때문에 쉽게 원군을 격파할 수 있을 것이다. 원군 격파후, 성안의 잔여 부대를 쉽게 격파시킬 수 있다.



물로 완벽하게 둘러싸여 있다.

원군이 도착한다.

성안의 마법사는 강력한 공격 마법을 구사한다.

# 시나리오 11

## 다르시스성 공략

드디어 레딘일행은 다르시스 성에 이르렀다. 성안으로 돌격해 들어가는 레딘일행 앞에 다시 나타나는 랑스. 이제 레딘은 황제 디고스와 마지막 일전에 들어간다.

### 전략지침서

다르시스성은 네개의 성문이 있고 그문마다 그란나이트가 방어를 하고있다. 배치할 때 각 성문 공격대를 적절히 배치해야지 잘못하면 그란나이트를 격파할 수 없게 된다. 이상적인 배치는 레딘-호킹, 크리스-테이라, 제시카-나르, 알버트-손으로서 이때 반드시 레딘 조는 남서문을 맡아야 한다. 턴5에서 랑스가 남서문에 등장하는데, 이 때 레딘의 라이트 엘프가 필요하다. 4대문의 그란나이트와 랑스를 맞서 싸우고 있으면 갑자기 북쪽과 남쪽에서 대규모의 와이반 부대가 나타나서 레딘일행과 다르시스군을 동시에 공격해온다. 일단 와이반들을 적극적으로 공격하지말고 성 중앙의 아치메이지 부대와 접전하도록 내버려둔다. 그러면 다르시스 군의 아치메이지는 화이어볼을 와이



각성문을 지키는 그란나이트.



“바르티아 녀석들,이거나 먹어라!” 아치메이지는 화이어볼을 사용하므로 주의.

반에게 퍼붓고, 와이반 역시 아치메이지의 다크엘프들을 공격한다. 2턴 정도 지나면 양쪽 모두 전멸 직전의 부대들이 많이 발생된다. 이 때 뛰어들어 전멸 직전인 부대들을 골라서 공격하여 경험치를 올린다. 다음 턴에서 사이에 끼었기 때문에 양쪽에게 동시에 공격받겠지만, 부대 대부분이 전멸된 후 이므로 그다지 큰 피해는 입지않을 것이다. 손상된 HP를 치료 명령으로 회복한 후 아치메이지를 집중공격(제시카의 화이어볼 지원)해서 격파한다. 사실 시나리오를 클리어 하는데는 와이반과 아치메이지를 구태여 전멸 시킬 필요는 없지만 경험치를 쌓기 위해서는 클리어 전에 모두 전멸 시키는 것이 좋다.



랑스가 다르시스성을 구원하러 온다.

시나리오 12

황제 디고스

쌍둥이 탑으로 진입한 레딘 일행은 둘로 갈라져, 디고스의 친위대에게 포위된다. 레딘 앞에 모습을 드러낸 디고스. 그리고, 혈전....

혈전끝에 레딘은 디고스를 처치하고 랑그리사를 손에 넣는다. 그러나 이것은 시작일 뿐....

전략지침서

쌍둥이 탑의 우측에 디고스와 그의 가드, 그란나이트, 마법사들이 있고, 좌측탑에 워저드와 역시 그란나이트가 있다. 전력면에서 우측탑의 제시카, 호킹, 나므, 손부대가 불으므로 우측탑에선 작전을 잘 짜야지, 잘못짜면 지휘관 일부가 전사하게 된다. 먼저 왼쪽의 아치메이지, 비숍을 집중 공략한다. 그란나이트는 일단 제쳐두고 아치메이지, 비숍을 전멸시킨 뒤 그란 나이트와는 전투를 피하면서 시간을 끈다. 조금후에는 좌측탑에서 레딘 일행이 적을 전멸시키고 우측으로 온다. 레딘군 쪽은 그다지 작전이 필요하지 않고 쉽게 이길 수 있다. 이제 레딘 일행과 합세하여 나머지 그란 나이트

트들을 전멸 시키면 된다. 이후는 황제 디고스 뿐인데, 디고스는 지형효과가 높은 왕좌에서 내려오지 않고 계속해서 레딘 일행을 공격한다. 일단 레딘으로 디고스를 공격한후, 레딘이 HP가 줄어있는 상태에서 후퇴한다. 디고스의 추격을 저지하기 위해 레딘 곁에는 부하들로 바리 케이트를 친다. 그러면 디고스는 왕좌에서 내려와서 레딘을 추격할 것이다. 이때 모든 지휘관을 총동원해서 디고스를 공격하면 클리어된다.

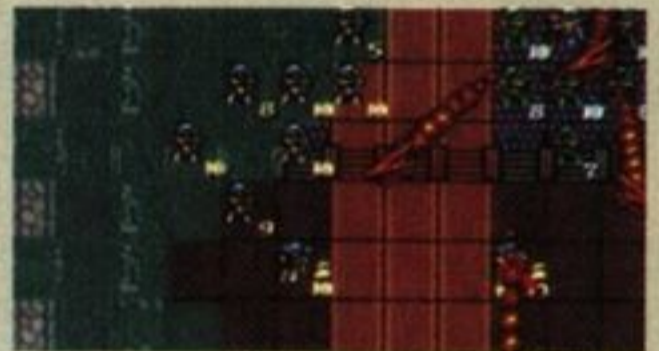
이상적인 공격순서  
제시카의 화이어볼 ->테이라 ->나므 ->호킹 ->레딘.



디고스의 등장. 그의 전투력은 상상을 뛰어넘는 것이었다.



아치 메이지는 직접 공격에 약하다.



제국군 비숍은 강력한 공격 마법을 구사한다.

시나리오 13

바지리스크

디고스를 격파하고 바르티아 성으로 귀환하는 레딘. 그러나 마음은 그다지 편치 않다. 디고스의 최후의 한마디가 그의 마음 속에 강하게 남아 있기 때문이다. “너는 나를 힘으로 물리쳤다. 그리고 힘으로 악을

유지하려 하고 있다. 그렇지 않느냐?” 정말 디고스의 최후의 한마디처럼 힘이 모든 것을 지배할 수 밖에 없는 것일까? 레딘은 이런저런 생각을 하며 어떤 마을에 다다랐다.

전략지침서

마을의 어귀에 레딘 일행이 포진해있고, 마을 입구 양쪽과 뒷쪽에서 바지리스크와 슬라임,퀸앤티 등이 공격해온다. 여기에서는 두가지 작전을 생각해볼 수 있다. 첫번째는 마을안의 랑스를 구해서 동료로 만든 후 적과 싸우게 하는 작전과 두번째는 랑스를 내버려두고 독자적으로 적과 싸우는 작전이다. 첫번째 작전은 랑스가 도와주기 때문에 보다 쉽게 승리할 수 있지만 그만큼 경험치를 못쌓게 된다. 두번째 작전은 랑스가 없는 만큼 힘들기는 하지만 그만큼 경험치를 더 쌓을 수 있다. 일단 경험치를 많이 쌓는 것이 다음 시나리오 전투에서 유리하고 각 인물들의 전직도 수월해지므로 두번째 작전을 설명하기로 하겠다. 일단 전부대 포진이 끝나면 솔져부대는 산악으로, 라이트엘프는

왼쪽의 마을로 이동한다. 호스맨이 있을 경우는 역시 마을쪽으로 이동한다. 부대들의 이동이 어느정도 이루어지면 지휘관을 좋은 지형에 배치한다. 몬스터 집단에서 슬라임과 앤티등은 쉽게 전멸시킬 수 있지만, 그중 바지리스크라고 하는 석화룡은 공격력, 방어력이 높아서 레딘군을 계속 전멸시킨다. 레딘이외의 부대는 더이상의 싸움이 무의미하므로 바지리스크를 제외한 나머지적이 전멸한 후, 모두 안전 지역으로 후퇴시키고 그중 지휘관만을 골라서 따로 레딘과 합류시켜 지휘관 집단을 편성한다. 그리고 바지리스크의 부대가 접근시 제시카의 화이어볼 ->레딘 ->나므 ->테이라 ->호킹 ->알버트 ->손 ->크리스 순으로 한마리씩 집중 공격하면 쉽게 전멸시킬 수 있다.



석화되어 있는 랑스와 그 부하들.



마을 한가운데의 보물함을 열면 거물이 나타나고, 랑스는 원래로 되돌아와서 레딘군과 합세한다.

레딘이 머물고 있는 마을에 능대 인간이 습격 해왔다. 마을 사람들을 지키기 위해 군대를 출동시킨 레딘. 도대체 이 세계에 어떤 이변이 일어나고 있는 것일까?

전략지침서

마을은 많은 집들이 늘어서 있다. 이것을 잘 이용하면 이번 시나리오는 쉽게 클리어 할 수 있다. 일단 여기서 유용한 진법으로는 세가지로 V1, V2, V3라고 명명하였다. 하나하나 소개하면 -

\* V1: 처음부터 군사를 배당하지않고 지휘관만으로 전투를 한다. 이경우 주위에 다른 지휘관 하나를 배치하여 V1진형의 지휘관이 위험해 처했을 때 힐마법이나 직접공격으로 보조해주어야 한다.

. 이상적인 지휘관: 호킹(나이트이상), 나므(로드이상,그레이트 소드 필히 장착)

. 이상적인 보조지휘관: 레딘(킹이상)

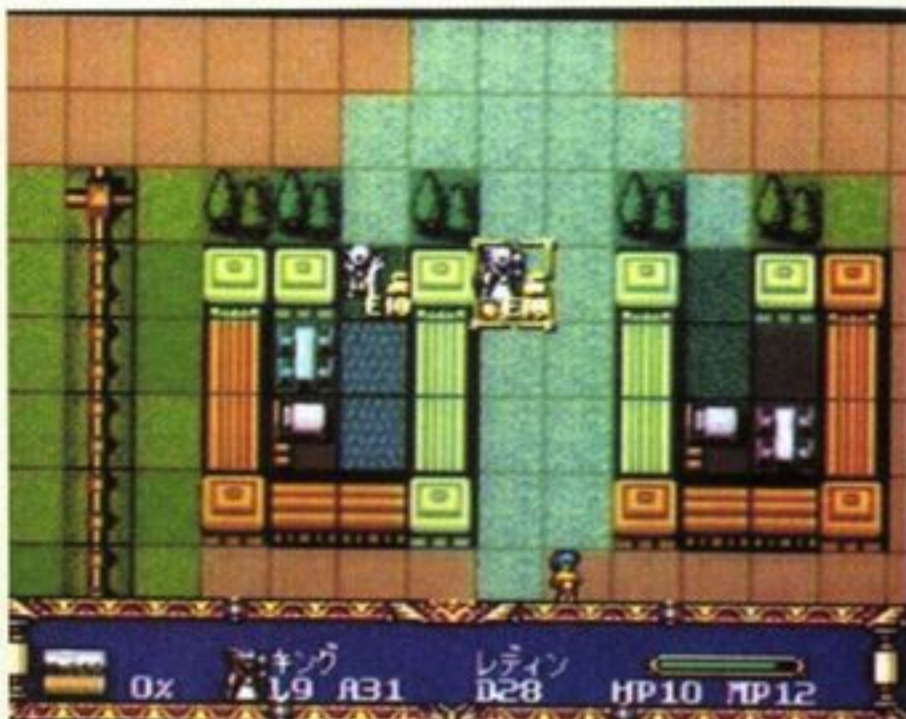
\* V2: V1과 진형은 거의 같지만 군사를 배치한다는 점이 틀리다. V1과 달리 군사를 많이 배당하여 지휘관 보다는 군사들로 하여금 전투에 임한다. 약간은 시간이 소요되는 전법으로 지휘관의 직접 공격력이 약할 경우에 사용하면 좋다.

. 이상적인 지휘관: 제시카(위자드이상), 손(로드이상), 알버트(로드이상)

. 이상적인 보조 지휘관: 레딘(킹이상)

\* V3: V1, V2와는 달리 두명의 지휘관이 짝을 이뤄서 적과 맞서 싸운다. 이 진법은 한쪽만 약해도 진형이 깨질 위험이 있으므로, 방어력이 높은 지휘관 둘을 맺어주던가, 한 지휘관은 치료마법을 숙지하고 있는 캐릭터를 골라 배치한다. 군사는 각기 적당히 배당하여 항상 지휘관의 주위에서 지휘관을 보조한다.

이상적인 지휘관콤비: 크리스-나므, 크리스-레딘, 크리스-테이라, 레딘-나므, 레딘-손, 레딘-알버트



V1진형의 초기

보조 지휘관이 힐 마법을 사용해서 도와 주게 한다.



V2진형의 초기

적의 HP가 우세할 경우 매직 애로우로 간접 지원한다.



지휘관 웨어 올프는 공격력이 아주 강하다.



V3진형의 초기

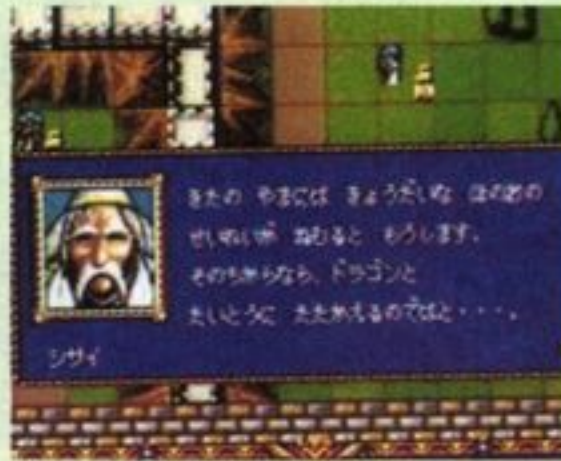
시나리오 15

- 그레이트 드래곤의 습격 -

사악함은 랑그리사를 노리고 레딘 일행에게 그레이트 드래곤이라는 엄청난 크기의 드래곤을 보내왔다. 이에 맞서는 레딘 일행 그러나 그레이트 드래곤의 전투력은 예상을 훨씬 뛰어 넘는 것이었다.

- 전략지침서 -

레딘으로 하여금 북쪽 불의 정령을 깨우게 하고, 그 사이에 다른 지휘관들은 동쪽 해안에서 그레이트 드래곤을 제외한 나머지 몬스터들을 처치하면서 경험치를 쌓는다. 그레이트 드래곤과의 직접 전투는 피해야 한다. 레딘이 불의 정령을 깨우면 불의 정령은 답례로 한가지 소원을 들어주겠다고 하며, 그레이트 드래곤을 공격한다. 불의 정령의 공격력은 그레이트 드래곤을 훨씬 상회하지만, 방어력이 약하므로 막상막하의 전투를 벌인다. 그레이트 드래곤이 HP가 줄어든 틈을 타서 제사카의 화이어볼과 나므의 썬더, 레딘의 매직애로우로 공격하면 물리칠 수 있다.



사제가 나타나서 불의 정령이 북쪽에 봉인돼 있다고 한다.



이 게임에서의 하이라이트인 불의정령과 그레이트 드래곤의 전투.

그레이트 드래곤의 등장. 전투력은 상상을 초월한다.

시나리오 16

- 그레이트 드래곤의 본거지 -

레딘은 이 기회에 그레이트 드래곤을 없애 버리기로 결심하고 그레이트 드래곤의 본거지로 향한다. 치절한 전투 끝에 그레이트 드래곤과의 정면 대결을 하게 되는 레딘 앞에 나타나는 용사의 시체. 그는 옛날 그레이트 드래곤을 물리치려 왔던 용사였을 것이다. 용사의 시체옆에 놓여진 한자루의 비검을 레딘이 발견하고, 용사의 뜻을 이어받아 그레이트 드래곤을 격퇴하겠다고 결심한다.

- 전략지침서 -

각 지휘관이 제대로 전직만 되었다면 그레이트 드래곤을 제외한 나머지를 쉽게 처치할 수 있다. 그레이트 드래곤과의 직접 대결을 대비하여 비검 드래곤 슬레이어를 레딘이 발견하도록 한다. 드래곤 슬레이어만 레딘이 장비하면 그레이트 드래곤과도 충분히 상대할 수 있도록 공격력이 상승된다. 레딘으로 공격전에 제사카와 나므로 하여금 공격마법 지원을 하도록 한다.



여기에 드래곤 슬레이어가 있다. 반드시 레딘이 얻도록 한다.



그레이트 드래곤과 레딘의 결전.

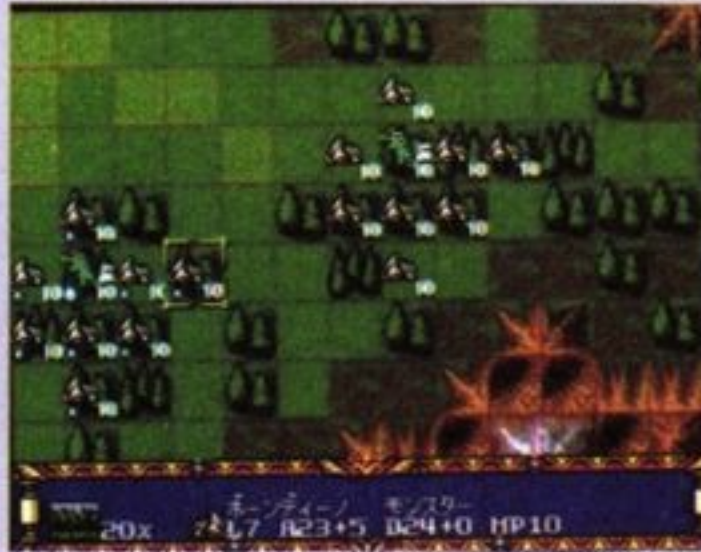
# 시나리오 17

## - 베르제리아로 가는길 -

고대의 석판에서 베르제리아에 관한 정보를 입수한 레딘은 베르제리아로 향한다. 그러나 앞에 대규모 와이반 집단이 나타나고, 레딘군은 전투 대형으로 산개한다.

### - 전략지침서 -

특별히 공격력이 높은 적은 없고 와이반에 비해서 디노 부대가 방어력이 강하므로 주의가 필요하다. 와이반 부대를 경험치가 낮은 부대를 중심으로 공격하여 경험치를 늘린 후, 디노 부대를 레딘 부대로 격파한다.



본디노는 레딘의 휘하 부대로 상대한다. 초기배당시 호스맨 부대로 해야지만 전투시 유리하다.



마스터 디노는 제시카와 나므의 공격마법으로 HP를 줄인 후, 레던으로 끝을 낸다.

# 시나리오 18

## - 베르제리아의 사투 -

베르제리아에 도착한 레딘일행 앞에 나타난 정체 불명의 마법사 나가. 그는 자신이 요술사 니콜리스의 부하라며 레딘 일행에게 공격을 가해온다.

### - 전략지침서 -

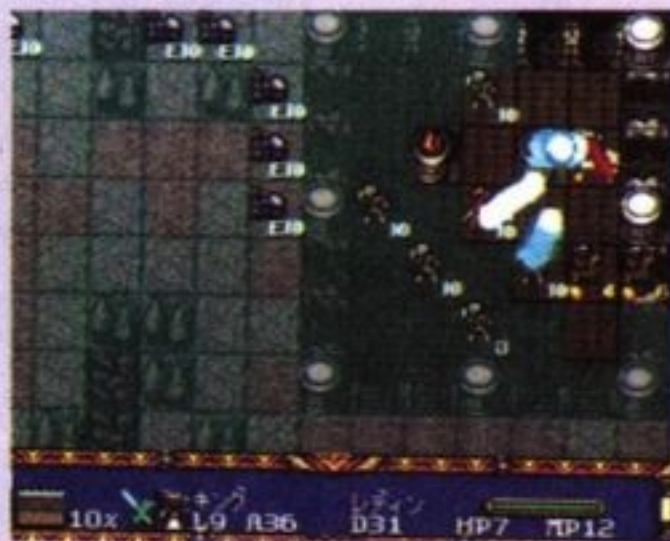
친위대 리빙아머가 거느리는 스퀘리튼(해골)부대는 공격력이 뛰어나다. 호스맨 부대로 공격해야 승산이 있다. 친위대 지휘관 리빙아머는 레딘으로 선제 공격을 가한 후, 나머지 지휘관들로 마무리를 한다. 나가가 거느리는 고렘부대는 방어력이 무려 42에 달한다. 되도록 고렘을 피해서 나가를 격파해야 한다. 나므의 썬더 ->레딘의 매직애로우->제시카의 어스퀘이크->호킹의 라이트닝 순으로 공격한다.



갑자기 나타난 콘자라 나가. 그는 엄청난 마법의 소유자이다.



호스맨과 스퀘리튼의 격돌.



리빙 아머의 브리어드.



레딘과 리빙아머의 격돌. 레딘이 킹이면서 레벨이 7이상 되어지만 유리.





시나리오 19

요술사

지하로 돌격한 레딘. 그곳에는 나가가 말했던 요술사 니코리스가 있었다. 그는 레딘 일행을 영원히 빠져나가지 못하게 해주겠다며 콘퓨즈 마법(적과 아군을 구별하지 못하게 함)을 걸어온다. 미로속에서 아군끼리 치열하게 싸우게 된 레딘일행. 과연 어떻게 할 것인가?

전략지침서

니코리스 이외의 적들은 특별히 공격력이 높지 않아서 쉽게 전멸시킬 수 있다. 그러나 니코리스는 콘퓨즈 마법을 가지고 있고, 휘하의 스킨리튼 부대도 공격력이 강하다. 그리고 미로 때문에 가는 도중, 니코리스 수하의 워저드들에게 브리자드와 화이어볼을 맞아 많은 피해를 입을 것이다. 피해를 최대로 줄이고, 시간도 절약하기 위해서 작전을 소개하겠다. 제시카가 '정상적으로 성장해왔다면' 아치메이지가 되어 있을 것이다. (만약 그렇지 않다면 그동안 플

레이어가 제시카의 경험치 쌓기를 게을리 했을 것이다) 아치메이지는 최고의 마법인 소모치 16p의 어스 퀘이크를 사용할 수 있는데, 이 마법은 대지를 흔들리게 해서 적을 강타하는 마법이다. 게임이 시작되면 제시카를 성벽에 가까이 하고, 어스퀘이크 마법을 사용해 보자. 대지가 흔들리고 성벽의 군데군데가 무너질 것이다. 이 무너진 틈을 이용해서 모든 부대를 진입시키면 미로를 이용하는 것 보다 훨씬 피해를 적게 받고 시간도 절약해서 니코리스에게 갈 수 있다.

소서러 니코리스. 그의 정체는?



니코리스 수하의 워저드가 브리자드를 걸어온다.

어스 퀘이크를 사용하면 성벽이 쉽게 무너진다.

시나리오 20

어둠의 봉인

지하 신전의 가장 깊은 곳. 레딘은 드디어 사악함의 원천에 도달했다. 지금 빛과

어둠의 전쟁이 또다시 시작된다.

전략지침서

드디어 마지막 전투이다. 상대는 그 옛날 빛의 왕 엘스리드에 의해 죽었던 보오젤. 그는 어둠의 힘으로 되살아나 레딘 일행을 공격한다. 보오젤의 전투력도 뛰어나지만 그의 수하 친위대 리빙아머도 보통을 넘어선다. 우선 군대를 양분하지 말고 한군데 길을 선택해서 같이 전진시킨다. 양분할 경우 각지휘관의 힘마법 사용이 효율적이지 못하게 된다. 스킨리튼은 레딘 이외의 지휘관으로 전멸시키고, 지휘관 리빙아

머는 레딘이 직접 처치하게 한다. 레딘을 효율적으로 운용해 왔다면 레벨이 8은 되어있을 것이다. 리빙아머 부대를 모두 처리한 후, 보오젤과의 대결 역시 레딘으로 한다. 제시카, 나므 등으로 마법지원을 해주면 쉽게 보오젤은 격파할 수 있을 것이다. 그러나 뒤이어 나타나는 카오스. 카오스는 지금까지 등장한 적 중에서 가장 뛰어난 전투력을 갖고 있다. 보오젤과의 전투에서 마법력을 어느정도 아껴두었다가 카오스에게 사용해야 한다.

부활하여 어둠의 힘을 개방하려는 보오젤. 그는 인간의 한계를 넘었다고 말한다.



아이템 설명

- 랑그리사: 레딘이 항상 장비해야 하는 아이템. 얼마간의 보조치가 가산된다.
- 그레이트 소드: 공격력이 증가한다. 나므에게 장비시킨다.
- 데빌액스: 공격력은 증가하고, 방어력은 줄어든다.
- 실드: 원래 테이라가 소유하고 있던 것으로, 장비하면 방어력이 증가한다.
- 완도: 마법의 지팡이. 제시카가 장비하면 방어력이 증가한다.
- 크로스: 레벨 수정치 가산.
- 넥크레스: 지휘 범위가 늘어난다.
- 오브: MP가 게임도중 얼마간 회복된다.
- 드래곤 슬레이어: 공격력이 가장 많이 상승하는 아이템.



# WONDER DOG



# 원더독

현지발매일	92/09/25	장르	ACT
제작사	빅터사	용량	CD-ROM
현지발매가	7,800엔	기타	패스워드

## 미국풍 캐릭터 원더독의 무대!!

이 게임은 일본 빅터사의 야심작으로 메가 CD용으로는 세번째게임이다. 소닉 스타일의 가로 스크롤형 액션 게임으로 빅터사가 메가 CD에 참여하면서 자사의 마스코트로 선정한 원더독이 등장한다. 게임 진행이 소닉과 거의 비슷해서 마치 세가사로부터 기술을 전수받은 듯한 느낌도 든다. (달리기,보너스 만들기 등) 게임의 BGM 음악은 CD원음이며, 효과음은 PCM을 사용해서 자연음에 가까운 소리를 제공한다. 그래픽 또한 기존 게임과는 다른 미국풍 - IBM PC게임을 연상케 하는 - 으로서 그동안 일본풍의 그래픽만을 접했던 게임 매니아들은 색다른게임 분위기를 접할 수 있다.

## 가자! 슈퍼 파워를 지닌 우주 영웅 원더독

### 게임의 배경



「빌리」는 영국의 한 시골 마을인 더비에 살고있는 명랑한 소년이다. 어느날 빌리가 가까운 숲속을 걷고 있는데 “드-캉!”하는 지면을 울리는 듯한 소리가 들려왔다. 지면에 엎드려 귀를 막고 있던 빌리가 잠시후 눈떠보니 소리가 들려온 곳에는 빌리보다도 훨씬 큰 뼈다귀가 있었다. 그리고 “슛”하는 소리와 함께 뼈다귀 중앙의 문이 열리고, 그곳에서 귀여운 강아지가 나타났다. 빌리는 강아지를 집에 데리고가서 「쥬이」라고 불렀다. 「쥬이」는 「빌리」가족의 일원으로서 즐거운 생활을 할 수 있었다. 그런데 시간이 지날수록 「빌리」는 이상한 생

각이 들기 시작했다. 병원에 예방접종을 하러가면 주사바늘이 구부러지고, 「쥬이」가 나무에 부딪히면 오히려 나무가 쓰러지고 그 외에도 여러가지 이상한 일들이 벌어지곤 했다. 그렇지만 「빌리」는 「쥬이」를 사랑스런 마음으로 아껴주었다. 그 누구에게도 「쥬이」가 외계에서 온 강아지라고 말하지 않았다. 「빌리」의 사랑과 우정으로 「쥬이」는 보통의 개로 지낼 수 있었다. 그러나 그 평화스런 날도 오래가지 못한다. 「쥬이」가 태어난 고향별을 멸망시킨 외계인이 지구에까지 손길을 뻗친 것이다. 「쥬이」는 「빌리」에게 비밀로 하고, 몰래 집을 나와 숲속에 숨겨두었던 뼈다귀 우주선으로 간다. 그 곳에서 원더옷으로 갈아입고, 별 모양의 원더무기(성투)를 갖춘다. 그는 보통의 개가 아니었던 것이다. 슈퍼파워를 지닌 우주 영웅 원더독이었던 것이다!





원더슈츠

### 옵션 조절

- CONTROL (컨트롤) : A, B, C버튼을 자신이 원하는 식으로 조절할 수 있다.
- SOUND (사운드-음악) : 게임에서 나오는 음악을 들어볼 수 있다. BGM은 CD 원음이며, SFX는 PCM 출력이다.
- EXIT (익사이트) : 옵션화면으로부터 빠져 나간다.

### 컨트롤 패드의 사용방법

- 방향버튼 : 원더독의 이동
- 스타트버튼 : 일시정지
- A버튼 : 점프
- B버튼 : 달리기, 비행
- C버튼 : 성투공격

### 아이템

- 1UP : 원더독 한 명 추가
- 윙스 : 화면에 날개 모양으로 나타나는 것으로 하늘을 날으는 것이 가능해진다.
- 스마일 : 화면에 스마일 표시로 나타나며, 얻으면 보이지 않는 곳까지 볼 수 있게 된다.
- 파란다이아 : 1000점
- 초록다이아 : 2000점
- 빨간다이아 : 5000점
- 빠다귀 : 50개마다 원더독 한 명 추가
- 회오리 : 일시무적 (다른형태도 있을지 모른다)

### 화면의 설명



- ① 성투공격의 방향조절,
- ② 날개의 유무,
- ③ 캐릭터수, ④ 빠다귀수

\* 죠이군의 신상 명세서  
이름 : 원더독 (지구에서는 「죠이」라고 불려진다)

연령 : 5세  
성별 : 수컷  
출신지 : k-나이나스  
신장 : 70센치  
체중 : 12kg  
혈액형 : B형  
좋아하는것 : 빠다귀  
싫어하는것 : 송충이  
필살기 : 머리의 날개를 사용하여 날으는 플래터 점프, 성투 (星投) 공격-트윙클어택

### 타이틀화면

- START (스타트) : 게임을 시작한다.
- OPTIONS (옵션) : 게임의 설정을 변화하는 것이 가능.
- PASSWORD (패스워드) : 비밀문자를 입력하여 원하는 스테이지에서 게임을 한다.

### 패스워드의 입력방법

알파벳을 쳐서 패스워드를 입력한 후 반드시 『TRY IT』을 선택한 후 EXIT로 빠져 나오면 된다.

# 전 7스테이지 완전소개

## 스테이지 소개

### 1 스테이지

#### BUNNY HOP MEADOW

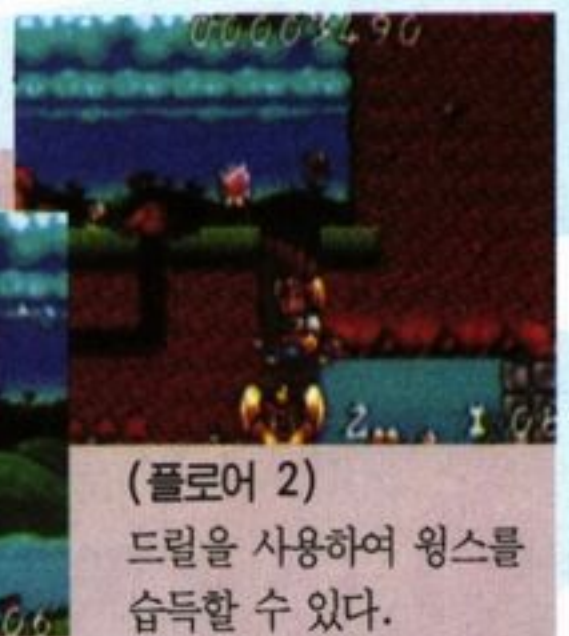
#### ZONE 1 OF 3

게임의 시작 지점이라서 그런지 어렵지도 않고 특별한 트릭도 없다, 원더독의 조작방법을 익히는 것을 목표로 하고, 될 수 있는 한 여러가지로 조작을 해보자.

(플로어 1)  
이곳에 리스타트 플래이 있다, 플래이를 꺾으면 일단 안심.



(플로어 2)  
드릴을 사용하여 윙스를 습득할 수 있다.



ZONE 2 OF 3



(플로어 3)  
이곳에서 보너스 스테이지로 워프가능.



(플로어 4)  
보너스 스테이지다. 다량 뼈다귀 습득가능.



(플로어 5)  
이곳에서 나무위로 점프하면 다이아창고.



(플로어 6)  
갑자기 언덕이 꺼진다.



(플로어 7)  
나무위로 올라가면 많은양의 아이템이 기다리고 있다. 그러나 까마귀의 공격을 조심해야 한다. 맨위에는 스마일 아이템이 있으므로 꼭 습득하도록 한다. 나무 꼭대기의 숲속에는 다이아와 보너스 아이템이 숨어 있다.



(플로어 8)  
이곳에서 드릴을 사용하면 ZONE 3 OF 3는 보스를 거치지 않고, 언더그라운드로 진행할 수 있다.



(플로어 9)  
ZONE 2의 보스. 바로앞에 붙어서 성투공격을 하면 쉽게 클리어 할 수 있다.



와앙!  
무념찌?

ZONE 3 OF 3



(플로어 10)  
이 돌을 성투공격으로 없애면, 좌측의 언덕이 꺼지면서 통과할 수 있게 된다.



(플로어 11)  
드릴을 사용해서 지하로 들어가면 서커스단. 그곳에는 또하나의 즐거움이...



(플로어 12)  
ZONE 3 전반에 걸쳐 급강하 공격을 시도하는 까마귀. 빠른 성투공격으로 처리하자.



(플로어 13)  
ZONE 3의 보스. 두마리의 너구리(?)가 풍선을 타고 공격해온다. 풍선을 성투공격하여 터트려서 두마리의 너구리를 모두 떨어뜨리면 클리어.

# 2 스테이지

## DOGS VILLE

개들의 마을이 무대인 이곳은 다양한 캐릭터 등장 특징이다. 내구력이 강한 적들이 많이 등장한다. 연속성투 공격이 주요한 곳이다.

### ZONE 1 OF 2



(플로어 14)  
크랩이라는 이름의 불독이 강편치로 공격해온다. 불독의 강아지들만 건드리지 않으면 공격해오지는 않는다.



(플로어 16)  
보이지는 않지만 서있을 수 있는 장소가 있다. 여기를 이용하면 높은곳의 아이템을 습득할 수 있다.



(플로어 19)  
스마일 아이템을 갖고 있다면 이곳을 이용해서 보너스 스테이지로 가자.



(플로어 15)  
이런 곳에 보너스 아이템이!. 이외에도 많은 아이템이 곳곳에 산재해 있다. 구석구석 잘 찾아보도록 하자.



(플로어 17)  
스마일 아이템!. 이것만 있으면 이제부터 안보이던 디딤들도 볼 수 있다.



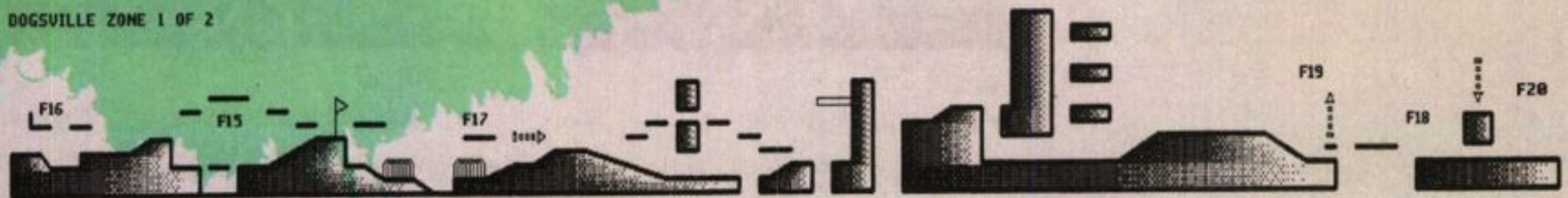
(플로어 20)  
부엌떼기 같은 아줌마가 홍두깨를 들고 나온다. 달리면서 성투공격으로 얼굴을 공격하라. 그러면 울상을 지으면서 도망친다.



(플로어 18)  
쓰레기통에서 갑자기 루즈투스라는 도둑고양이가 튀어나온다.



DOGSVILLE ZONE 1 OF 2



**ZONE 2 OF 2**



(플로어 21)  
역시 안보이는 곳이지만 디딤돌이 있다. 좌측으로 더 올라가면 또다시 보너스 스테이지.



(플로어 22)  
자동차에서 루즈투스가 튀어나온다. 방심하면 손상을 입으므로 주의하자.



(플로어 23)  
드릴을 이용하여 통과한다.

(플로어 24)  
울타리 안쪽에 적들이 잠복하고 있으므로 성투공격을 하며 전진하라.



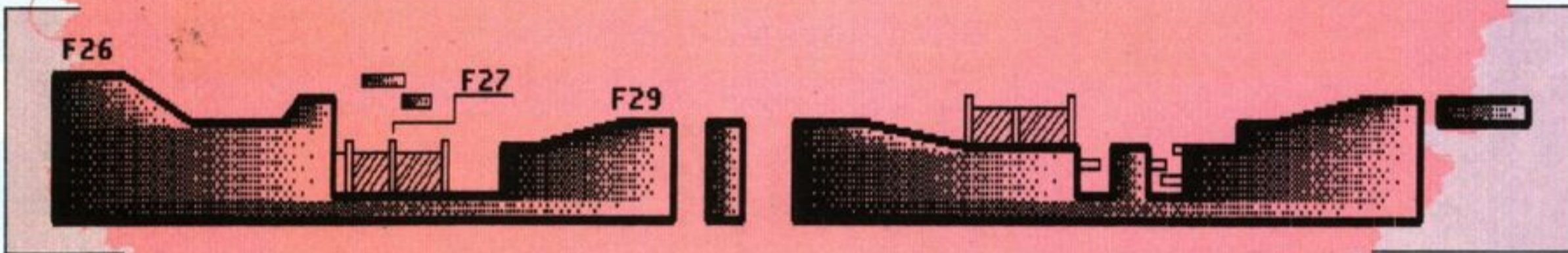
(플로어 25)  
ZONE 2 OF 2의 보스는 마치 마도로스를 연상하게 하는 똥보 아저씨. 담배연기로 공격을 가해오며 손상을 입으면 궁둥이를 내보인다. 빠르게 달려가서 성투공격이면 OK!

**3 스테이지**

**SCRAPYARD**

빠른 적들이 많이 출현한다. 전진하면서 성투공격을 하는 것이 유리하다. 게임전반

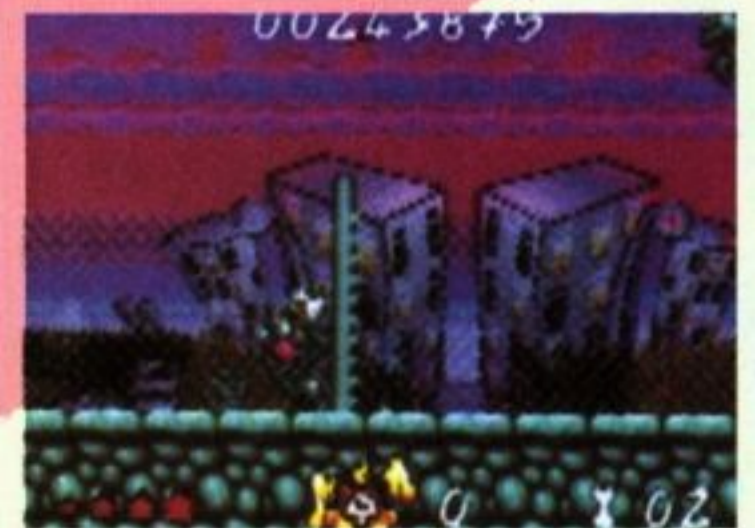
에 걸쳐서 나타나는 폭주족은 빠른 성투공격으로 처치하자.



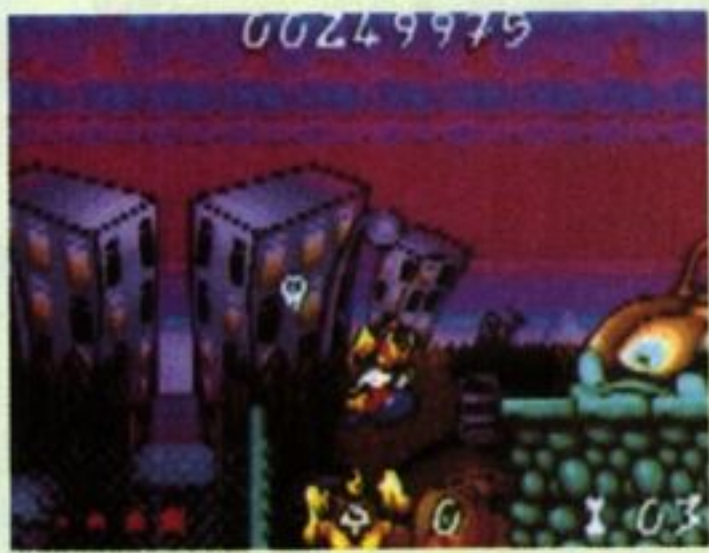
**ZONE 1 OF 2**



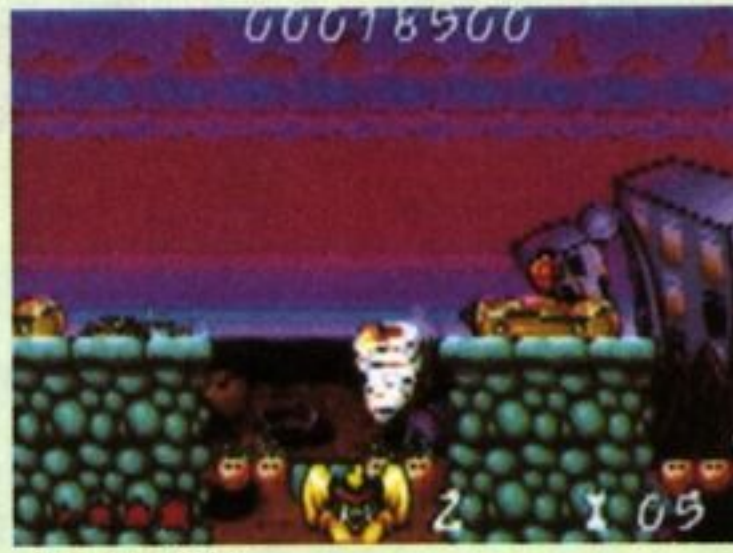
(플로어 26)  
DOGS VILLE와 같은 거리인데, 밤이면 딴 거리처럼 변해있다. 위협도 2배.



(플로어 27)  
신종 폭주족인가? 무서운 속도로 오토바이가 돌진해온다. 빠른 성투공격으로 격파.



(플로어 28)  
소과의 빠져나온 스프링을 이용하여 점프.



(플로어 29)  
깨진 병조각에 떨어지면 손상을 입는다.



(플로어 30)  
이곳의 스마일 아이템은 필수다. 스마일이 없으면 전진이 불가능하다.

ZONE 2 OF 2



(플로어 31)  
타이어가 굴러온다 점프하는 패턴과 직진하는 패턴이 있으므로 잘 보고 패턴에 맞춰 피해주면 된다.



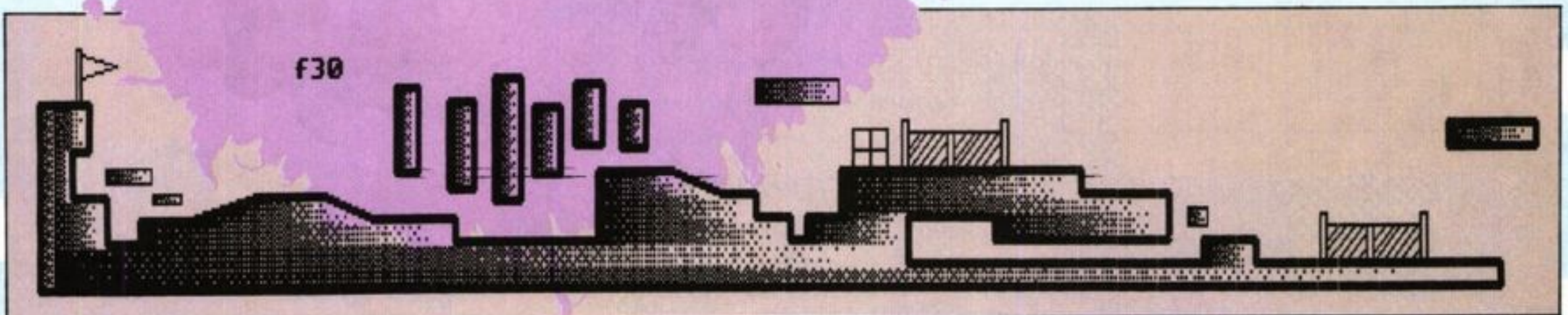
(플로어 33)  
이번엔 포수가 보스인가! 일정한 시간을 두고 총을 쏜다. 총알은 반사되므로 반사패턴을 잘 파악해서 성투공격을 하면 된다. 보스를 클리어하면 드디어 원더독은 우주로 나가 싸우게 된다.



(플로어 32)  
이 게임에서 가장 방대한 지하갱이 나온다. 아이템도 가득하다.



우주로 나가는 원더독



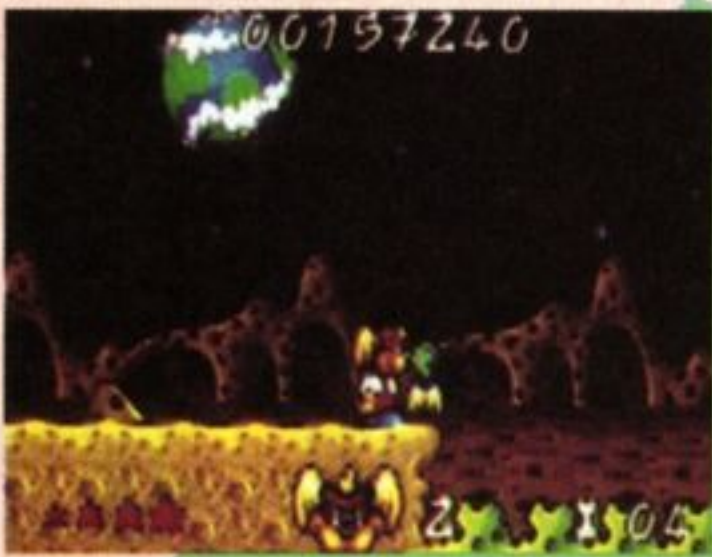
# 4 스테이지

## LOONY MOON

무중력 상태이므로 점프 타이밍에 신경을 써야한다. 움직이는 치즈조각과 갑자기

떨어지는 치즈조각이 있으므로 빠른 동작이 요구되는 곳.

### ZONE 1 OF 3



(플로어 34)  
치즈로 이루어진 별. 군데군데 썩은 치즈를 조심하자.



(플로어 35)  
갑자기 우주선이 머리위에서 제리사람을 낙하시킨다. 미리 피하는게 상책.



(플로어 36)  
움직이는 치즈조각을 타고 간다. 끝에 치즈가 멈추면 좌측의 치즈덩어리로 점프해서 아이템을 얻도록 하자.



(플로어 37)  
드릴을 사용해서 지하로 들어가면 아이템이 산재해 있다.



(플로어 38)  
갑자기 치즈조각이 떨어진다. 재빨리 점프해서 건너가자.

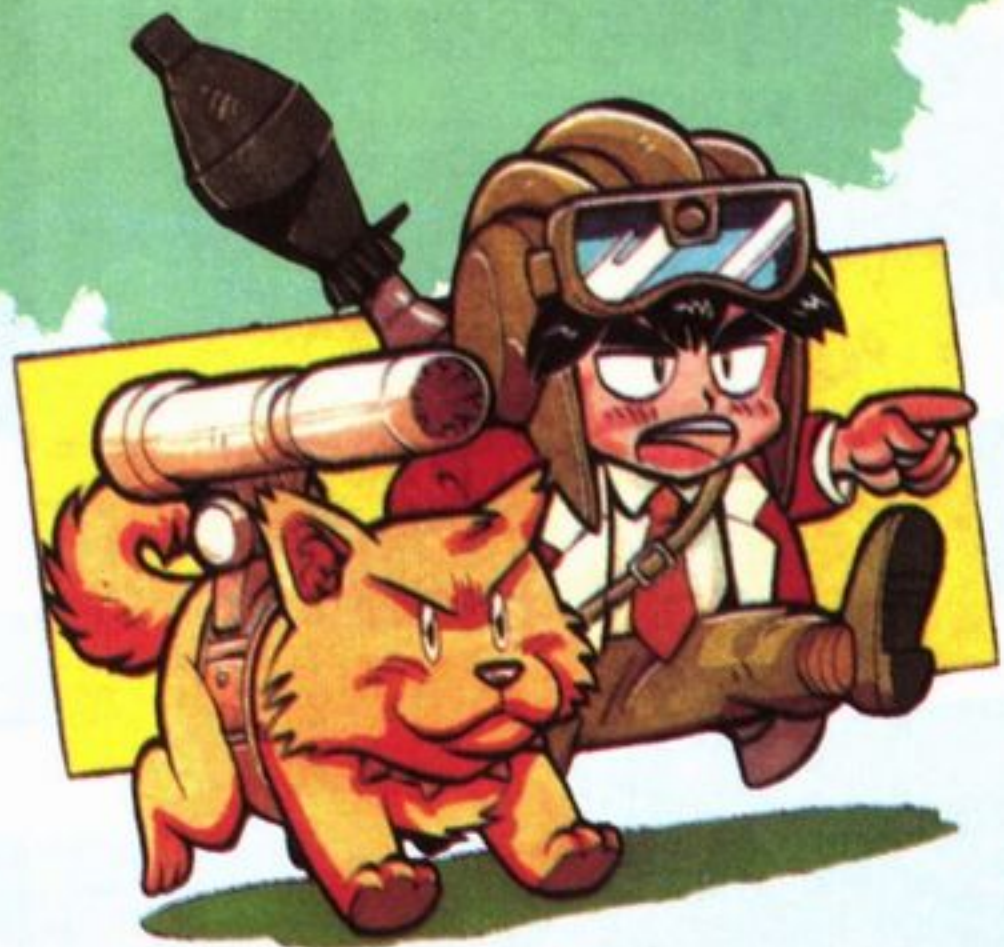
### ZONE 2 OF 3



(플로어 39)  
스마일 아이템을 취득했다면 안보였던 디딤돌이 나타난다.

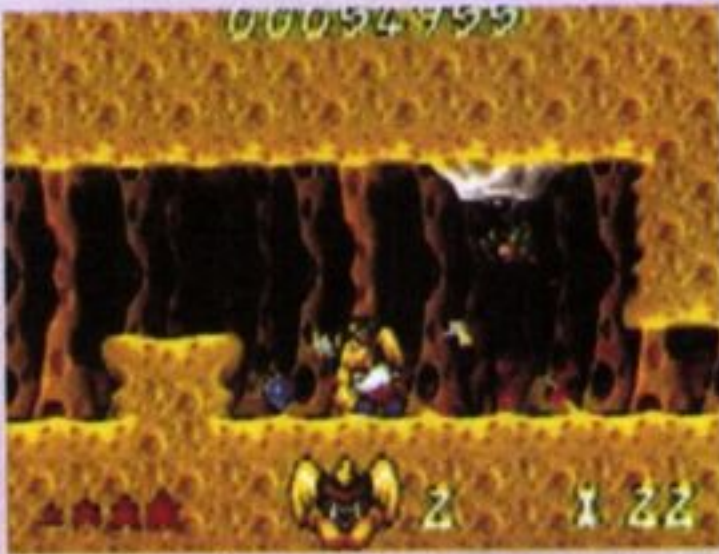


(플로어 40)  
이곳에서 지하로 들어가면 바로 ZONE 1 OF 1로 가게된다.

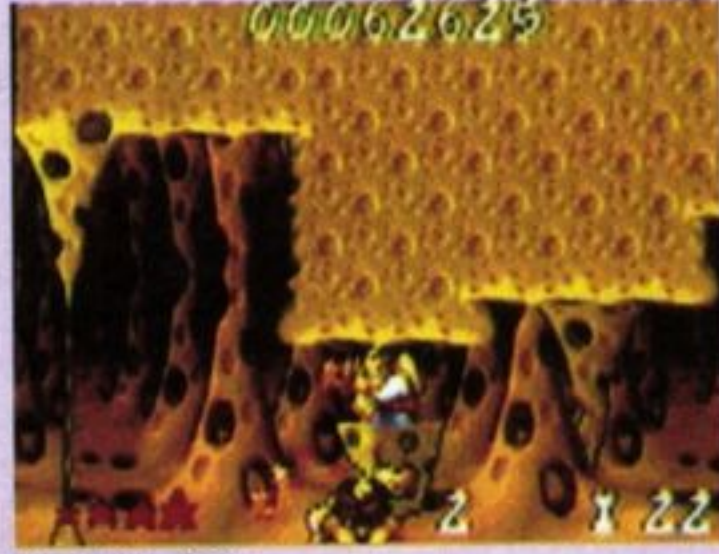




ZONE 1 OF 1



(플로어 41)  
천장의 분화구에서 외계생물이 나타난다.



(플로어 42)  
이곳에서 움직이는 치즈조각을 타야한다. 옆드려서 통과해야 한다.



(플로어 43)  
치즈운반차? 치즈운반대를 이용해서 위로 올라가자.

ZONE 3 OF 3



(플로어 44)  
외계로 나와서 첫 대면하는 보스. 이것이 마지막 보스일까? 톱니바퀴를 굴려서 공격해 온다. 톱니바퀴를 피해서 성투공격을 한다. 마지막에는 수많은 톱니바퀴를 뿜어내면서 사라진다.

5 스테이지

PLANET WEIRD

이제까지와는 달리 난이도가 갑자기 높아지는 곳이다. 지금까지와 비교해서 난이

도가 2배정도 높아졌다고 보면된다.

ZONE 1 OF 3

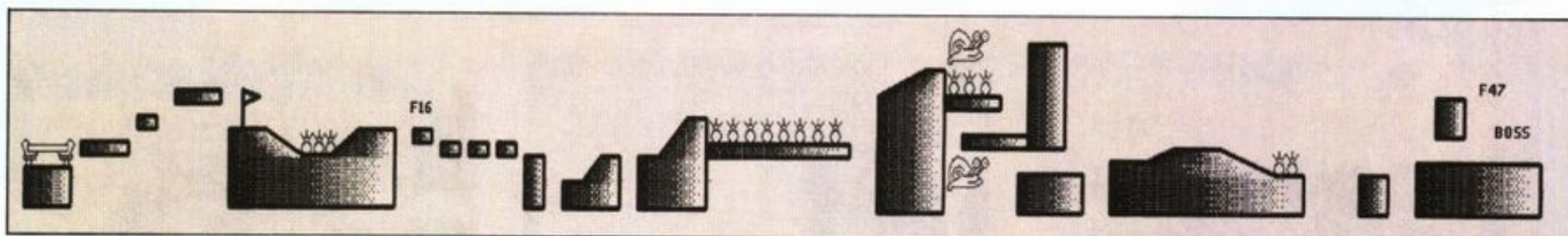


(플로어 45)  
달팽이를 타고 건너자. 떨어지면 손상을 입는다.

(플로어 46)  
팬더는 내구력이 아주 강하다. 연속 성투공격으로 처치하자.



(플로어 47)  
머리에서 색종이를 뿌리며 공격하므로, 같은 위치에 서있지 않도록 하자.



**ZONE 2 OF 3**



(플로어 48)  
텔레비전이 공격을 해온다.



(플로어 49)  
유령인간은 모자를 맞추어야 한다.

**ZONE 3 OF 3**



(플로어 50)  
디덤들의 맨위쪽에서 천장으로 점프해 보라.  
회오리 아이템이 숨어있다.



(플로어 51)  
아주 힘들게 미로를 지나서 만난 보스가 우습게도 물뿌리개였다. 물뿌리개 안에 타고있는 생명체를 공격하면 물뿌리개가 파괴되고 생명체가 나온다. 성투공격을 조금더 가하면 처치된다.

**6 스테이지**

**PLANET FOGGIA**

중간보스들로만 구성된 별이다. 보스캐릭터 각각의 특징을 파악하면 쉽게 클리어

할 수 있다. 또한 보스 캐릭터 하나하나를 처치할 때마다 피해가 회복된다.

**ZONE 1 OF 1**



(플로어 52)  
위쪽의 저울에서 바윗돌이 굴러 떨어지면 아래쪽의 코끼리가 수증기 공격을 해온다. 무조건 코끼리 앞에 붙어서 공격하는 것이 상책이다.



(플로어 53)  
U자형의 철통안에 중간보스가 이동하면서 수증기를 내뿜는다. 한쪽 모퉁이로 피해있다가, 반대편에서 중간보스가 수증기를 발사하기 직전 재빨리 달려가서 반대쪽 구석으로 붙는다, 그러면 중간보스가 수증기를 내뿜은 후 반대 구멍으로 머리를 내미는데, 이때 성투공격을 연사하면 된다. 이후는 반대로 하면된다.

(플로어 54)  
공격 패턴은 너무나도 단순하다. 세개의 바윗돌이 있는데 중간보스는 세개를 번갈아가며 수증기로 밀어 붙인다. 이것을 피해서 성투공격을 하면된다.



(플로어 55)  
이번 중간보스는 드릴을 장착하고서 일정 간격으로 드릴을 날린다. 드릴을 날린 후에는 다가와서 방향을 바꿔 연소통으로 수증기 공격을 가해온다. 그러므로 드릴을 날릴 때에는 바위 위에서 안전하게 공격을 하다가, 드릴을 회수하려 다가올 때는 점프해서 반대편 바위로간다. 그리고 반복하면 된다.

# 7 스테이지

## PLANET KNINUS

화살표로 이루어진 별. 공중에서 폭탄을 투하해오는 우주선만 조심하면 다른 부분

은 그다지 어렵지 않다. wings 아이템이 많으므로 잘 활용하도록 하자.

### ZONE 1 OF 4



(플로어 57)  
우주선에서 폭탄을 투하한다. 재빨리 도망가는 것이 상책이다.



(플로어 58)  
친절하게도 화살표시로 길을 알려준다. 무슨 꿍꿍이?



(플로어 59)  
잠을 자고 있는 보초. 접근하면 깜짝 놀라서 공격해온다.



(플로어 60)  
이곳에서 만큼은 우주선을 공격해서 파괴해야 한다. 방치한 상태로 내려가면 고전하게 된다.



(플로어 61)  
이별은 군국주의를 신봉하는 나라다. 그래서 그런지 보스도 탱크를 탄 육군장교다. 탱크의 포신으로 부터 포탄이 날아오는데 어느정도 유도 능력을 갖고 있으므로 타이밍을 잘 맞춰서 점프해야 한다. 얼마간 공격하면 장교는 도망치고, 탱크는 파괴된다. 보스를 깨도 다시한번 똑같이 ZONE 1 OF 4를 진행해야 하는데 장교가 도망쳤기 때문이다. 다시 탱크를 부수면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다. 만약 장교만 집중적으로 공략하면 스테이지를 반복하지 않고 넘어갈 수도 있다.

### ZONE 2 OF 4



(플로어 62)  
이제 드릴을 사용하지 않고도 엘리베이터가 대기해있다.



(플로어 63)  
입을 벌리며 공격해오는 캐릭터가 나온다. 내구력이 아주 강하다.



(플로어 64)  
초반에는 펀치를 길게늘여 공격하고 후반에는 몸으로 부딪쳐온다. 펀치를 피하며 공격하다가, 후반에는 앞에 붙어 성투공격을 연사하라.

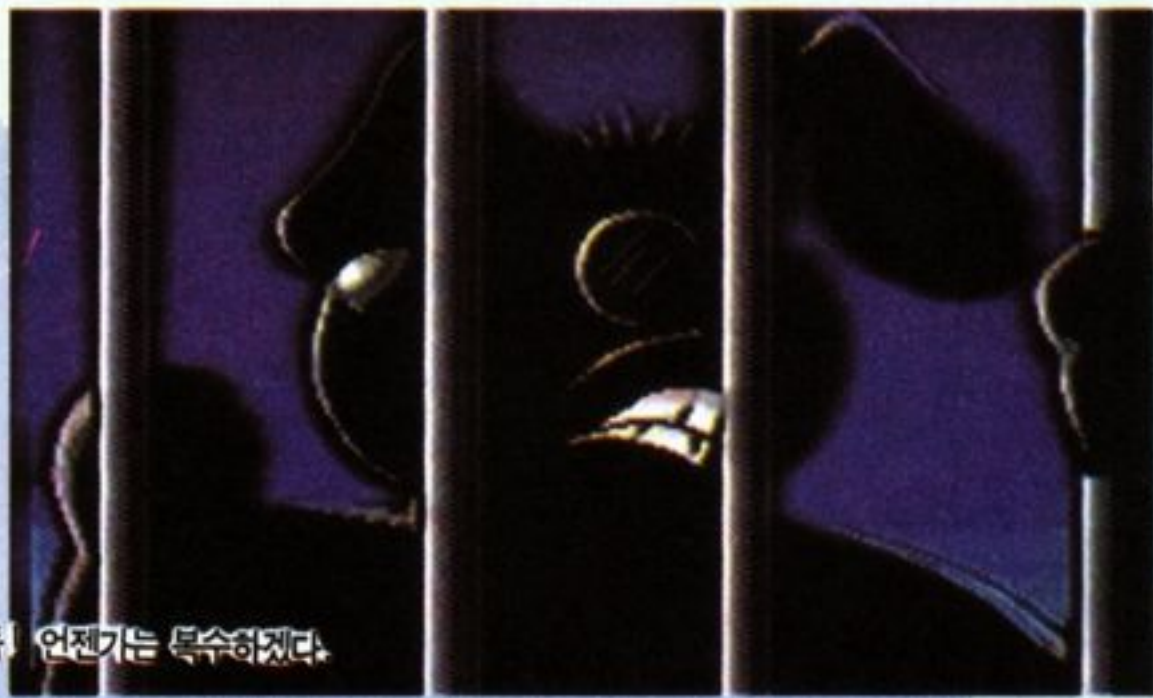
**ZONE 3 OF 4**



(플로어 65)  
점프 타이밍을 맞추지 못하면 떨어져 죽고 만다.



(플로어 66)  
안보이는 디딤돌을 이용, 뼈다귀를 얻을 수 있다.



원더독! 언젠가는 복수하겠단다.

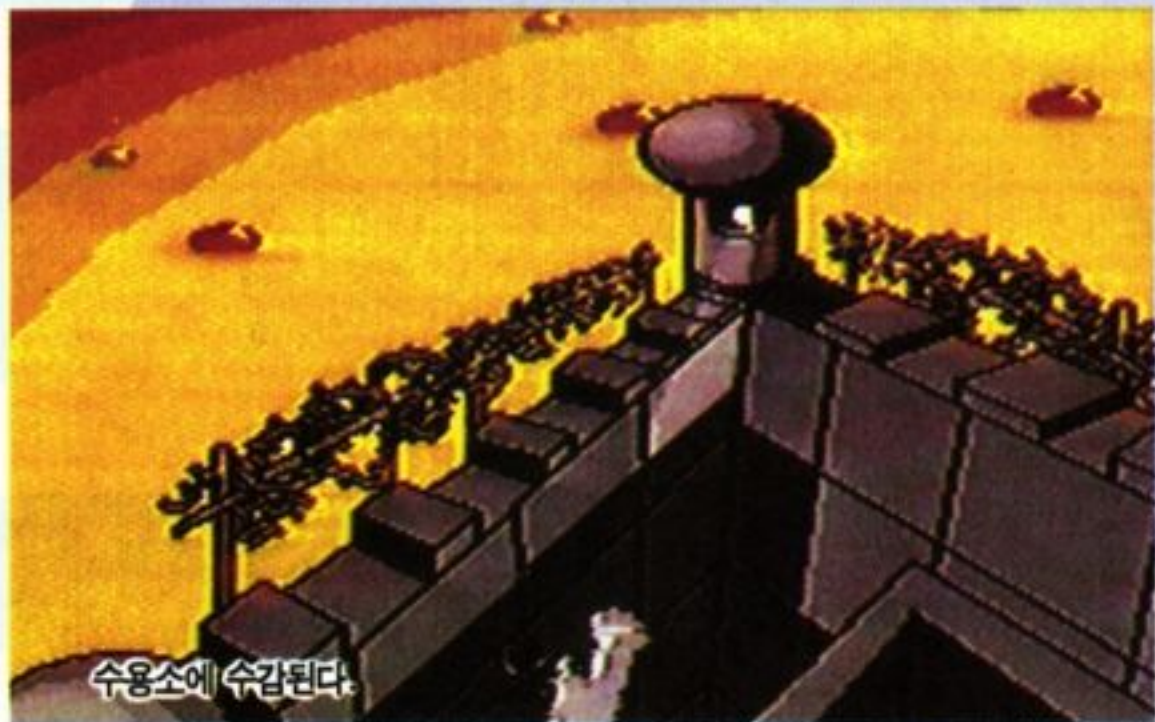
**ZONE 4 OF 4**



(플로어 67)  
드디어 원더독의 모험도 대단원에 가까워졌다.



(플로어 68)  
마지막 보스. 조이의 고향별을 멸망시킨 장본인이다 연속성투 공격이면 쉽게 클리어 된다.



**패스워드공개**

MYSTIC  
ANKLES  
LEDZEP  
REEVES  
PIXIES  
WOOPIE

**유럽풍 BGM에 풍부한 스테이지. 플러어!!**

이 게임은 빅터사가 발매한 것으로 되어 있지만, 실은 영국의 한 게임 소프트 제작 업체와 공동으로 제작한 것으로 그래픽과 사운드, 프로그램 등의 일부는 이 회사가 제작했다고 한다. 미국, 유럽의 BGM은 웅장하면서 부드럽고, 일본의 BGM은 화려하면서 다양한 리듬을 특징으로 하는데

이 게임은 유럽풍 BGM의 특징을 갖춘 게임이라 하겠다. 게임의 전반부는 대체로 난이도가 낮지만 후반에 접어들면서 난이도가 상당히 높아진다. 여러분은 과연 이 게임을 클리어 할 수 있을까? 한 번 도전해 보길...

악마를 물리치고 마을사람들을 구하라!

# 문크리스탈



실스라는 어느 평화로운 마을에 옛날부터 내려오는 신비한 돌이 있었는데... 그것이 바로 '문크리스탈'. 문크리스탈은 만월이 뜨는 밤에 그 효력을 발생해 마을의 발전을 위해 쓰여지는데 어느날 밤 악마 크림존 일당의 침입으로 주인공 리키만 남겨둔채 마을사람들 모두가 악마의 섬으로 끌려간다. 드디어 리키는 가족들과 마을사람들을 구하기 위해 모험을 결심하는데... 당신은 이제 주인공 리키가 되어 문크리스탈을 찾고 악마 크림존을 물리치러 모험을 떠나자!!

현지발매일	92/08/28	장르	액션
제작사	헥터	용량	4M
현지발매가	7,800엔	기타	

## 이것만은 알고 넘어가자!

### 적들에 대해 연구하자

- 박쥐:** 주인공이 나무에 오를때 방해한다
- 도적:** 각 스테이지에서 등장. 간단히 칼로 찢어 없앨 수 있다.
- 왕거미:** 상대하기 힘든적 중 하나이다. 기회를 틈타 정확하게 찢어 죽이자!
- 벽거미:** 3발의 총을 쏘며 공격해 온다. 가까이 붙어서 죽여라!
- 지미:** 점프로 죽이면 간단하다
- 해골(좀비):** 3스테이지에 등장하며 2번 맞아 죽는다
- 선원:** 4스테이지에서 등장, 간단히 물리칠 수 있다. 배의 돛대 기둥을 쳐서 주인공을 떨어뜨리려 한다. 조심하자!
- 번개인간:** 3,5 스테이지에서 등장하며 폭탄을 던진다!
- 박쥐인간:** 날아다니며 공격한다
- 갈매기:** 4스테이지에 나오며 리키를 괴롭힌다. 직선으로 날아다니며 피하기는 쉽다
- 활쏘는 사나이(아처):** 활을 쏘며 주인공을 괴롭힌다. 등장하자마자 먼저 달려들어 공격하자!
- 수수께끼의 생물:** 3,4스테이지에 나오며 리키가 다가오면 독을 뽑는다
- 복면의 사나이:** 총을 쏘며 덤벼든다. 가능하면 싸우지 말고 피하자! 에너지만 낭비된다
- 스캐너:** 3스테이지에 처음 등장하며 공중을 날아다니며 전파를 발사한다. 점프해 무찌른다

### 기본 조작

↑ +A : 나무를 붙잡거나 위로 점프한다

왼쪽으로 간다  
올라간다

오른쪽으로 간다

앉는다    선택    스타트    점프

공격할 때 사용한다.

### 아이템을 배우자

	라이프 에너지 1칸을 늘려준다
	10초동안 무적이 된다
	에너지 1칸을 늘려준다
	보너스! 주인공 1명을 더 추가해준다
	칼끝에서 빛이 나온다
	두번 점프할 수 있다
	에너지 3칸을 올려준다

# 스테이지별 공략

## 1스테이지(숲속)



1스테이지 주요 맵

①

②

③

- ① 나무나 돌담에 매달릴 경우 조심하자!
- ② 좁은 폭포 간격이지만 방심은 금물!
- ③ 움직이는 바위에 올라타려면 우선 매달려야 한다

말고 차분히 하나하나 공략! 공략!

1스테이지는 활쏘는 적을 조심해야 한다. 일명 아처라 불리는 이 놈은 갑자기 나타나 활을 쏘기 때문에 순간적으로 달려들어 칼로 찌르자!



드디어 1스테이지 보스 이골이라는 원시인이 등장! 2단 점프를 이용해 앞으로 찌르면서 무찌르자!! 움직임은 둔하나 파괴력은 크니 조심할 것!!

자! 드디어 가족들을 찾고 악마인 크림 존 백작을 무찌르러 모험을 시작하자! 처음 스테이지이기 때문에 쉽다고 방심하지

**묘수**



사진의 자리에서 바로 떨어지자!. 그러면 아이템이 있는 곳으로 떨어진다



활쏘는 사나이 등장!

## 2스테이지 (가두에서의 싸움)

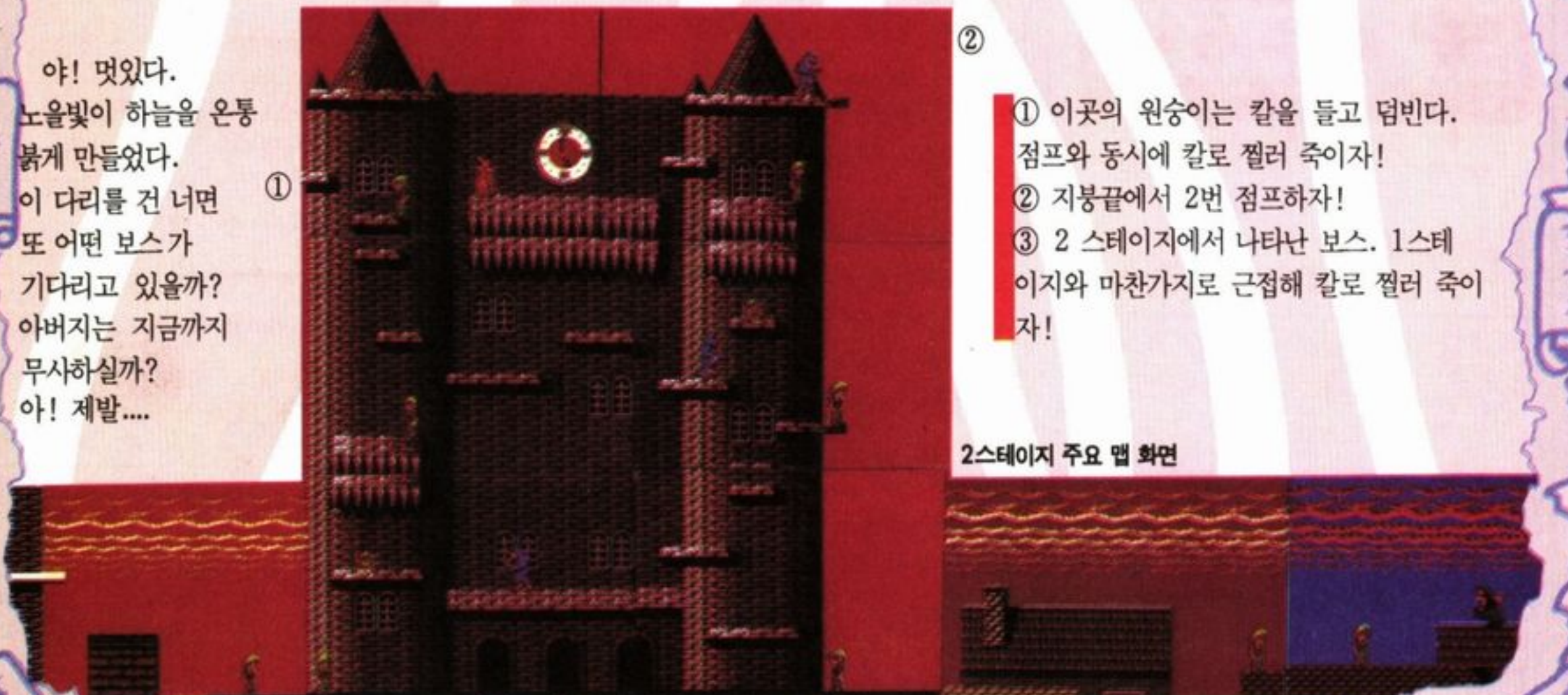
야! 멋있다. 노을빛이 하늘을 온통 붉게 만들었다. 이 다리를 건 너면 또 어떤 보스가 기다리고 있을까? 아버지는 지금까지 무사하실까? 아! 제발....

①

②

- ① 이곳의 원숭이는 칼을 들고 덤빈다. 점프와 동시에 칼로 찔러 죽이자!
- ② 지붕끝에서 2번 점프하자!
- ③ 2 스테이지에서 나타난 보스. 1스테이지와 마찬가지로 근접해 칼로 찔러 죽이자!

2스테이지 주요 맵 화면



가까이 다가가 점프를 하는 동시에 무기를 사용하면 쉽게 없앨 수 있다.



벽거미 등장

복면의 사나이 등장



복면의 사나이는 총을 쏘므로 등을 보일 때 가까이 다가가 칼로 죽인다!

이곳에서 2단 점프를해야 앞으로 전진할 수 있다.

2스테이지는 벽들로 구성되어 있어 자칫하면 떨어지기 쉽다.

미리 점프 연습을 확실히 한 후 공략하는 것도 좋은 방법이다.

2스테이지에서는 많은 아이템이 등장하므로 반드시 획득을 해야한다. 왜냐면 2스테이지의 보스는 스키나라는 이름을 가진 놈으로 몸이 상당히 가벼워 예상외로 강하다!!

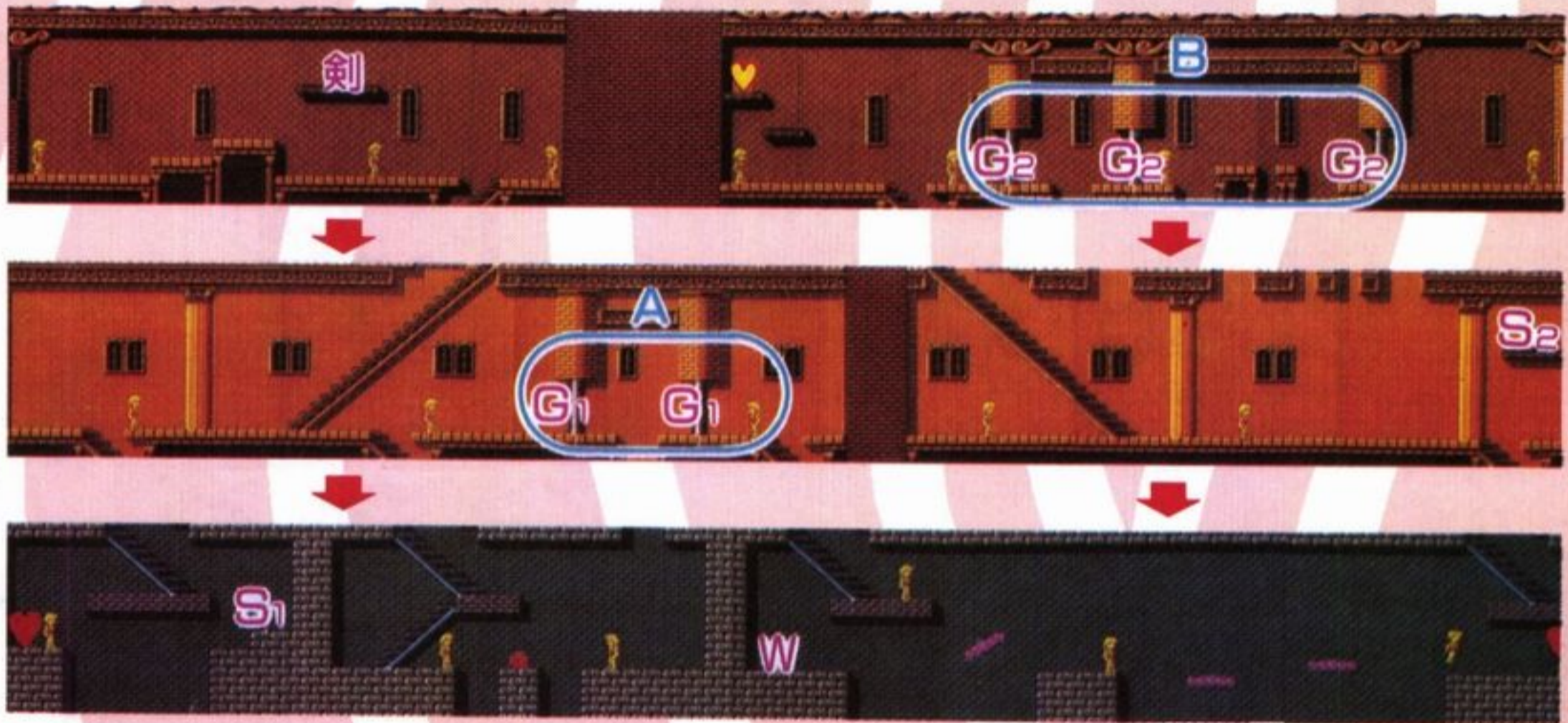


탑위에 서있는 리키

### 3스테이지(백작 저택)

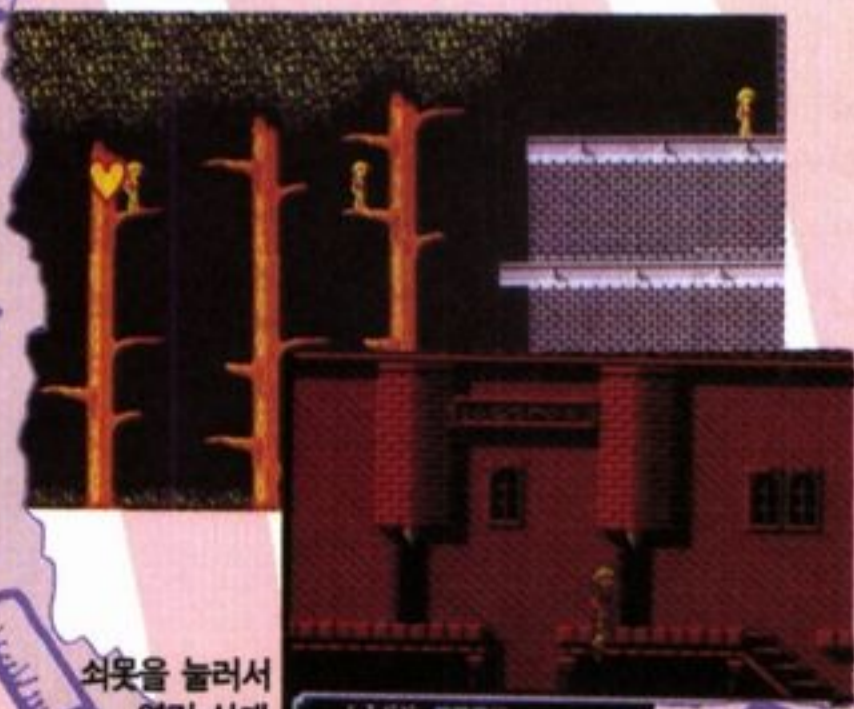
劍 빛의 칼	S1, S2 쇠문 스위치
G1, G2 쇠문	W 더블점프를 할 곳
하트모양은 라이프회복과 하트반지가 있는곳	

시작이 반이라더니! 벌써 3스테이지구나!. 아니 그런데 벌써 어두우졌네. 무서워하지 말고 백작 저택 건물안으로 들어가 모든 적들을 없애고 4스테이지로 돌격이다!



나무를 이용해 건물을 오르자!

3스테이지 주요 맵



쇠문을 눌러서 열린 상태

나무를 이용해 건물에 오르고 바로 옥상으로 가지말고 다시 나무쪽으로 가면 아이템이 있으니 놓치지 말자! 다시 옥상으로, 아니 옥상인줄 알았더니 3층이잖아. 아! 창피해!!

이곳에 내부로 들어가는 곳이 있다. 안으로 들어가면 쇠문이 퍽! 버티고 있다. 이때 왼쪽으로 내려가는 계단을 통해 가면 쇠문이 있을 것이다. 이것을 누르면 약 10초 정도 동안만 쇠문이 열리니 쇠문을 누르자마자 다시 올라와 쇠문을 통과해야 한다.



쇠문



해골앞에선 리키

비스듬히 기울어지는 판자를 조심해야 한다! 가장 좋은 방법은 중심에 서있다가 호흡을 가다듬고 힘차게 점프! 하는 것이다. 계속 전진하면 작은 쇠못이 또 있을 것이



이 쇠못을 눌러야 한다.

다. 조금전에 한번 해보았기 때문에 약간은 쉬울걸! 마찬가지로 시간제한이 있으니 쇠 못을 누르자마자 빨리 문을 통과하자! 드디어 망투를 뒤집어 쓴 백작 출현! 비



드디어 나타난 백작(?)

상이다. 생명치가 없구나! 그러나 아마 땅 신은 해내고 말거야! 이 백작은 상하 자유자재로 활보하는 놈으로 공중에 떠있을때 3방향으로 단검을 날린다! 조심하도록!! 공략 방법은 백작이 밑으로 내려왔을 때 가까이 근접해서 집중적으로 공격하자!! 그러나 그가 과연 진짜 백작일까!?

## 4스테이지 (선상에서의 결투)

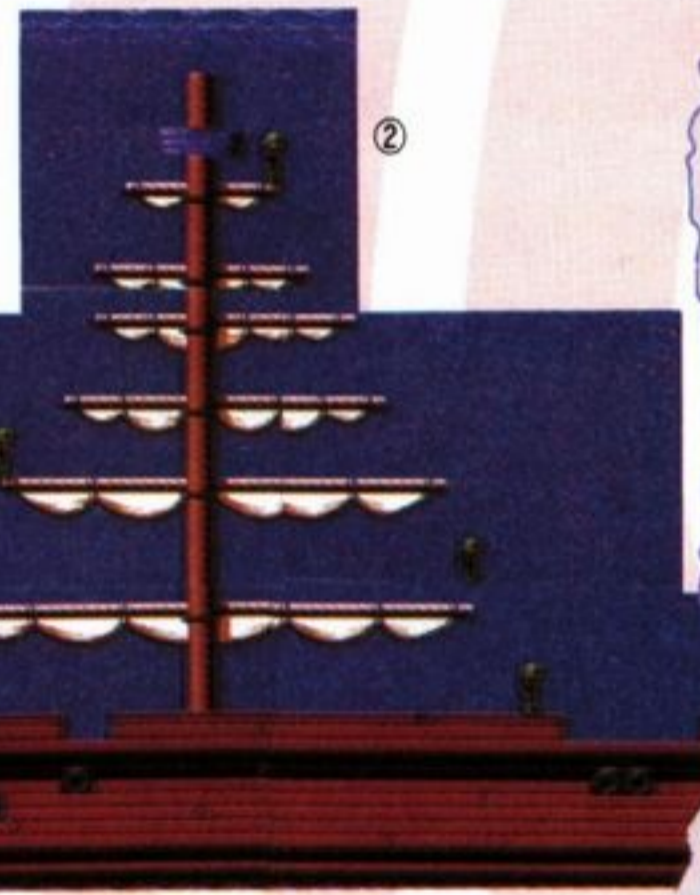
- ① 계속 전진할 수 없으니 측면에 걸려 있는 구멍용 튜브를 이용해 전진하자!
- ② 돛대끝으로 올라가자!

4스테이지는 대형 목선에서의 결투이다. 신나는 바다위에서 나쁜 적들을 물리치러 나가자! 이 배를 타고 도착하면 바로 마을 사람들이 간혀있는 섬에 도착하는 것이다. 용기를 잃지말고 전진! 전진!!

4스테이지 주요 맵



여기서는 첫번째, 갈매기와 뱃사람들을 조심해야 한다. 갈매기는 직선으로 순식간에 날라오기 때문에 민첩하게 피해야겠지? 돛대로 올라가면 옷통을 벗은 적이 등장하는데 이 놈은 뒤돌아보지도 않고 돛대 기둥만 쳐서 주인공을 밑으로 추락시킨다. 당하지 않으려면 기둥을 치는 순간에 점프를 하거나 윗 돛대 날개에 매달리면 되나 가능하면 다가가서 죽여버리자!



빠른 속도를 날아오는 갈매기



돛대위에서의 결투

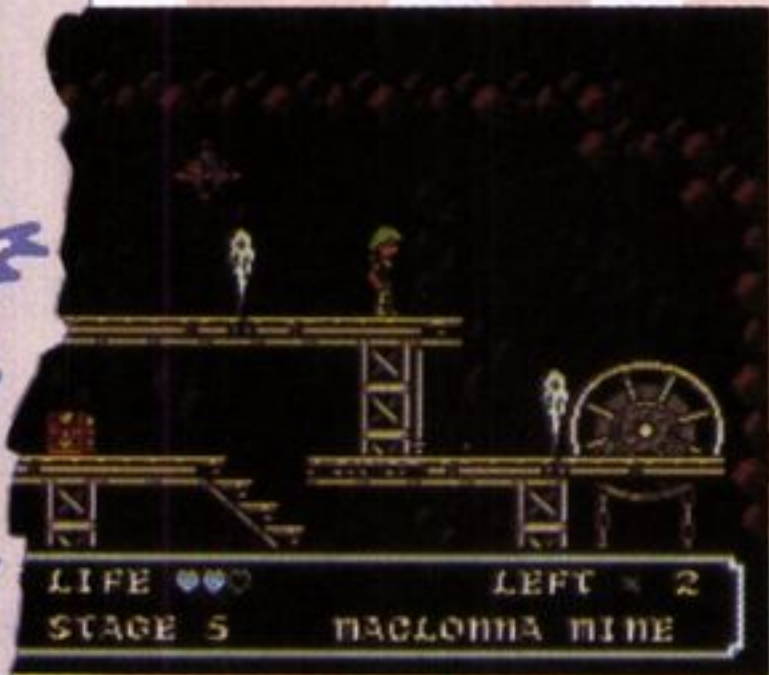


선장보스 등장

배의 끝부분으로 가면 선장 보스가 지키고 있는데 긴칼을 휘두르며 덤벼든다. 가까이 다가올 때까지 기다린 다음, 2단 점프로 보스의 뒤로 가서 찌르고 다시 점프로 앞으로와 찌르는 방법으로 무찌르자!!



## 5 스테이지 (광산, 연구소)



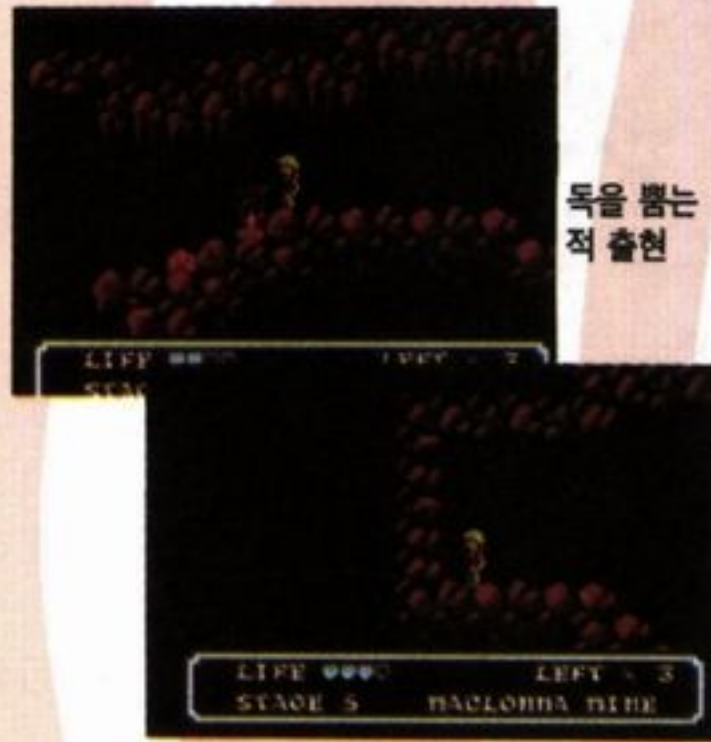
5스테이지 시작 화면

드디어 가족과 마을사람들이 갇혀있는 섬에 도착!

섬을 살살이 찾아 가족들은 물론 악마같은 크립존 백작의 음모를 부수자!

5스테이지는 어두운 밤에 리키 홀로 섬에 도착해 모험을 시작하는 내용이다. 가족들과 마을 사람들이 갇혀있는 어마어마한 광산에 도착한 주인공은 무수히 쏟아지는 바위와 박쥐인간을 뚫고 전진해야 한다!

이 적은 주인공이 가까이 오기 기다렸다가 근접해오면 바로 독을 뽑는다. 앉아서 칼로 찌르자!



독을 뽑는 적 출현

아니 막혔잖아!

사실은 막힌 길이 아니다. 점프를 해서 들어가면 아이템이 있고 바로 낭떠러지가 등장한다.

전진하는 곳곳마다 바위덩어리가 떨어진다. 순간적으로 기회를 포착해 피해가면서 앞으로 전진해야 한다.



폭탄을 던지는 2명의 적

반드시 주의할 것은 위 사진에 있는 아이템을 반드시 먹어야 한다. 계속 2단 점프를 사용할 경우가 생기므로 강력한 신발이 필요하다.



5스테이지 보스

5스테이지 보스는 바위를 집어 던지며 공격해 온다. 주인공은 가까이 다가가서 돌을 던지자마자 빈틈을 노려 계속 칼로 찌러야 한다. 때문에 에너지는 꼭 최대치를 확보해 놓도록!

### 묘수

정확한 2단점프만이 건너편으로 갈 수 있다



### 잠깐만!



.박승배  
.만 26세  
.성수중卒  
.양서고卒  
.現 만트라용신점계장

만트라 강남점에 있는 친구의 소개로 입사해서 14개월 남짓 근무하고 있다. 첫 인상이 아주 착한 소년 이미지(?). 게임 매니아 여러분도 한번 만나보시라.

- 하시는 일은 재미있으세요?

: 이런 세계도 있구나 했어요. 별천지 같았거든요. 처음에는 많이 해맸지만, 지금은 어느정도 감이 잡혀요. 물론 보수도 맘에 들고요... 사장님께서 잘해주세요.

- 지금 사장님께 이부하시는 거예요?

: 하하하. 나름대로 마음편히 일할 수 있는 공간을 제공해주신다는거죠.

- 요즘 게임 매니아들의 성향은?

: 슈퍼 패미컴을 많이 찾고, PC듀오, 메가CD, 메가드라이브 순으로 인기가 있어요. 점차 고기능 게임기 위주로 성향이 바뀌어 가는 것 같아요. 좀 비싼점이 흠이지만...

- 메가CD보다 PC듀오가 많이 나네요.

: 글썽요. PC듀오는 인기있는 소프트웨

어가 풍부해서 일거예요. 그래픽도 뛰어나고, 하지만 메가CD의 장점도 많아요. 예를 들어 축소확대/회전기능이 뛰어나요. PC듀오는 회전축이 1개지만 메가CD에는 회전축이 2개예요. 또한 액세스 메모리 속도가 2배정도 빠르고, 데모화면이 초당 15장정도로 PC듀오의 8장보다 훨씬 실감나는 화면을 제공합니다.

- 만트라의 앞으로 계획은?

: 일본에서 만화와 만화영화로 인기를 끌었던 X68000용 싸일런트 메비우스 게임을 IBM PC용으로 바꿔서 상품화 할 예정입니다. 또한 업소용 게임으로 한창 인기를 모으고 있는 용호의 권이 11월 20일경 네오지오게임(알파사, 102M)으로 판매됩니다.

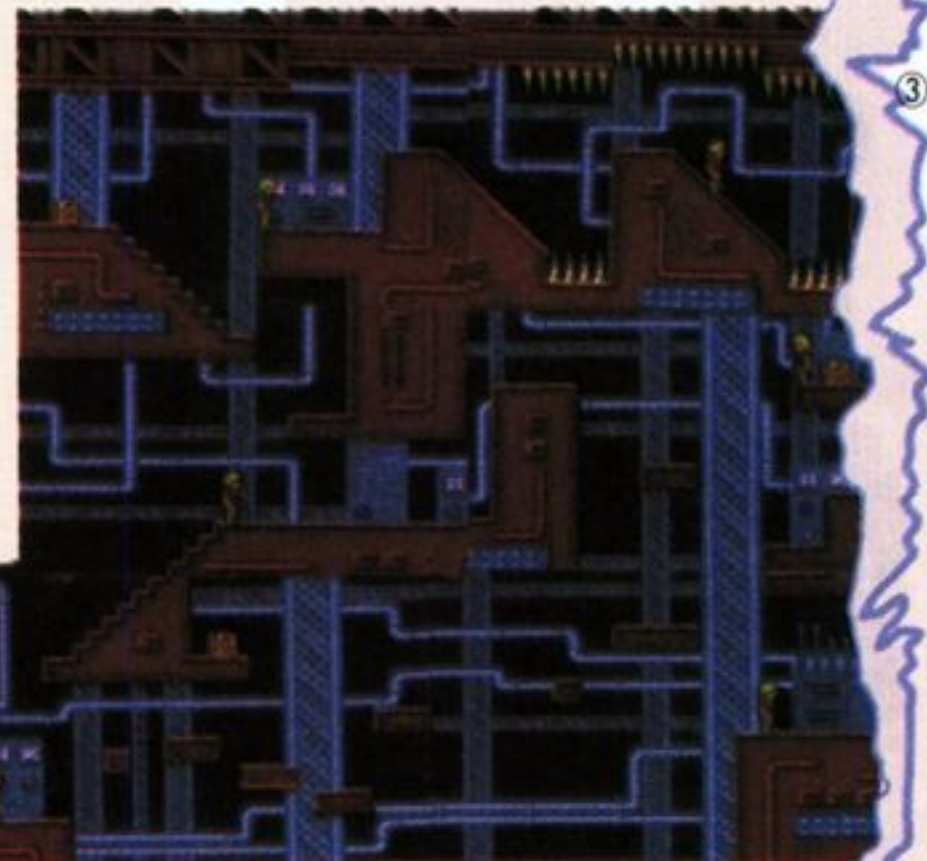
## 6스테이지 (백작의 연구실)



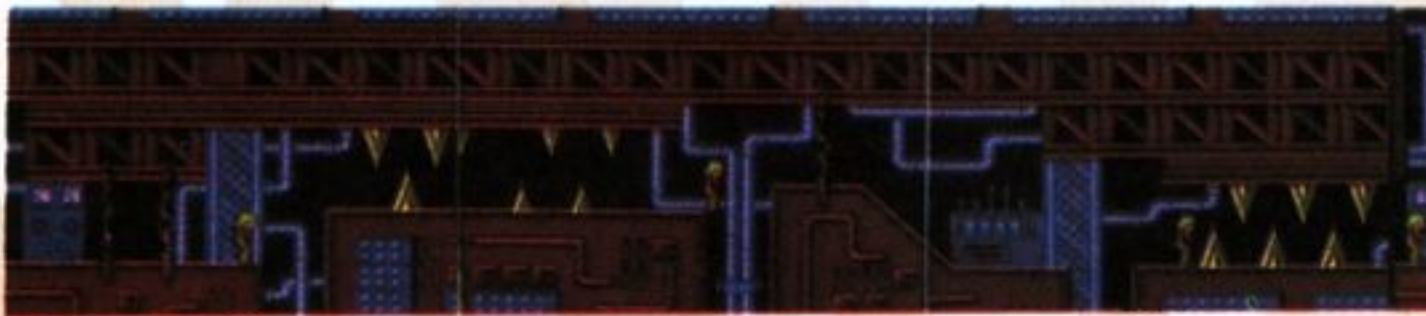
6스테이지의 시작 장면

- ① 위에서 내려오는 전파를 조심하자!  
순간적으로 당한다.
- ② 상하로 물리는 쇠이빨을 조심!
- ③ 정확한 점프가 필요

6스테이지는 본격적인 리키의 모험이 시작되는 곳이다. 바로 이곳이 마지막 보스인 크림존이 있는 연구소에 들어온 것이다.



6스테이지 주요 맵

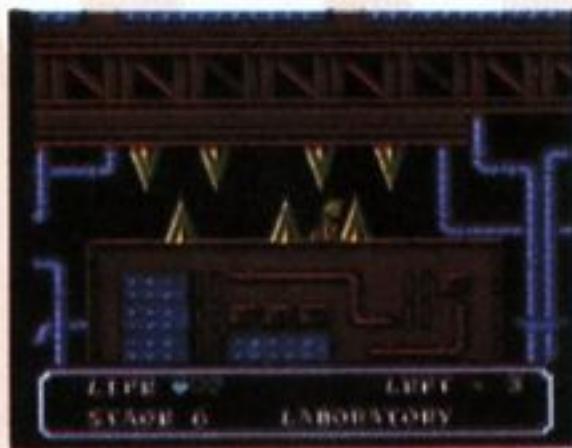


①

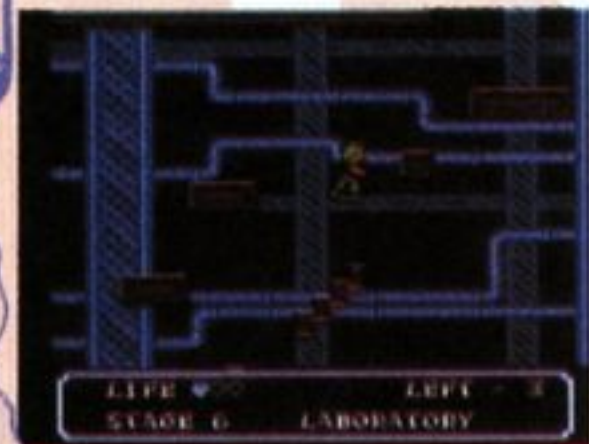
②

6스테이지는 처음부터 전파가 발사되면서 쇠이빨이 상하로 찍어온다. 쇠이빨이 있는 곳에서는 한번에 통과하려고 서둘지 말고 위치를 잘 파악한 후 중간에 한번 쉬었다가 기회를 포착해, 뚫고 나가자!

또한 건너편으로 전진할 때 발판이 무너지는 것이 많이 있으므로 주의할 것!!



기회를 노리는 리키



멋있는 리키의 모습!

### 요수

6스테이지 보스가 껍질을 벗고 제2의 모습을 보이면 가까이 근접해 계속 B버튼을 누르고 있으면 손쉽게 해치울 수 있다

### 드디어 괴물 등장

6스테이지 적은 한번으로 끝나는 것이 아니다!

처음 등장한 놈을 물리치면 또 한번 껍질을 벗고 다시 태어나 리키를 위협하니 충분한 에너지를 확보하고 준비를 철저히 하자!



껍질은 벗는 6스테이지 보스



### 대만과의 국교단절, 국내 게임 시장에 새로운 바람

갑작스런 대만과의 국교단절 이후, 중소 게임업체를 중심으로 이번 기회를 통해 국내 게임산업의 새로운 활로를 모색해야 한다는 의견이 강하게 제기되고 있어, 귀추



<사진9> 용산 전자상가 전경

가 주목된다. 그동안 대만의 게임기 및 게임팩(주로 패밀리)이 국내 시장을 잠식(약 50~60%)한 결과, 많은 문제점이 발생된 것은 사실. 가장 중요한 문제점은 A

/S의 불안정성에 따른 게임 매니아들의 불만과 저가의 게임기에 밀려 국내 개발 의욕은 소진, 이에따른 기술력 축적이 없었다는 점이였다. 물론 국내 게임산업초기 값싼 게임들을 접할 수 있었고, 폭넓게 게임문화를 이끌 수 있었지만, 전반적인 분위기는 이젠 우리가 직접 개발, 시장을 개척해야 한다는 의견이 지배적이다. 토이콤의 패밀리 게임기 토이 컴퓨터 게임을 비롯, 국제 아카데미의 파트너(K-005)등이 한 예인데, 아직은 대만산 게임기의 잔여량과 인지도의 부족 등으로 가시적인 성과는 뚜렷치 않다. 대만과의 국교단절. 우리는 그 어느 때 보다도 중요한 시점에 와 있는 것은 아닌지?

# 바로 저 앞에 문크리стал이...

만월이 떠있는 저녁! 드디어 주인공 리키는 크림존 백작 앞에 도착했다. 아버지와 마을 사람들의 목소리를 들으며 다시 한번

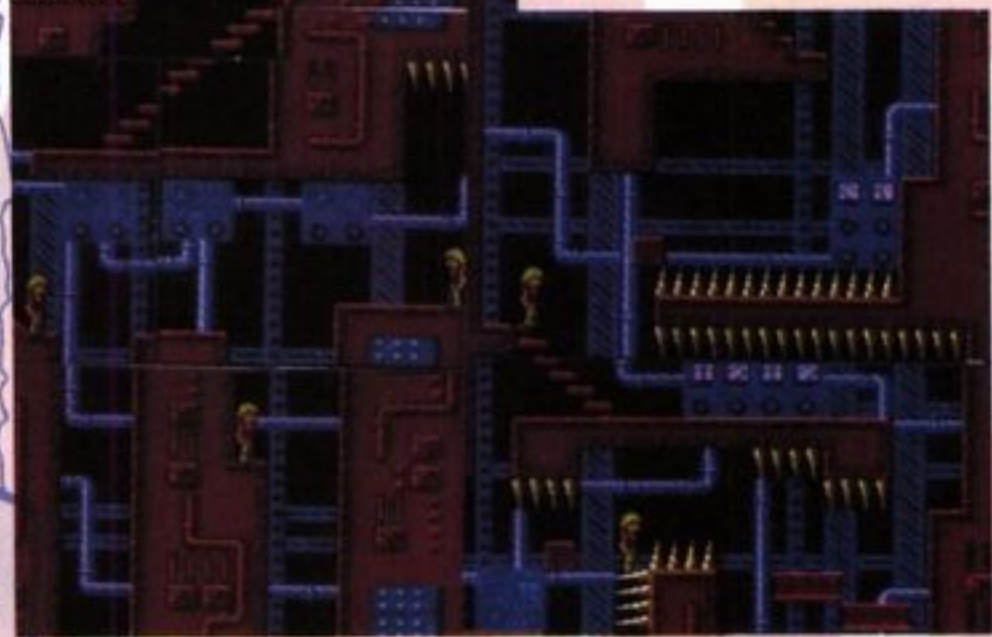
전투자세를 새롭게 한다!  
백작의 딸 인조인간 로지나의 도움으로 문크리стал을 악용한 루나 시스템은 정지

되었으나 크림존은 도망을 가고 만다!  
서라! 이 악마, 끝까지 쫓아가리라!!

## 7스테이지 전체 맵 (연구실)



- ① 곧장 밑으로 떨어지자!. 보너스가 기다린다
- ② 쇠송곳 위에 올라온 후 기회를 노리자!
- ③ 발판을 타고 오다가 2단 점프!



박쥐인간

7스테이지는 전 스테이지와 마찬가지로 복잡하게 얽혀있는 백작의 연구소이다. 조만간 크림존 백작을 찾아 위험한 모험은 계속되는데...

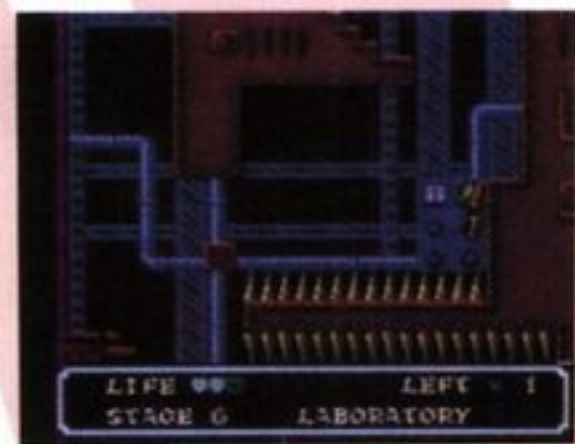
첫번째 등장하는 적은 박쥐인간으로 구태여 죽일려고 하지말자!  
에너지만 소비된다! 그 시간에 빨리빨리 움직이면 더 좋을걸!  
7스테이지에는 어디에나 쇠송곳이 리키를 노린다. 아주 조심히 정확하게 움직여야 한다. 또한 무너지는 발판도 조심하자!!

① 7스테이지 주요 맵 ②



쇠송곳 위에 선 리키

이 곳에서는 바로 발판을 타고 움직이지 말고 잠시 쉬었다고 움직이자!



아슬아슬하게 매달린 리키

발판을 이용하면서 2단점프할 때는 확실히 하자!  
위 사진도 2단점프를 해야 겨우 매달릴 수 있는 곳이다.

## 아! 바로 저 놈이



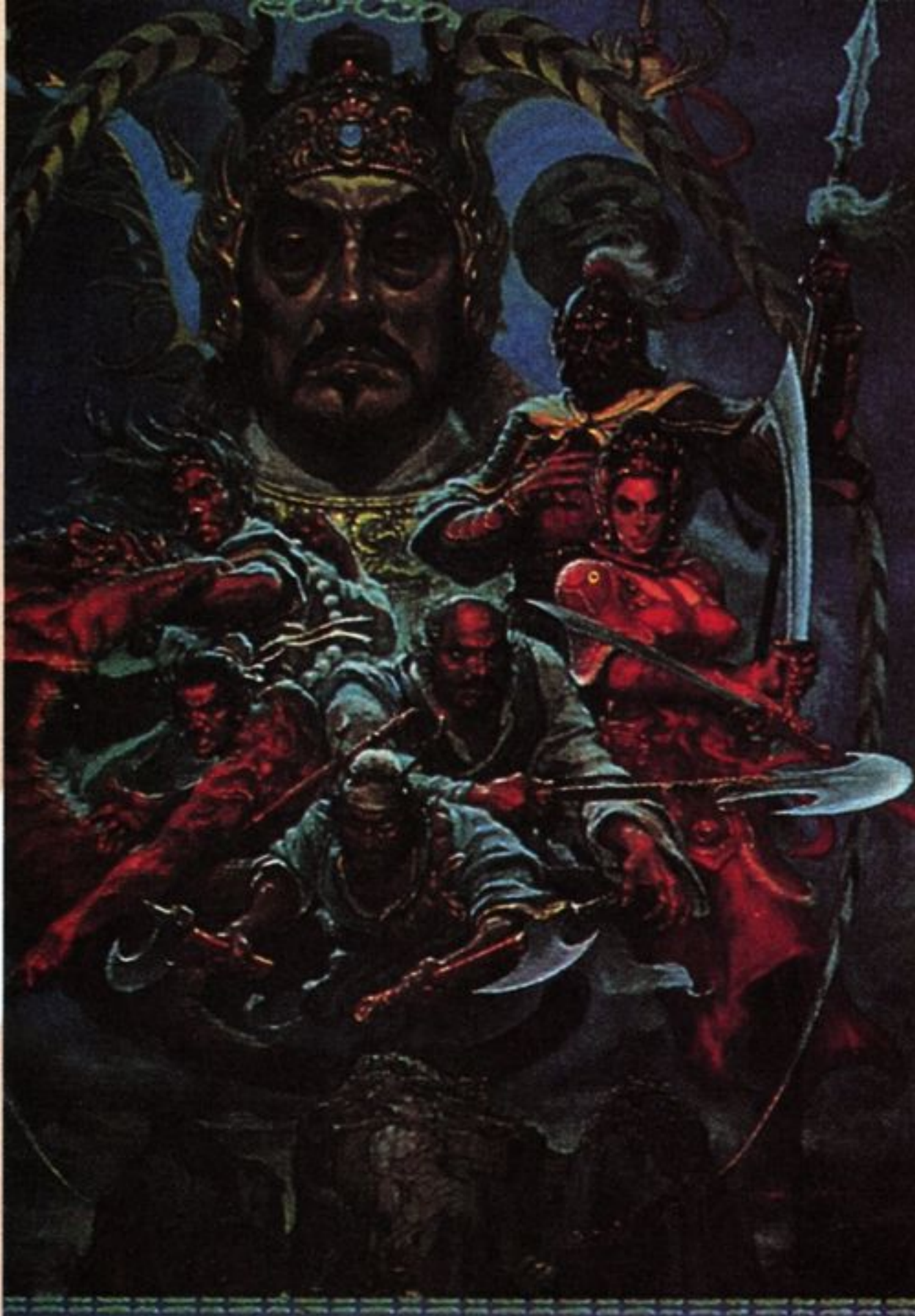
등장!! 등장!! 바로 너 놈이!

드디어 나타났다. 모든 스테이지의 대마왕인 크림존이 나타난 것이다.  
도저히 감당하지 못할 정도의 괴력을 지니고 있지만 정의의 지킨다는 집념앞에서는 이길 수 없을 것이다.  
입에서 뿜어내는 공격을 피하면서 마괴의 약점인 얼굴을 2단점프로 계속 공격하자!

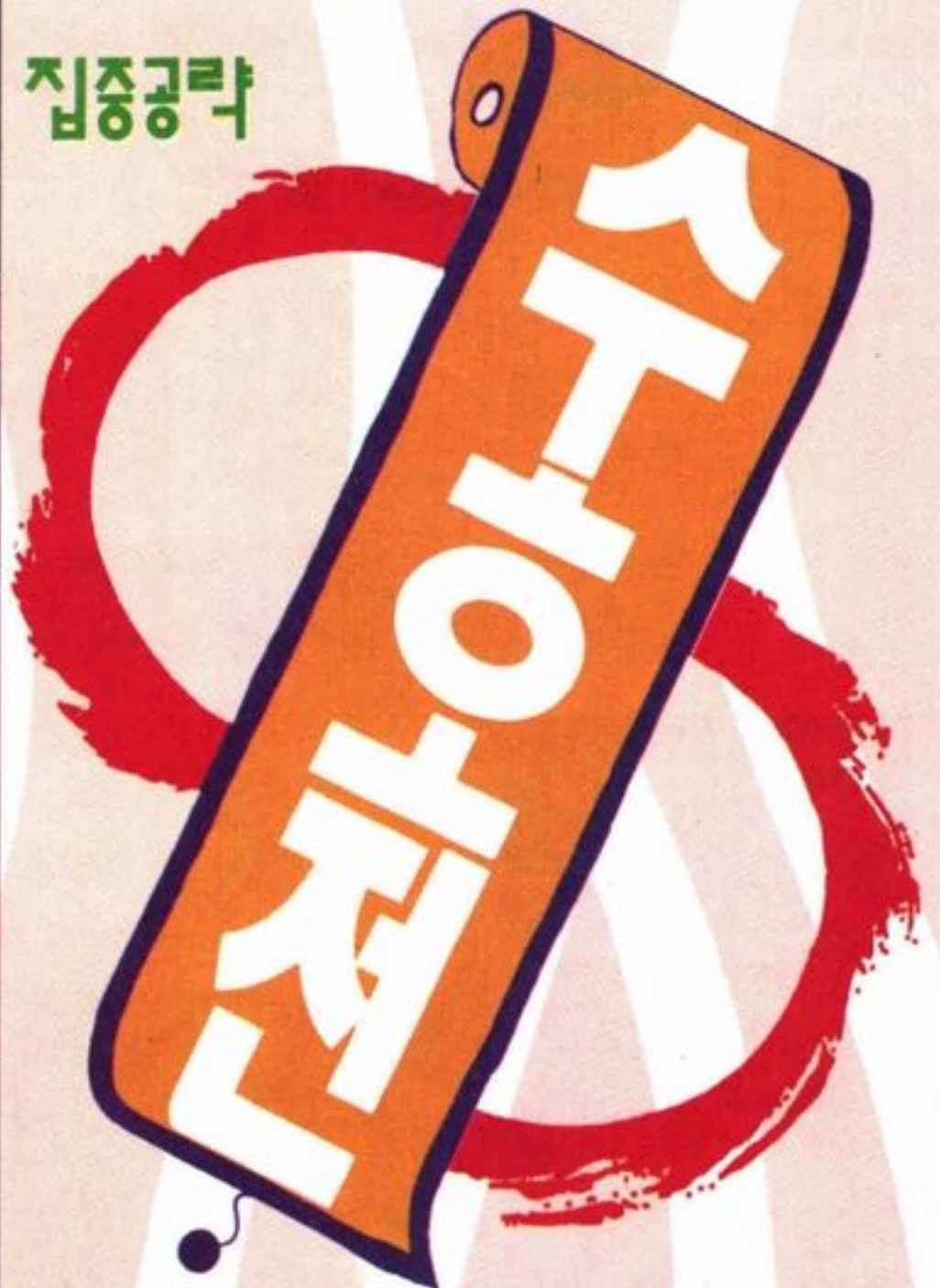


아니! 손으로도 공격하네?

조심할 것은 리키가 마괴의 얼굴을 향해 공격할 때 갑자기 손을 내밀어 리키의 몸을 날려버리니 진짜 조심하자!!  
물론 에너지와 아이템 등은 최대치까지 확보해야 함은 당연하다!!  
자! 마지막 보스가 쓰러지면 어떤 장면이 나올까? 문크리стал을 찾으려 모험을 떠난 모든 리키에게 행운이 있기를!!



집중공략



양산박의 두령은 바로 당신이다!

현지발매일	90년 6월 25일	장르	시뮬레이션
제작사	고에이	용량	3M + 128K RAM
현지발매가	11,800엔	기타	

'수호전'은 12세기의 중국 송나라 시대의 이야기이다.

불가사의한 운명의 실로 맺어진 영웅호걸 108인이 양산박이라 불리는 요새에 모여서 나라를 어지럽히는 간신들에 항거하는 내용을 가지고 있다. 독자들도 익히 알겠지만 '서유기', '삼국지' 그리고, 금병매와 함께 '중국 사대기서'라고 불리며 예로부터 중국과 우리나라 사람들에게 많은 사랑을 받아온 대 장편소설이다.

이 주인공들은 사실 '정의의 편'이라고는 말할 수는 없다.

살인자, 강도, 폭력배 등 악당들로 구성되어 있으나 결코 미워할수없는 주인공들의 이야기이다!

이런 개성에 넘치는 주인공들을 게임화면에서나마 만나서 직접 뛰어들어 같이 숨쉬며, 싸우고, 협력하고 싶다는 아이디어로부터 태어난 것이 패밀리 컴퓨터용 게임 '수호전(천명의 맹세)'이다.

착착 동료를 모으고, 찾아나서서 게임을 빨리 진행시키지 않고 시간을 허비한다면 금나라의 침입으로 게임이 쉽게 끝나게 될 것이다.

따라서 이글은 게임의 메뉴설명 등 기본적인 내용은 최소화하고 보다 실제적인, 게임의 진행을 다뤄보려고 고심했다.

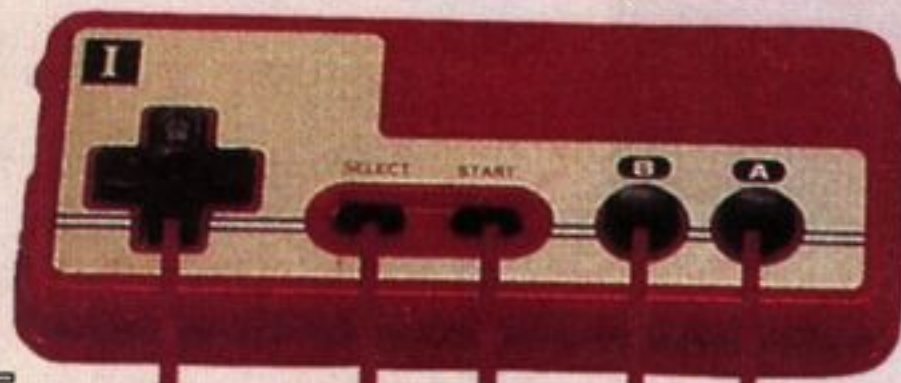
요령을 습득하고 게임에 의미를 부여하면서 진행해 나간다면 당신은 즐겁게 플레이

이 할수 있을 것이라 생각한다.

자! 이제 이 사랑스러운 악한들을 끌어 들어서 광활한 중국땅을 누비며 속적 고구를 타도하러 떠나자!!!

## 이것을 알고 넘어가자

### 컨트롤러 주요 조작법



방향키 \* 돈이나 군사등의 양 설정하기위해 위로 하면 증가, 아래로 하면 감소, 왼쪽으로 하면 최고치로 된다.  
\* YES, NO의 선택에서 YES는 왼쪽, NO는 오른쪽을 택하면 된다.

스타트

선택

A버튼 명령의 실행

B버튼 \* 명령의 취소  
\* 메뉴화면에선 지도 화면으로 전환

## 게임의 배경

때는 1100년대이며 무대는 중국의 북송이다.

당시의 황제 휘종은 글과 그림만을 즐기며 정치는 대신들에게 위임했기 때문에 많은 간신들이 정치를 엉망으로 만들었다. 특히 고구는 자신의 이익을 위해 많은 폭정을 감행해 송나라는 극히 국력이 약화되었으며, 결국 요나라나 금나라 등 외적의 침입으로 남쪽으로 쫓겨가게 된다.

한편, 정의를 지키려는 호한들은 고구의 눈의 가시가 되었으며 관군의 끈질긴 추격을 받게된다. 당신은 그러한 호한중 한명이

되어 각지의 호걸들을 모아 고구를 타도하는 것이 이 게임의 목적이다.

## 게임의 승패

게임의 최종 목적인 고구를 처단하기 위해서는 그의 본거지를 쳐들어가야 한다. 그런데 그러기 위해서는 황제의 칙령이 필요하다.

칙령은 인기가 250이상이 된 상태에서 돌아오는 1월에 휘종황제로부터 받을 수 있다.

당신이 선택한 호한이 죽거나 적의 포로가 되거나 또는 다른 호걸이 고구를 타도한

다면 게임오버가 되어버린다.

마찬가지로 금나라가 쳐들어오는 1127년까지 고구처단에 실패한다면 역시 게임은 끝나게 된다.

## 캐릭터에 관하여

게임의 주인공은 호한이며 플레이어는 이 호한 중 1인을 선택해서 조작한다.

호한은 무리한을 휘하에 두고 있으며 무리한 중 그 부주(수호전에서는 각 나라를 부주라고 부른다.)의 우두머리를 두령이라 한다.

적은 고구라는 간신으로 관리를 휘하에

## 부주,강자의 데이터 마크

### 1.부주 데이터



**금:** 매년 1월에 증가한다. 그 양은 부주의 번영도, 공명도 그리고 통치자의 인자함과 사랑에 의해 결정된다.

매월 무리한에게 나누어주기 때문에 조금씩 줄어들며, 만약 금이 없다면 축서도가 낮아진다.



**식량:** 역시 매년 1월에 증가한다. 그 양은 부주의 비옥도, 공명도, 그리고 통치자의 인자함과 사랑에 의해 결정된다. 만약 식량이 없다면 굶주려서 소자(군사)들의 수가 줄어든다.



**철:** 무기를 만드는데 필요하다.



**모피:** 마을 잡화점에서 돈으로 바꿀 수가 있다.수렴 명령으로 증가시키자!



**물가:** 부주내의 물가를 표시한다. 50이 기준이다.



**강자:** 부주내의 강자의 수를 나타낸다.



**소자:** 부주내의 소자(군사)의 수를 나타낸다.



**무장:** 무장도가 높다면 전투에 유리하다. 마을에서 구입할 수 있다.



**훈련:** 훈련도 역시 전투에서 중요하다.



**인물:** 그 부주에 있는 인물들을 표시한다. 마을로 내려가 변화가에서 동료로 맞출 수 있다.



**성:** 그 부주 성의 수를 말하며 한 성에 5명의 강자가 있을 수 있으므로 5개의 성이 있는 부주의 경우 25명까지 강자가 존재할 수 있다. 또 전쟁시 방어 거점이 되기도 한다.



**공명:** 주민과의 호응도이다. 주인공들은 산적들이지만 주민들의 호응을 얻는다면 매년 1월에 많은 금과 식량을 제공받을 수 있다.

40이 넘지 않으면 금과 식량을 받을 수 없으며 40-55사이에서도 폭동이 일어날 수도 있다.



**치수:** 치수도가 높다면 홍수의 재해를 예방할 수 있다.



봉사명령 중 치수명령으로 올릴 수 있다.



**비옥:** 땅의 비옥도(기름진 정도)를 나타낸다. 비옥도가 높으면 매년 들어오는 식량의 양이 증가한다. 봉사명령 중 개간명령으로 증가시키자!



**번영:** 그 부주의 번영 정도를 나타낸다. 번영한 부주에서는 매년 들어오는 금의 양이 많으며 질병과 홍수의 피해도 줄일 수 있다.



**조선소:** 조선소가 있는 부주에서는 배를 만들 수 있다.



**무기점:** 무기점이 있는 부주에서는 무기를 사서 무장도를 올릴 수 있다.



**조타:** 배를 조정할 수 있는 능력을 나타낸다. 조타력이 있다면 강이나 호수에서의 전투가 유리하게 진행된다.



**선(배):** 배의 유무를 나타내며 배가 없다면 전쟁시 강이나 호수에 들어갈 수가 없다.



**지력:** 머리의 좋은 정도이다. 역시 경험치가 100이 되면 1씩 증가한다.



**체력:** 각 강자의 체력이 떨어지면 명령을 내릴 수가 없다. 여러가지 일을 수행시키면 떨어지고, 매월 5씩 자연 회복되며 휴양 명령으로 10씩 회복시킬 수도 있다.



**원력:** 힘의 세기를 나타내며 힘이 세다면 여러 임무를 잘 수행할 수 있다.

경험치가 100이 된다면 1씩 증가한다.



**기량:** 무기를 다루는 능력을 나타낸다. 능력이 높다면 사냥이나 전쟁에서 유리하게 작용한다. 역시 경험치가 100이되면 1씩 증가한다.



**충의:** 그 강자의 성격을 나타내는 3개 특성치중 하나.



**인애:** 역시 성격을 나타내는 특성치로, 통치자의 인애가 높다면 매년 들어오는 금이나 식량의 수가 적습니다.



**용기:** 역시 성격을 나타내는 특성치.



**인기:** 주인공 호한의 인기를 표시. 여러가지 이벤트로 올릴 수 있으며, 250이 되면 돌아오는 1월에 황제의 칙령이 내려온다.



**충성도:** 호한에 대한 그 강자의 충성도가 표시된다. 충성도가 95가 넘으면 그 강자와 의형제를 맺을 수 있습니다. 의형제의 충성도는 떨어지지 않으며 의형제가 있는 부주는 직접 통치가 가능하다.

**상성에 관하여:** 각 캐릭터의 충의,인애,용기 중 제일 높은 특성치가 그 캐릭터의 성격을 결정한다.

예를 들어 임충은 충 100,인 61,용 80으로 충의 인물이다. 상성이란 서로 성격이 잘맞아서 잘 통하는 정도를 말한다. 상성이 좋으면 동료로 맞이하기도 쉬우며 의형제를 맺기도 쉽다.

두고 있으며 관리 중 부주를 맡은 관리를 고관이라 부른다.

호한과 고구 그리고 그 휘하(무뢰한과 관리)를 강자라고 부른다.

반면에 누구의 휘하에도 속하지 않는 캐릭터를 인물이라고 부르며, 인물은 호한 휘하에 들어가면 무뢰한, 고구 휘하에 들어가면 관리가 된다.

## 게임의 흐름

메인화면의 1월부터 게임이 시작되며 매월 한번씩 각 부주의 통치자에게 명령을 내릴 기회가 돌아가는데 플레이어가 명령을 직접 내릴수 있는 부주는 선택 호한과 그의 의형제가 있는 부주뿐!

전쟁이 일어난다면 메인화면은 HEX화면으로 바뀌며 승패가 결정되어 포로의 처

리를 마치면 메인화면으로 다시 돌아온다.

이 메인화면과 HEX화면이 돌아가면서 영토를 확장, 인기를 높이며 게임이 진행되고, 그 사이에 홍수, 호설(눈이 많이 내리는 것)같은 천재지변과 휘하 무뢰한의 반란과 주민의 폭동 등의 이벤트가 일어난다.

인기가 250에 달하면 황제로 부터 칙령이 와서 고구 타도의 조건이 충족되어 고구의 본거지를 쳐들어가 고구를 타도함으로써 게임은 종을 본다!!

## 명령(코멘드)를 알아보자!

코멘드	서브 코멘드	내 용
1.전쟁	원정 퇴치	인접한 부주를 침공한다. 부주를 습격한 짐승 등을 퇴치한다.
2.봉사	치수 개간 개발	치수도,공명도를 높인다. 비옥도,공명도를 높인다. 번영도,공명도를 높인다.
3.제조	선(배) 무기	배를 만든다 무기를 제조한다.철이 필요하다.
4.이동	강자 금품 도망	강자를 인접 부주로 이동시킨다. 금,식량,철,모피등을 다른 부주로 운송한다. 호한이 부주를 버리고, 인접 부주로 이동한다. 휘하에 9명까지 데리고 갈수 있으며, 도망중 코멘드를 사용한다.
5.외교	동맹 맞이한다	다른 호한과 동맹을 맺는다. 3년째 되는 1월에 동맹이 깨지게 된다. 다른 호한의 휘하 강자를 포섭해 맞이들인다. 금이 200이상 필요하다.
6.출향(마을)	요새로 돌아가다 번화가 무기점 조선소	일을 마치고 요새로 돌아간다. 잡화점 식량과 모피를 거래한다. 여러 인물들을 포섭하기도 하고, 소문을 듣기도 한다. 무기를 구입한다. 배를 산다.
7.조달(약탈)	금 철	마을을 습격해 금을 빼앗다. 마을의 철을 수거한다.
8.수렵(사냥)	식량 모피	사냥을 해서 식량을 마련한다. 사냥을 해서 모피를 얻는다.

코멘드	서브 코멘드	내 용
9.인사	의형제 추방 교체 명령	부주내의 무뢰한과 의형제를 맺는다. 부주내의 무뢰한을 추방한다. 부주의 통치자를 교체한다. 부주의 통치자에게 방침을 정해준다. 전권을 위임하거나,내정중시,영토확장중시의 세가지가 가능하다.
10.군비	모집하다 재편성 선(배)의 배분	소자(군사)를 모집하다. 소자를 각 무뢰한에게 할당한다. 배를 각 강자에 할당한다.
11.훈련		소자를 훈련한다.
12.연회		연회를 연다. 강자들의 체력과 충성도가 올라가며,강자 한명당 약 10의 금이 필요하다.
13.휴양		체력이 떨어진 강자를 쉬게 한다.
14.나눠주기	주민 강자	주민에게 식량을 나누어 주어 공명도를 높인다. 강자에게 금을 나누어 주어서 충성을 높인다.
15.정보	통치하 통치외 영토 동맹	그 부주의 강자,인물,도망자(부주내의 도망중 호한)의 상태와 일람표를 보여준다. 타부주의 정보를 볼 수 있다. 호한이 지배하는 모든 부주의 정보를 본다. 현재 동맹중인 호한을 보여준다.
16.중단	세이브(SAVE) 웨이트(WAIT) 엔드(END)	현 상황을 기록한다. 맷세지의 표시시간을 조정한다. 게임을 중단한다.

## 도망중 명령(코멘드)

- 1.도망: 인접한 타부주로 이동한다.
- 2.사귀다: 그 부주의 인물을 동료로 맞이한다.
- 3.자리잡다: 그 부주에 자리를 잡고 산적 소굴을 연다.
- 4.휴양: 체력이 10정도 회복된다.
- 5.정보: 부주의 정보를 본다.
- 6.중단: 통상 코멘드와 같다.



전쟁시 명령(코맨드)

1.이동	통상이동	이동중 적부대와 만나면 그자리에 정지한다.	필요하다.		
	공격이동	이동중 적부대와 만나면 전투개시	일대일 싸움	인접한 적에게 일대일 대결을 신청한다.	소화
2.공격	백병전	인접한 적부대를 공격	소자(군사)수에 관계 없이 체력으로 승부한다.		원군
	던지기	1HEX 떨어진 적부대를 원거리서 공격한다.	3.휴식	체력이 40이 안되는 강자는 매턴 2씩 회복 된다.	5.퇴각
	요술	주변의 적 모두에게 타격을 입힌다.	4.공작	화계	6.정보
		지력이 80이 넘어야 하며, 체력도 50이상이		인접한 HEX에 불을 지른다. 지력 60이상	
					필요
					인접 HEX의 불을 끈다. 기량 40이상 필요.
					수비측에서 전투에 참여하지 않았던 강자를 불러낸다.
					인접 부주로 도망간다.
					아군과 적군의 정보를 본다.

# 양산박으로 전진!!!

이번에는 사진을 곁들여서 실제로 게임을 해보기로 하자!.

이번 공략은 도망중인 조개를 선택, 양산박을 세우는 시점까지의 이야기로 양산박은 10국과 20국을 점령하여 공명도를 둘다 920이상으로 올리면 양산박이 세워진다.

일단 양산박을 세우면 인기가 1000이 올라가며 앞으로의 게임진행이 무척 쉬워진다.

사실 빈손으로 시작해서 세력을 키우는 초반의 부분이 제일 어렵지만 또한 제일 재미있는 것도 사실이다.

호한을 선택하면 호한의 특성치를 결정하는데, 여기서 약간의 운이 필요하다. 여러번 해보아 맘에드는 특성치로 시작하자!



특성치 결정화면

이어서 게임을 시작하면 1103년 1월부터 게임이 시작된다. 휘종황제가 나와서 고구때문에 송나라가 어지럽다고 말하고 부주에 턴이 돌아가는데, 조개는 현재 도망중이므로 각 부주의 턴이 끝난후 턴이 돌아온다.

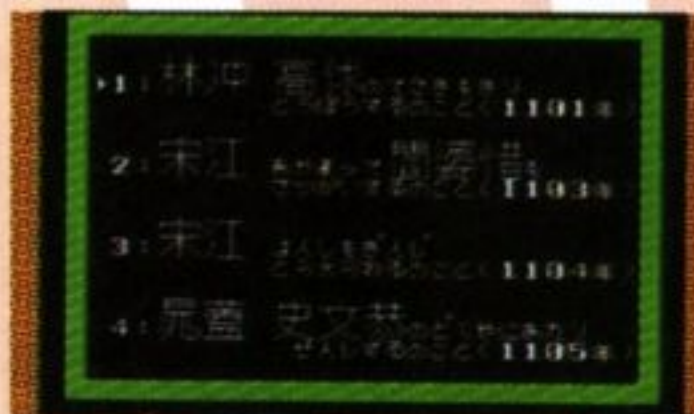


고구때문에 골치아픈 휘종황제

여기서 앞으로 플레이하게될 조개에 관해 알아보면, 탁탐천왕 조개는 창,봉술에 능하며, 의리가 두터워 사람들의 신망을 얻고 있는 호한이다. 어느날 유당이라는 인물

## ① 게임의 시작

전원을 올리면 고에이의 마크가 나오고 이어서 용그림과 함께 수호전 로고가 짹~하며 나온다.



시나리오를 결정한다

필자는 개인적으로 좋아하는 조개를 플레이하기 위해 시나리오 2를 선택했다. 시나리오를 선택하면 호한 선택 모드로 들어가는데 시나리오 2에서는 총 7인의 호한을 선택 가능하다.



호한 선택 화면 아래줄 오른쪽 끝이 조개이다

여기서 조개를 선택해서 게임에 들어간다.

이곳에서 버튼을 누르면, '게임을 처음부터 시작하다'. '세이브 해 놓은 곳에서 시작하다'. 라는 메뉴가 나온다. 위의 메뉴 즉, '게임을 시작하다'를 선택해 시나리오 설정메뉴로 들어간다. 시나리오에는 모두 4가지인데 초기의 시나리오에는 호한 대부분이 도망 상태이고, 후기로 가면 거의 거점을 가지고 시작한다.

이 조개를 찾아와 북경의 양중서가 장인의 생일에 축하선물을 보내니 중간에 탈취하자고 제의해와서 오용, 원삼형제 그리고 공손승과 함께 7인이 이것을 탈취, 도망길에 오른다.

자대인의 소개로 양산박에 들어간 후 임

충이 당시 양산박 두령 왕륜을 살해하자 모두의 추대로 양산박의 두령이 된다.

후에 증두시의 전투에서 사문공의 독화살을 맞아 숨진다.

그런데, 이상하게도 그는 특이하게 108성 중에 포함되지 않는다.

양산박의 108두령으로 모두 자신을 상징하는 108개의 별을 가지고 있지만, 조개는 중요한 인물임에도 불구하고 상징하는 별이 없다.

## ② 도망중 이야기

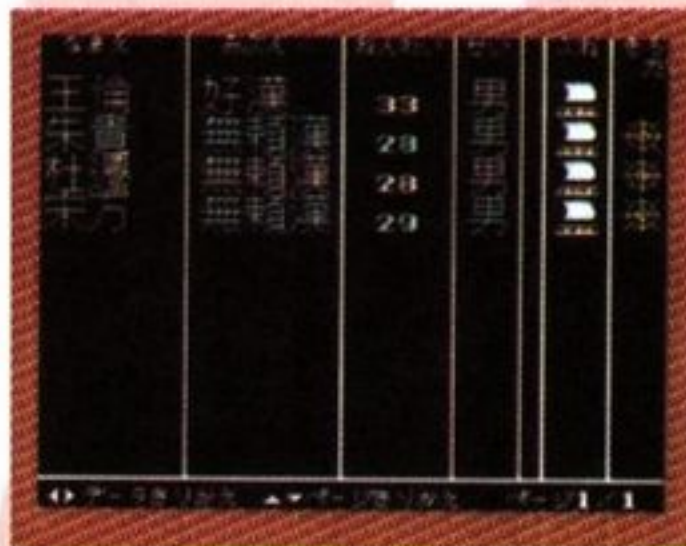
조개의 턴이 돌아오면 왕륜이 다스리는 10국에서 도망 중인 화면이 나온다.

도망중에 할일은 빨리 동료를 모으고 빈 부주로 이동해 산채를 세워야 한다.



도망중인 조개, 빨간 글씨로 '도망중'이라고 써있다

도망중에는 명령을 내릴수 있는 코맨드가 6개로 제한된다. 일단 5번 정보를 선택하여, 포섭할수 있는 대상을 살펴보자!



현재 10국을 통치하는 왕륜과 그의 부하들

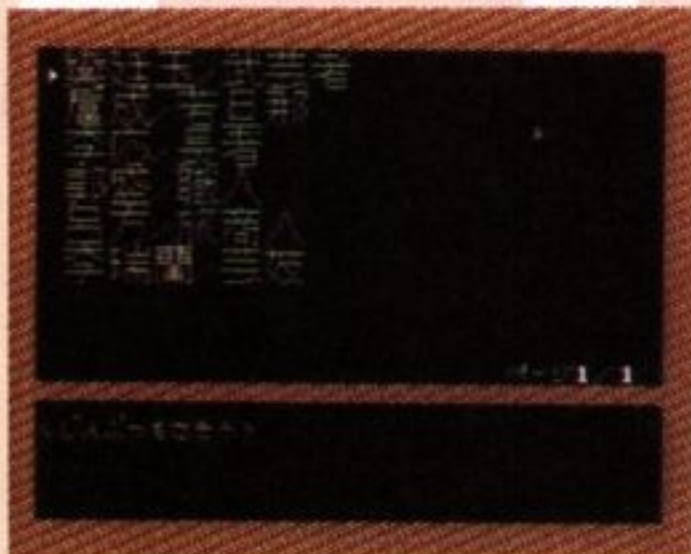
조개와 지금 데리고 다니는 감자들



10국에 살고 있는 여러 인물들 포섭대상자들이다



정보를 보면 현재 조개는 이미 6명의 부하(강자)를 데리고 있으므로, 그다지 많은 인물을 포섭할 필요는 없으므로 능력치가 비교적 뛰어난 연정옥(무예자, 맨 위의 인물)을 살펴보고 포섭을 시도한다.



연정옥의 정보를 보자



연정옥의 정보화면, 완력 84에 기량 77인 뛰어난 인물이다.

연정옥의 정보를 살펴보면 총76,인66, 용81로 용기의 인물이다.

따라서 총96, 인68, 용76 으로 총의의 인물인 조개와는 상성이 안맞아 포섭에 성공할 가능성이 적지만, 일단 시도를 해보았으나 역시 연정옥은 동료가 되기를 거부했다.



동료가 되기를 거부하는 연연옥



이후 몇달간 곽성(郭盛)과 이응(李應)등을 포섭하려 했지만 일이 잘 풀리지 않는군요!



동료가 되기를 거부하는 곽성



이응에게도 거부당하고.....

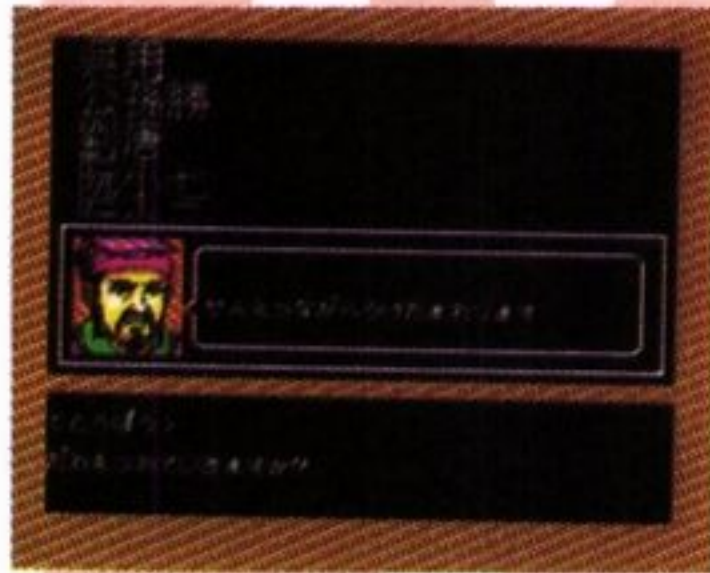
6월에 일어닥친 역병(전염병)



### ③ 산채를 세우다

더 지체할 수만은 없어서 10국에서 인접한 4국으로 도망,산채를 세우기로 했다.

여기서 지체했다간 임충이 4국으로 오기 때문에 6월이 오기전에 가야만 한다.



동료를 데리고 도망간다



4월 드디어 산채를 세웠다, 현재의 세력분포

4국인 하문부(河間府)라는 곳은 정말 엉망인 경제상태이다.

금이 66에 식량 27.....앞으로 이곳에서 세력을 일으키려면, 엄청난 고생과 시간이 필요할것 같군!



흑흑! 무지 가난한 부주이군...



초정을 포섭했다



붙잡는 조개를 마다하고 떠나는 초정

5월이 되자 일단 마을로 내려가 잡화점에 들러 얼마안되는 모피라도 팔고 이곳에 사는 초정이라는 역사를 포섭했다.

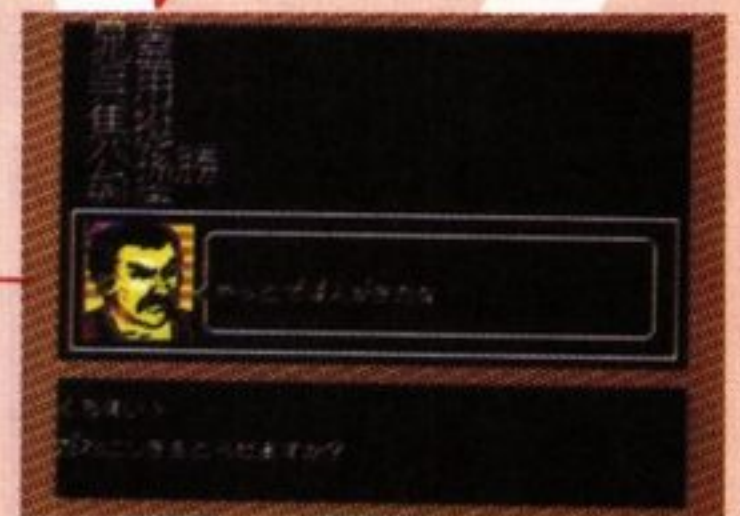
그리고 마을사람들의 신망을 얻기 위해 치수사업을 봉사해주었다.

그러나 돈이 없어서 매달 휘하 부하(강자)들의 충성도는 떨어져 갔고,

12월이 되자 더이상 저를 믿을 수 없었던지 초정은 저를 버리고 떠나가더군요!.



마을 잡화점



마을을 위해 치수 사업을...

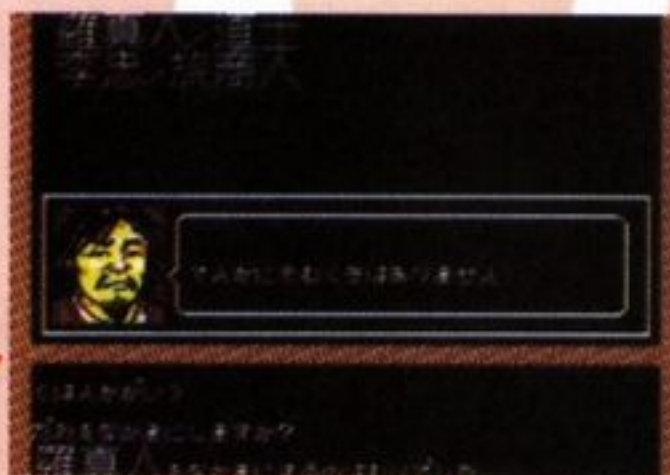
### ④ 1104년 새해는 밝았는데.....

드디어 게임을 시작한지도 어언 1년, 벌써 새해가 밝았다.

그러나 여전히 전망은 어두웠고 인물포섭도 실패를 거듭하는 등 어려운 실정이 계속되었다.

어쨌든 주변의 침입을 막기위해 조금이나마 소자(군사)를 모집했으며, 훈련을 시

켜갔다. 그리고 떠나갔던 초정을 다시 설득



나진인의 포섭에 실패했다

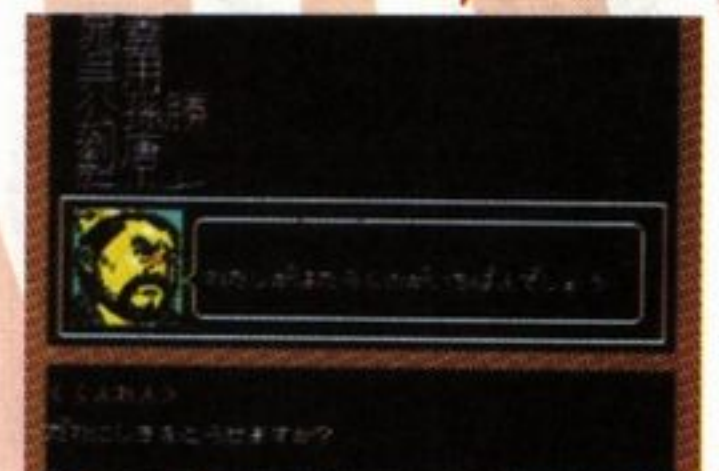


조개가 소자(군사)를 모집했다

하여 부하로 거두는데 성공했다.



초정을 다시 끌어들이었다.



소자들을 훈련시키자!



휘종황제의 걱정으로 새해가 시작되고..

9월 여전히 경제상태는 엉망이며 마을사 람들의 공명도도 31정도였다.

공명도는 마을사람들의 호응도로 40이 넘어야 돌아오는 1월에 식량과 금을 원조

받을 수 있다.

어쨌든 자꾸 떨어지는 부하들의 충성도 를 위로해 주려고 이달에는 연회를 열었다. 금은 81이 들었는데 충성도 5씩 모두 올

라갔다.

11월에는 6국의 연순이 9국을 쳐들어 갔으나 실패로 결정!



7월의 세력분포, 중앙과 남부의 큰세력이 고구이다.



9월 연회를 열다.....술과 음악이 있구나!



9국과 6국의 전쟁

### ⑤ 드디어, 마을 사람들의 도움이.....

1105년 새해가 밝았다. 올해는 공명도 가 51에 달하였기 때문에 마을로 부터 식 량과 금이 산채로 올라왔다.

그리고 앞으로 큰역할을 하게될 전호(田

虎)라는 사냥꾼을 동료로 맞은 것은 큰 수 확이었다.

3월에는 고구가 25국의 사진(史進)을 공격해서 사진은 쫓겨 간다.



1105 1월의 세력 분포 서쪽의 18, 19국이 사진이다. 사진은 올해 많은 발전을 하게 된다



마을에서 돈과 식량이 올라와 오랫동안에 풍족하다.



전호가 동료로.....앞으로 우리팀의 주력이 된다.



떨어가는 사진의 세력에 뒤통수를 치는 고구

4월, 돈도 있겠다, 부하 강자들을 위로해 주기 위해서 연회를 열었다.

그동안 사실 산채가 너무 어려워서 부하 들의 충성도는 형편없어졌더군!

또 처음 시작할때와 비교해 수가 늘은 것 도 아니고.....

그래서 일단 마을로 내려가 인물을 포섭 하기로 했는데, 이충(李忠)이라는 상인을 새동료로 맞았으나, 연청이라는 인물은 포 섭에 실패했다.



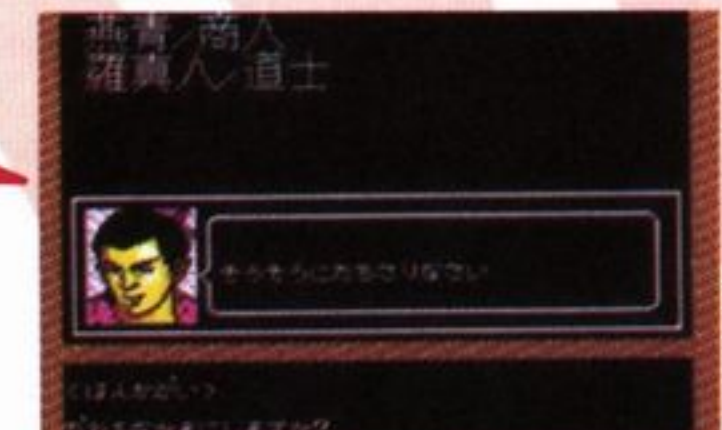
4월의 연회.....



부하들의 일람표, 왼쪽 끝의 숫자가 충성도 인데 50 이하가 대부분이다



이충이 새동료가 되었다.



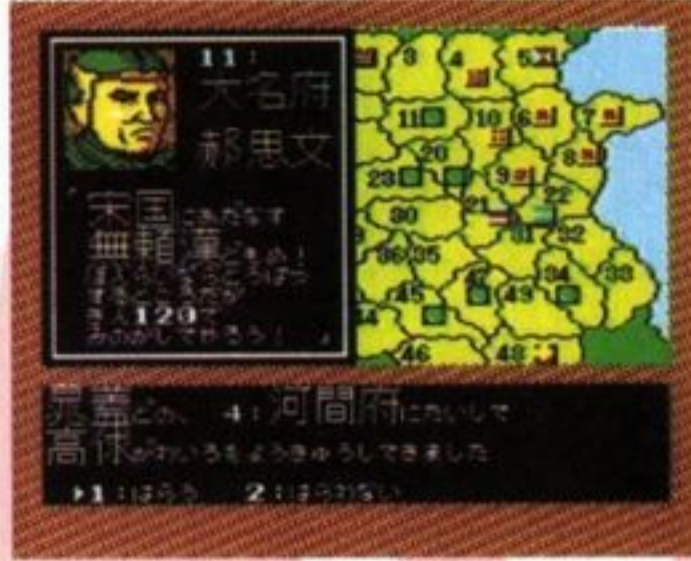
연청은 동료가 되기를 거부하고...

9월, 주민이 축제를 열어서 모두 가서 함께 즐겼는데, 축제기분에 휩싸여 있을때, 고구의 부하 혁사문이라는 놈에게 전갈이 왔다. 금 120을 내놓지 않으면 침략을 한 다는데...

후후! 우리 소자는 다해야 130, 적은 1000이 넘는데 어쩔 수 없이 치욕스럽지만 금을 주고 달래야만 하는구나!  
12월에는 대설이 내려서 각지에 피해가 속출!



마을축제에 동참하는 산채



혁사문에게 협박이..... 악한자의 슬픔이여



양지(楊志)의 세력확장



대설이 내렸다

### ⑥ 양산박으로의 첫걸음

양산박을 세울려면 10국과 20국을 차지 한후 주민의 공명도를 92이상으로 끌어올 려야 한다.

이를 위해 일단 세력이 약한 20국의 왕 윤을 치기위하여 준비를 해왔다.

1월에 들어온 금과 식량으로 소자(군 사)를 모집하고,

훈련을 시킨 끝에 현재 병력 230, 전쟁준 비는 '완료!

그러나 전쟁준비에만 힘을 쓴 탓에 이충

이 떠나가게 되었는데...



1106년 1월의 세력분포



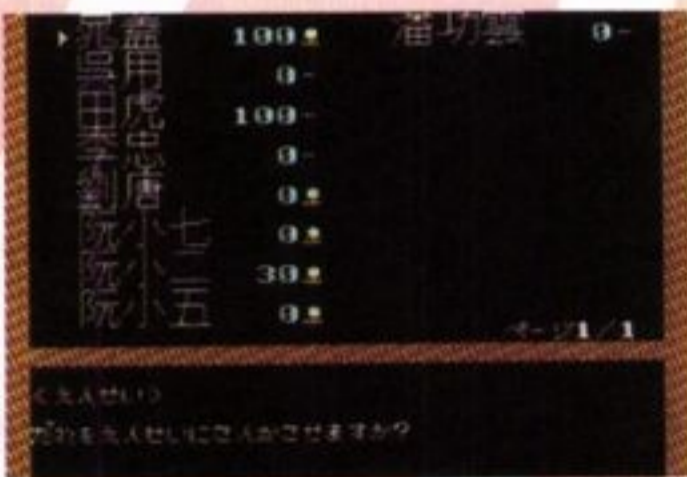
이충이 떠나갔다.

드디어, 출병!  
조개와 전호, 두명이 200의 소자를 이끌

고, 왕윤의 20국을 쳐들어 갔다.  
적 병력은 37, 낙승의 기쁨이!

또한 4명의 포로도 잡아 부하로 삼았다.  
이제, 영토는 2개국  
그러나, 8월 군대가 적어진 4국은 임충 의 침략을 받았다.

다행히 물리치기는 했으나 두개로 군대 가 나뉘어져 있고, 척박한 4국을 일부러 힘들여 지킬 생각은 없어서 4국서 철수, 10국에 군대를 모았습니다.



전쟁을 떠나는 조개와 전호



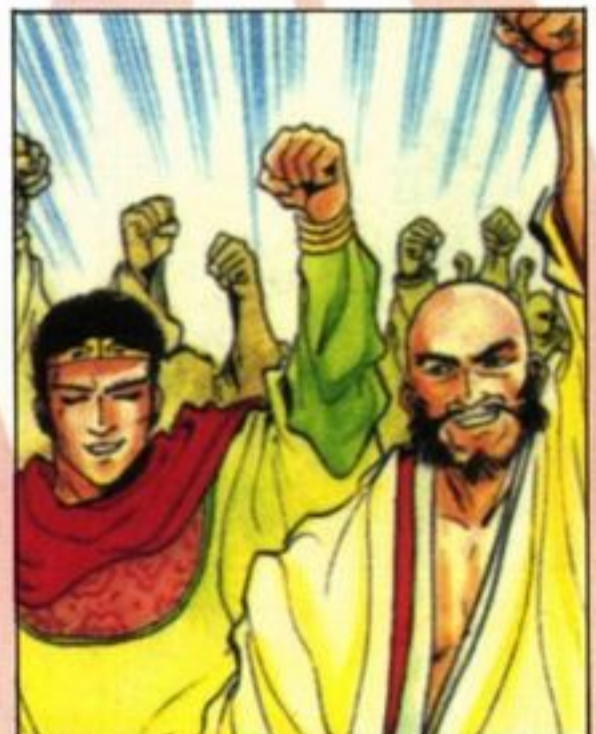
HEX지도 화면, 왼쪽 위의 두 부대가 우리편이다



전쟁에 승리했다. 환호하는 부하들!



포로로 잡은 적들의 처리



## ⑦ 군대증강, 경제발전, 커가는 20국

1108년 1월이 밝았다.

올해는 처음으로 4국이 아닌 20국에서 새해를 맞아 어느때 보다도 발전한 산채를 생각하니 기분이 흐뭇한데..

그러나 고구의 세력은 오히려 번창해서 나라의 앞날이 걱정되었다.

2월에는 오랫동안 연회를 열었다.

현재 소자(군사)는 600이 넘었고, 금과 식량도 어느정도 풍족하여 한시를 놓았다.

그리고 마을로 내려가 무기를 샀으며 4국에는 무기점이 없었는데 이곳에서 무장도를 올릴수 있었다.

다른 호한들도 슬슬 세력을 키워서 고구에 대항했기 때문에 올해는 많은 곳에서 전쟁이 일어났다.



또다시 새해가 밝고....



노지심의 세력확장



고구의 노지심 공격



넉넉해진 물자와 군대, 연회를 열자!



8월의 세력분포, 서쪽의 사진의 세력이 눈에 띈다. 북쪽의 3개국을 다스리는 송강도 만만치 않다



무기를 사서, 무장도를 높이자!



무승도 일어섰다!

## ⑧ 무리한 출병... 그리고, 패배

1109년 새해... 겨울을 틈타 10국을 쳐들어 갔다.

10, 20국은 양산박 지역이라 호수가 많은데 겨울에는 호수가 얼어서 침공하기 좋다. 그러나 적들의 정보도 안보고 무장도나 훈련도

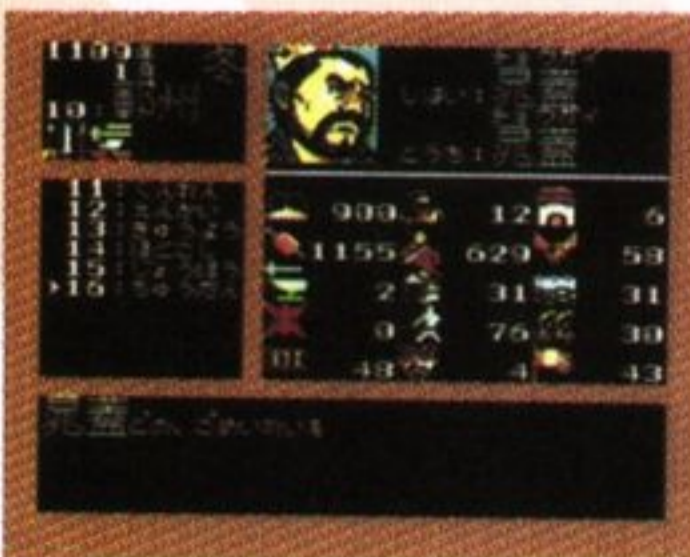
련도도 부족한 군사를 이끌었던 우리는 대패하여 후퇴할 수 밖에 없었다.

이후 1년간 패전의 상처를 회복하는데 정신이 없었으며 적을 침공할때는 훈련도와 무장도를 정비하고, 무엇보다 시기를 잘

살피는 것이 중요하다. 적들의 군사가 적을 때 쳐들어 가야 전쟁이 유리해진다.

이번에는 소자 500을 이끌고 쳐들어 갔는데 적은 800이더군!

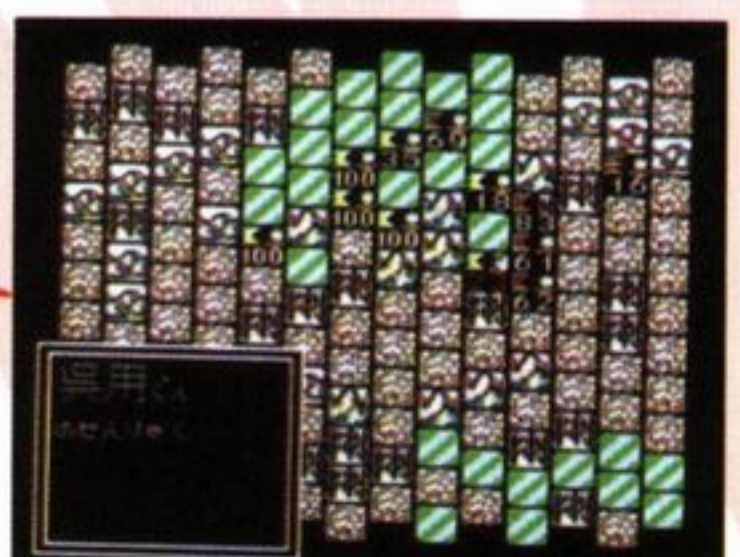
병력의 차이가 심하니 어쩔 수 없구만!



풍족해진 물자..... 슬슬 쳐들어 가 볼까나!



전투 화면...앗 적군대가 800이라니...



밀리는 조개군!

## 9 두번은 질수 없다. 조개의 재출병

1109년 한해는 전쟁의 상처를 씻는데 여념이 없었으며 소자를 새로 모집하고, 무기를 모으고, 훈련도 하고.....

드디어 1110년 1월, 20국에 밀정을 보내 정보를 알아왔다.

놀랍게도 금은 9991, 식량은 9919...엄청난 착취를 했군요!

불쌍한 주민들...여기 조개가 갑니다!!! 그런데 적군대가 400밖에...남쪽 지방의 전투에 투입되었나 보군요.

때는 이때다! 훈련도와 무장도가 높은 우리 정예부대로 쳐들어 갔다. '400대 400'.

비록 소지수는 같지만, 우리는 정예병... 결국 일방적으로 밀어 붙여 승리를 거두었다!!!.

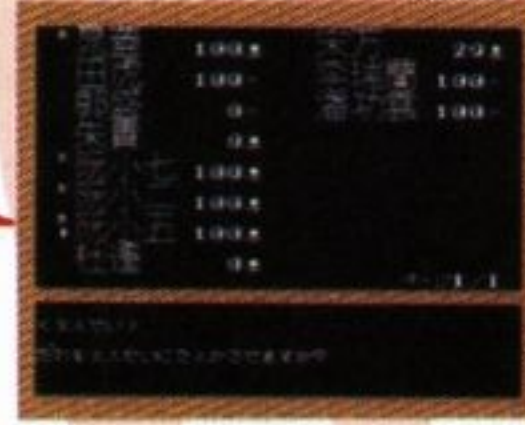
적 피해는 400전명, 우리는 150여 전사...대승입니다!.



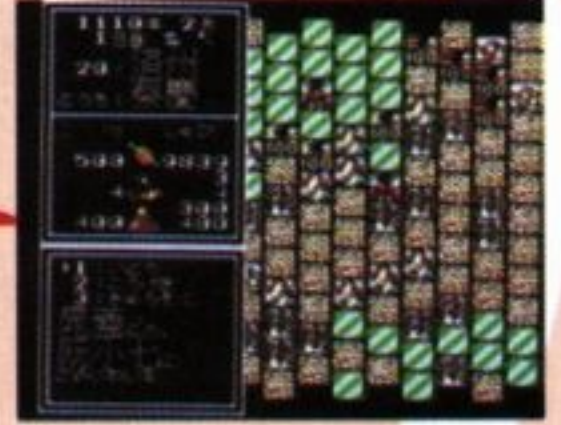
1110년 1월 때는 무르익고...



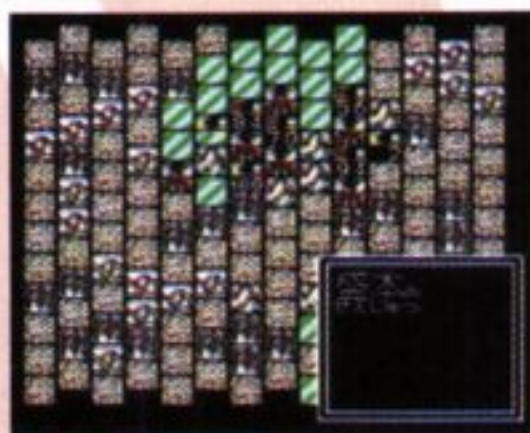
20국의 정보, 와~~저 물자들 이런~~탐관오리들 얼마나 착복을 했으면...



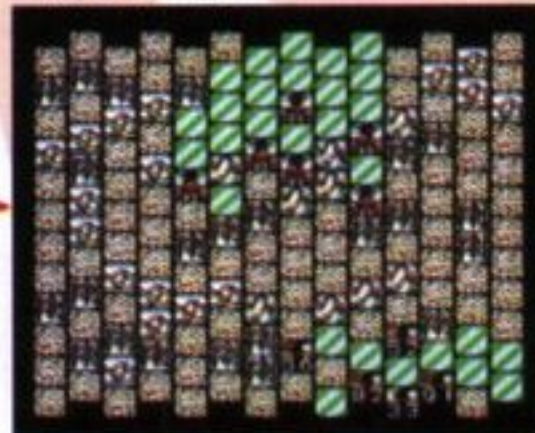
드디어 전쟁, 우리편도 400이다!



전쟁의 초반 화면오른쪽 위가 우리 군대다!



승기를 잡은 조개군



고구군을 화면 오른쪽 아래 구석으로 몰아 붙였다



드디어, 승리.....환호하는 군사들!



포로로 잡은 위정국

## 아! 양산박

드디어, 10국과 20국을 차지했다!

이제 양국의 공명도를 92 이상으로 올리면 양산박이 선다!!

20국에는 엄청난 물자가 있어서 이를 10국으로 운반해 10국과 20국의 주민들에게 나누어 줌으로서 인기와 공명도를 얻을 수 있다.

한편, 9월에 두마리의 곰이 마을을 습격해서 퇴치해 주어 또 인기를 얻을 수 있었으며, 1110년 10월 드디어 양산박을 세웠

다!

1103년부터 7년여 세월 고생도 많았고, 어려움도 많았지만 여러 형제들의 도움으로 양산박을 세운 것이다.

양산박을 세우면 인기가 한번에 100이 올라가고, 고구가 모이는 물자를 이용해 엄청난 소자(군사)를 모을 수 있다.

이제 고구도 얼마 안남았다. 기다려라! 고구야!!



최후의 세력분포도



드디어 양산박! 이제 무서울 것이 없다



3월의 세력분포, 드디어 조개가 10국과 20국을 얻었다



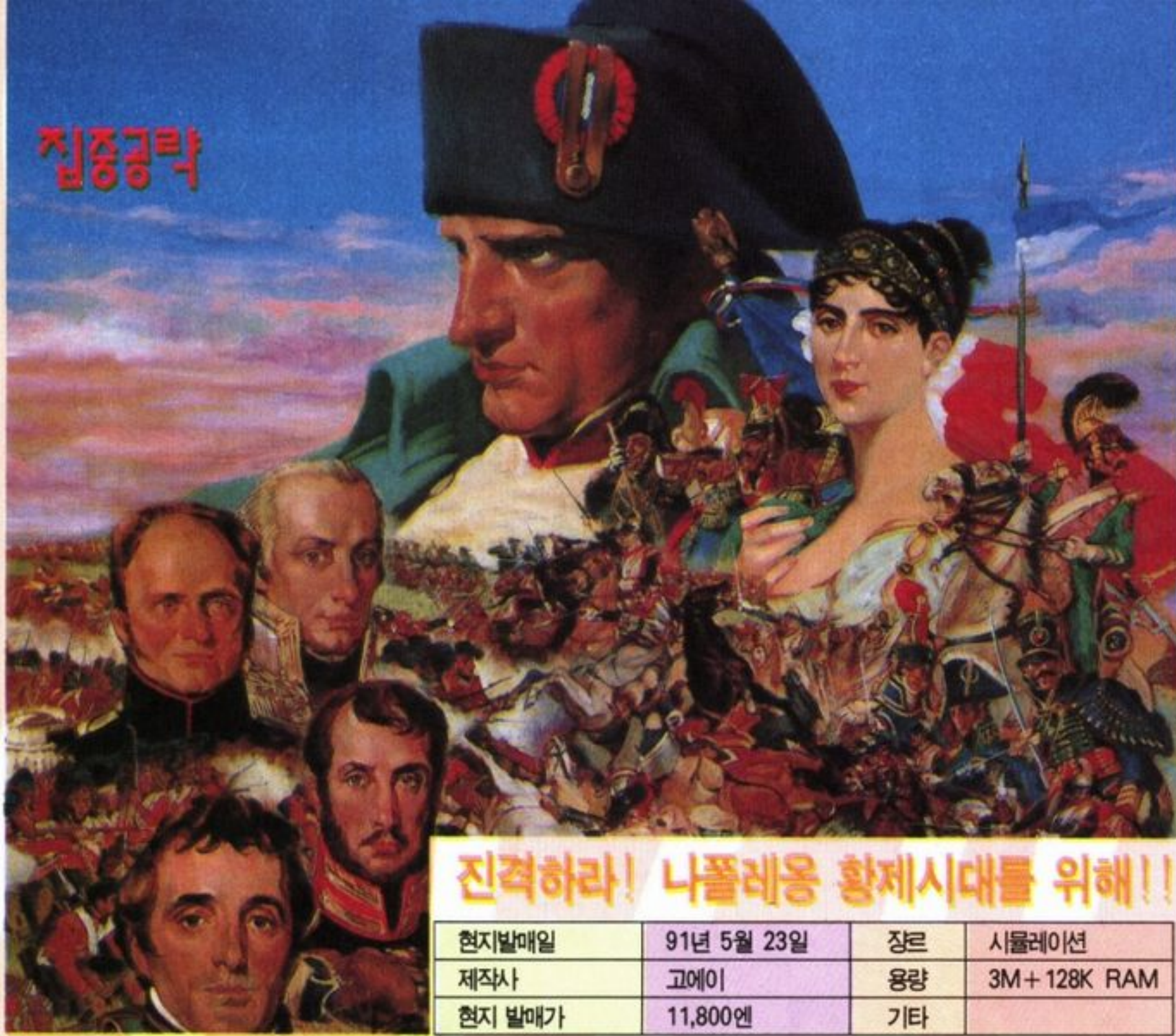
한번에 1000의 식량을 나누어 줌으로서 주민들의 공명도를 대폭 올릴수 있다



9월 곰 2마리가 마을을 습격했다



고구의 침략을 막아냈다



**진격하라! 나폴레옹 황제시대를 위해!!**

현지발매일	91년 5월 23일	장르	시뮬레이션
제작사	고에이	용량	3M+128K RAM
현지 발매가	11,800엔	기타	

## 공략전에 반드시 읽어보자!

### ‘랑펠로’가 도대체 무슨 뜻인가?

‘랑펠로’란 프랑스어로 “황제”라는 의미를 가지며 지금까지 프랑스의 황제는 오직 나폴레옹 I세 밖에는 없었다.

군사적 재능과 용기를 겸비했기에 일개 장교에서 사령관, 최고사령관, 제1집정 황제라는 영광의 자리까지 오른 나폴레옹의 인생은 현재를 살아가는 지구의 많은 사람들에게 흠모와

동경의 대상이기도 하다.

그 나폴레옹을 주인공으로 한 게임 ‘랑펠로’는 프랑스 혁명 후 격동의 유럽대륙을 배경으로 한 시뮬레이션 게임이다. 당신은 희대의 영웅 나폴레옹이 되어 조국 프랑스를 위기에서 구해내고, 민중의 추앙을 받아 황제가 되어 유럽의 통일을 이루어야 한다.

### 게임의 전체적 흐름

1년은 12개월이며, 봄(3~5월) 여름(6~8월) 가을(9~11월) 겨울(12~2월)로 다시 사계로 나뉘어진다.

한달마다 사령관 코멘드가 나타나 각 도시를 통치할 수 있으며, 3개월에 한번 계절의 첫달

엔 정부 코멘드가 나타난다. 전쟁에 들어가면 화면이 MAIN 화면에서 HEX화면으로 바뀌면서 하루가 한턴이 되어 수비측과 공격측의 코멘드가 번갈아가며 나온다.

한달이 지난후 다음달 명령을

내리기 전에 이벤트가 나타날 수도 있다.

게임 시작 초기 당신은 프랑스의 한 도시를 다스리는 사령관이 되어 그 도시의 행정,군사를 맡게되나 교전국과의 전쟁에서 승리와 국민들의 기대로 점차 지위가 높아져 최고사령관,

제1집정 그리고 영광의 황제의 자리까지 오를 수 있는 것이다.

이 게임의 최종목적은 유럽 전 46개 도시를 통일하는 것이다. 그러나 나폴레옹이 죽거나 다른나라의 포로가 되면 게임 오버가 되어 플레이어는 지게 된다.

### 기본적인 매뉴얼을 배우자!

#### 1) 컨트롤러 사용 방법

코멘드나 군인을 선택할때:

+버튼으로 선택하여 결정할 때는 A버튼을 누른다. 실행군인을 선택할 때나 일람표에서 셀렉트 버튼을 누르면 군인 데이터 항목이 바뀐다.

어떤 코멘드는 연속해서 군인을 선택하여야 하는데, 이럴때는 선택한 군인의 색이 녹색으로 변한다. 모든 결정전에 B버튼을 누르면 취소된다.

Y/N?: 코멘드의 실행을 확인할 때 표시된다. Y(예)는 +버튼의 ←, N(아니오)는 +버튼의 →를 누르면 된다.

숫자 입력시: +버튼의 ←와 →는 자릿수를 선택하는 것이고, ↑↓는 숫자를 선택하는 것이다. 단, ←버튼을 이용해서 자릿수의 최대 자리에서 한번 더 누르면 최대치가 선택된다. 마지막으로 A버튼으로 결정한다.

# 자! 사령관 시대부터 공략하자!

## 밀라노 공략전

밀라노에 도착하면, 당신은 마르세유 방향인 남서쪽에 군대를 배치하게 된다. 옆 사진과 같이 아군진영과 적사이에 강이 흐르고 그 사이에는 다리가 한개있고 서쪽에 여울이 있다. 자! 그럼 여기서 어떻게 작전을 시작해야 할까?

먼저, 보병부대를 다리쪽으로 보내 전진시키고, 기병대는 서쪽 여울을 통해 우회 이동한다. 그리고 포병부대는 동쪽으로 이동시켜 강을 사이에 두고 포격할 수 있도록 한다. 이때 강을 건너 군사들은 바로 밀라노 시가지의 적을 공격한다. 이때쯤 되면 베네치아에서 원군이 오게 되는데 당황하지 말고 시가지만을 집중 공격하자!.

시가지만 점령하면 승리한다는 것을 잊지 말것!! 참, 그리고 마르세이유에서 시간을 너무 끌면 밀라노의 방어 상태가 견고해져 초전에 패배를 맛볼수도

있으니 주의하자!!.  
이곳에서 승리하면 아마 오스트리아 정부는 쥘싸게 프랑스와 휴전을 맺을 것이다. 이렇게 되면



밀라노 공략전

면 골치 아퍼진다.  
결국 갈길은 베네치아 밖에 없는 상태이니 베네치아로 떠나자. 만약 아직 휴전이 안 맺어



이 위치에서 포격을 해라!

져 있다면 피렌체로 가는것도 좋을 것이다. 잊지말도록!!



베네치아에서 원군이 도착했다!

## 베네치아 공략전

밀라노 방면은 북서쪽의 산악 지역에, 피렌체는 서쪽 평지에 배치를 하게 된다. 어느쪽이든 공략 방법은 같다.

포병부대는 남동쪽 산악 지역에 배치하고, 보병부대는 빠르게 전진해서 시가 앞까지 간다. 이때쯤이면, 베네치아쪽에선 다리를 폭파하게 되는데 이때는 일단 포격으로 적을 혼란에 빠

뜨린 다음 건설 능력이 뛰어난 군인으로 다리를 놓게 하여 공

격하자!. 그러면 승리는 당신의 차지!!



베네치아 공략전



이 위치에서 포격해라!

### 데이터와 맵의 화면 변경:

메인화면에서 B버튼을 누르면 데이터와 유럽의 지도가 바뀌어 나타난다. 코멘드 입력으로 돌아갈때는 A버튼을 누르면 된다.

### 도시를 선택할때:

맵의 화면에서 +버튼으로 마크를 움직여서 원하는 도시와 겹쳐놓은후 A버튼을 누르면 결정된다. B버튼은 역시 취소이다.

## 2) 게임의 시작방법

게임을 시작할때

(1) 처음엔 게임을 시작할때는 플레이할 시나리오를 선택한다. 전에 했던 게임을 이어서 할때엔 [L]을 선택한다.

(2) 다음은 데모플레이의 선택이다.

(3) 컴퓨터끼리의 전쟁화면(HEX화면)의 표시여부를 결정한다.(1. 본다, 2. 안본다)가 있으며 게임중에 바꿀수 있다.

(4) 최후의 확인이다. Y를 선택하면 MAIN화면으로 바뀌며 게임이 개시된다. 이때까지의 설정을 바꾸고 싶을때는 N을

선택한다.

### 3) 기능 커멘드 설명

메인화면에서 커멘드를 입력시 선택 버튼을 누르면 다음 커멘드를 선택할 수 있다.

HEXせん(HEX전)

컴퓨터끼리의 전쟁화면을 볼 것인지, 안본것 인지를 결정한다.

BGM(BGM)

음악과 효과음을 나게 할 것인지, 안나게 할 것인지를 결정한다.

せいしが(정지화면)

이벤트를 정지화면으로 표시할것인지를 결정한다.

スピード(스피드)

메세지의 표시속도를 결정한다. 적을수록 빠르게 나온다. しろく(기록)

게임내용을 기록한다. 실행하면 전에 기록되었던 내용은 지워지게 되므로 주의하자!.

しゅうりょう(끝)

게임을 끝낸다. 실행한 후, 리셋 버튼을 누르며 전원을 내려야 기록된 게임 내용이 안전하게 보존된다.

## 피렌체 공략전

밀라노 방면이라면 북서쪽의 산악 지역에, 베네치아는 북동쪽 산악 지역에 배치하게 된다. 양쪽 모두 특별히 공략법이 다르지는 않다. 지형 특성상 포병

의 능력을 마음껏 활용할 수 있는 곳이므로 포병을 산악지대에 배치해 놓고 시가지를 포격하는 한편, 보병과 기병부대는 시가지 북쪽에 있는 산지를 이용해서 보다 유리한 조건에서 공격을 하면 더 유리하지 않을까?



피렌체 공략전



이렇게 포위 공격한다!

# 드디어 최고사령관 시대로 돌입!



짜잔! 드디어 최고 사령관이 되었다!

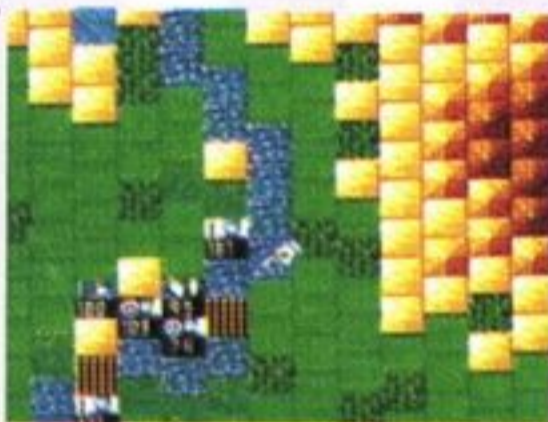
## 로마 공략전

최고 사령관 시대의 처음 목표는 7개의 언덕으로 이루어진 영원한 도시 '로마'이다.

피렌체 방면이므로 북쪽에 배치하게 된다. 별다른 특징은 없는 곳이므로 우루루 몰려가서 피렌체처럼 시가지 주변에 있

는 산지를 이용해 공격하면 손쉽다. 더우기 나폴리군은 조금

만 공격을 받아도 제멋대로 도망가 버리는 수가 많다.



로마 공략전



주위의 산을 이용하자!

## 나폴리 공략전



나폴리 공략전

이제 이탈리아 반도의 끝에 다다랐다. 배치는 서북쪽과 동북쪽 양쪽에서 할 수 있으나 동북쪽은 괜히 시간만 버리는 셈

이므로 서북쪽에 배치하자!. 로마와 마찬가지로 특이한 점은 없으나 가끔 '지브롤터'에서 영국이 원군을 보내는 때가 있으

므로 빨랑빨랑 움직이자!. 승리후 오스트리아와 휴전상태가 되어 있으면 뮌헨으로, 아니면 빈으로 가자.



정보를 자주 이용하자.



외교 일람



국가 정보.

침공군: 프랑스군(프랑스군)  
 사령관: 나폴레옹(나폴레옹)  
 식량: 390  
 함선: 0  
 병사: 120  
 예비병: 82  
 날씨: 맑음  
 1802년 4월 1일  
 37: 로마  
 방어군: 나폴리(나폴리군)  
 사령관: 아크톤(아크톤)  
 식량: 1587  
 함선: 0  
 병사: 400  
 예비병: 335

오ランダ(오ランダ)      글자가 파란색: 동맹국  
 덴마크(덴마크)      붉은색: 교전국  
 도르코(도르코)      초록색: 우호국  
 나폴리(나폴리)      하얀색: 관계가 없는 나라  
 포르투갈(포르투갈)  
 스웨덴(스웨덴)  
 스페인(스페인)  
 프로이센(프로이센)  
 러시아(러시아)  
 오스트리아(오스트리아)  
 영국(잉글랜드)

나폴리  
 1802년 4월  
 38 나폴리  
 국왕 카롤리나(카롤리나)  
 병사: 295  
 보병: 5  
 기병: 0  
 포병: 0  
 예비병: 0  
 예비마: 20  
 예비포: 0  
 금: 256  
 식량: 2380

국가 정보.  
 물자: 0  
 공업: 44  
 상업: 30  
 식량: 38/68  
 식량충족도: 63  
 물자충족도: 55  
 인구: 6200  
 병원충족도: 81  
 병원시설: 55  
 함선: 23



지브롤터에서 원군이 왔다.



## 빈 공략전

화려한 궁정문화와 음악의 도시 빈은 오스트리아의 수도이다. 자! 지금부터 본격적으로 공략이 힘겨워지기 시작한다.

포병부대를 잘 활용할 수 있는, 베네치아에서 들어가는 것

이 유리하다. 포병부대를 남서쪽 산악 지역에 배치하고, 보병부대를 둘로 나누어 한쪽은 강을 넘고 한쪽은 넘지 않고 전투를 벌이는 것이 좋다. 하지만, 시간이 쉽사리 지나가므로 그것에는 주의하자!. 도강이 빠르다면, 그것으로 승리는 보장된다!.

## 빈헨 공략전

바이에른 왕국의 수도이다. 어떤 상황에서도 각개격파를 노릴수 있는 '리용'에서 들어가는 것이 가장 유리하다.

## 패밀리

서남쪽 높은 산에 포병을 배치하여 시가를 포격하고 시가 근처의 산지에서 다른 부대가 공격을 하면 어렵지 않게 함락된다. 단, 다른 방면으로 들어갔을 때에는 건설능력이 높은 군인이 필요하게 된다.

# 제1집정 시대로 가볼까?

## 드디어 파리에 입성!!

저 500인 의회를 설득하기 위해 연설자를 내보내야 한다. 설

패할때도 있으나, 계속 재시도가 가능하므로 걱정하지 말자!.

자, 연설에 성공하면, 드디어 제 1집정이 되는 것이다.

한참 정복에 열을 올리고 있을 즈음 매달 '파리의 민중들이 각하가 돌아오기를 희망하고 있다.'라는 메세지가 나온다.

자, 이제 쿠데타의 때가 온 것이다!. 빨리 뒷정리를 한뒤 파리에 입성하자!!.

얼마전만 해도 들어가기만 해도 쫓겨났던 파리에 이젠 당당히 입성할 수 있다. 민중들에게 인기가 높은 나폴레옹에게 대통령정부도 별수 없는 모양이다.

파리에 입성하면 그곳의 군인들이 부패한 정부를 몰아내자고 권유한다. 그들의 권유에 따라 쿠데타를 일으켜야 하는데, 먼



'파리의 민중이 각하의 귀환을 기다리고 있습니다.'



"놈을 쫓아내려해도 이 인기로는..."



'파리의 민중은 각하의 귀환을 기뻐하고 있습니다.'



"프랑스는 위기에 직면해 있습니다."



"파리의 시민들은 괴로움에 빠져있습니다."



500인 의회 연설

## 국가 운영에 대하여

자, 이제 제 1집정이 되면 이때까지 신경쓰지 않아도 되었던 외교와 국가 운영에 대해서도 신경을 써야 한다. 각 도시 사령관들이 요청하는 요구와 우호국이나 동맹국에서 요구하는 무역, 그리고 외교에 이르기까지 세세히 신경을 써야 한다. 특히 외교는 매우 중요한 요소

인데 이것을 잘 하느냐, 못하느냐에 따라 국가 운영이 쉽기도, 어렵게도 될 것이다.

한 예로 공략을 목표로 하는 국가를 하나 정했으면, 그 국가 주위의 국가와 외교관계를 맺어 두는것이 유리하며, 다른 지방과도 정전 등을 맺어 두면 등위의 위협이 잠시나마 사라지므로 여유있는 군사작전을 할 수 있다.

무역의 경우엔 무역을 거부하

면 반불감정이 높아지므로 주의하여야 한다. 그렇다고 해서 마구 받아 주었다간 국가 운영이 곤란해 진다.

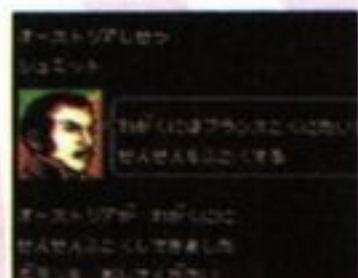
그리고 대포와 배를 계속적으로 만들어 두는것도 중요한 일이다.



요청. "식량이 부족합니다. 급히 보내 주십시오."



무역. "식량 581을 금 421에 팔아 주십시오."



선전포고. "우리나라는 프랑스국에 대하여 선전포고한다."



공격요청. '빈에 원정을 허가하겠습니까?'

## 프라하 공략전

이번 목표는 유럽에서 가장 아름다운 도시 프라하. 뮌헨, 빈 양쪽 모두 기본 전략은 같다. 시가를 보호하고 있는 숲을 이용해 공격하는 것이 좋다. 그리고 포병은 북쪽 산악지역에 배치해서, 시가를 포격하자.



프라하 공략전



이렇게 포위하자!...

## 프랑크푸르트 공략전

삼림이 전국토를 뒤덮고 있는 샤르르마뉴 대제의 본거지. 프랑크푸르트는 지형상 프라하에서 들어가는 것이 좋다. 만약 파리, 뮌헨, 릴에서 들어가려면 건설능력이 좋은 장군들이 많아

야 하는 불편한 점이 있으니 되도록 프라하에서 들어가도록 하자.

이곳은 일단 포병부대에 있어선 최악의 지형이니 포병은 동원하지 않도록 하자. 기본적인 공략 포인트는 시가지 주위의 숲이다. 이로써 바이에른 왕국은 멸망이다!.



프랑크푸르트 공략전



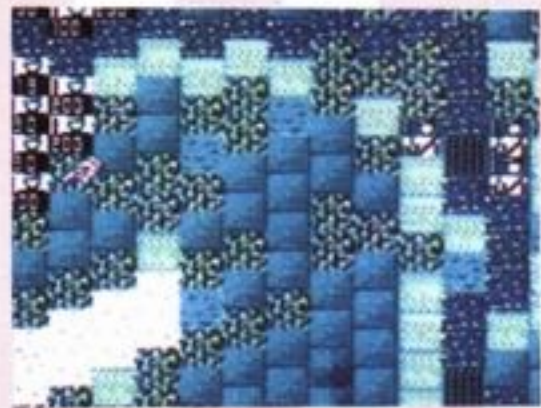
이런식으로 포격위치를 잡는다

## 부다페스트 공략전

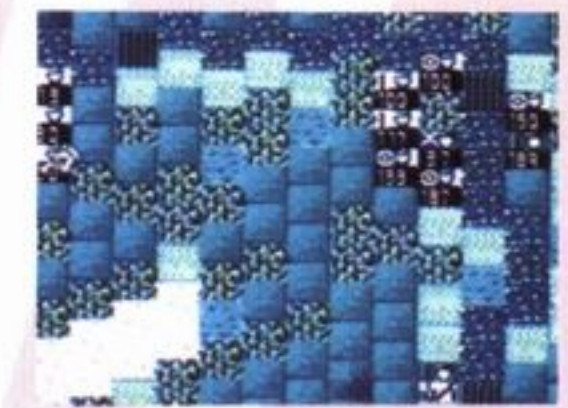
도나우강 양쪽강변의 부다와 페스트가 합병된 도시 부다페스트. 이곳은 빈에서 들어가도록 하자. 시가가 강 양쪽으로 나뉘

어 있기 때문에 부대를 두개로 나누는 것이 좋다. 부대를 나눌 전략이 안된다면 시간이 꽤 걸리게 되니 주의하자.

중양에 위치한 산악지역에 포병부대를 배치하면 좋은 효과를 볼 수 있다.



부다페스트 공략전



이런식으로 포위공격

## 크라우젠부르크 공략전

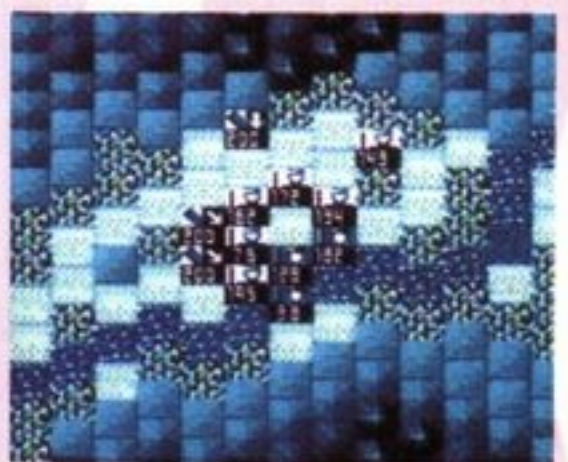
현 루마니아의 쿠르쥬인 이곳은 오스트리아의 마지막 발판이다. 들어가는 길은 부다페스트 뿐이므로 포병군단의 배치가 골치아프다. 능력이 된다면 포병부대를 남쪽 산악지대로 보내서

시가를 포격하는 것이 매우 유리하다. 그것이 힘들다면 시가 외각의 평지에서 포격하는 방법도 있다. 편한대로 하도록.

드디어 이것으로 오스트리아마저 멸망이다. 이제, 다음 대 프로이센과의 전투를 위해 전력을 보충하자. 황제도 이제 멀지 않았다.



크라우젠부르크 공략전



포격위치는 이렇게 잡자!

## 바르샤바 공략전

대 프로이센전의 첫 목표는 유럽 교통의 요지 바르샤바이다. 크라우젠부르크에서의 공략은 강을 건너야 하는 난점이

있으니 프라하에서 들어가는 것이 좋다.

공략의 포인트는 시가지 주변에 특별한 지형이 없으므로 대군을 동원해 포위해 들어가는 식의 공격이 유용하다. 시가 외각에

선 포병부대로 시가를 공격하면 어렵지 않게 끝낼수 있다. 이것

으로 당신은 황제의 자격을 얻게 된다!!...



바르샤바 공략전

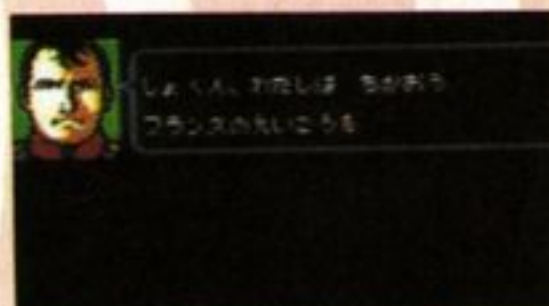


포위공격의 진수이다

## 황제 시대

바르샤바 공략까지 끝나면 별 다른 일이 없는 프랑스는 18개의 도시를 가진 강대국이 되

어 있다. 민중들도 나폴레옹이 파리에 입성하기를 바라고 있으므로 당연히 파리에 입성하자!. 그러면 나폴레옹은 황제가 된다.



“제군, 나는 맹세한다. 프랑스의 영광을...” 아! 드디어 황제가 되었다.



## 황제시대의 주의점

황제시대가 제 1집정시대와 가장 크게 다른점은 황제의 친

척들이 있는 도시를 직접 통치할 수 있다는 것이다. 이것은 어찌보면 유용하고, 어찌보면 귀찮은 일인데 이들을 전략상

요충지나 교두보 등에 배치하여 직접 관리를 하면 의외의 효과를 볼 수 있다. 물론, 귀찮을 경우엔 나폴레옹이 있는 도시에

함께 몰아 넣거나, 아니면 예비군인으로 만들어 버리면 되니 걱정 말도록!.

## 베를린 공략전

나폴레옹이 대륙봉쇄령을 발표한 도시인 베를린은 전체적으로 볼때 바르샤바쪽에서 들어가는 것은 강을 건너야 하기 때문에 무척 힘들니 프라하나 프랑

크푸르트에서 들어가는 것이 편하다.

전체적으로 어려운 점은 없으나 수비측이 포병부대를 이용할 때는 여러 방향으로 군대를 나누어 공격하면 손쉽다. 포병은 시가 외곽에 배치하자!.



베를린 공략전



오랜만의 휴식에 벌어진 무도회. 신난다!

## 케니히스부르크 공략전

도이치 기사단이 건설한 도시 '케니히스 부르크'는 프로이센의 최후 보루이다. 베를린이든, 바르샤바든 공략방법에 큰 차이

는 없다. 시가 동쪽에 위치한 숲을 이용해 공격하면서 포병부대를 남쪽 평야에 두어서 시가를 포격하도록 하자!. 이로써 프로이센도 멸망이다.



콜레라가 발생했다.



페스트가 발생했다.

## 대 러시아 원정에 앞서서 주의점!

이제 유럽 동부에서 공략할 국가는 러시아와 투르크, 그러나 투르크의 경우엔 외교상태가 좋은 편에 속하니 나중에 공략하기로 하고 일단, 대러시아전을 준비하자!.

레옹도 큰코를 다쳤던 러시아의 초토화 작전과 코삭병은 러시아 공략을 아주 힘들게 만든다. 어찌면 이제부터 정말 자신의 군사능력을 시험해 볼때 일지도 모르겠다.

러시아는 게임상의 이벤트로 인해 공략이 스페인 다음으로 골치아픈 곳이다. 실례로, 나폴

난생 해보지 못했던 후퇴라는 것도 해보야 할테니까... 물론 '작전상' 이겠지만...



러시아의 초토화 작전



코삭병

## 키예프 공략전

크라우젠부르크, 바르샤바 어느쪽으로 들어가도 무방하다. 특이할만한 점은 없고 포병부대는 시가 서남쪽에 배치하면 좋

다. 시가 주위의 늪지는 방어력이 약화되므로 대규모의 포위 공격이 아니라면 이용하지 말자. 그리고 적의 포병부대를 우습게 보면 큰코 다치니 주의하자!.



키예프 공략전



포병부대는 이렇게 배치하자!

## 민스크 공략전

지명의 유래는 '교환'인 민스크는 키예프로 들어가는 것이 제일 상책이다.

평원 가운데 위치한 시가는 포위해서 들어가는 것에 가장 바람직하다. 어렵게 생각하지 말고, 용감하게 뚫고 나가자!. 아마 이곳에서 승리할때 쯤이면

슬슬 후퇴란 것을 생각해 보는 것이 좋을 것이다.



민스크 공략전

## 스모렌스크 공략전

지명 그대로 수지(樹脂)의 마을이다. 2개의 도시가 강으로 양분되어 있어 민스크에서 들어가야 키예프에서 들어갔다간 상당한 시간이 걸리게 된다.

포병부대는 남쪽에 배치해서 남쪽 시가를 점령하면 그곳에서 북쪽을 포격하자!.



스모렌스크 공략전

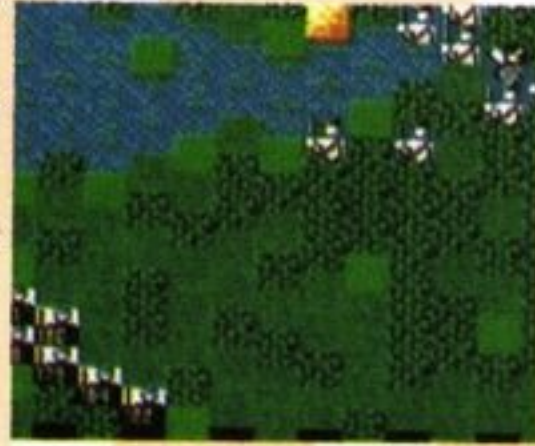


가끔씩은 부하들의 충성도도 체크해 보아야 한다.

## 페텔스부르크 공략전

포트 대체의 도시인 페텔스부르크는 어느 방면에서 들어가는 상관이 없다. 시가가 북쪽에 위치한 관계로 방어하기에는 좋은 지형이지만 공략하기에는 골치아프다. 하지만, 방어군이 적으면 오히려 공략하기가 수월해지는 점도 있는 재미있는 도시!

수비측의 포병부대는 주의해야 한다.



페텔스부르크 공략전

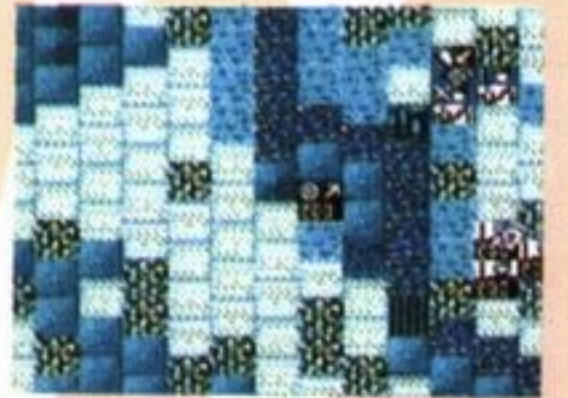


이렇게 포위한다

## 모스크바 공략전

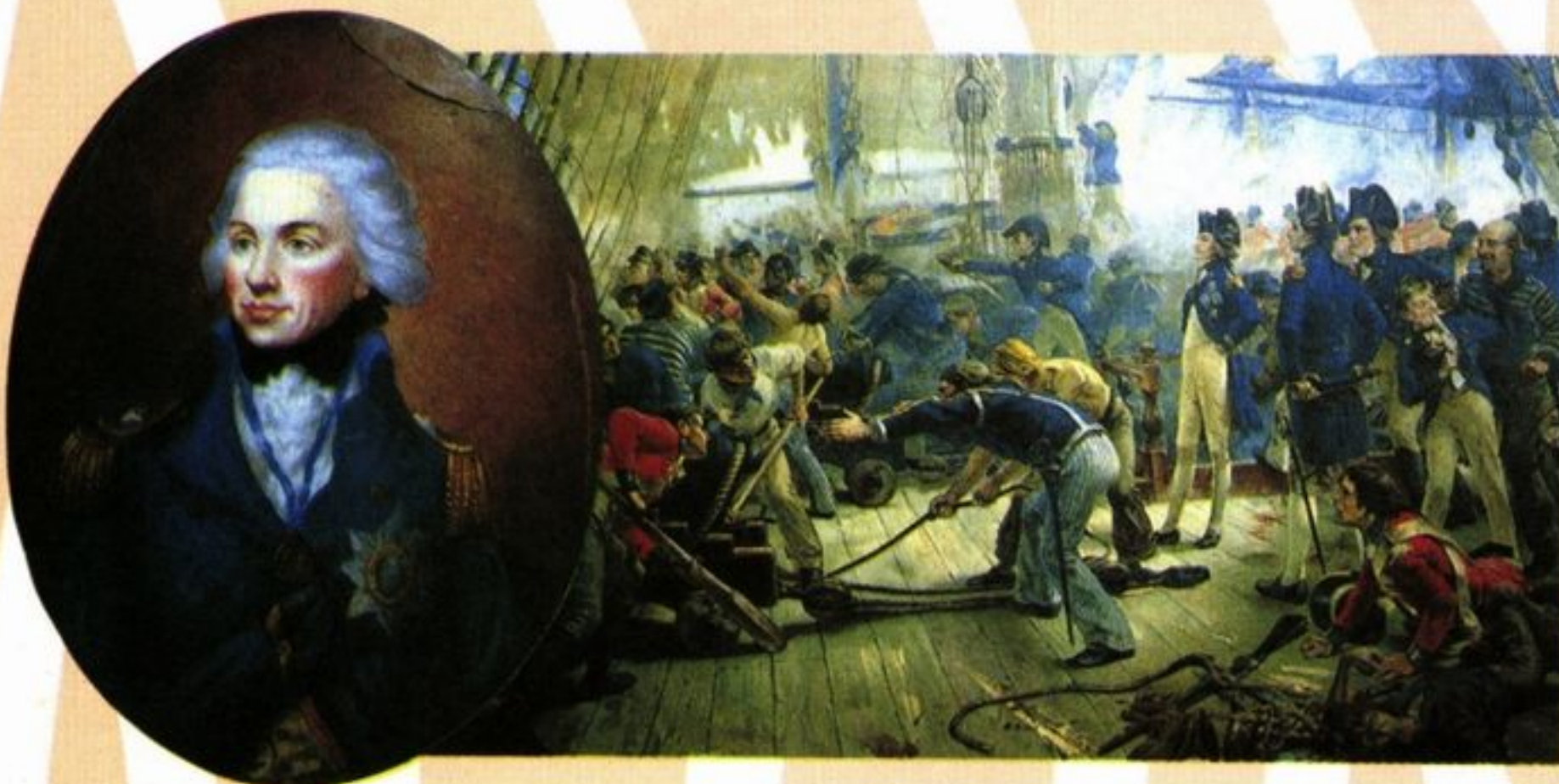
크렘린의 열기가 느껴지는 모스크바는 어느 방면으로 들어가는지 상관 없다. 먼저 주력군단으로 시가 남서쪽 산악지역에 배치된 적을 물리친뒤 포병부대를 그곳에 배치하면 효과가 매우 크다.

여러방면에서 강을 건너서 포위해 들어가자!. 이것으로 대러시아 원정은 끝이다! 끝!



포병부대는 이렇게!

## 이후의 공략 방법



영국의 넬슨 제독

이상으로 유럽 중부와 동부의 평정은 끝나게 된다. 이제 유럽은 몇개의 큰 세력으로 분리되게 된다. 영국, 스페인, 투르크가 그것인데 공략의 차례는 투르크, 스페인, 영국의 순으로 하는 것이 편리하다.

공략의 포인트를 나열하자면 투르크의 경우엔 기병대를 조심하고, 스페인의 경우엔 스페인령에 쳐들어 가면, 곧장 나타나는 게릴라와 민중봉기를 물량공세를 이용한 빠른 전격전으로 밀고 나가도록 하자!.

영국의 경우엔 넬슨제독이 버

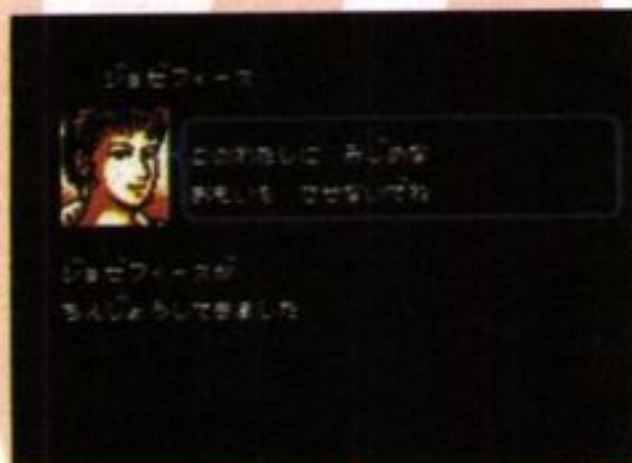
티고 있어 골치 아픈데 최소의 수(1)의 병력을 최대의 수(100)의 함선으로 원정을 보내서 해전을 일으켜 아군은 전멸

하고 넬슨은 전사의 상태로 만들어 놓은뒤 곧장 재원정에 나가면 어렵지 않게 상륙할 수 있다.

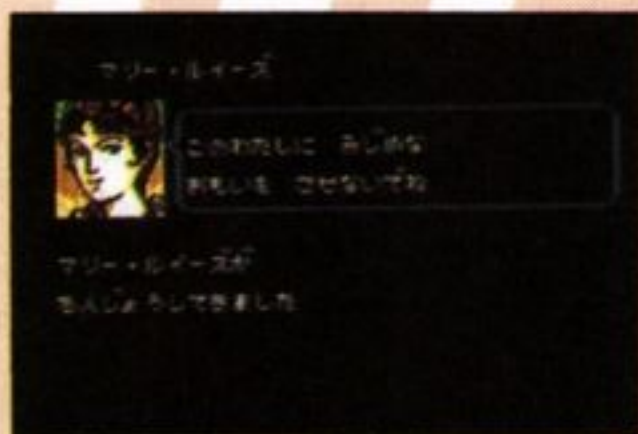
영국 본토 공략은 의외로 쉬므로 밀고나가자!

그런데 이 공략법은 기본적으로 나가는 루트에 대한 설명이

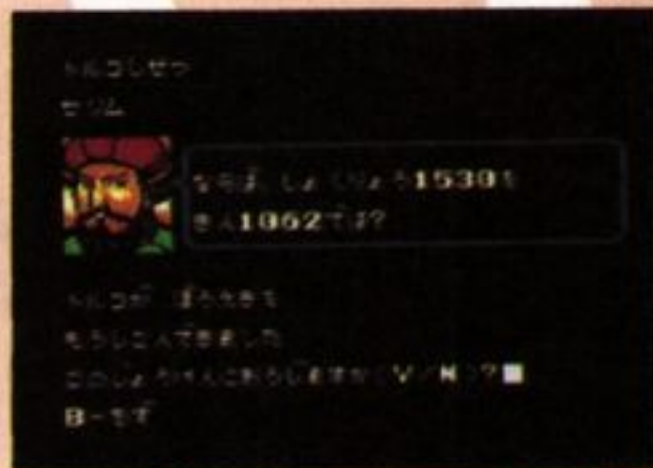
고 필자의 원정기를 적어 놓은 것이므로 꼭 이것에 따라 할 필요는 없다. 오히려 각자의 개성 있는 공략이 게임 클리어를 보다 빠르게 할 수 있을 것이다.



조세핀 "나에게 괴로운 생각을 하지 않게 해주세요."



마리 "나에게 괴로운 생각을 하지 않게 해주세요." 원정에 너무 열심이다 보면 가끔씩은..



"그렇다면, 식량 1,530을 금 1,062로 파는것은?" 무역에 반대하면 가끔 새로운 조건을 걸고 나올때도 있다.



아테네 공략전



류백 공략전



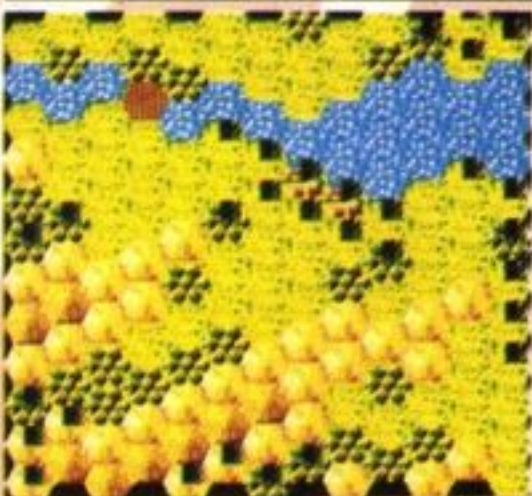
스톡홀름 공략전

각 도시의 상태

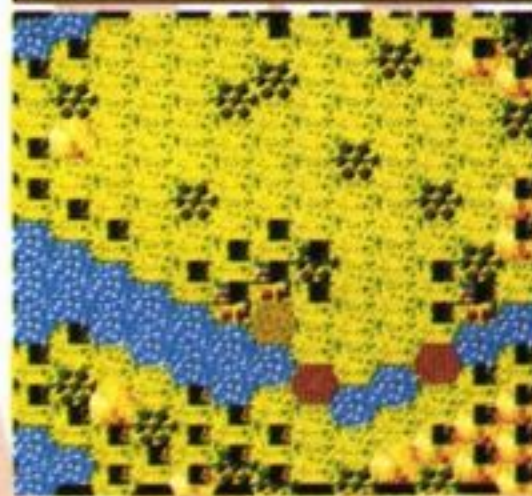
1. 더블린 (DUBLIN)
인접도시 : 없음 초기 징병수 : 300 미만 최대산업력 : 39 무기공장 : 없음 군항 : 대서양



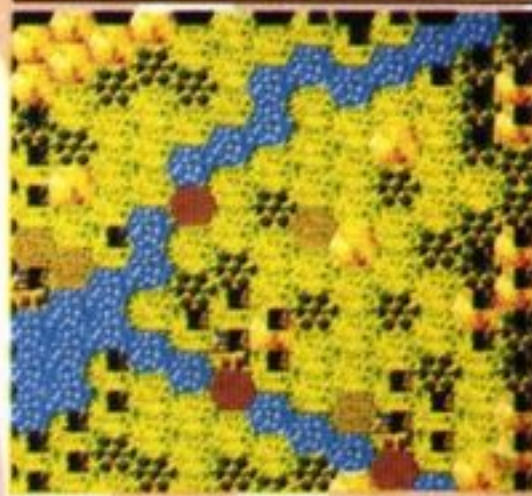
2. 에든버러 (EDINBURGH)
인접도시 : 3 초기 징병수 : 200 미만 최대산업력 : 15 무기공장 : 없음 군항 : 북해



3. 리버풀 (LIVERPOOL)
인접도시 : 2,4,5 초기 징병수 : 100 미만 최대산업력 : 18 무기공장 : 있음 군항 : 대서양

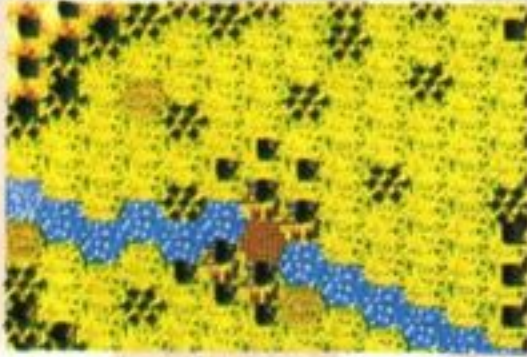


4. 브리스틀 (BRISTOL)
인접도시 : 3,5 초기 징병수 : 200 미만 최대산업력 : 10 무기공장 : 있음 군항 : 대서양



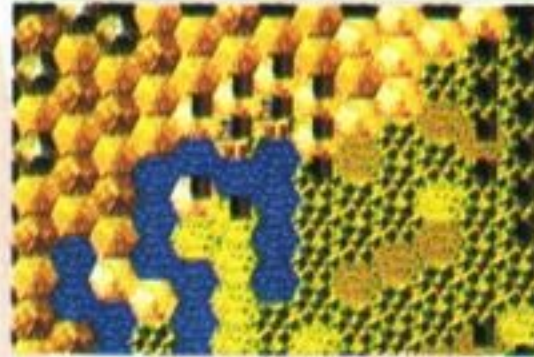
5. 런던  
(LONDON)

인접도시 : 3,4  
초기 징병수 : 300 이상  
최대산업력 : 19  
무기공장 : 있음  
군항 : 북해



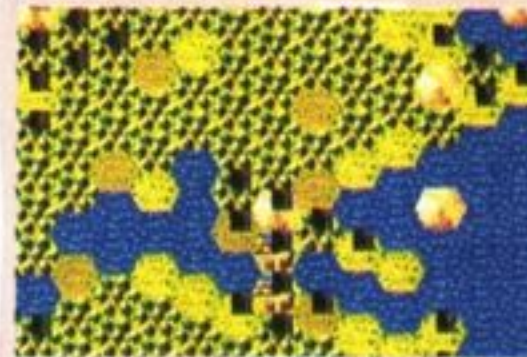
6. 크리스타니아  
(CHRISTANIA)

인접도시 : 7,8  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 18  
무기공장 : 없음  
군항 : 북해



7. 스톡홀름  
(STOCKHOLM)

인접도시 : 6,8  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 23  
무기공장 : 있음  
군항 : 북해



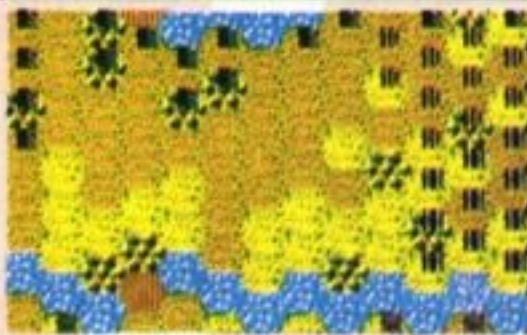
8. 코펜하겐  
(COPENHAGEN)

인접도시 : 6,7,10  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 36  
무기공장 : 있음  
군항 : 북해



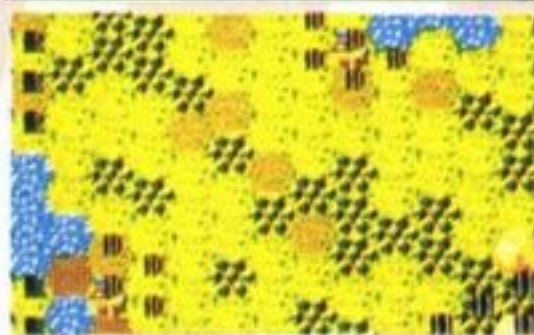
9. 암스테르담  
(AMSTERDAM)

인접도시 : 10,11,25,26  
초기 징병수 : 300 미만  
최대산업력 : 60  
무기공장 : 있음  
군항 : 북해



10. 룬백  
(LUBECK)

인접도시 : 8,9,11  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 63  
무기공장 : 있음  
군항 : 북해



11. 베를린  
(BERLIN)

인접도시 : 9,10,12,13,23,25  
초기 징병수 : 300 미만  
최대산업력 : 51  
무기공장 : 있음  
군항 : 없음



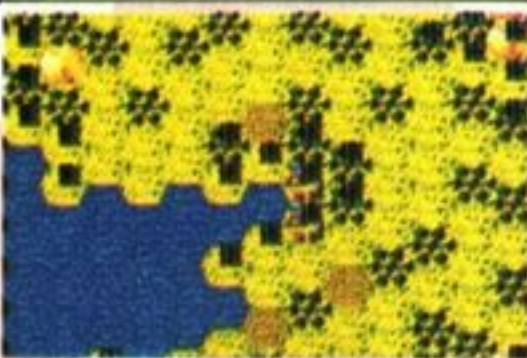
12. 바르샤바  
(WARSZAWA)

인접도시 : 11,13,15,18,19,23  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 64  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



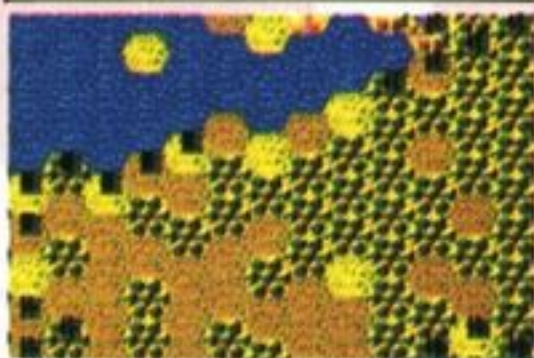
13. 케니히스부르크  
(KONIGSBERG)

인접도시 : 11,12,15  
초기 징병수 : 300 미만  
최대산업력 : 60  
무기공장 : 없음  
군항 : 북해



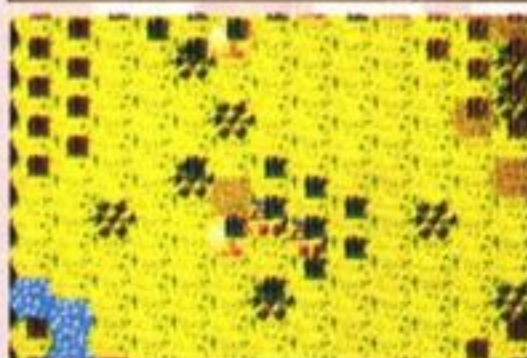
14. 페테르스부르크  
(PETERSBURG)

인접도시 : 15,16,17  
초기 징병수 : 300 미만  
최대산업력 : 78  
무기공장 : 있음  
군항 : 북해



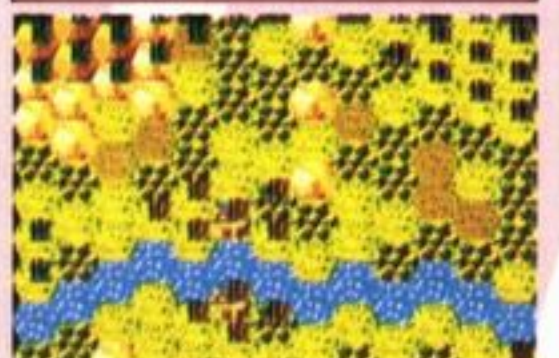
15. 민스크  
(MINSK)

인접도시 : 12,13,14,16,18  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 72  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



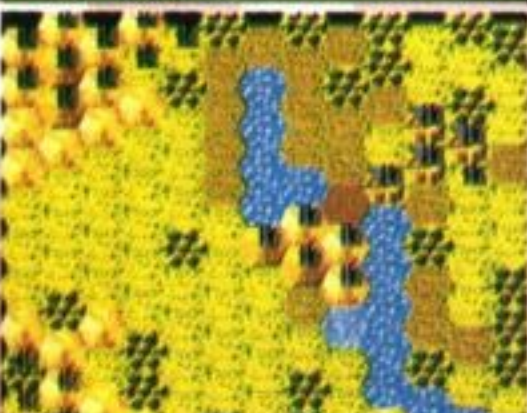
16. 스몰렌스크  
(SMOLENSK)

인접도시 : 14,15,17,18  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 68  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



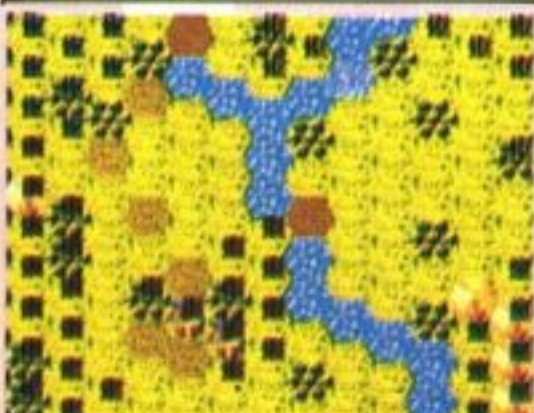
17. 모스크바  
(MOSKVA)

인접도시 : 14,16  
초기 징병수 : 300 이상  
최대산업력 : 75  
무기공장 : 있음  
군항 : 없음



18. 키예프  
(KIEV)

인접도시 : 12,15,16,19,20  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 66  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



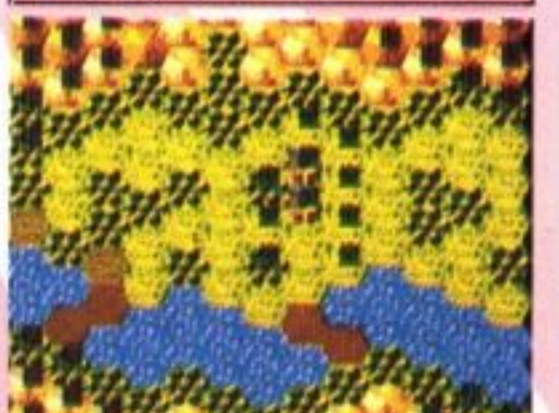
19. 크라우젠부르크  
(CLAUSENBURG)

인접도시 : 12,18,20,21,36  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 60  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



20. 부카레스티  
(BUCHAREST)

인접도시 : 18,19,36,39  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 68  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



21. 부다페스트  
(BUDAPEST)

인접도시 : 19,22,35,36  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 57  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



22. 빈  
(WIEN)

인접도시 : 21,23,24,34,35  
초기 징병수 : 300 이상  
최대산업력 : 54  
무기공장 : 있음  
군항 : 없음



23. 프라하  
(PRAHA)

인접도시 : 11,12,22,24,25  
초기 징병수 : 300 미만  
최대산업력 : 52  
무기공장 : 있음  
군항 : 없음



24. 뮌헨  
(MUNCHEN)

인접도시 : 22,23,25,28,30  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 62  
무기공장 : 있음  
군항 : 없음



25. 프랑크푸르트  
(FRANKFURT)

인접도시 : 9,11,23,24,26,28  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 58  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



26. 릴  
(LILLE)

인접도시 : 9,25,27,28  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 67  
무기공장 : 있음  
군항 : 북해



27. 산마로  
(ST.MALO)

인접도시 : 26,28,29  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 55  
무기공장 : 없음  
군항 : 대서양



28. 파리  
(PARIS)

인접도시 : 24,25,26,27,29,30  
초기 징병수 : 300 이상  
최대산업력 : 85  
무기공장 : 있음  
군항 : 없음



29. 보르도  
(BORDEAUX)

인접도시 : 27,28,30,31,45  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 100  
무기공장 : 없음  
군항 : 대서양



30. 리옹  
(LYON)

인접도시 : 24,28,39,31,32  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 73  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



31. 마르세유  
(MARSEILLE)

인접도시 : 29,30,32  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 63  
무기공장 : 없음  
군항 : 지중해



32. 밀라노  
(MILANO)

인접도시 : 30,31,33,34  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 55  
무기공장 : 있음  
군항 : 없음



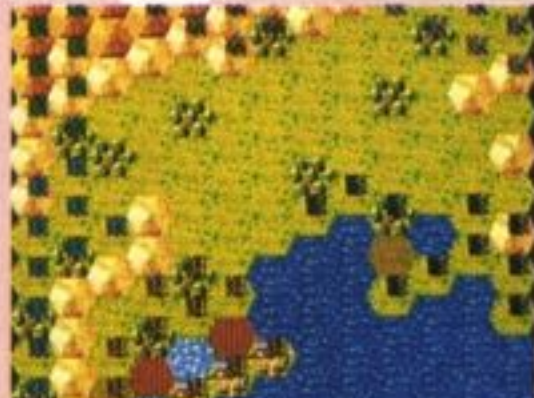
33. 피렌체  
(FIRENZE)

인접도시 : 32,34,37  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 50  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



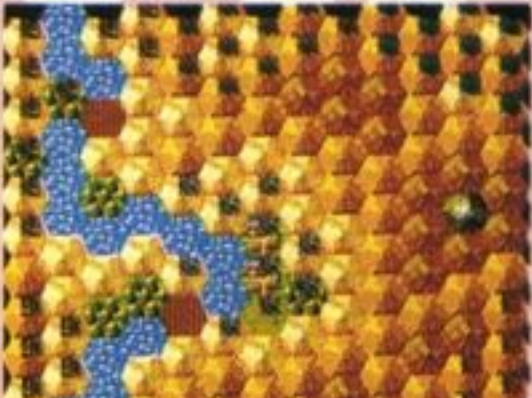
34. 베네치아  
(VENEZIA)

인접도시 : 22,32,33,35  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 45  
무기공장 : 있음  
군항 : 지중해



35. 사라예보  
(SARAJEVO)

인접도시 : 21,22,26,34,40  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 53  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



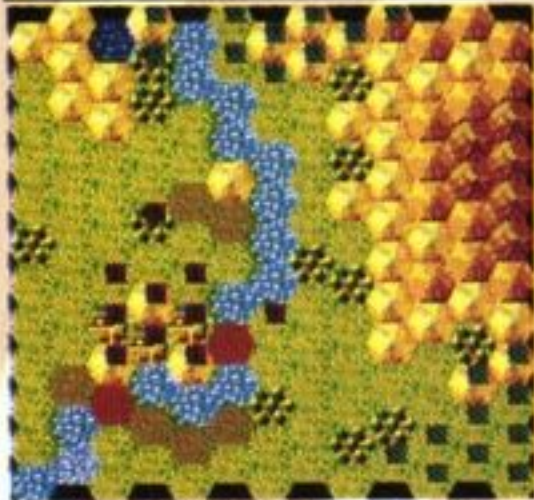
36. 베오그라드  
(BEOGRAD)

인접도시 : 19,20,21,35,39  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 48  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



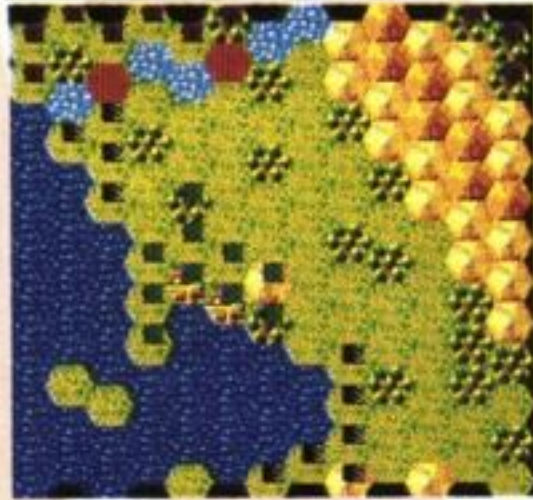
37. 로마  
(ROMA)

인접도시 : 33,38  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 37  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



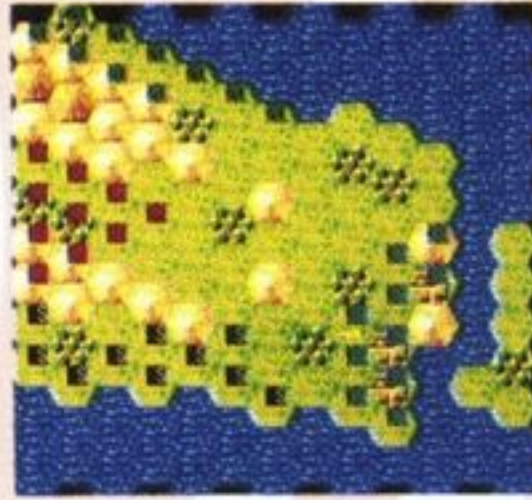
38. 나폴리  
(NAPOLI)

인접도시 : 37  
초기 징병수 : 300 미만  
최대산업력 : 68  
무기공장 : 있음  
군항 : 지중해



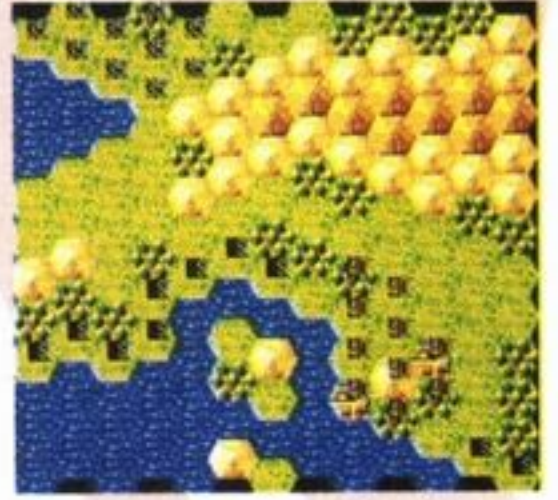
39. 이스탄불  
(ISTANBUL)

인접도시 : 20,36  
초기 징병수 : 300 이상  
최대산업력 : 47  
무기공장 : 있음  
군항 : 지중해



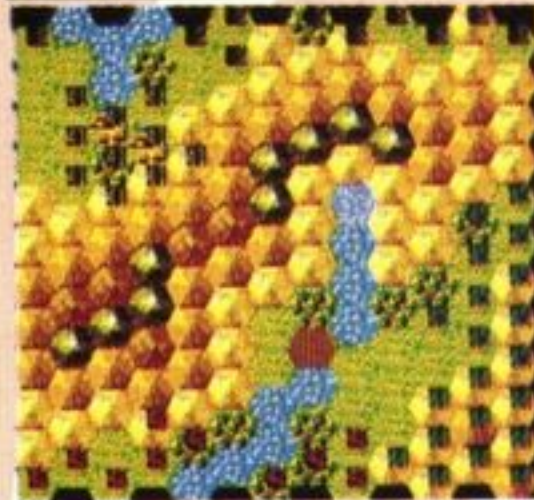
40. 아테네  
(ATHENAE)

인접도시 : 35  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 65  
무기공장 : 없음  
군항 : 지중해



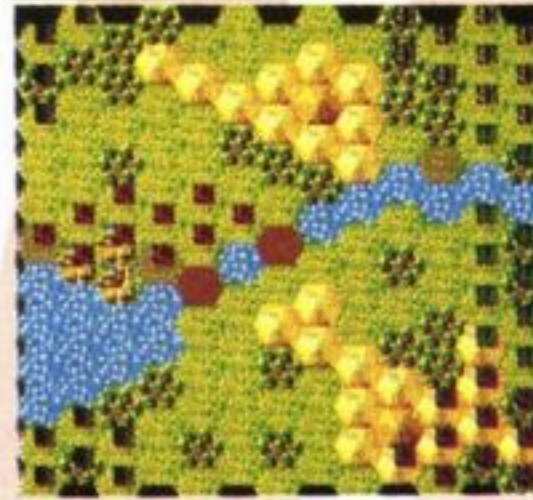
41. 라코루냐  
(LACORNA)

인접도시 : 42,44,45  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 61  
무기공장 : 없음  
군항 : 대서양



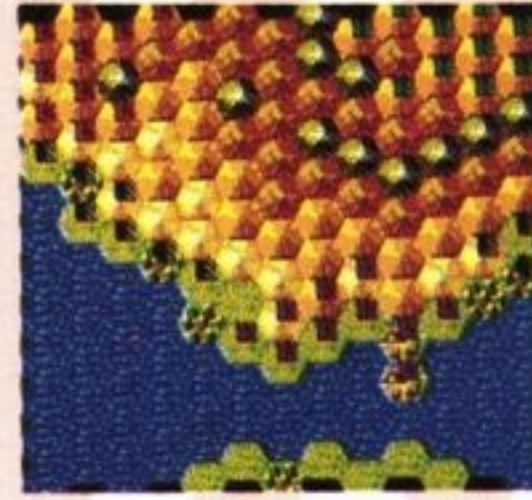
42. 리스본  
(LISBON)

인접도시 : 41,43,44  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 55  
무기공장 : 있음  
군항 : 대서양



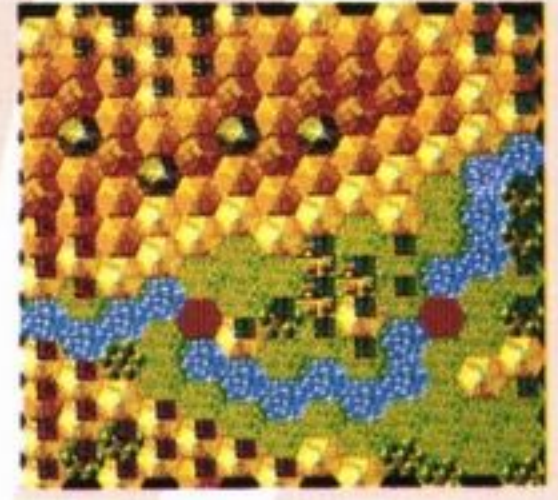
43. 지브롤터  
(GIBRALTAR)

인접도시 : 42,44  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 27  
무기공장 : 없음  
군항 : 지중해



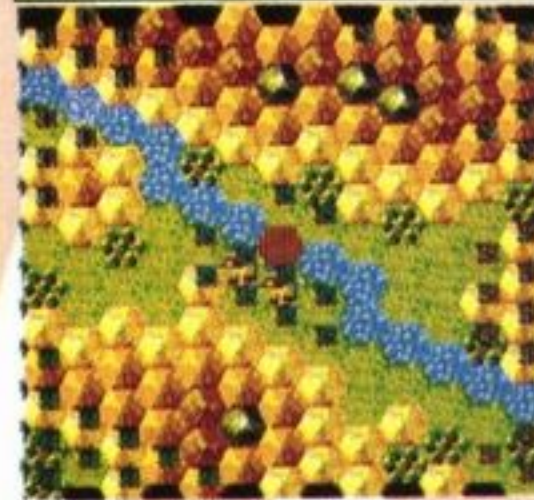
44. 마드리드  
(MADRID)

인접도시 : 41,42,43,45  
초기 징병수 : 300 미만  
최대산업력 : 60  
무기공장 : 있음  
군항 : 없음



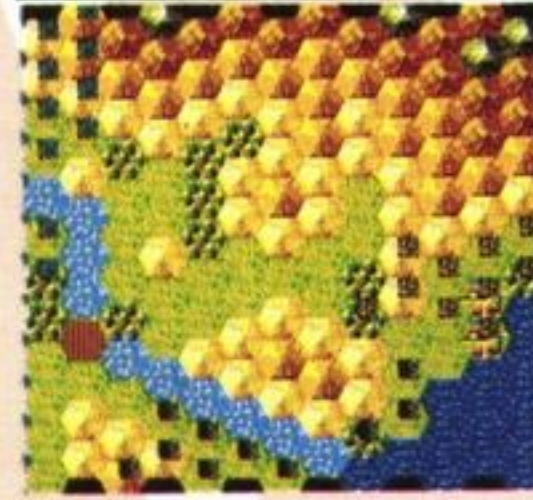
45. 사라고사  
(ZARAGOZA)

인접도시 : 29,41,44,46  
초기 징병수 : 100 미만  
최대산업력 : 50  
무기공장 : 없음  
군항 : 없음



46. 바르셀로나  
(BARCELONA)

인접도시 : 45  
초기 징병수 : 200 미만  
최대산업력 : 56  
무기공장 : 없음  
군항 : 지중해





# 드래곤볼 Z = III

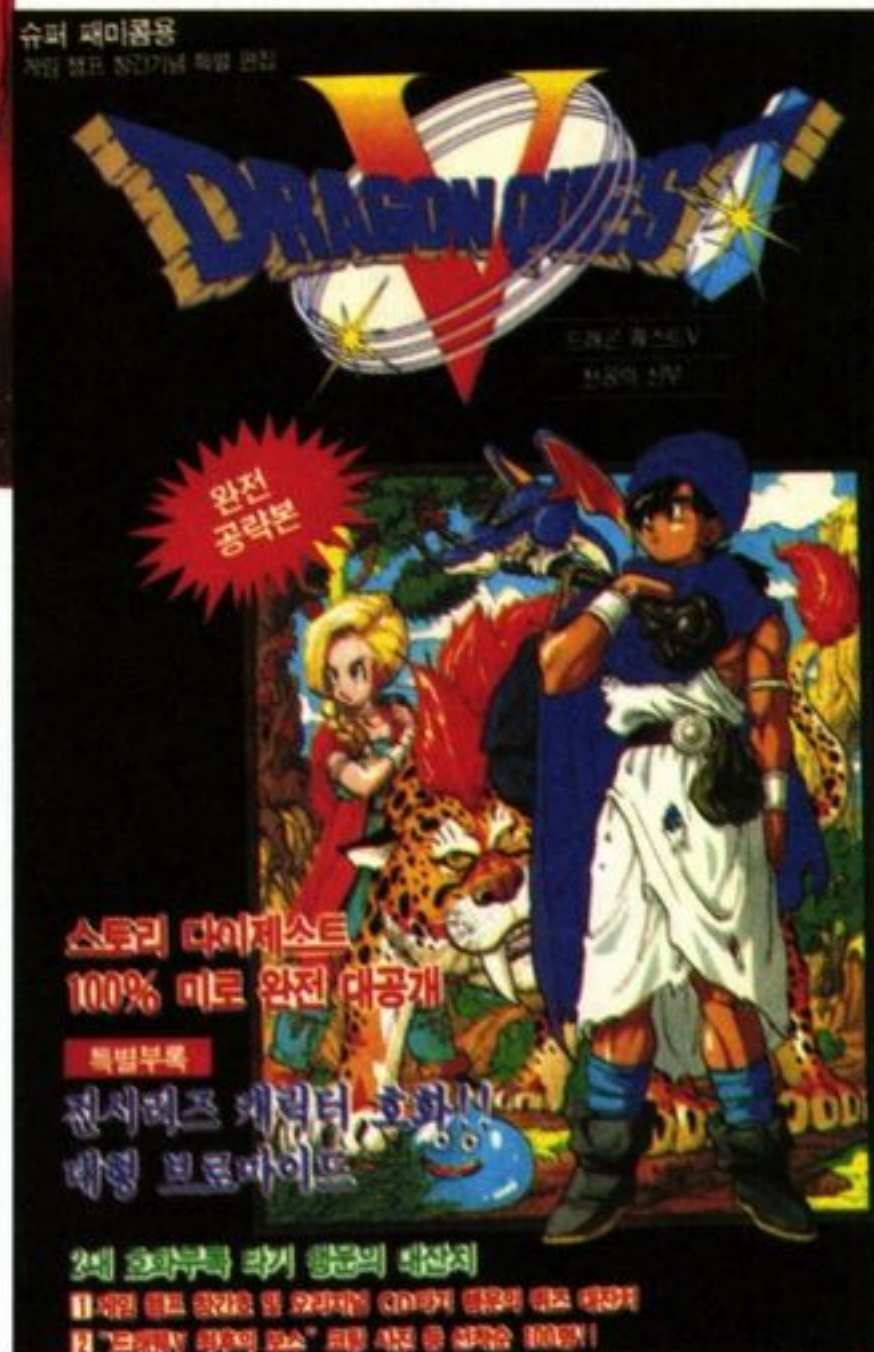
'드래곤볼 Z-III'의 엔딩화면은 바로 당신 옆에 와 있습니다!!!



## 완전공략본 절찬리 판매중!

패밀리기종의 최대게임인 '드래곤볼 Z-III'. 완전공략본 '드래곤볼 Z-III'는 주인공 일행들을 막힘없이 전진시켜줄 것이며 여러분 스스로 게임을 격파해 가는 묘미를 느낄 수 있는 기회를 제공해줄 것입니다. 아직도 격파를 못하셨습니까?

「게임챔프」편집부 3,900원  
판매문의 702-3211 (주)제우미디어



발매되기 전부터 예약 매진 사례까지 갔던 초미의 관심 게임! 드래곤퀘스트V 어려운 게임! 그러나 그만큼 감동도 비례합니다! 일본어를 모른다고 겁부터 먹지 마십시오 도전하세요! 스타트부터 엔딩의 순간까지 여러분을 안내해 드리겠습니다. 당신은 이제 게임의 진수다운 묘미를 드래곤퀘스트V를 통해 느낄 수 있습니다. 이 책이 여러분의 손길이 닿아 순식간에 현책이 되어갈때 우리들은 게임한국의 발전을 기대하며 작은 보람을 느낍니다.

「게임챔프」편집부 5,900원/판매문의 702-3211 (주)제우미디어

더 이상의 분석은 없다  
완전공략본 대 인기!

# 드래곤퀘스트 V



# 집중공략

## 코스믹 환타지

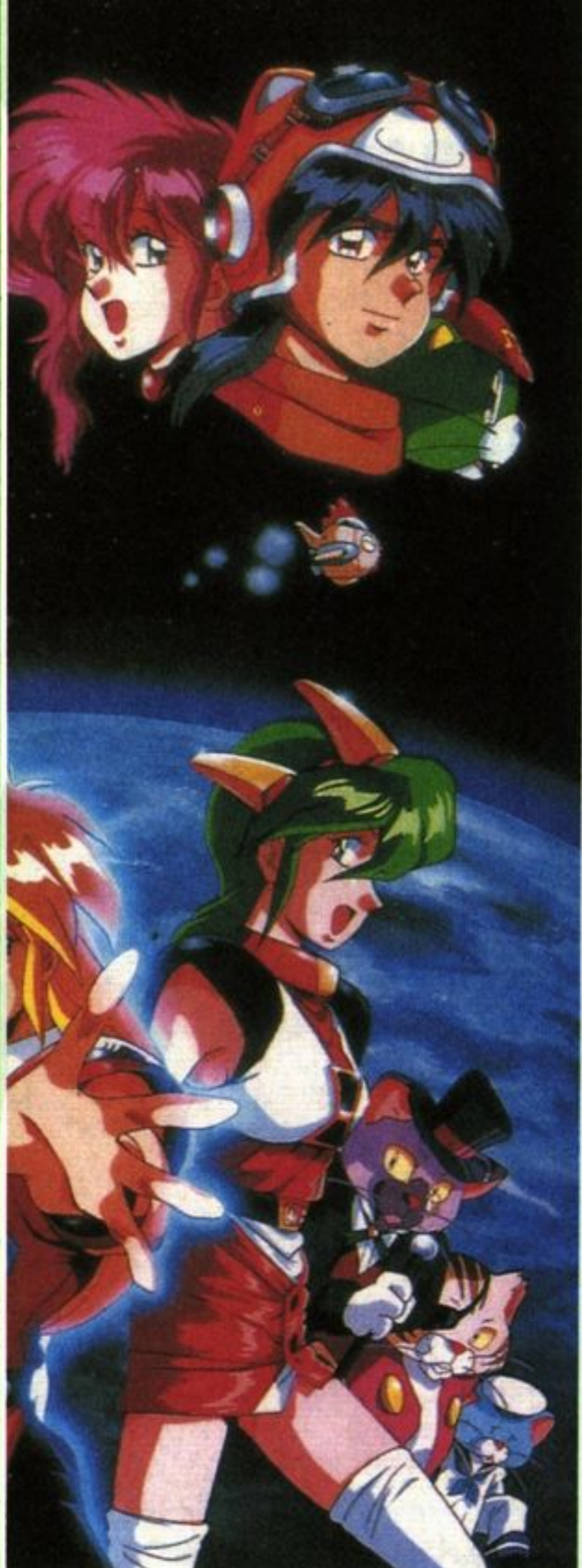
### 3

#### -모험소년 레이-

우주의 어둠 속에서 진행되는 거대한 악의 음모, 평화를 사랑하는 정의의 마음을 가진 사람들이 힘을 모아 그 음모에 대항한다. 그들의 전투는 전설이 되고, 은하의 저편에서 새로운 영웅이 태어난다.

#### 코스믹 환타지에 대해

코스믹 환타지 시리즈는 미래의 우주를 배경으로 사악한 음모로부터 평화를 지키는 코스믹 헌터들의 활약을 소재로 한 SF 롤 플레이 게임이다. 드라마틱한 비주얼 화면이 여러분을 코스믹 환타지의 세계로 빠져들게 할 것이다.



### 등장인물 소개



**레이(レイ)** : 두말할 필요 없는 주인공. 토토 마을에서 태어나 자란 17세의 소년. 가슴속에 항상 친절한 마음을 갖고 있다.

**도가(ドガ)** : 도라의 숲 근처의 작은 집에 사는 레이의 친구. 레이의 최초의 파트너가 된다.

**마몬(マモン)** : 도라의 숲에 사는 괴물. 마음이 착하고, 언제나 아이들과 함께 놀아주고

있다.

**제이(ジェイ)** : 트리스탄 왕국의 기사. 정의로우며 트리스탄의 공주 디나를 몰래 사랑하고 있다.

**포필(ポピル)** : 요정의 여자아이. 바빗족에게 습격당할때 레이 일행에게 구조받는다.

**난(ニャン)** : 삼성(행성 이름) 출신의 행성간 상인. 기회주의자에다가 욕심도 많으나, 정의의 마음도 잊지 않고 있다.

현지 발매일	9월 25일	장르	롤플레이
제작사	레저소프트	용량	CD-ROM
현지 발매가	7,600엔	기타	

**다이고(ダイゴ)** : 전 연방군의 에이스파일럿. 은하우주의 평화를 지키는 조직을 만들려고 하고 있다.

**마이(マイ)** : 다이고의 여동생. 오빠와 함께 은하를 여행하면서 사이키 파워(초능력)를 연구하고 있다.

**악당고양이 3인조-브라키, 고룻키, 초룻키(ブラッキー, グロッキー, チョロッキー)** : 난이 가지고 있는

세블라키스 스톤(7개의 보석을 모으면 한가지 소원을 들어준다는 신기한 보석. 마치 드래곤 볼과 비슷하다. 한번 사용하면 1000년동안 효력이 사라진다.)을 노린다. 원래부터 악당은 아닌것도 같다.(?)

**우주해적 가르도(宇宙海賊 ガルド)** : 자신의 음모를 실행하기 위해 행성 아이라에 온다.



**—게임 전체의 흐름—**

코스믹 환타지3는 미래를 무대로 한 롤 플레이 게임입니다. 플레이어는 주인공인 모험 소녀레이가 되어 여행을 합니다. 마을에서 사람들과 만나 정보를 모으고 같이 싸울 동료 를 모아 갑니다. 도적과의 전투에 의해 경험치와 돈을 얻을 수 있습니다. 경험치가 모이면 레벨이 오르고, 강하게 성장해 갑니다.

**조작방법**

**방향키** - 필드 화면에서 캐릭터를 이동시킵니다. 행동명령선택시의 커서의 이동에도 사용합니다.

**보턴** - 필드 화면에서는 행동 윈도우, 스테이터스 윈도우 등을 엽니다.

명령 선택시에는 선택한 명령을 취소할 때 이용합니다.

**보턴** - 필드화면에서는 선두 캐릭터의 앞을 조사하는 것이 가능합니다.

선두 캐릭터 앞에사람 등이 있을 때는 이야기하는 것이 가능합니다.

**셀렉트보턴** - 필드화면에서 누르면 특수 명령이 표시됩니다.

**RUN보턴** - 게임 스타트 및 비주얼 신을 넘길 때 사용합니다. 화면상에 열린 윈도우를 한번에 닫을수 있습니다.

**게임 스타트**

게임 CD를 넣고 전원을 켜 RUN보턴을 누르면 타이틀 화면이 표시됩니다. 이 화면에서 RUN보턴을 누르면 등록화면이 됩니다.

**등록(とうろく)** - 데이터를 기록할 화일명을 등록합니다. 백업램에 비어있는 공간이 없으면 등록 불가능하니깐 주의 해주십시오. 최고 세 개까지 화일명을 등록하는 것이 가능합니다. 처음 플레이할 때에는 이 명령어를 선택해 주십시오.(최고 여섯 글자까지)

**선택(せんたく)** - 이미 등록되어있는 화일 중에서 플레이하고 싶은 데이터를 선택합니다.

**카피(コピー)** - 화일을 카피합니다.

**화일소거(さくじょ)** - 불필요한 화일을 삭제합니다.



**세이브 방법**

세이브는 여관이나 그 외의 특정 세이브포인트에서 행합니다. 세이브 명령을 선택해서 어느 화일에 세이브할 것인가를 선택하여 주십시오. 또, 스토리의 각 장이 넘어갈 때에는 자동적으로 세이브됩니다.

**필드 행동 명령**

필드 위에서 각 캐릭터에게 행동의 지시를 하는 명령입니다.

**도구(道具)** - 파티가 공유하고 있는 아이템(장비 중인 아이템 제외. 최대 24개까지 가질 수 있다.)을 쓰거나 혹은 버릴 수 있습니다.

아이템을 사용할 때에는 우선 어느 아이템을 사용할 것인가를 결정해서 다음에 누구에게 대하여 사용할 것인가를 지정해 주십시오.

**주문(呪文)** - 초능력, 혹은 마법을 쓰는 것이 가능합니다. 이 명령을 선택하면 초능력(마법)을 쓸 수 있는 캐릭터의 이름과 주문의 종류가 표시됩니다. 누가 초능력(마법)을 사용할 것인가를 결정해서 다음에 어떤 마법을 걸 것인가를 결정합니다.

이 때, MP의 부족으로 쓸 수 없는 주문은 빨강게 표시됩니다. 사람에게 쓰는 주문일 경우에는 누구에게 사용할 것인가를 지시합니다.

**메인화면**

필드 위에서 II보턴을 누르면 사진과 같이 세 개의 윈도우가 표시됩니다.

무기의 장비나 주문의 사용, 각 캐릭터의 능력이나 상태의 확인 등은 필드 행동 명령을 사용합니다.

- 소지금액표시
- 파티 상태 표시 윈도우
- 필드 행동 명령 윈도우

**파티 상태(동료들이 있을 때)의 윈도우**

각 캐릭터의 현재 상태를 표시합니다.

- HP - 현재 남아있는 체력.
- MP - 매직 포인트의 남은 양.
- LV - 현재 레벨.

**필드에 대해서**

이 게임은 필드와 마을이 같은 스케일로 묘사되어 있습니다. 외벽에 둘러쌓인 마을 안에서는 몬스터가 출현하지 않습니다. 또, 마을의 입구에는 이정표가 있어서 가까운 마을로의 대체적인 방향이 쓰여있습니다.

현재 장비하고 있는 무기와 방어구.

**능력** - 각 캐릭터의 능력을 세밀한 파라미터로 자세히 보는 것이 가능합니다.

**W** - 전투 중에 사용 가능한 무기. 한 명의 캐릭터가 세 개까지 장비할 수 있다.

**H** - 투구나 모자 따위의 머리에 장비하고 있는 방어구.

**A** - 갑옷이나 옷 따위의 몸에 입고 있는 방어도구.

**S** - 방패 따위의 팔에 장비하고 있는 방어도구. 캐릭터의 능력.

**LEVEL** - 현재의 레벨치.

**HP** - 체력(최대치/현재치).

**MP** - 마법력(최대치/현재치).

**힘(ちから)** - 맨손으로 싸울 때의 공격력.

**빠르기(すばやさ)** - 민첩성, 행동의 빠르기.

**정신(せいしん)** - 마법에 대한 강함.

**공격(こうげき)** - 공격력(현재의 공격력/무기만의 공격력).

**방어(ぼうぎょ)** - 방어력(현재의 방어력/방어구만의 방어력).

**항마(こうま)** - 대 마법 방어력(현재의 항마력/장비하고 있는 방어구의 항마력).



EXP-현 시점까지 얻은 경험치.

NEXT-다음 레벨까지 필요한 경험치.

필드 위에서 사용할 수 있는 주문.

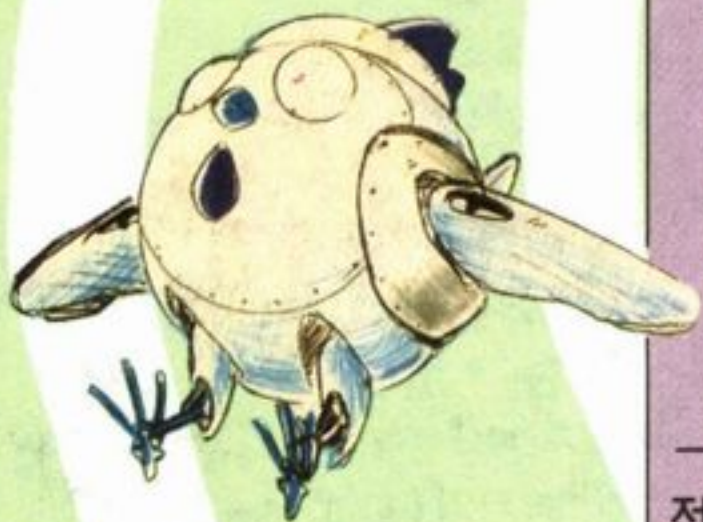
전투 중에만 사용할 수 있는 주문.

**장비(裝備)**-무기나 방어구 따위의 장비를 변경합니다. 이 명령어를 선택하면 세 개의 명령이 선택됩니다.

-**장비한다(裝備する)**: 소지 아이템 중에서 장비하고 싶은 아이템을 선택해, 캐릭터에게 장비시킵니다. 캐릭터나 아이템에 따라 장비가 불가능한것도 있습니다.

-**뺏다(はずす)**: 캐릭터가 현재 장비하고 있는 아이템(방어구, 무기)을 벗거나 떼어냅니다. 떼어낸 아이템은 아이템 목록으로 들어갑니다. (아이템목록이 가득 찬 경우 떼어 낼 수 없습니다.)

-**무기를 바꾼다(武器換え)**: 가지고 있는 무기와 예비의 무기를 바꿔 장비합니다. (2번째나 3번째 중 장비하고 싶은 것을 선택합니다.)



### 무기와 장비

각 캐릭터는 각자 3개까지 무기를 장비하는 것이 가능합니다. 3개의장비무기 중, 첫번째 무기가 공격용으로 손에 든 것이고, 2, 3번째의 무기는 예비용의 무기가 됩니다.

### 특수명령

필드 상에서 셀렉트 버튼을 누르면, 사진과 같은 명령이 표시됩니다.

-**순서바꾸기(並び換え)** 파티의 배열 순서를 변경할 수 있습니다.

-**대사(セリブ)**메세지의 표시 속도를 변경할 수 있습니다. 빠름-はやい-, 보통-ふつう-, 느림-おそい-의 3개중 선택합니다.

-**로드(ロード)**현재 하고 있는 게임 내용을 취소하고, 이전에 세이브 해 두었던 데이터를 로드합니다.

### 전투 시스템

이동중에 적 몬스터와 만나면, 전투화면이 됩니다. 적을 전멸시키면, 경험치와 돈을 얻을 수 있습니다. 또, 이게임의 전투장면은 플레이어가 행동내용 뿐만이 아니고 행동순위도 결정 가능한 포메이션 퍼포밍 시스템(Formation Performing System)을 채용하고 있습니다.

-**상태 윈도우**: 각 캐릭터의 현재 HP, MP, DX(빠르기)가 표시됩니다.

-**적 몬스터 행동명령 윈도우**

싸운다(たたかう)플레이어 자신이 전투 명령을 입력해 싸웁니다.

도망간다(にげる)싸움을 피해 도망갑니다. 실패하는 경우도 있습니다.

자동(オート)컴퓨터가 자동적으로 전투합니다. 기본적으로는 통상공격을 행합니다.

-**적 몬스터의 이름표시 전투용 명령들(전투명령)**

공격(こうげき)무기를 사용한 공격명령입니다. 전부6종류의 공격방법이 있습니다.

-**통상공격(通常攻撃)**: 장비하고 있는 무기를 써 공격합니다.

-**필살공격(必殺攻撃)**: 기합을 집중해, 파괴력을 올려 공격합니다. 치명적 타격(クリティカルヒット)을 줄 확률은 높아지지만, 빠르기가

줄고, 공격전후의 방어력도 저하됩니다.

-**특수공격(特殊攻撃)**: 무기에 숨겨져 있는 특수한 효과를 끌어내어 공격합니다. (무기에 따라 특수효과가 있는 것도 없는 것도 있습니다.)

-**선제공격(先制攻撃)**: 행동순위 첫번째 캐릭터만이 쓸 수 있는 명령입니다. 반드시 적보다 빨리 공격을 할 수 있지만 공격후의 방어력이 저하됩니다.

-**협동공격(協同攻撃)**: 행동순위 2위 이후의 캐릭터만이 사용가능합니다. 한마리의 적에 대해 바로 전의 행동 캐릭터와 협력해 공격합니다. 전 캐릭터의 공격이 선제가 되어 적의 태세가 무너지기 때문에 명중하기 쉽고 공격력도 높아집니다.

-**교환공격(交換攻撃)**: 현재 장비하고 있는 무기를, 예비의 무기와 바꿔 공격합니다.

무기를 바꿔들기 때문에, 빠르기가 줄어듭니다.

도구(どうぐ)파티가 소지한 아이템을 사용합니다. 어느 아이템을 사용할 지 선택한 후, 누구에게 쓸 것인지를 지시합니다.

### 협동공격에 대해

행동순위1-3번의 캐릭터가 통상공격이나 공격계주문(1마리용)을 선택했을 때, 그 직후의 행동순위의 캐릭터가 '협동공격' 명령을 선택할 수 있습니다. HP나 방어력이 높은 적을 빨리 쓰러뜨리고 싶을 때 이 명령이 효과적입니다. 협동공격은 2인 단위로 하는 공격이기 때문에, 3인 이상이 협동공격을 하는 것은 불가능합니다. (단, 2인이 협동공격을 한 뒤 뒤의 2인이 다시 협동공격을 하는 것은 가능합니다.)

주문(じゅもん)초능력(혹은 마법)을 쓸 수 있는 캐릭터만이 선택 가능한 명령입니다.

주문을 선택하면 그 주문의 계통(공격계, 회복계 등)과 효과 대상이 표시됩니다. 주문 이름이 빨간색일 경우는 MP부족 등으로 사용불가능한 것입니다.

방어(まもり)공격하지 않고 태세를 갖추어 방어에 들어가는 명령입니다.

-**자기방위(自己防衛)**: 캐릭터가, 자기자신의 몸을 지키는 명령입니다. 적의 공격을 정면으로 막아내는 견디다(耐える)는, 통상의 절반의 피해를 입습니다. 몸을 가볍게 해적의 공격을 회피하는 피한다(避ける)는, 성공하면 피해가 없지만, 피하지 못하는 경우도 있습니다.

-**동료방어(仲間防衛)**: 자신이 방패가 되어, 동료를 적의 공격으로부터 지킵니다.

-**반격태세(反撃態勢)**: 적의 공격을 피해, 카운터 공격을 행합니다. 운이 나쁘면 실패하는 경우도 있습니다.

### 주문에 대해

주문은, 전투전용주문, 필드전용주문, 양방으로 쓰는 주문이 있습니다. 전투전용주문에선 계통, 대상이 표시되지만, 필드주문에서는 표시되지 않습니다.

**공격계(攻撃系)**: 초능력(마법)으로 적을 공격하는 전투전용주문.

● **공격보조계(攻撃補助系)**: 방어력이나 빠르기의 수치를 올리는 등, 우리편의 공격을 보조하는 효과가 있는 전투전용주문. 적에 대해서는, 적의 능력치를 떨어뜨립니다.

● **회복계(回復系)**: 전투에서 상처입은 동료의 체력을 회복시키는 주문. 어디에서도 쓸 수 있는 양방주문입니다.

● **필드계**: 미궁에서의 탈출이나 적의 출현을 저하시키는 등, 필드 위에서의 도움이 되는 필드전용주문입니다.

**포메이션 퍼포밍 시스템(F. P. S)**

전투가 시작되면 플레이어는 우선, 어느 캐릭터에게 지시를 내릴 것인가를 번호가 있는 화살표를 이동시켜 선택, 이어서 그 캐릭터에게 어떤 행동을 시킬까를 결정합니다. 지시를 내린 순서가, 그대로 캐릭터의 행동순서가 됩니다.

▲ 화살표로 어느 캐릭터부터 행동시킬까를 선택합니다. DX가 높을수록 선제공격을 하기 쉽습니다.

▲ 2번째 이하의 캐릭터를 선택해, 각각에 어떤 행동을 시킬까를 지시합니다.

▲ HP가 적은 캐릭터에게 최초로 주문을 걸어 회복하는 것도 가능합니다.

▲ 계속해서, 공격! 플레이어의 생각대로 전투장면을 진행시키는 것이 가능합니다.

**상점과 여관**

▶ 상점에 대해 ◀

마을 안에는, 여러종류의 상점

들이 있습니다. 상점에서는 아이템을 사는 것 만이 아니고, 가지고 있는 아이템을 팔 수도 있습니다. 무기-방어구 혹은 도구상점에 들어가 주인에게 이야기를 걸면, 다음과 같은 명령이 표시됩니다.

**산다<買う>** 사고 싶은 물건을 선택해 보턴을 누르면 산다(매우)와 그만둔다(やめる)가 표시됩니다.(아이템이 24개인 경우는 살 수 없습니다.)

**판다<賣る>** 팔고 싶은 물건에

커서를 대어보면 얼마에 팔 수 있는가가 표시됩니다. 팔아도 좋을 때는 판다(賣る)를 선택해 주십시오.

▶ 여관 ◀

여관에서 자면 HP, MP가 완전히 회복됩니다. 숙박비는 마을에 따라 틀립니다. 또, 세이브도 여기서 합니다. 여관의 벽에는 필드의 전체지도가 있어서, 현재 있는 마을의 위치를 확인할 수 있습니다.



# 제1장

## -레이와 난의 사람을 돕는 2인3각여행-

우주공간을 날고 있는 행성간 상인 난의 우주선 스타 코코와 그뒤를 쫓는 악당고양이 3인조의 우주선 다크 캣츠. 다크 캣츠의 포격을 간신히 피한 난은 행성 아이라로 도망쳐 들어간다. 그



악당고양이 3인조에게 쫓기는 난의 우주선

무렵 행성 아이라의 한 작은 마을 토토에서는 주인공 레이가 약초를 팔기 위해 왕도 트리스탄으로 떠날 준비를 하고 있는 오프닝 화면을 볼 수 있다.



악당고양이 3인조 -브라키, 고룻키, 초룻키

### 납치된 아이들을 구하자. (토토 마을~드라스 섬)

트리스탄을 향하는 도중에 들린 레이트 마을에서 아이들이 괴물들에게 납치된다. 도대체 누가 아이들을 납치에 간 것일까.....

#### 1. 토토 마을(トトの村)

이 마을은 모험의 출발점이자 레이가 태어나 자란 곳이다. 마을에서 캔 약초(やくそうのもと)를 트리스탄(王都トリスタン)에 팔러 가야 한다. 우선 북서쪽에 있는 레이트 마을(レートの정)을 향해 가자.



마을을 떠나는 레이

#### 2. 레이트의 마을 (レートの정)

레이트의 마을에 도착하면, 도구 상점에 있는 도가(ドガ)와 만나 얘기하자. 도가는 자기집에 들러 달라고 부탁한다. 또 마을 사람들의 말

을 들어 보면 도라의 숲(ドラの森)의 괴물이 사는 곳에 아이들이 놀러 간다는 이야기를 들을 수 있다.



도가에게 이야기거는 레이

#### 3. 도가의 집(ドガの小屋)

도가의 집은 레이트 마을의 남서쪽에 있다. 여기에 가면 도가의 부인이 병에 걸려 레이에게 치료를 부탁한다. 치료가 끝나면 상처입은 레이트 마을 사람이 와 아이들이 괴물에게 납치되어 갔다는 이야기를 듣고 도가와 함께 도라의 숲으로 가게



도가의 집 앞

된다. 도라의 숲은 도가 집 북쪽에 있다. 집에서 나와서 북서방향으로 가자.

#### 4. 마몬의 동굴 (マモンの洞窟)

도라의 숲 북서쪽에 도착하면 마몬의 동굴 안으로 들어가자. 동굴 안에는 아이들과 함께 놀아 주던 마몬(マモン)이 쓰러져 있다. 마몬에게서 아이들이 드라스 섬(ドラス島)의 등대에 납치되어 있다는 이야기를 듣고 마몬과 함께 도가의 친구인 어부 브산(ブサン)의 집을 향하자.



마몬에게 이야기를 거는 레이

#### 5. 브산의 집(ブサンの小屋)

동굴에서 남쪽으로 내려와 다시 왼쪽 위로 올라가면 브산의 집이 있다. 브산에게 이야기하면 드라스 섬에 가기 위한 배를 빌려 쓸 수 있다. 배를 타고 드라스 섬을 향하자.



어부 브산의 집 앞

#### 6. 템의 마을(テムの村)

드라스 섬의 선착장에서 남동쪽은 템의 마을, 북서쪽은 등대가 위치해



드라스 섬의 선착장. 남동쪽으로 템의 마을, 북서쪽으로 등대가 있다.

있다. 우선 템의 마을에 들러 방어 도구를 주로 해서 장비를 새로 하고 여관에서 쉬고 세이브 한 뒤 등대를 향해 가자. 등대에 있는 보스는 상당히 강력하므로 템의 마을을 거점으로 해 레벨을 올리는 것이 좋다 (약8-9정도?)



템의 마을 입구

#### 7. 등대

템의 마을 근처에서 레벨을 올려서 레이가 던전탈출의 마법인 드라이브를 쓸 수 있게 되면 등대에 도전해 보자. 여기서의 목적은 아이들을 납치해 간 게르(ゲリ)를 쓰러뜨리는 것이다.

##### 7-1. 등대 1-3층

1-3층은 길도 간단하고 함정도 없다. 1층에선 2번, 3층에선 6번 계단으로 올라가자.

##### 7-2. 등대 4-9층

함정이 설치되어 있는 4-9층. 우선 6층의 안쪽에는 쇠고리가 2개가 있다. 여기서 왼쪽 것을 잡아당기면 숨겨진 계단이 10번 위치에 나타난다. 그리고 7층은 얼핏 봐서는 길이 없어 보이지만 자세히 살펴보면 벽에 금이 가 있는 것을 알 수 있다. 이것이 숨겨진 통로로써 찾아 가면 11번 계단이 있는 곳까지 가서 8층까지 가 떨어지는 구멍을 통해 6층으로 떨어져 거기서부터 계단을 올라가면 9층의 보스와 싸울 수 있다. 만약 레벨이 12보다 낮다면 쓰러뜨리는 것이 힘드므로 그때까지 등대 안에서 레벨을 올리도록 하자. 보스 게르를 쓰러뜨리면 도가의 집에서 작별 인사를 하고 트리스탄을 향하게 된다.



**제1장의 엔딩**

세블라키스 스톤을 구한 레이 일행이 트리스탄으로 돌아오니 부마후보중의 한명이었던 루마렛(ルマレット)도 보석을 가지고 돌아와 세블라키스 스톤이라고 주장한다. 즉시 트리스탄 성으로 들어가면 자동으로 이야기가 진

행된다. 난은 세블라키스 스톤이 서로 만나면 빛을 내는 것을 이용해 자신이 가지고 있던 다른 세블라키스 스톤으로 루마렛이 가져온 보석이 가짜임을 밝힌다. 그리고 레이와 부마자리를 제이에게 넘기고는 난과 함께 여행길에 오른다.

**제2장**

**우주해적 가르도의 야망을 부수자**

제2장의 무대는 제1장으로부터 25년 뒤의 미래의 이야기가 되어 코즈믹 환타지1, 2의 주인공이었던 유우와 반 일행이 등장한다. 타임머신을 조작해 과거로 가 코즈믹 시큐리티 컴퍼니(Cosmic Security Company)우주를 지키는 코즈믹

헌터들의 집단)의 창설자인 토키다 다이고(トキダダイゴ)를 죽여 미래세계를 해적들의 세상을 만들려고 하는 음모를 막기 위해 과거로 쫓아가는 유우의 활약이 제2장에 나타난다.

**제2장의 오프닝**

우주해적 수령인 헬드레이크가 우주해적 가르도에게 극비지령을 하는 장면, 유우와 반일행이 우주선으로 우주요새 발바토스에 침입하는 장면이 오프닝 화면으로 등장한다.(사진 28, 29, 30)



우주해적집단의 수령 헬드레이크



비밀지령을 받고 있는 우주해적 가르도



가르도의 요새 발바토스에 침입하는 유우와 반

**요새 잠입, 그리고 과거에의 여행**

오프닝 화면이 끝나면 통상화면이 되어 요새안의 미로를 탐색하게 된다. 행동인원은 유우, 사야, 몬모의 3명. 도중에 첩보부원인 단이 일행에 합류한다. 여기서는 단이 가진 정보를 기초로 움직인다. 처음 부분은 적이 나오지 않기 때문에 이야기 진행이 편하게 된다.

**1. 첩보부의 단**

알자논에서 내려 발바토스의 내부(우선 오른쪽 문으로 들어간다)에 들어가면 주거구역에서 우주해적 병사에게 발견되어버린다. 그러나 그

는 유우 일행이 잘 알고 있던 첩보부원 단이었다. 그는 며칠 전부터 발바토스에 잠입하여 첩보활동을 하고 있었다. 단에게 이야기를 들은 뒤 변장용의 옷을 입으러 R-3라 써진 방으로 가자. 여기서 유우 일행은 병사로 변장을 한다.

**2. 술집**

변장을 마쳤으면 BAR(술집)안으로 들어가 ITEM이라고 써진 곳으로 가면 병사대장이 술집 주인과 말싸움을 벌인다. 대장에게 이야기를 듣고 나서 LR이라고 써진 방에 가서 옷장을 조사하면 K카드(K카드)를 얻을 수 있다. 카드를 얻으면 다시 우주선이 있는 밖으로 나가 왼쪽문으로 가자. 이때 경계경보가 울리면서 유우 일행은 변장을 풀고 움직인다.

**3. 감옥**

왼쪽문을 열고 들어가면 위와 아래로 문이 하나씩 있으나 아랫문은 열리지 않으므로 윗문을 열고 오른쪽 방향으로 가서 밑으로 내려가 문을 열고 왼쪽방향으로 가면 있는 지하감옥의 계단으로 내려가 맨왼쪽 윗구석에 간혀있는 다른 첩보원으로부터 우주해적 가르도의 토키다 다이고의 말살계획을 듣는다.

**4. 타임 드라이브 실을 향해**

말살계획을 들은 뒤 다시 주거구역으로 들어가 왼쪽의 ELVA(엘레베이터)라고 써진 곳에 들어가면 단이 병사로 변장하여 통과한다. 그 뒤 왼쪽 위로 가 병사들을 처치하고 윗부분 중앙에 있는 문에 들어가면 가르도의 친위대가 기다리고 있다. 이들을 쓰러뜨리면 T카드(T카드)를 얻는다. 다시 우주선이 있는 밖으로 나가 왼쪽문으로 가자. 왼쪽문으로 들어가 아까는 열리지 않던 아랫문을 열고 계단을 내려가면 층의 오른쪽 위의 구석에는 계단이 있고 나머지 세군데는 버튼이 있는 층이 나온다 여기서 왼쪽 아래의 버튼을 누르면 가운데에 비밀 계단이 열린다. 이곳으로 가야 타임 드라이브 실로 가게 된다. 여기에는 먼저 들어갔던 반일행이 잡혀 있다. 잡혀있는 반 일행 때문에 유우 일행은

반격도 하지 못하고 가르도가 조종하는 로봇 가르디온에게 일방적으로 맞게 된다. 이 때 벽을 뚫고 나타나는 킬케니(변형 바이크 메카닉)가 가르디온과 싸워 이기게 된다.



비밀 통로를 여는 버튼



변형 메카닉 '킬케니'

## 제2장의 엔딩

기르디온은 쓰러뜨리지만 가르도는 타임머신을 타고 코즈믹 시큐리티 컴퍼니를 없애기 위해 타임머신을 작동시켜 과거로 간다. 유우는 가르도의 계획을 저지하기 위해 킬케니의 에너지 증폭기를 사용해 타임드라이브 시스템을 가동시켜 혼자 과거로 여행을 떠난다. 유우를 태운 킬케니는 시공간의 저편으로 워프해 간다.



애니멀 토키를 뒤집어 쓴 레이 (호호호호....)



고양이 '푸페'를 찾아낸 레이

## 2. 다이고와 마이와의 만남

미리아 섬(ミリア島)의 항구에 도착하면 장비를 새로이 하고 마을을 나와 서쪽을 향해 가자. 가다 보면 우주선을 하나 발견 할 수 있다. '실버 마우스'라는 우주선으로 난이 호기심에 레이를 끌고 들어가게 된다. 실버 마우스 안에 들어가서 옥실의 문을 찾아 열면.... 다이고와 마이를 만나게 된다. 다이고에게 우주선의 수리에 필요한 부품을 부탁받는다. 필요한 물건은 레이저 플러그(レーザープラグ)와 부스트미터(ブーストメーター), 그리고 R-EV리미터(REVリミッター)의 3가지이다. 밖으로 나오면 남쪽을 향해 가자. 그러면 우주항의 입구는 금방 발견 할 수 있다.



우주선 '실버 마우스'

## 3. 우주항에서의 데이트

우주항에 들어가면 일단 내려가는 계단을 찾아 내려간 뒤 출구로 나가면 다른 건물이 보이므로 그 건물 안으로 들어가면 필요한 물건들을 살 수 있다. 물건을 산 뒤 다시 우주항의 출입구쪽으로 나가려고 하면

마이와 데이트를 하게 된다. 데이트가 끝난 뒤 실버 마우스로 돌아가면 난의 세블라키스 스톤이 은하비보 박물관에서 도둑맞은 것을 장물시장에서 산 것을 알고는 난의 소원을 이룬 뒤 박물관에 되돌려주기로 하고는 다이고, 마이와 함께 실버 마우스가 완전히 수리될때까지 나머지 세블라키스 스톤을 찾으러 여행을 떠나게 된다. 실버 마우스에서 나와서 미리아 섬의 항구로 돌아가자. 항구로 돌아가 부두로 가서 얘기하면 배를 타고 레이스 섬(レイス島)으로 갈 수 있다.



이곳의 상점들에서 수리에 필요한 부품을 구할 수 있다.



마이와 데이트 중인 레이

## 4. 부족간의 대립을 해소하자. ('마(ミヤ-)')족과 '라비오(ラビオ)'족의 대립)

레이스 섬에 도착하면 우선 마을 출구 바깥에 서 있는 이리(イリ-)라는 사람과 이야기하자. 이리는 두 부족장이 서로 자신의 보석이 예쁘다고 하다가 두 부족들까지 서로 미워하게 되었다는 이야기를 들려주며 자신은 라비오족장의 딸을 좋아한다는 것을 얘기한다. 얘기를 들었으면 여관으로 들어가 난에게 얘기를 걸면 밤이 된다. 밤이 되면 마을을 북쪽으로 나가서 위로 돌아서 쪽에 있는 라비오 족의 마을로 가자. 마을로 가면 이리는 라비오 족장에게 들켜 마을 밖으로 쫓겨난다. 다시 여관으로 돌아가 쉬면 다음날 이리가 다시 라비오 족의 마을로 가기 위해 오토로 다시 라비오의 마을

## 제3장

## -새로운 영웅의 탄생 (과거에서의 재회)

제3장의 무대는 다시 과거로 돌아와 난을 뒤쫓던 악당고양이 3인조가 뒤쫓아와 레이의 앞길을 가로막을 때 제1장에서 가짜 보석으로 망신을 당했던 부마후보 루마렛이 나타나서 서로 레이 일행을 차지하기 위해 싸우는 동안 레이와 난이 배를 타고 도망가는 장면에서부터 시작된다. 이 제3장을 클리어하면 엔딩화면을 볼 수 있을 것이다.

### 1. 고양이를 찾아주자

#### -처음 마을에서

항구에 도착하면 난은 여기서 물건을 팔아야겠다고 하며 한군데 자리를 잡고 장사를 시작한다. 레이 혼자 남게 되면 마을 안의 맨 왼쪽 아래에 있는 집에 들어가 보자. 세레스(セレス)라는 아이가 울고 있어서 레이가 무슨 일이냐고 물으면 세레스는 자기가 키우던 '푸페(プペ)'라는 고양이가 없어졌다는 얘기를 한다. 레이는 고양이를 찾아주기로 하고 집을 나온다. 집을 나오면

난이 장사하고 있는 곳으로 가자. 난에게 얘기를 걸면 애니멀토기(동물의 언어번역기)를 2000G에 판다. 이 번역기를 쓰고 마을의 이곳저곳의 고양이들(건물 안에 있는 고양이에게도)에게 이야기를 걸어 보고 마을의 오른쪽 밑부분으로 가면 검은 고양이 푸페가 있다. 고양이를 발견하면 세레스의 집으로 돌아가 고양이를 돌려주면 난이 찾아와 하루밤을 세레스의 집에서 묵고 우주항이 있는 미리아섬으로 향한다.



세레스에게 사정을 묻는 레이



로 가면 두 부족 사이의 문제는 해결이 나게 된다. 일행은 족장들에게 이야기를 듣고 아라스 섬으로 향한다.



'마'족 청년 '이리'에게 이야기를 거는 난

5. 아라스 섬의 마신 퇴치

아라스 섬에 도착해 마을 사람들에게 이야기를 해 보면 마신 때문에 추위에 시달리고 있다는 얘길 듣는다. 얘기를 다 들었다면 마을안 왼쪽 밑에 있는 집에 들어가 할아버지와 이야기를 할 수 있다. 할아버지와 이야기를 했으면 마을밖 남동쪽 방향에 있는 시온이라는 대장장이 시온의 집으로 가자. 만약 들어가지 않으면 마을 밖을 돌아다니는 아이 한명과 마을 사람들에게 다시 얘기를 걸어 보면 대장장이 시온의 집으로 갈 수 있다. 시온의 집에 가서 시온과 얘기를 하면 마신을 봉인하기 위해서는 전설의 무기가 필요하다며 북동쪽의 동굴에 들어가 칼을 하나 찾아 오라고 부탁한다. 얘기를 들었으면 집에서 나와 북동쪽에 있는 동굴에 들어가 칼을 찾아내자.



마신의 동굴(북동쪽의 동굴) 입구



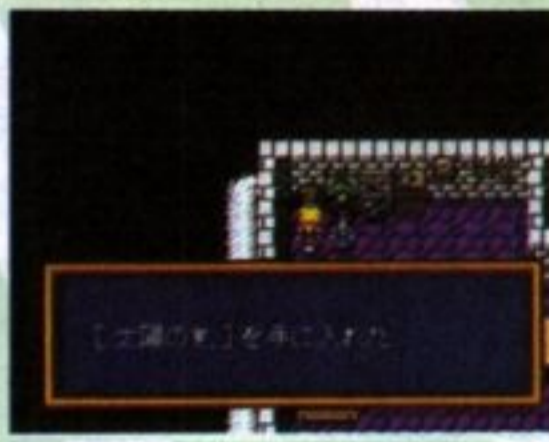
이 두 군대를 밟아야 계단을 갈 수 있다.



칼을 찾아낸 레이

5-1. 전설의 칼을 얻어 마신을 봉인하자

칼을 찾았으면 시온의 집에 가 칼을 맡긴 뒤 마을에 들어가 하루밤을 쉬고 시온의 집에 다시 가보면 시온은 없고 편지만이 남아있다. 편지를 읽은 뒤 항아리를 뒤지면 태양의 검을 찾을 수 있다. 태양의 검을 레이에게 장비시키고 다시 북동쪽의 동굴로 가 마신을 쓰러뜨리러 가자. 마신을 쓰러뜨리면 세블라키스 스톤을 하나 얻게 된다. 보석을 얻으면 바로 위로 출구가 생기므로 위로 나가자. 나가서 왼쪽으로 간 뒤 내려가면 눈위에 쓰러져 있는 시온을 발견할 수 있다. 시온과 얘기한 뒤 마을을 찾아 밑으로 내려가자. 마을에서는 어떤 소년이 코코스 섬을 향



전설의 칼-'태양의 검'



눈 위에 쓰러져 있는 대장장이 시온

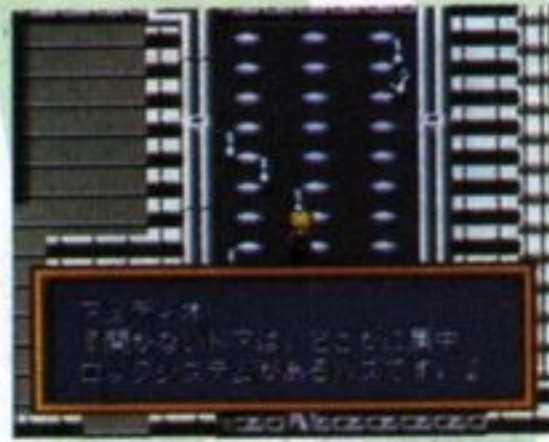
하여 발명가의 항공라이더를 타고 내려갔다는 것을 들을 수 있다. 무기상점 옆의 발명가의 집에 가면 코코스의 섬으로 갈 수 있다.

6. 코코스섬에서의 기지탐색

코코스 섬에 도착하면 우선 서쪽으로 가 마을을 찾자 폐허가 된 마을을 발견할 수 있다. 마을에 있는 돌을 밀고 지하로 내려가면 지하에 피해있는 마을사람에게 갑옷을 두른 괴물들(로봇)이 마을을 습격했다는 얘기를 들을 수 있다. 이야기를 들었으면 마을의 밑으로 내려가 오른쪽으로 화산안에 있는 기지를 발견할 수 있다. 기지 안으로 들어가 열리지 않는 문은 일단 놔두고 새같이 생긴 생물이 있는 방을 찾아 들어가 이야기를 듣자. 아메디오(アメディア)라고 하는 이 생물은 자신들을 구해달라고 부탁하므로 방에서 나와 왼쪽에 있는 문으로 들어가면 이 건물의 전체를 관리하는 공간이 나온다. 여기서 오른쪽 구석으로 가면 도어 록 시스템을 풀 수 있다. 그러면 다시 안디오들이 있는 방의 오른쪽으로 가서 열리지 않던 문을 열고 들어가면 괴물들과 싸우게 된다. 괴물을 물리치면 안디오들에게서 세블라키스 스톤을 하나 더 얻을 수 있다. 보석을 얻었으면 드라이브의 마법을 써서 기지를 나오자.



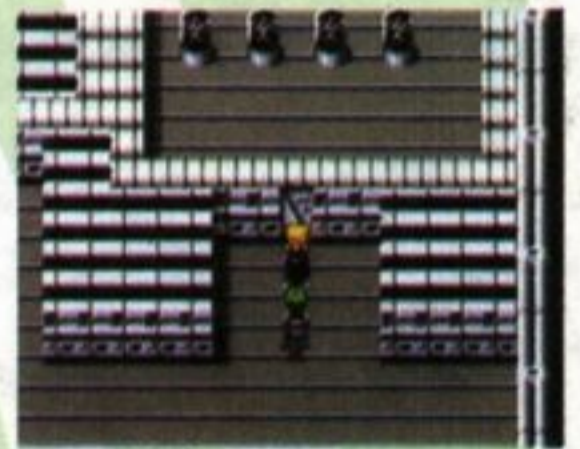
폐허가 되어있는 마을



아메디오와 이야기하는 레이



도어록 시스템. 스위치를 눌러 (YES선택)잠긴 문을 열리게 하자.



이 방에서 괴물들과 싸운다.

7. 우주해적 가르도와의 싸움 그리고 엔딩

기지를 나오면 악당고양이 3인조가 나타나 난이 가지고 있는 세블라키스 스톤을 뺏으려 할 때 우주해적 가르도가 나타나 악당고양이 3인조의 두목인 브라키를 납치해 가면서 다이고에게 브라키를 구하고 싶으면 자기가 있는 곳으로 오라고 한다. 레이 일행은 브라키 일행을 구하기 위해 가르도의 요새기지로 향한다. 일단은 악당고양이 3인조중의 하나인 고룻키에게 이야기를 걸어 휴식과 세이브를 한 뒤 기지를 향하자. 우주선 밖으로 나오면 기지는 금방 찾을 수 있다. 기지 안으로 들어가서 계속 안으로 들어가면 우주해적 가르도가 브라키를 레이 일행을 기다리고 있다가 다이고를 죽이고 우주해적의 세상을 만들겠다고 얘기하며 로봇을 타고 공격한다. 이 공격은 전혀 로봇에게 통하지 않고 우리편은 전멸하므로 그냥 싸우면 유우가 타고 온 킬케니가 나타나 로봇과 싸운다. 킬케니로 로봇과 싸워 이기면 우주해적과의 진짜 전투가 개시된다. 여기서 싸워서 이기면 여러분은 코즈믹환타지 3의 엔딩을 볼 수 있을 것이다.



## 참고

9층의 보스에서는 주인공 혼자 싸우게 된다. 그러므로 주인공을 제외한 나머지 동료를 기절시킨 채로 싸우면 경험치를 혼자서 얻으므로 레벨을 빨리 올릴 수 있다!

## 시햇미 산에서 난과의 만남(왕도 트리스탄~시햇미 산)

여기서는 시햇미 산에 있는 난과 동료가 되는 것이 목적. 도가의 집에서 남서쪽으로 가면 트리스탄으로 가는 길이 나온다. 산으로 통하는 동굴에서는 다리가 무너지기 때문에 난을 만날 때까지 트리스탄에 돌아갈 수 없다.

### 8. 왕도 트리스탄 (王都トリスταν)

우선 해야 할 일은 도구상점에서 약초(やくそうのもと)를 파는 것이다. 마을 사람들의 이야기를 들어 보면 시햇미 산에 별의 눈물(星の涙)이 떨어졌다는 것과 공주의 부마 선발에 관한 이야기를 들을 수 있다. 마을의 동쪽 출구로 빠져나가 시햇미 산으로 가자.



마을의 동쪽 출구. 여기로 나가서 시햇미 산으로 가자.

### 9. 산으로 가는 동굴

마을의 동쪽 출구를 나와 계속 북쪽으로 가면 산으로 가는 동굴이 나



산으로 가는 동굴 입구. 이 동굴을 통과하면 시햇미 산이다.

타난다. 이 동굴의 두번째 계곡에 놓여있는 다리를 통과 할 때 다리가 무너져 밑으로 떨어진다. 떨어진 자리에서 오른쪽으로 가면 계단이 있다.



동굴의 출구. 오른쪽 위에 산장이 보인다.

### 10. 시햇미 산(シハツミ山)

동굴을 빠져나오면 제일 먼저 보이는 것은 산장이다. 여기서 한숨 쉬고 세이브를 해두자. 산장의 북쪽 방향에는 스타 코코가 있으나 실제로 가는 길은 약간 돌아가야 한다. 여기서 난과 동료가 된다.



난이 불시착한 자리에 도착한 레이

### 11. 트리스탄을 향하여

난이 동료가 되면 동굴로 다시 들어가 다리가 끊어진 자리까지 가자. 다리가 끊어진 곳에서 난이 다리를 놓는 기계를 1000G에 팔겠다고 말한다. 사지 않으면 계곡을 건널 수 없으므로 돈을 아까워하지 말고 사자. 기계가 불량품이라 계곡을 건너면 다리가 끊어져버린다. 트리스탄으로 다시 돌아가자.



난에게 산 브릿지건(다리놓는 기계)으로 계곡을 건너는 레이

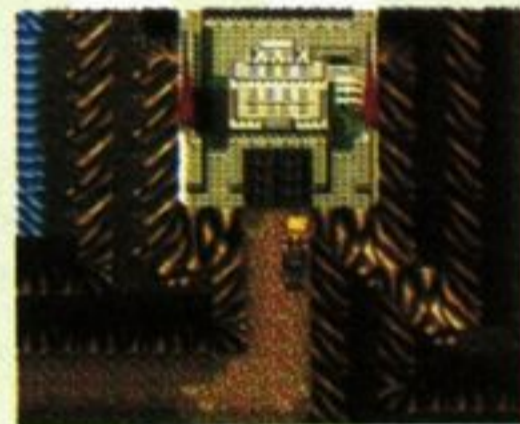
## 요정의 숲에서 요정들을 구해주자!(트리스탄 성~요정의 숲)

여기서는 트리스탄의 기사 제이와 동료가 되는 전반과 요정들을 구하는 후반으로 나눌 수 있다. 전반은 모두 왕도 트리스탄과 트리스탄 성 안에서 이야기가 진행된다. 동료가 되는 제이는 제1장이 끝날 때까지 일행에 가담한다. 후반에서는 요정의 숲에 가서 요정을 구하는 일이다. 특히 요정들을 구해주면 요정의 피리(妖精の笛ようせいのふえ)라는 중요한 아이템을 얻는다.

### 12. 트리스탄 성

#### (トリスταν城)

트리스탄에 돌아오면 트리스탄 성 안으로 들어가 성 오른쪽 안에 있는 무술대회장으로 가자. 그러면 난으로 인해 대회에 출전하게 된다. 억지로 난에게 강매당한 '아베코베바리어'(あべこべバリア)를 사용하여 적 캐릭터 간드란을 쓰러뜨리자. 그러면 왕으로부터 상금10000G와 브레스트 플레이트(ブレスプレート)를 받는다. 브레스트 플레이트는 곧 장비하도록 하자.



트리스탄 성

#### 12-1. 트리스탄의 여관

무술대회가 끝나면 여관에서 이야기가 진행된다. 난에게 '아베코베바리어'의 대금으로 9500G를 빼앗기고 난과 헤어진 뒤 여관에서 나오면 낮에 무술대회에서 패한 간드란



레이를 기다리게 하고 일을 보러 가는 난. 도대체 무슨 일일까?

과 그 부하가 기다리고 있다. 기사단원 제이가 도와주므로, 둘이서 간드란 일당을 쓰러뜨리자. 우선 부하 2명부터 먼저 쓰러뜨린 후 간드란을 공격하자.



간드란과 그 부하. 제이와 함께 해치워 버리자.

#### 12-2. 성 안-제이의 방

간드란 일당을 쓰러뜨리고 제이와 함께 성 안으로 가자. 성의 2층 오른쪽 첫번째가 제이의 방이다. 여기서 제이에게 정장(턱시도)을 받고 제이의 얘기를 듣는다. 제이가 디나 공주를 좋아하고 있다는 것을 알 수 있다. 제이와 헤어져 방을 나오면, 기사단장 보젤이 불러 제이를 도와달라고 부탁한다. 이야기를 듣고 여관으로 가자.

#### 12-3. 성 안-무도회장

밤이 되면 난과 함께 트리스탄 성의 제이의 방에 가자. 방에서 제이와 이야기를 하면 화면이 디나공주의 방에서 무도회장으로 바뀌어 왕으로부터 디나 공주의 부마 후보로서 레이를 포함한 3명이 있다는 것, 왕가의 묘에 잠들어 있는 전설의 보석 세블라키스 스톤을 가져오는 사람을 부마로 삼겠다고 하는 것, 보석을 얻기 위해서는 졸피스(ゾルピス)의 세가지의 시련을 받아야 한다는 세가지 정보를 듣는다. 여기서 제이를 동료로 삼아 왕가의 묘를 향하자. 왕가의 묘를 갈려면 산으로 통하는 동굴 쪽으로 가 거기서 다시 남동쪽으로 내려가면 라이나 마을(ライナの町)이 있다. 우선은 이 마을을 향하여 발을 옮기자.

### 13. 요정의 숲(妖精の森)

트리스탄과 왕가의 묘의 중간지점에 해당하는 항구마을 라이나로부터 남서쪽으로 내려가 다시 동쪽을 향하면 요정의 숲이 나타난다. 요정

의 숲을 돌아다녀 보면 포필이라는 요정이 괴물들에게 습격당하려고 하고 있으니 구해주자. 괴물을 쓰러뜨리면 포필은 감사의 표시로 요정의 마을에 안내하여 준다. 라이나의 마을은 반드시 들릴 필요는 없다.



바빗족에게 습격당하는 포필. 가서 구해주자.

것이다. 족장을 쓰러뜨리고 요정들을 구해낸 뒤 요정의 마을로 돌아가면 요정들로부터 선물을 받을 수 있다. 이 중에서 '요정의 피리'(妖精の笛-ようせいのふえ)는 꼭 받아야 한다.



바빗족의 동굴 입구

13-1. 요정의 마을(妖精の村)

요정의 마을 사람들에게 이야기를 들어 보면 요정들이 바빗 족(バビット族)에게 납치되어 갔다는 것과 바빗 족의 동굴은 숲의 남쪽 방향에 위치한다는 것, 바빗 족에게 '은의 실'을 빼앗긴 것 등 3가지 이야기를 들을 수 있다. 포필과 이야기하면 휴식과 세이브를 할 수 있으므로 이 마을을 거점으로 활동하자. 또, 이 마을에서 파는 무기인 '바람의 지팡이'(風の杖-かぜのつえ)는 특수 공격으로 공격하면 꽤 강한 위력을 발휘하므로 공격력이 약하다고 지나치지 말고 구입하여 레이에게 장비시켜 쓰도록 하자.(사진 19)



요정의 마을 장로의 집. 들어가 장로와 얘기를 하자.

14. 바빗 족의 동굴

이동굴로 가기 위해서는 우선 요정의 마을에서 남서쪽으로 가면 남쪽으로 빠지는 길이 나오는데 이길을 내려가 동쪽으로 가면 있다. 이 동굴에서 해야 할 일은 2가지인데 그 하나는 지하4층의 상자 안에 있는 '은의 실'을 찾는 것, 그 뒤 지하2층으로 돌아가 다른 계단으로 가서 바빗 족의 족장을 찾아 쓰러뜨리는



요정의 피리를 달의 요정에게서 받자.

세가지 시련을 넘어 (베칼의 집~왕가의묘)

여기서는 줄피스의 상이 주는 세가지 시련을 넘어 세블라키스 스톤을 얻는 것이 목적이다. 왕가의 묘안은 제1장의 미로들 중 가장 복잡하며 여러가지 함정들도 있다. 힘을 내어 전진하자.

15. 베칼의 집 (ベカルの小屋)

베칼의 집은 요정의 숲의 동쪽 방향에 있지만 가는 길은 바빗 족의 동굴 가는 길로 가서 바빗 족의 동굴방향이 아니고 위 방향으로 가 동쪽을 향해 가야 한다. 베칼의 집에 들어가 베칼의 손녀 리리(リリ-)의 병을 고쳐준 뒤 베칼에게 이야기를 걸면 휴식과 세이브를 할 수 있



왕가의 묘를 향하여 베칼의 집을 나서서 레이

다. 이 곳이 왕가의 묘에 가기 전까지의 최종 세이브지점이다. 집의 오른쪽으로 나가 남쪽으로 왕가의 묘를 향해 가자.

16. 왕가의 묘(王家の墓)

-동의 줄피스의 상

왕가의 묘에 도착하면 묘를 지키는 수호신인 줄피스에게 세가지의 시련을 받게 되는데 그 첫번째가 왕가의 묘에 들어가는 것이다. 용기를 시험받은 일행은 모두 흩어져 왕가의 묘까지 다시 가야 한다. 다시 왕가의 묘로 돌아가서 텐트에서 쉬고 세이브 한 뒤 왕가의 묘 입구로 가자. 왕가의 묘 입구로 들어가려 하



레이 일행에게 시련을 내리는 줄피스의 상.

면 제이와 난이 다시 나타나 함께 묘 안으로 들어간다.

16-1. 왕가의 묘 내부

제1장의 가장 복잡한 미로인 왕가의 묘. 함정, 무한루프 등의 난관이 기다리고 있으나 큰 어려움은 없을 것이다. 이 미로에서의 열쇠는 휴식, 세이브가 가능한 곳을 빨리 발견하는 일이다.

16-2. 석판

두번째의 시련을 받기 전에 6개의 돌이 나란히 놓여 있는 곳이 나온다. 석판을 읽어보면 'BDAFEC가 되면 길이 열린다'라는 말 대로 2, 4, 1, 6, 5, 3번째의 순서로 돌을 밀면 우측의 벽에 빠져나가는 통로가 생긴다.



이곳에서 가시 왕가의 묘를 향하여 가자.

16-3. 은의 줄피스의 상

두번째의 시련은 두번째 줄피스의 상(은의 줄피스)이 있는 곳에 가면 받게 된다. 줄피스는 지혜를 시험하는데 자기가 있는 쪽으로 올라오면 지혜를 인정하겠다는 말한다. 여기서 요정의 피리를 쓰면 사다리가 생겨 올라갈 수 있게 된다. 올라가면 줄피스의 상이 길을 열어준다.



석판-놓여있는 돌의 숫자와 알파벳을 잘 보면 쉽게 풀 수 있다.



여기서 요정의 피리를 쓰면 위로 올라갈 수 있다.

16-4. 감옥

세번째의 시련은 내용을 모른 채 받게 된다. 감옥에 갇혀 있는 부마 후보의 1명인 모험가 돌프(ドルブ)를 구해주게 되면 오른쪽의 길이 열리며 오른쪽으로 가면 금의 줄피스 상이 정의를 시험하는 세번째 시련을 통과했다고 말한 뒤 세블라키스 스톤을 준다.



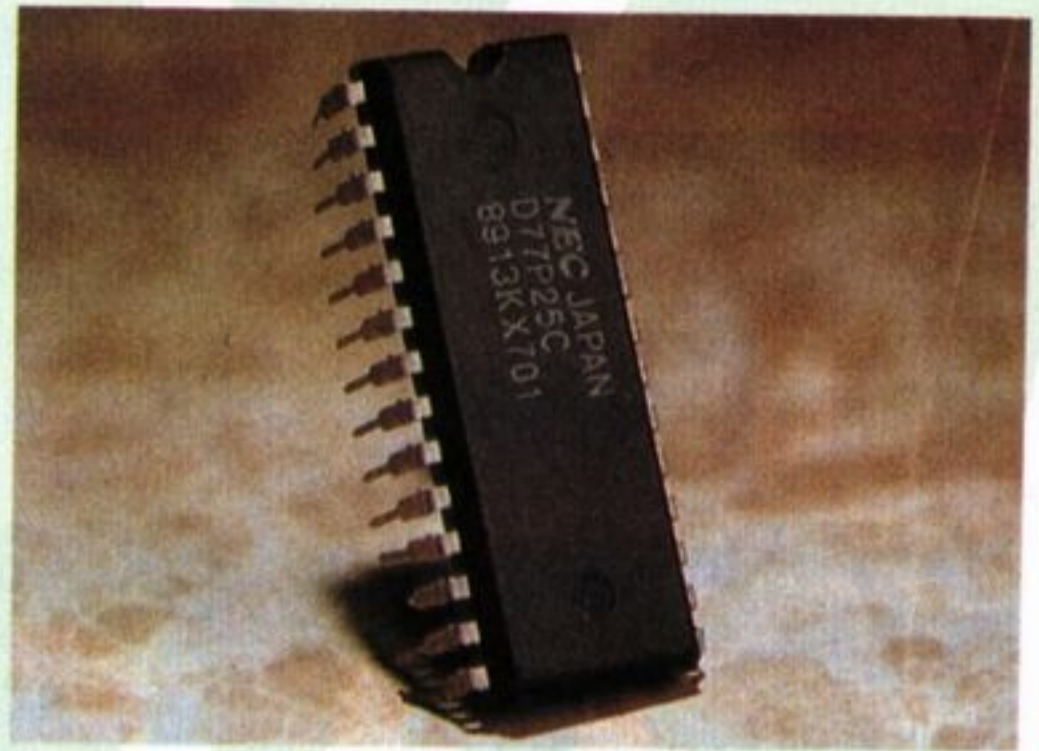
모험가를 구할 것인가? 마음씨 착한 여러분은 물론 YES를....



## 미니정보

# DSP란 무엇인가?

DSP(디지털 시그널 프로세서)란 「파이롯트 왕스」나 「슈퍼 마리오」에 탑재되어 있던 보조연산 칩의 이름. 이들 게임에는 3차원적인 영상처리가 되어있는데, 이는 DSP의 파워 때문이다. DSP는 미세한 수치연산이 3차원적인 영상처리에는 필수적이다. DSP와 3차원적 영상처리. 이 두개의 문제는 향후 슈퍼패미컴 소프트웨어의 방향성을 잘 나타내고 있다.



이것이 「슈퍼 마리오 카트」에 탑재된 타입의 DSP. 이것을 능가하는 새로운 슈퍼 FX가 내년에 등장한다!

## 1

### 최신게임이 이전 별로 신선하지 않다

「파이롯트 왕스」나 「슈퍼마리오 컷트」의 3차원적 영상처리는 슈퍼패미컴 소프트웨어의 새로운 영역을 열었다. 이 두개의 소프트웨어에는 보조연산 장치로서 DSP(디지털 시그널 프로세서)가 탑재되어 3차원적 영상처리에 큰 위력을 발휘했다. 또한 닌텐도의 아마우치 사장은 지난 8월 26일 패미컴 스페이스 월드(Famicom Space World) '92 회장에서 「슈퍼팩스(SUPER FAX)」라는 새로운 DSP를 외국기업과 공동개발했다고 발표했다.

이것을 탑재한 3차원의 액션게임을 내년 초에 발매할 것이라고 발언, DSP가 미래의 게임 향방을 좌우할 것으로 보인다.

최근 “게임이 상투화되어 재미가 없다”는 불만의 소리가 높아지고 있다.

예컨데 근래의 신작 스케줄만을 보아도 타이틀의 마지막이 2, 3, 4 등이 붙어 있는 것이 매우 많다. 이러한 게임은 이른바 ‘시리즈 최신작’이라는 것인데, 구작의 수정이외의 아무것도 아닌 게임도 적지 않은 것이 현 실정이다.

이제까지 슈퍼패미컴에서 히트를 기록한 게임을 떠올려 보자. 전부 그렇다는 것은 아니지만, 「슈퍼마리오 월드」, 「화이널 환타지4」, 「젤다의 전설」 등, 패미컴에서의 시리즈가 많이 눈에 띄는것이 사실. 많은 기대를 모으며 발매되었던 「드래곤퀘스트 5」도 그렇다. 물론 이 작품들은 게임사에 남을 명작 시리즈이고, 앞으로도 계속 이어지길 바라는 사람도 많을 것이다. 그러나 그러한 명작 시리즈 이외에 재미있는 게임

이 적다는 것은 어째서일까? 이 점에는 상당한 의문이 남는다.

또한 그러한 명작 시리즈는 별개라 치더라도 안이한 시리즈물은 더 많다. 안이한 시리즈화란 ‘기획·개발에 드는 비용이 적게 먹힌다’거나 ‘어느 정도 팔릴지 계산하기 쉽다’는 이유로 만들어지는 시리즈 기획인 것이 대부분이다. 요컨데 경제적인 이유에서 만들어지는 시리즈 기획인 것이 대부분이다. 이런 시리즈화에도 게임 매니아들은 이제 의문을 갖게 됐다.

우리 유저의 소망이란 어쨌든 재미있는 게임과 보다 많이 만나고 싶다는 것. 그리고 어디선가 본 듯한 모방 게임이 아니라 이제까지 본 적이 없는 게임과 만나는 것. 그런 의미에서 슈퍼패미컴에 큰 기대를 걸고 있는 것이다. 슈퍼패미컴에 앞으로 기대할 수 있는 것은 패미컴의 회전, 확대축소 기능을 이용하여 3차원적 화상처리를 가세한 참신한 게임을 많이 만드는 것이다.

### 이 게임들을 능가하는 게임은 없나?



슈퍼마리오 시리즈를 능가하는 액션 게임은 등장하지 않는걸까?



「젤다의 전설」을 체험해 버리면 그 밖의 액션 RPG는 다소...



드디어 발매된 DQV. 역시 DQ시리즈를 능가하는 RPG는 없을까?



화이널 환타지(FX)4의 그래픽과 사운드에는 누구든 놀랐다.

### 3차원(3D)회로 넓은 방식 교체

게임 매니아들은 이제 슈퍼패미컴의 회전, 확대축소 기능을 사용한 3차원 게임으로 보다 즐기고 싶어 한다! 어디서 본 듯한 모방 게임보다 슈퍼패미컴에서 밖에 할 수 없는 게임과 만나고 싶은 것이다.



「F-ZERO」의 유사 3D뷰는 슈퍼패미컴의 파워를 감지케 했다.



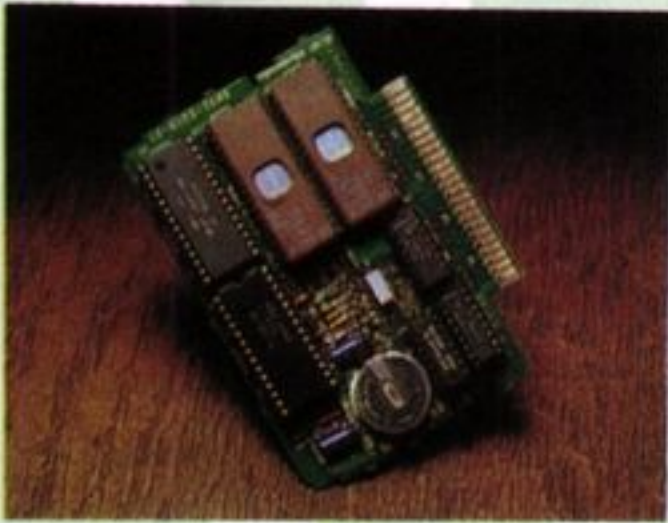
코나미가 「엑스레이」에 사용한 유사 3D는 슈팅 게임에 새로운 경지를 열었다.

## 2 왜 DSP가 필요한 것인가?

슈퍼패미컴의 회전, 확대축소 기능을 사용하면 효과적인 3차원적 화상처리를 할 수 있다는 것은 초기에 닌텐도가 발매한 「파이롯트 wings」라는 좋은 실례를 보면 누구든 이해할 수 있는 것이다. 그러나 이제까지 많은 게임에서 회전, 확대축소 기능은 타이틀을 무의미하게 빙빙 돌리는 것에만 사용해 왔다. 그 이유는 대체 무엇일까?

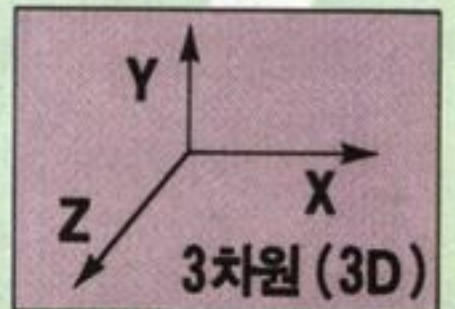
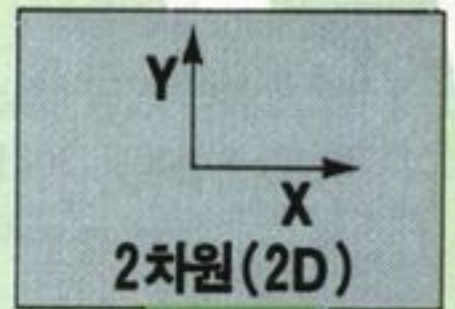
오른쪽 도표를 보게 되면 뭔가 이해하는데 도움이 되겠지만 3차원이 되면 좌표가 늘어남에 따라 계산처리량이 훨씬 늘어난다.

슈퍼패미컴 본체의 CPU(65816상당의



DSP와 슈퍼 패미컴 본체 CPU의 구조도

### DSP가 필요한 이유



3차원의 화상이 되면 좌표축이 X, Y, Z인 3개가 된다.

커스텀칩)는 그다지 빠르지 않기 때문에 이러한 계산처리가 불가능하다.요컨대 처리속도가 극단적으로 저하되어 납득할 수 있는 게임이 될 수 없다는 것이다. 그러므로 「파이롯트 wings」에서는 소프트에 탑재

한 DSP에 CPU와 병행처리를 시키는 테크닉이 사용되고 있던 것이다.

즉 슈퍼패미컴에서 3차원적 화상처리를 이용한 게임을 만들고자 할 때는 아무래도 DSP가 필요해진다는 것이다.

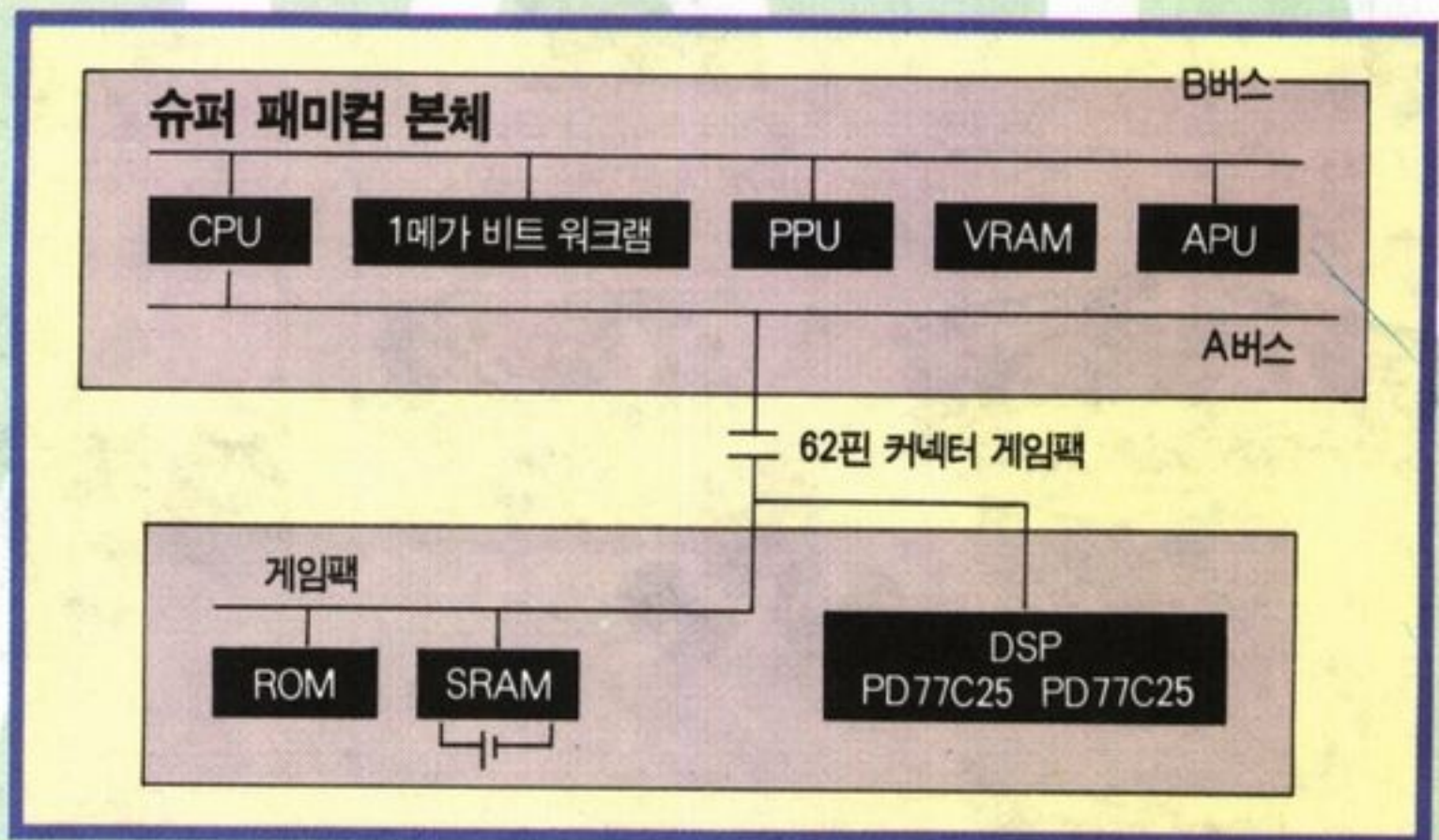
## 3 DSP에 따라 게임이 바뀔 것인가?

DSP의 특징은 우선 무엇보다 고속의 수치연산처리.조금 어려운 얘기가 되어 버렸지만, 같은 곱셈에서 비교한 경우, 「파이롯트 wings」등에 탑재되어 있던 DSP(동작주파수 7.6-10메가헤르츠)는 슈퍼패미컴 본체의 CPU(동작주파수 2.68-3.58메가헤르츠)보다 수십배나 빠르다.

그리고 DSP의 제 2 특징은 CPU와의 병행처리가 가능하다는 것. DSP는 CPU에서 명령을 받아 독립하여 동작하기 때문에 그 동안 CPU는 완전 별도의 처리를 할 수 있다는 것이다. 이것은 굉장히 편리한 기능이다.

따라서 DSP의 힘을 이용하면 복잡하고 대량의 수치연산을 필요로 하는 3차원 게임이라도 훨씬 만들기 쉬워진다는 것을 예상할 수 있고, 논리 루틴이 복잡하고 불가능하게 여겨져 왔던 시뮬레이션 게임 등도 가능해질지 모른다.

요컨대 DSP는 슈퍼패미컴의 상식을 바꿔 버릴지 모른다는 것이다.






















### DSP효과가 기대할 수 있는 게임

- (1) 무엇보다 3차원(3D)의 게임
- (2) 논리루틴이 장대한 시뮬레이션 게임
- (3) 장기, 바둑, 마작 등의 게임

※ 행운 대잔치 응모 티켓을  
오려서 보내주시는 분 선착순 30명에  
한해서 스텝 짐바를 드리며 그 외  
분들은 추첨을 통하여 게임챔프에서  
마련한 10여가지 상품과 업체에서  
협찬한 상품들을 300명에게 드립니다.

# 게임챔프 창간기념

	 <p>슈퍼 패미컴(슈퍼 컴보이) 20명</p>	 <p>PC엔진듀오 게임기 5명</p>	 <p>슈퍼컴보이 게임기 10명</p>
 <p>원더 메가 게임기 5명</p>	 <p>드래곤 퀘스트 V 팩 10명</p>	 <p>게임챔프 스텝 짐바 30명</p>	 <p>소닉 II 팩 20명</p>
 <p>드래곤 퀘스트 V 게임음악 CD</p>	 <p>스트리트 화이터 II 티셔츠 100명 (협찬: 엔트워프)</p>	 <p>삼국지3 팩 20명</p>	 <p>태영전자 환타 스틱 (게임 궁전) 701-1215</p>
 <p>STEALTH 호키포키 761-8808</p>	 <p>열혈교실, 조이맥스 713-4374</p>	 <p>아도닉스스틱, 조이카드 게임라인 713-7033</p>	 <p>GB-MX0001A 삼산전자 703-1890</p>
 <p>젼 스틱 다크호스(리스트) 701-6106</p>	 <p>슈퍼킹 조이컴 711-2599</p>	 <p>대천재 TV게임 국제 아카데미</p>	 <p>카드 으뜸 게임유통 716-6301</p>

# 「보너스 행운 대잔치」

보낼곳 : 서울 용산구 원효로  
1가 116-2 지산빌딩 3층  
게임챔프 「행운 대잔치」  
담당자 앞  
응모기간 : 1992.11.6-12.4



전자총  
서울테크  
702-4934



세니톤  
으뜸소프트  
703-1564



패미컴  
따봉전자2



슈퍼 패미컴 팩  
게임동산 266-1484



보안경  
돌리 706-1555



269-9751



조이스틱, 팩  
(주)다우정보  
563-8500



패미리 컴퓨터2  
보물섬 719-4564



슈퍼 TV게임  
삼우전자  
703-1890



겜보이 팩  
천지상사  
702-3447



슈퍼킹  
삼일전자  
715-3131



비디오 레이저 총  
게임스쿨  
706-1471



게임 음악 테잎  
게임왕국  
본사 703-6315



패미리 컴퓨터 II  
수인상사  
271-0807



게임 월드003  
B & T. 703-4240



바이킹 태영전자  
711-3215 (터미널)



신종 팩  
게임랜드  
712-3682



성명게임기  
279-0425



GB-300SE  
게임터미널  
711-6993



영어 속어 테잎  
태경테크  
711-5661  
(게임 백화점)

창간 보너스 「행운 대잔치」  
300명 추첨응모 티켓

# “정기구독 신청안내”

## 정기구독이 유리합니다!

### ★특전 1

매월 초부터 말일까지  
정기구독 신청자를 모아 추첨  
3명 : 슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)  
게임기 무료 증정



### ★특전 4

1,000챔프 보너스 티켓 증정  
\* 챔프 티켓에 대한  
자세한 안내는 창간호 참조



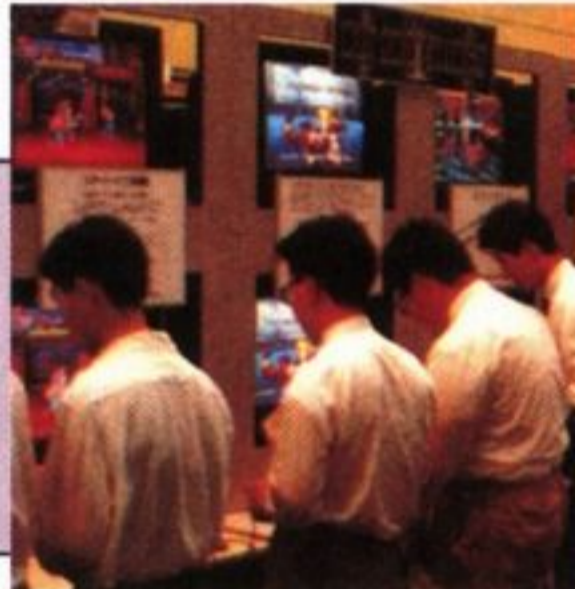
### ★특전 2

게임챔프에서 향후  
1년내 발간되는 단행본  
(드래곤볼 ZⅢ 포함)중  
: 원하는 책 무료 증정



### ★특전 5

게임챔프에서 주최하는  
각종 행사 참가자격 자동부여



### ★특전 3

게임챔프 정기 회원카드 우송



- ★특전 6 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인혜택
- ★특전 7 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 특약 게임팩 가게에서 게임팩과 게임기 구입시 10% 할인혜택(정기구독 신청자에 한해 전국 특약 게임업체 리스트 우송해 드림)
- ★특전 8 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시 특가시에도 동일 가격에 공급

★정기구독 확실히 유리합니다.★

정기구독은 고가 부록이 나오는 달에 적용되는 임시특가시에도 동일가격(4,000원)으로 안전하게 계속 받을 수 있습니다.

■ 정기구독 신청 및 문의  
☎ 702-3211



플로 붙여주세요

보내는 분

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

□□□-□□□

100원 우표를  
붙여주세요

받는 사람

**게임챔프**

서울시 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

(주)제우미디어

게임챔프 \_\_\_\_\_ 담당자앞

1 4 0 - 1 1 1

보내는 분 (갖고 있는 게임기종) \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_

이름: \_\_\_\_\_ 전화번호: \_\_\_\_\_

나이 세 \_\_\_\_\_ 성별: 남 여 \_\_\_\_\_

생년월일: . . 음력·양력 \_\_\_\_\_ 학교(학과): \_\_\_\_\_ 학년: \_\_\_\_\_

게임경력: 약 \_\_\_\_\_ 년 \_\_\_\_\_

남들이 알아주는 게임실력 정도(동그라미를 치세요):

명인. 아주잘함. 잘함. 보통. 못함

\* 정기구독 신청서 정기구독기간 \_\_\_\_\_ 년 \_\_\_\_\_ 월 호부터 매월( )부. 구독료는 \_\_\_\_\_ 월 \_\_\_\_\_ 일 우편대체 온라인(농협.국민.제일.신탁.외환)으로 보냅니다.

·우편대체(계좌번호) : 010025-31-1455864. 온라인 : 농협 033-01-168361

국민 822-01-0154-709. 제일 325-20-263169. 신탁 22107-2684704 이상 예금주 : 서인석

외환 105-22-00360-9 예금주 : 제우미디어

정기구독 문의 702-3211/4

☞ 입금후 반드시 게임챔프로 전화해 주세요.

♥ 이번 호를 보고 게임챔프에 하시고 싶은 말씀.

♥ 게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기: \_\_\_\_\_ 기종 \_\_\_\_\_ 게임

일반 오락실용: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 게임

♥ 게임챔프에 실렸으면 하시는 기사. (BEST FACE, 집중탐구, 국내뉴스 등)

♥ 가장 인기있다고 생각하시는 게임.(알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴 (슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진 CD	1.	2.	3.
PC엔진	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
수퍼컴보이 (수퍼 알라딘보이)	1.	2.	3.
메가 CD	1.	2.	3.

♥ 일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_

♥ 앞으로 구매 예정인 게임은?

\_\_\_\_\_ 기종 \_\_\_\_\_ 게임 / \_\_\_\_\_ 기종 \_\_\_\_\_ 게임

♥ 이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석: \_\_\_\_\_ 기사: \_\_\_\_\_

♥ 지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥ 게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥ 이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥ 보너스 환상 특급 퀴즈정답은( \_\_\_\_\_ )

♥ 다음 품목 중 부록으로 갖고 싶으신 것은?

① 공략집( \_\_\_\_\_ 기종 \_\_\_\_\_ 게임) ② 묘수풀이집 ③ 기타( \_\_\_\_\_ )

♥ 최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

♥ 이번호 중 버그는?

\* 나만이 알고 있는 게임요수는 관제엽서나 우편으로 보내주십시오.



감사합니다! 저희 「게임챔프」의 창간을 진심으로 축하하는 엽서가 너무 많이 도착하고 있군요!  
 그만큼, 「게임챔프」에 대한 기대가 대단함을 느끼며 항상 새롭게 발전하는 게임지가 되어야 될 것을  
 다시 한번 느끼게 합니다. 창간호 원고 마감 후에도 계속 쏟아지는 창간 축전 예쁜 엽서를 보며 다음달로  
 미루기 보다는 비록 형식을 갖추지는 못했지만 신속하게 수록하는 것이 독자들에게 대한 보답으로  
 생각하고 이렇게 여러분의 숨겨진 공간을 마련했습니다. 명단과 보너스점수는 마감시간상 알려드리지  
 못한 것을 죄송스럽게 생각하며 다음달에 반드시 게재할 것을 약속합니다. -[게임챔프] 스텝 일동-

