

GAMER POWER



'95 10

자매지 PC CHAMP
매월 25일 발행일 변경

THE WORLD'S FINEST PC & CD ROM GAMES MAGAZINE

● 슬기틀 GAME from AMERICA
로봇 시티

● 슬기틀 GAME from KOREA
중국
창세기전
그레이 스톤 사가-마계의 연못-

● 슬기틀 게임정복
로스트 에덴/닥터 브레인3/
베리드 인타임/삼국지 영결전/
플라이트 언리미티드/리저널 파워

● 비디오 게임 공략집
SS용 「샤이닝 위즈덤」
SFC용 「요시 아일랜드」
SFC용 「성검전설3」

Gray stone Saga





책 ▶ 서점

음반 ▶ 레코드점

비디오테이프 ▶ 비디오점

멀티미디어 ▶ 멀티씨티

멀티미디어 종합유통 - 멀티씨티
유통본부 02) 518 - 2114



여기는 **공포의 세계**입니다.

완전히 새롭게 바뀌었습니다.

(02) **700-9555** 30초/50원

신나는 노래세상
700-5100

솔리드/이밤의 끝을 잡고
디제이덕/며피의 법칙
이승환/천일동안
R·E·F/이말공식
김영배/남자답게 사는 법
노영심/그리움말 쌓어네
노이즈/상상속의 너
윤종신/부디
솔리드/니만의 친구
편승엽/찬찬찬

드래곤볼을 찾아라!
환상의 슈퍼게임방

(02) **700-9889** 30초/50원

여성의학 산부인과

(02) **700-6555** 30초/80원

불건전 정보신고 080-023-0113

그들의 반란

6월

패밀리 스타 앙겔 앙겔

재미도 8배
감동도 8배



■특징

- 전방향 스크롤의 STDV II 시스템
- 다수의 다관절 캐릭터
- 화면가득히 착열하는 필살기
- 인공지능 난이도 조정 시스템

■사양

기종 : IBM PC 386이상
그래픽 : VGA급 이상
장르 : 코믹 3차원 슈팅게임
2인동시 플레이, 조이스틱 지원

오망오망
파라다이스

9월 2일 발매 확정!!

사 원 모 집

(주)패밀리 프로덕션에서 게임을 제작할
의욕있는 사원을 모집합니다.

그 래 픽 : 0명

프로그래머 : 0명

문 의 처 : (032)826-9623~4



(주)패밀리프로덕션

인천광역시 남구 주안5동 15-51 금창빌딩 5층 501호
TEL : (032)862-9623~4 FAX : (032)862-9622

피와 기티에 이은
패밀리 프로덕션의 새 주인공-

에올!

아름다운 세계에서
펼쳐지는 에올의 대활약

- 환상적인 배경 설정과 그래픽
- 귀여운 캐릭터의 부드러운 움직임
- 흥미진진한 구성과 진행



9월 6일 발매 확정!!



에올의 모험 TM

EOI! TM

기 종 : IBM PC 386이상
그래픽 : VGA
음 악 : 애드립, 사블호환
장 르 : 아케이드
1인플레이 조이스틱 지원

사원 모집
(주)패밀리 프로덕션에서 게임을 제작할
의욕있는 사원을 모집합니다.
그 래 픽 : 0명
프로그래머 : 0명
문 의 처 : (032)826-9623~4



(주)패밀리프로덕션

인천광역시 남구 주안5동 15-51 금창빌딩 5층 501호 TEL : (032)862-9623~4 FAX : (032)862-9622

동서양 카드 놀이의 절묘한 조화

블럭 환타지

BLOCK FANTASY

이제 더 이상의 퍼즐 게임은 없다.
아름다운 소녀와 함께 떠나는 환상의 블럭 퍼즐.
자, 블럭 속에 감추어진 비밀을 벗겨 보세요.

게임의 특징

총 22 스테이지로 구성
순발력, 조직력, 창의력을 필요로 하는 I.Q. 게임
스테이지 중간마다 나오는 아름다운 소녀의 그림

사 양

기 종 : IBM-PC 286(AT) 이상 호환 기종
도 스 : MS-DOS 3.2 이상
비디오 : VGA 이상



개발원
보고월드

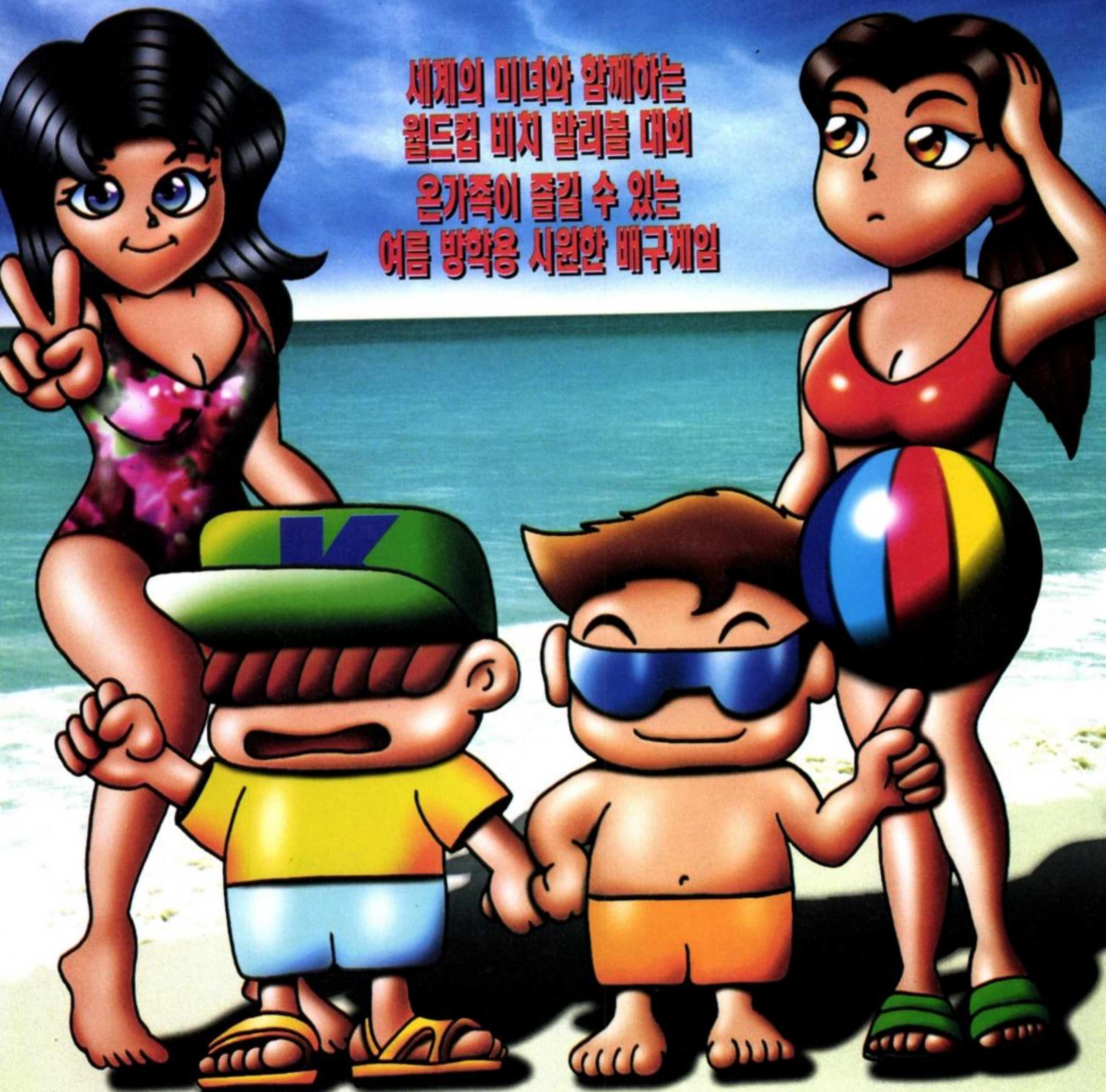
판매원
영권 TEL: 442-7240



비치발리볼

BEACH VALLEYBALL

세계의 미녀와 함께하는
월드컵 비치 발리볼 대회
온가족이 즐길 수 있는
여름 방학용 시원한 배구게임



판매원

영컴프라자

TEL : 442-7240

게임의 특징

1. 1인용, 2인용, 3인용, 4인용 게임
2. 부드러운 애니메이션
3. 박진감 넘치는 효과음
4. 스피드 조절기능

개발원



피 · 할 · 수 · 없 · 는 · 시 · 작



파이터

영웅을 기다리며



KOGA
KOREA PC Game Development Association

★ 마린
소프트웨어

서울시 마포구 서교동 374-5 지은빌딩
TEL: 338-2313 FAX: 323-3662

창간 2호

PC CHAMP

PC통신 「게임동호회」를 발각 뒤집어

놓은 바로 그 PC게임지!

창간 2호도 매진 임박!

이번호는 CD추가제작이
재판발행이 어렵습니다.
구입을 서둘러 주십시오

어려운 관계로



이번호 CD도 끝내줍니다 !!



실행가능 게임데모 10종

페이드 투 블랙/ 바리온/ 배틀비스트/
라스트 다이너스티/ 디그/ 메가 맨X/ 스퀫/
베리드 인 타임/ 프리즈너 오브 아이스
외 감춰진 보너스 게임

동영상

레벨어설트2/ 11번째 시간/ 크리쳐쇼크/
로스트 에덴/ 아이언 어설트/ 티맥/
프라이멀 레이저/ 옛 모스피어

그외 유틸리티/ 패치프로그램등 다수

값 6,500원(CD부록포함)

1999 PC 히트게임차트.....

애니메이션이
가득 차 있는
신작

1 3X3 아이즈 -심미안 변성-

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



2 탄생

- 시뮬레이션
- KCT
- FD/39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)



4 제기드 얼라이언스

- 시뮬레이션
- 서테크
- CDROM/35,000원
- LG 소프트웨어 (02-767-0601)



5 아마란스 전설

- 롤플레잉
- 천당조
- FD/33,000원
- 지관(유) (02-871-0813)



1 3X3 아이즈 -심미안 변성-

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



2 삼국지영걸전

- 시뮬레이션
- 코에이/범아정보시스템
- 8월예정
- FD/가격 미정
- 범아정보시스템 (02-401-2531)



4 판타스마고리아

- 어드벤처
- 시에라
- CDROM/가격미정
- 동서게임채널 (02-606-8020)



5 제네시스

- 롤플레잉
- 소프트맥스
- CDROM/가격미정
- 소프트맥스 (02-598-2554)



슬롯을
마감
뉴스



1석 4조의 컴퓨터 전시회 열려

8월 31부터 9월 3일까지 4일동안 한국 종합전시관 본관에서 4대 컴퓨터 전시회가 동시에 개최되었다.

컴퓨터 하드웨어와 소프트웨어, 멀티미디어가 한 자리에 모인 서울 국제 PC쇼(PC SHOW '95), 멀티미디어 데이터 베이스 시스템을 선보인 서울 국제 데이터 베이스쇼(DATABASE SEOUL '95), 국내 매킨

토시의 현황을 살펴볼 수 있었던 95매킨토시 페스티벌(Macintosh Festival '95), 그리고 국제화 시대를 맞이하여 관심이 집중되고 있는 인터넷을 설명해 주는 제 1회 서울 웹 페스티벌 등 4대 전시회가 열려 1석 4조의 효과를 얻을 수 있었다.

현 컴퓨터 정보산업의 모든 것을 보여준 이 전시회들은 컴퓨터 산업화를 향해 달려가는 국내 컴퓨터 산업의 높은 수준을 확인할 수 있는 좋은 기회가 되었다.

Contents

INDEX 1995.9[SEP]

GAME POWER

3 폴스로틀

- 어드벤처
- 루카스 아츠
- CDROM/45,000원
- 동서게임채널 (02-606-8020)



순위	타이틀	장르	제작사	구성 및 가격
6	은하영웅전설3	시뮬레이션	KCT	FD/39,000원
7	대항해 시대2	시뮬레이션	코에이	FD/39,000원
8	다크포스	액션	루카스 아츠	CDROM/49,000원
9	NBA 라이브'95	액션	루카스 아츠	CD/45,000원
10	사키	액션	패밀리 프로덕션	FD/33,000원
11	퍼스트 퀸 4	시뮬레이션	KSK	FD/37,000원
12	XCOM 2	시뮬레이션	마이크로 프로즈	CDROM/35,000원
13	US 네이비 화이터	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	CDROM/45,000원
14	닥터 브레인 3	어드벤처	시에라	CDROM/45,000원
15	FX화이터	액션	쌍용	CD/45,000원

3 저니맨 프로젝트 2

- 어드벤처
- 샌추어리우드
- CDROM/가격미정
- 삼성



순위	타이틀	장르	제작사	구성 및 가격
6	USS 타이쿤데로가	시뮬레이션	마인드스케이프	CDROM/가격미정
7	하이리워드	시뮬레이션	이미지니어	FD/가격미정
8	플라이트 언리미티드	시뮬레이션	버진	CDROM/가격미정
9	바이오 포지	액션	오리진	CDROM/가격미정
10	메크 워리어 2	시뮬레이션	액티비전	CDROM/가격미정
11	라스트 다이너스티	어드벤처	시에라	CDROM/가격미정
12	코맨드 앤 컨커	시뮬레이션	버진	CDROM/가격미정
13	에올의 모험	액션	패밀리 프로덕션	FD/가격미정
14	디그	어드벤처	루카스 아츠	CDROM/가격미정
15	데드러스 인카운터	어드벤처	버진	CDROM/가격미정

IBM PC게임 정보 700-9690

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

슬기틀 히트게임 차트 8

슬기틀 GAME from KOREA

그레이스톤 사가 10
 창세기전 14
 중국 16

슬기틀 GAME from AMERICA

로보트시티 13

슬기틀 게임정보

닥터 브레인3 17



로스트에덴 20



플라이트 언리미티드 27

삼국지 영걸전 30

베리드 인 타임 41

리저널 파워 48

비디오 게임 공략집

사이닝 위즈덤 54

요시 아일랜드 66

성검전설 82

게시판 93

보너스 환상특급 94

애독자 엽서 95



그레이 스톤 사가 -마계의 연못-



제작사 : 디지타워
 장르 : 시뮬레이션
 시스템 요구사항 : IBM-PC 386 DX 이상 / 램 4메가 이상 / VGA
 사운드 블라스터 호환 카드
 가격 : 37,000원
 발매일 : 미정
 문의처 : 아랑(02-716-8809)

보다 높은 레벨로 멀티 시나리오,
 멀티 엔딩을 실현한 그레이스톤 사가.
 당신은 과연 어떠한 모험을 그려낼 것인가.

마계의 연못을 봉인하기 위해 싸워라!

일본의 페가수스 재팬에서 제작, 한국의 디지타워에서 한글화 작업에 착수한 그레이스톤 사가. 본 게임은 일본내에서 시뮬레이션과 RPG의 장점을 융합하여 발매 당시부터 상당한 인기를 끌었던 게임이다.

게임의 무대가 되는 곳은 '그레이스톤'이라 불리는 보렌바인 대륙. 그 대륙에는 타니아 왕국, 윌버트 왕국, 모레들 왕국, 야스 왕국의 4개의 왕국이 서로 세력을 견주고 있다. 게임의 목적은 이 세계를 위협하는 마물의 출현을 저지하는 것이다. 대륙이 악의 힘에 의해 유린되기 전에 갖가지 장애를 극복하고 마계의 샘을 봉인해야 한다.

게임을 시작하여 우선 플레이어가 해야 할 일은 4명의 캐릭터 중에서 한명을 주인공으

로 선택하는 일이다. 4명의 후보는 4개의 나라에서 뽑혀온 유능한 인재들이다. 한명 한명의 오프닝 설정, 동료들과 소유한 금전 액수 등의 초기 조건이 다르게 설정되는 것도 특징 중의 하나이다. 예를 들면 거대한 국토를 다스리는 유복한 상업 국가 타니아 왕국의 카추아 코츠로 게임을 시작하면 다른 3명으로 시작할 때보다 많은 돈을 지니게 된다.

또 깊은 역사를 지닌 마법왕국이라는 별칭을 가지고 있는 윌버트 왕국의 카렌 돌을 선택하였을 경우에는 강력한 마도사가 동료로 되어, 게임 시작에서부터 행동을 함께하게 된다. 주인공이 다르므로 각각의 스토리 진행도 변화하게 되는 것은 말할 필요도 없다.

게임은 맵 단위로 진행되어

나지만 하나의 맵을 클리어 하기까지의 루트는 어떠한 캐릭터를 선택하느냐에 따라 각각 다르다. 물론 캐릭터마다 다

른 엔딩을 지니고 있어 몇번이라도 다시 플레이할 수 있는 상당히 경제적인 게임이다.

이야기는 이렇게 시작된다

워렌바인 대륙의 중앙에서 시작된 모레들 전쟁이 드디어 끝나가고 있었다. 15년이나 계속된 이 전쟁은 대륙 전토가 황폐화되는 비극적인 결과를 낳았다. 개전 당시, 대륙은 20개나 되는 조그만 나라들이 난립하던 이른바 춘추전국 시대를 맞이하고 있었다. 그러나 오랜 세월 계속되던 전쟁에서 약한 나라들은 차례대로 강대국에 편입되어 결국에는 4개의 왕국만이 존재하게 되었다.

이와 같은 전황 속에서 민중들 사이에는 한가지 이상한 소문이 나돌기 시작하였다. 그 소문이란, "고대의 악마들이 부활하여 이 세상에 마계를 출현시키려 한다"

는 것이었다. 그리고 그 장소는 누구의 입에도 오르내리지 않고 단지 "마계의 샘"이라고 불리우기 시작하였다.

여기까지가 어떤 캐릭터를 주인공으로 선택하든지 공통으로 보게될 스토리이다. 자국을 다시 일으키고 민정을 안정시키는 것이 자신들의 급선무라고 생각한 각국의 왕들은 그 불길한 소문을 없애기 위해, 서로의 입장에서 각각의 조사를 시작하였다. 그리고 소문의 근원을 밝히기 위해 파견된 인물이 바로 주인공 일행인 것이다. 어떤 왕국 출신의 캐릭터를 주인공으로 선택하느냐에 따라 시작시 여러가지 상황에 변화가 온다. 결국 플레이어는 최저 4번 이상을 플레이하지 않고서는 이 게임을 클리어했다고 말할 수 없는 것이다.



이것은 야스 왕국의 볼스 비이스를 선택하여 게임을 시작했을 때의 화면. 볼스는 국왕의 명령에 따라 샘을 찾고, 그곳을 봉인하라는 임무를 부여받게 된다

수많은 만남이 이야기를 구성한다

그레이스톤 사가의 캐릭터들은 상당히 개성적이다. 캐릭터의 성격이 확실히 설정되어 있기 때문에 누구에게도 강한 존재감을 느낄 수 있다. 스토리를 진행하면서 전투시 포로로 잡은 적 캐릭터를 동료로 삼을 수 있는 것은 물론이고 게임을 진행 중에 갑자기 동료로 들어오는 녀석들도 있다. 이렇게 동료가 된 캐릭터들은 대부분의 경우, 무엇인가 중요한 의미를 지

니고 있기 때문에 소중히 다루도록(?) 하자.

게임에 등장하는 캐릭터들이 전부 동료들이라고는 생각할 수 없을 것이다. 당연히 주인공의 앞에 나타나 그들의 모험을 방해하는 캐릭터도 등장한다. 개중에는 주인공보다도 강력한 라이벌도 있다는 점을 기억하자. 무엇보다도 이 게임은 사람과 사람 사이의 만남에서 생기는 여러가지 일화가 상당히 재

미있다. 스토리가 다르면 당연히 만나게 되는 캐릭터들도 다르며 어떠한 만남이든 상당한 매력을 지니고 있어 플레이어들로 하여금 화면에서 눈을 떼지 못하게 한다.

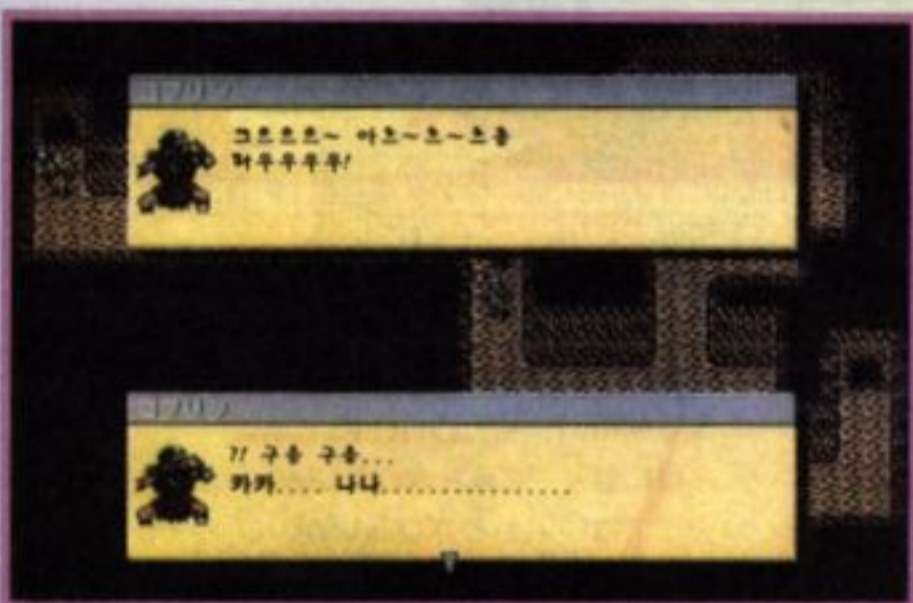
시뮬레이션이라고는 하지만 스토리에 신경을 쓴 이 게임을 플레이할 때에는 특히 인간관계에 신경을 쓰도록해야 한다. 여러가지 만남이 분명 플레이어들을 매료시킬 것이다.



늙은 드래곤 다물. 용족에 씌워진 자주로 괴로워하고 있다



사악한 마도사 올데네비츠. 주인공의 행동을 방해하는 캐릭터 중에 하나이다



게임 중의 대화속에서도 캐릭터의 성격을 알 수 있다. 하지만 이 경우에는 그렇지 않은데...

게임의 흐름

게임은 필드 타입의 맵 화면에서 진행된다. 플레이어는 동료 캐릭터의 유닛을 이동시켜, 보스를 물리친 후, 적의 본거지를 점령하는 등의 정해진 승리조건을 충족시키기 위해 싸운다. 유닛에는 전사와 기사, 마도사와 승려 등으로 직업이 설정되어 있다. 당연히 직업에 의해 유닛의 성격도 크게 변화한다는 것은 당연한 것이다. 동료 캐릭터와 적 캐릭터가 1대 1 전투상태에 들어가면 쿼터뷰 화면으로 전환되며 이곳에서 캐릭터들은 검이나 마법을 사용하며 애니메이션 전투를 펼치게 된다.

전투는 반드시 적을 쓰러뜨릴 때까지

계속되는 것은 아니다. 때에 따라 전투 중에 사기를 잃어, 항복을 해오는 적도 있으며 이 경우 동료로 만드는 것도 가능하다. 전투를 거듭해 나가면서 각 유닛은 경험치를 얻어 레벨업한다. 레벨이 올라가면 물론 능력도 성장하게 된다. 또 레벨이 일정수치 이상 올라가면 상위 직업으로 클래스 체인지(전직)도 가능하다.

플레이어가 조작할 수 있는 동료 캐릭터에는 주인공 캐릭터



필드 위에는 마을이나 도시, 동굴 등이 존재한다

터, VIP 캐릭터, 통상 캐릭터가 죽어버리면 이 시점에서 게임의 3종류가 있는데 이 중에서 주인공 캐릭터나 VIP 캐릭터

가 죽어버리면 이 시점에서 게임이 끝나버리므로 주의해야 한다.



평상시에는 이와 같은 필드 위에서 유닛을 움직인다. 클리어 조건을 충족시키기 위해 치밀한 전략을 구사하여 보자



적과 동료 유닛이 근접하면 이와 같은 쿼터뷰 방식의 전투 화면으로 전환된다. 마법 애니메이션은 상당히 화려하다

알고 있으면 도움이 되는 정보를 대공개!

* 클래스(직업)를 마스터하자

게임을 시작하면 플레이어는 주인공에게 6종류의 직업 중, 하나를 선택하여 그에게 부여해야 한다. 물론 직업에 관한 것을 모조리 숙지하고 있지 않으면 게임을 공략하는 것도 어려울 것이다. 여기에서 그 6가

지의 직업에 관하여 알아보도록 하자. 아래의 표를 보고 캐릭터 메이킹을 마스터하여 더욱 완벽한 게임을 진행하는 것도 플레이어가 해야 할 중요한 작업이다.

클래스	특성
디텍티브	주로 전투에 활약하나 영체에 대한 공격 특성이 없는 것이 옥의 티이다. 높은 체력과 방어력이 특징
미스틱	영능력을 지닌 직업. 따라서 이 직업을 선택하면 사고력 능력치를 올려두는 것이 좋다
저널 리스트	탐색, 치료, 교류 등의 능력을 지니고 있다. 필요한 능력치는 분석력, 지각력, 매력 세가지이다
엑스플로러	총을 사용한다. 적극적으로 싸우기 때문에 체력 패러미터를 상승시켜 놓자
사이언티스트	심령기관이라고 불리는 신비한 기계를 조종하는 직업.

	멤버 중에서는 빈센트가 사이언티스트이다
디렉터	마술을 사용하는 캐릭터. 마술을 사용하기 위해서는 뛰어난 재능이 필요하다. 따라서 전 능력을 상승시켜 놓지 않으면 안된다

*관계없는 장소라도 체크할 것

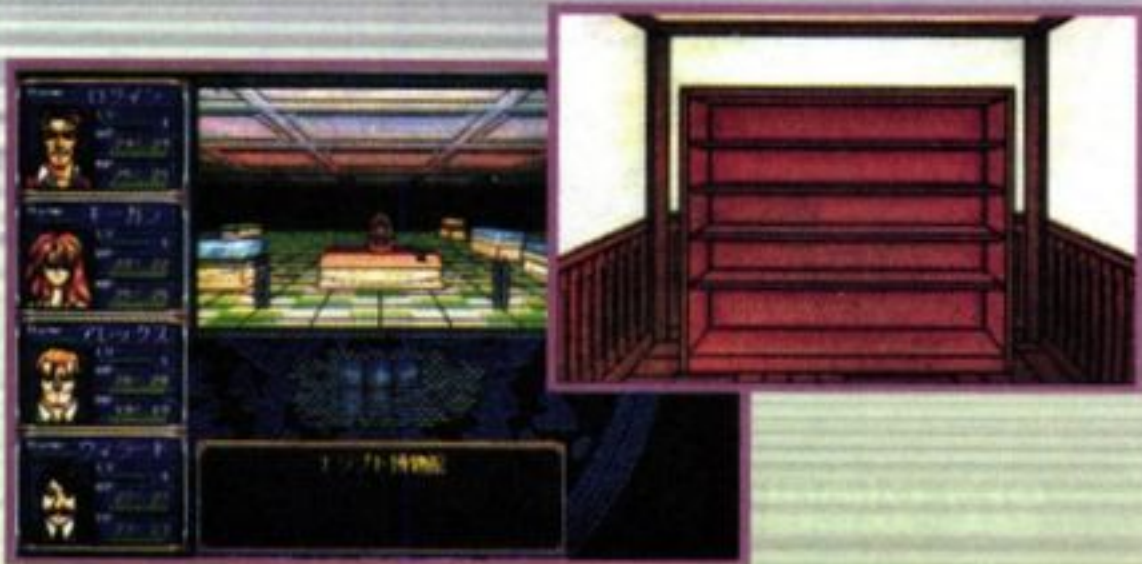
캐릭터가 실내에 있다면 책장이나 책상을, 동굴이라면 샘 등의 요소들과 만나게 될 것이다. 이것들은 전부 게임의 분위기를 고조시키기 위한 것들이지만 가끔은 이곳에 중요한 아이템이 숨겨져 있기도 하다.

예를 들자면 제 1장에서 실종된 에드가를 찾으러 갈 때, 현장검증을 위해 에드가의 집을 방문하게 된다. 그때 방안에 놓여져 있는 책장이나 책상을 잘 뒤져보자. 그러면 지도와 라이트 등의 아이템을 입수할 수 있다. 이 아이템들은 1장을 클

리어하기 위해선 없어서는 안 될 물건들이다.

이와같이 첫 보기엔 단순한 배경같이 보이는 곳에 의외로 중요한 비밀이라든지 아이템이 숨겨져 있을 경우가 있으므로 반드시 조사해야 한다.

또한 괴기기행을 위해 베를린을 방문했을 때 이집트 박물관에 들러 전시되어 있는 보물들을 조사하여 보자. 그러면 조금이나마 관광 기분을 맛볼 수 있다. 소프트를 입수하면 꼭 한 번 시험해 보자.



* 공포판정이란 무엇!?

"파라케르수스의 마검"에는 공포판정이라고 불리는 요소가 삽입되어 있다. 이 공포판정은 실제로는 무시무시한 몬스터와 만났을 때나 일어나는 것이라고 한다. 자세히는 모르겠지만 아마 정신을 차려보니 자신의 정신력의 한계치가 저하

되어 있다는 식의 판정은 아닐까? 만일 그렇다면 플레이어 캐릭터는 공포로 인해 정식적 타격을 입었다는 것이 된다. 즉, 이 경우 플레이



캐릭터 소개와 스테이지 1의 소개

이번에는 4명의 주인공 캐릭터에 관한 사항과 그들이 처음 모험을 떠나는 과정에 대하여 설명해 보겠다.



케인 바르카노

출신지:오레들 왕국
클래스:프린스

초기 파티 멤버

사라 파딘튼	기사
트레아돌 라밀	요정 기사
안 푸쉬	마법사
릴 로버트	승려

케인은 아버지인 모렌들 왕국의 국왕으로 부터 나라를 어지럽히는 도적 무리를 소탕하라는 부탁을 받는다. 스테이지 1에서 맥 마을의 동굴에 도적들의 숨겨진 아지트가 있다는 정보를 입수한 케인은 그들을 전멸시키기 위해 아지트로 향한다. 동굴 밖에 있는 코볼트는 약하기 때문에 쉽게 쓰러트릴 수 있으나 동굴 안에 있는 도적들은 상당한 강적이므로 고전을 면치 못할 것이다.



케인의 파티는 검술과 마법의 밸런스가 비교적 좋다. 초보자들을 위한 캐릭터



카렌 돌

출신지:윌버트 왕국
클래스:마법기사

초기 파티 멤버

라시알 돌	기사
파론 류니스	마법사
퍼티 월	마법사
레이 시스카트	승려

카렌은 고대왕국의 마력이 이상할 정도로 증대한 원인을 찾기 위해 파견되었다. 스테이지 1에서는 왕국에서 떨어진 곳에 위치한 호쉬라는 마을에서 악령퇴치를 의뢰받아 악령의 소굴인 동굴을 찾기 위해 다시 모험을 떠나게 된다. 동굴 밖에서는 코볼트와 슬라임, 그리고 안에서는 좀비 싸우게 된다.



카렌의 유닛은 마법공격이 주목적이다. 장기전이 되기 쉬우므로 체력을 아끼자

로봇 시티 ROBOT CITY



제작사 : 바이론 프라이스 멀티미디어

장 르 : 어드벤처

시스템 요구사항 : IBM-PC 486-SX 이상 / 램 6메가 이상 / SVGA 사운드 블라스터 호환 카드
마우스 필수
CD-ROM 드라이브 필수 / 윈도우 3.1 이상

가 격 : 미정

발매일 : 9월 발매 예정

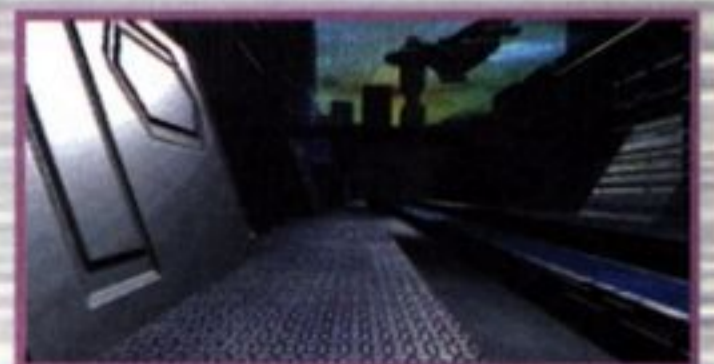
문의처 : 한겨레 정보 통신(02-3452-7234)

'ROBOT CITY'는 세계적인 공상과학소설가인 아이작 아시모프(ISAAC ASIMOV)의 소설을 게임화 한 것이다. 이 소설은 전 세계적으로 200만부 이상 판매된 베스트셀러인데, 이 소설에서 소개된 아시모프의 유명한 '로봇의 3가지 계명'이 이 게임의 진행에 있어 중요한 단서를 제공하고 있다.

과학이 무한대로 발전한 미래 사회, 대부분의 일들이 로봇에 의해 이루어지는 로봇 시티에서 살인사건이 발생한다. '로봇은 인간의 명령을 거부하거나, 인간에게 해를 끼칠 수 없다'라는 로봇의 계율을 어기고 일어난 살인사건. 범인은 분명 로봇이다. 이제 플레이어는 이 사건을 조사하는 수사관이 되어 전 도시를 누비며 범인을 찾아야 한다.

이 게임은 곳곳에 숨겨진 함정과 퍼즐, 그리

고 모험으로 가득차있어 인터랙티브 어드벤처 게임의 새로운 전형을 제시하고 있다. 또한 SVGA의 고해상도 모드를 사용한 3D 애니메이션으로 구성된 뛰어난 그래픽이 풀스크린으로 제공되면서도 빠른 스피드를 즐길 수 있다. 그리고 게임을 할 때마다 새로운 스토리가 전개되므로 언제든지 새로운 게임을 즐길 수 있다.



카츄어 코프

출신지: 타니아 왕국
클래스: 궁기사

초기 파티 멤버

샤록 파데스 상인

듀크 론드 전사

페리네 마법사

안제이 승려

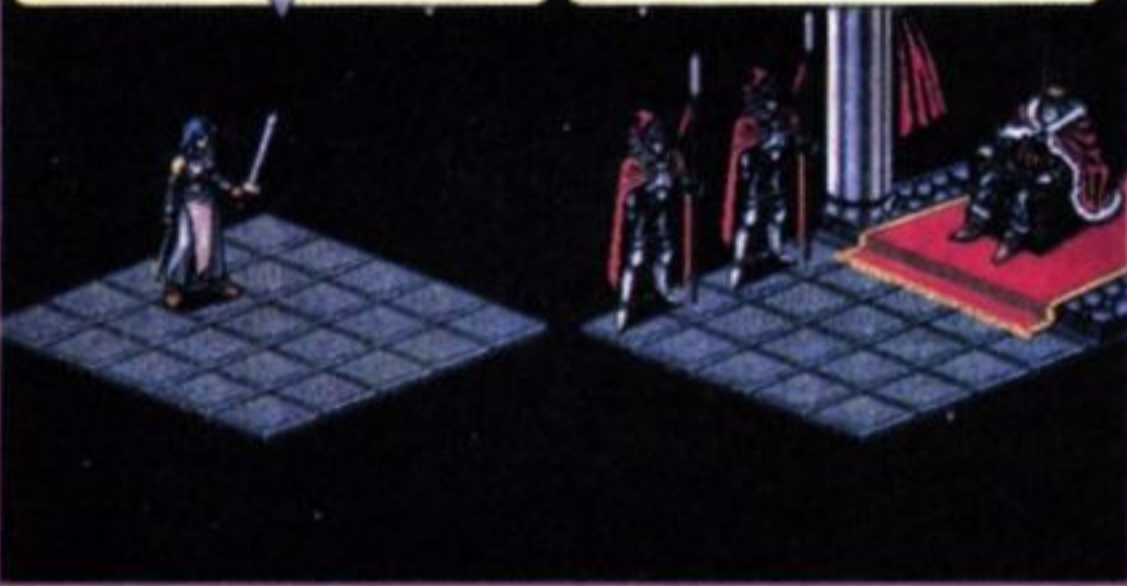
몇일 전부터 행방불명이 된 헤롤드 왕자를 찾기 위한 조사대 멤버로 뽑힌 카츄어. 스테이지 1에서는 제노바 지방에 있는 초르소 동굴의 조사를 기본으로 한다. 동굴 밖에서는 코볼트, 안에서는 고블린과 싸우게 되지만 비교적 쉽게 진행할 수 있다. 동굴 입구에서 고민하고 있는 오쉬에게서 어떠한 사항을 부탁받으니 인연이라고 생각하고 도와주도록 하자. 손해볼 것은 없을 것이다.



...처음입니다. 히르손당자님께 관한 것이군요?



그건 그렇고 이번에 자네를 무슨 이용을 하고 있나?



검술이 뛰어난 유닛을 전방에 세우고 마법으로 후방 원조를 담당하자



볼프 바이스

출신지: 아스 왕국
클래스: 검사

초기 파티 멤버

블레이스 토드 기사

트레아돌 헬트 마법사

제이크 페트 마법사

피터 밀트 승려

어느 날, 소식이 끊긴 아스 왕국의 황제에 관한 건으로 의뢰를 받는 볼프. 서둘러 황제의 자취를 밝히려 하며 단둘이라는 마을로 향하려 했으나 그러기 위해선 마물이 살고 있는 제인 동굴을 통과하지 않으면 안된다. 초반부터 난관에 봉착하는 경우로 특히 동굴 안에서 살고 있는 그레이 우즈의 공격력은 상상을 초월하므로 주의하자.

볼프 바이스



대장님! 여기 계셨습니까? 무슨일로 이곳에 오셨습니까?

대장님



이... 볼프, 너를 찾았다. 함께 가자.

볼프의 유닛은 검술을 특기로 한다. 승려 이외의 전원을 이용하여 힘으로 밀어붙이자

창세기전(the war of GENESIS)



제작사 : 소프트맥스
 장르 : 롤플레잉
 시스템 요구사항 : IBM-PC 386-33 이상/ 램 4메가 이상/
 VGA/ 사운드 블라스터 호환 카드
 입력도구: 키보드, 마우스 지원
 가격: 미정
 발매일: 11월 예정
 문의처: 소프트맥스(02-598-2554)

이번 달은 지난 7월 29일 정보문화센터에서 주관한 ESE 행사에 참가했던 [창세기전]의 데모 버전을 바탕으로 게임 진행의 흐름을 알아보도록 하자. 이 행사에 발표됐던 데모 버전은 전시회를 위해 특별히 제작된 서브 시나리오로서 본편과는 아무 관계가 없다고 한다.

시나리오 배경

이 시나리오는 ESE를 위해 특수 제작된 시나리오로 실제 게임의 약 5년 전 이야기를 다루고 있다. 즉, 펜드래건 왕국이 제국에 패해 성이 함락당하기 직전의

상황으로 펜드래건의 재상 드라우 프니르의 명령으로 슈리와 로빈이 펜드래건의 왕자 라시드를 동맹국으로 피신시키는 것이 목적이다.



이번 시나리오의 배경이 되는 지역 맵

펜드래건성

상황을 살펴보고 온 왕국의 호위대장 슈리는 제국군이 성 근처까지 임박했으며 왕국수비대를 이끄는 듀란 장군의 펜드래건군이 불리한 상황에 있다고 드라우 프니르에게 보고한다. 드라우 프니르는 후일을 도모하기 위해 왕국의 후계자 라시드

왕자를 동맹국 아스타니아로 피신시키기로 결정하고 슈리와 로빈에게 왕자를 부탁한다.



왕성을 탈출하는 라시드 일행



왕자를 피신시키는 드라우 프니르

왕국 근처 늪

왕국 근처의 늪를 통과하는 라시드 일행은 제국군의 유격대와 조우한다.

비교적 소규모의 병력이지만 슈리와 로빈의 활약으로 적을

돌파할 수 있다. 늪에서는 이동거리 등 여러가지 면에서 불편한 점이 많으므로 궁수나 마법 등의 간접 공격을 활용하자.



제국 암흑마법사의 암흑마법

늪에서 적을 발견한 슈리



Player Phase

사라드 평원

펜드래진 왕성으로 통하는 군사적 요충지로 듀란 장군의 왕국 수비대가 제국군에 맞서 싸우고 있다.

초반에는 제국군과 대등하게 맞서지만 제국군의 증원군이 도착하면 전세는 급격히 불리해진다.

라시드들의 임무는 전장의 후방을 통과하여 아스타니아로

통하는 숲으로 향하는 것으로 듀란 장군은 생각하지 말고 전장을 돌파하자.



치열하게 맞붙고 있는 양쪽의 군대



사방에서 등장하는 제국의 증원군

쉬린의 숲

아스타니아로 통하는 쉬린의 마법을 사용해 온다.

숲에 도착한 라시드 일행은 제국군의 복병을 만나 고전하게 된다. 숲에서는 풀숲이나 바위같은 장애물이 많기 때문에 조심해야 한다. 이때부터는 상대방의 마법사들도 강력한



상대방의 마법사 중에는 리치도 있다



아직 멀었어요. 적어도 이 숲을 벗어나야 안심할 수 있을 거예요.

안심하는 라시드를 일깨우는 로빈

아스타니아 접경 해안

이곳을 통과하면 드디어 아스타니아로 향할 수 있는데 제국군의 대규모 병력에 포위된다. 아군이 매우 불리한 상황이

지만 어느 정도 시간이 흐르면 이올린 왕녀가 아스타니아에서 원군을 이끌고 등장하므로 전세는 반전되게 된다.



해안에 도착한 라시드 일행



아스타니아에서 도착한 원군

해안 폭포의 절경



이올린 왕녀의 등장



라시드의 화이어볼 공격

중국(中國)



제작사 : 게임박스
장 르 : 전략시뮬레이션
시스템 요구 사항 : IBM-PC 386-DX 이상
 램 4메가 이상
 사운드 블라스터 호환 카드
발매일 : 95/8월 예정
가 격 : 미정
문의처 : 게임박스(02-326-0936)

프롤로그

중국의 오천년 역사속에 문명 제국 시스템을 도입하여 제작된 시뮬레이션 게임 '중국'이 곧 발매될 예정이다.

본 게임에서 플레이어는 드넓은 중국 대륙을 배경으로 중원의 한군웅이 되어 전국을 통일하고 제위에 오르는 재미를 만끽할 수 있을 것이다.

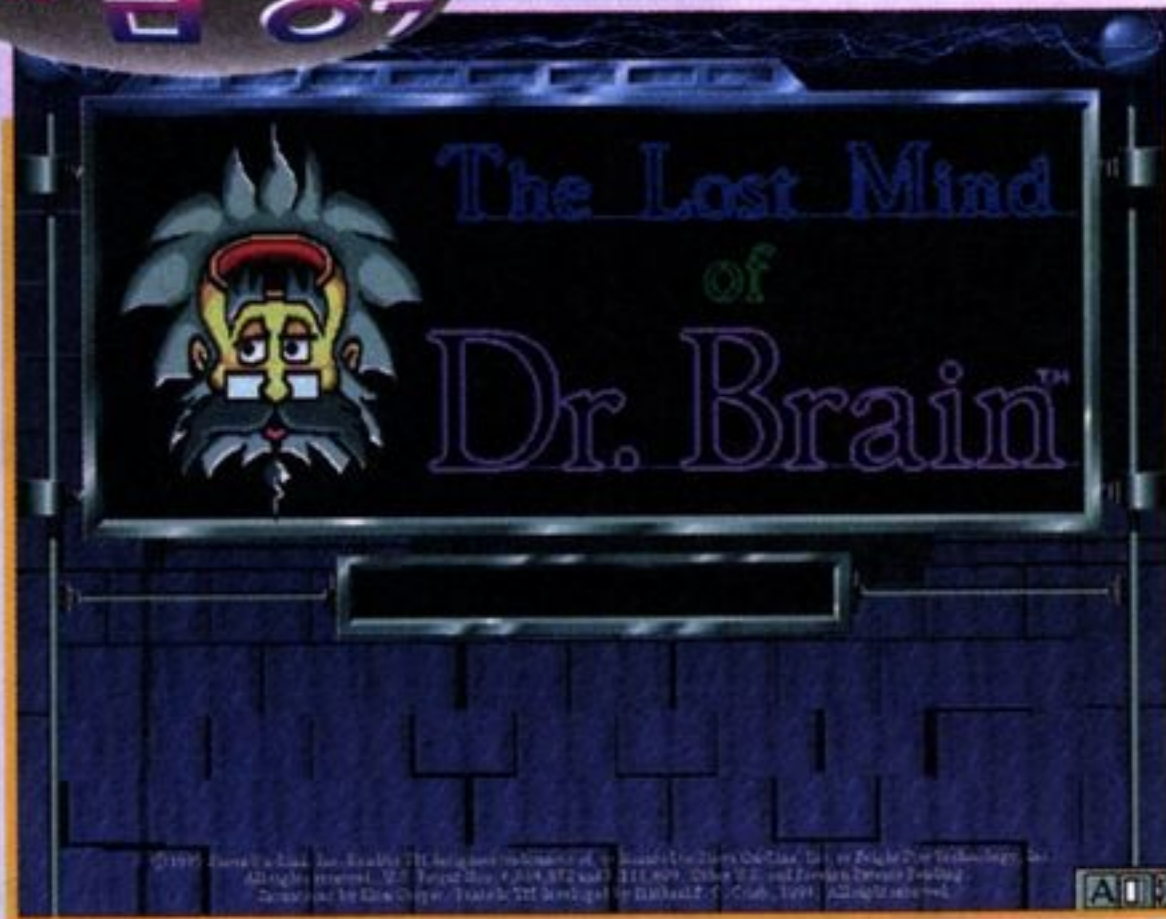
중국고대에서부터 근대까지의 역사에 근거를 두고 제작된 이 게임은 기존의 삼국지 시뮬레이션 게임과는 그 스케일부터 다르다고 할 수 있다.

우리나라의 단군과 같은 중국

의 시조 황제로 부터 시작해서 초한지로 유명한 유방, 항우와 삼국지의 삼영웅 유비, 조조, 손권이 등장하고, 삼국을 다시 통일한 사마염, 그리고 징기스 칸으로 알려진 테무진 등 중국 고대사로 부터 근대역사에 이르기 까지 200여명의 군주가 등장한다. 이 게임은 리얼타임 시뮬레이션으로 구성되 있으며 외교와 내정 그리고 개발, 800여종에 이르는 아이템과 기술발명 등 다양하고 섬세한 커맨드 전략시뮬레이션 요소가 포함된 현실감 넘치는 게임이다.



닥터 브레인 3



- 제작사 : 시에라
- 장 르 : 퍼즐
- 시스템 요구 사항 : IBM-PC 486-SX 이상 / 램 3메가 이상
SVGA/사운드 블라스터 호환 카드
마우스 필수 / 윈도우즈 3.1 필수
CD-ROM 드라이브 필수
- 발매일 : 95/8월 발매
- 가 격 : 45,000원
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

프롤로그

게임을 시작하게 되면 플레이
어는 실험 도중 기억을 잃어버
리고 어찌할 바를 몰라하는 브

레인박사의 기억을 되찾아
주기 위해 그의 머리 속
을 여행하게 된다.

전체적으로 10분야로
구분되는 퍼즐 영역을
마음대로 이동하면서
박사의 정신을 정상으
로 되돌려 놓게 되는
데 모든 퍼즐을
완벽하게 풀고나
면 최후의 영역인



꿈의 나라에서 자기 자신의 최
종적인 아이큐 테스트를 할 수
있다.

본 게임은 원래 미국내의
어린이들을 위해 개발
된 까닭에 어떻게 보면
상당히 유치한 면도 엿
보이지만 나름대로 영
어공부도 할 수 있고
여가를 이용하여 간단
한 퍼즐을 즐기기에
는 더 없이 좋은
게임이라 할 수
있다.

화면 설명

본 게임은 거의 모든 내용이
문자대신 그림으로 표현되어 있
기때문에 그림이 의미하는 바를
이해해야만 손쉽게 게임을 진행
시킬 수 있다.

* 초기화면

새로운 게임/게임 불러오기
(NEW GAME/RESTORE) : 처
음 게임을 시작하면 화면 왼쪽
중간부분에 위치하고 있다. 마
우스를 움직여 CONTROL이라
는 글씨가 있는 곳으로 이동시
키면 자동적으로 화면 판넬이
튀어나온다.

여기서 게임을 다시 시작할

수도 있고 저장된 게임을 불러
들일 수도 있다.

게임은 자동적으로 저장되므
로 일일히 저장할 필요는 없지
만 갑작스럽게 전원을 꺼버릴
경우에는 게임이 저장되지 않을
수도 있으므로 정확한 절차를
거쳐 윈도우안을 빠져 나가줘야
한다.

빠져나가기(QUIT) : 화면 오른
쪽 중간에 두꺼비집 개폐기 모
양으로 생긴 곳을 클릭해 주면
게임이 종료된다.

항상 이곳을 통해 게임을 빠
져 나가도록 한다.



초기 화면이다

* 게임화면

힌트얻기 : 화면 오른쪽 가장
부분에 있는 엘레나박사의 얼굴
을 클릭하면 그녀로부터 게임
에 관한 다양한 힌트를 얻을 수
있다. 그러나 그녀의 조언을 얻
고나면 퍼즐의 점수를 잃게 되
므로 될 수 있는데로 스스로 게
임을 풀어나가도록 한다.

게임의 설명 : 엘레나박사의 얼
굴 바로 밑에 있는 버튼을 누르
면 현재 플레이어가 진행중인
게임의 진행방법에 대한 설명을
들을 수 있다.

이동하기 : 화면 오른쪽 가운데
로 마우스를 이동하면 사람의
뇌모양을 한 화면이 나타나게

된다. 이곳을 마우스로 클릭하
면 현재 진행중인 게임을 빠져
나가서 시작화면으로 돌아가게
된다.

치료율과 점수표 : 각 퍼즐을 완
료할때마다 브레인 박사는 5%
씩 각 뇌부분이 치유되어 간다.
즉, 뇌의 각 부분을 치료하기
위해서는 각각 20번씩의 퍼즐을
풀어야 한다. 퍼즐을 풀어나감
에 따라 브레인 박사가 치유되
고 있는 정도가 온도계와 같이
생긴 화면의 붉은색 게이지를
통해 표시된다. 그리고 퍼즐을
풀어나가면서 얻게되는 점수가
화면에 따로이 표시된다.

난이도 선택 : 화면 오른쪽 가장

아래쪽에 있는 3개의 사각버튼이 난이도를 표시한다. 왼쪽의

버튼이 가장 쉬운 것이고 오른쪽의 버튼이 가장 어려운 것이다.

생각의 기차(Train of Thought)

몇년전 상당한 인기를 모았던 『파이프 드림』이라는 게임의 변형판이라고 할 수 있다.

처음 시작하면 다양한 색깔의 공들이 레일위를 굴러다니게 되는데 브레인 박사가 요구하는 색깔의 공을 순서대로 종착역에 도착하도록 레일의 스위치를 계

속해서 바꿔줘야 한다.

원하는 색깔의 공이 종착역으로 들어가는 동안 나머지 공들은 주위를 배회하도록 만들기 위해서 주로 원형모양으로 되어 있는 레일을 잘 이용해야 한다. 이 게임에서는 브레인 박사가 영어로 직접 자신이 원하는 공의 색깔을 말하는데 히어링에 자신이 없는 유저들은 종착역에 표시되는 공의 색깔을 참조하여 게임을 진행시키도록 한다.



갈림길을 제대로 이용해야 한다



철로에 색깔 표시가 있는 곳에는 그 색깔에 맞는 구슬만 지나다닐 수 있다

신경절(SYNAPTIC CLEFT)

여기서는 소모양으로 표현되는 신경돌기를 몰아서 오른쪽 한가운데 있는 신경절로 들어가도록 만들어야 한다.

여기서는 상당량의 신경돌기가 계속해서 쏟아져 나오는데 이들은 주위에 있는 벽에 부딪히면 사라져 버리고 만다. 그러나 다수의 신경돌기를 한꺼번에 몰아갈 생각을 하지 말고 한가지씩 서서히 게임을 진행시켜야 손쉽게 이곳을 통과할 수

있다. 신경돌기를 몰아넣는데 이용하는 마우스의 버튼을 얼마 동안 누르고 있느냐에 따라 신경돌기의 움직임이 민감하게 달라진다.



상당히 박진감 넘치는 부분이다

신경 미로(NEURAL MAZE)

처음 시작을 하면 별사탕 모양의 신경체를 다양한 미로를 통해 원하는 목적지에 도착하도록

만들어줘야 한다. 계속 진행을 해갈수록 다양한 종류의 터널이 게임의 난이도를 더욱 어

렵게 하는데 터널의 색깔을 구분하여 미리 터널이 나아가는 방향을 점치면서 게임을 진행시켜야 한다. 경험적으로 이야기 한다면 주로 터널보다는 위,아래로 이동하는데 사용되는 화살표를 자주 이용해야 한다.



화살표를 따라 잘 이동해야 한다



복잡하게 엉킨 실타래를 서서히 풀어나가는 느낌이 든다

단어 홍수(WORD SURGE)

여기서는 오른쪽에 표시된 단어에 따라 중앙에 있는 말판을 배열 주는 것이다.

단, 단어가 뒤집히든 대각선으로 나열되든 이것은 아무런 관계가 없으므로 중복되는 단어에 많은 신경을 써야 한다.

단어가 중복되는 경우 2군데 다 쓸 수 있는 위치에 나열하면서 단어의 사용을 최대한 절제

하도록 한다.



단어의 앞뒤 부분의 연관성을 많이 연구해야 한다

펜토드(PENTODE)

여기서는 바닥에 표시된 4가지 표시에 따라 퍼즐에 등장하는 단어가 달라지게 되는데 자신이 원하는 것을 골라 게임을 플레이 할 수 있다.

주의할 점은 게임이 영어로 진행되므로 자신이 가장 자신하는 것을 가지고 게임을 이끌어 나가야 한다.

처음 게임을 시작하면 '?'마크에 둘러싸인 상자가 지나가는데 이 상자에 들어있는 단어를 브레인 박사가 알려

준다. 이 단어를 원하는 장소에 위치시켜서 같은 단어가 서로 맞붙는 위치에 놓이게 되면 그 단어가 사라지면서 왼쪽에 있는 시계가 진행을 하게 된다.



약간 영어에 자신이 있어야 할 듯...

시계가 12시를 가르킬때까지 게임을 진행시켜야 게임을 클리어할 수 있다. 단어를 십자가 형태로 위치시키면 한꺼번에 최고 5개의 단어를 제거할 수 있다.



가장 자신있는 것으로 선택하자

음악분야(MUSIC REGION)

처음 게임을 시작시키면 브레인 박사가 피아노를 사용해 음악을 연주해 준다. 이 음악을 유심히 들어줬다가 뒤죽박죽 엉켜있는 악보를 정상으로 되돌려 놓는 것이 본 퍼즐의 목적이다. 원하는 소절부분의 노래를 듣고 싶으면 마우스로 원하는 악보를 클릭하고 'PLAY'를 선택해 주면 된다.

악보의 위치를 바꾸기 위해서는 바꾸고자 하는 2개의 소절을 마우스로 클릭하고 'SWITCH'를 선택해 주면 된다.

악보가 완벽하게 고쳐졌다고

생각되면 전체 악보의 가장 앞부분을 클릭하여 전체 소절을 선택하고 'PLAY'로 노래를 연주하면 된다. 주로 음자리표 앞부분에 숨표가 있는 부분이 노래의 가장 첫소절로 자주 사용된다.



서랍의 위치를 잘 기억해야 한다

파일정렬(FILE SORTING)

브레인 박사가 보여주는 아이템을 자신이 원하는 서랍속에 저장해 주었다가 박사가 요구해 오는 물건을 정확하게 꺼내주는 것이 본 게임의 목적이다.

처음에는 저장할 수 있는 물건이 양도 많지 않고 별다른 방해가 없어서 어렵지 않지만 나중에는 자신이 저장해 놓은 서랍의 위치가 무작위로 바뀌기때

문에 상당한 기억력과 집중력을 필요로 할 것이다.



베에토벤이 된 느낌으로...

모터 프로그래밍(MOTOR PROGRAMMING)

여기서는 로봇처럼 가만히 서있는 브레인 박사를 이동시켜 자신의 뇌가 있는 곳으로 가서 그것을 집게 만드는 것이다. 브레인 박사를 이동시키기위해서 마우스같은 도구를 사용하지 않고 미리 그가 지나갈 길의 위치를 파악한 후 프로그램 제작과 같은 방식으로 그가 움직일 형식

을 미리 입력 시켜 놓은 상태에서 나중에 그가 이동하는 모습을 지켜 보게 된다. 그를 움직이기 위해 사용되는 명령은 총 5가지이다.

* MOVE(앞으로 한칸 움직이기) : 가장 기본적인 명령으로 브레인 박사가 향하고 있는 방향으로 한칸 이동하게 된다.

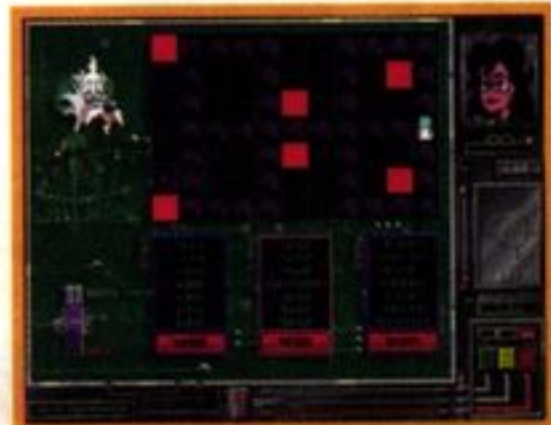
* WAIT(한 템포 기다리기) : 이번 퍼즐에는 브레인 박사의 이동을 방해하는 괴물들이 등장하지만 브레인 박사를 찾아 쫓아다니는 것이 아니고 그들의 이동 경로를 따라 일정한 코스로 이동해 간다. 그들의 움직임을 미리 파악 한 후 그들과 만나게 될 우려가 있는 지역에서 이 명령을 써주면 브레인 박사는 그들이 지나간 후 이동할 수 있도록 한 템포 쉬게 된다.

* TURN LEFT(좌회전) : 뇌가 있는 지역으로 방향을 바꿀때 주로 사용한다.

* TURN RIGHT(우회전) : 뇌가

있는 지역으로 방향을 바꿀때 주로 사용한다.

* PICK UP(집기) : 브레인 박사의 움직임을 확정짓고 나서 마지막으로 내리는 명령이다. 이 명령에 따라 브레인 박사는 바닥에 놓여 있는 뇌를 집게 된다.



길의 모양에 따라 미리 명령어를 확실하게 작성해야 한다

카드 건축(3-D CONSTRUCTION)

화면 상단 오른쪽에 있는 3차원 건물의 완성본을 바탕으로 똑같은 건축물을 만들어내는 것이 이번 퍼즐의 목적이다. 한쪽 면만을 보서는 정확한 건물의 구조를 파악 할 수 없으므로 계

속해서 여러 방향으로 구조물을 돌려 보면서 정확한 건물을 작도해야 한다. 건물이 완벽하게 만들어졌다고 생각되면 SUBMIT SIGN(디자인 승인)을 선택해 게임을 종료시킨다.



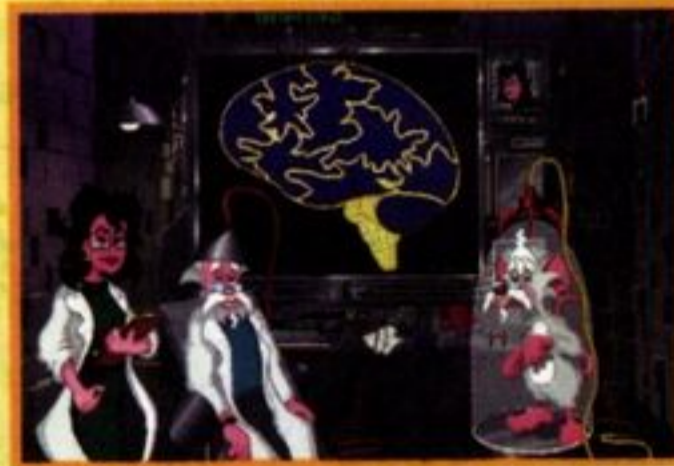
3차원의 공간감각이 상당히 중요하다



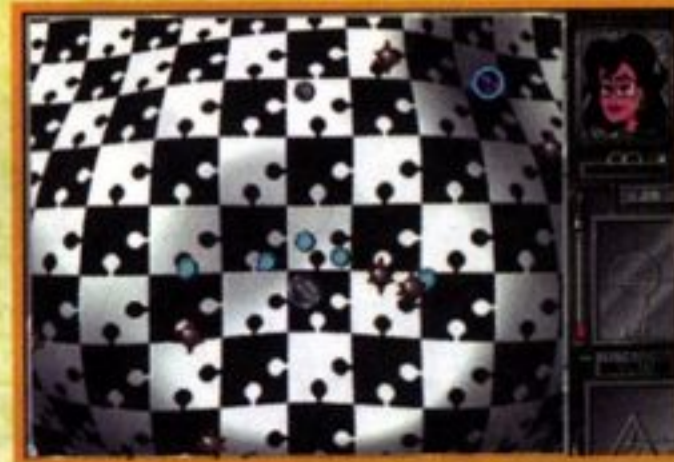
여러 방향으로 검사를 해야 한다

꿈의 나라(DREAMLAND)

모든 스테이지를 완벽하게 클리어하면 등장하는 스테이지로 가장 단순하고 머리를 쓸요가 없는 게임이다. 화면내에 등장하는 자주 빛 구슬을 움직여 조그만 버튼을 누른 후 그 버튼에 의해 열리는 구멍안으로 구슬을 집어 넣으면 된다. 구멍을 열어주는 버튼 주위에 여러 가지 방해물이 존재하기 마련이지만 마우스로 제대로 조절하면 가장 재미있게 즐길 수 있는 스테이지이다.

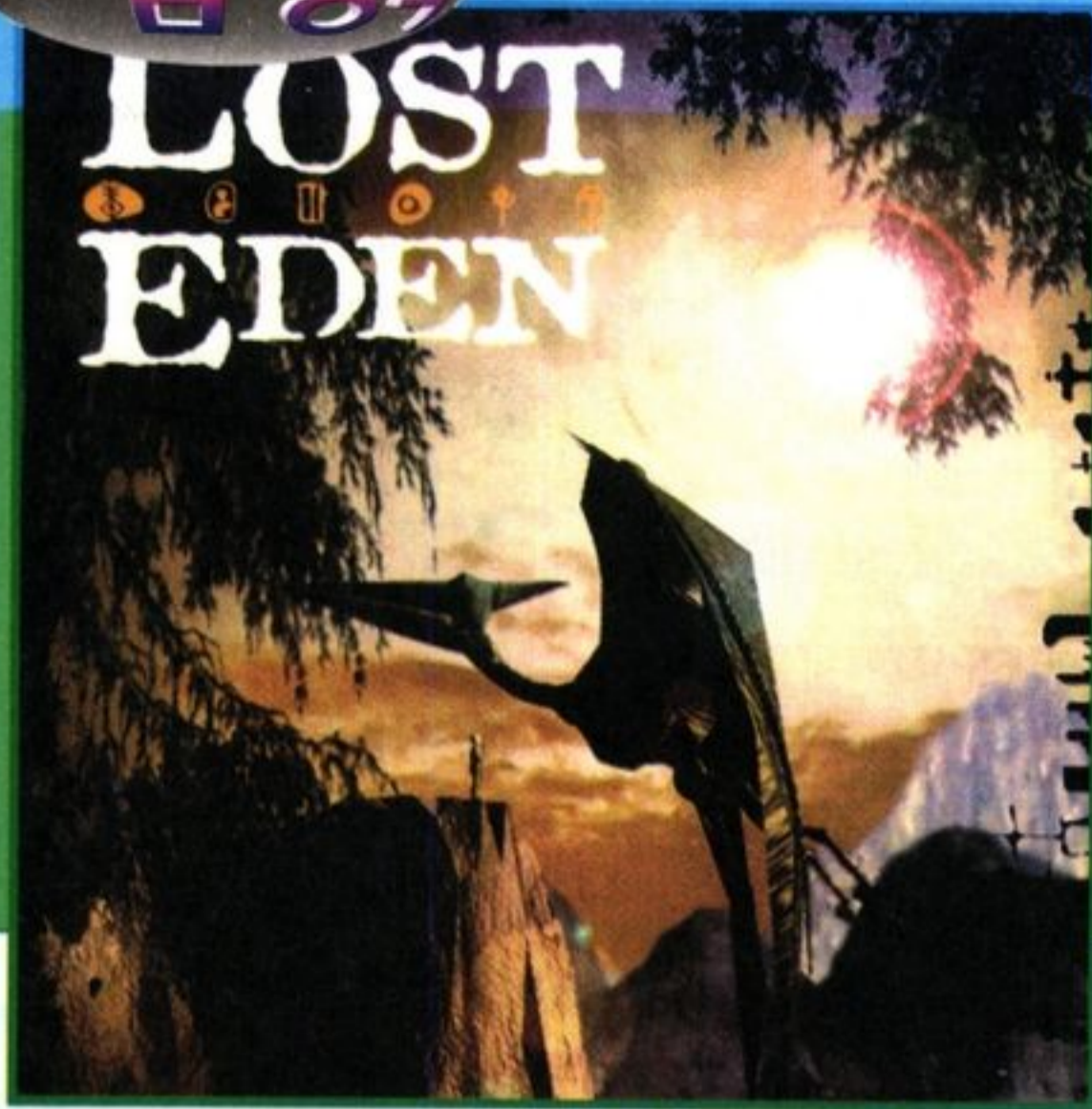


이곳이 드림랜드!!



구슬치기다!

LOST EDEN



프롤로그

[쥬라기 공원 (JURASIC PARK)]이라는 영화를 기억할 것이다. 거대한 공룡들의 세상에서 벌어지는 갖가지 사건들과 모험을... 그러나 이러한 이야기들이 14인치짜리 작은 모니터에서 펼쳐진다면 과연 어떤 느낌일까? 이름하여 [잃어버린 에덴 (LOST EDEN)].

이 게임의 배경은 인간과 공룡이 공존하는 가상의 시대이다. 난폭한 티라노사우르스들은 공룡들과 인간의 생존을 위협하고 그들의 두목인 모커스 렉스(MORKUS REX)는 세계를 지배할 야욕에 사로잡혀 있

다. 각지에서 그들의 공격은 맹렬했으며 마치 세계의 암흑시대가 도래하는 것처럼 보였다.

그러나 마샤(MASHARR)의 왕인 아키텍트(ARCHITECT)는 그라(GRAAR)와 제휴하고 공룡들을 규합하여 최강의 요새인 치타델(CITADEL)을 각지에 건설했다. 이 거대한 요새를 공격하던 모커스 렉스의 티라노사우르스들은 엄청난 피해를 입고 패주했다.

그리하여 세계에 평화의 도래하는 듯했지만 평화는 오래가지 못했다. 아키텍트가 죽고 그의 아들인 인슬레이버(ENSLAV-



티라노사우르스의 공격으로 평화는 깨어지고...

로스트에덴

10

- 제작사 : 루카스 아츠
- 장르 : 어드벤처
- 시스템 요구 사항 : IBM-PC 486DX-33 이상/램 4MB 이상/VGA 사운드 블라스터 호환카드/마우스 필수
- 발매일 : 95년/9월 예정
- 가격 : 미정
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)
- 자료협찬 : 익스프레스CD(용산관광터미널 2층 02-717-6102~3)

ER)가 왕위를 계승하면서 비극은 싹트기 시작했다. 그는 아버지와는 달리 공룡들을 신뢰하지 않았으므로 이전에 건설했던 치타델을 모두 파괴해 버렸다. 또 치타델 건설의 비밀이 다른 사람들에게 알려질까 두려운 나머지 그라를 감옥에 가두어 죽게 만들었다.

결국 공룡들과 인간의 신뢰는 깨지고 모커스 렉스의 티라노사우르스들이 공격을 재개했다.

이제 세계에서 안전한 곳은 모(MO) 지방에 단 하나 남은 치타델 뿐이다.

인슬레이버가 죽고 그의 아들인 그레고(GREGOR)가 왕위에 올랐지만 그는 모커스 렉스의 공격을 피해서 치타델에 숨어있기만 한다. 그러나 그의 아들인 아담(ADAM)만은 모커스 렉스를 물리칠 수 있다는 희망을 버리지 않는다. 그가 성년이 되면서 게임이 시작되는데...

인물소개

아담(ADAM)

이 게임의 주인공으로 마샤 왕국의 왕자이다. 공룡들과 인간을 재규합하여 치타델을 건설하고 모커스 렉스의 군단을 물리칠 수 있는 아담 즉, 플레이어 뿐이다.



아담

디나(DINA)

여자공룡으로서 치타델 건설의 비밀을 밝히는데 도움을 주며 공룡들의 언어를 통역해 준다.

타우(TAU)

디나의 할아버지로 플레이어에게 도움이 될 조언과 유품을 남겨주고 세상을 떠난다.

수도승(MONK)

왕궁의 미이라실을 지키는 사람으로 왕에게 신임을 받고 있다. 왕을 설득해서 모험을 떠나는데 결정적인 도움을 준다.

왕(GREGOR)

아담의 아버지이자 마샤 왕국의 왕이다. 아담을 위협으로부터 지키고 싶은 마음에 왕궁 밖

으로 나가는 것을 허락하지 않는다.

터그(THUGG)

왕의 경호무사로 우직한 성격의 소유자이다. 모험을 떠나는 아담을 보호하기 위해 따라 나선다.

자버(JABBER)

사형집행인으로 혀가 잘렸기 때문에 말을 할 수 없다.

멍고(MUNGO)

디나의 남자친구로 원주민들과 공룡들 사이에서 친분이 두텁기 때문에 공룡들과의 교섭에서 큰 도움이 된다. 그러나 타마라 (VALLEY OF DESPA-IR)의 전투에서 실종되고 만다.

이브(EVE)

타마라의 부족장으로 남자로 행세하다가 타마라를 떠나는 아담 일행에 합류한 후 정체를 밝힌다. 나중에 디나가 일행에서 떨어져나간 이후로 공룡들과의 대화를 통역하는 역할을 담당한다.

샤ZIA(SHAZIA)

산도브라 땅의 여왕으로 모커스 렉스의 군단에 대항해서 용감히 싸우는 여전사이다. 사실 그녀는 예전에 죽은 줄로만 알았던 아담의 누이이다. 그녀만이 모커스 렉스의 본거지를 알고 있다.

모커스 렉스 (MORKUS REX)

티라노 사우르스를 이끄는 악당으로 전세계를 지배하려는 욕망에 사로잡혀 있다.

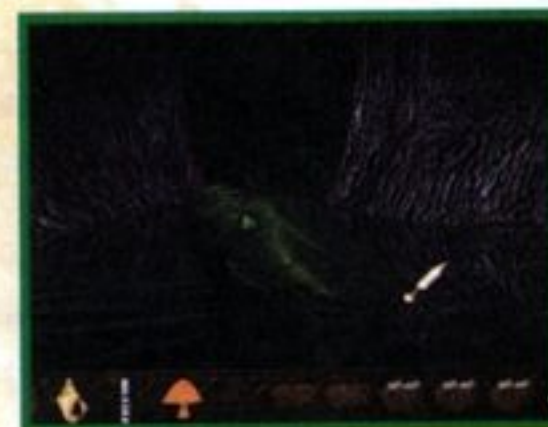


모사 사우르스

수는 없다. 아파토 사우르스는 플레이어와 동료들을 태우고 세계를 돌아다니는 교통수단이다.

모사 사우르스

물속에 살고 있으며 티라노 사우르스를 이길 수 있는 비법을 알고 있다. 물속에 사과를 던지면 밖으로 나온다.



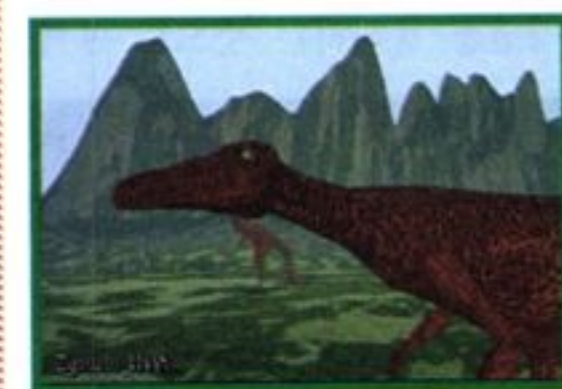
수장룡

티라노 사우르스

육식 공룡 중에서는 가장 거대하고 난폭한 공룡이다. 그들은 모커스 렉스의 지휘하에 있으며 어느 누구도 그들과 맞서 싸울 수 없을 정도로 강력하다.

벨로시랩터

매우 날렵한 육식 공룡으로서 유일하게 티라노 사우르스에 대항할 수 있는 공룡이다. 그러나 그들이 전투에서 이기려면 금과 그들의 취향에 맞는 힘의 상징이 필요하다.



벨로시랩터

수장룡 (AQUASAURUS)

물속에 사는 목이 긴 공룡으로서 나중에 타마라를 탈출할 때 뗏목을 끌어준다. 그들의 협력을 받으려면 두목인 나림 (NARRIM)을 설득해야 한다.

트리세라톱스

뿔이 3개 달린 초식 공룡으로서 치타델을 강화하기 위해선 그들의 도움이 필수적이다. 나무 위에 달려있는 빈 동지를 그들에게 주고 이브의 노래를 들려주면 요새 건설에 협력한다.



트리세라톱스

익룡

일로이의 동족들로 나중에 주인공 일행을 태우고 여기저기를 이동한다.



익룡

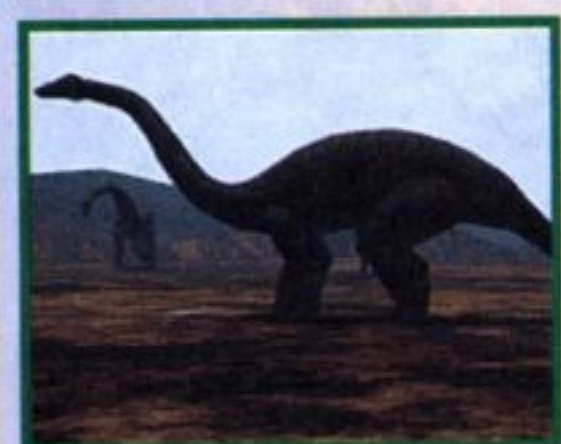


모커스 렉스

공룡에 대해서

브론토 사우르스

치타델 건설의 첫단계에서 꼭 필요한 공룡으로 버섯을 주고 피리를 불면 요새를 건설한다. 그러나 인근에 티라노 사우르스



브론토 사우르스

가 있으면 겁을 먹어서 요새를 세우지 못한다. 이때는 다른 브론토 사우르스의 무리를 찾아서 요새를 세워야 한다.

아파토 사우르스

넓은 세계를 걸어서 돌아다닐



아파토 사우르스

커서 작동법

게임에서는 항상 커서가 돌아간다. 어느 방향으로 가는 길이 있을 때는 커서가 화살표로 변하면서 진행 방향으로 돌아간다. 어떠한 물건을 볼 때는 커서가 눈모양으로 바뀌고 축소와

확대를 반복한다. 아이템을 집을 때는 커서가 손모양, 다른 인물과 대화할 때는 사람 모양, 그리고 화면 상단의 인물란에 커서를 옮기면 손가락 모양으로 변한다.

주화면

플레이어가 여러 지역을 돌아다닐 때는 주화면에서 모든 것을 진행한다.

인물란	플레이어의 동료들을 살펴보고 그들과 대화하거나 물건을 주고 받을 수 있다. 주화면 상단 중앙에 있다
지도	현재 지역에서 플레이어의 위치(검은색), 공룡들의 위치(빨간색), 그리고 요새의 위치(노란색)를 볼 수 있으며 지도에 클릭하면 원하는 지역으로 바로 들어가거나 다른 지방으로 이동할 수 있다. 주화면 우측 상단에 있다
아이템 저장소	플레이어가 소유한 아이템들을 저장하는 곳. 수량 제한은 없으며 클릭하면 원하는 아이템을 꺼내서 사용할 수 있다. 주화면 하단에 있다

게임의 진행단계

치타델 건설의 비밀을 밝혀라

게임은 플레이어가 성년이 되는 날부터 시작된다.

왕궁의 로비에서 문을 지키고 있는 터그와 대화하면 그는 수도승이 플레이어를 찾고 있다고 말해준다. 왕궁의 엘리베이터(?)를 타고 밑으로 내려가면 정면에 보이는 문이 왕의 방으로 통하는 통로이고 좌측이 감옥, 우측이 비밀통로이다. 우선 왕

의 방으로 가서 왕과 대화하면 그는 플레이어에게 성 안에만 있을 것을 명령하고 일로이는 나중에 플레이어의 방으로 찾아 오겠다고 한다.

왕의 방을 나오면 좌측이 미이라실이고 우측이 플레이어의 방이다. 미이라실로 가서 수도승을 만나면 그는 플레이어의 성년을 축하하는 뜻으로 부적

(탈리즈만)을 준다. 그리고 플레이어의 방으로 가면 일로이를 만날 수 있다. 그는 왕 앞에서는 차마 이야기할 수 없었다면서 비밀통로 입구에서 다나가 기다리고 있다고 한다.



왕의 방으로 간다



왕과의 대화

일로이로부터 원형 석판을 얻은 후 비밀통로로 나가면 다나를 만날 수 있다. 그녀는 할아버지인 타우가 죽기 전에 플레이어를 보길 원한다면서 그의 동굴로 함께 가자고 한다. 타우의 동굴로 가서 그를 만나면 모커스 렉스를 무찌르고 세상의 평화를 되찾는 일에 대한 조언을 들을 수 있다. 타우는 그라의 징표가 새겨진 단검과 소라고동을 주면서 숨을 거둔다.

다시 왕궁으로 돌아와서 감옥으로 들어가려는데 다니는 공포감을 느끼고 들어가려 하지 않는다. 그녀에게 수도승에게 받았던 부적을 주면 함께 감옥으로 들어갈 수 있다. 들어가서

사형집행인 자버와 대화하면 다나가 그의 말을 통역해 준다. 그는 플레이어에게 성년 선물로 이빨을 준다.

이제 미이라실로 가서 정면의 미이라를 보면 이빨이 없는 것을 알 수 있다. 거기에 이빨을 맞추면 지하로 통하는 길이 열린다. 다시 이빨을 가지고 통로를 내려가면 무시무시한 공룡의 울음소리가 들린다. 그러나 용기를 잃지 않고 계속 나아가자. 정면의 해골에 이빨을 맞추면 해골이 산산조각나면서 문이 열린다.



수도승과의 대화

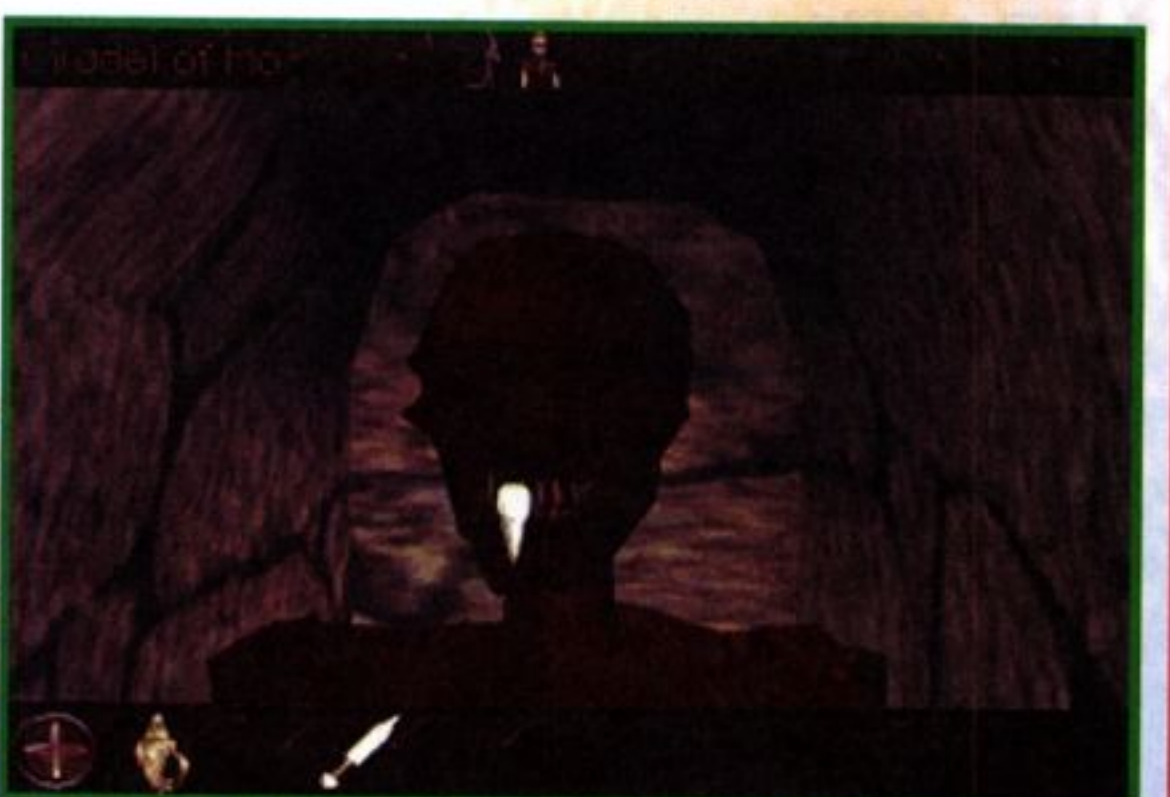


미이라실

문안에 펼쳐진 광경은 공룡이 거대한 나팔을 불어대는 모습이다. 플레이어의 할아버지는 사람들이 들어오다가 공포감을 느끼도록 공룡 울음소리를 조작한 것이다. 바닥에 떨어진 프리즘을 줍고 다시 벽화를 보면 치타델 건설의 비밀이 밝혀진다. 다니는 이제까지 플레이어의 용기



터그와의 대화



미이라에 이빨을 맞추면...

를 시험한 것이라면서 이제야말로 그들의 리더가 될 자격이 있다고 말하고 피리를 건네준다.

다시 미이라실로 올라와서 수도승의 왼쪽에 있는 은색 석판에 프리즘을 맞추면 모커스 렉스의 모습이 나온다. 수도승은 플레이어가 석판의 비밀을 밝혀냈다면 그 석판을 건네준다. (이로써 첫째 석판을 얻었다) 이제 치타델 건설의 비밀은 밝혀졌으므로 각 지역에 세워야 하는데 왕은 플레이어가 왕궁 밖으로 나가는 것을 여전히 허락치 않는다



드디어 왕궁 밖으로 나왔다!

공룡들과 연합을 형성하고 치타델을 건설하라

처음으로 갈 곳은 샤마(CH-AMAAR) 지방이다. 일단 이곳까지 걸어오면 새로운 동료인 멩고가 합류한다. 숲속으로 들어가면 원주민인 쇼리안(CHORRIAN)을 만날 수 있다. 그들과 대화하면 동맹이 결성되고 근처의 브론토 사우르스를 찾아 버섯을 주고 피리를 붙면 요새 건설이 시작된다. 근처의 숲속에서 아파토 사우르스를 찾아내서 대화하면 그들을 타고 여행할 수 있다. 이제 북동쪽의 다른 지역으로 이동할 준비를 마치고 출발하면 부족들에게서 감사의 표시로 달의 상징을 받는다.



치타델 건설을 시작한다

울루루 지역으로 가서 같은 단계를 거쳐 요새의 건설을 시작한다. 요새의 건설이 시작될 무렵 일로이가 새로운 정보를 알려준다. 그의 말에 의하면 샤

다. 수도승에게 왕을 설득해 달라고 간청하면 그가 왕에게 플레이어가 해야 할 일에 대해 설명하고 왕의 허락을 받는다. 왕궁 밖으로 나가려는데 터그가 동행하겠다고 나선다. 그리하여 플레이어와 일로이, 디나, 터그 4사람은 세계를 구하기 위해 첫 발을 내딛는다.

마의 요새 건설이 위협을 받고 있다는 것이다. 즉시 샤마로 떠날 준비를 하는데 부족이 감사의 표시로 두번째 석판을 내준다. 샤마로 가서 부족들을 만나고 다른 브론토 사우르스들을 찾아 그곳에 요새를 새로 건설하면 일단 위기는 넘긴 셈이다. 하지만 티라노 사우르스들을 모든 지역에서 없애지 못하면 이러한 일은 계속될 것이다.

이번에는 코토 지방으로 간다. 이곳의 원주민은 아마존의 여인족이다. 그들은 치타델보다 벨로시랩터와의 동맹을 요구한다. 울루루로 가서 북동쪽에 있는 동굴로 가면 그들의 제사장을 만날 수 있다. 그는 벨로시랩터는 무엇보다도 금을 좋아하며 전투에 승리하기 위해서는 힘의 상징이 필요하다고 말하면서 물병 모양(EYE IN THE STORM)의 힘의 상징을 준다. 만약

잃어버린 그들의 보물 3가지를 찾아준다면 다른 힘의 상징도 내주겠노라고 말한다.

각 지역의 호숫가를 살펴보면 황금을 얻을 수 있다. 이것을



물속에서 모사 사우르스를 찾는다

챙겨서 샤마로 가서 랩터들을 찾아 황금과 힘의 상징을 주면 그들은 즉시 티라노 사우르스와 전투를 시작한다. 그러나 전투에서 이기려면 각 지역의 특성에 맞는 힘의 상징을 벨로시랩터에게 줘야 한다. (여기에 대해서는 각 지역의 모사 사우르스와 대화하면 알 수 있다)

다시 코토로 돌아와서 부족들과 대화하면 벨로시랩터와의 동맹 소식을 듣고 플레이어와 합류한다. 이제 여기서 예전의 방법대로 요새 건설을 시작한다. 요새를 건설해줘서 감사하다며 (THE MASK OF BONDING)을 준다. 이것을 울루루의 제사장에게 주면 2개의 힘의 상징을 얻을 수 있다. 그러나 그들은 2개를 한번에 내주지 않기 때문에 한개를 사용한 후에 다시 가지러 와야 한다. 이런 식으로 각 지역의 벨로시랩터들을 규합하여 티라노 사우르스를 격파한다. 이 와중에 (VALLEY OF DESPAIR)의 상황이 불리하다는 소문을 듣는다.

그곳으로 향하고자 하지만 산과 바다로 둘러싸여 통로가 없다. 비밀통로가 하나 있기는 한데... 아무도 그곳을 모른다. 그

통로를 통해 (VALLEY OF DESPAIR)로 가려면 수장룡들의 도움이 필요하다. 그러나 그들은 인간을 신뢰하지 않는다. 그들의 두목인 나림을 설득해야 하는데 그는 그라의 징표없이는 플레이어를 믿지 않는다. 타우에게 받은 단점을 보여주면 나림의 도움을 받을 수 있다.

비밀통로를 통해 (VALLEY OF DESPAIR)에 도달한 주인공 일행은 그곳에 포진한 티라노 사우르스들을 기습공격하여 대승을 거둔다. 그러나 전투는 치열했고 아군도 많은 사상자가 발생했다. 게다가 멩고마저 실종되고 말았다. 모두들 전투에서 전사했다고 믿었지만 디나만은 그가 어디엔가 살아있다는 희망을 버리지 않는다.

타마라에서도 부족들을 만나 같은 방법으로 요새를 세워주면 한봉지의 흙을 선물로 받는다. 그리고 이곳을 떠나려는데 문제가 발생한다. 비밀통로가 산사태로 막혀버린 것이다. 이제 바깥 세상으로 나가는 길은 단 하나. 바다길 뿐이다. 그러나 부족장 탈루미는 해로를 표시한 석판을 잃어버렸기 때문에 바다로도 나갈 수 없다고 한다. 일



수장룡들이 뗏목을 끌어준다

로이가 준 원형 석판이 바로 그 석판이다. 이것을 탈루미에게 주면 빠져나갈 수 있다.(수장룡과 어룡들이 뗏목을 끌고 바다를 향해하는데 그래픽과 음악이 가히 일품이다)

새로 도착한 곳은 칸투라 지방으로 이곳에 도착하면 탈루미가 가면을 벗는데... 그는 사실 여자였고 이름은 이브이다. 그녀는 멩고를 찾기 위해 다시 타마라로 떠난다. 북서쪽의 동굴에 가면 이곳의 원주민인 카스트라를 만날 수 있다. 그들은 이브를 인질로 잡고 디나를 데려오라고 요구한다. 동굴에서 나와 오른쪽으로 가면 일로이를 만나고 상황을 파악한 일로이는 플레이어를 등에 태우고 다시 타마라로 간다.



이브

타마라 지방에 도착하여 호숫가를 찾아보면 디나가 있다. 그러나 그녀는 다시 칸투라 지방으로 가려고 하지 않는다. 이때 인물란에서 첫번째 석판을 꺼내

치라델을 강화하여 요새를 완성하라

이브가 카스트라에게 잡혀있을 때 그녀는 공룡들의 말을 이해할 수 있는 방법과 이상한 노래를 배웠다고 한다.

트리세라톱스에게 빈 등지를

마샤 왕국의 왕위에 올라라

모든 지역에서 요새가 완성되면 아버지인 그레고 왕이 죽었다는 소식이 전해진다. 왕을 장사지내기 위해 궁전으로 돌아오면 왕의 유품인 사냥나팔을 얻는다. 이제 왕의 시체를 싣고 주술사들에게 가서 시체를 미이라로 만들어야 하는데 문제가 발생한다. 시체를 미이라로 만드는 의식을 행할 때 누군가 1명이 반드시 그 의식에 동참해

그것을 보면 모커스 렉스가 멩고의 머리를 쟁반에 놓고 플레이어를 놀려댄다. 이제 멩고가 죽었다는 것이 밝혀졌기 때문에 디나는 말없이 따라나선다.



디나를 찾았다



멩고는 죽었다...

다시 칸투라의 동굴로 가서 디나와 이브를 교환한다. 사실 카스트라는 디나를 여사제로 섬기고자 그녀를 찾았던 것이다.

카스트라와 함께 요새를 세워주고 다시 동굴로 가면 선물로 [THE MASK OF BONDING]을 받는다. 이것을 가지고 울루루로 가서 제사장에게 주면 마지막 힘의 상징을 얻을 수 있다.

주고 이 노래를 들려주면 그들을 설득하여 요새를 강화할 수 있다. 이런 식으로 각 지방을 다니면서 요새를 강화해 나간다.

야 하는데 모두가 꺼려하기 때



요새가 완성됐다!



왕의 시체

문이다. 왕궁으로 돌아와서 감독의 사형집행인 자버에게 사냥나팔을 주면 그가 의식에 동참한다.

드디어 왕의 시체는 미이라로 만들어지고 주술사들은 플레이어에게 [THE MASK OF DEATH]를 준다. 그들은 자신들이 개발한 신무기에 대해 말해주면서 진정한 왕의 권위를 상징하는 황금점을 가져오면 신무기를 내주겠다고 한다. 그러나 황금점은 오래 전에 잃어버렸으니 그냥 왕궁으로 돌아오는 수 밖에... 미이라실에 가서 아버지의 미이라를 안치하고 울루루에 가서 마지막 마스크를 주고 힘의 상징을 얻는다.

북쪽으로 향하려는데 용감한 여왕이 부족들을 이끌고 모커스 렉스의 군대와 싸우고 있다는 소문이...

북쪽의 산도브라 지방에 도착해서 여왕인 샤지아를 만나면 놀라운 사실을 듣는다. 그녀는 오래 전에 죽은 것으로 알려진

은색 석판의 비밀을 밝혀라

궁전으로 돌아와 왕좌 뒤에 그려진 모커스 렉스 벽화에 황금점을 찌르면 비밀문이 열리면서 미로가 나타난다. 복잡한 미로를 이리저리 헤매다 보면 방이 나타나고 그 안에는 알이 놓여있다. 그 알을 일로이에게 주고 [WHITE AR-

플레이어의 누이이며 황금점도 그녀가 가지고 있었다. 그녀는 아버지인 그레고에 대해 증오심을 품고 있는 것 같다. 이 지방에서도 역시 같은 방법으로 치타델을 세워주면 그녀는 감사의 표시로 황금점을 건네준다.

황금점을 가지고 주술사들에게 가서 보여주면 신무기를 내준다. 신무기는 다름아닌 뿔피리와 북, 그리고 종인데 이것들이 동시에 연주되면 티라노 사우르스는 공포에 휩싸인 채 전의를 상실한다고 한다. 즉시 북은 터그에게, 종은 수도승에게 주고 나중에 티라노 사우르스를 만났을 때 플레이어가 뿔피리를 불면 신무기가 효력을 발휘한다. 산도브라에 가면 3개의 티라노 사우르스 무리를 만나게 되는데 신무기를 사용하면 겁에 질려 도망가 버린다. 이때 티라노 사우르스가 도망치면서 흘리고 간 3번째 석판을 얻는다. 플레이어는 이 지방에서도 빛나는 승리를 거두고 왕궁으로 개선한다.

CH]로 가서 알을 내려놓으면 일로이는 감사의 표시로 4번째 석판을 준다.

이제 5번째 석판을 구해야 하는데 이브에게 물어보면 카스트라 부족이 가지고 있다고 한다. 즉시 칸투라 지방으로 가서 그들에게 석판을 달라고 하면 그들은 3가지의 질문을 한다. 순서대로 태양의 상징, 달의 상징, 그리고 대지의 상징(흙봉투)을 내주면 5번째 석판을 얻

을 수 있다.

그런데 과연 이 석판들은 어떤 것일까. 그것은 위대한 공룡들의 선조만이 알고 있다. 그를 만날 수 있는 단 한가지 방법은 저승으로 가는 것이다. 칸투라에 가서 디나에게 뿌리를 얻어 그것을 [WHITE ARCH]에서 먹으면 공룡들의 사후세계로 갈 수 있다. 그곳에서 만난 공룡들의 선조와 대화하면 석판의 비

밀을 알 수 있다. 석판은 원래 6개이며 이것들이 한사람의 손에 모이면 엄청난 힘을 가질 수 있다. 따라서 모커스 렉스는 이 석판들을 모으는데 혈안이며 마지막 6번째 석판은 그가 가지고 있다고 한다.

공룡들의 선조는 이승세계까지 무사히 돌아갈 수 있도록 해주겠다고 말하고... 플레이어는 다시 깨어난다.



저승세계로 가서 공룡들의 선조를 만나자

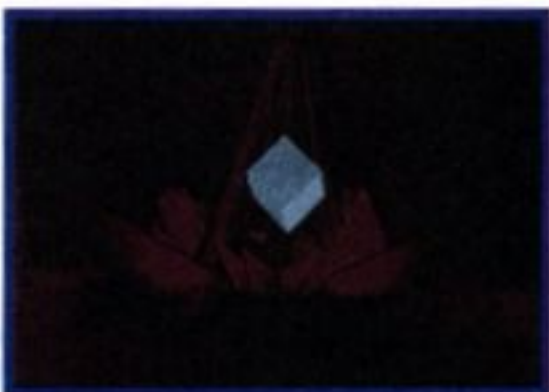
모커스 렉스와의 속명적인 대결

샤지아의 도움을 받아 모커스 렉스의 본거지(LAIR OF MORKUS)로 가면 그와 마지막 대결을 벌이게 된다. 모커스 렉스의 본거지에 들어가면 정면에 그의 왕좌가 보이고 우측에 6번째 석판이 있다. 우선 우측으로 숨어들어가서 6번째 석판을 훔쳐야 한다. 석판 6개가 모두 모이면 마법의 큐브(주사위)가 만들어진다. 이제 큐브를 가지고 왕좌로 올라가면 모커스

렉스를 만날 수 있다. 마법의 큐브 앞에서 그의 몸은 산산히 부서지고 한마리의 생쥐로 변해 버린다. 악당의 최후 치고는 너무 관대한 셈이다. 그런데 죽은 줄로만 알았던 멍고가 살아 있었다. 사실 모커스 렉스는 멍고가 죽은 것으로 믿게 하려고 거짓말을 했던 것이다. 멍고는 디나의 이야기를 듣고 그녀를 만나기 위해 혼자 칸투라 지방으로 달려간다.



적의 본거지



마법의 큐브



산산히 깨지는 모커스 렉스

다가올 미래의 신비

이제 플레이어는 모커스 렉스와 티라노 사우르스들을 영원히 물리치고 이 세계를 구했다. 이제 평화의 시대가 도래할 터인데 어느날 일로이가 [WHITE ARCH]로 초대한다. 사실 그날은 알이 깨지는 날이었다. 알이 깨지면서 앞으로 다가올 미래가 예언되는 것이다. 일로이는 알을 돌려준 플레이어에게 알을 깨보라고 한다. 알이 깨지는 순간... 그러나 막상 알은 텅 비어있다. 일로이는 텅빈 알을 보면서 이렇게 이야기한다.

“알이 비었다는 것은 미래가 우리 공룡들이 아닌 인간들에 의해 창조될 것임을 의미한다. 이제 우리 종족은 너무나 늙고 지쳤다. 새로운 미래는 젊고 생명력 넘치는 인간들이 만들어갈 것이다.”



텅빈 알

아이템

부적	이 부적을 몸에 지니면 용기가 생긴다. 미이라실의 수도승에게서 얻을 수 있다
원형 석판	일로이에게서 얻을 수 있으며 타마라에서 바다를 통해 바깥 세상으로 나갈 수 있는 지도 역할을 한다
이빨	자버에게서 얻을 수 있으며 지하의 비밀문을 여는 열쇠이다
소라 고동	타우에게 얻을 수 있으며 무엇을 해야 할 지 모를 때 이것을 보면 타우의 영혼이 조언해 준다
단검	타우에게서 얻을 수 있으며 그라의 징표가 새겨져 있다. 수장룡의 두목인 나림을 설득할 때 보여준다
프리즘	첫번째 석판의 비밀을 밝히는데 사용한다. 왕궁의 지하실에서 얻을 수 있다
은색 석판	모두 6개이며 여러 곳에 흩어져 있다. 6개가 모두 모이면 가공할 힘을 발휘한다
힘의 상징	벨로시렙터들을 설득하여 티라노사우르스와 싸우게 할 때 이것을 줘야 한다. 각 지방마다 효능이 있는 힘의 상징이 있으므로 모사 사우르스에게 조언을 구해야 한다
피리	치타델 건설의 비밀을 밝혀내면 디나가 준다. 브론토 사우르스를 설득할 때 버섯을 주고 이 피리를 붙면 치타델 건설이 시작된다
버섯	각 지방의 숲 속에 있으며 2종류가 있다. 크고 주황색인 것이 먹을 수 있는 것이고 다른 것은 독버섯이다. 브론토 사우르스를 설득할 때 주어야 한다
등지	숲속의 나무 위에 걸려있으며 알이 들어있는 것과 빈 것이 있다. 알이 들어있는 것은 소리안 부족에게 주고 빈 것은 트리세라톱스를 설득할 때 준다
금	울루루의 부족에게 벨로시렙터에 대한 정보를 들은 후 각 지역의 호숫가에서 찾을 수 있다. 벨로시렙터들을 설득하는데 필수적인 아이템이다
사과	숲 속이나 물가에서 인물란으로 들어가서 텃그에 클릭하면 사과를 주을 수 있다. 이것을 호수의 모사 사우르스가 살고 있는 지점에 던지면 모사 사우르스를 만날 수 있다
황금검	마샤 왕국의 왕임을 상징하는 물건. 산도브라 지방에 요새를 건설해 주면 얻을 수 있다. 궁전의 왕좌 뒤에 비밀문을 열 때 열쇠로 사용하기도 한다

비밀 무기	3개의 악기로 구성됐으며 주술사들에게 황금검을 보여주면 얻을 수 있다
사냥 나팔	왕의 유품으로 자버에게 주면 왕의 시체를 미이라로 만드는데 도움을 받을 수 있다
마법의 큐브	6개의 석판이 모이면 만들어진다. 자체적으로 엄청난 힘을 지니고 있다
달의 상징	사마 지방에서 소리안 부족에게 얻을 수 있는 것으로 카스트라로부터 석판을 얻기 위해 필요하다
태양의 상징	코토 지방에서 북서쪽 동굴에서 얻을 수 있는 것으로 카스트라로부터 석판을 얻기 위해 필요하다
대지의 상징	타마라 지방에서 탬니안 부족에게 얻을 수 있는 것으로 카스트라에게 석판을 얻기 위해서 필요하다

각 지역일람

종족	원주민	유효한 힘의 상징	부족들로부터 얻을 수 있는 것
사마	소리안	EYE IN THE STORM (물병 모양)	달의 상징
울루루	울렐리	SKY HAMMER(손모양)	2번째 석판과 모든 힘의 상징
코토	코부	FIRE IN THE CLOUDS (번개 모양) THE MASK OF BONDING (울렐리 부족의 잃어버린 첫번째 보물)	태양의 상징
타마라	탬니안	WITHIN AND WITHOUT (해골 모양)	대지의 상징(흙봉투)
칸투라	카스트라	EYE OF THE CYCLONE THE MASK OF BIRTH (울루루 부족의 잃어버린 두번째 보물)	5번째 석판과 (눈 모양)
산도브라	소리안	RIVER THAT WINDS (목걸이 모양)	황금검과 3번째 석판
왕궁			주인공의 집이며 본거지이다
주술사들의 마을			주술사들이 살고 있는 곳으로서 시체를 미이라로 만들 때 찾아오는 곳이며 티라노 사우르스를 처치할 수 있는 신무기를 얻을 수 있다



지도

팁과 힌트

첫번째. 무엇을 해야할 지 모를 때는 인물란에 들어가서 동료들과 대화를 하거나 소리 고동을 들여다 볼 것.

네번째. 들리는 지역마다 반드시 탐사를 할 것. 아이템을 발견하거나 공룡들과의 만남, 또는 정보를 얻는데 매우 유익한 방법이다.



소리 고동을 보면 도움이 될 수도...

다섯번째. 각 지역에서 유효한 힘의 상징은 호수에 사는 모사 사우르스만이 알고 있다. 따라서 각 지역마다 모사 사우르스가 사는 지역에 들러서 사과를 주고 정보를 얻을 것.

두번째. 어떤 지역에서든지 티라노 사우르스(TYRANN)을 만나면 재빨리 도망칠 것.

여섯번째. 요새를 건설할 때는 그 지역의 원주민이 플레이어와 동행한 상태에서 공룡들의 도움을 받아야 한다. 따라서 어떤 지역에 가더라도 원주민과 먼저 접촉할 것.

세번째. 다양한 종류의 공룡들을 설득하는 방법을 항상 기억할 것.

분석을 마치고

필자는 원래 시뮬레이션만을 즐기는 성격이었지만, 이 게임의 데모를 접했을 때 강력한 유혹을 느꼈다. 예상대로 이 게임은 오락이라기 보다는 하나의 환상이었으며 그래픽과 음악이 어우러져 필자를 환상 세계속으로 몰아넣었다. 물속을 유유히 헤엄치는 수장룡의 모습, 수면을 스치듯 날아가는 익룡들, 거대한 브론토 사우르스의 자태 등... 모든 것들이 완벽하게 조화를 이룬, 정말 흠을 찾아낼 수 없는 게임이 아닌가 싶다. 단 게임 자체가 너무나도 광대

한 스케일을 자랑하기 때문에 정작 게임의 엔딩은 매우 초라해 보일 수도 있다는 것이 문제라고 할 수 있다.

전반적인 게임의 분위기는 너무나도 풍부하여, 어떤 사람이 이 게임을 보고 눈물을 흘렸다는 이야기도 들린다. 특히 요즘 게임들이 필요악으로 포함하고 있는 폭력적인 장면이나 외설적인 내용이 전혀 없어서 누구라도 즐길 수 있는 게임이다. 영어를 이해하실 수 없는 유저라면 어쩔 수 없겠지만...



익룡을 타고 날자!



FLIGHT UNLIMITED

플라이트 언리미티드

- 제작사 : 록킹 글래스 테크놀로지
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486-33 이상/램 8MB 이상
SVGA/사운드 블라스터 호환카드/키보드,
조이스틱 지원/CD-ROM 드라이브 필수
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

프롤로그

비행기를 조종한다는 것은 분명 가슴설레이는 일이 아닐 수 없다. 그러나 어마어마한 경비와 특수훈련, 그리고 사고의 위험성 때문에 일반인들에게는 '그림의 떡'일 수 밖에 없었다. 그러나 컴퓨터 기술이 발전하면서 가상적인 환경에서 간접적으로 조종간을 잡을 수 있게 됐

다. 그것이 플라이트 시뮬레이터의 시초이다.

최근 들어 보다 진보된 그래픽과 사운드로 비행 시뮬레이션 매니아를 즐겁게할 작품이 출시됐는데 바로 무한 비행(플라이트 언리미티드: FLIGHT UNLIMITED)이다.

제품의 특성

10여년 전부터 시작된 플라이트 시뮬레이터는 현재 마이크로소프트에서 버전 5.1을 내놓을 정도로 발전했으며 정통 조종 시뮬레이션으로서의 자리를 굳히고 있다. 그러나 이는 이미 통계자료로써 뽑혀 있던 것을

바탕으로 공항과 주변 지형, 건물, 비행기 등을 디자인하고 가장 중요한 환경인 기후 조건까지도 자료를 바탕으로 만들어진 것이었기 때문에 실제 환경에 맞는 사실적인 비행 시뮬레이터라고 하기에는 좀 미흡한 점이

Demoing...



수려한 그래픽

있었던 것이 사실이다.

이러한 문제점을 개선하고 마이크로소프트의 플라이트 시뮬레이터에 도전장을 던진 작품이 바로 이 '무한비행(플라이트 언리미티드: FLIGHT UNLIMITED)'인 것이다. 이 작품이 기존의 플라이트 시뮬레이터와 다른 점이 무엇인지 살펴보면 다음과 같다.

이 작품은 기존의 시뮬레이터와는 달리 어떠한 데이터도 셋팅되지 않았다는 점이 특징이다. 또한 기존의 시뮬레이터는 조종석이 완벽히 재현되어 있는데 반해, 여기서는 간단한 몇개의 계기판만이 나타날 뿐이다. 오히려 이 작품은 비행에 있어서 보다 사실성을 추구하는 듯한 느낌을 준다. 수준은 초보자부터 숙련된 유저까지 즐길 수 있도록 제작됐으며, 일반적인 코스부터 곡예 비행을 위한 코스까지 난이도도 다양하다.

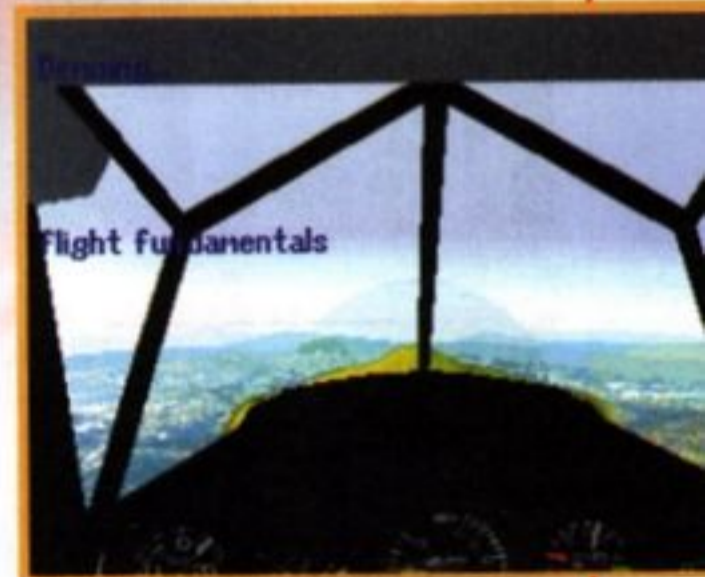
이 작품에서 두드러지는 것은 뭐니뭐니해도 역시 그래픽과 사운드다. 특히 배경 그래픽은 감탄을 자아내게 하는 수준이며, 사운드는 실제적인 엔진음

을 그대로 재현했다는 느낌을 받을 정도로 완벽하다.

이렇듯 완벽한 수준의 그래픽과 사운드는 가히 살인적인 하드웨어 사양을 요구하기 마련인데 이 작품도 예외는 아니어서, 특히 메모리보다는 CPU에 대한 비중이 더욱 크다.

이 작품을 제대로 즐기기 위해서는 펜티엄급의 CPU가 필수적이다. 그러나 다양한 디테일 옵션이 제공되기 때문에 펜티엄급 PC를 보유하지 못한 유저라도 충분히 즐길 수 있다.

일예로 IBM-PC 486-66 정도의 시스템이면 어느 정도의 옵션 조정으로 이 작품의 진가를 만끽할 수 있다.



비교적 간단한 계기판

게임의 시작

게임을 시작하면 비행기 엔진의 시동음과 함께 시원하게 창공을 질주하는 비행기의 모습이

모니터를 가득 채운다. 이어 플레이어는 비행장의 건물 안에 나타나는데 여기저기를 돌아다

니다가 원하는 모드를 선택한다. 선택할 수 있는 모드는 다음과 같다.

비행기 조종

비행기 모형이 놓인 테이블에 오면 5대의 비행기 중 마음에 드는 것으로 방향을 맞추고(선택된 비행기가 회전함) 클릭하면 즉시 비행할 수 있다.



비행기를 선택한다

다른 비행장으로 이동

지구의가 있는 곳에 와서 클릭하면 다른 지역의 비행장으로 이동할 수 있다.

비행교습

칠판으로 가서 클릭하면 기초적인 비행기술에 대한 지도를 받을 수 있다.



교습화면



교습화면

코스비행

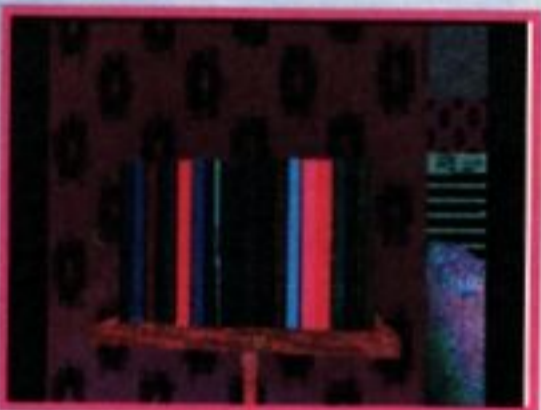
지구의 옆에 있는 전자판(?)에 클릭하면 코스비행을 할 수 있다.



코스비행

비행기록 보기

책장 선반에 클릭하면 비행기록을 볼 수 있다.



비행기록을 본다

게임 종료

문에 클릭하면 게임을 종료하고 도스로 나간다.

기능키 설명

Q:	FBO로 돌아간다(비행중)
1	10% 엔진 출력
2	20% 엔진 출력
3	30% 엔진 출력
4	40% 엔진 출력
5	50% 엔진 출력
6	60% 엔진 출력
7	70% 엔진 출력
8	80% 엔진 출력
9	90% 엔진 출력
0	100% 엔진 출력
+	출력 증가(10%씩)
-	출력 감소(10%씩)
0(키패드)	왼쪽 브레이크
.(키패드)	오른쪽 브레이크
A	왼쪽 방향타
D	오른쪽 방향타
F1	안쪽 전망/바깥 전망
F5	조종석 형태의 선택
F8	외부카메라
F9	통과 전망
F10	비행기 추적모드
'	연기 ON/OFF
(.)	스크린의 밝기 조정
ALTJ	조이스틱 조율
ALT X	도스로 나간다
ESC	FBO로 이동
O	옵션 패널

옵션 패널

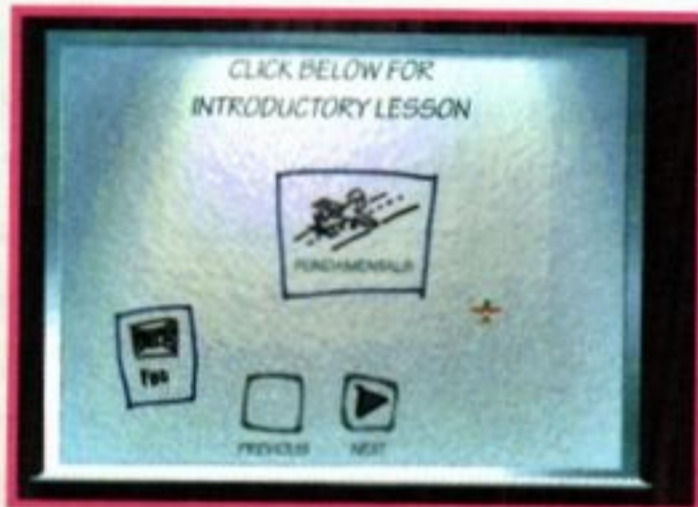
RETURN	게임으로 돌아간다
LOG	비행 기록을 본다
QUIT	게임을 끝내고 도스로 나간다
RENDER	그래픽과 환경 등을 설정한다
VIEW	조종석 형태를 포함한 전망모드를 설정한다
AUDIO	음향 효과에 대한 사항들을 설정한다
OPTION	기타 항목들을 설정한다
CONTROLS	조이스틱의 종류를 지정하고 조율한다

비행기 조종 모드

여기서는 5대의 비행기 중 하나를 선택하여 직접 비행할 수 있다. 정해진 코스는 없으므로 원하는 만큼 자유롭게 비행할 수 있다. 시작 시점을 변경할 수 있는데 격납고, 활주로 또는 아예 공중에 떠있는 상태로 시작할 수 있다.

비행교습 모드

비행렛슨은 직접 비행기를 모는 것이 아니라 데모를 보고 설명을 들으면서 기초적인 비행술을 이론적으로 배우는 것이다.



계기판

코스비행 모드

이 모드에서는 원형의 고리(HOOP)를 통과하는 비행을 하는데 난이도가 올라갈수록 고리의 크기가 작아지고 고리들간의 거리도 매우 조밀해지며 고리의 배열 코스가 매우 복잡해진다. 급수는 다음과 같으며 뒤로 갈수록 난이도가 높아진다.



코스를 선택한다

초급(BASIC)

NICE 'N EASY	5개의 고리
KEEP IT LEVEL	5개의 고리
BLUE HOOPS	9개의 고리
THE PIPE	13개의 고리
SLOPE	9개의 고리
THE HILL	13개의 고리
FIRST TURN	9개의 고리
"L"	13개의 고리
CURVEBALL	15개의 고리
THINK AHEAD	15개의 고리
FISHHOOK	19개의 고리
CORKSCREW	19개의 고리

중급(CHALLENGE)

WHIRLPOOL	22개의 고리
CONSERVATION	30개의 고리
THE LUGE	14개의 고리
SPILOTS	15개의 고리
MAX'S RUN	18개의 고리
GRAYOUT	14개의 고리
COASTER	15개의 고리
WHIPLASH	24개의 고리
BACKBREAKER	29개의 고리
SLALOM	24개의 고리
SERPENTINE	41개의 고리
NIGHTMARE	36개의 고리

고급(DISTANCE)

STRAIGHT SHOT	6개의 고리
LEFT AND RIGHT	10개의 고리
HALF CIRCLE	14개의 고리
INVERTED S	18개의 고리
DRAINPIPE	6개의 고리
TE.P	17개의 고리
ORIENTEERING	16개의 고리
HEARTBREAK	16개의 고리
IRON MAN	30개의 고리
MARATHON	28개의 고리
180 DEGREES	37개의 고리
ORDEAL	44개의 고리

꼭예(TRICK)

SUNRISE!	5개의 고리
KING OF THE HILL	11개의 고리
TRAIL BY FIRE	14개의 고리
TIME TUNNEL	16개의 고리
EYE OF THE NEEDLE	10개의 고리
WATERFALL	31개의 고리
PRECISION	21개의 고리
WHEEL O' FORTUNE	28개의 고리
WHAT GOES UP	26개의 고리
OSCILOOP	38개의 고리
TWISTER	28개의 고리
HOME RUN	27개의 고리

각 기체에 대한 설명

벨랑카 데카들론 (BELLANCA DECATHLON)

1970년대에 개발된 기체로서 탑승감이 좋고 조종하기 쉽다는 특성 때문에 기초비행술을 연마하는 표준형 비행기로 평가받는다. 수호이 SU31 만큼의 상승력이나 선회력을 갖추지는 못했지만 기초비행훈련을 위한 레페토리를 개발함에 있어서 이 기종을 따라올 기체가 없다. (기체의 성능: 중량 1800파운드, 엔진출력 180마력, 최고속도 시속 160마일, 상승력 분당 1000피트)



벨랑카 데카들론

핏츠 스페셜 (PITTS SPECIAL S2B)

원형은 1940년대에 제작되었으며 이 기체는 좌석이 2개라는 점에서 원형과 다르다. 강력한 엔진의 출력, 크기에 비해 가벼운 기체중량, 정확한 조작성, 탑승인원의 증가 등으로 말미암아 비행훈련에서의 제약이 많이 극복됐으며 이러한 점 때문에 기초 비행훈련은 물론 보다 높은 수준의 비행훈련에도 표준기종으로 사용되고 있다. (기체의

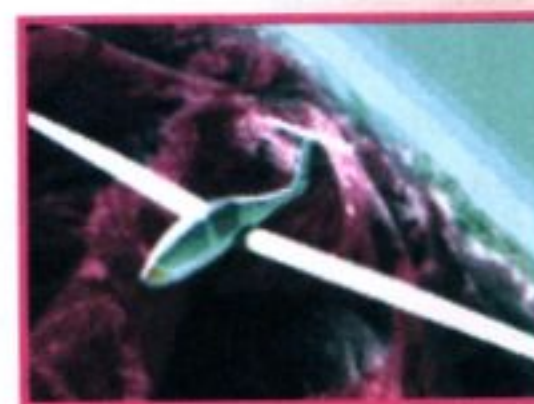
성능: 중량 1626파운드, 엔진출력 260마력, 최고속도 시속 187마일, 상승력 분당 2700피트)



핏츠

그롭(SAILPLANE GROB G103A TWIN IIACRO)

엔진이 없는 글라이더로서 조작성이 용이하여 연습기로 알맞은 기체이다. 미국과 독일에서 같이 생산되며 유리섬유를 소재로 하여 제작된 기체의 외관이 매우 특이하다. 한가지 주의할 것은 이륙시에 다른 비행기에 의해 견인되어 고공에서 줄을 풀어서 강하하는 비행방식을 취하기 때문에 일정 고도에 도달하기 전에 줄이 끊어지지 않도록 기체조종에 신경쓸 필요가 있다. (기체의 성능: 중량 838파운드, 최고속도 시속 150마일)



그롭

수호이 SU31 (SUKHOI SU31)

구 소련의 양대 전투기 생산업체 중 하나인 수호이의 기체로서 전반적으로 뛰어난 성능을 자랑한다. 선회력(분당 360도), 상승력, 그리고 저속에서도 용이한 조작성 등은 이 기체의 최대의 매력이라 할 수 있다. 특히 이 기체는 29G에서 29G까지의 중력을 견딜 수 있도록 견고하게 설계됐으며 조종사의 긴장을 완화시킬 수 있는 특이한 조종석 구조를 가지고 있다. 세계의 어떤 기종과 비교해도 뒤지지 않는 훌륭한 항공기로서 평가받는다. (기체의 성능: 중량 2205파운드, 엔진출력 360마력, 최고속도 시속 243마일, 상승력 분당 3800피트)

엑스트라 300S (EXTRA 300S)

독일인 조종사이며 디자이너도 한 발터 엑스트라가 이 기체를 설계한 것은 수호이와 같은 우수한 기종들에 맞서기 위해서이며 이 기체는 1992년에 생산을 개시했다. 제작자의 의도대로 이 기체는 수호이에 맞먹는 선회력, 상승력, 그리고 내구력을 지닌다. 이 기체는 조작성 및 가벼운 기체중량으로 인해서 상급수준의 비행훈련에 적합한 기종으로 평가된다. (기체의 성능: 중량 1918파운드, 엔진출력 300마력, 최고속도 시속 300마일, 상승력 분당 3800피트)

계기판에 대한 설명

계기판의 기본 계기들은 다음과 같다.

고도계(ALTIMETER)	현재 위치한 고도를 표시해준다
상승계(VSI)	현재 상승하는 비율을 표시해준다
속도계(AIRSPEED INDICATOR)	현재의 속도를 표시해준다
중력계(GMETER)	현재 가해지는 중력을 표시해준다
타코미터(TACHOMETER)	현재 엔진의 분당 회전수를 표시해준다

분석을 마치고

이 작품은 게임이라고 말할 수 없는 작품이다. 그냥 순수한 조종 시뮬레이션으로 부르는 것이 옳을 듯하다.

조종할 수 있는 기체도 5종류에 이르며 각 기체마다의 특징

을 너무나도 잘 재현하고 있다. 훌륭한 그래픽과 사운드, 그리고 매우 사실적인 비행모델은 이 작품을 조종 시뮬레이션의 최고봉으로 위치지워준다고 감히 말할 수 있다.

三國志 英傑傳

삼국지 영걸전

- 제작사 : 코에이
- 장르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상/램 2MB 이상
VGA/사운드 블라스터 호환카드
마우스 필수
- 발매일 : 95/8월말 발매
- 가격 : 39,600원
- 문의처 : 범아정보시스템(02-401-2531)

삼국지 영걸전을 처음 접하는 이에게

우선 이벤트에 신경 쓰자. 이를 중요시하면 인물의 등용, 아이템의 획득은 물론 전투에 있어서 상대 장수의 고용 그리고 일기토에 의한 적의 괴멸, 후퇴 등을 유도할 수 있고 어려운 스테이지도 쉽게 클리어할 수 있다.

에서 적을 상대하고 마을이나 성채에선 사기와 군대 수가 회복된다는 점에 주목하여 이러한 장소를 중심으로 전투를 이끌어 나가도록 하자.

또한 부대마다 다양한 특성이 있기에 공격할 지점에 적합한 부대를 배치하는 것이 매우 중요하다. 그밖에 다양한 아이템을 충분히 활용하자. 아이템은 게임에 있어 매우 큰 도움이 될 것이다.

전투 후 성에 들어오면 항상 모든 사람과 대화해서 앞으로



관우와 허후돈의 화려한 격전

계획없는 전투는 손해를 초래하기 마련이다. 전투는 다수의 적을 각개 격파하여 항상 다수의 아군으로 소수의 적을 상대하는 방식을 취해야 한다. 그러기 위해선 적을 아군이 유리한 곳으로 끌어들이 괴멸시키는 방식을 사용하는 것이 좋다. 적은 일정 거리 내에서 아군을 발견하면 다가오는 경우가 많기에 소수의 병력을 보내서 끌어들이는 것도 하나의 방법이다.

그리고 지형의 효과를 고려하여 좀 더 방어력이 우수한 지형

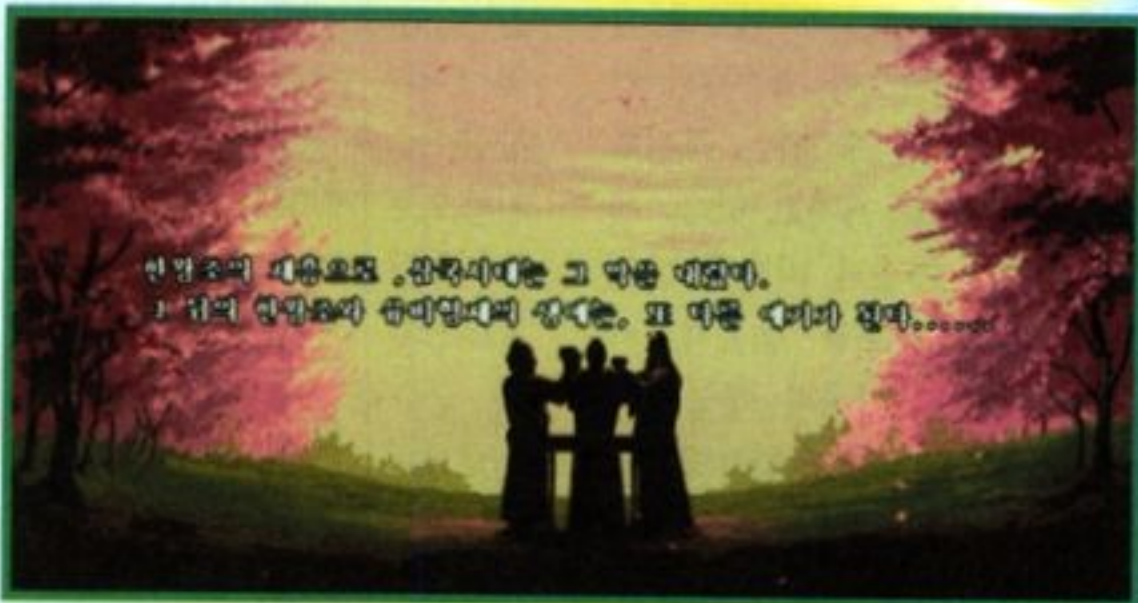
역을 아이템이나 새로 구입할 수 있는 아이템, 고용할 인물 등 각종 정보를 들어두면 상당히 유용하다. 그리고 전투 직전에는 전투에 필요한 충분한 아이템을 구입할 것을 충고한다. 어떨 때는 여러번의 전투를 하고도 한번도 성에 들르지 않아 아이템을 구입 못해 상당한 애를 먹는다. 그리고 지금은 아킬 필요가 없다. 어차피 10,000

이상은 채워지지 않으므로 어느 수준에서 적당히 사용해야 하며 항상 여러 성을 돌아 다닐

후한말, 외척과 환관의 전횡으로 황제의 권한이 약화되고 황건적이 일어나 백성들을 핍박할 때 탁현이란 이름없는 마을에 살고 있던 유비 현덕에게 '황건적 토벌의 의병'이라는 내용의 방은 그 자신의 인생과 많

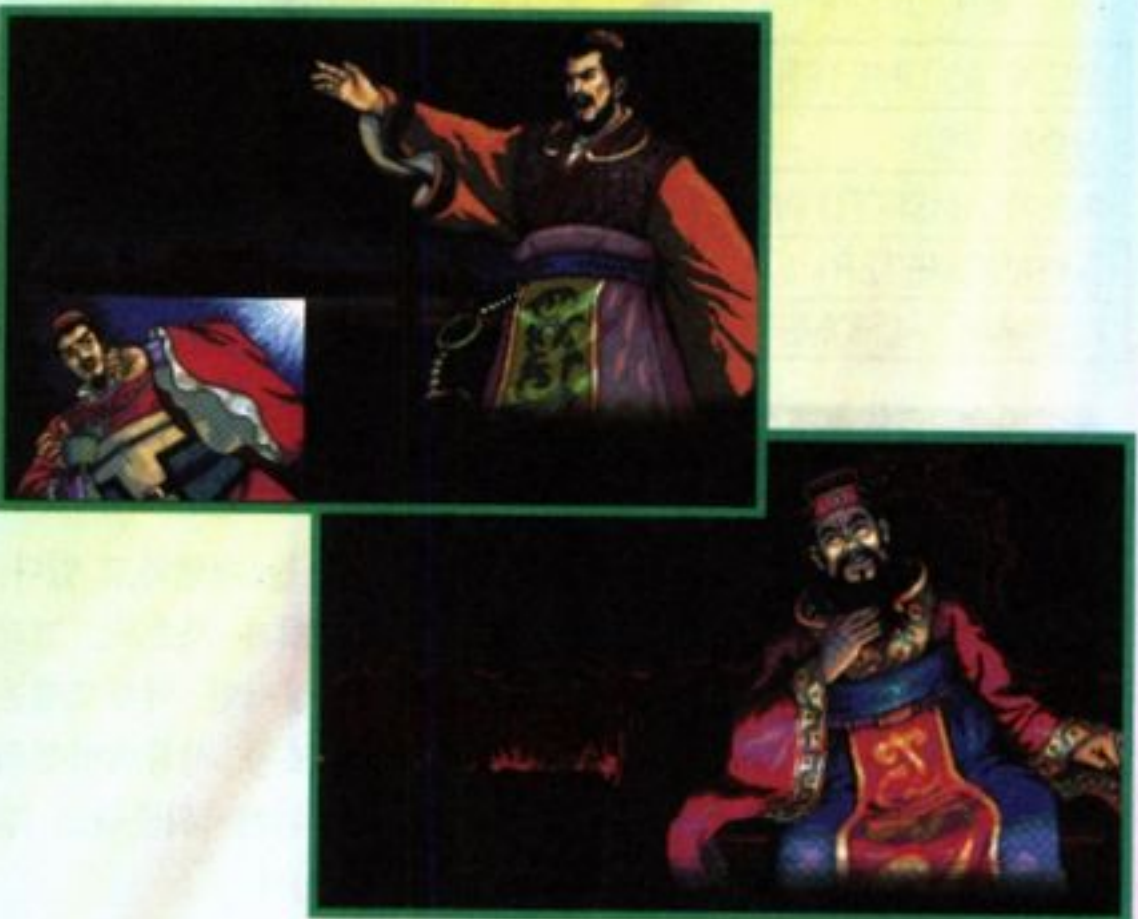
은 사람들의 장래에 큰 변화를 초래했다.

유비는 자신과 뜻을 같이하는 두 사람의 인물, 관우, 장비와 만나 하늘에 자신들의 뜻을 밝히니 후세에 이를 '도원결의'라 했다.



이들의 노력으로 황건적이 토벌되고 겨우 세상이 바로 잡혀 가던 때, 십상시의 난과 더불어

등장한 군벌 동탁은 드디어 천자를 옆에 두고 세상을 어지럽히기에 이르니...





수 있는 것이 아니므로 갈 수 있을 때 여러 성을 다니며 그때 그때 필요한 아이템을 구입해야 한다.

또한 전투 중 사기 관리는 병력 관리 이상으로 중요하다. 부대의 공격력과 수비력은 전적으로 사기에 비례하므로 수시로 채워야 한다. 그리고 레벨은 전투력, 수비력, 책략치, 책략 메뉴의 증가와 관계되므로 전투에 있어 가장 중요하다 해도 과언이 아니다.

레벨은 경험치가 100이 될 때 마다 1씩 상승하므로 경험치가 중요하다. 레벨에 따라 공격력, 방어력 등의 증가가 있게 되므로 적과의 전투에 있어 큰 역할을 하는 것이다. 물론 레벨차가 커도 전투는 진행되나 플

레이어에게 상당히 불리하고 때로는 불가항력을 느낄 것이다. 그리고 전투시 항상 승리조건 이전의 이벤트에서의 정보, 전투 시작 전의 장군이나 군사들의 충고에 유념하고 현재의 지형에 유념한다면 상당히 전투가 수월할 것이다. 또한 각 부대의 책략은 상황에 따라 사용유무가 결정된다. 예를 들어 비가 오면 화염계 책략은 사용이 불가능하지만 수계공격은 더욱 강력해지고 산적은 황무지에서나 책략이 가능하고 화염계만 성내에서도 사용이 가능하다는 등 각 책략이 지형 날씨에 관계됨을 유의해야 한다.



시나리오 설명

서장 동탁 타도군 일어난다

배는 후한말. 후한의 세상은 만민과 복동이 끊이지 않았다. 한참조의 힘이 약해져 있다는 사실은 누가 보아도 분명했다. 이 혼란한 세상을 이끈 사람이 바로 동탁이었다.

서장 동탁타도군 일어난다.

三國志 英傑傳

나이 어린 황제인 헌제를 등에 업은 동탁의 갖가지 만행과 횡포가 극에 이를 즈음 동탁을 암살하고자 하던 조조는 계획이 실패하자 고향으로 도망쳐 각 지방의 제후들에게 동탁 타도의 격문을 띄운다. 이에 각 지방에서 호응한 많은 제후들이 모여 원소를 수반으로 한 동탁 타도

군을 결성하고 이후의 계획에 대해 논하고 있을 즈음..... 반동탁군이 가까이 다가옴에 위기를 느낀 동탁은 화웅으로 하여금 낙양으로 이르는 첫 관문인 사수관의 수비를 맡기고 그의 양아들 여포로 하여금 최종 관문인 호뢰관의 수비를 맡긴다.

사수관의 전투

타도 동탁을 외치며 일어난 제후들이지만 적장 화웅의 막강한 저지에는 주춤할 수밖에 없었다. 이에 분연히 일어난 유비 삼형제는 황건적의 난에서 보여준 무용이 조조에게 인정받아 화웅과의 일전을 맡게된다. 회의장 화면에서 도겸과 공손찬을 클릭할 경우 그들이 지원

군으로 유비 삼형제와 같이 참전하게 된다. 그리고 조조에게서 받은 군자금 500으로 도구상에 필요한 물품(초열서, 술, 콩)을 준비한다. 삼국지 원전에서와 마찬가지로 이 전투에서는 적장 화웅과 관우의 일기토를 볼 수가 있다.

호뢰관의 전투

사수관의 수비를 뚫은 동탁 타도군은 이 기세로 호뢰관까지 진격하지만 당대의 최고 맹장인 여포 앞에 다시금 어려움을 겪게되고 다시 한번 유비 삼형제는 여포 격퇴를 위해 출진하게 된다. 사수관에서 같이 싸웠던 도겸과 공손찬군의 지원이 이번 전투에도 있다. 싸움의 관전은 여포 휘하의 맹장들인 위숙, 송겸, 후성 그

리고 장요등의 격파에 있다. 사수관 때와 마찬가지로 여포와 장비를 주축으로 한 유비 형제의 일기토를 볼 수 있다.



계교 전투

승리를 장담하던 동탁타도군은 낙양에 화재를 일으키고 다시금 황제를 볼모로 삼아 장안으로 도망친 동탁 앞에 스스로의 대의명분을 상실하고 각자의 본거지로 돌아가게 된다. 그 중 하북의 원소는 책략으로 한복에게서 기주를 빼앗고 하북의 세력을 규합하던 차에 북평의 공손찬을 압박하게 된다. 이에 위기를 느낀 공손찬은 평원의 유비 형제들에게 원군을 요청한다. 이에 유비 형제들은 공손찬군과 원소군이 대치한 계교를 향해 출정하지만 여러가지 난관에 봉착한다.

플레이어는 이제 위기에 빠진 공손찬군을 구하기 위해 광천으로 바로 진격하느냐 아니면 부대의 보급을 위해 신도성을 거쳐 갈것이나를 결정해야 한다. 다만 어느 쪽으로 가던지 간에 공손찬군의 배후를 치기 위해 파견된 원소군과 대치하게 된다.



광천의 전투

적장 봉기가 광천을 압박할 시에 유비군이 도착한다. 그리고 이 싸움에서 적장 봉기와 관우의 일기토가 벌어진다. 원소

군을 격퇴한 후 신도성의 반궁 휘하의 한영과 광적 두 장수를 얻을 수 있다.

신도성

마찬가지로 적장 순우경이 신도성을 압박할 즈음 유비군이 도달한다. 역시 장비와 순우경

과의 일기토를 볼 수 있다. 싸움 직후 신도성 내의 회의장으로 들어가면 반궁을 휘하로 두

게 된다. 비록 한명의 장수지만 무도가대라는 특별한 부대로서 등급 성장시 화염계 책략을 쓰는 능력을 갖출 수 있게 된다. 앞으로의 전투를 위해 도구상에서 물품을 준비할 수 있다.

이제 플레이어는 두번째의 기로에 서게된다. 계교로 이르는 두갈래의 길인 거북과 청하중 어디를 거쳐 갈것인가를 결정해야 한다.

거북

거북에 도달한 유비 형제들은 원소군 최고의 장수인 안량과 장합을 상대해야 한다.

플레이어는 이곳에 주둔한 원소군의 장수들을 상대하기에는 어려움이 있으므로 가급적이면 전투를 피해야 한다. 전투시 초반부에는 이 지역을 수비하던 공손월 등이 지원해 주지만 이들이 그리 강하지 못하므로 이들을 도와 플레이어는 근처의 원소군을 격퇴하고 후방을 습격할 적병에 대해 대비해야 하며 다행히 한복의 부하였던 경무와 관순의 참전을 통해 원소군의 병력이 분산되므로 이를 적절히 이용해야 할 것이다. 그러나 이들도 임시 방편에 불과할 뿐 이 전투를 클리어하기 위해선 유비

를 남서쪽에 있는 성채에 보내야 한다. 우선은 장비와 관우, 번궁으로 성채에 이르는 길을 어느 정도 확보한 후 장비로 안량에게 싸움을 걸면 일기토가 성립되고 안량을 퇴각시켜 적의 전력을 어느 정도 감소시킬 수 있다. 이러한 때 유비를 재빨리 남서쪽의 성채로 이동시키면 전투가 종료된다.

가장 유의할 점은 유비를 먼저 절벽의 아래로 이동시키지 말아야 한다. 먼저 이동하면 대기중이던 원소군의 주력의 본격적인 공격을 유도하게 된다.

이 전투 후 경무와 관순은 유비군의 휘하로 들어오고 살아남은 장수들은 50의 보너스 경험치를 얻게 된다.

청하

거북과는 달리 전투의 진행이 수월하며 국의와 관우의 일기토

가 가능하다.

계교전투

원소군의 저지를 뚫고 계교에 도착한 유비군은 공손찬 본대와 합류하여 원소를 공격한다.

계교 전투의 승리를 위해선 장비와 관우를 제외한 유비군 휘하의 모든 장수들은 전장의 오른쪽에 있는 숲길을 따라 원소군의 식량고를 탈취해야 한다. 그리고 장비는 적장 문추와 일기토를 하여 격퇴한 후 관우와 함께 유비가 식량고를 탈취하도록 원소군의 주의를 끌어야 한다. 전투 초반부에 만난 조운이 살아있다면 원소 주의를 끌

기가 한결 수월할 것이다. 그래서 일단 유비가 식량고 근처에 도달하면 원소군 전부가 유비를 향해 돌아오므로 플레이어는 속전속결로 식량고를 탈취해야 할 것이다. 꼭 유비가 식량고를 탈취해야 한다.



북해, 서주원군

조조가 자신의 아버지를 고향에서 본진까지 모셔오던 중 서주지역 통과 때 도겸이 부하들을 보내 조조의 아버지를 환영

하려 했으나 부하들이 조조의 아버지를 죽이고 금품을 탈취하는 불상사가 생긴다. 이에 분노한 조조가 대군을

몰아 서주를 정벌하려 할 때 서주의 도겸은 위기를 느끼고 유

비에게 원군을 요청한다.



북해의 전투

도겸을 도우려 가던 중 북해에 침입한 산적 관해의 횡포를 보고 이를 좌시하지 못한 유비는 공용을 도와 이를 무찌르려

한다. 이 전투에서 유비측으로 처녀출전한 공손찬의 휘하장수 조운이 관해와 일기토를 갖는다.

서주의 전투

서주를 정벌하는 조조군과 이를 막고있는 도겸군이 대치하고 이를 도우려 유비군이 등장한다. 여기에 관해의 침입을 격퇴시킨 은혜를 갚으려 북해에서 태사자가 원군으로 온다. 그리고 적장 우금과 관우의 일기토가 있다. 도겸으로부터 손건을 소개받아 신하로 얻는다.

와의 일전을 가질 것인지 아니면 장비를 보내 조조의 오해를 풀 것인지를 결정해야 한다. 장비를 사신으로 보내면 본거지가 여포에 의해 위험한 조조가 강화에 응하고 퇴각하고 도겸으로부터 자웅일대점을 받는다. 조조와의 일전 결정시 소패 전투가 시작된다.

이를 격파한 플레이어는 조조

소패의 전투

조조군과의 정면대결을 유비군과 도겸 등의 연합군은 조조를 만나 싸우나 월등한 전력차로 고전한다. 다행히 여포의 조

조 본거지 침공을 계기로 10년만 유지하면 자진 퇴각한다. 그리고 자웅일대점을 포기해야만 한다.

성난 이리, 여포의 방문



조정이 [원수를 치라]고 명령한 데는, 그 나름대로의 이유가 있었다. 원수가 마음대로 황제를 칭하기 시작했기 때문이었다. 원수는 황제의 도장인 [북새]를 갖고, 황제를 자칭하며, 외남에서 사치한 생활을 누리고 있었다.

도겸의 유지를 받들어 서주의 주인이 된 유비는 이웃지역에서 서주성민을 괴롭히는 산적들을 알게되고 이들을 정벌하려 정도에 오른다.

팽성, 하구, 태산 전투는 산간지형에서 이루어지므로 무도가대, 산적 등이 지역(황무지, 산간지형)에서 이동력이 강한

장수를 데리고 가면 유용하다.

그리고 적은 병과 특성이 산적이라 황무지 등에서만 걸 수 있는 책략을 걸 수 있음을 유의해 인접해 있을 경우 황무지, 산에 있는 것을 피하고 주위에 이런 지형만 있는곳에선 이들과의 인접을 피하면서 공격해야 한다.

팽성의 전투

대부분의 지형이 숲으로 되어 있고 약간의 평야와 초원으로 되어 있으므로 플레이어는 숲에 있으면서 적은 평야나 초원에 위치시켜서 전투를 한다면 상당히 유용할 것이다.

유비로 대장 조하를 설득, 부하로 얻을 수 있다. 이를 통해 유비의 등급이 오른다. 그리고 검술지침서(단병으로 특성을 바꿔 줌)를 얻을 수 있다.

하구의 전투

대부분이 산지이므로 산적이거나 무도가대를 필히 데려가는 것이 유용하고 평야와 초원으로 적을 유도 전투하면 유용하다.

유비로 대장 동량을 얻을 수 있다. 이를 통해 유비의 등급이 오른다.

태산의 전투

대부분이 황무지이고 황무지 중간 아래 쪽에 마을을 중심으로 한 약간의 평야가 있으므로 이곳으로 적을 유인하여 이곳에

서 전투를 하는 것이 상당히 유용하다. 유비로 대장 이명을 얻을 수 있다. 이를 통해 유비의 등급이 오른다.

하비의 전투

원술은 옥쇄를 얻자 스스로 황제임을 내세우고 갖은 폭정을 일삼고 이에 조조는 황제로 하여금 유비로 원술을 정벌케 하고 이에 유비는 원정길에 오르는데, 원술이 대책을 세우던 중 모사 왕윤이 여포는 의부 동탁을 배반하는 등 조금만 부추기면 배반을 유도할 수 있음을 상주하여 원술은 여포에게 유비의 비천함을 말하며 그런 그가 서주의 주인임이 불가함을 말하며 여포로 하여금 자신과 호응해 함께 유비를 몰아내고 서주의 주인이 될 것을 충고한다. 이에 진궁 등의 설득에 힘입어 유비가 없는 서주를 취하고 유비를

치러 정도에 오른다. 원술을 치러 하구에 이른 유비는 적장 기영과 대치하지만 얼마 지나지 않아 여포의 군대가 협공을 해온다.

처음 유비는 북동쪽에 위치한다. 이곳에서 조금 아래쪽에서 앞으로 협공해 올 여포의 군대를 대비해야 한다.

여포군은 6턴 후 나타나므로 이를 먼저 섬멸하고 다리를 건너 아래쪽 군대를 무찌르고 북서쪽 성채에 유비가 이르면 살아남은 부대는 50의 경험치를 얻는다. 적장 장요와 관우를 인접하게 하면 적장 장요가 퇴각한다.

여포 토벌전

여포에게서 서주를 잃고 갈 곳없는 유비는 조조에게 의탁하고 유비는 조조와 힘을 합쳐 여

포 토벌에 이르는데..... 이에 여포는 진궁의 제한을 받아들여 적을 분산시킬 목적으



유비는 조조에게 몸을 맡기고, 재가를 제안하지 않았다. 그러나, 이것은, 무비와 여포가 조조를 돕기 위해 동맹을 맺은 조조가, 여포에게 이를 역기 위해 세력한 책략이였다.

로 장요는 하구를 고순은 팽성을 지키게 하고 자신은 신도를 지킨다.

하구의 전투

조조군과 앞뒤로 협공하고 전투는 상당한 우위적 입장에서 진행된다.

관우와 장요를 일기토시키면 장요는 자진 철수하고 50의 경험치 보너스를 얻는다.

팽성의 전투

고순과 싸우게 되고 역시 조조의 용원군이 있어 전투는 손

쉽다.

신도의 첫전투

먼저 적교를 내려야 신도 성내로 진입하여 여포군을 전멸시킬 수 있다.

를 내린다. 물론 어느 정도 턴(20턴)이 지나면 자동으로 열리지만 그러면 여포를 공격할 때 시간이 부족하다.

우선 적교를 내리기 위해선 유비로 여포 휘하의 위숙, 송겸, 후성을 설득(역시 유비는 등급이 상승된다)하고 유비를 적교에 붙이면 위숙 등이 적교

성내에서 관우와 장요의 일기토가 있다. 그리고 적토마(이동력 상승)와 방천화극(무력 상승)을 얻는다.

서주 공방전



여포가 배반하여, 조조가 동맹하던 장군은 재가했다. 조조는 여포에게 공격을 의뢰했다. 이 때문에, 조조는 원술에게 공격을 의뢰하고 조조는 그 공격을, 공작의 반역의 힘을 빼앗고, 그 힘을 잃음을 알았다.



조조가 유비를 공격한 조조에게 배반한, 장요는 장요가 장요에게 공격을 의뢰했다. 이 때문에, 조조는 장요에게 공격을 의뢰하고 조조는 그 공격을, 공작의 반역의 힘을 빼앗고, 그 힘을 잃음을 알았다.

조조는 황제에게 여포 정벌에서 유비의 공이 큼을 아뢰고 황제는 유비를 친히 만났다가 그가 자신의 가계 즉, 숙부임을

알고 그에게 역적 조조의 주살을 밀명하고 조조의 경계를 피하기 위해 스스로 원술의 정벌에 나선다.

광릉의 전투

원술은 생명의 위협을 느끼고 자기형 원소에게 옥쇄를 바치고 안전을 보장받으려 이동하다가 광릉에서 유비군과 대치하게 된

다. 여기서 장비는 기영과의 일기토를 갖고 기영의 무기인 삼첨도를 빼앗는다. 그리고 칠성도를 얻는다.

서주의 전투

조조는 자신의 암살 계획을 미리 알아내 동승 등을 죽이고 이에 유비도 관련 있음을 알고 그에게도 철퇴를 가하고자 대군을 파견한다. 조조군의 차주라

는 장수의 군대를 괴멸해야 한다. 그리고 서주성에 입성하면 연이어 조조군이 원군으로 오게 되고 유비는 남서쪽 마을로 도피해야 한다.

도피에 성공하면 살아남은 장수는 50의 경험치를 얻게 된다. 먼저 부하들을 마을 근처로 피신시키고 유비를 나중에 입성시키되 성문 앞에서 한칸만 이동한 후 바로 철수하면 많은 병력은 남길 수 있다.



관도 전투

유비는, 조조를 만나 기주의 입으로 도망쳤다. 기주를 다스리던 원소는, 조조보다도 강력한 병력을 보유하고 있었다. 그 힘을 배후에 두고, 조조와의 결전을 결심한다. 조조는 원소에 비하면 적은 병력이었지만,

이름: 1228
대병: 21
현재경도: 10

제 2장 관도 전투

조조를 피해 하북에서 강대한 세력을 가진 원소에 의지하고, 한편 관우는 하비성에서 조조에게 항복하고 조조에게 용승한 대접을 받던 중 조조군과 원소군이 대치한 백마성 전투에서 적의 대장 안량을, 그리고 다른

전투에서 문추를 한칼에 베어 조조군의 승리의 견인차가 되고 이를 안 원소가 유비를 주살하려하나 계교로서 이를 피해 조조의 배후를 친다는 핑계로 원소를 피해 동생들을 만나러 정처없이 떠난다.

연주의 전투

곽도 등은 유비를 의심하고 그의 뒤를 쫓는다.

우선 전체 지형이 대부분 황무지이므로 여기에 맞는 산적이나 무도가대 계열의 부대를 데리고 유비를 남서쪽 성채로 탈출시킨다. 이 전투에서 조운이 나타나 도와줄 수 있으나 지형이 화무지라 조운의 기마대는 이동력이 떨어지므로 유비를 도

우리 뒤로 가지 않고 성채가 있는 곳을 향해 나아가다 보면 약간의 평야와 초원으로 이루어진 지형에서 앞을 가로막는 적을 섬멸하고 유비는 되도록 전투보다는 남서쪽 성채로 가는데 주력하고 적당히 뒤쫓아 오는 적과 앞의 적을 어느 정도 막다보면 이 전투를 이기고 50의 경험치 보너스를 얻을 수 있다.

고성의 전투

이 조그만 산성에서 산적들을 거느리고 있는 장수는 다름아닌 장비이다. 유비로 다가서면 장

비는 유비를 알아보고 전투는 종결된다. 검술지침서(단병으로 속성을 바꿈)를 얻을 수 있다.

영천의 전투

채포와 일전을 가져야 하며, 여기서 관우를 해후하고 그는 양이들 관평과 동료가된 주창을

얻게 되고 채양과 관우의 일기 토가 있다.

여남의 전투

바로 전투를 안하고 유표가 있는 양양으로 갈 수 있다. 이

럴 경우 군자금 2000을 받게 되고, 조조와의 일전을 결심하면 이 전투를 가지게 되고 처음 조건은 조인의 퇴각이나 지금 우리의 군세로 보아 무리일 즈음 3턴만 지나면 손전이 나와 양양으로의 철수를 위해 남서쪽 성채로 도망갈 것을 애기함으로 유비는 그전부터 기병부대를 제외한 부대의 호위를 받으며 아

래편 다리를 건너기 위해 노력해야 한다.

남은 기병대는 안쪽에 손전을 위치시켜 방어위주로 적을 각개 격파 하며 살아 있으면 유비가 안전하게 남서쪽 성채에 도달하면, 살아남은 병사는 50씩의 경험치를 얻게 된다. 그런 후 양양에 가던 중 유벽을 부하로 얻을 수 있다.

신야 복재

형주의 주인인 유표는 유비를 용승히 맞고 조조와의 대치가 되는 신야성을 맡긴다.

유표는 조조에게 관도에서 대항한, 조조보다도 강한 힘을 갖고 있었지만, 개인적 기망부족으로, 유비를 안락할 것이라기 보았다. 유표군은 대항에 불응하여, 관도 이적이었던 적의 관도에서 대항한 것이었다. 조조는 관

이름: 1428
대병: 20
현재경도: 10

제 2장 신야 복재

강하의 전투

이곳 신야성에서 이적과 유봉을 얻고 이적으로부터 유표에게 골치거리인 산적 장무에 대해 듣고 이들을 정벌하러 강하로 정도에 오른다. 본진이 황무지이고 본진으로 가는 길에 산이 있어 길이 두갈래로 나뉘므로 한쪽 길로 가 그곳에서 적들을 유인해 각개 격파하고 본진에선 많은 부대와의 전투를 피해야 한다. 적장 진손과 장비의 일기

토와 적의 대장 장무와 조운의 일기토에서 조운은 적로라는 명마를 얻는다.

성에서 수정선생을 만나게 되고 유비가 휘하의 인재를 제대로 활용해 나라를 일으키려면 군사(軍師)의 필요성을 얘기하고 제갈량과 방통을 추천한다. 이에 제갈량을 찾아 두번이나 헛걸음하고 오던 중 서서를 만나 그를 얻게 된다.

남양의 전투

조조는 남방 정벌에 앞서 유비를 먼저 없애려 하고 이를 위해 조인을 보낸다. 서서의 첫출전으로 그를 데려가면 그는 조인이 해 놓은 진법을 피뚫어 보고 잘못된 문으로 쳐들어 갈 경우 우적의 협공의 우려가 있음을 얘기하고 이 진법의 약점인 문

을 얘기해 준다. 오른 쪽 맨 하단의 귀퉁이 문의 군사를 치면 적은 혼란에 빠져 사기가 반으로 줄고 서로 연계해서 쳐오지 못해 쉽게 물리칠 수 있다. 여기서 조인 휘하의 여광과는 조운이, 여산과는 장비가 일기토를 기대할 수 있다.

제갈공명의 출려



조조는 조인의 패인이 유비군의 새로운 군사 서서에 있음을 알고 정욱을 통해 그를 빼오게 하고 정욱은 서서모친의 편지를 변조해서 보내 서서를 조조에게 오게 하고 편지를 통해 자기 어머니가 조조에게 편박받음을 안타깝게 여긴 서서는 눈물을 머금고 유비와 이별하던 중 제갈량을 강력히 추천하고 유비는 다시 한번 제갈량을 찾아가 그의 애민 애족함을 보여주고 이에 감동받은 제갈량은 드디어 유비 수하에 들어 온다.



삼고초려

조조의 남방 정벌

이전의 조인의 패배를 설욕하고 유비를 끝장내기 위해 하후돈을 중심으로 한 대군을 보낸다. 이에 유비는 크게 걱정하나 제갈량은 유비를 안심시키고 그 나름대로의 작전을 피하려하나 관우 등이 자기말에 복종해 작전을 성공적으로 수행하려면 유비가 칼을 자신에게 맡겨 모든 군사 지휘권을 잠시 이양할 것을 주청드리고 이에 응

하면 박망파에서 전투가 이루어지고 이를 불신하고 장비의 말대로 신야성을 사수하며 싸우면 신야성에서 전투가 일어난다.



박망파의 전투

조운을 통해 하후돈군을 깊은 계곡 아래의 마을로 유인하고 유봉, 관평으로 불을 붙이고 관우 등으로 삼면에서 협공하는 싸움이였다. 여기서 조운만 마을까지 유인해 오면 이와 같이 진행되고 적은 불길에 싸여 사기와 군대가

1/4로 줄어든다. 빨리 이들을 전멸시켜야 한다. 맨 처음 이 화공을 피한 소수 군대가 혼란에 빠진 군대를 회복시키다 보면 회복한 부대가 기하급수적으로 늘어난다. 전투 후 살아 남은 군대는 50의 경험치를 보너스로 얻는다.

신야성 첫번째 전투

장비 말대로 신야성에서 적과 대치할 것을 받아들이면 신야성에서 적과 대치하나 성이 협소하고 이 전투에서 이길 조건은 병력상 적의 섬멸은 불가능하고 제갈량을 적의 군량고에 갖다

놓으면 전투에서 승리하나 제갈량은 주술사로 방어력이 떨어지므로 이 싸움은 피하고 박망파 전투를 하는 것이 효과적이다.

양양의 전투

백성과 함께하는 전투지만 백성에 대해 보호할 필요는 없고, 성내의 적만 섬멸하면 된다. 여기서 의천검을 얻고 전투에서 승리하면 50의 경험치 보너스가

있다. 강하로 직접가면 이 전투를 하지 않고 바로 장판파 전투로 이어진다. 이곳에서 의천검을 얻을 수 있다.

장판파에서 첫전투

유비가 백성을 데리고 철군하는 것이 무리가 되어서 조조군에 추적당한 것으로 백성들을 남동쪽 마을로 도망시키면 된다. 되도록 행군시 백성의 이동 지점에서 막지않는다면 9턴만 유지하면 그안에 백성이 북동쪽 마을에 도달하고, 백성 모두가 아니라 한무리라도 여기에 이르면 된다. 아래쪽 마을로 가기 전의 다리를 건너기 전의 위치에 다른 부대로 막고 핵심부대는 일찌감치 마을 근처에 위치해야 연이어 이루어지는 판에서 백성을 부두로 안전하게 대피시킬 수 있게 조조군을 저지 할 수 있다. 이어지는 판은 가는 길 도중에 큰 산이 있어 부득이 길을 돌아가야 하므로 이곳에서 다른

부대와 힘을 합쳐 조조군을 섬멸해야 하고 여기서 조운이 하후돈과의 일기토를 통해 조조의 소장 명검 '청홍검'을 얻게 된다.



형주 남부 평정전

조조의 추격에서 간신히 벗어난 유비 일행은 이제 형주 지역에서 재기를 꾀한다. 유비의 군사인 공명의 계책으로 손권과 조조는 적벽에서 맞서 싸우게 되고, 조조는 주유의 옛 친구인 장한을 이용하여 주유를 속이려 하나 주유는 이를 간파하고 역으로 이용함으로써 손권은 적벽에서 압도적인 승리를 거둔다. 한편 적벽에서 패한 조조군은 퇴각 도중 공명의 지시를 받은 유비군에게 곳곳에서 공격을 받아 전멸의 위기에 빠진다. 그러

나 공명의 지시로 조조를 잡으려고 대기중이던 관우가 조조를 놓아줌으로써 조조는 간신히 도망쳐 다시 재기를 꾀하게 된다. 조조가 없는 형주 남부는 또다시 전란의 폭풍 속으로 빠져드는데..



하늘에 동풍을 비는 제갈량



강릉의 전투

공명의 지시에 따라 주유와 조인이 싸우는 동안 유비군은 강릉을 점령해야 한다. 사방에 출입구가 달린 강릉성은 조조군의 진교가 지키고 있다. 전투에 별다른 어려움은 없지만 주유나 조인 중 어느 한사람이 오기 전에 최소한 성의 오른쪽 성문과 아래쪽 성문은 점령해야만 한다. 그래야 한쪽으로만 방어하면서 나머지 방향의 공격을 견딜 수 있기 때문이다. 일단 주유든 조인이든간에 그들은 이미 전투 이후이므로 군량이 모자라기 때문에 어느 정도(대략 15턴)까지만 견디면 강릉성은 점령할 수가 있다. 조운과 감녕이

라면 눈치빠른 분들은 대강 어느 군대가 강릉성의 점령 도중에 올지 알 수 있을 것이며 이 두 장수간의 일기토도 볼 수가 있을 것이다.

강릉을 점령한 유비 일행은 또다른 인재를 발굴하기 위해 수색에 나서고 강하의 주점에서 정보를 얻은 유비는 강하의 집 회소에서 마량이라는 인물을 만나 그의 말대로 형주의 완전한 획득을 위해 영릉, 무릉, 계양 장사라는 지역을 점령하려 출진 준비를 한다. 플레이어는 이 시기에 이르러 장사를 제외한 나머지 지역중 어느 곳을 칠 것인가 결정해야 한다.

무릉의 전투

지형이 기병에게는 맞지 않으므로 주의해야 한다. 시작하면 적진에 이르기 전에 두갈래 길 이 나오는데 적절히 유인책을 쓰는 편이 좋다. 아니면 양측의 협공을 당하기 때문이다.

두곳을 격퇴한 후 본진에 이르면 주창과 금선간의 일기토를

볼 수 있다. 유비가 만약 본진의 공격에 참여하게 되면 일기토를 볼 수 없는 대신 평소에 유비를 존경하던 공지라는 무장이 금선을 죽이는 이벤트를 볼 수 있으며 살아 남은 장수 모두 50의 경험치를 더 얻게 된다.

영릉의 전투

지형은 무도가대나 기병, 산적 등에 알맞은 곳이며 화공이나 수공이 적합한 지형이다. 만약 영릉을 공격한다면 플레이어는 적의 매복에 신경써야 할 것

이다. 그렇지 않으면 적에게 후방을 내주는 위험한 상황이 되기 때문이다. 이점만 유의한다면 그리 어려운 전투는 아니라고 생각된다.

계양의 전투

이 지역도 그리 험한 곳은 아니다. 단, 화면의 오른쪽으로 돌아가야 가는 지형이므로 선회하는 도중에 적의 습격을 받게 되면 난처한 지역이다.

여기까지 진행했다면 형주는 거의 점령한 것이나 다름없다. 노장 황충이 지키고 있는 장사를 제외하면 말이다.

장사의 전투

최후로 장사를 공격하는 이유가 바로 황충이라는 무장 때문인데 나이와는 상관없이 능력이 뛰어난 장수이기 때문이다. 이것을 공격하면 이해할 수 없는 일이 발생한다. 지역이 수계를 쓰기에 딱 좋은 곳이라 악명 높은 장사의 태수 한현은 자기 부하를 수몰시켜가며 아군에게 공격을 가하고 피할 수 없는 이 수계는 어떻게든 유비군의 병력

을 절반으로 떨어뜨린다. 물론 장사군에게 피해가 없는 것은 아니다. 자기편을 수몰시켰으므로 사기가 절반으로 똑 떨어져 있다. 그러므로 플레이어는 주저하지 말고 진격시켜 사기가 떨어진 장사군을 하나 하나 점령해가면 될 것이다. 그리고 이 지역의 최고 무장 황충은 일기토 끝에 용장 관우에게 사로잡힌다.

형주 영유권 분쟁

형주를 완전히 손에 넣은 유비 일행은 오나라의 손권에게 형주의 반환을 요구 당하게 된다. 그도 그럴 것이 강릉을 점령할 당시 원래의 영주였던 유표의 아들 유기가 살아있는 동안 빌리는 형식으로 취해왔고 때마침 병약했던 유기가 죽자 반환을 요구하는 것이다. 이에 유비측은 익주의 유장을 핑계로 술책을 쓰게 되며 손권의 사자로 왔던 노숙이 재미있는 제안을 한다. 공명이 모

든 사실을 피뚱어 보고 있는데... 자기 자신의 생각대로 공명이 움직이자 우쭐한 주유는 함정이라는 것을 생각하지 못한 채 공안으로 오게 된다. 유비군이 나타나기만을 기다리는 주유. 앞으로 발생할 사태는 이제 플레이어의 손에 달려 있다.



공안의 전투

모든 것을 생각한 공명의 예상대로 숲 저편에 주유가 진을 치고 있다. 이제 플레이어는 성채 네곳을 점령해서 주유를 골탕 먹이느냐 아니면 정면으로 싸우느냐의 선택의 기로에 서 있는 것이다. 성채 점령의 조건도 만만치 않다. 주유가 움직이지 않는 까닭도 그들의 원군을 기다리기 때문인데 이 원군이 15턴 이후에 당도하기 때문에 실제로는 15턴이라는 시간 밖에

없고 또 유비군이 위치한 곳에서 앞쪽에 있는 숲을 벗어나면 계략을 눈치챈 주유군과 정면 대결을 해야하기 때문이다. 그렇다고 해서 정면 대결이 쉬운 것은 절대 아니다. 오히려 성채 점령쪽이 쉽다고 말할 정도이다. 막상 정면 대결을 시작하면 원군이 몇턴 내에 도착하게 되며 지금 있는 손권군과 유비군과의 레벨이 틀리기 때문에 승리하기가 하늘의 별따기다. 그

숲에는 매복이 있고 양쪽으로 협공을 받은 유비. 이 상황을 넘기고 장합을 물리쳐야 하는데...



와구관에서 첫 전투

오른쪽으로 굽은 지형에 매복까지 있어 처음에는 괴롭겠지만 어느 정도 지나면 상황은 역전된다.

먼저 숲속의 매복을 격퇴해야

하는데 화계를 적절히 이용하면 물리칠 수 있다.

매복을 제거하면서 앞에서 오는 적병을 제거해야 이 전투를 승리할 수 있다.

와구관에서 두번째 전투

절대로 가지 말기를 바란다. 공격이 매우 힘들며 적들이 미리 대기하고 있으므로 오히려 아군의 피해만 생긴다.

다시 말하자면 그곳에 대기하

던 적들은 아래의 출구에서 대기하고 있으면 차례로 나오므로 쉽게 격퇴할 수 있다.

전투 자세는 그다지 어렵지 않은 곳이다.

가맹관 전투

하우덕이 지키는 가맹관은 여러개의 진이 존재하며 전진할 때마다 위아래의 숲속에서 매복했던 적병이 등장한다. 이 전투

는 플레이어가 어떻게 전투 순서를 정하느냐에 따라 하지 않을 수도 있다.

정군산 전투

산이라 기병들이 힘을 못 쓸 것 같지만 의외로 초원이 있어 이동하기가 쉬운 곳이다.

왼쪽에 보이는 숲에서 적장 상황이 원군으로 오게되며 만약 원군을 미리 격퇴시키지 못하고 하우연의 본대와 만나면 어려움

에 빠지게 된다.

상황을 미리 격퇴했다면 가벼운 마음으로 하우연과 노장 황충간의 일기토를 보게 될 것이다. 원군으로 왔던 왕평이라는 장수가 유비에 의해 그의 휘하로 들어오게 된다.

천탕산 전투

기병에는 알맞지 않은 지형으로써 만약 위쪽에 있는 다리로 건너다면 좁은 길을 통과해야

하므로 적에게 당할 위험이 있다. 그러므로 아래와 위쪽으로 동시에 건너야 된다.

한수 전투

만약 산적 계열이나 무도가 대, 맹수부대 등을 데려갔다면 일단 지형에는 거의 영향을 받지 않을 것이다. 우선은 아래쪽에 있는 다리를 수비하는 적군을 먼저 격퇴시켜야 하고 위쪽 다리에 있는 적도 동시에 공격해야 한다. 그후 위쪽으로 전진하던 부대는 그대로 산을 오른

쪽으로 돌아 적의 본진을 공격해야 하고 아래쪽 다리로 건너 부대는 그대로 전진해서 적을 공격한다. 한수에는 10턴 이후에 조조의 아들 조장이 원군으로 오게 되는데 유장에게서 얻은 오란이라는 장수로 공격하면 일기토는 볼 수 있으나 오란은 승부에 저서 퇴각하고 만다.

양평관의 전투

부하들이 한수, 정군산, 천탕산, 가맹관에서 차례로 당하자 조조는 양평관에서 일전을 결심하게 된다. 이곳은 조조 휘하의 유명한 장수들이 몰려 있으므로 공격에 유의해야 한다. 마초의 예전 부하인 방덕과의 일기토를 볼 수 있으며 마초는 방덕을 설

득하지만 방덕은 끝까지 싸우기로 한다. 부대의 출발점이 숲 뒤쪽이므로 부대가 완전히 힘을 내려면 기병대가 숲을 돌아올 때까지 기다렸다가 공격하는 것이 좋을 것이다. 주술사가 없이는 부대의 회복이 힘드므로 꼭 데려가길 바란다.

촉한 건국



한중을 점령한 유비는 부하들의 주청에 의해서 한중왕으로 즉위하게 되고 한중왕으로서 조조에게 대항하게 된다.

한편 공명의 명을 받아 형주를 지키던 관우는 조조군의 조인을 패배 직전까지 물고 가지만 오히려 오나라의 기습을 받

아 패하고 도주해야 하는 위기에 빠진다. 관우의 휘하 장수들은 자신의 생명을 걸고서라도 관우를 탈출시키려 하는데... 플레이어는 이제 관우의 생사를 결정하는 중대한 전투를 펼쳐야 한다. 아무쪼록 관우를 살리기 바란다.

맥의 전투

S자형 지역이다. 앞에는 손권군, 뒤에는 조조군, 피할 수 없는 위기에 빠진 관우...

과연 이 상황을 어떻게 빠져나갈 수 있을까? 이 전투는 부하들을 어떻게 배치하느냐에 따라 관우의 생사가 결정된다. 매정하긴 하지만 부하들을 적절히 죽여야 탈출할 수 있다.

이동력이 가장 적은 발석차 부대는 오른쪽 숲으로 이동시켜

조조군의 추격을 막고 보병차 부대는 왼쪽 숲으로 이동시켜 손권군을 유인해야 한다.

마지막으로 관우를 제외한 나머지 기병대와 산적 계열의 부대는 아래쪽에 대기하고 있는 주태라는 장수를 유인해야 한다. 끝으로 관우는 적토마를 가지고 있어야 탈출에 성공할 수 있다.

형주 탈환



조조가 죽고 뒤를 이은 아들 조비가 황제인 헌제를 몰아내고 황제라 칭하자 이를 달갑지 않게 여긴 유비군과 손권군은 동맹을 맺고 조비에 대항하기에 이른다.

양양 전투

행방불명 되었던 관우가 무명의 무장으로 등장해 조인을 일기토로 제거하는 전투이다.

관우가 등장하긴 하지만 직접 조정할 수는 없다. 그리고 적에게도 원군이 오므로 그 원군에 의해 관우가 퇴각한다면 조인과 관우의 이벤트는 볼 수 없다.

우선은 정문을 5턴 이내에 점

령해서 정문을 방패로 원군에 대항해 격퇴시켜야 한다.

양양을 점령한 동맹군은 조비 세력을 몰아내려고 남사와 신야를 동시에 공격하게 된다. 플레 이어는 이제 남사와 신야 중 어디를 공격해야 하는지 결정해야 한다.

신야 전투

일단 신야는 성의 아래쪽으로만 돌아갈 수 있다면 거의 점령은 성공한 것이다.

아래쪽 수비를 돌파하면 식량고 탈취는 아주 쉽다. 그러나

방심할 수 없다. 허저의 원군이 8턴 후에 온다. 이 전투에서는 성을 지키는 우금과 장비의 일기토를 볼 수 있다.

남사 전투

이 지형은 수계를 당하기 딱 좋은 지역이다.

따라서 산을 넘어다닐 수 있는 부대가 있어야 하며 유비가 다리를 건너자마자 수계를 당하

게 되며 수계 이후에 기병대나 일반부대가 다닐 수 있는 길이 사라진다. 될 수 있으면 신야 전투를 권하고 싶다.

완1 전투

만약 앞에서 별동대를 보내지 않았다면 이번 전투를 하게 될 것이다. 먼저 장요와 싸우게 될 것이며 도중에 이전과 악진의 원군을 만나 삼면 포위를 당하게 된다.

우선 산사이에 있는 숲으로 부대를 진격시키고 기병대는 빨리 산을 왼쪽으로 돌아간다. 적에게 원군이 와도 총대장인 장요만 격퇴한다면 이 전투는 승리할 수 있을 것이다.

완2 전투

하우돈이 지키는 완성은 클리어하기가 쉽지 않다. 우선 한쪽으로 열린 성문으로 들어가 성문을 지키던 부대들을 제거하고 그 후방의 부대도 제거하고 세 번째로 서황이 지키는 중앙에 위치한 부대를 제거해야 한다. 일단 닫힌 성문을 지키는 우금

을 조심해야 한다. 다 제거했다면 나머지 성문을 열어 대기중이던 부대를 불러들인다. 끝으로 오른쪽의 부대를 제거하면서 하우돈에게 접근하면 관우가 나타나 하우돈을 죽이고 완성을 점령하게 된다.

중원의 사투



위패를 잃어, 방심할까로 방심한 대적이었다. 조비는 허창에 군사를 집합시켜, 조비의 공격에 대적이었다.



완성을 빼앗아 한 사람이 원군은, 조비 보의 동시 진행에 있었다. 오개 협회를 공격했다 때문에, 위패 방적이 분산된 것이다. 협회에 있던 장요 등은 살아 돌아, 완성에 중요한 공격을 자살하기 못했던 것이다.

완성을 잃은 조비는 허창으로 모든 군대를 집합시켜 결전을 준비하고 이를 도와주기 위해

조진은 낙양에서 유비를 맞이한다.

낙양 전투

헤어졌던 서서를 다시 만나는 이 전투는 서서가 휘하로 들어오게 된다.

우선 낙양 주변의 부대를 제거하고 나면 성 오른쪽에 있는

문으로 먼저 들어가 성 정문의 발석차 부대를 제거해야 한다. 그렇지 않으면 정문에서 유비의 부대가 치명타를 입게 된다.

허창 1전투

사마의가 지키는 허창은 별동대를 보냈으면 전투 도중에 도움을 받겠지만 그렇지 않으면 적을 하나하나 격퇴시키며 다리

를 세번 건너야 된다. 이 전투에서는 관우의 아들 관홍과 허저간의 일기토가 기대되는 전투이다.

허창 2 전투

조비가 먼저 퇴각하고 사마의가 대신 지키는 허창 성내의 전투이다. 이 전투에서는 공명의 뜻대로 데려가지 않은 노장 황충과 엄안이 잠긴 성문을 열고 전사하는 전투이다. 그들이 전사한 후 그 자리에는 셋의 발석

차부대가 방어를 하며 이를 제거한 후 충분히 준비하고 들어가지 않으면 사마의 형제들에게 엄청난 피해를 입게 된다.

장요와 관우간의 일기토 이벤트를 볼 수 있는 전투이다.

위촉 최종전

허창에서 마저 패배한 조비군은 업에서 유비군과의 최종전을 준비하고 부대 집결에 온 힘을 다한다. 이에 유비군도 최후의 결전을 준비하는데...



완성을 잃은 조비는, 위패 방적이 분산된 것이다. 오개 협회를 공격했다 때문에, 위패 방적이 분산된 것이다. 협회에 있던 장요 등은 살아 돌아, 완성에 중요한 공격을 자살하기 못했던 것이다.

업 1전투

조비를 상대로 업성 앞에서 성의 전투를 벌인다.

우선 선봉을 먼저 기다렸다가 제거하고 좌우의 다리와 가운데의 세곳으로 진격시켜 부대를

전멸시킨다. 조비를 제거하기 직전에 모든 부대는 병력과 사기가 최고의 상태이어야만 한다. 전투는 아직 끝나지 않았기 때문이다.

업 2전투

항복한 조비를 죽인 사마의의 계략대로 성내에 들어간 유비군은 그의 계략대로 병력이 반으로 줄어드는 일을 당한다.

물론 상대의 부대도 병력이 반으로 떨어진 상태이며 만약 총턴수를 넘긴다면 업 1의 전투

부터 다시 해야 하는 수고를 겪어야 할 것이다. 우선 주술사로 병력을 회복시키면서 오른쪽에 갇힌 부대부터 제거하고 앞으로 전진하면 쉽게 사마의를 제거할 수 있다. 그러나 아직도 전투는 끝나지 않았다.

업 3전투

사마의를 끝으로 끝난줄 알았던 전투는 조조의 재등장으로 다시 한번 불붙게 된다. 조조는 죽은 것이 아니었으며 그의 계략을 위해 죽은 척했을 뿐이다.

역시 이 성에도 조조의 계략에 의해 폭파장치가 되어 있는 상태이다. 성내에 불이 붙어 해당된 지역을 뚫지 못하면 불길

에 갇히고 만다. 오른쪽보다 왼쪽 부대의 진행이 쉬우며 약진과 마초간의 일기토를 볼 수 있다. 만약 왼쪽 부대가 오른쪽 부대를 구하려다 33턴을 넘기게 되면 불길에 갇혀서 오도가도 못하다가 결국 조조를 제거하지 못하는 결과가 되어 완 1의 전투부터 다시해야 한다.

각 병과 특성별 레벨에 따른 책략표

단병 계열	초 열(6)	화룡(18)	격려(24)	원조(28)
기병 계열	격려(12)	도발(20)		
궁병 계열	소용돌이(6)	원조(28)		
무도 가대	업화(16)	대초열(24)		
산적 계열	격려(15)	원조(20)	대낙석(24)	대산사태(32)
주술사	대화룡(32)	대탁류(34)	대산사태(36)	

각 도시별 물품 판매 현황

북평	술	공	농무서					
신도성	술	공	상약	초열서	소용돌이서	낙석서		
북해	술	공	상약	폭탄	소용돌이서	낙석서		
하비	보리	공	평기서	원대서	폭탄			
서주	술	공	상약	평기서	원대서			
소패	장창	연노	마개	무술교본	소용돌이서	낙석서	초열서	
허창	장창	연노	마개	무술교본	술	특급주	공	상약
업	장창	연노	마개	무술교본	특급주	공	보리	상약
백마	초열서	탁류서	농무서	낙석서	소용돌이서			
여남	초열서	화룡서	탁류서	낙석서	소용돌이서	설봉서		
강하	화룡서	탁류서	설봉서	농무서	기상서			
강릉	보리	특급주	한방약	평기서	활기서	원대서		
양양	장창	연노	마개	무술교본	특급주	보리	상약	폭탄
장사	평기서	활기서	원대서	원부서	소용돌이서	탁류서		
부	보리	특급주	한방약	화룡서	장창	연노	마개	폭탄
성도	보병차	투석기	근위개	의협교본	특급주	배갈	보리	한방약

등급 상승 후 가게 되면 바뀌는 도시와 최종전의 도시 데이터

강하	화룡서	탁류서	농무서	설봉서	기상서	장창	연노	마개
허창	배갈	쌀	차	원군서	무술교본	장창	연노	마개
완	배갈	쌀	차	업화서	해일서	산사태서	기상서	호우서
성도	배갈	쌀	보리	보병차	투석기	근위개	의협교본	특급주
양양	배갈	쌀	차	보병차	투석기	근위개	의협교본	
강릉	화룡서	탁류서	해일서	설봉서	산사태서	원부서	활기서	용기서

각 병과 특성별 성장도표

단병(방어력 우수)	경기병(공격력, 이동력)	궁병(원거리 공격)	산적(황무지)
장병(장창 15레벨)	중기병(마개 15레벨)	연노병(연노 15레벨)	홍적(무술교본 15레벨)
전차(보병차 30레벨)	친위대(근위개 15레벨)	발석차(투석기 30레벨)	의적(무협교본 30레벨)

게임을 마치며



시리즈 등과 같다. 이와는 달리 삼국지 영걸전은 KOEI사의 대항해 시

기존 KOEI사 삼국지 시리즈에 있어서 역사 시뮬레이션이라는 의미는 각 시나리오 주인공들의 데이터나 고유 아이템, 도시별 위치, 병력의 대소를 비롯한 국력 차이 등으로 우리가 그 시대의 역사 속에 있음을 군사 체계나 인사 체계로 알 수 있는 국가 경영 체계였다. 이에 덧붙여 이벤트나 고용 특성치라 볼 수 있는 각 인물별 상대적 고용 유무였다. 그러나 이러한 방식은 삼국지의 체계라기 보다는 KOEI사의 역사 시뮬레이션 체계라 할 수 있다.

즉, 모습은 달라하지만 그 본질은 삼국지 시리즈나 신장(信長: 오다 노부나가)을 일컫는 말)

대로 대표되는 REKOEITION 시리즈 중 하나이다. 즉 스토리를 쫓아가는 롤플레이팅적인 성격이 두드러진다. 이런 시도와 동시에 천사제국 등의 게임에서 볼 수 있는 병사별 성장 및 성장 체계, 퍼스트퀸 등에서 볼 수 있던 SD 캐릭터로 진행되는 스토리 진행 체계나 일반 행동 체계는 우리에게 친숙한 방식이다. 이런 시도보다는 역사적인 사건을 그대로 쫓아가다가도 플레이어에 의해 다른 역사를 이룰 수 있다는 것이다.

즉, 방통을 낙봉파에서 죽지 않게 한다던가 관우를 탈출시킨다던가 물론 원래의 역사처럼 이들이 죽어도 게임은 계속되나 이들의 있고 없음은 단순한 군사적 손실이 아니라 이야기 진행상 특정 이벤트의 유무나 이에 의해 발생할 새로운 사건을 예고한다.

이러한 점들은 기존의 삼국지 시리즈를 하던 유저들이 느끼는 땅따먹기나 인물먹기 경쟁으로 흘러 삼국지 시리즈를 하나, 신장 시리즈를 하나 그 차이를 점점 못느끼게 하는 단점을 가지고 있었고 더우기 역사 의식조차 가질 수 없게 했다. 그러나 영걸전은 내가 바로 역사를 창조한다는 자부심을 가지고 게임을 운영할 수 있어 진정한 역사적인 면이 충실히 고려되었다 해도 과언이 아니다. 그리고 컴퓨터에 의해 조종되는 상대편 군대는 어떤 정형화된 체계에 국한되지 않고 다양한 움직임을 보이며 때로는 역사상의 그 전투에 거의 충실하게 움직여 준다는 것이다. 이러한 점이 게임을 해나갈 유저에게 다양한 즐거움을 제공할 것이다.

천재 예술가 다빈치의 스튜디오

하로 이동하면 캐비닛이 보이는데 이곳에서는 별다른 일을 얻을 것이 없다. 이 방안을 돌아다니다 보면 벽면에 걸린 벽화가 보이는데 이 벽화를 만져보면 이상한 소리가 나는데 그 이유를 알 수가 없다.

다시 침대 있는 쪽으로 가서 바닥에 있는 상자를 조사해 봐도 똑같은 소리가 난다. 일단 방을 나온 후 정-좌-하-정-상-좌-정으로 이동해 아래층 방의 문을 열고 안으로 들어가 정-우-정-정-우-하로 이동해 화로 가안의 편지를 얻도록 한다.

번역칩을 사용해 편지를 읽어 본 후 상-우-정-정-정-하로 가서 2권의 책을 모두 읽어본다. 정-정-좌-하-정-하-좌-정으로 이동해 지하실 문을 열고 안으로 들어간다. 이곳으로 들어가면 이

사건의 원흉으로 보이는 TSA요원이 막 타임슬립을 통해 다른 시대로 떠나는 것을 볼 수 있다. 정-좌-정-좌-하로 이동하면 상자가 하나 나오는데 아까 만든 열쇠를 이용하면 상자를 열 수 있다.

안을 들여다 보면 그곳에 난 비밀통로를 통해 지하로 내려가게 된다(정). 혹시 위층에서 벽에 거린 벽화나 침대맡의 상자를 조사해 보지 않았다면 상자바닥이 막힌 채 아무것도 없는 것 처럼 보일 것이다.

사다리를 통해 하우로 가서 보석상자 속의 금화를 하나 얻고 상-우-우-정-우-하로 이동하고 증거 바이오칩을 작동시킨다. 그리고 한 가운데 있는 상자를 클릭하면 이곳에서 할 일은 모두 끝난다.

좌-좌-하로 이동해 현관문에 꽂혀있는 발코니 키를 얻은 후 문을 열고 앞으로 전진한다(상-정). 가다보면 자동적으로 증거가 하나 포착된다. 좌-좌로 이동해 건물의 문을 연 후 정-하-상-우-정-좌-정으로 가면 레버가 2개 달려있는 판넬쪽에 도착한다. 번역칩을 사용해 레버의 기능을 확인한 후 UNLOCK, UP으로 고정시키고 아래 부분에 있는 바퀴를 돌리도록 한다(하).

상-좌-좌-정-우-정-우-정-우-정-우-하로 가면 증거를 또 하나 얻을 수 있는데 물론 증거를 포착하려면 당연히 증거 바이오칩을 작동시켜야 한다.

상-정-정-좌-좌-정-하-우로 가서 엘리베이터를 움직이는데 쓰이는 바퀴를 돌린 후 상-우로 가서 문을 열고 밖으로 나간다(정). 정-우-정-정-우-하로 가서 바닥에 놓여 있는 밧줄을 얻은 후 상-우-정-정-우-정으로 이동한다.

문을 열고 정-정-좌-정-좌-정-정-정-우로 가면 이상한 모양의 설계도를 볼 수 있는데 번역칩을 사용해 이 설계도의 사용법을 확실히 익힌 후 그옆에 있는 이상한 아이템을 얻고 하-좌로 가서 나무못(WOODEN PEG)을 얻도록 한다.

상-좌-좌-정-정-정-정-좌-정-우-정-우에서 기어를 얻고 다시 아까 설계도가 있던 곳으로 돌아간다(우-정-좌-정-우-정-정-정-정-좌-하).

여기서 아까 얻은 아이템과 나무못, 기어를 사용한 후 망치로 모든 일을 마무리 지으면 '시즈 사이클'이라는 이상한 기계를 얻게 된다.

상-좌-정-정-좌-정-정-좌-정-우-정-좌-정으로 가서 문을 열고 우-정-좌-정-우-우-정-정-좌-정-좌-정-우-하로 이동해 투석기 앞에 서도록 한다.

이 투석기를 움직여 좌우가 바뀌도록 한 후 상-좌-정으로

가서 투석기 각도조종석 앞에 서도록 한다.

여기서 왼쪽 레버를 오른쪽으로 9번 돌리고 오른쪽 레버를 밑으로 2번돌리고 난 후 가운데 막대기를 한번 당겨주고 좌-정-좌로 이동한다. 이곳에 투석기와 연결되는 밧줄이 보이는데 이 밧줄에 시즈 사이클을 장착하게 된다. 사이클을 타고서 정-정-좌-하로 이동 후 발코니 키를 사용해 문을 열고 안으로 들어간다(상-정).

좌-하로 가서 찢어진 종이 한 장을 증거로 확인한 후 그 옆의 카메라 렌즈 필터를 얻도록 한다. 상-정-우-하로 가면 중요한 증거로 채택될 책을 발견하게 되는데 그냥은 증거로 얻을 수 없다. 아까 얻은 카메라 렌즈를 한번 클릭해 주면 자동적으로 작동하게 되는데 이 카메라를 통해서 책 내용을 살펴보면 책속에 따로 수록된 공식을 발견할 수 있고 증거 바이오 칩을 사용하면 이것이 증거로 채택된다. 상-우-정-우-정-정-좌로 이동해 캐비닛 안에 보관된 심장을 얻은 후 판스타인 연구실로 날아간다.



지하로 이동한다



여기서 잠시 멈추도록 한다



경계면에 증거물이 있다



편지에서 과거의 역사를 느낄 수 있다



여기서 금화를 얻는다



이런데서도 번역기를 사용할 수 있다



증거가 이 안에 있다

누르도록 한다. 그리고 오른쪽으로 돌아서서(우) 장비를 확인하고 왼쪽 아래부분의(좌-하) RUN버튼을 누르면 얼음을 분해해서 산소를 만드는 장치가 움직이기 시작하는 것을 볼 수 있다. 우우로 이동해 오른쪽 계기판을 클릭하면 주인공 몸안으로 공기가 주입된다. 우우우로 이동해 위쪽으로 향하는 버튼을 누른 후 다시 우우로 이동하고 초록색 글씨가 있는 부분을 클릭한다.

하우로 가면 빈물통이 하나 보이는데 이것을 집은 후 오른쪽으로 가서 문을 연다. 정-정-좌-상으로 이동하면 새로운 모니터가 보이는데 여기서 바이오매스(BIOMASS)에 공기를 주입시켜주고 하-우-우-하로 가서 문을 연다.

정-정-정-좌로 이동하면 증거로 보이는 물체가 있지만 당장은 확인할 수 없다. 아래쪽으로 내려다 보면 모니터가 보이는데 이것의 상단쪽의 버튼을 누르면

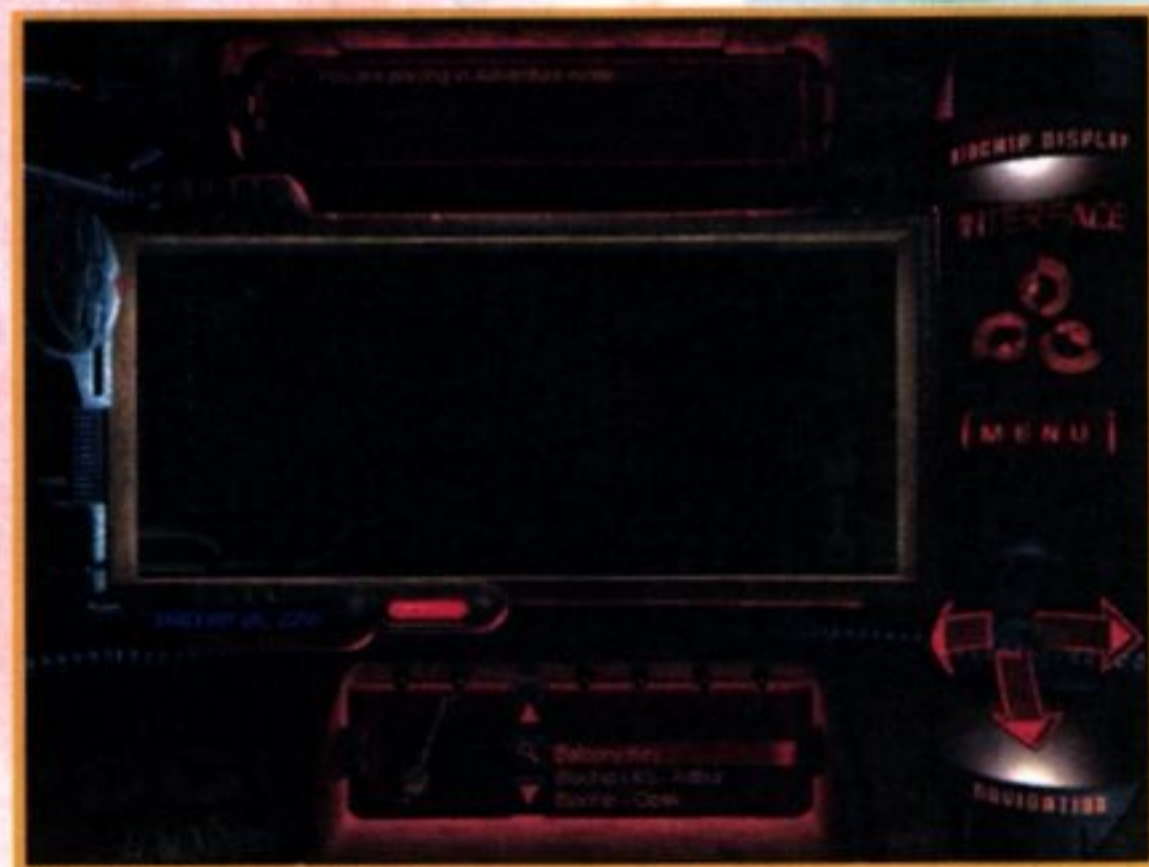
초록색버튼이 파란색으로 바뀐다. 이곳에 있는 다이얼을 11KHZ로 바꾸고나면 메시지가 POSITIVE RESPONSE로 바뀌게 되는데 이때 증거 바이오칩을 사용하면 된다.

좌-정-하-정으로 가서 문을 열고 좌-정으로 가서 다시 문을 열고 초록색 글씨 부분을 클릭해 장소 이동을 한다.

우-우-하로 가서 문을 열고 앞으로 전진해서 화살표가 아래쪽으로 향하는 버튼을 누른 후 좌-좌-좌로 가면 아까 공기를 주입하던 장소에 올 수 있다. 여기서 물탱크를 사용해서 물을 채우고 치첸잇차로 이동한다.



산소를 공급받는다



아곳에도 산소를 공급하는 모니터가 있다

미궁속의 지하사원

치첸잇차는 이미 전에 와봤던 장소이므로 이동이 한결 수월하다. 우선 전과 마찬가지로 우-정-좌-정으로 가서 다이얼을 전과 같이 맞춰주도록 한다.

다이얼이 제대로 맞았으면 번역 바이오칩을 사용할 때 '1-FLINT'라는 글씨를 확인할 수 있다. 그리고 천정위에 있는 글

씨들을 세심하게 읽어보도록 하자. 주된 내용을 보면 신성한 바퀴를 만지기 위해서는 항상 그에 대한 재물이 필요하다는 것과 신성한 바퀴는 잇참나의 숨결(THE BREATH OF ITZAMNA)과 같다는 아리송한 문장들 뿐이다.

일단 좌측 아래부분에 떨어진

(좌-하) 세라믹 그릇을 집고 상-좌-정-하에 있는 석상 위에 놓도록 한다.

지하에서 정-정-정-정-정-우-정으로 가서 사원 오른쪽 하단에 있는 이상한 석상을 자세히 살펴보자. 번역 바이오칩을 사용해 보면 알겠지만 이 사원은 전쟁의 신을 위해 만들어진 것으로 그가 기쁘게 받아들일 만한 물건을 바쳐야 한다.

전에 얻은 적 있는 화살을 입안에 집어넣으면 굳게 닫혀있던 사원문이 쥘도 새도 모르게 열리게 된다. 안으로 들어가서 오른쪽 아래에 있는 해골을 집은 후 조금 앞으로 가다보면 문이 막혀 있는 것을 알 수 있다. 이 문 바로 오른쪽과 왼쪽에는 악어 모양의 석상이 있는데 왼쪽의 석상을 건드려보면 입이 썩 벌어지면서 문이 열린다. 그러나 얼마 있으면 입이 닫힘과 동시에 문도 닫혀 버리고 만다. 미리 해골 아이템을 준비한 후 악어입이 벌어졌을 때 재빨리 해골을 입 안에 집어넣으면 문이 열린 채 고정이 되는 것을 볼 수 있다.

같은 방법으로 오른쪽에 있는 악어입에도 해골을 집어넣어주면 문뒤쪽에서 무시무시하게 움직이고 있던 창들이 자취를 감춘다.

문 안쪽으로 들어가기 전에 왼쪽 악어입안에 집어 넣었던 해골을 꺼낸 후 문이 닫히기 전에 재빨리 문안으로 들어간다.

안으로 전진하다 보면 또 다시 길을 막고 있는 창들이 보이는데 왼쪽에 있는 악어입안에 해골을 집어넣어 주면 창들의 움직임이 멎는다. 이때 한칸 앞으로 전진해서 왼쪽 아래부분에서 해골을 얻은 후 다시 뒤로

돌아와 오른쪽 악어 입안에 해골을 넣어서 되돌아가는 문을 열고 창이 움직이는 것을 막아주는 왼쪽 해골을 꺼내도록 한다. 그리고 처음부분에 있었던 악어 입쪽으로 와서 왼쪽 악어 입안에 해골을 넣고 다시 안으로 들어간다.

오른쪽 악어입에 물린 해골을 빼내서 왼쪽 악어입에 집어 넣어 주면 이곳을 무사히 통과할 수 있다.

안으로 들어가 OBSIDIAN BLOCK을 집은 후 사원을 빠져 나오도록 한다. 사원을 나와 맞은편으로 가면 또다른 사원이 등장하는데 이곳에서는 물통을 집어 넣어주면 안으로 들어갈 수 있다. 정-정-정-정-정-우-정-우-우로 이동하고 나면 지금까지 안전하게 있던 다리가 사방으로 분리되어서 발광을 하기 시작한다. 여기서는 타이밍에 맞춰 앞으로 전진하지 않으면 곧바로 게임이 끝나버리므로 조심해서 앞으로 이동하도록 한다. 이 다리를 무사히 건너고 나서 정-정-하-좌-좌-정-정으로 이동하면 LIMESTONE을 얻을 수 있다.

사원을 빠져 나와 정-좌-정-좌-정으로 가면 3번째 사원에 도착할 수 있는데 여기서는 금화를 사용하면 안으로 들어갈 수 있다. 정-정-정-우-하로 이동 후 밧줄을 사용해서 정-정-정-하로 가면 JADE BLOCK을 얻을 수 있다.

3번째 사원을 빠져나와 마지막 사원으로 가면 증거 바이오칩이 신호를 보내기 시작한다. 바이오칩을 작동시키고 아래쪽을 내려다 보면(하) 원하는 증거를 얻을 수 있다. 고개를 들고 지금까지 3가지 사원을 돌아



이 글씨들이 나중에 유용하게 사용된다



해골을 입안에 집어넣는다

진 방 안에 들어가게 되는데 그 안에는 여러가지 아이템들이 저장되어 있다. 우선 리차드 1세가 사용하던 검이 있는 곳으로 가서 지금까지 고이 보관하고 있던 폭탄을 사용해서 검을 꺼내도록 한다. 그리고 이 검을 사용해서 주위에 있는 모든 아이템들을 꺼내자.

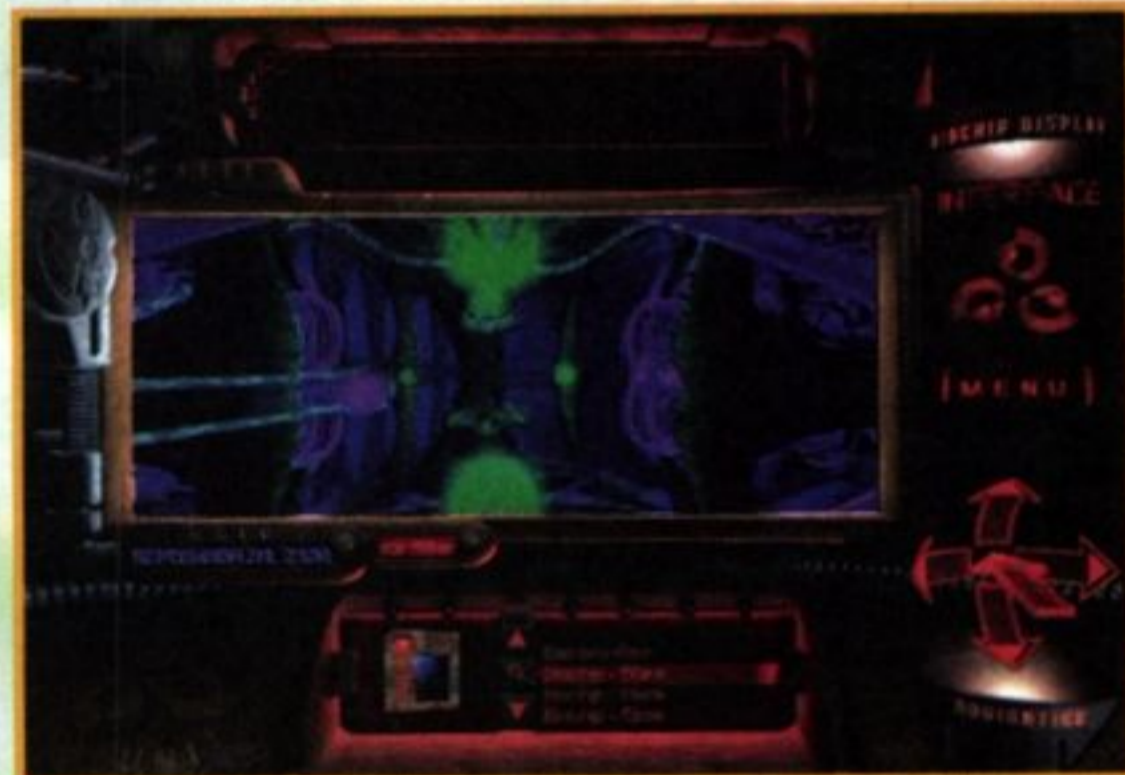
치즈걸을 제외한 모든 아이템을 얻었으면 이곳을 나가도록 하자. 나가는 방법은 들어왔을 때와 반대이니 별 문제는 없을 것이다. 밖으로 나오고 나서 아까 이동에 사용했던 이상한 막 대부분을 클릭해주면 자동적으로 이동하게 된다. 이렇게 이동하다 보면 다시 한번 외계인들의 비행선이 있는 곳에 오게 되는데 외계인들이 주인공을 발견하기전에 재빨리 검을 빼서 이

동하는데 사용하던 이상한 막대기를 잘라버리도록 한다. 이렇게 하면 열려있는 이동통로가 막히게 되고 왼쪽으로 갈 수 있는 길이 풀리게 된다. 좌정-좌정으로 이동하면 그동안 일어난 사건의 원흉중 한명인 외계인을 만나게 된다. 그 앞에서 전에 못쓰게 된 발전기 중심부를 사용한 후 그의 앞에 까지 다가가도록 한다. 그리고 마지막으로 상대편이 서있는 동그런 구의 오른쪽 가장자리에 있는 조그만 보라색 버튼을 누르도록 한다.

이제 마지막으로 할 일은 지구로 돌아가는 것이다. 우정-우우로 이동해 좌측에 있는 자주색 버튼을 눌러주면 TSA요원 게이지 블랙우드의 2번째 모형은 막을 내리게 된다.



구안의 조그만 버튼을 눌러야 한다



좌측에 있는 버튼을 누르면 지구로 돌아가게 된다



이곳이 바로 외계인 지역이다



미래의 게이지에게서 축하메시지를...



아이템을 꺼내야 한다

TSA TRANSMISSION

Large 8-wheeled military robot appears, and the message has been captured from the "boundary"

DESCRIPTION:

The final assignment in the war against the alien god, equipped a special Foreigner's. Of course, it'll be within ten years before you can make it...

AGENT EVALUATION:

Overall Score	4762/100
Supporting Elements	1776/100
Player Points	14120/100
Research Points	7115/100
Completion Status	73%
Net Score	13700

TOTAL SCORE: 13700

II~웃~



리저널 파워2 REGIONAL POWER2

- 제작사 : 일본 코스모스 컴퓨터/KCT
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM-PC 386 이상/ 램 2메가 이상
VGA/사운드 블라스터 호환 카드
마우스 필수
- 발매일 : 95/8월말
- 가 격 : 35,000원
- 문의처 : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

프롤로그

로록크 우주지역 화루성계의 제 3행성 화우는 안드로메다 은하 대성운에 위치한 주변 행성이다. 수많은 별들과 가지각색의 종족들이 존재하는 우주에 비하면 안드로메다 은하에서도 그리고 튠라제 문명권 내에 있어서도 특별히 눈에 띄는 존재는 아니었다.

우리가 이 행성에 정착한 것은 지금으로부터 300년전의 일. 일찌기 우리 선조가 모성으로부터 탈출하여 오랜 시간 방랑한 끝에 도착한 별이다.

은하 중앙의 락크 우주에 있는 행성 트렌. 우리의 모성이었으며 최신 테크놀로지와 경제력을 가진 트렌연방국이야말로 튠라제 문명권의 우두머리이며 튠

라제 연합의 중심이었다.

그러나 번영이 극에 달했던 트렌연방국도 서서히 쇠퇴의 길로 접어들었고 연합구성제국의 배반이 잇달았다. 그 중에서도 루우가, 네이탈, 돌튼. 이 3국은 군사력의 강화를 꾀함과 동시에 삼국동맹을 체결하여 연방과의 직접 대결의 태세를 보이고 있었다. 트렌연방국과 삼국동맹의 대결은 피할 수 없으며 만약 전쟁이 일어난다면 트렌연방국의 패배는 불을 보듯 뻔한 것이었다. 이런 상황에서 우리들의 선조는 트렌의 앞날을 걱정하여 은하 주변부로 탈출했다. 바로 트렌연방과 삼국동맹간의 전쟁이 발발하고 튠라제연합이 붕괴되었을 당시였다.

시작하기

■ 캠페인 실행

2가지의 캠페인이 제공된다. 각 캠페인은 5개의 시나리오로

이루어져 있다. 5개의 시나리오를 순서대로 제압해 가는 모드이다.



시나리오를 클리어했다...



시나리오3의 시작

■ 시나리오 단독 실행

캠페인 1, 2를 합친 모두 10개의 시나리오를 플레이어의 선택에 따라 단독으로 실행한다.

■ 오리지널 맵 작성

플레이어가 임의로 맵을 작성한다. 성계수, 국가수, 난이도 등을 조절할 수 있다.

주명령어

■ 함대

함대선택	함대마크, 함대명을 표시한다 함대 데이터를 표시한다 플레이어가 내린 명령을 표시한다 함대를 선택한다
행동예정	함대와 함대의 이동지역을 표시한다 성계에 대한 수색 범위를 표시한다
함대편성	함대편성이 가능한 성계 및 시설을 선택한다 함대명 명명, 함대사령관 선택, 편성을 결정한다
사령관 임명	등록되지 않은 사령관 후보자들의 정보를 표시한다 사령관을 임명한다



함대내의 상황

사령관 임명

함대 및 성계의 정보: 자국의 함대 및 성계와 그밖의 동맹, 통상, 불가침, 적국 등의 함대 및 성계와는 차별을 둔다.



■ 성계선택

성계선택	모든 성계를 표시한다 성계 데이터를 표시한다 성계를 선택한다
건조물	상황건조물의 건조 상황을 표시한다

■ 생산

합선건조	합선건조가 가능한 성계 및 시설을 선택한다 합선건조, 합선건조 중지, 합선 폐기를 선택한다
신함설계	신함설계가 가능한 성계 및 시설을 선택한다 신함설계, 신함 데이터를 표시한다 신함설계: 합선부품을 선택하고 합선 명을 결정한다
합종일람	건조가 가능한 합선의 데이터를 표시한다 폐기, 설계 중지도 가능하다
연구개발	연구개발이 가능한 성계 및 시설을 선택한다 연구개발을 할 부품을 선택한다
무기생산	무기생산이 가능한 성계 및 시설을 선택한다 생산을 할 무기를 선택한다



합선건조

스파이부대 편성

■ 외교

외교상황	자국의 타국교섭, 스파이 활동 등의 내용을 표시한다 타국교섭, 스파이 활동 중지도 가능하다
동맹교섭	대상국과의 동맹조약 체결 이전에 대상국과의 통상조약이 체결되어 있어야 한다 동맹조약: 동맹국의 수색범위, 지배성계 데이터를 볼 수 있다. 동맹국의 이동장치를 사용할 수 있다. 동맹국의 자재, 연료를 보급 할 수 있다
통상조약	대상국과의 통상조약 체결 이전에 대상국과의 불가침조약이 체결되어야 한다 통상조약: 통상국의 자재, 연료 데이터를 볼 수 있다 돈을 지불하면 통상국의 자재, 연료를 보급할 수 있다
불가침조약	불가침 조약을 체결한다 불가침조약: 불가침조약국을 공격하는 일이나 공격받는 일이 없어진다
회유	자국의 이미지를 좋게 한다
조약파기	체결한 조약을 파기한다. 자국의 이미지가 나빠진다

■ 스파이

부대편성	스파이 부대를 편성한다 사령관 1명당 3부대까지 편성이 가능하다 각 부대는 100턴에서 훈련을 마친다
조사파견	성계를 조사한다
파괴공작	성계의 건조물을 파괴한다 성공률이 낮다. 실패하면 파견된 부대가 파멸할 수 있으며 자국의 이미지가 나빠진다
의식조작	자국의 이미지를 좋게하고 타국의 이미지를 나쁘게 하지만 실패하면 역효과를 가져온다
내정교란	시설물의 효율 저하, 세금 수입 감소 등 성계의 발전을 방해한다



스파이부대가 수집한 적성계의 정보

■ 실행

정지, 10턴, 1턴, 연속 실행을 선택한다

■ HELP

건조물, 조작, 스파이에 대한 도움말을 표시한다

■ 정보

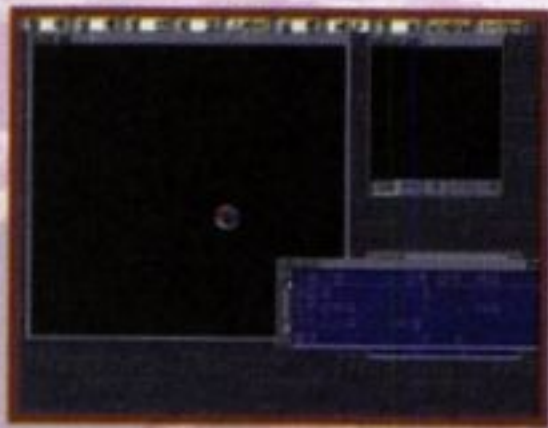
함대상황	함대상황표를 표시한다 함대정보를 표시한다
성계상황	성계상황표를 표시한다 성계 정보를 표시한다
보고서	보고된 메시지를 차례대로 표시한다
사령관표	등록되어 있는 사령관표를 표시한다 사령관 정보를 표시한다 사령관에는 함대사령관, 스파이 부대장, 외교관 등이 포함된다
경제상황	자국의 경제 정보를 표시한다
국세	자국의 세력 정보를 표시한다
타국상황	타국의 이름을 제한된 범위 내에서 표시한다

■ WINDOW

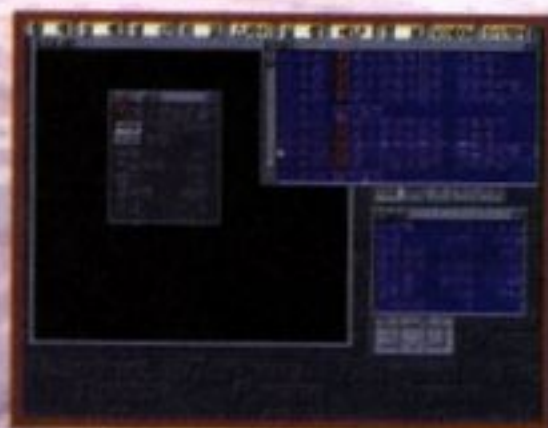
GALAXY MAP, VIEW MAP, 화살표 윈도우 등을 선택한다

■ SYSTEM

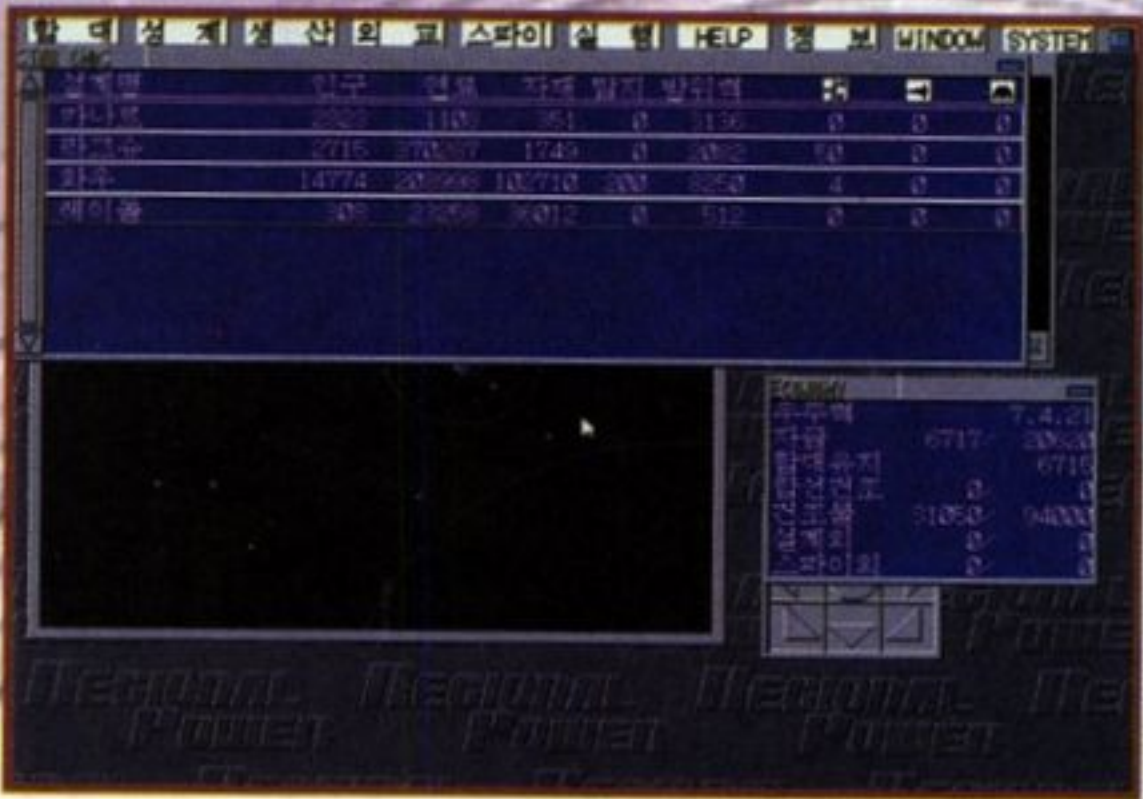
환경설정, 그림수정, LOAD, SAVE, 배치읽기, 배치저장, EXIT 등을 선택한다



타국상황



보고서



성계 상황표

함대 명령

수색	적함대를 수색한다
전투	수색 범위 내에서 적함대와 전투를 한다
합류	자국함대와 합류를 한다
이동	목적 성계로 이동을 한다
수리·보급	함선의 수리·보급을 한다
보충	함선을 보충한다
양륙	목적 성계에 자재, 연료 등의 물자를 양륙한다
수송	2개의 성계 사이에서 물자수송을 한다
탐사	목적 성계를 탐사한다
점령	탐사를 마친 성계를 점령한다
외교	다른 성계에 외교교섭을 한다
대기	대기하면서 연료의 보급이 가능하다

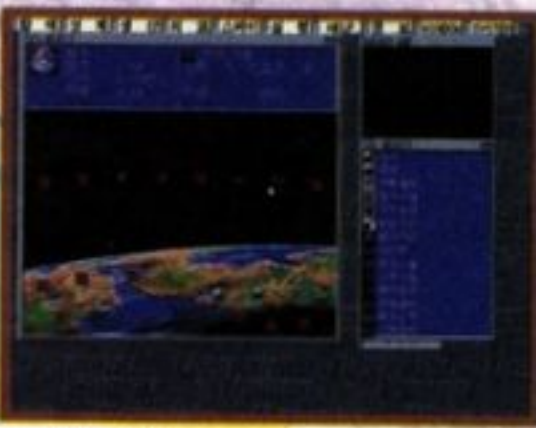


자국함대의 적성계 점령

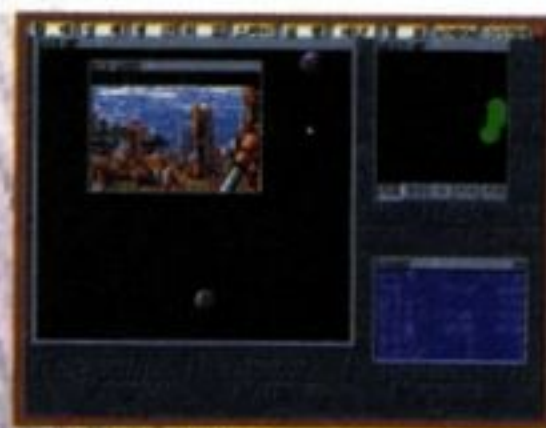
시설물

▶ 시설물의 유형

- 궤도 군사시설물 : 탐사기지, 건조시설, 수리시설, 궤도요새, 이동장치, 병기공장
- 궤도 민간시설물 : 취락시설, 연료설비
- 자상 군사시설물 : 무기공장, 방어기지
- 자상 민간시설물 : 도시, 공장, 자원설비, 연구시설



시설물 건조

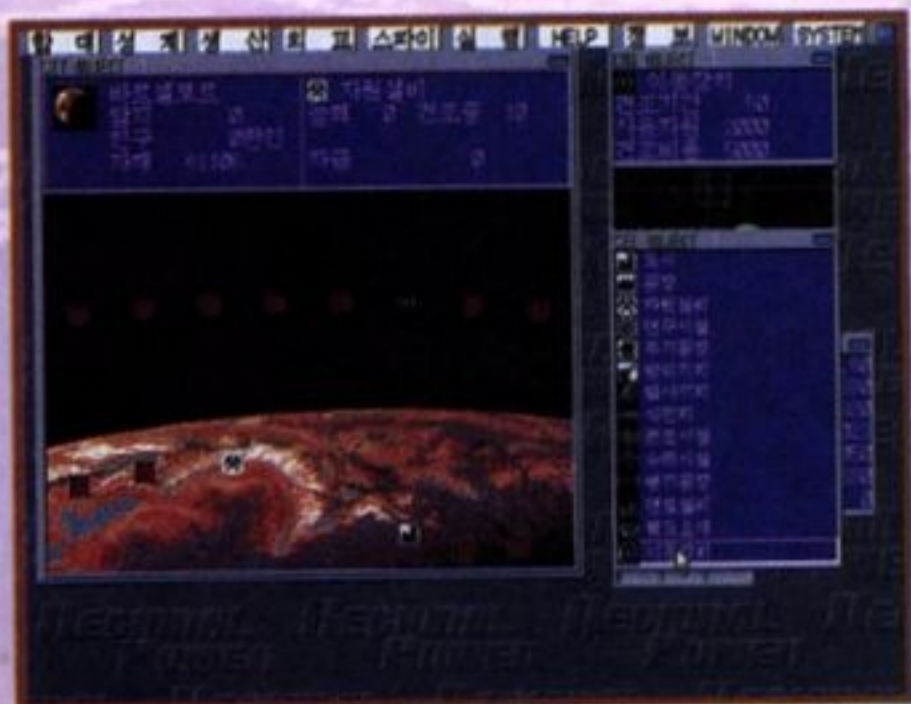


자원설비 완성



취락시설 완성

탐사기지	적함대를 발견한다
건조시설	함선을 건조한다
병기공장	무기를 생산한다
궤도요새	성계를 방어한다 시설물 중 공격력이 가장 우수하다
수리시설	함선을 수리한다
이동장치	2개의 성계 사이에서 함대를 이동시킨다 2개의 성계 모두 이동장치가 있어야 한다 이동 중 이동장치가 파괴되면 이동 중이던 함대는 파멸된다
취락시설	거주시설로서 시설 1당 100만명까지 거주할 수 있다
함선의	수리도 미약하나마 가능하다
연료설비	연료를 생산한다
무기공장	무기를 생산한다 병기공장보다 생산력이 우수하다
방위기지	적함대를 공격한다
도시	거주시설로서 시설 1당 1000만명까지 거주할 수 있다
공장	성계의 생산 능력을 상승시킨다 무기생산, 함선건조, 함선수리, 연료채굴, 자재채굴 등의 향상 효과가 있다
자원설비	자재를 채굴한다 성계에서 가장 먼저 건조해야할 시설물이다
연구시설	무기, 함선부품, 신함 등을 개발한다



이동장치 건조



손상당한 자국함대



각 성계의 무기생산 상황

▶ 행성의 유형

지구형 행성

거주 환경	상
건조 가능한 궤도 시설물	8개
건조 가능한 지상 시설물	12개

화성형 행성

거주 환경	중
건조 가능한 궤도 시설물	8개
건조 가능한 지상 시설물	6개

목성형 행성

거주 환경	하
건조 가능한 궤도 시설물	12개
건조 가능한 지상 시설물	건조 불가능

공략을 위한 팁

시작과 함께 가장 필요한 것이 바로 자재와 연료이다. 자재와 연료가 있어야만 시설물들을 건조할 수 있으며 함선과 무기의 생산이 가능하다. 돈보다 이러한 자재와 연료의 부족으로 인해 곤란을 겪게 된다. 이런 시점을 이용하여 연구개발을 하는 것도 큰 도움이 된다. 연구개발에는 많은 시간과 돈을 필요로 한다. 이 점을 고려할 때 시나리오 초반에 남아도는 돈을

유용하게 사용할 수 있다. 시나리오 중반 이후에는 많은 시설물의 건조와 함선, 무기 생산으로 오히려 돈이 부족하게 된다. 이런 때는 과감하게 연구개발을 포기한다. 경제상황 윈도우를 열어 둔 상태에서 진행을 하는 것도 큰 도움을 준다.

시나리오 초반에는 자원설비와 연료설비를 많이 건조하고 생산력을 높여주는 공장도 적절하게 건조한다.

특히 지구형 행성을 전략행성으로 삼아 다양한 시설물을 건조하여 전투에 대비한다. 탐사시설도 상당한 도움을 준다. 탐사시설은 적함대의 침입 여부를 가장 확실하게 알려주므로 각 성계마다 반드시 건조하도록 한다. 이와 함께 시나리오 중반 이후 그 위력을 발휘하는 이동장치도 반드시 건조하도록 한다. 이동장치는 가장 빠르게 함대를 이동시켜주므로 성계의 공격과 방어에 가장 이상적인 시설물이 될 수 있다. 어느 정도의 자재와 연료가 준비됐다면 함선과 무기를 생산한다. 생산할 수 있는 무기에는 미사일, 전투기, 양륙정이 있다.

시나리오 초반에는 주로 미사일을 건조하여 운영하는 것이 좋다. 미사일은 장거리 공격에서 가장 큰 위력을 발휘한다. 만일 적함대가 미사일로써 선제 공격을 한다면 자국의 함대는 커다란 피해를 감수해야 한다.

전투기는 장거리, 단거리 공격이 가능하다. 전투기는 적함

대의 빔에 격추되지 않는 한 재출격이 가능하므로 자재와 돈의 절감 효과를 가져온다. 양륙정은 성계 점령에서 위력을 발휘한다. 성계 점령에서 시설물에 피해를 주지 않고 성계를 점령하므로 성계 점령 후 다시 시설물을 건조할 필요가 없으므로 자재와 돈의 절감 효과를 가져온다. 성계 점령에서 양륙정이 없다면 성계의 모든 시설물을 파괴해야만 점령이 가능하다. 이밖에 함선에서 사용이 가능한 빔과 필드무기가 있다.

빔은 접근전에서 큰 위력을 발휘하며 필드무기는 다수의 적함선에 대한 공격이 가능하다.

성계의 점령은 일단 탐사가 이루어져야 한다. 탐사를 마쳤다면 바로 점령을 한다. 또는 탐사 후 스파이 부대 등을 먼저 보내 성계에 대한 정보를 수집하거나 외교교섭을 한다. 스파이 부대는 편성과 함께 훈련까지 이루어져 있어야만 활동이 가능하다. 전투에서는 무엇보다도 사령관의 능력이 큰 영향을



전투 발발

미친다. 시나리오 초반에서 되도록이면 많은 사령관들을 양성하도록 한다.

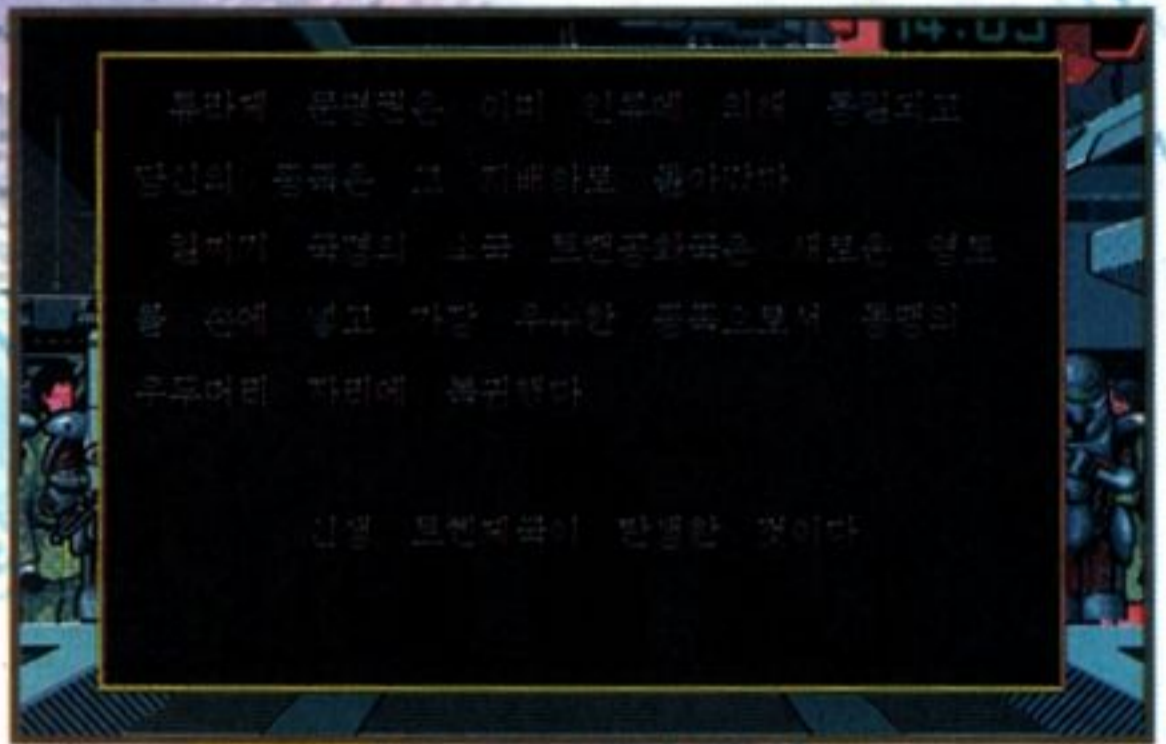
특히 캠페인 모드라면 시나리오1에서 양성한 사령관을 시나리오5까지 그대로 사용할 수 있다. 사령관의 각 능력은 전투 및 외교 등에 따라 상승값이 다르므로 이 점에도 유의하여 적절하게 레벨업을 시키도록 한다. 전투 중 파멸된 자국함대의 사령관은 자동으로 사망처리가 된다. 사망한 사령관은 계급이 강등되고 능력치도 떨어진 채 다시 사령관 후보자 명단에 오른다. 물론 계급이 낮기 때문에 바로 사령관으로 임명할 수 없다. 사령관이 사망한다면 플레

이어 입장에서는 상당한 피해가 아닐 수 없다. 시나리오를 거듭할수록 사령관의 역할은 점점 중요해진다. 그러므로 적절한 함대운영이 필요하다. 피해를 입은 함대는 적절하게 수리·보급을 해주고 아울러 함선보충도 해준다. 함대의 구성은 주로 20척의 함선으로 구성하는 것이 유리하다.

효율성으로 볼 때 건조시설은 짝수로 건조하는 것이 함대편성에서 번거롭지 않다. 시설물 중에서 케도요새나 방어기지는 많은 자재와 돈을 필요로 한다. 또한 이러한 시설물이 있더라도 적함대가 성계를 침입하면 어느 정도의 피해는 불가피하다.

는 적성계 중 이동장치가 있는 성계를 잘 선택하여 전략적으로 공격한다. 특히 스파이 부대를 유용하게 사용할 수 있다. 모든 시나리오에 전 성계를 점령하는

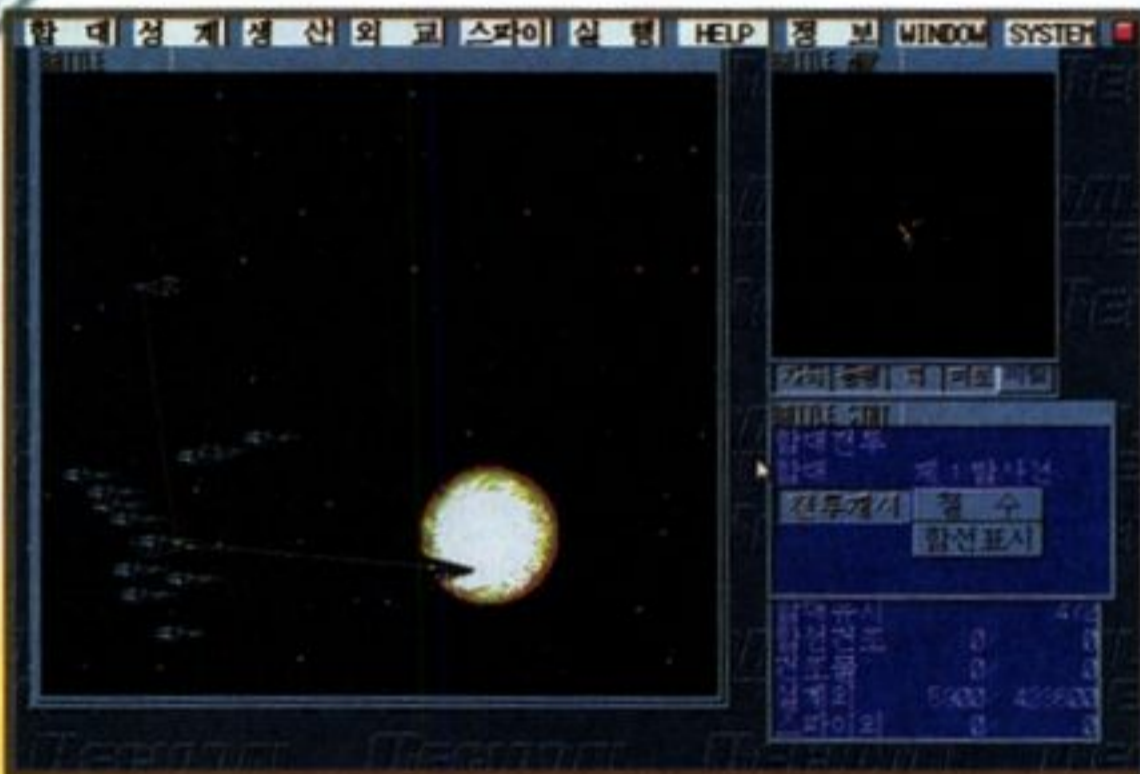
것이 아니라 시나리오에 등장하는 적국가들을 모두 파멸시키면 끝이 난다. 이런 점에서 스파이 부대나 적절한 외교교섭은 시간을 절약해 줄 것이다.



함선 수리



트렌자국 탄생!!!



적함대의 공격

이런 점에서 성계의 방어는 오히려 탐사기지와 이동장치에 맡기는 것이 유리하다.

탐사기지로 적함대를 발견했

다면 이동장치를 이용하여 자국 함대를 이동시켜 함대전투로 방어하는 것이 가장 좋은 방법이다.



적함대의 포착

시나리오3 정도되면 적함대의 공격력과 방어력이 만만찮게 된다. 이때 연구개발의 성과가 빛을 발한다.

시나리오3 정도에서 이때까지

개발해온 함선부품 등으로 플레이어만의 뛰어난 함선을 건조하자. 시나리오5 정도에서는 이동장치를 통한 적함대의 공격에 고전을 면치 못한다. 이 경우에

분석을 마치면서

리저널 파워2는 전형적인 일 본식 전략시뮬레이션 게임이다. 작년말 우리나라에서 발매된 은하영웅전설3스페셜과 많은 유사점을 지니고 있다. 잠시 비교를 해보자면 은하영웅전설3 스페셜(이하 은영전)이 전반에 비해 전략적인 요소가 강화됐음에도 불구하고 전술적인 요소가 강한 반면 리저널 파워2는 전략적인 요소가 강하다. 그만큼 리저널 파워2의 시스템은 상당히 복잡하고 까다롭다. 시나리오에 등장하는 성계 또한 그 숫자가 100에 이를 정도로 많기 때문에 지루한 점도 없지 않다. 각종 시설물은 시나리오의 진행에 있어서 상당한 상관관계를 가지고 있다. 기본적인 시설물들이 제대로 갖추어 있지 않으면 다른

시설물들이 기능을 제대로 해낼 수 없다. 이러한 유기적 관계가 바로 리저널 파워2의 매력이라고 생각한다. 리저널 파워2에서는 플레이어가 참여할 수 있는 부분이 많다. 플레이어가 함선에 필요한 부품을 나름대로 개발하여 직접 플레이어만의 함선을 만들 수 있다. 더구나 이러한 과정없이 시나리오 클리어가 상당히 힘들다. 다만 플레이어가 능동적으로 참여할 수 없는 전투방식이 리저널파워2의 흠이라면 흠이랄 수 있다. 그러나 전투에서 승리를 이끌기까지의 과정은 결코 컴퓨터의 인공지능이 아니라 플레이어의 치밀한 전략에서 나온다는 점을 강조하고 싶다.

최신 게임 가이드

집중공략



SS

샤이닝 위즈덤

SFC

요시 아일랜드

SFC

성검전설3



성검전설3

집중공략



세 가

새
턴

새턴에 등장한 샤이닝 시리즈의 최신작 샤이닝 위즈덤

여름을 겨냥한 세가의 RPG 시리즈 제2탄인 샤이닝 위즈덤. 세가는 95년 여름에 3개의 RPG를 발매하여 새턴의 이미지를 RPG 머신으로 굳히려 노력하고 있다. 3개의 RPG가 각각 다른 기법과 장르로 제작되었는데 이번호에서는 깔끔한 그래픽과 귀여운 캐릭터들이 펼치는 새턴 최신 RPG 샤이닝 위즈덤을 완전공략한다.

■ 제작사 : 소닉

■ 가격 : 5,800엔

■ 발매일 : 8월 11일

■ 장르 : 액션 RPG

아버지의 뒤를 이어 마르스는 용사로 성장해 간다!

팔메키아 대륙은 그 옛날 대륙을 뒤흔들던 4명의 진과 거인족의 용사가 치열한 전투를 벌였던 곳이다. 전투의 끝에 다다른 4명의 진은 결전의 땅을 오데간으로 정한 뒤 대지의 진의 힘을 이용하여 오데간의 3면을 하늘을 가를 듯한 산맥으로 바꾸었고 물의 진의 힘을 이용하여 출구를 깊은 바다로 바꾸었다. 궁지에 몰린 거인은 4명의 진에 의해서 오데간에 봉인되었다. 그리고 그후 탈진한 4명의 진들도 거인의 봉인을 유

지하기 위해, 소비된 힘을 회복시키기 위해서 거인과 함께 오데간에 잠들게 되었다. 그로부터 오랜 세월이 지나게 되었다.

마르스는 눈을 떴다. 자신의 18번째 생일이 온 것이다. 그리고 마르스는 18세를 맞이하여 오데간 성의 신입병사로 들어가게 되었다. 이전 자신의 아버지가 그랬던 것처럼. 그러나 그날, 운명은 마르스를 시련으로 끌어 들였고 그를 용사로 성장시키게 되었다.

모험의 시작. 사테라 공주가 납치됐다!



마르스의 힘을 시험하는 할아버지. 4단의 속도로 달려들자



마을에서는 오데간의 멸망을 예언하는 점쟁이가...

할머니의 목소리를 듣고 마르스는 18번째 생일날 눈을 떴다. 드디어 오데간 성에 병사로 들어갈 날이 온 것이다. 집앞에는 마르스가 나오길 기다리는 할아버지가 있고 마르스가 나오면 집안 대대로 내려오던 가속기술을 사용하여 자기를 날려버리라고 한다. 일단 B버튼을 연타하여 4단까지 마르스를 가속시키자. 마르스의 속도가 4단이 되면 그대로 할아버지를 향해서 돌진! 그러면 할아버지는 쓰러지고 마르스는 오데간 성으로 향하게 된다. 집을 나오기 전에 반드시 칼을 장비하자(오데간 성은 마르스의 집



마르스의 아버지 자일즈의 친구인 기사장 카이퍼



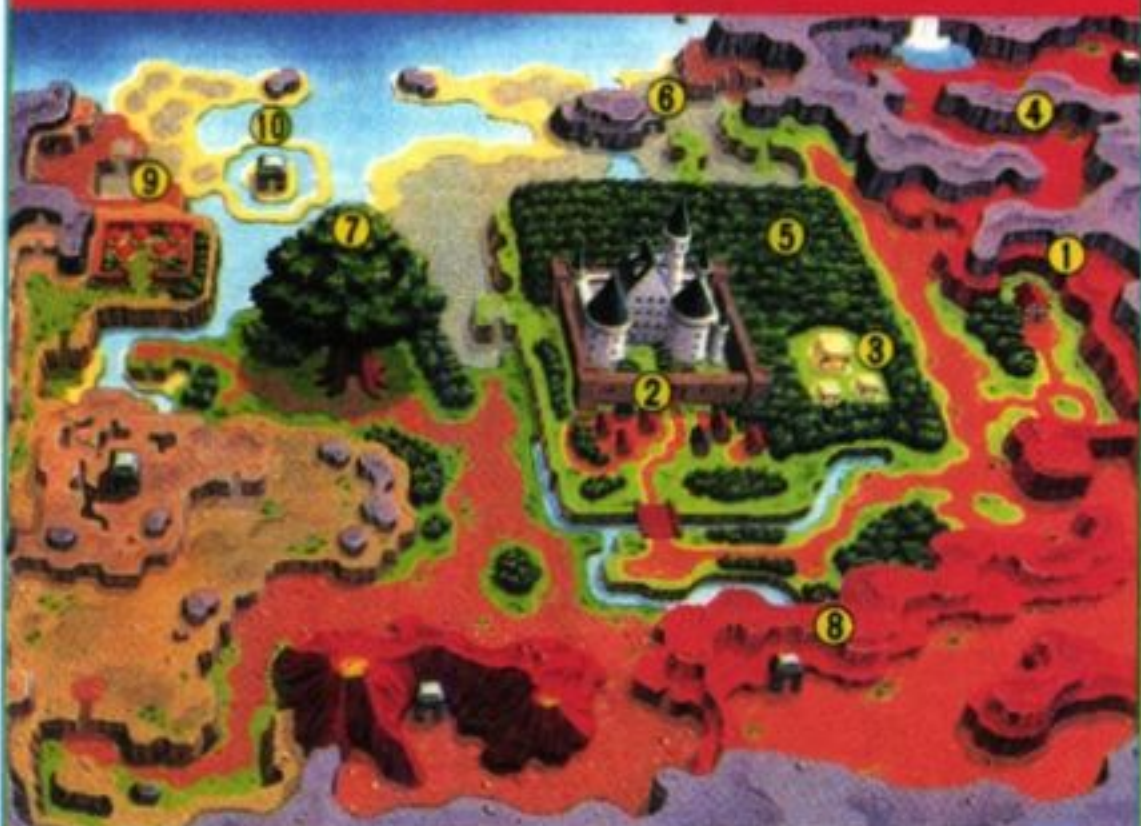
악초를 꼭 구입하길 바란다(에서 왼쪽에 있다).

성에 들어가기 위해서 오데간 마을에 들어서면 마을에는 한 점쟁이가 오데간의 멸망을 예언하고 있다. 물론 아무도 점쟁이의 말을 듣지도 않은채 각자의 길을 가버리고 청중은 마르스 혼자 남게 된다. 점쟁이에게 말을 걸거



성문앞에는 엘프족의 촌장이 왕과의 면담을 요청하고 있다

추적 다크 엘프! 뒤바뀌버린 공주!



- | | | |
|----------|----------|----------|
| ① 주인공의 집 | ⑤ 마영의 숲 | ⑨ 호비트 마을 |
| ② 오데간 왕궁 | ⑥ 던전 | ⑩ 물의 미궁 |
| ③ 왕가의 묘 | ⑦ 천년수 | |
| ④ 구드계곡 | ⑧ 모래의 미궁 | |



이곳에서 잠을 자면 된다

나 걸지 않는 것은 플레이어 마음이니 알아서 하기를.

성에 들어가려면 왼쪽의 작은 문으로 들어가지 않으면 안된다 (짤빡 높은 선배 병사들이 정문으로 들여보내주지 않는다). 교회 옆에 위치한 작은 문으로 들어가면 자신을 성으로 부른 아버지의 친구, 기사장 카이퍼가 대신과 이야기를 하고 있는 것이 보일 것이다. 일단 카이퍼와 이야기 한 후에 카이퍼가 소개해주는 알프레드를 만나자.

알프레드는 오늘밤 서쪽문에서 보초를 서야 한다며 먼저 가서 자겠다고 한다. 마르스에게도 성을 돌아본 뒤에 잠자리에 들고 밤에 같이 보초를 서자고 하는데 알프레드와의 대화가 끝나면 재



정체불명의 침입자가 고대의 동굴로...

빨리 교회에 가서 세이브를 하자 (사이닝 위즈덤의 초반에는 이때 밖에 세이브가 되지 않는다).

성을 돌아본 뒤에 알프레드와 헤어진 곳에서 위쪽으로 올라가면 병사들이 잠을 자는 곳이 있을 것이다. 그곳에서 잠을 자면 첫번째 이벤트가 일어나게 된다.

밤에 보초를 서고 있으면 이상한 안개가 끼는 것을 느낄 것이다. 그러면 알프레드가 갑자기 졸린다며 마르스에게 질문을 하는데 이때 '아니오'를 선택하면 알프레드는 잠을 자게 되고 마르스는 이상한 자가 왕궁내에 있는 고대의 동굴로 들어가는 것을 보게 된다. 침입자를 뒤따라 고대의 동굴로 들어가자.

사라진다. 즉시 왕이 있는 곳으로 가자.

왕에게 도착하면 왕은 다시한번 일행에게 지난밤 아무일도 없었다고 물어본 뒤에 아무일도 없었다는 대답을 들으면 공주의 호위를 마르스와 알프레드에게 맡기겠다고 말한다. 이야기를 끝낸 뒤에 다시 침실로 가서 잠을 자면 밤이 되고 알프레드와 마르스는 공주의 호위를 맡게 된다.

공주의 호위를 맡게 된 알프레드는 공주의 신변에 대해서 물어보고 다크 엘프들이 공주에게 마법을 걸어서 공주가 계속 잠을 자게 됐다는 사실을 알게 된다.



공주의 호위를 맡게되는 마르스와 알프레드



다크 엘프 반보가 사테라 공주를 왕가의 묘로 데리고 간다

이윽고 다시금 안개가 깔리고 마르스가 성안에 들어갔다 다시 나오면 알프레드와 다른 병사들은 모두 잠들어 있는 것을 보게 된다. 마르스 자신도 쏟아지는 졸음에 쓰러지지만 정신은 잃어버리지 않는데 그때, 다크 엘프중에 한명인 반보가 나타나 마르스의 눈앞에서 사테라 공주를 데리고 왕가의 묘로 사라진다. 반보가 사라진 뒤 몸이 자유로워진 마르스는 반보를 뒤쫓아가게 된다(성안에 잠든 병사들 때문에 나갈 수 있는 곳은 한군데밖에 없다. 그곳을 잘 찾아서 반보의 뒤를 쫓아가자).

고대의 동굴

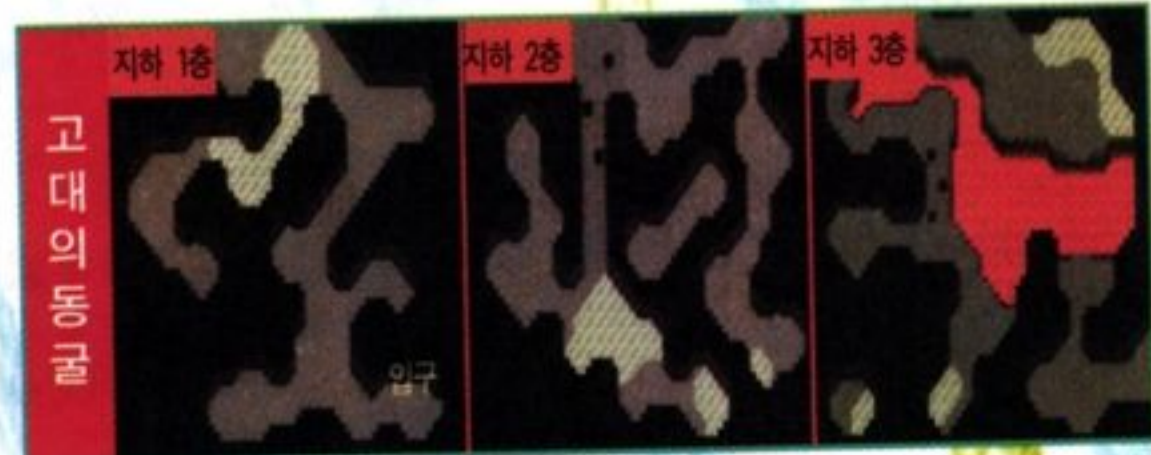
동굴에 들어서면 적들과의 전투가 시작될 것이다. 아직은 마르스의 무기가 좋은 것이 아니므로 박쥐같은 적은 죽이기가 힘들기 때문에 가급적 전투를 피하도록 하자. 이곳은 위를 지나가면 무너져 내리는 바닥이 있으므로 속도는 항상 4단을 유지하자. 침입자의 뒤를 따라서 계속 내려가 보면 그가 어떤 곳에서 점프로 들어가 버리기 때문에 놓치고 만다. 일단은 그곳에 있는 상자를 열어서 '늘뜨는 돌'을 가지고 다시 밖으로 나가자.

밖으로 나오면 이미 날이 밝아 있고 알프레드에게 병사들이



이곳은 무너져 내리는 바닥 이외에 트랩은 없다

다가와 지난밤에 아무일도 없었냐고 물어본다. 이때 알프레드는 아무일도 없었다고 말하는데 일단은 알프레드의 말이 맞다고 말해주자. 그러면 병사들은 알프레드와 마르스에게 오데간 왕이 있는 곳까지 오라고 말하며

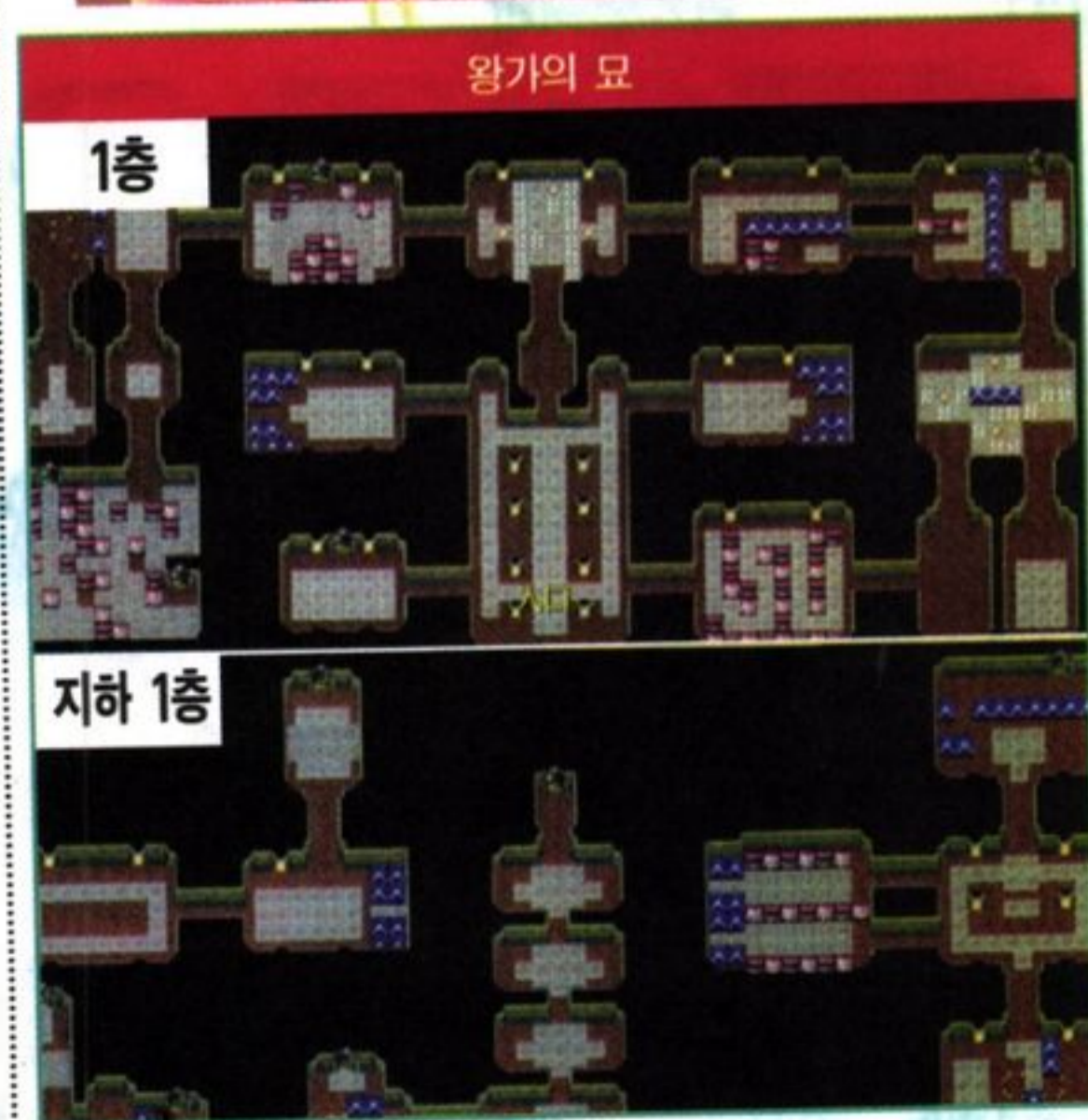


추적 다크 엘프, 뒤바껴버린 공주!

왕가의 묘로 가기 위해서는 성의 동쪽 숲을 지나게 된다. 단숨에 보이지만 헛갈리기 쉬운 곳이므로 일단은 다리를 건너 아래로

내려갔다가 드문드문 돌바닥이 보이는 곳으로 올라가면 도착할 수 있다.

왕가의 묘





헤비슈즈를 입수했다!

사이닝 위즈덤은 이곳부터 본격적인 모험이 시작된다. 우선 던전안을 돌아다니면 여신상들이 보이는데 입구의 위쪽에 위치한 여신상은 움직일 수 없지만 다른 여신상들은 움직일 수 있으니 모두 벽쪽으로 밀어 붙이자. 그러면 입구쪽의 여신상도 움직이게 되어서 지나갈 수 있게 된다. 지하 1층 왼쪽 방에서는 헤비슈즈라는 아이템을 얻게 되는데 이곳은 이 헤비슈즈를 이용하여 문제를 해결하지 않으면 안된다. 비교적 간단한 던전이므로 직접 해결해 보기를. 힌트는 헤비슈즈를 이용하면 금이간 바닥을 부술 수도 있고 나무토막을 밀어낼 수도 있다는 것이다.



헤비슈즈를 이용하면 나무토막을 밀 수 있다

정령과의 만남. 진짜 공주는 어디에?

구드 계곡 1

구드 계곡에서 첫번째로 얻어야 할 것은 슬립 슈즈. 장비해야

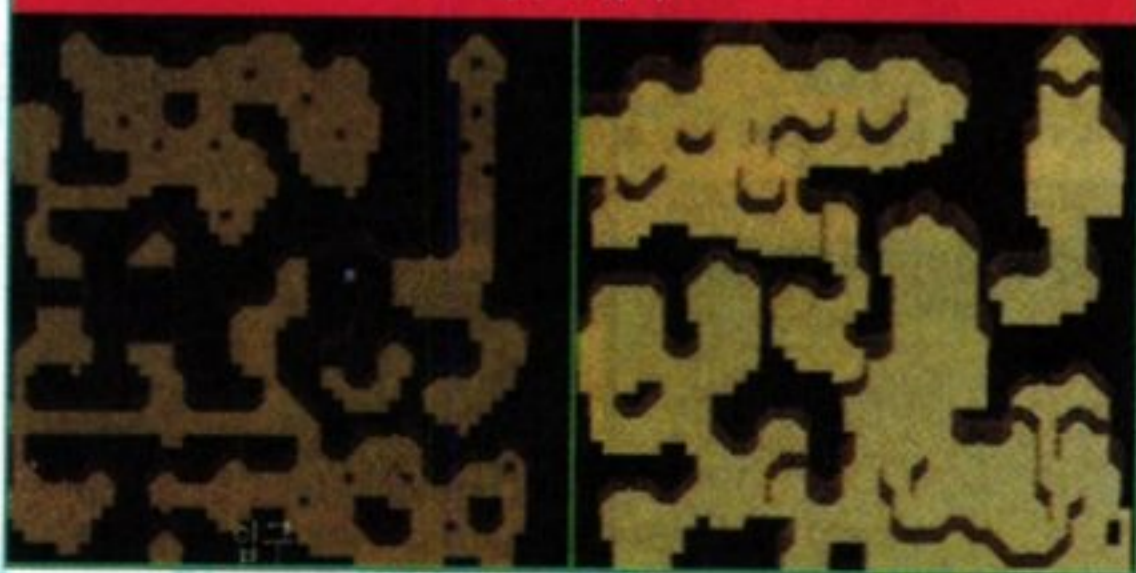
할 것은 헤비슈즈이다. 이곳은 무너지는 바다와 헤비슈즈를 이



카리는 사테라 공주로 변신한다

반보와의 싸움 뒤에 정신을 잃어버린 마르스가 정신을 차리게 되면 이미 다크 엘프들은 사라지고 없다. 왕궁으로 돌아와 보면 사테라 공주가 돌아와있고 다크 엘프를 쫓아가 공주를 구해온 마르스는 왕에게 감사의 칭호를 받는다. 오데간 왕은 마르스에게 구드 계곡의 정령을 만나보라며 구드의 열쇠를 건네준다. 카이퍼는 구드 계곡의 비밀을 푸는 열쇠는 마영의 숲에도 있을지 모른다는 말을 하는데 우선 구드의 계곡으로 가자(이제부터의 던전이나 마을 위치는 지도를 참고 하길 바란다).

구드 계곡



던전의 비밀을 풀고 안쪽으로 들어가면 다크 엘프들이 모여있는 것을 보게 된다. 다크 엘프의 지도자인 파조트는 사테라 공주를 백조로(그런데 흡사 오리나 거위같다) 만들어 버리고 마영의 숲에서 방황하게 만든다. 마르스는 반보와 싸우게 되는데 반보는 그다지 강하지 않으므로 칼을 이용하여 툼툼히 공격하면 된다.



이곳을 전속력으로 달려가면...

용하여 떨어지는 장소를 잘 이용해야 하는데 1층의 오른쪽에서 헤비슈즈를 이용하여 떨어지고(물론 잘 떨어져야 한다) 계단을 통해서 올라간 후 헤비슈즈를 이용한 5단계 속도로 무너지는 계단을 지나서 다시 아래로



슬립슈즈를 손에 넣게 된다

떨어지자. 그러면 슬립 슈즈를 얻을 수 있다. 이해가 잘 되지 않는 사람은 지도를 참고로 진행 하길 바란다. 슬립슈즈를 얻었다면 다시 밖으로 나가서 마영의 숲으로 가자.

마영의 숲 1

마영의 숲과 마영의 샘



카이퍼의 조언대로 마영의 숲에 도착하면 나무로 된 터널이 있는 것이 보일 것이다. 이 터널은 슬립슈즈를 신고 슬라이딩을 하면 통과할 수 있다. 마영의 숲에서 계속 아래로 내려가면 마영의 샘이 나오게 된다. 마영의 샘에 도착하면 헤비슈즈를 신고 제자리 뛰기를 이용하여 거북이를 쓰러뜨리자. 이 거북이를 잘 사



쓰러진 거북이를 발로 차면 길이 생긴다



이것이 매직핸드

용하면 앞으로 전진할 수 있는데 길은 두가지가 있다. 하나는 매직 핸드에 있는 곳으로 가는 길이며 하나는 HP를 늘리는 길이 있는 곳으로 가는 길이다. 선택은 플레이어 본인이 할 수 있으므로 거북이를 잘 이용하자(물론 양쪽 모두 갈 수 있다). 매직핸드를 구했다면 숲을 나와서 다시 구드 계곡으로 가자.

구드 계곡 2

매직핸드를 입수한 뒤에 구드 계곡에 돌아오면 이전에 가지 못했던 곳에 갈 수 있을 것이다.

매직핸드는 멀리있는 물체를 건드리거나 공격할 수 있으므로 이 점을 잘 이용하자. 구드 계곡에



먼거리의 스위치는 매직핸드를 이용하여



보스도 매직핸드로 쓰러뜨리는 것이 편리하다

는 3개의 스위치가 있는데 이중 1개는 지금 쓸모가 없으므로 무시하고 2개의 스위치를 매직핸드로 전드려서 정령을 만나자. 정령을 만나면 정령은 마영의 숲에서 방황하고 있는 사테라 공주를 구하라며 나무들과 이야기를 할 수 있는 '속삭임의 조개'를 준다. 이것을 가지고 다시 마영



정령에게 속삭임의 조개를 받는다
의 숲으로 가자.

마영의 숲 2



나무에게 정보를 얻어야 한다

마영의 숲에 들어서면 먼저 얼굴이 달려있는 나무를 찾자. 이 나무와 속삭임의 조개를 이용하여 대화를 하면 성스러운 티아라를 머리에 쓴 백조가 숲의 북쪽으로 올라갔다고 한다. 대화를 마친후에 숲의 북쪽으로 올라가



이곳의 보스는 거대한 거미

면 곧바로 보스와 싸우게 된다. 역시 매직핸드를 이용하여 공격하자. 보스를 쓰러뜨리면 잡혀있던 공주와 만나게 된다. 속삭임의 조개를 이용하여 공주와 대화를 하면 공주가 따라오게 된다.

밝혀진 진실, 다크 엘프 파조트의 음모

백조가 된 공주를 구한 뒤에 왕궁으로 돌아오면 카이퍼는 왕이 원인모를 병에 걸렸다고 하며 왕의 병을 고치기 위해서 서쪽 지방에 있는 천년수에 살고 있는 선인을 만나 천년수의 수액을 가져오라고 한다. 왕의 방에 가서 집사와 이야기하면 실버 바틀을 받게 되

는데 그것을 가지고 서쪽 지방의 천년수로 가자.

서쪽 지방으로 가려면 오데간성의 북쪽에 위치하고 있는 던전을 지나가야 한다. 오데간 왕국에는 이러한 던전이 3군데가 있는데 스토리 진행에는 2군데밖에 쓰이지 않는다.

천년수

천년수는 모두 5단계로 되어 있으며 이곳에서는 지나가야 할 곳에 나뭇잎들이 가로막고 있는

데 나뭇잎을 지나가려면 근처의 나무 스위치를 헤비슈츠를 이용하여 밟으면 된다. 일단은 갈 수

천년수



집사에게 실버 바틀을 받자

있는 모든 곳을 돌아다녀서 몽키슈츠를 입수하자. 몽키슈츠를 입수하면 나무줄기를 잡고 위로 올라갈 수 있다.

천년수의 정상에 올라가며 갑자기 보스와의 싸움이 시작된다. 이 보스는 장비를 슬립슈츠로 바꾸고 슬라이딩으로 쓰러뜨린 후 공격해야 한다. 더우기 옵션이



상당히 강하다. 약초를 자주 사용하자

붙어 있기 때문에 상당히 괴로운 상대가 될 것이다.

보스를 쓰러뜨리고 선인과 만나게 되면 선인은 오데간 왕의 병을 치료할 수 있는 천년수의 수액과 저주에 걸린 사테라 공주의 저주를 풀어준다.



어느쪽이 진짜 공주일까?

왕궁으로 돌아와보면 왕과 대신, 그리고 카이퍼는 눈앞에 서 있는 두명의 공주 때문에 당황해하고 있을 것이다. 왕은 마르스에게 진짜 공주를 물어보는데 진짜는 오른쪽이다.

자신의 정체가 드러나자 카리는 진의 보옥을 가지고 도망간다. 밖으로 나갈 수 있는 길은 하나뿐이므로 급히 뒤를 추적하자



역시 매직 핸드스가 편리하다



꽤 멋진 보물을 되찾자!

자. 왕궁의 동쪽 문으로 나오면 카리가 남겨둔 애완 몬스터가 있는데 매직 핸드를 장비하고 핵을 공격하면 이길 수 있다.

카리는 첫번째 진을 해방시키기 위해서 모래의 미궁으로 향하

고 오데간 왕은 카리를 뒤쫓아가는 마르스에게 배를 스위드와 파워 글러브를 건네준다. 두개의 아이템을 얻었다면 모래의 미궁으로 가자.

진의 부활을 막아라!

이제 게임도 중반부에 접어들었기 때문에 미궁의 난이도가 상당히 높아지는데 아이템들의 이용법에 대해서 숙지하고 있지 않

다면 게임을 진행하지 못할 것이다. 항상 막히는 부분에서 아이템들의 용도를 되새겨 보자.

모래의 미궁

모래의 미궁에서 우선 손에 넣지 않으면 안되는 것이 모그라 핸드다. 이것을 얻기 위해서는

떨어지는 테크닉(?)이 필요한데 대략적인 위치는 3층의 갈색 모래가 있는 부분이다. 모그라 핸

드를 사용하면 모래속을 파고 들어가 모래가 있는 반대편 방으로 가는 것이 가능하다.

모그라 핸드를 얻었다면 이곳의 최대 난관인 1층에 나타나는 여신상을 5층의 콜로세움까지 옮겨야 한다.

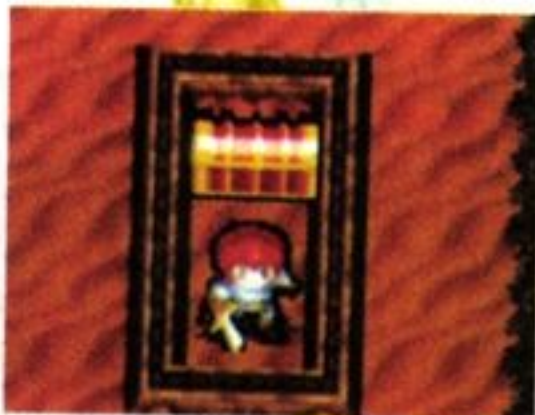
이 여신상은 모래를 돌로 바꿀 때만 나타나는데 스위치는 이전에 등장했던 것과 동일하게 생겼다. 진행의 힌트는 모그라 핸드 - 매직 핸드 - 파워 글러브 순으로 아이템을 이용하는 것이다. 어쨌든 문제는 여신상을 발견하지 않으면 안되는데 1층에 달려 있는 방이 조금 수상하다.

여신상을 콜로세움까지 옮기



여신상을 콜로세움까지 옮겨야 한다

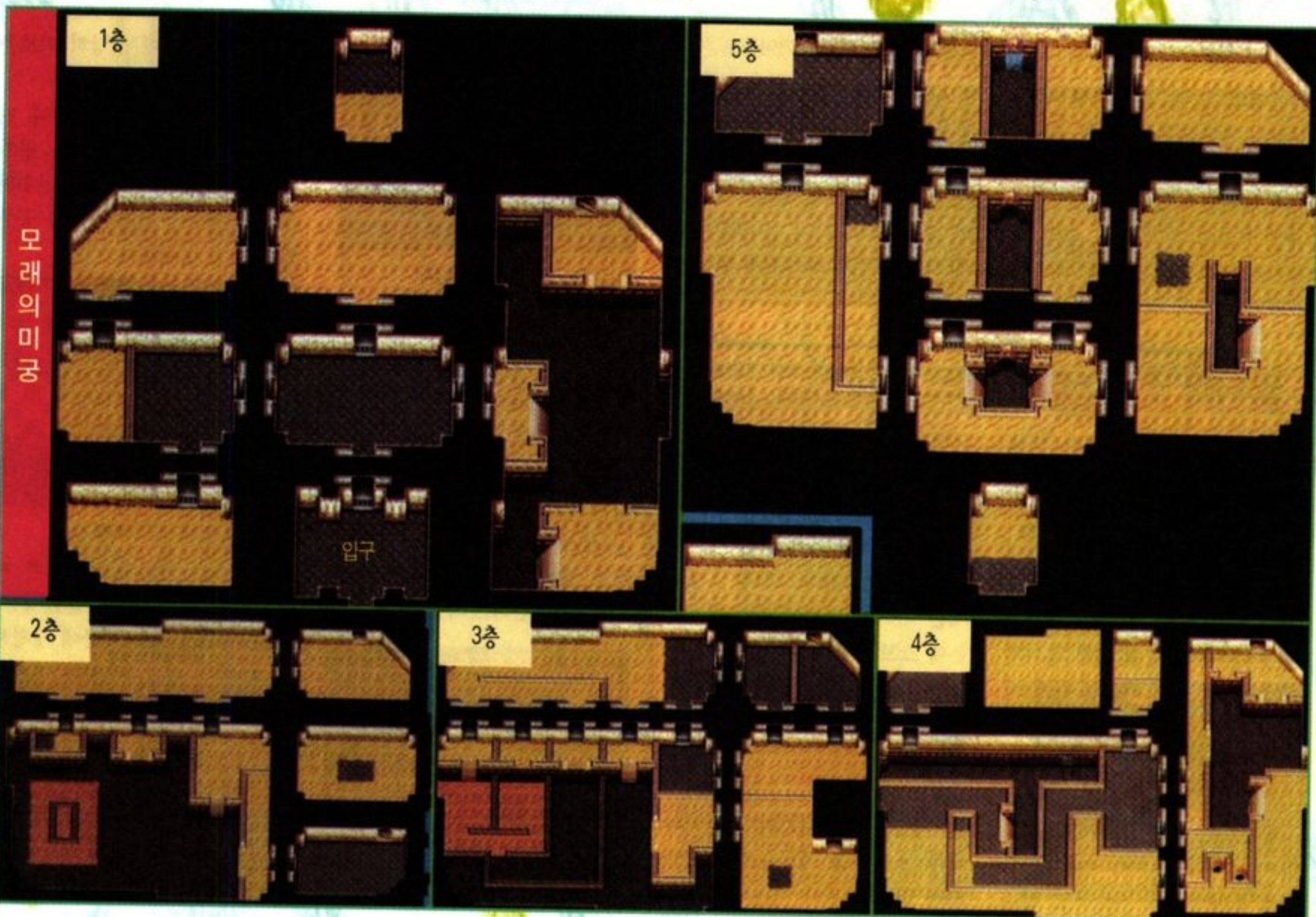
면 콜로세움 안으로 들어가게 된다. 콜로세움 안에는 카리가 기다리고 있는데 카리는 진의 부활이 시작되었다며 호비트 마을로 사라진다. 그리고 마르스를 기다리고 있는 것은 불을 토하는 샌드 워م. 겁내지 말고 공격하여 쓰러뜨리면 스파크 오브를 얻을 수 있다.



특정 장소에서 떨어지면 얻을 수 있다



모래에서 나타날 때를 노려서 공격하자



거인의 부활을 막아라!



번개의 힘이라면 그 오브일지도?



미끄러지는 신발이라면!?

왕궁에는 대지의 진이 부활한 것에 대해서 공포감이 일고 있을 것이다. 왕에게 보고를 마친 뒤에 마을안에서 약초와 천사의 날개, 그리고 기록의 책을 구입한 뒤에 북쪽의 던전을 지나서 서쪽 대륙으로 가자.

서쪽 대륙에는 화, 수, 공의

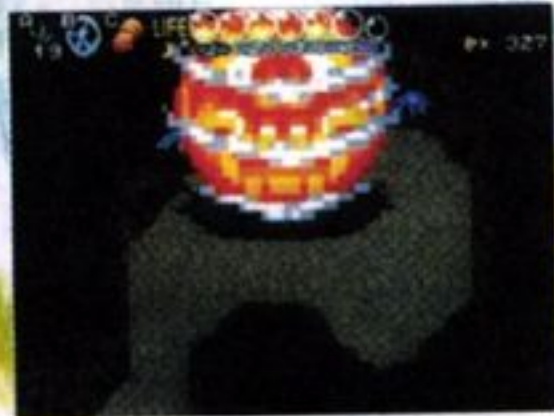
미궁과 호비트의 마을이 있다. 현재로는 갈 수 있는 곳이 물의 미궁과 호비트의 마을이므로 호비트의 마을로 갈 방법을 찾자. 호비트의 마을로 가기 위해서는 2가지의 아이템과 어떤 조건을 맞춰줘야 하는데 힌트는 다음과 같다.

1. 호비트의 마을로 가기 위해서는 번개의 힘이 필요하다
2. 호비트들을 여러가지의 구두를 가지고 다니는데 마을로 갈때는 미끄러지는 구두를 신는다
3. 호비트의 마을은 번개 표시의 판넬에 달려들어야 갈 수 있다



이상한 판넬이 있다

위의 힌트들을 조합하면 반드시 호비트의 마을에 갈 수 있을 것이다. 호비트의 마을에 도착하면 나무와 대화를 하자. 나무는 호비트들이 거울에 태양빛이 반사될 때의 눈부심과 비슷한 현상이 마을의 연못에서 일어난 후 모두 사라졌다고 한다. 아직은 비밀을 풀 수 없으니 마을의 우물에서 HP를 회복시킨 뒤에 북



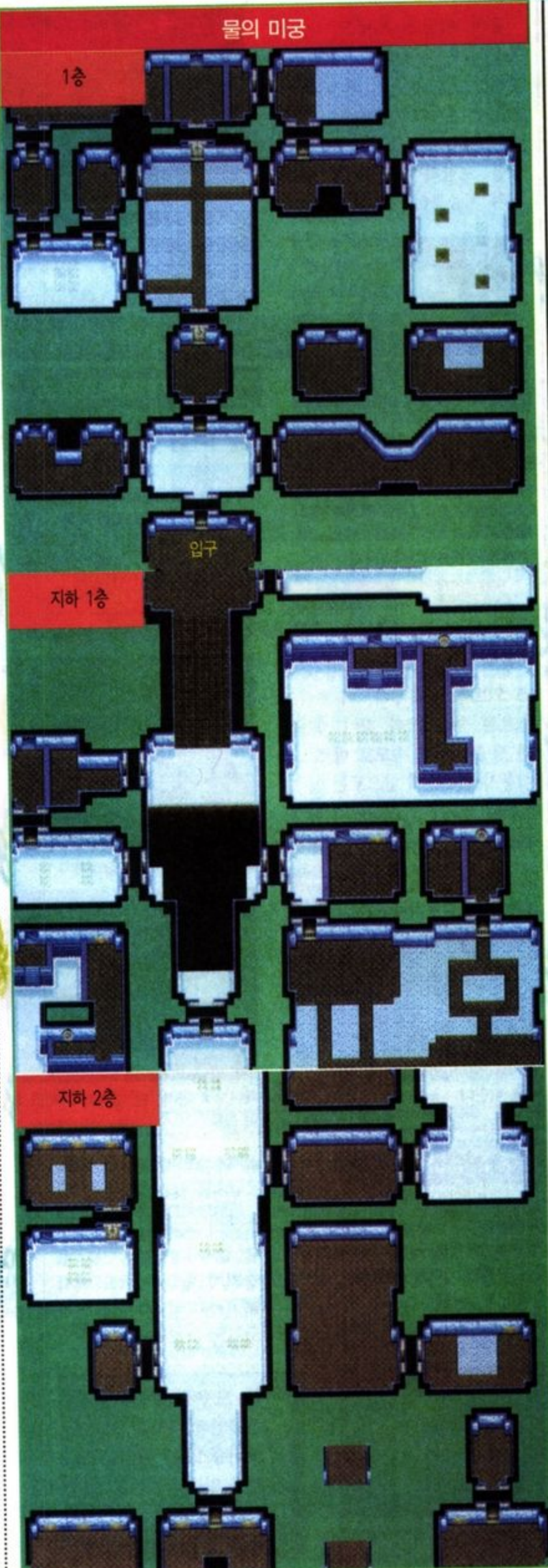
폭탄 2발이면 쓰러뜨릴 수 있다

쪽에 위치한 물의 신전으로 가자. 물의 신전을 통과하기 위해서는 서쪽 지방과 북쪽 지방의 경계인 던전을 통과해야 하는데 이곳에는 월 비스트라는 몬스터가 길을 막고 있다. 파워 글러브를 장비하고 폭탄을 2번 던져서 쓰러뜨리자. 던전을 빠져 나가면 곧바로 물의 미궁이 보일 것이다.

물의 미궁

이 미궁에는 위험한 몬스터들이 다수 존재한다. 그중에서도 특히 연꽃 잎파리 모양의 몬스터는 특히 위험하다. 마르스의

모습을 보면 사방팔방에서 공격해 오므로 스파크 오브와 헤비 슈즈에 의한 합체 마법으로 일소하자.



물의 미궁

1층

지하 1층

지하 2층

입구

물의 미궁은 트랩도 상당히 복잡하게 되어있다. 폭탄으로 막혀있는 길, 미끄러운 빙판, 스위치에 의해서 나타나는 시간제한 통로, 워프 존 등 새로운 트랩을 포함하여 한번 실수하면 거의 처음부터 시작하지 않으면



워프존도 더욱 복잡하게 되어있다



출현할 때 검은 공격하자

안된다. 연타와 아이템, 그리고 두뇌를 최대로 활용하여 지도를 보며 클리어하자. 미궁을 통과하면 일전에 한번 겨룬 적이 있는 반보와 다시 싸우게 된다. 5단으로 이동하다가 반보가 나타나면 공격하자.

점프슈즈를 찾아라!

물의 미궁을 클리어하면 프리즈 오브를 얻게 된다. 이 프리즈 오브는 슬립슈즈와 같이 사용하면 상당히 빠른 속도로 마르스를 이동시켜 주는데 앞으로는 이 방법으로 필드를 이동하는 것이 편리할 것이다.



폭탄을 들고 재빨리 달려가자



이 위치에서 마법을 쓰면 빙판으로 변해 버린다



폭탄으로 공격! 단 얼려서 가지고 가야 한다

프리즈 오브를 얻었다면 물의 미궁을 나와서 동쪽 대륙으로 다시 건너가자. 던전을 빠져나와서 곧바로 북쪽으로 올라가면 앞의 던전과 비슷한 모양의 던전이 하나 또 있을 것이다. 정확한 위치는 구드 계곡과 대륙을 연결해주는

던전의 중간쯤. 던전 안에 들어서면 움직이는 통로가 있는데 오른쪽의 무너지는 통로를 재빨리 지나가면 문이 잠기게 됩니다. 이곳에서는 월 비스트가 또 등장하는데 파워 글러브를 이용하여 월 비스트를 쓰러뜨리자. 단 폭탄을 가지고 가는 도중에 폭발해 버리는 것이 문제인데 이점은 프리즈 오브와 헤비슈즈를 이용한 마법으로 폭탄을 얼려서 가지고 가면 된다.

월 비스트를 쓰러뜨리고 올라가면 열쇠를 얻을 수 있는데 문

이 잠겨있어서 나갈 수가 없을 것이다. 문을 열려면 스위치 위에 무엇인가를 올려놔야 하는데 이번에는 이곳에 폭탄을 얼려서 올려놓자.

아래로 내려오면 사방이 물바다인데 화면을 잘보면 물이 얇은데가 있다. 그곳에서 폭탄을 얼릴 때 사용했던 마법을 사용하면 물이 온통 빙판으로 변해 버린다. 그곳을 빠져나오면 모래로 땅을 파는 곳이 나오는데 이곳만큼은 플레이어 본인에게 맡기겠다(여기서는 아이템과 열쇠를 얻을 수 있다).



고리안에 마법을 던져넣어야 한다

계속 앞으로 진행하면 길이 끊겨 있는데 링이 있을 것이다. 이 링안에 스파크 오브와 매직 핸드를 이용한 마법을 이용하면 고리가 사라지고 길이 생긴다. 그후에는 목적인 점프 슈즈를 얻을 수 있다.

불의 미궁

불의 미궁은 앞쪽의 전체 지도를 살펴보면 쉽게 찾을 수 있다. 바로 화산으로 둘러싸여 있는 곳. 이곳은 점프슈즈가 없으면 들어갈 수 없으므로 점프슈즈를 장비하고 가도록 하자.



이곳을 점프슈즈로 뛰어넘어야 한다

불의 미궁은 전체적으로 비밀이 없는 곳이라 볼 수 있으므로 미궁 공략은 생략하겠다. 단, 문제가 되는 것은 다른 곳과 달리 보스인데 이곳 보스는 프리즈 오브와 헤비슈즈의 조합. 그리고 파워 글러브의 민첩한 사용이 아니면 이길 수 없다.

먼저 화이어 불을 보스가 던지면 프리즈 오브와 헤비슈즈를 사용한 마법으로 그것을 얼리고, 잽싸게 파워 글러브를 장비하여 보스에게 던져야 한다. 상

어름덩어리를 보스에게 던지자 당히 까다로운 공격법인데 방법은 이것 밖에 없으니 탄 생각하지 말도록.

보스를 이기면 프리즈 오브를 얻게 되는데 이 오브를 장비하고 헤비슈즈를 신은 뒤에 보스가 있던 곳에서 나와서 바로 왼쪽의 어름을 마법으로 녹이고 전진하면 거울을 얻을 수 있다(이 거울은 반드시 얻어야 하므로 잊지말자). 거울을 입수했다면 다시 호비트의 마을로 가자.



이 어름을 녹이고 거울을 손에 넣자



모그라 핸드를 이용하여 아이템과 열쇠를!

진의 부활. 거인의 의식이 시작되고...

거울의 미궁

거울을 가지고 호비트 마을에 와서 연못을 열려 버리자. 그 후에 거울을 사용하면 마르스는 호비트들이 갇혀있는 거울의 미궁으로 가게 된다. 이 거울의 미궁은 이제까지의 미궁들 보다도 까다로운데 그 이유는 아마도 거울을 사용하여 미궁에 들어가면 조작이 반대로 되기 때문일 것이다.



이곳에서 거울을 사용하자

주는 얼굴과 눈동자를 뜨고 있는 문 등의 배치가 바뀌게 된다. 한 가지 힌트라면 갈색문과 눈을 뜬 문은 폭탄으로 부술 수 있다는 것인데 이점을 잘 생각하지 않으면 클리어는 불가능하다. 열쇠를 발견한다면 쟁쟁하게 보스 카리가 있는 곳으로 가자.



갈색문은 폭탄을 이용하여 열 수 있다



폭탄은 이곳에서

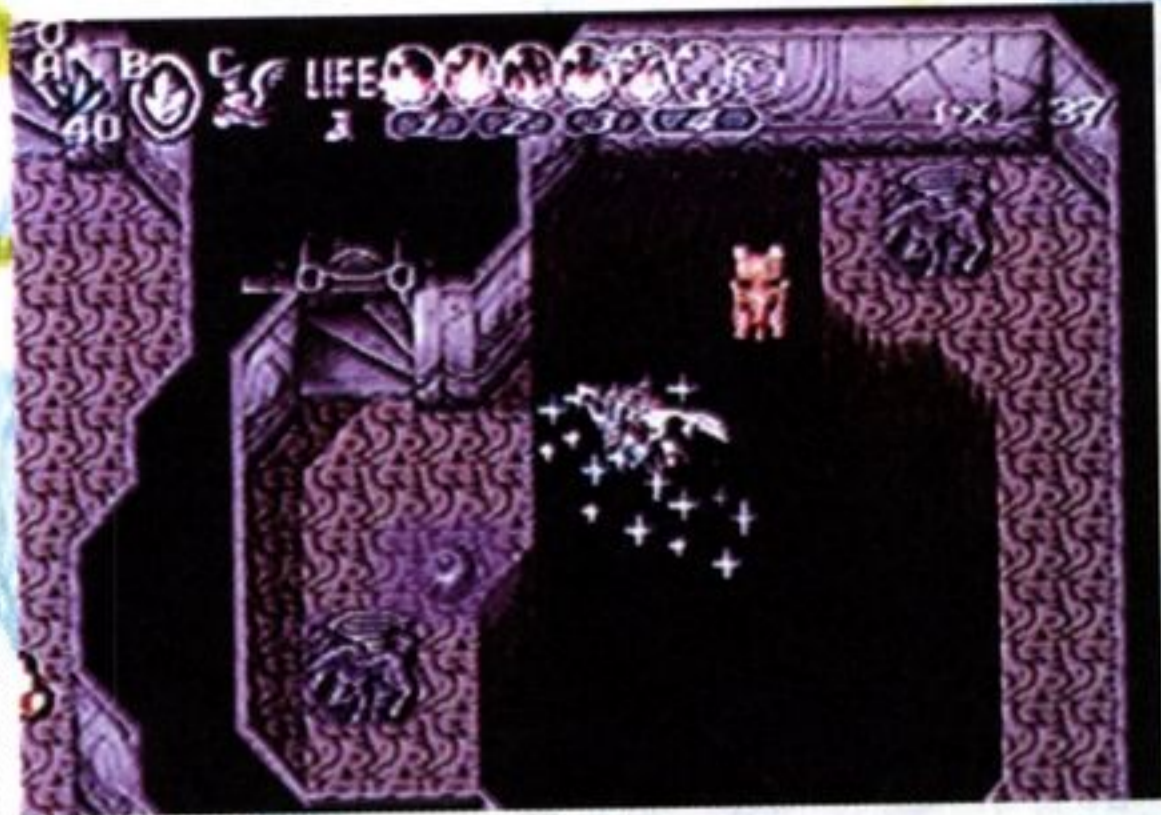
이곳에는 입구를 제외하고 거울을 이용하여 현실과 거울의 미궁을 이동할 수 있는 방이 있는데 문제는 여기서 시작된다. 즉, 현실에서 미궁의 문을 열면 거울의 미궁에 있는 문도 열리고 거울의 미궁에 있는 문을 열면 현실에 문도 열리는데 이동할 때마다 위치가 반대로 변하며 폭탄을



카리는 슬립슈즈를 이용하여 스피드로 승부를 내자

바람의 미궁

미궁 안에 들어서면 일단 구슬들과 페가수스 마크들이 늘어



마크와 마크사이를 이동하며 최상층으로 올라가자

서 있는 것이 보일 것이다. 일단 페가수스 헬멧을 장비하고 마크위를 가보자. 그러면 하늘을 날 수 있게 되는데 시간에 제한이 있으므로 주의하자. 페가수스 헬멧을 장비하면 마법공격밖에 할 수 없기 때문에 오브를 장비해야 하는데 오브는 프리즈 오브가 가장 좋다(프리즈 오브의 마법은 굳이 발사하지 않아도 공격능력을 가지고 있다).

미궁내를 살살이 뒤져서 열쇠와 HP상승 아이템을 손에 넣은 뒤 최상층에 올라가면 마지막 진을 부활시킨 보스가 마르스를 기



카리의 죽음에 분노하며 공격해 온다

다리고 있다. 그는 다크 엘프 파조트의 마지막 부하로 카리를 죽인 마르스에게 미친듯이 공격을 해온다. 페가수스 헬멧을 장비한 뒤에 프리즈 오브의 마법으로 공격하면 된다.

비검 샤이닝 스워드와 최후의 결전!

최후까지 적들을 뒤쫓았지만 결국 진의 부활을 막지 못한 마르스는 마지막 희망으로 카준이 말한 샤이닝 스워드를 찾으러 가게 된다. 전설에 의하면 빛의 무기를 원하는 자는 암흑의 벽으로 몸을 날려야 하는데 암흑의 벽이 어디에 있는지는 기억력 좋은

독자라면 알고 있을 것이다.

위치치는 물의 신전 옆인데 이곳에서 스파크 오브를 장비하고 슬립슈즈로 뛰어들면 오른쪽에 작은 섬이 하나 떠오르게 될 것이다. 오른쪽의 섬으로는 점프슈즈를 이용하여 들어가자.



슬립슈즈와 스파크 오브를 이용해서 이곳으로 돌진하자!

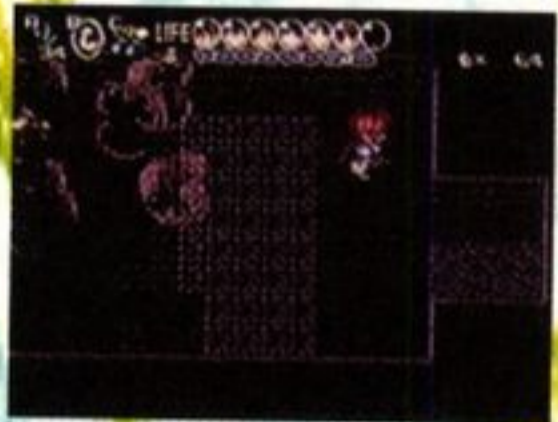


점프슈즈를 이용하여 빛의 미궁으로 가자

빛의 미궁

빛의 미궁은 조금은 까다로운 트랩이 준비되어 있는데 간단하

게 아이템의 위치와 문제를 해결하는 방법에 대해서만 설명하겠다. 빛의 미궁에 들어가면 점프 슈즈를 장비한 상태에서 곧바로 왼쪽으로 가자. 바닥이 무너져 내리는데 마지막에 점프를 하면 상자안에 있는 푸른 열쇠를 얻게 될 것이다. 이것으로 막혀있는 문을 열 수 있다.



힘차게 점프를! 그곳에는 열쇠가 기다리고 있다!!

그리고 3개의 버튼이 붙어있는 문이 있는데 이곳에서는 브라스트 오브와 매직 핸드를 장비한 상태에서 마법을 사용하면 문제가 해결된다(3개의 버튼을 동시에 누르는 것이 정답인데 브라스트 오브와 매직 핸드의 마법은 3발의 펀치가 다발로 연사되는 것이다).



이 스위치를 밟으면 문제는 해결된다

마지막으로 사이닝 스위드가 있는 욕망성 앞에 있는 트랩은 옆 통로의 스위치를 발로 밟아 주면 된다. 욕망성위에 올라서면 마르스는 자신의 아버지가 사용했던 사이닝 스위드를 입수하게 된다.



'아다다다다~~' 마르스의 펀치가 흡사 북두신권의 켄시로우같군...



마르스에게 길을 열어주는 오데간 왕 사이닝 스위드를 손에 넣고 호비트 마을의 나무와 이야기를 하면 거인과 진이 잠에서 깨어난 곳은 오데간 왕국의 지하라고 한다. 재빨리 오데간 왕국으로 가자. 왕궁에 들어서면 임무에 실패한 마르스를 대신이 혼내려 하지만 오데간 왕은 사이닝 스위드를 가지고 있는 마르스를 다시한번 믿고 지하 대미궁으로의 길을 열어준다. 드디어 결전의 때가 온 것이다.

파조트의 최후!!



거인을 봉인하지 않으면 파조트는 쓰러뜨릴 수 없다



이곳에서 오른쪽으로 뛰면 열쇠를 얻을 수 있다

미궁으로 내려가면 파조트의 힘에 의해서 쓰러진 카즌이 보일 것이다. 카즌은 거인의 힘에 의해서 파조트에게 접근할 수 없으므로 미궁에 연결되어 있는 4개의 화,수,지,공의 미궁으로 가서 진들을 쓰러뜨리고 거인을 봉인한 뒤에 파조트를 쓰러뜨려야 한다고 말한다.



이것이 불의 진이 있는 곳에서 얻어야 되는 또하나의 열쇠이다

미궁으로 연결되는 입구는 모두 4개. 우선 대지의 미궁과 물의 미궁은 열쇠로 문이 잠겨 있으므로 불의 미궁이나 바람의 미궁으로 들어가야 한다(불의 미궁에는 대지의 미궁의 열쇠가 있고 바람의 미궁에는 물의 미궁의 열쇠가 있다).



물의 진이 있는 곳에서는 일단 스위치를 밟고...

불의 진이 위치한 곳에서는 시간제한이 있는 다리가 있을 것이다. 이곳에서는 다리의 네 갈래 길에서 오른쪽으로 들어가면 열쇠를 얻을 수 있다. 특별한



모든 진은 사이닝 스위드와 프로텍트 오브를 장비한 채로 공격하면 쓰러뜨릴 수 있다



빙판을 만들어야 한다!

트랩은 없으므로 열쇠를 손에 넣으면 바로 아래층으로 내려가자. 아래층의 왼쪽방에는 대지의 미궁으로 들어갈 수 있는 열쇠가 있다.

바람의 진이 있는 미궁은 상당한 트랩으로 꾸며져 있는데 이제까지의 모든 미궁을 통과했던 기억을 되살리면 충분히 통과할 수 있다. 역시 얻어야 할 열쇠는 2개가 있으며 열쇠를 얻기 위한 필수 테크닉은 떨어지기와 빙판 만들기가 있다.



바람의 진을 만날 수 있는 녹색 열쇠



이 스위치를 누르면 마지막 열쇠가 있는 곳으로 갈 수 있다

파조트의 최후와 오데간의 평화

파조트는 마르스가 자신의 눈앞에 나타나자 거인이 봉인된

이유를 알고 직접 마르스와 대결하기 위해서 거인의 손에서



거인이 봉인된 사실에 분노하는 파조트 내려온다. 파조트는 이동시에 공격이 불가능하므로 이동을 멈추면 즉시 공격하자. 단, 이동이 멈춤과 거의 동시에 공격도 하기 때문에 타이밍을 맞추기가 처음에는 어려울 것이다.

파조트의 공격 패턴은 두종



지열을 이용한 파조트의 공격류. 하나는 지열을 이용하여 공격하는 것과 또 하나는 광선으로 폭발을 일으키는 것이다. 후자의 경우에는 공격 범위가 넓기 때문에 공격하지 말고 지열공격시에만 공격하자.

평화의 에필로그. 그러나 마르스는...



파조트는 자신의 죽음에 마르스를 동행시킨다

“조금만 더... 조금만 더 있으면 거인은 완전히 부활을 했을 텐데... 훗, 마르스 나의 패배다. 만약에 지금의 나에게 오트아이 가 있었다면 이런 일은 없었을 텐데... 크크크, 하지만 사라지는 것은 나 혼자만이 아니다. 마르스여, 너도 나와 함께 가는 것이다. 너도 나의 길로 데려가겠다! 으으으!”

대지의 흔들림 속에서 정신을 잃었던 카즌은 깨어났다. 카즌은 파조트의 마지막 외침속에 불길함을 느끼고 마르스가 있는 곳으로 달려갔다. 그러나 눈앞에 보이는 것은 조금전 까지만해도 천정을 뚫을 듯이 솟아있던 땅이 흔적도 없이 사라지고 난 뒤의 흔적뿐이었다. 자신을 대신하여 파조트와 싸웠던 마르스도 함께...

카즌은 오데간 왕궁으로



사라져버린 마르스를 찾는 카즌

오직 한사람을 제외하고는...

“그런데 마르스님의 모습이 보이질 않아요. 마르스님은 어떻게 됐죠?”

“마르스는 역시 신임병사라 파조트의 상대가 되질 않았을거야. 결론적으로 훌륭하게 싸워줬지만 죽었을테지. 그후에 카즌이 파조트를 쓰러뜨렸을 거고...”

대신의 말을 들던 카즌은 큰소리로 외쳤다.

“내가... 내가 한 게 아니야! 모든 것은 마르스의 덕택으로... 마르스가 나를 대신하여 파조트를 쓰러뜨리고 이 땅을 위해 목숨을 버렸단 말이야! 이렇게 이기적인 사람들일 줄이야! 사라, 우리들의 나라로 돌아가자. 서로를 위해주고 기쁨이 넘치는 보우이들의 곁으로...”

카즌의 말과 함께 오데간 왕은 자신이 얼마나 부끄러운 행동을 했었나를 생각하게 되었다. 그리고 모두가 모여서 혹시나 살아있을 마르스의 행방을 알아낼 방법에 대해서 이야기를 하기 시작했다.

“당신은 죽음을 받아들이지 못하는군요. 그래요. 당신에게 다시금 생명을 주겠어요. 우리 정령은 자연의 법칙에 참견하는 것을 금기시하고 있지만 당신이라면, 마르스에게라면 나는 해줄 수 있어요. 눈을 감아요... 그리고 다시 눈을 뜨면 당신은 오데



정령은 마르스에게 새생명을 준다면 왕궁에 있을 거예요. 다시는 만나일이 없겠죠. 금기시 하는 주문을 사용한 나는 다시금 어딘가의 동굴 깊숙한 곳에 봉인되게 될 거예요. 안녕히 마르스... 안녕히...”

마르스는 서서히 눈을 뜨기 시작했다. 그리고 차츰 드러나는 자신의 몸을 보며 다시 살아난 것을 느꼈다. 그것을 바라본 사테라 공주가 외쳤다.

“마르스님은 죽지 않았어요! 마르스님이 죽었다면 저의 눈앞에 보이는 마르스님은 대체 무엇이죠? 돌아왔어요... 마르스님이 돌아왔어요!”

말을 마치자마자 사테라 공주는 마르스에게 달려가 품에 안겼다. 그리고 오데간 왕국에는 다시금 평화가 돌아오게 되었다. 카즌과 사라는 다시금 자신들의 나라로 돌아갔고 사테라 공주도 원래의 생활로 돌아왔다. 그러나 마르스만은 어디로 사라졌는지 모른다. 다만 그가 자신에게 다시 새생명을 준 정령의 봉인을 풀어주기 위해서 여행을 떠났다는 것밖에는...



마르스의 품으로 달려가는 사테라 공주

오브+아이템에 의한 마법

스파크 오브

선더 웨이브

사용 아이템 / 헤비슈즈

마르스를 중심으로 번개가 달려드는 적을 공격한다. 꽤 광범위하게 적에게 데미지를 입힐 수 있다. 단 하늘을 나는 적에게는 효과가 없다.



프리즈 오브

프로스트 샤워

사용 아이템 / 헤비슈즈

마르스의 발아래로 냉기를 발해 주위를 얼려버리는 기술. 공격만이 아니라 특정 지형을 얼려 버려 이벤트를 클리어할 수도 있다.



에레키 슬라이딩

사용 아이템 / 슬립슈즈

번개를 일으키며 슬라이딩으로 적을 공격한다. 전해지는 말에 의하면 고대문명에서는 이 기술을 교통수단으로 사용했다고도 하는데...



아이스 스파크

사용 아이템 / 슬립슈즈

발에 얼음의 스파이크를 만들어 슬라이딩의 거리와 공격력을 높이는 기술. 단, 지나치게 미끄러지기 때문에 장소에 따라 구멍으로 떨어질 위험성도 있다.



스파크 볼

사용 아이템 / 매직핸드

B버튼 연타로 머리위에 번개 구슬을 만들어 C버튼으로 발사한다. 구슬은 날아가 지상의 적에게 데미지를 입힌다. 이 기술로 통과하는 트랩도 있다.



크리스탈 실드

사용 아이템 / 매직핸드

마르스의 앞에 얼음의 배리어를 만든다. 공격력은 없지만 적의 공격을 빙겨내는 것이 가능하다. 공격 이외에도 빙겨낼 수 있는 것은 많다.



라이트닝 브레이크

사용 아이템 / 샤이닝 스워드

마르스의 진행 방향으로 5개의 거대한 뇌전을 동시에 발사하는 기술이다. 공격범위가 넓고 스피드도 빠르기 때문에 사용하기가 좋다.



프리즈 에로우

사용 아이템 / 샤이닝 스워드

마르스의 진행 방향을 향해서 5개의 거대한 얼음기둥이 동시에 발사되는 기술. 공격범위가 넓고 스피드로 빠르기 때문에 사용하기 좋은 기술이다.



브레이크 오버

인페르노 화이어

사용 아이템 / 헤비슈즈

마르스의 주위에 불기둥이 솟아오르는 강력한 기술. 공격과 방어 양면으로 우수하여 위기시에 사용하며 좋은 기술이다.



블라스트 오버

플레셔 봄

사용 아이템 / 헤비슈즈

공기를 급격히 압축하여 마르스의 발밑에서 핵융합 폭발을 일으키는 기술. 약 3캐릭터분의 원내에 있는 적에게 데미지를 입히고 트랩의 클리어에도 사용된다.



슬립 버너

사용 아이템 / 슬립슈즈

슬라이딩 중에 마르스의 후방에 불기둥을 남기는 기술. 적이 지점계 따라올 때에 사용하면 효과가 좋다.



튠네이드 호프

사용 아이템 / 슬립슈즈

슬라이딩 후에 기류를 타고 상공까지 올라가는 기술로 공중의 적에게 효과가 있다. 체공거리가 의외로 길고 점프슈즈 대신으로 사용할 수도 있다.



사라맨더 콜

사용 아이템 / 매직핸드

불의 정령 사라맨더를 소환하는 기술이다. 한번에 1마리밖에 소환할 수 없지만 적이 밀집된 곳에 사용하면 재미를 볼 수 있다.



버블머신 건

사용 아이템 / 매직핸드

압축한 공기를 전방을 향해서 연속으로 날린다. 통합 데미지는 공격기 중에서 1,2위를 다투지만 사정거리가 짧기 때문에 적과의 거리에 주의해야 한다.



프레임 사이크론

사용 아이템 / 샤이닝 스워드

마르스가 회전하면서 위로 올라가고 동시에 불덩이를 날리는 호쾌한 기술. 상승중에는 무적이 되기 때문에 적에게 둘러싸여 있을 때 사용하면 편리하다.



일루전 댄스

사용 아이템 / 샤이닝 스워드

마르스의 분신이 잔상을 남기며 전진하여 적을 포착하면 추적하여 몇번이고 공격하는 멋진 기술. 더우기 분신으로 아이템도 입수할 수 있다.





요시 아일랜드

YOSHI'S ISLAND

- 기종 : SFC
- 제작사 : 닌텐도
- 장르 : 액션
- 용량 : 16M
- 현지 발매일 : 95년 8월 7일
- 현지 발매가 : 9,800엔
- 국내 정식 발매예정

드디어 슈퍼컴보이용 「슈퍼 마리오」 시리즈 2탄이 발매되었다. 만화의 세계를 연상케하는 화려하고 귀여운 그래픽이 멋진 환상의 세계로 끌어들이는 것이다.

[요시 아일랜드]는 대폭 증가된 아이템, 다채로운 이벤트, 그리고 캐릭터의 섬세하고 수많은 동작 화면은 슈퍼컴보이의 장점을 최

대한 살려낸 명작이라 할 수 있다.

챔프에서는 48개에 이르는 스테이지의 공략법과 숨겨진 아이템 찾는 법, 게임 진행에 도움이 되는 맵 등 게임을 완벽하게 클리어할 수 있는 공략법을 공개한다!

요시 아일랜드에 모험이 시작된다!

아주 먼 옛날 아기와 요시의 아름다운 이야기입니다.

동트기 전의 어두운 하늘을 뚫고 한마리의 황새가 매우 빠른 듯 서둘러 날아가고 있었습니다. 그 황새의 주둥이에는 오늘 태어난 쌍둥이들을 단단히 매달아 아버지와 어머니가 있는 곳으로 날아 가고 있었습니다. 아녀, 그런데 이게 무슨 일입니까? 바로 그 때 구름 속에서 맹렬한 스피드로 황새를 향해 돌격해 오는 검은 물체가 있었는데... "키익 이 아기들은 내가 데려가겠다." 그 녀석은 이렇게 말하고는 황새의 옆을 지나가면서 아기들을 나뉘쳐 날아가 버렸습니다. 그러나 대체 무슨 일일까요? 나뉘쳐 간 아이는 두명이 아니라 단 한 명이었습니다. 또 한 명의 아기는 바다를 향해 거꾸로 떨어지고 있었는데... 아이를 데리고 간 녀석의 이름은 쿠파 왕국의 마법사 카메크였습니다. 쿠파 일족에게 재앙을 가져오는 쌍둥이가 태어났다고 하는 어젯밤의 점괘에 따라 황새가 지나가는 길에서 기다리고 있었던 것입니다. 성

에 도착했을 때 한 명의 아기가 없어진 것을 알게 된 카메크는 부하들에게 명령을 내렸습니다. "또다른 한 명의 아기를 찾아와라! 절대로 아버지와 어머니에게 돌아가지 못하게 해야 한다." 한편 바다로 떨어진 한 명의 아기는 운 좋게도 바다가 아닌 섬을 산책하고 있던 요시의 등에 무사하게 착륙하였습니다. 게다가 뭔가 그려진 지도를 가지고... 평화롭게 생활하고 있던 요시들은 이 아기를 매우 소중하게 다루었습니다. 모두 모여 해결책을 논의하고 있을 때 아기가 저쪽을 향해 손가락으로 가리켰습니다. 그렇습니다!

납치된 한 명의 아기가 있는 곳을 이 아기는 무의식 중에 알고 있었던 것입니다. 요시들은 아이들을 릴레이로 데려다 주기로 결정했습니다. 가장 먼저 초록색 요시의 등에 태워 아기가 가리키는 방향으로 출발했습니다. 이제 당신은 요시가 되어 나머지 한 명의 아기를 무사하게 구출한 후 아버지 어머니의 손에 이 쌍둥이를 데려다 줘야 합니다. 부디 안전하기를...

컨트롤러 조작법

이제까지 발매되었던 슈퍼마리오 시리즈와 다르게 컨트롤러 조작이 약간 복잡하다. 전작인 슈퍼마리오 월드를 보더라도 점프와 공격형 회오리 점프, 그리고 하늘을 나는 동작뿐이었다.

하지만 여기서는 잔재주가 많은 요시가 주인공이기 때문에 동작도 매우 다양하다. 게임 중에 요시가 취할 수 있는 동작을 완벽하게 구사한다면 보다 쉽게 게임을 진행시킬 수 있다.

방향 버튼	요시를 움직일 때 사용한다. 문으로 들어갈 때는 방향 버튼의 위를 누른다.
스타트 버튼	1. 게임을 잠시 멈추는 기능과 함께 스페셜 아이템을 사용할 수 있다. 2. 이미 클리어한 스테이지로 들어갔을 경우, 스타트 버튼을 눌러 게임을 일시 정지시킨 상태에서 셀렉트 버튼을 누르면 지도 화면으로 빠져나간다.
Y 버튼	1. 혀를 내밀어 적들을 입안에 가둬 버린다. 2. 입안에 가둔 적을 발사한다. 3. 적들을 입안에 가둬와 동시에 방향 버튼의 아래쪽을 누르면 적이 알로 변하여 요시의 뒤를 쫓아다닌다. 4. 버튼을 누른 상태로 이동하면 빠르게 움직일 수 있다. 5. 스페셜 공격을 할 때 사용한다.
B 버튼	1. 요시가 점프를 한다. 2. 점프 중에 버튼을 누르고 있으면 얼마동안 하늘을 날 수 있다. 3. 점프 중에 방향 버튼을 밀고, 버튼을 한번 더 누르면 히프드롭이 된다.
A 버튼	요시의 뒤를 쫓아다니는 알을 발사한다.
R, L 버튼	알을 발사할 때 조준장치 역할을 한다.

아이템

별	별 하나에 베이비 마리오가 공중에 떠 있는 시간을 1초씩 늘릴 수 있다.
중간 링	코스 중간에 위치하고 있으며, 이 곳에 다다르면 별이 5개가 늘어나고, 게임을 진행하다가 마리오가 납치되어 게임이 끝나도 이 곳에서부터 시작된다.
코인	코스 중에 여러 군데 있으며, 100개를 모으면 요시의 생명이 하나 늘어난다.
붉은 코인	코스 중에는 전부 20개가 있으며, 이것은 골인했을 때 스코어에 영향을 준다.
요시의 알	요시의 알은 몬스터를 삼켜 만드는 방법 이외에도 게임 도중에 간간히 얻을 수 있다. 보통 때의 알은 초록 색으로 공격만을 할 수 있지만, 게임 도중 등장하는 황색, 붉은 색, 빛나는 알은 각각 코인, 별 2개, 붉은 코인을 얻게 해준다.
스페셜 플라워	코스 중에 5개가 있는데, 이것을 모두 모아 골인 지점까지 가면 스코어가 올라가고 요시의 생명 하나가 늘어난다.
수박	수박의 종류는 녹색, 붉은 색, 청색의 3가지이다. 녹색 수박을 먹고 공격하면 마치 총알처럼 수박 씨가 발사되고, 붉은 색 수박을 먹고 공격하면 불이 발사된다. 마지막으로 청색 수박은 매우 차가운 바람이 발사된다. 단, 수박 공격은 제한된 수치가 넘으면 사용할 수 없다.
슈퍼 별	잠깐동안 베이비 마리오를 컨트롤할 수 있게 해준다. 이때 Y 버튼을 누르면 베이비 마리오의 천정이나 벽을 마음대로 뛰어다닐 수 있다. 그리고 B 버튼을 누르면 망토를 이용해 하늘을 날 수 있다.
헬리콥터	요시를 헬리콥터로 변형시킨다. 방향 버튼으로 컨트롤 할 수 있으며, 무기는 사용하지 못한다.
모그리덩크	두더지 차로 변형되는 것인데, 막혀 있는 곳을 마음대로 뚫고 다닐 수 있다.
잠수함	물 속에서 마음대로 움직일 수 있고, Y 버튼이나 B 버튼을 누르면 어뢰도 발사된다.
기차	정해진 철로 위를 이동할 수 있다.
자동차	바퀴와 차체 사이에 공간을 두어 적을 피할 수 있다.
열쇠	미니 배틀이 준비된 방으로 들어가기 위해서는 열쇠가 꼭 있어야 한다. 열쇠는 방 근처 어딘가에 숨겨져 있다.
메시지 블록	당신이 게임을 쉽게 풀어나갈 수 있도록 힌트를 준다.
날개달린 구름	알을 사용하여 이 구름을 맞추면 스페셜 플라워, 코인 등이 나오고, 갈 수 없는 곳으로 이동할 수 있는 다리도 생긴다.
스위치	게임 도중 가끔 등장하는 이 스위치를 밟으면 화면에 화살표가 몇 군데 나타나며 그 화살표가 나타난 지점에서 방향 버튼을 밀으면 보너스 스테이지로 이동한다.
화살표 구름	알을 이 구름에 맞추면 구름에 새겨진 방향으로 알이 발사된다.

스페셜 아이템

스페셜 아이템은 보너스 스테이지에서 얻은 아이템으로 스타트 버튼을 눌러 선택한 후 다시 게임으로 돌아오면 특별한 현상이 일어난다. 게임 도중 많은 도움을 주지만 얻기가 쉽지 않다.

10포인트 별	별의 숫자가 10개 늘어난다.
20포인트 별	별의 숫자가 20개 늘어난다.
언제나 알	알이 하나도 없을 경우, 이 아이템을 사용하면 알이 6개 생긴다.
어디서나 파워	화면 중의 적을 모두 코인으로 변화시킨다.
날개달린 구름 왕창	이 아이템을 사용하면 화면에 나타나는 모든 적이 날개달린 구름으로 변한다.
투시 벌레 안경	이 아이템은 아주 신기한 안경으로, 이 안경을 사용하면 코스 중에 숨어 있는 붉은 코인을 볼 수 있다.
스페셜 수박	<p>녹색 수박을 먹지 않아도 입안에 수박이 생겨 씨를 발사할 수 있다.</p> <p>붉은색 녹색 수박과 마찬가지로 입안에 갑자기 붉은 수박이 생겨 화염을 발사할 수 있게 된다.</p> <p>청색 이것도 마찬가지로, 이것을 사용하면 냉기를 발사할 수 있다.</p>

스테이지를 완벽 공략하라!

요시 아일랜드는 이제까지 발매되었던 『슈퍼마리오』시리즈를 모두 리믹스해 놓은 게임이다. 게임 도중 등장하는 적 캐릭터는 슈퍼 원더풀 마리오의 적 캐릭터들이 대부분이고, 월드 지도는 슈퍼마리오 3과 비슷하다. 또한 월드마다의 길이는 슈퍼마리오1과 같다.

물론 이 게임의 주인공으로 캐스팅(?)된 요시는 그 유명한 슈퍼마리오 월드의 서브 캐릭터!! 하지만 이 게임을 해본 사람이라면 알겠지만 마리오 시리즈라는 느낌보다도 이전에 접해보지 못했던 전혀 새로운 게임이라는 느낌을 받을 것이다.

캐릭터의 다양한 동작, 예측할 수 없는 새로운 이벤트, 그리고 무엇보다도 여러명의 캐릭터를 재미있게 조종할 수 있다는 것이 가장 흥미로운 것이다.

참! 게임에 들어가기 전에 한 가지 알아두어야 할 것이 있다. 이 게임에서는 캐릭터의 에너지가 없고 별이 에너지를 대신한다.

게임을 진행하다가 적에게 공격을 받아 베이비 마리오가 공기 방울에 싸여 하늘을 날아다닐 때 화면에 숫자가 나타나는데 바로 이 숫자가 에너지이다.

만약 이 숫자가 0이 될 때까지 베이비 마리오를 다시 등에 업지 못하면 마법사의 줄개들이 마리오를 납치해 가면서 게임은 끝나고 만다.

월드 1

첫번째 월드로 들어가면 베이비 마리오가 요시 아일랜드의 주인인 색색의 요시들에게 둘러싸여 있다. 첫번째 스테이지로 이동하려면 요시의 집 앞 마당(?)을 빠져나가야 한다.

스태이지 1

요시 아일랜드의 첫번째 스테이지인 이 곳은 스테이지의 길이가 매우 짧고, 적들도 많이 등장하지 않는다. 요시들이 살고 있는 곳 주변이라 그런지 매우 아름답다. 꽃밭에서 자유롭게 놀고 있는 나비들, 아름다운 색의 꽃들...어려워하지 말고 배경 감상이나 하면서 골인점을 향해 진행하자.

처음 등장하는 적은 슈퍼 원더풀 마리오에서 등장했던 솟다리 몬스터이다. 이 녀석은 이 게임이 끝날 때까지 직접 등장하는데, 적을 공격할 수 있는 무기 즉, 알로 만들기에 가장 좋은 녀석이다.

위에서 설명한 것과 같이 우선 혀를 내밀어 입에 가둔 후 방향 버튼을 밀어서 하자. 그러면 요시의 엉덩이 뒤를 졸졸 쫓아다니는 알로 변할 것이다.



혀를 내밀어 몬스터를 먹으면 이렇게 알로 변하여 요시를 쫓아다닌다

게임 도중 간간히 등장하는 색깔 있는 벽들은 요시의 머리로 밀어서 들어받으면 그 부피가 커지는데, 다른 곳에 이용하는 것이 아니라 높은 곳으로 이동할 때 쓰인다. 그리고 이와 비슷한 작용을 하는 것은 화살표가 새겨진 동그란 원인데, 이것은 덤블링 역할을 한다. 크기가 각각 다르고 큰 것일수록 높이 점프할 수 있게 해준다.



붉은 색 벽들을 치면 이렇게 커진다. 여기에서는 쓸모가 없지만...

몬스터 플라워는 알을 사용하여 없애거나 적을 입에 가둬 두었다가 발사하면 사라진다. 움

직이지는 못하지만 짜증날 정도로 귀찮은 녀석이다. 푸른 색과 붉은 색이 있는데, 붉은 색은 한방, 푸른 색은 세방을 맞아 없어진다. 하지만 푸른 색은 나중에 등장한다.



이 것은 무엇에 쓰는 물건이고? 바로 높이 점프할 수 있게 해주는 아이템이다. 이 위에 서서 점프 버튼을 누르면 위로 뿜!



우선 타게트를 이렇게 맞춘 후에 발사! 몬스터 플라워 위에 '표' 보이죠? 그게 바로 표적입니다

날개달린 구름은 보통 때에 가지 못하는 곳으로 이동할 수 있게, 다리를 만들어 주거나 아이템 등을 준다. 이 곳에 있는 날개달린 구름은 하늘로 다리를 놓아준다. 물론 그렇게 하려면 알로 구름을 맞춰야 하겠지? 이 부분에서 바로 앞에 있는 몬스터 플라워 2마리를 없애고 파이



구름을 맞추면 점선으로 되어 있던 곳에 나무 다리가 생긴다. 이거, 이렇게 빨리 만들었는데, 혹시 부실 공사?

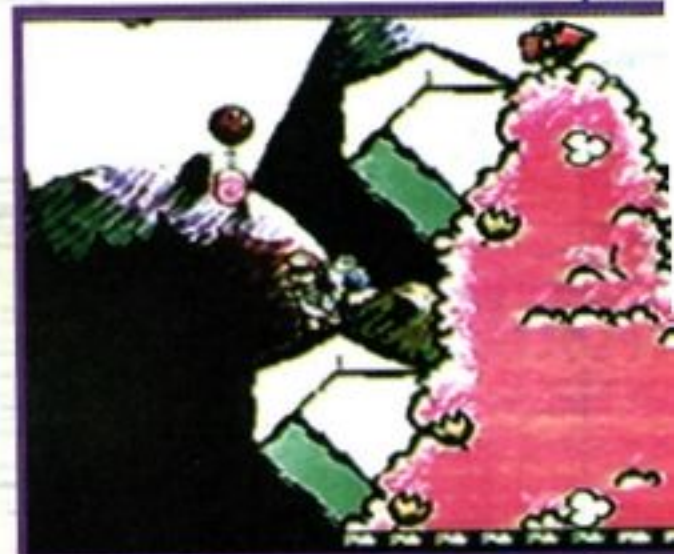
프로 들어가면 보너스와 동전, 별을 얻을 수 있다. 그리고 이 동굴에서 빠져나가는 파이프로 들어가려면 동굴 앞에 있던 바위를 끝까지 밀고 가야 한다.



푸른 색의 벽들을 머리로 치면 알이 계속해서 나오는데 그 알을 가지고 사진에 보이는 꽃 속으로 집어넣자. 그러면 그곳에서 별이 다섯개 튀어나온다. 꽃 속으로 넣는 방법은 표적을 천정으로 맞춘 후 발사하면 된다. 물론 각도를 잘 맞춰야 하겠지?



동굴에서 나온 후 약간 앞으로 가면 날개달린 구름이 있는데 이것을 맞추면 콩나무 줄기가 나와 위로 이동할 수 있다. 앗! 이것은 재크와 콩나무?? 위로 올라간 후 왼쪽으로 가면 두가지 아이템을 얻을 수 있다.

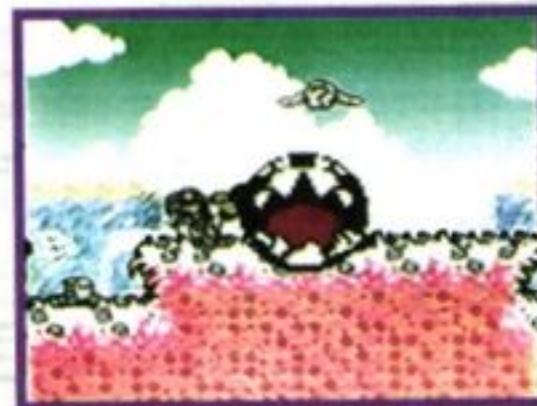


콩나무를 타고 위로 올라와 왼쪽으로 이동하면 날개달린 구름이 있는데 그 구름에서는 스페셜 플라워를 얻을 수 있고, 그 밑으로 내려와 이 바위 밑으로 들어가 보면 별을 얻을 수 있는 날개달린 구름이 하나 더 있다

바위를 여기다가 옮겨 놓은 후 위로 올라가자

스태이지 2

이 곳에서 처음 등장하는 적은 마리오3에서 가장 무서웠던 적 무쇠 덩어리이다. 쇠사슬에 묶여 있지는 않지만 멀리에서 마리오를 지켜보다가 갑자기 앞으로 날아오며 땅을 없애 버린다. 물론 그곳에는 구덩이가 생긴다. 천천히 진행하면서 이



무쇠가 떨어지는 곳에는 이렇게 그림자가 생긴다. 잠시 멈췄다가 진행하자



이것이 바로 중간 링이다. 여기를 지나면 별을 얻을 수 있다. 전에 있던 이상한 문은 한번 지나오면 절대 되돌아갈 수 없다

녀석이 날아올 때 어디로 떨어질 것인지 그림자를 잘 보고 있다. 무식한 쇠덩이가 떨어지는 지역을 지나면 중간 링을 지날 수 있는데 이곳을 지나면 죽게 되어도 처음부터 시작하지 않아도 된다.

푸른 색의 이상한 흙은 요시 머리로 치거나 알을 발사하면 없어지는데 이것을 이용해 동전을 먹을 수 있고, 그 앞에 있는 스프링도 밑으로 떨어뜨릴 수 있다.



재 조준을 하고 발사하면 이렇게 높은 곳에 있는 동전도 손쉽게 얻을 수 있다

마치 두더지가 파 놓은 듯한 땅굴을 이동하게 되는데 매우 복잡하게 보이지만 전혀 그렇지 않다. 우선 왼쪽으로 이동하여

붉은 벽돌을 때린 후 그위로 올라가 점프를 하면 보너스를 얻을 수 있다. 다시 오른쪽으로 이동하여 한 칸위로 올라가서 왼쪽으로 가자. 만약 보너스를 먹으려면 오른쪽으로 계속 진행하자. 그러면 마지막 바위 밑에 날개달린 구름이 나타난다.



이곳에서 왼쪽으로 이동한 후 보너스를 먹고 다시 오른쪽으로 이동하자



바로 여기에 이렇게 날개 달린 구름이... 하지만 조금 전의 갈림길로 다시 돌아가야 한다

이제 처음으로 모핑(헐기)이 등장한다. 모핑은 일정 시간이

흐르면 없어지므로 빨리 움직이는 것이 가장 중요하다. 동전을 빨리 먹으면서 앞으로 이동하여 스페셜 플라워를 먹은 후 시간을 끌어 다시 원점으로 돌아오자. 그리고 다시 앞으로 빨리 진행하여 스페셜 플라워가 있던 곳을 지나 사진에 보이는 곳으로 들어가면 붉은 동전을 얻을 수 있다.



모핑으로 변한 후 이 위로 올라가면 스페셜 플라워가 있다. 물론 바깥쪽에서는 보이지 않는다



바로 이 안으로 들어가면 붉은 동전 3개를 얻을 수 있다

스테이지 3

처음에 시작하는 부분은 바깥 세상이지만 파이프 안으로 들어가면 어두컴컴한 동굴 속에서 게임을 플레이해야 한다. 파이프로 들어가기 전에 오른쪽에 있는 몬스터 플라워를 없애고 그 자리로 가면 보너스를 얻을 수 있다.

동굴 속에서는 많은 동전과 아이템이 숨어 있는데 이것을 찾는 가장 좋은 방법은 히프드롭이다. 히프드롭으로 짓누를 수 있는 것은 '기둥'과 '없앨 수

있는 흙', 그리고 '나무상자' 등이 있다.



이렇게 되어 있는 흙도 히프드롭으로 한방에 OK!

언덕에 바위가 서 있는 곳에서 왼쪽 아래로 내려가면 스페셜 플라워가 있고, 다시 앞으로 진행하다가 밑으로 내려가면 잠긴 문과 한 칸 아래 스페셜 플라워가 하나 더 있다. 열쇠 구멍이 있는 문은 보너스 스테이지로서 열쇠를 찾아야만 들어갈 수 있는데 열쇠는 이 곳에서 조금 더 앞으로 진행하면 하늘에 풍선에 묶여져 날아간다. 풍선

을 터트리면 열쇠를 얻을 수 있다. 그리고 열쇠가 나타나기 바로 전에는 나무상자가 풍선에 묶여져 날아오고 그 밑에 있는 기둥을 히프드롭으로 갈아뭇개면 붉은 동전을 얻을 수 있다.



날아오는 상자를 향해 알을 발사하면 나무가 밑으로 떨어진다. 이 뒤에는 곧바로 열쇠가 날아온다



이 기둥을 히프드롭으로 뭇개면 붉은 동전을 얻을 수 있다. 여기뿐만 아니라 이 지역 자체가 히프드롭을 사용한 아이템을 얻을 수 있는 지역이다



열쇠로 문을 열고 들어가면 적 캐릭터와 배구(?)를 하게 되는데 화면에 나오는 컨트롤러 조작을 빨리, 정확하게 하는 사람이 승리할 수 있다. 게임에서 승리하면 요시의 생명이 하나 늘어난다

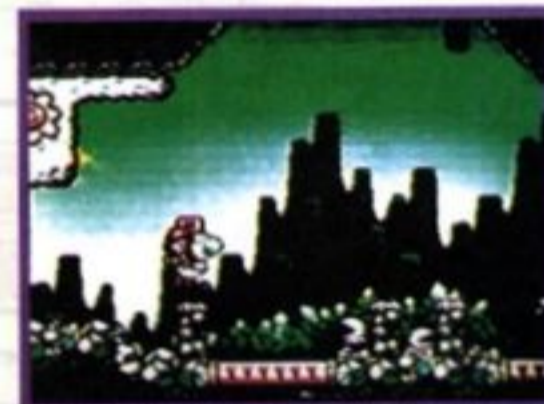
불필요한 곳에 없어지는 흙이 있다면 뭔가 이상한 것이 아닐까? 바로 이 부분에는 날개달린 구름이 숨겨져 있다. 어디냐고

요? 제일 왼쪽 끝 부분을 알로 밀어 버리면 그 곳에 구름이 생긴다.

이곳에서 약간 앞으로 가면 다리같은 곳이 나오고 그 옆에는 기둥이 세개 있는데 이 중에서 가장 긴 기둥을 눌러 버리면 스위치가 나온다. 스위치를 밟고 화살표가 생기는 지면 밑으로 들어가서 동전을 먹도록 하자. 그리고 이 앞에 있는 높은 지역으로 올라가려면 바위를 밟아야 하는데 바위 굴리는 타이밍에 맞춰 바위를 밟고 점프하도록 하자.



이 곳을 향해 알을 발사하자. 물론 일직선으로 날아가도록 발사하는 것이 중요하다



이 자리에 있던 기둥을 눌러 버리면 바로 옆 두개의 기둥사이로 들어갈 수 있다. 화살표 보이죠?



이렇게 바위를 이쪽으로 굴리면서 밟고 올라가자. 경사진 지면이기 때문에 바위를 멈춰 세울 수는 없다

스테이지 4

드디어 첫 번째 보스 스테이지이다. 슈퍼 마리오 월드의 보스 스테이지와 비슷하다.

밑으로 떨어지는 곳. 커다란 문짝이 기습하는 것까지... 여기에서 처음으로 등장하는 적 캐릭터. 돈브리는 히프드롭이나 알을 사용해야지만 없앨 수 있

다. 그리고 이 녀석을 없애면 별이 3개나 나타난다. 이 지역에서 스페셜 플라워 2개를 먹은 후 천정을 자세히 보면 금이 가 있는 곳이 있을 것이다. 그 곳을 알로 강타하면 천정위로 올라가 코인을 먹으면 안전하게 파이프까지 갈 수 있다.



우선 시범적으로 기둥과 나무상자를 박살내 보자. 이런 류의 상자나 기둥들은 모두 없앨 수 있다



높은 점프력으로 요시를 공격하는 돈부리. 히프드롭으로 없애기가 힘들다면 알을 사용하여 물리치자. 그리고 이곳의 바로 위에는 비밀 길이 있다



푸른 색 벽돌에서 알을 충분히 얻은 후에 이 곳에서 몬스터들을 물리치면 스페셜 플라워를 얻을 수 있다



바로 여기가 천정으로 올라가는 곳이다. 물론 알을 사용하여 돌아야 한다

거의 끝 부분에는 문이 있는데 열쇠로 잠겨 있다. 이 곳으로 들어가는 열쇠는 화면의 제일 끝에 있는 화분을 떨어뜨리면 얻을 수 있다.

문으로 들어간 후 그 곳에 있는 또 다른 문으로 들어가면 몬스터 플라워가 4마리 있는데 이 녀석들을 모두 물리치면 스페셜 플라워가 나온다.



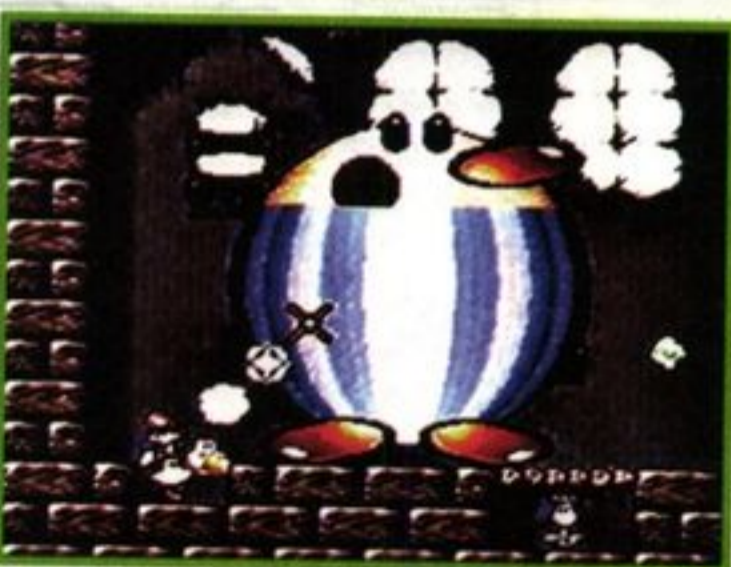
이 화분을 밀어 떨어뜨리면 열쇠가 나오는데 앞으로도 종종 등장한다

보스 빅 돈브리

이번 스테이지의 보스는 빅 돈브리이다. 원래는 보통 돈브리였지만 마법사 카메크가 마법을 걸어 매우 크게 변형시킨 것이다. 요시 아일랜드에 등장하는 모든 적은 항상 카메크의 마법에 의해 크게 변형된다. 빅 돈브리의 공격 방법은 의외로 매우 간단하다. 이 녀석의 공격을 받지 않으려면 약간 들어가 있는 홈에서 쭈그리고 앉아 있다가 알을 사용해 공격하면 된다. 만약 알이 떨어졌을 경우에는 중간에 알 공급기(?)에서 알을 얻은 후 공격하자. 항상 움푹 파여진 곳에서만 있어야 안전하다는 것을 알아두자.



뭐라구! 따라라락? 키메크 녀석 뭐라고 그러는지 못알아 들겠지만 화가 많이 난 것같은데 치사하게 마법을 사용하다니?



크게 변형된 돈브리. 이곳에서 앉아 있다가 알로 공격하면 된다

스테이지 5

요시가 이동하는 곳은 매우 높은 산인데 이곳의 주요 이동 장치는 물레방아와 비슷한 것이

다. 앞쪽에 있는 발판을 밟으면 체중 때문에 앞으로 이동하게 된다.

특별하게 주의해야할 것은 없지만 도너츠 모양의 발판을 밟고 가만히 서 있으면 조금 뒤에 떨어지고 만다.

하지만 계속해서 움직이면 떨어



돌아라! 돌아라! 물레방아야! 체중을 이용한 이동 수단이다

어질 위험은 전혀 없다. 그리고 이번 스테이지에서 조심해야 할 것은 화면이 스크롤되므로 화면에 끼어 죽는 불행한 일이 없도록 하자.



도우넛 모양의 발판 한군데를 계속 밟고 있으면 이렇게 서서히 가라앉는다. 날개달린 구름을 맞추거나 흙속에 있는 아이템을 먹기 위해 알을 발사할 때도 매우 신속하게 해야 한다

스테이지 6

처음 시작부분에서 파이프와 점핑 화살표가 있는데 우선 점핑 화살표를 밟고 가장 위로 올라가면 숨겨진 구름을 찾을 수 있고, 문으로 들어가면 색깔있는 알을 이용하여 붉은 동전과 별을 먹을 수 있다.



화살표를 밟고 위로 올라가 보면 오른쪽에 숨겨진 땅이 있는데 이 곳으로 오면 날개달린 구름이 있다

점프하는 방법은 리프트가 올라가는 힘을 이용하여 올라가는 도중에 점프를 하면 된다. 하지만 타이밍을 잘 맞춰야 한다는 어려움이 있다.



리프트를 타고 올라가다가 바로 사진에 보이는 타이밍에 점프를 하라. 그러면 굉장히 높이 점프할 수 있을 것이다



색깔있는 알을 사용하여 적을 공격하면 아이템이 나온다

동굴의 내부는 매우 캄캄하여 거의 앞의 보이지 않을 정도이다. 이 곳에서 조심해야 할 녀석들은 초롱불을 들고 다니는 몬스터인데 몸은 보이지 않고 등불만 희미하게 보이므로 잘 살펴보도록 하자. 그리고 거의 마지막 부분에는 리프트가 있는데 이 리프트를 이용하여 천정 부분까지 올라가야 한다. 높이

스테이지 중간 중간에 있는 꽃은 별이 없을 때 아주 유용하게 쓰이는데 꽃 안으로 알을 집어넣기가 까다롭다.

특히 이 곳에서는 더더욱 그렇다. 이제까지는 천정에 맞춰 반동을 이용했지만 여기서는 천정이 없으므로 일단 표적을 밀어서 고정시킨 후에 높은 곳에서 점프하여 알을 발사 한다.



이 상태에서 알을 발사하자. 점프를 하는 곳은 왼쪽에 보이는 언덕!

그리고 바로 앞에는 날개달린 구름이 있는데....



날개달린 구름을 맞추면 스위치가 생기고 스위치를 밟으면 오른쪽 바위 밑으로 들어갈 수 있다

스태이지 7

여기에는 처음 부분에 열쇠로 잠긴 문이 있는데 이 곳으로 들어가기 위한 열쇠는 바로 위의 흠속에 있다. 흠이 있는 곳으로 올라가기 위해서는 약간 앞쪽에 있는 높은 곳에서 왼쪽으로 날아가면 된다.



여기에서 왼쪽으로 날아가자



바로 여기에 열쇠를 가지고 있는 날개달린 구름이 있다

중간 부분에서부터는 워터보가 나타나는데 워터보는 지형과 움직임을 늦추는 역할을 한다. 직접적인 피해는 주지 않지만

술을 먹은 것처럼 마구 비틀대고 미끄러지기 때문에 잘못하면 밑으로 떨어지고 만다. 웬만하면 워터보와 부딪치지 않는 것이 좋다.



이 녀석이 바로 워터보다. 생긴 것 꼭 영구같이...

땅과 땅을 연결해 주는 다리는 히프드롭을 사용하면 끊어진다. 그리고 아무런 이유없이 높이 솟아 있는 곳에서 점프를 하면 이상한 현상이 일어난다.



여기에 서서 점프를 하면 하늘로 올라갈 수 있는 점핑 화살표가 나타난다

스태이지 8

드디어 월드 1의 보스 스테이지이다.

처음 부분에 있는 커다란 통나무는 밟고 있으면 밑으로 떨어지지만 점프를 하면 그 자리에 계속 서 있을 수 있다.

두 번째 지역에서는 유령 몬스터가 움직이는 발판 역할을 해주는데 그 발판을 밟고 천정 쪽으로 올라가면 좌우에 들어가

는 곳이 있고 그 곳에는 각각 아이템과 중간 링이 있다.

보스 빅 슬라임

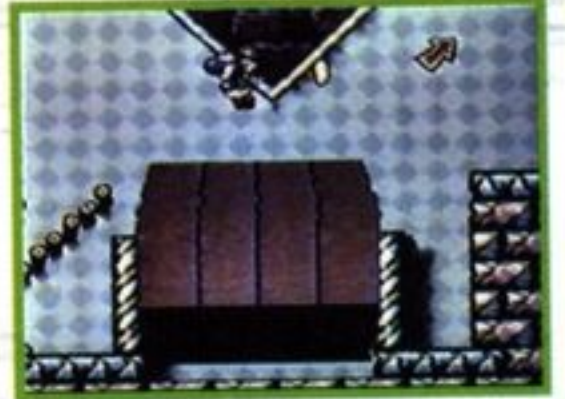
월드 1의 최종 보스 빅 슬라임은 자신의 탄력있는 몸으로 요시를 밀어 용암으로 떨어뜨려려 한다. 전투 중에도 오른쪽으로 가는 것은 매우 위험하다는 것을 알아두자. 공격 방법은 물

론 알을 사용해야 하는데 만약 알이 없다면 슬라임의 몸에서 나오는 조그만 슬라임을 먹어 알로 만들도록 하자.

통나무 위에서는 항상 점프하는 것이 중요하다



유령이 만들어 준 발판을 밟고 위로 올라가면 이렇게 통로가 있다



커다란 몸집의 슬라임이지만 매우 악한 녀석이다. 그냥 알로 공격하면 된다

월드 2

스태이지 1

처음으로 노코노코가 등장하는데 노코노코는 알로 만들 수 없다. 그리고 밑으로 떨어지는 바위 위를 점프하며 진행해야 하는데 잘못하면 바위와 함께 밑으로 떨어지므로 정확성과 스피드가 필요하다.



노코노코의 등 꺾질은 적이나 요시에게 무서운 공격 무기이다. 이 바로 밑에는 파이프가 있고 그 안에는...



밑으로 떨어지는 바위를 이동할 때는 발자마자 점프하여 다른 곳으로 이동해야 한다

파이프로 들어가라는 화살표가 있지만 여기서는 먼저 포치를 타고 앞으로 진행한 후 열쇠를 먹고 가야한다. 포치는 움직임이 엉망이지만 유용한 이동수단이다. 파이프로 들어가면 요시 테트리스가 시작되는데 여기에서 밑으로 떨어지는 바위사이를 잘 피해야 한다.



포치를 타고 송곳위로 이동할 수 있다. 하지만 이 곳에서는 꼭 점프를 해야 한다



앗! 요시 테트리스다. 절대 바위에 깔리는 불상사가 발생하지 않도록 하자

스태이지 2

이번 스테이지에서는 보로도 가 적의 주 캐릭터인데 여러가

지로 변형되어 출현한다. 이 녀석들에게는 알 공격도 소용이

없다. 알로 공격을 하면 야구 베트로 치거나 글러브로 받아 반격하기 때문이다. 가장 좋은 방법은 아무런 공격도 하지 말고 피해가는 것이다.

타자 보로도 멋진 스윙 솜씨를 자랑한다



스테이지 지도



이번 스테이지는 매우 복잡하기 때문에 스테이지 지도를 공개하겠다. 이 지도만 있으면 이번 스테이지를 무난히 넘길 수 있을 것이다.

스테이지 3

깊은 산속이 이번 스테이지의 배경인데 여기에는 유령이 날아다닌다.

으~ 요사의 식량들! 처음 부분의 흠속에 스위치가 숨겨져 있다. 이 스위치를 밟으면 동전이 굉장히 많이 생겨난다. 화면의 끝에 있는 파이프까지 가는 길에는 많은 유령들이 출현하므로 유령들이랑 친해지도록!

흠이 이렇게 많은 곳에는 항상 무언가가 숨겨져 있다. 이곳 역시 예외는 아니다. 바로 이 부분을 없애면 스위치가 생겨난다. 여기서 스위치를 사용해 동전을 먹고 다시 오른쪽으로 진행하다 보면 '모그리 덩크'가 나타난다. 이것을 사용해 열쇠를 얻은 후 다시 지나왔던 곳으로 돌아가서 바위를 밑에 놓고 열쇠가 있는 문으로 들어가자.



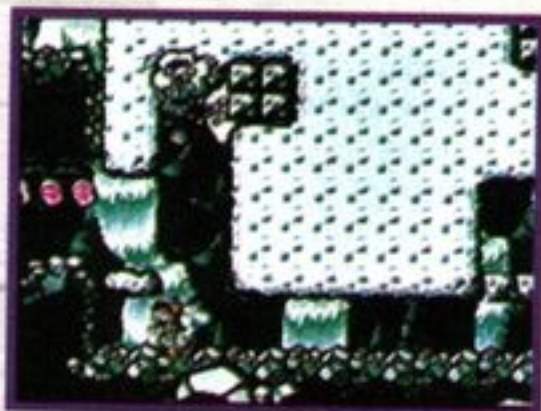
바로 여기에 날개 달린 구름이 숨겨져 있다



모그리 덩크를 사용하여 이곳으로 들어가서 열쇠를 얻자



스위치를 밟으면 이렇게 많은 동전이 생겨난다



이 위로 발사하면 스위치가 나타난다



이 위치에 바위를 놓고 점프하여 위로 올라가자. 바위 없이는 절대 위로 올라갈 수 없다



문제) 오른쪽에 보이는 보너스를 먹기 위해서는 어떻게 해야 할까요?
해답) 모그리 덩크로 변신후 왼쪽의 구덩이 벽을 타고 오른쪽으로 이동하면 된다

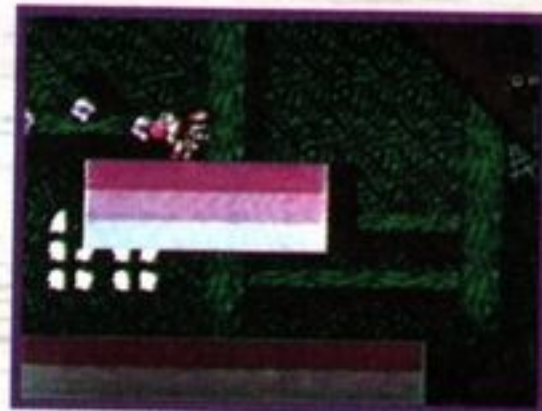
스테이지 4

이번 스테이지의 주인공 테레사는 요시가 쳐다보고 있으면 눈을 가린 채 움직이지 않지만 뒤를 돌아보면 무서운 인상을 하고 다가온다. 이 녀석을 없애려면 녀석이 눈을 뜨고 있을 때 알로 공격해야 한다.



귀엽게 생긴 유령 테레사는 없애기가 매우 까다롭다. 3쿠션(당구 용어)을 잘 치면 몰라도...

보스의 방에 들어가기 전에 있는 회전 통나무는 폴리곤으로 처리되었다고 하는데 조금 엉성한데, 통나무가 회전할 때의 안전지대는 가운데 부분이다. 좌



통나무가 매우 인상적이군

우로 회전하기 때문에 가만히 있을 때는 떨어질 위험은 없다.

보스 빅 테레사

빅 테레사는 보통 테레사와 움직임이 똑같다.

다른 보스와 틀리게 이 녀석은 공격을 받으면 받을수록 커지는데 끝내는 터져 죽고 만다. 공격 방법은 박쥐를 먹은 후 벽을 향해 알을 발사하면 알이 튕겨져 나가 테레사에게 충격을 준다.



테레사는 커다란 몸집과는 반대로 새색시처럼 부끄러움(?)을 탄다. 이때는 공격해도 소용이 없다



테레사가 무서운 얼굴을 하고 덤벼들 때 벽을 향해 알을 발사하라

스테이지 5

스테이지 자체가 흠으로 만들어진 이 곳에서는 히프드롭은 절대 금지다. 비밀을 찾기 위해 사소한 것에 목숨을 걸지 말도록! 비밀은 바로 여기 복잡한 지역에 있다. 날개달린 구름이

숨겨져 있는데 알의 반동을 이용해 나타나게 해야 한다.

열쇠로 잠겨진 문으로 들어가기 위해서는 히프드롭으로 상자를 박살내고 그 안에 있는 열쇠를 얻어야 하는데 여기서 만약

히프드롭을 할 경우 밑으로 떨어지므로 상자를 오른쪽의 안전한 나무 위로 옮긴 후 박살내도

록 하자. 문 안에는 기차를 타고 진행해야 하는 코스가 마련되어 있다.

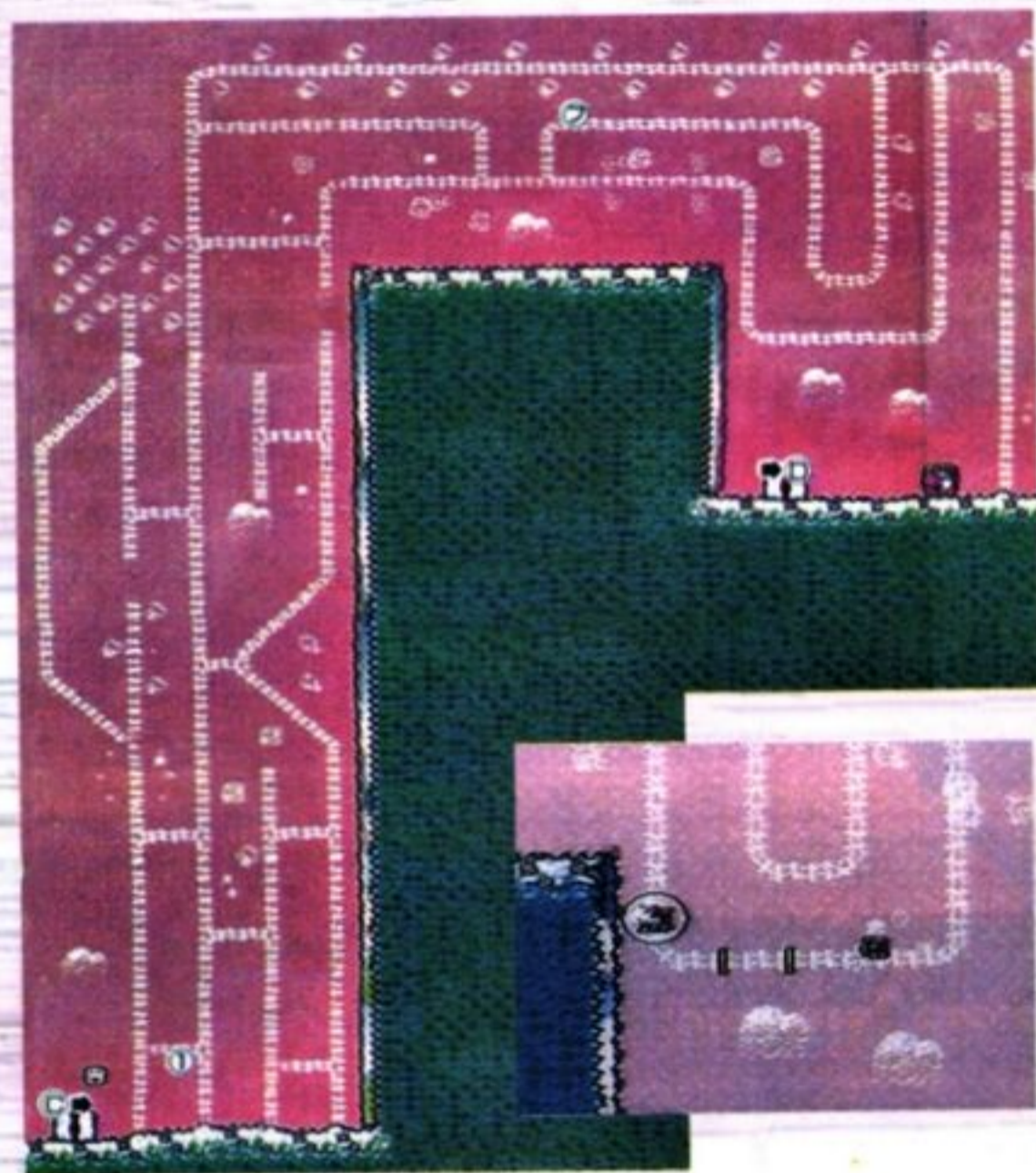


이곳에 서서 각을 잘 맞춘 후 왼쪽과 오른쪽으로 알을 던지면 사진과 같이 날개달린 구름이 나타난다



기차로 이동해야 하는 코스. 기차가 이동하는 동안 Y버튼을 누르고 있으면 기차가 빨라진다

기차 코스의 지도



사진에 보이는 조그마한 흙을 맞추면 콩나무가 생겨난다



파어진 곳으로 들어가면 이렇게 날개달린 구름이 나오는데 이 구름을 맞추면 스위치가 생겨나고 이 바로 위에 보너스 스테이지로 갈 수 있는 길이 열린다

스테이지 6

이번 스테이지에도 보너스 스테이지는 숨겨져 있는데 이곳으로 가기 위해서는 일단 콩나무를 발견한 후 날개달린 구름을 깨고 스위치를 밟은 후 화살표가 생기는 곳으로 들어가야

한다. 그런데 이 위치가 어디냐구요? 진행하다 보면 쉽게 알 수 있으니 안심하세요.

흙을 파고 내려가는 곳이 처음 부분인데 문이 있는 곳까지 내려가기까지는 양쪽 옆에 작은

동굴들이 있고 그 곳에는 아이템이 있다. 특히 요시가 가지 못하는 곳에 있는 아이템은 알의 방향을 바꾸어 주는 화살표 구름을 사용하여 먹으면 된다. 그리고 거의 끝 부분의 오른쪽에 있는 구름을 알로 맞추면 다음 지역으로 갈 수 있는 문이 나오는데 이 곳으로 들어가기 전에 제일 밑에 있으므로 이동하여 열쇠를 가지고 가야 한다.

두번째 지역은 폭포가 뒷 배경으로 깔린 매우 넓고 복잡한 동굴이다. 이 곳의 위치를 자세히 파악하기 위해서는 동굴의 구석구석을 뒤져야 하겠지만 그런 불편을 덜기 위해 이 동굴의



제일 아래쪽에서 열쇠를 얻은 후 점핑 화살표를 밟고 위로 올라가자. 문은 바로 한단계 위의 오른쪽 동굴에 있다



히프드롭으로 흙을 파고 내려간 후 여기에서 알을 발사하여 화살표 구름에 맞추면 위쪽에 있는 아이템을 얻을 수 있다 지도를 삼입하기로 하겠다. 그리고 이 지도를 보면 '앗! 아이템이 저런 곳에 있는데 어떻게 먹지?'라고 생각하는 부분이 분명히 있을 것이다. 그럴 때는 주변을 살살이 뒤져보면 그 아이템을 먹을 수 있는 방법이 분명히 생긴다.



이곳은 처음 시작하는 부분인데 위를 향해 알을 발사하면 점핑 화살표가 떨어질 것이다. 이것을 입에 넣고 약간 앞으로 가지고 간 후 위쪽에 있는 스페셜 플라워를 먹도록 하자

동굴의 지도



스테이지 7

여기에서 처음 등장하는 커다란 몸집을 한 몬스터는 알로 변형시키면 굉장히 큰 알이 된다.

이 알은 다른 알처럼 날아가적을 물리칠 수는 없지만 땅에 떨어지는 엄청난 충격으로 근처의 모든 적들을 별로 만들어 버린다.

이번 스테이지는 길이 매우 복잡하고 여러 갈래로 나뉘어져 있는데 그 첫번째가 열쇠로 잠겨진 문이 있는 곳으로 가는 것이다. 문이 있는 곳은 위쪽인데 이 곳으로 가려면 앞쪽에 있는 색깔있는 벽들을 알로 변환시키지 말고 그것을 밟고 올라가야



근처의 모든 적이 이렇게 별로 변해 버린다

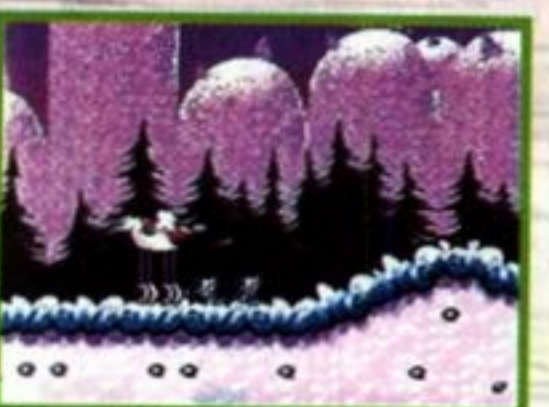
한다.
커다란 점핑 화살표를 이용하면 높이 떠 있는 구름으로 올라갈 수 있다. 구름으로 올라간 후 왼쪽으로 이동하면 스위치가



여기에서 점핑 화살표를 밟고 위를 솟아오르자



바로 여기에 이렇게 날개 달린 구름이 있는데 이것이 스위치이다



고마 자동차 뽕뽕! B버튼이나 Y버튼을 누르면 이렇게 차체가 높아진다



여기에서 오른쪽으로 점프하여 위로 올라가자. 그러면 열쇠로 잠겨진 문으로 들어갈 수 있다. 물론 열쇠를 얻으려면 머리를 싸야 하겠지?

나온다. 이 스위치를 밟고 어딘가로 들어가면 4군데의 길이 있는데 왼쪽에서 2번째로 떨어지면 플라워를 얻을 수 있다.

처음으로 자동차가 등장한다. 자동차는 별다른 공격 기술이 없지만 바퀴와 차체의 간격을 넓혀 적과 충돌이 일어나지 않게 해준다. 그리고 차를 타고 가다가 헬리콥터로 변신하게 하는 곳이 있는데 그곳은 땅 밑에 무언가가 보이는 곳이다.



여기에서 왼쪽으로 돌아가면 밑으로 가는 곳이 나온다



점핑 화살표를 이용하여 하늘로 올라가면 헬리콥터가 대기하고 있다

스태이지 8

어두운 동굴 속으로 들어가면 오른쪽과 왼쪽에 길이 있는데

우선 왼쪽으로 가서 열쇠를 가지고 온 후 오른쪽으로 게임을



동굴에서 왼쪽 끝으로 오면 이렇게 열쇠를 얻을 수 있는 화분이 있다



위쪽의 물음표를 맞추면 철퇴가 조금씩 올라가기 시작한다

진행해야 한다.
진행 도중 길을 가로막고 있는 철퇴는 위쪽의 물음표를 맞추면 조금씩 올라간다.

보스 학분 유령

이번 보스 학분 유령은 이제까지 싸워 온 보스들과는 달리 알로 공격하는 것이 아니고 몸으로 직접 부딪혀 보스를 밀어 떨어뜨려야 한다. 하지만 보스가 그냥 떨어질 리가 없다. 보스의 줄개들이 요시가 밀어붙이는 반대쪽을 향해 화분을 밀

고 보스도 요시를 쳐낸다. 여기에서 조심해야 할 것은 단 한가지, 보스의 입에서 나오는 시퍼런 도깨비 불이다. 이것만 잘 피하면서 밀어붙이면 쉽게 이길 수 있다.



해! 해! 저렇게 몸을 뺄뻔 울리며 고성을 하다니... 쫓쫓

월드 3

스태이지 1

원숭이들이 판치는 이번 스태이지의 주인공 원숭이는 절대 죽지 않으므로 알로 변형시키는 수밖에 없다. 그리고 원숭이가 이상하게도 수박을 즐겨 먹는데 그 수박을 빼앗아 먹고 Y버튼을 누르면 수박씨가 발사된다.

요시 아일랜드에서는 요시가 물 속에 들어가도 절대 빠지지 않는다. 여기에서는 물 속으로 이동해야 하는데 잠수를 하려면 점프를 했다가 깊은 곳으로 들어가야 한다. 그리고 곧바로 방향 버튼을 왼쪽으로 누르면 바위 밑으로 이동하는데...



애! 치사하게 원숭이가 먹던 수박을 빼앗아 먹냐? 근데... 맛있다!



점핑 화살표를 밟고 높이 점프하면 보너스 스태이지로 갈 수 있다

스태이지 2

매우 울창한 숲속에 살고 있는 원시 몬스터들은 항상 창과 방패를 들고 다니는데 이 녀석들을 먹으려면 방패가 없는 뒤쪽에서 습격해야 한다. 또한 스

태이지 중간에는, 불력을 이동 리프트로 변환시키는 이상한 불력이 있는데 이것을 타고 가면 원시 몬스터들에게 공격받지 않을 수 있다.



불력을 치면 이렇게 리프트로 변한다. 앞에 보이는 구름에는 열쇠가 있다

숨어 있는 날개달린 구름은 아무 이유없이 지형이 이상한 곳에 있는데 바로 이 부분이 이상하다. 왜 바위가 약간 밑으로 들어가 있지?

그런데 이상하게도 이번 스태이지에서 열쇠는 먹었는데 문은 왜 보이지 않는 것일까?

그렇다면 어딘가에 숨어 있다는 말인데...음~ 바로 여기에 문이 있다.

겉에서는 보이지 않지만 동그



와! 이럴 수가! 여기에 구름이 숨어 있다

랴게 회전하는 리프트에서 나무 쪽을 향해 방향 버튼을 위쪽으로 하고 날아가면 문이 있는 곳으로 가게 된다.

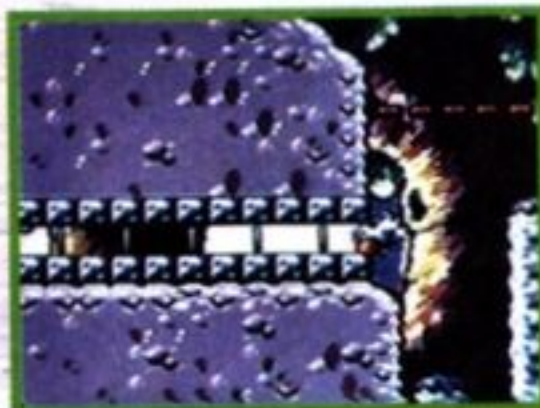


여기에서 최고로 높이 점프하여 왼쪽으로 이동하자

스테이지 3

바위가 굉장히 많아 있는 곳에서 날개달린 구름이 등장하는데 새로운 곳을 구경하고 싶다면 절대 그 구름을 치지 말도록 하자. 이 구름은 스위치인데 만약 치게 되면 밑에 있는 헬리콥터를 타지 못하기 때문이다. 헬기를 타고 왼쪽으로 빠르게 이동하면 문이 있고 그 문으로

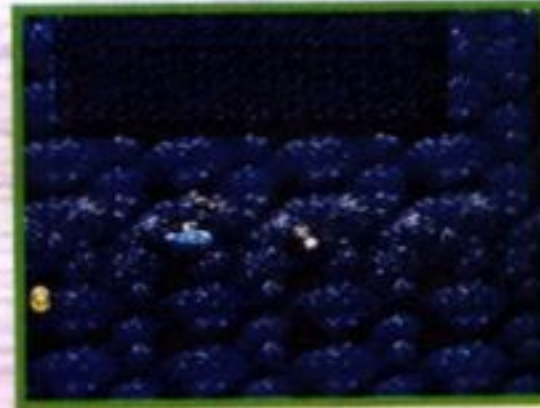
들어가면 요시가 잠수함으로 변하여 바다 속을 진행하게 된다.



헬기를 타고 이 곳으로 들어가자



바로 이 부분인데 앞에 보이는 구름을 치지 말도록!



잠수함으로 변해 있을 때 Y버튼을 누르면 유도 어뢰가 발사된다

스테이지 4

보스가 있는 곳까지 가기 위해서는 여러 군데의 문을 지나가게 되는데 만약 모든 아이템을 먹고 싶다면 여기에 있는 문으로 들어가자. 하지만 오로지 보스와 싸우고 싶다면 무조건 앞으로 진행하여 가장 끝에 있는 문으로 들어가자.

아주 어둡고 컴컴하고 매우 좁은 통로에서는 게가 등장하는데 게는 알로 3번 공격을 받아야만 사라진다. 만약 이렇게 한다면 알이 떨어질 수도 있으므로 약간 공간이 있는 곳에서 이 게를 뛰어 넘도록하자.



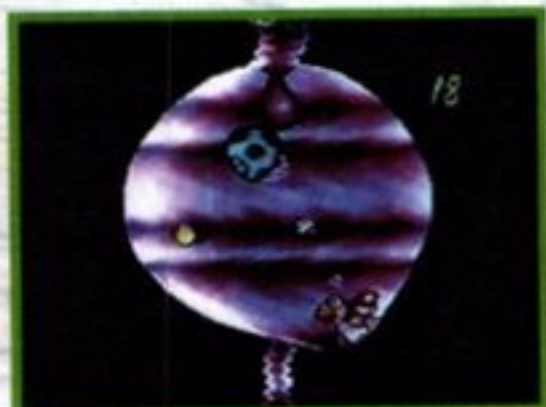
많은 문들이 나를 유혹하지만 나는 오로지 보스를 만나러 갈테야~



바로 이 곳에서 점프로 게를 따돌릴 수 있다

보스 개구리

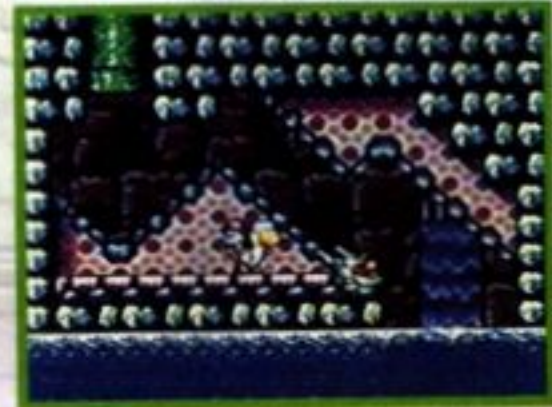
이번 스테이지의 보스는 개구리인데 이상한 마법사 녀석이 개구리를 키우는 것이 아니라 요시와 베이비 마리오를 조그마하게 만들어서 개구리의 배 속



앗! 더러워! 개구리의 배 속이라니... 알로 기본 나쁘게 달랑거리는 것을 맞추자

으로 들어가게 만든다.

개구리의 배 속에서 위액을 피해 가면서 몬스터를 알로 만들어 위쪽에 달랑거리는 것을 맞추면 된다.



개구리를 물리쳤더니 개구리의 밑으로 빠져 나왔다. 그런데 개구리가 왜 저렇게 누워 있는 것일까? 이해가 안되는 군???

스테이지 5

처음 부분은 모두 흙으로 되어 있는데 이 흙 속에는 어딘가에 날개달린 구름이 숨겨져 있다. 이것을 찾는 것은 좋지만 히프드롭은 절대 금물이다.

스페셜 플라워가 아주 황당한 곳에 있는 경우엔 알을 벽에 맞춘 후 먹으면 된다. 만약 당신의 당구 솜씨가 좋다면 매우 쉽게 먹을 수 있을 것이다.

세번째 지역으로 나오면 나무들이 굉장히 많고 나무 위를 지나야 한다. 하지만 그 전에 보너스 스테이지를 찾아보자. 보너스 스테이지는 세번째 지역 입구 바로 밑에 있다. 아무런 걱정하지 말고 밑으로 떨어지면 왼쪽으로 들어갈 수 있는 곳이 나온다.



바로 여기에 구름이 숨겨져 있다



여기에서 곧바로 밑으로 떨어지자. 하지만 꼭 왼쪽을 향해 떨어지자



바로 앞에 있는 벽에 알을 맞추면 알이 반사되어 꽃을 먹게 해준다



야! 보너스 스테이지다

스테이지 6

이번 스테이지는 매우 복잡한 구조로 되어 있는데 어느 한 부분만을 설명하기에는 너무 벅

차기 때문에 지도를 공개하기로 하겠다.



스태이지 7

물을 지나 바위가 많은 곳으로 가면 바위 사이에 구름이 숨겨져 있다. 그것을 치면 스위치가 나온다. 스위치를 밟고 화살표가 표기되는 곳으로 들어가면 잠수함을 사용하여 동전을 먹을 수 있다.

식인 물고기가 판을 치는 이곳에서는 그 녀석에게 절대 먹혀서는 안된다. 그리고 이곳에서 약간 앞으로 가면 바위 밑에

약간의 공간이 있는데 그곳으로 들어갈 수 있다. 물론 물에서 살짝 점프한 후 잠수하여 들어가야 한다.



여기에서 잠수하여 밑으로 들어가자



여기에 날개달린 구름이 있다



날개달린 구름에는 열쇠가 숨겨져 있다

스태이지 8

보스 빅 팩군

이번 스테이지의 보스 빅 팩군은 몬스터 플라워가 변형된 녀석으로 이 녀석의 약점은 배

꼽이다. 알로 공격하는 다른 보스들과 마찬가지로 직접 공격은 먹혀들지 않고 벽을 이용해 공격해야 한다.



빅 팩군의 배꼽을 맞추기 위해서는 앞의 타게트를 반대편 아래쪽 벽에 맞추어야 한다

월드 4

스태이지 1

이번 스테이지에는 노코노코와 파이프가 많이 나오는데 때때로 파이프 속으로 들어가는 곳이 나온다. 그 첫번째 지역은 푸른 색 몬스터 플라워가 있는 바로 옆 파이프이다.



왼쪽의 높은 지역에서 기다리고 있다가 이렇게 대포알을 밟고 위로 올라가자



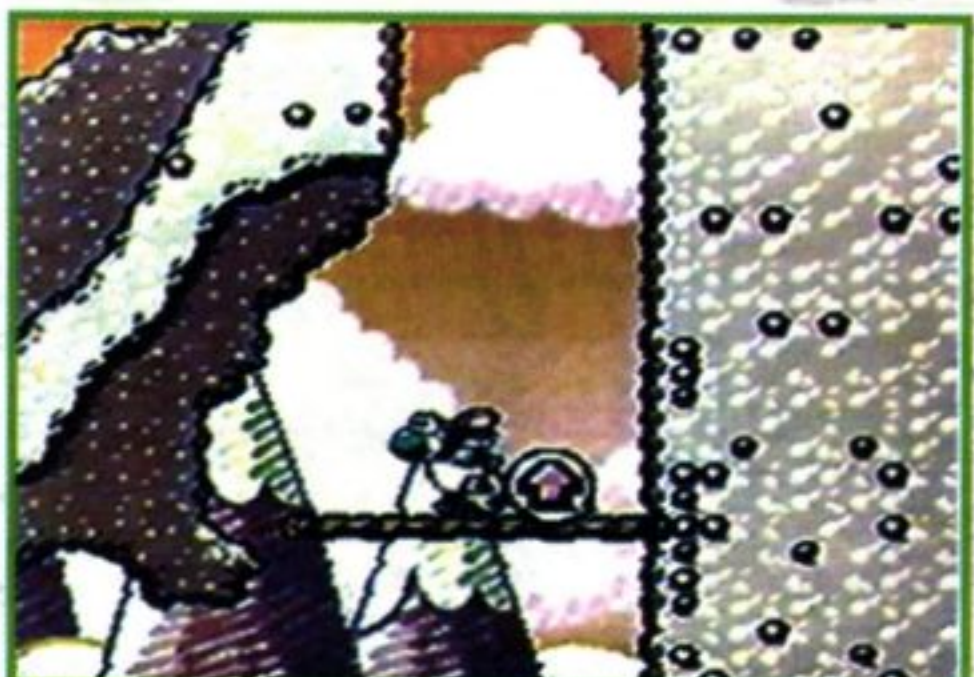
이곳에서 파이프 안으로 들어갈 수 있다

커다란 대포는 우리의 적이지만 가끔 가지 못하는 곳으로 갈 수 있게 해주는 좋은 길잡이 역할도 해준다. 이 곳이 바로 대표적인 곳인데 우선 대포알이 날아올 때까지 기다린 후 대포알이 날아오면 그것을 밟고 점프하자. 그러면 높은 곳으로 올라갈 수 있고, 그 곳에는 숨겨진 구름이 있다.



아니, 이런 곳에 날개달린 구름이 있다니!

골인 지점에 도착하기 전에 왼쪽으로 가보면 밑으로 가는 길이 있을 것이다. 그 곳에서 밑으로 내려간 후 바로 옆의 허공을 몸으로 부딪히면 보너스 하나를 얻을 수 있다.



바로 여기에 보너스가 있다

스태이지 2

시작 부분에는 파이프가 굉장히 많이 있는데 이중에서 들어갈 수 있는 곳은 양쪽 제일 끝 부분이다.

여기에서는 왼쪽 파이프로 들어가자. 파이프로 들어 왔으면 위쪽에 알의 방향을 바꾸어 주는 화살표가 회전하고 있는데 화살표가 오른쪽을 향할 때 알

을 그곳에 맞추면 보너스 한대를 얻을 수 있다.

이번 스태이지의 잠긴 문으로 들어가기 위한 열쇠는 파이프 속에 있다. 이 파이프는 나무 다리 밑에 있기 때문에 들어가기가 여간 어렵지 않다.

살짝 점프한 후 날아서 들어가야 한다.



화살표를 맞추면 마치 도미노 현상 같은 일이 벌어진다



여기에서 앞으로 점프한 후 날아서 들어가자

스태이지 3

이번 스태이지에서는 처음 부분에 풍선을 타고 위로 올라간 후 게임을 진행해야 한다.

위로 올라간 후 앞으로 조금

진행하다 보면 위쪽에 파이프가 하나 있는데 그곳으로 들어가면 코인을 먹을 수 있고 중간 링도 있다.



풍선을 타고 위로 올라가자



이 안으로 들어가면 중간 링이 있다

스태이지 4

스태이지의 난폭자 폭탄들이 요시를 들들 볶기 시작하는 부분이 바로 이곳이다. 처음에는 위에서 퍽퍽 떨어지더니 나중에는 아주 커다란 녀석이 요시의 뒤를 열나게 쫓아온다. 끝내는

이빨이 전부 부러져 눈물을 흘리면서 죽고 말지만 그 전까지 최선을 다해 빠르게 도망쳐야 한다.

이번 스태이지의 보스에게 가기 위해서는 4개의 열쇠를 찾아



으와! 뭐 이런 괴물 같은 놈이 다 있어? 빨리 도망가야지 그렇지 않으면 저 무시무시한 이빨에 물려!!



여기에서 빛나는 돌들을 없애고 오른쪽으로 들어가면 2개의 구멍이 있는데 오른쪽에 있는 구멍이 열쇠다

야 한다. 3개의 열쇠는 비교적 쉽게 찾을 수 있지만 오른쪽 위 쪽 문안에 있는 열쇠는 약간 외진 곳에 있다. 여기에서는 많은 알을 필요로 하는데 만약 알이 부족할 경우에는 대포알을 삼키도록 하자.

보스 빅 프치프치

빅 프치프치는 별다른 공격을 하지 않고 오로지 몸으로만 밀어부친다. 공격 방법은 히프드롭!! 히프드롭으로 놈을 공격하면 계속해서 분리되고 끝내는

아주 작은 프치프치로 변하여 죽게 된다. 매우 간단한 보스이다. 아마 요시 아일랜드에 있는 보스 중에서 가장 약한 녀석일 것이다.



이렇게 히프드롭으로 공격하면 두개로 나뉘어지고, 또 공격하면 또 작아진다

스태이지 5

스태이지가 시작되면 화면 제일 끝으로 가서 구멍으로 들어가자. 그리고 그곳에서 거북이를 이용하여 작은 구멍으로 던지면 자동으로 보너스 한대를 얻을 수 있다.

노코노코가 등장하는 이 곳에서 앞쪽에 있는 구름을 맞추기 전에 언덕에서 날아올라 옆에 뚫려 있는 작은 구멍으로 거북이 등껍질을 넣어 버리자. 그러면 날개 달린 구름을 맞출 수 있다.



거북이 등껍질이 지나가며 적들을 물리치고 보너스가 한대 나온다



구멍으로 거북이 등을 넣은 후 옆에 있는 구름을 맞추어 다리를 만들자

스태이지 6

물이 있는 곳에서 오른쪽으로 게임을 진행하기 전에 왼쪽으로 먼저 가보자. 거기에는 별을 주는 꽃이 있다. 물과 벽이 붙어 있을 때 어떻게 건너가는지는 모두 알고 있겠지만 다시 한번 말하자면 잠깐 점프하여 잠수한 후에 건너가야 한다.

거의 끝 부분에는 잠겨진 문이 있는데 이곳에 들어가기 위한 열쇠는 약간 오른쪽에 있는 상자 안에 있다. 이 상자에서 열쇠를 얻은 후 물 속으로 다시 제자리로 돌아와서 밑에 있는 점핑 화살표를 밟고 위로 올라가자. 다음 지역으로 이동하는 문은 바로 밑의 동굴에 있다.



여기에서 왼쪽으로 이동하자



여기에 이렇게 열쇠가 있다

물 속에 적은 많고 가야 할 길은 멀고 휴우~~ 하지만 이렇게 한숨만 쉬고 있을게 아니라 따분하지 않게 비밀 길을 찾

아보도록 하자. 음~ 어디 있을까? 바로 여기서 화면 제일 끝의 바위와 물 사이가 약간 벌어진 곳!



화살표를 밟고 위로 높이 올라가자



바로 여기가 비밀 길이다. 이 밑으로 들어가면 된다

번에는 밑으로 내려가지 말고 위로 올라가자. 그리고 그곳에 있는 화살표 리프트를 타고 앞으로 이동하자.



여기에 거북이 등을 밟사하면 앞쪽에 다리가 생긴다

강타하자. 그러면 뒤로 넘어지는데 그 때 히프드롭으로 배를 강타하면 된다.



이렇게 입을 밟사하며 녀석의 머리를 맞추자

스태이지 7

화면상에는 아무것도 보이지 않지만 입을 사용하면 이상한 것이 나오는 곳도 있다. 거기가 바로 여기인데 유령을 먹은 후 왼쪽 제일 끝에 서서 입을 위로 발사하여 보자. 그러면 하늘에서 갑자기 점핑 스위치가 떨어질 것이다. 그 스위치를 밟고 하늘로 올라가 동전을 먹고 내

려올 때는 헬기를 탈 수 있다. 열쇠가 담겨진 상자는 제일 밑에 있는 구덩이에 있다. 이곳에서 열쇠를 먹은 후 대포가 있는 앞쪽 구덩이에서 대기하다가 대포알이 날아오면 그것을 밟고 위쪽으로 올라가서 문으로 들어가자.

보스 빅 노코노코

이번 보스는 거북이 노코노코가 변형된 녀석으로 매우 멋진 공격을 해야만 이길 수 있다. 우선 입을 얻으려면 노코노코의 등에 올라가 점프하면 녀석이 입을 토해 낸다. 그것을 가지고 노코노코의 머리를 4번



넘어져 있을 때 재빨리 배 위로 올라가 히프드롭!

월드 5

스태이지 1



여기에서 위로 입을 발사하면 이렇게 스위치가 떨어진다



여기에서 밑으로 내려가면 왼쪽에 구덩이가 있고 그곳에 열쇠가 있다

열쇠는 눈이 오는 계곡의 제일 아래 부분의 상자에 있다. 이곳으로 가려면 살짝 점프하여 날아서 들어가야 한다.

이 열쇠로 열 수 있는 문은 약간 더 진행하다 보면 왼쪽에 보인다.

구름을 타고 다니는 녀석을 혀를 사용하여 먹거나 알로 떨

어뜨리면 구름까지 갈 수 없어 지지만 높은 곳에서 있다가 녀석이 다가올 때 점프하여 밟아 죽이면 구름은 그대로 남아 있어 그것을 타고 높은 곳으로 올라가 보너스 스테이지로 갈 수 있다.



앗! 이게 웬 헬리콥터?



대포알이 발사되면 대포알을 밟고 위로 점프하자

스태이지 8

거북이들이 많이 몰려 있는 곳에서 거북이 등 하나를 입에 넣고 약간 앞으로 간 후 밑으로 내려가자.

그리고 요시가 들어갈 수 없는 곳에 거북이 등을 발사하면 그곳에 있던 구름이 터지면서 다리가 생겨난다. 그 다리를 타고 안으로 들어가 열쇠를 먹은

후 조금 전 그 곳으로 가서 이



이곳에서 거북이 등을 하나 먹은 후 약간 앞으로 가서 내려가자



여기에서 밑으로 내려가면 열쇠를 얻을 수 있다



이 부분에서 왼쪽으로 이동하면 문이 있다



구름을 타고 다니는 놈을 여기에서 기다리다가 밟아 없애고 구름을 타고 바로 위로 올라가 파이프로 들어가자



에! 밟을 주는 곳이 여기에 있네

스태이지 2

눈덩어리를 굴리는 지역에서 벗어나 높은 지역으로 올라가 곧바로 왼쪽으로 점프해 보면 날개달린 구름이 나타난다. 이 구름은 스위치를 나타나게 해주는데 스위치를 밟으면 점선으로 되어 있던 허공이 느낌표 블록으로 채워져 절대 밑으로 떨어지지 않는다. 단, 시간이 정해져 있으므로 빨리 진행하는 것이 좋을 것이다.

세번째 지역으로 들어가면 파이프가 있는데 이 파이프는 출구 파이프이다. 그렇다면 입구는 어디에 있을까? 입구는 바로 이 위로 올라가면 오른쪽에 있는 나무 바로 위에 있다. 그곳에다 알을 발사하면 스위치가 나온다. 스위치를 밟고 오른쪽으로 가면 밑으로 들어가는 부분이 나온다.



날개달린 구름을 찾는 방법은 요시 아일랜드의 구석구석을 뒤지는 바보같은 방법과 게임챕프를 보는 현명한 방법이 있다



이 나무 아래에서 방향 버튼을 위를 누르고 알을 발사하면 된다

스태이지 3

첫번째 지역에서 북어를 피해 물을 건너가려면 앞쪽의 얼음 사이에 갇혀 있는 구름을 알로 쳐야하는데 여기에서는 고도의 정확성을 필요로 한다. 물론 알을 던지는 동안 북어의 물 공격을 받아서는 안된다.

스태이지 중반부터는 요시가 어느 집에 잠깐 들어갔다 나온 후 스키를 타고 진행하는데 이때는 별도의 컨트롤 조작을 할 필요없이 바위를 피하고 구덩이를 뛰어넘는 점프만 하면 된다. 하지만 말이 쉽지 앞이 안보이는데 어떻게 피해?



바로 이 부분이다. 여기에다가 타겟을 맞추고 발사하면 구름을 맞출 수 있다



와! 웬 스키! 정말 너무 너무 신난다. 베이비 마리오 모자가 너무 귀엽죠?

스태이지 4

보스가 있는 곳까지 가는 길은 여러 가지가 있지만 아이템을 얼마나 많이 먹느냐, 못 먹느냐의 차이뿐이다. 보스가 있는 곳까지 가는 길의 소개는 생략하고 곧바로 보스를 소개하기

로 한다.
보스 커다랗고 못생긴 얼굴
보스는 조금 전까지 천정에 붙어 갑자기 밑으로 떨어지는

호물호물한 이상한 몬스터였는데 갑자기 심장이 달린 커다란 괴물로 변해 버렸다. 이 녀석의 몸은 매우 유연하여 알로 공격하면 푹푹 들어갈 뿐 충격은 받지 않는다. 하지만 심장을 맞으면 이 녀석도 에너지가 줄어든다. 여기에서는 보스의 심장을 네번 맞춰야 이길 수 있다.

맞추는 방법은 우선 몇개의 알을 발사하여 심장을 향해 다 음 알이 갈 수 있게 길을 만들어 주는 것이다. 그 다음이 심

장 공격이다. 여기에서는 플레이어의 정확한 알 던지기 솜씨가 필요하다.



우선 이렇게 보스의 심장까지 갈 수 있는 알의 통로를 만들어 낸 다음 알로 심장을 향해 발사하라

스태이지 5

스태이지 중반에는 헬리콥터를 타고 날아가는 곳이 나온다.

동전을 먹으며 재미있게 놀다가 게임을 진행하는 것도 좋지 만 날아다니는 새들과 충돌이 없게 해야 한다. 만약 새들과 충돌을 한다면 헬기는 추락하고 만다.

거의 끝 부분에서는 리프트를 타고 이동해야 하는데 이때 또 한가지 중요한 것은 스위치이다. 스위치를 밟아 느낌표 블록을 만든 후 그것이 없어지기 전에 이 곳을 통과해야 한다.



으악! 이럴 수가 헬기가 추락한다. 겨봐 내가 뭐라 그랬어?



스위치를 밟고 블록이 없어지기 전에 빨리빨리 움직이자

스태이지 6

구름을 밟고 진행하다가 파이프가 굉장히 많은 곳이 나온다. 이 파이프 중에는 밑으로 들어갈 수 있는 곳이 있는데 거기는 바로 왼쪽에서 두번째 파이프이다.

그 파이프 안으로 들어가면 아무 것도 보이지 않을 것이다. 하지만 어디에나 길은 있는 법! 파이프 제일 끝으로 가서 점프를 해보면 날개달린 구름이 나온다.



이 파이프로 들어가자



바로 여기에 날개달린 구름이 숨어 있다

스태이지 7

처음 부분에서 리프트를 타고 이동하자. 리프트를 타고 약간 위쪽으로 올라가 보면 구름 위에서 플레이하게 되는데, 왼쪽에는 약간 높은 곳에 파이프가 있다. 점프로는 도저히 들어가지 못하므로 앞에서 날아오는 새의 등에 타고 날아간 후 들어가도록 하자.



여기에서 새의 등을 타고 이곳으로 이동한 후 파이프로 들어가면 보너스 스테이지로 갈 수 있다

스태이지 8

이번 스테이지의 보스 빅큐는 다른 보스들처럼 덩치가 크지는 않지만 자신의 성으로 요시를 보내 버린다.

흡구장의 위력이 얼마나 큰지는 모두 알고 있을 것이다. 빅큐의 성은 동그란 원인데 이곳에서 요시와 빅큐는 동그란 원을 빙글빙글 돌며 슬래잡기를 해야 한다.

공격 방법은 빅큐와 요시가 서로 반대 방향에 있을 때 솟아 있는 말뚝을 히프드롭으로 내려

치면 된다. 그러면 말뚝이 반대편으로 튀어나와 빅큐의 엉덩이를 강타한다.



빅큐의 성에서 헬진! 바로 이 위치에 있을 때 히프드롭으로 말뚝을 찍어 버려라

월드 6

스태이지 1

첫번째 지역에서 약간 앞으로 가보면 원시 몬스터들이 굉장히 많고 그 중에 유난히 위쪽에서 뛰는 놈이 있을 것이다.

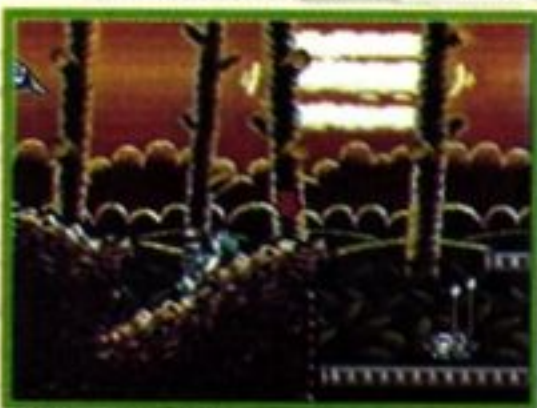
그 녀석을 없애고 그 곳에서 점프하면 날개달린 구름이 나온다. 그 구름은 스위치를 가지고 있다. 스위치를 밟고 들어가는 곳은 이 곳에서 약간 왼쪽에 있다.

우선 알이 나오는 블록을 밟



바로 이 지역이다. 이렇게 점프를 하면 날개달린 구름이 나온다

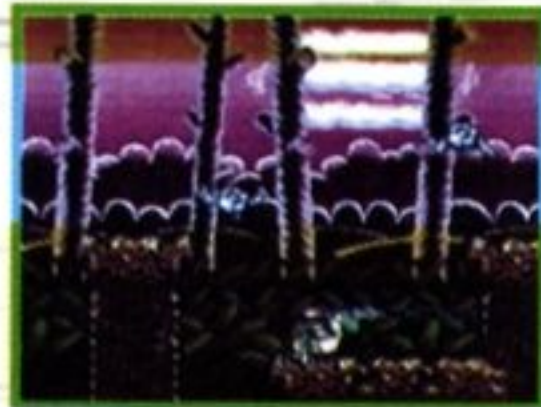
고 계단으로 올라간 후 구름을 쳐서 열쇠를 먹자. 그리고 앞으로 가면 구름 2개와 말뚝이 있



여기로 들어가라는 화살표가 나온다. 조금전 그 곳에서 왼쪽으로 오면 있다



여기에서 계단으로 점프하여 위에 보이는 구름을 치자



말뚝을 없애고 오른쪽의 구름을 앞으로 강타하면 다리가 생긴다



마지막으로 왼쪽의 구름을 치면 이렇게 콩나무가 다리 위로 썩을 틈을 틔운다. 이것을 밟고 올라가자

는데 첫번째로 말뚝을 없애자.

그 다음 앞쪽에 있는 구름을 쳐서 다리를 만든 후에 뒤쪽에 있는 구름을 치면 콩나무가 생

겨난다.

만약 이 순서를 지키지 않을 경우에는 콩나무가 구덩이로 빠져 버린다.

스태이지 4

보스에게 가기까지는 두개의 열쇠를 찾아야 하는데 첫번째 잠긴 문을 열기 위한 열쇠는 문에서 약간 오른쪽에 있는 슬라임이 가지고 있다. 슬라임 죽이는 방법은 알고 있겠죠?

두번째 열쇠가 있는 곳은 매우 캄캄한 지하인데 길이 매우 복잡하다. 하지만 열쇠가 있는 곳으로 가는 방법은 매우 간단하다.

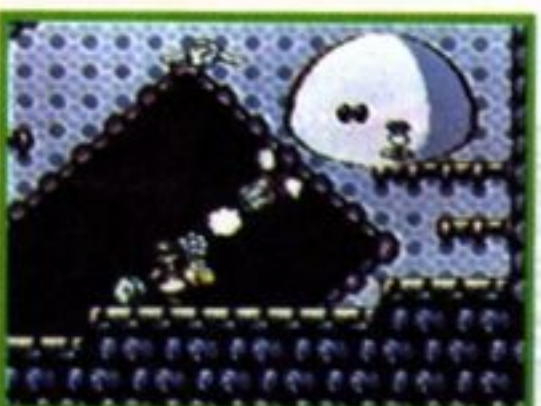
파이프를 통해 지하로 들어오면 아무 곳에도 들어가지 말고 제일 끝으로 가서 밑으로 되어 있는 파이프로 들어간 후 다시 제일 끝으로 가면 파이프가 두 개 있는데 알이 없다면 우선 밑

으로 되어 있는 파이프로 들어가 알을 먹은 후 다시 올라와서 왼쪽의 파이프로 들어가서 슬라임과 싸우고 열쇠를 얻자. 그리고 이제부터는 무조건 위로 올라가면 된다.

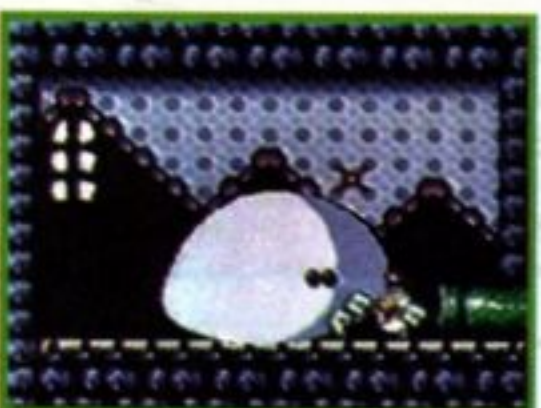
보스 빅 카치카치

빅 카치카치는 어떤 방법으로도 충격을 줄 수 없다. 단 한가지 방법은 바닥을 앞으로 강타하여 뚫어버리는 것이다.

빅 카치카치가 떨어질 수 있을 정도로 넓게 구멍을 파고 그 곳으로 보스를 빠뜨리자.



빅 슬라임은 앞으로 공격을 하면 쉽게 이길 수 있다



두번째 빅 슬라임이 있는 곳은 알을 만들어 내는 곳이 없기 때문에 알 하나로 최대한의 효과를 봐야 한다. 그 방법은 알을 위로 발사하는 것이다. 그러면 알이 천정과 바닥을 왔다 갔다하며 슬라임을 공격한다



빅 카치카치의 실망한 모습



빅 카치카치를 죽이려면 이렇게 바닥을 뚫어야 한다

스태이지 5

이번 스테이지에서는 특이하게 동전을 먹을 수 있는 방식 숨겨져 있지 않다. 하지만 그 대신 그 곳에 들어가기에 매우 어렵다는 것을 알아두자.

그 곳으로 들어갈 수 있는 문은 용암 지대 바로 위에 있는데 여기로 가려면 위에서 떨어지는 바위를 밟고 가야 한다. 바위를 타는 방법은 바위가 굴러가는

반대 방향으로 약간씩 걸어가면 된다. 하지만 결코 쉽지 않다.



이렇게 바위를 타고 가자. 약간의 실수가 있더라도 용암에 빠져 죽고 만다

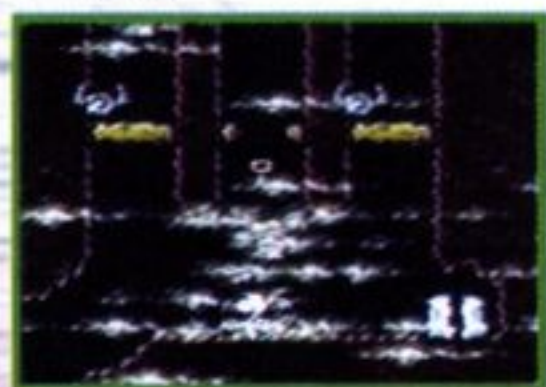
스태이지 6

첫번째 지역에서 열쇠를 먹으려면 바위를 밀고 끝까지 진행해야 한다. 통로가 좁기 때문에 열쇠가 있는 곳까지 가기 전에 나오는 적들을 물리쳐야 하기 때문이다.



위에 있는 바위를 밀고 떨어뜨려 밀고 가자

두번째 지역은 미로나 마찬가지로 지이다. 하지만 챔프에서는 가장 쉽고 빠르고, 헤갈리지 않게 갈 수 있는 방법을 알려주기로 하겠다.



이 곳에서 위로 알을 발사하면 이렇게 열쇠가 떨어진다. 열쇠를 얻은 후 왼쪽으로 가서 문으로 들어가자



여기에서 다시 한번 위로 알을 발사하여 점핑 화살표를 떨어뜨리고 그것을 밟고 위로 올라가서 왼쪽으로 가면 휴이 있는데 여기서 밀고 내려가자



이렇게 적들을 단번에 물리칠 수 있다 우선 아무것도 생각하지 말고 제일 밑으로 내려가자. 그리고 그곳에서 우선 오른쪽으로 간 후 3개의 구름 중에 가운데 있는 구름을 없애고 다시 한번 그곳의 중간으로 정확하게 알을 발사하면 열쇠가 하늘에서 떨어진다. 그 열쇠를 가지고 왼쪽으로 가서 문으로 들어가자. 이 다음부터는 다음 사진을 보고 따라 하도록 하자.



왼쪽의 점핑 화살표를 밟고 위로 올라가서 오른쪽으로 간 후 휴이를 없애면서 밑으로 내려가면 조금 전에 만든 다리를 밟고 문이 있는 곳으로 갈 수 있다



알을 만들어 내는 블럭에서 알을 먹은 후 여기에 서서 화살표가 표시하는 대로 알을 발사하면 건너편에 다리가 생긴다

스태이지 7

이번 스테이지는 거의 리프트를 타고 이동을 하는데 가끔 커다란 괴물에게 쫓기기도 한다. 이 지역에서 살아남을 수 있는 유일한 방법은 당신의 빠른 판



두번째 괴물이 나타나는 곳에서는 이렇게 리프트의 앞부분에 있다가 떨어지기 바로 직전에 앞의 리프트로 옮겨 타자

단력과 정교한 컨트롤러 조작뿐이다.

이 다음이 드디어 마지막 보스 스테이지이다. 여기에서 포기하지 말고 힘을 내자.

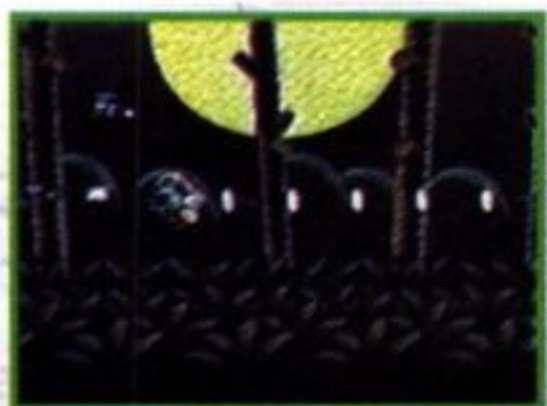


으악! 악마의 코스다. 여기에서는 여러분들에게 어떠한 설명도 해줄 수가 없다. 여러분의 능숙한 솜씨만이 이곳을 자랄 갈 수 있을 뿐...

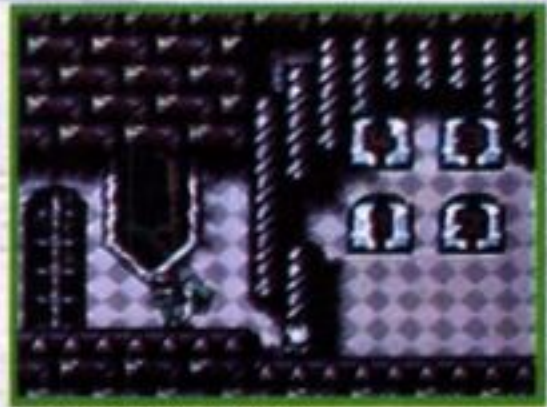
스태이지 8

드디어 마지막 보스가 있는 쿠파의 성까지 왔다. 처음 지역은 헬리콥터로 변하여 날아가는 지역인데 그리 어렵지 않게 갈 수 있다. 두번째 지역에서는 6가지의 길 중에서 백하여 갈 수 있는데 알로 돌아가는 타게트를 맞추면 된다. 4번이 가장 가기 쉬운 부분이다.

마지막 지역은 마법사 카메크의 공격을 피하면서 진행되는 곳이다. 여기에서는 카메크의 지팡이 공격만 피하면 간단하다.



헬리콥터로 날아서 이동하는 지역



즐거운 플랫 게임을!

최종 보스 쿠파

마지막 보스 쿠파는 생각했던 것과 달리 매우 귀엽게 생겼다. 그런데 이상하게도 쿠파는 카메

크를 혼내 주고 베이비 마리오가 타고 있는 요시를 탐낸다. 하지만 여기에서 마리오를 버리고 쿠파를 태울 수는 없다. 공격 방법은 쿠파가 공중에서 히프어택으로 바닥으로 떨어지고 난 후 곧바로 히프어택을 하여 쿠파와 동일한 방법으로 단 3번만 공격하면 된다.

3번 공격을 받은 쿠파는 카메크의 마법으로 굉장히 커지는데 여기에서는 알을 먹은 후 쿠파와의 거리를 맞춰 알을 던져야 한다. 거리만 잘 맞추면 쉽게 이길 수 있다.



굉장히 귀여운 모습을 하고 있는 쿠파



쿠파가 굉장히 커졌다. 커다란 알을 먹고 거리를 맞춰 알을 발사하면 간단하다. 하지만 밑으로 떨어지지 않게 조심해야 할 것이다. 쿠파는 6번 공격을 받으면 쓰러진다

집중공략



성검전설3

게임챔프를 통해 여러번 최신정보를 소개한 바 있었던 스퀘어의 초 대작 액션RPG, 「성검전설3」. 이번 호에는 본지에서 입수한 자료를 바탕으로 6인 캐릭터의 초기 이벤트를 중심으로 「성검전설3」을 총력 분석한다.

- 기종 : 슈퍼컴보이
- 용량 : 32M
- 제작사 : 스퀘어
- 현지 발매일 : 95년 9월 예정
- 장르 : 롤플레잉
- 현지 발매가 : 11,400엔

성검전설3의 특징

이 게임의 장르는 액션 RPG이다. 역대 성검시리즈가 다른 액션RPG와는 다른 독특한 게임 구성으로 많은 팬들을 매료시켜 왔던 것처럼 이번 작품에

서도 역시 화려하고 독특한 액션과 연출을 보여준다. 앞으로 자세히 설명하겠지만 일단 이번 작품의 특징을 간략히 살펴보자.

1

독특한 트라이앵글 시스템!

첫째, 6인의 주인공 중, 한명을 선택함으로써 각각의 시나리오 및 연출이 달라진다는 점이다. 이것을 가리켜 이른바 "트라이앵글 시스템"이라고 한다. 성검전설 "3"라는 숫자에서도 나타나듯이 이 게임에서 "3"이라는 숫자는 매우 중요한 의미를 지닌다. 게임 초반에 나이도 비슷한 동년배 남성 3명과 여성 3명 중, 누

구를 주인공으로 선택하느냐에 따라 게임 시나리오의 핵이 결정되고 나머지 5명의 캐릭터 중에서 누구를 동료로 받아들일 것인가에 따라서 게임 시나리오와 캐릭터 간의 관계, 그리고 난이도 등이 변화된다.

샤를로트와도 삼각관계가 적용될 것인가



누구를 주인공으로 고를 것인가에 따라 스토리가 변화한다

2

확연하게 진화한 배틀 시스템. 이번에는 클래스 체인지다!!



각 캐릭터들은 레벨에 따라 클래스 체인지한다. 듀란의 빛 클래스인 패러딘



안젤라의 특수공격, 스파이럴 로드

장르가 액션RPG이니만큼 빼놓을 수 없는 요소가 바로 전투 시스템이다. 전작에서 여러 액션 패턴을 이용하여 마치 순수한 액션 게임을 즐기는 듯한 분위기를 만들어내었다는 것을 여러분은



패러딘의 필살기 섬광검

기억하고 있을 것이다. 총 8개의 무기가 있어 3명의 주인공이 자주 사용하는 무기부터 파워 업되며, 위력 및 필살기도 강해진다. 이 시스템은 비단 무기뿐만이 아니라 마법에도 그대로 적용되어 자주 사용하면 할수록 게임진행에 유리하게 작용되었다. 이러한

배틀 시스템이 전작, 성검전설2의 주된 내용이었다. 그러나... 「3」에서는 배틀 시스템에도 철저한 변화를 가지고 왔다. 일단 이 게임은 액션에 약한 플레이어들을 위하여 세미 오토배틀이라는 방식을 준비해 두었다. 이 방식은 A버튼을 계속 누르고 있으면 캐릭터가 알아서 방어, 공격, 필살기까지 전부 사용해 주는 편리한 기능이다. 이것으로 액션에 자신이 없는 유저들도 쉽게 '성검전설'을 즐길 수 있게 되었다. 또 전작에서 버튼을 누르고 있으면 서서히 게이지가 차, 최고치에 다다르면 사용할 수 있었던 필살기에도 다소의 변화가 있었다. 이번 작품에서는 적 캐릭터를 공격하는 회수에 따라 화면 하단의 게이지가 차기 시작하며, 모두 찼다면 B버튼 하나로 간단히 필살기를 사용할 수 있다. 얼마나 편리한 시스템인가?

3

밤, 낮, 요일 등의 시간관념이 생겼다



메뉴 화면에 요일과 밤, 낮 표시가 된다



마나의 안식일에는 여관도 공짜

성검의 세계는 마나의 힘이 세상을 지탱하고 있다. 따라서 마나에 상응하는 정령들이 만들

어주는 시간관념도 그 세계에서 철저히 지켜지고 있다는 사실은 지난호 게임챔프를 통해

익히 알려졌을 것이다. 이들 8정령이 만들어내는 월요일부터 토요일, 그리고 낮과 밤의 시간관념은 이 게임의 깊이를 더욱 깊게 해주었다. 각 요일은 그에 상응하는 정령들의 활동이 가장 활발해 지는 날이며 이것을 숙지하고 있다면 그날에 어떠한 속성의 마법을 사용하여야 유리할 것인가도 생각할 수 있게 된다. 또 밤과 낮의 개념도, 서로 등장하는 적 캐릭터가 다르든가, 아군 캐릭터 중, 수인 캐빈이 밤에는 수인으로 변신한다든가, 혹은 밤, 또는 낮에만 일어나는 이벤

트 등의 준비로 더욱 실감나는 게임 시스템을 유저들에게 제공한다. 한편 앞에 설명한 요일 중에는 인간 세상의 일요일에 해당하는 마나의 안식일이라는 것이 있어 이때에는 전 국토의 여관이 돈을 받지 않고 손님들에게 침식을 제공한다. 그리고 안식일에는 모든 마법의 밸런스가 잡히며, 또 몬스터나 인간들의 움직임도 극히 평정을 유지하게 된다. 그러나... 마나의 힘이 급격히 약해진 탓인지 최근 들어 몬스터들이 안식일의 영향을 무시하고 날뛰고 있으니 주의하기 바란다.

“선택받은 자에게 길은 열리리니...” 성검전설 3를 연출하는 6인의 캐릭터 소개!

“제길... 대체 저녀석의 정체가 뭐야.”

듀란



폴세나 성내 제일의 검사
출신지: 초원의 나라 폴세나



▶ 흥련의 마도사가 알테나의 심복이라는 사실에...



◀ 폴세나의 문장

“칼! 살아 돌아와 줘! 칼~~~!!”

케빈

인간과 수인 사이에서 태어난 살인머신
출신지: 수인의 나라 비스트 킹덤



비스트 킹덤의 문장



아버지 수인왕의 충격적인 음모. 칼로 하여금 케빈을 습격하게 한 것은 전부 수인왕의 생각이었다

안젤라

알테나의 공주
출신지: 마법왕국 알테나



알테나의 문장

“어머니 왜 저를 죽이시려 하나요? 왜...”

강력한 마법으로 국민들에게 신과 같은 존재로 군림하는 사리의 여왕. 그 냉혹 비정함에도 타의 추종을 불허한다



“히스. 기다려. 내가 곧 갈테니까.”

히스가 샤를로트 눈앞에서 납치되었다. 히스를 돌려줘~!!



웬델의 문장

꼬마 모습의 하프엘프 **샤를로트**

출신지: 성도 웬델

“내가 아니야! 이글을 죽인 것은 내가 아니란 말이야!”

억울하게 배신자의 누명을 의적 출신지: 사막의 요새 나발



나발의 문장



호크아이

이글의 살해자라는 오명을 쓰게된 호크아이. 제시카는 사실을 추궁하지만 그는 답할 수 없다. 사실을 이야기하면 제시카는 저주로 인해 생명을 잃게되기 때문이다



“난 순식간에 모든 것을 잃었어. 모든 것을...”



로렌트의 문장

비극의 바람 왕국의 왕녀. 출신지: 바람의 왕국 로렌트

리스

동생 엘리어트는 이미 적들의 손에 잡혀 있었다



성검전설3의 이모저모

성검전설을 시작하기 전에 알아두어야 할 몇가지 정보를 수록하여 보았다. 각각의 캐릭터가 상호간에 어떠한 관계로 이

루어져 있는지를 생각하면서 플레이하면 더욱 깊이있는 게임을 즐길 수 있을 것이다.

1

아이템 씨앗이란!?



이번 시리즈에 새롭게 등장한 아이템 씨앗. 그것은 플레이어 가 플레이 중에 입수할 수 있는 보물 상자 속에 들어 있다. 이 아이템을 입수하면 여관 카운터 앞에 있는 화분에다 심어보자. 날씨가 지나감에 따라 이 씨앗은

싹으로, 줄기로, 꽃으로 차츰 모습을 바꿔가며 일정시간이 경과하면 드디어 결실을 맺는다. 이때 얻을 수 있는 것이 아이템 인 것이다. 무슨 아이템이 생길 것인지는 키워보기 전에는 모르며 숨겨진 아이템이나 강력한 무기, 방어구일 경우도 있다. 열매를 키워가며 새로운 아이템에 대한 기대를 해보는 것도 성검을 새롭게 즐기는 재미중에 하나가 아닐까...

2

각 국가간의 상관관계!

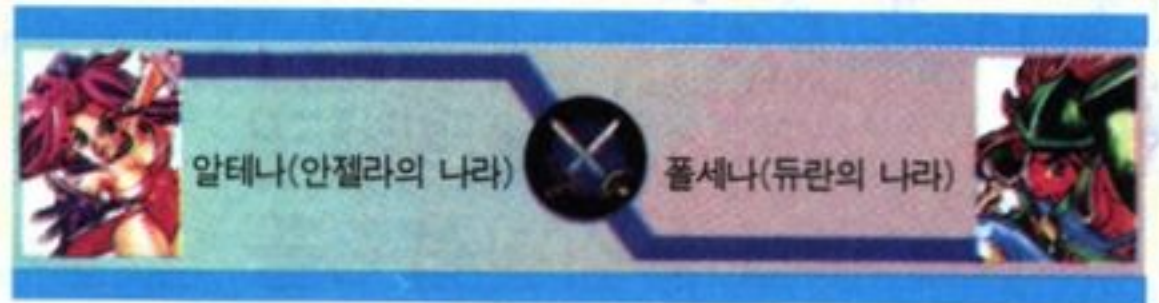
이 게임에는 총 3명의 배일에 싸인 적이 등장한다. 홍련의 마도사, 이자벨라, 죽음을 먹는 사나이 중 플레이어가 어떤 캐릭터를 주인공으로 설정하느냐에 따라 각각 다른 인물이 적으로

등장하게 된다. 이 세명의 캐릭터에 관해서는 후에 설명하기로 하고 여기에서는 6명의 주요 캐릭터가 소속되어 있는 국가간의 관계에 대해 알아보기로 한다.

(1) 알테나와 풀세나

알테나는 마나 스톤을 자신의 세력하에 두기 위해 풀세나를 공격하게 된다. 이때 알테나 왕녀는 자신의 측근으로 일을 꾸미던 홍련의 마도사를 풀세나로

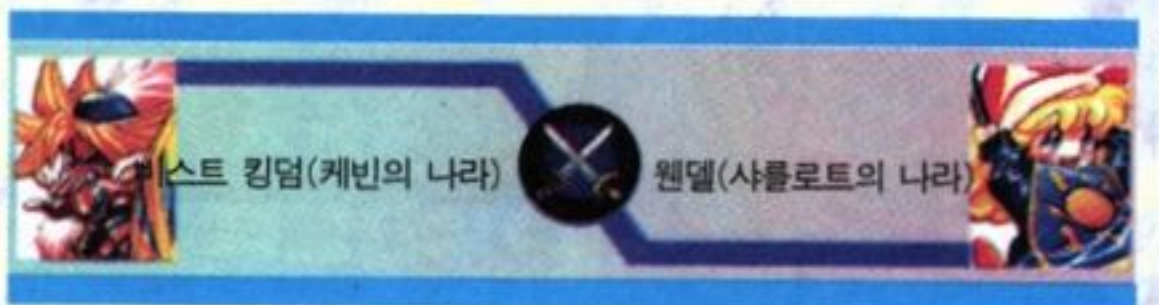
잠입시켰다. 풀세나는 어쩌서 알테나가 자신들을 습격해 왔는지도 모른채 그들과 맞서 싸우게 되고, 이때 듀란은 홍련의 마도사와 첫대면을 한다.



(2) 비스트 킹덤과 웬델

인간에게 박해당해 숲으로 쫓겨나 인간을 증오하게 된 비스트 킹덤의 수인왕. 그의 앞에 갑자기 죽음을 먹는 사나이란 자가 등장하게 되었다. 이 사나이의 출현에 의해 비스트 킹덤은

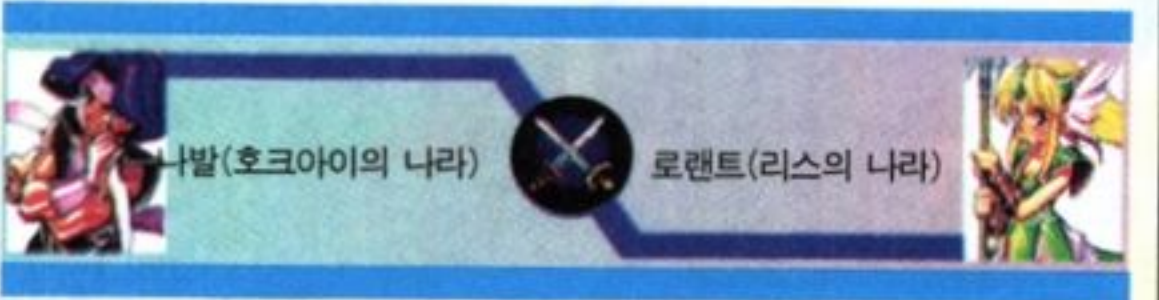
웬델 침공의 꿈을 한층 더 구체화시키기 시작하였다. 한편, 웬델에서도 비스트 킹덤이 자신들의 나라를 공격할 것이라는 소문이 나도는 가운데 웬델의 신관 히스가 진상을 알아보기 위해 어떤 마을로 급파된다.



(3) 나발과 로렌트

나발에 어느 날 갑자기 등장한 미녀 이자벨라. 그녀의 등장으로 인해 두목인 플레임칸을 비롯, 성내의 움직임이 변해버리고 말았다. 플레임칸이 생각

하고 있는 것은 신천지에 나발 왕국을 건설하여 세상을 자기 것으로 하기위한 로렌트 왕국의 침공이었다. 그에 반발한 것이 호크아이와 이글이었다. 그러나...



3

적으로 등장하는 3명의 캐릭터와 관련된 이벤트!

앞서 밝힌 바와 같이 각 캐릭터들에게 그에 상응하는 적 캐릭터가 등장한다. 그 캐릭터들이 어떠한 일을 꾸미고 있는가와 주인공 캐릭터와의 관계를

알아보는 시간이다. 자! '지피지기면 백전백승'이라는 말과 함께 이제부터 싸우게될 적 캐릭터에 대하여 확실하게 파악하도록 하자.



케빈의 숙적 죽음을 먹는 사나이

(1) 죽음을 먹는 사나이

어디에서 왔는지 모르겠으나 어느 날 갑자기 비스트 킹덤에 찾아온 자. 죽음을 먹는 사나이. 케빈의 둘도 없는 친구 새끼늑대 칼을 광폭화시켜 케빈을 습격하게 한 것도, 케빈의 야수의 습성을 끌어내기 위한 것도 수인왕과 죽음을 먹는 사나이의 계략이었다. 또 성도 웬델의 신관 히스를 샤를로트의 눈앞에서 납치해 간 장본인도 바로 그이다. 수인왕의 편에서 그에게 웬델 침공을 부추

기는 그의 의도는 대체 무엇일까?

케빈의 경우 죽음을 먹는 사나이가 칼을 해쳤다는 사실을 알지 못한 채 칼을 다시 살리기 위해 여행을 떠난다. 그러나 그에게 자신이 속았다는 사실을 알아차리고는 다시 비스트 킹덤으로 돌아와 죽음을 먹는 사나이를 대면하는 케빈이었지만...

(2) 미수(美獸) 이자벨라

이자벨라라는 이름으로 나발의 두목인 플레임칸을 유혹하여 로렌트 침공을 꾀한 여성. 그녀는 어느 날, 사막에서 죽음에 상응하는 위기를 맞이한 플레임칸을 구해주고 플레임칸이 그 답례로 요새에 데려와 함께 지내게 하던 여성이었다. 호크아이에게 이글을 죽인 죄를 뒤집어 씌운 것도, 연인이자 죽은 이글의 여동생인 제시카에게 저주를 건 것도 전부 이자벨라의 소행이었다.



로렌트 성에서 만난 이자벨라!

호크아이의 경우 리스를 구한 뒤에...

호크아이는 성벽에서 병사들에게 습격받고 있는 리스와 만나게 된다. 그녀를 습격하고 있는 자들은 예전 동료였던 빌과 벤이었다. 그녀를 구해준 뒤 급히 왕실로 향하는 호크아이. 그

곳에서 숙적 이자벨라와 만날 수 있다. 이글의 복수를 위해 이자벨라에게 도전하는 그였으나 제시카에게 걸린 저주가 풀리지 않는 한 결코 그녀를 물리칠 수 없었다. 그 저주는 바로

파티 멤버 이외의 캐릭터들과도 스토리 상에서 만날 수 있다



리스를 쉬게 하고 호크아이 일행은 안으로 전진한다

예전의 동료들과 싸울 수 밖에 없는 호크아이



호크아이의 질문에 답하지 않은 채, 미수(이자벨라)는 사라졌다

제시카가 오빠인 이글 살해사건의 진상을 알게 되는 순간 그녀의 생명은 끝난다는 무서운 것이었기 때문이다.

리스의 경우 성을 다시 찾기 위해서



대체 미수의 정체는...!?

리스는 동료들과 함께 빼앗긴 성을 다시 찾기 위해, 그리고 동생 엘리엇를 구출하기 위해서 로렌트 성에 잠입해 들어간다. 성벽에서 동생을 데리고 갔던 2명의 병사(빌, 벤)와 만나 싸우게 되고, 그들을 물리친 뒤에 만나게 될 이자벨라는 "흥! 이제 이런 성 따위엔 불일이 없어. 가지고 싶다면 줄테니 가져가라고"라는 말만을 남기고 사라져 버린다. 따라서 리스가 이 시점에서 이자벨라와 싸우는 것은 불가능하다.

(3) 흥련의 마도사

마법왕국 알테나를 다스리는 사리의 여왕을 보좌하는 측근이다. 그의 강력한 마법력은 이미 여왕에 필적한다는 소문이 나 있을 정도로 강력하며 외모도 보는 사람들이 그에게 끌려갈 만큼 수려하다. 마나스톤을 입수하기 위해 안젤라 공주를 이용하고 폴세나에서는 영웅왕을 모독하고 듀란을 완벽하게 쓰러뜨려 더없는 굴욕을 안겨 주었다.

알테나 왕국을 뒤에서 조종하는 흥련의 마도사와의 두번째 만



사랑하는 조국과 동생 엘리엇를 되찾기 위해 위험을 무릅쓰고 로렌트 성에 잠입하는 리스

남은 알테나 군이 점령한 폴세나 왕국에서 발생한다. 듀란은 흥련의 마도사를 찾아 다시 폴세나에 왔다. 안젤라의 경우에는 자국의 군대를 몰래 쫓아 도착한 곳이 바로 폴세나 성이었다. 이 이벤트에서 폴세나의 영웅왕과 알테나의 사리의 여왕(바루다)은 예전에 서로 알고 지내던 사이라는 사실이 밝혀지게 된다.



폴세나 성에서 만난 흥련의 마도사

듀란의 경우 - 굴욕의 일전이 될 것인가?!



이번에는 싸우지 않고 홍련의 마도사 쪽이 모습을 감추었다

영웅왕과 대적하려는 홍련의 마도사. 마도사의 마법으로 몸을 움직일 수 없는 영웅왕에게 위기일발의 순간이 닥친다. 그때 등장하는 듀란 일행. 그는 이

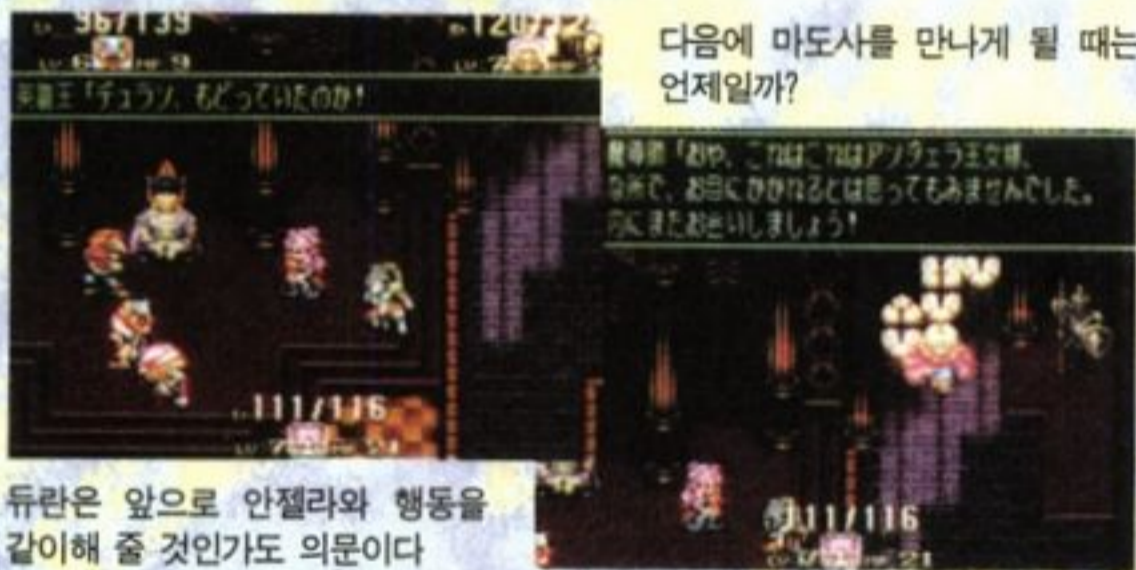
성안의 병사들은 모두 쓰러져 있다. 이 위기를 구하려면...

전 홍련의 마도사에게 입었던 굴욕을 씻기 위해 도전하지만 홍련의 마법사는 "다음에 만나자. 꼬마."라는 말을 남기고 창문 밖으로 사라져 버린다.

안젤라의 경우 - 듀란이 지키는 성안에서

한발짝 늦게 성에 도착한 안젤라 일행은 서로 상처입고 쓰러져 있는 양국의 병사들을 보게 된다. 성안에서 혼자 고전분투를 하고 있던 듀란에게 "성안에 계신 영웅왕님의 상태를 보

고와 줘."라는 부탁을 받고 왕실로 향하는 안젤라. 그때 홍련의 마도사와 마주치게 된다. 그러나 그는 싸늘한 미소만을 남긴 채 모습을 감추고 마는데...



듀란은 앞으로 안젤라와 행동을 같이해 줄 것인가도 의문이다

다음에 마도사를 만나게 될 때는 언제일까?

스토리 라인 - 모험을 떠나는 6인

어제서 6명의 캐릭터가 각각 모험을 떠나게 되는가. 이번 호에는 그에 따른 스토리를 중심으로 6명의 캐릭터가 여행을 떠나는 이유에 대해 알아보고자

한다. 여기에 소개되는 각 캐릭터의 배경 스토리를 보고 누구를 선택하여 게임을 진행할 것인지를 결정해 보는 것도 좋을 것이다.

검사 듀란의 장

— 불행의 서막 —

"하아... 하아..."
왕궁 무술대회 결승전을 앞둔

듀란의 가슴은 긴장으로 가득차다. 한명만 쓰러뜨리면... 그는

폴세나가 자랑하는 성공 용병이었다. 결국 결승전에서 상대인 브루거를 이기고 우승을 차지한다. 여기서 플레이어는 브루거와 간단한 전투를 벌이게 되는데 혹시 지게 되더라도 한번의 기회가 더 주어지니 부담 갖지 말고 싸우도록 하자.

"많은 실력을 쌓았구나. 듀란..."

듀란의 아버지는 검술의 왕국이라고도 불리는 폴세나가 낳은 최고의 기사였다. "황금의 기사 로키"라고 하면 모르는 사람이 없을 정도로 대단한 솜씨였다고는 하나 불행히도 듀란에게 어렸을 적 행방불명이 된 아버지에 관한 기억은 거의 없었다. 아버지가 행방불명되자 어머니도 곧 병으로 세상을 떠났고 자신과 어린 여동생이었던 웬디는 스텔라 아주머니에게 키워졌다. 아버지의 기억은 거의 없다고는 하지만 과연 피는 속일 수 없는 것이었는지 어느샌가 듀란은 왕국 일류의 검사가 되어 있었다. 덕분에 아버지의 옛친구였던 영웅왕에게 부름을 받아 폴세나 왕국의 용병으로 성에 거처하게 된 것이다.

무술 대회가 끝난 그날 밤. 듀란은 피로가 쌓인 탓인지 자꾸만 쏟아지는 졸음을 주체할 수 없었다.

"이봐. 곧 교대가 올거야. 그때까지만 참으라고. 난 이 주변을 한바퀴 돌아보고 올게."

동료가 자리를 떠나고 난 뒤, 쏟아져오는 잠에 못 견딘 듀란은 그만 잠이 들고 만다.

"아빠. 어딜 가세요?"

"오, 듀란. 드래곤을 퇴치하려 간단다. 이번에는 용제(龍帝)라고 불리는 최강의 드래곤이지만 리처드 왕자와 나라면 반드시 해치울 수 있을 거야."



용제 정벌을 앞두고 가족들과 작별인사를 나누는 로키

로키는 듀란에게 동생 웬디와 어머니 시모스를 부탁하고는 그 길로 집을 떠났다. 그 후 얼마간의 시간이 지난 뒤... 일행이 돌아왔다. 하지만 아버지 로키의 모습은 어디에도 없었고... 리처드 왕자는 어머니 시모스에게 무겁게 입을 연다.

"미안해. 시모스. 로키는 나를 구하려고 용제와 서로를 찌르고 깊이도 알 수 없는 밑을 알 수 없는 갱속으로 빠지고 말았어. 우리는 그 후로도 일주일간 그곳에 머무르며 로키를 찾았지만..."

"그렇습니까... 로키... 제 남편은 끝까지 황금의 기사로서의 명예를 지켰군요. 분명히 남편도 그것을 바랬을 거예요... 음."

"시모스! 정신차려! 시모스!!"

결국 시모스는 정신적인 충격으로 자리에 눕게 되었다. 원래 지병을 앓고 있었으나 자신의 병을 남편에게 알리면 남편이 하는 일에 방해가 될까봐 지금까지 숨기고 있었던 것이다. 자신이 도저히 살 가망이 없다는 것을 알고있는 시모스는 듀란의 숙모인 스텔라에게 듀란, 웬디를 맡기고 무거운 마음으로 저 세상으로 떠났다.



로키 실종 소식을 듣고 시모스는 그만 쓰러지고 만다



스텔라에게 아이들을 부탁하고 숨을 거두는 시모스

"앗... 이런 깜박 잠이 들었군..."

듀란은 꿈에서 본 옛날 일들을 떠올리며 찬바람에 얼굴을

물었다. 그때 주위가 순간적으로 붉게 변하는 것을 듀란은 목격했다.

“대체 무슨 일이...”

듀란은 서둘러 성의 주위를 돌기 시작하였다. 그곳에는 이미 숨이 끊어져 쓰러져 있는 동료 병사들의 시체가 널려 있을 뿐이었다. 갑작스런 사태에 어안이 병병해진 듀란은 성안으로 빠르게 잠입해 들어가는 붉은 망토의 사나이를 목격했다.



병사들이 웬일인지 전부 죽어있다
“저자는... 저자가 이 사건의 범인인가...?”
듀란은 그를 따라 성으로 들어갔다.

홍련의 마도사

“기다려!! 넌 대체 누구냐?”
“훗. 꽤나 감이 좋은 녀석이로군..”

듀란은 망설임 없이 검을 뽑아 마도사에게 겨누었다. 그러나... 그의 검은 마도사의 옷자락 하나도 스치질 못하였다.

“후하하하하!”

“뭐가 그렇게 우습나!”

“후훗. 네놈은 아마 이 성안에서 가장 겁에 자신이 있다고 자부하는 녀석인 것 같은데. 이런 꼬마를 용병으로 쓰다니 영웅왕도 소문만인 것같아.”

“뭐라고!! 국왕 폐하에 대한 폭언은 용서할 수 없다!”

듀란은 있는 힘을 다하여 마도사에게 검을 휘둘렀으나 그가 사용한 연속 마법 공격앞에 처참하게 쓰러지고 만다. 마도사는 쓰러져 있는 그에게 최후의 일격을 가하려 했으나 성내의 이상한 움직임 알아차린 병사들이 다가와 자리를 피한다.

“목숨을 전했구나. 뭐 좋아. 이런 애송이를 용병으로 키우고 있는 나라따윈 마음만 먹으면 언제라도 수중에 넣을 수 있지.”

“뭐...라... 고... 기... 기다려...”



듀란의 그의 적수가 되지 못하였다

듀란은 가물거리는 의식 속에서 마도사의 마지막 말을 되새겼다. 이번에 일어난 일련의 사건들과 성내에 진입한 자의 정체가 알테나의 홍련의 마도사라는 사실을 안 영웅왕은 성내 경비를 철저히 하는 한편, 진상 규명을 위해 알테나에 스파이를 침투시킬 것을 지시하였다.



알테나의 침공설에 바짝 긴장하는 폴세나

“알테나의 사리의 여왕... 그녀가 왜 폴세나를...”

한편 홍련의 마도사에게 생애 처음으로 패배라는 것을 맛본 듀란은 술집에서 괴로워하고 있었다. 어느 정도 실력이 있었다고 믿었던 자신의 검이 그에게는 전혀 먹혀들지 않았기 때문이다. 그때 듀란의 동생인 웬디가 달려왔다.

“오빠. 아직 상처가 낫지 않았는데 이런 곳에 있으면 어떻게 해. 가서 누워있지 않으면 안되잖아?”

“제길... 제기랄!! 붉은... 붉은 마도사가... 난... 나는 아무 것도 할 수 없었어...”

“오빠 겁장이야! 이런 오빠 정 말 싫어!!”

“웬디...”

사라져가는 웬디의 모습을 보며 듀란은 고개를 숙이는데... 그러나 듀란은 아직 앞으로 다가올 불행을 알아차리지 못했다.



자신의 무력함을 저주하고 있는 듀란



듀란에게 실망한 웬디. 과연 듀란은 재기할 수 있을 것인가

마도사 안젤라의 장

알테나의 전쟁선포



마법의 힘으로 추위와 싸워온 마법왕국 알테나

극한의 대지 알테나. 그곳은 자연적으로 혹독한 추위 때문에 원래 생물이 살 수 없는 곳이었다. 그러나 대대로 왕국을 다스려온 여왕들의 마법력으로 왕궁은 따뜻한 날씨를 유지하며 평화롭게 지낼 수 있었다. 그러나... 세상에서 마나가 사라짐으로 인해 점차 마력의 힘이 약해지고 성안에도 혹독한 추위가 몰아치기 시작했다.



마나의 힘이 약해지자 또다시 추위가 알테나를 찾아들었다

“제군들. 알다시피 우리 알테나 왕국은 마법의 힘으로 운영되는 나라. 하지만 마나의 힘이 극도로 약해진 지금. 우리가 살아남기 위한 최후의 수단은 금단의 마나 성지로 통하는 문을 열어 마나의 검을 입수하는 길 뿐이

다.”
알테나 최고의 마법사인 홍련의 마도사. 그의 발언으로 장내는 순식간에 소란스러운 분위기로 바뀌었다.

“조용히! 성지의 문을 열기 위한 마나 스톤은 각지에 분포되어 있는 국가의 엄중한 감시 속에 안치되어 있으며 그것을 입수하기 위해선 상당한 전투를 각오해야 한다. 그렇게 하여 마나의 검을 얻으면 여기 계신 사리의 여왕님께 그것을 바치고 여왕님의 마력으로 세계를 통일하여 마도왕국을 건설하는 것이다.”

마도사의 연설에 감동을 받은 대신들은 만장일치로 그의 의견에 찬성하고 알테나는 폴세나를 침공하기 위한 전력을 정비하게 된다. 한편...

여왕의 딸이자 알테나의 공주인 안젤라는 오늘도 마법 수업에 열심(?)이다. 마법 선생님인 호세에게 마법수업을 보치는 안젤라.



폴세나 침공문을 펼치는 홍련의 마도사



결국 오늘도 마법 수업을 빼먹는 안젤라 공주

“공주님. 공주님이 아직 마법을 사용하지 못하는 것은 너무 걸모습에만 치중하시기 때문입니다. 마법은 걸모양이 아닌 마음에서 우러나오는 것입니다.”

“홍. 호세 할아버지의 설교는 듣고 싶지 않아. 이제 됐어. 마법 따윈 배우지 않을 거야! 메~~~롱!!”

안젤라는 언제나 그랬듯이 멋대로 뛰쳐나가 버리고 만다. 성을 건다가 시종인 빅터를 만나게 되는데...

“공주님. 또 수업을 땡땡이 치신 건 아니겠지요? 공주님께서



어린 시절, 안젤라는 행복하다고 할 수 없는 나날을 보냈다

비정한 어머니



성 안에는 회복 에이리어인 마나 여신상이 세워져 있다

호세의 수업을 뛰쳐나와 성안을 돌아다니던 도중, 빅터에게 여왕과 홍련의 마법사가 자신을 찾고 있다는 소식을 접한 안젤라는 급히 왕실로 달려갔다. 왕실로 가는 도중, 빅터에게 드디어 알테나가 바다 건너에 있는 초원의 왕국 폴세나를 공격할 것이라는 사실을 전해 듣고 웬지 모를 불안감에 빠진다.

그러시면 나중에 혼나는 것은 저런 말씀이예요.”

안젤라. 그녀는 어릴적에 아버지를 여위고 어머니인 사리의 여왕에게 키워졌다. 그러나 여왕으로의 입장으로만 딸을 대하는 어머니의 냉정함에 안젤라는 언제나 불만이었다. 물론 나라를 책임져야 할 여왕으로서 개인적인 감정은 배제해야 한다는 어머니의 입장을 어린 마음으로나마 이해하려고 했던 안젤라였으나 자신도 모르게 흐르는 눈물은 감출 수가 없었다. 그후로 그녀는 그 외로움을 달래기 위해 심한 장난이나 멋대로 행동하여 주위 사람들을 곤혹스럽게 만들었다. 어느덧 세월은 흘러 안젤라도 어머니를 닮아 아름답게 성장했으나 왕녀임에도 불구하고 아직 마법을 사용하지 못해 마음 속으로 괴로워하고 있었다.



어린 시절, 안젤라는 행복하다고 할 수 없는 나날을 보냈다

“부... 부르셨습니까? 어머니님.”

“...”
사리의 여왕 대신 홍련의 마법사가 입을 열었다.

“안젤라. 내가 이야기 하도록 하지. 우리는 왕국의 존속을 위해 각국을 습격하여 그 나라들에 위치한 마나 스톤을 모아 그 힘을 해방시켜 성지로 가는 문을 열 작정이다. 그를 위한 일보로 알테나에 있는 마나 스톤의 힘을 해방하려 한다.”



알테나의 폴세나 침공 사실을 전해들은 안젤라

“예?! 하... 하지만 어떻게 그 힘을...”

“...그 힘은 술사 한명의 목숨과 바꾸어 사용할 수 있는 봉인 해제와 고대 대주술을 사용하여 해방된단다. 하지만 지금 나와 홍련의 마도사는 죽어선 안돼. 그래서... 안젤라. 너의 몸을 촉매로 하여 마나 스톤의 봉인과 너의 목숨을 바꾼다면 마나 스톤의 힘은 해방된다.”

“어... 어머니!! 그런...”

“어차피 아직까지 마법을 사용하지 못하는 너는 왕가의 수치. 하지만 이런 대마법을 사용하여 후세에 이름을 남기는 것이야말로 왕가의 자손에게 어울리는 죽음이야. 자. 이리로 오렴...”

“시... 싫어요! 싫어!!!”

순간 안젤라의 몸에서 강렬한 빛이 방출되더니 순식간에 그녀의 모습이 사라졌다.

얼마나 시간이 지났을까. 눈을 뜬 안젤라는 이미 성 밖으로

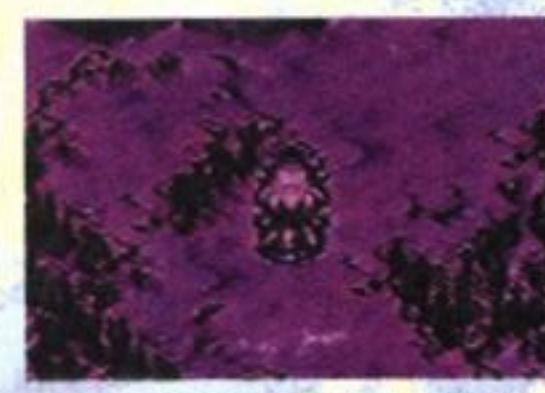
나와 있었다.

“어째서 어머니가 나를... 흑. 이제 성엔 돌아갈 수 없어. 난 대체 어떻게 해야...”

자신을 죽이려한 어머니에 대한 충격이 가시지 전에 안젤라는 앞으로 살아나갈 방법을 생각해내지 않으면 안되었다.



자신을 죽음으로 몰아 넣으려는 어머니를 피해 자신도 모르게 마법을 사용하는 안젤라



앞으로 어떻게 살아가야 할 것인가...

수인 케빈의 장

죽음을 먹는 사나이

언제부터인지 야수의 모습을 한 수인들은 인간에게 박해당하여 오직 밤만이 존재하는 '월야의 숲'에 자리를 옮겨 살게 되었다. 그리고 이러한 자신들에 대한 인간들의 처사에 반기를 들고 일어난 한 수인이 있었으니... 그의 이름은 수인왕. 수인왕은 수인들의 국가인 비스트 킹덤을 건국하고 인간들에게 복수할 기회를 노리며 생활해 오고 있었다. 그런 비스트 킹덤의 성과를 한 사나이가 걸어 들어 오고 있었다.

“수인왕님. 안녕하십니까.”
“...”

“드디어 인간들에게 복수할 기회가 찾아왔습니다. 지금 인간계에선 마나의 변동으로 인해 크게 동요되고 있습니다. 지금이 기회인줄 아뢰웁니다.”

“네놈은... 누구냐?”

“아. 인사가 늦었군요. 제 이름은 죽음을 먹는 사나이. 인간들에게 복수하자는 점에서는 수인왕님과 처지가 같지요. 말하자면 동업자라고나 할까요. 우히히...”

“이방인의 도움따윈 필요없다... 사라져.”

수인왕을 보좌하던 사나운 늑대들이 죽음을 먹는 사나이를 향해 이빨을 들이민다.

“히이익! 알겠습니다. 다음에 제 저주의 술법이 필요하게 되면 다시 들리지요. 그럼...”



갑자기 비스트 킹덤을 방문한 죽음을 먹는 사나이

“...기다려. 너에게 기회를 부여하마.”
수인왕은 죽음을 먹는 사나이에게 무엇인가를 비밀리에 지시

하였다. 그 지시를 듣고 회심의 미소를 띄우는 죽음을 먹는 사나이.

수인 변신

한편, 수인왕에게는 케빈이라는 아들이 있었다. 수인인 수인왕과 인간인 어머니 사이에서 태어난 케빈. 그러나 그의 어머니도 케빈이 어릴적에 케빈을 놔두고 떠나 버렸다. 이 사건은 어린 케빈에게 마음의 상처로 남았으며 그 이후로 케빈은 누구에게도 마음을 열지않고 오직 수인왕이 바라는 냉혹한 살인머신으로만 키워져 왔다. 그러나 작은 새끼 늑대인 칼과의 만남이 그에게 다시 사랑과 따뜻한 마음을 돌려주게 된다.

성으로 가는 월야의 숲은 간단한 미로로 되어있어 누구나 길을 찾아갈 수 있을 것이다. 성으로 가는 도중 칼에게 이상이 생겼다. 갑자기 난폭해지면서 케빈을 향해 무차별로 공격을 가하는 것이 아닌가. 당황한 케빈. 그러나 어쩌겠는가. 일단은 싸우자. 이번 전투에서는 칼에게 지더라도 상관없으니 마음놓고 싸워라. 어차피 시나리오 상에서 일어나는 전투이니까...

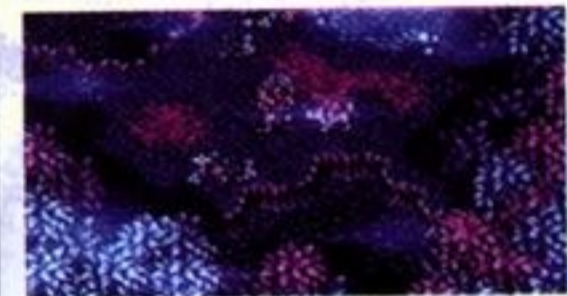
칼과 싸울 수 없다고 생각한 케빈의 몸에 상처가 하나 들쭉 들어가자 케빈의 몸에도 이상한 변화가 일어났다.

“우우... 몸이 말을 듣지 않아... 우아아아악!!!”

순간 케빈은 난폭한 야수의 몸으로 변화하여 칼에게 덤벼들었다. 이때부터는 한 2-3방이면 게 임이 끝날 것이다. 칼을 물리치면 케빈이 다시 제정신으로 돌아 오게 된다.

“깡... 깡...”
칼도 제정신으로 돌아온 듯 케빈의 다리를 두세번 핏다가 그만 숨을 거두고 만다.

“아... 아우... 아... 아아... 칼... 칼!! 어째서... 어째서 이런 일이!!”



“넌 내가 지켜준다! 칼”

“우... 왕왕”
“으음... 잘랐니. 칼.”
“왕!”

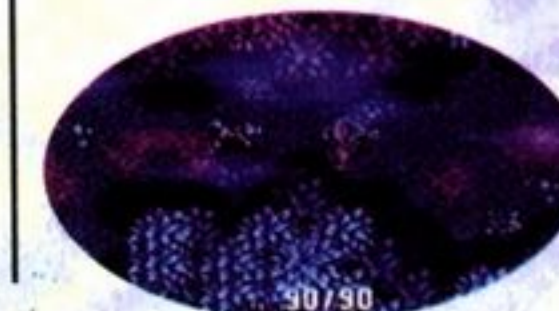
“하하... 그건 개 울음 소리... 넌 꼬마긴 해도 궁지높은 늑대... 늑대는 이렇게 운다.”

케빈은 하늘을 향해 크게 한번 울부짖는다. 마치 늑대처럼...

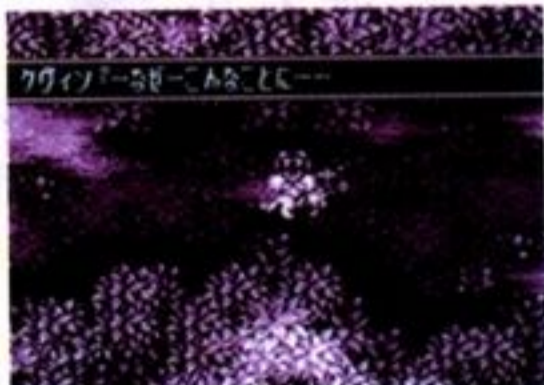
“칼... 너와 난 닮았다... 너도 늑대인데 개처럼 행동하고... 나도 수인인데 인간의 피가 흐르고 있다... 그리고... 둘다... 엄마가 없다..”

“깡깡...”
“괜찮아... 너와 난 친구. 내가 칼의 엄마 몫까지 다해 칼을 지켜준다.”

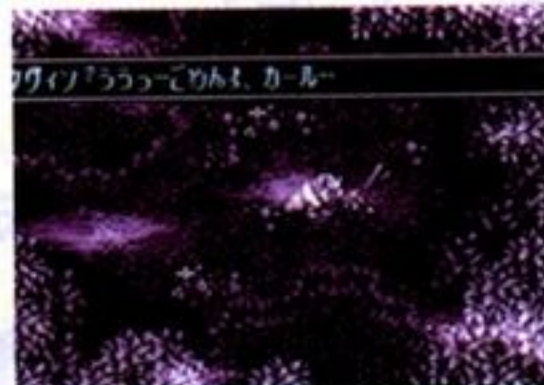
“왕왕!”
“하하하하하...”
케빈과 칼은 잠에서 깨어 다시 성으로 돌아가기 시작했다.



그냥 뛰어다니면 길은 나온다



자신의 손으로 칼을 죽여버린 케빈



케빈은 처절하게 울부짖는다

“우아아아아아아아~!!”
케빈은 이미 싸늘하게 식어버린 칼을 끌어안으며 하늘을 향해 울부짖었다.

케빈은 칼의 묘 앞에서 허망하게 서있었다. 갑자기 끓어오른 야성의 피... 수인으로 변신한 케빈은 그만 칼을 죽게하고 만 것이다. 케빈은 칼과 자주 가서 같이 놀던 장소에 조그만한 무덤을 만들어 주고 그곳에 쓰러져 울기 시작했다.

“호호호... 칼... 칼... 미안해... 미안해...”

얼마나 숲을 헤매고 다녔는지... 케빈은 어느샌가 성에 돌아와 있었다. 그후 케빈은 아무 것도 하지 않은 채, 단지 성 안에

서 살고 있을 뿐이었다. 아니 숨만 쉬고 있을 뿐이라는 표현이 정확할지도 모른다.

“난... 칼을 지켜주지 못했을 뿐만 아니라... 이 손으로 칼을...”

케빈은 자신의 손을 보며 다시 눈물섞인 목소리로 말했다.

“내 안에 흐르는 야성의 피... 왜 나는 그때... 갑자기... 수인으로...”

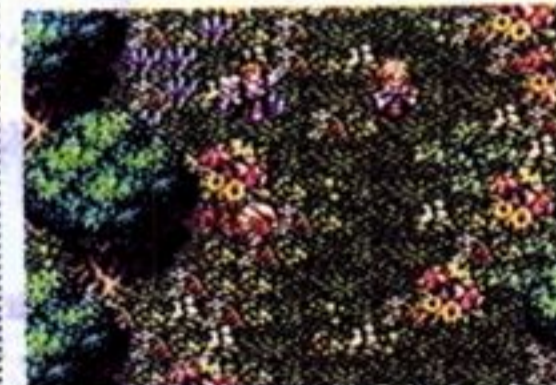
케빈은 아직 모른다. 이 일련의 사건이 모두 아버지인 수인왕과 정체를 죽음을 먹는 사나이의 소행이라는 것을... 그의 야성 본능을 불러일으키기 위한 냉혹한 아버지가 꾸민 계략이라는 것을...

샤를로트의 장

히스의 출전

성도 웬델. 그곳에 사는 하프 엘프 샤를로트는 오늘도 꿈속에서 아버지와 어머니를 만난다. 평화로운 화원에서 놀고있는 자신. 그리고 그것을 행복하게 바라보고 있는 양친. 하지만 곧 양친들은 샤를로트를 놔둔 채 어디론가 사라져 버리고 만다. 샤를로트가 아무리 따라잡으려 애를 써도 두사람을 따라갈 순 없었다.

“엄마... 아빠...”
순간 샤를로트는 잠에서 깨어나 지금까지의 일들이 꿈이라는 것을 알아차린다. 그리고 어디론가 달려가는데...



꿈에서 어머니, 아버지와 만나는 샤를로트

“쿵!”
그녀는 복도 모퉁이에서 마주오던 신관 히스와 충돌하고 말았다.

“샤를로트. 괜찮아? 괜찮은거지. 그래... 언제나 발랄한 샤를로트인 것 같군.”

샤를로트는 웃으며 히스에게 손을 흔들고 다시 어디론가 뛰어갔다. 한편 히스는 샤를로트의 할아버지이자 웬델의 통치자인 빛의 사제에게 찾아갔다.



히스와 충돌. 샤를로트는 히스를 좋아하고 있다

“사제님. 샤를로트 건으로 잠시 드릴 말씀이...”

“히스... 내 손녀 샤를로트가 무슨 일을 저질렀나?”

“아닙니다. 다만 요즘 들어 웬지 주눅이 들어 보여서... 아직 어려보이긴 하나 엘프의 피를 이은 15세의 아가씨. 아마 그 현상을 민감하게 느끼고 있을지도 모릅니다..”

“...그래... 히스. 이걸 보게나. 마나의 여신상이 피눈물을

홀리고 있어... 그리고 어제밤 호수 위에 나타났던 빛... 정체를 잘 모르겠지만 어쨌든 요즘들어 급격해진 마나의 변동과도 관련이 있을 걸세. 그 빛은 아스트리아 마을 쪽으로 사라졌는데 가서 좀 조사를 해주겠나?"

"예. 그리고 용의 동굴에는 외부의 사람이 웬델로 들어오지 못하게 결계를 쳐놓겠습니다."



마나의 변동에 의해 일어난 현상을 규명하기 위해 히스는 아스트리아로 파견된다



히스를 돕기 위해 자신도 아스트리아로 가겠다고 마음먹은 샤를로트

이 두사람의 대화를 숨어서 전부 들은 샤를로트는 히스를 지원하기 위해 자신도 아스트리아 마을로 향할 것을 다짐했다. 성안을 돌아다니다 보면 믹이라는 꼬마를 만날 수 있는데 이 아이를 추궁해 보면 아스트리아 마을로 가는 방법을 제시해 준다.

"밤이 되면 2층 테라스로 나와요. 특별히 준비한 방법을 사용해 볼테니까..."



믹을 협박하여 협조를 얻어냈다



정말 황당한 작전에 황당한 녀석들이 다

이제 원래 샤를로트가 자던 방으로가 밤이 될 때까지 잠을 자도록 하자.

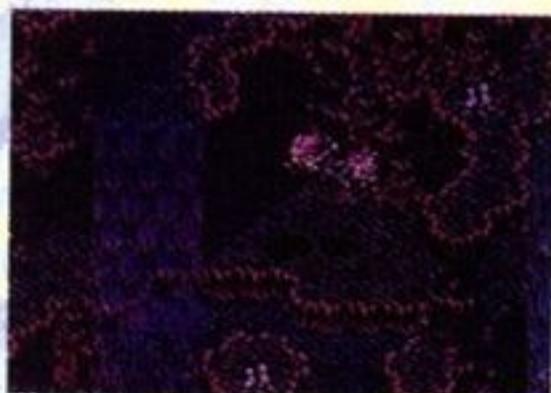
이윽고 밖이 어두워 지고... 샤를로트는 믹과의 약속에 따라 2층 테라스로 나갔다. 믹은 "하네크자코"라는 초점프 생물을 가지고 샤를로트를 기다리고 있었다. 이 생물 위에 올라서면 엄청난 점프를 하게되는데 이때 방향을 잡으면 목적지까지 갈 수 있다는 황당한 이야기였다. 그러나 샤를로트는 아무런 의심도 없이 그 생물 위로 올라섰다. 올라서는 순간...

"피용~~~~!!!"

샤를로트는 전혀 다른 방향으로 날라가 버리고 만다. 믹은 자신도 모른다면 뺨소니를 쳐버리고... 결국 샤를로트는 하늘을 뱅글뱅글 돌다가 어떤 폭포에 떨어지고 만다. 그곳에는 알테나 왕국에서 도망쳐온 안젤라 공주의 모습이...

"아얏!! 이젠 뭐야!? 대체..."

하늘에서 떨어져 기절해 있는 샤를로트를 안젤라가 믿어지지 않는다는 듯한 눈초리로 쳐다보고 있었다.



아닌 밤 중에 날벼락!?



하늘 높이 날아간 샤를로트. 그러나 목적지와는 거리가 먼 곳으로 날아가고 만다



하늘에서 떨어진 샤를로트를 보고 어리둥절하는 안젤라

호크아이의 장

나발 왕국의 건국

빛이 있는 곳에 또 어둠이 있나니... 그런 어둠 속에서 살아나는 나발 도적단. 나발의 점은 도적인 호크아이는 그날도 부정확한 방법으로 부를 축척한 부자집을 털기 위해 몰래 잠입해 있다. 보물 상자를 여는 순간 침대에서 잠을 자고 있던 주인이 일어나고 말았다.

"호헤예! 도... 도둑!!"

"헛. 일어나 버렸구만. 뭐. 마침 잘됐어. 이봐. 상당히 더러운 수단으로 돈을 모은 모양인데 이로써 그 사람들에게 조금은 사죄하게 되었으니 기분 좋게 생각해. 그리고 앞으로 이런 나쁜 짓은 작작해 두는 것이 좋을 거야."

"네... 네놈같은 도둑이 무슨 소릴하는 거야!"

"하하하... 그렇게 고리타분하게 생각치 말자고."

의적은 결코 가난한 자를 털지 않는다



호크아이는 분해서 펄펄뛰는 주인을 뒤로 하고 재빠르게 몸을 돌려 사막의 나발 요새로 돌아갔다.



사막의 요새, 나발 성

"사막에 부는 태풍". 사람들은 나발 도적단을 그렇게 불렀다. 그들은 두목 플레임칸의 지휘 하에 사람들에게서 떨어진 사막 속에 요새를 지어 생활하고 있었다. 더러운 부를 축척하여 명명 거리는 악덕지주나 영주의 재산을 빼앗아 가난한 양민에게 돌려주는 의적으로 정평이 나있는 나발 도적단. 그들은 시민들의 영웅이었다. 한편 도적단에서도 촉망받는 젊은이. 호크아이는 오늘 의 수확을 알리기 위해 플레임칸에게 다가갔다.

"다녀왔습니다."

"수고했다..."

그때 플레임칸 옆에 있던 이자벨라가 호크아이에게 말했다.

"네가 없는 동안 모두에게 알린바 있지만 오늘부로 나발 도적단을 해산하고 새롭게 플레임칸님을 국왕으로 하는 나발 왕국 건국을 위해 힘을 합하기로 했다. 언제까지나 이런 변경에서 꾸물대고 있을 시간은 없어. 마나의 변동이 시작된 지금, 우리의 생명줄이었던 오아시스가 말라가고 있다. 이제 신천지 "나발 왕국"을 건설하는 것이다. 그 일보로 일단 북쪽에 위치한 바람의 왕국 로렌트를 점령할 계획을 짰네니 너희들은 물러가 쉬고 있거라."



이자벨라는 로렌트 왕국의 침공을 선포했다

그날 밤. 호크아이는 자기방으로 돌아가 고민에 빠졌다. 자신의 연인인 제시카가 들어와 있는 줄도 모른채...

"호크아이. 돌아왔었군요."

"제시카... 대체 플레임칸님은

어떻게 되어버린 거지? 도적이 라는 것에 긍지를 가지고 계시던 플래임칸님이 그렇게 쉽게 도적을 그만 두시다니... 게다가 그 이자벨라라는 여자! 아무리 생명의 은인이라고는 하지만 하는 것이 지나쳐, 마치 나발 도적단의 실권을 쥐고 있는 것 같아. 대체 어떻게 된거야!"

"아버지는... 분명 모두를 위해 그렇게 결정하신 거예요. 사막의 물이 마르면 살아갈 수 없으니까..."

"그래서! 그렇게도 싫어하던 왕이 되려는 건가? 플래임칸의 이름이 우는군! 힘없는 양민에게 세금을 받아 먹으려는 왕권을 가장 싫어하신 건 플래임칸이셨어!"

"아버지를 나쁘게 말하지 말아요!"

"이봐... 제시카. 혹시 너마저 공주님의 자리가 탐나는 것 아니야?"

"!!"

제시카는 호크아이의 뺨을 힘껏 때리고는 울면서 그의 방을 나간다.

"제시카..."



제시카와도 서먹한 관계가 되고마는 호크아이

요새 안을 돌아다니는 호크아이. 이미 다른 사람들은 신천지 나발 왕국의 건국에 들떠서 흥청망청 떠들어 대고 있다. 원래 훔쳐온 물건은 주민들에게 나누어 주던 도적단이 언제부턴가 제물을 비축하기 시작하였고... 호크아이가 분노를 느끼며 견고 있을 때, 이글이 자신을 찾는다라는 말을 전해듣게 된다. 이글, 플래임칸의 아들이자 제시카의 오빠. 그리고 자신과는 어릴 적부터 형제처럼 자란 둘도없는 사이였다. 호크아이는 서둘러 이글의 방으로 찾아간다.



호크아이는 이글을 만나 플래임칸의 변화에 대해 이야기 한다

왜곡된 진실

"호크아이. 너도 로렌트 침공에 관한 이야기를 들었겠지? 요즘 아버지의 태도가 좀 이상하다고 생각치 않아?"

"응..."

"역시 넌 나와 친형제처럼 자란만큼 생각이 맞는구나. 아버지가 이상해진 것은 한달 전, 사막에서 이자벨라에게 도움을 받아 무사히 요새에 도착하게된 다음 부터라는 생각이 들어... 난 아무래도 그 이자벨라라는 여자가 수상해. 그래서 오늘 밤 그녀의 가면을 벗겨보이고 말테야!"

이글과 호크아이는 살며시 플래임칸과 이자벨라가 지내는 침실 안으로 숨어들어갔다. 그곳에서 그들이 본 것은...



플래임칸의 방에 몰래 숨어든 두사람



이자벨라는 수상한 사나리와 접선하고 있었다

"알겠어... ...님에게 보고를..."

이자벨라가 웬 정체를 망토의 사나리와 위와 같은 이야기를 나누고 있는 것이 아닌가!

플레임칸은 마치 마법에 걸린 사람처럼 잠들어 있었다. 이글과 호크아이는 당장 이자벨라의 앞에 나서는데... 사나이는 방해물들이 들어왔다며 모습을 감추고 이자벨라는 싸늘한 미소로 두사람을 맞이하였다.

"호호호. 꼬마들... 세상에는 모르는 편이 도움이 되는 경우가 있지. 이렇게 된 이상 플래임칸처럼 모든 것을 잊어버려 줘야겠어."

"이... 아버지에게 무슨 짓을 했어! 어서 원상태로 돌려놓지 못해!!"

이글이 이자벨라에게 다가서는 순간, 이자벨라가 그에게 마법을 걸었다. 괴로워하던 이글은 잠시 후, 호크아이에게 사납게 덤벼들기 시작하였다. 일방적으로 밀리던 호크아이는 결국 이글의 손에 쓰러지고... 순간 이글의 정신이 잠시나마 원래대로 돌아온다.

"... 호... 호크아이... 지금 구해줄게... 헉... 난 어떻게 되도 상관없어... 날 베어버려... 넌 반"



이자벨라의 술수에 걸려 호크아이를 공격하는 이글



"멍청한 녀석. 죽어라!"

드시 살아서 제시카를... 제시카를 지켜 줘야 해..."



이자벨라의 강력한 주술에서 잠시나마 의식을 찾아 호크아이를 구해준 이글은 자신을 죽여달라고 부탁한다

이글은 또다시 자신의 의식을 잃어버렸고, 이글의 도움으로 다시 회생한 호크아이는 결국 이글을 자신의 손으로 베고 만다.

"이글! 이글 괜찮아!!"

"호크아이... 고마... 워..."

이자벨라는 자신의 마법을 깬 이글에게 자존심이 상했는지 화염마법을 통해 이글의 숨을 끊어 놓고 만다. 그리고는 곧 소동을 부려 사람들을 불러오고... 방으로 들어온 사람들의 눈에 비친 것은 겁에 질린 이자벨라, 피투성이가 된채 쓰러진 이글. 그리고... 양손에 피묻은 검을 천재 이자벨라를 노려보는 호크아이의 모습이였다. 병사들은 이글을 죽인 살인범으로 호크아이를 체포하기 위해 달려들었다.

"내가 아니야! 이글을 죽인 것은 내가 아니란 말이야!!"

진실을 밝혀줄 이글은 이미 싸늘한 시체로 변해 있었다.



억울한 누명을 뒤집어 쓴 호크아이. "내가 아니야! 이글을 죽인 것은 내가 아니라고!"

리스의 장

아마조네스의 나라, 로렌트

북방에 위치한 로렌트. 그곳은 험악한 산악지대와 몸을 가눌 수 없을 정도로 강한 바람 덕

분에 어떠한 외부 침공도 이겨낼 수 있는 천연의 요새라고 알려져 있다. 로렌트를 지키는 아

마조네스의 리더이자 로렌트의 왕녀인 리스는 오늘도 병사들과 함께 훈련을 하기 위해 산에 올라왔다.



몬스터와 손수 싸우는 리스

“역시 몬스터의 숫자가 예전에 비해 늘어났군... 그리고 바람. 바람이... 울고있어...”

리스는 불어오는 바람의 소리에 귀를 기울이고 있었다.

병사들과의 훈련을 마친 리스는 동생 엘리엇과 검술 훈련을 하기 위해 성으로 돌아와 있었다. 그러나 언제나와 같이 동생은 약속장소에 나와있지 않았다. 자, 이제 엘리엇을 찾아 성안을 돌아다니자. 성을 돌아다니다 보면 엘리엇의 방에 있을 유모가 엘리엇이 있을만한 장소를 알고 있을 것이라는 이야기를 접할 수 있을 것이다. 유모를 찾아가보면...



엘리엇에게 검술 훈련을 시키기 위해 그를 찾아다니는 리스

“어마. 전 언제나 그랬던 것처럼 리스 공주님과 함께 계신줄 알고 있었는데... 어릴 적에 왕비님이 돌아가셨기 때문에 왕자님께는 공주님이 모친과도 같은 존재이니까요.”



어린 왕자를 위해 자신이 어머니 역할을 하겠노라 다짐하는 리스

리스의 어머니인 로렌트 왕국의 왕비는 엘리엇을 낳자마자 저 세상으로 떠났다. 어린 리스의 눈에 비친 것은 싸늘히 식어 잠자듯 누워있는 어머니와 아무 것도 모른 채 웃고 있던 동생 엘리엇의 모습 뿐이었다. 어린 리스는 슬픔으로 인해 눈물이 마를 정도로 울며 며칠 간을 보냈다. 그러나 어린 동생은 어머니의 사랑을 한번도 받지 못할 것을 생각하니 불쌍하게 느껴져 자신이 어머니의 역할까지 하겠노라 맹세한 바 있다.

“어머니...”

리스는 다시 엘리엇을 찾아 성안을 돌아다니기 시작했다.

한편 엘리엇은 성의 외곽에서 풍경을 보며 놀고 있었다. 그런데... 갑자기 한 남자가 나타나 엘리엇에게 말을 거는 것이 아닌가.

“도련님... 당신은 이 성의 왕자님이시지요? 지금 놀라운 마술을 보여 드릴게요.”

그 사나이는 분신이라는 말과 함께 두사람의 모습으로 바뀌어 있었다.

“우와! 대단해!”

“우후후. 왕자님. 이 성에는 지하실이 있다고 들었는데, 그곳에서 더욱 대단한 마술을 보여드릴게요.”

“정말!? 좋아. 따라 오라고.”

엘리엇은 그들(?)을 지하실로 데리고 내려갔다. 오직 왕가의 인물만이 들어갈 수 있다는 바람 콘트롤실로...

엘리엇을 애타게 찾고 있던 리스는 혹시 지하실에 있는 것은 아닐까하고 발걸음을 지하실로 옮겼다.



마술사를 가장한 나발의 남자부대

그러는 중에도 엘리엇와 함께 지하실로 들어간 정체불명의

괴인들은 아직 마술사 행세를 하고 있었다.

“전 마술사 빌이라고 합니다.”

“전 마술사 2호 벤이라고 하고요.”

“뭐야~... 분신술이 아니었잖아. 좀 제대로된 것을 보여줘.”

“물론이지요. 그전에 이곳이 무엇을 하는 곳인지 알고 계시나요?”

“당연하지. 이곳은 로렌트를 지켜주는 바람을 콘트롤하는 아주 중요한 곳이야. 하지만 왕가의 열쇠가 없으면 작동하지 않지.”

“그럼 바람을 잠시만 멈춰 주실래요. 그럼 왕자님의 어머니님을 모셔올 수 있는 극대마술을 보여드릴게요. 어머니님은 이 바람이 방해가 되어 하늘에서 내려오시지 못하고 계시답니다.”

“어머니를 정말!? 하... 하지만 리스 누나가 어떤 경우에도 바람을 멈추어서는 안된다고 했는데...”



엘리엇은 철없게도 적군을 콘트롤 룸으로 끌어들이고 만다



스파이들의 행동에 분개하여 공격을 준비하는 리스. 하지만...

“그건 왕자님이 속고 계시는 거예요. 리스 공주님은 자기 혼자만 어머니를 만나려고 그런 거짓말을 하는 겁니다. 자 어서... 그렇지 않으면 리스 공주님에게 들켜서 어머니를 만날 수 없게 되요.”

“...엘리엇! 어디 있니!...”

“보세요!”

“하... 하지만...”

“에잇. 짜증 나는 꼬마녀석. 이리 내.”

순간 한 사나이가 엘리엇의 손에서 열쇠를 빼앗아 바람을 멈추게 한다. 그때 때맞추어 등장하는 리스. 엘리엇은 재빨리 리스 뒤에 숨는다.

“네놈들은 누구냐!”

“우리들은 나발 왕국의 남자 기사단이다. 이제부터 로렌트 성은 우리 나발 왕국의 성으로 변하게 될 것이다.

바람이 멈춘 지금 너희 아마조네스 따위는 우리 남자 군단의 상대가 못되지. 도적단 최후의 작업이 성을 훔치는 것이 될 줄이야. 기가 막히지 않은가? 아가씨. 하하하.”

“이... 적국의 스파이 놈들!!”

리스는 창을 뽑아 전투태세를 취했으나 이미 성안에는 그들의 말대로 남자 군단이 쳐들어온 뒤였다.



남자부대는 이미 로렌트 성을 습격해 들어오고 있다고 한다

...to be Continue...

이번 호에는 「성검전설3」에 등장하는 6인 캐릭터의 성장 스토리에 대해 알아보았다. 스케어 게임들은 날이 갈수록 스토리면에서 발전을 거듭하는데 이

번에 발매될 성검전설 3도 예외는 아니었다. 9월로 예정된 게임이 정식발매되면 더욱 자세한 분석을 약속드리며 이번 호에는 이만 글을 마칩니다.



챔피언 게시판

텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

김경세/

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 각 1개

공현필/

박석근/



2 초음속 퀴즈

문제 남코에서 최근 발매된 아케이드 액션 게임 「철권2」에 새롭게 등장하는 한국 캐릭터의 이름은?

※ 2명을 추천하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마 감 : 1995년 9월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 11월호 챔프 게시판

9월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

김민식/

이상수/

정답 저지 드레드

※ 이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

3 애독자 엽서를 성의있게 답해 주신 분

이만덕/

선용석/
임철희/

박성일/
김의식/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

4 천리안 게임챔프 코너의 개선점을 성의 있게 보내 주신 분

김용석/

남경호/

조주오/
박원호/

임호철/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

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

천제형/
이상민/
최지호/

권대웅/

김용준/

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

6 게임챔프 개선점을 성의있게 보내주신 분

한제홍/

유창현/
이종철/
권중혁/

성민수/

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

7 음성정보(700-9661, 700-9690)개선점을 지적해 주신 분

정민서/

추희석/
전도일/
손영석/

우석훈/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

8 「1999년 X세대」 시은 잔치 당첨자 발표

새턴 1명

김명숙/

플레이 스테이션 1명

김홍령/

※ 당첨을 진심으로 축하드립니다.

●상품 수령시 당첨자들은 사전 전화연락을 반드시 하시고 서울 거주자는 매월 24일에 본사를 방문하여 선물을 수령해 가고 지방 거주자는 당첨자 발표가 나간지 한달 이내에 전화 연락을 주셔야만 선물을 우송해 드립니다. 당첨자 발표 후 한달이 경과하면 선물을 받을 수 없습니다.

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

보너스 환상특급 난이도

모든 문제의 정답자가 없을 경우는 가장 많이 정답을 적어 보내신 순으로 추첨을 하겠습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔피언점은 선물 대방출이 실시되는 11월까지 계속 기록됩니다.

※ 획득한 챔피언점의 기한은 창간 2주년호(94년 12월호)부터 95년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

응모요령

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔피언점도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔피언 티켓을 모으신 초열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자

여러분이 응모하여 획득하신 챔피언점은 선물 대방출이 실시되는 11월 까지 계속 기록됩니다.

◎ 획득한 챔피언점의 기한은 획득일로부터 95년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리됩니다.

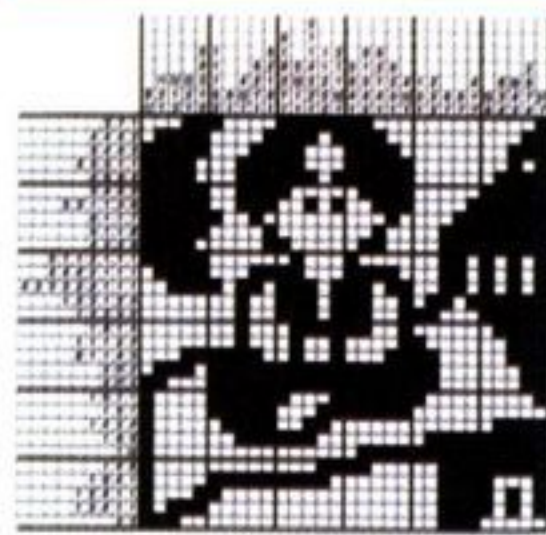
네모네모 로직

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

※ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM PC게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔피언점수 500점씩을 드립니다.

보내실 곳
서울시 용산구 원효로 1가
116-2 지산빌딩 3층 게임 챔프
「네모네모 로직 담당자」 앞
마 감: 매월 20일
당첨자 발표
게임챔프 11월호 챔프 게시판

정답



네모네모 로직 당첨자

신동연/	김승혁/
윤경호/	경재민/
윤원주/	신호준/
송준봉/	최성운/
이해영/	윤선중/

이상 5명은 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

이상 5명은 챔피언점수 500점씩을 드리겠습니다.

차세대 게임정보 700-9661


- 100. 3DO 환타지
 - 101. 3DO 초특급 뉴스
 - 102. 3DO 신작게임 총집합
 - 103. 3DO 울트라 테크닉
 - 104. 3DO 집중분석
 - 105. 톱 10
- 200. 새턴 바철 스테이지
 - 201. 새턴 초특급 뉴스
 - 202. 새턴 신작게임 총집합
 - 203. 새턴 울트라 테크닉
 - 204. 새턴 집중분석
 - 205. 새턴 톱 10
- 300. 플레이 스테이션 환상 톱
 - 301. 플스 초특급 뉴스
 - 302. 플스 신작게임 총집합
 - 303. 플스 울트라 테크닉
 - 304. 플스 집중분석
 - 305. 플스 톱 10
- 400. 차세대 속의 차세대 톱
 - 401. 울트라64 초특급정보
 - 402. Q&A
 - 403. 새턴과 플스 비교의 방
 - 404. 차세대 인기 톱 10
- 500. 바철 종합정보
 - 501. 간급뉴스
 - 502. 이것이 알고 싶다

◆ 게임챔프 필자 모집 ◆

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS)/아케이드/IBM PC입니다. 게임 경력은 3년이상, 나이는 20세 이상, 9월 20일까지 챔프팀 김동욱(02-702-3213)에게 연락 주시기 바랍니다.

이제는 700-7400 게임정보기 700-9661로 바뀌었습니다. 차세대를 비롯한 게임정보기 계속 있습니다.

게임전문 전문문의
매주 토요일 2시부터 6시까지
SFC 714-7187
MD 707-1448
707-1450

 12,000점 플레이 스테이션 게임 CD	 13,000점 새턴 게임CD	 14,000점 슈퍼32X 게임팩	 15,000점 핸디 알라딘보이
 16,000점 소형 카세트	 17,000점 삼성 슈퍼 알라딘보이	 18,000점 현대 슈퍼컴보이	 19,000점 CD알라딘보이II
 20,000점 슈퍼 32X	 21,000점 네오지오	 23,000점 3DO 또는 재규어	 24,000점 새턴 또는 플레이 스테이션

* 위 상품에 해당하는 점수를 1년안에 아무도 얻지 못하면 높은 점수를 획득한 사람 순서대로 대방출합니다

게임정보는 신속, 정확하게 기정으로 배달: 700-9661(차세대 정보), 700-9690(IBM PC 게임 전용), 국내최초로 게임 전자잡지 시대를 연 천리안 GO CHAMP!

보내는 분

130원 우표를
붙여주세요

□□□□-□□□□

텔레파시 퀴즈 정답

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

순위/구분	독자인기순위	기대소프트순위
1		
2		
3		
4		
5		

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

게임챔프 10

받는 사람

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지신빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

140-1111

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

이름: 전화번호:

생년월일: 학교:

성별: 남 여 **학년:** 학년: 약 년

1. 앞으로 얼마동안 16비트가 인기를 모을 것으로 예상되니까?

- ① 앞으로 1년 ② 앞으로 2년 ③ 영원히 인기를 모을 것이다 ④ 앞으로 6개월

2. 차세대기를 구입할 때 결정의 기준이 되는 것은? (2개씩 답해 주세요)

- ① 가격 ② 하드웨어 성능 ③ 제작사 ④ 지원 소프트웨어 ⑤ 멀티 확장성

3. 차세대기가 국내에 정식 발매된다면 가격은 얼마가 적당하다고 생각하니까?

■ 새턴

- ① 50만원~45만원 ② 40만원~35만원 ③ 35만원~30만원 ④ 30만원~25만원

■ 닌텐도64

- ① 50만원~45만원 ② 40만원~35만원 ③ 35만원~30만원 ④ 30만원~25만원

■ 플레이 스테이션

- ① 50만원~45만원 ② 40만원~35만원 ③ 35만원~30만원 ④ 30만원~25만원

4. 차세대기가 이처럼 빠른 기간동안 인기를 모은 이유는 무엇이라고 생각하니까?

- ① 폴리곤 그래픽을 실현한 게임때문에 ② 다양한 기능(비디오CD, 음악CD 기능 등)때문에
- ③ 하드웨어의 고성능때문에 ④ 시대의 유행이기 때문에

5. 어떤 소프트웨어가 차세대기로 개발되었으면 좋겠습니까?

6. 차세대기중 가장 인기를 모을 것이라고 예상되는 것은?

- ① 플레이 스테이션 ② 세가 새턴 ③ 닌텐도64 ④ 3DO

인기스타와 한판승부를!

도전! 청기백기 700-9556 30초/50원

색색이 노래방 700-5553 30초/50원
서울, 인천, 대전

코드번호	최신가요 TOP10	Dorn Town TOP10	DJ/VJ TOP10	POP SONG
1	-노이즈- 상상속의 너	-최민우- 천사의 시	-피노키오- 시간이 흐른뒤에	-Bon Jovi- Always
2	-솔리드- 이밤의 끝을 잡고	-김광석- 그녀가 처음 울던날	-015B- 슬픈인연	-Richard Marx- Now and Night
3	-녹색지대- 사랑을 할거야	-권진원- 살다보면	-이덕진- 기다릴줄 아는 지혜	-M. C Sar & Real Mccoy- Another Night
4	-R.EF- 고요속의 외침	-김정은- 프로포즈	-장혜진- 내게로	-Donna Summer- Love to Love you Baby
5	-최재훈- 널 보낸후에	-롤라- 날개잃은 천사	-신호범- 너의 곁에 있고 싶어	-Enigma- The Voice of Enigma
6	-최용준- 갈채	-R.EF- 이별공식	-아낌없이 주는 나무- 유년시절의 기행	
7	-015B- 단발머리	-김현철- 끝난건가요	-강수지- 널 보내지 않아	
8	-듀스- 굴레를 벗어나	-신승훈- 오랜 이별뒤에	-성진우- 포기하지마	
9	-김혜림- 날 위한 이별	-박지원- 느낌만으로	-오석준- 우리들의 세상	
10	-조규찬- 아담과 이브는 사과를 깨물었다.	-정시연- 네 곁에서만 행복한 나	-장필순- 하루	

지금까지 느끼지 못한 공포를 10분간 느껴보세요.

유령의 집 700-9558

서울, 전주 30초/50원

숫돌이와 한판 승부
숫쟁이 만점 학습 700-9558 30초/80원

저팔계 퀴즈

손오공, 저팔계 모두 나와!
700-4665 30초/80원

서울, 부산, 인천, 대전

피임·임신·불임 등
여성클리닉 700-6626 30초/80원

서울·인천·청주·전주
최봉수 역학세계 700-8887 30초/50원 부산·대전 700-8881

도전퀴즈 제의
700-4848

80원/30초

새롭게 바뀌었습니다!
환상의 공포강타!

UFO의 세계 (귀신 이야기)

서울·경기

700-9595

50원/30초

부산·경남 700-9808

광주·전남 700-4777

대구·경북 700-4444

어서오세요!!
수화기를 드는 순간
환상과 공포의 세계로
여행이 시작됩니다.

명탐정 추리특급

보물섬 퀴즈

700-9596

50원/30초

이야기 환타지아

700-4858

80원/30초

환상의 동화여행

700-4868

80원/30초

불건전 정보센터 080-023-0113