

GAMER POWER



자매지 매월 20일 발행
PC CHAMP

'95 8

GAME CHAMP The World's Finest PC & CD ROM GAMES MAGAZINE



● 슬기들 특보

국산만화의 게임화 바람이 분다

개미맨/마이러브/제네시스의 전쟁

● 슬기들 Game from Korea

영웅심리-토파즈를 찾아라-

프로토코스

● 슬기들 Game from America

로스트 에덴/프라이멀 레이지

부르탈 영웅의 발탄/오리온콘스퍼시

● 슬기들 Game from Japan

3x3 아이즈 -흠정공주-

삼국지영걸전

● 슬기들 게임정복

신들의 망치/X-COM2/NBA 라이브'95

USSE타이콘데로가/천사제국2/정글스트라이크

적벽대전/무장쟁패2/올망졸망 파라다이스



게임스쿨



게임스쿨에 오시는 순간

..... 당신이 바로 게임 한국의 주인공입니다.

게임스쿨에서는 게임제작의 모든 과정을 마련하여

..... 게임제작 전문가로 만들어 드립니다.

개강
7월 3일

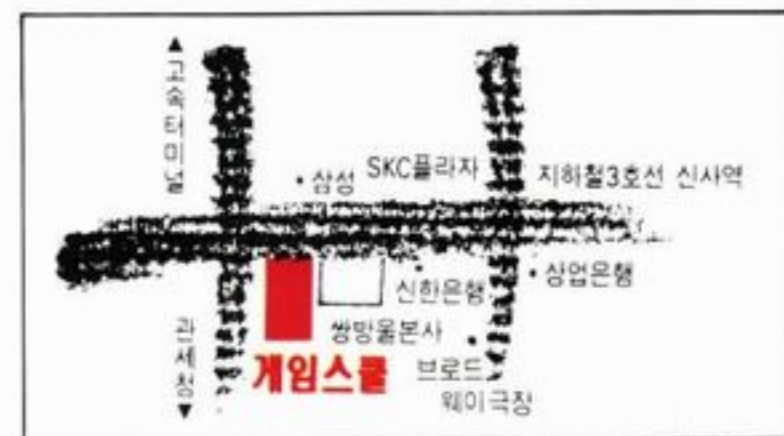
게임프로그램 기본과정
게임프로그램 연수과정
게임전문 그래픽 과정
게임 기획 · 시나리오 과정

상담 및 문의접수

515-1053

(주)소프트라이 부설 교육기관

게임스쿨



게임스쿨은 항상 최고만을 추구하고, 전문 교육기관으로 자리매김 하였습니다.

여기는 공포의 세계입니다.

(02) 700-9555

30초/50원

완전히 새롭게 바뀌었습니다.

드래곤볼을 찾아라!

환상의 슈퍼게임방

(02) 700-9889 30초/50원

여성의학 산부인과

(02) 700-6555 30초/80원

불건전 정보신고 080-023-0113



TEL:338-2313
FAX:323-3662

- 장 르 : 3차원 슈팅게임
- 기 종 : IBM-PC 386 이상
- 메모리 : 4MB
- 사운드 : 애드립, 사운드블러스터, 옥소리, 미디호환기종
- 용 량 : 미정



KOGA PC Game Distributor Association



최후의 순간은 그들에게 주어졌다
상상을 초월한 환상의 3차원 게임

- 텍스처 맵을 도입한 3차원 퍼스펙티브 액션
- SF적인 연출의 3차원 비주얼 씬
- 3차원 랜딩된 캐릭터와 배경

이즈미르

IZMIR
TANNOY

피 · 할 · 수 · 없 · 는 · 시 · 작



파이터

영웅을 기다리며



KOGA

KOREA PC Game Development Association

마리네
소프트웨어

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

그들의 반란

6월

패밀리 스타 총출동

재미도 8배

감동도 8배



■특징

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

■사양

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

올망졸망
파라다이스

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 기타에 이은
패밀리 프로덕션의 새 주인공-

에올!

아름다운 세계에서
펼쳐지는 에올의 대활약

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



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

못말리는 타프 시스템



“땀에 손을 쥐는 우스움이 있습니다.”

국내 총 판매원

개발원 타프 시스템

MULTI-CITY

서울·강남구 논현동 49-16 원빌딩 5층
TEL: 518-2114
FAX: 3442-4973

Taff
SYSTEM

주소 서울시 강남구 논현동
10-6번지 동보빌딩 202호
TEL : 518-1369, 549-6168,
FAX : 548-4663

이제 게임은 3명이 즐기세요!!



MY LOVE

드래곤 볼을 누른 국내 최고의 만화
"마이러브"의 재미를 게임으로 즐기세요.

- 국내 최초 3인용 게임
- 총 11스테이지의 넓은 모험과 액션의 세계
- 5가지의 스페셜 스테이지

8월초 발매임박!!

마이러브

기종: IBM PC 386 이상 그래픽: VGA 음악: 8채널 MOD음악(보통 음악카드로 미디 음질 제공)
장르: 액션 아케이드 코믹스(만화와 같은 대화와 비주얼이 진행되는 액션 아케이드 게임)

DANBI

단비는 재미있는 게임을 만듭니다.

단비

서울시 송파구 가락동 79-4 세화빌딩 306호
TEL: (02)431-3225, HiTEL: DANBI, 천리안: DANBI0

IBM PC 히트게임차트

애독자 인기순위

1 탄생

- 시뮬레이션
- 소프트맥스
- FD/38,500원
- 소프트맥스



애독자 구매 희망순위

1 3X3 아이즈 흡정공주

- 어드벤처
- 일본크리에이트/KCT10월예정
- CDROM/ 가격 미정
- SKC 소프트랜드



2 은하영웅전설3SP

- 시뮬레이션
- KCT
- FD/39,000원
- SKC소프트랜드



2 폴트로틀

- 어드벤처
- 루카스 아츠/ 7월초 예정
- CDROM/45,000원
- 동서게임채널



3 대항해시대2

- 시뮬레이션
- 코에이/범아정보시스템
- FD/39,000원
- 범아정보시스템



3 올망졸망 파라다이스

- 액션
- 패밀리프로덕션/7월 예정
- FD/가격 미정
- 패밀리 프로덕션



4 다크포스

- 액션
- 루카스 아츠
- CDROM/49,000원
- 동서게임채널



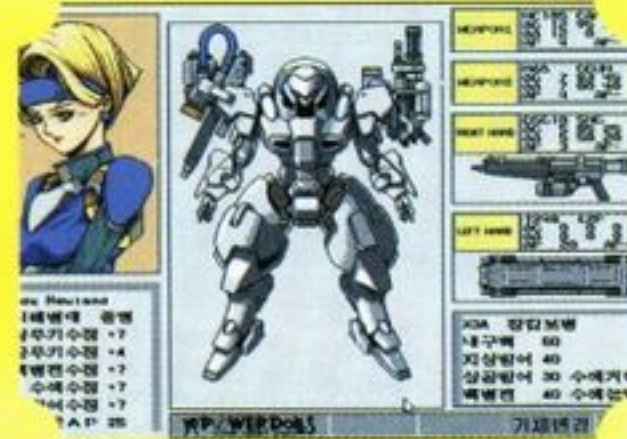
4 삼국지영걸전

- 시뮬레이션
- 코에이/범아정보시스템
- 8월예정
- FD/가격 미정
- 범아정보시스템



5 파워돌

- 시뮬레이션
- KCT
- FD 37,000원
- SKC소프트랜드



5 USS 타이콘데로가

- 시뮬레이션
- 마인드 스케이프/7월 중순 예정
- CDROM/가격 미정
- 삼성전자(02-539-1509)



Contents

INDEX 1995.8[AUG]

GAME POWER

애독자 인기순위

순위	타이틀	장르	제작사	구성 및 가격
6	US 네이비 화이터	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	CDROM/45,000원
7	사키	액션	패밀리 프로덕션	FD/33,000원
8	A트레인4	시뮬레이션	아트딩크	FD/33,000원
9	퍼스트퀸4	시뮬레이션	KSK	FD/37,000원
10	라이즈 오브 더 로보트	대전 액션	미라지SW	CDROM/48,000원
11	스카이 & 리카	슈팅	소프트맥스	FD/원
12	XCOM2	시뮬레이션	마이크로 프로즈	CDROM/원
	심해로부터의 공포			
13	적벽대전	롤플레이	(유)지관	FD/29,000원
14	젠타의 기사	롤플레이	메가테크	CDROM/36,300원
15	하데스	액션	아블렉스	CDROM/38,500원

애독자 구매 희망순위

순위	타이틀	장르	제작사	구성 및 가격
6	펜저대전략	시뮬레이션	SSI	CDROM/45,000원
7	바이오 포지	액션	오리진	CDROM/45,000원
8	뷰로13	어드벤처	테이크2	CDROM/44,000원
9	에올의 모험	액션	패밀리 프로덕션	FD/가격 미정
10	펜타스마고리아	어드벤처	시에라	CDROM/가격 미정
11	1944라인강을 넘어	시뮬레이션	마이크로 프로즈	CDROM/가격 미정
12	마구스	시뮬레이션	트윈	FD/가격 미정
13	검은태양2	롤플레이	SSI	FD/원
14	헤레틱	액션	id 소프트웨어	FD/가격 미정
15	디스크월드	어드벤처	퍼펙트10	CDROM/가격 미정

챔프 아케이드 Contents

라이트크루세이더	76
스트리트화이터ZERO	84
게시판	92
챔프 탐험대	94
애독자엽서	95

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 히트게임차트 8

슬기틀 뉴스 & 소프트 화일 10

슬기틀 특보

국산만화의 게임화 바람이 분다

김태형의 개미맨 13

이충호의 마이러브 14

김진의 제네시스 16

슬기틀 GAME from KOREA

영웅심리 -토파즈를 찾아라- 18

프로토코스 20

슬기틀 GAME from AMERICA

잃어버린 에덴 21

오리온 콘스퍼시 22

프라이멀 레이지 23

슈퍼 스트리트 화이터2 터보 23

프론트라인 28

슬기틀 GAME from JAPAN

부르탈-분노의 발톱- 24

3X3 아이즈 -흡정공주- 26

삼국지영걸전 27

슬기틀 시나리오 제작실

패밀리 프로덕션의 에올의 모험

에올의 모험이 탄생하기 위해

밤부터 소쩍새는 그렇게 울었나 보다 30

슬기틀 게임정복

신들의 망치 32

USS 타이콘데로가 36

XCOM2 -심해로부터의 공포- 46

NBA라이브 '95 53

천사제국2 56

정글 스트라이크 61

적벽대전 66

무장쟁패2 69

올망졸망 파라다이스 72

NEWS FILE

SOFT

미원기술정보 첫게임 발표

올들어 PC 게임 시장에 뛰어난 미원기술정보가 미국 인터퀘스트사의 교육용 S/W (Counting & Thinking Games)을 한글화하여 8월초에 출시한다.

[Counting..]은 교육용 S/W로서는 드물게 3차원 기법을 도입했으며 크게 언어영역과 수리탐구영역으로 나눠 카드맞추기

와 장남감블럭맞추기 등의 게임을 제공한다. 매킨토시 버전과 IBM-PC 버전으로 출시되며 IBM-PC 버전의 경우 486 이상 기종에 램 4메가 이상 그리고 2배속 CD-ROM 드라이브가 필요하다.

문의처 : 미원정보기술
(02-3459-6541)

멀티미디어 영어체험 S/W 에미트(EMIT)

코에이가 만들고 범아정보시스템이 국내에 들여온 영어체험 S/W [에미트: EMIT란 TIME을 거꾸로 읽은 말이다]. 처음 시작하면 영어가 흐르는 애니메이션 드라마를 보며 문장별로

이해하고 넘어갈 수 있다. 그리고 나서 스토리에 관한 문제와 앞으로 전개될 내용에 관한 질문 등이 출제되고 캐릭터들과의 대화도 할 수 있다.

또 에미트에는 영어로 진행되는 게임이 들어있어서 청취력과 상황에 따른 회화 구사 능력을 기를 수 있다.

문의처 : 범아정보시스템
(02-401-2531)



도스용 아래아 한글 3.0 출시

국산 워드프로세서의 대표격인 [아래아 한글: 이하 한글]의 도스용 3.0버전이 7월 중에 출시된다. 한글 3.0은 지난 3월에 선보인 윈도우용 한글 3.0이나 도스용 한글 2.5에 없는 하이퍼

텍스트, 책갈피, 상호참조, 유사어 사전 등의 기능을 갖추고 있으며 빠른찾기와 맞춤법 기능도 대폭 개선됐다.

가장 두드러진 기능인 하이퍼 텍스트는 문서상의 어느 위치에

현재 작성중인 문서나 다른 문서를 연결하여 참조해 볼 수 있다. 가격은 12만원이다.

문의처 : 한글과 컴퓨터
(02-826-0671)

천리안 멀티 PC통신으로 도약

데이콤은 오는 7월 1일부터 천리안의 명칭을 천리안 매직콜로 바꾸고 멀티미디어 정보검색 기능을 대폭 보강한 차세대 서비스를 제공한다고 밝혔다. 이를 위해 마우스만으로 멀티 정보를 검색할 수 있는 윈도우용 에뮬레이터 [매직콜윈]을 개발 중이며 7월 내에 천리안 공개자료실을 통해 무료배포한다.

천리안 매직콜의 두드러진 특징은 초보자도 손쉽게 통신과 접할 수 있으며 문자 위주의 정보 뿐만 아니라 동영상과 음악 등의 멀티미디어 정보 검색 기능에 있다. 마이크와 스피커, 사운드카드가 있는 사용자는 자신이 원하는 노래의 반주를 전송받아 주문형 노래방 서비스를 받을 수 있다.

병역특례업체 신청받는다

통상산업부에서 오는 8월 10일까지 대한상공회의소와 중소기업협동조합중앙회를 통해 신규 병역특례업체 신청을 받는다. 통산부는 신청한 기업을 대상으로 8월말까지 심사를 마친 뒤 10월경에 병역특례업체를 선

정할 예정이다. 병역특례업체로 선정되면 산업기능요원제도에 따라 산업체에서 일정기간 근무함으로써 군복무의 의무를 마치는 기술 및 기능 자격증 소지자를 고용할 수 있다.

최신슈퍼게임과 CD-ROM 게임의 법칙

인터넷과 컴퓨서브 등에 올라있는 최신 공개 게임과 셰어웨어를 담은 CD-ROM 게임모음집 [최신슈퍼게임]과 CD-ROM 게임 분석집 [CD-ROM 게임의 법칙]이 나왔다. [최신슈퍼게임]에는 액션 게임에서 가상현실 게임에 이르는 120여 가지 게임이 담겨 있다. IBM-PC 386 이상 기종과 640KB 이상의 메모리 그리고 마우스가 필수이다.



[CD-ROM 게임의 법칙]에는 [미스트] [가브리엘 나이트] [텐타클 최후의 날] [7번째 손님] [어둠속에 나홀로] [조크행성] [샘과 맥스의 모험] 등 21가지 CD-ROM 게임에 대한 비평과

클리어 방법이 실려있다. 4x6배판 425페이지 규격이며 가격은 12,000원이다.

문의처 : 소프트라인
(02-761-1114)

윈도우게임 제작도구 [클릭 & 플레이]

PC상에서 작업하는 윈도우게임 제작도구 [클릭 & 플레이: Klik & Play]. C언어나 어셈블러에 대한 지식이 없더라도 화면에 나타난 지시만 따르면 간단한 마우스 조작만으로 게임을 만들 수 있다.

클릭 & 플레이에는 1,000여 개의 캐릭터, 배경 그래픽, 애니메이션, 효과음 등 게임 제작상의 기초 사항과 14가지 게임

도 들어있다. 게임 제작 이외에도 자신이 그린 그림이나 가족 사진을 스캐너로 읽어들이 게임에 사용할 수 있으며 다른 프로그램 내의 사운드와 동영상 (*.fli, *.flc) 등도 게임에 삽입할 수 있다. 클릭 & 플레이는 IBM-PC 386DX 이상 기종(램 4메가 이상)에 윈도우 3.1 이상, CD-ROM 드라이브와 마우스가 필요하다.

미소녀 전략 시뮬 [하이리워드] 한글화

오렌지소프트가 일본 이미지니어사의 미소녀 전략 시뮬레이션 [하이리워드:High Reward]를 한글화하여 8월초에 발매한다. [은하영웅전설]과 [파워돌] 등을 컨버전한 바있는 KCT가 한글화 작업을 맡았으며 용량은 560KB 5.25인치 디스켓 4장 분량이다. 예정 가격은 35,000이다.

게임의 목적은 플레이어가

1,000만 골드의 빛을 갖는 것이다. 돈을 갖기 위해선 강력한 부대를 편성하고 숨겨놓은 병사를 모집해야 하며 각종 무기와 방어구도 필요하다. 그리고 전투를 통해 보수를 받을 수도 있으며 상인과 무용수를 동원하여 싸우지 않고도 돈을 벌 수 있다. 강력한 부대를 만들려면 무엇보다도 후방에서 지원하는 사람들을 효과적으로 이용해야 한다.

한국컴퓨터 소프트웨어전시회 개최

국내 최대 규모의 컴퓨터 및 S/W 전시회인 SEK'95가 지난 달 21일부터 29일까지 9일간 한국종합전시장에서 열렸다. 전자신문사와 한국정보처리전문가협회가 주최한 이 전시회에는 한국과 미국, 일본을 비롯한 8개국에서 210여개 업체가 참가했으며 S/W 8백여종, 컴퓨터 및 주변기기 650여종, 멀티미디어 제품 250여종, 컴퓨터 관련 서적 350여종 등 2천여종의 신제품이 선보였다. 위와 같은 수치는 지난해 전시회에 비해 S/W와 멀티미디어의 비중이 커진 반면

컴퓨터와 주변기기에 대한 비중은 크게 줄어든 것이다.

S/W는 랜 관련 제품과 문자 인식 S/W, 컴퓨터 설계용 S/W가 많아졌으며 멀티미디어는 여러 종류의 카드가 지원하는 기능을 하나로 통합한 통합카드와 2.0 규격을 지원하는 비디오 CD, 교육용 및 게임용 CD-ROM이 주류를 이뤘다. 한편 [S/W 관련법 제정에 대하여], [S/W 불법복제 방지 전략 및 제품 설명회] 등 매일 2건씩의 세미나도 열렸다.

한국판 로드런너 [쉐도우 레인저]

단비시스템이 슈팅과 퍼즐을 가미한 액션 게임 [쉐도우 레인저: SHADOW RANGER]를 발표했다. 50개의 스테이지를 플레이할 수 있으며 스테이지 에디터를 통해 스테이지를 직접 만들어 즐길 수도 있다. 그리고 게임 출시 후에 정글 시리즈, 알래스카 시리즈, 하와이안 시리즈 등 스테이지 데이터만을 추가로 판매할 예정이다. 7월 출시를 목표로 제작이 한창인데 그 줄거리는 다음과 같다. 서기 2001년 국제도시 서울 여의도의 트윈 리버 빌딩에서 세계평화위원회의 회의가 열렸다. 그런데 서울에 미리 잠복하던 국제테러단에 의해 세계의 주요 인물들이 인질로 잡히고 말았다.

테러단은 인질을 풀어주는 대신 세계 각지에 잡혀있는 테러단원들의 석방을 요구한다. 이에 대

한민국의 특수요원 김희곤이 인질 구출의 임무를 부여받고 트윈 리버에 투입되는데 주어진 시간은 10시간 뿐이다. 시간 내에 인질 구출에 실패하면 건물은 폭파되고 만다.

문의처 : 단비시스템
(02-402-0228)



시뮬레이션 신작 시연회 열려

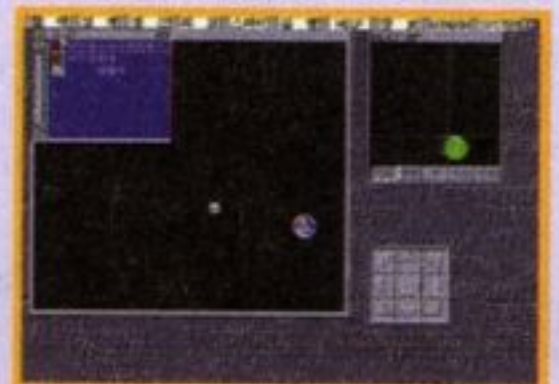
지난 6월 10일 용산 소재 한국통신 소프트웨어프라자에서 천리안 시뮬레이션 동호회(이하 시물동)가 주최한 신작 시뮬레이션 게임 시연회가 열렸다. 팬저대전략(PANZER GENERAL: 동서게임채널에서 출시)과 탱크커즈DX(TANK CORPS DX: SKC 출시 예정)를 대상으로 한 이번 시연회는 천리안 시물동 회원들과 일반 유저들을 대상으로 진행됐으며 앞으로 출시될 시뮬레이션 게임에 대해 올바르게 판단할 수 있는 좋은 기회였다는 평가를 받았다.

한편 천리안 시물동은 다음달 7월 15일 SKC의 협조로 [레지오날 파워2]를 비롯한 SKC에서 출시 예정인 게임의 시연회를 갖고 29일에는 범아정보시스템과 함께 [원조비사]와 [삼국지

영결전]에 대한 시연회를 가질 예정이다. 장소는 한국통신 소프트웨어 프라자이고 시간은 두 시연회 모두 오후 2시부터 5시까지이다.



팬저대전략



레지오날 파워2

마소 윈도우95의 베타



현재 국내에 윈도우95의 베타 버전이 급속하게 퍼지고 있다. 그러나 윈도우95에 대한 대내외적인 홍보 사항과는 달리 시스템에 문제점이 있는 것으로 알려졌다. 베타테스터인 PC위크지

와 인포월드지에 의하면 특정 비디오카드나 모뎀, 그리고 32MB 메모리를 탑재한 펜티엄 칩 등에서 충돌을 일으킨다고 한다. 마소에서 이러한 문제점을 해결하고 약속했던대로 올해 안에 완벽한 제품을 발표할 지는 두고 볼이다.



제다이 전사에서 폭주족으로 변신

스타워즈 시리즈를 통해 미약하면서도 자신의 의지를 굽히지 않고 우주의 평화를 위해 광성검을 휘둘렀던 제다이 기사 마크 헤밀. 그가 워커맨더3에서 주인공으로 활약했다는 사실은 이미 알려진 바다. 이번에는 그가 루카스 아츠의 어드벤처 게임 폴트로틀에서 주인공 벤의 목소리를 맡았다.

벤은 미국 폭주족의 상징이라고 할 수



있는 허레이 오토바이를 몰고 다니며 젊음을 즐기는 갱단의 리더이다.



펜타스마고리아에 얽힌 사랑이야기

게임챔프 6월호 CD-ROM 부록에도 선보인 바있는 펜타스마고리아. 그 제작 과정에서 사랑이 이루어져 화제이다. 게임상에 배우를 사용할 때는 그곳에 진짜 모든 배경들을 설치하는 것이 아니라 배우 혼자서 연기를 하고 거기에 컴퓨터 그래픽을 사용해서 배경을 입힌다. 펜타스마고리아도 예외가 아니었는데 그 와중에 게임의 주인공으로 등장했던 두 남녀가 스튜디오 안에서 처음 만나 사귀다

가 결혼에 골인한 것이다. 여기까지는 별 문제가 없지만 게임 제작자들로서는 게임 제작을 위한 촬영에 소홀히 하고 연애에만 열중하는 이들의 행동이 무척 못마땅했던 것 같다. 이 때문에 판타스마고리아와 맥락을 같이 하는 가브리엘 나이트2에서는 아예 남녀 배우들의 스튜디오를 따로 설치해서 촬영한 후 컴퓨터로 합성할 계획이라고 한다. 제작자들의 일에 대한 열정일까 아니면 질투일까.

조이스틱의 자기선언

이것은 무엇에 쓰는 물건인고? 바로 조이스틱이다. 다양한 조이스틱과의 경쟁에서 우위를 점하기 위해 새로운 형태로 제작된 이 무선 조이스틱은 PC에



부착된 센서가 조이스틱의 움직임을 파악해서 작동하는 방식으로써 PC 주변기기에 까지 붙어닥친 하이테크놀러지 바람의 부산물이라고 할 수 있다.

인터뷰 시뮬레이션의 새로운 장르 개척할 터

일본 아트딩크 나가하마 타츠오 사장



90년에 일본 최우수 작품상, 94년 베스트 전략게임상을 수상하기도 했다.

시뮬레이션 게임만을 제작하는 이유라도

처음부터 시뮬레이션이라는 장르의 게임을 만들자고 못박은 것은 아니다. 미개척 장르이면서 세계관이 살아있고 PC가 아니라면 불가능한 게임이 무엇일까를 생각하다가 [철도]를 소재로 한 [A열차...]가 탄생한 것이다. 그런 생각이 이후 작품들에도 영향을 미치다 보니 자연스럽게 건설과 경영을 주제로 한 전략 시뮬레이션 게임이 많아졌다. 아트딩크의 게임 유저층도 대학생 이상이 주류이다.

앞으로의 아트딩크 전략과 쌍용을 통해 출시할 게임에 대해서

일본 PC 시장이 아직 열악한 상황이라 당분간 해외 시장 개척에 주력하겠다. [A열차...] 시리즈는 앞으로도 계속 이어질 것이며 새로운 장르에 도전이라는 생각으로 플레이 스테이션용 [아쿠아 노트의 휴일]을 제작 중이다. 수족관을 산책하면서 게임을 진행하는 방식이다.

한국 시장에는 올 가을에 시뮬형 롤플레이밍 게임 [루니틱 던2-한글화]가 발매되는 것으로 안다. 건설 시뮬레이션 게임인 [HR2]도 IBM-PC용으로 컨버전 작업이 이루어지고 있는데 출시는 12월경이 유력하다.

국내 PC 게임 유통 업체인 쌍용이 [A열차로 달려라4]로 유명한 일본 PC 게임 개발 업체 아트딩크사의 국내 유통사로 나섰다. 아트딩크사는 일본 PC 게임 시장 매출액 면에서 코에이사에 이어 2위를 점하고 있는 시뮬레이션 게임 개발 업체이다. [은하영웅전설 3SP] [탄생] 등의 히트에 힘입어 국내 PC 게임 시장에서 점점 그 비중이 커져가는 일본 PC 게임의 컨버전 작업이 한층 활발해질 것으로 예상된다. 쌍용과의 계약 체결을 위해 내한한 아트딩크사의 나가하마 타츠오 사장을 만났다.

회사 소개

1986년 4월에 설립된 아트딩크는 현재 60명(개발 인력 35명)의 사원이 일하고 있으며 94년에는 매출액 20억엔을 올린 바 있는 PC 게임 개발 업체이다. 95년 들어서는 PC 게임 뿐만 아니라 플레이 스테이션용 게임 제작에도 25억엔 이상을 투자하고 있다. 대표작으로 [A열차로 달려라] 시리즈가 있다. 이 시리즈는 PC 게임으로 120만개 이상이 팔렸으며 플레이 스테이션으로 이식하여 현재 20만개 이상의 판매고를 올리고 있다.

업체 이전

삼성전자 S/W 사업팀 기획그룹
 새주소: 서울시 강남구 대치동 997 애드빌딩 7층
 TEL) 501-9001
 FAX) 569-9534

1. 국산만화의 게임화 바람이 분다



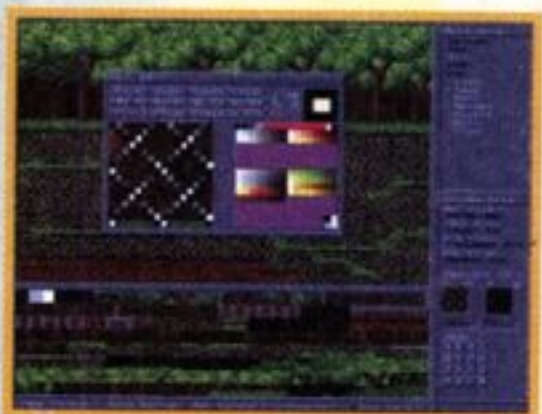
월간챔프에서 본 적이 있죠? 김태형의 개미맨

- 제작사 : 남일소프트
- 장 르 : 액션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386-33 이상 기종/램 4MB 이상
VGA 지원/사운드 블라스터 호환 카드/키보드 필수
- 발매일 : 95/7월 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 남일소프트(02-3452-3620)

프롤로그

머나먼 외계의 클립톤 행성에서 곤충을 이용한 파워 장갑체 시스템(POWER-ARMORED SYSTEM)을 개발했다. 이 문제의 실험 장갑체 중에서 오라 시스템을 장착한 3개의 특수 캡슐이 클립톤 행성으로 옮겨지고 있었다. 그런데 갑자기 나타난 우주 해적들과 교전이 벌어지는데... 그만 슈퍼맨의 실수로 캡

슐이 지구로 떨어지고 만다. 우연한 기회에 이 캡슐의 파워를 받아들인 공황기와 한예지, 그리고 강민규는 각각 개미맨과 파리걸, 그리고 벼룩맨으로 변신할 수 있는 능력을 얻었다. 이때 클립톤 행성의 악한 과학자들이 지구를 지배하고자 일부 장갑체를 탈취하여 공습을 감행해 오는데...



하드웨어 스크롤에 버금가는 맵형 이중 스크롤을 지원한다



각 캐릭터의 프레임수는 초당 40 50 프레임을 사용하여 일본FM-TOWNS의 액션 게임과 같은 레벨의 애니메이션을 구현한다

개미맨

평균적인 파워와 스피드를 보이며 부스터를 사용하여 조금 날 수 있다.

무기	가슴의 미사일 등부의 유도 미사일(3발) 메탈 나이프 가슴의 메가 입자포 팔목의 3연발 캐트링포 어깨의 2x2 유도 미사일 렌즈입자포 쇼트검
----	---



파리걸

파워는 약하지만 스피드가 빠르다. 개미맨과 마찬가지로 조금 날 수 있으며 날면서 공격도 가능하다.

무기	에너지 방출 타입 양손목의 사이키 펀치 에너지 배리어 정풍 타입의 플라이 메가란치
----	--



벼룩맨

파워는 강하지만 움직임이 둔하다. 벼룩의 주무기인 이단 점프는 당연히 가능하다.

무기	양손의 칼날(메탈 나이프) 유도미사일 하이퍼 메가 입자포 플리 미사일
----	---



무기 설정은 원작에 의거했으며 게임에 맞게 편집 각색됐다.



아이템은 파워업 아이템과 무기 아이템, 그리고 1UP 아이템이 있다



전체적인 키의 개수를 6개로 최소화했다. 상하좌우 움직임을 제어하는 4개의 키와 기본무기 사용키, 그리고 옵션무기 사용키가 있다



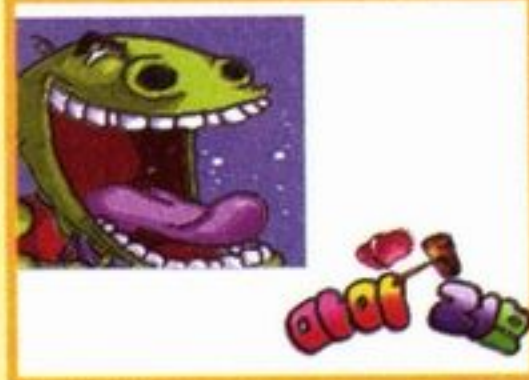
음악 출력 방식은 FD 버전은 사운드 블라스터 호환 카드를 사용하고 CD ROM 버전은 CD AUDIO 출력 방식을 사용한다

3. 국산만화의 게임화 바람이 분다



드래곤 볼Z를 누르고 주간 아이큐 점프 인기 순위 1위를 차지한 이충호의 마이러브-카오스 대작전-

- 제작사 : 단비시스템
- 장 르 : 액션 아케이드 코믹스
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386-33 이상 기종/메모리 : 2MB 이상
그래픽 카드: VGA, 지원
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 마우스, 조이스틱 지원
- 발매일 : 95/8월 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 단비시스템(02-402-0228)



전체 지도

프롤로그

평화롭던 천상과 저승에 이상한 일이 터졌다. 그 피해 정도를 보면 다음과 같다. 저승에서는 평화를 상징하는 꽃인 사령 환천초가 갑자기 시들시들해졌다. 그리고 천상에서는 기형가축이 태어나기 시작했으며 천상천이 검게 물들어 갔다. 천상의 옥황상제와 저승의 염라대왕은 이러한 기현상이 천년 전에 봉인했던 카오스의 부활 때문이라고 단정한다. 조사 결

과 카오스 마왕이 부활 후 완전한 힘을 갖기까지는 불과 열흘 정도 밖에 남지 않았음이 밝혀진다. 마왕을 저지할 수 있는 방법은 오직 한가지뿐! 천년 전에 마왕을 봉인한 경력이 있는 싸울아비 삼총사처럼 정의롭고 용기와 사랑의 힘을 가진 제 2의 싸울아비 삼총사가 마왕을 봉인하는 것이다. 만약 열흘 안에 카오스 대왕

을 봉인하지 못하면 전 우주의 질서는 흐뜨러지고, 혼돈과 혼란이 지배하는 카오스(혼돈)의 시대가 도래하는 것이다. 이때 나타난 우주의 평화 수호자 싸울아비 삼총사!! 그 첫번째 전사는 하늘의 정기를 받은 천상의 레오왕자! 두번째 전사는 땅의 정기를 물려받은 저승의 왕자 천돌쇠!! 세번째 전사는 천상도 저승도 아닌 인간 세계의 소녀 유다혜

이다!!! 천(天)의 기(氣)와 지(地)의 력(力)과 인(人)의 심(心)이 하나가 될 때 비로소 카오스를 잠재울 수 있는 코스모스 에너지(COSMOS ENERGY)가 만들어지는 것이다. 이들 싸울아비 삼총사는 앞으로 열흘 안에 카오스 마왕을 봉인해야 하는 막중한 임무를 부여받고 길을 떠난다.

싸울아비 삼총사 캐릭터 공개!!

레오



변신 전의 레오

천상의 옥황상제 로미엄의 아들. 바람기가 많아서 별을 받았는데... 그 별이라는데... 여자를 만지면 전기에 감전되고 만다. 천상의 기를 받아 싸울아비로 변신하며 보바도사에게 전수받은 내공전이법을 이용한 필살기 용혈방귀술을 구사한다.

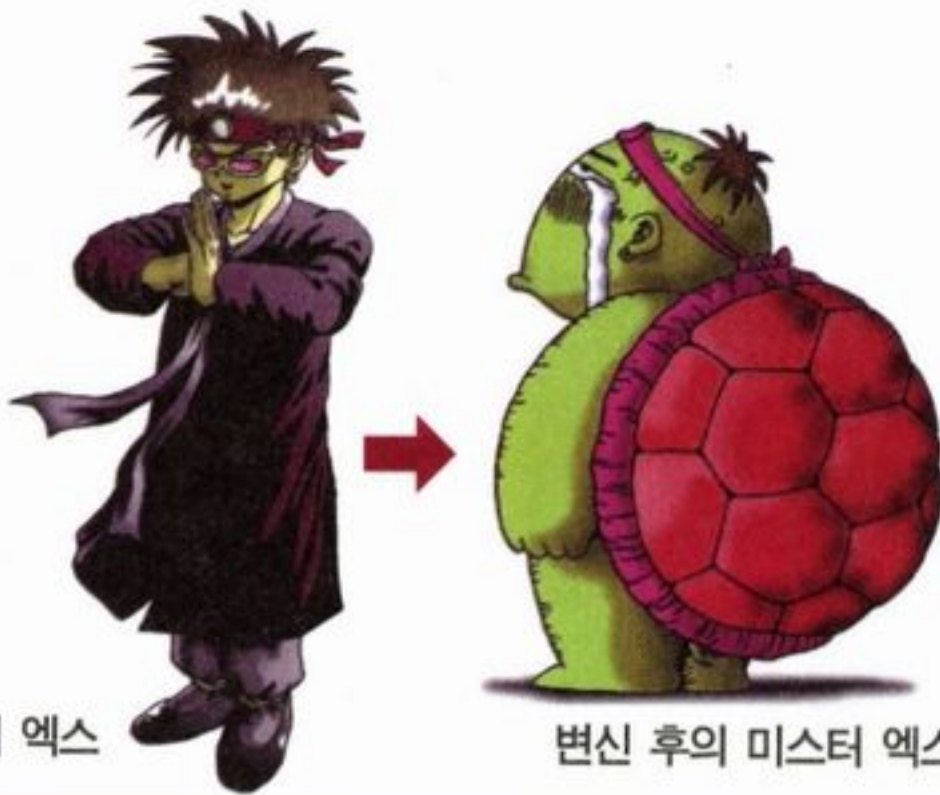


변신 후의 레오

미스터 엑스 (본명: 천돌쇠)

저승나라 염라대왕의 아들. 정의감이 투철하며 외적인 파워는 삼총사 중에서 최강이다. 천지인(天地人)의 지(地)를 맡고 있으며 청명도사의 내공전 이법을 이용한 거북변신술을 구사한다.

변신 전의 미스터 엑스



변신 후의 미스터 엑스

유다혜

인간 세상의 소녀. 성격은 명랑 + 내숭 + 과격함이 어우러진 형태로 착한 마음과 예쁜 얼굴을 가졌으나 화가 나면 물불을 안가린다.



기타 게임에 출연하는 캐릭터 여러분!

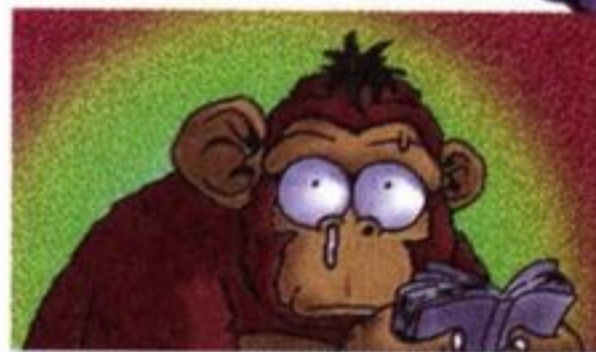


카오스 대마왕

천년 전 제 1대 싸울아비 삼총사에 의해 봉인되었으나 갑자기 부활한 잔인한 마계의 왕. 카오스 성에 살고 있으며 수많은 부하들을 거느리고 우주 정복을 꾀하고 있다.

마법사 딸딸이

자유자재로 변신이 가능한 마계 최고의 변신 괴물. 단점이라면 머리가 나쁘다는 점...



마법사 딸딸이의 변신!

공

롱다리 나무숲에 살다가 삼총사를 만나 그들을 마계로 인도한다. 그러나 실은 카오스 마왕의 부하로서 삼총사의 정보를 빼내어 마왕에게 바친다.



잔학거사 박수 구미호

마계 4대 괴물 서열 1위. 평소에는 인간의 모습이지만 힘을 발휘할 때는 꼬리가 아홉개 달린 구미호로 변신한다. 만년을 넘게 살아온 마계 사상 최장수 괴물이다.



잔학거사의 변신!



빅노우즈

무한 사막에 사는 코 큰 괴물. 카오스 마왕의 부하로서 마계 4대 괴물 중에서도 손꼽히는 파워맨이다. 특히 1킬로미터 밖에 있는 모든 물건의 냄새를 구별할 수 있다.



건잡이, 타이스, 거닌자

날쌔들이 삼총사

터틀퀸의 정예부대로서 거북이들 중에서 가장 빠른 특공대이다. 건잡이는 총, 타이스는 주먹, 거닌자는 칼로 상대를 무자비하게 공격한다.



터틀퀸

본래 거북해의 지배자였으나 카오스와의 전쟁에서 패한 후 카오스의 부하가 됐다. 카오스를 무지무지하게 싫어하지만 힘이 없는 관계로 묵묵히 복종하는 신세이다.



황금용

요정나라에서 최고로 귀여운 괴물로서 황금산에 산다. 불사신이며 싸울아비 삼총사에게 협조적이다. 특정한 상황에 처하면 깜짝 놀랄만한 능력을 발휘한다는데...



순정만화가 김진의 일러스트를 바탕으로 한 제네시스의 전쟁 (창세기전) The war of Genesis

- 제작사 : 소프트맥스
- 장 르 : 롤플레잉
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386-33 이상 기종/메모리 : 4MB 이상
그래픽 카드: VGA 지원/CD ROM 드라이브 필수
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환기종
입력 도구: 키보드, 마우스 지원
- 발매일 : 95/11월 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 소프트맥스(02-598-2554)

프롤로그

제네시스의 전쟁은 안타리아라는 가상의 행성을 무대로 한 시물형 RPG 게임이다.

제네시스(창세)라는 제목이 의미하는 것처럼 안타리아의 창세와 멸망 그리고 새로운 창세를 그리고 있으며 1부와 2부 두 편의 게임으로 제작중이다. (2부는 96년 발표 예정) 이번에 제작되는 1부는 4개의 장으로 구성되어 있으며 각 장은 5 6개의 화(話)로 구성되어 있다.

각 화는 특정한 지역 지도를 바탕으로 진행되며 각 지역 지

도 위에는 성, 요새, 동굴 등의 던전 맵과 평원, 숲, 설원등의 필드 맵이 설치되어 있다.

전투를 벌이지 않는 마을 맵 같은 장소도 있다. 지역 지도 위에서는 비교적 자유롭게 게임을 진행할 수 있으며 다른 시물형 RPG에 비해 보다 RPG성이 강조된 부분이기도 하다.

각 장마다 10개 안팎의 지역 지도를 지원하며 총 120여개의 전투 맵과 24개의 마을 맵, 5개의 성맵이 배치된다.



게임의 무대

제네시스의 공간적 배경이 되는 안타리아는 한개의 커다란 대륙으로 이루어진 가상 세계이다. 대륙의 주위는 바다로 둘러싸여 있으며 옛지구의 판게아 상태(대륙 이동을 하기 이전 하

나의 대륙이던 시대)를 연상하면 된다.

안타리아에는 9개의 국가가 대립하고 있으며 인간을 비롯한 다양한 종족이 존재한다.

게임의 진행

제네시스의 전체적인 게임의 진행은 부>장>화>맵의 4단계 구조로 이루어져 있다.가장 큰 단위인 부는 게임 자체의 시리즈를 말하는 것으로 제네시스의 이번 스토리는 두개의 부로 나

뉘어져 있다. 장은 스토리의 진행이나 시간의 흐름에 따라 게임을 나눈 단위로 제네시스 1부는 4개의 장으로 이루어져 있다. 각 장은 또다시 장소의 이동에 따라 5~10개의 화로 나뉘





캐릭터 설정

어 지고 각 화에는 다수의 전투 맵과 마을 맵을 포함한다.

제네시스에는 다양한 주인공들이 등장하는데 장이나 화에 따라 주인공이 바뀌기도 한다.

정해진 상황과 운명에 따라 여러가지 인물들이 게임상에 등

장하는데 그들의 행동은 모두 자의전 타의전 한가지 목표를 향해 나아가간다. 그것이 바로 전쟁과 혼란으로 얼룩진 안타리아의 역사를 극복한 새로운 세계로의 제네시스(창세)이다.

흑태자(黑太子)

24(1202년 기준). 게임 배경이 되는 1207~1208년에는 29 30세이지만 실제로 이 캐릭터가 등장하는 회상이나 기록 등의 과거 장면은 주로 24세 때를 기준으로 묘사되어 있으며 25세 이후에는 모습을 나타낸 바가 없다. 게이스르의 제 1황위 계승권자로 본명은 칼 스타이너(karl styner)이다. 12세 때 처음으로 전장에 나선 것으로 전해지고 있으며 아버지인 칼 대제가 펜드래전과의 전쟁에서 중상을 입은 17세 때부터 실질적으로 게이스르 제국군을 지휘하고 있다. 항상 검은 갑옷, 검은 투구, 검은 망토 그리고 검게 늘어뜨린 머리칼 때문에 병사들에 의해 흑태자란 별칭이 붙여졌으며 본명보다 더 애용되는 호칭이기도 하다.

매우 냉철하고 과묵한 성격으로 병사들의 존경과 충성을 한몸에 받고 있으며 매우 뛰어난

무술가이자 전략가로 평가받고 있다. 트리스스와 가라드를 무력으로 굴복시켜 다크 아머 역사상 최강의 동맹군을 결속하였으며 사이립스를 침공하여 제국령에 귀속시켰다. 무엇보다 그가 게이스르 역사상 최고의 영웅으로 추앙받는 것은 사이립스 전역에 걸쳐 벌어졌던 [그라테스평원의 회전]에서의 승리 때문이며 이곳에서 그는 기존의 방진 위주의 전투 방식에서 벗어나 신개념의 사선 대형을 사용해 2배가 넘는 실버어로우 연합군을 격퇴하였다.

이 전투로 안타리아의 최대왕국이라 할 수 있는 펜드래전과 북쪽의 소국 커티스를 무너뜨렸으며 동쪽의 일부지역(아스타니아와 다갈)을 제외한 안타리아 대륙의 대부분의 지역을 정복했다. 최근에는 제국에서 은둔 중이라서 모습을 보이지 않고 있다.

이올린(Iyolin)

23세(1207 기준). 펜드래전의 왕녀. 그라테스에서 부왕과 오빠들이 모두 사망하고 나라마저

무너질 때 펜드래전의 재상 드라우 프니르에 의해 동생 라시드왕자와 함께 펜드래전의 잔존

세력을 이끌고 다갈로 망명하였다. 그후 세월이 흐르면서 반제국군의 레지스탕스 활동의 중심인물이 되었으며 구펜드래전의 세력을 이끌고 각지에서 제국군을 괴롭히는 게릴라 활동을 벌이고 있다.

어린 나이에 아버지와 오빠들을 잃은 그녀는 차갑고 잔인한



성격으로 변해갔으며 특히 제국군에 대해서는 공포의 존재로 [네메시스(복수의 여신)]라고 불리운다. 그녀가 제국군에 의해 운송중인 구펜드래전 왕국의 신기(神器) [글로리아의 왕석(the hole of gloria)]을 탈취하면서 이야기가 시작된다.

그레이 스캐빈저 (GRAY SCAVENGER)

20대 후반의 레인저. 4년 전 머리를 다친 채 쓰러져 있는 것을 늙은 레인저 아나기가 구해줬으며 과거의 기억을 모두 잃은 채 아나기와 함께 여행을 했다.

2년 전 아나기가 병사한 후에도 홀로 레인저 생활을 하고 있으며 비프뢰스트의 각지를 돌며 산악 안내와 던전 탐사

전문가로 이름을 날리게 된다. 비프뢰스트 공왕의 소개로 제국군에 쫓기는 이올린 일행을 도와 기간테스산맥 횡단에 나선다.



기타 등장인물



영웅심리(英雄心理)

-토파즈를 찾아라!



제작사: 디지털 드림
장르: 어드벤처
시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상 / 램 4메가 이상 / VGA
사운드 블라스터 호환 카드/키보드, 마우스 지원
가격: 미정
발매일: 8월 예정

어드벤처 게임 [스페이스 퀘스트]의 제작사인 시에라 온라인과 [텐타클 최후의 날]의 일렉트로닉 아츠에 던지는 도전장!

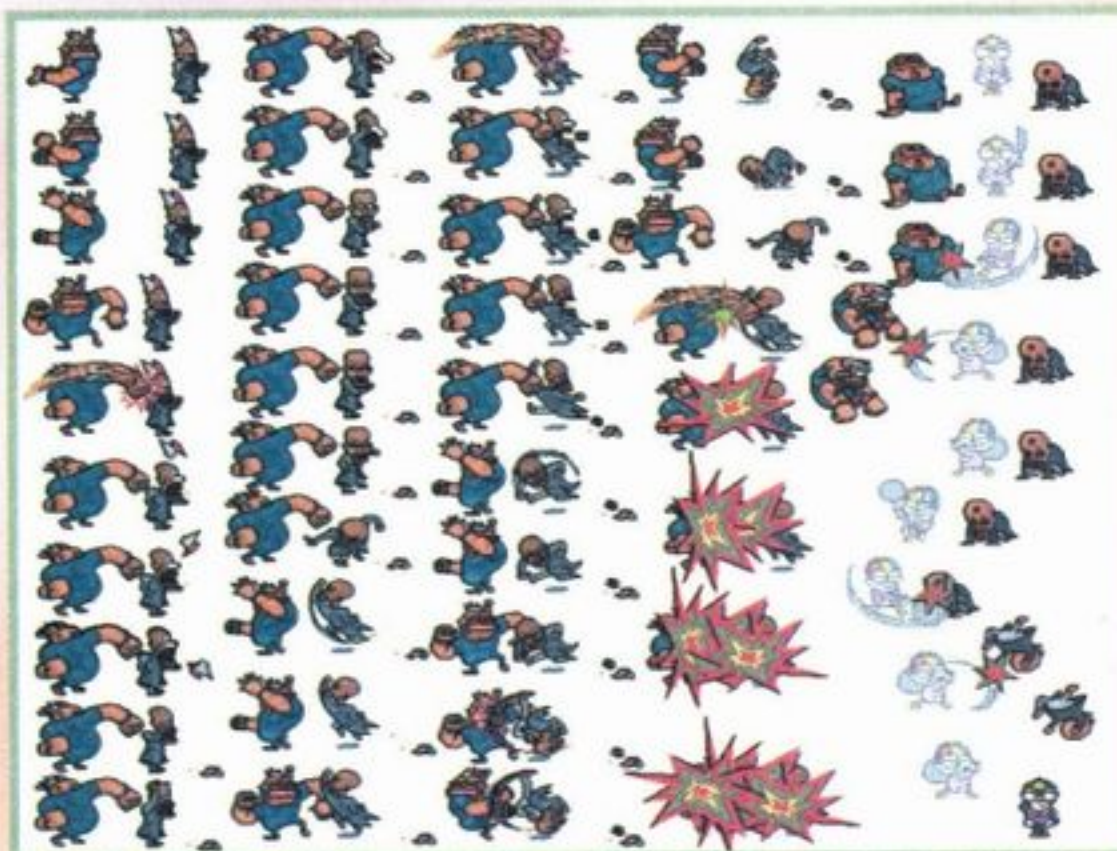
"국산 어드벤처 게임도 이제 만만치 않을지!"

국산 게임 제작이 이른바 전성기를 맞이한 듯한 느낌이다. 그러나 국내 게임 개발 업체에서 발표하는 게임들을 가만히 보면 액션과 슈팅 일색이다.

이에 반기를 들고 19명의 게임 제작자들이 모여 1년 내내 머리를 싸매고 만든 어드벤처 게임이 발표를 앞두고 있다.

게임은 [40시간 가량의 유저 플레이 시간]을 목표로 제작됐다. 이를 위해 각종 이벤트를 스토리와 절묘하게 접목시켰으며, 그 결과 각각의 스토리는 다른 장르(예를 들면 슈팅 게임)의 작은 게임과 연결되어 있다.

특히 플레이어의 간단한 조작으로 6개의 모션 커맨드



불량배들을 물리치기 위한 전술. 불량배끼리 서로 싸우게 하는 장면의 셀(Cell)



누군가 주인공의 집을 향해 다급히 뛰어 오고 있다

(Motion-command)를 입력하므로 현실감 넘치는 게임을 즐길 수 있다. 게임상에서 스토리에 따라 전개되는 캐릭터의 애니메이션은 20,000장의 동작 화면으로 이루어졌다.

국산 게임에서 여실히 드러나는 단점이 바로 데모에서는 현란한 3차원 그래픽을 사용하지만, 그것이 실제의 게임과는 전혀 무관하다는 점이다.

이러한 단점은 무분별한 3차원 그래픽의 이용으로 순수 2

차원 페인팅의 발전을 저해하고 있다는 지적이 있으며 구매자를 기만하는 행위이기도 하다. 이 게임에서는 각종 배경과 플레이어 움직임의 90% 정도가 수작업으로 이루어져 3차원 출력물이 주는 이질감을 최소화하고 있다.

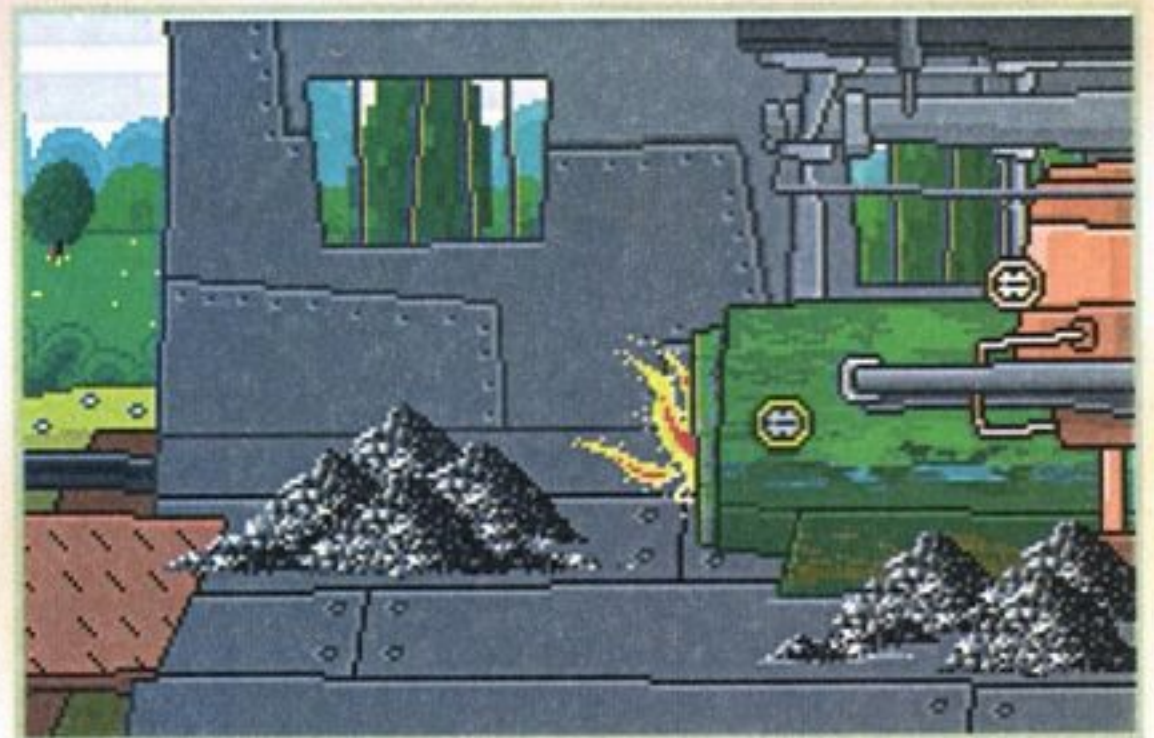
게임에 스며있는 독특한 세계관

어드벤처 게임의 스토리에 세계관이 정립되지 않으면 플레이어의 미아로 만들어 버릴 수도 있다. 이는 게임 클리어와도 직접적인 관련이 있다. 게임의 세계관은 마치 과거와 현재 그리고 미래의 장점을 적절히 조합시켜 모두가 만족하는 이상사회로 표현되고 있다.

가령 이 게임상에 등장하는 열차 장면은 거대한 애니메이션이 연속으로 움직여서 마치

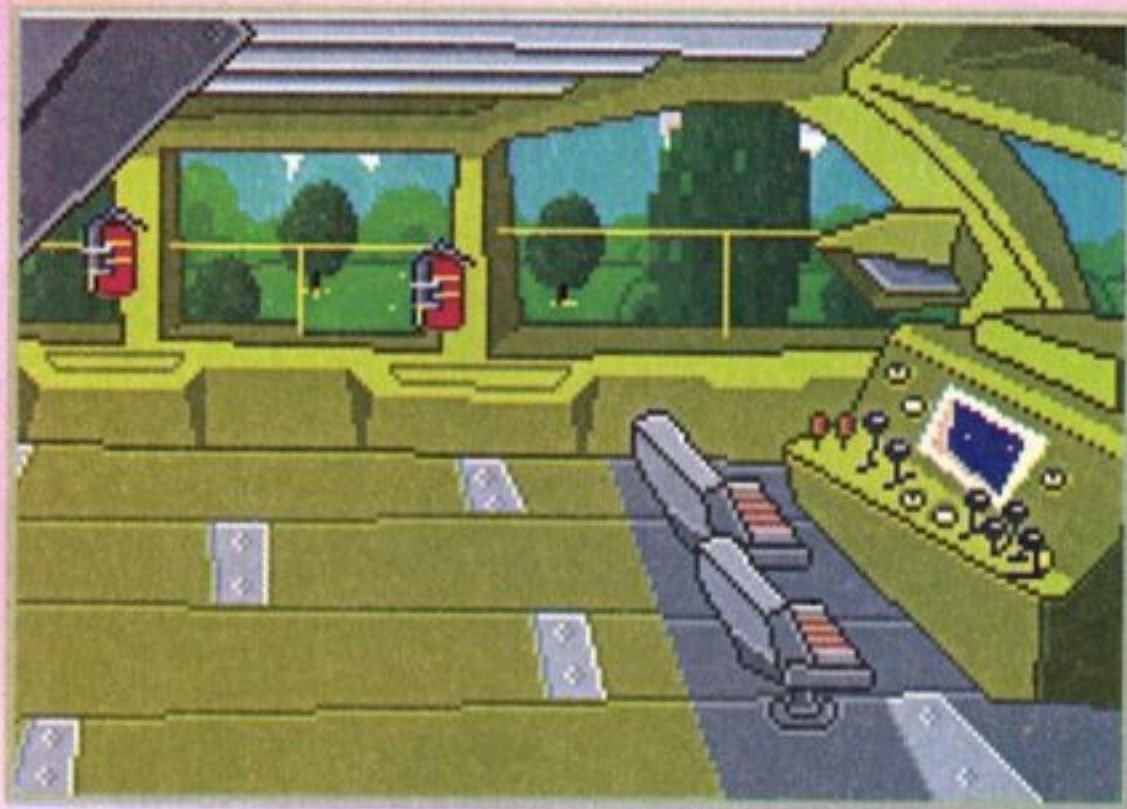
기차가 빠른 속도로 진행되는 것처럼 보여주고 있다. 잘 살펴보면 기차의 내부를 구경할 수 있는데 기차의 연료가 석탄이라는 점에서 과거를 연상케 하지만 기관실의 경우는 미래식으로 표현되어 있다.

초기 기획 단계에서는 열차의 내부를 모두 현대식으로 처리할 예정이었으나 연료 사용이 핵으로 흐르게 되자 게임 제작자들은 핵 확산 금지를 둘러



증기 기관의 연료인 석탄





현대식으로 꾸며진 모습이 마치 여객기를 연상케 한다

싼 논쟁을 벌이게 되고 끝내는 보수파(?) 제작자들의 강력한 [증거 연료 사용 이론]에 의거 새롭게 열차를 디자인하게 됐다고 한다. (대기오염은 신경이 안쓰이나?)

이 게임에는 김영삼대통령을 등장시켜 홍보전에 대비했으나 다른 제작사에서 먼저 대통령 게임이 나오는 바람에 울분을 삭혀야 했다. 그러나 여전히 대통령을 등장시키겠다는 의지는



"제 2의 최민수를 위하여!"
꺼벙한 주인공의 품잡은 모습.

변함이 없으며 막강한 파워를 가진 슈퍼맨으로 표현할 예정이다.

늦잠을 잔 주인공은 허겁지겁 옷을 입고 영화촬영소를 향해 질주한다! 그의 직업은 영화촬영소의 한심한 엑스트라! 문제의 발단은 할아버지가 평생을 바쳐 찾으려고 하는 보석!



촬영시간에 늦은 주인공은 차를 타고 험난한 도로를 질주한다!



주인공의 썰렁함을 능가하는 할아버지

간편한 조작으로 영뚱한 대화를!

TALK! 말하기!



살아있는 것이라면 모두 대화가 가능하지만 플레이어가 외딴 섬에 갔을 때는 말이 통하지 않을 수도 있다

다스베이더와 대화하는 주인공!

OPEN! 열기!



문이 자물쇠로 잠겨있지 않다면 이 명령을 사용해서 언제든지 열 수 있다. 하지만 아무곳이나 열면 안될 때도 있다

문여는 동작을 섬세하게 구성!(문이 한두개도 아닌데...)

ITEM! 아이템!



자신이 얻은 아이템을 사용할 수 있는 메뉴로 사용하면 커다란 사건이 일어나기도 한다

재미있게 생긴 아이템이 과연 어떤 작용을 할 지...

USE! 사용하기!



배경에 있는 기계 또는 도구를 움직일 때 사용한다. 위급한 상황에서 잘만 사용하면 따봉!

앗! 단순한 조작으로 괴한들을 혼내 주고 있다!

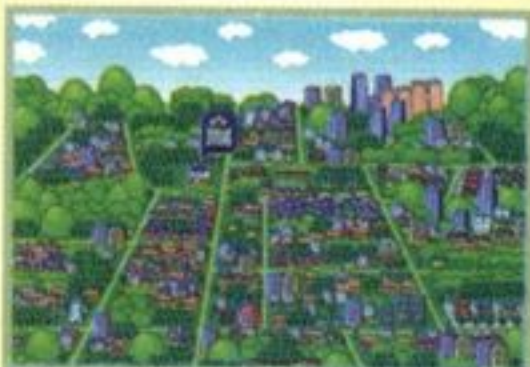
GIVE! 주다!



아깝지만 게임 클리어를 위해서는 남에게 배풀 때도 있어야 하는법! 줄 수 있는 것은 모두 쥐버리자!

이 사람에게 아이템을 주면 뭔가 재미있는 일이 일어난다

MAP! 맵!



아하! 이거 잘못하면 미아가 될 수도 있겠는걸! 이럴 때는 서슴지 말고 지도를 사용하자

물플레임 게임을 능가하는 방대한 맵 화면. 상단에 주인공의 위치가 표시된다

게임 줄거리와 캐릭터 소개는 게임챔프 '95년 1월호 별책부록 IBM-PC 게임파워에 나와 있습니다.



프로토코스



제작사: 네오아트
 장르: 롤플레이팅
 시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상 / 램 4메가 이상 / VGA
 사운드 블라스터 호환 카드 / 마우스 필수
 가격: 미정
 발매일: 미정
 문의처: 네오아트(02-476-4898)

프롤로그

인간의 세계 이전에 신들만이 존재하는 세계가 있었다.

신들은 그들이 관장하는 영역 안에서 보이지 않는 율법에 의해 서로를 존중하며 힘의 균형을 이루고 있었다. 그러나 언제부터인가 신들은 서로의 신념이 달라지기 시작했고 선과 악이라는 두개의 큰 흐름이 생겨나면서 서로 대립하게 됐다. 결국 신들의 존재는 서로의 힘에 의해 소멸되고 마침내 신들의 레그나르크(황혼)를 맞이하게 됐다.



마지막 대륙인 이스가르드의 기차역

그리고 한참의 시간이 흐른 후 인간들에 의한 새로운 세계가 시작됐다.

그러나 예전의 신들처럼 완전하지 못한 인간들은 신들을

동경하기 시작했다. 인간들은 12신을 섬기기 위해 세계 각지에 12개의 신전을 세우고 그들을 모시는 신관들을 정신적 지주로 믿고 살았다.



여관 내부

그러던 중 이미 사라졌던 악신들의 힘을 이용해 최고의 강자로 군림하고자 하는 벨피라는 인간이 나타났다. 악신들의 힘을 빌어 점점 힘을 키워가고 있는 벨피 앞에서 12신관들은 속수무책이었다. 벨피에게 대



첫번째 대륙인 그레즈 헤임의 커널 산맥

항할 방법을 모색하던 12신관들은 아이롤토스의 예언서를 찾게 되고 그 예언서의 힘을 빌어 4명의 용사를 찾아냈다. 그리고 힘겨운 싸움을 통해 벨피를 제압할 수 있었다.

벨피를 심판하기 위해 12신관들은 회의를 소집했는데 12신관들 중 죽음의신 타나토스를 섬기던 신관이 벨피를 죽이는데 반대했다. 결국 벨피를 죽이지 못한 신관들은 벨피를 무인도에 가두어 버렸다.

그후 평화로운 시간이 흘러갔다. 오랜 시간 속에 평화에 묻혀 안이한 생활을 해오던 12원로들은 책임과 의무를 뒤로하고 자신들의 쾌락과 이익만을 피하며 점점 나태해지기 시작했다. 그동안 섬에 갇힌 벨피는 다시 악신들과 교감하며 힘을 키우고 있었다. 다급해진 12원로들은 서서히 다가오는 악의 힘을 느끼며 급히 4영웅

을 재소집하는데...

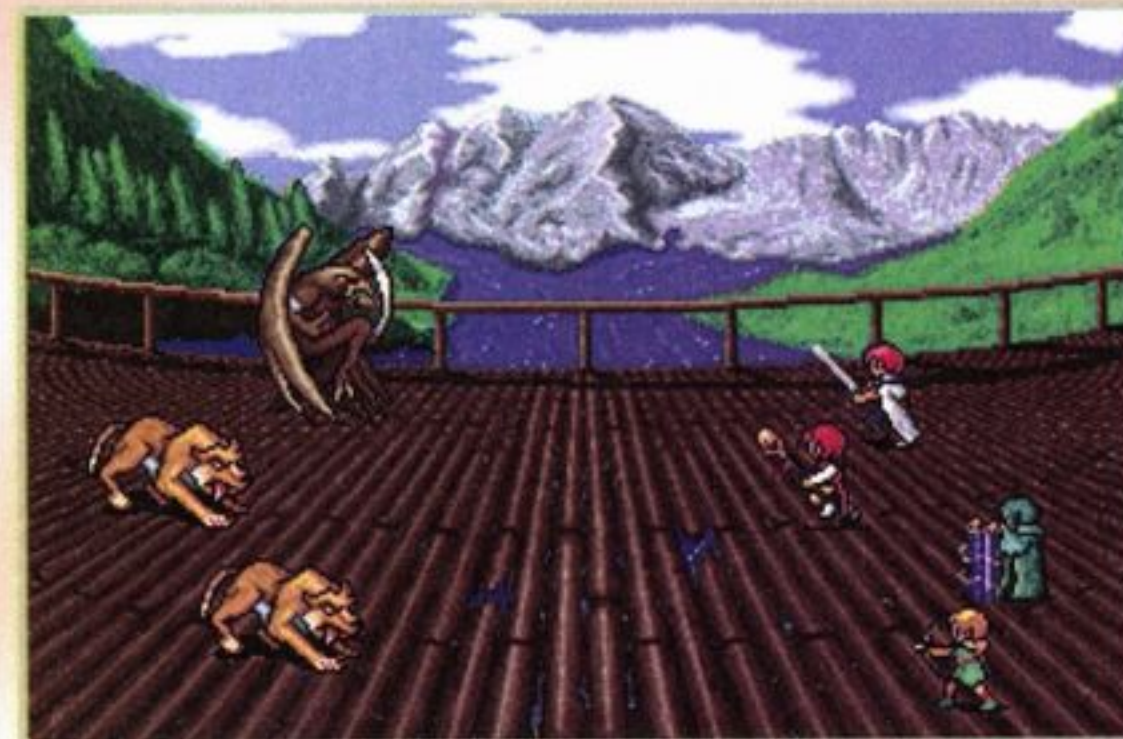
이 게임에서 유저는 필드상에서 방향키에 의해 리얼타임으로 이동하며 한번에 최대 5명의 일행을 구성할 수 있다. 또한 시나리오상 총 31개 스테이지로 구분된 1000여장에 이르는 방대한 맵을 여행할 수 있다. 이 게임의 무대는 그레즈 헤임, 슬즈헤임, 자렘, 이스가르드 등 4개 대륙으로 나뉘어 있는 환타지 세계이며 각 대륙은 각기 다른 특성과 모습을 가지고 있다. 특히 자렘은 현대적 분위기마저 풍긴다. 전투 모드는 아이콘식 명령 체계이다.



세번째 대륙인 자렘의 메인필드. 어딘가 현대적인 느낌이다



숲에서의 전투 모드



다리 위에서의 전투 모드

잃어버린 에덴(Lost Eden)



제작사: 버진 인터랙티브

장 르: 어드벤처

시스템 요구사항: IBM-PC 486-33 이상/ 램 8메가 이상/ VGA/

사운드 블라스터 호환 카드/CD-ROM 드라이브 필수

마우스 필수

가 격: 미정

발매일: 미정

말하는 익룡이 날아다니는 선사시대에 대해 상상해 본 기억이 있는지 모르겠다. 바로 그런 공상에 빠졌던 경험을 게임화한 것이 어드벤처 게임 [잃어버린 에덴]이다. 더 놀라운 것은 기존의 게임들이 필요악처럼 다뤄왔던 이 폭력이나 음란한 장면없이도 매우 흥미롭게 스토리를 전개하고 있다는 점이다.

플레이어는 Citadel of Mo의 왕자인 아담이다. Citadel of Mo를 건설하고 악한 티라노사우루스에 대항하는 사람들과 공룡들을 규합한 할아버지 아키텍트의 망토를 물려받아 그의 지위를 계승했다. 플레이

어는 한손에 아키텍트의 피리를 들고 가족의 잃어버린 전설을 따라가면서 다른 지역에 성채를 구축하기 위해 사람과 공룡을 재규합해야 한다.

공룡과 인간 종족은 각기 다른 언어와 관습, 그리고 독특한 전통을 가지고 있다. 그들과 친분을 맺기 위해 플레이어는 그들에게 어울리는 선물을 주어야 한다. 주는 것이 있으면 오는 것이 있듯이 플레이어가 다른 종족에게 호의를 베푼다면 그들도 선물을 준다.

잃어버린 에덴은 어려운 게임이 아니다. 이 게임의 제작자들은 게임 플레이보다는 모험에 중점을 두었다. 게임상의 모



든 일은 마우스로 처리하는데 말을 할 때는 빨간 마스크가 표시되고 손 모양이 나타나면 무엇인가를 집을 수 있다. 눈이 나타나면 물체를 조사할 수 있다는 의미이다. 플레이어의 줄 개들을 보기 위해서는 화면 상단에 있는 인물 바를 더블 클릭한다. 현재의 게임을 저장하고 다른 옵션을 설정하려면 자기

자신을 클릭하면 된다.

잃어버린 에덴은 어린 세대와 성인들이 함께 즐길 수 있는 게임이다. 요즘에는 이런 가족 지향적인 게임들이 공룡들처럼 매우 희귀한 것 같다. 훌륭한 소설에 빠지듯이 잃어버린 에덴이 재미있는 놀이 동산이라는 것을 알 수 있을 것이다.

오리온 콘스퍼시



제작사: 도마크
장르: 어드벤처
시스템 요구사항: IBM-PC 486 이상 / 램 8메가 이상 / SVGA
사운드 블라스터 호환 카드/마우스 필수
가격: 미정
발매일: 미정
문의처: SKC 소프트랜드(080-023-6161)

제목에서 풍기는 분위기와는 달리 이 게임은 SF 어드벤처이다. 처음 게임을 시작하면 아름답게 펼쳐지는 비주얼은 한마디로 멋진 장관이라고 할 수 있지만 아직까지 접수된 자료로만 볼 때는 그 비주얼이 어떤 의미를 가지고 있는지는 밝혀지지 않고 있다.

게임을 시작하면 플레이어는 방안에 갇힌 신세가 되어서 빠져나갈 궁리를 하는데 빠져나가는 방법이 상당히 참신하고 과학적이라고 할 수 있다. 마치 맥가이버가 주변에 있는 도구를 사용해서 자신이 원하는 물건을 만들어낸 후 탈출하는 모

습을 연상케 한다. 이렇게 탈출에 성공한 플레이어 앞에 수많은 모험이 펼쳐지는데 CD-ROM의 용량을 최대한 활용하여 들려주는 성우들의 목소리가 참으로 신선하다.

특히 다른 어드벤처 게임에서 등장하는 아이콘 방식과는 약간 다른 방식을 취하고 있다.

일반적인 어드벤처 게임은 기본적으로 사용할 명령 아이콘이 상당부나 하단부에 미리 준비되어 있고 각 상황에 필요하다고 생각되는 행동을 골라서 사용한다. 그러나 이 게임에는 아예 아이콘이라는 것이 존재하지 않고 조그만 커서만이

굴러다닌다. 이 커서를 원하는 물건쪽에 위치시키고 버튼을 누르면 그때서야 그 물건에 관련된 아이콘이 등장한다.

물론 그 물

건의 종류에 따라 아이콘의 용도가 달라진다. 예를 들어 비스킷 위에 커서를 대고 버튼을 누르면 냄새 맡다와 먹다, 보다라는 아이콘이 등장하고 문쪽에 커서를 대고 버튼을 누르면 이동하기, 열기라는 아이콘이 등장한다. 이러한 방법을 사용하다보니 다른 어드벤처 게임에 비해 난이도가 좀 떨어지지 않을까하는 우려도 있지만 다양한 아이템을 사용한 게임의 진행상 이러한 방식조차도 상당히 복잡하게 느껴진다.

단순하고 간단 명료한 아이콘 외에도 화려한 SVGA화면을 들 수 있다. 깔끔하게 구성된 화면 배경이 게임 분위기를 더욱 고조시켜 준다. 그러나 이 게임은 모든 내용을 미국 성우들이 도맡아 지껄이고 있기 때문에 국내 유저들에게 어떤 식으로 와닿을지는 미지수다.

현재 본지에서 입수한 게임은 완벽 플레이가 가능하지 않은 데모 게임이기 때문에 확실할 수는 없지만 만약 본 게임마저도 영문 자막이 나타나지 않은 채 목소리만 들으면서 게임을

해야 한다면 히어링에 자신없는 유저들은 손가락을 빨 수밖에...



프라이멀 레이지



제작사: 타임워너인터랙티브
장르: 대전 액션
시스템 요구사항: IBM-PC 486 이상 / 램 4메가 이상 / VGA 사운드 블라스터 호환 카드 / 키보드, 조이스틱 지원
가격: 미정
발매일: 9월 예정
문의처: 한겨레정보통신(02-3452-7234)

원초적 분노라는 제목만큼이나 박력있고 화끈한 격투 게임이 나타났다.

사실 캡콤사의 스투아2가 공전의 히트를 기록한 이래 아케이드용 게임을 선두로 수많은 게임기들이 격투 게임에 관심을 갖고 다양한 게임을 발표하는 와중에도 PC 게임만이 무관심 일변도로 대처해 왔다.



그나마 미드웨이에서 제작된 모탈 컴배트란 게임이 PC화 되기는 했지만 국내 유저들의 정서와는 부합되지 않아 금방 시큰둥하게 사라져 버렸다. 오히려 국내의 아마추어 게임제작자가 통신상에 올린 스투아2 웨어웨어판이 통신인들 사이에서 화제로 떠오른 적이 있었다. 그후 모탈 컴배트2가 나오긴 했지만 너무나 잔인한 장면이 여과되지 않은 상태라서 국내 상륙에 실패하고 말았다.

이 게임은 모탈 컴배트와 비슷한 스타일로 디지털화된 실사의 캐릭터들이 격투를 벌이는 방식을 취하고 있다. 또한 다양하고 개성적인 화이터들의 싸움이 이 게임의 최고 장점이라고 할 수 있다. 특히 인간이 아닌 공룡들을 화이터로 등장시켰다는 점이 참신하게 와 닿는다. 뿐만 아니라 원래부터 생긴 것이 험악하기 그지없는 공룡들인 까닭에 그들의 움직임 하나하나가 더더욱 섬뜩한 느낌을 주면서 게임의 흥분도를 배가시키고 있다는 점도 이 게임의 장점으로 꼽을 수 있다.

슈퍼 스트리트 화이터2 터보

제작사: 캡콤
장르: 대전 액션
시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상 / 램 4메가 이상 / VGA/사운드 블라스터 호환 카드/키보드, 조이스틱 지원
가격: 미정
발매일: 7월 예정
문의처: (주)쌍용(02-)

아케이드 게임용으로 이미 6번째 작품이 등장한 바있는 스투아 시리즈 그중에서 5번째 작품인 [슈퍼 스투아 2 터보]가 IBM-PC용으로 이식됐다. 이 [슈퍼 스투아 2 터보]의 두드러지는 특징을 말하자면 새로운 캐릭터가 4명 추가되어 총 16인의 캐릭터가 등장한다. 또 사천왕이라고 불리는 캐릭터의 기술 그래픽이 재구성되어 공격 패턴까지 늘어났다. 그리고 기존의 12인 캐릭터에게 새로운 필살기가 추가됐다.



[슈퍼 스투아 2 터보]의 게임 모드는 3가지. 세계 각지에 흩어져 있는 12인의 격투가와 싸우는 1인 모드. 친구와 승부를 겨룰 수 있는 대전 모드 그리고 8명 별



이는 토너먼트 모드가 있다. 이 토너먼트 모드는 8명의 플레이어 중에서 누가 최강자인가를 겨루는 모드로서 일반적인 대전 모드와는 달리 단 한번의 승부만으로 승패를 가린다. 물론 8명이 다 모이지 않더라도 부족한 부분은 컴퓨터가 대신한다.

게임 시스템도 파워 업!

[슈퍼 스투아 2]에서는 기존의 시리즈에서는 찾아볼 수 없는 시스템이 채택됐다. 우선 캐릭터의 색깔인데 기존에는 2색 뿐이었지만 이 작품에서는 무려 8색 중에서 하나를 고를 수 있다.



그외에도 각 라운드 of 가장 처음 공격을 성공시켰을 때와 기절했을 때 상대의 공격을 받기 전에 회복한 경우 등 여러가지 상황에 따라 보너스가 주어진다. 또 상대에게 연속기를 성공시켰을 때는 연속해서 몇번 구사됐다고 하는 메시지와 함께 보너스 점수가 표시된다.



부르탈 -분노의 발톱-



제작사: 게임테크
장르: 대전액션
시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상 / 램 4메가 이상 / VGA/사운드 블라스터 호환 카드/키보드, 조이스틱 지원
가격: 미정
발매일: 7월 예정
문의처: 한겨레정보통신(02-3452-7234)

프롤로그

당신은 배 갑판 위에 올라와 당신의 평생을 통해 이룩한 위대한 승리를 음미하고 있었다. 그들은 항상 당신의 위대한 파워에 비할 바가 못했다. 서늘한 바닷바람이 당신의 온몸을 훑고 지나갈 때 당신은 다시 한번 전투를 위한 모든 준비가 끝났다는 사실을 깨닫기 시작했다. 그렇다! 당신의 결심은 이미 확

고해진 것이다. 이미 당신은 사용할 수 있는 필살기에 완벽하게 익숙해져 있고 상대에 대해 최대한의 힘을 발휘할 수도 있다. 이제 다시 한번 격투의 세계로 뛰어드는 것이다.

12명의 캐릭터 중에서 한명을 골라 진행하는 이 게임은 보는 바와 같이 대전 게임이라고 할 수 있다. 이미 스트리트 화이터2 터보로 널리 알려진 게



임테크에서 발표한 이 게임은 다른 대전 게임과는 약간 다른 점을 발견할 수 있다. 이 게임은 기존의 대전 게임과는 비교조차 할 수 없는 귀여운 캐릭터들의 모습이 최고의 장점이자 최고의 단점으로 지적된다. 캐릭터들이 귀여워서 참신한 느낌으로 다가오는 것은 사실이지만 과연 격렬하고 화끈한 내용으로 승부하는 대전 게임에서 이런 귀여운 모습의 캐릭터가 어울릴 것인가라는 문제점도 있는 것이다. 캐릭터 모습 외에도 게임의 배경 또한 보기드문 경치를 자랑하고 있다. 그래픽과 움직임은 애니메이션에匹나는 노력을 기울인 느낌이다. 각 게임이 끝날 때마다 지난 시합에 관한 리플레이도 가능하다.

쿵푸 버니

15년 동안 사육된 사원에서 권법을 익혀온 그는 체력에 있어서는 상당히 약한 편이지만 민첩한 행동으로 이 약점을 보



완하고 있다. 특히 도발 능력이 뛰어나서 쉽게 체력을 회복시킬 수 있다. 플래쉬키이 주특기이다.

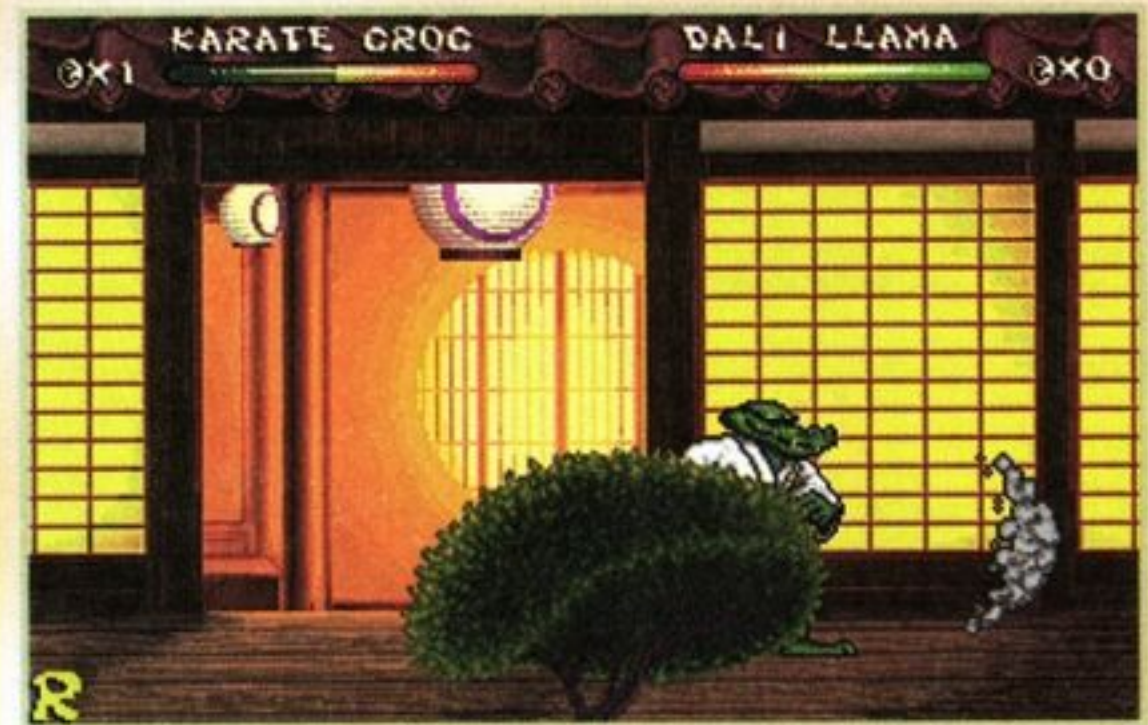
이반 더 베어

구소련의 육군 사령관이던 베어는 이 게임의 캐릭터중 가장 힘이 세다. 특히 그의 하드 펀치는 대단히 위력적이고 양손을 사용한 공격이 작렬하면 당해낼 캐릭터가 없을 정도다.



카라테 크록

전작에서는 감춰진 캐릭터로 등장한 바있는 그는 꼬리를 채찍처럼 사용하는 기술에 능하다. 별다른 동기없이 격투를 시작한 그는 전작에서 당당히 보스로 출현할 정도로 강력한 힘을 지니고 있다.



타이 치타

긴 리치를 사용한 하드 키이 일품이다. 그가 사용하는 필살기도 상당히 인상적이다.



켄도 코요도

코요테는 상당히 팔방미인적인 캐릭터로서 초보자가 사용하기에 적합하다. 타이 치타의 제자이기도 한 그는 자랑스럽게도 한국의 태권도를 사용한다. 기본기가 탄탄하고 필살기의 파워도 탁월하고 특히 헤드 버트 기술은 가히 가공할 만하다.



프린스 레온

정글의 왕자로 알려진 그는 사실 록큰롤의 황제이기도 하다. 그의 트레이드 마크인 기타와 앰프를 사용한 공격이 인상



적이다. 그가 격투기계에 뛰어난 이유는 타이 치타와 켄도에 게 당한 치욕을 씻기 위해서이며 상대를 물어뜯는 기술과 스피킹이 돋보인다.

판타

신비스러운 모습을 보여주는 그는 불덩어리를 던지는 능력이 있으며 초능력도 사용할 수 있다. 지금은 수도사로 일하고 있다.



레이 랫

킥 복싱으로 엄청난 돈을 번 그는 자신의 주특기인 너아웃 블로우와 스피닝 백핸드 펀치 등 오로지 주먹만으로 상대를 제압한다.



팍시 락시

이 게임의 유일한 여성 캐릭터인 그녀는 에어로빅 풍차킥을 주 무기로 한다. 인디안 무술을 익히고 있으며 UN 특수 요원으로도



활약하고 있다. 워낙 공격 스피드가 빠르기 때문에 방어하기가 곤란하다.

사이코 키티

수도승 캐릭터로서 자신의 정신을 맑게 하기 위한 방편으로 격투기를 선택했다고 한다. 처음 보면 아주 단순한 캐릭터로 보이지만 의외로 강력한 힘을 지니고 있다.



청 포

엄청나게 오랜 세월을 살아 온 것으로 알려진 그는 저 하늘의 별들보다도 더 늙은 존재라고 한다. 그가 격투를 시작한 이유는 사악한 달리와의 균형을 유지하기 위해서라고 한다.

어디로든지 쉽게 이동할 수

있고 심지어는 워프마저도 가능하다. 이러한 그의 능력은 이 게임에서 가장 강력한 캐릭터로 만들기에 충분하리라.



달리 라마

전작의 보스. 거의 불사의 능력을 부여받았다고 하며 스톱 어택과 마인드 어택, 그리고 헤드 버트 등이 위력적이다.



3x3 아이즈 - 흙정공주 -

제작사: 일본 크리에이트
 장르: 어드벤처
 시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상 / 램 4메가 이상 / VGA
 사운드 블라스터 호환 카드 / 마우스 필수
 가격: 미정
 발매일: 미정
 문의처: SKC 소프트랜드 (080-023-6161)



힘을 가지고 번영을 누렸던 삼지안들은 인화의 술법을 사용하여 점점 인간으로 변해 갔다.

그리고 인간으로서의 삶을 살다가 생명이 다하면 죽어갔다. 이렇게 해서 삼지안의 역사는 막을

이마에 3번째 눈이 나있고 불로불사의 술법을 사용하는 전설의 민족 삼지안우가라(삼지안웅가라). 그들은 역사에 그 모습을 드러내지 않고 전설의 세계에서만 존재해 왔다.

그들의 힘은 타의 추종을 불허하지만 한번 힘을 방출하면 잠이 들고마는 약점도 가지고 있다. 이 약점을 보충하기 위해 생애에 단 한번 생명을 먹고 불로불사의 보좌인을 만들 수 있었다. 영혼을 먹힌 자는 기본적으로는 산 사람과 같지만 결코 죽지 않는다. 예를 들어 육체가 산산조각이 나도 다시 살아난다. 이들의 이마에 [우]라는 한문자가 나타나기 때문에 사람들은 이 불로불사의 보좌인을 [우]라고 부른다.

지금으로부터 3백년 전 절대적인

내리는 것처럼 보였다. 그러나 삼지안은 멸종되지 않았다. 단 한명의 생존자가 남았던 것이다. 팔바티, 일명 파이라고 불리는 삼지안이었다.

홍콩에는 [요격]이라고 하는 심령술 잡지사가 있다. 이곳에 삼지안 파이와 [우]인 후지이 야쿠모가 일하고 있다. 요격의 사원들은 잡지 제작 뿐만 아니라 요괴 퇴치 청부단체로도 활동하고 있다.

오늘은 막바지 교열 작업이 한창인 날이다. 그런데 문제가 하나 발생했다.



[우]자가 검게 변해 버렸다! 주홍색이어야 할 [우]자가 검게 변했다! 도대체 무엇을 암시하는 걸까



이 장면에서의 선택이 게임 진행에 큰 영향을 미친다. 대안과 사천성, 그대는 어디로 향할 것인가?



주홍색이어야 할 [우]의 이마의 [우]자가 검게 변해버린 것이다. 지난밤 요괴와 접촉했을 때 갑자기 변해버린 것인데 별 이상이 없어서 야쿠모 본인도 신경쓰지 않고 있었다. 그러나 바로 이 점은 글씨가 앞으로 발생할 사건을 암시하고 있을 줄은 아무도 알지 못했다...



이상한 부패물이 빌딩을 덮쳤다! 이상한 부패물이 대만의 어느 빌딩을 덮쳤다. 플레이어는 스티븐 웡과 함께 이 사건을 해결해야 한다. 알고보니 이 사건의 배후에는...



마을 사람들이 점점 젊어져 간다 사천성 사람들이 나이를 먹기는 커녕 점점 더 젊어지더니 아예 사라져 버렸다. 월화의 팬이라면 반드시 달려가야 할 곳이다. 참! 월화에게는 미화라고 하는 누이가 있다.

삼국지영걸전



제작사: 코에이/범아정보시스템
 장르: 시뮬레이션
 시스템 요구사항: IBM-PC 386 이상 / 램 4메가 이상 / VGA/사운드 블라스터 호환 카드/마우스 필수
 가격: 미정
 발매일: 8월말 예정
 문의처: 범아정보시스템(02-401-2531)

돌발사태! 뉴타입 삼국지 등장!!

시리즈별 통계로 각각 100만 이상의 팬을 확보하고 있다는 코에이의 걸작 [삼국지] 시리즈. 가히 전략 시뮬레이션의 교과서라고 해도 과언이 아닐 것이다. 그러나 10년에 걸친 시리즈의 흐름을 통해 게임의 완성도는 높아졌지만 시스템적으로나 사고루틴적으로나 난이도가 점점 더 깊어가는 문제를 발생시켰다. 1편과 2편을 거쳐지

않고 4편에 참가하려는 유저들은 삼국지의 진정한 묘미를 느끼지 못한 채 고난이도로 인해 고통받을 수밖에 없다.

때문에 새로운 형식의 삼국지를 원하는 목소리는 커질 수밖에 없었으며 그 요구의 대상인 코에이는 드디어 신개념 삼국지 게임 [삼국지영걸전]을 발표하기에 이르렀다.



三國志英傑伝!!

삼국지영걸전의 세계

삼국지영걸전은 두말할 필요 없이 삼국지연의를 기초로 삼고 있다. 그러나 삼국지 시리즈에 깊이 빠져있는 유저일수록 이 게임에 대해 위화감을 가질 수도 있다. 이유는 삼국지와는 전혀 다른 세계를 구축하고 있기 때문이다.

환타지 룰플레이적인 요소를 가미한 삼국지영걸전에서는 장

수들이 [속성]이라는 직업을 가질 수 있다. 이것은 기존의 [군사]나 [장군] 등의 직업이 아니라 요술사나 마법사와 같은 개념이다. 그러나 삼국지연의에도 제갈량이 주문을 외워 바람을 일으켜 적진을 교란하는 대목이 적혀있다. 이점을 주목한다면 마법사적 캐릭터에 대한 거부감은 사라질 것이다.



삼국지 시리즈의 시스템과는 달리 맵 클리어 방식을 채택하고 있으며 그래픽도 코믹한 부분의 두드러진다

경험치를 축적하면 레벨 업!



적을 물리치면 경험치를 얻을 수 있고 그 경험치가 일정 수준에 도달하면 다음 레벨로 올라간다. 바로 룰플레이의 전형적인 패턴으로써 목적을 알기 쉽고 착착 진행되어 간다는 느낌을 받을 수 있다

회화로 진행해 가는 스토리 모드



게임 스토리는 삼국지연의에 따라 진행해 간다. 초반에는 대화 위주로 진행하다가 맵을 6-7개 클리어하고 나면 역사적 사실을 벗어난 스토리로 진행할 수 있다

룰플레이 게임의 형식을 취하고 있기 때문에 대화를 하지 않으면 스토리를 진행할 수 없다



아이템에 의한 수치 변화



무장에게 콩과 술 등의 아이템을 주면 거느리고 있는 부대의 군사수가 회복된다. [병사수=무장의 체력]이라고 하는 사고 방식은 맵클리어 방식의 게임에서는 일반적인 일이다

자세한 상태 설정

무장의 능력치를 나타내는 윈도우도 꽤 롤플레이머적이다. 예를 들면 전투력과 지력을 일러스트로 간략화하는 등 게임이 간단하다는 이미지를 부각시키기 위해 안간힘을 쓰고 있다



전투방식도 대폭 변경

삼국지영결전은 2세기경 중국의 위, 촉, 오 삼국시대를 배경으로 플레이어가 유비가 되어 한왕실의 부흥을 목표로 싸우는 이야기이다. 계속되는 전장에서 정해진 승리의 조건을 달성하여 스토리를 진행해야 한다. 게임 초반에는 관우와 장비만이 동료로 등장하지만 전장이나 어떤 거점에서 동료를 발굴하여 전투에 참가시킬 수 있다.

장수는 전투 경험을 쌓아서 레벨 업할 수 있으며 무기를 입수하거나 계급 변경을 통해 강력한 부대로 성장할 수 있다.

전투 장면에 들어가면 스토리 모드가 진행되는데 기본적인 스토리는 삼국지연의를 바탕으로 유비가 반동탁군에 참가할 때부터 위나라와 오나라가 대립할 때까지를 그리고 있다. 물론 오리지널 스토리를 진행할 수도 있다.

게임을 진행하는 과정에서 수많은 장수들이 플레이어의 수하로 들어온다. 대부분은 자동적으로 한편이 되지만 전장

등지에서 어떤 특성의 장수와 접촉하여 동료로 삼을 수도 있다. 이들에 대한 힌트는 삼국지연의의 스토리나 게임상의 대화에서 얻을 수 있다.

등장하는 무장은 240명. 세밀한 능력치와 함께 부대 종류도 다양하게 설정되어 있다. 부대는 크게 보병, 기병, 궁병, 적병 그리고 특수부대 등 5가지로 나뉜다. 이 중에서 특수부대를 뺀 나머지는 다시 3계급으로 세분화된다. 위에서 언급한 [속성]은 아이템을 이용하여 바꿀 수 있으며 일정 레벨까지 경험을 쌓으면 아이템을 이용하여 계급 변경을 할 수 있다.

삼국지연의에 적혀있는 유비군의 수많은 전투 장면이 드라마틱한 이벤트로 재현된다. 삼형제와 여포가 싸웠던 [호로관 전투], 조조군의 추격에 의연히 맞섰던 [장판교전] 등 삼국지연의에 기초하여 전장 지도, 등장인물, 승리 조건 등을 설정하여 플레이어가 어떤 선택을 하느냐에 따라 원작과 같은 장면을 연출할 수 있다.

전장 도착

갑자기 코믹한 화면으로 변해 버린다



부대 편성

간단하고 알기 쉬운 부대 편성. 어쩌면 이런 요소가 삼국지 시리즈에 도입될 수도...



이동

중국 전역을 지방마다 커다란 맵으로 구성해서 지리 감각이 없는 유저들도 쉽게 플레이할 수 있다



전투



롤플레이머 게임의 마법에 해당하는 것이 바로 계략이다. 제갈량도 어느 정도의 술법을 구사했다고 전해져오므로 별 위화감은 없으리라

전장에서는 화계(火計), 수계(水計), 산계(山計), 도발(挑發) 등 36가지 책략을 구사할 수 있으며 어떤 책략을 사용하느냐에 따라 부대의 속성이 달라진다



전투에서의 승리 조건은 적의 전멸, 총대장의 타도, 군량창고의 탈취, 퇴각 지점의 도달, 일정 시간 경과 등 플레이어가 상황에 따라 선택할 수 있다.

전투중의 스토리 모드에서는 거점으로 하고 있는 곳의 여러 사람에게서 정보를 얻을 수 있다. 이 모드에서 64종류의 아이템을 구입할 수 있으며 품목은 거점에 따라 다르다.

게임중에 플레이어의 선택에 따라 동료나 전장 지도 등이 변경 가능하다. 더우기 시나리오를 오리지널 스토리로 발전시킬 수 있다.

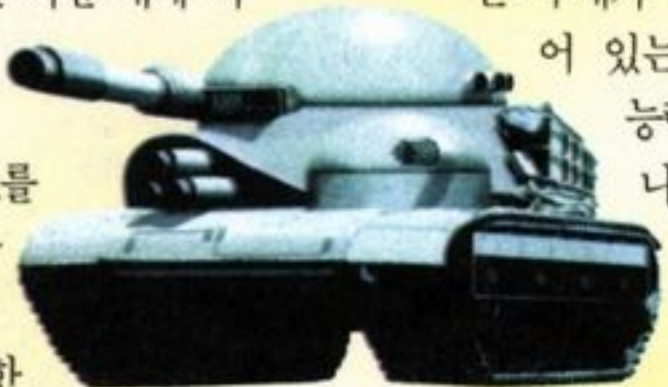
아직 한글화가 이루어지지 않은 관계로 부득이 일본어판 게임 화면을 사용했습니다. 이 점 이해해 주시기 바랍니다.(아주 작게 써주세요)

스탈린그라드(STALINGRAD)



제작사: 임프레션
 장르: 시뮬레이션
 시스템 요구사항: IBM-PC 486 이상/ 램 4메가 이상/ SVGA
 애들립, 사운드 블라스터 호환 카드/롤랜드
 CD-ROM 드라이브 필수/마우스 필수
 가격: 미정
 발매일: 7월 예정
 문의처: SKC 소프트랜드(080-023-6161)

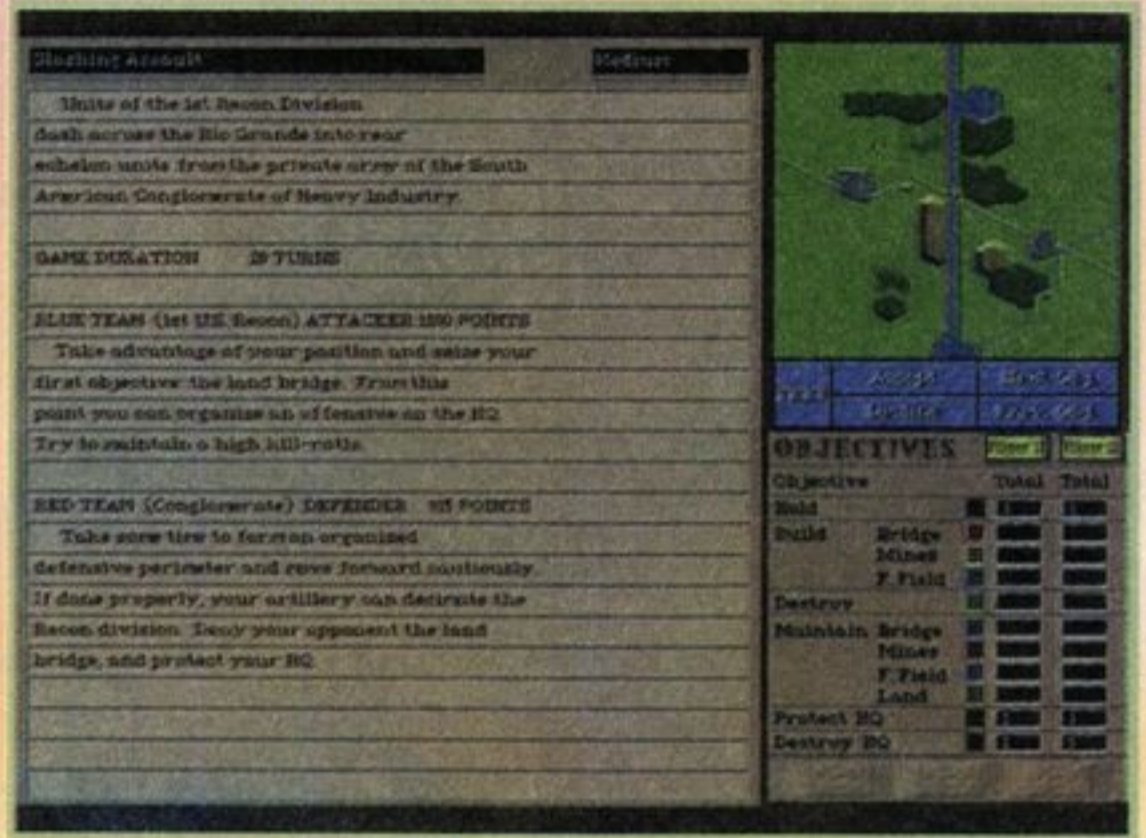
결프전의 목숨을 건 전투 장면을 PC 게임으로 즐길 수 있다면 게이머들은 어떤 표정을 지을까. 결프전에서 활약했던 탱크, 장갑차, 미사일을 자기 마음대로 지휘하여 전투를 벌일 수 있는 아슬아슬한 게임 [프론트 라인]이 등장했다. 사하라 사막에서 펼쳐지는 전투에서 플레이어는 승리할 수 있을까. 이 게임은 다양한 전장터에서 벌어지는 전투에서 첨단 기술을 사용한 부대들을 지휘하게 된다. 각 전투에는 하나 또는 그이상의 목표와 제한 시간이 주어지며 목표를 달성하여 전투를 승리로 이끄는 것이다. 이와 동시에 적이 그들의 목표를 달성하는 것을 막아내야 하며 주어진 시간 내에 이를 수행하여야 한다. 물론 시나리오의 목표를 완수하면 후한 점수와 진급, 그리고 상당한



재산을 모을 수도 있다. 물론 목표를 달성하기 위해서 피해는 있기 마련이다. 각 부대가 얼마나 많은 피해를 입는가는 공격력의 최소치에서 최대치 사이에 결정된다. 공격이 성공하면 컴퓨터는 랜덤하게 목표 부대의 피해 정도를 계산하며 이때 최소치와 최대치는 피해 정도의 하한값과 상한값을 지정한다. 현재 효율에 따라 피해 정도는 영향을 미치는데 효율이란 부대의 최대 지구력의 현재 지구력의 비이다. 경장갑 부대의 100% 효과는 중장갑 부대의 40% 효과보다 적은 피해를 견뎌낼 수 있다. 그렇게 하기 위해서는 좋은 부대를 설정해야 하고 시나리오에 는 부대가 미리지정되어 있는데 부대의 능력은 매 시나리오 마다 달라질 수 있다. 부대는 크게

4부류로 나뉘지며 각 부류는 여러 형태의 부대로 다시 나뉜다. 게임 내에 시나리오 빌더라는 메뉴가 있는데 게이머가 원하는 시나리오를 만드는 역할을 한다. 게이머가 만든 시나리오 빌더를 통해 상상할 수 있는 모든 전투 상황을 재현할 수 있다. 이 게임은 게이머의 흥미를

돋구기 위해 모뎀 플레이를 지원하며 2인용도 할 수 있다. 다소 아쉬운 점이 있다면 사운드 부분이 약간 미흡했지만 그래픽만큼은 확실히 신경을 쓴 것 같다. 예를 들면 오프닝의 리얼한 3D 장면은 정말 현혹될 만하다. 본 게임에 들어가면 많은 비주얼 장면이 나온다.



패밀리 프로덕션의 일금 비밀

에올의 모험이 탄생하기 위해 밤부터 소쩍새는 그렇게 울었나 보다

에올의 모험™

지금으로부터 천일 전 패밀리프로덕션 사무실에서 벌어졌던 일이다.
"게임기용으로는 초인기 액션 게임이 셀 수조차 없건만 IBM-PC용으로는
이렇다 할 액션 게임이 없는 이유가 뭐냐! 우리 힘을 합쳐 멋진 IBM-PC용 액션
게임을 만들어 보지 않겠니?" "자는 마 아무 것두 몰라예! 그저 마 행님 말만 믿고
따르겠심더." 이렇게 해서 에올의 모험을 잉태한 것이다. 하지만 게임 제작에

EOL!™

대해서는 아무런 노하우가 없던 터라 에올의 모험은 기획 단계와 간단한 테스트 단계만을
거친 채 더 이상의 진전을 볼 수 없었다.

"행님요! 너무 어렵고 힘들어서 땀띠가 납니다!" "으으... 분하지만 훗날을 기약하자꾸나!"
하지만 에올의 모험은 이후 계속해서 발표됐던 패밀리 프로덕션 게임들의 바탕이 됐다.

피와 기티와 샤키의 원조?

에올의 원제는 [카레올의 이
야기(the Story of Careol)]였
다. 기획 단계에서 에올은 카레
올이라는 생명체로 변신을 할
수 있었다. 하지만 제작 중단
후 카레올이라는 이름은 패밀리
프로덕션의 액션 게임 [피와 기

티]에서 최종 보스 이름으로 쓰
여졌고 에올이 변신을 한다는
설정은 역시 패밀리 프로덕션의
게임인 [샤키]에서 이용됐다.

그밖에도 여러가지 아이디어
들이 위의 두게임에 많이 반영
됐다.

기획도 많이 달라졌다.

여러분도 아시겠지만 국내 게
임 시장이 작다는 것이 상업성

에 초점을 맞춘 이유였다. 슬픈
이야기다...

에올의 초기 기획서

미리 밝혀두지만 그 당시에는
게임 제작에 관한 노하우라고는
눈꼽만큼도 없었다.

기획서가 엉성하더라도 이해
해 주기 바란다.

에올의 어릴적 모습

에올의 디자인은 거듭해서 수
정이 가해졌다. 초기의 모습은
눈이 옆으로 좀 처졌었는데 이
눈의 디자인은 [피와 기티]의
캐릭터 바블리 아저씨에게도 사
용됐다. 두번째 모습은 현재의
모습과 거의 흡사하지만 역시
어딘가 피와 기티와 닮은 구석

이 있다.
현재의 모습을 갖춘 것은 샤
키의 디자인을 끝내고도 한참
후의 일이다.

정직하게 밝히자면 에올은 제
작되지 않고 그대로 사라질 게
임이었지만 상업적인 목적으로
다시 부활됐다. 때문에 게임의

기획서-카레올의 이야기

머리말 게임	에올을 기획하게 된 동기를 썼다. 코나미가 어찌고 닌텐도가 어찌고 하며 일본의 회사들을 들먹이 것을 보니 당시에는 일본 게임에 상당한 영향을 받았던 모양이다. 또 패밀리 프로덕션의 초기 작품인 (분노의 눈물(복수무정))에 대해서도 언급됐다
게임의 특징	게임의 특징에 대해 간단하게 언급됐다. 당시에는 하드웨어적으로 부족한 점이 많았기 때문에 발전된 하드웨어를 요구하는 특징이 많이 나열됐다
시스템	게임의 메뉴얼이 요구하는 형식처럼 썼다. 386DX 이상의 사양 기종에서 가장 안정되게 돌아가지만 286유저를 위해 최소 사양은 286으로 맞추어져 있다. 또 기타 옵션으로 음악 카드와 조이스틱 등도 설정됐다
게임의 배경	이것은 스테이지의 배경이 되는 게임 무대에 관한 설명이다. 마치 스테이지 형태로 무대를 나누었는데 작은 (에올의 섬) 과 거대한 (근원의 섬)이 무대로 설정됐다. 에올의 섬이 스테이지 1이며 근원의 섬에서 다른 스테이지를 진행한다
스테이지	스테이지에는 다음과 같은 차례로 나누어져 있다
지역 설명 게임	전체의 무대 중에서 그 스테이지가 차지하는 무대를 설명했다
배경	게임 화면에 비추어질 배경의 모습에 대해 설명했다
전경	앞의 배경이 게임 화면에서 백그라운드 (background)라면 전경은 포그라운드(foreground)이다. 당시의 에올은 2중 스크롤을 목표로 했음을 알 수 있다
난이도	1~5까지의 기준을 두어 스테이지의 난이도를 구분했다
특징	스테이지의 특징에 대해 간략하게 설명했다. 전반적인 스테이지 구성에 중점을 두어 언급하고 있다
유의 사항	스테이지 구성상의 주의 사항에 관한 설명이다. 이 모든 차례는 유저들이 아닌 제작자를 위한 설명이다



주인공 캐릭터 에올의 변천 과정
초기 일러스트를 걸쳐 1-2의 순서로 지금(3)의 에올 모습이 되었다



에올의 재미있는 모습
돌아서기, 하품하기, 맞기이다

위의 기획서에는 빠진 사항들이 몇가지 있다. 먼저 스토리 라인(줄거리)과 캐릭터에 대한 설명이 없고 두번째로 키조작 등 세부 기획에 관한 언급이 없으며 마지막으로 그래픽에 대한 설명이 주를 이루고 있다. 다른 부분 즉, 음악이나 프로그램을

위한 설명이 부족하다. 이밖에도 맵 디자인도 없고 초기 일러스트같은 것도 없을 뿐더러 가장 중요한 게임의 구성에 대한 언급은 거의 찾아볼 수가 없다(게임의 구성에 대한 중요성을 깨달은 시기는 피와 기터를 제작하면서부터이다)

에올의 보스 캐릭터

에올의 보스 디자인은 사키에 많이 반영됐는데 당시의 보스들은 팬츠는 설정과 모습을 지니고 있었다. 먼저 스테이지 1에서는 드럼(Drum)이라는 미너 타우로스(황소의 얼굴을 한 괴물)가, 스테이지 2 5까지는 물, 불, 흙, 바람의 지배자(master)가 보스로 등장했다.

특이한 점은 이 지배자들을 님프, 샬러맨더같은 기존 정령들의 모습을 바탕으로 디자인하지 않고 인간형의 고유 디자인

으로 일러스트했다는 것이다. 또 이들은 서로의 균형을 유지하며 근원의 섬을 아름답고 이상적인 자연의 섬으로 유지하고 있으며 각각의 신전을 가지고 있다는 것도 배경으로 설정했다.

여기에 마지막 보스인 카릴(현재 피와 기터의 적 캐릭터물론 디자인은 달랐다)이 지배자들을 조종함으로써 세상을 혼란에 빠뜨린다는 내용이 전체적인 내용이다.



스테이지 1의 게임 화면
화~아 함 한가하게 하품할 때가 아닌데...



스테이지 2의 게임 화면
뭘 보니!
내 슬라이딩 처음보니!



스테이지 1의 게임 화면
아~호 신난다!
넌 따라하지마!

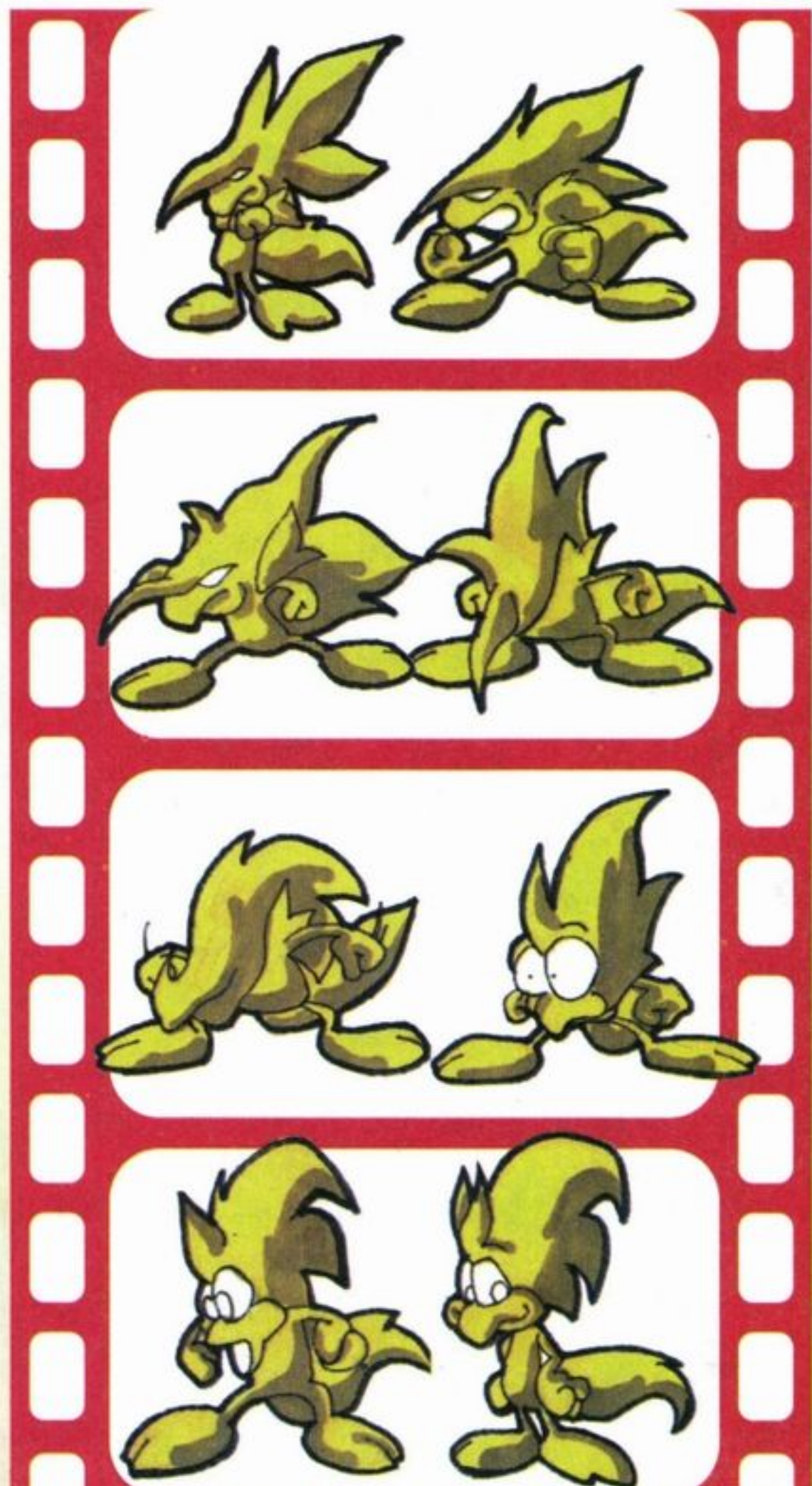
에올의 재도전

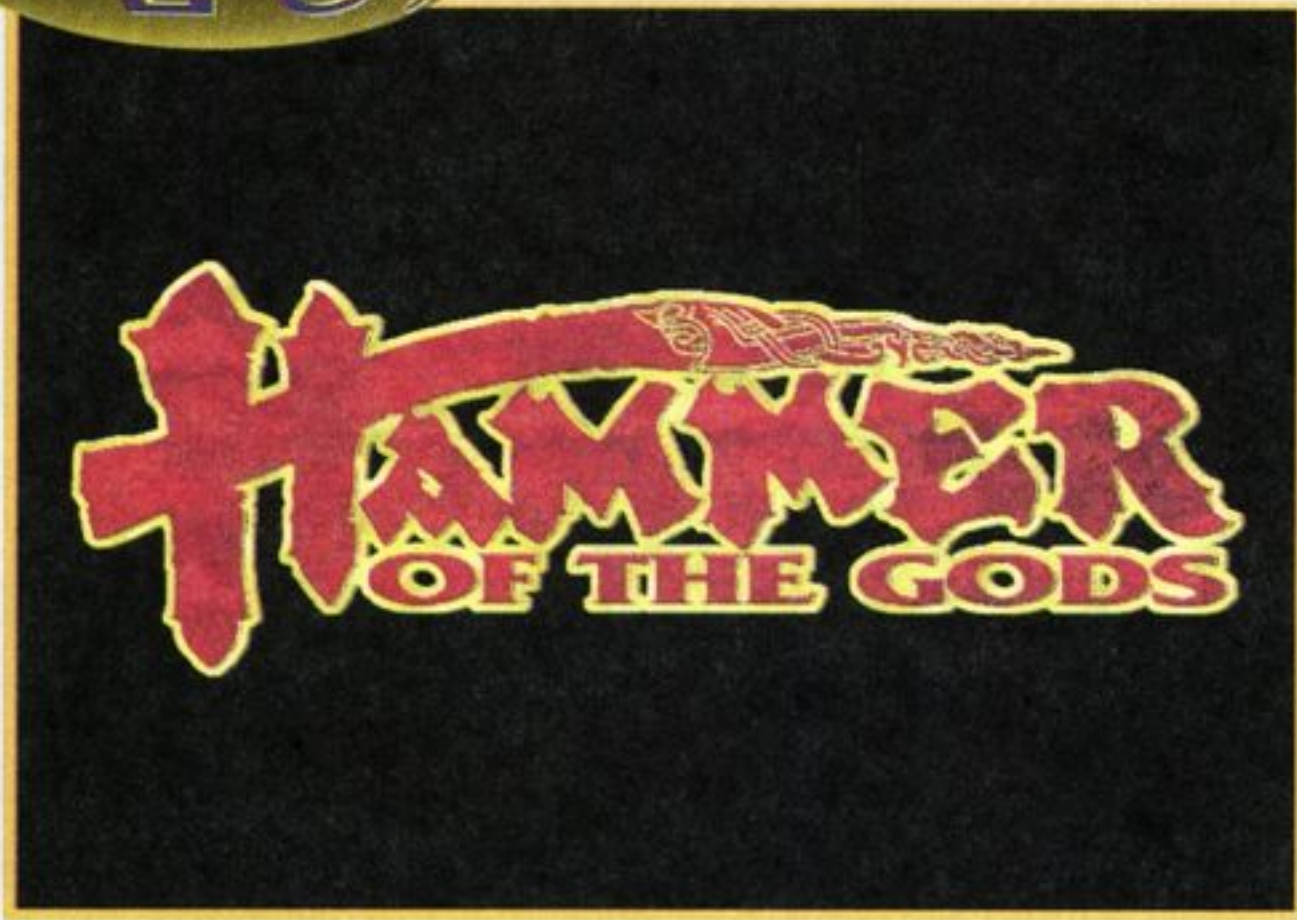
위의 기획서는 현재 에올의 기획과 거의 완벽하게 다르다. 새롭게 디자인된 에올은 캐릭터와 배경의 팬시 상품화를 목표로 하여 재기획됐다. 하지만 변치 않은 것이 하나 있다. 그것은 에올이 지니고 있어야 할 절대적인 재미이다. 게임에서 가장 중요한 요소는 화려한 그래픽일 수도 있고 감동적인 음악일 수도 있지만 최우선 순위가 재미라는 것을 머리 속에 새겨두어야 한다. 게임이나 음악을 발산하게 해주는 발판에 불과한 것이다.



게임의 재미를 우려하게 하려면 어떤 제작 방법이 필요한 것일까. 그건 게임의 기획과 구성에 직접적으로 연결된다. 기획이 게임의 청사진이 된다는 것은 두말할 나위도 없는 사실이다. 그리고 미려한 조작과 빈틈없는 이벤트 출현 그리고 설 새 없이 쏟아지는 적들과 긴장감 넘치는 맵의 진행 등이 모두 게임을 재미있게 해주는 구성적인 면이다.

다음달에는 에올의 제작 과정에 대한 직접적인 것들에 대해





신들의 망치

Hammer of The God

- 제작사 : 뉴월드 컴퓨팅
- 장 르 : 롤플레이
- 시 스템 : IBM PC 386 이상 기종/메모리: 4MB 이상/SVGA지원
요구 사항 애드립, 애드립 골드, 롤랜드 SCCI
사운드 카드: 사운드 블라스터 및 프로 호환카드
입력 도구: 마우스 필수/CD ROM 필수
- 발매일 : 95/6월 중순 발매
- 가 격 : 45,000원
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

프롤로그

유럽지역 내에서 역사적으로 유명했던 바이킹들의 이야기를 신화적인 요소와 접목시켜 만들어 낸 이 게임은 플레이어를 가장 위대한 바이킹 종족으로 성장시키는 것이 목적이다.

역사적인 사실 이외에도 신화적인 요소가 스토리 진행상의 바탕이 되는 까닭에 플레이어는 주로 신들이 요구하는 명령에 복종하면서 각각의 미션을 진행시킨다. 물론 통신 등을 사용하여 여러 사람들과 즐길 수 있도록 만들어졌지만 과연 국내 유저들 중에서 수많은 전화세를 감당하며 게임을 즐길 사람이

몇이나 될까?

이 게임은 신들이 명령하는 내용을 충실히 수행하기만 하면 무난히 엔딩까지 도달할 수 있으며 그 명령을 수행하는 과정에서 발생하는 수많은 사건들이 상당한 재미로 다가온다.

다른 시뮬레이션 게임에 비해서 정치나 경제적인 것에 관한 여러 세부적인 내용을 간략화하고 전략적인 내용을 많이 강조했기 때문에 매니아들보다는 시뮬레이션계에 갓 들어온 초보자들에게 더 많은 재미를 선사하는 특성을 가지고 있다.

마법 아이템

게임을 진행하다 보면 여러가지 마법 아이템들이 등장하는데 이 아이템들이 등장한다고 해서 모두 플레이어의 것으로 등록되는 것은 아니다. 일반적으로 어떤 마을을 점령하거나 미지의 세계를 탐험하는 와중에 이 아이템이 등장하는데 아주 조그만 상자 모양을 하고 있다. 마법 아이템을 손에 넣기 위해선 이 조그만 상자가 있는 위치로 자신의 유닛을 보내야 하는데 필히 이 유닛 안에는 바이킹 용사(VIKING HERO)나 마법

사(WIZARD)가 끼어 있어야 한다. 상자에 도달한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 바이킹 유닛 화면이 등장하면서 화면 하단부에 마법 아이템을 집을 수 있는 명령(PICK UP)이 등장하는데 이것을 선택하면 마법 아이템이 바이킹 용사나 마법사의 수중으로 들어간다.

마법 아이템은 일반 필드상에서 사용되는 것도 있지만 거의 모든 아이템은 전투중에 바이킹 용사나 마법사의 무기로 사용된다.

게임 도중 윈도우상에 있는 마법(MAGIC)을 선택하면 현재 보유하고 있는 마법 아이템과 발견했지만 아직 보유하지 못한 아이템들의 목록이 나타난다. 보유하지 못한 아이템의 위치를 확인하기 위해선 위치를 알고자 하는 아이템쪽으로 커서를 가져간 후 GO라는 버튼을 누르거나 커서를 더블클릭한다.

아이템 중에는 POWER라는 그룹으로 분류되는 아이템들이 있다. 이런 아이템들은 각 턴이 종료할 때마다 황금의 생산량을

배가시켜 주거나 깊은 숲속을 헤매일 때 진행폭을 더해주는 등 게임 진행의 불편을 덜어주는 역할을 한다. 이런 아이템들은 플레이어가 조종하는 종족 이외의 다른 종족들의 수도를 함락시키면 얻을 수 있다.



이렇게 생긴 것이 마법 아이템이다



용사나 마법사만이 마법 아이템을 얻을 수 있다

적들과의 관계

게임을 진행하면 4가지 종족이 등장해서 서로의 세력을 견제하고 부분적이거나 전체적인 동맹 관계를 유지해서 서로의 발전을 꾀하는데 지도상에는 이

들 종족외에도 다른 정착민들도 존재하고 있다. 플레이어는 나머지 3종족과 친분 관계를 유지하더라도 이들 정착민들과 영토를 두고 전쟁을 벌이게 된다.

일반 미션 소개

볼룬드(VOLUND)

신에게 자신이 가지고 있는 딸을 바치면 끝나는 미션이다. 그냥 아무런 행동도 할 필요없이 한턴만 끝나면 이번 미션은 자동적으로 클리어할 수 있다.

지는 금으로 미션을 클리어할 수도 있지만 조그만 마을에 쳐 들어가서 그 마을의 재화를 빼앗는 것도 괜찮은 방법이다.

티알피(THIALFI)

강박의 도시를 하나 이상 발견하면 클리어. 계속해서 병사 유닛을 먼곳으로 진행시키고 상대편 종족들과는 평화를 유지하면서 무역을 확대하자.

위어드(WYRD)

수도원(MONASTARY)을 찾아 기습공격을 펼쳐야 한다. 수도원은 초기에는 찾기가 까다롭지만 수도 오스터선드(OSTERSUND)에서 밑으로 좌악 내려 가면 마지막 부분에 하나 있다.

카타토스크(KATATOSK)

숨겨져 있는 도시 하나를 찾아내는 미션이다. 시작 부분이므로 1~2분도 걸리지 않지만 계속해서 유닛을 여러 군데로 보내면서 지도 제작에 열중하자.

그로어(GROA)

금을 250 이상 수집하면 클리어하는 미션.金を 모으기 위해선 그냥 멍청하게 계속해서 턴을 종료시켜 시간에 따라 얻어

전쟁을 통해 한 마을을 점령할 경우에 그 근처에 적들의 성으로 보이는 건물의 존재 유무를 필히 확인해야 한다. 만약 근처에 적들의 성이 있다면 플레이어의 턴이 끝나는 순간 성에서 파견된 병사들이 점령한 마을로 쳐들어와 다시 한번 전투를 벌이게 된다.

경쟁하는 종족들과 전쟁을 벌이게 될 때는 갑작스런 기습 공격에 절대 주의해야 한다. 명예와 관련된 수치를 떨어뜨리지 않으면서 적들과 전쟁을 하기 위해선 서서히 중립의 위치에서 거래량을 줄이고 전쟁을 선언한 후에 상대편 마을을 공격해야 한다.



적들과의 전쟁은 이 게임의 기본이라고 할 수 있다

영토 확장

처음 게임을 시작하면 유럽 일대를 나타내는 지도는 보나마나한 형편에 놓여 있다. 우선 여러 파편 유닛을 편성해서 지도를 작성하고 어느 정도 지도의 모양이 갖춰지면 상대편 종족들과 외교를 통해 지도를 교환하는 것도 좋은 방법이다.

대륙을 통해 이동하는데는 상당한 시간이 필요하다. 그 시간을 단축시키기 위해선 BUILT라는 명령을 사용하여 거리에 도로를 만들어야 한다. 도로 이외의 방법으로는 배를 이용해서 해상으로 이동하는 방법이 있다.

BUILT명령을 사용하면 우선적으로 도로를 만들게 되고 그후에는 성을 건설하게 된다. 그러나 주위에 우리편에 속하는 마을이 없을 경우에는 성이 만들어지지 않는다. 성이 만들어지고 다음 턴이 지나면

다시 한번 성을 더 큰 형태로 지을 수 있는데 성의 모양은 크기에 따라 3가지로 분류된다.

점차적으로 지도 모양을 완성해 가면서 주위에 있는 마을에 침입해 정복사업을 벌인다. 만약 돈이 충분하게 남아도는 경우에는 근처에 성을 만들어서 상대편이 다시 쳐들어오지 못하게 한다.

간혹 길을 가다보면 회색빛 육각형 모양의 마을이 눈에 띄는데 이곳은 아무런 정착민도 살지않는 곳을 의미한다. 이곳에 병사 유닛을 보내 도시를 건설해야 한다.



전쟁에서 승리하면 그 마을을 자신의 영토로 확장시킬 수 있다



수도원을 공격하는 것은 어렵지 않지만 찾아내기가 어렵다

모디(MODI)

도시에 기습공격을 가해야 한다. 아무 도시나 무조건 기습공격(RAID)해서 성공하면 미션은 끝나지만 가능한 한 기습공격보다는 급수가 센 약탈(PLUNDER)이라는 명령을 사용하는 것도 괜찮은 방법이다.

이때부터 돈이 모이는대로 병사들을 만들어내는 윈도우로 들어가서 여러 병사 유닛을 생산한다. 이렇게 만들어진 유닛들은 다음 턴부터 사용할 수 있다.

울러(ULLER)

플레이어의 수도인 오스터선드의 서쪽 부근에는 호어하임(HOARHIEM)이라는 동굴이 있는데 그곳으로 병사들을 보내서 해골 군대를 없애는 미션이다. 여기에 등장하는 해골들은 지금까지 싸웠던 적 중에서 가장 강력한 적이다. 그러나 플레이어는 이들을 한번에 제거할 수 있어야 한다. 이들과의 싸움에서 패배한 후 다시 싸움을 벌이면 전에 죽었던 해골들마저 부활해서 공격해오기 때문이다. 처음 시작부터 바이킹 용사가



단 한번에 승리할 수 있도록 강력한 군대를 파병해야 한다



이곳 동굴에 미션 클리어에 필요한 무언가가 기다리고 있다

끼여있는 군대를 파병시켜 단 한번에 성공하자!

아이언삭사 (IARNSAXA)

아이언삭사라는 신에게 황금 750을 기부하면 끝나는 미션. 이 정도의 미션에 도달했다면 750 정도의 황금은 이미 준비됐을 것이다. 황금에 신경쓰지 말고 계속해서 병사들을 파병하고 도시를 점령해서 다음 미션에 대비한 후 턴을 종료시키면 황금 750이 줄어들면서 자동적으로 미션 클리어다.

매그니(MAGNI)

마을(VILLAGE)급 이상에 해당하는 도시를 4개 이상 공격하면 미션 클리어이다.

포세티(FORSETI)

새로운 개척지에 바이킹의 마을을 건설하는 미션. 육각형 모양의 마을 찾아내서 병사를 파견한 후 마을을 건설한다.

하임달(HEIMDALL)

도시 2개 이상을 공격하는 미션. 이때쯤이면 자금도 풍족하고 다양한 병사 유닛이 만들

어졌을 것이다. 도시를 공격하면서 계속 지도의 크기를 넓혀 나가고 배를 타고 해상으로도 길을 넓히자. 특히 얼마 후에 실행해야 할 미션을 고려해서 서쪽 부근의 해상을 자세히 탐험해야 한다.

브라기(BRAGI)

자치도시(BURGH)급 이상의 도시를 5개 이상 찾아내서 점령해야 한다. 이번 미션에서 요구하는 것은 약탈(PLUNDER)이지만 완전히 자신의 마을로 식민지화시키는 것도 괜찮다. 식민지화를 위해선 자신의 병사들을 마을정착민으로 만들어야 하기 때문에 군대 유닛 숫자에 상당한 타격을 받기 마련이지만 이 정도의 미션까지 도달했다면 황금이 상당히 많이 축적됐을 것이므로 계속해서 병사 유닛을 생산해서 부족한 부분을 충당한다.



턴이 끝난 후 적들이 수시로 반격해 오므로 턴을 종료시키기 전에 만반의 준비를 해야 한다

비달(VIDAR)

버저커 용사의 대왕에게 자신의 아들을 보내 공부시켜야 한다. 이 또한 첫번째 미션과 마찬가지로 턴을 종료시키면 자동적으로 미션 클리어이다. 그러므로 이번 미션 내용에는 신경쓰지 말고 다음 미션에 관련된 내용에 대해 준비하자.

에기(EGIR)

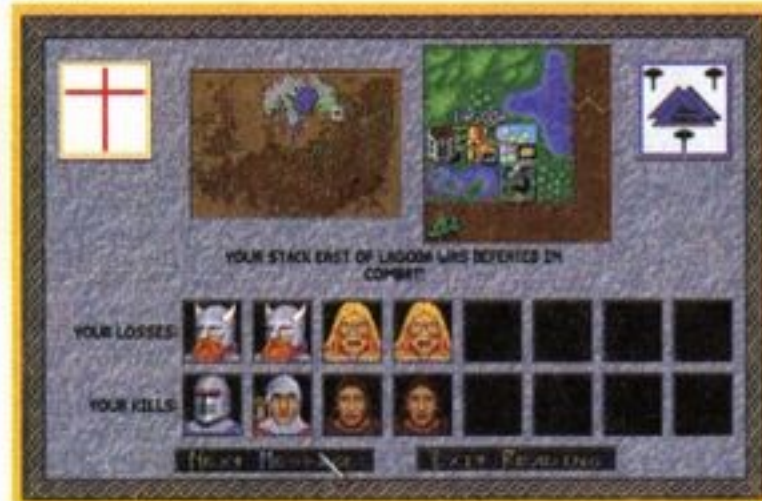
지도 남서쪽 부근의 섬에 그랜델 하임(GRENDELHIEM)이라는 동굴이 있는데 그곳에 사는 거인들을 물리치는 미션이다. 이곳으로 가지 위해선 배가 필요하고 바이킹 용사가 한명 속해있는 유닛으로도 거인들을 제거하기가 쉽지 않다. 그러므로 이곳으로 출발하기 전에 미리 유닛을 재편성해서 바이킹 용사 2명에 활을 쏘는 궁수가 3명 정도 들어가도록 만든 후 공격해야 한다.

로키(LOKI)

타운(TOWN)급 이상의 도시



용사는 얻기가 무척 어려운 존재이므로 항상 잘 사용해야 한다



각 턴이 끝날 때마다 그 상황에 관한 메시지가 나온다

를 점령해야 한다. 적들의 반격도 거세지고 근처에 적들의 성이 포진하고 있는 경우에는 턴 종료시 상당한 피해를 입게 되므로 마을을 점령하기 전에 꼭 그 근처에 있는 성을 먼저 함락하여 후환을 없애야 한다.



영토 확장에 최선을 다하자

죄르드(JORD)

2개 이상의 식민지를 건설해야 한다. 이번 미션을 무사히 마치고 나면 병사 유닛 중에서 드라케(DRAKE)를 얻을 수 있다.



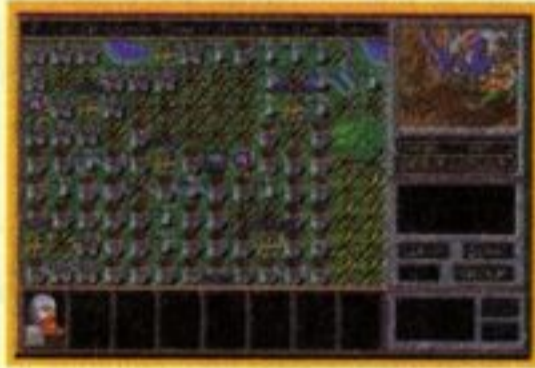
적들의 반격에 조심하자



게임상에서 외교는 꽤 중요한 위치를 차지한다

허모드 (HERMOD)

황금 2,500 이상을 얻으면 미션 클리어이다.



마을을 건설할 때는 근처에 여러개의 성도 같이 세우자

5대신의 명령

전쟁의 신 티르(TYR)

타운이나 시티급 이상의 도시를 2개 이상 점령하는 미션. 일반적으로 여러가지 형태의 마을은 쉽게 발견할 수 있지만 이 정도의 거대한 크기의 마을을 찾기는 쉽지가 않다.

또한 이 정도의 미션에 도달했다면 사방으로 퍼져있는 자신의 유닛들을 관리하기도 쉽지 않다. 도시의 크기를 확인하기 위해선 윈도우상에 TOMES를 선택한 후 CITIES를 선택해서 자신이 찾아낸 모든 도시를 확인하면서 그 크기를 확인하는 수밖에 없다. 일반적으로 대규모의 도시는 서쪽 대륙에 많이 존재한다.



힘의 신 토어(THOR)

전에 간 적이 있는 남서쪽 섬의 동굴 드래멜하임으로 가서 용을 없애는 미션이다.

용 한마리만 없애버리면 미션 클리어이지만 그리 간단한 일이 아니다.

우선 유닛을 재편성한다. 바이킹 용사2명에 드라케 하나와 궁수 3명 정도를 추가한 후 나머지는 일반병사들로 채운다.



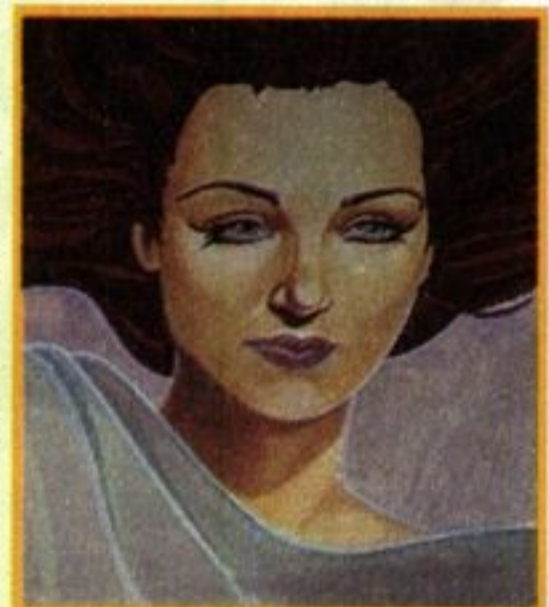
역사의 여신 사가(SAGA)

황금 25,000을 모으면 이번 미션은 클리어. 돈을 모으기 위해선 여러가지 방법이 있겠지만

우선 생각할 수 있는 것이 여러 마을을 점령하는 것이다.

그러나 그 주위에 그 마을을 지키는 성이 존재할 경우에는 여러가지 위험 요소가 숨겨져 있으므로 그런 장소는 피하자. 그외에 다른 방법으로는 ERIK-NORNHON이라는 종족과 전쟁을 벌이는 방법이다.

이들 종족의 수도에는 황금의 양을 늘려주는 아이템이 있는데 그것을 탈취하는 것이다. 만약 그들과 전쟁을 할 경우에는 아이템만 가져오고 다시 평화의 제스처를 취하자. 호전적인 유저라면 끝까지 버텨보는 것도 재미있다.



문명의 여신 프리가(FRIGGA)

경쟁자의 수도를 찾아서 파괴하면 미션 클리어. 지금까지 3가지 종족들과 평화를 유지해 왔더라도 이번 미션을 통과하기 위해선 전쟁이 필수적이다.

너무 갑작스럽게 전쟁을 일으키지 말고 전쟁 분위기를 고조시킨 후 전쟁을 선언하자. 위의 미션에서 ERIKNORNHON의 종족과 전쟁을 벌였던 사람들이라면 나머지 종족 중에서 하나



을 골라 다시 전쟁을 일으킨다. 이번 미션은 무조건 수도를 함락시키면 되므로 적들과의 심각한 전투를 할 필요는 없다.

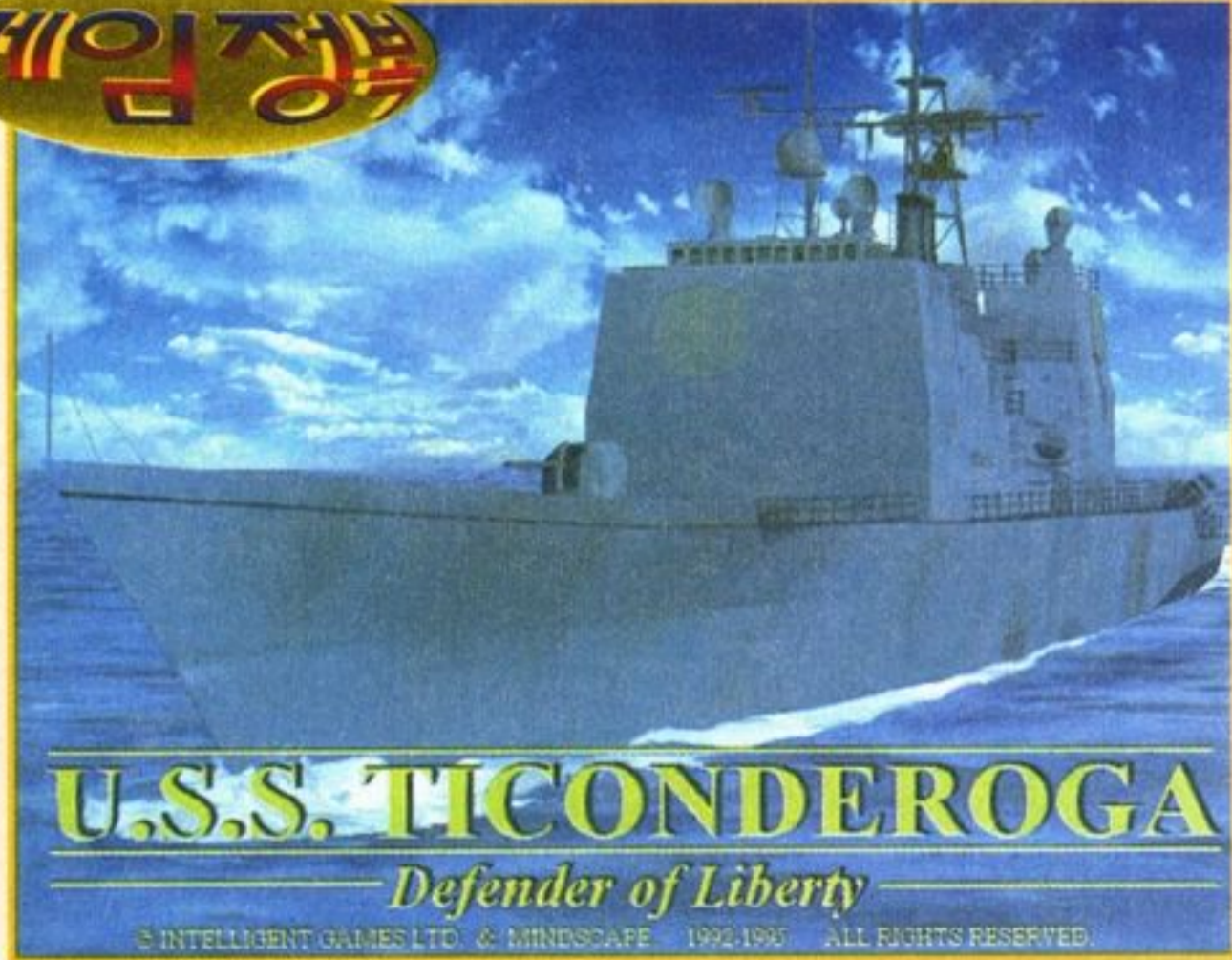
승리의 신 오딘(ODIN)

게임 내에 존재하는 모든 마법 아이템 중에서 3/4 이상을 획득하면 이번 미션은 끝나고 엔딩을 볼 수 있다. 지금까지의 미션과는 달리 상당히 골치아프고 시간이 많이 걸리는 임무이다. 특히 각 턴이 끝날 때마다 컴퓨터 계산상에 소요되는 시간이 장난이 아니다. 혹시 시스템이 다운된 것이 아닌가 오해할 정도다.

마법 아이템을 찾기 위해선 지도 내의 거의 모든 곳을 돌아다녀야 하고 큰 규모의 도시를 점령해야 한다. 어떻게 해서든 75%만 넘으면 이번 미션은 끝난다. 게임의 진척도는 윈도우상의 QUEST라는 명령을 사용하여 확인할 수 있다. 마법 아이템이 거의 모인 상태에서 찾기가 불가능할 경우에는 남아있는 상대편과 전쟁을 벌여서 그들의 수도 안에 있는 아이템을 탈취하자.



이것이 게임의 전 미션이다



USS 타이콘데로가

USS TICONDEREOGA

- 제작사 : 마인드스케이프
- 장르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486 DX이상 기종/램 8MB 이상
SVGA지원/사운드 블라스터 호환 카드
CD ROM 드라이브 필수/마우스 필수
- 발매일 : 95/7월 중순 예정
- 가격 : 미정
- 문의처 : 삼성전자(02-539-1509)

프롤로그

전략 시뮬레이션라면 하푼 2(HARPOON2)나 이지스 - 함대의 수호자(AEGIS-GUARDIAN OF THE FLEET)라는 게임을 기억할 것이다. 두 게임 모두 현대 해전의 진수를 보여주는 게임들로서 해전을 주제로 한 전략/전쟁게임 애호가에게 호평을 받은 바있다.

이제 마인드스케이프(MINDS-CAPE)에서 현대 해전을 주제로 한 게임을 발표했으니 이름하여 USS 타이콘데로가(USS TICONDEROGA)이다. 전략가들이여! 물결이 일렁이는 망망대해에서 적의 함대와 일전을 치를 준비가 되었는가!

배수량	9600톤
길이	172.5미터
폭	16.8미터
엔진	제너럴 일렉트릭 LM2500 가스터어빈 엔진 4기
속도	30노트 이상



스탠다드 발사



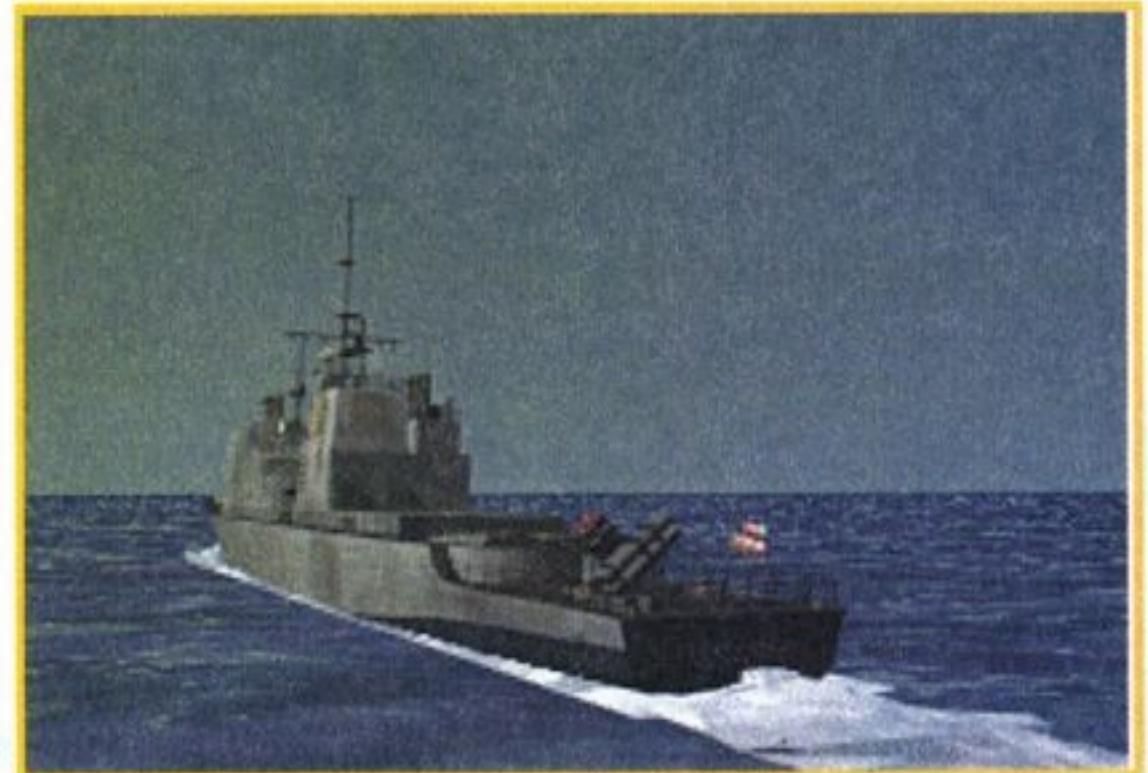
하푼 발사



함포사격



발칸포



타이콘데로가의 위용

이지스(AEGIS) 함선에 대해서

원래 이지스(AEGIS)란 그리스 신화의 아테네 여신(전쟁을 관장하는 여신)이 가지고 있는 방패를 의미한다. 이를 미해군에서 함대 방어라는 방패적인 역할을 수행하는 타이콘데로가급 유도미사일 순양함에 이름붙인 것이다.

현대 해전은 미사일을 이용한 공격을 위주로 하고 있다. 따라서 함대를 적의 공격으로부터 지키려면 적이 발사한 미사일을 신속히 추적하여 이를 파괴할 수 있는 능력이 요구된다. 이러한 점에서 타이콘데로가급 순양함의 탐지장비는 가히 완벽한 능력을 자랑한다. 항공기의 공격, 함선의 공격, 그리고 잠수함의 공격을 모두 차단하기 위해 타이콘데로가급 순양함은 공중과 수면 그리고 해저의 상황

을 동시에 파악할 수 있는 탐지장비를 보유하고 있으며 동시에 수백개의 서로 다른 목표물을 추적할 수 있다. 또한 타이콘데로가급 순양함에는 잠수함의 공격을 보다 효율적으로 막아내기 위해 어뢰와 음향탐지장비를 갖춘 대잠 헬기를 싣고 다닌다.

타이콘데로가급 순양함의 주된 무기 역시 미사일이다. 스탠다드(STANDARD) 대공미사일, 하푼(HARPOON) 대함미사일, 토마호크(TOMAHAWK)순항미사일과 근접전을 위한 5인치(125밀리)함포 2문, 20밀리 발칸포 2문을 장비하고 있다. 또한 대잠수함 공격무기로써 아스로크(ASROC) 대잠미사일과 MK.48 어뢰를 장착하고 있다. 이 함선의 보다 자세한 제원은 다음과 같다.

초기메뉴

FILES	LOAD	저장한 게임 불러오기
	SAVE	게임 저장. 모두 8개까지 저장할 수 있으며 한판이 끝나야만 저장할 수 있다
	PAUSE	게임 정지 상태
	QUIT	게임을 마치고 도스로 나가기
	OK	게임으로 돌아가기
	음표아이콘	배경 음악의 음량 조절
	FX	음향 효과 조절
	ANIMS	주요 장면들을 애니메이션으로 볼 것인지를 지정한다
KOREA		한반도의 동해를 작전 해역으로 선택한다
THE PERSIAN GULF		중동의 페르시아만을 작전 해역으로 선택한다
THE NORTH ATLANTIC		북대서양을 작전 해역으로 선택한다

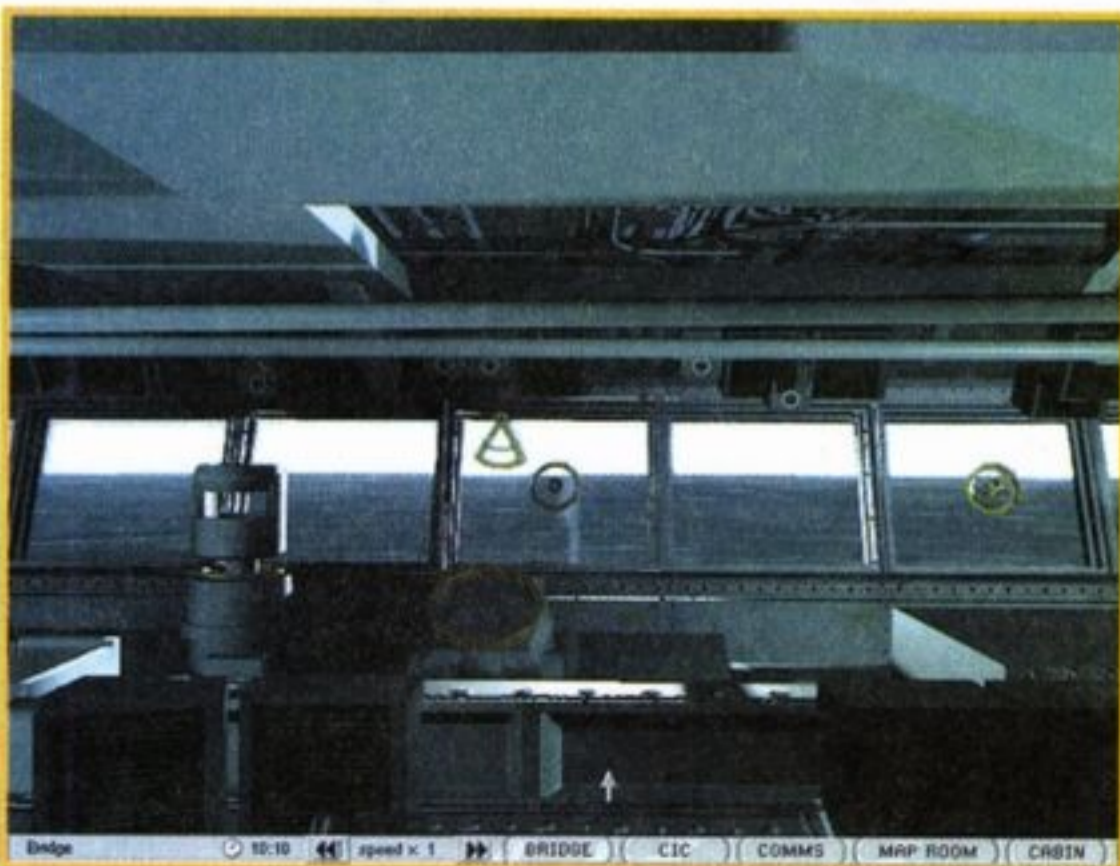


초기메뉴

함선의 각 위치

함교(BRIDGE)

전방을 향해 창이 띄여 있어서 육안으로 전망을 볼 수 있다.



함교

중앙통제실(CIC)

컴퓨터 장비로 이루어진 곳으로써 여러가지 탐지시스템을 갖추고 있다. 이곳에서 모든 무기에 대한 통제가 이루어지며 공중, 해상, 해저를 감시하는 레이다를 조작할 수 있다.



CIC

통신실(COMM)

통신으로 들어오는 메시지를 접할 수 있다.

해도실(MAP)

작전 해역에 관한 지도(해도)를 살펴볼 수 있다.



지도를 본다

기능키 소개

F1	함교
F2	CIC
F3	통신실
F4	해도실
F5	선장실
F6	중간데모 보기
F7	함대명령 모드
F8	피해복구 상황실
F10	초기메뉴
1	CIC에서 종합상황판(ALL CONTACTS) 보기
2	CIC에서 레이다 조작화면
3	CIC에서 대공무기 조작화면(공중 감시)
4	CIC에서 대함무기 조작화면(해상 감시)
5	CIC에서 대잠무기 조작화면(해저 감시)
6	CIC에서 자함(빙커힐)을 중심으로 한 지도 화면
7	CIC에서 함포 및 발칸포 조작 화면 (공중, 해상, 해저의 영역을 모두 포괄)
Shift R	현재 진행중인 게임을 포기하고 새로운 캠페인을 선택한다
S	단계별로(2배 간격으로) 시간 압축
X	단계별로(2배 간격으로) 시간 압축 해제
Tab	화면상의 아군 유닛을 차례대로 본다
스페이스바	선택된 무기를 발사한다
Enter키	화면상의 적군 유닛을 차례로 본다
방향키	화면을 각 방향으로 이동한다

CIC 모드

이 게임은 거의 CIC에서 행해진다고 해도 과언이 아니다. CIC에는 첨단 전자장비들로 가득 차있으며 이야말로 타이콘데로가급 순양함의 핵심이다. 어찌면 현대 해전에 대한 배경

지식이 모자라는 유저들에게는 매우 어려운 경우가 될 것이 뻔하지만 각각의 임무를 완수하려면 이 시설들에 대한 이해가 필수적이다. 이것이 귀찮다고 느끼는 유저들이라면 아예 이 게

임을 포기하는 것이 상책이다. CIC에서의 전술 화면과 명령 모드를 설명하면 다음과 같다.

ALL CONTACT

공중, 해상, 해저의 모든 상황을 한눈에 보여준다. 아군 유닛은 백색으로 표시되며 각 아군 유닛에 클릭하면 예정진로와 순항속도가 나온다. 또 마우스를 이용하여 예정진로와 순항속도를 변경할 수도 있다. 단, 이 화면을 통해 적 유닛을 목표물로 지정하거나 무기를 발사할 수는 없다.

SENSOR SCREEN

이 화면에는 아군 유닛의 레이더 장비를 조종하는 기능이 있다. 각 유닛에 클릭하여 우측에 있는 3개의 레버를 밀으면 좌측으로부터 대공, 대함, 대잠레이더가 가동되며 각 레버 밀의 회색버튼은 레이더의 탐지범위를 화면에 표시해 준다. 이 화면을 통해 적 유닛의 이동방향과 순항속도를 알 수 있지만 목표물 지정이나 무기발사는 불가능하다.

AIR ATTACK SCREEN

이 화면에는 공중의 각종 물체들을 식별하고 대공무기를 발사하는 기능이 있다. 각종 항공기와 미사일을 추적할 수 있으며 이들이 사정권 안에 들어오면 미사일로 공격할 수 있다. 대공무기는 스탠다드 미사일을 장비하며 중거리용(MR)과 장거리용 2가지가 있다.

SURFACE ATTACK SCREEN

이 화면에는 지상이나 해상의 각종 물체들을 식별하고 대함무기를 발사하는 기능이 있다. 각종 함선과 지상시설을 추적할 수 있으며 이들이 사정권 안에 들어오면 공격할 수 있다. 대함이나 대지공격용 무기는 토마호크, 하푼미사일을 장비한다. 토마호크 미사일은 2가지 형태를

탐재하는데 대지공격용(TLAM)과 대함공격용(ASM)이 그것이며 사정거리는 대지공격용이 가장 길고 대함공격용이 그 다음으로 길다. 하푼 미사일은 대함공격용으로써 사정거리는 토마호크보다 짧다.

SUB ATTACK SCREEN

이 화면에는 해저의 각종 물체들을 식별하고 대잠 무기를 발사하는 기능이 있다. 각종 잠수함과 어뢰를 추적할 수 있으며 대잠무기로는 아스코크 대잠미사일과 MK.48 대잠어뢰가 있다. 둘 다 사정거리가 짧은 것이 흠이지만 잠수함에 대해 사용할 수 있는 유일한 무기들이다.

MOBOARD

플레이어의 함선을 중심으로 아군 함선의 상대적인 위치를 보여준다.

GUNNERY CONTROL SCREEN

이 화면에는 모든 종류의 목표물에 대해 사용이 가능한 다목적 무기인 5인치 함포와 20밀리 발칸포를 조작할 수 있는 기능이 있다. 이 2종류의 무기는 모든 형태의 목표물에 사용할 수 있으며(약간 비현실적이긴 하지만) 심지어는 날아오는 미사일이나 어뢰에 대해서 사격을 가할 수도 있다. 그러나 모든 무기 중에서 사정거리가 가장 짧다. 미사일이나 어뢰에 대한 방어책으로 이 무기들을 사용하려면 신속하게 목표물을 지정하고 발사해야만 한다. 그렇지 않으면 수초내에 플레이어의 함선에는 불기둥이 치솟아 오를 것이다.

DAMAGE CONTROL SCREEN

이 화면은 현재 플레이어의 함선(빙커힐)의 피해 정도 및 복구상황을 보여준다. 적색 테두리로 표시된 부분은 수리가

불가능한 부분이고 노란색 테두리로 표시된 부분은 수리가 가능한 부분이며 연두색 테두리로 표시된 부분은 전혀 손상을 입지 않은 부분이다. 일단 한 부분이 손상을 입으면 복구반이

자동으로 투입되며 플레이어는 복구반의 활동에 어떠한 명령도 내릴 수 없다. 이 화면은 단지 플레이어의 함선이 입은 피해와 복구상황을 보여주는 기능만을 담당한다.

마법의 책을 구한다

함대명령 모드

게임 도중에 F7키를 누르면 함대명령 모드가 나온다. 이는 전체 함대의 유닛에게 여러가지의 명령을 하달하는 것으로서 명령을 하달할 해당 유닛을 지정한 다음에 명령을 내릴 수 있으며 동시에 여러대의 유닛에 명령을 내릴 수도 있다.

교전중지(DISENGAGE)

선택된 유닛에게 교전을 중지하도록 명령한다.

후퇴(RETREAT)

선택된 유닛이 교전 중지와 함께 전장에서 이탈하게 한다.

특히 항공기에 후퇴명령을 내리면 원래 발진했던 곳으로 돌아가서 착륙한다.

교전(ENGAGE)

교전할 적군 유닛을 선택하고 교전을 담당할 아군 유닛을 지정한 후 이 명령을 하달하면 적군 유닛과 교전을 벌인다. 상황(STATUS) 명령을 사용하여 교전의 원칙을 보다 세밀하게 지정해 줄 수 있다.

속도(SPEED)

지정된 아군 유닛의 속도를 조정하는 명령으로써 다음의 4가지가 있다.

정지(STOP)	현재 위치에서 정지한다
저속(SLOW)	최고 속도의 1/3로 이동한다
중속(CRUISE)	최고 속도의 2/3로 이동한다
최고 속도(FLANK)	최고 속도로 이동한다

방향(HEADING)

지정된 아군 유닛의 이동 방향을 지정해 주는 명령이다.

북(NORTH)	0도(12시) 방향
북동(NORTH EAST)	45도(1시 30분) 방향
동(EAST)	90도(3시) 방향
남동(SOUTH EAST)	135도(4시 30분) 방향
남(SOUTH)	180도(6시) 방향
남서(SOUTH WEST)	225도(7시 30분) 방향
서(WEST)	270도(9시) 방향
북서(NORTH WEST)	315도(10시 30분) 방향

탐지장치(SENSORS)

레이더 장비를 조절하는 명령을 하달하는 것으로서 공중 레이더(AIR SEARCH RADAR), 지상 레이더(SURFACE SEARCH RADAR), 그리고 수중 음파탐지기(ACTIVE SONAR)를 작동시킬 수 있다. 또한 [A]라는 명령으로 자동모

드를 지정할 수도 있다.

상황(STATUS)

교전의 강도에 관련된 항목들로 구성되어 있으며 자세한 항목들은 다음과 같다.

USE FULL FORCE	지정된 목표물을 두번 파괴할 수 있을 만큼의 충분한 무기를 발사한다. 필요하다면 목표물을 찾기 위해 항공기를 발진시킨다
BLOW THEM AWAY	지정된 목표물을 두번 파괴할 수 있을 만큼의 충분한 무기를 발사한다. 목표물을 탐색하기 위한 항공기는 발진시키지 않는다
KILL THEM	지정된 목표물을 파괴할 수 있을 만큼의 충분한 무기를 발사한다
DISABLE THEM	지정된 목표물을 행동 불능(50% 이상 피해)으로 만들기 위해 충분한 무기를 발사한다
SINGLE ROUNDS	지정된 목표물에 지정된 무기를 한번만 발사한다
CONTINUE AS BEFORE	이전에 지정된 지침을 따른다
HOLD YOUR FIRE	아군 함선으로 날아오는 미사일을 요격할 경우 (방어사격)를 제외하고는 무기를 발사하지 않는다
RETREAT FROM THEM	지정된 목표물로부터 피한다
STAND FAST	어떠한 상황에서도 무기를 발사하지 않는다
FIRE IF FIRED ON	적이 공격해 오면 한번 무기를 발사하고 아군의 피해가 50% 이상일 경우는 (KILL THEM)의 원칙을 따른다

캠페인 모드

이 게임은 단일 임무를 선택할 수는 없고 3개의 해역 중에서 하나를 선택하여 일련의 임무를 수행하는 캠페인의 형식을 취하고 있다. 각 작전해역에서 플레이어는 타이콘데로가급 함선인 벙커 힐(BUNKER HILL)의 함장이 되어 할당된 임무를 수행해야 한다.

각 임무를 완수했을 때는 임무를 얼마만큼 완벽하게 수행했는가를 나타내는 지수인 임무완성도가 나타난다. 주의할 것은 임무완성도가 좋지 않으면 캠페인을 마치기도 전에 해고될 수

도 있다는 점이다. 만약 해고되면 선장실에서 외로이 술을 마시는 당신의 모습이 모니터에 비칠 것이다. 또 하나 주의할 것은 몇몇 특정한 임무는 수행 방식이 여러가지로 나뉘고 어떤 방식으로 임무를 수행할 것인가에 대해 플레이어가 결정해야 한다.

올바른 의사결정은 확실한 성공을 보장해 주지만 그릇된 의사결정은 당신과 동료들을 파멸로 몰고갈 것이다. 각 해역과 임무들을 일일이 설명하면 다음과 같다.

한반도(KOREA)

북한이 핵무기 개발을 완료하고 다량의 핵무기를 비축해왔다는 사실이 확인됐다.

국제적인 압력이 북한에 가해지고 이에 따라 한반도에는 긴장이 고조되고 있다. 더우기 휴전선 부근에서의 대규모의 병력 이동이 있었고 미국은 대규모의 증원병력을 이 지역에 파견한다. 미군이 휴전선으로 전진 배치되고 남한과 일본의 주요 도

시들을 핵공격으로부터 방어하기 위해 패트리어트 미사일이 곳곳에 배치됐다. 미해군 함정들이 동해로 파견됐고 그중 몇 척은 북한의 노동미사일을 요격하기 위해 LEAP미사일로 무장했다. 이제 전쟁이 터지리라는 것은 뻔한 사실이다.

임무 1 (THE VICKSBURG)

미해군 함정 빅스버그(VICKSBURG)가 북한의 노동미사일을 요격하기 위해 LEAP미사일로 무장했다. 빅스버그는 남한과 일본을 북한의 미사일공격으로부터 보호할 수 있는 능력을 가지고 있지만 자체 방어를 위한 미사일은 장비하지 못했다. 빅스버그의 미사일 격납고에는 LEAP미사일만으로 가득차 있으나 이 미사일은 저공으로 침투하는 적의 항공기를 요격할 수는 없다.

따라서 빅스버그의 자체 방어력은 매우 빈약하며 플레이어는 벙커 힐(BUNKER HILL)의 함장으로서 빅스버그를 적의 항공기들로부터 보호해야 한다.

빅스버그는 정해진 항로에서 이탈할 수 없기 때문에 항상 가까운 거리에서 붙어다녀야 한다. 중요한 것은 북한도 이러한 상황을 알고 있다는 점이다.

..... 힌트

북한의 MIG 21 전폭기들이 빅스버그를 공격해 온다. 그들이 발사한 미사일을 중도에서 신속하게 요격하여 떨어뜨리고 접근하는 적기들이 빅스버그에 폭탄을 투하하지 못하도록 모두 격추시킬 것. 이번 임무에는 조기경보기(AWACS)의 도움을 받을 수 있다. 이는 공격력은 없지만 뛰어난 레이다 장비를 갖추고 있기 때문에 광범위한 지역을 탐지할 수 있다. 또한 적기의 미사일 공격으로부터 빅스버그를 지키기 위해서는 모든 함선들을 빅스버그 주위로 집결시키는 전술이 필요하다.

임무 2 (STAY ON STATION)

일정한 장소에서 대기하는 것이 이번 임무의 내용이다. 전번 임무의 상태가 그대로 지속된다. 따라서 남아있는 탄약의 수를 점검하고 함선의 피해정도에 신경을 써야 한다. 만약 전번 임무에서 너무나 많은 탄약을 소모했거나 함선의 피해가 너무 크면 아예 첫번 임무부터 다시

시작하는 것이 좋다.

..... 힌트

이번에도 역시 적의 MIG 21 전폭기들이 공격해 오는데 전번에 하던대로 그들을 격추시키면 된다. 그러나 이번에는 적의 고속 미사일함들도 공격해온다. 이 배들은 소형이지만 대함미사일을 장비하고 있기 때문에 결코 무시 못할 존재다. 오사(OSA)형 미사일함과 타란툴(TARANTUL)형 미사일함들이 공격을 가해 오는데 이들은 대공미사일을 장비하고 있지 않으므로 아군의 대함미사일을 막아낼 능력이 없다. 따라서 토마호크나 하푼 몇발로 해치울 수 있다. 단, 일기조건이 나쁘면 미사일의 명중률이 떨어진다라는 점을 염두해 두자.

임무 3 (SCUD BUSTING)

재보급을 위해 보급함이 오고 있으며 다음번 임무부터는 피해가 복구되고 탄약을 재보급받을 수 있다. 북한의 특수부대가 지난밤 패트리어트미사일 발사기 두곳을 파괴했으며 이 때문에 미사일에 대한 방어망에 구멍이 생겼다. 플레이어는 이번 임무에서 일본의 주요시설로 날아오는 북한의 노동미사일들을 중도에서 요격해야 한다. 또한 원산의 미사일 발사대도 파괴하여 미사일발사를 최대한 저지해야 한다.

..... 힌트

이번 임무는 플레이어의 벙커 힐보다 빅스버그에게 더욱 큰 역할이 부여되어 있다. 빅스버그에 만재되어 있는 LEAP미사일만이



북한의 핵공격



임무를 완수하지 못하면...

속도가 빠른 노동미사일을 잡을 수 있다. 스탠다드미사일은 높은 고도에서 고속으로 날아가는 노동미사일을 요격하기에는 너무나 역부족이다.

임무 4 (DEEP STRIKE)

이번 상황은 매우 긴박하다. 전번 임무에서 적의 미사일공격은 일단 막아냈지만 아직도 다수의 노동미사일이 존재하며 여전히 불리한 상황이다. 정찰위성에 의하면 미사일 저장시설이 몇개 발견됐다. 또한 해안을 따라 뚫린 보급로를 연결해 주는 2개의 다리가 있다. 이것들이 이번 임무의 목표물이다. 토마호크로 이 목표물을 철저히 때려 부수고 신속히 퇴각하라.

힌트

파괴해야 할 목표물은 다리 2개와 미사일 저장시설 5곳이다. 단, 대공미사일 기지(SAM SITE)와 대함미사일 기지(SILKWORM)는 파괴하지 말 것. 가능한 한 서쪽으로 헬기 정찰을 보내서 적 시설물들의 위치를 파악하는 것이 좋다. 헬기의 레이더 탐지범위가 매우 넓기 때문이다.

임무 5 (A MAN DOWN)

지난밤에 공군 폭격기들이 북한에 폭격을 가했다. B-2폭격기

편대가 정확히 목표물에 폭탄을 투하했지만 그중 1대가 피격을 당해 바다에 추락했고 헬리콥터가 구조하러 나섰지만 중간에 격추되고 말았다. 격추된 조종사는 많은 기밀사항들을 알고 있기 때문에 북한에 사로잡혀서는 안된다. 이번 임무는 좀 어려운 결정을 내려야 할 지도 모른다. 그를 구조하던지 아니면 영원히 그의 입을 막아야 한다. 만약 북한의 함선이 그를 구조한다면 그 함선을 반드시 격침시켜야 한다. 이 명령은 국방성에서 직접 하달된 임무이므로 선택의 여지가 없다. 조종사를 구하던지 그를 죽여야 한다.

힌트

가능한 한 조종사를 구조해야 한다. 적은 공군력과 해군력을 동원하여 공격해 온다. 적의 전폭기들의 공격을 격퇴하면서 적의 함선들을 격파해야 한다. 연두색 X지점에 적함들이 먼저 도달해서는 안되기 때문에 주변의 적함들을 철저히 때려부셔야 한다. 전투를 치루면서도 연두색 X표 지점을 향해 전속력으로 달려가야 하는 것도 기억하기 바란다.

임무 6 (CONVOY RESCUE)

미군의 3개 소규모 부대들이 강릉을 사수하고 있지만 그들은 포위당했고 탄약 및 보급물자도

바닥을 드러냈다. 그들을 지원하기 위해 보급품을 만재한 수송선단이 강릉으로 향하고 있지만 적 함정들의 위협이 도사리고 있다.

따라서 플레이어는 수송선단을 보호하면서 강릉으로 향해야 한다. 이번 임무에서는 공군 전폭기들의 지원을 받을 수 있다.

힌트

오사형 미사일함들과 전폭기들의 공격으로부터 수송선단을 보호해야 하며 지상의 적기로부터의 공격에도 주의를 기울여야 한다.

따라서 해안에 위치한 대함미사일 기지(SILKWORM)를 파괴해야 한다. 그러나 주위에 대공미사일 기지에서 아군의 토마호크를 요격하므로 공군 전폭기들을 이용하여 대함미사일 기지를 공격하면서, 병행하여 미사일로 공격을 가하는 것이 효과적이다. 일단 수송선단이 강릉에 접근하면 임무는 성공한 셈이다.

임무 7 (STAND UP FIGHT)

정찰결과에 따르면 상륙부대가 원산항을 출발하여 고성으로 향하고 있다. 여러척의 오사형 미사일함들과 나누츠키형 미사일함들이 동행하고 있는 것 같다. 이번 임무는 적의 상륙부대를 비롯하여 근방의 적함들을 청소하는 것이다.



북한에 고립된 실팀

힌트

적의 미사일함에서 날아드는 미사일을 충실하게 방어하면서 우선적으로 상륙부대를 격침시킬 것.

임무 8 (SEAL TEAM 6)

지난밤에 해군 특수부대(SEAL TEAM)가 북한 내륙으로 잠입했다. 그들의 임무는 스커드미사일 연료집적소를 파괴하는 것이었는데 그들이 타고온 잠수함이 30분 전에 기뢰에 의해 파괴되는 바람에 고립되고 말았다. 이번 임무는 단천 근해에서 그들을 구조하는 것이다.

힌트

가능한 한 교전을 피하면서 실팀을 구조할 것. 공군 전폭기의 지원도 받을 수 없고 더우기 이번 임무에 투입된 함선은 플레이어의 벙커 힐 한척 뿐이다.



탈출하는 실팀

임무 9 (FANTASY ISLAND)

며칠 전 미확인 함선에 의해 아군 함선 두척이 실종됐고 그

미확인 선박들은 울릉도에 기지를 두고 있음이 확인됐다. 이번 임무는 울릉도의 항구시설을 파괴하고 마주치는 적함들을 모두 파괴하는 것이다.

..... **힌트**
다른 시설은 파괴하지 말고 항구

시설만을 파괴할 것. 대함미사일 기지(SILKWORM)가 여러곳 있으므로 주의할 것. 토마호크 미사일을 이용한 공격은 적의 대공미사일에 거의 대부분이 차단당한다. 따라서 해안으로 접근하여 함포사격을 가해야 확실하게 적의 항구를 파괴할 수 있다.

페르시아만 (PERSIAN GULF)

이라크가 무너진 후 이란은 지역패권주의를 추구해 왔다. 이란은 구소련의 군사기술을 연구하여 고성능 폭격기와 미사일 함들을 속속 제조했다. 이란의 의도는 페르시아만의 재해권을 거머쥐려는 것이다. 그러나 이러한 이란의 세력확장은 사우디아라비아와의 충돌을 불러일으켰으며 미국은 이 해역의 문제를 해결하기 위해 함대를 파견하기에 이르렀다.

임무 1(PUNITIVE MEASURES)

페르시아만에는 전운이 감돌고 있으며 상황은 점차 악화되고 있다. 이제는 이란에게 조그만 교훈거리를 남겨줘야만 할 것 같다. 이번 임무는 이란의 해저유전 3곳을 파괴하는 것이다. 대부분의 이란 함선들은 항구에 정박하고 있으므로 적의 저항은 미미할 것으로 예상된다. 그러나 이번 임무는 경고차원에서 그쳐야 하므로 공격은 허가된

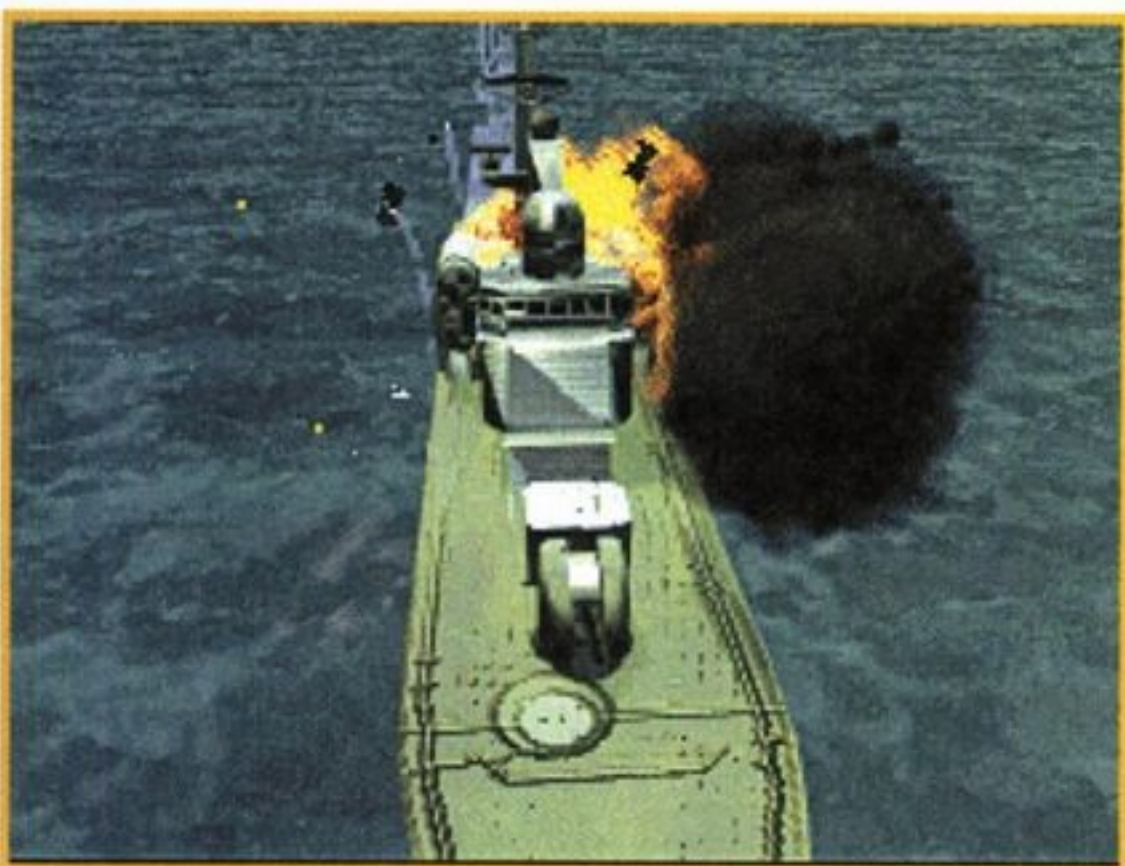
범위 내에서 최소한도로 행해져야 한다.

..... **힌트**
해저유전에는 민간인 노동자들이 일하고 있다.

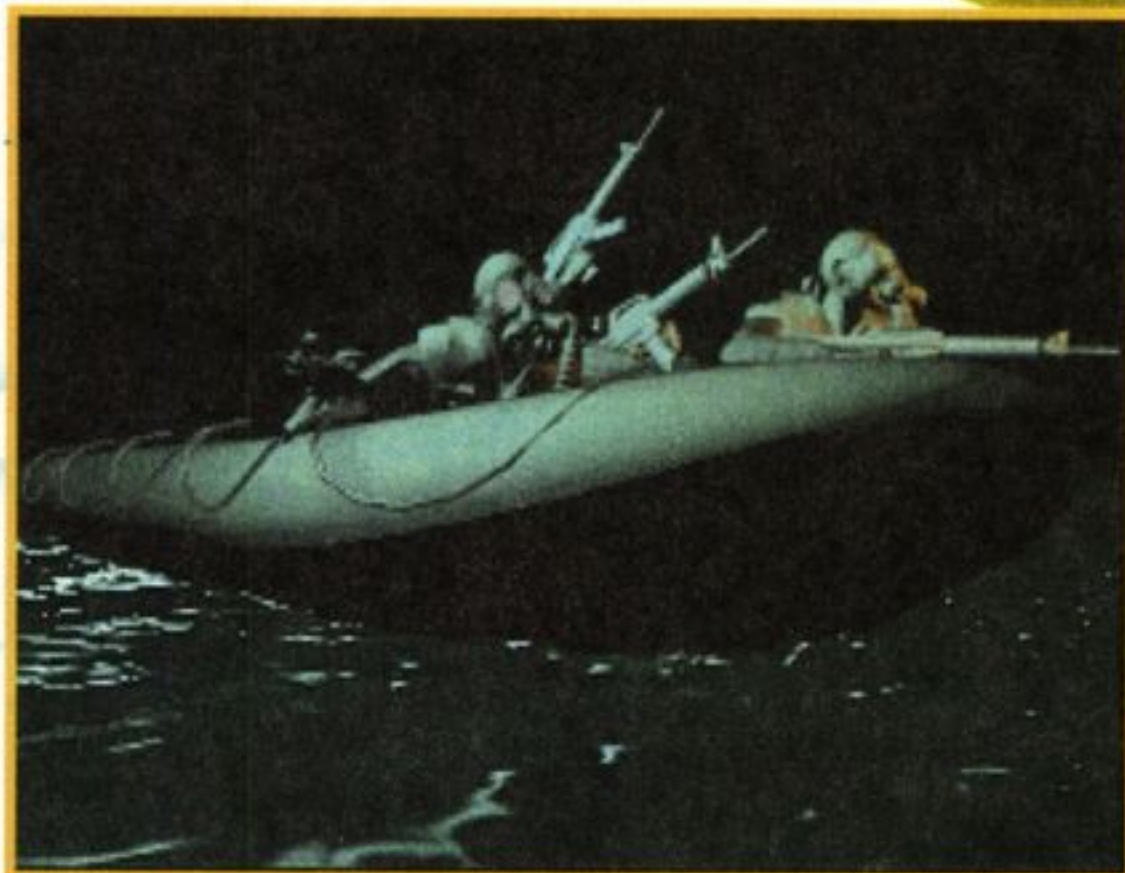
민간인들을 살리려면 그들이 대피하도록 사전 경고를 하면 되지만 그럴 경우에는 적함들에게 아군의 존재가 발각되고 만다. 그것이 귀찮다면 민간인들의 안전을 무시하고 무조건 공격을 행할 수도 있다. 그러나 플레이어는 주위로부터의 비난을 면치 못할 것이다. 어쨌든 두가지 방식중 하나를 선택해야만 한다. 가능한 전자의 방법을 선택하길 바랄 뿐이다.



파괴되는 해저유전



격파되는 적함



유조선에 접근하는 실팀

임무 2 (BETWEEN A ROCK)

사우디 아라비아는 해군함정들을 동원하여 이란에 대한 반격에 나섰다.

항공정찰에 의하면 양측간에 치열한 전투가 벌어졌고 사우디측은 최악의 상태에 빠진 것 같다. 이번 임무는 즉시 출격하여 이란 해군을 응징하는 것이다. 적의를 보이는 함선이나 항공기에 대해서 언제든지 발포가 가능하다.

..... **힌트**
이란과 사우디 해군함정 모두 붉은 색으로 표시된다. 사우디 해군함정은 아군함정과 같은 금을 장비하고 있고 이란 해군은 소련군 함정을 장비하고 있으므로 그것으로써 양측을 식별해야 한다.

..... **힌트**
이번 임무는 플레이어의 의사결정이 필요하다. 사우디 해군은 자국의 영해에 유조선이 침범하는 즉시 파괴할 것임을 밝혀왔고

임무 3(FREEDOM OF NAVIGATION)

이번 임무는 일상적인 순찰임무이다. 페르시아만을 항해하는 상선들을 잘 감시해야 한다. 이란 함선의 중립국 선박에 대한 무차별 공격을 조기에 발견, 이를 차단해야 한다.

..... **힌트**
전속력으로 복상하여 상선대에 접근할 것. 이란의 오사형 미사일함이 북동쪽에서 상선대를 노리고 접근하므로 서둘러야 한다.

..... **힌트**
유조선에서의 전투

임무 4(THE TANKER)

페르시아만의 북쪽 해역에서 정체불명의 테러리스트들이 초대형 유조선인 발레리(VALERIE)호를 나포했다는 보고가 들어왔다. 이 배는 미국적의 선박이며 몇몇 미국인 승무원이 탑승하고 있다. 플레이어는 미국인 승무원들의 안전을 지키면서 이 배를 멈추게 해야 한다. 그러나 나중에 입수한 정보에 의하면 이 배에는 약 8만톤의 천연가스가 들어있으며 테러리스트들은 이 배를 사우디의 항구에서 폭발시키려는 계획이다. 제독은 플레이어에게 승무원의 안전은 둘째 문제로 미루고서라도 이 배를 멈추라는 명령을 내렸다.

..... **힌트**
유조선에서의 전투



유조선에서의 전투

테러리스트들은 배를 멈추려 하지 않는다. 그렇다고 사우디측에 양보하면 그들은 유조선을 파괴할 것이다. 가장 좋은 방법은 실팀의 지휘관인 에섹스(ESSEX) 소령에게 특수구조임무를 할당하는 것이다. 야음을 틈타 유조선에 실팀을 파견하면 그들은 테러리스트들을 모두 제거하고 유조선과 승무원들을 안전하게 구조한다.

임무 5 (ISLAND BASH)

이제부터는 공개적인 교전에 들어간다. 목표물은 시리(SIRRI)섬과 아부 못싸(ABU MUSSA)섬의 군사시설 및 근해의 적군 함정이다. 단, 두 섬에는 실크웜 기지가 있으므로 주의를 요한다. 이번 임무는 공군의 지원을 받을 수 있다.

..... 힌트

2곳의 항구에서 아군이 쏜 토마호크를 요격하기 때문에 먼저 항구시설 2곳을 파괴해야 한다. 만약 미사일이 바닥난다면 섬에 근접하여 함포사격으로 결판내는 수밖에 없다.

임무 6 (THE FLEET LEAVES)

아군은 일단 임무를 완수한 후에 철수하려고 한다. 그러나 적이 아군에게 안전한 퇴로를 열어줄런지는 의문이다.

..... 힌트

호르무즈 해협에 무사히 도착하면 임무 클리어. 도중에 해저유전 시추선들을 파괴하는 것도 심심풀이로 해볼 만하다.

임무 7 (CARRIER ATTACK)

미해군 항공모함이 이제 호르무즈 해협을 통해 페르시아만으로 진입하려 한다. 적의 통신은 매우 분주하며 항공기의 움직임도 수상하다. 적함대는 항구를 빠져나와 해협으로 향하고 있는 상황이다.



실크웜 기지

..... 힌트

아군의 항모전단이 호르무즈 해협을 무사히 통과하기 위해선 해협을 지키고 있는 실크웜 기지들을 모두 파괴해야만 한다. 항모보다 앞서가면서 실크웜 기지들을 모두 파괴하고 달려드는 적의 함선들을 모두 파괴할 것.

임무 8(VEGANCE)

사령부는 이란 내륙의 목표물들에 대한 공격을 승인했다. 이번 임무는 남아있는 미사일 기지와 반다 아바스(BANDAR ABBAS)에 위치한 이란해군의 총사령부를 파괴하는 것이다.

..... 힌트

해상의 적함선에 대해 주의를 기울이면서 확인된 지상 시설물들에 대해 토마호크로 공격하면 된다. 특히 이번 임무는 항공모함으로부터의 항공기 지원이 가능하다. 주요 목표는 비행장 2곳과 해군 사령부이다. 플레이어의 북동쪽에 적의 잠수함이 도사리고 있으므로 신속히 헬기를 띄워 적 잠수함을 색출, 파괴해야 한다.

임무 9 (SINK THE JOSHAN)

정찰기에 의하면 이란의 최신 전투함인 조산(JOSHAN)이 현재 차 바나(CHAH BAN-AH)에서 호르무즈 해협으로 향하고 있다고 한다.

..... 힌트

동쪽으로 헬기를 발진시켜 조산을 찾아야 한다. 단, 이번에는 미사일이 매우 중요하다. 조산의 함포는 플레이어의 함포보다 강력하고 사정거리도 길다. 따라서 미사일이 바닥난 상황에서 함포사격으로 해전을 치룬다면 결국 플레이어는 격침당하고 만다.



격파되는 조산

반드시 이 배를 격침시켜라 한다. 아군의 앞을 가로막는 어떠한 장애물도 파괴할 것.

북대서양 (NORTH ATLANTIC)

러시아 공화국의 정권은 국가주의자들에게 넘어가 버렸다. 그들은 러시아의 군비를 증강하고 강력한 군대를 재육성하고 있다. 그들의 의도는 서유럽을 누르고 유럽의 패권을 거머쥐려는 것이다.

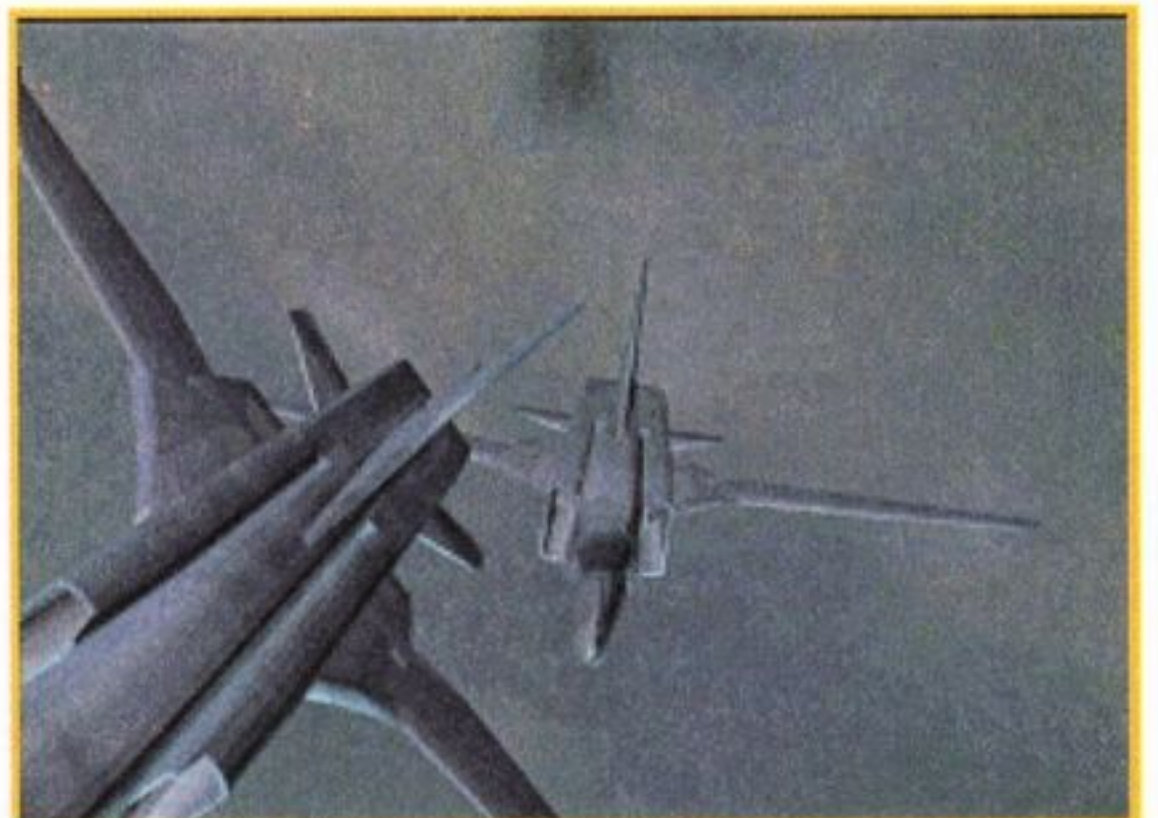
임무 1 (EVE OF THE WAR)

이틀 전 아군의 정보위성은 무르만스크 항구로부터 다수의 함정들이 이동중인 것을 포착했다. 그중의 몇몇 구축함들은 아이슬랜드를 향하여 고속으로 향

진하고 있다. 그들의 위치는 웨로우(FAROE)섬의 서쪽이다. 그들을 찾아내어 파괴하는 것이 이번 임무다.

..... 힌트

처음에 적함을 접하면 적함의 함장이 정치적 망명을 요청한다. 여기서도 플레이어의 의사결정이 필요하다. 적의 함장을 믿을 수 없다면 이를 무시할 수도 있다. 그러나 그의 말이 사실이라면 그를 러시아 해군의 품으로 돌려보낼 수는 없는 노릇이다. 일단 그의 제의를 받아들이고 그



백파이어

의 함선과 함께 미국으로 향하면 수많은 러시아 해군함정들이 추격해 온다. 또한 미국으로 가는 항로에는 러시아의 잠수함이 매복하고 있으므로 헬기를 동원하여 정찰활동을 철저히 펼쳐야 한다. 이번 임무에서 플레이어는 단독으로 적들과 대면해야 한다.

임무 2(CONVOY PROTECTION)

유럽 대륙에서 나토(NATO)군이 러시아군과 교전중이며 지원이 필요한 상황하에 있다. 따라서 플레이어는 수송선단을 이끌고 유럽으로 향해야 한다.

물론 길목에는 적의 강력한 함대가 대기하고 있을 것은 뻔한 일이다. 이번 임무는 아군의 수송선단을 영국 근해까지 안전하게 호송하는 일이다. 특히 수송선단에는 항공모함도 포함되어 있으므로 적의 공격을 신속하게 차단하여 아군 함대를 보호해야 한다.

힌트

처음부터 적의 잠수함들이 공격해 온다. 시작하자마자 헬기를 발진시켜 적의 잠수함을 찾아내어 이를 파괴해야 함대의 피해를 막을 수 있다. 특히 항공모함인 니미츠(NIMITZ)를 보호해야 하는데 이 배가 파괴되면 다음 임무부터는 플레이어가 모든 호위 임무를 떠맡아야 한다.

임무 3(DESTINATION EUROPE)

이제 플레이어는 유럽 대륙으로 수송선단을 이끌고 항해하게 된다.

힌트

수십대의 백파이어(BACKFIRE) 폭격기들이 수송선단을 공격해 온다. 적이 한척의 수송선이라도 파괴하면 이번 임무는 실패로 돌아간다. 우선 항모 니미츠에서 요격(INTERCEPT) 전투기들을 발진시켜 적의 폭격기들이 아군의 함대에 도착하기 전에 파괴한다. 일단 적의 폭격기들이 함대

에 접근하면 신속히 대공 미사일로 요격해야 한다.

임무 4(IVAN'S SAG)

아이슬랜드와 영국 사이의 해역에 러시아의 함대가 포진하고 있다. 그들은 이미 아이슬랜드를 공격하고 있으며 비행장이 파괴되어 몇일간은 가동이 불가능한 상태다. 더우기 정보에 의하면 최소한 3척 이상으로 구성된 러시아의 항모전단이 그 해역으로 항진중이며 이 전단은 키로프(KIROV)급 전투순양함을 비롯한 중무장 함선들에 보호받는 것 같다.

아마도 그들은 아군의 대잠수함 작전능력을 마비시킴으로써 북대서양에서 그들의 잠수함대가 안전하게 작전을 수행할 수 있는 조건을 구축하려는 듯하다. 아군의 항모전단이 이 해역에 급파됐으며 플레이어는 이 함대의 일원으로 참가하게 된다. 이 해역의 어떠한 적함선도 살려보내선 안된다.

힌트

이번 임무는 아마도 이 게임에서 가장 어려운 임무일 것이다. 플레이어가 상대해야 할 적 함대는 쿠즈네초프(KUZNETZOV)급 항공모함 1척, 소브레메니(SOVREMENNY)급 미사일 구축함 2척, 슬라바(SLAVA)급 미사일순양함 1척, 아쿨라(AKULA)급 공격잠수함 1척, 킬로(KILO)급 공격잠수함 1척, 키로프(KIROV)급 전투순양함 1척 등 6척이다. 특히 순양함급 이상의 주력함들로 구성되어 있기 때문에 공격력과 방어력이 매우 강한 최강의 함대이다. 플레이어가 장비하고 있는 대함 미사일을 모두 쏟아부어도 적의 함대를 전멸시킬 수는 없다. 따라서 미사일이 바닥나면 적의 함대로 돌진하여 포격전으로 승부를 내야 한다.

임무 5 (INVASION ICELAND)

서쪽으로 항진하는 러시아군

의 대함대가 발견됐다. 수송선단의 규모로 미루어볼 때 이는 아이슬랜드로 향하는 공격부대가 분명하다. 아이슬랜드에서는 민간인 유격대가 끈질긴 저항을 펴고 있지만 그들은 궁지에 몰리고 있으며 러시아군이 상륙하면 그들의 저항은 곧 분쇄될 것이다. 이번 임무는 러시아의 공격부대를 바닷속에 장사지내는 것이다.

힌트

초기부터 수십대의 백파이어(BACKFIRE) 폭격기들이 공격해 온다. 기지의 패트리엇을 이용하여 그들을 요격하고 날아드는 미사일을 잘 막아내야 한다. 이번 임무도 매우 어려운 편으로써 폭격기의 공격을 막아내면서 적 함대와 싸워야 한다. 적 함대는 아이슬랜드 동쪽에서 접근해 온다. 플레이어는 키에프(KIEV)급 항공모함 1척, 키로프(KIROV)급 전투순양함 1척(프룬츠: FRUNZE), 소브레메니(SOVREMENNY)급 미사일구축함 2척으로 구성된 강력한 함대와 일전을 치뤄야 한다. 이번 임무에서도 미사일만으로는 어려움이 많을 것이다. 결국 플레이어는 근접 포격전법을 다시 사용해야 승리할 수 있다.

임무 6(LONE WOLF)

정찰위성에 의하면 러시아의 군함 한척이 스코틀랜드 서쪽 500마일 해상에 있다고 한다.



적의 미사일에 맞았다!

아마도 이는 아군 항공기들의 공습으로 인해 흩어진 러시아 함대에서 이탈한 함선으로 추정된다. 문제는 이 배가 북대서양을 항해중인 아군의 상선을 공격하고 있다는 사실이다. 이번 임무는 문제의 적함을 격침시키는 것이다. 그러나 아군의 상선들도 항해중이므로 공격하기 전에 목표물을 반드시 확인해야 한다.

힌트

문제의 함선은 슬라바(SLAVA)급 미사일 순양함이다. 그러나 해저에는 킬로(KILO)급 잠수함도 도사리고 있다.

임무 7 (CARRIER ESCORT)

항모 칼빈슨(KARL VINSON)호가 기뢰에 피해를 입었다. 피해가 심각한 정도는 아니지만 항공기의 이착륙이 불가능한 상태다. 따라서 미국 본토로 돌아가서 수리를 받아야 할 상황이다. 이번 임무는 손상을 입은 항공모함을 대서양 너머까지 호위하는 것이다.

힌트

이번 임무는 좀 어려운 편에 속한다. 러시아 해군으로서는 손상을 입은 대형 항공모함을 놓칠리가 없기 때문이다. 이번에도 선발대로 수십대의 백파이어가 공격해 온다. 또한 서쪽에는 러시아의 함대가 아군의 선단을 기다

리고 있다. 소브레메니급 구축함 1척과 아쿨라급 잠수함 1척으로 구성된 이 함대를 반드시 격파해야만 아군 함모가 안전하게 본국으로 돌아갈 수 있다.

임무 8(ICELAND BOMBARDMENT)

결국 아이슬랜드는 러시아에 의해 점령당했고 러시아는 이 섬의 비행장에 공군력을 배치하기 시작했다. 2척의 로스앤젤레스급 공격잠수함이 이 비행장에 토마호크 미사일을 발사할 계획이다. 이번 임무는 이 잠수함들을 엄호하는 것이다.

힌트

아이슬랜드의 비행장이 러시아의 수중에 있는 이유로 사방에 적기가 깔려있다. 가능한 한 신



플레이어의 장례식



적국 함선에 대해서

쿠즈네초프(KUZNETZOV)급 항공모함

러시아의 최신예 항공모함으로서 6만 5천톤급에 육박하는 거함이다. 공격용 전투기를 다수 탑재하고 있으므로 공격력은 강하다. 그러나 자체 방어력은

속하게 토마호크 미사일을 비행장에 퍼부어 이를 파괴하면 이번 임무는 간단히 끝난다. 아이슬랜드 근해에는 러시아의 함대가 있지만 굳이 그들과 교전하지 않더라도 비행장만 파괴하면 임무는 성공이다.

임무 9(ICELAND LANDINGS)

아이슬랜드를 탈환하기 위한 상륙작전이 수립됐다. 일단 상륙부대가 섬에 상륙하면 작전은 성공이다. 물론 러시아군이 이를 그냥 보고만 있을 리는 없다. 따라서 플레이어는 이 상륙부대를 호위해야 한다. 정보에 의하면 적의 해군과 공군이 아군을 기다리고 있다고 한다.

힌트

쿠즈네초프와 키에프로 구성된 2개의 함모전단이 동쪽으로부터 공격해오며 백파이어 폭격기와 잠수함들도 아군의 선단을 노리고 있다. 이번 임무는 어떤 방법을 사용하든지 병력을 실은 수송선(MERCHANT)들이 목적지까지 항해하면 성공한다.

그리 강하지 않다.

키에프(KIEV)급 항공모함

러시아의 1세대 항공모함으로서 수직이착륙이 가능한 단거리 전투기나 헬기만을 탑재한다. 쿠즈네초프급보다 크기가 작으

며 공격력도 떨어진다. 그러나 대잠수함 작전에는 매우 강력한 힘을 발휘한다.

키로프(KIROV)급 전투순양함

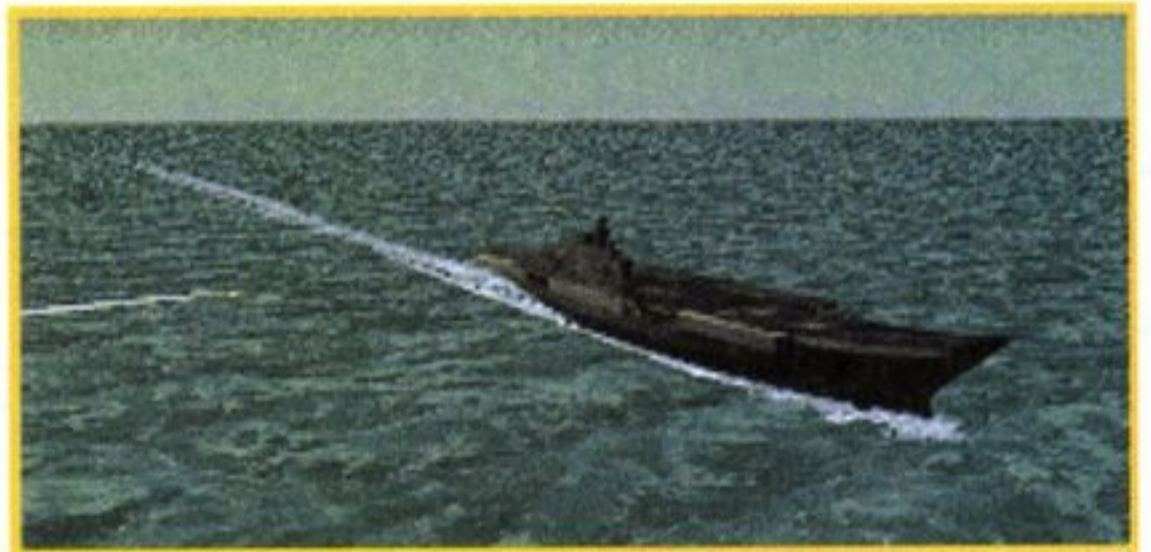
러시아의 최신예 전투순양함으로서 다량의 미사일로 무장하고 있다.

또한 순양함으로서 매우 거대한 함체를 가지고 있으며 공격력과 방어력은 매우 우수하다.

게임 도중에 이 함선과 마주한다면 고전이 예상된다.

슬라바(SLAVA)급 미사일순양함

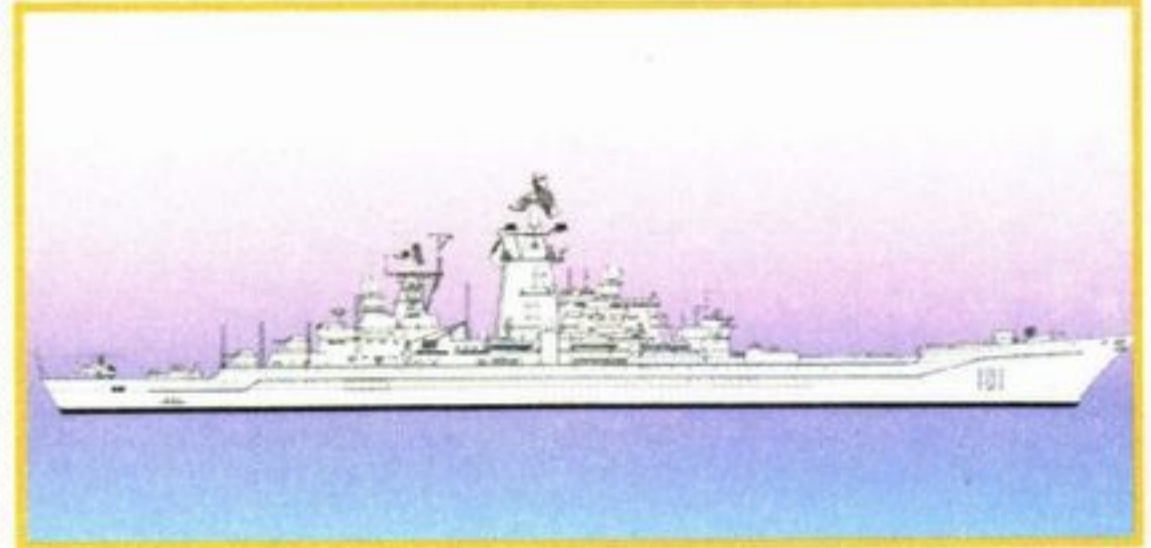
키로프급보다는 약간 작은 크기로서 다량의 유도미사일을 탑재하고 있으며 그 위력은 플레이어의 타이콘데로가급 순양함에 필적한다.



쿠즈네초프급 함모



키에프급 함모



키로프급 순양함



슬라바급 순양함

소브레메니 (SOVREMENNY)급 미사일구축함

미사일을 주무장으로 하는 구축함으로서 매우 강력한 공격력을 보유한 함선이다. 또한 짜임새 있는 대공무기체계를 보유하고 있으므로 함대의 방패역할을 수행하는 강력한 함선이다.

오사(Osa)형 미사일함

크기는 매우 작지만 기동성이 뛰어나고 대함미사일을 장비하고 있기 때문에 공격력이 비교적 높은 편이다. 그러나 대공미사일을 장비하지 않았기 때문에 방어력은 매우 약하다.

오스카(OSCAR)급 잠수함

러시아의 공격잠수함 중에서 가장 대형이며 대함미사일로 무장하고 있다.

킬로(KILO)급 잠수함

러시아의 공격잠수함으로서 그리 크지는 않지만 항진중 소음이 거의 없기 때문에 탐지가 매우 어렵다.

아쿨라(AKULA)급 잠수함

러시아의 최신형 공격잠수함으로서 그 능력은 킬로급을 초월한다.

로 가서 3번이나 4번 화면으로 간다. 그리고 공격을 담당할 함선을 고른 후 우측의 무기 중에서 한가지를 선택한다.

이제 목표물을 우클릭하고 스페이스바를 누르면 무기가 발사된다.

각 임무가 시작되자마자 아군의 모든 유닛의 레이더를 가동시킬 것. 예정진로를 변경하려면 각 지점을 마우스로 클릭하여 변경하고자 하는 진로로 끌어내면 된다.

레이더의 탐지거리는 조기경보기(AWACS)가 가장 길다. 만약 이 항공기가 없다면 각 함선에서 헬기를 띄우면 레이더 탐지거리가 길어진다. 레이더 탐지거리가 향상되면 아군을 향해 발사된 미사일을 보다 빠르게 탐지할 수 있다. 더우기 헬기를 아군 함선 주위에 띄우면 적의 잠수함에 대해 즉시 반격을 가할 수 있다.

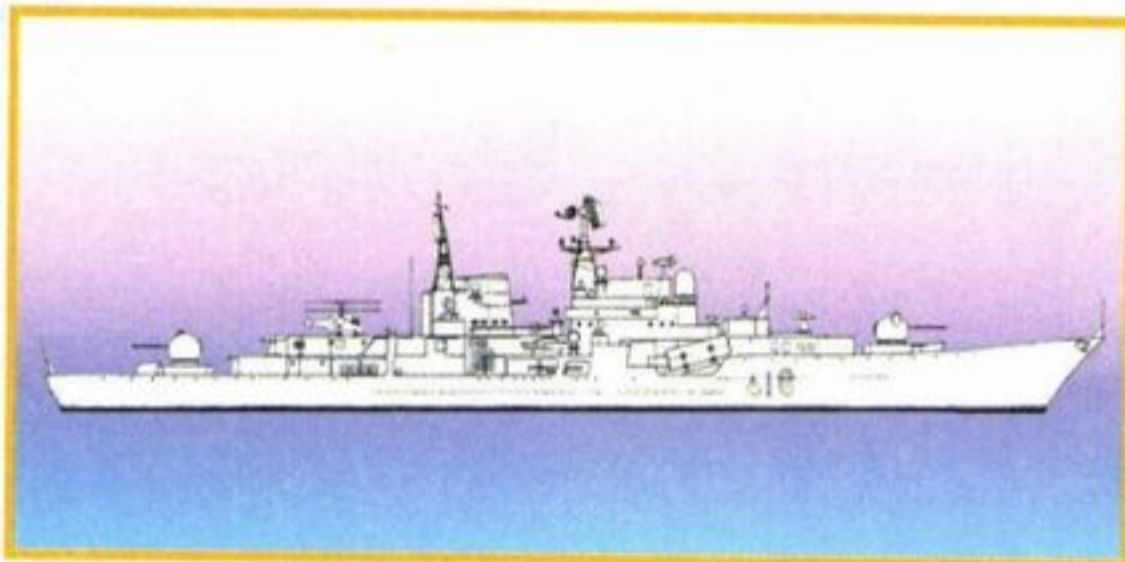
미사일로 해결할 수 없는 문제는 함포로 해결한다. 실제적으로는 함포가 이처럼 다양한 기능을 발휘할 수는 없지만 게임에서는 함포를 다양한 용도로 사용할 수 있다.

게임의 저장은 하나의 임무가 끝난 후에야 가능하다.

임무 수행중에 의사결정을 해야 할 상황이면 무자비한 방법을 선택하지 말자. 가능한 한 불필요한 사망자를 줄이고 인명 손실을 덜 해치는 방법을 선택하자. (따라서 이 게임은 매우 휴머니즘

적인 색채가 강하다.)

지상기지에 대해 함포사격할 때는 배를 해안에 너무 바짝 붙이지 말자. 잘못하면 배가 수심이 얇은 곳에서 좌초할 가능성이 있기 때문이다. 하푼2를 접해본 이후로 정말 제대로 된 해전게임을 접하는 필자의 감회는 남달랐다. 매우 탄탄하게 짜여진 임무구성, 뛰어난 그래픽과 사운드, 그리고 정확한 고증 등은 까다로운 필자의 구미를 100% 만족시키기에 충분했다. 그러나 엔딩이 획일적이라는 점, 난이도 조정옵션이 없다는 점, 사실성에 약간의 문제점이 있다는 점, 그리고 리얼 타임으로 게임이 진행되기 때문에 매우 지루하다는 점이 싫었다.



소브레메니급 구축함



오스카급 잠수함



아쿨라급 잠수함

초보자를 위한 게임진행 요령

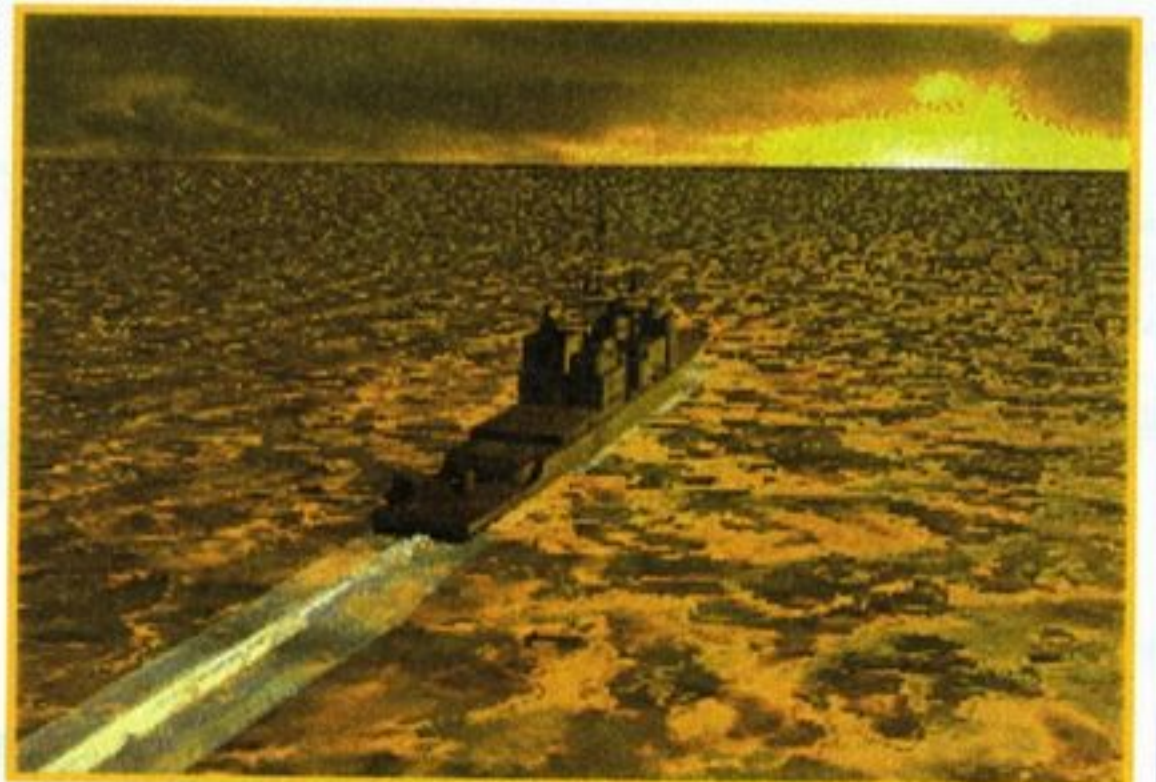
추가로 초보자들을 위한 게임의 진행요령을 밝혀두자면 다음과 같다. 무기를 선택/발사하려면 CIC



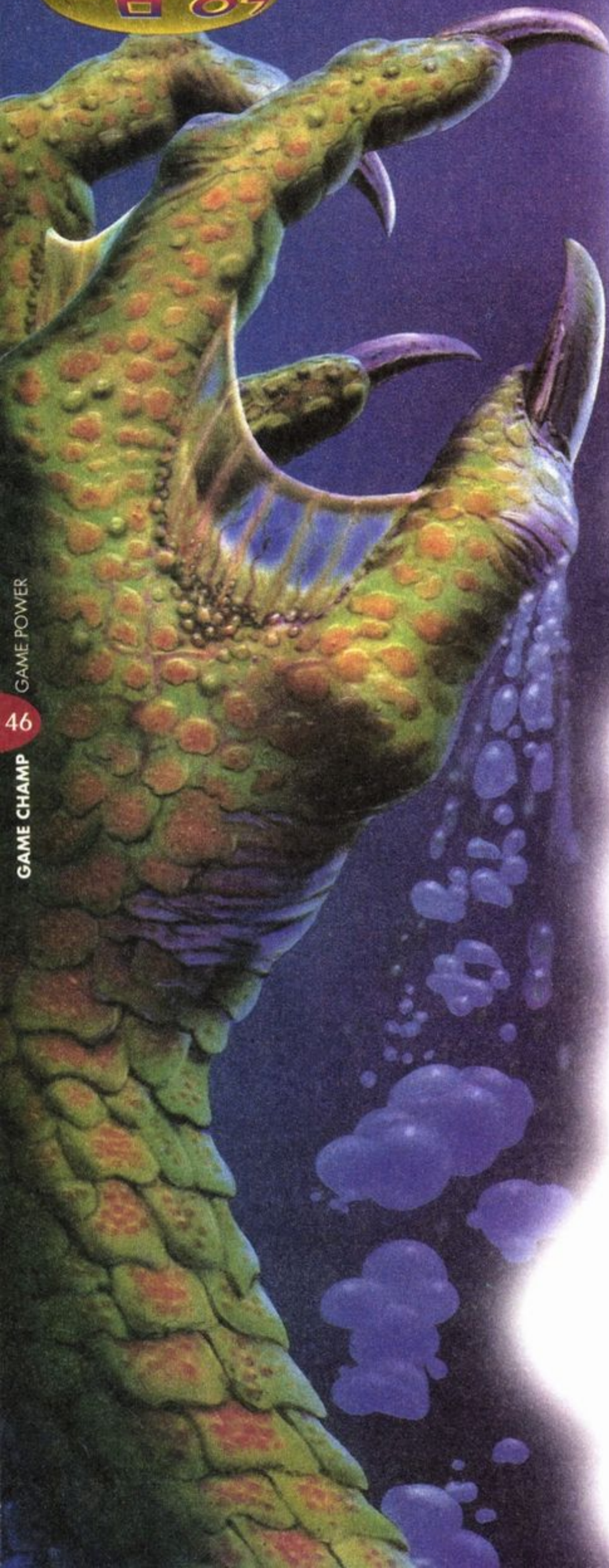
헬기 출격!



성조기를 휘날리며...



The End



X-COM2

-TERROR FROM THE DEEP-

심해로부터의 공포

★★★ 챔피언스 ★★★
10

- 제작사 : 마이크로 프로즈
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386-33 이상 기종/램 4MB 이상
VGA, SVGA지원
애드립, 롤랜드, 사운드 블라스터 호환카드
마우스 필수
- 발매일 : 95/6월 중순 발매
- 가 격 : FD/35,000원, CD/39,000원
- 문의처 : SKC 소프트웨어(080-023-6161)

메뉴 설명

요격(INTERCEPT)

요격용 잠수함을 이용해서 외계인들의 잠수정을 파괴하는 메뉴와 적함이 착륙했을 때 X-COM 대원들을 보내는 2가지 방법이 있다.

기지(BASE)

기지 내에서 행하는 모든 메뉴로 들어갈 수 있다.

그래프(GRAPH)

각 지역별로 외계인들이 나타나는 횟수와 X-COM의 국가별 재정상태 등을 그래프로 표시해서 여러가지 정보를 얻을 수 있다.

UFO 외계인 정보(UFOPEDIA)

X-COM과 외계인의 모든 정보를 탐색할 수 있는 기능을 제공한다.

옵션(OPTION)

게임의 저장과 불러오기 그리고 DOS로 나가서 게임을 종료할 수 있다.

자금(FUND)

현재 X-COM을 지원하는 여러나라들의 후원금 지불 사항을 살펴볼 수 있다.



X-COM의 후원금 리스트



기지의 이름은? 챔프!



통일 한국의 서해안에 기지를 건설하자!

기지에서서의 명령

새로운 기지 건설 (BUILD NEW BASE)

기지가 포화상태가 되어 새로운 기지의 건설이 필요하거나 UFO가 나타나는 빈도수가 높은 지역에 새로운 기지를 건설할 때 사용하는 메뉴이다.

기지 정보(BASE INFORMATION)

현재 기지의 인원, 물자, 한 달 간의 재정 상태를 살펴볼 수 있는 메뉴이다.



기지의 정보 관리는 이곳에서

대원 정보 (AQUANAUTS)

기지 내에서 활동하고 있는 대원들의 상세한 정보를 볼 수 있다.



대원의 레벨을 살펴볼 수 있다

잠수함 정비 (EQUIPSUBMARIN)

미션을 실행하기 전에 요격기의 무기와 전투에서 사용할 대원들의 무기를 정비하는 메뉴이다.

기지 내 건설 (BUILD FACILITIES)

기지 내에서 필요한 모든 시설들을 건설하는 메뉴이다.



비어있는 유닛 안에 어떤 것을 건설할까

연구(RESEARCH)

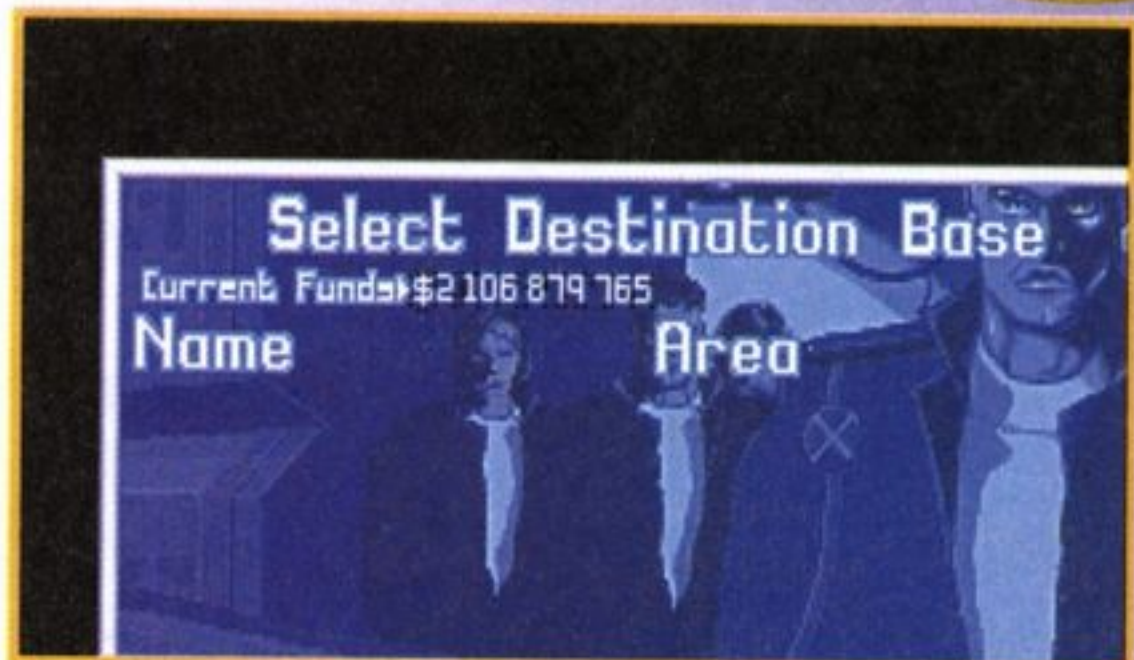
모든 연구를 담당하는 연구소로서 X-COM의 무기와 여러 외계인 그리고 외계인의 무기 등을 연구하는 곳이다.



연구 개발이 제일 중요하다

이동(TRANSFER)

다른 기지로 물자를 운송하는 곳



물건의 운송은 X-COM 익스프레스에서

구매/구인 (PURCHASE/RECRUIT)

X-COM에서 사용하는 많은 물건들과 용병, 연구원, 기술자 등을 주문할 수 있는 곳이다.



컵라면이나 콜라 같은 것도 있을까?

판매/ 해고 (SELL/SACK)

필요없는 물건이나 X-COM에서 일하는 사람들을 해고할 수 있는 곳이다.



필요 없는 물건은 모두 팔아 버리자

기지의 건설

게임에 들어가서 제일 먼저 해야 할 일은 기지의 위치를 정하는 것이다.

기지는 해상에만 건설할 수 있으며 대륙과 너무 가까운 곳에는 건설하지 않는 편이 낫다. 전편과 달리 X-COM 2에서는 많은 활동이 수중에서 이루어지기 때문에 아시아 지역이나 아메리카 대륙과 근접한 곳에 기지를 건설하는 것이 바람직하

다. 그리고 기지가 정해졌으면 기지 내에 들어갈 시설물을 건설해야 한다.

처음에는 요격기 2대와 잠수정 1척, 3개의 잠수정 선착장, 주거지구, 음파 탐지기, 창고, 연구실, 제작실이 기본으로 주어진다. 남은 공간은 필요에 따라 자금이 허용되는 범위 내에서 하나씩 건설한다.

X-COM의 활동

외계인의 빈번한 출몰로 세계는 외계인들로부터의 테러 방지와 외계인 퇴치를 위해 X-COM에 자금을 지원한다. X-COM의 모든 자금은 각 나라에서 조달되기 때문에 활동 내역까지도 각국에 보고된다. X-COM 활동의 궁극적인 목적은 X-COM을 지원하는 각국의 보호와 외계인 퇴치에 있다. 처음 X-COM을 운영하기란 쉽지 않

다. 대원들의 관리, 기지 내 건설, 연구 제작등을 하나하나 점검하며 최후의 미션까지 이끌어 나가야 한다. 처음 출격요원은 요격기 바라쿠타 2대, 잠수정 트리톤 1대, 8명의 대원들로 구성되어 있다.

먼저 기지 내에는 방어시설이 없으므로 어뢰 방어를 설치한다. 방어 시스템의 상태가 어느 정도인가는 기지(BASE) 옵션



신형 레비아탄. 많은 아이템과 대원을 탑승시킬 수 있다

에서 살펴볼 수 있다. 그리고 미션 진행 중에 외계인들을 생포하면 가둬둘 우리와 여러 무기들을 구입한다. 외계인들을 생포하기 위해선 씨멀테저라는 전자충격봉을 구입해야 하며 밤에 이루어지는 미션일 경우를 대비해서 발광 플레어도 3개 정도 준비해 둔다. X-COM의 한 팀은 대원 8명과 전차 한대로 구성한다. 미션형태는 지상, 수중, 기지 내, 선박, 해저 유적에서 이루어지므로 무기 선택에

있어 신중을 기해야 한다. 지상 임무에서는 해저에서 사용되는 무기는 사용할 수 없다. 탱크 역시 마찬가지이므로 주의해야 한다.



탐색용으로 중요한 무기 탱크



X-COM의 신형병기

X-COM2의 미션들

UFO 탐색 미션

먼저 요격용 잠수정을 보내 UFO를 파괴한 후 외계인을 탐색하러 나갈 것인가 아니면 잠수정으로 UFO가 어딘가에 착륙할 때까지 끝까지 따라가서 미션을 행할 것인가를 정한다.

전자의 경우는 적 기체에 많은 데미지를 가해 미션을 원활하게 진행해 나갈 수 있으나 기체 손실 때문에 연구에 차질을 빚을 수 있으며 나중에 우주선 제조에도 막대한 피해를 줄 수 있다. 그리고 가장 중요한 우주선 동력과 여러 장치의 주원료

인 즈르바이트과 아쿠아 플라스틱을 얻을 수 없다. 이 미션에서 중요한 것은 외계인의 퇴치가 아닌 생포이므로 가능한 한 우주선 내 조정실에 있는 대장급 외계인이나 항해사 생포에 주력해야 한다.

우주선 안에 침입하면 문 앞에 탱크를 배치하는 것이 바람직하다. 기체 밖에 남아 있을 외계인들이 우주선 안으로 들어오지 못하도록 하기 위해서다.



초반에 상당한 효과를 보는 무기

지상의 외계인 테러

X-COM에서 제일 까다로운 미션 중 하나이다. 주의할 점은 무기 선택이 수중용 무기와 지상에서 사용할 수 있는 무기로 나뉘어져 있다는 점이다.

이 미션은 그야말로 속전속결로 끝내야 한다. 외계인들은 지상에 있는 민간인들을 무차별하게 공격하므로 그들을 보호해야 한다는 것을 숙지하고 최대한 민간인 보호에 힘써야 할 것이다. 먼저 대원들이 기체에서 내리면 건물 위부터 살펴봐야 한다. 이때는 탱크를 이용해 수색하는 것이 가장 안전하다. 그리고 남아메리카 대륙 근처의 나라에서 이 미션을 수행할 경우에는 무덤같은 곳에 감춰진 비밀 통로에 숨어 있는 외계인을 조심해야 한다.



일명 (거북이 등)이라고 불리는 갑옷

선박의 외계인 테러

이 미션은 선박의 상단부와 하단부, 2단계로 미션이 나뉘어져 있다. 맵 또한 상당히 넓고 복잡해서 미션 진행이 상당히 고달픈 것이다. 2명씩 짝을 지어 나누어 수색하는 것이 효과적이다. 그리고 적의 기습에 주의해야 한다. 생각지도 않았던

곳에서 튀어 나오는 녀석이 있다. 모든 외계인들을 처치하면 종료되는 미션이지만 선박에 있는 선원들이 최대한 많이 생존할 수 있도록 미션을 해결해야 한다.

외계인 콜로니 파괴

지상 1층에서 지하 3층까지가 무대이다. 지상 1층에서는 그다지 어려운 것은 없으나 정신감응을 쓰는 녀석들이 있으므로 주의하자. 1층 지상에 있는 모든 외계인들을 처치해야 지하 기지로 들어갈 수 있다. 이 미션의 주임무는 지하 3층에 있는 콜로니 파괴에 있다. 콜로니는 2개의 링이 맞물려 있는 모습이다.

지하 어딘가에 콜로니가 있다는 것을 쉽게 알 수 있으므로 콜로니의 위치를 파악하는데 그리 신경 쓸 필요는 없다. 미션을 진행하다 보면 무기가 상당히 모자라다는 것을 느낄 것이다. 외계인의 무기를 습득하여 사용할 수도 있으나 그것만으로도 충분하지 않으므로 처음 미션에 들어가기 전에 많은 무기를 적재해야 쉽게 클리어할 수 있다. 그리고 이 미션에서 나오는 가재같이 생긴 큰 새우(Lobster Man) 녀석들은 상당히 강력하므로 디스rupter 플라스 런처(유도 미사일 런처)를 사용하는 것이 좋다. 콜로니 주변에 있는 외계인들은 중요한 정보를 가진 녀석들이 많으므로 반드시 생포하자.



비상!! 비상!! 외계인 기지공격!!



우주선을 떨어뜨리는 X-COM

X-COM 기지 테러

적함을 공격했는데도 불구하고 외계인들이 X-COM기지에 쳐들어오는 경우가 있다. 이 미션에서 해야 할 것은 모든 외계인의 퇴치다. 에어록 부근에 적들이 많이 몰려 있으니 그곳을 집중적으로 가격해야 한다. 이 미션은 선택의 여지없이 무조건 적들을 퇴치해야 한다.

외계인 테러 진압

이 미션에서는 많은 외계인들이 도시에서 테러 활동을 한다. 모든 외계인을 진압해야 하며 최대한 시민을 보호해야 한다. 중요한 것은 시민의 안전을 위해 중화기를 사용해서 안된다는 점이다. 한명이라도 죽이면 많은 점수를 잃게 된다.

외계인들을 쇼크 범프로 기절시키는 것이 좋다. 그리고 강한 녀석들이 많이 나오므로 X-COM 대원들의 갑옷도 내구성이 강한 것을 준비하는게 좋다. 이 미션 역시 상당히 복잡하므로 신중하게 하나하나 외계인을 찾아내야 한다.

건물 안에서 시민을 사살하는 외계인 녀석들을 먼저 찾아내는 것이 생각 이상으로 어렵다. 대원 2명은 쇼크 범프를 장착시키고 나머지 대원에게 수류탄을 장착시키고 임무를 수행하자.

파이널 미션

모든 연구와 개발 과정을 끝내면 이 게임의 최종 보스가 잠

자고 있는 T' Leth로 향한다.

최종적으로 연구된 레비아탄이 제작되면 잠수정 출격시 미션 선택바가 상단에 표시된다. 이 미션은 마지막 미션인 만큼 외계인들도 상당히 많고 중무장하고 있다. 미션에 들어가면 세이브할 수 없고 지도도 볼 수 없으며 무기도 부족하다. 때문에 준비를 철저히 해서 미션에 들어가야 한다. 적들은 M.C. 컨트롤로 대원들을 괴롭히므로 대원들도 M.C. 능력이 높은 대원을 선택하는 편이 좋다. 미션 형태는 3단계로 나뉘어져 있다.

첫번째 단계는 2층으로 되어 있고 처음 시작하는 곳부터 워프 지점까지 가서 미션을 종료하면 다음 단계로 넘어간다. 두번째 단계도 2층 구조로 되어 있으나 첫번째 미션과 달리 상당히 복잡한 미로이다. 여기서 부터는 탱크를 몰고갈 수 없다. 이 단계 역시 워프 지점에서 미션을 종료하면 다음 단계로 넘어간다 (주의! 모든 대원이 워프 지점에 도착한 후 미션을 종료해야 한다).

마지막 단계는 두번째 단계처럼 복잡한 미로이다. 어떤 방에 들어가면 악마가 잠들어 있는 관을 볼 수 있다. 그 관 옆에는 생명 장치인 원통이 있다. 원통 8개를 모두 파괴하면 엔딩을 볼 수 있다.

대원들의 무기 장착은 스나이퍼 2명, 중화기 2명, 외계인 생포병 2명, 수류탄 2명, 탱크 1



새우 녀석이 2마리나 있군. 튀겨버릴까 아니면 회쳐버릴까?

거기 숨어 있어도 소용없다구!



워프존



T' Leth에 가기 위해선 레비아탄이 있어야 한다



외계인의 마지막 보스



인공지능을 가지고 있는 녀석. 건드리면 터진다 팽!

무기 선택

대, 그리고 미션이 밤에 이루어질 때를 대비해서 플레이를 스나이퍼에게 장착하는 것이 좋다. 스나이퍼의 선택은 대원들의 데이터 화면에서 사격적중율이 가장 높은 대원으로 선택한다. 중화기를 취급하는 대원은 최소한의 무기 장착으로 무게를 줄여야 하며 수류탄을 장착하는 대원에게는 한손에 총, 다른 한손에 수류탄을 쥐어준다. 미션

에 들어가자마자 이 두사람은 수류탄 셋팅을 하자.

수류탄은 던지고 외계인의 턴으로 바뀌었을 때 바로 터지도록 셋팅하는 것이 효과적이다. 그리고 나중에 외계인에게서 얻은 무기 중 마취탄을 넣어 발사하는 쇼크 범이라는 무기가 있으므로 2명의 대원에게 들고가도록 하자.



무기 선택은 신중하게

쇼크 범브의
위력을 보여주자



게임 초반의 (어항 잠수복)

연구

미션이 끝나면 여러가지 아이템을 얻을 수 있다. 그것을 얻었다고 해서 바로 사용할 수 있는 것은 아니다. 대다수가 연구를 해야 쓸 수 있다. 총기류는 외계인에게서 얻은 무기를 연구해서 사용할 수 있으나 새로운 우주선이나 기지 방어 시스템, 외계인의 데이터 등은 그리 쉽게 얻어지지 않는다.

연구 도표를 보면 대충 짐작하겠지만 새로운 아이템의 연구 성과는 단계별로 연구해야만 활용할 수 있다. 한 예로 신형 우주

선은 해머헤드, 만타, 레비아탄은 외계인의 항해사 생포 -> 메



모든 무기의 주원료인 즈르바이트



아쿠아 플라스틱

가네틱 네비케이션 -> 메가네틱 아이온 아머 -> 에이리언 서브 컨트롤러션 ->해머 헤드, 만타, 레

비아탄. 이런 식의 단계적인 연구가 필요하다.

T' Leth에 가기 위해서

마지막 미션인 T' Leth에 가기 위해서는 레비아탄을 건조해야 한다. 이것을 건조하기 위해서는 새우같이 생긴 외계인 종족(DEEP ONE)과 타소스 종족(Tasosh)을 생포하여 ULTIMATE THREAT라는 연구 과제를 얻어야 한다.

이것을 연구한 후 그 종족의

COMMANDER를 잡으면 마지막 잠수함과 적의 해저 기지가 어디 있다는 정보를 얻을 수 있다. 여기서 주의할 점은 ULTIMATE THREAT를 연구하기 전에 적의 COMMANDER를 잡아봤자 아무 소용이 없다는 것이다.



이녀석의 대장을 잡아야 한다

X-COM의 각종 데이터

무기와 장비 개발 도표

Gauss Weapons(X-COM의 기본 무기)

- Gauss Pistol——Pistol Clip
- Gauss Gauss Rifle——Rifle Clip
- Heavy Heavy Gauss——Gauss Clip

Sonic Pulser(외계인 무기)

- Sonic Pistol——Sonic Pistol Clip
- Sonic Blasta Rifle——Blasta Power Clip
- Sonic Cannon——Cannon Power Clip
- Thermal Shok Launcher——Thermal Shok Bomb
- Disruptor Pulse Launcher——Disruptor Ammo

Calcinite Corpse

- Vibroblade
- Thermic Lance
- Heavy Thermic Lance
- (Alien Cryogenics) (Alien Cloning) (Alien Learning Arrays)

Live navigator > [Ultimate threat]

> Magnetic navigation

V V

Magnetic ion armor Transmission Resolver

V PWT Launcher

Alien sub construction

+ > Displacer/PWT

New fighter flying sub > PWT Ammo

(Manta, Coelacanth/Gauss)

New fighter/transporter

Hammerhead, Displacer/Sonic) Live Commander

Latest Flying Sub T' Leth, alien city

(Leviathan,

Bombardment Shield)

(The Final Mission)

Live Deep One Terrorist

(or Live Calcinite?)

> Alien origins

Live Tasoht

> M.C. Lab > M.C. Reader

V

M.C. Disruptor

외계인 사체에서 개발할 수 있는 것

Deep One corpse > aqua plastics > aqua plastic amor > zrbite > ion beam accelerators > deep one terrorist > ion armor

기지 내 유닛과 그 용도

Airlock	기지의 통로
Living Quarters	사람들의 생활 공간. 유닛 한개당 50명 거주 가능하다
Laboratory	연구소. 유닛 한개당 과학자 50명 수용 가능하다
Workshop	제작소. 유닛 한 개당 기술자 50명 수용 가능하다
Sonar Array	300 km내에서 5% detect/10 mins
Wide Sonar Array	450 km내에서 5% detect/10 mins
Torpedo Defense	기지 방어용 토페도 미사일 포대. 파괴력 500, 적중률 50%
General Stores	창고. 유닛 하나당 50개까지 수용 가능하다
Alien Containment	에어리언을 가둬두는 곳. 10명까지 수용 가능하다
M.C. Generator	기지를 외계인들이 찾기 어렵게 만들어 주는 장치
Gauss Defense	기지 방어용 미사일 포대. 파괴력 600, 적중률 60%
Sonic Defense	기지 방어용 미사일 포대. 파괴력 900, 적중률 70%
P.W.T. Defense	기지 방어용 미사일 포대. 파괴력 1200, 적중률 80%
Bombardment Shield	기지 방어
M.C. Lab	대원들의 정신력을 알려주고 정신력 높여준다
Trans. Resolver	외계인 잠수정의 자세한 정보를 알려준다
Sub Pen	잠수정이 대기하는 곳

아이템의 용도

MagnaBlast Grenade	지구인의 기본 수류탄
Dye Grenade	수폭 수류탄
Particle Disturbance Grenade	지뢰
MagnaPack Explosive	수류탄. 파괴력이 상당히 높다
Thermal Tazer	외계인 생포용 전기충격봉
Disruptor Pulse Lchr	유도탄을 장착할 수 있는 바츨카포
Thermal Shok Lchr	외계인 생포용
Sonic Pulser	외계인 수류탄
Medikit	상처를 치료하고 사기를 올려준다
Particle Displacement Sensor	8칸 내의 외계인의 위치를 탐지한다
Molecular Control Reader	에어리언의 계급과 상태를 보여준다
Molecular Control Disruptor aliens	외계인의 사기 저하 컨트롤
Ion beam accel	새로운 잠수정의 엔진
Mag Navigation	새로운 잠수정의 항해 로봇트

팁! 그리고 에디터

이 게임은 다른 시뮬레이션과 같이 많은 아이템을 사용한다.

게임을 하는 도중 자금, 즈르 바이트(Zrbit), 아쿠아 플라스틱(Aqua Plastics) 등과 같이 많이 모자르다고 생각되는 아이템들이 있을 것이다. 그중 제일 많이 사용하는 것 중 몇가지만 에디터하는 법을 소개하겠다.

우선 에디터를 하려면 PCT-TOOLS EDITER와 같은 프로그램이 필요하다.(여기서의 설명은 PCTTOOLS 5.5 버전을 기준으로 했다) 일단 BASE 화일에 커서를 옮긴 후 E키를 누른다. 그리고 F3키를 누르면 에디팅 작업을 할 수 있다. 에디팅 작업이 끝나면 Esc키로 에디터 작업을 끝낸 후 F5 키를 눌러 저장하면 OK!

아이템

우선 XCOM의 디렉토리 중 세이브 화일을 저장했던 디렉토리에서 BASE.DAT라는 화일을 찾는다.

에디팅을 원하는 번지수에 커서를 옮긴 후 해당하는 데이터를 FF로 고쳐주면 된다.

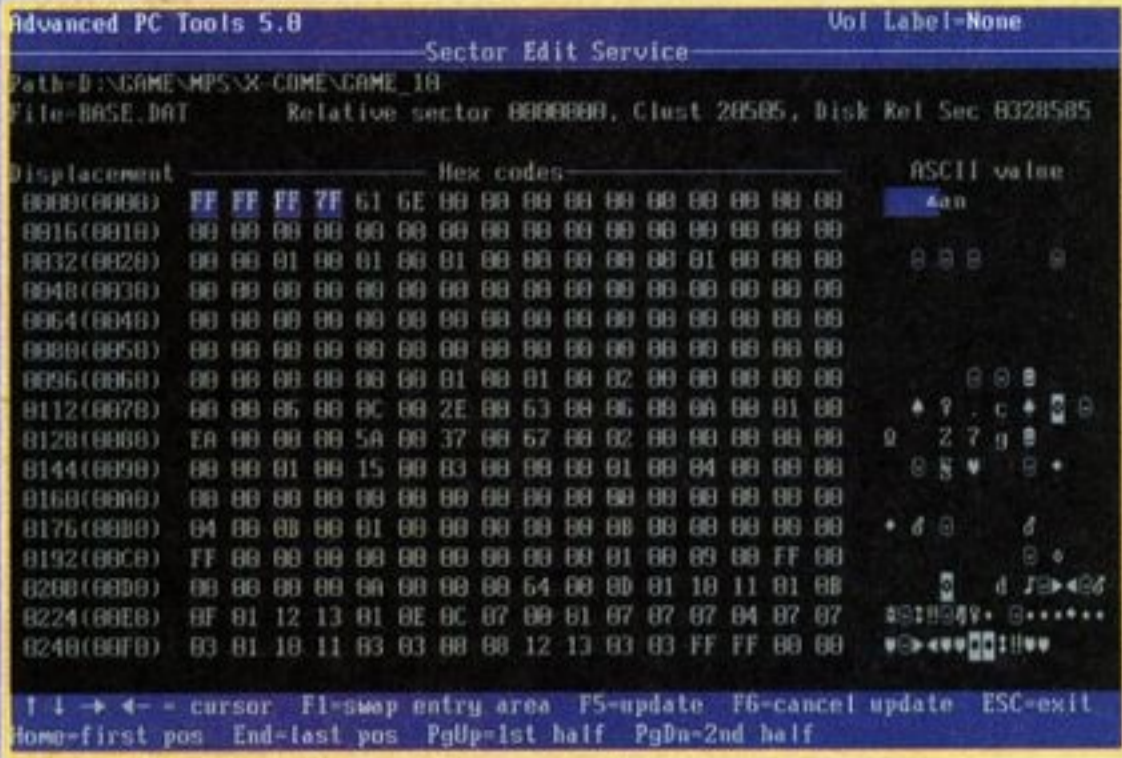
섹터

모두 0섹터에 있다.

Aqua Plastics	192번지
Blasta Power Clip	120번지
Disruptor Ammo	128번지
Scientist	124번지
Techician	290번지
Thermal Shok Bomb	132번지
Zrbit	136번지



파란색 부분을 고치면 된다



첫부분이므로 채기 쉬울 것이다

대원 에디트

게임 중에 대원들의 레벨 업 때 문에 짜증날 때가 있다. 그때 대원들의 타임 유니트, 스테미너, 헬스를 에디팅하는 방법이다. 세이브한 디렉토리 중에서 SOLDIER.DAT 파일을 에디트한다. 파일 내용을 보면 오른쪽 옆에 대원들의 이름이 있다. 이 이름에서 앞으로 9번째 번지부터 A0 A0 A0 A0로 고치면 된다.

자금 에디트

게임을 하다가 부족한 자금 때문에 게임을 포기할 수밖에 없는 상황이 있다. 그때 자금을 최대한 하면 아이템이나 연구하는데 근심 걱정이 없어진다. 세이브 파일을 저장한 디렉토리 안에 LIGLOB.DAT 파일이 있다. 이 파일의 0섹터의 0번지 부분(즉, 가장 첫부분)부터 FF FF FF 7F로 고쳐주면 자금은 최대로 늘어난다.

질문과 답

Q1: 미션을 하러 들어가면 종종 미션이 실행되지 않고 미션 끝에 나오는 몇 명을 생포했다든지 얻은 물량은 얼마인지만 나오고 끝나 버리는 경우가 있다. 이 때 미션에 들어갈 수 있는 방법은?

A1: 이 게임은 런타임이라는 게임 제작 툴로 개발됐다. 게임을 실행시키면 런타임 버전... 이라고 써있다. 이런 메시지가 뜨면서 시작되는 게임은 EMM 386, QEMM 등과 같이 확장 가상 메모리를 쓰는 유틸리티를 제거해야 한다. 런타임은 XMS를 사용한다.

Q2: 지상에서 이루어지는 미션에 들어가면 무기를 사용할 수 없는데 해결 방법은 없는가?

A2: XCOM에서는 지상용

무기와 수중용 그리고 검용 무기가 있다. 디스rupter 런처나 토페도 런처, 탱크 중 아쿠아제트 토페도와 디스rupter 토페도를 쓰는 장비는 지상에서 사용할 수 없으므로 미션에 들어가기 전에 용도에 맞는 무기를 선택해서 미션에 들어가야 한다. 그리고 외계인 정보를 보는 곳의 무기 파트 부분의 맨 아래쪽에 수중용 무기라는 표기가 있으므로 참고하기 바란다.

Q3: 외계인의 콜로니를 파괴하는 미션에서 다음 단계로 가려면 어떻게 해야 하는가?

A3: 외계인 콜로니 파괴 미션은 3단계로 나누어져 있으므로 지상 1층, 지하 2층 그리고 지상에서 모든 외계인을 퇴치해야만 다음 단계로 나갈 수 있다.

Q4: 마지막 미션에서 워프는 어떻게 해야 하는가?

A4: T' Leth에서는 다음 단계로 진행하려면 워프 존을 찾아야 한다. 모든 대원을 워프 존에 옮긴 후 명령 중에서 미션 종료 단추를 누르면 다음 미션으로 나간다. 또 다른 방법은 모든 적을 퇴치해 버리면 다음 단계로 자동으로 들어간다.

Q5: XCOM 대원들도 M.C를 쓸 수 있다던데 어떻게 하면 쓸 수 있는가?

A5: M.C. 역시 외계인을 연구해야지만 쓸 수 있다. 외계인 종족 중 타소스(Tasosh)라는 종족을 잡아서 연구하면 M.C. 디스rupter와 M.C. Lab을 개발할 수 있다. 디스rupter는 M.C.를 사용할 수 있는 컨트롤러이고 M.C. Lab은 정신 감응을 훈련하는 연구소이다. 매달 말일마다 10명의 대원을 훈련시킬 수 있다.

Q6: 외계인의 생포는 어떻게 해야 하는가?

A6: 티말 테처라는 전기 충격봉이나 쇼크범브를 사용해서 외계인들을 생포하면 된다. 한 가지 주의할 것은 Alien Containment라는 외계인 우리를 XCOM 베이스에 건설하지 않으면 외계인 생포는 불가능하다.

Q7: 미션 도중 아군이 죽거나 적의 M.C. 사용으로 사기가

떨어져 있을 때 사기를 올릴 수 있는 방법은 없는가?

A7: Medikit 사용으로 PAIN을 올릴 수 있다. 미디 키트를 사용하면 PAIN KILLER 옵션이 생긴다. 그것으로 PAIN을 높일 수 있다. 또 한가지 방법은 외계인들을 하나하나 퇴치하면서 대원의 사기를 올릴 수도 있다.

Q8: 미션에서 누가 외계인 대장인지 알 수 있는가?

A8: 대장 녀석을 찾기는 그다지 어렵지 않다. 주로 고급간부는 우주선 항해실에 있다. 쉽게 적의 간부를 찾는 방법은 아이템 중 M.C. 레이더를 사용하면 된다. 이 기계는 외계인 가까이에서 사용해야 하며 외계인의 상태, 계급도 보여준다.

Q9: 외계인 우주선의 벽을 부술 수 있는가?

A9: 외계인의 우주선은 열에 약한 아쿠아 플라스틱으로 만들어져 있기 때문에 XCOM대원의 중화기 무기(디스rupter 런처 등)로 간단히 부술 수 있다. 어느 정도 외계인 우주선 탐색 미션에 익숙해지면 외계인 우주선의 항해실을 쉽게 찾을 수 있다. 소형 항해실은 중간, 대형 항해실은 1층 중간이나 위에 있다. 디스rupter 런처로 우주선의 벽을 부순 후 XCOM 대원들을 침투시키는 것도 좋은 방법이다. 주의할 것은 우주선 내에서는 사용하지 않는 게 좋다.

IBM PC게임 정보 700-9690

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



NBA 라이브'95

- 제작사 : 일렉트로닉 아트
- 장르 : 스포츠 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 486 DX 이상 기종/램 8MB 이상
SVGA/사운드 블라스터 및 프로 호환카드
또는 16그라비스 울트라 사운드
CD ROM 드라이브 필수/키보드, 마우스 필수
- 발매일 : 95/6월 중순 발매
- 가격 : 45,000원
- 문의처 : 동서게임채널(02-606-8020)

프롤로그

국내 NBA 농구광들이 포옥 빠질만한 농구 게임이 발표됐다! 그 이름도 싱싱한 NBA 라이브'95! 올란도 매직의 공룡센터 샤킬오닐, 휴스턴 로케츠의 아프리카산 검은 표범 하킴 올라주원, 뉴욕 닉스의 킹콩 패트릭 뉴윙 등 시커먼 장대들을 PC상에서 직접 조종할 수 있다

는 것만으로도 눈물이 날 지경이다. 골밑 덩크! 아리우프! 흑슛! 백덩크! 아 NBA 스타 플레이어의 파워풀 액션이 사실처럼 다가오누나! 이 게임에는 실제 NAB 리그에 참여하고 있는 27개 팀과 2개의 올스타팀 그리고 플레이어가 임의대로 설정할 수 있는 4개팀이 등장한다.

게임 모드

시범경기 (EXHIBITION)	말 그대로 27개 팀 중에서 한팀을 선택해서 시범 경기를 할 수 있다. 농구 게임에 초보자이거나 자신이 좋아하는 플레이어를 보고 싶은 사람은 이 모드를 사용하시라
시즌(SEASON)	새로운 시즌을 전개할 수 있다. NBA 경기와 마찬가지로 시즌 경기를 시작하여 스캐줄에 따라 경기를 벌인다. 상당히 긴 시간을 요구하지만 이 게임의 진정한 재미는 여기에 있지 않을까
플레이 오프 (PLAY OFF)	5전 3승제의 플레이 오프 게임을 실행할 수 있다

LEAD PROGRAMMER:
ROBERT WHITE

PROGRAMMING:
ROD REDDEKOPP
ANDREW JINKS

ADDITIONAL PROGRAMMING:
AMORY WONG
ALLAN JOHANSON

COPYRIGHT, 1995 ELECTRONIC ARTS
ALL RIGHTS RESERVED
A HITMEN CANADA PRODUCTION

Magic MAGIC

- With a 7-7 record in the first month of its inaugural season in 1989, Orlando had the best start ever by an expansion team.
- The 1993 NBA London Games, a preseason, two-day event featuring two games between the Orlando Magic and the Atlanta Hawks, marked the first time two NBA teams played each other in Europe. Orlando won the first game 120-95, while Atlanta took the second 119-101.
- With a 41-41 record in 1992-93, Orlando's record had improved by 20 games, marking the best turnaround in the NBA that season.
- In 1993-94, Orlando posted 50 wins and landed its first playoff berth.
- Defying astronomical odds, Orlando had the first pick in the draft two years in a row.

ROSTER

Magic MAGIC

21 Shaquille O'Neal (Center)
Orlando Magic
Center
7' 7" 211 lbs.
Years Pro: 2
LSU

Games	11
Points	224
Field Goals	93 / 191
FG %	53.9%
Free Throws	49 / 113
FT %	53.1%
3 Points	17 / 2
3 Point %	8.3%
Rebounds	227
PFs	213
Assists	115
Turnovers	222
Steals	75
Blocks	231
Per. Points	231
Efficiency	5

COMPARE

경기 형태

아케이드 (ARCADE)	실제 게임에서의 부상과 반칙, 퇴장 등을 볼 수 없다. 마치 럭비 게임을 연상케 한다
시뮬레이션 (SIMULATION)	실제 경기에서 발생할 수 있는 모든 상황을 그대로 재현한 경기 형태다
커스텀(CUSTOM)	플레이어가 저장한 경기 규칙대로 게임을 펼친다



게임 플레이!

우선 27개 팀 중에서 한팀과 컴퓨터의 팀을 지정한다. 플레이 오프일 경우는 한팀 이외의 팀은 컴퓨터이다. 어느 농구 게임과 마찬가지로 점프 볼로 게임을 시작한다. 그 팀에서 가장 키가 크고 점프력이 좋은 선수가 점프 볼을 한다. 당연한 소리겠지만 이 게임에서도 얼마나 어시스트가 좋은가에 따라 승패가 좌우된다.

먼저 포인트 가드에게 중간 지점까지 드리블하게 한 후 여러 방향으로 볼을 돌리다가 센터나 슈팅 가드에게 패스해서 골찬스를 노리자. 처음 플레이 하는 유저는 휴스턴 로케츠나 올란도 매직으로 플레이 하는 것이 좋다. 3점슛 성공률이 높고 스틱을 가지고 있는 유저는 스틱에 터보 모드를 삽입할 수 있다. 하지만 이 게임에서는 보통 조이스틱으로 플레이하는 것은 좀처럼 쉽지가 않다.

키보드와 마우스는 더 힘들다. 조이패드형 스틱이 어느 정도 생각대로 움직여준다. 터보 기능은 상대 팀이 드리블을 하고 있을 때나 재빨리 상대를 앞지르려고 할 때 사용된다. 파워 게이지는 선수의 피로도를 나타내는 것인데 파워 게이지가 줄어들면 슛성공률이 떨어지고 미

스가 많아지므로 선수를 빨리 교체해야 한다.

이 게임의 최고 재미는 오픈스나 디펜스 파울을 플레이어가 임의대로 조정할 수 있다는 점이다. 모든 규칙을 적용하면 실제 농구와 같지만, 반대로 규칙 옵션을 최하로 하면 럭비 게임이 되고 만다.

어느 스포츠 게임과 마찬가지로 이 게임에서도 전술을 짤 수 있다. 시카고 불스의 공격 형태인 인사이드 트라이앵글 등 많은 전술을 게임에 적용할 수 있다. 이 게임에서 많은 전술을 숙지해 두면 유저 자신이 환상

적인 코트 플레이를 연출할 수 있다.

이 게임은 특성상 골밑에서 리바운드 등으로 공을 확보하기가 좀처럼 쉽지 않기 때문에 게



임 시작부터 계속해서 공의 움직임과 플레이어의 위치 파악에 주력해야 한다. 이 방법에 익숙해지면 공격이 상당히 유리해진다. 또한 미국 NBA 농구의 대명사라고 할 수 있는 덩크슛은 마음먹은대로 그리 쉽게 터지지는 않지만 공격 방향에 수비수가 없고 길이 땡 뚫린 상태에서는 화려한 덩크슛을 실현할 수 있다.

게임의 크기 모드는 F9버튼을 사용하여 바꿀 수 있으며 각 모드마다 장단점이 있으므로 자신의 스타일에 맞추어 모드를 조종하자. 화면을 크게 하면 공을 가지고 진행하는데는 편리하지만 전체적인 팀의 움직임을 파악하기가 어렵다.

이 게임이 NBA 농구의 실제와 가장 가깝게 제작됐다는 것은 누구나 익히 짐작하는 사실인데 특히 코트의 문제아라고 불리는 산안토니오의 데니스 로드맨을 플레이할 경우 머리색 같이 울긋불긋하게 표현되어 보는 이로 하여금 실소를 자아내게 만든다.





IBM PC 게임지 창간 준비 앙케이트를 성의 있게 답변해 주신 분

IBM PC전문 게임지 창간에 대한
챔프 독자 앙케이트에 성의껏 답변해 주신 분들에게
아래 상품들을 드립니다.

비비 1명

김영수/

년

5. 전두기/

6. 김종철/

게임디스크 10명

구해록/

7. 이영주/

8. 박준열/

주현기/

9. 선우석/

노병용/

10. 한양기

11. 이영철

이준열/

12. 조현준

길기홍/

13. 조선형

손달수/

14. 박종훈

김정수/

15. 이상훈

이수창/

16. 이일선

정용철/

17. 이동찬

노훈태/

18. 주성기

19. 이수충

IBM-PC 창간호

1. 장수영/

년

20. 김영기

2. 박병기/

년

3. 김수철/

1

4. 송영일/

5

년

게임챔프 20명

1. 이준열/

2. 황승용/

3. 김경배/

4. 정혜민/

5. 최경일/

6. 홍선경/

7. 이미영/

8. 김수환/

9. 허수산/

10. 김문경

11. 김혜경/

12. 문철수

13. 이상철

14. 엄수일

15. 이운현

16. 남상훈

17. 김용석

18. 서준용

19. 김광훈

20. 이재민

단행본 30명

1. 한재수/

2. 이종범/

3. 손창현/

4. 김경범/

5. 나경아/

6. 공태경/

7. 이관근/

8. 이정우/

9. 조관우/

10. 이진원

11. 박태건

12. 장원성

13. 정석원

14. 이명진

15. 정용수

16. 김병훈

17. 정재석

18. 김용호

19. 박철순

20. 이종민

21. 고광원

22. 양용현

23. 강수산

24. 남지웅

25. 손성욱

26. 김동우

27. 서창민

28. 최민석

29. 박시경

30. 박진영



천사제국2

-한글화-

- 제작사 : 소프트스타
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종/메모리:570KB 이상
그래픽 카드: VGA 지원
사운드 카드: 사운드 블라스터 호환 카드
입력 도구: 마우스, 키보드 지원
- 발매일 : 95/6월말 발매
- 가 격 : 미정
- 문의처 : (주)쌍용902-270-8434

프롤로그

오랜 전쟁이 끝나고 애사가 대륙은 평화를 되찾았다. 유사 탐 여왕은 애사가 대륙을 평화롭게 다스렸다. 그후로 6년이 지난 어느날 충신이었던 금사가 여왕을 납치 하면서부터 애사가 대륙의 평화는 깨져버렸다. 6년 동안의 평화로운 생활을 끝나고 전쟁이 시작된 것이다. 이렇게 게임은 시작된다. 애사가 대륙의 총대장인 시아는 군사를 이끌고 여왕을 구출하기 위해 길을 떠나는데...

게임에 앞서

참고로 게임을 시작하려면 암호가 있는데 Pcx와 Gif화일이다. 세이브한 게임을 하려면 이 암호표는 필수다. 게임을 시작하여 타이틀 화면을 보면 두 가지 메뉴가 나온다.

유희개시	처음 시작(게임의 난이도를 결정할 수 있다)	
(遊戲開始)	과관참장 (過關斬將)	일일이 적과 전투를 벌여 레벨을 넘어간다
	세균역적 (勢均力敵)	힘있는 적을 고를 수 있다
	곤란중중 (困亂重重)	어렵고 힘이 든다
	무법무천 (無法無天)	법도 하늘도 없는 무법천지이다
	계속유희(繼續遊戲)	로드 게임(세이브한 게임을 불러오는 메뉴로 최대 5개까지 저장할 수 있다)

책	로드 게임	
깃털	펜 게임 저장	
두루마리	화면 스크롤 on/off	
술잔	마우스가 가리키는 캐릭터의 얼굴을 볼 것인가/말 것인가	
촛불	지형을 바둑판 모양으로 볼 것인가/말 것인가	
깃발	승리의 조건	
나팔	음악 on/off	
고양이	효과음 on/off	
칼	전투장면을 볼 것인가/말 것인가	
지도	전부휴식	각 캐릭터가 재충전하며 다음 판으로 넘어간다
	대장집합	총대장 시아에게 모든 캐릭터가 자동 집합한다
	자유행동	모든 캐릭터가 게이머 통제없이 자발적으로 행동한다
	전면철수	모든 병력이 전투에서 철수한다
신발	전원 휴식하면서 재충전한 후 다음 판으로 간다	

각 직업의 소개

병사

병사는 방어력과 공격력이 매우 낮다. 포위 공격에 주의하며 경험치를 쌓아 전업시켜 주자.

공격력은 형편 없지만 적의 공격력을 약하게하는 마법을 쓴다.

수술기사

공격력은 기사 계열 중에서 최고이며 이동력도 매우 높다.

기사

기사는 이동력이 높기 때문에 치고빠지는 선두 역할에 알맞다.

거룡기사

궁병처럼 여러칸 떨어진 적을 공격할 수 있다. 하지만 육박전은 공격력이 약하기 때문에 불리하다.

산룡기사

불을 뿜는 공룡을 타고 다니기 때문에 이동력이 뛰어나다.

악룡기사

날아다니기 때문에 지형의 제약

수기사

사자를 데리고 다니는 기사.

게임 옵션



을 받지 않는다. 공격을 하고 다시 이동할 수 있는 기회가 있다.

요룡기사

익룡기사보다 조금 공격력이 높다는 것을 제외하고는 별 특징이 없다. 이 기사 또한 지형의 제약을 받지 않는다.

전사

전사는 공격력과 방어력이 뛰어나지만 육박전에서는 이동력이 낮다.

기부전사

전작에서 가장 높은 공격력을 가지고 있던 성전사가 승격한 상태. 가장 높은 공격력을 자랑하며 선공을 했을 때 반격을 받지 않는다.

마검전사

공격력은 약하나 적의 방어력을 3번 저하시키는 마법을 쓴다.

사검 전사

레벨이 올라갈수록 공격력은 강해지지만 방어력은 약해진다. 3번 적을 미치게 하는 마법을 쓴다.

총림전사

천사제국에 등장한 새로운 캐릭터. 선공을 하면 3번 생명의 반을 줄이는 마법을 쓴다.

마동기사

이 전사 역시 새로 등장한 캐릭터. 방어력이 전업 가능한 캐릭터 중에서 가장 높다.

석궁병

범위도 넓고 파괴력도 엄청나다. 경험치가 늘수록 화살이 미치는 범위가 넓다.

마법궁병

목표 지점까지 가는 길목도 화살의 영향을 받는다. 한번에 여러명의 적을 공격할 수 있다.

수녀

초급 회복과 초급 화공을 쓸 수 있다. 수녀는 마법사 계열이다.

기도사

한꺼번에 여러명의 생명을 보충해 주는 마법을 쓴다.

마도사

오직 한명의 생명을 보충해 준다.

주술사

공격과 도움 마법을 동시에 지니고 있는 마법사. 적의 공격을 저하시키거나 미치게 하며 적의 생명을 반으로 줄일 수 있는 마법을 쓴다. 동시에 아군의 생명을 보충해 주는 마법도 지니고 있다.

마제사

아군의 생명을 보충해 주거나 적의 방어력을 약화시키는 마법을 쓴다.

사법사

사법사가 되면 화공밖에 쓰질

못한다. 마법 중에서 공격력이 가장 강하다.

마법사

마법사가 되면 뇌전밖에 쓰질 못한다. 주위의 적군에게도 영향을 미친다.

각판의 팀

와이극러성

승리 조건 : 와이극러성에 침범한 적군을 전멸시켜야 한다

이 판에서는 단지 적과 싸우기만 하면 되는데 싸움도 어렵지 않아 쉽게 넘어갈 수 있다. 중요한 것은 총대장 시아의 직업을 무엇으로 할것이나인데 여기서 시아와 회밀이 어느 길을 선택하느냐에 따라 앞으로 전개될 공격과 방어의 전범이 결정되기 때문이다. 공격적 전범을 구사하는데 있어 가장 적합한 진급은 시아는 무사이고 회밀은 마법사이다.

간단히 이 판을 끝낼 수 있다. 그러나 앞으로의 진급이나 게임 전체를 생각한다면 각각의 적군과 전투를 해서 경험치를 올리는 것이 중요하다.

공타기사보 (기사보를 공격하다)

승리 조건 : 적의 두목인 내리를 격퇴해야 한다

시작하면 자유행동을 하는 아군 병사가 상당히 많이 나오는데 이들과 함께 최소한의 희생으로 적군을 없애야 한다. 마법사를 이용해서 적들을 얼음으로 얼린 다음 공격한다.

기사성박전 (성벽 앞의 기사)

승리 조건 : 성문 앞 다리에 버티고 앉아 있는 나미라는 기사를 격퇴해야 한다

나미라는 기사가 성문 앞에 서있는데 이 기사만 처치하면

구원우군 (아군을 구원하다)

승리 조건 : 적의 두목 매체를 격퇴해야 한다

적의 무리 속에서 싸우고 있는 아군을 구출하는 임무. 적의



천사제국에 등장하는 모든 캐릭터

두목이자 승려인 매체를 격퇴해야 한다. 이번에도 자유 행동을 하는 아군이 있어서 이들의 피해를 최소한으로 줄여야 한다. 이번 임무의 성패는 구원을 기다리는 대서 일행이 얼마나 오래 버티느냐에 달렸다. 한가지 다행스러운 것은 대서외에 몇몇 사병들이 진급의 대상이라는 점이다.

통과약장 (임의 광장을 통과하다)

승리 조건 : 마술사인 갈채랍사를 다라 꼭대기까지 무사히 호송해야 한다

여기서 가장 주의해야 할 인물은 적군이 아니라 바로 아군인 마술사 갈채랍사이다. 이 마법사는 이동하면서 마법을 쓰는데 적에게는 영향을 미치지 않고 아군의 생명을 반으로 줄게 한다.

이 마술사는 자유 행동을 하고 앞으로만 전진하려 하는데 앞으로 전진할 수 없으면 옆이나 대각선으로 이동한다. 전진 속도는 최대 2칸씩이며 절대

후퇴란 없다. 마법이 미치지 않는 지역을 파악하여 마법사와 같이 행동해야 한다.

조우정탐기 (정탐기와 마주치다)

승리 조건 : 정탐기와 내군을 격퇴해야 한다

적군이 수적으로 우세이지만 거의 대부분이 일반 사병이기 때문에 공격력이나 이동력이 떨어진다. 뭉쳐서 한꺼번에 이동하는 전법을 사용해야 한다.

내도이세계 (이세계에 도착하다)

승리 조건 : 적의 두목 서애뢰를 격퇴해야 한다

타조를 타고 다니는 육전기사 서애뢰를 격퇴해야 한다. 먼저 얼음 마법을 쓰는 마법사를 적군 깊숙히 침투시켜 얼음으로

적을 마비시킨 후 공격한다.

만약 육전 기사를 먼저 공격해서 없애버리면 판이 끝나버려서 경험치를 조금밖에 얻지 못하게 되고 적 사병들을 모조리 없애 버리면 육전기사 서애뢰는 도망가 버리고 다음판으로 넘어간다.

영지조도투습(아영지에서 적의 기습을 당하다)

승리 조건 : 아영지를 침범한 적의 두목 내리를 격퇴해야 한다

전투가 시작되면 사방에 흩어져 있는 아군을 대장 희밀이 위치하고 있는 오두막으로 집결시킨다. 집결이 끝나면 마술사 갈채랍사를 이용하여 손쉽게 적을 섬멸할 수 있다. 적의 두목인 육전기사 내리를 제외하고는 거의가 전투력이 취약한 법사들이거나 사병이다.

영지조도투습(아영지에서 적의 2차 기습)

승리 조건 : 모든 적군을 전멸시켜야 한다

전투가 시작되면 소란달 외에 2명만이 조종 가능하고 나머지 5명은 자유행동을 한다. 자유행동을 하는 아군의 피해를 최소한으로 줄이는 것이 이번판의 주요 목표이다.

조심전설적비선(전설 속의 날으는 매를 찾아라)

승리 조건 : 주술사 다리를 안전하게 호송해야 한다

주술사 다리는 자기 혼자서도 비선을 찾아간다. 시아와 아군이 할 일은 다리가 비선을 찾아가는데 함께 가면서 방해하는 적들을 처치하면 된다. 특별한 전법은 필요치 않다.

중구소란달(소란달을 구원하라)

승리 조건 : 소란달이 날으는 배에 도착해야 한다

소란달이 상단에 보이는 비선을 향해 가는데 뒤에서 따라오는 적들을 막아주는 것이 이판의 목표다. 적과 일일이 싸워봤자 시간 낭비이니 빨리 이동해야 한다.

비선상조우적인(날으는 배에서 마주친 적군)

승리 조건 : 적을 전멸시켜야 한다

전투가 시작되면 날아가는 비선 안에서 적을 만난다. 아군이 수적으로도 절대 우세한 판으로 적은 5 6명에 지나지 않는다. 따라서 이번 판은 아직 진급이 더딘 병사들의 경험치 올리는 좋은 기회이다.

낙입소택 (높지로 떨어지다)

승리 조건 : 적군을 격퇴해야 한다

이번 판은 싸우면 4명으로 들어나는 수전사가 나타난다. 이번 판을 이기면 수전사는 아군으로 합류하게 된다. 수전사는 몸은 불어나지만 생명력은 여러 명의 수전사가 하나의 생명을 갖고 있기 때문에 한명만 집중 공격해도 4명을 격퇴할 수 있다. 한명의 수전사당 40점의 경험치를 늘릴 수 있다.

용담외(용의담 외막)

승리 조건 : 적의 두목인 신검전사 마서이를 격퇴해야 한다

아군을 대량 출동시킬 수 있기 때문에 쉽게 끝낼 수 있다.

용의 탐제 1층

승리 조건 : 반룡전사 방을 격퇴해야 한다

가운데 보이는 사각의 요새로 들어가서 양쪽 출입구에 강한 병력을 배치하고 배후에는 법사들과 궁병들을 배치한다. 아군 병력이 마술사와 무사로 이루어져 있어야 전투가 한결 쉬어진다.

용의 탐제 2층

승리 조건 : 반룡전사 란을 격퇴해야 한다

이번에는 적군이 먼저 요새를 차지하고 시작한다. 아군 병력에 마술사를 넣어야 하고 얼음 마법으로 적을 마비시켜야 한다. 특히 공격력이 강한 거부전사를 조심해야 한다.

용의 탐제 3층

승리 조건 : 반룡전사 사를 격퇴해야 한다

누가 자리를 먼저 구축하느냐에 승패가 달렸다. 우선 요새가 비었으니 빨리 들어가 자리를 구축하자. 아군의 병력에 마법사와 궁병이 있어야 어렵지 않게 싸울 수 있다. 전투가 시작되면 적들이 움직이기 전에 신검전사들을 박살내야 한다.



성 안의 결투



요룡을 격퇴하라!

용의 탑 제 4층

승리 조건 : 반룡전사 청을 격퇴해야 한다

요새 안에서 절대 나오면 안 된다. 적들은 하단부의 문으로만 들어올 수 있으므로 아군 무사를 하단부 문에 2명 배치해 두고 돌아가면서 싸움을 벌이자. 치료를 위한 마법사가 있다면 금상첨화이다.

용의 탑 제 5층

승리 조건 : 반룡전사 려를 격퇴해야 한다

요새의 안쪽 뿐만 아니라 외곽에도 적이 포진하고 있다. 더구나 적중에는 궁병, 노병, 마궁병 등이 대거 포진하고 있어서 아군이 접근전을 펼치는데 크나큰 부담이 된다. 따라서 시작하자마자 요새 입구에서 오른쪽 중하단의목이 좁아지는 곳으로 아군을 전원 이동시킨다.

용의 탑 제 6층

승리 조건 : 반룡전사 애를 격퇴해야 한다

빠른 행동이 전투의 승패를 좌우한다. 일단 시작하면 아군의 전투 태세를 구축해야 한다. 이때 아군은 요새의 상단부 입구에 배치해야 하며 하단부의 입구쪽에는 배치하지 말 것.

(용의 탑 정상 부분)

승리 조건 : 요룡을 격퇴해야 한다

용의 탑의 꼭대기. 용의 탑의 주인인 요룡을 격파해야 하지만 이번 판에는 얼음 마법사의 힘이 미치지 않는다.

요룡의 공격은 엄청나다. 따라서 공격을 피하기 위해 궁병이나 멀리서 공격 가능한 마법사를 배치시킨다.

요룡은 생명력도 엄청날 뿐만 아니라 회복 능력도 굉장하기 때문에 아군은 여럿이 치고 빠지는 전투를 해야 한다. 따라서 회복과 치료를 해주는 마법사도 꽤 필요하다.

한가지 특이한 점은 우리를 돕는 알 수 없는 자가 있는데 바로 기도사이다. 수호자란 이름으로 초반에 나타나는데 이 기도사를 적절히 이용한다면 아군의 생명력을 올릴 수 있다.

초토삼림손장중 (대지와 수풀이 불에 타버린 시골 마을에서)

승리 조건 : 요룡을 격퇴해야 한다

화면 하단을 보면 적군 마제사 셋이 보이는데 그중 하나가 갈채랍사이다.

이들을 모두 처치한 다음 요룡을 잡아야 한다. 요룡을 잡는 방법은 전편과 마찬가지로. 역시 얼음도사의 마법은 필요가 없다.

사망지곡중 (죽음의 계곡에서)

승리 조건 : 시아가 죽음 계곡 정상에 안착해야 한다

이곳에서는 계곡의 양쪽 절벽에 매복하고 있는 노병들을 조심해야 한다.

그리고 보병들은 이동할 통로가 사다리 밖에 없다. 적들은 사다리 끝에 위치하고 있다. 따라서 이동력이 강한 병사들로 하여금 양옆으로 위치해 있는 궁병을 처리하게 한다.

사망지곡정보전 (죽음의 계곡 성벽 앞)

승리 조건 : 시아가 죽음의 계곡 성벽에 안착해야 한다

절벽의 양쪽과 상단의 성벽에 매복하고 있는 적들이 상당한 위협을 주는데 이들을 잘 피해야 한다.

조우벽라유회의 (벽라유회의와 마주치다)

승리 조건 : 벽라유회의를 격퇴해야 한다

적의 구성은 마법사와 마제사이다. 특이한 것은 적의 공격이 시작되면 벽에서 이상한 물줄기 같은 것이 흘러나오는데 그것을 맞은 아군은 뒤로 밀린다. 따라서 뭉쳐있기 보다는 흩어져서 공격해야 밀려나는 수를 줄일 수 있다.

간회와이극력성 (와이극력성으로 급히 돌아가다)

승리 조건 : 와이극력성에 돌아가야 한다

성까지 가려면 물을 건너야 하는데 여기서 처음 단역 배우인 궁병이 출연한다. 이번 판은 반룡기사의 기술을 써먹기에 좋은 기회이다. 기술을 쓰면 공격의 권한이 없다.

보위와이극력성 (와이극력성을 보호하라)

승리 조건 : 와이극력성에 침입한 적을 격퇴해야 한다

여기서는 전투보다는 다음 전투를 위한 아군 병력의 재편성이 필요하다. 다음 공격에 대비하기 위해 유비무환의 정신을 실천할 때다.

기사정보전 (기사의 성보 앞)

승리 조건 : 적을 격퇴해야 한다

이번판은 적에게 사법사가 다섯이나 출현하여 아군이 상당한 곤란을 겪게 될 지도 모르겠다. 전투가 시작되면 비룡기사와 전사들로 하여금 마궁병을 잡아아 아군의 피해를 줄일수 있다. 그 다음은 사법사를 집중공격을 통해 잡아야한다.

치유유사탑어제 (유사탑어제를 치료하다)

승리 조건 : 유사탑 어제를 잡아 일깨운다

이제 드디어 유사탑 여왕을 만나는 판이다. 이번 판을 시작하면 아군 셋과 적의 일반 사병 하나만이 있다. 유사탑 여왕은 일반 사병으로 변해있고 정신도 예전같지 않다. 이번판은 유사탑 여왕의 정신을 일깨워주는 작업을 해야 한다.

진왕사덕림해협 (사덕림해협앞에 이르러서)

승리 조건 : 적을 격퇴해야 한다

사덕림이라는 해협에 놓인 3개의 다리를 건너던 중 적을 만난다. 아군의 그룹의 3개로 나뉘어져 있다. 먼저 출동할 병사의 위치를 지정한다면 아직 다리를 건너지 못한 시아가 있는 곳에는 이동거리가 길고 아무곳이나 갈 수 있는 비룡기사나 반룡전사등을 배치한다. 상당히 어려운 판이다.

사덕림해협(사덕림 해협)

승리 조건 : 적을 격퇴해야 한다

요새에 있는 시아 일행은 다리 저편에 있는 아군이 다리를 완전히 건널 때까지 휴식을 취하고 아군이 다리를 다 건너고 나면 공격을 시작해야 한다.

다리의 폭이 좁아서 아군이 다리를 건널 때까지 시간이 걸린다. 따라서 시아 옆에는 적의 공격으로부터 시아를 보호해 줄 법사가 필요하다. 이렇게 하면서 후속부대가 오길 기다렸다가 반격하면 무난히 이길 수 있다.

남나락 성외 (남나락 성 외곽)

승리 조건 : 적을 격퇴해야 한다
이번에는 수적으로 엄청 밀리는 판. 비록 적의 구성원이 막강하지만 아군의 무사를 이용하면 유리하다. 단, 성문 앞으로 함부로 접근했다간 아군의 피해가 클 것이다. 화살의 영향력이 긴 석궁병을 이용해서 적의 법사부대를 공격해야 한다.

남나락 성내 (남나락 성 내부)

승리 조건 : 적을 격퇴해야 한다
갈라진 양쪽 길에 아군이 분산 배치되어 있다. 법사와 무사, 전사 등을 배치한다. 이제 시작하자마자 빠르게 좁은 목 안쪽으로 아군을 철수시키며 방어진을 구축한다.

사공이븐 (시간과 공간이 반하다)



승리 조건 : 적을 격퇴해야 한다
쉬운 판이다. 아군의 경험치를 올리는데 주력하자.

이세계적 백라유회 (이세계의 백라유회)

승리 조건 : 백라유회를 격퇴해야 한다
이번 판은 얼음법사의 마법이 절대적으로 필요하다. 미끼를 하나만 던져주면 적은 마구 밀려오는데 이때 얼음법사가 실력 발휘를 하자.

구극여신

승리 조건 : 백라유회를 격퇴해야 한다
벽면을 보면 날개 달린 멋진 모습의 구극여신의 모습을 볼 수 있다. 백라유회는 구극여신의 뒤에 숨어 살고 있다. 구극여신은 손과 머리와 양손만 공격이 가능하다. 또한 구극여신은 생명력이 얼마인지 모른다는 것인데 얼마나 싸워야 이길 수 있는지의 희망은 버리고 시작한다.

한가지 전략은 아군 총림전사의 마법을 사용하면 되는데 적의 생명력을 반으로 깎는 마법을 사용해서 적의 나이를 반으로 깎아야 한다.

마희의 묘원 (마희의 무덤)

승리 조건 : 적을 격퇴해야 한다
이 판에서 제일 중요한 인물

은 얼음 마법사이다. 여기까지 오면서 얼음 마법사의 마법을 구급병설로 올려놓았다면 전투를 이끌 수 있다. 처음 시작할 때 무사의 위치를 가까우면서도 적의 공격을 피할 수 있는 곳에

배치하자. 적의 얼음 마법에 걸리면 곤란하니 위치설정을 잘해야 한다.

이러저러 적을 모두 쓸어버리면 엔딩을 볼 수 있다.



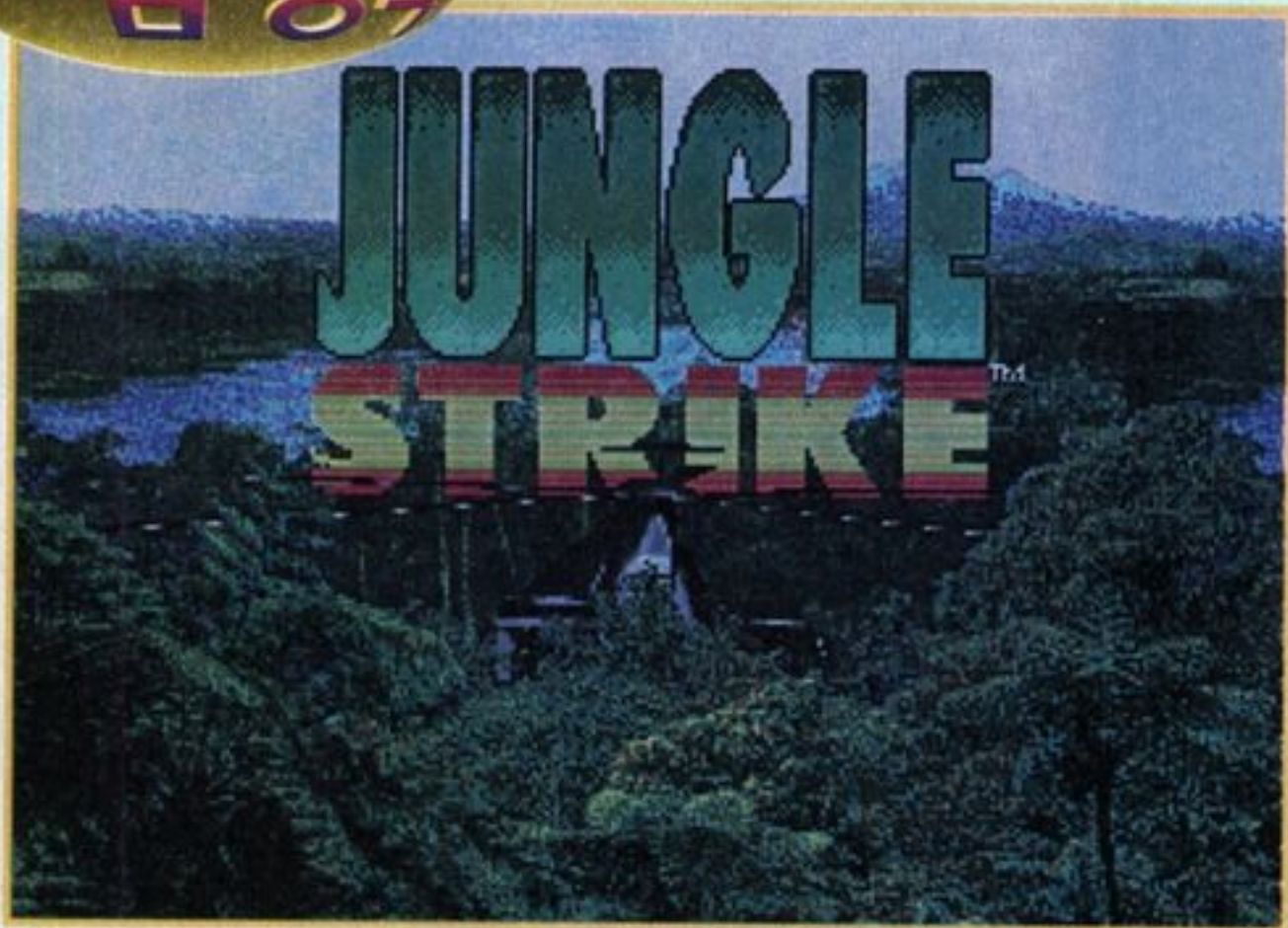
멋있는 엔딩을 기대했던 플레이어라면 조금 실망했을거다. 시아의 영당이 굵적대는 모습을 보면서 웃음을 터트릴 수밖에 없었을 테니까!

참! 게임하다가 경험치가 조금 딸린다 생각하면 이 방법을 써보길 권한다. 전투에서 열세

라고 생각되면 Tab키를 이용해서 전면 후퇴하면 아군 병사들의 경험치는 그대로이고 배치만 다시 할 수 있는 상황이 된다. 가끔 경험치를 늘리고자 할 때 이 방법을 이용하면 쉽게 경험치를 올릴 수 있다. 어쨌든 재미있죠?

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 |



정글 스트라이크

- 제작사 : 소프트스타
- 장 르 : 시뮬레이션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종/램570KB 이상
VGA/사운드 블라스터 호환카드
마우스, 키보드 지원
- 발매일 : 95/6월말 발매
- 가 격 : 미정
- 문의처 : (주)쌍용(02-270-8434)

프롤로그

사막의 미치광이 킬바바 장군이 죽었다. 그러나 광기와 테러리즘은 그의 집안의 혈통인 듯하다. 역시 킬바바라는 이름을 가진 그의 아들도 아버지로 악독하기로 소문이 났다. 게다가 아버지의 죽음에 따른 복수심에 불타고 있다.

누군가가 그의 가족을 죽였기 때문에 그도 역시 그들을 죽여야 할 뿐만 아니라 수천명을 더 죽여야 직성이 풀렸다. 누굴 죽여야 하는지에 대해선 그는 관심이 없다. 단지 미국인이면 그만이였다. 그는 아버지가 축적한 재산을 모두 상속받았음에도 불구하고 아버지의 정치적인 재능만은 물려받지 못했다. 그러나 킬바바는 아버지의 핵무기 계획에 관한 자료들을 밀수출할 수 있었다. 그는 그 계획을 계속 진행시키고 싶었지만 그것을 세울 마땅한 장소를 찾을 수가 없었다.

카를로스 오르테가. 난폭하기로 유명한 남미의 마약 황제이자 이 땅에 마약중독과 불행 그리고 공포를 팔고 있는 그가 등장한다. 그는 자신의 부를 이용하여 부패하고 사치스러운 생활을 했고 세계에서 가장 규모가 큰 사설 군대를 구성했다. 그러나 미국의 마약 수사기관이 마

약 선적물과 서류조작과 유령회사를 통해 숨겨왔던 재산을 중간에서 가로채는 일이 수시로 일어나고 있었다. 그는 곧 자금 사정에 어려움을 겪기 시작했으며 이는 그의 권위와 명성에 타격을 주었다.

애런 와중에 카를로스는 미치광이 킬바바의 딜레마에 대해 전해 들었다. 그는 핵무기 원료들을 이동시킬 만한 수단과 그것을 조립할 시설도 갖추고 있었다. 운송 수단 또한 그의 손안에 있었다.

마약 황제와 미치광이가 파트너가 되는데는 전화 한통이면 충분했다. 마약 황제의 사업 손실은 다시 회복될 것이고 미치광이 집안의 명예 또한 되찾게 될 것이다. 미국에 핵공격 한방만 가하면 모든게 그들의 뜻대로 될 판이었다.

다행스럽게도 그들의 계획은 아직 초기 단계에 있다. 그들을 막기에 아직 늦지 않은 것이다. 미국 정보기관은 그들의 계획을 대략적으로는 알고 있었으나 자세한 부분까지는 알지 못했다.

그들의 계획은 이미 군사적 개입이 불가피한 단계에까지 도달해 있었다. 플레이어의 임무는 맡겨진 모든 작전 뿐만 아니라 작전을 구성하고 있는 하나

하나의 비행임무까지도 성공적으로 완수하는데 있다. 명심하라! 데저트 스트라이크는 단지 워밍업에 불과하다는 것을...

게임 메뉴

F1	지도 화면. 각각의 작전을 수행하는 동안 전투 지도를 참고하여 목표물과 관련해 플레이어의 위치를 계속 파악해야 한다. 현재 작전상의 군사 데이터를 볼 수 있고 플레이어의 작전 상황을 코만치는 흰색 점으로 화면상에 나타나고 좌우 커서를 사용하여 전투 지도 하단에 있는 디스플레이에서 한가지를 선택할 수 있다. 선택된 물건은 지도상에서 깜빡거린다
F2	비행 임무에 관한 정보. Mission Data Log로부터 목표물과 작전 목적에 관한 정보를 얻을 수 있다. 지도에 있는 각 아이টে에 해당하는 화일이 데이터 로그에 있다
F3	현재 임무 수행 상황. 이미 수행 완료된 임무나 앞으로 완수해야 할 임무에 관한 모든 정보를 얻을 수 있다

아머 포인트	몇몇 목표물의 아머(armour) 점수가 나와있다. 이 점수는 목표물을 파괴하기까지 가해야 할 손상 정도를 나타낸다
파워 포인트	적의 무기에 관한 파워 포인트가 나와있다. 예를 들면 Rapier SAM에 의해 공격을 받으면 병기는 100점을 잃게 된다

상기한 키메뉴에서 빠져 나가려면 스페이스바를 누르면 된다. 그리고 게임 중에 ESC키를 누르면 다음과 같은 메뉴가 나온다.

F1	사운드 ON/OFF
F4	조종 방식. 조종 방식을 변경할 수 있으며 선택 항목간을 이동할 수 있다. 선택하기 전에 조이스틱을 칼리브레이트(F6)해야 함에 주의하라
F5	키설정. 게임에 사용되는 디폴트키를 플레이어가 쓰고자 하는키들로 바꿀 수 있다
F6	조이스틱 칼리브레이션
F10	주메뉴로 되돌아간다
F12	DOS로 나간다
ESC	현재 메뉴에서 빠져나간다

코만치 헬기 조종법

Up(상)	Down(하)	Right(우)	Left(좌)
전진	후진	우로 회전	좌로 회전

헬기 발착장에서 이륙하려면 어느 방향으로든 이동해야 한다. 코만치도 승객들을 내려 놓은 후에 자동적으로 이륙한다. 발착장에 착륙할 때는 근처를 선회하면 자동적으로 착륙한다. 만약 내려 놓을 승객이 있을 경

우엔 friendly(친절한) 또는 captured and secured(점령하여 안전하게 된) 발착장에만 착륙할 수 있다. Jink하려면 방향을 돌리는 동안 Ctrl키를 계속 누르고 있어야 한다.

F-117A 나이트헵 스텔스 전투기

Up(상)	Down	Left(좌)	Right(우)
고도 하강	고도 상승	좌로 뱅크하기	우로 뱅크하기

이륙하려면 스텔스 격납고 옆의 헬기 발착장에 코만치를 착륙시켜라. 자동적으로 F117A로 옮겨져 이륙하게 된다. 착륙하려면 이륙한 방향의 반대 방향에서 활주로에 접근한다. 고도를 최소한 낮추어 스텔스의 그림자를 활주로 중심으로부터 약

간 왼쪽으로 하면 스텔스 전투기가 스스로 착륙한다. 스텔스 전투기는 자동적으로 앞으로 움직이며 연료와 탄약에 제한이 없다.

그러나 코만치 헬기처럼 선회할 수는 없다.

특수부대 공격용 사이클

Up(상)	Down(하)	Right(우)	Left(좌)
전진	감속/정지시에는 후진	우회전	좌회전

방향 키나 조이스틱을 놓으면 사이클이 완전히 정지한다.

수상이동용 XL9 후버크래프트

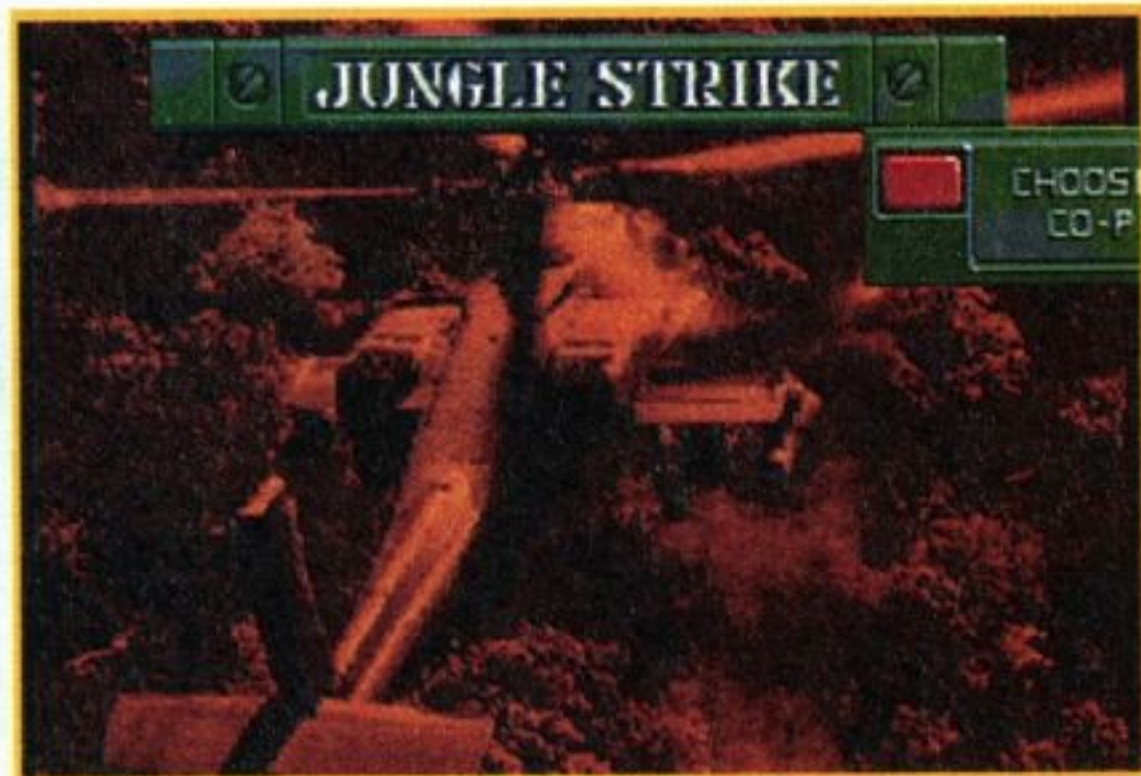
Up(상)	Down(하)	Right(우)	Left(좌)
전진	후진	우회전	좌회전

방향 키나 조이스틱을 놓게되면 후버크래프트가 완전히 정지한다.

발포

다음은 무기를 발사하는데 쓰이는 기본적인 설정이다.

	코만치	후버크래프트	스텔스 전투기
Z	헬화이어	수뢰	아이언밤
X	히드라	라이트 로켓	AIM92 로켓
C	체인 건	머신 건	머신 건
Z	지뢰		
X	라이트 로켓		
C	머신 건		



홈 기지

각 작전 수행은 홈 기지에서 시작된다.

작전마다 홈 기지는 각기 다른 위치에 있으며 기지 바로 근처에 있을 때 코만치는 연료를 소모하지 않는다. 작전상의 임무를 모두 마치면 홈 기지로 돌아가 작전을 완료한다. 홈 기지는 착륙 지역과는 달리 승객들을 내려 놓을 수 없다.

부조종사

부조종사들마다 능력 차이가 있다. 부조종사들의 능력은 특정한 값으로 매겨져 나오지 않으며 일반적인 개념으로 설명되어 있다. 부조종사들의 기술로는 다음과 같은 것들이 있다.

원치 컨트롤

원치 컨트롤은 원치를 이용하여 물건이나 사람을 들어 올릴 수 있는 면적을 결정한다. 가장 뛰어난 원치 조종자일수록 흑과 사다리를 사용한 [집어들리기]의 반경이 넓어진다. 보통의 원치 조종자는 물건이나 사람 바로 위에 있어야만 들어올릴 수 있다.

Range Aim

이는 사격수가 효과적으로 목표물을 조준할 수 있는 거리를 말한다. 뛰어난 사격수일수록 Range Aim이 멀다. 그렇지 못한 사격수들은 목표물에 더 가까이 접근해야만 효과적으로 조준할 수 있다.



속도

이는 부조종사가 사격수로서 발포할 수 있는 속도를 나타낸다. 뛰어난 사격수는 C키를 누르고 있으면 기관총을 더 빨리 쏠 수 있다.

바이칼 스태티스틱스
목숨

한 작전당 3번의 목숨이 주어진다. 작전의 마지막 임무를 완수하기 전에 세번째 목숨까지 잃게 되면 다음 단계로 올라가기 전에 그 작전을 다시 클리어해야 한다.

연료

각 작전당 100 유니트의 연료로 시작한다. 작전 수행 지역에 널려있는 연료를 발견할 수 있을 것이다(어떤 경우엔 건물이나 차량 안에 감추어져 있다).

연료 수준이 14에 도달하면 연료가 부족하다는 경고신호를 받고 2개의 유니트를 더 소모할 때마다 메시지가 다시 나타난다. 연료를 다 써버리면 추락하고 만다.

연료가 부족해서 추락한 경우엔 새로운 삶이 시작될 때 연료

는 100 유니트로 재충전된다. 아머가 파괴되어 추락한 경우 새 삶이 시작되면 연료는 추락하기 전의 수준으로 재충전된다. 추락할 당시의 연료가 25 유니트 이하였을 경우 25 유니트로 다시 시작할 수 있다.

Armour(아모)

이는 공격에 대한 방어책의 일환이다. 각 작전마다 코만치는 아머 점수 1000점으로 시작한다. 이 점수는 공격받을 때마다 감소한다. 또한 건물에 부딪힐 때마다 15점이 감소한다. 건물도 역시 15점을 잃는다.

임무를 수행하는 동안 아모 수리 도구함을 줍게 될 수도 있다. 건물이나 차량 안에 숨겨져 있는 경우가 대부분인데 수리 도구함을 주웠다고 해서 아모 점수가 1000점을 넘을 수는 없다. 아모를 주으려면 그 상공을 선회하자.

플레이어의 부조종사가 자동적으로 원치를 내려 끌어올릴 것이다. 추락했으나 아직 주어진 목숨이 남아 있을 경우엔 아모 점수가 1000점으로 회복된다.

무기류

코만치의 경우

코만치는 다음과 같은 무기류와 탄약들을 갖추고 시작한다.

종류	숫자	파워포인트
헬화이어 로케트	9	100
히드라 로켓	60	25
체인건	1000 라운드	라운드당 5

헬화이어를 쏘려면 Z를, 히드라를 쏘려면 X를, 체인건을 쏘려면 C를 눌러라. 작전을 수행하는 동안 로케트나 탄약을 더 주울 수는 있으나 작전 시작 당시보다 더 많은 수의 로케트나 탄약을 확보할 수는 없다.

승객

어떤 경우엔 승객을 태워 안전한 착륙 지역으로 이동시키라는 임무가 주어진다. 이 승객들은 예를 들어, 전쟁포로, 인질, 항복한 적군일 수 있다.

승객들을 태우기 위해 그들이 있는 상공을 선회하면 부조종사가 자동적으로 원치를 내리고 그들을 들어올린다. 코만치로 최고 6명의 승객들을 한번에 태울 수 있다.

착륙 지점에 승객을 내려놓을 때마다 정비사가 플레이어의 아머를 부분적으로나마 수리할 수 있는 시간이 주어진다. 내려놓은 승객 한 명당 수행중인 작전에 따라 100에서 150까지의 점수가 회복된다. 승객들을 내려놓기 전에 추락하였으나 아직 남아있는 목숨이 있을 경우, 새 삶이 시작되면 승객들도 그대로 남아있다.

의 정확도를 증가시키는데 도움이 될 수 있다.

여분의 목숨

빨간색 십자가로 표시된 박스에는 여분의 목숨이 들어 있다. 작전을 수행하는 동안 한두개를 발견할 수 있을 것이다. 그러나 여분의 목숨을 다음 작전까지 갖고 갈수는 없다. 여분의 목숨을 발견하고 그 위치를 선회하면 부조종사가 자동적으로 원치를 내려 주워올린다.

특별 상황 체크

때때로 다음과 같은 특별한 상황 체크 명령이 작전 수행 동안에 화면 하단에 나타날 것이다.

Intelligence Info, Check Status (정보 기관 정보, 상황 체크하라)

이는 현 작전에 매우 중요한 정보국의 보고가 들어왔음을 의미한다. 이 정보를 확인하는 것이 작전의 성공에 중요한 영향을 미친다. 정보국의 보고사항을 확인하려면 F1을 누른다. 이 정보는 단지 몇초 동안에만 나타나므로 가능한 한 빨리 확인하지 않으면 곧 없어져 버린다. 스페이스바를 누르면 정보 확인을 마칠 수 있다.

Mission Failure (임무 실패)

임무 수행 동안에 중요한 실수를 범하거나, 임무를 다하기 전에 적이 플레이어가 막아야 할 테러를 저지르면 [ETURN TO BASE!(기지로 돌아오



지상 요원

지상에 있는 적군과 아군을 위에서 구분하기는 어렵다.

일단 플레이어를 향해 발포하고 있는 사람들을 적군으로 간주하라.

징킹(Jinking)

이는 헬기를 좌우로 수평 이동시키는 것을 말한다. 무기류

You bless it! The Jefferson me



라!))는 명령이 화면 하단에 나타난다. 기지로 돌아가면 무엇을 잘못했는가에 관한 브리핑을 듣게 되고 자동적으로 작전은 다시 시작된다.

아모 포인트와 파워 포인트

몇몇 목표물의 아모 포인트(목표물을 파괴하기 전까지 가해야 할 손상 정도)가 Mission Data Log에 나와 있다.

적군 무기류에 관한 파워 포

X9 공격용 후버크라프트

아머는 800. 무기는 머신건(1000탄, 파워 3), 라이트 로켓(50탄, 파워 25), 아이언밤(9탄, 파워 1000)을 장착하고 있다. 수뢰는 물속에, 향해하고 있는 군함의 항로 내에, 또는

정박한 군함 근처에 있을 때 효과적이다.

차량

정글 스트라이크를 무사히 마치려면 각종 차량들을 작동하는 법을 알아야 한다. 이들 차량으로 옮겨 타려면 차량 근처에 있는 안전한 착륙 지점에 코만치를 착륙시켜야 한다.

아무런 자극도 받지 않은 수뢰는 물속에 놓인 후 수초 후에 자동적으로 폭발력을 잃고 화면에서 사라진다.

F117A 나이트렉 스텔스 전투기

아머는 1200. 무기는 건(파워 5), AIM92s(파워 25), 아이언밤(파워 400)을 장착하고 있다.

특히 이 전투기에는 탄약과 연료에 제한이 없다.

특수 부대 공격용 모터사이클

아머는 500. 무기는 머신건(1000탄, 파워 5), 라이트 로켓(30탄, 파워 25), 지뢰(9탄, 파워 1000)를 장착하고 있다. 지뢰는 반드시 차량이 움직이는

길, 또는 정지해 있는 차량의 근처에 놓여 있어야 효과적이다. 아무런 자극을 받지 못한 지뢰는 수초가 지나면 자동적으로 폭발력을 잃고 만다.

장비 주워 올리기

코만치와 마찬가지로 후버크라프트와 공격용 모터사이클의 경우도 탄약, 연료, 또는 다른 물건들을 주워야 할 필요가 있다.(스텔스 전투기는 탄약과 연료를 무한정으로 갖고 있으므로

아무것도 주워야 할 필요가 없다) 후버크라프트나 모터사이클로 장비를 주으려면 가만히 건드리기만 하면 된다. 그러나 너무 강하게 건드리면 폭발할 수도 있다.

윈 스크린

작전을 성공적으로 마치면 윈 스크린이 나타난다.

윈 스크린이란 최근의 작전이 진행되는 동안에 플레이어가 이룩한 성과로 얻은 점수와 게임 전반에 걸쳐 얻은 총점, 그리고

패스워드를 보여주는 화면을 말한다. 패스워드를 적는 것을 잊지 말자. 다음 작전에 성공하지 못했다면 여기로 돌아와 게임을 다시 시작할 수 있다.

점수 그리고 득점하기

다음과 같은 기준에 근거해 점수가 주어진다. 사살한 적의 수, 파괴한 무기류 그리고 수행 완료한 임무. 무해한 건물을 파괴하거나 무고한 사람을 죽이면 감점된다는 사실에 유의하여라.(무엇을 향해 쏘는지, 그리고 어디를 향해 로켓을 발사하는지 잘 살펴야 한다)

플레이어의 점수는 작전이 끝나면 윈 스크린에 계산되어 나온다. 점수는 곧 플레이어의 성공도를 의미한다. 게임에서 승리하기 위한 최소 점수라는 것은 없다. 각 작전마다 주어진 임무를 모두 수행, 완료해야만 승리할 수 있다.

작전 브리핑

이 부분을 세심하고 철저히 읽고 주어진 임무를 순서대로 마치도록 노력하자. 임무를 제대로 수행하지 못하면 작전 전체가 무효화되며 다시 처음부터 그 작전을 시작해야 한다.

위험 지역에 관한 주의사항

몇몇 목표물들은 레이더 유니트나 파워 스테이션에 의해 유

지되고 있는 위험 지역에 의해 보호되고 있다. 위험 지역에 의해 주어진 조기 경보는 무기류의 발사 속도와 화력, 그리고 아머의 강도를 증진시킨다. 위험 지역에서의 발사 속도와 파워 포인트는 조기 경보 시스템이 망가지면 정상 상태로 되돌아간다. 화면 우측 상단의 메시지바는 플레이어가 위험 지역에

들어가고 있음을 경고한다.

착륙 지역에 관한 주의사항

어떤 경우엔 작전이 진행되는 동안 적의 착륙 지역(LZ)을 점령하라는 명령을 받게 된다. 앞

의 임무를 성공적으로 마치면 몇몇 LZ를 점령할 수 있다.

적의 착륙 지역은 붉은 색으로 표시되며 점령하면 녹색으로 바뀐다.

힌트와 조언

계속해서 움직여라

플레이어의 코만치 공격용 헬기는 기동력이 뛰어난 무기 운반 장비이다.

코만치의 기동력을 충분히 활용하지 않으면 오르테가와 킬바바가 최종적으로 승리할 것이다. 탱크 앞에 공중 정지하여 서로 공격을 주고 받는데는 많은 용기가 필요하나 판단력이 필요한 일은 아니다.

무기류와 탄약

가능하다면 첫번째 작전에서 탄약 차량처럼 위협하지 않은 목표물을 공격할 때는 체인건을 사용하자. 시간이 오래 걸리는 작전의 경우 헬화이어와

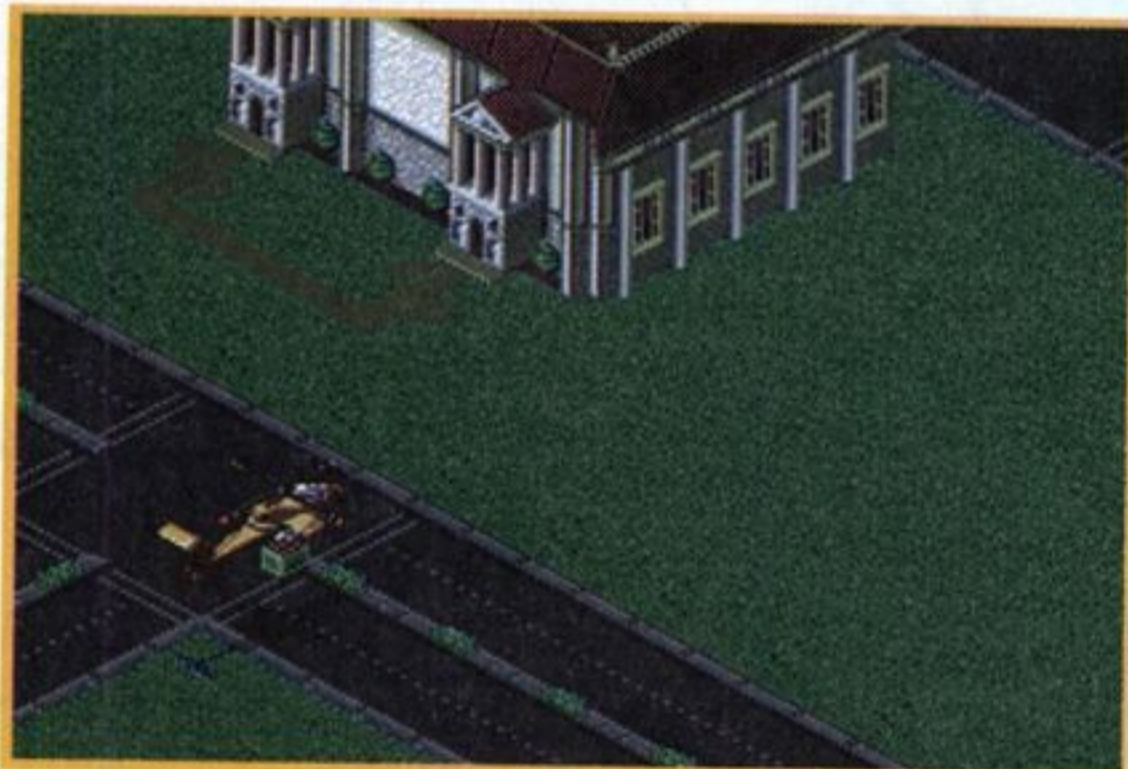
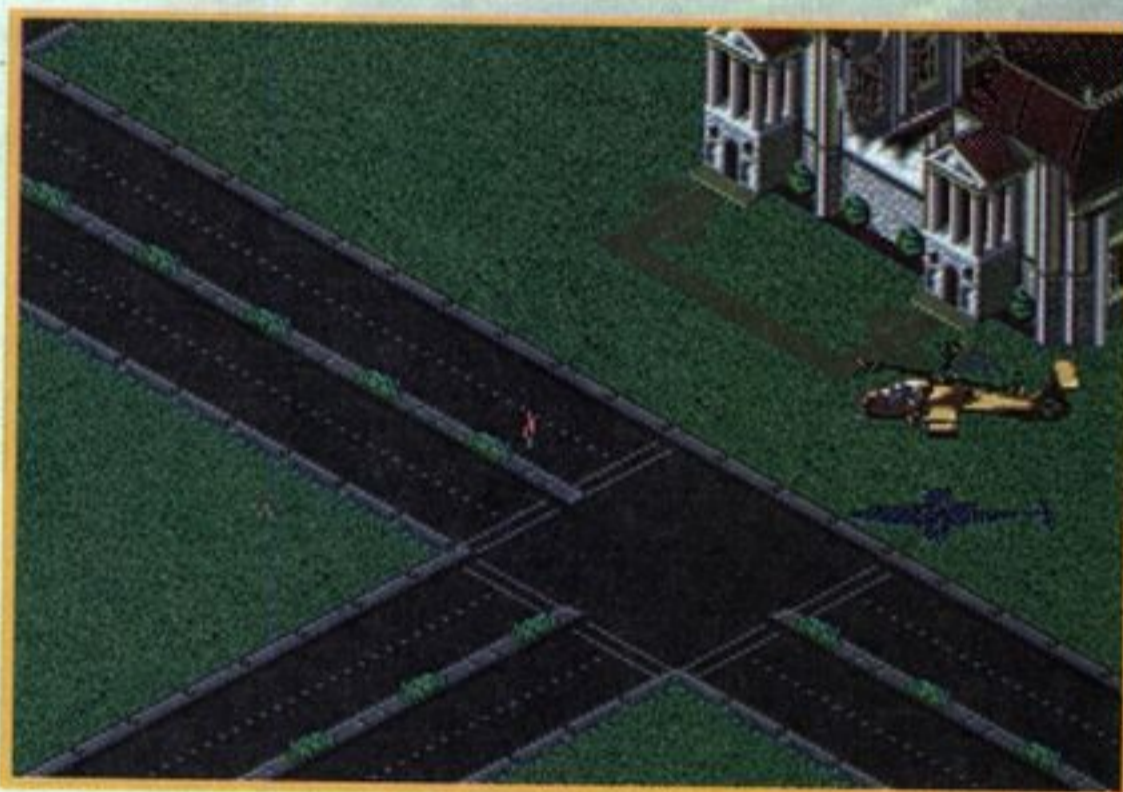
히드라 미사일이 모자랄 수 있으니 적군 무기 지역을 몰살한 후 체인건을 빨리 쏘서 연료를 절약하며 목표물을 파괴하라.

필요하지도 않은 연료와 탄약을 주우러 연료와 탄약을 낭비하지 말자. 정말로 필요하게 될 때까지는 그냥 놔두는게 좋다.

적을 파악하라

경험을 쌓으면 얼마나 많이 쏘아야 적을 물리칠 수 있는 지 감을 잡을 수 있을 것이다.

이에 유의하여 적을 물리치는데 필요한 최소한의 화력을 사용하자. 저격병 하나를 제거하는데 헬화이어를 낭비할 필요는 없다.



무기와 장비 목록

무기 및 장비	아모	파워	발사 속도
AAA건(고사포)	100	25	빠름
AK47	10	10	빠름
아파치 헬기	300	150	빠름
APHID(바주카)	25	75	빠름
무장 차량	150	35	매우 빠름
공격용 밴	100	20	매우 빠름
코만치 헬기	1000	변함	변함
F117A 나이트헝	1200	변함	변함
스텔스 전투기			
개틀링 건	150	10 매우	빠름
포함	100	75	빠름
HARV	150	100	빠름
후버크라프트	800	변함	변함
협비	100	30	매우 빠름
MLRS 23MM 캐논	250	30	매우 빠름
모빌 배틀 캐논	400	200	빠름
쾌속정	150	20	매우 빠름
전술용 픽업	100	30	빠름
아브라함 M1	250	75	매우 빠름
쉐리단(ZSU)	150	30	매우 빠름
트윈건(AAA)	150	20	매우 빠름

적벽대전



적벽대전 -한글화-

- 제작사 : (유)지관
- 장 르 : 롤플레이팅
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386 이상 기종/메모리:640KB 이상
VGA/PC스피커, 애드립,
사운드 블라스터 호환 카드
키보드, 마우스, 조이스틱 지원
- 발매일 : 95/6월 발매
- 가 격 : 29,000원
- 문의처 : (유)지관(02-871-0813)

프롤로그

유비의 삼고초려(三顧草廬)로 말미암아 세상 밖으로 모습을 드러낸 제갈량. 그가 가장 먼저 유비에게 한 말이 바로 천하삼분책(天下三分策)이다. 결국 제갈량의 말대로 후한 이후의 중국은 조조의 위, 유비의 촉, 손권의 오 삼국으로 갈렸다. 이 삼국 정립의 시발점이 바로 적벽대전이다.

유비와 손권이 서로 힘을 합해 조조의 대군을 막아냄으로써 본격적인 삼국시대가 열린 것이다. 이 게임은 후한말의 혼란기

부터 삼국지의 백미인 적벽대전까지를 바탕으로 하고 있다.

플레이어는 유비, 조조, 손견 등 3명 중에서 한명을 골라 게임을 진행한다. 어떤 인물을 고르느냐에 따라 게임의 흐름이 약간 달라지지만 어디까지나 삼국지의 내용을 바탕으로 하기 때문에 별 차이는 없다.

만약 유비를 골랐다면 조조와의 소패에서의 싸움에서 관우를 잃는다. 조조에게 가버린 관우는 원소가 거느리고 있던 명장 안량과 문추를 베어버린다. 반

대로 플레이어가 조조를 골랐다면 소패에서의 싸움 이후 관우를 휘하에 넣음으로써 원소와의 싸움이 훨씬 수월해질 것이다.

플레이어가 유비나 손견을 골랐다면 적벽대전에서 조조의 대군을 막아내고 엔딩을 볼 수 있지만 조조를 골라 적벽대전에서

유비와 손권의 연합군을 무찌르면 천하삼분책은 깨져버리고 조조의 천하통일을 이룰 수 있다.

이 게임의 전반적인 내용은 유비를 고르거나 조조나 손견을 골라도 엇비슷하므로 여기서는 유비를 위주로 분석하겠다.

주요 이벤트

플레이어가 유비를 골랐다면 탁군에서부터 시작한다. (조조는 진유에서, 손견은 오군에서 시작한다) 탁군에서 관우와 장비를 만나 도원결의를 맺는다. 장비는 마을의 게시판을 읽어보면 만날 수 있고 관우는 마을의 주점에서 만날 수 있다.

마을의 관리인 유언을 만난 다음 황건적 토벌을 위한 준비를 한다. 사병을 모집하고 장군과 사병에게 알맞은 무기와 도구 등을 산다. 게임 초반부터 이미 일정량의 양식을 소유하고 있지만 미리 어느정도의 양식을 사두는 것이 좋다.

황건적들을 비롯한 적들과의 싸움은 필드 또는 성 안에서 벌어진다. 어느 곳이나 별다른 차이점은 없다. 황건적 토벌 중에는 탁군을 비롯하여 광중, 관도, 진유, 허도, 낙양 등의 성에 들어갈 수 있다. 이벤트를 마쳤다면 광중으로 간다. 다시 관도

와 진유 쪽으로 가야 하는데 다리가 끊겨있다. 각 이벤트마다 이와 같은 다리가 다른 성으로 가지 못하게 하는 역할을 하므로 주의하자. 이와 같은 경우 특정한 인물과의 싸움에서 승리하거나 성 안에서 특정한 인물과 대화하거나 특정한 이벤트를 마쳐야만 다리가 이어지고 다른 성으로 갈 수 있다.

광중에서 부패관리인 독우를 만나면 삼국지의 내용대로 죄(?)를 지을 수 있다. 평원으로 가서 장거와 장순을 토벌한 다음 공손찬을 만난다. 공손찬은 낙양으로 함께 가서 동탁을 토벌하자고 한다.

낙양으로 가기 전 필드에는 여러개의 진이 있다.

일단 연군채로 들어가면 원소를 비롯한 각 성에서 출전한 제후들이 있다.

범수채와 호로채에는 동탁의 수하장군인 화웅과 여포가 있



세 영웅의 모습



어머니의 말씀을 잘 들어야 착한 어린이지!



관우, 장비와의 첫 만남



지금은 전투 상황이다

다. 싸움에 대한 준비를 철저히 한 다음 들어가자. 범수채와 호로채를 날려버리고 낙양으로 가면 동탁이 있다. 동탁을 죽이면 장안으로 갈 수 있다. 장안에서 주민들과 대화를 하면 원소와 공손찬에 대한 정보를 얻을 수 있다.

원소와의 싸움을 마치면 공손찬과 조운이 나타난다. 평원에 가면 미축으로부터 서주의 태수인 도겸이 뜻밖의 일로 조조와 대립하고 있다는 말을 듣는다. 조조를 물리치고 도겸을 만나 서주를 맡기로 하는 유비. 새로운 인재인 손건을 얻기 위해 서주는 장비에게 맡기고 소패로 간다. 그새 장비는 여포에게 서주를 뺏기고 만다.

손건은 조조의 힘을 빌어 여포를 치자고 한다. 조조를 만난 다음 여포를 치기 전에 수춘과 여남에서 원술을 물리친다. 다시 소패와 서주로 가서 여포를 없앤다. 여포를 없애면 조조가 유비를 황상과 만날 수 있게 해준다. 조조와의 대화를 마치면 원소에게로 도망간 원술을 없애 버리기 위해 서주로 간다. 서주에는 유비를 없애기 위해 조조의 수하 장군인 차위가 있다. 조조의 위협에 두려워하는 유비는 원소에게 가기로 결심한다. 원소에게 가기 위해선 서신이 필요하다. 서신은 진등과 정현의 도움으로 작성할 수 있다. 그러나 원소에게 가는 길에 차위의 복수를 위해 조조가 나타난다. 조조와의 싸움이 끝나면

관우와 장비를 잃게 된다. 평원을 거쳐 업성으로 가면 원소를 만날 수 있다. 원소로부터 관우가 조조군에 가담해 있다는 것을 안다.

유비는 진진을 통해 관우에게 서신을 보낸다. 이제부터는 관우의 원맨쇼(?)가 벌어진다. 관우 혼자서 적들을 상대해야 한다. 싸움에 도입하면 최대한으로 사병을 아껴야만 한다. 특히 적이 일기토를 걸어오면 반드시 상대하자. 이번 이벤트에서는 일기토에서 관우를 이길만한 인재가 없다. 동령관에서는 호화라는 사람이 영양에서 일하고 있는 자신의 아들인 호반에게 전해주라고 서신을 준다. 동령관, 낙양, 기수관을 거쳐 영양으로 간다. 영양에서 호화의 서신을 호반에게 준다. 호반의 덕택으로 영양에서의 화를 모면하고 무사히 빠져나온다.

황하나루를 거치면 고성에서 주창을 만날 수 있다. 주창은 관우에게 충성을 다짐하며 관우를 따른다. 갑작스레 나타난 장비. 관우는 채양을 베어버림으로써 장비의 의심을 거둔다. 영양과 고성에서 관우와 장비 그리고 주창과 관평이 유비군에 합류하고 조운도 얻을 수 있다. 이제 간웅과 함께 양양으로 가서 유표를 만난다. 유표를 만난 다음 신야로 가서 장무와 진손을 물리치면 적토마를 얻을 수 있다. 다시 양양으로 온다. 유표의 집안싸움(?)에 말려든 유비는 채매에게 원한을 사고 만

다. 양양에서 수경선생과 사마휘를 만난다. 이제 신야로 가서 조인을 물리치고 성 안으로 들어간다. 성 안에서 서서를 만날 수 있다. 서서는 제갈량의 거처를 알려준다.

신야에서 다시 수경선생과 만나고 제갈량이 사는 집에 정석(?)대로 몇번 드나들면 제갈량을 얻을 수 있다. 이제부터 계속되는 조조의 파상공격! 조인과 하우연의 공격은 계속되고 조조까지 가세한다. 설상가상으로 유표마저 죽어버리자 의지할 성이 없다. 이제부터 적벽대전을 위한 이벤트가 벌어진다. 강하로 가서 노숙을 만난다. 노숙은 적벽대전을 앞두고 유비와

손권의 동맹을 성사시키는데 결정적인 공을 세운 인물이다. 시상으로 가면 손권과 주유를 비롯한 여러 수하 장수들이 있다. 주유체로 가면 주유를 만날 수 있지만 주유는 제갈량을 괴롭히는데 급급하다.

어쩔 수 없이 주유가 시키는 대로 한다. 10만개의 화살을 만드는 일은 노숙을 찾아가면 쉽게 해결된다. 동남풍은 시상으로 가서 주민과의 대화를 통해 실마리를 찾을 수 있다. 신선의 집으로 찾아가면 신선이 기문둔갑천서를 준다. 강하에서 제갈량이 유비와 합류하면 조조와의 마지막 일전이 기다리고 있다. 이름하여 적벽대전!



앗! 성수대교... 삼국시대 때도 부실공사는 있었다!



타도 동탁을 외치며 모인 제후들



주민과의 대화



장비의 무용담

성

게임 장르가 롤플레이인만큼 각 성에서 주민들과 나누는 대화는 매우 중요하다. 대화를 효과적으로 하지 못해 길이 막히는 경우가 허다하다. 대화를 통해서 다음에 할 일이 무엇인지, 다음에 가야 할 곳은 어디인지

를 알 수 있다. 이벤트는 성 안에서만 일어나는 것이 아니다. 성 주변에 있는 작은 집에서도 이벤트가 있다. 유비의 경우 제갈량의 집과 신선의 집이 이에 해당한다.

싸움

뭐니뭐니해도 롤플레이 게임의 가장 중요한 요소는 주인공의 레벨 업이다. 레벨 업이 제 때 이루어져야 싸움에서 패하지 않고 기쁘게 게임을 즐길 수 있다. 특히 이 게임의 경우 이벤트에 이끌리다 보면 사병과 무기 등을 보충할 수 없는 매우 난처한 경우가 생긴다. 처음부터 미리미리 레벨 업시키는 유비무환의 정신이 필요하다. 주로 필드에서 산적 등과의 싸움을 통해 레벨 업한다.

싸움에 들어가면 여러 적 중에서 가장 약한 놈부터 차례로 쓰러뜨린다.

한명이라도 빨리 없애야 플레

이어가 입는 데미지가 적다. 골고루 공격하는 것보다 차례대로 각개격파하는 것이 효과적이다.

싸움에서 사병만 많다고 승리하는 것은 아니다. 이 게임에서는 무기가 중요한 역할을 한다. 사병수만큼 무기도 확실히 갖추자. 무기 유무에 따라 싸움의 결과는 많은 차이를 보인다. 무기상점이 없는 성도 꽤 있으므로 이 점에 주의하자. 장군의 무기는 금의 여유가 있는대로 적당히 사주자.

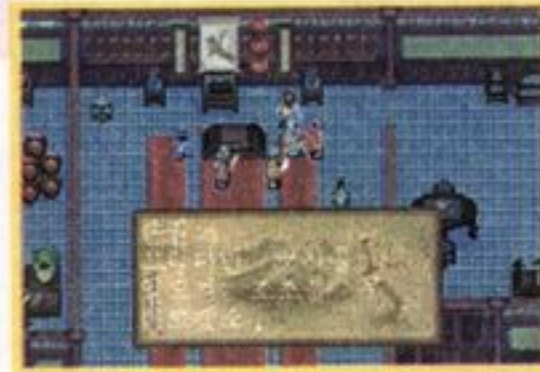
게임 후반으로 갈수록 물품의 효용 가치가 높아진다. 다음은 필자가 추천하는 물품이다.



제주도 많은 제갈량



막대한 데미지를 입히는 홍수거랑계



적벽대전의 서두!!



제갈량을 괴롭히는(?) 주유



화살을 찾아 사바 사바 사바



최후의 전투. 적벽 대전인가 적벽소전인가

회세산

생명력이 0인 장군의 생명력을 100으로 올려준다. 싸움이 끝난 후 레벨 업에 필요한 경험치를 얻는 것은 싸움에서 살아난 장수들 뿐이다.

애써 얻은 경험치를 그냥 날

릴 순 없다. 죽어버린 장수를 싸움이 끝날 때쯤 되살려서 경험치를 얻게 하자. 특히 죽어버린 장수가 모략을 사용할 수 있다면 그것만으로도 되살리는 가치는 충분하다.

계책서, 제세서, 건곤법서, 회지서, 창세천

장군의 모략치를 회복하는 물품이다. 모략은 항상 쓸 수 없으며 휴식으로써 모략치를 올려야 사용 가능하다. 더구나 게임 후반으로 갈수록 모략의 중요성은 커진다. 게임 후반으로 가면 이벤트 때문에 휴식을 취할 수 없는 경우가 생긴다. 이때를 대비해서 위의 물품을 구비해 두면 도움이 될 것이다.

적절한 일기토는 게임의 진행을 빠르게 해주며 어느 정도의 효율성도 있다. 그러나 이 경우는 주로 필드에서의 싸움이나 이벤트 도중 아장 등과의 일기토에 해당한다. 이벤트에서 여포 등의 이름이 알려진 장군들과는 일기토를 피하자. 관우,

장비라도 픽픽 쓰러져 나간다. 더불어 플레이어가 먼저 일기토를 걸지 말자. 상대방이 받아주지 않을 경우 괜히 1회의 공격력만 낭비하고 만다.

싸움에서 가장 먼저 죽어야 할 적은 모략을 쓸 줄 아는 장수다. 특히 모사인 경우는 확실히 해치워야 한다. 잘못하다간 한방에 가는 수가 생기거나 막대한 피해를 입게 된다. 모략 중에서도 화해요원계와 홍수거랑계는 전군을 상대로 펼치는 모략으로써 그 피해가 이루 말할 수 없다. 화해요원계와 홍수거랑계를 쓰는 조조의 사마의, 유비의 제갈량을 만나면 확실하게 처리하자.



적벽대전에서 이기게 해달라고 부처에게 빌자



여포가 품잡고 있는 성으로 가자



황상과 조조



튼튼한 갑옷을 고르자



불지르지 마쇼!



제갈량님의 말씀

무장쟁패2



- 제작사 : 팬더 소프트웨어
- 장 르 : 대전액션
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386DX-33 이상 기종/램 4MB 이상
VGA/사운드 블라스터 호환카드
키보드, 조이스틱 필수
- 발매일 : 95/7월 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : SKC 소프트랜드(080-023-6161)

주메뉴 화면

왼쪽부터 차례대로 1.게임 끝내기, 2.환경 설정, 3.세이브 화일 부르기, 4.쌍인 대결, 5.무장 쟁패, 6.통일 천하이다.

조절, 게임 속도와 키보드를 쓸 것인지 조이스틱을 쓸것지를 결정한다

환경 설정 화면

음악 카드 설정, 게임 난이도

세이브 화일 부르기

세이브한 곳부터 다시 시작할 수 있다. 통일 천하와 무장 쟁

패는 세이브가 가능하지만 쌍인 대결은 세이브가 되지 않는다

다른 보너스 스테이지가 나온다.

쌍인 대결

둘이서 대결하는 모드로 16명 캐릭터의 기술을 익힐 수 있다. 1편과 다른 점이라면 캐릭터와 배경 화면이 추가됐다

통일 천하

자신이 좋아하는 장수를 골라 천하를 통일하는 모드.1편에선 없던 기능이 있는데 적장이 나오기 전에 졸병이먼저 나오는 것을 플레이어도 할 수 있고 후퇴도 가능하다.

무장쟁패

컴퓨터와 플레이어간의 대결. 4명의 장수를 이길 때마다 각각

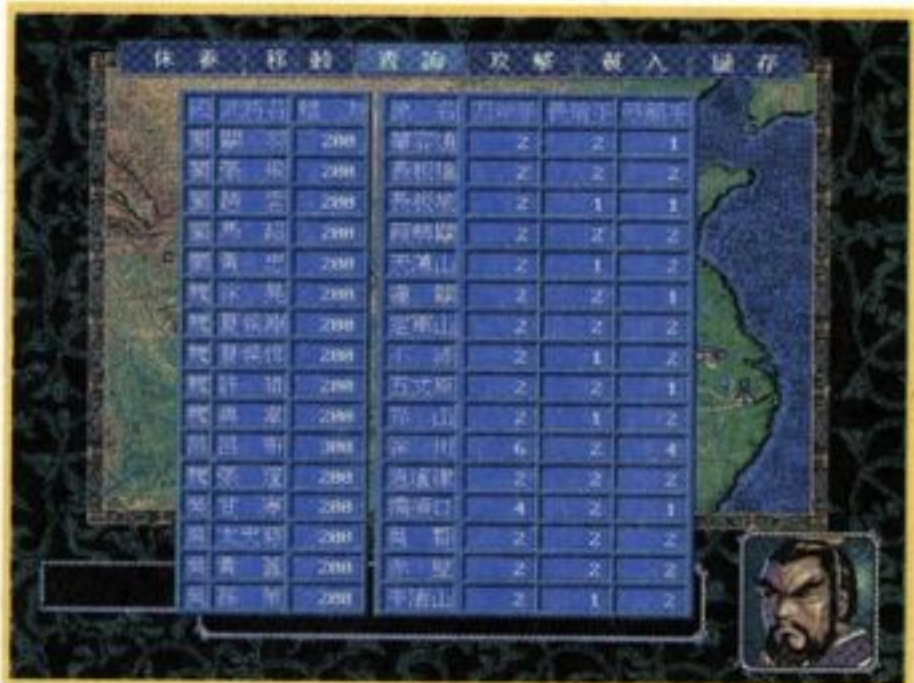
단 후퇴를 하면 다음에 다시 진격해야 하며 에너지는 약간 늘어날 뿐 꼭 차지는 않는다.

캐릭터별 기술 설명

관우



통일천하 지도





마초



장비



황충



조운





서광



하후돈

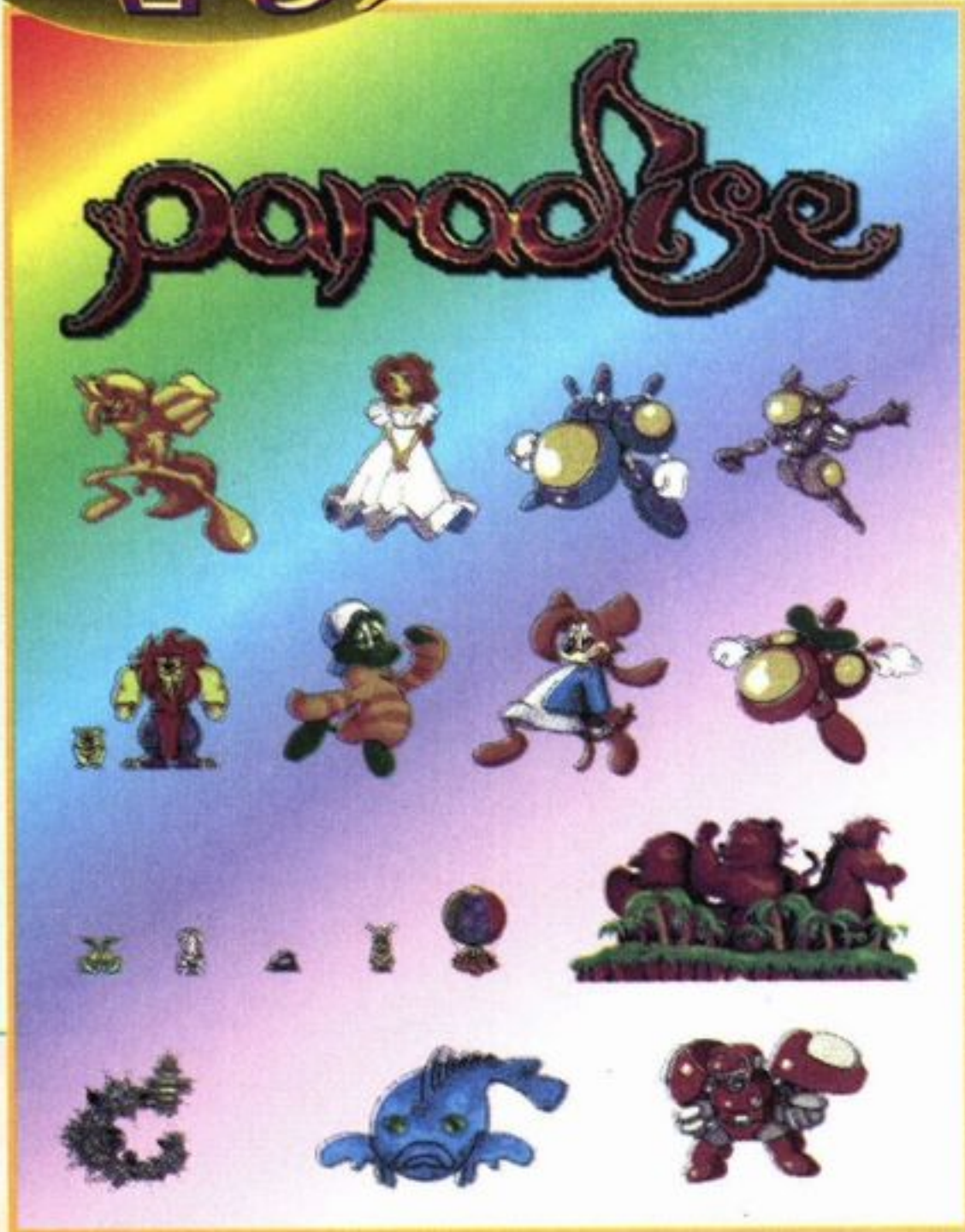


하후연



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 |



올망졸망 파라다이스

- 제작사 : 패밀리 프로덕션
- 장 르 : 슈팅
- 시스템 요구 사항 : IBM PC 386DX 이상 기종/램 2MB 이상
VGA /애드립, 사운드 블라스터, 옥소리 호환기종
- 발매일 : 95년 7월 예정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 패밀리 프로덕션(032-862-9622)

프롤로그

1995년 6월 어느날, 패밀리프로덕션에서 쿠테타가 일어났다! 세상에 알려진 명성에 비해 너무나도 적은 개런티와 푸대접에 화가 난 패밀리파 캐릭터들이 "못살겠다 갈아보자"며 반란을 일으킨 것이다.

격투전문가 피와 기티, 멋장

이 늑대 사키와 유키, 인터럽트의 고철덩어리 로보트 사이버 트롤과 리플, 일루션 블레이즈의 주연 배우 일루블과 레이즈 등이 패밀리프로덕션의 간교한 음모를 파헤치기 위해 패밀리프로덕션 본사로 우르르 몰려간다 이 ~

키조작 방법

1플레이어	←	왼쪽으로 가!
	→	오른쪽으로 가!
	↑	위로 가!
	↓	아래로 가!
	Ctrl	기본 공격
	Alt	필살기(에너지 소모)
2플레이어	D	왼쪽으로 가!
	G	오른쪽으로 가!
	R	위로 가!
	V	아래로 가!
	1	기본 공격
	2	필살기(에너지 소모)

F1	게임 잠깐 쉬기!
F2	음악 켜까말까
F3	효과음 켜까말까
F5	세부 조정
F8	고속 모드
F9	해상도 조정
F10	게임 안할래!

아이템

에너지 아이템

사과	HP 일부 회복
복숭아	HP 일부 회복
메론	HP 완전 회복

공격 아이템

자동발사장치	말 그대로 자동 발사장치
힘의 반지	공격 레벨을 높여준다
마법의 반지	일정 시간 동안 무적 상태로 변신!

음션 아이템

나의 친구	함께 싸울 친구가 생긴다
더 빠른 신발	보다 빠르게 이동할 수 있다
나의 생명	캐릭터의 생명을 살 수 있다
단단한 투구	방어 레벨을 높여준다

덤으로 하나 더!

병아리 레이스	동전을 늘릴 수 있는 이벤트
---------	-----------------



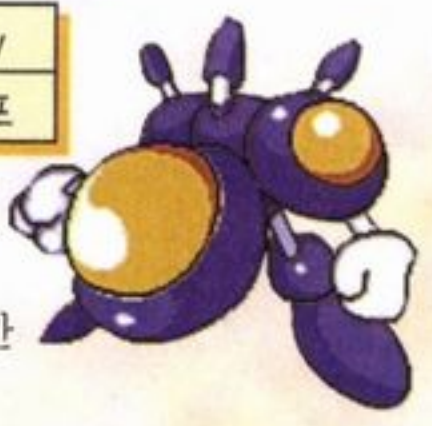
병아리 레이스 (날아라 뽕알아)라는 노래가 생각나는군

반란군 캐릭터 총출동

일루블(ILLUBLE)

기본 무기	3Way
특수 무기	파동포

연속 발사도 가능하고 총탄도 3방향으로 날아가지만 화력이 좀...



리플(RIPPLE)

기본 무기	소닉붐
특수 무기	옵션

화력과 HP는 보통이지만 스피드면에서는 타의 추종을 불허한다.



샤키(SHAKII)

기본 무기	기합탄
특수 무기	울트라파워붐

화력이면 화력! HP면 HP! 스피드면 스피드! 모든 부분이 균형을 이룬 캐릭터이다.



레이즈(RAZE)

기본 무기	네이팜탄
특수 무기	유도탄

2~3연사가 가능하고 화력도 비교적 높다. 특히 유도탄은 화면상의 모든 적을 따라다니면서 타격을 주는 살벌한 무기이다.



피(PEE)

기본 무기	케이크
특수 무기	카릴 난무

화력이 약한 점이 흠이지만 스피드와 HP는 평균을 달린다.



유키(YUKII)

기본 무기	부메랑
특수 무기	메가 플라워

스피드가 가장 빠르는데 반해 HP가 가장 낮고 화력도 약하다. 특수 무기인 메가 플라워를 사용하여 화면을 불지르는 듯한 연출이 압권이다.



사이버 트롤(CIBER TROLL)

기본 무기	로켓 펀치
특수 무기	옵션

강력한 화력과 높은 HP를 자랑하는 파워형 캐릭터. 그러나 완벽한 캐릭터는 없는 법! 스피드가 부족하다.



기티(GITY)

기본 무기	후라이팬
특수 무기	엘리게이터난무

스피드는 조금 느리지만 HP와 화력은 수준급이다.



패밀리 프로덕션에 세뇌당한 캐릭터와 원래부터 나쁜 녀석들

섬

피와 기티 스테이지의 보스 오 랜 풍화 작용으로 독수리, 곰, 말 형태의 두상이 생겨났다 패밀리의 뛰어난 인공지능 프로그래밍 능력으로 이들을 살려냈다 그들의 공격은 가히 위력적이고 예측 불허이다.



미드나이트 솔드

그는 결국 샤키에게 패했으나 어둠의 힘으로 이 게임에 다시 부활했다 이것은 패밀리의 음모인가?



아구 킹

바다 밑 스테이지의 대보스 수중이라는 홈그라운드에서 이점을 살려 플레이어를 잔인하게 괴롭힐 것이다.



닌자동

올망졸망 파라다이스의 주캐릭터 그다지 강한 공격은 아니지만 마치 중공군처럼 인해전술을 구사한다.



사슴

샤키에서 등장하는 캐릭터.

기구를 탄 도토리

패밀리에 매수되어 기구를 공격용으로 개조하여 타고 나오는 철없는 캐릭터들 그러나 만만하게 봐선 안될 존재이다.



메카 독

개를 기계형으로 개조하여 모든 면을 파워 업시켰다 궁지에 몰린 패밀리의 마지막 몸부림이 아닐런지...

뮤턴트 바니

패밀리의 음모에 의해 돌연변이로 변한 캐릭터 하지만 여전히 귀엽다.



일루블 스테이지

친구들의 야유를 참지 못해 뛰쳐나온 일루블과 얼떨결에 따라나선 레이즈는 일루블 베이스의 착오로 인해 엉뚱한 곳에 내리고 만다.

"에이 재수없어!"

다시 진로를 지구로 바꾸고 돌아가려는데 적 떼거리가 가로막는다.

"에이 정말 재수없어!"

기본무기와 필살기를 효과적으로 사용하라 그러나 산넘어 산이라고 그 누가 말했는가! 결코 무시할 수 없는 올챙이가 대기권 밖에서 일루블의 앞길을 가로막는다.

"니들 가만 안들꺼!"



인터럽트 스테이지

패밀리프로덕션의 제조공장에서 무서운 음모가 벌어지고 있다는 정보를 입수한 사이버트롭과 리플이 문체의 제조공장으로 박차고 들어가면서 스테이지 시작! 공장 안으로 절대 들여보내서는 안된다는 명령을 하달받은 패밀리사의 하수인들이 완강히

저항한다. 무사히 공장 안으로 잠입한다면 그 댓가로 변태 다관절 스파이더를 만날 수 있다.

"으으.. 정말 변태처럼 생겼군..."

스파이더를 물리치고 앞으로 나아가면 예상대로 대보스가 납신다!



피와 기티 스테이지

단지 글을 읽을 수 없다는 이유 때문에 집을 부수고 가출한 기티와 이를 말리려는 피가 함께 풀밭을 지나가면서 시작되는 스테이지 빗방울이 똑똑 떨어지

면서 하늘이 점점 어두워지고 빗발 또한 거세진다.

중간보스 고퍽크스와 대보스 변태석상과의 신명나는 한판 승부가 기다리고 있다.



샤키 스테이지

자신 앞으로 온 편지에서 더 이상의 개런티를 지급할 수 없다는 말에 그동안 왕으로서의 체통 때문에 참아왔던 분노가 폭발한 샤키는 패밀리사로 향하고, 사랑하는 사람과는 한시도

떨어질수 없다며 같이 따라나선 유키가 공간워프 실수로 동굴 안으로 들어서는데..

패밀리사에 의해 부활한 고렘들과 미드나이트 스위드가 다시 한번 격돌한다.

바다 스테이지

모든 고난을 헤치고 패밀리사의 코앞까지 밀고 들어온 우리의 귀염둥이들은 패밀리사의 방어 태세가 만만치 않음을 직감하고 바다 속으로 우회 침투한다. 이번 스테이지는 마지막 혈

전을 앞둔 우리의 귀염둥이들을 약화시키기 위해 인어공주 트리오가 나타나 공포의 합동공격을 자행하고 막판에는 보기에도 끔찍한 대보스 아구킹이 특별 출연하여 진땀나게 만들어준다.

패밀리 아일랜드

마지막 발악일까? 정신없이 쏟아져 나오는 적들로 인해 정신을 차릴 수가 없는데다가 [견], [마], [봉], [꿀]로 대표되는 패밀리의 사원들마저 개조하

여 중간보스로 내보내니 업친데 덮친 격이 됐다.

"아무리 발악을 해도 우리의 코문은 개런티를 때먹지는 못할 것이다!!"

카피월드

개런티 미지급의 모든 원인이 패밀리사의 총책임자에게 있는 줄로만 알았던 우리의 주인공들은

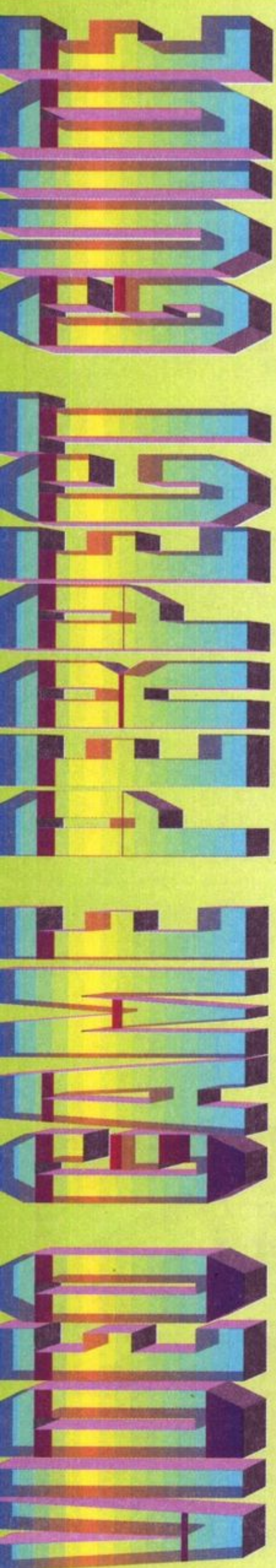
실제 원인제공자가 따로 있었음을 알고 그를 물리치고자 카피월드로 향하는데...

에필로그

패밀리프로덕션 총책임자의 말에 따라 불법 카피맨을 처치하고 돌아와서 정당한 개런티를 요구하는 우리의 귀염둥이들 그러나 야비한 총책임자는 갑자기

발뺨을 하며 돈가방을 들고 줄행랑을 치고 이에 놀란 캐릭터들이 놈을 쫓아가면서 이 황당한 이야기는 마침표를 찍는다.



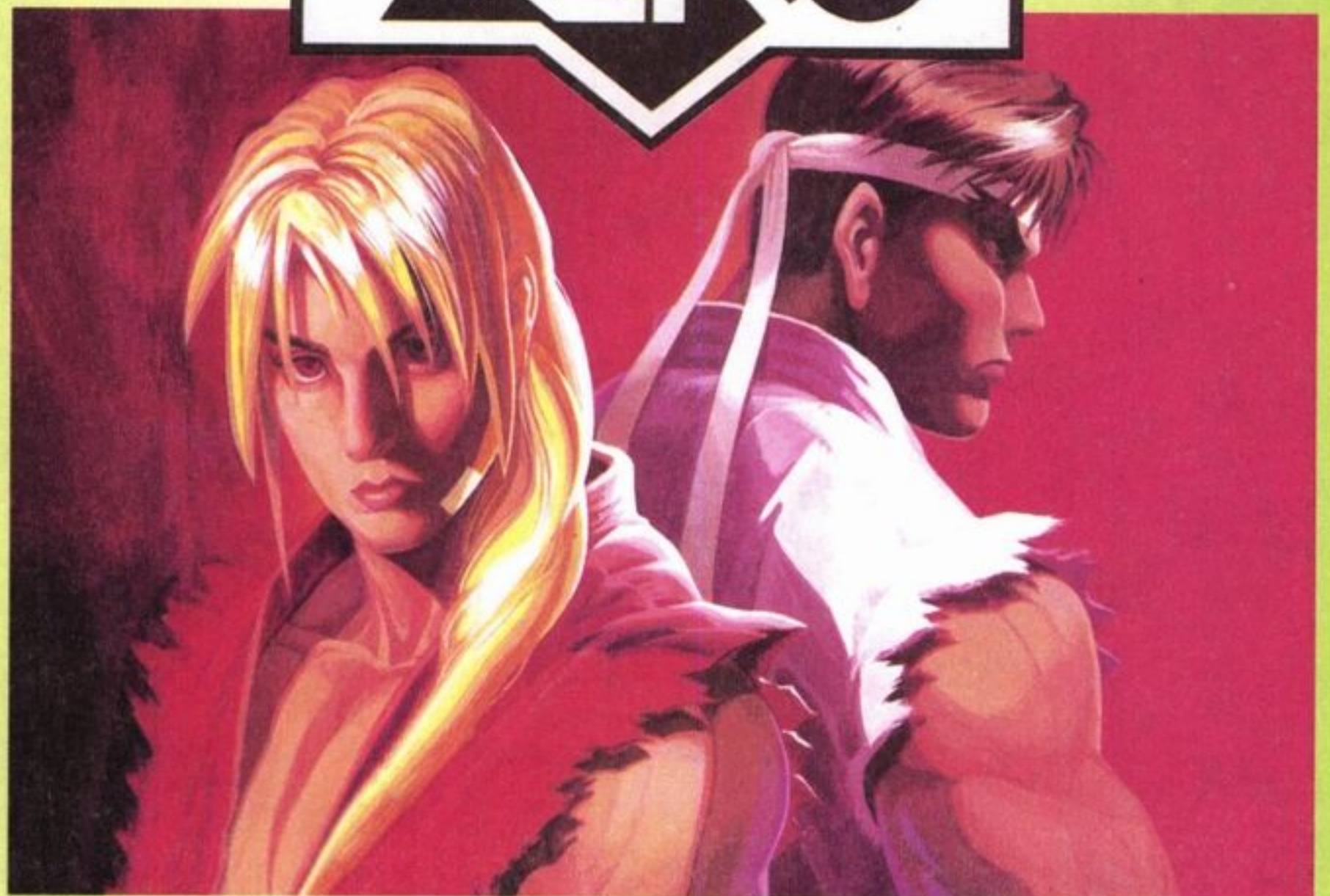


집종공략

MD 라이트크루세이더

ARC 스트리트 화이터 제로

STREET FIGHTER
ZERO



삼성전자 한글화 제3탄!

라이트 크루세이더

- 제작사 : 세가/삼성전자
- 장르 : 액션 RPG
- 용량 : 16M
- 국내 발매일 : 95/7월 20일
- 현지 발매가 : 79,000원 예정
- 한글화



프롤로그

먼 옛날 사람들의 사악하고 비열한 정신으로 사신 하스타를 인간세계에 불러들였다. 사신 하스타의 엄청난 힘에 사람들은 두려움에 떨었고 내일에 대한 희망을 잃어갔다. 그러던 어느 날 그린로드의 왕 개리엇이 신검 라이트 크루세이더를 들고 여덟명의 마도사들과 함께 나타났다. 개리엇은 여덟명의 마도사의 도움을 받아 신검 라이트

크루세이더의 힘으로 사신 하스타를 쓰러뜨렸다. 그리고 먼 훗날 사신 하스타가 다시 나타날 것을 대비해 하스타의 힘을 4개의 오브에 봉인하여 지하 깊숙히 숨겼다. 이렇게 해서 사람들은 평화로운 생활을 되찾았다. 그러나 오랜 시간이 흐르고 사람들의 기억 속에서 사신 하스타에 대한 이야기는 점점 사라지고 있었다.

아이템

- 펜던트 : 죽었을 경우 다시한 번 살아난다.
- 육분의 : 한번이라도 온 적이 있는 워프 존으로 언제든지 공간 이동을 할 수 있다.
- 닭고기 : 건강치를 완전히 회복시켜준다.
- 다진 고기, 물고기 : 건강치를 60포인트 회복시켜준다.

- 깨진 달걀, 굴 : 건강치를 10포인트 회복시켜준다.
- 적색 신약 : 건강치를 100포인트 회복시켜준다.
- 녹색 신약 : 불, 물, 바람, 흙 등 4종류의 엘리멘탈을 모두 99까지 회복시켜준다.
- 흑색 신약 : 중독된다. 전혀 도움이 되지 않는 아이템이다.
- 청색 신약 : 중독되었을 경우 해독시켜준다.

조작 방법

- 시작 버튼 : 게임의 시작. 상태 화면으로 들어가거나 나온다.
- 방향 버튼 : 데이빗의 이동. 커서의 이동

- A버튼 : 마법 사용. 명령어의 선택과 아이템을 사용.
- B버튼 : 공격. 명령어의 취소
- C버튼 : 점프. 명령어의 선택과 아이템을 사용.

마법 표

마법 조합	마법명	마법 효과
① 공기	WIND	바람으로 적을 베어버린다
② 불	FIRE	화염으로 적을 불태운다
③ 대지	EARTHQUAKE	지진을 일으켜 적을 공격한다
④ 물	HEAL	건강치 10 회복
① + ②	FIRE WIND	화염이 적을 쫓아가 불태운다
① + ③	THUNDER	번개로 적을 감전시킨다
① + ④	ICE	적을 얼려서 잠시 동안 움직이지 못하게 한다
② + ③	METEOR	커다란 바위가 벽을 뚫어다니면서 공격한다
② + ④	CURE	해독한다
③ + ④	GUARDIAN	요정이 나타나 적의 공격을 막아준다
① + ② + ③	NEEDLCRCK	6개의 마법 바늘이 적을 공격한다
① + ② + ④	CONFUSE	개의 화염탄이 적을 불태운다
① + ③ + ④	TURN UNDEAD	언데드 몬스터를 시체로 되돌린다
② + ③ + ④	SHIELD	적의 공격을 4~6회정도 막아준다
① + ② + ③ + ④	JUDGEMENT	최강의 전체 공격 마법

의문의 실종 사건



마을에서는 실종된 사람들에 대한 이야기를 들을 수 있다



여관에서는 엘리멘탈을 구입할 수 있다

기사 데이빗 랜더는 계속되는 전투에 지쳐 있었다. 데이빗이 모시고 있는 프레드릭 왕은 이웃나라인 그린로드 왕국으로 휴가를 다녀와도 좋다고 허락한다. 하지만 잠시나마 쉬기위해 도착한 데이빗은 그린로드 왕국의 분위기가 이상하다는 것을 느낀다. 그린로드의 위덴 왕에게 마을 사람들이 실종되는 사건으로 인해서 사람들이 불안해하고 있다는 이야기를 듣는다. 위덴왕은 유능한 기사로 유명한 데이빗에게 실종사건에 대한 조사를 부탁한다. 위덴 왕의 부탁을 거절하지 못한 데이빗은 휴가는 즐기지 못하고 의문의 실종사건에 휘말리게 된다.

마을을 돌아본 데이빗은 부모가 모두 실종되어 혼자 남은 여자아이, 실종된 딸을 걱정하는 어머니 등 마을은 실종 사건으로 인해서 불안해하고 있다는 것을 알게 된다. 묘지에서 수상



묘비를 밀면 비밀 통로가 열린다

한 사람들을 보았다는 술집에서 들은 이야기를 문득 떠올린 데이빗은 묘지로 향하고 묘지의 묘비들을 조사해본 결과 비밀 통로를 찾아낸다. 우연히 수상한 비밀 통로를 발견한 데이빗은 이 비밀 통로를 통해서 지하로 내려간다.

-성과 마을에서는 몬스터들이 등장하지 않으므로 전투에 대한 걱정을 할 필요가 없다. 성의 내부를 잘 조사해보면 펜던트와 적색 신약을 얻을 수 있을 것이다. 마을 사람들과의 대화에서 큰 도움은 되지 않지만 약간의 정보들을 알아낼 수 있다. 처음에는 돈이 적으므로 무리해서 아이템을 사지 말고 저렴한 가격에 큰 효과를 얻을 수 있는 엘리멘탈을 사두는 것이 이득일 것이다. 특히 불과 물을 많이 사두는 것이 좋다.-

수수께끼의 검은 그림자들

이번 실종 사고와 묘지에서 발견한 비밀 통로가 무엇인가 관련이 있다고 생각한 데이빗은 비밀 통로를 통해 의문의 던전에 들어온다. 던전을 조사하자

데이빗의 생각대로 던전의 곳곳에서 실종되었던 마을 사람들을 하나 둘씩 찾아낸다. 찾아낸 마



실종되었던 마을 사람들이 잡혀 있다

을 사람들의 말에 의하면 자신은 정체를 숨긴 옷 입은 사람들에게 끌려왔다고 한다.

잡혀있던 마을 사람들을 구해준 데이빗은 흥칙한 모습을 하고 있는 빅 로바의 공격을 받는다. 빅 로바를 힘들게 물리치고 던전 안으로 조금더 들어가자 지하 2층으로 내려가는 계단을 발견하게 된다. 하지만 불가사의한 힘에 의해서 계단에 접근하는 것조차도 불가능하다는 것을 데이빗은 알게 된다. 이 던전의 보스인 레드 드래곤을 쓰러뜨리고 구해낸 마을 사람에게서 위덴 왕이 지하 2층의 신전으로 내려가는 방법을 알고 있을 것이라는 이야기를 듣게된다.

데이빗이 위덴 왕에게 돌아와서 지금까지의 일들을 이야기하자 위덴 왕은 과거에 자신의 선조가 지하 신전에 무엇인가를 봉인해 두었다고 이야기하면서 지하 2층으로 내려갈 수 있도록 데이빗에게 타리스맨을 건네준다. 데이빗이 타리스맨을 가지고 계단에 다가가자 이전의 불가사의한 힘은 사라진다. 계단을 막고 있던 힘이 사라지자 데이빗은 지하 2층의 신전으로 내려간다.

-초반부이기 때문인지 그다지 어려운 점은 없을 것이다. 앞으로의 모험을 위한 연습 코스라고 생각하자. 던전을 돌아다니다보면 스켈레톤들과 마법사를 만나는 곳이 있다. 아직은 이 스켈레톤들을 물리치는 것이 불가능하다. 하지만 걱정할 것은 없다. 이 스켈레톤들을 조종하는 마법사만 쓰러뜨리면 스켈레톤들도 모두 쓰러지게 된다. 이곳에서는 드럼통이나 광선(?), 벽돌 등의 여러 아이템들의 역할과 효과들을 확실히 알아두는 것이 앞으로의 게임 진행에 큰 도움이 될 것이다. 레드 드래곤을 이긴 후에 워프존을 이용하면 성으로 간단히 돌아갈 수 있을 것이다.-

중간 보스 : 빅 로바
던전의 난이도는 매우 쉽지만

중간 보스인 빅 로바는 그와 반대로 상당히 강하고 상대하기가 어렵다. 눈이 하나라는 것만을 빼 놓으면 김포깡과 국화빵이라고 말할 수 있을 정도로 흥칙한 모습을 하고 있는 괴물이다. 몸체의 수많은 구멍에서 나오는 공(?)과 축수, 그리고 화염으로 데이빗을 괴롭힌다. 특히 공에 의한 공격은 공의 숫자가 많고 방어가 매우 힘들기 때문에 상당히 짜증나게 하는 공격 패턴이다. 화염 공격은 상당한 위력을 가지고 있으므로 확실히 피하는 것이 좋을 것이다. 약점은 단하나뿐인 눈인데 어느 정도 타격을 입으면 사라졌다가 다른 구멍에서 나타난다. 빅 로바가 화염 공격할 때는 공격할 생각도 하지 말고 축수나 공으로 공격해올 때 공격해



가로등을 모두 켜면 숨겨져 있던 문이 나타난다



위덴 왕에게서 타리스맨을 얻는다



스켈레톤을 조종하는 마법사를 공격하자



중간 보스인 빅 로바. 눈을 집중 공격하자!!

야하고, 주로 촉수가 나왔을때 공격을 하는 것이 효과적이다.

개인적인 생각으로는 이 게임에서 등장하는 보스 캐릭터중 가장 어려운 적이라고 생각되는 캐릭터이다.

보스: 레드 드래곤

이름 그대로 붉은색 용이다. 붉은 색에서 알아차렸겠지만 화염 공격이 주무기이다. 입에서 뿜어내는 화염 공격과 화면 밖(물론 아주 높은 곳까지 올라가서 보이지 않는 것)으로 나갔다가 빠른 속도로 날아와 덮치는 고공 다이빙 공격(?)으로 데이빗을 공격해온다. 화염은 옆으로 날아오지 않으므로 레드 드래곤의 옆에 있으면 화염 공격을 간단히 피할 수 있다. 문제는 고공 다이빙 공격인데 피하는 타이밍을 맞추는 것이 매우 힘들다. 그냥 한 방 맞아주고 많이 때려서 빨리 이기는 것이 가장 좋은 방



지하 1층의 보스 레드 드래곤은 어렵지 않게 이길 수 있다

법이랄 수 있다. 어느 정도 타격을 입으면 날개로 바람을 일으키는데 데이빗이 이 바람에 맞으면 밀려나지만 타격은 입지 않는다.

약점은 몸체이므로 특별히 신경써서 공격하지 않아도 타격을 줄 수 있다. 레드 드래곤과 싸우는 곳에는 발판이 있는데 이 발판을 밟고 올라가서 공격을 하는 것도 타격을 줄 수 있지만 가까이에서 점프 하면서 공격해도 타격을 줄 수 있으므로 번거롭게 발판을 이용하지 않아도 물리칠 수 있다.

봉인된 4개의 오브

위덴 왕의 선조가 무엇인가를 봉인해 놓았다는 지하 신전에 내려온 데이빗은 한 남자를 만나게 된다. 이 남자의 이야기로는 자신이 마법사 길드를 빠져 나오려고 하자 마법사 길드에서 자신에게 저주를 걸었고 마법사 길드의 저주를 풀기 위해서는 이 신전에 봉인되어 있는 4개의 오브가 필요하다고 한다. 마음씨 착한 데이빗은 이 남자가 필요로 하는 4개의 오브를 구해주

기로 한다. 입수한 열쇠로 지하 신전에서 단서를 얻으면 봉인되어 있는 4개의 오브의 봉인을 풀 수 있다. 그러면 오브를 모두 얻



몬스터를 물리치고 구해낸 남자



봉인을 푸는 단서중 하나인 5개의 두루말이

은 데이빗의 앞(게임에서는 뒤쪽에서 나타난다)에 저주에 걸렸다고 주장하는 남자가 나타난다. 그는 자신이 마법사 길드의 마스터인 블러드 로크라고 정체를 밝힌다. 블러드 로크는 봉인되어 있던 사신 하스타의 힘을 봉인하고 있던 것이라는 사실을 말하면서 데이빗을 라미아가 있는 지하실로 떨어뜨린다.

-봉인된 4개의 오브의 봉인을 푸는 것이 이번 던전의 목표다. 이 봉인을 풀기 위한 힌트들은 던전의 곳곳에 흩어져 있다. 이 힌트를 찾아내는 것을 제외하고는 고생할 만한 곳은 없을 것이다.

4개의 오브에 대한 힌트는 각각 다음과 같다.

적색 오브- 오르골에서 나오는 소리와 동일한 소리를 연주해야 한다.

황색 오브- 5개의 두루말이에 적혀 있는 글을 참고로 순서에 맞춰서 발판을 밟는다. (R:적색 Y:황색 G:녹색 B:청색)

녹색 오브- 표지판에 적혀있는 '달을 죽여라'라는 문구의 뜻을 생각해보자.

청색 오브- 지하 신전에서 만나는 사람들과의 대화에서 해답을 들을 수 있다.

해답은 이 분석의 어느 곳에 숨겨져 있으니 잘 찾아보자.

보스 : 라미아

라미아의 모습을 묘사하자면 상체는 여자, 하체는 남자가 아니라 뱀으로 되어있다고 말할 수



달을 죽여라



오르골을 얻었다

있다. 화염 마법으로 데이빗을 공격하지만 큰 위력을 가지고 있지 않기 때문에 크게 걱정할 것은 없을 것이다. 공격 패턴도 간단해서 쉽게 이길 수 있을 것이다. 정말이지 보스 캐릭터라는 명칭이 아까울 정도로 약골인 캐릭터다.

R, Y, G, B의 순서로 발판을 밟으면 된다

하, 좌, 우, 상, 좌, 우, 하의 순서로 소리를 나게 한다

'달을 죽여라'는 개기 월식을 의미하므로 석상을 별, 달, 지구, 태양의 순서로 놓는다.

N, E, W, S의 순서로 나침반을 돌린다.



무능한 보스의 대명사 라미아

고블린 마을

너무나도 간단히 라미아를 쓰러뜨린 데이빗은 지하 3층을 조

사하다가 고블린 마을을 발견하게 된다. 고블린들은 인간과 적



경비병과의 전투. 간단히 이길 수 있다



고블린과 이야기할 수 있다



투기장에서는 간단히 돈을 벌 수 있다



개리엇왕의 이름은 영어로 GARRIOTT

대 관계에 있어서인지 어떤 고블린은 말도 하지 않고 심하게는 송백정처럼 다짜고짜 공격해 오는 고블린도 있다. 고블린 마을을 건들다가 괴물을 타고 있던 경비병을 쓰러뜨리고 우연히 고블린의 가죽옷을 얻은 데이빗. 이 고블린의 가죽옷을 데이빗이 입자 고블린들도 데이빗을 자신들의 동료로 착각하고 공격해 오지 않는다. 이렇게 해서 데이빗은 힘들기만 하던 고블린 마을을 쉽게 조사할 수 있게 되었다.

고블린 마을의 조사로 블러드 로크가 어떤 고문서를 찾고 있다는 사실과 실종되었던 마을 사람들이 이곳에서 강제 노동을 하고 있다는 사실을 알아낸 후 이곳의 보스인 휴지 스파이더를 물리친다. 휴지 스파이더를 물리친 후 얻은 위쪽 손잡이를 이용해서 이전에는 가지 못했던 곳에 갈 수 있게 된 데이빗은 예전에 구해준 적이 있는 사람의 도움(?)으로 블러드 로크가 찾고 있다는 고문서를 얻는다. 옛 언어를 공부하던 공주의 도움으로 고문서의 내용(왜 블러드 로크가 찾고 있는지 이해가 가지 않을 정도로 블러드 로크에게는 도움을 주지 못할 만한 내용만 있다)을 알게 된 데이빗은 지하 4층으로 내려간다.

-고블린 마을에서 가장 먼저 해야 할 일은 고블린 갑옷을 얻는 것이다. 이 갑옷은 이곳에서 가장 많이 등장하는 고블린들과 충돌하지 않고 진행할 수 있을 뿐만 아니라 고블린들과 대화할 수 있도록 해준다. 잠겨 있는 문 중에는 고블린들과 대화를 해야만 열리는 문도 상당수 있기 때문이다. 고블린 갑옷은 지도에서 고블린 마을

의 북서쪽에 있다.

이번 던전에는 다른 던전에서 볼 수 없는 곳이 두 곳 있다. 한 곳은 투기장으로 이곳에서는 짧은 시간 동안에 많은 돈을 벌 수 있는 곳이다. 간단히 돈을 버는 방법은 시합이 시작했을 때 고블린들이 움직이기 전에 링 밖으로 밀어버리는 것이다. 실수로 밖으로 밀려나면 건강치가 급속히 줄어드는데 진짜로 죽는 것이 아니므로 걱정할 필요는 없다. 나머지 한 곳은 아이템 교환소로 건강치를 60 회복시켜주는 물고기를 가지고 가면 건강치를 완전 회복시켜주는 닭고기로 교환을 해준다. 아무리 생각해도 물고기보다는 닭고기가 매력적인 아이템이므로 자주 이용하는 것이 좋다.

이곳에는 벼락이라는 이름의 검이 잠들어 있는데 상당한 위력을 가지고 있으므로 이 검을 되도록 빨리 얻는 것이 게임 진행에 유리할 것이다. 지하 4층으로 내려가는 계단으로 가는 입구는 개리엇 왕의 이름을 철자 순서대로 바닥의 알파벳을 밟으면 문이 열린다.-

보스 : 왕거미 휴지 스파이더

엄청난 덩치를 자랑하는 휴지 스파이더. 약점은 몸통으로 몸의 위치가 높아지면 공격이 불가능해진다는 것이다. 바닥에 그림자가 보이면(비록 잘 보이지 않지만) 몸이 높이 있기때문에 공격



왕거미 휴지 스파이더. 거미줄은 절대 사용하지 않는다

이 불가능하므로 휴지 스파이더의 공격을 피하는데 전념하는 것이 좋다. 그림자가 보이지 않을 때가 공격 찬스. 그 시간이 짧으므로 단숨에 뛰어들어 필살의 공격을 가하자. 데이빗을 공

격하는 패턴은 평소에는 화염으로 공격 하다가 앞다리를 들었다 땅을 내리쳐서 지진을 일으키는데 지진 공격은 점프로 피할 수 있다.

개리엇 왕의 신검 라이트 크루세이더

데이빗은 고문서에서 먼 옛날 사신 하스타를 봉인했었다는 개리엇 왕이 남긴 신검 라이트 크루세이더가 잠들어 있다는 사실을 알아내고 지하 4층으로 내려온다. 이곳에서 마법사 길드의 일원이었다가 길드의 무서운 계획을 알고 탈출하려다가 잡혀 처형당하게 된 사람을 구출해낸다. 그는 마법사 길드의 블러드 로크가 옛날에 봉인되었던 사신 하스타를 부활시키려는 음모를 꾸미고 있다는 것에 대해서 이야기해 준다. 이 음모를 막기 위해서라도 신검 라이트 크루세이더는 꼭 필요하다.

데이빗은 그의 앞길을 막는 스킨피온 등을 물리치고 결국 그 오랜 시간동안 잠들어 있다가 사신 하스타의 부활을 감지하고 깨어난 신검 라이트 크루세이더와 만난다. 그리고 신검의 주인이 될 자격이 있는가를 라이트 크루세이더에게 시험받게 된다. 그동안 너무 잠만 잤는지 데이빗에게 패한 라이트 크루세이더는 데이빗을 주인으로 인정한다. 이제 사신 하스타를 부활시키려는 블러드 로크의 음모를 저지하기 위해 지하 5층으로 내려간다.

-지하 3층에서 지하 4층에 내려오는 계단을 중심으로 서쪽과 동쪽 두가지 길이 있다. 서쪽이든 동쪽이든간에 어느쪽으로 가도 상관없지만 본 필자의 경험에 의하면 서쪽의 길이 훨씬 쉬운 편이므로 서쪽 길을 추천한다. 동쪽의 길은 어렵기도 하지만 그보다도 화가 엄청나게 나는 길이기 때문에 건강에도 좋지 않을 것이다. 지하 4층에서 가장 먼저 해야 할 일은 문서를 얻는 것이다. 이 문서가 없으면 마법사 상점에서 아이템을 사는 것도 불가능하고 문을 지키고 있는 마법사들이 문을 열어주기는 커녕 무지막지하게 공격해 온다. 처형당하기 직전의 사람을 구하는 부분에서 데이빗을 공격해오는 마법사들은 지진 마법도 사용하므로 주로 점프를 하면서 공격하는 것이 안전할 것이다. 중간 보스격인



모두 0으로 만들면 문이 열린다



문장을 가지고 있으면 문을 열어준다

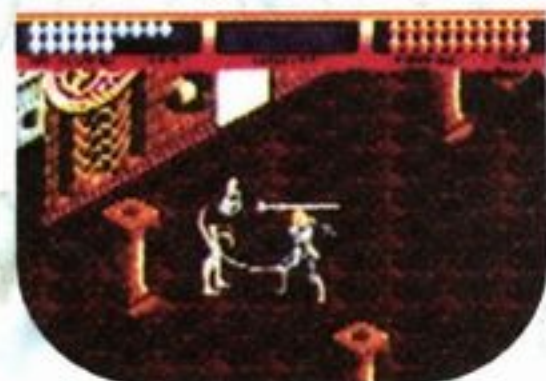


'버터라'. 버티지 못하면 죽음뿐

스콜피온을 물리친 후에 찾을 수 있는 표지판에는 '버터라'라고 써 있는데 이 간판을 보고 어느 정도 시간이 흐르면 엄청난 화염 공격이 날아온다. 한마디로 죽음. 이 난관을 가장 간단히 통과할 수 있는 방법은 물의 마법을 계속해서 사용하고 있으면 화염 공격으로 건강치가 10 소비될 때 물의 마법으로 10이 회복되므로 간단히 통과할 수 있다.-

중간 보스 : 왕전갈 스콜피온

이름 그대로 덩치가 큰 전갈 몬스터. 스콜피온의 유일한 약점은 머리. 데이빗을 공격하는 방법은 평상시에는 엄청난 독으로 유명한 꼬리에서 독이 아닌 화염탄을 줄줄이로 쏘다가 어느 정도 타격을 입으면 부끄러운지 집게 발로 얼굴을 가리고 있다. 갑자기 달려든다. 집게발로 머리를 가리고 있을 때는 아무리 공격을 해도 효과가 없으며



신검 라이트 크루세이더. 한방의 위력이 대단하다



왕전갈 스콜피온. 머리를 집중 공격하자

로 쓸데 없는데 정력 낭비하지 말고 옆으로 쩍싸게 피하는 것이 좋다. 앞에서 갑자기 들진해 온다고 이야기는 했지만 워낙 움직임이 느리기 때문에 피하기는 어렵지 않다.

보스 : 라이트 크루세이더

호랑이 담배피던 시절에 사신 하스타를 봉인한 개리엇이 사용했던 신검 라이트 크루세이더. 데이빗이 신검 라이트 크루세이더의 주인이 될 자격이 있는지를 시험하는 싸움이다. 라이트 크루세이더의 공격은 굉장히 엉성하지만 그 일격의 위력은 엄청나게 강하다. 라이트 크루세이더의 약점은 갑옷이나 검이 아닌 그 주위에 있는 그림자이다. 갑옷과 검은 공격 수단으로 타격을 입지 않으므로 피해다니는 것이 좋다. 우선 신속한 공격으로 갑옷에서 그림자를 멀리 떨어뜨린 다음에 차분한 마음으로 그림자를 요리하자.

8가지의 세계

데이빗이 지하 5층으로 내려오자 어디선가 의문의 목소리가 들려왔다. 그 목소리는 데이빗

을 위해 8개의 악몽 세계를 만들어 냈다고 환영(?)의 인사를 하는 것이었다. 데이빗은 이 목



암흑의 세계에서는 적들이 잘 보이지 않는다

소리가 말한대로 8개의 세계중 한 세계로 뛰어든다. 이 세계를 통과하자 과거에 개리엇을 도와 사신 하스타를 봉인했던 여덟명의 마법사 중 한명과 만나게 된다. 그의 이야기로는 자신을 포함한 여덟명의 마도사들은 블러드 로크가 만들어 놓은 이 8개의 세계에 봉인되어 있었다고 한다. 그리고 나머지 7개의 세계에 봉인되어 있는 자신의 동료들을 구해주면 블러드 로크가 있는 곳으로 보내주겠다고 이야기한다.

아무것도 보이지 않는 암흑 세계. 현대를 배경으로 한 세계 등 8개의 세계에서 여덟명의 마도사들을 구해낸 데이빗은 마도사들의 도움으로 블러드 로크가 있는 곳으로 공간 이동을 한다. 마법사 길드의 마스터인 블러드 로크를 힘겹게 쓰러뜨린 데이빗은 이것이 끝이 아니라는 것을 알게 된다. 지하 6층으로 내려가는 계단을 발견한 것이다. 이미 사신 하스타가 부활한 것이 아닐까하는 불길한 생각이 든 데이빗은 서둘러 지하 6층으로 내려간다.

-던전의 숫자가 8개나 되지만 모두 그 길이가 짧고 복잡하지 않기 때문에 어렵지 않게 통과할 수 있을 것이다. 주의할 곳이 있다면 어둠의 세계와 현대 세계이다. 어둠의 세계에서는 적들의 위치를 제대로 파악하기가 힘들므로 벽을 등지고 싸우도록 하고 현대 세계에서의 좀비들에게 공격을 당하면 중독을 당해서 데이빗을 조종하기가 힘들게 되므로 해독 효과가 있는 청색 신약을 많이 준비하거나 공격을 당하지 않도록 조심해야 한다.

어둠의 세계를 자세히 조사해보면 크리스탈 검을 얻을 수 있는데 이 검은 라이트 크루세이더



포탑이 약점이지만 접근하는 것이 힘들다

보다 위력면에서는 떨어지지만 이 검에 맞은 적은 얼어버어서 일시적으로 움직이지 못하게 된다. 이 검을 이용하면 조무라기 적들은 손쉽게 물리칠 수가 있을 것이다.

8개의 세계 중에는 보스급 캐릭터가 등장하는 곳도 있는데 이전에 등장했던 레드 드래곤이나 새로운 캐릭터들이 나온다. 레드 드래곤은 쉬운 편이지만 전차와 같은 적들은 상당히 고전을 하게 될 것이다. 한가지 세계를 통과할 때마다 건강치를 회복하는 것이 다음 모험을 위해서 좋을 것이다.-

보스 : 블러드 로크

마법사 길드의 우두머리이고 사신 하스타의 부활을 꿈꾸는 사악한 마법사 블러드 로크. 우두머리답게 무려 3개나 되는 지금까지 가장 많은 공격 패턴(잘 생각해보면 지금까지의 보스들은 1~2개의 공격 패턴을 가지고 있었다)을 가지고 있다. 데이빗이 공격할 수 있는 찬스는 블러드 로크의 세가지 공격 패턴 중 두가지 공격 패턴을 사용할 때인데 그나마 제대로 공격할 수 있는 때는 한번밖에 없다.

블러드 로크의 공격 패턴 중에서 자신의 몸 주위에 돌을 끌어모아서 빙빙 돌리는 것이 있는데 엄청난 공격으로 바로 연결되므로 걸음아 날살려라 도망을 가는 것이 좋다. 최고의 공격 찬스는



슬라임들이 떨어져 나갔을 때 본체를 집중 공격하자

블러드 로크가 공중으로 높이 올라가서 광선을 쏠 때인데 광선을 잘 피해 다가가서 그림자가 있는 곳에서 기다리고 있다가 내려오면 회심의 공격을 가하자. 나머지 한가지 패턴으로는 철퇴를 빙빙 돌리면서 데이빗에게 미련하게 밀어대는 것이 있는데 이 때는 검을 마구 휘두르고 있다보면 오히려 블러드 로크가 얻어맞기



마법사 블러드 로크도 하고 철퇴에 튕겨서 밀려나기도 하지만 건강치는 소비되지 않는다.

라스트 던전



스켈렉톤은 성스러운 검으로 공격해야 한다

먼 옛날 개리엇 왕에게 패해서 땅속에 봉인된 사신 하스타가 있는 마지막층에 도착한 데이빗은 곳곳에 잡혀 있는 실종되었던 마을 사람들을 구해낸다. 다른 곳에서보다 지하 6층에 사람이 많이 잡혀 있는 것을 수상히 여겼던 데이빗은 몇몇 마을 사람들의 이야기를 듣고 블러드 로크가 산 사람을 제물로 해서 사신 하스타를 부활시키려는 것을 알게 된다.

미궁속 깊숙히까지 들어온 데이빗은 공주까지 잡혀와 있는 것을 보고 크게 놀란다. 공주는 블러드 로크가 자신의 어머니인 왕비를 사랑해서 청혼을 했었는데

왕비가 자신의 아버지인 그린 로드의 왕을 선택하자 이를 복수하기 위해서 사신 하스타를 부활시키려는 것이라고 이야기해준다. 또 사람들을 모두 구해서 산제물을 모두 없애면 사신 하스타도 부활할 수 없을 것이라는 이야기도 한다. 블러드 로크의 사랑 이야기를 공주에게서 들은 데이빗은 사신 하스타가 잠들어 있는 미궁의 중심으로 들어간다. 여러 난관을 뚫고 중심에 다다른 데이빗의 앞을 막는 뚱보 괴물 패턴. 결국 뚱보 괴물 패턴을 힘들게 물리치고 사신 하스타가 잠들어 있는 방에 도착한다.

데이빗의 방해로 사신 하스타를 부활시키기 위해 꼭 필요한



지금까지의 모든 경험을 총동원하자

산제물을 모두 잃어버린 블러드 로크는 자신을 산제물로 해서 사신 하스타를 부활시킨다. 과거에 많은 사람들을 두려움에 떨게 했던 사신 하스타는 부활을 하고 데이빗의 운명은...

마지막 던전이지만 지금까지의 경험과 축적된 지식(?)을 이용한다면 크게 어렵지는 않을 것이다. 지금까지의 던전과 다른 점이 있다면 공중 통로를 이야기할 수 있다는 것이다. 스타트 지점에서 조금 들어오다 보면 공중에 통로가 보이는데 진행하다 보면 쉽게 갈 수 있는 곳이므로 너무 신경쓸 필요는 없다. 하지만 이 통로를 지나갈 때 밑으로 떨어지는 것을 조심해야만 한다. 만약 떨어진다면 지금까지 왔던 길들을 다시 걸어야 하기 때문이다.

던전의 중반부 쯤에 쓰러져 있는 사람이 있는데 이 사람에게 물을 주면 거울 속에 길이 있다고 알려준다. 만약에 이 사람에게 물을 주지 않고 거울 속으로 들어 가려하면 입구의 위치를 알아도 들어갈 수가 없으므로 꼭 물을 주도록 하자. 이번 던전에서는 성스러운 검을 얻을 수 있는데 이름에서도 알 수 있지만 이 검을 사용하면 라이트 크루세이더로도 쓰러뜨릴 수 없었던 스켈렉톤을 쓰러뜨릴 수 있다. 성스러운 검을 사용한 다음에는 라이트 크루세이더로 바꿔 장착하는 것을 잊지 말자.

마지막 보스인 사신 하스타가 있는 곳 주위에는 세이프 포인트와 건강치를 회복하는 분수가 있지만 워프존이 없으므로 던전을 조사할 때 워프존을 발견하여 마을로 돌아가서 회복 아이템을 충분히 준비한 후에 워프존을 이용해서 돌아오도록 하는 것이 좋다.

중간 보스 : 뚱보 패턴 맨

살과 비계로만 되어 있는 듯한 모습의 괴물이다. 지금까지의 어느 적들과 비교할 수 없을



데이빗이 이렇게 많이!!

정도로 싸우는 것이 짜증나는 캐릭터. 싸우는 게 어렵다고 표현하기 보다는 짜증난다고 할 정도로 지저분한 공격을 해오는 적이다. 평상시에는 화염을 뿜거나 다이빙 공격을 하다가 어느정도 타격을 입으면 크리스탈을 내보낸다. 이 크리스탈은 공격을 해도 타격을 입지 않고 부딪혀도 위력이 큰 편은 아니다. 위력이라면 화염이나 다이빙 공격이 훨씬 강력하다. 하지만 자칫 잘못해서 크리스탈에 얻어맞으면 상대방의 건강치가 엄청나게 회복된다. 화염 공격을 하고 있을때 공격하도록 하고 크리스탈이 나와서 돌아다닐 때는 피해다니기만 하는 것이 좋을 것이다.

참을성을 가지고 상대해야 하는 적이다.



다시 보기도 싫은 뚱보 캐릭터

보스 : 사신 하스타

대망의 마지막 보스인 사신 하스타는 블러드 로크를 산제물로 하여 부활한 것이다. 하스타는 회복 마법을 제외한 데이빗의 마법들과 그외에 몇가지 기술들로 공격해온다. 공격 방법은 다양하지만 데이빗을 제대로 맞출 수 있는 공격은 별로 없다. 화면 안의 모든 것을 공격하는 마법은 피할 수가 없으므로 가끔씩은 건강치 회복에 신경을 쓰는 것이 안전하다.

약점은 머리와 4개의 오브인데 먼저 이 4개의 오브들을 파괴시켜야 한다. 4개의 오브를 파괴시킬 때에는 발판위에 올라가서 공격하면 된다. 4개의 오브를 모두



과거의 이야기를 해주는 공주



사신 하스타. 예상 외로 너무나 약하다

파괴시키면 머리를 공격해야 하는데 발판에서 뛰어내리면서 공격할 수도 있고 하스타의 다리에서 점프 공격할 수도 있다. 어느

쪽이 좋고 나쁘다는 것은 아니지만 건강치를 소비하지 않으며 싸우기 위해서는 전자의 방법을 쓰는 것이 좋다.

데이빗의 휴가는 이렇게 막을 내리고...



모두가 돌아와 기뻐하는 마을 사람들

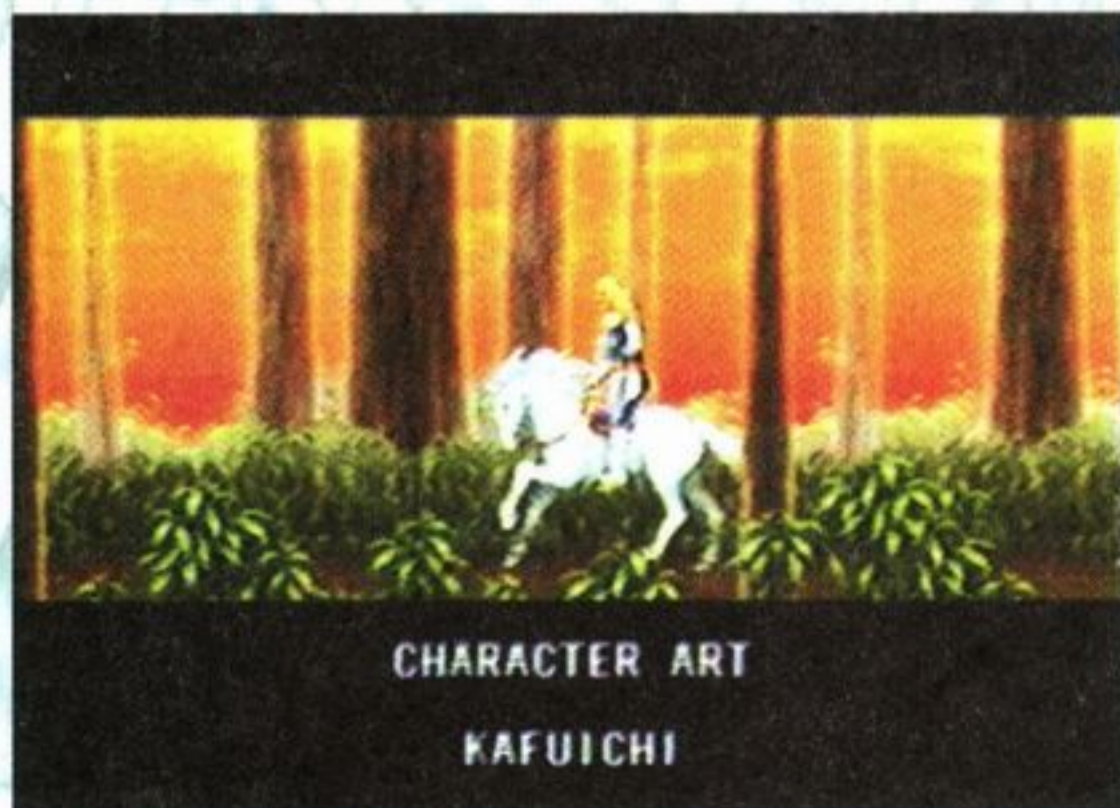
부활한 사신 하스타는 바깥 세상으로 나오기도 전에 기사 데이빗 랜더의 활약으로 다시 영원한 잠에 빠져들게 된다. 마을 사람들은 실종되었던 마을 사람들이 모두가 무사히 마을로 돌아와서 기뻐하고 있다. 데이빗의 도움으로 그린 로드의 왕



가긴 어딜가, 집에 갔지

성으로 돌아온 공주는 말없이 떠나버린 데이빗을 걱정하고 데이빗은 새로 사귄 동료와 인사를 나누고 길을 떠난다.

모두가 잘 끝나서 좋지만 오랜만의 휴가를 이런식으로 망친 데이빗은 무슨 생각을 하고 있을까?



CHARACTER ART
KAFUICHI

말을 타고 돌아가는 데이빗(오프닝과 똑같다)

HINT



①

1층
① 기본적인 장치. 블럭을 회전대 위에 올려 놓고 밀어서 건너편으로 이동시킨다. 블럭을 밀어서 스위치를 누르면 O.K.

② 드럼통을 발판으로 해서 위쪽의 드럼통을 옮긴다. 살짝 건드려도 폭발하므로 공격 버튼은 절대로 누르지 않도록 하자.

2층

③ 우선 위쪽에 있는 블럭을 바닥으로 떨어뜨린다. 이 블럭 위에 광선 발사기(?)를 올려 놓고 건너편 엘리베이터로 옮긴다.

④ 엘리베이터에 드럼통을 옮긴 후 멀리 보이는 스위치를 누른다. 그후에 왕복하는 발판을 이용해서 드럼통을 건너편으로 옮긴다.

⑤ 폭탄을 엘리베이터에 옮겨 놓고 타이머를 작동시킨다. 그리고 신속하게 스위치를 눌러서 폭탄이 위로 올라가게 하고 폭탄이 폭발하는 타이밍을 맞춰서 위쪽의 엘리베이터로 점프한다. 타이밍을 맞추는 것은 상당히 어렵지만 성공하면 오르골을 얻게 된다.

⑥ 두개의 폭탄으로 각각 두개의 스위치를 누르게 한 후 폭탄의 폭발 시간이 약 2초 정도 차이가 나게 타이머를 작동시킨다. 엘리베이터에 올라가 있다가 폭탄이 터지는 타이밍을 맞춰서 건너편의 엘리베이터로 점프한다.

⑦ 광선 발사기를 이 곳까지 옮겨와서 광선을 좌측 석상에 발사하면 비밀문이 열린다.

⑧ 고블린을 엘리베이터에 유인한 후 스위치를 눌러서 엘리베이터를 올라가게 한다. 위로 올라간 고블린을 밀어 내서 스위치를 누르게 하면 문이 열린다.



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



①

① 드럼통을 조금씩 밀어서 계단식으로 만든다. 간발의 차이로 최상층부에 올라갈 수 있다.

3층

① 먼저 시계를 때려서 시간을 정지시킨다. 시간이 가장 짧은 폭탄을 스위치에 올려놓고 시간이 가장 긴 폭탄을 엘리베이터에 올려 놓는다. 다시 시간이 흐르도록 후 신속하게 엘리베이터에 올라간다. 폭탄이 터져서 엘리베이터가 올라가면 폭탄을 빨리 밀어서 문까지 옮기면 성공!

② 드럼통을 엘리베이터에 옮겨 놓고 공을 굴려서 스위치 앞에 옮겨 놓는다. 공을 살짝 민 후 빨리 스위치를 누른다. 공이 엘리베이터 밑으로 들어가서 엘리베이터가 내려 오지 않으면 성공한 것이다.

③ 아래쪽에 있는 드럼통을 밀어서 발판 아래에 밀어 넣는다. 그 후에 위쪽에 있는 드럼통을 밀어서 철문까지 옮긴다.

④ 스위치를 누르면 3초 간격으로 돌이 떨어진다. 스위치를 누른 후 신속하게 발판으로 올라간다. 돌이 떨어지면 돌을 밟고 건너편 발판으로 점프한다. 이런 방법을 3번 반복하면 맨 위까지 올라갈 수 있다.

4층

⑤ 각 가로등을 때리면 발판이 일정 방향으로 이동한다. 이것을 이용하면 건강치를 소비시키지 않고 이동할 수 있다.

⑥ 두개의 공이 붙어 있으면 한쪽으로 밀려 나가지 않고 조금씩 이동시킬 수 있다.

5층

⑦ 이 스위치는 꼭 앞에서 밀어야 한다. 우선 두개의 공을



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦

코너에 밀어 넣고 문에서 가장 가까운 공을 스위치 쪽으로 밀면 두개의 공이 걸려서 스위치와 같은 선 상에 놓이게 된다.

6층

⑧ 공중에 떠다니는 두개의 발판 중 하나는 데이빗이 움직이는 반대 방향으로 움직인다. 우선 공의 위치를 상자와 가장 가까운 곳으로 옮긴 후 데이빗의 움직임에 맞춰 움직이는 발판으로 점프하자.

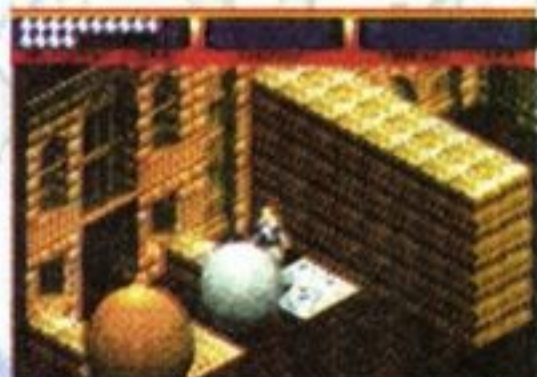
⑨ 먼저 큰 공을 스위치 맞은 편에 옮겨 놓은 후 작은 공을 밀면 큰 공에 튕긴 작은 공은 스위치를 누르게 된다. 만약 큰 공이 없으면 스위치를 지나쳐가므로 주의하자.

⑩ 사진과 같은 상태로 공과 드럼통을 옮겨 놓자. 엘리베이터 위에 있는 공을 앞쪽 엘리베이터로 옮긴 다음 드럼통을 폭발시키자. 그러면 간단히 스위치를 누를 수 있을 것이다.

⑪ 사진과 같은 상태로 폭탄을 옮겨 놓은 후 약 2초간의 시간차를 두고 폭탄의 타이머를 작동시키자. 폭탄이 터지기 전에 엘리베이터에 올라가 있다가 폭탄이 터지는 타이밍에 맞춰 건너편 엘리베이터로 점프하자.



⑧



⑨



⑩



⑪

챔프 최종 평가

최근 할만한 게임이 없는 게이머들에게는 구세주와 같은 게임이라 할 수 있다. 삼성전자의 「스토리 오브 도어」.

「신창세기 라그나센티」에 이은 세번째 한글화 게임인 「라이트 크루세이더」는 「건스타 히어로즈」로 유명한 '트레저' (TRESURE)에서 만든 작품이다. 건스타 히어로즈에서 느낄 수 있었던 그 반짝이는 아이디어를 이 게임에서도 느낄 수 있었다.

높낮이 등이 현실성있게 표현된 쿼터 뷰와 조합에 의한 마법의 여러가지 활용이 그것이다. 뿐만 아니라 던전에서 여러가지 도구를 이용하여 기관장치 등을 움직이게 하는 즐거움은 말로

표현할 수 없다. 그 방법을 몰라서 머리를 굴릴 때는 굉장히 괴곤하지만 그것을 해결했을 때의 쾌감이란...

한가지 아쉬운 점이라면 게임의 길이가 너무 짧다는 것이다. 물론 굵고 짧아서 다행이지만 던전이 6층이 아니고 20층짜리였다면 더 좋았을 것같은 생각이 들기도 한다.

슈퍼 알라딘보이를 가지고 있는 사람이라면 꼭 해볼 만한 게임이라고 생각된다.

*슈퍼 알라딘보이 집중공략. 「라이트 크루세이더」는 삼성전자의 협조를 얻어 게임이 정식으로 발매되기전의 마스터 롬팩으로 공략한 것입니다.

스트리트 화이터의 신화, 원점으로 돌아오다!



스트리트 화이터 제로

★캡콤 ★아케이드 ★플레이중

소화시리즈 최신작 「제로」는 새로운 캐릭터가 대거 등장하며 격투 시스템도 대폭적으로 강화되었다. 특히 「다크스토커즈」에서 접할 수 있었던 참신한 시스템을 대폭 적용한 듯하다. 이러한 사실들과 등장 캐릭터의 필살기 등 「제로」에 관련된 모든 것을 보도록 하자.

파워 업! 신시스템

오토가드가 존재



스타트시는 8회

사용회수는 기본은 8회. 라운드 한판당 이기면 마이너스 2회, 지면 플러스 2회이다. 두번 이기고 나면 다음 대전부터는 4회 스타트. 한판 지면 6회 스타트된다. 측정 회수만큼 오토가드를 하면 물론 그 라운드는 자신이 가드하지 않으면 안되게 된다. 제로의 오토가드 특징은 기술이 먹히면 반드시 가드하게 되어 있다는 점.



승부가 나면...

그리고 또 한가지 특징은 펀치와 킥을 동시에 누르면 슈퍼콤보가 구사되는 기술에 있다.



회수가 2씩 줄어든다

小, 中, 大버튼은 슈퍼콤보의 종류에 관련이 있어서 2종류밖에 없는 캐릭터는 大와 中으로 똑같은 기술이 나가게 되어 있다. 레벨을 나눠서 쓰는 것은 불가능하고 반드시 0으로 돌아오게 되어 있다. 이렇게 설명하면 구사하기 어려울 것같은데 실은 정식 커맨드으로도 구사할 수 있다. 즉, 레벨을 나눠쓰는 것도 가능하다는 이야기. 더구나 축적한 후 쓰는 기술도 P, K로 가능하므로 낫슈가 소닉을 걸어오면

더블서머로 떨어뜨리는 방법도 가능하고 캔슬기도 간단하다. 아무튼 오토가드에는 딱 집어말할

제약이 없다. 그렇다면 오토는 메뉴얼 보다는 어렵지 않게 사용할 수 있을지도 모르겠다.

체인콤보를 사용



다크스토커즈에서 익숙했던 체인콤버. 연타도 가능



연결된다. 조합시키면 현단계에서는 캐릭터마다 정해져 있다

다크스토커즈에서 사용된 체인콤보가 이식되었다. 그런데 이 게임은 캐릭터마다 조합이

결정되어 있다는 점이 특징이다.

공중가드 가능



공중 가드후에 기술을 구사할 수 없다

이 게임의 공중 가드는 가드 후에 기술을 낼 수 없게 되어 있다. 가드를 하든가 기술을 구사 하든가를 정해야 한다.



기술을 내면 가드는 할 수 없다

카운터 어택으로 반격



가드중에 커멘드를 입력하면



가드를 캔슬한다

다크스토커즈로 말한다면 가드 캔슬에 해당되는 것이다. 커멘드는 전 캐릭터 공통으로 ← /

↓ + P나 K. 펀치인가 킥인가는 캐릭터마다 설정되어 있다.

전진 소이동



이 게임에는 전진 회전하여 일어나는 기술이 추가되었다. 회전하는 던지는 기술 감각은 다크스토커즈에 가깝다.



전진기상으로 탈출

새로운 요소 다운 회피기

필살기와 하단 다리공격 등 넘어지는 기술에 당하면 보통같은 바닥에 넘어졌다. 하지만 이런 공격에 당했을 때 재빨리 ↓ ↘ → + 펀치를 입력하면 다운하지 않고 착지해 이동하면서 자세를 가다듬을 수 있다.



다운기란 예를 들면 이렇게 당했을 때



이런 기술을 지칭하는 것이다

캐릭터 필살 커멘드 소개

만남은 여기서부터 시작됐다

류



밀면서 중펀치-
앞아서 막을 수 없는 점은 X와 같다. 그러나 상대를 맞추고 난 후 큰발차기가 잘먹히지 않게 되므로서 가드 가능하게 되었다. 그리고 밀면서 강펀치는 없어지고 말았다



밀면서 중킥-
새롭게 첨가된 것이 이 밀면서 중킥이다. 이건 용권선풍각의 회전 없는 형태라고 생각해도 무난할 듯



파동권-
류하면 빼놓을 수 없는 것이 파동권. 바뀐것은 대파동권이 화이어화 되었다는 점



진공파동권-
슈퍼콤보의 상황에 따라 히트수가 변한다. 슈퍼콤보 게이지가 최고일 경우 버튼을 한번 누르면 3번 히트, 3번 누르면 9번 히트되게 된다



진공용권선풍각-
류의 또하나의 슈퍼콤보. 그것이 진공용권선풍각이다. 용권선풍각처럼 이동하지 않고 그자리에서 회전하기만 하여 상대가 맞으면 빨아들여 기술이 끝날 때까지 놓아주지 않는다



승룡권- 무겁고 위력이 있는 것은 여전하다. 켄보다 상승력이 부족하게 설정되었다

필살기	
파동권	↓↘→ 펀치
승룡권	→↓↘ 펀치
용권선	↓↙← 킥
진공파동권	↓↘→↓↘→ 펀치1~3
진공용권선풍각	↓↙←↓↙← 킥 1~3

켄



류와 같이 시리즈 최다 출현 캐릭터

기술은 류와 같으므로 공통적인 부분은 생략하겠다. 단 지금까지와 달리 제로에서는 류와 비교해도 손색이 없을 정도로 파동권의 속도가 빨라진 점을 들 수 있겠다.

신룡권

슈퍼콤보는 X에서 계승된 승



승룡열파



승룡권으로 날아오는 도구를 피하는 것도 가능

룡열파와 새로운 신룡권의 2가지이다.

승룡열파는 레벨 3에서 구사하면 소, 중, 대승룡권이 연속적으로 멋진 모습으로 되지만 보통 대승룡권이 상승중 완전무적으로 되기 때문에 사용할 필요성이 그다지 느껴지지 않는다.



초강력한 신룡권

필살기	
파동권	↓↘→ 펀치
승룡권	→↓↘ 펀치
용권선풍각	↓↙← 킥
슈퍼콤보	
승룡열파	↓↘→↓↘→ 펀치1~3
신룡파	↓↘→↓↘→ 펀치1~3



춘리

캐미는 이제 나의 적수가 아닙니다. 다음은 로즈!



백열각



천승각

전작 X에서 추가된 대공기로 제로에서는 좀더 옆으로 진행할 수 있도록 되었다



천열각

이건 X와 같은 기술. 기술을 낼 때 일순간 무적이 되므로 일어나는 순간에 쓰도록하자



기공권

기공권을 쓰는 것같은 동작이지만 기를 손에 모은 채로 날리지 않고 눈앞의 적에게 엄청난 피해를 입히는 기술. 날아오는 도구를 없애는 것도 가능하다

아니! 춘리의 자랑인 스피닝 버드킥이 없어졌다!(하긴 별 도움이 안되는 기술이었지만) 그대신 선엔축이라는 신기술이 등장해 춘리팬들을 흥분시키고 있다.

크게 달라진 점은 상대를 맞추면 약, 중, 강순으로 거리의 차이가 생긴다는 것이다. 예를 들면 약한 백열각을 가드당하면 2,3회 맞추는 것이 고작이지만 강킥이라면

10회 이상 가드시킬 수 있다. 제로부터 가드 리버설이라고 하는 요소가 첨가되었기 때문에 게이지가 차 있는 상대에게는 약으로 공격하고 게이지가 안 차 있는 상대에게는 강으로 공격해서 체력을 빼앗자는 이야기이다.



선엔축

추가된 신필살기. 스피닝 버드킥처럼 양손을 지면에 대고 그대로 쓰러지는 것처럼 발로 상대를 가격한다. 이 기술은 앞서서 가드가 안되므로 때린 뒤 계속해서 연속기를 쓸 수 있는 장점이 있다



응조각

제로에서 앞서서 가드가 가능하게 된 기술. 그대신 맞은 상대는 쓰러지도록 되었다

필살기	
백열각	킥연타
천승각	↓ 모으고 ↑ 킥
기공	← 모으고 → 펀치
선엔축	→↘↓↙← 킥
천열각	← 모으고 → 킥1~3
패션천승각	↙ 모으고 ↘ 킥 1~3
기공권3	↓↘→↓↘→ 펀치1~3

넛슈



드디어 그 모습을 나타낸 가일의 전우



소닉붐
가일과 같은 소닉붐. 성질도 거의 같지만 구사하는 시간이 많이 걸리는 게 약점



크로스하이퍼 브리츠
간단히 말해 넛슈판 천열각. 킥버튼을 연타하면 기술이 변화한다

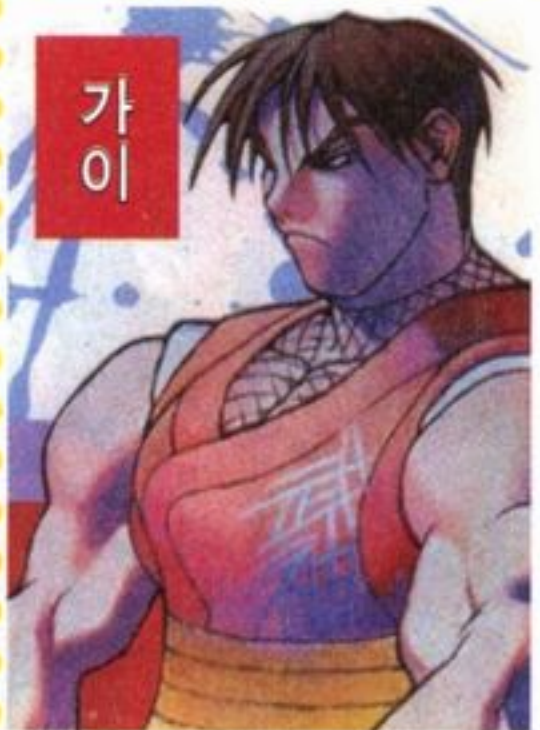
필 살 기	
섬머숏킥	↓ 모으고 ↑ 킥
소닉붐	← 모으고 → 펀치
소닉	← 모으고 → → 펀
레이크	치연타 1~3
크로스하이퍼 브리츠	← 모으고 → → 킥 연타 1~3
섬머숏 저스티스	↘ 모으고 ↘ ↗ 킥 1~3



섬머숏셀
섬머숏킥이지만 차는 방법이 틀리다. 세로로 둥글고 길게 차는 형태인데 판정면에서는 섬머숏보다 약하게 되어 있다



소닉레이크
이 기술은 소닉붐처럼 보이지만 펀치 버튼을 연타하므로서 최고 3번까지 소닉붐을 연속할 수 있다



가이

전설의 무신, 여기에 강림하다



질주
가이의 강력함을 보증하는 기술. 이 건 대쉬의 일종으로서 달릴 때 버튼 大中小를 누르므로서 대쉬중에 내는 기술이 변한다



무신이즈나오토시
선택공격에 반응하려는 상대에게 점프 레도를 변경하면서 공격



소돔

시퍼런 공포의 칼날은 어디에...

이것은 부츠메츠 바스터의 슈퍼콤보판으로 잔상을 남기면서 상대를 때려 눕히는 것이다. 더구나 레벨 3이 되면 상대를 태워 버리기까지 한다



지옥스크레이프
앞으로 대쉬하면서 가지고 있는 칼로 상대를 베는 기술. 기의 판정이 강하여 소는 전방향에, 중은 상방향에, 대는 하방향에 강하게 되어 있다. 단, 중은 앞아 있는 적에게 맞지 않는다

필 살 기	
이즈나 오토시	↓ ↘ → 펀치 + 펀치
무신선평각	↓ ↙ ← 킥
질주	↓ ↘ → 소 또는 중 또는 대 킥+킥
무신강뢰각	↓ ↙ ← ↓ ↙ ← 킥 1~3
무신팔쌍권	↓ ↘ → ↓ ↘ → 펀치 1~3



무신선평각
가이는 공격받아도 무적시간중에 공격 판정이 나오는 이 기술로 쉽게 주도권을 찾을 수 있다.



부츠메츠바스타
커멘드가 완성되면 상대를 향해 작은 펀치를 내어 잡으면 높게 점프해 지면에 내리치는 커멘드



텐츄사츠



블로 혼
바이슨이라고 치면 턴펀치 정도될까. 펀치나 킥버튼을 두개 일정시간 누르고 있으면 구사할 수 있다



마다라 체인
던지는 기술이다. 체인을 상대에게 감아서 땅에 쳐박아 버리는 호쾌한 기술이다. 던질 수 있는 범위가 넓다



메이드노미야게
이쪽은 지옥스크레이프의 슈퍼콤보판. 잔상을 남기면서 지옥스크레이프를 연 발한다

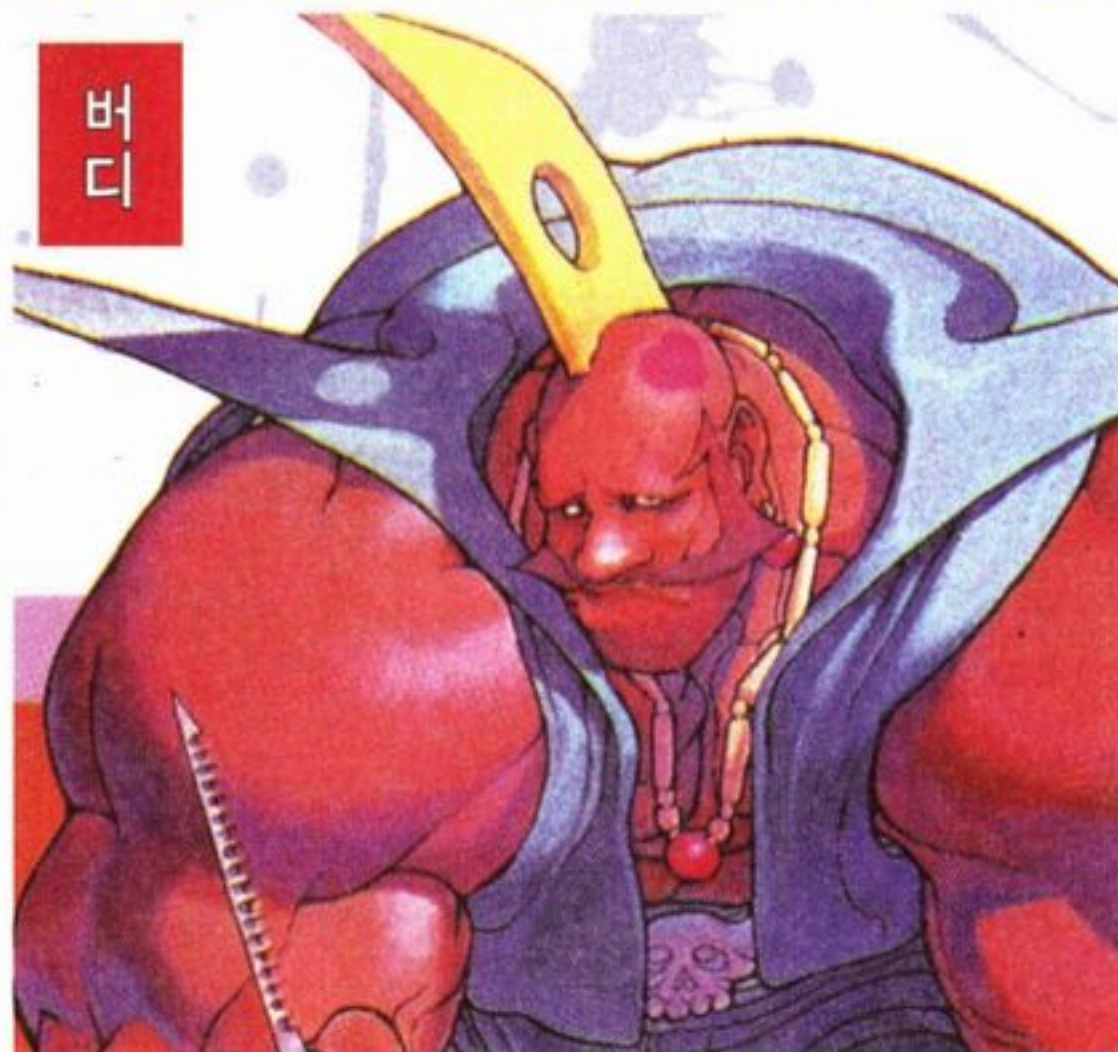
필 살 기	
지옥스크레이프	↓↘→ 펀치
부츠메츠바스터	레버1회전하면서 펀치
다이코버닝	레버1회전하면서 킥
텐츄사츠	↓↘→↓↘→ 펀치
메이드노미야게	레버2회전하면서 펀치



더 버디
슈퍼콤보의 한가지. 커멘드를 입력하면 푸른 잔상을 남기면서 상대에게 돌진해 들어간다. 바이슨의 크레이지 버팔로와 비슷하다

필 살 기	
블루베드	← 모았다가 → 펀치
블루혼	펀치나 킥을 두개 이상 눌렀다가 멘다
마다라체인	레버 1회전하면서 펀치
블루리	→\./← 킥이나 펀치1~3
벤저	← 더 버디 모았다가 →
더 버디	← → 펀치 1~3

버디



아돈



싸워라! 무에타이의 화신이 여!!

바이슨과 장기에프, 혼다를 째뽕시킨 버디

외견은 불상 사납지만 일단 공격에 들어가면 여러가지 장점이 발견되는 버디. 이 캐릭터는 사실 여러가지 캐릭터의 집합체라고 할 수 있다. 기본은 바이슨으로 되어 있는데 이것은 필살기가 나가는 모양을 보고도 쉽사리 상상할 수 있을 것. 특히 커멘드 던지기는 상당히 거리를 자랑하기 때문에 던지기에 있어 유리한 전투를 펼칠 수 있을 것이다.



블루베드
머리부터 상대방에게 맹돌진하는 기술. 소,대의 차이는 이동거리의 차이와 직결된다. 물론 소는 짧게,대는 길게이다. 소로하면 이동은 거의 하지 않는 것이 특징



재규어 킥-이 기술은 역승룡 커멘드로 낸다. 기술의 스피드도 꽤 빠르고 상대에게 입히는 피해도 커서 맞는 판정도 역시 강하다. 재규어 킥은 소,중,대 어느것이라도 낼 수 있지만 소와 중버튼은 기본적으로 상대가 앉아 가드하면 소용없게 된다. 그러나 대버튼의 경우는 차는 순간에 자신이 높게 점프해 위로부터 차내려 오므로 앉아 있는 상대에게도 유효하다.



재규어토스
커맨드를 입력하면 맘대로 백점프해서 화면을 박차고 그대로 날라치기 해온다. 재규어 킥과 위력은 같다



라이징 재규어
이 기술은 사가트의 타이거 니와 비슷하다. 위력도 같다



재규어리볼버
재규어킥을 연속으로 내는 기술. 버튼을 3회 누르면 3회 연속으로 가능하고 3회 히트도 된다

필 살 기	
재규어킥	←↓/ 킥
라이징재규어	↓↘→/ 킥
재규어 토스	↓↘↓/← 킥
재규어 리볼버	↓/←↓/← 킥
재규어 바리 드어샬트	↓↘→↓↘ 펀치연타



사가트



맞받아치기가 안된다



서서 방어가 되는 것은 상당히 불리하다

제왕도 수업중!

타이거 쇼트가 그대로 존재한다. 하지만 이번 그랜드 타이거 쇼트는 서서도 방어할 수 있게 변해버렸다. 이건 결국 중대한 문제가 될 것같은데... 그리고 타이거 쇼트를 쓰는 시간이 조금 길어진 느낌이다. 대신 기술을 구사한 후 자세 회복은 빨라졌다. 어쨌든 타이거 쇼트를 이용한 접근 방어는 가능할 것 같다. 그리고 슈퍼콤보로 신필살기가 두가지 추가되었는데 먼저 타이거레이드. 이것은 전진계의 슈퍼콤보로 밀발차기로 시작하기 때문에 하단 방어가 필요한 기술이다. 제노사이드를 대

공. 이쪽을 대지로 쓰면 좋을 듯. 그리고 또 한가지가 타이거 캐논. 그 위력은 진공파동권을 뛰어넘는 것이다.

필 살 기	
타이거쇼트	↓↘→ 펀치
타이거크랏슈	→↓↘ 킥
타이거브로	→↓↘ 펀치
타이거캐논	↓↘→↓↘ 펀치1~3
타이거레이드	↓/←↓/← 킥 1~3
타이거 제노사이드	↓↘→↓↘ 킥 1~3



로즈

어둠을 찢는 진홍의 사신

인간의 힘을 초월한 괴력을 보여주는 스트리트 화이터들. 그런 그들중에서도 더욱더 신비스런 힘 소울파워를 다루는 로즈. 필살기 역시 써먹기 힘든 것들 뿐이지만 그와는 대조적으로 보통기는 쓰기 쉽고 강력한 것들이 많다. 하지만 필살기가 어렵다고 해서 쓸모가 없는 것은 아니다. 그 특수성을 감안해서 적절하게 활용한다면 큰 도움이 될 것이다.



소울리프렉트

흔히 말하는 공격무기 튕기기 기술이지만 사용하는 버튼에 의해 쓰임새가 변한다. 작은 펀치는 튕기지 않고 흡수하고 흡수된 무기는 슈퍼게이지로 변환된다. 즉, 공격당하지 않고도 상대 이상의 게이지를 모을 수 있는 것이다



소울스파크

기대했던 바와 달리 머플러에는 판정이 없다. 보통의 날리는 도구이다. 간격이 커서 반격의 소지가 많은 위험기



소울스루

승룡권처럼 뛰어올라 공중의 상대를 가 격한다. 즉, 지상에서 입력하는 공중던지기. 상대가 로즈보다 높지만 있다면 반드시 성공한다



로즈의 슈퍼콤보는 세가지. 대개 이름에서 상상 가능한 기술들이다. 오라소울스루는 반드시 레벨 20이상에서 쓸 수 있다. 레벨1에서는 보통의 소울스루밖에 되지 않는다

필 살 기	
소울리프렉트	↓/← 펀치
소울스파크	←/↓↘→ 펀치
소울스루	→↓↘ 펀치
오라소울스루	↓↘→↓↘ 펀치 1~3
오라소울스파크	↓/←↓/← 펀치 1~3
소울이류전	↓↘→↓↘ 킥 1~3

IBM PC 게임독자분만 보세요!!

「창간기념 3대 이벤트 & 스페셜 행운대잔치」

독자들의 성원에 힘입어 마침내 7월 20일을 기해 제대로 된 IBM PC 게임전문지 PC CHAMP를 창간하게 되었습니다.

창간호를 반드시 기다려주시고 특별 CD부록때문에 지난 「게임챔프 6월호 일석삼조 CD부록」 증정때와 같이 매진이 예상되오니 구입을 서둘러 주십시오.

이번 PC CHAMP 창간호에는 독자들의 염원에 부응하고자 여러가지 혜택이 돌아가는 이벤트와 행운의 선물증정 잔치를 마련했사오니 꼭 참여하시어 평소 갖고 싶었던 주변기기를 마련하시기 바랍니다.

〈PC CHAMP 편집부 일동〉



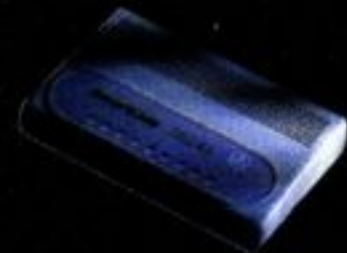
17"모니터



6배속CD드라이브



광역삐삐



28800고속모뎀

스페셜 행운대잔치

1GB하드, 6배속/4배속 CD 드라이브, 17인치 모니터, 28800 고속모뎀, 텔슨 광역삐삐, 컬러프린터, 모니터-TV엔코더, 무선키보드 각 1대 외 게임CD 타이틀 20여종 등 총 130명을 선발, 평소 갖고 싶었던 주변기기를 드립니다.

[PC CHAMP]창간호에 수록된 행운의 응모권을 붙여서 보내오신 분 중 130명을 추첨, 위의 상품을 드립니다.

PC 게임 매니아에게는 평소 꼭 가지고 싶었지만 부담스러워 선뜻 구입을 미뤘었던 상품들입니다. 이번 기회를 놓치지 마십시오

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 창간 기념 3대 이벤트 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

EVENT1 「뽕뽕한 게임 PC」로 무료 개조해드립니다
협찬사의 도움을 얻어, 독자들의 PC를 원하는 형태의 PC를 원하는 형태의 PC로 주변기기를 달아드리거나 개조해 드립니다.

EVENT2 **꼭 찬 하드내의 게임 /소프트를 「CD1 장」에 담아 드립니다.**
하드용량이 꼭 차 정리해야 하지만 그냥 버리기에는 아까운 게임과 소프트웨어를 PC CHAMP 창간기념으로 CD1장에 담아 그냥 증정해 드리겠습니다.

EVENT3 「게임시연회」에 100분을 초대 합니다.
美기사제휴사에서 직접 공수해온 최신 게임 데모버전을 미리 볼 수 있는 시연회에 독자 100분을 초대합니다.



자세한 내용은 7월 20일 [PC CHAMP] 창간호 참조
광고, 정기구독문의 702-3211/2

진정한 IBM PC게임전문지

PC CHAMP

7월 20일 창간!!



PC GAMER

독점기사제휴

창간기념 특별부록
CD-ROM Edition



기사제휴선 美 PC GAMER
8월호를 익스프레스로
공수받아 제작한
최신의 美 게임데모와
동영상 CD

이제 정통 PC 게임지를 만나실 수 있습니다!!

창간기념 3대 이벤트

- EVENT 1** 「평범한 게임PC」로 무료 개조해 드립니다.
협찬사의 도움을 얻어, 독자들의 PC를 원하는 형태의 PC로 주변기기를 달아 드리거나 개조해 드립니다.
- EVENT 2** 꼭 찬 하드내의 게임/소프트를 「CD 1장」에 담아드립니다.
하드용량이 꼭 차 정리해야 하지만 그냥 버리기에는 아까운 게임과 소프트웨어를 PC CHAMP 창간 기념으로 CD 1장에 담아 그냥 증정해 드리겠습니다.
- EVENT 3** 「게임시연회」에 100분을 초대합니다.

스페셜 행운대잔치

1GB하드, 6배속/4배속 CD드라이브, 17인치 모니터,
28800고속모뎀, 텔슨 광역빠빠, 컬러프린터, 모니터-TV
엔코더, 무선키보드 각1대 외 게임CD 타이틀 20여종 등
총130명을 선발, 평소 갖고 싶었던 주변기기를 드립니다.
* 자세한 내용은 7월 20일 창간호 참조

◆조기 매진예상!!구입을 서둘러 주십시오!!

광고·정기구독문의 702-3211/2 자매지 **게임챔프**
이추 제우미디어



챔프 게임파워

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

오주연/

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 각 1개

전세봉/
임승철/



2 초음속 퀴즈

문제 닌텐도 최고의 CG 게임이 될 「슈퍼 동키콩컨트리2」에서 주인공인 디디콩의 새로운 파트너가 된 여자 원숭이의 이름은?

※ 2명을 추천하여 슈퍼 알라딘 보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마 감 : 1995년 7월 15일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 9월호 챔프 게시판

3 애독자 엽서를 성의있게 답해 주신 분

손유락/ 이경진/

박윤민/ 이운형/ 채동휘/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

4 천리안 게임챔프 코너의 개선점을 성의 있게 보내 주신 분

정병훈/ 유일선/ 김세기/ 전문수/ 오대열/

※ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

5 「게임 음성 정보 700-7400 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

박수철/ 현경수/ 지성원/ 구자성/

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

6 「음성 IBM-PC 게임정보 700-9690 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

이민우/ 마용수/ 천규성/ 이용호/

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

7 (국내 최초 PC게임 정보 탄생 축하 대잔치)앙케이트를 성의 있게 답해 주신분

1등:1명 586 팬티엄 1대
성승후/

2등:10명 IBM-PC 게임 디스켓 각 한개씩

민중수/ 정 열/ 임영수/ 이정수/ 김철수/ 박성엽/ 정경미/ 방진수/ 조용현/ 조성채/

7월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

김현명/ 용영일/

정답 마나스톤

※ 이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

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

보너스 환상특급 난이도

보너스를 타자! 상품을 타자! 도전 보너스 환상특급!! 이달의 문제는 어떤 것이 나올 것인가? 이달도 어김없이 문제가 어렵다는 지적이 있었습니다. 그리고 문제가 너무 많아서 정답자가 적은 것 같기에 문제를 줄이겠습니다. 더욱더 많이 응모하셔서 상품과 점수를 많이 타시기 바랍니다.

응모요령

보너스 환상특급의 응모부 분은 두가지가 있습니다. 첫 번째는 게임 학력 평가이고 두 번째는 챔프 티켓입니다. 게임 학력 평가는 독자 여러분에게 선물로나마 환원하기 위한 코 너로써 많이 응모하시기 바라 며 모든 문제의 정답자가 없을 경우는 가장 많이 정답을 적어

보내신 순으로 추첨을 하겠습 니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대 방출이 실시되는 11월까지 계 속 기록됩니다.

◎ 획득한 챔프점수의 기한은 창간 2 주년호(94년 12월호)부터 95년 11월 까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리됩니다.

게임 학력 평가

제 4차 슈퍼 로봇대전

1. 3대의 비행기가 합체하여 3가 지의 로봇으로 변하며 각각 공, 육, 해의 특성을 가지고 있는 로

봇의 이름은?
1)마징가Z 2)게타로보
3)V건담 4)잠보트3

2. 파란만장이 조종하는 거대 로 봇 타이탄3의 필살기는 이름이 무엇입니까? 힌트를 드리자면 잠 보트3가 사용하는 문 어택과 반대 되는 이름의 기술입니다.

- 1)위즈버 2)브레스트 화이어
3)선 어택 4)로즈러시

3. 제4차 로봇 대전의 라스트 보스는 두명입니다. 한명은 그랑 존을 조종하는 슈우인데 또 한명 의 이름은 무엇입니까?

- 1)제제난 2)가토
3)로자미아 4)하사웨이

4. 제 4차 슈퍼 로봇대전은 라 스트 시나리오까지 총 몇화 이상 입니까? 이 숫자는 변동이 가능하 므로 10단위로 따지겠습니다.

- 1)20화이상 2)30화이상
3)40화이상 4)50화이상

◎ 위 문제의 정답을 아시는 분들은 6월20일까지 정답을 꼭꼭꼭 잘 적 으셔서 챔프 (보너스 환상특급 담당 자앞)으로 보내 주세요. 정답자 중 1분을 추첨하여 IBM PC게임 디스켓 을 드리며 나머지 4분에게는 챔프점 수 500점씩을 드리겠습니다.

게임 학력 평가 당첨자 발표!!

강부식/

이상 1명은 IBM PC 게임 디스켓 1개를 드립니다.

지경선/

박상필/

이우익/

호해영/

이상 4명에게는 각각 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다.

7월호 정답

빛나는 수정전설 아스팔
1)안토아스 2)레다
3)가이스트 4)우주를 파괴했다
봄버맨3
1)루이 2)5명 3)허드슨

■ 상품 수령시 당첨자들은 사전 전 화연락을 반드시 하시고 서울 거주 자는 매월 24일에 본사를 방문하여 선물을 수령해 가시고 지방 거주자 는 당첨자 발표가 나간지 한달 이 내에 전화 연락을 주셔야만 선물을 우송해 드립니다. 당첨자 발표 후 한달이 경과하면 선물을 받을 수 없습니다.

스포키 게임정보 700-7400

- 서비스 종류 및 안내소개
- 기종별 발매 예정 특급정보
- 기종별 베스트 신작정보
- 울트라 테크닉
- 알뜰 구매정보
- 버찰 종합정보

IBM 게임 전문정보
700-9690 PC 보유자는
천리안 Go Champ로

 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

1995년 7월 어느 날... 마빡이 선언!! 9690... 대변신!!



그대는 야가? 장미를 사랑하는 쇠년 최마빡을!!
한송이 장미를 피우기 위해 최마빡은 밤새 그렇게 울었나 보다!!
두드려라!!
이마빡이 머리를 두드리면 IBM-PC 게임정보가 나올 것어요!!
구하라!!
이마빡에게 IBM-PC 게임정보를 구하면 반드시 구할 것이다.
...라는 자신감을 가지고 700-9690 IBM-PC 게임 음성정보 서비스가 완전 바뀔니다. 이제
일주일에 한번 바뀌는 게임정보로 여러분은 새로운 차원의
IBM-PC 게임정보를
접할 수 있을 것입니다.

IBM-PC 게임정보라면
"게임챔프 700-9690 담당자 최마빡"
지금 수화기를 들면 바뀐 9690을 체험할 수 있습니다!!



**마빡이가 드리는 또 한번의 찬스
"마빡이"를 찾아라!!**

어디서나 볼썽!! 나타나는 이 최마빡... 이번에는 또 9690안에 들어갈 예정입니다. 물론 음성정보인 만큼 음성으로 저는 숨어있을 예정입니다. 제가 어느 코너에 들어가 있는지 찾으셔서 관제업서로 보내 주시면 푸짐한 선물을 드립니다.

- 보내는 방법 : 최마빡이 나오는 곳을 찾아 관제업서로 반드시 보내야 합니다.
- 보 낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504호
최마빡 앞으로 보내주세요!!
- 발 표 : 게임챔프 9월호
- 상 품 : 1, 2, 3 등 구분없이
당첨된 3명에게 386 컴퓨터를 각 한대씩 드립니다.
- 마 감 : 95년 7월 15일까지

● 50원/30초 ● 불건전 정보신고: 080-023-0113

(사은)섹션 음성 정보
700-7400(재미만찍)선물 대잔치!!

국내에서 가장 인기있는 음성 게임정보 700-7400!!
왜!!! 700-7400이 인기가 있는 지 아십니까? 그건 들어보신 만이 알 수 있습니다.
700-7400이 너무나 잘되서.. 이제 여러분의 은혜에 보답하고자 여름방학을 맞이하여 폭발적인 선물잔치를 벌이고자 합니다.

★ 많이 참여하셔서 새로운 게임 소식도 듣고,
선물도 타가세요!!

차세대 게임기 타기 "마빡이"를 찾아라!!

안녕하세요!! 최마빡이에요!!
아니.. 아직도 저를 모르는 분이 있으시단 말이에요!!
송백정, 이혼다보다 훨씬 유명한 저를....
아무튼.. 이 마빡이가 여러분들에게 선물을 드리고자
700-7400속으로 들어가 있을 것입니다. 더운
데 왜!! 들어가 있느냐구요!!
물론 여러분에게 행운을 드리기 위해서 그러는 거
죠!!
저는 어딘가에 "최마빡"이라고 하는 음성으로 들어가
있을 것입니다.
이 마빡이를 찾아보십시오!!

- 보내는 방법 : 최마빡이 나오는 곳을 찾아 관제업서로 반드시 보내야 합니다.
- 보 낼 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504호
최마빡 앞으로 보내주세요
- 발 표 : 게임챔프 9월호
- 상 품 : 1, 2, 3 등 구분없이
당첨된 3명에게 플레이 스테이션, 새턴, 3DO를 드립니다.
- 마 감 : 95년 7월 15일까지

● 80원/30초
● 불건전 정보신고 : 080-023-0113



게임정보는 신속, 정확하게 기정으로 배달: 700-9661(차세대 정보신설), 700-7400, 700-9690(IBM전용), 국내최초로 게임 전자잡지 시대를 연 천리안 GO CHAMP!

보내는 분

□□□□-□□□□

130원 우표를
붙여주세요

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

이름: 전화번호:

생년월일: 학교:

성별: 남 여 학년: 게임경력: 약 년

텔레파시 퀴즈 정답

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

순위/구분	독자인기순위	기대소프트순위
1		
2		
3		
4		
5		

점수선

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

게임챔프 8

받는 사람

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지선빌딩 3층

☎ 702-3211/4 FAX 702-3215

140-1111

지금 보유하고 있는 PC기종은?

①486DX이상 ②386DX이상 ③286기종 ④향후 구입예정 ⑤기타 ()

앞으로 PC통신을 위해 모뎀을 언제 구입할 계획입니까?

①이미 있다 ②1달 이내 구입 ③3개월이내 구입
④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

앞으로 CD ROM게임을 즐기위해 언제 CD ROM드라이브를

구입할 계획입니까? ①이미 있다 ②1달이내 구입 ③3개월이내 구입

④6개월 이내 구입 ⑤구입계획없다

감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜가도록 노력하겠습니다.

게임챔프에 대한 개선 사항은?

기중에 관계없이 인기있는 게임은?

가장 인기있다고 생각하는 게임(알고 있는 항목만 기재)

- 수퍼 컴보이 1. 2. 3.
슈퍼 알라딘보이(CD 알라딘보이) 1. 2. 3.
아케이드 1. 2. 3.
세가 새턴 1. 2. 3.
플레이 스테이션 1. 2. 3.
IBM PC 1. 2.

이번호에서 가장 재미있었던 공략 또는 기사

공략 : 기사 :

이번호에서 가장 부실했던 공략 또는 기사

공략 : 기사 :

보너스 원상특급 퀴즈 정답은?

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

현재 게임챔프에서 보강, 증설해 주셨으면 하는 기사는?

전리인내에 게임챔프잡지코너(GO CHAMP)를 보시고 개선점을 지적해 주십시오.

성의있게 보내주신 5분을 추첨해 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

애독자 염서를 성의있게 답해주시는 5분을 추첨해 IBM 게임 디스켓을 드리겠습니다.

응성 게임정보 700-9666(차세대 정보신설), 700-7400과 700-9690에 전화를 걸어 보시고 개선점을 지적해 주십시오! 성의 있게 보내주신분 5분을 추첨해 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

이번 호에 가장 재미있는 광고는? ()
이번호에서 가장 마음에 드는 광고는 무엇입니까? ()
어떤 정보의 광고를 원하십니까? ()

<창간기념 3대 이벤트 + 스페셜 행운대잔치>

독자들의 성원에 힘입어 마침내 7월 20일을 기해 '채대로 된 IBM PC 게임전문지' 'PC CHAMP'가 창간되게 되었습니다. 창간호를 반드시 기다려주시고 스페셜 CD부록 때문에 지난 '게임챔프 6월호 일석 삼조 CD부록' 중정때와 같이 매진이 예상되오니 구입을 서둘러 주십시오. 이번 PC CHAMP 창간호에는 독자들의 염원에 부응하고자 여러가지 혜택이 돌아가는 이벤트와 영웅의 선물중정 잔치를 마련했습니다. 꼭 참여하시어 평소 갖고 싶었던 주변기기를 마련하시기 바랍니다. (PC CHAMP 편집부 일동)

스페셜 행운 대잔치

1GB하드, 6배속/4배속 CD 드라이브, 17인치 모니터, 28800 고속모뎀, 텔스 광역배배, 컬러프린터, 모니터-TV엔코더, 무선키보드 각 1대 외 게임CD 타이틀 20여종 등 총 130명을 선발, 평소 갖고 싶었던 주변기기를 드립니다.

'PC CHAMP'창간호에 수록된 영웅의 응모권을 붙여서 보내오신 분 중 130명을 추첨, 위의 상품을 드립니다. PC 게임 매니아에게는 평소 꼭 가지고 싶었지만 부담스러워 선택 구입을 미뤘었던 상품들이입니다. 이번 기회를 놓치지 마십시오!

● 창간 기념 3대 이벤트

EVENT 1 '땡땡한 게임 PC'로 무료 개조드립니다.

업전사의 도움을 얻어, 독자들의 PC를 원하는 영태의 PC를 원하는 영태의 PC로 주변기기를 달아드리거나 개조에 드립니다.

EVENT 2 꼭 찬 하드내의 게임 /소프트를 'CD1정'에 담아드립니다.

하드용량이 꼭 차 정리해야 하지만 그냥 버리기에 애까운 게임과 소프트웨어를 PC CHAMP 창간기념으로 CD1정에 담아 그냥 중정에 드리겠습니다.

EVENT 3 '게임시연회'에 100분을 초대합니다.

美기시제유사에서 직접 공수해온 최신 게임 데모버전을 미리 볼 수 있는 시연회에 독자 100분을 초대합니다.

* 자세한 내용은 7월 20일 'PC CHAMP' 창간호 참조

광고, 정기구독문의 702-3214/2 지매지 게임챔프

이제 우리들의 새로운 미래가 온다.

NEO MIND

Window
&
Macintosh
CD-ROM 2장

가격 9,200 원

더 이상 읽는 잡지는 싫다!

게임을 즐기는 듯한 환상
60분 분량의 동화상과
방대한 정보를 담은 잡지

보고
듣고
즐긴다...

네오마인드 실행을 위한 권장 시스템

IBM 호환 486 Dx/2 50 이상
MPC Level II 이상
Main Memory 8MB 이상
2배속 CD-ROM 드라이브 이상
Sound Blaster 호환카드
Macintosh 전기종
최소 RAM 4MB이상, 권장 RAM 8MB이상
System 7.12 이상 (System 7.12 이하
사용자는 제공된 CD-ROM 확장파일 사용)

전국 서점에 있습니다.

응모권을 오려서
붙여주신 50분
께는 추첨을 통
해 6월호 NEO-
MIND(Vol.2)
를 우송해 드리
겠습니다.

응모권
NEO-MIND

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

도전퀴즈 제왕 700-4848

80원 / 30초

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