



열혈! 근성! 챔피언의 길!

하지메의 일보 2

VICTORIOUS ROAD



기 종	제 작 사	배 급 사	 
Playstaion 2	ESP	Windy Soft	
발 매 일	장 르	가 격	
2004. 07. 29.	스포츠	43,000원	
저 장 용 량	한 글 화	난 이 도	
2500KB 이상	매뉴얼, 자막	HARD	
대 응 기 기	-		
공 략 자	고뇌하는 그런지 뮤지션, 박근홍		

나약한 게이머들은 가라. 진정한 하드코어 복싱 게임 하지메의 일보 2탄이 드디어 정발되었다. 리얼 복싱 게임으로 명성(혹은 악명)이 높았던 전작의 장점을 그대로 흡수하고 단점은 개선시켜 더욱 훌륭한 게임으로 거듭났다. 원작의 주인공들을 직접 플레이해볼 수 있는 것은 기본, 새롭게 육성 모드까지 추가되었다. 더 이상 말이 필요 없다. 리얼 하드코어 복싱의 세계를 직접 몸으로 부딪혀 보자.



본 문서의 전체 또는 일부는 VGL의 허가 없이 복제, 배포, 인용, 전제, 전시 및 공공연람의 대상이 될수 없으며 이를 위반하는 행위는 법에 의해 금지됩니다.



- 목 차 -

게임 및 공략 내용에 대한
개별 문의는 받지 않습니다



등장인물	...	03P
하지메의 일보?	...	03P
타이틀 메뉴	...	04P
기본 조작법	...	04P
SPECIAL MOVE	...	11P
ARCADE MODE	...	20P
ACT1	...	20P
ACT2	...	23P
ACT3	...	24P
ACT4	...	25P
ACT5	...	26P

복서스 로드	...	27P
캐릭터 생성	...	27P
선수정보	...	29P
메인메뉴	...	30P
세계 챔피언을 향하여	...	39P
기타	...	42P
공략 후기	...	43P





등 장 인 물

	마쿠노우치 잇뽀 소속:카모가와 체육관 체급:페더급 착하고 순진한 성격의 왕따에서 챔피언이 된 입지전적 인물. 상상을 초월하는 파워맨		미야타 이치로 소속:카와하라 체육관 체급:페더급 잇뽀의 영원한 라이벌. 잇뽀와 맞서기 위해 체육관을 옮긴다. 최고의 테크니션
	다카무라 마모루 소속:카모가와 체육관 체급:미들급 타고난 파이터. 데뷔 이래 무패행진을 계속하여, 결국 세계챔피언에 등극		센도 타케시 소속:나니와 체육관 체급:페더급 잇뽀와 비슷한 타입의 파워맨. 실력자이나 잇뽀에게 연달아 패배한다
	아오키 마사루 소속:카모가와 체육관 체급:라이트급 엽기라는 말 하나로 설명되는 개그 복서. 개구리펀치, 죽은 척하기 등 엽기 필살기 구사		기무라 타츠야 소속:카모가와 체육관 체급:주니어 라이트급 아오키와 절친한 친구사이. 마사바에게 패배 후 좌절하다가 이름을 바꾸고 다시 복귀
	카모가와 겐지 소속:카모가와 체육관 체급:밴텀급 과거 일본 최고의 철권으로 명성이 높았으나, 지금은 그냥 변태 영감		마시바 료 소속:도호 체육관 체급:주니어 라이트급 히트맨 스타일의 아웃복서. 잇뽀의 애인 구미의 오빠(정말 안 달았음)
	다테 에이치 소속:나카다이 체육관 체급:페더급 일보에게 첫 패배를 안긴 인물이나, 괴물 리카르도 마르티네즈에게 진후 은퇴		보그 장기에프 소속:오토와 체육관 체급:페더급 아마 복싱 전적 200승을 자랑하는 복싱 사이보그. 허나 잇뽀와 센도에게 패배한다

※ 이미지는 출처는 ほんめの 一歩 TV판의 공식 홈페이지입니다



하지메의 일보?

- 노력한다고 반드시 성공하는 것은 아니다. 그러나 성공한 사람은 예외 없이 모두 노력한 사람이다 -

하지메의 일보(국내 발매판 The Fighting)는 틀이 나면 직접 복싱 경기의 세컨을 볼 정도로 권투에 대한 열정이 남다른 조지 모리카와의 장편 대작 만화이다. 낚시 뱃일을 하는 홀어머니 밑에서 자란 착하지만 소심한 성격의 소유자 잇뽀(일보)가 우연한 계기로 복싱에 입문하면서 벌어지는 에피소드와 챔피언을 향한 고되고 힘든 여정을 감동적으로 그려낸 수작이다. 센스는 부족하지만 타고난 파워를 바탕으로 끊임없이 노력해나가는 잇뽀와 천재적인 감각을 바탕으로 화려한 복싱을 구사하는 이치로(일랑)의 라이벌 구도를 중심으로, 체육관 선배인 마모루, 아오키, 기무라, 다른 체육관의 선수들인 마시바, 센도, 장기에프, 다테 등의 서브 스토리가 절묘하게 맞물려 방대한 스토리 라인을 구성한다(생각해 보면 권투를 소재로 한 만화는 모두 방대한 내용을 자랑한다. 근성과 노력을 보여주기 위해서는 오랜 시간이 필요해서 그런가?). 하지메의 일보는 이런 감동의 스토리와 더불어 유머감각도 놓치지 않고 있는 근래에 보기 드문 권투만화의 명작이다.



타이틀 메뉴


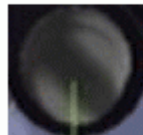
ARCADE	원작의 스토리대로 시합을 진행하는 1인 플레이 전용 모드. ACT4 까지 플레이할 수 있으며, 복서스 로드에서 만든 플레이어가 국내 챔피언에 등극하면 ACT5를 플레이할 수 있다.
BOXER'S ROAD	오리지널 복서를 만들어 육성하는 모드. 자신만의 복서를 만들어서 하지메의 일보의 세계에 데뷔시켜 보자.
EXHIBITION	1P VS 2P 혹은 1P VS COM의 대전을 플레이할 수 있다. ARCADE 모드나 복서스 로드에서 상대를 쓰러트리면 선택할 수 있는 캐릭터가 늘어난다. 오리지널 복서도 대전 가능.
TOURNAMENT	최대 16명의 복서를 선택해 토너먼트전을 진행한다. 16인이 같이 즐길 수 있고, 선택 가능한 캐릭터 등장 조건은 EXHIBITION 모드와 같다.
PLAYER'S DATA	ARCADE 모드와 복서스 로드에서 플레이한 총 시합수와 승리/패배 전적, 총 플레이 시간 등을 볼 수 있다. 데이터에 보존된 시합의 리플레이를 볼 수도 있다.
OPTION	게임의 여러 가지 설정을 변경할 수 있다.
CONTROLLER SETTING	BUTTON LAY OUT : 컨트롤러의 버튼에 기능을 할당 한다 ANALOG SET : 플레이어의 이동 각도를 설정 한다 VIBRATION : 진동기능의 ON/OFF를 설정 한다
DEFAULT VIEW	시합 시작시의 카메라 시점을 변경한다
KO SCENE WEIGHT	ON으로 설정할 경우 KO신에서 화면의 움직임이 느려진다
EXHIBITION MODE NIS	ON으로 설정 시 EXHIBITION MODE에서 복서의 워밍업 장면이 나온다
SOUND SETTING	시합중의 BGM과 효과음을 설정한다
SAVE / LOAD	옵션 설정 내용을 세이브/로드 한다. 자동 세이브를 설정하면 모든 모드에서 시합 종료 시 결과를 자동 저장한다

VALUABLE GAME LEADER



기본 조작법

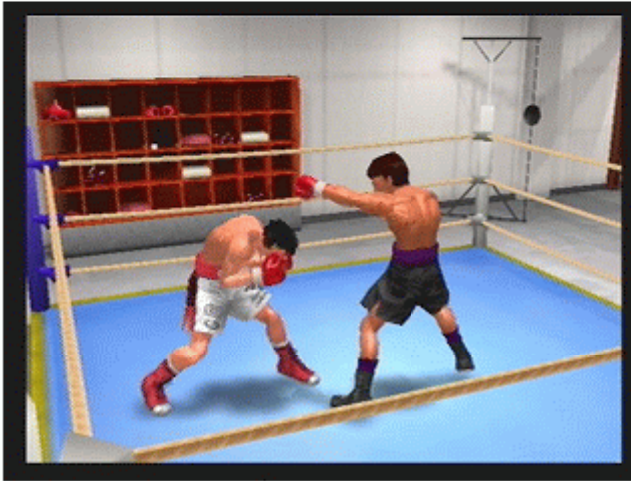
아날로그 패드의 조작

각 방향으로 강하게 누를 때			각 방향으로 약하게 누를 때		
왼쪽 대각선 앞 이동	전 진	오른쪽 대각선 앞 이동	왼쪽 대각선 앞 이동	더킹	오른쪽 대각선 앞 이동
왼쪽 이동		오른쪽 이동	왼쪽으로 더킹		오른쪽으로 더킹
왼쪽 대각선 뒤 이동	후 진	오른쪽 대각선 뒤 이동	왼쪽으로 스웨이	스웨이	오른쪽으로 스웨이

기초적인 움직임

하지메의 일보의 움직임은 기본적으로 다른 게임들의 움직임과는 많이 틀리다. 기본적으로 상대를 마주보고 이동하기 때문에 아날로스 스틱의 움직임은 모두 상대방의 위치를 기준으로 이뤄진다는 것을 잊지 말자. 예를 들어 전진을 하면 상대방을 향해 앞으로 가게 되고 후진을 하면 상대방에게서 멀어진다.

더킹



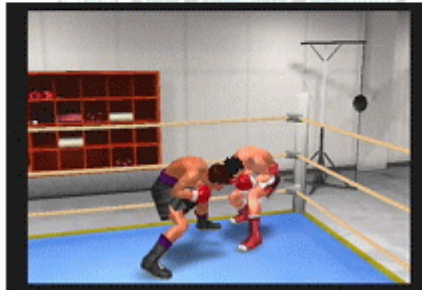
스웨이



화면에서 보는 것처럼 더킹이란 허리를 숙여 펀치를 피하는 것을 뜻하고 스웨이란 허리를 뒤로 젖혀 상대의 공격을 피하는 방법이다. 왼쪽 스틱을 위로 살짝 누르면 더킹, 아래로 살짝 누르면 스웨이 동작을 하게 된다.

WWW.VGL.CO.KR

위빙



아날로그 스틱을 살짝 한 바퀴 돌리면 그림과 같이 상체를 돌려 상대의 펀치를 회피하게 된다. 이 동작을 위빙이라고 한다.

스텝



기본 퀵 스텝



더킹 대쉬



대각선 퀵 스텝

이동 방향으로 왼쪽 스틱을 두 번 빠르게 움직이면 퀵스텝으로 이동한다. 더킹상태에서 퀵스텝을 사용하면 좀 더 상체를 낮게 해서 움직일 수 있다.

수 없으니 별 의미가 없다). 더킹 대쉬를 사용하면 상대에게 재빨리 파고를 수 있으나, 간격을 잘 파악하지 못하면 바로 몰매를 맞기 때문에 조심해서 사용해야 한다. 왼쪽 스틱을 아래쪽으로 두 번 빠르게 움직이면 백 스텝을 밟는다. 스웨이 상태에서 백 스텝을 사용하면 좀더 빨리 움직일 수 있다. 아마 실전에서 유용하게 사용하게 될 것이다. 지금까지의 설명은 모두 왼쪽 스틱 설정을 NORMAL로 했을 때의 얘기이다. 만약 EXPERT로 설정했을 경우 스틱을 조금만 움직여도 킥스텝으로 이동한다. 회피 할 때는 편하지만, 상대에게 다가갈 때는 무조건 킥스텝을 밟게 되서 안면을 노출하게 되므로 카운터펀치를 맞을 확률이 높아진다. 인파이터 스타일의 복서가 아니라면 좀 위험할 것이다.

방어

기본적으로 방어는 자동으로 이뤄진다. 그렇다고 멀뚱멀뚱 서있으면 적의 공격을 맞고 쓰러지는 것은 당연. 기본적으로 글러브로 가드하고 있는 부분은 방어가 된다. 즉, 서있으면 상단 공격을 막을 수 있지만, 하단 공격이나 측면 공격은 막을 수가 없다.

기본 방어와 패 링



가드가 있는 쪽으로 주먹이 오면 방어



주먹을 주먹으로 막는다



왼손으로 막고 오른손으로 반격!

그러나 단순히 몸을 움직이는 것만으로는 완벽한 방어를 할 수 없다. 물론 당신이 뉴타입이라서 상대 펀치가 날아오는 프레임들 모두 읽을 수 있다면 별 문제가 없겠지만, 그렇지 않다면 좀 더 적극적인 방어법을 찾아야 한다.

그 방법이 바로 패 링이다(스트리트 파이터 III 때문에 익숙해졌을라나?). 최선의 공격이 최선의 방어라는 말을 실감케 해 주는 기술로서, 상대의 주먹을 자신의 주먹을 뺏어서 막는 기술이다. 일단 상대의 주먹을 맞받아친 후 경직시간이 생기면 바로 반격할 수 있다. 실전에서는 2~3차례 공방이 이뤄지는데, 아무래도 주먹 스피드가 빠른 쪽이 이기게 된다.

공격

패드 기본 설정을 기준으로 설명한다.

잡 & 스트레이트 (왼손 □ / 오른손 △)



왼손으로 가볍게 잡



오른손 스트레이트

일반적으로 잡은 상대를 주먹으로 빠르게 끊어 치는 것을 의미한다. 상대를 견제하거나 좀 더 큰 데미지를 주기위한 준비동작으로서 많이 사용한다. 엄밀히 얘기하자면 하지메의 일보에서는 다른 복싱 게임 같은 잡 동작이 마련되어 있지는 않다. 왼손/오른손의 스트레이트 동작만 가능할 뿐이다.

잡이라고 부를 수 있을 것이다(오른손잡이 기준). 그러나 여타의 게임처럼 빠르게 잡을 구사할 수가 없어서, 왼손 스트레이트 연타만으로 적을 견제하는 일 따위는 불가능하니 주의하기 바란다. 여하튼 스트레이트 기술은 발동 시간이 짧고, 주먹이 어디로 뻗을지 예측하기 쉽기 때문에, 패링 동작으로 사용하기도 좋고, 카운터를 날리기에도 편리하다.

훅 (왼손 x / 오른손 o)



상대의 측면을 공격하는 기술. 주로 상대의 관자놀이 부분을 노리게 된다. 정면 공격인 스트레이트보다 상대가 막기 힘들지만, 옆으로 크게 스윙을 하는 동작이기 때문에 발동시간이 길고, 스트레이트보다 리치가 짧아서 카운터를 허용할 위험성이 크다. 그러나 동작이 크기 때문에 위력이 강하다. 상대가 헛손질을 했을 때 카운터로 사용하면 상대의 정면 가드를 피할 수 있기 때문에 성공률이 높다. 제대로만 들어가면 상대에게 큰 데미지를 입힐 수 있다.

훅 (L2 OR R2 + □ x-왼손 / △ o-오른손)



아래에서



위로 쳐 올린다

아래에서 위로 쳐 올리는 펀치. 리치가 짧기 때문에 근접전에서 주로 사용한다. 어느 정도 거리를 두면 턱을 노리게 되고, 상대와 밀착했을 때는 복부를 노리게 된다. 복부를 공격하면 큰 데미지를 줄 수 있다(실제 권투에서 보면 머리는 계속 맞아도 통점이 많이

분포되어 있지 않아서 그렇게 고통스럽지 않지만, 복부 쪽은 맞을 때 마다 고통이 배가된다고 한다). 훅 보다는 연타 속도도 빨라서, 근접했을 경우에는 스트레이트 같은 연사력을 발휘하기도 한다. 그러나 헛손질 했을 경우 달레이가 엄청 크기 때문에 주의해서 사용해야 한다. 실전에서는 적을 링사이드에 몰아넣었을 때나 더킹하고 있는 적을 아래에서 쳐올릴 때 주로 사용하지만, 일단 L2 훅은 R2 버튼(버튼 설정은 OPTION에서 바꿀 수 있다)과 같이 눌러야 나가는 번거로운 기술이고 위험부담도 크기 때문에 실전에서는 그렇게 많이 사용하지는 못할 것이다.

실전 공격(오른손 잡이 복서 기준)

거창한 이름들 붙이긴 했지만, 별다른 것은 없다. 지금까지 설명한 공격과 방어 기술을 조합한 것이라고 보면 된다. 결국 관건은 어떻게 상대의 펀치를 피하거나 방어한 후 반격을 할 것이냐가 되겠다.

원투 펀치



지금이야 팀이 갈라져 버리긴 했지만, 애리조나 시절의 랜디 존슨과 커트 실링 혹은 LA 레이커즈 시절의 샤킬 오널과 코비 브라이언트를 원투 펀치라 불렀는가? 해당 종목에서 막대한 위력을 발휘했기 때문이다. 그 만큼 원투 펀치라는 것의 위력은 대단한 것이다.

약하기 때문에 펀치가 들어갔을 때, 상대가 뒤로 많이 물러나지 않아서 오른손 펀치가 들어갈 확률이 높아진다. 스트레이트 연타는 발동 속도가 빠르기 때문에 인파이터 아웃파이터를 막론하고 사용 가능하다. ARCADE 모드에서 웬만한 상대들은 모두 스트레이트 연타만으로도 이길 수 있다.



오른손 훅 작렬



상대 리액션이 커서 왼손은 헛 방



왼손을 명중시키기엔 거리가 있다

그런데 훅이나 어퍼의 경우 애기가 틀려진다. 일단 스트레이트보다 위력이 강한 공격들이라서 한방 명중을 시키면 상대가 큰 폭으로 물러나기 때문에 연타를 먹이기가 쉽지 않다. 더군다나 연타가 실패했을 경우 카운터를 맞을 위험성도 크다.



몰아 넣으면



만사 OK

때문에 훅이나 어퍼의 연타 공격을 위해서는 상대를 링사이드 구석으로 몰아넣을 필요가 있다. 구석에 몰면 정타를 때려도 상대가 멀리 나가지 않기 때문에 추가타를 명중시키기가 쉬워진다. 물론 상대도 바보가 아니기 때문에 2~3대 맞으면 대각선 스텝으로 빠져

나온다는 것을 명심하자. 그러나 사이드 퀵스텝으로 빠져나와도 뒤에서는 공격을 할 수 없기 때문에 마음놓고 공격을 할 수 있다. 반대로 생각하면 내가 상대 선수에게 구석으로 몰림을 당했을 때도 재빨리 퀵스텝으로 빠져나와서 상대의 등을 잡았어도 선볼리 공격하면 안 된다는 얘기가. 복싱 규정상 등과 뒤통수는 때릴 수가 없기 때문이다. 등을 잡고 훅이나 어퍼 같은 딜레이 큰 공격을 하다가는 카운터를 맞을 수도 있다.

더킹 블로



더킹 상태에서 어퍼컷을 사용하면



모션을 크게 해서 휘두른다



더킹 상태에서 훅은 몸통을 노린다

상대의 공격을 더킹으로 흘려버리고 카운터를 날리는 것은 매우 유용한 기술이다. 물론 더킹으로 회피하는 것이 스웨이로 회피하는 것보다 힘들지만, 일단 더킹으로 회피했다면 반격 기회를 맞을 가능성이 크다. 어느 쪽으로 더킹을 했느냐에 따라서 펀치를 날리는 모션도 변화하기 때문에 왼손/오른손 어느 방향으로 반격할 것인가를 잘 생각하고 카운터를 날리자. 어퍼컷을 사용하면 모션이 큰 동작을 취하게 되니 반격에 유의하자. 더킹 상태에서 훅을 날리면 그림과 같이 옆구리나 몸통을 노리게 되는데, 더킹 동작에서 일어나는 순간에 훅을 날리면 펀치 반대편 발을 뺀 중심을 잡고 크게 휘두르는 펀치를 날린다. 이게 카운터로 들어가면 다운도 노려볼 수 있다.



그러나 헛방을 날릴 경우...



이 풀 날 수도 있다

다들 상대에게서 크크네이크리 등 너무 약해 보일 것 같지만 정타가 들어갈 경우 상대가 뒤로 물러날 정도. 어쩌면 어쩌컷 보다 효율적인 몸통 공격 수단이 될 수도 있다. 일단 더킹 동작은 상대의 어쩌컷의 제물이 될 가능성이 크기 때문에 주의 하자.

스웨이 블로



크크 X 드셈?



이 자식이!



KIN

말 그대로 스웨이 상태에서 날리는 펀치다. 공격하는 상대의 허를 찌를 수 있다는 장점이 있으나, 허리를 젖히고 있는 상태라서 아무래도 위력은 반감된다. 스웨이 상태에서 폭을 날리면 의외로 잘 맞는다. 오른손 스트레이트도 의외로 강력하므로 자주 사용하게 되는데, 스웨이 상태에서 보다는 아무래도 허리를 다시 앞으로 굽힌 상태에서의 스트레이트를 많이 사용하게 될 것이다. 아무래도 폭 공격은 비 추천이다. 물론 쓰기도 힘들겠지만.



러닝 블로



재빨리 달려가서

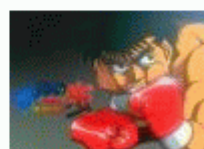


한방 먹인다



그러나 현실은 대개 이렇다

앞으로 재빨리 스텝을 밟아서 강력한 펀치를 먹이는 기술. 러닝 스트레이트가 들어갈 때의 쾌감은 이루 말할 수 없다. 그러나 현실은 냉정한 법. 얼굴을 완전히 노출하고 들어가는 것이기 때문에, 상대의 스트레이트 카운터에 무방비 상태가 된다. 주먹 있는데다 얼굴을 갖다 박는 것을 연상하면 되겠다. 상대에 비해 압도적 운동능력을 가지고 있지 않으면 자주 사용하지는 말도록. 다만 상대가 그로기 상태(펀치를 많이 맞아서 해롱거리는 상태)에 빠질 경우 재빨리 뛰어 가서 후속타를 먹여주자.



몇 가지 팁을 정리해 보았다.

항상 원투 스트레이트로 상대를 견제하자



어느 정도 거리가 있다면 잼, 그러니까 왼손 스트레이트를 계속 사용해서 상대를 견제하고, 근접했을 경우 좌우 스트레이트 연타를 활용하자. 발동시간이 빠르기 때문에 상대가 반격할 수 있는 여지가 별로 없다. 이는 플레이어에게도 해당되는 것으로, 만약 상대가 왼손 잼으로 도발한다고 반격을 날리는 것은 위험하다. 다만 몇몇 최강급 캐릭터들은 왼손 잼을 뚫고 반격하기도 한다.

근접 시에는 원투 스트레이트를 서로 주고받는 상황이 자주 벌어지는데, 버튼 연타만 잘해도 거의 항상 플레이어 쪽이 스트레이트를 성공 시키게 된다. 일단 한번 맞으면 계속 추가타가 들어갈 확률이 높다. 아무래도 핸드스피드가 빠른 쪽이 유리한데, 아무래도 인파이터 복서보다는 아웃복서들이 유리하다.

회피를 잘 활용해야 한다



회피는 게임에서 쓰이는 가장 중요한 기술 중 하나이다. 일단 잘만 피하면 카운터를 날려줄 수 있으니까, 그 중에서도 스웨이와 더킹을 마스터하는 것은 정말 중요한데, 사실 왼쪽 아날로그 패드로 자유자재로 스웨이/더킹 하기란 쉬운 일이 아니다. 웬만하면 버튼 설정의 SWAY와 STEP을 잘 활용하기 바란다. 버튼 설정을 스웨이로 해놓으면, 아날로그 패드로는 스웨이/더킹을 사용할 수 없고 단지 이동만이 가능하다. 이 때 SWAY 버튼을 누르고 있으면 플레이어가 그 자리에 고정된 상태가 되고, 이때 아날로그 스틱을 움직이면 스웨이/더킹/위빙을 맘먹은 대로 사용할 수 있다.

STEP은 반대의 개념으로 STEP 버튼을 누르고 있으면 이동, 버튼을 떼면 스웨이 모드가 된다. 일단 정확한 움직임을 취할 수 있기 때문에 상당히 유리하다. 그러나 어퍼컷이나 스페셜 무브를 사용하기 힘들다는 단점이 생기는데, 일단 공략자는 R1-SWAY L1-UPPER L2-SPECIAL MOVE로 설정해서 진행했다.

또 한 가지 익숙해져야 할 기술은 백스텝이다. 상대에게 불의의 공격을 당했을 경우 추가타를 피하기 위해서는 재빨리 뒤로 이동해야 한다. 사실 백스텝이 아니라 뒤로 그냥 이동하는 것만으로도 상대의 펀치를 피하기는 쉬울 것이다. 일단 상체를 가드하고 물러나기 때문에 상대의 펀치를 피하진 못해도 막을 수는 있다. 그 뒤에 가능하면 카운터를 날려도 좋고, 아웃복서의 경우 원투스트레이트를 날리고 재빨리 도망가는 전술을 사용할 수도 있다. 물론 인파이터도 가능하다. 참, 만약 상대와 위치가 엇갈릴 경우 재빨리 백스텝을 써서 위치를 돌려놓자.

카운터를 날릴 때는 손의 위치를 잘 생각하라



왼손으로 반격해야 했다

카운터를 날릴 때 가장 중요한 것은 상대방이 날린 펀치 방향의 반대편 손을 날려야 한다는 것이다. 즉 왼손공격에는 왼손으로, 오른손 공격에는 오른손으로 반격해야 한다는 것이다. 왜냐? 만약 상대가 공격한 방향으로 반격을 날리면, 이미 상대가 뺀 손 때문에 자동적으로 패링이 되어버린다. 이 기회를 놓칠 상대가 아니다. 바로 크로스 카운터가 날아온다. 그럼과 같은 상황에서는 왼손 카운터를 날렸어야 했다. 나중에 설명하겠지만, 만약 플레이어 캐릭터가 슬로우 배틀 기술을 사용하는 도중이라면 상대의 왼손이 제자리로 돌아가는 틈을 노려

려야 카운터를 먹일 수 있다는 점을 기억해두자. 참고로 상대가 어퍼컷을 날린 경우 스트레이트로는 좌/우 모두 반격하기 힘들다. 이때는 측면을 공격할 수 있는 쪽으로 노리자.

링사이드를 노리자!

상대를 골로 보낼 수 있는 방법은 연타이다. 아무리 맷집이 강해도 못매에는 장사가 없다(단 한명의 예외는 최후의 보스, 대마왕 리카르도 마르티네즈다). 연타를 노리기 가장 좋은 장소는 역시 링의 사각인데, 그게 여의치 않다면 링사이드로 상대를 몰아가자. 반대로 생각하면 절대 링 구석에는 몰리지 않도록 해야 한다.

그로기 상태를 놓치지 말자!



재빨리 대처해서 카운트!



바로 다운도 가능

상대를 연타하다 보면 가끔 그로기 상태 빠지는 경우가 있다. 그로기 상태가 되면 상대는 비틀거리며 한순간 무방비가 된다. 이때를 노려서 큰 거 한방 때리면 상대를 바로 다운 시킬 수도 있다(확률이 아주 높진 않다). 그로기에 상태에 빠지는 상황에서 상대는 주로 큰 펀치를

맞고 뒤 쪽으로 물러나기 때문에 앞으로 재빨리 스텝을 밟고 이동해야 적을 놓치지 않을 수 있다. 이때는 스트레이트나 훅 같은 상단공격 보다는 어퍼컷이 잘 들어간다. 클린 히트를 할 수 있는 얼마 안 되는 기회 중 하나다. 드링크 지속 시간이 매우 짧기 때문에 기민하게 행동해야 한다.



 **SPECIAL MOVE**

지금까지 설명한 기본 공격법 외에 원작의 캐릭터들이 사용하는 특수 공격을 사용할 수 있다. SPECIAL 버튼을 같이 누르는 것만으로 간단히 사용할 수 있다. 기본 공격법보다는 스테미너를 좀 더 소비하지만, 그만큼 위력은 강하다. 그러나 보통의 격투게임에서 보듯이 필살의 위력은 없다. 단지 보통의 공격보다 좀더 강한 수준이라고 생각하고, 남발은 자제하도록 하자. 분량이 많은 관계로 별도로 정리했다. 기술은 ARCADE 모드에 나오는 캐릭터 별로 정리했다.

마쿠노우치 잇포

가젤 펀치 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)



아래에서 위로 쳐올리는 변형된 형태의 레프트 훅이 되겠다. 발동 속도도 보통의 훅 만큼 되고, 일단 자세를 낮춘 다음에 날리는 공격이라 회피효과도 볼 수 있다. 덤프 시름의 1단계 공격이라고 볼 수 있겠다.

연방 스매쉬 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)



역시 아래에서 위로 쳐올리는 형태의 펀치이다. 피니쉬는 오른손 스트레이트의 형태를 취하고 있다. 센도의 스매쉬에 대항하기 위한 기술. 역시 발동속도가 빠르기 때문에 유용하게 쓸 수 있다.

조플레 어퍼 (SPECIAL+RIGHT HOOK)



오른손 더킹 어퍼컷 같은 인상을 풍기는 기술 그러나 발동시간과 스윙 궤도가 현저히 짧아서 좀 더 유용하게 쓸 수 있다. 원작에서는 뎀프시 룰의 피니쉬로 사용한다. 그러나 어퍼컷의 특성 때문에 자주 사용하기는 힘든 기술.

뎀프시 룰 (SPECIAL+LEFT HOOK)



원작의 분신술을 생각하면 한없이 초라한 기술. 엄밀히 말하자면 뎀프시 룰에 이은 가젤 펀치 & 변형 스매쉬라고 말할 수 있다. 이 기술의 무서운 점은 일단 사용하면 카즈야의 칠이동 풍신처럼 상대의 펀치를 흘리고 공격한다는 점과, 빠

른 속도로 무한 연타가 가능하다는 점이다. 단지 x버튼을 연타하는 것만으로 상대는 뺏어 있을 것이다. 명실 공히 최강의 기술이다.

코바시 켄타

십자 막기 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)



유일한 방어 필살기. 십자로 가드 해서 전면과 복부로 오는 모든 공격을 막아낸다. 그러나 측면이 비는데다가, 가드 후에 카운터를 날리기 힘들기 때문에 실전에서 별 쓸모가 없다는 중대한 단점이 있는 비운의 기술.



샷건 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)



그야말로 만화 같은 기술. 오른손 스트레이트와 왼손 스트레이트를 번갈아 수십 번 연타한다. 복두신 권 켄시로를 생각하면 이해가 빠를 듯. 놀라운 것은 그 펀치가 다 유효타라는 점. 상대는 방어조차 못하고 뺏게 된다. 그러나 리치가...

슬로우 베틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)



사용하면 시합의 속도가 엄청 느려진다. 앞으로 등장할 아웃복서 타입의 복서들은 모두 기본으로 장비하고 있는 필살기. 속도가 느려지기 때문에 확실히 카운터를 노릴 수 있다. 상대의 공격을 스웨이로 피하고 주먹을 거둬들이는 것을 똑똑히 보면서 펀치를 먹여줄 수 있는 기술. 한 번 더 사용하면 원래 시간 흐름으로 돌아간다. 기술의 지속시간은 캐릭터의 집중력에 따라 다르다. 집중력은 기술을 사용하지 않으면 서서히 회복된다.

마시바 료

썰핑 라이트 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)



마시바 특유의 기괴한 플리커 잼과 어울리는 오른손 스트레이트. 바람의 검심의 사이토 하지메가 쓰는 아들을 생각하면 이해가 빠를 것이다. 발동속도가 엄청 빠르고 리치도 길어서 카운터로 딱 이다 (의외로 위력은 별로.....).

센도 다케시

스매쉬, 초저공 스매쉬, 변형 스매쉬 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT, LEFT HOOK, RIGHT HOOK)

슬로우 베틀 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)



일단 스매쉬는 낮은 데서 올라오는 왼손 스트레이트, 초 저공 스매쉬는 훅, 변형 스매쉬는 전술한 바대로 오른손 스트레이트의 성질을 띠고 있다. 기본적으로는 잇포의 스매쉬와 같다. 사실 원조는 잇포가 아닌 다케시. 자신의 최강 기술이라고 직접 떠벌리고 다녔다. 스매쉬와 변형 스매쉬를 연타하면 의외로 쓸 만하다.

졸트 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)

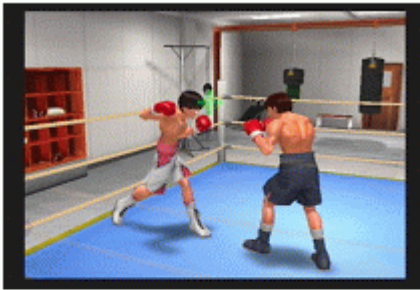


보다시피 오른손 스트레이트 기술이다. 이치로가 자신의 빈약한 파워를 보완하기 위해 익힌 기술로, 위력도 위력이지만 엄청난 스피드가 일품이다. 이치로와 만날 상대들에게는 구석에 몰아놓고 졸트 펀치만 날려도 이길 수 있을 정도.

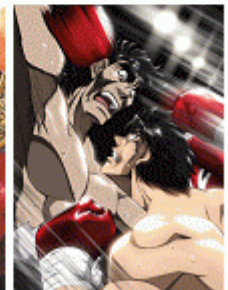
거기다가 한발을 앞으로 던지면서 날리기 때문에 리치도 길다. 도망가는 적을 따라다니면서 스트레이트를 날릴 수 있다. 일보의 뎀프시 룰과 함께 최강 기술 중 하나(참고로 마모루 같은 놈에겐 안 통한다).

슬로우 배틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 배틀 (SPECIAL+RIGHT HOOK)



이것 역시 아웃복서 스타일의 캐릭터는 모두 장비하고 있는 기술이다. 기본적으로는 슬로우 배틀을 먼저 사용해야 쓸 수 있다. 슬로우 배틀을 발동시킨 상태에서 먼저 펀치를 내지르고, 펀치가 상대에게 닿기 전에 모멘터리 배틀을 사용하면 화면과 같은 화살표가 표시되고, 플레이어는 제한된 범위에서 주먹의 안착점을 변경할 수 있다. 실전에서 자주 사용하는 기술은 아니지만, 익숙해진다면 상당한 위력을 발휘할지도(사실 펀치의 변경 범위가 좁아서 그리 유용하지는 않지만)...



볼그 장기에프

화이트 훅 (SPECIAL+LEFT HOOK)



먹이 감을 물어뜯는 늑대의 이빨 같은 무시무시한 기술. 기본적으로는 오른손 훅으로서 상대의 몸통을 노리는 기술인데, 이 기술의 무시운 점은 일단 상대에게 오른손 훅이 맞으면 다음으로 왼손 훅이 얼굴을 노린다는 점. 처음의 공격을 방어했다고 해도, 발동 스피드도 빠를뿐더러 리치마저 길기 때문에, 두 번째의 얼굴 공격은 거의 막지를 못한다.

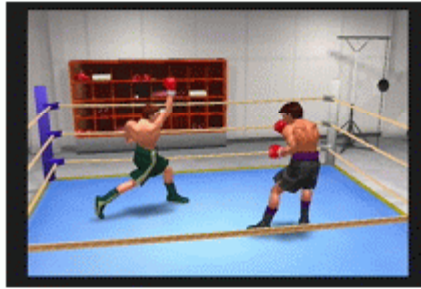
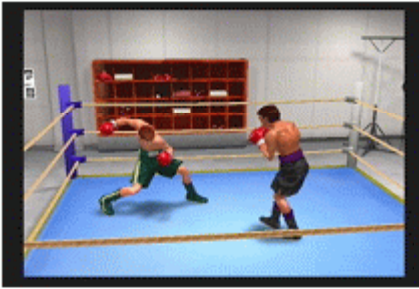
사나다 가스키

비연 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)



날제비? 예측 불가능한 패턴으로 왼손 잭을 날리는 기술. 속도가 좀 느리고 지속 시간은 긴 샷건이라고나 할까? 일단 한번 사용하면 알아서 펀치를 날리고 있으니, 그 사이에 다음 기술을 준비하자. 강자들에게는 쓰기 힘든 잡 기술.

제비 뒤집기 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)



피커브 스타일의 가드를 뚫기 위해 만들어진 라이트 어퍼컷. 그 덕분인지 몰라도 보통의 훅보다는 명중률이 높은 편이다. 턱보다는 몸통을 공격하기가 편하기 때문에 접근전에서 자주 사용해 주자. 다만 위력은 보장 못함.

어니 그레고리

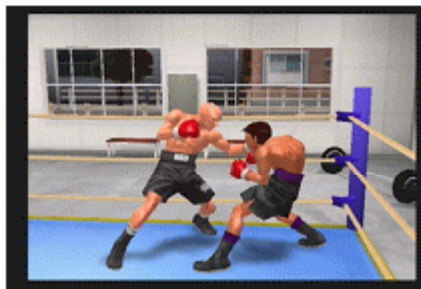
슬로우 벵들 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 벵들 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

VALUABLE GAME LEADER

해머 나오

러프 파이트 암 (SPECIAL+LEFT HOOK)



오른 팔을 수평으로 내뻗은 후에 그 것이 명중하면 왼손 몸통 훅을 뺏는 기술. 아마 가드를 손으로 뿌리치고 펀치를 날리는 기술인 듯. 허나, 위력은 둘째 치고 발동 속도가 너무나 느려 2번째 펀치를 구경하기조차 힘들 것이다.

시마부쿠로 이와오

가젤 펀치 (SPECIAL+LEFT HOOK)

나카야마 타다시

슬로우 벵들 (SPECIAL+LEFT HOOK)

사와누라 뉴에이

볼렛 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)



빠르게 왼손 잭을 날리다가 한방이라도 상대에게 펀치가 닿으면 피니쉬로 오른손 스트레이트를 날리는 기술. 일단 속도 면에서 이를 그대로 총알 같다. 피니쉬 스트레이트도 발동 속도가 빠른데다가, 리치도 길어 상당히 쓸 만하다.

폼자 굳히기 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)



한마디로 도발기라고 할 수 있다. 원작에서 그랬듯이 실컷 두들겨 패준 다음에 사용하면 모를까, 실전에서는 전혀 쓸모가 없는 기술. 성공하면 상대에게 정신적 데미지를 입힐 수 있을지도 모른다... 전혀 무방비인 것 같이 보이지만 의외로 상단 공격은 방어해주는 듯.

슬로우 베틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 베틀 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

마키노 후미토

헤드 버팅 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)

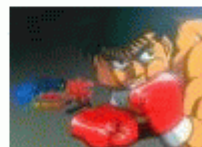


말 그대로의 기술. 박치기. 먼저 내뺀 왼손에는 전혀 공격 판정이 없고, 끝에 상단 공격이라 스트레이트를 패링하기도 하지만 일단 상대를 맞힐 수가 없다는 점을 유의하자. 위력은 나름대로 있는 편. 이걸로 마나부를 깨라고?

이타가키 마나부

슬로우 베틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 베틀 (SPECIAL+RIGHT HOOK)



우라야스 요시하루

모멘터리 베들 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

한 마디 안할 수 없는 것이, 슬로우 베들도 없이 모멘터리 베들만 딸랑 있는 놈을 어떻게 쓰란 말인가? 일단 혹처럼 동작이 큰 기술은 동체시력을 이용해서 사용해 볼 수도 있으나 명중시키기는 하늘의 별따기.

키바 테츠지

슬로우 베들 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 베들 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

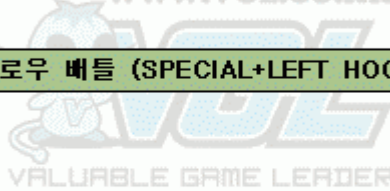
기무라 타츠야

드레곤 피쉬 블로우 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)



왼손 낮은 훅이 상대에게 맞으면 바로 수직 스윙으로 오른손 훅을 날리는(맞는 궤도는 스트레이트) 기술. 화이트 팡과 비슷한 계열이라고 할 수 있겠다. 첫 타가 맞은 후에 두 번째 훅이 매우 빠르게 날아가지만 명중률은 좀 낮은 편.

슬로우 베들 (SPECIAL+LEFT HOOK)



마사루 아오키

개구리 펀치 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)



무슨 말이 필요하겠는가. 바로 오른손 승룡권이다. 그러나 명중률은 거의 제로라고 보면 된다. 위력은 상당해서, 공략자의 경우 COM의 아오키가 쓰는 개구리 펀치를 맞고 KO당한 적도 있다. 그러나 엄청난 무방비 상태가 극복 불능이다.

죽은 척 하기 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)



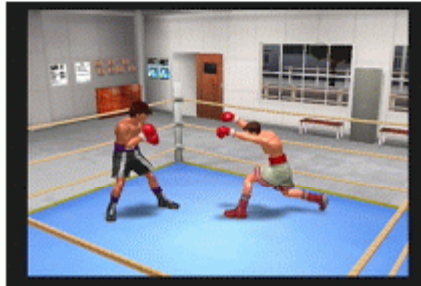
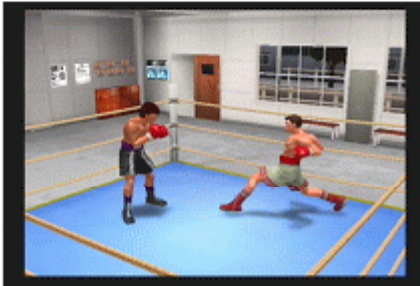
그로기 상태에 빠진 듯한 연기를 하는 것. 물러나는 상태에서 버튼을 누르면 코크 스크류 펀치 같은 스트레이트를 바로 날려준다. 어이 없지만 실전 활용성은 나름대로 높은 편. 적에게 언제 스트레이트를 먹여 주느냐가 관건이다.

만 데 보기 (SPECIAL+LEFT HOOK)



아오키라는 남자가 어떤 인물인지를 여실히 보여주는 멋진 기술. 말 그대로 경기 중에 만 데를 보는 기술이다. 경기 중에 한번은 먹히는데, 일단 상대가 한번 만 데를 보면 꽤 오래 동안 움직이지 않기 때문에 클린 히트를 먹일 수 있다. 만약 상대가 이 기술을 걸어온다면 난감한 상황에 빠진다. 물론 이 기술 쓰는 놈치고 강한 상대는 없다(만약 마사바나 장기에 프가 이 기술을 쓴다면? 상상하기도 싫다).

더블 펀치 (SPECIAL+RIGHT HOOK)



이게 만약 격투 게임이라면 먹혔을 기술. 양손 스트레이트를 날리는데 효용성은 직접 판단하시라. 어찌 보면 마사바의 초핑 라이트의 양손 버전 같기도 하다. 아무리 만화지만 이런 걸 시합에 쓰는 아오키란 남자는 과연...

타카무라 마모루

마모루식 만 데 보기 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)



쓸데없기로는 둘 째 가라면 서러울 기술. 놀랍게도 2단 동작까지 있다.

슬로우 베틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 베틀 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

일렉 배터리

슬로우 베틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 베틀 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

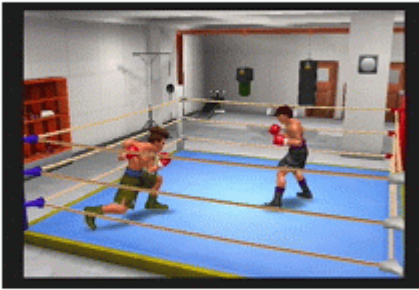
데이비드 이글

슬로우 베틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 베틀 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

파파야 나지우

코코넛 펀치 (SPECIAL+RIGHT STRAIGHT)



아오키와 함께 개그의 진수를 보여주는 캐릭터이지만, 이 기술만은 강하다. 즐트의 파파야 버전? 스피드도 빠르고 위력도 강하다. 띠 데 보기 사용 후 연계기로 안성맞춤. 그러나 펀치를 헛쳤을 경우 두 세 걸음 앞으로 나가는 허점도 존재.

죽은 척 하기 (SPECIAL+LEFT HOOK)

아오키와 달리 죽은 척 하기 후에 버튼을 누르면 왼손 저공 훅이 나간다는 점을 유의하길.

띠 데 보기 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

카모가와 겐지

철권 보디 때리기 (SPECIAL+RIGHT HOOK)



워낙 위력이 강해서 한 경기에 다섯 번 밖에 사용할 수 없다는 강력 필살기. 그러나 실감이 되지 않는다. 기본은 왼손 로우 훅. 상대의 허점을 찌르거나, 그로기 상태의 상대에게 결정타로 먹이기는 좋은 편이다.

하마 단키치

비연 (SPECIAL+LEFT STRAIGHT)

닥터 복서 사나다 가즈키가 쓰는 비연의 원조. 아무래도 옛날양반이라 속도는 가즈키보다 느린 듯.

슬로우 베틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 베틀 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

네코타 겐파치

슬로우 베틀 (SPECIAL+LEFT HOOK)

모멘터리 베틀 (SPECIAL+RIGHT HOOK)

번외로 스위치 (SWITCH)

복서스 로드에서 사용할 수 있다. 왼손/오른손잡이로 변화한다(발을 바꾼다. 화랑 생각하면 되겠다).



원작에서 나왔던 경기들을 직접 해볼 수 있는 스토리 모드. 그러나 시합 중간 중간에 아무 부연 설명이 없는 지라 원작을 모르면 좀 어리벙벙할 것이다. 감동의 극대화를 위해서는 원작을 보면서 플레이하시길. 원작의 모든 시합이 나오진 않지만, 중요한 시합들은 모두 수록되어 있다. 일보를 워시해서 주요 캐릭터들을 모두 플레이해볼 수 있다. 참고로 위에서 소개한 스페셜 무브는 처음부터 모두 사용할 수는 없다. 스토리가 전개되면서 하나씩 필살기가 늘어날 것이다(스토리를 진행하지 않으면 EXHIBITION 모드에서도 해당 스페셜 무브를 사용할 수 없다).

ACT 1

잇포와 이치로, 그리고 센도. 이 세 명의 라이벌들의 희비삼곡선이 교차하는 눈물 없이 볼 수 없는 감동의 드라마. 뭐? 원작을 안 봐서 감흥이 안온다고?

잇포 VS 제이슨, 켄타, 류이치



너무나 약한 세 명. 때문에 도매금으로 같이 처리했다. 오즈마는 1탄에서는 나름대로 강했던 것 같은데, 2탄에서는 첫 판인지라... 클린치로 여러 명을 울렸던 켄타 역시 클린치가 없는 이 게임에서는 별 수 없다. 판정승 따기도 애매한 이 게임에서 켄타는 단지 져야할 뿐이다. 류이치의 경우 스트레이트만 연타만 써도 샷건 한 번 제대로 못쓰고 쓰러진다. 얼마나 빨리 처리하느냐가 관건인 3명. 스페셜 무브는 아직 조플레어퍼 밖에 쓸 수 없다.

VS 마시바



게임의 첫 번째 난관인 마시바와의 싸움. 일단 리치가 길고 플리커 잭을 사용하는 마시바에게 단순한 스트레이트 원투는 잘 통하지 않는다. 스웨이나 더킹을 적극적으로 이용하자. 마시바가 큰 것을 날릴 때를 노려 회피 후에 폭을 날려주면 잘 맞는다. 회가 지나고 마시바의 체력이 떨어지면 스트레이트 원투도 잘 맞으니, 이때부터 승부를 보자. 참, 여기까지는 4라운드 시합이기 때문에 한 회에 2번 다운당하면 지게 되니 주의하자.

VS 센도



여담이지만, 필자는 마시바와 싸움이 난관이었는데 반해, VGL의 X모기자는 마시바는 쉽게 클리어 했지만 센도에게는 상당히 고전했다. 지금까지 원투 스트레이트 연타를 주로 사용한 사람은 나름대로 쉽게 클리어 할 수 있겠다. 즉, 빠른 스트레이트 연타가 승리의 관건이다. 이번 시합부터 변형 스매쉬를 쓸 수 있는데, 상당히 잘 맞는 편이니 자주 사용해 주자. 이번 시합부터는 6회전 시합이라 한 라운드에 3번 다운시키면 바로 TKO로 이길 수 있다.



마시바와 센도와의 싸움으로 지친 플레이어들을 위한 보너스 스테이지들. 천재에게는 적수가 별로 없다. 일단 파우디와의 싸움에서는 슬로우 배틀밖에 쓸 수 없고, 파야오와의 스파링에서부터 모멘터리 배틀을, 시스파와의 시합에서부터는 드디어 졸트를 사용할 수 있다. 일단 넷 상에서 졸트 압살이라 불리는 졸트 펀치 난사면 무난하다(솔직히 졸트가 아깝다).

센도 VS 볼그 장기에프



두 번째 난관이 뭉 백색 머리, 화이트 팬, 장기에프와의 싸움. 역시 스트레이트 남발보다는 회피에 이은 후 공격을 주로 사용하길 바란다. 각종 스매쉬들도 쓸 만하니 애용해주자. 숨겨진 요소라고 하기엔 낮 뜨겁지만, 실내 체육관에서는 그림에서 보는 것처럼 시계가 있어서, 라운드가 얼마나 지났는지를 가늠해볼 수 있을 것이다.



이치로 VS 이종필



한국인의 고추장 근성을 보여주기에 너무나도 약한 이종필. 솔직히 종필이형이 약한 게 아니고 이치로가 너무 강하다. 졸트 두 방 제대로 들어가면 바로 다운당하는 비참한 한국 복서의 모습을 목격할 수 있을 것이다.

센도 VS 사에키, 시게타



스피드가 빠른 사에키와 나름대로 파워를 가진 시게타와의 싸움. 그러나 근성이라는 게 있다면 좀 보여 달라고 말하고 싶을 정도의 약골들. 마모루의 말대로 약골 또한 눈에 거슬리는 존재니 끝내주자.



지금까지 직접 해봐서 알겠지만, 이번의 센도는 일차전의 센도와는 차원이 다르다. 단순히 스트레이트 연타로는 이기기 힘들 수도 있다. 그러나 일보도 뎀프시 롤이라는 최강의 연속기를 장착한 상태. 스웨이 회피 후에 뎀프시롤을 쓰면 거의 백발백중이다. 뎀프시롤을 난사하다가, 체력이 좀 떨어져서 속도가 느려지면 피해 다니면서 체력을 세이브하고, 다시 뎀프시롤 난사 후에, 센도사 체력이 떨어져서 펀치스피드가 느려졌다 싶으면 스트레이트 원투로 나가자.

잇포 VS 사나다



닥터 복서(그러나 아직 의대생이다-_-) 사나다 카즈키와의 싸움. 비연과 제비뒤집기 등 필살기가 2개나 되지만, 센도를 이긴 일보에게는 단지 통과점에 지나지 않는다. 마음 놓고 뎀프시롤 연타!



이치로 VS 어니 그레고리



별다른 설명이 필요 없는 존재. 따로 공간을 마련한 이유는 플레이어 캐릭터가 바뀌기 때문이다. 그러나 만만히만 볼 수 있는 상대는 아니다. 졸트 연타로만 이기려면 시간이 좀 걸리니 지금부터는 스웨이 후에 졸트를 써주자.



MAKUNOUCHI IPPO

VS

MIYATA ICHIRO



잇포 VS 나오, 이용수



환골탈태한 옛 동료 나오와의 시합은 멧집은 있으나 너무나 느린 펀치의 나오 때문에, 두 번째 한국 선수 이용수와의 싸움은 너무나 강한 일보 때문에 금방 끝날 것이다. 사실 스페셜 무브 마루타로 용수형을 주로 이용했다(크흑).

잇포 VS 이와오, 류헤이, 타쿠조



일단 머리 크기 하나만으로도 일보를 압도하는 이와오와의 대결은 이와오가 의외로 펀치 스피드가 빠른 데다가 멧집도 있어서 주의해야 하지만 별 어려움은 없을 것이다. 뎀프시롤을 어쭙잡은 기술이라고 평가한 사와무라 류헤이와의 싸움 역시 뎀프시롤의 난사로 끝낼 수 있다. 다만 뎀프시롤에 대해 대비를 했다고 자부하는 놈이라 그런지 1회 내내 맞아도 다운 한번 안 당하긴 한다. 2회에 바로 넉 아웃 당하긴 하지만... 마지막으로 닥터 복서의 후배 타쿠조는 모처럼 뎀프시롤을 깨려 나왔으나 결과는 역시 넉 아웃이다. 스무 살의 일보. 역시 강하다.

잇포 VS 이치로



ACT 1의 마지막 경기. 대망의 일보 VS 일량전이다. 그러나 이치로, 너의 아버지는 틀렸다고 말해줄 수밖에 없는 시합. 일보의 펀치는 그만큼 강하다. 이치로가 졸트 압삽이를 쓴다면 모를까, 조금은 일방적인 경기가 될 것이다. 최후의 라이벌전이라 그런지 뎀프시롤도 그 어느 때 보다 발동 속도가 빨라 보인다. 잘생긴 놈이 권투까지 잘하면 억울하지 않은가? 왕따 잇포의 응축된 분노를 뎀프시롤에 담아, 1회에 끝내주자.

ACT 2

카모가와 체육관의 또 다른 기대주. 이타가키 마나부의 데뷔에서 신인왕까지의 너무나 간단한 여정.



마키노 VS 마나부



어이없지만 첫 판은 마나부에게 반칙으로 승리한 마키노로 플레이해야 한다. 일격필살을 자랑하는 박치기는 게임에서는 한 없이 느리기 때문에 사용하기 힘들다. 일단 돌진해 오는 마나부를 회피하면서 폭을 날리는 것이 중요하다. 개인적으로 ACT 4까지의 싸움 중 가장 힘들었던 시합. 일단 4라운드 시합이라 2번 다운당하면 진다는 점을 잊지 말자. 마나부가 큰 것을 휘두른 다음에 반격한다는 것도 명심하자.

마나부 VS 하사오, 타다시, 요시하루, 테츠시, 마키노



예의 상 두 명 정도는 큰 그림으로 넣어줬다. 모두 4라운드 시합이라 한회에 2번만 KO시키면 오케이. 마키노와의 리턴매치에서는 복수의 권을 날려주도록 하자(어이! 난 정식으로 이겼다고!).

마나부 VS 교스케



나름대로 속명의 라이벌 대결. 이마이 교스케는 스피드는 떨어지지 않지만 펀치 파워는 어느 정도 있어서 스트레이트 연타로 밀어붙이다 보면 가끔 폭으로 카운터를 날려 플레이어를 다운시키기도 한다. 복부 공격 후에 대쉬해서 스트레이트 연타를 날려주는 전법이 팬찮을 것 같다. 조금 무리처럼 모이지만 스트레이트 연타에는 역시 장사 없다. 행여나 불리할 것 같다면, 슬로우 배틀을 써주자.

ACT 3

세상에 무서운 건 배고픔 밖에 없는 불사신 마모루와 라면 만드는 솜씨만큼은 세계 챔피언인 아오키, 나름대로 건설한 선수인 키무라의 이야기.

키무라 VS 준이치, 아오키 VS 야마나카



PUNCH STAT		TOTAL ROUND		
BLUE CORNER Masaru Aoki		Thrown	Landed	Pct
Jab		5	3	50%
Right Straight		13	6	46%
Left Straight		8	4	50%
Right Hook		5	1	20%
Left Hook		3	2	66%
Right Upper		0	0	0%
Left Upper		0	0	0%
Total		35	16	45%

아직은 필살기도 사용할 수 없지만 상대들은 너무도 약하다. 4라운드 시합이니 간단히 제압해 주자.

키무라 VS 일렉 블리드 그리아, 마모루 VS 미디 매트글드



키무라의 경우 이번 시합부터 사용할 수 있는 드래곤 피쉬 블로우만 잘 활용하면 간단히 이길 수 있는 시합. 주의할 점은 드래곤 피쉬 블로우 2방을 모두 성공시키기가 힘들다는 것. 마모루는……설명할 의미가 있을까?

키무라 VS 일렉 배터리, 아오키 VS 파파야 다치우



몸이 빠른 것을 제외하고는 머리 외에는 특징이 없는 전기 배터리 씨. 아오키와의 진정한 개그를 보여주는, 코코넛 펀치 외에는 별거 없는 파파야. 행어나 고전할 일은 없을 것이다.

마모루 VS 데이비드 이글



마모루의 낙승이 예상되는 시합이지만, 챔피언도 바보는 아니다. 멧집도 상당해서 이기는데 시간은 좀 걸리겠지만, 어쨌든 마모루가 승리할 것이라는 데에는 이번은 없을 것이다. 같은 무패지만 그 질이 다르다.

ACT 4

2차 대전 종전 후의 배고팠던 시절을 배경으로 사나이들의 싸움과 우정을 보여주는 ACT. 이 시대를 다루고 있는 대부분의 이야기가 그렇듯이 악역은 미군 병사. 어이, 당신들은 전범이라고!

카모가와 VS 단키치, 겐파치



PUNCH STAT		ROUND 5		
BLUE CORNER Genji Kamogawa				
	Thrown	Landed	Pct	
Jab	17	9	52%	
Right Straight	51	27	52%	
Left Straight	31	12	38%	
Right Hook	4	3	75%	
Left Hook	5	4	80%	
Right Upper	0	0	0%	
Left Upper	0	0	0%	
Total	108	55	50%	

유리턱 치고는 상당한 멧집을 자랑하는 단키치와 전형적인 아웃박서 스타일의 겐파치와의 연이은 대결. 절대 거리를 두지 말고 접근해서 스트레이트 연타를 날리자. 몇 번 다운 당할 것을 각오하고 싸우면 이길 수 있다.

카모가와 VS 글스 언더슨



언제나 그렇듯이 반칙으로 네코타 겐파치를 쓰러트린 미군 병사 랄프 앤더슨에게 정의의 철권을 내려주는 시간. 이 시합부터 철권 보디 때리기를 사용할 수 있다. 그러나 5번 밖에 사용할 수 없기 때문에 큰 효용은 없다. 승리를 위해서는 무조건 전진뿐이다. 카모가와와 스타미나가 무식하게 좋아서 6회까지는 다운을 당해도 일어난다. 누가 먼저 쓰러지느냐의 싸움이 될 것이다. 사람에 따라서는 겐파치보다 쉽게 이길 수 있을 것이다.

ACT 5

지금까지 너무 쉬워서 못해먹겠다는 열혈 마니아들을 위해 만들어진 보너스 액트. 복서스 로드에서 선수를 세계 챔피언으로 만들던가, 혹은 ACT 4까지 마스터한 이후에 복서스 로드에서 국내 챔피언을 획득하면 플레이 할 수 있다.

마모루 VS 브라이언 호크



체격만으로 봐도 이건 헤비급들의 싸움이다. 스피드, 체력, 파워 모두 경지에 오른 괴물들의 맞대결. 마모루의 슬로우 배틀은 바로 이 한판을 위해서 필요한 것이었다. 슬로우 배틀을 잘 활용하고, 일단 스트레이트가 들어간다 싶으면 파고들어서 연타를 먹이고, 내가 좀 맞는다 싶으면 재빨리 백스텝 하자. 두세 번 싸워보면 감이 올 것이다.

다테 에이지 VS 리카르도 마르티네스



지금까지의 모든 싸움은 잊어라. 이번 게임은 농담이 아니다. 펀치 세 방만 허용해도 바로 다운. WBA의 경기라서 3번 다운당하면 게임이 끝난다. 거기다 에이지는 나이 때문인지(사실 나이는 마르티네스가 더 많다) 한번 다운당하면 스피드가 대폭 떨어진다. 그야말로 지옥같은 싸움. 아케이드 모드의 모든 싸움은 바로 이 한판을 위해서 벌어진 것. 운에 맞길 수 있는 승부가 아니다. 실력은 물론 운도 어느 정도 따라줘야(얼마나 빨리 코너에 몰아넣느냐) 이길 수 있는 싸움.



일단 마르티네스와의 싸움은 복부에 얼마나 많이 펀치를 꽂아 넣느냐가 관건이다. 일단 슬로우 배틀을 건 후에 더킹 대쉬 왼손 어퍼를 사용해서 마르티네스를 구석까지 몰아넣는다(코크 스크류 어퍼를 사용하는 방법도 있다. 사실 이쪽이 마르티네스를 맞추기 쉽지만, 거리가 제대로 맞지 않으면 마르티네스의 고개가 뒤로 넘어가지 않기 때문에 매우 위험하다 - 바로 반격 3연타와 다운을 당할 수 있다). 액플 인간 혹은 초합금 사나이로 불리는 마르티네스도 복부 어퍼에는 약하기에 어지간해서는 공격이 모두 성공할 것이다. 5번 정도 사용해서 마르티네스를 구석에 몰아넣었다면, 왼손 더킹 어퍼, 오른손 슛 어퍼(서서 사용), 스트레이트 원투, 코크 스크류 블로우를 연속 사용한다(어려워 보이지만 일단 시간이 느리게 흐르기 때문에 몇 번 연습하면 타이밍 잡기는 어렵지 않다. 물론 운도 좀 따라줘야 하지만...). 재수가 좋아서 1회에 5번 정도 히트 시키면 다운을 뺏을 수도 있다. 여기서 관건이 되는 것은 슬로우 배틀의 지속시간.

기타는 슬로우 배틀이 풀린 후에도 이렇게 장시간 슬로우 배틀을 지속할 수 없다. 때문에 구석에 마르티네스를 몰아넣고 왼손 어퍼가 들어가면 재빨리 슬로우 배틀을 풀고 원투를 먹이고 다시 슬로우 배틀을 걸던가 하는 식으로 슬로우 배틀을 최대한 아껴야 한다. 혹은 위의 그림처럼 링의 구석에서 스웨이를 쓰고 있으면(위의 자세가 나와야 한다), 마르티네스의 공격이 맞지 않으므로, 이것으로 시간을 버는 방법 등이 있으나, 그 사이에 마르티네스의 데미지가 회복된다는 사실도 잊지 말자. 여하튼 여러분의 무운 장구를 빈다. 웬만하면 판정승하기도 힘들다(여기는 마르티네스의 홈이다).

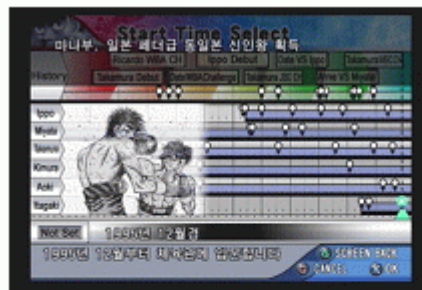


BOXER'S ROAD

게임의 핵심이라고도 할 수 있는 21세기 복싱선수 양성 프로젝트 복서스 로드. 자신만의 선수를 육성해서 세계 챔피언을 만들어보자.

캐릭터 생성

데뷔 시기 선택



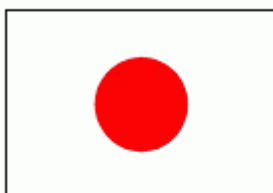
체육관에 입문하는 시기를 선택한다. 그림에서도 보듯이, 친절하게도 더파이팅의 중요시기를 표시해줬기 때문에, 그 날짜에 맞춰서 데뷔시기를 선택할 수 있다. 일단 내가 만든 선수는 더파이팅의 세계에 입문하는 것이기 때문에 데뷔시기는 더 없이 중요하다. 선택하는 시기에 따라서 만날 수 있는 캐릭터와 만날 수 없는 캐릭터가 있기 때문이다.

국가와 체육관의 선택



대한민국

평균적이고 다양한 식단에 선수의 높은 경험치와 펀치파워를 보장한다. 권씨 체육관과 정씨 체육관을 선택할 수 있다.



일본

다양한 식단에 선수의 지방수치가 높기 때문에 피로에 강하다. 카모가와, 나니와, 마루이 체육관을 선택할 수 있는데, 해당 체육관에는 원작에 나온 선수들이 그대로 체육관에 있다. 카모가와에선 일보의 인사를 받기도.



미국

조금은 적은 종류의 식단에 선수의 스태미나 수치가 높다. 웨사이(-_-;) 체육관과 뉴욕의 55체육관을 선택할 수 있다.



영국

좀 모자란 식단(밸런스를 맞추기가 힘들어진다)이지만 선수의 스테미나, 스피드, 펀치력이 좋은 편.

윈스베리 체육관과 제임스 체육관 중 택일.



태국

좀 모자란 식단이지만, 근육수치가 높다.

시리왓 체육관과 갤럭시 체육관 중 택일

일본의 카모가와 체육관을 선택하면 처음부터 스페셜 트레이닝인 낙엽잡기를 할 수 있다. 같은 체육관 소속의 선수들과는 공식 시합을 가질 수 없으니, 마모루를 피하려면 카모가와를 선택하자(흠). 게임 도중 체육관을 옮길 수 없으니 신중히 선택하자.

캐릭터의 생성



이름과 혈액형 등의 선택



원작의 선수들이 얼굴이나



완전 오리지널 얼굴을 선택할 수 있다

다음으로 선택할 것은 자신의 이름과 생일, 혈액형, 신장, 체 중, 리치, 왼손/오른손잡이의 선택이다.

BOXER EDIT

BASE	신장, 체중, 스타일을 결정한다. 신장과 체중이 작을수록 스피드와 스테미나가 뛰어나다 복식 파이터 모든 국가에서 사용가능, 모든 면에서 평균적인 능력을 보여주는 초심자용 파이터 역시 모든 국가에서 사용가능, 공격은 뛰어나지만 풋워크와 회피가 약하다 피커브 근육평균치 42만, Thigh, Calves가 50만 이상이면 사용가능하다. 스트레이트와 어퍼컷에는 강하지만 측면의 공격에는 약한 면모를 보인다 히트맨 리치 ÷ 신장이 1.03를 넘으면 사용가능 멀리서 견제가 가능한 스타일이지만 가드를 내리고 있기 때문에 방어가 취약하다. 팔이 길어 접근전에도 약한 편 오픈 스웨이 스피드가 50만이상이면 사용가능, 가드를 완전히 오픈시킨 상태로 공격위주의 스타일. 리치도 긴 편이지만, 방어는 취약 프리 미국의 경우 처음부터, 다른 국가에서는 세계랭커가 되어야 사용가능, 오픈과 비슷하지만 이동 중에는 가드를 올린다, 업 영국의 경우 처음부터, 다른 국가는 세계랭커이상 사용가능하다. 팔을 전면에 두고 있어 견제와 방어에 유리하지만 복부방어가 취약하다.
FACE & HAIR	자신만의 헤어스타일과 얼굴을 선택하고 미세 조정할 수 있다.
BODY	신체 비율을 조정한다. 목과 허리, 다리 사이즈가 길고 어깨는 좁고 팔이 짧고 발사이즈는 클 수록 스테미나와 스피드가 높아진다.
CLOTHES	선수들의 복장을 선택한다.

체급의 설명

스트로급	105 LBS(47.61kg) 이하	주니어웰터급	~ 140 LBS(63.50kg)
주니어플라이급	~ 108 LBS(48.97kg)	웰터급	~ 147 LBS(66.68kg)
플라이급	~ 112 LBS(50.80kg)	주니어미들급	~ 154 LBS(69.85kg)
주니어밴텀급	~ 115 LBS(52.16kg)	미들급	~ 160 LBS(72.57kg)
밴텀급	~ 118 LBS(53.52kg)	수퍼미들급	~ 168 LBS(76.20kg)
주니어페더급	~ 122 LBS(55.34kg)	라이트헤비급	~ 175 LBS(79.38kg)
페더급	~ 126 LBS(57.15kg)	주니어헤비급	~ 190 LBS(86.18kg)
주니어라이트급	~ 130 LBS(58.97kg)	헤비급	190 LBS(86.18kg) 이상
라이트급	~ 135 LBS(61.23kg)		

※ 2004년 8월 현재의 체급명과 다를 수 있음

세계 각국의 권투 협회별 특징

J	B	C	일본협회, 수퍼 미들급까지 존재	O	P	B	F	아시아 태평양 협회		
K	B	C	한국협회, 수퍼 미들급까지 존재	P	A	B	A	아시아 태평양 유럽 협회		
T	B	C	태국협회, 웰터급까지 존재	E	B	U		유럽협회, 주니어플라이까지 없음		
G	B	B	A	영국협회, 스트로급만 없다	W	B	A	I	N	서유럽 협회, 모든 계급 존재
U	S	B	C	미국협회, 주니어플라이까지 없다	N	A	B	A		북미지부 협회, 모든계급 존재

※ 기타 WBA, WBC, IBF, WBO등의 세계협회는 모든 체급이 존재한다. 참고로 WBC는 프리 넥다운제이다.

선수 정보

선수 스테이터스 설명

스테이터스 화면은 복서스 로드 메인 화면의 중하단, 능력치가 표시되어있는 칸에서 X버튼을 눌러주면 나타난다.



SPEED AVERAGE	자신이 육성하는 복서의 스피드 계열 능력치의 평균 값
H A N D S P	복서의 손의 빠르기, 빠를수록 공격과 수비(패싱)에 유리하다
S W A Y S P	회피동작의 빠르기
FOOTWORK SP	이동시의 빠르기
D A S H S P	대쉬의 빠르기
HEAVY PUNCH POW	상대의 체력을 감소시킬 수 있는 펀치의 세기를 표시
SOLID PUNCH POW	연타를 성공시켰을 때 상대의 중심을 허물 수 있는 펀치의 세기
G L U C O S E	탄수화물
AMINO ACID	단백질
FATTY ACID	지방
W A T E R	물
M I N E R A L	철분
V I T A M I N	비타민
F A T	체내 지방 축척치
W E I G H T	체중, 근육을 키움으로서 점점 감소시키기 힘들어진다. 권투선수에게 체중조절은 가장 중요한 일 중 하나
L I F E	선수의 생명치, 0이되면 KO당한다. LIFE 0 상태로 시합을 마치면 피로가 쌓이고 능력치가 줄어드는 등 피해 막심
ENDURANCE	내구력, 펀치에 얼마나 견딜 수 있는지의 수치, 방어막? 라운드 간의 휴식동안 회복된다
S T A M I N A	체력, 신체를 움직이기 위한 기본 능력치, 수치가 낮으면 조금만 움직여도 선수가 금방 느려진다. 강타를 계속 맞아도 상동, 움직이지 않으면 조금씩 회복

BASAL METABOLISM	기초 신진대사, 움직일 때 필요한 최소 에너지를 의미, 수치가 크면 움직일 때 스테미나를 많이 소모하기 때문에 선수가 느려지는 원인이 된다, 키가 크고 지방 수치가 낮고 근육이 발달할수록 높아진다
STAMINA RATE	스테미나 효율, 수치가 높을수록 적은 스테미나로 움직일 수 있음
TWIST BODY	근육의 수축 미완성 수치, 높을수록 몸을 잘 비틀어 강한 펀치를 날릴 수 있다
T E C H N I C	스페셜 블로를 얻기 위한 수치, 스피드가 높으면 상승 효율이 높아진다
CONCENTRAION	집중력, 슬로우/모멘터리 배틀의 지속시간/활동 횟수와 관계
NECK MUSCLES	목 근육, 얼굴 부위의 공격에 얼마나 견딜 수 있는지를 결정
BACK MUSCLES	등 근육, 핸드 스피드와 내구력에 관계, 역삼각형 몸매 역시
CHEST MUSCLES	가슴 근육, 핸드스피드, 내구력, 갑빠(--;)와 관계
ABDOMEN MUSCLES	복부 근육, 스웨이 스피드와 내구력, 배의 왕자와 관계
BRACHIL MUSCLES	어깨 근육, 핸드스피드와 내구력
ARM MUSCLES	팔 근육, 핸드스피드, 파워
HIP MUSCLES	엉덩이 근육, 라이프, 내구력, 파워 등 기초 능력과 관계
THIGH MUSCLES	허벅지 근육, 라이프, 내구력, 파워, 대쉬스피드와 관계
CALVES MUSCLES	종아리 근육, 라이프, 내구력, 대쉬스피드, 풋워크와 관계
C A R E E R	복서의 경험치, 높아지면 어느 정도 능력치 상승에 도움, 시합과 스팅으로 상승
RUSH STAMINA	펀치 연타 시에 소모되는 스테미나, 특성은 스테미나와 동일
BAD HEALTH	건강 악화 수치, 높으면 트레이닝 능력이 낮아지고, 시합에도 악영향을 준다
F A T I G U E	피로도, 시합이나 스팅 시 상대의 펀치에 맞거나 트레이닝 등으로 상승한다, 많이 상승하면 배드헬스가 동반 상승



SCHEDULE 선수의 식사, 훈련, 일정을 결정한다

RATINGS 선수의 현재 랭킹을 본다

STRATEGY 시합을 SECOND 모드로 진행할 때의 각종 설정을 지정한다. 시합 전체의 스테미나 배분과 선수에게 내릴 명령, 그리고 명령의 세부 내용을 결정한다. 자주 사용하지는 않을 메뉴

OPTION 게임의 옵션과 복서스 로드의 옵션 내용을 변경할 수 있다. 복서스 로드의 옵션에서는 일/주/월 단위로 시간 진행을 멈출 수 있게 하는 메뉴가 있다.

SAVE/LOAD 게임을 저장, 불러온다.

RETIRE 은퇴한다. 이 경우 다음 시합이 은퇴시합이 된다.

MEALS, 식단과 영양소의 영향



사람이 살아가는 데에 삼시 세끼를 먹는 것이 가장 중요하듯이, 게임에서도 마찬가지이다. 그것이 스테미나 소비가 극심한 복싱선수라면 그 중요성은 더할 나위 없는 것. 훈련 양에 비해 식사량이 많다면 피로는 빨리 회복되지만, 체중이 불어나게 된다. 반대로 식사량이 적다면, 체중이 줄어드는 대신 피로도와 배드 헬스가 미친 듯이 상승하게 된다. 식단을 잘 구성하여 강력하고 또한 건강한 선수를 육성해 보자.

GLUCOSE	적당하게 섭취하면 핸드 스피드, 라이프의 상승 등에 좋은 영향을 끼치지만 너무 많으면 역효과가 난다. 적은 편이 풋워크 스피드와 스테미나 계열 상승에 좋은 영향을 준다.
AMINO ACID	선수의 집중력 향상에 끼치는 영향이 크며 많이 섭취할수록 근육이 많이 붙으며 동시에 펀치력도 상승한다. 적은양의 GLUCOSE에 최대한 많은 양의 AMINO ACID를 투입하면 스피드의 상승 효율에 좋아진다.
FATTY ACID	적당히 섭취할 경우, 라이프/파워 등의 능력치 상승에 효율 적이고 너무 많이 섭취하면 스피드/스테미나 계열에 악영향을 준다. 그 외에 적은 편일수록 스테미나 계열과 스피드 계열 능력치 상승에 도움을 준다. 물론 체중과도 밀접한 영향이 있다. FATTY ACID는 연소시키기가 GLUCOSE에 비하여 어렵다.
WATER	물은 보충이 가장 쉬워서 피로도를 떨어뜨리기 좋은 영양소이다. 그러나 모든 영양소가 마찬가지지만 많이 섭취하면 몸이 불어서 스피드 상승에 악영향을 끼친다.
MINERAL	미네랄은 비타민과 더불어 선수의 건강 상태에 영향을 준다. 너무 많으면 선수가 고혈압에 걸릴 수 있으며 너무 적으면 만성 피로에 걸리게 된다. 지방과 근육의 수치에 영향을 받아 상한선이 결정되며 어느 정도 상한선 근처에 가면 지속적인 상승은 멈춘다. 그러나 이때부터 관리를 철저히 해줘야 한다.
VITAMIN	미네랄과 비슷하게 선수의 질병에 빠지는 것을 방지 해주는 역할을 하며 미네랄과 비교하여 적당한 비율을 맞춰 주는 것이 중요하다. 미네랄과 같이 부족하면 빈혈의 원인이 되기도 하며 그 외에 비타민 혼자 영향을 끼치는 경우는 주로 부족하여 구내염 등의 병에 걸리는 경우이다. 그렇지만 미네랄과 비교하여 너무 많은 양을 섭취 할 경우 비타민 과다복용으로 배드 헬스가 상승 하게 된다.
FIBER	섬유질. 능력치에는 표시되지 않는다. 일단 근육조직 형성에 관계가 있는 듯이 보이며, 적절히 섭취하면 스피드 상승에도 어느 정도 영향을 주는 듯. 기타 변이 황금색으로 잘나오는 효과가 있을지도(흠...).

TRAINING, 선수 육성의 기본



훌륭한 복서를 육성하기 위해서는 체계적인 훈련이 기본이다. 일단 카모가와 도장을 제외하고는 처음에는 기초적 훈련만으로 선수를 육성해야 한다. 훈련은 식단과 적절히 맞춰서 진행해야 피로가 쌓이지 않고 과체중으로부터 선수를 보호할 수 있다. 일단 트레이닝의 목록과 그에 따른 상승/하강 수치를 정리했다. 표시되지 않은 수치를 하강으로 생각하면 되겠다. 또한 상승되는 수치는 대부분 지방에 비례하지 않지만, 지방에 비례해 능력치가 상승할 경우 '높음'으로 표시했다.

종 류	스피드	스테미나	라이프/새구력	파 위	근 육	기 타
ROPE SKIPPING (줄넘기)	footwork	stamina rush stamina stamina rate	life	-	-	concentration technic twist body fat
ROAD WORK (로드웍)	sway footwork dash	stamina(높음) rush (높음) stamina rate	life	solid punch	calves	twist body fat
SAND BAG (샌드백)	sway footwork	stamina rush stamina stamina rate	-	heavy punch solid punch	back	concentration technic twist body fat
STRIKING MT (미트 치기)	sway footwork	stamina rush stamina stamina rate	-	solid punch		

종 류	스피드	스태미나	라이프/내구력	파 워	근 육	기 타
MEDICINE BALL (메디신 볼)	sway	stamina rate	life endurance	heavy punch	abdomen	twist body fat
SHADOW BOX (세도우 복싱)	hand footwork	stamina rush stamina stamina rate	life	solid punch	-	concentration technic twist body fat
PUNCHING BALL (편칭 볼)	footwork	stamina rush stamina stamina rate	-	solid punch	-	concentration technic twist body fat
PBALL DOUBLE (편칭볼 더블)	footwork	stamina rush stamina stamina rate	-	solid punch	-	concentration technic twist body fat
AB MUSCLE (복근 단련)	sway	stamina rate	endurance	-	neck	twist body fat
BENCH PRESS (벤치 프레스)	hand	stamina rush stamina stamina rate	endurance	-	chest brachial arm	twist body fat

SPECIAL TRAINING, 진정한 프로에의 길

노멀 트레이닝 보다 확실히 빠른 속도로 능력치가 상승하는 진정한 트레이닝, 그러나 기초 신진대사와 피로도, 체중이 엄청나게 쌓이는 단점이 있다. 그야말로 양날의 검, 게다가 처음부터 사용할 수도 없다. 일본 카모가와 도장의 경우 낙엽 잡기를 처음부터 사용할 수 있다.

출 현 조 건	
LEAF CATCH(낙엽잡기)	근육 파라미터 평균 29만
UNDER WATER SQUAT(수중 스쿼트)	근육 평균 34만
TIRE TRIAL(타이어 끌기)	근육 평균 45만
TENNIS BALL CATCH(테니스 공 잡기)	근육 평균 38만
WOOD CHOPPING(장작 파기)	근육 평균 36만
IRON BAR DASH(철봉 파하기)	근육 파라미터 평균 31만
SCOOTER PUSH UP(스쿠터 밀기)	근육평균 33만, 일정 수준 이상의 하체 근육
STRIKING Mallet(통나무 치기)	근육 평균 40만, 덤프시를 습득
RUNNING ON ONE'S BACK(뒤로 달리기)	근육 평균 42만
DUMBBEL LIFT BACK(아령 물고 잇몸 일으키기)	근육 평균 46만

내 용						
종 류	스피드	스태미나	라이프/내구력	파 워	근 육	기 타
LEAF CATCH	sway footwork dash	stamina rush stamina	life	solid punch	back	concentration technic twist body fat(높음)
UNDER WATER SQUAT	sway dash	stamina stamina rate	life endurance	heavy punch solid punch	back(높음) hip(높음) thigh(높음) calves	concentration twist body fat(높음)



[PS2] 하지메의 일보 2

종 류	스피드	스태미나	라이프/내구력	파 워	근 육	기 타
TIRE TRIAL	sway dash	stamina stamina rate	life endurance	heavy p(높음) solid punch	chest abdomen(높음) thigh(높음) calves(높음)	twist body fat
TENNIS BALL CATCH	sway dash footwork	stamina stamina rate	life endurance	heavy punch solid punch	abdomen(높음) hip thigh(높음) calves(높음)	concentration technic twist body fat
WOOD CHOPPING	hand(높음) sway	stamina rate	life endurance	heavy p(높음) solid p(높음)	back chest brachial arm(높음)	concentration technic(높음) fat
IRON BAR DASH	sway(높음) dash(높음) footwork	stamina s rate(높음)	life(높음) endurance(높)	heavy punch solid punch	chest abdomen(높음) hip(높음) thigh(높음) calves(높음)	concent(높음) technic twist body fat(높음)
SCOOTER PUSH UP	hand dash footwork	stamina stamina rate	life endurance	heavy punch solid punch	back chest brachial hip thigh calves	twist body fat(높음)
STRIKING MALLET	sway dash footwork	s rate(높음)	life endurance	heavy p(높음) solid p(높음)	back abdomen arm(높음) hip thigh calves	concentration technic(높음) twist body(높) fat

SETTINGS에서는 자신이 설정한 식사의 영양 비율과 훈련의 배분내용, 그리고 휴식 상태를 한 눈에 볼 수 있다. 또한 닥터와 코치를 이용해서 배드 헬스가 높을 때 휴식일정이나 감량 스케줄을 자동으로 짤 수 있다. 물론 사용하지 말 것을 적극적으로 권장한다.

PROFILE, 선수에 대한 여러 가지 설정의 변경



메인 화면에서 복서의 전신이 서있는 곳을 클릭하면 선수 프로파일로 들어가게 된다. 여기서는 머리 스타일과 복장 등 선수의 외양을 고칠 수 있을 뿐만 아니라, 체육관에 입장할 때나 다른 선수를 다운시켰을 때 여러 가지 포즈를 결정할 수도 있고, 자신만의 스페셜 무브를 만들 수도 있다. NAMES에서는 별명까지 붙일 수 있다. 게임 도중에 얻은 각종 아이템과 스페셜 무브를 장착할 수 있는데(전체 목록은 ITEM란에 있다) 얻을 수 있는 스페셜 무브와 아이템을 정리해보았다.

스페셜 블로의 사용 조건

종 류	내 용	사용 가능한 스타일
코크 스크류 블로	라이트 스트레이트 파워 32만 이상, 라이트 스트레이트를 피니쉬로 7회 이상 KO 승	복서 파이터, 업, 히트맨
제비 뒤집기	테크닉 45만 이상 어퍼컷을 2000번 이상 사용	복서 파이터
쇼플레 어퍼	어퍼컷을 900번 이상 사용 어퍼컷을 피니쉬로 5회이상 KO 승	복서 파이터, 파이터, 업, 히트맨, 피커브, 오픈
가젤 펀치	허벅지 근육 55만 이상, 종아리 근육 50만 이상 레프트 훅 파워 15만 이상	파이터, 피커브
철권 보디 때리기	테크닉 20만 이하, 핸드 스피드 30만 이하 솔리드 펀치 30만 이하, 헤비 펀치 65만 이상	파이터, 피커브
러프 파이트 양	4회 연속 KO패, 국내 랭킹 10위 이내 어퍼컷을 피니쉬로 10 회이상 승리	파이터
초핑 라이트	라이트 스트레이트 파워 20만 이상 신장 177(크혹 난 못 써!), 팔 길이 187 이상	복서 파이터, 히트맨
코코넛 펀치	테크닉 36만 이상, 트위스트 보디 50만 이상 등 60만, 허벅지 68만, 종아리 50만, 엉덩이 50만 이상	복서 파이터, 파이터
스매쉬	훅을 3500번 이상 사용, 어퍼컷을 3500번 이상 사용	히트맨 제외 모든 스타일
초저공 스매쉬	스매쉬 획득 상태에서 스웨이 스피드 40만 이상 라이트 훅 3500회 이상, 어퍼컷 3500회 이상 사용	복서 파이터, 파이터, 피커브
변형 스매쉬	스매쉬 획득 상태에서 트위스트 보디 65만 이상 라이트 훅 3500회 이상, 어퍼컷 3500회 이상 사용	복서 파이터, 파이터, 피커브
졸트	테크닉 40만 이상, 핸드 스피드 30만 이상 헤비 펀치 35만 이상, 솔리드 펀치 40만 이상	모든 스타일
개구리 펀치	테크닉 80만 이상, 핸드 스피드 20만 이하 헤비 펀치 35만 이하	복서 파이터, 파이터, 피커브
드래곤 피쉬 블로	테크닉 30만 이상, 핸드 스피드 60만 이상	복서 파이터, 파이터, 피커브
화이트 핑	테크닉 30만 이상, 핸드 스피드 60만 이상	복서 파이터
덤프시 룰	훅을 피니쉬로 12회 이상 KO 승, 테크닉 30만 이상 트위스트 보디 50만 이상, 훅을 3000회 이상 사용, 등 60만, 엉덩이 50만, 허벅지 55만, 종아리 60만 이상	복서 파이터, 파이터, 업, 피커브

종 류	내 용	시상 가능한 스타일
비연	테크닉 30만 이상, 핸드 스피드 60만 이상	복서 파이터, 파이터, 업
볼렛	테크닉 60만 이상, 핸드 스피드 50만 이상	복서 파이터, 파이터, 업
샷건	테크닉 70만 이상, 핸드 스피드 65만 이상	복서 파이터, 오픈
헤드 베틱	시합 전적 12전 이상, 4회 연속 KO 패 테크닉 7만 이하, 국내랭킹 10위 이내	파이터, 피커브
더블 펀치	테크닉 50만 이상일 때 랜덤 습득	복서, 파이터, 업
만 데 보기	이 스페셜을 가지고 있는 시기의 아오키와 시합해서 승리	모든 스타일
마모루식 만 데 보기	레리 베르날도에게 방어전을 성공한 마모루와 시합해서 승리	모든 스타일
만 데 보기 격파	이 스페셜을 가지고 있는 시기의 키츠타카 이마에와 시합을 승리	모든 스타일
죽은 척 하기	이 스페셜을 가지고 있는 시기의 아오키, 파파야와 시합을 승리	모든 스타일
십자 블로킹	이 스페셜을 가지고 있는 시기의 코바시 켄타와 시합해서 승리 또는 테크닉 24만 이상, 시합에서 공격 방어율이 25%이하 일때 30% 확률로 습득	모든 스타일

※ ACT5를 모두 클리어하면 자동으로 모든 무브가 생성된다.

숨겨진 액세서리 일람		
종 류	내 용	비 고
챔피언 벨트	챔피언의 자리에 오른다(WBA 챔피언 상태에서 5차전 이상 방어하면 WBA 슈퍼 벨트를 얻는다)	-
안경	닥터 복서 사나다 가즈키와 시합	-
선글라스 A	오토와 체육관 소속 선수와 시합	-
선글라스 B	세계 챔피언 다카무라 마모루와 시합에서 승리	랜덤
트렁크 B, 슈즈 B	일본 주니어 라이트급의 챔피언 시기의 마사바 료에게 승리	랜덤
	일본 페더급의 챔피언 시기의 이토 에이치에게 승리	랜덤

※ 다른 보통의 액세서리 등은 역시 ACT 5를 클리어하면 생성.

숨겨진 헤어스타일		
종 류	내 용	비 고
브로콜리맨	브로콜리(Brocco)맨 스타일의 아오키 마사루와 시합이나 스팅	-
일렉 배터리 헤어	일렉 배터리와 시합을 해서 진다	-
파파야 다치우 헤어	파파야와 시합을 해서 진다	-
카모가와/단키치/ 네코타 헤어	카모가와 체육관 출신으로 세계 챔피언 획득	-
트렁크 B	일본 주니어 라이트급의 챔피언 시기의 마사바 료에게 승리	-
슈즈 B	일본 페더급의 챔피언 시기의 이토(-.-;) 에이치에게 승리	-

연간 표창

종 류	내 용	비 고
수 훈 상	국내/세계 통틀어 1년에 2체급 이상을 제패	-
감 투 상	도전 가능 상대 중 가장 높은 랭크의 상대와 대결, 전승	-
기 능 상	1년간 테크닉이 10만 이상 상승, 펀치 히트 80% 이상	-
신 예 상	데뷔 다음 해까지 10회전 시합, 2년간 승률이 9할 이상	-
KO 상	1년에 5시합 이상 KO 승리	-

※ 각종 시상 내역 역시 ITEM란에서 확인

국내 기록 갱신 기념품

종 류	내 용	비 고
제 패 계 급	국내에서 4계급 이상 제패	-
연 속 KO	16회 연속 KO승	-
연 속 1R KO	10시합 연속 1R KO승	
통 산 KO	통산 전적에서 92 KO승 이상인 경우	
통 산 1R KO	20시합 연속 1R KO승	
연 승	48연승 이상	-
타이틀 방어	동일 계급에서 23전 이상 타이틀 방어 성공	-
국내 무패 기록	챔피언의 상태에서 무패기록으로 은퇴	-

세계 기록 갱신 기념품

종 류	내 용	비 고
제 패 계 급	6계급 이상 제패	-
연 속 KO	45회 연속 KO승	-
통 산 1R KO	43 시합 이상 1R KO승	
타이틀 방어	동일 계급에서 26전 이상 타이틀 방어 성공	
연 승	176연승 이상	
무패 기록	세계 챔프 상태에서 무패 기록으로 은퇴	-

동상 시리즈

종 류	내 용	비 고
타 카 무 라	WBC 주니어 미들급 챔프 상태의 브라이언 호크에게 9R KO 승	-
미니 타카무라	WBC 주니어 미들급 챔프 상태의 브라이언 호크에게 승	-
마시바	일본 주니어 라이트급 챔프 상태의 마시바에세 승리	랜덤
브로콜리 맨	브로콜리맨 헤어스타일 상태에서 세계 챔프에 등극	-

PREFIX(선수의 이름 앞에 붙는 별명)

종류	내용	종류	내용
BLACK	흑인	BURLY	근육 평균 65만, 내구력 40만 이상
WHITE	백인	BRUTAL	5전 이상, 1회 히트 펀치 수 평균 200
RED	붉은 눈	DARK	5전 이상, 1회 히트 펀치 평균 45이하
BLUE	파란 눈	RADIANT	30전 이상, KO 승률 100%
GREEN	녹색 눈	SILENT	1회 히트 펀치 80발 이하, 스텝/대쉬 입력 300이하
YELLOW	황인	COOL	5전 이상, 펀치 히트율 40% 이상
SILVER	그레이 헤어	FAT	체중 140kg 이상
COPPER	구리 피부	GIANT	신장 195cm 이상
IRON	LIFE 70만 이상	EMERALD	검은 눈 혹은 대머리?

SUFFIX(선수의 이름 뒤에 붙는 별명, 링네임)

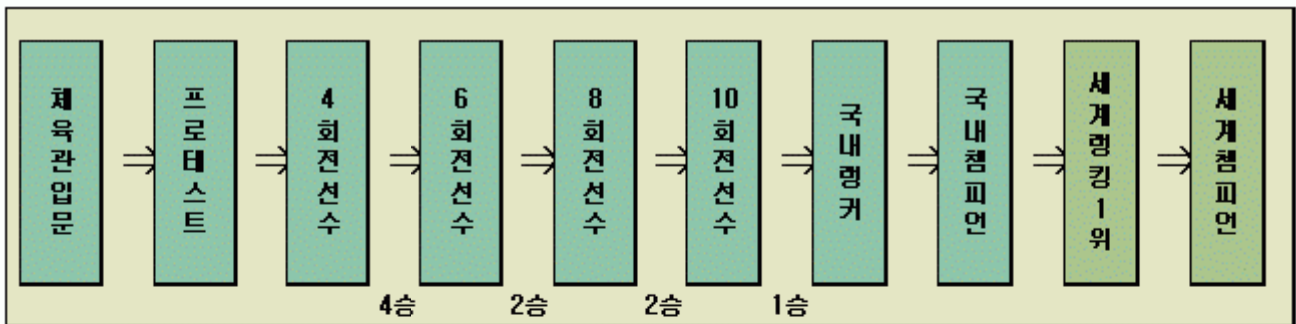
종류	내용
MAN	PREFIX가 모두 채워지고 SUFFIX가 채워지지 않은 상태에서 10% 확률로 등장
THUNDER	좌우 폭의 파워가 평균 50만 이상
SHOTGUN	샷건을 가지고 있으면 75% 확률로 등장
HITMAN	히트맨 스타일이고, 승률 90%, KO율 80% 이상
SPEED STAR	평균 스피드 60만 이상 일 때, 50% 확률로 등장
SPEED KING	평균 스피드 80만 이상 일 때, 50% 확률로 등장
FANG	화이트 팬을 가지고 있으면 75% 확률로 등장
ROCKY	나니와 체육관 소속, 6전 6KO승 일 때 10% 확률로 등장
CROCODILE	20전 이상, 스트레이트로 KO시킨 시합이 90% 이상
EAGLE	스피드 평균 60만, 헤비 펀치 50만 이상
FURY	헤비 펀치 90만 이상일 때 90% 확률로 등장
IMPACT	헤비 펀치 75만 이상
HAMMER	헤비 펀치 65만 이상
MACHO	전체 근육 평균이 최대수치의 70% 이상
SUPER MACHO	전체 근육 평균이 최대수치의 90% 이상
STAR	16전 이상, 승률 90% 이상, 모든 승전이 KO
PISTON	스태미나 70만 이상, 러쉬 스태미나 70만 이상, 솔리드 펀치 45만 이상, 헤비 펀치 50만 이상
MOON	평균 스피드/파워/근육의 수치가 비슷한 경우
MARVELOUS	헤비 펀치 80만 이상, 스피드 80만 이상, 스태미나 80만 이상
TORNADO	3전 이상, 머퍼컷을 피니쉬로 한 경기가 KO승을 거둔 경기의 50% 이상
TIGER	대쉬 스피드 50만 이상, 좌우 머퍼 파워 평균 50만 이상
WOLF	풋워크 스피드 50만 이상, 솔리드 펀치 60만 이상
BEAR	신장 190cm 이상, 체중 170kg 이상, 헤비 펀치 75만 이상
HEDGEHOG	10전 이상, 1R 명중 펀치수가 300발 이상
MONKEY	큰 검은 눈동자의 황인 복서
KAEM	한국 국적, 풋워크 스피드 50만 이상
CHEBI	한국 국적, 풋워크 스피드 70만 이상, 핸드 스피드 60만 이상
RAMASOON	태국 국적, 헤비 펀치 60만 이상, 핸드 스피드 50만 이상
GALAXY	태국 국적, 스태미나 75만 이상, 러쉬 스태미나 50만 이상, 헤비 펀치 48만 이상
BROCCOMAN	브로콜리맨 헤어스타일

랭킹(대전 상대의 상태에 따라)

종류	내용
GOLDEN	금메달리스트
CIMARON	필리핀 출신, 헤비 펀치 60만 이상
BILLS	필리핀 출신, 대쉬 스피드/핸드 스피드 50만 이상
HAGIBIS	필리핀 출신, 풋워크 스피드/대쉬 스피드/핸드 스피드 50만 이상
EWINIAR	미크로네시아 출신, 헤비 펀치/슬리드 펀치 50만 이상
LONGWANG	중국 출신, 헤비 펀치 50만 이상
WUKONG	중국 출신, 슬리드 펀치 50만 이상
SOLAR	멕시코 출신, 스트레이트 피니쉬 KO승률이 85% 이상

세계 챔피언을 위한 기본적인 진행

챔피언을 향한 길



세계 랭커나 다른 체급에 도전한다



세계 랭커에게 도전하거나 다른 체급에 도전하려면 시합 일정 선택 화면에서 국내가 아닌 다른 권투 협회를 선택한다. 일단 다른 협회의 선수들을 선택할 수 있으면, 해당 협회의 선수들과 싸울 수 있다. 다른 체급으로의 도전도 마찬가지. N1 버튼을 사용해서 체급 별 랭킹화면을 변경 시키면 된다. 주의할 것은 세계 랭킹이나 체급을 옮길 때 챔피언 자격이 박탈된다는 점이다.

랭킹 화면에 표시되는 선수 이름의 색깔에 따른 분류

초록색 원작에 등장하는 선수로서, 시합이나 스파링을 하면 EXHIBITION의 USER란에 등록된다

주황색 같은 체육관의 소속 선수로서, 시합은 할 수 없고, 스파링만을 할 수 있다

노란색 자신이 육성하는 선수, 본인

백금색 유명한 실제 복서를 모델로 만든 선수 혹은 특이한 괴물들, 1995년 이후에 많이 등장하며, 시합을 할 경우 USER란에 등록된다

현색 일반 선수, 시합을 걸 수 있고, 가끔은 괴물같은 능력치를 가진 선수가 나오기도 한다. 시합을 해도 USER란에 등록되지 않는다

발생할 가능성은 극히 낮지만, 그래도 재수 없으면 플레이어의 의사에 상관없이 강제로 은퇴되는 거지같은 경우가 발생한다. 그 조건을 정리해 보았다.

- 30세가 될 때까지 프로테스트에 합격을 못한 경우.
- 5시합 연속 KO패를 당한 경우.
- 1시합 중 맞은 편치수가 너무 많으면 재기불능.
- 최후의 KO타가 데미지가 커서 재기불능.
- 논타임을 매치 계량 시 5회 연속 불합격 쫓겨남.
- 타임을 매치에서 3회 연속 불합격 되어 쫓겨남.
- 계량 시 상대와 3계급(체급)의 차이가 나서 실패함.
- 37세의 시점에서 타임을 보유자가 아닌 경우.
- 67세가 되어 정년은퇴.

BOXER'S 로드 초보자들을 위한 몇 가지 충고

트레이닝은 어떻게 진행해야 할까?

운동의 기본은 체력이다. 그리고 권투 선수라면 내구력을 기르는 것은 필수! 우선은 풀넘기와 로드워크, 윗몸 일으키기와 메디신 볼 훈련을 중심으로 진행하자. 기본 체력을 기를 때는 GLUCOSE를 많이 먹이도록 하자. 식사 양은 훈련과 밸런스를 맞춰서 피로도가 쌓이지 않고, 체중이 급격하게 늘어나지 않는 양을 플레이어가 직접 찾아보자. 개인적으로는 2끼가 가장 적합했다.

일단 내구력을 어느 정도 키워다면(적어도 15만은 넘겨야 한다), 펀칭볼이나 새도우 복싱을 통해서 스피드를 올려주도록 하자. 가장 중점적으로 올려야 할 부분은 핸드 스피드로서, 핸드 스피드는 적어도 20만 이상까지 끌어올려야 나중에 근육 증강할 때 손실이 적다. 여기까지도 현실에서처럼 풀넘기나 로드워크는 꾸준히 해주어서 체력이 떨어지지 않도록 하자. 이쯤 되면 관장이 프로테스트에 도전해 볼 것을 제안하는데, 뭐라고 협박하든간에 어느 정도 능력치가 경지에 오르면 도전하도록 하자. 일단 프로테스트에 합격하면 일정기간 내에는 시합을 해야 하기 때문에 훈련 밸런스가 깨질 위험이 있다.

스피드가 평균이상이 되었다면 이제 근육을 키워준다. 벤치프레스와 윗몸일으키기를 적극 활용하고, 이때부터 단백질 위주로 식단을 짜도록 한다. 근육을 키우다 보면 하나 둘 씩 스페셜 트레이닝이 나타나는데, 한두 가지씩 적절하게 일정에 넣도록 하고, 이때부터는 지방의 섭취와 미네랄의 양에 유의해서 비타민의 양도 신경 써야 한다. 앞서서도 설명했지만, 스페셜 트레이닝은 피로와 신진대사 수치를 무지막지하게 늘려주기 때문에 대충고 사용하면 피 본다.

파워와 스피드를 동시에 올리고 싶은데...

일단 일정 수준에 오르게 되면, 파워와 스피드를 동시에 올린다는 것은 힘들다(마모루 같은 놈은 정말 만들기 힘들다. 역시 타고난 것인가...). 파워를 올리고 싶다면 근육 위주의 훈련을 하게 되고, 이에 스피드가 떨어지는 것은 당연지사. 정 파워를 올리고 싶다면 핸드 스피드 정도는 신경 쓰면서 진행하길 바란다. 핸드 스피드가 빨라야 공방이 쉬워진다.

선수의 감량은?

요점은 근육의 증가와 지방이 축적에 따라 동반되어 오는 체중의 증가를 최소화 하는 것이다. 로드워크나 나뭇잎 잡기는 약간의 근육이 붙지만 지방을 소모시키는 효율이 좋으므로 넣어주는 편이 좋다(특히 나뭇잎 잡기). 영양소는 체내에 탄수화물과 지방산을 0을 유지하게 하는 편이 감량에 가장 효율적이지만 피로도가 계속 상승할 우려가 있으므로 되도록이면 피로도를 적당하게 유지하는 수준에 보충하기 쉬운 물을 많이 먹여서 피로도의 억제를 막는 조절도 해주는 편이 좋다.

게가 무거워지는 등의 불이익을 받게 되고, 자주 감량을 실패하면 체육관에서도 쫓겨난다. 그러나 감량은 기초대사를 상승시키고 편치력/체력/내구력을 감소시킨다. 평소 적정체중을 유지해주는 것이 중요하다 하겠다(그러나 실제로는 지웠다가 시합 당일까지 종일 체중을 빼는 식으로 진행될 수밖에 없을 것이다).

살지는 방법?

의외로 시합 전날 선수의 체중이 모자라는 경우도 왕왕 발생한다. 이때는 몇 가지 방법을 통해서 증량을 할 수 있다.

우선 지방과 탄수화물을 많이 섭취해서 체내의 지방을 축적하는 방법이 있다. 이 경우는 비교적 빠른 시간에 체중을 올릴 수 있고, 기초대사도 낮출 수 있다. 하지만 스피드 계열, 러쉬 스타미나 계열의 저하를 동반하는데 이것은 지방을 빼면 다시 회복되니 걱정하지 말자. 일단 증량이 빨리 상승하기 때문에 적당한 시기에 보통의 식사로 바꿔주지 않으면 체중과다가 되는 수도 있다.

두 번째로는 근육을 키우는 트레이닝으로 근육을 키워 증량하는 방법이 있다. 노멀 트레이닝의 벤치 프레스 등을 이용하면 전체적인 수치를 평균적으로 동반 상승 시킬 수 있으나, 체중이 급속하게 올라가지는 않는다. 스페셜 트레이닝을 이용하면 근육의 증가로 체중이 급속 상승하지만 기초대사가 급격하게 늘어난다는 단점이 있다.

피로와 배드헬스에 대항하기

이것은 먹는 식사에 의해 체내에 쌓이는 영양소에 비해 너무 많은 트레이닝을 일시적으로 했을 경우에 피로도가 급상승 하며 벌어지게 되는 문제이다. 그러므로 자신의 체내에 쌓이는 만큼의 영양소를 적당히 소모하게 하는 트레이닝을 하도록 스케줄을 짜주면 해결 된다.

오버워크로 피로가 쌓이는 경우가 아니라면 체내의 영양소가 부족한 경우이다. 평소 감량 등을 이유로 식사를 줄이거나 했을 경우, 피로도가 휴일이 지난 후에도 조금씩 쌓이게 되는 경우 어느 날 갑자기 피로도가 빨간색이 되어서 배드헬스가 오르게 되는 경우가 생긴다. 이는 휴일을 늘리거나 스케줄에서 트레이닝이나 식사 일정을 다시 짜주는 것으로 해결된다.

피로도나 배드헬스는 시합이나 스파링 후에도 올라가기 때문에 시합이나 스파링 전후에는 충분한 휴식과 식사를 제공해주는 편이 좋다.

나이에는 장사없다

25세가 넘어가면 이제 서서히 복서로서의 생명이 팔부능선을 넘은 상태라 능력치가 떨어지게 된다. 26세의 생일날부터 떨어지기 시작하며 능력치가 높을수록 많이 떨어지는 듯하다. 일단 스페셜 트레이닝을 통해 근육을 많이 키워놓았기 때문에 근력이 떨어지기 때문이라고 말할 수 있겠다.

공략에 있는 대로 실행했는데 시합이 진행되거나 숨겨진 아이템이 나오지 않는다

공략에서 나타난 수치들은 그야말로 근사치이다. 조건에서 좀 모자라는데도 나오는 경우가 있고, 조건을 넘겼는데도 안 나오는 경우가 있으니, 조바심내지 말고 진행하길 바란다. 시합 진행의 경우 4번을 이겨도 4회전 복서에서 6회전 복서로 성장하지 못하는 경우도 발생한다. 이는 한번이라도 패배를 했을 경우 자주 일어나는데, 공략자의 경우 실수로 첫 경기를 패배한 이후에 7번을 이겨서 간신히 6라운드 복서가 되었던 아픈 기억이 있다.

원작 캐릭터와의 시합

복서즈 로드에서는 원작 캐릭터뿐만이 아닌 거의 모든 선수들이 시간이 지날수록 능력치가 상승한다. 어느 정도 랜덤의 요소도 있지만 원작 캐릭터들의 경우 원작에서 그려진 특정 이벤트 후에 급성장 하는 시기가 있는데, 따라서 원작의 흐름을 알아두는 것이 그 캐릭터의 전성기를 가능하는데 도움이 된다. 강한 캐릭터들의 경우 최대한 빨리 시합하거나 혹은 은퇴 직전에 시합하는 것이 승리하기 좀 더 쉬울 듯.



편리한 기능들

게임의 리셋

시합이나 복서스 로드가 진행 중인 경우, 중간에 타이틀 화면으로 나갈 수 없는 불편이 존재한다. 다행히 기본 리셋은 먹는다. 플레이중 R1, R2, L1, L2, 스타트, 셀렉트를 동시 누르면 게임의 데모화면으로 이동.

유사 화면 싱크로 모드

전직에는 화면 싱크 모드가 있었으나 본작에는 존재하지 않는다. 그러나 다음과 같은 유사 싱크 모드가 존재한다.

- 1 : 시합이 시작되면 START 버튼으로 메뉴 화면을 표시한다.
- 2 : 앵글 설정을 선택해, 아날로그왼쪽 스틱(혹은 방향 버튼)으로 각도를 +90°로 설정.
- 3 : 다음, 아날로그 스틱(혹은 방향 버튼)으로 시점 변경·02로 설정해, 게임을 재개한다.

숨겨진 요소?

모든 상대들이 하마 단키치의 머리를 하고 나온다

일종의 버그? 어쨌든 하마 단키치의 올드 버전 헤어(대머리)를 한 선수가 세이브 되어 있는 상태에서 다른 선수를 육성하며 진행하는 도중에 시합을 가지면 상대방 선수들이 하마 단키치의 올드 버전 헤어를 하고 나오는 경우가 생긴다. 이 경우 단키치의 올드 버전 헤어를 한 선수의 헤어스타일을 바꿔 주면 해결.

아오키에 관한 몇가지

진정한 챔피언 아오키에 관한 비기. 성공하면 개구리가 뒤집힌 모습이 된다는데...

요령은 일단 엑시비전에서 아오키와 마모루를 모두 플레이어가 조작한다. 어느 정도 아오키를 때린 후(다운을 빼앗은 후가 적당), 마모루의 슬로우 배틀을 발동시키고, 아오키를 쓰는 플레이어가 개구리 펀치를 발동한다. 그 때를 노려 어퍼나 훅 등으로 다운시키면 된다.

또한 원작에 나온 흑인 아오키를 만날 수도 있다. 일단 카모가와 도장에 입문한다. 그리고 1991년 4월이나 6월 사이에 아오키와 스파링을 하면 된다.

도발기 획득 방법

사실 마르티네스만 꺾으면 모두 등장하지만, 난 도저히 못 깨겠다는 분들에게 바친다.

종류	내용
도발	테크닉 45만 이상, 세계 랭킹 5위 이내
양손 도발	지역 랭킹 10위 이내
스텝 도발	테크닉 60만 이상, 세계 랭킹 1위
양손 치기	세계랭킹 5위 이내
팔 돌리기	NABA 랭킹 10위 이내
노가드 도발	10회전 복서가 된다.
턱 도발	6회전 복서가 된다.
위협 도발	GBBA 랭킹 10위 이내
품자 굳히기	사와무라 류헤이와 시합하여 승리한다.

체급	출현 선수
헤비급	WBO(록키 우라네즈, 슈퍼 마초 스미스, 마리 통슨)
라이트 헤비급	NABA(윌리 포스터)
미들급	NABA(쿠니오, 레이몬드 레드 레나드), WBC(쿠니오, 마빈 레나드), WBA(너클 죠)
주니어 미들급	NABA(윌리엄 헨즈)
웰터급	IBF(위그니 시더), USBC(토니 킹)
라이트 급	NABA(로버트 브라운)
슈퍼 페더급	WBA(시바타), WBO(아세티노 울프 필리퀘라스)

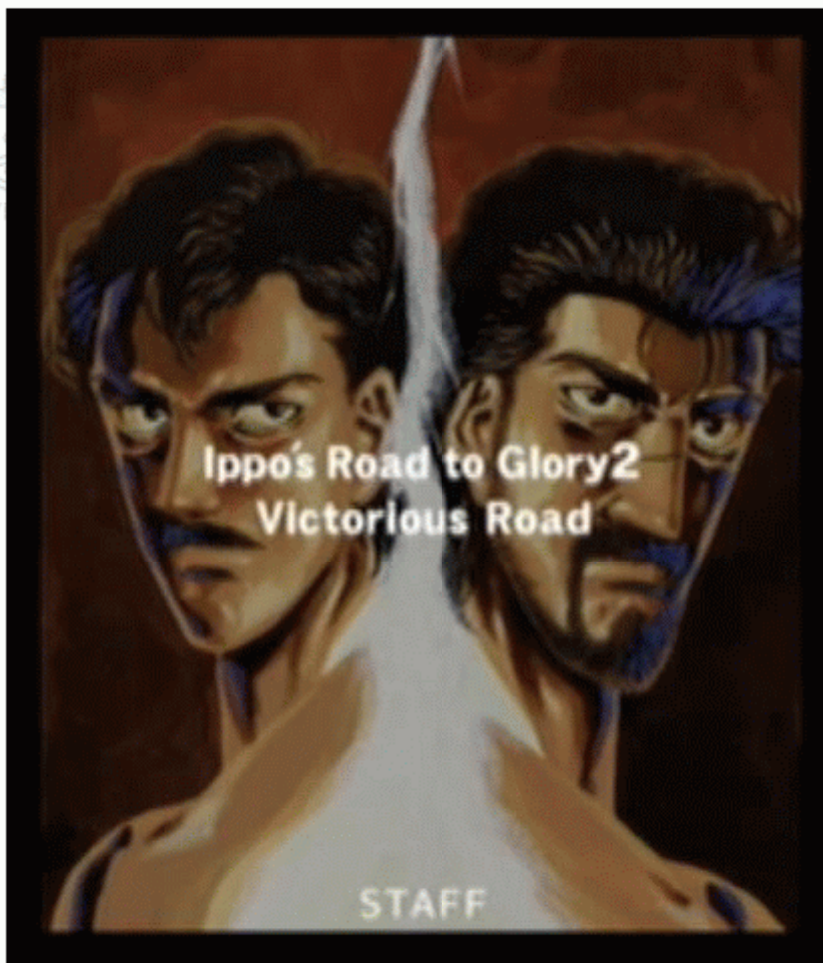


공략 후기

정말 피눈물 나는 게임이었다. 딴 건 둘째 치고라도 마르티네스 덕분에. 하지만 클리어 했을 때의 쾌감은 정말 게임에서는 오랜만에 맛보는 것이었다. 다행히 복서스 로드에서 다시 마르티네스를 보고 화들짝 놀랐지만, 다행히 ACT 5의 괴물 버전은 아니었다. 지금도 ACT 5에서 해매는 분에게 윈손 더킹 어퍼 무한을 추천한다.

사실 하지메의 일보2는 뛰어난 그래픽을 자랑하는 게임도 아니고, 사운드도 중간이상의 평가를 주기는 힘들다. 게임하는 데에 지장은 없지만 자잘한 버그들도 눈에 띄고, 1탄에 비하면 나름대로 장족의 발전을 하긴 했지만...

그러나 하지메의 일보2는 사람을 끌어들이는 뭔가가 있다. 직접해보면 생경한 조작법에 불만을 토로하다고도 어느 순간엔가 게임에 몰입해 있는 자신을 발견하게 될 것이다.



본 문서의 전체 또는 일부는 VGL의 허가 없이 복제, 배포, 인용, 전제, 전시 및 공공연람의 대상이 될수 없으며 이를 위반하는 행위는 법에 의해 금지됩니다.