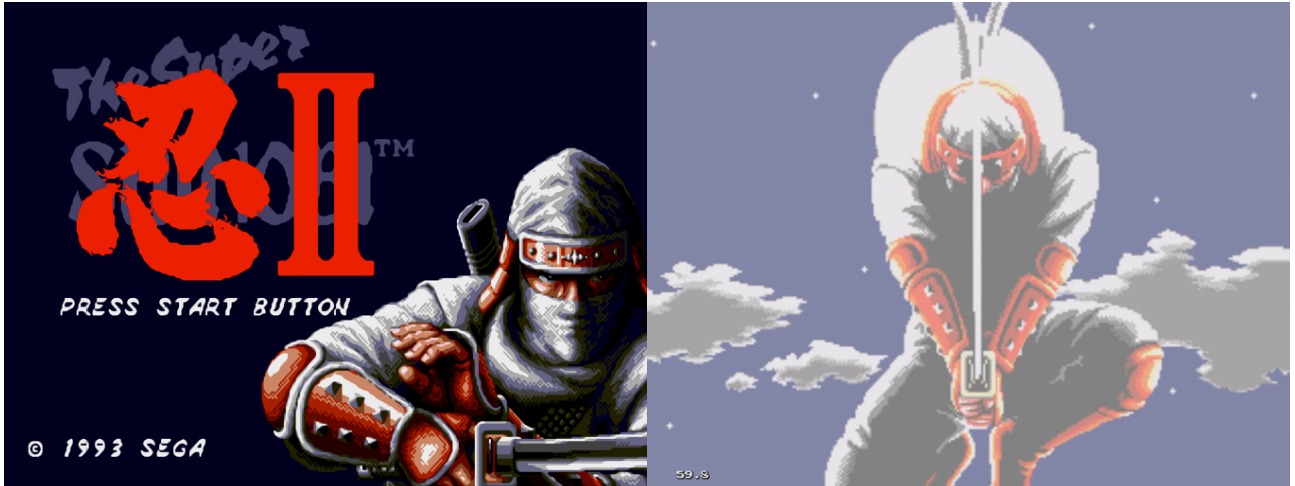


슈퍼시노비 2

메가드라이브 | 세가 | 액션 | 8M | 1993

저자 : 레드스툼

등록 : 2019-04-21



게임 특징

삼성에서도 슈퍼 알라딘 보이 정발타이틀로 발매했던 슈퍼시노비2는 세가의 액션게임입니다.

시노비는 원래 세가의 아케이드 간판 타이틀이죠. 메가드라이브로는 슈퍼시노비1(유조코시로가 음악참여)에 이어 발매된 슈퍼시노비2는, 그래픽과 액션성이 더 파워업 되어서 돌아왔습니다.

8메가의 한정된 용량을 알차게 활용한 게임으로 다중스크롤에 의한 스피디한 게임전개 다양한 스테이지 구성과 다양한 액션으로 지루할 틈이 없는 게임입니다. 액션의 호쾌함이 좋아서 지금 즐겨봐도 꽤 괜찮은 액션게임입니다. 역시 이 게임도 제가 90년대 콘솔게임 세대로 슈퍼알라딘보이 시절 다훈전자에서 나온 스틱을 알차게 활용해서 즐긴 액션게임이었죠.^^

그래픽

원근감을 잘 살린 그래픽은 이 게임의 특징입니다.

다중 스크롤에 의해 등장하는 사물이나 적들이 화면 안에서 적이 튀어 나오는 듯한 느낌의 거리감이 잘 표현되었습니다.



사운드

사운드는 대체적으로 무난한 편입니다. 액션게임의 특성상 긴박감을 느낄 수 있는 사운드가 많은 것 같아요. 그렇지만 개인적으로 슈퍼시노비1의 유조 코시로씨의 음악이 너무 좋아서, 이분이 빠지고 다른분이 사운드를 맡아서 조금은 아쉬운감이 들었습니다.



난이도

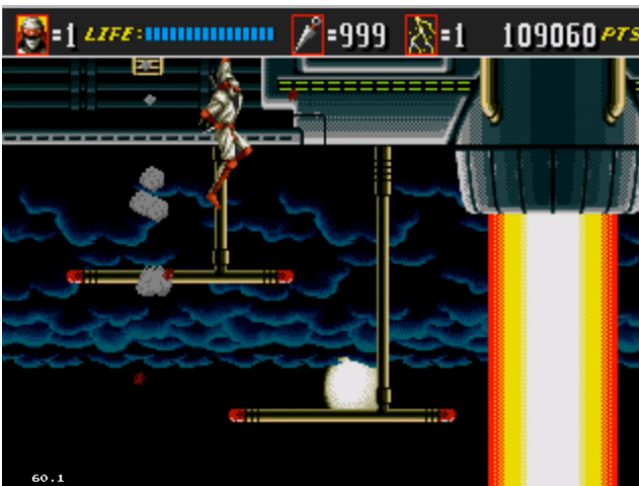
전작 슈퍼시노비1의 난이도가 꽤 높아서, 슈퍼시노비2는 상대적으로 쉬워 보이네요.

그렇지만 그래도 시노비는 시노비니까, 게임 후반 난이도는 꽤 높아요.

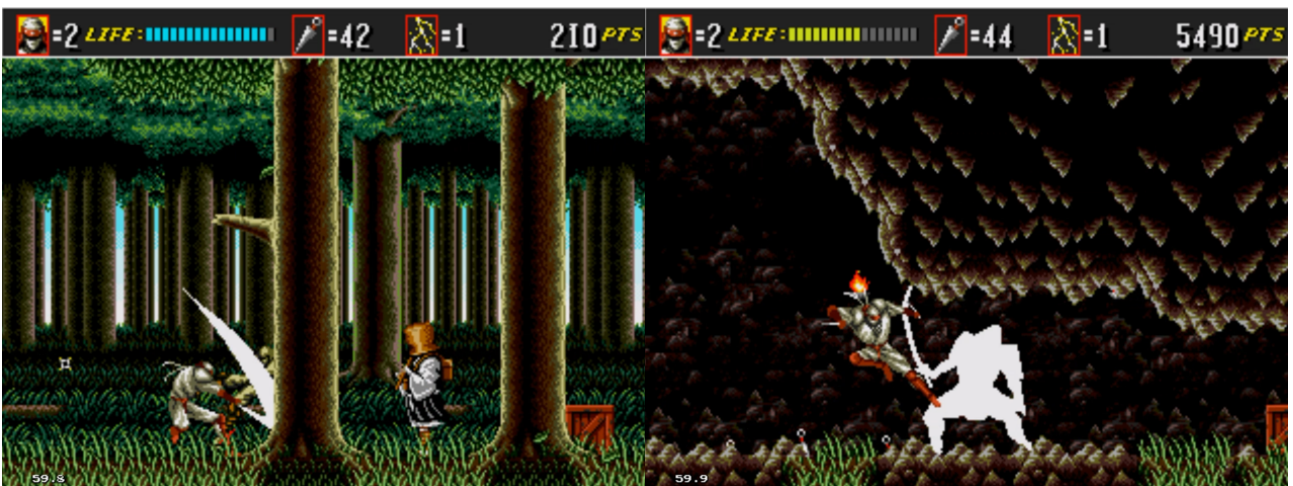
난이도 높은 곳은 바위타고 올라가야 하는 스테이지 전기 배리어 스테이지가 난이도가 꽤 높더라구요.



조작법



매달리기: 점프+↑



대쉬베기: → → + 공격

점프 대쉬릭: 점프 + ↓



벽타고 삼각 점프: 점프 + 벽방향 방향키

수리검 난무: 점프 점프 + 공격

게임 비기

게임이 후반 난이도가 높다 보니 은근히 수리검 부족이나 트랩 후반 낙사나 보스전에서 계속 죽으면 짜증이 몰려 옵니다. 게임을 즐기기 위해서 하는 것인데 계속 죽고 그러면 짜증이 날 때 쓰면 좋은 비기입니다.

개발자가 게임비기를 넣는 이유는 게임을 빠른 시간 안에 테스트 검수 하거나 게임의 또 다른 재미를 위해서 비기를 넣는다고 하네요. 예전에 게임잡지에서 뒷면에 콘솔게임의 비기코너가 항상 있었던 기억이 납니다.

저도 스크린샷 캡처를 위해 무적모드 쓴건 비밀^^

수리검 무한: 옵션에서 효과음(S.E)를 Surikin에 맞춘 후 SURIKINS를00에 맞추고 잠시 기다리면 수리검무한이 된다.

무적모드: 옵션의 뮤직(MUSIC)에서 HE RUMS → JAPON ESUQUE → SHINOBI WARK → SAKURA → GETUFU 순으로 음악을 듣는데, 마지막 GETUFU를 들을때 땡하는 소리만 나고 음악이 안 나오면, 무적모드

보스전

보스전은 의외로 클리어 하기 쉬운 보스도 있고 클리어 하기 어려운 보스도 있습니다.

개인적으로 가장 짜증났던 보스는, 죽어라 날아다니는 적들을 없애고 피하고 바위 덩어리 타고 위까지 올라가니, 떨어지면 끝인 바위 덩어리 3개만 밟고 날아다니는, 새 같은 보스를 상대해야 할 때 싫었습니다. 마지막 보스보다 더 짜증나는 보스였어요.



후기

게임기 삼국지 시대에, 제일 처음 16비트게임기를 세상에 내놓은 세가는, 자신들의 풍부한 아케이드 게임들을 이식했죠. 아웃런, 골든액스, 스페이스해리어, 슈퍼행운 등 초기 하드웨어 인기를 견인한 것은 세가의 아케이드 게임 이식작 이었습니다.

이른바 세가의 게임은 세가의 하드웨어로.... 당시 아케이드 게임 이식도도 꽤 괜찮았다고 생각합니다. 후에 새턴 발매후 아케이드 이식이 엉망이라 욕먹었던 세가지만, 메가드라이브 시절이 세가의 황금기가 아니었나 생각이 됩니다.

외국에 테마파크 세가랜드를 만들때도 이때가 아니었을까요?

세가가 만든 소닉, 베어너클 시리즈 그리고 지금 리뷰한 슈퍼시노비2도, 당시 오락실게임과 견주어보아도 재미면이나 완성도가 상당합니다.

