

<

(Last Warrior)> -

/

LAST WARRIOR

가이아대륙 203년 여름의 봉인이 풀리면서
 무서운 재앙이 찾아왔다.
 이 세상을 구원할
 진정한 영웅은 어디에 있는가?

■ 장르 : 스포츠 / 액티
 ■ 환경 : SKVM, MIDP, KVM
 ■ 컬러 : 4gray, 256color
 ■ 특징 :
 - 모바일 지배 최초의 연작 메피소드인 1차 세계대전
 - 저장하기 : 게임도중 레벨 및 캐릭터 정보를 저장하여 다음 플레이시 이전 자신의 정보를 읽어들이어 연속 플레이 가능

GameVIL

011/017
 010/018
 010

순위보기

가

LG Ibook

LG Ibook

20Kbyte가

24Kbyte

RPG

, RPG

RPG

가

RPG

lbook

가

scratchpad

MIDP

API

, VM

writing

가

가

가

/

가

(

)

가

가

가

. RPG

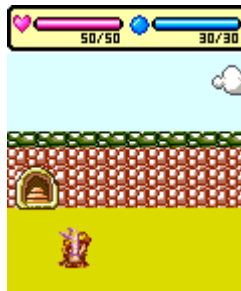
가

가

가

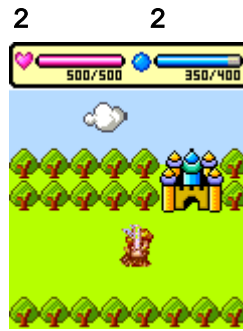
1

1



*

1



* 1 가 .



* 가 2 .

4



* 가 .

5

	<p>제프 (기사)</p> <p>프로데르 왕국 출신, 위대한 검사 톨루스의 후손이다. 검술에 천부적인 소질을 지니고 있다.</p>
	<p>무탐파 (드워프)</p> <p>드워프 종족의 최고 수장, 최후의 전투에 몸소 참가했으나 부하들을 모두 잃고, 괴로워 한다. 종족에 대한 자부심이 유난히 강하다.</p>
	<p>마테우스 (마법사)</p> <p>마도왕국 카시움의 궁정 대마법사 출신, 은퇴후 은거생활을 하다가 가이 아동맹의 1차 원정에 자진해서 참여한다.</p>
	<p>미카엘 (수도사)</p> <p>펠라시온 수도원의 신입 수도사 출신, 신앙심이 매우 강하며 남을 깊이 배려한다. 어릴 때부터 수도원에서만 자라서 세상물정에 매우 어둡다.</p>
	<p>제피 (엘프)</p> <p>지금까지 엘프의 숲에서 한번도 밖으로 나가 본 적이 없었기 때문에 세상에 대한 호기심이 매우 크다. 그러나 전투를 할 때는 냉정함을 잃지 않는다.</p>
	<p>타루스 (워리어)</p> <p>로렌 왕국의 근위기사, 최후의 전투에서 부하를 모두 잃어 오로지 복수만을 생각한다..</p>

*

가

가

가

가

가

6



*

가

1

8

22

가 가

(,)

가 ()

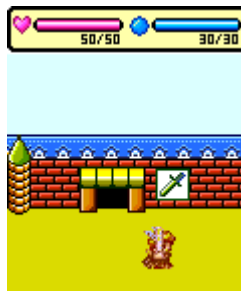
가

RPG

가

가

7 가



*

가

8 가



*

, 가 .

가

가

가 .

가

가 가

가

lbook

. lbook

4gray

, , ,

4가

4가

lbook

Bitmask

0 1

0 1

1 1

4가

가

가



/

<

9 2gray 4gray



* 가 2gray 가 , 4gray : 2gray

2gray

가

RPG

RPG

가

가

가

가

가

가

가

3

가

6

가

, 9가 , 9가 , 9가 , 9가 , 8가 , 8가 , 9가 , 30 가 , 4가 ...

가

```
//-----아이템 정보-----//
// info1 = 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 //
//          1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 //
//          ----- //
//          세분류 종류      가격          이름 시작위치      이름길이 //

//-----스킬 정보-----//
//          3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 //
// info1 = 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 //
//          ----- //
//          종류      배수 습득레벨 소모 MP      이름 시작위치      이름 길이 //
//          -----//

//-----몬스터 정보-----//
// info1 = 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 //
//          1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 //
//          ----- //
//          HP      ATK      GOLD      EXP //
// info2 = 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 //
//          1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 //
//          ----- //
//          ITEM1      PER1      ITEM2      PER2      ITEM3      PER3 //
//          -----//
```

integer, , 4

```
multiplier = SKILL_INFO[0] >> 24 & 0x1F;
                24          7
```

RPG

가

가

가

가

가

가

가

가

(0),

(1)

1

*

0 1

```
final static int[][] DUNGEON_INFO =
0000 0000 0000 0000 0000      {0 << 16 | 0 << 12 | 0 << 8 | 0 << 4 | 0 ,
0111 1111 1111 1111 1100      7 << 16 | 15<< 12 | 15<< 8 | 15<< 4 | 12,
0100 0000 0000 0100 0000      4 << 16 | 0 << 12 | 0 << 8 | 4 << 4 | 0,
0100 0000 0000 0100 0000      4 << 16 | 0 << 12 | 0 << 8 | 4 << 4 | 0 ,
0100 0000 0000 0100 0000      4 << 16 | 0 << 12 | 0 << 8 | 4 << 4 | 0,
0100 0000 0000 0100 0000      4 << 16 | 0 << 12 | 0 << 8 | 4 << 4 | 0 ,
0111 1111 1111 1111 1100      7 << 16 | 15<< 12 | 15<< 8 | 15<< 4 | 12,
0100 0000 0000 0000 0100      4 << 16 | 0 << 12 | 0 << 8 | 0 << 4 | 4 ,
0100 0000 0000 0000 0100      4 << 16 | 0 << 12 | 0 << 8 | 0 << 4 | 4 ,
0111 1111 1100 0111 1100      7 << 16 | 15<< 12 | 12<< 8 | 7 << 4 | 12,
0100 0000 0100 0100 0000      4 << 16 | 0 << 12 | 4 << 8 | 4 << 4 | 0 ,
0100 0000 0100 0000 0000      4 << 16 | 0 << 12 | 4 << 8 | 0 << 4 | 0 ,
0100 0000 0100 0000 0000      4 << 16 | 0 << 12 | 4 << 8 | 0 << 4 | 0 ,
0100 0000 0100 0000 0000      4 << 16 | 0 << 12 | 4 << 8 | 0 << 4 | 0 ,
0100 0111 1111 1111 1100      4 << 16 | 7 << 12 | 15<< 8 | 15<< 4 | 12,
0100 0100 0000 0100 0100      4 << 16 | 4 << 12 | 0 << 8 | 4 << 4 | 4 ,
0100 0100 0000 0100 0100      4 << 16 | 4 << 12 | 0 << 8 | 4 << 4 | 4 ,
0111 1111 1111 1111 1100      7 << 16 | 15<< 12 | 15<< 8 | 15<< 4 | 12,
0000 0000 0000 0000 0100      0 << 16 | 0 << 12 | 0 << 8 | 0 << 4 | 4 ,
0000 0000 0000 0000 0000      0}
```

10



* 0 1

가

2

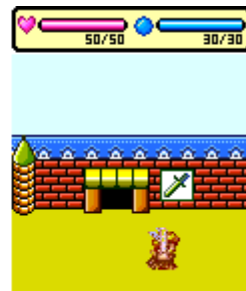
가

가

가

가

11



*

12



*

,

가

, lbook

가 가

가

가

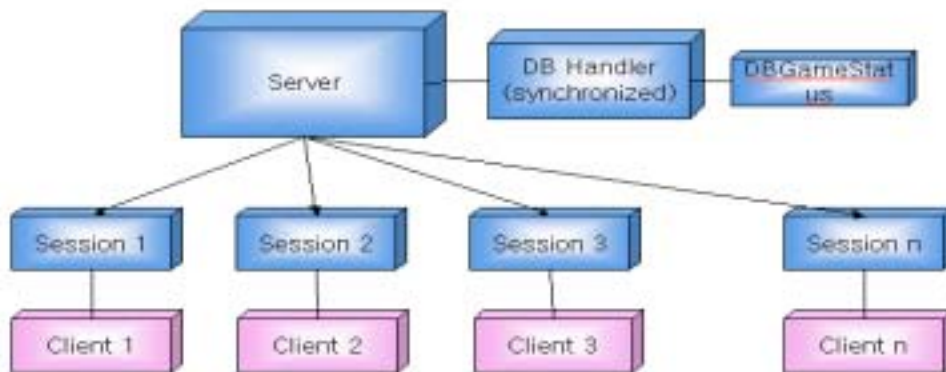
가

가

test-robot

13

-



<Server>

1. DB

DBHandler dbHandler = new DBHandler();

2.

Socket socket = cServerSocket.accept();

3. 가 , ' ' DB

Session session = new Session(socket, dbHandler);

<Session>

1.

outToClient = new DataOutputStream(socketToClient.getOutputStream());

inFromClient = new DataInputStream(socketToClient.getInputStream());

2.

.(/)

<DBHandler>

: JDBC wrapper . Database open, close, update, select

: transaction transaction

<DBGameStatus>

: 가 . DB

1

10

가



/

<

(
)
 , 16 , 40 , 16bit 65536 LCD 가 , 4
 , 가
 '가 ' 1
 ' ' ' LCD' . 1 가 2
 , CDMA 1x 2.5 IMT-2000 3
 3
 . G

14

Main Story

<해면의 날(The Prophecy Day)>



가이아 대륙은 약 2000년 전, 천자들이 경고했던 해면의 날 대륙 북쪽에 봉인되어 있던 어둠의 파괴신 '벨로스'가 부활한다. 벨로스는 차원의 벽 저편 마계에서 불려온 소환수로 가이아 대륙을 파괴할 예정이다.

<가이아 동맹(the GAA Alliance)>

가이아 대륙에 살고 있던 여러 나라는 벨로스와의 대항하기 위해 가이아 동맹을 결성하고, 204년 봄 드디어 1차 전쟁에 나선다. 인류(Human-being)족의 오랜 왕국을 중심으로 엘프(Elf)족, 드워프(Dwarf)족까지 참여하게 된 수차례의 전쟁은, 가이아 대륙 역사상 가장 성숙한 전투로 기억되는 '레아시온 계곡의 참사'를 끝으로 막을 내린다.



<최후의 생존자(Last Survivor)>



레아시온 계곡의 참사를 끝으로 가이아 동맹 역시 해산된다. 한편, 최후의 전투에서 간신히 살아남은 '재프', '타루스', '미카엘', '무함마드', '재프', '다테우스'는 1000년 전 '벨로스'를 봉인했던 영웅들의 영혼이 깃들여 있는 성지 '실파스'로 여행을 떠난다. 그곳에서 마지막 희망을 찾기를 바란다...

15

Episode 1



실파스로 가는 도중 발생한 계곡의 고함은 기이해 보였다. 그러나 이미 많은 사람들이 실종되었으며, 살아남은 사람들도 공포에 휩쓸리고 있었다.

실파스는 마을 주변 봉황에 '벨로스'의 재회 알리는 시파로스 가이아는 대계곡에서 활기를 찾고 있다는 소식을 듣고 우선 그곳을 차지하고 떠나기로 마음먹는다. 동행의 위대한 재즈 일당의 결정은...

Episode 2

하지만 시파로스를 향한 재즈 일당은 유혹사 명령을 도왔다. 불의사 문명에서는 벌써 100년째 몬스터군들과 레아시온왕국 교전 중이었던 것이다.

그 속에서 재즈 일당은 '레아시온' 왕국의 국왕에게 도중 일행을 보고 그들과 함께 서를 만들 계획이다. 몬스터 군인과 결투를 벌이던 도중 포진 시 사피로스왕 만나게 되는데...



Episode 3



가이아는 시파로스를 발견한 순간, 그러나 벨로스는 결국 차원의 벽을 뚫고 나와 버리고, 이제부터 일어난 소환수로 대륙은 마수라가 되어버린다. 이제 가이아 대륙의 모든 나라와 종족들은 간사한 영웅을 찾아 다섯 영웅에게 대륙의 대권을 달린다.

영웅 실파스로부터 도박판 일행에게 마지막 전쟁이 기다리고 있다. 성지에 깃들여 있는 최후의 영웅에게 마소를 얻기를 바란다.

To be continued.