

GO! POWER 공략왕

- PS 와일드 암즈 2nd 이그니션
- PS 프론트 미션 3
- PS 톨네코의 대모험 2
- PS 바이오 하자드 3
- PS 갯타로보 대결전
- DC 클라이맥스 랜더즈
- DC 소울칼리버
- NGC 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2

1999

11



GAME **POWER**

11월호 별책부록



섹세스 연애 매뉴얼

섹세스 모드에서 중요한 포인트중 하나로 애인의 존재가 있다. 등장하는 여자 캐릭터 중에 마미, 쿠루미, 미야코, 아야노 4명은 플레이어의 애인이 될 가능성이 있으며, 일단 애인이 되면 파라미터에 주어지는 영향은 상당히 큰 것이다. 자기 스스로 판단해 보고 이상적인 선수를 육성하는데는 어느 여자와 사귀는 것이 좋은지 확실히 파악하고 있을 필요가 있다.

포의 보는 방법

상성	여자 캐릭터가 좋아하는 얼굴 타입, 이벤트의 결과가 좋다
호감도의 상하	여자 캐릭터에 따라 호감도의 상승법에 차이가 있다
선물 등	그 캐릭터에게 받을 수 있는 아이템을 픽업
포지션	그 캐릭터를 애인으로 할 수 있는 가능성이 큰 포지션



코자쿠라 쿠루미

멋있는 스트라이커를 좋아한다

상성	애인이전	애인	선물	포지션
긴머리	오르기 쉽다	내려가기 쉽다	신 축구, 황금의 포인트	포워드



오사나이 마미

근성도 좋고 귀여운 우등생이다

상성	애인이전	애인	선물	포지션
얼굴	보통	보통	오리지널 CD	미드필더



M 쿠조 미야코

언뜻 보기에는 화려하지만 사실은...?

상성	애인이전	애인	선물	포지션
어설피름	오르기 어렵다	잘 내려가지 않는다	트레이닝 머신	디펜더



오토나시 아야노

만날 확률이 낮은 숨겨진 캐릭터 존재

상성	애인이전	애인	선물	포지션
특별히 없다	변화 없다	표면적으로는 애인이 되지 않는다	아야노의 부적, 축구 세계 대백과	전부

간만의 일반 RPG

와일드 암즈 2nd IGNITION



게이머 소니
 장르: RPG
 발매일: 2002년 12월 2일
 발매가: 6만 2천원

그래픽	★★★★
사운드	★★★
스토리	★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★★

후속작이 안 나올 것 같았던 소니의 RPG, 「와일드 암즈」의 후속작이 드디어 등장하였다. 배경의 폴리곤화, 이등신 캐릭터의 포지, 6인 파티제 등등의 갖가지 변경점과 새로운 요소가 많이 추가 되었음에도 불구하고 전작의 분위기를 살림과 동시에 진부하지 않은 진행을 살리는 데에 성공하였다. 거기에도 요즘음 추세에 어울리지 않는 정통 일본식 RPG라는 점도 신선한 요소 중의 하나로 꼽힌다. 하나 퍼즐 자체의 난이도가 무지막지하게 높아서 공간 개념이 서있지 않은 사람이나 퍼즐에 약한 사람은 억울하게 막히는 경우가 너무 많다는 점은 역시 불만요소로 남는다.

조작방법

버튼	쇼과
방향키	캐릭터의 이동, 상태지의 선택, 각 항목의 선택
스타트	GOODS의 선택 화면을 부른다
[]	서지, GOODS의 사용, 전투의 회피
△	메뉴 화면을 부른다, 항목의 설명(헬프기능)
X	항목의 취소
O	항목의 결집, 대시(누르고 있는 동안)
R1, L1	스테이티스 화면에서 캐릭터 단위의 이동
R2	캐릭터의 흉근압을 누른 상태에서 방향키를 누르면 이동하지 않고 방향만 바뀜

와일드 암즈의 세계

이번에도 변함없이 무대가 되는 세계는 '판גי아' 대륙이다. 또한 전작과 동일한 가디언(족, 소환수)들과 새로운 추가된 것들도 등장한다(스타의 그것이 아니). 하지만 단지 그뿐, 이름과 구성요소는 같지만 등장인물을 비롯한 모든 것에서 전작과의 연관성은 찾아 볼 수 없다. 어쨌든 판גי아의 세계는 최근의 어느 판타지 세계와 마찬가지로 감성과 마법, 그리고 기계 문명이 공존하는 세계이다. 그러나 판גי아에서는 마법이 미신적인 요소가 아닌 현대의 '과학'과 비슷한 개념으로 자리잡고 있는 점이 특징이다.



캐릭터 소개

그런데 이러한 판גי아의 세계를 여행할 주인공들과 그를 둘러싼 동료들을 소개해 본다(상당히 많다..)

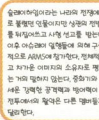


아스카레이 윈체스터

와일드 암즈 2(이하 WA2)의 주인공, 풍사대의 일개 대원에 불과했지만 엄청난 실력자와 활약으로 특수부대 ARMS의 대원으로 선발된다. 그러나 사고로 ARMS는 해체, '어둠'의 손에 의해 새 세계를 탐험한 ARMS의 리더로서 활약하게 된다. 현실의 영웅을 동경하고 일모습이 거대한 길은 타인의 청문, 풍사대의 다학인 민간출입을 사용해서(스물-) 모든 능력의 밸런스가 잘 맞아 떨어진다. 마법이나 마법까지 이리 보고 처리하고 확실한 주인공 타입의 캐릭터.

신재직 재능을 지닌 마법사. 일 연수를 가장 명량한 소녀. 마법을 쓸 수 있는 '크레스트 소사리스'이며 마법간(魔法間)에 강한 연수를 대신하여 ARMS에 입대한다. '연화' 뜻은 열광이 신조이며 이러한 신념에도 영령임을 잃지 않는 규정적인 사고 방식으로 팀의 무모함을 막아 일을 촉박히 마무리. 마법공격이 주목가인데 마법에 대한 능력이 낮은 편. 그러나 속도는 빠르다. 도박 영웅에의 모습이 아주 귀엽다.

리루카 벨레니아



블러드 에바츠

슬러더힐이라는 나라의 정장에서 영웅으로 불릴만 인물이지만 상관의 정밀(精密)회를 뒤집어쓰고 사형 선고를 받는다. 하지만 이소 아스카레이 일행에 의해 구출, 반정부적으로 ARMS에 참가한다. 정체적으로 애매고 차가운 이미지와 소사리스로 평행인 대사는 거의 말하지 않는다. 중화기와 문책을 일삼은 강력한 공격력과 방어력이 일품으로 전투에서의 활약은 다른 멤버들과 수준을 달리한다.



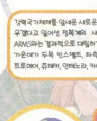
티모 라이리스

피디의 힘을 다룰 수 있는 신비한 능력을 지닌 소년. 바스가 마을에서 살고 있던 가디언 루바(露巴)의 아들로서 '가풍'의 자질을 갖고 있다. 순순한 마음을 지니고 있으며 '가풍'에서 찾아오기 힘들지만 '조르프 리스트'라는 이상한 이름의 콜라보를 지니고 있다. 전투에서는 가디언 마법으로 일찍을 지휘한다.



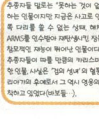
카논

'검과 성'의 파울 이어받은 여성. 자신의 열정에 질척한 나레이 영웅에 어울리는 '정열을 추구하여 몸을 전부 실패(실패)의 채(報酬)으로 바친다. '포드베리'의 힘을 가진 아스카레이의 목숨을 노리고 일행을 찾지만 결국은 ARMS로 가담하게 된다. 전 캐릭터 중 물리치고의 스포드를 자랑한다.



테리조직 '오데사'

'강력국'가제를 일삼은 새로운 나라를 세우려고 하고 일개 정복 '제' 새로운 법률, ARMS와는 정교적으로 대립하게 된다. 가운이 두둑 빈스펙트, 좌측 상단부터 트로피어, 주머니, 인턴트, 카이시.



어빙

수용자를 일컫는 '웃하는 것이 없었다'고 하는 인물이지만 지금은 사고로 인하여 한쪽 다리를 쓸 수 없는 상태. 해체되었던 ARMS를 인수받아 재구성한 정권으로도 침묵적인 재능이 뛰어난 인물이다. 수감된 수용자들이 따를 명령의 카리스마도 겸비한 인물. 사명은 '검과 성'의 열등인 불행이기의 후에서 그 역시 영웅에 의해 칭직하고 있었다(비보물).



마리아 벨

'영입'의 세월을 살아가는 중독 노블렛. 그렇게 영구히 살아가는 인물이 비록 타락하여도, 과거 '검과 성'에 애스카레이의 열등하면 전제에 있으며 보통은 행동을 피하기 위해 이상한 끝연(연기)을 입고 다닌다. 외모는 귀여운 어린 소녀이며 성인은 '개'는 모습을 많이 보여주는 캐릭터이다. 특별히 강한 점은 일모습 전체적으로 정교적인 능력을 보여줌에 일면적인 정형으로는 동료로 사용할 수 있는 캐릭터이기도 하다.

● 와이드 암즈 2nd IGNITION

전작과의 변경점들

전작과 비교해 시스템적으로 상당히 많은 변화가 있었던 WA 2. 그러면 무엇이 변했는지 차근차근 알아보기로 하자.

필드의 변화

「x라다다」, 「x는기스」처럼 필드, 던전 할 것 없이 모두 3D 폴리곤으로 처리되어 보다 다양한 색감이 가능하다. 더욱이 GOODS라는 시스템으로 던전의 벽들을 풀어가는 WA 2에서는 폴리곤의 입체감을 이용, 대체로 트랩이 설치되어 있어 더욱 극악해졌다.



▲ 그러나 필드는 폴리곤을 그다지 좋아하지 않는다

파티의 구성인원

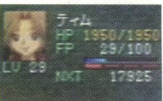
전투에서는 여전히 3인 파티로 진행하게 되어 있지만 동행할 수 있는 사람 수는 6명으로 늘어났다. 참고로 전투에 나갈 수 있는 사람은 아슬레이, 리무카, 블러드, 탐, 카논, 마리아벨의 6인이다.



▲ 많다는 것만으로도 일단 인상이 든다

FP의 저축

전작에서는 무슨 짓을 해도 FP(프로포인트)는 축적되었지만 이번에는 일반공격과 HP회복이외에는 FP를 모을 수 없다. 그



▲ FP의 최대치는 100이다

러나 생각 외로 FP가 잘 모이는데다 항상 레벨과 같은 수준의 FP는 보유하고 있으므로 FP때문에 고생하는 일은 없을 듯.

전작에는 없던 점들

전작에는 아예 없었던 새로운 요소들은 무엇이 있는지 알아보기로 하자.

엔카운터 랜슬

우오오오~ 편리!!! 정말 편리한 요소로서 엔카운터(즉 일반 전투)를 회피할 수 있는 기능이다. 전투에 돌입하게 되면 그 전에 신호로 「!」마크가 나타나는데, 이 마크의 모양이 적색일 경우에는 상대가 자신과 같은 레벨 또는 그 이상이거나 캐릭터의 편지(1원만 전투), 기습이라는 의미이며, 흰색일 경우에는 자신보다 레벨이 낮다는 것을 의미한다. 이때 흰색의 경우, 마크가 나타난 지 1.5초 내에 □ 또는 x버튼을 누르면 전투를 하지 않고 넘어갈 수 있다. WA 2에서 외 경험치는 적의 레벨에 따라 차이가 상당하므로 전투를 회피할 수 있다면 싸우지 않는 것이 현명하다.



◀ 이 경우에는 어쩔 수 없지만



▶ 개뿔만 한 번 눌러주면 OK

서치 시스템

상당히 재미있는 요소로 WA 2의 필드로 나가보면 곧 느낄 수 있는 시스템이다. 일단 필드에 나시면 마을이고 던전이고 아무 것도 없다는 것을 알 수가 있다. 이때 □버튼을 누르면 캐릭터 주위로 탐색의 레이더가 표시되고 그 반경 내에서 서치를 실시한다. 마을이나 던전이 존재할 경우 곧 모습을 드러내게 되며 한 번 모습이 나타난 곳은 시



▲ 이런 식으로...



▲ 이렇기-

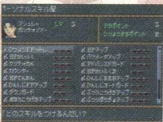


▲ 거라들!! (배표준이므로 산모와 어린이는 따라가지 마세요)

라하지 않는다. 게다가 이것은 마을들을 찾아낼 뿐만 아니라 아이템도 찾아내므로 이동에는 무조건 서치를 눌러보는 습관을 몸에 익히자.

퍼스널 스킵

전투를 더욱 재미있게 해주는 새로운 시스템. 퍼스널 스킵은 전투 26종류가 있고 각기 레벨은 3까지 있다. 배우는 방법은 각 마을에 비치되어있는 퍼스널 스킵 상점(즉 역시 P.S.S에서)에서 캐릭터가 지니고 있는 퍼스널 스킵 포인트(PS포인트=PSポイント)를 소비하여 배울 수 있다. PS포인트는 레벨이 오를 때마다 1씩 적립되므로 이론상으로는 100까지의 포인트를 모을 수 있으며 그 한도 내에서만 스킵을 배울 수 있다. 따라서 모든 스킵을 배울 수 있는 것이 아니라도 캐릭터마다 개성을 살린 스킵 선택이 요구된다. 스킵에 대한 정리는 뒤에 퍼스널 스킵표를 게재하도록 하겠다.



▲ 스킵마다 요구되는 PS포인트는 각기 다르다



전투의 방향



전투는 전작과 크게 다르지 않다. 리얼타입제의 전투도 아니라서 처음 접하는 사람들도 아주 편하게 적응할 수 있을 것이다. 전투는 다음과 같은 순서로 이루어진다.

전투의 준비 → 행동의 결정 → 속도 순서대로 행동 → 반복

전투의 준비

준비 단계에서는 다음과 같은 커맨드들이 사용된다.



싸움-행동 결정 단계로 넘어간다.



도망간다-전투를 하지 않고 도망간다. 보스전에서는 사용할 수 없으며 항상 성공하지는 않는다.



오도메틀-CPUI적으로 전투를 자동으로 진행한다. 매뉴얼(メニュー)은 수동조작이 위의 것은 일반공격의 반복, 밑의 것은 FP소비 공격 중심의 싸움이 된다.



장비-일행의 장비를 바꿀 수 있다.



물대량을 변경할 수 있다.

행동의 결정

결정이 끝나면 각 캐릭터의 속도 순서대로 행동이 이루어진다.



일반공격-각자의 기본 무기로 물리공격을 가한다



오리지널 파워-각 캐릭터의 고유 특수공격 (ARM이나 크레스트소서)이나 포스 어빌리티를 사용한다. FP가 소모되어 이 공격으로는 FP를 채우는 것이 불가능하다.



아이템-현재 가지고 있는 아이템을 사용한다. 당연히 아이템에 따라 효과가 다르다.



커스텀 커맨드-캐릭터가 잠비하고 있는 미디엄에 담겨 있는 가디언의 힘을 사용한다. 가디언을 소환하는 것이 아니라 가디언 고유의 힘을 사용한다는 것에 주의. FP소비가 없으므로 효율적으로 사용한다면 상당한 도움이 된다.



방어-적의 물리공격에 대해 방어력을 높인다. 하지만 난이도 자체가 낮은 WA 2에서 얼마나 사용될지는 자..

전투의 효율을 추구하자!

●전 캐릭터 공통의 LV2 포스 어빌리티인 콤파인(コンパイン). 이것은 팀이 동료로 들어오고 나서 쟁기는 것으로 이 커맨드를 사용하여 미디엄에 담긴 가디언을 소환하는 것이 가능하다. 가디언은 각자의 고유 속성을 지닌 공격을 가하며 전체공격 또는 전체회복의 능력을 지니고 있다. 또한 팀의 LV4 포스 어빌리티인 하이 콤파인(ハイコンパイン)은 더욱 강력한 소환 능력을 지니게 되는 기술이다.

●카논이 지니고 있는 개틀링(カトリン)은 레벨이 나누어져 있는데 레벨이 대응되지 않으면 포스 어빌리티는 쓸 수 있어도 능력은 사용이 불가능하므로 주의하자.

●팀의 가디언 로어는 팀이 일반공격으로 실패를 쓰러뜨렸을 때 REST가 1씩이는 것을 이용. REST수치가 0이 된 바깥만 사용할 수 있다.

●오리지널 파워와 포스 어빌리티는 일정한 FP가 모여야 사용이 가능하지만 FP를 소비하는 것은 포스 어빌리티 뿐으로 오리지널 파워는 FP를 소모하지는 않는다. 기억해 둘 것.

●아슈레이와 블러드의 암(암)이나 리루키의 크레스트소서(크레스트소서)는 마음에 있는 상황에서 항상 가능하다 (물론 그에 따른 대금은 필요하다). 그들의 개조 방식에 대하여 알아보도록 하자.

크레스트소서

길게 썼지만 간단하게 말하면 마법의 의미는 것으로 리루키 등의 캐릭터가 사용 가능하다. 크레스트소서의 착상은 대표가 되는 4개의 문장을 중심으로 각 문장의 조합에 의해서 전투 16가지의 속성을 지닌 마법을 만들 수 있다. 단, 아무 때나 마법을 만들 수 있는 것이 아니며 크레스트그래프(크레스트グラフ)나 크레스트캡슐(크레스트カプセル)이 있어야 조합이 가능하다. 또한

크레스트그래프 중에는 조금 특별한 것들도 존재한다. 위력을 1.5배로 만든다거나 공격을 그룹화 한다거나 소비 FP를 줄인다거나 하는 특수한 능력이 마법에 부가되는데 이들 역시 단점을 돌아다니며 찾아내야 한다. 상황에서는 이외에도 만들어진 크레스트소서의 분해, 크레스트소서의 리네임이 가능하며 4개의 문장과 조합표는 다음과 같다.



지오

땅의 문장, 수호와 창조를 의미한다.



프레이

불의 문장, 공격과 파괴를 상징한다.



윙

바람의 문장, 운동과 민첩을 상징한다.



뮤즈

물의 문장, 회복과 조화를 의미한다.

크레스트소서 조합표(LV1)

속성/속성	지오	프레이
지오	브레이크 명속성 공격	실드 물리방어력 상승
프레이	프로텍트 마법방어력 상승	블레이드 불속성 공격
윙	도날풍 수면상태방위·회복	매지컬콘 물리공격력 상승
뮤즈	리네이브 소생	리플렉트 마법방사
속성/속성	윙	뮤즈
지오	헤이스트킨 회복률 상승	힐 체력회복
프레이	스파이크 빈개속성 공격	디스펠 마법효과 해제
윙	블랙 비밀속성 공격	프리즈 얼음속성 공격
뮤즈	윙 반영자 상승	아쿠아 물속성 공격

암(ARM)

아슈레이나 블러드는 무기를 사용한 강력한 특수공격을 특징으로 한다. 이들의 무기는 개조를 통하여 더 좋은 효과를 낼 수가 있다. 개조는 무기의 공격력, 명중률, 단발수, 3가지에 한정되며 셋 중 어느 하나를 개조하면 무기의 레벨이 1상승한다. 레벨은 10이 한계이기 때문에 평균적으로 개조를 할 것인가 어느 한 쪽을 몰아서 개조할 것인가를 잘 선택해 줘.

메인 메뉴 화면의 설명



기본적인 사항은 이타 RFG게임의 별반 다를 것이 없으므로 많은 설명은 생략한다.

아이템



아이템의 사용과 정리 등을 할 수 있다.

장비



무기 및 방아구를 정비할 수 있는 메뉴. 장비가 가능한 것은 전투 5가지로 나누어진다.

- WEAPON - 무기의 정비
- GEAR - 액세서리의 정비
- BODY - 갑옷이나 옷의 정비
- HEAD - 모자나 헬멧 등의 정비
- GURAD - 가디언의 정비

오토



전투시의 오토 배를 커맨드와 동일하다.

롤



대열을 바꿀 수 있다. 전열의 3인이 전투에 참가하는 멤버가 된다.

스태티스



캐릭터의 현재 상태와 능력치를 점검할 수 있다. 좌우방향키로 능력치의 전환, L/R버튼으로 캐릭터의 변환이 가능하다

- STR - 힘: 캐릭터 본래의 힘을 나타냄. 공격력에 영향
- VIT - 체력: 캐릭터 본래의 체력을 나타냄. HP에 영향
- SOR - 마력: 캐릭터 본래의 마력을 나타냄. 마법공격력 영향
- RES - 민첩성: 캐릭터 본래의 속도를 나타냄. 공격 순번과 회피율 영향
- ATP - 공격: 현재 공격력을 나타냄
- DEF - 방어력: 현재 방어력을 나타냄
- MGR - 저항력: 현재 마법 방어력을 나타냄
- PRY - 회피력: 현재 회피력을 나타냄
- LCK - 운: 현재 캐릭터의 운을 나타냄

통신



처음에는 없으며 어빙에게 통신기를 받았으면 생기는 메뉴이다. 어빙이나 그의 오퍼레이터인 케이트나 에이미에게 통신을 걸 수 있다. 통신의 내용은 미션의 진행에서부터 집담에 이르기까지 다양하다. 필드화면에서 '백' 소리가 나면 통신이 들어와 있다는 의미이므로 꼭 봐도록.



특정한 교환권으로 얻는 앨범은 자신이 싸웠던 상대의 정보를 일러스트와 함께 카드에 담아 보관하는 기능을 가지고 있다. 상대의 HP와 주는 돈, 속성과 얻을 수 있는 아이템까지 상세히 기록되어 있으므로 전술상으로나 컬렉션용으로나 가치는 충분해 있다. 앨범이 생긴 이후로는 전투 마크가 녹색으로 나타나는 경우가 생기는데 이것은 앨범에 기록되지 않은 적이 등장한 것을 의미한다.

시스템



정말 각종 설정이 가능한 메뉴로서 전투 그대로 두어도 게임의 진행에는 아무런 지장이 없는 메뉴이다. 단, 가장 마지막에 있는 로드(ロード)를 이용하면 언제 어디서나 로드가 가능하다.

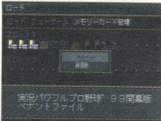
파일의 관리와 게임오버

게임 자체의 로드는 게임 중 어느 곳에서나 가능하다. 단, 게임의 세이브는 세이브 서비스(セーブサービス)를 이용하거나 세이브 포인트를 이용하지 않으면 불가능하도록



▲ 세이브는 이 두 근대에서만 가능하다

되어있다.



▲ 시에라가 있는 요즘 이계 관련 관리 메뉴는 여문

이런에도 전작과 마찬가지로 메모리 카드 관리 기능을 지원하고 있어 본체의 기능처럼 파일의 복사와 삭제 가능하다.

게임오버는 당연히 캐릭터들이 전멸할 경우이며 아이템 1기밀코인(1ギルコイン)이 있다면 컨티뉴가 가능하다. 컨티뉴는 그 전투의 가장 처음부터 게임을 다시 하게 해주는 기능으로 1기밀코인이 많을수록 컨티뉴 횟수는 늘어난다.



▲ 컨티뉴의 중요성을 역설하는 시에라의 의미



각종 표 일람

크레스트스 시리루카

이름	효과	FP	대상
브레이크(ブレイク)	당속성 공격	12	적 하나
하이브레이크(ハイ・ブレイク)	당속성 공격	50	적 하나
실드(シールド)	물리방어력 상승	8	아군 하나
아마다운(アマダウン)	물리방어력 하강	70	적 그룹
에아스크린(エアスクリーン)	회피율 상승	8	아군 하나
필드(フィールド)	모든 속성데미지 반감	10	적 단체
힐(ヒール)	체력 회복	5	아군 하나
하이·힐(ハイ・ヒール)	체력 중회복	55	아군 하나
프로텍트(プロテクト)	마법방어력 상승	8	아군 하나
레지스태다운(レジスタダウン)	마법방어력 하강	70	적 그룹
프레이밍(フレイム)	불속성 공격	12	적 하나
하이·프레이밍(ハイ・フレイム)	불속성 공격	50	적 하나
스피크(スピーク)	전기속성 공격	12	적 하나
하이·스피크(ハイ・スピーク)	전기속성 공격	50	적 하나
디스벨(ディスベル)	마법효과 해제	12	적 하나
제바(ゼバー)	무속성 공격	40	적 하나
모닝콜(モーニングコール)	짐 상태방지·회복	10	아군 하나
리스토어(リストア)	모든 상태이상을 회복	9	아군 하나
매직웨폰(マジックウェポン)	물리공격력 상승	22	아군 하나
하이퍼웨폰(ハイパーウェポン)	물리공격력 상승	70	아군 하나
볼텍(ヴォルテック)	비람속성 공격	12	적 하나
하이·볼텍(ハイ・ヴォルテック)	비람속성 공격	50	적 하나
프리즈(フリーズ)	얼음속성 공격	12	적 하나
하이·프리즈(ハイ・フリーズ)	얼음속성 공격	50	적 하나
리바이브(リヴァイブ)	전투불능 회복	10	아군 하나
하이·리바이브(ハイ・リヴァイブ)	전투불능 완전회복	60	아군 하나
리플렉트(リフレクト)	마법반사	65	아군 하나
마이트바드(マイトボデー)	파라미터 상승과 자동전투	5	아군 하나
릭(ライク)	반응치 상승	15	아군 하나
슬로우다운(スロウダウン)	반응치 하강	70	적 그룹
아쿠아(アクア)	물속성 공격	12	적 하나
하이·아쿠아(ハイ・アクア)	물속성 공격	50	적 하나

ARMS(바이아넷-바이아넷)-아수 캐이

이름	효과	기본 탄양
샷웨폰(ショットウェポン)	적 하나에게 공격	7
멀티블라스트(マルチブラスト)	적 그룹에게 공격	5
볼트패닝(ボルトファニング)	적 하나에게 공격	5
데드오어얼라이브(デッドオアアライブ)	적 하나에게 공격·일정확률 증가	5
소크슬라이더(ソックスライダー)	적 그룹에게 당속성 공격	3
팬텀링(ファントムファンク)	적 하나에게 공격	3
블러스터킥트(ブラスタークイック)	적 전색에게 공격	3

ARMS(해비암-헤비아름)-블루드

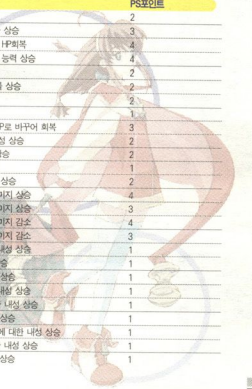
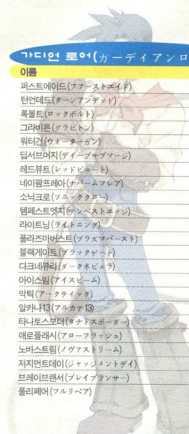
이름	효과	기본 탄양
리볼버캐논(リボルバーキャノン)	적 하나에게 공격	6
크래커레이브(クラッカーレイブ)	적 그룹에게 공격	5
ABM프레데터(ABMプレデター)	적 전색에게 랜덤 공격	4
펄스크레스터(パルスクレスト)	적 전색에게 공격	5
리니어레이캐논(リニアールキャノン)	적 하나에게 초강력 공격	7
스커드런처(スカッドランチャー)	적 하나에게 공격	4
마르투크게이즈(マルドゥークゲイズ)	적 그룹에게 빛속성 공격	3

가디언 로어(ガーディアンロア) - 팀

이름	효과	FP	대상
퍼스트에이드(ファーストエイド)	HP회복	24	아군 전체
탄던데드(タンデンデッド)	엔데드 계열의 적을 일격사 시킴	4	적 하나
록볼트(ロックボルト)	망속성 공격	12	적 하나
그라비톤(グラビトン)	망속성 공격	50	적 그룹
위타건(ウェーダーガン)	물속성 공격	12	적 하나
딤서머저(ディンゴブーマー)	물속성 공격	50	적 그룹
레드볼트(レッドボルト)	불속성 공격	12	적 하나
네이팜프레아(ナームフレア)	불속성 공격	50	적 그룹
소닉크로(ソニッククロ)	바람속성 공격	12	적 하나
템페스트엣지(テンペストエッジ)	바람속성 공격	50	적 그룹
라이트닝(ライトニング)	전기속성 공격	12	적 하나
플라즈마바스터(プラズマバスター)	전기속성 공격	50	적 그룹
플렉게이트(フレックゲート)	어둠속성 공격	12	적 하나
다크네클라(ダークネビュラ)	어둠속성 공격	50	적 그룹
아이시빙(アイスビーム)	얼음속성 공격	12	적 하나
악틱(アークティック)	얼음속성 공격	50	적 그룹
알카-113(アルカナ13)	적 일격사	20	적 하나
타나토스보더(タナトスボーダー)	일격사 공격 방지	12	아군 전체
애로플래시(アローフラッシュ)	빛속성 공격	12	적 하나
노바스트림(ノヴァストリーム)	빛속성 공격	50	적 그룹
저지먼트데이(ジジュメントデイ)	무속성 공격	99	적 전체
브레이크런서(ブレイクランサー)	무속성 공격	80	적 하나
폴리페어(ポリフェア)	HP원전회복	50	아군 하나

버셔널 스킬(PS포인트는 레벨 1당 필요 포인트를 의미함)

이름	효과	PS포인트
필요FP증가(ひつようFPへらし)	레벨 1당 소비 FP -1	2
HP업(HPアップ)	레벨업 시에 HP증가를 상승	3
HP회복속도(HPはやく)	포스레벨업 할 때마다 HP회복	4
파라미터업(パラメータアップ)	포스레벨업 할 때마다 능력 상승	4
크리티컬(クリティカル)	크리티컬 발동률 상승	2
어드밴스카드(アドバンスガード)	어드밴스카드 발동률 상승	2
카운터(カウンター)	카운터 발동률 상승	2
HP회복2(HPはやく2)	레벨업 시에 HP회복	1
HP전환(HPてんかん)	배틀 종료시의 FP를 HP로 바꾸어 회복	3
빈사시 RES업(ひんしじRESアップ)	빈사상태가 되면 민첩성 상승	2
빈사시 FP업(ひんしじFPアップ)	빈사상태가 되면 FP 상승	2
빈사시 오토카드(ひんしじオートガード)	빈사상태가 되면 방어	1
다운카드(ダウンカード)	일격사 공격에의 내성 상승	2
물리공격업(ぶつりこうげきアップ)	물리공격시에 주는 데이지 상승	4
마법공격업(まほうこうげきアップ)	마법공격시에 주는 데이지 상승	3
물리방어업(ぶつりぼうぎょアップ)	물리공격으로 받는 데이지 감소	4
마법방어업(まほうぼうぎょアップ)	마법공격으로 받는 데이지 감소	3
독·맹독(どく・もうどく)	독·맹독상태에 대한 내성 상승	1
병(びょうき)	병상태에 대한 내성 상승	1
말락(まろやか)	말락상태에 대한 내성 상승	1
능력봉인(のうりょくふういん)	능력봉인상태에 대한 내성 상승	1
다운해트(ダウンハット)	다운해트상태에 대한 내성 상승	1
혼란(こんらん)	혼란상태에 대한 내성 상승	1
나이트매어·슬립(ナイトメア・スリープ)	나이트매어·슬립상태에 대한 내성 상승	1
패러라이즈(パラライズ)	패러라이즈상태에 대한 내성 상승	1
석화(せきか)	석화상태에 대한 내성 상승	1



극비밀 아이템 GOODS

이름	효과	사용 캐릭터
드로우나이프(スローナイフ)	나이프를 던져서 대상을 맞춘다	아슈레이
트레이저 쿨(トレジャーコイル)	화면 내의 아이템의 위치를 찾아낸다	아슈레이
포투스피어(フォースパイア)	조명탄으로 어두운 화면을 밝게 한다	아슈레이
킥부츠(キックブーツ)	발로 대상을 가격한다	블러드
볼(ボム)	폭탄으로 대상을 폭파한다	블러드
아스셰이커(アースシェイカー)	화면 내의 모든 대상물에게 충격을 준다	블러드
파이어로드(ファイアロード)	불의 구슬을 진방으로 발사	리무카
프리즈로드(フリーズロード)	냉기 구슬을 진방으로 발사	리무카
체인지로드(チェンジロード)	거대한 짐을 볼록으로 바꾼다(벽도 가능)	리무카
푸카(プカ)	아정령(亞精霊) 푸카로 민 곳을 조사한다	팀
에리얼바레트(エアリアルバレット)	기류를 모아 강하게 쏘아낸다	팀
미스트클록(ミストクロック)	1인 정도의 거리를 공중(장애물 통과)이동	팀
와이어쿠크(ワイヤーフック)	특정 물체를 맞추어 줄을 통해 이동	카논
콜러대시(カラーダッシュ)	특산방향으로 피해 볼록 무시 대시	카논
점프슈즈(ジャンプシューズ)	1인 체자리 점프(특정 장소에서는 슈퍼점프)	카논

아이템

이름	효과	대상
텔레포트오브(テレポルトオブ)	타운사이클 워프	-
텔레포트점(テレポルトジュム)	타운사이클 워프	-
힐베리(ヒールベリー)	HP 500회복	아군 하나
포션베리(ポーションベリー)	HP 2000회복	아군 하나
미라클베리(ミラクルベリー)	HP 완전회복	아군 하나
리바이프루츠(リヴァイブフルーツ)	진투 불능 회복	아군 하나
플리바이프(フリップアップ)	진투 불능 완전 회복	아군 하나
미니캐롯(ミニキャロット)	포스 레벨 1상승	아군 하나
포스캐롯(フォースキャロット)	포스 레벨 4상승	아군 하나
바렛 차지(バレットチャージ)	탄알 전부 회복	아군 하나
락키카드(ラッキーカード)	전투 슬리시 경험치 & 돈 2배	아군 전체
안티도트(アンチドット)	독상태 회복	아군 하나
위치메디신(ウィッチメディシン)	발상태 회복	아군 하나
바이올렛로스(バイオレットロス)	능력불인상태 회복	아군 하나
장난감망치(おもちゃのハンマー)	망각상태 회복	아군 하나
건강도토리(げんきドングリ)	다중하드태 회복	아군 하나
평온의 종치(やすらぎのかさぐるま)	혼란상태 회복	아군 하나
카파연고(カッパのなんこう)	패러리이즈상태 회복	아군 하나
스톤클렌저(ストーンクレンザー)	석화상태 회복	아군 하나
선초알렘(せんそうアルム)	모든 상태이상 회복	아군 하나
암브로시아(アンブロシヤ)	상태이상 & HP 완전회복	아군 하나
작은꽃(ちいさいはな)	운이 1단계 상승	아군 하나
유물리계미터(デュプリメーター)	마법으로 잠긴 문이나 상자들을 연다	마법 대상물
완력애플(まんりょくアップル)	STR 상승	아군 하나
체력애플(たいりょくアップル)	VIT 상승	아군 하나
마력애플(まりょくアップル)	SOR 상승	아군 하나
반응애플(はんのうアップル)	RES 상승	아군 하나
1기밀코인(1ギ密コイン)	컨티뉴 +1회	-

무기

이름	공격력	장비 캐릭터
롱혼(ロングホーン)	8	아슈레이
라이노슈터(ライノシューター)	11	아슈레이
라이어트-업(ライアフトラム)	16	아슈레이
그레이하운드(グレイハウンド)	23	아슈레이
레이드블러스트(レイドブラスター)	32	아슈레이
듀얼슈터(デュアルシューター)	43	아슈레이
스나이퍼샷(スナイパーシャーク)	56	아슈레이
디-바이슨(ディバイソン)	71	아슈레이
스니커버스트(ソニッカーバースト)	88	아슈레이
아이언피스트(アイアンフィスト)	10	블러드
해머니클(ハンマーニッケル)	13	블러드
드랭커펀(ドラゴンカー)	19	블러드
니글리트(ニグナルヒート)	28	블러드
크라이시즘(クライシスマム)	38	블러드
일라주멘트(イラージュメント)	52	블러드
크리터컬러피(クリティカルアップ)	106	블러드
사우전드니클(サウザンドニッケル)	126	블러드
기타키피스트(ギタキックフィスト)	154	블러드
매직업블러(マジックアップレラ)	6	리루카
플러워업블러(フラワーアップレラ)	8	리루카

액세서리(GEAR)

이름	효과
미상카(ミサンカ)	몬이 1단계 상승
하트리프(ハートリフ)	다룬해드 무효
은의 하프(銀のふたご)	능력봉인 무효
블루브레스릿(ブルブレスレット)	패러라이즈 무효
거울방패(かみすのたて)	석화 무효
하시비미의 가지(ハシビミのえだ)	빙 무효
클리어타임(クリアタイム)	혼란 무효
물의 링(水のリング)	일반공격에 물속성 추가
불의 링(火のリング)	일반공격에 불속성 추가
바람의 링(風のリング)	일반공격에 바람속성 추가
번개의 링(雷のリング)	일반공격에 번개속성 추가
빛의 링(光のリング)	일반공격에 빛속성 추가
어둠의 링(闇のリング)	일반공격에 어둠속성 추가
얼음의 링(氷のリング)	일반공격에 얼음속성 추가

미디어

이름	커스텀 커맨드의 효과
그루제프(グルジェフ)	디펜드(ディフェンダー)-물리공격으로부터 아군 보호
무아-갈드(ムア・ガルド)	스메시히트(スマッシュヒット)-강공격
시들타(シトウルター)	에너라이즈(エナライズ)-적의 상태 조사
펜가온(フェンガオン)	픽포켓(ピクポケット)-적의 아이템을 훔친다
오드루프(オードルーフ)	다이아웃(ダイアウト)-아이템을 발견한다
나-사크스(ナ・サックス)	에이밍(エイミング)-평중을 상응
일스레이트(アルスレート)	파워차지(パワーチャージ)-리튬 탄이 공격력 상승
레이터미-소크(レイテア・ソーク)	카운터어택(カウンターアタック)-적에게 받은 데미지를 되돌린다
스태어-플루(ステア・フロウ)	샷이텔(ショットアイテム)-특정 아이템을 이용한 던지기 공격
가-라루로스(ガ・ラロス)	하이드민세도우(ハイディンシドウ)-적의 목표가 되지 않는다
제파(ゼファ)	포스차지(フォースチャージ)-포스 레벨을 올린다
자스틴(ジャスティーン)	브랜치업(ブランチアップ)-동상공격을 전제화
리프티나(ラフティナ)	인비지블(インビジブル)-무적상태가 된다
차파핑기(チャパフィン)	랜더마이즈(ランダムャイズ)-오리지널 피워를 랜덤으로 발동시킨다

이름	공격력	장비 캐릭터
릭시파라솔(リクシーパソル)	11	리루카
라운드무키(ラウンドタッキー)	16	리루카
페어리파라솔(フェアリーパソル)	22	리루카
엘빈파라솔(エルヴィンパソル)	31	리루카
제라니움(ゼラニウム)	39	리루카
다이어리엄블러(ダイヤリーアンプル)	50	리루카
레인보우파라솔(レインボーパソル)	62	리루카
푸르보카르보마루보(ブルボカルボマルボ)	90	리루카
매지컬스텝(マジカルステップ)	17	팀
드림윈드(ドリームウィンド)	21	팀
룬스텝(ルーンステップ)	30	팀
소서윈드(ソーサード)	39	팀
크레스트윈드(クレストウィンド)	51	팀
홀리스텝(ホーリーステップ)	72	팀
포춘스텝(フォーチュンステップ)	90	팀
바젤로드(バゼロード)	40	카논
매인고슈(メインゴシュ)	63	카논
크리스탈엠티(クリスタルエッジ)	77	카논
페리우나이프(ペリウナイフ)	92	카논

이름	효과
대지의 링(大地のリング)	일반공격에 땅속성 추가
반브레이크스(ヴァンブレイクス)	물리방어력 증폭
레드글러브(レッドグラブ)	물리방어력 증폭
리플렉스(リフレックス)	물리방어력 증폭
몬지갑(おまじか)	1/3확률로 몬 2개 획득
타리스덤(タリスマン)	진투 1턴과 검을 1번이나 HP회복
염소인형(やきのぬいぐるみ)	전투불을 1회 자동회복
인비지블윈드(インビジブルウィンド)	취소시간 연장
엘븐부츠(エルヴンブーツ)	1/3확률로 선제공격
시크릿사인(シークレットサイン)	미적중폭
엘더레코드(エルダーレコード)	미적중폭
홀리그레일(ホーリィグレイル)	일격사 무효
풍행계(かみさみどり)	기습과 캐처터 펀치 100%일지

방어구

이름	방어력(마법방어력)	장비 캐릭터
데미자켓(デミジャケット)	-	아슈레이
하드짐피(ハードジヤンパー)	2	아슈레이
티탄자켓(チタンジャケット)	12	아슈레이
가드자켓(ガードジャケット)	16	아슈레이
체인짐피(チェーンジヤンパー)	19	아슈레이
메탈자켓(メタルジャケット)	27	아슈레이
바운티가드(バウンティガード)	36	아슈레이
실드자켓(シールドジャケット)	46	아슈레이
크로스짐피(クロスジヤンパー)	57	아슈레이
이미베스트(アーマーベスト)	-	블러드
티탄플레이트(チタンプレート)	3	블러드
트라베리베스트(トラベラーベスト)	7	블러드
사바이벌베스트(サバイバルベスト)	15	블러드
메탈플레이트(メタルプレート)	23	블러드
멜다니트(メルダニオン)	33	블러드
베스트오브베스트(ベストオブベスト)	69	블러드
엠폴렘플레이트(エンブレムプレート)	83	블러드
크롬헬(クロムヘル)	99	블러드
프리즈케이프(フリーズケープ)	-	리루카
메이지로브(メイジローブ)	1(3)	
미스트브레저(ミストブレザー)	4(5)	리루카
아메지스트비스츄(アメジストビスチュ)	8(8)	리루카
실키로브(シルキイローブ)	13(11)	리루카
프로텍트케이프(プロテクトケープ)	19(12)	리루카
메이가스로브(メイガスローブ)	25(14)	리루카
사파이어비스츄(サファイアビスチュ)	32(18)	리루카
사이닝케이프(シャイニングケープ)	40(21)	리루카
밀러즈브레저(ミラーズブレザー)	57(29)	리루카
에스닉판츠(エスニックボンチョ)	-	딤
데지트판츠(デザートボンチョ)	5(4)	딤
러블리볼레로(ラブリーボレロ)	11(7)	딤
선셋판츠(サンセットボンチョ)	17(9)	딤
블루윈드(ブルーウィンド)	24(18)	딤
세이프티볼레로(セーフティボレロ)	32(35)	딤
셸윈드(シェルウィンド)	49(41)	딤
브레스트메일(ブレストメール)	-	키논
라메라(ラメラ)	18	키논
화이트체스트(ホワイトチェスト)	-	키논
가드큐어러스(ガードキューラス)	42	키논

스토리 공략

WA 2의 스토리는 아슈레이, 블러드, 리 부카의 3인의 프롤로그에 해당하는 서장을 진행한 후에 본편으로 접어드는 형식을 취하고 있다. 서장을 풀기이라는 순서는 어떻게 해도 관계가 없으며 스토리가 크게 변화하는 것도 아니다 편이 고된하지 않겠.

서장-아슈레이편



아슈레이는 메리아카이라는 나라의 일개 총사대 대원. 이번엔 맡어진 총사대의 임무는 어린이를 납치한 유괴범들이 숨어 있는 통칭 '말라버린 유적'에 침입, 아이를 구출하고 유괴범들을 소탕하는 것이다. 서로의 불만과 출세에 대한 기대 등을 안고 유적으로 잠입하는 대원들... 유적으로 들어가면 이제 플레이어가 아슈레이를 조작할 수 있다(중간에 이름을 바꾸는 것도 가능하다). 가운데로 들어가는 것이 진짜 길이지만 양 옆길에 아이행들이 있으므로 놓치지 말고 연도록 하자. 당연히 적들도 등장하므로 전투의 감각을 익히는 것이 중요하다. 이 유적에서 처음 보게되는 것은 샘이라는 반짝거리는 작은 보석인데 이것을 얻는 수만큼 HP가 회복된다. 그리고 유적 내의 쓰러진

대원에게서는 아슈레이의 GOODS '드로우 나이프'를 얻을 수 있다.

드로우나이프를 얻었다면 다시 위로 올라와서 초반에 있던 피난 스위치를 작동시켜서 내부로 진행하자. 괴물들이 복잡하지는 않지만 마지막 부분의 피난 스위치가 약간 어렵다. 나이프를 던지도 닿을 수 있는 단차가 아니므로 사진을 잘 참조하여 나이프를 던진 후, 기둥에 나이프를 맞추어 핏겨 떨어지는 것을 이용해야 문이 열린다. 유적의 내부까지 진행하면 드디어 유괴범과 아이를 발견할 수 있다.



아이의 이름은 토니(Tony). 유괴범들의 상황을 보니 그들이 상당히 곤란해하는 눈치다. 아슈레이는 몰래 토니에게 말을 걸어 토니가 유괴범들의 주의를 끄는 동안 유괴범들을 공격하기로 결정한다. 다행히 토니는 영리하고 활발한 성격인지라 유괴범들을 농락하면서 역할을 잘 해내지만 실수로 유적에 잠들어 있던 피수를 깨우는 스위치를 누르고 만다. 이 사실은 바깥에 있는 총사대 전원에게 알려진다. 그 피수는 처녀에 폭발성 물질을 지니고 있어 바깥에서 피수를 풀리치면 대폭발이 일어나 다른 곳에 피해가 갈 수 있다. 할 수 없이 대장은 내부의 대

원들을 희생시키더라도 내부에서 피수를 풀리칠 계획을 세운다. 하지만 아슈레이는 대를 위해 소를 희생하는 대장의 방침에 반발, 대장의 명령을 어기고 피수와 싸운다.



보스와의 전투는 기본적으로 일면전투와 동일하지만 특활용 식의 연출이 있다는 점이 약간 틀리다. 보스를 공격해 보면 달렸지만 보스는 본체 말고도 다른 부위가 존재한다. 이곳은 파괴하지 않아도 상관이 없지만 경험치에 보너스가 있으므로 반드시 파괴하기 바란다. 리베리안 잘 세우고 샷해본만 남발해도 어렵지 않게 이길 수 있다. 결국 피수와의 싸움에서 승리한 아슈레이. 하지만 그는 대장의 명령을 어겼기 때문에 처벌을 기다리지만 대장은 근신처분만을 지시한다. 오른쪽의 휴식을 열거한 아슈레이.



시장-리루카편

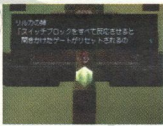


파레스빌리라는 마을에 가지기 한 소녀가 나타난다. 소녀의 이름은 리루카. 그녀는 발레리아시르라는 곳으로 가려고 텔레포트권을 사용했지만 워프도구 사용에 서툰 탓에 때문에 실수로 이곳으로 워프하고 만 것이다. 결국 하루동안 이 마을의 민가에서 신세를 지게 된다. 민가의 소년은 리루카가 마법을 사용하는 크리스토프시르라는 사실에 신기해 하지만 리루카는 자신에게는 능력이 더 뛰어난 언니가 있었다는 이야기를 한다. 하지만 그 언니는...

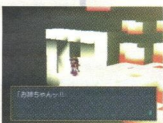


리루카의 회상신. 리루카는 밀레니엄 피클이라는 곳에 갇힌 언니를 구하기 위해 커다란 스위치 블록에 자신의 마법을 사용한다. 하지만 블록은 전혀 반응하지 않는다. 리루카의 능력이 약한 것이 그 이유. 그러자 언니는 작은 스위치 블록 4개를 반응시키라며 새로운 방법을 알려준다. 즉시 출발하는 리루카. 출발지점의 커다란 문에 발을 걸면 HP가 회복된다. 밀레니엄 피클은 조금씩 증가는 구조로 되어 있지만 해마다 보면 전부 풀린다. 기본적으로 파이어 로드(파이로드)를 사용해서 색깔이 다른 블록을 맞추면 구조물이 움직이는 구조로 되어 있

으므로 블록이 어떤 구조물을 움직이는지 잘 알아두자. 4색의 블록으로 푸는 퍼즐은 사건을 참고하자.



모든 스위치 블록을 가동시키고 문을 여는 리루카. 하지만 언니를 구하지 못하고 자신만 퍼즐을 빠져 나오는데... 다시 현실. 이 마을에서는 마을을 습격하는 괴물의 소문으로 떠들썩하다. 마을을 돌아다니며 얻은 정보에 따르면 괴물은 마을의 석회광고를 드리고 있다는 것을 알 수 있다. 즉시 창고로 가보자! 아니 다름가, 그곳에는 괴물이 버티고 있었다. 식물성 괴물(마치 식용유 광고의 카피갈군)이므로 프레임(フレーム)으로 열심히 태워주자. 결국 괴물을 격퇴한 리루카. 마을사람은 답례를 하고 살지만



리루카에게는 빨리 가야 할 곳이 있었다. 마을을 뒤로 하고 다시 텔레포트하는 리루카. 하지만 제대로 워프할 수 있을지 걱정된다.



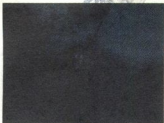
시장-블러드편



술에 비가 내리고 있다. 그리고 한 명의 도망자와 그를 쫓는 여러 명의 추적자들. 도망자의 이름은 블러드 예반스. 그는 어떤 이유에서인지 집중적인 추적을 받고 있었다. 잠시 후 블러드는 술을 빠져나가 도망갈 계획을 세운다. 술을 지나가던 블러드는 강하지 한 버리를 발견해서 길동무로 삼고... 블러드는 다른 주인공들과는 달리 강한 공격력과 방어력을 자랑하므로 일반 전투는 평강히 쉽게 풀어나갈 수 있다. 일단, 중간에 나오는 상자는 0바턴으로 들어 던질 수



● 와이드 암즈 2nd IGNITION



있으며 중간에 나오는 민집에서는 클리드의 GOODS '키부츠'를 얻을 수 있다. 부츠를 얻고 숲을 다시 전설해 나가면 기동과 케이볼카(?)가 있는데 기동을 리부트로 가져하면 아래쪽의 기록으로 진행할 수 있다.

숲을 거의 빠져나갈 즈음, 운이 좋은 건지 나쁜 건지 근처 마을의 자경단 청년 두 사람과 말다툼하게 된다. 어휘야 할 상황에서 갑자기 등장한 몬스터, 클리드는 자경단

을 대신하여 몬스터와 싸운다(여유가 있나?). 상태이상 공격을 사용하기 때문에 시간을 끌면 불리하다는 것을 알아두자. 무사히 몬스터를 퇴치하고 숲을 빠져나가는 클리드, 여기서 최초로 서지 시스템을 사용할 수 있다. 목표지인 세브르 마을은 숲의 북쪽에 자리잡고 있다. 마을에 들어가서 그란 정신을 잃고 마는 클리드. 후에 정신이 든 그는 마을의 메릴이라는 소녀에게 보살핌을 받고 있었다. 그녀는 클리드를 전혀 무시하지 않고 친절히 도와주지만 그것도 잠시, 마을에 추격자들이 들어닥친다. 마을 사람들의 안전을 염려한 클리드는 결국 자수를 하고 끌려가는 신세가 된다. 이 사건이 지금으로부터 5년 전의 이야기이다...

특수부대 ARMS결성

타운메리아는 메리아를 성 아래에 위치한 평화로운 마을. 근심 차지인 아슈레이는 자신의 소꿉친구 마리나(マリーナ)의 행방에서 신세를 지고 있었다. 마리나와는 친구 이상 연인이하의 맹충맹충하면서 러브러브한 관계. 그런 아슈레이에게 손님이 찾아오는데 바로 토니와 그의 친구들 스크트(スコット)와 팀(タイム)이었다. 아이들은 아슈레이에게 감사의 인사와 더불어 한가지 부탁을 하러 온 것이다. 그것은 토니의 보물을

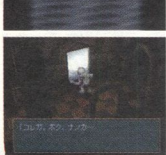
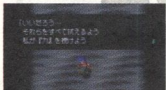
흔적만 고양이를 잡아달라는 것. 고양이는 육상으로 도망갔으므로 뺨깡의 사다리도 육상으로 올라가서 잡자. 단, 지붕에서 지붕수리하는 아저씨의 도움을 받지 못하면 감을 수 없다는 것을 알아두자.

아이들이 찾아달라고 한 보물은 크레스트캡슐. 아이들은 답례로 그것을 아슈레이에게 준다(왜 찾아달라고 한 건데?). 그리고 팀은 토니의 사건에 대한 답례로 어머니에게 받았다는 미디엄을 준다. 그러던 중 아슈레이에게 한 통의 편지가 날아든다. 그것은 아슈레이가 이번에 새로 결성되는 특수부대 ARMS의 대원으로 선발되었다는 사실을 알리는 통보서. 평소 영웅을 동경하던 아슈레이에게는 기쁜 소식이 아닐 수 없다. 하지만 마리나는 위험한 일을 하는 것이 그렇게 기쁘니까 화를 낸다. 하지만 이미 임명되어버렸으니... 발령식이 열리는 겸의 대상당은 마을의 서쪽에 있다. 고민 속에 하루를 보낸 아슈레이는 마을 사람들과 뒤늦게 온 마리나의 환송 속에 대상당으로 떠난다(기우 15초 거리에 환송식이라...).



대상당에서는 '검의 성녀'가 남겼다는 전설의 검 '야기드림'을 뽑는 의식을 거행하지만 누구 한 사람 검을 뽑아내는 사람은 없었다. 축하연에서 이것저것 갈담을 하는

ARMS대원들. 그런데 갑자기 대원들이 차례로 괴물로 변하는 사태가 벌어진다. 그리고 그것을 바라보는 의문의 인물들은 의식이 성공했다며 이야기를 나눈다. 도망치던 아슈레이도 괴물이 되고... 그때 마음속에서 "힘을 잃하면 가차라"는 소리가 들리는데. 그 소리에 이끌려 아슈레이는 괴물이 된 동료들을 차례로 물리치고 아카드람이 있는 곳으로 향한다. 그리고 검은 뿔은 아슈레이의 의식 속에 어떤 여성이 등장한다. 그녀는 다시는 검을 뽑는, 식량이 나타나지 않기를 바랬다는 말을 하는데... 곧이어 아슈레이는 정신을 잃고 만다. 그리고 의문의 인물이 등장한다.



정신이 든 아슈레이에게 마리나가 일주 일 동안 정신이 돌아오지 않아 걱정했다며 이야기를 한다. 아슈레이를 제외한 모든 대원은 사망하고 ARMS는 해체. 하지만 마리

나는 더 이상 위험한 일을 하지 않게 된 것을 오히려 다행으로 생각하는 것 같다. 그리고 아슈레이를 여기까지 옮겨온 어빙이라는 귀족에게 감사를 드리라고 한다. 인사를 나가려 병침을 나서는데 그 앞에는 어떤 여자 아이가 쓰러져 있었다. 여자아이의 이름은 리루카. 그녀도 어빙을 만나러 가는 길이었지만 텔레포트 실패로 이곳으로 온 것이다. 그녀는 담레로 자신이 발레리아서트까지 안내를 하겠다고 한다(하지만 해주지 않는다). 발레리아서트는 남쪽의 절벽에 자리잡고 있다.



발레리아서트의 어빙은 사교로 한쪽다리를 다친 장애인이었다. 그리고 그는 자신이 ARMS를 사용했다며 ARMS는 아직 없어진 것이 아니라는 말을 한다. 하지만 대원은 언니를 대신해 참가한 리루카와 아슈레이의 단 둘뿐... 하지만 어빙은 한 명의 대원이 더 있다며 그를 데리러 가야한다고 한다. 그러더니 갑자기 어빙은 아슈레이의 무기를 빼앗고 누명을 씌운 후 형무소로 보내 버린다. 그리고 리루카를 그 감시로 붙인다. 출지에 종신 죄인이 된 아슈레이. 외판 섬의 형무소에 투옥된(하지만 죄도는 뻔히 보인다) 아슈레이에게 리루카는 방법이 있을 거라며 계속 위로해 준다. 그때 형무소에 커다란 진동... 루카는 이때를 노려 아슈레이



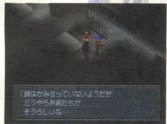
의 무기를 되찾으려 형무소를 탈출한다.



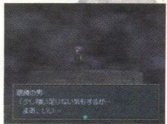
형무소의 자동총은 리루카의 파이어로드로 파괴할 수 있다. 일단 모든 방이만 방은 모두 튀지고 특히 락커에는 많은 아이템들이 있으므로 놓치지 말고 튀지자. 단, 총을 쏘는 보초는 아슈레이의 나이프로 죽여야 하므로 그곳은 아슈레이를 구출한 후에 진행하자. 카드키와 아슈레이의 무기를 발견한 리루카는 한번도 본적 없는 장비들도 발견하여 함께 가져간다. 형무소를 탈출하는 물. 그러던 중, 다른 죄수들과는 달리 탈출하지 않은 유일한 죄수를 발견한다. 그는 죄수번호 666의 블리드 에반스. 그런데 블리드는 물을 가리켜 '마중'이라는 말을 한다. 그리고는 자연스레 일행에 합류하는 데... 형무소 입구까지 진행하면 형무소장이 길을 막고 로봇을 불러 일행을 공격한다. 리루카의 미스틱을 이용한 최복과 암 공격을 병행하면 어렵지 않게 이길 수 있다.

타운메리아에서 프리즈를 분해하고 스파크(스파크)를 만들어 놓았다면 식은 죽 먹기 정도 이길 수 있다. 형무소 밖에는 어빙이 마중을 나와 있다. 아슈레이는 다음부터는 자신들을 좀더 신뢰하라며 어빙에게 한방 먹이고, 어찌어찌 무사 탈출에 성공한다. 하지만, 형무소에 진짜 용무가 있었던 사람들은 바로 있었으니...





「僕はかみきってはいないよだが
どうやらお前のほうが
もう少しいい」



「お前の声
（うう）おもしろくない。何もできるが
まあ、いい」



「ここはアムズ... 手前に入れた」



「THE WIDE ARMS
POLICE」

GOODS인 트레이지물은 현재 자신의 위치에 아이템이 있다면 효과음이 2번 울리므로 항상 쓰고 다니는 습관을 기르자.



「これは軍事的管理施設... トレイジ物...」

테러리스트 '오랫사' 봉기

이렇게 계획상의 ARMS병비는 전부 모였다. 어빙은 블러드에게 배신할 수 없도록 목에 폭탄을 채우는 주도면밀함을 보인다. 그리고 ARMS는 팔기이더의 평화를 위해 일해야 한다고 역설하고 일행에게 확산 안티드래피스(アンダーグラフィクス)에서 일어난 사고조사를 명령한다. 목적과 활동이 차이가 난다고 반장대는 리투카를 목살하고 출동하는 ARMS. 이제부터 메뉴 화면에 통신항목이 추가된다. 장산의 입구는 말라 버린 유적 주변에 있다. 여기서 등장하는 폭탄산자를 바위에 떨어 넣어 놓은 후 리투카의 파이어 로드를 이용하면 바위를 파괴시킬 수 있다. 또한 중간에 붙어 차 있는 곳은 블러드의 리부츠로 벽을 차서 반동으로 나아가야 된다. 또한 여기에는 아슈레이의 바이야넷도 있으므로 꼭 먼저 끝까지 나가면 어떤

사람이 상처를 입고 쓰러져 있다. 일행은 어빙의 지시에 따라 가장 가까운 마을인 담켄(ダムケン)으로 사람을 옮긴다.

담켄의 병원은 담켄 입구에서 꼭 들어가야 한다. 의사에게 환자를 맡긴 일행은 언더드래피스의 사고가 인위적이었다는 의심을 품게 된다. 마침 담켄 근처에 있는 텔레파스 타워에 수상한 인물들이 침입했다는 정보도 있어서 타워의 조사가 나서게 된다. 텔레파스 타워는 담켄 근처의 산지에 둘러싸인 곳에 있다. 괜히 해변 쪽으로 나가지 말자. 여기에는 아슈레이의 두 번째 GOODS와 블러드의 해비일이 있다. 그런데 블러드의 것을 얻으려면 상당히 난해한 퍼즐을 풀어야 한다. 힌트를 주려면, 상자는 신경쓰지 말고 일단 방을 쫓아 나가자다가 다시 들어가야 풀 수 있다. 상자의 위치는 사건을 참조하자. 그리고 아슈레이의

정상까지 다다르면 텔레파스 타워의 통신 증폭으로 인하여 전세계에 어떤 방송이 나간다. 그것은 빈스페르리는 인물이 증폭으로 있는 '오랫사'라는 조직이 세계를 뒤엎겠다는 내용. 화가 난 블러드는 통신 장치에 발길질을 하는데 거기에 반응하여 몬스터가 출격해온다. 보스를 물리친 후 어빙은 주변에 오랫동안 아머를 거머쥐어 추적을 지시한다. 해변 쪽으로 나가면 톰포코산(ボンポコ山)이 있으니 그곳으로 들어가서 오랫동안 추적하자. 이곳의 리프트는 전부 기동사를 시키고 올라가야 한다. 최상층에 다르면 오랫동안 특수부대 '코큐토스'(コキョトス)의 일원인 트로메이(トロメイ)가 일행



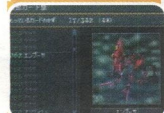
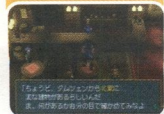
「お手を貸して
水に落とせば
おにやあつとわがに帰して戻る」

을 가로막는다. 이 녀석은 쓰러뜨려도 돈을 주지 않는 제비만 녀석이다. 전투가 끝나면 그는 다른 동료들과 함께 비공장을 타고 국경을 넘어서 도망가버린다. 이에 어빙은 이 쪽도 국경을 자유로이 드나들 수 있는 방법이 필요라며 대책을 강구한다.



CHECK!

담판의 비련다에게 불리므로 말을 걸어서 2번째의 숲을 마시던 담판 근처에 이상한 집이 한 채 있다는 소문을 들을 수가 있다. 소문대로 주변을 조사해 보면 이상한 사람이 하나 튀어나온다. 이곳에서는 지금까지 상대했던 몬스터와 보스의 데이터를 보는 것이 가능한데 이곳은 나중에 얻게 되는 교환권으로 앨범을 얻을 때까지 이용하게 된다. 가고 싶은 사람은 둘러보라.



실버퀵트로

일단 어빙은 실버퀵트의 땅을 오갈 수 있도록 메리아를 찾아가 친서를 받았으며 이것을 실버퀵트 역왕에게 전하라고 한다. 마리아에게 안부를 전하고 발레리아스트 남쪽 숲에 있는 라이프리플렉터(ライフリフレクター)를 이용해 실버퀵트로 향하자. 그런데 라이프리플렉터는 무슨 이유에서인지 가동이 안되고 있다. 열의 셋문으로 가보면 누군가 왔던 흔적이 있다. 오젯사의 소령일까? 들어가보니 오젯사가 아닌 토니 일당들이 와 있는 것이 아닌가! 그들은 팀의 힘으로 몬스터들을 피해 여기까지 왔다고 한다. 그냥 놔둘 수도 없으니 예휴, 일단 같이 다니기로 하자. 라이프리플렉터의 체너레이터에는 어떤 몬스터가 달라붙어 에너지를 흡수하고 있었다. 그러나 몬스터를 쫓아도 리플렉터에는 에너지가 돌아오지 않는다. 그때 팀의 미디어가 빛나고 신비한 힘에 의해 리플렉터는 기동을 시작한다. 일행은 토니 일당을 마을로 돌려보내고 실버퀵트로 향한다.



실버퀵트 성은 숲 속에 위치하고 있다. 역왕에게 사정을 설명하고 친서를 건네지만 역왕은 오젯사와 맞설 정도의 힘을 가진 ARMS를 자신의 영토에서 멋대로 활동하

게 할 수 없다며 친서와 함께 교섭을 거절한다(오젯사한테 덜 당했구만). 포기하고 돌아가려는 찰나 하르메츠(ハルメツ)라는 마을이 오젯사에게 습격받고 있다는 권길어 온다. ARMS는 역왕의 신뢰를 얻기 위한 찬스라고 생각하고 오젯사의 격퇴를 자청한다. 하르메츠로 향하는 일행. 하지만 이미 마을은 헬렁했으며 그곳에 코류토스의 일원 쥬데카(ジュデッカ)가 등장. 피수를 불러내어 일행을 상대한다. 보스를 물리쳐도 피수는 다시 부활하고 궁지에 몰린 아슈레이의 마음속에서 힘을 원한다는 말이 들린다. 그리고 아슈레이의 몸에서 빛이 나더니 일순간에 피수를 처치, 힘을 다한 아슈레이는 기절하고 만다. 쥬데카는 의외의 상황에 놀라지만 일단 계획대로 됐으며 일행을 생포한다.



일행이 정신을 차린 곳은 골다크행궁. 일단 탈출을 강구해야 하는데... 감방 안을 잘 보면 상자가 하나 벽까지 있어 있는데 이곳을 통하여 탈출이 가능하다. 살벌한 함정들이 기다리고 있으므로 조심할 것! 세이브포인트를 지나면 하르메츠 마을 사람들이 갇혀있는 장면이 있다. 이 많은 사람들을 데리고 어떻게 탈출할까? 일단 아슈레이만 동태를 살펴서 출발한다.

● 와일드 암즈 2nd IGNITION

어두운 방을 돌파한 후에 나타나는 길로 떠난 머무르면 떨어지므로 대신로 한 번에 돌파하자. 바깥으로 나가면 쿨데이가 기다리고 있고 마을 사람들 때문에 리무가와 블러드도 붙잡혀 있다. 그리고 다시 괴수를 소환, 반항하면 마을 사람들을 죽인다는 공격을 가한다. 그때 다시 마을속에서 목소리가 들리고 아슈레이는 전혀 다른 모습으로 변신한다. 상황이 이상한 것을 눈치챈 쿨데이는 일행을 죽이려고 하지만 이전에 담판에서 만났던 일행은 온 사람이 의해 일행은 구출되어 있었다. 보스는 거의 샌드백 수준이라 할 정도로 변신한 아슈레이에 뒤처지지 말고 발기력으로 조작성도 이긴다. FP를 50까지 모은 후에 한방에 보내버리는 방법도 좋다(이후부터 아슈레이의 포스 어빌리티 「억세스」(アケセス)를 사용할 수 있다). 전투를 마친 아슈레이는 자신의 음악 대에

의문을 느끼지만 인형옷을 입은 마리아벨이라는 여자는 그 정체를 이미 아는 듯 했다. 어쨌든 이번의 활약으로 인해 실버랜드의 동맹권을 얻은 일행은 마리아벨과 함께 발레리아서드로 돌아간다.

CHECK!

골고다형양상은 나중에 팀의 GOODS를 이용하여 얻지 못했던 아이템을 얻을 수가 있다. 또한 감방 바로 밖에 있던 상자 속에 있던 아이템은 골바로 다시 들어와도 얻을 수가 있다(그 전에는 오맷사 병사들 때문에 얻을 수가 없다).



부상(浮上)

일단 아슈레이가 변신한 모습은 강력한 힘을 가진 '나이트브레이저'라는 또 다른 자이라는 것을 알게 된다. 그보다도 마리아벨은 발레리아서드에 있는 '에마·모터'를 기동시키기 위해서는 두 개의 광석이 필요하다고 그 광석을 발견해달라고 한다. 두 군데 모두 라이프리플렉터로 진행이 가능하다. 일단 광산촌 호루스트(ホルスト)의 광석을 얻기 위해서는 폭탄이 필요한데, 이것은 마을 여관 2층의 침대에서 찾을 수 있다. 트레이저볼을 이용하면 정직한 위치를 파악

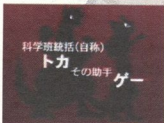
할 수 있을 것이다. 폭탄을 얻었다면 광산으로 침투하자. 길을 막고 있는 바위는 폭탄으로 파괴하고 중간에 나오는 대형 파일 병크도 폭탄으로 작동시키면 된다(기의 불러드의 독무대). 광석은 던전의 가장 마지막에 있다.



다음으로 관측소에 있는 광석. 이곳에는 여리 가지 퍼즐들이 산재해 있지만 풀지 못할 정도로 어려운 것은 없다. 그보다 더 중요한 것은 여기에서 처음으로 이 게임의 게그 콜미 '토키'(トキ)와 '게'(ゲ)가 등장한다는 것(합치면 토키게=도마뱀...). 그들이 없으면 아마 이곳의 퍼즐은 거의 풀 수 없을 것이다(그들 역시 이전까지이겠지만). 우여곡절 끝에 마지막까지 진행하면 광석을 얻을 수 있지만 토키와 게 역시 광석을 노리고 이곳으로 온다. 게다가 이들은 오맷사의 일원이었다! 결국 이들과의 피할 수 없는 전



투가 벌어진다. 토키는 게이지 갖가지 능력 상승과 상태이상(--)을 걸어주고 제는 강력한 직접공격을 앞세워 공격해 온다. 토키를 먼저 쓰러뜨리는 것이 조금 싸우기 편리하다. 단, 게의 공격이 워낙 강력하기 때문에 회복은 확실히 해 주어야 한다. 잠기전으로 가면 상대편의 상태이상 덕분에 아군이 유리하다는 것도 알아두자.



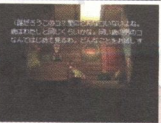
광석을 모아온 일행은 일단 휴식을 취하기로 한다. 다시 마리아를 만나러 타운베리야로 온 아슈레이지만 피난처에게 찾기는 팀과 갑자기 나타난 오맷사의 기동병기 때문에 급히 발레리아서트로 되돌아간다. 오맷사는 공중에서 나타나서 어떠한 수도 쓰기 힘든 상태. 그때 일행이 모아온 광석으로 예마 모티가 작동하여 발레리아서트가 공중으로 부상하는 기현상을 연출한다(역시 특별물...). 그리고 오맷사와의 공중전, 보스



로 등장하는 일파엘은 맷집도 약한데다가 특히 전기가 취약하다. 알파엘을 물리치면 오맷사는 퇴각한다. 어빙은 가디언에 대한 힘을 지닌 팀을 보호. 분석하기 위해 발레리아서트를 타고 바스카(바스카)에 데라가 정착한 사실을 알아보기로 한다.

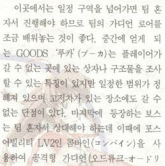
팀의 각성

바스카는 특별히 찾을 필요없이 발레리아서트에서 X버튼을 누르면 나타나는 메뉴를 이용, 3번째 항목의 자동조정에 맡기면 그냥 갈 수 있다. 단, 데라서 서치는 해야 한다. 바스카에 가면 코렛트(코렛트)라는 소녀와 마을의 이장을 만날 수 있다. 촌장의 말에 의하면 팀은 원래 이 마을 출신이지만 가디언의 무너졌던 팀의 어머니가 어린 팀을 데리고 마을을 나갔기 때문에 팀에게 이 마을의 기억이 별로 없다는 것과 팀



역시 가디언을 다루는 힘을 지니고 있으며 가디언의 힘을 레방시킴 기동(柱)의 자질을 가지고 있다고 한다. 그리고 '하늘이 먹힌다'라는 불길한 예언 덕분에 하루바퀴 기동의 자질이 필요하다는 이야기도 해준다. 하지만 기동이 되는 시련에 실패하면 목숨을 보장할 수 없다는 사실에 팀은 겁을 먹고 시련을 받지 않는다. 하지만 그렇다면 또 다른 기동의 자질을 지닌 코렛트에게 시련을 받게 해야 한다는 이야기를 듣고 마음을 바꾼 팀은 시련을 받으며 코렛트의 안내로 시련의 장소로 간다. 바스카에서 소환 마법진(발레리아서트의 소환, 착륙을 하는 곳)으로 가는 중간쯤에 위치하고 있다.

이곳에서는 일정 구역을 넘어가면 팀 혼자 진행해야 하므로 팀의 가디언 요어를 조금 배워놓는 것이 좋다. 중간에 얻게 되는 GOODS '푸카'(푸카)는 플레이어가 갈 수 없는 곳에 있는 상자나 구조물을 조사할 수 있는 특징이 있지만 일정한 범위가 정해져 있으며 고지지가 있는 장소에도 갈 수 없는 단점이 있다. 마지막으로 등장하는 보스는 팀 혼자서 상대해야 하는데 이때에 포스 어벌리터 LV2인 콰바인(콘바인)을 사용하여 공격할 가디언(오드류크-오드리



유타 팀이 장비하고 있던 가디언을 제외
한 나머지 가디언)을 소환하여 1번이면 쓰
러드릴 수 있다. 이제 남은 기동으로 각성
하고 정식으로 ARMS의 일원이 된다. 그리
고 코렛트의 핑크빛 신도...이 자식들이
나이가 몇인데!



그러나 파스카에서의 속력은 다른 데 있
었다. 기동으로 각성한 팀은 이제 윗가이아
의 평화를 위하여 채플로 바쳐지는 골 죽어
야만 하는 운명에 있는 것이었다. 공포에
시도잡히는 팀. 그러나 사로잡힐 몸도 없
다시금 오렛사의 침입이 전개된다. 발레리
아서트르 피난하지만 이곳에도 이미 코퓨트
스의 안테노라(アンテナーラ)와 큐데커가
침입해 있었다. 안테노라는 큐데커가 팀을
잡을 동안 시간을 벌 속셈으로 일행을 상대
한다. 미리 말하는데, 안테노라는 강하다.
그녀는 실을 이용한 공격을 하는데 전체공
격인 쇼크웨이브(ショックウェイブ)의 데미
지가 높고, 1인 공격은 상대이상까지 일으
켜서 잘못하면 과묵이 초래될 우려가 있다.
리루키의 미스틱이 아주 절실해 느껴지는
싸움이다. 안테노라를 몰리치면 이르면 마
음을 정리하고 싸움 각오를 다진 팀과 큐데
커의 싸움이 벌어진다. 큐데커는 세상에서
제일 약하다. 이 녀석이 무슨 짓을 하더라도



팀을 이길 수는 없다. 간편하게 콤바인 한
방으로 보내버리는 방법을 추천한다.



큐데커를 이겨도 치사한 큐데커가 그냥
도망칠 리가 없다. 지하 레지에 무슨 괴상
한 짓을 해놓은 모양이다. 지하 2층으로 향
하면 정말 생기지만 몬스터가 하나 버티고
있는데 이 높은 옛날 아수레이가 상대했던
말라버린 유적의 괴수와 비슷한 체질... 죽
어 몬스터 자체가 하나의 복단인 것이다. 생
명 반응을 저하시킨 후 케티필트로 사출해
버릴 계획을 세운 어빙과 ARMS는 몬스터
와 싸움을 벌인다. 이기긴 이겼는데 몬스터
가 먼저 폭발해 버릴 우려가 있어 걱정이
다. 결국 아수레이가 몬스터를 억제하는 사
이에 케티필트는 사출된다. 그리고 아수레
이는 필사적으로 억제를 받들, 몬스터는
공중폭발하고 아수레이는 어빙의 부속을 받
으며 생환해 온다. 그리고 서로의 단결을 확
인하는 일행..



● 와일드 암즈 2nd IGNITION

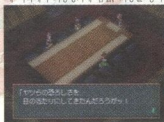
CHECK!

발레리아서트르 티온메라아 북서쪽으로
비행하다보면 어떤 섬에 소환 마법진이 보
인다. 이 섬에는 풍호혈(風虎穴)이라는 단전
이 있는데 여기에서는 마다암 「헨가론(フ
エンガロン)」를 얻을 수 있다. 참고로 시를
디크 무어갑스는 발레리아서트르에서 입수가
가능하다.



하늘에서의 반격

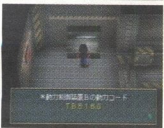
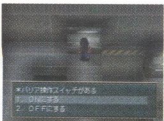
어빙은 대기가룡왕에게 오렛사에 대한
공격에 대한 힘을 모으기 위해 3개국과 대
표를 소집하는 회의를 열거고 제의하며 오
렛사의 습격에 대비, 발레리아서트르를 회의
장으로 제공한다. 그리하여 열리는 71회
시미트, 메리아클과 실버멘트는 서로에게
우호적인 태도를 보이지만 유독 길드그라드
의 마스터만이 비협조적인 태도를 보인다.
그리고 얼마 안 가서 오렛사의 습격이 시작
된다. 마스터는 불안해하지만 메리아클왕과
실버멘트왕은 여유 만만(만야 이제...형용
사이야, 마스터는 그런 두 왕의 태도를 이
래하지 못한 채 ARMS의 출동, 어빙은 아
예 이쪽에서 기동병기에 침입, 기동을 정지



시킬 심산으로 착안을 전개한다. 유전의 핵 커로 외벽을 뚫은 알츠는 기동병기로의 침입을 개시한다.



이곳에서는 전원(電源) 스위치와 배리어(バリヤ) 스위치를 잘 구분해서 넣어야 하는데, 전원은 무조건 넣고 배리어는 무조건 끄면서 진행하면 된다. 또 구역별 패스코드도 잘 기억해두었다가 입력해야 하므로 어디 적어가면서 전철하는 게 낫하다. 그리고 중간에 등장하는 떨어지는 바퀴는 길 원가운테로 가면 떨어지지 않고 진행할 수 있다. 세 구역의 기능을 정지시키고 다시 핵코로 탈출하려면 보스 트로메이가 등장하여 일행을 가로막는다. 그러나 전체공격을 잘 하지 않기 때문에 낙승이 예상된다. 물리치고 나면 트로메이는 여기는 곧 추락한다고 알리고는 사라진다. 이에 아슬레이는 텔레리아 서브가 휘둘릴 것을 예상해 핵커의 선을 절단할 것을 요청한다. 그리고 블러드의 조차로 바다에 불시착하는데 성공, 일행은 무사히 구출된다. 그리고 이 사건으로 인하여 홀트그라드에서는 핵력의 뜻으로 일행에게 호버크래프트(ホバークラフト)를 제공한다. 이로써 내해(지도에서 대륙 안쪽에 있는 한정된 바다)의 해변에 상륙하여 다른 곳으로 가는 것이 가능하다.



오랫사 추격

기동병기가 추락하면서 남긴 데이터 타블렛의 수집을 위해 내해의 조차에 착수하는 일행. 타블렛은 전부 3개로 해변 근처의 바다에 떨어져 있는데 각 반도의 해변을 조사하다가 보면 모두 발견할 수 있다. 타블렛을 모으려면 이제는 타블렛을 해독하여 오랫동안의 본거지를 알아낼 때다. 해독이 가능한 곳은 시엘제 자치령(シエルジェ自治領). 이곳은 리무카의 고향이기도 하다. 그런데 리무카는 안 가려고 반박을 하는 눈치인데... 어쨌든 목살하고 시엘제로 향하자. 이곳에 가려면 포포코산을 이용해야 한다. 단, 풍로의 문이 막혀 있으므로 답답한 숲길에 있는 아저씨에게 말을 걸어서 아이템을 얻은 후에 산으로 향하도록 하자. 여기에서 스티어 리무카의 두 번째 GOODS 프리즈로드(フリーズロード)를 얻을 수 있다. 또한 ARMS도 있으므로 빼먹지 말자. 피글은 주로 프리즈 로드로 불을 끄면서 진행하는 방식으로 별 어려움은 없다.



시엘제로 도착하면 테리(テリ)라는 코멧이 등장해서 리무카와 승부하자는 쿨하게 준다. 그러나 일행에게는 친절함... 가 장 큰 건물의 2층에 있는, 벽을 바라보고 있

는 소녀의 왼쪽 방으로 들어가면 데이터 타블렛을 해독할 수 있는 선형이 있다. 하루가 걸린다고 하니 상투에 넘어가지 마라. 그러면 타블렛은 도둑맞은 상태(예상하면 걸과입니다. 그죠?) 일당들은 게이트 브릿지(ゲートブリッジ)쪽으로 도망갔다고 하니 쟁파게 쫓아가자. 게이트 브릿지는 포포코산에서 시엘제로 오는 반대편 길을 따라가면 있는 커다란 다리다. 이곳에서는 공중에 떠다니는 구슬에 닿으면 전투에 돌입하므로 잘 피하면 싸우지 않고 통과할 수도 있다. 그러나 5분내로 걸어야 하는 걸로 단판도 있으므로 주의가 필요하다. 다리 끝에 도착하면 전에도 등장했던 도마뱀 콧비가 다시 등장한다. 이들을 물리치면 또 다른 보스를 등장시키므로 첫 승부에서 너무 권력을 남비하지 않도록 하자. 하지만 이들은 타블렛을 가져간 일당들을 도망시키기 위한 시간 끌기에 불과하다. 계속 오맷사를 찾아 그린델(グリーンヘル)로 향하자.



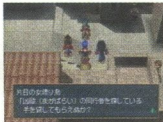
그런데는 바로 조사할 필요가 없이 바로 보이는 문 비슷한 곳으로 들어가면 된다. 그런데 구조를 어디서 많이 봤는데... 그렇다! 바로 블러드의 서장이 나오는데 바로 그 소이다. 길이 완전히 같으므로 일사천리로 진행할 수 있다. 숲을 나오면 당연히 서장과 마



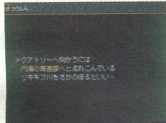
산 가지로
세보크마을
로 향하자,
그곳에는 흰 개가
한 마리 있는데 이
름(기분은 랑슈-
슈)이적인 플레이어라 파
꾸었다면 그 이름을 입력한다을 입력하면
그 개가 바로 5년 켄의 강아지였음을 알 수
있다. 그리고 튀어 등장하는 예쁜. 이 마
을 사람들은 모두 블러드를 기억하고 있었
고 또한 블러드에게 감시하고 있었다. 그리
고 블러드의 과거가 조금 밝혀진다. 블러드
는 옛날에 존재했던 슬레이하임(スレイハイ
ム)이라는 나라의 내전에서 활약했던 영웅
이었다. 그러나 자신의 상인이었던 밴스켈
트-헐 오렛사의 무복은 전쟁의 책임을 모두
블러드에게 귀속고 도주, 그래서 블러드가
찾기는 몸이었던 것이다. 그것은 이 마을에
있던, 지금은 정신병자가 된 블러드의 옛 동
지 빌리(ビリー)를 통해서 밝혀진다. 하지만

CHECK!

게이트 브릿지의 철창 너머의 아이엠은
디스크2에서 얻을 수 있는 어슈레이의 마지
막 ARM이다. 또한 이 마을에서 빌리와의
이벤트를 겪은 후 나가기 전에 맞수에게
블러드로 다시 한번 말을 걸면 부사건 토크
셋 3개와 텔레포트 오브를 준다. 텔레포트
오브는 무한 텔레포트 썩이라고 생각하면
된다.



슬레이하임은 쿠아토리에서 북쪽으로
멀리가야 한다. 하얀 기둥이 많은 지역 옆
의 넓은 강소에서 조사를 하면 될 것이다.
그다지 어려운 피클은 없지만 마지막 문을
열기 위해서는 조금 미리를 굴러야 한다. 중
요한 부분은 사건을 참조하자. 블러드는 성
을 나아갈 때마다 지난 날을 회상한다. 해방
군으로 지냈던 날들, 그리고 빌리의 이
별...



지금 당면한 문제는 타블렛의 반응이 여기
에서 끊겼다는 점. 블러드는 바다 건너의 쿠
아토리(クアトリー)라는 마을을 의심하고
다음의 목적지로 삼는다.

영웅의 의미

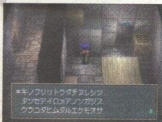
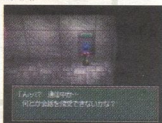
쿠아토리는 내해에 있는 강을 따라 들어
가면 나오는 사막을 가로질러 협곡(명이 갈
라진 부분)을 조사하면 협곡에 걸쳐서 나온
다. 이 마을은 커다란 다리 위에 지어진 마
을이기 때문에 협곡에 딱 붙어서 조사를 해
야 발견될 것이다. 이곳에 가면 카논(カノ
ン)이라는 여성이 예전에 말한 슬레이하임
성을 같이 조사하자며 매일 성에서 만나자
고 하고 사라진다. 그런데 달인날 밤 어슈레
이는 블러드가 수상한 인물과 접선하는 것
을 목격한다. 예전부터 제기되던 스페이는
바로 블러드? 하지만 어슈레이는 물표를 믿
기로 한다.



성의 아이템을 회수하고 나간다 보면 야카의 카논이라는 여성이 일행을 공격해온다. 그녀는 '검의 성'의 피를 아온 인물로서 강제되기 위해 몸을 싣무엇(의지 操物)로 바꾸고 아슈레이에 있던 나이트브레이저를 죽이기 위해, 일행으로서의 사명을 이루기 위해 아슈레이의 목숨을 노린다. 카논은 엄청난 파워를 자랑하는 데다가 속도가 빨라서 한두명 뽑은 사생활 각오를 해야 할 것이다. 카논을 쓰러뜨린 다음에 자신이 죽어 올 때까지 살아있으라며 사라진다. 그리고 일행에게는 꾸아토리 아랫쪽의 사막에 있는 오렛사의 기지를 조사하고 기능을 정지시키라는 새로운 임무가 부여된다.



기지는 사막 가운데에서 조금 벗어난 부분을 서치하면 발견할 수 있다. 이곳의 트랩 자체는 까다롭지 않지만 여기저기 헤쳐야 하는 구석이 있으므로 짜증이 좀 난다. 또한 중간에 블리드가 이벤트상 팀에서 빠져나가므로 주의하자. 그리고 이곳에서 가장 어려운 트랩은 무엇보다도 음성인식 트랩인데, 푸는 방법은 다음과 같다. 일단 통신병들이 통신하는 방식이 통신(つうしん) 커멘드를 사용하여 통신을 엿듣는다. 그리고 이렇게 진행을 하다가 얻는 보이스트레코더(ボイスレコーダー)라는 아이템이 필요하다. 보이스트레코더는 음성인식의 문에서 왼쪽으로 가면 나오는 방들을 계속 돌아다니면서 엿듣다 보면 어느 순간 뱀사가 나가버리는 방이 나온다. 그 방의 뱀사를 조사하면 보이스트레코더를 얻을 수 있다. 이제 통신 중에서도 안테노라(アンテナ)가 통신을 하고 있는 방 앞에서 보이스트레코더를 사용하면 안테노라의 목소리를 기록할 수 있다. 다시 음성인식 문 앞에서 보이스트레코더를 사용하면 문이 열리게 된다.



안테노라는 전번처럼 어렵지는 않은 것이다. 안테노라는 일행들에게 블리드의 모습으로 통신할 수 있는 도켈겐거(ドールゲンジャー)를 보여준다. 지금까지 스파이더라고 생각했던 블리드는 바로 변신한 도켈겐거였던 것이다. 그 자리에 진흙 블리드가 등장한다. 블리드는 아슈레이에게 넘겨받은 폭탄을 사용해서 그 자리를 혼란시킨 뒤 일

행을 먼저 탈출시킨다. 그리고 이 기지를 폭파시키기 위해 가장 강력한 폭탄을 사용한다. 바로 자신의 목에 붙어있는 폭탄 '기어스', 그리고 블리드는 폭발하는 기지의 함께 사라져간다..

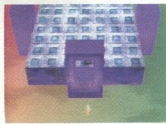


새로운 임

블리드를 잃은 승봉도 잠시, ARMS에게 새로운 임무가 떨어진다. 그것은 길드그라드 마스터의 아들 노엘(ノエル)을 보호하는 것. 이를 위해 일행은 대륙한 지하굴을 사용하기 위해 역으로 향한다. 역은 꾸아토리 북쪽의 평원에 있다. 외판 곳에 따로 떨어져 있으므로 찾기는 수월할 것이다. 역에서는 이미 노엘이 일행을 기다리고 있다. 그런데 길드그라드에서도 승봉하고도 남을 정도의 호위병이 파견되어 있는 상태. 먼저 수상... 하지만 일부는 일부, 암전히 지하굴을 타자. 하지만 아니나 다를까, 열차는 끝없이 터널 속에서 전진만을 반복하는 이상상태에 빠지고 만다. 원인 규명을 위해 열차를 나서서 ARMS. 일단 급하게 언어야 할 것은 팀의 에이리얼바레트(エイリアルバレット)로 이것이 있어야 앞으로의 진행이 가능하다.

●와일드 임프 2nd IGNITION

깊이 조금 복잡하므로 시선으로 가는 걸의



순서를 열거하였다. 중간에 만나게 되는 코 큐드스의 카이나(カイナ)는 안테노라 이후에 만나는 강적으로 다양한 공격방식을 지니고 있다. 하지만 맵이 약하므로 때에는 장사가 없다는 사실을 확인시켜주자. 하지만 카이나를 물리쳐도 끝난 것이 아니므로 주의! 마지막에 나오는 거대한 팔각형의 워프존은 의외로 간단하다. 입구를 포함, 출 입구는 총 4개가 존재하며 그 출입구는 각 귀퉁이마다 1개씩 존재한다. 따라서 들어온 방향을 기억해 놓았다가 그 일쪽으론 계속 이동하면 문을 찾아나갈 수 있다(즉 워프 해서 나오는 곳은 4개밖에 없다). 이곳에서 할 일은 바로 이곳을 지지하는 제너레이터 를 파괴하는 것으로 세 군데의 블록을 예이 리얼바데르로 파괴하면 된다. 전부 파괴에 성공하면 카논이 재등장. 다시 싸움을 시작 된다. 여전히 공격력이 워낙적이므로 조심 해서 살대해야 한다. 카논을 물리친 후 이곳 을 5분내로 탈출해야 하는데 나가는 것은 쉬우므로 그다지 걱정하지 않아도 된다. 결국 공간은 봉괴, 지하철은 철칸을 때어내고 탈출에 성공한다.



깃드그라드에 도착하면 마스터는 노엘이 무사함에도 불구하고 아주 화를 내며 걱정을 한다. 이유는 바로 철칸에는 핵무기가 들

어있었기 때문. 전폭 호위의 대상은 노엘이 아니고 핵이었던 것이다. 마스터는 사실을 밝히지 않은 것에 대해 후회하지만 때는 이미 늦었다. 대책을 강구하려는 사이에 다시 오랫동안가 광산촌을 노리고 있었다. 연막이 들어온다. 꾸물거릴 틈이었다. 오랫동안가 나타났다면서 울적하자, 그리고 이제 호버 크래프트가 텔레포트 시스템에 대응이 되므로 외에도 항해가 가능하다.



광산촌은 담젠과 호무스트의 두군대가 있는데 현재 담젠은 폐광이므로 가능성이 높은 곳은 호무스트이다. 호무스트에 가면 호무스트 근처의 폐광에 관한 정보를 얻을 수가 있다. 폐광은 호무스트가 있는 섬의 해변으로 호버크래프트를 타고 들어가야 한다. 폐광에는 아이템이 단 한 개도 없으므로 진행에만 몰두하자. 끝까지 진행하면 재차 카논이 습격해온다. 이번에는 백일인자 모르지만 약하다. 전투에 승리하면 갑자기 주테커가 등장한다. 주테커는 카논을 이용하여 ARMS를 몰수시킬 계획이었다. 하지만 ARMS는 무시의 탈출, 때마침 등장한 마리 아멜에게 치료를 받기도 호무스트로 돌아간다. 그러나 다시금 이어진 주테커의 습격으로 마흔은 이수라장이 된다. 주인공들이 어찌할 바를 모름 때 주테커 앞에 카논이 나타난다. 이제 카논을 조력해서 주테커와 싸워야 하는데 주테커는 밀리엄(ミリヤム)이라는 공격면 제외하면 약한 나 포스 어빌리티를

적극적으로 사용 하여 주테커를 쓰러뜨리자. 이 싸움 이후로 카논은 "만일의 사태에 주인공이 각성하면 곧 죽인다" 라는 미발하여 ARMS의 동료가 된다.



CHECK!

이 시점에서는 후반에 얻는 5기다언을 제외한 나머지 기다언들을 전부 얻을 수 있다. 호버크래프트로 튀지자, 또한 키논이 동료가 된 후에 생기는 레이더의 파란색 점은 건물이나 던전을, 노란색 점은 아이템을 나타내므로 던전의 정확한 좌표를 파악하는데 도움이 된다.



동굴 입구



동굴 내부



동굴 외부

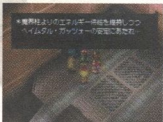


동굴에서 바라본 프리리레이터

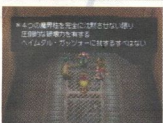


결전 오렛사

오렛사에게 핵이 있는 이상 일행에게 남 거진 시간은 얼마 없다. 거기다 오렛사의 신병기가 등장했다는 소문도 있어 정보가 하나라도 더 필요할 시절, 어빙은 일행에게 오렛사의 비밀기지가 쿠아토리의 사막에 있다는 정보를 입수, ARMS를 급파한다. 이곳의 퍼즐은 카논의 와이어후크(ワイヤフック)를 사용하여 통과하는 것이 대부분이다. 또한 푸카를 이용해야 하는 상황이 많다. 체크 잘 하길... 이곳에 있는 기계장치에서는 오렛사가 마계주(魔界柱)라는 에너지원에서 신병기 '헤임달 갓조'의 에너지를 공급받고 있다는 사실을 알 수가 있다. 모든 정보를 입수했다면 기지를 나오자.



※魔界柱よりのエネルギー供給を確保しつつハイムダール・ガンナーの設置にあたり



※4つの魔界柱を完全に制御せしめ、圧縮されたエネルギーを有するハイムダール・ガンナーに設置するまでは

그런데 갑자기 어빙에게서 통신이 온다. 헤임달갓조가 드디어 움직였다는 정보. 대관치다. 황급히 밖으로 나오는 일행. 하지만 공중에 있는 헤임달갓조에게는 어찌할 도리가 없다. 그때 어디선가 새로운 커다란 에너지원이 잠인다. 그곳에 있던 인물은 거대로명기 '리니어레일캐논'을 가지고 나타난 블러드! 그는 다른 척의 능력을 그대로 복사하는 도벨전거의 힘을 빌려 거어스트를 복사, 자신이 복사하지 않은 것이다. 그리고 블러드는 옛날의 배산자 민스켈트의 헤임달

갓조에 캐논 일격을 가하고 커다란 피해를 입은 헤임달갓조는 물러난다. 블러드의 생환에 기뻐할 틈도 없이 일행은 오렛사의 승통을 조이기 위한 대공세를 가한다. 바로 마계주 4개를 모두 파괴하고 헤임달갓조를 함락시키자!



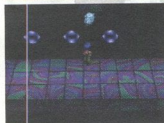
마계주는 전부 4개가 있고 로쿠모스의 멤버 한 명씩 각각 관리하고 있다. 그리고 반을 올라갈 때마다 중간 보스가 등장한다. 일단 가장 찾기 쉬운 '섹터-트로메어'(セクター・トメア)는 시엘체 차지링 동쪽에 있는 검은색 바다 삼각지역 내에 있다. 이곳에서는 블록이 굴러다니는 트랩이 있는데 이것은 블러드의 폭탄으로 폭파할 수 있다. 단, 4~5개는 티드리아 하므로 연속폭발을 노리는 것이 좋다. 트로메어외의 보스전이 끝나면 그는 병사들은 죄가 없으며 민스켈트를 막아달라며 승전다(하지만 감동은 없다)



도 하지만 그녀를 쓰러뜨리면 이것이 모두 복수의 계획이었다는 충격적인 사실을 밝힌다. 안테노라는 가족이 빈스켄트에게 물살당했던 과거가 있었다. 그래서 그녀는 그의 마음에 들기 위해 어떤 굴욕적인 일도 감수해냈다. 그가 자신이 없으면 살 수 없을 때까지. 그리고 지금, 여기서 죽는 것이 그에 대한 최대의 복수라는 것도...



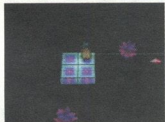
'벡터·카이냐'는 길드그라드 주변에 있으며 발레리아세드를 이용해서 가야 한다. 이곳의 트랩은 스위치 블록을 맞추는 것으로 보면 끝 주는 법을 알 수 있을 것이다(드로우나이트가 가장 편하다). 카이냐는 그레도 코큐토스 층에서는 가장 세다. 카이냐는 아멸의 안들르의 힘을 사용하여 다시 일어설러 하지만 안들르가 만든 이상한 공간에 휘말려 어디론가 사라진다.



'벡터·안테노라'는 바스크 주변의 숲에 위치하고 있다. 안테노라의 탑을 오르다보면 안테노라가 문체를 내는데 하나는 기억력 테스트, 하나는 운 시험이다. 기억력 테스트는 9개의 블록을 누른 순서를 그대로 밟아야 하는데 속도가 굉장히 빨라서 어렵다(계다가 랜덤). 운 시험은 1개의 가쪽 블록을 누르지 않고 나머지 블록을 전부 누르면 된다. 안테노라는 빈스켄트의 연인이기



'벡터·쥬데키'는 가까이 조금 까다롭다. 일단 스페이러일 성 근처에 위치한 '계도 아크하임(アークハイム)'을 찾아내자(이곳에는 가디언 기·라무토스도 있다). 그리고 이곳에서 루트컨택터(ルートコンタクター)를 2개 찾아내(하나는 쉽게 찾을 수 있지만 하나는 푸카로 겨우 얻을 수 있다) 이곳에 있는 엘리베이터를 기동시켜서 나오는 보스를 물리치고 숨겨진 라이프를 캐러를 통해서 가야 한다. 피글은 캐이를 깨달을 타고 함정을 피해가는 '슈퍼마리오 3'식 역전이다. 단, 두 번째가 상당히 걸기 때문에 긴장감 잡히는 한 편이 될 것이다. 쥬데키는 역시 가장 약하다. 그는 빈스켄트를 밟기 다니는 덕분에 아무 노력 없이도 사람을 죽이는 쾌감을 느낄 수 있게 됐지만 이제 깨졌으니 삶의 낙이 없어졌다며 권을 자살한다(미친 녀석...).



이제 드디어 해임달갓초! 해임달갓초는 지도 남쪽의 바다에 떠있다. 일단 호머크 레프트를 타고 바다에서 조사를 하면 분명히 레이드의 표시는 푸른색인데 이상한 그림자만 비치는 곳이 있을 것이다. 이곳에 발레리아세드를 타고 가면 해임달갓초로 진입할 수 있다.



해임달갓초에서는 문의 북을 잘 바꿔주어야 하는데 록(ロック)상태가 되면 그 문

이 잠기는 대신 나머지 문은 열린다. 문은 블루(ブルー), 레드(レッド), 그린(グリーン)의 3가지가 있다. 예를 들어 기계를 조작, 폭 블루(폭 블루)라고 써져있다면 파란색 문은 전부 잠기고 나머지 문은 전부 열린다는 뜻이다. 이 과정을 세차나기면 그리 길지 않은 기간에 빈스켈트를 만날 수 있을 것이다. 단, 중간에 불장하는 워프존은 펜만큼 기억력이 좋지 않다면 의외로 많은 시간을 허비해야 한다.



빈스켈트는 약의 두름이 내뿜는 범위에 서 그렇게 벗어나지 않는 대사를 죽 음조리고는 전투에 들어선다. 전체공격이 두렵기는 하지만 그렇게 어려운 상대는 아니다. 빈스켈트를 쓰러뜨리면 이제 탈출만이 남아 있다. 문에는 탈출포트는 5개이지만 탈출을 위해서는 1사람이 남아서 조작을 해 주어야만 한다는 점. 결국 심자기는 아슈레이가 지기로 하고 나머지는 탈출에 나선다. 탈출은 GOODS를 교환하는 범칙을 이용, 4인을 각각 조작하여 퍼즐을 풀어나가야 한다. 혹시 물리지 조작했다면 그 방을 나갔다가 다시 들어오면 되니까 부담은 갖지 말고 천천히 해결하자. 한 가지 명심할 점은 한 캐릭터로 나갈 수 있는 곳까지 간 후에 캐릭터 체인지자를 하라는 점이다(단, 처음에는 모든 캐릭터가 방을 빠져나가는 것을 우선으



로 해야한다).



모든 캐릭터가 탈출에 성공. 하지만 아슈레이는 아직도 살아남은 빈스켈트와 1:1대결을 펼친다. 나이트브레이즈로의 변신을 노려 1격으로 상황을 보자. 빈스켈트는 쓰러지지만 그는 결국 핵을 발사하고 아슈레이는 생사 불명의 상태로 남고 만다. 그리고 드디어 기다리던 디스크 2장으로...

아나스타시아

아슈레이가 정신을 차린 곳은 저속도 아니고 이속도 아니었다. 하지만 아슈레이는 거기에서 과거에 이미 죽은 인물인 아나스타시아(アナスタシア) 즉 결의 심녀와 육암의 가디언 '루시드'(ルシド)를 만나게 된다. 아나스타시아는 성녀되는 거리가 먼 이미지와, 장난개 많은 누님같은 인상을 주는 인물이었다. 아슈레이는 이곳에서 많은 사실을 알게 된다. 마리아벨과 아나스타시아가 동료였다는 것, 여기에 아슈레이가 마리아벨과 같이 싸우자고 약속을 했기 때문에 마리아벨이 자신을 알고 있었다는 것, 그리고 나이트브레이저의 장체가 그 옛날 팔기아를 불구덩이로 몰아넣은 '로드브레이저' 라는 것도. 그리고 아나스타시아가 팔레타가 가문, 즉 어빙의 가문과 같은 핏줄인 사실도 알게 된다. 아나스타시아는 영웅이

란 단지 세상의 제물로 바쳐지기 위한 허울 일 뿐인데도 팔기아로 돌아가고 싶다고 묻는다. 거기에 아슈레이는 자신은 영웅이 되려고 돌아가는 것이 아니라는 대답을 하고 다시 원래의 세계로 돌아오게 된다.



이해 지상에서는 아슈레이의 인도를 돕기 위하여 리루카의 힘을 이용, 빌레니엄 퍼즐을 푸는 시도를 하고 있었다. 하지만 리루카의 옛날, 언니와의 기억 때문에 결국 실

● 와일드 암즈 2nd IGNITION

때. 그러나 아슈레이는 돌아오는 데에 성공한다. 그리고 아슈레이와의 약속을 믿고 기다렸던 마리아는 아슈레이와 서로 진실한 마음을 나눈다. 밀레니얼 피클은 옛날과는 차원이 다른 난이도를 지니고 있다. 가장 어려운 곳은 프리즈 로드로 불꽃을 떨리고 지나가는 곳이 아니라 싶지만 좌절할 정도의 난이도는 아니므로 근성으로 헤쳐나간다.

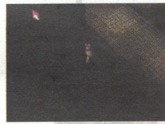


성녀의 기억과 기둥의 능력

어벤은 다시 ARMS의 델버가 모였으므로 이제 핵과 늘어나는 몬스터의 근원-가이아벨트의 사건을 동시에 해결하게 위해 팀과 카논의 각성을 피한다. 가이아벨트를 지지하지 못하면 가이아벨트의 팽창으로 인하여 팔기어이는 송무리때 먹혀버리게 되는 결과를 초래하게 된다. 시간이 없다. 빨리 움직이자. 이제 가야하는 곳은 쿠푸드의 생과 미스카에서 정보를 얻어서 가야하는 제물의 유적이다. 쿠푸드의 섬은 거의 카논만을 위한 던전으로 새로운 GOODS인 콜리대시(콜라-타션스)도 얻을 수 있다. 여기에서 카논은 자신의 옛날 기억과 성녀의 기억, 그리고 로드브레이저의 모든 기억을 이어받게 된다. 추측컨대 오지 않아도 스토리는 진행될 것 같다(미확인).



문제는 제물의 유적, 장소를 찾기가 쉽다. 지도를 잘 살펴보자. 이곳에서는 클리어보다도 나중에 숨겨진 가디언을 열기 위한 세 가지의 석상을 얻는 것이 중요하다. 석상을 열기 위한 입구는 사진을 참조하자. 일단 용의 석상을 얻는 곳에서는 황도 12궁의 별자리들이 널려 있는데 활 모양의 그림 위에서 사자 모양의 그림 쪽으로 드로우나이프를 던지면 된다. 사자의 석상 쪽에는 시



계와 석상이 있는데 9시 쪽의 석상의 머리 위에서 단차가 하나 높은 석상 쪽으로 리투카의 파이어드트를 사용하면 된다. 그리고 여신의 석상은 12색이 바닥에 그려져 있고 그 중 3색이 칠해진 석상이 놓여 있는데, 우측 상단을 제외한 나머지 한 군데씩의 물에 석상을 집어넣으면 된다. 석상의 색 순서는 바닥의 그림을 참조하면 될 것이다.



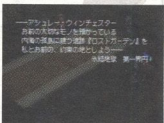
같까지 진행하면 유적에 잠들어 있던 가인이자 팀에게 왜 죽음을 택하지 않는냐고,



기둥의 운명을 거부하느냐고 묻는다. 이에 팀은 자신은 그러한 존재가 아니라 자신이 지켜야만 하는 것에 대해 스스로 싸울 것이라는 어찌보면 뻔한 내사를 말한다. 이에 카이이는 힘을 발휘하여 주고 팀의 레벨3 포스 어빌리티를 일깨워 준다.

오랫만의 망명

모든 일이 순조롭게 풀리는 듯 했으나 문제가 생긴다. 바로 아슈레이의 그녀, 마리나가 납치된 것. 납치의 장본인은 바로 코큐토스의 카이나! 그는 아직도 살아있던 것이다. 그가 기다리고 있는 로스트가든(ロストガーデン)으로 가자. 이곳의 문들은 동료들 한 명씩 남기고 가지 않으면 열리지 않게 되어 있다. 나중에 드로우나이가 꼭 필요하므로 아슈레이만 남기고 나머지 동료들은 묻어 버리는 데에 투입하자. 피즐의 인리는 간단하다. 불목을 하나 없으면 그 색깔의 불목들은 모두 한 번 눈이론 바꾼다는 것. 이것을 이용하면 의외로 간단히 퍼즐이 풀린다. 마지막의 녹색까지 등장하는 곳이 조금 어려운데 힌트를 주면 풀 줄 한가지 색깔만 먼저 움직여 놓고 녹색 불목을 움직여 가면 된다는 것이다.



—アッシュレー：ウィンチェスター
丹那の大切なモノを預かってる
内海の強盗に使う道具『ロストガーデン』を
私とお前が、約束の地としよう—
*結婚地 第一序!



ロストガーデン



카이이는 자신의 소중한 빈스켈트를 잊

어간 아슈레이를 저주하고 있었다. 그리고 그는 아슈레이의 가장 소중한 존재인 마리나를 빼앗겼으며 마리나를 공격하지만 그것을 막으려고 뛰어난 아슈레이는 로드브레이저의 강력한 힘을 끌어내고 만다. 로드브레이저는 정말로 강력해서 어떤 기술을 쓰든 카이이는 상대가 전혀 되지 않는다. 카이이는 쓰러졌지만 마리나는 그런 아슈레이를 아슈레이로 보지 않고 마음을 돌린다. 서로의 마음에 상처를 입은 두 사람. 하지만 그들의 상처는 시간이 치료해 주리라...



アッシュレー
「ああああああああああ
—カインナ—」



「アッシュレー：七面、何を知らないで
風」声でし、しゃべらないで
楽しい事をかけたりして—」



マリナ
「—さよの—
アッシュレーは、悪くなんかない—」

핵드래곤과 혼발디아

드디어 발등에 불이 떨어졌다. 오랫동안 쓰여 올렸던 핵드래곤이 최후로 깨어진다든 것. 이것은 마치 살아있는 핵마사인이 떨어지는 것과 같은 일이다. ARMS는 드래곤을 저지하기 위해 길드그라드와 협력하여 드래곤을 저지하려 간다. 폭주의 위협성을 내뿜은 아슈레이를 남기고... 하지만 드래곤을 저지하기에는 인간의 힘은 조금 부족했다. 그때 아슈레이가 전장에 뛰어든다. 그리고 당장 눈앞에 닥친 위협을 막기 위해 로드브레이저의 힘을 개방하고 압도적인 힘으로 핵드래곤을 쓰러뜨린다. 그러나 힘을 너무 개방한 탓에 로드브레이저가 눈을 뜨고

이를 보다못해 뛰어나온 마리나를 위협에 빠뜨린다. 그러나 사랑의 힘은 위대한 것. 마리나의 진실한 마음이 아슈레이의 커져가는 의식을 다시 살려내고 로드브레이저는 다시 봉인된다. 그리고 다시 아슈레이로 돌아오게 된다(헛지 게임이츠의 밤새가...).



ブラッド
「この力が精兵器
トクゴフ、クワクスフウイン—」



「だから、僕を信じてくれない
や、僕たちがいっしょに戦える方法
これ」かなしいん、って—」



「アッシュレーの心の壁—
六面、千軍より斬られたれたカー
—僕の魔性、ロードブレイザー—」



「—おりのごとう—」

한편 어빙은 엉뚱한 생각을 한가지 해낸다. 바로 소문이 떠도는 마지막 핵드래곤의 힘을 야근의 것으로 끌어들이면 어떨까 하는, 무모한 발상이지만 가치는 있다. 일행은 마지막 핵드래곤, 혼발디아의 힘을 구하기 위해 출동한다. 하지만 혼발디아는 순순히 동요가 되어주지 않는다. 그리고 일행의 힘을 시험하기 위해 되려 싸움을 걸어온다. 전 무에서는 이것도 이벤트상 패배하는 일행. 하지만 혼발디아는 끝까지 포기하지 않는

● 와이드 암즈 2nd IGNITION

일행들에게 감동(?)하여 자신의 힘을 빌려주기로 한다. 이로써 전투후부의 '가면형 드래곤'이 아군이 된다. 본받아야만 평원이면 어디에나 착륙이 가능한 제대로 된 비공정으로서 이로서 갈 수 있는 곳이 대폭 확대된다.



레이포인트(레이 포인트)

본받아야만 생겼겠다. 핵 문제도 해결됐다. 이제 어빙은 '레이포인트'라는 팔기아 전체에 흐르는 마나의 힘을 태워하는 곳을 차례로 해방하여 그 마나의 힘으로 가이아벨트를 하나의 공간에 가두는 작전을 세운다. 레이포인트는 프레이(프레이), 지오(ジオ), 뮤즈(ミュース), 윙(ウイング)의 4 군대가 있으며 각각 중간 보스가 존재한다. 그들은 속성만 틀리지만 공격패턴은 같으므로 한 녀석의 패턴만 익혀두면 나머지는 쉽다.



문제는 퍼즐이 조금 까다로운데 그 중에 윙과 뮤즈가 상당히 난해한 퍼즐을 자랑한다. 윙의 경우에는 마지막 부분의 플레이트를 꺼워 진행하는 곳이 문제라 되는 데 푸는 법은 일단 플레이트 4개를 모은 후에 별(星) 모양의 플레이트를 가장 아래, 즉 글이 쓰여진 벽식의 정반대에 꽂는다(천대 찍지 말자). 그러면 나머지는 순서를 바꾸어 가며 꽂으면 된다. 뮤즈에서 어려운 부분은 마지막 부분의 여신상이 두 개 있고 단차가 있어 올라갈 수 없는 부분인데, 일단 이 유적에서 여신상이 하나만 있는 곳을 찾는다. 그 다음 여신장에서 북쪽으로 5보, 서쪽으로 3보 진행하면 바다의 색깔이 조금 이상한 곳이 있을 것이다. 그 위에서 점프슈즈(ジャンプシューズ)를 쓰면 된다.

절망과 충격 속에서

레이포인트를 클리어하면 이제 어빙은 가이아벨트가 가두어져 있는 사이에 끝장을 보라고 일러준다. 장소는 쿠아토리 북쪽의 하얀 평원. 길이 정말 디럽게 까다롭다. 아마 한참을 헤매리라고 보는데 빠져나가는 원리는 모든 길은 전부 가보는 것이다. 같은 곳이 계속 나온다면 그것은 자신이 못 가본 곳이 있다는 뜻이므로 자신이 가본 곳은 저도를 그려보자. 썬이 여기 저기 놓여 있으므로 썬으로 자신이 가본 곳을 알아봐도 도움이 된다.



보스에게 도착하면 당연히 전투가 벌어지지만 운명을 건 결전치고는 너무 심겁다. 이유는 가이아벨트가 자신의 일부분만을 남기고 도망을 쳤기 때문. 다시 한번 가두고는 싶지만 이미 마나는 거의 소모되어 버렸다. 이제 어빙은 한가지 친숙한 생각을 해내고



여동생인 아르티시아를 맡아 돌본다. 그리고 일행에게는 하르메츠의 이상 콘스터 증가를 조사하라는 지금 실정에 맞지 않는 이상한 명령을 내린다.



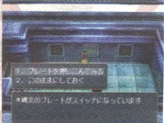
‘결정의 핵(結晶の核)’에 도착하면 제일 먼저 블리드의 어스세이커(アースセイカー)를 사용하여 막힌 곳을 전부 뚫자. 그리고 모든 기계를 작동시킨 후 가장 큰 기계를 작동시키면 이것이 매일담깃즈의 전배라는 것을 알 수 있다. 그리고 오렛사의 자급원이 어빙이었다는 것도... 이 이외의 사실에 일행이 경악하고 있을 때 발레리아사트에서는 어빙과 아르티시아가 사라지는 사건이 발생한다. 그리고 일행은 최종결전을 직감하고 최후의 싸움을 준비한다. 서로의 싸우는 이유를 확인하며(F7)이 생각나는 것은 나만일까?



팔가이아의 영웅

드디어 최후의 던전이다. 던전은 모스트가든 근처의 고원에 있지만 작록이 아랑치기 않기 때문에 잠시간을 걸어서 가야만 한다는 문제점이 있다. 이곳에서 가장 힘든 것은 역시 초장부터 나오는 퍼즐이다. 이하의 사진 순서대로 누르면 OK.

이 던전에 있는 이슈레이의 마지막 GOODS는 여러 위의 스위치를 누를 때에



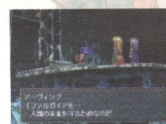
쓰이므로 반드시 알아야 한다. 후에 나오는

● 와일드 암즈 2nd IGNITION

하는 기동과 근처의 기동의 최전비가 1:2이므로 계산 꽤나 해야 할 것이다.



서 진행해야 하는데 홀로 가는 3인은 혼자서 보스와 상대해야 하므로 가장 약한 엘버(필자의 경우는 리무기)를 아슈레이와 동행 시키자. 가이아벨트코어로 변한 어벡과 아르티시아는 영웅의 피가 흐르는 자신들이 가이아벨트의 그릇이 워서서 가이아벨트를 가두는 방법을 택한 것이다. 그것이 영웅에 어울리는 세상을 구하는 임무라고... 아슈레이는 반발하지만 그들 나름대로의 싸움에 함께 응대하기로 하며 결전에 돌입한다. 최종 보스를 포함한 모든 보스들은 상대이성 공격을 포함, 1500전투의 데미지를 입히므로 거기에 맞추어 회복아이템을 준비해야 할 것이다. 여기까지 오면서 미리갈베



리(미라클베리)를 1번이라도 사용했다면 클리어가 아주 힘들어진다. 특히 가이아벨트코어는 HP가 30000이 넘으므로 장기전을 각오해야 할 것이다.

가이아벨트코어를 물리치고 이곳을 탈출하는 일련. 그런데 그 와중에 아슈레이만 어떤 이상한 공간으로 옮겨진다. 그렇다. 아직 로드브레이저가 남아있던 것이다! 그러나 아슈레이는 영웅은 혼자가 아니라며 아나스타시아가 바꿨던 세상을 지키기 위해서 모두의 마음으로 아가드랍을 손에 쥔다. 그리고 로드브레이저와의 최종 결전... 로드브레이저의 전투에서 아슈레이의 공격기술은 로드브레이저가 하나밖에 없으므로 이것만 쓰자. 단, HP회복은 꼭 해주어야 한다. 이벤트상이 강한 전투이므로 한 9번 정도 공격을 반복하면 일어서 쓰러진다. 그리고



지역력 테스트는 햇빛을 깊은 위치에서 정확히 밝히면(리무가 이동) 길이 열린다. 그리고 세이프 포인트 이후에 등장하는 문을 조사하면 적과 전투가 벌어지므로 최대한 안 싸우는 무드를 관리하며 나아가자.



최하층에서의 중간 보스와의 가버온 일전이 끝나면 정말 마지막 단전이 펼쳐진다. 이곳의 잠긴 문들은 기동을 조사하여 기동의 무늬가 일치해야만 문이 열린다. 조사



호르는 연당을 감상하면 드디어 WA 29의 대단원의 막이 내린다.

갈 사람만 가려 보너스 던전과 이벤트들

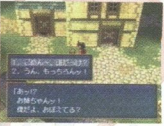
본문에는 기본적인 가디언들의 던전 위치를 기재했지만 여기에서부터 소개할 것들

은 정말 안گار도 되는 곳들뿐이다(사실 가디언도 안 얻어도 되지만), 단지 좀 더 강한 미디엄이나 아이템을 원하는, 내지는 완벽 콜러미안을 노리는 사람들을 위한 장소일 뿐이다. 이들 던전이 위치한 곳은 게임 내에서 키를 얻으면 생기는 서치 레이더와 사진의 지도를 참고하길 바란다. 한 가지 밝혀두는 것은 여기에 나온 것들이 숨겨진 것의 진부가 아니라는 것이다. 또 다른 감추어진 사실들을 발견하는 것 역시 어흥, 부디 즐거이 즐겨 주기 바란다.

남겨진 섬 · 지하실 [遺された島 · 地下室]

마계주 색터 트로메이가 있던 검은 해변, 이곳의 북동쪽에 위치한 외딴 섬에 위치한 던전이다. 일단 아슬레이의 3번째 GOODS가 필요하므로 기본적으로 중반에 가게 되는 던전이며 듀플리케이터가 초창부터 6개나 필요하므로 상당히 가기가 곱끄러운 곳이기도 하지만 재미있는 아이템들이 널려 있으므로 최후의 던전에서 빠져나와 한 번은 가보자.

파레스빌리지 [パレスヴィレッジ]



어디서 많이 안 들어봤나? 그렇다. 바로 서장에서 리무카가 얼떨결에 구해준 그 마을이다. 레이보인트에 관한 힌트를 들을 수 있다...는 정도의 가치를 지닌 마을이다. 그 래, 그 마을이라고 생각하고 진행하면 된다. 마계주 색터 트로메이가 있던 그 커다란 섬에 있다.

● 와일드 암즈 2nd IGNITION

완벽 클리어를 노리는 사람이라면 필수 사용 캐릭터가 될 것이다(메다가 제일 그래픽 상으로는 가장 귀엽다).

절대행운권[絶対幸運卷]



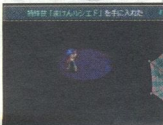
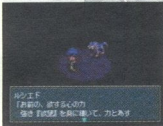
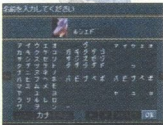
짧고 간단하며 이득이 많고 짜증나는 괴물도 없는, 아주 마음에 드는 던전. 각설하고 이곳의 문은 하나 같이 잠겨 있는데다가 그 어떤 문도 사용해도 열리지 않는다. 이곳의 문을 열기 위해서는 일단 미디엄 '펜카론'(펜카론)이 필요하다. 그리고 이곳의 적들과 전투를 해보자. 적들이 무언가 손에 들고 있는 것이 보일 것이다. 펜카론의 키스톤 기연드린 피포켓(빅포켓)을 사용해서 그들이 지닌 시크리트 키(シークレットキ)를 훔치자(시크리트 키는 하나만 있어도 이곳의 문을 전부 열 수가 있다). 이 던전의 끝까지 진행하면 행운의 가디언 차파광가의 미디엄을 얻을 수 있다. 이 미디엄은 뒤에서 말할 세 가지 미디엄과 함께 엄청난 능력치 상승 효과를 자랑하므로 반드시 얻기를 권하는 바이다.

하늘의 선물[空の贈り物]



광기야아 남쪽에 있는 외딴 섬에는 운석

마랑동(魔狼洞)



디스크 2장 시작 부분에서 루시에드(ルシエド)가 이슈레이를 찾아 왔던 사실을 기억하시는지? 그후의 종적이 궁금하신 분들께 얘기 멋진 해결책! 루시에드는 바로 여기에 있다! 마랑동은 내부가 너무도 어두운 관계로 인하여 가능하면 최후 던전에서 세 번째 GOODS를 얻고 오는 것을 권한다. 루시에드를 만나면 자신의 이름을 물어오므로 위의 이름을 입력하면 된다. 그리고 나면 루시에드와 이슈레이의 이벤트 이후에 특수능력 '마겐 루시에드(まげんルシエド)'를 얻을 수 있다.

노블렛성

[ノーブルレッド城]



마랑동 산 너머에 조금 넓게 펼쳐진 평야가 하나 있는데 그곳을 조사해 보면 뿔 성 하나가 덩그러니 등장한다. 혹시 발데리아서트에서

사라진 것에 대해 의심을 가지본 사람은 없는지? 마리아벨은 바로 이 노블렛 성에 있다. 노블렛 성은 알고 보면 상당히 간단한 푸트이지만 괜히 규모가 커서 거짓하면 쓸데없이 해매는 수가 생긴다. 진짜 길은 정면이라는 것을 항상 염두에 두고 가는 것이 중요하다. 중간에 비석에 쓰여진 루시무시한 경고(?)는 무시하고 진행해 들어가면 반숙에 들어있는 인형옷을 벗은 마리아벨을 만날 수 있다. 그리고 이벤트 후에 6번째 동료로서 파티에 참가한다. 능력은 떨어지는 편은 아니나 이렇다할 장점이 없는, 취미형 캐릭터로서의 냄새가 강하게 풍기지만 의외로 고렘의 능력이 좋고, 토키와 거의 마지막 이벤트도 마리아벨을 통하여 일어나므로

이라도 떨어진 것 마냥 커다란 구덩이기 봐 여겨 있는 곳이 하나 있다. 구덩이의 중심에서 서치를 해보면 통칭하는 곳이 여기인데 이곳에는 '아티팩트 용 아이템'이라는 기묘한 아이템들만 잔뜩 널려 있다. 이곳은 잘 떨어져서 진행해야 하는 곳으로서 낙하점만 잘 파악하면 모든 아이템을 얻어서 나갈 수가 있을 것이다. 끝까지 진행하면 역시 가디언을 얻을 수 있다. 위의 가디언표에는 없으므로 주의!

세 가지 가디언



정식적인 진행을 해온 분들이라면 누구나 용, 사자, 여신의 3가지 석상을 지니고 있을 것이다. 이 석상들은 사용되지도 않고 스토리만을 진행하는 사람들이라면 아무런

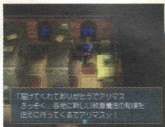


쓸모도 없이 엔딩까지 가고 만다. 이들의 진짜 발동은 레이포인트 4군대를 클리어하고 다음 이벤트도 해결하고 나서야 된다. 일단 용의 석상은 아수레에게 마리나에게, 사자의 석상은 블러드가 빌리에게, 여신의 석상은 린이 코렛에게 말을 걸면 각각 희망의 미디엄, 용기의 미디엄, 사랑의 미디엄으로 바뀐다. 이들 미디엄의 장비효과는 다른 미디엄들과는 비교도 되지 않는다. 노파스에서 정리해 두는데, 마리나는 발레리아스트(ヴァリアント-)의 2층에 있는 방(아르디시아가 있는 부엌(?)의 맞은 편에 있는 방)에 있으며 빌리는 세보크마을(セボック村)에 있는 총장 집에서 휘세이를 타고 앉아 있다. 그리고 코렛트는 바스카(バスカ-)의 자기 집에 있다.

마법의 레벨업



마제주(魔界柱)가 등장한 시점에서 리투카를 신두에 세우고 텔레포트점(テレポートジェム)을 사용하면 갑자기 이상한 외판 섬으로 워프할 때가 있다. 이곳에 있는 길에 들어가면 마법을 연구하는 사람이 있는데 이 사람의 부탁으로 시엘제 자치령(シエルジメ自治領)의 카라안(カラヤン)을 만나고



다시 이 섬으로 오면(길에 들어갔다 나오면 텔레포트가 자유로이 가능하다) 레벨 2 마법의 조합이 가능하다. FP소비가 상당히 크지만 워력 역시 상당하므로 역시 꼭 찾아내야 할 이벤트 중 하나라 하겠다.

클리어 불가능? 고스트 등장!



고스트(ゴースト)... 그의 정체는 빈스켈트(ヴィンスケルト), 바로 모트사의 두목으로 있던 사람이다. 그의 원력이 겁에 날아 제정감한 것이 바로 고스트. 광열의 핵(狂熱の核)에서 점을 조사하면 고스트가 등장하는데 그의 전체공력은 파티 전원이에게 6000 이상의 데미지를 입히므로 PS와 HP를 전원이 붕괴 있다고 해도 레벨이 75는 넘어야 맞장을 틀 수가 있다. 하지만 그분 일격에 잠는 방법이 한가지 있는데... 린트는 린으로 상대해야 한 방에 보낼 수 있다는 점이다. 자! 고스트 사냥을 각자 나서보도록(스타의 그것이 아니!)!



front mission 3

フロントミッション サード

의혹의 폭탄, 마이더스로부터 사건은 시작한다

프론트 미션 3



장르: S·APG

제작사: 스퀘어

발매일: 9월 2일

발매가: 6,800엔

그래픽	★★★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★
연출	★★★
스펙 가치	★★★★

핵폭탄과는 달리 유유증이 없어 상당한 위력을 발휘하는 마이더스를 둘러싸고 아리사와 예마의 이야기가 흐른다. 과연 인간보다 우월한 생명체가 나와 우리를 파괴시킬 수 있을까? 인간이든 이매지너리 넘버이든 리얼 넘버이든 그들은 각각의 신념을 갖고서 살아가는 방대한 내용의 프론트 미션 3. 이번 공략은 아리사편으로만 진행했으며, 많은 대사랑 때문에 이야기의 진행상 도움이 되는 부분만 넣었다는 점을 밝혀 둔다.

시스템

1. AP 시스템

AP는 액티브 포인트라고 부르며 이동과 전투를 행하는 유닛의 행동에 따라 소비된다. 이것이 없으면 적의 공격을 받을 경우 반격 또는 회피행동을 할 수 없다. AP의 수치는 적 유닛의 파츠 파괴 숫자를 나타내는 예시 스크린에 따라서 상승한다. 따라서 많은 적을 파괴하면 할수록 AP는 자연스럽게 증가한다. 공격시의 AP 소비는 무기에 따라 다르며, 반격시에는 무기별 AP에 기한 AP 포인트가 붙는다. AP는 팀마다 12 포인트 회복하여, 모두 회복하면 더 이상 늘어 나지는 않는다.



다. 파츠를 개조하면 캐릭터가 갖고 있는 최대 AP에서 파츠에 대한 AP를 분배하여 강화하게 된다. 하지만 이렇게 분배된 AP의 경우 전투에서 사용할 수는 없다.

4. 이동, 공격, 반격 시에는 AP가 소비된다

무기에 따른 소비 AP

무기의 종류	소비 AP
권투	1
상근	3
레이블	4
화염 발사	4
머신 건	5
캐논	6
미사일	10
그레네이드	12

반격시의 기한 AP

적과의 거리	기한 AP
1스퀘어	3
2스퀘어	3
3스퀘어	2
4스퀘어	2
5스퀘어 이상	1

2. 멀티어셈블리 시스템

프론트 미션 3에서는 벤치의 파츠를 교환하는 것 이외에도 파츠의 능력을 올리는 개조를 이행할 수도 있다. 개조는 어느 정도 스토리가 진행되어서 더 높은 레벨의 개조가 가능해지며, 많은 비용이 들어간다.

HP개조

Body, Arm, Leg 모두에서 실행할 수 있는 개조 방법이다. HP는 증가하지만 출력, 장량에는 영향을 주지 않는다.

속성 방어 개조

Body에서 실행할 수 있는 개조로, 무기의 속성에 대한 스테이츠 이상 회피율을 올린다. 열염(炎熱), 위격(衝擊), 관통(貫通) 등 3종류의 속성을 받아들인다.

명중 개조

Arm에서 실행할 수 있는 개조로 공격시 명중률을 올린다. 프론트 미션 3에서는 공격 목표까지의 거리가 많수록 명중률이 떨어지기 때문에 원거리 제형의 벤치는 이 개조가 반드시 필요하다.



▲개조는 음분이다

회피 개조

다리에서 실행할 수 있는 개조로 적의 공격에 대한 회피율을 상승시킨다. 회피율이 높으면 격투와 원거리 공격에서 적은 데미지를 입게 된다.

R&B 개조

다리에서 실행하는 개조이다. R은 볼러 대사의 의자로 장해물이 없다면 전후좌우 방향으로 이동력이 상승한다. B는 벤치어의 의자로 고도 차이가 있는 지형을 점프로 이동할 수 있다.

3. 무기의 특성

프론트 미션 3에서는 적과의 위치 관계, 공격할 때의 무기에 따라 명중률이 변한다. 유닛이 소지한 무기의 특성을 활용하면 보다 쉬운 진행이 가능하다.

- 기본적으로 적과의 거리가 멀수록 명중률은 내려간다. 단 미사일은 변하지 않는다.
- 낮은 위치에서 높은 위치에 있는 적을 공격할 때에는 명중률이 대폭 감소한다. 반대로 높은 위치에 있다면 명중률이 오른다.
- 공격 목표까지 장애물이 있다면 명중률이 내려간다. 경우에 따라서는 0%가 되며, 미사일은 장애물을 피해 날아가기 때문에 명중률이 변하지 않는다.

4. 적 유닛의 특수

스테이지 클리어 시 적 파일럿이 투항하거나, 무인 상태로 되어 있거나, 아군이 타고 있는 적 기체는 자동적으로 아군의 기체로 회수할 수 있다(단 연히 예외도 있다).

5. 네트워크

인터 미션에서 이용할 수 있는 네트워크는 메일의 송수신과 상징의 이동, 각 포함의 관함 등의 다채로운 기능을 사용할 수 있다. 또 특정 포함에서는 영상 데이터와 입수하지 못한 벤치를 얻을 수도 있다.

6. 아리사편에서의 캐릭터 운용

필자가 사용한 캐릭터의 활용을 참고하면, 처음 게임을 접하는 게이머라도 어느 정도 감을 잡고서 게임을 운용할 수 있게 될 것이다. 필자의 경우 아리사 편에서 사용한 주요 캐릭터는 키즈카, 로고, 아리사이며, 미호, 류, 메이아는 상황에 따라서 바꾸었다. 먼저 키즈카가 사용한 스킬은 더블 어설트 2개에 태클 1, 탄수LP 1 등을 사용하였다. 이것은 접근전에 강한 키즈카의 능력을 발휘하기 위한 것이다. 로고는 그의 언행과는 다르게 매우 실력있는 인물로 왼쪽 팔에는 머신 건, 오른쪽 팔에는 실드를 장비하여 중거리 담담으로 활동하였다. 탄수LP 1×3, 중 1×2, fall 샷을 장비하였으며, 한번 언제가 시작되면 상대는 거의 살아남지 않는다. 아리사는 미사일 전용 캐릭터로 6개의 컴

퓨터 용량을 모두 미사일 난사로 채웠다. 그리고 컴퓨터는 발동율이 높은 COMB652를 장착하여 역시 한번 발동되면 6개의 미사일이 공격하기 때문에 거의 살아남지 않는다. 이 게임에서는 라이틀의 성능이 그다지 뛰어나지 않기 때문에 류도 로고처럼 머신 건과 실드를 장비하여 출격하였다. 미호는 키즈카 스타일로, 메이아는 아리사 스타일로 키우면 될 것이다.



무 기

명칭	종류	속성	중량	평균률	시경거리	공격력	AP	가격
오딘M98(オーデンM98)	상 건	위	42	75%	1~3	12×12	3	140
SPPG14	상 건	위	50	75%	1~3	14×12	3	260
위부2형(衛部2型)	상 건	위	59	75%	1~3	16×12	3	500
위부3형(衛部3型)	상 건	위	69	75%	1~3	19×12	3	660
코스드M300(コードM300)	상 건	위	80	75%	1~3	22×12	3	780
코드SN990(コードSN990)	머신 건	관	48	80%	1~4	11×10	5	160
DGS-25	머신 건	관	56	80%	1~4	13×10	5	240
명달2형(鳴達2型)	머신 건	관	65	80%	1~4	15×10	5	460
명달3형(鳴達3型)	머신 건	관	78	80%	1~4	18×10	5	620
일사90MF(日西90MF)	머신 건	관	78	80%	1~4	18×10	5	620
이크비플4(アークバブル4)	머신 건	관	91	80%	1~4	21×10	5	800
프란발FF(フランバルFF)	라이플	관	45	75%	1~6	58×1	4	120
9식자격총(9式短銃)	라이플	관	53	75%	1~6	69×1	4	200
노상6형(老象6型)	라이플	관	62	75%	1~6	82×1	4	460
노호3형(老虎3型)	라이플	관	73	75%	1~6	98×1	4	600
스캐라브F2(スクアラブF2)	라이플	관	73	75%	1~6	98×1	4	600
11식자격총(11式短銃)	라이플	관	84	75%	1~6	117×1	4	780
화염1형(火達1型)	화염 방사	염	60	60%	1~2	20×4	4	200
화염2형(火達2型)	화염 방사	염	70	60%	1~2	24×4	4	460
화염3형(火達3型)	화염 방사	염	81	60%	1~2	28×4	4	600
핫가젤(ホットガゼル)	화염 방사	염	93	60%	1~2	33×4	4	780
보이스터(ボイスタ)	격투 무기	위	22	100%	1	76×1	1	100
피어너플(パイアナル)	격투 무기	위	26	100%	1	91×1	1	200
10식 타수(10式打手)	격투 무기	위	30	100%	1	109×1	1	300
12식 타수(12式打手)	격투 무기	위	35	100%	1	130×1	1	400
8식 바스타(ハイバスター)	격투 무기	위	35	100%	1	130×1	1	400
페탈 바스타(フェタルバスター)	격투 무기	위	40	100%	1	156×1	1	500
샤프 피플(シャープピプル)	격투 무기	관	20	110%	1	63×1	1	140
22식 피플(シビーピプル)	격투 무기	관	23	110%	1	75×1	1	260
레시 타침(22式打釘)	격투 무기	관	32	110%	1	108×1	1	500
라스트 스테이코(ラストステイク)	격투 무기	관	37	110%	1	129×1	1	700
킹 엑스(キングアックス)	격투 무기	위	21	120%	1	67×1	1	200
9식 타봉(9式打棒)	격투 무기	위	25	120%	1	80×1	1	300
13식 타봉(13式打棒)	격투 무기	위	29	120%	1	96×1	1	400
비너스(ビーナス)	격투 무기	위	33	120%	1	115×1	1	500
화염(フレイム)	미사일	염	81	80%	3~9	73×1	10	200
와이드플2(ワイドフル2)	미사일	염	96	80%	3~9	87×1	10	380
운석34형(隕石34型)	미사일	염	109	80%	3~9	104×1	10	460
지침3550형(智更真5030)	미사일	염	123	80%	3~9	124×1	10	660
나이트메어급(ナイトメアール)	미사일	염	123	80%	3~9	124×1	10	660
바지리거(バジリガー)	미사일	염	137	80%	3~9	148×1	10	900
10형 박리포(10型迫撃砲)	그레네이드	염	109	60%	3~6	74×1	12	400
13형 박리포(13型迫撃砲)	그레네이드	염	124	60%	3~6	88×1	12	600
14형 박리포(14型迫撃砲)	그레네이드	염	140	60%	3~6	105×1	12	800
밀트GGR(アムルトGGR)	그레네이드	염	156	60%	3~6	126×1	12	1000

방패

명칭	종류	중량	AP	사용 횟수	가격	비고
06식 장갑(06式装甲)	실드	18	2	4	100	데미지 50% 감소
SN-100G	실드	24	2	6	160	데미지 50% 감소
간방은(肩防盾)	실드	22	2	4	200	데미지 70% 감소
중방은(重防盾)	실드	28	2	6	300	데미지 70% 감소
10식 장갑(10式装甲)	실드	28	2	6	300	데미지 70% 감소
SN-107G	실드	36	2	4	400	데미지 90% 감소

백팩

명칭	용량	용량	주기율	가격
BPT3A	10	-	30	200
BX002	10	4	-	140
5식 역조종(力制御)	10	-	30	200
6식 백포(6式背包)	30	6	-	300
BPT9MAX	30	-	90	800
BX090	50	8	-	600

컴퓨터

명칭	용량	기능	가격
COM4	4	특수 기능 없음	200
COM5	5	특수 기능 없음	400
COM6	6	특수 기능 없음	600
COMC754	6	발동률 대 down, 연쇄율 대 up	1000
COMB554	6	발동률 소 up, 연쇄율 소 down	1000
COMC654	6	발동률 중 down, 연쇄율 중 up	1000
COMB603	6	발동률 중 up, 연쇄율 중 down	1000
COMC554	6	발동률 소 down, 연쇄율 소 up	1000
COMC652	6	발동률 대 up, 연쇄율 대 down	1000
COMG10	6	인수율 up	1300

스킬

스킬명	발동 특수	발동 조건	용량	효과
절대선공 1 (絶対先攻 1)	제노스레브(ビュスレブ) - Leg	어깨 무기 제외	1	선제 공격이 가능, 데미지 1.4배
실드 아택(シールドアタキ)	제로스(ビュス) - Arm	격투 무기(실드 포함)	1	팔에 장착한 실드로 공격
태풍 1 (タフス 1)	제노스레브(ビュスレブ) - Body	격투	1	번개의 중앙으로 공격한다
탄수 UP 1 (弾数UP 1) 1	107식 강손 - Arm	연사	1	발사 탄수가 1.2배
중 1 (ズーム 1)	107식 강손 - Body	그레네이드 제외	1	발동률 1.2배
스텐 편지(スタンパンチ)	카탈M2 - Arm	격투	1	상대를 기절시킨다
아택트 편지(イシュクトパンチ)	천동 3형 - Arm	격투	1	상대를 강제 바운스시킨다
공격력 UP 1 (攻撃力UP 1)	108식 강경 - Body	격투 무기	1	격투력 UP
ALL or NO	108식 강경 - Arm	연사	1	모두 명중 또는 실패한다
인간 DMG 1 (人間DMG 1)	드래그M2C - Arm	그레네이드 제외	1	적 파입컷에 데미지
미사일 단사(ミサイル単射)	워스크 - Arm	미사일	1	남은 미사일을 모두 발사
패너 샷(パネーションショット)	매레DM1 - Arm	사격, 미사일	1	적 파입컷을 혼란시킨다
데드 마신(デッドマシ)	지니 - Leg	모든 무기	1	파츠가 파괴되어도 반격
견수 후공 1 (堅守後攻 1)	107식 강손 - Leg	어깨 무기 제외	1	적에게 선공을 주지만 50%의 데미지 감소
인어DMG20 (人魚DMG20)	천동 3형 - Leg	방어시	1	200%의 데미지를 0으로 만들
강화치 2배 (強化値2倍)	드래그M2C - Arm	그레네이드 제외	1	경험치 2배
최피 11 (最高値11)	PAW파이어 - Leg	어깨 무기 제외	1	최피 개조 1 up
속연 11 (速練11)	매레DM1 - Leg	그레네이드 제외	1	속연도 1 up
속방 11 (速防11)	지니 - Body	어깨 무기 제외	1	속성 개조 1 up
적 속연 11 (敵速練11)	엑스M4F - Leg	어깨 무기 제외	1	적 속연도 1 down
적 속방 11 (敵速防11)	매레DM1	그레네이드 제외	1	적 속성 방어 개조 1 down
적 최피 11 (敵最高値11)	제로스 - Body	그레네이드 제외	1	적 최피개조 1 down
적 명중 11 (敵命中11)	PAW파이어 - Body	어깨 무기 제외	1	적 명중 개조 1 down
AP3회 카드(AP3割IOU)	카탈M2 - Arm	그레네이드 제외	1	스피 AP 3 감소
인어 스킬(人魚スキル)	명천 1형 - Leg	그레네이드 제외	1	적 스킬 발동 불능
인티 브레이크(アンチブレイク)	109식 열안 - Leg	방어시	1	파괴 직전의 파츠가 파괴되지 않는다
DMG Fix 100	108식 강경 - Leg	방어시	1	101~200까지의 데미지를 100으로 고정
DMG Fix 200	기령 0형 - Leg	방어시	1	201~400까지의 데미지를 200으로 고정
DMG Fix 400	112식 혼양 - Body	방어시	1	401~800까지의 데미지를 400으로 고정
리젠지 1 (リベンジ 1)	110식 진양 - Body	적의 선공 방어시	1	데미지를 1.2배로 반격
BODY 개조(BODYゲージ)	PAW2프로우드 - Leg	방어시	1	Body의 데미지를 Arm으로 이전
이스케이프(エスケュー)	포라M12A - Arm	모든 무기	1	파츠가 부서질 때 도주

근급 피난(緊急避難)	포라M12A - Body	어깨 무기 제외	1	Body가 파괴되었을 때 긴급 피난
더블 어택 I (ダブルアタック I)	제너스체인 - Arm	격투 & 사격(영 근접)	2	사격의 격투 무기로 공격
절대 선공 I (絶対先攻 I)	제로스 - Leg	어깨 무기 제외	2	선공을 취하지만 피해가 1.4배
인수 UP I (押込UP I)	110식 진압 - Arm	연사	2	사격 무기의 탄수가 1.4배 up
태풍 I (台風 I)	천동 3형 - Body	격투를 사용	2	큰 데미지
실드 어택 I (シールドアタック I)	라오페피아 - Arm	격투 무기	2	큰 데미지
더블 샷 I (ダブルショット I)	PAW2프로우브 - Arm	알뜰 같은 사격 무기	2	좌우 연속 사격 공격
더블 샷 II (ダブルショット II)	상제 1형 - Arm	알뜰 다른 사격 무기	2	좌우 연속 사격 공격
더블 펀치 I (ダブルパンチ I)	그라블M1 - Arm	알뜰 같은 격투 무기	2	좌우 연속 격투 공격
더블 펀치 II (ダブルパンチ II)	무덕 3형 - Arm	알뜰 다른 격투 무기	2	좌우 연속 격투 공격
fall 펀치(fall-パンチ)	기병 0형 - Arm	격투	2	적의 AP를 0으로 만든다
격투력 UP I (格闘力UP I)	카삼2 - Body	격투 무기	2	격투력 up
썸 I (スーム I)	엑스MF - Body	그레나이드 제외	2	명중률 1.5배
인간DMG I (人間DMG I)	내압 1형 - Arm	그레나이드 제외	2	적 피할것에게 큰 데미지
Hit & Away	110식 진압 - Leg	어깨 무기 제외	2	공격하고 도망친다
오우 머신 I (オートマシン I)	PAW 프로우브 - Body	어깨 무기 제외	2	가늌쇠 자동 공격, 그 후 가늌쇠 회복
전수 후공 I (堅守後攻 I)	철기 4형 - Leg	어깨 무기 제외	2	적에게 선공을 주지만 80%의 데미지 감소
AP 6割 컷 (AP6割Cut)	111식 혼압 - Leg	그레나이드 제외	2	소비 AP 6 감소
인간 DMG40 (人間DMG40)	라오페피아 - Leg	모든 무기	2	40%의 데미지를 0으로
경합치 3배 (相殺値3倍)	상제 1형 - Leg	그레나이드 제외	2	일수 경합치 3배
회피 2 (回避2)	위스크 - Leg	어깨 무기 제외	2	회피 개조 2 up
속연 2 (速戦2)	그라블M1 - Leg	그레나이드 제외	2	속연도 2 up
속방 2 (速防2)	내압 1형 - Body	어깨 무기 제외	2	속성 개조 2 up
적 속연 2 (敵速戦2)	게이티어 - Leg	어깨 무기 제외	2	적 속연도 2 down
적 속방 2 (敵速防2)	철기 4형 - Body	그레나이드 제외	2	적 속성 방어 개조 2 down
적 회피 2 (敵回避2)	비너드리아 - Body	그레나이드 제외	2	적 회피 개조 2 down
적 명중 2 (敵命中2)	무덕 3형 - Body	어깨 무기 제외	2	적 명중 개조 2 down
전수 UP II (押込UP II)	영한 3형 - Arm	연사	3	발사 탄수 2배
절대 선공 II (絶対先攻 II)	냉하 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	놓아있어선공
썸 II (スーム II)	그라레텍스 - Body	그레나이드 제외	3	명중률 2배
태풍 II (台風 II)	라오페피아 - Body	격투 무기	3	초특대 데미지
실드 어택 II (シールドアタック II)	냉하 1형 - Arm	격투 무기(실드 장비)	3	초특대 데미지
격투력 UP II (格闘力UP II)	그라블M1 - Body	격투 무기	3	격투력을 2배로 싸운다
인간 DMG II (人間DMG II)	지나 - Arm	그레나이드 제외	3	적 피할것에게 큰 데미지
AP 코스트 0 (APコスト0)	112식 혼압 - Leg	그레나이드 제외	3	소비AP 0
인간 DMG 80 (人間DMG80)	영사3형 - Leg	방사시	3	80%의 데미지를 0으로 한다
회피 Max (回避Max)	순양1형 - Leg		3	모든 무기
사양호요청 (射撃援要請)	엑스MF - Arm	격투	3	아군이 공격하면 다음 격투 공격
포위 격투 (包圍格闘)	냉하 1형 - Leg	격투(아군이 적을 포위)	3	아군이 함께 격투 공격
포위 사격 (包圍射撃)	게이티어 - Arm	사격(아군이 적을 포위)	3	아군이 함께 사격
스나이프 Body (スナイプBody)	순양 - Body	연사	3	모든 공격이 명중을 집중
스나이프 Arm (スナイプArm)	비너드리아 - Arm	연사	3	모든 공격이 명중 집중
스나이프 Any (スナイプAny)	그라레텍스 - Arm	연사	3	한 파츠만 집중 공격
경합치 4배 (相殺値4倍)	비너드리아 - Leg	그레나이드 제외	3	경합치 4배
속연 3 (速戦3)	내압 1형(伊達1型) - Leg	그레나이드 제외	3	속연도 3포인트 up
속방 Max (速防Max)	명진 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	속성 개조를 Max로 싸운다
적 속연3 (敵速戦3)	무덕 3형 - Leg	어깨 무기 제외	3	적 속연도를 3 down
적 속방 무효 (敵速防無効)	위스크 - Body	그레나이드 제외	3	속성 방어를 무효화
적 회피 무효 (敵回避無効)	순양 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	적 회피 개조를 무효화
적 명중 무효 (敵命中無効)	상제 1형 - Body	어깨 무기 제외	3	적 명중 개조를 무효화
리벤지 II (リベンジ II)	게이티어 - Body	어깨 무기 제외	3	데미지를 2배로 되돌림
리벤지 사일 (リベンジサイ)	111식 혼압 - Arm	어깨 무기 제외	3	적의 같은 파츠를 공격
Arm 브레이크(Armブレイク)	포라M12A - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 Arm파츠 공격
Leg 브레이크(Legブレイク)	109식 열압 - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 Leg파츠 공격
렌즈 브레이크(レンズブレイク)	명진 1형 - Arm	사격, 격투, 미사일	4	상대의 파츠를 렌즈으로 공격
Body 브레이크(Bodyブレイク)	112식 혼압 - Arm	사격, 격투, 미사일	5	상대의 Body파츠 공격
체프(チャフ)	드래그M2C(ドレーグM2C)-Body	모든 무기 가능	7	미사일을 공격 무효화
격투 원호 요청 (格闘援要請)	영사 3형(永瀬3型) - Body	사격(적과 근접한 아군 필요)	7	아군에게 격투 공격 요청

스토리 EPISODE OF ARISA

스테이지 0

연구원: 시스템 체크, 완료를 확인했다 OS에 파일 및 데이터를 등록해

??? : 알겠습니다. 파일 및 데이터 등록하였습니다.

(파일 및 등록 확인으로 돌아간다. 그 상태에서 비로 결정(決定)을 누르면 다케무라 카즈키라는 이름으로 게임을 진행하게 된다.)

연구원: 등록 확인 키리시마(桐島) 중공업체 차기 전략 벤처, 손강(熊剛) 최후 테스트를 개시한다. 이 쪽은 준비가 되었다. 카즈키, 벤처를 기동시켜 카즈키: 기동 완료

연구원: 기동 확인했다. 좋아. 우선 다리 부위를 체크한다. 이쪽이 지시하는 장소로 이동해라

카즈키: 알겠습니다.

연구원: 이동 목표 지점은 여기다.

카즈키: 알겠습니다.

(유니트가 이동할 수 있는 것은 스페어가 형색으로 되어있는 부분입니다. 커서를 이동시켜서, 이동 위치를 결정해 주십시오. 지형에 따라서, 많이 보이지 않을 때에는 L1, R1으로 맵을 회전시킬 수 있습니다.)

간단하게 이동한 히미 연구원이 제시한 목표 지점까지 가면 다음 행동을 지시해 온다.

연구원: 목표 지점의 도착을 확인했다. 다음은 무기를 사용해 볼까. 그 벤처는 왼쪽 끝에 샷건을 장비하고 있어. 오른쪽 끝의 너클로는 격투전을 펼칠 수도 있지. 사격 격투 양쪽의 데이터가 필요하다. 먼저 양쪽의 무기를 사용하여, 그 벤처를 공격해 보도록 파일릿을 비전투 모드로 설정했으니라. 위험하지 않아!

(이동후에 표시되는 커맨드 메뉴의 "공격(攻撃)"을 선택하면 적 유니트를 공격할 수 있습니다. 공격할 수 있는 범위(사정거리)는 무기에 따라 달라진다. 샷건의 사정거리는 3스퀘어입니다. 공격을 선택하면 사정거리 내의 스페어가 아처럼 붉게 표시됩니다. 격투 무기의 공격 범위는 1스퀘어입니다. 격투전을 실행할 경우, 전투 상태에 게 접근할 필요가 있습니다. 장비하고 있는 무기가 복수일 경우는

▫버튼을 눌러서 무기 선택 윈도를 열고 ▫버튼을 누른 채로 상하 방향키로 전환할 수 있습니다. 무기를 선택할 다음 ▫버튼을 따면 결정됩니다.)

적으로 등장하는 벤처는 움직이지도, 공격도 하지 않는다. 마음대로 요리해도 되지만, 단 쇼크 건과 너클을 모두 사용해야 한다.

연구원: 좋아, 여기까지 할까...

일방군 (日防軍) 기술병: 잠깐 기다려. 미안하지만, 오토 파일릿을 전투 모드로 설정한 다음 이대로 테스트를 진행해보고 싶는데

연구원: 전투 모드로?

일방군 기술병: 지금, 요코사카 기지의 사령부에서 연락이 들어왔는데. 가능하면 실전에 가까운 데이터를 얻고 싶다는 자사가 있었어

연구원: 실전 데이터라면, 낚음 후에 그쪽에서 얻을 수 있지 않습니까? 지금 자기에 타고 있는 것은 우리의 테스트 파일릿입니다.

일방군 기술병: 알고 있다가, 하지만 데이터의 내용으로 이 벤처의 정식 채용이 결정된다고 말하고 있어

연구원: 아니, 그렇다고 해도...

카즈키: 쯤 괜찮습니다.

연구원: 어이, 카즈키! 너 알고서 말하는 거야?

카즈키: 괜찮습니다! 이 벤처, 지금까지의 일방군 것보다 꽤 좋은데요

일방군 기술병: 미안한데 뭐, 우선 급한 대로 하자고 한번 더 부탁해

연구원: ...알겠습니다. 어이, 카즈키, 재빨리 조심해라

카즈키: 알겠습니다!

연구원: 구식이라고 해도 실전이라 위험하다면 바로 말하고

(전투에서 데이터를 얻으면, 파츠의 HP가 감소합니다. HP가 0이 되면 그 파츠는 파괴되어 사용할 수 없게 됩니다. 보드(BODY)의 HP가 0이 될 경우, 그 유니트는 파괴되어 맵 상에서 사라집니다. 말(ARM)의 HP가 0이 될 경우, 그 앞에 장비되어 있는 무기를 사용할 수 없습니다. 레그(LEG)의 HP가 0이 될 경우, 유니트의 이동력이 1회에 1스퀘어로 한정됩니다)

이번 벤처는 무기를 장비하고 있으며, 적극적으로 공격을 가해온다. 카즈키의 벤처가 좋기 때문에 쉽게 지지는 않지만, 조금이나마 피해를 줄이고 공격 성공률을 높이기 위해서는 그 고지에서 공격하는 것이 좋다. 고지에서 기다리고 있다가 공격하자.

연구원: 잘했어, 카즈키! 이것으로 체크 완료. 올라와 카즈키: 알겠습니다.



▲파일릿 등록 화면



▲카즈키가 이동해야 할 목표 지점



▲첫 번째 전투



▲높은 곳에서 싸워라



▲전투가 끝나면 이와 같은 평가 화면이 나와 평가 금액을 준다

스테이지 1

일본군 기술병: 좋은 벤처군. 만족할 만한 성능이여

연구군: 예 우리의 자선업입니다.

일본군 기술병: 그레 오즈군(小波), 요코스카에서 남품을 팔리 하려고 독축이 왔어... 미안하지만, 가 능할까?

오차: 예 운송용 헬기를 불렀습니다. 우선 신형 2 기를 급한대로 보내죠

카즈키: 수고하셨습니다!

일본군 기술병: 오 카즈키. 정말 좋은 실력을 갖고 있군.

오차: 변함없이 신형기의 대용이 특이군.

카즈키: 아니, 그정도는 오차씨도 감지가 남기가 틀라졌는데도 여기까지 조정을 하셨네요.

오차: 뭐, 우리에게도 일본군에게 잘 보일 전스지 할도 틀어졌고, 국방 예산의 수 퍼센트는 매력에 가 나니까.

카즈키: 그래도 저 벤처는 감속중이네요, 전수병위 국(傳守病位)의 벤처치고는 매우 공격적이요 않 습니까?

로고(栗五): 전장이라는 일어나는 거 아니야?

카즈키: 로고?

오차: 그런 아니야, 전투용 벤처를 만든다는 것이 이상하지만, 일본은 전쟁에서 가장 인원이 많 국가 지

로고: 걸으려는 것일조

일본군 기술병: 분명, 우리도 외국에 나갈 기회가 많아졌어. OCU(올레드)도 아틀대수의 사관부터 내전 이 증가했지

로고: 수년전에도 지원을 위해 국외로 벤처 한 부대 를 파견했었지

카즈키: 민간인을 지키기 위해서 만족한 무림도 없 이 전투에 참가하여 전향한 내색을 보이야?

일본군 기술병: 그레 그 때의 고문은 지금 살아있 다는 뜻이지, 하지만 전수병위의 사상은 변함이 없 어

로고: 뭐, 일본에서 전쟁이 일어난다고는 생각하지 않습니까...

●오차1-오차1

카즈키: 어이, 로고 왜 내가 여기에 온 거야? 오 코스카에서 일하고 있었잖아?

로고: 일 때문이야, 일! 작업을 벤처를 남품하려 온 거야

오차: 지금 해일 도시에서 수리 공사가 진행되고 있어, 로고는 그 공사에 쓰일 벤처를 운반해 온거 지

카즈키: 그런 일은 내가 아니더라도 할 수 있지않아!

로고: 아니, 난 신문을 받고 있으니...

오차: 오키나와에 가고 싶다고 부장에게 물고불고 했잖아?

로고: 어, 들켰나...

카즈키: 정말, 그런 적당히 넘어가려는 성격 조금 은 바뀌봐!

로고: 괜찮아, 나는 전혀 신경쓰지 않으니까.

●오차1-오차1

오차: 그레, 카즈키는 요코스카 가지까지 신형기의 남품에 같이 따라가 뭐 준비가 필요하니까, 출발은 밤중이나 될 거야, 그때까지 눈이나 불어라고

로고: 어, 카즈키씨, 오늘도 잔업입니까? 정말, 열 심히 일하시네요.

오차: 료도 아직 일이 남아 있어, 빨리 작업용 벤 처를 가지고 와

로고: 네

●오차1-로고

로고: 흠, 내랑 같이 안 갈래?

카즈키: 왜 내가 같이 가이되지?

로고: 차갑게 말하지만, 우린 친구잖아? 거주자의 공명(公明)까지 함께 가자고!

카즈키: ...

함께 간다 ← 예미 편으로 가게 된다

함께 가지 않는다 ← 이리시 편으로 가게 된다. 이번 공략은 이리시편으로 진행하겠다.

카즈키: 어, 메일이 와 있네

아리시의 메일

오차, 작업어? 오키나와는 달렸지, 나도 오키 나와에 가고 싶은데... 그레네 오늘부터 요 코스카, 일본군 기지의 연구시설에서 일 하게 되었어, 오해도 요코스카 기지에 옮겨지? 그렇다면 만날 수 있을지도 모르겠네, 몸 건강하고, 일 열심히 해.

추신

오키나와의 선물, 부탁해!

카즈키: 이리시야... 일본군 기지에서 일하는군 아 직 시간이 없어... 할 수 없지, 선물이라도 사려 같 까

【도둑-쇼핑몰(ショッピングモール)】

아나운서: 일합니다. 현재, 구획공사를 위해 일부 구역의 출입이 금지되어 있습니다. 시민 여러분은 양해를 주시길 바랍니다

카즈키: 료가 말한 공사인가? 하지만 이상하게 일 방금 병사가 많아 보이는데...

로고: 카즈키! 뭐하고 있어?

카즈키: 로고!

로고: 왜 내가 이런 곳에 있지? 혹시 예인을 위한 선물?

카즈키: 영생이, 그레 리 영잖아... 아리시에게 줄 선물을 산 거야!

로고: 뭐야, 영생인가... 좋잖아, 피가 쉬이지 않 은 귀머울 영생이 있으니, 뭐, 피가 쉬었다면 그 할게 귀찮지 않았겠지

카즈키: 당차! 그것도 일은 어떻게 하고?

로고: 끝났어, 일본군 병사들이 빨리 돌아가려고 해서 말이야

카즈키: 왜 공사 현장에서 일본군 병사들이 내뿜은 거지?

로고: 자세한는 모르겠지만, 이번 공사는 일본군이 맡은 것 같아

【도둑-일본군(日防軍)】

오차: 아, 돌아왔군, 뭐야, 카즈키도 함께 갔어?

카즈키: 아니, 잠만...

오차: 네(何), 정말 사이가 좋은 마침 잘 됐어, 로 고, 너도 요코스카까지 함께 갔으면 해

로고: 학!? 농담이 대단하군요, 저는 막 오키나와 에 도착했거든요

오차: 할 수 없다고, 사별이 부족해, 게다가 네 일 은 끝났으니 문제없지

로고: 아니, 정말이예요? 오늘 돌아가야 하거나, 그 런 많은 불어 번 적이 없어?

카즈키: 말이야, 시끄럽게 굴지 말고!

오차: 그리고 보니, 카즈키의 아버지도 요코스카 기 지에 있다고 하던데, 일본군의 장교지?

카즈키: ...

오차: 왜그래?

로고: 안돼, 이녀석에게 아버지 이야기는 들먹이게 오, 이녀석하고 이녀석 아버지의 사이는 최악이니까

오차: 그레? 이상한 걸 물어봤군...

로고: 신경을 읽은 아니예요, 일이나가 공명(公明)대 지 말고... 카즈키!

카즈키: ...알고 있어!

오차: 벤처의 책자 작업은 곧 끝나니까, 출발 준비 가 끝나면, 헬기점으로 와

【도둑-헬기장(ヘリポート)】

주인공 일행은 벤처의 운반을 위해 나가사 키에서 요코스카로 이동하게 된다.

워렌: 신분 증명서

오차: 키리시마 중공(中공)에서 왔습니다. 신형 벤처의 남품입니다.

워렌: 네, 키리시마 중공(中公)에서 오셨군요, 연락은 받았습니다.

로고: 그레, 일도 끝났으니 돌아가자!

카즈키: 무슨 소리를 하는 거야!

오차: 카즈키, 로고, 벤처를 내려 줘

카즈키: 아, 로고, 언젠 피우지 마!

료고: 뭐? 아직 일해야 돼...?

카즈키: 그러니까, 빨리 해!

카즈키: 폭발 시그널이!!

료고: 어! 참학해 카즈키 기차는 넘어 여가는 안전하다고

카즈키: 비보 기차에는 아리사가 있다고! 상황을 보려 가자!

료고: 어! 어디로 가는 거지?! 위험하다고!

오치: 카즈키! 그만 뒤 유독 가스 오일 물줄이 나올 지도 몰라!

카즈키: 이 내색이라면 가스 오일도 관계없어!

오치: 어! 카즈키! 무슨 짓을 하는 거지?! 멋대로 움직이지 말고! 벤처에서 내려!

카즈키: 미안! 시달서라면 나중에 쓰겠습시다!

료고: 어! 진중이야...? 나는 어떻게 되는 몰라!

오치: 료고 너도!! 무슨 생각을 하는 거야 두 사람!

료고: 죄송합니다 내 시달서는 카즈키가 쓸 겁니다!

일본군 병사: 거기의 벤처, 쫓고 있는 거지? 잘 지켜!

카즈키: 비상 사태! 자기에게 해줘!

일본군 병사: 이 일은 현장이다. 들어갈 수 없어 움직이지 않으면 공격을 하겠다! 저쪽의 헬기도 몰라 몰라!

료고: 단단한 돌이 같은데... 어떻게 하지. 들어가게 해줄 것 같지는 않은데?

카즈키: 상관없어. 무리해서라도 지나가야지!

오치: 그만뒤 몰라!

일본군 병사: 경고를 무시할 건가?! ...조금 위험을 가하자!

카즈키: 우와!!

오치: 헬기를 띄워! 더 이상 군을 화나게 만들 필요는 있지! 정말 무슨 생각을 하는 거야 두 사람은...!

카즈키: 제길! 정말 공격했어!

료고: 기다려, 카즈키! 분명 위험이야! 냉정해지고!

카즈키: 싫다면 들어가! 나는 혼자서라도 아리사를 도우려 갈거야!

료고: 알았어! 도와주면 돼지! 어! 코크브 미요를 노려! 나는 사람을 죽이고 싶지는 않아..



▲카즈키의 디스크, 료고



▲이상하게 병사들이 많이 있다

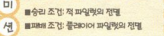


▲벤처를 내리는 카즈키와 료고

일본군 병사: 왜 침수지 않는 거지... 이곳은 서부 반입 도크 반입중인 벤처가 제자를 무시하고 돌진하고 있습니다.

특수 부대 사관: 전투를 허가한다. 침입자의 생사는 상관없이 사고 현장으로는 절대 들어 보내지 마!

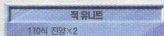
일본군 병사: 아, 알겠습니다.



일본군 병사의 벤처는 각각 일정한데미지를 입으면 자신의 기체를 버리고 스테이지 밖으로 도망가 버린다. 따라서 카즈키와 료고가 한 대씩 집중 공격을 가하면 쉽게 벤처를 제거할 수 있다.



▲한 대씩 집중 사격을 가하자



료고: 어! 이렇게 해도 괜찮을까...?

카즈키: 불쌍이라면 나중에 살려 물어줄게. 그것보 다 빨리 아리사에게! 우앗!

특수 부대 병사: 거기까지! 무기를 버려!

카즈키: 방해하지만! 기차 안에 여동생이 있어!

특수 부대 병사: 그런 일은 관계없어. 참학하고!

너희들을 여기서 체포한다!

카즈키: 체포!?

료고: 아, 이상하게 꼬였어...

카즈키: 무슨 말이야! 나는 오직 여동생을 들기 위해...

특수 부대 사관: 기차 안에 와서 군의 벤처를 파괴했어! 멋진 범죄자군!

카즈키: 아예도 이유가 있어. 알 정도는 들어 달라고!

특수 부대 사관: 시끄러워! 빨리 벤처에서 내려! 더 이상 말한다면 그 자리에서 사살한다!

카즈키: 우리를 위협하는 건가!

료고: 그만뒤 카즈키! 내색들은 진중이야...!

카즈키: 제길, 알았어!

특수 부대 사관: 위험, 이 내색들을 연행해!

위험: 뭣!



위험: 이불은?

카즈키: ...

료고: 알, 이녀석은 다케무라 카즈키! 저는 료고라고 합니다.

위험: 왜 벤처로 공격을 가했지?

카즈키: 그러니까, 여동생을 도우려고 했다가니까요!

료고: 카즈키, 진중하고...!

위험: 일무려 신형 벤처를 사용한 건가? 거짓말을 하면 어떻게 되는 줄은 알지!

료고: 잠깐, 당신도 혼란시키지 말고...!

[대화-료고]

료고: 너도 언제까지 이려고 있을 거야, 빨리 들어가자고...

[대화-료고]

카즈키: 그러니까 확인해 보려고! 이 기차에 다케무라 아리사라는 학생이 있다고 있지!

위험: 나의 거짓말을 들어 줄 용은 없어! 진실을 말하지 않는다면 여기서 나갈 수 없어!

료고: 저기, 이 내색이 말하는 건 정말입니다. 다케무라 아리사라는 사람에게 확인시켜 주세요!

위험: 다케무라! 기술 사관인 다케무라 대좌 말인가!

료고: 그래요, 그 사람! 이 내색의 아버지입니다!

위험: ?? 어! 정말이야?

카즈키: 몰라, 그런 내색, 아버지가 아니야!

료고: 나는 말이 이상하게 꼬이니까 말하지 말고! 자기 이 내색이 말하는 것은 신권쓰지 마세요!

위험: 알았어, 지금 확인해 보지, 여기에서 기다리고 있어!

료고: 부끄럽습니다. 후... 정말 아리사의 일이라면

눈에 보이는 게 아니다니까 조금 냉정하게 생각하는게 어때?

키즈카: ...아리사는 어렸을 적 외국에서 우리집에 왔어 사고로 양친을 잃고 혼자서 살지도 못하는 나라에 온 거야 생각해봐, 언제나 따돌림당해서 내 동에서 울곤 했지..

로고: 그것은 옛날 이야기잖아? 지금의 아리사는 건 강하고 밝은 아이라고

키즈카: 내가 혼자서 아리사의 기분을 알지 않지 아리사는 내가 지켜줄 거야!

로고: 알았어, 알았다고 정말 그렇게까지 애들이 소중하냐..

●요코스카 기차 사냥질

이시오: 이번 폭발 사건으로 이 기차의 비밀이 드러 나게 된다 어떻게 꾸밀 거지, 사사키!?

타카구치: 다케무라! 대차!

이시오: 왜?

타카구치: 아들이 기차 내에 체포되었고, 대차에게 신문을 확인해 달라고..

이시오: ... 그 바보는 이런 바쁜 때에 무슨 짓을 한 거야! 알았어, 보안부에 위치하는 내가 알겠다고 전 해줘

타카구치: 알겠습니다

●요코스카 기차 보안질

이시오: 다케무라!

워병: 수고하십니다, 대차! 대차의 아들이라고 하는 자가 있어서, 조속한 확인을..

이시오: 확인할 필요도 없이 이 바보는 분명히 내 아들이야! 귀찮게 해서 미안하군

워병: 아니, 그렇지 않습니다!

이시오: 뭐는 내가 알겠다, 돌아가도 좋아

워병: 네! 부탁드립니다!

[오미야-이시오]

키즈카: 뭐가 내 아들이냐? 이 아버지야 똥통도 하지 않으면서

이시오: 벤처로 공격한 것 같은, 이 기차에서 도대체 무슨 짓을 한 거지?

키즈카: 아무 것도 아니야, 당신과는 상관없어

로고: 어이 키즈카, 그만 뒤 자기 사고가 일어나서 아리사를 돕기 위해 온 걸니다

이시오: 아리사를?

키즈카: 그래, 아리사가 여기에서 일하고 있는 것도 몰랐군

이시오: 그래서 그만한 일로 벤처로 공격한 건가?!

키즈카: 그런 이야기라니 뭐지!?

이시오: 걱정하지 마라, 아리사는 무사해

로고: 뭐야, 잘했잖아 키즈카

키즈카: ...

이시오: 이것으로 너희들이 이 기차에 있을 이유는

없다. 빨리 나가라

키즈카: 뭐야, 그 말투는!?

이시오: 기차는 사고 처리로 바쁘다. 민간인은 들어올 수 없어, 빨리 나가라, 그렇지 않으면 내가 너희들을 체포하겠어

[야생-기차들 나가기(基地へ出る)]

키즈카: 지가 땀대!

로고: 잘했잖아, 도움을 받은 거야!

키즈카: 흥, 그냥 인심 쓴 거지

로고: 정말 솔직하지 못하다니까..

키즈카: ! 어이, 로고! 지금 거 봤어?

로고: 뭐?

키즈카: 지금 트레일러에 벤처를 대었지?

로고: 그런데? 별로 대단한 일도..

키즈카: 아니, 지금 벤처는 일반군 것도 OCU의 것도 아..졌어. 분명 USN군들이었다고

로고: 알았어, 내가 벤처를 잘 알고 있다는 것은 알았으니까, 빨리 가자고

키즈카: 잠깐 기다려, 이상하지 않아? 왜 이런 장소에서 USN의 벤처가 있는 거지?..? 어이! 로고 저 트레일러를 쫓자!

로고: 어디, 카즈키!?! 기차에서 나가겠다고 했잖아, 이래도 될지..

키즈카: 심다면 안가도 돼

로고: 바로, 너 혼자서 될 거 같아?



▲트레일러를 쫓아오는 키즈카 일행

●요코스카 기차 연구 시설

[오미야-이시오]

아리사: 하지만, 아버지는요?!

이시오: 나는 아직 할 일이 있어, 혼란스러운 지금이 라면 기차 밖으로 나갈 수 있다. 키즈카에게 기쁜 날 지켜 줄 수 있을 거야

아리사: 아버지..

이시오: 더 이상, 너를 위험하게 만들고 싶지 않아 이해해달라

아리사: ...알겠어요

[야생-기차들 나가기]

이시오: 아리사, 이것을 들고 가

아리사: 이 디스크는?

이시오: 사고 현장의 영상이 수록되어 있어, 사사키씨의 연구에 대한 정체를 폭로할 증거가 될

지도 몰라

아리사: 알겠어요

로고: 어이, 언제까지 이려고 있을 거야?

키즈카: 내식들이 나타날 때까지

로고: 정말, 너는 한번 앉혀둔 들지를 잃는군.. 응?! 왔은 편에서 뭐가 온다

키즈카: 작업용 벤처잖아?.. 아리사!

로고: 어, 안돼.., 벤처가 아리사로 보이면 중병이 아..

키즈카: 바로, 벤처에 아리사가 타고 있어! 가자!

로고: 어이, 키즈카! 잠깐 기다려!

키즈카: 아리사!

아리사: 오빠?!

키즈카: !

아리사: !?

로고: 어이, USN군이야!?

키즈카: 역시, 내식들은 자해에 있었어! 이 기차 밑에 뭐가 있어?

조(レオ): 안돼, 들었어! 어떻게 하지?!

에밀(メイ): 기다려, 민간인이야!.. 저것은!?

키즈카: 위험해, 아리사!?! 도망쳐 아리사!

아리사: 안돼!

키즈카: 로고, 아리사를 돕자!

로고: 어이, 아리사를 돕는다, 도대체 어떻게 할 거야?

키즈카: 이 벤처를 사용하자!

미션 3
승리 조건: 3번 종료까지 방어
패배 조건: 플레이어의 정멸

이번 사나리오를 깨기 위해서는 3번을 버텨야 한다. 그 정도로 적의 화력은 막강하기 때문에 선불리 접근했다는게 쉽게 파괴된다. NPC로 등장하는 아리사에게 키즈카와 로고를 이동시켜서 함께 움직이도록,



▲빨리 아리사에게 다가가기



▲3번만 버티면 스테이지 클리어

로고: 어이 이것은 연구용 증고물이라고! --이번에는 설교로만은 안되겠군

카즈카: 잔말없고 빨리 타!

신디(シンディ): 쏘 벤치대! 이쪽으로 오고 있어!

조: 어쩔 수 없군 신디. 가스를 반격해!

적 유닛

그라블MIP×2

렉슨4F×2

스테이지 3

● 로고의 마지막 이야기

류: 아쪽이아! 빨리 와!

로고: 뭐지, 벤치용 헬기잖아? 아저씨, 도대체 무슨 생각이지?

류(=?) : 류, 내 이름은 류·하이브리드! 아저씨가 아니야!

카즈카: 어이 이 가지를 발출하려는 게 아니야? 우리들을 이런 장소에 데리고 와서 뭘 하려는 거지?

류: 침착하지 못한 남자군... 이 일은 바다에 거기에서 발출한다.

로고: 뭐야, 발출용 헬기 준비되어 있었군!

류: 아니, 그렇게 아니야!

카즈카: 어이 농담하지마!? 해도 없으면서 바다로 발출한다!?

로고: 실! 해안까지 해엄쳐서 간다는 건 아니겠지...?

류: 해엄치고 싶다면 해엄쳐, 완수면 안되겠지 싶으면 빨리 준비해!

[대화-1]

카즈카: 준비?

류: 쫄았다자! 너희들도 벤치 파일럿이라면 호버 정도는 사용해 봤겠지?

로고: 아! 그걸 호버라던 바다를 건너갈 수 있어! 류, 없었던면 빨리 작업을 시작해! 아가씨도 벤치를 같이타라고, 작업용 벤치는 호버를 부착할 수 없으니까!

아리사: ...네

류: 전투가 있을지도 몰라, 백백도 보충하라고!

카즈카: 알았어!

류: 준비가 끝나면 곧 출발한다.

● 이번

류: 좋아, 지금이다. 단번에 바다로 나간다!

일방군 병사: 있다, 침입자! 공격 허가! 나왔으면 잘때도 놓치지 마!

로고: 어떻게 하지? 불어도 풍사받을 수 없잖아!

류: 어떤 길이라도 이대로는 안돼. 강행 돌파를 한다!



▲오버로 바다를 건너려는 주인공들

미션

● 1. 불승리 조건: 적 파일럿의 정렬 또는 투항

● 2. 패배 조건: 팔라오의 파일럿의 정렬

바다를 건너기 위해 아군의 벤치는 모두 호버 타입으로 다리가 장비되어 있다. 이번부터 새롭게 아군이 된 아리사와 류는 모두 원거리 공격형 유닛으로 접근전에 유리한 카즈카와 로고에게는 큰 힘이 되어 줄 것이다. 초기 배치에서 되도록 움직이지 말고 적 유닛을 공격하자. 후열에 위치한 아리사와 류는 직접 공격에 매우 약하기 때문에 진열의 방어막이 필요하다. 적 유닛으로 등장하는 헬기는 아리사의 미사일로 공격하자.



▲원거리 공격형 유닛인 류



▲원거리는 아리사로 공격하자



▲바다로 도망치는 카즈카 일행

적 유닛

카삼M2×2

110식 전함×2

모우신 헌×1

카즈카: 군 녀석들, 정말로 우리를 죽이려 하는군... 도대체 거기에서 무슨 일이 있었던 거지!?

류: 지금은 설명할 틈이 없어. 명하고 있으면 원군이 온다고 서둘러!

로고: 알았어! 가자, 아리사, 로고!

로고: 네, 네

스테이지 4

카즈카: 어쨌든 발출됐군. 부상은 없어? 아리사!

아리사: 응, 괜찮아!

로고: 어이, 내 걱정은 안할 거야!

류: 안심하게는 할리, 일방군은 추격을 단념하지 않아!

카즈카: 류라고 했지, 너는 도대체 누구지? 왜 우리를 돕지?

류: ...나는 대한중군(大韓中軍)의 에이전트다!

로고: 대한중군의 에이전트!! USN의 다음은 대한중군인가... 도대체 무슨 일이지?

카즈카: 대한중군이 일방군의 기지에서 무엇을 하고 있었지?

로고: 그렇게 딱딱하지 말고요, 녀석들을 구한 것은 결과일 뿐이라고! 그대로 기지에 놔둬도 괜찮았지만 곤란하겠지?

[대화-1]

카즈카: 도와준 건 감사해, 하지만 아직 단상을 신중하는 것은 아니야!

류: 조금만 줄 알았는데 의외로 용의주도하군!

카즈카: 누군가가 목숨을 노리고 있으니 용의주도할 수밖에!

류: 그 기지에서 폭발 사고가 일어난 것은 알고 있지? 나는 그 사고의 조사를 위해 왔다.

카즈카: 이상한 일아군. 별 거 아닌 사고로 각국의 군대가 출장을 오다니!

류: 별 거 아닌 사고라고는 나도 이번 섬나라에는 몰랐어!

카즈카: 보통 사고가 아니겠어?

아리사: ...오호, 그 사람이 말하는 것은 정말이야! 그것은 일방군이 극비리에 연구를 진행하고 있던 신형 폭탄의 사고야. --이것을 보!

카즈카: 뭐지, 이것은?

로고: 대단한데...!

아리사: 이것은, 사고 현장의 영상이야! 이 장소에 폭탄 지하 연구소가 있었어!

류: 역시 상상 이상의 위력하군...!

로고: 그걸, USN의 녀석들도 이 폭탄을 조사하기 위해 온 건가?

류: 아니, 이야기는 그렇게 간단하지 않아. 분명히 USN은 폭탄을 돌려 받으려 한 거야!

카즈카: 돌려 받으려?!

류: 조금 전에 USN의 연구소에서 신형 헬기가 사라진 사건이 있었어! 그 때 출현 것이 미야더스

(MIDAS)라는 신형 폭탄이 있지

키즈카: ...그것이 이번엔 폭발한 폭탄의 존재인가?
류: 분명 이번의 폭발 사고로 USNE 마이더스의 소 재를 알고, 일본까지 온 거야

[로고]-로고

로고: 뭐지, 마이더스는 일본이 USNE에서 출현 것인가? 그럼 나쁜 것은 일본이잖아

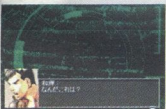
[로고]-아베사

아리사: ...마이더스
류: 마이더스를 알고 있어?
아리사: ...네, 저도 연구의 일부에 담당하고 있었으니까

[로고]-류

키즈카: 당신도, 그 마이더스를 얻으려고 하지?
류: 너희들이 어떻게 생각하는지 상관없지만 우리 의 목적은 달리
키즈카: 마이더스를 쫓는 것 이외에 뭐가 있다는 거야?
류: 우리는 마이더스를 얻이기 위해 왔어
키즈카: 마이더스를 얻었다고?
류: OCU에게도 USNE에게도, 너희들은 마이더스를 사용하여 상대보다 유리해 세고 싶다는 생각뿐이야 하지만 이 마이더스는 그런 평가가 되지는 못하곤 그래서 제 3자인 우리가 그것을 방지하기 위해 온 거야 마이더스를 얻어서, 전세계에 공표하여 마이더스의 제조를 중지시키기 위해서야

키즈카: 그런 말을 믿을 것 같아?
류: 그럼 오늘 일방군이 한 것은 정당한가? 비밀을 지키기 위해 민간인을 죽이려고 했지, 그런 녀석들이 옳다고 생각하는가?
키즈카: ...
[로고]-반오로로 나인(하나:出る)



▲폭발 사고 현장

적 유닛
한 이거×3
110식 전함×3

로고: 정말 괴물군...
아리사: 나도 이런 싸우고 싶지 않아...
키즈카: 힘내 이제 다 왔어! 류, 이 외에 가련 할 줄 할 수 있는 거야?
류: 그게 동료가 맞으려 볼 거야! 따라오



키즈카: !
아리사: 일방군!?
쿠로이: 시간 맞춰 왔군 일방의 과학자를 남겨라 그러면 폭탄은 보충해줘
키즈카: 폭탄을 보충하겠다고!? 장난치지 마! 너희들이야말로 마이더스를 사용하여 무슨 짓을 하려는 거지!
쿠로이: 호, 거기까지 알고 있다면 적당히 남겨둘 필요는 있지 기밀 유지를 위해서 너희들은 여기서 죽는다!

미션

- 승리 조건: 적 파일럿의 정멸 또는 투항
- 패배 조건: 클리어 파일럿의 정멸

이번 미션에도 적이 많이 등장하기 때문에 1대씩 확실하게 파괴해야 한다. 미션이 시작되면 아군의 옆에 있는 쿠로이(黒井)의 벤처부터 처리하고, 그 뒤에 있는 벤처도 미처 없애지, 장갑차는 아리사의 미사일로 공격하면 된다. 매우 격한 전투가 되니 아이မ် 사 용에 만전을 가할 것. 이후 인터미션에서는 네트워크 천망(天網)을 이용하면 SHOP을 이용할 수 있다.



▲쿠로이부터 처리할 것



▶고지(高地)에서 공격하라

미션
 ■승리 조건: 적 파일럿의 정멸 또는 투항
 ■패배 조건: 클리어 파일럿의 정멸
 아군 유닛의 뒤에 위치한 경사면을 이용하여 모든 유닛을 건물 위로 이동시켜, 이후 이 곳에서 전투 헬기에 대한 공격을 가하면 된다. 키즈카와 로고는 헬기를 맞추기 어렵다. 공격은 반드시 집중하여 한 대씩 파괴시켜라

키즈카: 할 수 있다면 해봐!
로고: 아저씨, 동료는 아저씨야!?
류: 몰라, 그때까지 기다리는 수밖에...
로고: 간단하게 말하곤...:

적 유닛
09식 장갑차×2
110식 전함×3
109식 영양×1

류: 지금이다! 활동한다!
아리사: ...이렇게 해도 괜찮을까요?
로고: 괜찮아, 걱정하지 마!
키즈카: 서둘러! 놓고 간다!



●미션중론 참조할 할꼬

로고: 대단하네, 이것이 갈수할까?! 에이 키즈카! 한번 보라고!
키즈카: 아! 좋아되가지 말라고!
아리사: 로고! 정말히나? 떠돌지 마세요...
류: 여러군데 일방군도 간단히 손을 쓸 수는 없을 거야, 지금 방을 안내하자, 이 방을 사용해
키즈카: 그런데 류, 폭탄 하나 때문에 이렇게 놀라는 거야?
로고: 하지만, 너도 사고 현장의 영상을 봤잖아?
키즈카: 그게, 확실하게 폭발은 보았어 아니야 하지만, 핵폭탄도 그런한 위력이지아?
류: 물론이거 위력은 핵 폭이 크겠지만 하지만 미터와 핵에는 결정적인 차이점이 있어
아리사: ...마이더스는 방사선을 방출하지 않아요
류: 그게, 자세한 것은 모르겠지만 마이더스는 글원자핵선(중子線)과는 방사선이 사용되어서, 폭발후의 오염이 전혀 없다고 해

[로고]-아베사

키즈카: 글원자핵선!? 그런 류지?
아리사: 글원자핵선은 주변에 존재하는 분자를 걸음. 파괴하여 소멸시키는 성질을 갖고 있어 하지만 오염 물질은 전혀 발생하지 않아, 마이더스가 글원자핵선을 사용한다면, 그 폭발 현장의 이상한 광경도 실망할 수 있었어
류: 그게, 문자 그대로 모든 것을 소멸시켜지
로고: 해... 환경을 보호하는 폭탄이군
키즈카: 폭탄이 무슨 환경을 보호해!
류: 아니, 그것이 중요해, 핵은 기본적으로 사용할 수 없는 폭탄이야, 사용하면 오염에 의해 자신의 목을 조를 지도 모르니까, 하지만 마이더스는 전혀 후유증을 남기지 않지, 그렇다면 언제든 사용할 수 있어

아리사: 하지만 글림자핵선은 취급이 어려워서 제어할 수 없어요
류: USMC 그것을 가능하게 만든 인원이 있어 틀림없이 존재할거야

[도화]-아리사]

카즈키: 그렇게 대단한 일인가?
아리사: 응 몇 명의 과학자가 수십 년 동안 연구를 해도 제어할 수 없었어 그것을 혼자서 가능하게 만들다니...

[도화]-류]

카즈키: 하지만 그 폭탄은 마이다스는 없어졌잖아?
류: 그런가? 아까네
아리사: 그 기지에는 복제품을 만들기 위한 연구를 하고 있었을 겁니다. 오라지날은 별도의 장소에 보관하고 있었겠지?
류: 그래 그렇지 일반군은 아직 감추어 두고 있을 거야 어대 너희들 날 도와주지 않겠어?
카즈키: 우리에게 마이다스를 찾으려는 건가?
류: 그래 이대로 일본에 돌아가더라도 일반군에게 잡혀졌지 하지만 마이다스의 비밀을 폭로하면 반대로 일반군을 탄압할 수 있어.
카즈키: ...
류: 대답은 서두르지 않아도 돼 천천히 생각하려고

[도화]-아리사]

아리사: ...오호
카즈키: 아리사 나는 이대로 마이다스를 놔둘 수 없어
아리사: 알았어 오호 ...자기 나도 함께 가도 돼?
카즈키: 아리사!!
아리사: 나 아버지자 거짓말을 하고 있다고는 생각치 않아! 그러나...그것을 증명하고 싶어
카즈키: ...있었어 마음대로 하려고!

[도화]-류]

류: 합가자?
카즈키: ...그래 맞아
류: 내가 이대로 가만히 있을 수는 없겠지
카즈키: 나는 어대?
류: 나는 재미만 있다면 뭐든지 좋아!

[도화]-류]

류: 온 카즈키인가? 어대 결심했어?
통신사: 류님. 루카브남으로부터 통신이 들어왔습니다
류: 루카브라고? 언결해 어대 루카브?
루카브: 류인가. 마이다스의 활취는 실패했어
류: 일부러 실패를 당하기 위해 연락한 거야?
루카브: 아니. 좋은 정보가 들어와서 가르쳐 주려고
류: 기드를 파우지 말고 빨리 말해!
루카브: 마이다스는 그 폭발 사고후, 아초기(アサキ) 기지로 운반되었어
류: 아초기라고?
루카브: 그래 거기서부터 행력은 오프였지만, 아마 OCU의 어떤 가로 운송되었겠지
류: 내가 나에게 정보를 제공하니, 무슨 비밀이 본거야?
루카브: 내가 임무에 실패하면 내 예정도 변해 아무것도 할래고
류: 응. 쓸데없는 걱정이다

[도화]-류]

카즈키: 어이, 지금의 통신은!!
류: 응 스피어로부터의 통신이다
카즈키: 마이다스의 행방은 알았나?
류: 아초기 기지에 운반된 것 같지만 거기에서 어대로 옮겨왔는지는 몰라
류: 그런. 아초기로 가서 조사해야지?
류: 그것은 무조건 일반군도 경계를 강화했음개야, 아초기에 잠입하기에는 전력이 모자라
카즈키: 그럼 어떻게 하지? 이대로 마이다스를 단념하는 건가?
류: 어딘가에서 아초기의 비행 기록을 조사하면 될 텐데...

[도화]-아리사]

아리사: ...정보를 빼내면 되는 거죠? 그럼 타이노(泰野)시에 IDON기지가 있어요
류: 뭐라고? IDON기지라나...
아리사: IDON기지가 군의 통합 디지털 통신기지 거기라면 비행 기록을 얻을 수 있을 거라고 생각합니다만
류: 과연 안박해

카즈키: 류, 가자. 이대로 마이다스를 놓을 수는 없어
류: 도와줄 건가?
카즈키: 당한 채로 그냥 놓고 있을 수만은 없지
류: 범피자인 채로 일생을 보낼 수는 없어
류: OK, 그럼 출발이다



▲IDON기지에 잠입하는 카즈키 일행

미션

■승리 조건: 적 파일럿의 전멸 또는 투항
■패배 조건: 플랜리어 파일럿의 전멸
 차량중에서도 특히 전차를 빨리 처리해야 한다. 접근전에 능한 카즈키와 로고의 벤처를 앞세워 아군 유닛에 근접한 전차를 집중공격하자. 전차를 접근전으로 공격하면 반격을 받지 않는다. 그러나 2해서 이상에서 샷 건 등으로 공격하면 반격을 받으므로 주의하자. 전차의 추포 공격은 매우 강력하기 때문이다. 적을 모두 처리하면 포일 어드레스를 얻을 수 있다.



▲전차부터 처리하자

적 유닛
카삼M2×1
109식 장갑차×1
BT02 푸어라베×3

스태이지

어경: 자, 왔습니다 협력해 주셔서 감사합니다. 안전하게 운전하십시오!
로고: 어이, 검문이야...
카즈키: 나 좋은데, 어떻게 하지?
류: 벤처는 17기밖에 없는 것 같은 주변에 동료도 없어! 위험하디만 강행 돌파를 해보지



여경: 저기... 좌측입니다
 요코: 왜요, 시고라도 알아보셨습니까?
 여경: 아니, 시고가 아니라... 서비스 엘리베이터 이동해 주시겠습니까?
 요코: ...네, 알겠습니다.
 여경: 협력해주셔서 감사합니다.
 류: 이상하군... 왜 장소를 이동시키는 거지?
 카즈키: 설마, 함정인가?
 류: 모르겠어 하지만 전투 준비는 해 두려고
 카즈키: 알았어! 주변에 신경을 쓰는 것 같은데
 요코: 그러면 우리가 이상한 자라는 것을 알리는 것
 이라고
 류: 아니, 우리들을 방심시키려는 연기일지도 몰라
 여경: ...저, 좌측입니다. 듣고 싶은 말이 있는데
 요...
 요코: 뭐니까?
 여경: 자... 실은...!
 류: 큰일인가, 일방군이야!
 카즈키: 역시, 함정인가?!

여경: 까야!
 아리사: 잠깐 기다려, 상황이 이상해
 카즈키: 그래, 왜 경찰을 공격하는 거지?!



▲검문해 걸리는 카즈키 일행

미션 **■** 승린 조간: 적 포약망의 정멸 또는 투항
■ 로프의 조간: 플레이어 포약망의 정멸

NPC로 등장하는 미호(美穂)는 매우 기동성이 높은 벤처를 사용한다. 따라서 그녀가 적 군을 혼란시키는 사이에, 열기를 한 대씩 파괴하자. 아리사의 미사일과 류의 라이플을 사용하면 간단하게 처리할 수 있다. 그리고 카즈키와 로고의 벤처는 재빨리 고속도로 위로 올라가면 지상에서 공격할 때보다 높은 확률로 공격이 가능하다.

적 유닛

한 이기×5

요코: 제일 중요한 녀석들만... 저러니 어지에게

인기가 있지!
 여경: ...도움을 받았군요
 류: 특별히 당신을 도우려 한 건 아니야
 카즈키: 당신은 경찰관이야? 그런데 왜 군에게 공격 받았지?
 여경: 그것은...
 요코: 뭐야 빌방끼라는 어경이잖아 좀 더 확실하게 말해봐...
 아리사: 그만 뒤로
 여경: 저 일방군은 저를 노리고 온 것임니다.
 카즈키: 왜?! 일방군이 노리는 이유라도 있나?
 여경: ...음, 조금은 짐작가는 곳이야...

스테이지 8

여경: 저기 자기 소개를 아직 안했군요. 전 미호라고 합니다. 잘 부탁드립니다. 실은 여러분을 기다리고 있었습니다.
 카즈키: 우리를 기다리고 있었다고?
 미호: 그렇습니다.
 요코: 난 여경에게도 인기가 있었군!
 아리사: 그래, 좀 더 솔직히 자라고!
 류: 우리를 기다리고 있었다니, 무슨 뜻이지? 역시 체포하려는 것인가?

미호: 네, 아닙니다. 그렇게 아니라... 전 군이 신형 폭탄을 만들고 있다는 것을 알고 있습니다. 그래서 군이 폭탄을 노리고 있어서...
 카즈키: ! 미아이드스를 알고 있어?!

[보통-미호]
 카즈키: 그래, 당신도 군에게서 도망친 것인가?
 미호: 네... 그래서 저도 통쾌하고 싶습니다만...
 류: 경찰관이잖아, 왜 경찰에게 자커달라고 하지 않지?
 미호: 네... 경찰도 군과 내통하고 있어서 받아주지 않습니다. 저는 어디에도 갈 곳이 없습니다...
 카즈키: 경찰도 현배인가, 일본이 적으로 돌아선 느낌이야...
 미호: 무리라면 괜찮습니다.
 카즈키: 어떻게 하지, 류?

류: 간단히 믿을 수는 없어
[보통-류]
 요코: 뭐야, 이런 둔한 녀석이 스파이라고 말하는 거야? 너무 생각이 지나쳐, 아저씨!
 류: ...
 아리사: ...경찰이 현배라면 편리할 지도 모르니까, 여러 정보를 들을 수 있고, 벤처도 합출할 수 있고...
 류: 하지만...
 카즈키: 결정했어
 류: 어이, 카즈키?!

미션 **■** 승린 조간: 적 포약망의 정멸 또는 투항
■ 로프의 조간: 플레이어 포약망의 정멸

미션에 들어가기 앞서 5명의 캐릭터 중 1명을 제외한 4명을 전투에 참가시킬 수 있다. 이 중 아리사는 반드시 전투에 참가시켜야, 적 열기는 아리사의 미사일로 처리하고, 카즈키와 로고, 류는 건물 위로 올라가서 공격하면 보다 높은 확률로 공격할 수 있다. 삼거리 전진하기보다는 적이 오기를 기다려 파괴할 것.



▲아리사는 전투에 반드시 참가시키자

류: 그래, 어떻게 할출하지?
 류: 허둥대지 마, 곧 마음 나올 거야!
 카즈키: 아중...
 요코: 오오! 대단해?! 역시, 대환승은 스캐이임 놀리!
 카즈키: 설마, 잠수함이 마중 올 줄은...
 류: 시들러, 적이 추격이 오기 전에 일련을 할출한다!
 류: K! 저, 가자!!

스테이지 9



쿠로토 보고하였습니다. 생취를 놓치고 과학자들 1명 데리고 갔습니다. 그래서 필리핀 습격의 부대도 있고 재편성에 시간이 걸립니다.

사사카: ...내가 실수를 하더니 이상하군
쿠로토: 드릴 말씀이 없습디다. 어떤 처분이라도 받았습디다.

사사카: 뭐, 겐장이 과학자가 1명 도망쳐도 계획은 지장이 없지 그것보다, 우리의 움직임을 방해하는 녀석들이 일방군 안에 있다. 그 녀석들을 찾고 싶기시다면 없애버려.

쿠로토: 땀!
사사카: ...쿠로토, 나를 실망시키지 마.

▶특수무장실

키즈카: 이제 얼마동안

일본에 들어갈 수 없겠구나..

로그: 뭐야, 그럴 걱정은 거야? 새삼스럽게 걱정할 필요는 없어
키즈카: 누구도 네 걱정은 하지 않아! 아리사, 넌 괜찮잖아?

아리사: ...오빠, 나도 이렇게 되어서 고통을 못 참겠어. 하지만 나도 마이더스를 놓칠 수는 없어
미호: 저... 지도 그대로, 지금 일본이 허라는 것을 암수계 만들 수 있는 건 사실을 알고 있는 우리뿐이라고 생각해...
키즈카: ...그래, 여기에서 고민해도 범람이 없으니

표

표: 그래, 네가 고민한다고 해도 결론이 없게 나오지 않으니까.

키즈카: 넌 고민조차 하지 않잖아!

아리사: ...둘 다 그만둬

【화보-미호】

미호: 이제 모두 파곤할 테니 조금 쉬는 게 어때요?

표: 그래, 그래

키즈카: 에이! 나와 나는 다른 말이야

표: 에이? 그게? 그런 말은 들은 적이 없는데?!

키즈카: 바보같은 말하지 말고 빨리 와!

표: 없었어, 그렇게 짝이랑기지 마, 그래, 두 사람 나중에 봐!

미호: 아리사도 조금 쉬어요, 이제부터 무슨 일이 있을지 모르니까

아리사: 네, 그렇게요

미호: 아리사, 아리사씨?

아리사: ...음

미호: 겐장이요? 무슨 꿈은 꾸고 있지 않아?

아리사: 겐장이요? 어렸을 적 꿈을 꾸니까, 아무 것도 아니에요

미호: 그래요, 키즈카씨는 벌써 브리저에 갔어요

아리사: 아, 미안해요! 지도 같디다

▶특수-합의

키즈카: 아예 류, 뭐가 알아냈어?

표: 키즈카군, 마침 잘 됐어, 이것을 봐

표: 뭐지, 이간?

표: 아츠카에서 이뤄낸 운송기의 비행 계획과 화물 리스트야. 이 데이터에 의하면 2대의 운송기가 필리핀의 말 기지로 향하고 있어

키즈카: 그 운송기의 화물은?

표: 리스트에는 보급 물자와 보충 인명이라고 되어 있어. 그리고 이것이, 그 인명 리스트야

아리사: !...이것 저와 함께 일하던 연구소의 사람들이예요

키즈카: 요코스카 기지의 연구원 이름인가?

표: 그 연구원은 마이더스의 연구를 하고 있었잖아?

아리사: 네, 하지만 메인 연구는 아닙니다. 마이더스 플랫폼으로 사용되는 등의 주변기 연구를 하고 있었습디다만...

표: 뭐야, 그럴 관계없잖아!

표: 아니, 메인 연구원들은 요코스카 기지의 폭발로 사망했어. 이야, 조금이라도 마이더스에 접근한 연구원들을 사용하여 연구를 계속하려 할거야

키즈카: 그럴??

표: 그래, 마이더스는 필리핀으로 향하고 있어

키즈카: 좋아, 그럴 빨리 빼앗으려 가지!

미호: 저야...그것은 조금 어려운데요

아리사: ...오빠, 나도 그렇게 생각해

키즈카: 뭐가?

표: 키즈카, 나는 머리에 피가 솟구치면 주변을 살피지 못하는 타입이군...; 천천히 생각해봐, 필리핀에 전쟁이라도 걸 생각이야?

키즈카: 하지만 이대로 가만히 보고 있을 수만은 없잖아!

표: 그렇지 않아, 하지만 최후로 쳐들어가는 것만어

작전은 아니야



▲아츠카 기지의 비행 기록을 살펴보고 있다

키즈카: 그럴, 어떻게 하지?

표: 우리가 하는 것을 잘 지켜 봐

▶특수무장실

표: 아저씨, 반정부군을 정말 신용할 수 있어?

표: 걱정하지마, 이상한 녀석들은 아니니까, 게다가 그들의 협조가 없으면 마이더스를 탈취할 수 없어

미호: 역시 반정부군과 대한민국은 시기가 좋군요?

표: ...뭐 간단하게 말하자면 그렇지. 반정부군은 정부의 행동을 부정하고 OCU에서 독립을 희망하고 있어. 우리는 거기에 손을 빌려주었지. 물론 그만한

이익은 받고 있어

아리사: ...남사 제도의 해지 석유 이익으로

표: ...대한민국 예산액 그대로야. 대한민국은 반정부군에게 손을 빌려주는 대신 해지 유전의 이익을 나누고 있지. 배아림도 이 관계를 파괴하고 싶지 않을 거야. 반드시 도와주어야

▶특수-합의-나간기

여기에서는 다비오 슘(マバオショップ)과 다비오 주점(マバオ酒場)에 갈 수 있다. 먼저 다비오 슘에 들러 번치를 구입하거나 업그레이드하자. 불일을 다 뺐으면 다시 본거지로 들어가자.



▲별시작하게 된 주인공들

미션

■술조반: 적 파일럿의 전멸 또는 투항

■비행조반: 플라이어 파일럿의 전멸

적은 제자리에서 거의 움직이지 않으며, 사정 거리에 들어오지 않는한 공격을 가해 오지 않는다. 따라서 미션 미션에서도 한 대씩 확실하게 파괴하면서 진격하자. 적진과 야군 사이에는 강이 흐르고 있으므로 왼쪽에 위치한 다리를 이용하여 건너가야 한다. 아리사와 류의 원거리 공격으로 적의 HP를 없앤 다음 키즈카와 로그로 마무리하는 방식을 사용하면 효과적으로 진격할 수 있다.



▲다리를 이용하여 건너가자

카즈키: 아무 것도 모르는 새 끝났군..

류: 하지만 폭로되는 것은 시간 문제야!

류고: 신경을 쓴 것 못지않게 중요한 것은 가치를 파괴하는 것이야!

류: 자신만만한 것은 좋지만, 방심은 하지 말라고 작은 호박호박하지 않나!

미호: 말하기는 쉬워도 행동하기는 어려운 노릇이네요..

카즈키: 시간이 없어, 단번에 가치를 재입력해!



▲결국은 폭로 될 거라는데..



▲대사일 장교를 재입력 카즈키 일행



▲곧 아들에게 시선이 뒤집힌다

스테이지 11

오페레이터: 파나이의 미사일 기지가 파괴되었습니 다!

미나로(マナロ): 하이엔나 녀석들, 비굴한 수단을 사용하더니! 파나이 미사일 기지째 손을 쓴 것은, 본격적으로 복상하겠다는 뜻인가... 총사령부에 적 의 항공 작전이 시작되었다고 전해!

오페레이터: 냐!

미나로: 이 네그로스 기지는 그렇게 간단하지 않을 겠!

●반장부근 본부

오페레이터: 공격 부대가 미사일 기지의 재입에 성공했습니다!

피아람: 녀석들도 입만 살아 있는 것이 아니었군

플: ...흠, 요행이었지 운이 좋았을 뿐이야!

피아람: 운도 실력이야! 네그로스 섬의 상륙 부대는 어때?

반장부근 병사: 항상 준비되어 있습니다!

피아람: 너는 어때 플?

플: ...있고 있어요! 활이버지 가요!

피토펙트: 내 아가씨!

피아람: 좋아, 복상 작전을 개시한다! 작전의 개시를 공격 부대에겐 전해

오페레이터: 냐!

피아람: 지금부터 바빠지겠군 녀석들에게도 활이 을 보여주어야겠지!

스테이지 10

카즈키: 여기인가..

류: 저기가 대공 미사일 창고야, 가치를 재입력 한 다음 창고를 파괴하고 출수한다

류고: 먼저 적을 쓰러뜨려야겠군

류: 그걸 가지!

미션

■승리 조건: 적 파일렛의 정렬 또는 투양

■패배 조건: 플레이어 파일렛의 정렬

이번 미션의 적들도 공격 범위에 들어오지 않는 한 공격을 가해오지 않는다. 그러므로 한 대씩 처리하여 위로 올라가자. 그리고 각 거점에 위치한 포대는 2~3대의 변화가 한번에 달라져서 포대의 AP가 없을 때 파괴해야 한다. 명중률이 높으며, 반대로 회피율이 뛰어나기 때문에 2번 이상을 내주면 괴롭다.



▲포대는 단숨에 처리하자

류: 좋아, OK다 카즈키, 가기는 어때?

카즈키: 이쪽도 OK!

류: 좋아, 타이머를 장차했어, 출수한다! 서둘러!

미션

■승리 조건: 적 파일렛의 정렬 또는 투양

■패배 조건: 플레이어 파일렛의 정렬

이번 미션에서 가장 주의해야 할 적은 탱크와 고사포이다. 모두 사정 거리가 2~6으로 접근전으로 공격할 수 있다면 피해 없이 처리할 수 있지만, 문제는 이 미션의 지형이다. 철골로 길이 막혀 있어서 쉽게 접근할 수 없기 때문이다. 먼저 접근해 오는 적의 변화를 처리하지, 아리서의 미사일로 선공을 가한 다음 나머지 캐릭터를 공격하면 파괴할 수 있다. 그리고 철골을 이용하면 적 탱크의 공격을 무마시킬 수 있으므로 적의 변화를 모두 파괴하면 그대 탱크와 고사포가 있는 곳으로 이동하자.



▲이 녀석은 접근전으로 승부하자

류: 여기는 공격대 본대 출입하러!

반장부근 병사: ...여기는 본대, 감도 양호.

류: 우리는 파티 회담에 도착했다. 덴스는 시작했는가?

반장부근 병사: 덴스는 곧 시작되었다. 그대로 안으로 진행하라, 덴스들은 그곳이다!

류: 알았다. 지금부터 작전을 둘러겠다. 그때까지 기다려라!

반장부근 병사: 알았다!

카즈키: 류, 본대는 어때?

류: 좋지 않아, 생각대로 공격이 되지 않은 것 같아 예정대로 우리가 적을 혼란시킨다.

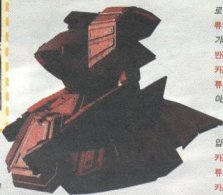
류고: 결국 그렇게 되군.

류: 이 안의 장교를 이단에게 요새로 들어가는 입구가 있어!

카즈키: 그것을 찾아서 내부로 돌리려면 되지?

류: 그걸, 하지만 간단하지 않아!

카즈키: 알고 있고, 하지만 해야하지 가지!



스테이지 12

카즈키: 꽤 많은데...

류: 조심해. 이 정글은 확실히 요새의 일부뿐이야!

로고: 그런데 요새의 입구는 정말 있어?

류: 저것을 사용해 보지

아리사: ...백수구멍이요?

류: 그래. 저 백수구의 크기라면 벤처로 잠입할 수 있어

로고: 정말 괜찮을까?

류: 그럴 틈이 없어. 빨리 하지 않으면 본대가 전멸한다. 가지!



▲요새의 입구

- 미 ■승리 조건: 적 포일렛의 정렬 또는 투항
- 센 ■패배 조건: 플레이어 포일렛의 정렬

적의 벤처 수가 꽤 많지만 위험하지는 공격 무기는 없기 때문에 위협적이지는 않다. 다만 주요 위치에 배치되어 있는 고사포가 조금 까다롭다. 특히 옆의 중간에 위치한 고사포는 고도의 차이 때문에 접근 공격이 통하지 않으니, 접근하여 사격으로 파괴해야 한다. 고사포 주위에 있는 벤처를 파괴한 다음 고사포를 파괴하자.

적유닛

40mm 고사포 ×3
110식 전함(110식 陣) ×5



▲고사포는 접근하여 사격으로 공격하자

류: 좋아. 괜찮은 것 같군

카즈키: ...정말 이 전에 들어가는 거야?

로고: 뭐야, 무서워?

카즈키: ...그, 그렇게 아니야!

아리사: 오히려 옛날부터 괴담에 약했어

카즈키: 아리사도 슬데라는 많은 하지마!

류: 서두르지 않으면 아군이 유령이 된다고!

로고: 카즈키, 무섭지 않아. 함께 들어가자고

카즈키: 시끄러워. 알고 있다고!

스테이지 13

류: 아기를 부수면 요새의 기능을 마비시킬 수 있어. 체면을 차릴 때가 아니라, 빨리 타르려!

마니로: 왔다! 벤처로 출전하러. 더 이상 전진시키자 마! 아기를 지키지 못하면 요새는 함락한다.

어떻게 해서든지 사수하라!

로고: 우와!? 뭐지? 저런 것까지 있었나

카즈키: 로고, 무서워할 틈이 없어. 가지!!



▲카즈키를 발견한 마니로

- 미 ■승리 조건: 적 포일렛의 정렬 또는 투항
- 센 ■패배 조건: 플레이어 포일렛의 정렬

철골 건물 안에 스테이지가 마련된 이번 미션은 매우 복잡하기 때문에 R1과 L1로 방향을 바꾸어 가며 적의 위치를 확인해야 한다. 이곳에서 등장하는 적의 변칙은 수도 많고, 게다가 HP도 높기 때문에 매우 어려운 전투가 될 것이다. 특히 적의 미사일 장착 벤처는 위치가 매우 막강하므로 선별리 전진하지 말고 한 대씩 각개 격파하면서 전진할 것.

적유닛

브레노스(ブレンノス) ×2
110식 전함 ×2
카즈키2 (カズキ ×M2) ×2
지니(ジニー) ×2

류: 이쪽은 공격대. 약간의 준비는 끝났다. 반복한다. 약간의 준비는 끝났다!
반정부군 병사: 이쪽은 본대. 있었다! 그것보다 탠스를 재개하라!

스테이지 14

●나크로스십 사냥법

류: 요새 안의 적은 모두 처리한 것 같은데

비아람: 수고했어

로고: 아메 아가씨. 조금은 우리를 다시 봤지?

류: ...호. 너희들이 열심히 한 거겠지

카즈키: 겨우 인정하는군

로고: 슬쩍하...

[비행]-비아람(ビアラム)

비아람: 그런데 여기에서 천천히 놀 시간은 없어. 장부군도 곧 끝이 되어 중요한 허리가 울 거야

로고: 중요한 허리라니?

비아람: 남사제도를 방위하는 함대가 이쪽을 향해 오고 있어

류: 곧 닥쳐. 아하스가 움직이겠군...

비아람: 그래. 이번 북상 작전의 최대 난관이지

카즈키: 닥쳐. 아하스는 그렇게 대단한가보지?

류: 그 요새를 침몰시키는 것은 불가능해. 실사 가능하다 하더라도 이쪽의 피해도 대단하지. 바텐가 스스로 선택한 만만 전략이라도 남아있을 듯해

로고: 그렇게 상대가 되는 거야?

미호: ...편지 아길 수 없을 것 같아요

카즈키: 하지만 뇌물 수도 없어. 요새를 재입하지 않으면 모두 당하고 말거야

류: 그걸. 요새를 공격하는 것 외에는 선택의 여지가 없어



▲정통 요새 닥쳐 - 아하스

카즈키: 이것이 닥쳐 - 아하스인가...

로고: 역시 무리야. 이한테 침몰할 리 없잖아!

류: 아니 침몰시킬 필요는 없어. 우리가 복사하는 사이 움직이지 못하게만 하면 돼

로고: 선을 삼자라도 들고 가서 무학해 보마?

미호: 단게 좋아요. 하지만 음식물 가리면 어떻게 하지...

카즈키: 너희들은 조종해 해... 좋은 방법이 없을까, 류?

류: 소수의 부대로 요새로 돌입하여 내부에서 공격을 가한다. 공격하는 장소는 벤처 개포하고 항공기 데크. 요새의 기밀소이다. 이 3개소를 파괴할 수 있다면 일시적으로 요새를 무력화 시킬 수 있어

비어람: 요새에 들어갈 수 있다면 요새를 무력화시킬 수도 있어. 하지만 어떻게 요새 내에 들어갈 것인가?

카즈키: 항공기로 낙하하는 것은 어때?

비어람: 언제 요새에 다가가기 전에 격추되지 않는 것은?

비어람: 같이. 심플플 뿐이야

요고: 언제 방법이 없군 도대체 어떤 방법이 있지, 아저씨?

비어람: 매우 무모한 방법을 사용한다

카즈키: 무모한 방법?
비어람: 그게 어찌할인 감응용 포드에 벤치를 집어넣어 요새로 쓴다

요고: 하아!! 우리가 어떻게 되는 거야?

비어람: 안심해. 폭발은 없어

요고: 아디. 그런 문제가 아니라..

비어람: 요새 내에 잠입하는 것은 2부대 뿐이야. 각 부대가 기린부와 격납고로 재입한다

● 나그로스탑 사냥부

카즈키: 분명히 무모한 작전이지만..

비어람: 하지만 다른 방법은 없어

[호외-말]

카즈키: 알았어. 해보지!

요고: 정말이야!?

비어람: 우리가 요새 들어갈 때는 동시에 본대는 민도로 섬을 재입해 줘

비어람: ...알았다. 반드시 살아서 돌아와

카즈키: 물론이지. 이런 곳에서 죽기는 싫어

● 침수함 함공

요고: 뭐야 어기는? 흥고 구린내가 나고 이런 곳에 있으면 병이 난다고! 너희들은 절대 참았어!

요고: ...정말 시끄러운 아가씨군

카즈키: --왜 네가 어기에 있지?

요고: 뭐 불만이라고 있어? 내가 도와주는 것을 고맙게 생각하라고!

카즈키: 놀라 가는 게 아니라 적당한 할 생각이야. 먼 자급이라도 그런 뒤!

요고: 그게 아가씨는 안전하게 피크닉 따위에 가는 게 어때?

비어람: 시끄러워! 난 자유주의의 병사야! 너희들과 다르게 취급하지 마!

요고: 실력이 소용이 없군 데리고 갈 수밖에 없었어. 카즈키



카즈키: 말대로 해!

[호외-말]

비어람: 편. 이쪽도 전력이 많은 게 좋아. 하지만 자신의 목숨은 자신이 지켜. 협력하려는 사람은 필요 없어

요고: 누구에게 말하는 거야. 난 너희들에게 뒤떨어져서 않아! 너희들이야말로 걸리져가리지 말라고!

미호: 네, 열심히 하겠습니다!

요고: --미호는 순직하네

[호외-말]

아리사: 작전은 어떻게 할 예정입니까?

비어람: 그게 카즈키의 몫은 격납고로 재입하고 기린실은 나와 같이 해결한다

카즈키: 몰라서 괜찮겠어?

비어람: 충분하지는 않지만. 할 수 없어

피토프: 전력의 격정은 없습니다. 저도 함께 가겠습니다

카즈키: !!

피토프: 아가씨만을 위함한 곳에 보낼 수는 없습니다

카즈키: 제가 반드시 지켜드립니다!

아리사: --벤치에 타실 수 있나요?

피토프: 제가 할 수 없는 일은 없습니다

미호: 알아버지. 대단하네요!

카즈키: 괜찮을까..

요고: 나보다 괜찮을 것 같은데!

비어람: --어떻게 전력을 갖추어졌군. 순직한다!

● 디카르 . 아이스함공

오파레이터: 함장님. 곧 바탄가스에 도착합니다

함장: --올

오파레이터: 도착과 동시에 벤치 부대에 의한 요새 탈환 작전을 개시하겠습니다

함장: --올. 벤치 발전용. 요새와 함대는 작전을 지휘합니다

오파레이터: 네!



▲어뢰에 타고 돌진하는 카즈키

● 디카르 . 아이스함공

오파레이터: 작전에 적 잠수함 접근! 어뢰 발사를 확인!

함장: --회피 성공

오파레이터: 안됩니다! 시간이 없습니다!

함장: --전원 소크에 대비하라

오파레이터: 적 어뢰 격납고와 함수에 명중!

함장: --피해 상황은?

오파레이터: 폭발에 의한 피해는 없습니다. 불발탄인 듯 합니다!

함장: 벤치로 불발탄을 처리시켜

오파레이터: 네!

아리사: 오후, 어찌!

카즈키: 그게 들어맞았어. 격납고 안이야. 전투 태세를 취해!

● 디카르 . 아이스함공

오파레이터: 적 벤치입니다! 적 불발 어뢰에서 벤치가 출현했습니다!

함장: 불발이 아니었고. 내석들이 노리는 것은 이것인가. 벤치로 움직여라. 그 외의 승무원들 백병전 준비. 비전투원은 후퇴함으로 대피

오파레이터: 네!

카즈키: 적 벤치를 모두 파괴해

요고: 아흥 나왔는데!

카즈키: 가자. 병사를 벤치로 접근시키지마!

미션

- 승선 조건: 적 포악령의 정면 또는 후방
- 패배 조건: 플레이어 포악령의 정면

이런 전투에 류는 참가하지 않기 때문에 고통도 없이 다른 4명으로 싸우게 된다. 특이한 점은 벤치에 탑승하지 않은 함의 인원이 적으로 등장한다는 것이다. 그들은 곧 함쪽에 배치된 무인 벤치에 타게 된다. 오히려 인간과 싸울 때와는 벤치와 다르게 명중률과 데미지가 적다. 그러므로 이들이 벤치에 타기 전에 벤치를 처리해 놓자. 또한 빈 벤치에는 아군도 탑승할 수 있으므로 아군의 벤치가 많이 부서졌다면 내려서 그 벤치에 탑승하자.



▲인간이 벤치에 타기 전에 벤치를 파괴하자

요고: 해에 낚시! 요새라고 어려운 게 없잖아!
카즈키: 그렇게 지만하지 마! 무는 잘 하고 있을마--

적 유닛

110식 진양×6

스테이지 5

류: 위치가 조금 벗어난 듯 하군 서둘러 적이 혼란해할 때 기관실로 가자!

람: 지도하지만 나는 내 방식대로 할게야! 가요, 할아버지!

피토에프: 네 이가씨!

람: 까야!

피토에프: 이가씨! 괜찮습니까, 이가씨!

필리판군: 병사! 녀석들을 앞으로 보내주세요!

람: 날 쓰디날!

피토에프: 이가씨, 피하세요. 여기는 제가 맡겠습니다!

다!

람: 피해 할아버지! 잘 보리고 내 심력!



▲두 번째 부대인 류

미션

- 승리 조건: 적 파워렛의 정렬 또는 투항
- 패배 조건: 플라이어 파워렛의 정렬

이번 미션은 진 스테이지에 이어 콰·루이스와 류를 조종하게 된다. 그리고 램의 부하인 피트에프는 NPC로 등장한다. 초기 배치 상태에서는 눈빛이 매우 크기 때문에 적이 있는 곳으로 이동할 수 없다. 위로 올라가기 위해서는 오른쪽 위에 위치한 승강기를 타야 한다. 필라 류를 이쪽으로 이동시킨 다음 스위치를 누르면 위로 올라가게 된다. 그리고 피트에프는 미사일을 정비하고 있기 때문에 올라가지 않아도 공격을 가할 수 있다. 가운데 위치한 병사의 양쪽 끝은 샷 건 등으로 부어서 왼쪽으로 이동하게 된다.



▲이 곳으로 이동하여 스위치를 누르자

피토에프: 이가씨!

류: 비보로이! 혼자서 갈 생각이야 할아버지. 아가씨를 죽이고 싶지 않다면 영호를 부탁해!

적 유닛

인간×1
카셀M2×1
110식 진양×2

람: 이때 이 정도는 할 수 있다고!

피토에프: 대단합니다, 이가씨!

류: 어지간히 하려고! 더 이상 소동을 피운다면 이대로 고간다!

람: 뭐야 내 할약으로 작전은 성공했잖아!

류: 그렇다던 줄을 대로 해 난 너희들과 운명을 같이 하고 싶지 않아!

람: ...알았어. 당신 지시대로 움직이려 되겠지! 하지만 이번 뿐이야!

류: ...카즈키, 돌려!! 대답해!

카즈카: 류?!

류: 그쪽 상황은 어때?

카즈카: 예정대로 격납고는 처리했어!

류: 그레. 이쪽은 돌입 위치가 약간 벗어나있어. 지금부터 기관실을 제압한다. 너희들은 그대로 작전을 수행해!

카즈카: 알았어!



▲이렇게 보면 예쁘군

스테이지 6

카즈카: 다음은 플라이트 데크다 서둘러!

로고: 아자씨는 괜찮을까?

카즈카: 류는 알아서 잘 할게야. 그것보다. 다른 사람들 걱정할 때가 아니라. 빨리하지 않으면 탈출할 수 없어...

로고: 그런 곤란하지 좋아 서두르자!

미호: 로고씨는 재밌네요!

이리사: ...근거가 없을 뿐이야오!

다자본 - 이아츠 합과

오파레이터: 직, 격납고에서 플라이트 데크로 진입! 다른 부대로 기관실로 이동중!

람장: ...과 불록 강제 해제

오파레이터: 네, 각 불록을 해제합니다!

람장: ...직 상황은?

오파레이터: 기관실의 적은 고립되었지만, 격납고는 돌리되었습니다!

람장: ...플라이트 데크에 전력을 집중

오파레이터: 네!

미션

- 승리 조건: 적 파워렛의 정렬 또는 투항
- 패배 조건: 플라이어 파워렛의 정렬

이곳에서 등장하는 적은 카셀M2(カセルM2)를 제외하고는 모두 사정 거리가 매우 긴 무기를 지니고 있다. 그만큼 위치가 낮기 때문에 적이 물려 있는 쪽으로 이동하여 접근전으로 파괴하자. 중앙에 위치한 저격수는 위치 높은 공격은 가하지 않으며, 반대로 아군이 공격할 때에는 공격 성공률이 매우 낮으니 마지막에 처리할 것. 헛기는 아리사의 미사일로 공격하자.



▲인간에게는 공격 성공률이 낮다

적 유닛

인간×1
110식 진양×2
카셀M2×1
함머기P×2

카즈카: 좋아, 이쪽은 끝났다. 서둘러 탈출하자고! 로고, 빨리 도망가자!

스테이지 7

람: 기관실은 아직이야!?

류: 저 알베타를 사용해서 위로 이동하자. 안에 기관실이 있어!

람: 그곳을 파괴하면 이 요새를 탈출할 수 있겠군!

류: 그게 위해서는 먼저 기관실을 제압해야 해. 그 다음 폭탄을 장착하여 기관부를 파괴한다.

람: 알았지 않아도 알고 있어! 가요, 할아버지!

피토에프: 네 이가씨!

필리판군: 병사! 왔다! 공격을 개시한다. 기관실로 접근시켜주 마!

미션

■승리 조건 적 파괴 및 정멸 또는 투항
■패배 조건 플레이어 파멸 및 정멸

스테이지 15와 동일하게 2대의 아군과 1대의 NPC로 공격하게 된다. 간단한 맵이지만 오른쪽 구역에 있는 적을 처리했다면 이번에는 엘리베이터를 타고 위로 올라가야 한다. 이때 NPC인 피트예프를 먼저 올리보내서 적의 HP를 없앤 다음 필과 류를 보내자. 그러면 아군의 피해 없이 적을 처리할 수 있을 것이다.



▲이번에는 이 엘리베이터를 이용하자

적 유닛

인간×2
110식 전함×3

류: 폭탄은 설치 완료다

카즈키: 들어, 류??

류: 카즈키인가, 어때?

카즈키: 이쪽은 종료했어, 이대로 탈출한다!

류: 알았다! 카즈키 팀도 잘 해냈군~

필: 그게 꽤 하잖아!

류: 이쪽도 준비 OK다! 탈출한다!

필: 잠깐 나를 무시하는 거야!? 틀림없어! 가요, 함이버지!

피트예프: 네, 아가씨!



▲마치 해비의 아스카를 보는 듯하다

스테이지 18

●디자이너 · 아야스 신타

오펜레이더: 기관실 격침, 철저합니다!

함장: ...플라이트 데크는?

오펜레이더: 응답 없습니다!

함장: ...해이 특지는군

오펜레이더: 네?

함장: 아니, 아무 것도 아니야! ...총사령부에서 통신 작무대의 승격으로 다카토 · 아야스는 행동 불가능, 적의 루트선 설 상륙에 대비하려고

오펜레이더: 네!

함장: 함대 기함은 호위함으로 이동했다. 남은 함대는 이대로 루트선 설의 방어에 들어간다. 사들려!

●인도독립 ●야망지

류: 상륙은 어떤 바람일까?

비미람: 문제없이 여기까지 왔다면, 다음은 바탄가스로 상륙하는 것 뿐이야! 그곳은 어떤? 약속대로 대한중 함대는 오겠지?

류: 걱정하지마, 예정대로 이쪽으로 향하고 있어!

비미람: 그게 이쪽은 대한중 함대가 도착하는 대로 상륙작전을 개시한다. 함대에게는 상륙지원을 해 달라고 전해

류: 알았어!

[보좌-류]

카즈키: 드디어 바탄가스로 상륙하는가!

류: 아니, 우리는 바탄가스로 상륙하지 않아!

카즈키: 무슨 말이지? 마이다스를 찾으러 가는 게 아니야?

류: 물론 그럴거야! 하지만 본대와는 다른 루트를 취한다. 우리는 바탄가스만을 우회하여 따로 상륙

직접 할(??) 기지를 습격한다!

카즈키: 우리만으로도?

류: 또 터무니없는 말을 하는군..

류: 상륙 작전이 개시되면 철부근도 OCU도 전력을 바탄가스로 집중시킬 거야! 할 기지로 주력 부대의 대부분을 그쪽으로 보내겠지!

미호: 음, 들어가 있을 것을 노려 기지로 참입하는 건 불가능! 꽤 좋은 작전이야! 결함으로밖에는 용서할 수 없지만요..

함장: 그렇지, 나도 좋은 작전이라고 생각했어, 권 셈이. 전함이 우리만으로도 충분해!

●인도독립 ●야망지

류: 하지만 할 기지는 공군 기지야, 주력인 항공 부대가 출격해도 기지 수비대는 남아 있을 거야! 결코



▲우회하여 공격하려는 류

호락호락한 작전은 아니야!

함장: 그러니까, 그만두지도 않았잖아! 우리들만으로는 우리라고!

카즈키: ...라고, 적당히 해 줘!

함: 로고는 보던 불수공 장갑 재미있었네!

아리사: ...아무 것도 생각하지 않을 뿐이에요!

[보좌-가일행(ハンガー)]

여기에서는 벤치의 HP 개조 레벨을 2까지 올릴 수 있다. 또한 루키도 한단계 워킹이 높은 것들을 살 수 있으므로 돈의 여유가 되는 한 충분한 벤치를 개조하자.

[보좌-류]

류: 자세한 작전은 잠수함에서 설명하지 준비는 됐지? 좋아, 출격이다!

●인도독립 ●잠수함 실패

류: 곧 상륙 작전이 개시된다. 이쪽의 작전을 설명하지 이곳이 할 기지다. 이 기지는 산을 깎아서 만들었기 때문에 지진적으로 문제가 되었지. 마이다스는 기지 안의 연구 시설에 있을 거야! 우선 기지 정면에서 잠입하여 단면에 통신 시설로 향하여 마이다스를 파괴하고 적을 장성으로 만든다. 기지를 본편에 빠뜨리면, 단면에 기지 안으로 돌입하여 마이다스를 탈취한다. 마이다스 탈취후 기지에서 탈출. 바탄가스의 대한중 함대와 합류. 이상이다. 물론 오나!

미호: 정면에서 들어가 마이다스를 탈취하는 것 같은데요..

함: 좋잖아! 살금살금 들어가는 것은 맞지 않아. 게다가 카즈키에 막 맞는 작전이라고 생각해!

카즈키: 그게, 나도 살금살금 행동하는 것은 싫어! 아리사: ...오빠, 너무 지만하지!

류: 하지만 마이다스를 허위하는 것은 아가씨가 지시에 따르라. 특히 필, 절대로 수다 떨지 마! 살수하게 되면 기지가 단면에 남아있다고!

함: ...왔었어, 너희들도 잘해! 남 때문에 죽는 것은 사양하겠어!

카즈키: ...!

함장: 해!

오펜레이더: 류 동지, 상륙 포인팅입니다. 준비해 주십시오!

류: 알았어, 작전 개시다, 가자!

●탈-탈-탈-탈-탈-탈

오펜레이더: 세마로 사망한! 국적 불명자가 중상을 입어서 시설 내로 참입했습니다!

세이문(セウモン): 반정부군의 상황은 어때?

오펜레이더: 반정부군은 현재 바탄가스 시설에서 수비대와 교전중입니다.

세이문: 제길, 부대가 없는 걸 노렸군.. 곧바로 연

구 사실로 향하고 있다는 것은.. 녀석들의 목적은 마이다스인가?

오퍼레이터: 적 공성 보트 제 2진이 왔습니다!

세이온: 어떻게 해서든 막아!

팜: 어가네 어디부터 잡입할거야?

류: 조심해! 감시 카메라가 있어 잡근대하지마!

팜: ...시끄러한 할아버지!

피오에프: 네 이가씨

팜: 이러면 불똥이 안졌지 빨리 가자!

카즈키: ...

류: 요고! 최근의 이가씨는 꽤 파워풀한데...

팜: 어, 결보인가? 이상하네 이렇게 간단하게 발각 되다니...

카즈키: 당연하지!

류: 빨리 움직여, 적이 온다!

팜: 알았어! 그렇게 말하지 말라고!!



▲정말 머리보다 행동이 앞서는 어가씨

- 미션** 승선 조건: 적 파일럿의 정면 또는 투양
- 시선** 목표 조건: 플레이어 파일럿의 정면

원거리 공격이 가능한 벤처와 탱크가 다수 등장한다. 따라서 중오 파츠인 몸통이 쉽게 부서질 수 있으므로 아이템을 충분히 소자하고 있어야 한다. 그리고 인터 미션에서 벤처의 HP를 레벨 2까지 올리면 쉽게 파괴되는 일은 없을 것이다. 탱크는 접근하여 공격하면 반격을 받지 않는다.



▲미사일 공격은 주의할 것

적 유닛	
110식 전함×2	
지나×3	
BT02 투어리버(カアラベ)	

팜: 도대체 어떻게 된 거야?

류: 모르겠어. 하지만 누군가가 가지 안에 있는 것은 확실해

아리사: 목적은 역시 마이다스겠조?

류: 아아 그렇겠지

카즈키: 어떻게 하지, 작전을 중지할까?

류: 아니 상황을 잘 생각해 이대로 속행한다. 누구 인지는 모르겠지만 녀석들 덕분에 우리 일이 쉬워 질지도 몰라

미호: 어부지리라는 말이군요

팜: 뭐야, 그런?

류: 어부지리라는 말은요...

미호: 마지막에는 우리가 얻는다는 뜻이다. 가지!

미호: ...

스테이지 9

신디: 조, 언제까지 이라고 있을 거야?

조: 자폭에 불어 댄

데니스: 지금 예미와 루키가 가지 안으로 잡입하고 있어. 그제와 같이 끝날 때까지 적을 지원시키야 돼

가스톨: 데니스, 새로운 작입니다!

조: 응, OCU가 아니라... 뭐지?

데니스: ...반정부군인가?

신디: 어떻게 하지? 일단 물러날까?

데니스: 아니, 예미를 버리고 갈 수는 없어

조: 그럼 해보자. 가지!

류: 어떤지 녀석들이 선수를 전 모양이군

카즈키: 저런 USN군인가? 녀석들도 이 가지들



▲또다시 등장한 USN

- 미션** 승선 조건: 적 파일럿의 정면 또는 투양
- 시선** 목표 조건: 플레이어 파일럿의 정면

요코스카 가지에서 마주쳤던 USN군과 다시 싸우게 되는 미션이다. 라이들을 정비한 벤처 2대와 근접 공격용 벤처 2대가 등장한다. 따라서 2~3칸 정도에서 갯 것으로 공격하는 것이 비교적 안전한 방법이다. 4대 4로 이군의 수와 동일인데다가 적 플레이어의 능력이 매우 높으므로 한 대씩 확실하게 파괴해야 보다 쉽게 처리할 수 있을 것이다.

알고 있었어!

팜: 어떻게 하지?!

류: 어떻게 하더니, 자폭은 해볼 생각인데

팜: 녀석들이 노리는 것은 마이다스다. 여기서 물러날 수는 없어. 가지!

적 유닛	
렉스MFP(レクソンMFP)×2	
그래프M1P(グラフM1P)×2	

카즈키: 어떻게 된 거지? 실마 USN에게 마이다스를 탈취당한 것은 아닐까?!

류: 아니, 그렇지만 녀석들도 회라했을 거야. 아직 마이다스를 얻지는 못했을 거야

팜: 그럼 USN보다 먼저 마이다스를 얻으면 되잖아. 간단하네. 그렇게 할아버지?

피오에프: 아가씨께서 말씀하신 그대로입니다

팜: 그렇지!

카즈키: ...어디가 간단한 거야?

류: 슬데에는 전투를 피하기 위해 루트를 변경하지 여기에서 산속으로 이동하여 가지내로 잡입한다. 모처럼 USNO 적을 끌어 주었으니까, 그것을 이용한다.



▲중실한 짐사, 피오에프

스테이지 10

●탈기 가지: 관제실

세이온: 적은 아직 제거되지 않았어!

오퍼레이터: 그것어, 반정부군의 병동대가 가지 내로 잡입한 모양입니다



▲강력한 USN군과 싸우게 된다

세아문: 별동대라고? 어디로 향하고 있지!
오프레이터: 반정부군은 현재 헬기장으로 이동하고 있습니다
세아문: 녀석들도 마이다스를 노리고 있는 것인가? 연구 시설에 연락하여 마이다스의 이송 준비를 시작해라!
오프레이터: 네!
세아문: 녀석들에게 마이다스를 넘겨줄 수는 없게!

카즈키: 기지에 잠입한다 하더라도, 어디로 들어갈 만 되지?
아리사: ...저것을 봐요!
류: 헬기장인가... 사용되지 않는군. 저것이 반입구다
카즈키: 저 키다리만 벤처로 잠입할 수 있어 어이로고 놓고 간다. 빨리 올라 와
류: 네 네
카즈키: 좋아. 입구를 만드. 류, 주위를 살펴 줘
미호: 카즈키씨. 신중하게 움직이세요
류: 이 녀석에선 불가능한 거야
카즈키: ...너야말로 불가능하잖아

아리사: 이제 그만 두세요...
미호: 류씨. 열렸어!
아리사: 오빠들도 장난치지 마. 시간이 없으니 빨리 가자. 깨!
류: 카즈키. 적이다!
카즈키: 아리사! 켈리야!
아리사: ...난 켈리아. 오빠는?
카즈키: 적에게 둘러싸여 있지만 전원 무사해
류: 카즈키. 이야기는 나중에 해! 웅건하라고!
카즈키: 아리사 곧 도와줄게. 그때까지 가만히 있어!
아리사: 오빠... 나. 마이다스를 찾으러 갈게

카즈키: 무슨 말이야?
아리사: 이대로는 USMC에게 빼앗겨 격침하지 않을까 봐 나야
카즈키: 아리사. 아리사!
류: 카즈키. 오른쪽이다!
카즈키: 재길! 방해하지 마!



▶반입구를 발견한 카즈키 일행

미션 승선 조건: 적 파괴액의 정액 또는 부양
선 목표액 조건: 플레이어 파괴액의 정액

이번 미션에서 아리사는 출격할 수 없다. 따라서 그녀의 역할을 대신할 류를 반드시 팀에 집어넣자. 먼저 우측에 위치한 벤처 2대를 사정 거리를 확인하면서 처리한 다음 오른쪽으로 이동하면 헬기도 따라 올 것이다. 이때 류로 선공을 가한 다음 셋 건통의 간접 무기로 공격하면 처리할 수 있다. 적의 포대는 접근하여 공격할 것.



적 유닛	
함기거(Harrier)×3	
40mm고사포×3	
110식 전함×2	

카즈키: 류, 아예 열려졌어?
류: 그렇게 사무르지만. 지금 하고 있어
카즈키: 서둘러 아리사를 도와야 돼!
류: 잠깐. 침착해!
카즈키: 침착할 수 있을 것 같아?
류: 좋아. 끝났다!
카즈키: 가자!
류: 잠깐. 카즈키!
류: 소용없어. 누구도 막을 수 없다고 말할 때에 카즈키가 하는 대로 내버려두는 게 좋아!
류: 그런 위치?! 잠깐. 류. 내가 무슨 말 좀 해보라고
류: 할 수 없어. 카즈키를 따라 가자고
류: 모두 카즈키에게는 관대하잖아! 잠깐 기다려. 나를 혼자 만들지 마라고!



▶아리사를 도우려 하는데...

스테이지 2

●탈기 기관차 일
세아문: 마이다스가 이송은 어떻게 됐나?
오프레이터: 현재 반송 작업이 진행중입니다
세아문: 좋아. 이대로 수상 공격 기로 옮겨라. 이대로 바탄가스로 향한다
오프레이터: 운송기가 아닙니다 까?

세아문: 상관없어. 안전 장치를 해제하고 인제라도 작동할 수 있는 상태로 해
오프레이터: 하지만 그것을 사용하려면 GHQ의 허가가...
세아문: 책임은 내가 진다. 반정부군은 바탄가스를 점령하고 마닐라로 항공에 올 거야. 녀석들에게 이 나라를 넘길 수 없게!
오프레이터: 네!
세아문: 호세로 불려. 녀석에게 마이다스의 후위를 맡긴다!



아리사: ...여가 연구시설이네
OCU군 병사: 안돼. 적이다! 빨리 이동시켜!
아리사: 부하야! 예오. 움직이지 마세요. 움직이면 공격받는다. 깨!
OCU군 병사: 여기는 우리가 맡는다. 빨리 마이다스를 운반해!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스를 찾아!
아리사: 안돼!
OCU군 병사: 안행지만 여기까지다. 후회하지는 말고. 책임인가?
류: 반정부군을 만나니 무슨 생각을 하는 거야? 쓸데없는 행동은 할 시간이 없어. 빨리 마이다스에 대해서는 잊어버려! 그것 이 나와 통료를 위한는 거야!
카즈키: 도망치나!

아리사: 오빠, 그만 뒤!

키즈카: 아리사?

아리사: 저 사람, 날 도와주었어

키즈카: 도와주었다고? 아리사씨!!?

아리사: 응, 이유는 모르겠어 하지만 날 알고 있었어...

류: 마이더스를 발견했나?

아리사: 병사가 컨테이너로 운반하고 있어요, 아마 그것이 마이더스라고 생각합니다. 제지하려고 했지만...

키즈카: 신경 쓰지마, 너 때문이 아니야

류: 그게 방금 나갔나...

키즈카: 쫓아가자고!

류: 그게



▲마이더스를 발견한 아리사



▲메일과의 만남

키즈카: 마이더스는 어디에 있지?

류: 우와!

호세(ホセ): 움직이지마, 이번에는 놓치지 않았어...

키즈카: !

호세: 한발 늦었군 마이더스는 이제 이 기지에 없어

키즈카: 어디지, 마이더스를 어디로 옮긴 거야?

호세: 알할 필요는 있지, 단념하고 안전하게 투항해 그러면 목숨은 보충해줄게

키즈카: 안돼! 이대로 마이더스를 놓칠 수 없어

호세: 나는 쓸데없는 싸움을 하기 싫어, 단념해라

키즈카: 부탁해, 우리끼리도 싸움을 하기 싫다고 마이더스를 어디로 옮겼는지 알려 줘!

호세: 미안하지만 그런 불가능한 상상이지

키즈카: 그럴 밖에하지 마!

호세: 그만 뒤, 나는 싸우고 싶지 않아 너희들을 죽이고 싶지 않아!

류: 싸우고 싶지 않다면 퇴각하고! 우리는 바쁘

나!!

호세: 바보같은... 그렇다면 너희들을 막아라!

키즈카: 쓸데없는 말하지 말고 빨리 떨어져!



▲마이더스를 장착한 비행기

미션

- ▶ 승리 조건: 적 파일럿의 정멸 또는 추방
- ▶ 패배 조건: 플랜리어 파일럿의 정멸

먼저 아군이 배치된 위치에서 바로 위에 길목을 막고 있는 호세를 집중 공격하여 처리하자. 그의 공격력은 매우 강하므로 바로 처리하지 않으면 상황이 어렵게 돌아간다. 적 탱크의 수가 그리 많지 않기 때문에 집중 공격만 당하지 않으면 쉽게 돌파할 수 있다.



▲먼저 호세를 지리아지

적 유닛
110식 전함×3
BT02 쿼어라×2
한이거×1

키즈카: 류, 지금부터는 어떻게 하지?

류: 마이더스가 반출된 이상, 이 기지에 있을 필요는 없어! 적군은 실재다. 바뀐가에서 함대와 협력하고 다음 일을 생각하자고

키즈카: 재결, 여기까지 와서...



▲결수하는 키즈카 일명

류: 지옥할 시간이 없어, 서둘러 다음 수단을 찾아

키즈카: ...알았어

류: 가자

스테이지 22

아리사: !?

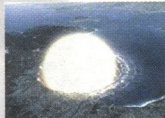
류: 아, 키즈카!?

키즈카: 이것은... 이 폭발은 마이더스다!

아리사: 바뀐가스 쪽이예요!

키즈카: 서둘러, 류!

류: 알았어!



▲마이더스에 의해 초토화되는 바뀐가스

▶ 바뀐가스 시야

아리사: 너무해... 이것이 피를 나는 인간이 한 짓이야...

키즈카: 도시가 하나 없어졌어... 이것이 마이더스의 위력인가...

류: 그게 무서운 병기다...

메일: 그래도, 이런 이 세계에서는 존재하지 않아

키즈카: 누구지? 당신은...

메일: 또 만년군요

키즈카: USN인가, 또 싸우려 하는가!

류: 바: 마이더스를 잃었어, 지금 너희들과 여가에서 싸울 의미는 없지

키즈카: 그런 왜 이런 곳에 있지?

류: 바: 마이더스는 우리의 것이다. 어떤 형태로든 데이터를 재회할 필요는 있지

키즈카: 이만한 파괴력이라면 반복할 만한 데이터를 얻을 수 있겠지?

류: 바: 그게, 우리의 예상을 훨씬 상회한다

아리사: ...왜? 왜 이런 것을 만들었죠? 당신들이 이런 폭탄을 만들었기 때문에 죄없는 사람들이 희



▲슬퍼하는 아리사

생각되었어요. 당신들은 자기만 살아 남는다면 그것으로 좋다고 생각하나요?

에밀: 틀려. 그런 생각은 없어. 아리사, 부탁이야. 내일 좀 들어줘!

루키노: 그만둬. 에밀 녀석들은 아무 것도 이해할 수 없어!

아리사: 에밀??

[오디오-아리사]

아리사: 왜 그래. 아리사?

아리사: ...에밀?

에밀: 그게 내 이름은 에밀·크람스콥이! ...정말 무슨 거야? 생각해보, 아리사. 아니 아리사야나·크람스콥이!

아리사: ...에. 에미?



▲스퀘어는 꽃밭은 통이어나 보디

아리사: 살아. 언니? 에미 언니야!! 살아 있었나 나..

에밀: 아리사, 기억해냈구나

아리사: 응, 기억하고 있어. 돌아서 불렀던 노래도 언니가 만든 꽃장식도! 하지만 왜 USNA? 어떻게 폭탄에 관여하고 있지??

루키노: 에밀은 마이다스의 실계자로 최고 책임자다.

에밀: ...

[오디오-에밀]

아리사: 폭탄을 만든 것이 에미 언니야나... 거짓말이야 거짓말이었지. 언니 거짓말이었지?

에밀: ...

아리사: 그렇게 온화하면 에미 언니가... 믿을 수 없어..

에밀: 마이다스를 설계한 것은 정말이야..

아리사: 그만..

에밀: 들어 봐, 아리사. 나는 폭탄 따위를 만들 생각은 없었어. 오직 아버지와 어머니의 연구를 계속할 것 뿐이야..

아리사: 그만 뒤. 듣고 싶지 않아! 자신의 연구를 위해서 사람을 죽이다니!

에밀: 그런 게 아니야. 나야말로 폭탄을 막으려 온 거야! 하지만 막을 수 없었어..

아리사: 도사가 하나 있었어! 당신 때문에 죄도 없는 사람이 죽이나 죽었다고 생각해! 나는 용서할

수 없어. 당신은 그 순진하면 언니가 아니야!

에밀: 아리사..

아리사: 접근하지 마

루키노: 그만둬, 에밀. 그들은 아무 것도 이해 못해. 우리들은 여기에서 실패하지

카즈키: 에이, 기다려! 류, 그냥 보낼 거야?

류: 할 수 없어. 지금은 녀석들과 싸울 때가 아니라. 대한중 황태도 파악되었어. 우리야말로 필리핀에서 탈출해야 돼. USNA 생각할 틈이 없어!

[오디오-류]

카즈키: 도대체 뭐가 어떻게 돌아가고 있는 거지!

류: 어쨌든 몸을 슬금! 만한 장소로 가져고

●비판가스 주집

카즈키: 여기에서 어떻게 할 거지, 류?

류: 마이다스 때문에 아군의 대부분을 잃었어. 이대로는 우리도 그림자 뿐이야

로고: 혹시 여기에서 잡히는 것은 아닐까? 잡히면 어떻게 하지?

류: 틀림없이 사망이다.

로고: 그렇게 슬직하게 대답하지만, 슬피자나!

류: 아예, 대한민국에 오지 않겠어? 아기로 일본에 돌아갈 수는 없잖아?

카즈키: 하지만 이렇게 피하기만 하면...

류: 내가 아는 사람의 도움을 받으면 될 거야. 그 사람에게 부탁하면 마이다스의 문제에도 힘 되겠지.

로고: 대한민국과는 다른 사람인가?

류: 그게 대한민국인 아니야. 리브누이(ラブヌイ)의 대사를 알고 있어. 하지만 대한민국을 사랑하고, 우리를 위해서 알고 있지. 지금 대한민국에 없어서는 안될 사람이다.

카즈키: 하지만 그 사람이 일본을 위해 힘을 빌려온다는 보장은 없어.

류: 이대로 일본의 불안정한 사태가 계속되면 대한 중만이 아니라, 아시아 전체가 피해를 받는다. 일본의 안정은 대한민국과 아시아의 발전을 위해 필요한 것이지. 반드시 힘을 빌려 줄 거야.

카즈키: 알았어. 아리사를 더 이상 위험한 곳에 놔둘 수 없어. 대한민국에 가지.

류: 알았어. 다음은 이 나라를 탈출할 방법인데..

[오디오-에밀]

에밀: 모두 곤란해하고 있고. 드디어 내 차에야

로고: 그게, 아가씨는 입대하고 있어!

류: 뭐야, 그 태도는! 내가 도와주겠다고 말하는 거야!

로고: 이런 상황에서 아가씨가 뭘 할 수 있다는 거지?

에밀: 모르고 있고. 나에게 불가능한 일은 없어! 할아버지, 운송기의 수백을 부탁해요.

피토에프: 내, 아가씨!

카즈키: 운송기라니, 너 그런 것까지 가능해?

에밀: 나를 누구로 보는거야. 루키노의 장녀라고!

류: 운송기 한 대나 두 대는 간단해.

로고: 대단한데!

에밀: 그 대신 조건이 있어.

[오디오-에밀]

카즈키: 조건?

에밀: 그게, 나도 데리고 가

피토에프: 아가씨!?! 그것은 안됩니다!

에밀: 할아버지는 말하지마! 반정부군도 피망했고, 여기에 있어도 이제 내 거주지는 없어!

피토에프: 그럴 정도로 돌아가시죠. 그러면 주인님도 기뻐하실 겁니다!

에밀: 싫어. 그것은 절대 싫어! 나는 세상 속의 세가 되는 것은 정말 싫어! 나는 시험해 보고 싶어. 아버지와 루키노의 힘이 아닌, 내 자신의 힘으로 어디까지 할 수 있는지 알고 싶어!

피토에프: 아가씨... 그럴 지도 알겠!

에밀: 할아버지, 나는 혼자서라고 말했어! 당신은 잘해 주었어. 하지만 나는 혼자서 가고 싶어. 아버지에겐 도움을 받는 것도 이것이야! 뭐든 내 힘으로 하겠어. 피토에프, 이해해 줘!

피토에프: 아가씨, 모르겠습니다. 할아버지는 남독할 수 없어요!

로고: 어떻게 되는 상관없지만 빨리 운송기를 불러 주지 않겠어?

에밀: 알았어. 잠깐 기다려! 할아버지, 빨리!

피토에프: 알겠습니다. 하지만, 반드시 저도 함께 가겠습니다!

에밀: 정말! 엄청난 사람!



▲힘도 타락가겠다고 한다

세로프: 여기인가, 통보가 있었던 마을이?

OGUN: 명사! 내!

세로프: 흠... 너희들은 보고만 있어, 내가 처리하자!

●비판가스 주집

카즈키: 잠깐 사냥인가... 괜히 할 수가 없군.

류: 여기에서 단번에 반정부군을 파괴할 생각이군. 잡히면 목숨은 없어.

피토에프: 아가씨, 운송기의 수백은 끝났습니다. 지

급 이쪽을 향해 오고 있습니다.

팜: 모두 들은 대로야!

류: ...복합인가?

타부라(タブラ): 어이 큰일이야! 군 병차도 도시를 공격하고 있어.

마스타: 그런 일이??

류: 끈당 사냥이다. 녀석들은 움직이지 불러.

키즈키: 도시를 파괴할 생각인가?

류: 여기에 있으면 위험해. 빨리 도망쳐라...

키즈키: 잠깐 기다려. 이대로 놔둘 거야? 도시가 파괴된다!

류: 나갈 거야? 농담이겠지. 녀석들은 우리를 노리고 있어.

류: 로그의 말대로야. 녀석들에게 상관하지 말고 이대로 도망쳐라.

키즈키: 우리 때문에 도시 사람이 슬욕당하고 있어. 그냥 보고 갈 수는 없어!

류: 어이, 키즈키! 봐보잖은 녀석 뒤편 나가자.

류: ...할 수 없어. 나가자!



▲세로프의 기습

미션

■승리 조건: 세로프(セロフ)의 사망

■패배 조건: 플레이어 파일렛의 전멸

OCC군의 벤치 기술자 세로프가 등장하여 키즈키와 싸우게 된다. 세로프의 벤치는 무기로 가득차 있으며, 부하로 나오는 벤치도 매우 강력하므로 매우 힘든 전투가 될 것이다. 먼저 세로프에게 접근하기 위해서는 무함들의 벤치를 먼저 처리해야 한다. 이 과정에서 많은 아이템을 사용해야 할 것이다. 그리고 세로프의 경우 원거리 무기의 발사로 AP가 매우 적으나 HP가 높은 키즈키의 벤치로 선공을 기한 다음 다른 유니트로 아무 리를 하자.



▲세로프만 처리하면 미션은 끝난다

적 유니트

카심M2×2

110식 진압×2

제1형AM0(シニールAM0)×1

세로프: 예해, 내가...희고다... 해해해... 내가... 내...가...

키즈키: 또 싸우려는가...

류: 죽고 싶지 않다면, 조심해!

키즈키: 미안...

류: 어이! 큰일이야! 적의 원군이야! 이대로는 포위된다!

키즈키: 젓, 신항기를 쓰러뜨리는데 신경을 너무 썼어...

팜: 포기하는 것은 일러!

류: !

아리사: ...운송기?

류: 어이! 혹시 자기가 함몰의 운송기인가?!

팜: 그제 도시 외곽에 혁혁할 거야 서둘러!



▲최종형 운송기가 나타난다

●운송기라...

키즈키: 모두 함송했지?

류: 후, 이번에는 정말 죽는 줄 알았어...

아리사: 다 오면 것 같아

류: 이상하군 왜 녀석들은 따라 오지 않지?

팜: 함어! 어디에 있어? ... 섬야!

피토프: 죄송합니다. 이가씩, 이제 여기에서 적발이군요. 긴 시간동안 고맙습니다. 저, 이 앞은 저 나갈 수 없네!



▲운송기에게 시선을 빼어주는 줄어버지, 결국엔 살아 남는다

스테이지 23

●운송기라...

팜: 피토프...

류: 그렇게 함몰해 하지도, 녀따지 않아. 컨셉을 거야. 그 함어버지는 분명 살아 있을 거야. **팜:** ...흐. 위로하는 거야? 당신이 걱정들 하더니, 나도 같이네.

류: 그 말투는 뭐지? 귀엽지 않아!

팜: 뭐라고! 루이스가문의 장녀에게 귀엽지 않다 고!!?

류: 아, 아니, 미안. 내가 나뻐어! 귀엽지 않던지, 어리광이 제나지! 단지, 읽어! 단지, 윤.

팜: ...흐. 성적이 이상하다고 말하게 없게, 용서 해 줘.

팜: 약속이 아까운 모양이군. 이대로 운송기 밖으로 내면! 좋은 텐!

류: 그라니! 미안하다고 했잖아?

미호: 자... 내란지도 좋습니까?

키즈키: 컨셉! 류! 그제야 정신 차리니!

미호: 그렇습니까...

파일렛: 곧 대만 상공입니다. 여기까지 왔으니 안심해도 좋습니다.

류: 아니, 아직 안심할 수 없어. 마지막까지 조심해.

파일렛: 알겠습니다.

키즈키: 이제 대한민국이겠지. 왜 그렇게 신경쓰는 거지?

류: 대한민국도 국기가 안장돼있는 것은 아니지. 게다가 마이다스의 제조 방법을 알고 있는 인간을, USN이 가만히 놔둘 리도 없어.

키즈키: US인가...

류: 그래도, 아리사의 언니가 마이다스를 만들다니 놀라워.

미호: 그래요, 현재 자매라니 대단하지 않습니까?

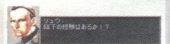
아리사: ...

키즈키: 그만한! 아리사가 가장 쇼크를 받았어!

아리사: ...오복.

미호: 아리사, 그렇게 신경쓰지 마.

류: 그래요, 안-도 분명히 사정이 있었을 거예요. **아리사:** ...그렇게 걱정하지 마세요. 나는 컨셉으로 나!



▲미사일에 격추된 운송기



키즈카: ...아리사
 파일럿: 레이더에 반응. 대공 미사일입니다!
 류: 적인가?
 파일럿: 쪽은 뒤였습니다!
 류: 피해!
 파일럿: 미사일 접근. 안됩니다. 피할 수 없습니다!

요고: 뭐지?!!
 키즈카: 류, 어떻게 된 거야?
 류: 공격을 받았어. 추락하기 전에 탈출한다!
 미호: 운송기에서 뛰어 내릴니까?
 류: 상황을 설명할 거물이 없어. 빨리 벤체에 타 낙하 경험은 있어?
 키즈카: 군인이 아니라 그릴이 없잖아!
 류: 누구라도 처음은 있어 걱정하지 마!
 키즈카: ...정말 괜찮을까?
 류: 이래보려면 죽는다고 할라 해!
 키즈카: 알았어!



▲네이마는 키즈카 일명

류: 에이, 살아 있어?
 키즈카: 그게 괜찮아...
 미호: 결국 성공했잖아!
 류: 무슨 말이야 그리고 적에게 포위되었잖아!

적 유닛
그리플M1×2
빅스M4F×3
태함4형×1

헛타(〜) : 대단한 보통은 아니잖아. 정보와 틀린 건가?
 벤체명: 아니 틀렸습니다. 연락이 있던 내석들입니다.
 헛타: 쨌, 괜찮아. 이대로 벤슨으로 돌아갈 수도 없어
 류: 뭐지. 아녀석들은 어디 군이야?
 키즈카: 알겠어, 류?
 류: 화련단(華連)인가?
 키즈카: 화련단?
 류: 설명은 나중에. 돌파한다!

키즈카: 류, 화련단이라니!
 류: 내석들은 대항중 정부에 반항하고 있는 계밀라야
 요고: 계밀라가 우리를 습격해!
 류: 모르겠어. 하지만 뭔가 튀가 있을 것 같아
 키즈카: 뭐?
 류: 그게 화련단이 우연히 지나가던 우리를 공격한 것 같지는 않아. 누군가가 우리를 노리고 있어
 키즈카: 왜 우리를 노리는 거지?
 류: 이유는 아까서야
 아리사: ...지말입니까?
 류: 그게 USN의 과파차 이외에 미아더스의 제조 비밀을 알고 있는 유일한 인간이다. 노리는 나라는 얼마든지 있지
 아리사: ...그런
 키즈카: 재길. 놀랄하지 마
 류: 그런데 어떻게 할 거지? 이런 장소에서 노숙하는 것은 싫어!
 류: 대해 반으로 이동해서 근처에 대한중군의 기지가 있어. 사령관은 마음에 들지 않지만 다른 방법이 없어

류: 안상해 나는 네 다리는 잡지 않아. 그것보다 임무 도중에 화련단에게 습격당해서 이동 수단을 잃었다. 협력해 줘
 류: 국비 임무인가... 등기엔 남사에 있던 대한중 환대를 전할시켰다고 하는데. 그것도 임무인가? 화련 주석 직속의 에이전트라고 보통이라면 책임을 물어서 군에서 추방당했을 텐데
 류: 뭐가 듣고 싶냐?
 류: 아니, 그렇게 유능한 에이전트도 실재를 할 때가 있다는 생각을 했어
 류: 원인은 내가 화련단을 제압하지 않은데 있어
 류: 여기도 여러 가지로 바빠. 화련단같은 내석들을 상대할 시간이 없어. 지금 USN이 내안 각지에 낙하 작전을 실시하고 있어. 나는 그 대용으로 반드시!
 류: ...역시 USN이 움직였고
 류: 어쨌든 너희들을 돌볼 여유가 없다고

같은 방법을 사용했는지
 류: 안상해 나는 네 다리는 잡지 않아. 그것보다 임무 도중에 화련단에게 습격당해서 이동 수단을 잃었다. 협력해 줘
 류: 국비 임무인가... 등기엔 남사에 있던 대한중 환대를 전할시켰다고 하는데. 그것도 임무인가? 화련 주석 직속의 에이전트라고 보통이라면 책임을 물어서 군에서 추방당했을 텐데
 류: 뭐가 듣고 싶냐?
 류: 아니, 그렇게 유능한 에이전트도 실재를 할 때가 있다는 생각을 했어
 류: 원인은 내가 화련단을 제압하지 않은데 있어
 류: 여기도 여러 가지로 바빠. 화련단같은 내석들을 상대할 시간이 없어. 지금 USN이 내안 각지에 낙하 작전을 실시하고 있어. 나는 그 대용으로 반드시!
 류: ...역시 USN이 움직였고
 류: 어쨌든 너희들을 돌볼 여유가 없다고

【후보-한】
 요고: 그렇게 딱딱하게 굴지 말고 집안 도와주는 게 좋잖아
 류: 뭐지. 이 녀석들은?
 류: 하고 싶은 말이 있어. 확실히 말해! 끈끈한 직한 것은 아른따지 않아!
 류: 에이를 모르는 내석들이군. 그것이 부탁하는 태도인가? 뭐. 협력해 줘야겠지. 하지만 여기에서는 내 계급이 워다. 내 명령에 따라 행동하라고!
 류: ...괜찮겠지
 류: 아니야. 부탁하겠습니다. 한 사람 각하겠지?
 류: ...한 사람 각하. 부탁드립니다
 류: 좋아. 그렇다면 생각을 보지
 키즈카: 에이, 적당히 하라고! 류에게 뭔가 원인이 리도 있는 거야!
 류: 그만 쨌, 키즈카!
 키즈카: 하지만
 류: 괜찮아!
 류: 과연 류는 머리가 틀리. 지금 여기에서 날 지켜 해 볼까 좋은 일은 하나도 없지
 류: ...



● 기밀 기지
 류: 건강해 보이는데. 한
 류(〜): 류인가? 국가 주도 작속으로 군을 마음대로 사용한다면 주석에 취임이라도 했냐? 아니면 비

디 ■ 속리 조간: 적 파일럿의 정면 또는 후방
 ■ 파일럿 조간: 클리어 파일럿의 정면

산악 지형으로 이동이 쉽지 않다. 게다가 그 레네이도 탄을 사용하는 태함 4형까지 가세하므로 접근전은 금물이다. 처음의 자리에서 적이 다가오는 것을 기다려 하나씩 차례로 격파로 처리하자. 그리고 아리사는 패닉 상태의 스킬로 적의 움직임을 막을 수 있으므로 원거리에서 미사일로 적의 기체를 제압할 것. 라아를 장비하고 공격하는 적은 나무가 많기 때문에 공격 성공률이 높으므로 무시하자.

▲그레네이드 사용에는 태함 4형

▲주안공을 공치해 떨어넣는 한

한: 주석에게는 내가 매우 협력적이었고 보고해 줘 외하하하하!

[화1-1-1]

키즈카: 뭐! 그렇게 말해도 괜찮겠어?
 류: 녀석이 말하는 건 신중하지만 그것보다 (한은 도움이 안돼 우리가 움직여야겠어.)
 키즈카: (어디 좋은 방법이 있어?)
 류: (도움이 될 만한 사람이 사후에 있어 그 사람과 주점에서 만나도록 하지.)

●텍스트 주점

키즈카: 정보통이라는 사람은 어디에 있지?
 류: 자기도. 자기 갈색 스웨터를 입고 있는 남자다.

[화1-1-2] **색 스웨터*의 남자(茶色いスーツの男)**

류: 크레이 대사, 미안해
 크레이(クレイ): 아무리 급하고 허더런도 사람이 많은 곳은 피해 줘. 이쪽 신문에 생각해 줘야지. 무어 이런 장소가 오히려 이상하지 않아?

키즈카: 이 사람이 정보통인가?
 크레이: 정보통! 실례!
 류: 소개하지 USN 대사의 편의 크레이 대사!
 류: USN의 대사!

류: 표면으로는 뒤로는 대한중군의 첩보원이지
 아리사: ...USN의 대사가 스파이구요?
 키즈카: 역시 큰 도움이 되겠군

크레이: 뭐지. 이녀석들은? 일본인같은데...
 류: 내가 고향한 용병이다. 걱정하지 마
 크레이: 정보부는 언제부터 아이들을 알아봤지?
 류: 아니, 일도 못하는 몰라리보다는 도움이 되지
 크레이: 한(一) 많이나? 확실하 녀석은 자신의 출세 뒤에 모르지
 류: 그 남자가 도움이 되지 못하니라 일부러 당신을 만나러 온게야

크레이: USN의 강화 작전 많이나-- 이번 강화 작전은 FIA와 군이 협력하여 이루어 진가야 목표가 되는 운송기를 대만 상공에서 제발라를 사용하여 격추시켜서 강화 부대가 목표는 확보하는 것이지

[화1-1-3] **크레이 대사**

키즈카: 그 목표는 아리사를 말하냐?
 크레이: 아리사?
 류: 내가 확보하고 있는 일방군의 과학자다.
 크레이: 그게? 그 과학자가 마이다스의 제조방법을 알고 있었군. 그럼 빨리 대만을 탈출해 USN은 과학자의 확보가 불가능할 경우, 과학자와 녀석을 전원을 살해할거야?
 류: 마이다스의 정보를 알고 있는 자는 모두 죽이는 뜻인가-- 강화 부대의 이동 루트는 알고 있어?
 크레이: 아니 거기까지는 몰라. 대만엔 스펀더를

고용했다는 정보도 있고, 매우 크게 일을 벌일 생각인가?

키즈카: 스펀더?
 류: 그것도 몰라? 돈이라면 어떤 더러운 일도 하는 해커를 말해
 크레이: 나도 위즈 정보를 흘려서 시간을 벌어 보지 그 사이에 대만중 본토로 넘어가려고
 류: 미안해. 부탁한다.



▲스파이인 크레이 대사

●**이벤트** **가게를 나간다**

대해 삼상(三上) 샷(Shotto)에 가면 새롭게 개조 레벨을 올릴 수 있다. 모든 불량이 끝난 뒤로 들어가자

●**가게** **가게**

류: 한, 상황이 변했어! 지금 출발하겠다. 운송기를 준비해 줘!
 한: 언제든 운송기는 사용할 수 없어
 류: 뭐라고?
 한: 이것을 봐. 누군가가 공황을 연결하는 관제 시스템에 침입하여 모든 관제 시스템이 마비되었어
 키즈카: 뭐라고?
 한: --관제 시스템을 사용할 수 없다면 운송기도 운송선도 출격할 수 없어
 류: 뭐지?
 한: 지금 총력으로 발인을 찾고 있지만 언제 이루어질지는 몰라. 단념해. 잠시 동안 움직일 수 없어

류: --USN녀석들 스펀더를 고용한 것은 언제 때문이었군. 한, 운송기를 준비해 줘!
 한: 바보같이! 날지 못한다고 설명했잖아!
 류: 관제는 필요없어. 자력으로 비행한다.
 류: 무슨 말을 하는 거야?
 한: USN은 우리의 이동 수단을 한장시할 모양이야. 그러면 우리도 저쪽의 위를 노려야지

한: 뭐지?
 삼상군 병사: 슬러입니다! 활주로 내에 침입하여 격납고를 파괴하고 있습니다!
 류: !
 한: 현재 부대로 알려줘! USN이 뺏겼군. 직접 발을 휘둘 생각이야!
 키즈카: 류!
 류: 알아? 더 이상 녀석을 생각해대로 움직일 수는 없어! 한, 우리도 나간다!

한: 말대로 해!
 삼상군 병사: 기다려 주십시오. 적부대 퇴각을 시작했습니다!

한: 뭐야?
 류: 뭐야? 녀석들의 목적은 우리가 아니라?
 키즈카: 제길. 도망치게 놔둘 수는 없어!
 류: 어이, 기다려!
 삼상군 병사: 그들에게 증원을 보낼까요?
 한: 놔둬. 녀석들을 위해서 전력을 소비할 필요는 없어



▲스핀대에게 침입당한 기지

미션

●**운송기 조강: 적 파업망의 정멸 또는 투항**

●**관제 조강: 콜라이어 파업망의 정멸**

운송기의 이착륙을 도와주는 관제 시스템을 파괴한 USN군. 다시 한번 USN군과 싸우게 된다. 그들의 변하는 모두 2단계까지 업그레이드가 된 상태로 방어력은 대단하다. 그러나 우리가 근접 무기와 라이플 밖에 없기 때문에 근접 무기만 정비한 조(少)-와 가스틀(ガストル)은 머신건과 샷 건으로, 라이플을 정비한 나머지 두 캐릭터는 접근전으로 처리하자.



▲다시 등장한 USN

적 워너트
 그라블M1P×2
 레슨M4F×2

류: 지금 녀석을 필리핀 기지에 있었던 녀석 아닌가?
 류: 그게 우리를 쫓아 왔군. 녀석들도 마이다스의 비밀을 없애기 위해 필사적이야!
 키즈카: 지금부터는 어떻게 하지, 류?

투: 어쨌든 이동 수단을 확보해야지 일단 기지로 돌아간다.

스테이지 25

●기대 1기 2기

투: 한 상황은 어때?

한: 단념해 여기부터 아이라 할구와 민간 공격까지 습격당했어

투: 역시 육로로 대항중 본토로 넘어가는 수밖에 없군

카즈키: 육로라니 바다는 어떻게 하려고?

투: 대만과 대항중의 사이에는 세계 최대의 해저 터널이 있어. 그 해저 터널을 사용하면 육로를 사용하여 대항중 본토로 넘어갈 수 있어

한: 그럼 처음부터 그 터널을 사용했으면 됐잖아

투: 당산도 머리가 나쁘네... 그렇게 간단한 루트는 적도 알아차린다고

아리사: ...터널 내에서 공격당하면 도망칠 장소도 없어요

투: 그래서요. 우리의 이동 수단을 파괴한 것은 해저 터널을 사용시키기 위해서야

카즈키: 다른 방법은 없어야?

투: 우리에게 선택의 여지는 없어. 적편의 지휘를 하고 있는 것은 매우 영리한 내색이네. 이쪽도 각오를 해야지 카즈키, 서둘러 탈출 준비를 해 (이후 대박시로 나오어 대박 심에 들어가면 벤치를 세팅할 수 있다. 모두 끝났으면 시내를 나간다(鳴き出し)를 선택하자)

【交代一戦】

투: 준비는 됐나? (준비완료(準備完了)를 선택하자)

한: 대만을 탈출하려고? 이쪽은 기차와 시가지를 지키고 있어서 도출 수 없어

투: 걱정하지마. 처음부터 그럴 생각은 없었어

한: 무서워 대항중으로 넘어가려고

●기대 1기 2기

한: 전부대에게 현재 그대로 대기하라고 해 투의 부대를 암호화 필요는 없어

상관군 병사: 네!

한: 그래 투가 시가지로 도망친다면 시가지에 들어가기 전에 파괴해!

상관군 병사: 네? 하지만?

한: 심정없이 대박을 지키기 위해서다. 상관없으니 발포해!

상관군 병사: 네!

한: 어느 쪽으로 가더라도 USN군에 당할 것이 걱정이 필요는 없어 쿠쿠쿠. 저 재수없는 얼굴을 보지 않게 되니 슬프군

미

션

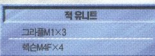
■승리 조건: 적 포일링의 정멸 또는 부양

■패배 조건: 플랜이어 포일링의 정멸

적의 함정에 빠진 키즈키와 투, 터널 입구에서 군용 열차를 타러갈 때 USN군이 나타나 이들과 싸우게 된다. 적들은 모두 머신 건과 라이플로 무장하고 있다. 그러나 그들의 공격 범위에 들어가지 않는 한 공격을 받지 않으므로 한 대씩 확실하게 처리하면서 남쪽으로 내려오자.



▲한 대씩 확실하게 처리하자



투: 역시 여기에서 우리를 기다리고 있었군

카즈키: 고만해도 방법은 없어 열차를 사용하여 단번에 가지고

한: 오우, 카즈키도 강해졌군...

카즈키: ...올때없는 짓 해만 놓고 간다

투: 좋아 전원 합승해 출발한다!



▲열차를 이용하여 탈출한다

스테이지 26

투!

카즈키: 뭐지?!

한: 아싸! 아싸! 잘만 기다려 봐!

투: 미안, 지금 그럴 상황이 아니라 벤치를 기동시켜!

USN군 병사: 여기는 승리 리더 목표는 완했다. 포획할 필요는 없다. 전원 사살해!



▲적의 공격에 당한 열차

미

션

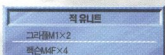
■승리 조건: 적 포일링의 정멸 또는 부양

■패배 조건: 플랜이어 포일링의 정멸

열차를 타고 탈출하는 카즈키 일행. 그러나 터널 내에도 USN군이 기다리고 있었다. 적의 무장은 스테이지 25와 거의 같다. 그러나 아군과 같은 머신 건이라고 해도 유격이 더욱 뛰어나기 때문에 지형을 잘 이용해야 큰 피해없이 파괴시킬 수 있다. 아군의 초기 위치는 터널 위에 있으므로 이를 이용하여 머신 건을 정찰한 적의 벤치를 처리하자.



▲고도 차이를 이용하라



투: 잘 봤어. 이제 곧 승구이

카즈키: 우, 이제 대항중인가?

한: 일단 안심이다

투: 그러면 좋겠지만...

아리사: ...어떤 의미입니까?

투: 대항중이라도 여러 가지 소동이 있었으니까. 어쨌든 터널을 나가자고 가지!

스테이지 27

●복수 1기 2기

한(1+2): 연막을 넣은 정보부의 사병이 당산이이야?

투: 미안. 협력해 줘

한: 상대해 가지 않으면 안되는가 보군. 국가 주석의 이틀오로 당산에게 협력하라는 명령을 받았어

해하는 것은 상관
하지 않지만, 상해
에 가기 위한 루트
는 한정되어 있어
류: 어떤 의미지?
왕: 화련단의 몰
적임이 활발했었
어. 화련단 중심으로
이 북주에도 많은 수
의 화련단이 집결되어
있어. 한심한 말이지만, 군의
일부도 녀석들에게 동조하기
시작했지. 그래서 화련단
의 항구와 공항 몇 개가 녀
석들의 손에 떨어졌어.
류: 그렇게까지 상황이
악화되다니...
왕: 옛날로 돌아가면 녀석들
의 최생물이 될 뿐이야!



[화련-왕 사방편]

키즈키: USN과 화련단이
손을 잡았구나. 우리도 간단
하게 상해로 갈 수 없겠군...

왕: 호츠헌녀(倭天宮)과 합
류하는 건 어때?

류: ...

미호: 뭐죠. 그 호츠헌
녀이라는 건?

왕: 대한중군이 자랑하
는 육상 이동 요새야.

류고: 그런 게 있었다면 빨리 말했어
야지! 그걸 타고 편안하게 상해로
가자.

왕: 지금이러면 장사 부근에서
합류할 수 있을 거야. 대
소 풀어서 가는 것
이 비교적 안전하게

상해까지 이동할 수 있을 거야

류: 다른 수단은 없는 듯 하고 할 수 없지

[화련-왕 사방편]

류고: 화련단이 그렇게 대단한 조직인가?

왕: 조직적으로는 단순한 게릴라지만, 팔보지 말라
고 녀석들은 자신들의 이익을 위해서 외국과 손을
잡아 대한정 정부를 배신할 생각까지 하고 있어. 돈
이라는 사할 목적 따위는 아무 것도 아니라고 생각
하는 녀석들이지.

미호: 그것은 위험하군요...

왕: 그렇게 말해도 그다지 위험해 보이지는 않는데

[화련-왕]

키즈키: 어떻게 하지, 류?

류: 음. 이상하군... USN이 들어온다고 해도 화련단
의 움직임이 너무 활발해. 도대체 뭐가 있는 거지?

왕: 민... 호안류를 알고 있나?

키즈키: 민?

류: 민주주의를 제창하던 주석 자관이다. 수년전엔
항공기 사고로 가족과 함께 사망했지.

왕: 그런데 민의 아들이 살아 있어?

류: 확실한가?

왕: 확인은 아직. 하지만 민의 아들이 살아있어 화
련단의 지휘를 받고 있다면, 화련단으로써는 최고
의 선전 문구가 되지.

류: 화련단의 움직임이 활발한 것은 그중 때문인가?

왕: 지금도 군과 장치가 사이에는 민을 지지하는 자
가 많기 때문이지. 이 기회를 타고서 단번에 세력을
넓히고 있어.

[화련-왕 사방편]

왕: 최근에는 USN과 손을 잡고서 함대로 설치되고 있
어. 정말 위험한 녀석들이야!

키즈키: 천부인가?

류고: 배, 군이 열차를 습격하고 있어!

류: 녀석들은 계속 반동 부대!

키즈키: 계속 반동 부대?

류: 대한중군의 엘리트다. 상대는 화련단의 운송 부
대같은데...

쾌속반동부대 병사: 적부대 진멸했습니다

왕: 참! 상황을 확인. 차를 수색해. 녀석들은
누구지!?

류: 정보부 사람이야.

왕: 정보부...? 여기서 뭘 하고 있지?

류: 호츠헌녀와 합류하기 위해 장사로 왔고 있어.

키즈키: 당신이야말로 뭘 하고 있지?

민: 녀석들은 상권이야!

키즈키: 뭐지, 그 말투는!?

쾌속반동부대 병사: 란, 아직 발견하지 못했어.

왕: ...그걸 아직 화련단과는 접촉하지 않은 듯 하
군. 풀이 풀이!

키즈키: 잠깐 기다려!

류: 그런데, 키즈키 대장, 당신들은 호츠헌녀 소속
이잖군.

왕: 그런데?

류: 우리도 함께 갈 수 없을까?

왕: 안돼. 우리는 적인 수협중이야. 호츠헌녀편으로는
돌아갈 수 없어. 전멸 할수!

키즈키: 뭐지, 저 태도는!

류고: 정말 어지럽다?

류: 그렇게 말하지 마. 녀석들은 군에서도 특별한
존재야!
화련단 병사: 워렌, 자기다!
워렌: ...웃었군

워렌 단 병사: 아이, USN의 정보에 있던 동병 부대
잖아?

워렌: 신병기의 정보를 갖고 있다는 녀석 말인가?

화련 단 병사: USN은 보는 즉시 사살하려고 했어.
워렌 단은 그 정보를 얻으려 했지만 말이야!

워렌: 아뵤든 이대로 지나칠 수는 없어. 않았어. 전
원 공격을 개시한다!



▲습격당하는 열차



▲니중에 동료가 되는 링크도 만나게 된다

**미
션**

- 승리 조건: 적 파업량과 정열 또는 투양
- 패배 조건: 클리어 파업량과 정열

드디어 중국으로 넘어간 주인공 일행. 장사
로 이동하던 중에 화련단과 만나게 된다. 주
의해야 할 적은 라이벌을 정비한 세대의 번
치. 하지만 뒤에 위치한 탄 위엔(탄 우
옌)은 모든 적이 파괴되어 움직이므로
나중에 처리하자. 첫 탄에는 미사일의 미사
일로만 공격하고 기다리면 적은 알아서 접근
해 오므로 한 대씩 각개 격파할 것.



▲열차는 미사일로 처리하자

적 워너트

그라움M1×2

레슨M4F×3

상룡5형(上龍5型)×1

스테이지 28

● 만만 보급 기지

만: 사령관 정보는 오류가 있었어. 내색은 아직 화력단과 접촉하지 않았어

코우: 그가 미안한데 하지만 내색이 화력단과 접촉하라는 것은 확실해. 아직 이 부근에 숨어 있을 거야

만: 우리는 이대로 수색에 나가지. 이후 정보는 정확한 것으로 부탁해. 뭐, 기차는 하지 않지만 말이야

코우: ...
만: 내색은 아까와...

코우: 문명의 만능이군. 나가라는 모양인데 찾아갈까?

카즈카: 장난치자!

코우: 너희들은 뭐지?

류: 이들은 정보부에서 고용한 용병이다

코우: 용병?

류: 나는 류. 정보부의 에이전트를 알고 있다. 아무 정보로 삼을까지 가지게. 미안하지만 보급을 부탁해도 될까?

코우: 계속 반동 부대 다음에는 정보부인가? 이런 시골의 보급 기지에 많은 병사가 오였고 보급이 필요하거든 말대로 가져가. 중요한 것은 없으니까

류: 미안. 그나마 하지만 왜 이런 장소에 계속 반동 부대가 있지?

코우: 군의 기밀을 훔쳐간 내색을 찾고 있어. 그 이상은 몰라. 계속 반동 부대에 너희 정보부와 함께 기밀 우회자인가?

카즈카: 어떻게 된거야 류?

류: ...아니, 아무 것도 아니네!



▲보급 기지

【이동-반오로 나간디】

만만 살(산악 쇼크)에서 기타 레벨을 3까지 올릴 수 있다. 또한 무기도 한단계 업그레이드된 것을 구입할 수 있으므로 돈이 허락하는 한 충분한 레벨을 올려놓을 것. 모든 일이 끝나면 보급 기지로 돌아가자.

● 만만 보급 기지

류: 카즈카!

카즈카: 뭐야?

류: 썩 허풍대는 거야. 아저씨

아리사: 무슨 일이 있었나?

류: 근처에 화력단의 아지트를 발견했어. 제압을 위해 우리도 출격한다!

카즈카: ?

류: 그 엘리트 부대에겐 말기엔 되잖아

류: 그들은 지금 출격했어. 게다가 그들이 왔고 있는 사람이 거기에 있을 지도 몰라

카즈카: 그렇다면 한에게 알리는 게 좋겠지?

류: 계속 반동 부대에겐 협력하라는 명령이 왔어. 나도 군인이다. 명령은 거역할 수 없어. 도와주지 않겠나?

카즈카: ...할 수 있지. 좋아. 당신에게는 몇 번이고 도움을 받았으니까. 도와주지

아리사: 그래요. 그렇게 신경쓰지 마세요. 우린 동료니까요

류: ...미안해

카즈카: 그럼 빨리 가지! 계속 반동 부대에겐 한방 먹여 주자고

미션 1: 불승리 조건 유머(→)의 사람
미션 2: 불패 조건 클리어 퍼포먼스의 정점

적의 주력은 장갑차로 1~4의 사정거리를 갖는 마신건을 장착하고 있다. 그리고 근접용 맨치와 라이플을 장착한 맨치가 있는데 모두 자신의 공격 범위에 들어와 비로소 움직인다. 장갑차나 맨치와 싸울 때에는 지형을 이용한 공격을 사용해야 한다. 비로 지붕위로 올라가서 사격을 가하는 방법인데 적의 장갑차를 처리할 때 매우 효과적이다. 유에는 근접용 맨치가 타고 있으므로 원거리에서 공격할 것.



▲이 말아버릴을 처리하면 미션 클리어

리뷰 노트

20식 장갑차×5
그리플M1×2
렉스MSF

유에: 드디어 나도 기운이 없어지는 것인가?

카즈카: !!

만: 서둘러 취재기 한 마라도 놓치자! 저를하는

지는 상관없으니 제개!

아리사: ...잠속해. 이제 전투는 끝났으니깐 그만 쉬어!

만: 비켜!

아리사: 개야?

카즈카: 아리사! 무슨 짓이야!

만: 우리를 방해하지마!

유에: ... 계속 반동 부대인가. 또 많은 녀석들이 나타났군

만: 해이리는 남자를 찾고 있다. 얌전히 남겨둬

유에: 최근 눈이 나빠서... 누구인지 모르겠어...

만: 그런가

아리사: !

카즈카: 저나 저나...

만: 마음을 부셔도 상관없어. 해이를 찾아!



▲유에의 후투

스테이지 29

● 만만 보급 기지

코우: 그 기지에도 없었어? 쓸데 없는 발걸음이었군

류: 아니. 화력단의 아지트를 파괴할 수 있었어

카즈카: 계속 반동 부대의 행동은 용서할 수 없어

코우: 무슨 일이 있었나?

류: 조금...

류: 어이, 그 여자!

만: 사령관 정보는 정확했어. 도움이 되었어. 이제 너희들의 도움은 필요 없어. 우리가 시애틀로 수색을 나가자

코우: 만만 시애틀로 갈까? 거기까지는 우리가 수색하고 있어

만: 도움을 필요없다고 했잖아. 우리가 직접 내색을 뒤쫓겠다

코우: 원관 기다려! 이 도시를 맨치로 쓸어버릴 생각이야!

만: 화력단과 관계된 일이라. 녀석들이 저항하면 보존할 수는 있지. 임무의 수행이 최우선이다. 그러기 위해서는 최선도 감수해야 돼

코우: 무슨 짓을...

만과의 대화가 끝나면 다른 사람과도 대화를 나눈 다음 기지를 나가자. 그리고 만만 주

점으로 가서 웨이(웨이)와 대화를 나누면...

미호: 웨이 씨! 웨이씨군요? 전 웨이씨요! 사인해 주시겠습니까?~?

웨이: 지금은 바빠

미호: 사인과 약수만으로 괜찮은데요...

웨이: 미안 나한테 접근하지 마

미호: ...그렇습니까? 유감입니다

쾌속 반응 부대 병사: ...손님으로 위장하고 있을 지

몰라 갈 수밖에

웨이: 마스터 뭘요?

마스터: 작곡이야

웨이: 고마워

미호: 왜 어디로 가는 겁니까?!

키즈카: 왜 그래 사인은 받았어?

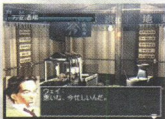
미호: 그게 병사를 보고 도망쳤어요

키즈카: 도망쳤다고? --이상하군

아리사: 혹시, 웨이가 찾고 있는 사람일지도...

키즈카: 찾아볼까?

미호: 그래!



▲찾고 있는 웨이

자유시간을 즐기던 키즈카 일행은 만안 주점에서 웨이라는 저널리스트를 만나게 된다. 웨이에게서 대한중의 실태를 듣게 되지만 류를 믿고 다시 류와 함께 동행하게 되는데... 그리고 류의 임무가 종료되어 다시 호천뇌광으로 출발한다. 하지만 화력단에게서 뜻밖의 승격을 받아 잠깐 열차가 파괴되고 키즈카 일행은 다시 싸우게 된다.

미
센

■승리 조건: 적 포일렛의 정렬 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 포일렛의 정렬

벤처 5대와 열기 3대로 공격해 오는 화력단. 초기 배치 상태부터 매우 가깝게 위치하고 있기 때문에 적의 접근을 기다린 다음 처리하자. 근접용 무기를 장착한 2대의 벤처부터 먼저 건물을 이용하여 파괴시킨 다음, 아래 시의 미사일로 라이플을 장비한 적 벤처를 건재하자. 철로 위가 높기 때문에 명중률을 위해서 되도록이면 이 위에서 싸울 것.



▲고지에서 공격하라

적유닛	
백슨M4F×2	
그리플M1×3	
상풍5형K×3	

스타이지 30

키즈카: ...

미호: 대단한데...

무로토: 우리의 일은 여기까지다. 다음은 스스로 하려고!

아리사: 고마웠습니다

무로토: 신경 쓸 필요는 없어 그림!

키즈카: 가벼웠군

미호: 좋은 사람인지 아닌지 전혀 알 수 없는 사람이야

류: 우물쭈물 하지 말고, 어서 가자!

●오츠노의 사방질

미: 늦었군

키즈카: 쾌속반응부대의 라인가...

미: 무서워 도착한 것 같은데

키즈카: 그래

류: 리얼 넘버의 류인가...

아리사: 리얼...?

류: 쾌속 반응 부대의 대장 류-리얼이군. 미안하지만 잠시 있었어

류: 신경 쓰지마. 이쪽도 명령에 따를 뿐이니까 상

해까지는 아니더라도 도중까지는 살아주지

류: 알았어! 그것으로 충분해

류: 네 동료도 이 오새에 있어 인사라도 해 두라고

류: 동료?

류: 이해자녀리 넘네! 주석 작속의 부대도 미

오새에 배치되었어! 기본 나쁜 녀석이지만 승씨는 뛰어난군

류: ...

류: 이 오새에 있는 이상, 내 명령에 따라 문제를 일으키면 곧 내보내다. 병은 준비해 두었으니 양전

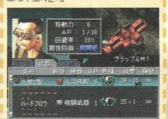
히 있으라고

미
센

■승리 조건: 적 포일렛의 정렬 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 포일렛의 정렬

화력단인 찬 오우닌(찬 오우닌)이 승격을 해오는 미션이다. 벤처는 모두 6대가 등장하여 3대는 라이플, 나머지 3대는 화염방사기를 장비하고 있다. 화염방사기의 사정 거리는 1~2로 접근권을 피하고 30이상 서 공격하면 반격을 받지 않는다. 미션이 시작되면 먼저 화염 위쪽에 위치한 찬부터 처리하자. 이번 스테이지에는 NPC로 미사일 포대가 도와준다.



▲이 벤처는 화염 공격을 가해준다

적유닛	
백슨M4F×3	
그리플M1×3	

류: 점근, 아직 적이 있어!

류: ...중원 부대인가

화력단 병사: 쾌속 반응 부대가 돌아오기 전에 요전 차량 안으로 돌입한다! 공격 개시!

미호: 굴이 없군...

키즈카: 빨리 적을 쓰러뜨리자고!

미호: 줄길 시간이 없군!

화력단 병사: !!

키즈카: !

자음: 공격에 방해가 된다. 비켜

키즈카: 이해자녀리 넘네!

자음: 방해가 된다고 했어, 피하지 않으면 너희들도 함께 공격한다

류: 자음, 무슨 바람이 불었지?
지음: 화련단을 공격하려는 명령이다. 그것 뿐이야



▲이메지나리 남매의 등장

스테이지 31

로고: 뭐야, 화련단은 어디에도 없잖아
미호: 계속 반음 부대가 처리한 것은 아닐까요?
류: 걱정하지만 해당은 남아 있어
화련단 병사: 안돼, 여기에도 적이 있어, 본대에 연락해, 적들은 실패했다. 곧 퇴각을 개시한다!



▲화련단을 습격하려는 키즈키 일행

미션 ●승리 조건: 적 파일럿의 정멸 또는 투항
●패배 조건: 플라이어 파일럿의 정멸

적들은 2대씩 3계조로 편성되어 있으며, 각각 근접용 무기외의 리모콘을 장비한 변자가 배치되어 있다. 아군과 거리가 떨어져 있기 때문에 적의 접근을 기다린 다음 공격하자. 지형상 움직이기 까다롭기 때문에 많은 탄수가 소모된다.



▲적의 접근을 기다린 다음 공격하자

적 유닛

그라플M1×3
백슨MF×3

키즈키: 이 부근의 적은 처리한 것 하군
로고: 어이, 키즈키...
란: 수고했어
키즈키: 뭐, 너희들을 위해 한 건 아니야
아리사: 오후...
란: 우리를 방해만 하지 않으면 좋았던 상관이 없어
로고: 그만 뭐 내가 상대할 수 있는 사람이 아니야
란: 그가 말한대로야. 상대의 역량을 아는 것은 살아 남기 위해서 필요한 것이지
로고: 키즈키, 할머님이 지형에 잘 알지 않아. 연상이 말하는 것은 듣는 것이 필요해
아미: 로고도 흔한소리해 판독지 말고!
란: 너희들과 대화를 나누면 이해까지 이상해지지 않아. 리얼 남매, 우리는 이대로 요츠너군과 합류하여 화련단의 본거지를 공격한다. 늦지 말고 와!
류: 너희와 합류하려는 명령이다. 할 수 있지

스테이지 32

키즈키: 이런 뭐야?
아리사: 참혹해. 이할계까지 만해도...
류: 이것이 이메지나리 남매의 행동이다. 사람을 죽이는 것에 아무 감정도 없어. 오직 임무를 수행하는 것만 생각하지
란: 그러니까... 너무 참혹해
란: 우리가 이렇게 까지는 하지 않아. 그들의 전투 방법은 이상해
로고: 잘못 말하네
키즈키: 재길, 그만 뭐! 그만 두려고! 이제 됐잖아, 그만 뭐!
코완(コウワン): 도 도와줘...
란: !
키즈키: 란?!
란: 죽...
코완: 우우,
지음: 무슨 짓이야 방해하지 마
키즈키: 그만 뭐!
지음: 방해한다면 너희들도 함께 제거해 주지
류: 그만 해. 이제 충분하잖아. 할수하지!
지음: ... 적진 종료. 월드 불러드는 불수한다
류: 키즈키, 괜찮아?



▲화련단을 습격하는 이메지나리 남매



▲란은 아이를 구하는데...

키즈키: 미안... 란은?
란: --나는 무사해. 그것보다 아이를...

코완을 구하기는 했지만 그는 화련단의 지도자 인 ·코완이었다. 그래서 공개처형에 처해지기 전에 코완을 구출하기 위해 미호가 작전을 제시한다.

미션 ●승리 조건: 적 파일럿의 정멸 또는 투항
●패배 조건: 플라이어 파일럿의 정멸

이번 미션에는 키즈키, 로고, 편만이 출전하게 된다. 편은 지금까지 잘 사용하지 않아 개조가 원활하게 이루어지지 않았을 것이다. 주공격은 키즈키와 로고에게 맡기고 편은 아이명으로 이 두사람의 HP를 채워주자. 크기가 상당히 작은 미션으로 적은 순간전에 접근해 온다.



▲적은 모두 오토 파일럿이다

적 유닛

상계 1형×3
무역 5형×2

스테이지 33

●프론트 미션 3 1행일

미호: 키즈키씨가 작업을 하는 동안, 사령관의 눈을 피하기 위해 시스템의 복구를 돕겠습니다. 이 단계는 류씨의 도움이 필요하겠네요
류: 어떻게 된 거야, 아직 복구는 안 된거야?
류: 계속 반음 부대가 불가능한 일이 였군
류: 류인기, 지금은 당신과 늘 시간이 없어. 내가 줄래?

류: 그렇게 화나지마. 문제의 해결에 도움을 주려고 하는데

주: 내가 시스템을 복구할 수 있어?

류: 아니 나보다도 책임자가 있어 그대들이야

미호: 안심하세요. 모두 준비해하고 있고요. 도와드릴게요. 그렇지 아리사씨?

아리사: 네... 제 우리들이라면 시스템을 복구할 수 있다고 생각합니다. 아야도

주: ...류, 저 아가씨들이 우리보다 우수하다고 말하는 거야?

류: 그래 나도 놀랄 정도야

주: 재야있군 해 볼

미호: 네 실례하겠습니다. 우리가 사형실에서 사형 판의 아쪽을 끄는 동안 카즈키씨들은... 제가 지시하는 장소에 복판을 설치하세요

카즈키: 좋아. 지금부터 수작업이다

료: 정말 잘 할까...?

카즈키: 당연하지 여기까지 와서 말할 수는 없어! 시간이 없어 서둘러!



▲실시간 방어작전을 실행하는 미호

미호의 작전도 순조롭게 진행되어 마침내 코란을 구출할 수 있었다. 류의 충고로 란도 함께 도망치고, 카즈키 일행은 그녀를 업호하게 된다.

미션

- 승리 조건: 적 파일럿의 정예 또는 투항
- 패배 조건: 플레이어 파일럿의 정예 또는 란(ラン)의 사망

란이 사망하면 게임은 끝이므로, 가장 중요한 것은 란을 보호하는 것이다. 그녀의 무기는 화염 방사기로 근접 무기에 가깝기 때문에 적에게 근접 무기를 갖고 있는 적부터 처리하자. 그리고 아군으로는 카즈키, 료고, 아리사. 란만이 등장하므로 계속 키워왔던 류는 사용할 수 없다.



▲란을 보호할 것

적 유닛

상제1형×4

부대3형×2

란: 좋아. 아야도 해치를 통해 탈출한다!

카즈키: 알았음. 전원 엘리베이터에 탑승해!



▲탈출에 성공하는 란



카즈키: 여기부터는 당신 실력에 달려 있어. 코란을 무사히 구출해 줘

란: 알았다. 고마워

료: 신경쓰지 마. 당신을 위해서 한 일은 아니니까

아리사: 코란, 죽을지언만 그렇게 간단한 문제가 아니야. 그렇지 않으면 살아 있는 의미도 없어

코란: 알겠어요. 모두 걱정하시길

카즈키: 좋아. 한 부대에!

란: 건다

료: 아픈 건 없어. 사실해 줘

란: ...고마워

료: 사실 해달라니까... 봐주는 게 없군

카즈키: 뭐 이렇게 하지 않으면 눈치채니까, 류, 돌려 줘!



▲눈을 띄이기 위해 료고의 기체를 부순다

●전투:

란: 찾아오지 않는군

코란: 최중입니다. 제다위를 위해서...

란: 아기가 쓸데없는 걱정을 할 필요는 없어

코란: 하지만...

란: 나는 자신의 의지로 여기에 온 거야. 그것보다 이제부터는 어떻게 하지?

코란: ...오르겠어요. 저는 제가 해 온 일이 올바른다고 믿고 있었어요. 하지만 그 때문에 친해같은 불행한 시련도 있었어요. 정말 그것이 올바른 일인가?

란: 그 대답은 나도 몰라. 하지만 내일은 아기가 싸우지 않는 세상이 올까봐라고 생각해. 이대로 하면 단번에 돌아가서 계속 싸울 것이지, 싸움을 잊고 자살 것인가. 그것은 내 의지에 맡기겠다. 하지만 복수는 결코 소용이 하지마

코란: 네. 린씨는 어떻게 하실 건가요?

란: 아야 나도 대환중계차 추격을 받을 거야. 아제는 도망의 몸이다

코란: 그럼 저와 함께 살지 않겠습니까...?

란: 그것은 불가능해. 나도 위험한 상황이라니까. 여기서 헤어지고

이곳에서도 무한 삼(武漢 ショップ)에서 HP 레벨을 4까지 올릴 수 있다. 이후의 전투는 매우 격렬해 지므로 많은 피해가 돌아올 것이다. 이에 대비하여 중요 벤치는 반드시 업그레이드를 해둘 것. 일이 끝나면 무한 보급 기지로 되돌아가자.

●무한 보급 기지

류: 준비는 됐지?

료: 운송기는 어디에 있어?

상감: 병사: 도시 외곽에 한구 공행이 있다. 거기에서 이륙 계획을 해 봐

●한구 공항 접근

카즈키: 민간 공항을 군도 사용하고 있는 거야?

류: 그래. 그렇게 이상한 일은 아니지

료: 아직 대기인가...

류: 운송기 준비가 될 때까지 참아

카즈키: 류가 말할 대로다. 지금 쉬지고

료: 신디만 아야도만 아가씨들하고 차라도 마셨으면...

란: 우리들로는 불안인가?

미호: 커피라도 사시고 울까요?

료: ...정말, 우리 여성진은 무드라고는 조금도 몰라. 지기에 있는 아리사는 조금 다르게 보여

아리사: 오해, 미똥해

카즈키: 그래. 부하한다!

료: ...

아리사: 왜야?

미안: ...실례

카즈키: 괜찮아, 아리사?

아리사: 음. 나는 괜찮아. 저 부상은 없습니까?

미안: 만지지만!

아리사: !!

카즈키: 어이, 무슨 짓이야?

미안: 상관하지마!

류: 어이, 너 연구사였던 이매지나리 님이 아니

야? 왜 이런 곳에 있지?

이반: ...잘못 봤어

류: 나를 바로로 생각하는 거야?

이반: ...천!

류: 기다려!

렌호와: 이반, 무슨 일이야?

이반: 상황이 변했다. 편지를 내라!

렌호와: 잠깐 기다려! 무슨 생각이야? 이런 장소에서 전투할 생각이야?

이반: 라일 남자가 있어! 여기에서 쓰러뜨리지 않으면 우리가 당해!

스: 그만 튀어! 이반, 쓸데없는 짓 하지마!



▲이메치나리 남배 실패작, 이반

미션

●승리 조건: 이반(イヴァン)과 격파
●패배 조건: 플레이어 파우아웃과 정렬

코인과 란을 탈출시킨 키즈키 일행은 운송기를 타기 위해 공항에 가지만 그곳에서 이반과 만나게 되어 전투에 들어간다. 이반은 첫 턴에는 혼자 등장하여 모두 잠금 무기한 잠비하고 있다. 두 번째 턴이 되면 변칙 4대와 열기 3대가 등장한다. 이반은 이득 범위가 넓어서 빠른 턴 안에 아군에게 접근하므로 미사일과 미션 건 등으로 빨리 처리하자.



▲잠금용 무기만 준비하고 있는 이반

적 유닛

냉각 1형×1

냉각 1형×2

상재 1형×2

상용5형K×3

스테이지 35

●파우아웃이 대사관 정보:

류: 여기가 리브누이 대사관이다. 지금 빌(バール)

남을 모서 돌게야. 잠이 여기에서 기다려!

로고: 유우, 이제 편안히 쉬겠군!

미호: 그래요. 여기까지 왔으니 일단 안심이에요.

플: 우선 시위를 해야겠어!

키즈카: ...

아리사: 왜 그래 오후?

로고: 왜 무서운 얼굴을 하고 있지?

키즈카: 아나와 류의 태도가 이상하지 않아? 무한에서 이메치나리 남배와 만났을 때부터 이상해... 게다가 이 대사관은 왜 경비가 엄중하지?

플: 화란단 때문이었지. 너무 지나친 거 아니야?

로고: 그게 아저씨야말로 기분이 나쁠 때도 있었지.

키즈카: ...

류: 기다렸지. 밤눈은 외출중이야. 내일 돌아온다고 하더군요.

플: 뭐야. 내일까지 기다려야 돼!?

류: 밤은 준비해 두었어. 천천히 쉬라고. 나는 이미 남아 있어. 그럴 실례.

남자: 밤을 안내하겠습니다. 이쪽으로.

키즈카: 잠깐 기다려! 류와 말하고 싶어.

남자: 여기에서는 우리의 지시를 따라 주십시오. 어서, 이쪽으로.

【미션-그림】

로고: 오오 멋진 밤이야! 나와 둘이서 쉬기에는 좀 그렇지만!

키즈카: 역시 이상해...

로고: 아직도 생각하고 있는 거야!?

키즈카: 병사들이 감시하고 외출도 금지되고. 마치 감금된 상태잖아!?

로고: 그래. 너도 상해의 밤을 느끼고 싶은 거지! 편찮아, 어떻게든 나가보자!

키즈카: 진지하게 들어! 류의 태도도 어딘가 서먹서먹하고 이 대사관도 이상해.

로고: 그렇게 걱정하지만, 우리가 나가려는 태도를 보이니까 그렇지. 그래, 신물은 뭐가 좋을까?

키즈카: ...더 이상 여유를 부리지 말라고!

●파우아웃이 대사관 그림:

플: 안돼. 확실하게 감시당하고 있어! 키즈카가 말한 대로야. 역시 이상해. 이 대사관.

미호: 정말. 마치 감금된 것 같은데요.

플: 위에서 나갈 수 없잖아. 정말 이상해!

아리사: 하지만 어떤 사정이 있을 지도...

플: 게다가 이 손님을 대하는 태도? 이 대사관에는 뭔가 비밀이 있어!

미호: 키즈카씨는 어떻게 하고 있을까요?

아리사: 둘 다 이상한 행동을 안했으면 좋겠는데...

플: 키즈카와 로고라면... 그 두 사람은 도움이 안 돼... 우리가 어떻게든 해야 돼!

아리사: 어떻게 하려고요?

플: 그것은... 지금부터 생각해줘!

미호: 우선, 제가 상황을 살펴볼까요?

아리사: 너무 위험해!

미호: 어떻게든 해야죠!



▲이상한 분위기로 으르는 대사관

로고: 뭐야. 간단하잖아!

미호: 여차.

로고: 옳! 이봐!

미호: 아? 뭔가를 받았는데?

로고: 이봐...

미호: 아, 로고씨. 오랜만이군요!

로고: 빨리 바카라고...

미호: 이런 곳에서 뭘하고 있어요?

로고: 미호야말로, 이런 밤중에 어디에 가는 거야?

미호: 상황이 이상해서 대표로 살펴보고...

로고: 생각은 같긴. 그럼 함께 가볼까!

미호: 네. 그렇게 하죠! 실은 혼자나와 너무 무서웠어요.

로고: 해해. 실은 나도 그래.



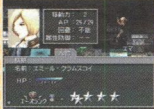
▲영양에 나서는 로고와 미호

미호와 로고가 영양에 나서는 동안 키즈카와 아리사는 발과 만나게 된다. 그곳에서 또다시 예마와 만나게 되는 플, 그리고 발과 류에게서 마이스터스와 이메치나리 남배에 관해 알게된 아리사와 키즈키는 혼란에 빠지게 된다.

미션

- 승린 조건: 적 피닉싱의 정열, 투항 또는 에일이 정열 자정에 도착
- 패배 조건: 에일의 사망, 플라이어 피닉싱의 정열

이런 스테이지는 꽤 복잡한 지형에 변칙과 이미지너리 넘버가 라이들로 공격해 온다. 이런 미션에서는 에일의 보호가 최우선적으로 행해져야 한다. 그녀가 죽으면 게임은 끝나기 때문이다. 에일은 2간까지 이동하므로 아군의 변칙로 막으면서 진행하면 그녀의 진격루트를 조절할 수 있다. 이미지너리 넘버는 공격 성공률이 높은 로고로 처리하자.



▲에일을 보호하며 정열 지역까지 이동하자

적 유닛

- 넌버 ×3
- 넌하 1형 ×1
- 순환 1형 ×2

스테이지 36

상강군 병사: 제 주석남, 불리 이쪽으로!
 제 주석: 재길 도대체 어떻게 된 거야? 군 내색들은 왜 이렇게 안오는 거야? 발도 도움이 되지 않는 남자군. 뭐, 아직 밤반은 여러 가지 남아 있어 오오, 루카브인가?!

루카브: 국가 주석인가? 싫어 있었다니 악문만은 강하군

제 주석: 너희는 돌아가 있어!

카즈카: 있다, 루카브네!

에일: 제 주석도 함께예요...

카즈카: 놀리지 않아!

제 주석: 루카브, 나와 손을 잡지 않았는 거? 내 밑에서 일하면 돈과 권력을 당신 의 아랫에 넣어 주지

루카브: ...

제 주석: 어때, 루카브?

루카브: 필요 없어, 사라져

제 주석: ?

에일: 끔찍해...

루카브: 에일, 아리아사니! 너



회들은 선택된 인종이다 나와 함께 가지!

아리아: 싫어, 싫어...

에일: 농담하지마! 누가 나와 함께 가겠어!

루카브: 그럼 실패으로 끝고 가지, 두 사람을 포획하라, 다른 내색은 전멸 사실!



▲몸을 피하는 제 주석

미션

- 승린 조건: 루카브(ルカブ)기와 계파
- 패배 조건: 플라이어 피닉싱의 전멸

국가 주석을 죽인 루카브는 에마와 아리아사니 데려 가려고 한다. 그리고 이를 저지하려는 카즈카. 이번 미션의 목적은 루카브를 죽이는데 있다. 그는 고도가 높은 건물위에 위치하고 있으며 라이들을 정비하고 있다. 초반에 접근해 오는 적을 모두 파괴하면 그는 곧 지상으로 내려온다. 이때를 노려 집중 공격하자. HP가 1/10이하가 되면 그는 곧 끝수한다.



▲지붕 위에 위치한 루카브

적 유닛

- 넌하 1형 ×3
- 명천 1형 ×4

루카브: 진짜말은 내색들 나에게 정말 이겼다고 생각하는가?

루돌프: 물론 당연하지, 본문을 끊었으니까, 가만히 돌아갈 수 없을

걸! 아니면 내 대신 지불할 건가? 루카브

루카브: ...오룡인가, 전기 철수 준비! 전신에서 이탈한다!

루돌프: 과연 대단하군

루카브: 당제는 내 손으로 해주지, 지금 너희들과 싸워서 전력을 남비할 필요는 없으니까

카즈카: 기다려!

루카브: 카즈카라고 했나... 흥미있는 녀석이군, 기억해 두지

카즈카: 도망치자마!

루돌프: 그런뎀! 너무 깊숙히 쫓지 말라고, 내색을 가볍게 보지마

카즈카: ...또 도움을 받게 되군

루돌프: 신진스키 마, 이쪽도 이익이 있어서 한 거니까

카즈카: 어이?

루돌프: 우리들을 고용한다고 했어

카즈카: 너, 그렇게 말했어?!

요고: 어쩔 수 없었어, 다른 도움을 줄 녀석이 없었으니까

루돌프: 이런 곳에서 시끄럽게 있어봤자, 도움을 것은 없어, 침착해자는 장소로 안내하자

스테이지 37

레베카: 기어! 숲스

레베카(レベッカ): 어가! 좀지만 참으려고

람: 정말, 좋고 대환군...

레베카: 불만이 있다면 여기에서 빨리 나가라고

람: 솔직한 감상을 말한 것 뿐이야! 어쩔 수 없으니까, 참는 거라고!

레베카: 이 기지에서 자유롭게 움직일 수 있지만, 우리의 일을 방해하지는 마

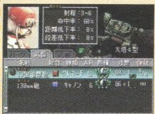
또다시 루돌프의 도움으로 상해 해군 기지에 들어온 카즈카. 에마에게서 루카브의 목적을 알게 된다. 아리아사를 지키기 위해 루카브를 치러하기로 마음먹은 카즈카. 하지만 밤에 에마는 탈출하여 루카브에게로 간다. 아리아사는 그녀를 미행하지만 이미지너리 넘버의 집중 공격을 받게 된다. 이യാ기가 끝나면 기지 밖으로 나갈 수 있다. 스토리를 진행시키기 위해서는 반드시 한번 밖으로 나갔다가 들어와야 한다.



▲에마를 미행하는 아리아사

미션 ■승리 조건: 적 포인팅의 지멸 또는 투항
■패배 조건: 플랜이어 포인팅의 지멸

무플롭의 도움을 받은 카즈키. 밤 중에 예미는 탈출하여 쿠키에게 가고 아리사는 강 뒤를 쫓아간다. 따라서 아리사는 전투에 강제로 참가하게 되며 나머지 3명의 출격할 사람을 고르면 된다. 그리고 하타리와 그레고리가 전투를 도와주니 수월하게 클리어할 수 있을 것이다. 적중에는 그레네이드를 장비한 4족형 전차인 태담 4형이 등장하니 신중히 접근하지 말자.



▲그레네이드 공격을 가해야만 태담 4형

적 유닛	
순양 1형×4	
흑동 3형 ???×3	←

카즈키: 괜찮아 아리사?
아리사: 오호, 언니가... 언니가...
카즈키: 예미가 어떻게 됐는데?
아리사: 언니가 쿠키브의 활개...
카즈키: 예미가? 왜지?
하타리(→): 자세한 이야기는 나중에 돌아가서 하고
그레고리(←): 안심게 가지까지는 우리가 지켜줄 테니까!

스테이지 39

●무슨 기사! 사탕부
팜: 예미까지 배신한 거야?
팜: 배신했다기 보다, 처음부터 쿠키브의 동료였잖아?
카즈키: 보고!
팜: ...와, 미안
아리사: ...런 언니를 믿어요 분명히 이유가 있을 겁니다. 그렇지 않으면 쿠키브에게...
카즈키: 그렇다고 하더라도 아대로는 쿠키브가 마이다스를 얻게 될 거야.
아리사: 네, 그러기 전에 언니를 믿주세요...
팜: 하지만 어떻게 하지? 쿠키브가 어디에 있는지 조사라도 할 거야?

카즈키: ...
무플롭: 사람을 찾다면 좋은 소식을 소개해 주지
카즈키: 무플롭? 아리사가 위험했을 때에도 지금도 쿠키브에게 너무 친절한 거 아니야?
팜: 또 돈을 달라는 것은 아닌지
팜: 카즈키, 그다지 신중하지 않는 편이 좋지 않겠어?
팜: 원래는 당신에 대고요 있었어!

【보너스-무플롭】
무플롭: 아이, 사람의 호의를 솔직히 받아들이지 않을 거야?
카즈키: 사람을 믿지 말라고 한 건 당신이야
무플롭: 꼭 말했지만... 우리는 어느 때이라도 좋아
너희들이 스스로 찾았다면 말대로 하려고
아리사: 자... 부탁드립니다
카즈키: 아리사?
아리사: 오호, 우리만으로 쿠키브가 있는 장소를 찾는 건 무리야. 부탁합니다. 무플롭씨, 그 사람을 소개해 주세요
무플롭: 내가 가장 현명하고 다른 사람들은 어때?
카즈키: ...알겠어 도와 줄려고
무플롭: 그럴 따위와

아리사의 부탁으로 쿠키브의 행방을 찾는 카즈키 일행. USN함대와 합류하고 있다는 사실을 알아낸다. 하지만 상해로 돌아왔을 때 화력단이 상해를 침공하고 있었다. 게다가 변칙에 타고 있는 이베지나리 넘버는 마이다스의 제조법을 알고 있는 아리사를 죽이기 위해 공격해 온다.

미션 ■승리 조건: 적 포인팅의 지멸 또는 투항
■패배 조건: 플랜이어 포인팅의 지멸 또는 랭(ラン)의 사망

이번 미션의 가장 큰 특징은 흑동 3형이라고 하는 거대 변칙이 등장한다는 점이다. 무기의 종류가 매우 많고 동체의 HP도 10000이 넘기 때문에 한 번 신중히 다가가게 만들어서는 안된다. 적의 다른 변칙들은 사정거리가 긴 라이플이나 미사일을 장비하고 있지 않기 때문에 천 스테이지보다는 쉽게 아들을 처리할 수 있다. 랭은 건너편 건물로 가서 민간인을 모두 구출하면 미션에서 사라진다.



▲4권을 지치하는 흑동 3형

적 유닛	
순양 1형×4	
냉하 1형×2	
흑동 3형×1	

카즈키: 랭, 고마워! 당신이 없었으면 우리는 싸울 수 없었어. 어떻게 우리가 여기에 있는 걸 알았지?
팜: 한 번 더 너희들을 만나려고 상강군의 무선을 들었지
카즈키: 우리를 만나려고?
팜: 너희들에게 빛이 있으니까 재미 때문 안 의 나는 복수를 위해서 여러 사람을 희생했어. 그래서 그 보상을 하기 위해 지금부터 인생을 다시 살기로 했어. 너희들과 있으면 보상의 의미를 알 수 있을 거야
아리사: 함께 해 줄 건가요?
팜: 귀찮은 줄은 알지만 가능한 한 함께 싸우고 싶어
아리사: 귀찮다니요!
카즈키: 그대, 랭이 있다면 든든하지 환영한다!
팜: 고마워
팜: 빨리 가지로 돌아가자!
카즈키: 그대, 쿠키브를 뒤쫓을 방법을 생각해지!

스테이지 39

●USN 함모 스타팅
에마: 쿠키브, 설명해 주지 않겠어?
쿠키브: 할?
에마: 왜 일부러 이런 곳에 되돌아 온 거야? 당신은 USN과 손을 잡으려는 뜻은 없잖아?
쿠키브: 왜 그렇게 생각하지?
에마: 그 메시지를 읽으니 당신이 하려는 일은 알겠어
쿠키브: 과연
에마: 당신의 목적은 마이다스권지 아기에서 도대체 무슨 짓을 하려는 거야?
쿠키브: 곧 알게 돼. 마이다스를 얻기 위해서 나는 여기에 되돌아 왔어. 모든 것은 지금부터야



▲공격받은 USN함모

대화를 나는 다음 해군 기지 밖으로 나오

자. 그러면 동방명구담(東方明珠譚)이라는 곳에 갈 수 있다. 이 곳으로 들어가 메이야와 대화를 나눌 것.

●동방 명구담

키즈카: 저 아리사 힘 내...

아리사: ...

키즈카: 그래 모처럼 만난 만나있지 불행해짐의 없어...

아리사: ...이상에 피를 나는 자에도 아니었는데... 만들어졌을 때의 재료가 같을 뿐 오직 그것뿐인데...

키즈카: ...아리사

아리사: 하지만 헛기 가슴이 아파 인사가 없으니 매우 슬퍼...

키즈카: 인사가 죽으면 슬픈게 당연하지

아리사: 틀려 나는 실패로 태어난 인형이야 오빠와는 다르다고 나는 도구일 뿐이야!

키즈카: 아니야 나와 뭐가 틀리다는 거야? 인형도 도구도 아닌 나와 같은 마음을 갖고 있는 인간이라고 피를 내는다는 건 중요한 게 아니야 아리사는 아리사야 나의 소중한 여동생이려고

아리사: 오빠...

키즈카: 그러니까 그렇게 슬퍼하지마...

아리사: 고마워... 오빠

여자: 어라 날자가 여자 이름 올리고 있네

키즈카: ??

여자: 좋은 전방이야 데이트 장소로는 안성맞춤이지 이럼 곳에서 들린 있으면 마치 연인같이 보여

키즈카: !

키즈카: !

[오답]-000101

키즈카: 어떻게 내 이름을??

여자: 네 이름만이 아니야 아리사도 알고 있지

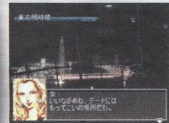
키즈카: ...당신은 누구지??

여자: 이상한 사람은 아니야 나는 메이야·에드워드 CIU의 에이전트지

키즈카: CIA?

아리사: 연합 중앙 정보국... OCU의 첩보 조직이야

메이야: 간단하게 말하면 그렇지



▲새로운 동료가 되는 메이야

키즈카: 뭐야 OCU의 스파이가 무슨 일이지?

메이야: --여기는 조금 눈에 띄어 장소를 바꾸자고

●상*주점

키즈카: 당신의 목적은 뭐지? 우리에게 무슨 일이 지?

메이야: 지금 일본에서 쿠데타가 일어난 것을 알고 있어?

키즈카: 쿠데타!?

메이야: 몰랐었군 그럼 그 쿠데타를 일으킨 것이 아시야·타케무라라는 일방군 사관이라는 것도 당 연히 모르겠군

아리사: ??

키즈카: 비보같은 녀석 무슨 짓이지? 일본을 바꾸 겠고 말하더니 미쳤군!

메이야: 우후후

키즈카: 왜 웃어!

메이야: 정보 그대로의 성격같은

키즈카: 어떤 의미지??

메이야: 그렇게 화내지마 이 이야기는 어디까지나 일본의 공식 발표야

키즈카: ?

아리사: 사실은 다른거요??

메이야: 네가 조사한 바와는 타케무라가 실제로 군 을 움직인 기록은 없어 게다가 쿠데타 전방 부대의 움직임과 부대 숫자도 이상해 마치 그들이 수도를 재탈취하고 있는 느낌이야

키즈카: ...

아리사: 아버지를 함정에 빠뜨려서 쿠데타를 일으 킨 인물이 있습니까?

메이야: 그래 확정은 아니지만 분명하... 그래서 난 조사를 위해 일본에 가이랑 해 당신들도 함께 해주었으면 해서

[오답]-000102

키즈카: 왜 우리가 그런 일을 해야 하지!

메이야: 아버지가 걱정되지 않아?

키즈카: 그런 아버지는 몰라! 나는 녀석과 아무 관 계도 없어 당신과 함께 일본에 가는 것은 사랑하엿 어

아리사: 오빠...

메이야: 쿠데타군이 마이더스를 가지고 있다는 데 도 싫어?

아리사: ??

키즈카: 농담하지만, 오리지널 마이더스는 필리핀 에서 폭발했어? 그런데 일본에 마이더스가 있다고?

메이야: 필리핀에서 폭발한 것도 일방군이 만든 카 피였지만?

키즈카: !

메이야: 일방군은 원래 마이더스를 다른 나라로 옮 기지 않았어 다른 나라를 속이고 계속 마이더스를

감추고 있었지 그리고 중요한 정보 한가지 수수께 끼의 동맹 부대가 그들의 뒤에 있어 외국인 용병들 로 지휘권과 과학자가 함께 있었지 이번 쿠데타도 그 지휘권의 제안이었다고 해

키즈카: 외국인 지휘권과 과학자??

아리사: 오빠!

키즈카: 루키브다... 녀석이야! 일방군을 조종하여 마이더스를 탈취하려는 생각이야!

메이야: 이제 무슨 일인지 아는가 보군 그해도 안 갈거야?

[오답]-000103

키즈카: ...없었어

메이야: 그림. 함께 갈 거지?

키즈카: 아니, 어떻게 할 건지는 동료와 결정한다

메이야: 매우 신중하군 좋아, 함께 가지

미
션

■승리 조건: 적 포일렛의 전멸 또는 투항

■패배 조건: 플레이어 포일렛의 전멸 또는

일방군 병사와의 사망

화가 다시 동료로 들어오고, 한과 메이야가 동료가 된다. 미션이 시작되면 아군은 다리 위에 배치되어 있고, 반드시 실러야 하는 일 방군과 적은 다리 밑에 대부분 위치하고 있 다. 가장 먼저 처리해야 하는 적은 미사일을 장비한 적의 벤처로 이 녀석은 일방군 병사 를 계속 괴롭힌다. 다리 밑으로 내려갈 때 나무가 방해가 되므로 머신 건이나 샷 건으 로 부수어 내려가자.



▲이 일방군을 실러야 한다

적 유닛
111식 중양×3
109식 열양×2

스타이키40

일방군 병사: 수고하십니다. 중위님!
세이(음): 상함은?
일방군 병사: 아무 일도 없습니다
세이: 고기라 특수 부대를 승격하여 녀석들이 이

가지로 공격해 올 거야 경계를 늦추지마

일방군 병사: 네!

특수 부대 병사: 목표를 확인 전엔 배제하러!

이매자나리 남버: 이 적군의 목적은 뭐지?

특수 부대 병사: 이 기지는 우리의 정체가 된대. 제 항하는 자는 제거해도 상관없이, 해가 뜨기 전에 제 암하라!

이매자나리 남버: 알았다. 공격을 개시한다!

특수 부대 병사: 기다려. 쓸데없는 행동은 허락하지

않아! 첫 공격 내색할! 모두 공격을 개시한다

고키(高木): 중위! 반추었습니다

세이: 소속은 어디가?

고키: 상항 대학과의 부대라고 생각합니다만 소속

불명자가 많기 있습니다

세이: 소속불명? 대한 중에서 은 공병 부대인가...



▲상항을 살피는 세이



▲쿠데타군은 습격해 온다

적 유닛	
109의 열암×2	
순일 1형×3	
39식 뇌호정×2	

스태이지 4

●첫 약군 기지 방심

카즈키: 세이 중위의 상태는?

미호: 네. 괜찮습니다. 특수에는 지장없어요

카즈키: 그래

료구치: 실례하겠습니다. 타케무라 대위께서 부르

셨습니다. 이쪽으로

카즈키: ...

료: 드디어 고품의 대면이군. 도망치려한 지금이

야!
카즈키: 놓둬주세요. 내색을 피하기 위해 왔어. 누

가 도망쳐!

플: 정말 바보에게 맞았는 억은 없군요...

미호: 자...

아리사: 미호씨. 우리일은 상관하지 않아도 되고

중위를 보살피주세요

미호: 죄송합니다...

●첫 약군 기지 방심

료구치: 대위님. 데리고 왔습니다

미호: 아리사. 살아 있었구나. 걱정했었어!

아리사: 아버지! 아버지도 건강하시군요...

미호: 그 바보도 도움이 되었군

카즈키: 누가 바보야! 자신의 입장은 생각이 없고

그런 말을 하는군!

미호: ...너는 조금도 성장하지 않았어!

카즈키: 놓둬주세요!

아리사: 그만둬요. 오빠!

메이아: 그래. 카즈키. 부자가 싸울 틈이 없어!

미호: 당신이 CUI에서 온 예

아일랜드인가?

메이아: 네. 메이아. 에드워드라

고 합니다.

미호: 역시 OCU는 이 쿠

데타를 놓칠 수 없겠

군. 하지만 나한테

와서는 의미가 없어. 쿠

데타를 지휘하고 있는

것은 바로 본부에

있는 사사키 참모요

이다. 말하고 싶다면

그쪽이 좋아!

메이아: 아니. 우리는 쿠데타군과 대화할 생각이

없습니다. 그리고 아를대슈처럼 OCU만의 계기도

생각하고 있지 않아요

미호: 자기 국가의 일은 스스로 처리하려고

메이아: 네. 지금 OCU. 특히 불남 아시아는 미묘한

정세 상에 놓여 있습니다. 이 밸런스를 붕괴시키면

OCU는 반드시 내부 붕괴가 일어나겠죠. 밸런스를

보호하기위해 일본의 사태가 변하면 곤란하겠죠.

[화보-미호]

미호: 하지만 곧 쿠데타군에 의해 수도권은 점령

되고, 각지의 사단도 함락하기 시작했어. 일본이 변

하는 것은 시간 문제야

메이아: 그라니까 여기에 애초. 미스터. 타케무라.

이런데 당신은 사사키의 오펜으로 움직였습디다.

사사키도 당신의 힘을 인정하고 있어요

미호: ...옛 이야기다

메이아: 사사키는 이번 쿠데타를 일으키기 위해 당

신을 이용했어. 그것은 당신이 책이 되는 것이 두

려워서입니다. 사사키로써는 당신이 위험이 될 수

있는 그라니까 먼저 움직임을 제한할 것이죠

미호: ...하지만, 나 혼자로서는 불가능해

메이아: 아니요. 당신은 혼자야 아닙니다. 현재 이

기지는 당신을 쿠데타군에게서 숨기고 있어요. 그

외에도 쿠데타군과 적대하고 있는 부대가 있었죠

미호: 나에게 내전을 일으키려는 것인가?

메이아: 네. 지금 일본에서 쿠데타군을 제압할 수

있는 건 당신밖에 없어요

미호: 하지만 그렇게 하면 일본은 전장이 되어 라

지에서 피해가 속출하게 돼

메이아: 뜻은 알겠습니다. 하지만 쿠데타군은 곧 실

력 행사를 시작할 겁니다. 놔두어도 피해는 피할 문

이예요

미호: 하지만...

카즈키: 그만 뒤. 이런 내색에게 무슨 유대없는 말

을 하는 거야. 겨우 자신도 쿠데타군에 들어가려는

데. 이런 내색에게 부탁하지 말고, 우리편으로 해보

자고

아리사: 오빠...

미션

- 승리 조건: 적 파업의 정예 또는 투항
- 패배 조건: 콜로니어 파업의 정예

아군은 4명 외에 NPC로 3명의 벤치가 도와 준다. 바다에는 보트가 케논을 정비하고 공격해 온다. 이것은 NPC에게 맡기지. 미사일을 정비한 적의 벤치만 빨리 처리하면 쉽게 미션을 클리어할 수 있다.



▲이 보트는 케논을 정비하고 있다

[미션-9-1-10]

류: 쿠키브라는 남자가 일본에 넘어왔어! 내색의 거주지를 알려 줘

이사오: 이메자네의 남배의 쿠키브가...

아리사: 알고 있었어?

이사오: 그 내 남편에게서 들은 적이 있어

아리사: !

카즈키: 그게 알고 있었군! 아리사가 이메자네의 남배라는 것을 알고 있었어!

아리사: 아버지...

카즈키: 설마 이메자네 남배의 연구를 위해 아리사를 이용하려는 것은 아니야?

이사오: 확실히 이메자네의 남배에 대해서는 알고 있었어! 하지만 난 친구의 소중한 말을 믿은 게아 이메자네의 남배와는 상관 없어

아리사: 아버지...

이사오: 아리사, 내 친구는 말들을 정말 사랑했었다. 피로 이어지지는 않았지만 그들은 정말 가족이 있어. 그래서 그들은 목숨을 걸고 자신의 말들을 지켜 줬던 거야!

아리사: ...

이사오: 너에게는 양친의 생각이 통하지 않았나?



▲이사오와의 대화

미션

승리 조건: 적 포인팅의 정렬 또는 투항
패배 조건: 클리어 포인팅의 정렬

드디어 한판은 아버지와 만나게 되는 키즈 키 루돌프의 지시로 나고야 하수도 처리장에 들어간다. 이 곳은 다리 하나를 두고 양쪽에 아군과 적군이 배치되어 있다. 역시 첫 번째로 제거해야 하는 적 변치는 미사일을 장비한 것. 다리 중앙부로 신속하게 이동하여 적을 처리하자.



▲다리를 이용하여 하나씩 처리하자

아리사: ...고마워요, 아버지. 나는 알 수 있어요. 아버지도 오빠도 나를 사랑하고 있어서 가족으로 여기고 있다는 것만으로

이사오: 그게 너는 내 소중한 딸이다

적 유닛

111식 순양×2

109식 앞함×2

05식 기동차×2

카즈키: 적이 본대는 알고 있는가?

란: 모르겠어! 하지만 시간 문제겠지!

람: 잠깐, 여기까지 와서 돌아가겠다는 말은 아니겠지!

료고: 뭐야, 갑자기 할 마음이 없는 생긴 거야?

람: 정말, 자포자기야! 이렇게 되면 어디든 가보자고!

란: 내버려둬도 될까?

카즈키: ...할 마음이 없는 것보다는 좋지 작전을 수행한다!

스테이지 42

카즈키: 대단하군, 마치 거대한 지하 미궁이야...

람: 아직도 숨구를 못 찾았어?

미호: 이제 목적이 없습니다. 힘내세요.

란: 카즈키!

카즈키: 왜?

란: 화물을 엘리베이터의 통력이 끊어졌어! 이대로는 움직이지 않아!

카즈키: 다른 길은 없어?

미호: 급해서 여기를 올라가는 방법 이외에는 없어요!

람: 뭐야, 끊긴 거야?

카즈키: ...저 엘리베이터는 움직이지!

란: 작업용이야! 조사해 보지! 그게 이쪽은 움직인다!

미호: 위에 엘리베이터를 전원이 있을 거예요.

카즈키: 누가 올라가서 전원을 넣으면...

료고: 뭐야, 왜 모두 나를 보는 거야?

람: 그러니까, 나는 밖에 나가고 싶지 않아!

미호: 료고는 도망치는 데 선수고!

란: 때로는 도움이 되는 것도 좋겠지!

료고: ...알았어! 가면 되잖아?! 가만!

아리사: 료고, 혼자서 괜찮아?

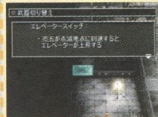
카즈키: 무슨 일이 있다면 도망쳐 걱정은 안하니까!

료고: 무슨 말이야!

미션

승리 조건: 적 포인팅의 정렬 또는 투항
패배 조건: 클리어 포인팅의 정렬 또는 료고의 사망

료고는 변처에 타지 않은 채 전투에 참가하며 초기에 나타나는 정렬 지역으로 이동하면 엘리베이터가 상승한다. 이 엘리베이터에는 카즈키 일행의 변처가 탑승되어 있다. 위로 올라오면 살벌리 적의 변처가 있는 곳으로 이동하지 말고 한 대씩 아군의 진영으로 이동해 오면 변처를 파괴하자. 그리고 원거리에서 아리사의 미사일로 공격하면서 료고를 호위할 것.



▲료고로 이 스위치를 누르자

적 유닛

111식 순양×3

109식 앞함×2

각투 한 대

미호: 이 앞에 화학 공장과 연결되는 엘리베이터가 있어요! 그것을 사용하면 화학 공장으로 나갈 수 있어요!

람: 겨우 밖으로 나가는구나!

카즈키: 아직 끝나지 않았어! 조심하고!

료고: 아이...

카즈키: 놀 시간이 없어, 서둘러!

료고: 아이...

람: 할 하고 있어! 료고! 놓고 간다!

료고: ...혹시 나 따를까봐 걱정 있는 걸까...?

스테이지 43

카즈키: 여기에 사람들이 잠금되었다... 하지만, 너 무 조율한대?

료고: 우리가 여기에 온 것을 모르는 것은 아닐까?

람: 그런 일은 없는 것 같은데!

카즈키: 우선 이 공장을 제압한다! 사용문의 구출은 그 다음이다!

고무라 (課長): 좋아하지만! 너희들 따위에게 우리의 이상 실현이 방해될 수는 없지!!

미션

■승리 조건: 적 포일렛의 정멸 또는 투항
■패배 조건: 클리어 포일렛의 정멸

먼저 처리해야 할 적은 오른쪽에 위치한 8식 지원차로 상당한 위력의 미사일을 정비하고 있다. 움직이지 않고 공격 성공률도 매우 높으므로 먼저 처리하자. 그리고 미션건이나 라이플을 장비한 벤치를 처리할 때에는 아군에게 공격을 가하여 AP가 적은 미션을 우선적으로 처리하자. 초기에 배치된 적을 모두 물리치면 2대의 벤치가 적의 원군으로 등장한다.



▲AP가 적은 적부터 공격하자

적 유닛

- 05식 기동차×2
- 111식 손양×2
- 순양 1형×2

고무라: 제갈... 이대로 끝나는 것이
로자비야: 쓸모없군
고무라: 이메자니리 님버인가?
로자비야: 작전은 종료했다. 이 장소에서 해산한다.
고무라: 뭐라고!? 무로이 소좌에게서는 이기를 사수하라고 명령을 받았다
로자비야: 명령은 변경되었어. 이제 너희들에게 별 일은 없어 투기브르. 종료했습니다
루키브: 알았다. 이쪽으로 돌아와
로자비야: 카즈키 일행의 처분은 언제입니까?
루키브: 상관하지마. 사사키가 도움이 되지 않는 이상, 그들은 좀 더 움직여야 돼. 바로 사라지면 내 계획은 수포로 돌아간다.
로자비야: 알겠습시다



▲새로운 인물, 로자비야의 등장

스태이지 4

루돌프: 우물쭈물하지 말고 빨리 이동해 적의 언제 공격해 몰지 몰라

이시오: 이 부대가 마지막인가?

루돌프: 그게 다른 부대는 레베카의 하타리가 잘하고 있어. 곧 후쿠자마에 도착할 거야

이시오: 아쪽도 곧 후쿠자마에 도착한다. 이것으로 제 6사단과 합류할 수 있어

그레고리: 루돌프. 왔다! 내석이다!!

루돌프: ...이메자니리 님버인가?

이메자니리 님버: 타겟 확인. 전기 공격을 개시. 타겟을 제거하라. 적의 지원군은 계획의 방해가 된다

루돌프: 대장, 녀석들은 당신을 노리는군

그레고리: 어떻게 할까, 처리할까??

이시오: 아니, 오른쪽은 이대로 부대를 틀술하여 후쿠자마로 가. 여기는 내가 맡는다!

그레고리: 바보야? 녀석들이 노리는 것은 당신이야

이시오: 알고 있어. 녀석들의 노리는 것이 나라면 너희들을 추격하지는 않을 거야

루돌프: 자신을 미끼로 삼을 생각인가?

이시오: 지금은 가능한 전략을 아낄 필요가 있어. 그것을 하는 것이 내 역할이다

그레고리: 머리가 이상하잖아!?! 그건 자살 행위야

루돌프: 전살인가?

이시오: 그게 어서 가!

루돌프: ...알았다

그레고리: 루돌프?!

루돌프: 고공주의 명령이다. 가자!

이시오: 미안... 뒤를 부탁한다

루돌프: 잠깐 쯤 나는 귀찮은 것은 짐새이니까 후쿠자마에서 기다리고 있을게

일방군 병사: 기다리십시오. 대장! 대장 혼자서 저 부대를 저지하는 것은 무리입니다

루돌프: 싸우겠습니다!



▲부대를 이동시키는 루돌프

이시오: ...알았다. 하지만 죽을 필요는 없어. 살 생각을 해. 알았나!
일방군 병사: 네!

미션

■승리 조건: 적 포일렛의 정멸 또는 투항
■패배 조건: 클리어 포일렛의 정멸, 이시오의 사망

공방의 제압에 성공한 카즈키. 이번에는 아버지인 이시오를 지켜야 하는 미션을 맞이하게 된다. 먼저 헬기를 미션건으로 처리하고 3칸 정도 진전하여 이시오를 아군의 뒤쪽으로 움직일 수 있도록 공간을 확보한다. 그리고 아리사의 미사일로 적의 예기를 찍은 다음 나머지 경멸로 AP를 찍으면서 처리하자



▲이벤지를 살리지!

적 유닛

- 순양 1형×2
- 남해 1형×2
- 오우션 한(オーシャンハーン)×2

카즈키: 정말, 무슨 생각을 하는 거야! 몰래 있는 것을 허다나!!

아리사: 그래요. 아버지. 지금부터가 중요하네요

이시오: 미안하다. 걱정하게 해서

메이아: 하지만 타케무라 덕분에 루돌프는 제 6사단과 합류할 수 있었어

람: 다음은 단번에 작을 치는 거야

카즈키: 그렇게 간단하게는 안돼. 아직 해야 할 일이 많아

람: 어, 나한테서 그런 말이 나오다니 뜻밖인데

이시오: 그럼 우리도 후쿠자마로 합류하자



▲아리사부대가 생길 수 있을까?

스테이지 45

● 전신 사형부

무플프: 여, 살아 있었어!

이사오: 미안했어. 그런데, 상황은 어때?

무플프: 레베카, 실명해 줘

레베카: 아흑의 움직임에 맞춰, 적도 제 12사단을 움직였어. 아흑도 부대를 전개하고 있지만, 대척상대가 계속되고 있어.

무플프: 전황은 호기이다. 하지만 제압에 시간을 끌면 적의 증원군이 와. 그러면 아흑에 승리는 없어. 한다면 지금 뿐이야!

이사오: 아니, 대규모 작전은 피한다. 일본 사기지에서 사단이 전투를 벌일 수는 없어.

그레고리: 그럼, 어떻게 하지? 이래도 대처할 것인가?

에밀리오: 귀찮은 적파위는 죽이면 되는데.

무플프: 싸우지 말고 이끌 수 있는 간단한 상대는 아닌지 무슨 생각을 하지?

이사오: 사단 본대가 적 부대를 견제하고 있는 사이에, 소수 부대에 의한 기습 작전을 실행한다. 지휘 계통을 혼란에 빠트리면 쓸모없는 싸움은 피하고 사태를 수습할 수 있어.

레베카: 명령이 없으면 싸우지 않는다지, 약한 군대군요.

무플프: 그럼 우리들에게 거점을 치러는 건가?

이사오: 아니, 오히려 이대로 나와 활개 치러야지.

미션

- 승진 조건: 적 포인팅과 견멸, 투항 또는
- 포패 조건: 플레이어 포인팅과 견멸

이번 미션의 특징은 길 지(2)차원함 이루어진 길 때문에 전진 속도가 매우 떨어지는 점이다. 그만큼 적은 위에 위치하고 있고 아군은 밑에 있기 때문에 공격 성공률이 매우 떨어질 수 있다. 따라서 이라시의 미사일이 매우 중요 한 역할을 한다. 이라시에게는 아이템으로 미사일을 보충하는 미사일탄을 충분히 장착해 놓을 것. 마지막으로 주의할 점은 1번 간격으로 적의 원호 공격이 날아온다는 것이다. 그러므로 깊은 장소에 계속 머물러 있으면 그레고리이드 공격을 받으므로 항상 움직여라.



▲깊이 매우 복잡하게 구성되어 있다

지휘를 맡는다. 거점의 제압은 카즈키 알렉에게 맡긴다.

적 유닛
08식 지원차×2
09식 장갑차×2
카츠키M2×2
보병×1

스테이지 46

이라시: 오호, 무플프로 부터 통신이야!

무플프: 둘이나, 카즈키!

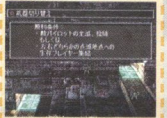
카즈키: 무플프인가, 어때?

무플프: 아흑은 지금 토야마를 향해 전진중이야. 적들은 우리의 전진을 방어하기 위해 부대를 이동

미션

- 승진 조건: 적 포인팅과 견멸, 투항 또는
- 포패 조건: 플레이어 포인팅과 견멸

이번 미션을 클리어하기 위해서는 적을 전멸해도 되지만, 아니면 그림을 보면 알 수 있듯이 오른쪽이나 왼쪽 길로 나기도 클리어할 수 있다. 적의 전력이 강하다고 생각되면 위로 올라 가서 빠져나가기 되는 오른쪽 길로 가지. 이 루트는 미사일을 장착한 변칙가 지 키고 있기 때문에 반격의 위험이 적어서 비교적 쉽게 진행할 수 있다. 초기 시작시 오른쪽에는 112식 범용이 있다. 112식 범용은 최강의 변칙로 매우 강하다. 반드시 포획할 수 있도록 하지.



▲AI 양쪽 중 한쪽 지점으로만 집중하면 된다



▲최강의 기체인 112식 범용을 얻을 수 있다

시키고 있어. 뭐는 너희들 처러다 갈래!
카즈키: 없었다. 아흑은 적의 본대를 향한다. 틀은 대로야 곧 출발한다!

적 유닛
112식 범용×1
109식 영양×2
05식 기동차×3
BT02 쿠어러베×2

알렉산드: 벤사, 레이 내부로 침입했어! 사령관에게 연락해. 남은 사람들은 적을 추격하라!

스테이지 47

카즈키: 목표는 어디지?

미오: 저, 저것입니다.

로고: 저것이 CWDS라는 녀석! 그다지 강해 보이지 않는데...

미오: 그래요. 하지만 외관으로 판단할 수는 없죠. 로고씨가 말로 외관으로 판단하지 않는다면 좋은 사모이니까요.

로고: ...어떤 의미지?

메이아: 침착한 거야!

카즈키: 농담할 때야, 어서 가지!



▲적 본진으로 들어 온 카즈키 일행

메이아: 목표에 접근하기 위해서는 저 대형 엘리베이터로 위로 올라가야 돼

카즈키: 움직이유?

메이아: 근처에 있는 컨트롤 룸에서 제어할 수 있어. 하지만 벤처에서 내려야 해.



▲AI 엘리베이터를 이용하라

미션 ■승리 조건: 적 포일렛의 정멸 또는 부양
 ■패배 조건: 플레이어 포일렛의 정멸

이 곳은 적군의 CWDS라는 장치가 작동되고 있다. 이 장치는 1턴 건너가며 작동되고 야군의 명중률이 40% 저하되는 능력을 지니고 있다. 이번 스테이지에서도 아리사가 매우 중요하게 사용된다. 일단 미사일을 발사하고, 이 때 미사일 난사가 발동되면 적 변치는 80% 이상 파괴될 것이다. 그리고 CWDS가 작동되는 틈에는 후방으로 물러나서 아이템으로 미사일을 채우고 난 뒤 다음 턴에 다시 미사일을 발사하자. 나머지 세 캐릭터는 아리사가 공격한 변치의 위치를 알으면 쉽게 클리어할 수 있다. 먼 꼭대기에 위치한 변치를 처리하기 위해서는 스위치를 눌러서 변치를 위로 이동시켜야 한다.



▲아리사를 이용하라



▲이곳에 스위치가 있다

적 유닛
110식 진양×4
109식 함양×2
12식 장갑차×1

카즈키: 제길, 사랑관이 도망쳐야... 아리사, 작전은 성공했다고 본부에 연락해

아리사: 네

카즈키: 우리는 이대로 적의 사령관을 뒤쫓는다!
다!

로고: 뭐야, 또 움직이는 거야...

메이아: 불평만 하지말고 이서 가지자!

스테이지 48

미션 ■승리 조건: 적 포일렛(승양) 또는 부양
 ■패배 조건: 플레이어 포일렛의 정멸

매우 간단한 미션이다. 8개의 적중 62개만 처리하면 스테이지를 클리어할 수 있다. 4명의 야군중 2명은 미사일을 탑재한 변치로 나머지 2명은 미산건이나 샷 건을 장비한 변치로 구성하자.

적 유닛
09식 장갑차×2
BT02 쿠어리베×3
08식 지원차×1
한 이거×2

카즈키: 적의 증원인가?

부대장: 기다려, 나는 제 12사단의 노드카(野中)다. 우리는 이제 싸울 의지는 없어 투항하였다.

카즈키: 투항? 거짓말은 아니겠소.

부대장: 물론이다. 세상스런지만 우리도 명령으로 움직였던 것 뿐이야. 쿠데타를 일으킨 것은 우리의 본의가 아니야.

카즈키: 알겠습니다. 투항을 확인하겠습니다. 다시 무장 해제하고 사망부로 이동해 주십시오.



▲투항해 오는 12사단

스테이지 49

카즈키: 여기인가?

로고: 아, 이렇게 경계가 엄중해? 구출하기 전에 우리가 잡혀갔어...

아리사: 오빠, 저기!

카즈키: 저 건물인가...

메이아: 주변이 있는 정비중인 변치는 사용할 수 없어

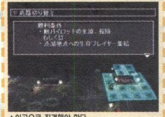
카즈키: 좋아, 가까운 것에 합승하여 적을 혼란시키자. 하지만 슬레 없는 전투는 필요없어! 몸을 써서 수상을 구출하자!



▲수상이 잡혀 있는 건물

미션 ■승리 조건: 적 포일렛의 정멸, 부양 또는 정멸
 ■패배 조건: 플레이어 포일렛의 정멸

미션에 들어가기 전, 큐는 후쿠지마 주점에 있으니 그를 만나기 위해 한번은 술집에 들러야 한다. 이번 미션은 매우 특이하다. 처음부터 야군은 변치에 타고 있지 않은 인간 상태이며, 무인 상태의 변치나 헬기를 빼앗아 타야 한다. 그리고 스테이지 클리어의 목적은 적을 모두 처리하거나 수상이 감금되어 있는 건물로 야군을 이동시키는 것이다. 일단 각투 변치에는 카즈키를, 미산건을 장비한 변치에는 로고와 류를 태우고, 헬기에는 아리사를 태우자. 이러한 적과 전투를 행하는데 어려움은 없을 것이다.



▲이곳으로 접근해야 한다

적 유닛
110식 진양×2
캐슬M2×1
한 이거×1
09식 장갑차×1

●포일렛 1인

카즈키: 수상남, 무사한가!

수상: 당신들은 뭐지?!

카즈키: 도우려 왔습니다. 여기에서 탈출하세요!

수상: 도우려? 당신들은 일방군인가? 어디 부대인가?

카즈키: 이야기를 나올 시간이 없습니다. 우리는 쿠데타를 진압하기 위해 움직이고 있습니다.

수상: 쿠데타를? ...그런가. 당신은 야군이군. 하지만 어떻게 탈출하시?

키즈카: 헬기로 탈출합니다. 빨리 이쪽으로!

수상: 그래



▲수상을 구출하는 키즈카 일명

스테이지 50

미션

■승리 조건: 적 파인팅의 정멸 또는 투항

■패배 조건: 플랜리어 파인팅의 정멸

수상을 구하고 루테타의 진압에 성공한 키즈카. 그러나 그 무함군에는 쿠로이와 루키브가 보이지 않았다. 이 둘을 찾아 나서서 키즈카. 그러나 일단은 적의 예기를 꺾어야 한다. 이번 미션에는 적이 많이 나오기 때문에 이리서와 에이어의 미사일 클러가 많은 활약을 하게 될 것이다. 마이템으로 미사일 탄을 충분히 준비하고 하나의 적에 대해서 4명의 아군이 집중 공격을 가하자.



▲후반부에 많은 활약을 하는 에이어

적 유닛
109식 열량×2
110식 진양×3
111식 순양×1
카셀라×1

키즈카: 재길! 이대로는 쿠로이가 도망친다고!

에이아: 키즈카! 이것을 사용하자.

미호: 키리시마 중공압의 운송 헬기군요.

키즈카: 좋아! 벤처를 태워! 녀석이 아소를 나가기 전에 처리하자고!

스테이지 51

미션

■승리 조건: 적 파인팅의 정멸 또는 투항

■패배 조건: 플랜리어 파인팅의 정멸

이제 쿠로이와 한판 대결을 펼치게 된다. 쿠로이가 타고 있는 시제 입자포 J10은 기본 입자포를 무기로 하는데 무속성으로 사정거리가 9나 되고 워터도 매우 강하므로 주의가 필요하다. 그리고 쿠로이는 CMDS를 장비하고 있어서 아군의 공격 성공률에 영향을 준다. 먼저 쿠로이의 사정거리에 들어오지 않도록 거리를 조절하면서 다른 벤처를 모두 파괴한 다음 쿠로이를 처리하자.



▲강력한 위력을 자랑하는 입자포

적 유닛
시제 입자포 J10×1
109식 열량×2
110식 진양×2
111식 순양×2

쿠로이: ...재길! 너희들 때문에 내 이상이 무너진다 나...

키즈카: 쿠로이! 당신은 힘을 잘못 사용했어! 이 힘은 지배하기 위한 것이 아니라, 지키기 위한 것이야!

쿠로이: ...썩은 짐자기도 정신 나간 국민도, 지킬 가치가 없어! 아무 것도 하지 않고, 아무 것도 할 수 없는, 그런 녀석들이 이 나라를 나쁘게 만든 거야! 그래서 힘을 가진 자가 이 나라를 이끌어 갈 필요가 있어!

에이아: 그것은 당신의 생각이라! 당신은 힘을 과신하여, 그리고 힘에 진גיע! 지금 당신에게는... 그 정도의 힘밖에 없는 당신은 일본을 이끌어 갈 수 없어!

쿠로이: 분망... 나는 너희들보다 힘이 없고, 그럼 너희들이 이 나라를 이끌어갈! 힘이 있는 너희들이 이 나라를 이끌어 가라고! 너희들의 힘으로 루키브를 쓰러뜨려!

키즈카: 루키브!? 루키브가 있는 장소를 알고 있나요?

쿠로이: 녀석은 산가쿠(三ヶ岳)에 있어, 녀석이 노리는 것은 마이다스다! 녀석이 마이다스를 잡으러가기 전에 쓰러뜨려! ...인정하고 싶지는 않지만 그것이 가능한 것은 너희뿐이야!

키즈카: 쿠로이!!

쿠로이: 오마이! 나는 자신의 이상을 위해 많은 것을 희생했어! 그 책임을 진다!

키즈카: ...응답하지마! 이렇게 책임을 지는 게 어대야! 꼭꼭 책임질 수 없다고!

에이아: 키즈카! 시간이 없어! 빨리 루키브를!

키즈카: ...알고 있어!



▲키즈카와 눈장을 뚫는 쿠로이

스테이지 52

미션

■승리 조건: 루키브기의 격파

■패배 조건: 플랜리어 파인팅의 정멸

루키브는 꽤 맛있는 곡육 0형을 타고 나온다. 이 거대 벤처에도 기본 입자포가 달려 있어서 매우 위협적인 공격을 보인다. 이번 미션도 전 미션과 동일하게 우선 부하 벤처를 모두 처리한 다음 루키브를 집중 공격할 것. 기본 입자포의 AP 소비량은 15나 되기 때문에 실드를 장착한 아군 벤처를 앞세워 이동하자.



▲숙명의 라이벌, 루키브

적 유닛
냉하 1형×2
순양 1형×2
명천 1형×2
극육 0형×1

루카브: 쿠쿠쿠, 이것으로 날 이겼다고 생각하나? 경박한 녀석이군

카즈키: 단념해, 이제 너는 끝났어!

루카브: ...정말, 그림자? 카즈키, 여기까지 날 쫓아 온 인간은 나 뿐이야, 그 점에 대해서는 놀이 불가능 하지 하지만 끝났음이 좋지 않은군

카즈키: 무슨 말이야?

아리사: 오빠, 필기가 고수으로 이쪽을 향해 오고 있어! ...살아 순환 미사일!

카즈키: 뭐??

루카브: 언젠... 카즈키!

카즈키: 루카브!!

루: 위험해! 다음 미사일이 온다!

아리사: 오빠! 빨리!

루: 죽으려고 해! 빨리 피해!



▲민는 구석이 있는 루카브

스타이지 53

지움: 루카브는 여기에서 내부로 진입하겠습니다

루카브: 유행군의 저놈은 어때?

미션

■승리 조건: 적 파이프와 적엔 또는 루카

■패배 조건: 플레이어 파이프와 적엔

카즈키는 루카브를 이기지만, 그는 함대의 도움으로 탈출하게 된다. 그리고 루카브는 마이더스가 있는 오키나와로 향하는데... 다시 루카브와 싸우기 위해서는 대한중에서 넘어 온 이미지나리 남부와 전투를 벌여야 한다. 하지만 거의 장애물이 없는 스테이지에 적도 감하지 않기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 주의할 변처는 화면 위쪽에 위치한 미사일 장착 변처로 고지대에 위치하고 있어서 쉽게 손을 쓸 수 없다. 일단 실드를 장착한 변처로 접근한 다음 처리할 것.



▲파괴로운 미사일 장착 변처

지움: 재입은 92% 종료되었습니다. 전여, 우리의 책이 아닙니다.

루카브: 그들의 상태는?

지움: 격납고에 도착한 것 같습니다. 이쪽을 향해 오고 있을 겁니다.

루카브: 그... 꽤 재미있어. 저는군.

지움: 방해하면 처리하겠습니다만.

루카브: 아니, 걱정할 필요는 없어. 놔둬. 지움.

나는 예미와 함께 최하층으로 간다. 지움은 나에게 말한다. 남은 유행군과 군사실을 모두 처리해.

지움: 네.

루카브: 카즈키, 루, 너희들이 어디까지 가능한지 나에게 보여다오.

적 유닛

순왕 1형×2

냉하 1형×2

명천 1형×2

키와다(河田): 어이, 카즈키, 들러? 응답하라!

카즈키: 이쪽은 카즈키, 왜 그래?

키와다: 해양 도시와의 연락이 두절되었어! 그들이 마이더스를 입수하는 것도 시간 문제다.

카즈키: 알았다. 우리도 지금부터 해양 도시로 향한다.

키와다: 부탁해!

페이: 서둘러야겠군.

요고: 마이더스를 입수하는 것은 루카브일거야, 우리 일파... 두근두근해지는걸.

페이: 이런 상태에서 깊도 그런 농담을 하는군...

페이:아, 뭐, 표고다오네.

팜: 시간이 없어, 빨리 가자!



▲결연 누가 먼저 마이더스를 얻게 될까

스타이지 54

카즈키: 루카브!

루: 루카브!

요고: 루!

아리사: 루씨, 기다려요!

루: 루카브! 거기서 움직이지마! 재길!

카즈키: 그만둬, 루, 쓸데없는 행동은 하지마!

루카브: 그만둬, 아직 나에게 불일이 있는가?



리얼 남매

카즈키: 루카브! 더 이상 갈 수 없게 해 주겠어. 마이더스는 절대로 남길 수 없어!

아리사: 언니는 어디에 있죠? 루카브에게, 언니를 돌려주세요!

루카브: 걱정하지마, 예미는 최하층으로 내려갔어. 그녀는 나에게 협력적이야.

아리사: 거짓이야! 예미 언니가 그런 일을 할 이유가 없어! 도대체 언니에게 무슨 짓을 했지?

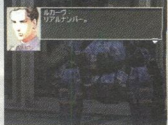
루카브: 나는 아무 것도 하지 않아. 모든 것은 그녀의 의지다.

카즈키: 그만둬! 더 이상 사람의 마음을 가지고 놀 생각이라면 중서하지 않아! 나는 너를 쳐부술 거야!

루카브: 이해하지 못하는군. 감정에 좌우되는 행동 때문에 내 계획을 방해한다나...

카즈키: 인간이 너보다 하등인지 아닌지, 여기에서 가르쳐 주지!

루카브: 카즈키, 나에게 실드가 많다. 죽이거늘은



▲이미지나리 남매와 리얼 남매의 만남

아짜리 하지만 날 방해한다면 어쩔 수 없지 여기에서 시작하자

류: 그렇게 떠벌이지마, 루카브! 어기를 네 묘지로 만들어주지!

미션

- 승리 조건: 루카브의 격파
- 패배 조건: 플랜리어 파일럿의 정멸

스테이지 52에 이어서 다시 루카브와 전투를 벌이게 된다. 이번에는 일반 벤처를 타고 나오기 때문에 진 스테이지보다는 수월하게 처리할 수 있을 것이다. 루카브는 비교적 작고 공격 강하게 배치되어 있기 때문에 미사일로도 쉽게 처리할 수 있다.



▲미사일로 간단하게 처리할 수 있다

적 유닛

- 영선 1형×3
- 냉하 1형×3
- 순환 1형×1

류: 잠깐, 엘리베이터가 파괴됐어! 이러한 밀로로 내려갈 수 없는데!

카즈키: 재길, 아래로는 내색이 마이다스를 가져갈 거야~

메이아: 포기하기엔 일러, 최후층으로 가는 다른 방법을 생각해 보지요!

카즈키: 하지만 최후층에 가는 엘리베이터는 파괴됐어

아리사: --이것을 봐요! 분명히 직접 최후층으로 내려가는 것은 이 엘리베이터를 사용하는 수밖에 없어요. 하지만 컨트롤 룸에서 지하 통로를 사용하면 마이다스가 있는 최후층에 갈 수 있어요

류: 지하 통로인가--

류: 시간이 너무 길어, 아래는 사이에 루카브는 해당 도시를 침몰시킬 거라고!

미호: 괜찮을 거예요. 그도 마이다스와 죽기는 싫을 테니까, 할을 준비해 한 다음 마이다스를 밖으로 운반할 겁니다.

카즈키: 그것은 어디까지나 예상이아, 해당 도시에는 아직 민간인이 남아 있어, 루카브를 제지해야 그 사람들도 희생되지 않아!

아리사: 이 구획을 해당 도시에서 때어내죠. 그러면 피해는 이 구획만 일으니까

류: 그게 가능해?

아리사: 이 해당 도시는 프라이머리 블록이라고 불리는 구획의 집합체로 각각의 구획을 한체시킨 것입니다. 컨트롤 룸이라면 그 조작이 가능해요

메이아: 그 반대로 하면 이 블록만을 때어 낼 수 있겠군

류: 하지만 괜찮을까? 엘리스가 붕괴되어 침몰하거나--

아리사: 정확하다면 최소한의 피해로 이 구획을 때어 낼 수 있어요

카즈키: 방법은 그것밖에 없군. 좋아, 거주자의 주민을 파산시키고, 구획을 때어놓는다

스테이지 55

미션

- 승리 조건: 적 파일럿의 정멸 또는 투항
- 패배 조건: 플랜리어 파일럿의 정멸 또는 민간 트레일러의 정멸

또 놓쳐 버린 루카브, 그는 마이다스가 있는 지하층으로 도망쳐 버린다. 그리고 지하로 통하는 엘리베이터까지 파괴하여 키즈키가 쫓아 올 수 없도록 만들어 버렸다. 이번 미션에서 등장하는 아군의 트레일러가 파괴되지 않도록 주의해야 한다. 민간 트레일러는 서쪽으로 계속 이동하므로 함께 이동하여 주변의 적 벤처를 처리하자.



▲이 트레일러가 부서지면 게임 끝

적 유닛

- 순환 1형×5
- 극서 1형×1

메이아: 실이 남은 민간인은 모두 탈출했어

류: 이제까지라 남도 거의 처리했고, 다음은 구획을 때어 내는 거야

메이아: 컨트롤 룸은 여기에서 가져와?

아리사: 네, 도시 외곽에 있습니다

류: 서두르자고 또 방해가 있을지 모르니까

카즈키: 그래, 서둘러!

스테이지 56

미호: 구획을 때어 내는 작업은 순조, 해당 도시의 영향도 거의 없어요

카즈키: 최후층의 루트는?

아리사: 괜찮아, 지하 통로도 무사해

아사오: 들리는가, 응답하라!

아리사: 아버지!

아사오: USN 함대가 그쪽을 향하고 있어

메이아: --USN도 루카브에게 속은 듯 하군

아리사: 이쪽에서 시간을 벌겠지만 그다지 여유는 없어

카즈키: 알았어, 들은 대로다. USN이 도착하기 전에 루카브와 끝장을 봐야해! 가자!

미션

- 승리 조건: 적 파일럿의 정멸 또는 투항
- 패배 조건: 플랜리어 파일럿의 정멸

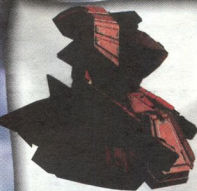
이번 미션은 스테이지가 매우 복잡하게 구성되어 있어서 이동할 때 각별한 주의가 필요하다. 모두 8대의 벤처가 등장하여 탄다미 구조물이 움직이기 때문에 더욱 괴롭다. 주인공이 위치한 자리에 접근해 오는 적 벤처를 차례로 처리한 다음, 이동할 것



▲구조물이 탄다미 움직인다

적 유닛

- 냉하 1형×3
- 순환 1형×3
- 영선 1형×2



카즈카: 드디어 루카

브와 대결이다. 조세미! 어때 아리사?

아리사: 이 안에 언니가 있을 거야...

카즈카: 그래 루카브를 쓰러뜨리고 예마를 구하

자!

아리사: 응!

카즈카: !!

말: 어떻게 된 거야? 아무도 없잖아

말고: 뭐야 루카브 내석 무시해서 도망친 거야?

카즈카: 마이디스는!!

아리사: 오빠, 자기!

카즈카: 사범인가?

아리사: ...어 언니? 언니 예마 언니! 정신차려

왜 그래!!?

예마: ...아 ...아

카즈카: 왜 그래 아리사?

아리사: 언니가... 언니가...

카즈카: 이것이 예마인가?!

예마: ...아 ...

루: 루카브 죄이아

카즈카: 재길 무슨 죄이야!

아리사: 언니...

미호: 큰일입니다!

말: 왜 그래 갑자기 콘소리로?

미호: 이것을 보세요!

말고: 뭐지?

미호: 이것이 동력 불록입니다. 여기에 마이디스가

붙혀 있었어요

예마: 살아 붙혀 있을 거야!?

미호: 아니요 사범은 최악입니다 곧 마이디스가

작동하기 시작해요!

아리사: !!

카즈카: !!

말고: 멈추게 하면 되잖아?

아리사: 안돼 한편 작동하면 멈출 수 없어 이제

끝이야...

카즈카: 바보같은 루카브는 무슨 짓을 하는 거지!?

로자비아: 너희들이 그럴 필요는 없어

카즈카: !

루: 마이디스와 함께 우리를 돕을 계획이었지? 그러

면 방해자는 모두 사라져라!

카즈카: 그러면 내석도 마이디스를 일개 돼!

루: 내석은 예마에게서 마이디스의 정보를 들었을

거야 자신의 손으로 마이디스를 만들 수 있어

로자비아: 파멸적인 리얼 네버군. 그것을 알아도 너

희들은 아무 것도 할 수 없어

카즈카: 폭발까지 시간이 없어, 피해!

로자비아: 안돼 너희들을 루카브님에게 보낼 순 없

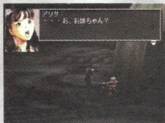
어

카즈카: 바보같은 내석. 그러면 너희들도 폭발에 휘

말린다고

로자비아: 관계없어 나는 루카브님의 명령을 수행

한다. 그것 뿐이야



▲예마의 괴화

미션 **■** 승리 조건: 적 파괴량과 전멸 또는 투항

시선 **■** 패배 조건: 클리어 미완료 및 전멸

결국 루카브에게 버림받은 예마는 정신이 붕괴되고 만다. 적 변처는 모두 7대가 등장하며 어신 건이나 샷 건을 장비하고 있다. 아군의 초기배치는 2개씩 2대로 양쪽에 배치되기 때문에 전력이 나누어지기 쉽다. 일단 아군의 전력을 모아서 오른쪽이나 왼쪽의 적 변처를 처리하고 나머지를 없애자. 적 변처는 HP가 높은 순환 1형이나 냐하 1형이 대부분이다.

▲HP가 매우 높은 적기들

적 유닛	
냐하 1형	×3
순환 1형	×4

스테이지 8

아리사: 동력을 최대로 하여 구획의 밸런스를 정리

시킵니다. 한편 밸런스가 정리되면 다음은 심층화

문입니다. 그러면 누구도 막을 수 없어요

예마: 있어. 대한중군의 양쪽함아야

카즈카: 좋아. 그것을 사용하여 활승하자 아리사!



▲게임 도서를 읽을 시키는 카즈카 일행

카즈카: 저것인가!

루: 사들려 빨리 타려고!

카즈카: 좋아 루!

루: 좋아 꼭 잡고 있어!



▲강박증으로 폭발을 피하려 하는데...

카즈카: 괜찮아 루!

루: 재길...

카즈카: 어디로 가려는 거지?

카즈카: 루카브!

루: 루카브... 아직 도망치지 않았나!

루카브: ...로자비아도 도움이 되지 못했군. 어쩔 수

없지 내가 직접 너희들의 승리를 끊어 주지

카즈카: 루카브. 왜 이런 짓을 하지? 나는 마이디스

를 사용하여 인간을 말살하려 하는가?

루카브: 그래. 너희들은 자신들이 스스로 이 세계를

파멸시키고 있지. 그래서 내가 이상 국가를 만들 것

이다

카즈카: 놀랄지마라! 뭐가 이상 국가야! 너희들이

보여 준 것이 우리가 바라는 이상은 아니야! 세계가

파멸하는 것은 누가 결정하는 거야!

루카브: 인간은 과오를 반복하고 있어. 그것은 역사

가 증명하고 있다

카즈카: 자신의 과오를 인정하는 인간은 그 과오를

반복하지 않도록 노력하고 있어. 과오를 반복하는

것은 루카브! 너같은 자신의 과오를 인정하지 않는

어 리

석은 인간
뿐이다!루카브: ...인간? 내
가 어리석은 인간이라
고?류: 그게 루카브 어떻게 태어났든 관계는 없어
나도 그리고 나도 인간일 뿐이야! 감정 없는 내가
카즈키에 대한 공포를 갖고 있어루카브: 시끄러워, 리얼 넘버! 내가 무서워하고 있
다고? 그런 시시한 감정엔 지대당한다고!?

류: 루카브, 너는 결코 인간을 넘어설 수 없어

루카브: 님제! 나는 누구보다도 우수하다. 나한테
이길 수 있는 인간은 없어!카즈키: 너무 지나서군. 너는 세계를 변화시킬 힘을
있어!

미

■승리 조건: 적 파이어십의 정열 또는 투항

선

■패배 조건: 플레이어 파이어십의 정열

드디어 아리사 전의 마지막 스테이지이다.
나가사키에 피해가 갈 것으로 우려되어 결국
해방 도시를 침몰시키기로 결정한 카즈키.
그리고 양쪽함으로 탈출하려 할 때 루카브가
등장하고... 카즈키와 루카브의 마지막 전투
가 시작된다. 적은 벤치 6대와 루카브가 타
고 있는 항노 2함이 등장한다. 루카브의 기
체는 원거리 전용이기 때문에 근거리에서 머
신 건이나 샷 건으로 공격해도 반격을 받지
않는다.

▲무로이부타 지뢰를 쏘

적 유닛

항노 2함×1

냉의 1함×3

순양 1함×3

루카브: 나는 신에 가까운 인물다!

카즈키: 그러면 힘을 가르쳐 주
지! 내가 그냥 인간이라는
것을!

루카브: 내가... 전 것인가...

류: 이것으로 끝났군...

카즈키: 그게, 내 복수도
이것으로 끝났어

류: 그런가... 그러면

요고: 어이 무슨 일들을 하고 있는 게! 빨리 말
출하지 않으면 마이더스는 폭발한다고!카즈키: 알았어, 전원, 양쪽함에 함습해! 발출한
다!

●양쪽함 나

카즈키: 류, 전속력으로 달리라고!

류: 알고 있어

요고: 뭐야!?

아리사: 저, 저것은!?

류: 루카브, 아직 살아 있었나!?

카즈키: 류, 이대로 전속력으로 달리! 루카브는 내
가 맡는다!

류: 안돼, 카즈키! 벨런스가 없어지면 바다에 빠져!

아리사: 오빠, 그만 뒤!

카즈키: 이대로는 모두 당하고 말아! 격중하자마,
나는 그렇게 간단하게 지지지는 않아!루카브: 응시할 수 없어. 끝내도 응시할 수 없어!
이대로 함께 가자!

카즈키: 루카브! 너는 쫓다는 사실조차 모르는군!

루카브: 웃기지만 나는 지지 않아. 나는 쇠강이다!
너희들이 없었으면, 내가, 내가 너희들 때문에! 이
대로 마이더스와 함께 사라져!

아리사: 오빠! 누가 오빠를 도와줘!

요고: 안돼, 아리사, 내가 가도 죽을 뿐이야!

아리사: 놔둬, 오빠가, 오빠가!!

류: 제발!

아리사: 안돼!

에다: ...아, 아리사!

류: 무슨 것이야!?

아리사: 언니!?

에다: !

루카브: 뭐지!?

카즈키: 지금이다! 루카브! 사라지는 것은 너야!



▲관절권 루카브, 죽지도 않고 퇴각 한다



▲침몰을 맞이하는 루카브



▲계속되는 그들의 계획



▲마지막으로 전적이 나오게 된다



툰네코가 돌아왔다!

툰네코의 대모험 2



장르: RPG
 제작사: 손 소프트
 발매일: 9월 15일
 발매가: 6,800원

그래픽	★★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★★
소양가치	★★★★★

『드래곤 퀘스트 4』의 무기상점 주인이자씨 '툰네코'.... SFC시절에 이 아저씨가 주인공으로 활약하는 『툰네코의 대모험』을 즐기던 유저들은 생각할 수 없었다. 잠쟁이고, 예쁜 주인공이 나오는 그런 게임이 아닌 통통하고 우습게 생긴 아저씨가 주인공이라는 점이 상당히 독특한 설정이었고... 들 어갈 때마다 랜덤하게 바뀌는 던전을 탐험하고 거기서 얻은 돈으로 자신의 무기상점을 크게 성장시켜 낙간다는 것에서 이 게임을 즐긴 수많은 사람들은 일반적인 RPG와는 다른 재미를 느낄 수가 있었다. SFC판 툰네코의 대모험의 후속작이, 수년이라는 시간이 흐르고 아저씨가 PS로 발매가 되었다.

등장인물



이 게임의 주인공으로서 세계 제일의 무기상점 주인이 되겠다는 야심 찬만한 꿈을 가지고 있다. 전작에서 이상한 던전에서 들어가 행복의 상자를 찾아내 마을사람들 사이에서는 유명인이다. 주인공은 잘생기고 멋진 젊은 캐릭터가 많은 것이라는 생각을 가지고 있다면 지금 당장 싹 맞아버리도록 하자

톨네코(トルネコ)



네네(ネネ)

톨네코의 아내이다. 그다지 비좁은 없지만 가끔 황당한 짓을 해서 사람을 웃게 만들기도 한다



노인(老人)

행복의 상자와 이상한 던전에 대해서 알고있는 수수께끼의 인물. 행복의 상자로 인해 일어난 불행들 미리 예측한다. 이 게임의 전체인 스토리에 대한 열쇠를 쥐고 있는 수수께끼의 노인. 그의 진정한 정체는...



왕(王)

톨네코가 살고있는 나라의 왕. 왕당지 않게 영웅한 짓을 곤잘 해서 사람을 당혹하게 만든다



포포로(ポポロ)

톨네코의 단 하나뿐인 아들로서 어머니 쪽을 돌아서인지 살도 따지 않았고 참 귀엽게 생긴 꼬마이다. 머리로 상당히 똑똑하다



컨트롤러의 조작법

톨네코의 대모험을 쉽게, 제대로 즐기 위해서는 키 조작법부터 확실하게 익혀 두어야 한다.

버튼	미션	던전	행동제한
방향키	캐릭터의 이동	캐릭터의 이동	커서의 이동
○버튼	대화하다	공격	결정
×버튼	대화 틀리 넘어가, 달리기	달리기	취소
△버튼	매뉴얼인 열기	매뉴얼인 열기	사용안함
□버튼	사용안함	상/하/좌/우/대리선 방향선택	사용안함
L1버튼	사용안함	화살사용	사용안함
R1버튼	사용안함	대리선 이동	사용안함
L2버튼	사용안함	사용안함	사용안함
R2버튼	사용안함	사용안함	사용안함
스태트	사용안함	사용안함	사용안함
셀렉트	사용안함	사용안함	사용안함

기본적인 조작방법은 위에서 소개한 것과 같다. 듀얼소크 대응이므로 이날로그 모드로 게임의 진행이 가능하며 공격당할 경우에는 진동을 느낄 수도 있다. 좌측 스틱이 방향키의 역할, 오른쪽 스틱이 버튼의 역할을 하게된다.



타이틀 화면



이에서 하기(つぎから)

세이브 해 둔 곳부터 게임을 다시 시작한다

하이 스코어(ハイスコア)

게임을 하면서 얻은 점수를 보는 곳

처음부터(はじめから)

게임을 처음부터 시작한다

메모리 카드 다시 체크(メモリーカード再チェック)

메모리 카드의 데이터를 다시 검색한다

세이브에 관해서

세이브는 틀네코의 곁에 있는 책이나 단전에서 랜덤하게 등장하는 십자가에서 할 수 있다. 이외의 장소에서는 세이브가 되지 않는다.



▲여기!



▲여기서만 된다

이 게임의 세이브 파일을 로드 할 경우 필수 주의해야 할 부분이 있는데 그게 바로 세이브가 일회용이라는 것이다. 무슨 뜻인

가 하면 만일 5층에서 세이브를 하고 다시 로드를 했을 때 자기가 원한대로 게임이 진행되지 않아서 그냥 리셋 버튼을 누른다면 5층에서 재개되는 것이 아니라 몬스터에게 당해 기절한 것으로 처리되어 마을로 실려오게 된다. 그리고 세이브를 하지 되면 자동으로 게임이 종료된다.



▲이렇게 설명하게 종료된다

메인 메뉴 화면



도구(道具) 무기, 방구, 방, 주술서 등등 모든 아이템을 관리하는 곳이다. 다른 RPG와는 달리 장비나 아이템 메뉴가 따로 있지 않고 이 메뉴에 등장하는 모든 아이템은 이 메뉴 하나로 사용하거나 장비할 수가 있다.

족원(足元) 최후... 어쩔은 줄 이상여자인 발로 조사를 한다는 뜻이다. 단전 내부에서 암장을 발로 조사를 해서 찾아내는 메뉴이다. 음, 좀더 센스 있는 이름은 없었을까? 거의 쓸모가 없다.

작전(作戰) 작전이라는 개념인 이름을 붙여 놓기는 했지만 사실은 게임의 옵션을 선택하는 옵션 메뉴이다. 이곳에는 게임에 관련된 여러 가지 세팅을 자신의 입맛에 맞도록 수정할 수 있다.

도달도(到達度) 잘 그대로 얼마나 단전을 진행했는 것을 나타내는 수치

검의 강함(剣の強さ) 무기의 공격력을 나타낸다.

방패의 강함(盾の強さ) 방어의 방어력을 나타낸다.

만복도(満腹度) 배고픔의 정도를 나타낸다. 이 수치가 0이 되면 한 번 이동할 때마다 HP가 1씩 줄어든다.

힘(ちから) 틀네코의 기본적인 공격력을 나타낸다.

경험치(経験値) 몬스터를 죽이고 얻은 경험치의 총 수치

맵(マップ) 맵을 끄거나 켜다. 당연히 켜 두는 것이 좋다. 이상한 단전에서 길을 잃기 싫거든 말이다.

캐릭터의 행동

이 게임의 시스템은 약간 개량된 턴 방식을 사용하고 있다. 그리고 맵은 눈에 보이지 않는 여러 개의 칸으로 나누어져 있는데 모눈종이 방식을 생각하면 간단할 것이다. 행동 방식은(단전에서서의 경우) 한 턴 동안 플레이어와 몬스터가 한번씩 돌아가며 행동을 하는 식이다. 예를 들어 플레이어가 한 칸 움직이면 적도 한 칸을 움직인다. 그리고 아이템을 사용하거나 무기를 장비하는 것도 플레이어는 한 턴 동안 행동한 것이 되므로 적이 가까이



있을 때는 별 필요도 없이 장비를 교환한다거나 하는 일은 없도록 하자. 또 버튼을 이용해 공격을 하는 것도 마찬가지로 취급된다. 또한 상, 하, 좌, 우의 이동 외에 대각선의 이동이 가능하다. 캐릭터의 방향만을 바꿀 경우에는 행동으로 처리되지 않아 적이 이동하거나 공격을 하지 않는 데, 혹시 실수라도 해서 이동이 되어 버린다면 괜히 적에게 얻어맞으니 주의. 이런 것을 방지하기 위해서 D버튼과 R1 버튼을 잘 사용해야 한다. 이

버튼들은 누르면 화살표가 나오는데 먼저 버튼은 홈키라고 해서 캐릭터를 고정시켜 주는 것이다. 버튼을 누른 채로 방향을 지정하면 캐릭터의 시점을 쉽게 바꿀 수 있어 안전하게 대각선 방향으로 향할 수가 있다. R1버튼은 대각선 이동을 쉽게 하기 위해서 사용한다. 마지막으로 단전에서서의 대치는 X버튼을 누른 채로 이동하고 싶은 방향을 두 번 눌러 주면 된다.



▲R1버튼으로 대각선 이동



▲X버튼으로 방향선택

전투에 관해서

일단 전투를 쉽게 풀어나가기 위해서는 조금 생각을 해야 한다. 적이 보인다? 무작정 다가가서 공격을 해 버리다가 선제공격을 당하면 전투가 불리해 질 수도 있다. 적과의 거리를 보고 먼저 다가갔을 때 선제 공격을 당할 것 같다면 공격 버튼을 한번 눌러서 헛손질을 하자.

그러면 한 턴의 행동을 한 것이 되어 적이 다가오게 된다. 적을 뒤쪽으로 날려 버리는 공격의 경우에는 뒤에 콘스터가 있다면 돌이 부딪히게 되어서 둘 다 타격을 받게되니 참고하도록 하자.



▲요런 경우에 헛손질을 하면



▲이렇게 다가온다



▲타격러이지

물네퉂이가 죽게되면

레벨이 1로 돌아가고, 그때까지 얻은 아이템을 몽땅 잃어버린다. 돈은 다벨터(?) 반만 들어온다. 그리고 그 단전의 1층부터 다시 시작해야 한다. 세이브 파일의 로드가 일회용이라는 난민의 해결책으로 'GAME OVER' 라는 글자는 보고싶어도 나오지 않으니 슬퍼하지 말자(죽어도 죽지 않는다).



체력의 회복과 만족도

물네퉂이의 대모험에서는 아이템을 이용한 체력의 회복 외에도 독특한 회복 방법이 있다. 그건 바로 걷기이다. 단전을 이리저리 돌아다니다 보면 체력이 조금씩 회복된다. 그리고 너무 체력이 많이 떨어져서 빨리 회복해야겠다는 생각이 든다면 R+O를 눌러서 제자리 달리기를 사용하자. 그러면 상당히 빠른 속도로 체력이 회복된다. 단...제자리 달리기 를 사용하면 그만큼 적들도 움직인다.

물네퉂이의 대모험에서는 '만족도'라는 개념이 있는데 이것은 간단히 설명한다면 '배고픔'을 표현한 것이라 할 수 있다. 수치가 높을수록 속도가 느린다는 얘기고 낮을수록 배가 고프다는 것이다. 만족도가 0이 되면 그때부터는 한번의 행동을 할 때마다 HP가 1씩 줄어들게 되므로 주의. 최대 만족도의 수치는 100이고, 특정 아이템을 사용해서 최대수치를 올릴 수는 있다. 만족도는 걸거나 행동을 할 때마다 조금씩 줄어들며 빵을 먹으면 회복된다.

물네퉂이에서의 레벨

물네퉂이의 대모험에서는 레벨을 차곡차곡 쌓아 간다는 것이 통용되지 않는다. 기본적으로 시작되는 레벨은 항상 1이며, 물론 콘스터를 해치우고 경원지

를 얻음으로서 레벨을 상승시킬 수는 있다. 하지만 그 단전을 끌러이거나 콘스터의 공격에 의해 기절해 버리면 또다시 레벨1부터 시작해야 한다.

모험의 시작



주인공인 돌네코는 조그만 무기상점을 운영하고 있는 평범한 아지씨(인기)이다. 하지만 그는 이 세상에서 가장 커다란 무기상점의 주인이 되고 싶다는 야망을 가지고 있기에, 수많은 단전을 탐험하고 희귀한 보물들을 찾아다니며 자신의 꿈을 이루기 위하여 노력한다. 그의 노력의 대가였을지도? 돌네코는 이상한 단전이라는 곳에서 행복의 상자라는 것을 발견하게 되고 그 상자를 가지고 난 뒤부터 돌네코와 마을 사람들에게는 행복한 일이 계속 일어난다. 하지만 그런 행복도 잠시 뿐... 평화롭던 마을에 이상한 일이 하나둘씩 생겨나기 시작하는데...

오프닝

돌네코의 대모험 2의 오프닝은 '플레이 에니메이션' 기법을 사용하여 캐릭터는 쉼표 인형, 마을은 미니어처로 제작되어 아주 깔끔하고 재미있는 모습을 감상할 수가 있다. 또한 본 게임의 건물도 미니어처를 이용했다.



▲모험을 떠나는 돌네코



▲택이 된 슬러림



▲여기저기만 마을



▲우락~



▲맞개는 돌네코

불길한 예감

돌네코가 집으로 돌아오면 이상한 노인이 돌네코의 집에서 나오면서 무언가 중얼거리고 다.



▲이상한 노인



▲무슨 소리지?

노인: 안되겠는걸, 저것은 틀림없는 행복의 상자 이대로는...

노인은 알 수 없는 말을 중얼거리며 그렇게 사라져 버린다.

포포로: 왠 이빠대! 이빠 대요셨어요?



▲돌네코의 아들 포포로, 이빠를 달지 않아 전만다행이다

포포로: 엄마~! 이빠예요, 이빠가 돌아 오셨어요!!

네네: 이제 오셨군요 어보 수고 많으셨어요

포포로: 인제요 이빠, 이빠도 함께 놀아요

에(끄...) 아나움(나.웃)

예를 선택하면...

포포로: 아호! 난 이빠가 너무 좋아요

포포로: 아~, 조금 전에 모르는 아지씨가 집에 왔었어요, 그랄조 엄마?

네네: 아~ 왔다 맞아, 그레요 어보 사실은 많이 조...

돌네코의 부인인 네네의 회상이 나온다(그런데 왜 회상은 흑백이어야만 하는 거지...).

노인: --부인!

네네: 아, 왜 무슨 일이시죠?

노인: 이 상자는 어떻게 된 거요? 왜 이곳에 있는 거냐 알아요?

네네: 바깥양반이 이상한 단전에서 가지고 온 거예요..

노인: 뭐라고? 이상한 단전에서 가지고 왔다고 그레 소?

네네: 예 저하는 이 마을에서 무기상점을 운영하고 있었어요, 반년정도 전에 폐허해서 허가를 내어 주셔서... 그래서..

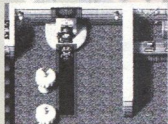
노인: 부인 이 상자, 열어도 실례가 되지 않겠소?

네네: 아, 네 괜찮습니다. 열어 보세요, 다른 사람들에 보여드리려고 일부러 행복의 상자만 안 열었...

노인: 정말로 이것은 행복의 상자? 부인 부인께서는 지금 행복하시오?

네네: 네 물론이죠, 그리고 저뿐만이 아니라 이 마을을 돌으면 모두가 행복해 진다고 알고 있고...

노인: 음~ 역시 그런가? 이런 안되겠는데...
 네네: 예? 무슨 말씀인지?
 노인: 남편은 어디 있지?
 네네: 지금은... 일 때문에 밖에 있는데...
 노인: 그럼 나중에 다시 들르도록 하겠소. 그럼 이만..

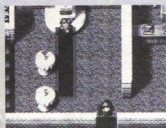


▲네네의 회상

노인은 알 수 없는 소리로 하다가 밖으로 나간다. 근데 밖으로 나가던 노인이 무슨 생각을 했는지 갑자기 멈춰 있다.

노인: 부인!
 네네: 예~, 예! 무슨 일이지?
 노인: 남편에게 전하시오. 사막의 병인에 편편되는 자는 성령의 목소리를 들은 자 뿐이라고...
 네네: 그게 무슨 뜻이죠?
 노인: 그럼 나중에 다시...
 네네:

네네의 회상이 끝나고 다시 볼레코의 집 앞



▲편이 무개를 집어들어가는 노인

에서 네네와 볼레코가 이야기를 하고있는 모습.

네네: 자~여보. 편지 기습이 두근거려요

이때 갑자기 마을 사람이 텔레비밀 뛰어들다.

사람 좋은 이치씨: 크 크 큰일!! 볼레코씨 큰일났어요! 동쪽의 초원에 몬스터가 나타났어요!

네네: 예? 동쪽의 초원 말이예요? 성을 지나치면 외



▲오들롭 몸 떨지 좀 마

는 초원?

사람 좋은 이치씨: 그래요! 바섯을 캐러 갔더니 묘하게 큰 바섯이 있었어요. 그래서 다가가 봤더니...

네네: 심마 그 바섯이 몬스터?

사람 좋은 이치씨: 그래요 몬스터였어요 게다가 초원의 지형까지 이상해졌단구요 볼레코씨. 자가 보기엔 말이죠.....음 뭐였지? 뭐라고 얘기를 하려고 했더라?

포포로: 마치 이상한 언젠 같네요..

사람 좋은 이치씨: 맞아 맞아. 난 그렇게 말하려고 했어요. 어째서 그렇게 생각 하니까? 그런 가보면 말이요

네네: 동쪽 초원이 그렇게 될 줄이야... 여보 폐하께 알리는 것이 좋지 않아요? 무슨 일인지 알 수 있을지도...

포포로: 이상한 언젠을 빠져나가 성까지 갈 수 있는 것은 아껴뒀어 없어요

사람 좋은 이치씨: 저도 그렇게 생각해요 볼레코씨 라면 성까지 무사히 갈 수 있을 겁니다

포포로: 아싸 화내세요



▲가죽과 이웃에게 떠들리는 이 시대 가정의 모습

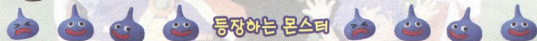
조금 이상한 초원(ちょっと不思議の草原)



조금 이상한 초원이라고 되어 있기는 하지만 이곳의 이가 초원이라는 것인지...(하기는 베이 풀처럼 생겨먹기는 했다. 일단 최초의 던전이기에 때문에 충수도 얼마 되지 않고 적들도 간단하기 때문에 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 게다가 친절한 게임의 조작에 대한 설명까지 나오기에 이 던전은 연습용이라고 봐는 볼 수가 없다. 게임의 방식을 익히기 위한 던전이라고 생각하자. 총 3층으로 이루어져 있다.



▲이곳이 던전의 입구



등장하는 몬스터

슬라임(スライム)

픽션시리즈에서 초코보가 미스틱이라면 드퀘시리즈에는 슬라임이 미스틱트 쪽이다. 물론 성당이 먹고 먹고 대부분 초반에나 등장한다.

HP	공격력	방어력	경험치
5	1	1	2


출연하는 층 1~3

민달팽이(おおなめくじ)

슬라임보다는 조금 센다. 슬라임과 거의 차이가 없지만 HP가 조금 높다.

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	3


출연하는 층 1~3



모몬자(ももんじゃ)
저고 있을 때가 많은 몬스터다. 접근하면 공격해오며 레벨을 높이고 공격해져

HP	공격력	방어력	경험치
7	1	1	4

출연하는 층 1~3



잔나두머지(いたずらもぐら)
순연몬 삼으로 공격해 온다. 방어력이 상당히 높다. 모습이 희박하며 싸우지

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	2	3

출연하는 층 1~3


등장하는 아이템



곤봉(こんぼう)
조반에 유용하게 쓸 무기




동검(銅の劍)
곤봉보다 배 이상의 공격력을 가지고 있다.




가죽방패(皮の盾)
방어력은 낮지만 장비하면 민첩도와 감소폭이 줄어들는다.




청동방패(靑銅の盾)
조반에 활약하는 방어 아이템. 확실한 장비이자



커다란 빵(大きなパン)
민첩에 들어갈 때 반드시 한 개를 가지고 있다. 민첩도 100 회복




빵(パン)
조금 적은 빵. 빵을 먹으면 민첩도 회복된다. 민첩도 50




반개의 지팡이(いかずちの杖)
반개로 공격을 한다. 싸우기 강하기 때문에 강한 몬스터도 일격에 었지를 수 있다.




이오의 두루말이(イオの巻物)
물네코와 같은 방에 있는 작긴 세계가 폭발하므로 데미지를 준다. 적이 없을 때 사용하면 아주 효과적이다.



화염초(火炎草)
먹으면 방어력 떨어진다. 전방 범용 약권의 효과를 공격할 수 있으며 그냥 던지더라도 요괴는 그대로는 사멸. 게다가 던질 경우에는 격리 제한이 없다.



해부의 싹(しあわせのたね)
먹으면 레벨이 1 상승한다. 희박한 아이템



약초(薬草)
먹으면 HP가 약간 회복되고 HP가 가득 차 있을 때는 HP의 최대치가 1 상승.



조금 이상한 초원을 통과를 하면 왕궁에서 왕을 만날 수가 있다.

왕: 오오 물네코야... 무슨 일이 있었소? 왕 사육의 초원이 이상한 단점처럼 되었다고 말하는 것만 같아 잘 알아주었소 감사하오 사실을 얘기하지만 요즘 그것 때문에 곤란해하고 있었오. 지금까지 몬스터들은 단점처럼 나온 일은 없었는데...젠지 요즘 들어 사육이 사는 곳에도 모순을 나타내고 있다오 지금 그 원인을 파악하기 위해 일자를 사육 도장에



▲몬스터 북 치고 장구 치고 다이나

보냈는데 아직 소식이 없소. 지금까지는 이렇다할 큰 일까지는 생기지 않았지만... 물네코야... 무슨 일이든 생기면 곧 나에게 알려주오...

다시 침으로 돌아와서 아내 네네를 만나서 얘기를 나누도록 하자.

네네: 역시 파악해서도 눈치를 채고 계셨나보군요... 몬스터도 이전보다도 난폭해 졌다는데... 아~ 맞아 맞아. 깜짝했는데 당신이 성에 간 사이에 수리공인 에드씨에게 도구수리를 맡겨놨으니 조금만 기다려요. 초콜릿 가지고 돌아온 아이들은 가게에 내놔요...

포포: 다녀왔습니다. 아까 벌써 들리시던 거예요? 지기도 카운터 위에 있는 책들이 뭐였죠?
네네: 알바 카운터 위의 책 아니냐... 임팩의 책이 이전의 패하해서 주신 '모함의 열 가지 마음가짐', 중왕의 책이 모함의 기록을 남기는 책 '모함의 서', 오른쪽 것이 '모함의 메모'...포포로도 참... 언젠가 헛갈리다니까...



▲이것이 그 세 권의 책

그때 볼네코의 집 앞엔 어떤 남자가 횡단
히 뛰어온다.

관련한 남자 히에!! 모모도 몬스터가 나타났다!
모처럼 신 기인의 어째서 그 집에 몬스터가? 아야
어떡하면 좋지...



▲소란 좀 뛰우지 좀 마

포포로 아침 일찍부터 누가 정원에서 따돌고 있었
어요~나는 그것 때문에 잠을 깨서 아직까지 졸려요

네네 이 목소리는 은행직원인데~얼마 전에 마을에
다 은행을 짓는다고 공영의 건물을 샀다면~한번 가
보는 게 어때요?

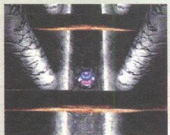
포포로 그럼 나는 공장에 가서 놀다가 올게요

네네 그럼 다녀오세요

공원으로 가던 집이 한 채 있고 그 앞에



저택 단전(屋敷のダンジョン)



▲아이가 단전의 입구

아침에 몬스터가 나타났다고 난리를 피우던
남자가 시 있다. 이 남자 때문에 공원으로 왔
으니 일단 말을 걸어보자.

관련한 남자 은행을 시작하려고 이 집을 샀는데 안
에 몬스터가 있었어요 게다가 개점자금이 들어있는
금고까지 몬스터에게 도둑 맞았고~아야~도도 없
군~ 저 단전이 누구인지는 모르겠지만 내 금고를
찾아주지 않겠소?



예를 선택하면

관련한 남자 예? 정말이야? 꼭 부탁 할 테니 재빨
리 금고를 찾아 주세요



▲지름 보는 사람에게 부탁을 하는 뉘먼함을 보인다

볼네코가 부탁을 받아서 집으로 들어가고
하러 온 예전에 볼네코의 집에 찾아왔던 노인
이 이 집에서 나오며 중얼거린다.

노인 글썽한 글썽한 어디도 이마...

관련한 남자 방금 그런 위치? 몬스터라고 생각했는
데... 원지 더 불안해 지는군요 최대한 빨리 일을
처리해주세요



▲지점에서 나오는 이상한 노인

이 집안으로 들어가면 두 번째 단전이 시
작된다.



총 6층으로 되어있는 이 두 번째 단전은 은행
을 개업하려는 관련한 남자의 금고를 찾아
주는 것이 목표이다. 익
시나 간단히 클리어할
수가 있고 6층에 도착해
서 방으로 들어가면 금
고를 훔치던 몬스터가
나타난다. 이 몬스터를
해치우면 금고를 얻을
수 있다. 이번 단전을

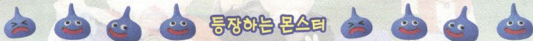
진행하다 보면 화살류의 아이템이 상당히 많
이 나오니 이 화살을 잘 이용하도록 하자.



▲이 내세이 이 시건의 뉘먼인 뉘먼이비사단



▲금고를 손에 넣었다



등장하는 몬스터

드라키(ドラキ)
백귀 몬스터, 드라클라
뿔타구인기

출연하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
5	1	1	3

유령(ゆうれい)
서늘기름 낫을 들고 공중
을 떠다니며 공격해 오는
몬스터. 백 위에서 다가
오면 통성공이 행여
없다.

출연하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
7	2	2	6

파랑트(フアラット)
볼네코의 용작업과 반대로
움직이는 선적인 몬스터. 공
영을 걸어 주기 때문에 발
견이 잘 못이겨서 액션우
는 단 모기와는 다르게 공
격이 뛰어난 몬스터이다.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
20	3	2	20



마미(マミー)

HP와 공격력이 높은 마이라 남자 접근전에 무지 강력하다. 약초를 던지면 데미지를 줄 수가 있다

HP	공격력	방어력	경험치
17	2	2	15



리리배트(リリバット)

멀리서 활을 쏘아서 공격을 한다. 가까이 있을 때는 주의하도록 하자

HP	공격력	방어력	경험치
10	2	2	8



브라우니(ブラウニー)

방석을 들고 다니는 몬스터. 한 턴간 힘을 모아서 공격하는 특기가 있다.

HP	공격력	방어력	경험치
16	2	3	14



베비사탄(ベビーサタン)

여기서는 보스 캐릭터로 등장한다. 보스지만 단 두 방에 죽을 정도로 약하다. 아이템을 훔치는 특기를 가지고 있다.

HP	공격력	방어력	경험치
20	3	4	20



동장하는 아이템



나무화살(木の矢)

다른 화살에 비해 공격력이 낮다. 화살도 다른 무기와 마찬가지로 볼네코의 레벨이 올라갈수록 공격력이 강해진다.



철화살(鐵の矢)

화살 중에서 최고의 위력을 자랑한다. 하지만 은화살과 같은 특수능력은 없다. 고로 벽에 맞으면 튕겨 나온다.



은화살(銀の矢)

벽을 뚫고 지나가 공격 할 수 있다. 몬스터를 관통해서 뒤의 몬스터에게도 공격이 가능하기 때문에 아주 요격적이다.



지옥귀의 두루말이(地獄耳の巻物)

현재 볼네코가 있는 층의 모든 몬스터를 일시에 붉은색 점으로 표시한다. 당연히 몬스터의 움직임까지도 알 수 있다.



천하의 두루말이(せんりがんの巻物)

현재 볼네코가 있는 층의 모든 아이템을 푸른색으로 표시한다.



힘의 씨앗(ちからのたね)

힘의 최대치가 1포인트 올라간다. 단 힘이 지어되어 있을 경우에는 한 단계 회복할 뿐이나 예외조로 최대치까지 회복한 후에 사용하자.



생명의 물(命の草)

HP의 최대치를 5포인트 올린다.

집으로 돌아가면 네네와 포포로가 볼네코를 반갑게 맞이해 준다. 여기서 체력, 단련을 하나씩 클리어할 때마다 살림이 풀어나고 덤으로 몬스터의 석상이 걸려선 된다.



▲시대는 바이오로 석상까지 걸려선 해버리는 시가말

볼네코의 집 앞에서 한 남자가 황금 지하의 던전에 있는 '성스러운 불'을 찾아 왔는데

상냥한 후 등장인의 게임 허가를 얻겠다고 기세 동동하게 황금으로 달려간다. 그리고 금고를 열어버렸던 곤란한 남자는 자신의 건물은 몬스터 때문에 사용을 할 수 없기 때문에 볼네코의 무기상점 열 건물에 은행을 차리려고 하는데...



▲그래! 근성과 은과 직성을 걸고



▲이 건물에 은행을 지으려는 남자



아침이 되어 밖으로 나와보면 옆 건물에 은행이 개설되어 있다. 앞으로는 이 은행을 잘 이용하도록 하자. 던전 내부에서 죽어버리

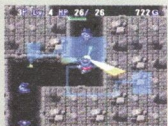


▲은행의 노점사



▲이곳이 던전의 입구

이 던전은 총 7층으로 이루어져 있다. 이 던전에서는 마법의 지팡이들이 아주 많이 나오므로 이 지팡이들을 잘 사용해서 던전을 진행해 나가는 것이 포인트이다.



▲마법을 잘 사용하자



▶뭐야? 전부 지팡이잖아

그다지 어렵지는 않지만 그렇다고 쉬운 던전은 아니니까 신경을 써서 플레이를 하는

게 되면 무조건 가지고 있는 액수의 절반이 사라져 버리기 때문에 돈이 모이는 대로 이 은행에 저축을 하는 것이 이익이다.

일단 황궁으로 가면 볼네코의 집 앞에서 각오를 다지던 남자가 길을 막고 서 있다가 '성스러운 불'을 얻었다고 지하로 내려간다. 하지만 금세 실패해 버리고... 도저히 자신의 힘으로는 안되겠다고 비실비실 돌아온다(백트그도 하지).

이제 볼네코가 나실 차례이다. 불타는



▲새로운 단점이 생겼다!

남자가 들어갔던 계단을 통해 던전으로 들어가자.

성의 던전(お城のダンジョン)

것이 좋은 것이다. 특히 몬스터들이 한번에 여러 마리가 공격을 해를 경우에는 위험한 경우가 생길 수밖에 없다. 좁은 통로로 한 마리의 유인을 해서 처리하도록 하자. 또 한가지 주의해야할 몬스터는 '웃음주머니'라는 녀석이다. 볼네코가 가진 돈을 꽤 많이 훔쳐



▲스치도 사망! 죽음의 위기



▲이길 리는 없는 통로로 유인

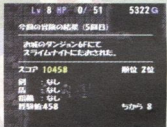


▲워기를 남겼다. 지팡이는 쓰려고 있는 것

서서 어디가나 워프를 해 버린다. 물론 그 층의 던전 어느 곳인가 있기는 있지만 찾는 것도 힘들고 기껏 찾았는데 또다시 돈을 더 훔치고 사라져 버리면 플스를 뿌시버리고 싶은 욕망이 들 것이다. 게임기의 수명을 위해서라도 되도록 빨리 해지우도록 하자.



▲우앗, 이렇게 되면 어떻게...



▲플레이 실패

절대로 물매를 맞아서 죽어버리는 일은 없도록 신경을 써야한다. 물론 게임오버는



아니기 때문에 상관이 없어 라고 말할지도 모르겠지만 몇 번 게임을 반복하게 되면 짜증의 가중과 플스의 수명이 줄어들 뿐이다.

7층까지 가면 '성스러운 빛'을 얻을 수 있고 이것을 가지기엔 남자는 대장간 기업허가를 얻어서 대장간을 차리게 된다.



▲오금 얻는다



▲알려받지 게임을 아러 가는 남자

등장하는 몬스터

고스트(ゴースト)
한 번 두 번의 행동을 한다. 불네코와 거리가 벌어져 었더라도 한번에 다가가 공격할 수 있으나 주의하도록 하자.

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	4

출연하는 층 1~3

웃음보따리(わらいぶくろ)
돈을 훔쳐서 사귀게 버린다. 반드시 그 층 어딘가에 있으니 돈을 찾으려면 잡아서 죽도록 하자.

HP	공격력	방어력	경험치
15	-	2	6

출연하는 층 1~3

스몰구름(スモールゲル)
공격을 당하면 두 마리로 분열한다. 기동스름기도 여러 알은 공격을 여러 번 한다. 봉인의 제약을 사용하면 분열을 미리 막아 버린다.

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	3	7

출연하는 층 4~6

슬라임나이트(スライムナイト)
슬라임을 타고 공격하는 기사. 의외로 공격력과 체력이 높으니 접근전에 주의하자.

HP	공격력	방어력	경험치
20	2	2	8

출연하는 층 4~6

귀면도사(きめんどうし)
백서루리 마법을 구사해서 불네코를 다른 방으로 불러 버린다. 원거리 공격을 하도록 하자. 타인의 대모험이 생기는 것은 도대체 왜?

HP	공격력	방어력	경험치
13	2	3	9

출연하는 층 4~6

등장하는 아이템

봉인의 지팡이(封印の杖)
분열이나 마법 등을 봉인한다.

동몽의 지팡이(ふきどばしの杖)
동몽으로 상대를 날려버린다.

메다마니의 지팡이(メダマニの杖)
몬스터를 혼란시켜 버린다. 적이고 어딘고 닿는 대로 공격한다.

라리호의 지팡이(ラリホーの杖)
상대를 잠재워 버린다. 파란기름 공격한다고 찍어나지는 않는다.



불네코의 집으로 돌아가서 꼭 위로 아침이 되면 갑자기 마을 사람이 다급하게 뛰어온다. 그리고는 이상한 던전에 의해 또 다시 곤란한 사람이 생겨 버렸다는 것을 말해준다. 역시 만인의(?) 영웅, 불네코... 문제를 해결해 주러 가도록 하자.



▶ 또 나에게... 재벌 쉬게 해줘(by 단장기사)!

▲전편의 안에서 또 노인이 나온다



모지의 던전(墓場のダンジョン)



▲이곳이 던전의 입구

이런 던전은 마법의 뿔깍을 개발하려고 하는 한 청년이 죽은 스승에게 개입 사실을 알리려고 하지만 묘지가 이상한 던전화(化) 되어버렸기 때문에 스승의 묘를 찾지 못해 개입사실을 알릴 수 없다. 그래서 청년의 스승의 묘를 찾아주는 것이 이런 던전의 목적

이다. 총 6층으로 이루어져 있는 던전으로 진행되는 중간 중간에 의뢰를 맡긴 뿔깍 주인의 모습을 볼 수가 있다. 혹시나 몬스터로 오해를 하지는 말자. 물론 공격할 수도 없지만, 뿔깍을 던지는 것으로 피해를 줄 수 있기 때문이다. 이 던전의 특징이라면 단연코 약

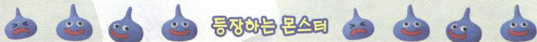


▲이 사람은 몬스터가 아니다. 하지만 공격하고 싶다

초를 품을 수 있다. 두 번째 던전에서 화살이, 세 번째 던전에서 지팡이가 나왔듯이 이번 던전에서는 약초들이 많이 등장한다. 약초를 잘 사용해서 던전을 클리어하도록 하자. 남자의 스승이 잠들어 있는 묘지를 찾으면 던전이 클리어된다.



▲이곳 찾으면 던전 클리어



등장하는 몬스터



귀신버섯(おしけのきのこ)

블네코의 힘을 다운시키는 공격을 한다. 입김을 조심하도록 하자.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
15	2	3	10



큰망치(おおきつち)

힘을 모으면 한 탄만 뒤로 물러나지. 그러면 속박된 땅이 해제된다. 힘을 모은 공격을 그대로 맞으면 HP가 엄청나게 많이 버린다.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
12	2	3	12



굴대미(ぐんたいアリ)

벽을 부수고 공격을 해 온다. 기온 통료를 부르기도 한다. 이 녀석이 던전의 계도를 엉망으로 만들어 놓는 일도 부지기수다.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
15	2	2	13

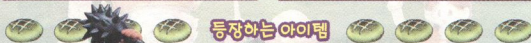


미이라사나이(ミイラ男)

방어력이 상당히 높아서 접근전에 강하다. 약초를 던지면 커다란 테마지를 줄 수 있다.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	3	10



등장하는 아이템



제철초(弟切草)

HP를 100 회복한다.



충추는 물(おどり草)

먹으면 마치 향구처럼 몸을 흔든다. 양방어를 벌칙 줄 때... 던져서 적이 몸을 쭈게 할 수도 있다.




메다마의 물(メダマの毒)

먹으면 혼란에 걸려 버린다. 적에게 던져서 혼란하게 할 수도 있다.




해독초(解毒し草)


중독 증세를 예방한다.




암흑의 물(めつぶしの草)
먹으면 암흑상태가 된다. 역시 적에게 던지면 암흑을 걸 수 있다.




하리호의 물(ラリホ-草)
먹으면 잠을 자게 된다. 던지기 가능.



루라의 물(ルーラ草)
먹으면 워프하는 액션. 그대로 던지면...



숙박의 물(かなしぼりのたね)
먹으면 몸이 움직이지 않게 된다. 같은 말 계속여기 있다. 던지면...



강철의 물(鐵化のたね)
먹으면 몸이 강철화 된다. 몸에는 움직일 수도 없다는 것. 적에게 던지면 적을 강철화 시킬 수도 있다.

이 단전을 클리어하고 나면 마을의 광장에 이 사람이 마법의 빵집을 개업하니 가끔 이용해 주도록 하자.

잠으로 돌아온 불네코. 이번에는 좀 편히 쉬려고 하고 있는데 갑자기 광장에서 사람이

온다. 땅이 사라졌다는 말을 듣고 힘lessly 왕궁으로 가보니 왕은 어디에도 없고 대신들만이 남아 있었다. 그들과 얘기를 하다보면 '불길의 산'에서 실종된 것 같다고 얘기를 한다. 참지도 쉬지 못하는 불네코...스토리상 또다시 던전으로 들어가야 한다...

가장 급선무는 왕을 찾으러 가는 일!어서 가서 실종된 왕을 찾으도록 하자.



불길의 산(火吹き山)



▲이곳이 던전의 입구

총 11층으로 이루어져 있는 이번 던전의 임무는 이곳에서 사라져 버린 왕을 찾아내는 것. 이곳에서는 주술이 기록된 주술서가 많이 나오니 이 주술서를 잘 사용해서 던전을 클리어해야 한다. 특히 이번 던전부터는 방이 아닌 방과 방 사이의 통로에서는 불네코의 주위 외에는 어떻게 처리가 되어 있어서 적들의 위치를 파악을 할 수가 없으니 더욱 더 신경을 써서 조심스럽게 이동을 하도록 하자. 또한 던전이 이전 보다 길기 때문에 던전 진행 중에 세이브를 할 수 있는 세이브 포인트가 등장한다. 던전을 진행하다보면 갑자기 병사들이 쓰러져 있어서 뭔가 긴장감을

느끼게 된다(전부 똑같이 생기는 했지만). 트랩도 간간히 나오는데 눈에 보이는 침 트랩부터 여러 가지 다양한 트랩들이 존재한다. 그 중 가장 황당한 트랩을 들자면 단연코 침 위에 땅을 올려놓은 트랩! 눈에 뻔히 보이는 트랩이지만 만복도가 거의 다 줄어들 때는 알면서도 걸러야 할 수밖에 없는 사악한 트랩이다. 숨겨진 트랩을 해제하는 법은 댄스에 공격을 하거나 발 아래를 조사하는 메뉴를 사용하는 것. 공격을 해서 찾는 것을 권장하지만 이것 역시 거의 실용성이 없다(일일이 공격하면서 진행을 할 수는 없잖아!)

는 적들은 아래층과는 비교도 안되도록 더욱 강력해진다. 7층부터는 주의하도록 하자.



▲비면도



▲방~ 트랩을 밟았다



▲이렇게 되면 바로 사망이다



▲병사가 쓰러지었다



▲HP 위약해? 굶어 죽을까?

11층으로 들어가면 땅의 중앙에 붉은 색의 마법진이 그려져 있다. 불네코가 그 위에서 두리번두리번 거릴 때 신비한 목소리가 들린다

...사람의 자손이여... 이 땅에 다시 한번 빛을 되돌리기 위해서 나의 목소리 없는 말을 듣거라. 반드시 그대의 모험에 도움이 될 것이다.

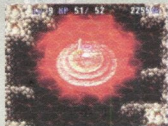
7층이 되면 배경 그래픽이 바뀌고 등장하

고리고 갑자기 불네코의 주위로 붉은 색

의 기운이 모이고 물네코는 불꽃의 속삭임을 알게된다(근대 뒤하는 거지?).

소리가 들려온다.

그리고 왕이 나타난다.



▲힘을 얻는 물네코

물네코가 나가려고 하면 갑자기 안에서

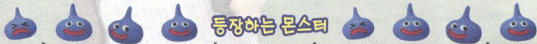


▲힘을 찾았다

!! 누가! 거기 누구 있는 거요?

왕-로-물네코씨 아니요? 싫어요! 상세한 예가는 나중에 할 테니 미안하지만 실까지 데리고 가지 않겠소?

왕은 위험한 일에 처하면서 이상한 단전이 자주 생겨나는 원인은 수상한 노인 때문이라고 생각하게 되고 더구나 그 노인에게 붙여놓은 첩자들의 보고도 의심스럽다고 한다. 결국 노인이 드래곤을 이용해서 마을을 파괴하고 다니는 것이라는 결론을 내린다.



등장하는 몬스터



킬러스코프(キラスコップ)

삼으로 공격하는 몬스터. 결코 일찌미 볼 수 없다. 같은 용어에 등장하는 몬스터 중에서는 가장 많은 경험치를 주는 몬스터이다.

HP	공격력	방어력	경험치
7	1	1	4

출연하는 층 1~3



아이언터틀(アイアンタートル)

움직임은 느리지만 공격력이 엄청나게 세다. 한 턴 공격 후 한 턴 뒤로 박지만 안전하게 예상할 수 없다. 왜냐하면 이 몬스터가 한번 움직이는 동안 물네코는 두 번을 움직일 수 있기 때문이다.

HP	공격력	방어력	경험치
18	5	5	20

출연하는 층 7~10



매드밴드(マドバンド)

물네코의 움직임을 멈추거나 적 통로를 부른다. 세력과 방어력도 뛰어나다. 드래 5를 예쁜 사슴이라... 면 아주 천소(?)할 듯...

HP	공격력	방어력	경험치
30	2	4	35

출연하는 층 1~3



움직이는 석상(うごくせきぞう)

물네코가 접근하지 않으면 움직이지 않고 가까이 다가가면 움직인다. 상대에게 상상이 빠르므로 적어... 주의하자.

HP	공격력	방어력	경험치
23	3	3	25

출연하는 층 7~10



슬라임(スライム)

오색자색을 띤 슬라임. 일반 슬라임보다 HP가 조금 높다.

HP	공격력	방어력	경험치
6	1	1	3

출연하는 층 1~3

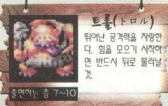


프레이밍(フレイム)

불꽃으로 이루어진 몬스터. 활이나 화를 통하지 않지만 화염으로 공격하면 화상을 볼 수 있다.

HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	11

출연하는 층 4~6

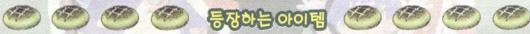


트롤(トル)

뛰어난 공격력을 자랑한다. 힘을 모으기 시작하면 번드사 뒤로 물러날 것.

HP	공격력	방어력	경험치
30	3	3	30

출연하는 층 7~10



등장하는 아이템



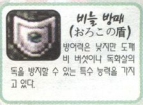
곡괭이(つるび)

벽을 파괴하며, 진명할 수 있다(하지만 벽의 밑 태도). 언, 여러 번 사용하다보면 부서져 버리니 주의하도록 하자.



하구레 메탈의 열쇠(はぐれメタルの鍵)

계단을 역으로 오르거나 폭탄 메탈의 열쇠라고 한다. 하지만 드래곤을 용어하는 사람이 아니라면 하구레 메탈이라는 단어가 더욱 친숙할 듯... 입수하기 상상이 어려운 어셈블링 아니. 그래서인지 위험은 물네코의 대모험 최강의 열쇠라고 해도 과언이 아니다.



비슬 바매(おろこの盾)

방어력은 높지만 도끼 비스킷이나 독약의 독을 방하지 못하는 특수 능력 가지고 있다.



금의 검(金の劍)

보기에는 화려하지만 그 능력은 평범하다. 하지만 비싸게 팔 수 있으니 열심히 돈을 만들도록

하자.



**요검 카마이타치
(妖劍かまいたち)**

물네코 앞쪽의 3방향을 동시에 공격한다. 상당이 요격력

인 무기.



철도끼(鐵の斧)

엄청난 공격력을 자랑하는 무기 거의 최강이다.



동철검(銅鐵の劍)

단단한 동철계의 검. 몬스터를 공격할 때의 짜릿한 타격감이 매력적이다.



**거울 방패
(みかがみの盾)**

방어력이 정말 썩은이 아니라 부패하지 않으므로 안정적이고 서

용할 수 있다.



**강철 방패
(鋼鐵の盾)**

방어력이 상당이 강에 주력으로 사용할 수 있는 방패이다.



**하구려 메탈의 방패
(はぐれメタルの盾)**

역시 압수여기 힘든 무기. 하지만 그 능력은 말할 것도 없이 보통. 물네코의 대모험 최강의 방패라고 해도 과언이 아니다.



**성역의 두루말이
(聖域の巻物)**

읽어봤자 소용없고 제자리에 놓아야나 주의. 그후 두루마리 위에 올라가 있으면 적집공격을 받지 않는다.



**부름의 두루말이
(ひきよせの巻物)**

물네코 앞쪽에 있는 여나의 어이템을 불러오는 두루말이. 갈 수 없는 곳의 어이템을 얻을 때 유용하게 사용한다.



**거대한 빵
(きょだいなパン)**

빵을 부르게 하는 것뿐만이 아니라 최대 만족도까지 올려준다.



**마법의 빵
(魔法のパン)**

만복도는 조금밖에 회복되지 않지만 마법에 의한 특수공격을 얻을 수 있다.



**회복의 항아리
(回復の壺)**

HP를 최대치까지 회복할 수 있는 항아리.



화약병(火薬壺)

현재엔 데 목발을 일으켜 주변에 커다란 데미지를 주는 항아리.



**거대방의 두루말이
(大部屋の巻物)**

물네코 바로 앞의 벽을 읽을 수 기 있다.



**속박의 두루말이
(かなしばりの巻物)**

물네코 주변에 있는 적들의 움직임을 봉인해서 움직이지 못하게 한다.



**중단의 두루마리
(中斷の巻物)**

사용하면 다음 층으로 내려갈 때 세이브를 할 수가 없다. 아주 유용하다.



**트라마나의 두루말이
(トラマナの巻物)**

암경으로부터 데미지를 받지 않는다.



**침 두루말이
(はりつけの巻物)**

방안에 있는 모든 몬스터를 움직이지 못하게 한다.



**마물속박의 두루말이
(まものしばりの巻物)**

몬스터를 못 움직이게 하는 두루말이



**백지 두루말이
(白紙の巻物)**

읽어는 두루말이의 힘을 기록해서 사용할 수 있는 두루말이.



**리미트의 두루말이
(リミットの巻物)**

전진을 할음은 두루말이



**루카나의 두루말이
(ルカナの巻物)**

모든 몬스터의 방어력을 저하시킨다.



**레미라의 두루말이
(レミラの巻物)**

그 층의 적들을 모두 나타내어 준다.





메메임의 숲(迷いの森)



▲이곳이 던전의 입구

총 12층으로 되어 있는 숲 던전이다. 난이도가 대단히 높아서 피나게 도전을 해야 할 수 있을 것이다. 특이한 것은 이 던전에서는 아이템이 단 하나도 나오지 않는다는 것이다. 그러면 아이템을 팔아 가지고 들어갈 수 있으나 그런 것도 아니다. 이 던전에는 나오는 것이 하나가 있다. 그런 바로 돈 톨을



▲이곳이 가고일 상점

얻실지 모아서 던전 내에서 랜덤으로 출현하는 상점에서 각종 아이템들을 사서 그것으로 먹고살아야 한다. 빵, 약초, 무기 등등 모든 것들을 다 구입해야 한다. 가끔이 상점으로 몬스터가 따라 들어오는 경우가 있는데 그럴 때는 조심을 해야 한다. 아이템 위에 볼테코가 서 있다면 공격이 안되기 때문이다.

이 던전에서 상점주인으로 등장하는 가고일은 가끔 랜덤하게 나타나서 볼테코와 싸우게 되는 경우가 있는데 이쪽에서 먼저 공격을 하지 않는 다음에야 먼저 공격하는 일은 없다. 하지만 만에 하나 먼저 공격해 버린다면 그대로 죽을이다. 왜냐? 이 가고일은 HP500 에 공격력/방어력이 무한이기 때문이다. 결국 건드리면 죽을 뿐 이라는...그밖에 평소에는 공격력이 얼마 되지 않는 몬스터인데 가끔 일격필살 공격을 하는 몬스터도 있



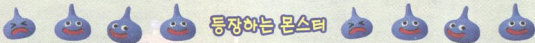
▲볼테코와 싸우기

다. 상당히 조심을 해야 할 던전이다. 12층으로 들어가면 6번째 던전과 같은 붉은 색의 마법진이 펼쳐져 있다.

마법진 위로 올라가서 나무의 힘을 얻고 나면 노인이 나타난다. 그리고 이번 일의 원인은 모두 행복의 상자 때문에 일어나는 일이라고 말하며 볼테코와 함께 왕에게 이 사실을 얘기하자고 한다. 볼테코와 노인이 왕을 만나서 이번 일의 원인은 행복의 상자라고 얘기를 하지만 왕은 이미 노인에 대한 의심이 굳어져 버렸기 때문에 이 노인이 이번 일의 원인이고 자신들을 불행하게 하기 위해서 거짓말을 하고 있다고 판단, 노인을 잡아들이려고 한다. 이때 이번 일의 조사를 위해 서쪽의 수도로 떠났던 왕자와 공주가 돌아오고 이 노인은 악당이 아니라 대원자 가시라 라는 것이 밝혀진다.



▲만병에 걸린 것



등장하는 몬스터

가고일(カーゴイル)
기본적으로는 이 던전에서 등장하는 상점의 주인이다. 하지만 랜덤하게 몹 상에 등장할 때는 경우가 있다. 정말로 말도 안 되는 몬스터이다. 자세한 것은 아래 의 몬스터 정보를 보면 알 것이다.

HP	공격력	방어력	경험치
500	무한대	무한대	1

출현하는 층 1~12

이에티(イエティ)
반드시 4쌍이 집단으로 등장한다. 먼저 공격하지는 않지만 공격을 당하면 집단으로 공격을 예 언다. 문제는 한 턴에 두 번의 행동을 한다는 점

HP	공격력	방어력	경험치
17	2	2	30

출현하는 층 7~10

오니온스(オニオン)
공격을 예외지 않는 던전 안 몬스터이다. 단 한 턴에 2회 이동을 한다.

HP	공격력	방어력	경험치
5	-	1	5

출현하는 층 1~3

댄스캐럿(ダンスキャロット)
볼테코에게 공격은 항구 의 영향이움을 주게 하는 기술을 사용한다.


HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	15

출현하는 층 7~10

미믹(ミミック)
상적처럼 거인이 있다기 볼테코가 다가오면 갑자기 공격한다. 공격해도 높은 적어지면 경험치를 상당히 많이 주니 꼭 예 시하도록 하자

HP	공격력	방어력	경험치
45	5	4	100

출현하는 층 1~12



가니라스
(ガニラス)

공격력 방어력이 뛰어나고
맛집도 유지할 획득
경험치는 꽤 적다.

출연하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
24	3	3	20



키메리아(キメラ)

공격력이 꽤 높은 편이
다. 주의하자.

출연하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
21	43	36	




씩은 시체
(くさった死體)

물네코는 공격하지 않고
방패만 공격에서 방패를
널리 버린다.

출연하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
30	-	3	45



서먼(シヤーマン)

동굴을 계속에서 불러내
지 집단 구타를 당하지
않도록 조심하자.

출연하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
33	3	3	85



해골검사
(かいこつ剣士)

공격력도 높고 방패를 잘
비리고 있는 경우도 있
다.

출연하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
40	4	3	70



버서커
(バーサーカー)

동굴을 쓰러뜨려서 레벨
업을 하는 이상한 놈이
다.

출연하는 층 11~12

HP	공격력	방어력	경험치
35	2	4	55

등장하는 아이템




좀비키러
(ゾンビキラー)

좀비계열에 강력한 공격력을 보
여준다. 단지 좀비계열에만
이러는 것이 문제



드래곤키러
(ドラゴンキラー)

드래곤 계열에 강력한 공격력을
보여준다. 그렇다고 다른 녀석
에게 쓰면 먹여다는 것은 절대로 아니다.



가시바매
(やいばの盾)

가시방탄 방패로 공격하는 몬스
터에게 데미지를 준다. 단 피에
를 입을 때 분열하는 적에게는 쓰지 말자.



도둑방지 방패
(盗みよけの盾)

가져고 있으면 몬스터에게
도둑질을 당하지 않는다.




드래곤 실드
(ドラゴンシールド)

드래곤에게 강력한 방어력을 보
여준다. 기본 방어력도 높다는 것
이 장점



보존의 항아리
(保存の壺)

아이템을 저장할 수 있어서 소
거 아이템이 많을 경우 필요하
였다.




꿀어들이는 화살
(ひきよせの矢)

적을 혼란시킴과 동시에 물네코
의 주변으로 끌어들이는다.




장소바꿈 지팡이
(場所替えの杖)

물네코와 몬스터의 위치를 바꾸
는 지팡이.




바시루라의 지팡이
(バシルーラの杖)

몬스터를 때려낸 몬스터가 워프
될 있게 된다.




루카니의 지팡이
(ルカニの杖)

몬스터의 방어력을 저하시키는
지팡이




스칼라의 두루말이
(スカラの巻物)

강해이고 있는 방패의 방어력이
상승하게 된다.



바이킬트의 두루말이
(バイキルトの巻物)

강해이고 있는 무기의 공격력이
상승하게 된다.



민치의 싸앗
(すばやさのたね)

9턴 동안 1턴에 2회의 행동을
할 수가 있다.





세계수의 잎
(世界樹の葉)
게지고 있는 것으로 볼때
교가 기질했을 때 자동으로
외복을 한다.



환각 초
(まどわし草)
먹으면 환각을 일으켜 주위가
제대로 보이지 않게 된다. 몬스
터에게 단져서 사용하면 안 된다.



인약 초
(めくすり草)
먹힌 상태에서 함정이나 뿔
은 보이지 않는 몬스터가 보이
게 된다. 입욕상태일 때 먹으면 치료된다.



토로유적(トコロ遺跡)



▲이곳이 던전의 입구

총 15층으로 이루어져 있는 던전이다.
대현자 가시라의 말을 듣고 볼네코는 마지
막 남은 물의 힘을 얻기 위해 이 던전에
찾아온다. 이 던전 역시 상당히 힘들지만



▲이 녀석을



▲이렇게 바꾸면



▲처음 싸운다

제미있는 부분이 꽤 많이 산재해 있어서
자주하지 않게 진행할 수 있다. 한 예로
이때쯤 등장하는 변신 마법 지팡이, 적을
사람모습으로 바꾸어서 서로 싸우게 할 수
도 있다.

던전의 후반부로 가면 신부가 나온다. 세
이프 포인트 비슷한 곳에 있는데 이 신부에
제시 빵 같은 것을 구입하거나 마을로 나가
게 하거나 또는 HP를 회복시켜주는 일들을
할 수가 있다. 단 돈이 꽤 많이 든다.



▲완전 정사공이다

가끔 건너갈 수가 없는 곳에 아이템이 있
는 경우가 있는데 이것은 아이템을 사용해서
얻을 수가 있다.



▲이런 아이템은



▲이렇게 떨어들어 먹는다

몬스터 중에 주전자 모양의 몬스터가 있
는데 이 몬스터는 진짜로 요주의 몬스터이
다. 왜냐면 다른 몬스터를 3마리 정도 불러
버리기 때문이다. 이런 녀석이 두 마리씩 나
온다면 멀리 떨어져서 단번에 처리해 버리도
록 하자.



▲이 녀석이

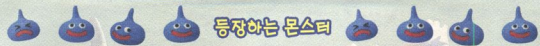


▲몬스터를 부른다

15층에 도착하면 붉은 색의 마법진이 있
고 이 위로 올라가면 또다시 이상한 목소리
가 들려온다. 여기서 볼네코는 물의 힘을 얻
게 된다.



등장하는 몬스터



타호드라키
(タホドラキー)

어렵다할 특수능력은 없지만 낮은 속의 몬스터고는 공격력이나 방어력이 높다.

출연하는 층 1~3

HP	공격력	방어력	경험치
6	2	2	5

드루이드
(ドルイド)

스테이터스는 높지 않지만 툰네코를 다른 방으로 워프시켜 버린다.

출연하는 층 4~6

HP	공격력	방어력	경험치
14	2	2	14

애로우임프
(アローインプ)

적선 상으로 약살을 날려서 공격을 만나 앞으로 접근해서 공격을 어찌 못하도록 여장.

출연하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
18	2	3	18

이벌봇
(エビルボット)

주전자 모양의 적 등급을 부르던 집단 구타를 당할 수 있으니 반드시 봉로에서 싸우자.

출연하는 층 7~14

HP	공격력	방어력	경험치
19	3	3	18

스펙테트
(スペクテット)

어스른 마법을 사용에 몸을 얼려 만들어 버리는 경우가 많다.

출연하는 층 11~14

HP	공격력	방어력	경험치
45	4	3	50

메탈라이더
(メタライダー)

한 번에 두 번 움직일 수 있는, 슬라임 나이트의 강자판.

출연하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
24	3	3	20

밍형잡웃(さまようらい)

방어력이 높아 테미지를 얻기 힘들다 강력한 무기나 아이템으로 공격하자.

출연하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
25	3	4	40

마도사(まどうし)

공격력이 높고 테다 라리오 마법을 걸어 툰네코를 제위하고 공격을 만나 주의하도록 여장, 혼란 등으로 영동을 방해하고 싸우는 것도 좋은 방법.

출연하는 층 7~10

HP	공격력	방어력	경험치
30	3	3	35

기도사(きどうし)

몸에서 일정한 거리를 두고 여러 가지 주문을 사용해 공격해온다.

출연하는 층 12~14

HP	공격력	방어력	경험치
45	3	2	50

메이지키메라(メイジキメラ)

마법을 봉하고 강력한 일격을 준다. 공격력이 무지막자이다.

출연하는 층 11~14

HP	공격력	방어력	경험치
39	5	4	115

등장하는 아이템

도적의 하이리
(どろぞくの壺)

사용하면 눈앞에 있는 아이템을 빨아 들일수가 있다.

두려움의 지팡이
(おびえの杖)

몬스터에게 맞으면 두려움에 떨면서 도망가 버린다.

변화의 지팡이
(へんげの杖)

몬스터에게 맞으면 몬스터가 다르게 변화해 버린다.

호미의 지팡이
(ホミの杖)

몬스터에게 맞으면 몬스터가 HP를 회복해 버린다. 절대 못추기 말자.

변신의 지팡이
(身代わりの杖)

몬스터를 20턴 동안 개체 신부로 변신시켜 버린다.

능력 있는 지팡이
(モノ力の杖)

몬스터를 아이템으로 변화시켜 버린다.

볼네코의 집으로 루루리는 아이가 놀리온다. 루루와 포포로가 잠시 후 마칼로로 놀러 나가자 똑같이 생긴 수상한 사내 3명이 볼네코의 집 앞에 나타난다. 그리고는 갑자기 콘스터로 변신을 하고는 볼네코의 집을 볼네우

기 시작한다. 불이 난 것을 보고 하나둘씩 사람들이 모여들고 그것을 보고 한 왕궁의 기사가 네투를 구하기 위해 볼네코의 집으로 뛰어든다. 불이 난 줄도 모르고 문을 열고 나오는 네투 때문에 문에 부딪혀 버리는 등

이런저런 코미디를 연출한다.

이제 마을에서의 이동이 달라졌다. 마을의 램 화면을 보면서 원하는 곳으로 방향키를 사용해서 커서를 움직이면 설명이 나온다. 이때 O버튼을 누르면 그곳으로 이동한다.

1 폴네코의 집

여아범을 저장할 수 있고 세라브를 할 수 없는 곳. 여아범을 이따기지 않으면 불꽃이 흡수나 단전을 클리어하면 모았던 콘스터 상상을 볼 수도 있다. 현재의 상상을 얻은 음악이 변한다.



2 은행

돈을 빌려주는 곳. 이 곳에 돈을 빌려두면 단전 안에서 돈의 번을 받게 되는 것을 방지할 수 있다. 현재 단전을 클리어하지 않게 된다.



3 마을광장

마을사람들이 모여 있는 장소. 병 거기에 커서 단전을 이곳을 통하여 갈 수 있다.



4 마법의 빵집

당 그대로 마법의 빵을 살 수 있는 곳이다. 물론 일반 빵도 사고 싶으면 마법의 단전을 클리어하면 생긴다.



5 레미의 마법가게

김고를 살 수 있고 처용이의 석을 할 수 있는 곳. 또한 단전 사냥의 레임을 즐길 수도 있다. 물론 돈이 없다.



6 오래된 건물

뒤 약은 곳인지 알 수 없을 때가 많다. 문 앞의 울금이는 단전이 소년 때문에 열려갈 수가 없는 곳인데... 수수해가 될 것.



7 가이바라의 한성가게

한성의 땅 어디로 여러 가지 여아범을 업고 여행할 수 있는 곳이다. 단 할래 할래는 업성이 불가능하다.



8 노인의 집

대부분의 시리개 살고 있는 집. 이상한 단전이 나타나고 있는 게 크게 신기.



9 모험자의 숙소

별명의 기본적인 진행 방법을 기본서 본다.



10 저택 단전

김고를 찾아 주기 위해 가는 단전.



11 묘지

병 거는 주인의 스승이 잠들어 있는 단전.



12 펄과 눈들의 대장간

여아범을 주고 무기의 단전의 클리어 수치를 높일 수 있는 곳. 상의 가져와서 단전을 클리어하면 생긴다.



이상한 단전(不思議のダンジョン)

모든 힘을 얻은 볼네코는 마을에서 일어나는 불행한 일들을 없애고 다시 평범한 마을로 만들기 위해서 새로운 단전에 도전할

하게 된다. 이번의 이상한 단전은 이때까지의 단전과는 달리 푸한 단전이다. 이 단전의 바로 앞에 있는 도로 유적이 끝나고 나서 마

술의 램 화면이 바뀌며 합성소나 이런 것들이 등장한 이유와, 게임 표지의 '1000원을 플레이 할 수 있다'라는 문구를 조합해 봤을



▲ 이곳이 던전의 입구

때 쉰 소프트는 마지막 던전인 이상한 던전에서 쉬지 않고 플레이 하도록 하라는 뜻이 아니구나 싶다. 이전 던전까지의 공략으로 불네코의 대모험 이상한 던전 2가 어떤 게임이라는 것은 모두들 깨달았을 테니 진정한 재미를 위해 이상한 던전에 대해서는 몬스터와 몇 가지 아이템만을 소개하도록 하였다. 마지막 던전은 스스로의 힘으로 클리어하기 바란다. 이제까지의 던전은 이상한 던전을 클리

어할 수 있도록 연습하는 과정에 불과했기 때문이다.



등장하는 몬스터



황술새(げんじゅつし)

드루이드의 핵업업 한 몬스터.

용암마신(ようがんまじん)

돌 밑으로는 지면에 묻어있어 지면을 통해 이동하는 특이한 몬스터



텔츠크(テンツク)

연습나 기본 나쁜 웃음을 지으며 찾아와서 공격한다.

마비해마리(しびれくらげ)

포신 거래대 공중에 떠있는 슬러임의 알종.



리빙데드(リビングデッド)

백은 사체와 마찬가지로 죽어도 죽지 않고 군다. 시 살아난다.

새도우(シャドー)

오느적 거래대 다가오는 이 몬스터는 어두운 던전에서도 잘 보인다.



마네마네(マネマネ)

투명하게 보이는 몬스터로 밀러지는 잘 보이지 않는다.

수상한 그림자(あやしかげ)

검도 우와 마진 거래대 어두운 던전 내부는 잘 보이지 않는 몬스터이다.



미스테리돌(ミステリードール)

외전공격을 주로 하는 몬스터

킬러마신(キラーマシン)

4개의 팔을 가진 로봇이다.



살인귀(殺人鬼)

복면이 무서워서(?) 그 이름도 유명한 살인귀

진흙인형(泥人形)

진흙으로 만들어진 인형.



기간테스(ギガンテス)

한 개의 눈과 한 개의 팔을 가진 거인 몬스터.

아크데몬(アークデーモン)

단한 갈색이 들어가 있는 악마.



호미슬라임(ホイミスライム)

마법을 사용할 줄 아는 특이한 슬러임.

커다란 돌(おおめだま)

마려와 비슷한 크기의 눈이 특장인 몬스터



**실버데빌(シルバードビル)**

꼭 날개 달린 환승이 같은 모양을 하고 있지만 그 속도는 아주 빠르다.

황승사(げんじゅつし)

드루이드의 파워업 편 몬스터

**병하마신(ひょうがまじん)**

용암마신 보다는 강력한 공격을 예 언다.

브리자드(ブリザード)

프레이밍의 버전 업 몬스터

**킬러아머(キラアーマー)**

공격력은 그저 그렇지만 방어력은 튼튼한 몬스터

**아이언앤티(アイアンアント)**

단단한 껍질을 가진 게임 시리즈의 파워업 버전

드래곤(ドラゴン)

브레스 공격이 주무기인 강력한 몬스터

**메가잘록(メガゼロロック)**

메가얼이라는 이름에서 알 수 있듯 지옥 공격을 한다. 요주의 몬스터!

폭탄암(爆弾岩)

이 녀석의 폭발은 메가잘록 보다는 강하다. 폭염기 순위 No.1

**날개선인(はね仙人)**

작은 공격보다는 주문 공격을 여기 때문에 더욱 짜증나는 녀석

**등장하는 아이템****베이비포크(ベビーフォーク)**

베이비사이어 가지고 있는 포크 홀시기의 특수능력어 붙어 있다.

**지켜보는 방패(見切りの盾)**

적의 공격을 반격하기 쉬워지는 방패 물론 마법공격의 반격도 우수하다.

**합성의 화아리(合成の壺)**

아이템의 능력을 하나로 합치는 용이로 여러 가지를 시험해 보자.

**분열의 지막이(分裂の杖)**

이 지막이의 주문에 걸린 것은 무엇인가 궁중본에 된다. 물론 몬스터도 예외할 수 없다.

**재도정하는 두루마리(やりなおしの薬物)**

읽으면 조금 전 상황부터 다시 시작한다. 하지만 시키는 그대로임에 주의할 것

**위확장의 씨앗(胃擴張のたね)**

플네코의 위확수를 늘려서 음식이 더 많이 들어지게 한다. 어떻게 하면 1회 에 축적할 수 있는 만복도가 높아지기 때문에 자주 병을 먹지 않아도 된다(사탕은 방오로만은 쓸 수 없다).

**하라헤라즈 반지(ハラヘラズの指輪)**

소위 극도로 느려지는 반지. 위확장의 씨앗과 플네코의 선으로 사용이전

**투시의 반지(透視の指輪)**

바깥의 위치까지도 볼 수 있는 반지. 다양한 문체의 위치를 파악할 수 있다.

**공략을 마치고...**

필자가 SFC시절에 잠도 안 자면서 즐기던 플네코의 대모험의 후속작인 이 작품은 드래클을 좋아하는 사람이라면 누구나 레 불만한 게임이다. 깔끔한 동영상이 게임의 분위기와 잘 맞아떨어지는데, 몇 가지 마음에 안 드는 점이 있다면 약간 떨어지는 조작감과 SFC시절에 비해 거의 변한 것이 없는 그래픽이다. 사운드도 하나의 음악을 가지고 또 우리에게는 다행히 드래클의 사운드

를 좋아하는 필자에게 그런 것은 문제가 되지 않는다. RPG를 하는 게이머라면 꼭 해봐야 할 명작.



Farewell to my life. Farewell to my home. This is my last chance for survival... This is my, last escape.

바이오 해azard 3

LAST ESCAPE



장르: 서바이벌 호러
 제작사: 캡콤
 발매일: 9월 22일
 발매가: 6800엔

BIOHAZARD 3

그래픽	★★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★
인물	★★★★
스장 가치	★★★

B급 호러물의 분위기를 A급 게임으로 표현하여 캡콤의 또 다른 간단 게임으로 떠오른 「바이오 해azard」. 이번 3탄의 컨셉은 탈출에 맞춰져 있으며, 거기에 추적자까지 등장하여 더욱 긴박감을 느낄 수 있다. 「바이오 해azard 2」의 하루 전인 9월 28일부터 10월 1일까지 질의 탈출기를 담은 스토리를 즐겨보자.

공략 >>> 김상근

프롤로그

초기를, 숲에서 푸른 푸른 바닐라 흙 냄새 풍기는 애화나무의 풍경을 바꾸고 있다. 언제나 크레딧 재정의 필요. 시간으로부터 1개월 만 심정. 미국 중서부에 위치한 초인종 돌입도시 라운 시티로 귀를 찾아하고, 직업들의 일상 속에 브 커릭은 서서히 잊혀져 가고 있었어. 바르레이 신지에서 일어난 일까지! 투입된 특수부대 S.T.A.R.S.의 리얼, 제택이 숨겨진 임팩터의 생체 밀키 연구 시설과 심장과 동물을 끄덕인 리수로 번이서키는 일마의 바이러스 T의 위험. 자임들은 생존자들의 말을 믿지 않았다. 그들이 그곳에서 체험한 공포. 수많은 생체 밀키가 살아있는 생체의 존재는 상상할 수 없었기 때문이지. 생존자들은 자임들의 이해를 커리리지 않고 커리진 일을 미해치지 위해서 유언으로 밝혔다. 그리고 그것을 시작으로 라운 시티의 어둠이 시작된다. 거리에서는 수습한 생물이 말안히 일어나고 커리한 병이 유행하기 시작했다. T 바이러스의 유행, 눈에 보이지 않는 일마는 초음파, 그리고 은근히 다가와 인간을 리수로 번이시켰다. 사람들을 자신의 무해함을 저주했다. 하지만 이미 선택은 끝났다. 미래는 이미 그들의 손에서 떨어져갔다. 라운 시티는 풍력의 매를 찾아하고 있었다.



인물 및 집단 소개



카를로스 올리베이라

나이	21세
말뎡형	O형
키	182Cm
몸무게	83kg

STARS 출신. 광학안 국 국은 할 수 없지만 언 다인의 생물을 계승여 고 있는 것 같다. U.B.C.S. D소대 A 대의 소속 병사. 팀 에에서는 음악기 지원 계 우방 담당. 또, 무 장의 장비와 현직 조 달도 한다.



JILL VALENTINE

질 발렌타인

나이	23세	말뎡형	B형
키	66Cm	몸무게	49kg

라운 시티 경찰서의 특수부대 S.T.A.R.S.의 대원. 폭발물과 드럼 샷시 전문가로. 매년 벨트 포스의 훈련 과정을 수료했다. 블레이드가 조직에게 되는 여섯 주안말로 유령으로 향하기 직전 바 이러스 오염 사건에 개입. 라운 시티에서 탈출하게 된다.

MIKHAIL VICTOR

미하일 빅토르

나이	45세	말뎡형	A형
키	175Cm	몸무게	98kg

현 러시아 공화국 쿠투르타르보르그 출신. U.B.C.S. D소대 대장. 과거에 경찰과 조직의 리더로서 수백여 태력을 성공시킨 바 있다.



STARS

S.T.A.R.S.
(Special Tactics and Rescue Service)

STARS는 특수 전술을 사용하는 구조 부대의 약칭. 도시 형 태락과 다변화하는 범용에 대응하기 위해 1996년 라운 시 티 경찰서에 설립됐다.

U.B.C.S.
(Umbrella Biohazard Countermeasure Service)

엔브레에게 보유한 특수부대로, 주로 광공인 군인들로 이루어졌 다. 바이오 해지드에서 인형 구조를 목적으로 하고 있어 사냥물 이 많다. 위험 시나에서 인형구조와 범용의 성과를 올리고 있다.

니콜라이 지노비예프

나이	35세	말뎡형	A형
키	187Cm	몸무게	102kg

현 러시아 공화국 출신. U.B.C.S. D소대 B반대로 지 워는 용병. 연방 붕괴 전까지는 소련의 특수 부대에 소속하고 있어서 비밀 임무와 특수 작전을 수행하는 것 같다.

라온 시타의 시간기록

1999년 5월 11일	라온 시타 교외의 저택에서 바이오 하이드가 발생한다
7월 24일/바이오 하이드	S.T.A.R.S. 브리노 팀의 열리클러가 어크리드 산사에서 소식이 끊긴 조사를 위해 S.T.A.R.S.의 일행팀이 투입된다
7월 25일	크리스 질, 배리, 레베카, 브래드의 5인이 라온 시타 교외의 저택을 탈출한다
8월 8일	크리스시 교외의 사건을 보고 하지만 사장은 무시한다
8월 중순	수상한 사건이 다발, 미을 여기저기서 괴물을 봤다는 제보가 이어지고 크리스는 연방 경찰국에 조사를 의뢰한다
8월 24일	크리스 질, 배리의 세 사람이 G 바이러스의 정보를 잡는다. 더욱 자세한 조사를 위해 유럽행을 결정한다
9월 중순	G 바이러스를 탈취하기 위해 암브렐라의 간부 G 스파이를 격퇴한다
9월 23일	대량의 T 바이러스가 유출, 라온 시타의 공격이 시작된다
9월 26일	잠적 집단이 라온 경찰서를 습격한다
9월 28일/바이오 하이드 3	은일이 시내에 남아있던 질은 카를로스와의 만남
9월 29일/바이오 하이드 2	레온이 라온 시타에 발령, 그리고 클레어가 라온 시타에 도착한다
9월 30	레온, 클레어, 셰리 3인은 라온 시타를 탈출, 여기서는 행방 불명

크리처스-바이러스가 낳은

드레인 디모스



「1」에 등장했던 카메라를 대신하여 나온 크리처. 통칭 DD. 허벅지에 날카로운 손톱을 이용, 벽면을 타고 이동하는 것도 메라와 유사하다. 원래 브레인 서커와 같이 곤충이 변한 것으로 손톱의 타격과 잘기공격을 특징로 한다. 원래는 소형으로 동물에 기생하였지만 좀비로부터 양분을 흡수하여 커진 형태라고 한다. 다리가 2개로 다가오는 형태와 천장에 매달려서 사냥감을 기다리는 형태가 있다.

브레인 서커



머리가 2개에 팔이 3개 달린 덩기형 크리처. 머리에서 나오는 혀는 뇌수를 빨아 들인다. 당연히 이름에 걸맞게 질의 머리를 노리고 달려든다. T 바이러스가 만든 곤충인 듯.

인터 감마



병원에서 백신을 얻을 때 나오는 녀석. 개구리형으로 잘 뛰어나지만 공격이 직선적이라 회피하기가 쉽다. 하지만 회피의 장소에서 절프공격을 가해으므로 주의하자. 격사병신과 진조함에 약해서 출현 장소는 한정적이다.

인터 베타



「1」의 헛터와는 다르게 태어난 변종. 손톱 공격이나 돌격성능이 우수하므로 깊게 공격 당하지 않도록 조심해야한다. 협공을 당하면 긴급 회피 구르기 외에는 방법이 없을 정도로 속도가 빠르므로 구석에 몰리지 않게 공략해야 한다. 테스트와 실전을 위해 라온 시타에 보내진 것이라고 한다.

큰 거미

독액을 내뿜고 죽으면서 몸 속에서 작은



거미를 낳는다. 시리드 교장 출연자. 독에 걸리면 체력이 급격히 떨어지고 내구력이 약해 지므로 블루 허브를 준비해야 한다. 작은 거미는 팔로만 사망하므로 자근자근 많이주자.

그레이트 디거



미미즈가 변화해 거대화된 크리처. 숨이 있다가 거대한 입으로 공격한다. 대시와 켄 턴을 조합해서 유인한 다음 밖으로 나오면 단관을 날려주자. 지하에 빠졌을 때나 지진이 났을 때 등 반드시 처리해야 하는 크리처 중 하나.

좀비건

인간 좀비와 달리 빠른 스피드가 주무기인 크리처. 의뢰로 머리가 좋아서 협공을 한다. 하지만 한번 회피하고 나면 물려있는 녀석들을 발견할 수 있다. 샷인으로 보내주자. 이종



속도는 절이 달리면 쫓아 오지 못하므로 무시하는 것도 좋다.

슬라이딩 윙



사냥감을 발견하면 달려들어 피를 빨아먹

는다. 한 마리로는 위협적이지 않지만 집단으로 달려들면 괴롭다. 거대한 거머리형이지만 사실은 그레이트 디저의 유충이다. 그레이트 디저의 알은 2시간이면 부화되어 1m 상당의 슬라이딩 윙이 된다고 한다. 사실 달리기만 하면 너석들은 공격 한번 못하지만 이후의 몸 상태가 좋지 않을 때는 주의가 필요하다. 사다리를 타고도 밀흔 순간 달려드는 경우도 있으니 조심하자. 물리면 역시 비튼 언더로 빼어내야 한다.

조작 방법

버튼	용도	설명
방향키	이동 캐시의 이동	상 - 전진, 하 - 후진, 좌 - 회좌전, 우 - 우회전 선택키나 서브 화면에서의 커서 이동
□, ○버튼	공격, 액션 맵 표시의 확대, 축소	조시한다, 도어를 연다, 공격한다, 핵단 통을 올려낸다, 결정한다 여의 맵을 볼 때 표시의 확대, 축소를 할 수 있다
X버튼	컨솔 대체	누른 상태로 이동하면 대신한다
△버튼	MAP의 표시	지도를 표시한다
R1버튼	공격 준비(적 한정)	누르고 있는 동안은 화면의 적을 향해 공격 자세를 취한다. R1버튼을 누른 상태에서 □, ○버튼을 누르면 공격한다. 무기를 장비하고 있을 때만 유효
R2버튼	공격 준비(모든 대상)	화면 내에 있는 모든 대상을 조준할 수 있다. 무기를 장비하고 있을 때만 유효
L1버튼	조준점 변경	R1, R2를 누르고 공격준비 상태에서 L1을 누르면 다른 곳을 조준할 수 있다
SELECT버튼	개방 핀셋 □ 화면을 표시한다 이벤트 스텝 MAP 메뉴 선택	이벤트 화면을 공개로 종료시키고 다음 화면으로 넘어간다 MAP 화면에서 여러개의 MAP을 표시해 준다
SARAT버튼	스타이러스 화면을 표시한다	
아날로그 왼쪽 스틱	이동	상 - 전진, 하 - 후진, 좌 - 회좌전, 우 - 우회전
아날로그 오른쪽 스틱	스타이러스 화면을 표시한다	

액션

공격



R1버튼을 누른 상태에서 □, ○버튼을 누르면 플레이어가 장비한 무기로 공격을 한다. 조준 상태에서 방향키를 위, 아래로 하면 공격의 각도를 조절할 수 있어서 높이가 다른 적도 공격할 수가 있다.

밀기

방향키를 위로 고정하고 있으면 물건을 밀 수 있다. 화면을 잘 봐서 2D로 처리된 그



래피라는 달리 윤곽선이 덜 매끄러운 물건이 있으면 밀어보자. 단, 절근 각도가 맞지 않으면 밀리지 않는다.

오르기와 내리기

방향키를 위로 누른 상태에서 □, ○버튼을 누르면 절은 요령적 물건 위로 올라간다. 장애물이 막혀있는 곳이 보이면 외문을 가지고 넘어보자. 개척 정신이다. 물건 내려올 때 같은 방법으로 내려오면 된다. 좀비들을 피하는 용도로도 이용된다.



긴급 회피

상대가 공격하는 순간 R1, R2버튼을 누르



가나 누른 상태에서 공격버튼을 누르면 알아대시, 찢이동, 앞으로 구르기 등의 다양한 방법으로 상대의 공격을 회피하게 된다. C모사의 「파워스톤」의 회피와 비슷한 시스템으로 전투가 더욱 즐거워진다. 상대가 전의를 상실했다면 심의파나 혼독(숏독) 등의 공격력을 가진 기술이 나가기도 한다. 라이브 모드에서는 R1, R2를 누르고 있는 것만으로도 어느 정도 회피가 된다. 간헐적이며 약간의 대시로 상대의 사기에 들어간 후 다음 공격을 피하는 것도 가능하다. '상대에게서 멀리 내어제서 가깝게 틀 실현해서 살아남자. 상대의 잠금 공격에 걸렸을 때에는 가급적 모든 버튼을 연타하면 앙달을 부리며 빠져나올 수 있어 데미지를 줄이는 것이 가능하다. 또 넘어져서 다운이 된 경우우린 모든 버튼을 연타해서 일어나는 것이 좋다. 울크리고 있는 동안에는 타점이 있으므로 추적자의 일어나 이 자속야(레벨 크로우) 등의 기술에 당할 수 있기 때문이다.

릭 턴

방향 버튼을 아래로 누르고 후퇴 중에 X 버튼을 누르면 180도 회전을 한다. 그레이브 디거를 유인할 때 대시로 잠금 후 릭 턴, 상대를 유인하여 대시로 밀어제서 릭 턴, 상대를 돌아보며 사격하는 패턴으로 용용이 가능

하다. 릭 턴으로 문을 잘못 열고 들어왔을 때 제빨리 나갈 수도 있다.

공격 오브젝트



스테이지 안에는 총으로 쏘면 폭발하는 물건이 있다. 이러한 물건을 R2를 사용해 조준하면 쉽게 이용할 수 있다. 벽에 달려 있는 의문의 폭발물이나 소환된, 변히 보이는 데인저리스한 드림통이라던가, 원지 터질 것 같은 파이프를 터뜨려 집근을 막거나, 파이프의 밸브를 사격으로 돌려서 여는 메컬릭(?)인 액션도 가능하다. 아쉬운 점이 있다면 질의 힘이 모자라는 관제로 엄브렐러 용병이 사용하는 드린통을 굴러 넣고 사격하는 일은 안 된다는 점이다. 핸드건으로 상대하기 힘든 헛터구나 추적자들이 등장하는 곳에는 이러한 오브젝트가

존재하므로 잘 활용하자.

라이브 셀렉션



게임 진행이 질이 위함에 직면한 순간, 화면이 반전되며 이지선다의 선택문이 나오게 된다. 대부분 게임의 최종 결말에는 영향을 미치지 않고 진행 과정이 바뀌게 된다. 그리고 시간 내로 결정하지 못하면 더욱더 위협해져는 경우가 생기므로 '더럽' 하는 마음으로 단번에 결정해주자. 자신의 성격대로 강하는 것이 게임을 더욱 즐겁게 만들어준다.

망명

게임 클리어 후에는 진행 시간과 세이브의 수, 그리고 구급 스프레이의 사용 횟수에 따라 S와 A에서 E까지 등급을 받게된다. 플레이 시간이 짧고, 세이브 횟수와 스프레이 사용 수가 적을수록 높은 등급을 얻을 수 있다.

클리어 후의 특전



▲미미게임



▲부띠끄의 열쇠

해 다시 시작하면 처음 플레이 때에 가지 못했던 부띠끄의 열쇠를 얻게 되어 코스튬 플레이(?)를 즐길 수 있다. 단순히 옷만 바뀐다기 보다는 「디노 크라이시스」의 레지나나 「마리오 1」의 질로 완전히 바뀐다. 그 외에 오리지널로 폭주족의 가죽 슈트와 절대 봉위기와 안 어울리는 하얀 정장(하긴 치마를 입고 춤



▼원지 모르게 겹치니



▲이런, 겹치니

신 코스튬의 추가

클리어 데이터를 로드하여 컨티뉴를 선택



▲오우, 배려

비튼을 기리는 것도와 교통 경찰 복으로 보이는 옷이 있다.

스토리의 변화를 즐긴다

스토리의 큰 즐거가 변한다기 보다는 라이브 셀렉션 선택에 따라, 니콜라이를 추적자가 싫해하거나 옆에서 베리가 등장하지 않는 등 자잘한 스토리가 변화하게 된다(특전 이라기 보다는 처음에 플레이한 선택과는 다르게 라이브 셀렉션을 선택해 변화를 즐길 수 있다는 점).

에필로그의 추가

메비 모드로 클리어시 나오는 에필로그가 추가된다. 시리즈의 등장 인물 들의 근황을 알 수 있다. 모두 흥미가 있다.

미니 게임 THE MERCENARIES - OPERATION MAD



▲필가 통기는 맛이 있다

클리어 데이트를 로드하면 미니 게임이 주가 된다. U.B.C.S의 3명중 한 명을 선택해 제한시간 2분 안에 임무를 완수하는 게임이다. 본 편에서 짤을 괴롭힌던 크리처들이 올스타로 등장한다. 이곳에서 크레딧을 모으면 본 편에서 게틀링 건이나 로켓 런처를 사용할 수 있게 된다.

캐릭터별 특성
카블로스

「스파의 퓨처럼 표준형이라고 할 수 있다. M4A1과 이글 6와 탄창, 그리고 3개의 믹스드 허브를 가지고 있어 확실한 진행이 가능하다. 공격 오브젝트와 도그파이팅을 적절히 활용하여 진행하자.



▲표준형 일일

미하일

마치 장기에프라고나 할까? 견실한 파워형 캐릭터이다. 산탄총과 마그네틱, 로켓 런처를 가



▲SS기

지고 있어 한번에 몰아서 착살이 가능해 시간을 늘리며 진행할 수 있다. 다만 회복의 기회가 적으므로 좀비에게 바깥거방이 붙갈리는 일이 없도록.

나콜라이

이 녀석은 프로다. 마치 킥뎀 나이프 하나를 들고 적진으로 뛰어드는 기분. 수많은 회피로 시간을 늘리고, 폭발물 파괴와 시크릿 플레이스를 찾아서 독한 마음으로 달리지. '훗, 이제 시시해졌어'라는 기분이 때 인생의 의미를 생각하게 해준다.



▲프로기사형

목직



▲B급의 분위기



▲헤나만 실 것인가

2분의 제한시간 안에 전차에서 광고까지 적을 쓰러뜨리고, 사람을 구출하며 가는 죽음의 게임으로, 이 게임에서 특전을 구입해 본 편에서 사용이 가능하다. 목직지에 도달하면 의문의 인물이 부하를 통해 보수를 주는데, 전체적으로 B급 분위기를 띄운다. 본편이 구

성에 있어서 치밀성을 보여준다면 이 미니게임은 그런 치밀함에서 벗어나 매너리즘 게임에 대한 완벽한 패러디를(?) 보여주어 플러이어로 하여금 미소지으며 할 수 있게 해준다. 실로 유쾌한 일이다. 구입 가능한 특전은 어설트 라이플 무한사용, 게틀링 건 무한사용, 로켓 런처 무한사용, 마지막으로 「바이오 하자드 3」에 등장하는 모든 무기의 무한 사용이 있다(어딘가 수상하다 역시나 B급. 마지막 것만 필요하지만 랜저 수집욕을 자극한다).

생명 연장자의 꿈

의문의 게임. 주최자는 우리의 행동을 모두 보고 있어서 무언가 놀라운 행동을 취하면 보너스 시간을 준다. 주최자가 좋아하는 행동은 다음과 같다.

●몸보림 노린다

타임 보너스의 메시지가 사라지기 전에 다른 피수를 처살하면 주최자는 놀란 나머지 시간을 더욱 많이 준다. 예를 들어 좀비 1마리를 죽이는데 3초라면 연속으로 2마리를 죽이면 7초의 보너스 시간을 준다.



▲쾌감 중대의 범칙에 의한

●공격 오브젝트를 활용한다

고급 서바이벌 기술인 오브젝트 활용. 이 기술로 수많은 좀비를 한번에 처리하면 수십 초의 시간을 얻을 수 있다. '오락 시간이 남아 라고 행복한 비명을 지르게 됩니다(하지만 시간을 많이 날려야 보수가 올라간다). 샷건



▲적게 쓰고 많이 번다

을 이용해 비슷한 효과를 얻을 수도 있다. 중요한 것은 한번에 해야 한다는 것.

● **회피한다**

좀 비유 보다는 조금 더 진화한 크리쳐 울스타즈의 연 속기 를



▲질문의 예술

회피하다 보면 호숫해진 주회자는 시간을 많이 준다. 연속 회피 후 오브젝트의 폭발. 이런 것을 극복도 안 남긴다고 한다.

● **은밀한 곳으로 들어간다**

가끔 아무 것도 없는 장소로 들어가면 정말 의문스럽게도 시크릿 보너스가 나온다(... 기타 프리스?), 주회자는 변태일지도 모른다는 생각이 문득.



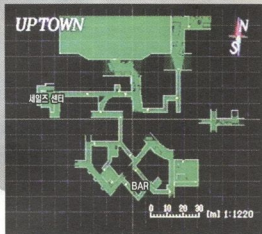
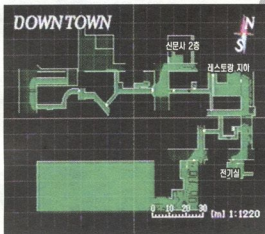
▲시크릿 보너스

용병이지만 구조대

용병이라고 하지만 사실 그들은 구조대. 위협에 빠진 소시민을 구해주자(사실은 실험용 샘플 획득?). 다음의 장소에 가면 대런치

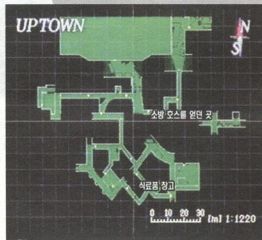
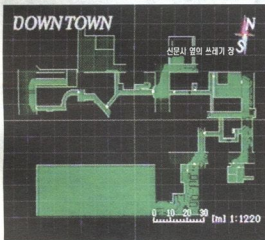
에 빠진 시민이 있다. 구출해주면 조금의 타임 보너스와 강화탄, 회복아이템 등을 준다. 주위의 크리쳐를 학살해서 얻는 보너스도 생

기니 봉사하는 마음으로 구출하자. 다음의 장소에 가면 구조할 수 있다.



이문의 장소

약취미인 듯, 의문의 장소로 들어가면 보너스를 준다. 다음의 장소에 가보자.



아이템과 무기

나이프



처음부터 가지고 있고 무게는 약하다. 벽에 맞으면 튕겨져 나온다. 높이에 따라 3가지 공격 범위가 있다.

M92F 커스텀



처음부터 가지고 있는 총. 백샷타라고 불리우는 총이다. 연성상으로 사용량은 물론 장전된 수는 15발. 9mm용알을 사용한다.

공격 오버셋트를 정확히 지켜야는데 사용이 편리하다.

BENELLI M35



광범위하게 공격하기 위한 신무장. 멀리서 쏘면 여러 곳에 타격을 줄 수 있고, 가까이서 쏘면

강력한 공격력을 보인다. 관통력이 좋아서 앞줄로 놓여선 좀비를 처리하는데 좋다.

웨스턴 커스텀 M37



피츠를 조합하여 만드는 총. M35보다 연성력이 조금 높다. 라운드시 액션이 화려한 것이 장점이랄까?

EAGLE 6.0

피츠를 조합하여 만드는 핸드건. 추격자를 쓰러뜨리면 어떤 류의 조합 피츠를 얻을 수 있다.

허브

녹색 액체 형태의 세 가지가 있다. 녹색은 체력 회복, 적색은 조합을 통한 효과 상승, 경색은 예외 요격에 있고, 이 세 가지를 조합하여 조합 허브를 만들 수 있다.

S & W M629C



최근 방식의 마그넬 총. 한 발의 위력이 강력하다. 반동이 적어서 연사는 어렵다.

Hk-p 그레네이드 발사장치



위력이 크고 장전 시간이 길다. 탄이 파와 효과가 다양하다. 탄도기 눈에 보이는 것도 특징 중 하나.

구급 스프레이와 박스

구급 스프레이를 사용하면 어느보다 체력을 더욱 많이 회복할 수 있다. 구급 스프레이가 없을 때는 박스에 넣어서 소지하면 권을 덜 차지한다. 박스는 추격자를 쓰러뜨리면 얻을 수 있다.

마인스트로



마리 장지에 두면 적이 가까워졌을 때 자동으로 연사하여 폭발한다. 탄 수는 6발.

건 파우더와 리로드 돌

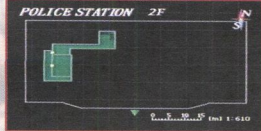
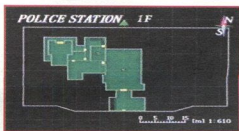
- A - 핸드건
- B - 샷건
- C - 그레네이드 단판

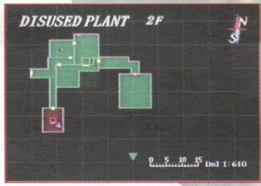
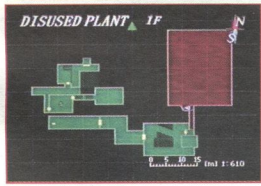
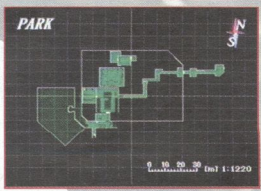
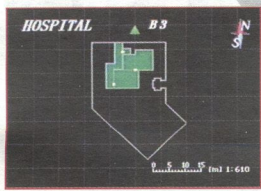
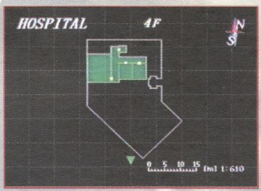
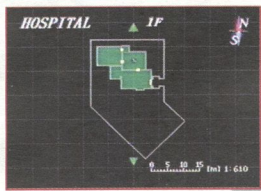
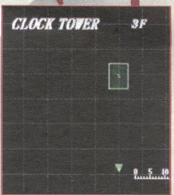
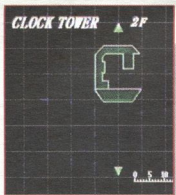
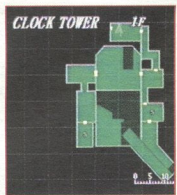
건 파우더와 리로드 돌을 이용해 총알을 만들 수 있다. 그리고 건 파우더까지 조합에 다른 총알도 만들 수 있다.

A+C - 화염탄, B+C - 유산탄, C+C - 냉동탄, C+C+C - 마그넬 탄



지도 설명





LAST ESCAPE

그것은 평범한 9월이었다. 사람들에게 대항 할 용기마저 있다면... 업브랜차를 기억하는 사람은 없다. 그것이 파멸의 선택일지라도... 여러 식음의 대가를 치르게 될 것이다. 용서를 바라기에는 모든 것이 너무 늦었다. 운명이 흘러가기 시작한 때에 그것을 멈추게 할 수는 없을 것이다. 누구에게도... 최초의 9월이 지나가려 하고 있다. 그것을 이해하고 있는 것은 나뿐이다. 지금은 이미 사람들의 비명소리가 없다. 그러나... 난 아직 살아남아 있다.

창고로 들어간다.

질: 술을 여기서 나가는 게 좋겠어요.

중년: 뭐야 그리고! 미쳤어? 난 교바다에서 발을 잃었어! 또 거기로 나갈 수는 없어!

질: 따님 잃은 안배지만... 이제 누가 우리를 돕겠어요?



▲고집이 강인한 중년

중년: 안배! 뭐에 나가는 것만은 싫어 시체들에게 먹히니 차라리 여기서 굶어 죽는 게 나! 날 그 날 내버려둬!

중년이 말을 안 듣는다. 상황 파악이 안 돼는 고집센 중년은 다크로 살인을 찾자. 위층에는 오피스가 있고 그곳에는 세이프를 할 수 있는 타이프와 아이덴 박스가 있다(지도상에서 영로 표시되는 이곳을 세이프포인트라 부른다). 더불어 건 파우더와 창고에서 나갈 수 있는 창고 열쇠를 얻을 수 있다.



▲이런 녀석은 두고 가지

열쇠를 열고 밖으로 나가 보자. 음산한 소리와 함께 좀비들이 반겨준다. 주민들이 기르던 것으로 추정되는 허브들도 있으니 생크루자. 식료품 창고로 추정되는 곳의 문을 열고 하자 브레드의 모습을 한 남장녀가 벌떡 뛰어나와 달려간다. 좀비들을 치우고 안으로 들어가면 라이터 오일과 샷



▲좀비 한 마리도 괴도인 외곽을 집중하고 있다

건을 얻을 수 있다. 브레드가 뛰어진 방향으로 가보자. 돌아다니다가 바(BAR)에 이르르면 총소리를 들을 수 있다. 그곳으로 가 보면 바(BAR)로 도망가는 브레드가 보인다. 바(BAR)로 들어가면 브레드가 좀비 한 마리와 격렬히 다투고 있다. 그다지 도와주지 않아도 혼자서도 잘 한다.

질: 브레드 정신차려! 경찰은 쫓고 있는 거야!

브레드: 질, 내가 아직 살아있잖아... 그 녀석들, 좀비에게 상대가 될 리가 없잖아! 그보다 질, 이제 너도나도 죽게 될 거야!

질: ... 무슨 뜻이야?

브레드: ... 곧 알게 될 거다. STARS 파위에 몰아가지 않으면 정말 좋을 것을!



▲마음이 약해진 브레드, 곧 죽을 소리를 연다



▲브레드는 스타즈에 들어온 것을 후회하고 있다

후회하며 경찰서로 돌아가는 브레드. 바를 조사하다보면 라이터와 시계탑의 사인을 얻을 수 있다. 라이터에 라이터 오일을 넣자(이러한 부분은 아이덴의 조합을 이용한다). 이제 바의 앞문을 안에서 열어두고, 다시 들어온 뒷문으로 나가자. 크랭크를 사용하는 서터가 있지만 아직 크랭크가 없으므로 두자. 계단을 올라가서 오른쪽으로 가다보면 공격 오 브레이크인 드럼통이 있고 좀비들이 바리케이트를 무수려고 한다. 바리케이트가 부서지면 드럼통 근처로 유인해 한 번에 치워주자. 근처를 보면 모프로 묶인 문이 있다. 나이프로 자르고 싶지만 건조해 보이므로 라이터를 이용해 구워주자. 그 문을 열면 라온 시티 경찰서

로 갈 수 있다. 경찰서로 들어가려고 하면 수
적자와 대면한 브레드를 만나게 된다.



▲움악한 물결의 추적자

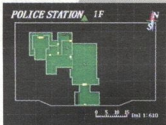
브레드: 쫓! 쫓!
필: 브레드!
브레드: 도와줘 쫓 아이야!
필: 쫓아!!!

몇 방이만 되겠지만 일단 어떤 것을 골라도
최종적으로는 크게 변함이 없다.



▲온경에 맞시다

이벤트 후에 경찰서로 들어가면 2에서
보던 낯익은 스테이지가 펼쳐진다. 일단 경찰
서의 MAP을 얻자.



▲경찰서의 맵

회의실이 거면 상당히 어질러져 있는데,
책상 위에서 스타즈의 카드를 얻을 수 있다.



▲회의실

카드를 얻고 로비에 있는 컴퓨터에 사용하
면 오늘의 암호를 알 수 있다. 케비닛으로 가
서 컴퓨터에 적혀 있던 암호를 적고 푸른 보
석과 스타즈 키를 얻을 수 있다. 이제 2층의
스타즈의 방에 가면 어질러진 책상에서 키의

을 얻을 수 있다. 케비닛과 곳곳에는 마그넬,
탄약, 구급 스프레이 등이 있다. 방을 나가려
고 하자 의문의 무신 연락이 들어온다.

미련 브러너 보고서 -오늘을 알 수 없다.
시청 기숙사에 도난 발생. 보석 2개. 본 건
조사는 보류. 9월 24일

무신

카를로스: 제기랄... 소대...위 되었다... 어디
도 생존자는... 여기는 카를로스... 대만차..

이제 끈질 남쪽의 열의로 잠긴 곳을 키의
을 이용해서 열고 가자. 가는 길에 개틀이 많
이 덤비므로 잘 뛰어가자.



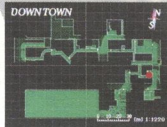
▲이곳으로 간다

주화장에 도착하면 방전되는 카 배터리가
있는데, 전선을 뽑아서 절제두자. 주화장 오
피스에는 세이프포인트가 있다.



▲두인이 없는 곳, 유용하게 사용하자

오피스에서 반대쪽으로 나가 개틀이 있는
사거리로 지나 북으로 공사중인 건물에서 2
인 1조의 브레인 서커가 기다리고 있다. 현장



▲공사중인 건물

▲다려의 곡선미를 강조



▲쓰러진 브레드

화면이 반전되며 라이브 선택으로
로 들어간다. 라이트 모드라면 마그넬



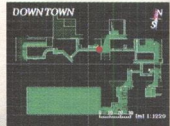
▲갓 라이브 선택신



▲의문의 무신 연락

에 매달린 물건을 떨어뜨려 처리하자. 이곳에는 페티가 없어서 작동되지 않는 엘리베이터가 있는데, 나중에 다시 오기로 하고 다른 문으로 나가자.

계속 진행하다가 시창을 지나게 된다. 마린 브러너의 보고서에 의하면 시창 정문의 보석 2개가 도난당한 사건이 기록되어 있는데, 아마 경찰서 캐비닛에서 얻은 보석 하나를 겨두자(나머지 하나는 레스토랑의 지하에 있다).



▲시창의 정문

시창을 지나 북동쪽의 세이프포인트에서 녹이 숨어 있는 크랭크를 얻을 수 있다. 세이프포인트에서 나의 북쪽의 출판사로 가자. 사다리를 밟아서 서서 스위치를 눌러 서터를 열고 뒤층으로 올라갈 수 있다. 올라가면 카를로스가가 쓰러져 있다.



▲일상 속의 만남이 아니다

카를로스: --어기는

질: 당신은 정신을 잃고 있었어요

카를로스: 아아 머리가 아픈 건 이틀동안 짐하게 마신 것 때문은 아닌 것 같은 어렸든 잘 부탁해요 아가씨 난 카를로스예요

질: 나는 질 S.T.A.R.S 라는 특수 부대의 선봉자입니다. 당신은?

카를로스: 스타조각 언브롤러의 바이오 하이드 대역 분야에서 파견되었지

질: 언브롤러가?

카를로스: 아하, 왜 노려보는 거요? 가쁜 나쁜 일이 란도?

질: 아... 안돼 놀이다

추적자가 다가오고 있다. 다시금 라이브

플레이션. '창으로 뛰어내린다'와 '방으로 숨는다'가 있다. 방을 조사해야 하므로 일단 방으로 숨자. 추적자가 다가오다가 폭발에 쓰러지게 된다. 이제 출판사 밖으로 나가자.



▲이제선다. 안 이런 쪽으로--



▲이렇게 숨으면 정말 모를까?



▲카를로스를 방해하지 말자

질: 듣고 싶은 게 있는데--

카를로스: 데이트라도 신청하는 거야?

질: 당신이 언브롤러에서 온 목적은 뭐지?

카를로스: 시민의 구조

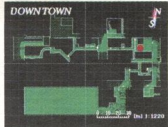
질: 아주 맘대로고 이런 사태가 일어난 것은 모두 언브롤러 탓이잖아!

카를로스: 어이아이 우리는 단지 동맹일 뿐이라고 주인이 개한테 할 시킬 때 설명해 주는 거 아냐? 우리한테는 고용주의 일을 풀어야 소용없다고



▲카를로스의 실에 대한 유혹

하지만 우리가 민간인을 구하는 건 사실이지 혹시 있는 마음이 생긴다면 우리에게 협력하려고 잘 생각해봐



▲ 레스토랑으로

출판사 남쪽의 레스토랑의 뒷문으로 들어가면 금고에서 부지깽이를 얻을 수 있다(이제서 이런 곳에 보관하는지는 알 수 없다. 키워이 필요). 이것을 이용해서 지하의 냉동고로 내려가는 해자를 열 수 있다. 내려가면 시창 입구에서 사용하는 푸른 보석이 있다.

이제 시창으로 가서 보석을 모두 꺼워 넣고 들어가자. 서쪽으로 공원을 지나 드림통을 넘어온 정지해 있는 전차에서 언브롤러의 용병들을 만날 수 있다.

니콜라이: ...크라이가씨가 동케도 살아있잖아?

질: 저는 보통 시민이 아닙니다. S.T.A.R.S의 대원입니다

니콜라이: S.T.A.R.S라고? 라면 시창의 특수 부대인가?

질: ...이봐요 자에게 부시자가 있었어요. 상처가 심하군요



▲그때일거 였다

미하일: 안돼 오고 있어 조심해 아이! 뭐라 뭐...



▲웃것을 보고 있다

술어지지 마라!

질: 랜չ이오 진정해도 곧 관해될 거예요.
미하일: 그만위 오지마 내게 가까이 오지마

카를로스: 이제 이 근처에는 우리밖에 생존자가 없
어 갈 해보지고

니콜라이: 이 여자는 위험해

카를로스: 니콜라이 본대장 짚은 강하다고, 부대는
나와 본대장, 그리고 죽어가는 미하일 소대장밖에
없다고 함께 하지 않으면 이 상황을 타개할 수 없
잖아

니콜라이: 작전 확인이다 우리들은 이제부터 지장
된 헬리콥터의 발착 예정지만 시계탑 에리어로 이
동한다 우리가 거기서 신호를 하면 난민 회수용 대
형 헬기가 내려갈 것이다

카를로스: 여유롭게 걸어갈 수 있는 루트가 아니라
야

니콜라이: 가장 큰 문제는 에리어가 화염으로 감싸
여 있다는 것이다. 때문에 그곳은 이 전차를 이용해
건넌다 이것을 이용하는 토치카로 이용해 위험지
대를 빠져나간다

카를로스: 와 그것 좋군요

니콜라이: 좋아 걱정 시작한다

카를로스: 뭘, 아길 윈드록 해



▲길을 검색는 카를로스

카를로스가 준 확장 밴드(?)를 입으면
아이템을 2개 더 소지할 수 있다. 전차 앞
부분을 조사해 보면 전차를 움직이기 위해
서는 조합 오일과, 전선, 퓨즈가 필요한 것
을 알 수 있다. 현재 가지고 있는 것은 먼
저 끼워두자.



▲전력 케이블교



▲퓨즈와



▲조립 오일이 필요야

전차 안에서 렌치를 얻고 나가자.



▲범용 걸전 영장, 렌치

소방 호스가 있던 곳으로 가면, 렌치를 이
용해서 소방 호스를 얻을 수 있다.



▲어곳에 소방 호스가 있

경찰서 남쪽의 불이 난 두갈래의 골목길에
서 소방 호스를 이용해 불을 끄자.



▲이 곳의 불을 끈다

골목의 시계에서 사자 크랭크를 얻을 수
있다. 사자 크랭크로는 업 다운에 있는 바
(BAR) 맞은의 셔터를 열 수 있다. 그곳에서
그레네이드 단을 많이 얻게 되는데 나중에 가
서 열자.



▲사자 크랭크의 사용지

세일즈 센터로 가면 니콜라이가 있다.

질: 당신이 한 짓이요?

니콜라이: 그렇다. 이 남자는 이미 준비하기 시작되
었어. 놈무만 위험해지

질: 하지만 의식이 남아있잖아요

니콜라이: 어떻게든 죽게 될 것이었어. 준비가 되기
전에 죽이는 편이 출생을 아깝 수 있어



▲결과면지

니콜라이는 상당히 분주해 보인다. 사무실
책상에 놓인 리모콘을 이용하면 약품 광고가
나온다. 이 약품의 이름이 전차 폭이 걸려있
는 광고의 페스워드이다. 컴퓨터에 페스워드
를 입력하면 문이 열리고, 광고에서 오일 함
성액을 얻을 수 있다. 밖으로 나가면 좀비의

습격이 시작되고 니콜라이는 어디론가 사라진다.



▲약품의 이름이 편명으로 나오므로 보고 적자

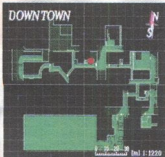


▲스물스를 가져 나온다



▲사라진 니콜라이

시청의 동상으로 가면, 브론즈 책을 얻을 수 있다.



▲이곳에서 책을 얻는다

이곳을 브론즈 나침반이 있는 곳(전기가 방전되는 소리가 나는 곳)으로 가서, 양쪽 다 겨우뉘어 풀이 멈추고 펌이 다시 나온다. 브론즈 나침반만 써서 다시 시청의 동상으로 가지고 가서 켜주면 동상이 돌아가며 배터리가 나온다(절대 이유를 알 수 없다).



▲여기서 전기 소리가 나는 쪽으로

배터리를 얻었으니 공사중인 건물로 가서 배터리를 넣고 엘리베이터를 가동시켜 내려가자. 남쪽으로 내려가 전기 시설이 있는 곳으로 간다. 뒤쪽의 기기를 조작해 수동모드로 전환한 뒤 앞쪽의 기기로 전압을 맞춰서 문을 열어준다. 115-125V로 맞추면 앞쪽 문이 열리고, 15-25V로 맞추면 그 옆의 문이 열리게 된다. 기기 조작시 적색은 전압이 올라가고 청색은 전압이 내려가게 된다. 문을 열고 들어가면 퓨즈를 얻을 수 있다. 퓨즈를 얻고 나오는 길에 좀비의 습격이 있고 라이브 셀렉션이 나온다. 비상구로 도망가거나 전기로 구워줄 수 있다. 다시 천차로 GO! 미하일이 공격 오브젝트 사용법을 실행하고 있다.



▲드림몽은



▲이름을 쓰는 곳



▲일것나어

미하일 가까이 오지마!

질: 대장씨 우리예요 그런 물으러는!

미하일: 부하들은 모두 늑들에게 희생되었다. 부사 아니 뭐냐 하면서 이대로 누워있을 수 있었는가!

질: 늑들도 언브롤러의 희생자예요.

미하일: 아무나 살린다고 말하고 싶은 건가. 잘 들어. 허락은 그만둬. 우리들은 거기까지 늑들과 관계 되어 있지 않다. 역지로 할복할 이유는 있다.

질: 알고 있었어요. 그래서 나도 당신에게 협력하고 있는 거예요.

미하일: 미안...허다. 비감하구나 나는.

질: 마음쓰지 말아요. 당신은 싸우다가 부상을 입은 거잖아요.

미하일: 나는 부하를... 부하를... 많이 죽게... 만들었다.

질: 지금은 아무 것도 생각하지 말고 쉬어요.



▲말도 부족면도

이제 퓨즈를 꺼주고 오일을 얻기 위해 주유소로 가져. 주유소의 문을 열기 위해서 녹슨 6각 크랭크를 사용하지만 부러지고 만다. 부러진 후에 렌치로 다시 열자.



▲주유소는 여기

주유소의 오일 보관장치를 열기 위해서는 A, B, C, D의 알파벳 중 밝은 색 알파벳의 불만 들어오게 하면 된다. 3번 반복하면 문이



▲떨러오는 좀비들

일리게 된다. 오일을 얻은 다음 세일즈 센터에서 얻은 오일과 조합하자. 나가려 하면 좀 비둘기 물러온다.



▲집안에 여는 법이 싸있다



▲막 눌러도 열린다

카를로스: 질!

질: 어떻게 된 거야

카를로스: 와버렸어, 제길 우리의 냄새를 알아버렸어

질: 진정해

카를로스: 조금은 스타일 좀 껴도지고

질: 무리하지마 카를로스



▲무리하는 카를로스

밖은 카를로스에게 맡기고 아이템을 조사하자. 그곳에 밖에서 나가보면 카를로스가 쓰러져 있다. 질은 턱식 주저않는다.

질: 안돼



▲주저않는 질

카를로스: 안 죽었어

질: 괜찮은 거야?

카를로스: 괜찮아 조금 피곤할 뿐이야

안심하는 순간, 주유소 안에서 방전이 일어나고 주유소는 크게 폭발한다.



▲폭발하는 렌더 트레노



▲사고는 방심에서부터



▲경말 잘 된다. 하지만 게임에서는 측정 결과 100m를 24초에 주파

카를로스: 혼조 귀가 뚫어질 뻔했어 질, 난 잃을 걸까?기 위해 장비를 조달해오겠어 난을 살릴 수 있을지는 모르지만

이제 준비가 다 되었다. 전차로 돌아가자. 전차로 가는 길에 땅이 꺼지고 밑으로 떨어지게 된다. 그 중 주차장의 라이브 셀렉션은 위



▲위기



▲넘겼지만



▲달린다



▲조, 조인?



▲그레이트 디저는 유인우 공격해야 한다

로 올라간다는 선택하면 떨어지지 않는다. 밑으로 떨어지면 그레이트 디저가 구멍으로 나오는데, 렉 틸을 이용해 유인하여 처치하자. 비상 전환 2개를 모두 켜면 사다리가 내려와서 올라갈 수 있다.

전차로 가면 카를로스가 장비를 구매한다.



▲직실한 일꾼

질: 자 서두르자 나폴리에는 이제 돌아오지 않아?
 카를로스: 아아... 알아 있어 전차는 내가 운전한다. 잘 되는데?



▲전차로 GO!

전차가 움직이고 미하일이 소리를 지른다.

미하일: 크아악

카를로스: 질! 미하일!

미하일: 질! 케이블카에서 나가라. 어서!

질: 미하일 안돼요

미하일: 나가라. 어서!



▲정신력을 경의를 표한다. 역시 전 태러 집단 리더



▲미하일 대면지



▲그의 마지막 선택

질: 미하일!

카를로스: 이젠, 브레이크가 빠졌다

라이브 선택전. 창 밖으로 뛰어내리거나 비상 브레이크를 당기게 된다. 미하일은 뒤칸에서 추격자를 밀고고 희생된다.



▲순간의 선택



▲피라라



▲연일 뛰어내리던 이곳에서 시작한다

시계탑에 도착했다. 임시에서 보던 그곳이다. 정문은 열리지 않으니 좌측의 문을 이용해야 한다. 들어가기 전에 허브를 켜는 것도 잊지 말자. 밑으로 내려가면 세이프보인트가 있



▲이브를 켜게두자



▲메타딩

다. 시계탑의 열쇠를 얻을 수 있다. 이것을 이용해 위쪽의 잠긴 문을 열고 식탁과 중앙홀을 지나 건물 남동쪽에서 열쇠를 얻자. 가는 길에 카를로스를 만난다.

질: 카를로스 다행이야 무사한 것 같아서

카를로스: 이 마을에서 살아나기는 것은 무리야

질: 여기까지 와서 무슨 소리야

카를로스: 처음부터 우리들이 귀찮히는 것은 예정에 있었어! 그런 안심시키기 위한 빌어먹을 화승계 획 같은 건 알뜰게 못돼

질: 지금은 믿는 수밖에 없어

카를로스: 어떻게 해도 좀더의 역사가 될 수밖에 없어. 그렇지만, 죽을 때는 스스로 결정해야지!

질: 포기하고 죽음을 선택할 셈이야?

카를로스: 재밌. 나도 어쩔 수 없다고!



▲절벽

이제 2층으로 올라가면 시간의 신의 열쇠를 얻을 수 있다. 시간의 신의 열쇠와 바로 전에 얻었던 열쇠와 조합을 하자.



▲기미는 지근지근 달려주자



▲이 오른쪽 오르골의 소리를 잘 들어두자

그리고 3층으로 올라가려는 순간 추격자가 다시 나타난다. 라이트를 이용해 시야를 흐리게 하거나 전기를 이용해 구워줄 수 있다. 이제 3층으로 올라간다. 오르골을 꼭바로

둘리엔 은색 뿔나를 얻을 수 있다. 1층 계단의 우측에서 들어본 소리대로 맞추자. 이제 조합한 열쇠를 이용해 1층 북동쪽의 문을 열고 들어가자. 방안에는 과거, 현재, 미래의 여신이 보석을 하나씩 들고 있고 옆에는 그림이 있다. 그림의 시간을 모두 12시로 맞추어야 한다. 과거의 그림에 흑옥석을, 현재의 그림에 수정을, 미래의 그림에 호박을 맞추면 금색 뿔나가 나온다. 뒤쪽의 좋은 질의 힘으로는 밀 수 없으니 그냥 내버려 둘 수밖에... 이제 금색과 은색 뿔나를 조합해 3층의 뿔나가 빠진 곳에 끼우자.



▲그림을 참고하자



▲이선생

풍이 울리고 헬기가 날아온다. 드디어 탈출이다. 라고 생각한 순간 추적자가 나타나서 헬기에 로켓 런처를 날린다(멋쟁이).

최: 여기에도 드디어 끝난 건가



▲여기여기

▲음 나이스 비디. 연도의 한숨



▲물병이게도 열기가 날아온다



▲워, 워가 지나갔다



▲우우 갓 뎀



▲정도는 얼얼

카롤로스: 재밌 죽지마 쯤



▲아이 풀써



▲안아보지

10월 1일 밤, 조금씩 목소리가 들려온다. 나는 아직 살아있는 건가.

카롤로스: 언젠가와 반대로 되었군 걱정하지만 이 예배당은 언젠때

질: 바이러스에 감염된거로군..

카롤로스: 이봐 정신차려!

질: 괜찮아 고통은 없어 하지만... 두려워 고통이라도 있으면 거부할 수 있겠지만. 감각이 희미해져서 어떻게 되도 좋을 것 같아

카롤로스: 쯤 약해지지만 내게 맡기는 거다. 빌어먹을 바이러스에게 지면 안돼



▲마음이 약해지는 질

질에게 사용할 배신을 얻기 위해 병원으로 가자. 1층 원상실에서 병원의 MAP을 봐두고 레이프 레코더를 찾아 음성인식 락을 풀자. 그 후 엘리베이터를 타고 지하 3층으로 가자.



▲큰 거미의 공격에 대비해 불무 아브를 준비하자



▲남자라면 쯤 정도는 밀 수 있어야 한다



▲음성인식



▲그리니 녹음기가 있다

갑자기 의문의 용병이 총을 겨눈다.

용병: 녀석은 깊은 감시관인 나를 뺏다

키블로스: 니콜라이 말인가?

금고를 열려다가 개죽음을 당한다. 니콜라이가 여기저기 폭탄을 설치하고 다녔던 것이다.



▲개죽음의 정석. 폭발물에 당한다

열방오 가시 태양계 케이스를 얻어 전원을 공급해야 한다. 왼쪽의 밸런스를 잘 맞춰야 하는데, 위쪽의 밸브를 아래 열 아래로, 아래쪽 밸브 A를 아래, B를 열로 하여 밸런스를 맞추자. 성공하면 핵심 태양력을 얻는다. 헌티 갑자가 슬쩍해 온다.



▲이것이 태양력 케이스



▲개구리 포른덜만 리 없다



▲엘브. 당신도 휘둘 수 있다

이제 4층으로 올라간다. DATA실에서 열쇠를 얻을 수 있다. 좌측 병실의 시체에서 금고 번호를 알 수 있다.



▲시체해 번호가 적혔다니

열쇠를 이용해 우측 병실로 들어간다. 선반을 밟 모서리의 스위치로 밀면 금고가 나타나고, 좌측의 방에서 얻은 번호를 입력하면 핵심을 얻을 수 있다. 지하에서 얻은 것과 조합하자. 이제 핵심으로 길을 치료하기 위



▲폭발물



▲녀석이다

▼무나지는 병원



해 예비당으로 들어가자. 니콜라이가 설치해 둔 시한 폭탄으로 긴박하게 말들은 이루어지고 병원은 무너지게 된다. 추적자가 쫓아온다. 주의하자.



▲죽수가 늑어서 들어온 추적자

키블로스: 아이 괜찮아?

질: 으음. 그러저러 어떻게 돌아가는 거야?

키블로스: 이런. 그 검은 옷의 녀석이다. 아직 날 포기하지 않았어!

질: 무슨 소리야? 그들은 죽음을 텐데?

키블로스: 나도 믿을 수 없지만 저기 숨어서 기다리고 있었다고

질: 우리를 가지고 노는 거 같아. 그놈 불사신이야!

키블로스: 아니. 그런 것 같지 않아. 하지만 무렵과 터프한 녀석이다. 미안하지만 혼자서 조사하고 싶은 점이 있어. 니콜라이가 살아있었어.

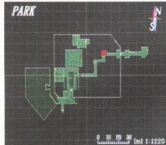
질: 니콜라이야?

키블로스: 자세히 말할 수 없지만 그 녀석은 적이 다 믿을 수 없어.



▲별막 들어난다

이제 공원 쪽으로 향한다. 세이프포인트에서 공원 열쇠를 얻을 수 있다. 공원을 열고 들어가다. 북동쪽으로 가서 열쇠를 하나 얻자.



▲이곳이다



공원 시쪽 분수대의 기어를 조작해 물을 빼야 한다. 이 중 중에 슬라이딩 힘을 조심하자. 기어 조작법 중 바로 옆의 것은 분수의 방향을 바꾸는 건데 소용이 없다. 따라서 직접 물로 뛰어 들어 가 보면 조작법 하나를 더 볼 수 있다. 왼쪽 위부터 오른쪽 아래로 기어 홈에 1에서 5번으로 번호를 붙이면, 2 5 4 2 4 번의 순서대로 눌러주면 물이 빠진다. 계속 전진하다 나오는 문은 열쇠를 사용해 나가자. 앞에 산장이 나온다. 피이프를 얻어서 그것으로 화로를 부우고 물이 공원 열쇠를 얻어온다. 다시 나오면 니콜라이가 등장한다.

질: 이봐요 니콜라이, 우리는 함께 협력하면 게 아 난가요

니콜라이: 도와주고 싶은 마음은 없다

질: 우리들이 희생물이기 때문세?

니콜라이: 그것도 틀리진 않지만 우리의 고용주는 T 바이러스의 감염으로 발생하는 좀비라는 존재에 대해서 보다 상세히 조사할 필요가 있었다

질: 그래서 좀비 무리의 부대장!

니콜라이: 확실이 데이터 수집이 목적이지만 전말은 단순한 결파다. 중요한 것은 신 기회의 수집이기 때문이지 괴물... 놀이다



▲적과의 조우

그레이트 디저가 다시 등장한다. 철창이 떨어지므로 그것을 잡고 다시 공원으로 돌아가자.



▲기대한 그레이트 디저

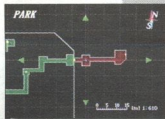


▲기대한 그레이트 디저

공원 동쪽의 잠긴 문을 열고 이제 탈출을 한다. 그러나 다리를 건너려는 순간 추적자가 또다시 나타난다. 라이브 헬리콥터에서 아래로 뛰어내린다.



▲무일 보나



▲길날 분위기다



▲그러나 이지도나. 절지만 인생 교육 게임

수로 위로 들어가면 버려진 발전소로 들어

갈 수 있다. 발전소 동쪽으로 가서 수직 체크 샘플을 얻은 뒤 체크를 해 보자. A, B, C 세 가지 막대의 높이를 새로 더해서 가장 뒤 샘플의 높이가 되도록 만들면 된다. 좌, 우로 움직여 맞추고 체크를 시작하면 된다.



▲이곳에 샘플이 있다



▲이것이 샘플



▲이렇게 맞춰주면 오케

하수관에서 좀비에게 둘러싸이게 되고 카를로스가 구해준다.



▲4일 대 민치

▼이날에서 종알을 부리는 시간이



카를로스: 구조대는 풀타임 근무지 권장이?

질: 응 그라자리?

카를로스: 잘 들어봐,

날이 밝음과 동시에

마음에 미사일이 날

아온다!

질: 이제 조금밖에

안 남았잖아!

카를로스: 아아 그

다지 시간은 없어,

나눠서 도망칠 길을

찾아보자 니콜라이 내석

을 조심해



▲스린십은 안경을 쓴다

이제 2층으로 올라간다. 탈출하는 니콜라이를 볼 수 있다. 하지만 아직 카드가 없으므로 갈 수 없다.



▲니콜라이 대 탈출

세이프포인트로 가서 처리시설의 열쇠를 얻을 수 있다. 세이프포인트 열방의 가스가 나오는 곳의 스위치를 조작해서 안전 시스템의 전원을 넣어야 한다. 먼저 입구에서 먼 쪽



▲이곳을 조작해서

의 가스 스위치를 조작해서 입구 쪽의 가스를 막고, 그쪽으로 들어가 다시 먼 쪽의 마지막 가스를 잠그면 안전 시스템의 전원을 넣을 수 있다. 전원을 넣으면 잠겨있던 문이 열린다.



▲이곳을 연다

시스템 디스크를 얻어서 열린 문으로 들어가 건물 동쪽으로 가서 사용하면 문이 열린다. 그곳으로 들어가면 제한 시간 내로 추적



▲시스템 디스크가 놓여있다



◀여기
봐도 MD

▼이곳에
MD를 놓는다



▲타임 리미트 데 일진



▲진절하게 카드 키를 쓴다



▲기름에 노릇노릇

자를 쓰러뜨려야 한다. 파이프의 밸브를 정확히 가격하여 추적자를 묶어 두고 쓰러뜨리자.

추적자를 쓰러뜨리면 시체에서 카드 키를 얻을 수 있다. 이 카드 키로 2층 남서쪽의 문을 열고 가면 레이더 장치를 얻을 수 있다. 나가려고 하면 니콜라이에게서 무선연락이 온다.



▲셋건으로 연방에



▲레이더

니콜라이: 아직 살아있구나 훌륭하군

질: 니콜라이?

니콜라이: 안됐지만 더 이상 탈출할 방법은 없다



▲무식하게 굶어댄다

여기서 라이브 셀렉션이 나온다. 위의 것을 선택하면 니콜라이의 목적을 들을 수 있고, 아래 것을 선택하면 니콜라이의 열기와 정면으로 싸워야 한다.



▲은자 도망치게 할 수는 없다



▲달라 포스의 혼란을 받으면 온갖모도 보고 피할 수 있다. 당신도 해보겠는가



▲날것은 역시 예면이다

카를로스: 쯤, 대체 무슨 일이 일어난 거야?

질: 카를로스~, 열기야.

카를로스: 이제 끝인가. 현장 이런 곳에서 죽을소 나 쯤, 나는 죽는 순간까지 포기하지 않아 포기하지 않으면 기력은 일어날거야.



▲몇 번 눌러보니까



▲재기할

밖으로 나갔다가 들어오면 카를로스가 평을 부른다. 무신 연막이 오고 있다.

무신: 이쪽~ 회수한다~, 시간이 없소~

S.T.A.R.S... 쯤... 죽어버린건가? 대답하라~.

카를로스: 이와 나의 이름을 부르고 있어

질: 대체 누구지?

카를로스: 누구인데 상관없이 우리들의 위치를 알려

아래 제발 나는 어떻게든 다른 방법을 찾아보겠어



▲단치 버린다



▲알려버린다

카를로스가 나가고 나면 레치가 열리며 밑으로 내려갈 수 있다. 카를로스를 다시 불러올 수 없으므로 혼자 내려간다.

계속 탈출하다 보면 땅이 흔들리고 극비 사건에서 본 레이저 케논이 있다. 그곳의 문을 열기 위해서는 권력이 필요한데 권력이 외부로 흐르고 있어서 부족하다. 일단 가동시킨 뒤 1번, 2번, 3번의 배터리를 차례로 넣어 넣어야 한다. 그러면 중 추적자가 죽어있던 콜리지의음과 융합해서 또 다시 덤벼온다. 위험한 점액과 속수로 공격하니 잘 피하며 배터리를 넣어야 한다. 일정 시간이 지나면 카운터가 시작되고 레이저 케논이 발사된다. 발사 후에 길이 열리는데 그곳에 추적자를 넣어두고 레이저 케논에 적중시키자. 마지막으로 케논이 발사된 뒤 강제 냉각되며 진자 폭이 풀리게 된다. 여기서 마지막 라이브 셀렉션이 나온다. 물론 너석을 완전히 일깨우자. 마그네티를 주워서 처리한다.

この「パラケルスの魔窟」を実験投入するにはまだ早いと思うが、アンブレが開発したGウェルスを奪取する作戦の切り札として必要な手段しかない。レールキャノン威力は申し分ない問題点も多量なので注意してほしい。合衆国の実光のため、反逆する者ども絶力の鉄壁を壊してやれ。

技術大佐 フランクリン・ハー

▲극비 사진



▲우선 이것을 켜다



▲편을 먼저 알고, 나머지를 순서대로



▲이곳으로 추적자를 유인하여



▲보내버리지



▲당연히 지지이지



▲마그넷을 쏘는디

방송: 경고 미시립 공격을 확인 뒤기 레벨이 D를 넘어었습니다. 신속히 탈출하십시오.

말: 너 같은 피수는 사라져야해



▲마지막이다

밖으로 나오면 카를로스도 나오고, 카를로스가 신호를 보내서 헬기가 온다. 드디어 저 곳저곳한 곳에서 탈출하는 것이다.



▲여기요



▲헬기가 도착

질: 고마워요

베리: 무사해서 다행이다

질: 당신이요?

베리: 꼭 붙들고 있어

질: 응?

베리: 아냐 끝이야

질: 얼브렐리, 이번엔 우리들의 차례다



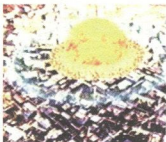
▲연도의 한숨



▲베리 마지막 었다



▲남이아도



▲대 폭발

ENDING

매우 슬픈 뉴스를 전하게 되었습니다. 치명적인 바이러스 오염으로 인한 시민의 생존을 절망적으로 본 대통령과 연방 회의는 군에 의한 민간 작전을 실행에 옮겼습니다. 이 작전에 의해 라온 시티는 지상에서 사라지고 사건의 희생자는 대략 10만명에 달할 것으로 예상됩니다...



▲대 형사



▲다들 작은 초원?

아련하던 기억인데...

갯타로보 대결전



장르: 시뮬레이션 RPG

제작사: 테크노 소프트

발매일: 9월 9일

판매가: 5,800엔

그래픽	★ ★ ★
조작감	★ ★ ★
스토리	★ ★
사운드	★ ★ ★
소장가치	★ ★ ★ ★

‘갯타로보’가 우리 나라 게이머들에게 유명해진 계기가 되면 역시 『슈퍼로봇대전』에서의 활약이라고 볼 수 있다. 그러한 갯타로보가 원작을 충실히 반영, 그것도 ‘반씨일족’의 손이 아닌 『셀터모스』로 유명한 ‘테크노 소프트’에서 등장하여 충격을 던져주고 있다. 원작에는 없던 새로운 종류의 갯타로보들의 추가와 오리지널 시나리오, 갯타 타움 요 예고의 애니메이션까지 삽입하여 흡사 TV시리즈를 즐기고 있는 느낌마저 준다. 이것을 해보지 않았다면 당신은 아직 진짜 갯타를 모를까...

갯P-X에 이은 세컨드 임팩트



▲오르브가 으르면...

「70년대 로봇 애니메이션 갯P-X, 라는 슈팅 게임이 얼마 전에 발매된 적이 있었다. 난 이도나 슈팅 게임으로서의 가치는 들춰치고 맛간 패러디 솜씨와 70년 대 슈프 로봇의 낭만을 잘 살려낸 애니메이션(하지만 그래픽은 밀레니엄 수준)과 주제가(일본 로봇 만화 주제가의 가성들을 캐스팅한 명곡이다. 우리나라로 따지면 김국환 씨 정도?)의 가수를 영입한), 그리고 갯타로보에도 등장했던 명 성우들을 출연시켜 이는 사람은 다 아는 명작이었다. 고전 슈프 로봇 불이 이는 것인가? 라는 예상에 발 맞추어 이번엔 다시 등장한 것이 바로 「갯타로보 대결전」이다(제목이 자



▲타이를 회전

꾸 사탄 제국의 대역습을 연상시킨다--FROM 백터맨). 정말 간단하기 이를 데 없는 게임이라 과연 공략을 해도 좋을지 필자를 여러 번 고민 시켰지만, 게임을 하지 않는 사람들에게도 이 게임을 전하고 싶어 결국 공략에 나서게 되었다. 원칙을 알고 있는 올드 게이머는 물론, 갯타의 이름만 알고 있는 라이트 유저에게도 어울릴만한 이 게임의 세계를 알아보자(하지만 알아도 대단한 것은 없다).



▲기타리엔 2기 오르브야...



▲2기 타이틀 화면. 노랑다와와이드 임즈 2nd도 비슷한다

게임 시스템

...이라고는 했지만 커맨드 이외에는 소개할 필요가 없을 정도로 똥! 단순하다. 커맨드가 등장하는 곳도 그나마 적어서 게임을 플레이하는 데에는 쾌적해서 좋다.

● 맵 화면 ●



■이동(移動)

사족 붙일 것 없는 순수한 이동.

■공격(攻撃)

갯타로보 대결전에서는 이동 후에도 공격이 가능하다.

■대기(待機)

다른 시뮬레이션 게임에서도 똑같이 쓰이는 대기. 그 편 의 움직임이 중요하다.

■상태(常態)

현재 캐릭터와 유니트의 상태를 알 수 있다.



▲화기가 많이 있지만은 여기 볼 것은 없다(물라도 됨!)

■입자(습粒)

갯타 게임 유니트(블랙 갯타 제0)에게

는 어김없이 등장하는 커맨드로 3개의 갯타머신이 합체하여 갯타로보로 변신하는 데에 쓰인다. 나중에 다시 강조하겠지만 갯타머신은 가로나 세로 어느 한 줄로 놓아서 있거나, 'v'자로 안잡혀 있지 않으면 변신할 수 없다. 또한 한 대라도 이동이 종료했다면 역시 변신이 불가능하다.



▲업가적인 디자인

보 중에 하나를 선택하여 변신한다. 단, 원조 갯타로보는 2대만 합쳐서 변신하는 것이 가능하다. 능력은 물론 반 정도 밖에 낼 수 없으므로 1화를 제외하고는 쓰일 일이 없다.

■분리(分離)

할체의 반대 커맨드. 한 갯타에서 다른 갯타로 변신하려면 반드시 이 커맨드를 사용해야 한다.

■보수(補修)

BT-23 등등의 유닛에게 있는 커맨드로 일정량의 HP를 회복한다. 여기에도 EN(GE)와 같은 개념. 둘 다 기술을 사용하기 위한 에너지이다라는 소비된다.

■보급(補給)

레디커맨드(レディコマンド)가 대표적인 GE 또는 EN을 회복한다. 수리와 마찬가지로 EN이 소모된다.

■탐자(探査)

전함계열 유닛에게 존재하는 커맨드이다. 이 게임에서 전함에 유닛을 탑재하는 방법은 조금 특이해서 유닛들을 전함에 넣는 것이 아니라 유닛들을 전함 옆으로 붙여서 전함에 탑재 커맨드를 선택해야 한다. 사용에 주의!

■발전(発電)

탑재되어 있는 유닛들을 발전시키는 데에 쓰이며 전함 바로 옆 커맨드로 사용한다.



적의 공격이 복수공격(일정 범위)을 통시

● 적의 공격을 받았을 때

에 공격하는 로봇 대전으로 치면 MAP방 기일 경우에는 커맨드가 나오지 않는다

■반격(反撃)

적의 공격을 맞고 반격한다. 소위 말하는 맞장. 하지만 이 게임은 원래 슈퍼 로봇물이라 회피율이 꽤 낮은 편이다. HP사장이 넉넉하지 않다면 자제하는 것이 좋은 커맨드이다.

■방어(防衛)

적의 공격을 막는다. 데미지 감소율은 약 1/2 가장 많이 쓰이게 된다.

■회피(回避)

적의 공격을 피한다. 다시 한번 말하지만 이 게임은 회피율이 낮기 때문에 HP사장이 간담간담해서 죽기 일보 직전일 경우에만 사용하지(아차피 죽을 거라면...).

● 주인공의 설정

게임을 시작하면(NEW GAME) 바로 등장하는 것이 바로 주인공의 설정. 주인공은 남성과 여성 타입이 존재하며 이름은 한자로 지을 수 없다(하지만 게임 속의 인물들의 대부분은 한자로 이름이 지어져 있다...). 그 다음에 등장하는 것이 바로 특수능력의 결정인데 이것은 게임 내의 인물들도 1가지씩은 지니고 있는 것들이다. 주인공도 7가지 중 1가지는 있는데 능력별 효과는 나중에 설명하도록 하겠다. 능력을 정하면 결정 끝(역시 간단...).



▲남자는 그렇다 치고 여자 쪽은 꼭 쿠베(FROM) 팀 피어 세이바를 연성시킨다



▲개인능력을 가지 않는다고 어떤 나오는 메치시 "원생은 갈아"

특수능력

이 게임에 나오는 적 캐릭터를 제외한 모든 캐릭터는 일정한 특수 능력을 지니고 있다(그리고 있는)는 하다. 특수 능력은 총 3단계까지 상승하여 캐릭터 당 7가지까지 지닐 수 있다. 특수 능력의 효과는 다음과 같다.

이름	모략
없음(なし)	아무 효과도 없다
반격(反撃)	반격시 크리티컬을 상승
2회이동(2回移動)	2회이동이 가능하다. 단 공격하지 않아야 가능하다
자폭(自爆)	자폭하여 적에게 데미지를 준다
부활(復活)	한 번 파괴된 아군 유닛들을 부활시킨다. 1명에서 4회 가능
이동보조(移動補助)	지형으로 인한 이동력 저하를 무시할 수 있다
보수(補修)	수리 커맨드가 추가된다
참가하기(参加)	공격당한 다음 반에 공격력이 상승
정찰(偵察)	적의 데이터들을 알 수 있다
약점(弱点)	HP가 1/3이하로 떨어지면 크리티컬을 상승

이 게임에 나오는 적 캐릭터를 제외한 모든 캐릭터는 일정한 특수 능력을 지니고 있다(그리고 있는)는 하다. 특수 능력은 총 3단계까지 상승하여 캐릭터 당 7가지까지 지닐 수 있다. 특수 능력의 효과는 다음과 같다.

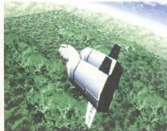
이름	모략
수집(収集)	갯타선(GE)이 회복력이 상승한다
교환(交換)	자정 유닛과 자신의 유닛들의 위치를 교환한다. 두 유닛 모두 이동하지 않은 상태여야만 하여 실행 후에 유닛들은 이동상태가 된다
크리티컬	크리티컬률이 상승
HP회복	매턴 당 일정량의 HP가 회복된다
EN회복	매턴 당 에너지량이나 갯타선(GE)이 회복된다. 수집과 틀린 점은 아무 행동도 하지 않은 상태에서 턴을 종료해야만 회복한다는 점과 EN도 회복되지 때문에 갯타 호(ヴェター) 등등의 유닛들도 회복이 된다는 점
이동속력(移動速力)	이동력을 모아서 다음 턴의 이동력을 상승시킨다

합체 테스트

이 게임의 놀라운 소정가치를 보장하는 모드라고 말할 수 있다. 솔직히 재미는 별로 없지만 실제로 할 수 있다는 것이 감동 일 뿐. 음? 될 할 수 있나고? 바로 갯타 로보의 합체다! 대상 로봇은 프로트 타입(물

이 희색인 것으로 보아 그렇다고 추정된다) 진 갯타 1호이다. 37기의 갯타 머신을 순서대로 도킹시키면 된다. 고도와 속도를 조절하여 멋진 갯타를 만들자!

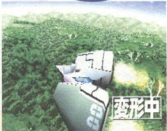
▶진 갯타 스위치 온!



▲갯 변태 도킹



▲변신 전개



▲두 번째 도킹

각 시나리오 공략

갯타로보 대결전에는 총 2회의 시나리오 분기가 있지만 그렇다고 스토리가 변화하는 것은 전혀 아니므로 플레이 차트 등은 무시하기로 한다. 총 시나리오에는 분기 포함 22화이며 21화로 게임 클리어이다.

초기 적 유닛		
역물	HP/EN	개량
기타(++)	1520/30	2
중원군(기개 서양 후)		
바즈(-x)	1505/16	2
기타(++)	1520/30	2
발(-x)	2220/30	

이 가능하다. 어쨌든 배어호까지 나오면 3기를 나란히 놓아서 해어 갯타로보로 변신하자. 그 후에 남은 유닛을 전부 끌어버리면 OK. 적들을 모두 물리치면 하야토는 운명에서 피할 수 없는 것을 직감, 동료가 되어 준다.

제1화

발진 갯타로보!



사토메 연구소는 갯타신 연구를 하는 기관으로 그 연구소의 소장인 '사토메 박

사는 지구로 도착하는 어떤 위험을 느끼고 슈퍼 로봇 '갯타로보'의 개발을 서두른다. 그 때 완성의 날. 하지만 파일럿이 없다(웨이야). 그는 정의를 사랑하는 열혈 청년 '요우'를 3개의 갯타머신 중 이글호의 파일럿으로 선택하고 그와 함께 2번째 파일럿 '하야토'를 설득하기 위해 그의 학교로 날아간다.



▲이글호의 하야토. 머무러 70년대 스타일이지만 너무 삭았다

뎀에 나오면 학교에 이글호를 데자. 그러면 이벤트 발생 후에 하야토가 제규어호를 타고 뒤이어 배어호와 BT-23, 레드커맨드가 등장한다. BT-23은 HP피복, 레드커맨드는 GE피복



▲갯타로보의 위험

제2화

때는 왔대! 우리는 공룡제국





조격 격 유닛		
이름	HP/EN	레벨
기로(ギロ)	1220/30	3
바즈	1505/16	3
발	2220/30	3
동원군(적 2대 격파시)		
기로	1220/30	3
바즈	1505/16	3
기타	1520/30	3
울(ウル)	3563/30	3

시나리오 시작 전에 '무사시'가 페이호의 파워릿으로서 갯타팀에 합류한다. 이제 일행은 이전에 나타났던 적들에 대한 조사를 위하여 연구소 근처의 화산으로 향한다. 그곳에는 어김없이 의문의 적들이 등장해 있었다. 1턴만 지나면 무사시가 등장하므로 허전하다면 갯타 1·2 로라도 번신해놓자(하고 싶을꺼가). 무사시는 동장을 해도 조작법을 아는지 모르는지 갈팡질팡이다. 나오는 단에 곧바로 합체를 하고 싶다면 위치 선정을 미리 남동쪽으로 해 놓자.



▲무사시의 등장 위치

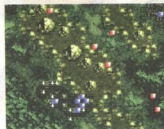
여기서는 주로 갯타2로 움직이는 것이 좋다. 갯타2는 소비 GE가 낮은 것이 특징이므로 GE가 모자란 이 게임에서는 상당한 전력이 될 것이다. 적들을 부수다 보면 '풀'이라는 범 대가리가 등장하여 자신들을 공룡계급이라 칭한다. 그들은 자신들이 지구에 먼저 살고 있다가 기후변동 때 지하로 들어갔는데 그 사이에 영양가가 세상을 지배했다며 지구를 원래 주인인 자신들 것으로 만들겠다고 선전포고를 해온다.



▲그늘 짐 옷색교다

이제 증원이 등장한다. 다른 적들은 들춰치고 문제는 '풀'. 유닛가격 3000이 넘는 HP를 자랑한다. GE가 충분하다면 갯타1의 갯타 빈으로 승부를 보고 그렇지 않다면 회복 유닛을 이용하여 장기전으로 들어가자. 몇 킬을 제외하면 일반 적 수준.

제3화 갯타 대 갯타



갯타팀 일행은 전력 증강을 위해 양산형 갯타와 갯타G를 팀으로 받아들이기 위하여

조격 격 유닛		
이름	HP/EN	레벨
양산형 갯타1(陽産型ゲッター1)	3574/100	4
양산형 갯타2(陽産型ゲッター2)	2833/40	4
양산형 갯타3(陽産型ゲッター3)	4081/40	4
바즈	1505/16	4
기로	1230/35	4×2
동원군(니온이 데미지를 받았을 때)		
발	2230/35	4
기로	1230/35	4
바즈	1505/16	4

연구소를 향한다. 연구소에는 3대의 양산형 갯타와 갯타G, 그리고 새로운 파워릿인 '넬케이'가 있었다. 그런데 연구소에서 문제가 발생한다. 양산형 갯타가 멋대로 합체, 연구소를 이탈하고 동시에 공룡계급이 등장한 것. 공룡계급의 부하들이 변장을 하고 파워릿으로 숨어든 것. 적들의 리더인 니온(ニオン)은 북동쪽의 원자력 발전소를 공격하겠다고 위협해온다.



▲갯타G를 흡입 생각은 못하는 영광만 니온

일단은 니온만 쓰러트리면 시나리오 클리어이다. 하지만 니온을 쓰러트리기는 그렇게 쉽지 않다. 공룡괴수들은 그냥따라도 양산형 갯타는 양산형이라도 강력한 파괴를 자랑하기 때문에 정말 어렵다. 파워릿은 나쁘지만 갯타G를 적극적으로 사용해야 클리어가 가능할 것이다. 갯타 드래곤(ゲッタードラゴン)이나 갯타 라이거(ゲッターライガー)는 파워릿이 좋지 않으므로 넬케이가 조종하는 갯타 보세이돈(ゲッターボセイドン)을 이용하자. 포세이돈은 원래 수중형이지만 육상에서의 파워도 불 만하므로 도움이 될 것이다. 니온에게 피해를 입으면 증원을 부르고는 넬 위쪽으로 먼저이므로 집중 공격으로 한 번에 끝내도록 하자.

제4화 갯타로보 격멸작전

갯타 장군은 갯타로보와 도시를 한꺼번에 정리할 계획으로 '게라'를 출격시킨다. 팀에 보면 적들이 상당히 많은 것을 볼 수가 있다.

조각 격 유닛		
이름	HP/EN	격법
게타(ゲタ)	3888/105	5
발	2269/35	5×2
모그로(モグロ)	880/35	5×3
비즈	1505/16	5
기로	1230/35	5
기기	1569/35	5×2
동원군(행위 1개 파괴무)		
모바(モバ)	1869/35	5
발	2269/35	5
비즈	1505/16	5
기로	1230/5	5



이 시나리오의 열쇠는 이 전의 인터미션에 달려있다. 왜냐하면 전 시나리오에서 벤케이가 동료가 되었기 때문에 파워업이 6명이 되었기 때문. 따라서 게타G와 BT-23, 레디캐넌 드를 출격시키고 벤케이나 무사시를 남기느냐, 아니면 회복을 무시하고 두 대의 게타가 출격하느냐 하는 선택의 기로에 서게 된다. 물론 선택은 플레이어의 몫이지만... 일단 적을 많이 남겨 두면 나중에 고생하게 되므로 게타 주위에서 얼얼대는 너서들은 미미미리 처리해 두는 것이 좋다.



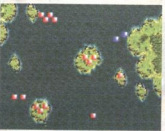
▲년 이다시 왔나(동장 선도 합디)?

게라를 물리치면 게라는 쓰러지지 않고 오히려 성장한다. 원인은 진화의 에너지인 게타 선을 이용한 게타의 에너지를 흡수하여 성장한 것. 이에 사오토메 박사는 성장의 속도가 따라갈 수 없을 정도로 많은 에너지를 주입하여 게라를 자멸시키는 위험한 작전을 감행한다. 이제 아무 게타나 게라의 중심에서 대기시킨 채로 3년을 버티야 한다. 계속 대기 명령을 사용해야 하므로 HP회복 능력이 있는 변제기를 이용하는 것이 좋다.



▲여기서 3년이다

제5화 새로운 힘, 새로운 적



격박작전으로 많은 수의 전력을 잃은 끝의 공룡제국은 최후의 승부를 걸기 위해 공룡제국의 존망을 걸고 바다에서 싸움을 걸어온다. 이번 뎀은 수송전이 추가 되므로 당연히 게타 3와 게타 포세이돈으로 싸워 나가야 한다. 지상에서도 근거리 전에서는 강한 위력을 발휘하던 게타3이지만, 바다 속에서는 정말 경이적인 공격력을 자랑하게 된다

조각 격 유닛		
이름	HP/EN	격법
비즈	1505/16	6×4
발	2286/40	6×3
기로	1286/40	6×3
지가(ジガ)	1644/41	6×4
동원군(6턴제)		
피크드론(ピクドロン)	2740/40	6×2
공룡정(恐龍艇)	5394/145	6
지가	1644/41	6×4



▲다들 게타3로 나가자

적이 좀 많은 것이 사실이지만 증원으로 나오는 '피크드론'을 제외하면 강력한 적은 없으므로 게타3를 최대한 활용하자. GE와 HP회복을 위해 초 장기전으로 나가도 좋다. 6턴째에 끝이 등장하면 아군에서도 증원이 등장한다. 바로 전함 '무지라2005D1(クジラ2005D1)'과 '게타로보·참(ゲッターロボ・参)'! 무지라는 고래처럼 생긴 전함으로 이제 더 이상 회복을 위해 수십 턴을 기다리던 고통을 덜 수 있다. 또한 수리능력이 있기 때문에 BT-23을 아직까지 쓰던 사람은 과감히 버리지. 이 둘은 또 한 사람의 게타신 연구자 다치비나(多岐比那)의 손에 의해 만들어진 뱀기모 특이 게타로보·참은 여성을 게타로 파워업 전원이 여성으로 구성되어 있다. 참의 능력은 게타 1에 필적하므로 전력으로 잘 활용하자.



▲이제 말리?

'공룡정'은 뛰어난 맷집과 공격력을 정비하고 있으니 모든 적을 처리한 뒤 무지라를 이용해 회복한다. 그 후 각 게타로보의 수송탑으로 집단 구타를 가하면 때에는 절사가 없다는 사실을 증명할 수 있다. 패배한 끝은

자신을 죽이라고 하늘에 대고 소리를 지르고 하늘에서는 정말로 빛이 나와 공을 죽여버린다(짜나...). 빛의 정체는 새로운 적 '백귀제국' (百鬼帝國!! 백귀제국의 대장 프라이 대제(フライ大帝)는 공룡제국이라는 방해물이 없어졌다며 자신들이 세계를 정복하겠다고 선포한다.



▲하지만 이 녀석도 진정한 악의 대장이 아니다

제6화 연구소를 구하라(전편)



第6話 「研究所を救え」 (前編)



조각 적 유니트		
이름	HP/EN	갯셀
메카일각귀(メカ一角鬼)	1795/45	8×4
메카반월귀(メカ半月鬼)	1495/45	8×4
마왕귀(魔王鬼)	5745/60	8
동원군(류지 사령)		
메카일각귀	1795/45	8×2
메카반월귀	1495/45	8×2

다치바나 박사는 백귀제국의 등장으로 전 세계의 슈퍼 로봇을 모은 전세계 연합군을 조

직할 예정이라고 한다. 그리고 갯타일도 다치바나 박사의 갯타 호(ゲッター号)가 완성 되면 연합군에 합류하기로 한다. 그런 중에 다치바나 연구소에 적들의 습격이! 적들의 목표는 당연히 연구소. 그리고 적들을 지휘하고 있던 인물은 의외의 인물이었다. 그것은 바로 류지(기억하는가?) 하야토는 아무나 만날 수 없다고 한 1화의 떡대다). 류지는 하야토가 떠난 후 학생들은 여러 가지 보복을 받아 학교를 떠났고 그것 때문에 강한 힘을 원하는 류지는 백귀제국에 개조되기를 선택한 것이다.



▲어떻게 바뀌든 못 생겼군...

꼭 연구소가 타겟으로 지정되어 있는 것은 아니므로 안심하고 적들을 퇴치하자. 류지의 '야왕귀'가 가장 강한 상대이므로 초반에 귀중공격을 퍼붓던지 가장 나중에 처치하자. 류지를 격파하면 하야토는 그러한 힘을 퍼뜨리기를 부를 뿐이라 류지를 격파한다. 그리고 다시 등장하는 적 중원. 그리고 드디어 등장하는 갯타 호!



▲행은 어지다. 그리고 어지 같애~

갯타 호는 GE가 아니고 EN을 사용한다. 요는 갯타 호는 갯타선을 운용한 것이 아니고 일반 에너지를 사용한 것이기 때문. 하지만 그만큼 EN소비가 적기 때문에 효율적인 전투를 펼칠 수 있다(특히 갯타 상(ゲッター上)의 효율성은 장난이 아니다). 신나게 증원군들을 부수다 보면 사오토메 연구소에서 백귀제국의 습격을 받고 있다며 구조 요청이 들어온다. 여기에서 처음으로 분기가 생기지만 나오는 적만 조금 틀리고 스토리는 어차피 같으므로 분기를 무시하고

공략하기로 한다(선택은 사오토메(早乙女) 연구소로 했다).

제6화 연구소를 구하라(후편)



第6話 「研究所を救え」 (後編)



조각 적 유니트-다치바나 연구소		
이름	HP/EN	갯셀
메카일각귀	1795/45	8×4
메카반월귀	1495/45	8×2
메카심두귀(メカ三頭鬼)	2395/45	8×3
동원군(5기 이상 파괴시)		
메카반월귀	1495/45	8×2
메카해왕귀(メカ海王鬼)	2495/45	8×2
거너귀(巨龍鬼)	3295/45	8

조각 적 유니트-사오토메 연구소		
이름	HP/EN	갯셀
메카반월귀	1459/45	8×10
거너귀	3295/45	8
메카일각귀	1795/45	8
메카심두귀	2395/45	8
동원군(6기 이상)		
거너귀	3295/45	8
메카심두귀	2395/45	8
메카반월귀	1459/45	8×5

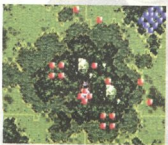
사오토메 연구소에도 적이 많지만 이젠 아군에게도 갯타가 4개(특히 아직도 BT-23과 레디커번드를 사용한다면 3개)나 되므로 전투에 여유가 있다. 거너귀가 핵공이 상당히 나는 적이므로 나중에 상대하거나 가장 먼저 물리치자.



▲기갑귀의 모습

백기제국의 침략은 물리쳤지만 갑자기 연구소의 갯타신 레벨이 폭주하는 사태가 일어났다. 프라이 대제의 연구소 침략은 바로 이것을 노린 것이었다. 하지만 연구소를 우주로 방출하여 겨우 위기를 모면하고 갯타팀은 휘말리지 않기 위하여 연구소 부근으로 피신한다.

제7화
퍼스트 콘택트



조기 적 유닛		
이름	HP/EN	격멸
메카심부귀	2359/45	9×2
메카반월귀	1450/45	9×5
가너귀	3250/45	9×3
메카일본귀(メカ本軍)	5094/60	9
메카월갑귀(メカ護甲軍)	2395/45	9
메카일라귀	1750/45	9×4
동원군(적 전열사)		
메카과(メカ編)	2305/77	8×4

연구소의 상태를 보기 위해 갯타팀이 돌아온다. 하지만 아직도 백기제국이 남아 있었고 프라이 대제는 그만큼 많은 에너지가 방출되었는데 편잡을 것 같아 며 일행에게 길을 준다. 일단 무시하고 적들을 처리하자. 일본귀는 냇감이 끝나주므로 주의.



▲일본귀(日本鬼)가 아닙니다

적들을 물리치면 갑자기 하늘에서 거대한 별레가 떨어진다. 료우는 갯타신으로 끈송이 성장한 것이 아닌가하는 의심을 해보지만 박사는 그렇게 빨리 성장이 이루어 질 수는 없다며 새로운 적이 아닐까 두려워한다. 프라이 대제마저도 당황하는 빛을 감추지 못하는 데... 하지만 문세의 메카제미는...악하다. 적 빨리 처리하자.



▲떨어진다~

제8화
대륙이동함 텍사스



세계 각국의 슈미 로봇이 모여 드디어 연합군이 편성된다. 연합군 전함 '텍사스'의 합장(이름은 없다. 합장은 단지 합장일 뿐)은



조기 적 유닛		
이름	HP/EN	격멸
메카일라귀	1760/50	10×3
메카반월귀	1504/50	10×4
메카월갑귀	2404/50	10
가너귀	3304/50	10×2
메카오본귀(メカ本軍)	4568/135	10
동원군(4개역)		
메카반월귀	1504/50	10×4
메카월갑귀	2404/50	10×3
가너귀	3304/50	10×3

백기제국과 끈송군단이 다른 존재라고 말할 때 백기제국이 습격해온다. 그런데 텍사스 백의 책 경, 메리 킹을 제외한 연합군의 다른 파일릿들은 갯타팀이 일본 출신이라며 좋은 눈으로 보지 않는다. 어쨌든 출격.



▲북 역만 갖들이 많은 ID

세계 각국의 슈미 로봇들은 아무 도움이 되지 않는다. 그나마 텍사스 백(テキサスマック)은 그 엄청난 사정거리가 도움이 되지만 다른 것들은 영... 조울해 텍사스나 호위하자. 그리고 텍사스 쪽에서 증원이 출현하므로 너무 전력을 워로 집중하지 말자. 1기 이상 격파하면 갑자기 하늘에서 빔이 떨어진다. 1기 갯타팀피도 비슷한... 하지만 일단은 눈앞

의 적에게만 집중하기로 한다. 다시 한번 말하는데 연합군의 파괴력들은 약하다. 인터미션에 갯타에 같이태우는 실수를 하지 않도록 주의!



▲갯타 2오들이 활약하게 될 것이다

한 빌포를 장비한 위성과 갯타로(원자로 같은 것), 그리고 수많은 곤충군단이었다. 위성은 연합군의 접근을 눈치채고는 빔을 발사할 기세다. 급히 쳐지다 나서는 연합군.



▲중원군만 보면 게임이거 싫어진다

제9화
진 갯타로보



따지고 보면 초기에 배치된 적들도 얼마 없으므로 재빨리 격파가 나서자, 위성인 기건트X3는 공격이 되지 않으므로 괜히 손대지 말자. 그런데 문제가 생긴다. 3개의 갯타로를 파괴했지만 위성의 공격은 멈추지 않는 것. 그때 지상에서 어떤 로봇이 올라온다. 그것은 바로 사오트메 박사의 진 갯타(眞・ゲッター)! 진 갯타는 순식간에 기건트X3를 처리해버린다. 그것도 20%의 힘만으로도...



▲멋지다! 진 갯타!

제10화
공포의 세균미사일



하이오트는 진 갯타의 너무도 강력한 힘을 보고 조심조심 행동한다. 사용법을 틀릴까봐 주의해서 조작하는 모습을 보이는데... 그러던 중 연합군에게 출격명령이 떨어진다. 정말



초기 적 유닛		
이름	HP/EN	격파
미사일포대(1차시점)	4370/55	12
메카일각기	1770/55	12
메카반활기	1470/55	12×2
거너리(巨龍砲)	4894/108	12
중원군(포대 격파시)		
미사일포대(1차시점)	4370/55	12
메카일각기	1770/55	12
메카반활기	1470/55	12×2
중원군(포대 3개 격파시)		
메카일각기	2415/55	12
거너리	3315/55	12

대가 백귀제국의 전진기지를 발견한 것. 그리고 들이닥친 연합군에게 보이는 것은 세균 미사일 기지였다. 프라이 대제는 너무 웃었다며 겁을 주지만(너는 겁박에 못 주니?) 하나도 안 웃었다(게다가 병영이니?), 5년 안에 미사일을 부수면 된다.



▲요기다 요기

미사일을 하나 파괴할 때마다 위의 중원군이 셋으로 등장한다(1팀이 지나야 한다), 등장할 때 마다 5년의 시간이 주어지므로 차근차근 노려가자. 단, 의외로 먼 장소에서 등장할 때도 있으니 갯타 한 두 대쯤은 조금 먼 포대로 돌려놓는 것이 좋다. 페단 반복으로 클리어 OK.

초기 적 유닛		
이름	HP/EN	격파
메카메미(メカ蜂)	1590/65	10×10
갯타로심(ゲッター心)	4400/0	×3
기건트X3(ギガン特X3)	2500/0	×1
중원군(갯타로 1개 격파시)		
메카벌(メカ蜂)	2637/90	10×2
중원군(갯타로 2개 격파시)		
메카메미	1590/65	10×8
메카벌	2637/90	10×2

이전에 떨어진 빔의 정체를 알기 위해 하이드로 지휘관으로 하는 슈퍼 로봇 연합군이 성공적으로 파견된다. 거기에 있던 것은 거대

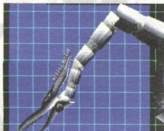
제11화

백귀제국 최후의 날



초기 적 유닛		
이름	HP/EN	격멸
우자라(ウーラ)	7992/206	13
메카일라귀	1815/55	13×4
메카반월귀	1470/55	13×7
거너귀	3315/55	13
메카해왕귀	2470/55	13×4
메카철갑귀	2415/55	13
메카심부귀	2415/55	13
메카강투귀(メカ鋼銃)	2070/55	13×7

미사일이기까지 여러 잃은 백귀제국은 이제 모든 병력을 동원하여 총력전을 벌 생각과 하고 결전을 벌인다. 백귀제국과의 최후의 싸움이



▲모켓트스터 '미와루'를 담은 우자라

니 만큼 최선을 다해야 한다. 단, 적들이 20마리가 넘으므로 세계 각국의 쓰레기 로봇이라도 사용해야 한다(병폐막이로). 그리고 '우자라'의 경우, 환상적인 맷집과 강력한 공격을 자랑한다. 다시 한 번 말하지만 정말 어려운 렘. 각계격파로 하나의 처리하는 것이 가장 좋다. 우자라 공략을 위해 GE를 아끼는 것도 잊지 않도록.

프라이 대제는 자신의 패배를 인정하지 못하다가 지구를 죽음의 땅으로 바꾸어 주겠다고 미친 듯이 웃다가 폭발에 휘말리고 만다(하지만 죽음의 땅은 되지 않는다. 끝까지 병쟁이).



▲역역의 최후가 무엇인가를 보여준다

제12화

프로페서 랜도우 등장



우자라의 폭발이 지구에 미친 영향으로 당황하는 일행에게 '프로페서 랜도우'라는 인물이 등장하여 시비를 걸었다. 그런데 쇼(갯타상)의 퍼일릿)를 포함한 몇몇 퍼일릿들은 그

초기 적 유닛

이름	HP/EN	격멸
피드몬	2758/55	13×4
모바	1858/55	13×3
지가	1558/55	13×5
올	3558/55	13
거너귀	3258/55	13×2
메카철갑귀	2358/55	13×3
자몬(ジャモン)	2658/55	13×2
메카해왕귀	2458/55	13

동원군(8계역역)

핀(ピン)	1558/55	13×3
기안트X2	3058/92	13

를 알고 있다고 한다. 그도 갯타상의 연구자였다는데... 쇼는 그의 부대에 자신의 오빠인 '신이치'가 있다며 애를 태운다.



▲프로페서 길+닥터 팀

적들은 공룡부대와 백귀제국의 혼성부대로 그 수와 종류가 많아 의외의 고전인 예상된다. 증원군으로 등장하는 '핀'은 HP가 적은 관계로 그다지 두렵지 않다. 초기 배치의 적들이 강력한 녀석들이 많으므로 초기의 싸움을 어떻게 풀어나가느냐가 관건. 적들을 모두 물리치면 랜도우의 부하 '리세즈'는 개조된 신이치를 출격시킨다.

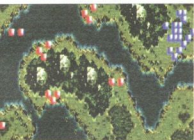


▲리세즈는 리세즈

제13화

오빠와 두이

전 시나리오와 이어지는 시나리오. 거뜬된 개조로 몸과 마음에 고통만이 남은 신이치는



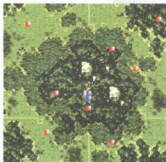
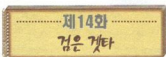
조각 격 유닛		
이름	HP/EN	레벨
거론Z54(シロコ-254)	6494/194	16
크툰(クワブ)	3132/65	15×4
뿔(ワーム)	2369/65	16×2
거간트X2	3132/102	16
자른	2669/65	16×6
중원군(8개역어)		
뿔	2369/65	16×2
거간트X2	3132/102	16×2
뿔	1569/65	16×3

쇼를 알아보고는 오히려 맹목적인 공격을 가해온다. 크린이 외외로 쫓겨온 상태이지만 도망보다는 하나의 맞장을 뜨는 것이 오히려 낫다. 신이치가 탑승한 거론Z54는 갯타 쇼가 갯타 상으로 변신하면 오직 갯타 상만을 공격하므로 이것을 이용하여 유닛을 펼치는 것도 좋다.



▲이치메가 쫓겨 보아드립니다

미션을 클리어하면 신이치는 쇼에게 미안하다는 말과 렌도우를 타오래 줄 것을 부탁하고 숨을 거둔다(감동적이어서 하는데 뻔해서 감동이 없다. 나만 그런가?).



조각 격 유닛		
이름	HP/EN	레벨
메카게미	2295/77	15×4
메카메미	11580/665	15×2
메카시습메(メカワフダ)	3333/584	15

갯타1과 갯타G의 수리를 위하여 일단 일본으로 돌아온 갯타팀. 그런 그들에게 난데없는 곤충군단이 습격해온다(잊을만 하면 등장하는군 그리). 그러나 갯타1과 갯타G는 예제 중이어서 출격이 불가능한 상태이다. 이력 생각하면 오케이! 박사는 비밀리에 개발 중이었던 블랙 갯타를 출격, 곤충군단과 상대시킨다.



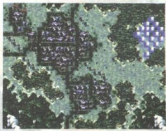
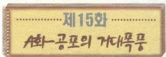
▲검은색은 역시 멋지다

클리어 후에 곤충군단은 드디어 성명을 발표한다. 압축하면 '인류박멸' (곤충에게 그런 소리 듣고 싶지 않아). 한편 프로세서 렌도우는 이미 죽었던 걸. 빛트 장군, 프라이 대대

를 부활, 개조시켜 독일, 러시아, 영국으로 침공을 명한다. 여기서 다시 분기가 나오는데 순서는 그다지 관계가 없다. 단지 등장하는 적들의 레벨이 조정될 뿐이다. 편의상 15, 16, 17화라고 표기하지 않았으므로 갑자기 등장하는 18화에 의의를 달지 말 것.



▲주남도(鶴男) LUP!



조각 격 유닛		
이름	HP/EN	레벨
제라	3676/70	18×4
뿔RX1(ビー-RX1)	3076/70	18×2
뿔	2376/70	18×2
거간트X2	3141/107	18×2
메카타이론(メカタワー)	6753/96	18
자른	2741/70	18×3
뿔	1576/70	18×3

뿔가 공포냐... 진반에 등장하는 쉬운 녀. 독일에 도착하면 무언가 복음이 일어난 듯한 흔적이 있다. 조사를 시작하려 하지만 함도

주지 않고 닥트의 군대가 등장한다. 일단 '메카타이퐁'은 무적 상태이므로 건들지 말고 몇 번 총격들을 상대하며 시간을 때우자. 그러다 보면 사오트메 박사가 메카타이퐁의 회오리가 약해졌을 때 공격하면 된다. 방법은 알려진 대로 약해졌을 때 겐타 빌 난무를 먹여주면 된다.



▲뱃트는 언제나 존재감이 적어다

제15화

B화-초병기 불가



초기 적 유닛		
이름	HP/EN	레벨
무적전함다이(無敵戦艦ダイ)	6963/146	19
핀	1576/70	19×4
피안RX1	3141/70	19×4
갈렌B25(ガレンB25)	4076/70	19
기단트X2	3141/107	19
중원군(5면제)		
피안RX1	3141/70	19
핀	1576/70	19×2
기단트X2	3141/107	19

이번 맵에서는 로봇 대신 팬들에게는 반가운 닥이 등장한다. 하지만 그때와 같이 생각하면 천만의 잘못, 만만의 공명이다. 다이는 말 그대로 완전무적이기 때문이다. 어떤 공격을 걸어도 무시해버리니 일찌감치 포기하자. 작전목적은 다이를 없애기 위해 초병기 불가를 가동시키는 15년 동안 불가를 지켜내는 것. 강적들이 많고 중원군까지 있어서 상당한 난이도를 자랑한다. 적에게의 공격보다는 불가의 호위만 해도 정신이 없는 맵.



▲조령가-귀구?

제15화

C화-도살이산 제왕



켓타3의 활약이 돌아올 때마다. 영국은 물난리가 난 상태이며 일단 프라이 대제는 보이지 않는다. 초기메치의 적들을 쓰러트리다 보면 랜도우가 직접 등장! 하나 실디나 프라이 대제를 보내고는 사라진다. 이제부터 참기 힘든 날들이 시작된다. 전의 싸움으로 GE가 상당히 부족해다가 '개조 우자라'의 공명 자

초기 적 유닛

이름	HP/EN	레벨
초기 적 유닛		
이름	HP/EN	레벨
크럼	3083/75	20×4
자르	2683/75	20×4
핀	1583/75	20×7
메카해왕귀	2555/75	20×3
중원군(12기 격격시)		
핀	1655/75	20×6
피안RX1	3083/75	20×2
메카해왕귀	2555/75	20×3
개조우자라(改造ウザー)	8664/217	20

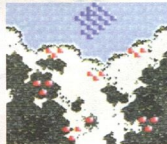
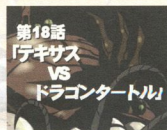
단 광선은 수중전이 아니라면 정말 강하다. 무지라를 이용, 어느 정도 GE가 회복되었다면 다른 녀석들 꼭 무시하고 우자라만 치자.



▲전영을 이용한 신속한 이동이 중요

제18화

텍사스 VS 드래곤 터틀



초기 적 유닛

이름	HP/EN	격별
드래곤터틀(トラゴナートル)	7291/124	21
뿔	2383/75	21×2
핀	1583/75	21×3
자른	2755/75	21×8
크랩	3083/75	21
기간트X2	3155/112	21×3
파인RX1	3083/75	21×2

중환군(14면제)

갈렌B25	4394/70	21
뿔	2383/75	21
핀	1583/75	21
자른	2755/75	21×3
기간트X2	3155/112	21
파인RX1	3083/75	21×4

초기 적 유닛

이름	HP/EN	격별
핀	1594/80	22×2
뿔	2394/80	22
자른	2764/80	22×2
갈렌B25	4094/80	22×2
파인RX1	3094/80	22×3
사야성(蛇牙城)	18596/196	22
리버라·무우(リベラ・ムウ)	10464/180	22

중환군(사야성 4000여명 데마지)

기간트X2	3094/117	22×3
핀	1594/80	22×2

중환군(사야성 10000여명 데마지)

뿔	2394/80	22×3
자른	2764/80	22×3
크랩	3164/80	22×3

라세르가 지휘하는 전함 '드래곤터틀'이 알래스카 기지를 노리고 고속으로 진격을 시작한다. 그리고 텍사스가 그 뒤를 추격하고... 무언가 일진광풍의 예감이 들지 않는가? 이제 마지막 시나리오까지 3화밖에 남지 않았다! 그렇다. 우정괴괴, 형제삼육까지 나왔다면 빠질 수 없는 슈퍼 로봇 스토리의 정수 '폭풍(즉 자폭)'이 펼쳐지는 것이 바로 이 랩이다. 랩의 목표는 텍사스를 '드래곤터틀'의 뒤로 갖다대는 것인데 텍사스가 공격을 받으면 이동력이 떨어지므로 전력으로 텍사스가 맞지 않도록 하자. 클리어한 노린다면 전원을 빙백막이로 사용하면 된다. 드래곤터틀에 접근하면 텍사스는 드래곤터틀에 돌격하여 그대로 도버 포를 발사, 자폭하고 만다.

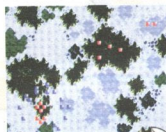


▲뿔지니 신이치와는 달리 뾰만대도 검동적이다

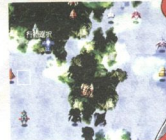
제19화

'사야'성의 최종결전

랜드우의 계획은 마이너스 갯타신을 이용, 인류를 퇴화시켜 아름다운 지구를 만드는 것이었다. 하지만 수단이 나쁜



결과를 아무도 기뻐하지 않는 것이 슈퍼 로봇 스토리의 참리! 연합군은 북극의 랜드우의 성에서 최종결전을 벌인다.



▲이! 이게 정만이지?

사야성의 HP는 무려 1·8·0·0·0. 거기다 10000이 넘는 놈이 하나 더 있고 적도 특수결전이다. 핵키제국이나 공물제국과와는 비교도 안 된다. 랜드우의 광신으로 초기 대열까지 열망이다. 최고, 최악의 싸움. 빨리 합체를 노리고 합체할 필요가 없는 불록 갯타 등으로 수비를 맡자. 사야성이 목표이긴 하지만 워낙에 튼튼한지라 일반 적들을 몰리치면서 아주 친절한 진행하는 것이 최고다. 여차피 빨리 클리어한다고 좋을 것 없으니까, 클리어하면 가짜 엔딩이 흐른다. 부디 건투를 빈다.



▲뿔지는 진짜 연당인 줄 알았다

제20화
우주로

잊을만 하면 등장했던 우리의 공존공간. 아직 그들이 남아있었다. 갯타팀은 해충구제를 위해 우주로 향하고 세계 각국의 천군 덩어리들은 우주에서





초기 적 유닛		
이름	HP/E/N	레벨
메카벌	2637/90	23×3
메카메이	1590/65	23×10
중원군(2대역어)		
메카벌	2637/90	23×3
메카메이	1590/65	23×6
중원군(적 진영)		
메카벌	2637/90	23×4
호그람D7(ホッグラム-D7)	16242/196	23

활동할 수 없다며 지구에 남는다(단 텍사스

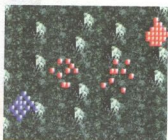
백은 우주에서도 작동되나 보다). 우주로 출격하는 '대공마왕' 이래 최고의 엄기 전함 '갯타 열퍼리'. 말이 필요없다. 사전을 참조! 거기에 상관없이 드디어 등장하는 곤충 제국의 총수. 이름은 '기루버그'라고 한다. 그는 '호그람D7'를 던져놓고는 사라지는데 이 호그람의 HP가 아주 높다. 하지만 갯타 열퍼리에겐 정말 강력한 무기가 하나 있다. 시뮬대로 살아보시길...



▲--미치 돌아가는 구나--

최종화 대결전

기루버그를 쫓아 월면을 배경으로 최후의 싸움에 도전하는 갯타벌과 이에 맞서는 곤충군단 최후의 군세. 기루버그는 미래에서 갯타선의 근절을 위해 왔다고 한다(T-2나?). 그런 것보다 치고... 솔직히 뱀을 보고 싶노라면 한순만 나온다. 수많은 적들, 분리를 하면 머리 수



가 맞을까 말까, 절망이다. 게다가 하나 해지우면 적이 하나 늘어났다. 무한히 계속 나온다는 해석이 되는데... 자포자기로 대응하다 보면 갑자기 철근 덩어리들이 제동장, 적들의 대부분을 끌어버린다. 이제 최종보스 크로노뎀(クロノテム)에게 도전하자. 이 녀석의 우주광(宇宙光-유치찬란한 이름이다)은 1~2명에 야군을 전멸시킬 정도의 가공한 파워를 지니고 있으므로 "쓰고 죽겠다"라는 무절한 각오 하에 전투에 임해야 할 것이다. 이 녀석만 끌러야하면 진정한 연당이 기다리고 있다. 힘내라!

합체로봇의 심오한 세계

이 게임에 등장하는 모든 아군 캐릭터(심지어는 전 세계의 슈퍼 로봇의 파일럿들조차도)는 기본적으로 모든 기체에 탑승이 가능하다(단 메카게이나 무지라 같은 적 유닛은 탈 수 없고, 갯타 로보 참(参)역시 여성 갯타 팀의 전용 유닛이기 때문에 탑



▲주인공을 태우고도 어떤 파멸계 되어 탈 수 없지만--

승이 불가능하다. 그것은 주인공도 예외가 아니기 때문에 진 갯타에 탑승한 주인공의 위용을 볼 수도 있는데 위의 공략대로만 진 행한다면 주인공은 평생 BT-23밖에 탑승할 수 없다. 그 이유는 '자질의 부족. 이것을 해결하기 위해서는 어떻게 해야 할까? 그



▲행과한 후에는 태울 수 있다

말다. 바로 합체 테스트. 합체 테스트를 돌파하면 합체연습(合體練習)이 가능해지고 주인공은 갯타 1·2·3에 탑승이 가능해진다. 합체연습을 차례대로 돌파할수록 탑승 가능한 갯타의 수가 늘어난다. 연습의 레벨은 D에서 점점 상승하게 되어 있고 상성할 수록 합체 재한 시간은 줄어들고 속도는 빨라진다.



▲통과 후에 나오는 통지표

인터랙티브의 즐거움

댄싱 블레이드

천방치족 도천사 -완전판-



제작사 코나미
장르 인터랙티브 애니메이션
발매일: 9월 2일
판매가: 6,800원

그래픽	★★★★★
사운드	★★★★
스토리	★★★★
프러덕	★
스레지	★★★★★

PS로 발매되어 2편까지 출시된 코나미의 인터랙티브 애니메이션, 『댄싱 블레이드』의 리뉴얼 판, 『도태방 전설』의 인물들을 89.877% 바꾸어 패러디한 점을 거의 신의 공작이다. 게임이 아닌 관계로 공략이라 이름 붙이기는 상당히 뭐하지만 자막이 없는 관계로 플레이가 힘들어 할 것을 고려, 스토리 중심으로 공략을 엮어 나가기로 하였다. 이 공략으로 당신도 도천사의 편이 되기를 바라파... 마지막으로 당부하고 싶은 점은 공략을 볼 때 자신의 플레이 진도에 맞게 보라는 것이다(미리보면 무슨 소림지 모르기 때문어!)

캐릭터 소개

주인공



모모지로의 소꿉친구로 취하는 독서 하지만 모모지라가 위기에 처해있을 때는 그의 특기인 공작미법으로 모모지메를 도와주는 남다른 일면도 가지고 있다(솔직히 말해 별 도움은 안 된다. 담당 성우는 오카타 메구미(岡田恵美)로 「에반게리온」의 신지, 「카드캡터 사쿠라」의 유키토등 뭔가 중심적인 이미지의 남성 역할을 주로 맡는다. 참고로 이 성우는 여자다.

오이누(お狗)



본래는 개 사람들과 어울려 살기 위해 술법으로 사람의 모습을 하고 있다. 일행 중 유일하게 '예'라는 것을 아는 인물로 특기는 희곡비법. 문제는 상당한 마초호스 트라는 점이다. 성우인 시라토리 유리(白鳥由里)는 지금까지 예까지 역할은 한 번도 맡은 적이 없었지만(을 지도...) 다수의 작품에 출연하고 있다.

사루키치(猿吉)



「덴신 플래너트 2」에서 가난 속의 얼굴이 공개되어 충격을 준 사나이 중의 사나이, 사루키치 코미디 도는 건 캐릭터 토크가 최고이며 중량감 넘치는 행동이 인상적 의외로 여성을 밝히며 모모를 좋아하고는 있지만 주인공 때문에 욕심을 품거나 하지는 않는다.

센브리(センブリ)



오이누와 키지메의 시나리오로 진행하면 등장하는 메드 사이언티스트. 이상한 악과 생명체들로 오이누와 키지메를 곤경으로 몰지만 조연은 조연, 존재감도 별로 없다. 왜 소개하고 있지?

모모지메(桃姫)



맑은 성격에 정의감이 넘치는 이 시대의 평범한(하지만 15세에 그런 나이스 바다가 평범한가?) 히로인. 어느 날 신검인 하루보마루(白桃丸)를 손에 넣으면서부터 자신의 출생에 대한 의문을 풀기 위해 여행을 나선다. 담당 성우는 「기동전함 나데시코」의 유리카, 「두근두근 드라마 - 채색의 리브송」에서 스즈네, 「유구환상곡」의 세릴을 연기한 쿠와사이 호코(桑島法子).

키지메(キジメ)



오이누와 함께 이 게임의 개그역할을 책임지는 16세(사기다, 사기!)의 아가씨 재빨리 이용한 체술과 화염마법을 특기로 하여 모모에 맞서는 지기중심적인 성격의 소유자. 오이누와 재미있는 만큼 심각한 사디스트다.

나요타케(ナヨタケ)



대나무에서 태어난 강력한 마력을 지닌 인물. 거대 도깨비(巨大オニ)를 비롯한 많은 도깨비들을 도깨비 삼에 만들었던 장본인으로 허치쿠의 말에 따라 세계정복을 노린다. 글래머들이 환치는 이 게임의 유일한 로리 캐릭터이기도 하다(어이머! 아까부터 뭔가 이상한 소리만 하고 있었잖아 참고로 본인은 사이가 아니다. 담당 성우는 에반게리온에서 아스카를 연기한 미야무라 유코.

하치쿠(ハチク)



비참한 과거를 지닌 미천한, 상처입고 도망하던 중에 나요타케를 만나고 그녀의 힘을 눈치채고는 세상을 다시 만들기 위해 세계 정복을 노리지만 그의 비참은 비뚤어진 수단으로 표현되고 결국 참혹한 최후를 맞이한다. 성우를 맡은 크리스 타케야코(塚庭武人)는 「윙 건담」의 잭스, 「슈퍼 로봇 대전」의 슈우 등 끝없는 느낌의 캐릭터를 많이 연기한다.

나즈나(ナズナ)



모모지메와 나요타케 원에서만 잠시 등장하는 조연 캐릭터. 전함 '낙동관(龍洞丸)'의 함장으로 도깨비 정벌대의 지휘관이다. 담당 성우는 「후나 실버 스트라」에서 루나, 「사이키 포스 2002」에서 웬다를 연기한 하기미 코코.

시스템

이 게임에서는 굳이 시스템 설명이 필요 없을 정도로 간단하다. 게임을 시작하면 풀 애니메이션으로 스토리가 진행되고, 중간에 나오는 선택지의 선택만으로 게임은 계속 진행된다. 기본적인 것은 '야무도리'와 거의 같다고 봐도 좋지만 다른 점이라면 풀 애니메이션이라는 것과 단 4권의 플레이로 1개를 제외한 이벤트를 볼 수 있다는 점이 다르다. 그리고 세이브는 어느 장면에서든지 컨트롤러의 스타트 버튼을 누르는 것만으로 간단히 세이브가 가능하다.



▲ 타이틀 화면은 마지막에 엔딩을 본 캐릭터로 바뀐다

모드 설명

- 처음부터 (はじめから): 처음부터 게임을 시작한다
- 이어서 (つづきから): 중간부터 이어서 게임을 시작한다. 당연한 말이지만 PDA가 필요하다.
- 무비감상 (ムービー感賞): 지금까지 보았던 장면들을 볼 수 있다. 두 가지 메뉴가 나온다
- 신 선택 (シーン 選択): 한 번 본 장면을 선택하여 볼 수 있다
- 디렉터즈 컷 (ディレクターズカット): 엔딩을 본 캐릭터의 베스트 스토리가 자동으로 플레이된다.
- 부록 (おまけ): 엔딩을 본 후 여러 가지 모드가 추가된다.



おまけ 모드의 설명

즐거리의 모드 (あらずモード)
이 게임은 전편도 없기 때문에 캐릭터들이 대체 뭐하던 녀석들인지 알 길이 없다. 따라서 준비된 것이 즐거리 모드. 단 이것만으로 캐릭터들을 이해하기는 힘들고 PS판으로 나온 단상 블레이드 2에 있는 즐거리 모드를 같이 보아야만 완벽한 이해가 된다. 어쨌든 재미있게 즐기시길....



▲ 사진 몇 장에 설명. 그림책 같다...

다음 회 예고 (次回予告)
단상 블레이드 2의 예고. 단 예고편의 시나리오 2의 본편이 아니다!



▲ 보편 알겠지만 확실한 게그 시나리오. 2편의 DC편은 9월 30일 발매이다



▲ 영영이다 영영

일러스트 갤러리 (イラストギャラリー)
캐릭터들의 일러스트를 감상할 수 있다. 게임에 쓰인 것도 있고 그렇지 않은 것도 있다.



▲ 변한 것은 없지만 DC쪽이 낫다

부록무비 2 (おまけムービー2)
이 쪽은 CG무비. 정체 불명의 CG가 흘러간다. 웃기려는 건지 원지...



▲ 재작사의 의도가 의심스럽다



스토리 공략(?)

공통 루트-1

사쿠키치: 아 보인다 보어

주인공: 거의 꺼진 것 같은데... 어젯밤 도깨비들이

이 대대로로 쳐들어 왔었다며

키지메: 자택을 습격하다니 굉장해

모모: 아~이 모두들! 너무나 마음 사람들에게
풀는 사이에 가벼리다니!

주인공: 미안 모모 수도의 상황을 보고 싶어서

모모: 그건 그렇고 수도는 굉장히 넓구나



▲ 일례만큼 튀어난 모모와 오이누

모모하메(桃華)·나요타케(なよたけ)편

모모하메와 나요타케의 스토리로 던싱 블레이드의 메인 스토리가 펼쳐진다.

2-1 도끼부비 섬으로 향하는 일행의 목적은 대나무에서 태어났다는 나요타케를 만나서 모모의 출생에 대한 비밀을 알아내기 위한 것이었다. 이현저런 생각을 하며 배를 기다리는데 이상하게도 배는 울 줄을 모른다(분기).



▲ 출생의 비밀에 삼각이게 고민하는 모모

3-1 시간을 때우기 위해 해수욕에 온 일행은 즐거운 시간(?)을 보낸다.



▲ 서비스1



▲ 별걸 다 가지고 싸운다

오이누: 이제 도깨비가 습격해 왔는데도 벌써 수습이 되어 오아오

모모: 그렇다니까! 내가 살인 마을은 비 조금 온다고 가게문을 닫아 버리는데

주인공: 그건 그렇고 똥가 알아냈어?

오이누: 점심나절에 도깨비 섬으로 가는 배가 있다는 것 같아오

모모: 좋아! 도깨비 섬을 향해 출발!

주인공: 사쿠키치: 오오!

(모모록- FROM 모모 배)

모모: 해해해~해고르다

오이누: 그렇네요 아침밥 먹을까요?

모모: 나, 건너편에서 맛있는 경단 집 봤어! 경단 먹자, 응? 경단!

키지메: 싫어 왜 경단따위를 먹어야 하는 거지? 모처럼 수도까지 왔는데 좀 더 맛있는 것 먹자



▲ 모 딸지가 좋아하는 캐릭터인 오이누(참고로 본인인 줄대 아니다)



▲ 키지메의 조롱



▲ 서비스2



▲ 미역이 얽힌



▲ 서비스3



▲ 감성자들의 최후

3-2 할 수 없이 배가 울 때까지 계속 기다리는 일행.



▲ 어이, 이게 지금 어느 시대야?

4 하지만 배에는 쉽게 탈수가 없다(분기).

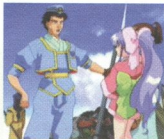


▲ 주인공들과 비교되는 엑스트라들의 얼굴



▲ 시로틀 나시기를 좋아한다

5-1 여기서 직접 나서는 우리의 주인공, 직접 부락하지만 전혀 통할 것 같지 않다. 여기서 모모가 끼어들어 주인공을 대마도사의 피를 이어받은 자라고 소개(중)해 배에 무사히 탑승한다.



5-2 뭔가 믿음직스럽진 않지만 키지메에게 부탁해보자. 키지메는 특유의 미인계를 사용해 배에 무사히 탑승하는데...

주인공: 키지메씨~ 부탁합니다
키지메: 좋아!



▲ 위험당당한 키지메

경비병: 뭐, 뭐냐!
키지메: 어머, 아저씨 멋진 남자잖아! 나도 이런 커다란 배 타고보고 싶어라~♡



▲ 역시 나이스 배다

경비병: 들어가시죠
키지메: 애들아!~ 원대~!

주인공: 렉키!
모모: 왜 화가 날까? 찾!



▲ 여기서 역시 미인계기~

5-3 역시 이럴 땐 사투키치 밖에 없다. 사투키치에게 부탁하니 그는...

주인공: 사투키치씨~ 부탁해요
사투키치: 음..



▲ 근엄한 사투키치

경비병: 뭐, 뭐냐!
사투키치: 나도 이 배에 타고 싶은데아~.



▲ 표정이 업군

경비병: 뭐, 뭐라고? 자신을 중영할 만한 것은 있는가?
사투키치: 워! ...놀랐나!



사투키치: 태도 편단다
주인공: 그레-윙-켄슈켄자...



▲ 표정이 일권2

6 배는 무사히 출항하고 나즈나와 참모는 자신들이 상대할 도깨비에 대해 설명을 한다. 하지만 배에 탄 자들은 대장이 여자라는 사실을 못알아채며 켄이 여자인 모모에게 사비를 거는데... (분기).



▲ 정말 시대가 외성스럽다



▲ 여자는 내려라!

7-1 모모를 구하기 위해 나신 정의의 주인공. 하지만 함방에 나가떨어지고, 이 때 열받은 모모가 상대를 던져 버린다.



▲ 멋지게 등장해서-



▲ 민방 맞고-



▲ 저 하늘의 별이 되거라!

7-2 온화하게 해결하려 하지만 그게 잘 되지 않는다. 역시 모모를 열받게 한 상대는 저 멀리 날아가고...



▲ 역시 압살이는 성공하지 못한다.



▲ 역시 별-

8 배의 모든 사람들과 싸우게 된 모모일행. 하지만 나즈나의 일심에 사대는 중단된다. 일단정지 된 듯한 배에 갑자기 진동이 (분기!)



▲ 포위된 일행



▲ 달려들지만



▲ 언제까지나 엑스트라는 아니다

9-1 가가일의 페러다인듯한 녀석이 해상 습격. 오징어 모양의 도깨비는 배를 휘갈고 배를 침몰시키려 한다. 배가 기울어지는 바람에 주인공은 배의 꼬트어리로 미끄러지고 발 밑에 나타난 것은 도깨비의 눈 (분기!)



▲ 주인공다운 면모를 보여주는 법이 없다

9-1-A 공격을 가하는 주인공. 그러나 도깨비는 배를 쳐서 주인공을 바다로 떨어트린다.



▲ 쓸데없는 저항은



▲ 죽음을 부른다

9-1-B 문을 열고 사태를 모면하려 하지만 문은 열리지 않고... 그때 등장한 모모의 손을 잡고 올라가려 했으나 도깨비의 방해로 주인공은 바다로 떨어지고 만다.



▲ 임업는 놀-



▲ 어디서 많이 본 얼굴

10 용전을 개시하는 모모일행. 그리고 모모는 도깨비의 눈을 공격하고는 도깨비와 함께 떠나려가 버린다.



▲ 사투키치의 노근봉(당썰배)은 만능무기



▲ 좀 제대로 싸우지 못해!



▲ 이는 일은 가장 극소적이다



▲ 모모의 팔살 다햐!



▲ 그리고 모모는-

9-2 불꽃놀이인가? 라고 오해하는 주인공. 그걸 또 믿는 모모도 불만이다. 어쨌든 부딪힌 것은 가복이 온천이라는 이동식 바다 온천. 참모는 온천에 수라비를 청구하려고 맥맥대고... 모모일행은 틈을 놓치지 않고 온천을 즐기지만 이 곳이 유류라는 사실을 알고 있는 키치메와 오이누는 도망, 그리고 주인공은 수영도 못하는 주저메(해수욕에서는 튜브를 타고 있었다) 모모를 쫓아간다.



▲ 가복이 온천의 위험



▲ 서비스 신과-



▲ 좀쳐보는 사투키치



▲ 도망자들



▲ 남기진 서비스



▲ 수영 좀 해라 좀!

11 어느 섬에 출려 들어온 주인공. 그것을 목격한 나오타케는 주인공에게 한 눈에 반하고 만다. 주인공은 모모를 발견했지만 모모는 아직까지 의식이 돌아오지 않았다 (분기).



▲ 무인도에 표적한 주인공



▲ 봉건 나오타케(주인공은 봐도 많지...)



▲ 갑갑하게 생긴 부이 도깨비



▲ HALF 서비스

12-1 이럴 때는 인공호흡이 최고. 긴장하여 인공호흡을 하려고 모모에게 다가가지만 나오타케에게 방해받아, 주인공의 작전 은 실패로 끝난다. 그리고 나오타케의 활약으로 모모는 의식을 되찾는다.



▲ 한 대 때리고



▲ 미구 울고

12-2 주인공은 회복 마법으로 모모를 치료하고 있는 중, 나오타케의 기척을 느끼고 웬 소니가 여기있어 당황하지만 집중해서 하리는 앞에 다시 집중하고... 모모는 드디어 의식이 깨어난다.



▲ 뛰다니는 보릿지루는 아니군



▲ 나오타케는 문어재+노인네 말투의 특이한 말을 쓴다



▲ 주인공이 점점 마음에 드는 나오타케

13 소녀의 이름은 나오타케. 아무래도 주인공을 마음에 들어하는 것 같다. 주인공을 자신의 심함으로 삼켰다고 선언하는 나오타케... 식을 올리자며 감제로 주인공을 끌고 간다(분기).



▲ 도깨비 섬의 소개. 꼭 유원지 연대 같다



▲ 석을 울려라!



▲ 상황 파악이 안 되는 모모

14-1 일단 여기서는 분위기를 맞춰주자. 같이 놀아주는 주인공. 모모는 정말이나 의심하고... 그리고 이들은 진짜 목적을 떠올린다.



▲ 그제 석을 울려라!



▲ 이리곤 오면 모모현상은 맞다



▲ 모모의 눈을 보라

14-2 하지만 나에게는 모모가 있다. 자신에게는 좋아하는 사람이 있다고 하자 벌써 바람을 피우나며 주인공을 혼내준다(7).



▲ 빨개지는 얼굴



▲ 천하!



▲ 역시 목적을 떠올리는 주인공

15 모모는 그것보다 중요한 자신의 출생에 대해 나오타케에게 물어본다. 하지만 나오타케는 그런 것은 잘 모르겠고 자신들은 남들보다 강한 힘을 가지고 있으니 그걸로 좋지 않나고 빈문하는데. 그 순간 섬에 평음이 울리며 하지쿠와 거대 도깨비가 출격한다. 나오타케는 하지쿠의 배신에 화를 내고 주인공들은 수도를 구하기 위해 대책을 생각한다(분기).

모모: 나오타케

나오타케: 왓! 잡아잡지 않도록 해 못 놀아났다.



▲ 안 그래도 웃은 코디

모모: 나는 커다란 복숭아에서 태어났어. 너는 대나무에서 태어났다고 들었는데. 우린 왜 그런 곳에서 태어난 걸까. 우린 대체 어디에서 온 걸까? 이 하쿠토마루는 내가 태어났을 때부터 같이 있었어..."



▲ 출생 이야기만 나오면 갑자기 심각해지는 분위기

나오타케: 나는 아직 어리니까 그런 것은 잘 모른다. 하지만 나에게는 다른 사람들에게는 없는 힘이 있다. 나도 무엇인가 강력한 힘이 있겠지 보여 보도록 해.



▲ 나오타케에게는 출생이 없고 편식이 없다

주인공: 도다케 외 세계정복을 하려는 가나?
 나오타케: 세계를 다시 만들지 위해서이지 자세
 한 것은 하지쿠에게 물어보도록 해
 주인공: 하지쿠...?
 나오타케: 어쨌든 연희다!



▲ 긴장감이 없다는 것이 이 게임의 특징

(삼이 혼들리며 거대 도깨비 출격!)

나오타케: 도깨비! 저건 내 도깨비다! 하지쿠! 어
 말게 된 거냐!

하지쿠: 죽어라... 뭐냐, 우리는 지금부터 수라의
 길을 걷는다. 사람의 정 따위는 소용없어. 내 부
 모를 죽여라!!



▲ 똥 품 잡는 하지쿠

(도깨비의 공격)

하지쿠: 잘 했어!

나오타케: (바리어를 쳐우아 워나, 김자기! 죽을
 뻔했지 않은가?!) 편지! 배신이다!



▲ 날뛰는 나오타케

16-1 어떨게든 해어한다. 결국 나오타케
 의 힘을 빌리기로 하는데...



▲ 어련애를 뺏기는 분위기

16-2 이쯤 때는 나오타케의 힘을 빌리는
 것이 최선. 나오타케의 배를 타고 날아간다.



▲ 분위기가 약간 다르다



▲ 변한 남자의 부박을 뽐 못 들어주겠어

17 배는 아직까지 무사하다. 거기에 나
 타난 거대 도깨비는 그 위력을 뽐내고는 수
 도로 간다. 그리고 뒤를 따라온 나오타케 일
 행을 보고 키지에는 좋아라 달려드는데...
 (본기).



▲ 크피는 시쿠키지



▲ AT빌드?



▲ 도적인 주인공들

18-1 모두의 안전을 확인하고 기뻐하는
 주인공. 키지에는 뭔가 좋은 분위기를 연출
 하려 하지만 일행들의 방해로 수포로 돌아
 간다.



▲ 드디어 들뜬 분위기가 이루어--



▲ --질러 없지

18-2 그레, 이것은 기회일지도... 키지메와 멋진 재회를 하는 주인공, 그림 보는 모모와 시루키치는 질투심에 불타고...



▲ 서비스가 많은 게임



▲ 하지만 서비스의 딸로가 비범한 게임

19 수도를 습격하는 하지쿠, 수도는 방어선을 펴보지만 세도 안 익히고 되려 당하기만 한다. 휘젓아가는 주인공 일행의 배에는 불이 붙어 버리고...(분기).



▲ 역시 ATWE



▲ 스트라이커즈 1945의 세계관이 이해되는 순간



▲ 도시에도 불이 불고



▲ 여기에도 불이 불고

20-1 이렇게 되면 이 배를 희생해서라도 적을 공격하는 방법이 최고, 배를 적에게 날려 부딪쳐 보지만 적은 전혀 충격을 받지 않는다.



▲ 나오타케는 배가 어찌든 뜻



▲ 역시 소용없다

20-2 할 수 없이 배를 불사삭 시키는 주인공.



▲ 면이 같은 것은 있었지?



▲ 물론 없지~



▲ 품은 제대로 댔다면



▲ 단지 품은

21 배에서 내린 일행, 그리고 도깨비의 배신으로 인한 하지쿠의 죽음. 분노에 찬 모모일행은 적을 일제히 공격해 쓰러트린 듯 하지만 적은 전혀 충격을 받지 않았다. 오히려 더 강해져 버린 적의 공격을 피해 공중으로 대피하는 일행. 그때 모모는 어디선가 들리는 목소리에 무언가를 깨달은 듯 진중한

모모히어로 변신을 한다. 변신을 한 모모는 적과 일대일로 공전을 시작하는데... 모모는 주인공에게 백업을 부탁한다(분기).



▲ 특수괴물--



▲ "너무 큰 힘은 사람의 마음을 미치게 하는 것인 가... 용서에 뭐, 이치쿠..."



▲ 분노 게이지 풀 파워!



▲ 일행들의 합동 공격!



▲ 그러나 확신이 부랄



▲ 공중으로 피한 일행



▲ 달의 목소리를 들은 모모. 성우는 이노우에 키쿠코



▲ 모모의 변신



▲ 이것이 '도전사 모모'



▲ 합춤(劍舞-DANCING BLADE)

22-1 자신의 기를 모아 모모에게로 날리는 주인공.



▲ 합춤공격의 기본

22-2 주인공은 마법으로 적을 공격하지만 전혀 통하지 않는다. 모모는 적이 아니라 자신에게 마법을 사용하라고 한다.



▲ 이 분기도 모모 현몽을 볼 수 없는 분기

23 도깨비는 최강의 공격을 준비하지만 모모는 그를 향해 돌격! 그리고 핵을 파괴하여 사건을 마무리 짓는다. 하지쿠는 옛날의 자신의 혼은 이미 귀신이 되었으며 이제 자신은 자유라고 말하며 승천해 버린다. 그리고 모모는 다시 원래의 모모로 복귀, 왕게 개인 하늘을 뒤로 사건은 마무리된다.



▲ 도깨비 VS 모모



▲ 이젠 쿼어블(모르는 사람은 그냥 모르고 살도록) 이 아니냐?



▲ 승천하는 하지쿠



▲ 모두의 머리위로 햇살이

24 이렇게 사건을 결말을 짓고, 하지만 모모는 그 때의 일을 전혀 기억하지 못한다. 그리고 모모는 나오타케를 고아원에 맡긴 것을 후회하지 않는다고 묻는다.



▲ 하지쿠, 어기에 잠들다



나오타케 연딩

주인공: 이걸로 모른게 해결!
나오타케: 그따위 생각은 하지 않도록 해!
주인공: 아 나오타케!! 어째서 어기에--?



나오타케: 그런 미분한 곳은 제미가 없어서 나와 버렸다

주인공: 나오타나...

나오타케: 게다가 너는 나의 신랑이잖아! 평생 짝 어지지 않는 거다!

일행: 신랑!

주인공: 그만둬! 순사가 전혀 맞질 않잖아!



모모: 귀여운 신부네
키자메: 너 '보리'면 아얌어??

오야아: 어물리지 않아요

주인공: 잠깐... 모두... 어째서... 내 얘기 좀 들 어줘!



모모미에 엔딩

주인공: 다행이라고 생각해. 아하하! 늦은구나!
사부키치광...

모모미에: 자기! 귀신상에서 나오라케에게 했던
말 기억하고 있어. 좋아하는 사람이 있다는 거
누구? 누구?

주인공: 그게 말이야! 모모!



사부키치: 백주 대보로 뭐하고 있는거야!

키지메: 잠꼬대, 혼자 말뚱해 가거나 하고!

주인공: 야야야! 이런 그...

사부키치: 사원을 바보 취급 하지마!



오이누(お伊) · 키지메(キジメ)편

오이누와 키지메편은 사실상 게임 본편의 스토리와 별 관련없는 외전 격인 스토리가 진행된다. 하지만 본편보다 더 재미있는 일류스토리.

2-2 키지메의 말에 따라 오래간만에 꾸집힌 음식을 먹어보기로 한 일행은 음식점을 찾지만 근처에 음식점은 보이지 않는다.

키지메: 이상하다. 분명히 여기였는데...

사부키치: 빨리 좀 찾아라! 먹고파 죽겠다.

키지메: 시끄러, 좀 기다려 봐

모모: 지도가 잘못된 거 아냐?

오이누: 그리고 이 책 좀 읽은 것 같은데...



키지메: 예인 시끄러워, 시끄러워!!! 있었아~러
블리하고♡♡하고 승승한 레스토랑이요~. 50년 전
에는 확실하...



(원곡)

사부키치: 우리들은 비보였다

결국 아무 음식점에 들어갔는데 그곳에서 먹은 음식에 문제가 있는지 식중독에 걸려버린 주인공. 키지메는 음식점에 복수를 결심하지만 이점의 상황을 생각해 볼 때 가지않는게 좋다는 결론을 내린다. 그리고 모두가 키지메의 간호를 걱정하지만 키지메는 이 기회에 주인공의 짐수를 따기 위해 모모를 가둔다(실제로 플레이하는 유저들은 간헐적인 날짜를 세어 보시기를). 하지만 키지메는 의외의 복병 오이누를 찾고 있었으나..., 둘은 주인공을 간호하고자 오이누와 키지메는 각각 란주와 죽을 준비해 온다(분기).



▲ 쓰러진 주인공



▲ 식당에서의 모습



▲ 키지메의 간호선언에 대한 일행들의 반응



▲ 하지만 오이누가 남았다



▲ 자신의 실수를 인정하는 키지메

3-1 역시 란주(卵煎)달걀과 술을 같이 끓인 것으로 일본에서는 감기에 걸렸을 때 잘 먹는다)는 만병통치약, 하지만 과다복용은 금물, 병은 더 심해지고 역시나 오이누와 키지메의 대립이 시작된다. 사부키치는 새우 싸움에 고래를 터지고...



▲ 오이누의 빠진 모습



▲ 책의 직후



▲ 뒤러려 갔는지 알겠지?

3-2 환자에게는 역시 죽, 주인공은 오이누의 죽을 받아서 억지만 환자를 전부 비취 버린 키지메의 일을 파위에 의하여 주인공의 병은 악화된다. 나머지는 위와 비슷하다.



▲ 죽의 최후 2

4 다음날 키지메와 오이누의 경정신이 더욱 불타오르고 각자 자신들이 준비한 약을 가지고 오는데... (분기).



▲ 약들이 심어 의심된다

5-1 키지메의 약을 먹기로 한 주인공. 하지만 아나나 다름과 이상한 재료로 만든 술을 약이라 우기며 가지고 오는데... 결과를 대변하는 사투키치의 한마디 "역사나."



▲ 중국 4천년의 신비라는데...

5-2 오이누의 약을 먹기로 한 주인공. 하지만 어디선가 이상한 독 두개짜리를 약이라 가지고 와 그 독을 흘리게 해서 주인공에게 먹이는데...

6 밤에 습격을 결심한 키지메. 하지만 사투키치가 방해된다. 그는 사투키치를 쫓아내어 암매장 해버리고 주인공의 잠자리를 습격하지만 가기에 오이누가! 들의 싸움은 극을 달리고 결국 결정의 때가 온다 (분기)!



▲ 대립의 극에 달한 둘

7-1 후환이 두려워 키지메에게 간병을 의뢰한 주인공. 하지만 그 간병이란 게...



▲ 이게 간병이나

7-2 역시 그나마 나온 오이누에게 간병을 부탁한다. 하지만 정성이 과하면...



▲ 회복마법으로 한방에!

8 주인공의 상태는 더욱 악화만 되어간다. 미안함을 느낀 오이누와 키지메는 묵고 있는 집의 할아버지에게 들은 무엇이라도 고치는 약을 찾으러 어떤 숲에 있는 집으로 들어가게 된다. 그 집에 있는 과학자 센브리는 일단 자신의 부활을 도와주면 약을 주겠다고 하며 차를 준비해준다. 하지만 그 센브



▲ 이지가 센브리

리가 말한 부탁이란 바로 생체 실험이었다. 오이누와 키지메는 반항하려 하지만 조금 전 마신 차에 약이 들어있었다. 제대로 된 반항 한번 못하고 골똥없이 실험대상이 되어 버릴 운명에 처한 오이누와 키지메. 한편 모든 사실을 안 모모와 주인공은 키지메와 오이누를 구하려 온다. 눈앞의 위기에 주인공은 서투르지만 모모는 조금만 기다리라고 하고... (분기).



▲ 주인공 도박

9-1 좀더 상황을 지켜보는 주인공과 모모 역시 겉개가 있었다.



▲ 겉개장지

9-2 더 이상 보고있을 수만은 없다. 키지메와 오이누를 구하기 위해 뛰쳐나가는 주인공. 하지만 겉개에 부딪쳐 튕겨나는데...



▲ 그대도 멋진 신을 연출하러 노력은 한다

10 겉개를 제거한 주인공들. 오이누와 키지메는 구출하지만 센브리의 생체 병기를



▲ 긴장감 없는 적들과 간백한 전투

은 너무나 많다. 한번에 해결할 생각을 해내는 주인공(본기).



▲ 오이누 구름



▲ 키지메 구름

11-1 주인공은 키지메와 힘을 합쳐 합체 마법을 사용하고, 남은 일행도 나름대로 적을 공격한다.



▲ 키지메와 합체공격

11-2 주인공은 오이누와 힘을 합쳐 합체 마법을 사용하고, 남은 일행도 나름대로 적을 공격한다.



▲ 멋진 폼 떨어지니 다 벌만이다

12 모든 적을 물리치고 샌브리에게 무엇이든 고치는 악을 빼앗는 일행.



▲ 샌브리는 악을 넘기지만



▲ 풀대없는 지형



▲ 머리척기는

키지메 엔딩

(병상에 누워있는 주인공)

주인공: 《여러가지 일이 있었지만 키지메와 오이누에게는 고맙다는 말을 해야해》

(듣지일 때 이불속에서 나타나는 키지메)



▲ 흥겹다, 자석!

주인공: ~~오이아이아이야!!!!!!

(달려온 모모와 오이누)

모모: 이봐, 키지메! 너 또~?

(키지메의 무자비한 체벌질)

오이누: 키지메씨에게는 두손들었어요~.



▲ 햇말 쥐소

오이누 엔딩

(병상에 앉은 주인공과 사자를 꺾어주는 오이누)

주인공: 《여러가지 일이 있었지만 키지메와 오이누에게는 고맙다는 말을 해야해》

오이누: 저 아~와~ 하세요



▲ 아무리 생각해도 복덩어리다

주인공: 《음~ 좀더 병상에 누워있을까? (들어닥인 키지메와 모모)》

키지메: 언제까지 혼자 혼자살까야!

모모: 빨리 가자고!

주인공: 어어어! 아작은 무리야! 도와줘 오이누! 으아아아~.

에필로그

(배가 떠났다는 계시를 보고)

전환: 예예!

모모: 가버렸다. 도깨비 섬으로 가는 배

오이누: 다음은 언제가 될지 모르겠네요

주인공: 어떡하지?

키지메: 또 그 식을 갈까?

주인공: 조 좀 봐줘~.

오이누: 저~그런데 사투키치 씨는 어디에 있죠?

키지메: 으엑!

(땀물이 흘러온다)

사투키치: 어~이! 누가 좀 도와줘~. 어~어어~.



▲ 사투키치 옆으로 지나가 게기 없겐

CLIMAX LANDERS

최고즈 상륙꾼이라고 누가 그러더냐.....

클라이맥스 랜더즈

クライマックスランダーズ



제작사: 클라이맥스

장르: RPG

발매일: 9월 15일

판매가: 9,800엔

그래픽	☆☆☆
소리감	☆☆☆
스토리	☆☆
사운드	☆☆
소장 가치	☆☆☆

MD시절 「샤이닝 포스」를 제작해 세간에 이름을 모으던 클라이맥스가 DC로 내놓은 첫 작품 「클라이맥스 랜더즈」. 이상한 던전 시리즈와 비슷한 방식의 대전 탐험 RPG로서 그 특유의 컨셉션적인 캐릭터와 재미 게임 플레이로써 클라이맥스다운 하자.

공략 → 신년명권

어떤 게임인가?

위에서도 말했듯이 이 게임은 이상한 던전 시리즈와 현재 전투 방식을 혼합한 게임 시스템을 지니고 있다. 이상한 던전 시리즈에 대해 모르는 분들을 위해 좀 더 자세히 설명하자면 이 게임은 주된 무대가 마을과 던전으로 이루어진다. 던전은 제한된 층수를 지니고 있으며 그 층수까지 도달해 마지막 층의 보스를 쓰러뜨리면 던전은 클리어되고 그에 따라 스토리도 진행된다. 스토리의 진행에 따라 동료 캐릭터들이 늘어가고 플레이어는 그들 중 한 명을 선택해 또 다시 다른 던전에 도전한다. 던전은 맵이 들어갈 때마다 모양이 달라지며 주인공은 그 안에서 아이템이나 무기를 습득해 전투를 벌이고 레벨을 높이는 행위를 반복함으로써 새로운 기술이나 마법을 익혀 마지막 층의 보스를 물리치게 된다. 아이템이나 마법, 스킬은 던전을 클리어하고 나서도 보존되지만 레벨은 다시 1로 돌아간다. 즉, 맵이 던전에 들어갈 때마다 플레이어는 레벨 1부터 시작하는 것이다. 던전 안에서 사망하게 되면 그 던전 공략 중 습득한 아이템과 등록되지 않은 몬스터를 잃을 뿐 게임 오버되는 일은 없다. 따라서 주인공은 던전을 계속해서 돌아다니면서 보다 나은 무기와 몬스터를 얻어 최종 던전에서 유리한 위치를 차지하는 것이 가장 큰 목표일 것이다.

조작방법

● 마을에서

아날로그 스틱	이동
방향키	선택 / 1인칭 시점
A버튼	결정 / 회화 / 간음에 들어감
B버튼	취소 / 원도우를 닫음
X버튼	1인칭 시점 변환
Y버튼	커맨드 메뉴

● 던전에서

아날로그 스틱	이동
방향키	위 - 맵 전환 / 오른쪽 - 맵 ON/OFF 아래 - 이동 시점 변환
A버튼	체크모드
B버튼	취소 / 원도우를 닫음
X버튼	조사
Y버튼	커맨드 메뉴

● 전투에서

아날로그 스틱 / 방향키	선택
A버튼	결정
B버튼	취소
L R버튼	파티의 선택

커맨드 메뉴

● 마을에서

아이템(アイテム)	아이템을 장비, 버리거나 세세한 사항을 본다
마법(魔法)	현재 습득하고 있는 마법 일람, 등록하거나 삭제할 수 있다
스킬(スキル)	현재 지니고 있는 기술의 일람, 등록하거나 삭제할 수 있다
도감(图鉴)	현재까지 습득했던 아이템 또는 몬스터 일람
동료(仲間)	현재 지니고 있는 몬스터들을 바꾼다 진형도 이 때 바꾼다

● 던전에서

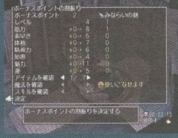
아이템(アイテム)	아이템을 사용, 장비, 버리거나 세세한 사항을 본다
마법(魔法)	자신 또는 동료 몬스터의 마법을 사용한다
스킬(スキル)	자신 또는 동료 몬스터의 기술을 사용한다
도감(图鉴)	현재까지 습득했던 아이템 또는 몬스터 일람
동료(仲間)	동료 몬스터들의 진형 변경

● 전투에서

기술(技)	기술을 사용한다
마법(魔法)	마법을 사용한다
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다
수비(守備)	방어, 회피 또는 도망칠 수 있다
이동(移動)	이동가능 아이템 장착시 전투중 불리함을 이동할 수 있다
포획(捕獲)	적 몬스터 1개체를 포획한다

던전에서 가장 중요한 셋업 메뉴!

던전에서는 다음 층으로 이동하는 워프 존에 도달할 때마다 셋업 메뉴가 나타난다. 이 메뉴 화면에서 다음 층에 대비한 여러 준비를 할 수 있다. 우선 현재 있는 층에서 얻은 보너스 포인트를 주인공의 스테이터스에 나누어 줄 수 있다. 이 게임은 무기가 스킬, 마법을 사용하기 위해서 그에 따른 스테이터스 수치가 필요하므로 모자라는 수치가 있다면 이것으로 그 수치를 조절할 수 있다. 다만 전투가 적으면 보너스 포인트를 습득하지 못할 경우도 있다. 보너스 포인트의 분배가 끝나면 그 다음으로는 스킬 봉인(スキル封印), 이것은 현재 습득하고 있는 스킬 중 봉인하고 싶은 스킬을 자유롭게 봉인 또는 해제할 수 있는 커맨드다. 스킬들은 습득한 전체 스킬이 필요로 하는 스테이터스 수치를 모두 더해서 스킬 사용 여부를 결정하기 때문에 포인트가 낮은 스킬이 있다면 포인트가 높은 스킬을 습득하면 초반에 쓸 수 없는 현상이 일어나고 만다. 때문에 던전에 들어오기 전에는 기본 스테이터스로 사용 가능한 스킬들을 남겨두고 나머지는 봉인해야 초반부터 스킬을 쓸 수 있다. 레벨이 오르고 포인트가 만족되면 봉인을 하나씩 풀어나가는 것이다. 세번째로는 동료 커맨드, 이미 컵셀 속에 봉하고 있는 몬스터나 현재 던전에서 포획한 몬스터들을 꺼내거나 집어넣음으로써 동료로 늘리거나 줄일 수 있다. 물론 소수 몬스터가 많으면 교대시킬 수도 있다. 전투 시 최대 2리리의 몬스터를 개별 소수 커맨드를 하고 던전을 클리어하면 주인공과 마찬가지로 레벨이 오르고 스킬을 습득하고 새로운 호칭도 받게 된다.



체크 모드에 대해서!

던전 안에서 주인공은 A버튼을 누름으로서 체크모드로 돌입할 수 있다. 체크모드로 돌입하면 지도에 표시되는 노란색 부분(아직 조사가 안된 부분)이 초록색으로 바뀌면서 조사가 끝나게 되어있다. 이때 만일 아이템이나 적, 함정 등이 발견된다면 그것은 창으로 표시된다. 아이템이 나 적의 경우는 우선 어느 것부터 신경을 쓸 것인가 선택을 할 수 있다. 이 체크 모드는 던전 안에서 탐색부분이 나타내면 당연히 발동시켜주어야 하는데 일찍 배가 고파지는 단점이 있다. 만족도가 0이 되면 체크 모드는 발동되지 않을 뿐더러 HP도 조금씩 떨어지니 만족도에는 항상 주의를 해야한다. 위기에 몰리게 되면 할 당도가 언더라 언더라 뭐든 먹을 것을 먹어서 만족도를 조금이라도 채워놓고 체크 모드를 발동 시키야 한다.



탐색부분이 남아있지 않도록 하자!

몬스터 포획과 양육에 대해서

이 게임의 또 하나의 묘미라면 바로 몬스터 키우기다. 던전에서 포획 스킬을 이용해 잡은 몬스터를 키워서 동료로 삼는 것이다. 일단 포획한 몬스터는 마을 안에 있는 몬스터 하우스가 차지 닥터 안느에게 등록을 받아야 한다. 던전 안에서는 방금 잡은 몬스터를 바로 동료로 쓸 수도 있지만 만일 플레이어 사망하게 되면 등록되지 않은 몬스터는 사라져 버리므로 등록은 필수라고 할 수 있다.



◀ 이곳에서 등록을 해야한다

몬스터는 같이 전투를 하는 동안 스킬과 레벨이 올라간다. 나중에 가서는 주인공보다 강력한 존재로 성장할 수도 있다. 물론 충성도가 낮게 되면 말을 듣지 않는다는 단점이 있지만 던전 안에서는 유일한 피터윈이기 때문에 무시할 수 없다. 하지만 몬스터의 레벨

을 올리는데 있어서 가장 좋은 방법은 미니게임(とびだすDEしぐな)을 통하는 것이 좋다. 토른을 모으는 것과 동시에 몬스터의 레벨도 올리는 일석이조의 게임이다. 미니게임은 나중에 생기기 되는 토산품 가게나 일본 피스의 편의점에서 판매한다. 한번 사고 난 뒤 다른 게임으로 바꾸면 가지고 있던 게임은 사라지므로 게임을 할 때마다 매번 구입해야 한다.



◀ 이런 곳에서도 미니게임을 한다

또한 몬스터가 너무 많은 경우에는 몬스터와 헤어질 수도 있다. 어차피 모든 몬스터를 키운다는 것은 박서므로 처음부터 집중적으로 키울 몬스터를 정해놓는 것이 중요할 것이다. 방목할 수 있는 몬스터의 수도 많지 않다. 나중에 일본 피스가 생기고 나서 목수에게 거액의 돈을 지불하면 목장의 규모를 늘려준다.

토큰(トークン)이란?

이 세계에는 토큰이 있다. 흔은 아니지만 환금하면 돈으로도 쓸 수 있는 귀중한 아이템이다. 몬스터 허우스에 컴퓨터가 놓여져 있다. 이것은 미니게임과 토큰을 총괄하는 시스템이다. 이곳에는 기본적으로 돈으로 토큰을 구입하거나 토큰을 돈으로 바꾸는 곳이다. 미니게임으로 비주얼 메모리안에 토큰을 많이 축적했다면 이곳을 통해서 그 토큰들을 다룬 받아 쓸 수 있다. 일단은 이 게임에서 가장 큰 문제라고 할 수 있는 돈이 필요하니 돈으로 환금을 하는 것이 현명한 방법일 것이다. 토큰은 1장당 50골드로 계산된다. 그 외에도 토큰만으로 아이템을 구입할 수도 있지만 상당한 수의 토큰이 아니거는 권장은 아이템을 얻기란 힘들 것이다.

돈이 필요하면 우선 토큰을 모아라!▶



노이먼의 퀘스트 의뢰에 대해서

게임을 진행하다 보면 노이먼이란 토끼가 이미 클리어한 단전을 대상으로 여러가지 일을 준다. 크게 보스를 격파, 몇 층까지의 탐색, 지정된 수만큼 몬스터 쓰러뜨리기, 특정 몬스터의 포획, 지정 몬스터의 지정 수만큼 쓰러뜨리기, 특정 아이템 탐색 등이 있다. 이 퀘스트에 참가하려면 일단 참가비를 내고, 성공하면 보수 내지는 아이템을 받고 실패하면 조건에 따라서 벌금을 내기도 한다. 이중 그레드 돈이 좀 되면서 하기 쉬운 의뢰는 바로 몬스터 포획. 레벨 몇 이상이 무엇을 잡아야 하는 식의 의뢰이지만 잘 생각해보면 애초부터 그 몬스터를 잡아서 동료로 삼아 레벨을 올리면 되는 것이니 어려운 것이 없다. 때로는 몬스터가 이미 등록이 되어 있는 녀석일 수도 있다. 그 외에 라일이 있다면 아이템 탐색을 해도 좋을 것이다. 아이템이나 몬스터의 발견 확률은 항상 높게 나오지만 실패 90%라 해도 실패할 확률이 더 많으므로 믿지 않는 것이 좋다.



▶ 돈을 벌기 위해서라면!

전설의 아이템에 대해서

게임 안에서는 하나씩 밖에는 존재하지 않는 강력한 전설의 아이템이란 것이 있다. 더욱 중요한 것은 이 전설의 아이템들은 게임 진행에 따라 나타나는 대장관에서 그 능력을 더욱 강화 개량시킬 수 있다는 점이다. 보통 강력한 무기들은 스테이셔스 포인트의 부족으로 애초부터 사용하지 못해 단전 안으로 가지고 들어가기 힘든 반면에 이 전설의 아이템들은 개량을 거듭해 필요 스테이셔스 포인트를 낮춤으로서 애초부터 그 힘을 쓸 수 있게 만들어준다. 또한 이 무기에는 여러가지 스킬의 효과도 덧붙일 수 있어서 공격과 동시에 여러 효과를 발휘하는 특수한 무기로 만들 수도 있다.



대장관에서 업성, 강화, 개량을 할 수 있다▶

전설 무기 일람

이름	설명	비고
강철검 (鋼劍)	강력한 예기로 손쉽게 사용할 수 있다.	
제왕의 대검 (帝王の大剣)	강력한 공격력을 가짐	
무자의 창 (無者の槍)	공격력이 크다	
미르마니아의 자명이 (ミルマニアの杖)	장비하면 마법을 쓸 수 있다	마법 막
하이보우건 (ハイボウガン)	강력한 공격이 가능	
아이스 부메랑 (アイスブーメラン)	크리티컬로 없을 속성 추가공격	없을 속성 공격
미드 너클 (ミッドナックル)	강력한 공격이 가능하다	
기이아의 방패 (ガイアの盾)	높은 방어력을 지닌다	
축복의 신발 (祝福の靴)	신속함과 운을 높여준다	

마법 일람

* M은 메가, G는 기가, 대상이 놓여난다.

● 공격계

파이어(ファイ) M G	대상 적 1개체에 불꽃 데미지
블리자드(ブリザード) M G	대상 적 1개체에 얼음 데미지
선더(サンダー) M G	대상 적 1개체에 벼락 데미지
올라운드(オーララウンド)	대상 1개체에 속성 데미지(속성 선택)

● 회복계

힐(ヒール) M G	대상 1개체에 HP 회복
에너지(エンジー) M	대상 1개체에 VIT 회복
큐어(キュー) M	대상 1개체에 상태이상 회복

● 특수계

리스크(リスク)	적 파리를 전멸시킨다. (부신 공격)
재지먼트(ジャッジメント) M	아이템을 식별한다
리페어(リペア)	아이템 1개를 수리
이스케이프(エスケープ)	연전에서 탈출

● 보조계

디크니스(ディクネス) (G)	대상 1개체를 상태이상으로(상태이상 선택)
ST 업(STアップ) M G	대상 1개체의 공격력이나 방어력을 높인다
ST 다운(STダウン) M G	대상 1개체의 공격력이나 방어력을 내린다
에트리뷰트(アトリビュート) M	대상 1개체에 속성을 올린다(속성 선택)
매지컬라이즈(マジックライズ)	마법의 효과를 배로 늘린다
인빈시블(インビンシブル)	통상공격 또는 마법 공격을 무효로 한다

스킬 일람

● 스프

포획(捕獲)	몬스터를 동료로 만든다
무시(無視)	술겨진 아이템의 발견 확률이 올라간다
날아하기(飛び回り)	기술 날아하기를 사용할 수 있다
기탄(氣弾)	기술 기탄을 사용할 수 있다

● 리오

질대관통공격(絶對貫通攻撃)	확실하게 공격을 관통시킨다
VIT공격전화(VIT攻撃轉化)	VIT소모량을 줄여서 기술 공격력을 올린다

● 리일

아이템 감정(アイテム鑑定)	마시벌 아이템의 식별명이 올라간다
트랩(トラップ)	트랩을 적에게 먹으로 사용한다

● 마린

마법흡수(魔法吸収)	받은 마법만큼 MP를 회복시킨다
------------	-------------------

● 레이디

HP공격력 전회수P(攻撃力轉化)	HP 3소버로 공격력을 1.2배로 한다
더블 필살(ダブル必殺)	크리티컬 공격을 두개 이상 가지고 있는 경우 두개 동시에 발휘한다

● 마리온

최대 HP 업(最大HPアップ)	최대 HP를 올린다
피해-인복도 전환(被害-満足度轉換)	데미지를 인복도로 전환한다

● 퀘스트로 얻을 수 있는 스킬

아이템 수리(アイテム修理)	아이템을 수리한다
장비(装備)	전투 중에 장비를 교환한다
아이템 자동 감정(アイテム自動鑑定)	아이템을 주었을 때 자동적으로 감정한다
HP 자연회복(HP自然回復)	HP가 자연적으로 회복된다
기력일손(氣力充實)	VIT가 최대치일때 확실히 크리티컬이 난다
능력흡수(能力吸収)	적의 능력을 흡수해 자신의 것으로 만든다
자동반격(自動反撃)	기술 공격을 받았을 때 자동적으로 반격한다
부활(復活)	쓰러지면 50% 확률로 부활한다
불꽃원전 방어(炎完全防禦)	불꽃 속성의 데미지를 무효로 한다
운 업(運アップ)	운을 올린다
렌덤 경험치(ランダム経験値)	입수한 경험치가 2배 또는 반이 된다

● 그 외의 스킬

왕복민티(往復ピンタ)	기술 왕복민티를 사용가능
3회 공격(3回攻撃)	기술 3회 공격이 사용가능
대 연드에 효과(対アンデッド効果)	연드에 대한 공격력이 2배가 된다
기술 선제(技・先制)	기술 선제공격을 사용할 수 있다
기술 사정강화(技・射撃強化)	기술의 사정 범위가 넓어진다
기술 전체화(技・全體化)	모든 기술로 전체 대상공격이 가능
광범위 합탈(廣範囲合脱)	조시의 합탈이 넓어진다
플로어 정보(フロア情報)	새로운 플로어에 들어갈 때 플로어 정보를 한번 체크한다
술성탐지(酒星探知)	데이지의 합액 범위를 넓힌다

프롤로그

소드 : 재길 걸벌레가 없군 정말 오는 게 아니겠네

희상 언, 소드 앞에 한 소녀가 웅얼거려
친하고 있다.



▲ 눈물이! 눈물이!

소드 : 귀찮은 건 싫새이아

소녀 : 부모 형제가 싫해당한 건 나쁜만이 아니야
불행한 인간은 나쁜만이 아니라구. 이 세계는
마치 저주받은 비탄 것 같아

소드 :나도 그렇다. 라고 말할 수는.....너희
들이라면 진절머리가 난다

갑자기 나타난 몬스터. 소드에 공격을
해오지만 소드는 침착하게 단 한방으로 처
리한다. 하지만 몬스터는 아직 죽지 않고 도
끼를 내던지고 도주한다.



▲ 실재로 보면 어색한 움직임이지만...

소드 : 녀석! 알볼 수가 없는걸

몬스터는 탑 안으로 도망치고 소드 역시
탑 안으로 따라 들어간다.



▲ 이 탑이 모든 것의 출발점?

소드 : 그인가..... 커다란 영지를 하고서 귀신들
이름 좋아할 때는

탑 안에 놓여 있는 어떤 책을 펼친 소드,
잠시 책장을 넘겨보지만 이내 고개를 못
고 들어간다. 그런데...



▲ 책에서 빛이!

정신이 들자 낮이 되어버린 탑 안. 책은
은대 간데 없고...

소드 : ..에 또... 뭐지? 잠만 기다려 나는 확실
하... ..왜? 어디로 갔지 책은? ..없나? 이상한
느낌이 드는걸 그 이거까 부박을 들어준 덕분에
.. 정말 뭐 좋아 생각해도 볼 수 없지

이제부터 소드를 움직일 수 있다. 일단은
조각법을 익히고 나서 땅을 나서자.

소드 : ...음? 이상하군. 확실하...



▲ 잠겨 시진. 어젯밤에는 뿔모가 있었는데...

소드 : 나는 자곳에서 왔는데... 디르코아 왔을
때랑 모습이! 누구 짓이지? ..음? 뭐야 이 느꼈은?
적이라는 녀석인가? ..총겜지 뭘 대롱 되리

다른 통로를 노려보던 소드는 안으
로 들어선다. 시뻘적인 단전의 공
략이다.



단전 - 시계탑

단순한 길 찾기에 불과하다. 방안에 서
있는 요우르드 간판에는 단전 공략에 필
요한 기본 사항들이 가득 적혀있다. 마
지막 총까지 가면 아기의 몬스터가 보스
로 등장한다.

소드 : 왔으면 으레 기다렸어 귀신 놀이는
싫어다. 이제 도망칠 수 없어 귀오해라!

BOSS



약하다. 단순히 샌드백에 불과할 뿐. 마
법도 적절히 써 가면서 여러 방법을 이
용해 죽일 수 있는 몇 안되는 귀중한 보
스다. 특이할 만한 공격 능력도 없로 보
스를 쓰러뜨리고 나면 방 안에 있는 워
프 존으로 가서 단전을 클리어하자

소드 : ...음. 모인다가 어떻게 할거지 대박! 길
지가 나면 살아야돼... 살아야나... 진짜는
이런 것 통구기 아는데... .. 좋아. 영지!

시계탑의 숫자판을 열고 나온 소드, 주위
는 전혀 본 적도 없는 풍경이 펼쳐진다



▲ 어젯밤엔 안 어렸는데...

소드 : ..어디지? 정말 본 적이 없군... 시계탑 다
움짤 모르면 장소에 왔다는 건가? 못 내 이름다른
웃은 면지로 휘발썬하고 어른이 되가지고 미야가
되고... 화이이군 실재...

수수께끼의 노인 : 오오 나의 영웅아! 제 1 시
련을 잘 돌파해 주었군 그 큰 그 영지 더더욱

영웅의 이름에 걸맞은군! 그 영광으로 가득 찬 모습 이 내게에도 보여주오!



▲ 문제의 노인 등장!

소드: ...양? 당신 누구야?

수수께끼의 노인: 누구? 마스터라고 불러줘 이 세계의 주인이다... 나와 똑같이

소드: 이곳의 주인... 그렇다면 마침 잘 됐군. 여기는 어디지? 대답해라 할아범!! ...당신에게 묻고 싶잖아

마스터: 할아범... 날 말하는 건가?

소드: 당신 할아버지 아니야?

마스터: 호~를 활달한 건 인정하겠지만 조금 풍성이 떨어지는 낱곡 영웅~ 아니 소드군 나는 할아버지가 아니라 마스터라고 불려왔으면 싶군 그 편이 기분 좋게 화해할 수 있고 결과적으로 당신에게도 유리하다

소드: ...무슨 말이 하고 싶은 거야?

마스터: 너는 지금 혼란에 빠져 있다. 보지 못한 세계에 갑자기 내린 재앙 그 마음은 불안으로 가득 차 있다. 하지만 그것은 당연한 일이다. 이곳은 너에게 있어서 정말로 마지막 장소니까 여기에서는 나로부터 이야기를 듣고 상형파악에 힘쓰는 것이 어득... 그렇게 생각하지 않나?

소드: ...알려봐 이야기는 듣자... 일단은

마스터: 그러면 설명하자 이곳은 불가사의 한 힘에 의해 만들어진 인공의 세계다

소드: 인공?... 만들어져...?

마스터: 그렇다. 누구의 손에 의한 것인가는 정말로 수수께끼이지만 여러 세계로 부터 토지와 건물, 주민들이 소환되고, 하나의 작은 세계가 만들어진 것이다

소드: 기다려! 그런 이야기 믿을 수 있을리가...

마스터: 내가 어떻게 생각한 것이 이 세계의 구성이다. 그리고... 이 세계는 지금 심각한 위기에 빠져 있다. 이 세계를 누군가가... 어떤 심각한 존재가 갖고 있다. 이 세계에 나타난 '말썽'... 그 정체를 찾아내고 그리고 이 세계를 지켜줘 부탁한다 영웅 소드여!

소드: ...당신 어떤 자기만의 '세계'에 빠져 있는 거야? 당신이 말한 것 그게 전부 사실이라면 나도와는 전혀 관계없이 영웅... 재밌게도 결정하지마

마스터: 내가 결정할 것이 아니다. 숙명의 신이

결정할 것이다. 시계탑의 시련을 통과한 것이 무엇보다도 그 증거이다. 소드! 내야말로 진짜 영웅으로 선택된 빛의 아이. 이 작은 세계를 지키기 위해 너는 이 세계로 불려진 것이다

소드: ...무슨 말을 해도 들을 것 같지 않은

마스터: 그럼 저쪽을 봐줘

마스터 가리키는 집에서 양의 머리를 한 짐사가 나온다.



▲ 뭐야 이놈은 또?

마스터: 저 사람이 나온 집... 알겠나? 너를 위해 준비한 집이다. 저곳에 영웅의 증거 '문자'가 놓여져 있다. 문장을 손에 넣고 그 힘을 사용해 바로 여행을 떠나는 거다. 뭐 자세한 사항은 저자에게 물어봐 줘 그럼.... 부탁한다 영웅 소드여!

소드: 이봐야봐 할아범! 기다려!

이제부터 본 게임의 시작이다. 우선은 마스터가 말한대로 집 앞에 있는 짐사에게 가도록 하자.

히초지: 차를 끓였습니다. 주인님 저는 짐사입니다. ...무슨 불일이라도?

소드: 너... 아이 양(히초지)이네

히초지: 아니요, 짐사입니다

소드: ...아이 그걸

히초지: 허쑤 자세한 설명은 집안에서 이곳은 주인님의 집입니다. 사랑하자 마시고 들어오십시오

소드: 내 집...이군

집안으로 들어선 소드 주위를 둘러본다.

소드: 이런 도... 상당히 쾌적한 것 같은 집이군. 뭐 방이 있다는 것으로도 다행인가?



▲ 집인가 이것이?

히초지: 기다리고 있었습니다. 주인님. 이쪽으로와 주십시오. 다시 한 번 자기소개를 하겠습니다. 저는 주인님의 룩버리지를 맡게 된 짐사입니다. 룩가 보관하신 일이 있으시다면 사랑 마시고 말씀해 주십시오. 천기가 더 단단. 그 밖에 있는 문장을 가져가 주십시오

소드: 응...? 뭐야 이게? 그 할아버지 말한 게 이거야?

소드: 그럼 가지고 있으면 곁에 처진 장소에도 들어갈 수 있습니다. 주인님 피곤하실 때 또 들려주십시오. 보통은 계단 2층에 있으므로 무슨 일이 있으면 지체없이 말씀 주십시오. 그럼 다녀오십시오

일단 짐을 나స్త면 이곳 저곳을 돌아다니면서 마을에 건물들의 기능과 사람들과 이야기를 해 보자. 소드의 집에서 북쪽에 위치한 미려한 집으로 가보면 수수께끼 남자와의 첫 만남이 기다리고 있다. 집으로 들어가면 그저 이제 오지말라는 말만 하는데, 그러다가 집 안쪽의 문으로 다가가면 남자가 소린다.



▲ 배로 여기!

수수께끼의 남자: 만지자 마!

소드: ...뭐야 그 말투는? 내가 처한인가? 만지는 게 싫으면 이 큰 규고해라도 넣어줘! 머리 좀 써라 정말!

수수께끼의 남자: 물이거라. 네가 올 곳이 아니다

소드: 옛 뭐라고? 알았다 알았습니까요. 이런 더러운 문 부탁해도 안 만져

다시 한번 만지려고 하면

수수께끼의 남자: 만지지 마! 뭐라고 말해야 할 아들겠나!

소드: ...만지지 말라고? 왜 신은 쓰이는 걸 뭐가 보통 느낌이 아니야. 이 안에 살아 중요한 보물이라도 숨겨둔 건가?

수수께끼의 남자: 보물이라고... 쓸데없는 소리 마라! 그 안에 있는 건...

소드: ...뭐지?

수수께끼의 남자: 아무 것도 아니야. 아무튼 그

문제 상대야! 그리고 이것에도 오지마!

스드 : ...알았어

스드의 집에서 동쪽으로 위치한 클로니 피스로 다가가면 한 개가 쫓아내는 걸 볼 수 있다.



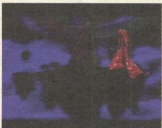
▲ 왜 쫓아내는 건가?

아서 : 엉덩! 엉덩!

스드 : 이와 그런 곳에서 똥 짓고 있는 거야?

아서 : 엉덩! 엉덩!

스드 : 아무 것도 없잖아? 정말... 응? 뭐야 저런?



▲ 첫 번째 단전이 등장!

스드 : ...사실인가? 정말... 경치가 바뀌었군 그 말이네! 예기 완전히 거짓말은 아니었어 건가? ... 흠 재미있는데? 어떤 놈의 장난이지?

당장 단전에 들어가지 않아도 되니 일단은 마을을 다 둘러본 뒤에 들어가자. 클로니 피스의 왼쪽으로는 닥터 알렌의 연구실이 있다.



▲ 확실히 미래경이다

캡틴 호크 : 곤란하군 곤란해 닥터 알렌! 당신은 나에게 약속하지 않았나! 이 나의 허탈과 아름다운 이빨을 더욱 아름답게 만드는 올트라 슈퍼 아이템! 그 이름도 '하이퍼 원자력 칩'...! 농담 부리

고 있으면 곤란해 이미 지금은 지불했어 나의 설계대로 완성시켜 줘 아야 물이 떨어지군 그 아이같은 완성되면 나의 멋진 모습은 1억 배 일! ...질문 기다려 이대로도 충분히 두드러지게 멋지지만 그것이 1억 배 일인가... 흠 때를 맞춰서 은하 전쟁이 시작되는군 마음이 아프군... 나의 태클이 대안하를 열망시키는가? 닥터 알렌 당신 내 말을 듣고 있는 건가?

닥터 알렌 : ...백기 고르군

캡틴 호크 : 닥터 알렌!!!

닥터 알렌 : 뭐야 시끄럽군 알고있어? 알고있어? 만들면 되지 만들겠어 그거였지? 그 자-아 생략났다 생각났어 그거였지 그거! '하이포 원자력 대 허모냐', 잊지?

캡틴 호크 : ...'하이퍼 원자력 칩'...이다!

닥터 알렌 : ... 아이 그래 그거

캡틴 호크 : ...알았다 오늘은 이쯤에서 돌아가지만 일은 확실히 해줘 뭐라해도 지금은 확실히 지불했으니까. 안됐지만 나 이 나를 위해서 길을 내 주지 않겠나? 부탁한다 닥터 알렌 기대하고 있을 테니!

닥터 알렌 : 하아... 생각하군 부흥비가 필요하다고 해서 저 녀석에게 돈을 받은 건 이 나의 일생의 실수다. 뭐, 어때? 저런 녀석의 주머니는 무서!! 적당히 말해두면 지금의 저 녀석도 포기하겠지...결정!



▲ 이 왕자형인 녀석은 뭐야?

이 괴상양측한 대화를 듣고 나서 또 다른 집까지 구석구석 살핀다면 이젠 첫 단원인 불의 동굴로 향하자.



단전

불의 산동굴 - 전 6층

본격적인 단전의 시작이다. 통로를 지나 큰 방이 나오고 그 방에서 주로 전투가 일어나는 것은 마지막 단전까지 이어지는 규칙이나 방안에 돌아서면 포위당하지 않도록 주의하는 바깥을 돌아다니다. 몬스터들도 포획해서 일단은 파티를 채워 놓고 가는 것도 좋은 방법이다.



▲ 하나 잡았었다!

BOSS



▲ 이 느릿한 녀석!

익종으로 보이는 이 보스는 그야말로 볼 리 없애버리고 싶다는 욕구를 불끈잡은 처일게 만드는 엄청난 공격속도를 가지고 있다. 전체 공격이 하나 일긴 하지만 데이지는 무시할 정도 무조건 집중 공격을 해 빨리 끝내도록 하자. 느리다 느리!

스드 : 후 이런 이런 저런 걸 생각했다군! 그야말로 욕심이 몇 개라도 모자라졌군. 불한 거지! 돈 한푼 받지도 못하는데 저런 괴물을 해치우고 내 의지가 아니지.

마스티 : 오오 영웅 스토어! 다행히 무사히 돌아왔군.

스드 : 뭐야! 이번엔 무슨 일로 나타난 거지?

마스티 : 네에게 몇 가지 조언을 하고자 생각해. 스킵과 마법은 확실히 통용하고 있나? 통용은 마음에서부터는 할 수 없다는 걸 잊지 않게.

스드 : 그런 것보다 나는 당신에게 묻고 싶은 게 있어. 이 세계에서 빠져나가기엔 어떻게 해야 할까? 이런 감옥 같은 곳에 갇혀있는 건 체질에 안 맞아. 자 빨리 가르쳐주실까?

마스터: 역시 너도 그럴 땐가? 하지만... 너도 여러가지 방법을 시도했지만 이 세계에서 빠져 나가는 방법은 도저히 발견할 수 없었다... 이 세계를 만든 자는 너무나도 무서운 마법을 사용하는 자... 그것은 틀림없다. 하지만 희망은 있다. 이것을 누가 뒤엎어 시킨다. 이 시련을 견디고 탈출의 길을 찾아낸다면 그것은 영웅 소드 당신 뿐이다...

소드: 잠깐 기다려! 당신 생각하고 지껄이는거야? 나랑 처음 만났을 때의 일 기억나지 않아? 당신은 이렇게 말했다. '이 세계에 나타난 '악魔', 그 존재를 밝혀내 그리고 이 세계를 지켜 줘...'라고. 그 때는 세계를 지키라고 말하고 이번에는 세계에서 탈출하는 방법을 찾으라는 건가? 자라는 건가? 탈출하는 건가? 대체 어느 쪽이야? 조용히 있지 말고 뭐가 말해라!

마스터: 그럴 대답하지. 자라는 것도 탈출하는 것도 같은 거다. 사소한 말의 차이지. 우리의 최초 목적은 이곳에서 황폐한 세계로 돌아가는 거다. 하지만 그런 우리를 시험하는 것처럼 불미스러운 존재가 계속 나타난다. 이 세계를 벗어날 때까지 이 세계를 그리고 우리의 생명을 지키지 않으면 안 된다. 이 세계를 지키고 그리고 돌아와서 이 세계에서 탈출하는 방법을 찾는다. 그를 위해서는 싸울 필요가 있다. ...조금 오순이 있지만 그렇지는 않은가 영웅 소드여!

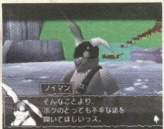
소드: 당신 얘기는 없었다. 하지만 아무래도 남쪽이 안 가는군. 게다가 예초부터 이상하다... 영웅들이 아니라 뭐지? 당신 말했다 '영웅들이 활약하면...'이라고. '활'이라는 건 무슨 의미지? 나 이외에도 누가 있는 건가? 당신이 말한 얘기를 좀 아무래도... 아무래도 솔직하게 들어줄 수가 없어.

마스터: 호호. 뭘지 불만이 많은 영웅이군... 이 남자 어떤 모습을 좋아하는 걸까? ...음. 좀 생각해보라?

소드: 기다려! 아직 얘기가 끝나지 않았어!

마스터를 멈추려고 하는 소드이지만 자진이 다시 일어나고

소드: 어디로 가버린거야? 그 할아버지 또 사라졌다. 그것보다는 어지간... 또 군 또 뭔가



▲ 꿈꿔오게 생긴 토끼다

가 사라졌군

단념하고 플로너 피스를 내리자면 노이먼 피스에 있던 토끼가 소드에게 다가온다.

수수세계의 목소리: 잠깐 잠깐! 거기 형제! 형! 사냥! 영웅 소드!

이상한 토끼: 좋은 정보가 있어. 들지 않으면 후회할 거야!

소드: 네 누구? --토끼?

이상한 토끼: 알레라~? 나 자기소개 아직 하지 않았나?

소드: ...뭐 했을지도 모르지만 전혀 기억나지 않는군

이상한 토끼: 뭐 새로운 이야기는 아무래도 좋아. 자 다시 한번 나는 노이먼이라고 한다. 토끼가 아니라 그런 것보다는 나에게 있어서도 불행한 이야기를 들어왔으면 해. 어느 날의 일이. 지 신해 중에 나는 책을 한 권 주웠다. 그 책을 보고 나서 난 이 이상한 세계로 왔어. 그리고 이상한 할아버지와 만나고... 할아버지는 처음에는 나를 '영웅! 영웅!'이라고 불렀지만 잠시 후에는... '역시 너는 틀렸어! 라든가 '말괄이 이미지와 클러라'든지 그런 말을 했다. 그리고 다른 할 일도 없이 아내와 도란도란 살고 있었지만...

소드: 왜! 야 생각났다. 모르는 토끼랑 이야기하지 않았고도 어쩔을 적 어머니랑 약속했었지. 그런 이유로 그래!

노이먼: 기 기다려 줘. 난 생각했다. 목숨이 살아야만 편안하게 살아가고 싶고. 갑작스럽지만 소드에게 도움이 되고 싶다. 그렇게 생각해. 그래서 다음 번부터 우리 집에서 의뢰소가 사 없을 시작한다. 좀 더 준비가 필요하지만 좀 지나고 나서 와 줘!

소드: --에. 예. 기쁜이 내다나면 다음 번에 찾아가 보지. 그것보다는 좋은 정보란 그것뿐인가?

노이먼: 왓 있고 있었다. 이 세계에 또 새로운 지면이 만들어진 것 같다. 시계탑을 내려가보면 있을 거라고 생각해. 그럼 또 나중에 기다려!

소드: --뭐가 뭐지. 여기는 헛소리와 잡담의 천국인가? --시계탑 아래 새로운 토끼라... 하이!

시계탑 아래로 가기 전에 마스터가 말한 대로 마법과 스킬의 등록을 한번 살펴보자. 스킬의 경우는 단전에서 우선적으로 사용할 스킬을 제외하고는 일단 불인해 두는 것이 좋다. 소드의 길으로 가서 아이템을 정리하고 잠깐은 몬스터를 발목하거나 등록시키는 일도 해줘야 한다. 매 번 단전이 끝날 때마다 이런 번거로운 작업을 거쳐야 하니 배워지 말고 꼼꼼히 처리하자. 또한 아이템의 경우는 캐릭터마다 가지고 들어갈 수 있는 아이템의 수가 다르지만 많은 양은 가지고 들

어갈 수 없으므로 소비성의 아이템의 대부분은 팔아버리는 것이 낫다. 소드의 경우는 4개까지밖에는 가지고 들어갈 수 없다.



▲ 몬스터를 등받이지 않으면 나중에 단전에서 사망할 때까지 기다려



▲ 검은 아이템이 있어도 그 그림 속의 특고도 같은 것

아무튼 정리가 대충 되면 시계탑 피스로 이동하자.

소드: 해! 완벽하게 바뀌어 주었군. 뭐야! 이 풍경은 무슨 일이 생긴지 나는 어디서 온거지 모르겠군... 하지만 ... 또 귀찮은 일이란 그것만은 확실한가? 됐다 됐어. 쓸데없는 일 생각하는 건 이제 그만 두자. 사람은 기본 내기는 대로 하는 게 최고지. 심하게만 있으면 아무 것도 못해. --결정했다. 이제 쓸데없는 일은 생각하지 말자.

2 스타터지는 피스에서 나온 곳에서 바로 오른쪽에 위치한다. 마을에 있었던 수수세계의 남자가 이미 와서 보고 있다. 새로운 토끼 앞에서 상냥한 눈으로 익은 청년이 얼어져 있는데... 그 이름도 유명한 MD 제임 렌드 스토커의 주인공 클라이이 아닌가?



▲ 클라이이 없다면만?

스드 : 응? 아직 살아있고 일단 숨도 불어있고 이 파 당산들 계속 여기 있었던 건가? 이 녀석 어떻게 된 거지?

유릭 도글코 투릭 : 우리들도 지금 왔을 뿐 이 도로에 들어서자 이 녀석이 슬그머니 나와서...
유릭 도글코 부하 : 우리들이 보는 앞에서 평하고 쓰러졌다

쓰러져 있는 소년 : 우...욱

스드 : 옷 정신이 들었군, ...자 그럼 난 갈테니까

쓰러져 있는 소년 : ...프라이데이 프라이데이는... 어디있지? 이봐 너 프라이데이를 모르나? 같이 있던 내 파트너다

스드 : ...물라 난 이사는 지 얼마 안 되서

쓰러져 있는 소년 : 내 이름은 라일 직업은 트레저 헌터다 굉장한 보물이 있다는 소문들과 이 유적... '왕의 묘에 잠입했다 거기서 나는 오래된 책을 발견했어 아꼈든 그 책을 보자마자 아무래도 상태가 이상해졌다'

스드 : 책을 읽자...ماذا?

라일 : 그래, 커다란 자진이 없어지고 그 영향으로 함정이 움직이기 시작했다. 겨우겨우 빠져 나오긴 했지만 어쨌든 그때 프라이데이의 빨아진 것 같다. 부탁한다. 프라이데이를 구해줘. 유릭의 보물은 내가 가져라. 그러니까 프라이데이를 찾아줘

스드 : 이봐 너까지 이 나에게 그런 걸 명령하는 건가? 나는 이미 그런 건...

라일 : 부탁한다... 프라이데이를... 그러니까... 프라이데이는 귀여운 여자이다..

스드 : 이봐 정신차라... 첫 또 기절했군 ...!.. 뭘 부탁해도 무리야 명량받거나 부탁하는 건 이제 끝이야. 절대로 싫으니까..

말은 그렇게 하지만 게임의 진행을 위해서는 어쩔 수없는 법. 두 번째 던전의 입구로 들어가도록 하자.

스드 : 예에 게요. 가겠습니다. 가면 되는 거지 가면 ...재길



▲ 던전으로 들어가는 스톱의 모습을 보여준 이 남자는?

던전

왕의 묘 - 전 9층

이 게임에서는 그래도 좀 긴 편에 속하는 던전이다. 설정의 수도 많고 적고도 더 강해져서지만 첫 번째 던전과 클리어 방식은 다름 바가 없다. 관점은 동쪽을 보고 있다면 이 던전에서부터 온 스테이지를 잡아두는 것이 좋다. 던전이 길기 때문에 시방 걱정을 하게 될지도 모르지만 그다지 힘들게 클리어되는 것은 아니나 느긋하게 조사하자. 만일 팀에 부산던전 아파 일한대로 노이언에게 의뢰를 맡거나 불이 동굴에 실일이 돌아날 학기여야 하는 신세가 되어야 할 지도 모른다.

BOSS



▲ 별로 다른지 않다. 여전히 느리기...

공격방식이나 파워에 별 다른 특이점이 보이지 않는 보스. 여전히 느린 공격 때문에 '아서 죽이지'라는 생각만이 들뿐이다. 가끔 두번씩 공격해오는 때도 있으나 체력은 좀 주의해두자.

프라이데이 : 라일...! ...없어? ...라일이 아니냐?

스드 : ...내가 프라이데이인가? ...과연 라일 녀석 한방 먹었군 뭐가 귀여운 여자애냐...

프라이데이 : 예? 라일을 알고 있어?

스드 : 알고있더라... 뭐 모르진 않는다는 것도...
...부탁 받았다. 너를 도와주려고



▲ 물러갔던 이렇게 표현되었고, 프라이데이

프라이데이 : 그럼 라일은 무사해?

스드 : 아아 조금 약해졌지만 뭐 무사하지 아무튼 여기까지 왔어 여기서 탈출하자. 이 이곳에 돌아와라

프라이데이 : ...응. 그렇게

프라이데이를 데리고 밖으로 나오면 얼어져 있던 라일이 없어진 것을 알 수 있다.

스드 : 자 밖으로 나왔다. 너의 애인이라면 바로 저곳에

프라이데이 : 라일! 라일! 없잖아 라일!

스드 : 그러니까 아까까지는 있었어. 그렇게 놀러지 마. 좋은 곳이니깐 금방 찾을 수 있을거야

프라이데이 : 정말? 라일을 못 찾으면 내 머리 위에 돌을 던져!

스드 : ...에 예. 알겠습다. ...그렇다고 해도 그 녀석 어디로 가 버린 거지?

라일이 갈 곳이 뻔하다. 당연히 스톱의 집이다. 집으로 들어가면 침대에 누워있는 라일을 볼 수 있다.



▲ 오오... 돌아 댔다! 돌아!

프라이데이 : ...라일! 살아있었어 유령이 아니냐! 잘못했다... 이제 두 번 다시 못 만날거라고 생각했어... 다행이네

스드 : 카야~ 감동의 재회! 우~ 눈물나는군! 우~ 거짓말이지만

라일 : ...아아 프라이데이인가? 다행이다. 무사했군

프라이데이 : 라일! 만일 라일이 죽었다면... 나 그런 바보같은 생각을 하고 하지만 정말 다행이야

스드 : 이봐 꼬마야 너도 재빨리 뭐가 '귀여운 여자'나 날 한 방 먹여다신 정말 좋은 근상이군. 고생 끝에 도박해보니 작고 성공있는 서큐버스야 난가? 정말 이익이 안 되는 모양이군

프라이데이 : 잠깐 기다려! 뭐가 이익이 안돼! 나 처럼 귀여운 여자를 구한 것으로 만족해야지. 보 통과는 틀리잖아? 입 다물지 말고 똥가 말해!

라일 : 그만둬. 프라이데이! 그만둬. 프라이데이를 구해줘서. 다시 한번 감사한다. 내 이름은 라일. 트레저 헌터다. 당신 이름은?

소드: 난 나! 소드 특기는... 어행인가? 그것보다 너 같은 어린이가 트래저 헌터라고? 너 몇 살이지?

리얼: ...음... 91세 우리들 숲의 일쪽은 장수 제왕이라서 91세라고 하면 확실하 아저 어머... 잘못은 하지만

소드: ...과연

리얼: 그보다 신경 쓰이는 일이 있다 혼자 있을 때 이상한 흠버자가 와서...

소드: 마스터가?

리얼: 아아 그래 그리고 나를 '영웅'이라고 그 녀석이 말한 게 사실인가?

소드: 글썽? 난 나랑 똑같은 그 녀석에게서 이야기들 들었음 뿐이지

리얼: 그런가 이야기는 없었어 내가 그 영웅인지 뭔지는 모르지만... 움직일 수 있게 되면 너를 돕지 프라이데이를 구해준 뒤에 결대로 있지 않을 테니까

소드: ...않았다 기본은 배아주지 그럴

이제 새로운 모험 준비를 위해 집밖으로 나가면 수수께끼의 남자가 찾아와 소드에게 말한다.

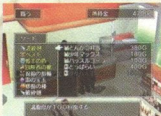
수수께끼의 남자: ... 소드 나의 힘을 빌리고 싶도... 우리하게는 말하지 않겠다 생각이 나면 내 집으로 찾아와 줘

소드: 아보 뭐야 갑자기? 아니 우선 난 누구야? 뭐가 힘을 빌리고 싶대야 내가 알 리가 있나... 정말이지 결대로 안 가 저런 녀석의 집. 누가 가겠어

잘 보면 마을 여기에는 새로운 토지가 생긴 것을 볼 수 있다. 이번에는 현대의 일본?

소드: ...뭐야 이진 이제 새로운 세계의 조각인가? 그렇다면... 뭐야 여기 이상한 모양의 건물들만 살고 있는 녀석들도 확실하... 그렇잖아도 하여 또 걱정거리가 늘겠군 이리엔

일본 피스에서는 편의점과 목수의 집이 어딘인지 정도만 알아두고 일단은 물리서자. 다음 비까지 때문에 어찌는 침을 흘릴



▲ 편의점에서도 미니게임을 판매하고 있다

수 밖에 없다. 특히 목수의 경우는 소드의 집을 수리하거나 몬스터 목장을 늘려주는 일을 하는 상당히 필수적인 인물이라고 할 수 있다. 비싸지만...

그리고 나서는 수수께끼 남자의 집으로



▲ 멋진 음악이 들리니오는 목수의 집 찾아가 보자.

소드: 훗 이래저래 말해도 결국 와버리는 건가... 나는 그 서큐버스의 일도 그렇고 나뉘지 않아. 대체... 모르는 아저씨를 따라가면 안 된다고 어머니가 말했었고... 비보인가 나는

수수께끼의 남자: 왜 왔는가? 갑작스레 미안하지만 내가 가지고 있는 그 '문장'을 나에게 빌려줘

소드: 훗 정말 급한 녀석이군 난 너무 제멋대로야 스스로도 그렇게 생각 안 해?

수수께끼의 남자: ...미안하다. 사람 사귀는데 익숙하지 못해서 알았다. 확실하 설명하지

소드: 간단하게... 아니 알 수 있을 정도라면 간단하게

수수께끼의 남자: ...나는 봤다. 내가 그 미궁으로 들어가는 걸. 그때 너는 문장을 사용했다. 그 능력으로 결계를 넘어서... 그러니까 나는 생각했다. 그 문장만 있으면 내 집안에 있는 결계도 빠져나갈 수 있을 거라고

소드: ...그러니까 말했잖아 제멋대로고 답답하다고 너 누구야? 무슨 이름이고 어째서 여기에 있지?

수수께끼의 남자: 미안했다. 이름도 말하지 않고 이야기를 시작한 건 정말이지 실례하는 일이었다. 내 이름은 라오. 자유군의 병사로서 싸우고 있었다. 물론 여기와는 다른 세계에서야...

... 죄의 이름은 해방군. 자유군과 해방군은 필연적으로 옛날 전부터 싸움을 이어왔다. 왜 싸우는 건가? 무엇을 위해서 싸우는 건가? ...아무도 모른다. 기억하지 않는다. 그 불모의 전쟁에서 언

제부터가 그 불길한 공간 '랜덤 존'이 출현했다. 죽은 병사들의 원념이 만들어낸다는 무서운 미궁

간... 한편 랜덤 존에 들어가면 이미 탈출하는 방법

은 없었다. 죽을 때까지 항복과 계속 싸우는 것이

다. ...어는 날의 일이지. 나도 그 공간에 막혀

있었다. 소문대로 미쳐 자폭이었다. 결코 끊임없이

망명들이 싸움을 끊어주고 대체의 병사들이 심해

당했다. 그리고 그들도 망명이 되어서... 정신이 돌아 나는 혼자 남았다. 그래도 나는 계속 싸웠다. 나는 병사였으니까. 하지만 너무나도 처절한 싸움이었다. 단 혼자서 3년... 5년... 아니 더 긴 시간 계속 싸웠다. 그러는 사이 나는 없었다. 이

젠이 필요함... 그러나 나는 기진맥진해 있었다. 비참 끝에 내몰린 나는 존의 일각에서 이 땅을 발견했다. 그리고 가이한 책을 보았다.

소드: 너도 그 책을 보고 이 세계로 연관이 건가? 너도 '영웅'이었어 건가?

리얼: 영웅이라... 나에게 가장 어울리지 않는 말

이군 나는 병사다. 단지 싸우기만 하는 기계다.

소드: ...자기 감상에 잠겨있고 싶은 건 알겠지만 하나 질문은데? 네? 너도 영웅으로 불렸던 건 마

스터라는 할아범을 만났는지? 문장의 예가 들지

못했어?

리얼: 그 노인과는 만났다. 하지만 아무래도 그

가 말하는 것을 들을 기분이 아니었다. 노인도 내 태도에 전력이 났는지 그 이후 접촉이 없다. 따라서 문장의 일도 들지 못했다.

소드: 이거 또. 사람은 결코 기만 물리다니까. 결

외로 열렬해근군. 호문 그래서 문장을 가지고 결

계 안으로 들어가 볼 해겠다는 아이다?

리얼: 저 길게 안에는 아직도 그 요사스러운 썩

럼 존이 존재하고 있다. 그 모양도 몰라가 그곳의

같은 일계의 왕을 어떻게든 쓰러뜨리고 싶다. 이

곳에 남았으니까. 그 자유로운 괴물과 내자를

드러내 알아볼 수 있었다. 모든 것의 원흉은 그

일계의 왕이다. 녀석이 사자의 혼을 조종해 존의

핵심을 진행시켜왔다. 막연한는 지상세계 전체를

파괴할 것으로 만들기 위해 문장을 빌려주기 싫다

면 그래도 나는 심판했다. 내가 영웅으로서 행동

하고...

소드: 저 남겼다. 어떻게 사용하자는 네 자유

다.

리얼: 고맙다. 뭐라고 감사해야할까...

소드: 아무말 하지마. 나는 너에게 감사의 말

을 들은 영웅인가 가려워진다. 그러면... 뭐 수

고해라.

리얼: 미안... 은혜는 갚겠다.

이제부터 플레이는 라오의 시점으로 바뀐다. 라오를 움직여야 하는 것이다. 그러므로 모험의 준비도 라오에게 맞춰주어야 한다. 기왕이면 노이먼의 뒤의 동을 통해서 라오의 레벨을 좀 올려주고 스킵도 어느 정도 익힌 다음에 던전에 들어가는 것이 좋을지도 모르겠다. 노이먼의 의뢰는 돈이 되기도 하나 소드의 집에서 소드코 캐릭터를 변경해 볼의 동굴이나 왕이 묘를 계속해서 굴러



▲ 몬스터 포획 의뢰가 가장 무난한 의뢰가 될 것이다

던전 완벽 톤 - 전 7층

이름 그대로 고스트들이 쫓겨난 곳이다. 이 언데드 몬스터는 마법도 쓰기 때문에 재일 먼저 해치워야 하는 대상이기도 하다. 그외에 적들이 상당히 강력하지만 일단 던전 자체가 쉽으니 레벨을 위해서라도 전투는 모두 거칠 수 있도록 하자.

BOSS



▲ 병사의 명령인가?

보스 역시 공격력이 상당하지만 라ियो의 레벨을 착실히 올려두었다면 전혀 상대가 되지 않을 것이다. 오히려 몬스터가 위험하다...만일 몬스터가 사망한다면 던전을 나가가지고도 부활의 열매로 다시 되살리는 것 잊지 않도록 하자.

라يو : 무사행인가? 내 친구여 내가 할 수 있는 일은 끝났다. 어쨌든 편한 잠들어 줘. 그렇다. 그 소드라는 남자에게 예의를 표하지 않으면 안되겠다. 그 남자 집에 올까?

소드의 집으로 가면 마침 라일도 깨어 있다.

소드 : 호환이도 제 말 하면 온다더니. 지금 말한 라이가 왔군.

라يو : 소드여 우선은 감사하다. 내 덕분에 나는 무사의 목적을 달성했다. 고맙다. 드디어 이걸로 내셔널도 편한 잠을 맞이할 수 있다. 진심으로 감사하다. 뭘가 내가 할 수 있는 일은 없나? 원한

다면 이 목숨이라도 내어주지

소드 : 네 목숨인가...? 음 정말 갖고 싶지 않은군.

라يو : 그런가... 그런데 이 남자는 누구지? 상처를 입고 있는 것 같지만 내 형제인가?

소드 : 형제? 한데그만 내게 이런 진기한 동생은 없어. 아~ 귀찮지만 별 수 없지. 일단 소개는 해줄까? 이 녀석은 라일 직업은 트레저 헌터. 올해로 91세라는군. 그리고 여기 너처럼한 여자는 라오. 원래는 병사였지. 이상.

- 렉 -

소드 : 뭐하는거야 이봐!

프라이데이 : 이봐가 아니잖아 이봐! 내 소개는?

소드 : 작고 남계가 생긴 아무런 시끄러운 생물이야.

프라이데이 : 내 이름은 프라이데이. 나무니도 귀여운 서퍽스 리오. 잘 부탁해요.

라일 : 라오. 당신도 책을 통해서 이 세계로 왔다. 그랬지? 나도 그렇다.

라오 : 뭐라고? ...그런건가. 권말던전 좀더 자세히 이야기할 들려주지 않았나?

라일 : 없었다. 나는 유적을 조사하고 있었다. 그때의 일이지.

라오 : 호른 과인. 예기는 잘 알았다. 우리들이 처한 상황에 대해서 일단은 이해했다.

라일 : 그렇군. 우리들에게 공통점이 있어. 불기사와 의한 책을 통해 이 세계에 불러졌다는 것. 그 마스터라는 할아버지에게 영웅이라고 기대되었던 걸. 소드 : 그런 그렇고 그 마스터라는 노인은 대체 누구지?

소드 : 내가 생각했지만 그런 건 고치고 생각한다고 해서 정답이 나오는 것도 아니야. 불기사와 한 책이라든가 이유를 알 수 없는 세계라든가 그런 것은 예초부터... 그런 것이 예초부터... 책 명을? 세계...? 예초부터? 뭐야? 그게 아이 할아버지! ...마스터! 나와라!

라일 : 뭐야... 갑자기?

소드 : ...아니 아무 것도 아니야. 부르면 나를 줄 알았는데 안나오네. 역시 그보다도 내 생각이지만 너무 실망한 풍경은 좋지 않아. 예를 들면 이 책이다. 지지분한 남자인데 귀여운 여자는



▲ 남자 세 마리, 별로 보기 좋은 피티는 아니네

한 사람도 없다. 영웅인지 뭔지는 모르지만 이런 남자라면 있으면 영 기운이 나질 않아.

프라이데이 : 너 무슨 말을 하는 거야? 안나오지. 아니 너 자니 그런 말할 경우가? 대체 귀여운 여자처럼 내가 있었어. 라일도 그렇게 생각하지?

라일 : ...해 귀여운 여자?

프라이데이 : 라일!

라일 : 그야 뭐 귀여운 여자는 한 사람이려고 많은 편아...인가?

프라이데이 : 뭐야! 잠깐. 소드 내 대체 뭐야? 귀찮은 일은 끝내면 남자가 될 수 좋아하는 거야.

소드 : ...별로 나는 단지 자신의 순진한 기분으로 말하고 있을 뿐... 라오 너도 지금 동료만으로는 재미없다고 생각하겠지?

라오 : 아이 나도 그렇게 생각해. 앞으로의 일을 생각하면 마법계 정통한 동료야 필요하지.

소드 : 이봐이봐 전여 얘기가 뭘나잖아! 정말 병사는 성실하구나 음...?

시간 또 다시 지진이 일어나고...

소드 : 지진인가? 흥흥 이쪽의 예상대로 어쨌든 또 나가야 할 차례인 것 같은군. 그럼 외출 시간이다. 이번에는 누가 나가지?

우선은 라일을 이용해 노이먼의 아이템 달색 의의를 갖기지 말아보자. 전보다 발전 확률도 높아질 것이고 라일의 레벨도 오를 것이다. 돈도 바니 아야말로 좋은 것이 아니겠는가? 라일의 레벨이나 다른 동료들의 준비가 끝나면 새로운 던전으로 가보자 이번에도 역시 시계탑 피스 언덕을 내려가 캐가 있는 곳으로 가보면 안다.



▲ 으음, 이런엔 신권이라...

던전에 들어가면 한 여자가 던전에 먼저 들어가 있는 것을 볼 수 있다.

마린 : ...결대로 찾아 날래니깐. ...이거네... 아이도.

소드 : 이봐이봐 기다려! --이런 가벼웠군 뭐 아지 녀석?

단편
대신전 - 전 11승

같다. 또한 보스도 강력하기 때문에 지루하다고 전투를 배려는 시키는 일도 못하다. 적들도 이제 다양해지고 포획력에 앞서는 놈들이 많이 등장하므로 이해보면 절호의 기회라고 할 수 있다.

BOSS



▲ 마법사와 그 일들. 경역이다

이번 보스는 상당히 강력하다. 우선은 빙옥의 보스인 여자 마법사와 회복 담당인 힐러를 먼저 처치해야 한다. 보스가 먼저 죽고나도 다른 몬스터는 살아있지만 우선 마법사의 전체 공격 주문부터 막아야 한다... 빙계속성에 내성을 지니므로 다른 것으로 공격하자. 물리치면 전설의 무가 쉰 하나인 미르마나이의 지팡이를 얻을 수 있다.

던전을 클리어한 후 아가의 여자가 신전을 빠져나가지 못해 받아 뒀던 것을 볼 수 있다.



▲ 오오~ 마린! 사제인 다크스의 마린에 어나니?

마린 : 어째서! 어째서 열리지 않지? 열려라니까! ...열려? ...누구?

소드 : 누구가 아니겠지? 나일대로 누구야? 뭘 하는거지?

마린 : 내 이름은 마린. 수행중인 마법사에 자기 싫은... 이곳은 미녀 미르마나이가 지배하는 지혜의 신전이라는걸 나도 알고 있었지? 그래서... 이

곳에 오면 굉장한 마법사 파워를 손에 넣을 수 있지 않을까 해서... 하지만 괴물은 몰아다니고 마법사 파워는 전혀 발견되지 않고... 한 번 나가볼까 하고 생각하는데...

소드 : 뭐야? 보통 도둑인가? 귀여운 얼굴을 하고 생각하는 건 차사한테

마린 : --어니! 당신도 똑같은 걸 생각하고 있는 거 아니야?

소드 : --물려 전혀

마린 : 당신의 똥이니까... 아무튼 밖으로 나가고 싶어

소드 : 밖으로 나가는 건 좋지만 조금 상황이 나쁘다고 생각해

마린 : --상황이 나빠? 뭐야 그게? ...앗 알겠네. 그러면 먼저

소드 : 이런 이런

밖으로 나가면 동료들이 마린과 만나고 있는 걸 알 수 있다.

리오 : 여자인가?

리얼 : 이 복장 이 저방이... 마법사인가?

마린 : --아 예-- 처음 보냈습니다. 나는 마린 이라고 해요. 예에 마법사로서 수행 중인 몸으로...

소드 : 뭐? 여자이고 마법사였지? 위대한 마린님 잘 오셨습니다. 이 세계에 그럴 어릴 줄 없었는 물건이지만 선물로 거품이니까 받아줘. 그럼 따라오실까? 자

마린 : 저, 저기 아만... 잠깐 기다려... 뭐야?

소드 : 뭐야? 뭐야라고 말할 처지가 아니겠지? 잠자고 따라오면 되. 그쪽이야말로 뭘 하는거야? 저 물리 와라

마린 : ...뭐야 저 태도! 그게 처음 대하는 사람을 상대로 하는말이야? --그런데 가벼웠다. 뭐야 저 사람!

리오 : --소드! 나쁜 녀석은 아니야

리얼 : 마린 당신이 말하는 건 알겠어. 하지만 지금은 녀석이 말하는대로 해줘. 저 녀석의 태도 뭔가 있는 것 같아. 확실해 같은 생각이 있을거야... 아마도

마린 : --됐어요 알았어요. 저 녀석이 말하는대로 해보지. 그런데-- 여기 어디예요 대체...



▲ 이곳이 마스터 피스

이젠 마린이 플레이어가 된다. 리얼 때와 마찬가지로 노이먼의 의뢰를 받으면서 레벨을 올리는 것에 전념하자. 스토리 진행상으로는 일단 마린이 소드가 있는 마스터 피스까지 가야 한다.

소드 : 여 늦었군. 기다렸잖아!

마린 : --잠깐 저만...

소드 : --할 수 있나? 아니 나라면 가능할 거야...그렇지?

마린 : 그러니까 무슨 말을 하는 거야? 할 수 있나? ...뭐야?

소드 : 알고 있을텐데?

마린 : 그러니까...

소드 : 알고 있었지? 나라면 알 거다. 그걸 모를 정도라면 넌 이곳까지 오지 않았어

마린 : 알고 있었어. 그 정도는 하지만 어째서-- 그런 건가? --그런 거로 나쁜 예언이 드는군. 또 귀찮은 일애 휘말려버린 건가? --후이 아만...사제요. 나는 예원한다. 나는 예원한다. 위대

한 지혜의 왕 창조물 미메타의 세 번째 제자 유오·스오의 그림자에게 일한다. 존재와 비존재의 열쇠를 역전시켜 모든 인과와 사멸을 해방시켜라. 나는 예원한다. 나는 예원한다. 유오·스오여. 밤의 오븐은 혼돈의 원소를 끌어올려 만들어진 인과의 진정한 행방을 나타내라. --열려라!



▲ 이곳을 통해 마스터 피스의 아래로 내려가지

소드 : 성공이군. 너의 해주(御)인 마법 율령이군. 내가 간파한 대로다. 나라면 절대로 가능할 거라고 생각해. 예원해도 저 마스터가 불러온 마법사. 그 정도의 마력은 당연하겠지. 하지만 그것이 녀석의 말을 재촉하게 되잖아. 내 생각이 맞다면 어길로--마린이라고 했지? 고마워

마린 : 역시 저런 누군가 살자해 좋은 생각이었어. 하지만-- 그렇게 위험한 상대인가? 사정을 이야기하는 것도 불가능하고-- 그러가 전부 들고 있는 건가? 그 녀석. 하지만 그래도--뭐야 저 소드는 녀석 재밌게도 지껄이고 싶은 만큼 지껄이고-- 저런 자기 중심적인 건 처음 봤어

소드의 목소리 : --우앗! 뭐. 뭐야 이게!

마린 : 그 녀석의 비명... --뭐지? 대체 무슨 일이 일어난거지?

소드 : 그 녀석의 비명... --뭐지? 대체 무슨 일이 일어난거지?

마린 : 소드 대체 무슨 일이 일어난거지?



▲ 안으로 내려가 보면 마스터의 모습을 한 석상 같은 것이!

소드: 이 이네석... 이 할아범... 마스터 녀석 주, 죽었다..

마린: 죽었다고... 어떻게 된 일이야? 잘 살펴봐 어? ...하아, 그런 그걸로 차례 차례로 뭐야 이게! 이런 머리가 이상해졌 것 같아...? 뭐지...? 석상? 으음, 만들어진 물건... 골렘? 혼을 담은 인형...?

소드: 이 녀석은... 아니 이런 마스터의 시체가 아닌 건가?

마린: 음, 아마도...; 확실히 이 육체에는 혼이 없어 하지만 시체일 이유도 없어 일시적으로 혼이 떠난 육체...; 하지만 그런 편리한 육체라니 구조를 할 수가 없어 마법인가? 정령과책인가?

소드: 구조는 됐어 문제가 사실이다 이 할아범의 혼은 자유롭게 돌아다닐 수 있어, 그것이 무엇보다도 좋겠다

마린: 무슨 소리야?

소드: 마스터... 이 할아범이 우리들을 이 세계로 부른 정령인이다. 죽 이 녀석을 없애버리면 우리들은 원래 세계로 돌아갈 수 있지, 그리고 무엇보다 중요한 것은 지금이 그 절호의 기회라는 거지

마린: ...뭘 할 생각이야?

소드: 어떻게 할 참이다!

소드는 검을 내리치지만 강력한 바리에 의해 오히려 튕겨나가고 만다. 그리고 눈을 뜨는 마스터.



▲ 역시 이것이 마스터

마스터: 여기까지 생각했다는 건 우리까지한 바보인가? 아니... 뭐 그런 됐고, 외왕내주는 즐거움의 가치가 있지만 이 육체 지금 알아버릴 수는 없지만 영웅 소드여 조금은 진정하는 것이 어때? 일

단은 내 이야기에 기를 기울여라... 너의 생각은 맞았다 이 세계를 만들고 너희들을 부른 것은 나다. 내가 모든 것에 중심에 있다. 그리고 동시에... 영웅 소드여 너는 스스로 구하는 대담에 아직 완전해 도달하지 못했다. 기르쳐줘도 좋고 대담해줘도 좋아. 하지만 아직 시간은 충분해 있다. 완전한 해답을 알고 싶다면 모험을 계속 하는 거다. 내가 준비해 놓은 미궁에 들어가 괴물들과 놀고 오는 것이 좋아 아무튼 또 하나 줄테니까

말도 안듣고 소드는 다시 공격을 가한다 하지만 결과는 마찬가지.

마스터: 루리다... 무슨 짓을 해도 똑같다. 00에 서 어을 때도 담은 Q 루리다... 나의 힘으로는 나에게 상처 하나 못내

소드: 할아범아... 두고보자... 바보로 만들고... 이대로 있을꺼보나..

마린: 나 어해서 이런 곳에 와버린 걸까? 지금에 와서야 한기가 도는군. 이유도 모른채 저런 괴물과 만나고... 저 마스터라는 노인 저런 괴물 치유이야... 진짜 괴물... 에피스트 그 녀석과는 비교가 되지 않는 힘... .. 그리고 차가운 마음 둘 아갈 수 있을걸까? 정말로

밖으로 나오면 일행이 마스터 피스 주변에 모여있다.

리얼: ...수고했어 이야기는 여기서 들었어. 그런 그걸로 소드 녀석 무슨 생각을 한 거지? 없을 걸지도 대담도 없고 무서운 얼굴로 뿔하니 가버렸다

마린: 정말 재밌대요인 녀석... 아주 무시무시하게 휘둘러져서 끔찍한 꼴을 당했어요... 대체 무슨 일이 일어났건가... 아직 모르는 일이지만 그래도... 상황은 최악인 것 같네요

리오: 모르겠지만 최악인가? ...일게 알겠는군. 확실히 내가 말한대로군. 우리들도 이 이상의 일은 몰라. 나와 마찬가지로

그때 또 다시 지진이 일어나고...

리얼: ...지진인가? 또 새로운 모험이 준비된 건가? 마린 너도 우리들의 통보다. 그 문장이요! 인연엔 자유롭게 들어가 모험을 할 수 있다. 만일 저거우면 우리랑 교대한다. 언제라도 얘기해

이 번 단전은 역시 시계탑 피스를 내려가면 발견할 수 있다. 경 영리어나 등장할 만 한 도시다. 이 도시에는 콜렉션 아이템을 사거나 파는 곳이 있으니 본이 오자할 경우 유용하도록 하자.

단전

다운타운 - 전 7애어러

그다지 긴 단전은 아니지만 상당히 우회해야 하는 길이 많이 있어서 만복도에 조금 주의할 해야 할 것이다. 적들은 그다지 강력하지만 많지만 점차 파티로 공격해오는 놈들이 많으므로 이쪽도 온스더 준비를 철저히 해야 할 것이다.

BOSS



▲ 2회공격에 순식간에 사망할지도 모른다

공격력이 좀 강력한 보스다. 마린이나 리얼의 경우라면 약 한 시에 2회 연속 공격을 받고 죽을지도 모른다. 회복에 신경을 써야 한다. 공격은 오히려 온스더들에게 돌리는 것이 나을지도...



▲ 오오~ 레이다 스토커의 레이다가 어닌가?

레이다: 잠깐~ 늦었잖아~ 뭘 꾸물꾸물대고 있는 거야!

마린: ...꾸물꾸물? ...누구 말이지?

레이다: 나 뭐 더 있겠어? 솔 수가 어딘지 몰라서 곤란해하고 있었으니까! 자 빨리 기르쳐줘 어대여 솔 수가 있지?

마린: 솔구리만... 이곳의 보스를 이미 쓰러뜨렸으니까 이 근세에 출현해도... 가버렸다. 뭐지 저야?

단전을 나르면 다운타운을 여기저기 탐험하면 혼란스러워 하는 레이다를 볼 수 있다.

레이다: 뭐야~ 이게~~ 마을이 모습이 이상해... 어떻게 된 거지 이런! 스킨 오시요! 누가 나에게 설명해 줘~~ 없는 거야 두 사람! 으음 누

구라도 좋으니 설명해~

마린: 뭐야 저 아이? 카이카아 소환스럽고 귀만 아프리카 소환을 파우고 싶다면 마음대로 응수가 있어서 나는 먼저 갈테니까! 마스터가 나타날 조건은 이걸로 채워줄테지만... 그 노인이 말한대로 순순히 믿어주지 않을까?

조건을 채웠으니 마스터 퍼스트 다시 가보자. 모두들 모여서 마스터의 대답을 기다리고 있다.

소드: 여 기다려요 그런데 실과는 어떤가?

마린: 모험은 끝났어 약속대로 사탕 뿌려주는 것도 끝이야

소드: 그러면? 수고했어 그러면 이번에는 내가 한번 힘을 써줘. 아직 지고 있는 거야 할아범! 자각 좀 해줘 눈을 떠라!



▲ 이번 이런 방법으로밖에에는 특수지 못하는 것인가?

소드: --마스터 약속은 끝이다 또 하나 풀려났다 저 말리 자백해 주실까?

마스터: 없었다 약속은 지키지 모든 것을 이야기 해주지 이 작은 세계를 만든 자... 주민을 모으고 모험을 준비한 자... 그리고 너희들을 부른 자... 나다. 모두 내가 한 일이다 그것은...

소드: 그 이유라면 이미 알고있고 있다. 내야 알게 되었다고 말해야 하나? 그 반대 나에게서 직접 듣고 싶다... 그렇게 생각하고 있다

마스터: 알고 있다 내가 왜 그렇게 원하고 있는지도 이 세계는 내가 만들었다 하지만 너희들에게는 의문이 있었지? 왜 무언을 위해서? 어떤 이유로 이 세계를 내가 만든 것인가? 그것은 이 세계가 나의 본질인 '핵'이기 때문이다

소드:흠!

레이: 핵? 핵... 뭐는 핵말인가?

마린: --그런가?

레이: ...?

마스터: 이 세계는 '핵'의 안 속에 존재한다. 외곽적인 공간이다. 내가 모든 것을 지배하는 상자 속의 정령이다. 이야기가 되기 위해서는 가장 중요한 무대인 것이다. 그리고 이것이 만들어진 목적은 하나 나의 기쁨을 위해서다. 나의 본체--은 이 세계의 바깥에 존재하고 있다. 그곳에서 이 세계를 보고 듣고 그리고 즐기고 있는 것이다

이 세계에 일어나는 모든 것 살아있는 인간이 연가하는 예상 불가능한 모험을 이번 이야기는 특히 재미있고 수고한 보람이 있다는 것이다

소드: 역시 그랬던 건가? 단지 즐기 위해서 이런 세계를 만들고... 우리들을 얽혀 고생시키면서 그 뒤에서 리락대어 웃고 있었던 건가? 훌륭한 웨이로군. 정말 하지만 그 대사 당시 입에서 들어서 다행이군 덕분에 할 마음이 생겼어. 내가 어느정도 화가 머리끝까지 미쳤는지 그걸 확실하게 보여주지

공격을 가하지만 소용이 없다.

마린: 소드 무리예요 저 녀석은...

마스터: 너희들이 어길 상대가 아니다. 나는 최강이다... 그렇게 '실질'되었다. 누가 뭐래도 나 자신이 그렇게 결정했기 때문에 하지만 통장만큼인 너희들에게 그 몸을 무시할 용은 없다. 쓸데없는 생각하지 말고 주어진 모험을 수행하면 되는 것이다. 앞으로도 너희들의 모험은 계속되고 활약을 기대한다. 나를 자부하게 만들지 않도록 굉장한 모험을 보아줘. 만일 내가 자부해준다면... 이 세계가 어떻게 될지 그 보장은 할 수 없으니깐

소드: 웃기지만! 나는--!

지원을 남기며 사라지는 마스터.

레이: 핵의 차이 없도적인가...

마린: 우리들은--무력한 건가?

소드: 이래로 놀라실 줄 알아! 나는... 저 녀석이 말한대로는 되지 않아! 오해이려고? 웃기지만! 나는 이제 두 번 다시 가지 않을테니까

소드를 제외하고 밖으로 나오는 일행

레이: 큰일아군

마린: 소드?

레이: 안돼 남아있어 무슨 생각을 하는건지 알 수 없어. 소드... 뭐가 생각이 있는 걸까?

마린: 나도 몰라 하지만 여기서 기만해 있어도 아무 것도 변하지 않는 것은 사실이야. 새로운 미궁이 출현한 것 같고 모습이라도 보여 걸까?

레이: 없었다. 무슨 일이 있으면 언제라도 말해줘

레이: 조심해라. 마린

마린: --소드 저 사람 대해 누구지? --생각해도 어쩔 수 없지. 논리적으로 생각하려 해도 확실한 대답은 나오지 않아...가자

새로운 단전을 보기 전에 새로운 동료가 생겼으니 일단은 소드의 집으로 한 번 가보도록 하자.



▲ 이 이도 동료가 될 수밖에 없겠지?

레이: 아서와 마린

마린: 아떡된 일이야? 대체 무슨 소란이야? 프라아아아! 이 이상한 여자 때문이야! 갑자기 뛰어들어와서 카이카아 시끄럽게 굴고

마린: 그러면 뭐야?

레이: ...! --당신 누구였지?

마린: ...예?

레이: 그 시골 남새는 패션센스 어디선가 본단 것 같은 아나가... 뭐 상관없지 그보다도 누구라도 상관 없으니깐 확실히 설명해줘. 왜 그 전에 자기 소개를 하지. 나도 이라크도 예의자 같은 좀 까다롭거든. 그런데 뭐지? 아, 자기소개는 하지스게 내 이름은 레이디. 직업은 알고 신부수업 강사이고 해야 할까? 온실 속 최후라고 해야 할까? 뭐 어찌까지. 이유는 전혀 모르겠지만 내 미소가 불러일으켜도 잘도 트러블을 휘말려왔죠. 그 전에도 데스 아일랜드라는 섬에서 온일이 있어서 굉장히 피곤해요. 그래서 휴식을 취할 겸 카지노로 유명한 온실 마을로 놀러갔지만... 카지노에서 대승리. 호화롭게 노는데 뱀츠 그 리어 이때까지는 OK였는데 데리고다니던 남자 말이 영 싫어해서 정신을 차리고 보니 카지노를 차고 있던 경계해 쫓기는 신세가 되어버렸어. 나는 불확유가 모호이지만. 급한 불부터 꺼야하니깐 조급한 욕망을 가졌지. 녀석들의 소유였던 호박을 금다리로 만들어 버리자. 녀석들은 정말 허나사 웃어오고 그렇다해도 그런 건 싫어. 호박 하나 쫓다가 된 걸 가지고 그렇게 화를 내다니. 그리고

아헿다! 그대고 그리고 결국 또 경계에 쫓기고... 일행과 헤어져 버리고 뒷골목에서 길을 잃어버리고, 이상한 책을 발견했어. 거기에 뭔가 신감이 쓰여서 그 책을 보니까...

마린: 이번이 아니라고 이 세계로 날이오게 된 거지?

레이: 이 '세계'? 뭐야 그게? 세계에 이가려든가 저기라든가 하는 게 있어?

마린: 그러나 지금은 설명할 시간이 없어. 관측없는 사람은...

레이: 흠이다! 관계있어! 이거 위해서 어쨌든 거리고 있는데 마스터라는 사람이 말했어. '그대는 영웅 레이디! 동료들과 힘을 합쳐 모험을 떠나라...'라고 하는 영웅이야고

레이: 마스터... 확실히 예상외의 일을 좋아하는

사람이로

마린 : 아 이런 장난이 아니야?

레이디 : 나 마스터에게 들었어요. 당신들의 동료
가 되면 마음껏 날뛰어도 된다고 그래서 뭐라하
도 피해보살이라든가 배살이라든가 그런 거 없이
OK라고 해줘 기쁘길 구르고 부어 날리고 마음
껏 던져버리고... 뭘 해도 마음대로인가? 우~ 재
미있잖아!

리오 : 확실히 영웅의 소절은 있는 것 같은... 어
떤 의미에선

레이디 : 할 수 있지... 앞으로 무슨 일이 있을지 모
르니 동료는 한 사람이라도 많은 편이 좋지

레이디 : 됐다! 이걸로 나도 마음껏 날
...아 있었다 나 굉장하 말을 흘려서 사귀고있다고
생각했는데 아 그런데 세가 끄고 똥가 단
것이라도 먹고 싶고 그리고 아~최근 조금들은 채
중에 신경쓰이니 다이어트 식흥도 사지 않으면
아 화장은 빠뜨렸다. 퀘스트이라든가 여러 가지
필요하고... 그게 마음대로 되면 되겠네. 그럼 난 아
무튼 나갔고 울테니까! 내 처세가 되면 볼라워
있으면 안돼요!

마린 : 가 버렸다. 저 자기가 새로운 동료~ 쟁쟁
은걸까?

이젠 던전으로 가보자. 던전은 마스터 피
스의 뒷쪽에 생겨 있다.



▲ 이곳이다

던전 인명의 관 - 전13층

가장 긴 던전이다. 그만큼 지루하고 힘든 곳이다. 역시 보스가 좀
강력하기 때문에 레벨을 돌리는 데 아깝없이 싸워야 한다. 초반 적
들이 상당히 강하기 때문에 매우 주의하지 않으면 초반에 모두 죽는
사태가 발생한다.

BOSS

보스는 마법사 하나에 몬스터 3
명. 이전에 보았던 것과 훨씬 짙
은 몬스터들이 마법술 쓸 수있다
는 점이다. 우선은 보스인 마법
사의 흉내 몬스터를 먼저 처리하
고 나머지들 처리하도록 하자.



▲ 이전과 비슷한 양상이다

이제 다시 마스터 피스로 가보면 역사학
에 관심이 많은 피스터 와이어가 주변을 시
청하고 있는 것을 알 수 있다.

피스터 와이어 : 아! 이상하군 이 안에서 계속
이상한 소리가 들려왔는데 캉~ 이라든가 퍽이
라든가 안에서 전쟁이라도 시작한 건가? 조금 엇
보고 싶지만 뭔가 이상한 예감이 들고... 역시 그
만두자

리오 : ...인은 상당히 시끄러워... 소드 녀석은
무슨 생각을 하는 건지 나는 이젠...

안으로 들어가면 소드의 무모한 공격 피
레이드를 볼 수 있다.



▲ 회색을 뚫으면서 이게 무슨 것인가?

마린 : 이제 그만해요 소드! 이 상태라면 정말
죽어요!

소드 : 쓸데없는 걱정하지마! 시키는대로하면 돼!
마스터 어째서 숨 죽이고 있지? 아보 댄버!

마린 : 소드! 이런 한계예요! 이대로라면!

리얼 : 뭘 하고 있는 거야 대체...

마린 : 리얼! 소드에게 잘 말 해줘요! 이제 그만두
려고 소드는 이제부터 계속 이 상태예요! 우리라
는 걸 아는대... 자신이 상치않는 걸 아는대... 아
무래도 그만두길 알아요

리얼 : 소드 그만두...

소드 : 오랜만에군 모험은 즐거워나?

리얼 : 즐거웠나? 소드 무슨 말을 하는 거야?

소드 : 똥오니까 대담해
라 리얼, 나는 집은했
다. 모험은 즐거워나?
라고

리얼 : 즐겁다... 그거
아 아무튼 끝났지만
마스터 : 뭐라고! 모험
이 끝났다? 라고... 무슨
소리냐...

소드 : 체체체체체체
노린 대로가 아닌가!
쿠~ 최고의 기븐이다
마린 : ...라고 그랬군
드러가 않았다

리얼 : 뭐가?

마린 : 마스터라고해도

신은 아시여 신은 자유롭게 움직일순 있어도 존
재는 하나밖에 없어. 이기에 존이 있는 사이에
는 마스터는 이 육체에 머물러있어. 자유롭게 존
을 날려서 이 세계를 뒤에서 보는 그런 일은 가능
하지 않게 되지. 죽... 우리들이 모험을 하는 그
모습을 볼 수 없게 되지. 소드는 그럴 눈치채고
마스터로부터 최의의 즐거움을 빼앗아 보였어!

리얼 : 그래서...그래서 뭔가가 변하는건가? 우리
들은 이 세계에서 탈출할 수 있는 건가?

마린 : 아쉽게도 아무 의미도 없이. 마스터의 즐
거움을 빼앗은 그 이상은 없다고 생각해. 단지 괴
롭히는 것...

리얼 : 뭐라고?

소드 : 햇빛 그대로! 즐겁군 괴롭힘다라! 할아범
을 것 같은 얼굴을 하고 있고 체체체체체체
리얼 : ...소드 너만 인간은...
마스터 : 아...

소드 : 뭐? 뭐라고 말했나? 하고 싶은 말이 있으면
확실히 소리대로 말해줘
마스터 : ...가어오르자마린

소드 : 뭘 하고 있는거야? 악지로 태연한 척 하는
것도 그만두라!

소드는 연두머리로 마스터를 치기 시작
한다. 의외로 맞는 마스터.



▲ 여기 이렇게 쉽게 치지나?

소드 : 뭐야... 이상하군...

마스터 : 잘못 눈치채군... 눈치 채면 어쩔거지?
이 육체가 없어진다 해도 나에겐 손해가 없다. 다
한 작은 '눈' 하나를 뺏을 뿐이다

마린 : 뭐라고!

마스터 : 하지만 빼앗은 즐거움은 두 배 다... 오
지 않아 살아있는 이야기! 그것은 굉장히 중요한
것이다. 유일무이한 것이다... 용서하지 않아 나
의 소중한 이야기!에 상처를 주고 지지부진 발로
짓밟은 좌~ 내 인내의 한계를 넘었다. 너희들을

소멸시킨다... 아난 그런 정도는 가버려. 나의
'제,인애' 새로운 재미를 추가하지. 폭이 아무리
말라도 뭘을 마실 수 없다... 아무리 공격감을 느
껴도 음식이 목구멍을 넘기지 못한다... 생존 그
자체가 고통 밖에 없는 세계 그곳에서도 극한의 고
문. 예제로는 영웅들의 모습... 고통만이 지배
하는 세계 죽는 것도 살아있는 것도 불가능하다

영원한 발을 받아라!

소드 : 흥. 훌륭하군! 해볼대던 해!

소드 : 흥. 훌륭하군! 해볼대던 해!



▲ 말은 그렇게 했지만...

일행은 멧일이 지났는지 모르지만 분수대 앞에서 모두 날부러져 있다.

소드 : 이 할아범 농담이 통하지 않군요... 고통만인 세계라고... 제갈... 정말로 할 줄은...

리온 : 그로부터 몇 일이 흘렀지... 안뒤졌군 시간의 감각이 없군

마린 : ...기분이 나빠

레이다 : 나 --머리 아파...

라일 : 목이 엄청 마른대... 물을 봐도 먹을 기력 아...

소드 : 이래도라면 아무 것도 안 된다 제갈 앉았어! 들어가 마스터! 앉았어! 우리들의 패배! 인

정까지 원래다. 하지만--나는 이걸로 만족하는 건가? 잊혀진 노략을 끌어서 세계를 만들고 그것을

이렇게 파괴하고... 지금까지의 노략은 어떻게 되

지? 또한 너도 이런 식의 끝맛을 원하는 건가? 아니겠지? 내가 원하는 것은 좀 더 기쁜

좋은 결과겠지? 그렇다면 어떻게 되 버리던 어쨌든? 나의 상상력 한 가닥이 굴러버려. 그것을 생각한

만큼 강력한 괴물이고 무서운 미궁이고 뭐라도 좋으니 만들어라! 우리가 알고 있는 의미 없겠지?

...최종결전이다. 화려하게 결판을 짓자고! 우리들이 이기는가 네가 이기는가? 진짜 클라이맥스 대

단원의 피날레다. 보고 싶겠지? 알고 싶겠지? 보여주지! 가르쳐주지! 그러나! 이제 됐겠지? 마을

의 사람들도 해방시키러! 전부 원대로 돌려보 내! ...대답이 없군 할아범 내색 화가 대단히

난 건가? ...화 내리구. 쟁쟁... 좀 더 애용하는 느낌이 필요한 건가? ...할 수 없지! 머리를 숙이는 건

용납할 수 없지만 이 상대라면 그렇게 말해도...

...마스터! --아-- --왜-- 내가 나-- 내가 나--

....., 예예! 관두자 관두! 누가 시켜서나 밧어

먹을 영감! 너 같이 상적이 비물어던 내색에게 속

일 때리떠면 아무리 찾아봐도 달라지지 않아! 너

한테 영감을 흔들어다니니 영감만 마음도 없고... 정

말이지는 내색이다! 이기는가 지는가 흑백을 가릴

용기도 없는 건가? 아-- 어떤 진결과도 나다! 이제

내 나옴이 어디도 돼! 너 같은 내색과는...

마스터 : 소드에 그것이 너의 혼의 일부였을

가? 진실된 소리를 토해낸 것인가? 좋은 대시를

알려왔군 내 이야기해 쓰기에 어울려... 앉았다

소드 이기는가 지는가 흑백을 가리지 내가 알만

것 뿐이겠지



▲ 문장이 돌아왔다

문장이 돌아오고 지진이 일어난다. 마지막 단전이 준비된 것인가?

마스터 : 돌아와 영웅 소드에! 내가 원하는 최후

의 모험의 화 이미 준비되어 있다. 너희들이 이

기는가 내가 이기는가 너의 소원대로 결판을 짓

자! 내가 알만 하는 인간이 아니기를 진실으로 바

라고 있다. 그러면, 좋은 모험을...

소드 : ...문장인가? 어렸을 손에 넣은 것이 기쁘

다고 생각하는 순간이 왔어고 뭐 좋은 약속

은 약속이다. 잘 봐줘라 마스터! 이야기의 마지막

에 어울리는 훌륭한 불꽃을 피트려주지! 뒤집어지

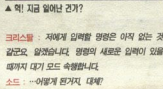
지 마라 할아범!

이제 마지막 단전을 위한 최종 준비를 하

자. 마을에서 모든 준비를 마치고 있으면 언

제나 같은 말만 하던 안드로이드 여성이 깨

어나는 것을 볼 수 있다.



▲ 역시 지금 일어난 건가?

크리스탈 : 저에게 임박한 명령은 아직 있는 것

같군요. 앉겠습니다. 명령의 새로운 임박이 있을

때까지 대기 모드 속행합니다

소드 : ...어떻게 된 거지 대?

크리스탈 : 처음했겠습니까. 마이 드로 생성번호

205548... 통칭 크리스탈 타입... 자기들 완료했습

크리스탈 : 앉겠습니다. 이후 명령의 새로운 임박

이 있을 때까지 대기 모드 속행합니다

마지막 단전이니 만큼 누가 들어갈지 잘

파악하기 바란다.

마지막 단전

- 전 11층 -

확실히 깊다. 총마다 폭 넓은 것은 물론

이고 통로도 깊다. 적들은 최강급의 수

준. 이제까지 길러온 몬스터들에 주위하

는 편이 좋다. 넓은 반경에 이어붙이 상

당히 부족한 것이기 때문에 반목도를 채

우는 것이 상당히 힘들 것이다. 일단은

빨리 보스에게로 가는 것이 낫겠다는 생

각이 될 정도다. 라일도 단전을 공격한

다면 병 병매를 줄 가져가야 할 것이다.

BOSS



▲ 이것은 진짜 보스 캐릭터이다



▲ 이것은 진짜 보스이다

첫 보스는 상당히 약하다. 모습에 비해서

주는 데이지가 매우 적다. 그 데이지조차

입기 싫다면 스테이터스 다른 미법을 걸어

도 좋을 것이다. 전체 공격이 있지만 데이

지가 워낙 적으니 무시해도 좋다.

첫 보스가 변신할 것이 이 진정한 보스!

당락에는 손 2개가 공격해오고 가운데

본체가 전체 빔 공격을 가해오는 방식이

다. 양쪽의 손들도 HP가 700개이나 되

므로 일단은 몬스터들에게 맞추는 편이

좋은 것이다. 데이지는 아가와 마찬가지로

로 크라이미기 때문에 모든 아이렘과 마법

BONUS!! 미니 게임 일람

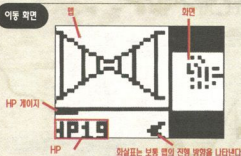
게임에 많은 도움을 주기도 하고, 한눈을 팔게도 해주는 VMS 미니게임을 이곳에 총정리해보기로 했다. 도움이 되기를 바라며...

투유다크 4(つゆダクⅣ)

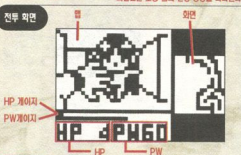
게임 소개

랜덤으로 생겨나는 3D 던전전서 몬스터들을 물리치면서 점차 아래로 내려가는 게임. 게임 종료 후 얼마나 많은 총수를 내리갔느냐에 따라서 트로피를 얻을 수 있다.

이동 화면



전투 화면



조작방법

이동 시

A버튼	커맨드 화면의 표시, 결정
B버튼	맵 위의 몬스터 점멸 - 맵 위의 몬스터와 아이템 점멸 - 돌아간다 / 취소
방향 키	위 : 전진 / 좌우 : 90도 회전 / 아래 : 후퇴

전투 시

A버튼	가드(누르고 있으면 HP 소모)
B버튼	공격(PW게이지가 높을수록 강력)
방향 키	아래 : 도망간다(도망치지 못할 때도 있다)

※이 게임에서는 PW게이지를 얼마나 채우느냐가 매우 중요하다. 많이 채울수록 강력한 공격을 할 수 있기 때문이다. 또한 A버튼으로 가드하면서 B버튼으로 공격하는 일도 가능하다.

●HP

책, 이동중 시간과 함께 소비되고, 전투 시에는 데미지를 받거나 A버튼을 눌러 가드함으로써 소비된다. 0이 되면 게임 오버다.

●PW

공격력, 모으면 보다 강력한 공격을 할 수 있다. 공격을 행하고 나면 일단 0이 된다.

커맨드 화면

스테ータ스	스테이터스 화면을 본다
에브리	아이템을 먹는다.
카운트	아이템을 준비한다.
스칼라	아이템을 버린다.

스테이터스 화면

FL	플레이어
LV	레벨
M-HP	최대 HP
ATT	공격력
DEF	방어력
GRD	가드력
SCORE	스코어

아이템

상자 위에서 A버튼을 누르면 얻을 수 있다.

오이시물(オイシ水)	□ 장소에서 먹는다	HP 20회복
에케에케의 열매(エケエケの實)		HP 100회복
검(劍)		공격력 UP
옷(服)		방어력 UP
방패(盾)		가드력 UP

※소지할 수 있는 아이템은 4개까지이다

※검과 옷에는 무게가 있어서 PW 게이지가 모이는 스피드나 공격할 등의 스피드에 영향을 준다.

플레이어 이동

아랫층으로의 이동은 계단에서만 이루어진다. 계단 위에서 A버튼을 누르면 계단 아래로 내려간다.

게임 오버

게임오버가 되면 내려간 총수에 반증해서 트로피가 모인다. 트로피는 본권의 몬스터 하우스에서 아이템 또는 현금과 교환할 수 있다.

이벤트

정령에 의한 이벤트가 일어나는 장소가 있다.

Healing	HP 전부 회복
Item map	맵 위에 아직 가지 못한 지점까지 포함해 모든 아이템이 점멸한다
Monster map	맵 위에 아직 가지 못한 지점까지 포함해 모든 몬스터가 점멸한다
Drop	미처 못 본 아이템을 줘지 않으면 게임이 진행되지 않는다

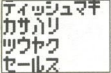
투스파라이DE쇼쿠나이 (とつぱらいDEしょくない)

게임소개

동료 몬스터를 비극일 메모리에 전송시켜 몬스터의 육성과 토른을 모으는 일이 가능하다.

처음에는 현재 가지고 있는 토른 수와 출장중인 몬스터의 이름이 표시되고 다음과 같은 화면이 나타난다.

직업 선택 화면

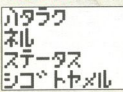


※A버튼으로 커맨드 화면 표시

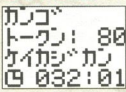
직업 화면



커맨드 화면



스테이터스 화면



커맨드 화면 보는 방법

8-오라카	일로 돌아간다
ネル	몬스터를 재운다
ステータス	스테이터스, 확언을 표시한다
シゴトヤメル	게임을 종료한다

스테이터스 화면 보는 방법

トケン	현재 소지하고 있는 토른의 수
ゲイカジカン	직업 경과 시간
チュウセイド	몬스터의 충성도
コウサンド	몬스터의 호감도
ホウキョウド	몬스터의 적극성
ケツユキカタ	몬스터의 혈액형
A형	성실하고 진지함
B형	적극적이고 기본파
AB형	이중인격
O형	중후함, 마이 페이스
セイコウ	성공한 확수
シッパイ	실패한 확수

직업의 법칙

보수와 벌금

일정 시간 내에 일을 하느냐 못하느냐에 따라서 토른으로 보수 또는 벌금이 지출된다.

とつぱらい = 연애인이 사무소의 소개를 통하지 않고 보수를 취하는 일(업게용어)
しょくない = 내직(内職)의 업계적인 표현

농행이저기

VIT가 적어지면 몬스터는 일을 안 하기 시작한다.

회복

없어진 VIT는 자연 회복된다.

다운

일을 도중 VIT가 0이되면 몬스터는 쓰러지고 잠시 명령 불가능이 된다. 쓰러진 몬스터는 시간이 경과하면 회복한다.

픽로

VIT가 적은 상태에서 오래 일을 하면 충성도가 떨어지는 등 몬스터의 패러미터가 변동한다.

질하는 것 꼭 맞는 것

몬스터에 따라 자신 있는 직업과 자신 없는 직업이 있다.

시간 때우기 팩 (暇つぶしパック)

게임소개

방랑기로 미니게임을 선택, 여러 가지 게임을 가볍게 즐길 수 있다.



●니와とりつかみ鳥

닭잡기 게임입니다

방법

이리저리 도망치는 닭을 잡아서 우리 안에 하나씩 집어던진다. 제한시간(30초)에 몇 마리의 닭을 잡을 수 있을 것인가?

* 정확히 우리 중간에 던지지 않으면 닭이 다시 우리에서 나올 수 있다

조작방법

A버튼	닭을 잡는다 / 던진다
B버튼	점프(방향키 : 된다, *A버튼은 멀리 던진다)
방향키	이동

●Super Exotic Slot Machine

슬롯 미니 게임으로 토른 수집이 가능



방향키 위, 아래로 BET를 결정해 A버튼을 누르면 슬롯이 회전한다. 그 상태에서 A버튼을 누르는 것에 의해 축이 하나씩 멈춘다. 같은 무늬가 나오면 토른을 얻을 수 있다. 또 무늬의 조합에 의해 얻는 토른의 수는 다르다.

●가장 위험한 가위바위보(最も危険なジャンケン)

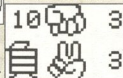
일정 수 이상의 승패를 결정하는 가위바위보 게임. 통신대전 가능... 하지만 누가 할지?

방법



▲ 작전매면

전투(?) 화면 ▶

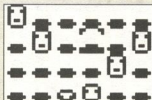


준비된 일진 수의 손을 결정해 자동으로 승부를 가린다. 대 CPU전에서 승수를 올리면 입력하는 손의 수가 늘어난다.

マウス/コイン	자신의 손을 결정한다. 방향버튼을 삼하로 움직여 선택. 좌우로 커서 이동
オブジェクトボタン	자신의 손을 CPU가 자동으로 결정
セレクトボタン	「VS COM」으로 대 CPU전 「VS 엔텐」으로 2개의 비주얼 메모리 접속에 의해 대 플레이어가 전이 시작된다. 승수가 일정치 이상을 넘기면 레벨이 올라가고 입력하는 손의 수가 많아진다.
ジョウハイビュウ	승패의 총계를 표시한다.

●두더지가 온다!(モグラがくる!)

스트레스 해소에 적합한 두더지 잡기 미니 게임. 토근 입수 가능.



방법

방향키로 커서를 이동, A버튼으로 두더지를 때린다. 스크어에 따라서 토근으로 모을 수 있다.

영구승부(永久勝負)	시간무제한 모드
1분승부(一分勝負)	1분 이내 및 마리를 쓰러뜨리는 가 승부
20초 정확승부(二十秒正確勝負)	20초 이내 및 마리를 쓰러뜨리는 가 승부

※영구승부 중에 B버튼을 누르고 커맨드 화면에서 「ヤメル」를 선택하면 종료, 「スコア」에서 스코어 / 하이 스코어 표시, 「サウンド」에서 ON / OFF, 「ツツクル」로 영구승부를 속행한다.

※20초 정확 승부에서는 두더지가 없는 곳을 치면 스코어가 감소한다.

풍요로운 인생 팩 (豊かな人生パック)

게임소개

방향키로 미니게임을 선택. 여러 가지 게임을 가볍게 즐길 수 있다.

절정 에디터 (絶頂エディタ)

비주얼 메모리에서 도트 그림을 그리는 경이의 에디터다.



키

방법

방향키로 움직여 A버튼을 누른다.

조작방법

A버튼	도트를 찍는다
B버튼	도트를 지운다
방향키	커서의 이동
오드 버튼	에디터 커맨드 화면으로 돌아간다.

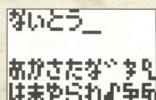
커맨드

에디트(エディット)	등록된 파일의 수정
파일(ファイル)	세이브 파일의 관리, 사운드의 ON/OFF
변화(変化)	파일의 소거, 좌우 반전, 선택이동
애니메이션(アニメーション)	세이브 파일을 슬라이드 표시한다.

※그리진 그림은 본권의 몬스터 하우스에서 골라낸 창고에 있는 액자에 그림 수가 있다.

불꽃의 전화수첩

전화번호를 기록하는 미니 톨. 생일, 혈액형, 메모도 등록 가능. 비주얼 메모리커리 등록 데이터를 교환할 수 있다.

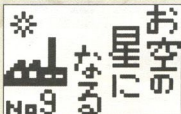


방법

リスト	등록된 데이터를 본다
メモウキョウ	데이터를 기록한다
シユウセイ	등록된 데이터를 수정한다
シユウキョウ	등록된 데이터를 소거한다
ジョウキョウ	등록건수와 교환 데이터 수를 표시한다
コウカウ	비주얼 메모리커리 접속하여 데이터를 교환할 수 있다

※교환데이터는 많으면 많을수록 본권에 영향을 준다. 일단 같은 디스크에서 다운로드한 미니게임끼리는 영터 교환이 불가능하다.

점치는 밤(占いのゆかた)



방법

점치기 게임

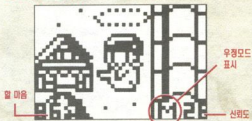
キョウノウツイ	하루에 한 번 읽는 제비(24종류)
クワナイカラ	이따까지 읽은 제비를 본다
ツキキナンバー	오늘의 행운의 숫자를 선택해준다(8자리)
ツキキカラー	오늘 행운의 색을 선택해준다

요구르트의 대모험

(ヨーグルトの大冒険)

요구르트의 대모험은 「벨 요구르트(例のヨーグルト)」와 「요구르트 맨션(ヨーグルトマンション)」으로 이루어져 있다.

인 요구르트(何のヨーグルト)



제시된 모험을 클리어하면 목적이 달성된, 하지만 요구르트는 저 멋대로 움직인다. 플레이어의 생각대로 움직이지 않는다. 기본적으로는 요구르트의 상태를 지켜보면서 즐기는 게임이다. 할 마음(やる氣)이 0이 되면 게임 오버다.

우정 모드

단정 시간이 흐르면 「신뢰도」가 떨어져 일정시간 움직일 수 있게 됩니다(우정모드). 또 요구르트 자신의 액션에 의해 할 마음이 늘기도 줄기도 합니다.

행성서

A버튼	우정모드(신뢰도가 쌓였을 때)
B버튼	액션의 기록을 본다(8개까지) - 뱀 - 돌아간다
방향키는 사용하지 않는다	

우정모드서

방향 버튼	요구르트의 이동
A버튼	액션(무엇을 할지는 요구르트의 마음)
B버튼	액션의 기록을 본다(8개까지) - 뱀 - 돌아간다

요구르트

맨션

크리이 행방에 따라 맨션에 다녀오는 주인공들이 늘어난다



난와카 전설(なんわか傳説)

잘 모르는 나라의 잘 모르는 용사의 잘 모르는 모험 이야기 본격 2D RPG. 뎀 참조!

스토리

주인공 칸치키는 라지는 섬의 니사 왕으로부터 사회공부를 한다고 말하고 사라진 공주님 마치리온의 탐색을 의뢰받는다. 지금 왕으로부터 받은 비용 100원을 가지고 탐색에 여생을 떠난다.

방법

주인 앞에서는 A버튼을 누른다. 뱀가 손에 낄을 일이 생길지도 모른다. 호렐에서는 속박(HP, MP)의 복이나 세이브, 상징에서는 장비 풀이나 소모품등의 구입이 가능하다. 또 이동시 주인공이 없는 부분에서 A버튼을 누르면 커맨드 화면(이동시), 전투시에는 플레이어 입력시의 커맨드 화면(전투시)이 표시된다.

표시(이동시, 전투시)

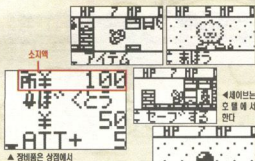
HP	히트 포인트 공격 받으면 줄어듦 0이 되면 마지막으로 세이브한 지점으로 돌아간다. 소지역의 빈이 없어진다
MP	매직 포인트 마법을 사용할때 없어진다

커맨드 화면(이동시)

아이템(アイテム)	아이템을 사용한다. 무기와 방어구는 「장비(そうび)」하지 않으면 위력을 발휘하지 못한다.
마법(まほう)	마법을 사용한다.
스테이트스(ステータス)	주인공의 스테이트스를 볼 수 있다
조사한다(しらべる)	상자를 조사한다.
델벌(デルバル)	커맨드 화면(전투시)의 「기념사진(きねんしゃしん)」으로 기록된 몬스터(몬스터)를 보여 준다.
사문드(サウンド)	사문드를 ON / OFF 할 수 있다.

커맨드 화면(전투중)

공격(こうげき)	공격을 한다
아이템(アイテム)	아이템을 사용한다. 무기와 방어구는 「장비(そうび)」하지 않으면 위력을 발휘하지 못한다.
마법(まほう)	마법을 사용한다.
도망친다(のがらう)	전투에서 달아난다. 실패할 경우도 있다.
기념사진(きねんしゃしん)	만년 몬스터를 촬영한다. 커맨드 화면(이동시)에서 델벌 메뉴로 볼 수 있다.



▲ 장비물은 상점에서

아이템

에케케리움	HP를 회복시키는 열매
ぼうとう	공격력 5의 무기
ふるき	보통의 옷
いたき	보통의 방패

마법

ファイア	30데미지를 입힌다
ヒール	HP를 50 회복한다
キープ	상태이상을 전부 회복한다
ステルス	약한 적과 만나지 않는다(365걸음 유효)
エスケープ	던전 등으로부터 탈출(전투 중에는 확률?)
リターン	마지막 세이브한 마을로 돌아간다(월드에서만 가능)
Aアップ	공격력이 1.5배가 된다
Dアップ	방어력이 1.5배가 된다
Gヒール	HP를 전부 회복한다

상태이상

どく	10걸음에 한 번으로 데미지
こわよみ	공격력이 70% 감소
ふにふに	방어력이 70%로
まひ	전투 중 5회에 한번 행동불능으로



난악카 전설 월드 맵

SOUL CALIBUR

공략은 끝나지 않는다

소울칼리버



장르: 격투액션

제작사: 남코

발매일: 8월 5일 (발매중)

발매가: 5,800엔

그래픽	★★★★★
사운드	★★★★★
스토리	★★★★★
인물	★★★★★
스장가치	★★★★★

지난호에 이어 DC의 대작 소울칼리버를 연재 공략한다. 필히 지난호의 시스템 공략을 완전히 이해한 후 이번 공략을 보도록 하자.

공략 → 김신민, 김상근

황색 소울 차지에서 가드 불능이 되는 기술

소울 차지 연습시 몸이 황색이 되는 것은 지난날 공략에 말한바 있다. 이 때 공격하면 가드 불능이 되는 기술을 정리했다. 단, 기본적인 가드 불능기와는 달리 가드 임팩트가 되므로 주의하라.

볼도

기술명	역면도
엘라강트 크로	→ A
엘라강트 텐더	← A
프렌지 지어로	A+B
메드 브라운드 다이브	↘ B
밀리언 바이트	← (A+B)
데스 로즈	A+K
크레이브 룬즈	(A+K)
인센 크립	→ A+B+K
얼터 스티커	B+K
루니 슬링	(강제시) or or B+K
유평트 인 브레이크	or 로 이동 중 A
퍼포네이트	or 로 이동 중 B
릭 스티커	(지 락 중 발이 상대 허벅지 때) K
미고트 스티커	(미고트 스티핑 중) K

미츨루기

기술명	역면도
호우리보에	→ A+B
오가미 아테	B →
후시이나	(강제시) B
미츠호무라	↘ or 로 이동 중 B+A+B
리부도노 사바키	(카스미 중) B
카기리보에	(카스미 중) A+B
시사후미 이와토와리	↘ B
요이노코래후지	↘ ↙ (B)

지그프리드

기술명	역면도
백 스피드 레시	← A
플라임 엡지	→ A+B
팬파트 바스터	B
페이탈 디스브	← B
플랜트 디바이드	bA
드류 킷	→ B+K
에어 디바이드	(메이스 홀드 중) K
핀드 서터	(메이스 홀드 중) A+B

상프파

기술명	역면도
항굴지	aB
수이틀	A+B
회굴람	↘ A+B
경리울	→ A+B
홍외지	← B
사바	앞에서 B
사바지	앞에서 BB
괴항운	bA
상타지	앞에서 aBa
진보	B+K

스피티아

기술명	역면도
소드 캐터릭트	← B
소드 프래드	← B+K
플레이 배본	앞에서 aB+K
홀리 토리	← K
연결 홀	↘ or or /XB
연결스프링	앞에서 aB
셀머스트 킷	kB
토네이도 하이키	전 방향으로 이동 중 B+K
어센트 슈트	or /로 이동 중 B
엘크 스트라이크	or 로 이동 중 B
소드 캐터릭트	or or /로 이동 중 B
홀리 엑셀레트 킷	↘ n or K

맥시

기술명	역면도
류언한타	AAB
계사통	← AB
저용머	→ A+B
장식 계 주영국	앞에서 A+B
세발	B
가도휘링	AB/O
문국 한타	문국 중 B
녹른 순해통	녹른 중 B

성미나

기술명	역면도
선진업할력	← A+BB
나선진	↘ A+K
권단력	← B
예보침력	bK
공식봉익함	B+K
공식비업인	or 이동 중 B

아이비

기술명	역면도
바이올렛 카슈	A
롤 사인	← A
굴로리 항브라	↘ A+B
프리타비 프엡지	/B
스릴 텡브라	/B
업센스 크리퍼	앞에서 aB
슨 바인드	→ B+K
피어레드 프리타비	/B+K
이디에트 케이프	앞에서 aB+K
스파이빙 게스트	← bAB
키트레스	→ B
블랙 키트레스	→ (B)
연젠트 사인	or 이동 중 A
언더 연젠트 사인	/or 이동 중 A
프리타비 본드	무기 변형 후 B+K

타키

기술명	계번드
주자	A-
인	B↓
십자수	BA(K)
단주	B(K)
이벽	←K
총합속	속의 자세 중 \or\or\KA
노운치	BKBB

록

기술명	계번드
토네이도 스파이크	→(A) (B)
선라이즈 엑스	←아시서A
리버스 스파이크 엑스	←아시서A
아쿠스 헤리카인	←A-B
록 크레이터	BB
그라비티 엑스	→B
록 스테인 리	←K
사이클론 엑스	\or\로 이동 중(A)
리버스 엑스 헤리카인	\or\or\로 이동 중A-B
한팅 웨이크	\or\로 이동 중(A)

요시미츠

기술명	계번드
화염	←아시서\←A
화염수	→A-B
비도검	←아시서 B
귀계	→B-KBBB
황주	bA
육염수	\or\이동 중BAB

세르반테스

기술명	계번드
마시레스 웨이브	A- or agA
플 세일 하이타이드	←아시서 A (B)
시저스 프리어	\aB
아이스백 서큐러	\or\←A-B
힐러 엑스 크롤러	←A-B
하이타이드 앵커링	B-K

킬릭

기술명	계번드
용동역	←A-BB
산두	←A-K
회전아	√B
넙자극	←B
소성	←(B)
결전	bK
계도심	bKB
봉의	B-K
아벽	G-K
비염	kA
봉화	\←A-B
봉의	\←B-K
황노획	←아시서A-B
황의심	←아시서A-K

황성경

기술명	계번드
좌반인	aB
쌍출진	A-B
극활공	\←A-B
쌍동공	←A-B
상공인	←아시서A-B
지광염	←←B
황열인	←아시서 B
호황염	←아시서 B
박서진	bA
호상염	←아시서A
극강인	\B-K
회선속	\or\로 이동 중K
구조속	\or\로 이동 중K

나이트메어

기술명	계번드
라이트 슬래시	→A

아스타로스

기술명	계번드
일 엘프시아	→(A)B
예라 루 무크스자	←아시서A
메르티발 지그무트	\A-B
크메르시아	BB
비사리온	→B
엘포 세라리시아	←←B
메리아코스자	\or\로 이동 중A
무즈 엘피발 지그무트	\or\or\로 이동 중A-B
무즈르비시아	\or\로 이동 중B

리저드 맨

기술명	계번드
웨폰 게이저	←←B
플닉스 그리드 에벤저	←←B-K
그물 프로드 리	→K
샌드 스토크시 리	←←K
키마리시 그리드 컷즈 게이저	\or\or\KB
샌드 문피	←아시서aB
메재식 트윈스터 하이 리	←방향으로 이동 중A-K
메재식 캐논 이미지스	\or\방향으로 이동 중B
메재식 이미지스 엘터	\or\방향으로 이동 중B
샌드 아처 리	\←n\or\K





황성경

공격도 결코 약하지 않다. 아니 오히려 상당히 강하다. 결국 원거리에서는 무기를 사용하고, 근거리에서는 발기술을 사용해서 대면을 이끌어 가는 것이 황성경을 사용하는 사람의 기본 자세이다.

기술표 (→ : 짧게 입력, ⇨ : 길게 입력, aA : 슈퍼어, ~ : 딜레이, (A) : 스프드)

기본기

기술명	키보드	공격관형	공격력	비고
도격	A	상	13	
열격	B	상	15	
탄약속	K	상	11	
골도격	↓A	특중	12	
골단격	↓B	상	17	
지발속	↓K	하	11	
전신도격	(동음 보이고 있을 때) A	상	15	
전신열격	(동음 보이고 있을 때) B	상	28	
전탄속	(동음 보이고 있을 때) K	상	30	
전골도격	(동음 보이고 있을 때) ↓A	하	13	
전골단격	(동음 보이고 있을 때) ↓B	하	21	
지전속	(동음 보이고 있을 때) ↓K	하	12	
신동함	↘ or ↑ or / A	상	31, ↑ 38, 38	
단공격	↘ or ↑ or / B	상	28	
해성속	↘ or ↑ or / K	상	22	
신동함	G' or ↑ or / A	상	35	
단공격	G' or ↑ or / B	상	24	
해성속	G' or ↑ or / K	상	20	
신소함	G' or ↑ or / (해지해) A	하	23	
양단공	G' or ↑ or / (해지해) B	중중	26, 17	
원발속	G' or ↑ or / (해지해) K	하	22	

고유기

기술명	키보드	공격관형	공격력	비고
중조격	AA	상상	13, 17	
중조연동함	AAB	상상중	13, 17, 18	
산계함	/A	하	40	
발인격	↓A	특중	12	
보승인	↓A	하	20	
반동인	↓AA	하상	20, 14	
중운원무인	↓AAB	하상중	20, 14, 43	
리발격	←A	상	35	
리진격	←A	상	41	
열매함	←A	상	21	
산공함	←A	상	30	
무소격	aK	중중	17, 18	
무소함	aKB	중중하	17, 18, 28	
연무소	aKK	중중중	17, 18, 27	
좌반인	ab	상	32	
낙반인	(떨어지) A	상	28	
초열함	BB	중중	15, 19	
국전함	↓B	상	40	
단인격	↓B	상	17	
강화인	↓B	상	39	

해간단	←B	중중	15, 15	
리세단	←BB	중중중	15, 15, 23	G로 두번째 공격 캔슬가능
리세철	←BBB	중중상	15, 15, 35	
지랑철	←←B	중	40	
지랑철 니도진	←←B←	중	40	니도진은 공격슬리기
철격	←B	상	27	
철진격	←BA	상중	27, 18	
연취철	←BB	상하	27, 25	
관하철	←←B	상	34	
관하철 니도진	←←B←	상	34	니도진은 공격슬리기
관하철격	←BB	상중	34, 33	
관하철격 니도진	←←BB←	상중	34, 33	니도진은 공격슬리기
오달단	bK	중중	23, 34	
박차진	bA	중	37	
황별인	(일어서) \B	중	40	
허풍철	(일어서) \BB	하	40	
단하공	(일어서)DIB	중중	26, 17	
허상철	(일어서)D bA	하	26	
이글속	↘K	하	29	
해룡속	↓K	하	23	
낙룡속	↓KK	중	33	
준후속	↘K	중	16	
견어인	↘KA	중	32	
진인무소격	↘KAA	중중중	32, 17, 18	
진인무소철	↘KAAB	중중중하	32, 17, 18, 28	
진인여무소	↘KAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
경매속	K	상	34	
요후속	←KK	상중	14, 25	
회천속	→K	중	21	
회천도속	→KK	중중	21, 18	
회천도격속	→KKK	중중상	21, 18, 46	
속두속	←K	상	25	
진용속	←←K	상	40	
골공속	←←KK	상, 하	40, 21	
낙성속	KB	중	23	
낙성류철격	KBB	중중	23, 28	
도림속	(일어서)DK	중	22	
방충전	A-B	중중	33, 42	
국할공	↘A-B	중	37	
쌍당공	←A-B	중중	27, 35	
쌍백인	←A-B	중중	18, 18	
봉어인	→A-B	중	45	
삼공인	(일어서)D A-B	중	37	
류철격	↘B-K	중	33	
봉명인	↓B-K	중	32	
극강인	↘B-K	중	53	
황신(평습)얼화인	←B-K	기드불봉	74	G로 캔슬가능
무차진	←←B-K	공격슬리기		
설차진	←B-K	공격슬리기		
무당속	A-K	상상	22, 22	
상초속	↓A-K	하	40	
쌍초속	↓A-K, K	하하	40, 28	

이동 중 공격

기술명	기본드	공격방향	공격력	비고
진정인	↙ or ↘ 방향 이동중 A	하	37	
지랑철	↙ or ↘ 방향 이동중 B	중	40	
지랑철 니도진	↙ or ↘ 방향 이동중 B←	중	40	
구조속	↙ or ↘ 방향 이동중 K	상	30	
풍차진	↙ or ↘ 방향 이동중 B-K	공격슬리기		
류도격	(↑ or ↓ 방향 이동중) A	중중	18, 18	
류철격	(↑ or ↓ 방향 이동중) B	중	28	
회천속	(↑ or ↓ 방향 이동중) K	상	33	

풍차진	(↑ or ↓ 방향 이동중)B-K	공격율리기	
이유격	(↘ or ↙ 방향 이동중)A	공격	33
선녀연무인	(↘ or ↙ 방향 이동중)B	중중중	24, 18, 18
이글속	(↘ or ↙ 방향 이동중)K	하	29
전하인	(↘ or ↙ 방향 이동중)KA	중	32
전인무속격	(↘ or ↙ 방향 이동중)KAA	중중중	32, 17, 18
전인무스릴	(↘ or ↙ 방향 이동중)KAAAB	중중중하	32, 17, 18, 28
전인연무수	(↘ or ↙ 방향 이동중)KAAK	중중중중	32, 17, 18, 27
풍차진	(↘ or ↙ 방향 이동중)B-K	공격율리기	
이진격	(← 방향 이동중)A	중	41
지랑형	(← 방향 이동중)B	중	40
지랑형 낙도진	(← 방향 이동중)B+	중	40
전동속	(← 방향 이동중)K	상	40
굴용속	(← 방향 이동중)KK	상하	40, 21
무차진	(← 방향 이동중)B-K	공격율리기	
산공범	(← 방향 이동중)A	상	30
관하범	(→ 방향 이동중)B	상	34
관하범 낙도진	(→ 방향 이동중)B+	상	34
단하침격	(→ 방향 이동중)BB	상중	34, 33
단하침격 낙도진	(→ 방향 이동중)BB+	상중	34, 33 낙도진은 공격율리기
잠신속	(→ 방향 이동중)K	하	26
봉약인	(→ 방향 이동중)A-B	중	45
썰차진	(↔ 방향 이동중)B-K	공격율리기	

참기

기술명	키보드	공격연명	공격력	비고
강습침격	(근접시)A-G	잡기	55	
신속인보속	(근접시)B-G	잡기	55	
린스파살격	(배후 근접시)A-G or B-G	잡기	80	
초의침격	(파죽면 근접시)A-G or B-G	잡기	65	
적멸의염화	(우측면 근접시)A-G or B-G	잡기	60	

핵심팁 연유

기술명	키보드
동성검의 연유	←-KK A+B-K KK →-KK A+B-K / B A+B

기술설명

동성검무인(↘AAB)



▲어던



◀서던

하, 상, 중단으로 이어지는 공격. 노말 히트시에는 마지막 중단 기술은 막을 수 있지만 카운터 히트시에는 처음 하단을 맞으면 마지막 중단 기술까지 무조건 히트하



▲중단

게 되고 다운된다. 근거리에서 견제용으로 쓰으면서 칼로 내리찍기 때문에 상당히 리치가 길고 발생시간도 매우 빠르다. 연속기의 마무리용으로 빛을 발하고 상대와의 대치 상태에서 자주 사용할 필요가 있는 주력기.

극전참(↘B)

중단 판정의 종백기 기술. 다리를 일자로 엮으면서 칼로 내리찍기 때문에 상당히 리치가 길고 발생시간도 매우 빠르다. 연속기의 마무리용으로 빛을 발하고 상대와의 대치 상태에서 자주 사용할 필요가 있는 주력기.



▲대롱 소녀의 다리 및기

거의 출사한 모션이면서 하단 판정을 가진 산계참(A)과 병행해서 사용해서 효과를 극대화하자.

강렬연(↘B)

황성검 최강의 띄우기 기술. 거의 모든 연속기가 이 기술에서 시작된다고 해도 과언이 아니다. 발생시간도 빠르고 리치도 길지만 종백기 공격이라 측면 회피에는 약하다는 단점이 있다.



지광참~낙도진(←B←)

아더의 '타마리카자이나(←B)'와 비슷한 기술. 뒤로 빠졌다가 깊숙이 쪼른다. 또 히트하지 않았을 때 뒤 방향으로 프레스하고 있으면 칼을 돌리면서 빠지는데 이 동작에 핑기가 관입이 있다. 그다지 딜레이도 없는 기술인데 '둘다리도 두들겨보고 건너라'를 실천하는 조신 플레이어인가?



▼ 핑기



회천도 격축(→)KKK)

진진형 발차기 기술. 최고라고 말해도 손색이 없을 발기술이다. 처음 K를 맞으면 마지막 K까지 무조건 히트하게 되고 힘을 뚫고 있었으면 거의 100% 핑 아웃이 된다. 하지만 마지막 K가 상당 핑이므로 2번째 K까지 먹고 있어서 3번째를 흘리면 곤란하므로 상대가 첫 번째 공격을 가드했다면 2번째 K까지만 공격을 진행하자.

축두축(←K)

화염의 모 기술과 비슷한 모션의 발차기. 히트시 상대는 축면 을 보게 된다. 이때 상대가 설불리 반격을 하다가는 축두축을 몇 번 더 맞아서 배후를 잡아버리게 된다. 일단 상대가 가드를 했던 공격의 우선권은 황성경이 쥐고 있다는 것을 명심하고 힘세없이 몰아붙이도록 하자. 하지만 상

▲발발!



단 관성이므로 상대가 없어서 흘러게 되면 곤란하므로 중단 관성의 기술과 병행해서 사용하도록 하자.

쌍복인(→A+B)

공베기를 2번 연속으로 하는 기술. 첫 번째가 히트하면 두 번째 공격도 무조건 히트한다는 장점이 있다. 또 발생시간도 빠른 편이고 상당히 높이 뜨기 때문에 이후의 공중 콤보도 보장되어 있다. 핑기거나 흘러기 후 사용하면 인성맞춤.

봉령축(↓B+K)

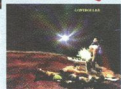


빠르고 강력한 위력의 중단 발차기. 상대가 가드하더라도 거의 가드 붕괴 직전까지의 상태가 되기 때문에 반격을 당하지 않는다. 오히려 이후의 공격에서 우선권이 황성경에게 있을 정도. 또한 다운된 상대에게 추가 공격으로도 훌륭하게 사용할 수 있다.

추천 연속기

황성경은 강렬인(↘B)이라는 강렬한 퍼우기 공격으로 시작되는 많은 연속기를 가지고 있다. 또한 연속기의 중간에 사용할만한 발생시간이 빠르고 리치가 긴 기술을 가지고 있기 때문에 자신의 위향에 맞는 연속기를 입맛대로 고를 수 있다.

강렬인(↘B) ⇒ 극진참(↘B) ⇒ 침격(←B) ⇒ 침격(←B) ⇒ 연취참(←BB)





요시미츠

소울칼리버에서 등장하는 요시미츠는 철권 3에서의 대부분의 중요 고유기와 아들의 모습을 기본으로 사용한다(물론 얼룩도 건재). 일단 기본적인 바탕이 어더이기 때문에 강력한다. 철권 3에서의 고유기는 정말 강력하다. 요시미츠의 파이팅 스타일은 그야말로 사용자의 스타일에 따라 그크 캐릭터가 될 수도, 정말 강력한 캐릭터가 될 수도 있다. 또 다수의 도발기로 폭력 사태를 이끌어낼 장면이 될 수도 있다. 요시미츠의 기술표와 기술설명, 추천 연속기를 보고 자신만의 개성으로 요시미츠를 만들어보자.

기술표 (←: 짧게 입력 →: 길게 입력, aA: 슬러이드, ~: 딜레이, (A): 출드)

기본기

기술명	격면드	공격한정	공격력	비고
사시카리	A	상	13	
히시메	B	중	19	
코가라시	K	상	14	
무구리구사	↓A	특중	14	
보탄	↓B	중	17	
치리비라이	↓K	하	13	
우리사시카리	(동을 보이고 있을 때) A	상	17	
우리히시메	(동을 보이고 있을 때) B	중	33	
우리코가라시	(동을 보이고 있을 때) K	상	21	
우리무구리	(동을 보이고 있을 때) ↓A	하	14	
우리보탄	(동을 보이고 있을 때) ↓B	중	24	
우리치리비라이	(동을 보이고 있을 때) ↓K	하	14	
오니비사라이	↘ or ↑ or /A	중	42	
미네즈키	↘ or ↑ or /B	중	28	
아라시	↘ or ↑ or /K	중	↘ 9, ↑ 18, / 18	
오니비아라이	↘ or ↑ or /A	상	↘ 28, ↑ 42, / 42	
아키츠키	↘ or ↑ or /B	중	28	
오보시	↘ or ↑ or /K	중	36	
오니비비라이	↘ or ↑ or / (특지하메) A	하	↘ 18, ↑ 23, / 23	
사무즈키	↘ or ↑ or / (특지하메) B	중	↘ 28, ↑ 39, / 39	
아마카제	↘ or ↑ or / (특지하메) K	중	↘ 14, ↑ 19, / 19	

고유기

기술명	격면드	공격한정	공격력	비고
츠리내지사	AA	상상	13, 16	
난보우민지키쿠	/AAAA	중중중중	17, 14, 14, 14, 14	
무구리구사	↓A	특중	12	
치리코가네	↘A	중	21	
난보우민지키조라	/AAAAA	상상상상상	17, 14, 14, 14, 14	
구치나시	←←A	중	42	
고보우	←A	상	33	
아부키	←←A	중	37	
이오이	(일어서메) A	중	33	
케고	(입은 상태에서) /←A	하	36	
렌계	BB	중중	19, 20	
진코무런	/B	중	23	
렌고무런	/ (B) (3타계로 모으기 가능)	중	가드물능, 가드물능	26, 37, 102
사구레	↓B	중	17	
자부로	↘B	중	38	
레이코무런 아치	←B	중	24	
레이코무런 니	←B↑	상	37	
레이코무런 상	←B↓	하	20	
키코우	←←B	중	28	
제츠메이엔	←←B	가드물능	104	

센부우렌	←bA	중	45
나기요모기	←(←)B	중	23
오보로구루마	↘B	중중	24, 45
만지제세이엔	←(←)B (←)A or ↓bA	특중	12
헤도우렌	←(←)B	중	33
요미가케	bA	중	18
유기호우	↘K	중	48
치리바라이	↓K	하	9
호	↘K	중	20
헨지카자시	←K	중	24
하지카와리	←KB	중중	24, 42
하자카렌고쿠	←K(B) (3단계로 모으기 가능)	중중, 중 기드블능, 중 기드블능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)
마이츠메	←K	상	49
이나즈마	←KK	상중	49, 61
후부키	←K	중	32
미조레	←(←)K	중	18
닌보우민자소우	←(←)B (←)A or XXXXX	하하하하하	20, 10, 10, 10, 10
츄유하라이	←(←)B	하	20
지라이바	A-B	하	20
지라이호우	(지라이바) 중K	중	43
지라이바사리	(지라이바) 중 →	하하하	15, 15, 15
헨네지라이	(지라이바) 중 → or ↓ or →	기드블능	36
만지아구라	(지라이바) 중B-K		
이치린	↓A-B	중	28
이치린보리	↓A-BB	중중	28, 14
만지우리엔	←A-B	상	17
카엔류	→A-B	중	61
지라이바	→A-BG ↓		
레이크루엔 시	→A-BGB	하	35
하쿠우렌	↘A-B	기드블능	66
하쿠우수우렌	↘A-B ↓	기드블능	40/49
코쿠우수우렌	↘A-B ←	기드블능	56
오시미츠 블레이드	A-K	기드 임팩트	짜르기 계열은 번쩍 불능
만지아구라	B-K		
센가쿠	(만지아구라) 중 레버 중립		에너지 회복
센가쿠부우우부	(만지아구라) 중 → or ←	특수이동	근거리에서 상대 배후로 나타남
모구리보리	↘B-K	중	14
아지미	↘B-K	중	30
카린	←B-KBBBBB	특수이동	회피시 에너지 소모
히로야자미	←B-K	중	25
오나야자미	←B-KBBB	중중중중	25, 19, 19, 29
닌보우카게모우	→B-K	중	36
닌보우쿠사나기	→B-K A-B	중상	36, 36
쿠사나기호우	→B-K A-B K	중상중	36, 36, 56
쿠사나기하쿠우렌	→B-K (A-B)	기드블능	36, 36, 66
닌보우만지아구루마	B-K	중	30
센가쿠	(축전 회피 중) B-K		
우라바나시	↓A-K	기드블능	97
마도이	→A-K		
마도이나시	→(A-K)	기드블능	163

이동형 공격

기술명	연동	공격면정	공격력	비고
카스미바라이	↘ or ↘ 방향 이동중 A	하	36	
오우카	↘ or ↘ 방향 이동중 B	중	23	
호우센카	↘ or ↘ 방향 이동중 BA	중상	23, 22	
고우엔류	↘ or ↘ 방향 이동중 BAB	중상중	23, 22, 47	
하자카자시	↘ or ← or ↘ 방향 이동중 K	중	24(원거리 히트시 9)	
하지카와리	↘ or ← or ↘ 방향 이동중 KB	중중	24, 42	
하자카렌고쿠	↘ or ← or ↘ 방향 이동중 K(B) (3단계로 모으기 가능)	중중, 중 기드블능, 중 기드블능	(24, 26), (24, 37), (24, 102)	
카엔류	모든 방향 이동중 A-B	하	36	
레이크루엔 시	모든 방향 이동중 A-B G B	하	35	
지라이바	모든 방향 이동중 A-B G ↓			

키츠모쿠	모든 방향 이동중 B+K	중	41
키츠모쿠만지아구려	모든 방향 이동중 B+K ↓	중	41
키츠모쿠자리아바	모든 방향 이동중 B+K ↓	중	41
하이리키	방향 이동중 A	상	28
아부시메	↑ 방향 이동중 B	상	34
츠크지	↑ or ↓ 방향 이동중 K	상	27
이부키	← or → or 방향 이동중 A	상	37
키코우	← or → or 방향 이동중 B	중	30
후부키	← or 방향 이동중 K	중	30
쿠치나시	← or ↓ 방향 이동중 A	중	42
제츠메이켄	방향 이동중 B	가드 불능	104
치케무리	← 방향 이동중 K	하	26

집기

기술명	캐릭터	공격방형	공격력	비고
시즈쿠	(근접사) A+G	집기	55	
후타바	(근접사) B+G	집기	55	
난부우후진	(배후에서 근접사) A+G or B+G	집기	80	
라카산	(좌측면에서 근접사) A+G or B+G	집기	70	
난부무인지츠츠미	(우측면에서 근접사) A+G or B+G	집기	70	
난부우아구리오로시	↓ A+B	집기	70	

핵심기술 연류

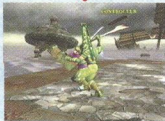
기술명	캐릭터
오시미츠의 연류	←B+K ←←B+K →A+BG ↑ K A+KAAA

기술설명

치리코가네(↘A)



▲카운터 히트시



▲잡는다

최강의 근거리 견제기. 발생 속도가 매우 빠르고 판정도 좋다. 또한 카운터 히트시 상대를 잡을 수 있다.

렌고쿠벤(↘B)

원근 3에서의 동맹 기술과 같은 모션을 사용한 종베기 공격. B버튼의 홀드 입력 시간에 따라 다른 기술이 나온다. 모는 시간은 요

시미즈의 걸음 수로 구분해서 3 단계로 나누어서 사용할 수 있다. ↘B는 한걸음 앞으로 간 후 빠른 중단 종베기, ↘B에서 두걸음 앞으로 간 후 B를 때면 가드 불능의 37 데미지의 종베기, ↘B 최대한 모은 후 B버튼을 때면 102라는 엄청난 데미지를 가진 종베기 기술이 나온다. 종베기의 특성상 측면 최위에 약하지만 약간의 유도 성능이 있으므로 상대가 회피하거나 반격할 것 같으면 1단계나 2단



계의 빠른 공격으로 데미지를 주자.



▲가드 불능

만지제세이켄
(앞은 상태에서 ba or ↓B)

특수 중단 판정의 펀치 공격. 소울킬러비



▲어디든 손

유일의 하단 펀치 공격이다. 모션은 마치 절권 3의 하단 펀치를 보는 것 같다. 카운터 히트시 다음되며 발생 시간이 빠르기 때문에 근거리에서의 훌륭한 견제기로 사용할 수 있지만 입력이 정말 극악하게 어렵다. 다른 술라이드 입력 기술과 달리 B, A를 거의 동시에 누르는 수준의 스피드로 입력해야 한다. 마치 버추어 파이터 시리즈에서 아가리의 독보정수를 입력하는 기분(이 기술은 K/G를 누른 후 1/60내에 G를 때야 한다). 익숙해질 때까지 연습에 또 연습을 거듭하자. 이러한 다소한 기술이 바로 내일을 향한 첫 번째이다.

어지리엔코쿠(←K(B))

아더의 '하키키와리(←KB)'와 동일한 모션의 기술. 단지 요시미즈의 것은 ←K 후 어지는 엔코쿠엔(←B)이 3단계로 나뉘는 특성이 있다. 불상 공격으로 사용해도 좋지



만 공중콤보
에서 특히 빛
을 발한다.
공중에서 리트
시킨 후 이어지
는 콤보기 공격을 열



거나 길게 홀드 입력하느냐에 따라 데미지가
틀러지기 때문. 상대가 공중 제어를 사용하
서 콤보를 맞지 않으려고 하면 기드 불능기
를 맞고 100 이상의 데미지를 입게된다.

지라이아바(A+B)



철권 3에서도 존재했던 기술로 요시미즈
가 칼을 땅에 꽂고 그 위에 올라간다. 철권 3
에서는 가드블능 기술이었지만 소울칼리버에
서는 하단 판정의 타격기. 이 상태에서 '지라
이바시리(지라이아바 중 A+B)'와 '하네지라이
(지라이아바 중 ← or ↑ or ↓ or →)', '만지아
구라(B+K)'의 3가지 기술을 사용할 수 있
다. '지라이바시리'는 라, 하, 하단 판정의 기
술로 다른 공격으로 사용하면 좋고, '하네지라
이'는 칼에 올라간 상태로 점프를 하는 기
술로 가드블능이다. '만지아구라'의 경우는
'지라이아바' 자체에서 곧장 에너지 회복을 하
는 '만지아구라'로 전환하는 기술이다.

이쿠우렌(↘/A+B)

철권 3에서 보스코노비치 박사를 구한 공
중 비행 어빌리티. 일정 거리를 날아간 후 가
드블능의 콤보기를 하며 낙하한다. 히쿠우슈
우렌(A+B↓)으로 낙하 스피드를 조절할
수 있고, '코쿠우슈우렌(↘/A+B)'으로 상
대의 배후로 낙하할 수도 있다. 그러나 잘못

사용하면 링 밑으로 우아하게 날아가는 수
가 있으므로 주의하자.

요시미즈 블레이크드(A+K)

가드 임팩트의 일종. 기본 가드 임팩트 보
다 훨씬 뛰어난 성능을 자랑한다. 단지 이 기
술을 사용하는 것만으로 횡베기 계열의 모든
기술을 쫓겨낼 수 있다.

만지아구라(B+K)



▲음?

극악의 에너지 회복기. 철권 2, 3에서도
등장했던 기술로 레버를 중립으로 하면 상당
히 빠른 속도로 에너지를 회복한다. 또한 상
대가 가까이 오면 '젠가쿠무무부(만지아구라
중 ← or →)'로 상대의 배후에 나타날 수도
있고 G버튼을 누르는 것으로 정면엔 나타날
수도 있다. 원거리에서 대치 상태라면 꼭 에
너지 회복을 하자.

우레나이스(↓/A+K)



▲몇 기악이 주마등처럼

가드블능의 자살기. '도저히 저런 저자본만
너석피는 싸울 수 없다'라는 생각이 들거나
소울칼리버라는 게임에 회의를 느껴질 때 사
용하자. 약간 실용적인 사용 방법은 '츄기호우
(↘/K)' 후 공중 콤보로 자살을 시도하는 것.

마도나이스(→/A+K)

요시미즈 자살 시리즈의 최강 버전. 163
이라는 무시무시한 데미지를 상대에게 입히
고 자신도 130정도의 데미지를 입는다. 머무
리 동안 자살로 더블 K.O를 노릴 수 있지만
실제하면 끝판이다. 상대방에게 물이길 수
없는 패배감을 안겨주고 싶을 때 사용하자.

추천 연속기

요시미즈의 연속기는 '츄기호우(↘/K)' 나
'자쿠로(↘/B)'를 사용해서 띄운 후 시작된
다. 상당히 강력한 연속기가 많고 또한 상대
가 소울칼리버에 회의를 느끼게 할 수 있는
도발 콤보도 상당수 있다.

**자쿠로(↘) ⇒ 사사키리(A) ⇒ 하지키엔
고무(←/K(B))**

마지막의 '하지키엔고무'는 상대방의 움직
임을 본 후 3
단계 중 적절
히 선택해서
사용해야 한
다.



**자쿠로(↘) ⇒ 히사메(B) ⇒ 쿠사나기호
우(→/B+K A+B K)**



**츄기호우(↘) ⇒ 사사키리(A) ⇒ 사사키
리(A) ⇒ 쿠사나기호우(→/B+K A+B K)**



로크

로크의 경우 아스타로스과 비교했을 때 평균적으로 기술 행동이 빠른 편이다. 그러나 타 캐릭터들과 비교 했을 경우 기술 행동이 상당히 느리다. 또한 SNAKE-RUN의 이동속도도 즐기 때문에 발생이 빠른 기술을 가진 상대나 타키 같은 캐릭터들이 잘기로 에너지를 막으면서 방어형 플레이를 펼치면 상대하기가 상당히 까다롭다. 그러나 로크의 진정한 무식함을 심본 활용하여 한 번의 기회에 상대를 끝내는 것이 기본. 상대를 쓰러뜨린 후 기상 심리전을 얼마나 잘 사용하느냐가 로크의 승패 여부를 결정한다.

기술표 (→ : 짧게 입력, ← : 길게 입력, aA : 슬라이드, ~ : 딜레이, (A) : 후드)

기본 기

기술명	커맨드	공격판형	공격력	비고
브리즈 아쿠스	A	상	17	
록 스프릿	B	중	22	
록 포트릭	K	상	20	
록 크라우칭 스텔브	↓A	하	17	
록 크라우칭 슬래시	↓B	특중	23	
록 크라우칭 킥	↓K	하	14	
록 리버스 스텔브	(동을 보이고 있을 때) A	상	22	
록 리버스 슬래시	(동을 보이고 있을 때) B	중	20	
록 리버스 킥	(동을 보이고 있을 때) K	상	31	
록 리버스 크라우칭 스텔브	(동을 보이고 있을 때) ↓A	하	17	
록 리버스 크라우칭 슬래시	(동을 보이고 있을 때) ↓B	중	25	
록 리버스 크라우칭 킥	(동을 보이고 있을 때) ↓K	중	16	
록 짐프 킥	G, K or G↓K or G, ↓K	중	22, 25, 25	
록 짐프 스텔브	G, A or G↓A or G, ↓A	상	28, 35, 38	
록 짐프 슬래시	G, B or G↓B or G, ↓B	중	32, 37, 42	
록 짐프 로우 스텔브	G, (하지하며) A or G↓ (하지하며) A or G, (하지하며) A	하	21, 26, 28	
록 짐프 미들 슬래시	G, (하지하며) B or G↓ (하지하며) B or G, (하지하며) B	중	34, 39, 43	
록 짐프 루우 킥	G, (하지하며) K or G↓ (하지하며) K or G, (하지하며) K	하	17, 21, 21	

고유 기

기술명	커맨드	공격판형	공격력	비고
브리즈 아쿠스(후드)	(A)	상	29	
개일 아쿠스	AA	상상	17, 24	
개일 아쿠스(후드)	(A) A	상상	29, 24	
개일 아쿠스(후드)	A(A)	상기드블능	17, 37	
개일 아쿠스(후드)	(A) (A)	상기드블능	29, 37	
스윙 캐논	AB	상중	딜레이 가능	17, 20
스윙 캐논(후드)	(A) B	상중	29, 20	
그립 슛	←A	상	14	
그립 크레이터	←AB	상중	14, 35	
그립 크레이터(후드)	←A(B)	상기드블능	14, 44	
아쿠스 슛	→A	중	31	
아쿠스 스윙	→(A)	중	34	
토네이도 스파이크	→(A) B	중중	34, 79	
타이퐁 아쿠스	↘A	상	35	
타이퐁 아쿠스	↘(A)	상	53	
호라이즌 아쿠스	↓A	하	22	
사이클론 아쿠스	↙A	하	41	
사이클론 아쿠스(후드)	↙(A)	하	53	
리버스트리크 아쿠스	←A	상	25	
록 토마호크	←←A	중	28	
록 토마호크	←←(A)	중	38	
스파이럴 아쿠스	↙↘A	중	17, 8, 25	
꽃테드 스파이럴	↙↘AAA	중중중	17, 8, 25	
선라이즈 아쿠스	↓AB	하중	22, 25	
리버스 스파이럴 아쿠스	↙←서머A	중	27	
스름 거스트	A-B	중	32	

아쿠스 허리케인	\A+B	상	35
아쿠스 허리케인(홀드)	\(A+B)	가드블능	85
타이달 웨이브	←A+B	중	21
호리존탈 스위프 킥	↓A+K	하	26
록 스프리트(홀드)	(B)	중	38
록 그림	B→	중	17
록 그림(홀드)	(B)→	중	17
록 스티어	BA	중상	22, 26
록 스티어(딜레이)	BA	중상	22, 26
록 스티어(홀드)	(B)A	중상	38, 26
록 스티어(홀드와 딜레이)	(B)A	중상	38, 26
리버스 록 스티어	B-A	중상	22, 26
리버스 록 스티어(딜레이)	B-A	중상	22, 26
리버스 록 스티어(홀드)	(B)-A	중상	38, 26
리버스 록 스티어(홀드와 딜레이)	(B)-A	중상	38, 26
록 크레이터	BB	중중	22, 31
록 크레이터(홀드)	(B)B	중중	38, 31
록 크레이터(홀드)	B(B)	중중	22, 53
록 크레이터(홀드)	(B) (B)	중중	38, 53
록 런처	BB→	중중	22, 26
록 런처(홀드)	(B)B→	중중	38, 26
록 어설트	B- or / or / or / B	중중	22, 25
록 크랏슈	B- or / or / or / BB	중중중	22, 25, 30
록 크랏슈(딜레이)	B- or / or / or / BB	중중중	22, 25, 30
아쿠스 사이드 캐논	←B	중	14
그라비티 아쿠스	→B	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 40
아쿠스 볼케노	↓B	중	35
아쿠스 볼케노(홀드)	(B)	가드블능	44
마운틴 크래시	↓B	중	31
마운틴크래시(홀드)	↓(B)	가드블능	49
힐 크래시	↓B	하	31
넥 어람	←B	중	26
록 헬머 아쿠스	←←B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42
록 헬머 아쿠스(홀드)	←←(B)	가드블능	89
마운틴 데모리시	앞에서며B	중	25
록 프레스	←B+K	상	33
록 프레스(홀드)	←(B)+K	상	44
그랜드 브리스크 볼케이노	↓←←B+K	가드블능	107
그랜드브리스크 볼케이노(홀드)	↓←←(B)+K	특	
박사이드 그림	등을 보이고 있을 때B+K	중	31
록 프론티어(홀드)	(B)	상	26
록 니	←K	중	25
순다태풍	←←K	중	31
순다태풍(홀드)	←←(K)	중	원거리 31, 근거리 59, 19
순다태풍	앞에서 K	31	
록 마들리	↓K	중	17
록 마들리(홀드)	↓(K)	중	32
키 볼텍스	↓XA	중상	17, 40
키 볼텍스(홀드)	↓(X)A	중상	32, 40
미들 볼텍스	↓K(A)	중중	17, 29
미들 볼텍스(홀드)	↓(K)(A)	중중	52, 29
록 배어리	↓K	하	14
호리존탈 크리프리	↓K	하	19
록 스텝프리	←←K	중	30
록 라운드리	앞에서며K	중	21
라운드 볼텍스	앞에서며KA	중	21, 46
날리	KB	중	42

여동장 공격

기술명	키보드	공격방향	공격력	비고
아쿠스 슛	\ or → or	방향으로 이동중 A	중	
아쿠스 스윙	\ or → or	방향으로 이동중 (A)	중	
포내이드 스페이크	\ or → or	방향으로 이동중 (A) B	중중	

현팅 톨	↘ or ↑ 방향으로 이동중 A	중
로타이트 현팅 톨	↘ or ↑ 방향으로 이동중 A A	중중
사이클로 아쿠스	↘ or ↑ 방향으로 이동중 A	하
사이클로 아쿠스(홀드)	↘ or ↑ 방향으로 이동중 (A)	하
록 포머호크	← 방향으로 이동중 A	중
록 포머호크(홀드)	← 방향으로 이동중 (A)	중
리버스 아쿠스 허리케인	↘ or ↑ 방향으로 이동중 A-B	상
리버스 아쿠스 허리케인(홀드)	↘ or ↑ 방향으로 이동중 (A-B)	기드블롭
아쿠스 허리케인	↘ or ↑ 방향으로 이동중 A-B	상
아쿠스 허리케인(홀드)	↘ or ↑ 방향으로 이동중 (A-B)	기드블롭
타이달워브	← 방향으로 이동중 A-B	중
그라비티 아쿠스	← 방향으로 이동중 B	상
아쿠스 볼케이노	↘ or ↑ 방향으로 이동중 B	중
아쿠스 볼케이노(홀드)	↘ or ↑ 방향으로 이동중 (B)	폭
현팅 브레이크 워브	↘ or ↑ 방향으로 이동중 B	중
록 햄머 아쿠스	↘ or ↑ 방향으로 이동중 B	중
록 햄머 아쿠스(홀드)	↘ or ↑ 방향으로 이동중 (B)	기드블롭
록 프레스	← 방향으로 이동중 B-K	상
록 프레스(홀드)	← 방향으로 이동중 (B-K)	상
랜드 스틱스 킥	← 방향으로 이동중 K	하
슬더 태클	↘ or ↑ 방향으로 이동중 K	중
슬더 태클(홀드)	↘ or ↑ 방향으로 이동중 (K)	중
현팅 웨이크	↘ or ↑ 방향으로 이동중 K	중
현팅 웨이크(홀드)	↘ or ↑ 방향으로 이동중 (K)	중
록 스텝 킥	↘ or ↑ 방향으로 이동중 K	중

잡기

기술명	조건	공격연령	공격력	비고
록 슬랩	근접시A+G	잡기	60	
캐넌 다이브	근접시B+G	잡기	60	
흔우침	좌측면근접시A+G or B+G	잡기	70	
페이스 크래시스로	우측면근접시A+G or B+G	잡기	70	
아토믹 드롭 액시엄	태후근접시A+G or B+G	잡기	80	
크랙 드라이버	앞면 상대에게 A+G or B+G	하단잡기	70	
하이퍼 디아나이트 슬랩	다운된 상대의 발목에서 A+G or B+G	다운잡기	101	
캐논 크래치	근접시A+G or B+G, A or B	상 잡기	60	
스텔트 크래치	앞면상대에게 A+G or B+G, A or B	상 하단잡기	70	
하이퍼 슬랩블랙스	↘ B+G, A+B or ↑ A+B	잡기	37	
브리즈 크래치(베르게)	A ↘ ← B-G	특수기 잡기	44	
브리즈 크래치(느리게)	A ↘ ← B-G	상 특수기 잡기	17, 44	
스파이럴 크래치(베르게)	↘ ← A ↘ ← B-G	특수기 잡기	44	
스파이럴 크래치(느리게)	↘ ← A ↘ ← B-G	중 특수기 잡기	17, 44	

재력 특별 연유

기술명	조건	특수기
폭의 연유	← (A) / K KA ← B a b B kB ← (B)	특수기

기술설명

롤니(→K)

무릎으로 상대를 가격하는 기술로 카운터



▲이트시

히트시 다른 잡기가 무조건 들어간다. 마치 아스타로스스의 미사리온(→K)과 같은 용도.



▲다운 잡기 확정

그러나 가드 당하면 발성이 빠른 타격기에 노출되니 주의하자.

슬더태클(→→K)

강력한 전진형 풀전계 기술로 근거리, 카운터 여부



▲근거리 이트시



▲아닐 높이

른 효과를 보여준다. 원거리에서 히트하면 상대는 다운되지 않지만 견제용으로 손색이 없고 상대의 8WAY-RUN을 어느정도 따라 가주는 효과도 있다. 홀드 후 타이밍의 완급을 조절해서 상대의 가드 임팩트를 견제하자. 홀드 후 근거리 히트하면 상대는 하늘 높이 뜨게 되고 뒤 풀면서 볼보트를 넣은 후 기상 후의 심리전을 걸 수 있다.

릭 볼텍스(↘,KA)



▲파멸도

▶소용 없다!

중단차기 후 평대기를 하는 기술로 상대가 8WAY-RUN을 시도하면 2리제에 닿하게 된다. 또 이 기술의 전가는 상대가 2격 체를 가드 했을 경우인데, 이 때 상대는 약간의 죽이증을 하게 되고 공격의 우선권이 보크에게 있다는 사실을 명심하자.

아이퍼 다이아몬드 슬램 (↓A+B or ↓B+G)

로크의 다운 잡기, 데미지가 상당하고 기술 성공 시 다운 심리전에서 우위에 설 수



▲찍어 킷도

다. 상대의 측면에 위치하기 때문에 상대의 가장 공격을 무시하고 공격을 시도할 수 있다는 장점이 있다. 이 기술을 사용하지 못한다면 로크를 사용하지 못하는자. A+B는 A로 B+G는 B로 회피가 가능하니 조합해서 사용하자.

아이퍼 슬램볼텍스 (↓↘←B+G ↓A+B or ↑A+B)



▼공 끌어오 왼쪽 일터

◀공 끌어 왼쪽 일터

상대를 하늘 높이 던져버리는 기술로 후속 커맨드를 입력하지 않는다면 아스타로스의 델파디아와 같은 기술이다. 아이퍼 슬램만의 데미지가 후속타를 입력 했을 비례 오히려 높지만 후속 공격은 상대를 쉽게 밟아 뺏 시킬 수 있다는 장점이 있다.

크릭 드라이버(↘A+G or ↘B+G)



◀리검

▼잡힌다

로크의 하단 잡기로 아스타로스의 그것보다 성능이 더 좋은 듯. 데미지도 상당하지만 일단 가장 큰 장점은 바로 잡기의 지속 시간이다. 상대가 서 있는 상태에서 잡기를 발동한 후 상대가 우물쭈물 앓더라도 잠을 잘도 또 머쿠이 파이터의 하단 잡기처럼 상대의 공격에 맞아서 타침 잡기가 가능하다.

추진 연속기

로크의 연속기는 아스타로스의 연속기와 상당히 다르다. 공중 잡기에 많은 의존도를 보이는 아스타로스와 달리 타격기로 공중 콤보를 넣는 것이 차이점. 또한 콤보 수는 적어도 상대를 단숨에 끝낼 수 있는 절명 연속기도 상당 수 존재.

하이퍼 슬램(↓↘←B+G) ⇨ 침입 후 하이퍼 다이아몬드 슬램(다운된 상대의 발목에서 ↓A+G or ↓B+G)



상대가 낙망을 시도하면 상단 잡기를 해주자. 단숨에 보이지만 데미지는 무식하다.

슬더 태클(홀드)(←→)⇨ 헌팅 브레이크 위브(↓ or ↑방향으로 이동중)



역시 단순하지만 무식한 연속기. 헌팅 브레이크 위브는 ↓↓B or ↑↑B로 입력해주어야 한다.

그랜드 브리스크 볼케이노(↓↘←B+G) ⇨ 토네이도 스파이크(←)(A+B)



역시 단순하지만 이 이상 무식할 수 없다. 데미지가 198인데 안 무식하다고?



리자드 맨

소피타와 모슈어(?) 상당히 유사한 리자드 맨. 소피타와 유사하면 부당 없어 줄일 수 있다. 하지만 소피타와는 달리 공중 콤보에 더욱 강한 면을 보이고, 여러 가지 트릭이 있는 기술이 있다. 게다가 마린블(?) 사용하는 그의 공격의 파워는 소피타와 거의 같다. 소피타와는 다른 대진법을 연구하자.

고 유 기 (→: 공격 입력, ←: 공격 입력, oA: 슬러이드, ~: 일격어, (A): 후드)

기술명	키보드	공격판형	데미지	비고
사이드 엷지	A	상	12	
리프라이 엷지	AA	상상	12, 15	
엷지 로우 킥	AK	상하	12, 18	
아이기 스텝	→A	상	10	
에제식 그림 블로우	→AB	상중	10, 31	
그릿트 드라후트	→A	중	34	
그릿트 드라후트	↘A	중	26	
로아 사이드 엷지	↓A	특중	12	
웨스카리트	↘A	하	23	
웁스식 그릿트 브리즈	↘AA	하중	23, 36	
웁스식 웨저 엷지	→A	상	23	
웁스식 웨저 리플래인	→AA	상하	23, 21	
웁스식 가자림 리플래인	→AAA	상하중	23, 21, 36	
웁스식 가자림 브레이크	→AB	상중	23, 42	
웁스복합식 웨저 위닝	→AAB	상하중	23, 21, 20	
웁스복합식 웨저 아람	→AA(B)	상하 기드블능	23, 32, 52	
트랩 미라주	←A	중중	28	
크라임 사이드 엷지	(앞서서)A	중	24	
웁스식 더블 라이징 비트	↘A-B	중중	14, 39	
에제식 데저트 위닝	↘ or ↑ or /A-B	중	20	
에제식 데저트 아람	↘ or ↑ or /A-B(B)	기드블능	52	
웁스식 크라임 템페스트	(앞서서)A-B	중	30	
에제식 트윈스터 하이 키	A-K	상	36	
에제식 그릿트 트윈스터 키	A-K K	중	34	
웁스 블레이크	B	중	15	
웁스 스트라이크	BB	중중	15, 23	
브레이크 라운드 킥	BK	중상	15, 15	
소프트 스트라이크	B	중	33	
웁스식 슬라이저	→B	중	34	
라이징 그릿트	B	중	24	
에제식 아이기스 피스트	B	특중	20	
에제식 아이기스 블라스트	BB	특중 중	20, 47	
웁스 톱 브레이크	B	중	17	
에제식 라이트닝 헤드 셋서	중+B	중	24	
에제식 아이기스 피스트	(앞서서) B	특중	17	
에제식 아이기스 블라스트	(앞서서) BB	특중 중	17, 47	
태입 해론 게이저	(앞서서)B	중	17	
카미라식 에어 아이기스 크릭	B-K	중	36	
카미라복합식 에어 아이기스 브라스트	B-K B	중중	36, 47	
에제식 아이기스 태클	→B-K	중	21	
에제식 아이기스 차지	→B-K A	중상	21, 17	
에제식 아이기스 미니스터	→B-K AB	중상중	21, 17, 19	
에제식 샌드 리벤저	↘B-K	기드블능	43	
릭 샌드 리벤저	B-K	중	35, G누르면 25	G로 누른다
웁스식 그릿트 아벤저	←B-K	54		
웨폰 게이저	(앞서서)B-K	중	23	
웁스식 내지서키	bABBB	하하하하	14, 6, 6, 6	
웁스복합식 내지블라스트	baBBBB	하하하하하	14, 6, 6, 6, 47	
웁스복합식 소프트 내지블라스트	ba-B	하중	14, 47	

그루무 하이리프	K	상	15
더블 그루무 하이리프	KK	상중	15, 20
그루무 프로트릭	↖-K	중	42 (60)
그루무 미들 리프	↘	중	20
론피 페이스 리프	↘K	하	11
메제시 샷터 스피리	↘K	하	28
샌드 스피리	↖-K	중	25
카미라시 그릿트 리프	↘ or ↖ or K	중중	15, 23
카미라시 그릿트 스크류	↘ or ↖ or KA	중중하	16, 23, 19
카미라시 그릿트 후론트	↘ or ↖ or KAB	중중하중	16, 23, 19, 32
카미라시 그릿트 카스캐이드	↘ or ↖ or KB	중중중	16, 23, 42
카미라시 그릿트 실머	↘ or ↖ or NK	중중중	16, 23, 30
샌드 론피	(일어서)K	중중	15, 15
카미라시 론피 그릿트 리프	(일어서)KK	중중중중	15, 15, 17, 17
카미라베합식 론피 스크류	(일어서)KKAB	중중중중하	15, 15, 17, 17, 20
카미라베합식 론피 프로트릭	(일어서)KKKAB	중중중중하중	15, 15, 17, 17, 20, 32
카미라베합식 론피 카스캐이드	(일어서)KKB	중중중중중	15, 15, 17, 17, 42
카미라베합식 론피 실머	(일어서)KKB	중중중중중	15, 15, 17, 17, 28
메제시 데드 셋슈	↖-K	중	29
더빙	↘	특수이동	
카미라시 그릿트 브리즈	더빙 중 A	중	
카미라시 그릿트 빌패스트	더빙 중 AA	중하	
메제시 그릿트 빌패스트	더빙 중 B	중	
샌드 론피	더빙 중 K	중중	
카미라시 론피 그릿트 리프	더빙 중 KK	중중중중	
카미라베합식 론피 스크류	더빙 중 KKA	중중중중하	
카미라베합식 론피 프로트릭	더빙 중 KKAB	중중중중하중	
카미라베합식 론피 키즈 게이브	더빙 중	KKB	중중중중중
카미라베합식 론피 실머	더빙 중	KKB	중중중중중
더빙 휘어짐	↘-n or	특수이동	
카미라시 그릿트 브리즈	더빙 휘어짐 중 A	중	
카미라시 그릿트 빌패스트	더빙 휘어짐 중 AA	중하	
메제시 아이기스 태클	더빙 휘어짐 중 B	중	
메제시 아이기스 차지	더빙 휘어짐 중 BA	중상	
메제시 아이기스 마스터	더빙 휘어짐 중 BAB	중상중	
샌드 아치 리프	더빙 휘어짐 중 K	중	
더블 더빙	↘↘↘↘	특수이동	더빙과 동일하게 기술 표시

이동 중 공격

기술명	연동	공격연장	데미지	비고
그릿트 드래프트	(←방향 이동중)A	중	34	
그릿트 플라이어	↘ or ↖(방향 이동중)A	중	34	
리프트 아이기스 스텝	(←방향 이동중)A	상	29	
메제시 더블 아이기스 스텝	(←방향 이동중)AA	상상	29, 20	
레프트 아이기스 스텝	(←방향 이동중)A	상	23	
메제시 더블 아이기스 스텝	(←방향 이동중)AA	상상	23, 32	
데일렉트리카인트	↘ or ↖(방향 이동중)A	하	23	
카미라시 사지트카인트	↘ or ↖(방향 이동중)AA	하중	23, 42	
카미라시 빌패카인트	↘ or ↖(방향 이동중)A(A)	하 거드름	23, 61	
트윅 미러쿠	(←방향 이동중)A	중중	28	
론스시 더블 라이징 비트	(↔방향 이동중)A+B	중중	14, 37	
메제시 트루스티어 하이 리프	(↔방향 이동중)A+K	상	36	
메제시 그릿트 트루스티어 리프	(↔방향 이동중)A+K K	중	36, 15	
론스시 플라이저	(←방향 이동중)B	중	34	
메제시 케논 아이기스	↘ or ↖(방향 이동중)B	중	28	
메제시 아이기스 롤트	(↘ or ↖)방향 이동중)B	중	38	
웨본 게이저	(← or → or ↖)방향 이동중)B	중	24	
메제시 아이기스 태클	(←방향 이동중)B+K	중	21	
메제시 아이기스 차지	(←방향 이동중)B+K A	중상	21, 17	
메제시 아이기스 마스터	(←방향 이동중)B+K AB	중상중	21, 17, 19	
론스시 그릿트 어빙저	(←방향 이동중)B+K	중	54	
샌드 슬랫드	(←방향 이동중)K	하	26	
리프트 리프	↘ or ↖(방향 이동중)K	중	21	

그루무 머릿 킥	(↓ or ↑방향 이동중)K	중	20
샌드 스텔러워 킥	↘ or ← or ↙방향 이동중)K	중	25
에제식 데드 멧슈	(←방향 이외 이동중)KB	중	29

잡기

기술명	조건	판정	공격력	비고
에제식 다스틱 러쉬 리프트	(근접시)A+G	잡기	55	
에제식 산티나 스콜	(근접시)B+G	잡기	55	
에제식 스키텔 프래쉬	(격투면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
에제식 선더 코린	(격투면 근접시)A+G or B+G	잡기	65	
에제식 솔로추 펀치리	(격투면 근접시)A+G or B+G	잡기	70	
에제식 리프트업 킥	↘ or ←B+K	잡기	79	

핵심 특별 연유

기술명	조건	특수기
리저드 맨의 연유	→B+KA ←B ←KB / K ←←B+K ←B+KG	특수기

기술설명

플닉스 캐서린 브레인(←AAA)

상하중의 평정을 가진 기술들로 이루어져 있고 뛰이동 하는 상대를 노리기에 좋다. 런 카운터를 노려서 피우도록 하자.

플닉스 돌라이저(→B)

소피티아의 기술과 같은 기술로 용도는 뛰우기. 리저드 맨은 소피티아와 다른 기술도 가지고 있으므로 이 기술 이후의 공중콤보도 다른 진형을 하게된다. 밑에서부터 끊어 올려 치므로 콤보의 마무리로도 좋다.



▲범용 절전 기술

에제식 아이기스 블래스트(↓BB)

방패로 아래(특수중단)을 치고 머리로 받는다. 기술. 발생시간이나 딜레이 모두 적으므로 접근전에서 훌륭하게 역할을 한다.

플닉스부업식 스포트네져 브라이트(bA→B)

꽤감기인 플닉스의 네져시커(bABB)를 사



▲상대는 물기의 고기

용하려다 머리로 중단을 공격하는 기술. 리저드 맨은 소피티아와 달리 머리를(?)사용해서 싸우므로 다른 방향으로 다양하게 싸울 수 있다. 멀리서 접근하는 상대나, 하단을 가드하는 상대에게 미끼를 던지는 마음으로 싸우자.



▲코이엔 넘어우자

그루무 프론트 킥(→K)

소피티아의 화방류 기술인 홀리 리프트 대신 생긴 기술이다. 공중 콤보에 사용하기 좋지 않아서 아쉽지만 홀드 후 사용하면 상대를 발바닥으로 멀리 떨어줄 수 있다. 밑 끝에서 알아웃 시키기 좋다. 에제식의 데드 멧슈(→KB)와 섞어 써서 타이밍을 호프틸 수도 있다.



▲에이갓이 사니아의 킥과 달릿나이아?

릭 샌드 리벤져(←←B+K)

상대의와 거리를 단번에 좁힐 수 있는 기

술. G를 누르면 사용후 누워버리므로 실패시 데미지를 줄일 수 있다.

에제식 리프트업 킥(↓/←B+K)

데미지가 77로 높고 사용 후 우위에 있는 상황에 놓이게 되므로 적극 사용할 것을 권한다. 일어나는 상대의 행동과 보고 추가타를 넣기가 쉽다.



▲형복잡기의 변형?

추천 연속기

플닉스 돌라이저(→B)→ 샌드 스텔러워

락(←←K)→ 플닉스 돌라이저(→B)

런하게 콤보를 넣고싶은 당신을 위해,

←인상용



▶에이갓이 넘어우자

←물기타

플닉스 플라자(→B) 웨폰게이지(←B) 아이기스테브(→A) 랜드스트라이크(BB)

안정적인 당신을 위해, 마지막의 랜드스트라이크 대신에 플닉스의 플라자(→B) 등 원하는 메뉴를 넣어도 좋다. 아이기스테브 대신 매직스



▲투지외 ▲기본은 ▲안전 ▲안전이아

그릿드 플라스타(↓↘→)를 넣으면 데미지 업!

플닉스 플라자(→B) 샌드 스톨러쉬 킥(←K) 란팅 킥(↓or/이동중) 메직스 그릿드 플라스타(↓↘→)

소피티어가 그려온 당신에게 권합니다. 그러나 데미지도 최강. 이동거리도 최강. 란팅 킥의 이동 위치에 따라 방향 조정까지 되니, 훌륭하다.



▲위 아래 선택 무 율리자 ▲원으로 태운다



성미나

기술소녀 성미나. 그녀는 어느새 캐릭터의 복사판이 되어있었다. 하지만 통과는 다른 무기와 사용법으로 비티가 추가된 캐릭터. 캐릭터의 기본 전에서 크게 다를 바 없는 모습을 보여서 아쉽다. 하지만 일부 기술의 공격력이 카릭보다 강해서, 이용자의 노력에 따라 충분히 강해질 수도 있는법. 그녀를 버리지 말자.

기술표 (· : 짧게 입력, → : 길게 입력, aA : 슬러이드, ~ : 딜레이, (A) : 홀드)

기술명	입력	환경	데미지	비고
무도격	A	상	17	
연무격	AA	상상	17, 20	
연무양쪽권	AAB	상상중	27, 20, 30	
연무유동	AA ↓ or ↑	상상 특수이동		
속행격	→A	상	14	
발리속	→AK	상상	14, 18	
계시진격	→A	상상	원거리(23, 근거리 24, 23)	
계시침격	→A	중	37	
원발격	AA	중	37, 14	
원소격	↓A	하	23	
공식취선의	↓aA-B or (일시)A-B	중중중	18, 18, 18	
공식습선의	↓A A-B	하중중중	12, 18, 18, 18	
소격	→A	하	18	
영담격	→A	중	14	
포물인	→A	중	23	
잡아포물권	→AA	중하	23, 23	
아무격	(일시)A	중	25	
신도격	aA	상상	17, 9	
신도외유자	aAB	상상중	17, 9, 37	
선진보세의	A-B	중중중	15, 18, 18	
선진휴게사	A-BA	중중상	15, 18, 18	
선진환습격	A-BAB	중중상중	15, 18, 18, 23	
중신격	A-B A-B	중중중중중중	15, 18, 18, 10, 11, 11, 11	
연신열조형	→A-B	중중중중중	18, 18, 9, 9, 14	

공식개포의	∖A-B	타격잡기(8)	근거리44, 원거리 9	
연신지조형	∖A-B	하하하하	9, 9, 18, 18	
공식발포의	∖A-B	타격잡기(8)	근거리49, 원거리 9	
선진파세의	←A-B	중중중중	17, 17, 17, 17	
선진열형격	+A-BB	중중중	17, 17, 34	B로 일찍
선진열형격	←A-BB	중중중중중	17, 17, 17, 17, 34	B로 늦게
선진열형크	←A-BBB	중중중중	17, 17, 34, 20	B로 일찍
선진열형크	←A-BBB	중중중중중중	17, 17, 17, 17, 34, 20	B로 늦게
성식당신어제외	∖A-B	가드불능	113	G로 연속
선봉함의외	∖A-B	중	37	
원무도속	A-K	중	33	
주연인	→A-K	상상상상상상	18, 14, 7, 7, 7	
지포형	∖A-K	하	23	
전소격	∖A-K	하	26	
파전소격	∖A-K	하하	19, 18	
단백격	B	중	20	
단습인	BB	중중	20, 32	
소격	B	중	20	
잡이격	→B	하	30	
잡이업형격	→BA	중하	20, 23	
업형격	→B	중중	20, 37	
감형격	→B	중	20	
양격	∖B	중	33	
비현인	∖ or ∖B	중	24	
전단격	→B	중	35	
지포자	←B	하	근거리18, 원거리23	
유병격	↑nB	상	18	
활형격	(←)이서∖B	하	15	
상격	(←)이서↓B	중	30	
예보형격	BK	상중	18, 18	
공아	(←)상태에서∖K	하	28	
공식조이합	B-K	중	47	G로 연속 가능
계합속	→B-K	중중	16, 28	
양쇄속	∖B-K	하	14	
출신진	∖B-K	중중중	15, 9, 4	G로 연속 가능
공병형격	←B-K	하	42	
원무도공의	∖B-K	중중	37, 28	
핵격속	K	상	14	
계시속	→K	중	24	
일속형	→B	중상	23, 23	
회전속	→K	중	21	
회전도속	→KK	중중	18	
회전도격속	→KKK	중중상	46	
복합속	∖K	중	22	
지포속	∖K	하	9	
활단속	∖K	하	23	
활단습속	∖KK	하중	23, 28	
전장속	→K	중	15	가드 임팩트 특성이 있다
전장형격	→KB	중 15, 40중		가드 임팩트 특성이 있다
역동속	←K	중	28	
양쇄속	(←)이서↓K	중	28	
양격형	KB	상하	14, 14	
도퇴인	G-K	6	허트리 무모급	

이동공략 링크

기술명	키보드	판형	대머지	비고
역사진격	(←)방향 이동중 A	상상	23, 23	
배전유어인	(←)방향 이동중 A	상	24	
유어인	(←)방향 이동중 AA	상상	24, 33	
배전유어인	(←)방향 이동중 A	중	24	
유어인	(←)방향 이동중 AA	중중	24, 33	
유선인	(← or ↓)방향 이동중 A	중	23	
잡이연퇴인	(← or ↓)방향 이동중 AA	중하	23, 28	

공식속익셈	(↓ or ↑방향 이동중)AB	중중	23, 28	G로 전술 가능
앞소극	↙ or ↘방향 이동중 A	하	23	
포블럭	←방향 이동중 A	중	23	
잡이포블럭	←방향 이동중 AA	중하	23, 23	
잡형리	↘ or ↙ or ↘방향 이동중	B중	20	
장격	(↓ or ↑방향 이동중)B	중	34	
전단격	↙ or ↘방향 이동중 B	중	35	
지토극	←방향 이동중 B	하	근거리18, 원거리23	
계발속	↘ or ↙ or ↘방향 이동중 B-K	중중	14, 28	
공식조익셈	↙ or ↘ or ↘방향 이동중 B-K	47		G로 전술 가능
공방형리	←방향 이동중 B-K	하	42	
잡신속	←방향 이동중 K	하	28	
부익속	↘ or ↙방향 이동중 K	중중	23, 23	
나익속	↙ or ↘방향 이동중 KK	중중중	23, 23, 28	
유소속	(↓ or ↑방향 이동중)K	하	20	
공식비행인	(↓ or ↑방향 이동중)KA	하상	20, 30	
익공속	↙ or ↘ or ↘방향 이동중 K	중	28	

잡기

기술명	계법드	편향	공격력	비고
도련희	(근접시)A-G	잡기	55	
병수할락	(근접시)B-G	잡기	55	
병수승룡	(저속의 근접시)A-G or B-G	잡기	65	
퇴수권락	(우속의 근접시)A-G or B-G	잡기	60	
탈견도	(백후 근접시)A-G or B-G	잡기	70	
공식개보의	A-B	타격잡기(해)	44	
공식봉보의	A-B	타격잡기(해)	49	

핵심특별 연유

기술명	계법드	특수기
성마나의 연유	BB ↓↓B ↓↓ABG A-K / AAA ↑A-B	특수기

기술설명

계사전격(→A)

상단 2연격으로 발생속도가 빠르고 맞았을 때 상대를 측면으로 날려버리므로, 링 끝의 점진에 적당한 결장기이다. 공중콤보에서도 안정적인 히트를 보여준다.



▲방아웃은 연생이다. 앞쪽니마이어?

선전잡습격(A+BAB)

중단공격으로만 이루어져있고 모션이 크



▲살아, 오마리, 지러기

다. 상대와의 거리를 벌이고 싶을 때 사용하면 적합하다. 너무 상대와 붙었다고 생각되면, 이 기술을 사용해서 다시 원거리에서 공격의 기회를 잡자.

원두도속(A+K)

하단을 회피하며 상대를 측면으로 차버린다. 이 기술 역시 링 끝의 점진에서 일발 역전이 가능한 기술. 상대의 하단을 피하며 날려주자.



▲방아웃은 연생이다. 아역도 모르겠니

주연인(→A+K)

리치가 긴 다단히트 상단 콤박기. 히트수가 올라갈수록 콤박도가 올라간다는 2D게임의 법칙에서 유래된 기술일 듯. 첫방이 히트 시 가법게 크린히트가 가능하다. 쓰러지는

상대를 그냥두지 말고 움직임에 살피며 다음 공격을 준비하자.

소격(→B), 잠어격(→B ↓)

긴 리치의 찌르기. 소격의 기술 발생 도중에 하단 기술인 잠아격으로 변경이 가능



▲중단이다



▲미단니라

하다. 원거리 견제에 사용하자.

장여연결기(→BA), 연결격(→BB)

소극 후에 파생되는 두 기술로, 중단과 하단의 편정을 가지므로 적절히 분배해서

사용하자.

주전 연속기

양격(↘B)⇨계사진격(→→A)⇨갑형격(→→B)

이렇다할 공중 콤보는 없다. 다만 커넥트는 키릭과 같지만 양격이 1격의 기술로 바뀌면서 데미지가 2배가 되어 키릭보다는 큰 데미지를 줄 수 있다.



세르반테스

복귀한 설정 세르반테스. 많은 가드 불능기와 높은 공격력을 가지고 있어 두려운 캐릭터이다. 이도류틀 이용안 트릭도 많고 상대에게 위압감을 주는 기술 역시 많아 강해다. 지오머 레어(↘/↘B)이 후 이어지는 공중 콤보는 상당히 훌륭하다. 수많은 기술을 익혀 설정을 최강으로 만들자.

기술표 (↘: 짧게 입력, →: 길게 입력, aA: 슬라이드, ~: 갑레어, (A): 홈드)

고유기

기술명	커넥트	판정	공격력	비고
소울 와이프	A	상	14	
소울 스윙	AA	상상	14, 15	
크래시 킥	A→	상	18	
마시레스 웨이브	A- or agA	상	58	
마시레스 스텝	A- B	상	50	
마시레스 니들	A- BBor agABB	중중	10, 30	or agABB
전환 웨이브	→A	상	15	
라강 웨이브	→A	상	45	
시작스 웨이브	↘A	중중	10, 10	
레이저 웨이브	↘A	하	15	
드렛드 웨이브	↘A	하	40	
드렛드 리프터	↘AB	중	40	
브리지트 웨이브	→A	중	14	
브리지트 슬라이스	→aA	중상	16, 26	
투네이도 슬라이스	→→A	중중	16, 24	
홀세일 호이스트	(입어서)A	중	35	
홀세일 안카벨	(입어서)AAB	중중	35, 40	
홀세일 하이타이드	(입어서)A(B)	중중	35, 60	
파이레츠 크로스	aB	상중	14, 21	
시작스 리프터	↘aB	하 특중	15, 20	
드렛드 프래시	↘aB	중	35	
크라켄 프래시	A+B	중중	20, 30	
이레이저 웨이브	A+B A	중중하	20, 30, 40	
어말다 이레이저	A+B B	중중중중	20, 30, 15, 30	
리드 오브 얼모라이트	→A+B	중	20	
한 오브 얼모라이트	→A+BB	중중	20, 31	
슬린트 크로스	↘A+B	중	20	
킬러 엑스	↘A+B	중	40	
이타널 키스	↘A+B	가드불능	80	G로 캔슬 가능
가릿드 호이스트	→A+B	중	21	
크로스 본 디바이더	→→A+B	60		
크로스 본 디바이더	→→(A+B)	가드불능	85	
어이스 비그서유러	↘ or (↘A+B)	중	50	
킬러 엑스크로리	↘A+B	중	45	
플래임 더치먼	(입어서)A+B	중중중중중중중	6, 6, 6, 6, 6, 24	
드렛드 프래시마우트	중(입어서)A+B	중	30	
말란즈 스킵	A+K	특수기		가드 입력됨의 특성이 있음
안카벨	↘A+K or (입어서)A+K	하	30	

브레이크 스톱	B	중	21	
헤일 스톱	BB	중중	21, 19	
와일드 스톱	BBB	중중중	21, 19, 30	
브릿지 스톱	BB/A	중중하	21, 19, 30	
스톱 풀러	BB-B	중중중	21, 19, 60	
스톱 제너레이터	B	타격잡기(중)	51	카운터시 타격잡기
세일 스텝	-B	중	20	
세일 노틸러스	-BB	중중	20, 25	
비밀함스	-B	타격잡기(중)	30	
캐논 풀 리프터	\B	중	35	
캐논 브레이크	\BB	중중	35, 47	2라운 어택카운터시
스피이크 영기	B	중	30	
슬레이 스톱	/B	중	18	
브레이크 힐트	-B	중	15	
보우 브레이크	-B	중		35
테바스 터터	워아사DB	중	28	
서프라이즈 웨이브	bA	상	18	
헤일 스톱	bgB	중	19	
와일드 스톱	bgBB	중중	19, 30	
브레이크 스톱	bgB/A	중하	19, 30	
스톱 풀러	bgB-B	중중	19, 60	
유탄조 텍티스	B-K	특수기		입력특 특성이 있음
황 크로스	-BK	중중	15, 20	
그린드 인카텔	/BK	중	40	
하이타이 인카텔	(B-K)	중	60	
나이트 레이드	/BK	중	55	
사이러스 웨이드	(B-K)	중	55	공격 지속시간이 길어짐
시도우 프레이	-BK	중	60	G로 연습 가능
윌커 릿	K	상	15	
윌커 가스티 릿	K-	상	20	
윌커 나 릿	-K	중	15	
베드 스크래치 릿	-K	중	28	
윌커 미들 릿	\K	중	18	
윌커 보우 릿	/K	중	16	
윌커 팔로우 릿	/K	중	18	
윌커 스프 릿	-K	중	20	
윌커 스틱프 릿	-KK	상중	20, 28	
상 오브 가래운	-K	중	44	
윌커 리버이브 릿	워아사DK	중	25	
베드 스니프 릿	kB or -kB or -kB	상	50	
윌커 보우 릿	kB	중	35	

어항용 공격

기술명	커맨드	면역	공격력	비고
러길 웨이브	(방향 이동) 중A	상	45	
어니스트 웨이브	(\ or / 방향 이동) 중A	상	38	
저브릴 웨이브	(\ or / 방향 이동) 중A	하	15	
저브릴 토크메이드	(\ or / 방향 이동) 중AA	이하	15, 30	
저브릴 프레이	(\ or / 방향 이동) 중	AB하중	15, 20	
토네이도 슬라이스	/ or - or \ 방향 이동) 중A	상중	16, 24	
윈드 밀 서큐러	(\ or / or -방향 이동) 중A-B	중상	20, 30	
윌러 액스 크로러	(\ or / 방향 이동) 중A-B	중	45	
더 프드	/ or \ 방향 이동) 중A-B	특수기		
크로스 보우 디버이더	(방향 이동) 중A-B	중	60	
크로스 보우 스프리더	(방향 이동) 중(A-B)	기드불능	85	
비밀 힐그스	(방향 이동) 중B	타격잡기(중)	30	
캐논 풀 리프터	(\ or / 방향 이동) 중B	중	43	
캐논 프레이	(\ or / 방향 이동) 중BB	중중	43, 60	2라운 어택카운터시 발동
포트 사이드 니들	(\ 방향 이동) 중B	중중중	10, 10, 10	
스타 포트 니들	(\ 방향 이동) 중B	중중중	10, 10, 10	
리아웃 스톱	/ or \ 방향 이동) 중B	중	60	
보우 브레이크	-방향 이동) 중B	중	35	
웨이브 브릿지	(방향 이동) 중K	하	30	

헤드 스크래치 킥	↖ or ↗ 방향 이동 중 K	중	28	
알터 스타 포스트 킥	(↓ 방향 이동 중) K	중	15	
알터 포스트 사이드 킥	(↑ 방향 이동 중) K	중	15	
알터스 윙 킥	↙ or ↘ 방향 이동 중 K	하	32	
싱 오브 카레온	← 방향 이동 중 K	중	44	
말란즈 스윙	(↖ 방향 이동 중) A-K			가드 임팩트의 특성이 있다.
말란즈 텍닉스	(↖ 방향 이동 중) B-K			가드 임팩트의 특성이 있다.
더 슬러이드	↖ → or ↙ or ↘ 방향 이동 중 A+B →	특수기		
페이지 시리	↖ → A or ↙ or ↘ 방향 이동 중 A+BA	가드돌발	70	G로 연속 가능
미그 프레라티	↖ → AA or ↙ or ↘ 방향 이동 중 A+B AA	하하	12, 15	
지오 더 레이	↖ → B or ↙ or ↘ 방향 이동 중 A+BB	중	52	
제이지 부러버	↖ → K or ↙ or ↘ 방향 이동 중 A+K	하	18	

기술명	특연드	판정	공격력	비고
프레라티 크레딧	(근접시) A+G	잡기	60	
캐논 볼 스피릿	(근접시) B+G	잡기	50	
피규어 헤드 브레이크	(공속면 근접시) A+G or B+G	잡기	50	
조리르게 호이스트	(공속면 근접시) A+G or B+G	잡기	40	
브릿츠 브릿드	(해후 근접시) A+G or B+G	잡기	55	
스름 제네레이터	B ↓	타격잡기(중)	52	
비엘 랑스	← B	타격잡기(중)	30	

기술명	특연드
세븐번데스의 연휴	↑KB A+K ↓A+B A+BB A+B A(B) ↑A+B

기술 설명

크래쉬 킥(A→)
 히트시 상대를 뒤돌게 만드는 상단기. 카운터 히트시 잡기가 들어가고, 노블 히트시에도 우위를 점할 수 있다.



▲상대는 돌고있다

플세일 에어타이트(일어서머A(B))
 첫방 플세일 호이스트가 히트해도 이어지지 않는 기술이지만, 플세일 안커링(일어서머A(B)와 섞어서 쓰면 쉽게 반격을 할 수 있다. 그리고 2격이 빛나가면, 지진효과가 있다.



▲상대는 돌고있다

어서 상대는 경직상태에 빠진다. 이 ■■■당히 잡거나 타격기로 혼내주자.

어려져어 웨어B(A+BA), 아말다 어려져(A+BB)

같은 거래온 이레져(A+B)에서 파생되는 기술로 중단후에 하단과 중단으로 나뉘는 기술이다. 공중콤보의 중간에 넣기도 좋다. 단 상대의 중하단 가드 임팩트에 무방비이므로 주의.

플라이 더치맨(일어서머A+B)

7히트의 롱레한 중단공격. 상대의 상단을 출된 것을 확인하고 사용하면 100% 크런히트 한다. 상대의 정신회 대미지가 크다고 생



4 일종 외 격정기

어일스름(bgB)

브레이드 스팀(B)를 견출하고 오른손으로 찌르는 기술로 상대의 타이밍을 흐릴 수 있는 중단기이다. 이 기술 후에 브릿드 스팀(bgB ↓A)의 하단이나 파워드 스팀(bgB B)

의 중단 또는 현란한 기술인 스팀 프레이(bgB→B)로 연계가 가능하다. 이도류의 장점을 살린 기술이라 할 수 있다.

파일 랑스(→→B)

근거리 히트시 타격잡기로 변하는 중단기. 링 끝에서 사용하면 상대를 링 밖으로 던질 수 있다.

싱 오브 카레온(←←K)

리치가 길고 다룬된 상대에게 히트하므로 공중 콤보로 떨어진 상대에게 쓰면 효과가 좋다. 상대와 거리를 좁히며 기술할 때 사용해도 좋다.

스름 제네레이터(B ↓)

어택 카운터 히트시 타격 잡기로 변하는 위연의 기술. 또한, 상대를 공중에 띄우고 사용하면 공중잡기로도 사용할 수 있는 활용도 높은 기술이다.



▲장강에 화약이 불었다. 시시오



▲장검에 화약이 붙었나, 시시오

추천 연속기

케논볼 리프터(↖B) ⇨아말다 이레이저(A+B)



▲모두

▲무난히

기술 커맨드가 화려하지는 않지만 대미지 94의 쉘보, 공중제어로 괴하기도 어렵다.

케논볼 리프터(↖B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨세일 노틸러스(←B)

대미지나 떨어내는 거리가 모두 좋은 쉘보.

케논볼 리프터(↖B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨스름 제네레이터(B↓)

아주 높은 대미지와 동시에 자리를 바꿀 수 있어, 활용도가 높다. 상대가 공중제어를

잘 한다면, 적당한 부분에서 스름 제네레이터(B↓)를 넣어주자. 케논볼 리프터가 상대의 정면에서 맞았을 때 들어간다.

지오 더 레이(↓↖←B or ↖ or ↘방향 이동 중)A+B ⇨블레이드 스름(B) ⇨소울 와이프(A) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨세일 노틸러스(←B)

사용자가 링 끝에 들렀을 때 사용하면, 오히려 상대를 링 아웃 시킬 수 있는 쉘보.

지오 더 레이(↓↖←B or ↖ or ↘방향 이동 중)A+B ⇨블레이드 스름(B) ⇨리드 오브 엘모라이트(→A+B) ⇨스름 제네레이터(B↓)

질감하게 들어가는 파괴력 만점의 쉘보. 지오 더 레이를 맞추는 타이밍을 잡는 것이 중요.



Yeti Master

Yeti 마스터는 매년 다른 캐릭터의 기술을 랜덤으로 사용하게 된다. 이때 캐릭터의 기본적인 공격력이나 이동력, 리치 등은 Yeti 마스터의 것 그대로다. 그리고 Yeti 마스터는 사용할 수 없는 기술들이 있고, 커릭이나 세미나의 기술을 사용할 때는 엄무라는 기술이 추가된다. 엄무의 3격은 2격의 평정이 생길 때 불러주면 잘 나간다(마치 토벌의 지스트로 러쉬).

기술표 (→블게 입력, ↗킥 입력, aA 슬라이드, ~달래이 (A): 출드)

기술명	커맨드	공격관형			
현무	↓ or ↑로 이동 중 AAA	중하하	25, 30, 30	키릭, 세미나의 기술을 사용할 때만 사용 가능	

인페르노



인페르노도 매년 다른 캐릭터의 기술을 사용하지만, 기술의 공격력이 더욱 강력해진다. 고유 기술도 몇 가지 있으니, 그것을 정리하도록 하겠다(인페르노는 드림캐스트용 소울칼리버 용어이지서 다른 로드 받을 수 있다).

기술표 (→블게 입력, ↗킥 입력, aA 슬라이드, ~달래이 (A): 출드)

기술명	커맨드	공격관형
로이 더 망고루스	B↑	타격타격(중)
로이 더 에메이 1	K↑	중중중중중
로이 더 에메이 2	K↑G	중
로이 더 에메이 3	K↑B	중중중중중
로이 더 에메이 4	K↑BG	중

불도

기술설명

데몬 엘브(→B)



▲전력!

비추어 파이터 시리즈에서 아키라가 사용하는 이론정주와 비슷한 모션의 기술이다. 빠른 발생시간의 중단 공격이고 상대가 링을 뚫고 있을 때 맞추면 링 아웃을 시킬 수 있다. 전방 러시 중에도 나가기 때문에 러시 중·하단 판정의 슬라이딩과 조합해서 쓰면 더 큰 효과를 얻을 수 있다.

스톱피온즈 태입(↘K)



불도 최강의 피우기 기술. 중단 공격 회피 성능이 있고 중단 판정이다. 공격 발생 후 뒤로 뜬 상대가 되지만, 원한다면 기술 입력 후 →의 추가 입력으로 앞을 본 상태를 만들 수 있다.

맥드 리프팅 쇼츠(등음 보이고 있을 때 →(A))



히트시 상대는 하늘 높이 뜨게 된다. 이때

들어가는 연속기도 상당수. 하지만 가만해서 있어도 잘 맞지 않는 경우가 허다하고 발생시간이 느려서 실전에서 쓰기는 상당히 힘든 기술. 또한 초근거리와 근거리, 중거리 히트 여부에 따라 공중폼보를 달리해야 한다는 어려움도 있다.

마케팅 스탯지(등음 보이고 있을 때 →B)



중단 판정의 중계기 공격. 커맨드 히트시 상대는 지면에 바운드 된 후 높이 뜨게 된다. 그리고 공중폼보로 연결이 가능하다.

올리츄업(지·라크 중 B+K)



▲원뿔형?

DC용에 추가된 신기술로 변태적 쾌감뿐이 아닌 외의의 실용도를 찾아볼 수 있는 기술이다. 기술 발동시 지·라크 상태에서 소로 상대를 하늘 높이 쫓겨버린다. 불도의 다리 위치가 앞이나 뒤나에 따라 히트 후 상대의 낙하 지점이 틀리다. 다리 위치가 앞일 경우 공중 폼보를 넣기 좋고, 뒤일 경우 링을 뚫은 상대를 링아웃시키기 좋다. 공중 폼보의 경우 올리츄업 후 스티어리~올리츄업(지·라크 중 →B+K)로 상대를 쫓아가서 때리는 것이 포인트.

마고트 스탯(앞에서 ↘)

상단 공격 즐리기 기능이 있는 특수 이동



기. 미치 비워빌레처럼 움직인다. ↘↘↘↘와 같이 연속 입력하면 마고트 스탯 상태로 앞뒤로 이동하게 된다. 마고트 스탯 도중에는 앉은 상태에서만 나가는 기술을 사용할 수 있고 또 마고트 스탯(마고스 스탯 중 K)라는 훌륭한 견제기도 있다.

프림 힐로(B+K)



▲폭검으로 승화 일본 특전

변태적인 특수 회피기. 프림 힐로 도중 맞는 첫 번째 공격(타격기 또는 잡기)은 데미지가 10 이하로 처리된다. 상대의 가드블능 기술을 피할 수 없는 상황이나 링을 뚫고 공격이 끝났을 때 사용하면 위기를 모면할 수 있다.

블러디 드림(근접시 K+G)



불도 최강의 잡기. 커맨드는 K+G이지만 회피할 때는 A도 해야 한다. A+G를 사용하지 않고 꼭 블러디 드림을 사용하자.

라이프 사커(↵↵→A+G)



▲사명해!

리플 스텝(↵↵→) 후 정프를 해서 잡는다. 잡기 회피가 안 된다는 장점이 있지만 점프가 너무 느려서 기술 발동을 본 후 충분히 회피할 수 있다. 또 상대가 앉아 있으면 잡히지 않는다.

블라인드 어택스트(상대가 배우에서 공격시 B+G)



뒤돌아 있을 때 상대가 볼도의 배후로 가까이

오면 기술을 사용할 수 있다. 속력으로 회피 후 잡기를 하는데 경우에 따라 정면, 측면, 배후의 3가지 잡기가 골고루 나온다. B버튼으로 회피가 가능하다.

추천 연속기

소울칼리버에서 볼도의 공중 쥘보는 스펀피온즈 태일(↵K)로 상대를 띄운 후 시작되는 것이 가장 실용적이다. 뒤 든 상태에서의 공격들이 발생시간이 빠르고 리치도 길기 때문. 또 마커블 스렛치(동을 보이고 있을 때 →B) 카운터 히트 후에도 알만한 공중 쥘보가 들어간다. 그리고 DC용의 신기술 홀리츄얼(지·리크 중 B+K)후로 지옥의 덤블링 쥘보를 낼 수 있다. 이것이 바로 쥘감 200%!

스플피온즈 태일(↵K) ⇨ 비하인드 뮤트 하이 리크(동을 보이고 있을 때 K) ⇨ 스퀘어 크로우 블라인드 크로(←AA) ⇨ 프

레이프 캔서(↵A+B)

스플피온즈 태일(↵K) ⇨ 모어 마커블 연주렘(동을 보이고 있을 때 ←B) ⇨ 모어 마커블 연주렘 ⇨ 롤링 크레이지(동을 보이고 있을 때 A+B)



마커블 스렛치(동을 보이고 있을 때 →B) ⇨ 블라인드 크로(←A) ⇨ 모어 마커블 연주렘(동을 보이고 있을 때 ←B) ⇨ 롤링 크레이지(동을 보이고 있을 때 A+B)

마커블 스렛치가 카운터 히트시에만 성립한다.



홀리츄얼(지·리크 중 B+K) ⇨ 홀리츄얼
⇨ 스티어릭 홀리츄얼(지·리크 중 →B+K)
⇨ 스티어릭 홀리츄얼 ⇨ 스티어릭 홀리츄얼

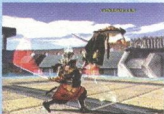


미츠키



기술설명

아마바리케(↘B)



▲이 정도 높이까지 킥다

아더의 띄우기 기술 중 가장 자주 쓰이는 기술이다. 중단 판정이고 발생시간도 빠른 편이라 핑기나 흘리기 후 연계기로 사용할 수 있다.

타마리카자이나(←B)



▲뒤로 빠졌다가

▶검속이 빠르다

중단 판정의 찌르기공격. 아더로 대인 대전시 가장 많이 쓰이는 기술중 하나. 일단 뒤로 회피한 후 전진하며 찌르기 때문에 상대의 공격을 흘리고 반격하는데 정말 좋다. 또한 한 상대가 가드했을 때에도 반격을 당하지 않는다. 그리고 핑의 끝 부분에서 사용하면 상대를 핑 아웃 시키는데도 용이하다. 하지만 상대의 속면 회피에 약하다는 단점이 있다. '타마리카자이나' 발생 도중 레버를 →로 입력하고 있으면 전진 공격을 하지 않고 '가스미' 자세로 전환한다. 이 기술은 뒤로 회피하는 것을 보고 핑기기를 시도하는 상대에게 사용하면 적격이다.

아마카구리(→BB)

이 기술은 첫 번째 공베기가 발동하는 도

중 3가지로 분기가 된다. '오르크카구리' (→) →B에서 멈추고 추기타의 기회를 노리느냐, 아니면 '오르크카구리-이아이' (→B)로 '오르크카구리' 후 이아이 자세로 전환해서 가드 풀능기로 승부하느냐, 아니면 '아마카구리'를 모두 쓰느냐이다. 보통 공중공포로 사용할 때 '아마카구리'를 사용하고 상대가 가드했을 경우는 '오르크카구리' 까지만을 사용하는 것이 좋다. '아마카구리'의 2격에는 가드당했을 때 허점이 크므로 조심해서 사용해야 한다.



여지키와리(←KB)



요시미츠의 기술과 비슷한 모션으로 중단 판정의 공격이다. 아더의 주력 공격 수단 중 한가지이다. 첫 번째 직공격을 맞으면 상대는 다운되고 이어지는 공베기가 푸조전 히트된다. 레미지도

총 66으로 상당히 큰편. 또한 발생 시간이 빠르고 딜레이도 적기 때문에 가드당해도 큰 부담이 없다. 그리고 전진형 공격이라서 공중공포에서도 큰 위력을 발휘한다.

이나오마키(↓K)



아더의 주력 하단 기술. 린근전에서 빛

을 발하는 이 기술은 '이나호마키'에서 끝나는 것이 아니라 '이나호카리' (↓KB), '이나호카리-카스미' (↓KB)로 이어진다. '이나호카리'의 경우는 하단, 중단으로 이어지는 공격이라서 '이나호마키'가 가드당했다라도 이어지는 중단 공격은 가드하기가 힘들기 때문에 허점이 적어진다라는 장점이 있다.

이아이(←A+B)



▲사나이의 난민

아더를 더욱 길게달게 만들어준 기술. '아바리이' (이아이 중 A), '사이우치' (이아이 중 B), '스케오리제리' (이아이 중 K), '히즈츠가에서' (이아이 중 G), '하리이히즈츠' (이아이 중 A+B), '와리오오즈츠' (이아이 중 A+B), '푸즈사다이라' (이아이 중 A+B)를 최대한 모은 후 렉타의 7가지 기술로 분기가 된다. '이아이' 자세에서는 가드, SWAY-RUN이 불가능하다. 오직 권발으로 쫓겨 올 적일 수 있을 뿐이다(이것이 사나이의 난민

'베수'의 전'), 백대시를 입력하면 보통 자세로 돌아온다. 보통 자세로 돌아올 때 공격을 입력하면 자연스럽게 보통 자세에서의 공격이 난다. 추천할만한 공격 형태는 백대시 후 '타미리키지이나' (←E)이다. 중보 커맨드를 사용해서 ←B로 입력하면 된다. 또 B+K를 입력하면 끝장 '카스미' 자세로의 전환이 가능하다.

여즈즈가에시(이아이 중 G)



▲오랫

'이아이' 자세에서만 가능한 반격기로 오직 상대의 횡베기 공격만 반격할 수 있다. G 버튼을 누르고 있으면 보통 자세에서의 가드 상태로 돌아간다.

쿠즈시다라에(이아이 중 A+B)를 최단안 모았다 편다)



▲이때 편다



▲2적

'이아이' 자세에서의 나머지 기술들은 결국 이 기술을 사용하기 위한 도구에 지나지 않는다. 전진형 가드 풀능의 횡베기 기술로 회피가 불가능하고 일단 공격이 발동한 후 근거리에 있었다면 필연적으로 맞게 된다. 총 데미지는 65. '이아이' 자세에서 A+B를 누르고 있다가 '와리오오즈츠' (이아이 중 A+B)가 발동되기 바로 전 스위치에서 손

을 떼면 된다.

카스미(←A+B)



▲카스미의 자세



▶키가린 보매의 무척시간



▲데미지 52

이 자세에서 쓸 수 있는 기술은 '키지누이' (카스미 중 AAA), '리쿠도오노 사바키' (카스미 중 E), '햏케노 시노기' (카스미 중 →E), '미즈호마키' (카스미 중 K), '키가리보에' (카스미 중 A+B)의 5가지이다. '카스미' 자세에서는 방어가 불가능하기 때문에 '키지누이' 1격과 '리쿠도오노 사바키'를 사용해서 상대를 견제하다가 상대가 공격하려는 순간 '키가리보에'를 사용해 반격해야 한다. 특히 '키가리보에'는 발성 도중 중, 상단 공격에 대해 무적이므로 매우 유용하다. 또 타격 감기인 '리쿠도오노 사바키'는 상대가 링을 잡고 있을 경우 링아웃을 노리기 용이하다.

추천 연속기

아더의 공중 함보는 대부분 피우키 성능이 뛰어난 아이바이키(↖B)에서 시작된다. 또 다운된 상대에게 추가타를 넣을 때 쓰는 공격은 우츠로바이시(E)를 추천한다.

아이바이키(↖B) ⇒ 우츠로바이시(E) ⇒ 히지키와리(←KB) ⇒ 우츠로바이시 or 굽기
마지막의 '우츠로바이시' or 굽기는 상대방이 '햏지키와리'를 맞은 후 낙법으로 일어나서 서서 가드를 하고 있을 때의 심리전이다.

아이바이키(↖B) ⇒ 키게(A) ⇒ 카지이나(B→) ⇒ 키게 ⇒ 하비키고미(SB)



오보로키구라(A+B) ⇒ 우츠로바이시(E) ⇒ 아이키구라(→BB)



나이트메어&지그프리드

기술설명

더블 그라운드(A ↓ AA)



상, 하, 하단으로 이어지는 횡백기 공격, 측면으로의 회피는 거의 불가능하고 역시 엄청나게 긴 리치로 인해 후방으로의 회피도 상당히 힘들다. 가드한 후 빠른 중단 공격으로 반격하면 가드가 불가능하지만 그것도 근거리에서 가드했을 경우로 한정된다.

세도우 슬라이서(/A)



▲리치가 정말 길다

하단 판정의 횡백기 공격, 더블 그라운드에서의 하단 공격과 비슷한 오션이지만 리치는 더욱 길다. 또한 공격 발생 도중의 준비 동작이 다른 몇몇 중단 판정의 종백기 기술과 비슷해서 상대는 가드하는데 더욱 곤란할 줄 느낄 것이다.

어어팩트 크래셔(\A)



▲리치란 매는게 나이

나이트메어의 횡백기 기술 중 드문 중단 판정의 기술, 발생 시간이 빠르고 판정도 좋다. 그리고 히트시 측면으로 날아가기 때문에 일 끝이 측면에 있는 경우에는 꼭 시도하도록 하자. 상대가 가드했을 때 상대의 몸이 약간 옆으로 돌아가기 때문에 입사의 반격을 당하지도 않는다.

엑셀 엑드 어팩(\KKB)

중, 하, 중단으로 연결되는 기술. 처음의 리치를 맞으면 마지막의 엑드 어팩까지 맞고 다운된다. 기술 중간에 하단 기술이 있어서 가드하기가 상당히 까다롭고 기술의 딜레이도 작아서 부담없이 쓸 수 있다. 특히 상대의 에너지가 얼마 남지 않았고 근거리라면 마무리 기술로 훌륭하게 사용할 수 있다.

건틀릿(1 or ↓B+K)



▲막대한 회피 능력

측면 회피 성능을 가진 특수 이동기, 측면으로 회피하면서 치프 홀드로 자세를 변경한다. 종백기 공격에 대한 회피 성능이 상당히 뛰어나고 일단 회피한 후에는 치프 홀드에서 파생되는 기술로 상대를 응징할 수 있다.

치프 홀드(B+K)

치프 홀드 상대에서는 가드가 불가능하고 전, 후방으로 움직일 수가 없다. 그러나 이 자세에서 파생되는 기술은 대부분 딜레이 없



▲접근 금지

고, 리치가 길고 발생도 빠른 기술들이 가드가 필요 없다고 느껴질 정도. 치프 홀드에서 유용한 공격 수단은 두 가지 정도로 나뉜다. 테라 더 큐라-엑스터 홀드(치프 홀드 중(A)) 또는 테라 스톱퍼(치프 홀드 중(B))이다. 전자의 경우는 횡이동으로 회피를 하려는 상대에게 사용한 후 엑스터 홀드로 전환한 후 강력한 종백기로 마무리하자. 후자의 경우는 강력한 종백기 기술로 히트시 상대는 무조건 다운되고 제빨리 낙범을 하지 않는다면 메일 스프리터(BB) 같은 종백기 기술에 추가타를 당하게 된다.

베이스 홀드(-B+K or 알약서 \B+K)



이케이드용 소울칼리버에선 베이스 홀드 중 움직일 수가 없었다. 그러나 DC용에선 전, 후방으로 움직일 수가 있다. 베이스 홀드는 보통 커맨드 입력으로 하지 않고 투상기에서 홀드입력으로 전환한다. 가장 자주 사용하는 것은 스프리트 비스터-베이스 홀드(B)이다. 베이스 홀드 상대에서는 상당 공격을 흘릴 수 있지만 가드가 불가능하다. 가장 자주 사용하는 공격 형태는 그림 캐터펄트-치프 홀드(베이스 홀드 중(B)). 하단 판정의 공격을 한 후 치프 홀드 자세로 전환해서 추가 공격을 할 수 있다.

엑스터 홀드(-B+K)

엑스터 홀드 자세에서는 전, 후방 대시가 불가능하고 오직 측면으로만 약간의 움직일



수 있을 뿐이다. 텍스터 홀드에서의 공격 패턴은 하단 판정의 쥘베기 공격인 펜텀 슬래시 그라운드(텍스터 홀드 중 A↓A)와 중단 판정의 쥘베기 펜텀 디퍼~치프 홀드(텍스터 홀드 중 B)이다. 펜텀 디퍼~치프 홀드는 올려 베키는 모션이라서 히트시 일단 상대는 뜨게 된다. 카운터 히트시에는 더 높이 뜨기 때문에 공중 콤보로 치프 홀드에서 나오는 기술을 사용할 수 있고, 카운터가 아닌 경우에는 역시 치프 홀드에서 사용할 수 있는 쥘베기 기술로 다른 상대를 가격할 수 있다.

업 토스(상대 다운시 머리 쪽에 앉아서 A+G or B+G)

다운된 상대를 일으켜 세우는 기술 실전에서 사용하기는 상당히 힘들지만 성공하면 공격예의 우위를 점할 수 있다. 상대가 없어

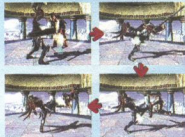


저 있으면 베키 후에, 누워 있으면 정면이 위치하게 된다.

추천 연속기

나이트메어와 지그프리는 기본적으로 이렇다 할 연속기가 없다. 아니 필요도 없다는 표현이 더 알맞을 것이다. 기술의 발생 시간이 타 캐릭터에 비해 상당히 느리기 때문이다. 그러나 연속기가 전혀 없다면 플레이의 재미를 반감시키는 셈. 비록 약간의 비실용적이지만 몇몇 연속기를 적어보도록 하자.

펜텀 디퍼~치프 홀드(텍스터 홀드 중 B) → 테라 더 퓨러~엑스터 홀드(치프 홀드 중 A) → 펜텀 디퍼~치프 홀드
 펜텀 디퍼~치프 홀드(텍스터 홀드 중 B) → 테라 니(치프 홀드 중 K) → 테라 헬 프리(치프 홀드 중 KK)



펜텀 디퍼~치프 홀드(텍스터 홀드 중 B) → 테라 더 퓨러~엑스터 홀드(치프 홀드 중 A) → 펜텀 디퍼~치프 홀드

펜텀 디퍼~치프 홀드가 카운터 히트시에만 콤보가 성립된다.



아스타로스

기술설명

투더 돌 지크 모사리오(←←A)



중단 판정의 쥘베기 공격. 돌 지크 모사리오의 비전업 판으로

히트시 상대방은 3배위 정도 병행 들지 된다. 이때 다시 후 잡기가 가능하다. 물론 발생시간이 빠른 타격기도 사용할 수 있다.

비사리온(→B)



상단 판정의 돌진계 공격. 근거리 히트시 상대는 다운되고 낙법을 실패하면 엘야트·루즈게리오(상대 다운시 발 쪽에서 ↓B+K or ↓A+K)를 무조건 당하는 수모를 겪게 된다. 또한 발생 시간이 상당히 빠르기 때문에 상대의 공격을 빙기거나 흘린 다음 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있다.

버어즈 레베스(←-(A+B))

돌진계의 잡기기술. 가드블로잉도 상대가

←미아도



앉아 있어도 잡히게 된다. 또한 속연으로의 회피도 무산시키고 잡아버린다. 상대가 다운됐을 때 사용하면 기살 공격을 무시하고 잡아버린다. 물론 잡기 회피도 안되는 초강력 기술. 그러나 단순히 이 기술만을 사용하면

실전에서는 상당히 히트시키기가 어렵다. 실·레비스(-A+P)와 조합해서 사용하는 것이 필수. 실·레비스는 비속한 오션의 중단 타격기로 데미지는 21로 적은 편이지만 비아즈스 레비스를 맞추기 위한 준비 기술일 뿐이다. 상대가 빨리 기상하면 실·레비스로 쓰러뜨리고 또다시 기회를 노리자.

쿠루·로티라온(B+K)



▶이런외
지기

히트시 상대를 끌어당긴다. 마루보고 있었다면 상대의 배후를, 배후를 보고 있었다면 상대의 정면을 보게 된다. 정면을 보고 있을 때 중거리에서 히트시켰을 때 상대가 상단이나 중단으로 반격하면 정면잡기가 배후잡기를 성공할 수 있다. 상대가 하단 기술로 반격하면 하단잡기로 맞서자.

루더 디리어(↘\→B+K)



107이라는 데미지를 자랑하는 사할잡는 기술. 또 데미지가 107로 끝

나는 것이 아니다. 상당수의 콤보로 총 데미지는 거의 150에 달할 정도. 일단 이 기술을 히트시켰다면 그 게임은 이겼다고 생각하면 된다. 하지만 막상 써보면 알겠지만 히트시키는 것이 보통 어려운 것이 아니다. 하지만 이 기술은 G버튼을 사용해서 연습이 가능하고 상당 시간 기술이 진행된 후라도 연습을 할 수 있다. 전술 후 당황한 상대에게 빠른 타격기를 한다든지 상대의 공격을 핑기기로 반격하는

동 심리전의 양상은 다양하다. 하지만 결국 루더 디리어를 맞추는 것이 목적이므로 탑을 쌓는 기본으로 상대의 심리를 점점 느슨하게 만들어야 한다.

롤스·악즈루스크 (상대가 앉아 있을 때 ↓A+G)

소울칼리버 유일의 하단 잡기. 딜레이가 큰 하단 기술을 막은 후 잡을 수 있다. 비추어 파이터 시리즈에서 하단 잡기가 있는 캐릭터를 많이 해본 사람이라면 금방 타이밍을 익힐 수 있다.

로·에리오그릭 (상대가 공중에서 근접시 B+G)

공중에 있는 상대를 잡아버리는 기술. 일단 상대를 띄운 후에도 이렇다 할 공중

▲신 신발 뽐내?

콤보가 적은 아스타로스에게 없어서는 안될 기술이다. 공중콤보를 이 기술로 마무리하면 보기에도 좋고 데미지도 훌륭하다.

앨아트·루즈게리요(상대 다운시 발 또는 머리 쪽에서 ↓B+K or ↓A+B)



다운 잡기 공격. 상대가 기상을 하지 않고 누워 있거나 특정 기술을 맞은 후 총 47 데미지의 다운 잡기를 한다. 하지만 ↓B+K는 B버튼으로 ↓A+B는 A버튼으로 회피할 수 있다.

멜피디아(B+G←)

상대를 공중에서 공중으로 던져버린다. 이후 몇몇 연속기가 들어가고 공중 잡기도 가능하다. 하지만 공중 콤보를 때리게 되면 땅에 떨어질 때 일게 되는 20점도의 데미지가 없어도 떨어질 후 마루드

콤보를 넣는 것이 더 좋을 수도 있다.

추진 연속기

아스타로스는 발흥 시간이 느린 기술이 대부분이어서 타격기 체통에는 이렇다 할 연속기가 없다. 하지만 공중 잡기를 사용해서 추가 데미지를 줄 수 있으니 그것으로 만족하자(여차의 몇 번 맞으며 상대는 적어도 뇌사 상태가 된다).

멜피디아(B+G←) ⇨ 크메루시아(←A+B) ⇨ 제라리온(↖B)



멜피디아(B+G←) ⇨ 로·에리오그릭(상대 공중에서 근접시 B+G)

성공해도 멜피디아 하나의 데미지와 비슷해서 실용적이지는 못하지만 성공했다는 그 자체만으로 멋진 연속기.



멜피디아(B+G←) ⇨ 멜포·세리리아(←B) 가장 쉽고 안정적인 연속기. 데미지도 70 정도로 경제적이다.

루더 디리어(↘\→B+K) ⇨ 로·에리오그릭(상대 공중에서 근접시 B+G)

아케이드용 소울칼리버에선 중단이 스프리(-B+K)를 넣을 수 있었으나 편집 변화로 로·에리오그릭만 공중 콤보로 사용할 수 있게 되었다.

루더 디리어(↘\→B+K) ⇨ 크메루시아(BB) ⇨ 제라리온(↖B)





킬릭

기술설명

속습공(AA)

상단이지만 빠르고 허점이 적어 견제기로 사용하기 좋은 기술이다. 상대가 카운터로 맞는다면 주천(AAB)이 히트한다. 상대가 속습공을 막거나 맞는다면 킬릭은 유리한 거리에서 공격의 우선권을 가지게 된다.

유격약(AAB)

상상공의 기본적인 통상기이다. 첫발이 상단이지만 평배기이므로, SWAY RUN을 사용하는 상대에게 카운터 히트한다면 이후의 2발이 모두 들어가게 되어 공중 콤보를 노릴 수 있다.

다만 가드 임팩트를 주의하자.

풍우(→AAA)

상상상 판정의 아주 빠른공격. 버퍼의 PPP정도의 판정에 상대를 다운 시킬 수 있다고 생각해보면 상당히 쓸만한 기술이라 할 수 있다. 공중콤보 시에도 안정적으로 히트한다.

추성(←B)

넙자곤의 커맨드에서 B를 홀드하면 변화하는 기술. 시작시 임팩트 특성이 있어서 상대의 공격을 핑기며 공격이 가능하고, 넙자곤 보다 데미지가 높으므로 이쪽을 사용할 것을 권한다. 적당히 거리를 맞추며 사용하면, 철권의 봉편과 같은 효과를 거둘 수 있다. 하지만 핑이들을 주의하자. 하단 판정의 난상천(←B)와 함께 사용하자.



▲봉편!!

입천곤(일어서며B)

킬릭의 띄우기 공격. 가드시에도 상대와 떨어지므로 앞서 상대의 공격을 흘린 뒤 사용해주자. 리치도 건넌.

결천(bK), 시천(kB)

제미있는 기술로 상중단,상하단 동시공격 기술이다. 간재기로 사용하

여 상대의 임팩트 타 이밍을 흐트리는 데 사용하면 좋다. 거리 조절이 필요하다.

▶우어하고



▲어름잡기

백삼보(←A+B), 봉삼보(↙A+B)

근거리 히트시 타격감기가 된다. 개삼보는 상대의 다리를 발리 시타구니를 치올리고, 봉삼보는 뒤로 던진다. 상대에게 심리적 인 우위를 장악한 뒤 사용해 주자. 얼마 없는데 하단 타격감기 이므로 이점이 많다.



▲인 어르그고?

중어(↓A+B)

봉을 아래로 찍으며 절전하는 기술. 보통 다운공격 대응으로 많이 사용한다. 지속시간이 길기 때문에 상대에게 충분한 등을 내 줄 수 있는 기술. 상대가 다운 시 거리를 조절해서 견제하자.

봉천어(←B+K)

봉을 뒤로 피한 뒤 빠르게 하단을 켜는 기술. 상대의 하단을 피하며 공격한다.

장천(←KB), 봉천(↓KB)

두 기술 모두 중단으로 시작하는 발차기

이후, 봉 공격으로 상대를 다운시키는 기술이다. 발기술의 특성상 모션이 작고, 딜레이도 적으니 적극 사용을 권한다. 장천의 봉을 둘러는 모션에는 임팩트 특성이 있고, ←K와 B사이의 딜레이도 임의로 길게 줄 수 있다. 봉천의 ←K에는 일반 ←K와는 달리 상단 회피 기능이 사라지니 유의하자.

연속기

킬릭의 띄우기는 근거리 예서의 추봉(↘, B)와 원거리 예서의 입천곤(일어서며B)으로 압축된다. 하지만 띄운 뒤에도 다른 캐릭터와는 달리 그다지 큰 데미지를 노릴 수 없다. 오히려 다운 뒤 상대의 움직임을 보며 다른 공격을 하느냐, 잠느냐의 심리전을 펼치며 데미지를 높여가야 한다. 공중에서 알삼곤(→→B)이 상대의 다리에 히트시 상대가 낙법을 사용하면 상대는 등을 보이기 된다는 점을 알아두자.

추봉(↘B)→선봉공(→A)→입삼곤(→B)



▲ 띄우기

▶ 열려진 드래기



▲ 절리한 마무리

추봉(↘B)→봉후(→AAA)

그다지 공중에서의 데미지는 노릴 수 없다. 콤보로 다운된 상대와 근접한 상태이므로 유리한 위치에서 후속공격을 노리자.



소피티아

기술설명

연결 카타르시스(←A)



△완전히 돌
△를 유지한
공격에 맞으
면

▶반드시 잡
게서 끝낸다



A버튼을 유지하는 홀드입력이 가능한 기술. 한바퀴 돌면서 핏베거를 내는 데 기술 자체는 상단이지만 발동 속도와 판정이 좋은 편이다. 그리고 여기서 파생되는 카타르시스 사취(←A)E와 카타르시스 스트림(←A)A은 각각 상공과 상하의 판정을 갖고 있기 때문에 이지선다용 기술로 쓸만하다. 카타르시스 스트림은 또 카타르시스 새틀라이트(←A)AA로 파생되는데 하단 공격이 맞는다면 반드시 마지막 공격도 맞는다는 장점이 있다. A버튼을 완전히 유지한 홀드입력 연결 카타르시스에 상대가 맞으면 반드시 잡기로 연결할 수 있다.

△워드 커터렉트(←←B)

소피티아의 수많은 피우기 기술 중의 하나이다. 피우는 능력은 리프트 라이얼 연발(→B)K AB이나 연발 퓨리파이(→B)D 보다 약하지만 백대시 중, 그리고 뒤방향(대리신 발동도 모두 포함)으로 이동중에 나온다는 특징 때문에 상대의 공격을 제압 리 피하고 피우는 것이 가능하다.



연번스 게이트(←←←B)

발동하기까지 약간의 시간이 걸리는 가드



◀상단 공격
을 피하고

▼그대로
저 올린다

붙는 기술
이긴 하지
만 역시
상대를 엄
청나게 높
이 띄우기



때문에 온갖 종류의 콤보런 콤보는 모두 추기타로 사용할 수 있다. 기술이 발동될 때 약간 뒤로 빠지면서 몸을 앞으로 숙이기 때문에 상단 공격을 회피하는 기능이 있다. 게다가 언제든 필요할 때에는 G버튼으로 캔슬할 수 있는 것도 장점.

연발 퓨리파이(→B)

소피티아의 주력 피우기 기술. 발동 속도가 빠르고 판정이 강하다는 장점 외에도 상대를 꽤 높이 띄우기 때문에 공중 콤보를 가능하게 해준다. →키엔드가 사용되는 기술의 특징은 그 레버를 어떻게 입력하는가에 따라 거리를 조절할 수 있다는 점. 연발 퓨리파이도 마찬가지로 레버를 길게 입력하는 부분을 오래 유지시켜 줌으로써 사정거리를 늘릴 수 있다.

올리 리프트 킥(→K)

소피티아의 발차기는 다른 캐릭터들과는 달리 공격 보조용 기술로서의 성격보다는 뚜렷하게 피우기로서의 성격이 강하다. 올리 리프트 킥은 엄청난 각도로 올려치는 기술. 이 기술 자체로도 콤보를 사용할 수 있지만 연발 퓨리파이(→B)E 후에 타점을 높게 올리 리프트 킥을 맞추면 상대의 높이를 재공시감을 더 높일 수 있기 때문에 꽤 훌륭한 콤보를 만들어낼 수 있다. 특히 이렇게 만들어진 콤보들은 다른 공격이나 불안정한 바운스 콤보들과는 달리 확실하다는 장점이 있다는 것을 생각해보면 연발 퓨리파이 ⇨ 올리 리프트 킥은 반드시 익혀야 할 연승공격이다.

리프트라이얼 연발(→B+B)K AB)

소피티아의 피우기 기술 중에서 가장 커



▲이 높이를 노려!

다란 데미지와 가장 뛰어난 높이를 자랑하는 기술. 문제는 공격들을 맞추기가 힘들다는 것이다. 일단 첫 번째 방패 물결이 카운터로 맞는 경우에는 나머지 두 번의 공격이 모두 들어가지만 중도에 막히는 경우가 태반이다. 그러나 일단 피우기에 성공할 경우에는 이 기술 자체의 데미지가 워낙 높기 때문에 이후에 아주 간단한 공중콤보를 넣는다고 해도 무서운 위력을 자랑한다.

추천 연속기

소피티아는 일단 피우기 기술의 숫자 자체도 많은데다가 빠르고 리치가 있는 공격들을 다수 집미했기 때문에 콤보를 만들어내기가 비교적 수월하다. 역시 기술설명에 나와있는 연발 퓨리파이가 주력 콤보용 기술이다.

연발 퓨리파이(→B) ⇨ 홀리 리프트 킥(→K) ⇨ 홀리 하이 리프(⇨) ⇨ 리스타 새틀라이트(↘\↘)A)

연발 퓨리파이 ⇨ 홀리 리프트 킥으로 시작하는 콤보 시리즈는 연발 퓨리파이에 맞은 상태를 홀리 리프트 킥의 가장 높은 타점에 히트시켜야 한다. 이후에 리스타 새틀라이트를 성공시키려면 ↘\↘ 연발 스텝을 빨리 입력하면 된다.



홀리 리프트 리(->K) ⇒ 스펀래쉬 라운드 리(BK) ⇒ 엔젤 스트라이크(↓\~B)

그레이크스 해븐(△) ⇒ 슬라이드 플로우(AA) ⇒ 어센드 스펀래쉬(BB)

그레이크스 해븐(△) ⇒ 스펀래쉬 라운드 리(BK) ⇒ 탭 힐트(-AB)

그레이크스 해븐을 너무 가까운 거리에서 맞추면 이 연속기는 들어가지 않는다. 상대와 자신 사이에 두 발자국 정도의 거리가 있을 때 맞추면 비교적 잘 들어간다.

리프라이얼 엔젤(->B+K AB) ⇒ 스위드 스펀래쉬 퓌립(등을 보이고 있을 때 B) ⇒ 퓌크 스트라이크(-B) ⇒ 엔젤 스트라이크(↓\~B)

리프라이얼 엔젤 이후에 스위드 스펀래쉬 퓌립을 높은 타점에서 맞추기만 한다면 별 무



리 없이 사용이 가능한 간단한 연속기이다.



아이비

기술설명

케이지 랑브라(->(B)↑)와 스카이어 케이지 랑브라(B->(B))



▲공중의 상대



▲집어 든다

랑브라 시리즈에는 케이지 랑브라(->(B)↑)와 스카이어 케이지 랑브라(B->(B))가 있다. 케이지 랑브라는 → 방향으로 레버를 입력한 뒤 B버튼을 고정하면서 ↑ 방향으로 가 넓게 레버를 올리면 공중에 뜬 상대를 채찍으로 잡아서 끌어내린다. 스카이어 케이지 랑브라의 경우, B버튼을 입력한 이후에 ←레버 입력하면서 다시 B버튼을 눌러 고정시키면 공중에서 한번 공격을 한 이후에 상대를 바닥으로 끌어내린다. 랑브라 시리즈는 공격이 나가는 각도가 높아서 지상의 공격에서

사용하기에는 무리이다.

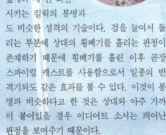
이더아트 쇼서(-bA)와 스파이럴 케스트(-bAB)



◀공격을 뚫던 무

▼스파이럴 케스트

이더아트 쇼서(-bA)는 찰판을 자신의 몸 앞에서 세 번 회전시키는 킥의 붐핑과도 비슷한 성격의 기술이다. 걸음 높여서 돌리는 부분에 상대의 뒤통기를 찰리는 판정이 존재하기 때문에 뒤통기를 흘린 이후 곧장 스파이럴 케스트를 사용하면으로서 일종의 반격기라도 같은 효과를 볼 수 있다. 이것이 붐핑과 비슷하다고 한 것은 상대와 아주 가까이 붙어있을 경우 이더아트 쇼서는 뛰어난 판정을 보여주기 때문이다.



소서리 오토그라프(↓A+B)

후러치듯이 내려찍는 중간 기술. 리치는 벨로이지만 그 부수적인 효과가 쓸만하다. 다룬 공격으로도 사용할 수 있으며 카운터 하든던 경우 상대는 땅에 부딪혀 크게 튕겨 오른다. 이때 케이지 랑브라(->(B)↑) 혹은 스카이어 케이지 랑브라(B->(B)) 등으로 공중에 튕긴 상대를 끌어내릴 수 있다.



◀키운대로 이트 머던 버문드



프리티 비 엑스즈(△+B)



◀엑스즈 기술. 상대를 쓰러뜨린다



◀올드 하다가 버튼을 떼면 - 리프트 프리타 비

엑시즈 계열의 기술들은 '프리티 비' 엑시즈(↘,A+B), '람브라' 엑시즈(←(←A+B))와 '아파스' 엑시즈(←←B+K)가 있다. 이 엑시즈 기술들은 특수 중단 판정의 기술들로 상대방의 발 밑에 검을 직선으로 길게 늘어뜨렸다가 잡아당기면서 상대방을 넘어뜨린다. 이 엑시즈 계열의 기술들을 사용하면서 A+B를 홀드하면 검이 진기같은 것이 모이기 시작하는데 이 상태로 홀드 취소 단계까지 가면 데미지 75의 가드블링기 타시트 프리티 비가 폭발한다. 타시트 프리티 비를 위해 A+B를 홀드하고 있는 도중에 어떠한 방향이나 레버를 입력하면 기술은 하단 판정인 쉘시블 프리티 비로 바뀌는데 카운터 히트한 경우 상대는 쓰러진다. A+B 홀드하고 있는 도중에 버튼을 떼면 특수중단 판정의 리프 프리티 비가 나간다.

레이비너스 캔테리(→(→)A+B))

아이비가 갖고 있는 수많은 타격잡기 중의 하나이다. 발동이 느린 단점은 있지만 위력은 좋은 편이고 딜레이 시간도 그리 부담스러울 정도는 아니기 때문에 쓸만하다. 원거리에서는 발동되지 않지만 일단 발동이 되면 상대를 아이비의 앞으로 끌어오는데 이때 상대가 조금만 주저해도 곧장 잡기의 희생물이 된다.

손 바인드(→(→)B+K)

다른 캐릭터들의 타격잡기와 비교했을 때 비교적 빠르고 엄청나게 긴 리치를 자랑하는 고급 기술이다. 원거리 근거리 모든 경우에 다 발동하는데 원거리에서는 철권의 형태로 칼이 켜기 때문에 상대에게 히트되면 아이비의 바로 앞으로 상대를 끌고 온다. 근거리에서는 그냥 칼의 형태로 상대의 배에 칼을 찌른 후에 상대와 자리를 바꾼다. 두 경우 모두 레이비너스 계열의 타격잡기처럼 상대가 조금만 당황해도 곧장 잡기로 연결할 수 있다.

여카시아 우르보로스(→↘\A+K)



▶우르보로스!

아이비는 이 상황 정도로 위력이 높은 기술들이 많다(타시트 프리티 비 : 75, 마이트 아틀라스 : 90, 사이렌스 발 : 80). 아카시아도 데미지가 무려 94인 가드블링 기술. 이상하게도 근거리에서는 상대에게 잘 적중하지 않는다. 오히려 안전하게 멀리서 사용하는 것이 적중률도 높은 최강의 가드블링기. 컴프하여 제책을 취소하는데 그 엄청난 리치의 360도 회전범위의 거의 전부를 아이비의 체력이 끌고가기 때문에 피하기도 힘든 편이다. 게다가 나오는 것도 빠른 편. 그리고 발동 동작이 상단을 회피하는 매우 낮은 자세에서 시작되기 때문에 근거리 절친이라도 기습적으로 사용하기에 나쁜 기술은 아니다.

추진 연속기

아이비는 정말 피우기 하나만큼은 전 캐릭터들 중에서 최약이다. 리프 프리티 비 등의 피우기는 실전에서 쉽게 성공하기 어려운 편에 속하는 데다가 기본적인 피우기인 마리스 크리퍼(↘B) 역시 피우는 높이, 딜레이 등에 있어서 열악하기 때문이다. 게다가 중중중으로 사용할 만한 기술들이 전부하다시피 하기 때문에 그냥 양전하게 표현해야 할 람브라(→(→)↑)와 스카이어 케이지 람브라(B→(B))를 조금 강조하여 사용하는 것이 이익이다.

리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버전

을 B) ⇨ 나이트 스페로우(B) ⇨ 케이지 람브라(→(→)↑) 나이트 스페로우 - 케이지 람브라

적인 정보는 아닙니다. 일단 나이트 스페로우를 최대한 높이 맞춰야 비교적 여유있게 케이지 람브라를 성공시킬 수 있다.



리프 프리티 비(타시트 프리티 비 중 버전을 B) ⇨ 나이트 스페로우(B) ⇨ 스카이어 케이지 람브라(B→(B))

역시 기본적으로 위의 정보와 동일하다.



기술설명

가아롱(↓KK)

승과(↓K)라는 성능 좋은 견제용 발차기에서 이어지는 공격. 하단후리기 등의 기술을 사용한 뒤에 레버를 중립으로 두고



▲미련 발차기에서



▲연속으로 미단후리기→

K를 누르면 범머숄트 킥인 개양·구랑봉(일어서며 K)이 나간다. 하하 판정의 이 기술과 동작이 유사한 제재봉(↓KB)과 섞어서 사용하면 좋다.

맥시

장식격·광질풍(→K)



▲이중~ 디 데레인이드~

상단 판정이지만 빠르고 강력한 날리자기이다. 절권 상태에서 →→LK의 근거리 입력을 위해 고된 수련을 한 분들이 이 기술을 본다면 허탈하지 않을까?

범영락(KB), 계문반(kBA)과 가도범영(kB(K))

계문반과 가도범영은 모두 범영락의 파생 기술. 좀 느린 감은 있지만 슬픈 발자기인 범영락에서 A를 누르면 상대를 쓰러뜨리는 하단 생결같이 나오며 K를 누르면 상대를 땅에 떨어뜨려 만드는 중단 내리자기가 나온다. 문제는 이 두 기술을 구분하기가 꽤 어렵다는 점. 결국 상대방에게는 좀 짜증나는 이지산다가 될 수 있다. 가도범영의 경우 마지막 발자기에 흉드를 걸어 딜레이를 줄 수 있다.

보성·천계사도매(B+K BBBA)

칼의 품행, 아이비의 아이디어도 소서와 같은 계열의 기술. 상대의 돌진을 막거나 근거리 전제기로 사용하는 데에 유용하다. 다만 마지막 입력을 사용하기 위해 A를 입력해야 하는 타이밍이 엄청나게 까다롭다. B를 연타하다가 맥시의 판에 모이는 전기(ㄱ) 혹은 맥시의 다리의 변화를 보면서 타이밍을 익혀 A를 누르는 것이 그나마 좋은 방법.

천주·계락업(천주세 중 KA)과 천주·도화룡(천주세 중 K(K))



◀계락업

▼천주세

▼천주·계락업



천주세 중에 나가는 계문반과 가도범영이라고 보면 된다. 쉽게 천주의 자세를 잡기 위해서는 기본기 만단(B) 혹은 계락룡(↓KB)을 이용하는 것이 좋다. 역시, 마치 하나의 커맨드인 것처럼 타이밍을 맞춰서 ↓KBKA 혹은 ↓KBK(K)을 입력해주면 된다.

육중·가예좌(육중세 중 KK)



▲백범룡



▲육중세



▲성단



▲하단

육중세에서 나가는 하상 판정의 발자기. 하단을 맞으면 반드시 상단도 연제된다. 육중의 자세를 쉽게 잡기 위해서는 백범룡(→A)을 사용하는 것이 좋다.

축이동·녹존(A+K)



▲전쪽 횡이동



▲축이동·녹존

원격으로 급격하게 회피를 한 뒤에 녹존의 자세를 잡는 기술. 회피의 각도가 다른 횡이동과는 달리 한번에 상대의 배후에 약간 못 미치는 지점으로까지 이동하는 엄청난 기술. 덕분에 방향만 잘다면 황공격조차도 간단하게 파헤쳐준다. 왼쪽 횡이동을 한 이후에 이 기술을 사용하면 그 회피 효과를 극대화시킬 수 있다. 다만 회피 후 녹존자세를 잡기 때문에 배후잡기라든지를 사용하는 것은 불가능하다. 이동하여 녹존의 자세를 잡은 만큼 녹존·순행룡(녹존세 중 B) 등의 공격기술로 시 상대의 배후를 치자.

연속기

맥시는 공중 콤보의 한방 한방이 강력한 캐릭터이다. 하지만 그 공중 콤보를 자유롭게 사용할 수 있도록 하는 데에 연속공격 시스템에 대해서 설명해 보겠다. 부족한 지점에서 연속기를 적는 것 보다는 연속공격 시스템을 익혀서 맥시를 자유로이 다루게 되는 것이 더욱 흥미로운 것이다.

맥시의 연속 공격 시스템

'자세'라고 하지만 절권 3의 레이 유희가 뛰는 자세들과는 달리 맥시의 자세들은 알아볼 게 힘들다. 왜냐하면 현존의 격투가 뛰는 학자세, 표적세, 별자세 등 특정한 자세로 몸을 고정하고서 이루어 상황에 맞춰 그것을 변형시켜서 연, 맥시는 몸으로 자세를 유지하고 바꾸는 것이 아니라 끊임없이 움직이는 자세를 휘두르는 방식을 바꾸는 것이기 때문이다. 예를 들어 정맥(AA) 이후에 문곡세를 휘두르면 어떤 문곡세만 자세로 생결같은 들고 있는 것이 아니다. 정맥은 오른쪽으로 인한 왼쪽으로 인한 황공격을 연다. 왼쪽을 향해 황공으로 생결같은 휘두를 때 생결같이 잠시 맥시의 목 뒤면에 걸치게 된다. 맥시는 곧 이 자세에서 벗어나 다시 원래대로 생결같은 오른쪽 거드망이 맞게 고정시킨다. 목 뒤면에 생결같이 잠시 걸렸던 동작이 바로 마라폭 물러가던 문곡이다. 예를 든 경우와 같이 이러한 자세들은 잠시 나왔다가 사라질 뿐 맥시는 다시 생결같은 휘둘러 원래 기본 자세인 정맥으로 들어오는 것이다. 따라서 정맥 다음에 문곡·가예좌를 연결하고 싶다면 정맥 동작이 끝난 직후 생결같은 머리 뒤면에 걸려(혹은 걸리려고 하는) 시전동인 KK를 입력해야 하

는 것이다. 사실 고유기로 이름이 붙어 있는 몇 가지 기술들은 이러한 생결같은 자세의 변이로서 작성된 것이다. 예를 들어 맥시의 AAB는 '뿔뿔만타'라는 이름이 붙어서 고유기로 분류되었지만 사실 그 내용을 보면 정맥(AA)→문곡세→문곡·민타(문곡세 중 B)이다. 마찬가지로 '뿔뿔만타'라는 이름이 붙어 있는 BAA는 문곡(B)→천주세→파쪽락(천주세 중 A)→육중세→육중·반향좌(육중세 중 A)이다.

고유기들 중에 어떤 식으로 맥시의 연속공격 시스템으로 만들어진 것은 '뿔뿔만타(AAB)', '계락문(BA)', '유곡문(BAA)', '유용영(BAB)', '낙범룡(BABK)', '계락업(→BA)', '난부드(→BAK)', '계락연(→BB)', '유곡낙용(→BBA)'이다. 따라서 이러한 연속공격의 관계의 시스템을 잘 기억이 되어야만 무궁무진한 연속공격을 이룰 수 있다. 이러한 관계가 되어야 만들 수 있는 이론적으로 가장 긴 연속공격은 다음과 같다.

보성·천계사도매→녹존세→순행룡→천주세→파쪽락→육중세→육중·반향좌→계문반→계문·용예세→문곡세→문곡·민타



타키

기술설명

봉 ⇨ 속(←A)



▲아연술 때기



▲속의 자세로



▲기명속 등으로 연결하지

속의 자세로 전환되는 기술이다. 하단배기에서부터 파생되기 때문에 기본적으로 상단 회피가 용이하다는 이점이 있다. 또 속의 자세로 전환한 후에 상대와의 거리가 가깝기 때문에 기명속(속 중 ↓)도 제법 큰 기술들로 상대를 기술하기에도 좋다.

십자(BA)

타키가 가지고 있는 여러 연속공격들 중에서 발동속도가 거의 최고로 빠르다. 기본



▲자, 보라, 세로 연속-



▲가로 한 톱 십자 맞지?

형태인 십자(BA)는 중상의 판정. 이 기본 형태에서 '십자조(BA IK)', '영십자(BAA)', '십자가(BA-K)', '십자 ⇨ 속(BA△A)', '십자세화(BA A+B or ↑A+B or ↓A+B)' 등 수많은 기술들이 파생되는데 하나같이 쓸만한 것들이다. 특히 발동속도가 빠르다는 것은 상대의 돌진을 저지하거나(나이트메어의 미치광이 연속공격. 아는 사람은 이거 무서운 줄 다 안다) 사소한 딜레이 시간조차 반격할 수 있다는 뜻이 된다. 최고 빠지는 공격의 핵심이 될만한 기술.

무영수(↓BA)



▲현재 봐도 맛있는 달귀론 공격

역시 두 번째 공격에 떨기환을 사용하는 공격. 기술명 중에서 끝이 '우'로 끝나는 기술들은 모두 이 계열의 기술들이다.

풍차(B+K)와 세화(세화)

풍차와 세화는 타키가 가지고 있는 두 가지 이동기술이다. 풍차는 B+K로 사용하는 기본적인 형태가 있으며 앞으로 구르면서 타점이 높은 기술들을 회피한다. 풍차에 ↑ or ↓의 레버입력이 들어가는 경우 횡방향으로 구르는데 이것은 따로 '축차'라고 부른다. 풍차에서 파생되는 기술에는 '석영수(B+K A)', '질풍차(B+K B)', '낙운차(B+K BB)', '용권차(B+K BK)', '낙명차(B+K BB)', '통찰차(B+K BK)' 등이 있는데, 놀라운 것은 '질살'도 풍차(↓K B+K)와 같이 중간에 풍차가 들어가 있는 기술들은 모두 풍차 파생 기술들까지 연결이 가능하다. 세화 역시 ↑ or ↓ 레버 입력으로 축을 비트는 것이 가능하다.

석요탄(←B+K)

상대를 무지 높이 띄우는 하단 판정의 기술. 타키의 공중공포를 위한 주력 기술이다. 발동



▲라이프닝--

이 약간 느린 것이 아쉽지만 하단 판정이라는 것은 심리전에서 유용하게 쓰일 수 있다는 뜻. '낙파석요(AB-B+K)'라는 기술의 모습으로 횡베기, 종베기, 연속기 이후에 곧장 사용할 수 있다. 또 '석영수(←B+K A)'는 석요탄을 캔슬하고 떨기환을 사용하는 상단베기 기술. 원래 캔슬이 본 용도이긴 하지만, A를 입력하는 타이밍을 조절하여 석요탄 공격판정이 나온 이후에도 사용할 수 있다.

속(↓/←)

타키의 특수자세. 키엔드를 입력하면 아타의 아이(거합)와도



▲아이속

비슷한 공격자세를 취한다. 이 상태에서 '속영수(속 중 ←A)', '풍속(속 중 A)', '정훈속(속 중 B)', '기명속(속 중 ↓K)', '화신속(속 중 A+B)' 등등의 공격이 나오는데 이중 특히 쓸만한 것이 풍속과 기명속. 정훈속, 그리고 속수이다. 풍속은 상대가 가드한 이후에도 반격의 위험이 적으며, 기명속은 기술적인 하단, 정훈속은 발동이 빠른 중단공격이다. 속수는 속의 자세 중에서 → 레버 입력으로 나오는 낮은 자세의 돌진이며 레버 조작여하에 따라 그 거리를 조절할 수 있다. 속의 자세를 잠깐만 횡베기, 상단공격들을 회피할 수 있는데 속수 역시 상단 공격뿐만 아니라 낮게 앞으로 달려간다. 속영수를 제외한 모든 속 파생 기술들은 속수 중에도 사용이 가능하다.

추진 연속기

타키는 기본 띄우기인 '향의(←B)', 상대가 배후에 있을 때 나오는 '특수 봉주(꺾음) 보이고 있을 때 B+K', 그리고 '석요탄(←

BK) 이렇게 세 가지 정도의 띄우기를 갖고 있다. 이 중에서 콤보를 넣기 가장 쉽지만 대신 사용할 기회가 적은 것은 봉주이며, 양익은 많이 사용하게 될 기술인데 반해서 띄우는 높이가 낮기 때문에 콤보를 넣기가 좀 까다로운 편이고, 식요탄은 띄우는 높이가 엄청난 대신에 위치와 타이밍 등이 애매한 단점이 있다. 어쨌든 캄부림 연속기술들은 어느 것을 쓰든지 다 그게 거슬릴 정도로 콤보에 넣기가 쉽다.

봉주(등을 보이고 있을 때 BK) ⇨ 주00

⇨ 영지치(-B) ⇨ 질공갈삼(\JKKK

봉주를 맞추면 상대는 땅에 크게 튕긴다. 이때 K를 높은 타점에서 맞추면 상대가 높이 떠오르는데 영지치를 조금 일찍 잡아넣는 듯한 느낌으로 사용하면 나머지는 무리가 없을 것이다.

봉주(등을 보이고 있을 때 BK) ⇨ 주00

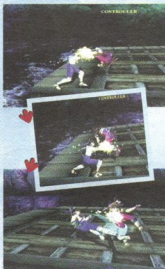
⇨ 연주(K) ⇨ 조정발(BBB)

역시 위의 연속기와 같은 요령. 조정발의 타이밍만 조금 신경쓰면 쉽다.

양익(\B) ⇨ 열발(A) ⇨ 영지치(-B) ⇨

질공갈삼(\JKKK

위의 콤보는 완전히 접근하여 카운터로 띄운 경우에 들어간다.



양익(\B) ⇨ 열발(A) ⇨ 영지치(-B) ⇨ 조팔파(ABK)

여기서부터 양익이 들어가는 모든 콤보는 양익을 중거리 정도에서 맞춘 후의 경우이다.



양익(\B) ⇨ 연주(KK) ⇨ 질공갈삼(\JKKK

식요탄(-BK) ⇨ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇨ 조정발(BBB)

식요탄으로 띄운 후에 류인을 맞출 때에는 되도록 오른방향으로 휘둘러 한 후에 사용하는 것이 성공률이 높다. 식요탄에서부터 나올 수 있는 공중콤보는 다양하지만 매우 불안정하다.

식요탄(-BK) ⇨ 류인(↑ or ↓ A+K A) ⇨ 주0 ⇨ 삼연주(KKK)



상파

기술설명

청려가(AAB)와 청려극(AA ←B)



▲청려가

청려가는 매우 빠른 공격이라는 것이 큰 장점. 상황에 따라 마지막 공격이 검을 회전시키는 청려극과 섞이 쓰면 좋다.

기공쇼(\A)



▲이거 정말 좋다

상대를 쓰러뜨릴 수는 없지만 꽤 빠른 속

도로 긴 리치의 하단 찰베기를 한다. 생각의 로 리치가 길기 때문에 상대가 종종 맞아주는 기술이며 반격을 받을 위험성도 많지 않다.

장용영(↙BA)

중단공의 이후에 나가는 하단 찰베기의 속도가 매우 빠르고 상대를 혼란시키기에 유리한 좋은 기술이다. 이런 기술들에서 결정적으로 찰베경과 생파의 차이가 드러난다.

상술(일어서며 B)과 상대자(일어서며 b)



◀상술 킥
인트

▶하단 공격

상술은 일어 나면서 검을 회전 시켜 올려 베는 기술이다. 그 자체로서 우수한 기술이며 띄우기 기술의 성격도 지니고 있다. 게다가 일어서며 공격이 나온다는 것은 생파의 특수이동기 유보술(A+K) 이후에 곧장 연결하여 사용할 수 있다는 말이 된다. 그러나 이런 공격들을 상대방이 예상한다면 상술의 율리 베기 동작 전체를 페인트로 하여 매우 빠른 속도로 하단을 슬쩍하는 상대자를 사용할 것을 권한다. 둘다 훌륭한 기술이다.

명사재(↙B+K)

역시의 죽이동·죽은 기술과 비슷하게 왼쪽으로 크게 회피하면서 검을 내려베는 회피 공격 기술이다. 역시 효과를 극대화하기 위하여 왼쪽으로 휘이동한 이후에 곧장 사용해준다.

▶좌쪽으로 스텝



▲이동의 폭을 넓려!

진보(↓B+K)



▲평!



▲관바오 잡는다!

그 자체로 공격력이 높은 것지만 사실 그것보다는 지진효과를 기대해서 사용하는 경우가 더 많다. 강하게 발을 구르기 때문에 일정한 반경 내에 상대가 들어오면 카드를 하지 않은 경우에는 중심을 잃게 된다. 이 때 곧장 잡기 혹은 띄우기 공격을 사용할 수 있다.

유보술(A+K)



▲스속-

하단 관정으로 스속 이동한다. 당연히 이종중에는 상당 기술들을 손쉽게 피할 수 있다. 유보술의 중요한 부분은 일어나며 사용하는 유평한 기술들을 모두 연결하여 사용할 수 있다는 것. 따라서 상대의 공격들을 피하면서 접근하여 역습을 가하는데 매우 유리하다.

추천 연속기

생파의 연속기 체계는 찰베경의 그것과 비슷한 점이 많다. 다소 여성적인 동작이지만 검술의 원리는 같기 때문. 일단 띄우기 기술은 '승박(↖B)', '수익률(A+B)', '차라울(→A+B)', '양궁자(↘B)' 등이고 마무리는 '명류각(→K)'으로 한다. 대부분 발명 시간이 빠른 기술들이라서 수많은 연속기를 만들어 낼 수 있다.

승박(↖B) ⇨ 화물(BB) ⇨ 수익률(A+B)
⇨ 명류각(→K) or 잡기



항굴자(↘B) ⇨ 화물(BB) ⇨ 수익률(A+B)

항굴자(↘B) ⇨ 검절(A) ⇨ 예지(←B) ⇨ 진대자(←BB)

이제 축구도 석세스 열풍!

실황 리그 퍼펙트 스트라이커2



제작사 : 코나미

장르 : 스포츠

발매일 : 발매중 (7월21일)

판매가 : 7,800원

그래픽	★ ★ ★
조작성	★ ★ ★ ★ ★
스토리	★ ★ ★
사운드	★ ★ ★ ★ ★
소장 가치	★ ★ ★

SFC 시절부터 지켜온 정통 실황축구에 중저부를 찍음뿐만 아니라 퍼펙트 스트라이커'가'가 드디어 발매되었다. 나날이 발전해 가는 다양한 기술과 잔을 그리고 다채롭고 흥미로운 연출시스템까지 전편보듯 활짝 광명해진 모습으로 축구매니아들 사이에 또다시 열풍을 불러일으키고 있다!

공략 >>> 심수필

조작방법

공격조작



▲ 타입별 기본

방향이	선수이동
A버튼	패스
B버튼	슛
C버튼	상 스푸어스
	하 데시
	좌 플레이볼 (공을 띄우거나 센터킥)
	우 원투패스
Z버튼	버튼을 누른 채로 방향키를 사용해 공을 휘게 하거나 드리블중 점프를 한다

수비조작

방향이	선수이동
A버튼	차지 (볼을 뺏는다)
C버튼	좌 슐라이딩
	하 (엔터) 상대선수와 몸싸움
B + A 버튼	슛차지
	(파울이 될 수가 있다)

이번 J리그2의 특징



▲ 이번 대용대로 점프!



▲ 골을 골 !!



▲ 다양한 모션!

이번 작의 특징은 전작(월드컵98)에 비해 기술과 연출면에서 크게 보강되었다는 점이다. 처음 플레이시에는 그 차이를 잘 느끼지 못하지만 우선 실황시스템이 아니어서 와 레설과 두 명으로 나뉘어 있다. 또한 전작에선 자동으로 되던 점프도 이번 Z버튼을 이용해 하나의 기술로 사용할 수 있게 되었다. 구장은 좀더 섬세해져 필드 중 햇빛이 들지 않는 곳은 그늘로 어둡게 표시되고 우천시에는 느닷없이 번개가 쳐 플레이어를 깜짝 놀라게까지 한다. 그의 선수들과 심판의 실망이 장면도 추가되는 등 다양한 모션이 전작에 비해 더욱 늘었다. 응원소리는 혀를 내두를 정도의 현실감으로 둘러싸여 TV 볼륨을 높이고 싶은 충동을 일으키기 충분하다. 게임에서의 두드러지는 특징은 전작의 시스탯릭 열세 (선수가 많지하면 게임이 느림)로 인해 수비수들은 가만히 뒤에서 필드를 지켰지만 이제는 많은 선수들이 얹히고 실켜 볼기킥을 다룬다. 또 예전엔 공이 발에 붙어 다니는 초자연적 현상을 보여준 반면 지금은 슐라이딩으로 쳐낸 볼도 어디로 튈지 모르는 슛막히는 루즈볼 다룸도 느껴볼 수 있다. 게다가 곳곳에 숨어있는 자랑스런 한국선수들을 찾아 플레이하는 것도 게임의 또다른 묘미가 아닐까?

이번 게임에 등장하는 한국선수



▲ 첫 명보오빠!

카시와 레이솔에 흥행몰 선수, 요코하마 F 마린즈엔 유상철, 세레스 오사카에 노정문, 황선홍, 그리고 빗살 고베에는 김도훈, 하석주, 최성용 등 3명으로 제일 많다. 에디트로 한국외인구단을 만들어 J리그를 평정해보는건 어떨지?

차이제 나만의 선수를 키우자! 섹세스모드



▲ 드디어 축구팬들에게도 섹세스가!

실황야구의 섹세스모드를 부러워했던 축구메니아들에게 희소식! 아직 처음이라 그런지 실황야구에 비하면 간단하기 그지없는 구성과 스토리이지만 그래도 일단은 합격점! 다양한 에피소드가 준비되어 있으니 3년동안 주인공을 열심히 키워보길 바란다.

커맨드



▲ 이것이 섹세스모드의 기본화면



▲ R키는 스케줄표, L키는 지난날 대화할 다시 볼 수 있다

모든 커맨드는 그림만 봐도 어떤 것인지 알 수 있게 구성되어있기 때문에 일본어를 전혀 못 보는 사람도 쉽게 이해할 수 있다. 결과 역시 좋은 건 빨간색 글씨와 함께 효과가 나오므로 일본어를 몰라 항상 버넌타라는 가공할 기술을 쓰는 사람에게 효과적!

- 트레이닝 - 훈련이다! 훈련!
- 유식 - 뛰어난 재력을 분출한다
- 기본전환 - 주로 연습을 한다. 게임에 익숙해지거나 한다
- 대외이도 - 특정인들에게 말을 가는 것이다. 주로 감독에게 보였으면 좋다
- 평가 - 자신에 대한 남들의 평가를 알아보는 것이다
- 성대 - STATUS를 보여준다. 자신의 평가, 아이템, 특강까지 다 나온다
- 일정 - 커맨드구간경과다 재이름을 할 때 사용한다

트레이닝 효과표

종목	골결정력	슛	커브	스피드	대위	스태미너	킥트	킥트	디펜스	패스	헌닝
한닝							상승	상승			
단거리질주				상승	하강			하강		하강	
드리블				상승				상승		하강	
헤딩연습	상승				하강		상승				
슛 연습	상승	상승			하강						
수비연습						상승	상승				
플레이스틱	상승	상승						하강			
미니게임						상승	상승				

킥피시

종목	키라능력	골킥	커브	스피드	대위	스태미너	킥트	킥트	디펜스	패스
반응속도연습	상승	상승			하강	하강				
높은볼연습					하강	상승				
키라전용연습	상승	상승				하				



▲ 뒤에서 뒤!



▲ 초반에 스태미너를 확실이 올려야 나중에 재력이 덜 떨어진다



▲ 프리킥연습은 정말 어렵다

식세스모드 공략

부상율(ケガ率)을 따져가며 트레이닝에 임하라

부상은 체력(體力)이 떨어지면 발생하기 쉽기 때문에 언제나 남아있는 체력에 주의하지 않으면 안된다. 부상을 당하지 않게끔 하고 싶으면 스태미너를 높이는게 좋고 만약 1번 부상을 당하면 그다음 부상을 당하게 되었을 때 입원하는 경우도 있다. 또한 부상당하게 된다면 오오바사(大杉) 코치와 상담하

는 것도 좋은 결과를 얻을 수 있다.



▲ 뜻하지 않은 부상을 당하는 경우도 있다

컨디션(やる気)을 잘 조절한다!

컨디션은 언제나 화면 위에 열공모양으로 표시된다. 기본 나쁜 일이나 저조할 때 한 단계씩 하강하게 되는데 기본적인 커맨드를 사용해 항상 평균 이상을 유지하도록 하는 것이 좋다.



▲ 운동선수에게 기본건만은 필수!

최대 관건은 감독에게 잘보이기!

이 게임에선 감독(監督)의 평가를 최대한 올려놓는 것이 제일 중요하다. 스케줄 중간 감독이 우연공안을 뻔히 보고 있을 때가 있는데 이때 플레이어가 스스로 조작하는 연습모드로 변경될 때가 많다. 감독에게 최대한 말을 많이 걸고 트레이닝도 감독과 코치에게 잘 보이는 연습위주로 해라. 어쩔 수 없다. 시합에 나가기 위해선. 마지막 승격표까지 감독을 신경을 써야한다.



▲ '감독님은 꼭 누를 답답하겠잖아요' '그래 누구까지?'

식세스모드의 일개황 동영상을

사와다(澤田)



연재 주인공 감독 감독님에게 불려왔던 친구

감독(監督)



이 게임 최대의 특점은 감독에게 잘보이려면 골장

키도우(鬼頭)코치



실질적으로 팀을 관리하는 코치

이시이(石井)



주인공의 라이벌로 등장. 중역2년만지 브라질에 없다 있음. 게다가 항상 주인공과 포지션까지 똑같다

오오바야시(大林)코치



주인공이 연습을 안하면 언젠다고 핀잔을 준다. 별로 좋아 없다

아루노(在野)



늘기 좋아하는 선배. 수다쟁이로 유명하다. 꾸꾸미를 좋아함

미야모토(宮本)



컴퓨터로 축구를 분석하는 선배다. 인터넷이 뭐냐. 주인공과 동기이다

요시다(吉田)



팀의 주장. 능률한 모습이다

다케다(武田)



평범하며 무난한 성격으로 선수들끼리 다리를 잘 놓아주고 있다

쿠루미(くるみ)



먹고 잘 쉬는 주인공의 딸

프롤로그
골든콤비

주인공은 어릴적 같이 축구를 했던 친구 시다(穗田)와 최강의 콤비를 이루며 중학교축구를 재패했다. 높은 크린 리그에서 같이 활약하자고 약속을 하고 각자 각 길을 떠난다.



▲ 좋았던 그때 그 시절

■ 입단서 작성

우선 시작하기 전에 자신의 선수부터 작성해야 한다. 이름과 얼굴 포지션 키 호칭 그리고 유스팀을 경하고 나면 그 팀에 입단하는 것부터 게임은 시작된다.



▲ 마음에 드는 얼굴은??

1년간 기본 스케줄 공개

4월 입단 첫 대면. 키도우(鬼頭)코치가 새로 입단한 선수들을 소개한다. 주인공을 제일 먼저 소개하는데 이때 라이벌인 이시이(石井)를 볼 수 있다(플레이어가 고른 포지션과 항상 동일한 포지션을 희망한다. 역시 라이벌...). 능률한 요시다(吉田) 주장과 감독을 소개받고 나면 정식으로 커맨드를 사용할 수 있게 된다.



▲ 모두들 의욕이 넘치고 있다! 저 시작이다!

5월

신배로부터 학교 열 식당주인의 딸인 쿠루미(くるみ)를 소개받게 된다. 1살연하의 귀여운 여자아이인데 첫대면에서 자신의 스페셜 음식을 먹여보고 권하는데 이때 선택할 답변은

**'보리빵에도 사과노릇이 사랑스럽게'
'약외로 맛있을지도 모르지!'**

이처럼 게임이나가 사랑하지 말고 먹도록 한다. 그럼 주인공이 너무 땀다고 느끼는데 쿠루미는 자신의 음식을 맛있게 하는 줄 알고 기뻐한다(쿠루미 호감도 상승)!



▲ 귀여운 쿠루미랑~

5월부터 감옥이 보는 앞에서 트레이닝을 할 수 있다. 프리킥 연습은 처음엔 좀 힘들지만 나중되면 10골중 10골 모조리 다 넣을 수 있는 실력이 된다. 스프레드 머بن을 눌러 시침을 조절하여 커서를 맞추고 적당한 힘으로 공을 차도록 한다. 단 트레이닝을 거듭할수록 솜씨도 높아져 나중엔 조절을 잘해야 한다. 5골이상 넣으면 감독과 코치의 평가치를 올릴 수 있다.



▲ 감독님 보십시오! 제 실력을

6월

소속팀의 톱감독과 대면할 수 있다. 더욱 마음가짐을 바로하고! 빨여 혼자 남아 연습하고 있는 요시다 주장을 만날 수 있다. 여기서 요시다를 무리한 연습으로 인해 부상을 당하지만... 가벼운 부상인 듯... 별로 신경쓰지 말라며 넘어간다. 역시 선수는 부상을 조심하지 않으면 안되는 것인가? 리커룸에서 다시 만난 요시다. 대회에 출장하겠다는 의지를 분명히 한다. 걱정되는 주인공. 과연 괜찮을까?

7월

드디어 입단 후 첫 대회시작! 일본 유스클럽 대회! 그러나 주진행버는 2, 3학년들이 나가게 된다는 말에 약간은 서운해하는 주인공. 가깝게 예상전을 돌리겠다. 승리의 기쁨을 함께 나누자! 기본전환 커맨드 그림이 해수욕장으로 바뀌어 있을 것이다. 수영하러 가기 좋은 계절이다. 아왕이먼 여자친구와 함께?



**▲ 일본 유스클럽 대회 개막!
하지만 주장은 아니다**

8월

2주동안 캠프기간이다. 공기 맑고 경치 좋은 곳에서 합숙훈련을 하는 것이다. 디펜스와 프리킥 연습은 직접 조작할 수 있다(커맨드가 빨간색으로 표시되어있다). 이번 좋아하는 여자가 있어도 멀리 떨어져있기 때문에 전화통화만 할 수 있다! 합숙이 끝나면 집으로 가게 되었다고 좋아하는 주인공을 볼 수 있다. 역시 방학 때도 운동신수는 힘들다. 그 뒤 팀은 승리를 거둬 유스클럽 대회 결승전까지 올라오게 되지만, 역시 요시다 주장은 제 컨디션이 아니었던 것이다. 그 날밤 무리했던 이유로 인해 방치해두었던 부상이 악화되고 결국은 요시다주장은 병원에 입원하고 소속팀은 패하게 된다.



▲ 요시다주장의 부상!



▲ 요시다주장 무리하지 마세요!

9월

걱정된 표정으로 병원에서 달려간다. 하나 결과는 역시, 요시다주장은 이제 다시는 축구를 할 수 없게 되었다. 낙심하는 주인공. 발의 부상을 이미 알고 있었는데도 알리지 않았기 때문에 더욱 괴로움 수밖에 없었다. 하지만 요시다주장은 대학학원이 결정되고 앞으로 코치로서 새로운 인생을 살아나기라는 의지를 보여줌으로 팀은 다시 활기를 되찾게 된다. 다음주 새로운 주장은 2학년인 아루노(蒼野)로 결정되고, 3주째엔 주인공의 생일날이 있다. 선물구걸하러 여기저기 다닌 주인공. 팀에이트나 여자들에게 잘 보일일 하고 후회하는 기간(발렌타인데이, 크리스마스 등) 중 하루다. 만약 아무도 신경 써주지 않는다면 당연히 기분이 안좋아져서 의욕(やる気)도 다운된다. 4주째 새로운 주장이 첫 연습시합을 벌이지만 그 대로 대패해 아무노는 실의에 빠지게 된다. 하지만 감독과 팀메이트들의 격려가 그를 다시 힘나게 한다!



▲ 새로운 캡틴이 결정되었!



▲ 생일인데 아무도 없나

11월

2주지에 학교에서 문화제가 열린다. 안개도 상관없지만 이항이면 가 보는게 좋을 듯



▲ 멋진 학교 동경을 만날 수도 있다

12월

J유스컵 스타팅 멤버를 발표한다. 여기서 자신이 얼마나 열심히 선수를 키워 왔으며 감독에게 많은 로비를 했는지를 가늠할 수 있다. 시험에 못 나가게 되면 그냥 벤치를 지켜야하는 신세. 한편 이번 달에는 스키를 타러 갈 수도 있다. 여자친구가 있거나 팀메이트 평가가 좋다면 크리스마스를 즐겁게 보낼 수 있다.



▲ 감독님 지도 내 보내 주세요!

1월

1주차에 신사참배를 하러간다. 그러나 이것도 같이 갈 사람이 없으면 그냥 넘어가게 되는 이벤트나 평소 잘해두는 것이 좋다. 정월 초하룻날 물리는 벨소리가 얼마나 빈가진지 모를 것이다.



▲ 음울 뿜으면 특장을 얻을 수 있다

이벤트 모음

이번 J리그 퍼펙트 스트라이커2에선 이벤트가 상당히 많이 나온다. 기본 골격은 변함이 없지만 거의 할 때마다 새로운 일들이 일어나므로 이벤트를 찾아보는 것도 꽤 재미있다. 거의 랜덤형식으로 나오기 때문에 약간은 풀지 않을 것이다.



2월

발렌타인데이가 있는 날이다. 연애에 전혀 관심이 없던 연습만 했다면 초콜릿을 바라지 않는 것이 좋다. 어쩌다 쿠루미가 그날 선수전원에게 돌리는 경우가 있긴 하다. 사귀고 있는 여자가 있다면 반드시 초콜릿을 받게되며 이쪽으로 빠지다가 잘못된 사람병(戀の病)에 걸릴 수도 있으니 주의!



▲ 조물질! ~홍치가 생기는 경우도 있으니 조심!

그후 4월에 또 신입부원을 받으며 2년째가 시작된다. 감독의 신임을 받아 시험에 출전하게 되면 절대 패배하지 않도록 한다(주전원번호로 임명되는 대로 바로 세이브를 해놓는 것이 좋다). 시험결과에 승격에 엄청난 영향을 주기 때문이다. 이런 식으로 3년째 9월이 되면 승격발표를 하게 되는데

이때 이때가 되면 자동으로 세이브가 되도록 시스템 되어 있어서 여기까지의 세이브 여러 엔딩을 볼 수 없게 해놓는 치밀함이 돋보이기도 한다. 승격이 안되면 몇 시간(??)의 노력은 허무함이란 이름으로 날려 보내는 수밖에... 건투를 빈다!



▲ 배드엔딩, 전역이라, 그래도 디펜던



▲ 최악! 승격도 안되고 여자친구도 빠집니다!!!

이벤트

새벽5시에 시계가 울린다.

다리밈에서 미야모토와 만남

정체불명의 여자동장

어떤 친호가 좋아?

연습 중 비가림

놀이터에서 공이 날아왔다.

혼자 이간까지 연습

사와의 부상

귀가후 이름모름 이의 편지

동감독 앞에서의 연습

다리밈에서 연습

마이(美)와의 만남

라이벌과의 대결

신발이 췌었다.

해의클럽 시험

어떤 스타일의 축구를 하나?

실황 월드컵서 10탄을 플레이

결과

얼이나 새벽조깅을 하면 스테이나 팀메이트평가 LP!
그날 자면 세력이 LP

연습하면 숲, 대시, 스테이나, 팀메이트평가 LP

시험이 끝날 때마다 부족한 면을 체크해준, 글고루 능력 LP

다케의 질문에 대답한다. 포지션에 따라 LP되는 항목변화

연습 중 비가림
실내연습을 하게되는데 최우를 잘 선택해 성공하면 '박천후에 강하다' 라는 특징을 얻고 실패하면 '비에 약하다'라는 약점을 알게 된다

けって(돌리주다)를 선택하면 결정력과 승승력 LP!

納得(들어갈)을 선택하면... (남독할 수 있는 플레이어간...)를 선택하면 코치나 감독 평가 LP!

철벽노, 폭발남 특징 습득

주인공을 시모하는 팬이 많은 특징을 습득하게 도와준다

左(왼쪽)을 선택하면 스테이나, 키트메, 디펜스 LP!

프리라-커브 LP, 리프트-킥트 LP

문화재대 피아노 소리가 들리는 곳으로 가면 된다

프리라(FK) - 레벨 60이상 승리고 30이하

주위사람들의 평가 다름

DF, GK - 40이상 - 승린 20이하 - 주위사람들의 평가 다름

이사이(右サ) - 키트해LP, 미야모토-스피드

키트해LP, 주인공 컨디션(守る) LP!

지금까지 시험에 전승하면 가능

각기 스타일에 따른 레벨 LP!

휴식을 취하다 발생 게임 승리시 레벨 LP!



▲ 이시이(石井)에게 이겼다!



▲ 미야모토는 연경이 없으면 아무 것도 안보여!



▲ 승격표시판. BGM은 오로지 간백한 심경고동 소리만



▲ 감독과 의논이다 보면 이런 특기도 부여받는다!



▲ 자범근 감독의 영향? 미야모토의 컴퓨터분석!

역시나 승격전 팀이 존재한다! 게다가 일본 대표팀엔 나카다(中田)도 등장!

● 토너먼트 우승

몬트올리, 가라스, 유벤크스, 몬토스 등장 (세계클럽팀)

● 시나리오 우승

일본대표, 월드컵

● J리그 모드 우승

세계강호들과의 시합 인터내셔널 예치-프랑스 월드컵 8강팀과의 대전



▲ 드디어 시합 출장!



▲ 이 여인은 누구인가? 아주 티프이다



▲ 현재 시합의 상황 설명이다.



▲ 누가 이만큼 나에게...



▲ 경기결과에 대한 관중들의 목소리를 들을 수 있다



▲ 왕년의 골드클럽이 오늘의 적이 되었다!

COLUMN

시합에 대비해두자

1년째 12월에 시행되는 대회가 주인공이 처음으로 출전할 수 있는 시합이다. 그러나 시합 멤버를 선출할 때 감독의 신뢰도가 100이상 되어야 시합에 출전할 수 있다. 화면에 평가가 「그런데로... (まあまあだ)」라고 표시할 때까지 감독의 신뢰도를 높여 둘 것 어렸든 한 시합이라도 많이 출전하는 것이 포인트다.

PS메모리 카드 스티커

