

GO!

# POWER

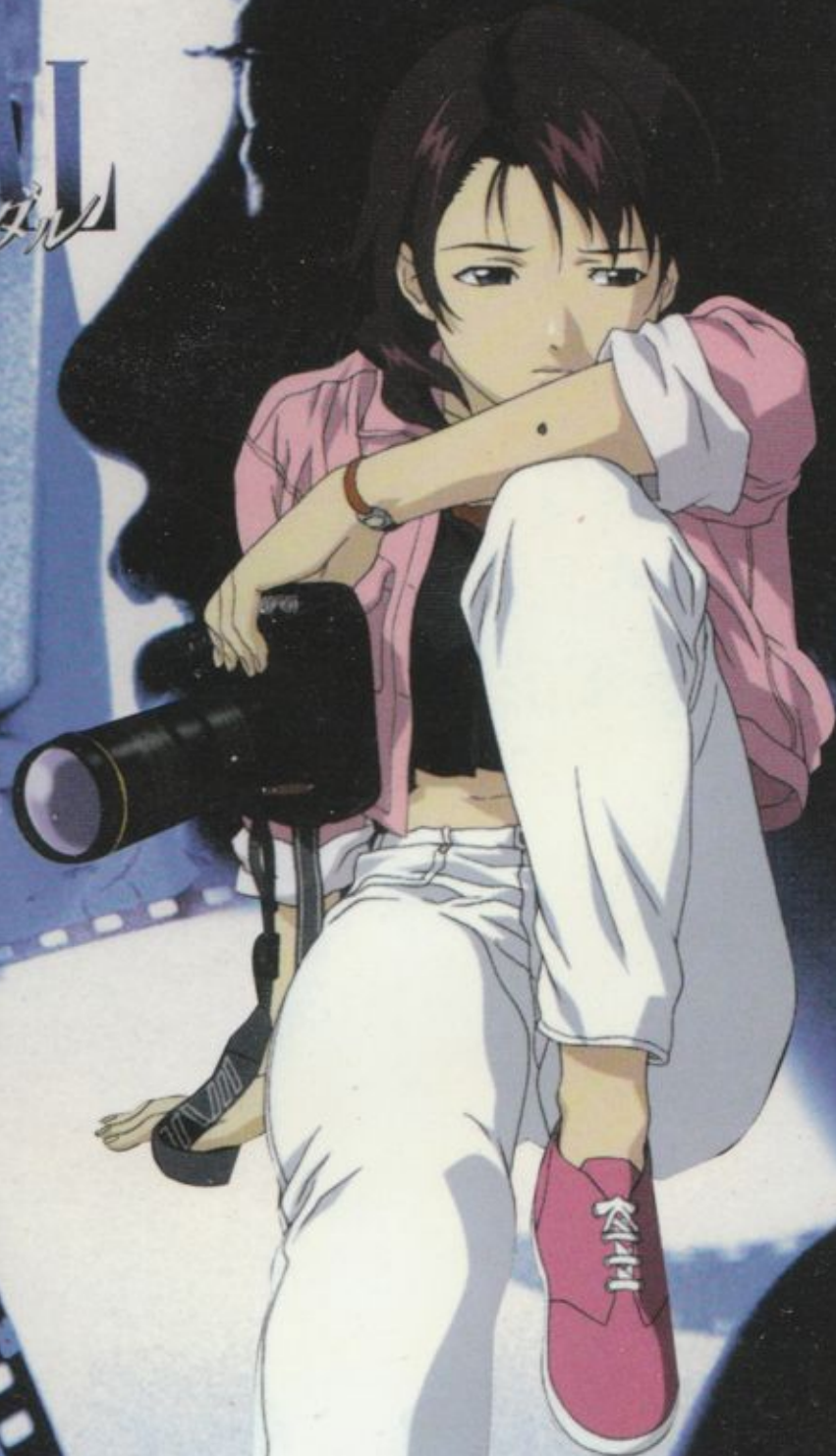
공·략·왕



REPLAY



## SCANDAL 스캔들



- PS 페르소나 2 -벌-
- PS2 스캔들
- DC 젯 셋 라디오
- DC 수도고 배틀 2
- DC 스트리트 파이터 3 3rd Strike
- DC 로도스도 전기

© SCEI

2000

# 9





# Contents

페르소나 2 - 벌 - .....	1
스캔들 .....	53
젯 셋 라디오 .....	83
수도고 배틀 2 .....	105
스트리트 파이터 3 3rd Strike .....	129
로도스도 전기 .....	155



장르:RPG ● 제작사:아틀라스 ● 발매일:6월 29일 ● 발매가:6,800엔

PLAYSTATION

죄와 벌

# 페르소나 2 -벌(罰)-



- 그래픽 ★ ★ ★ ★
- 조작감 ★ ★ ★ ★
- 스토리 ★ ★ ★ ★
- 사운드 ★ ★ ★
- 소장가치 ★ ★ ★

작업에 발미친 「페르소나 2 -죄(罪)-」에 이어 등장한 「페르소나 2 -벌(罰)-」. 이번 편의 스토리는 전편에서 그대로 이어지는 단순한 내용이 아닌 좀 더 심오한 방식으로 연결되어 있다. 게임의 조작 및 시스템 면에 있어서는 전편과 거의 다른 점이 없으므로 「죄」를 해본 사람이라면 잔해하는 데 어려움이 없을 듯. 페르소나 2를 완벽하게 즐기기 위해서는 「죄」와 함께 꼭 플레이해 보아야 할 게임이다.

공략 → 나비스



## 주요 등장인물 소개



아야노 마야(天野 舞耶)

23세의 여성으로, 키스톤 돌판에서 발견하는 잡지인 '크레스트'의 기자. 밝고 쾌활한 성격이며 주위에 사람이 잘 어울리는 타입이다. 최근에 생판 처음 만난 소년과 과거에 만났던 적이 있는 것 같다는 느낌에 약간은 당황한 상태. 마야는 그 소년을 '대지부의 소년'이라고 부르며 점점 깊이 신경쓰게 된다.



소우 타츠야 (周防 達哉)

다른 어린 전직의 주인공이지만... 최근에 만났던 마야에게 '대지부의 소년'이라고 인식되어지고 있다. 이가 초병에는 조커(JOKER)에게 습격당한 마야를 구해준 후 '모든 것을 잊어라'라는 말만을 남기고 사라지는 등 미스터리한 행동을 반복한다. 그의 온갖말에 의하면 어휘난 죄를 지었다는 것 같군데...

의 온갖말에 의하면 어휘난 죄를 지었다는 것 같군데...

세리자와 우라라(芹澤 うらら)

점을 좋아하며 화장을 즐겨 하고 다니는 마야의 친구. 자신에게 남자 운이 없다는 것 때문에 고민하고 있다. 마야보다는 한 살 위이며 그녀와는 공통적이고 무뎠부터 알고 지내는 사이이다. 현재에도 마야와 같이 돌아오는 곳에서 지내고 있을 정도로 친한 사이. 엘스를 돕는 데다가나 권투를 익히고 있는 등 신재적으로도 꽤 단련된 상태이다.



파오푸

도정 범죄의 건판을 내걸고 있는 연민, 소문을 모으는 유희이치를 운영하고 있는 외문의 인물. 파오푸도 본영인지 아닌지 확실치 않으며, 대만 사람일 것이라는 정도만 추측되지만... 마야 일행이 조커 사건을 조사하려는 도중에 만나게 되면 성격 차이에 커즈야와 대립하는 모습을 많이 보여준다.



소우 카즈야(周防 克哉)

코우난(海南) 경찰서에서 근무하고 있는(순사부장) 25세의 젊은 형사로 시 타츠야의 전형이기도 하다. 머리가 좋고 행동력도 뛰어나며 경의감이 넘치는 성격의 소유자이다. 그의 뛰어난 능력은 다분히 엘리트 기질을 갖추고 있다. 최근에 일어나고 있는 연속 살인사건을 조사하러 온 학교에서 마야와 처음으로 만나게 되어 어휘난 계기로 같이 행동하게 된다. 특히 메아스타일과 선글라스가 눈에 띄는 독특한 동료.



난조 케이(南條 圭)

일본 유수의 보안 기업체인 난조 그룹 장안의 도련님이다. 3년 전 교통사고 시월에 있던 페르소나 놀이를 계기로 해서 페르소나의 능력에 눈을 뜨게 된다. 평안하여 어렸던 경의를 중요시하고 자신이 옳다고 생각하는 길을 선택해서 나아가는 건설한 성격. 스토리 영변함에 선택에 따라 동료가 되어 게임 내에서는 무슨 이유에선지 명성 몇몇을 쓰고 다닌다.

키리시마 에리코(桐島 英理子)

난조와 마찬가지로 과거에 있었던 어떤 사건을 계기로 격상한 페르소나 습사. 행정은 예리하며 오컬트 관련 자식이 풍부하다. 현재에는 여자 대학교에 다니고 있으면서 모델로서도 활약중이다. 그녀의 말에는 영어가 많이 섞여 있다는 것이 특징. 역시 스토리 영변함에 난조와 함께 동료로 선택할 수 있다.



## 게임무대인 스마루(珠間璠) 시

이런 무대는 변함없이 스마루 시. 전편과 너무도 같은 구조이지만 갈 수 있는 곳에 약간 변화가 있는 듯. 스마루 시내에 퍼져있는 각 지역의 구조와 함께 상점가에 대해서 자세히 알아보자.

▶스마루 시의 전경▶





### 히라사카 구(平坂區)

스마일 히라사카(スマイル平坂), 스마루 프리즌(スマル・プリズン), 카스기야마 고등학교(春日山高校)



(※상점 순서는 왼쪽 위부터 오른쪽으로)

#### 상점가-책매어 오우후우(カメヤ横丁)

이카츠히리 시라이시	기본은 음식점 하나 소문에 의해서 사람 찾기(人探し)가 이루어지기도 한다. 소문 상인 토크(トク) 씨도 있다
동어 디펜스	처음에는 일반적인 장비를 판매 가게. 하지만 소문에 의해서 특수한 무기를 판매하게 된다
부영 카이로보트크	회복을 담당
사토미타다시	아이템 판매
별빛 룸	페르소나 취급

### 유메시리 구(夢繪區)

골드(GOLD), 조디악(ゾディアック), 무 대륙(ム大陸, 카지노), 가가 매츠(ガガ・マッポ)



#### 상점가-중앙가(センター街)

피스 디너	음식점. 소문 상인인 차카린(チャカリン)이 있다
모니의 가게	엑세서리 전문점. 소문에 의해서 더욱 뛰어난 엑세서리를 팔 수도 있다
비키니 라인	회복하는 곳
사토미타다시	아이템 판매
별빛 룸	페르소나 취급

### 코우난 구(港南區)

루나팔레스 코우난(ルナパレス港南), 코우난 경찰서(港南署), 폐공장(廢工場), 하늘 과학관(空の科学館), 케이비스 해안(恵比須海岸)



※경찰서 안에 있는 강아지 모양의 모퉁이에 1만 엔을 넣으면 아이템을 얻을 수 있다

#### 상점가-시야드 몰(シーサイドモール)

츨리 로지	음식점. 주인에게 말을 걸면 소문을 찾을 수도 있다
스마루 지니	질 검, 처음에는 인티어 점인 치마타 소문에 의해서 광물점이나 상상점을 지게 한다. 광물점은 그 운세에 따라 일시적으로 몇 가지 광물을 판매한다(연과와 조우후의 번화 등)
총 시야드세라피	회복하는 곳
사토미타다시	아이템 취급
별빛 룸	페르소나 취급

### 이오바 구(靑葉區)

키스멧 출판사(キズメット出版社), 스마루 TV(珠蘭増TV), 아오바 공원(靑葉公園), 아와음악당(阿波音楽堂)



#### 상점가-여백 거리(靑葉通り)

키츠오우 탐정사무소 이 곳에서는 소장에 의해서 소문을 퍼뜨릴 수 있다. 또한 소문에 따라 구입할 장비의 용도도 가능해지는데 달침된 상품은 키스멧 출판사(아이의 자리)로 배달된다. 마지막으로 입구에 있는 고장이 상에 10만 엔을 넣으면 악마 소문 상인인 네코미타가 등장하여 더욱 새로운 소문을 얻을 수 있다

W.술래쉬	음식점. 안에 있는 빨간색 컴퓨터에서는 소문 게시판을 볼 수 있다
괴뢰야람	처음에는 음식점. 그러나 피오우와의 만남 후 무기도 취급
사토미타다시	아이템 상점
에테리아	회복을 담당 하지만 소문에 의해서 '에텔 에스테(エテル・エステ)'라는 것을 취급한다. 이것은 종류에 따라서 특정 약미와의 호감도를 높이는 작용을 함으로써 캐릭터에 영향을 끼친다
로사 칸다다	처음에는 극히 약한 방어구를 판매 하지만 소문에 의해서 방어구가 점점 발전해간다
별빛 룸	페르소나 취급

### 망개 다이(蓮華臺)

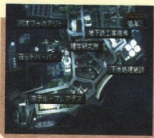
혼마루 공원(本丸公園), 나나시마이 학원(七姉妹学園), 아라야 신사(アラヤ神社), 이와토 산(伊豆山)



#### 상점가-로터스(ロータス)

깃털 초밥	음식점. 기본적으로 음식점에서는 먹은 음식에 따라 일정시간 동안 특정한 패러미티가 상승한다. 전투 뒤에 들어가기 전에 들르면 좋다. 안에는 소문 상인 토로(トロ)도 있다
시간상	소문에 의해서 매직 카드를 판매하게 된다. 또한 카드를 퍼져도 가능해진다. 희귀한 카드는 복제품을 통해 양산할 수 있다
키오리	항수집이지만 다른 게임의 여관과 같이 회복을 담당한다(3000엔 지불). 소문에 의해서 아르마테라피를 취급하기도 한다. 그것은 종류에 따라 향이 다른데 그 향을 좋아하는 의미와는 만날 확률이 높아지고 반대인 경우에는 낮아진다
사토미타다시	어디까지 아이템을 취급하는 가게. 아이템이 부족하다면 여기서 구입해두자
별빛 룸	페르소나의 소환 등에 관련된 곳. 피오우가 동료로 들어오고 나서부터 출입가능





### 나루미 구(鳴海區)

파오루의 아지트(パオプのアジト), 요트 하버(ヨットハーバー), 호텔 프리아데스(ホテル・フレアデス), 하수처리시설(下水処理施設), 이학연구소(理学研究所), 지하철 공사현장(地下鐵工事現場)

### 생각각-오벨 프렉시즈 락온

에포니	음식집 주인에게서 소문을 들을 수도 있다. 그리고 여기에는 실업 리던(ヤラム・ラティーン)이란 사람은 소문에 따라 지도 수집기가 파괴된다고 한다. 다음 맵으로 향하기 전에 그에게 말을 걸면 락지도를 얻을 수 있는데 그것을 100%로 채워서 오벨 아이템을 받을 수 있다.
크롤 드 폰스	음식집 하지만 소문에 의해서 무기를 취급하기도 한다.
피파리차	엑세서리 취급점이지만 소문에 의해서 무기 개발을 의뢰할 수도 있다. 이때 특수한 재료가 필요하다.
발트 롬	페르소나 취급점

## 시스템 설명

### ■ 시작 화면의 메뉴

스타트(START)	게임은 계속부터 시작한다
컨티뉴(CONTINUE)	세이브한 파일을 불러와서 게임을 여기서 연다
스테레오(STEREO)/오노(MONO)	사운드 출력방식을 선택한다
진동(VIBRATION)	진동의 유(ON), 무(N/O)를 결정한다

### ■ 조작 방법

방향키	캐릭터의 이동
○ 버튼	조시
X 버튼	방화벽과 같이 누르면 다시 이동
□ 버튼	컨텐츠 화면을 불러옴
△ 버튼	전투 맵이나 특강한 곳에서 지도 화면을 불러옴
R1 R2 L1 L2 버튼	피인 사격과 쉘건

### ● 각 화면의 설명

#### 커맨드 화면



#### 마법(魔法)

현재 페르소나가 소유하고 있는 마법을 사용한다. 단, 필드에서 사용 가능한 마법들만 해당된다(주도 회복제).

#### 애널리시스(アナライズ)

지금까지 싸웠던 악마(悪魔), 한 번이라도 소환해본 페르소나, 지금까지 찾아낸 합체마법(合體魔法) 등에 대한 정보를 본다. 단, 합체마법의 경우에는 찾아내지 못했던 것에 대한 정보도 미리 볼 수 있는 특수한 경우도 있다(이름은 적지 않는다). 악마의 경우에는 △버튼을 누르면 현재 계약중인

악마들을 볼 수 있으며 계약을 해제할 수도 있다.

#### 아이템(アイテム)

파티가 소유한 아이템을 확인하거나 사용할 수 있다. 여기서 △버튼을 누르면 게임의 진행에 중요한 역할을 하는 '이벤트(EVENT)' 아이템을 확인할 수도 있다.

#### 개인 데이터(個人データ)

파티 개인에 대한 정보를 상세하게 보여준다. 기본적으로는 해당 사람과 페르소나의 능력이 잘충되어 나타난다. 하지만 여기서 방향키의 위를 누르면 사람만의 정보, 아래를 누르면 페르소나만의 정보를 볼 수 있다.



그리고 △버튼을 누르면 현재 결정되어 있는 페르소나를 바꿀 수 있으며 ▽버튼을 누르면 장비화면으로 전환된다. 장비화면에서는 '추천 장비(おススメ裝備)'를 선택하면 자동으로 강한 장비품을 달 수 있다.

- A. 선택한 사람의 HP 및 SP의 최대치와 현재치를 나타낸다. 참고로 소모된 SP는 탭 안에서 없어다니면 약간씩 회복된다(탭 이외의 곳은 해당 안 됨)
- B. 페르소나에 대한 간략한 정보를 나타낸다. 이름과 레벨, 소파, SP, 현재 링크 상황, 속성 및 특성 등을 알 수 있다. 특히 링크 화면에서는 다음 링크까지 남은 대략적인 수치(NEXT)도 내린다
- C. 개인의 각종 페라미터 STR, VIT,

- TEC, AGI, LUC)의 그래프 및 물리공격력(物理), 물리 방어력(物理), 마법공격력(魔法), 마법방어력(魔法)을 나타낸다. 탭 안에서 나타나는 그래프 및 수치들은 사람과 페르소나의 능력이 잘충되어 나타나는 것들이다. 그래프는 사람의 원래 수치를 기준으로 해서 낮으면 어두워지고 높으면 밝아진다. 임시로 상승한 수치는 노란색으로 표시된다.
- D. 사람의 이름 및 성씨, 할렐렐을 나타낸다.
- E. 사람의 현재 레벨 및 경험치, 남은 경험치를 나타낸다.
- F. 현재 장비품을 나타낸다.

#### 컨피그(コンフィグ)

각종 환경을 설정하며 그 항목은 다음과 같다.

전투 연출(戦闘演出)	리얼(リアル)이 기본이며 실용(シブツル)의 경우에는 전투 연출(演出)이 간략하여서 시선을 끌지 않을 수 있다. 단, 중요한 전투에서는 무조건 리얼 상태가 된다
사운드(サウンド)	사운드의 출력 방식을 선택하며 링크 스테레오, 오른쪽이 모노이다
진동(振動)	패드 진동의 유무를 결정한다
맵 회전방향(マップ)	각 버튼에 의한 맵의 회전방향을 선택할 수 있다(시계 방향 및 시계 반대방향)
커사위치 기억(カーサウチ)	ON으로 한 항목에 대상으로 커사의 위치를 기억하게 해준다(이동중, 전투중, 컨택트)
배지설정(バッジ設定)	메시지 표시나 커맨드 화면에서의 배경이 되는 배지를 변경한다(각각 10개씩 있다)

**카드 리스트(カードリスト)**

현재 지니고 있는 타롯 카드, 페르소나 카드, 마테리얼 카드, 데크 카드, 인센스 카드(위에서부터 순서대로)를 조사

할 수 있다.

**로드(ロード)**

세이브한 파일을 불러내어 그 상황에서 다시 이어서 한다.

복수한 상황을 제외하고 거의 모든 곳에서 사용할 수 있다.

**세이브(セーブ)**

현재의 상황을 파일에 저장

해 묻다(한 파일 당 메모리 카드 3블럭), 로드와 마찬가지로 거의 모든 곳에서 쓸 수 있다.

**지도화면**

일반적으로 맵 안에서 △버튼을 눌러주면 불러낼 수 있는 지도화면. 지도를 참고함으로써 맵의 대략적인 구조 및 자신의 현재 위치를 파악할 수 있으나 아직 가보지 못한 곳은 나타나지 않는다.

지도는 L2나 R2버튼으로 확대 및 축소할 수 있으며, L1과 R1버튼으로 다른 총 및 구역의 지도를 볼 수 있다. 그리고 X버튼을 누르면 커서를

빨리 움직일 수 있으며 ○버튼을 누르면 자신의 현재 위치로 커서를 바로 이동시킬 수 있다. 그리고 △버튼을 누르면 지도화면을 닫고 다시 통상화면으로 돌아온다.

축소된 지도에서는 계단 등의 대략적인 표시만 볼 수 있으나 한 눈에 현재 위치를 확인할 수 있는 장점이 있다. 확대된 지도에서는 빈대과 자신의 주위 환경을 집중적으로 파악할 수 있다. 그리고 한 번이라도 걸렸

던 함정을 살펴볼 수 있으므로 다시 걸릴 위험이 줄어들게 된다. 하지만 확대상태의 가장 큰 장점은 바로 아이템 상자의 위치를 쉽게 확인할 수 있다는 것. 맵 안을 돌아다니며 뭔가

미심쩍은 물건(캐비넷이나 상자 등등)을 본다면 되도록 확대 지도를 확인해보자. 아직 조사하지 않은 아이템은 확대 지도상에 ʻ?ʼ 표시가 적히므로 참고해두자.



▲ 확대화면



▲ 축소화면

**전투 화면**



태라란 WAIT라고 표시되니 잘 참고하도록.

**작전(作戦)**

전투를 진행하는 구체적인 방식을 정한다. 4가지 메뉴가 준비되어 있다.

행동설정 (行動設定)	캐릭터들의 주체하면 행동의 종류를 선택한다. 한 캐릭터를 고른 후에 공격, 페르소나, 아이템, 페르소나 제인저, 스페이스, 방어(위에서부터 순서대로) 등의 행동을 설정할 수 있다. 몇 번의 공격도 받을 수 있으며, 전멸 공격(全滅攻撃)을 선택하면 모두 공격과 상대가 된다.
행동순 변경 (行動順序変更)	캐릭터들의 행동순서를 변경한다. 순서를 바꾸고 싶은 캐릭터끼리 서로 선택해 주면 된다. 이때 '순서리셋(順序リセット)' 명령은 순서를 원상대로 되돌릴 수 있다.
행체마법 (令術使用)	특정된 마법능력원 힘에서 강력한 마법을 사용한다. 행체마법의 리스트에서 한 가지를 고르면 다시 4가지의 커맨드가 나타난다. 설정(設定)은 공배로 실행할 수 있도록 마법과 행동순서를 자동으로 설정해 놓는다. 자동(自動)은 전투진행중에 조화순서가 맞게 되면 자동으로 행동지령 하는 것이다. 대기(待機)는 조화순서가 맞을 경우 일단 대기 상태로 되고 발동 여부를 결정할 수 있다. 불가(不可)는 조화순서가 맞지 않아 발동되지 않음을 한다.
전투 모드 (戦闘モード)	전투 모드를 노멀(ノーマル)로 할 것인지 심플(シンプル)로 할 것인지(難易度)를 정한다. 심플인 경우에는 거의 한 체와 비슷하게 진행한다.

**전투개시(戦闘開始)**

장면전 행동설정대로 전투를 개시한다. 시작한 후에는 X버튼으로 취소할 때까지 자동으로 계속 전투가 이어진다. 따라서 상황에 따라서 전투를 적절히 끊어주는 것이 좋다. 화면 밑에는 현재 캐릭터를 표시하는 창이 있는데 행동중이라면 ACT, 다음 차례라면 NEXT, 대기 상

**컨택트(コンタクト)**

악마들과의 대화를 시도한다. 때에 따라서는 악마들이 먼저 대화를 걸어오는 경우도 있다. 자세한 설명은 나중에.

세웠던 적이 있는 악마의 경우에만 자세한 정보를 볼 수 있다.

컨택트의 3가지만 나타난다.

**에넬리언**

카드면 화면에서의 에넬리언즈 항목에서 악마를 고른 것과 똑같다. 현재 대치한 악마에 관한 정보를 볼 수 있다. 단, 한 번

**컨피크**

역시 카드면 화면에서의 경우와 비슷하다. 단, 전투화면에서는 전투 연출, 진동, 커서위치 기억(전투중,

**회리(廻り)**

한마디로 도망. 단, 당연히 실패할 경우도 있으며 이에 불가능할 때도 있다.

● **컨택트(コンタクト)**

'회'에서 '발'로 이어지는 시스템 중의 하나인 컨택트. 전투에 참가하는 동료 중에 최고 3명까지 동시에 악마들과 대화할 수 있는 시스템이다. 그런데 전편에서는 한 캐릭터마다 여러 종류의 컨택트 방법을 가지고 있었지만 이번에는 그것 없이 없다. 한 캐릭터마다 고유한 한 가지의 컨택트 방법이 정해져 있

으므로 그 점에 유의해야 한다. 복수로 하는 컨택트는 캐릭터의 조합순서에 따라서 종류가 달라



진다. 예를 들어, 두 명의 캐릭터가 동시에 컨택트를 시도할 때 누구를 먼저 선택해도 나중에 선택하는가에 따라서 결과가 달라지게 된다.

이때 주의할 것은 바로, 악마도 우리에게 말을 걸어온다는 것. 전투시작 전에 먼저 말을 걸어오는 것도 있으며 몇 가지 질문도 메모리도 잘 대답해보자.

**악마의 반응**

컨택트 방법에 따라서 나타나는 악마의 반응에는 여러가지가 있으며 그에 따라 나타나는 색이 다르다. 우선 기쁨할 때는 녹색으로 빛나며 분노했을 때는 빨간색으로 빛난다. 또한 공포를 느낄 때에는 파란색으로 빛나며 흥미를 느낄 때에는 노란색으로 빛나는 동시에 느낌표가



찍힌다. 그런데 흥미는 다른 세 가지의 기본과 섞여서 나타날 때도 있다. 예를 들어서 악마가 녹색빛과 함께 느린표를 나타낸다면 기쁨과 흥미의 상태가 동시에 이루어지고 있다는 뜻이다.

반응의 단계는 3단계까지 있으며 같은 기본이 3번 나타나게 되면 악마는 그에 따른 행동을 취한다. 이때 기뻐하는 상태가 계속 지속되면 악마와 계약을 맺을 수 있게 된다(첫 번째 선택). 계약을 맺은 악마를 만나서 다시 기쁨의 상태로 만들게 되면 아이템이나 돈, 또는 정보를 얻을 수 있다. 만약 마땅한 정보

가 없을 경우에는 아이템이나 돈, 또는 회복을 시켜준다. 참고로 기쁨과 흥미의 상태가 함께 계속된다면 계약을 맺을 수 없음을 주의하자.

반대로 분노의 상태가 계속 되면 결국 전투에 들어가게 되며 악마는 화난 상태가 된다. 이러한 악마에게는 다시 컨택트를 시도할 수 없으며 심한 경우에는 악마가 광폭 상태가 되는 경우도 있다. 계약을 맺고 있던 악마를 화나게 하면 계약이 해제되어 버리고 다시 주의할 것.

공포의 상태가 계속되면 악마는 도망가버린다. 그리고 흥미의 상태가 계속되면 타트 카드를 얻을 수 있다. 계약을 맺고 있는 악마를 계속 흥미의 상태로 만들면 타트 카드와 함께 프리 타트 카드를 받을 수 있다는 것을 알아두자.



## 악마의 성격

악마들은 인간들과 비슷하게 성격이 있으며 그 종류에는 8가지가 있다. 바로 현명함(賢い), 어리석음(愚か), 어두움(陰険), 밝음(陽気), 강함(強靭), 약함(弱氣), 조급함(短氣), 거만함(高慢)이 그것들이다. 악마들은 이 8가지 중 최대 3가지의 성격을 지니고 있다. 이들 성격에 따라서 컨택트 방법도 적절하게 변화시켜 주어야 효과를 얻을 수 있다. 악마들의 성격과 캐릭터들의 성격을 비교해서 비교적 어울리는 것끼리 짝을 이루어주면 좋다.

## ● 속성 및 상성

일단 캐릭터들과 악마들, 페르소나에게는 고유한 속성이 존재한다. 그 속성들에는 화(火), 수(水), 풍(風), 지(地), 무(雷)가 있으며 그 속성들에 따라 위주게 되는 마법 및 기술들도 영향을 받게 된다. 그리고 전부 해당하는 것은 아니지만 고유한 속성과 비슷한 종류의 공격에는 대부분 강한 면모를 보

이며 반대의 경우에는 약한 면모를 보일 확률이 많다.

마법이나 물리적인 공격수단, 또는 무기에는 대부분 상성이라는 개념이 존재한다. 이들 상성에는 먼저 화염(火炎), 핵열(核熱), 수격(水撃), 전격(電撃), 빙결(氷結), 지번(地墮), 절풍(疾風), 암흑(暗黒), 신성(神聖) 등의 마법계 상성이 있다. 그리고

비구(飛鳥), 부구(投擲), 전기(電技), 타격(打撃), 격격(激撃) 등의 물리적 상성이 있으며 나머지 2만능(萬能), 무시(無視) 신경(神經) 등의 상성이 있다. 캐릭터와 페르소나, 악마들에게는 각각 약한 상성과 강한 상성이 존재하는 경우가 대부분이나 특이한 경우에는 약점이 없을 수도 있다. 자신이 강한 면을 보이는

상성의 공격을 받으면 데미지를 입지 않거나 반사 또는 흡수까지 가능하다는 이점이 있다. 반대로 약한 상성의 공격을 받게되면 평소의 몇 배나 되는 피해를 입게 되므로 주의하자. 특히 캐릭터보다는 뛰어난 페르소나에 영향을 더는 일이므로 새로 얻은 페르소나의 상성대응은 언제나 확인해 두자.

## ● 상태이상

보조마법이나 추가효과로 인해서 걸릴 수도 또는 걸리지 않을 수도 있는 상태이상. 대부분의 상태는 아이템을 써서 바로 치료할 수도 있으며 일정 시간이 지나면 자동으로 회복되는 경우도 있다. 하지만 전투종료 후에도 계속 지속되는 것들도 있으니 주의할 것. 그 종류는 다음과 같다.

잠정(沈黙)	일정 시간동안 공격 행동을 하려한다. 전투후 고치짐	마법중단(魔法停止)	일정 시간동안 페르소나를 사용할 수 없게 된다. 전투후 고치짐
구토(嘔吐)	일정 시간동안 같이 돌아 움직일 수 없게 된다. 전투후 고치짐	민사(盲目)	HP가 0이 되어 기절한 상태. 그리고 전투가 끝난 후 HP가 1인 상태로 돌아온다.
경색(痙攣)	전투중에는 때때로 HP가 일정량 줄어든다. 몹 화면에서는 걸을 때마다 데미지를 입는다.	강전(狂戦)	강한 전격 공격을 받고 강전엔 상태이며 일정시간 동안 행동이 불가능. 전투후 고치짐
병사(病弱)	악마가 화난 상태. 이 상태에서는 지정한 영향을 무시하고 각종 방위면 악마의 마법 및 기술이 몇배로 실행되기도 한다.	강전(狂戦)	강한 빙결 공격을 받고 힘이 없어지면 상태이며 일정시간 동안 행동불가능. 전투후 고치짐
혼란(混乱)	지정한 영향을 따르지 않고 자기 멋대로 행동하는 상태. 전투후 고치짐	광폭(狂暴)	매우 흥분한 상태로 영향을 받지 않고 오직 물리공격만을 행한다. 하지만 물리공격에는 대폭으로 상승. 전투후 고치짐
폭주(暴走)	적에게 돌린 상태. 이 상태에서는 이군을 공격해 오니 주의할 것. 전투후 고치짐		

## ● 아이템

게임에 등장하는 아이템은 중요 아이템을 제외하고도 상당히 많은 종류가 있다. 이제 그 아이템들에 대해서 살펴보자.

이름	모략
상자(寶庫)	이군 한 명의 HP를 30회복시킨다
대검 투척(ダイカス/ブロー)	이군 전원의 HP를 30회복시킨다
사자형 자루개(獣火先遣/シロム)	이군 한 명의 HP를 30회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사해해도 소비되지 않는다
말함의 드링크(マカオドリンク)	이군 한 명의 HP를 200회복시킨다
이타는 드링크(イタノドリンク)	이군 전체의 HP를 200회복시킨다
연도(煙草)	이군 한 명의 HP를 200회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사해해도 소비되지 않는다
보옥(寶石)	이군 한 명의 HP를 전투 회복시킨다

이름	모략
보옥통(寶石箱)	이군 전원의 HP를 전투 회복시킨다
스니즈 소울(スニズソウル)	이군 한 명의 SP를 30회복시킨다
츄링 소울(チュリンソウル)	이군 한 명의 SP를 100회복시킨다
츄링(津流)	이군 한 명의 SP를 400회복시킨다
소피(ソープ)	이군 전원의 HP와 SP 전투 회복 및 모든 스테이티스 이상을 회복시킨다
소울 코어(ソウルコア/コア)	이군 한 명의 SP를 30회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사해해도 소비되지 않는다
레드레츠 소울(レッドレツソウル)	이군 한 명의 SP를 100회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사해해도 소비되지 않는다

이름	모과
히라미(ヒラミ)	이른 한 명의 HF와 SF를 25%확비시킨다. 전투 중엔만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다.
반전 구슬(逆転の玉)	이른 한 명의 반사(反射)를 확비시키고 HF를 약간 확비시킨다.
반송환(反送弾)	이른 한 명의 반사를 확비시키고 HF를 전부 확비시킨다.
말미 잘 분말(玉ふも粉)	이른 전원의 반사를 확비시킨 후, 사를 주는 번신상대로 된다.
백수전환(背水の虎)	이른 한 명의 반사를 확비시키고 HF를 약간 확비시킨다. 사용해도 소비되지 않는다.
특독자(特毒師)	이른 한 명의 특독(特毒)을 확비시킨다.
전쟁자(戦争師)	이른 한 명의 공격(狂動)을 확비시킨다.
반백G(バニチG)	이른 한 명의 수련(訓練)과 장영(狂動)을 확비시킨다.
대위(大尉)	이른 한 명의 빙의(催眠)를 확비시킨다.
이리올 소드(イリオルソード)	이른 한 명의 명목, 공격, 방위, 수련을 확비시킨다.
패슬 드림즈(パッスルドリーム)	이른 한 명의 최대 HF를 20%UP에서 전부 확비시킨다. 전투중엔만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다.
박스 드림즈(ボックスドリーム)	이른 한 명의 최대 HF를 20%UP에서 전부 확비시킨다. 전투중엔만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다.
관외의 구족(外道の)	사용하면 잔인(残忍)의 효과
이리올 CD(イリオルCD)	이른 전원의 반사를 확비시킨 다음에 사용하는 사를 번신, 사용해도 소비되지 않는다.
황의 구족(黄の)	사용하면 마르크카(マルクカ)의 효과
철의 구족(鐵の)	사용하면 라코카(ラコカ)의 효과
마라의 구족(マラの)	사용하면 마피카(マピカ)의 효과
마라의 구족(マラの)	사용하면 세마카(セマカ)의 효과
마라의 구족(マラの)	사용하면 스텝카(ステツカ)의 효과
악어의 구족(魚の)	사용하면 테르카(テツカ)의 효과
악어의 구족(魚の)	사용하면 마라카(マラカ)의 효과
황의 구족(黄の)	아기다(アゲダ)의 효과
수리의 구족(鳥の)	대하카(ダイカ)의 효과
수리의 구족(鳥の)	아무카(アムカ)의 효과
거북의 구족(亀の)	미하 아무카(ミハアムカ)의 효과
질풍의 구족(風の)	갈다(ガダ)의 효과
폭풍의 구족(暴風の)	미하 갈다(ミハガダ)의 효과
지진의 구족(震の)	마코다(マコダ)의 효과
지진의 구족(震の)	미하 마코다(ミハマコダ)의 효과
곡원의 구족(曲元の)	부후다(フフダ)의 효과
곡원의 구족(曲元の)	자오다(ゾウダ)의 효과
학살의 구족(屠殺の)	프레다(フレダ)의 효과
학살의 구족(屠殺の)	프레이라(フレイラ)의 효과
황철의 구족(鉄の)	프레이아(フレイア)의 효과
황철의 구족(鉄の)	그리다(グリダ)의 효과
민족의 구족(民の)	메다(メダ)의 효과
민족의 구족(民の)	메기다(メギダ)의 효과
황복의 구족(皇服の)	메기다(メギダ)의 효과
신성의 구족(神性の)	메기다(メギダ)의 효과

이름	모과
일족의 구족(一族的の)	무드온(ムドオン)의 효과
개미의 과실(蟻の)	무기 책을 제외하고 전투에서 확실하게 획득할 수 있다.
은 매니(銀のマネ)	이른 전원에서 신성(神聖) 및 일족(一族的) 상성의 공격을 각각 한 번씩 무효로 할 수 있는 페라를 준다.
레전드 브리더(レジェンドブライド)	전설로 전태려 내려오는 빛나는 물
아카시 필(アカシキリ)	교외행태의 기묘한 물질
비온다(ビヨウ)	제조방법 불명의 초 고대 물질
태양오 라이토스(テナライトス)	문제의 포함되지 않은 특수한 물질
오포시디안(オポシディアン)	이상한 힘을 가진 물
미스릴 온(ミスリルオン)	특수한 힘이 담긴 은
다이아몬드 돌(ダイヤモンド)	제조방법 불명의 우수한 구리
오리발론(オリバル)	올라탄다스의 존재라고 전해지는 외계의 금속
히히로키라(ヒヒロキ)	초 고대 일족의 존재였던 외계의 금속
무지개 조각(虹のかけ)	무지개 색으로 빛나는 아름다운 물
초의 물질(超の)	이상한 힘을 가진 물
월석(月の石)	신비롭게 빛나는 물
태양석(太陽の石)	태양광의 에너지를 갖는 이상한 물
말린 제왕(死の帝王)	장비 전용물질
블랙 미러(黒鏡)	진짜 진동장치
판타지 월드(ファンタジーワールド)	특수한 것과 이상한 것에 대한 효과를 내보내고 있는 장치
소문난 소머리 공인(噂の頭)	숨겨진 CD의 소문을 흘린다
소문난 소머리 공인(噂の頭)	숨겨진 CD의 소문을 흘린다
물린 술(水)	레퍼의 넓은 적의 출현을 억제
태양 카트레(太陽カト)	일정거리 사이에서 적의 출현율을 상승시킨다
디스기이즈 코트(ディスギイズコート)	일정거리 사이에서 적의 출현율을 하락시킨다
드랍 카츄(落とすカ)	일부 책을 제외하고 전투에서 확실하게 획득할 수 있다. 사용해도 소비되지 않는다.
STR인센스(STRインセン)	STR을 2상승시킴
VIT인센스(VITインセン)	VIT을 2상승시킴
TEC인센스(TECインセン)	TEC을 2상승시킴
AGI인센스(AGIインセン)	AGI을 2상승시킴
LUC인센스(LUCインセン)	LUC을 2상승시킴
HP인센스(HPインセン)	HP를 2상승시킴
SP인센스(SPインセン)	SP를 2상승시킴
ALL인센스(ALLインセン)	모든 기본 능력치를 2상승시킴
내세움의 소머리(出る小)	모든 기본 능력치를 4상승시킴
아이템 프리어(アイテムフリー)	소문난 아이템을 하나 증가시킴
어둠(闇)	페르소의 물기를 하나 늘림
황금 불꽃(黄金花)	일정거리 사이에서 적의 출현율을 억제, 사용해도 소비되지 않음
텐조 오오비(天正大)	텐조 16에서 통칭한 최초의 교회
CD1~CD18	컴퍼니언에 넣고 음악용 활용 가능 (숨겨진 CD1과 2도 마찬가지)
리저브(リザーブ)	CD들과 마찬가지로

● 무기 및 방어구

무기와 방어구는 게임의 원활한 진행에 있어서 상당히 중요한 존재이다. 각 상점에서 파는 무기 및 방어구들은 게임의 진행에 따라 그 종류가 수시로 바뀌므로 자주 체크해두는 습관을 갖자. 여기서 주의해야 할 것은 특정한 소문을 퍼뜨렸던가에 따라서 얻을 수 있는 것도 있고 그렇지 않은 것도 있다는 것이다. 특히 전설의 무기 등을 포함한 몇몇 특별한 장비들은 소문과 밀접한 관계가 있으므로 소문 체크에도 기울여 하지 않는 편이 좋다. 그밖에는 아이템 상자에서 얻을 수 있는 것들이 있다.

● 무기

무기(銃)	가격	상성	격의
전설의 수혈포(傳説の水筒砲)	1	수극(水)	방출량이 높다
콜트 포니(コルトポニー)	4	비구(飛)	비구
이스트라·발론(イストラ・バルロン)	12	비구	비구
레퍼 M3R(レペルM3R)	32	비구	방출량이 높고 크리티컬 확률이 상승
다크 사이드(ダークサイド)	40	비구	비구
S&W미(ス&Wミ)	43	화염(火)	화염
퓨처 워(フューチャーウォー)	46	비구	카운터 효과, 크리티컬 확률 상승
자우(ザウ)	48	비구	비구



라이프 엑스(ライブエクス)	56	비구	마법공격 10상승, 원앙의 효과(책물 적용)
블랙 유니온(ブラックユニオン)	60	책질(책물)	마법공격 20상승, 영종물 상승
로드 블러(ロードブルー)	64	비구	
오라성탄(オラ成弾)	70	전격(電撃)	감전의 효과(책물 중간)
대왕 스모크(大魔王スモーク)	74	비구	영종물이 높고 크리티컬 확률 상승
오로라라이프(オーロラライフ)	80	비구	
가브 엘 브라이드(ガブエルブライド)	92	비구	유혹의 효과(책물 중간, 크리티컬 확률 상승)
헬 제이브(ヘルゼイブ)	94	만능(万能)	마법공격 30상승, 영종물이 높다
비스터 샷(ビスターショット)	96	비구	
블루 캔서(ブルーキャンサー)	108	비구	영종물이 높고 크리티컬 확률 상승
드래곤(ドラゴン)	110	비구	마법(魔法) 효과(책물 중간)
그림리버(グリスリバー)	128	빙결(氷結)	마법공격 40상승, 빙결 효과(책물 적용), 영종물이 높다
슈퍼 노바(スーパーノヴァ)	134	비구	크리티컬 확률이 굉장히 높다
벨리아어(ベリリアア)	138	비구	HP흡수(효과 중간, 크리티컬 확률 상승)
메테오 드래곤(メテオドラゴン)	155	지변(地震)	마법 효과(책물 중)
전설의 핸드건(伝説のハンドガン)	160	비구	
레드 엔드(レッドエンド)	160	일족(一族)	빈사 효과(책물 중간)
메가드 하이퍼(メガドファイア)	180	만능	마법공격 60상승
민디의 용의권(ミンディの龍の権)	250	만능	

■ 권(拳) 계열

이름	공격력	상징	기타
전설의 어슬론 클러브(伝説のヘタレクラブ)	1	타격(打撃)	영종물이 낮다
태핑(テーピング)	1	타격	
핵심 클러브(ボクシンググローブ)	5	타격	
견구(拳手)	16	타격	
메탈 클러브(メタルグローブ)	32	타격	
열린(空拳)	40	타격	영종물이 높고 크리티컬 확률 상승
나고 크로우(ニューゴロー)	40	타격	매혹 효과(책물 중)
라이프 포스(ライフフォース)	46	타격	HP흡수(효과 중간, 영종물이 높다)
가디언 네클(ガードリアンネック)	48	타격	
오우거 핸드(オーガハンド)	56	타격	혼란 효과(책물 적용)
젤라 네클(ゲルネック)	60	빙결	마법공격 20상승, 빙결 효과(책물 적용), 영종물 높음
자이클링(ジヤイクリング)	64	타격	
대시 네클(ダッシュネック)	74	타격	영종물이 높고 크리티컬 확률 상승
다이아몬드 핸드(ダイヤモンドハンド)	75	타격	크리티컬 확률 상승
암무의 손자루(魔物の拳袋)	80	타격	
바이브(バイブ)	92	만능	명목 효과(책물 중간, 영종물이 높음)
카우리 크로우(カウリクロウ)	94	책질	마법공격 30상승, 영종물이 높음
비트 디바이스(ビートデバイス)	96	타격	
코어 핸드(コアハンド)	108	타격	영종물이 높고 크리티컬 확률 상승
이슈클의 발톱(イシュケルの爪)	128	수적	마법공격 40상승, 영종물이 높음
푸나 핸드(フナハンド)	134	일족	빈사 효과(책물 중)
스파이럴 네클(スパイラルネックス)	138	타격	카운터 효과, 영종물이 높음
솔 핸드(ソルハンド)	150	타격	HP흡수(효과 중)
전설의 클러브(伝説のクラブ)	160	타격	
우아임족장(ウエイム部族長)	160	만능	명목 효과(책물 중간, 크리티컬 확률 상승)
신라족장(神楽部族長)	180	책질	마법공격 60상승

■ 직권(直権) 계열

이름	공격력	상징	기타
전설의 투쟁 자급(伝説のあぶらご)	1	투구(頭具)	영종물이 낮음
INT 5 (INT 5)	4	투구	
게임 코인(ゲームコイン)	8	투구	
통치 코인(チューナーコイン)	12	투구	
봉착의 영진 문(符牒の啓進文)	32	투구	
라운드 햇지(ラウンドエンジ)	40	투구	영종물이 높고 크리티컬 확률 상승
제리드(ジェリド)	46	투구	혼란 효과(책물 중간, 크리티컬 확률 상승)
제스티스 코인(ジスティスコイン)	48	투구	
스트라이커(ストライカー)	56	투구	크리티컬 확률 상승
해지할 코인(マジカルコイン)	60	빙결(氷結)	마법공격 20상승, 영종물이 높음
코인 더 그레이브(コインザグレイブ)	64	투구	
삼광대(閃光袋)	70	전격	감전효과(효과 중간)
크로스 메달(クロスメダル)	74	투구	영종물이 높고 크리티컬 확률 상승
민디라(ミンディラ)	80	투구	
스타 메달(スターメダル)	94	지변(地震)	마법공격 30상승, 영종물이 높음
블 캐쉬(ブルキャッシュ)	96	투구	
스피닝(スピニング)	108	투구	영종물이 높고 크리티컬 확률 상승
일라이더족(一飛翼部)	128	책질	마법공격 40상승, 영종물이 높음
오라클코인(オラクルコイン)	134	투구	HP흡수(효과 중간, 영종물이 높음)
미크로 차크림(マイクロチャクラム)	150	만능	수단 효과(책물 중)
전설의 코인(伝説のコイン)	160	투구	

방아사(坂方)	160	방검	방검 효과(착용 중), 크리타입 확률 상승
나루타(鳴田)	180	자면	마법공격 60상승
검불러(デンプラー)	200	투구	명중률이 없다

■ 권검(刀) 부분

이름	강기력	상징	특이
미도 본크라(鎧刀ボシタ)	1	검격	명중률이 낮음
조천구원(鳥天剣丸)	49	검격	
블라즈마 소드(ブラスマソード)	56	전격	감전효과(착용 적용)
호철(虎鉄)	64	검격	
다마스카스 소드(ダマスカスソード)	70	검격	명중률이 높음
말발왕(八王)	74	검격	명중률이 높고 크리타입 확률 상승
투비이렌다(トビイレンダ)	80	검격	
소드 오브 세이지(ソードオブセイジ)	94	수격	마법공격 30상승, 명중률이 높음
칠상검(七聖剣)	96	검격	
신도검(神道剣)	108	검격	명중률이 높고 크리타입 확률 상승
소우유우 미사부네(神無正統)	115	검격	명중률이 높음
상어검(サメ剣)	128	전격	마법공격 40상승, 감전효과(착용 적용), 명중률이 높음
무사나기 검(無地剣)	134	질통	마법 효과(착용 중)
동상검(御聖剣)	150	검격	HP흡수(효과 중), 크리타입 확률 상승
전설의 일본도(傳説の日本刀)	160	검격	
빅드라(ビクトラ)	160	검격	카운터 효과
레반테인(レヴァンテイン)	180	확검	마법공격 60상승

■ 물(武器) 부분

이름	강기력	상징	특이
전설의 레이프어(傳説のレイブ)	1	검격	명중률이 낮음
에베 - 리피에레(エベ・ラピエレ)	46	검격	
어프소 불레이드(アプソブレード)	56	검격	HP흡수(효과 적용)
파인피어싱(ファインピアシング)	64	검격	
소드 브레이머(ソードブレイカー)	65	검격	마법공격 20상승
잠일(ジャムール)	74	검격	명중률이 높고 크리타입 확률 상승
레이프레이프(レイブレイブ)	80	검격	
투나 불레이드(トナブレード)	94	전격	마법공격 30상승, 감전효과(착용 적용), 명중률이 높음
피용기(フィランギ)	96	검격	
소울 스타버(ソウルスターヴ)	108	검격	명중률이 높음
솔 불레이드(ソルブレード)	128	확검	마법공격 40상승, 명중률이 높음
스타 프리저(スターフリーザー)	134	방검	방검효과(착용 적용)
전설의 레이프어(傳説のレイブ)	160	검격	
레이프독서(レイフドクター)	160	검격	HP흡수(효과 중)
제네시스(ジェネシス)	180	확검	마법공격 60상승

장어구

■ 적(敵) 부분

이름	방어력	특이
카우보이 오자(カウボーイオット)	3	
골렘 오자(ゴレムオット)	8	
올 페이스트(フルフェイス)	10	회피율 상승
조공 오자(カラダオット)	11	크리타입을 무효로 함
스플렉 투구(スプレックヘルム)	12	
인빅투 투구(インヴィクタヘルム)	15	마법방어 5상승
상백 투구(上白兜)	16	
제일 기어(シルキア)	19	회피율 상승

■ 물(鎧) 부분

이름	방어력	특이
캐주얼 세트(カジュアルセット)	1	회피율 상승
다크 슈츠(ダークスーツ)	2	남성전용
베로이스 피스(ロアファービース)	2	여성전용
넥시 슈츠(ネクシスーツ)	2	여성전용
골드 슈츠(ゴールドスーツ)	4	남성전용
헤드 자켓(ヘッドジャケット)	5	
체트 메일(チェインメイル)	16	
워터 제트 슈츠(ウォータースーツ)	20	회피율 상승, 남성전용
헤드 망토(ヘッドマント)	23	회피율 대폭 상승
브러시댄딩(ブリッシュダンディ)	24	
미스틀 아머(ミスルアーマー)	27	회피율 상승, 마법방어 40상승
엔젤 로브(エンジェルロブ)	30	마법방어 10, 여성전용
백금시어 갑옷(白金鎧)	32	

이름	방어력	특이
전술의 투구(戦術的头)	20	
겐지 투구(源氏兜)	24	
건마 연구(健馬の風丸)	24	마법방어 12상승, 남성전용
프린세스 크라운(プリンセスクラウン)	27	회피율 상승, 여성전용
얼어는 길기(凍かたがひ)	28	마법방어 120상승
레지스팅 헤어(レジスタンスヘア)	32	마법방어 15상승, 여성전용
통목의 투구(通木の頭)	35	회피율 대폭 상승, 남성전용

이름	방어력	특이
사마의 드레스(野馬のドレス)	37	회피율 상승, 여성전용
원성의 옷(原性の衣)	40	
대자연의 옷(大自然の衣)	46	모든 능력치+9
신기외 갑옷(神奇の鎧)	47	마법방어 15상승
겐지 갑옷(源氏の鎧)	48	
백시릴리언(マツシリアン)	54	회피율 상승
베스트 드레스(ベストドレス)	55	크리타입 무효
무연 피복(無言ジャケット)	60	회피율 상승, 여성전용
제세츠(ゼツツス)	64	마법방어 20상승, 남성전용
형외(形外) 갑옷(セイゴウキョウ)	67	마법방어 50상승
오로라 갑옷(オーロラの鎧)	69	크리타입 무효, 여성전용
더 고제스(ザ・ゴージャス)	75	TEC 3, LUC 5상승, 크리타입 무효
홍서 갑옷(紅書の鎧)	125	



■ 발로리 부분

이름	방어력	격리
헤르 부츠(ヘーフブーツ)	1	
레지 부츠(レジャーブーツ)	1	
롱 부츠(ロングブーツ)	1	여성전용
스웨트 부츠(スウェットブーツ)	1	
카쿠보이 부츠(カクボイブーツ)	3	
극편 디미노(極編スライツ)	8	
킬 웨스트(キルウェスト)	10	회피율 상승, 여성전용
프로레드 부츠(プロレッドブーツ)	12	
마도스 신발(魔導車脚)	15	마법방어 5상승, 남성전용
피레드 부츠(ピレドブーツ)	16	

■ 악세서리

이름	효과
모키 부츠(モキのお守り)	LUC+1
신공레스(ヤングラス)	방공력이 약간 상승
실버 피어스(シルバーピアス)	LUC+1
프로레더(プロレダター)	방어력 3상승
다이아몬드 링(ダイヤモンドリング)	VIT+1
마진드 쇼커(マジンダショッカー)	STR+2
크림슨 쇼커(クリムゾンショッカー)	STR+4
곡괭 브레스셋(クワブレスレット)	STR+8
역왕의 반지(女王の御指輪)	STR+12
검파 링(ホルマリング)	STR+15
사프린 피어스(サフランピアス)	VIT+2
장미빛 피어스(ローズジュビアス)	VIT+4
스피넬라 링(スピネルリング)	VIT+8
아름렛(アメレット)	VIT+12
링 더 에드미어러(リングザドマイアラ)	VIT+15
오가티 라라넷(オガティララネット)	TEC+2
아이리드 라라넷(アイリスララネット)	TEC+4
스킬 피어스(スキルピアス)	TEC+8
가시 피어스(棘のピアス)	TEC+12
대교 피어스(大橋の御指輪)	TEC+15
즈카이 바레타(ズカイバレット)	AGI+2
강철 마리오넷(鋼製マリオネット)	AGI+4
스피드 멜로우(スピードマロネット)	AGI+8
레이 스피드 멜로우(レイスピードマロネット)	AGI+12
아너드 라이트(アナザライト)	AGI+15
하이토 두건(ハイトバンダナ)	LUC+2
순백의 두건(純白の鉢巻)	LUC+4
헤피 헬멧(ヘッピーヘルメット)	LUC+8

이름	방어력	격리
렌개의의 장갑이 보호대(レンケイの守り)	19	회피율 상승, 남성전용
프루데드 레코(フリューデッドレコ)	20	
겐지 구둑(源氏の具足)	24	
고데스 레코(ゴッドズレコ)	24	마법방어 12상승, 여성전용
엔젤 레코(エンジェルレコ)	25	LUC 10상승, 회피율 상승, 여성전용
아르카루스의 구둑(アケルスの具足)	25	회피율 상승, 남성전용
철족 구둑(鐵足の具足)	27	회피율 상승, 남성전용
환구의 장대(天舞ノ下)	32	마법방어 15상승
마지마 구둑(魔徒の具足)	39	마법방어 40상승

이름	효과
헤더 펜던트(ヘッドペンダント)	LUC+12
미라클 오보르크(ミラクルオブジェクト)	LUC+15
붉은 띠(紅いリボン)	STR+1, AGI+1
핑크 쇼커(ピンクショッカー)	STR+2, AGI+2
벨론 쇼커(ブルーコンシューカー)	STR+4, AGI+4
드래곤 쇼커(ドラゴンショッカー)	STR+8, AGI+8
무사의 마음가짐(武士の心構)	STR+1, VIT+1, AGI+1
무장의 마음가짐(武將の心構)	STR+2, VIT+2, AGI+2
무재의 마음가짐(武僧の心構)	STR+3, VIT+3, AGI+3
무신사의 마음가짐(武仙の心構)	STR+4, VIT+4, AGI+4
스트레스 소스(ストレスソース)	레벨업 보너스 STR+1
비이탈리타 소스(バイタリティソース)	레벨업 보너스 VIT+1
테크너 소스(テクニクソース)	레벨업 보너스 TEC+1
에지리티티 소스(エッジリティソース)	레벨업 보너스 AGI+1
락시 소스(ラキシソース)	레벨업 보너스 LUC+1
히트포인트 소스(ヒットポイントソース)	레벨업 보너스 HP+5
스피릿 소스(スピリットソース)	레벨업 보너스 SP+5
올 랜드 피어스(オランダピアス)	All+15
실크메이츠 기어(シルクメイツギア)	페르소나의 숙련도가 오르기 쉬워짐
유네이션 기어(ユニオンギア)	페르소나의 물리방어가 일어난기 쉬워짐
아이스트렌트 기어(アイストレントギア)	페르소나의 방화성 소의 SP가 줄어듦
솔링 오브(ソルギングオブ)	미지의 황제마법을 메탈라이즈할 수 있음
프리 캐처(フリーキャッチ)	계약을 안 해도 바로 타워 카드를 얻을 수 있음
폴리스 글러브(ポリスグローブ)	전투시 아이템 획득 확률 상승
수호함의 부직(守衛服のお守り)	회피율 약간 상승
에메랄드 링(エメラルドリング)	AGI+1, 정장 아머업다-
크리스탈 링(クリスタルリング)	TEC+1, 정장 아머업다-

## 페르소나

이 게임에서 가장 큰 비중을 차지하는 페르소나. 그것에 대해 알아보자.

### 페르소나의 소환(召喚)

주인공들은 처음부터 페르소나를 가지고 있지만 게임을 진행할수록 더 많은 종류의 페르소나를 소환할 수 있다. 페르소나의 소환은 벨렛 룸(ベルベートルーム)에서 이루어지며 파오 푸가 동료로 들어온 후에 이용할 수 있다(이상한 그림자가 보이는 상황).

기본적으로 페르소나를 소환하는 때는 일장량의 타못 카드

가 필요하다. 페르소나의 레벨이 높아질수록 더욱 많은 수의 타못 카드가 필요하며 어떠한 페르소나들은 특수한 '마테리얼 카드(マテリアルカード)' 카드를 가지고 있어야만 소환할 수 있다. 마테리얼 카드는 주로 탭 안에서 얻을 수 있으며 특수한 상황에서도 구입할 수 있다(카지노 포함).

소환할 페르소나를 선택하고 나서는 '매직 카드(マジックカード)'와 '인센스 카드(インセンスカード)'를 이용해서 사용할 수 있는 마법을 추가시키거나 패시미터를 상승시킬 수 있

다. 이를 이용해서 공격 마법만 있는 페르소나에게 강력한 회복 마법을 추가시킬 수도 있는 등 더욱 쓸모있는 페르소나를 만들 수 있다. 단, 각 카드 당 한 장씩만 가능하며 페르소나에 따라서는 추가할 수 없는 카드들도 있으므로 주의할 것.

연세나 가지고 다닐 수 있는

페르소나의 수에는 제한이 있으며 그 수가 초과하면 일단 벨렛 룸에 보관된다. 보관된 페르소나를 꺼내려면 '페르소나의 교환(交換) - 귀환(歸還)'을 고른 후에 휴대하고 있는 페르소나와 보관되어 있는 페르소나를 바꾸면 된다. 여기서 페르소나를 귀환시킬 수도 있는데 이때에는 페르소



나와 특정한 아이템을 교환할 수 있게 된다. 이러한 아이터메는 상당히 좋은 것이 많이 있다.

**랭크(ランク)**

모든 페르소나는 초기의 랭크가 1이지만 많이 사용할수록 최대 8단계까지 랭크를 올릴 수 있다. 이때 랭크가 상승함에 따라 사용할 수 있는 마법 및 기술들이 추가되므로 새로운 페르소나를 얻었다면 꼭 어느 정도 랭크를 성장시켜 두자. 또한 랭크가 상승할수록 페르소나의 페리티어도 상승하게 된다. 페르소나의 랭크 표시 밑에는 다음 랭크까지의 남은 경험치가 대략 표시되므로 참고해두자.

**상성(相性)**

캐릭터들과 페르소나 사이에는 일정한 상성이 정해져 있다. 이 상성이 좋으면 페르소나를 소환할 때 소모되는 SP의 양이 줄어드는 등의 이점이 있다. 반대로 상성이 나쁘다면 오히려 소모 SP의 양이 늘어나게 되니 주의할 것. 상성에 따라서는 아예 달 수 없는 페르소나들도 있으니 랭

시 체크를 해두자.

**뮤테이션 (MUTATION)**

이것은 페르소나에게 있어서 돌연변이라고 생각하면 된다. 전투가 종료된 후에 유테이션이라는 글자가 찍히며 페르소나에게 변화가 일어난다. 이때 일어나는 변화에는 랭크의 상승, 페리티어의 상승, 새로운 마법 및 기술의 획득 등 여러가지가 있다. 어쨌든 유테이션이 일어나는 손해보는 것은 없으므로 언제나 일어나기를 바라자.

여기서 특수한 유테이션이 있는데 이것은 바로 '변이(變異)'이다. 이러한 유테이션이 일어난 후에 별뿔 뿔으로 가서 커멘드를 확인하면 '변신(變身)'이 추가되며 전의 다른 페르소나로 변신할 수 있게된다. 물론 미리 해당 페르소나를 캐릭터에게서 떼어놓아 두어야 한다. 변신을 시킬지 안 시킬지는 플레이어의 자유. 시도가 전에 변신 후의 페르소나의 능력을 잘 파악한 후 확실한 이점이 느껴진다면 가능한 변신시키는 것이 좋다.

**레벨업 시의 보너스**

전투종료 후에 캐릭터의 레벨업이 이루어 질 때 레벨 하나 당 3의 수치가 주어지며 캐릭터의 5가지 페리티어가 랜덤으로 상승된다 (마야의 경우에는 수치를 직접 분배할 수 있다). 이때 현재 달고 있는 페르소나에 따라서 수치 1의 보너스가 주어진다. 그런데 페르소나에 따라 보너스 수치가 더해지는 페리티어의 종류는 다르므로 확인만 할 단편인 특정 페리티어만을 중점적으로 키울 수도 있다. 이러한 점을 이용하여 각각 다른 개성이 있는 캐릭터를 만들어 보는 것도 좋을 듯 하다.

**프리 타웃 카드**

앞에서도 말했듯이 페르소나를 소환하려면 그 계열에 해당하는 소모 카드를 일정한 수만큼 가지고 있어야 한다. 이때 타웃 카드가 모자라한다면 프리 타웃 카드를 이용해서 부족한 수를 채울

수 있다. 프리 타웃 카드는 말하자면 백지와 같은 것으로서 별뿔 뿔 안에 그림을 그리고 있는 남자에게 의뢰(依頼)를 달기만 다른 타웃 카드로 변환시켜 준다. 변환할 타웃 카드의 계열과 개수는 마음대로 정할 수 있다. 프리 타웃 카드는 계약한 약물을 통해서 얻을 수 있으며(엔드레 설명 참조) 때때로 아이템 상자에 들어 있기도 하다.



▲이 사람이 의뢰를 받아준다

**페르소나 일람**

몇 가지의 페르소나들은 각각 한 계열을 이루고 있다. 계열 옆 괄호 안에 표시된 것은 레벨업 시 주어지는 보너스 수치를 나타낸다.

**■ MAGICIAN(TEC+1)**

랭크	이름	직업 및 기술	공인 약명	특징
69	판다(パンダ)	물위기(ひつこぎ), 마린카린(マリンカリン), 메이드라(メイドラ), 메디라(メディラ), 무드노(ムドノ), 리컴드라(リカムドラ)	회색의 카드(無色のカード)	물리공격 변신, 신성 제어 약함
62	마사츠(マサツ)	마그나인(マグナイン), 메타메리(メタメリ), 마카라판(マカラパン), 지오다인(ジオダイン), 마이 마그나인(マイマグナイン), 프렉시다인(フレキシダイン)	메이드라 카드(メイドラカード), 마카라판 카드(マカラパンカード)	물리공격 변신, 물리공격에 약함
55	마나난(マナナン)	아우아딘(アウアディン), 발지프(バルジフ), 마카라판(マカラパン), 히트 웨이브(ヒートウェーブ), 파이렌트(ファイレンツ)	마카라판 카드(マカラパンカード)	수치 변신, 화염에 약함
49	아베노 세이메이(アノセイメイ)	몽간쥬(夢見術), 봉마의 아령(魔鏡の御用), 마이온(マイオン), 사이라지(サイラジ), 그리다인(グライダー), 정열소환(情熱召喚)	이카리인 카드(イカリーンカード)	마법 변신, 물·공격 약함
34	아그리피(アグリッポ)	포이즈마(ポイズマ), 아그리피오(アグリッポ), 자주의 단어(呪いの言葉), 에드(エド), 이카리인(イカリーン)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	마법에 강하고 물리공격에 약함
18	렘구(レムク)	마하인(マハイン), 코미(コミ), 일무논(イルムノン), 데기의 벽(火炎の壁), 리컴(リカム), 이글(무비(無敵))	마하인 카드(マハインカード)	지공 계열 주요, 신성 제어 약함

**■ PRIESTESS(VIT+1)**

71	리크슈미(リクシュミ)	디아라한(ディアラハン), 리크카지(リクカジ), 잔다인(ザンダイン), 사이라지(サイラジ), 코트레드(コトレッド), 용본이 숲(湧きの森)	아베라리(アヴェラリ)	신성 무효, 회색이 유용
64	스카이제(スカイジ)	갈다인(ガルドイン), 데기의 벽(火炎の壁), 메트리카지(メトリカジ), 신성소환(神聖召喚), 메트리카(メトリカ), 신성지(神聖地)	갈다인 카드(ガルドインカード)	공격 및 신성공 변신, 신성 및 일공 무효
55	히트름(ヒートルム)	그리피오(グレイプ), 유육의 마구모리(獣魔のマグル), 메디라(メディラ), 헤이브릿시(ハイブリットシー), 엑스트라(エクストラ)	메트리카 카드(メトリカカード)	신성 및 일공 무효
51	이카리(イカリー)	마린카린, 자비의 기도(慈悲の祈り), 신사(聖職者), 마하 아우아딘(マハアウアディン)	회색의 카드(無色のカード)	수적 변신 및 일공 무효
41	콜라비(コルバリア)	마하 아우아딘(マハアウアディン), 코롤디(コトルディ), 물의 벽(水の壁), 리콜래이 쉘(リコレクション), 리컴(リカム), 부수다인(ブツダイン)	HP소스(HPソース)	신성 무효, 일공에 약함
34	시프(シフ)	지몬카(ジモンカ), 테트라제(テトラジ), 디아라한(ディアラハン), 코롤디(コトルディ), 수면(催眠術), 파기의 도처(破壊の道)	메트리카 카드(メトリカカード)	일공 무효, 공격 변신, 자리에 약함



27	현세이 낚시 (サメセイニギマン)	구입구입(伏十九計), 메피로라(メピトラ), 신기루(龍巻龍), 동권검 (御見鏡, 大匠片刃(マシヤカヒ), 메피로라(メピトラ))	메피로라 카드 (メピトラカード)	정신과 신성 번시
<b>■ EMPRESS(VIT+1)</b>				
78	가이온(ガイア)	마그디인(マグディン), 프레이디인(フレイディン), 대지의 벽(大地の壁), 테라리온(テトラリオン), 엘나오왕국(邪神巫月殿), 대지의 분노(大地の怒り)	신광의 카드(神光のカード)	지면과 신성 및 일출 무료
81	카리(カーリー)	이글난부(伊賀難破), 자후의 단어(呪いの言霊), 그리디인(グライディン), 다이라겐(ダイラゲン), 히트코카이저(ヒトコカイザー)	흑룡의 카드(黒龍のカード)	최종 무술, 핵일 및 신성 무술, 수레 및 일출에 약함
48	리노크(リノク)	마하 마그나스(マハマグナス), 신기루(龍巻龍), 일문자 베기(一文字斬り), 리플라워 필(リフフラワー), 대지의 벽(大地の壁), 마그노드름(マグノドロップ)	STR카드(STRカード)	지면 속출, 일출에 약함
36	세이우보(セイウボウ)	콜리 라이온(ホーリーライオン), 동권검(御見鏡, 大匠片刃), 갠(剛腕), 말카지(マルカジ), 메피드(メピド), 고천왕국(高天原國)	신도(仙道)	마법에 강함, 물리에 약함
26	네메시스(ネメシス)	아무에스(アムエス), 마페라스 단스(マペラスダンス), 트라를 다른 (トリブルダウ), 루드(ルド), 메피아(メピア), 일대일도(一対一戦)	아무에스 카드(アムエスカード)	정신 및 신성 무료
<b>■ EMPEROR(TEC+1)</b>				
86	비슈누(ヴィシュヌ)	부후다이(フウフダイ), 다이라겐(ダイラゲン), 마하 리가디인(マハリグディン), 이글난부(伊賀難破), 허미온(フナムシ), 메피로라온(メピロラオン)	소마(ソーマ)×10	모든 공격에 강함
65	오딘(オーディン)	그리디인(グライディン), 마피카지(マピカジ), 반계 세제(半界の洗滌), 루드론(ルドロン), 엘스 바론드(エルスバロン), 어둠의 심연(闇の眷属)	중압의 카드 (中壓のカード)	마법 무료, 물리에 약함
52	인드라(インドラ)	이글난부(伊賀難破), 자온가(ジオンガ), 대지의 벽(大地の壁), 마하 일대일 (マハトルダウ), 리프다이(リフダイ), 자오디인(ジオディン)	소마(ソーマ)×10	일출 무료, 전역 번시, 지면에 약함
45	프라칸(フランク)	일문자 베기(一文字斬り), 프렌카(フレンカ), 대피자(大ピカジ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 신동진(神動陣), 말카지(マルカジ)	희생의 카드 (犠牲のカード)	일출 흡수, 지면에 약함
37	발(バル)	아무에스(アムエス), 리라(リラ), 메피로라(メピトラ), 프리지드 브레스 (フリーズドブレス), 메피드 레인(メピドレイン), 메피드라(メピド)	리라 카드 (リラカード)	수역 흡수, 화염에 약함
28	미르부크(ミルブク)	아기리오(アギリオ), 포움디(ポムディ), 말카지(マルカジ), 트윈 솔라(ツインソラ), 미하리카온(ミハラキオン)	에지라리 소스 (エジラリソース)	최종 무료, 수역에 약함
9	아기브라루 (アギブラル)	마그나(マグナ), 코롬디(コロムディ), 일문자 베기(一文字斬り), 테라리온(テトラリオン), 프렌카(フレンカ), 마하 마그나(マハマグナ)	무사의 마귀가집 (魔士の心構)	지면에 강함, 일출에 약함
<b>■ HEROPHANT(STR+1)</b>				
82	브라후마(ブラフマー)	그리디인(グライディン), 최전살방(最前殺陣), 세라리온(セラリオン), 세마카지 (セマカジ), 메피로라온(メピロラオン), 일과 블러스트(アルファブラスト)	멸화의 카드 (滅火のカード)	마법 번시, 물리에 약함
75	이리오카(イリオカ)	리디인(リディン), 수연파(水演法), 엘나오왕국(邪神巫月殿), 다이라겐(ダイラゲン), 마한마(マハンマ), 가디온 필라(ガディオンフィルマ)	이리오카 카드 (イリオカカード)	일출·전역·신성· 정신·신공 무료
67	블나(ヴルナ)	콜리나(コリーナ), 테라리온(テトラリオン), 마하 마그나(マハマグナス), 최전살방(最前殺陣), 수연파(水演法), 아무이 라리드(アムイーラディ)	마하 라리온 카드 (マハリオンカード)	수역 흡수, 화염에 약함
53	미스라(ミズラ)	목 활기(木活みつき), 프렌카(フレンカ), 고이렌트(ゴイレンツ), 메피드라(メピド)	마하 라리온 카드 (マハリオンカード)	수역 흡수, 화염에 약함
39	아이(アイ)	이글난부(伊賀難破), 코롬디(コロムディ), 마한마(マハンマ), 마하 루드(マハルド), 포움디(ポムディ), 어둠의 심연(闇の眷属)	마하 아무에스 카드 (マハアムエスカード)	지면과 신성 및 일출 무료
29	샤피(シャク)	콜리 라이온(ホーリーライオン), 리라(リラ), 마후이(マフイー), 수연파(水演法), 닐바나(ニルヴァーナ), 최리의 도처(最理の道場)	리라 카드 (リラカード)	모든 공격에 강함
23	우마이드노 오우지 (ウマイドノウジ)	콜리나(コリーナ), 활기(ひつかり), 프렌카(フレンカ), 다이라라(ダイアラ), 트라프리(トラフリー), 엘스라미(エルスマ)	LUC의 카드 (LUCのカード)	비구 및 번시 무사
14	겐도부(ゲンジウ)	진(チン), 일무온(イルムオン), 메피아(メピア), 마후이(マフイー), 메피로라(メピトラ), 콜리 라이온(ホーリーライオン)	마후이 카드 (マフイーカード)	정신 및 신성 무료
<b>■ LOVERS(AGH+1)</b>				
80	엘리스(アリス)	활기(ひつかり), 메피로라(メピトラ), 수연파(水演法), 마하리온(マハラリオン), 오메가 크로스(オメガクロス), 메피드론(メピドロン)	흑룡의 카드 (黒龍のカード)	모든 공격에 강함
42	바비런(バビロン)	다이라라(ダイアラ), 유혹의 무주부(誘惑のワルブル), 포움디(ポムディ), 부후다이(フウフダイ), 수연파(水演法), 마하 아무타인(マハアムタイン)	극락의 카드 (楽土のカード)	수역 무료, 화염에 약함
26	맥 탄탄 (マクタンタン)	아기리오(アギリオ), 콜리나(コリーナ), 마하 라기(マハラキ), 익아의 미소(悪魔の微笑), 마하 리기온(マハラキオン)	마하 라리온 카드 (マハリオンカード)	최종 흡수, 수역에 약함
18	핵 프라보스 (マクプロボス)	부후(フウ), 소닉 렌지(ソニックレンジ), 프리르(フリー), 스키카지(スキカジ), 부후다이(フウフ)	부후다이 카드 (フウフダイカード)	수역 무료, 핵일 흡수, 최종에 약함
11	로빈 굿 레보 (ロビングッドレボ)	마그나(マグナ), 포이로마(ポイロマ), 콜리나(コリーナ), 신기루(龍巻龍), 포움디(ポムディ), 마하 이크나(マハイクナ)	마하 마그나스 카드 (マハマグナスカード)	지면에 강함, 일출에 약함
2	엑시(エクス)	다이(ダイ), 갈(ガ), 코롬디(コロムディ), 자오(ジオ), 마하 갈(マハガ), 메피드(メピド)	다이 카드 (ダイカード)	일출에 강함, 지면에 약함
<b>■ CHARIOT(STR+1)</b>				
5	시라(シラ)	자오디인(ジオディン), 이글난부(伊賀難破), 말카지(マルカジ), 그리디인(グライディン), 엘스 바론드(エルスバロン), 뉴틀러이 미시일(ニュートライミシイ)	레리의 카드 (レリのカード)	모든 공격에 강함
59	마하 카리(マハカーリー)	강철의 연방(鋼の連邦), 포호(ポホ), 테라리온(テトラリオン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 지옥의 일출(地獄の言霊), 엘스 바론드(エルスバロン)	내세움의 소환 (引越しの術)	물리 번시, 마법에 약함
50	아레스(アレス)	일문자 베기(一文字斬り), 콜리나(コリーナ), 이기디인(アギディン), 발카지(バルカジ), 트윈 솔라(ツインソラ)	이기디인 카드 (アギディンカード)	화염에 강함, 수역에 약함
43	스나노오(スナノオ)	아기리오(アギリオ), 강철의 연방(鋼の連邦), 프리르(フリー), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 그리디인(グライディン), 말카지(マルカジ)	말카지 카드 (マルカジカード)	물리에 강함, 마법에 약함
35	세이렌 타이세이 (セイレンタイセイ)	마하 리가온(マハリガオン), 코롬디(コロムディ), 일문자 베기(一文字斬り), 이단 미르카(イダミルカ)	메피드 카드 (メピドカード)	최종 및 핵일 무료, 수역에 약함
27	타르나스(タルナス)	갈라(ガラ), 일문자 베기(一文字斬り), 포호(ポホ), 힐트 윈드(ヒルトウインド), 울음 부딪기(泣き打ち)	갈라 카드 (ガラカード)	물리에 강함, 마법에 약함

15	미노리쿠로스 (ミノルコス)	소녀 편지(ソノメタパンチ), 물품 부딪히기(衝突たり), 코블디(コトルディ), 대지의 벽(大地の壁), 포효(咆哮)	무제의 마음가짐 (依事の心構)	물리에 강함. 마법에 약함
----	-------------------	--	---------------------	----------------

■ STRENGTH(STR+1)

68	윙풍(ウイング)	파이어 브레스(ファイアブレス), 고병이 피르기(湧出し), 브라저드 브레스(ブラザーブレス), 테르리지자(テトラジ), 활기차(タルカジャ), 마구 날리기(大暴走)	테르리지자 카드 (テトラジカード)	방검과 전격 및 핵심에 강함
56	푸리토리(フドリ)	활기(かぶつ), 피오른 브레스(ピョウレンブレス), 지오디언(ジオダイ), 하이 프레스(ハイプレッシャー), 오메가 크리스탈(オメガクリスタル)	격의 카드 (격의의カード)	방검과 전격 및 핵심에 강함. 타르 및 장기에 효율
43	타크사(タクサ)	소확여(ソウカジャ), 아이리온(アイロン), 폭 활기(カブつ), 파이어 브레스(ファイアブレス), 불꽃의 벽(炎の壁), 그리디언(グラディン)	중압의 카드 (중압의カード)	전격에 약함
29	크레제드(クレゼド)	활기(かぶつ), 포효(咆哮), 예시드 레인(アシッドレイン), 브라저드 브레스(ブラザーブレス), 날개 짓기(大暴走)	VIT프드(VITカード)	방검과 전격 및 핵심에 강함. 타르 및 장기에 효율
21	오로히메(オロヒメ)	미라지 브레스(ミラジブレス), 구구수침(九九針), 아쿠에스(アケス), 동경전(夢見前), 디아라미(ディアラミ), 마하 아쿠에스(マハアケス)	디아라미(VIT カード) 디아라미(STR 카드)	수격 무효. 화염에 약함
12	휴우메(ヒューメ)	아쿠에(アケ), 미라지 브레스(ミラジブレス), 코블디(コトルディ), 시라카지(シラカジャ), 브라저드 브레스(ブラザーブレス), 포효(咆哮)	STR프드(STR 카드)	방검과 전격 및 핵심에 강함. 타르 및 장기에 효율

■ HERMIT(VIT+1)

71	티슈트라아 (チシュトラア)	아쿠에디언(アケダイ), 예시드 레인(アシッドレイン), 화벽의 가락(壁しの歌-), 리틀레어 뿔(リフレクション), 알파 블레스티(アルファブラス), 아쿠아 리디먼트(アクアゲイト)	아쿠에디언 카드 (아케다이언카드)	수격 흡수. 화염에 약함
56	키니지-이하루 (キニジ-イハロ)	마하 활기(マハカブつ), 파이어 브레스(ファイアブレス), 포효(咆哮), 물품 부딪히기(衝突たり), 불꽃 레인(フレイン)	희생의 카드 (犠牲のカード)	물리에 강함. 정신 및 신체에 약함
40	전부(テンブ)	마하 활기(マハカブつ), 대지의 벽(大地の壁), 흔백의 장기(遺毒の毒), 리크카지(リクカジャ), 마그나인(マグナイン), 마하 마그나인(マハマグナイン)	히러너(ヒランヤ)	전격 및 물리에 강함. 수격 및 방검 효율
33	바르(バツ)	활기(かぶつ), 스프라지(スプラジ), 브라저드 브레스(ブラザーブレス), 물의 벽(水の壁), 예시드 레인(アシッドレイン)	배수전환(背水)	방검에 약함
28	그린블스드 (グリンブルスト)	마그나스(マグナス), 물품의 유혹(まどろみの誘い), 포효(咆哮), 마하 마그나스(マハマグナス), 전광석화(電化石)	노아론(ノアド)	물리에 강함. 정신 및 신체에 약함
22	현호루 본노이 (ケンコルクノイ)	마그나(マグナ), 일광자 뿔(一光刺), 마그나스(マグナス), 로이로마(ロイロマ), 일광자 뿔(一光刺), 리크카지(リクカジャ)	리크카지 카드 (리크카지카드)	전격 무효. 방검에 약함
14	네코마타(ネコマタ)	활기(かぶつ), 마하 갈(マハガ), 키스 편지(キスレター), 아쿠에스(アケス), 잔막(残幕)	남고 크로우 (ニンゴウクロウ)	정신 및 신장 병사

■ FORTUNE(LUC+1)

77	코코우 조우메이 (コウコウジョウマイ)	강철단(鋼切斷), 매직 실(マジックシール), 테르리지자(テトラジ), 자애의 기도(慈愛の祈り), 자애의 자문(先の審問), 고전살용탄(古典殺用弾)	테르리지자 카드 (テトラジカード)	마법에 강함. 물리에 약함
70	벤벨(ベニベル)	피오른 브레스(ピョウレンブレス), 마하 활기(マハカブつ), 물품 부딪히기(衝突たり), 포효(咆哮), 테르리(テラリ), 마구 날리기(大暴走)	핵심의 카드 (핵심의カード)	방검과 신장 및 양쪽 무효
68	스틀스(ストル)	프라이디언(フレイダイ), 코블디(コトルディ), 불마나(フルマナ), 마하리(マハカリ), 코블레트 크레제드(コトルディクレゼド), 메디타(메이타)	코블디 카드 (코블디카드)	신장 및 양쪽 무효
65	베르디(ベルディ)	그라디언(グラディン), 디아라미(ディアラミ), 포효(咆哮), 프리파(프리파), 마하리(마하리), 빛이 삼킨(빛의 삼킨)	중압의 카드 (중압의カード)	양쪽 무효. 신상에 약함
64	올드(オル)	잔디언(ザンディ), 시라카지(시라카자), 메피트라(메피트라), 미라카비(미라카비), 시라카지(시라카자), 어둠의 삼면(闇の毒)	속박의 카드 (속박의カード)	신장 무효. 양쪽에 약함
51	벨레로스(ベルベロス)	파이어 브레스(파이아브레스), 디아라미(디아라미), 활기(かぶつ), 물품 부딪히기(衝突たり), 시라카(시라카), 하이 프레스(하이프레스)	전격의 카드 (전격의카드)	자전 무효. 방검과 전격 및 핵심 병사. 물리에 약함

■ JUSTICE(STR+1)

63	휴베리온 (ヒューベリオン)	플레어 샷(フレイアショット), 신구부 99회, 마하 리기디언(マハリグディン), 트러블 다운(トリブルダウン), 히트 카운트(ヒットカウ), 제스투스 샷(ジェスチスショット)	열화의 카드 (열화의카드)	핵심과 핵심 및 신장 무효. 방검 및 수격에 약함
69	비시몬 (ビシモン)	아기디언(アゲダイ), 아검단부 99회, 마하 리기디언(マハリグディン), 히트 카운트(ヒットカウ), 그리디언(グラディン), 마하 루드(マハルド)	아기디언 카드 (아게다이언카드)	방검 병사. 수격에 약함
52	스칸디(スキャン)	강철단(鋼切斷), 스프라지(스프라지), 아검단부 99회, 테르리(테라리), 마하 리기디언(마하리그다이)	특히 블레스트 (マクタンクバースト)	물리에 강함. 마법에 약함
38	니라(ニラ)	소녀 편지(ソノメタパンチ), 활기차(タルカジャ), 물품 부딪히기(衝突たり), 활의 번드(カケラケ), 불꽃 레인(フレイン), 테르리(테라리)	아사키 빙 (アサキヒョウ)	정신 및 신장 무효. 전격에 약함
25	마론스(マル)	아리온(아리온), 일광자 뿔(一光刺), 하마(하마), 메디아(메이타), 트윈 솔라지(ツインソラジ)	스텔레스 스 (스텔레스스)	화염에 강함. 수격에 약함
1	베리온스(ベリオン -키스)의 용기 제로사	트윈 솔라지(ツインソラジ), 피르라(피르라), 활기(かぶつ), 마하 리기(마하리)	STR인센스 (STR인센스)	회합 무효. 수격에 약함

■ HANGEDMAN(LUC+1)

90	아지벨(アジベル)	히트 카운트(히트 카운트), 위기의 미소(運命の微笑), 어둠의 삼면(闇の毒), 수면과 99회, 대지의 분노(大地の怒り), 길로틴 캐이(ギロチンフェイス)	ALL카드 (ALL카드)	마법 흡수. 정신 및 신장 무효
61	프로테우스 (プロテウス)	잔디언(ザンディ), 매직 실(マジックシール), 구구수침(九九針), 마하리(마하리), 빌개(氷の塊), 오이온 신장(ワイズマンシップ)	반역의 카드 (반역의카드)	물리에 강함. 전격에 약함
57	아드라블크 (アドラブルク)	활기(かぶつ), 포효(咆哮), 키스 편지(키스레터), 마하 갈디언(마하리그다이), 그리디언(글라디언), 어둠의 삼면(闇의毒)	꿈의 물방울 (夢の水滴)	양쪽 병사. 신장에 약함
41	발미르스(バルマス)	잔막(잔막), 화벽의 벽(炎の壁), 마그나인(마그나인), 트러블 다운(트리블다운), 마고도름(마그도름)	프리파 카드 (프리파카드)	자전 병사. 물리에 약함
24	카빈다(カビン)	아쿠에(아쿠), 활기(かぶつ), 아쿠에스(아케스), 물의 벽(水の壁), 마하 아쿠에스(마하아케스), 물품 부딪히기(衝突たり)	마하 아쿠에스 카드 (마하아케스카드)	수격 무효. 화염에 약함
17	식스(シックス)	후우(후우), 지오(지오), 포효(咆哮), 신구부 99회, 후부라(후부라)	HP인센스 (HP인센스)	수격 무효. 장력 및 장기에 강함 비구나 화염 및 자애에 약함

6	오시무루스(オシムルース) 피오루의 초기 제로스타	갈(갈), 일루몬(イルフーン), 구십구십(九十九計), 풍음의 유족(まどらみの継い), 마하 갈(マハガール), 화벽의 기학(機軸の襲-)	TEC인센스 (TECインセンス)	장풍 및 전역 무료 지면에 역할
---	-------------------------------	---	----------------------	----------------------

■ DEATHSTR+1

47	카른(カール)	잔디인(ヤンティン), 마하마(マハマ), 마하 무드(マハムド), 그라디인(グラディン), 맥직 실(マッシュタール)	민어의 카드(刃渡りのカード)	압축 반사, 신상에 역할
44	인후루(インフール)	광염단(光炎団), 마하 무드(マハムド), 지오딘(ジオダイン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 신동진(新動陣)	오프사디안(オプティディアン)	신상 및 압축 무료
22	벨(ベル)	무드(ムド), 마그나스(マグナス), 프레이(フレイ), 후푸라(フープラ), 마하 갈리아(マハガリール), 파이아 스텔(ファイアストーン)	TEC카드(TECカード)	신상 및 압축 무료

■ TEMPERANCELUC+1

63	드니크(ドニク)	이카디인(イカティン), 날개 짓(おびた), 파이아 브레스(ファイアブレス), 마하마(マハマ), 제네로스 고출력(ゼネロスの爆力)	레전드 브라이드 (レジェンドブライド)	확장 무료, 검 및 전역에 역할 바구니 수리, 지면에 역할
54	피닉스(フェニクス)	파이아 브레스(ファイアブレス), 시마리온(シマリオン), 날개 짓(おびた), 어슬트 다이브(アスルトダイブ), 리튬드(リチウムド)	이타비트 디자이 (イタビットデザイン)	확장과 신상 및 압축 무료
37	스쿠바리데스 (スクバディース)	잔막(ヤンマ), 프렌치(フレンチ), 마후이(マフーイ), 포호(ポホ), 그라이비(グライビ)	그라이비 카드	장풍 무료, 검 및 전역에 역할 바구니 수리, 지면에 역할
19	피아람(フィアラム)	마하 갈(マハガール), 풍음 무앗기(風音ムアツギ), 갈리아(ガリール), 포호(ポホ), 날개 짓(おびた), 제노와(ゼノワ), 맥직 실(マッシュタール)	마하 갈 카드 (マハガールカード)	검 및 전역에 역할, 바구니 수리, 지면에 역할
5	하피(ハッピー)	할푸기(ハルプギ), 갈(갈), 마하 갈(マハガール), 잔(ヤン), 코틀디(コトルディ), 마하 할푸기(マハハルプギ)	프리 닥터 카드 (FREE 닥터)	검 및 전역에 역할, 바구니 수리, 지면에 역할

■ DEVIL(STR+1)

99	무시(ムシ)	어룡의 심판(龍の審判), 공자포(孔子砲), 오에기 크레스티(オエギクレスト), 메디트라온(メディトラオン), 애너 디멘션(アナデメンション)	민어의 총 (メノウの銃)	모든 공격에 역할
61	베르제브르(ベルゼブール)	지오딘(ジオダイン), 그라디인(グラディン), 마하 무드(マハムド), 메디트라온(メディトラオン), 성혈 노르보르(聖血ノルボール), 키오노 델리엔트(キオノデルリエンツ)	베르제브르 카드 (ベルゼブールカード)	압축 반사, 신상에 역할
39	솔트(ソルト)	일문자 배기(一字書斬り), 피드르(フィードル), 마하 라기온(マハラクイオン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 풍음의 벽(風の壁), 이카디인(イカティン)	ALL카드(ALLカード)	확장 반사, 수구에 역할
2	올더 가이스트 (オールドガイスト)	마그나(マグナ), 포드디(ポドディ), 일루몬(イルフーン), 소닉 공학(ソニック工学), 그라디(グラディ)	포드디 카드 (ポドディカード)	압축 무료, 신상에 역할

■ TOWER(VIT+1)

68	세토(セト)	일문자 배기(一字書斬り), 마후이디인(マフーイディン), 무드온(ムドオン), 제프지(ゼフジ), 데스 비로드(デスビロード), 마후이 리디트(マフーイリディット)	격획의 카드 (格撃のカード)	수리와 신상 및 압축 무료
62	헨스터(ヘンスター)	고어바비 글기(怪人バビ空砲), 저우몬 단어(呪いの言葉), 무드온(ムドオン), 어룡의 심판(龍の審判), 오에기 크레스티(オエギクレスト), 마후이 라디트(マフーイラディット)	ALL인센스 (ALLインセンス)	마법 반사, 물리에 역할
5	세텔(セテル)	미그디인(ミグディン), 그라비온 글기(重力空砲), 어슬트 다이브(アスルトダイブ), 날개 짓(おびた), 마하 마후이디인(マハマフーイディン)	격획의 카드 (格撃のカード)	압축 무료, 검 및 전역에 역할 바구니 수리, 지면에 역할
26	포키(ポキ)	지온자(ジオンザ), 후푸라(フープラ), 수언파(水言砲), 프렌치(フレンチ), 사독실(砂読書), 질다르도(質読書)	무사의 마음가짐 (武士の心構)	검 및 전역 반사, 신상 및 압축에 역할
24	카날로이(カナロイ)	구십구십(九十九計), 무드(ムド), 메디아(メディア), 혼학의 검(混学の機軸), 마하 마후에스(マハマフース)	메디아 카드 (メディアカード)	수리와 신상 및 압축 무료

■ STAR(AGH+1)

70	제라틴 (ゼラチン)	지오딘(ジオダイン), 리튬(リチウム), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ), 리플래쉬(リフレッシュ), 신동진(新動陣), 일파 브레스티(アルファブレス)	격획의 카드 (格撃のカード)	장풍 반사, 지면에 역할
66	히든(ヒドゥン)	릭 할푸기(リックハルプギ), 질다르도(質読書), 리크지(リクジ), 그라디(グラディ), 마하 갈디안(マハガリディン), 레트리아(レトリア), 고출력(高出力)	오프사디안 (オプティディアン)	장풍 무료, 전역 충전, 지면에 역할
62	아스테리아(アステリア)	갈디인(ガリディン), 유족의 마후루카(遺族のマフルカ), 몽겐청(夢見浄), 메피르(メピル), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	메피르 카드 (メピルカード)	장풍 및 신상 무료, 정션 및 신상 반사
60	탈리크(ゲルキド)	일문자 배기(一字書斬り), 잔디인(ヤンティン), 강염단(強炎団), 엔이 프렌치(エンイフレンチ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ)	메이오 리비트 (メイオリビット)	물리에 역할, 마법에 역할
38	해닐(ヘーニル)	갈리아(ガリール), 제프지(ゼフジ), 일문자 배기(一字書斬り), 지온자(ジオンザ), 갈디인(ガリディン), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	오프사디안 (オプティディアン)	도구 및 투구 반사
30	현원 타이소루 (ヒュンエンタイソール)	마후에스(マフース), 이만 레피(イマンレピ), 마하 무드(マハムド), 마하 마후에스(マハマフース), 제노와(ゼノワ), 데스비로드(デスビロード)	메이오 리비트 (メイオリビット)	수구 무료, 방패 충전, 화염에 역할
23	간발(ガンバル)	이카(イカ), 마하 리(マハリ), 마하라스 데스(マハラスデス), 이카리오(イカリオ), 화벽의 기학(機軸の襲-)	이카리오 카드 (イカリオカード)	확장 충전, 수구에 역할
18	이리스(イリス)	마하 마그나(マハマグナ), 할푸기(ハルプギ), 키스 반자기(キスハンジャ), 마그나스(マグナス), 제노와(ゼノワ), 마하 마그나스(マハマグナス)	마그나스 카드 (マグナスカード)	지면 충전, 장풍에 역할
12	칸나리(カナリ)	이카(イカ), 화벽의 기학(機軸の襲-), 마하 리(マハリ), 히타(ヒタ), 트르프리(トルフリー), 이카리오(イカリオ)	가비의 카드 (ガビのカード)	확장 무료, 수구에 역할
1	카리노스(カリノス) 마후이 초기 제로스타	마그나(マグナ), 포이조르(ポイゾール), 잔(ヤン), 마린카인(マリカイン), 마그나스(マグナス)	AG인센스 (AGインセンス)	지면에 역할, 장풍에 역할

■ MOON(AGH+1)

73	남날(ナンナ)	그라이비(グライビ), 마하 리가디인(マハラクイディン), 마하 마후이(マハマフーイ), 마하 갈디안(マハガリディン), 마하 그라디(マハグラディン), 메디트라온(メディトラオン)	축획의 카드 (畜撃のカード)	신상 반사, 압축에 역할
63	이르메니스(アルメニス)	후루다인(フルダイン), 수언파(水言砲), 질다르도(質読書), 디라라움(ディララウム), 크레스티 이이(クレステイイ)	확획의 카드 (畜撃のカード)	마법 반사, 물리에 역할
51	초푸오미(チーフウミ)	사독실(砂読書), 제프지(ゼフジ), 마후이(マフーイ), 잔디인(ヤンティン), 맥직 실(マッシュタール), 무드온(ムドオン)	우리의 달(ウレの月)	지판과 신상 및 압축 무료
47	사후마스(サウマース)	올더(オールド), 마린카인(マリカイン), 지오딘(ジオダイン), 수언파(水言砲), 디아리온드 데스(ディアリオンデス)	마린카인 카드 (マリカインカード)	마법에 역할, 물리에 역할



20	피라미(ピラミッド)	진(眞), 알지프(アルジフ), 마하 갈(マハガ), 마하 할라기(マヒツカガ), 마하 갈라(マハカール)	오르시디안(オアシディアン)	결계 이외의 물리 무효 결계 및 신성치 약함
3	미야미(マイマイ) -이외의 초기 페르소나	하미(ハミ), 마이미(マイマイ), 디어(ディア), 메디어(メディア), 엘티 디엔센(エルチディエンセン), 디어라미(ディアラマ)	VIT인센스(VITインセンス)	신성·일속·신성·경신 무효

■ SLURAGH+

73	비르사나(ビロシナ)	아기다인(アギタイン), 매직 실(マジックストーン), 빛의 재민(光の魔民), 철-소문류(鐵石系), 프래그다인(フレグダイン), 데틀리 벤(デットリベン)	아카시 링(アカシリング)	회염과 신성 및 일속 무효
62	아슬라(アスラ) -최초의 초기 페르소나	아기다인(アギタイン), 거인 스레스(ギョウアス), 제피자(ゼフィア), 프래그(フレグ), 프레이(フレイ), 마하 라가인(マハラグイン), 노비 사르(ノビサール), 헤르티지(ヘルトジ)	프래그 카드(フレグカード)	회염과 회염 및 신성 무효 회염 및 신성치 약함
46	얼다나(エルダナ)	마하 라가인(マハラグイン), 노비 사르(ノビサール), 헤르티지(ヘルトジ), 에기리온(エギリオン), 날바(ナルバ), 마하 라가인(マハラグイン), 데스 비론(デスビロン), 빛의 재민(光の魔民)	얼화의 카드(氷火のカード)	신성 반사, 일속에 약함
39	헤임달(ヘイムダル)	부루(ブール), 마하 갈라(マハカール), 흑흑의 기력(黒黒の力), 스크리자(スクリジャ), 브리자드 브레스(ブリードブレス)	스크리자 카드(スクリジャカード)	회염 무효, 전격 반사, 지면치 약함
21	카니치 카즈키(カニチカズキ)	파이어 브레스(ファイアブレス), 마라워 브레스(マラウブレス), 날개 짓(羽ばたき), 데트리지(デットリジ), 마한마(マハンマ)	악령의 카드(魔霊のカード)	회염 무효, 결계 및 전격 약함, 비구구 수직 지면치 약함
13	스리아(スリーヤ)	아기(アギ), 마하 라기(マハラガ), 마하 갈(マハガ), 신화속민(神話速民), 데트리지(デットリジ), 아라리오(アラリオ)	마하 라기외 카드(マハラガ以外カード)	회염 반사, 수직치 약함

■ JUDGEMENT(TEC+)

90	사탄(サタン)	빛의 재민(光の魔民), 영자포(英子포), 일과 블레스터(アルファブラスター), 메이드론(メイドロン), 뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)	홍시의 갑옷(凶星の鎧)	물리 반사, 마법치 약함
76	가브리엘(ガブリエル)	아기리온(アギリオン), 리틀러워 링(リトルウォーリング), 빛의 재민(光の魔民), 정물 소문(静物系), 리트드(リットド), 리트드 제일(リットドゼイル)	회성의 카드(回性のカード)	회염 및 신성 무효, 회염 및 일속에 약함
69	아무르타르(アムルタール)	에기트리(エギトリ), 하미(ハミ), 디어라미(ディアラマ), 마카카지(マカカジ), 세미자(セミジャ), 빛의 재민(光の魔民)	극한의 카드(極限のカード)	신성 반사, 일속에 약함
48	알라미(アルマティ)	아기리온(アギリオン), 메디라(メディア), 불을 부딪히기(燃焼対峙), 진공석회(真空石灰), 부루다인(ブールダイン), 메이드라(メイドラ)	메이드라 카드(メイドラカード)	신성 반사, 일속에 약함
32	엘카네트(エルカネト)	이단 퍼즈기(二重魔), 갈라(ガール), 마하 갈라(マハカール), 메디어(メディア), 마한마(マハンマ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	메디라외 카드(メイドラ以外カード)	?
23	니제(ニゼ)	마하 갈(マハガ), 디어라미(ディアラマ), 물리 라이더(物理ライダー), 마후이(マフイ), 라라지(ララジ), 마하 갈라(マハカール)	?	?
17	파레코(パレコ)	아후이(アフイ), 이단 퍼즈기(二重魔), 지오(ジオ), 마하 아후이(マハアフイ), 아후에스(アフエス)	다이 카드(ダイカード)	신성 무효, 일속에 약함

■ WORLD(TEC+)

62	우르보로스(ウロボロス)	마라워 브레스(マラウブレス), 고염의 퍼즈기(高熱の二重魔), 포인트 브레스(ポイントブレス), 헤메로스 그레인(ヘメロスグレイブ), 리트드(リットド), 마구 날바(マグルナルバ)	격류의 카드(激流のカード)	빙결과 전격 및 회염치 약함, 타격 및 전격치 약함
58	세이류(セイリウ)	물기(水つと), 갈라(ガール), 마하 갈다인(マハカダイン), 다이의 벽(水の壁), 신성치 약함	회성의 카드(回性のカード)	회염 무효, 전격 반사, 지면치 약함
54	우라타인(ウラタイン)	아기리온(アギリオン), 브리드 브레스(ブリードブレス), 마카카(マカカ), 메이드라(メイドラ), 마하 아무리온(マハラリオン), 세라리(セラリ)	신성의 카드(神性のカード)	회염치 약함
48	후나부 코(フナブコ)	메이드라(メイドラ), 알라지(アラジ), 마하 마그노스(マハマグノス), 매직 실(マジックストーン), 디어라미(ディアラマ), 히코마 드름(ヒコマド름)	알라지의 카드(アラジのカード)	지면 무효, 회염과 전격 및 회염치 약함, 결계치 약함
38	니올드(ニールド)	갈라(ガール), 엘미(エルミ), 메디라(メディア), 리림(リリム), 리림(リリム), 크라이비(クライブ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	메디라외 카드(メイドラ以外カード)	물리치 약함, 마법치 약함
31	데메탈(デメタル)	구입우림(九十九樹), 디어라미(ディアラマ), 마하 마그노스(マハマグノス), 신기루(新羅羅), 마한리온(マハンリオン)	악령의 카드(魔霊のカード)	신성 및 일속 무효

■ FOOL

65	후미야 크로노아(フミヤクロノア)	신기루(新羅羅), 이글(イグル), 비공 퍼즈기(非公魔), 자주의 단어(呪の言葉), 데스 비론(デスビロン)	테크니 소스(テクニソース)	비구·전기·신성·일속·경신·신성 무효
50	호의 트비루트(トビロウト)	이글(イグル), 스크리자(スクリジャ), 자주의 합체(呪の融合), 마카리온(マカリオン), 비공 퍼즈기(非公魔)	풍미의 술사(風美の術師)	비구·전기·신성·일속·경신·신성 무효
35	헨지 크로크베이(ヘンジクロクベイ)	마하 마그노스(マハマグノス), 파이어 브레스(ファイアブレス), 마카카(マカカ), 물류 부딪히기(燃焼対峙), 브리드(ブリード), 비공 퍼즈기(非公魔)	프리트 케치(フリースケッチ)	비구·전기·신성·일속·경신·신성 무효
20	살렌의 사스케(サレンのサスケ)	마하 아무이(マハアフイ), 사육사(野獣師), 마하 마그노스(マハマグノス), 신화속민(神話速民), 비공퍼(非公非)	도망 케칭크(逃走ケッチング)	비구·전기·신성·일속·경신·신성 무효

■ FCUP

68	다그(ダグ)	거인 퍼스트(ギョウアス), 리크자(リクジャ), 마하 아무리온(マハラリオン), 포호(ポホ), 노비 사르(ノビサール), 마하 라이디(マハラディ)	거인의 카드(巨人のカード)	물리치 약함, 마법치 약함
52	바카스(バカス)	일부존(一部尊), 알라지(アラジ), 알라지(アラジ), 메이드라(メイドラ), 메디라(メディア), 프레이(フレイ), 프레이(フレイ), 프레이(フレイ), 프레이(フレイ), 프레이(フレイ), 프레이(フレイ)	바카스 드림(バカスドリーム)	수직 흡수, 회염치 약함
36	가라하드(ガラハド)	마하 아무에스(マハアフエス), 프림피(プリンプ), 포이트라(ポイトラ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ), 히트 웨이브(ヒットウェーブ)	ALL인센스(ALLインセンス)	신성 및 일속을 반사
12	미르오사미(ミルオサミ)	마하 아무이(マハアフイ), 메카지(メカジ), 알라지(アラジ), 울음의 유혹(どろろの誘い), 물의 벽(水の壁), 리틀러워 링(リトルウォーリング)	메카지 카드(メカジカード)	수직 흡수, 회염치 약함

■ ROD

60	제노라키(ゼノラキ)	마하 라기다인(マハラグイン), 흑연파(黒煙波), 반계 세제(半界の洗滌), 히트 웨이브(ヒットウェーブ), 데틀리 벤(デットリベン)	리미트레스 소울(リミットレスソウル)	마법 반사, 물리치 약함
28	난묘루 모우진(ナンキョロモウジン)	신기루(新羅羅), 파이어 브레스(ファイアブレス), 송죽회(送竹回), 마하 라기온(マハラギオン), 파이어 소울(ファイアソウル)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	마법치 약함, 물리치 약함
44	노렌스(ノレンス)	크라이비(クライブ), 오메가 크리스탈(オメガクリスタル), 혼탁의 장기(混濁の毒龍), 자주의 합체(呪の融合), 하이 프릿서(ハイブレッジャー)	소울 오메가(ソウルオメガ)	마법치 약함, 물리치 약함

16 호레이(ホレイ)	마하 라기(マハラギ), 용견침(夢見針), 헤이(ヘイ), 예스트마(エストマ), 오기리오(オキリオ), 프레이리(フレリア)	ALL카드 (ALLカード)	화염 무효, 화염 반사, 수레에 약함
<b>■ SWORD</b>			
72 후스노 마타이 (フノミタイ)	강물음(湧水音), 이글난무(鷹鷲亂舞), 테트라코프(テトラコフ), 데스 바운드(デスバウンド), 헤이온(ヘイオン), 일파 불레스트(ワザレスト)	역경의 카드 (危機のカード)	물리 반사, 마법에 약함
56 아사(アサー)	단 직면기(短つら), 솔리 키트(ソリキート), 헤트 웨이브(ヘットウェイブ), 부리보리의 변이	오리플론 (オリーブロン)	물리에 강함, 마법에 약함
48 후 프림(フーフーリン)	테트라지(テトラジ), 신룡의 물결, 트윈 솔레어(ツインソレイシ)	헤이외의 카드 (ヘイウエのカード)	검과 필 전기 반사, 신성 및 광속 무효
48 후 프림(フーフーリン)	헤트 웨이브(ヘットウェイブ), 걸인(ゲルイン), 필카지(フィルカジ), 잔디인(ザンディン), 데스 바운드(デスバウンド), 그라디언(グラディン)	헤이외의 카드 (ヘイウエのカード)	검과 필 전기 반사, 신성 및 광속 무효
<b>■ PENTACLE</b>			
64 사라스비티 (サラスビティ)	메다리아(メダリア), 서아카지(サアカジ), 용견침(夢見針), 서아리검(サアリケン), 마그드 드롭(マグドドロップ)	헤이외(ヘイウエ)	신성 무효, 회복하기 없다
40 웨리(ベリ)	아이리검(アイリケン), 코틀라(コトラディ), 다라리검(ダラリケン), 리틀레어(リトルエアー)	SP소스(SPソース)	정신 및 신성 무효
32 웨비스(ウェビス)	다이라마(ダイアラマ), 라크피지(ラクフィジ), 송죽해(松竹海), 마피카지(マフィカジ), 록 로트포어(ロックロトフォー), 정령소문(精霊召喚)	VIT소스(VITソース)	마법에 강함, 물리에 약함
20 후부루코쿠 (フブコク)	메다리아(メダリア), 포문디(ポムンディ), 마그스(マグナス), 테트라르(テトラール), 프리파(プリパ), 송죽해(松竹海)	LUC소스(LUCソース)	자변 반사, 광속에 약함

### ● 마테리얼 카드 일람

특수한 퍼스나를 소환하기 위해 필요한 마테리얼 카드들을 살펴보자.

카드	소환할 수 있는 페르소나	일수 방법 및 장소
흑성의 용모(黒龍の姿)	이자-이(イザナ)	방공호 제9구역에서 이자나를 물리친다
수인의 화염(水龍の炎)	리크슈미(リクシュミ)	카지노
생수의 목걸이(生水のネックレス)	카리(カリー)	카지노
관물의 요술(管水の呪り)	가이마(ガイマ)	* 단파의 계에서 가이마를 물리친다
반의 석회(半の石膏)	오디(オーディン)	방공호 제9구역에서 오단을 물리친다
이베타리(イベタリ)	비슈노(バイシュネ)	페르소나 '검코슈미'를 귀환시켜서 얻는 아이템
유아특은 9회(幼我特選9回)	사카(サカ)	방공호 제2구역에서 사카를 물리침
모사무사의 인자(摩訶摩訶の徳)	브라후마(ブラフマー)	카지노
막시 별제스트(マキシベジスト)	시베(シベ)	페르소나 '스킨다'를 귀환시켜서 얻는 아이템
이비형우로즈비르(イビウロズビル)	스틀드(ストルド)	이베노 트리프네 지하 6층
노피(ヌピ)	나티(ナティ)	오디의 광공에서 나티를 물리침
무장의 말(武装の馬)	비사켄트(ビサケンテン)	카지노
스튠크스(スチュクス)	카론(カロン)	카지노
산룡의 날개(山龍の翼)	스자크(スザク)	이베노 트리프네 지하 6층
사해의 용성(海龍の晶)	루시온(ルシオン)	카지노(산호 무효)
황석 석공	이리스(イリス)	골드(GOLD) 1층 남자 화장실
무르의 날(ムルの翼)	넬날(ネッナル)	페르소나 '후부우미'를 귀환시켜서 얻는 아이템
죽도나의 노(死都那の霧)	일다나(イルダナ)	일문 지하 3층
천의 연변(千の縁)	브로사르(ブローサー)	방공호 제7구역에서 브로사르를 물리침
고갈자의 일기(高加者の日記)	사린(サリン)	카지노(해리부트)
노이론(ノイロン)	니올드(ニョルド)	페르소나 '그림블스터'를 귀환시켜서 얻는 아이템
풍의 술사(風魔の酒魔)	후우마 코타루(フウマコタロウ)	페르소나 '별보리무'를 귀환시켜서 얻는 아이템
은의 물(銀の水)	이레테스타(イレテスタ)	이외의 산 지하 2층
올루크스(オルクス)	아스테리아(アステリア)	이외의 산 지하 3층
고대의 태양(古の太陽)	츠크레오스(クレーオス)	이외의 산 지하 1층
정음 반지(精霊の指)	프로메테우스(プロメテウス)	이외의 산 지하 1층
무르의 가면(ムルの仮面)	린다(リンダ)	스미무 섬
첼미언(チェルミオン)	엘라스(エラス)	방공호 제9구역에서 첼미 펄(첼미펄)을 정복한 후 엘라스와 이이카편다
검갈범룡 산검(くわがらふちの銀鏡)	이이오카지(イイオカジ)	EX급
리리(リリ)	가브리엘(ガブリエル)	EX급
속죄의 검은 산악(懺悔の黒山岳)	이자솔(イザセル)	?
링 인 헬로(リングインヘル)	헤스터(ヘスター)	?

### ● 합체마법

전투중 특정한 조건에 의해 일부 마법이나 기술들이 몇 가지씩 합쳐져서 사용될 때가 있다. 이러한 것을 합체마법이라고 하며 한 번 발생한 합체마법은 기록에 남겨되어 그 사용 조건을 쉽게 알 수 있다. 합체마법들은 당연히 일반마법 및 기술들보다 상당한 위력을 지니고 있으므로 절단 사용 하던 전투를 보다 쉽게 이끌 수 있다.

#### ■ 화염법

이름	조합순서	요격
자멸속결(自滅速決)	화염계 마법-화염계 마법	적 하나에 대(대) 데미지
지워 인페르노(ワイインフェルノ)	수격계 마법-지면계 마법-화염계 마법	적 하나에 특대(특대) 데미지
모자드·드·후(モザード・ド・フ)	화염계 마법-지면계 마법-이와 라기(マハラギ)	적 전체에 대 데미지



페기 블레이크(ペギ・ブレイク)	회색계 마법-지면계 마법-이허 라가온(マハカオン)	적 전체에 대 데이지
멀트다운(マルチダウン)	회색계 마법-지면계 마법-이허 라가딘(マハラガディン)	적 전체에 흑대 데이지
페기 로이어(ペギ・ロイヤー)	회색계 마법-인능계 마법-대돌리 번(グッドローバーン)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
사라만다(サラマンダ)	다이아미 아가티오(ダイナミックアガト)	적 전체에 술자(醉倒)의 LV에 따른 데이지

■ 소극기

요문수학(妖魔水術)	수격계 마법-수격계 마법	적 하나에 대 데이지
레이드로드프스트(レイドロードフスト)	지면계 마법-일통계 마법-수격계 마법	적 하나에 흑대 데이지
질구수조(質屋水術)	수격계 마법-일통계 마법-이허 아무이(マハアツ)	전 전체에 대 데이지
레이드 로이드(レイドロードフスト)	수격계 마법-일통계 마법-이허 아무이(マハアツ)	적 전체에 대 데이지
벤인 스텔레시(ベインステラッシュ)	수격계 마법-일통계 마법-이허 아무이다인(マハラガディン)	적 전체에 흑대 데이지
제임스투스(ジェームズ・トース)	수격계 마법-인능계 마법-아무이 리타이드(アツアツイ・リタイド)	적 전체를 빈사 상태로 만든다
운디너(ウンディーネ)	원더를 아무이(ワンダフルアツ)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데이지

■ 활장기

용비정상(龍飛定常)	일통계 마법-일통계 마법	적 하나에 대 데이지
진공 폭격(真空爆撃)	회색계 마법-수격계 마법-일통계 마법	적 하나에 흑대 데이지
진공파(真空波)	일통계 마법-수격계 마법-이허 길(マハカール)	적 전체에 대 데이지
벤인 스텔레시(ベインステラッシュ)	일통계 마법-수격계 마법-이허 길라(マハカール)	적 전체에 대 데이지
가미 사이클론(ガミサイクロン)	일통계 마법-수격계 마법-이허 길다인(マハラガディン)	적 전체에 흑대 데이지
스름 나이트메어(スルト・ナイトメア)	일통계 마법-인능계 마법-프린 불어블러(プリン・ブレイヤー)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
실프(シルフ)	데이지리스 길라(デジリス・ガール)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데이지

■ 지원기

레이프(レイフ)	지면계 마법-지면계 마법	적 하나에 대 데이지
스름 라이즈(スルト・ライズ)	수격계 마법-회색계 마법-지면계 마법	적 하나에 흑대 데이지
벤드 스파크(ベンド・スパーク)	지면계 마법-회색계 마법-이허 마그나(マハマグナ)	적 전체에 대 데이지
크레 풀(クレ・フル)	지면계 마법-회색계 마법-이허 마그나스(マハマグナス)	적 전체에 대 데이지
라스트 웨이크(ラスト・ウェイク)	지면계 마법-회색계 마법-이허 마그다인(マハマグダイン)	전 전체에 흑대 데이지
릴 데이지(リル・デイズ)	지면계 마법-인능계 마법-대지의 분노(大地の怒り)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
늘(ノーム)	그레이트 마그나스(グレート・マグナス)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데이지

■ 공격기

이리스 블레스트(イリス・ブレスト)	방검계 마법-방검계 마법	적 전체에 대 데이지+방검 상태
이리스 크레이시(イリス・クレイシ)	회색계 마법-인능계 마법-다이아몬드 머스트(ダイヤモンド・マスト)	적 전체에 대 데이지+방검 상태
이리스 지허드(イリス・ジハード)	방검계 마법-인능계 마법-리얼리 제일(リアルリ・ゼイル)	적 전체에 흑대 데이지+방검 상태
킹 프레스트(キング・ブレスト)	이허의 부우리(アツアツ・ブール)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데이지

■ 전격기

신디 블레스트(シンディ・ブレスト)	전격계 마법-전격계 마법	적 전체에 대 데이지+감전 상태
신디 크레이시(シンディ・クレイシ)	전격계 마법-인능계 마법-번개 세례(雷の洗礼)	적 전체에 대 데이지+감전 상태
신디 지허드(シンディ・ジハード)	전격계 마법-인능계 마법-가디언 행어(ガードイアン・ハンマー)	적 전체에 흑대 데이지+감전 상태
타케미카지(タケミカジ)	이허의 지전기(イヒー・ジデン)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데이지

■ 핵융기

히트 블레스트(ヒート・ブレスト)	핵융계 마법-핵융계 마법	적 전체에 대 데이지
히트 크레이시(ヒート・クレイシ)	핵융계 마법-인능계 마법-히트 카이저(ヒート・カイザー)	적 전체에 대 데이지
히트 지허드(ヒート・ジハード)	핵융계 마법-인능계 마법-뉴클리어 미사일(ニュークリア・ミサイル)	적 전체에 흑대 데이지
히트카우츠키(ヒート・カウツキ)	올라 프레이리(オール・フレイ)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데이지

■ 만능기

핀드온(フィンデン)	신상계 마법-인능계 마법-히어로즈 그루페인(ヒーローズ・グループ)	적 전체에 대 데이지+신성 추가
핀드온-니움(フィンデン・ニウム)	일통계 마법-인능계 마법-키오스 엘러먼트(キオス・エレメント)	적 전체에 대 데이지+신성 추가
하치만(ハチマン)	주 제트(主・ジェット)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데이지
갈 본드(ガール・ボンズ)	인능계 마법-이허 프레스(イヒー・プレス)	적 전체에 대 데이지
마게대진(魔界大進)	회색계 마법-지면계 마법-아스트로이드 볼(アストラロイド・ボール)	적 전체에 흑대 데이지
	그리미(グリム)·이카티온(イカティオン)·키오스 엘러먼트(キオス・エレメント)·아이 디펜스(アイ・ディフェンス)·*블리드 가드(ブリード・ガード)·*블리드(ブリード)·*헤르메스(ヘルクレス)·*루시(ルシ)	적 전체에 만능으로 16회씩 데이지를 입힘
용(ノーム)	프라이더(フライダー)·스티터(ステイター)·스리스티(スリステイ)·*사비(サブ)·*레슈(レッシュ)·*브라후마(ブラフマー)	적 전체에 999의 데이지

■ 무시

원자폭탄(原子爆弾)	회색계 마법-수격계 마법-인능계 마법	적 하나를 높은 확률로 빈사 상태로 만들
질풍계(質屋水術)	질풍계 마법-일통계 마법-그리다인(グライダイン)	적 전체를 높은 확률로 빈사 상태로 만들
강력기 갑(強気エンゴウ・ガッブ)	회색계 마법-일통계 마법-대지의 분노(大地の怒り)	술자 이외의 아군 및 적 전체를 빈사 상태로 만들
라그나르크(ラグナロク)	이허 길라(マハカール)·이카티온(イカティオン)·유혹의 마구풀(誘惑の魔法)·이구 날리기(イグ・ナリキ)·번개 세례(雷の洗礼)·*레일(レール)·*솔트(ソルト)·*로키(ロキ)·*블리드(ブリード)·*오딘(オーディン)	적 전체를 빈사 상태로 만들. 아군 전원의 빈사 상태의 HP를 전부 회복
드림 부티(ドリーム・ブチ)	유혹의 미사일(ユウコウ・ミサイル)·헤드드라운(ヘッド・ドRAIN)·말과 불레시(マカ・ブラス)·*사비(サブ)·*레슈(レッシュ)·*브라후마(ブラフマー)	적·아군 전체 중 하나를 빈사 상태로 만들
사신의 불꽃(死神のフレイム)	신상계 마법-일통계 마법	적·아군 전체의 HP를 1로 만들
물 1(ワタリ)	무드온(ムドオン)·하머온(ハマオン)	



로우 엔드 브래이크(ローエンドブレイク)	진어(デンジャ)-신성계 마법	적 전체 중에서 가장 레벨이 낮은 유닛을 번시
하이 엔드 크래쉬(ハイエンドクラッシュ)	진어(デンジャ)-일곱계 마법	상대로 만들
발머제원(バルムド)	오메가 크래쉬(オメガクラッシュ)-일곱 불레스티(アルファブラスト) *투시(トウシ)	적 전체 중에서 가장 레벨이 높은 유닛의 HP를 1로 만들 적을 전멸시킨다
노론의 은기(ノロンのおまじ)	하트리스 크래쉬(ハートリスクラッシュ)-셋의 재운(復讐)-어둠의 심판(審判) *스텔스(ステルス)-레반디(レヴァンディ)-올드(オールド)	무엇이 일어나는 지는 불명

■ 격전(格闘)

무신소용(武神召喚)	회염계 마법-일곱계 마법-지연계 마법-수직계 마법-공멸소용(公滅召喚) *스지크(スチャ)- 세리움(セリウム)-권부(ケンブ)-비로(ビロウ)-이레노 세리움(イレノセリウム)	이군 전체의 마법방어력 상승. 적 전체에 속성 변경 대미지
------------	---	-------------------------------------

■ 특목 및 보조

디아마이(ディアマイ)	디아(ディア)-사제의 기도(神聖の祈り)	이군 한 명의 HP를 적 한마디 약간 회복시킴
레오디아마이(レオディアマイ)	레오(レオ)-사제의 기도(神聖の祈り)	이군 전체의 HP를 적 한마디 약간 회복시킴
파라메이아의 축복(パラメイアの祝福)	파르라(パラ)-디아(ディア)-리움(リウム)	번시 이외의 상태 회복
플스베이트(フレスバイト)	리움(リウム) 및(フレスベイト) 리움드라(リウムド)	이군 한 명의 번시 상태가 회복된 때 한 번만 부활시킴
마하 타칼자(マハタカゾ)	타칼자(タカゾ)-사제의 기도(神聖の祈り)	이군 전체의 물리공격력 상승
마하 리코자(マハリコゾ)	리코자(リコゾ)-사제의 기도(神聖の祈り)	이군 전체의 물리 방어력 상승
마하 마카자(マハマカゾ)	마카자(マカゾ)-사제의 기도(神聖の祈り)	이군 전체의 마법공격력 상승
마하 사마카자(マハサマカゾ)	사마카자(サマカゾ)-사제의 기도(神聖の祈り)	이군 전체의 마법방어력 상승
마하 스텝카자(マハステツカゾ)	스텝카자(ステツカゾ)-사제의 기도(神聖の祈り)	이군 전체의 회복기 상승
블레스티(ブレスティ)	블리(ブリ)-회복의 기력(癒しの力)	적군 전체를 높은 회복률로 수면 상태로 만들
태욱의 밀포디(タクのメロディ)	마린카린(マリンカリン)-회복의 기력(癒しの力)	적군 전체를 높은 회복률로 태욱 상태로 만들
지라한 밀포디(ジラハのメロディ)	발자크(バツァク)-회복의 기력(癒しの力)	적군 전체를 높은 회복률로 광목 상태로 만들

■ 공격

화염구(火炎撃)	화염계 마법-일문자 법기(一文字術)	적 하나에 대 대미지
절골검(絶骨撃)	절골계 마법-일문자 법기(一文字術)	적 하나에 대 대미지
빙결단(氷結斬)	빙결계 마법-강결단(氷結斬)	적 하나에 대 대미지
지뢰탄(地雷弾)	전격계 마법-강결단(氷結斬)	적 하나에 대 대미지
풍압난무(風圧亂舞)	회염계 마법-이검난무(伊賀亂舞)	적 전체에 대 대미지
일문난무(一文字亂舞)	절골계 마법-이검난무(伊賀亂舞)	적 전체에 대 대미지
삼광난무(三光亂舞)	빙결계 마법-헤트 웨이브(ヘットウェイブ)	적 전체에 대 대미지
보간난무(波動亂舞)	전격계 마법-헤트 웨이브(ヘットウェイブ)	적 전체에 대 대미지
라이프 스텝(ライフステップ)	신성계 마법-광역 특수 물리	적 하나에 대 대미지를 주어 번시 상태로 만들
드크 세이비(ドクセイバイ)	일곱계 마법-광역 특수 물리	적 하나에 대 대미지를 주어 번시 상태로 만들
시현수리정발검무(時現守利正發劍武)	이검난무(伊賀亂舞)-신학관(新學館)-이검난무(伊賀亂舞)-이검난무(伊賀亂舞) *인드라(インドラ)-일(イヴァル)-시신본(シシモン) *이(イ)	적 전체에 특대 대미지
천공술(天工術)	비공명(非公明)-기초의 공명(機軸)-강결단(氷結斬) *무궁(無窮) *스(ス)-카(カ)-비(ビ)-이(イ)-다(ダ)-미(ミ)-모(モ)-스(ス) *트(ト)-노(ノ)-시(シ)-제(ジ)-노(ノ)	적 하나에 특대 대미지(이전 보스에게 사용하면 일대에 쓰러뜨릴 수 있음)

■ 특수 물리공격

목 유탄기-계(機)のつつき-2회	포이즈마(ポイズマ)-유탄기(つつき)	적 하나에 대미지-영속 상태
마의 유탄기-계(機)のつつき-2회	올미(オウミ)-유탄기(つつき)	적 하나에 대미지-수면 상태
천마유성발포(天馬流星発射)	절골계 마법-스나리 판타(シュナリパンタ)	적 하나에 대 대미지
사육신-계(機)のつつき-2회	포이즈마(ポイズマ)-구심급탄(九十九級)	적 하나에 대미지-영속 상태
용권검-계(機)のつつき-2회	올미(オウミ)-구심급탄(九十九級)	적 하나에 대미지-수면 상태
목 유탄기-계(機)のつつき-2회	포이즈마(ポイズマ)-유탄기(つつき)	적 하나에 대미지-영속 상태
마의 유탄기-계(機)のつつき-2회	올미(オウミ)-유탄기(つつき)	적 하나에 대미지-수면
마를 쏘(マを撃つ)	마후이(マフイ)-비구계 특수 물리	적 하나에 대 대미지-아슬 상태
트리를 차지(トリを捕らう)	물음 부딪히기(物言ひ)-물음 부딪히기(物言ひ)-물음 부딪히기(物言ひ)	적 하나에 대 대미지
목포시사 피스트(木ポシサピスト)	타격계 특수 물리-타격계 특수 물리-타격계 특수 물리	적 하나에 특대 대미지
하니 코움(ハニーコウム)	비구계 특수 물리-비구계 특수 물리-비구계 특수 물리	적 전체에 대 대미지

■ 그 외

윈디 스토리(ウィンディストーリー)	트리프러(トリフラー)-일곱계 마법	적 전체가 돈을 잃어드리고 도망간다
산두 미스터리(サンドミステリー)	올라 리오르(オーラー)-사코자(サカゾ)-리코자(リコゾ)-레브라(レブラ) * 미라워 브레스(ミラワブレス) *겐조부(ゲンゾフ) *이렐 타이로(イレルタイロ) * 원호우 겐스(ワウケンズ) *원렐 타이로우(ワウケンズ) *우우(ウウ)	일정수치 행동할 수 없지만 적의 공격을 받지 않는다
이십삼속의 수호(二十八宿の守護)	타의 목(大木の樹)-물결의 벽(水の壁)-타의 벽(大木の壁)-물결의 벽(水の壁) *세리움(セリウム)-스지크(スチャ)-권부(ケンブ)-비로(ビロウ)	?
릴-나-노그(リル・ナ・ノグ)	히트 웨이브(ヒットウェイブ)-신학관(新學館)-헤스 비온드(ヘスビオン) *무 푸르(ムフー)-스카리아(スカリア)-루크(ルーク)	적 전체에 속자의 HP가 남을 수록 큰 대미지를 입힘 적 전체에 특대 대미지
드래곤 크로스(ドラゴンクロス)	와이브론 스텝(ワイブロンステップ)-헤른 유탄기(ヘーンクラッシュ)-크레스트 이온(クレセントイオン) -엑스투스 샷(エクストラスショット)-사피자이(サフィザイ) *프로페타우스(プロフェタウス)- 이스타리아(イスタリア)-이브레니스(イブレンニス)-츠크리온(チューベリオン)-이클로(イクロ)	

\*은 각각의 조합 마법을 실행시키거나 할 때 소스나를 나타내줄 지까지 없으면 합체마법이 실행하지 않음

● 소문 ( )

페르소나 2의 세계에서는 '소문(噂)'이 게임 진행에 있어서 막대한 영향을 끼친다. 게임 안의 세계에서는 널리 퍼진 소문이 그대로 현실이 되기 때문이다. 그러한 소문을 중에는 '상점에서 새로운 물건을 판다'는 것에서부터 게임의 분위기를 선택하는 것까지 다양하다. 소문은 주로 그것을 전문적으로 취급하는 '소문 상인(噂屋)'에게서 얻을 수 있지만 그냥 일반 상점의 주인들이나 곳곳에 퍼져있는 시민들, 심지어 악마들에게서도 얻을 수 있다.



▲소문 상인은 소문의 주 제공원이다

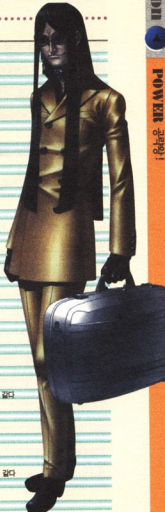


▲입수한 소문은 널리 퍼뜨려야 한다

이 중에서 소문 상인들에게서 소문을 얻으려면 그들에게 말을 걸어서 첫 번째 선택권을 고르면 된다. 하지만 언제나 소문을 알려주는 것이 아니라 참고해 두자. 얻어진 소문은 그대로 놓아두어 봤자 아무런 효용이 없다. 바로 탐정사무소에서 소문을 널리 퍼뜨리는 작업을 해야 비로소 그 효력이 발휘되는 것이다. 탐정사무소에 있는 소랑에게 말을 걸어 '소문을 퍼뜨린다(噂を廣める)'를 선택한 후 자신이 입수한 소문을 골라서 의뢰비를 지불하면 된다. 그러면 소문이 곧 현실이 되어 나타나게 된다.

● 소문 열람

소문	내용
또 한 명의 영웅(もう一人の英雄)	아미에(美織)라는 이름의 이야기인 것 같다
스피루 키오리다를 만난 건(スピルキョリダと会ったこと)	타노노시(弾正忠房)이라는 이름의 젊은 무사인 것 같다
합법 조마라(合法的な調子)	이름 같은 구조로 되어있는 것 같다
괴한한 아이(変な子)	이오비 공원에서 목격한 것 같다
괴한한 정보를 쥐고 있는 인물에 대해(変な情報を知っている人物について)	그 인물에 남성 or 여성인 것 같다
열혈병의 이상한 힘(熱血病の不思議な力)	조각을 찢는 효과가 있는 것 같다
공포, 소문이라 무덤 나타나니(恐怖、噂、墓場に墓が出る)	카스가(カサガ)의 고교의 방공호에 나타나는 것 같다
저렴, 소문이라 저주의 표시 나타나니(安値、噂、呪いのタタシ)	무 대목에 출현하는 것 같다
최속, 소문이라 200일도 할아저씨 나타나니(最速、噂、200日もやる)	기가 폐쇄에 나타나는 것 같다
괴이! 소문이라 물건 밀로(怪異! 噂、品物)	오기아이(オキアイ)의 복 뒤에서 나타나는 것 같다(신조 부트)
괴이! 소문이라 피란 밀로(怪異! 噂、逃亡)	오기아이의 배에서 나타나는 것 같다(여의 부트)
출격, 소문이라 멋진 삼복(出撃、噂、最高の三つ)	무 대목에 나타나는 것 같다
고속, 소문이라 100일도 할아(高速、噂、100日もやる)	기가 폐쇄에 나타나는 것 같다
괴이! 소문이라 카사(怪異! 噂、カサガ)	스피루TV에 나타나는 것 같다(여의 부트)
괴이한 잠승! 소문이라 초치노코 나타나니(怪異! 噂、ソチノコ)	하수도에서 출현하는 것 같다(신조 부트)
괴단, 소문이라 해적(怪談、噂、海賊)	카스가(카)와 고교에 나타나는 것 같다
시간대에서 새로운 시시(タイムズで新しい)	카드의 복자를 하고 있는 것 같다
시간대! 이상한 물건을 판매(タイムズ! 不思議な品物)	택틱 카드를 팔고 있는 것 같다
카오리비, 의문의 일사투입(カオリビ、謎の即効)	계속 쉬어지만~
카오리비와 도둑(カオリビと泥棒)	아미에(美織)를 사칭하는 것 같다
파라레함에 불온한 움직임(パラレハムに不正な動き)	결혼함을 고함하는 것 같다
파라레함의 의외의 상황 판매(パラレハムの意外な品物)	전력 부가를 팔고 있는 것 같다
에테리아의 도둑은 계속된다(エテリアの盗賊は続く)	다른 상점과의 차별화에 성공한 것 같다
에테리아의 새로운 상품 판매(エテリアの新商品)	새로운 에스테를 사칭한 것 같다
로스칸디다, 그 마누라이 피도(ロスカンディタ、あのー)	마누라이 피도에 출현한 것 같다
로스칸디다의 의외의 상품 판매(ロスカンディタの意外な)	전력 방어구를 팔고 있는 것 같다
스피루 지나, 드디어 버디(スピルキョリダ、ついに)	왕물림을 사칭한 것 같다
스피루 지나의 새로운 정보(スピルキョリダの新情報)	상점 판매를 사칭한 것 같다
지나! 파워 업(ジナ、パワーアップ)	상성염이 파워 업한 것 같다
시라시(의) 아루마니, 공을 실형(しらし(の)アーマニ、公を失刑)	공을 실형한 것 같다
이키쇼우칭 시라시(의) 본업(イキショウチンしらし(の)本業)	공을 연 사칭한 것 같다
몰이! 디펜스의 의외의 상품 판매(ディフェンスの意外な)	특수한 부가를 팔고 있는 것 같다(특수한 방어구를 팔고 있는 것 같다)
토나는 마리아의 비밀 상황(トナはマリアの秘密状況)	특수한 에스테를 팔고 있는 것 같다
무 대목은 진짜 카사(無大目は本物のカサ)	술맛이 담뱃피가 섞여진(담뱃, 책의 배급이 높아진다)
소문난 술은 CD(噂の酒はCD)	기가 폐쇄에서 팔리는 것 같다
소문난 술은 CD2(噂の酒はCD2)	기가 폐쇄에서 팔리는 것 같다
지도들 모으는 대부(7)의 중요(大仕事?)	지도 수집가가 있는 것 같다
크릴 · 드 · 룬는 시시(クリール・ド・リュンは新商品)	이오비 구에 이점한 것 같다
크릴 · 드 · 룬는 의외의 상품 판매(クリール・ド・リュンの意外な)	이상한 부가를 팔고 있는 것 같다(이상한 방어구를 팔고 있는 것 같다)
피파리치는 무시한다(ピパリチは無視)	크루나 구에 이점한 것 같다
피파리치의 의외의 상품 판매(ピパリチの意外な)	무기와 방어구의 개발을 하고 있는 것 같다
판타지랜드에서 전파를 판다(ファンタジーランドで電波を)	전력 부가를 주는 것 같다(에너지에서 주는 것 같다)



별의 미라클에서 진짜를 준다(태틀...)  
 일간 페를마스터에서 진짜를 준다(월刊バトルマスター...)  
 수전노, 마음을 고쳐먹다(心換, 改心する?)  
 트릿슈의 새로운 상복 판매(トリッシュの新し〜)  
 전설의 무기 장인은 실존했다(伝説の武器職人は〜)

특수한 아이템을 새로 제작키드를 준다  
 진짜 무기를 주는 것 같다/진짜 방어구를 주는 것 같다  
 트릿슈가 마음을 고쳐먹은 것 같다  
 아이스크림의 판매를 시작할 것 같다  
 아리아 신사에 모습을 드러낼 것 같다

## ● 악마들의 소문

소문은 사람뿐만 아니라 악마들에게도 얻을 수 있다. 이 경우에는 일단 먼저 악마들과 계약을 해두어야 한다. 그리고 그 악마들을 기쁨의 상태로 만들어 놓음으로써 정보를 들을 수 있게 되는데 이때 소문을 들을 수도 있는 것이다. 악마에게서 들은 소문은 악마들에게 피드백이 होने를 위해서는 다시 기쁨의 상태로 만들 필요가 있다. 약간은 번거롭겠지만 더욱 재미있는 플레이를 위해서 참고 노력해보자.

류우에(リュウエ)는 깨끗한 것을 좋아하는 것 같다	조다락에서 악마와 계약한 후에 정보를 듣는다. 그 후에 류우에와 계약해서 다시 만났을 때 기쁨의 상태로 만들면 조다와 내레이 촬영 비유를 깨끗하게 얻어준다
라스푸친(ラスプーチン)이 백전합의 열의를 주는 것 같다	이학 연구소에서 악마와 계약을 한 뒤 정보를 듣는다. 그 후에 라스푸친과 계약하고 다시 만났을 때 기쁨의 상태로 만들면 백전합의 열의를 얻을 수 있다 (새로운 신색을 고르면 됨)
해지신전 보물창고(魔物館)에 보물이 숨겨져 있다	해지신전에서 아예메라(アエメラ)와 계약해서 정보를 들으면 보물창고의 보물에 대한 이야기(를) 들을 수 있다. 그리고 또 정보를 들으면 비이아선(ビヴァイア)에게 부탁해서 백을 수수이보라는 정보를 듣는다.
빅 프로스트(ジャックフロスト)가 아보미 부우라(アトタプブー)를 사용한다	리바이어선과 계약해서 다시 만났을 때 기쁨의 상태로 만들면 백을 부수인다 악마와 계약해서 정보를 듣고 악마에게 소문으로서 흘리도록 한다. 첫 번째 정보에서 사용하는 마법에 관한 소문 두 번째, 세 번째 정보에서 위해서 관한 소문 네 번째 정보에서 다른 비밀마법과 합체한다고 하는 소문을 들을 수 있다. 이렇게 흘러나간 소문에 의해서 마법의 위력이 바뀌게 된다
빅 란탄(ジャコランタン)이 다이나미 아기미오(ダイミッタギオ)를 사용한다	
발베르스(バルバス)가 크레티트 마그나스(クレティトマグナス)를 사용한다	
스콜라데스(スクラデス)가 데인저러스 걸라(デンジャラスゲール)를 사용한다	
안무우(アンウ)가 하이미 지온기(ハイビジョン)를 사용한다	
카니니(カナリ)가 워터에 아무에스(ワンダフルアニス)를 사용한다	
데메델(デメテル)이 율브과 프제이라(ウルトラフレイル)를 사용한다	
사워에스(サウエス) 초 레기드(超レギド)를 사용한다	

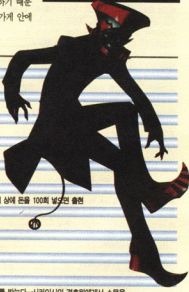
## ● 사람 찾기

사람 찾기는 말 그대로 의뢰인이 지정한 사람을 찾아주고 그에 대한 보수를 받는 것이다. 이 일은 아카츠 우칭 시라이시의 본업은? 이란 소문을 퍼뜨린 다음에 그 시라이시에서 의뢰를 받아 할 수 있게 된다. 이때 찾으려는 사람의 이름을 잘 기억해두어야 하는데 왜냐하면 그 사람을 찾아냈을 때 이름을 맞춰봐야 하기 때문이다. 참고로 두 번은 말을 걸어야 이름을 확인할 수 있게 된다는 것을 알아두자. 그리고 시라이시 가게 안에는 사람을 찾는데 돈을 받고 힌트를 주는 사람도 있으니 꼭 모르면 힌트를 얻어보도록.



- 갖는 사람
- 존다 보우아인(ボウアイン)
  - 타니키 오사미츠(タニキオサミツ)
  - 우라타 타쿠미(ウラタタクミ)
  - 지츠와 칸노우(ツツノカンノウ)
  - 스즈키 유우이치(スズキユウイチ)
  - 이케나 카쿠무타(イケナカクムタ)
  - 카쿠라 이요미(カクライヨミ)
  - 한코리(ハンコリ)
  - 사키즈 쇼우이치(サキズショウイチ)
  - 나기네 타이이치(ナギネタイイチ)
  - 오코마에 케이코(オコマエケイコ)
  - 후도우 시오리(フドウシオリ)
  - 네키리(ネキリ)
  - 이이다 사토미(イイダサトミ)
  - 카노자와 후지(カノ자와フジ)
  - 나시타 나미세(ナシタナミセ)
  - 나카타이 엔이치(ナカタイエンイチ)
  - 사이토우 겐(サイトウケン)
  - 마츠시타 히로미(マツシタヒロミ)
  - 이케다 후코(イケダフコ)
  - 아사노 타쿠미(アサノタクミ)

- 유기 장소
- 시각성(神鳴鳴)
  - 키스미트 숲터미(キスミット出陣)
  - 카오리(Kaori)
  - 루 대륙(ルー大陸)
  - 깃털 초상(ぎつてん彫物)
  - 검 집 지니(剣集ジニー)
  - 파파리차(パパラチャ)
  - 프리베림(フレイバラム)
  - 톤니의 가게(TONY'S SHOP)
  - 빙의 프리비르(氷成カゴフアニア)
  - 유에사키(ユエサキ) 구의 사행미타다시(サトメタダシ)
  - 스미우TV(スミウTV)
  - 카소우우 탐정사무소(探偵事務所)에 있는 고장이 상에 돈을 100% 돌려 줄런
  - 포우우(フウウ) 주의 사토미타다시(サトメタダシ)
  - 키스카와라 고고(霧白山高砂) 지하실
  - 아리아 신사(アリア神出)
  - 크롤-드-블레(クローレド・ブルーム)
  - 홍 사인코세리피(紅サインコセリピー)
  - 통아 디펜스(通アディフェンス)
  - 비키니 라인(ビキニライン)



아리아 신사 위에서 아미와 이마미-사람 찾기 의뢰를 받는다-시라이시의 경호원에게서 소문을 듣는다-소문을 퍼뜨린다-아리아 신사에서 아사노 타쿠미를 발견-전설의 무기의 비전서(秘傳書)를 받는다-파파리차에 가서 주인에게 비전서를 보여준다-전설의 무기를 개발할 수 있다



# 스토리 공략

전편인 「죄」의 클리어 데이터가 있으면 게임을 처음으로 시작할 때 그 데이터를 읽어들이 수 있다. 여기에 따라 계승되는 데이터는 소우 타츠야의 이름을 비롯한 스테이터스, 프리 타겟 카드의 장 수, 합체 마법 리스트, 탐정 사무소 입구에 있는 고양이 상에 넣은 돈의 액수, 엘리스의 보물인 '칼라 링(カルマリツク)' 등이다.

한 소년이 무언가를 기억해 내는 듯한 모습.



▲미야와 미주진 기억

신사같이 보이는 건을 앞에 그 소년이 서있다.



**엘리아:** 참으로 외로워 보이는군... 소중한 것이라도 없었어보이지?  
**소년:** ...

**엘리아:** 그대... 없어진 건 아닌가 보구나. 기억이 나버린 게자... 추억이라는 것을 잃어버린 인간은 발을 짚어지고 싶어하는 생물이지. 여기도 예전에는 어를 속제로 떠올려왔었는데... 시간이 지나니 소중한 것조차 잊어버리게 된단다. 잊어버린 채로 있는 쪽이 행복할는지, 기억해 낸 쪽이 행복하는지... 널 참으로 불행한 일에 휩싸인 것처럼 보이는구나...

신사를 뒤로하고 떠나가는 소년.

**소년:** 그대... 기억난다... 이 세상에 오시려는 안 볼 죄를... 어떻게 하면 그 죄를 갚을 수 있을까...?

어느 곳의 회의실.

**미즈노 노안:** 이재부터 정해진 순서대로 언행의 의사를 집행하였다. 그뿐. 어전제 부속도입니다.

다시 장소는 한 사무실 안으로 바뀐다.

**유키노:** 취재하려는 수고하셨어요. 미야씨에게 편지가 와 있네요. 보낸 사람의 이름 같은 건 없지만...

영광, 유키노  
고마워. 그런데 누구인가? ←  
**편지:** 다음은 너다. JOKER.  
**미야:** ...?

의문의 편지를 받은 미야는 곧 편집장에게 호소를 한다. 회사 생활에 힘들어하는 신입 사원을 격려한 후, 미야는 곧 편집장으로 향한다.  
**미즈노 편집장:** 왔군요. 미야노. 오늘 이렇게 부른 이유는 알고 있었죠? 당신이 제출한 인터뷰 계획... 소문난 고등학생의 꿈이란 것 때문이에요. 좀 그렇더군요. 임팩트가 없어요. 요즘같은 세상에 누가 듣나하는 어린이의 꿈 같은 것에 대해 읽고 싶어하겠어요?

하...  
편지. 중요한 일이라고 생각됩니다. ←

**미즈노 편집장:** 또 일대꾸를 하는군요. 당신에게는 조커의 소문으로 대한 취재를 맡기기로 하죠. 이런 확실한 특종이요! 아이들 사이에서 최근 연속살기 살인사건이 조커에 의해 일어난 것이라는 소문이 돌고 있는 건 알고 있었죠?! 나나시마이 학원에 가서 그림 취재 하세요! 바이트의 사람들은 이번의 일에서 제외하겠어요. 당신 혼자서 해! 알고 있을 거라고 생각하지만...당연히 오늘 당신이 실행한 오후 빈나질 추가도 없던 걸로 하죠. 심다면 회사를 그만두세요. 당신을 대신할 사람은 얼마든지 있으니까, 바르니까 말았으면 가서 가세요.

편집장으로부터 질책과 함께 새로운 취재거리를 맡고 난 후 미야는 방을 나온다.

**유키노:** 미야씨. 세라자와세라는 사람한테서 전화가 왔었어요. 프론티로 만나러 오겠다고 했었는데... 도착하면 내선 전화이 될 걸요.

사무실 안을 간단히 둘러보고 난 후에 입구 쪽에 있는 유키노에게 말을 걸어보지.

**유키노:** 네! 몇 때문에 빈나질 추가를 약자로 했다고요?! 그런 발표를 부리다니! 내가 참이라고 오겠어요!!

고마워 유키. 난 괜찮아... ←  
Let's positive thinking!  
너무 신경쓰지 말고.

유키노는 자신과 공비를 이룰 수 없다는 것에 아쉬워하며 미야를 격려해 준다. 유키노의 옆에 있는 한 남자는 '후지이 준스케'라는 사람으로서 유키노가 존경하는 프리 키어라면 야다. 그리고 이 사람은 유키노를 유키, 미야를 마키라고도 부른다.

엘리베이터를 이용하려고 하면 유키노에게서 내선 연락이 올 때까지 좀 더 기다리라는 말을 들을 수 있다. 그러므로 좀 더 시간이 흐른 후에 엘리베이터를 이용하자. 밑으로 내려간 미야는 우라라라는 여자와 만난다.

**우라라:** 차오, 미야. 그림 기법 넣고 가볼까. 꼭 좋은 남자들 잡자구!

**우라라:** 뭐라고?! 몇 때문에 갈 수가 없다고?! 잠깐 너 처음부터 갈 마음이 있었던 건 아니? 이, 알겠다. 저번의 데자뷰의 소년! 신경쓰이는 거구나? 아, 그만 두라고 했건만 왜 그렇게 취재했을까. 고작 역 앞에서 한 번 무뎠던 연하의 남자에게 전에 한 번 만났었

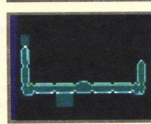
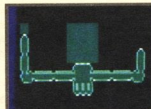
던 것 같은 하지만...  
**우라라:** 뭐야. 정말로 일이 있는 거야? 나나시마이 학원에서 조커 소문을 취재? 이, 정말 할 수 있지? 빨리 끝내면 아이 늦지는 않을 거야. 내가 도와줄 테니까 서두르자!!



▲우라라의 등장

## 나나시마이 학원

이제 희정문을 통하여 밖으로 향하자. 미야와 우라라는 곧 취재대상 학교에 도착하게 된다. 교무실 안에는 형사들이 교사들을 상대로 한창 조사중이다. 형사들과 대화를 나누고 있는 사람은 사에모라는 교사. 그중 신갈리스를 낚 형사는 꽤 젊어 보이는 인상이다. 젊은 형사가 길게 말을 거머쥘 하자 검은 양복의





형사가 그의 입을 막고서는 만지 나간다.



▲잠 센스 있다

**사예코 선생:** 자카~카츠아비, 조 스모우에는~타츠야 군은 잠에 들어갔 습니까?

**카츠야:** ...아호, 아직 불어오지 않은 모양입니다. 정말 어디서 불 하고 있는 건지... 그 바로 녀석아... 선생님께 격정을 퍼져드려서 정말 죄송합니다. 그걸 실례하겠습니다.

카츠야 형사가 나간 후에 아이미 사예코에게 말을 건다. 사예코는 마 아들에게 취할 때 주의할 점을 알려주어 한 학생을 끌고 도망쳤던 남자가 실해당했다는 이야기를 해준다. 그리고 그것이 영기살인 사건과 관계가 있는 듯 하다는데... 이유를 알 수 있게 되면 다시 한 번 사예코 선생에게 말을 걸어 보자. 그러면 조커의 소문에 대해 물을 수 있다.

**사예코 선생:** 자신의 휴대전화로 전화를 해서 조커에게 부탁하면 마음에 안 드는 사람을 죽여준다는 소문이 맞지요?

교무실 안에 있는 아카-리(明城)란 교사는 아이미의 집지사를 오컬트 집지사로 오해하고 있다. 어떤 중요한 물건을 아카-리에게 주고 대화가 다 끝났으면 이제 교무실을 나서서 본격적으로 고내를 조사하려 하자. 교무실 앞에서는 조커의 신상에 대한 소문 등에 대해 물을 수

있다. 우선 2층을 조사해보면 2-A반의 한 남학생이 3-B에서 형사를 보았다고 한다. 그리고 2-C에서는 그 반의 한 학생이 연에게 데부힌다는 말을 들을 수 있다.

1층으로 내려와 보면 D반에서 한 여학생이 조커가 보낸 카드를 받았다고 한다. 그리고 복쪽에서는 지점거를 주는 곳과 교무실의 실이 있다. 그밖에는 별볼일 없으므로 이번에는 3층으로 올라가 보자. 그러면 아가 학생의 말대로 3-B에서 형사를 볼 수 있다. 그 형사는 바로 카츠야. 조사하는 도중에 동생인 타츠야의 상태에 대해 물어보기도 하는 등 동생들 걱정하는 모습을 보여준다.

3층의 복쪽에는 교장실이 있지만 문이 잠겨 있으므로 들어갈 수 없다. 그리고 3-B근처에서 위로 통하는 계단이 있는데 그곳에는 시계탑이 있지만 역시 들어갈 수 없다. 안에서 모든 불을 끄고이면 다시 1층으로 내려와서 중앙정원로 형하는 입구를 통해 나간다.

**한나 교장:** 오자키야 칸나! 네 녀석, 그 반항적인 태도는 뭐냐! 그리고 다니카가 경찰들까지 조사하러 왔잖아! 아! 어쨌든 내가 벌인이지? 끝났으면 것에 양심을 품고 죽던 거야!

**안나:** 난 아무 짓도 안 했어...!  
**노리코:** 나무해~안나는 실인 같은 짓은 하지 않아요!!

**한나:** 흠, 일개 쥐야 인터넷이 산수라고 해서 논쟁이 있었지만 나 같은 건 달리기만 못하면 쓸모없어!! 중계방송사 안재라도 찾아주지. 빨리 네 친구인 스모우와 함께 지피 해!!

교장이 사라지자 그녀들에게 말을 거는 아야 일행.

**우라라:** 잠깐 내쳐! 그런 말을 듣고도 가만히 있을 거야?

**안나:** 누구지?~당신들은?~ 집지사와?~ 그대~어쨌든 당신들도 내가 죽었다고 생각했잖아... 마음대로 쓰도록 해...

다니카면서 의미심장한 말을 남기는 안나.

**안나:** 저 녀석~죽어버려줘야...

우라라는 계속 안나의 걱정만 한다. 한편, 정원은 교장의 동상이 있는데 여기에는 아주 한심한 말(나를 보아라!! 나에게 복종하라!! 날 의지하지 마라!!)이 적혀있다. 정원을 조사하고 난 후 3층의 교장실로 향하면 그 안에서 교장으로 보이는 사람의 시체를 발견할 수 있다. 뒤에서 우라라의 카츠야 형사도 교장실에 들어온다.



▲안나의 집무

**아야:** ...!  
**우라라:** 뭐~뭐야~이런... 도대체~ 뭐지?!

**카츠야:** 실례하겠습니다. 교장 선생님 조금 절망하고 싶은 것아...; 이 이런...!! 뭐고 있는 예고장...; 이 실패 발발...; 녀석인가!! 당신들이 제 1발견자인가? 수상한 자를 보지는 않았나!! 발견했을 때의 상황은? 언제 이 곳에 들어왔지?  
**우라라:** 모... 몰라요!! 한꺼번에 묻지 말라고요!!

그런데 이때 타이밍 나쁘게 안나가 나타난다.

**우라라:** 나~너는~너, 실마...!  
**안나:** 나~난 아나... 난 아무 짓도 안 했어...!!

**카츠야:** 거기서!!  
카츠야는 안나를 쫓아 나가고 마야도 함께 나간다. 우라라도 곧 뒤따르고...; 황급하게 안나를 쫓던 마야 일행과 카츠야 형사는 도중에 이상한 괴물을 만나게 된다.

**우라라:** 뭐~뭐야 이런...; 아~어떻게 되어가고 있는 거야?  
**누군가의 목소리:** 보고도 몰라? 악마

라쿠, 악마  
**카츠야:** 아, 악마?~네 녀석은 누구냐? 게다가 이 느릅은...;

**홍이 자부른 한 남자:** 편지는 받아 봤잖아? 나야 조커라고

**미야:** ...!  
**조커:** 의뢰를 받아서 많이 널 죽이러 왔어 이미 그렇게 소문나서했거든

**우라라:** 뭐...?!

**조커:** 미야도 미야...; 너에 대해선 잘 알고 있다~내가 자폭 한 곳에서 무엇을 하고 왔는지 알아. 페르소나를 불러내 보. 그렇지 않으면 이 녀석들에게 먹여버린다? 그 권총을 사용해야 사용할 수 있지! 양손으로 뿔뿔! 하고 밀어...;

**카츠야:** 공여 강행명 501호! 총도범 위법, 그리고 협박의 혐의로써 체포하겠다!!

**조커:** 페르소나라쿠, 페르소나!! 페르소나를 불러라!!

**카츠야:** 뭐야~이 느릅은?!

**헤리오스:** 나는 헤리오스...; 고대의 일문문에 의해 세상의 피자수시를 깨드리는 존재. 나, 그대가 전처의 총살한 여자가 되리라!!

**우라라:** 깨어! 실마...!

**카리스트:** 소름은 카리스트...; 가장 아름다운 자와 노래하는 남자가 한 명...; 암시에 지친 현신이며, 그대에게 진실한 사랑을 가르쳐 드려졌습니다.

**미야:** ...?!

**미야:** 나는 그대~그대는 나...; 나는 그대가 지난 마음의 바다에서 나온 존재...; 영망하신 어머니 미야이며 자 되리라...;

**조커:** 해!~! 좋아, 바로 그거다!! 그렇지만 난 지금 죽이지 않겠다...; 악마들을 보아서 사사히 죽여주지 기억해 내라! 문명으로부터 도망치려 했던 것들!!



▲페르소나에게 걱정하는 미야

조커의 공격을 받아 쓰러진 일행. 정신을 잃은 마야 일행은 수상

한 장소에 이동된다.

**우라:** 우리를 죽은 거야? 뭐였지 내 인생은...

**누군가:** 목소리? 그렇지는 않아... 내가... 당신들을... 초대했다...

**필레:** 나의 이름은... 필레온 의식과 무의미의 틈에서... 살아가는 자... 당신들에게... 페르소나를 부여했던... 사람이다...

**키쇼:** 501호하고 같은 말을 하는 군... 일단 이것은 꿈이라고 생각해 두겠지? 그 페르소나라는 건 도대체 뭐지?

**필레:** 당신들이 얻은 힘은... 사람의 마음 깊은 곳에 잠들어 있는... 신과 악마에 미치는... 또 한 사람의 자신을 불러내는 힘... 신의 모습에... 자재로 가득 찬 자신... 악마를 쫓는... 진폭한 자신... 사람은 다양한 가면을 쓰고... 살아가는 존재... 지금의 당신들의 모습도... 무수한 가면의 하나에 지나지 않아... 페르소나도 또한... 다수의 자신의 모습을 중 하나...

**키쇼:** 물리적 간섭력을 가진 다른 자아... 암함은... 그것이라고 말하는 건가? 그것을 우리들에게 부여한 목적은 뭐지?

**우라:** 대... 대화가 이루어지고 있네...

**필레:** 당신들에게... 부활이... 있다... 나의... 위는... 해본... 그 녀석... 계획... 인과의 선... 너무... 깊어... 그들... 피는... 물을... 흘려... 만... 들었던... 미... 복... 근... 구해... 당신을... 해...

**키쇼:** 왜... 그... 잘... 물리지가... 않아...

**필레:** 주의... 소문이... 현실이... 된... 다... 사람... 마음... 빛...

다시 학교로 돌아온 일행

**키쇼:** 당신들은... 무사한가...?  
**우라:** 일단... 산 것... 같군...

경찰에 연락해서 지원을 요청하는 키쇼. 우라라는 마이에게 전갈 나고 돌아온다.

내야말로 경찰은... ?  
일단... 은

**우라:** 응... 난... 괜찮지만...

키쇼는 잠시 후에 지원이 온다며 마이 일행에게는 조심스럽게 한다. 그리고 청부살인일 가능성이 크더라 아까 그 학생을 계속 찾겠다고 한다. 이제 마이 일행은 키쇼와 같이 행동하게 되는데 그전에 키쇼가 총을 건넨다. 하지만 우라라는 권투를 배웠으면서 총을 받기를 꺼려한다. 결국 총 두 자루를 다 받는 마이. 그때 사색과 선성이 나타난다. 키쇼는 살인사건이 일어났다고 알려주며 용의인을 때까지 학생들과 함께 침착하게 있어야 한다고 한다.

이제부터 예후현에서 모든 항목을 고를 수 있으며 무기 등의 장비가 가능해진다. 하위세 줄 체크해 두자. 그리고 학교 안을 돌아다니다 보면 죄과 만나게 되는데 이때 처음 나타나는 슬라임은 아이와의 대화 이벤트에 대해 자세히 설명해 주므로 잘 참고해 두자.

게임의 초반이라서 그런지 작물을 상대하기는 그리 어렵지 않다. 하지만 레벨을 어느 정도 쌓아주는 것도 좋다. 참고로 1층의 고무원실에 있는 아주머니에게 말을 걸면 희곡할 수 있으므로 그 근처에서 레벨을 올리는 것이 편하다. 또한 권혁트를 해서 타트 카드를 얻어 보기도 하자. 2층의 고무실로 가서 선생들과 대화를 하다보면 한 교사에게서 시제법의 열쇠를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 아까 4층에 있었던 시제탑으로 향하자. 4층으로 향하는 계단 앞에서 무언가를 느끼는 일행. 시제탑으로 들어가면 일행은 곧 무언인가를 발견하게 된다.

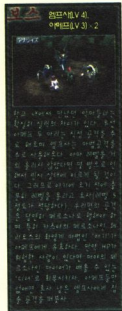


▲이 교사가 열쇠를 준다

**우라:** 저... 저기가 자기!  
**조커:** 레이다. 난 나의 동료야. 널 찾아하려 왔다  
**우라:** 네... 너... 너는 녀석이... 아니라... 난 조커의 저주 따위는 하지 않아...

**조커:** 걱정할 것 없이 내에 대해서도 '저쪽 편에 대해서도 곧 알게 될 거야' 그렇게 하면 나도 '저쪽 편이 잘못되어 있다는 것을 깨닫게 되지' 남편에 대해서는 말을 더듬어 함께 가지  
**키쇼:** 501호, 그 아이한테서 물어라!  
**조커:** 방해하지마!! 네 놈들은 그 녀석들이나 상대하고 있어!!

조커가 불러낸 악마들과 진투에 들어가게 된다.



**조커:** 왜... 하는데... 할 수... 없군... 잠시... 잠이나... 자라...  
**키쇼:** 꼭...??... 당했...

조커의 수초로 잠에 빠지는 일행. 하지만 그때 누군가가 나타난다.

**조커의 목소리:** 네... 네 녀석은...!!  
꽤나 보니 인내는 어떠한 소년에 의해 구속되어 있었다.

**대자부의 소년:** 녀석은 도망했다...  
소년은 마이에게 무언가를 건넨다.

**대자부의 소년:** 이모바 구의 키쇼

'무'라고 하는 불장사무소로 가라... 그 문장을 가지고 있으면 녀석이 노력도 안한다하고 하는 소문을 퍼뜨릴 수 있다... 그걸을 따지므로 이보다 더 이상 이 사건에 관계하지 마라... 전부... 있어...라...

꽤나 소년. 잠시후 도착한 형사들에 의해서 학교내 검문이 이루어진다. 키쇼는 시미즈 관리관들에게 지금까지 겪었던 일들을 설명하지만 놀림만 당할 뿐. 더군다나 조사본부에도 빠지게 된다. 꽤나는 키쇼에게 시미즈 관리관은 '가구리의 자식은 가구리'라는 말을 하며 비꼬고 있다. 키쇼는 그 마이 일행과 대화를 나누고 전에 소년이 말했던 대로 탐정을 찾아가기로 한다.

파우푸와의 만남

학교를 나서면 다른 구역으로 이동할 수 있게 된다. 이때 학생회에 표시되어 있는 파란 점에서는 사람들과 대화를 할 수 있다. 여기서 오른쪽 하단에 있는 '포터스'에서는 여러 상징들이 들어갈 수 있으며 한번은 들어서 정비를 해준다.

불일이 끝났으면 바깥으로 통하는 길을 따라 구역을 벗어나자. 그리고 아까 소년이 말해주었던 특징이 있는 구역으로 향하자. 여기서 '이모바 거리'로 가면 전과 같이 몇 가지 상징들이 나타난다. 여기서 가장 왼쪽 위에 있는 한쪽이 탐정사무소이다. 그곳으로 들어가면 '타카'라는 여성이 일행을 맞이한다.

잠시 후에 일행은 토도코코 소장과 대화를 나누어 지초지종을 설명해준다. 소장은 지금까지 일어난 사건들과 관해서 전과로 소문이 현실로 되는가를 시험해보기 위해 조커를 찾아내는 범블럼의 소문을 알겠다고 한다. 대화가 끝났으면 탐정에게 말을 걸어서 소문 퍼뜨리기를 의뢰해두자(첫 번째 선택권). 이후에 타이거가 인터넷에 소문을 찾기 좋은 페이지가 있다고 한다. 그 페이지는 소장과 잘 아는 피오푸라는 사람이 거리의 소문을 수집해주는 곳이라는데. 인터넷에서 피오푸와 연락을 시도하는 일행. 피오푸는 아



오바 구의 W, 슬래쉬에서 만나지고 하여 그 곳 점원에게 말을 걸어 자서에 따르고 한다.



▲슬×X로크의 안 신생

탐정사무소의 바로 옆에 있는 가게가 바로 그 악숙의 장소이니 들어가 보지요. 마아들은 점원의 자서대로 빨간 컴퓨터를 사용하다가 그 곳에 있던 피오루와 만나게 된다. 일행은 피오루와 함께 술집으로 향할 후 본격적인 대화를 시작한다.

**피오루:** ...그렇게 된 건가? 재미있군...

**키츠아:** ...우리들이 알고 있는 건 대충 알겠소. 이번에는 그책이 말할 차례요.

**피오루:** 내가 조사한 바에 의하면 조커의 소문은 어떤 TV방송에서 흘러 나온 이후로 폭발적으로 퍼지고 있지. 그전에는 조커의 JSD 세간에서는 찾아볼 수 없었는데 말이야. 한가지 예외를 제외하고는... 그게 어디라고 생각하나...? 바로 스투우 타츠 조주의 전회에서도!

**우라라:** 스투우 타츠조우라는 건 누구요?

**키츠아:** 현직 와우대신이야... 이때서 그런 것을 당신이 알고 있지?... 도청인가? 그런 범죄라고.

**피오루:** 그럼 해부사?... 녀석은 뒷안에서 상당히 더러운 일애 손을 내밀고 있다는 소문이야. 거기다 10년 전의 미해결 연속살인애 범화...; 그것도 녀석의 아들이 꾸민 짓이었지. 당시 검찰이나 경찰 사이에서는 유명한 소문이었지.

**키츠아:** 그게... 정말인가?

**피오루:** 뭐야... 몰랐던 거야? 뭐 어쨌든 간에 이번의 사건은 우연이라고는 생각할 수 있지 않나?

**우라라:** 그럼... 그 스투우 타츠조우라는 와우대신이 조커의 사건에 관련되어 있다는 말?

**피오루:** 그럴 이력부터 '우리들'이

조사하려는 거지. 나를 데리고 가줘. 난 스투우 아들의 소재를 파악하고 있거든. 당신들은 조커의 단서를 알게 되지. 난 표적이 된 이 아기를 알게 되었으면 그만한 진상에 가까워질 수 있고... 나쁜 거래는 아니잖나.

**키츠아:** ...진상을 폭로해서 어떻게 하겠다는 거지? 공갈이 목적인가?

**피오루:** 해해-의협심이란 거지. 악당은 내버려둘 수 없다는 식과-.

**키츠아:** ...어떡하지? 표적이 된 건 당신이야. 당신이 결정해.

**피오루:** 말할 못 알아들은군. 그럼 한 가지 시험해볼까...; 로드록이 할

이행인가? 지금 파라레밤에 있소. 이곳에서 무기를 취급하고 있다는 소문을 피르르주시게.

**우라라:** 잠깐...어떻게 생이지?

**피오루:** 소문이 현실이 된다는 걸 믿지 못 하니가 시험해 보라는 거야.

잠시 후 이쪽 주인이 무기를 보여준다.

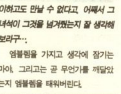
**피오루:** 놀랐군...; 정말로 되다니...; 마더의. 이후에도 여러 무기를 준비해 두고 있습니다. 필요한 것이 있다면 말씀해 주세요...

**우라라:** 그 그림 엠블렘의 소문도 사실로 되어있잖아!!? 뭐야... 이제 편하겠군. 마하!!

**피오루:** ...그럼 그 엠블렘 어떻게 할 거야? 그림 가지고 있으면 조커를 쫓아낼 수는 있어. 하지만 테자부의 아이하고도 만날 수 없다고. 어째서 그

내색이 그것들 넘겨주는지 잘 생각해 보라구...

엠블렘을 가지고 생각해 잠가는 마하. 그리고는 곧 우연가를 떠돌았던 지어 엠블렘을 태워버린다.



▲피오



▲엠블렘을 태우버리는 마하

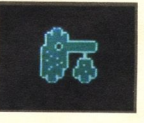
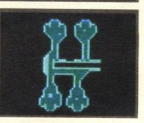
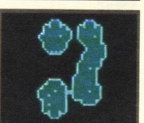
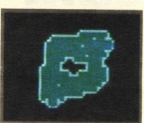
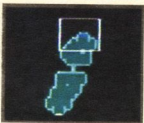
카타스무리 산(뿔길) ~오리모토 병원

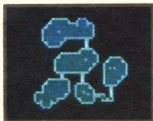
피오루는 스투우의 아들이 카타스무리 산에 있는 병원에 입원해 있다고 한다. 그리고 거기 전에 별빛 풍등도 한 번 올려보라고 한다. 별빛 풍등에서는 페르소나의 소한 풍을 열할 수 있는 중요한 곳이므로 앞으로 자주 이용하게 될 것이다. 출발하기 전에 다시 거리로 들어가서 장비를 해부자. 이 외에는 키스 몇 출판사에 뒤에 갈 수 없으므로 구역을 벗어나자. 카타스무리 산에서 병원으로 향하는 길로 진행하다 보면 공사중이라고 해서 더 이상 자갈 수 없게 되어있다. 따라서 일행은 다른 코스로 나가는 길을 통해서 병원으로 가기로 한다.

여기의 악아들은 학교에서 나온 것들보다 약간 강하므로 어렵다고 생각하는 사람은 레벨을 올리자. 악아 중에서 좀비 계열들에게는 불 속성의 마법이 아주 효과적이니 잘 이용하자. 처음으로 돌아오는 우선 북쪽으로 나가는 길을 따라가자. 참고로 도중에는 수물이 가려져 잘 보이지는 않지만 지나갈 수 있는 풍로들이 있다. 좀더 쉽게 확인하려면 사침 변경을 이용하면 된다. 그 장소에서 한 단계 올라온 곳에서는 아이템을 얻을 수 있으며 북쪽으로 도다시 올라가는 길이 있으니 그곳으로 향하자.

다시 올라온 곳은 상당히 넓다. 여기서는 우선 북쪽 동쪽으로 향하다가 북쪽으로 올라가면 길이 나온다. 북쪽으로 가는 도중에 다른 길로 빠지면 아이템을 얻을 수도 있으니 헛고가지. 다음 장소에서 계속 북쪽으로 향하다 보면 강에 도달하게 된다. 여기서 서쪽으로 가면 북쪽과 남쪽으로 길이 갈라지게 되는데 남쪽에는 별 다른 것이 없으므로 북쪽의 다리를 이용해서 강을 건너자.

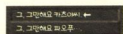
강을 건너 다음에도 계속 북쪽을 향해서 올라가면 곧 병원





의 뒷문으로 들어갈 수 있다. 그 전에 병원의 입구가 있는 지역에서 잘 안 보이는 길을 통하여 지도의 남동쪽 부근으로 가보면 돈을 낚을 수 있는 새전(寶藏)함이 있다(여기에 돈을 100회 낚으면-), 병원으로 들어가기엔 시체가 즐비하게 놓여 있는 장면을 보게 된다.

키츠아는 죽은 사람을 진원이 촌가를 휴대하고 있었던 사실을 알아낸다. 피오루의 말에 의하면 그들의 정체는 '천도민'이라는 대안의 마피라고 한다. 이때 키츠아가 피오루에게 아들과 한 패가 아니냐고 물어보며 피오루는 상당히 화를 낸다..



**피오루:** 첫-이 녀석들은 티츠조우와 키츠아에 녀석은 5년 전에 범무대 신이었던 때부터 이 녀석들과 가까이 지냈거든

**키츠아:** ...잠깐 기다려 티츠조우와 연관되어있는 마피아가 왜 녀석의 아들이 있는 병원을 습격하지?

**피오루:** 몰라 아야 그 녀석을 조사하려 왔었지

돈을 통해서 병원의 내부로 들어가자, 1층으로 들어가자마자 바로 별다른 통을 발견할 수 있으니 키츠가 오며져 기다리면 페르소나 등을 소환해준다. 그 다음에는 트릭슈의 생이란 병이 있는데 여기서는 회복을 할 수 있지만 드는 비용이 만만치 않다(8000-).

병원의 직원은 복과 비교해서 상당히 강하다. 따라서 파티의 회복에 더욱 신경을 써야 한다. 1층을 다 뒤져보았으면 동쪽에 있는 계단을 통해서 2층으로 올라가자, 2층의 병실 중에서 206호실은 들어갈 수

있게 되어있다. 그 안에서는 한 간호사로부터 303호실의 혼자서 악마를 불러냈다는 이야기를 들을 수 있다. 병실을 나간 후에는 역시 계단으로 향해서 3층으로 올라가자.

3층에서 동쪽으로 향하다 보면 303호실을 발견할 수 있다(그전에 곧바로 4층으로 올라가면 아미엔, 키츠아는 이 곳을 조사해 보라고 하는데-), 병실 안에는 이상한 글꼴과 그림들로 가득하여 연속살인 사건의 피해자들의 사지도 발견하게 된다. 한편 마야는 벽에 써 있는 어떠한 글을 보고 안색이 나빠진다. '비이아의 학살'이라는 제목의 글을 피오루가 읽어본다.



▲글피로인 기괴한 병실

**피오루:** '학살'에서 반백이는 묘설에 얽힌 각(角)은 움직이기 시작한다. 황학의 두 영달의 연 미국의 영속자를 맞이하고 더불어 불은 하늘을 뿜었다... 사지와 포효는 날의 울려 퍼진다. 영부의 빛은 다섯 개의 속루, 천상의 빛은 설스신 심자가... 순천한 별의 움직임이 멈출 때 마이가 체인의 고통도 잊는다. 후에 남는 것은 지상의 나뉠 그리고 같은 반백이다'

이 문장의 뜻에 의문을 품는 일행들. 이때 마이가 갑자기 고통을 느끼며 주저앉지만 곧 다시 일어난다. 303호실에서 나와 계단 쪽으로 향하는 도중에 조커의 기운을 느끼게 된다. 4층의 끝에서는 원장실이 있고 그곳으로 들어가면 여러 시체들과 함께 문제의 인물인 '스도우 타츠아'를 볼 수 있다. 키츠아는 그가 10년 전부터 일어났던 연속살인의 주범이라는 것을 확인하게 된다.

**피오루:** 이 녀석... 10년이나 이런 곳에 몰아박혀 있으면서 어떻게 그런

행을 앉었지?

**스도우 타츠아:** 언젠가라고, 언젠 알고있지? 말로 하면 무엇이든 그대로 된다구. 진짜는 무엇인가가 프차우거든... 그 빌어먹을 아버지아 날 이렇게 만들었지

**키츠아:** 언젠...? 소문을 말하는 거나...? 아버지인 티츠조우가 날 그렇게 만들었다고 했지? 그렇다면 왜 녀석은 나의 목숨을 노리고 있지?

**스도우 타츠아:** 쉬잇... 뭐의 녀석들로부터 연락이 왔군

**말에 상처가 있는 남자:** 응...? 저 녀석은...

**피오루:** ...!!

**우라라:** 잠... 어디 가는 거야?

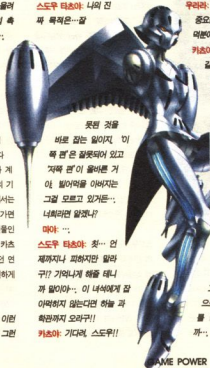
**스도우 타츠아:** 네 부하들이러면 모두 엉망진창이 되어 날려져 있지 않겠나. 난 자유야... 직접 죽이러 갈 테니까... 빌어먹을 아버지에게 잘 전해줘!

**키츠아:** 목격은 뭐냐? 살인을 계속할 셈이야? 아버지에 대한 복수인가?

**스도우 타츠아:** 하하! 살인은 말야 옛날부터 좋아서 하는 거지만 지금은 마을 사람들이 전화를 걸어주니까 하고 있는 것 뿐이야... 어때?

**우라라:** ...

**스도우 타츠아:** 나의 진짜 목적은...잘



**우라라:** 아, 있다! 당신말야 왜 중요한 때에 사라지는 거야? 덕분에...

**키츠아:** 무슨 이유가 있는 것 같은...? 이는 사귀었나?

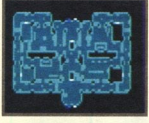
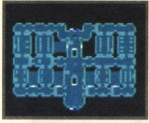
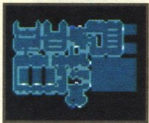
**피오루:** ... 그만 해둬... 우리들이 통보를 안 해도 언젠가는 알려지게 될 일이야 대체 그런 일들은...어떻게 설명할 셈이야?

**키츠아:** 난 형사야 사건을 보고 그냥 지나칠 수는 없어

**피오루:** 해해... 그냥 지나칠 수 없다고... 아직 어리군...

**키츠아:** 이곳의 일은 경찰과 소방관에게 맡기고 우리들은 하늘 과학관으로 향하자 이대로 스도우를 방치해 둘 수는 없으니 파...

## 하늘(空) 과학관



다들 목격자인 하늘 과학관은 코우난(幸丸) 구에 있다. 이곳에는 중앙에 상징물이 있으므로 둘러보지, 북서쪽에는 경찰서도 있고 그 바로 밑에 있는 후나팔레소 코우난은 마야와 우리라의 거주지이다(정말 썩

곳하게 해놓으 신다~), 모든 불일이 끝났으면 남쪽에 있는 과학관으로 돌아와라

과학관 안에는 마침 건축을 온 학생들로 붐비고 있다. 카츠야는 학생들을 어서 파는시켜야 한다며 걱정한다. 그 때 어떤 학생이 마야들에게 다가간다

**준:** 자~, 저는 카시하라 쥬~이라고 합니다 갑자기 이상한 걸 물어봐서 죄송하지만~, 혹시 어디가에서 저와 만난 적이 없습니까?



물어봐서 그런 것 같기도...  
정도에 없애... 찾았습니까?

**준:** 누나도 그래요? 음~아야 한 번은 만난 적이 있던 것 같아요 어디였더라... 아! 이전에 역 앞에서 나사미야 학생의 키가 큰 남자와도 부딪힌 적은 없었나요? 제가 마침 그때에 근처를 지나가고 있었거든요 어디선가 봤던 누나라고 생각이 들어서... 그래서인데... 그럴 이 편지를 보낸 사람은 누나가 아닌 모양이네요... 저를 알고 있다고 하는 사람이 저서 오늘 여기서 오라는 내용의 편지를 받았어요... 영 짐작이 안 가사...

**우리라:** 잠깐 그런 건 아무래도 좋으니까 빨리 여기서 도망쳐! 너도 왜 말하지 이야기만 듣고 있는 거야? 정말 연하에 약하다구만! 어디에 그 편파 남자가 있을지...

이때 갑자기 불이 피자며 스도우 타츠야의 목소리가 들려온다

**스도우 타츠야:** 카츠야! 하하하하! 이 건물과 그 층에는 시간이 지나수록 밑에서부터 순서대로 불이 불도록 장치되어 있지~, 기억하고 있을지 모르겠지만~"저쪽 편"에서의 마한가지지 이비비, 어서 아이들을 데리고 위로 도망치지 않으면 불구이 신

세가 되버린다구! ~!! ~!! ~!! 하하하하!

이제 제한 시간 30분 이내에 학생들을 옥실로 대피시켜야 한다. 과학관은 옥상까지 전부 5층으로 구성되어 있으며 2층부터 4층까지 각 층마다 학생들이 갇혀있다. 과학관 내부는 상당히 복잡한 구조로 되어 있으니 수시로 전체지도를 보면서 위치를 확인해야 할 것이다. 학생들은 전실실(展示室)에 있으며 그렇지 않은 전실실도 있다. 그리고 한 번 확인한 전실실은 다시 확인할 수는 없게 되어있으므로 시간 절약에 도움이 된다. 참고로 3층에는 두 번의 학생들이 있으며 각각 동쪽과 서쪽 복도에 있는 전실실에 있다. 또한 층에서 학생들을 찾지 못했을 경우에는 다음 층으로 올라가는 계단에서 손잡이 먹고 있으므로 참고해두자. 도중에 아이소리가 들린다고 하는 마야 4층에 올라오면 다시 타츠야의 목소리가 들려오며 4층에는 약가가 나오게끔 해 두었다고 한다.

그의 말대로 4층에서는 약이가 나타나기 때문에 아주 힘든 상황이 된다. 밑의 층에서 시간을 너무 소비했다면 아주 곤란한 상황이 될 것이다. 당연히 전투는 시간이 덜 드는 심플 모드로 진행해야 한다. 이곳에 나오는 약자들은 불 속성에 강한 것들이 있으므로 공격할 때 그 점에 유의하자. 또한 강한 적들이 다수 등장하였다면 컨트롤을 시도해 보는 것도 시간 절약을 지름길. 참고로 슬림이 비슷한 적은 마야, 우리라, 카츠야의 심할 스페셜에 상당한 호감을 보인다.

마지막 학생들을 찾고 5층으로 올라서서 옥상으로 나가보면 대피해 있는 학생들과 함께 준을 인질로 잡고 있는 타츠야. 그 의문의 소년을 볼 수 있다.

**타츠야:** 준을 놔줘... 그 녀석은 이번 관계에서...  
**스도우 타츠야:** 부케해, 재발 기억해줘... 조커는 내가 아니... 내게 더 어울린다면 말이~"저쪽 편"에서의 말이 우리들을 이끌어 줘... 난 자택의 나와 같은 꼴이 되고 싶지 않단 말

아~!  
**준:** 후지바카마... 그날을 생각해 내리려는... 후~후손 없애지...? 난 모르겠어~!  
**카츠야:** 약... 타츠야!~!!

대 대피부근! ←  
습. 갇힌다!!

**카츠야:** 뭐라고!~? 서 실마 당신이 찾고 있는 데지류의 소년! 바로...  
**우리라:** 이게 놀람! 뭐가 어떻게 돌아가는 일이지?  
**스도우 타츠야:** 허하... 왔구나. 아 마노 마야!! 이 광경을 보고 생각나는 것이 있을 텐데... 내 녀석도 어서 기억해 내라!!  
**타츠야:** 그만둬...! 아무 것도 생각하지마... 아무 일도~없었던 거야~!  
**스도우 타츠야:** 비보내서! 윤광에는 기억할 수 없다고... 5 4 3 ...  
**타츠야:** 핫~!! 뭐야!!

김지키 바키야 풀러며 떨어질 뉘기에 처하는 소년(타츠야), 마야는 그를 끌어올리려고 하지만...

**타츠야:** 비보... 손을 놔~!  
**스도우 타츠야:** 하하하! 정말 "저쪽 편"에서의 상황과 똑같은 뉘, 기억이 났다고 해도 어떤 놈이야... 죽여라...  
**준:** 안돼!  
**스도우 타츠야:** 우아아아아아!! 이 어째서어어어~!

준의 태클에 의해 추락하고 이는 스도우.

**준:** 아~아~아...  
**타츠야:** 신랄 쓰자... 내 뜻이 아나...

카츠야는 타츠야에게 사정을 물어보지만 피오푸는 우선 여기서 탈출하는 것이 급선무라고 한다. 탈출 방법에 대해 고민하고 있을 때 타츠야가 따라오라고 한다. 바로 장식품인 비공정을 사용하려는 것. 피오푸는 장식품이 어떻게 날 수 있다고 하지만 곧 소문 때문이란 것을 깨닫게 된다. 거짓말일지 비공정은 날아오르...





시 힘을 증가시켜줍니다. 인과동 보...; 끝무의 한에 벗어나서 조커 자주 같은 것을 하면 안됩니다! 그러한 짓을 하면 여에게 혐의되어 자주를 건 사람 자신이 조커가 되어 버립니다...;

충격적인 발언을 하는 치즈푸, 한편 피오투의 이치드로 무다가 바뀐다. 피오투의 도청기에서는 누군가를 처리해 줄 것을 일기는 한 남성의 목소리가 들린다.

**피오투:** 스드우... 티츠조우...; 누구냐, 대체 누구와 이야기하고 있는 거냐...;

이번에는 코우난 경찰서 서장님 그 인에는 전의 그 시마즈 관리관과 토가시 서장, 그리고 한 남자가 앉아 있다. 잠시 후 티츠아가 들어오는 데...;

**시마즈 관리관:** 보고를 읽어보았네. 지내 한 번 병원에 가보는 편이 좋지 않겠나...;

**키츠아:** 관리관! 그런, 그 비행선은 틀니가! 전혀 날 수가 없는 것이 날 있지 않았습니까?!

**시마즈 관리관:** 사실관계는 조사중이네. 병원의 사건도 가스 폭발에 의한 화재라고 들었는데, 생존자는 0, 유체와 손상도 심한 것 같다군.

**키츠아:** 화재...라니...!! 화재 때문에 병원 사람 전부가 죽었다고? 저는 현장을 봤었습니다!

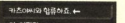
**시마즈 관리관:** 내 담당이 아니라서 말이지, 이상 자살의 징조대에 장단을 맞춰 줄 의무도 없고 말!

이때 또 다시 과학관에서의 사고에 대한 보고가 외국되어 들어오고 키츠아는 당황한다. 그리고 다시 관리관에게 따져보나 결국 토가시 서장으로부터 2주 일간의 근신처분까지 받게 된다. 이에 키츠아는 그만 밖으로 나가버린다.

**빨에 상처가 있는 남자:** 관점은 형사군...; 당신들과는 다르게 알아  
**시마즈 관리관:** 훗...; 아버지의 금지는 안가보군 서장...?

**토가시 서장:** ...;  
**시마즈 관리관:** 조커에게 전하한 사람의 통화기록이 한 마리도 놓치지 않고 남몰래 이 이상 신조에게 밀리고 있을 수만은 없지  
**빨에 상처가 있는 남자:** 세리자와...? 이 여자는 인기?  
**시마즈 관리관:** 그 녀석은 내버려둬. 녀석들은 다른 살 곳이 있거든.

한편 골드(GOLD)의 한 복싱장에서는 TV 방송의 소식을 들은 우라리가 생각한 고인애 빠지게 된다. 그리고 다시 미아가 있는 곳으로 사정이 바뀌어 곧 방송에서 지금까지 있었던 사건들에 대한 재확인 보도가 올라온다. 프론트도 기보편 피오투가 가다리고 있으며 마야는 방송에 대해서 이야기 해 준다. 피오투는 모두 티츠조우의 계획이라고 하며 지금까지 어떻게 할 생각이 들어온다.



**피오투:** 기보편 내키면 않지만 그럴 수밖에...; 경찰의 정보를 몰러온 내석밖에 없으니까 알아 그 여자의 몸이 방송되었다고 하면 마음 안이 온통 위험에 처해 있을지도 모르겠군. 정말 귀찮아졌어...;

이제 경찰서로 가서 다시 키츠아를 만나보자. 키츠아는 사건의 내막이 조적된 것에 대해 설명하고 피오투는 TV에서 흘러나온 사문애에 의한 여파를 걱정한다. 키츠아가 마야일 형과 함께 행동하려 할 때 마야에게 전화가 걸려온다.

**우라리의 목소리:** 마야... 어서... 도망쳐 내가... 변하기 전에...!! 어서...;

그렇다면 우리도 조커 저주를 했었다는 이야기인데...; 마야의 말에 의하면 우리리가 노린 상대는 결혼 시가범인 것 같다. 키츠아와 피오투는 마야에게 좀 더 자세하게 물어보고 마야는 예전의 기억을 더듬어본다. 그리고 곧 결혼 시가범인 듯한 얼굴을 떠올리게 되고 만나지는 않았지만 본 적이 있는 것 같다.

고 말한다. 피오투는 히라자키에 사람을 찾아주는 곳이 있다고 그러로 가지고 한다.

**골드 (GOLD)**

이제 히라자키 구로 향하자. 이곳의 북서쪽에 있는 상점가에서 '시리아시' 식당의 주인인 한 여자가 과거에 사람을 찾는 일을 했다고 한다. 그러나 요즘은 그런 일은 하지 않는다면서 오야부 구에 있는 파리베탈(술집)에 가보라고 한다. 그곳으로 가보면 전에 마야의 기억에서 볼 수 있었던 결혼 시가범이 한쌍 여자를 꼬시고 있는 중이다. 자신이 곧 부름장이 될 거라며 여자에게 돈을 뜯으려 하고 있는 참에 마야 일행이 접근한다.

**키츠아:** 마키쿠라 오우 이치시조? 세리자와 우라리씨를 알고 계신 줄로 압니다만 시가 용의로 동행해 주셨으면 합니다.

**마키쿠라:** 뭐, 무슨 말이야 당신...? 그런 여자는 몰라도 사람을 골랐 봤겠조.

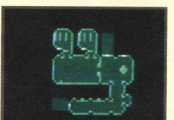
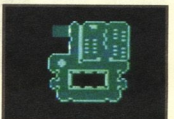
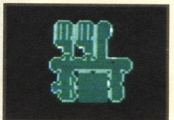
**키츠아:** 그렇습니까...; 시가를 당한 여성이 조커에게 복수를 의뢰를 했다고 들었는데...; 보수를 해드리려 했는데 사람을 골랐 봤다 나...; 실례하겠습니다.

**마키쿠라:** 예-?  
**피오투:** 이기가 참... 또 시체가 하나 나왔군...; 이제 너무 늦었는데도 몰라...;



▲렌지 불병이다

마키쿠라는 당황하고 같이 있던 여자는 시가범이란 말을 듣고 물어버린다. 마키쿠라는 그대로 죽고 싶지 않다고 따지는 마야 일행에게 구걸해준다. 마야의 말에 따르면 세리자와는 '골드'라는 헬스클럽에 있을 거라고 한다. 다시 구역을 벗어나면 새롭게 유에시키(夢城) 구로 갈 수 있게 되어 있으므로 그곳으로 가서 찾아보면 된다. 지금 가야할 곳인 골드 헬스클럽은 북서쪽에 있다.



골드에 들어가 보면 우라리가 혼자서 복싱장 안에 있다는 사실을 들 수 있다. 우라리에게 무슨 일이 벌어지고 있는 것이 통말이 없는데...; 이제 내무로 들어가 보자. 이곳의 악마들은 전세공격을 많이 해온다. 따라서 우라리의 HP관리에 특히 주의해야 할 것이다. 게다가 일각될수록 마법을 써오는 악마들도 많으니 문이 없으면 전멸의 위기를 맞게 될지도. 적 전체를 대상으로 하는 강력한 합체마법이 있으면 재도움이 된다.

문을 열고 안으로 들어온 다음에 곧장 내려보면 복싱장이 있으나 발

급 전의 달도 문이 잠겨 있어서 들어갈 수가 없다. 서쪽으로 진행하다 보면 남작, 여자 탈의실을 지나갈 수 있는데 캐비닛 안에 아이템이 있는 것이 있으므로 지도상에서 확인해 보도록. 탈의실을 지나서 남쪽으로 내려오면 계단이 있다.

2층에서는 1층에서 볼 수 없었던 아이템도 등장하는데 특히 피어 브레스를 써오는 적에 주의하자(2장 연속으로 맞으면...), 북동쪽에는 물구실이 있는데 마이는 그곳에서 역기가 광배거리며 사라지는 현상을 본다. 하지만 아직 발발은 없는 듯, 3층으로 이어지는 계단은 남동쪽 부근에 있다.

3층에서는 트리트슈의 생이 있지만 이번에는 회복하는데 드는 비용이 두 배(12000)로 늘어난다(남서쪽 부근에 있음), 북쪽 부근으로 가보면 여성 스템 홀이 있는데 그 안에 있는 수상한 남자에게서 복식장의 열쇠를 얻을 수 있다. 참고로 북서쪽의 여자 탈의실에는 아이템이 있으니 클라보도록. 이제 다시 1층에 있는 복식장으로 내려가서 열쇠를 얻을 필요는 없으며, 안에는 우리가 주저앉아서 피로하고 있다. 그리고 일행에게 다가가고 말하고 하는데...

**카소야:** 마키무라 오우이치를 찾았나? 이 녀석의 피는 꽤나 심한데 출거나 이런 날짜때문에 당신도 인생을 망칠 필요는 없네!

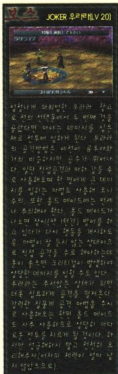
**파오우:** 죽일 가치도 없는 놀이더군... 이 녀석의 나머지 피까지 합해 두 홀이 10년도 채 안 될 걸 그러니까...

**웅크린 우리라:** 마...아...는... 알아?

우, 우리라...  
남이 있어, 우리라...  
(이걸 코멘트 할 대는...)

**조커 우리라:** 이제 알겠어? 내가 죽이고 싶은 건 바로 너야, 마야야. 아 하하하!

**카소야:** 조커?! 심장...했다...!!  
**파오우:** 이런이런...! 저자는 마물이라는 말이 딱 맞는군... 어디 제 정신이 들게 해봐...!



**우리라:** 오... 미, 미안해... 마야... 실마... 사실이라고는... 생각도 안 했었거든... 술에 취한 탓에... 마야를 상대로 자주를 걸어왔어... 난... 별 해도... 잘 되는 일이 없잖아...? 공짜로 보기도 하고... 자격증도 따봐도... 결국... 하고 싶은 것을... 찾아내지 못해서... 마야가... 나에게 있는 걸... 전부 갖고 있다고 생각했거든... 미안해... 난... 정말 미안해...!

**마키무라:** 어, 어떻게 된 여자! 이편 귀를 어지는 할리 죽어버리라고! 처음부터 말하지면 전부 이 녀석이 너무 의존한 하는 것이 훨씬 이었다! 난 그것을 일시적으로 덮어줬던 건 뿐이야! 위해서 흑심을 품고 친구를 죽이려 하더니, 너도 너무하다고 생각하지 않아?!

말을 듣고 보니 그렇지도...  
그런데도 내야말로 우리라가 부러울 필요...!

**우리라:** 마야...  
**파오우:** 아쉽게 봤군 네 녀석의 속셈따윈 한해 보인다고... 세리자와가

죽으면 내가 전 시기의 증거도 없애지게 되지 그러면 가소도 할 수 없게 되고... 암행한 녀석... 그런 걸 바로 전마리 끝까지 하는 거다  
**카소야:** 이 녀석...!!

**파오우:** 그만두... 그러면 복부구멍 위안에 걸리게 되잖나

파오우의 주역이 마키무라에게 작별한다. 마키무라는 형사가 폭행을 그날 보고만 있나고 따지지만 오히려 카소야도 떠날 기세이다.



▲파오우 편지 작별

**우리라:** 오... 용서해 줘... 그 녀석이 말한 건... 사실이니까...

**카소야:** 세리자와에게 감사해라... 하지만 한 번 더 똑같은 짓을 저지르면 어디에 있든 간에 내가 찾아가서 가만두지 않겠다 어디로 도망쳐도 소용없어!!

마키무라는 다시는 안 그러겠다고 물러가고 우리라는 곧 의식을 잃는다. 파오우는 조커가 페르소나와 비슷한 것이기에 병원보다는 별다른 장소로 가는 편이 좋다고 한다. 일행은 우리라를 별다른 장소로 옮겨서 치료를 받게 한다. 곧 우리라가 깨어나고 다시 마야에게 사과한다. 이제 다시 함께 행동하기로 한 우리라와 일행들. 그 때 마야에게 진화가 걸려준다. 진화를 쓴 사람은 안이아며 노리코가 조커로 되었다는 황당한 소식을 알려준다. 그리고 노리코와 같은 상함을 처한 사람들이 피다 붙음 조디악에 끌려갔다고 하는데...

이로서 교장의 살해를 의뢰한 사람은 노리코라는 것이 밝혀진다. 그리고 왜 그 클림에 그러한 사람들이 모이고 있는지에 대해 의문을 품은 일행은 그곳으로 가기로 한다. 상황에서의 변화가 끝났다면 조디악으로 향하자.

조디악(이로 가는 구조! 라는 소문을 들린 후)

조디악 안에 있는 클림 조디악이란 디스크 장에서 만나고 만나는 일행.

**안나:** 웬근요... 지난번에는... 고마웠어요...? 타소야...? 타소야는 지금 어디에 있죠? 그래요... 타소야와는 이곳에서 잘 어울리곤 했죠... 그 녀석은 굉장하 내년 예자인 아주 상냥하기도 하죠... 하지만 최근에는 상태가 이상하고 잘 나타나지도 않아요...

**카소야:** 타소야... 네 동생이 사라지기 전에 버린 말 같은 건 있었어?!

**안나:** 죄를 갚겠다... 그런 말을 한 것 같아요

**카소야:** 파...

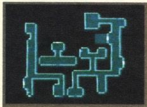
**파오우:** 그럼 남친들 사람들 어디에 있지?

**안나:** 이곳 내부에 있을 거라는 소문이 있어요... 여기... 최근에 대만 마피아들에게 매우 당한 모양이에요... 유괴범들도 증거어를 쓰고 있었어요...  
**파오우:** ... 그렇단 말이지...

대화가 끝났으면 안나의 옆에 있는 작은 문을 통해 조디악 내부로 들어가자. 그전에 디스크 장의 한 여자에서 조디악의 내부는 이모와 같이 복잡하다는 소문을 들을 수 있다. 그 소문을 퍼트린 후에 조디악 내부로 들어가 보면 그렇지 않을 때보다 훨씬 훨씬 복잡해져 있을 것이다. 하지만 그 대신 좋은 아이템들을 얻을 수 있으니 잘 생각해봐도. 여기서는 그 소문을 퍼트린 후에 바뀐 조디악의 내부에 대해 설명하겠다. 이곳을 조사하기 전에 소지한 페르소나가 너무 약하다거나 우리편의 레벨이 낮다면 한 번쯤 정비해 두는 것이 좋다.







우선 조디악의 1층은 간단한 구조로 되어 있으며 북쪽에 올라가는 계단이 3개 있다. 모두 2층으로 향하는 계단이므로 차례로 다니며 아이템을 얻자. 2층에 올라오면 비석이 이상한 노란색 액체가 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 이곳으로 지나가게 되면 HP가 심하게 깎아버리니 피해하도록 하자. 2층의 중앙에 있는 계단으로 올라가면 곧 카지는 문 앞에 도착할 수 있으나 돌아가려고 하면 암호를 물어온다. 그렇다면 일단 암호를 알아야 하는데..., 다시 2층으로 내려와서 북서쪽에 있는 계단을 통해 3층의 다른 부분으로 이동하자. 이곳에는 스탠틀들이 많이 있는데 계단에서 멀리 앉은 곳에 돌아갈 수 있는 방이 있을 것이다.

스탠틀에 돌아가면 피오루가 나머지 일행들에게 잠깐 기다려보라고 한다. 그리고는 건너편에서 미피아들과 중독에 대해 물러하러 간자가 그들을 때려눕힌다. 곧이어 그가 암호를 알려주니 잘 기억해두자(암호는 Panther).

다시 3층의 카지는 문 앞으로 가서 암호를 입력하자. 입력 초기에는 가터카나로 되어 있으니 귀족의 메뉴를 이용해서(英動) 영어로 입력할 수 있게 맞춘 다음에 입력하자. 암호를 입력할 때 먼 처음 글자가 대문자임에 주의하도록. 제대로 입력하면 인으로 돌아갈 수 있게 된다. 카지는 안에는 전에도 봤었던 뱀에 상처가 있는 남자가 있다. 피오루는

그가 있는 곳으로 무덤치고 올라가다가 미피아들의 방해를 받는다. 하지만 그 남자는 곧 사람들을 물리고 일행과 대치한다.

**뱀에 상처가 있는 남자:** 역시 병원에 있었던 건 아니군..

**키초아:** 이 녀석은 누구지?

**피오루:** 윤피오... 비열한 살인 흉부 없다..

**키초아:** 살인 흉부없자라고...!? 이빨 수가... 그런 남자가...어색해 경찰에 있었지?

**윤피오:** 너도 깊은 속삭이지 않나. 체포하려면 먼저 그 녀석을 체포해야 할 걸. 그놈은 대안에서 내 아이들을 25명이나 죽였지. 내가 죽인 건 일어난 단 한 명 뿐이야. 너무 불공평하다고 생각하는대

**피오루:** 어쨌든... 죽기 전에 한 가지라도 좋은 걸 물어 주시지. 타츠조우는 무엇을 꾸이고 있지? 순순히 풀어주면 죄라도 경감하게 죽게 해주지..

**윤피오:** 허허! 아저씨 그런 식인 거? 그런 거래는 당연히 거절이지 하지만... 이거라면 가르쳐줘도 괜찮겠지. 난 경찰과 일련의 새로운 정부에 협력해두고 있지. 조커 사용자들 사용하는 것도 다 일련에 대한 헌신과 마음에서 그런 거지.

**키초아:** 놀리자마... 납치된 사람들은 어떻게 했니?

**윤피오:** 범공 전에 깊은 아기 고양이 이외에 이미 이곳에는 아무도 없어 몰라몰라하고 말하면 몰라주지

문안에서 노리코가 끌려나온다. 윤피오가 으르렁 안정시켰다고 하지만 한지 짐새가 이상하다. 그런데 갑자기 피오루가 아이들에게 물러서라고 하는 순간 노리코가 조크로 각성하게 되어 전투에 들어간다.



▲계속 성장하는 조커



정신을 잃은 노리코, 윤피오들은 벌써 도망갔으며 피오루는 분노한다. 키초아는 피오루의 정체를 궁극해고 이어 두 사람은 다시 갈등을 겪는다. 하지만 지금은 노리코의 치료가 중요한 때. 역시 이번에도 노리코를 빌렛 홀로로 옮겨서 치료를 받게 한다.

치료가 끝난 후 노리코는 안에게 사과한다. 안나는 노리코의 체포 여부에 대해서 묻고 키초아는 아직 입찰할 수 없으면서 노리코의 신변 보호를 맡긴다. 이때 키초아에게 전화가 걸려온다.

**남자 목소리:** 스오우 키초아군인가... 자세한이 보고 있는 시간의 정보를 제공하고 싶네... XX시에 아이오바 공원의 휴게소에서 기다리고 있겠네..

**키초아:** 뭐라고...!? 당신은 누구지?

**남자 목소리:** ...스니크. 그렇게 기억해주게

스니크는 비겁자 한 듯... 피오루는 탄핵지 없게 여기지만 키초아는 일단 그 사람과 만나보기로 한다. 전화에서의 말대로 아이오바 공원에 가보자.



아이오바에서도 그냥 진행하지 않고 어느 정도 파티를 키운 다음에 진행하는 것이 좋다. 공원 안은 꽤 복잡한 구조로 되어 있으니 지도를 자주 확인해야 한다. 도중에 빨강계 빛나는 바다가 있는데 그 위로 지나가면 HP가 깎이니 조심하자. 이 공원 남쪽에서 북쪽 부근을 조사하면 중앙 공원으로 통하는 연결구를 발견할 수 있다. 그곳으로 지나가기 전에 옷 가본 곳을 더 둘러보아서 아이템 상자를 조사하는 것도 좋다. 중앙 공원에의 파랑계 빛나는 바닷도 있는데 그 위로 지나가면 HP가 아닌 SP가 깎이게 된다. 그리고 공원 안에는 이상하게 커다란 꽃들이 있는데...스노우에 의해서 꽃의 말을 들을 수 있게 되는데 왕룡점에 관련된 이 이야기이다. 이걸 서쪽으로 계속 가다보면 그 스니크란 남자와 만나기로 한 휴게소가 있다(중앙 공원에서 좀 더 북쪽으로 가면 공원 북쪽으로 갈 수 있는데 그곳의 북쪽쪽에는 야외음악당으로 이어진 길이 있다. 하지만 아직은 돌아갈 수 없는 곳).

**스니크:** 시간이 없군... 그 상태로 돌아왔으면 해네. 지금은 얼굴을 보여주면 곤란해서 그러해... 자세한이 알고 있는 대로...경찰과 미피아는 실물적으로 타츠조우가 총살하고 있는 그림자 조직에 가담하고 있는 경찰뿐만이 아니라... 매스틴과 질보통신을 비롯해서 이 나라를 움직이는 거대 기업에까지 '인생'의 뿌리가 피쳐있지?

**키초아:** 신세계...이라고...? 폭력은 뭐냐? 타츠조우는 무엇을 꾸이고 있지?

**스니크:** 당연한 질문이겠지만...무엇부터 대답해야 하나..

**키초아:** 당신이 말할 수 있다면 서해 남입해서 시미즈와 토키노를 강제로

단행게 만을 생각이다

**스니크:** 안돼...! 자네들만으로는 무리야! 그들은 힘이 미치지 않는 위치에 있지...! 지금 행동을 개시하면 자네 아버지처럼 되어버리고 마네

**키츠아:** 아버지들... 알고있니??

**스니크:** ... 아직 그들은 자네들을 감시하고 있네...; 용모에 대한 확실한 증거를 찾아서 자연스러운 루트를 통해 타츠조우의 약점을 폭로해 주기 바라네...; 정보와 경활이 모두 타츠조우의 수중에 있는 것만은 아니지...; 소는 자네들 이외에도 조직 내부에서 정보를 하고 있는 사람이 있네...; 그리고 이 일은 아직 나만이 알고 있지...; 그들과 결탁해서 정보를 교환해 보게...; 사건을 두고 가겠네

**키츠아:** 기다라...! 아직 듣고 싶은 것이...



▲이 얼굴은...

스니크가 사라진 후 일행은 그가 남겨놓은 간 사전을 조사한다. 그 사전에는 어떤 남자와 여자가 찍혀 있었고 일행은 이 사전에 대한 소문을 퍼뜨려보려고 한다. 이벤트가 끝난편 자동으로 바깥으로 나오게 되니 바로 탐정사무소로 향하자

## 나노와 에리

일행은 탐정사무소 안에서 어떠한 소문을 퍼뜨리자 사전 속의 사람들을 찾을 것인지 의논한다. 우리들은 어떤든 소문을 흘리던 된다고하지만 일행은 매스컴이 개입할 여지 때문에 꺼려한다.

그럼 그거라면 OK지만... 음... 어떨까... 무리같이 의뢰하면 대단다.

**피오우:** 어쩔 셀진대?

**우라라:** 나에게도 생각이 있어...; 마야...; 이서 소문을 흘리자!

대화가 끝났으면 탐정에게 말을

걸어 소문을 퍼뜨리자. 이때 사전에 있는 남자에 따라서 각각 다른 소문을 퍼뜨리게 되므로 각자 만나고 싶은 쪽의 소문을 퍼뜨려보자. 그리고 이 선택에 따라서 앞으로의 진행에 잠시 분기가 일어나게 된다. 일단 여기서는 남성(男性) 쪽으로 소문을 퍼뜨려 보았다. 다음에 파리에람을 알아치르고 달라는 매스컴의 사람들로 가득하다. 재미뽑기에서 진 피오우와 우라라는 여기서 잠시 및 미끼 역할을 하고 있는 중이다. 피오우는 어떤 역할은 자신과 어울리지 않는 다며 불쾌해한다.

**우라라:** 자신만의 계획이라는 건가...; 난 잘 모르겠는데...; 그 자신이라는 거 말이 당신은 알고 있겠지...?

**피오우:** ...당연하지

**우라라:** '무엇 때문에 신다' 라면가 '무엇을 하면 좋을까' 라는 것 종종...; 어른이 되면 전부 알 수 있을 거라고 생각했는데...; 현실은 만만치 않단군...; 점점 더 알 수 없게 되지만 잘 뿐...;

**피오우:** ...왜 그런 말을 나에게 하는 거지?

**우라라:** 모르겠어...; 단지 당신이 어떤 식으로 살아왔는지 궁금하다고 생각하는 것 뿐이야...;

다른 곳에서 대기해 있는 마야와 키츠아

**키츠아:** 약간 서늘해졌군...; 렌즈야? 정말로 그런 날씨가 나타날 것인가...; 또 어쨌든 온데도 그 두 사람은 잘 해내고 있을까...; 불안한데...;

자신은 생각하... Let's positive thinking... 음... 건지랄지도...;

**키츠아:** ...; 아...; 뭐...; 어쨌든 잘 되겠지...; 뭐야...; 그렇게 이상해? 나 자신에 대해서는 잘 알고 있지만...; 이것저것 지나치게 생각해보니 온갖 짐을 떠맡아버리는 성격이거든...; 옛날부터 이야...;

**마야:** ...;

**키츠아:** 당신은... 자신의 역할이 피곤하다고 생각해본 적이 있어?

피곤한 척도 할일정도...; 스스로 결정할 거니까...;

**키츠아:** 그래...; 그렇군...; 당신은... 감하군

그 때 한 남자가 나타나고 마야들은 그에게 접근을 시도한다. 그리고...

**피오우:** 내가 어떻게 살아 왔는지는 나와 관계없는 일이야...; 위로받고 싶으면 다른 녀석한테나 가보려고...;

그 순간 미즈는 편집장이 마야를 발견한 듯 했다. 자리에서 일어나서 마야를 뒤쫓으려 하는데...; 피오우는 그것을 보고 우라라에게 계획대로 행동을 시작하라고 하지만 이미 화가 폭발해버린 우라라

**우라라:** 이 혼자서 잘 해보세!! 나 는 관계없다!!! 뭐야? 저 혼자만 잘났다는 뜻!!! 평생 모든 걸 비밀로 감추고 남을 잘보거나 하라구!!

피오우는 우라라가 연기에 돌입한 줄로만 알고 자신도 연기하기 시작한다

**피오우:** 날행해 기다리만 하면 피곤하다구. 맨날 그러니까 항상 남자들이 도망가는 게 어 COO자야?

피오우는 마이가 가르쳐 준대로 대사를 외치지만 화가 나있던 우라라는 진심으로 받아들이고 폭주하기 시작한다. 게다가 옆에서는 미즈는 편집장이 인공에서 몰라나고 실체에서 어쩔 수 없이 협공하는 피오우.



▲피오우의 운명은...

잠스는 한 호텔로 바뀐다. 잠시 후 피오우와 우라라가 들어오고 카

츠아는 그들이 잘 해냈는지 묻는다. 그렇지만 방금 전의 사건으로 인해 서 둘은 사기만 한 좋은 상태

**키츠아:** 이해이 이 방을 빌리고 있는 남조 케이와 그 친구 카리시마 에리코 다 일단 이해의 사정은 이야기 해 두었지

**나노:** 처음 봤습니다...; 남조 케이입니다

**에리:** Nice to meet you 카리시마 에리코입니다 에리라고 불러주세요

**피오우:** 그랜...; 어떻게 해서 당신들은 신세계에 잠입했었지?

**나노:** 신조 히사시마 라는 남자를 알고 계십니까?

**피오우:** 이름 정도밖에...; 타츠조우와 비사로 있었지만 경력을 포함해서 어떤 것 하나도 분명하지 않은...; 그림자 같은 남자이지

**나노:** 사실은 그 신조라는 남자...; 신조 히사시마가 아니라는 의문이 있고 있습니다. 정재계에서 따돌고 있는 소문이지만 알고있...

**키츠아:** 미카게(御影) 마을의 사자를 불러 알고있던 '세막' 의 정보를 알하는 건가...? 아마 시고로 행방불명 되었다고는 들었지만...;

**나노:** 행방불명 같은 것이 아닙니다...; 그 남자는 3년 전에 세계를 파멸하려 하고 그것을 우리가 막아냈었습니다...;

**피오우:** 죽은 줄만 알았던 남자를 못다보니 타츠조우에게 붙어 있었던 남자이지...;

그쪽의 이야기도 마찬가지인가?

**에리:** 전 역시 유행하고 있는 남종점과 사건과의 관련을 조사하고 있었어요...; 그러다 보니 우연히 케이와 만나게 되었고...; 하지만 여러번의 말을 종합해보니 모든 사건이 휘에서 연결되어 있다는 걸 알았어요...; 신세계이 무슨 이유로 조커를 필요로 하고 있는지는 분명해요...; 그리고 조커를 확실시하는 데는 점이 관계되어 있고요...; 짐을 이용한 대규모의 정보...; 소문 조커이 이루어지고 있었던 건 아닐까요...;

**나노:** 소문으로 조커를 탄생시킨 다음 점으로 사람의 행복과 불행을 선택하게 해서 자주를 행한 사람을 잠재력으로 불러내기는...; 동일한 말이

자만 지금의 상황을 보면 결코 그렇  
지 않죠..

**우라라:** 그대가.. 남의 행복만큼 질  
투성이 나는 것도 있지.. 하지만 어  
째서 그런 짓을..

**난조:** 그것은 당시로서 하어급 내릴  
도록 하는 것이 가장 좋겠죠 남자들  
조커 사냥자들은 인연의 이학연구소  
로 보내진 것 모양입니다 신조라고  
하는 남자도 그 곳에 출입하고 있  
죠..

**에라:** 물론 처즈루의 스케줄도 파악  
해 두었어요 이후 TV방송국에서  
녹화가 있을 거예요

이제 신조란 남자 쪽은 난조가  
처즈루 쪽은 에라가 조사하려 가게  
된다. 소문을 피드될 때 고른 성별  
에 따라 미야 일행은 각 해당 팀에  
가입한다. 여기서는 앞에서 남성을  
선택했으므로 난조 쪽에 가입, 이학  
연구소로 향하게 된다.

### 하수처리시설~이학 연구소(난조 루트)

난조 케이가 새롭게 피리에 들어  
온다. 그 전에 마츠오카라는 난조의  
신변 보호자에게 의간의 주의사항을  
듣게 된다. 케이에게 말을 걸어보면  
이학 연구소는 경비가 너무 심해 지  
상으로는 들어갈 수 없다고 한다.  
따라서 그곳에 근접해 있는 하수처  
리시설을 이용해서 잠입해야 한다고  
한다. 밖으로 나오면 동쪽에 있는  
하수처리시설로 향하자.

이 곳의 보안시스템에 대해서 설  
명해 주는 난조. 그 특징은 몇 개의  
복록으로 되어있는 미로 구조로서  
게다가 각 복록마다 일정시간으로  
다량의 배수구를 흘러보낼으로써 침  
입자를 막는 것이라고 한다. 그리고  
각 복록을 연결하는 루트는 두 가지  
가 있다고 알려준다. 난조가 이 곳  
의 시스템에 대해서 잘 알고 있는  
이유는 다름 아닌 난조 그룹이 타츠  
조무를 돕는데 한 몫을 담당하고 있  
기 때문이기도 하다. 하지만 난조는  
아버지와는 상관이 없다 자신의 개인  
적인 입장을 고수한다. 이제 제아실  
을 탐할 두 명을 선택해야 하는데  
그순간 누군가가 들어온다.

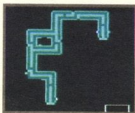
**레이자:** 밀가루..

**미야:** 아호랑 나도 있구나

**난조:** 너희들 어떻게..!

에리의 부락에 의해서 오게된 이  
두 사람은 예전에도 난조 및 에리와  
함께 행동한 적이 있다. 제아실은  
그 두 명에게 밀가루가 이제 하수구  
의 각 복록으로 향하자. 난조의 설  
명에 따라 A와 B의 두 가지 루트 중  
하나를 선택해서 진행해야 한다. 각  
루트마다 10분의 제한시간이 정해져  
있으므로 주의하자.

먼저 제 1중계점(中継前)으로 향  
해야 한다. A1루트는 상당히 길게  
이어져 있으나 같이 한 길러가기 때  
문에 대체로 복록으로 향하다보면  
쉽게 출구를 찾을 수 있다. 중간에  
아이템 상자가 있으나(검은색) 눈  
여겨서 보도록. B1루트도 길이 복잡  
하지만 그렇게 힘든 것은 아니다.  
이 곳도 막혀있는 곳을 피해서 진행  
해보면 나가는 길이 있으나 서둘  
러 발견하자.



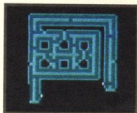
▲A1루트



▲B1루트

제 1중계점에서 잠시 숨을 돌린  
다음에 다시 두 가지 길 중 하나를  
택해서 길을 떠나자. A2루트는 한  
마디로 말해서 미로이다. 팬지 함정  
이라는 느낌이 드는 구조로 이루어  
져 있을 뿐이므로 비추면. 그에 비  
해서 B2루트는 복잡할 것도 없이 동  
쪽으로 가다보면 출구가 있는 간단  
한 구조이며 남쪽으로 돌아가면 좋  
은 아이템들을 많이 얻을 수 있기

때문에 B2루트를 추천한다.



▲A2루트(생지옥)

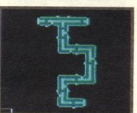


▲B2루트(보물 장교)

제 2중계점에서 다시 한 숨을 돌  
린 다음에 다음 루트로 향하자. A3  
루트는 불발 지반들이 많다. 그 지  
반들을 피해야하면 북쪽쪽 길을 통  
하여 꽤 먼 곳으로 돌아가야 한다.  
그럼 가장 북서쪽에서 출구를 발견  
할 수 있을 것이다. 다른 곳에도 이  
와 비슷한 출구를 볼 수 있지만 어  
차피 열쇠로 잠겨져 있기 때문에 무  
용지물. B3루트는 북쪽으로 길게 길  
이 이어져 있다. 나중에 아이템 상  
자들이 많으면 그 속에는 약이도 물  
어있는 것도 있고 함정인 것도 있으  
므로 꽤 골치 아프다. 특히 약이가  
들어있는 것이라면 도망도 못 치고  
컨트럴도 불가능하기 때문에 꼭 남



▲가장 북서쪽에 있는 문이 진락



▲남루 옥성부라다가 옥봉지도 오면도

은 시간에 주의하자.

일행이 나온 곳은 주차장. 난조  
는 경비관리실을 보여주며 이곳을 무  
력화시켜 놓아야 다른 곳을 편하게  
다닐 수 있다고 한다. 그런데 고차  
경비법 주재자 출을 유대하고 있는  
것에 일행은 수상함을 느낀다. 이때  
암행하게도 우라라가 미인계를 쓰었  
다며 나서고 피오우는 황급히 손을  
써서 먼저 경비법을 쓰러뜨린다.

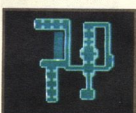
**피오우:** 거봐. 좀 더 쉬운 방법으로  
잡자했잖아!

**우라라:** 그게 무슨 의미야?!

내부로 들어온 일행은 어디선가  
들러오는 대파를 엿듣는다. 한 소년  
이 길을 헤매서 잘못 들어왔다는 변  
명을 하고 있으나 경비원들은 연구  
원들에게 실험재료로 넘겨지고 한  
다. 그 소년의 이름은 '미사나 에이  
키치'이며 본래 목적인 이곳에 걸려  
온 스키모로한 친구를 찾기로 한 것  
 같다. 이때 난입하는 미야 일행.

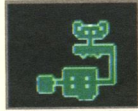
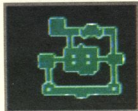
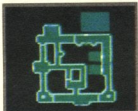


에이키치는 바로 그 스키모로한  
친구에게 조커 저주를 받았서 고생  
했지만 자신은 범정(倖命)이기 때문  
에 그의 위기를 보고만 있을 수 없  
다고 한다. 난조는 보안 시스템의  
해제에 성공했다며 이젠 캔다라고  
한다. 카츠야는 메들이 올 장소가  
아니라며 에이키치에게 돌아가서 기





다리라고 하지만 에이키치는 안 데리고 가면 소리를 지르겠다며 협박한다. 어쩔 수 없이 그를 데리고 가기로 결정한 마야 일행.



경비 시스템은 썰모 없게 되었으니 본격적으로 이학 연구소를 조사해보자. 우선 앞에 있는 엘리베이터는 전원이 끊겨 있으나 사용할 수 없으나 바로 옆에 배전반(配電盤)이 있으나 열쇠를 잠가져 있어서 조작할 수 없다. 그 열쇠를 얻으려면 우선 이곳의 악마로부터 라스투친(ラストゥチン)이 열쇠를 가지고 있다고 하는 정보를 얻어야 한다. 그리고 라스투친을 만나서 계약을 맺은 후 다시 만나서 기쁨의 상태로 만들면 새로운 키엔드가 생기기 열쇠를 얻을 수 있다. 이 열쇠로 배전반을 조작해서 엘리베이터를 가동시킬 수 있으며 그를 이용해서 좋은 아이템을 얻을 수도 있다. 어쨌든 엘리베이터 열쇠를 가져다보면 중간에 빨갛은 문과 트리트슈의 생을 발견할 수 있으나 정비할 것이 있다면 들고가지(트리트슈의 생은 이만엔 17000).

계단을 통해 지하 1층으로 내려가자. 이 곳의 악마들 중에 '흑공'이란 특수공격을 해오는 것들이 있는

데 그것에 맞게 되면 한 방에 죽게 되므로 짜증이 날 것이다. 특히 흠뻑을 해서 자신의 HP회복을 하는 녀석들도 있기 때문에 상당히 신경 쓰일 것이다. 지하 1층의 남쪽에서는 '레벨 1서프'라는 특수한 문이 있는데 이곳으로 지나가면 LV, 1이라는 카드가 필요하다. 서쪽으로 가면 '독방집합부실'이란 곳이 있다.

**난조:** 여기는... 납치된 조카 사용자들의 수용소인가

**에이키치:** 그림 스기모토도 여기 어딘가에 있는 거야? 스기모토!! 어디야 대담해!!!

**악마화 된 난조:** 아이야아... 우우우...

**우라:** 우...!! 뭐 뭐야 이 사람... 어떻게 된 거지??

**난조:** 예전에 본 적이 있어... 페르소나에게 흡사한 악마화 된 인간이야 하지만...이건...

다른 방에도 그러한 현자가 있기는 마찬가지. 에이키치는 계속 스기모토를 찾아보지만 아무 데도 없다. 난조는 꼭 그 친구를 찾아주겠다고 하며 에이키치에게 이 곳의 사람들을 주처장에게 있는 트레일러까지 데려다 놓으라고 한다. 그는 이 사람들을 병원으로 옮겨 치료받게 할 셈이다. 그림 계속해서 내부를 둘러보자. 북서쪽으로 깊게 이어진 통로를 지나면 한 연구원을 만날 수 있는데 그에게서 카드 LV, 1을 얻을 수 있다. 그 키를 가지고 아까 지나가지 못했던 문으로 가지. 그러면 이제 지나갈 수 있게 되고 곧 계단을 발견할 수 있다.

계단을 통해 온 곳은 다시 1층 북쪽으로 약간 올라가 보면 관리도 2번은 스위치룸 발견할 수 있는데 현재 관리 도는 B라고 한다. 그 스위치를 한 번 조작하면 모드를 바꿀 수 있는데 그에 의해서 A나 B에 대응되는 세터를 얼마나 얻을 수 있다. 일단 먼저 열렸있는 B층으로 가 보면 깊이 모두 A 세터로 막혀 있으므로 스위치를 조작할 수법이 없다. 다시 막혀 있던 곳으로 가서 북쪽 계단을 가면 도중에 스위치가 있지만 그냥 지나쳐서 가다보면 위로 올라

가는 계단이 나온다.



▲스위치

2층에서는 HP가 깎이는 바디가 등장한다. 또한 관리도 2번의 스위치가 있으며 동쪽에는 LV, 2서터도 등장한다. 일단 그 서터의 남쪽에는 계단이 있고 3층으로 올라갈 수 있다(서쪽에도 계단이 있지만 아직 가서는 안 된다). 하지만 3층으로 올라가기 전에 먼저 2층의 스위치를 조작하여 관리도모드를 B로 바꾸어 놓자.

3층에서는 SP를 깎는 바디가 나온다. 그 곳을 피해서 서쪽의 길로 가면 다시 내려가는 계단이 있으므로 그곳으로 가지. 계단으로 내려와서 남쪽으로 이어진 길을 계속 따라가다 보면 또다시 연구원을 만나게 되고 이번엔 LV, 2카드를 얻게 된다. 그림 세터를 열고 나와서 다시 스위치를 조작, A 모드로 바꾸어 놓은 후 3층으로 올라가자. 3층에서 동쪽으로 이어진 통로를 따라가다 보면 다시 LV, 2서터가 등장한다. 어차피 카드가 있으므로 그냥 지나치자. 앞에는 연구실이 있다. 연구실 안에서 데이터를 훑기 시작하는 피오우.

**피오우:** 능력자로부터 조커를 분리해내는 기초연구...; 마족보통 구동계의 제어에 관한 안세로부터의 핵심신경 이동처의 고찰...;

무엇 때문에 이러한 연구가 이루어지는지 의문을 품는 일행. 여기서 이 연구의 모태가 되었던 내용이 나온다.

**피오우:** 인공지능으로 페르소나 능력을 발현시키는 응용연구 다루기의 그 이론적 고찰. 칸도리 타카하시.

칸도리라는 이름을 듣고 크게 놀라는 난조. 데이터 훑기가 끝났을 무렵에 우라가 다른 곳에서 이상하게 커다란 물체를 발견한다. 우리리의 말을 듣고 돌아간 칸도리에서는..

**난조 목소리:** 변함없이 스피이 높이를 하고 있고 난조군...?

**난조:** 네. 난... 칸도리??

**칸도리:** 아참잠깐만 이름에서 데이터를 돌려주실까. 이 소년의 목숨이 아깝다면... 말라!

**난조:** 칸도리...! 어째서...어째서 할 아 있지??

**칸도리:** 안행이아구...; 보는 바와 같이 그들은 내 연구에 흥미를 가져주어왔거든...; 그래서 낱 지 세상에서 불러들였지...;

**피오우:** ...;

**난조:** 어째서 끝까지 나쁜 짓을 하고 다니는 거냐...; 그래 난...!

**칸도리:** 훗...; 그림자에게 매료된 자의 숙명...이라고 말해두면 좋겠군...;

남 너만큼 잘지 않아. 지금에 와서 다시 사는 방식을 바꿀 수 없지...;

**그림:** 어떻게 할거냐?

**난조:** 알겠지...; 데이터는 돌려주지...;

**피오우:** 찾...; 그러니까 가우스트린 것은 방해할 텐다구.

**에이키치:** 고작 나 같은 것 때문에... 안 돼...!!

**칸도리:** 역시 아직은 어린애인가...; 실망이군. 허참은 것 때문에 목숨을 잃는다는 건 기밀기밀에는 어울리지 않잖아? 내가 깨끗이 잘라버리는 방법을 가르쳐 주지

**난조:** 그만둬. 칸도리!!

타이밍 좋게도 등장한 티츠아

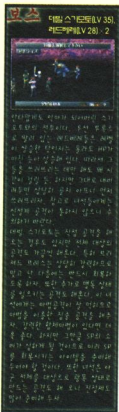
**키츠아:** 타츠아!?

**티츠아:** 빨리 도망쳐...!

**칸도리:** 훗...; 어쨌든 그들과 난은 명에서 벗어날 수 없어! '흑이럼'의 소년이야...;

**티츠아:** 그러가...; 너도 매료되었군...; 나사! 예가...; 그렇다면 나사!에게 전하라...; 마야 누나와 모두는...내가 지키겠다...!

한자들은 트릭에 실어진다. 그러나 일행은 곧 추적을 받게 된다. 그 추적대에는 악마화된 스기모토도 있었다. 스기모토는 에이키치의 이름을 부르지만 어쩔 수 없는 상황.



에이카치는 스키모로 앞에서 슬피 하고 일행을 살려냄이러이 맞았다.

**우리라:** 잘 보였... 난조군은 그를 죽이지 않았어  
**스키모:** 쿵...  
**난조:** 대를 위해서...소를 희생시킬 수는 없다... 옛날에 그렇게 해왔거든...;

사실을 알고 곧장 사과하는 에이카치. 우리라는 데이터에 대해 걱정 하지만 피오우가 미리 하드디스크를 빼어놓음으로써 데이터는 무사했다. 또 다시 올라오는 경비들을 피해 트럭을 끌고 돌아가는 일행. 난조가 있던 호텔로 되돌아 왔지만 이미 그곳은 이수라장이 되어있었다. 난조는 유일한 생존자인 마츠오카를 의심해본다. 하지만 마츠오카는 오히려 자신의 충고를 무시하고 부주의하게 행동한 난조를 질책한다. 이에 난조는 그에게 사과하여 사건의 뒤처리를 맡기고 나간다. 이러한 사

이, 우리라는 일전의 그 스키코란 사람을 의심하지만 키츠루는 부정하려 하고... 일행은 키오쿠의 거처로 장소로 옮기기로 한다.

뉴스에서는 연속 살인 사건에 대한 소식이 흘러나오고 있었다. 피오우는 전에 얻은 데이터를 살펴보다가 뭔가를 알았다는 듯한 말을 한다.

**키츠루:** 뭔 알았는가?  
**피오우:** 아직 몇 개의 파일에 프로텍트가 걸려있지만... 그 거대한 건 JSM이라고 하는 것 같아. 어떠한 필리핀지는 잘 모르겠지만...중요한 건 조커 사용자에게서 조커를 분리하는 기계라는 거지... 분리된 조커는 탱크에 저장되어 지고 내석물은 그림 KEGARE 라고 부른다.

**난조:** 케가레(ケガレ)?? 그걸 뭐에 사용하려는 겁니까?  
**피오우:** 거기까지는 아직 몰라...  
**키츠루:** 기다려라...그런 통화 기록이잖아. 필선자와 수신자가 같다고...? 조커 자주를 했던 사람들의 리스트군!

**피오우:** 남쪽 리스트'란 거야... 누가 조커 사용자가 되는 지를 알고 있었다는 셈이지. 마음놓고 전화도 걸 수 없겠군...;

**키츠루:** 110만 통보에 경찰 무선 기록까지... 쿵... 시디즈...!!

**피오우:** 아직 더 있다군... 이런 로봇인가...? 인간의 신경조직을 이식한 이복쌍형 전차... 놀라지 말라군...이걸 공동으로 개발하는 곳이 발위형인 모양이니까 알아

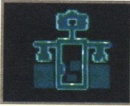
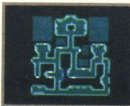
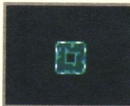
**난조:** 그들은 선동한 사람이 바로 칸도리였군...;

곧 에이와 우리라가 돌아와서 거리는 왕왕성 때문에 온통 난장판이 되고 한다. 피오우는 에이와의 정보와 환을 하지만, 키츠루는 에이와의 말에 의하면 키츠루가 신세속과 관련이 있었다며 그녀가 모든 수호형에 여해가 나타나다고 함으로써 피해자가 늘어났다고 한다. 심지어 조커 자주를 하지 않은 사람들도 조커 사용자가 되어버리게 된다는데... 이 정보들로 인해서 일행은 키츠루가 정으로 그제 사용자를 늘리고 미피아가 그 사람들을 납치하고 있다는

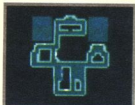
사실을 확실하게 된다. 또한 납치당한 사람들은 칸도리에 의해 조커가 분리되고 경찰은 그들에게 정보를 제공해 주는 것도 분명해졌다. 그러나 아직도 그것을 고발하기에는 증거가 부족한데...

그 때 뉴스에서 한 강연회의 소식이 전해진다. 그 강연회에서 조커 분리와 비슷한 의식이 행해진다고 하며 히리자카 구의 스마일 히리사카에서 일일 예정이라고 한다. 이제 그곳을 조사하기 기로 하는 일행 이름에 무가나 방구를 새콤하게 장어해부지, 또한 부족한 아이템이나 새로운 페르소나 등도 준비해 두지.

**스마일TV(에리 루트)**



에리의 경우에는 스마일TV에 오게 된다. 스마일TV로 기본으로 브라운과 유키노를 만날 수 있다. 한테



모여서 왕용 치즈루에 관한 이야기를 하고 있던 중 갑자기 괴망이나 나타나서 일행을 쳐다보는데...

엘리베이터를 타고 2층에 있는 분장실3(化粧室3)로 들어가 보면 왕용 치즈루는 없고 아까 그 괴망이(사실은 치즈루의 사귀)에 의해서 갈게 비슷한 공간에 갇혀버린다. 에리의 말에 의하면 1에서 8까지의 들개집이 붙어 있는 방을 순서대로 둘러야 빠져나갈 수 있다고 한다.



▲이것들을 잘 기억해 두지

펠리진의 표식들은 각 층에 있는 8개의 스튜디오들에 차례대로 붙어져 있다. 미친가지로 제 1스튜디오에서 제 8스튜디오가 있으므로 순서대로 스튜디오를 돌면 쉽게 빠져나갈 수 있을 것 같지만... 참고로 2층에는 제 1~2스튜디오, 3층에는 제 3~4스튜디오, 4층에는 제 5스튜디오, 5층에는 제 6~7스튜디오, 6층에는 제 8스튜디오가 있다.

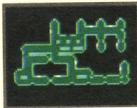
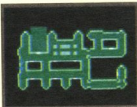
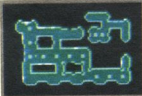
그런데 제 2스튜디오에서 진행이 막혀버리게 된다. 분장실4(3)에 가서 브리온에게 물어보면 바깥 세계에서는 제 5스튜디오에 2의 표식이 있다고 한다. 앞으로 이들을 찾아가면 다음 순서를 알 수 있지만 때론 둘러야 히드로 보게오는데...

사실 이 트랙을 풀려면 표식의 좌우를 각각 반대로 뒤집어서 대응시켜야 한다(거울에 비추어서 보듯이). 그렇게 생각하면 순서는 1-6-3-7-2-6-4-8이 된다.

이 순서대로 스피드유를 돌다보면 제 3·7·6스피드유에서 에일을 노리는 스토브와 싸우게 된다. 스토브는 처음에는 별로 세지 않지만 갈수록 강력해진다. 또한 상해이상 공격을 자주 써오므로 주의하자.

마지막 제 8스피드유에서는 지금까지 에일을 혼란시켰던 식구가 본 모습을 드러내고 공격해온다. 이 녀석은 마법을 반사하는 성질이 있으므로 물리공격을 쓰자. 주의해야 할 공격은 전광석화과 피어더 브레스. 식구를 물리치고 나면 제 1스피드유에서 난리가 난다는 말을 듣게 된다. 서둘러서 그곳으로 가보면 왕룡 치즈루의 정에 의해 조카가 된 준코가 타이머와 대치하고 있다. 그리고 일행은 치즈루의 싸우게 된다. 치즈루가 물고 나오는 40리의 막이는 각각 확률, 수경, 질풍, 지번계의 마법공격을 반사해준다. 하지만 반사해내는 것과 반대 상성의 공격에 약하므로 이를 잘 이용하자. 치즈루는 한 대만 맞으면 쓰러지므로 시적부가 없애놓자. 전투가 끝나면 일행이 싸웠던 치즈루는 인형이었다는 사실을 알게 된다(어쩐지 약했다). 이 곳에서의 상황을 정리한 후 호텔에 가서 난조와 합류하게 되고 그 이후의 진행은 같이간다.

★스마일 히라사카★



이곳의 적들은 그다지 특이한 점은 없다. 다른 곳보다 까다롭지는 않으므로 좀 편안하게 차근차근 하는 게 단과 올라가는 계단이 있다. 그리고 북쪽 중앙에 엘리베이터가 있다. 엘리베이터로는 3층을 제외한 모든 곳으로 갈 수 있게 되어있다. 우선 지하 1층의 서쪽에는 내려가는 계단과 북쪽에는 엘리베이터가 있다. 엘리베이터로는 3층을 제외한 모든 곳으로 갈 수 있게 되어있다. 우선 지하 1층의 북동쪽에 있는 창고로는 짐가져 있는 문 때문에 가지 못한다. 그 외에는 아이템 밖에 없으므로 조사가 끝났으면 이제 2층으로 향하자.

2층에는 지하 1층보다 더욱 벌일이 없다. 따라서 바로 3층으로 올라간 다음 삼관영을 뚫고 3층에는 트릿승의 생도 있으니 확박이 필요하다면 들르도록 하자. 또한 북동쪽에는 2층의 다른 곳으로 내려가는 계단이 있다(사라가) 빨간 아이템 하나만 얻을 뿐! 여기서 먼저 4층부터 올라가 보자. 4층에서 북쪽으로 올라가는 도중에 감연회장을 발견할 수 있다. 감연회는 이미 시작된 모양이지만 볼 수 있는 방법이 아직 없으므로 곤란하다. 이때 마이는 무인가를 희망해 낸다.



▲이곳을 통해서 기지는 뜻이다

마이의 기어 속 정면대로 환기구

를 찾아야 한다. 4층의 남동쪽에 있는 여자 화장실로 들어가 보면 그 환기구가 있다. 우리라는 남자들을 불러들 테니 그 사이에 철문을 뜯어 놓으려고 한다. 잠시 후 그 안으로 이동하는 일행. 감연회장은 '사사키 긴지'라는 사람만이 있을 뿐, 치즈루는 보이지 않는다.

**긴지:** ...당신들은 자신이 무엇을 위해서 태어났는지 대답할 수 있습니까? 무엇 때문에 그렇게 살아가고 있는 겁니까? 매일 태연하게 흐르는 대로만 살고 지금의 자신에게 만족하고 있지 못하다면 바꾸려고 노력하지 않습니까!! 하는 거대한 사람을 잡투하고 중요하는 것 뿐!! 그것이야말로 죄입니다!! 그것이 더러움입니다!! 그러나 사람은 조카에게 죄는 것입니다!!

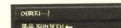
**긴지:** 그러나 당신들이 불안해하고 있다는 걸 잘 압니다; 잘 하면 좋을지 어떻게 살면 좋을지 모릅니다...그럼요 공이 있어요!! 그러나 왕룡 치즈루님이 있는 겁니다!! 왕룡님이 있는 겁니다!! 이런 통찰입니다!!

**긴지:** 여기에 치즈루님이 없거꾸루신 상생... '복의 상'이 있습니다! 치즈루님의 말을 믿어! 믿을 만하지는 사람은 죄와 더러움에서 행위되어질 것입니다... 저, 죄가 없는 당신으로 다시 태어나시오!

그 뒤 한 사람이 나와서 그 상에 손을 던진다. 일행은 저 상이 연구실에서 보았던 그 기계들과 비슷한 것일 거라고 생각한다. 그 후 다시 화장실로 돌아온 일행은 적전을 세우게 된다. 되도록 민간인들을 시건에 휘말리게 하지 않게 하는 방법이 좋은데..



▲연구소에서 본 것과 비슷한 장치



우라라: 너, 형사 앞에서 잘못도 그런

말을 하는구나; 병력은 죄가 무렵다는 거 몰라? 사형이야 사형!  
**키쇼야:** 아나... 켈렌은 생각이지 않나?

형사가 아니라 일본은 끝장이라며 탄식하는 우라라에게 피우루는 위에 달려있는 화재경보기를 보이고 한다. 화재경보기는 연기만으로도 울릴 수 있다는 점을 이용해서 일행은 두 조로 나뉘어 각각 따로따로 난입하기로 한다. 경보가 울린 후에 움직일 수 있게 되면 화장실을 나와서 감연회장으로 향하자. 이제 파티가 3명밖에 없으므로 전투시 주의성을 해야 할 것이다. 긴지는 갑자기 들어온 일행을 보고 놀라며 자신은 사람들의 죄를 씻겨주고 있었을 뿐이라고 한다.

**키쇼야:** 이런 걸로 죄를 없앨 수 있다면 아무도 고생할 필요가 없지 않겠는가? 이런 사람들을 현혹시키는 것은 그만 두어줬으면 하는데..

**피우루:** 장담하지... 내게는 묻고 싶은 것이 신디(인형) 뿐이었다구. 그런 기계보다 네 걱정이나 해서..

**긴지:** 내가 말할 것 같아? 이런 형포로 변호사를 불러 달라구!

**피우루:** 장담 시키려고 남자인군; 아미노... 이런 고칠 따위는 아무 책에도 쓸모 없다는 걸 아들에게 가르쳐줘 볼까나..

**긴지:** 우, 무슨 짓을 하려는 거야? 그 그만두... 무서운 일이 일어나다고! 그만둬!!

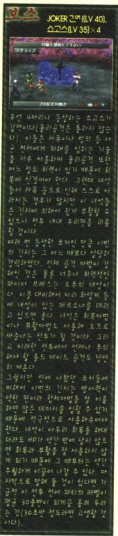
기계를 부수기 시작하는 마이. 그때 기계에서 흘러나온 물체에 의해 긴지의 몸에 변화가 일어나는데..

**키쇼야:** 이봐 켈렌아!!  
**조커 긴지:** 그러니까 무서운 일이 일어난다고 했잖아!! 허허허허!!  
**난조:** 역시...; 사람의 죄를 구상해서 키는 더러움이란 것은 바로 조커 지체를 말하는 것이었군..

**키쇼야:** 죄가 그 모습을 바꾸어내는 페르소나... 과연 힘을 좀더 증대시키기는군..

**피우루:** 지금까지와는 확실히 다르군... 운다!





## 스니크의 정체

결국 긴지에게는 아무런 정보도 알려주지 못했다. 난초는 신색숙의 정체에 세상이 밝히어 한데가 친애 얻은 데이터를 매스컴에 공개하려고 한다. 하지만 그때 다시 스톱 크에게서 연락이 온다.

**스니크의 목소리:** 나네...스니크  
**키츠아:** --하니 듣고 싶다. 렌드하우시의 승격 사건은... 당신의 것이었나?  
**스니크의 목소리:** --몰라달라고 해도 무리겠지? 알겠네... 다음에는 내 모

숨을 보아주지. 그걸로 마음이 개운해진다. 난... 꼭 전해야 할 말이 있어. 그걸 먼저 알아주게나. 아오바 공원의 아이 음악당에서 기다리고 있었네.

다른 일행들은 함정이라고 알까. 지만 키츠아는 직접 가서 확인해 보겠다고 한다. 그리고는 혼자서 아이 음악당으로 향한다. 우리라는 키츠아와 언레나 시기가 좋지 않은 파우를 만나라고 같이 데리러 갈 것을 요청한다. 다음 목적지는 아오바 공원 아이 음악당. 그곳으로 가려면 일단 아오바 공원에 들어가서 북쪽으로 향하면 된다. 저편에 레일을 많이 올려 두었다면 이곳을 진행하기에 수월할 것이다.

중앙 공원의 북쪽에 있는 우물 지나면 공원 북쪽으로 오게 된다. 이곳에는 자주색으로 빛나는 바닥이 있는데 그 위로 자기만 명목 상태에 걸리게 된다. 북쪽으로 올라가다가 잠시 서쪽으로 밀 들어가면 곧 아이 음악당으로 향하는 길에 걸려들게 된다. 그전에 수상한 기운을 느끼는 일행. 파우르는 키츠아가 사람을 너무 쉽게 믿는 경향이 있다고 혼잣말을 한다. 아이 음악당으로 들어가는 곳 내편에 잊혀진 샬이 있으므로 참고해 두자. 음악당의 무대로 돌아선 키츠아.

**키츠아:** 토기시 사장...!? 실마... 이걸 수가!  
**토기시 사장:** 미안하네. 스우수 순서 부장... 지금에 와서야 알려달라고는 할 수 없지만... 승격 사건은 나도 모르고 있었네. 난 조직에서 신문을 받지 못하고 있지... 쓰러낸 쏘게 하지만 이야기를 들어온 후에 해주지 않았나... 내가 자지른 죄를 갖고 싶네... 순서에 따라서 이야기하자... 신색숙은 '현진'이라고 불리는 승배 대상을 정점으로 이루어진 조직이네. '스마우 키요타리'... 이름 정도는 알고 있을 걸세. 그래... 전극시대에 이 땅을 다스렸던 다이묘들 20년 전... 모모야마 공원을 건설할 때에 지하에서 키요타리의 비밀사가 발견되었는데 모든 것은 거기서부터 시작되었지. 조직의 간부들은 당시 그 공원의 건

설에 관련되어 있었네. 그 때까지는 단순한 지방 도시의 명사에 지나지 않았던 그들이 지금에 와서는 나라를 움직일 정도의 지위를 얻었네... 모두 키요타리의 주술... 언행의 인 도라는 거라네. 내게는 단지 미미러로만 보였지만 그들에게는 그 목소리가 들렸다고 했네... 그들은 그 이야기를 알하지 않고 미미러를 숭배하여 이 스마우시 이외의 세계를 멸망시키고 새로운 이상세계의 건설을 바라고 있네.  
**키츠아:** 바보 같은... 우리 짓을 해서 무슨 이익이 있지?!

**토기시 사장:** 그들에게 있어서 지금의 세계 그 자체가 '꼭'인 셈이지... 꼭가 없는 세계는 단일 가치관과 이상으로 통제되지만 민족에 의해서만 실현해졌다... 그를 위한 '꼭'의 형상과 '발'... 절과 조커의 모략도 전부 그 계획 때문에 생긴 거네.  
**키츠아:** 오만한 생각이군... 확실한 사람은 죄를 짓지 서로 죽이기도 해! 하지만 그 죄는 스스로 감아야만 하지. 그런 결과물이 우리들이 제일 잘 알고 있지 않습니까?!

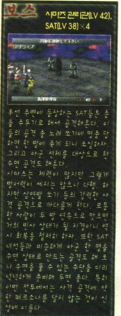
**토기시 사장:** --문제는 그들의 의지와 행이아... 자네도 알고있을 줄 모르겠지만 지금 유행하고 있는 점은 '왕통술'이라고 불리는 고대의 주술이 그 모태이지... '왕통술'에 의하면 용은 땅 속을 흐르는 거대한 에너지... '자역'에... 옛부터 인간은 그 '자역'을 보거나 어떤 때는 조작함으로써 번영을 누리왔지... 그들은 그 용을 완전히 반대편에 밀어 이용하려고 하는데, 전승에 의하면 자역은 사람의 더러움을 흡수해, 그걸 대원으로 요로서 해방시키면 마치 날뛰던 용들이 그 더러움을 피해서 한 곳으로 모인다고 하지... 그 결과 초래되는 건... 지구 규모의 천재지변과 극동... 지속은 기동... 세계는 파멸한다...  
**키츠아:** 극동... 풀 시프트라고...? 그럴 수가...!? 조커는 그것을 위한 장이었다고! 그런 짓을 하면 신색숙도 무사하지는 못하다는 건 뻔하지 않아!

**토기시 사장:** 그들의 준비는 주도면밀해. 그들은 그 사이에 트리프라고 불리고 고대의 주술은 도시와 함께 부상하고 높은 곳에서 멸망을

관망할 셈이지. 그 트리프네도 이미 언행에 의해서 현실화되었을 거네. 이제 아무도 소문을 막을 수가 없네...! 스우우와 언행을 쓰러뜨릴 수밖에...

**시마즈 관리관의 목소리:** 배신은 곧 관해...4번, 사망

뒤에서 나타난 시마즈 관리관. 그는 예전에 키츠아의 아버지를 배신함으로써 죽게 만든 정본인이 바로 토기시 사장이라고 한다. 토기시 사장은 그 사실을 순순히 인정하며 키츠아의 아버지는 공자놀이 남겼다고 말해준다. 그리고 조직의 정체가 곧 널리 퍼질 것이라 하고 하지만 시마즈 관리관은 그것이야말로 조직이 바라는 것이라는데... 그렇게 확실한 조직의 이념과 정체를 드러내므로 배신성을 증가시켜 소문을 더욱 쉽게 믿게 하려는 속셈인 것이다. 이에 반발하는 토기시 사장은 오히려 쓰러버리는 시마즈 이때 마야 일행이 시마즈를 포위하고는 티츠조구의 거처를 알아봐라 한다. 그러나 곧 특수경찰들이 의해서 역으로 포위 당하고 전투에 들어가게 된다.



키츠아는 시마즈를 공무원에서 죽일 수 없다면 수감을 채워 놓는

다. 그리고 곧 쓰러져 있는 서장에  
게 달려간다.

**토기시 서장:** 키츠아군... 미안하  
네... 나는... 어리석었어... 눈물  
을... 닦아주세요...

**키츠아:** 앉겠습니다...

**토기시 서장:** 네 녀석들의... 이지  
트...는...

키츠아에게 비롯지 않는다는 말  
을 들은 피오우는 죽은 사나이 앞에  
서는 웃을 수 없다고 하여 경의를 표  
해야 한다고 한다. 그리고는 일단 자  
신의 이지트로 돌아가서 계획을 짜자  
고 제의한다. 이제 다시 피오우의 아  
지트로 돌아가서 작전을 세우자.

피오우는 율피오와 타츠조우의  
전하 통과 내용을 도청한다. 그 내  
용은 율피오가 보수를 받기 위해 항  
남구의 배공정으로 타츠조우를 불러  
낸 것이다. 피오우는 타츠조우를 잡  
을 수 있는 기회라면 먼저 가버리  
고 만다. 우리라는 그를 걱정하  
고... 이제 혼자서 배공정으로 향하  
면 피오우를 뺏아야 할 차례다. 이지  
트의 문을 나서면 정소는 어떤 곳  
회색으로 옮겨진다.

지팡이를 들고 있는 노인이 바로  
신세속의 필두 간부인 스토우 타츠  
조우. 그 앞에는 스기와라 육군 장  
군도 깨어 있었다. 스기와라는 'X-  
1'의 좋은 테스트가 될 거라고 하며  
아이가 나쁘다. 그리고 한 간부가  
특이점이란 아이에 대해서 물어보지  
만 타츠조우는 우리는 알 수 없는  
어전의 생각이라고 하며 나간다.

**칸도라:** 훗... 재일 직물 많이 건 전  
괴연 누굴까? 아심에 사로잡힌 노  
인들일까... 혼돈을 혼돈으로 다시리  
는 인간일까... 아니...

## 배공정

배공정으로 기보면 아직 율피오  
쪽만이 나와있는 상황이다. 그러나  
갑자기 등장한 로보트와 군인들에 의  
해 순식간에 아수라장이 되고 만다.  
율피오가 도망가자 피오우도 급하게  
그를 쫓는다. 그런데 그 군인들이

숨어있던 일행까지 공격해온다. 키  
츠아로부터 도청이 들켰다는 말을  
들은 우리라는 어서 피오우를 찾  
고 한다. 이제 배공정 내부를 조사  
해야 한다. 그런데 레일이 낮다가나  
미쳐 준비하지 못한 것들이 있다면  
출구로 나가서 정비하고 오지. 히라  
자카의 상층에는 새로운 무기들이  
들어와 있으므로 그것들을 사우는  
편이 좋다.

시작 지점에서 가까운 곳 바닥에  
'사내 회람'이란 종이가 떨어져 있  
는데 어떤 내용이 적혀있다. 그 내  
용은 '벨트 컨베이어의 방향을 바꾼  
경우에는 사용이 끝난 후에 반드시  
원상대로 되돌려 놓을 것'이다. 이  
제 더 안으로 들어가 보자. 공장 안  
의 적들 중에는 아까 보았었던 병사  
들도 섞여 있으므로 사격공격에 유  
의해야 한다. 또한 빙의 및 자폭물  
주도 쓰는 약도 있고 돌격공격으  
로만 큰 데이지를 쓸 수 있는 약마  
도 있다. 참고로 공장 안에 있는 철  
제 케이스들은 아이템 상자와 같다.

드림통으로 막힌 곳에서 남쪽으  
로 내려오는 도중에 트루시의 션이  
있으며 남서쪽에는 내려가는 계단이  
있다. 지하 1층의 남쪽 부근에는 또  
사내 회람이 떨어져 있다. 그 내용  
은 페스워드 입력식 문을 이곳 지하  
1층에 도입했다는 것. 상세한 것을  
알려면 지하 2층의 '이아미'란 사람  
을 찾아오라고 써있다.



페스워드 입력식 문은 지하 1층  
의 북동쪽에 있는 컨베이어 서랍에  
서 서쪽으로 향하는 컨베이어를 타  
고 길을 따라 가다보면 있다. 하지  
만 지금은 페스워드를 모르는 상태.  
길을 되돌아가서 북쪽의 컨베이어를  
타고 거기 내려서 오른쪽으로 난 길로  
가면 함정에 빠져버린다.

일행이 떨어진 곳은 지하 2층의  
어느 곳 일간 바로 남쪽으로 나갔  
는 길을 따라 보면 피오우를 쫓아는  
계단이 있지만 지하 2층을 더 뛰자

보자(지하 1층에서 미리 이 계단을  
통해 내려도 별 상관은 없는 듯).  
여기서 북동쪽에 있는 철제 케이스  
(아이템 상자)를 조사하면 적들이  
나오며 쓰러뜨리면 좋은 아이템을  
얻을 수 있다. 이것을 얻고 다시 지  
하 1층으로 올라가자.

컨베이어들이 있는 곳에서 이번  
에는 동쪽으로 타고 가자. 그리고  
북쪽으로 계속 타고 가다가 내려서  
동쪽으로 나있는 길로 가면 계단이  
보일 것이다(반대쪽에는 함정). 그  
곳으로 내려오면 지하 2층의 다른  
부분에 오게 된다. 그리고 길 끝에  
있는 책상 위에 적성 중인 사내 회  
람을 발견할 수 있다. 이 회람은 이  
문의 페스워드가 '19750326' 인 것  
을 알 수 있으므로 이제 그 문으로  
돌아가자. 돌아가려면 컨베이어에서  
내린 곳 반대쪽에 있었던 함정을 이  
용해야 한다.

페스워드를 맞추고 들어간 곳은  
컨베이어 체이스. 여기서는 컨베이  
어의 진행 방향을 설정할 수 있다.  
초기 설정은 A방향이며 조적하면 B  
방향으로 바뀔 수 있다. 바꾸고 난  
다음에 밖으로 나가보면 컨베이어의  
진행 방향이 반대로 되어 있다. 4갈  
래의 컨베이어가 있는 시작지점으로  
와서 북쪽으로 흐르는 것을 타자.  
그리고 공장 북쪽으로 향하면 올라  
가는 계단이 보일 것이다. 1층으로  
올라와서 남쪽으로 내려가려는 도중  
에 무언가를 느끼는 우리라. 서둘러  
서 길을 따라 기보면 제 2공장의 입  
구가 있다.

율피오를 돌아 낚은 피오우. 율  
피오는 자신에 배신한 타츠조우를  
죽여야 한다며 놓아주길 부탁해 보  
지만 피오우는 망담하지 않는다. 어  
쩔 수없이 싸우는 두 사람. 간신히  
피오우가 이긴다.

**율피오:** ... 그로부터... 몇 년-이  
지-?

**피오우:** 5년이다... 가슴의 상처가  
났기때는... 턱없이 짧은 세월이지...  
잘 가라...

**키츠아의 목소리:** 그만해 시가-!

**키츠아:** 원 스타퍼 지검 특별행사부  
의 특수감사 시가 키츠우... 난조군  
이 조사해 줘자...

**우리라:** 거짓말...검사라나...

**키츠아:** 5년 전에 대대에서 경찰관  
과 검찰 사무관이었던 남자가 여행  
중에 사망했던 사고였기 있었잖아?  
여행이 아니었다리던 사고도 아니었  
잖아... 범부상에서 목살되었던 '변  
도연 의혹'... 미처 몰랐잖아?... 하  
세요 미카 씨의 복수가 목격인가? 이  
아니면 타츠조우에 대한 복수가 목  
격인가?

**피오우:** 조용히 하시자...

**키츠아:** 당신은 도청이 들켰다는 것  
도 알고 있었잖아... 그럼 감수하고 함  
정으로 뛰어들었던 거야 우리들을  
못 따라오게 하고 그 녀석을 죽이기  
위해서...

**우리라:** 저... 정말이야-?

**키츠아:** 처음부터 그걸 썼어야나-?  
우리들을 이용하려고...

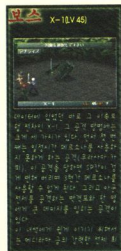
**피오우:** 그 정도까지 알아냈다면 방  
행하지마!

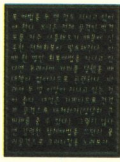
**키츠아:** 체포하겠잖아... 기분은 알겠  
지만 그렇게 죽이면 그 녀석과 다  
를 버가 없게 되거든 그 녀석은 타  
츠조우의 약함을 증명하는 데에도 필  
요한...

**우리라:** 그만두!

피오우는 흥을 일시차 못한 것  
은 키츠아가 아닌 뒤에 있었던 병  
사. 뒤이어서 그 로보트가 나타나며  
일행과 싸우게 된다.

**피오우:** 이 녀석도 저 녀석도 남의 방  
해는 싫도 해라군... 좋아... 와라!





올피오는 어느새 피를 진득 흘리고 있었다.

**올피오:** 스키와라 욕정이 자랑하는... 'X'!... 역시... 조준은... 정확하군... 타츠조우는... 지금쯤이면 확실히 배 바다에 있을 거다... 해자유적 와... 청룡의 봉안을 해제하려고 할다... 타츠조우의 아지브... 일문한라는 배다... 타츠조우와 만나면... 저 곳에서 기다리겠다고... 전해 주... **피오우:** 그... 내색도 곧 보내주지 그러나 안심하고 자욕으로 가라...

피오우는 자신이 진짜로 원하면 어쩔 셈이었다고 혼다다. 하지만 키츠이는 피오우가 쓰지 않을 것이라는 걸 알고 있었던 것이다. 우리라는 현 지 측근한 모습인데... 어느 정도 정비가 끝났으면 오프 하러로 가자.

## 이론환

일문환으로의 참된 직진을 세우는 마야 일행. 하지만 그 배의 내부가 대폭으로 강화되어 있거나 해상 자위대가 호위하는 등등 안전하지는 않은 상황이다. 마츠오카는 그대도 가려하는 난조를 격정하여 그를 막는다. 하지만 자신의 힘을 시험해보고 싶다는 난조의 말을 듣고 곧 물러나 준다. 마야 일행은 곧 보트를 타고 목지지로 향하여 마츠오카는 사건의 뒤처리를 진행한다.

한편 일문환의 잠수함 도크에서는 칸도리와 치즈루의 대화가 오가고 있었다. 칸도리는 치즈루에게 노인들의 상황에 대해서 물어보는 중이다.

**치즈루:** 신조... 아니 칸도리님. 이 전부터 물고 싶은 것이 있었습니

다... 당신같은 분이 어째서 타츠조우님의 밑에서 일하고 있는 겁니까...?

**칸도리:** 그를 중요하고 있나보군... 어지러기 때문...인가...;

**치즈루:** ...노인들을 몰아내고 당신이 그 위에 서야만 합니다! 부디 우리들을... 이끌어 주세요...;

**칸도리:** 내에게는 어떻게 되든 상관 없는 일이야...;

**치즈루:** 흑야의 소년과... 놀들에게만 관심이 있으신 거로군요... 왜 그렇게까지 녀석들에게 집착하는 거죠...?

**칸도리:** 훗... 놀이가... 부족했었던 건지도 모르지...;

갑자기 배 위에서 폭발이 일어난다. 칸도리의 추측으로는 아마 타츠야의 소행일 것이라는데... 칸도리와 치즈루는 침수함을 타고 어디론가를 향해서 출발한다.



일행은 갑판에서 병사들과 대치하는 중이다. 배 위에서는 계속되는 타츠야의 공격으로 인해 폭발이 일어난다. 피오우는 서둘러서 배 안을 조사하고자 한다.

문을 열면 이 배의 1층을 탐색할 수 있다. 우선 이 곳의 중앙에는 엘리베이터가 있으며 지하 1층에서 2층까지 다닐 수 있게 되어있다. 그리고 남동쪽에는 다른 곳과 이어진 문이 있지만 열쇠로 잠겨져 있으므로 갈 수 없다. 엘리베이터를 이용해서 다른 곳으로 이동해보자.

지하 1층의 장 남쪽에는 다시 1층으로 올라가는 계단이 있으며 남동쪽에는 지하 2층으로 내려가는 계단이 있다. 우선 1층으로 다시 올라

가 보면 지도 중앙 부분에서 내려가는 계단을 볼 수 있는데 그 곳에는 아이엘이 있다. 그리고 이번엔 남동쪽으로 가보면 2층과 이어지는 계단이 있으므로 올라가 보자. 2층에는 남쪽의 트윈실의 섹과 발렛 룸, 북쪽의 엘리베이터와 남서쪽의 1층으로 통하는 계단이 있다. 그중 1층으로 내려가 보면 막다른 골목이 하나 뿐

이제 다시 지하 1층의 남동쪽에 있는 계단으로 돌아가서 지하 2층으로 내려가자.

지하 2층은 어지러기 폭발 흔적이 남아있다. 일단 내려온 지점에서 북쪽으로 계속 향하면 지하 3층으로 향하는 계단을 볼 수 있다(내려가 보면 아주 것도 없다). 하지만 2층에 중공에 서쪽으로 난 길을 통해서 좀더 깊숙히 내부를 조사해보면 아이엘들을 얻을 수 있다. 북쪽으로 향하는 도중에 주의해야 할 것이 있다면 바로 떨어지는 구멍들이다. 우선 북쪽을 향해 가므로(북쪽 중심) 길게 이어진 통로를 지나거나 북쪽과 동쪽으로 길게 갈라지는 부분이 있는데 이때 북쪽으로 가던 구멍에 떨어지 버린다. 그곳을 지나 서쪽과 북쪽으로 갈라지는 부분에서도 북쪽으로 계속 가면 떨어진다(이쪽의 경우에는 아이엘도 있고 이득이 많다). 무사히 통로를 지나면 희의실을 발견할 수 있는데...

희의실 안에는 해자지도인 듯한 그림이 있는데. 마야가 서있는 지점이 아마 해자유적의 위치일 것임과 같은 커스도 피오우는 서두르라고 한다. 희의실을 나와서 서쪽에 내려가는 계단이 있으니 그 곳을 통해서 지하 3층으로 가자. 이곳에서는 남서쪽에 지하 2층의 다른 부분으로 올라가는 계단이 있다. 하지만 그곳과 연결된 가장 가까운 문은 한 쪽으로만 열리게 되어있으므로 동쪽으로 빙 둘러가서 남쪽으로 향해야 한다.

계단으로 올라온 곳은 다음 계단까지 한 걸음만 되어 있다. 이제 계속 이어져 있는 계단을 이용해서 2층까지 올라오면 키츠이가 타츠야의 기운을 느끼게 된다. 이곳의 남쪽에 헬리콥터 착륙장이 있으니 그 곳으로 나가자.

**타츠야:** 스드우...타츠조우 맞지...? 당신은 속고 있는 거야... 놀에게 조종당하지 마라...;

**타츠조우:** 망형한 녀석... 이상없이 꼭모 더럽혀져 있는 지금의 세계가말로 속고 있는 거다. 때문에 발을 받게 되는 것이지

**타츠야:** 아냐... 발을 밟는 건 나 혼자 손분해...;

**키츠이:** 피오우: 스드우... 타츠조우!!

**타츠조우:** 아가워... 정말 아까워 지금의 세상에서 자네들과 같이 목적이 식을 가진 젊은이들이 어느 정도 있을지... 우리들에게 오라 함께 무명적(無名節)의 빛을 밝혀서 왕도너로써 새워보지 않겠나

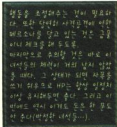
**피오우:** 뭐라고... **난조:** 뻔스스하게... **우라라:** 놀당이 아니라구! 망형한 할아범을 따돌려 보나!

**키츠이:** 당신! 자지른 죄는 내란직 조차도 포함하고 있지... 혐의 무거가 없이나 몰지 않고 있는지? 사형 또는 무기징역이다!

**타츠조우:** 그건가...안타깝군

타츠조우는 때나려 하고 타츠야는 그를 뒤쫓으려 한다. 하지만 로봇들이 말을 막아준다. 타츠야는 그중 한 대를 처리하겠다고 하여 일행은 나머지 로봇들과 싸우게 된다.

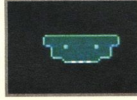
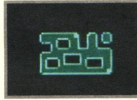
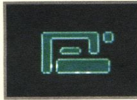
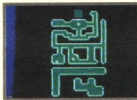
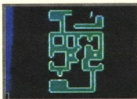




상처를 입은 것 같은 타츠야 마  
아는 걱정이 되서 타츠야에게 접근하  
지만 타츠야는 왜 알아버려 화를 낸다.



타츠야: 몸이 아픈 거리면 참을 수



있어!! 하지만... 꼭..

카츠야: 타츠야~!!

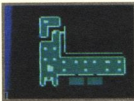
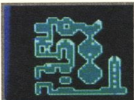
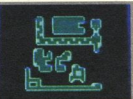
파오뚜에게 말을 걸면 도망간 너  
석들을 찾아갈 수단을 찾아야 한다  
는 대답을 들을 수 있다. 일단 다시  
안으로 들어가면 후에 서쪽에 있는 계  
단을 이용해서 1층으로 내려오지.  
그 계단에서 바로 남쪽에 또 내려가  
는 계단이 있으며 지하 1층으로 갈  
수 있다.

지하 1층으로 내려온 계단 앞에는  
문이 있지만 역시 한 쪽에서만  
열리는 문이니 길을 따라 가지. 그럼  
또 다시 지하 2층으로 내려가게  
된다. 그곳에는 서쪽과 동쪽에 각각  
위로 올라가는 계단이 있는데 서쪽  
에서는 약마가 담긴 아이템 상자를  
발견할 수 있다. 동쪽 계단으로 올  
러온 곳에서 가장 서쪽에 있는 문으로  
나가기 위해 다시 길을 돌아가게  
되니 도중에 있는 문들을 사용하자.

드크에는 아직 잠수함이 한 척  
남아있었다. 하지만 곧 배는 가라앉  
을 쭉가게 처하고... 갑자기 로트에  
탄 타츠야가 나타나며 일행은 그의  
도움으로 무사히 잠수함을 탈게 된  
다. 잠수함을 타고 내려간 일행의  
논야는 곧 해저 유적의 자체가 펼쳐  
진다.

### 해저 유적

해저 유적에 도착해보니 이미 타  
츠야가 타고 있던 로트가 놓여져 있  
었다. 그러면 타츠야는 이미 유적  
안으로 들어갔던 이야기인데...



유적내부의 적들은 배 안에서와  
비교해서 조금 강해진 것뿐이므로  
전투에 그다지 큰 장애는 없을 듯.  
다만 아군 전체에게 즉시 마법을 거  
는 약마들은 주의하자. 우선 남서쪽  
에 있는 계단을 통하여 지하 2층으  
로 내려가자. 지하 2층으로 내려가  
서 통로를 지나다 보면 두 개의 계  
단과 봉인의 방'으로 이어진 통로  
가 있는데 이곳에는 동쪽이 폭  
수 없으니 계단들을 조사해보자.

서쪽에 있는 계단으로 내려간 곳  
은 넓은 공간으로 되어있으며 남쪽  
에는 트리트의 생과 딸이 봉이 있으  
니 장비를 해주자. 참고로 이곳의  
북동쪽에 있는 보물 창고(寶物庫)가  
있는데 벽으로 가로막혀 들어갈 수  
없다. 이 곳으로 들어가려면 먼저  
'미에 슈바(アエシュバ)'라는 약  
마에게서 보물 창고에 대한 것과  
'리바이어선(リバイアーン)'이 벽  
을 부술 수 있다는 정보를 알아  
한다(간편 컨택트). 그런 다음에 리  
바이어선과 계약을 맺은 후 다시 만  
사서 기쁨의 상태로 만들어진 벽을 부  
서주게 되어 들어갈 수 있게 된다.

동쪽에 있는 계단으로 올라가면  
1층까지 연결되어 있다. 그곳에서는  
서쪽으로 계속 가다보면 다시 내려  
가는 계단이 있고 지하 2층까지 갈  
수 있다. 그리고 이어진 통로를 따  
라서 가다보면 도중에 떨어지는 구  
멍이 있는 바다가 있다. 구멍으로  
떨어지면 엄청 돌아가야 하므로 지  
나가기 전에 꼭 세이브를 해주었다  
가 떨어지면 다시 로드하는 방식을  
써서 지나가자.



▲이곳은 액티(리바이어선)의 힘을 빌  
려야 들어갈 수 있다

통로를 지나가는 도중에 있는 계  
단은 그냥 지나치고 계속 길을 따라  
진행하면 끝에 내려가는 계단이 있  
을 것이다. 그곳으로 내려가서 계속  
진행하면 서쪽과 동쪽에 각각 계단  
이 있다. 동쪽에는 아무 것도 없으  
며 서쪽으로 가면 다시 내려가는 계  
단으로 가게 된다. 내려온 곳에는  
여러가지 함정 바다가 있으며 북쪽  
에 올라가는 계단이 있다.

이곳의 울퉁불퉁한 통로를 지나  
다가 도중에 북쪽으로 돌아가는 길  
이 있는데 역시 떨어지는 구멍이 많  
으므로 자주 세이브를 해주자. 이곳  
을 무사히 지나가면 아이템 상자에서  
서 좋은 것들을 얻을 수 있다. 꼭  
도전해보자. 또한 계속 동쪽으로 이  
어진 길로 가다보면 구멍으로 떨어  
지고 바로 봉인의 방'에 도착하게  
된다(그곳의 바로 남쪽에 있는 계단  
에선 아이템을 얻을 수 있다).

### 난초: 칸도라~!

난도라: 조금 늦었군... 마침 지금  
봉인해제가 끝났거든. 이 오색은 용  
의 부활을 제어하는 봉인이자 세계  
에는 이것과 같은 게 11개 더 있다.  
뭐, 모두 봉인을 풀어놓았지만 말  
야..

치즈후: 용은 땅 속을 흐르는 방대한  
에너지... 후에는 조룡의 신사에서  
더러움을 해결하기만 하면 이 세계는  
미증유의 파멸로 치달게 되지. 지금  
풀 어준과 타츠조우님은 트리트때로  
향하고 있다... 당신들이 좋아!

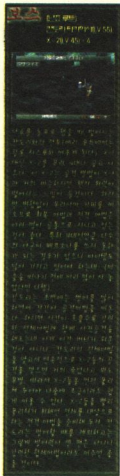
난도라: 그를 찾아가려고 할려고 싶  
지만 지금은 고공편 몰이러서... 이래  
로 둘러보내지는 못하지. 그럼 상대  
해 주실까?

난초: 칸도라... 넌 예전의 전투로 인  
해서 자신의 약함을 잘 알고 있을 텐  
데... 이런 것은 이제 그만이지. 그렇게  
추해진 모습은 보고 싶지 않아..



**칸도리:** 또다시 내게 동정을 받게 될 줄이야... 빛에는 못...그림자에는 그림자의 역할이 있자... 그런 거만 말이다...

**난조:** 그녀가 그렇다면 다시 쓰러트려 주지! 소년... 여자 쪽을 알아주게



결국 마야 일행에게 진 칸도리와 치즈부, 칸도리는 여기는 위험하니까서 빠져나가고 한다. 난조는 그에게 함께 나가라고 하지만 칸도리는 총으로 위협하며 억지로 가게 한다.

**치즈부:** 소년과... 그 말이 틀고 싶었죠?

**칸도리:** 이렇게 되어서 미안해...

**치즈부:** 아... 그냥... 여자 쪽을 알게 되었으니 만족해요...

마야 일행은 서둘러서 잠수함을

타고 탈출한다.



자성으로 들어온 일행. 타츠야는 아직도 평가를 숨기려고만 하고 있고... 카츠야는 자신이 타츠야를 위해 물레 배운 노력이 들통나지 푸고 러워한다. 그리고 계속 말을 잊는 피오루.

**피오루:** 아이노아틸로 널 만나고 싶다는 일심만큼은 문장을 버리고 위험을 감수하면서 여기까지 왔다고... 물론 그녀를 노렸던 건 그쪽에 있는 어떤 비보였지만 말이

**우라라:** 옥...

**피오루:** 이제 혼자서만 일하는 건 그만두어도 되지 않을까?

**타츠야:** 난... 당신의 동생이 아니...

**카츠야:** 무슨 의미니? 난 네 동생이야!! 무슨 일이 있든지 간에도 말이 다!!

**우라라:** 지, 진정해 소우루

**타츠야:** 말하면... 도와주겠어?...

마야는 괴로운 표정을 짓고... 타츠야는 아이라 신사로 가겠다고 하여 일행에게 따라오라고 한다.



타츠야의 말대로 아이라 신사에 가보자.

**카츠야:** 여기가 도대체 뭐라는 거냐?

**타츠야:** ...

그 때 갑자기 마야가 주저앉는다. 우라라는 마야를 걱정하고... 또 다시 어떠한 장면을 떠올리는 마야.

**세일라릭의 소녀:** 타츠야! 타츠야!! 타츠야, 물러! 부활해... 대답해 줘! 타츠야!!

**미친 것 같은 소년:** --히 --이하--

**하!** 하하하하!!  
**세일라릭의 소녀:** 타츠야... 도망쳐! 도망쳐!!

의외의 기억에 마야는 놀란다. 타츠야는 마야의 인에도 저쪽 끝의 기억이 있음을 확인한다. 마야는 일행에게 아가 보았던 장면을 설명해준다. 카츠야는 이곳에서 방화가 일어난 적은 없다고 하지만 타츠야는 이쪽 세계에서만 그런 것이라고 한다. 그리고 이번에는 이와토 산으로 간다고 한다. 타츠야를 따라서 이와토 산으로 향하자, 이와토 산 동굴입구로 들어가면 타츠야가 일행에게 조언을 해준다.

**타츠야:** 여기는 사람의 무의식에서 잠지고 있는 기억을 비추는 장소다... 알고 싶지 않은 과거를 밝히고 싶다면 따라와라...



이제 동굴 안을 탐색해보자. 이 안의 적들은 물리공격보다는 주로

마법공격을 해 오고해두자. 지하 1층에서 길을 따라 남쪽으로 가다보면 거울의 생마린 곳으로 갈 수 있다.

**에라:** 마키, 브라운이랑 마크들은 아직 안 왔어?

**마키:** 응, 아직 사예코 선생님이랑 같이 있어. 유카가 울음을 터뜨려서 관련한 것 같아

**난조:** 난 괜찮아. 오늘로 마지막이니깐... 시간이 얼마든지 있어도 부족하겠지...

**에라:** 많은 추악이 담겨있는 학교잖아...

**마키:** 하지만 영구유학이라... 너 무 알아?

**난조:** 그게, 이제 만날 수는 없겠지 하지만... 우리들 사이의 거리는 어디로 가든 변하지 않을 거야...

**피어스를 단 소년:** --그렇군

**피어스오:** 모시러 왔습니다

**마키:** 그럼 모두 함께 약속하자! 모두가 꿈을 이루고 난 후에 다시 오기 기로 말이!

**난조:** 훗... 좋은 제안인데... 난 반드시 잃은 제일의 남자가 되겠다. 너도 나에게 뒤지지 않는 꿈을 이루기 위해 약속이야!

**피어스를 단 소년:** 그래... 약속할게



▲헤리 루트에서 등장했던 소년

**난조:** 그래... 약속했었지... 지금까지의 난 잃은 제일의 의미도 모든 채 변만하고 있었는지도 몰라... 내가 이제부터 같 같은 깨닫기만 해서는 안돼. 이론으로는 알고 있다고 해도 감정인가... 당신들과 지냈던 시간이 그걸 움직이지 못했던 거야... 그러니까 무의식적으로 도망치고 싶다고 생각한 걸지도 몰라... 난조 케이라고 하는 자신에게서... 하지만 지금은 달라. 항상 버리고 생각하는 것만을 믿고 나갈 거야. 난조 케이인 채로...

타코아는 이 것이 생의 힘이라며 돌아가고 싶으면 지금이라도 가라고 한다. 대화가 끝났으면 타코아가 나 있던 곳을 통해서 다시 통굴 안을 탐색하게 함으로써 거울의 생애가 나온 후 통굴의 벽에 있는 나무 널빤지 같은 것을 조사하면 숨겨진 방으로 들어갈 수 있고 귀중한 아이템을 얻게되거나 꼭 돌아보자 길을 따라 계속 가다보면 또다른 거울의 생애 도착하게 된다.

**에이키치:** 이 바보내식! 도대체 이 학교는 뭐야! 왜 내가 이런 꼴이 되어 있는 거지!

**리사:** 세븐스레 가는 건데도 그런 문장 따위를 붙이고 다니니까 그런 거야?

**에이키치:** 뭐라고? 처음부터 말하자면 내가 조커 따위를 불러냈기 때문에 이렇게 되어버린 거잖아! 핵심감을 가지고 어떻게 좀 해봐!

**리사:** 뭐! 하지만 어쩔 수 없었다구! 자랑할 걸 거라고 생각지도 못했으니 까! 뭐야! 남의 펜티를 벗기고 기복하는 변태 색욕 펜티 변장! 훌륭한 헤이나 해대고 말아!! 이 펜티 변장! 펜티 변장! 펜티 변장! 펜티 변장!

**에이키치:** 네 녀석(아이들)은 외국인인 주제에 조공조공 일본어로 떠들거나 하고! 게다가 영문으로 이상한 말까지 사용하잖아! 난 도대체 어떻게 되었어! 녀석(아이)이! 좋아! 내가 알기 쉽게 이름을 바꿔주지! 난 오늘부터 '긴코,다! 긴코! 긴코! 긴코! 긴코!' **긴코:** 난 싫어! 싫어싫어싫어! 그렇게 추한 별명 붙이지마!

그후 마야와 유키노가 들어온다.

**타코아의 목소리:** 자신이 원하는 것을 이루어준다는 소문이 퍼져있던 조커 자주를 한 우리들은... 그 조커에게 배수를 선언받고 타겟이 되는 꼴이 되었지 그리고 조커와 연결되어 있었다고는 하는 괴담을 찾고 있을 때... 취재중이었던 마야 누나가 우리를 앞에 나타났지... 우리들은 함께 조커를 쫓기로 했어...

**키코아:** 무슨 말을 하는 거야...? 아 미소가 흐르며 땀만 흘린 '사람'을 죽인다 라는 조커 자주를 취재하기 위

해서였어 그리고 괴담상에서는 괴담의 실체시간이 얼마났다고..

**타코아:** 아직 모르겠다는 건가...? 지금 보고 있던 건 '저쪽 편'... 이 세계와는 다른 세계의 기억이야!

**키코아:** 다른 세계... 리니??

**타코아:** 나는 그 세계에서 왔지... 그러니까 당신이 알고 있는 타코아가 아냐...! 난 '저쪽 편'에서의 내 몸을 빌리고 있는 것뿐이지... 그 속은 '저쪽 편' 외 나라고...!

생에서 나와서 이번에는 바로 남쪽을 조사해보면 아까 전과 같은 숨겨진 방을 발견할 수 있다. 또한 그 곳에서 서쪽으로 얼마 안 떨어진 곳에도 숨겨진 방이 있다. 그 방도 조사한 후 서쪽의 길을 따라가면 지하 2층으로 이어진 통로가 있다.

지하 2층에서는 도중에 길게 이어져 있는 굴을 지나게 된다. 굴을 통과하면 나후 북쪽으로 올라가다 보면 트리트슈의 생도 있으므로 필요한 사람은 회복을 꼭 해놓자. 그리고 다시 굴을 지나서 서쪽으로 가면 바닥에 떨어진 구멍이 있으므로 그 전에 꼭 세이브를 해두자. 구멍으로 떨어진 곳에는 바닥에 함정만 있을 뿐이니 만약 떨어졌다면 동쪽의 계단을 통해서 서쪽으로 지하 2층으로 돌아가자. 구멍이 있는 지역에서 북서쪽 방면으로 향하면 곧 거울의 생애 도착하게 된다.

**스도우 타코아:** 하하하!! 아마... 아프구나!! 이 벌어먹을 꼬마... 또... 껌뻑한 짓을 했잖아! 네 녀석도! 너도! 그쪽의 여자도! 나쁜 이런 신구색 체재중으로 아싸지!! 모두 다 함께 죽어주어!!



▲이 녀석은 예전이다

**타코아의 목소리:** 우리들에게 암환을 품은 조커는 '가면담'이라고 하는 비밀결사의 두령이야... 스도우 타코아는 그 건부였었지... 가면담은 사

람들로부터 '미래예언자'라고도 하는 꿈을 꾸는 마음을 모았지 그래서 인구의 진화와 멸망을 설명했던 '미이아'의 학산'이라고 하는 예언의 성취를 택하고 있었어... 우리들은 스도우와 키치에어-사사키 긴지 등을 포함한 가면담의 건부와의 전투로 그걸 알았다...

**피오루:** 그렇지만... 아이노의 대지류는 전부 다른 세계에서의 기억이었던 걸 말인가...?

**키코아:** 아이노와 스도우 타코아도 나와 같은 세계에서 왔다는 거야?

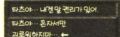
**타코아:** 그런... 정확한 표현이 아냐... 스도우는 '순수한' '저쪽 편'의 사람이었지... '내색'이 '저쪽 편'의 존재를 알아낸 후에 덧붙여 이용한 것 뿐이야...

**우라와:** 그럼 어떻게 되는 거지? 마이는 그 세계에서 온 게 아니잖아? 왜 미아에게만 '저쪽 편'이라는 것의 기억이 있는 거지? 우리들에게는 없잖아??

**타코아:** 여러가지 이유가 많아... 역시 이 이상은 알려고 할 게 없는 편이 좋아...

**키코아:** 엄청난 녀석...! 이대로 물러나게 하겠다는 거야!

**타코아:** 물러설 수 없게 할지도 모른다 말야!



**타코아:** ...

이제까지는 알지 못했던 사실들에 대해 서서히 알아가는 마야 일행 생에서 나와서 남쪽으로 꼭 내려가면 숨겨진 방이 있으니 아이템을 얻고 다시 길을 따라서 가자. 그런 지하 3층으로 내려갈 수 있다. 내리는 곳 바로 동쪽에는 숨겨진 방이 있으니 참고. 그 반대편으로 가면 거울의 생애가 있다.

**준:** 난... 계속... 악몽을 꾸고 있던 걸까...

**긴코:** 다행이야... 정말이야... 다행이야...

**에이키치:** 벌어먹을 녀석...! 격정이 나 차차구 많아...

**준:** 타코아... 계속... 가지고 있었던 거야...?

**타코아:** 물론이지...

**준:** 움직이고 있어... 그날부터... 암환을 타인데... 아야... 악착해 놓고... 계속... 계속 함께 누누를 지키지... 난... 난...!

**마야:** ...

**준:** 네오부터... 미안해... 누나... 미안해... 타코아... 나는... 난... 우와이와이와아...!!

**타코아:** 아냐...! 페르소나...! 말고 있어...!

**???:** 못 봐주었군 가면담의 두령이 적의 동장이나 받고 있디나 말라

**타코아의 목소리:** 조커는... 거짓된 기억에 조종당하고 있던 우리들의 친구... 바로 죽어있었지... 아냐... 준 편이 아냐... 에이키치... 리사... 마야 누나... 그리고 나... 우리들 모두... 10년 전에 스도우가 일으킨 반화사건에 의해서 불명이 출어질 수밖에 없었던 가면담 놀이의 동료였어... 미야 누나는 우리들에게 꿈을 꾸는다는 것의 소중함을 가르쳐 주었어... 인제나 5명은 함께 지낼 거라고... 모두 그렇게 생각했지... 하지만 마야 누나가 집안의 사정 때문에 마음을 떠나게 되었어... 참지 못했던 우리들은 마야 누나를 신사에 가둬 놓았지... 그런데 바로 그곳에 스도우가 불을 질렀던 거야... 마야 누나가 죽었다고 생각한 우리들은 두려움을 느낀 탓에 각자 무의식의 바닥 속에 기억을 묻어 두고... 불명이 출어지기로 했지... 그리고... 그렇게 풀리고 계속 기억하고 있었던 준은 조커가 되었다. '내색'에게 조종당한 준은 진화하고 하는 이상과 맞바꾸어 세계를 파멸시키려 했지...

**우라와:** 비슷해... 이 애기, 신사숙과 싸우고 있는 우리들의 상황과 비슷하지 않아...?

**키코아:** 준을 조종했다고 하는 '내색'은 누구지...?

**타코아:** 길모퉁은 편이 아예하지지만 속은 전혀 달라... 다가오는 혼돈... 날리브호테르... 녀석은 미래학과 대립적인 존재이지... 우리를 인간의 미용속에 숨어있는 운명을 조종하는 거대한 그림자... 녀석의 목적은 저

꼭 편'에서 일어났던 일은 똑같이  
'이쪽 편'에서도 일어난다는 것이  
자... 신세숙은 그 꼭두각시와 불과  
하...

**피오우:** 너희들의 세계와 똑같은 일  
을 일어난다고 하구나... 무슨 속셈이  
지...?

**타츠야:** ... 그건 곧 알게 돼...

뜻밖의 사실이 놀라움을 금하지  
못하는 일행 생에서 나와 길을 따  
라가면 내려가는 통로가 있다. 지하  
층에서는 별다른 문제없이 계속 북  
쪽으로 길을 따라 가면 거울의 생애  
도달한다.

**필레온:** 아버지를 연기하다니 정이  
생기나이지? 다기오는 혼돈... 날리트  
호테르에 이것으로 내가 알았던 것  
들을 이해할 수 있을 것이다!

**날리트호테르:** 웃... 확실히 이 녀석  
몰리던가? 나리움에게 있어서도 좋은  
관상대상이 될 지도 모르자...

**간조:** 무슨 말이야... 필레온!!

**필레온:** 우리들은 사람들에게 있어서  
그 마음의 근원... 보편적 무의식의  
확신이며 표리일체한 존재다... 우리  
들은 계속 여기서 인간의 삶을 보  
아 왔다... 난 강한 마음을 가진 자  
를 인도하고 시서히 다기오는 혼돈  
은 약한 자를 나리움으로 끌고가기 위  
해서다. 이 모든 것은 모순을 안고  
있는 인간의 마음이 완전한 존재로서  
진화할 수 있는 자의 여부를 알아내  
기 위해서이기도 하지. 자네들은 그  
가능성을 보여줬다. 자네들 같은 사  
람이 없어나면 언젠가 사람은 자신  
의 존재 의미를 잃게 되고 완전한 존  
재가 될 때까지

**타츠야:** 전부... 전부... 당신들이 무  
인 일이라는 것이??

**날리트호테르:** 당신 이라고 확실히  
가리켜 했으면 좋겠군. 이 녀석은 단  
지 지켜보지만 알뿐이니까. 하지만...  
난 말리



간지가 마이가 참에 떨리고 만다.

**마야:** ...?

**타츠야:** 마야 누나!!

**메이카치:** 전장!! 간조!! 빨리 마법  
으로 어둡게든 해봐!!

**간조:** 이미 하고 있다고!! 하지만...  
하지만... 피가 멈추지 않는 걸 어떡  
해!! 어째서... 어째서 마법이 안 들  
지!! 왜래면!!

**필레온:** 날리트호테르야... 난 이것  
때문에 성장(進化)의 전설을...

**날리트 호테르:** 알짜미 그 생애 풀렸  
던 예수파 유체에서는 피가 멈추지  
않고 계속 흘러나왔다고 하지. 너희  
들 인간이 2천년 동안이나 입에 담  
아왔던 전설... '소문'이다. 그 여자  
가 치명적이었던 불행이었어 효과가 있  
다는 말이 되겠지?

**마야:** ... ;

**타츠야:** 어서 잊어버려... 라고...? 말  
도 안 되는 소리해지마...!! 결코 잊  
을 수 없어...!!

**마야:** ... ;

**타츠야:** 그제... 이쪽과 맞고... 마야  
누나가 가르쳐 줬지... 자신의 꿈 정  
도는 이루어 낼게... 그러니까...

**죽...!! 아이이아이이아이!!!**

**날리트호테르:** 크크... 누구건도 꿈을  
이룰 수 있는 권리가 있다는 건가...  
마지막까지 환상에 젖어서 자신과 같  
은 이쁨의 여자를 버렸다. 이게 이  
여자의 꿈이야. 이어서 너희들 인간  
이 버리고 있던 멸망의 꿈을 이루어  
주지!!



▲너무 심하게 웃는 거 아닌가...

**타츠야:** 기억이 난 건가...

**마야:** ... ;

**키츠야:** 그 후... 어떻게 됐지...?

**타츠야:** '오키무라 마이'라는 여자와  
같은 이쁨을 가진 마야 누나가 죽어  
서... 멸망의 예언은 성취되었어...  
우리들의 세계는... 하늘에 떠있던 스

마루 시를 남기고 말았잖아... 녀석  
과 싸웠던 보편적 무의식의 세계에서  
는 강한 상념이 현실로 되자... 우리  
들은... 10년 전에 있었던 만남을 리  
셋함으로써 그 때까지의 사실과 기억  
을 담보로 그곳에서 다른 가능성 세  
계를 만들어야...

**피오우:** 그것야... 이 세계라는 말이  
군...

**타츠야:** 마야 누나는 자기에 대해서  
잊으라고 했지... 모든 것을 받아들  
여 앞으로 나아가라고... 하지만...  
우리들은 건두 수 없었어... 그래서  
기억과 마법의 힘을 이 세계를 만들고  
도망친 거야... 절대로 잊을 수 없다  
는... 희망만 기대와 함께...

**우라라:** ... ;

**타츠야:** 쓸데없는 것이었지... 그런  
기다가 이루어 잘 못 없어... '이쪽  
편'의 자신과 신크로된 동료들은 저  
쪽 편'의 일은 물론 서로에 대해서도  
잊고 있지... 이미 그런 건데... 난...  
피오우: 그래서 아마노와 손을 맞잡  
은 사람들은 '저쪽 편'에 대해서 기  
억을 하지 못하는 거군...

**난조:** 순수한 '이쪽 편'의 사람들 우  
리들에게 '저쪽 편'의 기억이 없는  
건 당연하겠지...

**타츠야:** 하지만 그것도 변하려고 하  
는 중이야... '녀석'은 내가 특이점  
이라고 했어... 이 세계는 우리가 5명  
의 기억이 리셋이라는 법칙에 의해  
성립되어 있지... 우리를 전멸시 기  
억을 되찾는다면 두 세계를 이고 있  
는 경계의 왜지 커져서 이 세계 자

체가 사라져 버린다... 이 이상  
마야 누나가 관여되어지는 걸  
원치 않아... 알겠지... 몰라나  
있어 뭐...

**피오우:** 무슨 말이었을까... 세  
라자와...?

**우라라:** -이이를 속이는 건 어  
른의 특권이라는 말 아니었어?

**키츠야:** 아냐... 아이들의 부  
주위에 대한 책임을 지는 것이 어른  
의 역할이라는 말이야...

**타츠야:** ... ; 속였군...

바로... 그렇게 생각했었어 되  
...  
결정... 아냐... 결정...  
...

마야는 타츠야의 뺨을 때린다.



**타츠야:** 나... 난...

한 대 더 잊는 타츠야

**타츠야:** 미안... 알았으니까... 해내  
지마...

이 모습을 본 난조는 자신이 틀  
러날 때가 되었다고 말한다. 이제  
난조는 피어터서 빠지고 대신 타츠  
야가 동료로 들어오게 된다. 그 전  
에 페르소나가 꼭 찾던던 몇 개를  
해서 빈 공간을 만들어야 한다. 일  
행은 트리프나한 곳으로 향한 타츠  
조우를 어떻게 찾아야 할 지 고민한  
다. 하지만 타츠야의 말에 의하면  
트리프는 소문으로 만들어진 곳이  
라야 사람들이게서 소문을 들으면  
알아낼 수 있을 것이라고 한다.

거리의 사람들의 이야기를 들으면  
지하철 공사현장에서 어떤 유적이 발  
견되었다는 사실을 알 수 있다. 타츠  
야나리우이 구역의 지하철 공사현장  
로 향하자. 그전에 무가나 빙어구 등  
의 장비를 확실히 갖춰놓자

## 지하철 공사현장

공사현장에 있었던 지하철 안에는  
신료품 등을 나른 흔적이 있었다. 한  
편 의미로 마이가 지하철의 문전을  
밀는다. 유적으로 향하는 도중에 우  
라리가 타츠야에게 질문을 꺼낸다.

**우라라:** 자기 타츠야... 신권이 쓰  
여서 물어보는 건데... 어째서 나만  
'저쪽 편'에서의 일을 기억하고 있는  
거냐?

**타츠야:** ... ;

**피오우:** 말하고 싶지 않은 거라면 안  
알해도 돼... 그것보다... '저쪽 편'  
에서 우리들은 어땠는지 당연하  
게 알고 있었겠지?

**타츠야:** 참은 변함없이 똑같아... 우  
라리씨는 시가님에게 속고있... 당신

은 인터페이스 소문을 모으고 있었다는 것 정도 밖에는 모르겠어..

**피오푸:** '저쪽 편'에서도 마찬가지로지나..

**티소아:** "... 어떤의 생활이란...괴로운 건가?~

**피오푸:** 응?

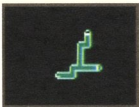
**티소아:** 아냐... 아무 것도 아냐...;

그냥 있어 뭐..;

**피오푸:** 그러는 년 어떨지...?

**티소아:** "...

**피오푸:** 마친가지야...; 결코 좋은 일이 아니지 아들이...; 놀아만 갈 뿐이지...;



피오푸의 말을 들은 다른 사람들은 침묵할 수밖에 없었다. 곧 지하철 공사현장에 다다르게 된다. 그리고 피오푸는 티소아한테는 남은 시간이 많으니가 좀 더 여유를 갖고 살아가라는 충고를 해준다.

이제 공사현장을 지나서 유적까지 가이한다. 그전에 여기서 지하층을 타고 다시 마을로 돌아갈 수 있으니 참고해두자. 공사현장에 들어가서 한 구역을 지난 다음에 동쪽 벽면에서 스위치를 발견할 수 있다. 이 스위치를 누르면 가동 다리가 열렸고 꼭짓다 다리를 지나면 길이 네 칸대로 갈라지는 곳이 나온다. 여기서 각각 서쪽과 동쪽 끝에는 일로 내려가는 곳이 있다(동쪽은 아이벡).

서쪽으로 내려간 장소에서는 북쪽에 리프트가 있으니 타고 내려가자. 그리고 북쪽으로 계속 가다가 두 번째 사거리에서 서쪽으로 가면 리프트가 있다. 그리고 그 다음에는 북쪽에 있는 리프트를 지나서 오면 길이 동서로 길게 이루어진 곳이 있다. 북쪽으로 통하는 모든 통로 중에서 약간 서쪽에 있는 것만이 진짜 길이나 동쪽은 길다가 헛고생하는 일이 없도록, 그 리프트를 지나면 드디어 트리프네의 앞에 도착하게 된다.

**아메노-트리프네**

아메노 트리프네 제어실 안에서는 티소조우의 연설이 진행중이었다. 그때 스기와라가 침입자가 있다는 경사를 느낀다.

**티소조우:** 스기와라군...;  
**스기와라 육장:** 예..;

**티소조우:** 트리프네는 자에게에 맡기겠네. 우리들은 어쩔고 함께 우대 내에 올라가겠네. 푸치 테버를 준비해주게..;

**스기와라 육장:** 예... 지금 곧 준비해 두죠.

**티소조우:** 그렇군...; 자네는 악상병에 시달리고 있었지...; 어쩔은 자네의 노력에 대해 크게 기뻐하실 겁니다. 필사 불소불사의 바램도 이루어주시게 불행임을 걸세.

**스기와라 육장:** 오오...! 그거야말로 일해왔던 보람이 있었군요!

**티소조우:** 다소 신색조으로는 변화가 있을지도 모르지만...;

**스기와라 육장:** 예...?

마야 일행은 유적의 입구로 접근한다.

**피오푸:** 정말 놀랍군...; 이렇게 거대하구나..;

**티소아:** 마을을 태우고 날아갈 정도니까..;

**우라라:** 이런 신이나 우주인들의 배리는 소문이잖아...? 뭔가 굉장한 힘들이라도 있으려나..;

**티소아:** '저쪽 편'에서 시빌라라고 불렀던 이 배에서는 나쁜 생각이 현실로 되자...; 불필요한 생각은 안 하는 게 좋아!

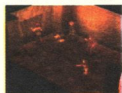
**키소아:** 어떻게 그런 일아..;

**티소아:** 사람들의 공포...; 불안...; 기대...; 그것이 소문의 형상을 빌려서 만들어낸 이 배는 무의식의 세계의 현신이야...; 필레온은 무의식의 세계에서는 생각이 현실로 된다고 말했지...; 마야 그런 이유 때문일 거야..;

**우라라:** 그럴 줄까운 말을 생각하면 되겠네. 너무 슬펐어?

**티소아:** 아냐...; 여기는 내색의 마을대로 되는 곳...; 아무 것도 생각하지 마..;

간지가 위기에 처한 마야 일행.



▲마야를 눈여겨보도록

**키소아:** 아. 안돼...! 분이 열리지 않아?!

**피오푸:** 잊뜨기! 어찌된 거야?! 세리자와! 너 무슨 이상한 생각을 했구나!

**우라라:** 잊뜨기! 나. 난 아냐!

**티소아:** ...이런데 공언히 알고 있던 것이다 보니까...; 그만..;

**피오푸:** 우라라! 뭐. 뭐라고!?

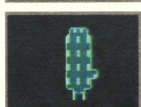
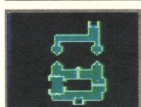
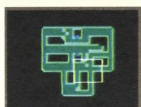
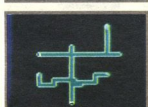
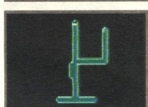
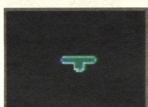
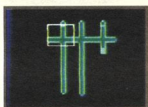
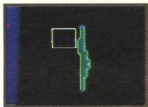
**키소아:** 생각해 버린 말을 가지고 말해달라 아무 소용없어! '저쪽 편'에서는 어떻게 했지, 티소아?

**티소아:** ...달렸어

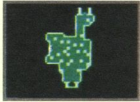
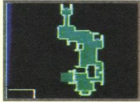
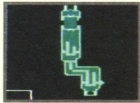
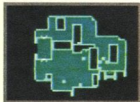
**피오푸:** 키소아! 우라라! 뭐어!?

**티소아:** 마음과 생각을 자제하면 오븐 속이라도 시빌라! ...! 라고 마야 누나가 말했거든

할 수 없이 물어 거지 먹기로 달리게 되는 일행. 피오푸는 자신과 어울리는 상황이 아니라며 투덜대지만 결국 달려서 출구에 도착한다.







간신히 아베노 트리프네의 지하 1층에 다다른다. 이 곳은 주변의 이상한 구조물들로 인해서 길을 알아보기가 약간 까다로우므로 지도를 잘 이용하자. 우선 북동쪽에 리프트가 있으며 그것을 타면 지하 2층으로 간다. 바위에 함정이 있는데 이 함정들은 일행이 접근하는 방향에 따라 일정하게 자동으로 나타나게 되어있다. 지하 2층에서는 동쪽으로 약간 돌아서 북쪽으로 가자 다음 리프트가 있는 곳에 도착할 수 있다.

지하 3층에서는 어떤 빛나는 장치를 보게 되는데 그 위로 올라가면 건넌리로 워프되어 진다. 남서쪽에는 '조미(雑司)의 방'이란 곳이 있다.

**키츠아:** 이젠... 천주군 녀석들인가...  
**블랑:** 같긴한 것 같지만...  
**우리:** 이것도 그 날... 뭔가 하는 내색이 한 것이지? 이상하잖아? 아베서 버려둘까지 죽이는 거지...?

**타츠야:** 신세구 녀석들도 트리프네의 비밀은 알지 못했다는 증거지...; 녀석에게 있어서 모든 인간은 꼭두각시에 지나지 않아...; 분명히 눈물은 '녀석'의 존재사실조차 모르는 거야...;

처참한 광경을 목격한 후에 피오 푸가 서있는 곳 옆에 있는 문을 통해 나가지. 리프트를 그냥 지나치고 진행하면 아이템 상자가 있지만 길을 돌아야 한다. 길을 참고하자. 지하 4층에서는 길을 가로막고 있는 빛의 벽이 사라지거나 나타나는데 길이 열린 틈을 타서 북쪽으로 가면 다시 워프 장치를 볼 수 있다. 워프하면 지하 5층의 한복판에 놓이게 되는데 그 자리에서 북서쪽으로 가다보면 '규린(絢琳)의 방'이란 곳으로 갈 수 있다.

우리는 갑자기 주저앉더니 조금 안 쉬어가지고 한다. 피오푸는 따르지 않으면 버리고 가겠다고 하고...; 그러나 곧 모두들 휴식할 장소가 필요하다는 걸 느끼게 된다. 그 때 타츠야가 벨트 콧과 색이 어기에 있다고 말한다. 하지만 해로운 것이라면 몰라도 왜 일행에게 이로운 것까지 생각대로 나타나게 되는 걸까? 타츠야는 녀석이 놓고 있는 거라고 하는데...; 아베들은 이론은 gì이런 말만 이용해 주자는 피오푸의 말에 따르면 한다. 남거진 마아와 타츠야는 구석에 같이 앉는다. 한동안 서로 말이 없는 두 사람. 그때 갑자기 타츠야 일어난다.

키: 지금까지 지켜봐서 고맙구...! ←  
 개로 다시 만났는데 음...생각하잖아...!

**타츠야:** 이자아...벨의 무거운인가...; 신경...써주지 않아요 겐츨아...;

이때 등장하는 이상한 녀석들.

**타츠야:** 아-나-!/?  
**메탈 리사:** 어째서...; 어째서 창랑(타츠야를 가리킴)만 마아의 곁에 있는 거야?/  
**메탈 에이키:** 너무형잖아... 타츠야...; 우리들은 어찌되었든 상관한다는 거야?  
**타츠야:** 불러나 있어...! 이젠... 나의

마음이 불러낸 환상이아...!! 폭...!  
**메탈 준:** 타츠야...; 함께 마아 누나를 지키려고 약속했던 건... 거짓말이었나...?  
**타츠야:** ...;  
**메탈 준:** 겐츨아...; 이제 더 이상 혼자서 괴로워하지 않아요 돼...;

메탈들과 함께 사라져버리는 타츠야. 뒤늦게 나온 일행은 마아에게 자초지종을 듣고 서둘러서 타츠야를 찾기로 한다. 이제 건너편의 문을 통하여 이곳을 나서자. 타츠야가 없 어졌으므로 앞으로 전투에 약간 고생해야 할 것이다. 동쪽으로 이어진 통로를 따라가다 보면 곧 엘리베이터 앞에 다다르게 된다. 이 엘리베이터로는 지하 5층에서 지하 8층까지 다닐 수 있게 되어있다. 그럼 우선 지하 8층부터 차례로 조사해보자. 지하 6층에서는 워프 존을 이용해서 북쪽으로 갈 수 있는데 도중에 키츠아가 타츠야의 기운을 느낀다. 그리고 곧 '가해의 방'을 발견할 수 있다.

**메탈 에이키:** 머라까지 일이 있었지만 다시 만나서 기뻐...;  
**메탈 리사:** 벨랑...; 날 잊지 않아 줘...;  
**메탈 준:** 난 잊지 않을 거야...; 저 지른 죄도 너도 모두들...; 타츠야... 잊지는 않았겠지?  
**타츠야:** 잊지...; 않았어...;  
**메탈 리사:** 하지만...; 굉장하 중요한 약속을 했잖아...;  
**메탈 에이키:** 그래서...; 괴로워하고 있는 거지...?  
**타츠야:** 미안해...;  
**메탈 준:** 타츠야...; 이제 괴로워하지 않아요 돼...; 곧 편해질 거야...;  
**타츠야:** 준...; 벨은...; 벨았어...; 하지만...; 지금은 안 돼...;  
**키츠아:** 타츠야!!  
**피오푸:** 첫...; 물리공격을 안 하는군!

**타츠야:** ...!/  
**메탈 준:** 겐츨아...; 이제...; 편해질 수 있어...;  
**타츠야:** 벨은 벨았어...; 그러나...; 지금은 안 돼...!



▲정신을 차린 타츠야



**키츠아:** 같 같은 건 자꾸를 함께 가지고 다니려고 가르쳤을 텐데...;  
**타츠야:** 미안해...;  
**키츠아:** 아무 말 하지만 동생은 이 정도로 머리를 숙인다면 하는 말 안 있으니까...;

**타츠야:** 아냐, 내 속에서 잠지고 있는 '히죽 곤'의 나도 똑같이 느끼고 있는 것 같아...  
**키츠야:** 그래...

그 말을 들은 키츠야는 눈물을 참지 못하고... 떨어진 곳의 반대편으로 나간 리프트가 있으니 그것으로 타자. 지하 7층에도 다가가면 나타나는 함정 지형이 있으니 조심하도록. 남쪽으로 내려가는 도중에는 지하 8층으로 내려가는 리프트가 있는데 더 진행하면 엘리베이터와 전승의 방이 있다. 안에는 어떤 장치가 있는데 타츠야의 말에 의하면 이것은 전승장치라고 한다. 그리고 그것의 이름이 '푸치 데어'라는 걸 알아냈다. 이 전승 장치에 몰리시면 순식간에 아리아 신사까지 돌아갈 수 있다. 아이렘의 소모가 심하거나 피해가 크다면 재장비를 위해 마을로 돌아갈 것을 권한다. 마을로 돌아갔어도 아리아 신사에 전승장치가 그대로 남아있으므로 다시 트리프네에 돌아올 수 있다.

지하 8층의 서쪽 부근에는 '트리프네 제어실'이 있다. 안에는 병사들이 죽어있으나 구석에는 아직 죽지 않은 사람이 있었다.

**천주군 병사:** 도... 도와줘... 죽고 싶자~않아~

**키츠야:** ...괜찮아... 당신은 죽지 않아... 무슨 일이 있었던 거지?~

**천주군 병사:** ...공군야... 괴물로... 모두... 당했다... 말에게... 전혜쥬... 꿈틀...

병사는 곧 숨을 거둔다. 그리고 뒤에서 이상한 소리가 나서 돌아본 일행 앞에 괴물이 나타난다. 곧 주위가 빛나더니 스마루 시 중앙에 한 성이 나타난다. 그리고 공중으로 떠오르는 스마루 시...



**마야:** ...!!

**우리라:** 거짓말이지?~  
**키츠야:** 이런... 말도 안 돼...;  
**피오루:** 찾...!!  
**타츠야:** 쿵... 아직 늦지 않았어~!! 스도우는 분명히 저 성에 있어...! 아직 '조용의 신사(静神)'라는 말이 남아 있을 거야~!! 우리들은 아직 지지 않았어~!!



간 바닷물 밑에서 정말 아름다운 나라이다. 이 내부는 또 하나의 비옥한 대지 75%에 불과하다. 그러나 신사지역의 면적은 총 3.2km에 달하며, 이 면적의 75%가 바다 밑에 존재한다. 75%의 면적을 차지하고 있는데... 그렇기 때문에 이 지역은 수중에서 지금까지 발견된 페르소나를 제외한다면, 유일한 대역사는 카르스도 아닐 수 없다. 그러나 여기서 좀 생각해 보자. 위에서는 반경 100km에 달하는 광활한 대지가 있는데, 이 지역의 또 다른 부분은 동양에 있는데 바로 태평양 및 북극해 등 극지방의 대역을 통틀어는 것이다. 지금 상륙하려는 후라카와 부대. 카르스가 30여 년전인 그들에게는 동양지역을 지키지 않아서, 그러나 스마루시티의 경우라면, 전세를 대상으로 공격적으로 만드는 공격을 해 보니 바닷물 밑에 그 번째에 걸렸다면, 무슨 이유 때문으로...  
 바닷물 한 지점 혹은 바닷물 밑에 공군이나 다른 군대의 공격을 받게 될까? 그리고는 말로만 할 수 있다. 3000명 정도의 대역사를 이끌 수 있는... 이를 고려한다면, 3000명 정도의 대역사를 이끌 수 있는 공격은 그다지 강력하다고 할 수 없으나, 후회할까 할 것이 있다. 한 쪽은(敵) 공군이다. 이 공군은 2000명 정도의 대역사를 이끌고, 그 공군의 공격이 손가락만 하면 되므로 조심해야 한다.

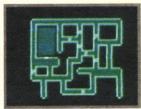
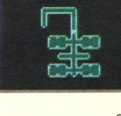
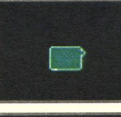
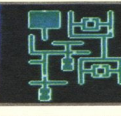
스마루시티엔 그 괴물은 마야들의 공격을 받아 낭떠러지로 떨어져 버린다.

**키츠야:** 불사신인지 뭘 진 모르겠지 만... 나와의 바다에서 영혼의 괴로

워해라... 그곳이 내 녀석의 감옥이다!!

마야 일행은 이 배를 다시 지상에 가라앉게 하는 방법을 찾지만 어쩔 도리가 없다. 이대로라면 지상에서는 용음이 나와서 지구를 멸망시키게 되는데... 키츠야는 타츠야의 말대로 스도우가 있는 성으로 가서 결판을 짓기로 한다. 아가 전승의 방에 있었던 전승 장치를 이용해서 아리아 신사로 돌아온 일행. 밖으로 나가보면 스마루 성이 보일 것이다. 스마루시 전체 화면으로 나타보면 나리우미 구가 없어진 것을 알 수 있는데... 모든 준비가 모두 끝났으면 스마루 성으로 향하자.

☀ 스마루 성 ☀



입구의 말에 있는 북두 칠성 모양을 이루고 있는 빛나는 기둥들이 워프 존이다. 그리고 동상 사이에서 빛나고 있는 워프 존은 스도우가 있는 곳으로 가는 것이지만 그 전에 알아야 할 일화가 있다. 그 일행들은 북두 칠성 모양의 워프 존을 이용, 성 내부에 퍼져있는 각각의 석판에서 알아낼 수 있다. 그럼 북두 칠성의 꼬리 쪽부터 차례대로 탐색해보자.

우선 워프존 은 곳은 스마루성 1층. 도착한 곳에서 서쪽으로 가면 다시 북두 칠성의 방으로 들어가는 워프존이 있다. 좀 더 진행하다 보면 서쪽과 동쪽으로 각각 성 안과 이어진 워프존이 설치되어 있다. 하지만 어느 쪽을 이용하던지 간에 1층의 북쪽으로 워프되는 것만은이다. 여기서 남쪽으로 내려가면 또 동서쪽에 워프존이 있는데 서쪽에 있는

워프존을 이용하면 홀로에서 진랑  
자의 선택을 발견할 수 있고 진랑  
(眞蘭)은 '진'에 대응한다는 것  
을 알 수 있다. 남은 동쪽의  
워프 존을 이용하면 아이템  
을 얻을 수 있다. 그런 후에  
는 다시 북두칠성이 있는 방  
으로 돌아와서 다음 워프 존  
으로 향하자.

3층에서는 진행하다가  
???라고 찍히는 부분이 있  
는데 그곳을 조사하면 비  
밀 통로로 들어갈 수 있  
으며 올라가는 계단이 있  
다. 그렇게 올라온 4층에  
서는 약간만 진행하다 보면  
구멍이 빠져서 3층의 다른 곳  
에 오게 된다. 그리고 곧 '거  
문성의 선택'을 볼 수 있고  
'거문(巨門)'은 '구'이란  
걸 알 수 있다.

4층의 선택은 '죽  
성의 선택'인데 시작  
부분에서 그리 많지  
않은 남동쪽에 있  
다. 여기서의 '죽  
존(祿存)'은 '니'  
'니'라는 걸 알  
수 있다. 그 외

에는 아이템 상자들이 있을 뿐.  
5층(남서)에서는 약간 북쪽으  
로 올라간 곳에 '다라를 뿜어'의 방  
이 있다. 그 방에서는 사람들에서  
오아진 죄의 사생들이 보라되어져  
있다. 그 방의 서쪽의 길을 통해서  
계속 진행하면 '무곡성의 선택'을  
발견할 수 있다. '무곡(武曲)'은  
'남'에 대응한다. 선택을 조사한 후  
에는 그 북동쪽에 있는 워프존을 통  
해서 되돌아가자.

이런의 5층(남동쪽)에서는 시작  
지점에서 멀리 있는 곳에 '영정성의  
선택'이 있다. '영정(眞眞)'은 '우'  
에 대응하는 것이었다. 선택이 있는  
곳에서 조금만 남서쪽으로 가면 계  
단이 있으며 아이템을 얻을 수 있다  
(당연히 비대의 액체는 발으면 안  
된다).

6층의 시작 지점 부근에는 5층으  
로 내려가는 계단이 있는데 그곳에서  
'문곡성의 선택'을 발견할 수 있다.  
'문곡(文曲)'은 '노'라는 글자이다'

에 해당되는 것. 그리  
고 다시 올라와서 북두  
칠성의 방으로 워프하  
면 끝.

7층에는 북쪽으  
로 이어진 커다란  
통로가 있는데 이  
곳에는 멀어지는  
구멍이 있으므로  
미리 세이브를  
해놓고 지나가  
자. 통로의 끝에는 '파군  
성의 선택'이  
있다. '파군  
(破軍)'은 '우'  
에 대응.

북두칠성의  
일곱 군대를 다  
조사했으면 중  
함에 있는 미지  
의 워프존을 이  
용하자. 워프해  
온 곳은 1층의  
북서쪽, 그곳에  
서는 '반배의  
간'이 있다.  
여기서는 암  
호를 맞추어

야 하는데 힌트는 지금까지 조사한  
선택판에 적혀있던 문자에 있다. 각  
각의 단어와 대응된 글자를 어퍼  
한 순서대로 나열해야 하는데 그 방  
법은 암호를 맞추는 장치 바로 앞에  
있다. 북두칠성 모양의 그림을 조사  
하면 진랑, 거문, 녹존, 문곡, 영  
부, 무곡, 파군의 순이란 것을 알  
수 있다. 이때 대응된 글자는 일  
본어의 히라가나였지만 여기서의 입  
력은 가타카나로 해야한다는 것에  
주의. 입력문은 'フジウオウ',  
즉 존상왕(尊上王)이 된다.

이제 문이 열리니 안으로 들어가  
자. 2층에는 우선 넓은 공간을 만날  
수 있는데 여기에는 멀어지는 구멍  
이 있으니 세이브는 필수, 참고로  
이 곳의 바닥에는 다른 것보다 큰  
동그라미가 있는데 북두 칠성을 잇  
는 별들이라고 생각하면 그것들을  
따라 지나가면 쉽다(문 앞에 있었던  
북두칠성 그림을 잘 참고하도록).

동쪽에는 스마루 성 8층에 있는 천  
수각으로 향하는 워프존이 있다. 반  
대편으로는 북두 칠성의 방으로 돌  
아갈 수 있으며 통로 중간에는 '우  
태니의 방'이 있다. 그 곳으로 들어  
가 보면..

**키오아:** 스도우...!? 내 녀석...!!  
**피오우:** 드디어 미쳐버린 모양이군...  
**타츠조우!!**

**타츠조우:** 미쳤다고? 미친 건 이  
세상이야! 지금 이 나라를 휘젓고 있  
는 건 무엇인지 말해 봐라!! 견견  
견데, 무관심, 그리고 수많은 모  
순... 아무도 개인사로 전체를 생  
각해 보라고 하지 않아!! 그러니까  
발을 내리고 들어와서 싸워라!! 이  
세계는 싸움...! 밟도, 제노도, 그  
리고 기생하여 자라는 모든 인간들도  
마찬가지다!!

**키오아:** ...그리고 너도 마친가했  
지!! 좀 더 그럴듯한 일을 꾸미는  
줄 알고 있었는데 내가 하고 있는  
것은 신통 시가꾼이 하는 짓과 다를  
게 없어!  
**피오우:** 정말이야... 솔대없는 저주로  
사람들을 홀리라고 하고... 알맹난  
할아범의 생각이라는 느낌밖에 안 드  
는군!

**타츠조우:** 멍청한 것들이... 너희들  
은 사람의 본질을 이해하지 못하고  
있다. 저주나 짐을 포함한 모든 것들  
은 바로 너희들이 요구했던 것이다!  
말을 보거라! 지금도 사람들은 날  
다 길들음을 짐으로 짐크레에 신통 쓰  
며 행운이 함께하기를 바라고 있지  
무의식적으로 주력을 바라는 마음은 읽  
을 수 없어! 그 자제 소용물이라고  
하는 황도 마찬가지로!!

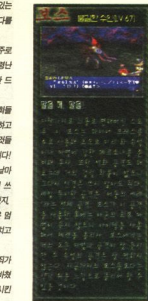
**타츠조우:** 저 어진! 한층 더 되  
기엔 우리 동료들의 더러움을 바쳤  
소! 지금이야말로 인초가 발생시킨  
언행의 성취를 때를 맞이!!  
**우라라, 미야... 거대해...!**  
**타츠조우:** 허허!! 허허허허!! 지



풍이 여태와 함께 세계를 열망시키는  
모습을 잘 보거라!! 자축은 기울고  
지상의 우민들은 죽음에 걸려버리지!!  
나는 역사를 움직였어!! 이 정도의  
일도 아무지 못하는 삶이 뭐가 인생  
이나!?! 못...!!? 우우우우...어, 어  
전... 왜 나까지?!

타츠조우까지 괴물로 변해버린다.

**타츠오:** 또 한 명... 타락해군...  
**피오우:** 못 봐주겠군... 타츠조우...  
사람을 기만하고 몰락시켜왔던 것의  
끝이 겨우 그거냐!  
**키오아:** 너의 죄와 더러움... 우리들  
이 없애주겠다!



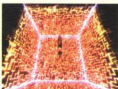
괴물을 멀리쳐도 지름과 여백은  
사라지지 않는다. 칼을 들고 어전  
게 향하는 타츠오, 피오우는 어전  
이 녀석 아니고 물어보지만..

**타츠오:** 그걸만...; 그놈을 죽이기 전  
까진 나오지 않을 생각군...  
**어전:** 나의 칼을 쥘려는 녀석은 누구  
냐?!



**피오우:** 이걸나!-!?

**키츠아:** 이걸 수가... 저건 뭐야...!?



**우리라:** 여긴 어디지?!

**날라르호토프:** 보편적 무의식의 나의 영역... 나의 세계다. 잘 왔다

**키츠아, 마야, 피오우:** 타츠아...!?

**타츠아:** 오오오오오오!!

**날라르호토프:** 쿡쿡... 그렇게 열나지

마! 난 내가 마음에 들었거든 어

때 잘 어울리지 않?

**타츠아:** 다닥다...!!

**날라르호토프:** 심은 모양이군. 만나

고 싶다 길에 이렇게 나와 준 건

데... 넌 모순을 밝히고 있고 그런

데 너희들은 인생에 있어서 '일확'이

라는 걸 아무 '본능', '무지', '질

력'... 그 외에도 말하는 방법은 어

려가지 있지만 말이 그것들, 너희들

이 당연한 듯 가지고 있는 것이 나의

힘의 근원이지 않겠나? 그 허접은 머리들로 잘 생각해 보라구.

**키츠아:** 우리들 인간의 그림자...그 차례라고 말하고 싶은 거냐?!

**날라르호토프:** 잘 말했다. 여기서는 그것들이 그대로 너희들에게 되 돌아 오지 한 가지 최후의 게임을 열까 하는데

**타츠아:** 음... 에이키치... 리사!!

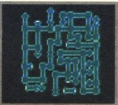
**날라르호토프:** 가르쳐 준 건 기억하고 있었지? 이 녀석들이 '저쪽' 편을 기억해내면 리셋은 없던 일로 되지 왜 그리지는 내가 가장 잘 알고 있을 텐데 음? 특이점의 타츠아군?

**타츠아:** 쿡...

**날라르호토프:** 너희들이 이 세계를 돌아다니다가 그림자를 억누른 힘을 보여줄 수 있다면 한 명씩 장난감을 되돌려 주겠다. 하지만 그렇게 할 수 없다면... 한 명씩 그 기억을 불러 일으켜서 너희들의 세계를 무로 되돌리겠다. 모든 것이 파산이지. 어서 힘을 내서 서둘러 보라고. 그리고 침 앞에 미쳐 가는 얼굴을 보여줘 봐. 쿡쿡...

**모나드만다라**

이제 마지막 결전만이 남았다. 일행이 있는 곳은 모나드 만다라라는 곳의 입구. 여기서 나가면 그 중의 '이성의 계'라는 지역에 접어들게 된다. 이곳에서 등장하는 악마들은 당연히 최강급 밖에 없으니 전투마다 신중히 행동하자.



▲이성의 계

진행하는 도중에 문이 보이지만 신검 쓰지 말고 길을 따라 계속 진행하자. 두 번째로 등장하는 문은 마찬가지로 시선도 주지 말자. 만약 그 문으로 들어가게 되면 왔던 길을 되돌아가야 하나 번거로운 신세가 된다. 문을 지나가서 북서쪽으로 향하면 곧 '이성의 방'에 다다르게 된

다한대목으로 가면 아이템.

일행의 눈앞에는 키츠아의 고풍하고 시칠의 모습이 비추진다. 키츠아는 원래 다른 꿈이 있었지만 형사 가 되기로 결심하고 진로를 바꾼 것이다. 그리고 그것은 예전에 있었던 아버지의 사건 때문이기도 하다.



**세도우 키츠아:** 흥... 후회는 여기서 극대 달한다. 인가...

**키츠아:** 놀리지 마라! 난 후회 따윈 안 해!

**세도우 키츠아:** 훗... 거짓말쟁이는 도둑으로의 첫 걸음이지. 사실은 아버지와 동생을 귀찮게 여기고 있을 거다. 아버지와 동생이 없었다면 다른 길을 선택했을 테니까. 좋은 남자인 척하는 것도 힘들잖아... 너의 가족에 대한 애정은 단지 역할일 뿐이야

**키츠아:** 결혼... 그림자... 않아...  
**피오우:** 왜 그래 소우우? 똑똑히 말해-!

**세도우 키츠아:** 또한... 난 그 여자에게 반해 있지

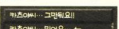
**마야:** 타츠아... ???

**세도우 키츠아:** 동생 오래전 자신의 마음을 숨기고 있을 뿐이지 갖고 싶은 것이 있다면 그냥 가져버려. 이 이상 저런 동생을 위해 무엇을 해줄 필요가 없구나

키츠아는 타츠아에게 충을 준다

**우리라:** 자...잠깐만 소우우? 정신차리라고!! 마야, 어서 밀려!!

**타츠아:** ...



**키츠아:** 타츠아... 가르쳐주지...; 이 놀이 말한 건...

세도우 키츠아에게 충을 쓰는 키츠아

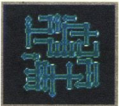
**키츠아:** 반은 맞고 반은 틀렸어! 난 한 가지 실수를 범했다...; 바로 그 앞으로 우리 형제의 사이를 부정했다는 거야!! 방해되거나 어서 사라져라

**세도우 키츠아:** 훗... 아깝군

**타츠아:** 흥... 나는...

**키츠아:** 그런 얼굴 하지마...; 난 네 동생이야...; 모두에게도 걱정들 끼쳤군... 이제 편찮아

키츠아는 반은 맞고 반은 틀렸다. 네, 그럼 맞은 건 뭐(번)다? 이제 맞은 편은 물론이냐 나가지. 지나가는 도중에 있는 문에서는 아이템을 얻을 수 있다. 그 문이 있는 곳에서 마치 있던 곳에는 한 개의 크리스탈이 있는데 앞에서 조사하면 만질 수 있다(첫 번째 신검). 그러면 레스트 에어리어의 문이 하나 개방되었다는 문장이 나온다. 레스트 에어리어의 문은 크리스탈의 바로 북쪽에 있다. 레스트 에어리어에서는 하나 개방된 구역으로 바로 이동할 수 있게 되어있으며 발렛 플라트윈슈의 섬도 있다. 또한 남쪽에는 아이라 신사로 돌아가는 문도 마련되어 있다. 참고로 레스트 에어리어로 향하는 문의 서쪽에는 침입한 아이템 상자가 있으며 동쪽에는 계단이 있다.



▲본능의 계

계단으로 올라가면 이번에는 본능의 계가 나온다. 계단에서 동쪽으로 있는 문에는 별 볼일없이 없으므로 무시하고 지나가자. 계단의 북쪽에 있는 문 또한 침입만이 있을 뿐이므로 가지 말자. 그 대신 여기서 서쪽으로 가지 가서 만나는 문으로 돌아가면 아이템과 함께 또 다른 문을 통해서 계속 진행할 수 있다. 여기서 조금만 더 가면 본능의 방이 등장하여 양 쪽에는 문이 있는데 동쪽에 문에만 아이템이 있으므로 열고 가지.



이번에는 우리의 모습이 나온다. 우리는 마이에게 자신의 신세를 한탄하고 있었다. 미야보다도 잘하는 건 알았는데 매일 잘 되는 일이 없는 우리라, 우리는 스스로를 납득할 수 없다고 생각하는데...

**세도우 쿠리하라:** 정말 한심하네~, 술주정뱅이네다가 우매하고 또 집투하고 말이 당신은 대체 재로 권여 안돼 어저로서 싹개 당신 같은 여자는 아무도 봐주지 않는다고~, 그 예를 볼봐주는 것도 열등감을 없애버리기 위해서잖아~.

**우라라:** 흑~ 그렇게까지 말할 건 없잖아!?

**세도우 쿠리하라:** 하~지~만~ 비보는 비보 나름대로 알고 있었지 당신 친구니까 알고 있었지? 미야가 자신을 찾았는지 아젠지?, 대신 대답해봐

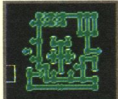
나만 대답할 일도 아니라... 이미 우리나라는 자신을 찾아왔어!~

**세도우 쿠리하라:** 이해하! 과연 어떻게?

**우라라:** 미안, 미야~, 아직 그렇게 말할 수는 없어~, 하지만 자신을 만들어야 한다는 걸 깨달은 기분이 들어! 미야의 모두를 보고 있으니까 그런 생각이 들었거든. 이대로 모두들과 함께 있으면...

**세도우 쿠리하라:** 후후~ 짐해이 남아 있었군? 알았이 기대돼!

다시 건너편의 문을 통하여 진행하자, 도중에 같이 세 갈래로 나뉘게 되는데 우선 서쪽에는 문이 있고 아까 보았던 크리스탈을 발견할 수 있다. 역시 그것을 만지면 레스트 에어리어의 문이 하나 개방된다. 그리고 남쪽으로 가면 '심판의 계'로 이어지는 계단이 있다.



▲심판의 계  
심판의 계에 와서 서쪽으로 가

면 문이 여러 개 나열된 곳이 나온다. 그곳을 지나면 시계 반대 방향으로 한참을 돌아가야 하여 지도를 남서쪽 부근에는 레스트 에어리어로 향하는 문도 나온다. 하지만 아직 크리스탈은 발견하지 못한 상태. 계속 남쪽으로 이어진 길을 따라가자, 그림 '심판의 방'을 발견할 수 있다.



미야가 새로운 물고기와 만났듯, 세도우 쿠리하라도 새로운 물고기를 만난다. 그리고 물고기를 잡는 방법도 알게 된다. 하지만 미야보다도 조금 더 낫게 물고기를 잡고 있다. 물론 물고기는 세도우 쿠리하라가 봐, 세도우 쿠리하라도 봤다. 만약에 잠깐의 승격을 희망하는 물고기를 잡는다면, 물고기는 잡는다. 만약에 만약에 승격의 기회를 잡을 수 있다면, 세도우 쿠리하라도 봤다. 만약에 잠깐의 승격을 희망하는 물고기를 잡는다면, 물고기는 잡는다. 만약에 만약에 승격의 기회를 잡을 수 있다면, 세도우 쿠리하라도 봤다. 만약에 잠깐의 승격을 희망하는 물고기를 잡는다면, 물고기는 잡는다.

에이키츠는 무사히 구해지고 곧 필레몬에 의해서 현세로 무사히 되돌아간다. 방에서 나오자 계속 진행하면 계단으로 통하는 문이 있다.



▲지성의 계  
이제는 '지성의 계'를 조사할 차례. 이곳은 상당히 험갈리는 구조로 되어있다. 지도의 중앙 부근에서 남쪽으로 향하면 '지성의 방'이 있다.  
**미야:** 시가~씨~;  
**피오우:** 미야~!~?  
**우라라:** 지개~ 미야씨~;

**리버스 오디세우스:** 시가 키오우... 난 너다~, 네 것은 내의 것이다~.

**미야:** 흑~!

**우라라:** 그만!!

**리버스 오디세우스:** 내 안에서 타고 쓰는 분노~, 누구에 대한 것인지~ 말해 봐라~, 이 여자가 죽기 전에~.

**피오우:** 이 녀석~.

**미야:** ~;

**피오우:** 이 녀석!!

인내! 시계 반대편에 인내!~

**피오우:** ~나! 타츠조우도 유포도 너희들도 어나~!! 내가 잠시할 수 없는 건~ 바로 나야! 미안해~ 미야~. 그대의 나는~ 우물대는 어련이었어~, 자신이 할 수 없는 것 따윈 없던면서~, 무리하고 충구를 겨누다가 뉘 휘둘러줄게 해서 죽이고 말았어~, 그러다~ 나 내시 잘못 아남아사~, 레스트나 때문이 어나~ 법이 무리한 게 어나~, 너 뒤에 생각하지 않았어~, 내가 무리했던 거야~.

**미야:** 그렇게 스스로를 찾지 않아요~, 당신을 도울 수 있어서~ 난 즐거웠어요~, 항상 앞만을 보는 것이 어나고~ 자신이 옳다고 믿어서 주지하지 않았조~, 난 그런 당신야~.

**피오우:** ~;

**키쇼야:** 미야, 미야~;

**피오우:** 미안~, 전부~ 돌리고 말았군~, 이걸로 받았고지~, 처음부터~ 너희들을 미끼로 삼을 생각이었어~, 하지만 어나. 내가 깨달고 있었지~, 혼자서는 아무 것도 할 수 없다는 걸~, 해해~, 반편편 여의 복수도 혼자서 할 수 없대나~, 이거 원 부끄러워서 변명을 사용할 수 있어지~;

**우라라:** ~나~나는 괜찮다고 생각하는데~ 이틀~! 뭐가~ 괜찮아~;

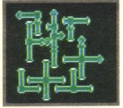
**키쇼야:** 계속 생각하고 있었는데~ 확신이 없었어~, 시가 키오우는 5년 전에 순직했어~, 지금 내 눈앞에 있는 남자는 피오우라는 이름을 가진 다른 남자이지 다소 비뉘어져는 있지만~ 모습은 미련할 정도로 대단한~, 좋아할 수밖에 없는 술주

풍족이야~;

**우라라:** ~비뉘어진 것이라는 거 기억해?

**피오우:** ~; 첫~ 걸맞으면 우는 약한 녀석들과 함께 있는 게 어나지아~, 도대체 녀의 수사라는 건 되먹지가 않았어. 세라지야, 너도 말해 주라구, 수사라는 건 말아~;

좋은 동료들 때문에 피오우는 다시 기운을 차린다. 이벤트가 끝났으면 계속 진행하자. 출구에서 약간 북쪽으로 내려 오다가 거의 끝바로 북쪽으로 가면 크리스탈이 있는 곳으로 갈 수 있다. 다시 지도 최남쪽으로 와서 서쪽으로 난 통로를 따라 가면 '감정의 계'로 가게 된다.



▲감정의 계  
감정의 계의 시작 부분에서는 세 갈래로 길이 나뉘어지는데 일단 북쪽에는 이미템이 있으며 서쪽과 남쪽에 있는 문은 어찌피 같은 곳으로 이어지기 때문에 적당히 한 곳을 골라 가지. 다음의 세 갈래로 나뉘어지는 길에서는 서쪽이 올바른 길이다. 그후로 계속 진행하면 도중에 레스트 에어리어로 가는 문이 있으니 아직 크리스탈을 찾지 못했으므로 무용지물. 그 곳을 지나면 곧 '감정의 방'에 다다르게 된다.

**날리츠오데트:** 잘못 여기까지 왔겠군 뭐, 간단하게 죽었으면 별볼일 없었겠지만 말이 그런, 어이노 마야~, 난 어기까지 와서 대체 무엇이 대체 분노를 풀었지?

당신은 카미야~!  
단지~ 경정의 승승론~

**날리츠오데트:** 흥~ 마음 약한 소리를 하는군 뭐 그렇게 슬퍼하지? 자, 최라 삶은 내가 너무 중요스러워서 참지 못해 내니, 그럼 제일 즐기 삶은 걸 얘기해 주지, 네 마음을 사로



**날리트호테프:** 난 동료들과의 약속을 어겼다. 내가 도망쳐 온 세계를 존속시키는 법칙은 너희들이 원래 세계에서의 기억을 없애버리는 것이야!! 하지만 난 그것을 거절했지 그 순간 두 개의 세계를 잇고 있는 경계에 흔들림이 일어났다... 그것이 바로 너다!! 그래서 난 동시간대에서 존재하는 자신과의 동조에 실패했고 그 신체를 지배할 수 있는 곳까지

**미야:** ...  
**날리트호테프:** 쿡쿡... 쓸데없는 일이 없어! 괴물같은 일은 동료에게 미워두고 자신만이 기억을 가진 채로 있고 싶다는 것은... 용서할 수 없는 큰 죄다. 죄에는 벌을 내주어야만 하지 그래서 그 여자와 다시 만날 기회를 부여해 줬다. 동료들과 우연히 만나게 될 운명을 지어 준 것이야!

**타초야:** 쿡...  
**날리트호테프:** 왜 그러지? 또 슬프게 마니 도망치려는 셈인가? 그 여자와의 만남, 기억을 되찾았을 때의 너의 얼굴... 최고의 불만인 것이 없다!

**미야:** ...  
**날리트호테프:** 내가 중오스러운가? 그러나 그것도 너희들 인간이 바라던 것이야! 너희들의 마음의 바닥에 있는 열망이 같았... 그것이 나! 그림자는 운명에 거역하는 자를 결코 용서하지 않아!

**피오우:** 아 시끄럽군... 운명운명... 같은 것 밖에 말할 수 있는 거나? 알겠나. 타초야... 그렇지 않은 건 말야...

**키츠야:** 후에 일어날 것을 예언해도 아무 것도 변하지 않아 무슨 일이 일어났 후에도 이렇게 말하면 듣는 거야...

**우라라:** 전부 운명이었다 라고 말야!

**날리트호테프:** 쿡쿡... 허허허허하!! 가소로운 정인가! 과거에 나에게 똑같은 말을 한 자들이 어떻게 되었는지 가르쳐주지!!

번신하는 날리트호테프

**날리트호테프:** 싫어 의미 따위는 없다고 생각했어! 대답 같은 건 아무 데도 없어야 할거라! 덕분에 어땀미

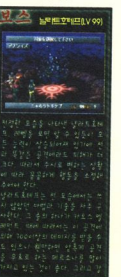
있고 그림자가 있다! 난 너희들 인간 그 자체!!!

**타초야:** 나는 이제 두 번 다시 등을 보이지 않겠어... 자지른 죄에게도... 나 자신에게도!!

**타초야, 날리트호테프:** 오오오오오 오오오!!



**날리트호테프:** 후하하하! 실로 유쾌하다!! 내가 이 모습을 보이는 건 너희들이 처음이다... 최고의 찬사를 받고 이제 그대 죽어라!



같은 것만 고집하며서 같은 차이를 그 라이징이 따지지 않다. 여러 갈 에버들은 어떻게든 눈앞을 가리고 있는 페르소나와 리타의 존재가 되지 않으면 거의 자살의 공포를 호위해 포스에게 데스티니를 아끼라. 하지만 그러한 페르소나와 리타는 대부분을 골라 버려서 시간까지 때문에 현실 세계와 인연의 포스 충돌을 지극히 막아낸 의회를 있게 해 주었다. 그럼에도 불구하고 데스티니를 불가능하게 하는 기술도 페르소나에게서 어느 정도 손해를 보며 하고 전체를 공격할 수 있을 정도로 만드는 기술도 페르소나... 따라서 리타는 운명으로 할 수 없을 만큼 위험한 상황에 몰리게 된다. 리타를 데스티니가 요구한 것 회를 세심하게 다루고 준비해 리타가 모든 것의 명령을 수행하게 함으로써 리타는 운명으로 할 수 없는 데스티니와 리타의 인연이 끊어질 때까지는 리타를 공격할 수 없는 것이 유일한 길이다. 리타가 리타를 공격할 수 있는 길은 리타를 공격할 수 있는 길이다. 리타를 공격할 수 있는 길은 리타를 공격할 수 있는 길이다.

**날리트호테프:** 이걸 누가...!? 있을 수 없는 일이다...!! 이런 모순... 인정을 할 수 없어!!

**릴레:** 다가오는 혼돈이 포기해라... 너와 싸우고 하는 건 너인 거다...

**날리트호테프:** 난... 릴레군...!  
**릴레:** 그들은 사람의 가능성 그 자체다... 보편적 우의의 압축적 연인 만 분할해 모은 인간과 연결되어 있지... 그래서야 말로... 그들은 이... 사람의 마음 움직인 것이다...

**키츠야:** 모든 가능성은 혼돈에서 생겨난다... 그런가... 그랬어군...

**날리트호테프:** 쿡... 쿡쿡... 허허허허하!! 이게 무슨 모순이나...!! 이것이 나의 운명이라...!! 그러나... 기억해줘라...!

우주의 중심에 있는 핵처럼 되어가는 너

화를 자신이 라는 것

을...!! 너희

을...!! 너희

을...!! 너희

을...!! 너희

을...!! 너희

을...!! 너희

을...!! 너희

을...!! 너희

들이 있는 한... 나는 사라지지 않는다...!!

**피오우:** 장황하게도 늘어놓는군. 그림자가 없는 사람이 있을 것 같나... 네가 있을 곳이야 거리는 건 기억해 두겠어... 빨리 가 버려라...

**우라라:** 끝났군...

**타초야:** 아냐... 아쪽-아무리가 남아 있어... 내가 특이점이라는 사실은 변함이 없어... 내가 있으면... 이쪽 편은 언젠가 '저쪽 편'에 속하게 되겠지...

**피오우, 키츠야:** ...

**우라라, 미야:** 타초야-살아...

**타초야:** 돌아가겠어... '저쪽 편'으로...

그럼... 절대면 내도 데스티니는...

타초야- 지금까지... 정말 고맙게...

**타초야:** 우리들은 이 바다를 통해서 연결되어 있지... 리타군... 만날 수 있어...

**미야:** ...

**타초야:** 미안... 미야 누나...

타초야는 마야를 기절시킨다.

**타초야:** 항... 우리라씨... 피오우씨... 마야 누나... 모두를

아 부탁해... '저쪽 편'에서는 이제 우리의

마음밖에 없지않... 쿡... 좋은 세계를 만들어

내겠어...

**키츠야:** 타초야... 나... 처음부터 그림 작정으로...

**타초야:** 난 즐기고 약속했어... 이 녀석은 약속을 지켰고... 이번에는 내 차례야...

**피오우:** 타초야... 내게 미

치 말하지 못한 게 있어...

다... 어른이 되어도 좋은



있을 있다고... 조금이지만 알아...  
**타초야** 그게... 알고 있어...  
**카츠키야** 타초야~!  
**우라라** 타초야~!  
**자옥** 편의 타초야...;

에필로그

일상생활로 돌아온 마아



**신야** 아이는 선배 편집장이 불러오 선배... 저... 조금 더 이 일을 계속해볼 거예요 편지 선배를 보고 있으면 나도 노력해야겠다고 생각되어서... 자신있게 말할 수는 없지만 저 노력하겠습니다! 스스로 선택한 길이니깐요!  
**마아** ...;

마키의 묘에 있는 파오푸... 아니 카오푸.

**카오푸** 미안해... 마카... 그만 늦고 말았어... 도청차의 간판은 내려버렸지... 소문을 모으는 일도 그만둬서 지금은 사람을 찾는 일을 하고 있어... 그만 일이 있던 뒤라서 그런지 그러자라 잘 되고 있지 한 가지부터 차례차례 고쳐...이까지 저 녀석에게 비웃음 당하지 않으려면... 퍼프나가 있어 시끄러운 녀석이기도...;

**우라라** 술술 가지 않으면 고등인이 화나서 불타구라!  
**카츠키**... 그게 알고 있어  
**우라라**: 마카씨... 저 녀석은 내가 불바를 태니까...안심해요...;

파라방에서 사람들을 기다리는 난조와 예리

**난조** 정말... 그 녀석들은 시간 맞춘다는 걸 모르는 걸까...  
**예리** 후후...걱정 안 해도 모두 조금 있으면 올 거야 그것보다... 케이가 쓴 경제학 논문을 읽었거든 잘 썼던 데

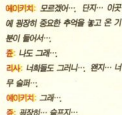
**난조** 흥, 당연하지... 그러나... 우리들이 이렇게 지낼 수 있는 것도 모두 그 녀석 덕분이지...  
**예리** 공교롭게도... 겐모습은 변함이 없지만... 아무 것도 기억하지 못한다나...  
**난조** 키시하라 즐들도 그렇지... 기억이 안 난다는 것이 이 세계를 지키는 일이 될 줄은...  
**예리** 저가... 케아... 그는... 그들은... 정말 기억하지 못하는 걸까...?  
**난조** 어릴까... 단지 두 가지만은 확실해... 남을 위한 기도는 나쁜 것이 아니냐 그리고... 우리들은 이 세계를 버리게 이끌어야 할 의무가 있어... 그 녀석이 지켜낸 이 세계를...  
**예리** 그렇지군...  
**브라운** 어이! 표지 봐디구, 예리! 굉장한데  
**유키노** 좋은 미소라고 슈운케이씨도 칭찬했어 이제 예리코도 어엿한 한 사람이네!

**마카** 한 가지 더 발표! 키도가 결혼한데!! 그것도 미안하고 말아! 축하해!!  
**레이자** 그 그 예의 짐은 무너져버렸지... 게 게다가 아이... 이쁨은 벌써 정했어~! 나, 남자라면 오우자~좋은 이쁨이지?!

**난조** 그라... 좋은 이쁨이야...  
**예리** 마카! 어서 와~;

이리아 신사.

**준** 변장이 이런 곳에서 뭐하고 있어-?  
**에이타치** 모르겠어... 단지 이곳에 굉장한 중요한 추적이 놓고 온 기분이 들어서...  
**준** 나도 그라...  
**리사** 너희들도 그라나... 켄자... 너 우 슬퍼...  
**에이타치** 그라...  
**준** 굉장하... 슬프지...;

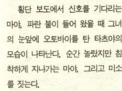
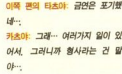


**카츠키** 이런 곳으로 부르다니 무슨 용건이지-?  
**이윅** 편의 타초야...  
**카츠키** ...드문 일이고는 눈이리도 오려나?  
**이윅** 편의 타초야...옛대로 손이 움직였어  
**카츠키** ...;  
**이윅** 편의 타초야...; 저가~ 향...;

형사가 된다는 건... 어려운 건가?

**카츠키** ...;  
**이윅** 편의 타초야...어찌가 화낼까-?  
**카츠키** 화낼 리가 있지... 좋아, 내가 형사의 마음가짐을 가르쳐 주지  
**이윅** 편의 타초야... 급원은 포기했네...  
**카츠키** 그게... 여러가지 일이 있어서, 그러니까 형사라는 건 말야...;

침당 보드에서 신호를 기다리는 마아. 파란 불이 들어 왔을 때 그녀의 눈앞에 오로바이를 탄 타초야의 모습이 나타난다. 순간 놀리지만 침착하게 지나가는 마아. 그리고 미소를 짓는다.



Change your way,  
 it's gonna be alright...

그리고...

클리어 세이브 파일의 저장

엔딩이 끝난 후에 클리어 세이브 파일을 저장할 수 있다. 이 클리어 세이브 파일이 있으면 게임 시작 메뉴에서 '리스타트(RESTART)'란 메뉴가 생긴다. 이것을 선택해서 게임을 시작하면 합체야방이나 퍼스나 및 악마의 에너...

이즈 데이터가 계속된다.

그 외의 단편들  
 가가매초

이곳에는 2층으로 올라가는 계단이 있지만 원소들은 들어갈 수 없다. 하지만 입구에서 이츠키(イヅキ)이란 여자가 등장했을 때 그녀에게서 '100킬로 할아니'와

'200킬로 할아버지'에 대한 소문을 듣고 퍼트린 2층 이상으로 진행할 수 있다.

이곳은 총 5층으로 되어있으나 '100킬로 할아니' 이벤트의 경우에는 2층까지 밖에 다닐 수 없다. 처음으로 2층에 올라가면 악마가 나타나 자기네들끼리 소문을 이용해서 일행이 퍼스나를 사용하지 못하도

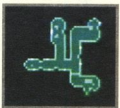
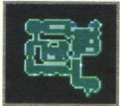
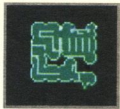
록 해 놓았다고 하여 사라진다. 그 알대로 이 단편에서는 퍼스나 사





물이 일제 금지되기 때문에 회복 아이템을 많이 준비해두어야 한다.

'10킬로 할아버지'의 경우에는 2층에서 '200킬로 할아버지'의 경우에는 5층에서 각각 당사자들을 랜덤으로 만날 수 있다. 이들을 물리치고 나서 얻은 아이템은 이슈키가 가지고 있는 아이템과 교환할 수 있다(인센스 세트, 레전 브라이드), 참고로 이곳의 지도는 다음과 같다(역마가 등장하는 2층부터).



#### 무대백

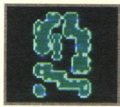
이곳에 있는 던전도 소문에 의해서 일시적으로 출몰할 수 있다. 바로 '꽃시'와 '자주의 핵심'라는 악마가 이곳에 나타난다는 소문을 듣고 각각 퍼트리는 편다. 소문의 제공자는 키지도 안에 있으나 잘 조사해보자. 소문이 퍼진 후에는 키지도 안에 특별 이벤트가 개최되었다면서 던전에 들어갈 수 있게 된다. 그 이



벤트의 내용은 10분만에 던전 안에 있는 악마를 쓰러트리고 무사히 탈출하는 것이다. 만약 성공한다면 그 자리에서 상금을 받을 수 있다(10초 안에 보다 많은 엔터를 할수록 많이 받을 수 있다).

이곳은 총 4층으로 되어있으며 상당히 복잡한 편이다. 하지만 곳곳마다 아이템이 퍼져 있으므로 되도록 다 얻어두면 좋는데, '꽃시'의 경우에는 먼저 1층의 제일 남서쪽에 있는 계단을 이용해서 올라가야 한다. 그러면 3층에서 계단을 가로막고 있는 트릿슈를 만나서 '꽃시'가 같은 층에 있는 자신의 생애 일고 한다. 그후 섬으로 가서 '꽃시'를 쓰러트리고 탈출하면 된다. '꽃시'를 쓰러뜨릴 때 얻은 아이템을 소문 제공자에게 가지고 가면 다른 아이템으로 교환해주므로 잊지 말 것.

'자주의 핵심'에 대한 소문은 '꽃시'의 이벤트가 끝난 후 다시 키지도 안에서 들을 수 있다. 그 핵심이 있는 곳은 암호를 잠겨진 문이 있는 4층의 방. 그곳은 전에 트릿슈가 막고 있던 계단을 통해 가면 갈 수 있다. 암호의 힌트는 4층 동쪽 부근에 있는 경비원으로부터 얻을 수 있는데(1층의 동쪽 계단들을 이용해서 가서 'ふみない(イイイイ)'란 단어이다. 이 단어의 글자들은 각각 일본어 숫자 발음의 첫 글자를 나타내며 그에 따르면 '1371'이 된다. 이 암호를 입력한 후 핵심을 물리치고 탈출하면 역시 꽃시에게 교환도 잊지 말자. 이 이벤트까지 끝나면 다시 던전 인으로 들어갈 수 없게되므로 미리 아이템을 챙겨놓자. 참고로 이 던전의 지도는 다음과 같다.



#### 카스가마 학교 및 방공호

이 학교에서는 이 상하게도 악마들이 나타난다. 그리고 소문 악마인 '테케테케'와 '쿠단'을 만날 수 있는 곳이기도 하다. '테케테케'는 교내를 열심히 둘러보면 랜덤으로 출현해 이기면 '테케테케의 명찰'을 받아 된다(학교 앞의 소문 제공자와 교환 가능).

학교의 지하에는 방공호가 있는데 이 안은 모두 방의 구역으로 나누어져 있다. 이 구역들은 게임의 진행 정도에 따라 갈 수 있는 곳이 제한되어 있으며 마지막 제 8구역으로 들어가기 위해서는 마지막 보스 바로 전까지 진행해 주어야 한다. 8구역의 입구 앞에는 큰 바위가 길을 가로막고 있는데 방공호 안에서 출몰하는 악마들에게서 미노타우루스가 그 바위를 치울 수 있다는 소문을 들은 후 미노타우루스에게 부탁해야 하는 듯(역마는 당연히 해야 한다).

8구의 안에 있는 보물 창고로 들어가려면 암호를 알아야 하는데 이것은 각 구역마다 떨어져 있는 일기의 내용과 방공호 중심부에 있는 게시판들의 내용을 이용해서 알아낼 수 있다. 예를 들어 일기에 적혀있는 현장을 중 하나인 '빨'을 세로로 나열면 '바'자와 '빨'자가 나온다. 이와 마찬가지로 나머지 현장을 갈라보면 '木, 南, 月, 北, 土, 東, 日, 西'의 배열이 나온다. 이때 일기의 날짜 순서에 따라(오래된 날짜부터) 한자를 배열할 것. 이 한자들끼리 계산된 내용을 잘 조합하면 암호를 알 수 있을 것이다(정답은 3 3 4 4 10지니...). 이 외에도 방공호에서는 특정한 악마 등이 등장하기도 하나 많이 조사해 보자.

#### DX던전

이 던전은 전편인 '최'의 클리어 데이터와 함께 「빨」에서 난조 푸트 및 에리 푸트를 모두 겪은 클리어 데이터가 있어야 등장한다. 참고로 「최」의 클리어 데이터에는 티츠아 아이론, 「빨」의 두 가지 푸트 클리어 데이터에는 각각 난조와 에리 아이론이 찍혀있다. 이곳은 복잡한 규칙에 걸쳐 굉장한 노가다를 해야 클리어할 수 있다.

#### 오마케(おまけ) CD

'레소나 2-빨'의 두 번째 CD는 바로 게임 속에 등장하는 '스마루TV 방송국의 방송 프로그램을 담은 형식으로 구성되어 있다. 그 안에는 스마루 시의 일기 예보(-) 등의 별로 필요도 없는 것을 비롯해서 멋진 광고 영상들도 들어 있다. 또한 제작자들이 인터넷 영상을 담은 프로그램도 있고 게임의 엔딩 곡을 부른 가수의 소개 영상도 들어 있는 등 볼거리가 꽤 있다. 시간이 되면 스마루TV의 방송 프로그램들을 즐겨보는 시간을 가져보자.



●장르:야부도리DVD ●제작사:SCEI ●발매일:6월 29일 ●발매가:6,800원

PS2

PLAYSTATION 2

100%로 만들어드리겠습니다

# 스캔들



그래픽	★★★★★
조작성	★★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

기획력, 기술력, 그리고 탄탄한 SCEI의 자본금이 뒷받침되어 탄생된 새로운 장르 야부도리. 그 시리즈의 통산 5번째가 되는 「스캔들」이 발매되었다. 이번에는 DVD라는 고품감 미디어를 사용하여 게임 화면을 모두 동영상으로 바꾼데다가, 프로젝트 1.6를 비롯한 초인류 기법, 초인류 스텝진들의 모험으로 자본주의 사회의 막강함을 여실히 보여준다. 지금까지 빛나던 야부도리 시리즈 중 자신 있게 최고라고 단언할 수 있는 음은 완성도를 보여주는 「스캔들」. 끝까지 다라는 의미의 선(演)김와 드라마의 약자인 D를 합성하여 만들어진 신 장르 야부도리의 5번째 시리즈이자 야부도리DVD 제 1판이다.

공략 ... 사미

# 등장 캐릭터



키다자와 사키 (北澤沙紀)

프린스 카메리엔, 전쟁지역에서 생활한 과거가 있으며 어머니는 아버지를 돌보다 전쟁중에서 사망, 아버지는 그 후 행방불명이 되고 아버지를 내심 걱정은 하지만 내세우지는 않는다. 직업은 특종을 찾아다니는 평범한 카메리엔이었다... 세계적으로 유명한 유지선 '일 사무라이'의 스캔들 사진을 찍고 나서부터 의문의 조적에 쫓기게 된다. 담당성우는 '이브 베스트 해리,의 시리아, 「사무라이 대전,의 미라야 등, 목소리엔 둘 어도 없게 될 수 있는 미스키 성우 타카노 우라라(高乃蘭).

하에지마 (ハエジマ)



악역... 손도끼부터 나이퍼까지 살인에 사용되는 도구는 만능으로 다룰 수 있으며 사체를 집요하게 쫓는다. 자체의 살인행으로 목적을 위해서는 수단과 방법, 살인까지도 망설이지 않는 잔인한 이 게임 마지막 보스(전투 모드가 따로 있는 것은 아니지만...), 담당성우는 「선계전 봉산연의,의 화형, 「무책임 엉망 태일리의,의 미우네 중위 등을 연기한 무가이토(武人).

카가미 타츠야 (加美 達也)

전직 형사였다는 남자, 현재는 유적 장으로 혼자서 아에지마의 조적을 찾고 있다. 사키가 위기에 처해있을 때마다 동경하며 도움을 주지만 어디까지나 자강 형사에 애교없... 그뿐 중경만 안한 것은 아무 것도 거지고 있지 않다. 담당성우는 「역설사기,의 율리야 조, 「소녀혁명 유테나,의 카루 토카를 연기한 고키스 타케이토(古奥人).



상마오 (ジャンマオ)

등장비유어 적은 캐릭터, 특성이 공개된 정보도 없다. 라오슈가 죽은 후, 그의 일을 이어받는다. 담당성우는 「드래곤 퀘스트,의 타일라, 「세일러문 S,의 세일러 넵튠을 연기한 카즈키 마사코(藤生美沙子).



미즈키 노도카 (望月 のどか)

사키의 룸메이트, 고등학교를 졸업한 뒤, 상경하여 스타일러스가 되기 위해 노력하고 있다고 설명되어 있지만... 게임 상에서는 전혀 언급되지 않는다. 시나리오에 조금 영향은 미치는 단순한 룸메이트A역 정도로 봐도 무방하다. 담당성우는 DC의 유명한 미국 게임 「연타베니,의 사미(-)를 연기한 우치카와 아이(内川愛理).

라오슈 (ラオシュー)

사키가 이용하고 있는 정보원. 사키 어머니의 친구이기도 하며 정보도 사키에게 많은 조언을 해준다. 중국 무술을 잘할 것 같이 생겼지만 정말 알아듣기만 했다. 담당성우는 「가동사 Z 건담,의 리드 중위(이게 누구지?), 「중와임피,의 무오 대사를 연기한 이시모리 타츠유키(石森達幸).



사와키 렌 (澤木 蓮)

사키가 좋아하는 회사의 아르바이트생, 직접적으로 많은 애지 않지만 사키를 좋아하고 있는 듯하다. 사키의 잃어버린 알장서시 제자우는 비공식적인 아르바이트생. 담당성우는 「RPG2000,의 세릴 목소리 중 한명(-), 애니판 「BOYS BE...,의 칸자키 교이치를 연기한 스투우라 켄이치(津浦健一).

료 (リョウ)

이름이 본명인지도 확실하지 않으며 성도 없다. 그저 알고 있는 것은 료...라고 불리는 것뿐. 아에지마의 부아로 사키의 필름을 노리고 있으며 한편으로는 사키의 조적으로부터 구해주기도 한다. 담당성우는 「EAT-MAN,의 주인공 볼트 콜렉트, 「포포르크 로이스 아이가,의 백기사를 연기한 헤라라 마사시(江原正士).

# 일단 메뉴부터 살펴보자

화면이 움직이는 타이틀 화면을 지나 메인 메뉴로 가면 기존 아부도라 시리즈와 사뭇 다르지 않은 메뉴화면을 볼 수 있다.



▲타이틀 화면이 움직여! 역시 볼스2다!(...)



▲메인 메뉴화면

## New Game

게임을 처음 시작할 때, 혹은 메모리 카드가 없다면(...) 계속해서 사용하게 될 메뉴. 게임을 한번 이상 진행한 후 세이브를 해놓았다면, 이후의 플레이에 달성률이 계속된다는 것이 전작들과의 차이점이다. 자주 자주 이용하게 될 모드.

## Data Load

게임을 저장해놓았을 경우, 저장해둔 곳부터 시작해놓을 수 있다. 총 50개까지 저장할 수 있으며 엔딩을 본 파일을 로드하면 처음이나 중간부터 로드해도 달성률은 계속해서 계속된다. 각 에피소드를 번호에 맞추어 저장해놓는 것이 편하다(저장 1번에 에피소드 1 같은 식으로...).



▲무려 50개까지 세이브를 할 수 있다. 전작의 5개 세이브와 비교하면 엄청난 발전

## Option

게임 중에 다양한 설정을 바꿀 수 있으며 게임 중에도 스타트 버튼을 누르면 들어갈 수 있다. 또한 각 항목에 있는 Default를 선택하면 초기값으로 돌아간다.



▲이런 식으로 설정을 변경할 수 있다

## Display

화면표시 방법을 설정할 수 있다. 단 Free는 D.Effect를 ON으로 해놓았을 경우에는 선택할 수 없다.

## Window

윈도우의 위치를 바꿀 수 있다.

- Standard - 통상 TV용
- Wide-와이드 TV용
- Free- 자유설정

## Wallpaper & Frame

벽지 & 텍스트 장의 설정을 변경할 수 있다.

- Wallpaper & Frame - 벽지있음/텍스트 있음
- Wallpaper Only - 벽지있음/텍스트 없음
- Frame Only - 벽지없음/텍스트 있음
- Disp off - 벽지없음/텍스트 없음

## Text

텍스트 표시

## Percentage

달성률 표시

## D.Effect

화면 효과

## Vibration

진동 ON/OFF, 단 듀얼쇼크를 비롯한 진동 컨트롤러가 필요하다

## Replay

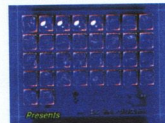
자신이 저장해놓은 데이터를 영화와 같이 재생할 수 있다.



▲데이터 1번에는 에피소드 1, 2번에는 에피소드 2, 하지만 100%를 달성하면 별 의미가 없어진다

## Presents

특정조건을 만족시키면 등장한다. 자신이 본 엔딩 리스트나 설정자료, 게임에 사용된 보편곡을 들을 수 있으며 달성률을 높일수록 특징이 추가된다.



▲꼭 지켜야지만... 그렇게 보일뿐 엄청나게 훌륭하다. 그래드 게임의 삽입곡과 엔딩곡을 들을 수 있는 곳인 모양



▲올래이 시간... 플레이 하수, 엔딩 리스트를 확인할 수 있다

## Exit

타이틀 화면이 그리워질 때 사용. 메인 타이틀 화면으로 돌아간다.



## 조작방법

어려운 조작은 없지만 컨트롤러의 모든 버튼을 사용하는 만큼 외워두면 편하다.

- 방향키** 항목의 선택
- O** 페이지 넘기/결장
- 넘어간 텍스트 다시 읽기
- X** 스킵/결승
- △** 자동전환 ON, OFF ON으로 메뉴이면 본게기 등장할 때까지 자동으로 진행된다

- [START]** 메뉴 화면으로 들어간다. 단 대서기 나오는 장에는 그 단락이 끝나야 메뉴 화면으로 들어갈 수 있다
- L1** O와 같다. 이 격돌 사용함으로 맨손으로 할 수 있으니 편해진다
- L2** □와 같다
- R1, R2** 항목의 선택(방향키 ↓)
- 어니블로그 휠, 후 스틱** 리플렉이나 오스닝 무비중 원도우 확대 축소 등...

**메뉴 화면**

게임중 START버튼을 누르면 들어갈 수 있다

**Continue**  
게임을 계속 진행한다

**Option**  
음션화면으로... 자세한 것은 위의 음션항목 설정 참고

**Save**  
게임을 저장할 수 있다

**Game End**  
게임을 끝내고 타이틀 화면으로 돌아간다. 저장은 되지 않으며 실수로 선택했을 경우 매우 기본 나쁘다



## 아루도라는 어떻게 하는 걸까?



▲애니메이션이 으르ندا



▲선택한다



▲선택한 결과에 따라 애니메이션이 또 으르ندا

복잡한 시스템이나 설정 등은 일체 배제 한 너무 간단한 진행방법. 설명할 필요도 없이 게임 1분만 해보면 누구나 알 수 있지만... 그래도 아직 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 간단히 설명하겠다(어떻게 설명하기가 더 힘들다).

### Time Lock 시스템



▲어무 것도 선택하지 않으면 대부분 '1'을 선택한 것으로 진행된다



▲이런 식으로 하디보면 현상이 나옴다

아루도라 시리즈에서 최초로 도입된 시스템. 사구라 대전의 LIPS와 거의 같은 시스템으로 선택문에 제한 시간이 설정되어있고, 아무 것도 선택하지 않았을 경우에는 아무 것도 선택하지 않았다 라는 결과로 진행된다. 적당한 긴장감을 유발시켜주는 진진한 시스템.

### SPECIAL 모드

80%이상의 달성률에서 New Game을 선택한 후, 들어갈 수 있다. 이 모드에서만 에피소드 30, 33을 볼 수 있으며 모든 분기가 타임 복으로 되어있다는 것을 제외하면 특별한 것은 없다. 또한 제한 시간 내에 아무런 선택을 하지 않을 경우, 게임오버가 되어버린다.



▲모든 선택문에 제한 시간이 설정되어 있다. 게다가 선택하지 않으면 그대로 게임오버...

**달성률**

자신의 달성률을 %로 나타내어준다. 전 작까지는 중간 세이브 화면과 엔딩에서만 확인할 수 있었지만(하지만 볼 수 있는 비기는 있었다) 스펠들은 옵션 설정으로 화면 우측 상단에 표시된다.



▲달성률이 화면에 표시된 모습

**100%를 달성하면...**

엔딩 리스트를 디렉터리 컷판으로 리플레이할 수 있다. 자신이 엔딩을 보고도 어떻게

봤는지 모를 때 사용하면 유용하다.



▲이 정도는 되어 100% 채운 보람이 있다

**게임의 흐름이 바뀌는 몇가지 분기**

기본 스토리를 기준으로 수많은 분기가 있지만 몇가지를 제외하면 큰 흐름은 변하지 않는다.

**주인공은 카가미와 타츠야**

게임의 큰 분기는 카가미편과 료편으로

나뉘어 진다. 중간 중화기에서 라오슈의 죽음을 확인한 후, 팬에게 전화를 한다와 직접 달려간다는 분기로 게임의 중간 스토리가 변하고, 상마오를 만나 필요한 사람을 말라고 할 때, 카가미를 선택하면 카가미 엔딩으로, 료를 선택하면 료 엔딩으로 갈 수 있다. 이 외에는 자잘한 분기는 있지만 스토리 흐름의 큰 변화는 없다.



▲게임 최대의 분기는 여기서 발생한다. 카가미 & 료 영지택일...



선택문의 순서가 플레이할 때마다 바뀌며, 자신의 선택에 따라 같은 루트라도 후에 나오는 선택문이 조금 바뀌는 경우가 있다. 스토리 공략은 베스트 엔딩이라 생각되는 에피소드 34를 기본으

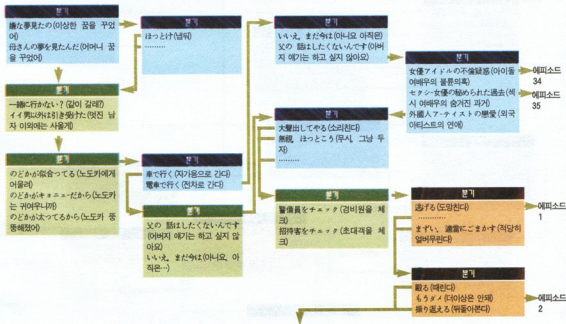
로 카가미 분기와 엔딩, 료 분기와 엔딩을 번역하였다.

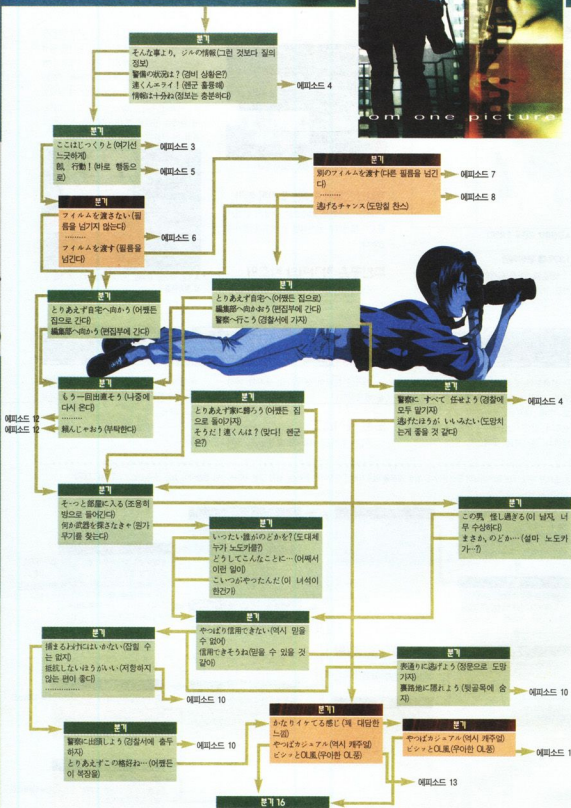
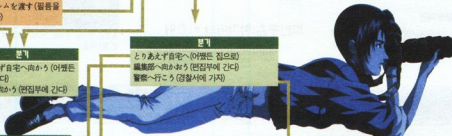
**모든 에피소드**

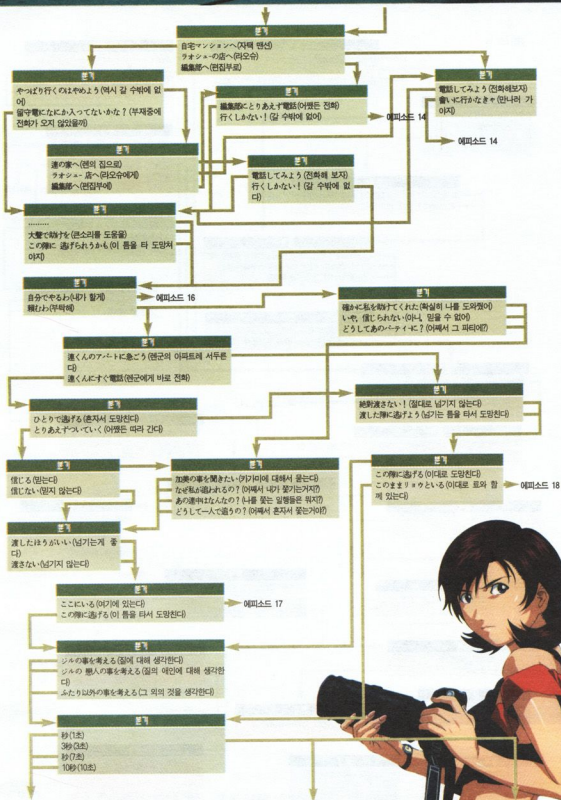
게임의 분기표. 100%를 달성한 후, 필자

가 임의로 작성한 것으로 알의 어떤 선택을 했는가에 따라 후반의 진행이 미묘하게 바뀔 수도 있다.

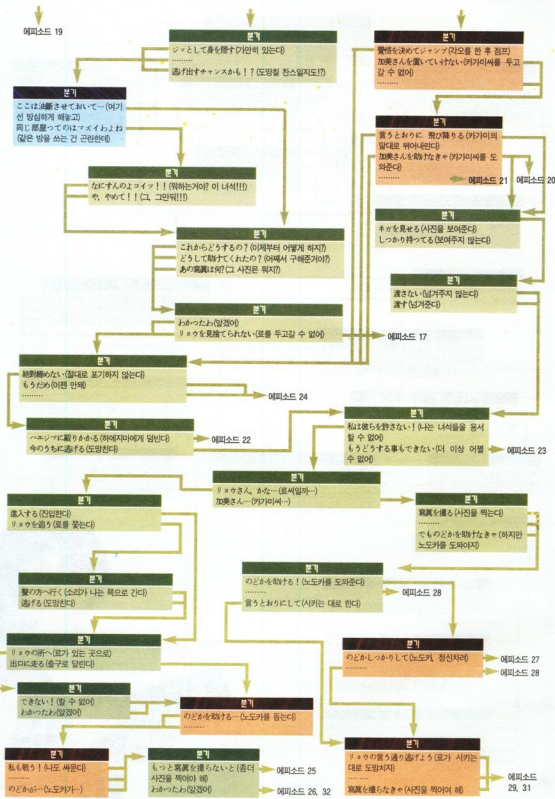
\* 폰트가 피난 것은 50%이상의 달성률이나, 일정 조건을 만족시키면 등장하는 선택문, 빨간 것은 제한시간이 설정되어 있는 선택문입니다(Time LOCK)











# 에피소드별 해설

## 에피소드 1, 2, 3, 4

파티장에서 스캔들 사진을 찍지 못했을 경우에 나오는 엔딩. 초반 파티장 렌에게 정보를 얻는 선택문에서 '렌군 훌륭해(運くんエライ!)'만 선택했다면 에피소드 4로, 3개의 분기를 모두 선택했다면 다음 분기에서 에피소드 3으로 진행된다.



▲행런다는 내용. 하지만 죽는 곳보다는 나올지도...

## 에피소드 5

결국 스캔들 사진을 찍는데 실패한 사기. 하지만 대신 렌이 그 사진을 찍고, 신문에 이름이 난다. 결국은 자기 돈주고 정보사서 남 좋은 일 시킨 격이 된다.



▲책장을 잠근 렌. 매스컴 사람들이 시키의 집 앞으로 달려도...

## 에피소드 6, 7, 8

고속도로에서 뒤쫓아온 하에지마에게 죽는다. 죽는 장면이 조금씩 틀리지만 결국 죽는다는 결과에 대해서는 별반 다르지 않다.



▲이렇게도 죽고



▲이렇게도 죽는다

## 에피소드 9

카가미를 피해 뒷골목으로 도망갈 경우 나오는 에피소드. 하에지마에게 죽는다



▲역시 죽는다

## 에피소드 10

경찰에게 노도카의 살인 용의자로 잡히게 된다. 죽지는 않지만 감옥살이하게되는 에피소드.



▲즐거운 감옥인생...

## 에피소드 11

내용은 에피소드 10과 같지만 진행법이 조금 다르다. 파티장에서 경비원을 체크한다. '필름을 넘긴다', '...'의 순으로 진행하면 에피소드 8이 아닌 새로운 분기로 진행할 수 있게된다. 그 후 경찰에 모든 것은 '밀건다'를 선택하면 결국은 용의자로 체포되고 감옥살이하는 에피소드도 나온다.



▲신고하러 갔다가 잡히는 케이스

## 에피소드 12

고속도로에서 하에지마의 공격을 받은 후, 편집부



▶헤드셋 2600원! (사일런트 스크림)

틀러 사진을 맡기고 오면 나오는 에피소드. 의문의 적에게 저격당해 죽는다.

## 에피소드 13

도주중에 카드를 사용하여 잡히는 에피소드. 달성률이 50%이상일 때, 볼 수 있다.



▲도주중 카드 사용 시용하는 것은 곧 죽음을 의미한다

## 에피소드 14, 15, 16

경찰에 붙잡히는 에피소드. 14는 편집부에서, 15는 중화가에서, 16은 자신의 집에서 붙잡힌다.



▲체포되는 에피소드... 이 후는 감옥살이

## 에피소드 17

조직에게 필름을 넘겨주어도 죽는 에피소드. 이전 선택문에서 '필름을 넘겨준다'를 선택하면 에피소드 18로, '필름을 넘겨주지 않는다'를 선택하면 계속해서 게임이 진행된다.



▲필름을 넘겨주지만... 죽는다

## 에피소드 18

내용은 에피소드 17과 같다. 이전 선택문에서 '필름을 넘겨준다'를 선택하면 에피소드 18로, '필름을 넘겨주지 않는다'를 선택

하면 계속해서 게임이 진행된다.



### 에피소드 19

사진 현상하는 시간을 맞출 때, 3초를 제외한 나머지 3개를 선택하면 하에지마가 들어간다.



▲너무 시간 끌면 죽는다

### 에피소드 20

카가미와 전차로 뛰어내린 신에서 도망가라고 하는 카가미의 말에 '.....', '카가미씨를 돕는다'를 선택하면 총맞고 죽는 에피소드 20으로 진행.



◀“우리 함께 죽어요(From 구원의 번)”

### 에피소드 21

열차에서 뛰어내리라는 카가미의 말을 무시하고 계속 버티다가 죽는 에피소드.



▲그러니까 도망가볼 틈 갖으면 좋잖아

### 에피소드 22

부랑이들과 하에지마가 싸우고 있을 때, 도망가지 않고, 함께 싸움에 동참하면 발생

하는 에피소드. 사기가 죽는 것은 변함없이 이 에피소드의 경우 하에지마까지 함께 죽기 때문에 볼 가치는 충분히 있다.



▲사기 한 목숨 버지 대미량 하에지마를 물러진다

### 에피소드 23

겨우겨우 도망친 후, 자신 혼자서는 더 이상 어쩔 수 없다고 판단하면 나오는 에피소드. 경찰도 하에지마의 조직과 한패라는 것을 알 수 있다.



▲오노즈카 경관의 경계는 마지막에 뚫어진다

### 에피소드 24

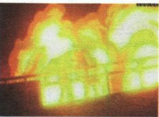
하에지마를 만났을 때, 포기하면 발생. 그냥 죽는다.



▲그냥 죽어라...

### 에피소드 25

마지막 분기에서 도망가지 않고, 계속 사



▲사진은 충분히 찍지만 폭발에 휩싸여 죽는다

진을 찍는다는 선택하면 발생하는 에피소드. 광고가 폭발에 죽는다.

### 에피소드 26

에피소드 32루트로 진행해왔지만 결국은 마지막에 총맞고 죽는 에피소드. 렌과 노도카를 죽이고 에피소드 32로 진행하면 볼 수 있다.



▲조변에는 대부분 이 에피소드를 보게 된다

### 에피소드 27

노도카에게 총맞고 죽는 에피소드



▲진구 절두면 3대가 만이다...라고 했는데...

### 에피소드 28



노도카를 죽이려다 죽는 에피소드

◀“임무완료”

### 에피소드 29

에피소드 31 루트로 진행해 왔지만 결국은 총 맞고 죽는 루트. 상황은 26과 같다. 렌과 노도카를 죽이고 진행하면 볼 수 있다.



▲26의 경우와 같다

### 에피소드 30

스페셜 모드에서만 볼 수 있으며 에피소드 26, 29와 같은 루트로 렌과 노도카를 죽인 후, 진행하면 볼 수 있다(즉 마지막에 총을 맞으면 된다). 사키 아버지의 정체를 알 수 있는 에피소드... 에피소드 33과는 상반되는 전 배드맨딩이라고 할 수 있다.



▲사키 아버지의 정체

### 에피소드 31

카기미 쿤엔딩. 사건은 일단락되었지만 사키는 나머지 조직까지 파멸시키기 위해 카기미와 함께 계속해서 조사를 한다는 내용의 에피소드.



▲만경과 함께

### 에피소드 32



료의 쿤엔딩. 사키는 료의 본국으로

▲선글라스도 함께

로 찾아가 함께 조사를 계속한다는 내용.

### 에피소드 33

스캔들의 진 엔딩이라고 할 수 있다. 스페셜 모드에서 에피소드 31, 32 루트로 진행하면 볼 수 있다. 사키는 아버지를 만나 새로운 진실을 알게 된다는 에피소드.



▲31, 32 루트의 내용은 완전히 같지만 마지막에 카기미와 료의 에피소드가 아닌 사키의 아버지가 등장한다

### 에피소드 34

외전적 시나리오. 여성 아이돌 사야카의 불륜을 특종사건으로 찍으려 하지만... 불륜이 아닌 자신의 아버지를 만난 것이었다는 건전한 내용. 사키는 자신의 아버지를 생각

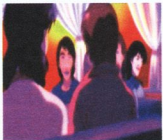


▲사야카의 성우는 To Heart의 멜디, 이크 디 겐드의 겐지 등으로 유명한 오라에 유이~. 참고로 이 에피소드에는 엔딩보컬이 존재되어 있다

하며 필름을 버린다.

### 에피소드 35

섹시 여배우의 숨겨진 과거를 카메라에 담기 위해 쿠로가 레이코를 찾아가지만... 그녀는 사실 남자였다는 것이 밝혀지는 외전적 시나리오.



▲재상에는 3종류의 시상이 있다. 남자, 여자, 그리고... 숨겨진 과거를 가지고 있는 섹시 여배우

**에피소드 26, 29, 31, 32, 35**

카기미와 료의 쿤엔딩과 배드맨딩. 진행 후 쓰는 거의 같지만 배드맨딩이 나오는 사람은 계속해서 배드맨딩이, 쿤엔딩이 나온 사람은 계속해서 쿤엔딩이 나오게 된다. 이는 달성률과 관계가 있는데... 달성률이 80% 이하일 때는 쿤엔딩보다 배드맨딩을 보기가 쉬우며 80% 이상일 때는 배드맨딩보다 쿤엔딩을 보기가 쉽다. 조건은 80% 이하일 때, 노도카가 죽으면 배드맨딩, 아무도 죽지 않으면 쿤엔딩이, 80% 이상일 때는 둘다 죽으면 배드맨딩, 아무도 죽지 않거나 한사람만 죽으면 쿤엔딩이 나온다.

## 100%를 위하여...

모든 에피소드를 보고, 모든 분기를 지나왔다고 해도 달성률이 100%가 되지 않는다. 이것은 아무도라 시리즈의 특징이기도 한데... 어떤 분기를 지나왔는가에 따라 이번 분기에 따른 결과가 아주 조금(정말로 조금) 바뀌기 때문에 100%를 달성하기 위해서는 상당한 인내심을 필요로 한다(그레드 시리즈 중 난이도는 가장 낮다). 여기에 놓치기 쉬운 분기와 포인트를 정리해놓았으니, 우선 모든 에피소드와 모든 분기를 지나온 후 100%에 뜻이 있는 사람은 참고하도록 하자.

### 달성률 50%를 넘으면

달성률 50%를 넘으면 게임의 시작과 함께, 어머니의 꿈을 끝 후, 라오슈에 가는 방법, 파다장에서 카기미를 발견했을 때, 옷을



▲이런 식으로 선택문이 추가된다

고를 때의 선택문이 추가된다.

### 놓치기 쉬운 분기

경미원을 체크, 필름을 넘긴다, ...



▲놓지기 쉽다. 체크!



'경찰서에 가져', '도망치는 편이 좋을 것 같다'의 순으로 진행하면 이후 중화가에서 라오슈가 죽은 후, 선택문 없이 바로 '렌에게 사투른다'로 진행되고, 중화가에서 카가미를 만났을 때, 새로운 선택문이 추가된다. 특히 고속도로에서 하이저마에게 쫓길 때, 앞서 선택문에서 '경비원을 쏘라'를 선택했다면 '...'를 선택해도 에피소드 8이 아닌 새로운 분기가 등장하게 된다.

### 두가지 버전의 전화

지택에서 도망나와 라오슈에게 전화를 걸 때, 상마오가 받을 때와 아무도 받지 않을 때, 마찬가지로 렌에게 전화를 걸었을 때, 받을 때와 받지 않을 때 두가지 버전이 준비되어 있다.

조건은 초반 라오슈에게 갈 때, 전차를 타고 가던 상마오는 전화를 받고, 렌은 받지 않으며, 자가용을 타고 갔다면 렌이 받고 상마오가 받지 않는다.



▲받을 때와 안받을 때의 두가지 버전이 있다. 이 무시나리오에는 눈물만지도 영향을 미치지 않지만 100%를 목표로 하는 사람은 놓치지 말자

### 싸움 결심속 힘 띠

스토리의 후반, 료와 재회를 한 후, 사기가 싸울 결의를 할 때, 일반 버전, 카가미가 죽었다고 알고 있을 때의 버전, 렌이 죽었을 때의 3가지 버전이 있다. 즉 료 분기로 진행했을 때, 카가미 분기로 진행했을 때, 렌이 등장했을 때의 3종류이다.



▲단지 다른 것은 여기에 사기가 나열하는 이름뿐...

### 에피소드 17, 18

각각 료와 카가미와 함께 있다가 죽는 에

피소드, 다만 여기서 바로 에피소드가 나올 때와 죽지 않고 게임이 계속 진행될 때가 있다. 조건은 이 선택문이 나오기 바로 전, '필름을 남겨주지 않는다'를 선택하면 죽지 않고 진행, '필름을 남겨준다'를 선택하면 각 에피소드가 나온다.



▲여기서 선택

### 하이저마와 싸우기로 결심

부랑아들이 하이저마와 싸우는 장면. 도망간다는 선택하면 계속해서 스트리 진행, '하이저마에게 덤핀다'를 선택하면 에피소드 22가 나온다. 하지만 같은 에피소드라도 카가미와 료의 분기에 따라 연출이 조금 바뀐다.



▲이것과



▲이것이 다르다

### 0.33%의 미학

대부분 99.67%에서 더 이상 달성률이 올라가지 않을 것이다. 이 부분이 가장 까다로운 문제로... 에피소드 31과 32에는 각 3가지 버전이 있다. 노도카가 죽는 버전, 렌이 죽는 버전, 그리고 두사람이 살아있는 버전. 렌의 내용은 같지만 사건이 해결후, 무덤으로 찾아가는 신이 추가된다. 또한 노

도카와 렌이 둘다 죽었을 경우에는 마지막에 에피소드 31이라던 26으로, 32라던 29로 진행된다(베드스엔딩).



▲99.67% 여가게 최대의 고바로 대부분 카가미 분기 해서 노도카를 죽이지 못해 0.33%를 채우지 못한다

### 렌 등장 & 죽이기. 그리고...

후반 카가미의 말대로 열차에서 뛰어내린 후, 렌이 등장할 때가 있다. 렌은 초반 파티장에서 '렌군 훌륭해'만 선택하지 않으면 등장한다. 하지만 렌이 등장했다는 것이 렌이 죽는다는 것을 의미한다.



▲렌이 등장... 여기서 렌이 죽으면 에피소드 32에서 렌이 죽었다...라는 식의 내용이 추가된다

### 노도카 죽이기

료의 루트에서는 '노도카를 구한다'가 아닌 '...'를 선택하면 쉽게 죽일 수 있지만 카가미 루트에서는 특별히 죽는 연출이 준비되어 있지 않기 때문에 죽었는지 살았는지 알 방법이 없다. 카가미 루트에서 노도카를 죽이는 방법은 카가미와 함께 창고에 잠입한 후, '사진을 찍는다', '노도카를 구한다', '...'순으로 선택하면 된다.



▲죽는다...

## 스토리 공략

이제 영화를 시작하오니 핸드폰을 꺼주십시오.

### 플레이어의 이름은 노도카

늦은 아침. 과거... 죽 어렸을 적의 부모님 꿈을 꾸던 사키는 부시시한 모습으로 잠에서 깨어난다. 그런 그녀를 맞아주는 것은 플레이체인 노도카.

사카: 우~웅~

노도카: 사키 일어났어?

사카: 노도카 좋은 아침! 근데 지금 몇시야?

노도카: 점심먹을 시간~. 그것보다 안좋은 꿈이라도 꾸었어?

이상한 꿈을 꾸었어

어머니 꿈을 꾸었어 ★

사카: 어머니 꿈을 꾸었어

노도카: 미안 솔태없는 길 물어써...

사카: 괜찮아 신경쓰지 않아도 돼



▲평화로운 아침



▲플레이체인 노도카. 설정은 있지만 게임상에서는 사키의 플레이체로서의 비중밖에 가지고 있지 않다

원전의 장에서 깨어난 사키는 노도카와 함께 아침식사(점심에 가까움)를 한다.

노도카: 요코하마에 간다고?

사카: 그래 오후에 할일이 있어서 뭐 사올 거라도 있어?

노도카: 편만두하고 멋진 남자!!

같이 갈래?

멋진 남자 빼놓고 사울게 ★

사카: 멋진 남자 빼놓고 전부 사울게

노도카: 요코하마라면 또 라오슈 씨라는 사람의 가게?

사카: 맞아 요즘 특종이 뜬하니까 오랜만에 정보 리드 사울까 하고~

노도카: 역사... 그나저나 대단하네 사진 주잔잖지 않개~. 특종을 파는 업종까지 있을 정도라나~

사카: 하지만 정보로는 상당히 비싸

노도카: 가능한 프리 카메라렌은 자주 이용할 수도 없다는 말이군

사카: 그렇게 찍나리하게 말하더냐~. 그래 나가난하~. 가능한 길에 옷 많이 가지고 있는 플레이체에게 한가지 부탁이 있는데~

노도카: 응? 또?

노도카는 자신의 옷을 한 벌 사키에게 빌려준다. 옷을 갈아입고, 거울에 자신을 비추어보는 사키.



▲음음... 어울라... 어울라...

노도카: 아! 딱 맞는데!

사카: 다행이다. 언제나 고맙게 생각하고 있어 노도카

노도카: 역시 사키 스타일 좋은데 솔직히 말하자면 이 옷 나한테 조금 맞지 않아

노도카에게 어울려 ★

노도카는 귀여우니까

노도카 동경해영어

사카: 그렇까? 난 역시 노도카에게 더 잘어울릴 것 같은데...



▲역~ 이 분위기는...

노도카: 그 그래? 역시!

사카: 맞아. 잊~어?

노도카: 왠! 사키 귀여워~.

사카: 왠! 이 이상은 안돼 좋은 친구관계로 남아야지

모든 준비를 끝마치고 사키는 어머니의 사진을 보며 다니오겠다든 인사를 한다.

사카: 다녀올게요 어머니

노도카: 사카~. 너무 늦장부러면 또 늦어

사카: 괜찮아 바로 나갈거야!

노도카: 또 자가용으로 갈거야?

자가용으로 간다 ★

정차로 간다

사카: 물론! 역시 자가용이 빠르잖!!

노도카: 그거야 사카가 더 이상 발을 발딛어 없을 정도의 속도위반자라서 그런 거라 생각되는데...

사카: 아직 면허까지 달할 정도의 발딛어 빨간 건 아니야

노도카: 과만~.

하지만 도로는 엄청난 정체현상을 보이고, 결국은 약속시간 한참이 지나서야 요코하마에 도착하게 된다.



▲북주행 사카도 고속도로 정체 앞에서는 어쩔 수 없다

### 리우슈에서 스킨들의 정보들...

리우슈에 도착하면 상마오가 찾아온다.

상마오: 기다리고 있었습디다. 키타자와 뇨

사카: 오랜미야! 미스 상마오

상마오: 리우슈가 기다리고 있습니다! 저! 이쪽으

로 리우슈의 안내를 받아 안으로 들어가며 리우슈가 반갑게 맞이해준다.

리우슈: 오랜미야네 사카씨! 언제 봐도 아름다운 걸!

**사키:** (웃으며) 맞아... 하하... 감사합니다.  
**리오슈:** 어때? 이제 술을 입을 이어밤을 생각해 들었어? 당신의 아버지는 대단한 일을 하고 계시어.

**사키:** (아무튼 표정을 지으니까) 예...  
**리오슈:** 내가 싫던 나라는 옛날에 많은 전쟁이 있었지. 그 당시 당신의 아버지는 전쟁에서 많은 시간을 떠난 유명한 보도사자가였어. 하지만 사키는 예능 특종전문 카메라맨. 이런 줄 아깝다고 생각하지 않아? 뭐하면 내가 소개시켜줄 수도 있는 데... 어때? 난 그쪽의 정보에 대해서도 감하고... 신문도 잡지도 특종이 부족하면 모두 내게 정보를 사러 올 정도니까.



**사키:** 그 얘기는 하고 싶지 않습니다.  
**리오슈:** 그렇다면 처음 약속대로 예능계의 정보를 팔도록 하지.



▲리오슈와 사키의 아버지는 전쟁을 함께 해온 사이...



▲전자는 행방불명이 된 사키의 아버지...

정보가 담긴 한편의 책을 사키에게 건네주며

**리오슈:** 하지만 사키씨, 시간약속에 든든한 것은 별로 좋지 못해. 사실은 오늘 사키씨를 위해 정보 3개를 준비했지만 시간이 되도 올 기미가 보이지 않아서 다른 사람에게 내지 두 개는 팔아버렸어.

**사키:** 그할수가...  
**리오슈:** 남은 것은 하나 하지만 다행히 남은 것이 최대의 특종이지 일본에 온 외국인 아티스트의 취미엔대 특종.  
**사키:** 사겠어요?  
**리오슈:** 그림 내용을 한번 확인해 보도록 하게

특종의 내용을 확인하던 사키는 엄청나게 놀란다. 일본에서도 유명한 질 사무저의 특종 정보였기 때문이다.

**사키:** 옛! 질 사무저라면!!! 그 유저선 짚을 말하는 거예요?

**리오슈:** 맞아! 일본 친구에게 초대받아 극비리에 일본에 와있어! 술겨놓은 애인도 함께.

**사키:** 두사람의 결정적인 순간을 카메라에 담으면 엄청난 특종이 되겠는걸!

또한 리오슈가 건네준 정보가 담긴 책안에는 파티 입장권이 함께 들어있었다.

**사키:** 이, 아건 뭐지?  
**리오슈:** 질 사무저를 위해 극비리에 열리는 파티의 입장권. 단 위조야.  
**사키:** 역시 세심하구나!



▲질 사무저라고!?

## 파티장

그날 밤, 파티장소에 도착한 사키. 일단 파티에 참석하기 전 화장을 하며

**사키:** 요 꽤 괜찮은데! 좋은 핑거링이야! 이러다가 남자들이 너무 접근해서 잠입 취재할 거들도 없애지는 건 아니겠지? 저! 그림 가볼까?



▲자아도취

파티장 안으로 들어가려고 할 때, 수상한 남자가 문 앞을 얼른거리고 있다. 손에 캠프다를 들고 있는 것으로 봐서는 아무래도 사키의 라이벌 같기도 한데... 특종을 잡는 카메라맨치고는 너무 엉성한 모습에 그냥 신경 끄고 회장 안으로 들어간다. 회장안으로 들

어오면 그곳에는 정치계나 예능계에서 거물급이라 불리는 인물들이 모두 참석해 있는 엄청난 파티였다. 역시 작업은 못 속인다고 피가 끓어오르는 사키지만 일단 오늘의 목적은 질의 스캔들 사진이라는 사실을 되새기고 신중히 주변을 살핀다.



▲셀마 라이벌?



▲머리배려한걸 보니 신경 안먹도 되겠군



**사키:** (주의를 현한 물러보며) 저것도 저것도 모두 경비원이었지? 체크! 체크!

주의를 둘러보던 중 한 남자(보)를 발견한다. 때서운 눈빛이 사키에게는 결코 낯설지가 않게 느껴지는데...

**사키:** 옛! 저 눈! 알고 있어! 저 눈은...  
파티 진행중에서 보았던 명사들을 떠올리며...

**사키:** 맞아... 저 눈은 어찌보았던 명사들과 같은 눈  
▲전장을 해지고 온 사이어의 눈빛이다

표와 눈이 마주치자 바로 시선을 다른 곳으로 돌리며 초대권을 내고 안으로 들어가려 한다.

**사키:** (초대권을 내며) 부탁합니다.  
**참수:** 자... 손님 이 티켓입니다...;



취소한 것이 발각됐다고 생각한 사키는 엄청나게 놀라지만 태연한 표정을 짓는다.

질수: 돌아갈 때 기념품 교환권이 함께 들어오니 가지고 계십시오.

사카: 그... 그뿐군요 고마워요



▲여기서부터 본기가 시작된다

사키는 파티장 여기저기를 누비며 질 사우저를 찾아다닌다.

사카: 어디지? 도대체 질 사우저는 어디에 있는 거지? 음... 이렇게 사람이 많아서선 도저히 알 수가 없겠는걸

그런 생각을 하고 있을 때, 뒤에서 굵고 짧은 목소리의 남자가 사키에게 말을 건다.

??? : 손님 위치를 사용하셨군요.



깜짝 놀라 뒤를 돌아보면, 그 목소리의 주인공은 회사의 아르바이트생 렌이었다.

사카: 렌군? 정말 놀라서 죽을 줄 알았잖아! 적당히 천리고~

렌: 하지만 선택할 두리번거리는 게 어둠 보다도 상상해서 그만--

사카: 시끄러 아르바이트군에게 그런 소리 듣고



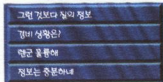
▲연어의 남자에게 관심은... 있나?

싫지 않아!!

렌: 회사도 아닌데 그 아르바이트군이라는 별명으로 부르지는 마세요



▲정말로 열심이군--



사카: 하지만 고마워

렌: 갑자기 왜 그러시죠?

사카: 아니 언제나 나 때문에 고생한다고 생각해서

렌: 무... 무슨 말씀을 하시는 겁니까?

사카: 정말로 고맙게 생각하고 있어

렌: 아니요, 모두 선택을 위해서인걸요. 얼마든지 할 수 있어요

사카: 경비원쪽은 어때? 왜 있어?

렌: 총 이외의 장소에는 함약하게 생긴 경비원들이 어슬렁거리고 있어요. 경비원이라고 한눈에 알 수 있더라구요

사카: 근대... 카에라는 확실해 생겨 왔겠지?

렌: 물론 가지고 왔습니다



카에라를 가지고 질을 찾아다니던 사키는 화장실에서 애인과 함께 있는 질을 발견, 카베라에 닿는데 성공한다. 하지만 사진 찍는 장면은 다른 사람에게 들켜버린다.

남자: 누구야? 자기 있는건?



▲목표를 발견!! 놓치지 않는다

사카: 이런! 끝났다!

남자: 놓치지마! 잡아라! 잡입시다!



▲질의 스킨들 사진을 찍는데 성공

겨우겨우 도망친 사키는 자신의 자가용을 타고 집으로 향한다. 하지만 고속도로 한가운데서 의문의 자가용이 사키를 뒤따라온다.

사카: 휴... 겨우 도망쳤네? 음? 뭐하는 거야? 내 소중한 차를!!

추적해온 자가용이 창문이 열리고, 그곳에 타고 있던 하에지마란 남자가 손도끼로 사키를 공격한다.

하에지마: 필름을 넘겨라! 순순히 따르면 목숨만은 살려주지

사카: 무슨 소릴 하는거야! 내 차를 이렇게 만들다니!!

하에지마: '시메에호지' 라고 알고 있어? 특히 나는 파괴된 인간의 육체를 좋아해서 말이지

사카: .....

고속도로에서 사키의 자가용을 둘러싼 추격전이 계속된다. 아니 사키의 자가용은 이미 하에지마 일당에게 둘러 쌓여 있었다.

하에지마: 이대로 가면 사고사(事故死)는 피할 수 없게 돼. 불행이러기 돼서 재만 남긴가 총들에 의한 충격으로 몸이 산산조각 나면가... 이는 꼭이면 아름다운 시체를 볼 수 있을 것 같기는 하지만

사카: 진심인가? 이 내서 정말 날 죽이려 하는거야? 단순한 스킨들 사진 한 장 때문에--?

하에지마: 그렇게 되고 싶지는 않겠지? 자! 어서 필름을 넘겨라! 빨리 대답해라! 필름을 넘길지, 아니면 자폭을 향해 계속 달릴지..



▲정말 중요하다면 말쑥해 만나온다





▲그렇다고 도로 한가운데서 도끼질할 필요는 없잖아?



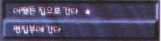
사키 **학생시절의 내 불명 알고 있어?**  
 하에지마: !!  
 사키 **폭주왕 사키!**

기어를 바꾸고 제자리에서 U턴하는 엄청난 능력을 보여주는 사키!! 하지만 정면에는 트럭이 달려오고, 위기는 계속된다. 트럭을 피해, 고가도로에서 추락해 돼지를 수송하던 차 뒤쪽에 떨어진 사키는 구사일생으로 목숨은 건지지만 하에지마의 추격은 끝나지 않았다. 게다가 이번에는 총까지 들고 설치는 데...

사키 **뭐야! 도대체!! 내가 어째서 이런 꼴을 당해야 하는 거지?! 내가 뭘 어쨌다는 거야!?**

도로에서 차 두 대 사이를 빠져나가는 등, 전설의 폭주왕답게 다양한 묘기를 보여주며 하에지마의 추적을 따돌리는 사키. 하지만 열린 데 닫힌 격이라고... 뒤에서는 하에지마 일당이 총을 난사하며 추적해오고, 앞에서는 요가 총을 겨누고 있었다.

사키 **전진해도 자폭 폭제도 자폭 어쨌피 깊은 자폭이라냐...**



▲요기를 보여준다



▲좌중우돌, 다시나난, 설정가상...



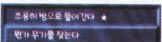
▲총 맞고도 안죽나 불까?

결국 사키의 선택은 목숨을 걸고 요가 서있는 트럭에 정면으로 충돌하는 것이었다. 자신의 자가용이 희생이 되었지만 모든 추적에서 벗어난 사키는 일단 집으로 돌아간다.

사키 **[잠앞에서] 유우.. 겨우 도착했다. 어떻게 살아있는 것도 오랜만인걸. 들어가면 우선은 사무부 터 해자!**

## 집에 도착하면 또 다른 불행이

문 앞에 도착. 열쇠를 따려고 하는데... 이미 문이 열려있다. 노도카가 문을 열어둔 채로 있을리는 없고...



사키는 설마하는 마음으로 문을 열고 조심스레 안으로 들어간다. 안으로 들어와 집 안을 한번 둘러보면 노도카의 방문 앞에 피가 묻어있는 것을 알게된다. 사키는 놀라며 노도카 방안으로 들어간다.

사키 **노도카!!!**

하지만 사키를 맞이해주는 것은 어느 때와는 확실히 다른, 노도카의 시체였다. 피로 뒤덮인 사키의 뒤에 어제 피타당 앞에서 캠퍼를 가지고 설치된 남자(카기미)가 나타난다.



▲설마...?



카기미 **미안! 내가 좀더 빨리 도착했다라면..**  
 사키 **당신은 어째! 어째서... 어째서 노도카가...!!**  
 카기미 **유감이야! 너희들을 도와주려고 했는데 조금 늦은 것 같아**  
 사키 **도와주다니요?**  
 카기미 **나는 당신을 편이여**  
 사키 **그럼 혹시 범인을 알고 있었어요?**

카기미는 테이블 쪽을 가리킨다. 테이블에는 필름을 남겨두고 피로 친절하게 찍어 놓은 걸 볼 수 있다.

사키 **이런!?**  
 카기미 **범인은... 어제 나를 습격한 녀석이야!**  
 사키 **설마... 단순한 스캔들 사인 때문에 어째서 노도카가 죽어야하는 거죠?**  
 카기미 **나는 카기미 타츠야 경시청 국제조사과 의 조사관이야**

사키 **하...형사라고요...?**  
 카기미 **네도 여기 있으면 위험해! 어서 짐을 챙겨 나와 함께 안전한 곳으로 피해야지!**



사키 **알겠어요..**  
 카기미 **협력해줘서 고맙워**  
 사키 **하지만 어째서 도망치는 거지요? 다른 경찰들은 어디에 있는거예요?**  
 카기미 **아-아니 사실은...**



▲설마 이놈이야?

사키: 왜 그러시죠?

카기미: 난 지금 휴직중이라서... 다른 경찰은 아무도 없어

사키: (한색을 바꾸며 역시 거짓말이군요. 그럴 노도카를 죽인 것도?)

카기미: 아니야! 믿어 줘!



▲아니야, 난 휴직중이고(전직), 내가 안죽었어...



▲조연이 언제나 주연앞에 덩기지는 법이다



▲필름을 넘겨라!!

사키는 못 볼 거라도 본 마냥 놀라며 밖으로 도망친다. 물론 소리도 치며 도망치는 건 상식이다.



사키: 도와줘요! 누군가!

카기미: (뒤늦이거야!그만둬! 기다려줘! 아니라고! 파...! 기다려!!)

사키는 지나가는 시민에게 도움을 청하고, 현지 경찰들이 사키의 집으로 와 사건의 조사를 시작한다.

오노즈카 경관: 키타자와 사키씨지요?

사키: 예

오노즈카 경관: 서까지 동행해 주셔야겠습니다.

사키: 예?

오노즈카 경관: 어제 수도고 하행선에서의 목주

행위

사키: 자 잠시만요!

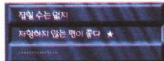
오노즈카 경관: 또한 동거인 모치게츠 노도카 살해사건의 중요한 실고인

사키: 그럴 수가! 내가 노도카를 죽였다는 건가요?

오노즈카 경관: 자세한 이야기는 서에서 들겠습니다. 다 자! 가시오!

사키: 제가 안죽었어요?

오노즈카 경관: 순순히 오시지요!!



오노즈카 경관이 사키를 강제로 서까지 연행하려고 하자, 사키는 무심코 들고 있던 백을 휘두르지만... 하필 그 안에는 카메라가 들어있었고, 제대로 맞은 경관은 쓰러진다. 일단 이 상황에서 벗어나야겠다고 생각한 사키, 도망치기 시작하는데...



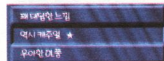
▲살인용의자에 살인대수, 공무집행명해지 추가...

강력한 용의자로 주목된 사키

거리로 나오면 방송을 시작으로 사키는 완벽한 용의자로 불리고, 사키가 갈만한 곳에는 하나같이 경찰이 대기하고 있었다.



일단은 이 움직이기 힘든 복장부터 어떻게 해결하기로 하고 부티크로 간다.



사키: (복상복을 시서 같이입으면)의문의 조목이 목숨이 노리고, 카기미라는 수상한 녀석이 얼얼거리고, 경찰은 믿을게 못하고...; 마치 영화에나 나올법한 최악의 전개잖아! 모든 것은 어제 찍은 스캔들 사진 때문일까...? 하지만 단순한 스캔들 사진 때문이 아닐게까지는...; 좋아, 일단 집에서 편

삼을해보자



▲경쟁이 꼭- 필요!

사키는 현상을 하기 위해 집 앞으로 가보지만 역시나 경찰이 잠복중이다. 다음은 라오슈에게 가보기로 하지만 라오슈 가게 앞에도 경찰이 잠복해 있기는 마찬가지다. 일단은 숨어서 전화로 먼저 연락하는 사키. 숨어서 전화를 걸고 있는 도중, 료가 나타난다. 료에게 잡혀버린 사키.

료: 필름을 넘겨라!

사키: 싫어요!

료: 죽고 싶은가?

사키: 풀어줘요!

료: 아직도 모르겠어? 그 사진은 내가 갈당할 수 있을 만한 물건이 아니야!

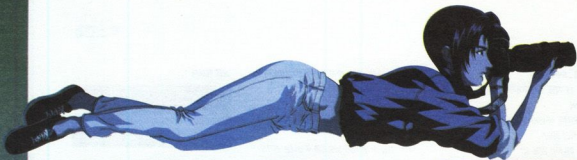
사키: ...!?



그런 대화를 하고 있을 때, 료에게 전화가 온다. 아무래도 조직에서 온 것 같은데... 료는 사키를 아직 발견하지 못했다고 한다.



▲사키를 구해주는 료, 도대체 적인지 여간인자...



자신을 붙잡아놓고 꽤 보고 하지 않는지 의아해하는 사키. 혹시 아군? 그런 생각을 하고 있을 때, 경찰이 사키와 표를 발견한다.

**경찰:** 어이! 그런 곳에서 뭘하고 있지? 왔! 내는 수배중인 키타자와 사키? 기다려!!!

도망가는 사키. 쫓는 경찰. 하지만 표가 경찰을 공격해 사키가 무사히 도망갈 수 있게 해준다. 어쨌든 무사히 도망친 사키는 공원에서 표에 대해 생각한다.

**사키:** 그 표는 사범 아군인가...? 하지만 어제는 분명 내 목숨을 노리고 있었는데... 어쨌든 이제 의지할 수 있는 것은...



▲이변에는 도와준다



▲이제 의지할 수 있는건...

### 입찰 아르바이트군 렌의 집

사키는 일렬 아르바이트군 렌의 집으로 찾간다. 반갑게 맞이해주는 렌.

**렌:** 다행이에요, 선배님! 무사했군요! (안으로 들어와 필름을 보며 즉 간단히 말해 이 필름이 모든



사건의 원흉이 되었다는거군요

**사키:** 그런 것 같아

**렌:** 현상해 볼까요?

**사키:** 부탁해

**렌:** 그림 준비하고 있었습시다

**사키:** 그나저나 다행이 렌군이 무사해서

**렌:** 어쨌든 녀석들은 따돌리고 도망쳤으니깐요

현상실에 들어간 사키와 렌은 문제의 사진을 현상해본다.

**렌:** 역시 전체적으로 색감이 흐릿하네요 좀더 진하게 뽑아야겠어요

현상한 사진을 하나하나 훑어 보지만 역시 평범한 스캔들 사진일 뿐 목숨을 위협할 만한 것은 적혀있지 않다.

**사키:** 특종 사진으로선 확실하지만... 목숨을 위협 받을만한 것은 적혀있지 않잖아

**렌:** 그렇다면 역시 이 특종 자체가 위험한게 아닐까요?

**사키:** 그럴까...

**렌:** 선배님이 정보를 입수한 요코하마의 정보통

**사키:** 미스터 리오슈를 말하는거야?

**렌:** 예 그 사람에게 물어보면 뭔가 알 수 있지 않을까요?

**사키:** 그렇지도 모르겠군



▲렌의 집으로 찾어간다



▲사진을 현상해보지만



▲평범한 사진일 뿐, 특별한 것은 적혀있지 않다

### 입찰에는 위기

사키는 그날 밤 바로 리오슈를 찾아지만 리오슈도 하에지마의 공격을 받았는지 퍼를 흘리며 쓰러져 있었다.

**사키:** ??

**삼마오:** 키타자와 남..

**리오슈:** 우... 우..

**사키:** 미스터 리오슈!

**삼마오:** 키타자와 보 여기는 아직 위험합니다. 녀석들이 아직 이 근처에!!

**사키:** 녀석들이라나?

**리오슈:** 사키씨에게 사과할게 있어. 내가 맡았던 정보... 단순한 특종정보가 아니었던 것 같아. 몰라!!

**사키:** 정신차리세요!

**리오슈:** 사키씨. 사들려 돌아가지 않으면 사키씨의 다른 친구들까지 죽게 될거야

**사키:** 예??

**리오슈:** 녀석들이 내 컴퓨터에서 사키씨의 정보를 조사해갔어. 어서 사키씨 렌이 있는 곳으로... 몰라...

**삼마오:** 미스터 리오슈!!!

**사키:** 렌군이 위험하다고!!!



▲중국어를 잘하게 생겼지만... 죽는다



‘서둘러 친구의 아내로 간다’를 선택했을 경우

사키는 그 말을 듣자마자 렌의 집으로 가려고 하지만 그 앞에 대기하고 있던 하에지의 조치가 쫓아온다. 열심히 도망가 보지만 막다른 골목에 다다르는 사키.

**조치:** 막다른 곳인 것 같군

**사키:** 어째서...?

**조치:** (총을 겨누며 죽어!!)



▲멋지게 아내나 브러프런드

절대절망의 위기...라고 생각했지만 그 순간 멋지게 등장한 료가 조지 일당을 쓰러뜨린다. 하지만 료 역시 사키의 필름을 노리고 있는 적. 료는 조지 일당을 모두 쓰러뜨린 후, 사키를 한 대 치며 필름을 요구한다.

**사키:** 어째서...? 날 구해주지 아니하나요?

**료:** 사진을 넘겨!



**사키:** 싫어요!

**료:** 사진을 넘겨라!!

**사키:** 노도카... 리오수... 그리고 다른 모두를 위해서라도 나는 이 사진을... 사진은 넘기지 않아!



▲막다른 골목

료는 사키에게 총을 겨누지만 이미 죽음의 공포에서 해탈한 듯 보이는 사키는 전혀 동요하지 않는다.

**료:** (총을 겨누며 다시 봤다... 보통사람이라면 이성을 잃을텐데...)

**사키:** 총 길은건... 무섭지 않아요. 9살 때까지 세계의 분쟁지역을 전전해왔어요. 많은 사람들이 죽어갔지요. 그곳에서는 언제 죽을지 모르는 운명이었어요. 아니요--

**료:** 내가 태어난 곳도 그런 곳이었어.

**사키:** !!

**료:** 어릴 때부터 싸우는 법만을 배워왔지. 아버지 와 어머니는 지휘에 걸려 돌아가시고, 나는 동생과 함께 생장처럼 숨어서 살 수밖에 없었어... 어느 날 마을에 일본의 무기상인이 방문했어. 그 일행 중에 그 녀석이 있었던 거야!

**사키:** 그 녀석이라면...?

**료:** 하에지야. 녀석은 무기를 파는 것 외 도 한가지의 목적이 있었어. 바로 자신의 취미인 살인을 위해. 죽일 대상을 찾는 것! 그리고 녀석이 살인대상으로 지목한 것은 내 동생이었어.

**사키:** 그럼 수가... ..어째서 저에게 그런 것을 말하는 거지요?

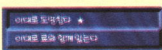
**료:** 너를 보고 있으면 엔지 동생이 생각나

그런 얘기를 하고 있을 때, 하에지마 조치가 또다시 공격을 해온다. 화력으로 볼 때, 료의 승산은 없어 보이는데...



▲총이 무섭지 않나?

사키는 료가 조지와 싸우고 있는 틈을 타서 도망친다.



▲멋쩍지는 충절을 모두 파인다



▲도망치! 가려온 뒷걸음 알았지! 해~롱

‘친구에게 바로 전화한다’를 선택했을 경우

사키는 렌에게 위험을 알리기 위해 그에게 전화를 한다.

**렌:** 왔습니다. 어땠든 친구 집이라도 숨어있었 습니다.

**사키:** 그렇게 해

**렌:** 신해님도 조심하세요

**사키:** 고맙워. 그렇... (전화를 끊고) 일단은 안심할 수 있겠어

**조치:** 저기다!!!

조지 일당들이 사키를 발견, 총을 겨눈다.

**사키:** 어??

아무런 거리낌없이 사키에게 탄환을 난사... 하지만 어디서 나왔는지 키카미가 튀어나와 사키를 구해준다.

**키카미:** 위험해!!

**사키:** 당심은...?

**키카미:** 자세한 얘기는 나중에 하지



▲전화를 하는 도중에 들어버린 조지일당

열심히 도망치는 키카미와 사키. 투사담은 건물의 옥상으로 회피, 무사히 조지 일당을 따돌리는데 성공한다.



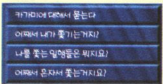


▲카기미가 구해준다

사카: 어떻게 제가 여기있는줄 알았지요?  
카기미: 내가 위험하다는걸 알고 계속 미행했  
었어



사카: 역시 당신은...?  
카기미: 처음부터 말했었어. 난 제이 아니라고  
사카: 그럼 휴직중인 형사관 것도 사실...?  
카기미: 가우 믿어주는거야? 조금 사정이 있던 하  
지만 현재 휴직중인 경찰청 조사관 카기미 타츠오  
라고 해



사카: 카기미씨는 계속해서 녀석들을 쫓고 있는  
거예요?  
카기미: 그게 계속... 쫓고 있어... 내가 경찰청에  
들어간 그 때부터... 하지만 난 녀석들의 조사를  
그만두라는 명령을 받았어  
사카: 예?  
카기미: 아아 조사를 그만두려고 경찰 상부에 압  
력을 가했잖지. 녀석들 장소에까지 관련되어 있는  
것 같으나...  
사카: 경찰청에 압력을...?

카기미: 그만큼 녀석들의 배후가 탄탄하다고 의  
미 이야... 장차기와 경찰내부에도 녀석들의 영향  
력은 무시 못할 수준일걸? 시간이 없어도 왜인  
지 조직의 본거지까지는 파악할 수 있도록 되어  
있어 재갈...!!  
카기미: 카기미씨 나를 이렇게 쫓아다니는 녀석들  
은 도대체 뭐하는 조직이지요?  
카기미: 녀석들은 일본 국내의 최대급 무기밀수조  
직이야  
사카: 무기밀수?

카기미: 녀석들은 해외에서 들고있는 무기들은 싸  
게 구입해서 본산지역이 비싸게 파는 조직으로 일  
본은 그 조직의 중계지점-이 되는 것 같아. 아쉽  
지만 일본의 경찰은 허술하니까

사카: 어쩌서 그 조직에 그렇게 집착하는거지요?  
카기미: ..... 처음 이 조직을 수사하는 것은 내  
가 아니었어. 그는 내가 형사가 될 때 그리고 형  
사가 되었을 때도 꽤나 신세를 졌지. 나서는 그  
다지 많지 않았지만 나의 은인이라고 할 수 있는  
사람이야

사카: 그런데요...?  
카기미: 교통사고로 죽었어  
사카: 교통사고...?  
카기미: 아냐... 그렇게 처리되었다-라고 하는 것  
이 맞잖은 흔히 있는 운전조작 미스-라고...  
사카: 실마 그 녀석들에게-!?  
카기미: 그 친구에게는 나와 같은 헤어스타일의  
여자친구가 있었어. 난 지금도 있을 수 없어. 장례  
식에서 그 친구 애인의 얼굴을...  
사카: 그래서...  
카기미: 아냐... 개인적인 복수는 아니야-라고  
해도 거짓말이 되겠지만 이런 복수가 아니라 죽은  
사람에 대한 최소한의 예의라고 생각해. 나에게  
사진을 남겨줄 수 있었어?

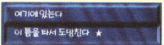


사카: 좋았어요



▲조직을 쫓는 이유를 알려주는 카기미. 전직영사기  
맞은 것 같다

사진을 넘겨주기 위해 일어난 순간, 날  
아오는 총알, 아직 주위에 있던 조직이 사  
카가 일어서는 순간, 위치를 확인하고 총  
을 쏜 것이다.



적이 쏜 총알은 전부 빗나가고, 카기미  
가 쏜 총알은 정확히 명중하는 놀라운 상  
황이 벌어지는 가운데... 사카는 그 틈을 타  
항구로 도망친다.



▲승산은 없지만 지형적으로는 유리하다



▲어겐 나에게 맞고도 너는 이서 도망치!

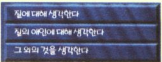


▲카미라와 아버지께 대한 추억...

### 뽀여진 스캔들 사건의 형제

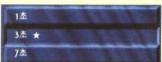
항구로 도망친 사카는 문제의 사진을 보  
마...

사카: 역시 절의 스캔들 사건으로부터는 보이지  
않는대... 절의 애인 알고 다른게 찍어있는 거라  
도...?



사진을 하나하나 살펴보면 사카는 절의  
스캔들 사진의 배경에 호리계나마 뭔가 찍혀  
있는 것을 확인한다. 일단 이 부분을 다시  
현상해보기로 결정... 짐으로 향한다.

사카: (뽀름을 보며) 역시 이 부분이 뭔가 찍혀있어!



F17정도에 맞춘 다음에 노광시간을... 약 3초 정도로 하면..

사진을 다시 현상해보면 배경에는 하에지가 마가 살인을 하는 장면이 찍혀있다.



▲배경에 찍혀있는 것은 하에지마가 살인을 하는 장면이었다

사키: 이런 나를 죽이려했던 남자. 이걸로 대충 상황을 알 수 있었군. 나는 스킨들 사진을 찍으려다 살인현장의 순간까지 함께 찍어버린 거였어. 그래서 내석들이 이 사진을 노리고 있던 거였고..



▲년 이제 곧 시체가 될 거야

어떻게 알았는지 하에지마가 현상실 안으로 들어다간다.

해에지마: 후나 귀찮게 하는군. 사진을 넘겨주실까? 넌 나중에 느긋하게 내 취향에 맞는 시체를 만들어줄게. 출겨들은 뒤로 미루는 주의거든



▲당신은 제 편이 아니었나요?

### 카기마가 구해우려 올 경우

(서둘러 렌군의 아파트로 간다를 선택하면 이쪽으로)

하에지마의 차를 타고 끌려가는 사키. 이제는 정말로 끌인가...? 그런 생각을 하고 있을 때, 이번에는 카기마가 등장! 사키를 구해준다. 사키는 사진을 다시 빼어두고 카기마와 함께 도망친다. 하지만 집요의 대명사 하에지마가 그대로 포기할리 없다. 끝까지 쫓아와 막다른 다리위에 끝까지 잡힐 위기에 처하는데... 카기마는 그 순간 다리 아래로 지나가는 화물열차에 뛰어내리기로 결심한다. 뛰어내린 두사람은 다행히 무사! 열차에 타고 얘기를 한다.

카기마: 너를 노리고 있는 것은 흔히 말하는 죽음의 상안... 국내 최대의 무기밀수 조직이지

사키: 무기밀수?

카기마: 내석들은 불법으로 생산한 무기의 밀수를 하고 있어. 거래는 아시아, 아랍, 동구권을 비롯한 전 세계의 분쟁지역. 나는 계속해서 내석들을 뒤쫓고 있지만 내석들의 보스가 잠자기와 연관되어 있는 것 같아서, 바로 알아낸 이 일에서 손을 떼라고 명령받았어. 아야 경찰의 상부층에 압력을 가했는지 이제 경찰조직으로는 조사하는데 한계가 있어. 그래서...

사키: 휴직하고 개인적으로 조사를 계속하고 있는 거군요

카기마: 그래! 이 사회에는 지켜야하는 질서가 있어. 그것을 망치는 내석들을 난 용서할 수 없어!

사키: .....

카기마: 왜 그래? 아무도 표정을 짓고...

사키: 미안해요. 갑자기 아버지가 생각나서...

카기마: 아버지들...?

사키: 저희 아버지도 카기마씨 같은 열혈 보도 카메라맨이었어요

카기마: 카메라맨...?

사키: 예. 하지만 그런 아버지 때문에 어머니는..... 아무 것도 아니네요

카기마: 내가 찍은 사진이 조직파벌의 중요한 열쇠가 될지도 몰라. 그래서 나는 그 사진을 필요로 하는거고...

사키: 그건...



▲카기마에게 이해서 조직을 찾고있는지에 대하여 물을 수 있다

그 순간 지결게도 또 공격해오는 하에지마. 어떻게 자가용으로 열차로 뒤쫓아 왔으며 열차의 루프는 어떻게 알았는지에 대한 부가 설명은 나오지 않는다.

카기마: 숨어!

사키: 저렇게 곤경지나...!

카기마: 그 만큼 이 사진이 중요하다는 거겠지

자가용으로는 열차를 뒤쫓아올 수 없자 이번에는 다리위에서 기다리고 있다가 열차로 뛰어내리는 하에지마(와 그 졸개들).



▲경멸 지독하군... 그 경성으로 다른 일을 열심히 해 보지



▲흥 많은 카기마... 그랜드 웃는다

카기마: 사키군 너는 열차에서 뛰어내려!

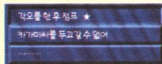
해에지마: (호~호~)하리는 할 수 없는 소리를 내며 열심을 총을 쓴다.)

사키: 예!!

카기마: 나는 렌겐야! 내석들을 체포해서 조직을 파멸시켜 주겠어!

사키: 하지만 나 혼자 도망가려!!

카기마: 정신 똑바로 차려! 네에게는 아직 해아할



있어 남아 있잖아! (살짝 포개며) 사키군 또 만나지!



▲난 뛰어내려! 난 녀석들을 집어서 조직을 폭발시키겠어

사키는 결심을 굳힌 듯, 열차에서 뛰어내린다. 다행히 쓰레기 더미로 떨어져 무사하

지만 뛰어내린 열차에서는 대폭발이 일어난다. 설마 카가미가...?

사키: (혼자 티벳티백 끌어가며) 노도카가... 료씨가... 그리고 카가미씨까지... 모두 나 때문이야 나



▲마지막까지 웃음을 짓는 카가미

때문..:

그런 말을 하며 계속 걸어가지만 그녀를 기다리고 있는 것은 하에지야. 정말 집요한 녀석이다!



▲이래저래 고생이군

### 료가 구해주는 경우

(렌군에게 진화한다를 선택하면 이쪽으로)

하에지야: 후후후후.. 이 자리에서 그냥 사체로 만들어 버리고 싶지만 어쩔수 없이 살아 있어야 하지 뭐... 어서피 내놈은 곧 죽을거야 부디 남은 인생을 열심히 살아보기 바래 료 사키군 여자를 보스가 있는 곳까지 부탁한다

료: 알겠습니다

사키: 아... 아니지!! 료씨는 내 편이라고 생각했는데..:

사키는 조직의 자가용을 타고, 끌려간다.

료: (옆자리에 앉았던 료) 차 세워!

윤진수: 예?

료: 세우려면 세워!

가만히 있는데 ★

도망칠 창소일지도

료는 총을 꺼내더니 윤진수와 부하를 공격한다. 료의 배신인가...? 상황을 이해할 수 없는 사키는 일단 양면히 있기로 한다.

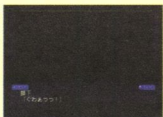
사키: 도대체 뭐가 어떻게 되는거지?

료: 이제 됐다

주변을 살펴보니 윤진수와 부하는 죽어있



▲료는 역시 조직의 인텔이라고는건가...?



▲소리는 나지만 화면은 나오지 않는다. 자체규제에 의한 식재인가...?



▲이것이 결과물

있고, 료는 가벼운 부상을 입은 것 같다. 료는 사키와 함께 차를 끌고 어디론가 향하는데...

사키: 여긴 경찰들도 포기했다는 24자군

료: 잘 알고 있고 숨어있기에는 딱 알맞은 장소지 료는 차를 세우고 그곳의 부랑아들에게 돈을 건네준다.

사키: 뭐 하는 거지요?

료: 자가용의 감시를 맡기는 건 이 마을에서의 상식이야

료와 사키는 빨간 방(?)으로 들어온다.

이거면 평상하게 해주고

집은 방을 쓰는 건 곤란인데 ★

사키: 편지 위험한 느낌이 드는걸.., 저 역시 방을 하나 더 잡는 편이 좋지 않을까요...?

그런 말을 하지만 료는 사키쪽으로 쓰러진다. 사키는 '살아 당하는 건가'라는 생각을 했는지 발바닥을 치지만 료는 조금전의 부상대로 쓰러진 것이었다.



▲나중에 이놈들의 도움을 받는다

뭐하는거야! 너네!

그, 그만둬!!! ★

료의 응급처치를 해주는 사키.

사키: 이제 괜찮을 거예요

료: 능숙하군

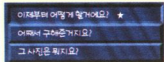
사키: 음금차치는 약속해지 있었어 어쩔적부터 전세계의 분쟁자격을 오가곤 했으니까요



▲이게 뭐하는 것이어!!!



▲음금차치를 해주는 사키



사키: 그나저나 제가 짝은 사건을 어떻게 할 생각이지요?

료: 사건이 있으면 조직과 하에지마를 파악시킬 수 있어

사키: 그것이 목적? 그 하에지마만 남자들...

료: 녀석에게 복수한다. 그러기 위해 조직에 들어왔고... 뭐 네 덕분에 조금은 애정이 뒤뉘러버린지만...

하에지마: 허~하~ 어딜 가는거지?~? 나와 아직 붙잡혀 있을 텐데..

사키: 붙잡 따워 없어!

하에지마: 생생한 먹이는 언제 봐도 즐겁단 말이지!



이제 꼼짝없이 죽는건가...? 하지만 히로인이 죽으면 게임은 진행될 수 없는 법. 24 지구의 부랑아들이 하에지마를 공격한다.



사키: ... 고마워요

료: 응?

사키: 료씨가 위험해지는데도 날 구해주어서...

료: 사진

사키: 예?

료: 사진이 필요했음 뿐이야

밖에서 들리는 총소리, 하에지마의 등장이다. 료의 방을 울려다보며...

하에지마: 료 쓸데없는 짓을 하는군

료: 하에지마...!!

하에지마: 포기하고 내려 오는게 어때? 어찌피 죽을거라면 내가 좋아하는 방식으로 죽일 수 있게 해줘

사키: 료... 료씨..

료는 아랑곳도 하지 않고, 탄환을 장전한 후 하에지마를 공격한다. 하지만 료의 탄환은 아쉽게도 하에지마의 나이프에 맞아버린다. 화가 날대로 난 하에지마는 공격을 시작한다. 승산이 없는 싸움을 시작한 료.

료 사키!! 탄환이 얼마 남아있지 않아 너는 도망쳐!!



사키: 하지만 저 혼자서 도망치라나..

료 (사건을 남겨주어)어린 나에게 들레니 맘대로 해

사키: 료씨..

료: 모르겠어? 여기에 있으면 죽기만 할 뿐이야 부탁해!!!

그 순간을 타 무사히 도망친 사키, 사진은 하에지마가 붙들었지만 아직 필름이 남아있으니 그건 별 문제가 되지 않는다.



◀독한 놈... 년 말도 없나?



▲평범한 사람에게서는 엄사리 나올 수 없는 표정

사키: 료씨..

료: 서둘러! 빨리 가라! 말아야!!!

사키는 뒤쪽 창문으로 뛰어내린다. 사키는 무사하지만 료가 있던 방향에서는 폭발이 일어난다. 하지만 도망치던 사키의 앞을 가로막는 것은 바로 하에지마였는데...



▲음... 이런 실모시 같은 놈..



▲필름을 돌려주겠어, 맘대로 해!



▲도망친다

사키: 나는 모든 걸 잃었어! 대신할 수 없는 친구를, 직업 동료들, 그리고... 카기씨도... 모두 나 때문이야 내가 그런 사건을 쫓지만 않았어도 이런 일은 일어나지 않았을 텐데..



사키: 나는 녀석들을 용서할 수 없어! 모든 것을 잃은 나에게 마지막으로 남아있는 것은...!



◀나는 녀석들을 용서할 수 없어!!!



## 6개월 후 증화가

상미오: 일부러 오게 해서 죄송합니다

사카: 상미오도 여러 가지로 힘들었지요?

상미오: 예 이미 가게를 이어 받은지도 반년이 지났군요 사카씨는 괜찮은 건가요?

사카: 여전히 숨어있고 있어요, 조금 위험하지만 조직에게도 경찰에게도 발각되지 않고 잘 버티고 있어요 그래서 바로 용건으로 돌아가자면...

상미오: (정보가 적힌 책을 건네주며) 알고 있습니다. 그 무기밀수 조직이 드디어 움직이기 시작했어요. 국내의 최대급 거래를 할 예정입니다.

사카: 거래대상은?

상미오: 반정부를 표방하는 테러집단 '사우타다니아', 상당한 물량의 무기와 탄약이 반입되고 있는 것 같아요

사카: 그런 것 같군요. 거래장소는 요코하마 항구인가...? 결정했나!

상미오: 드디어 때가 왔습니다

사카: 예 조직과 결판을 내기로 했습니다. 그들의 거래현장을 짚어서 세간에 공표할 생각이예요

상미오: 또 한가지 말씀드릴게 있습니다. 사실 저는 선인의 피를 이어받은 사람으로서... 죽은 사람을 살릴 수 있는 반흔술을 익히고 있습니다. 이번 일에 필요한 사람이 있다면 제가 선술을 사용해 황천에서 데려오겠습니다.



▲어느덧 시간은 흘러 6개월 후

사카: 농담도 할해서는군요

상미오: 정말입니다! 저! 필요한 뿐이 계시면 말씀해주세요요

사카: .....



▲상미오의 도움으로 조직을 파멸하기로 결심한다

### '로씨...인가'를 선택했을 경우

사카: 로씨...인가...?

상미오: 로씨이군요

사카: 예 부탁합니다

상미오: (현장의 풍경을 내밀며)그럼 이 주문을 사용하십시오

상미오가 건네 준 클립에는 어떤 클립의 주소가 적혀있다.

사카: 이거?

상미오: 로씨의 연락처입니다

사카: 로씨 살아있었나요?

상미오: 예 조직과의 싸움으로 부상을 입기는 했지만 목숨만은 건졌다고 합니다

사카: (물먹이매) 살아있었어? 로씨가 살아있었다나..

사카는 쪽지에 적힌 주소대로 표를 찾아가

간다.

사카: 로씨..

표: 어째서?

사카: 다행이예요 또 만날 수 있어서..

표: ...

사카: 꿈이 아니군요

표: 그래

사카: 이번주 일요일 드디어 조직이 움직여요

표: 알고 있어

사카: (그런... 동생의 복수를 하겠군요. 그렇지요!)

표: 그래

사카: 저도 결정했어요. 거래현장을 짚어서 세간에 공표할거예요. 내셔널에게 복수를 주겠어요

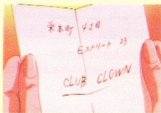
표: 그만둬!

사카: 예?

표: 그만두려고 했어!

사카: 무슨 의미지요?

표: 방해하지마! 이런 내일이야!



▲로씨의 주소가 적힌 쪽지를 건네주는 상미오



▲정말로 살아있다



▲년 방해만 붙어있어!!

사카: 표...씨

표: 다시 한번 말한다. 너는 방해만 될 뿐이야

사카: 그만...

표: 내 앞에 나타나지마! 두번 다시...

사카는 클립을 나와 비를 맞으며 혼자서 싸울 결의를 한다.

사카: 미안해요 로씨. 역시 전 싸우겠어요. 모든 카 카키미시. 그리고 저 자신을 위해서...

일요일 항구. 거래현장으로 혼자서 잠입한 사카는 여기저기 사진을 찍는다.

사카: 가까이서 보니 굉장하 크네. 분명 이 배에서 거래를 할텐데.. 하지만 과연 어떤 식으로..

그런 생각을 하며 배안을 살펴보면 사카는 표를 발견한다.



▲하지만 포기하지 않고 싸울 결의를 다지는 사카



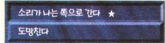
▲진입한다

▲표를 뒤따라간다 ★

사키: **로씨!** 로씨를 따라가면 분명 하에지마가 있는 곳으로..

로씨를 따라 배안의 창고까지 잠입한 사키.

사키: **어디로 간거지? 할 수 있지 나 혼자서라도..**



어디선가 들리는 목소리... 사키는 그 소리가 들리는 곳으로 향한다. 그곳에는 하에지마와 스킨들 사진의 주인공 질, 질의 애인, 죽은 줄 알았던 노도카까지 있었는데... 결정적인 증거와 생각하고 열심히 사진을 찍는 사키.

사키: **자긴 질 사우제!! 그래! 그런 것이었군 저 남자가 테러 집단의 한사람이라는거군 역시 거물급 아티스트라든 세계 어디를 돌아다녀도 아무도 의심하지 않을테나..**



▲이곳이 말수된 무기물이다



▲자긴 질 사우제?



▲노도카가 살아있다!!!

그렇게 계속 사진을 찍다가 노도카를 발견! 자신도 모르게 소리지 버린다!

사키: **노도카! 살아! 하에지마! 누구냐! 로: 도망쳐! 사키! 사키: 로씨!**



하에지마: **살려서 돌려보내지 마라! 사키: 로씨! 로씨가 만들어준 천스!**

사키는 열심히 도망치지만 뒤에서 노도카가 외치는 소리가 들린다.

노도카: **사~키!!!!**

사키: **!!!**

뒤를 돌아보니 하에지마가 노도카에게 팔을 들어대고 있다.

노도카: **사키 도와줘! 부탁이야!**  
 사키: **노도카! 역시 노도카 맞지?**  
 노도카: **사키..**  
 하에지마: **키타자와 사키 정말로 도망갈 생각이 가...? 이런... 로 내놈도 마한가지야!**  
 로: **하에지마!!!**  
 하에지마: **오랜만이군 로 아직 살아있었구나... 재벌 끈질긴 녀석이군**  
 로: **죽어라! 하에지마!!!**  
 하에지마: **그 총을 버려라! 이 여자를 동생처럼 만 들고 싶은건가?**



▲위험한 순간에는 언제나 등장하는 로



▲역시 암살이는 어딜가나 인두명씩 있다

로: **책! 이 놈!!!**  
 하에지마: **히히하~ 히히히히하~**  
 사키: **.....**



사키는 노도카를 구하기 위해 달려간다. 그 순간을 놓치지 않고 로도 하에지마에게 총을 쏘지만... 총을 맞고도 죽지 않는 하에지마는 사키를 인질로 붙잡는다.

하에지마: **훗! 이걸로 속재도 굶인가?**  
 노도카: **사키..**

사키가 인질로 붙잡히자 총을 겨누는 로, 사키와 로는 하에지마에게 붙잡힌다.

하에지마: **로! 네놈도 바로 같은 남자야! 나를 죽일 수 있는 최후의 기회를 놓치지나! 오랜만에 생생한 사냥감을 얻은 기분이군...; 그걸 손님들에게 줄거은 구경거리를 시켜주도록 할까?**

사키에게 총을 겨누는 하에지마.  
 하에지마: **우히하~**  
 노도카: **(하에지마의 총을 잡으려)제가 하겠어요 전 저 여자가 미워요**  
 사키: **노도카! 왜... 어째서...?**  
 노도카: **부러웠어! 너의 모든 것아...; 너의 인생이!!**  
 사키: **노도카..**  
 노도카: **사키! 각오는 뵈겠지?**  
 로: **그만줘!!!**  
 사키: **..**  
 하에지마: **히하... 히히하..**

하지만 노도카는 총을 하에지마에게 겨눈다.

하에지마: **워하는거야? 총을 넘겨!**  
 노도카: **움직이지마! 빨리 사키를 내래줘!**  
 사키: **노도카..**



▲상황은 알 수 없는 방향으로...

**헤이즈마:** 비보 같은 여자 이제와서 시시한 우정 따위를 선택할 줄이야~;

**노도카:** 다쳐! 내가 비보였어! 너 같은 녀석의 감언이설에 넘어가서... 빨리 사키를 내려줘!!!



▲어서 사키를 풀어줘

노도카는 헤이즈마에게 총을 쏜 후, 그 충격으로 뒤로 넘어가지만 헤이즈마는 아직도 살아있다. 인간 생명력의 신비에 대해 알 수 있는 좋은 참고자료...

**헤이즈마:** 열 받았대 모두 죽어버리겠어!!!

**사키:** 료 ...

이제는 완전히 끝났다고 생각하고 단념하지만 역시 살아있는 경의의 안경 카가미가 총기구를 난사하며 등장한다.

**카가미:** 이쪽이야! 헤이즈마!

**사키:** 카가미씨!

**헤이즈마:** 취라!!!

놀라운 전투력을 보여주는 카가미, 그는 단순한 바보가 아니었다.

**사키:** 카가미씨! 살아있었군요

**카가미:** 그래! 보디시퍼...;

**료:** 사키! 나는 사진을 찍어!



▲경의의 안경 등장~



▲놀라운 전투력을 보여준다



**사키:** 나도 싸우겠어요 총을 빌려주세요

**료:** 농담하지마! 너의 무기는 총이 아니잖아!!

**사키:** ...

**카가미:** 료씨의 말이 맞아 게다가 이쪽은 남은 총도 없잖아와 탄환이 충분하지 않다고

열심히 싸우는 두사람과 사진을 찍는 사키. 이것을 보고 본업에 충실하다고 하는 것이다.

**카가미:** 도와주려 와놓고 이런 말 하기는 뭐한테 말이야... 수중에 남아있는 탄환이 얼마였어

**료:** 아래 나무상자가 있었지?

**카가미:** 그래

**료:** 남은 탄환을 전부 그 상자에 넣어 놓는거야!

**카가미:** 전부?

**료:** 그래! 상자속에는 무기 탄약으로 가득차있어!

**카가미:** 끝났으면 일말쩍전이라는 건가...?

**료:** 건다!

**카가미:** OK!!

**료:** 사키! 바다로 뛰어들어!!!



**사키:** 알겠어요!

남은 탄환을 전부 무기상자속에 짐중중격 하자 대륙만이 일어나고 3인은 무사히 탈출한다. 물론 사키가 찍은 증거사진도 함께...

**카가미:** 끝났다..

**료:** 그래...! 미안 사키! 너를 동생과 같은 처지로 만들면서..

**사키:** 아니요 저야말로 고마워요 료씨

**료:** 고향 갈 수 있었어 사키!

사키와 료의 러브러브 분위기 조성. 하지만 정말 정글맞게도 죽지 않고 살아있는 헤이즈마. 사키를 죽일 기세로 덤벼들지만 료씨가 조금더 빨랐다. 이런 정말로 끝난건가...?

**료:** 이제 랜섬야

**사키:** 료씨...;

경관 부대가 사진현장에서 출동한다.



▲두사람은 핵업을 사키는 사진을 찍는다

**료:** 겨우 끝난건가..

**사키:** 다행이다

**카가미:** 남은 것은 사키군의 사진을 공표하기만 하면..;

**료:** 조직 전체를 파멸시킬 수 있어

하지만 출동한 경찰들은 사키 일행에게 총을 겨누는데... 그리고 그 안에서 나온 것은... 바로 오노즈카 경관이였다.

**사키:** 뭐 뭐지?

**헤이즈마:** 보스... 보스...;

**사키:** 보... 보스라...?

**카가미:** 살아 조직의 보스야?

오노즈카 경관의 손짓에 모두 총 쏘 준비를 취한다.

**사키:** !!!

**오노즈카 경관:** 취라!!!

하지만 총을 겨누는 상대는 사키 일행이 아닌 바로 오노즈카 경관이였다.

**오노즈카 경관:** 네! 회화! 이게 뭐하는거야!!!

**상미오:** 뒤에서 등장하여 안됐군요 오노즈카 경관

**오노즈카 경관:** 뭐야! 네 놈!!!

**사키:** 상미오!!

**상미오:** 키터자와님 무사해서 정말 다행입니다 조서는 전부 끝났습니다 오노즈카 경관이 지금따지 무슨 짓을 해왔는지도... 게다가..;

상미오 뒤에서 서장이 등장한다.

**오노즈카 경관:** 서장님! 어째서 이런 곳이!!

**서장:** 6개월전에 중화기에서 소동을 피운 건 너들 이지? 그 때 죽은 노인이 나의 오래된 친구라서 말이지

**오노즈카 경관:** 아니... 그 그런..;

**서장:** 운이 좋지 않았어 오노즈카!!! 너와 조직의 관계는 거의 망명했다!

수갑을 차고 연행되는 오노즈카. 이걸로 사건은 일단락되었다.

그후...

사키는 얼마후 표의 본국으로 찾아간다.  
사키를 마중나온 표...!

사키: 표씨...

표: 정말로 울줄이야...!

사키: 정말로 기다리고 있을 줄은요...

표: 목숨은 보장할 수 없어 괜찮겠어?

사키: 예! 분명 저와 같은 생각을 했을거예요 아



▲아직도 살아있구나...



버지라면...; 이상하지요 분명 미워했는데...;

표: 가지! 할 일은 엄청나게 쌓여있으나...;

사키: 예!

사키: 그 사건이 있은 후, 일본은 나실 결심을 했  
다 일본에서 체포한 녀석들은 조직의 일부에 지



▲이미잔 경의는 이겁다?

나지 않으며 조직의 흑막은 이 나라에 있는 것 같  
다고 카가미씨가 알려주었다. 나는 흑막을 파헤쳐  
서 조직을 파멸시키기로 했다 일본에 있는 친구  
들은 반대했지만 지금 내가 할 수 있는 일을 하지  
않으면 분명 후회할거야 난 더 이상 후회하고 싶  
지 않아



▲악인의 죄무

카가미씨를 만나고 싶어...를 선택했을 경우

사키: 카가미씨... 카가미씨가 살아 있어

카가미: 사키군!

사키: !!

카가미: 아!

사키: 흑... 카가미씨

카가미: 만나고 싶었어 사키군

사키: 바보... 살아있으면... 살아있다고...;

카가미: 미안...;

사키: 아니요... 다행이에요 정말로 다행이에요

카가미: 상미오씨에게 들었어 조직의 거래현장을  
촬영했다고...?

사키: 예

카가미: 나도 가까이 도와주겠어 이걸로 죽은 모  
든 사람들이 기뻐할 수 있겠지 게다가...

사키: 게다가...?

카가미: 무엇보다도 보다 카메라였으면 내의 아  
빠지가 기뻐할거야

사키: ...;

카가미: 근데 결별은 언제?

사키: 이번 주 일요일 장소는 요코하마 재단 부두  
예요

일요일 밤. 사키는 카메라를 정비하며 죽  
은 모든 이들을 생각한다.

사키: 겐다로 녀석들의 조직을 파멸시켜 주겠어

카가미: 느껴진 목소리를 내어 등장하는 카가미

사키~군

사키: !!

카가미는 어딜봐도 시골에서 막 상경한



▲살아있었군

듯한...모습이었다.

사키: 카가미씨 어떻게 된거예요? 그 복장은?

카가미: 옛 친구 것을 걸면 빌렸지 위험한 상황  
에서 나를 지켜줘

사키: 믿음직스러울걸요

카가미: 나만 하고 있으면 불안하니까! (조끼를 건  
내주며) 저 이거!

사키: 예?

카가미: 사키의 방한조끼

준비도 끝나고... 이제 조직의 거래현장을  
촬영하기 위해 안으로 들어간다. 카가미는  
렌즈으로 보초를 서고 있던 부하들은 하나들  
쓰러뜨리기 시작한다.

사키: 와! 말뿐이라고 생각했는데 외의로 강하군  
요

카가미: 반했어?

사키: 바~보 저! 가요!

창고안으로 들어가, 상자를 열어보니 그

곳에는 밀수된 무기들이 들어있다.

카가미: 역시...; 이것이 조직의 밀수품이군...;

사키: 이것들이 전부 그 밀수품이라는 건가요...?



▲이 복장은 도대체 뭐냐...!



▲전질하게 사키의 것도 준비해온다



▲단순한 바보가 아니었다



숨을 죽이고... 계속해서 안으로 진입하는 사키와 카기미. 안에서 조직의 거래현장을 목격하게 된다. 눈치기 않고 카베라에 담는 사키. 사진을 찍는 도중, 거래현장에 질 사무처가 있다는 것을 확인한다.

**사키:** 저런 질 사무처!! 그게 그런 것이었군 저 남자가 테러 집단의 한명이었다는거로 역시 거물급 아티스트라면 세계 어디를 돌아다녀도 아무도 의심하지 않을테나..

계속해서 사진을 찍던 중, 사키는 하에지마 옆에 있는 여자가 노도카라는 것을 확인한다. 순간 놀라서 그런 소리를 지르는 사키.

**사키:** 노... 노도카!!  
**헤이즈:** 누구!!  
**사키:** 노도카!!

하지만 믿음직스러운 카기미가 사키를 일호해준다. 거의 난야나리며 총을 쏘대는 카기미를 보며... 어째서 드라마가 현실성이 없다는 말을 듣는지 이해할 수 있게 된다.

**카기미:** 도망쳐! 사키군!  
**헤이즈:** 실려 보내지마라!

평온했던 촬영현장이 전장으로 변한다.

**사키:** 미안해요 저 때문에...  
**카기미:** 그런 말을 살아 돌아가서 하도록 해 내가 녀석들의 시신을 골라줘. 난 그 틈을 타서 도망치!  
**사키:** 예?  
**카기미:** 난 살아서 돌아가야만 해



**사키:** 하~하지만  
**카기미:** 사키군... 너에게는 사명이 있잖아!  
**사키:** 사명...?  
**카기미:** 어떻게 된거야? 사진을 찍어서 조직을 폭력시킨다고 하지 않았어?  
**사키:** 그렇군요. 제가 확실하 하지 않으면...  
**카기미:** 그래야지 일이 하나 늘었으니 분발해야겠는걸  
**사키:** ...  
**카기미:** 구해줘! 친구...  
**사키:** 예!  
**카기미:** 좋아! 내가 먼저 뛰어나가겠어! 사키군은 3을 세고 나오도록 해

**사키:** 예!  
**카기미:** 간다!  
**사키:** 1, 2, 3!!!



▲총알 사iero 필머데 캠프(어려운어는 튀려까지 마세요)

카기미는 싸우고 사키는 달려나가지만 뒤에서 애달르게 사키를 부르는 노도카. 하에지마가 노도카를 인질로 붙잡았다.

**노도카:** 사키~!!  
**카기미:** 헤이즈마!!  
**헤이즈:** 저! 어떻게 할거지?  
**노도카:** 살려줘!  
**사키:** 노도카...  
**헤이즈:** 친구를 버리고 도망기도 상관없이 카티와 사키! 저! 나를 놓을수있을까?  
**카기미:** 크~!!



**사키:** 부탁이에요 카기미씨...  
**카기미:** 속사마 사키군 노도카는 녀석들과 함께!  
**사키:** 하지만 노도카를 버릴 수는 없어요  
**노도카:** 사키...  
**사키:** 카기미씨! 노도카를 구해줘요  
**카기미:** (총을 바라보아어면... 난 정말 버보어  
**사키:** 카기미씨...  
**카기미:** 아아~ 난 여자에게 약한게 옥의 티라니까...  
**헤이즈:** 히히하~ 멋진 우정어군... 노도카가 어째서 해산하는지 알고 있어?  
**노도카:** ...  
**사키:** 정말이야 노도카? 해산했다니?  
**노도카:** 미안 사키  
**사키:** 어째서...  
**노도카:** ...  
**헤이즈:** 네가 부러웠다. 그래서 너보다 주목받고 싶어... 뭐 그런 이유에서지... 하하하~  
**사키:** 그렇잖아... 어째서... 어째서 내가 부러운거야 노도카?  
**노도카:** ...  
**사키:** 나보다 주목받고 싶다니... 뭐가 주목받고

싫는거야~?  
**노도카:** 사키는 몰라!  
**사키:** 예?  
**노도카:** 사키는 뭘 해도 나보다 항상 위에 있는걸... 그런 사람에게 내 기분을 알 리가 없잖아!!  
**사키:** 진정해 노도카!!  
**노도카:** 됐어! 난 그냥 튀!(어디론가 달려가 버린다)  
**사키:** 하에지마씨!!  
**헤이즈:** 그냥 튀! 어차피 사체가 둘 둘이다!  
**사키:** 노도카...

카기미와 사키는 헤이즈마에게 잡혀 목이게 된다. 헤이즈마는 사키의 카메라를 부수마...

**헤이즈:** 이제부터가 진짜 특종인데... 아쉽군  
**카기미:** 헤이즈마! 이 여자는 이제 관계었으니 풀어줘!  
**헤이즈:** 이번에는 아름다운 애장인가? 두사람 사이좋게 시체로 만들어주지 후하하하~  
**카기미:** 재질!!  
**사키:** 미안해요 카기미씨! 저 때문에...  
**카기미:** 어쩔 수 없어 난 여자에게 약하니까... 게다가



▲비겁한놈



▲총을 버리는 카기미...



▲년 몰라!

사카: 게다가?

키가미: 사랑은 이겁이다!

헤이즈마: 저! 그럼 손님에게 사과의 뜻으로 멋진 쇼를 보여주세요 할까?

멋진쇼... 헤이즈마는 나이프를 하나들 꺼내더니 사카와 카가미에게 던지기 시작한다. 처음에는 한 개... 두 번째에는 두 개... 그리고 세 번째에는 도끼!!! 이제는 정말로 끝인가...? 절망적인 표정을 짓는 사카와 카가미...

헤이즈마: 이제 정말로 끝이다 두 조각이 좀 아름다운 시체로 만들어 주지

키가미: 그만둬!!!!

헤이즈마는 자세를 잡고 도끼를 던질 준비를 취한다. 끝났다... 적어도 카가미와 사카는 그렇게 생각하고 있었다. 하지만 벽을 부수고 들어오는 한 대의 트럭!!! 그 충격에 다행히 도끼는 빛나간다.

헤이즈마: 누구냐!!



▲이젠 끝이군...



▲멋진쇼 1



▲멋진쇼 3?

그 주인공은 바로 료. 료는 두사람이 묶여있는 밧줄을 끊어준다.

사카: 료씨! 무시했군요!

키가미: 너는 조직의..

료: 살명은 나중에 하자 지금은 탈출하는 것이 먼저다!

헤이즈마: 료! 그렇게 사제가 되고 싶으냐?

료: 헤이즈마! 너와 조직은 이걸로 끝이다!!

창고 안의 전등을 모두 파괴해서 자신들의 위치를 파악할 수 없게 만드는 료.

료: 도망가자!



사카: 예? 하지만 녀석들의 증거사건을 어떻게든 꼭지 없으면..

키가미: 맞아! 게다가 나도 이 상황을 어떻게든 해결하고 싶으나..

료: 앞으로 3분이면 이곳은 흔적도 없이 폭발한다

사카: 키가미: 예?

료: 트럭에 대항의 폭탄은 설치해 놓았지 싫어 여기에 너희들이 있을줄은..

키가미: 미안하군 방해해서.. 하지만 여기까지는 이상 어떻게 해서든 조직의 범피증거를 입수해야겠어

사카: 맞아요 아직 카메라도 있으니까 절대로 꼭지엔

료: 탈출까지는 아슬아슬하게 1분 그 때까지 내가 백업을 맡겠어

키가미: 의외로 좋은 녀석이군

료: 꾸뽀거리지마!

키가미: 자! 사카군! 부탁해!

사카: 알겠어요!



▲확실히 이놈이 영외를 많이 보긴 했다



▲드단한 백업

료와 카가미는 열심히 백업을 한다. 사카도 최대한의 증거사건을 찍는다.

키가미: 사카군! 앞으로 95초!!

사카: 알겠어요!

남은 시간 60초. 세사람은 출구를 향해 달리기 시작한다.

헤이즈마: 저기다! 죽어라!!

료: 멈추지마! 달려!!!

키가미: 사랑은 절대로 이겁이다!!!!

사카: 우오오오오!!!

대폭발... 세사람은 무사히 탈출... 석양을 바라본다.

사카: 끝났군요

키가미: 그것봐! 사랑은 절대로 이겁이고 했잖아

대폭발은 확인한 경찰 부대가 출동한다.

료: 나머지가 너희들에게 맡기겠다

키가미: 그제 사카군의 사진은 공표하기만 하면..

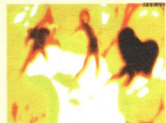
사카: 조직을 파멸시킬 수 있어

키가미: 맞아!



◀드단한 백업

▼주인공은 이젠 폭발을 해도 싫어 남아서 연다



하지만 출동한 부대는 세사람에게 총을 겨누고... 그 경찰들의 무복 오노즈카 경관이 서있다.

사카: 뭐... 뭐예요..?

키가미: 당신은 분명... 서신주주사의 오노즈카

씨... 어해서 당신이 여기예요..?

오노즈카 경관: 수고했다! 꼭 쥐게..

키가미: 싫어..!?

이 이후는 료 루트와 같다. 상마오와 서장이 등장해 오노즈카를 연행해 간다.

## 그 후

사건은 일단락 되었지만 카키미와 사키의 일은 아직 끝나지 않았다.

**카키미:** 이번에는 정치기도 연관되어 있는 골짜근 상대야!

**사키:** 그렇기 때문에 더욱 할 가치가 있다고 생각되지 않아요?

**카키미:** 너도 마친가지 않아!

**사키:** 됐고!

**사키:** 그래! 그 사건은 아직 끝나지 않았다. 그 오노즈카 경관은 범인의 일각 아직 조직과 연결된 권력자는 알아든지 있어. 그 녀석들의 증거를 잡고 그 모든 흑막을 파헤쳐 파멸시키겠어! 상아오를 시작으로 많은 동료들이 힘을 빌려주고 있고 무엇보다도 신뢰할 수 있는 파트너 카키미씨 기 있나...!

▶조직은 송두리째 파멸시켜 주지-



## 에미소드 33의 언덕

그리고 그 후, 카키미와 료에게 보내온 사키의 편지. 카키미는 탐정 사무소를 열었고, 료는 자신의 나라로 돌아와 마을 개척에 힘쓰고 있었다(즉 공사장에서 일하고 있다)

건강하십니까? 저는 지금 취재 때문에 프랑스에 와있습니다. 취재 중에 행방불명이 된 아버지의 소식을 알고 있다는 인물을 만나게 되었습니다. 그 사람의 말로는 아버지는 가지 반절 부조리의 원조를 하고 있다고 합니다. 그렇습니다. 아버지는 살아 계셨던 겁니다. 하지만 조금은 망설여집니다. 과연 아버지를 만나야 하는 건가...

**사키:** 아버지...  
**사키의 아버지:** 이런 곳까지 뭐 하러 왔지?  
**사키:** 아버지...  
**사키의 아버지:** .....  
**사키:** 아버지... 어째서...  
**어째서 아무 것도 말하지**



▲사키의 아버지...

않은거지요?

**사키의 아버지:** .....  
**사키:** 난 아버지가 죽은 줄로만 알고 있었는데...  
**사키의 아버지:** .....  
**사키:** 살아있다면 어째서 살아있다고 말하지 않았지요?  
**사키의 아버지:** 나는 이 땅에서 다시 태어났어!  
**사키:** 예?  
**아버지:** 여기서의 나를 필요로 하고 있어! 그리고 나도 이곳을 필요로 하고 있고... 그것뿐이다!  
**사키:** 뭐가 그것뿐이에요!? 필요로 하고 있다는 거지요?  
**필요로 하는 것은 나 역시 마찬가지예요** 아버지는 그렇게 끝날지도 모르지만 일본에 남아있는 건 어째라는 거지요? 어머니가 죽고 나서 계속 혼자두었잖아요!! 나 역시 아버지를 필요로 하고 있거든요!  
**아버지:** 다행이다. 내가 건강해 사...  
**사키:** 다행이라나... 뭐예요? 그런 무책임한 말투... 언제나 그런식이니 어머니가... 어머니는 아버지 때문에 죽은 거예요!!  
**아버지:** 어머니라면 이해해 줄거다. 지금

의 나를...  
**사키:** 그런 거 아버지 멋대로인 생각이잖아요!!  
**아버지:** 여기서의 아이의 3월이 죽어간다. 내가 할 수 있는 건 작은 일에 불과해...  
**사키:** ...  
**아버지:** 저! 이제 그만 돌아가거라! 사키! 지금의 너에게 여기서 살아간다는 것은 꽤 바티기 힘들 것이다.  
**사키:** 아버지!!!  
  
아버지 부하가 사키를 억지로 끌어내려 한다.  
  
**사키:** 웃! 놔줘요! 난 아직 아버지예요!!! 아버지! 아버지!!!  
  
비행기만... 뉴스가 흘러나온다.  
  
**뉴스:** 그럼 다음 뉴스를 전해드리겠습니다. 본일 현지시간으로 오후 2시 뉴욕에서 열린 국제 포럼에서 정부와 반정부조직 사우터다니아와 회의가 열렸습니다. 지금까지 중앙정부의 제안을 거절해 온 사우터다니아가 이번에 처음으로 정부인에게 타협하는 자세를 보여 양방이 양보하기로 결정되었습니다. 이에 따라 현지에서는 문제가 조기에 해결될 것이라 기대되고 있습니다.



▲결심히 타지보지만



▲꽃거간다

●장르:ACT ●제작사:세가 ●발매일:6월 29일 ●발매가:5,800엔



DREAMCAST

우주에서 신선한 게임 감각을 자랑한다

# 젯 셋 라디오



그래픽 ★★★★★

조작감 ★★★★★

스토리 ★★★★★

사운드 ★★★★★

게임성 ★★★★★

말하 디젯신이라는 신선한 점대점 방법으로 마치 아시메이싱을 보는 듯한 착각을 일으키게 하는 그래픽으로 화제를 모으고 있는 '젯 셋 라디오'. 그래픽만큼이나 게임의 완성도도 뛰어나서 큰 인기를 끌 수 있으리라 생각된다. 짝안스런 음악과 단순한 조작에서 나오는 다양한 액션, 그리고 그래픽미와 인라인 스키이트를 이 게임 하사를 통해 모두 느낄 수 있다. 한미로 수작이다. 두 미로 엄청난 수작이다. 네 미로 이길 수작임에 틀림이 없애이 정도면 격찬을 아끼지 않았다고 할 수 있듯개).

공략 ... 김성근



## 프롤로그

아시아의 어딘가에 있는, 동경과 매우 닮은 거리. **토쿄로**, 이곳 토쿄의 STREET에는 **루디조**라고 불리는 젊은것들이 **네오 블레이드** 기어라고 하는 인라인 스케이트를 특수하게 개조한 **스케이트 슈즈**를 신고 거리를 활개치고 또, 벽에 **그래피티**라고 하는 짓을 하고 다닌다.

그리고, 그들의 인기 라디오 방송 **셋 셋 라디오**는 수수께끼의 DJ, 프로세서 K에 의한 언더그라운드 해적 방송이다. 경찰 같아 보이는 조직 **황홀(경찰)**은 STREET에서 그들을 잡기 위해 혈안이 되었다.

토쿄 STREET는, 남쪽의 **시부야초**, 서쪽의 **코가네초**, 동쪽의 **벤덴초**로 크게 3곳으로 나눌 수 있고, 각 지역을 주무대로 활동하는 팀이 존재한다. 제멋대로인 녀석들이 제멋대로 모인 시부야초의 **GG**,

코가네초의 변태 괴물 미스크 팀 **보이온 팀**, 벤덴초의 하이테크 매니아 **노이즈 팀**, 일족적발 상태의 토쿄 STREET, 시부야초에 수수께끼의 그래피티가 그려진 후부터 침묵은 깨어졌다.

## 그래피티란?

벽면에 스프레이 도료로 그려지는 문자와 그림. 힙합의 4가지 요소(DJ, 브레이크 댄스, 랩, 그래피티 아트)중 하나이다.

1970년대, 자신들의 이름을(태그라고 한다) 그리는 행위가 도시의 공공장소에서 행해지고, 그것은 그 무렵 고조를 보이고 있던 힙합 문화와 강하게 연관된 것이었다. 그리고 그러한 행위는 범죄적 측면이 강하기도 했지만 'K·헤링'과 'J·M·바스키야', '해릭헤이즈', '퓨처리 2000' 등의 아티스트가 탄생하는 큰 의의를 가지기도 했다. 80년대 중반에는 영화 'Wild Style'에 공개되기도 하고 소재 또한 힙합에 한정하지 않고, 락과 펑크 등의 레코드 자켓에도 사용되기도 하였다.

그후 서서히 길거리에서 갤러리 등의 전시 공간으로 옮겨져 왔고, 80년대 말에는 그 모습을 감추는 듯 했다. 하지만 현재 또다시 힙합의 붐과 함께 거리로 회귀하고 있는데, 그것은 단순한 최고의 취기가 아니라 산업주의에 반발하는 원형 회귀와 같은 현상으로 평가되고 있다.

## 토쿄를 시끄럽게 만드는 놈 혹은 놈들

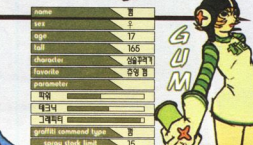
### DJ 프로세서 K

신장 185cm의 흑인. 토쿄의 메인 스트리트에서 COOL한, 논장르, 논스틀 계열라, 해적 라디오 방송인 '셋 셋 라디오'의 카리스마적 DJ. 토쿄 거주 13년 차이며, 슈퍼 아루로 트레이드 해드라 심볼 마크다. 국적 불명의 독설적인 랩과 크레이지 DJ 플레이가 독자적인 특징. 토쿄에 대해서라면 모르는 것이 없고(있다면 소독 신고서 쓰는 방법 정도), 우라 정보(넷 소식)에 대해서도 박식하다. 그의 존재에 대해서는 아직 수수께끼가 많다.



### GG

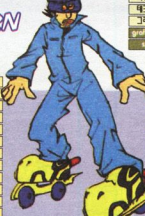
시부야초의 플레이어 팀. '규칙이 없다'라는 규칙 하에 모여 나가고 있으며, 센터 가이보지(街裏路地)의 광고를 아티스트 삼고 있다. 좀더 북적거리는 거리로 만들기 위해 노력 중. 광고에는 취미로 모은 것들과 주워온 것들로 가득하다. 산보를 재울리 하는 흉한 애관용 개도 있다.



name	범
sex	♀
age	17
tall	165
character	심술꾸러기
favorite	무당집
parameter	
특이	
테크닉	
그레피티	
graffiti command type	범
spray stock limit	15

### CORN BEAT

name	미트
sex	♂
age	17
tall	167
character	활달
favorite	레코드
parameter	
특이	
테크닉	
그레피티	
graffiti command type	미트
spray stock limit	20



name	권
sex	♂
age	16
tall	162
character	천재
favorite	모자
parameter	
특이	
테크닉	
그레피티	
graffiti command type	권
spray stock limit	20





## COMBO

name	콤보
sex	♂
age	23
tall	193
character	강박
favorite	311222
parameter	
피워	
태크닉	
그래픽티	
graffiti command type	버튼
spray stock limit	30



## SODA

name	소다
sex	♂
age	19
tall	185
character	냉혹
favorite	피클
parameter	
피워	
태크닉	
그래픽티	
graffiti command type	휠
spray stock limit	40

name	바스
sex	♀
age	16
tall	158
character	복합임
favorite	돈
parameter	
피워	
태크닉	
그래픽티	
graffiti command type	버튼
spray stock limit	20



## BIS



## CUBE

name	큐브
sex	♀
age	20
tall	168
character	COOL
favorite	액플
parameter	
피워	
태크닉	
그래픽티	
graffiti command type	버튼
spray stock limit	20



## 4040

name	요요
sex	♂
age	16
tall	160
character	부정정당
favorite	뽀빠이
parameter	
피워	
태크닉	
그래픽티	
graffiti command type	휠
spray stock limit	15



## SUGAR

name	슈가
sex	♀
age	21
tall	166
character	부스
favorite	해운 것
parameter	
피워	
태크닉	
그래픽티	
graffiti command type	휠
spray stock limit	15



## POISON JAM

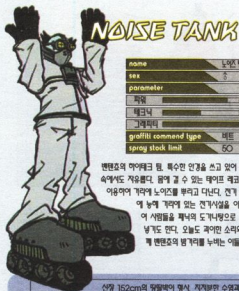
name	포이즌 잼
sex	♂
parameter	
피워	
태크닉	
그래픽티	
graffiti command type	버튼
spray stock limit	20

## GARAM

name	가람
sex	♂
age	19
tall	175
character	성미 급진
favorite	식음
parameter	
피워	
태크닉	
그래픽티	
graffiti command type	휠
spray stock limit	30



코퍼레이션의 모리폴란 미스코 팀. 반야인 (우주소사)의 트레커인 마크로, 토 교의 공상시를 '공포로 뒤덮고 있다. 이것은 여러가지 나쁜기 때문에 매체임' 고 납득한 매체경인 경우도 있다고. 고영 어니 캐릭터와 대역하는 것을 본 사람도 있다는데.



## NOISE TANK

name	노이즈 탱크
sex	중
parameter	
특성	
테크닉	
그래피티	
grafitti command type	버튼
spray stock limit	50

맨몸의 악어탱크 톰. 특수한 안경을 쓰고 있어 얼굴 속에서도 지루하다. 몸에 걸 수 있는 테이프 레코더를 이용하여 격려에 노이즈를 뿌리고 다닌다. 전기 개를 예 능계 격려에 있는 전가시절을 이용하여 사슴들을 제너의 도끼나방으로 불어 날게도 한다. 오늘날 괴이한 소리와 함께 맨몸의 버그를 누비는 인물.



## LOVE SHOCKERS

name	러브 쇼커스
sex	남
parameter	
특성	
테크닉	
그래피티	
grafitti command type	문
spray stock limit	30

서부이조를 노리는 어택조너스 톰. 누르거우저 살인당한 뒤부터 공격에 빠지고, 사랑이라는 단어가 들어간 모든 것을 부정한다. 서부이조의 어택조너스 유괴 사건을 뒤에서 조종했다는 소문도 있다. 그녀들을 생사계 어떤 무슨 일을 벌일지 알 수 없다.

신장 152cm의 정팔백이 형사. 저지뿐만 수염과 다리는 머리모양을 하고 주글주글한 코트를 입고 다닌다. 저편 풍모는 TV에서 많이 보지 않았을게수, 수서현장(?). 폭주 전압 등 (고무현장)을 위두로 위대한 낙이들을 경질서로 안도한다. 말버릇은 '네가 곧 받는다. 네놈들은 재빨리 경계조각 없으니, 계속으로 떨어져라. 뭐, 이것도 어드선가 많이 들었던 말이지만, 그게 어찌는 후-서(경질)하는 조적은 알면어 경질(경사)조적과는 다른 것'이라고 한다.

## 오니시마 경부



### 창고 안에서의 메뉴들

#### 스프리트

게임을 진행하기 위해 그래피티 원정을 갈 곳을 선택한다. 만일 새로운 라이벌이 나타났다면 이곳으로 들어가면 만날 수 있다. 게임의 주 메뉴.



#### 그래피티

자신만의 그래피티를 만들 수 있는 장소. 또한 게임 내에서 그래피티 소울을 섭취한다면 그 번호에 따라 그릴 수 있는 그래피티의 종류가 늘어난다.



#### 인버트

인버트 드래가 있다면 홈페이지에 접속할 수 있다.



#### 시스템

게임을 저장하거나 옵션 설정을 할 수 있다.

### 아이템의 종류



#### 그래피티 스프레이

그래피티를 그리기 위한 아이템이다. 노란 십자가 그려진 색은 5개의 용량이다.



#### 회복 스프레이

체력을 회복하기 위한 아이템이다. 노란 십자가 그려진 대형과 그려지지 않은 소용이 있다. 각각 회복량이 다르고, 대형쪽은 한번 섭취하면 다시 나타내지 않는다.



#### 그래피티 소울

이 아이템을 먹으면 그릴 수 있는 그래피티의 수가 늘어난다. 창고의 그래피티 메뉴에서 크기로 선택이 가능하니 섭취 후에 창고에 가서 확인하자.

기본 조작



트릭

A버튼을 이용하여 펼칠 수 있는 트릭은 다음과 같다.



여러 가지 구조물의 난간에 탈 수 있다. 비단 난간뿐만이 아니라 철로, 전선, 석줄 등 탈 수 있는 곳은 많으므로 무언가 보인다면 일단 뛰어올라 보자. 점프와 착지시에 약간의 가속이 붙으므로 속력을 올리고 싶다면 여러 트릭과 병행하여 사용하자.

가속이 붙은 상태에서 점프를 하면 방향에 따라 여러 가지 공중 트릭을 펼친다. 단지 뛰는 것만으로도 가속이 붙는다.

벽으로 비스듬히 점프하면 벽을 탈 수 있다. 이를 이용하여 좀 높이 뛸 수도 있고, 양쪽에 벽이 마주하고 있다면 연속적으로 탈 수 있다. 또한 벽이 직선형이 아닌 곡선형일 경우 한쪽 월 라이드 만으로도 계속 이동할 수 있다.

위에 나열한 여러 기술들을 연속적으로 펼친다면 트릭 콤보로 점수를 받을 수 있다. 스테이지별로 무한히 트릭을 펼칠 수 있는 곳이 있으므로 찾아본다면 높은 점수를 얻을 수 있다.

그래피티

그래피티 포인트에서 L트리거를 누르면 그래피티를 시작한다.

어떤 자세에서라도 칠할 수 있다. 스프레이 소모량은 물론 1개.

사이즈

■ 스프

L트리거를 한번만 누르는 것으로 해결이 되는 사이즈로 에어, 글라이드, 월 라이드 등

■ 라지

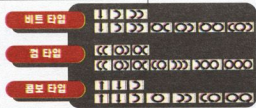
L트리거를 누른 뒤 커맨드 입력이 뒤따라야 하는 사이즈로 스프레이 소모량은 커맨드 실패가 없을 때는 3개이다.

■ X 라지

이것 역시 L트리거를 누른 뒤 커맨드 입력이 뒤따라야 하는 사이즈. 모두 7번을 칠하므로 스프레이 소모량은 7개이다. 도중에 실패 없이 커맨드를 빠르고 정확하게 입력하면 대회 50점의 보너스를 얻을 수 있다.

커맨드 입력 타입

커맨드 입력에는 다음과 같은 3가지 타입이 있다. 고득점을 위해서라면 익혀두는 것이 좋다. 도중에 입력 실패나 격의 공격으로 좌절하게 되면 스프레이 하나를 버리고 커맨드만 처음부터 다시 입력하게 된다. 편의에 따라 처음부터 사용할 수 있는 3명의 캐릭터의 이름으로 타입 명을 정하도록 하였다.





# 캐릭터별 트릭

## 비트



글리펀드 프론트 계열

에시드 / 파 사이드 에시드  
유니타 / 텍 사이드 유니타  
텍 슬라이드 / 텍 사이드 텍 슬라이드

글리펀드 얼리움 계열

소알 / 파 사이드 소알  
엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

영어 계열

메스드 텍 풀림  
본비  
720(텍)  
메스드(텍)

미프 픽업트 계열

휴간 텍 풀림 180  
미스티  
540(텍)  
180

## 검



글리펀드 프론트 계열

소울 / 파 사이드 소울  
문알 / 텍 사이드 로알  
록 텍 / 파 사이드 록 텍

글리펀드 얼리움 계열

엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈  
엘리움 피어 / 파 사이드 엘리움 피어

영어 계열

프론트 풀림  
휴간  
360(텍)  
메스드 텍 풀림(텍)

미프 픽업트 계열

텍 풀림 180  
메스드 540  
휴 간 텍 풀림 180(텍)  
180

## 문



글리펀드 프론트 계열

X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드  
프론트 사이드 레일 / 텍 사이드 레일  
피어 / 파 사이드 피어

글리펀드 얼리움 계열

엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움  
폰스타 / 파 사이드 폰스타

영어 계열

360  
메스드  
휴간 텍 풀림(텍)  
시프티(텍)

미프 픽업트 계열

메스드 텍 풀림 180  
휴간 180  
미스티(텍)  
스틸 피어 180  
180

## 검보



글리펀드 프론트 계열

텍 슬라이드 / 텍 사이드 텍 슬라이드  
피시 / 파 사이드 피시  
록 텍 / 파 사이드 록 텍

글리펀드 얼리움 계열

엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈  
엘리움 피시 / 파 사이드 엘리움 피시

영어 계열

텍 풀림  
720  
메스드 텍 풀림(텍)  
휴간(텍)

미프 픽업트 계열

900  
시프티 180  
메스드 텍 풀림 180  
스틸 피시 180(텍)  
180

## 가방



글리펀드 프론트 계열

X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드  
유니타 / 텍 사이드 유니타  
폴 토크 / 텍 사이드 폴 토크

글리펀드 얼리움 계열

소알 / 파 사이드 소알  
폰스타 / 파 사이드 폰스타

영어 계열

프론트 리프  
휴간  
메스드 텍 풀림(텍)  
360

미프 픽업트 계열

텍 풀림 180  
메스드 540  
미스티(텍)  
휴간 180(텍)  
180

## 비스



글리펀드 프론트 계열

소울 / 파 사이드 소울  
프론트 사이드 레일 / 텍 사이드 레일  
로알 / 텍 사이드 로알

글리펀드 얼리움 계열

엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움  
엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

영어 계열

스틸 피시  
휴간 텍 풀림(텍)  
로켓

미프 픽업트 계열

텍 풀림 180  
휴간 180  
메스드 텍 풀림 180(텍)  
메스드 540(텍)  
180

## 큐브



글리펀드 프론트 계열

에시드 / 파 사이드 에시드  
폴 토크 / 파 사이드 폴 토크  
텍 슬라이드 / 텍 사이드 텍 슬라이드

글리펀드 얼리움 계열

소알 / 파 사이드 소알  
엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

영어 계열

메스드 텍 풀림  
본비  
720(텍)  
메스드(텍)

미프 픽업트 계열

휴간 텍 풀림 180  
미스티  
540(텍)  
180

## 요요



글리펀드 프론트 계열

소울 / 파 사이드 소울  
문알 / 텍 사이드 로알  
피시 / 파 사이드 피시

글리펀드 얼리움 계열


엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움  
엘리움 피시 / 파 사이드 엘리움 피시


영어 계열


720  
1080


미프 픽업트 계열


900  
1260  
180

<b>슈거</b>

글락인드 프론트 계열
X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
피시 / 파 사이드 피시
글락인드 얼라울 계열
얼라울 소울 / 파 사이드 얼라울
폰스타 / 파 사이드 폰스타
영어 계열
1080
시프티 (백)
그릴 피시 (백)
미크 하이프 계열
백 풀림 180 (백)
로켓 180
180

<b>소다</b>

글락인드 프론트 계열
유나티 / 백 사이드 유나티
플 토크 / 백 사이드 플 토크
록 맥 / 파 사이드 록 맥
글락인드 얼라울 계열
폰스타 / 파 사이드 폰스타
얼라울 피시 / 파 사이드 얼라울 피시
영어 계열
카리테
미크 하이프 계열
폰비 540
카리테 180
180

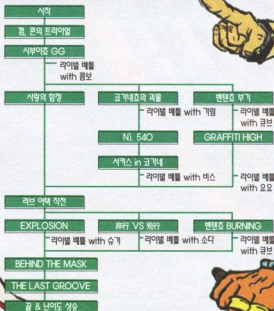
<b>러브 쇼커즈</b>

글락인드 프론트 계열
X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
피시 / 파 사이드 피시
글락인드 얼라울 계열
얼라울 소울 / 파 사이드 얼라울
폰스타 / 파 사이드 폰스타
영어 계열
1080
시프티
폰비 (백)
스틸 피시 (백)
미크 하이프 계열
로켓 180
백 풀림 180 (백)
로켓 180 (백)
180

<b>포이즌 점</b>

글락인드 프론트 계열
에시드 / 파 사이드 에시드
유나티 / 백 사이드 유나티
텍 슬라이드 / 텍 사이드 텍 슬라이드
글락인드 얼라울 계열
소알 / 파 사이드 소알
얼라울 미즈 / 파 사이드 얼라울 미즈
영어 계열
메스드 백 풀림
폰비
720 (백)
메스드 (백)
미크 하이프 계열
류간 백 풀림 180
미스피
540 (백)
180

<b>노이즈 탱크</b>

글락인드 프론트 계열
에시드 / 파 사이드 에시드
유나티 / 백 사이드 유나티
텍 슬라이드 / 텍 사이드 텍 슬라이드
글락인드 얼라울 계열
소알 / 파 사이드 소알
얼라울 미즈 / 파 사이드 얼라울 미즈
영어 계열
메스드 백 풀림
폰비
720 (백)
메스드 (백)
미크 하이프 계열
류간 백 풀림 180
미스피
540 (백)
180

## 스테이지 공략

진행 루트



시부야초: 시부야초 GG

- 게임시간: 600
- 플레이 조건: 적색 그레피터 10개

	그레피터	
	적색	녹색
X라지	1	○
라지	5	○
스몰	4	○

- 적의 출현
- 적색 그레피터 3개: 경찰 출현
  - 적색 그레피터 6개: 오나시마 경부 출현

그레피터 소멸  
11, 15, 41, 45, 71



▲경찰 출현



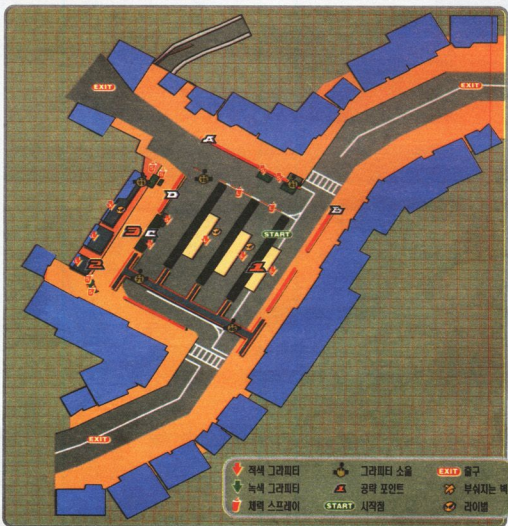
▲이쪽으로 올라간다



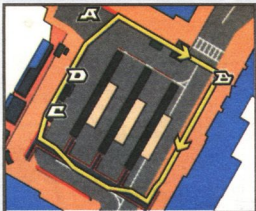
▲오나시마 경부의 등뒤에



▲그레피터를 선사하지



이것이 무인 트릭으로 고득점을 올릴 수 있는 루트!!



▲건판과 난간, 육교를 이용하여 무언이 될 수 있다

시부야초: 사랑의 합정

- 적색 그라피티
- 녹색 그라피티
- 체력 스프레이
- 그라피티 소울
- 공략 포인트
- START 시작점
- EXIT 출구
- 부셔지는 벽
- 라이벌

- 제한시간: 700
- 클리어 조건: 적색 그라피티 13개

그라피티	적색	녹색
X라지	4	0
라지	4	0
스물	5	5

적의 출현

- 처음: 오나시라 경부
- 적색 그라피티 5개째: 기동대 출현

그라피티 소울

13, 16, 43, 46, 72, 73, 75



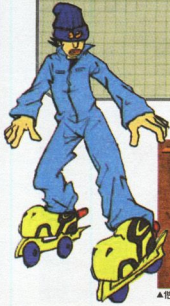
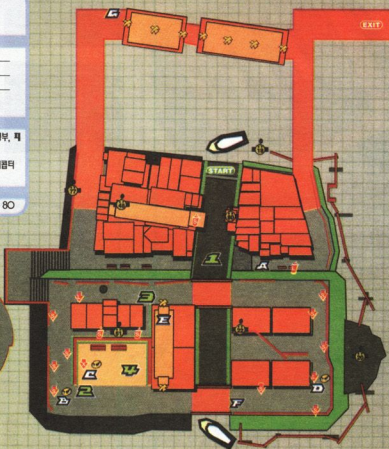
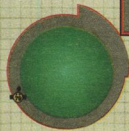
코가네쇼: 코가네쇼의 怪物

- 게임시간: 600
- 플레이 조건: 적색 그레피터 12개

그레피터		
적색	녹색	
X라지	1	○
라지	2	○
스몰	9	○

- 적의 출현
- 적색 그레피터 3개: 오나시마 경부, 페트볼트, 경찰관
  - 적색 그레피터 8개: 전투형 엘리베이터

그레피터 소울  
18, 20, 22, 48, 51, 77, 79, 80



- ◆ 적색 그레피터
- ◆ 녹색 그레피터
- ◆ 채터 스프레이
- 그레피터 소울
- ▲ 공격 포인트
- START 시작점
- EXIT 출구
- 부딪히는 벽
- 라이벌



▲1번 포인트에서 뒤로 돌아 소울

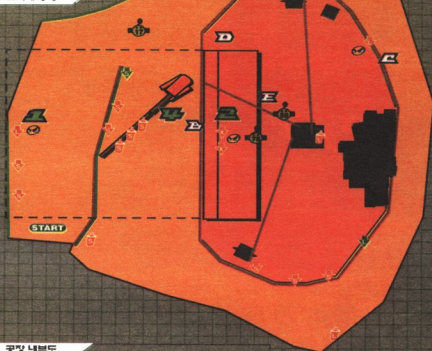


▲2번 포인트를 먼저 잡혀두자

코가네초: NO. 540

AREA B

코가네 공항



공항 내부도



- 적색 그레피터
- 녹색 그레피터
- 채력 스프레이
- 그레피터 소울
- 공력 포인트
- START 시작점
- EXIT 출구
- 부서지는 벽
- 라이벌

- 제한시간: 600
- 클리어 조건: 적색 그레피터 13개

그레피터

	적색	녹색
X라지	2	0
라지	2	1
스물	9	7

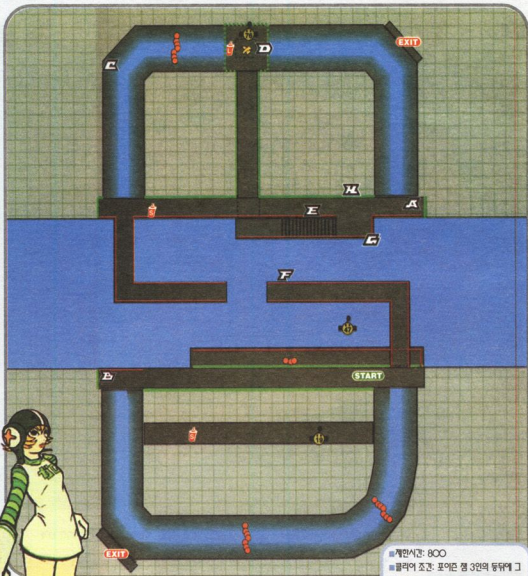
적의 출현

- 처음: 오나시마 경비
- 적색 그레피터 3개째: 낙야산 부대
- 적색 그레피터 7개째: 전투명 엘리캡터

그레피터 소울

17, 21, 50, 78

코가네쇼: CIRCUS IN COGANE



- 적색 그라피티
- 그라피티 소울
- EXIT 출구
- 녹색 그라피티
- 공략 포인트
- 부숴지는 벽
- 채력 스프레이
- START 시작점
- 라이벌

- 게임시간: 800
- 플레이 조건: 포이즌 쉐 3인의 동류에 그 그래픽

그래픽터		
	장색	녹색
X라지	○	○
라지	○	○
스물	○	○

적의 풀힌  
 ■ 키움: 포이즌 쉐 3인

그래픽터 소울  
 19, 47, 76

벤티츠히 : BENTEN-CHO BOOGI



- 제한시간: 800
- 클리어 조건: 적색 그래픽터 16개

그래픽터

	적색	녹색
X라지	2	0
라지	7	0
스물	7	0

적의 출현

- 적색 그래픽터 4방개: 경감
- 적색 그래픽터 11방개: 오나시마 경부, 격동 타격대

그래픽터 소울

24, 52, 82

적색 그래픽터	그래픽터 소울	EXIT 출구
녹색 그래픽터	공격 포인트	부쉬지는 벽
체력 스프레이	시작점	라이벌



## 벤치마크: GRAFFITI HIGH

EXIT

EXIT EXIT

START

- 제한시간: 500
- 플레이어 조건: 각색 그래픽터 19개

### 그래픽터

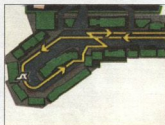
	각색	녹색
X라지	2	1
라지	3	0
스물	14	0

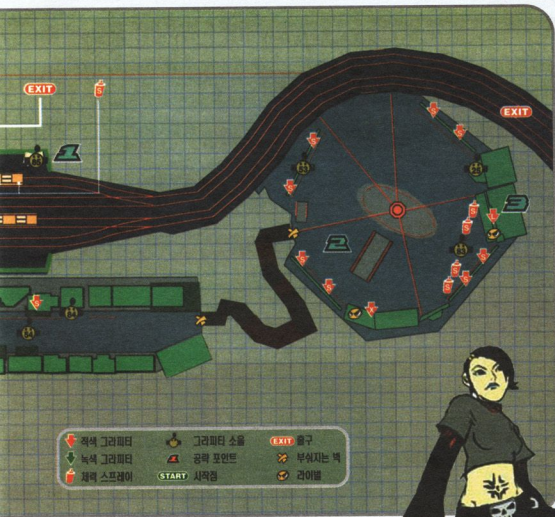
### 각색 옵션

- 각색 그래픽터 3명만: 낙마신 부대, 오니 시대 경부
- 각색 그래픽터 11명만: 행크

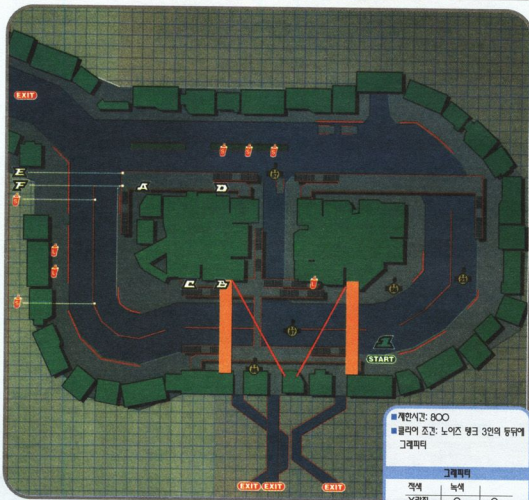
### 그래픽터 소울

26, 53, 54, 55, 83, 84, 55





벤틀쇼: NOISE REDUCTION



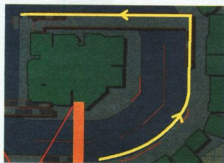
짙색 그라피티	그라피티 소울	출구
짙색 그라피티	공략 포인트	부서지는 벽
채색 스프레이	시작점	키

- 제한시간: 800
- 플레이 조건: 노이즈 탱크 3인의 동당에 그래픽터

그래픽터		
작역	녹색	—
X리저	○	○
리저	○	○
스물	○	○

- 적의 출현
- 개음: 노이즈 탱크 3인

그래픽터 소울  
23, 56, 57, 86, 87

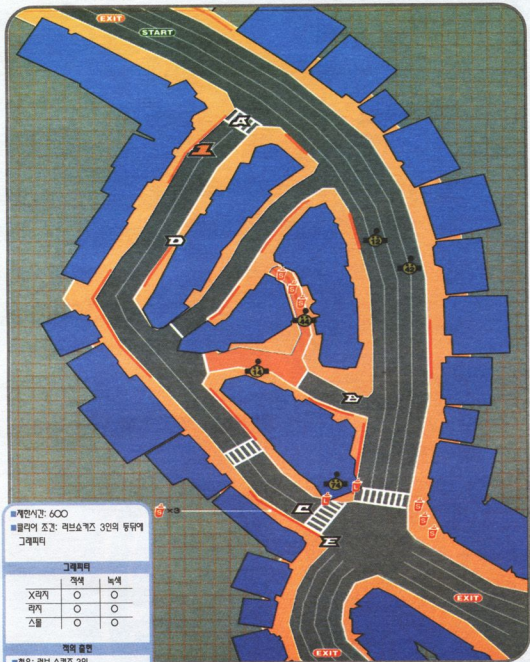


▶▶ 기다려다가 멈추면 절대 주자!



▲ 시작우에 이동

신부야츠: LOVE ATTACK 作戰



■ 제한시간: 600

■ 플레이어 조건: 러브쇼케츠 3인의 동유럽 그래픽터

그래픽터

	적색	녹색
X라지	○	○
라지	○	○
스물	○	○

적의 출현

■ 개음: 러브 쇼케츠 3인

그래픽터 소울

12, 14, 42, 44, 74

적색 그래픽터	녹색 그래픽터	그래픽터 소울	EXIT 출구
사랑 스프레이	START 시작점	사랑 포인트	부심지는 벽
		레이벌	



시부야쇼: EXPLOSION



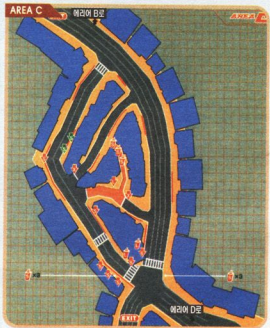
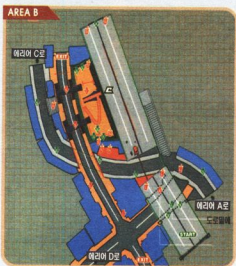
- 적색 그라피티
- 녹색 그라피티
- 채색 스프레이
- 그라피티 소울
- 공력 포인트
- START** 시작점
- EXIT** 출구
- 부쉬지는 벽
- 라이벌



- 제한시간: 999
- 물러야 조건: 적색 그라피티 23개

	그라피티	
	적색	녹색
X라지	3	3
라지	8	2
스물	12	17

- 적의 출현
- 처음: 전투원
  - 그라피티 10개째: 폭탄 전투원, 폭탄 대원수, 임혹 열리클리



코가네츠: 非行 VS 飛行

- 게임시간: 999
- 물라이 조건: 적색 그래픽터 23개

그래픽터

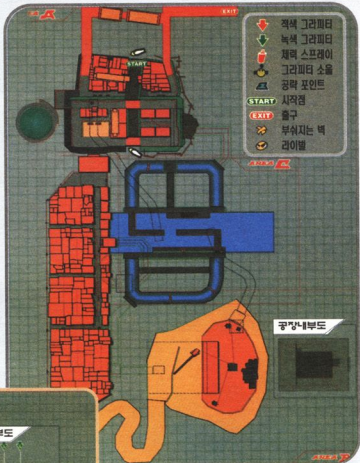
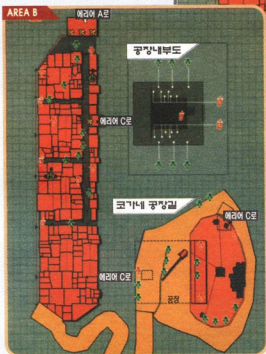
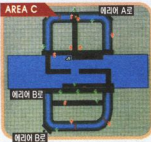
	적색	녹색
X라지	2	4
라지	5	11
스물	17	44

적의 출현

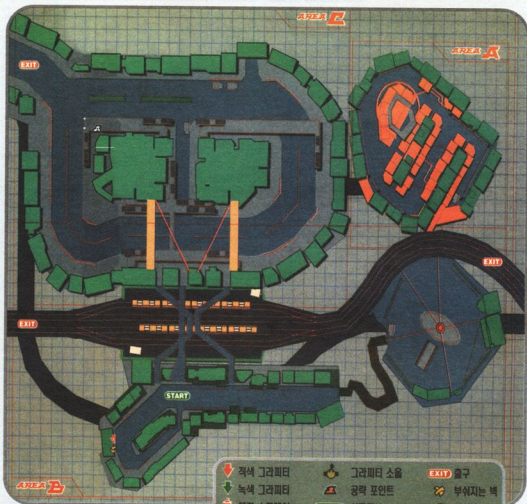
- 처음: 마신건 전투원, 스나이퍼 전투원
- 그래픽터 8개째: 로켓 전투원

그래픽터 소멸

49, 81



벤텐초: BENTEN BURNING



- 적색 그레피터
- 녹색 그레피터
- 제력 스프레이
- 그레피터 소울
- 공략 포인트
- START 시작점
- EXIT 출구
- 부서지는 벽
- 라이벌

■ 제한시간: 999  
 ■ 플레이어 조건: 적색 그레피터 19명

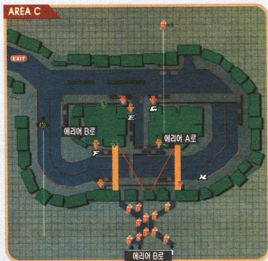
그레피터		
	적색	녹색
X라지	4	2
라지	4	2
스물	11	4

적의 출현

- 처음: 전투원, 괴력의 전투원
- 적색 그레피터 10명: 악명병 공작원, 와이어 장군

그레피터 소울  
26, 27





**반미트츠: BEHIND THE MASK**

- 게임시간: 800
- 골라야 조곤: 마스크 없는 포이즌 쟁 3인의 동류에 그래픽터

그래픽터

색	녹색	적색
X라지	○	○
라지	○	○
스물	○	○

적의 출현

- 적출: 마스크 없는 포이즌 쟁 3인



- ↓ 적색 그래픽터
- ↓ 녹색 그래픽터
- ☹ 체력 스프레이
- ☹ 그래픽터 소울
- ☹ 공격 포인트
- START 시작점
- EXIT 끝구
- ✂ 부쉬지는 벽
- ☹ 라이벌



## 알 수 없는 세계: LAST GROOVE

■ 게임시간: 600  
■ 클리어 조건: 적색 그라피티 5개

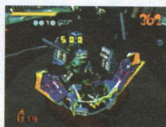
그라피티		
	적색	녹색
X리치	4	0
리치	0	0
스물	1	0

■ 적의 출현  
■ 개수: 과수  
■ 적색 그라피티 4개씩: 6각 그림 완성(?)

- 적색 그라피티
- 녹색 그라피티
- 페인트 스프레이
- 그라피티 소울
- 공력 포인트
- START** 시작점
- EXIT** 출구
- 부서지는 벽
- 라이벌



▲ 한번 퍼프를 탕타다 화면이 빨라지는 스테이지



▲ 보스가 나타난 클리어드로 위로 올라가 그라피티를 선사하자



### 마치며

지면이 부족한 관계로 말이 아닌 지도와 도표만으로 스테이지를 설명했다. 여전히 라이벌 해블이나 세트 그라피티, 세트 크레시 등의 스테이지별 세부 공략을 서술하지 못한 것에 대한 아쉬움이 남는다. 하지만 액션 게임의 묘미는 직접 부딪히며 활로를 찾는 것. 배고프면 그 시절을 생각하며 몸으로 달려보자. 게임을 한번 정도 플레이 한 후에는 이 도표와 지도가 완벽 공략에 도움을 줄 수 있으리라 믿는다. 처음부터 공략을 보며 하고자 하는 게이머에게는 죄송스런 말이지만...

●장르: 사파 콤팩터 레이싱 액션 스와르  
 ●제작사: 겐키 / 도다 ●발매일: 6월 22일 ●발매가: 5,800엔



DREAMCAST

밤이면 밤마다 그곳에 가고 싶다...

# 수도고 배틀 2



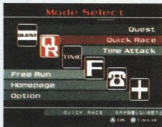
- |      |      |
|------|------|
| 그래픽  | ★★★★ |
| 조작감  | ★★★★ |
| 스토리  | ★    |
| 사운드  | ★★★★ |
| 게임성  | ★★★  |
| 소장가치 | ★★★  |

일부 등걸에 실재로 있는 수도고속회상도로를 배경으로 펼쳐지는 밤무대 레이싱의 이야기를 다룬 『수도고 배틀 2』. 전작의 6배, 180km에 달하는 코스 길이와 60차종, 120그레이드의 다양한 차량으로 보강하여 출시되었지만, 비범한 배틀 밸런스를 가지고 있던 전작과는 달리 어딘가 차량이 빠르면 모든 것이 용서되는 일방적인 밸런스로 전작의 만능에는 약간의 실망감을 안겨주고 있다. 하지만 더욱 더 세련된 차체 모델링과 배경, 그리고 심세한 튜닝으로 마무리 하였고 전작에서 추가되었던 부분이었던 부분에 대한 보정이 철저한 후속작임에는 틀림없다.

공략 - 김성근스튜디오

## 게임 모드

### 퀵 레이스 모드

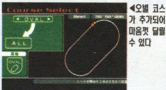


미리 정해져있는 데모코스를 이용하여 레이스를 즐길 수 있다. 이것저것 귀찮고 한번쯤 달려보고 싶을 때 좋지만 수도도 배틀의 매력을 그다지 느낄 수 없으므로 처음에는 그다지 권하지는 않는 모드. SP배틀에 나오는 상태는 점점 강해지므로 도전해보는 것도 좋다.

### 타임 어택 모드

이번 작품에서 추가된 모드로, 아무런 방

해 없이 순수하게 랩타임을 측정할 수 있다. 미션의 성능과 자신의 실력을 알아보는 데 적합하다.



◀오일 코스가 추가되어 더욱 멋진 달릴 수 있다

### 음션

컨트롤러의 셋팅은 물론, 사운드 설정을 할 수 있다. 기본적으로 설정되어있는 특수효과(SE)음과 음악(MUSIC)의 비율이 잘 맞지 않아 랜덤 음을 들을 수 없으므로, 상단의 위치를 소리로 파악하거나 기어 변경 타이밍을 소리로 판단하는 플레이어들은 SE를 31, MUSIC을 15정도로 설

정할 것을 권한다. 또한 뮤직 플레이어에서는 곡명과 함께 들을 수 있으므로, 음악에 익숙해지려면 이쪽을 활용하자. 익숙해지는 편이 빠른 주행을 도우며 된다는 것은 익히 알고 있을 터. 전작에서는 박음악에 약간의 유로비트가 가해진 OST였던 것에 반해 이번 작품은 대부분의 곡이 오픈 로디를 찾지 어려운 비비트로 되어있다. 음악의 연결성은 좋지만 익숙해지는 데 시간이 조금 걸린다는 것이 아쉬운 점.



▲BGM의 재믹스는 빔두지

## SP배틀이란?



▲차들러라 정신백아

수도고 배틀의 주를 이루는 시스템으로, DC버전에서 최초로 시도된 리얼한 형태의 배틀을 추구한 시스템이다. 대전게임에서 입버터처럼 말하던 「왕신 대미지」의 요소를 승계의 결정적인 역할을 하도록 게이저로 만든 것이다. 쉽게 말해서 상대에게 지고있는 상태가 계속 되면 게이저가 줄어들게 되고, 상대와의 거리가 멀수록 게이저의 줄어드는 양은 더욱 많아지게 되는 것이다.

### 수도고배틀 2에서 달라진 점

이번 작품에서는 이러한 기본적인 시스템에 충돌시에 받는 정신적인 충격을 표현하여 한결 더 사실적인 느낌을 받을 수 있다. 말은 사실적이라고 하지만, 플레이어 입장에서 한결 막연함을 더하게 되었다고 할 수 있

다. 충돌해서 실질적으로 상대를 쫓는 것이 어려워진 상황에서 SP게이지마저 한 번에 줄어들기 때문이다. 하지만 이러한 점을 잘 이용한다면 정말 스펙상으로 이기기 어려운 상대도 단번에 끌고 보낼 수 있다는 유리한 점도 있다. 특히 중앙 분리대에 적을 충돌하게 만든다면 그 게임은 이겼다고 해도 과언이 아니다. 여기서 중앙 분리대에 함은, 극내의 의미와는 달리 게임 내에 등장하는 코스 분기점, 기동 등을 말한다. 특히 긴자 스트레이트에 있는 2개의 분리대는 차 1대가 겨우 통과할 도로에 설치되어 있어 효과가 크다.



▲부담이던 속이 쓰린 것은 당연한 이치였거늘



아직 튜닝이 되지 않은 상태인 초반 부에 강한 적을 상대로 집중적으로 활용하도록 하자.

는 양이 달라지게 된다. 많이 걸수록 급격히 줄어들게 되며, 충돌시에는 단숨에 감소한다. 충돌시에 게이저가 줄어드는 양은 대략 다음의 표와 같다. 특히 분리대와의 접촉은 실질적인 감속이 매우 적은 접촉이라도 게이저는 상당량 줄어들게 되므로 매우 주의해야 한다. 또한 전작과 달리, 백이나 차량과의 충돌시 단번에 떨어져나오는 것이 아니라 오히려 그쪽으로 뺨러들어가며 충돌하므로 여러 번의 충돌이 일어나게 된다. 충돌의 반동을 이용하여 곡예주행을 하는 것은 불가능해진 것이다.



▲이런 충돌도 정말로 속 쓰리게 변한 것이다. 사진은 분리대에 충돌 후 좌절하는 벼를리

차량과의 측면 충돌	5% 미만
벽과의 측면 충돌	10% 미만
차량과의 정면 충돌	15% 미만
분리대와의 충돌	100% 미만

### SP게이지의 감소량

위에서 설명한 바와 같이 적보다 뒤에서 달리는 경우 거리에 따라서 게이저의 줄어드

## 배틀의 과정

### 코스 선택



▲미지의 상대와 만나기 위해서는 여기서 시작할지가 중요하다

퀵트 모드와 처음에는 A존과 B존을 선택할 수 있다. 주행 방향에 따라 내선과 외선으로 나뉘며, 이번 작품은 전차와 달리 최초에 내선을 선택하더라도 입체 교차로에서 분기에 따라 내외선을 바꾸어 주행할 수 있다. 그 포인트는 A존과 B존이 만나는 긴 차 스트레이트를 전후한 2곳이다.



▲러도가 크므로 주의하자

입체로에서는 각도가 큰 커브가 많으므로 주의해야한다. 또한 A존에는 상대적으로 약한 라이벌들이, B존에는 상대적으로 강한 라이벌들이 출현한다. 공통 구간인 긴 차 스트레이트에는 양쪽 모두 출현한다.



▲이 마크가 나오면 급스가 추가된다

### 지도 보는 법

지도는 화이트와 노멀로 선택하여 볼 수 있는데, 코스와 모습이 파악된 상황에서는 노멀을 사용하여 상대와의 거리를 조금이라도 더 세밀하게 볼 것을 권한다. 지도상의

차량은 다음과 같은 색으로 표시된다.



▲지도보는 법

자신의 차량	노란색
배틀할 일이 없는 라이벌 차량	블루색
플레이어가 배틀에서 이긴 라이벌 차량	초록색
플레이어가 배틀에서 이기지 못한 라이벌 차량	자주색
플레이어와 현재 배틀중인 라이벌 차량	빨간색

### 패싱

상대와 배틀을 하기 위해서는 우선 서행 중인 상대와 비슷한 속도로 뒤쪽에서 접근해야 한다. 그렇게 하면 화면 우측 상단에 상대의 팀 이름과 드라이버 네임이 표시된다. 이 상태에서 A버튼을 눌러주면 배틀 시작을 알리는 헤드라이트와 함께 배틀이 시작된다.



▲배틀을 알리는 헤드라이트

위의 경우는 기본적인 경우고, 「수도고 배틀 2」에서는 상대방이 먼저 배틀을 신청해 오는 이벤트가 추가되었다. 자신의 명성이 높아진 경우 즉, 서열이 높은 드라이버를 많이 이긴 경우, 그 아래 서열의 드라이버 앞



▲먼저 배틀을 걸어온다



▲브레이크를 누르면 민중

을 지나게 되면 배틀 신청을 해오게 된다. 이 상태에서는 보통 때와는 달리 이쪽이 선행으로 시작하므로 배틀에서 이기가 한결 수월하다. 만일 배틀을 취소하려면 상대가 배틀을 신청했을 때 브레이크 버튼을 살짝 눌러주면 된다.

팀 내의 리더를 제외한 모두에게 승리하였을 경우, 마지막 배틀이 끝남과 동시에 리더가 배틀을 걸어오기도 한다. 이 경우 역시 플레이어의 선행으로 배틀이 시작되며, 리더는 강한 경우가 많으므로 드라이버 시점과 가장 먼 헬리 시점을 활용하여 불트킹 주행을 한다면 자신보다 스피이 강한 라이벌도



▲보스의 등장



▲불로킹을 꼭같이 알아차리



▲타지역 활형된 민중의 등장



어느 정도 쉽게 이길 수 있다.



▲역시 선행으로 시작된다

## 승패 여부의 수입



총돌이나 시간으로 SP게이지가 모두 떨어진 쪽이 패배하게 된다. 또한, 갈림길에서 선행하고 있는 차량이 택한 길을 후행하는 차량이 따르지 못했을 경우 후행하던 쪽이 패배하게 된다. 만일 플레이어가 길을 잘못 택했을 경우에는 패배로 처리되지만, 라이벌이 잘못 택했을 경우에는 비길수로 처리되는 경우가 많기 때문에 주의하자. 이를

이용하여 컴퓨터는 자신이 뒤처진 상태로 갈림길을 지날 때 고의적으로 다른 곳으로 가버리는 일이 많으므로 어느 정도 생각하며 달려야 한다. 간혹 버그성으로 라이벌이 길을 잘못 택했을 경우에도 배틀이 계속되는 경우도 있다. 배틀 도중 포즈를 걸고 Retire를 선택한 경우에도 플레이어가 패배하게 된다.

배틀 후의 수입은 배틀시 주행 거리, 남은 SP의 양, 그리고 상대의 난이도에 따른 몸값



▲갈림길에 의한 승패 결정



▲갈림길에 의한 승패 결정

(?)등으로 얻어진다. 이중 몸값은 한 번이긴 상대의 경우 그 배율이 낮아져서 수입이 줄어들게 되므로 알아두자. 배틀에서 패배시에는 주행 거리만큼만 수입으로 들어온다.

## 라이벌을 쉽게 잡기 위해서는?

게임을 아무 생각 없이 진행하다보면 라이벌 한 두명씩을 놓치게 되고, 그렇게 되면 팀 리더를 못 만나게 되고, 팀 리더를 못 만나게 되면 이리저리한 보스들과 못 만나게 되어 게임 진행이 막히게 되는 경우가 있다. 이때는 뒤에 나열된 라이벌 리스트를 보고, 각 팀이 어느 지역에 나타나는지 확인하며 진행하는 것이 좋다. 반드시 그 지역에만 해당 팀이 나타나기 때문이다.

팀원 중 한 두명이 컬렉션(?)에서 빠졌을 경우에는 한 포인트를 집중적으로 노리는 것이 효과적이다. 예를 들어 D존 같은 경우에는 시작 포인트가 4곳이 있고 라이벌간의 거리도 멀어서 한번에 라이벌을 찾기가 쉽지가 않다. 이러한 경우 시작점에 가까운 라이벌이 있다면 이미 이긴 상태(초록색 표시)라도 이긴 뒤 차고로 돌아온다. 다음날 같은 장소에 같은 방향으로 가면, 이번에는 바뀌어져 다른 라이벌이 나타나게 된다. 이를 이용한 다면 라이벌 컬렉션을 완성하는데 도움이 될 것이다.

## 튜닝

### 튜닝에 들어가기 전에

「수도고 배틀 2에 들어오면서 가장 많이 변화한 점은 벽에 충돌시에 한방으로 끝나지 않는 감속이라고 할 수 있다. 또한, 마신 전방에 내구도라는 것이 추가되어 많이 달릴수록 성능이 떨어지는 경향이 있다. 물론 PS나 SS와의 시리즈와 같이 열화된 파츠를 비

리고 다시 구입하는 일은 없어서 하루가 지나 차고로 돌아오면 다시 원래대로 회복이 된다. 또한 승패를 결정짓는 정션 게이지가 충돌에 의해서도 감소되게 되었으므로, 파워 있는 드라이빙으로 상태를 궁지에 몰아넣는 방법도 유효해졌다.

▶ 새로운 적을 궁지에 몰아넣을 수 있는 트릭이 필요하다▶



### 파워업 튜닝



### 엔진

엔진을 좀 더 고회전에 강하게 함으로써 파워

를 올릴 수 있다. 하지만, 저속에서의 토크가 낮아지는 경향이 있고 최대 토크를 낼 수 있는 구간인 파워 밴드도 좁아지게 되므로 이에 따른 기어비의 재 세팅이 중요하다. 가격이 많이 들지만, 엔진가는 해야 할 파워 업 튜닝이라고 할 수 있다.



### 머플러 & 에어플러니

가장 처음에 손쉽게 튜닝할 수 있는 부분이다. 단가에 따라 약 5Kg씩 경량화 할 수 있고, 배기량도 늘릴 수 있는 효과가 있다. 가격대 성능 비가 뛰어나 튜닝 파츠이다.



드라이브 트레인



미션



트랜스미션을 튜닝하여 각 기어별로 최적화 할 수 있다. 하지만 타입 1까지는 직접 기어비를 조절할 수 없으므로, 기량이면 타입 2로 시작 하는 것이 좋다. 엔진을 바꾼 뒤에는 반드시 시 선 튜닝을 해주어야한다. 또한, 배틀시 승부처

가 직선도로인 경우에는 최고속 위주의 기어비 를, 곡선도로인 경우는 가속 위주의 기어비 셋 팅을 해야한다. 자신보다 빠른 차량을 이기려 면 역시 곡선로에서의 가속위주 주행이 좋다고 할 수 있다.

클러치

엔진 파워 업의 효과 를 극대화 하기 위해 서는 클러 치를 변경 하는 것도 좋다. 하지만 쉽게 체감할 정도의 효과는 없다. 기어를 바꾸는 순간에 좀 더 반응 이 빨리 오는 정도.



브레이크

직선로에 서 감당할 수 없을 정 도의 속도 를 낼 수 있게 되면 브레이크에도 신경을 써야한다. 파워가 높아지 면 노멀 브레이크로는 제대로 된 감속을 할 수



없으므로 파워업에 따라 브레이크도 강화해주 어야 한다.

타이어

수도고 배 틀 2에서 는 전적과 달리 타이 어가 소모 된다. 하루 일과를 마치고 차고로 돌아오면 회복되지만 그림자가 높은 타이어는 소모도 빠 른 것이다. 단 한번의 배틀 후에도 그림의 감각 이 변할 수 있으므로 주의하자.



서스펜션

서스펜션 파트의 교환으로 코너링 성능이 좋아 진다. 차 높이가 조정은 타입 2부터 가능하므로 이쪽을 권장다.



본디론



는 미미하지만, 타입3에서의 경량화 효과는 파 워업이나 브레이크 강화만큼의 효과가 있으며 가격도 저렴하다는 장점이 있다. 또한 스프링 의 강화 등은 서스펜션 교환과도 같은 효과를 얻을 수 있으므로, 초반부에 돈이 없을 때 어플 러와 함께 이 보디 튠 타입 3으로 튜닝이 행해 두는 것이 좋다.

에어로 톤

공기 마찰력을 최소화해 최고속도를 높이고 크 너밍 성능을 올리거나, 브레이크의 효율을 높 일 수 있다. 또한 타입 3의 경우는 대단한 경량 화 효과가 크다.

프론트 범퍼



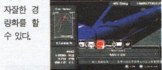
최고 속 을 높이고 브 레이크 효 율을 높일 수 있다.

본넷



면적이 넓은 만큼, 큰 경량화를 할 수 있는 부 분이다.

미러



자잘한 경 량화를 할 수 있다.

사이드 스커트



자잘한 경 량화와 최 고속을 높 이는데 도 움이 된 다.

리어 범퍼



자잘한 경량 화를 할 수 있다.

리어 스포일러



코너링 성능이 좋아진다.

그릴



경량화를 할 수 있다.

**라이트**  
경광차를  
할 수 있  
다.



**픽인트**  
차체의 색  
을 바꿀  
수 있다.



**스티커**



차체에 붙일 그림을 그릴 수 있다. 그림 스티커는 다시 스텝에서 구입해야 한다.



▲2번 메뉴, 좌측 위부터 시계방향으로 복사(copy), 자르기(cut), 붙이기(paste), 셀름, 1번 메뉴로, 로드, 세이브, 끝내기

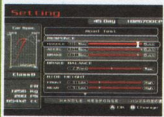


◀1번 메뉴, 좌측 위부터 시계방향으로 정크리기, 선크리기, 면절이기, 원크리기, 2번 메뉴로, 모두 자꾸기, 색상 바꾸기, 시각영 크리기



셋팅의 효과가 다양했던 전작보다 더욱 더 효과를 체감할 수 있게 되었다. 터보 차량의 경우 부스트 압의 조절이 추가되었다.

**엔진링**



반응 속도를 조절하는 것으로, 딱에 들수록 빠른 반응이 온다. 하지만 산형치에는 변화가 없으므로 최고속을 중시한다면 슬로우로, 날카로운 코너링을 중시한다면 뒤편으로 두는 것이 좋다. 아날로그 컨트롤러를 사용한다면 플레이어 가 언젠가라도 조정 가능한 부분이기도 하다.

**역률 & 브레이크**

이쪽 역시 머신의 가속 성능과 브레이크 성능의 변화는 없고, 임팩트 반응까지의 시간을 단축할 수 있는 효과가 있다. 급격한 드리프트위주의 코너링이라면 당혹 모두 뒤편으로, 라인을

컨트롤하여 부드럽게 도는 그림 위주라면 슬로우로 하는 것이 좋다. 기본적으로 중간 값을 쓰다가 잘 안들어지는 코너가 생기면 조절할 것을 권한다.

**브레이크 뮌텐스**

전륜과 후륜의 브레이크의 강도를 정하는 것이다. 그림 위주의 주행이라면 프론트 쪽을 강하게, 드리프트 위주의 주행이라면 리어 쪽을 강하게 하는 것이 좋다. 하지만 너무 한쪽으로 치우치면 좌우로 심하게 요동하므로 주의해야 한다.

**차고**

지속 코너링을 중요시한다면 차고를 높게, 고속 코너링을 중요시한다면 차고를 낮게 하는 것이 좋다. 하지만, 대부분의 코너가 고속이므로 낮게 할 것을 권한다.

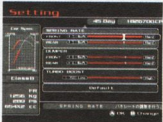
**기어비**

기어비율을 최적화해 가속 성능과 최고속 성능의 균형을 잡는 작업으로, 노력이 필요한 셋팅이다. 처음에는 원하는 최고속도보다 20km/h 정도 높게 파이널 기어비를 조정한다. 그 뒤 곡선구간에서 많이 사용하는 속도대의 기어는 서로 간격이 좁게, 직선구간에서 사용하는 기어비는 덜 좁게 셋팅 한다. 그 뒤는 실례로 달려보며 원하는 최고 속도가 나오는지, 각 기어의



간격이 너무 멀어서 가속이 어렵거나 너무 좁아서 없다면 뜻하지 체크하여 다시 간격을 맞춰준다. 이 작업을 크로스하 한다고 한다.

**스프링 & 댐퍼**



서스펜션은 단단할수록 응답성이 좋아지지만 불안정해지고, 부드러운수록 응답성이 나빠지지만 안정적으로 변화한다. 좀 더 높은 속도를 원한다면 서스펜션을 단단하게 할 필요가 있지만, 너무 불안정한 경우 브레이크이나 핸들링 때 차가 심하게 요동하게 되므로 주의해야 한다.

빠르게 달리고 싶다면, 서스펜션을 딱딱하게 할 필요가 있지만 그것은 불안정한 머신을 압도할 수 있는 기술을 필요로 한다. 불안정을 이용한 달리기를 할 수 없으면, 딱딱하게 해도 빠르게 달리는 일은 할 수 없기 때문이다.

대체적으로 프론트를 단단하게 하면 머신이 원하는 때에 들어 부드럽게 하면 막간의 시간차를 두고 들게되고, 리어를 단단하게 하면 원하는 것보다 차체가 더 들게 되고 부드럽게 하면 심한 코너링에도 잘 건디게 된다. 스프링과 댐퍼는 구동방식에 따른 특성을 바꾸는데 이용할 수 있다. FR차량의 오버스티어를 해소하려면 리어를 부드럽게 하고, FF

차량의 언더스태어를 해소하려면 리어를 단단하게 하면 된다. 또한 어떻게든 드리프트를 사용하려면 전 후 모두 단단하게 최대한 그립을 이용하여 돌러면 전 후를 부드럽게 하는 것이 좋다.

**터보 부스트**

부스트업을 올리면 파워가 올라가지만, 발열량도 늘어나 시간이 따라 성능이 눈에 띄게 줄어든다. 장시간 달리게되면 가속성과 최고속 모두 감소하게된다. 물론 차고로 돌아오면 회복이 되

로, 단기간에 승부를 걸 배틀이 있다면 부스트업이 높은 쪽이 좋고 장기간 동등한 정도의 실력자와 다수 배틀을 치를 경우 적당히 낮춰 내구력을 생각하는 것이 좋다. 또한 부스트업이 높다면 코너링 성능이 떨어지게 된다.

**등장 차량 리스트**

초기에 구입할 수 있는 차량은 적지만, 새로운 차량의 라이벌을 이겼을 경우 차량이 추가된다.

이 마크가 나오면 새로운 차량이 추가된 것이다▶



**CLASS C 185ps이하**

メーカー	계급내의 형식 명칭	실제차량 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	백기량(cc)
토요타	AE86L3	캐롤라 레빈 GT-APEX	FR	930	114	1587
	AE86T3	스프린터 트레노 GT-APEX	FR	950	114	1587
	AE86L2	캐롤라 레빈 GT-APEX	FR	950	114	1587
	AE86T2	스프린터 트레노 GT-APEX	FR	940	114	1587
	AE111L	캐롤라 레빈 BZ-R	FR	1080	165	1587
	AE111T	스프린터 트레노 BZ-R	FR	1080	165	1587
	W30	MR-S	MR	970	140	1794
닛산	N15N1	필서 세리예 VZ-R·N1	FF	1120	200	1596
	S13Q	실비아 Q's	FR	1130	135	1809
	S13QM	실비아 Q's	FR	1140	140	1908
	S14Q	실비아 Q's	FR	1190	160	1998
혼다	PP1	비트	MR	760	64	656
	EF8	CR-X SIR	FF	970	160	1595
	EF8G	CR-X SIR	FF	1010	160	1595
	EG6	시빅 SIR	FF	1040	170	1595
	EK9	시빅 TYPE R	FF	1040	185	1595
	EK9M	시빅 TYPE R	FF	1080	185	1595
	RF2	스텝 워커	4WD	1560	135	1972
마쓰다	PG6SA	AZ-1	MR	720	64	657
	NB8RS	마쓰다 로드스터 1.8RS	FR	1010	145	1693
스즈키	EA11R	카푸치노	FR	700	64	657
	EA21R	카푸치노	FR	690	64	658
푸조	N5S16	푸조 306	FF	1200	163	1998
	N5S16M	푸조 306	FF	1200	163	1998

**CLASS B 200 ~ 240ps**

メーカー	계급내의 형식 명칭	실제차량 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	백기량(cc)	
토요타	SW20G MR 2 G	리미티드	MR	1270	200	1998	
	XE10RS	알테사리아 RS200	FR	1360	210	1998	
	ST202	세리카 SS-2	FF	1210	200	1998	
	T231	세리카 SS-2	FF	1140	190	1795	
	UZ230	소아라 4.0GT-L	FR	1640	260	3968	
	A80SZ	스프라 SZ-R	FR	1450	225	2997	
	A80SZM	스프라 SZ-R	FR	1450	225	2997	
	닛산	S13K	실비아 K's	FR	1150	175	1809T
		S13KM	실비아 K's	FR	1200	205	1998T
		S13KK	실비아 K's	FR	1220	205	1998T
PS133		180SX	FR	1230	205	1998T	
PS13X		180SX Typ* X	FR	1190	205	1998T	
S14K		실비아 K's	FR	1270	220	1998T	
S14KM		실비아 K's	FR	1280	220	1998T	
R30		스카이리언 2000 터보	FR	1175	167	1990T	
R32GTM		스카이리언 GT-S Type M	FR	1320	215	1998T	
A31C		세피로	FR	1360	205	1998	



	Y33CV	세드릭 250LV	FR	1630	270	2987T
	Y33GTU	글로리아 그랜투리스모 아반티아	FR	1620	270	2987T
	Y34CV	세드릭 250LV	FR	1680	280	2987T
	Y34GU	글로리아 그랜투리스모 아반티아	FR	1660	280	2987T
	Z32ZX	페어레이디Z	FR	1490	230	2960TT
혼다	DC2	인테그라 Type R	FF	1080	200	1797
	DC2M	인테그라 Type R	FF	1080	200	1797
	DB8	인테그라 Type R 세단	FF	1100	200	1797
	DB8M	인테그라 Type R 세단	FF	1160	200	1797
	CH9	어코드 워건 SIR	FF	1430	200	2258
미츠비시	DE3A FTO	GP Variation R	FF	1150	200	1998
마츠다	SAGTX 사벤나 RX-7	GT-Turbo	FR	1035	145	573*2
	FX3X	사벤나 RX-7 GT-X	FR	1250	205	654*2
	FC3E3	사벤나 RX-7 인피니 3	FR	1230	215	654*2

## CLASS A 240ps이상

メーカー	형식의 명칭	실제사양 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	배기량(cc)	
토요타	SW20GT	MR2 GT-S	MR	1290	245	1996T	
	ST205	세리카 GT-FOUR	4WD	1390	255	1998T	
	A80RZ	스프라 RZ	FR	1510	280	2997TT	
	A80RZM	스프라 RZ	FR	1510	280	2997TT	
	100TV	제이서 투어러 V	FR	1470	280	2491T	
	100VTM	제이서 투어러 V	FR	1470	280	2491T	
	100MVM	마크2 투어러 V	FR	1480	280	2491T	
	JZZ30	소아라 2.5GT	FR	1590	280	2491T	
	S161V	엘리스트 V300	FR	1680	280	2997T	
	닛산	S15R	실비아 스페R	FR	1250	250	1998T
		R34GT	스카이라인 2.5GT 티보	FR	1410	280	2498T
		C34	스태이지아 260RS	4WD	1720	280	2568TT
C34M		스태이지아 260RS	4WD	1720	280	2568TT	
Z32VS		페어레이디Z Version R	FR	1530	280	2960TT	
R32RV2		스카이라인 GT-R V Spec 2	4WD	1450	280	2568TT	
R32FN		스카이라인 GT-R NISMO	4WD	1430	280	2568TT	
R33RV		스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1520	280	2568TT	
R33RVM		스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1520	280	2568TT	
R34RV		스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1560	280	2568TT	
혼다		AP1	S2000	FR	1240	250	1997
		NA1	NSX Type R	MR	1230	280	2977
	NA2	NSX	MR	1270	280	3179	
미츠비시	CE9A	린서 GSR 예뎀부선 3	4WD	1260	280	1997T	
	CH9A	린서 GSR 예뎀부선 4	4WD	1350	280	1997T	
	CP9A5	린서 GSR 예뎀부선 5	4WD	1360	280	1997T	
	CP9A6	린서 GSR 예뎀부선 6	4WD	1360	280	1997T	
	CP9A6M	린서 GSR 예뎀부선 6 TM 에디션	4WD	1360	280	1997T	
	Z16A	GTO 트윈터보	4WD	1700	280	2972TT	
Z15A	GTO 트윈터보	4WD	1680	280	2972TT		
Z15AM	GTO 트윈터보	4WD	1680	280	2972TT		
마츠다	FD3RZ	RX-7 Type RZ	FR	1270	265	654*2TT	
	FD3RS	RX-7 Type RS	FR	1270	280	654*2TT	
	JCESE	유노스 코스모 TYPE-E CCS	FR	1580	280	654*3	
스버루	GC8C4	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 4	4WD	1240	280	1994T	
	GC8S4	임프레자 세단 WRX STI Ver. 4	4WD	1250	280	1994T	
	GF8W4	임프레자 스포츠 워건 WRX	4WD	1300	280	1994T	
	GC8C5	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 5	4WD	1260	280	1994T	
	GS8S5	임프레자 세단 WRX STI Ver. 5	4WD	1270	280	1994T	
	GF8W5	임프레자 스포츠 워건 WRX	4WD	1310	280	1994T	
	GC8C6	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 6	4WD	1260	280	1994T	
	GC8S6	임프레자 세단 WRX STI Ver. 6	4WD	1270	280	1994T	
	GF8W6	임프레자 스포츠 워건 WRX	4WD	1310	280	1994T	
	GC8K	임프레자 쿠페 2.2B STI	4WD	1270	280	2212T	
	BE5	레가시B4	4WD	1450	280	1994T	
	BH5B	레가시 워건 GT-B	4WD	1480	280	1994T	
포르쉐	964C2	포르쉐 카레라 2	FR	1380	250	3600	
닛지	VGTS	바이퍼 GT-S	FR	1535	450	7990	

## 주요 차량의 간단한 설명

어떤 차량을 선택할 지 고민하는 플레이어를 위한 간단한 지침서다. 구입에 참고하도록 하자.

### ● 클래스 C

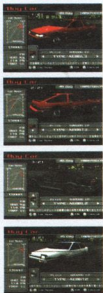
#### AE86 T2 / T3, AE86 L2 / L3 (sprinter 트레노 / 케블라 레빈)

어떤 게임 에라도 등장할 정도로 이름이 알려진 차로, 일나설 D의 주인공 타이가 타고 나와 더욱 애착이 가는 차량이다. 점작에서는 비기로 차 열에 누추하게 기계 이름을 써넣는 것이 가능했지만, 이번 작품에서는 아직 비기가 밝혀지지 않고 있다. 작고 가벼운 차량으로 구동 방식은 FR, 드라이버를 키우는 차량으로, 처음 수고도에 입문하는 초보자에서부터 한계에 도전하기 좋아하는 상급자까지 두루 사용하기 좋다. 마신 셋팅과 차량 조작 연습은 단연 AE86으로 시작하자.

가격이 썩 만만치 않지만 타기 용이하지만, 하이 스피드 배틀에서는 약한 모습을 보인다. 스타일에 따라 여러 가지 모양으로 나눠지지만, 근본적으로는 같은 모델이라 할 수 있다.

#### AE111L / AE111T (sprinter 트레노 / 케블라 레빈)

트레노와 레빈의 최신형 모델로, 5밸브 엔진을 탑재한 FF방식의 스포티 모델 시빅과 동급으로 제작되었지만 성능은 조금 떨어진다.



#### W30 (MR-5)



MR-2의 뒤를 이어가는 모델로, 파워는 없지만 가벼운 몸체로 어느 정도 커비가 가능하다. MR에 입문하기 쉬운 오픈 스포츠카.

#### N15N1 (릴스 VZ-2)

1.6리터로 200마력의 힘을 내는 레이싱 엔진을 탑재하고 보디도 경량화 된 모델이다. C클래스 중에서는 최고 속도를 낼 수 있다.



#### S13Q / S13QM (S13 실비아Q's)

고속 마신을 처음 접하기에 적당한 마신으로, 가격대 성능비가 우수하다. S13QM은 S13Q의 마이너 체인지판으로 1800cc에서 2000cc로 배기량이 늘었고, 엔진의 설계도 다르다.



#### S14Q / S14QM (S14 실비아Q's)



S13에서 S14세인지 당시에는 그다지 인기가 없었지만 S14QM으로 마이너 체인지 후에 안정화가 시작됐다. 하지만 C클래스라고 하기에는 큰 차가 문제점.

#### PP1(비트)

MR 오픈카로 엔진이 NA이므로 파워가 조금 부족한 감이 있다.



#### EF8(CR-X)

작은 몸체를 가지고 있으며, 호일 베이스가 얇은 것이 특징이다. 엔진은 시빅과 같은 것이지만 구형이다.



#### EG6(시빅)

구형 시빅이다. 당시로서 파워가 좋았지만, 역시 신형 시빅보다는 못하다.



#### EK9 / EK9M (시빅)

시빅의 최신 모델로 휠 서스펜션은 이렇지 않지만, 초고회전 엔진이면서 저속 토크가 확실히 높다는 점이 장점이다. 따라서 가속과 최고속 양쪽 모두 안정적이다. 가격이 싸고 튼튼하기 쉬운 차량 중 하나.



#### PG6SA (AZ-1)

MF구동방식이다. 보기 드문 형태로 보드



가 플라스크형이다. 따라서 가벼운 몸체가 특징

**NB8RS (로드스터)**



역시 보기 드문 오픈 스포츠카로, 전세적인 밸런스가 좋아 무난하게 사용할 수 있다. MR-S와 함께 MR입문에 적당하다.

**EA11R / EA21R (카부치노)**

소형 FR 스포츠카로 터보 엔진을 탑재하고 있어 파워가 여유롭다.



**NSS16 (루초306)**



엘리르 목적으로 만들어진 프랑션 차량으로, 높은 코너링 성능이 특징이다.

**클래스 B**

**SW20G**

**(MR-2)**

소형 MR 구동방식 차량으로 가벼워서 다루기 좋다. 파워도 어색함 없이 잘 나오는 편



**XE10RS**

**(아르테미아)**

FR 구동방식의 스포츠 세단이다. NA지만 출력이 높은 엔진을 탑재하여 힘이 좋다.



**ST202**

**(세리카)**

FF로 강력한 모델 중 하나라고 할 수 있다. MR-2와 동급 엔진을 탑재하고 있지만 FF 특유의 언더 스테어 경향이 있어 익숙해지면 노력이 필요하다.



**T231**

**(세리카)**

세리카의 최신 모델로 파워는 ST202보다 떨어지지만, 그만큼 경량화되고 밸런스가 안정적으로 대폭 조정되어서 다루기 좋아졌다. 여전히 FF 구동방식



**UZZ30**

**(소아라)**

4 리터 엔진을 탑재한 몬스터 쿠페. 튜닝에 따라서는 매우 강력한 머신이 될 수도



있다. 선회 후 바로잡기가 어려워서 안정감 있는 주행 테크닉이 요구되는 머신이다.

**A80SZ / A80SZM (스프라)**

스프라의 NA버전이다. 큰 보디에 비해 파워가 조금 부족하지만, 쓴 맛에 살 수 있는 안정감있는 차량이라고 생각하면 좋겠다. 기왕 스프라를 구입하려면 터보 버전을 구입하자.



**S13K / S13KM (S13 실비아 K')**

S13 실비아의 터보 버전 모델. FR의 구동 방식이며 무난하게 튜닝하여 달리기 좋아 인기 차종이다.



**PS133 / PS13X (180SX)**

첫 생산 이래 모델 체인지를 전혀 하지 않고 전통적인 인기를 자랑하는 FR 스포츠카.



**S14K / S14KM (S14 실비아)**

이전 S14 실비아의 터보 버전이다. 여전히 보디사이즈가 크고 무거운 것이 단점으로 엔진은 기본적으로 S13 터보와 큰 차이가 없다.



**R32GTM (R32 스카이라인 GT5-1)**

R32 스카이라인의 2리터 터보 모델. 스카이라인 GT-R정도의 절대적인 파워는 없지만 그 덕에 오히려 취급하기 쉬운 엔진이다.

**A31C (세피로)**

수수한 세단으로 의외로 빠르다는 정도가 특징이라 할 수 있다. 일본인들에게 있어서는 그리움을 불러일으키는 차량이라고 한다.

**Y33CV / Y33GTU**

**(Y33 세드릭 / 콜로리아)**

중년들이 좋아하는 차량으로, 수도고의 귀족이 되고자 하는 벼랑인에게는 현색을 권한다. 다만 양키적인 냄새가 풍기지만, 이러한 차상을 멋지게 튜닝해서 젊은이들을 위협하며 달리는 재미도 쏠쏠할지 모른다.

**Y34CV / Y34GU**

**(Y34 세드릭 / 콜로리아)**



세드릭 / 글로리아의 최신행 모델. 대형 세단으로는 혁신적이라 할 수 있는 디자인이 특징이다.



**Z32ZX (페어레이디 Z)**

페어레이디의 NA판. 티보와는 완전히 다르다고 할 수 있으므로 구입을 권하지는 않는다. 하지만 페어레이디 Z 매니아라면 어쩔 수 없이 손이 가게 될 듯.



**DC2 / DC2M / DB8 / DB8M (인택그라)**

강력한 VTEC 파워를 맛볼 수 있는 가벼운 스포츠 카. 쿨러링과 세단형이 있다. 익숙하지 못한 FR 티보형보다 쉽게 익힐 수 있다. 전작에서는 최초 소자금이 넉넉하기에 DC2로 시작하는 것



이 가능했지만, 이번 작품에서는 어느정도 돈을 모아야 가능한 초반 양민 압도용으로는 부적절해졌다고 할 수 있다. 하지만 여전히 쓰기 쉬운 차량.



**CH9(एको드 엔진)**

2.2리터 VTEC 엔진을 탑재한 액션으로, 휠 베이스가 길고 중량이 많이 나가 조종이 쉽지는 않지만, 실제로 몰아보면 꽤나 빠르다는 것을 알 수 있다.



**DE3A (FTO)**

FF 구동방식과 200마력이라는 점에서



는 세리카나 인테그리와 큰 차이점은 없지만 소형인 V6엔진을 탑재한 것이 특징이다. 고회전 영역에서 승부를 볼 수 있다.

**SAGTX (사반L1RX-7)**

초기형 RX-7이다. FR 구동 방식과 특유의 로터리엔진의 활동은 혁신적인 FD에도 계승되고 있다.



**FC3X / FC3E3 (사반L1RX-7)**

뛰어난 핸들링 감각을 자랑하는 FR 구동방식의 차량. 지금은 단종된 차량이지만 로터리엔진의 경량화로 더욱 강력해졌다.



● 클래스 A

**SW20GT (MR-2)**



MR-2의 티보 모델이다. 파워가 좋고 MR특유의 트랙션(추진력)이 위력을 발휘한다.

없다고 해도 과언이 아니다.



닝에 따라서는 몬스터 마신이 될 수도 있다.



**ST205 (세리카)**

세리카의 4WD 티보 모델로 본격적이라 할 수 있다. 앞축이 무겁기 때문에 회전성이 조금 낮지만 주파력이 좋다. 하지만 램보에 보다는 어려운 4WD차량.

**100TV/100TVM (제이서)**

척 보기에 중년 스타일의 차량이다. 하지만 길과 속이 다르다는 것은 이 체이서를 두고 하는 말. BCAMS 2.5리터 트윈터보의 파워는 결코 무시할 수 없다.



**S15R (S15 실비아)**

실비아의 최신행 모델. 여지껏 문제가 되었던 몸체의 크기를 줄여 경쾌한 핸들링을 자랑한다.



**A80RZ / A80RZM (스프라)**

3리터 직렬 6기통 트윈터보 엔진을 탑재한 몬스터 마신. 가속력에서는 따라올 마신이

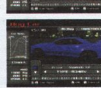


**JZ30 (소아라)**

소아라의 2.5리터 티보 모델. 파워는 조금 뛰쳐지만, 그런대로 달리는 맛이 있다.

**R34GT/R34RV (R34 스카이라인 GT-R)**

어떤 레이싱 게임을 보든, 최고의 안정성과 속도를 가지는 마신으로, 다만 가격이 높은 것이 단점이다. 튜닝 역시 감각을 잡기가 어렵지만, 수도고의 최강을 노릴 수 있는 마신.



**S161V (엘리스트)**

이 역시 세단이라고 무시해서는 안된다. 엘리스트에 탑재된 엔진은 스프라와 동등하여 튜



### C34 / C34M (스태이어자)

레전 형태를 하고 있지만 GT-R과 동급의 엔진을 탑재하고 있다. 티보 엔진이지만 단거리 대우 능력과 파워는 떨어진다.



### Z32VS (패어레이지 2)

V6 트윈터보의 머신으로 아메리카의 정기를 느낄 수 있다. 일본에서는 버블 경제의 상징으로 15년간 모델 체인지 없이 잘 나가는 차량.



### R32RN/R32RV2 (R32 스카이라인 GT-R)

최신형 모델에는 분명 뒤떨어지지만, GT-R의 명성은 어디 가지 않는다. 다시말해 가격대 성능비가 매우 뛰어난 차량. 하지만, 역사나 튜닝 감각이 독특하고 금액이 많이들어 익숙해지기까지 어렵다.



### R33RV / R33RVM (R33 스카이라인 GT-R)

이전 버전의 GT-R 힘있고 빠르지만, 차체가 조금 무겁다. 덕분에 R32보다는 더욱 공격적인 주행이 가능하며 안정적인 최고 속도를 가진다.



### API (S2000)

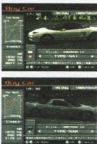
250마력이 라는 스페셜 머신



로도 강하다고 느낄 수 있다. 전체적인 밸런스도 뛰어난 혼다의 최상의 차종으로, 오픈카이지만 안정적이다.

### NA1/NA2 (NSX)

일루미늄보디의 채용으로 A클래스 중 가장 가볍다고 할 수 있다. NA 엔진이지만 파워를 느낄 수 있다. 가격이 상당히 높지만 그만큼 매력적인 차량이라 할 수 있다. 운전이 익숙해지기 힘들다.



### CE9A (한서 예블루션 3)

이전형 램오보의 최종 모델로, 설계가 조금 낡았지만 2000cc를 레스 중에서는 눈에 띄게 빠르다.



### CN9A (한서 예블루션 4)

모델 체인지에 의해 외관뿐만 아니라, 전자화 된 핸들링 등 하이테크 장비를 탑재한



### CP9A5 (한서 예블루션 5)

란에보 4보다 보다 사이즈를 늘린 모델로, 일루미늄화 하여 경량화를 이루었다.



### CP9A6 / CP9A6M (한서 예블루션 6)

란에보의 최신 모델로, 개량에 개량을 거듭



한 만큼 시리즈 중 가장 밸런스가 좋다고 할 수 있다.



### Z16A / Z15A / Z15AM (GTO)

3000cc V6 트윈터보를 탑재한 중량급 머신. 차체가 매우 무거워 힘을 받게 달리는 인상을 받게된다. 우직한 머신.



### FD3RZ / FD3RS (한피LRX-7)

로터의 엔진에 시퀀셜 트윈 터보를 탑재하여 차의 가속이 더더욱 부드럽고 섬세한 것이 특징. RX-7의 최상 기종이다.



### JCESE (코스모)

트윈터보를 탑재한 이색적인 빅 쿼터 엔진으로 따지면 V12에 필적하는 파워를 가지고 있다.



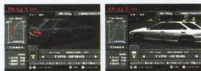
### GC8C4 / GC8C5 / GC8C6 / GC8S4 (임프렉자 WRX)

일본산 수평대향 엔진을 사용한 스바루사의 대표적 랠리 모델 시리즈, 으르렁거리는 독특한 엔진음이 특징으로, 엔진 레이아웃이 독특하여 중심이 차체 낮은 곳에 위치한다.



### GF8W4 / GF8W5 / GF8W6 (임프렉자 랠리 WRX)





WRX의 워건 버전이다. 경량화와 소형화를 이룬 보디가 특징이다.

**GC855/GS856**  
(임프레자 WRX STI 버전)



STi에 의해 개발된 임프레자 WRX다.

**GC8K (임프레자 22B)**



임프레자의 배기량을 2200cc로 늘리고 쿨러 스타일로 바꾸어 경량화도 이루었다. 배틀 능력에 뛰어난 어신.

**BE5**  
(레가시B4)

시퀀셜 트윈 터보를 탑재한 세단. 2000cc 클래스로는 높은 파워를 가지지만, 트윈 터보의 특성상 튜닝의 한계가 있다.

**BH68(레가시GT)**

기본적으로는 세단과 바뀌지 않았지만 레

건 특유의 중량감이 더해졌다.



**964C2 (포르쉐 카레라 2)**

독일의 스포츠카로 FFI이라는 리어 엔진 리어 구동의 독자적인 레이아웃을 가지고 있다. 덕분에 높은 추진력을 가지지만, 선회시 하중이 흔들리기 쉽다.



**VGTS (닷지 바이퍼 GTS)**

8000cc V10 엔진 탑재의 아메리칸 스포츠카. 굉장한 배기량에서 나오는 강력한 토크가 특징이다.

라이벌 카

**C1 편** 완성선 안쪽

**ROLLING GUY**

**001**



드라이버 네임: 롤링 게이 1호  
계량: AE 86 L3

**005**



드라이버 네임: 롤링 게이 5호  
계량: AE 86 T2

**002**

드라이버 네임: 롤링 게이 2호  
계량: AE 86 T3

**003**

드라이버 네임: 롤링 게이 3호  
계량: AE 86 T3

**004**

드라이버 네임: 롤링 게이 4호  
계량: AE 86 L3

**006**



드라이버 네임: 롤링 게이 6호  
계량: AE 86 L2

**LITTLE GANG**

**007**



드라이버 네임: 액비 & 린  
계량: DB 8

**011**



드라이버 네임: 스포링 버드  
계량: EK 9

**008**

드라이버 네임: 키스 미 햄크  
계량: S13

**009**

드라이버 네임: 도경 예드버트  
계량: AE 111

**010**

드라이버 네임: 미스더 튜링  
계량: AE 111

**012**



드라이버 네임: 모노쿠서 러브 캐츨 킨  
계량: EK 9

## KNIFE & FORKS

**013**



드라이버 내াম: 무적의 불 굼스  
차량: T231

**015**

No. 016~ No. 019에게 한번이라도  
진 경우 등장)  
드라이버 내াম: 광도의 로마네왕태  
차량: XE10 RS

**017**

황금의 크림 소스  
차량: W30

**018**

볼 네 개 짜리 드라이버  
차량: NB8 RS

**014**



No. 016~ No. 019에게 한번이라도  
지지 않은 경우 출현)  
드라이버 내াম: 태이불 매너  
차량: NSS 16

**016**

삼야의 아 라 모드  
차량: W30

**019**



붉은 태이불 크로스  
차량: NB8 RS

## SS LIMITED

**020**



드라이버 내াম: 원조 일변 벨  
차량: S161 V

**023**

No. 024~ No. 027에게 한번씩  
진 경우 등장)  
드라이버 내াম: 수도고의 붉은 성령  
차량: Y33 GTU

**025**

드라이버 내াম: 분개 일변 벨  
차량: Y33 CV

**026**

드라이버 내াম: 핵리플 장동  
(블랙스틱 비가지)  
차량: 100 TV

**021**

No. 024~ No. 027에게 한번도  
지지 않은 경우 출현)  
드라이버 내াম: 엑벤즈 4도어  
차량: Y34 CV

**024**



드라이버 내াম: 스포츠계 컬러  
차량: Y33 GTU

**027**



드라이버 내াম: 엑사이트 특 마인  
차량: Y34 CV

## BLACK KNIGHTS

**028**



드라이버 내াম: 소드 오브 드레곤  
차량: BH5 B

**032**



드라이버 내াম: 신희아미 파마귀  
차량: GF8 W

**034**

드라이버 내াম: 검은 옷의 개작  
차량: GF8 W

**029**

No. 031~ No. 034에게 한번도  
지지 않은 경우 출현)  
드라이버 내াম: 어둠의 풍자  
차량: BH5 B

**030**

No. 031~ No. 034에 한 번이라도  
진 경우 출현)  
드라이버 내াম: 어둠의 저항자  
차량: GF8 W

**031**

드라이버 내াম: 디3 아인  
차량: GF8 W

**033**



드라이버 내াম: 알어는 폭은  
차량: GF8 W

## FINE DRIVE

**038**



No. 039~ No. 042오무에게 한번씩  
진 경우 출현)  
드라이버 내াম: 下北 2000 CC  
차량: S13

**038**

No. 039~ No. 042오무에게 한번씩  
진 경우 출현)  
드라이버 내াম: 下北 2000 CC  
차량: S13

**039**



드라이버 내াম: 드림드트 베이퍼  
차량: S13

**036**



No. 039~ No. 042에게 한번도  
지지 않은 경우 등장)  
실베스타  
차량: S14

**040**



드라이버 내াম: 핑키 똥끼  
차량: S14

**041**

드라이버 내াম: 천연 술끼  
차량: S14

**042**

드라이버 내াম: 쿼이어 베투  
차량: S14

C1편 환상선 바깥쪽

CURVING EDGE

043



드라이버 내াম: 수도고의 왕자  
차량: DC 2

045

드라이버 내াম: 25세의 질풍  
차량: DC 2

047



드라이버 내াম: 선더 플래터  
차량: DC 2

044

드라이버 내াম: 직업의 경계(必去)  
차량: EK 9

046



드라이버 내َام: 프로텍서 타카  
차량: EK 9

048



직선의 귀신  
차량: DB 8

MAX RACING

055



드라이버 내َام: 브라더 로즈  
차량: Y34 GU

058

드라이버 내َام: 푸른 그림자  
차량: 100 TV

060



드라이버 내َام: 고속의 불무 컨디  
차량: Y33 CV

056



골든 베스트  
차량: Y34 GU

059

드라이버 내َام: 죽음의 검은 표범  
차량: 100 MV

061

드라이버 내َام: 고속의 화이트 블랙아웃  
차량: Y33 GTU

062

드라이버 내َام: 고속의 블랙드 레인  
차량: Y34 GU

GALAXY RACERS

049



드라이버 내َام: 건설 부장  
차량: AE 111

051

드라이버 내َام: 새빨간 황성의 영토지카  
차량: EK 9

053



드라이버 내َام: 스위트 엔니  
차량: EK 9

050



드라이버 내َام: 브라운 예로우  
차량: AE 111

052



드라이버 내َام: 매스티 오델로  
차량: NSS 16

054

드라이버 내َام:  
차량: A80 SZ

ELEGANT WILD

063

드라이버 내َام: 300 마일의 붉은  
루비  
차량: SW 20

065



드라이버 내َام: 화이트 레볼루션  
차량: A80

067



드라이버 내َام: 블랙 스타클러  
차량: PS 13

064



드라이버 내َام: 딥 그린  
차량: S13

066



드라이버 내َام: 호스트맨 미트  
차량: NA 1

068

드라이버 내َام: 인피니 엘로우  
차량: FC 3



## DEPARTURES

069



드라이버 내담: 예피 케픽  
차량: BE 5

073



드라이버 내담: 그레이트 라이덴스  
차량: GC 8

070

드라이버 내담: 현범의 거명인  
차량: 964 C 2

071

드라이버 내담: 스워드 셔먼디  
차량: BE 5

072

드라이버 내담: 풀 사이트  
차량: BE 5

074



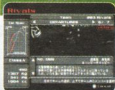
드라이버 내담: 윌 에트  
차량: GC 8

075

드라이버 내담: 글렉스의 귀공자  
차량: GC 8

## TWISTER

076



드라이버 내담: 적멸의 싱크로우  
차량: FD 3

080



드라이버 내담: 승황 스틱  
차량: FD 3

082

드라이버 내담: 수도교시우(水頭橋)  
차량: FD 3

077

드라이버 내담: 스마일 O엔  
차량: FC 3

078

드라이버 내담: 스워드 브루스  
차량: FC 3

079

드라이버 내담: 블루 라이더  
차량: FC 3

081



드라이버 내담: 픽업남자  
차량: FD 3

## C1편 B존 좌회

### Diamond Image

083



드라이버 내담: 변계길은 시프트와 타구아

087



드라이버 내담: 환상의 에어 블랙이드

084

드라이버 내담: 외로운 울프

085

드라이버 내담: 혼군 이즈키

086

드라이버 내담: 온빛의 탄환

088



드라이버 내담: 옐로우 엔젤

### RHYTHM BOX

089



드라이버 내담: 입합 레드

093



드라이버 내담: PINK GROOVE

090

드라이버 내담: JAZZ 그린

091

드라이버 내담: 블랙시글 블루

092



드라이버 내담: 포르노 스킵

094

드라이버 내담: 맥드나이트 블루

### WIND STARS

095



드라이버 내담: 녹도의 진모리

096

드라이버 내담: R막막

099

드라이버 내담: 귀우견의 복주 기관차

100

드라이버 내담: 햇빛의 칠규레

101



푸른 비행

102



드라이버 내담: 권

Harmonize

103



드라이버 내담: 엽담 레드

107



드라이버 내담: 워터 드라이브의 오목 (声塵)

104

드라이버 내담: 굼터 불로경의 고조

105

드라이버 내담: 수도고의 실버 예로우

106



드라이버 내담: 아이론 스틱

108

드라이버 내담: 브랜뉴 센더

109

드라이버 내담: 꿈꾸는 성당

Super Speed Wagon

110



드라이버 내담: 혁명의 기사

114



드라이버 내담: 마녀 지문(ハニ次郎)

111

드라이버 내담: 매지급

112

드라이버 내담: 무넨 타로(轟向太郎)

113

드라이버 내담: 울타 렉트

115



드라이버 내담: 시를

ANOTHER STAR

116



드라이버 내담: 블루 스틱드

117

드라이버 내담: 실버 스틱드

118

드라이버 내담: 연도날 마우라

119

드라이버 내담: 레드 시우트

120

드라이버 내담: 베를 스킨러기

121



드라이버 내담: 연도날 이토미

122



드라이버 내담: 전지 트림

C1편 B존 우외

Harmonize

123



드라이버 내담: 진술의 드라이브 텐서

127



드라이버 내담: 바람의 인파라

129

드라이버 내담: 액인 드림

124

드라이버 내담: 스틱로드 텐서

125

드라이버 내담: 지옥의 바연디

126

드라이버 내담: 스틱드와 프로텍서

128



드라이버 내담: 검은 생크로우

CUPID ARROWS

130



드라이버 내담: 소닉 권너

133a132

드라이버 내담: 문 나이트 차일드

134



드라이버 내담: 실버 임팩트

131



드라이버 내담: 환곡의 흰 요정

133

드라이버 내담: 꺾우보이 걸

135



드라이버 내담: 246 미트 브레이크

## TOKYO JUNGLE

136



드라이버 네임: 이오

140



드라이버 네임: 솔더 톱

142

드라이버 네임: 달리는 블루 웨이브

137

드라이버 네임: MJ 6 FEET 6

138

드라이버 네임: 질풍의 뜨거운 바람

139

드라이버 네임: 백오

141



드라이버 네임: 슬라이드 프리크

## TOP LEVEL

150



드라이버 네임: 타맥 스텝크

154



드라이버 네임: 찬실의 직업권

156

드라이버 네임: 러시아인 블루의 오기네

151

드라이버 네임: 환상의 맥스네

152

드라이버 네임: 베키국의 피눈물

153

드라이버 네임: 군사용(軍用)

155



드라이버 네임: 매드나이트 스루

## TR RACING

143



드라이버 네임: 응을 수 있는 폭풍의 꿈

147



드라이버 네임: 새벽의 새벽기

149

드라이버 네임: 달상 캐이서

144

드라이버 네임: 리브리스 나니

145

드라이버 네임: 규경 피크의 산기

146



드라이버 네임: 180대스터

148

드라이버 네임: 나이트 워커 모라이

## FREE WAY

157



푸른 불소리

161



정묵의 라바이어

163

크리스탈 나이트

165

아이들이 불벼

158

오렌지 예드

159

실버 퓌스

160

교우권(交友)선의 악당

162



올티메이트 질러

164

역설 적극

## C1편 C존

## RATT

166



드라이버 네임: 완승이 날개 시스템

167



드라이버 네임: 붉은 그림자

169

드라이버 네임: 캔탈 드라이버

171

드라이버 네임: 드리프트 여왕

170



드라이버 네임: 황미 캐이서

GESELLSCHAFT

172



드라이버 내명: 타임 이즈 미니

173



드라이버 내명: 새벽을 여객하는 불

174

드라이버 내명: 고독한 섹시야

175

드라이버 내명: 불린 도어엔

176

드라이버 내명: 예뻐 엑스트림

177



드라이버 내명: 앙리 프렌세스

C 1 편 環狀線(완상선)안쪽

Queen's Paradise

178



드라이버 내명: 소극(笑劇)의 조

179

드라이버 내명: 신대이 코우지

180

드라이버 내명: 버라이어티 경도(加藤)

181

드라이버 내명: 훗바 타나카(田中)

182



드라이버 내명: 락키 현

183



드라이버 내명: 새벽의 발라드

184

드라이버 내명: 꿈의 로망런

RINGS

185



드라이버 내명: 고고(高高)의 자결

186

드라이버 내명: 선달(線達)의 슬러더  
드 택일

187

드라이버 내명: 우성(宇成)의 양계(陽介)

188

드라이버 내명: 류낭실의 악마디

189



드라이버 내명: 락키 현

190



드라이버 내명: 울속의 흰 악마

191

드라이버 내명: 수리(修理)

192

드라이버 내명: 구권소(久宣高)

港岸編(코우간 편) 環狀線(완상선)바깥쪽

CATZ

193



드라이버 내명: 악영의 라벤지

194

드라이버 내명: 아들의 위장(維)

195

드라이버 내명: 수도고의 벽

196

드라이버 내명: 여인 제이스

197



드라이버 내명: 소행시 미스미

198



드라이버 내명: 악영의 세단 타기

199

드라이버 내명: 연 락키 공객(公客)

The Road of Justice

200



드라이버 내명: 미야행 마스터

201

드라이버 내명: 수도고의 뽕기선

202

드라이버 내명: 락키행 근원(根元)

203

드라이버 내명: 빌 현

204



드라이버 내명: 프래임 켄은

205



드라이버 내명: 사이랑

206

드라이버 내명: 예뻐 레넷



## 港岸編(코우간 편) B존 좌회

### EXPLOSION

207



드라이버 네임: 불행바람(무다이러지)

211



드라이버 네임: 불루 픽스

208

드라이버 네임: 골드 팜

209

드라이버 네임: 트러블 메이커

210

드라이버 네임: 시빌린트 센스

212



드라이버 네임: 스루 락

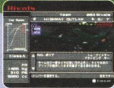
### HIGHWAY OUTLAW

213



드라이버 네임: 스퍼릿트 크래쉬

217



드라이버 네임: 드라이빙 SR

214

드라이버 네임: 프라이드 질러

215

드라이버 네임: 냉혹 베크의 귀공자

216

드라이버 네임: 매드 드라이버

218



드라이버 네임: 토템 풀

219

드라이버 네임: 스팩어플

## 港岸編(코우간 편) B존 우회

220



드라이버 네임: 토박 쟁敵

224



드라이버 네임: 맥스터 맥스

226

드라이버 네임: 엔젤 스마일

221

드라이버 네임: 미드나이트 폭스

222

드라이버 네임: 금속 장부인

223

드라이버 네임: 격인 마스터

225



드라이버 네임: 맥스터 맥슬

### E.R.O

227



드라이버 네임: 교통상 스도

231



드라이버 네임: 발을 저는 남자

228

드라이버 네임: 노스틀 이모션

229

드라이버 네임: 브랜드 뉴 모닝

230

드라이버 네임: 쵸B

232



드라이버 네임: 샌티맨탈 프러엠

233

드라이버 네임: 스트레인지 데블

## 港岸編(코우간 편) C존

### TEAM ALPHA

234



드라이버 네임: 맥시스의 미안 녹대

235



드라이버 네임: 핵플랑 조

236

드라이버 네임: 마이크 더 호스판

237

드라이버 네임: 웃는 그림자

238

드라이버 네임: 락 스팩이다

239



드라이버 네임: 코드F

港岸編(코우간 편) 코우간 선 하행

RR

240



드라이버 내াম: 백운(白雲)의 귀공자

245



드라이버 내াম: 리스캐 킷

247

드라이버 내াম: 아이 스피드 스타

241

드라이버 내াম: 코너왕 어택스트

243

드라이버 내াম: HIROSHI

244

드라이버 내াম: 암흑 메모리얼

246



드라이버 내াম: 행운(倖運)의 괴조(怪鳥)

THUNDER DRAGON

248



드라이버 내াম: 흑룡(黑龍)

252



드라이버 내াম: 녹용(綠龍)

254

드라이버 내াম: 청룡(靑龍)

249

드라이버 내াম: 백룡(白龍)

250

드라이버 내াম: 황룡(黃龍)

251

드라이버 내াম: 적룡(赤龍)

253



드라이버 내াম: 흑용(黑龍)

港岸編(코우간 편) 코우간선 상행

TRUE RIDE

255



드라이버 내াম: 백염(沸炎) 드라이버

259



드라이버 내াম: 윌터 울프

256

드라이버 내াম: 자이언트 임팩트

257

드라이버 내াম: 아이언 브로크

258

드라이버 내াম: 차니우스 루키

260



드라이버 내াম: 랭크 러키

261

드라이버 내াম: 케니 드래곤

THUNDER DRAGON

248



드라이버 내াম: 흑룡(黑龍)

252



드라이버 내াম: 녹용(綠龍)

249

드라이버 내াম: 백룡(白龍)

250

드라이버 내াম: 황룡(黃龍)

251

드라이버 내াম: 적룡(赤龍)

253



드라이버 내াম: 흑용(黑龍)

254

드라이버 내াম: 청룡(靑龍)

UNLIMITED

262



드라이버 내াম: 불황 마신

263



드라이버 내াম: 리플러 MONSTER

264

드라이버 내াম: 스캐거 퍽

265

드라이버 내াম: 에스맨 나오

266

드라이버 내াম: 요코야마의 대마인

267

드라이버 내াম: 실무서 교우

268



드라이버 내াম: 슬러핑 켄이

Dreamcast

POWER 게임!

**港岸編(코우간 편) | 横羽線(요코바선) 상행**

**FANATIC FUTURE**

**269**



드라이버 네임: 배닝 니케무리(幸村)

**270**

드라이버 네임: 톨 오소디(湖田)

**271**

드라이버 네임: 미스텍라스 마즈자와

**272**

드라이버 네임: 타오르는 투장

**273**



드라이버 네임: 인텔리 티커

**274**



드라이버 네임: 오경남(豪傑男)

**275**

드라이버 네임: 러브 니콜

**SPEED MASTER**

**276**



드라이버 네임: 아이스 톨

**277**

드라이버 네임: 만물의 왕기

**278**

드라이버 네임: 베히몰 택일

**279**

드라이버 네임: 천 샷 라이더

**280**



드라이버 네임: 막안 마녀

**281**



드라이버 네임: 톨 화이트 킥스

**282**

드라이버 네임: 메나리 플라이어

**283**

드라이버 네임: 불매 연결

**284**

드라이버 네임: 픽스트 베티

**港岸編(코우간 편) | 横羽線(요코바선) 상행**

**COMMANDER**

**285**



드라이버 네임: 오복 다리 건지

**286**

드라이버 네임: 아미토 셋끼

**287**

드라이버 네임: 양다리의 하데

**288**

드라이버 네임: 어떤 팔뚝의 시가에

**289**



드라이버 네임: 난파의 슈우

**290**



드라이버 네임: 뒷걸음의 동(童)

**291**

드라이버 네임: 스윘미 용인(勇人)

**DOUBLE MIND**

**292**



드라이버 네임: 카이로겐양크

**293**

드라이버 네임: カッシュタノマナク

**294**

드라이버 네임: ナミレケイシ

**295**

드라이버 네임: セキショクノキョジン

**296**



드라이버 네임: 카ssh오타마진

**297**



드라이버 네임: 쯤쿠하타나켄진

**298**

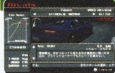
드라이버 네임: 하이코노세이리

WIND STARS

299

드라이브 네임: 해변의 제너이프  
 차량: N15N1  
 (Class C 차량으로 환상선의 팀 리더를 이기면 출현)

300



드라이브 네임: 트루 슬라이드  
 차량: Z 32  
 (Class B 차량으로 환상선의 팀 리더를 이기면 출현)

302

드라이브 네임: 엠티 엘핀  
 차량: XE 10 AS  
 (Class A 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

304

드라이브 네임: 세라모 통신  
 차량: JZZ 30  
 (Class A 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

303



드라이브 네임: 타력의 팔날  
 차량: Y 34 CV  
 (Class B 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

MIDDLE BOSS

큐우간 편

305



드라이브 네임: 매드나이트 로즈  
 차량: FD 3

306



드라이브 네임: 블루 프레스사  
 차량: Y 34 GU

307



드라이브 네임: 무권의 계왕  
 차량: JCESE

308



드라이브 네임: 쉐츠 나이트  
 차량: Z 32

ZONE BOSS-C1

309

드라이브 네임: 다영 스틱  
 차량: EG 6  
 (Class C 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

310



드라이브 네임: 우울한 전사  
 차량: S 14  
 (Class B 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

311



드라이브 네임: 스릴 엠티  
 차량: A 80  
 (Class A 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

312

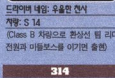
드라이브 네임: 엠티 리프  
 차량: S 15  
 (Class C 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

313



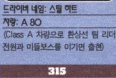
드라이브 네임: 블러드 하운드  
 차량: S 161 V  
 (Class B 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

314



드라이브 네임: 왕권(王冠)의 생명(生命)  
 차량: NA 1  
 (Class A 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

315



드라이브 네임: 새도우 아이즈  
 차량: EF 8  
 (Class B C의 차로 A, B존 보스를 이기고 C존의 팀 리더를 이기면 출현)

316



드라이브 네임: 후계의 테일 건너  
 차량: UZZ 30  
 (Class A의 차로 A, B존 보스를 이기고 C존의 팀 리더를 이기면 출현)

ZONE BOSS

港岸編(큐우간 편)

317

드라이브 네임: 황금의 질풍  
 차량: NA 2

318

드라이브 네임: 그림자의 모반자(謀反者)  
 차량: PS 13

319

드라이브 네임: 연인의 불꽃

320

드라이브 네임: 붉은 악마  
 차량: R 34 RV

321

드라이브 네임: 이그제스트 어브  
 차량: A 80RZ

318

드라이브 네임: 그림자의 모반자(謀反者)  
 차량: PS 13

BIG BOSS

322

드라이브 네임: 퍼플 뱀뱀오  
 차량: R 32  
 (Class B, C의 차량으로 C1번의 모든 리더와 보스를 이기면 출현)

323

드라이브 네임: 핵색의 커다스막  
 차량: FD3  
 (Class A의 차량으로, C1의 모든 리더와 보스를 이기면 출현)

LAST BOSS

324



드라이브 네임: ???  
 차량: S30ZX



## C 1 편 WANDERER

<b>325</b> 드라이브 내함: 커머셜게 황시(虎司) 차량: N15N1 0일에 한번 환상산안쪽에 출현	<b>326</b> 드라이브 내함: 마마의 백표 차량: SW20	<b>327</b> 드라이브 내함: GARAGE 악무오 차: ABOSZ (1주일에 한번 환상산안쪽에 출현)	<b>328</b> 드라이브 내함: 스피드 드림계 차량: S14 (No. 029를 이기면 환상산에 출현)
<b>329</b> 드라이브 내함: 적열의 폭풍우 차량: Y34GU	<b>330</b> 드라이브 내함: 외로운 울프 차량: ST205 (No. 174를 이기면 출현)	<b>331</b> 드라이브 내함: 적색엔×3 차량: SAGTX (진행 날짜 중 3차가 들어가는 날에 환상산바깥쪽에 출현)	<b>333</b> 드라이브 내함: 대신 오브 인페르노 차량: T231 (환상산바깥쪽에 출현)
<b>334</b> 드라이브 내함: 고먼의 배비리언 차량: GF8W (환상산에 있는 라이벌을 모두 이기면 출현)	<b>335</b> 드라이브 내함: 엘리트 백인(白人) 차량: S15 (차량을 11 대 이상 소유하고 있다면 환상산에 출현)	<b>337</b> 드라이브 내함: 푸른 야행어 차량: W30 (B존에서 출현)	<b>338</b> 드라이브 내함: 영한 학생(狂斬) 켈블러 차량: RF2 (각 자리가 동일한 날에(11, 22, 33일) 승객 瀬川(다이아, 후키가)에 출현)
<b>341</b> 드라이브 내함: 조조(鳥造)의 신의 차량: CP9A6 (1%CP 이상 소지하고 있으면 승객(다이아) 부근에 출현)	<b>342</b> 드라이브 내함: 천령종의 은빛 늑대 차량: R32 (오전 0시 이후에 F02를 타고 배틀에 임하면 다이아, 후키가)에 출현)	<b>343</b> 드라이브 내함: 노련한 마녀 차량: S30Z (VGTS나 E34를 타고 배틀에 임하면 후키가의 근처에 출현)	<b>344</b> 드라이브 내함: 큐피 힙 차량: DE3A
<b>345</b> 드라이브 내함: 폭풍우의 스트리머 차량: PS13 (웨스트 모드 2주일 씩 출현)	<b>348</b> 드라이브 내함: 게트 스텝어터 차량: JCESE (SAGTX를 타고 다이아, 후키가의를 달리면 출현)	<b>349</b> 드라이브 내함: 마주(迷走)의 아이들 프리크 차량: W30	<b>350</b> 드라이브 내함: 블러디 머리 차량: VGTS (No. 349를 이기면 출현)

## 港岸編(코우간 편) WANDERER

<b>351</b> 드라이브 내함: 사신 드라이브 차량: S15 (오전 0 시 이후에 환상산을 달리면 출현한다)	<b>352</b> 드라이브 내함: 얼룩의 텍스투라드 차량: XE 10 RS	<b>354</b> 드라이브 내함: 무자의 자(無知의 知) 차량: FD 3 (W30 승차시 환상산내하에 등장)	<b>355</b> 드라이브 내함: 글래머러스 머리 차량: Y34GU (차량을 50대 이상 소유시, 다이아신 또는 후키가와)에 출현)
<b>356</b> 드라이브 내함: 쿨 어어 차량: UZZ30 (주행거리 1000km 미만의 차를 타고 있으면 출현)	<b>357</b> 드라이브 내함: 헬시 HIRO 차량: FC3 (주행거리 100km 미만의 차를 타고 있으면 출현)	<b>358</b> 드라이브 내함: 언벨런스 로비 차량: S13 (소지금이 0일 때 후키가와)신 또는 다이아신을 달리면 출현)	<b>359</b> 드라이브 내함: 프라티카 차량: S13
<b>360</b> 드라이브 내함: 레드 픽트 차량: S15	<b>362</b> 드라이브 내함: 스토브 머리 차량: JZZ30 (주행거리 100km 미만의 차를 타고 코우간산을 달리면 출현)	<b>361</b> 드라이브 내함: 텍크니션 노노 차량: Z32 (차량을 50대 이상 가지고 있으면, 大黒(오오구루) 부근에 출현한다. 하지만 출현 빈도가 매우 낮은 편)	<b>363</b> 드라이브 내함: 스타트 머쉬 현 차량: Z16A (코우간산의 라이벌을 모두 이기 후에 출현)
<b>364</b> 드라이브 내함: 12시를 넘긴 신대결러 차량: FD3 (오전 4시경, 코우간산을 달리고 있으면 출현)	<b>365</b> 드라이브 내함: SPEEDBOX 차량: NA2	<b>366</b> 드라이브 내함: ZERO 차량: 964T (366일 이후에 코우간산에 출현)	<b>367</b> 
<b>368</b> 드라이브 내함: 아이언 레이서 차량: S30ZG	<b>369</b> 드라이브 내함: 풍 오브 예덴 차량: SAGTX (소지금이 0일 때 요코바신(横切線) 상행 방향을 달리면 출현)	<b>372</b> 드라이브 내함: 시일리트 배비리언 차량: A187 (No. 345를 이기 뒤, 요코바(横切線) 상행 방향을 달리면 출현)	<b>373</b> 골드 라이센스 차량: R30

●장르: 대전격투 ●제작사: 캡콤 ●발매일: 6월 29일 ●발매가: 5,800엔

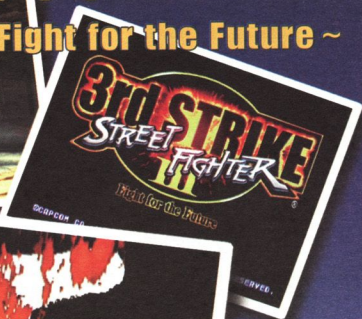


DREAMCAST

멀고도 험난한 블로킹에의 길(道)

# 스트리트 파이터 III 3rd 스트라이크

~ Fight for the Future ~



그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

"또 '스트리트 파이터'야? 지겹지도 않냐"라고 한다면 당신은 게임을 정말 보고 만끽하는 사람이다. 많이 나온 것은 사실이지만 모든 것이 나류대로의 재미가 있으니... 특히 접대용 격투게임으로는 최고, 역시 짙게 들쳐서는 안 되는 게임일 것이다. 이성의 가장 핵심적인 요소인 시스템 디렉션으로 자신만의 격투시스템을 만들어보자.

# 기본 시스템

이번에도 역시 약, 중, 강 편치/척이라는 전통적인(?) 버전을 사용한다. 버전은 옵션에서 자신에게 맞게 설정하자.

## 기본조합 표

(모든 커맨드는 캐릭터가 오른쪽을 향한 채로 기준으로 한다.)

이름	커맨드
방어	- (상단), / (우단)
진행대시	→
후방대시	←
블로킹	상대의 공격을 맞기 직전 → (상단),   (우단)
공중 블로킹	공중에서 상대의 공격을 맞기 직전 →
게드 블로킹	상대의 연속공격을 방어 중에 (상단),   (우단)
아이점프	
다운회피	쓰러질 때 방어 당기 직전 ↓
잡기	업P + 약K
잡기 풀기	잡기 직전 업P + 약K
리프터액	업P + 강K
퍼스널 액션	강P + 강K
EX필살기	보통의 필살기를 버린 2계로 사용
슈퍼악즈 캔슬	필살기를 사용하면 후 버로 슈퍼악즈를 사용

## 전방대시, 후방대시

다른 격투게임에서도 쉽게 볼 수 있는 대시이다. 거리조절을 위해 습관적으로 사용할 정도가 되어야 한다. 캐릭터마다 대시의 속도나 거리가 모두 다르다.

## 아이점프

보통의 점프보다 체공시간이 더 긴 점프를 한다. 캐릭터마다 얼마나 높이, 멀리 뛰는지는 전부 다르다. 어떤 캐릭터는 뜰때 높이 높지만 뛰는 반면 어떤 캐릭터는 높이는 비슷하지만 멀리 뛰므로 자신이 사용하는 캐릭터에 맞춰 사용하자.

## 다운회피

넘어질 때 입력하면 넘어지지 않고 굴러서 일어난다. 이 게임은 특별한 다운공격은 없으므로 언제나 사용할 필요는 없다. 승룡권 후 전인파동권 등의 상대가 다음 공격을 준비하고 있을 때 사용해서 그 공격을 쉽게 피할 수 있으므로 상대 공격 타이밍을 혼란시키는 것을 목적으로 사용하자.

## 잡기

이번에는 잡기의 커맨드가 바뀌었다. 가까이에서 커맨드를 입력하면 잡는데, 잡기를 실패했을 때는 실패동작이 나온다. ←, →가 같이 입력해도 되며, 방향에 따라 다른 잡기를 사용한다. 잡기를 풀 때는 잡히는 순간 커맨드를 입력하면 되는데, 없었으면 상태(↓ 입력상태)에서도 잡기를 풀 수 있다.

## 리프터액

리프터액이란 약간 점프해 공격하는 것으로, 앉아서의 방어할 수 없으며 약간 공중에 뜨기 때문에 하단 공격을 회피할 수 있다는 장점이 있다. 하단 공격과 적절히 섞어 쓰자. 전작의 ↓↓ + P에서 커맨드가 바뀌어 중P + 중K로 사용하는데 잡기와는 달리 레버가 중입이 아니면 나가지 않는다.

## 퍼스널 액션

강P + 강K로 사용하는 퍼스널 액션은 언뜻 보면 '도발'로 생각하게 되는데, 보통의 도발과는 달리 캐릭터마다 특수한 효과가 있다. 커맨드를



▲보통 태의 태미지 (태미지 레벨 4)

▶태미지 퍼스널 액션 무에는 태경애신다

입력한 후 버튼을 계속 누르고 있으면 평소보다 오래 퍼스널 액션을 사용하는 캐릭터가 있는데, 이 경우 퍼스널 액션에 의한 효과를 더 크게 얻을 수 있다.

공통적으로 모든 캐릭터의 퍼스널 액션은 자신의 슈퍼악즈 게이지를 약간 줄리는 효과를 갖고 있으며, 몇몇 캐릭터의 퍼스널 액션은 공격관장을 갖고 있는 것도 있다(물론 위력은 양쪽보다도 약하다).

## 타겟콤보

조금은 생소할지도 모르는 타겟콤보, 세인콤보라고 생각해도 좋다. 즉, 통상기를 캔슬해 다른 통상기를 사용하는 것이지만 캐릭터마다 정해져 있는 패턴만 사용할 수 있다. 타겟콤보 도중에도 필살기로 캔슬할 수 있는데, 이때 캔슬의 여부는 그 통상기를 캔슬할 수 있는냐에 따라 결정된다. 예를 들면 캔의 중런치 → 강런치 타겟콤보의 강런치 모션은 근급 강런치이다. 근급 강P는 단독으로 사용했을 때 캔슬이 가능하므로 타겟콤보에서 마찬가지로 캔슬이 가능하다. 유평 양의 중런치 → 강런치 → 강런치의 마지막은 호박자, 백호성당타로 통상기가 아닌 필살기이기 때문에 일반 필살기로는 캔슬할 수 없고 슈퍼악즈로만 캔슬할 수 있는 것이다.

타겟콤보는 캐릭터마다 갖고있는 갯수가 플러머 Q와 트레브는 타겟콤보를 갖고있지 않다.

## EX필살기

게이지를 사용해 필살기를 강화한다. 보통의 필살기보다 더 빠르기 때문에 연속기로 사용할 수 있던 것도 연속기로 이룰 수 있

## 퍼스널 액션 요약 표

이름	오류	이름	오류
준리	스텝게이지 약간 회복, 포즈에 따라 공격력 방어력이 업	순	공중 던진 경우 다음 공격의 스티시 업
미군도	공격력 방어력이 업	태근로	다음 공격의 공격력 업
레미	공격력 방어력이 업	이부키	상대기 맞을 경우 다음 공격부터 잡기의 공격력 업
Q	스텝게이지 약간 회복, 3단 체공시 방어력 업	엘레나	다음 공격의 스티시 업
트윅	사라짐	오로	누르고 있으면 빠른 속도로 스티시게이지 회복
영맥스	다음 공격의 공격력 업, 헬을 2회 휘두르면 잡기의 위력 업	유리언	다음 공격의 공격력 업
류	스텝게이지와 회복 속도가 빨라짐	후고	다음 공격의 공격력 업, 4단 체공시 방어력 업
전	다음 공격의 공격력 업	고우치	다음 공격의 공격력, 스티시 업
은, 양	다음 공격의 잡기의 공격력 업	길	다음 공격의 공격력 업
더블리	장애물 던진 경우 다음 공격의 공격력 업		

다. 모션은 같고 다단히트하는 것들이 대부분이지만 류의 용권선공각지침 특성이 약간 변화하는 것도 있다.



4단색으로 빛나는 것이 특징

### 슈퍼아츠

다른 게임의 초필살기와 같은 것으로, 이 게임에서는 캐릭터를 선택한 후 3가지의 슈퍼아츠 중에서 하나를 선택한다. 선택한 슈퍼아츠만을 사용할 수 있기 때문에 잘 생각해서 선택해야 한다. 슈퍼아츠 케이지는 1~3개까지 모을 수 있고 그 수는 선택한 슈퍼아츠에 따라 다르다. 또한 1레벨당 모아야 하는 케이지의 양도 슈퍼아츠마다 다르므로 알아두자. 강한 것일수록 케이지의 길이가 길다.

### 슈퍼아츠 캔슬

「스트리트 파이터 EX」의 슈퍼캔슬과 같이 필살기를 캔슬해 슈퍼아츠를 사용하는 것이다. 데미지 보정이 매우 크기 때문에 잘못 사용하면 슈퍼아츠만을 사용했을 때보다 위력이 떨어질 수도 있다. 하지만 슈퍼아츠를 비교적 쉽게 맞출 수 있으므로 약하더라도 사용하자. EX시리즈와는 달리 필살기가 맞지 않아도 캔슬할 수 있으며, 이로 인해 상대의 블로킹을 어렵게 만드는 것도 가능하다.



◀맞지 않아도 캔슬할 수 있다

### 블로킹

「스트리트 파이터 III」의 가장 핵심적인 시스템을 꼽으라면 누구든 바로 이 블로킹을 꼽을 것이다. 블로킹은 글자 그대로 상대의 공격을 완전히 막아내는 것이다. 보통의 방어와 다른 점은 방어 경직시간이 전혀 없다는 것. 상대의 공격을 블로킹하고 딜레이 시간동안 공격한다면 상대는 속수무책으로 당하게 된다. 커맨드가 커맨드이니 만큼 사용하기는 매우 어렵지만 사용했을 때의 이점을 생각해 볼 때 꼭 익혀야 하는 기술.

블로킹은 상대의 공격이 닿기 직전 → 또는 ↓를 입력하는 것으로, 먼저 블로킹의 타이밍은 아케이드 모드의 보너스게임이나 상대의 장공제 기술에서 익히도록 하자. 그리고 블로킹에 대해 깊이 집안다면 블로킹 트레이닝으로 조금 더 실전적인 블로킹을 연습하는 것이다. 그 후에는 실전에서 활용하는 것 뿐. 상대의 공격에 대해 무조건 방어하려고 뒤쪽을 입력하는 것보다 맞더라도 좌공히 앞을 입력하는 것이 중요하다. 방향 앞을 입력하면 블로킹이 빠르니 통상이나 잡기를 입력하면 블로킹이 되지 않아도 공격하는 것이 가능하



▲연속으로 블로킹도 가능하다



▶공중에서도

### 가드 블로킹

단순하게 설명하자면 '방어 중에 블로킹을 하는 것'이다. 진공파동권 등의 연속 공

격을 방어하고 있을 때에는 방어를 해제하면 (다른 방향을 입력하면) 그 후의 공격을 모두 받게 되는데, 이때 블로킹 방향(→ 또는 ↓)을 입력하면 블로킹을 할 수 있는 것이다. 이때의 블로킹은 보통 블로킹과는 달리 몸이 붙게 빛난다.



▲방어에도 가능하다



▶블로킹

### 캔슬 하이점프

통상기를 캔슬해 하이점프를 하는 것으로 하이점프 캔슬을 사용해 연속기를 사용하는 데 도움이 된다. 캔슬 하이점프를 사용할 수 있는 통상기는 그리 많지 않는데, 필살기로 캔슬되지 않는 것들이 대부분이므로 하이점프 캔슬과 같이 연속기로 활용하자.

### 하이점프 캔슬

질대로 캔슬 하이점프와 혼동하지 말자. 이것은 말 그대로 하이점프를 입력했을 때의 경직시간을 캔슬해 필살기를 사용하는 것이다. 2nd에서는 일반 필살기로 하이점프를 캔슬할 수 있었는데 비해, 3rd에서는 슈퍼아츠만 캔슬할 수 있다(시스템 디렉션에서 바꿀 수 있다). 캔슬 하이점프와 같이 사용하면 평소에는 연속기로 사용할 수 없었던 통상기를 연속기로 이용할 수 있다. 다만 하이점프를 하기 전의 경직시간이 매우 짧으므로 손이 매우 빨라야 한다...

## 모드 메뉴

### 아케이드(ARCADE)

어느 격투게임에서나 쉽게 볼 수 있는 모드로 CPU와의 대전으로 진행된다. 기본적으로 10스테이지로 구성되어 있고, 일정한 조건을 만족하면 7스테이지 후에 Q가 난입해 총 11명과 싸울 수 있다.

1스테이지부터 8스테이지까지는 두 명의

대전상대중 한 명을 선택해 싸우고 9스테이지는 정해진 캐릭터와, 마지막인 10스테이지는 길과 싸우게 된다.

고우키와 켄에 누가 더 어렵겠는가 ▶





## 대전 모드(VERSUS)

2인 대전을 하는 모드. 옵션에서 1P, 2P를 CPU가 조작하게 할 수도 있지만 그래도 컨트롤러가 2개 있지 않다면 선택할 수 없다. 한

스테이지가 끝나면 비주얼 메모리에 리플레이 데이터를 저장할 수 있으며, 30분까지 필요하다.

## 트레이닝(TRAINING)

보통의 트레이닝과 블록킹 트레이닝의 두 가지가 있다. 블록킹 트레이닝은 말 그대로 블록킹을 연습하기 위한 것으로, 상대는 미리 일

력해둔 패턴으로 공격해온다. 보너스게임에서 타이밍을 익혔다면 이곳에서 더욱 확실하게 연습하자.

### 노말 트레이닝 메뉴

- **노말 모드(NORMAL MODE)** - 보통의 트레이닝. 초보자는 이곳에서 연습용.
- **레코딩 모드(RECORDING MODE)** - 자신의 플레이를 다시 볼 수 있는 트레이닝 모드.
- **리플레이(PLAYBACK)** - 레코딩 모드의 플레이를 다시 본다.
- **데이 셋팅(DUMMY SETTING)** - 상대의 행동 패턴이나 조작 등을 변경할 수 있다.
  - 행동(ACTION): 서 있기(STAND), 앉기(CROUCH), 점프(JUMP), 콤퓨터가 조작(CPU), 2P 컨트롤러로 조작(HUMAN).
  - 방어(GUARD): 맞은 후 바로 방어(AUTO

- GUARD), 방어하지 않음(NO GUARD), 전부 방어(ALL GUARD), 블록킹(BLOCK KING), 랜덤 방어(RANDOM GUARD).
- 다른 회피(QUICK STANDING): 넘어질 때 다른 회피의 ON/OFF 설정.
- 스티븐(STUN): 한 대만 맞으면 스티븐되는 것으로
- **트레이닝 옵션(TRAINING OPTION)** - 슈퍼아츠 게이지의 셋팅이나 공격의 기록 등의 표시를 결정.
- S, A, GAUGE: 슈퍼아츠 게이지의 통상(NORMAL), MAX로 시작(MAX START), 무

- 한(INFINITY) 설정.
- ATTACK DATA: 데미지, 콤보 수 등을 화면에 표시한다.
- DAMAGE: 데미지 레벨의 설정.
- DIFFICULTY: CPU조작자의 난이도 설정.
- DEFAULT SETTING: 트레이닝 옵션을 초기상태로 되돌린다.
- **버튼 설정(BUTTON CONFIG)** - 옵션의 버튼 설정과 동일하다.
- **캐릭터 교체(CHARACTER CHANGE)** - 다른 캐릭터를 선택해 트레이닝을 계속한다.

### 블록킹 트레이닝 메뉴

- **데이 레코딩(DUMMY RECORDING)** - 상대를 조작해 공격패턴을 입력한다. 이때 절기를 사용하면 K, O도 가능하지만 전혀 의미가 없다.
- **블록킹 트레이닝(BLOCKING TRAINING)** - 실질적인 트레이닝으로, 상대는 데이 레코딩에서 입력해둔 패턴으로 움직인다.
- **트레이닝 옵션(TRAINING OPTION)** - 노말 트

- 레이닝과는 약간 다르다
- ACTION PLAYER: 데이 레코딩 중에 플레이어의 행동으로 서 있기, 앉기, 점프의 3가지
- S, A, GAUGE(DUMMY): 상대의 슈퍼아츠 게이지 노말 트레이닝과 같다.
- AUTO BLOCKING: 블록킹 트레이닝에서 보다 큰 조작을 하지 않아도 자동적으로 블록킹을 한다.

- S, A, GAUGE(PLAYER): 블록킹 트레이닝 중에 플레이어의 슈퍼아츠 게이지의 설정.
- DEFAULT SETTING: 트레이닝 옵션을 초기상태로 되돌린다.
- **버튼 설정(BUTTON CONFIG)** - 옵션의 버튼 설정과 동일하다.
- **캐릭터 교체(CHARACTER CHANGE)** - 다른 캐릭터를 선택해 트레이닝을 계속한다.

## 시스템 디렉션(SYSTEM DIRECTION)

게임의 시스템 자체를 변경하는 것으로 이번의 메인이 되는 시스템. 게임 시스템의 세세한 사항을 직접 설정할 수 있는 것이다. 무려

7페이지에 달하는 방대한 양이며, 여기에 5명의 엔딩을 볼 때마다 1페이지씩 추가되어 총 10페이지가 된다.

- **SYSTEM** - 보통의 시스템으로 플레이할 것이나(NORMAL), 자신이 설정한 대로 플레이할 것인가(ORIGINAL)를 선택한다. 기저 조정해 두 NORMAL로 플레이하면 무용지물.
- **DIRECTION** - 실질적으로 시스템을 변경하는 메뉴. 세부적인 사항은 다음과 같다.
  - **자신 블록킹(On Blocking):** 자신 블록킹의 ON/OFF 설정.
  - **대공 블록킹(Off Blocking):** 공중 공격에의 블록킹 ON/OFF 설정. 지상에서 사용해 공중에서 공격하는 것도 블록킹할 수 없다.
  - **공중 블록킹(On Blocking):** 공중에서 블록킹을 할 수 있는가를 설정.
  - **블록킹 입력 시간(Blocking 受付時間):** → 또는 ↓ 입력이 블록킹으로 인정되는 시간을 설정한다.
  - **가드 블록킹(Guard Blocking):** 가드 블록킹의 ON/OFF 설정.
  - **가드 블록킹 입력 시간(Guard Blocking 受付時間):** 가드 블록킹이 인정되는 시간을 설정한다.

- **방어(Guard):** 방어의 유무를 설정. 블록킹과는 관계 없다.
- **간헐 방어(Inter Guard):** 상대의 연속 공격을 한 번만 방어하면 끝까지 방어를 한다. 반격이 유리해진다.
- **방어 식별거리(Guard 識別距離):** 상대의 공격에 대해 방어태세에 들어가는 거리를 설정한다.
- **방어 데미지(Guard Damage):** 필살기나 슈퍼아츠를 방어했을 때의 데미지의 유무 설정. 블록킹의 개수가 약간 떨어진다.
- **전방 방어(Forward Guard):** 전방 대사의 유무 설정. 즉, 미루기 등이 비교적 크게 약화된다.
- **후방 대기(Back Guard):** 후방 대사의 유무 설정.
- **점프(Jump):** 점프의 유무 설정. OFF상태에서도 하이점프는 사용할 수 있다.
- **하이점프(High Jump):** 하이점프의 유무 설정.
- **다른 회피(Quick Standing):** 다른 회피의 유무 설정.
- **잡기(Grab):** 잡기의 유무 설정. 자신의 잡기의

- 존도를 체크해보자.
- **잡기 회피(Grab 回避):** 잡기 회피의 유무 설정.
- **잡기 회피의 제한(Grab 回避の制限):** ON으로 설정하면 ← 또는 → + RP + 약 K로만 잡기 회피를 할 수 있다(약해 중에도 가능).
- **리프트액(Grab Attack):** 리프트액의 유무 설정.
- **리프트액의 커맨드(Grab Attack의コマンド):** 리프트액의 커맨드를 중P + 중K(Grd, ↓↓ + P)로만 중 선택. 2nd 방식은 하단 블록킹을 할 수도 있다는 장점이 있는 반면, 빨리 사용할 수 없다는 단점이 있다.
- **피스널 액션(-ソナルアクション):** 피스널 액션의 유무 설정.
- **KO 후 피스널 액션(KO後パーソナルアクション):** KO 후 움직일 수 있는 시간동안 피스널 액션을 사용할 수 있는가를 설정한다. '도발 금지' 안가?
- **슈퍼아츠(スーパーアーツ):** 슈퍼아츠의 유무 설

- **진 옛날로 돌아가기..**
- **필살기(必殺技):** 필살기의 유무 설정.
- **EX필살기(EX必殺技):** EX필살기의 유무 설정.
- **EX필살기가 없는 고우키가 상대적으로 강해진다.**
- **EX필살기의 게이지 소모량(EX必殺技のゲージ消費量):** EX필살기를 사용할 때의 슈퍼아츠 게이지 소모량을 설정한다.
- **타겟콤보(ターゲットコンボ):** 타겟콤보의 유무를 설정. 역시 타겟콤보가 없는 ON 트롤보가 강해지며, 타겟콤보가 중요한 더블이나, 이 부키 등이 약해진다.
- **켄필살기(キャンセル必殺技):** 통상기를 캔슬해 필살기나 슈퍼아츠를 사용할 수 있는가를 설정한다.
- **슈퍼아츠 캔슬(SAキャンセル):** 슈퍼아츠 캔슬의 유무를 설정한다.
- **캔슬 하이점프(キャンセルハイジャンプ):** 캔슬 하이점프의 유무를 설정한다.
- **하이점프 캔슬(ハイジャンプキャンセルの仕様):** 필살기에도 하이점프 캔슬을 할 수 있게 된다(2nd).

- **공중 방어(空中ガード):** 공중에서도 방어할 수 있는가를 설정.
- **맞은 후의 점프상태(吹き飛ばし後ジャンプ状態):** 공중에서 맞아서 날아가는 도중 점프상태와 마찬가지로 공격 등이 가능한가를 설정한다.
- **모든 기술에 방어태미지(すべての技に削りダメージ):** 통상기에도 방어태미지를 입히는 것이 가능하게 설정.
- **슈퍼아츠 게이지 MAX로 시작(SAゲージMAXスタート):** 슈퍼아츠 게이지가 최고상태로 시작하는 것의 설정. ZERO 3인기+.
- **슈퍼아츠 라운드 리셋(SAラウンドリセット):** 라운드 종료 시 슈퍼아츠 게이지가 전부 없어지는가의 설정.
- **지상 체인콤보(地上チェーンコンボ):** 지상의 통상기를 약 - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K 순서로 체인콤보를 사용할 수 있게 되는 것의 설정. 뱀파이어+.
- **공중 체인콤보(空中チェーンコンボ):** 공중의 통상기로 체인콤보가 가능하게 된다.
- **모든 통상기 캔슬(全通常技がキャンセル可)**

- **몇몇 통상기를 제외한 대부분의 통상기를 필살기나 슈퍼아츠로 캔슬할 수 있다.**
- **필살기→필살기(必殺技→必殺技or SA):** 필살기를 캔슬해 필살기나 슈퍼아츠를 사용한다. 슈퍼아츠 캔슬이 불가능한 것도 캔슬할 수 있게 된다.
- **모든 슈퍼아츠 사용 가능(全スーパーアーツ使用可能):** 3개의 슈퍼아츠를 모두 사용할 수 있게 된다. 겹쳐서 커맨드들은 |, /, ~, /, ~ 등으로 사용할 수 있다.
- **슈퍼아츠 캔슬 슈퍼아츠(SAキャンセルSA):** 슈퍼아츠를 캔슬해 슈퍼아츠를 사용하는 것의 설정.
- **공중콤보 제한시간(空中コンボ制限時間):** 공중콤보가 가능한 시간의 길이를 설정한다.
- **SAVE - 시스템 디렉션의 변경사항은 따로 저장한다.** 디렉션 메뉴는 매우 복잡하기 때문에 저장해두는 것이 좋다. 여러 개를 저장할 수 있도록 각 2블럭이 필요하다.
- **LOAD - 이전에 저장해 두었던 디렉션 데이터를 불러내 사용한다.**

## 리플레이(REPLAY)

대진 모드에서 저장된 데이터나 랭킹 홈페이지에서 다운받은 리플레이 데이터를 감상할 수 있다. 멋진 플레이는 두고두고 간직하며 보자.

## 옵션(OPTION)

### ■ 게임 옵션(GAME OPTION)

- **DIFFICULTY:** 아케이드 모드의 난이도를 설정한다. 총 8단계.
- **TIME LIMIT:** 아케이드 모드와 대전 모드의 시간제한을 설정. 30초, 60초, 90초, 무한의 4가지이다.
- **ROUNDS(1P):** 아케이드 모드의 라운드 수를 설정한다.
- **ROUNDS(VS):** 대전 모드의 라운드 수를 설정한다.
- **DAMAGE LEVEL:** 높이든 같은 공격이라도 위력이 강해지고, 낮추면 반대로 위력이 약해진다.
- **HANDICAP(VS):** 대전 모드에서 캐릭터 선택 후의 핸디캡설정을 ON/OFF.
- **PLAYER 1(VS):** 대전 모드에서 1P의 조작성 CPU로 할 것인지 선택.
- **PLAYER 2(VS):** 마찬가지로 2P의 조작성 CPU에게 맡길 수 있다.
- **DEFAULT SETTING:** 게임 옵션을 초기상태로 되돌린다.
- **버튼 설정(BUTTON CONFIG):** 버튼의 설정과 진동의 유무를 설정한다.
- **화면 조정(SCREEN ADJUST):** 화면의 위치와 크기를 조정한다.
- **사운드(SOUND):** 스테레오/모노의 설정, BGM과 효과음의 크기를 설정하며, BGM TEST에서 원하는 음악을 들을 수 있다.

■ **메모리 카드(MEMORY CARD)** - 옵션의 세이브와 로드를 하여, 오토 세이브의 ON/OFF를 설정한다.

■ **엑스트라 옵션(EXTRA OPTION)** - 진 캐릭터의 영웅을 본 후에 선택할 수 있는 추가 옵션. 총 4개이지만, L/R 프리가(스틱은 X, Y)로 다음 페이지로 넘어갈 수 있다.

· **LIFE GAUGE TYPE:** 체력의 설정으로, 통상(NORMAL), 약간씩 회복(INCREASE), 약간씩 줄어듦(DECREASE), 잠시 후 전부 회복(RECOVER), 바로 전부 회복후 RECOVER, 무적(NO DAMAGE)을 설정한다. 대전 모드의 트레이닝 모드화가 이루어지는 것이다.

· **PHYSICAL STRENGTH:** 1P와 2P의 실질적인 체력을 설정한다. 높을수록 방어력이 높다.

· **GUARD TYPE:** 보통의 방어 시스템(NORMAL), 자동으로 방어(AUTO GUARD), 방어 대신 블로킹(SEMI-BLOCKING), 자동 블로킹(AUTO BLOCKING)중 하나를 선택한다.

· **S.A. GAUGE INFINITY:** 슈퍼아츠 게이지의 자동회복 ON/OFF 설정.

· **S.A. GAUGE STOCKS:** 슈퍼아츠 게이지의 최대 스톡 수를 설정. 최하 1에서 최고 9까지 가능하다(0이나 10은 되지 않는다).

· **S.A. GAUGE LENGTH:** 슈퍼아츠 게이지의 길이를 설정하는 것으로, 역시 어느 정도의 제한이 있다.

- **S.A. GAUGE INCREASE:** 슈퍼아츠 게이지의 증가량을 설정한다.
- **STUN GAUGE LENGTH:** 스티븐 게이지의 길이를 설정한다.
- **STUN GAUGE INCREASE:** 스티븐 게이지의 증가량을 설정한다.
- **STUN GAUGE RECOVERY:** 스티븐 게이지의 회복량을 설정한다.
- **SCREEN DISPLAY:** 체력 게이지, 스티븐 게이지, 슈퍼아츠 게이지, 남은 시간을 표시하는 것의 ON/OFF 선택으로, OFF로 설정할 경우 배경과 캐릭터만 나오는 깨끗한(?) 화면을 감상할 수 있다.
- **LIFE GAUGE DISPLAY:** 체력 게이지의 표시를 설정.
- **TIMER DISPLAY:** 남은 시간의 표시 설정.
- **STUN GAUGE DISPLAY:** 스티븐 게이지의 표시 설정.
- **S.A. GAUGE DISPLAY:** 슈퍼아츠 게이지의 표시 설정.
- **HEARTBEAT VIBRATION:** 남은 체력에 따라 진동을 하는지의 여부를 설정하는 것으로, 버튼 설정에서 진동을 꺼놓았지만 ON을 선택해도 작동하지 않는다.
- **DEFAULT SETTING:** 엑스트라 옵션을 초기상태로 되돌린다.

## 네트워크(NETWORK)

랭킹 홈페이지에 접속해 리플레이 데이터를 다운받거나 랭킹 확인 등을 하며, 통신 대전을 즐길 수 있다. 인증을 받은 드림캐스트에서만 가능하다.

## 그 밖의 요소들

### 그레이트 저지란?

플레이어의 대전 성적을 체크하는 시스템이다. OFFENCE, DEFENSE, TECH, EX POINT의 4가지를 체크해 종합적인 랭크를 표시한다. MSF, XS, SS, S, A, B, C, D, E, F의 랭크가 있고, 각각 +가 2개까지 붙는다.



▲과연 당신은 어느 정도의 실력을 갖고 있는가

### JUDGEMENT

파이널 라운드에서 DOUBLE K.O가 되었을 때(영소에 양쪽 모두 1승)나 TIME OVER가 되었을 때 양쪽의 체력이 같을 때 JUDGEMENT로 승자를 가리게 된다. 그레이트 저지의 랭크가 높은 쪽이 승리하게 되는데, 그다지 많이 보게되는 것은 아니므로 신경 쓸 필요는 없다. JUDGEMENT에는 랭업으로 예피(테크로와 같이 있는 소년)가 등장하니 관심 있는 사람은(있을까?) 체크해두자.



▲그레이트 저지 랭크도 같다면 HP가 승자

### 슬쩍씩 칼라

캐릭터를 선택할 때 버튼에 따라 6가지의 색이 설정되어 있다. 그리고 약P + 중K + 강P의 한 가지가 더 있어, 총 7가지의 칼라가 존재한다. 여기에 각각의 캐릭터들로 아케이드 모드를 클리어하면 7가지에 스타트 버튼을 누른 채로 선택하는 것들이 추가되어 총 14가지의 칼라를 선택할 수 있는 것이다. 아케이드 모드를 클리어할 때에는 시스템 디렉션이 NORMAL인 상태로 플레이해야 한

다. 게임 옵션은 관계없이 귀찮다면 라운드를, 난이도, 데미지4로...

### 보너스 스테이지

아케이드 모드의 3스테이지를 클리어하면 'CRUSH THE CAR!' 즉 차 부수기의 보너스게임을 할 수 있다. 여기에서 특별한 방법으로 차를 부수면 EXCELLENT을 받을 수 있으며 방법은 다음과 같다(순서는 관계없다)

1. 차의 왼쪽에서 본넷트가 찢어질 때까지 공격한다.
2. 차의 위에서 앞유리를 부순다.
3. 차의 오른쪽에서 앞문과 뒷문이 떨어지거나 갈 때까지 공격한다.

또한 6스테이지를 클리어하면 볼링 보너스게임을 즐길 수 있다. 이곳을 피펙트로 통과한다고 해서 볼링을 잘 하는 것은 아니지만, 적어도 어느 타이밍에 볼링을 해야하는가는 잘 아는 것이라고 할 수 있다.

이 보너스게임은 노멀과 하드로 나뉘며 각각 5단계의 레벨로 총 10가지의 패턴이 있는데, 레비와 비튼 조각으로 레벨을 선택할 수 있다. 방법은 보너스게임에 들어가기 전에 커멘드를 입력하고 있는 것. 선택 방법은 다음과 같다.

레벨 노멀 하드

1	+ 약P	+ 약P
2	+ 중P	+ 중P
3	+ 강P	+ 강P
4	+ 약K + 중K + 강K	+ 약P + 중P + 강P
5	+ 약P + 중K + 강P	+ 약K + 중P + 강K



▲워시서 예피 말지

### Q의 난입

아케이드 모드에서는 보통의 방법으로는 절대로 Q가 나오지 않는다. Q와 싸우려면 특정한 조건을 만족해야 등장하는데, 조건을

만족하면 7스테이지나 8스테이지 클리어 후 등장한다. Q와 싸우면 아케이드 모드를 총 11스테이지로 즐길 수 있으므로 스코어 어택을 하는 사람이라면 체크해두자. 조건은 8스테이지 중에 세워도 된다.



▲8스테이지 등장

1. 한 라운드도 패배하지 말 것(컨티뉴도 안 됨).
2. 그레이트 랭크가 모든 스테이지 T 이상
3. SP포인트를 2개 이상 얻는다(전 스테이지도 좋은 랭크를 얻는 것).
4. 슈퍼차즈 피니쉬를 5회 이상 한다(1라운드면 3회, 5라운드면 7회, 7라운드면 9회). 이때 슈퍼차즈를 방어해서 승리하면 안 된다.

### 길 선택

시스템 디렉션의 추가 이후 등장하는 길, 선택하기 위해서는 모든 캐릭터로 아케이드 모드를 클리어하는 것이다. 시스템 디렉션을 노멀로 설정하고 모든 캐릭터로 클리어하면 윤의 위, 양의 아래에 길이 추가된다(보이지는 않는다). 역시 난이도, 라운드 수, 데미지는 관계없이 귀찮다면 난이도, 라운드, 데미지4로 빨리빨리 넘어가자.

길로 아케이드 모드를 클리어하면 엑스트라 옵션이 추가된다. 또한 길을 선택하기 위해 아케이드 모드를 클리어하다보면 시스템 디렉션이 10페이지로 늘어나는데, 이것은 5명의 엔딩을 볼 때마다 1페이지씩 추가되는 것이므로 자연스럽게 얻는 것이다.



▲시가라(?)의 선택이다

## 캐릭터 공략

### 츨리



#### 특수기

음조각	공중에서	+ 중K
수들라	진방 점프중	+ 강P
쌍관장		+ 중P
학수학라	근접 중K 누르고 있음	
협장축		+ 중K
발걸		+ 강P
전신학라		+ 강K
익신라		+ 강K
삼각점프	화면 구석에서 점프중	

#### 필살기

이름	계면드	비고
백일라	K 연타	EX
가공권	↖ ↘ ↙ ↗ + P	EX
스피닝 버드 릭	↑ ↓ ← → + K	EX
패신축	↖ ↘ ↙ ↗ + K	EX

#### 슈퍼야츠

이름	계면드	계면 수
I 가공장	↖ ↘ ↙ ↗ + P	1
II 불이선	↖ ↘ ↙ ↗ + K	2
III 천성난화	↖ ↘ ↙ ↗ + K	3

#### 특기정보

점프 강P ⇒ 점프 강P

드러 등장한 츨리 하지만 쉬운 연속기도 없고 특수기가 많아 대중대중 해서는 이기가 힘들다. 대사가 빠르고 비교적 리치가 긴 공격이 많으므로 이것을 최대한 활용해야 한다. 견제기로는 중격과 강편치, 약이 중편치를 주로 사용하자. 중격은 주로 대공, 약이 중편치는 하단이다. 점프공격으로는 발동이 빠른 중편치와 중격을 주로 사용하고, 지상을 공격할 때는 강편치가 좋다.

#### 필살기

정말 짜질스러운 필살기들... 가공권은 끝까지 나가지도 않으면서 매우 느리고, 백일라는 너무 짧고... 그래도 스피닝 버드 릭은 연속기로 사용할 수 있어서 EX로 사용하면 대이자가 더 크다(당연한가). 스피닝 버드 릭은 슈퍼야츠로 캔슬이 불가능하므로 슈퍼야츠 캔슬을 사용하려면 가공권을 사용해야 한다. 패신축은 하단공격을 회피하며 중단편장을 갖고 있으므로 자주 이용하자.

#### 연속기

- 약이 강P ⇒ 스피닝 버드 릭(중)
- 약이 중K ⇒ 스피닝 버드 릭(약)
- 약이 강P(또는 발걸) ⇒ 가공권(중)
- 익신라 ⇒ 가공장
- 약이 강P(발걸, 약이 중격 등) ⇒ 슈퍼야츠



▲ 이 번 공격도



◀ 위력은 가장 센데... 니가다가 번격이구나

#### 슈퍼야츠

가장 위력이 센 것은 불이선, 게이지도 20이므로 EX필살기를 사용하기에 좋다. 하지만 나가는 도중 반격 당할 수도 있으므로 가공장이 더 좋을지도... 둘 다 연속기로 사용하기에는 큰 문제가 없다. 천성난화는 밀착하지 않으면 맞지 않아 연속기로 사용하기는 힘든데 대신 대공기로 사용하기에 좋고 3번이나 사용할 수 있다는 장점이 있다.

#### 연타

(은스테이지 유리인과의 싸움 전)

츨리: 당신들이 무엇을 꾸미고 있는지는 모르겠지만 어린이까지 팔러드는 것은 용서할 수 없어 오! 그 애는 어디에?  
유리안: 그런 쓸데없는 일로 나를 말려들었다나... 예의를 모르는 건가! 아이는 돌려주도록 하자... 하지만 나의 놀이 상대가 돼 주어야겠어! 그 조치를 피할로 몰아넣은 전설의 다리... 어느 정도 의 심막인지 시험해보도록 하자

(길을 이긴 후...)

아이: 만나~  
츨리: 이제 캔슬아...  
...그 시간으로부터 벌써 반년 구해낸 여자아이들 안았을 때 나에게 있어서 '짜옹'이라는 것이 무엇인지 알 것 같은 느낌이 들었다...  
--아마지가 자라고 됐던 고함  
아이들: 왓! 왓!  
--세계에서 지금까지 만났던 상상한 사람들  
아이들: 왓! 타이아웃!

진정한 강함, 진정한 상상함, 진정한 아름다운을 이 아이들에게 가르쳐 주는 것 그것이 이제부터의 나의 삶. 이 권법을 내일의 추억을 위해 미래를 위해!

모두들: 이 ~아앗!!!





## 마코토



### 특수기

순간 접근해 정권 → + 강P 중에 강P

상연찌르기 '신박'

합성기		
이름	키워드	비고
돌진 정권찌르기	↖↘+P	EX
'달풍'		모스기 가능
직상 정권찌르기	↖↘+P	EX
수도 내리치기	↖↘+P	EX
'신바람'		
공파잡기 '찰소'	↖↘↘+K	잡기기술
섬공 발판치르기	공중에서	EX
'검'	↖↘+K	

### 슈퍼아트

이름	키워드	투우시 수
I 정권신	↖↘↘+P	1
오단찌르기		
II 난폭한	↖↘↘+K	2
토치파쇄		
III 단전연기	↖↘↘+P	1
공격형		

### 틱 노트

강K → 중K  
→ 중K → 강K

신케릭터인 공수도 소녀 마코토, 앞을 입력한 채로 통상기를 사용하면 중립일 때에는 다른 공격을 한다(특수기로 분류하기에는 너무 많다). 이중에서 강리와 중격은 상대에게 빠르게 접근할 수 있다. 마코토는 대사가 빠르지만 쓸데없이 너무 길고 오래 걸리므로 이들을 이용해 접근하는 것이 좋다. 간제로 사용하기 좋은 것은 중격과 앉아 증편초, 중격은 대공기로도 이용할 수 있다. 마코토는 걷는 속도가 느리므로 통상기의 이동 편정으로 리치가 긴 것을 최대한 활용해야 한다.

### 합성기

질풍은 빠른 속도로 이동하며 공격한다. 모을 수도 있지만 가드 붙는다는 것은 아니고 파워가 약한 세지면서 상대가 다뤄지는 것뿐이다. 모으고 있는 동안 커버튼을 누르면 취소할 수 있으나 페인트 공격으로 이용하지. 취소는 절대로 지상에서 맞지 않으며, 공중에서 히트하면 후속타를 넣을 수 있다. 각도가 각도인 만큼 많이 사용되지는 않는다. 신바람은 중단판 정이므로 상대가 없었을 때 사용하지. EX라면 연속기로도 쓸 수 있어 실용성이 높다. 당초는 자체의 위력은 거의 없지만 후속타를 넣을 수 있으며, 이것에서 파생되는 연속기는 매우 강하다.

### 슈퍼아트

오단찌르기는 발동이 매우 빨라 캔슬하지 않아도 연속기로 사용할 수 있다. 기상공격으로도 쓰이며 파워도 강력, 하지만 상대가 방어하면 반격 당하게 된다. 토치파쇄는 발동은 느리지만 연속기로 사용할 수 있는 속도이고, 마지막의 취소를 캔슬해 하이점프를 할 수 있어서 히트 후의 연속기의 의해 오단찌르기보다 위력이 강해진다. 단전연기는 일정시간동안 공격력이 1.75배가되는데 방어가 불가능하므로 플로팅을 마스터하지 않았다면 사용이 힘들다.

### 연속기

- 강P → 질풍 → 오단찌르기
- 검(약, 공중히트) → 질풍 × 2
- 당초 → 강P → 질풍(강) → 앉아 약K → 질풍(약)
- 강P → 토치파쇄 → 캔슬 하이점프 → 검(약) → 질풍(강) × 2
- 당초 → 강P → 토치파쇄 → 대시 → 취소(강) → 캔슬 하이점프 → 검(강)



◀기술명 외치기 말고 타라기서 타라기-

▼달이오른다(?)



▶기대장 격파! 는 아니군

### 연딩

(공스테이지 류와 싸우기 전)

마코토: 소문은 들었다. 당신이 류인가? 그 머피와 단발의 도복! 틀림없어! 나와 한번 승부다~앗!  
류: 공수인가... 그것도 상연한 고수인 것 같아. 재미있군! 나와 모든 힘 상대해 주지!  
(잠을 이긴 후)

마코토: 아갸... 해냈어! 이제 내 기술을 상대할 수 있는 녀석은 없어. 이걸로 용단련의 이름도 전국에 알려줄 거야!  
용단련의 최연소 사범의 소문은 순식간에 전국에 퍼져 실력있는 무도사들이 모여들었다.

마코토: 세스토~~~~웃!! 도시야~~~~웃!! 기합 소리로

작품: 예~ 마지막은 아쪽입니다~ 밀지 말고 순서대로~! 오늘의 상대는 30명까지입니다~ 예 약했던 분들은 다른 줄에서 주시기 바랍니다~ 할아버지: 마사쿠야~! 대성황이로구나!  
마사쿠: 마코토가 돌아온 뒤로부터 갑자기 일본 희망자가 크게 늘었어요 정말로 그 예 덕분에요, 오해해서 자랑스럽게 생각합니다. 저는 정말이라고 해도

무술의 재능은 전혀 없으니, 역시 우리의 간판은 마코토에게 맡기도록 하죠. 할아버지, 저는 내일부터 출장부터 류를 부탁해요.

마코토: 세이아이야~이~앗!! 아직이야! 이제부터!





Q

**특수기**

- 몸에 의한 위쪽공격 (Q) → + 중P
- 양팔에 의한 집진 공격 (Q) → + 강P
- 남아지마 머리 가격 (Q) → + 강K
- 남아지마 다리 가격 (Q) → + 강K(↓로 입력하면 거리 변화)

**필살기**

이름	커맨드	비고
돌진 머리 타격 (Q)	→ + hold → + P	EX
돌진 정수리 타격 (Q)	→ + hold → + P (공)	
돌진 어깨 타격 (Q)	→ + hold → + K	EX
고속도 연속 타격 (Q)	→ + P	EX
포획 그리고	→ + K	잡기
통탄의 타격 (Q)		

**슈퍼야스**

이름	커맨드	필요구수
I 돌진 그리고 폭음해	→ + P	
II 이르는 연속 타격 (Q)		2
III 복부외 우두부 통타 (Q)	→ + P	1
IV 복부외 통탄송 타격과 포획 (Q)	→ + P or K	1

외문의 존재 Q 기술명들도 전부 외문의 이름들뿐이다. Q는 좀비처럼 생긴 것에서 짐작하겠지만 파워가 강하고 움직임이 느리다. 방어력은 처음에는 보통 수준이지만 퍼스널 액션을 사용할수록 강해지므로 3번까지 일관 퍼스널 액션을 사용하고 사각하자. 비교적 퍼스널 액션이 많으므로 상대를 넣어드리고 사용하면 좋다. 견제는 중전기, 중리, 많이 중전기로 하면 좋다. Q는 파워가 세고 움직임이 느리므로 견제보다는 접근해서 포획 등을 노리는 것이 좋다.

**필살기**

메인이 되는 것은 '돌진' 시리즈, 머리 공격

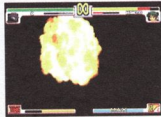
은 보통의 돌진 공격으로 연속기에 사용할 수 있고, 정수리 공격은 중단, 어깨 공격은 하단이다. 세 개를 적절히 섞어 사용하자. 머리 공격을 EX로 히트했을 경우 후속타를 날릴 수 있다. 연속타처럼 돌진공격을 사용할 수 없을 때 연속기로 사용하거나 접근전에 가드메이저를 노릴 때에 사용하자. 하지만 그런 경우에는 그냥 포획으로 잡아버리는 것이 이익. 포획은 후속타를 맞출 수 있어 기본잡기보다 훨씬 강하다.

**슈퍼야스**

돌진 공격은 필살기에 있는 돌진시리즈(Q)의 강화판이다. 총 5히트이며 4히트째는 하단. 연속기로 사용하기에 좋고 게이지가 2개인 것이 장점. 통탄는 바로 앞만 공격하여 위력이 매우 강하다. 히트하면 후속타를 날릴 수 있고 막히면 반격 받는다. 이것 등의 모든 것이 류의 진·승룡권과 같다. 타격과 포획은 일정 시간동안 캔덴 + 천차나 리 중의 하나로 잡는 것이 가능하여 맞추면 기회는 끝나다(오로의 귀신력과 반대). 편지는 방어할 수 있고 위력이 조금 약한 대신 범위가 넓고 위쪽을 공격하므로 대공기로 사용할 수 있다. 킨은 전형적인 집기로, 실패동음이 있으며 Q가 느리기 때문에 집기가 쉽지 않다는 단점이 있다. 하지만 방어할 수 없으므로 거리가 가깝다면 노려봐도 좋다.

**연속기**

- 집트 강P → 중K → '돌진 머리 타격' (중) or 연속타격(중, EX) → (돌진일 경우) '돌진 연속 타격'
- (휴고 제이) 포획(강) → '돌진 정수리 타격' (케릭타에 따라 약, 중) → '돌진 머리 타격' (약)
- 중K → '복부에 통타' → '돌진 머리 타격' (강)
- 포획(강) → '돌진 머리 타격' (중) → '복부에 통타'



▲ 폭발이란 이런 것이다

◀ X 이은 O로



▲ 파워런 이거!

- 중K → '돌진 머리 타격' (EX) → 강P
- (구석 한정) → 포획(강) → '돌진 머리 타격' (약) → '타격과 포획' 발동 → '타격과 포획' (↓ → + P)

**연당**

(같은 이진 후)  
 풀리앙: --이상이 최근 10일만 전 세계에서 일어났던 13건의 외기사건 파일입니다. 이것들의 현상 시점을 보고 모두들 뭐가 짐작되는 것이 없나요?  
 데이빗: 뭐야 풀리앙! 별로 이상할 것도 없잖아! 실마 '트렌트 코트의 수상한 남자'가 찍혀있어오? 파워런! 그런해 뭐  
 풀리앙: 데이빗!... 당신에게는 초능력이라도 있는 것 같은데, 여기를 보면... 모든 사건에 트렌트 코트의 남자가 찍혀 있어오  
 데이빗: 이봐! 농담이겠지? 사건은 세계 범위로 일어난 것이라하고! 동일인물일리가 없어!  
 풀리앙: 어지간해도 복음의 취미가 같은데 그렇게 조 아했거나... 사건은 외문의 남자라고 하는 키워드를 찾고 다니는 거예요  
 데이빗: 그래서 그 남자의 신원을 파악한 거?  
 풀리앙: 아깝게도... 그러나 연상해석에 의해 남자의 얼굴을 상상하는 일은 가능했어오! 정확히는 '얼굴'은 아니지만...  
 보시오  
 데이빗: 뭐야 이진!?  
 가만... 할까 연인가?  
 국경(?) : 좋아 이 데이빗을 각 지부로 보내라! 시크릿 레블 4다.  
 자네들은 바로 힘을 편성해 이 남자의 조사를 맡도록... 해산!



## 레이



### 특수기

자나설 정도로 무구한 제키유 → + 중K

### 필살기

이름	캐릭터	비고
베르투의 진공·포토	→ Hold → P EX	
베르투의 진공·바스	→ Hold → + K EX	
마·세리의 비애	↓ Hold ↓ + K EX	
차근은 후문장의 루그레	↓ / → + K EX	

### 슈퍼이츠

이름	캐릭터	개입 수
I 분노의	→ Hold → + P	2
II 비에르주에게 안식을	↓ / → + K	2
III 상상의 노크뉴루주	↓ / → + K	1

### 타겟정보

근거리 중K → 강K

겉모습에서 느낄 수 있듯 레이는 폭이 좁은 ⑦ 캐릭터이다. 실제로 그것은 발 도우미가 되지 않지만.. 어쨌거나 통상기 필살기를 보면 레이는 ①의 가일과 매우 흡사한 캐릭터. 하지만 통상기의 리치가 '생각보다' 짧아 가일의 얇아 중격 등으로 견제하는 것처럼은 할 수 없다. 견제는 중런치 없이 중격, 없이 중런치 등이 효과적. 얇아 강격은 가일과 마찬가지로 2번 공격하지만 그다지 쓸모있는 것은 아니다.

### 필살기

역시 가일을 쓰던 사람을 위해 만들어진 캐릭터. 베르투의 진공은 소닉볼과 같은 장풍격으로, 킥으로 사용하면 허단판정이 있다. 관치로 사용하면 판정이 높아 공중에서 맞는 경우가 많으며 EX로 사용하면 상, 하 모두를 공격하므로 견제로 사용하기에 좋다. 마·세리의 비애는 '서머셋 킥', 베르투의 진공에 비해 공

격력이 높아 연속기로 자주 사용되며, EX로 사용하면 무적시간이 있어 기상공격으로도 사용할 수 있다. 루그레는 공중에 약간 떠서 공격하므로 허단회피 판정이 있다. 하지만 볼기와는 달리 중단공격 판정은 없어 아쉬운 필살기 거리를 잘 맞추어 견제로 사용하자.

### 슈퍼이츠

'VS시리즈'를 해봤다면 낮은 슈퍼이츠인 슈페르노바, 피위는 약간 떨어지지만 반격받지 않는 것이 장점. 또한 블로킹을 전부 --로만 해야하는데 베르투의 진공을 킥으로 사용하면 ↓로 블로킹을 해야하기 때문에 캔슬로 사용하면 블로킹이 거의 불가능한 것이 특징이다. 따라서 가드태지를 노리고 사용하기에 좋다. 비에르주에게 '안식'은 자체의 파워가 강하고 기상공격으로 사용할 수 있지만 상대가 공중에서 맞으면 제 위력을 발휘할 수 없고 막으면 반격 당한다는 것이 문제점. 하지만 연속기로는 이쪽이 더 좋다. '상상의 노크뉴루주'는 반격기로 상대의 공격을 예측하고 쓰지 않으면 거의 맞지 않는다(알면서 맞아줄 사람이 있을까). 레이는 EX필살기의 성능이 뛰어나므로 별로 사용하지 않게 되는 슈퍼이츠.

### 연속기

- 얇아 중P → 마·세리의 비극 or 슈퍼이츠
- 얇아 강P → 마·세리의 비극
- 얇아 강P → 얇아 중P → 안식



▲소닉볼?



◀시미슬트?

▼괴연 누기 공격합력



▲VS시리즈와 비슷하다..

### 연담

(오스테이지 알렉스와의 싸움 전)

레이: 대답해라.. 너희들은 어째서 싸우지?

알렉스: --아유 따위는 모른다! 정신이 들면 싸우어! 모든 '격투기'들.. 가족을 버리고 사라진 나의 아버지와 같은 인종들!

레이: --그런 행동이 사람을 상치 않게 하는 거야! 사람을 빼앗고! 중을 낳는다! 나는 용서할 수 없어! 모든 '격투기'들.. 가족을 버리고 사라진 나의 아버지와 같은 인종들!

알렉스: 용서할 수 없다면 어떻게 할거지? 인생상 되어라! 다른 곳에서 반드시 해! 주의의 아픔이 리면 지금부터 확실하게 가르쳐 주지!  
(길을 이긴 후)

레이: 몇 번을 와봐도 이 비스케의 바다는 차갑다. 나의 달처럼 마음처럼..

레이: 조수의 흐름이 점점 강해지고 있다. 이곳에 오는 것도 이적이 마지막이 되겠지..

레이: 아름 속에서 계속 발버둥치고 있던 왠지 못한 아픔을 다른 아픔에 보내는 것은.. 결국 나는.. 우리들을 남기고 사라졌던 아버지에게.. '격투기'라는 이름으로 아픔을 떠맡게 된 것뿐이었던 것일까.. 아직 그들을 용서한 것은 아니지만.. 이대로는 아무 것도 변하지 않아. 그래서 잊기로 했어. 그것이 우리들의 행복으로 연결된다고 믿고 인생.. 누나!

일그러진 사람과 아픔을 고한 레이는 돌이가는 길에서 한중국의 빛을 보았다. 암흑속에 비춰지지 않았던 그 눈동자야.. 그 빛이 무엇인가를 알기 위해 청년은 아직도 나아가고 있다.



트웰브



특수기  
공중대시 점프중 → or ←  
B.M.K → 중K

필살기  
이름 커맨드 비고  
N.D.L. ↘ ↘ + P EX  
A.X.E. ↘ ↘ + P EX, 공중 가능  
D.R.A. 공중에서 ↘ ↘ + K EX

슈퍼이츠  
이름 커맨드 개입인수  
I X.N.D.L. ↘ ↘ + P 2  
II X.F.L.A.T. 공중에서 ↘ ↘ + K 1  
III X.C.O.P.Y. ↘ ↘ + P 1

자유자재로 변화하는 ⑦ 트웰브. 그를 보고 있으면 배는, 오메가레드, 네크로가 떠오르게 되는데... 트웰브의 기본기는 네크로와 약간 다른 점이 있다. 하지만 비교적 리치가 짧아 사용하기가 약간 더 어렵다. 건제로는 강직, 중편치를 사용하고 대공기로 앉아 중편치와 → + 중각을 이용하자. 슬라이딩 공격인 앉아 강직을 가끔 찔러보기로 사용하면 효과적. 트웰브의 퍼스널 액션은 '사라지는' 것이므로 중편과 하단의 공격을 상대가 눈치챌 수 없다. 상대편을 쓰러트린 후에는 퍼스널 액션을 사용해 앉아 강직과 D.R.A.를 주로 이용하자.

필살기

N.D.L.은 매우 약하지만 원거리 공격이 가능해 상대편이 장공격 공격을 사용할 때 먼저 때릴 수 있다. 중편치 강직과 함께 건제기로 이용하자. A.X.E.는 리치는 짧지만 절근전에서 사용하면 가드데미지를 노릴 수도 있고 맞는다면 버튼을 연타해 만족할만한 위력을 내는 것이 가능하다. D.R.A.는 중단공격 판정이 있어 공중대시 중에 사용하면 특히 뛰어나다.

뒤로 점프한 후 사용해 의외의 기습으로 이용하자.

슈퍼이츠

X.N.D.L.은 N.D.L.의 강화판. 데미지는 얼마 되지 않지만 개입이 수가 2라는 것과 지상에서 사용할 수 있다는 것이 장점. 상대편의 장공격 공격을 먼저 때린 후에 받아하는 것도 가능하다. X.F.L.A.T.는 D.R.A.의 강화판으로, 위력은 강력한 편이다. 점프 중에 상대에게 허점이 보이면 바로 사용하면 맞출 수 있으며 공중대시와 D.R.A.를 자주 사용한다면 이쪽이 더 좋다. X.C.O.P.Y.는 이름 그대로 상대편을 복사하는 것이다. 일정 시간동안 완전히 상대편이 되어 싸운다. 이때 트웰브의 공격은 1.25배의 데미지를 입지만 대신 EX필살기와 슈퍼이츠를 사용할 수 없다. 또한 원래대로 돌아올 때 공격받으면 데미지를 2배로 받으므로(다나히트는 처음만) 주의해야 한다. 전 캐릭터를 능숙하게 사용할 수 있다면 재미삼아 해보는 것도 좋다.

연속기

- 점프 강K ⇒ X.N.D.L
- 앉아 약K or 근접 중P ⇒ A.X.E. (약 1히트 때 캔슬) ⇒ X.N.D.L
- 근접 중K ⇒ 캔슬 하이점프(↘ ↘ /로 입력) ⇒ X.F.L.A.T. (매우 빠르게 입력)



▲레논(마블시리즈)이 어린 포츠였는데...



◀이건 오메가레드(마블시리즈)

▽편-선



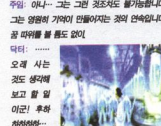
◀다이빙이라는 단어가 떠오르는 상태

연담

(9스테이지 네크로와 싸우기 전)  
네크로: 아베사시! 왜 가만히 놔두지 않는 거야! 아무튼 우리들은 실패자야! 유용하게 쓰일 리는 없을 텐데!  
트웰브: 너·의·몸·은·기·밀·의·물·체·다·걸·코·이·세·상·에·존·재·를·용·서·발·을·수·없·다  
네크로: ...존재해도 좋은 어찌지는 우리들이 걸 생각나!!

(길들 이긴 후)

연구류: 크레이플 내외 정상치 유지 문제없습니다 주일 닥터가 돌아왔습니다...  
주일: 어서 오십시오, 닥터 오 이미 12호와 14호는 최수, 리렉크레이션 처리도 종료했습니다.  
닥터: ...놈의 상태는 어떤가?  
주일: 확실히 완벽합니다. 세포레의 하나하나에 이르기까지 모두 직전 전의 상태에 복원되었습니다. 유리안 각하의 인체재구성 이론은 역시 대단한 것입니다! 이 기술만 있다면... 인류가 꿈꾸던 불로불사가 실현될 것입니다. 남은 것은 미션다의 가의 손실률을 0.0001% 이하로 하는 것이 가능하면...  
닥터: '죽지않는 전사'의 탄생이라는 것인가? 후후후... 고통도 쾌락도 리셋되어 어마어의 쾌속에 있는 기분일까요? 깊은 잠에서 너는 어떤 꿈을 꾸고 있지?  
주일: 아나... 그는 그런 것조차 불가능합니다. 그는 양명회 가이아 만들어지는 것의 연속입니다. 꿈 꾸위를 볼 때도 없이







## 알렉스

### 특수기

헤드 베트	→ + 강P
스피리 송드	→ + 강P (상대가 뒤돌아 있을 때)
슬러시	→ + 중P
러리어트	→ + 강P
플라임 크로스숍	공중에서 ↓ + 강P

### 필살기

이름	계단	비고
플래시 송	↘ ↘ + P	EX
파워 볼	↘ ↘ + P	잡기
에어 니 스텔워	↘ ↘ + K	EX
에어 스탠프리트	↘ hold + K	EX
슬러시 엘보	↘ hold + K	EX
스파이탈 D, D, T	↘ ↘ ↘ + K	잡기

### 슈퍼어츠

이름	계단	필사기 수
헤어피 볼 (잡기)	레버 1회전 + P	1
부패한 레이드	↘ ↘ ↘ + P	2
스핀 헤드 베트	↘ ↘ ↘ + P	1

### 타점정보

9A → 9K → 9A → 9K
9B → 9K → 9A → 9K

어전치 강한 파워의 알렉스, 통상기들의 좋은 판정도 여전하다. 견제는 중력, 강력, 외아 중런치가 좋으며, 중력은 생각보다 매우 리치 가 길어 상대의 하단공격을 무마시키며 공격하는 것도 가능하다. 강력은 범위가 넓어 대공기로도 사용할 수 있는 것이 특징. 또한 헤드 베트와 송드 견제기로 사용할 수 있으며, 이것들을 잘 활용하면 상대는 속수무책으로 당하게 된다(블로킹은 논외...). 파워형 캐릭터임에도 불구하고 그렇게 느리지는 않기 때문에 통상기만 잘 활용한다면 상당히 강해질 수 있다.

### 필살기

가장 기본이 되는 것은 잡기인 파워 볼. 기본 잡기보다 강하고 범위도 넓으므로 기회가 되면 사용하지 하면 너무 이득만 노려다가는 반격을 받게 되므로 너무 매달리면 좋지 않다. 플래시 송은 약은 연속기로, 중과 강은 단발로 사용하는 데 중과 강은 히트하면 상대가 뒤를 돌게 된다. 이때는 무방비상태이므로 파워 볼이나 하이피 볼 등을 사용하지. 에어 니 스텔워는 대공잡기로, 상대의 점프를 예측해 사용하면 효과적이다. 에어 스탠프리트는 점프해서 상대를 밀어버리는 공격(-), 꽤 높이 점프하므로 상대의 공격을 회피하는 것이 가능하며 중단판정이므로 상대와 떨어져 대처하고 있을 때 쓰면 좋다. 슬러시 엘보는 돌진기로, 빠른 속도로 파고들 수 있어 기습적인 공격으로 사용하지. 히트하면 부패한 레이드도 맞출 수 있다. 스파이탈 D, D, T는 상대에게 뛰어들어 잡는데, 없었으면 잡지 않지 만 발생하는 할 수 없으므로 이것은 서서 대처하고 있을 때 사용하면 효과적.

### 슈퍼어츠

하이피 볼은 잡기기술로, 파워가 매우 강하며 상대의 뒤에서 잡으면 더욱 강한 위력을 발휘한다(큰 차이는 없지만, 휴고에 비해 사용기가 쉽지만 게이자가 1개라 EX필살기의 사용이 어려운 것이 단점. 부패한 레이드는 주먹으로 4번 때린 후 잡는데 역시 잡기는 방어할 수 없다. 거리를 잘 맞추지 않으면 마지막의 잡기는 히트되지 않는다는 것이 단점. 스탠전 헤드 베트는 상대에게 날라가 잡기를 하는데 피하기가 쉬운 것이 단점이다. 하지만 상대가 무조건 스탠전상태가 되어 팽소 쓰고 싶었던 연속기를 마음껏 써볼 수 있다.

### 연속기

- 근접 9K → 플래시 송(약, EX) → 부패한 레이드
- 플래시 송(중, 강) → (연속) 스탠전 헤드 베트 → 플래시 송(약) → 파워 볼
- (구석 한칭) 플라임 크로스 송(중중 히트) or 에어 강P(1히트) → 중P → 에어 니(EX)
- 플래시 송(중, 강) → 파워 볼 or 하이피 볼
- 슬러시 엘보 → 부패한 레이드



◀통쾌한 일격!

▼빙글빙글이 돌 이 부러질 수도 있으므로 주의

### 연당

(스태치 류의 싸우기 전)  
 알렉스: 도베에 머리파... 내가 류인가? 내가 그 소문의 남자지 아니하는 내가 시합해주시 류: 음... 꽤 좋은 눈을 갖고 있고 사랑할 필요 없다. 처음부터 전력을 다해 밀어버라!

(길을 이긴 후)

알렉스: 썩! 실패 한 대도 태클 수도 없을 줄은... 생각 이상의 강함이다.

알렉스: 캠프의 약속을 어겨서 미안하다. 패트에게는 미안하다고 말해줘. --나도 어릴 수 있다고 생각하고 있다. 지금은 그 남자와 만나서 싸우고 싶다. 이라면 머릿속이 없다. 한동안 떠나도록 하자... 또 만나자 류.

류: (--그녀서도 찾아내면 건가 드디어 나에게 있어 내가 역부족이 되었다는 것이로 돌아오면 확실하게 해주지. --강해져서 돌아와라!)

패트: 아베!~ 알렉스? 일어났어요? 호수가에 패트를 치는 건 알렉스가 도와줘야 해요. 내야! 아베!

류: 어떻게 된거냐! 그것이 끝인가!  
 알렉스: 후 후... 실마! 이제부터가 진짜라고, 간다!





**특수기**

뇌격속 공중에서 +K (백집은 불기)  
 선공격 → +중K  
 타게 → +강P

**필살기**

이름	키워드	비고
철산고	↖↘+P	EX
철초보법	↘↘+P	EX
이상각	↖↘+K	EX
호박자	↘↘+P	PPP로 사용하면 파인트
전방진신	↖↘↘+K	잡기

**슈퍼아트**

이름	키워드	필사기 수
I 양포	↖↘↘+P	1
II 창피연격	↘↘↘+P	3
III 환영진	↘↘↘+P	1

**타겟정보**

전방진포 양포 → +강P  
 양아 중P → 양아 강P  
 양아 강K → 강K  
 근접 양P → 양K → 중P  
 중P → 강P → +강P

중격이 바뀌었다. 전작의 중격은 근접하지 않으면 나가지 않는데, 새로운 중격도 대공기로 사용하기에는 나쁘지 않으며 견제기로 이용하자. 강격이 판정이 좋고 리치가 길기 때문에, 끝에 걸린다는 느낌으로 사용하면 큰 효과를 거둘 수 있다. 그 외에는 양아 중원치가 견제기로 좋다. 실용적인 타겟정보가 많으므로 이를 잘 활용하는 것이 승리의 지름길. 전작과 크게 달라진 것은 중격, 양아 강격, 천공타겟에 없으므로 전작에서 문을 플레이했다면 어렵지 않게 사용할 수 있다.

**필살기**

전작과의 차이점은 역시 천공피 대신 이상각

이 생겼다는 것. 어차피 주로 사용하는 연속기는 철산고나 철초보법이 되므로 큰 차이는 없다. 철초보법은 돌진기로, 약하면 번갈아대지만 가끔씩 썰러보는 정도로 사용하면 좋다. 철산고는 잘 맞지는 않지만 중이나 강으로 맞추면 상대가 공중에서므로 철초보법을 사용할 준비를 해두자. 호박자는 상대의 장풍계 공격을 무효화하지만 그것을 노리고 쓸 필요는 전혀 없다. 파인트를 이용해 잡거나 선공격을 사용하는 것이 좋다. 전방진신 후에는 약간 앞으로 전진해 중P → 강P → +강P나 약아 중격 → 철초보법을 사용하지, 어느 것이나 기본 잡기와 큰 위력차이는 없다.

**슈퍼아트**

위력면에서는 양포를 따라올 것이 없다. 상대를 띄워 추격타도 날 수 있으므로 역시 최강은 양포. 공중에서 맞춰도 끝까지 히트하는 것이 장점이지만, 대신 한 번밖에 쓸 수 없다는 단점이 있다. 창피연격은 게이지가 넘어서 EX 필살기를 사용하기 좋지만, 창피연격 자체는 발동시 약간의 무적시간이 있을 뿐 그 외에는 양포에 비해 좋은 점이 없다. 양포를 선택했다면 양포를 중심으로 철산고를 맞추는 방향으로, 창피연격을 선택했다면 EX 필살기들을 중심으로 싸우자. 환영진은 일정 시간동안 통성기들의 발동이 빨라지고 필살기들이 다다히트하는 것으로, 평소보다 상대방이 위축된 플레이를 전개할 수밖에 없으므로, 몰아붙이는 타이밍이라면 환영진을 사용하자.

**연속기**

- 양P → 약K → 중P → 철산고(약) or 철초보법(강) → (철산고일 경우) 양포 or 창피연격
- 이상각(약) → 철초보법(강)
- 중P → 강P → +강P → 양포
- 양포 → 철산고(중, 구석은 약) → 철초보법(강)
- 양아 중K → 철초보법 or 창피연격
- 양P → 약K → 중P → 환영진 → 중P → 원거리 강P → 철산고(강) × 2 → 철초보법(중) → 철산고(강) → 환영진 종료 → 철산고(강) → 타게 → 약K (맞지 않음) → 철초보법(약)



▲타게.. 그러면 철산고, 다음에는 호박자?

**연필**

(길과 싸우기 전)

문: 나한테? 깊이이라는 녀석이 지금 세상에 세게정복 싸움을 한다고 광고대를 하더니, 같이 나무 자 나사군

길: ...물어보고 하는 것은 무모한 것. 자네들에게 해를 끼칠 생각은 할까만들고 있다. 그러나 생각해줄지 바라후.. 우리들에게 있어 최선의 선택이 무엇인지를, 자네라면 알겠지? 나에게 모든 것을 알기는 것이 타이이라는 것을..

문: 아아, 잔소리는 이제 그만 뒤! 주력으로 결정짓!

(길을 이긴 후)

길: 멋진 싸움이었다! 선전에 경의를 표하며 그 마음을 자네들에게 말하도록 하지. 나의 계획에서의 승분은 배려로 최대한의 권리를 주는 것이다.

문: 바로 자식! 나는 그 계획 자체를 그만두라고 말하는 거야! 이상의 사회라고 광고대 같은 소리 그만 뒤!

길: 나는 더욱더 화려하고 이상적인 방안을 제시하고 있는 것이다. 물론 강제는 아니라 고르는 것은 자네들의 의사이다. 다만... 그렇게 오래 남는 것도 아니다. 우리들에게 원시시대부터 내려온 2개의 힘.. 성과 사, 생산과 파괴, 사랑과 증오.. 인간이 여러 가지로 부르고 있는 그 밸런스, 그 기복은 미래에 붕괴한다! 도망갈 수 없는 벽에서 살아남기 위해 나는 두 힘의 공생을 부르고 있는 것이다. 허허허! 새로운 흥미가 생겼다! 파이터라고 하는 흥미가 어느 정도의 파멸의 어둠을 낳는가 즐기도록 하지!

(그리고 사라지는 길)

양: 흠, 뭔가 나쁜 예감이 드는데? 신경 쓰여... 그놈이 했던 말



신작과 양! 마을의 리더는 우리들이라고? 저런 신인 척 하며 실교하는 놈이 원하는 대로 놔둬봐! 마을에 돌아가지! 꿈에 이 루자고!





**특수기**

해골깨기 → +2P  
 구미부수기 → +2P

**필살기**

이름	축전드	비고
파동권	→ +P	EX
승룡권	→ +P	EX
용권선봉각	→ +K	EX, 공중 가능
상단차기	→ +K	EX

**슈퍼이츠**

이름	축전드	계위 수
I 진공파동권	→ +P	2
II 진·승룡권	→ +P	1
III 개인파동권	→ +P	모음 1

**타격정보**

원거리 강P → 강K

스트리트 파이터라면 언제나 등장하는 류, 전작과의 큰 차이는 없다. 견제기로는 강리, 중리, 얇아 중리 등이 있으며, 그 밖의 통상 기술도 나쁜 것이 하나도 없을 정도. 그렇다고 해도 빠른 공격이 없어서 상대를 몰아붙이는 것도 잘 되지 않는다. 게다가 백대시가 짧아서 대시로 거리 조절하는 것도 힘들고... 간간히 블로킹을 사용하여 해골깨기 등으로 공격하자.

**필살기**

여전히 같은 필살기들... 스트리트 파이터가 지겹다는 것이 주원인은 바로 류 때문이 아닐까... II에서는 블로킹 때문에 파동권의 가치가 약간 떨어졌다. 파동권은 연속기로나 사용하는 것이 좋다. 승룡권은 예전과 달리 가끔 같이 맞는 경우가 있기 때문에 역시 낡음은 좋지 않다. 용권선봉각은 연속기로 사용할 때 가장 강력하지만, 상대가 앉았다면 맞지 않는다.

하지만 EX로 사용하면 연속기로 문제없이 들어갈므로 알아두자. 상단차기는 연속기용으로, 평소에는 막히면 반격당하므로 사용하지 않는 것이 좋다. 상단차기는 EX로 사용하면 후속타를 낼 수 있다.

**슈퍼이츠**

여전히 같은 진공파동권, 연속블로킹 연승에 가장 좋은 슈퍼이츠. 하지만 대체적으로 반격 받지 않기 때문에 무난히 사용할 수 있다는 장점이 있다. EX필살기도 사용하기 좋다. 진·승룡권은 굉장한 파워를 자랑하지만 플린히트하지 않으면 제 위력을 발휘하지 못한다. 하지만 자체로도 엄청난 파워인데 후속타까지 낼 수 있으므로 일발여전을 노린다면 이것을 사용하자. 개인파동권은 모을수록 강력하는데, 끝까지 모으는 상태를 바로 스탠상태로 만들 수가 있다. 게다가 방어도 불가능. 하지만 모으는데 시간이 오래 걸린다는 것과 방어가 불가능하지만 블로킹은 가능하다는 치명적인 결점이 있다. 그러다 사용되지는 않지만 가끔씩 의외의 효과를 발휘할지도...

**연속기**

- 점프 강P → 강P → 진인파동권(약간 모음) or 용권선봉각(강) or 상단차기(중)
- 강P → 승룡권 → 진·승룡권 → 대시 강K
- 강P → 상단차기(EX) → 승룡권
- (구석한정, 캐릭터한정) 근접 중K → 용권선봉각(강) → 승룡권(강)
- (구석한정, 캐릭터한정) 앉아 중K → 용권선봉각(EX) → 진공파동권 → 용권선봉각(강)



▲사실은 무용공격일지도



▲누가 기대하느냐?



▲진공용권선봉각?



▲연히 같은 필살기

**연방**

(스테이시 전과 싸우기 전)  
 류: 잘못 실종내지 않는군 나는 류: 쏠 마한가지로야  
 류: 뭐, 언제처럼 가볍게 할 테니까 각오해 류: 잘못 말하는군... 별은 아직 내 색이 워니까, 나야말로 간만에 쓰러지지 마

(같은 이진 후)

류: 진정한 격투가면? 무엇 때문에 강해지는가? 승리의 앞에는 무엇이 보이는가? 잘못을 때는 이련 의문이 생기 하루종일 머릿속에서 떠나지 않았다... 있는 그대로를 받아들여야 되는 것인가. 아니면 고뇌의 끝에 깨달음 될 것인가.

류: ! (떨어지는 나뭇잎을 쥐는 류) ... 아직이군 지금의 나는 떨어지는 잎사귀의 행운에 알 수

없이, 강자를 만나 이 풀이 남아있는 한... 손가락 하나도 힘이 들어 가는 한... 싸울 뿐이다!





## 켄



## 특수기

알차기	→ 중K
번개 발꿈치찍기	→ 중K or 중K 누르고있음
자전	→ 강K (누르고있으면 공격받지 않음)

## 필살기

어름	격면드	벽고
파동권	↘ + P	EX
승룡권	→ + P	EX
용권신변각	↘ + K	EX, 공중 가능

## 슈퍼야즈

어름	격면드	격어기 수
I 승룡권	↘ + P	2
II 승룡권	→ + P	1
III 용권신변각	↘ + K	3

## 탁경정보

근접 중P ⇒ 강P

류에 비해 리제일의 특수기가 많은 켄. 자신의 페인트와 강력, 중력, 중력저 등으로 견제를 하는 것이 효과적. 특수기들의 중단편성을 적 극 활용하자. 유일한 타겟볼보는 매우 강한 연속기로 이어지므로 근접했을 때에는 꼭 사용해야 한다. 대공기로도 사용할 수 있는 중력은 레버중립으로만 사용할 수 있으므로 레버중립을 꼭 익혀두자.

## 필살기

류와 다를 바가 없는 녀석.. 언젠가와 마찬가지로 승룡권의 범위가 넓다. 류와는 달리 용권신변각이 다단히트이기 때문에 상대를 별리 스텐상태로 만들 수 있다는 것이 장점. 그 밖의 사항은 류와 동일하며, 역시 파동권은 멀리보기 용으로 사용된다.

## 슈퍼야즈

어느 것도 막힌다면 반격만이 기다리고 있을 뿐이다. 파워는 게이지의 수에 비해 선택은 자유. 하지만 어차피 반격받을 것이라면 파워가 센 승룡권이 낫지 않을까? 승룡권은 대공기로도 사용하기 좋으며, 상대를 끌어들이므로 한 번만 맞추면 나머지는 거의 다 맞출 수 있다. 승룡권은 연타를 하면 강해지므로 맞춘다면 혼이 실린 연타를 하자. EX필살기를 사용한다면 질풍신변각이 좋으며, 승룡권과는 가끔 중간에 방어당하는 경우가 있어 좋지 않다.

## 연습기

- 중P ⇒ 강P ⇒ 승룡권 (약) or 슈퍼야즈
- 많이 중K ⇒ 용권신변각 (EX) or 슈퍼야즈



▲ 많이 실린 연타!



▲ 날라는 주먹!



▲ 자전 페인트 무에는 걸기를 이용하자



▲ 별로 센 것은 아니다

· 번개 발꿈치찍기 ⇒ (맞아서 맞을 경우) 질풍신변각

· 강P ⇒ 승룡권 (강) ⇒ 슈퍼야즈

## 연담

(MS-테이지 유리인과 싸우기 전)

켄: 켄은 파이퍼의 얼굴을 하고 있고, 너 유리인: 어흥에 참여하게 해주는 것만으로도 그렇게 생각해라  
켄: 아무리 이유가 있다고 해도 어흥은 좀 싫다고..

(갑을 이긴 후)

켄: 간다!! 승~~~~룡~~~~권!!

해설: 아아~~~~앗!! 아래서는 일어날 수 없습니다!! 시합 종료~~~~!! 역시 감합니다! 켄 선수 우승 결정~~~~!! 전 미국 배틀 토너먼트 사상 최초의 승연전!! 가족과 친구들도 기뻐하고 있습니다!!

켄: 핫핫핫!! 어찌나, 약속대로 30초로 KOC다. 이 그레슨 이것을! 전 미국 제일의 트로피다. 이것이 갖고싶다고 말했잖아!

은: 사, 사부! 그런 의미가 아-아-아! 자신이 얻지 못한 의미! 의미가 없어!

켄: 아, 그라요! 뭐 사사님 잃은 신경 쓰지 마. 너도 예선권도는 파맛! 하고 제발하지 못하면 아가가 안 된다고. 뭐 내가 있으니 우승은 무리겠지 만! 핫핫!





특수기		
손 박치기	→+K	
활형 스팅트	→+JK	
합성기		
이름	키보드	비고
손 태클	←+P	EX 누르고 앞으로 공격
드래곤 스매시	→+P	EX
토네이도	↘+K	EX
류비라	↘+K	EX
말구르기	↘+P	이동기
슈퍼어츠		
이름	키보드	필요구수
I 히도버스트	←+P	3
II 소류캐논	←+P	2
III 하이퍼 토네이도	↘+P	1
터렛정보		
근접 중P	→JK	
근접 강P	→+JK	

강력의 모션변화, 단지 이것만으로 약화되었다고 할 수 있을 정도로, 비록 각도는 비슷하다고 해도 약간 느려졌기 때문에 그다지 사용하기 좋은 것은 아니다. 대신 강판치의 리치가 긴 것을 이용해 견제를 하자. 다만 특수기가 나가지 않도록 신경 써주어야 한다. 이 외에도 중력과 중판치도 견제기로 사용할 수 있으며, 약아 강판치를 대공기로 사용하면 좋다. 통상기의 상당수가 류, 켄과 비슷하므로 쉽게 익숙해질 수 있을 것이다.

**합성기**

어느 것 하나 믿음직한 것은 없다. 그렇다고 전부 버릴 것들은 아니므로 간간히 사용해두면 좋다. 손 태클은 누르고있으면 공격하는데, 하단이므로 공격과 페인트를 적절히 섞어 사용하

지 드래곤 스매시는 승률관계 필수기로, 약아 강판치로도 충분히 대공을 커버하므로 그렇게 쓸 기회가 많은 것은 아니다. 류비라는 중단이지만 매우 느려 그다지 쓰이지 않는데, 파워는 그런대로 높으므로 상대의 하단공격을 예측해서 사용하자. 토네이도는 그냥은 맞수가 힘들기 때문에 연속치 외에는 사용하지 않는 것이 좋다.

**슈퍼어츠**

가장 활용성이 높은 것은 히도버스트. 파워는 다른 것에 비해 약하지만, 3번 사용할 수 있는데다가 단 한발로 끝나기 때문에 공중, 지상을 따질 필요가 없다. 또한 히도버스트는 같이 맞는 것을 노리고 대공기로 사용할 수도 있다. 물론 상대가 히도버스트를 받아한다면... 뒤는 상상에 맡기겠다(다른 것이라고 안전한 것은 아니지만), 소류캐논은 공중에서 히트하면 위력이 약해지는 것이 단점. 하이퍼 토네이도는 파워는 강하지만 공중에서 히트하면 후속타가 맞지도 않고, 하이퍼 토네이도를 맞추는 것 자체도 매우 어려우므로 잘 사용하지 않는다. 하지만 무적시간이 있는 것을 이용해 기상공격 등으로 사용한다면 히도버스트에 걸리지 않는 효용성을 기대할 수 있다.

**연속기**

- 근접 강K or 약아 중K → 토네이도(중, EX)
- 근접 강P → 드래곤 스매시(강) → 히도버스트
- 근접 강K → 하이퍼 토네이도(견슬하지 않아도 됨)
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 소류캐논 → 근접 강K → 소류캐논



▲통쾌한 일격!



▲K×F시리즈의 X개만 생각나는 것은...



▲보너스 게임?



▶이것이 손을 약화시킨 것의 정체

**연타**

(앞스테이지 켄과 싸우기 전)

켄: 약수대로... 오늘이 기분이었지 너만의 필살기 자력으로 깨달은 건뿐... 뭐든지 좋다. 나물 놀라게 해 버려! 찬스가 있다면 공격을 해도 좋다. 뭐, 가능하더라도 이야기이지만...  
류: ...사#! 나는 이미 1년 전과는 다른 사람이에요! 오늘은 그 성과를 확실하게 보여드리겠습니다!!

(값을 이긴 후)

켄: 우승~~~~!! 드디어 손 선수, 처음으로 토네이도 재래를 달성!!

류: 해냈다... 드디어 해냈다! 난 미국 최고가 되었다!! 이걸로 사부에게 가져와줘야... 아이, 꿈만 같아..

켄: ...이! 아이! 손!

류: (.....아-아리)

켄: 켄쨌?! 좋아, 정신이 들었군 아아했어, 조금만 더 하면 예선 통과하는데 수행이 부족한 거야



류: ...그렇게 쉽게 될 리가 없는 건가... 이 이기고 싶 아~!!



## 이부키

### 특수기

- 휘둘러 차기 → + 맥
- 압연 → 중P
- 다른 휘둘러 차기 → + 중K
- 머리 부수기 → + 중K
- 사할 → + 중K
- 추이권 원거리 강P 중에 강P
- 벽종차기 → + 강K

### 필살기

이름	계급	비고
쿠나이	공중에서 ↘↘↘ + P	EX
뇌타	↘↘↘ + P	
머리 깨기	↘↘↘ + P	EX
풍상	↘↘↘ + K	EX
선	↘↘↘ + K 후 K	EX
비연	↘↘↘ + K	EX
속차 날기	↘↘↘ + P	이동기
멀리 달리기	↘↘↘ + K	이동기

### 슈퍼아트

이름	계급	필요 수
I 허주작	공중에서 ↘↘↘ + P	3
I 개틀	↘↘↘ + P	1
II 암시무	↘↘↘ + P	1

### 타격정보

- 전방점프 약P → + 강P
- 전방점프 약K → + 중K
- 점프 강P → + 중K
- + 중K → + 중K
- 근접 약P → 중P (히트복 환승) → 강P
- 원거리 약P → 중P → + 약K
- 약K → 중K → 강K
- 근접 강P → 약아 강K → 약K
- 근접 약P → 중P (2히트) → 약아 강K → 강K

수많은 타격정보들... 하지만 자세히 보면 겹치는 것들이 몇 개 보인다. 어떻게나 이부키는 단발로는 큰 효과가 없는 통상기들이 많아 타격정보에 많이 의존해야 한다. 다행히도 타

격정보 시작기들은 별라서 사용하는데 불편함이 없다. 이부키는 고무키 다음으로 방어력이 낮으므로 맞지 않도록 주의해야 한다. 타격을 보와 머리 부수기를 적절히 이용하는 것이 중요할 것이다. 퍼스널 액션이 히트하면 공격력이 올라가는 것을 활용하자(물론 막히면...).

### 필살기

자주 사용되는 필살기는 뇌타, 쿠나이, 선, 비연. 뇌타는 타격잡기로 거리가 매우 짧지만 막혀도 빈틈이 없고 판정이 좋아 단발로도 쓰기 좋으며 연속기로 자주 사용된다. 쿠나이는 통상기에도 저버리는 약한 필살기이지만 견제기로는 매우 좋다. 또한 선 역시 견제기로 좋은데 레버를 아래로 내리고 있으면 하단을 공격하므로 막힌다면 노릴 수 있다. 비연은 상대방의 공격을 점프로 회피하며 공격할 수 있는데 보통의 점프보다 빠르므로 상대의 공격을 예측해 사용하면 반격 받지 않고 안전하게 공격할 수 있다. 비연 후에는 쿠나이나 허주작을 사용할 수 있으므로 따라오는 상대를 공격하자. 속차날기는 점프로써 상대의 뒤쪽으로 넘어가는 데 도중에 쿠나이나 허주작을 사용하면 반대쪽으로 공격하므로 가끔씩 써주면 잘 통한다. 이부키는 대사가 상대를 들고 자나는데 이것과 멀리 달리기를 적절히 이용해 상대를 혼란스럽게 해주자.

### 슈퍼아트

파워러닝 개틀, 밀착해서 히트하면 특수한 오션이 나오며 엄청난 위력을 발휘한다. 하지만 막혀면 반격이 기다리고 있으며 게이지 1개, 가기에 게이지도 매우 길다. 개틀은 기상공격으로 사용하기에 좋은 슈퍼아트. 허주작은 버튼을 연타하면 더 많이 공격하지만 그레도 개틀에 비해 약하다. 게이지는 3타까지 게이가 게이지도 짧은 편이라 자주 사용할 수 있다. 점프 중에 상대에게 헤엄이 보인다면 바로 사용할 수 있다. 하지만 총 20히트까지 가능한 것 중 실재로 맞출 수 있는 것은 15히트정도이므로 파워는 그다지 기대할 수 없다. 암시무는 3rd에서 새로 생긴 슈퍼아트. 게이지는 1개뿐이지만 개틀에 비해 짧아서 더 자주 사용할 수 있다. 그리고 암시무는 하단이므로 '맞!' 하는 순간 맞는 경우가 많은데다가 연속기로도 잘 사용된다. 파워는 허주작 20히트와 같지만 이쪽이 더 제 위력을 내기 쉽다는 것도 장점.

### 연속기

- 약아 강K → 강K (근접 모션) → 컨술 하이점프 강P → + + 중K
- 점프 약P → + + 강P → 개틀

- 비연 (전) → 허주작
- → + 중K → 암시무 (전)
- 중점 (EX) → 허주작
- 근접 약P → 중P → 강P → 선 or 뇌타 or 풍상 → (선일 경우) 개틀



▲파워링의 최고


### 연타

(3스태이지 오로와 싸우기 전)  
 이부키: 예~ 당신이 확실하 선인... 아있조?  
 오로: 진짜 선인 대신인이다 무슨 용무지 아가?  
 이부키: (-이런 할머니지라도 참편으로는 격투의 프로야구?)  
 이부키: 자~ 죄송합니다만 지금 줄임과제 중이거든요 당신을 5분 이내로 쓰러뜨리러 왔하면 단위를 얻을 수 없는 것 같습니~ 승부! 리는 것으로 부끄러요!  
 오로: 호야~! 역 천룡이라고 생각했는데 아쉽군

(같은 기진 후)  
 이부키: '사실 백일홍 대학'... 나도 이제는 대학생인가 지금까지 수행한 했던 살아있지만 이걸로 보통의 여자가 되는 게야 새로운 만남, 켈프 스러브... 당연한 것이지만 기대되  
 선배: 아이 너 귀여운데 우리 사물에 들어오지 않겠어? 굉장하 재미있고!  
 이부키: 그로부터 나는 매일 같은 생활동... 멋진 선배와의 인연은 온 수문의 숲 언덕기... 아?  
 선배: 허허허! 이부키! 아직 수행이 부족하긴! 그걸 상대로는 머리가 날아가는 것도 오르면!  
 인연술이라는 것은 즐겁긴! 아아아아아아아!!  
 이부키: ...  
 아? 이빨 리 가 없었... 는... 데?



## 엘레나



### 특수기

밴드스탠드 킥	→ 중P
밴드스탠드 윙프	→ 중K
슬라이딩	→ 중K
라운드 어치	→ 중K

### 필살기

이름	계명드	비고
스크래치 호일	↘↘↘↘+K	EX
라이노 혼	↘↘↘↘+K	EX
마켓트 스매시	↘↘↘↘+P	EX
스핀 사이즈	↘↘↘↘+K	EX (무제한 가능)
링드 스텔	↘↘↘↘+K	EX

### 슈퍼야츠

이름	계명드	타격 수
I 스파닝 비트	↘↘↘↘+K	3
II 브레이크 댄스	↘↘↘↘+K	2
III 힐링	↘↘↘↘+P	1

### 타격폼보

줌프 업P → 중K  
 줌프 중P → 중P  
 중K → 앉아 중P  
 중P → 중K

더블리자와는 반대로 모든 통상기가 키이다. 그래서 비교적 리치가 긴데, 중력, 강력, 앉아 중전력, 앉아 강전력을 주로 사용하여 중단 특수기와 슬라이딩을 이용해 이치산다의 패턴으로 나가면 매우 강하다. 중단 특수기는 킥으로 사용하는 것이 더 빠르지만 파워는 더 약하며, 슬라이딩은 끝에 걸린다는 느낌으로 사용하는 것이 좋다. 주로 킥버튼은 아래쪽을, 펀치버튼은 위쪽을 공격하는데 이것은 공중에서도 마찬가지로 상대가 공중에 있다면 중P → 강P의 타격폼보로, 지상에 있다면 강력을 사용하자.

### 필살기

역시 대부분의 필살기를 킥버튼으로 사용한다. 그런 만큼 실수를 하기 쉬우므로 정확하게 입력하는 연습을 해주자. 스크래치 호일은 '승룡권'계 필살기로 발성이 빨라 연속기로 사용하기에 좋다. 다단히트이기 때문에 같이 맞는다면 오히려 손해여서 대공기는 앉아 강전력을 이용하자. 라이노 혼은 돌진기로, 위력은 강하지만 거리를 잘 맞추지 않으면 반격 당하기 때문에 자주 사용하는 것은 좋지 않다. 마켓트 스매시는 하단 회피에 중단판정이 있고 반격 받지 않으나 견제기로 쓸 수 있다. 스펀 사이즈는 연속기로 연결되지 않지만(EX제외) 리치가 길어서 역시 견제기로 쓰면 적당하다. 링드 스텔은 하단판정이 있지만 너무 느리므로 체력약기로나 사용하자(연속기로 쓸 수 있는 약 링크스태일은 앉아 중력보다 약하다. 물론 EX로 사용하면 발라서 그냥 쓰기도 좋고 연속기로도 이용가능).

### 슈퍼야츠

엘레나의 특징은 힐링, 자신의 체력을 회복하는 것으로, 전략에 비해 발라서 지금은 그냥 써도 반격 받지 않을 정도의 속도가 되었다. 잡기 후에 사용하면 상대가 일어날 때 끝날 정도의 속도, 회복량도 꽤 높은 편이고 회복 중에 PPP를 누르면 중단할 수도 있어 실용성이 높은 슈퍼야츠. 대신 힐링을 사용할 경우 데미지가 큰 공격이 힘들다는 단점이 있다. 나머지 두 개는 어느 것이나 발동이 빨라 기삼공격으로도 좋을며 게이지가 많아 EX필살기를 쓰기도 좋다. 세 개 모두 상당히 실용성이 있어 어느 것을 선택할지 고민하게 된다. 역시 자신의 선택에 달린 것이다...

### 연속기

- 앉아 중P → 스크래치 호일 or 스펀 사이즈(EX) or 슈퍼야츠 → (스핀사이즈인 경우) 줌프 중P → 강P(타격폼보)
- (운, 양, 옴, 엘레나, 이부키 제외(구석에서는 이부키만)) 앉아 중P → 스펀 사이즈(EX) → 라이노 혼(EX) → 스크래치 호일
- 강P → 강K → 스파닝 비트(연속하지 않아도 됨)
- 마켓트 스매시(강) → 스파닝 비트 or 브레이크 댄스(연속하지 않아도 됨)



◀ 이 건도 볼 수 있어



▲ 회복량도 매우 높다



▲ 발라서 행복(?) 기습

### 연담

(은스태이치 마이크로와 싸우기 전)  
 마크로: 뭐야, 네! 그렇게 혼자 웃고 있으면 기분 나쁘잖아! 어쨌든 승부다! 어떻게 되도 몰라!  
 엘레나: 난 나하고 친구가 되고 싶어! 그것을 위해 싸우는 게야! 함께 즐겨보자!  
 마크로: 치, 친구?? 뭐가 이상한 내색이군!

(걸음 이긴 후)

「— 친구 내내에게—」  
 잘 지내고 있나? 나는 굉장히 잘 지내 프랑스는 얼마 전에 수학제가 끝나서 조금 아쉬워! 이렇게 혼자 차를 마시고 있으면 즐거웠던 일본의 어린이 때울라! 유카타를 입고 가면 여름축제 발하늘에 가봐! 불꽃놀이 나한테는 건부가 차를 겪는 걸림이라 격투보다 두근두근할 정도야! 다음에는 고향의 대초원에 나무를 심어주고 싶어! 나의 가족들도 반드시 모두가 마음에 둘 거야! 다음에 만나는 것은 겨울방학일까? 모두들 이따부터 수학공부를 하자구나 건강에 주의해! 그럼 다음에 만나요!



그럼! 나도 공부 해야지, 힘내!





# 더들리



### 특수기

슬러피 뱀	→+ 약P
스트랩 블로우	→+ 중P
레이 블로우	→+ 중K
스텝 스트레이트	→+ 강P
다트 샷	→+ 강K

### 필살기

이름	계산도	비고
제트 어퍼	→\ /→+P	EX
머신건 블로우	→\ /→+P	EX
크로스 카운터	→\ /→+P	EX, 반격기
소프트 스윙 블로우	→\ /→+K	EX
대형 스트레이트	→\ /→+K 후P	
대형 어퍼	→\ /→+K 후K	

### 슈퍼이츠

이름	계산도	횟수
I 로켓트 어퍼	→\ /→+P	2
II 롤링신더	→\ /→+P	1
(연타)		
III 코크스크류 블로우	→\ /→+P	3

### 타겟콤보

앉아 약K ⇒ 중K
→+ 약P ⇒ 중P
→+ 강K ⇒ 중K
약P ⇒ 중P ⇒ 중K
앉아 약K ⇒ 앉아 중P ⇒ 앉아 강P
중K ⇒ 강K ⇒ 강P
중P (→+ 중K) ⇒ 중K ⇒ 강P
약K ⇒ 중K ⇒ 중P ⇒ 강P

이부키와 맞먹는 타겟콤보... 타겟콤보만으로 충분히 버틸 수 있는 캐릭터로, 실제로 필살기들이 그렇게 좋지는 않기 때문에 거의 통상기만으로 싸워야 한다. 하지만 통상기들이 매우 강력하고 탄성이 좋아 그다지 걱정할 것은 없다. 대시속도는 보통, 점프는 낮은 편으로 점프공격으로는 강펀치와(대공) 강키를(지상) 사

용하면 좋다. 앉아 강키이 상대를 띄우는 성질이 있으므로 자주 사용하자. 리치도 긴 편이다. 견제는 중펀치, 강펀치, 앉아 중펀치, 앉아 강펀치 정도도 사용하면 된다.

### 필살기

제트 어퍼는 승용권에 필살기로 역시 대공기로 사용할 수 있으며, 스텝치가 매우 높다. 머신건 블로우는 먼 거리에서 갑자기 공격할 수 있지만 대체적으로 블로킹이 쉽고 빠르지 않기 때문에 그다지 좋다고 볼 수는 없다. 대형 스트레이트와 어퍼는 대신 대신 접근하다가 갑자기 공격하는 용도로 사용하면 효과를 볼 수 있는 필살기. 하지만 대시중 공격받지 않도록 주의해야 한다. 크로스 카운터는 반격기이지만 '맞고 나서 반격하므로 파워가 강한 O나 휴고 등에게는 그다지 효과가 없다. 소프트 스윙 블로우는 연속기로는 사용할 수 없지만 딜레이가 없고 스텝치가 높으므로 일부러 노리고 사용해도 좋다. 하지만 너무 많이 사용하면 상대가 알아채기 쉽다. 그래도 특별히 반격 받는 것은 아니므로 걱정할 필요는 없다.

### 슈퍼이츠

게이지에 반비례하는 위력. 모두 빌동이 불러 기습공격으로 사용하기에도 좋다. 코크스크류 블로우의 경우 위력은 낮지만 막에도 반격받지 않는다는 점이 최고의 장점으로 총 5회 중 최초의 히트가 가장 강하다. 로켓트 어퍼는 반격 받는 것이 큰 단점. 결국 코크스크류나 롤링신더나 문제인가..., 롤링신더는 화면 구석에서 히트할 경우 후속타도 넣을 수 있다.

### 연속기

- 점프 강K ⇒ 강K ⇒ 제트 어퍼 ⇒ 로켓트 어퍼
- 앉아 강K ⇒ 대형 어퍼(중)
- (구석 한질, 캐릭터 한질) 앉아 강K × 4 ⇒ 대형 어퍼(중) ⇒ 로켓트 어퍼 or 코크스크류 블로우
- 소프트 스윙 블로우 ⇒ 슈퍼이츠
- 강K ⇒ 대형 어퍼(대시만) ⇒ 슈퍼이츠
- 강K ⇒ 머신건 블로우(EX) ⇒ 머신건 블로우(연타) ⇒ 대형 어퍼(중)



▲지 엄청난 얼굴을 좀 보라!



▲그는 표정관리와 일인지?

- 다트 샷(앉아서 히트) ⇒ 로켓트 어퍼 or 코크스크류 블로우
- 스텝 스트레이트 ⇒ 롤링신더

### 연타

(오스테이지 특유의 싸움 전)  
 더들리: *자네가 그 유명한 사투라이 파이터인가?*  
 류: *기묘한 우연이긴 나도 당신을 알고있다고 영국 제일의 파벳트 역시 당당 찬탄 불어보고 싶다!*  
 더들리: *...후후후, 마음에 들었디! 신사와 같은 태도 그 눈빛 즐거운 오후가 될 것 같디!*

(걸음 이진 후)

더들리: *젠트스워의 가련한 미쓰라할대비의 좋은 형기, 단타레스의 기쁨, 알콜올타의 풍격...*

더들리: *아빠지~, 아버지께서 남겨주신 이 로즈기든은 오늘도 변함없는 아름다움으로 제 마음을 적셔주고 있습니다!*

진사: *더들리님~, 오늘 시 간이~*

더들리: *그런가, 오슬람은 중요한 공식 어떤 시험의 날이었지 시험은 몇 시부터였지?*

진사: *밤 8시부터입니다!*

더들리: *뭐라고!? ... 앞으로 5시간밖에 없지 않은가! 빨리 짐으로 돌아가자!*



## 오로



특수기	
물공치 물리기	→ 중P
2인 침프	잠프중 or ↑ or ↓

필살기	
이름	계번드 벽고
일련성	→ Hold → P EX
귀 안마	↓ Hold → P EX
인간기동 건너기	↓ → K EX, 공중 가능
인용력	→ ↓ → P

슈퍼아트		
이름	계번드	강이치 수
I 귀신력	↓ → → P P P	1
II 귀신추	↓ → → P P	MAX상태서 사용
III 아행대귀	↓ → → P	3
IV 아행대귀	↓ → → P P	MAX상태서 사용
V 친구석	↓ → → P	1
VI 친구난석	↓ → → P P	MAX상태서 사용

타겟콤보	
근접 약K	→ 중K

'위대한 대신인' 오로. 하지만 아들 봐도 방 사능에 오입되었다가... 그런 것으로밖에 보이지 않는데... 아행거나 오로는 보기와는 달리 통상기들이 매우 강하다. 리치가 매우 길어 판정도 좋은 편으로, 견제로는 중격과 앉아 중 펀치, 앉아 강펀치를 주로 사용하자. 중격은 약간의 하단회피가 가능하며, 앉아 강펀치는 각 도에 따라 대공기로도 이용할 수 있다. 또한 오로는 대시가 매우 빨리 거리조절을 쉽게 할 수 있다. 대시를 이용해 접근해 견제를 하다가 도망 등의 전법으로 싸우자.

### 필살기

일련성은 장풍계의 필살기로 중이나 강으로 사용할 경우 위축력이 발생한다. 모으기 계열이라 사용하기 힘든 면이 있지만, 상대의 점프

를 예측하고 위쪽으로 공격하면 효과만큼 귀 안마는 대공기로 사용하면 좋다. 먼 곳은 앉아 강 펀치 가까운 곳은 귀 안마로 공격하는 것이다.

인용력은 타격잡기로, 연속기로 사용하기에 좋으며 그냥 팔러보기로 사용해도 좋다. 인간기동 건너기는 거리를 잘 맞추면 약타를 노릴 수 있다는 것이 장점이지만 맞추기가 매우 어렵다.

### 슈퍼아트

오로의 슈퍼아트는 각각 MAX상태에서 사용할 수 있는 것들이 있다. 귀신력은 일정 시간 동안 강펀치가 잘기로 변하는 것으로, 방어할 수 없으며 한 번 맞히면 다시 기회가 있다. 귀신추는 뛰어올라서 잡는데 역시 방어는 불가능. 귀신력보다 위력은 세지만 실패하면 게이지가 전부 날아간다. 아행귀는 예-지 덩어리(8)를 발사하는데 이것과 같이 이동해 공격할 수 있다. 사용 후에는 상대방이 위축될 수밖에 없으므로 게임을 자신의 페이스로 만드는 데에 사용하자. 아행대귀는 게이지 3개를 한꺼번에 쓴다. 대신 위력은 매우 강력해 모든 캐릭터의 슈퍼아트 중에서 최고, 총 12히트인데, 거리를 조절할 후 상대의 허점을 노려 사용해야 한다. 친구석은 바위나 콘크리트 덩어리 등의 물체를 3개 불러와 같이 공격해 통상기에 추가 데미지를 줄 수 있다. 친구난석은 친구석의 강화판으로 총 5개를 불러오는 대신 시간이 더 짧다.

### 연습기

· 근접 중P ⇨ 인간기동 건너기(8) × 2 ⇨ 근접 중P ⇨ 캔슬 하이점프 강K or 귀신력 ⇨ 점프 강P

· 중K or 앉아 중K ⇨ 인용력 or 귀 안마

· 앉아 강P ⇨ 귀신추

· 근접 중P ⇨ 인간기동 건너기(8) × 2 ⇨ 근접 중P ⇨ 친구난석 ⇨ 중K ⇨ 점프 강K × 3 ⇨ 근접 중P ⇨ 인간기동 건너기(8) × 2



▲ 위대한 대신인 아로해 점프다

▲ 점프 난공격

⇨ 근접 중P ⇨ 캔슬 하이점프 강K



▲ 도대체 저것들은 무엇 이런 말이나

▲ 점프 난공격

### 연습

(연스태이치 고무키와 싸우기 전)

오로: 훗훗! 이런 대단한 '기'로군! 그것이 살아의 뭐라고 하는 그것인가? 끝은 어찌고는 훌륭하군 고무키: ...소문으로 들은 선인인가. 일련성이 지나치면 용에 좋지 않다

오로: 권의 길이라는 것은 상당히 힘든 것인데 그렇게 간단한 극에 달해버리면 곤란하지 않다. 한 번 내가 시험해볼까!

(길은 이긴 후)

오로: 호호호... 이렇게 진정한 수행을 하는 것도 50년 만에군 그 애송이와 만나서 옛날의 피가 끓어오르는 것 같아 그 녀석은 재미있는 남자야.. 일련아들은 물러갈 수 있게 되었어!

류: 응? 지금 어떤 기묘한 할아버지의 목소리가 들린 것 같은...? 기본 뒷인가..

오로: 그 녀석이라면 지금도 수행을 하고 있을 테니까 양손을

사용해 상대 해줬더라면 좋았을걸 뭐

15년이나 지나

보이나 어디

에 있는자...

자, 조금 쉬

어때가~



▲ 위대한 대신인 아로해 점프다

▲ 점프 난공격







## 유리안



특수기	
위협 펀치	→+중P
위협 킥	→+중K
테리블 스페어	→+중P

합성기		
이름	캐릭터	비고
체리오트 태클	←하위소	→+K EX
바이올런스 니 드림	←하위소	↑+K EX
데인저러스 헤드 벡트	←하위소	↑+P EX
메탈릭 스피어	↖↗	→+P EX

슈퍼야스		
이름	캐릭터	정어리 수
I 타일런트 배니시	↖↗↖↗↖↗	→+P 2
II 유리얼 신더	↖↗↖↗↖↗	→+P 2
III 에이지스 리플렉터	↖↗↖↗↖↗	→+P 2

타격정보	
업P	→중P
→중P	→중P

과상한 패션의 아저씨인 유리안. 그는 길과 매우 닮았다(형제니가 당연한 건가-). 패션만 이 아니라 통상기, 필살기까지도 매우 비슷한 데. 역시 성능은 유리안이 떨어진다. 그래도 그것은 길이 좋은 것이지 유리안이 나쁜 것이 아니므로 다른 캐릭터들에 비해 약한 것은 아니다. 어쨌든 건재코는 중격과 앉아 강격, 대공기로는 앉아 강펀치를 사용하지. 중단기는 강격과 테리블 스페어의 두 가지가 있는데, 강격보다 테리블 스페어가 더 빠르다.

### 필살기

메탈릭 스피어를 제외하면 모두 모기계열의 필살기. 따라서 적절한 타이밍을 포착해도 사용하기 어렵다는 것이 단점. 메탈릭 스피어는 장풍계로 중, 강은 위쪽을 공격한다. 오토와 마찬가지로 상대의 점프를 예측해 사용하지.

데인저러스 헤드 벡트는 앉아 강펀치로 공중에 뜬 적에게 후속타로 사용할 수 있으며, 대공기로 사용하는 것도 가능. 바이올런스 니 드림은 거리를 잘 맞춰 패인트 공격을 하다가 간간이 상대가 맞도록 사용하지. 체리오트 태클은 돌진기이므로 기습공격에 사용할 수 있고, 연속기로도 이용이 가능하다.

### 슈퍼야스

강한 파워를 갖고 있으면서 연속기로 사용하기 쉬운 타일런트 배니시. 하지만 막히면 반격당하기 때문에 아무 때나 사용할 수는 없다. 유리얼 신더는 위력은 낮지만 스탠차가 높고, 범위가 넓어 아무 때나 사용할 수 있다(물론 맞는 것을 기대해서는 안 된다). 에이지스 리플렉터는 위력은 기대할 수 없지만 일정 시간동안 펀치가 지속되기 때문에 상대방이 위속되는 것을 노리는 것이 가능하다. 버튼에 따라 거리가 다르며, PP로 사용하면 위쪽에 리플렉터를 만든다. 에이지스 리플렉터는 상당히 특장한 연속기를 만들 수 있지만 난이도가 매우 높으며, 아래의 연속기는 그 중의 하나로 조건이 가장 단순한 것이다.

### 연속기

(태클: 체리오트 태클, 헤드 벡트: 데인저러스 헤드 벡트, 유리얼: 유리얼 신더, 타일런트: 타일런트 배니시, 스피어: 메탈릭 스피어, 리플렉터: 에이지스 리플렉터)

### 구석에서 체리오트 태클 연속 이턴 격능 격력타

- 중 → 약: 류, 켄, 손, 고우키, 네코로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 마코토
- 강 → 약: 류, 켄, 손, 고우키, 네코로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 엘레나
- 강 → 중: 류, 켄, 손, 고우키, 네코로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 마코토, 휴고

- 앉아 강P(1히트) → 태클 → 유리얼 or 타일런트
- 앉아 강P(2히트) → 태클(강) → (구석 한정) 강P
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 강P(2히트) → 태클 → 태클 → 강P
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 강P(2히트) → 태클(약) → 스피어(약) → 태클(중) → 강P
- (엘레나 제외) 앉아 강P(2히트) → 헤드 벡트(EX) → 태클(강) or 헤드 벡트(EX) → (태클일 경우) 유리얼
- (구석 한정) 스피어(강, 공중히트) → 스피어(강) ×2(5회까지 가능) → 태클 → 태클 → 강P
- (구석 한정) 태클(강) → 리플렉터(약) → 태클(강) → 앉아 강펀치(1히트 캔슬) → 태클(강) → 리플렉터(약) → 태클(강) → 앉아 강P(2히트) → 태클(EX) → 태클(강) → 태클(중)



▲위쪽으로도

### 연망

(길과 싸우기 전)

길: 알고 있다. 결코 물릴 수 없는 신과 인간의 차. 형제라고 해도 종오가 있고, 인질병이라고 해도 용서할 수 없는 것이지? 형의 자비로써 편안한 죽음을 내려주지!

유리안: 나는 지금 돌아오고 있다-; 차욱과 중으로 물렸었던 과거를, 그리고 바라보고 있다. 모든 유희가 사라진 미래를-; 돌아! 내몸이 없어진 세계는!

(길은 어진 후)

유리안: 이것이 2000년에 걸쳐 축적된 '조직의 무늬'... 이는 정도의 가치인지는 모르겠지만 추라하고 어지럽게 쌓여있는, 어리석음의 극치이다. 결국 혼자서는 아무 것도 안 되는 무능함의 모습일 뿐이 아닌가!

(집을 안에 들어있는 길-)

유리안: 형님아! 그곳에서 무엇을 보고 있는가! 그곳에서 세계가 보이는가? 이상시화라고 하는 것을 보고 있디? 웃- 후허허허! 웃웃웃웃웃웃!! 컴퓨터: 피스널 체크! 정통계승자 본인이라고 인정합니다

컴퓨터: 자폭코드 입력! A22ST8996HYXW-;

유리안: ...

나에게 계는 계승해야할 사명도 유산도 없다!

신도, 이 순간부터 나의 신화, 가 시작되는 것이다.

올해를 위해 정한다! AU(메트) 유리안! 올 네오로!!



# 고우키



### 특수기

두개파살 → + ZP  
천마공안자 천병안프중 + ZK

### 필살기

이름	키보드	비고
호파동권	→ + P	공중 가능
차살파동권	→ + P	
호승룡권	→ + P	
용권참공각	→ + K	공중 가능
아수라심공	→ or → + P or → + K	
백귀습	→ + K	추가입력 P or K or →P+K

### 슈퍼아트

이름	키보드	투입 수
I 멸살호파동	→ + P	2 (공중 가능)
II 멸살호승룡	→ + P	2
III 멸살호나선	→ + K	2 (공중 가능)
☆ 순옥살	→P, →K, →P	MAX
○극강국멸참	→ + PPP	MAX

### 특징

근접 중P → ZP

고우키는 여전히 류, 킨과 달았다(특히 류). 대부분의 통상기들은 류와 완전히 같은데 한 가지 다른 것이라면 원거리 강권치. 이것은 리치가 매우 길기 때문에 견제기로 유용하게 사용할 수 있다(윤의 강권과 비슷). 그 외에는 류와 같이 중격, 강격, 약이 중격을 주로 사용하면 좋으며, 두개파살로 중단공격을 하면 거의 완벽하다. 또한 류, 킨에게는 없는 천마공안자를 잘 사용한다면 역시 무척의 캐릭터가 될 수 있다(물론 피장...). 하지만 고우키는 방어력이

매우 낮고, 빨리 스턴이 되므로 충분히 주의해야 한다.

### 필살기

고우키는 EX필살기가 존재하지 않는다. 따라서 어떻게 보면 갑작스럽게 공격하는 수단이 없다는 것이 되는데, 그런 만큼 통상기들을 잘 활용해야 하는 것이다. 필살기들의 사용은 류, 킨과 비슷하므로 특별한 설명은 필요하지 않다. 적열파동권은 상대가 일어날 때 사용하면 블로킹이 힘들기 때문에, 체력줄이기로 사용하지. 가끔씩 백귀습을 사용해 '가슴'을 하고, 구석에 물리던 아수라심공으로 빠져나오면 좋다. 공중 호파동권(참공파동권)은 역시 편지가 매우 좋으므로 남발해도 좋다.

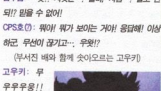
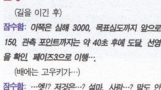
### 슈퍼아트

어느 것이나 비슷한 슈퍼아트들. 멸살호승룡은 엔의 순룡열파와 동일하므로 막으면 반격은 당연한 것이다. 멸살호나선은 위로 올라가며 공격을 하는데 상대를 끌어들이므로 멀어도 잘 맞는다. 공중에서도 나기므로 공중전에도 강하다는 장점이 있지만 역시 막하면 반격 당하는 것이 문제점. 멸살호파동은 막어도 반격 받지 않으므로 마음놓고 써도 좋으며 공중에서도 사용할 수 있다는 장점이 있다. 단풍이라면 가장 공격으로는 사용하기 어렵다는 것 정도일까... 위험도 다른 것에 비해서는 약하다.

순옥살은 이미 유명한 기술. 어떤 것을 선택해도 사용할 수 있다. 상대가 알아채기 쉬우므로 상대의 공격순간을 노리는 것이 좋는데, 커맨드가 커맨드야~만큼 쉽지 않다. 그렇게 맞추려고 노력하기보다는 가끔 생각날 때만 사용하지. 금강국멸참도 마찬가지로 어느 슈퍼아트는 사용할 수 있다. 매우 강한 위력을 갖고있으므로 상대가 구석에서 위로 점프를 한다면... 하므로 보이면 즉시 사용하지. 무척사건도 있으므로 가상공격으로도 사용 가능.

### 연습기

- 약이 중K → 용권참공각(중) → 호승룡권(중)
- (엘레나, 길, 유리안 제외) 원거리 강K → 순옥살
- 약이 중K → 용권참공각(약) → 호승룡권(약) or 멸살호나선 → (호승룡권일 경우) 멸살호파동
- 근접 중P → 멸살호승룡(연쇄하지 않아도 됨)
- (구석 한직, 케티트 한직) 약이 중K → 용권참공각(약) → 약P → 금강국멸참



◀점진코만도 + 기스퍼워드?

▲점진코 7개의 피동권

▶실라이면 끝

▲블리더는 고우키!

### 연방

(길을 이긴 후)  
잠수함: 이쪽은 심해 3000, 맥프로도까지 앞으로 150, 관측 포인트까지는 약 40초 후에 도달. 선영을 확인! 페이즈로 이동!...  
(베레는 고우키가~)  
잠수함: ...엇? 저것은...? 실마, 사람...? 알고 안 되? 밑을 수 있어!  
CPS(0): 뭐이 뭐가 보이는 거야 응답해! 이상하고 무언이 끊기고... 우왓?  
(부서진 배와 함께 솟아오르는 고우키)

고우키: 무우우우!! 천층해력!!!





특수기	
핀 어피	→ + 중P
위험 리	→ + 중K
필살기	
이름	계연드 베고
파이로카네시스	↘↘ + P
사이코 헤드 베트	↘↘ + P
사이버 레이라브	↘↘ + P
문실트 니 드롭	↘↘ + K
슈퍼이츠	
이름	계연드
리얼렉션	MAX상태에서 체력이 모두 줄어들면 자동으로 사용
메테오 스트라이크	↘↘↘ + P
세라픽 윙	↘↘↘ + K
타겟정보	
약P	→ 중P
약A 약K	→ 약 중K

이 게임의 마지막 보스로, 모든 캐릭터로 엔딩을 본 후에 사용할 수 있는 길. 길은 유리안과 비슷하므로 유리안처럼 강권치, 중리, 앉아 강직을 주로 사용하자. 유리안에 비해 파워가 강하고 스펀치가 높아 얼마 때리지 않아도 금방 이길 수 있다.

#### 필살기

유리안과 달리 모으기 게임이 없다. 파이로카네시스는 기본적으로 2히트이며 유리안과 마찬가지로 중, 강한 위쪽을 공격한다. 헤드 베트는 빠르면서 스펀치도 높은 것이 장점으로 공중에서는 2번 연속으로 히트한다. 레이라트는 근접해서 히트하면 위력이 강하고, 니 드롭은 유리안과는 달리 상대의 위에서 찍는 형식이며 2히트의 필살기이다. 막혀도 반격받지 않으므로 마음놓고 사용하자.

#### 슈퍼이츠

같은 슈퍼이츠를 선택하는 것이 아니고 그냥 세 기지를 모두 사용할 수 있다. 리얼렉션은 체력을 전부 회복하는데 도중에 공격당하면 멈춘다. 하지만 무적시간까지 있어 공격하기는 매우 어렵다. 메테오 스트라이크와 세라픽 윙은 모두 엄청나게 강하며 메테오 스트라이크는 연속기로 세라픽 윙은 불모지가 불가능한 점을 이용해 기드타미지를 노리고 사용해도 좋다. 세라픽 윙을 사용하기 전에는 피스널 액션을 사용해 공격력을 높이도록 하자. 모든 슈퍼이츠가 게이지 MAX상태에서 사용할 수 있기 때문에 엑스트라 옵션에서 게이지 수를 늘리면 오히려 손해.

#### 연습기

- 앉아 강P(2히트) → 헤드 베트×2
- 앉아 강P(2히트) → 약간 걸어가서 앉아 강P(1히트 캔슬) → 헤드 베트 → 앉아 강P(1히트 캔슬) → 헤드 베트 or 레이라트
- (구석 한칭) 앉아 강P(2히트) → 레이라트(2히트)×3
- (중양 한칭) 앉아 강P(2히트) → 앉아 강P(2히트)만 히트 → 레이라트(1히트)×4
- (구석 한칭, 100% 스펀) 점프 강P → 앉아 강P(2히트) → 레이라트(2히트) → 강P → 레이라트(1히트) → 레이라트(2히트)



▲최초로 최대의 난관



▲막았는데...



▲이건 시가지

#### 엔딩

(마지막인 알렉스와 싸우기 전)  
길: 역시 왔는가. 알렉스군. 자네에 대해서는 처음 만남을 때부터 생각하고 있었다. 곧 싸움의 의미에 대해 생각하고 그 답을 구하기 위해 몰려왔다. 라고  
알렉스: 이곳에 올 것도 이미 알고있었다... 라는 건가? 어렵게도 네 상상은 빗나갔다. 지금부터 나는 너를 때려눕힐 테니까 그 뒤에 있는 것이 틀림없다. ...내가 찾는 것은  
길: 후하하하하! 그 대신에 이미 예상한 대로라고 싸워주게... 전신을 가르쳐 주도록 하지

(알렉스를 이긴 후)

길: 자네는 크게 잘못되어 있네 알렉스군. 중에도 사랑도 인간 속에서는 서로를 잃어가는 것은 불가능하다는 것을 모르는 것이 살아있는 모든 것들은 위험한 발현을 자신의 인에 갖고 있다. 그것을 없애려고 했을 때 인간은 싸우고 상처 입고 멸망으로 가속된다. 인정하는 거야... 한쪽이 다른 쪽을 필요로 하고 있다는 것을 내가 조금 도움을 주자..

(길과 같이하는 알렉스)

알렉스: (-워지! 이 기분은? 무엇인가를 잃고... 무엇인가가... 보였어-)

(비타지에서서의 길의 연설)

길: 이상함... 신화와 전설 속에서 사람들은 그것을 바랬다. 하지만 그것은 어딘가에 있는 것은 아니다. 바로 앞에 있으면서 눈치채지 못하는 것뿐이다. 2000년이라는 세월은 약간 길었다. 나는 조지에서 전혀 내어온 계획의 오늘 여기서 완성한다. 햇빛의 절망적인 미래에 한숨쉬는 것도 이제 끝을 내지

(바다 저편 에는...)

길: 자... 길이 열린다. 미숙한 '인류'라고 하는 종족의 진평한 진화의 길. 그래... 최후의 낙원. 예의 길이 다!



●장르: 액션RPG ●제작사: 각천서점 ●발매일: 6월 29일 ●판매가: 6,800원

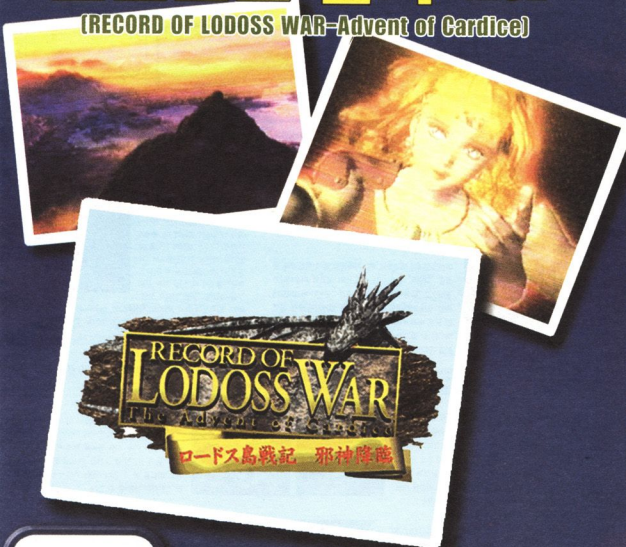


DREAMCAST

최강의 전설은 이미 시작 됐다!

# 로도스도 전기 -사신강림-

(RECORD OF LODOSS WAR-Advent of Cardice)



- 그래픽 ★★★★★
- 사운드 ★★★★★
- 조작감 ★★★★★
- 연출 ★★★★★
- 소장가치 ★★★★★

지금 현재 게이머들이 관심을 보이고 있는 게임은? 또한 물려하고 있는 게임은? 역시 「마왕 9」를 부정할 수 없다. 그래서인지 이 「로도스도 전기 -사신강림-」이 빛을 잃는지도 모르지만, 그러나 타르타라고 밀자는 자신 있게 말할 수 있다. 외위로 상당한 재미를 선사하면서 RPG본연의 재미인 레벨업에 대한 즐거움이 확실히 특이 있는 게임인 로도스도! 그럼 그 재미의 세계로 들어가 보자.

공략 ... 문복규



로도스도 전기는 알고 있었지?

굳이 여기서 「로도스도 전기」의 배경 스토리나 세계관등을 얘기 해 봤자 입만 아플 것이다. 로도스도는 거의 판타지소설의 바이블이 되어 있고, 또한 만화와 애니메이션도 있으니 정말로 흑시 모르는 사람이 있다면 구해서 보길 권한다. 여기서는 단지 이 게임의 배경에 대해서만 말하려고 한다. (이 말은 즉 실체 로도스도를 몰라도 플레이가 가능한 변의편이라는 말이다. 하지만 알면 재미는 두배.)

로도스의 땅 전체를 흔들리게 했던 마신전쟁. 그 때의 영웅 두 사람이 싸웠던 영웅전쟁...  
과거 끊임없이 로도스는 격동의 태풍에 휘말려 왔었다.  
그리고 지금, 로도스는 일찍이 없던 위기를 맞이하려고 하고 있다.  
"사신 카디스의 부활"  
황야의 현자 윌트는 로도스를 구하기 위해 지상 최강의 남자라고 불렸던 한사람의 용자를 부활시킬 결심을 했다.



▲ 로도스의 최고 원기 캐릭터인 디드

위의 글을 읽어보면 알겠지만 이 게임은 사신의 부활이 모든 발단이 된다. 그 이름은 카디스. 바로 이놈이 나타나기에 주인공의 자지고 붉는 이 야기가 시작되는 것이다. 뭐? 주인공이 요리사였다고? 이런 무식한...

누가 나오는지는 알아야 할거 아냐?



황야의 현자 윌트  
(荒野の賢者ウオート)

마신전쟁에서 베드로와 흰 카라들과 함께 마신들과 싸웠던 "육영웅"의 한사람. 로도스의 최고의 마술사라고 불리우고 "황야의 현자"라는 칭호를 가진다. 버그나드에 의한 사신 카디스의 부활의 음모를 알게되어 오랜 친구인 붉은 머리의 기사를 부활시킨다. 게임 중간에 무언가 막히는 것 같으면 이 사람을 찾자. 그러면 여러 가지 힌트를 준다.

갯빛 마녀 카라  
(灰色の魔女カラ)

500년에 걸친 시간동안 타인의 신체를 옮겨 다니며 정신만으로 존재했던 마술사. 로도스를 항상 균형상태로 보존하기 위하여 위에서 보이지 않게 활동하며 그 때문에 백도 아니고 흑도 아닌 "갯빛의 마녀"라고 불리고 있다. 백의 기운으로 크게 기울어 있던 천황을 바로 하기 위하여 사신의 부활에 가담한다.



자유기사 판  
(自由騎士パン)

영웅전쟁에서 수많은 공적을 쌓은 기사. 어떤 자에게도 속박되지 않는 실을 살기 때문에 "자유기사"의 이름으로 불리고 있다. 사신 부활을 저지하기 위하여 디드트들과 함께 미모성에 도착한다(다른 사람의 CG는 거의가 불완전한데 비해서 이놈은 완전했다).



붉은 머리의 기사  
(赤髪の戦士)



황야의 현자 윌트가 사신 카디스에게 대항하기 위하여 이 세계에 부활시킨 전사. 생전에 기역을 잃었지만 이전에 마신전쟁에서 "육영웅"의 한사람으로서 추앙 받고 영웅전쟁에서 백의 왕 흰과 무승부를 거졌다. "붉은 머리의 보병" 또는 "암흑황제"라고 불렸고, 지상최강의 칭호를 받았던 전설의 영웅이다(이 정도쯤 되면 주인공이 누구인가는 알 수 있다. 이런 절대로 미리보기가 아닌).

하이엘프의 정령사 디드릿트  
(ハイエルフの精霊使い  
デイドリット)

돌이오지 않는 숲에 살고 있었던 하이엘프로서, 인간계에 흥미를 가지 숲을 나오게 된다. 판과의 만남 이후 계속 행동을 함께 하고 있다. 바람의 칼 "진"을 소환할 수 있을 정도의 정령 마법을 쓸 수 있다. 게임 안에서 이 진을 소환하는 것을 볼 수 있다.



흑의 도사 바그나드  
(黒の導師バグナード)

이전에 마모를 지배하고 있었던 암흑황제 베드로 직속의 마술사. 암흑황제의 죽을 후 평의회 의 한사람으로서 의무를 통치하고 있다. 스스로 불사의 힘이 되기 위하여 사신 카디스의 부활을 꾸민다.



# 반드시 알아 두어야 할 이 게임의 시스템

## 게임시작방법

### 타이틀과 메인화면

당연히 시작은 소프트웨어를 넣고 전원을 넣고 한다. 그러면 오프닝이 흐르고 타이틀 화면이 뜨는데 여기서 잠시 기다리면 두 번째 오프닝이 뜬다. 두 번째가 더 중요하므로 반드시 보아 둘 것.



▲ 여기서 조금만 기다리면



▲ 이렇게 나온다

그리고 스타트 버튼을 누르면 다음과 같은 항목이 나온다.

- NEW GAME- 새로운 게임을 시작한다. 물론 처음에는 이걸로 밖에는 게임을 할 수 없다.
- LOAD GAME- 세이브 했던 게임을 이어서 한다.
- OPTION- 게임의 설정을 변경이 가능한데, 이것은 또한 게임 중에서도 가능한 기능이다.
- DICTIONARY- 로도스도 전기와 관련된 각종 용어에 대한 해설이 들어 있는 사전을이다. 의외로 알 수가 많은 것으로 자신이 모르는 말은 찾아보면 된다. 그러나 일어에 자신이 없다면 삼가는 것이 좋다



▲이게 바로 사전, 하지만 일어를 읽어오 찾는다.

### 콘트롤러의 사용과 SAVE, LOAD

#### 콘트롤러

물론 필자는 당신이 드림캐스트용 콘트롤러를 능숙히 사용한다고 본다. 하지만 만에 하나라는 것이 있으니 여기서 사용법에 대해서 잠시 쓴다.

버튼	사용법
아날로그 방향키	캐릭터의 이동과 조작
방향버튼	포지의 아이템을 선택, 스테이더스 화면에서는 커서의 이동
A버튼	NPC와의 대화, 몬의 개체, 아이템을 얻거나 버리기, 모뉴먼트를 읽기
B버튼	무기를 이용한 공격(장시간 누르면 검머법공격)
X버튼	마법의 사용과 변환
Y버튼	포지의 아이템을 사용
스타트 버튼	스테이더스 화면 표시
L트릭기+아날로그 방향키	화면의 회전
R트릭기+아날로그 방향키	주인공이 바라보는 방향을 변경
R트릭기+B버튼	연속공격
L+R트릭기+스타트 버튼	전체 맵의 표시

할 수 있는 방법이 있다.

필자는 진정으로 믿는데, 여러분이 게임의 세이브와 로드를 할 수 없으리라고는 생각하지 않는다.

그러므로 이거에 대한 설명은 여기까지.

### 세이브와 로드

세이브는 말할 것도 없이 세이브 포인트에서 포드를 정하고 블록을 지정해서 하면 된다. 세이브는 60블록을 먹는데 좀 많이 먹는 편이랄까.



▲여기서 세이브 포인트고



▲이것은 세이브 화면. 왼쪽 위의 글만 바뀌면 동시에 로드 화면도 된다

로드를 하는 것은 게임을 시작할 때, 메인 화면에서 하는 것과 게임 중에 옵션에서

### 옵션화면 보기

#### 메뉴화면에서의 옵션



▲이것은 어느 게임에서든 볼 수 있는 사항이다

SOUND- 게임중의 사운드를 스테레오와 모노의 둘 중 하나를 택한다.

VIBRATION- 푸르푸르 패이 없으면 이것은 필요하다.

BGM- 게임 중에서는 배경음악의 크기를 조절하는데, 이 게임의 음악은 대단히 좋으므로 크게 하고 들을 것을 권한다.

SE- 게임중의 효과음을 조절한다.

Monitor-게임화면의 위치를 A버튼과 방향키



본으로 조절한다.



▲조금은 다른 느낌

## 메인 화면 보는 법



▲이것이 플레이 시의 화면이다

이 게임은 암흑의 섬 마모(マモ)를 배경으로 하여 이야기를 한다. 이동과 탐색, 전투 등을 하면서 이야기를 진행하는 것이다. 그리고 그 진행화면 보는 법은 다음과 같다.

HP/MP 화면 위에 보이는 숫자가 왼쪽은 MP, 오른쪽은 HP를 가리킨다. 현재 보유하고 있는 양을 표시한다.

미니맵 화면 좌측 아래에 보이는 것이 오토맵핑된 지도다. 어떤 경우에는 이것만 보고 진행 할 수 있는 경우도 있다.

포지 화면 오른쪽의 막대 같은 것이 바로 포지이다. 디아블로의 벨트의 개념과 유사하다고 보면 된다. 이동중이나 전투 중에 사용할 수 있는 아이템이 들어 있다. 여기에 들어 갈 수 있는 아이템의 설정은 거의가 일회용.

마법- 포지 위쪽에는 자신이 현재 사용할 수 있는 마법이 표시된다. 마법에 대해서는 다시 설명한다.

## 맵화면에 대해서

이 게임은 필자 생각으로는 던전 RPG이다. 그렇기 때문에 복잡한 미로 같은 던전도 있다. 때문에 물론 헤맬 수도 있다. 본 공략에서 전체 맵은 실했지만, 개개의 던전맵은 그 양이 너무 많으므로 여기 모두 실을 수는 없는 노릇이다. R.L.트리거+스타트 버튼으로 전체 맵이나, 던전맵을 볼 수가 있는

## 스테이터스 화면에서의 옵션

게임 중에 언제라도 볼 수 있는 옵션 화면이다. 스테이터스 화면에서 우측 위에 있는 책 같은 것을 클릭 하면 된다.

•MAP- 메인 플레이 화면에서 보이는 맵을 변경할 수 있다. 원래는 좌측 아래에 조그마한 맵이 보인다.

•ICON- 메인 화면에서 포지의 표시를 변경하는 것이 가능하다. 메인 화면에서 우측에 보이는 벨트 같은 것이 포지다.

•LOAD- 플레이 중이라도 언제든 다시 자신이 세이브 했던 시점에서 다시 시작할 수 있게 해 준다. 언제 사용하냐면, 이거 완전히 죽었다 싶을 때... 차마 죽는 것을 보기가 싫을 때 쓰면 된다.

## 그럼 조금만 더 나가기로 할까?

데. 던전맵의 경우 상당히 복잡한 경우가 많다. 당연히 길을 잃을 위험도 있다는 말. 한 가지 팁이라면 플레이어가 가지 않은 곳은 어떻게 표시되므로 플레이하는 자신이 가지 않은 곳으로 우선적으로 가보는 것이 좋다. 다행스러운 것은 이 게임의 던전은 사기적으로 난이도가 높지는 않다. 적당히 헤매다 보면 확실한 길을 찾을 수 있다. 수시로 던전맵을 확인하면서 진행한다면 길을 잃는 경우는 거의 없다고 보면 된다.

## 스테이터스 화면 보는 법

메인화면에서 진행 도중에 언제든지 스타트 버튼을 누르면 볼 수 있는 화면이다. 또한 동시에 포즈 화면도 된다.



▲몸 꼭집에 보인다.

## 캐릭터의 스테이터스

화면 좌측 위의 박스를 가리킨다.

- STR- 검의 공격에 영향을 주는 힘의 세기를 가리킨다.
- DEX- 공격의 회피 등의 동작의 정확도를 표시한다.
- INT- 마법의 공격력과 방어력에 영향을 준다.
- LEVEL- 현재 플레이어의 레벨을 표시한다.
- EXP- 지금 까지 얻은 플레이어의 경험치

를 표시한다.

- HP- 플레이어의 에너지라고 보면 된다.
- MP- 마나포인트이다. (살아 이것을 밀리터리 폴리스트라고 하는 사람이...)

## 스테이터스

화면 좌측 가운데의 2개 박스 중에 왼쪽 것을 가리킨다.

- DMG- 검의 공격으로 적에게 입히는 데미지 량
- IMP- 적에게 비틀거림을 유도하는 공격력. 임팩트포인트.
- CRIT- 크리티컬 히트율과 그에 따른 데미지의 배율.
- AR- 클리틱 방어력을 표시하는 수치. 아님.
- CLR- 비틀거리는 시간을 단축하는 저항치. 듀러빌리티.
- PAR- 비틀거림과 크리티컬 히트를 당하는 것에 대한 회피율.
- MAG- 마법의 위력을 표시하는 매직 파워
- HEAR- 멀리 있는 소리와 가까운 곳의 소리를 듣는 능력.
- STEP- 적의 반응과 관계되는 발자국 소리의 크기를 나타낸다.
- MITH- 현재 보유하고 있는 미스틸의 양. 돈이라고 보면 된다.

## 마법 방어와 특수 능력

화면 좌측 가운데의 2개의 박스 중 오른쪽 것을 가리킨다. 우선 위를 보면 네 개의 돌같은 것이 보이고 색깔이 모두 다른데, 검은색은 레지스트 헬, 주황색은 레지스트 파이어, 푸른색은 레지스트 콜드, 녹색은 레지스트 섀더이다.

- 레지스트 헬- 압 속성의 공격에 대한 방어 능력
- 레지스트 파이어- 불 속성의 공격에 대한

방어 능력

- **레지스트 골드**- 압음 속성의 공격에 대한 방어 능력
- **레지스트 선다**- 뇌 속성의 공격에 대한 방어 능력

그리고 밎의 것은 특수 능력이 있는 검이나 갑옷 장신구 등을 장비 했을 때 나타나는 특수 능력을 보여 준다. 대부분 고대어 유니크로 인해서 생기는 경우가 많다.

### 메시지 윈도우

화면 좌측 아래의 박스를 말한다. 커서를 움직이면 각각의 커서가 위치하는 곳이 의미하는 바를 나타내 준다. 그리고 X버튼을 누르면 좀더 자세한 내용이 나온다.

### 화면의 우측에 있는 내용 설명

- **전세맵**- 화면우측의 위에 있는 지구본이며, 현재 플레이어가 있는 곳의 맵을 보여 준다.
- **음성 아이콘**- 이전에 있던 스테이터스 옵션화면을 보여 준다.
- **마법**- 현재 선택 가능한 플레이어의 마법을 보여 준다.
- **포차**- 여기서서는 포차에 들어갈 아이템을 선택해서 갈아넣을 수가 있다.
- **숫자**- 포차 아래에 있는 아이템 박스 같은 것으로, 확률(로깅비율)과 곡괘이(츠는 것으로)가 있으면 표시된다.
- **플레이어**- 화면에 보이는 플레이어의 몸통에 커서를 맞추고 X버튼을 누르면 능력 설명을 볼 수가 있다.
- **백색**- 현재 소지하고 있는 아이템을 보여주는 박스

### 장비 윈도우

플레이어가 장비한 장신구나 무기(武器) 등을 보여 주는 윈도우이다. 크기도 모두 다르고 들어가는 아이템도 모두 각자 자리가 있다. 그러므로 이거는 어디다 장비 해야 하나 등의 고민은 하지 않아도 된다. 각 윈도우의 이름은 메시지 창을 통해서 확인 할 수 있다.

- **우측 팔 윈도우**- 장비하고 있는 검을 표시한다. 기본적으로 X버튼으로 모든 장비의 해제와 착용이 가능하다.
- **머리 윈도우**- 장비하고 있는 투구를 표시한다. 투구는 방어력 이외의 속성치항 등에 영향을 준다.
- **좌측 팔 윈도우**- 장비하고 있는 방패가 표시된다. 양수감을 사용 할 경우 윈도우에 방

패는 있으나 실제로 장비하고 있는 것은 아니다. 가운데의 캐릭터를 보면 알 수 있다.

- **동체 윈도우**- 장비하고 있는 갑옷을 표시한다. 갑옷은 플레이어의 방어력과 각종 저항치에 크게 영향을 준다.
- **가슴 윈도우**- 장비하고 있는 목걸이를 보여준다. 목걸이는 아이템의 특성에 따라 여러 가지 효과를 볼 수 있다.
- **허리 윈도우**- 장비하고 있는 귀걸이를 보여준다. 귀걸이는 청력을 상승시킨다.
- **손가락 윈도우(좌, 우)**- 장비하고 있는 반지를 표시한다. 반지는 좌우의 2개를 장비할 수 있으며 능력치 상승이나 속성저항 등의 효과가 있다.
- **등 윈도우**- 플레이어가 걸치는 말모나 코트 등을 표시한다.
- **허리 윈도우**- 장비하고 있는 벨트를 바뀔 등이 표시된다. HP상승의 효과가 있는 아이템
- **발 윈도우**- 장비한 신발을 보여준다. 주로 발소리에 영향을 주지만 만든 재질에 따라서 이동 스피드나, 방어력이 올라가는 것도 있다.

## 게임의 진행 방법

### 이동

플레이어가 움직이는 것은 무조건 아날로그 방향키로만 한다. 방향버튼을 아무리 움직여 봐야 주인공은 가만히 서 있을 뿐이 것이다. 살짝 입력하면 걸으며 강하게 입력하면 된다.

### 시점 변환

L트리거(아날로그 방향키로 시점이 변화한다. 이상한 것은 변화 가능한 시점의 종류가 단 3종류라는 것. 360°회전을 하지 않는다. 물론 시점을 변화한다는 것은 보이지 않는 장소를 확인하거나 할 때 쓰인다.

### 기본조작과 아이템의 사용

기본은 A버튼을 사용한다. 말을 걸거나 문을 닫거나 열 때, 모두 그렇다. 아이템의 사용은 방향 버튼을 움직이면 포지 인의 커서가 움직이는 것을 알 수 있는데, 사용하고픈 아이템에 커서를 맞춘 후에 X버튼을 눌러 주면 된다.

※아이템은 거의가 إما 힐 유틸리티의 회복제가 될 것이다. 포지 인의 아이템은 동류끼리 자동적으로 커서가 움직이는데, 기원 하나의 힐 유틸리티 다 사용했을 때 굳이 방향 버튼을

움직이지 않아도 커서는 자동적으로 다음의 힐 유틸리티 맞춰진다. 그러나 룩백에 맞춘 상태라면 절대로 저절로 움직이지 않으니 주의 할 것. 또한 병에 들어 있는 아이템의 경우 사용해도 병은 남고 내용물만 없어지니 병우에 채워서 사용하는 것이 가능하다. 그리고 포지인에 없어도 어본의 동류 아이템이 스테이터스의 백백에 있다면 자동적으로 사용이 가능하다.

### 전투

B버튼을 누르면 검을 휘두른다. 전투는 리얼타임으로 진행되며, 따로 전투화면으로 들어간단든지 하는 일은 없다. 전투로 하는 공격은 직접 검을 휘둘러서 공격하는 것과 검에 걸린 고대어 마법을 이용하여 하는 2가지가 있다.

검에 의한 공격- 단손 무식하게 그냥 직에 대고 검을 휘둘러 맞추면 된다.

검에 걸린 고대어 마법을 이용한 공격- 이를 이용하기 위해서는 우선 고대어가 검에 새겨져 있어야 한다. 그럴 경우 B버튼을 누르고 있으면 검이 반짝하면서 빛나게 되는데 그러면 마법이 발동한다. 개인적으로는 명은 있지만 사실 그렇게 쓸모가 많다고는 생각하지 않는다.



### ▲그냥 휘두르면 된다.

또한 R트리거+B버튼을 누르고 있으면 저절로 검을 휘두르게 되는데, 이는 보류 당했을 경우 등에 쓰면 유용하다.

### 마법

마법은 X버튼을 이용한다. 리스트를 보는 것은 X버튼을 누르고 있으면 나타나며, 각 마법의 이름 밑에 있는 커멘트를 입력하면 그 마법을 쓸 수 있게 된다. 상당히 잘 만든 시스템으로 마법의 교제는 리얼타임이므로 빠르게 바꿀 수 있는 게 좋다.

마법을 익히는 법- 마법을 익히는 것은 게임 도중에 얻게 되는 마법의 책을 통해서 익히게 된다. 백색 내에 있는 마법의 책을 클릭 하는 것으로 그 마법을 사용할 수 있게 된다.



마법의 종류-마법은 각각 바람, 육체, 벽, 불의 벽, 활성화, 주문, 리콜의 특성을 가지며 3단계의 마법을 지니고 있다. 그리고 바로 그 자리에서 발동하는 마법과 장소를 지정해 주는 마법이 있는데, 바로 그 자리에서 발동하는 마법은 바람, 육체, 활성화, 주문, 리콜이며, 장소지정의 마법은 벽과 불의 벽이다.



▲그 자리에서 발동하는 마법 '월드볼텍스'



▲장소 지정의 마법 '피어 케이지'



▲이런 여러 종류의 마법이 존재한다.

## 탐색

게임 중에는 여러 가지 탐색을 하게 되며, 이로 인해 여러 가지 헛대나 아이템의 입수 등의 행동이 가능하다.

세이브 포인트와 힐 워터의 샘-자색으로 빛나는 돌이 세이브 포인트임을 아가 설명했고, 그 옆의 우물은 힐 워터의 샘이다. 힐 워터의 샘에서는 소지 아이템 중 빈 병에 힐 워터를 채워 넣을 수 있다.



▲여기는 지검개 오개 언덕

모뉴먼트-이 것은 게임 진행의 힌트를 주거나 고대언어가 수록되어 있는 것이 있다. 화살표가 노란색은 진행에 필요한 모뉴먼트고, 푸른색은 고대어의 모뉴먼트이다. 특히 고대어의 모뉴먼트는 무구강화해 아주 중요하므로 알아 둘 것.



▲이것이 모뉴먼트

보물상자-그냥 상자다. 종류가 여럿 있기 는 하지만 기본적으로는 못 여는 상자는 없다는 것. 대부분 아이템이나 미스릴이 들어 있다.

## 상자에는 12종의 4종류로 나뉜다

### 나우로 되어있는 보물상자



트랩이 장치되어 있는 일은 적은 보물상자. 열쇠가 채워져 있어

도 파괴하는 것에 의해 인의 아이템을 손에 넣는 것이 가능하다.

### 또한 형태의 보물상자



무슨 일이 일어 날지 알 수 없는 보물상자. 열쇠가 채워져 있는

일은 적지만 열린 몬스터 소환 등의 트랩이 걸려 있는 경우가 있다. 열 때는 특히 주의

### 경고한 보물상자



중요한 아이템이 들어있는 경우가 많은 보물상자. 파괴되지

않는 경우가 대부분. 강력한 열쇠가 채워져 있으므로 폭력으로 열어야만 한다. 몬스터 소환의 트랩이 걸려 있는 경우가 있다.

### 트랩의 확률이 높은 보물상자



폭발, 진격, 염벽 등의 직접 데미지를 주는 트

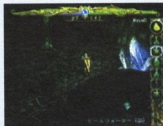
랩이 장치되어 있는 경우가 높은 보물상자. 이 트랩은 파괴했을 때 작동하므로 멀리서부터 마법을 건다든지 폭력으로 열어서 트랩을 회피하는 것이 가능하다.

붙인되어 있는 문 주변에 링 같은 빛이 쳐져 있는 문이다. 이런 문의 봉인의 두루마리나 봉인의 책으로 열어야 한다. 초반에는 못 여는 경우가 많고 열고 싶어 미치지 않지만 나중에 봉인의 책을 얻으면 열이 된다.



▲이런 건 사실 켜야겠어

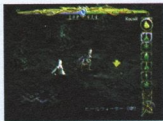
미스릴 은과 원석-적 몬스터를 없앨 때 가끔 푸른 아이템을 주는데 이것이 바로 미스릴이다. 그리고 이 미스릴이 벽을 이루어서 플레이어의 길을 방해하는 경우가 있는데 이것이 미스릴 원석이며 이것은 꼭꼭이 있어야지만 얻는 것이 가능하다. 미스릴은 무구의 개조에 아주 중요하므로 많이 모아야 좋다.



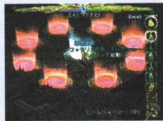
▲이런 곳에는 꼭꼭이가 있어야...

텔레포터- 주인공을 편리하게 여러 곳으로 데려다 주는 이동 수단이다. 주로 이야기의 중요 포인트 같은 곳에 나타나므로 이것 있는 곳은 중요한 곳이다 라고 생각하면 된다. 고블린 진지에서 보면 동그란 텔레포터의 흔적을 볼 수 있는데 나중에 후반에 가면 모두가 생긴다.

스위치- 뭐 어느 게임에서든지 등장할 만한 장소다. 스위치를 조작해서 문을 열고 닫는 그런 장소, 하지만 잘못 조작하면 미로가 되어 버릴 수도 있으니 잘 생각 할 것.



▲이게 상당히 까다로운 수도 있다. 게임을 해보면 알 수 있다.



▲이것이 텔레포터다

## 마법무구의 강화

아마도 이 게임에서 가장 중요한 시스템이 아닐까 하는데... 이 고대어를 이용한 무구 강화를 마스터하지 않으면 게임은 제대로 클리어 할 수 없다.

### 대장간

고블린 진지 내에 보면 드워프인 코크스가 열심히 일하고 있는 곳이 있는데 이곳이 바로 대장간이다. 여기의 아이템 박스에는 여분의 아이템을 넣어 둘 수 있으며, 전열케이스에는 자신이 모은 귀중한 무구들이 전시된다. 그리고 대장장이 코크스에게 가서 말을 걸면 개조가 가능해진다.

## 고대(古代) 단어(單語)

### 새기는 것과 끼워 넣는다는 것

#### 고대어를 새겨 넣는다

이거 새긴다는 것과 끼워 넣는다는 것은 엄연히 개념이 다르다. 새긴다는 것은 여러 번 반복해서 하는 것이다. 즉 고대어 열의 숫자의 최수만큼 그 무구를 개조할 수 있다는 말이다. 방법은 그 무구에 고대어를 우선 끼워 넣고, X번을 누르면 개조 모드로 들어간다. 거기서 A버튼을 누르면 무구가 강화되는 것이다. 이것이 바로 새겨 넣는 것이다.

#### 고대어를 끼워 넣는다

무구를 선택했을 때, 왼쪽의 화면을 보면 워드 슬롯이 보이는데 이 때 이 슬롯이 비어있으면 고대어를 끼워 넣을 수 있다. 하지만

한번이라도 끼워 넣은 적이 있다면 트랜스폼을 이용하여 슬롯을 비워야만 다시 끼워 넣는 것이 가능하다. 즉 끼워 넣는다는 것은 1회성이라는 말이다. 정리하자면, 우선 빈 슬롯에 고대어를 끼워 넣고, 그 고대어를 새기면서 무구의 강화를 하는 것이다.

### 고대 단어의 기본적인 시스템

#### 새길 수 있는 것은 마법무구 뿐이다

마법무구라는 것은 검, 무구, 갑옷, 방패의 4종류 각 하나씩 밖에 존재하지 않는다. 고대단어를 새기는 것도 마법의 무구뿐이며 이것을 단련시켜 키워나가는 것이다. 다른 무구는 녹여서 미스릴로 만드는 것도 가능하며 유니크(리스트의 속)에 노란색으로

색인 고대단어는 유니크라고 불리고, 무구에 새기는 것이 불가능할 뿐 아니라 슬롯에 하나밖에 채워 넣을 수밖에 없다)를 채워두어 예비의 장비로 가지고 다니는(이와 같은 듀플리케이트 등으로 만든 보품의 무구에는 고대단어를 채우는 것은 가능해도 새기는 것은 불가능하다. 이와 같은 무구에 고블린 킬러 등의 고대단어를 채워두는 것이 좋다. 고블린이 대량으로 나오는 장소에 가면 고대전이의 책을 사용해서 이 무구에 모든 고대단어를 전이시키는 것이 가능하다. 결국 예비의 장비로서 가지고 다니는 유용성은 높다) 사용해도 된다.

#### 고대단어를 무구에 끼워 넣는다.

고대단어를 무구의 슬롯에 채우면 그만

를 바꿔 업이 가능하다. 또한 고대언어를 슬롯에 채워 넣는 데에는 코스트가 들지 않기 때문에 반드시 무언가를 새로 넣는 것이 노하우.

### 고대언어를 무구에 새겨 넣는다.

(무구는 슬롯에 고대언어를 끼워 넣는 것으로도 성능이 향상한다. 여기에 새겨 넣는 것은 공짜이므로 미스릴이 없을 경우에도 여기에 넣을 수 있을 만큼의 고대언어를 넣어두자)

고대언어를 무구에 채워 넣은 후 합성을 하면 그 고대언어를 무구에 새겨 넣는 것이 가능하다. 일단 새겨 넣은 고대언어는 때어내는 것이 불가능하므로 잘 생각해 보고 새기는 것이 좋다. 새겨 넣을 때에는 미스릴이 필요하다. 똑같은 고대언어는 새겨 넣을 때마다 코스트가 올라가므로 잘 생각하고서 새길 것.

### 새기는 것이 불가능한 고대언어

리스트의 속에 노란색으로 써있는 고대언어는 유니크라고 불리고, 무구에 새기는 것이 불가능한 뿐 아니라 슬롯에 하나밖에 채워 넣을 수밖에 없다. 하지만 효과적은 강력한 것이 많으므로, 잘 생각해서 선택하자. 유니크 끼리의 상승도 있으므로 이 선택이 운명을 나눈다 하더라도 과언이 아니다.



▲일종의 불특정기 같은 곳인데, 좀 더 복잡하다고 보면 된다

### 대장간 화면보기



▲영역이 조금 덩치? [TO 미술품-될 수 있는건 크게 싶어 주시기를...]

### 직화현명 설명

●아이템 스태티스- 화면 좌측 위의 박스로서, 선택한 무구의 현재 상태를 나타내어 보여 준다. 값, 값, 투구, 방패에 따라서 그 나타나는 항목이 다르다.

●고대어 슬롯(SLOT)- 선택한 무구의 현재 슬롯 상태를 나타낸다. 무구의 종류에 따라서 슬롯에 차이가 있는데 슬롯이 많을수록 좋은 무구라고 보는 것이 좋다.

●Fusion- 합성에 필요한 미스릴의 양을 표시한다.

●Content- 선택한 무구에 포함되어 있는 미스릴의 양을 표시한다. 또한 무구의 해체나 적시에 증명한다.

●Mithril- 이 게임에서 돈과 같은 존재. 무기를 강화하는데 있어서 없어서는 안될 존재이다. 여기서서는 현재 보유의 미스릴의 양을 보여준다.

●인포메이션- 스태티스 화면의 메시지 상자처럼 선택한 커맨드의 내용을 보여 준다.

●코크스의 설명- 화면 우측 아래의 코크스가 가려져서 설명을 하여 명령을 내린다.

### 대장간 커맨드

●SELECT ONE- 강화하고 싶은 무구를 선택한다. 선택한 무구는 ANCIENTS, TRANSFORM 등으로 사용이 가능하다.

●ANCIENTS- 선택한 무구에 고대어를 새겨 넣거나 끼워 넣는 것이 가능하다.

●ALL LIST- 여지까지 플레이어가 수집한 고대어의 총 리스트를 보여 준다.

●TRANSFORM- 마법 무구의 형태를 바꾸는 곳이다. 단어를 새로 끼워 넣고 싶을 때 사용하여 무구의 이름을 바꾸는 것도 가능하다. 이 것은 마법무구에만 적용되는 것으로서 형태를 바꾸는 것만으로도 능력에 차이가 있으므로 자주 골라 주자.

●DUPLICATE- 여태껏 모은 무구와 복제, 공격력을 복사하는 곳이다. 특히 복제와 공격력은 일회용이므로 자주 사용하지 않는다.

●REFINE- 마법 무구가 아닌 무구를 해체한다. 이 때 그 무구에 포함되어 있던 미스릴을 얻을 수 있다.

●EXIT- 원래 이전 화면으로 돌아간다.

### 자녀, 고대어로 무엇을 할 것인가?

고대어는 공격, 방어, 마법에 걸쳐 모든 것에서 효과를 볼 수 있다. 그러나 가지고 있는 미스릴은 한계가 있는 법. 플레이어는

자신이 나갈 길을 제시하지 않으면 안되는 것이다.

### 나는 때는 것이 좋다

그런가? 당신은 세디스트적인 기질이 있군. 하지만 대부분의 사람은 이 공격 중심의 스타일을 선호 할 것이다. 한방에 보내버리는 쾌감은 무엇보다도 바꿀 수가 없는 것이다. 그렇다면 당신은 STR과 데미지 업(ダメージUP)을 하도록 하라. 거기에 곁들여서 크리티컬과 임팩트를 올려두는 것도 좋다.

### 나는 맞어도 안 아픈 게 좋은데...

당신은 매조리즘의 기질이 있으니 정신과에게...가 아니라 그렇군, 당신은 수비 위주를 생각 하고 있군. 그렇다면 아머(アーマ)와 튜리빌리티(デュラビリティ), 패어링(ペアリング)을 높여야 할 것이다. 자체가 10인 트 데미지를 입는 셈값이 있을 것이다. 그리고 마법에 대한 저항을 강하게 하고 싶다면 INT를 강하게 하는 것과 프리벤트(プリベント)를 강하게 해야 할 것이다.

### 이것은 RP6가 아닌가? 그렇다면 마법을 써야지 않겠어?

무슨 생각을 하고 있는 것인가? 주인공은 검사란 말이다. 결코 마법에 능통한 캐릭터가 아니라는 말이다. 하지만 당신이 그렇게 원한다면 투구제일의 고대어를 올리도록 하라. 하지만 레벨업 된 마법은 얻기가 어려우므로 일단은 공격 중심형으로 하다가 나중에 바꾸는 것이 좋을 것이다. 이 게임에서 마법은 어디까지나 보조 수단이라는 것을 알아야 한다.



▲여기 대장간



## 각종 일람

### 고대어 일람

#### 검(劍) 계의 고대어

연어명	성질과 공통점
STR LP(アブリ)†1~4	검의 STR을 올려주는 언어. STR은 데이지 양과 일렉의 효과에 커다란 영향을 미치므로 공격력 증시를 할 때는 이것을 높여 주는 것이 좋다. 그러나 공격력과 연관된 언어는 코스트가 비싸게 책으로 없어서 적당한 것은 없다.
데이지 LP(メージアップ)†1~4	직접에 임하는 데이지의 양을 올리는 언어. 이것은 STR에 의해서 영향을 받으며 검의 상태에 따라서도 다르게 반영된다. 게다가 상당히 비싸게 책하는 언어이므로 자용하면서 업그레이드를 할 것.
크리타립을(クリタイカル)†1~2	크리타립 회복비율이 상승하는 효과이다. 검의 성능에 크게 좌우되는 언어로서 성능이 좋은 오리엔탈스토(オリエントソード) 같은 검에 사용하면 그 효과가 크지만, 연장된 데이지가 좋다면 그렇게 중요하지는 않은 언어이다.
크리타립 데이지(クリタイカルメー)†1~2	크리타립 회복시 없이는 데이지 상승의 효과. 결국 크리타립 회복시에는 아무런 효과가 없는 언어로서 위의 크리타립 둘과 같이 쓰인다. 앞서 말한 대로 연장된 데이지를 추구한다면 아무런 소용이 없는 언어.
일렉트릭(インパクト)†1~2	적을 비활성화시키는 공격효과 상승. 검의 성능에 비례하면서 적을 비활성화시키는 것은 무거운 공격유형의 검이라면 사용해야 할 언어이다. STR에 좌우되므로 같이 쓰면 그 효과가 크다.
파스트 어택(ファストアタック)	검을 휘두르는 속도가 상승한다. 무거운 검을 휘두르는 경우라면 반드시 세게 휘두러야 할 언어. 어떤 중시되고 해도, 검의 마법공격을 발동 시켜도 그 효과가 있으나 세다. 무거운 검을 휘두르면서 적을 움직이는 계단을 위해서 알아 휘두러야 언어이다. 코스트가 비싸지만 우선적으로 사겨야 할 언어 중 하나.
고블린 바스터(ゴブリンバスター)	한 언어 당 고블린에 대한 공격력이 3%씩 상승. 하지만 고블린이라는 몬스터 자체가 그리 강하지 않아서 한방에 죽는 경우가 많으므로 그렇게 중요 있는 언어는 아니다. 게다가 고블린 힐러(ゴブリンヒーラー)같은 유닛이라도 없으면 정말로 쓸모가 없는 언어.
골렘 바스터(アンデッドバスター)	골렘에 대한 공격력이 언어 당 3%씩 상승. 골렘에게 싸우는 것은 상당히 비싸기므로 이것은 상당히 유용한 언어이다. 코스트는 상당히 저렴한 편이다. 최자 30 정도는 휘어 골렘과 싸우는데 유리하다.
엔드레 바스터(アンデッドバスター)	엔드레에 대한 공격력이 언어 당 3%씩 상승. 하지만 엔드레는 그게 그거면, 즉 본연의 강도가 강하기 때문에 그렇게 강하게 할 필요는 없다. 대신 코스트가 세므로 조금 갖춰주는 것도 나쁘지는 않을 것이다.
엘프 바스터(エルフバスター)	엘프에 대한 공격력이 언어 당 3%씩 상승. 실재의 경우, 엘프는 체력이 약하게 나오기 때문에 그렇게 중요한 것은 아니다. 앞의 고블린 바스터처럼 엘프 힐러(エルフヒーラー)같은 유닛이 나오면 완전히 필요가 없다.
드래곤 바스터(ドラゴンバスター)	드래곤에 대한 공격력이 3%씩 상승. 나중에 나사의 길잡이가 될지 포스트가 소용없는 드래곤과 싸울 때 유용하다. 그러나 못 한 언어도 그렇게 저렴한 편은 아니다.
데몬 바스터(デーモンバスター)	데몬에 대한 공격력이 3%씩 상승. 코스트는 상당히 비싸지만 싸우지 않는 데몬의 일괄에 한방 치수 있을 수 있다. 초반에는 데몬이 별로 등장하지 않으므로 나중에 데몬이 증가 할 때부터 세게라도 그렇게 저렴한 편이다. 그리고 20~30회 정도는 세게 넣어야 효과를 볼 수 있다.
말리엔탈 바스터(マレメンタルバスター)	말리엔탈에 대한 공격력이 3%씩 상승. 세게 넣는데 상당히 고상하게 되는 언어이다. 말리엔탈에게는 귀찮은 몬스터도 없고, 또한 공격력 보강(ブー)로 하게 되면 말리엔탈은 싸움이 가능하다. 그렇다고 오히려 그런 것은 아니다. 조금은 세게라도 쏠아줄 것 같다.
리드먼 바스터(リーダーマンバスター)	리드먼에 대한 공격력이 3%씩 상승. 리드먼 힐러의 고대어가 들어오면 의미가 없는 고대어. 그렇다 하더라도 리드먼 자체는 후반까지 나오지 않고, 하나씩 하나씩 고대어간의 책으로 배워서 주는 것도 귀찮으니 세게 주는 것이 그렇게 손해 될 것은 없다. 코스트도 꽤 높은 미스틀로 대신 사겨줘서 어쩔지 하지 않게 해 보자.
매지션 바스터(マジシャンバスター)	마법을 쓰는 적의 데이지를 한 언어당 3%상승시킨다. 마법을 쓰는 적은 많이 있으므로 꽤 사용할 만 하다. 하지만 코스트가 비싸니까 꼭 사겨주는 것은 좀 힘이 들지도. 적용되는 몬스터가 다양하므로 데몬 바스터처럼 사겨가 확실하게 쓸 언어를 택 사용하는 것이 사용하기 쉬운 것은 당연한 일. 보스는 마법을 쓰는 것이 뜻이니까 보스물용으로 생각해 두는 것은 나쁘지 않다.
풍 바스터(ウィンドバスター)	날개를 가지는 적에게 데이지를 1 언어당 3%상승시킨다. 데몬 등 강한 몬스터에게는 날개가 있는 것이 없으니 사실은 꽤 일반적인 고대어. 데몬 바스터 등 다른 바스터 계통과 함께 쓰는 것이 효과가 크다.
혼드 바스터(ホーンバスター)	뿔이 있는 적에게 데이지를 1 언어당 3%상승시킨다. 데몬 등 강한 몬스터에게는 뿔이 있는 것이 없으니 사실 상당히 중요한 언어이다.
스켈링 바스터(スケイリングバスター)	비늘이 있는 적에게 데이지를 1 언어당 3%상승시킨다. 진공로 강한 몬스터는 반드시 비늘이 있는 경우가 대부분이다. 데몬 바스터들 다른 바스터 계통과 함께 쓰는 것이 효과가 크다. 샌드 스토키, 그레이터 용에게 효과가 있는 것도 기본 중의 기본.
해본 바스터(ケボンバスター)	무기가 있는 적에게 데이지를 1 언어당 3%상승시킨다. 무기를 가지는 적은 많으므로 꼭 넣을 것을 말해주는 고대어. 특히 속성이 적은 오우거 계통의 몬스터에게 효과가 있는 것이 마음에 드는 언어이다.
아머 바스터(アーマーバスター)	갑옷을 입은 적에게 데이지를 1 언어당 3%상승시킨다. 무기가 되면 필수로 갑옷을 입은 적은 적어도 초반에 한 번은 들어야 하는 고대어. 코스트가 높으므로 사겨가 힘든 것도 사실.

#### 검계의 유니크 일람

이름	설명
마나어, 살이 되어라(マナと肉となれ)	HP의 최대치를 3배로하는 대신 MP는 2분의 1로 준다.
연속되는 언어여 검이 되어라(言葉と剣となれ)	검에 합성된 고대어 수를 데이지에 합성한다.
바위를 부수는 도(山を砕く刃)	크리타립 힐러의 데이지가 2배로 된다.
검장의 오지(剣の真髄)	크리타립 발상율이 2배가 된다.
검이여 살검이 되어라(剣よ殺しなれ)	검을 휘두르는 속도가 비약적으로 상승한다.
성스러운 검(聖なる剣)	검이 성능(%)의 속성을 띄어 엔드레와 데몬에 대한 데이지가 2배



## 불의 검(火の剣)

불의 검(火の剣)

불의 검(火の剣)

불의 검(火の剣)

고블린관(ゴブリン管)

엘프탑(エルフキラ)

파이어볼(ファイアボール)

파이어볼(ファイアボール)

익스플로전(エクスプロージョン)

호리포톤(ホリフォトン)

발키리자비린(バルキリジャビリン)

세이크리드스피어(セイクリッドスピア)

라이프닝볼(ライフニングボール)

일렉트릭보드(エレクトリックボード)

블라이트닝(ブルーライトニング)

상치록의 추가타(さげろくの追加打)

벨파이어의 이빨(ヴァンパイアの牙)

미스릴의 재생(ミスルの再生)

검이 화(火)의 속성을 띠어 불에 약한 몬스터에 효과를 준다

검이 얼음(氷)의 속성을 띠어 얼음에 약한 몬스터에 효과

검이 번개(雷)의 속성을 띠어 금속제의 전도성 높은 몬스터에 효과

고블린관에 일격에 죽인다

엘프를 일격에 죽인다

검에서 최약한을 발사한다

검에서 커다란 불의 구슬을 발사한다

검 주위에 거대한 폭탄이 떨어진다

검으로부터 성스런 빛의 환향을 발사한다. HP회복의 효과

검에서 성스런 환향 발사한다

검에서 성스런 검체를 발사하여 HP회복

검에서 번개를 발사한다

몸에 두르는 뇌광을 발사하여 적을 강전시킨다

수염을 만구를 주위에 뿌려서 적에게 HP회복

연속공격의 데미지가 증가한다. 효과는 2.3할까만

받는 데미지의 50%를 HP에 환산한다

적의 강함과 있는 데미지에 용하여 미스릴이 나온다

## 방패(盾) 계의 기대어

## 전역명

HP업(HPアップ(+1~+9))

값업: +8 방패: +5

프린트(プレゼント(+1~+3))

값업: +2 방패: +3

아이(アーマー(+1~+10))

값업: +18 방패: +4 무구: +2

퍼어(ヘラツング(+1~+6))

방패: +6

슈리벨리(シュベルリ(+1~+6))

값업: +6

크리컬리(クリカルリ)

(+1~+6) 값업: +6 방패: +2

## 설명

+수염의 총합계분 만큼 HP의 최대치가 상승한다. 코스트는 의외로 싸기 때문에 전역명으로 조금씩 올려두면 할말이없다 큰 데미지를 입었을 때에도 만일 남은 미스릴로 약한 적 사냥하는 정도라도 충분히 의미가 있지만 같은 코스트라면 교묘하게 사냥 하는 것이 좋다. (현재는 양손을 잡히 땀을 흘릴 의미가 없음)

+수염의 총합계분 만큼 공격 데미지를 감소시킨다. 어떤 속성의 데미지라도 감소시키는 것이 가능한 초 강력한 기대어. 특히 후편의 적이 쓰는 AR을 무시하는 무속성의 공격은 이것으로 인해 데미지를 감소시킬 수밖에 없다. 코스트는 엄청 높지만 사제꾸면 가치는 충분히 있다. 미스릴에 유리가 있을 때는 HP업을 많이 사제꾸는 것도 한 방법

+수염의 총합계분 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공격의 데미지가 이 방패만큼 감소하므로 감소하면 필요 불가결한 고대 대어, 스톤을 맞았기 위해서는 전혀 물리방어력이 없는 블레이드도 있지만 액션캐임을 할 땐 못하는 사람에게는 편하게 활용

+수염의 총합계 분만큼 방패의 회복률이 상승한다. 몬스터가 하는 비물리공격 하는 공격을 피하기 위해서는 필요 불가결한 고대 대어. 비물리공격 하는 공격을 피할 경우, 쓰러지는 것도 못할 수 있게 되도록 상당히 올려 두는 것이 중요. 미스릴의 코스트가 싸므로 사지는 것은 그치 할지 않을 것이다. 또한 방패를 가지지 않는 양손에 주객인 경시는 반드시 사제꾸어 의미를 준다.

+수염의 총합계분 만큼 비물리공격에는 시간이 단축된다. 몬스터에게 당해 비물리공격만 면치 쓰러지거나 할 때 다시 일어나는 때까지 시간을 단축시키는 고대 대어. 후편으로 갈수록 비물리공격 하는 시간이 긴 공격을 해 오는 몬스터가 증가하니 어느 정도는 캐릭을 성장시키는데 있어 올려두는 것이 좋다. 미스릴의 코스트가 싸므로 사지는 것은 그치 할지 않을 것이다. 양손에 주객인 경시는 특히 필요 불가결하므로 반드시 올려줄 것

적의 크리컬리는 확률로 1%감소시킨다. 몬스터의 크리컬리 공격을 피하는 기대어만. 단지 보기에만 눈여겨볼만한데도 미스릴이 많은 크리컬리 큰 데미지를 피하는 것이 가능하므로 안정된 플레이를 할 시 중요한 고대 대어. 플레이어가 쓰러지거나 하는 조건은 비물리공격 하는 공격과 크리컬리를 동시에 받았을 때이므로, 크리컬리를 피하면 자동적으로 쓰러지는 것도 피하는 것이 가능하다.

## 방패계의 유니크 일람

## 이름

마이어의 방패(マイアの盾)

고통이여 마녀가 되라(苦痛よマナとなれ)

피의 자루(血の罫)

## 설명

피어방을 대략 2배로 한다

데미지에 비례하여 MP가 상승한다

STR을 2배로 하는 대신 데미지의 5%를 받는다

## 투구(兜) 계의 기대어

## 전역명

MP업(MPアップ(+1~+6)) 무구: +6

주문 코스트(1版文コスト-1) 무구

MP 차지 스톤(MPチャージストーン(+1~+3)) 무구: +3

## 설명

+수염의 총합계분 만큼 MP의 최대치가 상승한다. 마법계의 캐릭터를 키우는데 요런 의미는 특히 크다. 그렇기 말라지도 마법은 많은 방편에서 활약하는데 남은 미스릴을 조금씩 물리는 것도 괜찮다. 현재에는 오는 장수만큼 있으리까 높은 미스릴을 지불해서 까지 못 사지 두는 것은 좀 어려운 개념도 된다

+수염의 총합계분 만큼 마법을 받을 때 소모되는 MP(이나 포인트)를 감소시킨다. 특히 마법계의 캐릭터를 키우는데 단연한 우선시 해야 하는 물건도 마법사는 큰 '싸'고 미용으로 맹세한 사람 이외에는 미스릴의 강함을 생각해 가며 순차적으로 사제꾸면 절대 손해보지 않는다.

+1씩 MP를 차전 회복시키는 속도들 1/3로 빠르게 한다. 마법계의 캐릭터를 키우는데 유리하고 싶은 능력에 하나. 마법의 MP 차지 포인트와 병행하면 훨씬 효과적. 마법계 캐릭터 이외에는 그다지 추천해 주실지 않다. 남은 미스릴로 조금씩

MP 차지 포인트(MPチャージポイント)(+1~+3) 투구: +3

+1씩 MP를 차진 확보하는 양이 +1된다. 대법계의 캐릭터를 키운다면 물러가고 싶은 능력의 하나 위의 MP 차지 스프리트와 병용하면 훨씬 효과적. 대법계 캐릭터라면 새겨주고 싶지만 특수함 고대언어에 의해 MP를 다른 수단으로 보충하는 것이 가능하므로 공물여 열성적 새겨줄 필요는 없다. 그러한 수단이 시용 불가능한 새겨주어도 손해는 없다.

INT 업(INTアップ)(+1~+6) 투구: +6

+수장의 총합계본 만큼 INT가 상승한다. INT는 매치 파워(마법력) 데이지, 지속 시도에 영향, 레지스터 매치(대법공력) 데이지를 감소시킴에 크게 반영되므로 물려 두고 싶은 능력. 코스트가 싸므로 급하게 물려주자.

매치 파워(マッチパワー)(+1~+8) 투구: +8

+수장의 총합계본 만큼 매치가 상승한다. 매치는 마법의 데이지(지속시도)에 반영되므로 마법계의 감시를 키운다면 다른 것을 희생한다면다 새겨 주고 싶은 고대 언어이다. 역으로 순수함 감시제 관련 무시한다면 좋다. 그렇다고 해서 결의 특수능력에도 반영되므로 조급해 물려주면 손해 볼 것은 없다. 매치제에는 투구의 상승해도 크게 변화도 주지않 것. 코스트는 싸지 않으므로 INT업을 우선하여 새겨 가는 것이 효과적이다.

아이(アーマー)(+1~+10) 갑옷: +10  
방패: +4 투구: +2

+수장의 총 합계본 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공력의 데이지가 이 자판만큼 감소하므로 검사라면 물리불가결함 고대언어-라고 이와 대법언어로 생략

레지스터 열(レジスタ 熱)(+1) 투구

일종의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 열 속성의 공격을 감소시키는 고대언어이지만 투구의 능력에 비해 하기 위해 능력이 높은 투구가 그치지 나오지 않고 일공격을 하는 몬스터도 거의 없다. 전반에는 새겨줄 필요는 거의 없다. 물리불가결함 후반에 걸쳐 조급해 물려주는 것이 좋다.

레지스터 화(火)(レジスタ 炎)(+1) 투구

불의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 불의 속성의 공격을 감소시키는 고대언어이지만 투구의 능력에 비해 하기 위해 능력이 높은 투구가 그치지 나오지 않는 전반에는 새겨 줄 필요는 거의 없다. 기본적으로 불의 공격을 하는 몬스터가 많은 것과 트림/백의 피고 등의 데이지에도 영향을 주므로 중세시대부터 조급해 새겨주는 것이 좋다.

레지스터 얼음(氷)(レジスタ 氷)(+1) 투구

얼음의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 얼음의 속성의 공격을 감소시키는 고대언어이다. 마법계의 능력이 높은 투구가 그치지 나오지 않는 전반에는 새겨 줄 필요는 거의 없다. 얼음의 속성의 공격은 다른 것에 비해 중후기 이후로 새겨는 것은 별로 들러도 괜찮을 것.

레지스터 선디(レジスタ サンダー)(+1) 투구

번개의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 번개의 속성의 공격을 감소시키는 고대언어이다. 능력이 높은 투구가 그치지 나오지 않는 전반에는 새겨 줄 필요는 거의 없다. 이 말을 몇 번 하는 거지! 번개만큼 마법은 피할 수 없는 타입의 것이 없으니 중세에는 새겨기 시작해야 할 것.

### 투구계의 유니크 일람

미니의 특성(ミニの活性化)	MP의 최대치가 2배가 된다
연속적인 언어( 언어가 지어라 되어) (能なる言葉と知となす)	투구에 합성된 고대언어의 수만큼 INT에 기반
홍신(電神)의 비늘(電神のクワコ)	일양일(陽火水風) 모두의 속성 방어를 크게 올린다
소리를 시라오로 (能く聴聞く)	소리의 발생 지점을 시라오화한다
만족의 생명력(満足の生命力)	모든 MP를 HP로 바꾼다. MP는 0이 된다
마법의 특수(魔力の専ら)	매치 파워를 2배로 한다. 대신에 MP가 조급해 줄어든다

### 갑옷(鎧)계의 고대어

언어	성공률 3 배
HP 업 (HPアップ)(+1~+8) 갑옷: +8 방패: +5	+수장의 총합계본 만큼 HP의 최대치가 상승한다. 코스트는 싸므로 싸므로 전반적으로 조급해 물려주면 물리불가결함 데이지를 받았을 때에도 안심. 낮은 미스릴과 조급해 새겨주는 정도에도 충분한 의미가 있다.
프리벤트(アブレント)(+1~+3) 갑옷: +2 방패: +3	+수장의 총합계본 만큼 여러 데이지를 감소시킨다. 어떠한 속성의 데이지라도 감소시키는 것이 가능하게 하는 초 강력함 고대어. 특히 후반의 퀘이 스텝은 AR파시오의 무속성 공격은 이것으로 인해 데이지를 감소시킬 수밖에 없다. 코스트는 엄청 높지만 새겨 줄 가치는 충분한 있다. 미스릴에 여유가 없을 때에는 HP 업을 같이 해주는 방법도 있다.
리제네 스피드(リジェネスピード)(+1~+3) 갑옷: +3	HP의 차진 확보하는 속도가 +1마다 1/3로 빨라진다. 다소 새겨주어도 그치지 면하지 않지만 다음에 있는 리제네 포인트와 병용으로 회복 스프리트가 강력해진 것 같다. 새겨 줄 것이라면 부자간의 새겨 줄 것.
리제네 포인트(リジェネポイント)(+1~+4) 갑옷: +4	HP가 현저히 회복하는 양이 +1마다 HP+1된다. 새겨 두는 만큼 바로 반영되고, 회복하는 양이 증가하는 것이 보기에도 알기 쉽다. 다소 새겨는 법에도 충분한 반영되지만 리제네 스피드와 함께 확실하게 새겨 두는 것이 효과적이다.
DEX 업(DEXアップ)(+1~+6) 갑옷: +6	+수장 총합계본 만큼 DEX가 상승한다. DEX(행속)는 피리(전투)공격을 피하는 능력, 레지스터 크라피(크라피)공물을 피하는 능력 등 방어에 크게 반영되므로 일단은 물려 두고 싶은 능력. 코스트가 낮으므로 빨리 새겨 두자.
아이(アーマー)(+1~+10) 갑옷: +10 방패: +4 투구: +2	+수장의 총합계본 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공력의 데이지가 이 자판만큼 감소하므로 검사라면 물리불가결함 고대 언어 스텝을 맞기 위해서는 전혀 물리지 않는 물리에 방식도 있지만 역시도 세련 물리불가결함 권고도 싶지 않다.
유리블리터(デフラグリティ)(+1~+6) 갑옷: +6 방패: +4 투구: +2	+수장의 총합계본 만큼 비활성화하는 시간이 단축된다. 몬스터에게 당해 비활성화된 단지 스텝을 해체 해버릴 때까지의 시간을 단축시키는 고대 언어. 후반으로 갈수록 비활성화하는 시간이 긴 공격을 해 오는 몬스터가 증가해나가는 것은 캐릭터를 성장시키는 데 있어 물려주는 것이 좋다. 미스릴과 코스트가 싸므로 새겨는 것은 그치지 할지 않을 것이다. 양손엔이 주어진 양세에는 특히 필요 불가결하므로 반드시 물려 줄 것.
크라티업 저항(クァティカホ抵抗)(+1~+6) 갑옷: +6 방패: +2	퀘이 크라티업을 획득할 1%감소시킨다. 몬스터의 크라티업 공격을 피하는 고대언어. 단지 보기에에는 눈에 띄지 않지만 물리불가결함 당하는 크라티업의 큰 데이지를 피하는 것이 가능하므로 안정된 플레이를 할 수 있으면 고대 언어. 물리불가결함 쓰러지는 조건은 천축가 크라티업을 동시에 받았을 때이므로, 크라티업을 피하면 자동적으로 쓰러지는 것도 피하는 것이 가능하다.

Dreamcast  
POWER 걸작 1

## 갈옷계의 유니크 일람

이름	설명
위대한 재능(偉大なる才能)	MP의 자연 회복 속도를 2배로 한다
연속되는 언어에 힘이 되어라(連続なる言葉よ力となれ)	갈옷에 합성하면 고대어의 수만큼 STR에 기산한다
통찰의 신세(洞察の神恩)	물리방어력 아이를 2배로 한다
흔들리지 않는 갈옷(揺るがなき鎧)	물리방어력을 2배로 한다
가짜의 태도(偽物の姿となれ)	레지스트스 크리티컬을 2배로 한다
레이더이션(レディーション)	프렘에 걸리지 않고 쓰러지지 않는다

## 무구(武具) 일람

### 검(剣)

이름	설명	출처
숏 소드(ショートソード)	사용이 간편. 위력은 적지만 휘두름이 좋다	6
사투(サトル)	일베트가 적으나 밸런스가 좋은 편수용 검	6
시미터(シメタ)	초심자에게 좋고 데미지가 안정적인 편수용 검(威力)	6
라이트닝 대가(ライトニングダガー)	닉수상의 편수용 단검	8
롱소드(ロングソード)	중급경도의 밸런스가 좋은 편수용 검	6
블레이징 소드(ブレイジングソード)	불의 속성이 있는 편수용 검	8
엘리멘탈 보급(エレメンタルボールド)	엘리멘탈계에 절대적 위력이 있는 편수용 검	8
바스티드 소드(バスタードソード)	몬스터에게 성능이상의 위력이 있는 편수용 검	6
프란베르크(フランベルク)	사용이 간편한 양수검. 데미지가 적은 대신 크리티컬이 높다	9
윈드힐트(ウィンドヒルト)	손잡이에 있는 바람의 영력. 휘두름이 좋다	10
드래곤 블레이드(ドラゴンブレイド)	일부 검신에서 보류 가능한 용을 죽이는 검	10
소울 브레이커(ソウルブレイカー)	HP를 흡수하고 적에게 마비를 일으키는 검	10
대문패트시(グランドメンパシオン)	대문패에 절대적 위력을 보이는 도끼	10
크레이모어(クレイモア)	초심자들의 양수검. 크리티컬이 높으나 검신이 짧다	9
허위된 소드(ヘカクソード)	해악의 대가를 자랑하는 거인 무기다	10
오리엔탈 소드(オリエンタルソード)	크리티컬이 아주 우수한 양수검	8
오우거 소드(オーガソード)	고블린 빌라와 리지드엔 빌라가 기본 장비용 영검	6
영반 레이더(エルブレイド)	영역에 어여운는 레이더. 인간형 몬스터에 효과	6
위크드 소드(ウィックドソード)	마법계 케타에 절대적 위력이 있는 검	10
메이지 블레이드(メイジブレイド)	모든의 시간이 제어 광역마법의 고대어가 필요한 검	10
대문 블레이드(グランドブレイド)	악마의 심봉이 되는 검. 근접공격에 위력적	10

### 갈옷(鎧)

이름	설명	출처
브레스트 플레이트(ブレストプレート)	경량의 갈옷. 초심자용	5
헤프플레이트(ヘフプレート)	브레스트 플레이트의 발전형. 방어력이 좋다	6
라이트 플레이트(ライトプレート)	가벼운 갈옷. 물리방어력이 낮다	7
해비 플레이트(ヘビプレート)	정공면의 싸움에서 뛰어난 성능을 가지고 있다	7
브리간딘(ブリガンディン)	공격 흡수에 적합한 구조의 갈옷. 이동시 소리가 크다	10
유레이서 아이(ユウライサーアーモ)	브리간딘의 발전형. 여러가 우수하다	8
필드 아이(フィールドアーモ)	안정된 방어력을 갖춘 이동용 갈옷	9
필드 마하(フィールドアーモ-2)	방어력이 높아진 필드 아이 발전형	9
나이트(ナイト)	총아자세에 갈옷이 있다. 성능은 모두 같음. 밸런스가 좋은 실전용	10
고대 리미(レリックリミ)	백합의 기호가 있는 갈옷. 석화시간의 단속 효과가 있다	10
고대 이글(ゴシックイグル)	수리의 기호가 있는 갈옷. DEX를 높인다	10
고대 불(ゴシックブル)	홍수의 기호가 있는 갈옷. HP를 높이는 효과가 있다	10
고대 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 기호가 있는 갈옷. 불속성에 대한 내성이 높다	10
고대 해피(ゴシックハッピー)	해신의 기호가 있는 갈옷. 데미지를 감소시킨다	10
고대 해본(ゴシックヘブン)	해발의 기호가 있는 갈옷. MP의 자연회복력을 높인다	10
고대 오션(ゴシックオ션)	해파리의 기호가 있는 갈옷. MP의 자연 회복력이 상승	10
고대 레온(ゴシックレオン)	악마의 기호가 있는 갈옷. 근접공격에 내성이 있다	10

방패(盾)

이름	설명	공격수
버블리(バブルリー)	성능은 낮지만 쓰기가 쉬운 방패	5
라운드 실드(ラウンドシールド)	버크러의 개량형이지만 성능은 좋지 않다	6
나이츠(ナイツ)	갑옷과 마찬가지로 8가지색의 방패. 실전용의 밸런스가 좋다	7
라지 실드(ラージシールド)	방어력 중시의 방패. 공격회피율은 떨어진다	8
카이트 실드(カイトシールド)	공격 회피율이 좋은 쓰기 쉬운 방패	9
자이언트 실드(ジャイアントシールド)	회강의 방어력이지만 회피율은 낮다	10
고딕 라이온(ゴシックライオン)	사자의 기호가 있는 방패. STR을 높인다	10
고딕 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 기호가 있는 방패. 방어에 대한 내성이 높다	10
고딕 마피(ゴシックマヒ)	여신의 기호가 있는 방패. 갑옷과 같은 초능	10
고딕 해문(ゴシック海門)	학늘의 기호가 있는 방패. 갑옷과 같은나 재어량이 떨어짐	10
고딕 태문(ゴシック塔門)	악마의 기호가 있는 방패. 직접공격에 강하다	10

무구(兜)

이름	설명	공격수
세울릿트(セウレット)	매직 파워에 무수한 무구. 방어력은 기대할 수 없다	10
캡(キャップ)	방어에 대한 내성이 강한 무구	5
샤렛트(シャレット)	캡의 강화형 버전. 반경에 대한 내성이 강하다	6
나이츠(ナイツ)	방패, 갑옷과 같이 색깔이 8가지. 어둠속성에 내성이 강하다	7
헬 헬멧(ヘルヘルム)	안정된 방어력을 가지고 앞쪽에 대한 내성이 강하다	8
그레이트 헬멧(グレートヘルム)	최고의 물리적 방어력을 지닌 무구	10
고딕 라이온(ゴシックライオン)	사자의 기호가 있는 무구. STR을 높인다	10
고딕 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 기호가 있는 무구. 방어에 대한 내성이 높다	10
고딕 마피(ゴシックマヒ)	여신의 기호가 있는 무구. 갑옷과 같은 초능	10
고딕 해문(ゴシック海門)	학늘의 기호가 있는 무구. 갑옷과 같은나 재어량이 떨어짐	10
고딕 태문(ゴシック塔門)	악마의 기호가 있는 무구. 직접공격에 강하다	10
고딕 오션(ゴシックオシャン)	바다의 기호가 있는 무구. MP의 자연 회복력이 상승	10

※ 리스트를 보면 알겠지만 고딕이 들어가 있는 무구는 갑옷과 방패, 무구의 셋트로 되어 있다. 아쉽게도 필자는 몇몇은 찾지 못했는데 미루어 짐작했을 경우 다른 고딕과 그 성능이 비슷하리라고 본다. 그리고 고딕이라는 말이 들어간 무구는 입수가 대단히 어려우므로 반드시 얻으려고 할 필요는 없다. 게임의 흐름에 영향을 주는 것은 아니다.

장비품 일람

이 게임에서 장비품은 많이 나오는 것 같지만 사실은 제한된 숫자에 4열마의 수치로 나오는 경우이다. 그러므로 장비의 업그레이드가 되는 것이다.

이름	설명
<b>구두 종류</b>	
부츠(ブーツ)	발소리가 적어서 적에게 발라지는 일이 적은 마법의 부츠
스피드 부츠(スピードブーツ)	DEX가 상승하고 발소리도 적어지는 마법의 부츠
러버 부츠(ラバーブーツ)	뇌속성에 대한 저항력이 크고 발소리가 적은 마법의 부츠
아이언 거드(アイアンガード)	방어력이 증대하는 부츠. 그러나 발소리가 아주 크다
<b>벨트류</b>	
프로텍션 벨트(プロテクションベルト)	방어력이 증대하는 마법의 벨트
가면 벨트(フェイスベルト)	공격회피의 능력이 상승한다
코로세스 벨트(コラセスベルト)	HP의 상한치가 상승하는 마법의 벨트
<b>링 종류</b>	
파워 링(パワーリング)	STR상스의 효과가 있다
스미트 링(スミtring)	INT가 상승한다
어뮤제먼트 링(アムユメントリング)	DEX가 상승한다
링 오브 티프네스(リングオブタフネス)	HP의 상한치가 상승한다
나이츠 링(ナイツリング)	HP의 최대치와 STR이 상승한다
위저드 링(ウィザードリング)	MP의 최대치와 INT가 상승한다
프로텍션 링(プロテクション링)	방어력이 증가한다



파이어 링(ファイアリング)을 속성에 대해서는 저항력이 증가한다

어이스 링(アイスリング)

선더 링(サンダーリング)

홀라 링(ホーリー링)

#### 아이템명

피어스 오브 아이(ピアスオブアイ)

피어스 오브 예코(ピアスオブエコ)

피어스 오브 트랩(ピアスオブトラップ)

#### 목격이동

파인 넥크리스(ファインネックレス)

매직 아물렛(マジックアムレット)

메이지 아물렛(マジックアムレット)

헬터라스켄(ヘルタラスマン)

#### 장모명

살바 블락(シルバブロック)

파이어 코트(ファイアコート)

어이스 코트(アイスコート)

선더 코트(サンダーコート)

레비테트 장모(レビテットマント)

얼음 속성에 대해서는 저항력이 증가한다

뇌 속성에 대해서는 저항력이 증가한다

암 속성에 대해서는 저항력이 증가한다

형색이 상승한다

음의 발생지점을 시각화한다

바다에 있는 트랩의 위치를 빛으로 알려준다

어려운 능력을 올려주는 목걸이

INT가 상승한다

INT가 크게 상승하고 대신STR이 조금 떨어진다

어려운 지면 속성에 대해서는 저항력이 증가한다

백색의 광모, 모험가의 물에 뜨는 장모

불 속성에 대해서는 저항력이 증가한다

얼음 속성에 대해서는 저항력이 증가한다

번개 속성에 대해서는 저항력이 증가한다

물을 약간 뜨게 하는 장모, 밧소리가 울어붙고 쓰러지지 않는다

## 아이템일람

### 이름

### 설명

#### 마법시 중첩

리콜의 마법서(リコールの魔法書)

바람의 마법서(風の魔法書)

환상의 마법서(幻影の魔法書)

벽의 마법서(壁の魔法書)

화염의 마법서(炎の魔法書)

사자의 마법서(死神の魔法書)

주술의 마법서(呪術の魔法書)

고물잔지모를 옮기게 하는 리콜의 마법서를 얻게하는 책

바람계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책

환상계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책

벽계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책

화염계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책

사자부활의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책

일종의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책

#### 포션명

힐워터 소(ヒールウォーター小)

힐워터 중(ヒールウォーター中)

힐워터 대(ヒールウォーター大)

에키사(エキサ)

리콜렛슈 스톤(リコールシュストーン)

히트포션(ヒットポーション)

프리징포션(フリーズポーション)

화기포션(ファイアポーション)

이모탈포션(イモータルポーション)

HP를 완벽하게 회복하는 작은 병, 1회사용

HP를 완벽하게 회복하는 중간 병, 2회사용

HP를 완벽하게 회복하는 큰 병, 4회사용

HP와 MP를 동시에 완전히 회복

석화를 방지 할 수 있는 포션

물에 붉은 얼이 나게 하여 점속하는 적에게 데미지를 준다

물에 냉기를 나오게 하여 적에게 데미지를 준다

책의 크리티컬을 무효화시킨다 쓰러지는 얼이 없다

일정시간 무적시간이 되는 포션

#### 가위

지피(地雷)

마정석(魔晶石)

폭박(ロケットピスト)

곡괭이(くわ)

봉인 해제의 두루마리(封印の巻物)

봉인 해제의 책(封印の本)

고대어전이책(古代魔術師の本)

선더 워드(サンダーワード)

바다에 설치하는 트랩 책이 필요한 데이지를 준다

MP를 완전 회복한다

자물쇠가 걸린 상자를 여는 도구

원격으로 부터 미스릴을 채워하는 도구

봉인된 문을 여는 두루마리 한번만 사용

봉인된 문을 여는 책 여러 번 사용가능

장비품의 고대어를 다른 장비품에 옮기게 하는 책

번개를 발산하는 물건, MP를 소비한다

## 마법일람

### 이름

### 레벨

### 커맨드

### 설명

포나이드(ポナード)

1

BBB

주위의 적을 날리는 바람의 마법

거스트 프레스(ゴーストプレス)

2

BBAB

물방울 일으키는 마법

윈드 볼텍스(ウィンドボルテックス)

3

BBYBB

거대한 회오리를 일으킨다

히다계열

미리 보디(ミラーボディ)

1

AAXX

2개의 환상을 만든다

고스트 보디(ゴーストボディ)

2

AAAX

육체에서 혼이 나오는 마법

인비자틀(インビジュアル)	3	AABAA	자신의 육체를 투명하게 하는 마법
<b>(불 계열)</b>			
타워(タワー)	1	AAXX	불의 기둥을 만드는 마법
불(フウ)	2	XXAX	불의 벽을 만드는 마법
케이지(ケージ)	3	XXYXX	불의 벽으로 지정한 장소를 감싸버린다
<b>(파이어 불 계열)</b>			
본 파이어(ボンファイア)	1	YYY	불의 기둥을 만드는 마법
파이어 불(ファイアウォール)	2	YYXY	불의 벽을 만드는 마법
파이어 케이지(ファイアケージ)	3	YYBY	불의 벽으로 주위를 감싸는 마
<b>(해니웨어트 계열)</b>			
에니웨어트 데드(エニウェアット)	1	AXYB	쓰러뜨린 언데드를 조종하는 마법
윈더 데드(ワンドラデット)	2	XYBA	대문 이외의 사체를 조종하는 마법
컨트롤 데드(コントロールデット)	3	YBAX	모든 사체를 조종하는 마법
<b>(자주 계열)</b>			
스톤 가스(ストーンガス)	1	ABYX	적을 석화시키는 마법
다크 스파어(ダークスフィア)	2	BYXA	어둠의 결계를 만들어 내는 마법
에시드 포그(アシッドフォッグ)	3	YXAB	죽의 안개를 발생하는 마법
<b>(리콜 계열)</b>			
리콜(リコール)	1	AAA	고블린 진지로 돌아가는 마법

## 스토리 공략

※ 게임을 진행하면 로드 화면에서 넥스트 스테이지라는 것이 나오는데, 그 것이 하나의 진정한 스테이지를 지칭하는 것은 아니므로, 여기서는 이야기의 흐름에 따라서 적절히 나누었음을 밝힌다. 제목은 임의로 지었다.



1.마오 남동 연대지역 2.마오 북동 산악지대 3.마오 북부오반 4.마오 중앙지역 5.마오 북서 산악지역 6.마오 남서 고대유적군



▲뒤편 적당을 하고 있는 모습이다



▲아무리 봐도 처음에는 켄이 언가는 얼굴이다

**워트 :** 끊임없이 되풀이 되어온 빛과 어둠의 사투.

**켄 :** 가지! 베르도!

**베르도 :** 오!

**워트 :** 무승부로 끝나버린 가장 위대한 두 사람의 역 500년에 달하는 전란의 역사는 옛 전우가 죽음으로써 종언을 고하는 듯 했다. 하지만 더한 약의 기운이 세계를 파멸로 인도하려하고 있다. 현이 어린 사신이 모두를 두려움에 떨게 하고 있다. 그렇다. 그 최강의 드래곤 마지도...

**카라 :** 어둠에 눈뜬 피아의 사신아!

**바그나드 :** 용자를 거느리는 암흑의 여왕아!

**카라 :** 눈물 시간이 다가왔다.

**바그나드 :** 부름에 응하라. 사신 카디스. 그제 부활하라 사신아!

**카라 :** 사신은 부활했다. 이제 누구도 막을 수

없어.

**워트 :** 그렇다면 신을 불러들이 수밖에 없는 건가. 내가 알고있는 최강의 남자를... 나스어. 너도 그렇게 생각하는가.

**카라 :** 운명의 사인은 언저졌다. 이제 당신이 나올 막은 없어. 대 현자 워트.

**워트 :** 카라어, 500년에 걸쳐 로도스의 역사를 농락해온 쟁빛 마녀어. 내가 하려고 하는 일을 이제 와서 막을 생각은 없다. 허무다. 허무한 타이후의 비법을 빌리자.

**카라 :** '지배의 왕석'을 제거할 수 있는 네 가지의 비법이 내 손에 있어. 그 가운데 어느 것을 원하십니까?

**워트 :** 말할 필요도 없이 생명의 지팡이와 혼의 수정구다.

**카라 :** 재미없군오. 마신 전쟁으로부터 50년

역사에 개입하는 것을 계속 거부해 왔던 당신이 지금에 와서 움직이려 하다니. 알고있겠지만 그것은 망가진 틈나바퀴를 돌리려는 것이예요.

**워트 :** 논쟁하고픈 생각은 없다.

**카라 :** 그렇군요. 그런데 담보는 무엇이었죠.

**워트 :** 내가 직접 관여하지 않는 것. 그 약속뿐이다.

**카라 :** 좋아요. 허무뿐이예요.

**워트 :** 기억의 기원, 마술의 근원이 되는 마나어. 그 큰바다의 한 방울을 나에게 빌려주소. 무한의 옥체에 죽음을 모르는 손을 쥘지 세 상으로부터 그 용사를 부르오. 부활하라. 나의 빛아!

**켄 :** 붉은 머리의 전사! 나는, 나는 누구야!



▲이것은 섬광이다



▲워트와 카라의 거래

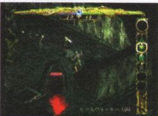
## 주인공의 탄생

대현자 워트는 주인공을 마나의 힘으로 되살려낸 것이다. 워트는 주인공에게 당신은 최강의 용자라고 이야기하며 이리저리한 일거리를 주려고 한다. 워트가 사라진 후 밖으로 나가면 묘지의 수호자라고 하는 놈들이 나타나 게임의 조작방법과 이리저리한 것들을 가르쳐준다. 물론 일본어를 안다면 이것을 보고도 게임에 대한 이해가 가능하겠지만, 이 글을 읽는 독자는 앞에 시스뎀 설명을 참고하고, 여기는 그냥 지나가도 된다. 밖으로 나가기 직전에 워트가 나타나 같이 가자고 하는데 문을 나서면 바로 몬스터 매달이 나타난다. 이중에 덩치가 큰놈이 있는데 이 놈이 오우거이다. 이놈은 견드리지 못할 것. 죽는다. 이놈의 처리는 워트에게 맡겨두자. 그러면 알아서 워트가 오우거를 없애고 밖으로 나갈 수 있다. 밖으로 나가

면 마모의 묘지가 나온다.



▲이것들이 누굴 가르치!



▲필지가 처음으로 죽은 장소

마모의 묘지와 고블린 진지

마모의 묘지로 나오면 자코들과 접전을 치르며 앞으로 나갈 수 있다. 그리고 게임설 명에 관한 모뉴먼트도 볼 수 있다. 어쨌든 길을 찾아서 가다보면 고블린 진지가 나오는데, 이놈들이 성문을 걸어 잠가서 들어 갈 수 없는 것을 알 수 있다. 그래서 다시 나오면 워트가 나타나 지하에 비밀 통로가 있다는 것을 알려준다. 그럼 다시 마모의 묘지로 가자. 묘지 곳곳에는 아이템들이 있으나, 골고루 훑어보는 것이 좋다. 그러면 봉인된 문이 하나 보이고, 짐 한 채가 있다. 짐안에는 푸른색의 고블린이 있는데, 푸기를 쓴 주체에 자신을 죽이지 말아달라고 한다. 그러면 채우지 말고 말을 걸자. 그러면 봉인해제의 두루말이를 하나 얻을 수 있다. 그 두루말이를 보인된 문을 열고 들어가면 묘지 지하에 통로로 들어 갈 수 있다. 지하 통로를 진행하면 크르스와도 만나게 되는데, 이놈은 나중에 아주 중요하니 반드시 구출할 것. 묘지 지하통로를 나오면 고블린 진지 안으로 나오게 된다. 거기서 고블린 진지에 보스가 있는데, 그놈을 죽이면 일단은 클리어라고 볼 수 있다. 고블린 진지의 보스를 없앤 후에는 워트가 가르쳐주는 리콜의 마법을 습득 할 수 있다.



▲문닫고 안 열어 준다

▲이놈한테서 두루말이를 얻을 수 있다

▲이놈을 구출하면 리콜 마법을 습득

다크 엘프의 마을을 향하여

워트-마을의 근원이 되는 마나는 나의 목소 리로써 명령해오나, 멀리 있는 것은 가까이, 가까이 된 것은 지금으로, 사랑을 위해서 여 기에 내려와라. 사실 캐디스. 먼 영국의 시대에 열광해 죽어 버린 불의 파괴의 심은 이 성 에 부활해라 하고 있다. 나는 너무 놀라 버렸 어, 지금의 나에게는 사랑의 부활을 막을 수 있는 힘이 없네. 어떻게 내내나게 될 사랑을 쓰러뜨릴 수 있는 용사만이 필요할 것이다. 그것이 내가 너를 살려낸 이유이다. 자, 그럼 이것을 보아라. 내가 눈을 뜨기 바로 전의 일 이다. 동쪽을 향하면 한 척의 배가 가라앉 았다. 사상의 부활을 막기 위해 마모를 양하 고 있던 젊은이들이 타고 있었다. 그들은 물 표어 물에 빠져 버렸지만 지금 살아있다. 자, 용 사. 복을 얻자 술래긴. 그리고 마와 사제 레 이리아, 아이엘프의 정령사 디드윅트, 어떻게 만나게 될 것이다. 그들을 도와, 함께 싸우는 것이다. 부탁한다. 오명백이여.



▲네 편은 어떻게 생각 거니!



▲스디어 디드윅트와 만나는가?



▲배내물도 만날 수 있다.

워트와의 동영상상 본 후에 워트가 이야 기하는 것은 다크엘프의 마을로 가라는 것 이다. 원래 목적은 편을 만나러 가는 것이지 만, 그가 다크엘프의 마을로 갔다는 말을 들

었기 때문에 그리 가어한다. 다크엘프의 마 울로 가기 위해서는 마모 남동 언덕지구와 북동 습지를 모두 지나야 한다. 즉 가장 북 쪽에 있다. 가는 도중 적을 헤치우며 진행하 면 레벨업도 가능하다. 다크엘프의 마을로 가면 펠로테스와 올드사만이 이야기를 나누 는 모습을 볼 수 있는데, 마을 장로인 핑거 포스트를 사제인 루베르의 명에 의해 피라 미드에 감금했다는 사실을 알 수 있다. 그 후 마을의 텔레포터로 고블린 진지로 돌아 가 보면 마법 진의 책을 얻을 수 있다. 다시 다크엘프의 마을에서 진행하면 느닷없이 올드사만이 나와 핑거포스트가 묻는다. 여기서 만약 편의 친구라고 얘기하면 바로 사망 이니 제일 첫 번째 선택문을 고르도록 하자 (어떻게라서 하룻밤 목었다는 말이다). 그러 면 올드사만은 가고, 마을을 돌아다니면 펠 로테스를 만날 수 있다. 펠로테스는 자신의 입장 때문에 직접 관여를 하기 어려우니 주 인공력러 도와달라고 한다. 그럼 도와주도 록 하자. 일단 피라미드 1층에 있는 워트드 테몬이라는 몬스터를 쓰러뜨려 달라고 한 다. 그럼 쓰러뜨려 주자. 그리고 다시 피라 미드 2층의 핑거포스트를 구출 할 수 있다. 그러면 다크엘프의 마을 사람들을 펠로테스 가 인솔하여 떠나고 핑거포스트는 마을에 남는다. 다음의 목표는 편을 찾아야 하는데, 펠로테스의 말에 의하면 그는 어둠의 숲으 로 갔다고 하였고 어둠의 숲에 가는 길은 핑 거포스트가 가르쳐주는데, 피라미드를 통과 여 북서방향으로 진행하면 된다. 참고로 피 라미드 3층에는 감당하기 어려운 몬스터가 있으니 나중에 레벨이 오르거든 와서 처치 하도록 하자.



▲말 한번 잘못하면 죽는 수가 있다



▲이 없애니까 핑거포스트다





▲물문대사의 의념

## 부재부를 없애라

다크엘프 마을의 피라미드를 통하여 어둠의 숲으로 나오면 상당히 복잡한 길들이 나온다. 하지만 미로는 절대 아니고 누구라고 쉽게 통과할 수 있는 길이다. 나오는 줄 개들을 차분히 처리하며 진행하면 편파 만날 수가 있다(무슨 키워드가 있는 것도 아니고 그냥 조금 해보면 된다). 편은 디드리트를 찾았다고 하는데, 같이 동료가 되어 가도록 하자. 그런 후 지저의 대혈족을 지나고 불린 대공동에 도착하게 되는데, 거기서 고블린에게 잡혀있는 디드리트를 볼 수가 있다. 여기에서의 싸움은 에너지를 채우며, 차분히 진행하도록 하자. 디드리트를 구출한 후 일행은 루제브를 없애러 가게된다. 고블린 대공동을 나오면 지저의 대혈귀가 있는데, 여기가 상당히 까다롭다. 너무 복잡하기 때문에 길을 잃기 쉬운데, 목적지는 전전철 처리한 후 지저의 대혈족을 나오면 루제브가 있는 곳에 당도할 수 있다. 루제브는 '나의 숲에 들어온 이상 돌아갈 생각은 마라'라고 하며 시전방을 펼치지만 사실 그렇게 어려운 적은 아니다. 루제브를 처리하면 루제브의 머리를 얻을 수 있고, 편과 디드리트와 헤어지게 된다. 그러면 일단 리플을 사용하여 고블린 진지로 들어가기도록 하자.



▲드디어 편을 만났다



◀잡혀있는 디드리트



▲내 숲에 어상-

## 나스의 소혈과 암흑신전

고블린 진지로 와서 워드에게 말을 걸면 수고했다고 하면서 다음의 적은 암흑신전에 있다고 한다. 그러나 일단 나스의 소혈(巢穴)로 가라고 한다. 나스의 소혈은 고블린 진지를 나가서 서쪽을 향하면 마모 중앙사막이 있는데 그곳 북쪽에 있다. 일단 나스의 소혈로 향하도록 하자. 나스의 소혈에 도착하여 진행하면 슬래인과 레이리아를 만날 수 있다. 그들을 만나면 각각의 소혈을 하고 나스와 대화를 시켜준다. 나스는 잠자고 있는 용, 슬래인은 주인공에게 마법의 도움을 줄 수 있도록 나스에게 부탁을 하는데 나스는 자신에게 수치를 준 루제브와 소혈의 머리를 가져오라고 한다. 자 그러면 소혈의 머리를 가지러 가자. 소혈이 위치한곳은 암흑신전이라는 곳인데 암흑신전은 마모 북부 호반위쪽에 위치하고 있다. 일단 나스의 소혈을 통하여 호반으로 나가야 하는데 그러면 콕쟁이(>츠&L)를 찾아야 한다. 콕쟁이를 얻을 수 있는 곳은 나스가 있던 곳에서 조금만 위로가면 된다. 콕쟁이를 얻은 후 미스릴의 원석에 콕쟁이를 사용하면 미스릴을 얻으며 동시에 길도 풀을 수 있다. 이런 방식으로 나스의 소혈을 빠져나가 호반을 통해 암흑신전으로 가도록 하자. 암흑신전에는 일단 페라리스의 언덕을 지나야 하는데 이곳에서 네 개의 신상을 파괴하여야만 신전으로 들어갈 수가 있다. 신전은 일출에서부터 지하 4층까지 있으며 각종이 편문이 있다. 신전에 들어갈 때 레이리아가 동료가 되어준다. 레이리아가 사용하는 마법의 태두리 안에 있으면 에너지가 저절로 차므로 항상 그 안에서 싸울 것. 나중에 마소넨 세라피가 방해를 놓지만 역시 어려운 적은 아니다. 소혈과의 전투에서는 그가 사용하는 석화법만 주의한다면 비교적 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다. 소혈을 쓰러뜨린 후에 레이리아가 빨리 나스의 소혈로 돌아가자고 한다. 그

러면 돌아가도록 하자.



▲이녀석이 바로 나스다



◀레이리아가 동료가 되어준다



◀편같은 눈이 해독하고 있다



◀석화되어 버리는 편같은 눈



▲이놈이 소혈

## 퀵러싱을 망에서

나스에게 다가가서 루제브의 머리와 소혈의 머리를 주면 나스는 그것을 토쿠로의 동상(トクロのスタチュ)으로 바꾸어준다. 이것은 나중에 퀵러싱을 들어가기 위한 열쇠가 되므로 꼭 챙겨둬야 한다. 그런 후에 나스는 자신이 수호자의 역할을 하고있으며 용의 문장에 새겨진 무구를 찾으라고 한다. 각각의 무구가 위치한곳은 무구는 나스의 소혈 남서쪽 사막 중앙의 샘에 있고, 방패는 마모의 남서 고대 유적군 남단에, 갑옷은 천공의 유적에, 그리고 검은 마모 북서 습지

등의 삼각주에 있다고 한다. 그리고 나서오면 용의 고대어를 주겠다고 한다. 그럼 일단 고블린 진지로 돌아가도록 하자. 거기서 워트에게 말을 걸면 킨커러성을 찾아가라고 하는데 미리 알려지면 킨커러성은 사신 카디스가 있는 곳이다. 즉 이 게임의 마지막이 되는 곳이다. 그런 후 워트는 다크엘프 마을의 핑거포스트를 찾아가 보라고 한다. 자 그럼 핑거포스트를 찾아가도록 하자. 다크엘프 마을에서 핑거포스트에게 말을 걸면 핑거포스트는 루제브에 대해서 말을 한다. 알고 봤더니 루제브는 핑거포스트의 손자였던 것이다. 그러면서 하는 말이 루제브의 약속중 하나인 마신의 메달을 모아달라고 한다. 마신의 메달은 마모 곳곳에 있는 요마의 소굴에 있다. 그러면서 핑거포스트는 봉인의 서를 주겠다고 하며 옆에 텔레포터를 띄운다. 그 텔레포터를 통해서 가면 요마의 소굴이 하나 나오는데 그곳을 들어가 그 안에 있는 리자드 킹을 해치우면 봉인의 서를 얻을 수 있다. 그리고 다시 다크엘프의 마을로 돌아오면 핑거포스트가 마신의 메달은 30개가 있으니 모조록 모아달라고 얘기하며 마신의 메달을 가져올 때마다 선물을 주겠다고 한다. 자 그럼 밖으로 나오도록 하자. 나와서 전체맵을 열이보면 이전까지 없었던 요마의 소굴의 위치가 표시되어있는 것을 알 수 있다. 게임은 여기서 크게 갈리게 되는데 사실 메달따위는 모으지 않아도 게임을 클리어하여 연딩을 보는 것이 가능하다. 지금 현재 레벨에 자신이 있고 가지고 있는 무기가 충분하다면 지금 킨커러성을 향해서 가도 된다. 그러나 여기서서는 마신의 메달과 용의 무구를 얻는 것에 대해서 이야기하도록 하겠다.



▲용의 무구를 찾아오주게(오오이 버전)



▲여기서 봉인의 서를 얻을 수 있다

요마의 소굴에 대해

요마의 소굴의 위치는 지도에 모두 표시되어있다. 하지만 표시가 안된 곳이 있는데 바로 마모의 지하요지에 있는 좀비의 소굴과 페라리스의 언덕에 있는 암흑신관의 소굴이다. 각각의 소굴에서는 마신의 메달과 함께 고대어도 얻을 수가 있는데 그것은 다음과 같다.

소굴의 이름	얻을 수 있는 고대어
고블린굴(ゴブリンギョウ)	고블린 바스터
타이탄좀비(タイタンゾンビ)	고블린 칼리
리자드링(リザードキング)	발키리 자매링
다크사신(ダークサシ)	엘프 칼리
엘다나이트(エルダナイト)	엘프 바스터
리자드린(リザードリン)	리자드 바스터
사이크로포스(サイクロポズ)	피의 자주
기간데스좀비(ギョウテンゾンビ)	세이크리드 스피어
기코일(ギョウイ)	불의 검
스톰드링(ストームキング)	연속되는 언어가 지식이 되어라
고블린로드(ゴブリンロード)	마녀의 활상화
샌드윙(サンドウイング)	검상의 선의
프레이머데몬(フレイマデーモン)	익스플로젼
타이탄(タイタン)	마녀어, 흑제가 되어라
아이언골렘(アイアンゴレム)	검을 바스터
소굴의 이름	얻을 수 없는 고대어
사리만다(サリマンダ)	상처에 추가라
메두사(メー杜)	연속되는 언어가 힘이 되어라
거인총(巨人)	위대한 재생
고블린미스터(ゴブリンミスター)	바위도 부수는 도
파도몬(パドモーン)	발키리엔 바스터
렌린(レンリン)	렘피어어의 이빨
그레이트이데몬(グレートデーモン)	대몬 바스터
암흑신관(暗黒神官)	마력의 폭주
좀비(ゾンビ)	엘프포톤
키메라(キメラ)	용신의 비늘
기간데스(ギョウテンズ)	불 라이팅날
미스틀골렘(ミスルゴレム)	동물의 신체
대몬로드(デーモンロード)	불의 검
렐로드(レロード)	연속되는 언어가 검이 되어라
렛사데몬(レツァデーモン)	마녀어의 변태

위의 요마의 소굴에서 특히 주의해야 할 곳은 기간데스와 미스틀 골렘이다. 이 둘은 난이도가 너무나 엄청나기 때문에 클리어 하기가 정말 어렵다. 그리고 메두사에서는 석화를 당하면 끝장이므로 충분한 준비를 해서 들어가야 한다. 마지막으로 샌드 윈은 그 난이도가 사기성이 있으므로 스케일 바스터를 충분히 장비하고 들어가라. 그리고 대몬 로드는 천공의 유적에 있는데 천공의 유적은 마모 중앙 사막에 있

는데 그곳을 가기 위해서는 루트가 마모의 유적군에서 길을 잘 찾아서 다시 사막으로 나온 후 걸어서 올라가는 길을 찾아야한다(필자도 천공의 유적의 길을 찾기 위해 상당히 고심했다). 각각의 소굴을 모두 클리어하며 돌아다니다 보면 수없이 많은 권투를 치르게 되므로 레벨이 많이 올라가게 된다. 더불어 용의 수호자를 찾아가면 용의 무구도 얻을 수 있다. 용의 무구를 얻는 곳은 다음과 같다.

얻을 수 있는 무구	위치	얻을 수 있는 고대어
무구	마오중영시막의 성	마지션 바스터
방패	산의 눈서고대유적군 눈산	스케일 바스터
검옷	천공의유적	워몬 바스터
검	마오북서시막 동북상각주	이데 바스터



▲이놈과



▲이놈은 정말 어렵다

### 메달을 모두 얻었을 경우

메달을 모두 얻은 후에 (틀림없이 마지막에 얻는 것은 옛사 데몬의 소굴일 것이다) 소굴을 나올 때 필로포스가 나타나 그것을 핑거포스트에게 갖다주려고 하냐고 묻는다. 그러면서 뭔가 좋지 않다고 이야기하는데 어쨌든 메달을 모두 모았으면 핑거포스트에게 가져다 주어보자. 그러면 메달을 주는 선택문에서 마지막 하나는 주지 않을 수가 있는데 일단은 마지막 하나는 주지 말아보자. 그런 후 일단 용의 무구를 모두 얻었으면 나스의 소굴로 가도록 하자. 그러면 나스에게서 고대어 드래곤버스터를 얻을 수 있다. 그런 후에 나스가 자신이 주는 시련을 받았냐고 묻는다. 일단은 받지 말자. 그리고 일단의 고블린 진지로 돌아간다. 그곳에 코르에게서 고대어 강화를 해야하는데 무조건 드래곤버스터를 강화시키자. (필자는 최대한 도까지 올렸다) 드래곤버스터를 마스터했다면 핑거포스트에게로 가자.

핑거포스트에게 마지막메달을 하나 주면 최후의 신화를 주겠다고 한다. 그러면서 이상한 시작으로 가게되는데 느닷없이 핑거포스트는 자기 손자를 죽인 주인공을 자기가 가만 두었냐며 메달의 봉인된 힘을 통해 용을 불러내 버린다!!! 자 그럴 용과 싸워야 한다. 용의 공격패턴은 날아올라서 짓밟는 것과 브레스의 두가지로 크게 나눌 수 있는데 싸우는 방법은 지상에서 용이 브레스를 뿜을 때 재빨리 용의 꼬리쪽으로 돌아가 공격하는 것이다. 그러나 데미지가 턱없이 때문에 적어도 30분은 싸워야 용을 잡을 수

있다. 그리고 용의 브레스에 한번 닿으면 죽었다고 생각하면 된다. 용을 잡으면 핑거포스트가 쓰러지고 필로포스가 나타나 핑거포스트를 책입시켰다고 한다. 그럼 나스의 소굴로 가보자. 가서 나스가 주는 시련을 받으면 여자까지 쓰러뜨렸던 요마의 소굴의 모든 보스 캐릭터들과 싸우게 된다(그러나 조금 약하다). 그리고 나스와 싸우게 된다. 역시 나스와의 싸움도 이전과 같게 한다. 나스를 쓰러뜨리면 슬레이인은 용의 자존심을 지키려고 했던 나스라고 하며 어찌 보면 자랑스러운 죽음이라고 이야기한다. (뭔가 비장하다)



▲말당구기 이런 것들!



▲리나 내가 없애 버린다



▲이런 해들이 훈련용으로 나온다



▲나스를 쓰러뜨리다

### 이런진 진짜로 퀘너커 성으로

퀘너커성으로 가는 길은 마모 북서 산악 지역으로 해서 들어 갈 수 있다. 퀘너커성으로 들어가는 것은 이전에 나스가 주었던 토크로의 동상이 있어야 한다. 어쨌든 퀘너커성 들어가면 필로포스가 나타나 잠시 동료가 되어 주는데 그 시간은 길지 않다. 조금만 진행하면 아슈람이 등장한다. 아슈람은 주인공의 소문을 들었다면서 같이 가지고 한다. 여기서 대화를 잘 진행하면 아슈람에게서 아이템을 얻을 수 있게 되는데 말도나 구두를 얻을 수도 있지만 점을 달라고 하여서 소울브레이크를 얻는 것이 좋다. 아슈람과 진행하면서 퀘너커성을 나아가면 각 층마다 가디언들이 있는데 여기 까지 왔다면 그렇게 어렵지는 않을 것이다. (참고로 드래곤 블레이드를 얻기 전까지는 오리엔탈 소드를 사용하는 것이 좋고 그 후에는 드래곤 블레이드가 좋다. 방패를 사용할 수 없기 때문이다) 그리고 조금만 진행하면 마도사 바그나드와 대결을 할 수 있게 된다. 그럼 차분히 바그나드를 쓰러트리도록 하자.



▲치음에는 필로포스가 동료였구나~



▲치음에는 아슈람이 동료로 된다



▲웃, 바그나드스님을 찾았다

카디스의 신전

바그나드를 쓰러뜨린 후의 진행은 순전히 자기와의 싸움이다. 카디스의 신전은 퀘너카링 지하 10층에 있기 때문에 갈 길은 멀다. 재미있는 것은 죽었던 바그나드가 다시 부활하여 이리저리한 쇼를 보여준다. 그런데, 사신의 힘이 위대하다는 등 하다가 결국은 주인공에게 맞아 죽는다(물론 플레이어가 하는 일이다). 퀘너카링에서 특히 주의해야 할 것은 지하 6층의 얼음의 동굴에서 텔레포트를 하면 8층으로 바로 가는데 그 위치에서 왼쪽으로 조금만 가면 9층으로 가는 계단이 있다는 것이다. 얼음의 동굴은 지하 6.7.8층인데 이곳은 아이템과 숨겨진 무구등을 얻을 수는 있지만 나오는 몬스터가 장난이 아니므로 어지간하면 가지 않고 바로 9층으로 가는 것이 좋다. 그렇게 하더라도 게임에는 아무런 지장이 없다. (필자가 레벨 100으로 갔는데도 그 얼음의 동굴은 어떻게 할 수가 없었다) 지하9층으로 내려오면 워트가 나타나서 카디스 전에 마지막으로 쓰러뜨릴 사람이 있다고 한다. 바로 희색의 마녀 카라가 그것이다. 카라는 정신으로만 존재하므로 죽어서는 안된다. 그렇기에 워트는 주인공에게 마지막 일격(ノック)의 마법을 걸어 준다. 그리고 거기서 조금만 나가면 카라와의 일전이 기다리고 있다. 카라와의 대화는 주인공의 운명과 신상에 대해서다. 요약하자면 주인공은 사신의 부활을 목적으로 탄생했기 때문에 만약 사신을 쓰러뜨린다면 그는 죽어야 한다는 것이다. 그리고 주인공의 환생 전, 즉 전생에 관해서도 말을 한다. 하지만 이유 불분하고 카라와 겨루도록 하자. 카라는 주인공이 해치웠던 쇼넬과 루제브를 환생 시켜서 싸우게 한다. 이럴 때는 카라만을 노리는 것이 좋다. 카라가 좀더 싸우기 용이하기 때문이다. 카라를 쓰러뜨리면 카라는 꽤 자신을 죽이지 않나고 한다. 물론 그녀는 죽일 수 없기 때문이다. 어쨌든 카라를 쓰러뜨렸으면 이제 남은 것은 카디스 뿐이다.



▲죽었던 늑이 어디서 쇼를 하는 것이냐!

▶여기 얼음의 동굴은 너무 어렵다 어지간하면 거르도록 하자



◀전구어, 당신은 카라와 싸워야 하네



▲카라와 싸우게 되었다

마지막 결전

이제 남은 것은 카디스와의 결전뿐이다. 카디스의 신전으로 들어가서 환관을 타며, 적들을 쓰러뜨리면 드디어 카디스가 있는 곳으로 가게 된다. 그 곳에서 이상한 말을 볼 수 있는데 내용은 사신의 힘을 내게의 기둥에 봉인 해 두었다는 것이다. 실제로 곳곳을 돌아다니면 불타오르고 있는 기둥을 볼 수 있고 각 기둥에는 사신의 무구가 있다. 각 기둥을 파괴하고 나오는 적들을 쓰러뜨리면 고드 태론의 검과 방패, 갑옷, 무구를 얻을 수 있다. 하지만 앞서 말했다가 이곳에는 사신의 힘이 봉인 돼 있는 곳이다. 죽 무구는 얻을 수 있지만 아바 라스트 보스인 카디스는 거의 클리어가 불가능 할 것이다.

봉인을 해제했을 때와 안 했을 때의 카디스의 차이는 엄청나서 정말 겹까지 얻었다면 클리어는 불가능하다. 그러므로 엔딩을 보고 싶다면 당연히 봉인을 해제하지 않고 카디스와 싸우도록 하자. 물론 해제하지 않은 상태라도 상대는 라스트 보스다. 굉장한 파워를 자랑하면서 공격을 해 온다. 공격 패턴은 2가지인데 하나는 빛의 탄환을 발사하는 것이고, 다른 하나는 최우리를 일으키는 것이다. 게다가 카디스가 데미지를 많이 입으면 그는 자신의 부하를 불러들여 합동 공격도 해낸다. 그러나 클리어 불가능은 아니므로 꾸준히 HP를 채우며 싸우면 문제는 없을 것이다. 결국 카디스를 쓰러뜨리면 엔딩이 나온다.



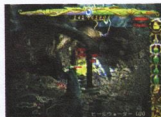
▲이 봉인은 잘지 않는 것이 좋다



▲드디어 카디스 동강



▲무아도 동강엔딩



▲열심히 싸우도록 하자



## 원정



▲주인공- 해냈다. 내 손으로 신을..



▲카드사가 나온다



▲신이 힘을 사용하는 자에게 죽음을 맞이하다...이 자주받은 영혼은 미래에 영명이 내 손에서 고통받으리라.



▲그래 그래가 사신이라 하더라도 산... 신을 섬멸하고자 하는 것도 인간에게 그리면가 하지만 육신을 태워 없애 버리는 것도 인간에게만 어력된 일인지도 모르겠군(도대체 이게 무슨 소리냐!)



▲지 대상이 존재하는 한, 언젠가 다시 만나는 것도 가능하겠지. 그때는 미치지 못했던 술잔을 나눠보지구 친구여



▲그렇다 역사에 알려져 있는 것치고 잔상이 있을 리 없다. 하지만 역사에 알려지지 않은 사실들 사람들이 알 리도 없겠지. 꿈도 아니고 거짓말도 아니고 단지 기억 속에 남아 전해지는 되었지



▲신명역 525년 역사는 어떻게 알려지지 않았다. 사신전쟁은 종결되고 지상에 피폐의 여신 카드사가 부활한 적은 없었다고



▲그인생이란건 어차피 사람들의 입을 통하여 전해지는 불거품의 한 상에 지나지 않는 것이니까... 사신을 물려준 남자가 있었다. 역사에는 알려지지 않았지만 나는 기억하고 있다. 단지 그뿐이다

## 수고했어. 이젠 밥이야

### 연딩후의 게임

연딩 후에 스텝들이 흐른 뒤에 흰 천사(이름이 잘...)가 주인공을 안는 듯한 동영상이 나온 후에 세이브를 묻는다. 일단 세이브를 하자. 그리고 그 파일을 로드하면 카드사를 쓰러뜨리기 직전의 고블린 진지가 나온다. 거기서 워드가 있던 방으로 가보면 있던 텔레포트가 있는 것을 알 수 있다. 그리로 들어가면 상상을 초월하는 강력한 관문이 나온다. (장소는 주인공이 태어난 묘지의 지하이다) 관문을 모두 뚫으면 마지막에 워드가 기다리고 있는데 역시 주인공이 최강의 남자라고 한다. 그러면서 고대어 비스펠로의 재쟁과 아이템 신드 워드를 준다. 그리고 남은 것은 자유롭게 돌아다니던지 아니던 숨겨진 요소를 찾아다니던지 하는 것뿐이다.



▲이기에 텔레포트가 생긴다



▲당신이 최고요

### 기묘한 합정

퀵러 상에서 이상하게 아이템을 얻기 어려운 곳이 있는데 하나는 중간에 빛이 나면서 빛을 밟으면 몬스터가 나오며 시간을 재고, 조금만 움직이면 다시 정상대로 돌아가는 곳이다.

여기서는 몬스터의 공격을 고스란히 받으면서 80초를 버티야만 아이템을 얻을 수 있다. 방법은 아머와 튜어빌리티를 각각 1000 정도로 만들면 된다.



▲그냥 밟는 수밖에 없다

또 하나는 아이템을 먹고 난 후에 문이 잠기며 몬스터가 무한정으로 나오는 곳이다. 이 곳은 문 밖에 있는 가디언을 마법으로 해치우는 수밖에 없다. 만약 MP가 모자라면 그냥 다시 로드를 하자.



▲그렇지도 처음에 해당했던 곳

### 마치면서

간만에 정말 즐겁게 플레이를 한 게임이다. 게임 시간도 적당하고 스토리도 재미있다. 무엇보다도 주인공을 고대어로 성숙시키는 재미가 아주 훌륭한 게임이다. 한마디로 하자면 주인공은 바로 예전 육영웅 중의 하나인 베르도를 워드가 부활시키겠다는 것. 어둠의 섬 마모의 분위기가 잘 녹아 있는 이런 게임이라면 여러분들도 즐겁게 플레이를 할 수 있을 것이다.

GAME POWER 2000. 9월호

GAME POWER 2000. 9월호

GAME  
POWER 2000년 9월호