

GO! POWER 공력왕

- PS 실황 파워풀 프로야구 '99 개막판
- PS SD건담 G제너레이션 제로
- DC 서울칼리버
- DC 프로야구팀을 만들자!
- SS 워드유 -바라보고 싶어-
- N64 오우거 배틀64

1999

10



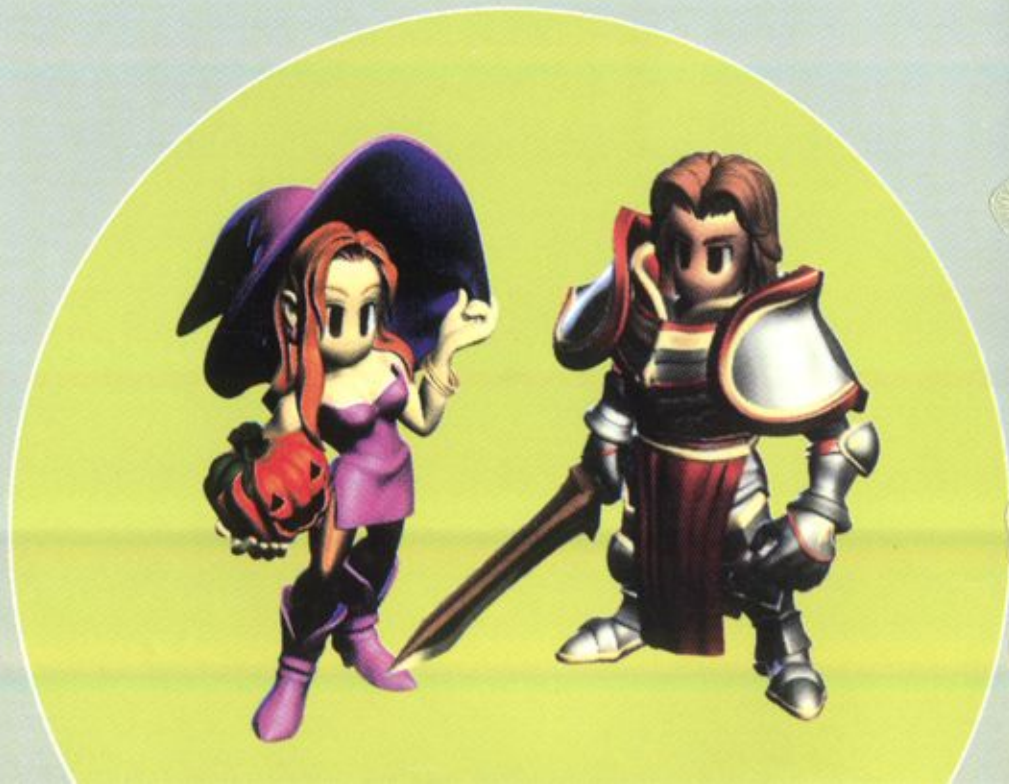
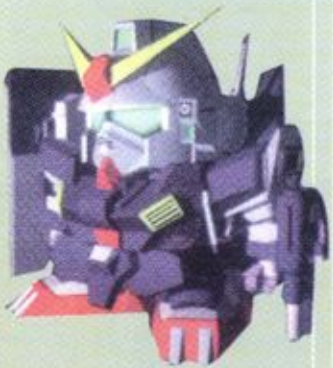
GAME **POWER**
10월호 별책부록



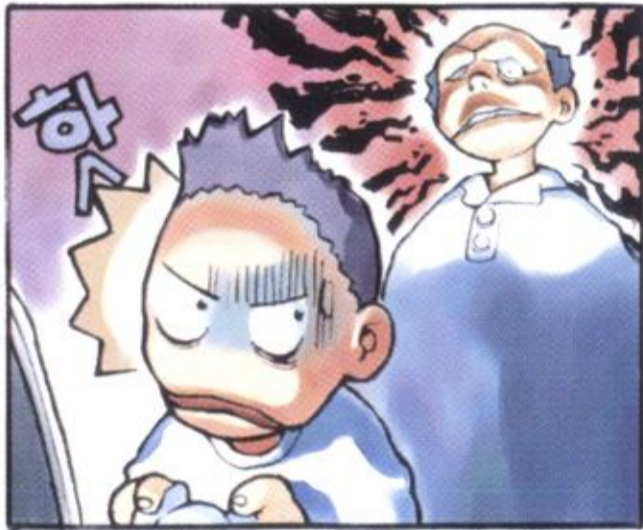
Contents



실황 파워풀 프로야구' 99 개막판	1
SD건담 G제너레이션 제로	13
소울칼리버	45
프로야구 팀을 만들자!	93
위드 유 -바라보고 싶어-	115
오우거 배틀64	131



캐릭터를 만들자!



엣지(H) 마스터



배틀 스포츠

시화 파워풀 프로야구 99 개막판



인디 스포츠
 제작사: 코나미
 발매일: 7월 27일
 비매품: 5,000원

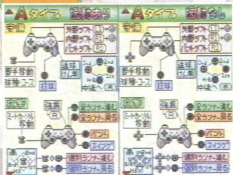
그래픽	★★★★
조작성	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

드디어 팀스판에 따라야만 99가 접어되어 보다 심혈을 기울여 짜여
 출품된 야구 99 개막판의 완성되었다. 시즌 10 개월간 계속되는 프로의
 역사적인 승점 때의 우승 승점이 만들어질 수 있을 것이다.
 일대일, 삼강 시대라고 불리는 99 개막판, 재미 고!!

우익 ** 김규만

기본 조작

조작방법은 3D A*입으로 설명한다.



공격

3D 스틱	미트커서 이동
△	진 러너 도루(주루시)
○	진 러너 돌아옴(주루시) / 변표
×	스윙
3D + □	개별주자 도루
3D + ×	개별주자 돌아옴
R버튼	강진커서로 변환

수비

3D 스틱	야수 이동 / 투구 코스
○	견제구
×	투구
L1 + □, △, ○, ×	외야 슈프트
R1 + □, △, ○, ×	내야 슈프트

베이스

×	홈베이스	△	2루 베이스
○	1루 베이스	□	3루 베이스

9개 개막전에서 변경된 점

공격

1. 직구의 빠르기가 대폭 향상되었다. 시속 140~150km의 속구는 구위를 안다고 해도 쉽게 쳐낼 수 없다.
2. 투수와 야수의 특수능력을 현 눈에 알아볼 수 있게 되었다. 예를 들어 '초구에 강한'이라는 능력이 있으면 미트커서만으로도 충분히 알 수 있다.
3. 언 타이밍 투베이스 플레이 적용이 된다. 즉, 실패에서도 볼이 베운드되어 펜스를 넘어요를 경우 투베이스로 인정된다.
4. 구장의 크기가 대폭 넓어졌다. 66시 존라는 비묘할 수 없을 정도로 적용하는 데에 시간이 필요하다.



▲ 구장이 넓어졌다

수비

1. 변표의 각도가 예전과 달랐다. 물론 투수능력에 따라 변표가 되지만 실거나 슬러

이다 슈프트볼이 각도가 훨씬 예전과 치기가 커다라되었다.

2. 일부 패턴이 다양해졌다. 왼쪽에서는 가운데로 몰리거나 스프라이크를 뺏아내는 등의 패턴이 단순했던 것에 비해 이전에는 여러 가지 패턴이 생겼다.

3. 수비수의 특수능력이 강해졌다. 예를 들어 포수의 부팅치가 늘어난 수타를 많이 때어 부상까지 시킬 수 있다.

성세스의 기초



▲ 인생인생

성세스 모드

실력 시리드에서 빠질 수 없는 성세스 모드. 전자는 비묘할 수 없을 정도로 퍼워졌다. 저! 이제는 회사인 편이다.

회사를 선택하자!

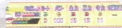
どの会社に入社しようか?



게임을 시작하면 처음 선택할 수 있는 회사는 여럿을 몰안뿐. 이후 차례로 민물해 제작소, 이카와 본재은 등의 회사에 입사할 수 있다. 회사마다 여건이 다르고, 여건에 따라 좀더 나은 선수를 육성시킬 수 있다. 단, 어느 회사는 업무를 세우려 하면 발송되거나 회사가 도산하는 등의 경우가 생기므로 업무처리를 확실히 해둘 필요가 있다.

인간 스케줄

입사를 하면 바로 인간 스케줄표대로 움직이며, 재굴리로 통취이안 대회출현 자격이 부여된다.



▲ 스케줄대로 움직여야 한다

● 실랑 파워를 프로아구 99 개막전

스케줄표

- 4월 신인왕 입사
- 5월 내지 신배
- 6월 레귤러 발표 및 부서 대항 아구대회 예선
- 7월 부서 대항 아구대회 본선
- 8월
- 9월 레귤러 발표 및 일본대표 선수권 예선
- 10월 일본대표 선수권 대회 본선
- 11월 드래프트
- 12월
- 1월 징집
- 2월 캠프
- 3월

대회

6월과 8월 예선전은 3차선 형식의 도너먼트, 3차전을 진출하면 본선 진출 자격이 부여된다. 본선은 난이도가 높아 우승까지는 힘들지만 진출하는 것만으로도 경쟁력이 상승한다.

캠프

2년차 2월부터 합류할 수 있다. 취소에 할 수 없는 훈련을 받을 수 있으며 특별한 이벤트도 많아 능력치를 대폭 상승시킬 수 있다.

드래프트

회사인원에서 선수 등록을 할 수 있는 유일한 방법이다. 일단 스카우트의 평가가 높아야 되고, 일정 능력 이상이 되면 희망 구단을 선택할 수도 있으며 그 이상일 경우에는 억지병도 가능하다.



커맨드

'99 개막전에서는 벤치에는 없었던 고급 훈련원이 많아졌으며 게다가 부수 훈련



방식은 전작과 달리 또 하나의 직세스로 바뀌었다. 또한 감독의 평가도에 따라 훈련 커맨드가 발전된다.

아수 진출 커맨드

공중기(群衆機) - 정신능력치와 감독 점진 팀에이트의 평가도가 상승한다. 레귤러로 뽑히기 위해서라면 자라할 수 없는 훈련이다.



▲ 평가용 물리치

라닝(ランニング) - 기술치는 떨어지지만 능력치와 티프도가 상승한다.



▲ 러닝은 기본

활공머리(颯立て伏) - 근력치가 대폭 상승하고 티프도도 오른다. 단, 민첩성과 기술치가 떨어진다. 이번 작품에서는 부상률도 떨어졌다.



▲ 티프도를 올리기

스프린트(スプリング) - 부상률은 높지만 민첩성이 대폭 상승한다.



▲ 부상에 주의

취루르기(激振り) - 가장 기본이 되는 훈련. 근력과 기술 경쟁치가 올라가며 부상률도 적어 가장 유용하게 사용할 수 있다.



▲ 근력과 기술을 동시에

캐치볼(キャッチボール) - 민첩성과 기술치, 감독 점진 팀에이트의 평가가 오른다. 부상률이 높다.



▲ 모든 평가가 오른다

스트레치(ストレッチ) - 기술과 티프도, 체력이 오른다.



▲ 경기전 중

포지티브 심명(ポジティブシンキング) - 일종의 정신수련. 정신에 대폭 오르고 체력도 회복하지만 모든 평가가 떨어진다. 정신력을 증진할 때 사용하면 좋다.



▲ 개오를 만나?

투수

이제 설명하는 투수 전용 커맨드를 세히 하고는 야수와 동일하다.
변화구(変化球) - '변화구 익힘'과 '변화구 연습'으로 나뉘어져 있다. 변화구를 익혔다면 변화구 연습으로 경험치를 올리자.



▲ 무리라면 어깨 나리다

연지(熊吉) - 야수기술과 투수기술을 크게 상승시키며 티프도 또한 올리간다.



▲ 어깨와 투구를 등치해

말린지(馬鹿) - 근력치를 올려준다. 스타마나의 향상을 생각한다면 중요한 커맨드. 단, 변화구 경험치가 떨어진다.



▲ 스타마나를 올려라!

생활

전장에서 뛰기, 놀기, 아르바이트가 '99 개악전' 세서는 뛰기, 외출, 입부도 비워 있다.



뛰기 - 체력이 다폭 오른다. 너무 자주 사용하면 출치가 생길 수 있으므로 유의하자.



외출 - 동료나 상대의 같이 또는 혼자서 외출을 할 수 있다. 혼자서 외출할 때 갈 수 있는 곳은 이벤트 후에 생긴다. 이벤트를 참조하자.



입부 - 회사인원에서 가장 중요한 커맨드. 입부를 거울리 하면 향수할 경우도 생기고 반대로 일을 잘 하면 승진이 되기도 한다. 또 훈련 커맨드가 발전되기도 한다.



UP - 능력치를 올리는 커맨드. 능력이 떨어지면 올라갈수록 더 많은 경험치를 필요로 한다.



플레이트 - 팀 동료의 상대를 확인할 수 있다. 협정이 되면 프로도 가능하다.



데이터 - 자신의 특수능력이나 장비 연강스케줄, 그리고 활기를 볼 수 있다.



SHOP - 아이템을 구입한다. 아이템에 따라 훈련 능력이 상승한다. 자세한 것은 아이템표를 참조하자.



스타마 - 스타마를 저장한다.

이벤트 처리

첫 봉급 - 첫 봉급을 타던 부모님께 용돈을 드린다. 많이 드릴수록 유리하다. 이후 체력이 약간 회복된다.

월드 100년 휘두르기 - 2월 캠프시 감독이 연임으로 강행한다. 200개의 5분을 하는데, 200번째마다 근력은 10% 올라간다. 100분을 모두 성공하면 근력 경험치는 50이 올라간다.

월드 OX 경기 - 캠프 때 아베군이 도전해온다. 경기규칙은 9인 빙고 룰으로, 자기 마크가 없으면 한 명이 번갈아쳐 가는 게임이다. 단, 질 경우에 약해에 걸릴 수도 있으니 주의하자!

일본 대표 월드 - 2년차와 3년차에 능력이 뛰어나면 감독의 경우로 일본대표선수 월드에 갈 수 있다. 이 훈련에서는 뽕소에 얻을

수 있는 훈련을 받을 수 있으므로 능력이 뛰어나면 상습시할 수 있다.

대표 월드 훈련코스 - 일본 대표 훈련팀 감독이 캠프로 강행하는 코스. 이 훈련은 근력과 민첩의 경험치를 나눠서 올려주는 아주 특별한 이벤트이다. 단, 부상확률이 높기 때문에 주의하는 것이 좋다.

스카우터와의 상담 - 일정 능력이 이상이면 일어나는 이벤트. 프로 데뷔에 대해서 물어보면 'ありすと'라고 대답한 다음, 원하는 프로팀의 아이언을 불러주면 된다.



▲ 보이는 힘을 고르자

본선차 드래프트 - 대일의 드래프트, 고교생, 대학원 회사원 중 뛰어난 선수를 뽑는 시간이다. 이때 선수 등록 여부가 가려진다. 과연 어떤분이 될 것인가?



▲ 당근도 못 먹?

다이오부 박사 - 이번에도 어김없이 등장하는 다이오부 박사. 치료방식이 바뀌어 능력이 올라가. 상대 치료, 티프도 올리기 등이 있다.



▲ 난민 캠프!

● 실황 피워볼 프로야구 99 개막전

외출 이벤트



신사 - 아케군과의 이벤트 이후 갈 수 있는 곳. 외출시 사용하면 기술 경험치가 올라간다.
 게임센터 - 30만엔을 잃어버리는 이벤트 이후 할 수 있는 곳. 외출시 사용하면 게임 중

위에 따라 특수능력에 생긴다.

크래쉬크래쉬크래쉬 - 첫 번 게임을 성공하면 초구에 '질풍'이 생긴다.
슈도우 안도 맨스 - 게임에서 최고 득점을 하면 '선구장'이 생긴다.

주절 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 돈 3000엔을 소비하여 체력과 기분이 올라간다.
 상점 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 음식을 사 먹으면 체력이 약간 회복된다.
 근교 - 시간에 따라 효과가 다르다. 4월 10일에 가면 투수의 경우 슬로우 스티커가 된다.

영화관 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 같은 영화를 두 번 볼 경우 체력이 저하된다. 3-5월, 6-8월, 9-11월, 12-2월 순으로 영화가 바뀐다.
 편의점 - 게임센터와 같은 30만엔을 잃어버리는 이벤트 후에 갈 수 있다. 중요한 회복 아이템을 살 수 있다.
 휴양지 - 기본적으로 갈 수 있는 곳. 혼자 갈 경우 기분이 저하된다.
 배팅센터 - 맵인과 대화 이후 갈 수 있다. 능력치에 따라 성과가 결정되는데 근력치가 상승한다.
 훈련 - 아케군과 이벤트 후에 갈 수 있다. 체력이 회복된다.



상품 리스트

아이템은 번 권은 아니지만 요령껏 이용하면 경쟁력을 알리기 쉬워진다. 단, 값이 천 원 제품은 2-3달 정도의 연습으로도 할어버리므로 처음 구입 때 적당한 것을 구입하는 편이 낫다.



▲ 물건은 고를지

규칙본

상품명	가격	효과
물 라운드 글러브	29000	수비연습시 기술+1
디펜스프로	42000	수비연습시 기술+1
하이테크 S모질	55000	수비연습시 기술+2
프로모델 M글러브	100000	???

스피어크

상품명	가격	효과
스탠드A	12000	피로도 감소
하이 플렉스	19000	피로도 감소
슈퍼 플렉스	30000	주루연습시 민첩+1, 피로도 감소
프로모델 M스피이크	100000	???

야구공

상품명	가격	효과
천공 공	5000	투구연습 때 투기+1
표준 공	7500	투구연습 때 투기+1
내구 구	9000	투구연습 때 투기+1
빛나는 공	10000	투구연습 때 투기+1, 야간제 사용 가능
희사인 시험구	11000	투구연습 때 투기+2
수비 연습구	11000	수비연습시 야기+1
편취구 연습구	11000	편취구연습시 야기+2
재구 연습구	11000	투구연습시 야기+2

네트

상품명	가격	효과
대나무 베트	7000	타격연습시 근력&기술+1
스탠드B	12000	타격연습시 피로도를 낮춰줌
해비 체이트	15000	타격연습시 근력+3, 피로도가 올라감
일렉트 파워	20000	타격연습시 근력+1, 피로도가 떨어짐
미들 밸런스	22000	타격연습시 근력&기술+1, 피로도 감소
프로모델 M베트	100000	???

장갑

상품명	가격	효과
합성재질	3000	타격연습시 피로도 감소
인양재질	4000	타격연습시 피로도 감소
천연재질	6000	타격연습시 피로도 감소

훈련 경험치

훈련시 얻는 경험치를 표로 만들었다.

야수

훈련 종류	근력	민첩	기술	정신	체력	공격(ぼうぎ)	방위	침묵이력
공부기(勉強がし)	0	0	0	1	-1	상승	상승	상승
러닝(ランニング)	3	0	-3	0	-5	상승	상승	
취두르기(懲らしめ)	5	0	5	0	-3		상승	상승
활궁머리기(腕立て伏せ)	18	-4	-4	0	-5		상승	
스프린트(スプリント)	0	19	0	0	-5			
캐치볼(キャッチボール)	0	4	13	0	-3	상승	상승	상승
스트레칭(ストレッチ)	0	0	2	0	+2			
PNP	0	0	1	0				
아령들기(ダンベル)	18	-3	0	0	-5		상승	
웨이트(ウェイト)	26	-3	0	0	-5			
노크(ノック)	0	8	18	0	-5	상승	상승	상승
마신타격(マシントラック)	14	0	10	0	-5		상승	상승
실전수비(實戦守備)	13	0	12	0	-5	상승	상승	상승
토스배팅(トスバッティング)	9	0	8	0	-3			
포지티브싱킹(ポジティブシンキング)	0	0	0	10	+2	하강	하강	하강
이미지트레이닝(イメージトレーニング)	0	0	0	10	+1	하강	하강	하강
절개타 연습(切球練習)	3	0	0	0	-5	상승	상승	상승
베이스 러닝(ベースランニング)	0	17	0	0	-5		상승	
타 배팅(タイバッティング)	9	0	9	0	-3		상승	
원거리 노크(遠距離ノック)	0	9	21	0	-5	상승	상승	상승
메디슨볼(メディソンボール)	0	0	4	0	+3			
볼 옮기(ボール移動)	1	1	1	5	-1	상승	상승	상승
미니 허들(ミニハードル)	0	21	0	0	-5			
레이아웃 러닝(バウンドランニング)	0	24	0	0	-5			

투수 전용 커맨드

투수의 육성 방식이 크게 바뀌었다. 주목할만한 점은 속도와 컨트롤의 반비례가 없어서 보다 나은 고급 투수를 육성할 수가 있었다.

투수용 커맨드 경험치

커맨드	근력	민첩	야수기술	투수기술	타격구	정신
발리던지기(ボール投げ)	8	0	0	0	-1	0
던지기(投げず)	0	0	4	8	0	5
캐치볼(キャッチボール)	0	4	13	3	0	
변화구(変化球)	-2	0	0	10	9	0
새도우 피칭(シャドウピッチング)	10	0	0	0	-1	0
피치 컨트롤(ピッチコントロール)	17	0	7	11	-1	6
투전(チームアップ)	13	0	0	7	-1	0
코스 맞추기(コース調整)	0	18	15	15	0	9

회사원 생활 시세 소공략

기본 방법

기본1 - 타르도를 항상 최고로 올려놓기. 타르도와 무상받은 번거러하기 때문.

기본2 - 평가도를 올려라. 감독이나 스카우터의 평가도가 떨어지면 아무 것도 할 수 없다.

기본3 - 업무에 손실해야 한다. 업무를 소홀히 하면 퇴출될 가능성이 높으며 업무실적에 따라 생기는 훈련 커맨드가 있다.

기본4 - 퇴출 이벤트를 기억해두면 유용하게 사용할 수 있다.

기본5 - 캠프를 유용하게 사용하자. 캠프 때는 보통 때 사용할 수 있는 훈련 커맨드를 사용할 수 있고 특별한 이벤트가 디슈 존재하므로 능력치를 대폭 올릴 수 있다.

파워볼 물산

최초에 입사할 수 있는 회사로 가장 기분이 좋다. 부당함이 심수를 육성할 수 있고 승진도 빠르다. 미군나 일강 능의 이상적인 예급 아래서 체질할 가능성도 있다.



▲ 타자의 기본 개념도



▲ 투수인 육성



▲ 이 지기 사항



▲ 육용의 훈련이다



▲ 승전도 한다



민들레 제작소

출현 조건 - 파워볼 물산을 클리어한다.

회사 자체가 약해 팀이름서 그런지 시작부터 레귤러로 뛸 수 있다. 2선차 영문 대표팀부터는 캡틴이 없어 직잡 캡틴이 되어 팀 에이트를 조종해야 한다. 입부에 조금만 신경을 쓰면 감독이 훈련 커맨드를 발전시켜 준다.



▲ 기본 개념도



▲ 커맨드도 좀 간단해



▲ 투수도 역시-



▲ 모든이름을 해간으로



▲ 이 사항이 사항?



이재재! 건너치름

출현 조건 - 민들레 제작소 클리어한다.

최고의 엘리프주의 회사. 야구부원은 오로지 야구만 하는 것이 일이다. 그러나 야구부는 3군부터 시작해서 1군까지 승격하는 것이 목적으로, 각 군마다 실력 가능한 훈련 커맨드가 붙는다. 승격시행은 12월, 3월, 5월, 8월에 있고 일정 조건 이상을 만족해야만 승급이 가능하다. 물론 그 반대라던 말어진다.



▲ 1군 투수



▲ 2군 투수



▲ 22군 투수



▲ 12군 투수



▲ 5군 투수 - 홈런이 나오면 1루



☆속성판

‘속세스는 어렵다!’ 라고 느끼는 유저를 위해 속세스 방식을 원두로 만든 속세스 방법을 공개한다. 우선 시작부터가 중요하다. 우선 이름표 포지션 등을 설정하고 난 후 바로 그 선수의 기본 능력치를 살펴보자. 좋은 선수를 만들기 위해서라면 시작할 때부터 좋은 내성이 나와야 되는데... 기본적으로 포위가 30이상에 각각의 능력치가 1이상으로 통일되어 있어야 된다. 이 능력치가 떨어지면 아무리 속세스 모드에 파손이 있다고 해도 드래프트 1위치 같은 포기하는 것이 좋다. 이제 본격적인 속세스 모드로 들어가 보자

이수판

이수권 속세스. 1년차부터 3년차까지 특별 육성방식을 설명한다. 단, 수필을 짚은 일부 커맨드만큼은 게이머가 운용할 있게 처리되어 있다. 속세스는 1년차 4월부터 시작된다. 1년 4월에 입식을 하면 다음 4월부터 6월말까지는 훈련 커맨드를 주로 공단기 그리고 팔공해커기 커맨드를 이용하자. 이 훈련방식은 속세스에서 가장 중요한 경기도와 티드드를 올릴 수 있다.



▲ 티드드와 경기도를 올리기

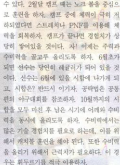
속세스를 하다보면 경합치의 상정값 근역 경합치와 인접 경합치를 동시에 올릴 수 있다는 것을 알 수 있게 된다. 본 공약에서는 우선 근역 경합치부터 올리기로 한다. 4-6월 훈련으로 이미 어느 정도 근역 경합치가 올라가 있을 것이다. 그러면 이제 7월부터 9월까지 팔공해커기커맨드로 훈련을 하자. 그 후 파워를 100이상으로 끌어올려라. 이대로

만 했다면 승률이 파워가 100이상일 때 있을 것이다.



▲ 0경기 준비-

제! 이제는 여가나 주력, 그리고 수비형의 스타이티스를 올릴 차례이다. 1년차 10월말부터 2년차 1월까지 주로 스프린트와 캐치를 커맨드를 사용해 민첩 경합치와 기술 경합치를 올린다. 원래 이 두 커맨드는 부상을 이 상당히 높은 커맨드인데, 이전에 컨트롤을 올리놓았기 때문에 안심해도 좋다. 2년차 2월이 되면 캠프가 시작되므로 1월말쯤 제 체력을 회복해 주는 것도 요망이라 할 수 있다. 캠프에서는 훈련 커맨드들의 레벨이 올라가 있는 것을 확인할 수 있다. 이 커맨드를 이용하면 좀 더 많은 경합치를 입수할 수 있다. 2월말 캠프 때는 노크 볼을 중심으로 훈련을 하자. 캠프 중에 체력이 극히 저하되었다면 스트레치나 PNF를 이용해 체력을 회복하자. 캠프가 끝나면 경합치가 상당히 좋아질 것이다. 3년차는 주력과 수비력을 끝으로 올리고도 하자. 6월초가 되면 현수는 달인기 레벨이 100이 있을 것이다. 현수는 6월에 있을 시험에 나가지 되고, 시험은 반드시 이기자. 공약법은 공약권의 야구대회를 참조하자. 10월까지의 시험을 모두 마친 후 남은 시기에 여가나 수비력을 동시에 올리고도 하자. 수비력에서는 많은 기술 경합치를 필요로 하는데, 이를 위해서 캐치볼 훈련을 해야 된다. 또한 수비력을 올리기 위해서 근역치가 필요하다. 이 경우는 파워프기를 적당 이용하자.



▲ 티드드와 경기도를 올리기



▲ 티드드와 경기도를 올리기

전력을 올리는에는 팔공해커기 커맨드가 필요하다. 경합치는 이미 3년차 2월 캠프

경까지 훈련으로 실황이 모여 있을 것이다. 다음 농번기를 둘러싸! 11월에 있을 드래프트까지는 약 9개월이 남아지만 대회가 있는 4달을 빼고 내년 5월 정도가 남는다. 이때부터는 선수에게 필요한 훈련을 조금씩 가미해놓아서 센터 관계한 선수도 육성시키자. 여기부터는 독자들과 실력이 필요한 부분.

투수권

투수권은 농번기 농번치가 상당히 높다. 따라서 고급 투수를 육성하기가 그리 쉽지가 않는데, 속구 농번치는 160Km 이상에 컨트롤은 75이상인 투수를 권장한다. 물론 어느 정도 실력이 있는 독자라면 투수권은 난이도가 쉬운 편이다 좋은 투수를 얻을 수 있지만 좀 더 나은 고급 투수를 육성하기 위해서라면 조금이라도 농번치가 낮은 선수로 시작하는 것이 좋다.



▲ 투수권 역사

투수는 컨트롤, 속도, 구질 모두가 중요하다. 이를 위해서는 훈련만은 손사끼 중요하다. 3년 동안의 시기를 나눠 적절한 훈련방법을 소개한다. 우선 1년 4월 시작에는 던지기 커맨드를 이용해 퍼드와 필기도를 올리고, 이어 8월 정도에는 스태미너도 상당히 올라가 있을 것이다.



▲ 스태미너가 중요

이제 9월부터 12월까지의 캐치볼과 휘두르기를 병행해 컨트롤을 잡자. 이번에는 야구 기술과 투수기술로 나뉘어져 캐치볼 커맨드를 얼마나 잘 이용하는가에 따라 선수의 농번치가 결정된다고 볼 수 있다. 이제 2년차와 3년차는 야수처럼 컨트롤 경기를 할 것

용하면서 투수의 날개인 구질을 좋아할 차례. 먼저 변화구 구질을 익히고 다음부터는 변화구 연습으로 경험치를 올리고, 변화구 맞혔을 축적을 지켜보는 것이 좋다. 필요하다고 생각되는 구질을 2개나 3개 정도로 잡아보면 남은 2년 동안 구질을 마스터할 수가 있다. 구질은 많은데 구질 작도가 평형이면 그런 투수가 아닌 투구어선에 붙어라므로 이 점에 주의하자.



▲ 스태미너가 중요

이제 남은 시기를 얼마나 잘 활용하는가 하는 것은 독자의 몫이다. 확실한 패물 좋은 투수치 변화구 연습은 너무 무리한 야구가 많아질 우려가 있으니 야매를 항상 확인해 두어야만 한다. 그렇지 않으면 타자도 전황에 합치도...

공방편

이제는 이벤트에 따른 경험치 연기를 살펴보자. 먼저 캠프를 잘 활용하도록 하자. 앞에서도 언급했듯이 캠프는 2년차 이후 2월부터 활용할 수 있으며 평소에는 캐치볼을 사용할 수가 있어진다. 당연히 경험치도 그만큼 많이 얻게되어 농번치도 더욱 상승시킬 수 있다. 또 캠프 때에서만 가능한 이벤트로도 경험치 획득이 가능해진다. 필할 농번치 이상이라면 3년차 때의 캠프부터는 건 일본 대표팀 강화훈련에도 참여할 수 있다. 이 캠프는 8월에도 있다.



▲ 캠프를 활용하자!

야구대회에서는 반드시 승리하자. 레굴라로 뚫린 이후 퍼드된 1년차 부터 시합에 나선다. 하지만 이런 경우는 극히 드물어 보통은

2년차 6월부터 시합에 나가기 된다. 6월, 7월, 그리고 9월, 10월에 시합이 이루어지는 데, 6월과 9월은 예선전으로 모두 3차전을 친승해야지만 본선대회에 나갈 자격이 부여된다. 예선전 3차전을 이길 경우 경험치를 상당히 많이 얻게 되므로 반드시 이기자.



▲ 여기서!

한 경기마다 경험치가 있다. 물론 랭기도 오른다. 특히 스카우터의 평가도는 주로 시합을 통해서만 얻을 수 있기 때문에 이기는 것이 당연히 좋다. 예선 3차전을 승리하고 나면 다음은 본선에 진출하게 된다. 본선에 예선 에 비해 쉽지는 않지만 본선 1차전이라도 경험치를 얻을 수 있기 때문에 적도 상관은 없지만 실력이 된다면 당연히 본선도 우승을 해야지!

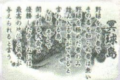


▲ 여기서!

자! 이 정도라면 당선도 드래프트 학지방이 가능해질 것이고, 그렇다면 당연히 드래프트 1위를 할 수 있을 것이다.

망구도핀

이제 남 남까지 남다 온 한 방의 편지, 편지의 내용은 야야야구 최강의 자리를 뽐내는 데 회의 소정장.



▲ 망구도핀

매일 재미있게 야구를 하면 우리들에게 한 통의 편지가 날아온 때부터 흥분 것이 시작되었다. 뭐냐? 바로 야구 리그를 결정짓는 정규리그의 야구대항리그! 정규리그? 야구도? 후시 그 야구도 뭐야? 원기 왕인 거야 야구군? 물론이요 재미 있는 것 같니. 우승을 한다면 야구계 최고의 영광이지 말...? 이번 리그 야구를 할 수 있는. 야구대항리그. 그라운드, 팀의 리더십, 팀의 리더십도 물론. 하지만 강한 팀도 있을 수 있는 정규리그/리그! 그라운드. 위치 트루크 기어/기어/야구대항리그/야구!... 결국 어떻게 되는 거지?... 야구도 야구대항리그? 저! 저를 상대는 누구지?

공략

N64은 오징어 대학과 같은 방식의 시세스 우선 육성 캐릭터가 투수인 야구군 건에 모든 선수를 조종해야 된다. 역시 기본적인 룰은 5전 완승을 해야만 선수 몸값이 가능해진다. 능력치 배점은 야구의 경우 1순 데바다라 파워미터의 능력치가 1단계씩 상승하고, 투수의 경우 1순 데바다라 컨트롤은 30씩, 속도는 볼드 게임시에는 5Km, 노멀 경기시에는 30Km 상승한다. 홈스런에서 바뀐 줄이같은 경기에서 우승한 후 상대팀의 베스트 선수들이 자신의 팀 용도로 가입한다는 점이다. 다음 경기를 승리도 이글기 위해 서라면 빨리 무시할 수 있는 점이다. 시합은 5개의 구장을 차례로 진행해 나가는 방식으로, 1차전과 2차전은 다섯팀 중 한팀을 골라 승리하면 되고 3차전과 4차전은 네팀 중 한팀을 골라 승리하면 된다. 대항의 5차전은 원팀과의 경기로 이루어진다. 달인처럼

시간 1~4차전과는 비교할 수 없는 능력과 실력으로 대처해준다.



야구대항리그의 메인 화면

▶ 팀의 정규구도



▶ 팀의 경기



▶ 상대를 골라



▶ 경기

주요 등장인물 소개



다베군

피쉬 프로군의 친구. 예 나래를 좋아하여 모모어에게는 첫눈에 반했다.



아카리 마모루

이카리 진해원의 메이스 여자 4번타자. 어떤 편에서도 주인공을 라이벌이다.



아리타 선배

제자와 경마를 좋아하여 일순 안에도 쫓기는 마사이 된다. 그래도 어떤 든 선배



아마토

피쉬를 물신인 야구부 감독이다. 사냥 이 사람의 행자가 낮으면 퇴직당한다. 도키메이스의 달인.



스카우터

프로구단의 스카우터. 프로에 입단하고 싶다면 이 사람의 행가를 높여라.



란장

술을 좋아하는 술꾼. 데이트하면 반드시 술이 다. 강한 성격에 그럭저럭 좋은 선배.



부수제마

부장으로 부하를 잘 다스린다. 잔업과 산성물 게임을 담당한다.



캠팡

야구부의 캠프원으로 계장이다. 일과 야구 모두 열심에 열심이다.



모모어

요리를 좋아하여 치한 성격의 매니저. 부탁시 가장 잘 응대한다.



외국인 여섯사냥

2년차 4월에 입사하는 외국 여성. 그러나 곧 퇴직한다.



강호성

병명을 기원 치료를 해준다. N64 예시는 원상근 비명이 있었는데 과연 풀스판에는 어떤 비명이 있을지... 아직은 미지수.

홀러 경쟁

10개의 공을 받아서 과연 몇 개의 홈런을 날릴 수 있을까? 구장과 선수들 골라 기록에 도전하자. 10개를 모두 쳐볼 경우 오버세션 수가 증가하므로 한번만 도전할 가치가 있다. 단, 홈스핀에서는 오버세션수는 C타로 등록이 되어 식세스 캐스피드는 지원되지 않는 불편함이 있다. 한마디로 실력이 있어 야구 선수를 찾을 수 있다.



▲ 홈런을 치자



▲ 기록을 내보시오! HOME KING



▲ 드림팀 홈런경쟁스

드라마틱 퍼넨트레이스

보다 현실감이 높은 드라마틱 퍼넨트레이스를 소개한다. 드라마틱 퍼넨트레이스는 시준전에 일러버, 이 걸트를 유용하게 사용하면 모든 선수들의 능력을 최대로 끌어올릴 수 있다. 캠프는 제 1장과 2장으로 나뉘어지며, 1장 때는 간단히 홈을 홈 장도의 훈련을 할 수 있으며 2장 때는 좀더 본격적인 훈련이 가능해진다.



▲ 커맨드를 설정하자

훈련 커맨드

새드무 피칭(サッドムービングピッチ)	인피칭을 올린다
연타자 축구(バント練習)	구축을 상승시킨다
연타자 채우기(バント練習)	인피칭을 올린다
실전 연타자(実戦バント練習)	구축과 인피칭을 평균적으로 올린다
홀 캐치(ホームキャッチ)	투구모양을 향상시킨다
홀 채우기(ホームチャージ)	투구 힘을 바꾼다
200구 연타자(200球バント練習)	스타타이머를 올린다, 체력이 많이 떨어진다

나머지는 변화구를 개선시키는 것이라 투수를 따르므로 지정해 주어야 한다.

바적 연습

원투경기(原投)	피워의 미끄러움 줄이는 연습
피 워킹(パイバッキング)	미끄러움 올린다
프린 워킹(フリンウォーキング)	미끄러움 올린다
시프트 워킹(シフトウォーキング)	피워, 피워, 수비력을 상승시킨다, 반응 속도가 느려진다
제어시프트(コントロールシフト)	피워, 미끄러움, 수비력을 상승시킨다, 반응 속도가 느려진다
홀러치기(ホームラン打ち)	홀러치기를 연습한다, 반응하면 홀러치기 능력이 생긴다
연타 연습(バント練習)	인피칭을 올리기 위한 연습, 반응하면 인피칭이 늘어난다
수비 연습(守備練習)	이수어 수비 능력을 상승시킨다, 커맨드 중에는 선수들 4명까지 지정해야 되는 것도 있다
호치(ホッチ)	수비력을 올린다
노크(ノック)	수비력을 올린다
달리연타자(ダリバント)	어려움 올린다
투수 수비(投手守備)	어려움 올린다
투수 수비(投手守備)	수비력을 올린다
연타 채우기(バント練習)	연타 채우기 위한 연습, 투력, 수비력, 어려움 올린다
주루 채우기(ベース練習)	홀러치기 능력이 상승시킨다, 반응하면 투구 능력도 생긴다
볼트(ボルト)	홀러치기 능력이 상승하는 주자를 막아내는 기술을 연습한다, 반응하면 투구 능력도 생긴다

야수(野手)

외야수 훈련(アウトフィールド)	외야수가 80%이상인 경우 가능, 타자가 나온 후에도 놓치지 않는다
피워 훈련(フイワートレーニング)	피워 120이상이면 가능하며 강인으로 반응 경우 훈련내용 확률이 높아진다
공과 타점(ボールと塁)	떨어지지 않게 강해진다
홀러치기(ホームラン打ち)	떨어지지 마구기 제어장치에 떨어진 확률이 높아진다
대 피루수준(大ピッチャーレベル)	상타가 피루수준 때 능력이 상승한다

전소X(チンソウX)	0일 경우 후자가 2부이상인 웨이스에 있으면 타력이 나오지만, X의 경우 타력이 들어온다
역전수(逆転)	7회부터 팀의 지고 있던 타력이 나온다
코넷이 사라지다(コネット消滅)	코넷이 완전히 사라진다
내리타(内打)	타석 후 스타트가 될 때 내리타자가 나올 확률이 높아진다
웨드 솔라라이징(ウェッドソライズ)	현상이 아슬아슬할 때 웨드솔라라이징으로 세이프를 가능성이 높아진다
부상자가 (者) (ケガ)	총에서 걸린 시 일정한 확률로 포수를 당근이라고 세이프 된다
블록(ブロック)	포수의 능력으로서 부상자에게 위험 내지지지 않는다
도루X(盗塁X)	0일 경우 도루 스타트가 되고 X일 경우 스타트가 느려진다
송구(送球)	0일 경우 송구가 정확하고 X의 경우는 반대
제책X(抑々X)	포수의 특수능력으로서 투수의 능력을 하자로 이끌어 낸다
위장강(偽強)	투수의 능력을 떨어뜨린다. 상대투수는 위장강 가진 선수가 전, 후 타순의 선수에게도 위장강을 느껴한다
인형강(人形強)	컨디션에 따른 능력변동이 거의 없다. 상대투수의 위장강에 영향을 받지 않는다
초구강(超強)	1스타트라이프가 되기 전까지 타력이 상승
장난강(弄強)	2스타트라이프시 워터게이지가 대폭 줄어든다. 물기압도가 낮은 때에만
전투신(闘心)	전투시 타력이 대폭 상승한다
대타(代打)	대타로 기용될 경우 타력이 상승한다
전투신강(闘心強)	전투신강효과가 들어간다. X는 반대
인형(人形)	컨디션에 종연한 능력치 대폭상승. 타를 경우 능력치가 대폭 하락한다
전구안(前球眼)	전구안이 뛰어나다. 99에서 새로 생긴 특수능력
부상 위험(ケガしやす)	부상을 쉽게 당한다
부상 어려움(ケガしにくい)	부상을 잘 당하지 않는다
늦게 반응(遅反応)	후반으로 갈수록 능력이 오른다
최 최의자극(最の刺激)	최대타를 삼키면 타 능력이 오른다
무드X(ムードX)	현재에 있을 때 팀 전체 투수의 능력이 상승한다
현재(現在)	현재 능력이 뛰어나다
앞집(アヘツキ)	스타트라이프 전에 간판에 걸리는 공을 잘 던진다. 99에서 새로 생긴 특수능력
무거운 공(重い球)	타구가 잘 뜬다. 99에서 새로 생긴 특수능력
위장강(偽強)	타자의 타력이 떨어진다
인형강(人形強)	컨디션에 따른 능력변동이 거의 없다. 상대타자의 위장강에 영향을 받지 않는다
인형(人形)	컨디션에 종연한 능력치 대폭상승. 타를 경우 능력치가 대폭 하락한다
부상 위험(ケガしやす)	부상을 쉽게 당한다
부상 어려움(ケガしにくい)	부상을 잘 당하지 않는다

투수(投手)

회전X(回転X)	0의 경우 회전초까지 하는 기간의 연속된다. X는 반대
직전막(直前幕)	승리, 혹은 승리조건을 눈앞에 두고 있는 상황(6, 6회와 6회에 팀이 이기고 있다면) 능력이 하락한다
리치업(リッチアップ)	주자가 있으면 능력이 떨어진다
유희스피(リッチスピード)	전투구의 작구를 던질 때 투구중에 변화가 없다(타자도 변화구, 작구를 예측하기가 어려워진다)
전소X(チンソウX)	특수능력(타자)에 팀이 드는 상대가 잡히지 않는다. X는 반대
일일강(一日強)	승투시 공이 가운데로 떨어질 확률이 높아진다
도루가난(盗塁苦手)	방위타자는 바로도 승투시 공이 가운데로 떨어질 확률이 높아진다
승은(勝恩)	승은일 경우, 강판했을 때 자기팀 타자들의 능력이 오른다. 패전은 반대
타구전망(打球展望)	투구 후 타구제어능력이 좋다
경기(경기)	연속안타를 맞으면 컨트롤이 떨어진다
자극(刺激)	3할이 되면 컨트롤이 떨어진다
슬로우 스타터(スロースターター)	3회 이전에는 능력이 떨어진다

△타이머스

불안정(不安定)	제책, 컨디션이 떨어진다
총치(痛手)	연습을 해도 코넷이 오르지 않는다
위장강(偽強)	위가 이따시 연습을 못한다
최초(初打)	볼이 워낙 컨디션이 떨어진다
계속(継続)	연습을 계속해 준다
자신감(自信)	이유 없이 세력화 컨디션이 떨어진다
심사(審査)	게임상에 들어간다

키우는 재미가 있다!

SD 건담 G제너레이션 제로



제작사 : 반다이

장르 : 시뮬레이션

발매일 : 9월 12일 (일) 예정

가격 : 5,800원

그래픽	★★★★
주요성	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
추천 나이	★★★★★

전작의 2배에 이르는 무비 숫자와 30인칭까지 이어지는 스토리, 자나에서 발(타이아) 전담에 이르는 700여종의 막대한 유니트들, 그리고 텐션 시스템이나 변형 캐릭터를 사용할 수 있는 점은 전작에 비해 재미를 더욱 확장할 것 같다. 과연 당신은 700여종이나 되는 모든 유니트들을 모아서 100종의 프로필 모드를 완성할 수 있을까?

무엇 → Dr.M

키 스펙

방향키	메뉴를 고르거나 커서를 움직일 때 사용한다.
START 버튼	스테이지 화면에서 메뉴를 불러낼 때 사용한다.
○ 버튼	결정 버튼
× 버튼	취소 버튼
L1, R1	스테이지 이동

G ZERO의 새로운 시스템

스태이커스

이번 작품에는 사격력, 격투력, 회피력, NT능력, 지휘력, 매력력, 통신 능력, 조합 능력, 장미 능력이 새롭게 등장한다.

- 사격력(射撃力): 사지 공격사에 관계하는 능력
- 격투력(格闘力): 근접 공격의 위력에 관계되는 것
- 매력력(魅力力): 게스트 사에 유효할 수 있다. 이 수치가 높으면 필정의 지원일위의 리더의 지원일위가 늘어난다.
- 지휘력(指揮力): 지휘 발라에 영향을 준다. 브라이브 함정이 매우 높다.
- 통신 능력(通信能力): 진함의 오메가메이커에 영향을 주는 스태이커스
- 조합 능력(組合能力): 드라이버가 되었을 때 영향을 주는 능력
- 장미 능력(長門能力): 메카닉에 영향을 준다. 전투에서 돌아 온 유닛의 회복에 관계되는 수치이다.
- NT 능력: 사이코유 공격의 위력과 회피력에 영향을 주는 것이다.
- 그림 레벨: 진함 승무원과 MS 리더에 의해 결정된다. 이 레벨이 높으면 그 팀의 통신 능력(초강기, 강기, 보통, 약기, 혼란)을 올려준다. 또한 지휘 범위도 넓어지기 때문에 높을수록 좋다.
- 랜덤 시스템: 초강기, 강기, 보통, 약기, 혼란의 5단계가 있다. 당연히 강기 이상일 때 강해져서, 초강기가 되어야만 사용할 수 있는 기술이 있다. 혼란이 되면 반격을 할 수 없게 되며, 초강기가 되면 반드시 크래쉬해야 나온다.
- 랜덤 캐릭터: 이번 작품에서는 자금을 사용하여 시추에이션에서 등장한 캐릭터를 사용할 수 있다. 이것은 스태이커를 진행하면서 엔탈할 수 있는 캐릭터가 늘어난다.
- 랜덤 빌: 랜덤 캐릭터와 비슷하지만 이쪽은

이름도 없다. 매커니컬 레벨이 높을수록 강한 병사를 고용할 수 있다.

- 메크(メック): 오장(五臓)에서 대장(大腸)까지 있다. 또 오장 중에서도 A메크에서 D메크까지 존재한다.
- 오메가메이커(オメガメーカー): 진함의 필승물과 관계가 있다.
- 드라이버(ドライバー): 회피율과 관계가 있다.
- 메카닉(メカニク): 유닛의 회복물과 관계가 있다.
- 게스트(ゲスト): 그림 레벨과 MP의 회복물과 관계가 있다.

메뉴 설명

MAIN 메뉴

GAME START

게임을 새로 시작할 때 사용하는 메뉴이다.

DATA LOAD

스테이지를 끝낼 때 사용한 세이브 데이터를 불러낸다.

GAME CONTINUE

스테이지 중간에 저장한 데이터를 불러낸다.



▲ 메인 메뉴

스테이지 메뉴

PASS

탄을 종료하고 상대방에게 그 탄을 넘긴다.

MINI MAP

전체 맵을 표시한다.

SQUARE ON / OFF

맵에 눈금을 표시한다.

BATTLE ANIME ON / OFF

전투 장면을 본다. 게임의 원활한 진행을 위해 추천할 만한 발상은 이것을 OFF로 한 다음, 보고 싶을 전투에서 ON으로 바꾸는 것이다. 이 메뉴로 들

GAME START 메뉴

SITUATION MODE

시추에이션 모드를 시작한다. 다음에 공략한 내용은 이 모드를 중심으로 한 것이다.

CAMPAIGN MODE

캠페인 모드를 실행한다.

BATTLE MATCH MODE

배틀 매치 모드를 실행한다.

OPTION

프로필 모드로 들어가거나 옵션을 설정하는 메뉴이다.

OPTION MENU

PROFILE MODE

유닛과 캐릭터의 설정 자료를 보는 메뉴이다. 특히 MS UNIT 메뉴는 조합법 및 개발도가 나오기 때문에 매우 유용하다.

SOUND STEREO / MONO

사운드를 스테레오나 모노로 설정할 수 있다.

VIBRATION ON / OFF

듀얼 스피크의 진동을 설정한다.

THEATER MODE

전작인 G 제너레이션과 G 제너레이션 제로의 퀘스트 화면을 볼 수 있다. 단 G 제너레이션의 경우 별도의 시디가 있어야 한다. (시추에이션 모드를 한번 불러야 해야 한다. 5, 6번 메뉴도 동일하다)

SERIES ENDING

각각의 권당 시리즈 엔딩을 볼 수 있다.

STAFF ROLL

엔딩판 숫자의 성우 이름을 볼 수 있다.

어찌지 않아도 전투 메뉴에서 직접 고를 수 있다.

VIBRATION ON / OFF

진동 기능을 ON한다.

PROFILE MODE

프로필 모드로 들어간다.

MISSION

이 스태이저의 승리 조건과 패배 조건, 그리고 보너스 스태이저로 가는 조건을 표시한다.

SAVE

데이터를 세이브한다.

OPERATION ROOM 메뉴

UNIT CONTROL

아군 리스트를 관리하는 메뉴이다.

(1) DEVELOPMENT

강함치를 낮춰서 ACE가 된 기체를 상위 유니트로 진화시키거나 커스터마이징을 시킬 수 있다.

- ① MODEL CHANGE : ACE가 된 기체를 상위 유니트로 진화시킨다. 그러나 몇몇 유니트는 ACE가 되어도 진화할 수 없다.
- ② CUSTOMIZE : ACE가 된 기체의 UA(공격력)와 LD(방어력)를 총 20포인트만큼 올린다. 단 커스터마이징이 되면 진화할 수 없다.

(2) UNIT LIST

유니트의 진할 관리를 하는 메뉴이다.

- ① MS/SP UNIT : 유니트와 시드도 유니트를 관리하는 메뉴이다.
 - ① STATUS : 유니트의 스테이커스를 확인.
 - ② MOVE : 유니트를 이동시킨다.
 - ③ FACTORY : 유니트의 생산 / 해체를 이행한다. 생산에는 자원이 필요하고, 해체를 하게 되면 1/2만큼의 자원을 얻을 수 있다.
 - ①-1. MS UNIT : MS/MANF 유니트를 생산.
 - ①-2. SP UNIT : 시드로 유니트/SP를 생산.
 - ④ OP PARTS : 옵션 파트를 유니트에 부착하거나 떼어낸다. 옵션 파트의 목록은 별도로 설명하였다.
 - ⑤ CHANGE : 기성 유니트를 변경시킨다. 예로, 22인형을 MS나 제너레이터로 변경시켜서 각각의 스테이커스를 확인할 때 사용한다.
 - ⑥ SORT : 리스트를 정리한다.
- ② WS UNIT : 전함급 유니트를 관리하는 메뉴이다.

- ③ STATUS : 유니트의 스테이커스를 확인한다.
- ④ MOVE : 유니트를 이동시킨다.
- ⑤ FACTORY : 유니트의 생산 / 해체를 실행한다.
 - ③-1. ALMIGHTY : 전함형 전함을 생산한다.
 - ③-2. SPACE : 우주 속성의 전함을 생산한다.
 - ③-3. GROUND : 지상 속성의 전함을 생산한다.
 - ③-4. FLYING : 비행 속성의 전함을 생산한다.
 - ③-5. MARINE : 수중 속성의 전함을 생산한다.
 - ③-6. SELL : 전함 유니트의 해체 / 재가를 실행한다.
- ⑥ CHANGE : 기성 유니트를 변경시킨다.
- ⑦ SORT : 리스트를 정리한다.

(3) CHARACTER LIST

캐릭터의 관리를 실행하는 곳이다.

- ① STATUS : 캐릭터의 스테이커스를 확인한다.
- ② MOVE : 캐릭터를 이동시킨다.
- ③ RECALL : 캐릭터를 전함한다.
- ④ MIND CONTROL : 캐릭터를 강화신인으로 만든다. 강화신인은 NT 레벨이 있는 캐릭터인 기능이다. 기능없던 대타(A타입)의 캐릭터에게만 사용 가능 하다.
- ⑤ SORT : 리스트를 정리한다.

GROUP EDIT

그룹 편성을 실행하는 메뉴이다.

- (1) EDIT - 그룹을 편집한다.
- (2) BREAK UP - 그룹을 해체한다.

STAGE MAP

그룹의 배치를 실행하는 메뉴이다. 스테이지를 시작하기 전에 반드시 불러야 할 메뉴이다. 발견할 수 있는 그룹의 수지도 표시된다.

TECHNICAL

테크니컬 레벨을 올리거나 확인하는 메뉴이다. 테크니컬 레벨이 올라가 거더의 레벨이 올라가게 된다. 또한 시드도 유닛, 전함 슬러, 궤도포의 사용 가능 개수도 오른다.

- (1) TECH UP - 테크니컬 레벨을 올린다.
- (2) GUARDER - 거더의 레벨을 확인한다.
- (3) STATUS - 전함급과 시드도 유니트의 스테이커스를 확인한다.
- (4) FACTORY - 생산 리스트를 확인한다.

PROFILE

유니트와 캐릭터의 설정 자료를 보는 메뉴이다.

NEXT

본 게임으로 들어간다.



▲ 오른쪽에서 확인

지원병 일람표

이름의 첫 번째 있는 것은 오정2인력의 능력치이다. 밑의 대타에는 대타A인력의 능력을 나타낸다.

이름	성별	타입	사격	전투	회피	NT	지휘	해박	통신	조합	장비
아키라-혼고(アキラ=ホンゴウ)	남	경기	16	13	11	(7)	3	8	1	1	1
(대타)			27	21	19	(7)	11	8	5	5	1
이름	성별	타입	사격	전투	회피	NT	지휘	해박	통신	조합	장비
알-알해저드(アル=アル=ヘッド)	남	보통	14	14	8	(6)	5	5	2	3	3
(대타)			25	25	19	(6)	13	5	6	7	7
이름	성별	타입	사격	전투	회피	NT	지휘	해박	통신	조합	장비
이완-이와노프(イワン=イワノフ)	남	역기	1	1	1	5	1	1	1	1	1
(대타)			12	12	12	9	5	1	5	5	5
이름	성별	타입	사격	전투	회피	NT	지휘	해박	통신	조합	장비
우히-유키(ウヒ=ユキ)	남	보통	8	13	13	7	3	8	3	9	3

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
에이브람-람자트(エイブラムラムザット)	남	격정	14	18	9	(4)	2	7	2	2	5
(대좌)			22	26	17	(4)	10	7	6	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
에리스-크로드(エリス・クロード)	여	냉정	1	1	1	1	3	15	4	1	1
(대좌)			36	36	36	9	11	15	12	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
엘른스트-에기(エルンスト・エイガー)	남	보통	25	25	25	(6)	6	9	1	1	3
(대좌)			29	29	29	(6)	14	9	5	5	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
가이(ガイ)	남	냉정	9	13	18	(6)	4	6	1	3	3
(대좌)			20	24	29	(6)	12	6	5	7	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
클레어-히스토(クレア・ヒースロー)	여	보통	18	14	20	1	1	14	7	2	2
(대좌)			28	22	28	9	12	14	15	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
그레그-마인(グレッグ・マイン)	남	강기	16	15	12	(6)	1	4	1	2	4
(대좌)			24	23	20	(6)	9	4	5	6	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
케이-남로드(ケイ・ナムロード)	여	격정	20	20	8	(8)	1	8	1	4	9
(대좌)			24	24	12	(8)	9	8	9	12	15

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
폴트-롱쇼트(ポルト・ロングショット)	남	격정	13	6	14	(5)	1	2	1	3	2
(대좌)			24	17	25	(5)	9	2	5	7	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
제사카-랑(ジエスカ・ラン)	여	강기	5	5	10	(7)	2	8	3	3	4
(대좌)			28	28	33	(7)	10	8	7	7	8

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
셀드-프리(セルド・フリー)	남	약기	10	10	10	(5)	1	6	1	1	5
(대좌)			33	33	33	(5)	9	6	5	5	13

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
유너스-리얼(ユナス・リアル)	남	강기	7	16	11	1	2	13	9	1	1
(대좌)			15	33	22	9	10	13	13	5	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
스탠-블디(スタン・ブルーディ)	남	보통	9	9	10	(5)	3	6	1	4	6
(대좌)			20	20	21	(5)	11	6	5	8	10

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
벤-티겔(ベン・タイゲル)	남	보통	12	12	10	(4)	6	14	3	5	3
(대좌)			29	29	27	(4)	15	14	7	9	7

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
제필-그레드(ビフィーノ・グレート)	남	강기	11	15	11	(6)	4	12	2	2	2
(대좌)			19	38	28	(6)	12	12	6	6	6

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
다이스-로틀리(ダイス・ロットリー)	남	약기	11	13	9	(4)	3	7	3	3	9
(대좌)			15	17	13	(4)	11	7	7	7	15

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
디아라이-크로우(ディアライ・クロウ)	여	냉정	19	19	3	(8)	2	7	5	5	5
(대좌)			27	27	11	(8)	10	7	9	9	9

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조함	장비
도크-담(ドクターム)	남	격정	19	19	6	(7)	1	1	1	1	2
(대좌)			30	30	17	(7)	9	1	5	5	6
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
토나-진(トニージン)	남	보통	8	8	10	(5)	2	12	3	3	1
(대좌)			25	25	27	(5)	10	12	7	7	5
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
니들(ニードル)	남	강기	14	14	13	(8)	1	2	1	2	6
(대좌)			22	22	21	(8)	9	2	5	6	14
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
닐-람(ニールム)	남	약기	12	8	9	-	3	5	2	2	2
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
니카-테이라(ニカテイラー)	여	냉정	10	10	15	(6)	5	9	4	2	3
(대좌)			27	27	32	(6)	15	9	8	6	7
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
넬라-올슨(ネラオウルソン)	여	격정	16	6	14	(5)	2	9	4	4	5
(대좌)			33	10	25	(5)	10	9	12	13	6
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
노란-립리건(ノランリリック)	여	격정	7	6	5	(5)	3	13	2	1	1
(대좌)			30	29	28	(5)	11	13	6	5	5
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
바이스-슈트(バイスシュート)	남	보통	12	13	13	(6)	3	6	3	3	6
(대좌)			20	21	21	(6)	11	6	7	7	10
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
피타-소프(パイアソフ)	여	격정	6	6	8	1	1	14	10	1	1
(대좌)			14	14	16	9	9	14	15	5	5
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
합트-헝거(ハットハンガー)	남	보통	11	11	15	(5)	3	6	1	7	3
(대좌)			22	22	26	(5)	11	6	5	15	7
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
파워드-렉슬러(ワードレクスター)	남	냉정	13	11	12	(5)	7	7	7	11	7
(대좌)			21	19	20	(5)	15	7	11	15	11
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
빌라-브레이크스(ビルーブレイクス)	남	강기	7	7	12	(5)	2	3	1	4	1
(대좌)			24	24	35	(5)	10	3	5	12	5
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
페이-시켄(フェイシーケン)	여	약기	12	12	12	(7)	1	10	7	1	1
(대좌)			23	23	23	(7)	9	10	5	5	5
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
플레드(フレッド)	남	냉정	9	9	1	(6)	1	4	1	1	3
(대좌)			32	32	18	(6)	9	4	5	5	7
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
플랜드-프리즈(ブランドオブリーズ)	여	격정	11	7	16	(6)	4	8	8	2	1
(대좌)			22	18	27	(6)	12	8	12	6	5
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신 <td>조함</td> <td>장비</td>	조함	장비
프레이-리제슈타인(フレイリーゼシュタイン)	여	보통	10	10	17	(5)	3	7	6	2	1
(대좌)			21	21	28	(5)	11	7	14	6	5

이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
플로렌스-키리사마(フロレンス=キリシマ)	여	약기	6	6	24	(7)	6	11	8	9	8
(대좌)			14	14	32	(7)	14	11	12	13	12
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
베이트스-가러드(ベイツ=ガード)	남	강기	15	15	17	(4)	1	5	2	3	2
(대좌)			26	26	28	(4)	9	5	6	7	6
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
마크-길더(マ=ク=ギルダ)	남	냉정	5	5	2	1	3	13	1	3	2
(대좌)			40	40	25	9	14	13	5	7	6
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
마리아-오웬스(マリア=オー=エンス)	여	격정	10	10	16	(7)	2	8	7	4	7
(대좌)			18	18	24	(7)	10	8	11	8	11
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
밀리암-에린(ミリアム=エリン)	여	약기	6	16	6	(8)	1	12	6	3	2
(대좌)			23	33	23	(8)	9	12	10	7	6
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
라일-콘즈(ライル=コンズ)	남	약기	14	7	13	(8)	1	2	3	2	10
(대좌)			22	11	21	(8)	9	2	7	6	14
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
라나로-세이드(ラナロ=ウェン=サイド)	남	강기	13	13	15	(8)	4	10	1	3	4
(대좌)			30	30	32	(8)	12	10	5	7	8
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
라나로-세이드(ラナロ=ウェン=サイド)	남	강기	13	13	15	(8)	4	10	1	3	4
(대좌)			30	30	32	(8)	12	10	5	7	8
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
라비니아-퀴츠(ラビニア=クイツ)	여	강기	11	11	8	-	5	8	4	6	1
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
루나신(ルナ=シン)	여	보통	12	14	19	1	3	7	6	9	3
(대좌)			20	25	30	9	11	7	10	15	7
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
루로아-길리엄(ルロア=ギリヤム)	남	약기	17	17	18	1	2	8	8	9	8
(대좌)			21	21	22	9	10	8	8	9	8
이름	성별	타입	사격	격투	회피	NT	지휘	매력	통신	조합	장비
레이벌-렌섬(レイベル=レンシム)	여	보통	11	11	14	(8)	2	13	6	6	1
(대좌)			22	22	25	(9)	10	13	14	14	5

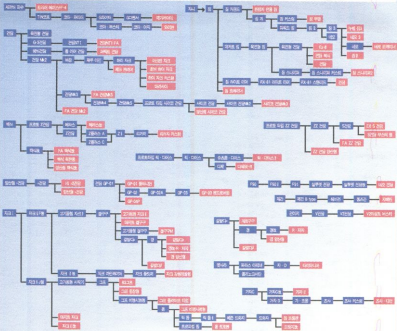
옵션 피츠

피츠(ピッツ)	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(ピッツ)	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP
피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	500	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP	피츠(피츠) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠)) (피츠(피츠))	2000	수신 용량 증가, 지휘력 +20% UP

MS 설계 리스트

원상유니트	종류 A	종류 B	원상유니트	종류 A	종류 B
GT-FOUR020	전동	전동기형	바우	Z전동류	가자형
GT-FOUR020	RX-41 스탠드	전동, Z전동T, Z전동T+FA	베윈드, 록	GT-FOUR	사이드 전동류
RF 제로구구	가우 도기	제로구구류	베윈드	헤이 지크	그크 롱머치 타입
RF 그르	가우 도기	그르류	베윈드	Z전동 I	베카퍼터
RF 돌	가우 도기	돌류	볼트 전동	SAHNS 전동	그전동
RF 지크	가우 도기	지크류	브라우닝으로	자크제로	자전그
V250	바우	비오 · 전동	블루 테스타나 1호기	육안용 짐	오르조로
V250	바우	비오 · 전동	블루 테스타나 2호기	육안용 전동	블루 테스타나 1호기, 2호기
V250	바우	비오 · 전동, 필 전동, 전동 X	블루 테스타나 3호기	육안용 전동	오르조로
V-타입	가우도기 사이클링 시동형	노오에 · 짐	비고의 바이어	자크제로	자크 작은 바이어
가짜리 · 11000	GPO4P	제비구구류	비고의 바이어	자크제로	자크 작은 바이어
짐	그르류	제로구구류	비고나 · 제이	비고나 · 가시	타이 · 000류
지프론	GT-FOUR	심사피	비림	비고로	알파로스 타
전도000	전동	수동 유·리프	빌루·P	오로안	비고로, 자크제로
전동 F90	전동	오에는, 오에는 비고나	SAHNS 전동	사이드 전동 M&I	비고 전동
전동 F90	비오인	전동류	블론 전동	필 전동	드레코 전동
전동 M400S	G 바이어	전동	수회 전동	G·P·P·시	전동 M I
전동 RX-78	필 바이어	짐	아우어 짐	짐	수동 유·리프전동000
전동 X	필 전동	G 제노, 전 제노			자크 타인, 바이 · 그크 등
전동 테스타나S	필 전동	전동 수회짐	일사나스 I	S00	자크 I, 자크 IF
전동 제오로트	전동 X	전동 테스타나S	이르프 지크	G-전동	자크 I, 비고 I, 자크 IF, 2호형, 자크 I 등
전동 로트	사이드 전동	R·Z·I, 편시·I			
전동 테스타나	사이드 전동	사이드 전동 M&I	영안용 뉴준이	리프드 커스짐	전동 M·I, 전동 M·I
전동 사사코	전동 X	조리 · 육 영안용	영안용 쿠베타이	엘렉스	가자형
전동 영드록	필 전동	오르조로	필 전동	SAHNS 전동	V2 아델트 베스타
전동 수회짐	사이드 전동	북은, 비고나스비안	육안용 전동	육안용 짐	전동
전동 아사비엔	전동 X	필 · 비오	이르조린	그르류	블루 · 도어리엔
전동 바이 테스타나	전동 X	Z전동류		타이, 그르 중앙형, 호르조로 등	
전동 제비구구·S	필전동	V2 아델트 베스타	이르조린	돌류	그르류
전동 테스타나S	필 전동	오·사	자크 오일 정량형	자크 I류	블루·리프전, 육안, 바이, 바이, SWACH로 등
전동NT1	전동	사이드 전동 시동형 지크	자크0	자크류	타인·제 짐, 테나·제 짐
전지	자전	전동류			
전에는	전동그	자전류	자크제로	전동	제비구구
전에는	조리 바이어	올에는, 오에는, 자크 제노	자전	자크전	타인 · 드, 테나 · 존, 테나 · 제
전에는 디에이	비고로	영안용 전에는, 전에는, 오에는		타인, 스터, 제크, 제크 중앙형 등	
전엔그	조리 바이어	타이 전, 바이어 · 바이	필 제노 I	필 I	제노
전엔구구	전동그	베스타, Z전동, Z전동 등	짐 · 무림	짐 · 커스짐	헤이 지크, 바이어, 비림
제비구구	쿠베타이 M I	지크로	짐제노	짐	제노·블루·리프 전에는, 전에는, 오에는 등
그르로	수동 유·리프	오일, 자크제로, 비고로, 비고로 바이어, 일사나스 I, 엘렉스	엘피	돌류	제비구구(제비구구, 제비구구, 고기용용 제비구구 등
그르타	타인	RF 돌, RF 지크	편시·I	영안용 쿠베타이	쿠베타이 지크0
비고	짐	헤이 지크0·제	편시·I	쿠베타이	제비구구
노사비림	쿠베타이 지크0	타인	쿠베타이	자크0	제비구구
드러리엔	블루(로, 육, 돌 I, 호르조로 등 등	가자형(아우, 가자, 가 · 조로)	폭력도 짐	짐	전동T+FA
드르세	가림	자크 I, 자크 IF	프로용 전동	전동 M I	육 · 그르스 류
드레코 전동	사이드 전동	조리·가	프로용(아우) Z전동	전동	전동T+FA, FAH·시
드레코로	영안용 사이드 전동	전동 M I	프로용(아우) 전동	조리 바이어	짐
디에	육 · 그르스(아우)	제비구구	프로용(아우) 육 · 디에스	OP·I, OP·I·F, OP·2, OP·2-A	돌류
리틀베스타	비카우로	에델 · 드, 테나	북은	SAHNS 전동, 필 전동, 전동 X	블류
리제르그	고기용용 제비구구	쿠베타이	필이 그르	짐 · 무림	자크 I류
리제리 전동	사이드 전동	타인 · 도기, 전동 비사코	편시·타이	가르론	가비스타이
리제리타이	리제리 R, V, S	테스타나, 비고로	블루 · 블리	가자	쿠베타이 지크0
리제리	가르론	비고로, 비고로 바이어			

MS 개발 라인



추천 유닛 6선

다음 유닛들은 필자가 개인적으로 좋아하는 기체이며, 또한 취향도 상당하다. 그리고 다음 기체를 일다가 보면 부수적으로 다양한 유닛들이 들어오기 때문에 읽은 도움이 될 것이다.

(-는 개발을 의미하고 ①은 합성해야 할 수 뜻한다)

1. Z건담

먼저 린모드를 메가 라이더까지 개발하고 건담 MkⅠ과 합체하면 백식을 얻을 수 있다. 이 백식을 개발하면 Z건담을 얻을 수 있다. 근접 공격력도 우수하지만, 전작에서는 명받지 못한 하이머 메가 런처가 일반 무

기로 바뀌었다. 사정거리 5~6으로 높은 공격력을 자랑한다.



린모드 → 코아 파이더 → G 파이더 → G 디펜서 → 메가 라이더(①)

G라이더부터는 근접 무기가 없기 때문에 공격 성공률이 극단적으로 낮아진다. 우수한 캐릭터에 채워서 키를 짓

건담 → 건담 MkⅠ(①)

(건담은 린모드와 실을 합체하면 얻을 수 있다. 건담계 유닛으로는 반드시 하나 이상 보

유하고 있어야 유닛을 개발하는데 도움이 된다. 건담에서 파생하는 유닛이 꽤 많기 때문이다)

백식 → 프로토 Z건담 → Z건담

(백식은 건담 MkⅠ과 네오, 빅디언스 등의 기체를 합체하여 얻었지만, 이번 작품에서는 백식을 이용하여 개발해야 한다)

2. ExS 건담

이번 시리즈에서 새롭게 등장한 기체로 건담 센터에 등장한다. 특히 뉴 타입이 아니더라도 사용할 수 있는 사정거리 7지 리플렉터 덕분에 총 11200(2800×4)의 위력을 자랑하는 빔계는 전함 같은 무기로 그 성능은 매우 뛰어나다고 할 수 있다. 변형도 가능하며 기동성 면에서도 우수한 기체이다. 필자가 개인적으로 가장 좋아하는 기체. 먼저 Z2건담을 만들면서 그것을 개발하면 된다.

백식 → 프로토타입 Z건담 → Z건담(1)
건담 → G3 건담 → 건담 NT1 → Z건담NT-FA(1)

(건담NT1-FA 뿐만 아니라 풀이해 백식
개조 사용해도 된다. 풀이해 백식 개는 백식
→ 백식개 → 풀이해 백식개도 개발된다. Z
건담과 건담NT1-FA를 합체하면 프로토타입
ZZ건담을 얻을 수 있다)



프로토타입 ZZ건담 → ZZ건담 → 5건담
→ Ex 5건담

3. Hi ν(뉴)건담

만약 NT제일이 9인 캐릭터가 이 유니트
에 있던 사정거리 99는 놀라운 위력을 갖
게 된다. 에너지 소모율도 공급의 유니트보
다 낮을 뿐만 아니라 UA, UD가 36, 34로
상당히 공급 유니트에 속한다. 이 기체 이루
르는 더 이상 개발이 안되는 카스티리아즈
하여 위력을 계속 높여가자.



Z건담 → Z플러사 A 또는 CE111 → Z-II →
라기자 → 라기자 커스텀(1)

Z플러스는 이런 차종에서 처음으로 등
장하는 기체이다. Z 시리즈도 매우 멋있기
때문에, 특히 컬러모델로 만들어 놓으면 길
게 팔은 다리 곡선에 예뻐된다. 수길할 만한
기체가 있는 기체이다)

건담 → 건담 Mk II → 건담Mk III → 건담Mk IV(1) → 건담Mk V(1)

(합체해 사용하는 기체는 건담Mk4, 건
담Mk5 둘 다 가능하다. 건담Mk4와 건담
Mk5도 인공을 정비하고 있기 때문에 우수
한 기체에 속한다)

프로토타입 ν건담 → ν건담 → Hi ν건담

(라기자 커스텀과 건담Mk IV, 건담Mk

V를 합체하면 프로토타입 ν건담을 확보할
수 있다. 이곳의 주력 기체가 되므로 별의
개발하자)

4. 사자면

아무래도 ν건담이러면 사자면에는 사자
면이 있다. ν건담과 비슷한 성능을 갖고 있
는 기체로 그 붉은 색의 아름다운 사이언
의 독특한 이미지를 풍긴다. 무기의 에너지
소모율은 비교적 높지만 그만큼 파워를
지니고 있다. 전력과 비교해서 비교적 빨리
만들 수 있다.



그프 + 가자C → 가루스 J(1) + 자크류(1)

(그프와 27에서 얻을 수 있는 가자C를
합체하면 가루스 J를 얻을 수 있다. 여기에
자크 시리즈를 합체하면 자크류가 만들어진
다)

자크로 → 자크로호 → 자크로 후기형 → 기
라 도가(2) + 사이코류 기체(2)

(기라 도가까지 개발한 다음 사이코류 기
체(사이코 건담, ν건담, 쉐넬레이, 퀴안타
등)와 합체하면 기라도가 사이코류 시합형
을 만들 수 있다)

기라도가 사이코류 시합형 → 이크로 도가
→ 사자비

(사자비까지 만든 다음 나이팅제일로 환
변 시 개발이 가능하다)

5. 원만사

커다란 덩이를 갖고 있는 유니트로서 SP
에도 많 수 있다. 무기의 위력은 모두 4000
으로 폭이하게 광범의 에너지 소모가 20으
로 매우 낮은 편이다. 파괴피어도 머릿만 잘
하면은 탈출가능을 탑재하고 있고 빔공격을
안아주는 1필드도 장착하고 있다.



건담MkV → 프로토타입 사이코 건담 →
사이코 건담 → 사이코 건담Mk I(1)

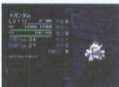
브라우보로 → 엘레스 + 가자C → 영산형 쿨
베레이 → 쿨베레이Mk I(1), 프로투스 건담으
로 나온다 → 쿨베레이(1)

(브라우보로는 16에서 획득할 수 있
다. 이것을 개발하여 엘레스로 만든 다음,
27에서 등장하는 가자C와 합체하면 영산
형 쿨베레이를 만들 수 있다)

사이코 건담Mk I + 쉐넬레이 계열 → 퀴안
타

6. ν건담

ν(반에이)건담 자체의 위력은 이 건담을
만들기 위해서 개발하는 기체에 비해 많이
떨어지지만 그 과정에서 많은 유니트를 개
발할 수 있다. 건담 애니메이션 시리즈 중
가장 최근에 나온 것으로 독특한 모양이 띠
어린 기체이다.



제건 → 제건 B type → 헤이건(1) + 건담
류(1) → F90

(제건은 38에서 나오는 이근의 기체를
ACE로 만들면 생산할 수 있다. 반드시 경
험치를 모아 주어야 생산할 수 있도록 만들
자)

F90 → F90 I → F91-실무형 건담-실무형
건담-4호 건담(2)

건담MkV → 프로토타입 사이코 건담 → 사
이코 건담 → 사이코 건담Mk I → 사이코
건담Mk II(2)

(사이코 건담 시리즈는 2000에 넣는
H1에 막강 위력을 자랑하는 기체이다. 사
이코 건담, 사이코 건담Mk I는 변형이 가
능하나 사이코 건담Mk II는 변형할 수 없
다)

사이코건담Mk II(2) + 네오건담(2) → 사
이노건담(3)

가자C + 수중형 유닛 → 가롤(3)

가자C는 27에서 얻을 수 있다. 이것
을 수중형 유니트와 합체하면 가롤을 얻게
된다)

사이노 건담 + 가롤 → ν건담

시류역이의 공략

제 1화
발단

승리 조건

1. 3번 연속에 클로니의 네티를 밟기

패배 조건

1. 9번 연속에 네티를 밟기

이벤트 보너스 발상 조건

1. 클로니의 폭격

보너스 스테이지 1승리 승리 조건

1. 무사히 끝 방향의 전함

패배 조건

1. 9번 연속에 네티를 밟기
2. 9번 본방의 승점

미션

죽었다 깨어나도 3번 이내에 클로니의 네티를 밟지 않을 수 없다. 아아 좌절감을 맛보라는 번다이지 길은 뜻이 있는 것 같은데... 바로 그 번에 클로니는 이미 지구에 들어오므로 막을 수가 없다. 게다가 HP 99999를 파괴하면 이벤트 보너스가 발생한다는데, 그냥 양전하 3번이 지나면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 이곳으로 MS를 상대해야 한다



▲ 지구로 네티에는 불호니

보너스 스테이지

이쪽으로 오게 되면 초반에 길은 삼면성이 전함을 파괴하고 피격하는 장면을 볼 수 있다. 여기에 번도가 있는데, 사이가 아군의 전함을 파괴하면 레스트 태모에 들어갈 수 있다. 그리고 사이는 절수한다. 아군의 장비는 모두 6대의 함정에 각각 4대의 레이버 파수가 탑재되어 있다. 이 중 2대 이하 세이

버 파수는 상대의 전함을 공격하면서 파괴시키고, 그 자리에 자크를 회수하자.



▲ 먼저의 전함을 파괴하는 사이

주요메이 할 유닛

게임 시작하자 만나게 되는 ACE기체인 마츠나가 전함 자크 I (マツナギ専用機 I), HP가 10000이 넘고 방어력도 우수하기 때문에 여러 대의 공이 비행기가 달라붙어야 죽일 수 있다.



▲ 워싱턴 전투 자크 I

WANNA MECHANIC

적의 자크 I 2방과 자크 I을 회수할 수 있다. 이것은 앞으로 자크 계열의 발전을 위한 초석이 될 것이다. 스테이지를 클리어하면 가장 먼저 해야 할 일은 GROUP EDIT에 들어가서 전함을 구입하고, 각각의 위치와 앞방은 승무원을 배치하는 일이다. 전함은 레스트 태모로 돈이 4500이상이라면 화이트 베이스를 구입하자.

제 2화
전담, 대지에 서다

승격 그룹	1
이벤트 당비	1
필드 당비	1

승리 조건

1. 1회 유닛의 전함

패배 조건

1. 9번의 폭격
2. 9번 배이스의 점

이벤트 보너스 발상 조건

1. 마르모 1 전함 격파한 다음 4대급 1대급

보너스 스테이지 1승리 승리 조건

1. 1회 유닛의 전함

패배 조건

1. 9번 배이스의 점
2. 9번 본방의 점

미션

아르모가 혼자 싸우게 된다. 먼저 2번 뒤에 있는 전함 5발 사멸로 파괴한 다음 태담과 전투를 치르면 스테이지를 클리어하게 되고 이벤트 스테이지로 진행하게 된다.



▲ 먼저 전(전)을 격파하자



▲ '도도 전함!!'

보너스 스테이지

도다아 플래이어만의 오리지널 부대를 파견할 수 있다. 처음에 보이는 145명 배사 일은 2배 범위가 2×2로 즉, 3번 이상에서 공격을 가하면 피해를 입지 않고 파괴할 수 있다. 아르모의 건담으로 파괴하는 것이 단전하다. 미사일을 파괴하면 곧 사이의 무대가 등장한다. 오리지널 부대는 오른쪽 하단에서 나타나는 비보이 전함을 파괴한 다음, 아르모를 함께 사이를 공격하자.



▲ 최종 범위는 2×2

주요메이 할 유닛

사이의 자크 I로, 기계보다는 사이의 능력이 높기 때문에 아르모 이외의 캐릭터가 밀렸다가는 파괴되기 쉽다. 사이를 상대할

때에는 아브로한 사용할 것.

WANNA MECHANIC

특별히 관공은 유닛은 통장하지 않는다. 그리고 아브로의 건담을 ACE로 만들 수 있다면 다음 스테이지에서 사용할 수 있지만 필로 경합치가 600이상이기 때문에 불가능하다. 자나를 끌고로 개발하는데 힘을 쓴다. 또한 아군 본거지의 방어력과 HP를 올리기 위해 돈이 되는 데로, 인더 미션의 TECHNICAL에서 TECH LIVES를 꾸준히 올릴 것.

제 3화 갈마 출격하다

승격 건물	2
이벤트 단위	-
필스도 단위	-

슈퍼 조건
1. 1초군 유닛의 전쟁

브라운 조건
1. 1화인 브라운의 계급

이벤트 보너스 달성 조건
1. 1화인 G의 개성을 극대화

보너스 스테이지(제너) 슈퍼 조건
1. 1초군 유닛의 전쟁

브라운 조건
1. 1화인 유닛의 전쟁
2. 2인 본거지의 승공

미션

이런 스테이지는 본거지가 없기 때문에 인더 미션의 STAGE MAP에서 오리지널 부대의 위치를 설정해 주어야 한다. 모두 2부대를 출격시킬 수 있지만 자금과 캐리터가 없기 때문에 2부대 운용은 힘들 것이다. 저상 부대 위주로 편성을 하므로, 저상터 왼쪽에 설치하자. 브라이언 함장의 화이트 배 아스는 움직일 수 없기 때문에 아브로 등의



▲ 어머모로 갈마를 지라라지

건담팀이 잘어를 하고, 오리지널 부대는 게릴라전으로 적의 전력을 낮추어야 한다. 아브로가 화이트 배에서 나오면 사이가 등장한다.

보너스 스테이지

보너스 스테이지에는 갈마의 도보 편대와 함께 사이가 등장한다. 사이는 브라이언의 화이트 배를 찾아서 북쪽으로 이동한다. 사이는 아브로가, 도보 편대는 오리지널 부대가 처리하자.

부주의해이할 유닛

혁신 전 스테이지에 이어 사이를 주의해야 한다. 25, 25, 23에 그의 사이 전용 파츠는 HP가 10000이 넘는다. 아브로만이 공격할 수 있으므로, 다른 캐릭터는 접근하지 말 것.



▲ 요주의 인물 사이

WANNA MECHANIC

인 코트에게 경합치를 물어 주면 코아 파이터로 개발할 수 있다. 그리고 코아 파이터와 정을 합성하면 트다이 프로도 타입 건담이 나온다.



▲ 한 건담을 코아 플레이어-

제 4화 푸른 거성(거성)

승격 건물	2
이벤트 단위	-
필스도 단위	1

슈퍼 조건
1. 1초군 유닛의 전쟁

브라운 조건
1. 1화인 브라운의 계급

이벤트 보너스 달성 조건
1. 1화인 G의 개성을 극대화

보너스 스테이지(제너) 슈퍼 조건
1. 1초군 유닛의 전쟁

브라운 조건
1. 1화인 유닛의 전쟁
2. 2인 본거지의 승공

미션

이런 스테이지도 아군 본거지가 없기 때문에 인더미션에서 오리지널 부대를 배치해야 한다. 혁신 지상에 배치할 것. 스테이지가 시작되면 세일리가 건담을 타고 혼자 고립되어 있는 상황이다. 브라이언의 화이트 배 아스를 세일리가 있는 중앙 부분으로 옮기고, 아브로 팀을 출격시키자. 이벤트 보너스 볼기 위해서는 먼저 아브로로 자르다 공격을 하고 있는 코너그라함을 일면 다음, 세일리가 그르에 타고 있는 칸아람과 싸우면 된다. 참고로 세일리는 모함이 없어서 EN를 회복할 수 없다.



▲ 빨간 세일리를 구출하자

보너스 스테이지

린다람의 그르는 중앙에 위치하고 있으며, 브라이언의 화이트 배 아스를 향해 전격해 온다. 또한 좌면 오른쪽에도 삼손과 가를 전함이 아군 본거지를 향해 전격해 온다. 따라서 린다람은 건담이, 오리지널 부대는 삼손과 가를을 상대하도록. 2인 제에 아브로의 건담이 등장한다. 상공에 떠 있는 가우 부대는 처당에 내려오지마라 피라시키라.



▲ 목격한 위력을 자랑하는 어머모 등장

주의해야 할 유니트

발아탈의 그드(ツグ)는 보너스 스테이지에서는 초강기 상태가 되어 있기 때문에 반드시 크리타일 공격이 나온다. 따라서 견제보다는 인렛크의 장거리 공격으로 완파할 것 초강기 상태를 없애는 것이 중요하다.

Wanna Mechanic

단 코드에서 인화한 코아 파이터와 짐을 합체하면 프로모 타입 건담을 생산할 수 있다. 이것을 개발하면 RX-78을 생산할 수 있게 된다. 아군의 주력 카운트인 발자, 건담은 여러 기체로 진화시킬 수 있지만, 어떤 작품에서 처음 등장하는 건담 MkⅡ, MkⅢ로 진화할 수도 있다. 특히 이 기체들은 깨달까지 갖추고 있어서 다양한 공격력을 자랑한다. 또한 보너스 스테이지에서 맛감을 회수할 수 있다. * 이빨이나 노예·질을 만들기 위해 반드시 필요인 기체이다.



▲ 프로모 타입 건담

제 5화 들만의 전쟁

출격 기동	2
이벤트 무비	-
필드 무비	-

승리 조건

1. 적군 유닛의 전멸

2. 적 보충기 정령

패배 조건

1. 99% 유닛 손실률 발생

2. 적군 보충기 정령

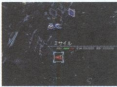
미션

이번 스테이지부터는 06소대의 스토리이다. 조금 확장한 것은 시로의 불로 아사나의 고기동형 자르를 상대해야 한다는 것. 시로가 타고 있는 불은 근접 무기가 없으니 HP가 떨어지면 혼술선을 이용하여 회피해야 한다. 첫 번째 케널에 있는 적의 3합대는 아군의 사라미스 2합대와 오리지널 부대로 처리하자. 시로가 아사나를 파괴하면 다른 공간으로 이동하게 된다. 여기에서는 아사나와 함께 복탄을 터뜨려서 시로의 위치를 알아

라 한다. 2화처럼 복탄이 터지면 3x3 이내에 있는 모든 유닛은 피해를 입으므로 4탄 이상에서 공격하자.



▲ 이동형 자르유닛



▲ 이빨의 공격 특성을 참고하자

주의해야 할 유니트

주위거리는 아니지만 신형 싸이 팔 유닛 또는 아사나의 고기동 시형형 자르, 그리고 지레를 모함으로 하는 자르레오(ザレオ)이다. 모두 UA가 높기 때문에 크리타일 공격을 받으면 위험해 질 수도 있다.

Wanna Mechanic

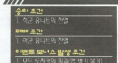
자르레오를 포획할 수 있다. 지레의 1합가 2000대이기 때문에 MS로 부수기보다는 아군지 진함을 이용하여 파괴하자. 특히 자르 계열을 개발하기 위해서는 중요한 유닛이기 때문에 놓쳐서는 안된다.



▲ 자르레오는 반드시 포획할 것

제 6화 머리 위의 악마

출격 기동	2
이벤트 무비	1
필드 무비	-



승리 조건

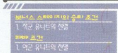
1. 적군 유닛의 전멸

패배 조건

1. 적군 유닛의 전멸

1. 99% 유닛 손실률 발생

1. 모든 보충기 계속급 발리 금지



보너스 스테이지

1. 적군 유닛의 전멸

패배 조건

1. 적군 유닛의 전멸

미션

이 곳에는 사정 거리 3~5인 토치카가 아군의 진로를 방해한다. 그러나 육전형 건담은 사정거리 6의 180mm 캐논을 장비하고 있으므로 이를 잘 이용하면 쉽게 토치카를 파괴할 수 있다. 그리고 접근은 무기가 없으니 오라지될 무대는 가까이 접근하여 처리하자. 토치카를 모두 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 이동하게 된다.

보너스 스테이지

화면 좌상, 좌하, 우하 부분에 각각 적 기체가 등장한다. 자르 I형과 도르 렌드, 그리고 암사라스도 등장한다. 적군을 모두 처리하면 이번 스테이지는 클리어하게 된다.



▲ 다시 등장하는 아이리

주의해야 할 유니트

미션에서는 고대 주위해야 할 유닛으로는 없지만 보너스 스테이지에서 등장하는 암사라스 I는 4500의 공격력을 자랑하는 대방패가 탑재되어 장비하고 있다. 철저하게 접근권으로 승부해야 한다. 필드맵은 통과지



▲ 암사라스의 장거리 공격은 무위

았으니 MS로 돌리 켜 다음 발진포로 쳐라 하자.

■ WANNA MECHANIC

임시라스 II는 본인이 없기 때문에 포획할 수 없다. 따라서 이번 스테이지에서는 건담을 육성하는 데 힘을 쏟고, 건담이 ACE가 되면 생산을 할 수 있게 된다. 또는 육전형 시도가 되고 있는 육전형 건담을 ACE로 만들면 생산할 수 있으나, 둘 중 하나를 택해 건담을 키울 수 있도록 하자.

제 7화 최전선

중적 그룹	3
이벤트 당비	-
필드 당비	-

승리 조건
1. 적군 본진 폭격 성공
실패 조건
1. 유격의 부류가 1점
2. 적군 요원의 선량
3. 적군 본진 점멸

■ 미션

이 스테이지의 목적은 특이하게 적을 모두 파괴하는 것이 아니라, 화면 좌측 하단에 위치한 유리의 가우가 적 본진까지 이동하게 만드는 것이다. 따라서 08소대 팀이나 아군의 오리지널 팀은 다른 적을 파괴하고 유리는 절대 건드리지 말라. 그가 파괴되면 게임은 끝나게 된다. 적의 본진에는 화면 중앙 상단에 위치하고 있다.



▲ 유격의 경우는 건드리지 말라

■ 주의해야 할 유닛

조심하지 않으면 큰 낭패를 보는 것이 하늘에 떠 있는 가우이다. 이 전함의 폭탄 공격을 받으면 아군이나 적군이나 모두 큰 피해를 보게 된다. 아군에게 비행 편대가 없는 한 가우가 떠 있는 곳에는 절대 접근하지 말라.

■ WANNA MECHANIC

08소대 팀이 있는 호수에서 갖기 무대가 나타난다. 육전형 건담이나, 05-06의 캐논으로 적 전함만 노려만 포획할 수 있다. 갖기에는 육상 C, 수중 C로 좋은 능력은 아닌지만 수중 유닛으로 얻는다는 데 만족하자.



▲ 수중형 유닛은 갖기

제 8화 흔들리는 산

중적 그룹	2
이벤트 당비	-
필드 당비	-

승리 조건
1. 적군 본진 폭격 성공
실패 조건
1. 운명군의 부류가 1점
2. 적군 본진 점멸
이벤트 08-1스 발사 조건
1. 사냥기 노크스를 투척미들나의 적의 적 공격

08-1스 0800(이벤트) 승리 조건
1. 적군 요원의 선량
2. 적군 본진의 점멸

■ 미션

이번 스테이지는 모두 2부대가 출현할 수 있다. 그 중 한 부대를 가우 편대를 막기 위한 공중 부대로 만들자. 구성은 화이트 메이스에 2-3개의 MS를 넣고, 보조 유닛인 도다이YS(伏羲YS)나 도다이예(伏羲예)를 가라 넣는 것이다. 이러한 하늘을 날 수 없는 MS는 공중에서 전투를 벌일 수 없다. 적의 공중 부대는 가우 2부대에 각각 도브가 배치되어 있다. MS 2-3대로 충분히 막을 수 있을 것이다. 초기 위치에서 시로가 노크스를 캐논으로 공격하고 다음 단계 노크스의 접근 공격을 반격하면 이벤트가 생긴다. 우선적으로 해야 할 일은 공중에 있는

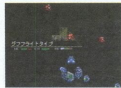
가우를 파괴하는 것이다. 파괴하지 않고 놔두면 지상에 폭탄을 떨어뜨려 큰 위협을 가하기 때문이다.



▲ 공중 부대 구성은 이렇게

■ 보너스 스테이지

중앙 분화구에서 임시라스 II가 등장한다. 강력한 휘력의 계가 일자로를 감회하고 있기 때문에 정거리 공격은 쓸모없다. 미션과 마찬가지로 건담이 모두 파괴되면 게임이 끝나고, 오리지널 부대와 06부대로 적의 전진을 차단하자. 그리고 가우는 공중에 있는 오리지널 부대의 MS와 코아-이치 부대로 처리할 것. 가우를 모두 파괴했다면 코아-이치의 휘력을 발휘할 수 있다. 대형 스타트 폭탄으로 지상 유닛들을 보조하자.



▲ 코아-이치로 휘력을 개발할 수 있다

■ 주의해야 할 유닛

임시라스는 근접 공격이 없기 때문에 접근전으로 처리하면 되지만 문제는 공중에 떠 있는 가우 부대이다. 빨리 가우 부대를 처리해야 사냥의 피해를 막을 수 있기 때문이다.



▲ 가우 부대를 얼마나 빨리 처리하는지가 승리의 조건

■ WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서도 눈에 띄는 유닛은 나오지 않는다. 오리지널 부대의 경험치를 쌓아서 개발에 주력하자.

제 9화 자브로에 들어지다

승격 그룹	A
이벤트: 강화	-
필드: 강화	-

승리 조건

1. 적군 요단의 전멸

패배 조건

1. 하우든 배너스의 죽음

2. 적군 본거지 점령

이벤트: 보너스 및 상 조건

1. 적군 본거지를 파괴

미션

오리지널 부대는 모두 4부대로 출격할 수 있지만 캐릭터와 자원이 없기 때문에 2부대로 구성하자. 스테이지가 시작되면 지하에 사이아와 아르모들만이 있을 것이다. 그러나 아르모가 사이아를 괴롭히는 걸 가우가 나타나 MS를 지상에 떨어뜨리고 사라진다. 사이아를 공격할 때에는 사정거리 6의 건넌크로 공격하고, 아르모는 두 번 연속 사이아크로 공격을 맞으면 위험하니 바로 모함으로 들어갈 것. 오리지널 부대는 지하로 가지 말고 이군 본거지 부근에 대기하자.



▲ 이문으로 사이아를 파괴하면 보너스 스테이지로 간다

보너스 스테이지

여기에 등장하는 가우는 폭탄 공격 대신 MS를 지상에 떨어뜨리고 사라진다. 이군 본거지를 향해 오니 오리지널 부대와 이동할 수 있게 되는 브라이드의 화포도 배이스로 받아야.

보너스해야 할 유닛들

레드 앵글러(レッドアングラ)는 수중을 전함이지만, 사정거리 7의 대공 미사일을 장비하고 있다. 이 레드 앵글러는 정확히 거리가 7이 되는 지점에서 아군의 본거지를 공격해 온다. MS의 경우 대공 미사일을 맞고도 수중을 유니트에 달할 수 있으니 주의하자.

기동수중	비용 (0원)
신규 6명	1800
신규 4명	1200
신규 2명	600
신규 1명	300
기동수중	비용 (20원)
신규 6명	2500
신규 4명	1500
신규 2명	750
신규 1명	375

▲ 사정 거리가 7이나 되는 대공 미사일

WANNA MECHANIC

레드 앵글러에 호프(フープ), 고그(ゴグ), 프로퍼(プロパー)등의 유니트가 탑재되어 있다. 비록 수중을 유니트이지만 화지탄 담정용을 위해 확보하자.

제 10화

종지 못한 파괴지령

승격 그룹	A
이벤트: 강화	-
필드: 강화	-

승리 조건

1. 적군 요단의 전멸

2. H.L.V를 5분간 지수

패배 조건

1. 영구 실패

미션

초기에는 미라이 2대와 한쌍의 전함 같이 각각 2대에 배치되어 있다. 5분간 H.L.V를 지키는 것이 목적이므로, 미라이와 점으로 화면 왼쪽에 뒤에 위치한 하이 고그와 조고고프를 받아야. 오리지널 부대는 화면 오른쪽에 위치한 두 대의 하이 고그를 처리하자. 오리지널 부대가 잘 처리했다 가장 쉬운 스테이지가 될 것이다.



▲ H.L.V를 사수하라

보너스해야 할 유닛들

엔드-스피로스의 하이 고그는 ACE까지 진화한 상태로 수중전을 유니트 지오는 막강한 공격력을 자랑한다. 그가 접근하여

H.L.V를 공격하면 위험한 상황이 벌어지므로 빨리 미라이와 점으로 받아야.



▲ 하이 고그를 주의할 것

WANNA MECHANIC

플레이어가 경합지를 아끼면서 전함을 전파시켰다면 이제 건담 Mk2 이상급의 기계까지 연입을 것이다. 다음 시대에 등장하는 Z전담을 만들기 위해서는 코아 파이더를 계속 전파시켜야 한다. 코아 파이더를 테가 라이더까지 전파시킨 다음 건담Mk2와 합성하면 백색을 얻을 수 있고, 백색이 진화되면 Z전담을 얻게 된다.

제 11화

전율의 블루

승격 그룹	A
이벤트: 강화	-
필드: 강화	-

승리 조건

1. 적 본거지 점령

패배 조건

1. 물음, 물음, 선택시 모든 부대가 1기 이상 파괴

이벤트: 보너스 및 상 조건

1. 적군 요단의 전멸

미션

상당히 많은 수의 유니트가 밀집되어 있는 스테이지이다. 또한 깊숙하다. 토치가 없기 때문에 공격에 어려움이 있다. 후유지 걸 커맨드 부대는 미라이에 태워서 오리지널 부대와 합류한 다음 함께 진격 부드를 만들 것. 토치는 사정거리 3~5의 공격밖에 없



▲ 토치는 접근하여 파괴하자

기 때문에 접근 전으로 쉽게 파괴할 수 있다.

■보너스 스테이지

적을 모두 처리하면 미디어전기 불투 테스티니 1호기가 등장한다. 초강기 상태로 접근 전에서 시스템 기동으로 한방 먹으면 파괴될 수도 있다. 사정 거리 5여상의 부기로 초강기 상태를 닮은 다음 파괴하라.



▲ 죽여야 하는 불투 테스티니 1호기

■주의해야 할 유닛

유닛보다는 그프의 워드 모드에 주의해야 한다. 공격력은 3500으로 강하지는 않지만, 갑옷 공격이기 때문에 항상 3500만큼 HP를 잃는다. 모두 3대의 그프가 있으니 10500여의 유닛은 바로 죽는다. 초강기로 변한 캐릭터를 이용하여 크리디컬 공격으로 장군권 공격인 빔사벨을 사용하면 일격에 죽일 수 있다.



▲ 3500만큼 잃는 그프 워드 모드

■WANNA MECHANIC

전함이 나오지 않기 때문에 적을 포획할 수 없다. 아군의 경험치를 쌓는데 주의하라.

제 12화 푸른색을 이어 받는 자

올적 기동	2
에너지 두둑	-
플로트 두둑	-

승리 조건	
1. 적군 유닛의 전멸	
패배 조건	
1. 유무기 격파	
2. 적군 본진점령	
3. 5턴 이후에 미사일 부기 파괴의 실패	

■미션

지하에는 불투 테스티니 1호기를 한 유닛이, 지상에는 적이 대기하고 있다. 먼저 불투 테스티나로 지하에 있는 미사일 기지를 모두 파괴해야 하는데, 유닛을 초강기 상태로 만들어서 공격력을 올릴 필요가 있다. 통투 미사일보다는 미션권이나 시스템 기동을 이용하라. 지상의 대부대는 오리지널 부대가 바다에 있는 크르크 부대를 처리한 다음, 질 부대와 함께 워드 진전하라. 5턴 이내에 미사일 기지를 모두 파괴하면 대형 미사일이 등장한다. 첫 공격은 근접 공격인 시스템 기동으로 공격한 다음, 원거리 공격을 가하라. 미사일이 파괴되면 주위에 피해물 주기 때문이다.



▲ 유무 무지시 처리해야 한다

■주의해야 할 유닛

역시 그프의 워드 모드를 주의해야 한다. 한 미리의 유언하여 처리하라.



▲ 집중 공격을 당하면 파괴된다

■WANNA MECHANIC

이런 스테이지의 그프는 모함이 있어서, 그것을 파괴하면 회수할 수 있다. 그프는 육상상의 유닛으로 지상에서는 상당한 기동력과 공격력을 자랑한다.

제 13화 심판하는 자

올적 기동	1
에너지 두둑	-
플로트 두둑	-

승리 조건

1. 적군 본진점령

패배 조건

1. 유무기 격파

2. H.V.I 격파

이벤트 보너스 스테이지 조건

1. 적군 유닛의 전멸

승리 조건

1. 적군 유닛의 전멸

패배 조건

1. 적군 본진점령

2. 적군 본진점령

■미션

아군의 HLV가 중앙에 있고, HLV 앞에는 유무가 있다. 이제 오리지널 부대가 어느 정도 성장했으니 유무는 꺼내지 말고 오리지널 부대로만 적을 상대하라. 특별히 주의해야 할 적은 없지만 사방에서 공격해 오니 HLV가 공격을 받지 않도록 주의하라. 지상에서 전투를 벌인 다음 추주로 나가게 되니, 지상 및 우주에서도 사용할 수 있는 유닛으로 구성하라. 적군 본거지를 정량하기보다는, 유닛을 모두 파괴하는 것이 쉽고 또한 이벤트 보너스 스테이지로 갈 수 있어 또한 경험치를 얻을 수 있다.



▲ HLV를 방어하라

■보너스 스테이지

미션과는 다르게 우주에서 활동하게 된다. 만약 지상전을 유닛이 있다면 사용할 수 없으니 주의할 것. HLV는 빨리 오리지널 부대에 합류하여 같이 싸우도록 한다. HLV는 공격력도 없고 이동력도 낮기 때문



▲ 아무런 무기도 없는 HLV

에 공격을 받으면 쉽게 파괴될 수 있다. 주의할 점은 중앙에 위치한 콜로니를 점령한 다음 틈을 찾내면 4대로 구성된 저크 편대가 갑자기 등장한다.

■주의해야 할 유닛

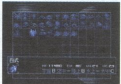
우주로 나오면 님버스슈타렌의 불무 테스터나 2호기가 적으로 등장한다. ACE기체로 HP가 무려 15000이 넘는다. 유우 혼자서 상대하지 말고 오라지널 부대와 함께 처리하자.



▲ 불무 테스터나 2호기

■WANNA MECHANIC

적의 지배(수)할에 적크IF형 5기가 탑재되어 있다. 아지 자크를 얻지 못한 사람은 여기에서 최후하도록, 물론 불무 테스터나 2호기를 파괴하기 전에 차례를 파괴하고 최후해야 한다. 그리고 꾸준히 코아 파이리를 개발하여 베가 라이더까지 만들었다면, 이런 스테이지에서 백식을 만들 수 있다.



▲ 백식을 개발하면 2간판을 만들 수 있다

제 14화 솔로몬 공략전

승복 기동	2
이벤트 난이	-
필사 난이	1

승복 조건	
1. 적군 공녀의 생명	
2. 적군 본거지 점령	
패배 조건	
1. 적군 공녀의 생명	
2. 적군 본거지 점령	

■미션

적의 수가 상당히 많은 스테이지다. 그만큼 클리어하는데 시간이 오래 걸리고, 적의 반격도 만만치 않다. 먼저 2번째 레인을 모은 유닛으로 진함에서 빼내고, 그 위치를 확인한 다음 오라지널 부대로 본거지에서 탈진시킨다. 초에는 많은 수의 적이 공격해 오니 전함을 우선 공격하여 적의 위력을 낮추는 방법이 좋다. 전함은 파브릭(パブリック)으로 공격할 것. 3대 정도면 파괴시킬 수 있다. 이런 스테이지에는 퀘스트 무비가 있는데, 이것을 보는 방법은 슬레거의 코아 부스터가 근처에 있고, 아르모의 전담과 도들의 비명이 싸우면 된다.



▲ 많은 수가 출현하므로 목표를 집중해야 한다



▲ 적집은 탐사병에 의해 두 조각이 난다

■주의해야 할 유닛

도들의 비명은 공격력 34, 방어력 33의 막강한 위력을 자랑하며, 도들의 능력치도 높지만 근접 투구가 없다는 것이 약점이다. 그러나 아르모와 슬레거(スレッジャー)를 이용한 퀘스트 무비를 이용하면 쉽게 처리할 수 있다. 가토 전용 제트코그(ジェットコグ)와 비그로(ビグロ)도 무시 못할 공격력을 자랑하니 오라지널 부대로 상대하자.

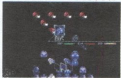


▲ 막강한 위력을 자랑하는 비강

■WANNA MECHANIC

스테이지 5에서 얻었던 자크레로를 쓰디

어 사용할 수 있다. 이런 스테이지에서 반드시 ACE로 키우자. 또한 고가동형 저크 및 저크, 그리고 저크 마인테이너를 포획할 수 있으니, 총량별로 1~2대만 남기고 팔면 든든한 자급군이 될 것이다. 저크와 고가동형 저크를 합체시키면 추후용 고가동 시험형 저크를 얻을 수 있다. 이 기체는 지존을 만들거 위한 커리어므로 반드시 만들어 둘 것.



▲ 적을 획득하여 틈으로 바꾸자

제 15화 포켓 속의 전쟁

승복 기동	2
이벤트 난이	-
필사 난이	1

승복 조건	
1. 적군 공녀의 생명	
패배 조건	
1. 공녀의 생명	
2. 적군 본거지 점령	
이벤트 보너스 필사 조건	
1. 공녀의 생명 점령	

미션 스테이지 15-1 승복 조건	
1. 적군 공녀의 생명	
패배 조건	
1. 공녀의 생명 점령	
2. 공녀의 생명	
3. 적군 본거지 점령	

■미션

첫 번째 랭크 추측 상단에는 트로이 호스 부대가 고정되어 있다. 거의 전멸되는 것은 시간 문제가기 때문에 시간을 끌면서 오라지널 부대가 오기를 기다려라. 네 번째 랭크는 사기지로 크리스가 전담NT-FA를 타고 있다. 이벤트 보너스 스테이지로 가기 위해서는 크리스의 전담NT-FA로 캠프(キャンプ)를 타고 있는 미하엘-카인스키를 파괴시키면 된다. 아군의 오라지널 부대와 함께 싸우기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 그리고 나머지 적을 모두 처리하면 보너스 스테이지로 넘어간다.



▲ 거의 가장 많은 트로피 보유 무대



▲ 크로즈가 핸드폰과 전투에 들어가기 이전의 무대 가 나온다

■보너스 스테이지

첫 번째 스테이지에는 5인원 전투에 적단 두와 함께 3합대가 등장한다. 먼저 적단두를 사이드 6에 도달하기 전에 파괴시켜야 한다. 건달 Mk4나 Mk5 등의 인공 기계가 있다면 좀 수월하게 진행할 수 있다. 특목단은 터질 때 3×3 안에 있는 모든 기계에게 데미지를 준다. 4번째 스테이지에 있는 크리스는 HP10의 자르형 티미에 락시(ラーノワイズマン)가 숨어(?) 있다.



▲ 적이 사이드 6에 도달하면 제압 요새



▲ 디미 사이에 배너가 숨어 있다. 이것만 진공 배너

■주요이벤트 할 유닛

역시 핸드폰을 주의해야 한다. 오리지널 부대와 함께 싸운다고 해도 공격력이 매우 뛰어나기 때문에 크리디얼 공격을 당하면 안면이 죽는다.

■WANNA MECHANIC

적 전함 그라프·체레인(グラフ・フェベリ)에는 게르구구J와 적동1가 탑재되어 있다. 반드시 회수하고, 우주용 기기동시 시험용 자르와 프로브 2진담에 경합자를 붙여 주자.

제 16화 빛나는 우주

승격 그룹	2
이벤트 무대	-
필스도 무대	-

승리 조건	1. 적인 유닛의 진멸
패배 조건	1. 적인 유닛의 진멸 2. 적인 본거지 진멸

■미션

스테이지가 시작되면 두 번째 지역에 있던 적의 루사이함과 체레인이 세 번째 아군 본거지로 이동하게 된다. 그 수가 많이 때문에 주의가 필요하다. 함정 하나씩 파괴하고 있다면, 함정이 이동하게 될 똑같은 위치에 유닛으로 배치하자. 그러면 함정은 다른 지역으로 이동할 수 있게 된다. 오리지널 부대는 이 방법을 이용하여 안전하게 함정과 유닛을 처리하자.



▲ 함정 유닛에 치명적이다

■주요이벤트 할 유닛

라리의 엘레스라 사이의 게르구구를 주의해야 한다. 엘레스는 사정 거리가 아니나 되



▲ 사정 거리 800 엘레스

는 비포를 주 푸기로 상한다. 그러나 근접 푸기가 없으니 접근전으로 처리하자. 사사 위공은 게르구구 자체는 위력이 높지 않지만, 사사의 능력치가 높기 때문에 공격 성공률이 매우 높아진다. 사사는 이므로가 처리할 것.

■WANNA MECHANIC

키리사아지미(キリサアジミ)가 타고 있는 그자린에는 브라우 브로가 탑재되어 있다. 사정 거리 7의 인공을 갖고 있는 기계로 능 타입이 사용할 수 있다. 경합자를 양으면 엘레스로 개발할 수 있다.



▲ 회수되고 있는 본거지 부호

제 17화 우주요새 아·바오아·쿠

승격 그룹	3
이벤트 무대	-
필스도 무대	1

승리 조건	1. 적인 유닛의 진멸
패배 조건	1. 적인 유닛의 진멸

■미션

이번 스테이지는 모두 3합대가 출격할 수 있다. 아군의 본거지가 없으므로 STAGE MAP에서 함정의 배치를 해놓자. 1년 전쟁의 마지막 장으로 상당히 많은 편제가 모여 있다. 서둘러서 공격한다면 큰 피해를 입으므로, 함정 한 대씩 유인하여 오리지널 부대의 경합자를 양는데 주력하자. 사사는 이므로가 이벤트 푸기로 처리할 것.



▲ 한 대씩 유인하여 공격하자



▲ 이브모와 사어의 이브트 무비

■ 주의해야 할 유닛

사어의 자온그는 사정 거리 7의 무기를 갖고 있으며, 과일맛의 능력도 놓아서 파괴하기 어렵다. 이므로 공격하면 이브트 무비가 생기며 자온그는 파괴되고, 미리 부분만 기저내로 도망간다. 그리고 이브트는 모양이 없는 상태로 버려져 된다.



▲ 자온그는 근접 무기가 없다

■ WANNA MECHANIC

이브 스테이지에서는 제크 프리퍼(ツクリッパー), 고기동형 캐트구구, 비그로(ビグロ) 등을 포획할 수 있다. 특히 비그로는 매우 강력한 유닛으로 자크레코를 개발하여 만들 수도 있으나, 이브 스테이지에서는 간단하게 포획할 수 있다.

제 18화 전담 강탈

승격 이름	1
이브트 능력	-
원스트 무비	-

승화 조건	
1. 이브 유닛의 전멸	
모비 조건	
1. 10 개의 적	
이브트 보너스 필살성 조건	
1. 코우지 15회 이상	

보너스 스테이지(이브 유닛 조건)	
1. 이브 유닛의 전멸	
모비 조건	
1. 10 개의 적	
2. 이브 공격 5회 이상	

■ 미션

이브트 보너스로 가는 조건은 간단하지만, 카도의 GP-2와 코우지 GP-1은 이동력이 낮기 때문에 공격을 가하기는 어렵다. 가 되는 화면 왼쪽 아래로 도망을 치므로 오로지 날 무대로 퇴로를 찾아야 한다. 비행 유닛이 있다면 쉽게 공격을 차단할 수 있다.



▲ 코우지 15회 이상!

■ 보너스 스테이지

초가에는 공사이(コウサイ) 한 대만 중앙에 위치하고 있다. 이것을 파괴하면 동·북·서·남 방향에 등장하고, 그 후 유닛 199가 되면 왼쪽에 위치한 수중에서 나타난다. 간단한 스테이지 중 하나.

■ 주의해야 할 유닛

자벨(ザベル)은 사정 거리가 7이나 되는 680mm캐논을 장비하고 있다. 위력은 5000으로 매우 강하여 코리디컬로 맞으면 위험하다. 자벨은 근접 무기가 없으니 접근원으로 처리하자.



▲ 680mm캐논을 빌드하는 자벨

■ WANNA MECHANIC

회수할 수 있는 유닛은 없으므로 오로지 무대어 유닛에 힘쓰라. 전담355를 계속 개발하면 사이크 건담으로 개발할 수 있다. 그리고 전담NT1-FA는 Z전담과 함께 하면 프로토 타입 Z전담을 만들 수 있으므로 G-3전담을 통해 만들어볼 것.

제 19화 열사의 공방전

승격 이름	1
이브트 능력	-
원스트 무비	-

승화 조건

1. 이브 유닛의 전멸

모비 조건

1. 이브 유닛 전멸
2. 10개의 적
3. 이브 공격 5회 이상

이브트 보너스 필살성 조건

1. 이브 유닛의 전멸

보너스 스테이지(이브 유닛 조건)

1. HLV를 5번 이상 공격

모비 조건

1. 10개 이상
2. 이브 공격 5회 이상
3. 이브 공격 5회 이상

■ 미션

가장 중요한 임무는 오벨이 타고 있는 코아 피터를 지키는 것이다. 이곳이 타지면 게임이 끝나므로, 첫 번째 코우 팀은 자크를 한 대 이상 파괴시켜야 한다. 오리지널 무대는 북쪽에서 남하하는 적 무대를 처리하자.



▲ 색인 같은 내세

■ 보너스 스테이지

화면 왼쪽에 위치한 거포의 HLV를 5번 이내로 파괴하는 것이 임무인 스테이지다. 코우팀의 방어문도 함께 HLV로 향해야 하는데 문제가 되는 것은 아군 분계지이다. 최 소한 거대 레벨이 5이상일 때야야 단상하고 달성 수 있을 것이다.



▲ 이브트 높은 거포의 HLV

■ 주의해야 할 유닛

미션은 쉽게 클리어 할 수 있지만 보너스 스테이지에 나오는 동·북·서·남은 모두 ACE기체로 HP가 10000이 넘는다. 사정

거리 3의 슈츠를 파우스트는 공격력이 5000이나 되나 방출량이 낮으니 3번 필러진 곳에서 빔 라이플 등으로 공격하자. 이 기체는 코우의 GP-1이 ACE가 되는데 큰 역할을 한다. 경험치를 200이나 주기 때문이다.

WANNA MECHANIC

피나휘나해도 보너스 스테이지에서 코우의 GP-1을 ACE로 만들어서 생산을 할 수 있게 만들어야 한다. 특히 동·브로렌은 경험치를 많이 준다.



▲ GP-1을 ACE로 만들기

제 20화

책략의 주역(宙域)

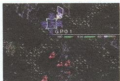
승격 기쁨	2
이벤트 부여	-
필스트 부여	-

승리 조건	1. 적군 유닛들의 전멸
패배 조건	1. 코우의 격퇴
이벤트 보너스 달성 조건	1. 적군의 사멸을 전파

보너스 스테이지 진입(승리 조건)	1. 적군 유닛들의 전멸
패배 조건	1. 알바른의 격퇴 2. 적군 본진의 전멸

미션

첫 번째 씬에 코우와 비닝이 떨어져 있다. 문제는 화면에 위치한 케르구구 부대로 코우를 집중적으로 노린다. 코우의 GP-1을 후퇴시키면서 알바른으로 코우를 돕고, 야군의 오리지널 부대는 두 번째 씬에 있는 무사이함을 처리하자. 코우가 휘발해지면 탱 변환을 이용하여 시마의 공격을 피할 수 있다. 단 두 번째 씬에 있는 적이 없어야 한다. 시마를 격파할 때 비닝으로 처리하면 이벤트 보너스 스테이지로 갈 수 있다.



▲ 알바른으로 코우를 돕기

보너스 스테이지

오리지널 부대를 두 함대로 나누어서 첫 번째 씬에는 알바른을 도우려 되면 북서쪽으로 향하게 하고, 나머지 부대는 본진을 향해 다가오는 적군을 상대하자. 알바른은 움직일 수 없으니, 코우의 GP-1으로 시간을 끌면서 오리지널 부대가 도착하기를 기다려라. 케리의 발·마모로 조심하면 쉽게 클리어할 수 있다.



▲ 발·마모의 공격은 주의!

비닝이 참전한다

시마 전술 케르구구M은 다른 케르구구M과 달리 사정 거리 5의 빔 라이플을 장비하고 있다. 하지만 본진이 없어서 회피를 할 수 없으니 비닝으로 빨리 처리할 것. 보너스 스테이지에서는 케리-레즈너(ケリ・レイザナ)와 발·마모를 주의해야 한다. 그전 동성 공격보다는 프라스마 피리라는 탱 공격이 무섭기 때문이다.



▲ 그대의 얼얼 표정을 보면

WANNA MECHANIC

미션에서 케르구구M을 포획할 수 있다. 그러나 오리지널 부대에는 더 강한 유닛도 많을 것이므로 자급 확보가 아니라면 1~2대 정도만 포획하자.

제 21화

솔로몬의 악몽

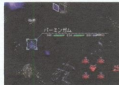
승격 기쁨	1
이벤트 부여	1
필스트 부여	-

승리 조건	1. 적군 유닛들의 전멸
패배 조건	1. 해당 장비(バーニッシュ)의 격퇴
이벤트 보너스 달성 조건	1. 비닝의 사멸을 전파

보너스 스테이지 진입(승리 조건)	1. 적군 유닛들의 전멸
패배 조건	1. 적군 본진의 전멸 2. 적군 본진의 전멸

미션

이번 스테이지의 이벤트 보너스 조건은 지난 스테이지와 똑같이 비닝이 시마를 격파하면 된다. 화면 왼쪽에 위치한 버밍엄함은 제함해 그 지리를 이용하여 공격을 받지 않도록 주의하자. 코우 부대는 일단 두 번째 화면으로 이동하여 오리지널 부대와 함께 적을 공격하자.



▲ 해당함은 도망대 미치



▲ 비닝과 시마의 대결

보너스 스테이지

본거지에서 오리지널 부대를 방출한 다음, 함정을 적군의 무사이함이 있는 위치까지 이동시킨다. HP가 3500인 사라이를 잡는다는 모두 첫 번째 탱으로 이동시키고, 오

라지널 부대는 무시가 할 3척을 처리하자, 코우의 GP01-FB와 정제는 온함이 없는 상태이기 때문에 피격을 할 수 없다. 코우의 안인과 오리지널 부대의 경험치를 위해 코우 부대는 일단 철수하여 오리지널 부대가 있는 두 번째 맵으로 옮긴다. 가도는 장애물이 없는 한 최면 왼쪽으로 이동하므로 가장 나중에 처리하자.



▲ 핵을 사용하는 거트

주의해야 할 유닛

적은 대부분 제코구M 부대로 편성되어 있으므로 특별히 주의해야 할 유닛은 없다. 다만 사마의 공격력은 피어나므로 비념으로 빨리 처리하자. 보너스 스테이지에서는 가도의 GP02A가 등장하지만 에너지 부족으로 핵을 사용하지 못한다. 초강기 상태나 원지가 공격으로 기력을 닳출 다음, 근접 공격으로 승부하자.

WANNA MECHANIC

첫 번째 맵에 있던 무시가 함에서 드래크(Drac)를 포획할 수 있다. 포획을 한 다음 해도 위력은 거의 없기 때문에 큰 기대는 하지 말 것.

제 22화 빠져나가는 태풍

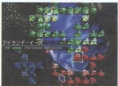
승격 등급	2
다발의 양력	-
폭스의 양력	-

승리 조건	1. 공군(공) 8만 9천여 파괴
패배 조건	1. 양무 실패 2. 적군 유닛의 침몰 3. 적군 보격기 침몰 4. 녹색군어 공군일기 파괴

미션

상당히 까다로운 스테이지이다. 불로니를 파괴하는 것은 둘째치고, 녹색군이 파괴해서도 안되기 때문이다. 즉, 아군이 파괴

여 게임 오버를 면할 수 있다. 이 스테이지에서 최후전으로 배치해야하는 유닛은 바로 패널 기계이다. 사할 거리가 긴 부기로 적의 중심부에 들어가지 않으면서, 불로니를 공격할 수 있기 때문이다. 최소 3번에 파괴해야 녹색군이 부수는 것을 면할 수 있다. 오리지널 부대는 두 부대가 출진할 수 있으며, 그 중 한 부대는 두 번째 맵으로, 나머지 부대는 첫 번째 맵에서 아군 본거지를 향해 오는 녹색군을 상대하자.



▲ 이 지역을 8만 9천여 부대만 OK

주의해야 할 유닛

GP-2로 속박이던 가도가 이번에는 노이에-필을 타고 코우의 GP0-D 엔드러비움을 괴롭힌다. 가도는 철저히해 코우만 공격하므로 오리지널 부대의 도움이 있을 때까지는 잘 도망 다니야 한다.

WANNA MECHANIC

Z인간을 이용하여 라지커 커스팅까지 개발했다면 이제 Z인간을 만들 수 있다. 라지커 커스팅과 전담Mk.4나 Mk.5를 합체하면 양산형 Z인간이 나오며, 이를 개발하면 하이 Z인간까지 만들 수 있다.



▲ 드디어 공군을 생산할 수 있다

제 23화 검은 건담

승격 등급	1
다발의 양력	-
폭스의 양력	-

승리 조건	1. 적군 유닛의 침몰
패배 조건	1. 적군 본거지 침몰
이벤트 보너스 달성 조건	1. 폭스의 공군의 공군일기 침몰

보너스 스테이지 승리 조건	1. 적군 유닛의 침몰 2. 무우엔(무우엔)의 적군을 방어
패배 조건	1. 양무실패의 적군 2. 적군 보격기 침몰

미션

먼저 미션에서 오리지널 부대의 위치를 확인 오른쪽 위로 배치한 다음, 사마와 카규를 북쪽으로 이동시키자. 오리지널 부대는 북쪽에 있는 적 부대의 HP를 잃어면서, 사마의 워디어스로 파괴하자. 사마의 워디어스는 분량이 없지만 때때마다 에너지를 회복하기 때문에 쉽게 결핵치를 받을 수 있다. 4명의 게스트 유닛도 각을 모두 파괴하지 않고, 최면 왼쪽 위에 위치한 불로니 유닛으로 나가면 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 오리지널 부대는 보초만 잘 OK

보너스 스테이지

보너스 스테이지를 클리어하기 위해서는 호우생가를 지구까지 옮기거나 핵을 일방성 커야 한다. 그러나 벨이머이 약한 호우생가를 이동시키는 것은 위험하므로, 적을 전멸시키는데 주력하자. 오리지널 부대는 지구에 있는 토치카를 파괴하고 아가아를 도우러 움직이자. 토치카는 빙 사해 한방에 타지



▲ 공군에게 움직임을 맡겨 있다

므로 걸음을 필요는 없다. 첫 번째 방에서 움직이는 일렉산드리아함이 두 번째 방으로 오지 못하도록 아가미의 유니트로 방어 놓으면 오리지널 부대가 오는 동안의 시간을 벌 수 있다.

■주의해야 할 유니트

라이라가 타고 있는 걸발디히 움직일 수 없게 해야 한다. 비록 약한 기체이지만 그녀의 부대가 호우센카를 공격하면 게임이 끝날 수 있으므로, 호우센카는 후방에 놔둘 것.

■WANNA MECHANIC

플로나에서 사아의 킥디어를 ACE로 만들 수 있다. 오리지널 부대는 사아가 키기를 파괴할 수 있도록 보조하는 역할만 하자.

제 24화
자브로의 바람

승격 횟수	1
엔진 무비	-
필드 무비	-

승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 적군, 공터도, 로케트로, 역동리의 공격 부대가 1개라도 격파

이벤트 보너스 달성 조건

1. 공터 부대 3기체에 공격

보너스 스테이지 보너스 승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

2. 적공격의 적에게 적발로 2중공격 15번 이상에 성공

패배 조건

1. 적군, 공터도, 로케트로, 역동리의 공격 부대가 1개라도 격파

2. 적군 본진의 침공

■미션

아군의 오리지널 부대는 화면 오른쪽에, 강하 부대(카뷰, 크와트로, 로메트로, 아로리)와 아가미는 왼쪽에 위치하고 있다. 즉각 오리지널 부대를 왼쪽으로 이동하여 시로코의 옛사자를 파괴하고, 위에서 내려오는 하리온(ハリオン), 시라미스를 2함대 등 총 3함대를 파괴하자. 그러면 강하 부대가 지구로 진격할 수 있는 루트가 만들어진다. 이들 강하 부대는 화면 좌상으로 이동하여 지구로 향하자. 그러고 오리지널 부대는 오른쪽에서 이동해 오는 마라시이 2대와 일렉산드

리아를 상대하면 된다. 적기가 모두 파괴되기 전에 강하 부대가 모두 지구로 내려가면 이벤트 보너스가 발생한다.



▲ 4 유니트기 지구로 투입하면 클리어

■보너스 스테이지

중앙에 강하 부대가 있고, 레코와 카이를 구하기 위해서는 길 1로 막은 지하 입구로 들어가야 한다. 문제는 강하 부대가 분할에서 매우 멀리 떨어져 있기 때문에 공격을 및 회피율이 낮고, 숲이라 이동하기에 어렵다는 점이다. 오리지널 부대는 아군 본진기를 공격해 오는 적 부대를 처리하자. 레코가 있는 위치는 스테이지 시작 전에 레코와 카이의 대화가 나오는 건물이다. 그 건물로 카뷰의 건널길로 출가자. 마지막으로 해야 할 일은 강하 부대 전원을 아우도무라(アウドムラ)로 옮겨 태워야 한다. 특히 사아의 킥디와 킥디어스는 숲에서 움직일 수 없으므로 첫 번째부터 아우도무라를 향해 부저한 이동해야 할 것이다. 무사히 아우도무라에 도착해도 문제가 다시 발생한다. 그 다음 턴에 2대의 적기체가 등장하기 때문이다. 최소한 3턴의 여유를 갖고 아우도무라에 탑승하자.



▲ 배운 이 위치에 레코가 있다

■주의해야 할 유니트

시로코의 옛사자로 변형 유니트이다. 기체 자체는 능력이 낮지만 시로코는 사격 2X, 격투 2X, 회피 33으로 매우 우수하여 파괴하기 힘들다. 게다가 이동력도 높으나 근접 공격을 할 수 없으니(888)로 변형하기 전까지는 전투파우로 돌리 현 다음, 공격하자.



▲ 시로코의 옛사자

■WANNA MECHANIC

22건담의 개발이 늦어져서 백식을 얻지 못했다면 크와트로의 백식을 ACE로 올리는 것도 좋다. 단, 백식이 파괴되면 게임은 끝나며, 크와트로는 모함미 없기 때문에 기체를 회복할 수도 없다. 실력이 있다면 시도해 보자. 또한 알렉산드리아에는 걸발디히가 탑재되어 있다. 반드시 최후하자.

제 25화
하얀 어둠을 헤치고

승격 횟수	2
엔진 무비	-
필드 무비	-

승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 기사의 격파

2. 아군 본진 침공

이벤트 보너스 달성 조건

1. 적기 10기 이상 격파

보너스 스테이지 보너스 승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

2. H.V.M 68기체 격파

패배 조건

1. 영구 실패

2. 아군 본진 침공

■미션

이벤트 랜은 폭이 좁아 수중에 아군 본진기가 있으므로, 만약 화이트 캐논사 알미온 같은 난항을 경험한 보유하고 있다면 반드시 인력 적반에서 위치를 지정해 주어야 난관을 모면할 수 있다. 적의 수중 병력이 대단히 많기 때문에 초기에 끌려야 한다. 쉽게 스테이지를 넘기는 방법은 로자미아의 가르살을 기쁘게 파괴시키는 것이다. 그러면 적은 모두 파괴하고 보너스 스테이지로 넘어가게 된다.



▲ 기존의 스테이지를 파괴하라

■보너스 스테이지

이전의 H.L.V를 6시간 보호하면 클리어 할 수 있지만, 적들은 아군을 무시한 채 H.L.V만 공격해 온다. 따라서 카뮈, 이므로와 오리지널 부대로 신속하게 처리하라. 시간을 끌다가는 게임 오버가 되기 쉽다. 초기에 배치된 적 유닛들을 모두 처리하면 다음 단계에서 적의 용원 부대가 왼쪽 위에서 등장한다.



▲ H.L.V를 6시간 보호하면 스테이지 클리어

■주의해야 할 유닛

보란의 맞사마(アッシャー)는 운동성이 뛰어난 기계로 이동 성능과 회피 성능이 우수하다. 다만 근접 투기가 없으므로 공중 공격을 가능하게 만들어 주는 S.F.S.에 탑승하면 침사벌도 공할 수 있다. 아르모나 오리지널 부대의 애이스를 캐치해서 처리하라.



▲ 무기는 침사벌을 위해 오픈

■WANNA MECHANIC

경험치나 상대의 기체를 확보하기에는 상황이 급박하게 돌아간다. 스테이지를 클리어하는데 주목할 것.

제 26화 홍콩 시티

승차 기체	1
이벤트 단위	-
폭사 단위	-

승차 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
▶▶▶▶▶ 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
▶▶▶▶▶ 조건	
1 적군을 보충을 격퇴	

▶▶▶▶▶ 스페셜 미션(승차) 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
▶▶▶▶▶ 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
2 적군 본거지 점령	

■미션

이번 스테이지도 지형에 많은 장애가 있는 지역이다. 따라서 오리지널 부대의 중요 MS는 S.F.S.를 탈 수 있도록 구성하라. 안터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 배치해야 하는데, 오른쪽 하단에 배치하는 것이 안정적일 것 보인다. 작은 S.F.S.에 탄 하이 지크와 포우의 사이코 건담으로 구성되어 있다. 카뮈가 포우를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 넘어가며, 오리지널 부대는 하이 지크를 처리하는데 열중하라. 싸이코의 아우도무라는 카뮈와 아르모로 충분한 방어할 수 있다.



▲ 아우도무리를 보았어

■보너스 스테이지

아르모가 파괴 있는 모티브트를 보호해야 하는 것이 이번 스테이지의 임무다. 이곳 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음



▲ 이벤트는 모티브트

아르모가 있는 해면까지 이동시킨 다음 적의 진함을 파괴하라. 2번 배에 포우의 사이코 건담이 다시 등장한다. 수중에 있는 자크 마린나 부대는 자상으로 올라오기를 기다려 파괴하라.

■주의해야 할 유닛

포우의 사이코 건담은 공격력 38, 방어력 34, HP2000에 2~7의 사정 거리를 갖는 확실 계기 입자포가 무기이다. 이군의 네오(후지)는 한방에 맞으면 죽을 수 있는 위력이다. 철저하게 접근전으로 승부하라.



▲ 강력한 유닛을 지명하는 사이코 건담

■WANNA MECHANIC

포획할 수 있는 유닛은 하나도 없다. 22건담과 건담NT1-FA를 개발하여 만든 프로토 타입 22건담을 계속 개발하면 이번 작품에서 처음으로 등장하는 S2건담을 만들 수 있다. 클리어하는데 가족한 시나리오이므로 경향치 보다는 살아남는데 주목하라.

제 27화 시로코의 눈

승차 기체	2
이벤트 단위	-
폭사 단위	1

승차 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
▶▶▶▶▶ 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
▶▶▶▶▶ 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
1 적군 본거지 점령	

▶▶▶▶▶ 스페셜 미션(승차) 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
▶▶▶▶▶ 조건	
1 적군 유닛의 전멸	
2 적군 본거지 점령	

■미션

오리지널 부대는 두 부대가 출격할 수 있

다. 언더 지면에서 오리지널 부대의 위치를 따라 첫 번째, 세 번째 램에 위치시킨 다음 출격한다. 카류 팀은 두 번째 램에 있으므로 전력을 집중시키기 위해 오리지널 부대를 모두 이쪽으로 옮기자. 카류로 제리드를 파괴하면 보너스 스테이지로 가게 된다. 퀘스트 푸어는 마우어의 카보스레이가 근처에 있고 카류와 제리드 전투를 벌이면 볼 수 있다.



▲ 대신해서 따지는 마우어

■ 보너스 스테이지

카류가 제리드를 파괴하면 시모코와 하만이 야군 본거지를 물리치고 공격해 온다. 오리지널 부대는 아가아와 할류이이 전력을 집중시키고 적의 공격에 대비하자. 할브라퍼의 아군이 레오나 콘도가 탄 메다스를 공격하면, 메다스는 터지고 아군은 퇴각한다.



▲ 엄청난 물결로전

■ 주의해야 할 유닛들

시모코가 타고 나오는 전함 도코스·기어(1코스·4기)는 사정거리 6의 대항 배가 임피로를 장악하고 있다. 명중률은 낮음에 시모코의 능력에 뛰어나기 때문에 MS급은 한방에 처한다.

■ WANNA MECHANIC

Z전담을 개발하면서 메다스를 만들지 않았다면 최의 메다스를 ACE로 만들자. 또한



▲ 기어는 반드시 포획하자

보너스 스테이지에서는 거처C(서치)를 포획할 수 있다. 아르시스 계열의 MS를 만들거 치에서는 반드시 필요한 유니트도 하얀의 모형을 먼저 파괴하자.

제 28화 영원한 포우

출격 기동	2
야전기 동력	-
잠수기 동력	1

승리 조건
1. 10만 엔베르 적 유니트 전멸
패배 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 영구 실패
이벤트 보너스 할당 조건
1. 제1회 제2대를 적지

보너스 스테이지 승리 승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 영구 실패/1회 이상 영구 실패
패배 조건
1. 영구 실패
2. 적군 본거지 점령

■ 미션

이번 스테이지에서 적은 대부분이 SFS에 타고 등장하기 때문에 기동성이 뛰어나다. 오리지널 부대도 중요 기체에게는 SFS를 함께 편성시키자. 이렇게 하지 않으면 적 유니트를 라이플이나 광범위한 죽어안만 하는데, 밀 사멸에 비해 공격 성공률이 낮아지므로 그만큼 피해도 크게 발생할 수 있다. 제리드와 카류, 포우가 5만 이내에 있고, 카



▲ 적은 모두 SFS를 타고 등장한다



▲ 탱이었던 공격을 맞고 부지는 시모코 건

류가 포우의 공격을 받으면 퀘스트 푸어가 발생한다.

■ 보너스 스테이지

보너스 스테이지의 임무는 크와트르가 타고 있는 에레카를 위한 복동체 위치란 의사당에서 옮기는 것이다. 아르모와 카류, 아우도푸라가 공중에 있는 적 병력을 타고, 오리지널 부대는 의사당 부근에 있는 것까지 부대를 처리하자.

■ 주의해야 할 유닛들

제리드의 하이아전은 공중형 MS로 다른 기체와는 다르게 SFS 필요 없이 항상 공중에 떠 있다. ACE기체이니 만큼 밀 사멸에 의한 공격력이 매우 추수하기 때문에 넓은 거처로 공격하면 위험하다. 제리드는 철치제자 이므로, 크와트르, 카류로 상대하자.



▲ 탱이었던 2~3회 공격 능력이 없다

■ WANNA MECHANIC

포획할 수 있는 유니트는 하이 저크뿐만 아니라, 이번 28화에서는 오리지널 부대의 정형치를 양산해 주려하자.

제 29화 우주로 달린다

출격 기동	3
야전기 동력	-
잠수기 동력	1

승리 조건
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적 본거지 점령
패배 조건
1. 그와트르의 적지
2. 영구 실패/점령
이벤트 보너스 할당 조건
1. 그와트르 HP 50%이하의 클로니 캐익을 공격

보너스 스테이지 준비 조건

1. 적군 유닛의 생명

모바일 조건

1. 플루티 유닛의 파괴
2. 적군 보충장

미션

스테이지가 시작되면 티탄즈의 콜로니 레이저에 의해 본거지가 폭파된다. 거리가 없는 상태이니 오리지널 부대로 가려의 역할을 해야 한다. 하지만 그라핀이 파괴되면 게임은 끝나므로 적의 공격이 닿지 않는 곳으로 옮겨 놓자. 콜로니의 HP가 40000이하가 되었을 때 하지만 그라핀으로 공격하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 본진 방어는 이렇게 지다

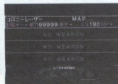
보너스 스테이지

첫 번째 방에는 하얀 부대가, 두 번째 방에는 티탄즈가 공격해 온다. 주의할 것은 미션에서 획득한 콜로니 레이저를 지켜야 한다는 점이다. 적의 수가 매우 많기 때문에 소모전이 되기 쉬우므로, 함대 내에 있는 모든 유닛들을 꺼내어 콜로니를 지키자.



▲ 시로코는 미션만을 공격한다

주요메이할 유닛들



▲ 현재 99999를 자랑하는 콜로니 레이저

두말할 것도 없이 콜로니 레이저를 조심해야 한다. HP는 80000에 위력은 500000으로, 한마디로 레이저가 지나간 자리는 계가 되어 버린다는 뜻이다. 보너스 스테이지에서는 로사이어의 사이드 건담MK1을 주의하자. 사정 거리가 8이나 되는 리플렉터를 장비하고 있다.

WANNA MECHANIC

이번 스테이지에서는 제리드가 모함을 당고 등장하기 때문에 그의 비이언을 포획할 수 있다. 더불어 그 원형에는 차남도 함께 타고 있으므로 함께 포획하자.

제 30화 메존의 반란

승격 기준	2
이벤트 단위	1
플루티 단위	-

승리 조건	2
1. 적군 유닛의 생명	
모바일 조건	
1. 적군 유닛의 생명	
이벤트 보너스 필성 조건	
1. 루스(스-기) 1 SOL을 파괴	

보너스 스테이지 준비 조건	
1. 10인 이벤트 적군 유닛의 생명	
모바일 조건	
1. 영구 생명	
2. 영구 유닛의 생명	
3. 영구 보충장 생명	

미션

이제 2진영의 스토리는 끝나고 건담 켈 디얼의 시대로 들어오게 된다. 처음 두 번째 방과 세 번째 방에 상당수 배치되어 있다. 특별히 락 제한은 없으므로 오리지널 부대와 함께 심심히 파괴하면서 진행하자. 5진영에 타고 있는 루스가 세 번째 방 중앙에 위치한 SOL을 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 적군 주력 부대는 퍼크 이언

보너스 스테이지

10인 이벤트 적을 모두 파괴해야 하는 스테이지이다. 그러나 탱이 모두 4개로 구성되어 있어서, 탱 이동을 하는 데에만 3인이 소모된다. 적 함대는 사람으로 과처치 도당을 다니므로 이군도 전력을 분산하여 신속히 적을 처리할 것. 탱이 모자를 깨는 적 함대 파괴하여 에너지를 아껴야 한다. 모함에 들어갔다 다시 나오는 데에만 2인이 소모되기 때문이다.



▲ 함대도 노려라

주요메이할 유닛들

이번 스테이지에서 특별한 주의할 유닛 또는 등장하지 않는다. 대부분 바깥과 제르 이언만이 등장하는데 결집치를 상당히 많이 주므로 오리지널 부대를 육성하는데 많은 도움이 될 것이다.

WANNA MECHANIC

루스의 2진영 루스러형을 ACE로 만들 수 있다. 특히 이번 스테이지에 등장하는 적들은 결집치를 많이 주기 때문에 쉽게 레벨을 올릴 수 있을 것이다. 오리지널 부대로 이번 스테이지에서 충분히 레벨을 올려 두자. 보너스 스테이지에서는 제르 이언을 포획할 수 있다.



▲ 5진영을 ACE로

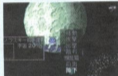
제 31화 에어즈의 공방

승격 기준	2
이벤트 단위	-
플루티 단위	1

- 승리 조건**
1. 적군 유니트의 전멸
- 패배 조건**
1. 적군 유니트의 전멸

미션

보레이브의 건담MkⅡ가 등장하여 달로 도망 중이다. 이번 스테이지의 목적은 흰 수에 제한 없이 적을 전멸시키는 것이므로 많은 경험치를 얻을 수 있는 장소이다. 달로 내려가기 위해서는 모함이 달에 도착해야 한다. 달 주위에는 누벨집단 있으므로 간단하게 처리하고 내려갈 수 있다. 그러나 문제는 여기에서 발생한다. 달에서 지면으로 내려갈 때, 어디로 떨어질지 모르기 때문에 전력이 분산될 수도 있다.



▲ 공해 커맨드를 이용하여 내려가기



▲ 애도로 떨어지지 모른다

주의해야 할 유닛

이번 스테이지에서도 특별한 주의할 유닛은 등장하지 않는다. 대부분 제크 아인이 등장하는데 큰 위험은 없으므로 쉽게 할 리어할 수 있는 스테이지다. 보레이브의 건담MkⅡ 정도가 위협적이지만 같은 편이기 해도 처리하자.

WANNA MECHANIC



▲ 다양한 제크 아인이 등장한다

주주에서는 누벨집단(ヌベルジム), EWAC로(ウイ)를 포획할 수 있고, 달 표면에서는 제크 아인 1, 1, 1을 포획할 수 있다.

**제 32화
에스·라이트**

승리 조건	1
패배: 당파	-
패배: 당파	-

- 승리 조건**
1. 적군 유니트의 전멸
- 패배 조건**
1. 적군 유니트의 전멸
- 이벤트 보너스 달성 조건**
1. 제크 아인 1(제크아인)를 격파

- 보너스 스테이지 미션 승리 조건**
1. 적군 유니트의 전멸
- 패배 조건**
1. 적군 유니트의 전멸
2. 적군 본부서 전멸

미션

오리지널 부대는 한 부대가 출전할 수 있으며, 화면 북쪽에 위치하게 된다. 요가 탄 제카서스는 중앙에 위치하고 있는데, 일단 오리지널 부대와 합류하기 위해 뒤로 이동시키자. 그러면 그라세이가 따라오면서 가세트를 감독 내려놓는다. 요의 8진당으로 그라세이를 격파하면 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 제2편 전체 살고 있는 그라세이



▲ 높은 차가라지

보너스 스테이지

두 번째 밤에 있는 아군 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음, 화면 오른쪽 중앙으로 이동시키자. 그리고 첫 번째 밤에 있는 제카서스와 요를 두 번째 캠프로 이동시켜서 오리지널 부대와 합류하자. 제카서스와 리타기로 조디·악을 공격하면 부대 화면으로 이어진다. 그 후 요가 조디·악을 공격하면 조디·악은 두 개로 나뉘어 조인(ゾイン)으로 바뀐다.



▲ 인공의 제가되어 버리는 대로

주의해야 할 유닛

토슈크레이(トッシュクレイ)가 되고 있는 조디·악(ゾディ・アック)은 거의 전함급 유닛이다. 밤 별기인 대형 제가 입자로는 공격력이 9000으로 웅만한 기체는 한방에 터진다.



▲ 전함급인 조디·악

WANNA MECHANIC

이번에도 제크 아인 시리즈와 함께 제크·츠메이(ゼク・ツメイ)를 포획할 수 있다. 이로써 제크 시리즈의 완성이다.

**제 33화
상그리라의 소년**

승리 조건	1
패배: 당파	-
패배: 당파	-

- 승리 조건**
1. 적군 유니트의 전멸
- 패배 조건**
1. 요의 격파
- 이벤트 보너스 달성 조건**
1. 제스(ジェス)를 격파

▲ 다양한 제크 아인이 등장한다

보너스 스테이지와 숨바 조건

1. 적군 유닛의 전멸

비바 조건

1. 적 1명의 격멸

이벤트 보너스 2의 빌딩 조건

1. 적 1명 이상 격멸

보너스 스테이지 2의 숨바 조건

1. 적군 유닛의 전멸

비바 조건

1. 적군 유닛의 전멸

2. 적군 본거지 점령

미션

이제는 ZZ전담의 사대로 넘어왔다. 게임 초기에는 유도가 탄 ZZ전담과 마슈마가 탄 가루스만이 등장한다. 따라서 필연적으로 보너스 스테이지로 갈 수밖에 없다. ZZ전담의 빔 사멸을 처리하자. 보너스 스테이지도 간단하게 클리어할 수 있다. 브라이언의 아가마가 남쪽에 있는 해자를 절단하면 아장과 제논이 등장한다.



▲ 빔 사멸을 날리는 유도



▲ 갑자기 합구를 먹는 두 사형

보너스 스테이지



▲ 이벤트 델타·해대를 타고 나오는 마슈마

첫 번째 델타에 마슈마와 아가마가 위치하고 있고, 두 번째 델타는 아군의 본거지와 적 함대가 위치하고 있다. 멀리 떨어진 무의코아 코어타 Z2를 아가마에 태웠으면 두 번째 델타로 이동시켜서 오리지널 부대와 합류하자. 적을 전멸하면 이번 스테이지는 클리어하게 된다.

주의해야 할 유닛

보너스 스테이지에서 등장하는 마슈마의 조사에는 델타 행기가 있으나 주의할 것. 그러나 에너지 소모율이 커서 한편밖에 사용할 수 없다. 오리지널 부대로 처리하자.

WANNA MECHANIC

엑시스 유닛들을 만드는 데 필요한 가루스D와 가루스R, R-자자를 포획할 수 있다.

제 34화
리나가 사라졌다

출격 기동	1
에너지 동력	-
플스탄 무력	-

숨바 조건

1. 적군 유닛의 전멸

비바 조건

1. 라이언 로즈(ライアンローズ)의 격멸

이벤트 보너스 빌딩 조건

1. 유도 1기(제1기) 빙송의 엔도라를 격멸(빙송기 불기)

보너스 스테이지와 숨바 조건

1. 6번 유닛을 가루스D(가루스D)로 격멸(빙송기 불기)

비바 조건

1. 빙구 소멸

2. 적군 유닛의 전멸

3. 적군 본거지 점령

미션

이번 스테이지는 본거지가 없기 때문에 인터 미션에서 오리지널 부대의 위치를 선정해 주어야 한다. 그 위치는 첫 번째 델타 왼쪽 함대에 놓는 것이 좋다. 그래서 두 번째 델타에 있는 아가마도 이동시켜서 중앙에 있는 적의 두 함대를 함께 상대하자. 멀리 있는 라이언 로즈는 추이 부대가 도착할 때까지 델타 이동으로 엔도라의 공격을 피할 수 있다. 엔도라를 파괴하면 델타 불이 등장한다. 그녀를 파괴하면 미션 클리어.



▲ 빔 이동으로 유닛을 모은



▲ 유도도 엔도라를 파괴하라

보너스 스테이지

리안-겐의 사다만은 두 번째 델타에 있다. 사다만 이외에도 6대의 전함과 그 속에 파고 있는 유닛들이 상당히 많기 때문에 공격할 때에는 에너지를 모두 써 두어야 한다. 오리지널 부대와 함께 아가마를 이동시켜서 6번 이내에 사다만을 파괴하자.

주의해야 할 유닛

리안의 드라이브, 그레이의 바루, 델타 불의 쥬베레이는 모두 강력한 기계이면서 초강기 상태로 되어 있다. 즉, 빔 사멸 공격을 받으면 크리티컬이 반드시 나오기 때문에 한방에 터질 수도 있다. 반드시 원거리 공격으로 근역을 낮은 다음 공격하자.



▲ 3리터용 공격하는 주의!

WANNA MECHANIC

엑시스의 거의 모든 유닛이 등장한다. 가루스R는 물론, 조사, 가 조운 등을 포획할 수 있다. 만약 포획했던 브라우브로를 깨달아 엘베스로 만들었다면 아군도 쥬베레이를 생산하게 된다.

제 35화 불타는 지구

승격 기쁨	1
이벤트 단위	-
월드맵 단위	-

승격 조건

1. 적군 유닛의 전멸

이벤트 조건

1. 불의 격파
2. 적군 유닛의 전멸

오브젝트 보너스 및 보너스 조건

1. 점도 100점(100%)을 획득하면 탱기 불기

미션

화면 위쪽에 푸가 대저드 자크에게 둘러싸여 있다. 탈출하기 위해서는 ZZ전담으로 변형하여 오른쪽이나 왼쪽에 있는 대저드 자크에게 빔 사냥을 공격한 다음, 부서지면 웨이브 라이다의 탈출하자. 이곳은 지형이 사막이라 이동이 쉽지 않다. 변형 기체는 비행 형태로 싸우기 이상하면 수월하게 움직일 수 있다. 줌과 문맹을 파괴하면 보너스 스테이지로 가게 된다.



▲ 탈출 성공!

보너스 스테이지

적은 화면 중앙에 밀집되어 있다. 일단 한이 배가 입자포를 발사한 브라이드의 아가하는 아군 본진기 쪽으로 피신시키고, 오리지널 부대와 줌도 탱을 중앙으로 이동시켜서, 공중에 있는 드라이브 부대는 화이트의 아우도부대 부대로 처리하고, 수중에 있



▲ 적은 중앙에 집중되어 있다

는 카를은 곧 지상으로 올라오므로 일부러 움직일 필요는 없다.

보수의메이 할 유닛

문맹의 드래지(ドレッジ)는 높은 위치에서 없지만 초장기 상태에 육상 A의 능력을 갖고 있어서 이동력이 높다. 심플리 비행 형태도 접근하지 말자.

WANNA MECHANIC

드래지와 대저드 자크, 가루스, 크샤와 승승형 유니트인 카를(カール)을 포획할 수 있다. 그다지 쓸모 있는 유닛들은 아니다. 이는 유니트만 포획하고 나머지는 경험치를 위해 파괴하자.



▲ 카를은 한명이 건물을 만들 때 필요이다

제 36화 더블린의 오후

승격 기쁨	1
이벤트 단위	-
월드맵 단위	-

승격 조건

1. 적군 유닛의 전멸

이벤트 조건

1. 적기체의 점

오브젝트 보너스 및 보너스 조건

1. 점도 100점(100%)을 획득하면 탱기 불기

미션

1. 적군 유닛의 전멸

이벤트 조건

1. 전 용량 75% 점
2. 적군 본진기 전멸

미션

아가하는 그 위치에서 움직일 수 없으며 에너지가 없기 때문에 하이 배가 입자포도 사용할 수 없다. 오리지널 부대는 하늘에 위치하고 있는데 밑에는 적이 가로막고 있어서 내리갈 수도 없다. 일단 오리지널 부대를

5칸 위로 옮기고, 각각 동쪽, 서쪽, 남쪽으로 강한 유니트를 내려보내자. 이번엔 일단 밖에는 될 것이다. 아가하스의 바쿠는 곧 지상으로 내려와서 아가하를 공격해 온다.



▲ 첫 번째 비행형 방어전용을 구축하자

보너스 스테이지

3대의 운송기가 등장하며, 모두 타지 않으면 패배하게 되는 스테이지이다. 첫 단계는 움직이지 말고 적이 다가오면 하늘로 상승하여 공격을 피하자. 적은 SDF를 타고 있기 때문에 하늘로 올라와 줌도 팀으로 적을 신속히 처리해야 한다. 그리고 특이하게 플레이어 부대는 우주에서 출격하게 된다. 우주에도 적이 있으니 모두 처리하고 지구로 낙하하여 아가하를 돕자. 적은 풀리다니나, 줌의 ZZ전담에 있는 화이트 배가 캐논을 이용한 한방에 처리할 수 있다. 우주에 있는 볼로니를 파괴하면 엔도라를 파괴한다.



▲ 연방에 출동

보수의메이 할 유닛

이번 스테이지에서는 대부분 3인승에 타고 있는 가루스, 크샤와 드라이브이 등장한다. 문맹은 유니트가 3인승에 타게 되면 공중 능력을 갖게 되어, 아군이 지상에 있다면 별



▲ 지상도 공격하는 가루스, 크샤와 원정

사별로는 공격을 할 수 없게 된다. 즉, 근접 공격이 적은 아군을 공격할 수 있으나, 아군은 고차 발칸으로 딱히 공격할 수 없다는 말이다. 게다가 가부스기와 드라이셀은 뒤에도 강력하여 어느 정도 아군의 피해를 감수해야 할 것이다.

■WANNA MECHANIC

마슈마에로가 탑승하고 있는 엔드라클(エンドラク)에는 바위가 실려 있으며, 다른 전함에도 가부스기와 드사가 탑승되어 있다. 강력한 유니트이나 잊지 말고 포획하자.

제 37화

전사(戰士), 다시

승격 기쁨

이벤트 준비

필스톤 준비

승리 조건

1. 적 유니트의 전멸

패배 조건

1. 이기개의 격침

이벤트 보너스 달성 조건

1. 승도크 프론트(승도크)를 격파할 때까지 불가

보너스 스테이지(이벤트) 승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 적군 유니트의 전멸

2. 적군 본부 격침

■미션

이번 스테이지에서는 한 부대만 출격할 수 있다. 인력 미션에서 오리지널 부대를 왼쪽에 위치하게 하고, 중앙에 고립되어 있는 벨·아가마를 왼쪽으로 옮겨서 아군의 오리지널 부대와 합류시키자. 적들은 아군을 무사한 채 철저히 벨·아가마만을 노린다. 적군의 2번 책에 프르크의 쿼데라이 MkⅡ가 등장하므로 주도로 처리하자.



▲ 주도를 노리고 공격해 오는 프르크

■보너스 스테이지

두 번째 탠 성단에는 하인의 부대가, 첫 번째 탠 위단에는 그래픽의 부대가 위치하고 있다. 오리지널 부대로 아군 본거지를 향해 내려오는 하인의 진함을 처리하고 벨·아가마는 라이언 로즈와 함께 전장에 휘말리지 않도록 도망치자. 그런 벨·아가마의 활약이 없지 않기 때문이다. 그리고 라이언 로즈가 벨 연사의 공격을 받으면 퀘스트 무기가 발생한다.

■주의해야 할 유니트

보너스 스테이지에서는 주의해야 할 유니트가 대거 등장한다. 프르크의 벨 연사, 라이언 드렌틀로 부대, 양산형 쿼데라이 부대, 하인의 쿼데라이, 카라-순의 게이크로 블롭, 모두 잔뜩 득이 올라 있는지 초강기 상태이다.

■WANNA MECHANIC

가자드, 가·조움, 가부스기, 드사, 마슈, 드라이셀을 포획할 수 있다. 하지만 살기에 급급한 이번 스테이지에서 포획하지 하거나 쉬운 일은 아닐 것이다.

제 38화

하늘에 불을 뿜어내는 것

승격 기쁨

이벤트 준비

필스톤 준비

승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 전사(戰士)의 격침

이벤트 보너스 달성 조건

1. 이기개 1사기를 격파

보너스 스테이지(이벤트) 승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 적군 유니트의 전멸

2. 적군 본부 격침

■미션

이번 스테이지부터는 약속의 사야 편이다. 가장 먼저 해야 할 일은 인력 미션에서 진함을 바꾸는 일이다. 신형합인 라·카이랄(ラ・カイラス)은 기체를 12 유니트로 운송할 수 있기 때문에 반드시 바꾸어 들어와야 한다. 이러한 친화는 화면 중앙에 위치하

고 있으며, 작은 화면 뒤, 아래로 배치되어 있다. 일단 친화는 첫 번째 탠으로 이동시켜 오리지널 부대와 브라이트의 라·카이라드로 보호하자. 이므로와 케라도 첫 번째 탠으로 옮겨서 적이 올라오는 것을 기다렸다가 일기에 파괴하자. 이므로로 사야를 파괴하면 보너스 스테이지가 개시 된다.

■보너스 스테이지

적의 수는 미션과 비슷하지만 문제는 아군 함대의 HP가 모두 1/3밖에 없는데도 포위 당한 상태이기 때문에 매우 어려운 상황이다. 첫 번째 탠에 위치한 아군의 본거지에서 오리지널 부대를 출격시킨 다음 중앙에 위치한 적의 함대를 공격하자. 그러면 두 번째 탠에 있는 라·카이라드 부대의 부담을 덜어 줄 수 있을 것이다. 그리고 브라이트의 라·카이라드 부대는 화면 왼쪽으로 이동시켜서 집중 포화를 맞을 수 있도록 하자.

■주의해야 할 유니트

사야의 사자비(サジビ)와 규테이의 야크트·도가(ヤクト・ドガ)는 요주의 1순위 기체이다. 특히 사야는 링크가 총사로 사격의 3배에 격추치 3배, 회피율 2배, 그리고는 타입 레벨은 9가 되기 때문에 공격할 때에는 조심해야 한다.

■WANNA MECHANIC

1순위로 언어야 하는 기체는 세켄(セケン)이다. 바로 이 제켄을 통해서 F99이나 V전담을 만들 수 있다. 또한 적함대에게 사가·도가를 회수할 수 있다. 이 기체도 조합을 통해 다양한 기체를 만들 수 있으므로 반드시 회수할 것.

제 39화

불쾌한 기억과 함께

승격 기쁨

이벤트 준비

필스톤 준비

승리 조건

1. 적군 유니트의 전멸

패배 조건

1. 적군 유니트의 전멸

■미션

이번 스테이지는 제켄을 모두 물리쳐야만 클리어하게 된다. 보너스 스테이지도 일

고 적들도 화근하게 공격해 온다. 사야의 사지비와 아르모의 뉴전담이 전투에 들어가면 레스토 부대가 나오게 된다. 적들도 점점 대렬으로 있지만, 아군도 라·카이탈과 함께 오라지널 부대로 함께 모여 있기 때문에 어렵지만은 않을 것이다. 그리고 네 번째 명에 있는 적들은 세대의 아군 전함이 파괴되면 첫 번째 명으로 온다. 이때 핵탄두 미사일을 사용하므로 주의할 것.

■주의해야 할 유닛

사야의 사지비는 아르모를 노리므로 크게 걱정하지 않아도 된다. 다만, 끝내기의 아르모 도가와 루에스의 알파·아일랜드 배가 입포로 공격이 부서우므로 접근전으로 승부하자.



▲ 루에스의 알파·아일랜드

■Wanna Mechanic

38회에서 얻은 기차·도가를 편입이 있는 기차와 합성하면 사이코퓨 시험형을 만들 수 있으며, 또한 게이모르크와 합성하면 사지비를 얻을 수 있다.

제 40화

이상과 건국

승적 기동	1
이벤트 단위	-
물산 단위	-

승차 조건

1. 적군 유닛의 전멸

모바일 조건

1. 권능3R44의 격파

이벤트 스페셜 이벤트 승차 조건

1. 권능3R44의 우수장제 도달

스페셜 스페셜 이벤트 승차 조건

1. 적군 유닛의 전멸

모바일 조건

1. 핵탄두(레스토)의 격파
2. 적군 본거지 함몰

■미션

역습의 사야 시대는 끝나고 이제는 건담 F91의 시대로 들어오게 된다. 콜로니 안의 상

황은 매우 좋지 않다. 유니트의 이동력이 매우 낮은 데다가 적의 숫자가 아군에 비해 압도적으로 많다. 그러나 콜로니 입구에 있는 적들은 움직이지 않으니 그 밖에 있는 적만 처리하면 일단 안심할 수 있다. 이 사이에 사라스함함과 오라지널 부대는 우주에 있는 적을 처리한 다음 시복을 도우미 콜로니로 내려가자.

■보너스 스테이지

콜로니 안에는 시복 팀이, 우주에는 오라지널 부대가 각각 출진하게 된다. 콜로니 안에서는 적의 움직임이 둔하기 때문에 먼저 오른쪽에 있는 안나마리를 처리하고 우에 드렐의 공격을 기다려라.

■주의해야 할 유닛

드렐-로나(ドレルロナ)와 벨가·다라스(ベルガ・ダラス)는 공중 지형 적용이 C이기 때문에 속도가 빠르며 공격력이 무시 못한다. 시복이 처리할 것.

■Wanna Mechanic

전 전함을 파괴하면 데난·존(デナン・ゾン)과 데난·게(デナン・ゲ)를 포획할 수 있다. 한 부대만 출진할 수 있으므로 전함에 여유 공간이 있어야 포획이 가능할 것이다.

제 41화
철가면

승적 기동	1
이벤트 단위	-
물산 단위	1

승차 조건

1. 적군 유닛의 전멸

모바일 조건

1. 적군 유닛의 전멸

이벤트 스페셜 이벤트 승차 조건

1. 시복의 핵탄두(레스토) 격파 성공

스페셜 스페셜 이벤트 승차 조건

1. 적군 유닛의 전멸
2. 적군 본거지 함몰

모바일 조건

1. 적군 유닛의 전멸
2. 적군 본거지 함몰

■미션

이번 스테이지는 공중 명 밖에 없다. 따라서 오라지널 부대의 유닛 중 하늘을 날 수 없는 유닛에게는 SP가 반드시 필요하다. 화탄 상단과 우주 하단에 자카 역의

편대가 있으며, 아군은 우측 상단에 오라지널 부대가, 화탄 하단에 시복 팀이 있다. 적은 이동 속도가 느리니, 아군을 모두 화탄 중앙으로 모은 다음 다가오는 적을 하나씩 파괴하자. 시복과 세실리(베라)가 전투에 들어가면, 세실리는 전투에서 이탈한다.



▲ 시복을 위해 MS에 탔다는 세실리

■보너스 스테이지

오라지널 부대와 시복 팀이 콜로니 밖으로 나가기 위해서는 콜로니 안에 설치된 비그(ビグ)를 파괴해야 한다. 비그의 HP는 8200으로 편입 한방이면 처리할 수 있다. 그리고 우주로 나가서 라·게스트함과 합류하여 적을 전멸시키면 스테이지를 클리어할 수 있다.

■주의해야 할 유닛

자미나-살와 벨가·기르소는 I필드가 장착되어 있기 때문에 범공격을 막아낸다. 따라서 접근전이나 편입도 처리하자.

■Wanna Mechanic

이번 스테이지에서는 데난·게, 데난·존 이외에도 벨가·기르소와 벨가·다라스를 포획할 수 있다. 이 유닛들을 제건과 합성하면 자미나를 얻을 수 있고, 자미나와 건담 등을 합성하면 건이거가 나오게 된다. 이 건이거를 개발하면 V전담이 등장한다.

제 42화

하얀 모빌 슈츠

승적 기동	1
이벤트 단위	-
물산 단위	-

승차 조건

1. 적군 유닛의 전멸

모바일 조건

1. 적군 유닛의 전멸
2. 모스(モス)의 격파

이벤트 스페셜 이벤트 승차 조건

1. 자미나(サミナ)를 격파

▶▶▶ 보너스 스테이지(승리 조건)

1. 적군 워프의 전멸

▶▶▶ 미션

1. 무적(카운)의 발

■ 미션

미션에서는 호츠의 사료와 아베트의 코어-카터 V전 등장한다. 작은 거리의 프로(프로) 뿐, 크로는 접근 무기가 없으며, 사료는 공중 능력 B와 M로써 접근전으로 처리하자. 아베트는 지뢰 발파에서 벗어나 있으므로 카이온(카:オン)을 이동시켜서 지뢰발파 안에 넣자.

▶▶▶ 보너스 스테이지

보너스 스테이지에 등장하는 적은 모두 프로 뿐이다. 오리지널 부대를 워프 옮겨서 카이온을 보호하면 일단 패배하는 일은 없을 것이다. 적은 주로 공중에 있다가 자살로 내리오기 때문에 아군에게 먼저 공격할 기회를 준다. 탄력 기체를 쫓아라.

▶▶▶ 주의해야 할 유닛

매우 단조로운 스테이지로 크게 위험한 유닛은 등장하지 않는다. 단지 적의 저항 특성이 공중이라 별 사별 공격을 사용할 수 없으므로, 탄력 기체나 도망에 기체를 대히 공격하자.

■ WANNA MECHANIC

적에게 함대가 등장하지 않기 때문에 포획할 수 있는 유닛은 없다. 아군의 정찰지 특성이 할랄.

제 43화

지브랄탈 공방

승리 기율	1
아베트 당파	-
플로트 당파	1

▶▶▶ 승리 조건

1. 적군 워프의 전멸

▶▶▶ 미션 조건

1. 운송대의 복구

▶▶▶ 보너스 스테이지(승리 조건)

1. 플라이트(프로)의 전멸과 전승
발파 역전(베:ン)의 전멸

▶▶▶ 보너스 스테이지(승리 조건)

1. 적군 워프의 전멸

▶▶▶ 미션 조건

1. 적의 전멸
2. 적군 워프의 전멸
3. 적군 보격사 전멸

■ 미션

화면 중앙에 로베르트의 운송기가 위치하고 있고, 그 주위에 전이지 팀이 배치되어 있다. 작은 자살에 켜는 부대가, 하늘에는 플라이트가 대기 있다. 오리지널 부대의 위치는 남서쪽과 북동쪽에 놓을 수 있는데, 둘 다 비슷한 거리에 있으므로 아무 곳이나 배치하자. 적은 운송기를 파괴하기 위해 중앙으로 이동하므로 오리지널 부대로 중앙으로 보내어 운송기를 보호하자. 간이저에 탑승하고 있는 해병이 플라이트와 전투를 벌이면 이빨트 보너스가 발산된다. 그리고 해병은 플라이트를 향해 돌진하고, 파괴된다.

▶▶▶ 보너스 스테이지

화면 왼쪽으로 사물이 있고, 바로 위에 적이 위치하고 있기 때문에 오리지널 부대를 빨리 이곳으로 보내 방어를 해야 한다. 그리고 오른쪽에 위치한 V전담 팀은 육지로 이동시켜서 사물과 분거지를 보호하자. 몇 개도사기 사물장 부근에서 간이저를 공격해 오면 테스트 무비를 볼 수 있다.



▲ 사물장에 위치한 간이저

▶▶▶ 주의해야 할 유닛

프론트(프로)의 몇테도사(프로), 역병의 디칼(프로) 정도가 기준에서는 그나마 강해하지만 오리지널 부대에 말할 수는 없을 것이다.

■ WANNA MECHANIC

이런 스테이지에서도 포획할 수 있는 유닛은 등장하지 않는다. 전이자나 전담 F90을 레벨 업하는데 주의하자.

제 44화

전략 위성을 부서라

승리 기율	1
아베트 당파	-
플로트 당파	-

▶▶▶ 승리 조건

1. 적군 워프의 전멸

▶▶▶ 미션 조건

1. 전 호스(프로)의 전멸

▶▶▶ 보너스 스테이지(승리 조건)

1. 플로트 기체당 전멸

▶▶▶ 보너스 스테이지(승리 조건)

1. 적군 워프의 전멸

▶▶▶ 미션 조건

1. 적군 워프의 전멸
2. 적군 보격사 전멸

■ 미션

적은 첫 번째 탠에 집중되어 있고, 칸 호스 또한 첫 번째 탠에 있다. 그러므로 오리지널 부대의 배치하는 첫 번째 탠에 하도록 하자. 그리고 두 번째 탠에 있는 V전담 탠을 내려서 함께 적의 공격을 방어하자.

▶▶▶ 보너스 스테이지

적은 첫 번째 탠 북쪽에 위치하고 있으며, 핵탄두 4발을 갖고 등장한다. 이 핵탄두를 파괴하면 주위 3칸 이내에 있는 모든 유닛(아군이나 적군도 상관없이)은 존재 없이 사라지므로, 핵탄두를 파괴할 때에는 장거리 공격을



▶▶▶ 핵탄두는 3칸의 공격 범위를 갖고 있다

▶▶▶ 주의해야 할 유닛

이런 스테이지에서는 프로닷(프로)이 등장하는데 공격력이나 방어력은 그다지 높지 않다. 그러나 범스트림스라는 무기는 전격제 무기로 항상 4000의 대치율을 주며 명중률도 높기 때문에 강한 유닛과 할 처리도 포획되면 그냥 무시한다. 원거리에서 탄력으로 캐슈시키거나, GP-3D 공의 강력한 명기로 탄력에 처리하자.

■ WANNA MECHANIC

적 함대에서 프로닷과 갓 월드(프로)의 아군(프로)을 포획할 수 있다.

제 45화

적함과 적지로

승리 기율	2
아베트 당파	-
플로트 당파	-

▶▶▶ 승리 조건

1. 적군 워프의 전멸

▶▶▶ 미션 조건

1. 전 호스(프로)의 전멸

▶▶▶ 보너스 스테이지(승리 조건)

1. 플로트 기체당 전멸

과하고, 오래로는 고즈를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.

■보너스 스테이지

이런데는 브루넝(ブルンン)을 타고 나오는 부에 이가져. 적의 권력은 남쪽에 밀집되어 있으며, 폭풍을 향해 온다. 이곳 역시 북쪽에 있는 본거지를 중심으로 V전달 팀과 오리지널 부대의 권력을 모을 수 있다. 적의 병력은 많이도 확실히 뛰어난 기체가 없기 때문에 그다지 밀리지 않고 처리할 수 있을 것이다.

■주의해야 할 유닛

계속해서 등장하는 루베(ルベ)는 다양한 유닛으로 타고 등장한다. 루베의 능력치는 그다지 높지 않지만 두 번을 파괴해야 하기 때문에 까다로운 상대이다.

■WANNA MECHANIC

갈매기용, 케도라프, 리그·사오 풍을 포획할 수 있다. 상당히 많은 숫자의 유닛들이 등장하니 포획하여 자금으로 활용하라.

■보너스 스테이지

- 1. 적군 유닛의 진멸
- 2. 적군 본거지 점령

■미션

두 부대의 오리지널 부대를 출진시킬 수 있으며, 그 뒤지는 오른쪽 위, 아래로 배치하는 것이 좋다. 오른쪽 아래에 배치된 오리지널 부대는 두 번째 탱크로 이동하여 왼쪽 스템을 쫓고, 오른쪽 위에 배치된 두 번째 부대는 적의 뒤를 공격하라. 물론 이 두 번째 부대는 속도와 회피를 동시에 갖춘 팀으로 구성해야 한다. 쫓고자 타시포를 격파하면 타시포의 함에 쫓소도 사라진다.

■보너스 스테이지

상당히 많은 숫자의 적이 등장한다. 두 번째 탱크에서 출진하는 오리지널 부대를 중앙으로 옮기고, 중앙에 위치한 적을 최소한 2번 내내 처리한다. 그 뒤에 첫 번째 탱크에 있는 리혼스(Jr) 팀을 두 번째 탱크로 옮기면, 오른쪽 하단부에 위치한 또 다른 적의 무리가 따라온다. 중앙을 이미 정밀한 오리지널 부대와 함께 모두 파괴하라. 모두 정려된 다음 쫓소로 돌아가서 쫓소를 모두 쓰면 된다.

■주의해야 할 유닛

콘리(コンリイ) 부대를 조심해야 한다. 반년에 준하는 사정 거리 7의 쇼드 크로를 장비하고 있으며 공격력과 방어력도 높기 때문이다.

■WANNA MECHANIC

이런 스테이지에서도 조로맛이 엄청나게 등장한다. 자급에 여유가 없다면 전함을 쓸 여가 없어서 좋다. 또한 보너스 스테이지에서는 시어판, 콘리오 등을 포획할 수 있다.

제 46화

모토로드 발진

승격 팀	2
이벤트 무비	-
공식 무비	1

- 승리 조건
- 1. 적군 유닛의 진멸
- 2. 적군 본거지 점령

■미션

아군의 오리지널 부대는 두 번째 탱크에 위치한 본거지에서 탈진하게 된다. 본거지 바로 앞에 사리시함이 3대 있으니 이를 처리하고 달로 향하라. 달 표면 하단에 V전달 팀이 위치하고 있으며, 바로 그 뒤에 케도라프 3진코가 있다. 린 호스(Jr)에 탑재되어 있는 유닛으로 처리하고 북쪽에 있는 함대들은 오리지널 부대가 오면 함께 파괴할 것.

■주의해야 할 유닛

카타지나, 루베, 고즈가 타고 있는 케도라프(ケドラフ)는 SP8에 타고 있기 때문에 지형 대응이 모두 A인 기체로, 3진코의 차질권에 당하면 매우 힘들어진다. 또 케도라프를 파괴했다 하더라도 그것은 SP8인 부사진 것으로 한번 더 파괴해야 한다. 절대 혼자 고립되지 않도록 이동에 주의하라.

■WANNA MECHANIC

적 함대에서 콘리오, 해미진, 리그·사오, 케도라프 등을 회수할 수 있다.

제 47화

거대 볼러 작전

승격 팀	2
이벤트 무비	-
공식 무비	-

- 승리 조건
- 1. 적군 유닛의 진멸
- 보너스 조건
- 1. 적군 유닛의 진멸
- 이벤트 보너스 달성 조건
- 1. 유대인(ユウジン) 기 고스(ゴス)를 격파

- 보너스 스테이지 승리 조건
- 1. 적군 유닛의 진멸
- 2. 적군 본거지 점령

■미션

오리지널 부대는 강속이나 자살에 배치할 수 있다. 그러나 오리지널 부대를 강속해 배치할 필요는 없다. 오래도록 따라서 자살으로 올라오기 때문이다. 오리지널 부대와 함께 V전달 팀은 남쪽에 위치하고 있다. 일단 강변의 권력만을 느끼는 강속에 있는 오래도록 자살으로 부상시키자. 그러면 고즈와 강속에 있던 3대의 함대가 오래도록 따라서 올라온다. 오리지널 부대로 함정들을 격

제 48화

북해를 볼로 물들이며

승격 팀	2
이벤트 무비	-
공식 무비	-

- 승리 조건
- 1. 적군 유닛의 진멸
- 보너스 조건
- 1. 모태의 격파

■미션

이런 스테이지가 약간 골치 아프다. 왜냐하면 아군을 배치할 수 있는 위치가 수장이어서 수중형 전함을 구입한 다음 유닛들의 배치를 다시 해주어야 하기 때문이다. 유니트 역시 수중형 유닛이나 적어도 수중 대응이 (이성인 유닛으로 배치해야 한다. 오리지널 부대로 남쪽쪽과 북서쪽에 위치한 적의 수중 유닛들을 처리하라. 오래도록 전이기가 격파되면 게임은 끝나게 된다. 유니트가 물 속에 있을 때에는 타이머 공격이 통하지 않으므로 위험하면 수중으로 들어가자.

■주의해야 할 유닛

렌더의 도무토리아(ドムトリア)는

ACE기체로 오로라에겐 매우 위협적인 존재다. 게다가 변형 기체가기 때문에 신속하게 접근해 온다. 남쪽으로 이동하여 V전달탑과 합류하자.

■WANNA MECHANIC

조르디아(ソリディア)만 얻을 수 있다. 매우 까다로운 벨이 때문에 적의 전함을 노릴 수 밖에 없다.

제 49화 선혈은 빛의 소용돌이로

총화 그룹	2
이벤트 부여	-
물고기 부여	-

승리 조건

1. 적군 유닛의 전멸

패배 조건

1. 적군 유닛의 전멸

이벤트 보너스 및 달성 조건

1. 로스트 방벽을 격파

보너스 스테이지 승리 조건

1. 적군 유닛의 전멸

패배 조건

1. 적군 유닛의 전멸
2. 적군 본진점령

■미션

모두 2부대의 오라지널 부대가 출전하게 된다. 취지는 세 곳에 지령할 수 있는데, 두 번째 벨에 모두 배치하는 것이 좋다. 전력을 모을 수 있기 때문이다. 다음 스테이지가 마지막이기 때문에 더 이상 시간을 끌 필요는 없다. 첫 번째 벨에 있는 4척의 전함을 무수는 방법에는 두 가지가 있다. 첫 번째는 두 번째 벨에 있는 적을 처리한 다음 올라고, 두 번째 벨에 있는 적을 처리한 다음 올라 보내지 파괴하는 방법이다. 두 번째는 아예 속공으로 오라지널 한 부대를 보내서 첫 번째 벨까지 올라 올 위치를 미리 파악하고, 두 번째 벨에 있는 적을 처리한 다음 올라 보내지 파괴하는 방법이다. NT레벨이 높은 파일럿과 패널 기체가 많다면 두 번째 방법을 권한다. 운소가 부르레그(ブルレング)에 타고 있는 무대를 파괴하면 이벤트 보너스 스테이지로 가게 된다.

■보너스 스테이지

미션과 비슷한 상황이지만, 윈로스노란 락이 떨어져 있기 때문에 위협적인 상황이다. 모든 전함을 첫 번째 벨에 위치한 아군의 본거지

로 이동시켜서 다가오는 적 전함을 파괴하자.

■주의해야 할 유닛

엘레나우(エレナウ)에 타고있는 알레오비니덴(アルベロビニデン)을 주의해야 한다. 그는 초강기 상태로 반드시 크리티컬 공격을 사용하니 신봉리 접근하여 공격하지 말고, 원거리에서 패널 등으로 기력을 낮춘 다음 공격하자.

■WANNA MECHANIC

동강하는 적은 43화와 동일하다. 모두 돈이 되므로 반드시 획득하자.

제 50화 천사들의 승천

총화 그룹	3
이벤트 부여	-
물고기 부여	-

승리 조건

1. 적군 유닛의 전멸

패배 조건

1. 적군 유닛의 전멸
2. 적군 본진점령

이벤트 보너스 및 달성 조건

1. 로스트 방벽을 격파(IMAP방기 10)

보너스 스테이지 승리 조건

1. 적군 유닛의 전멸

패배 조건

2. 적군 본진점령

■미션

적군은 아군의 본거지 바로 앞에 6척의 함대가 대기하고 있으니 오라지널 부대를 출격 시킬 때에는 적의 포격에 당하지 않을 만큼 가까이 하라. 마지막 스테이지이니 정밀하고, 끈이고 아무 의미가 없다. 이런 스테이지의 적들은 도망감이 빠르다. 회전 원목 아래로 이동한 다음 두 번째 벨으로 이동하니 적의 전함을 쓰러뜨리지. 단, 타시로를 운소로 격파해야 어떤 보너스 스테이지로 갈 수 있다. 주의할 점은 운소가 탄 화이트 이크(ホワイトイック) 함이 회전 아래쪽으로 이동하면 갑자기 적의 운니트가 등장하여 공격해 온다. 그러니 화이트 이크 함의 HP는 항상 채워두자.

■보너스 스테이지

조르디아 이벤 보너스 스테이지만 켜면 엔딩이 여러분을 맞이할 것이다. 작은 대부분 두

번째 벨에 위치하고 있으며, 아군은 본거지와 함께 첫 번째 벨 후반부에 위치하고 있다. 만 이상의 적은 초강기 상태로 캔셀로 격파 기체를 낚은 다음 공격하자. 지구 대기권으로 도망한 적들은 V전달탑(화이트 이크(ホワイトイック), 잔다르크(ジャンダルク), 윈로스노(J. 윈로스)로 처리하자. 이 항행 안에 붙어있는 유닛들은 모두 공중 대응을 갖고 있어서 지구 대기권에서도 출격할 수 있다. 지구의 대기권으로 들어간 엔젤·하이로우 근처에 있는 카테지나투스(カテジナ투스)의 고트라판(ゴトラパン)과 전투를 벌이면 패스트 무비를 볼 수 있다. 그리고 고트라판과 엔젤·하이로우는 파괴된다.

■주의해야 할 유닛

엔젤·하이로우(エンジェル・ハイロウ)의 사이크레이브를 조심해야 한다. 이 공격은 일정 범위 안에 있는 아군에게 직접적인 피해를 주는 것이 아니라 기체를 약화나 혼란으로 만들어 패하기 때문에 매우 까다로운 공격이다.

■WANNA MECHANIC

만약 38화에서 패전을 얻고 나서 꾸준히 재방을 했다면 사냥민 건물을 얻을 수 있을 것이다. 이 기체는 거의 사기 기체로 여겨지기도 하는데, 즉 무관태도 공격할 수 있다는 말이다. 궁극(궁)의 기체와 후반 스테이지에 등장하지만 매우 강력한 기체이다.

이제 모든 이야기는 끝났다 하지만 아직 남은 시나리오 건물을 조심히 보면 V전달탑 건물을, 건물 로즈, 건물 막스, 건물 슈퍼, 건물 천공을 볼 수 있다. 엔딩을 보고 게임 스탠드를 다시 누르면 SITUATION QUEST MODER로 나갈 수 있다. 이것은 스테이지를 끝까지 플레이 할 수 있는 것으로 이야기는 유닛 100%에 도달하는 것이 아니라 44화만 성공이다.



▶ 수많은 생무들이 등장한 적 물이다

▶ 물 관수회 프론트 모드의 운영도가 표시된다

BAN DAI

SOUL CALIBUR

이것이 바로 초월 이식의 진수

소울칼리버



장르: 격투액션

제작사: 남코

발매일: 8월 5일(연말대주)

판매가: 5,800원

A hero desires a sword, a

크래쉬	
트릭업	
스톰	
스워드	
소울칼리버	

이케이트드용 대전 액션 게임 「소울칼리버」가 168광으로 300% 판매위해세 등장했다. 과연 DC로 「소울칼리버」를 옮기는 게임 센터의 「소울칼리버」를 본다면 「무승-승리의 등파.」 당연히 이케이트드의 게임이 「가정용보다 뛰어나다」와 「모든 플랫폼을 완벽에 타파할라」 동시에 DC의 부진을 말하한다. 더 인공을 하도 있는 「대전 액션 「소울칼리버」」를 집중 공략한다.

게임 모드

DC용 『소울칼리버』에서는 기존의 대전방이 아닌 미션 제형, 연습 모드 등 다양하면서도 충실한 게임을 제공하고 있다. 거기 친구 없는 게이머! 제대로 혼자서 『소울칼리버』를 즐길 수 있다.

아케이드(ARCADE)

기존의 아케이드용 『소울칼리버』의 게임 방식과 똑같은 방식, 한 개의 대전만을 할 수 있고 난입을 통해 대전 대전을 즐길 수 있다.

대전 해틀(VS BATTLE)

대전 대전만을 위한 게임 모드로 2개의 컨트롤러가 있어야만 가능한 모드. 스타이지 버튼을 누르면 다음과 같은 것을 설정할 수 있다.

HP HANDICAP

상대와의 에너지에 핸디캡을 주는 것으로 에너지 양을 80%~100%까지 조절할 수 있다.

OPTION

- 대전리코너 설정(FIGHT COUNT): 대전리코너를 1~5분 또는 0으로 설정할 수 있다.
- 대전시간 설정(ROUND FIGHT): 대전시간을 한 라운드당 30~60 또는 0으로 설정할 수 있다.
- 스타이지 선택(STAGE SELECTION): 대전시 도전자지의 스타이지 선택 권한을 ON, OFF할 수 있다.
- 뉴트럴 가드(NEUTRAL GUARD): 해서 중립시 가드가 되는 뉴트럴 가드 기능을 ON, OFF할 수 있다.
- 배경음 볼륨(BGM VOLUME): 배경음악의 볼륨을 0~15까지 조절할 수 있다.
- 컨트롤러 세팅(CONTROLLER SETTING): 스위치 배열을 조절할 수 있다. 보통 A SET으로 하는 것이 가장 무난하다. 또 진동액이 있다면 사운드를 설정할 수 있다(VIBRATION ON, OFF).

팀 배틀(TEAM BATTLE)

승자승 방식의 팀 배틀을 즐길 수 있는 모드로 한 팀의 숫자를 1~4명으로 설정할 수 있다. 상이해 이전엔 남은 시간에 따라 4~1의 최대 점도가 결정된다. 그러나 팀 배틀이 한번 끝나면 초기 화면으로 돌아간다는 버그 아닌 버그가 있어서 상당히 귀찮다. 옵션의 사용법은 VS BATTLE의 그것과 동일하다.

타임 어택(TIME ATTACK)

모든 스타이지를 얼마나 빠른 시간 안에 클리어하는지를 측정하는 모드. 클리어 타임에 따라 이점을 세팅할 수 있고, 포인트 획득을 할 수 있다.

서바이벌(SURVIVAL)

CPU를 상대로 얼마나 연습을 할 수 있느냐를 측정하는 모드. 프리프린 상태에서 숫자에 따라 포인트 획득이 가능하다.

EX 서바이벌(EX SURVIVAL)

일반 서바이벌과는 약간 다른 형태. 승부의 서바이벌, 상대의 어떤 공격을 맞든 형상에 승부가 결정된다. 건강량 200%, 역시 프리프린 상태에서 숫자에 따라 포인트 획득이 가능하다.

연습 모드(PRACTICE)

약대 대전 게임 사상 처음으로 이만큼 실용 정도로 잘 만들어진 연습 모드. 정말 세세한 것 하나 빠진 것이 없다. 세부 사항은 다음과 같다.

캐릭터 리스트(COMMAND LIST)

선택한 캐릭터의 모든 기술이 나온 기술표를 볼 수 있다.

트레이닝 타입(TRAINING TYPE)

- 프리 스타일(FREE STYLE): CPU에게 원하는 행동을 시키고 그에 맞는 수련을 할 수 있다.
- VS CPU: CPU와의 대전으로 연습을 할 수 있다.
- 컨트롤러(CONTROLLER): 대전 상태를 나머지 컨트롤러로 움직일 수 있다.
- 프리 스타일 세팅(FREE STYLE SETTING): 프리 스타일 모드에서 CPU의 움직임을 정할 수 있다. 자세한 것은 다음과 같다.
- 서스(STANCE): 방어 안하기(NORMAL), 서서 방어(GUARD), 모두 방어(GUARD ALL)
- 엠티(CROUCH): 방어 안하기(NORMAL), 엠티서 방어(GUARD), 모두 엠티(GUARD ALL)
- 다운(DOWN): 배가 위로 FACE UP, 등이 위로 FACE DOWN
- 점프(JUMP): 뒤(UP), 앞 점프(FORWARD), 뒤 점프(BACKWARD)
- 방향 이동(WAY-RUN): 화면 안쪽(INSIDE STEP), 화면 바깥쪽(OUTSIDE STEP), 랜덤(RANDOM)
- 공격: 앞타기(A-ATTACK), 끝타기(B-ATTACK), 킥(KICK), 찢르기(STAB), 던지기(THROW)
- 가드 임팩트(GUARD IMPACT): 헝기(HEPFI), 헝기(HEPFI) CPU는 가드 임팩트를 한 후 단발성 공격을 한다. 이 때 CPU 공격을 헝기면 'HUST' 공백이 생기기 시작한다. 가드 임팩트 연습을 하는데 도움이 될 듯.
- CPU 설정(CPU SETTING): CPU의 난이도를 설정할 수 있는 곳. 세부 사항은 다음과 같다.
- 난이도(DIFFICULT LEVEL): EASY, MEDIUM, HARD, VERY HARD, ULTRA HARD로 바꿀 수 있다.
- 스테이지 레벨(STAGE LEVEL): 1~7, FINAL. 아케이드 모드에서 CPU 대전시 각 스타이지를 난이도를 적용하는 곳. 즉 난이도를 ULTRA HARD, 스타이지 레벨을 FINAL로 설정하면 국악의 난이도를 경험할 수 있다.
- 카운터 설정(COUNTER): 카운터 없음(NOTHING), 공격중 카운터(ATTACK), 런 카운터(RUN), 백 데시 카운터(BACK DASH), 각 카운터마다 체이스 다양 여부, 때미지, 체공 시간 등에 차이가 있다.
- 커맨드 저장 모드(RECORD KEY COMMAND): 설정을 하고 트레이닝을 시작하면 화면 하단에 Standby 라는 문구가 뜬다. 이 때 원하는 기술을 시작하면 시작 후 3초간의 커맨드가 저장된다. 저장한 것을 불러오려면 C 버튼을 누르면 된다(아미비와 미이트 아틀라리스도 마찬가지로 하나로 -).
- 리플레이(START REPLAY): 설정 후 2초간 플레이어의 플레이가 저장된 후 리플레이 한다. 제어 조작으로 시동 버튼, X 버튼 중단, Y 버튼 등 이용. D버튼으로 서팅과 중상이 되는 캐릭터를 전환할 수 있다.
- 연습 모드 옵션(PRACTICE OPTION): 연습 모드의 옵션을 설정할 수 있다.
- 어택 데이터(ATTACK DATA): 화면 좌 상단의 타미 데이터를 ON, OFF할 수 있다.

- BGM 볼륨(BGM VOLUME): 배경 음악의 볼륨을 0~15로 조절할 수 있다.
- 기본 설정(DEFAULT SETTING): 기본 설정으로 바꾼다.
- 캐릭터 선택(SELECT CHARACTER): 시음 캐릭터를 선택한다.
- 리셋(RESET): 초기 화면으로 간다.

뮤지엄(MUSEUM)

이 게임은 게임외적인 재미를 찾을 수 있다. 아트 갤러리, 캐릭터 프로필, 대전 영상, 캐릭터 연우 등을 볼 수 있다.

아트 갤러리(ART GALLERY)

타임 어택, 사이코, 미션 배틀 등에서 획득한 포인트를 일괄 이상 적립할 때마다 이곳에서 그림을 구입할 수 있다. 이 그림들을 구입해오거나 보면 숨겨진 요소들이 하나씩 등장하게 된다.

캐릭터 프로필(Character Profile)

각 캐릭터의 프로필을 볼 수 있다. 신 캐릭터가 생기면 그 캐릭터의 프로필도 추가된다.

대전 영상(BATTLE THEATER)

CP의 대전 영상을 볼 수 있다. 화려한 연출이 같은 것은 없지만 그날 볼만하다.

캐릭터 연우(Exhibition Theater)

각 캐릭터의 연우를 볼 수 있다. 신 캐릭터가 생기면 그 캐릭터의 연우도 추가된다.

옵션(OPTION)

여기서는 게임에 관련된 여러 세부 사항들을 조작할 수 있다. 화면 중 하단부에 뜨는 창은 각각의 메뉴가 대응되는 메인 메뉴를 뜻한다. 흰색의 글씨가 대응되는 것을 말한다.



인터넷(Internet)

인터넷 전용이 된 DC2라면 이곳을 통해서 소울칼리버 DC의 오피셜 홈페이지로 접속할 수 있다. 이 곳은 미션 배틀과 아케이드 모드를 플레이하는 도중 나오는 패스워드를 사용해서 게임 내, 외곽 인 정보를 얻을 수 있는 곳이다.
<http://www.namco.co.jp/home/cs/dc/soulcalibur/>



미션 배틀(Mission Battle)

본 게임보다 더 충실한 재미를 주는 미션 배틀. 지대한 공략은 후반부의 미션 배틀 공략을 참조하시라.

COLLECTION DATA

미션 배틀과 아케이드 모드를 플레이하여 얻을 수 있는 것들을 총 정리해보자(조 건이 나오지 않은 것은 미션 배틀의 아르 구입시 등장).

추가되는 캐릭터는 다음과 같다.
• 황실경, 요시미츠, 리저드 맨, 지그프리드, 로크, 삼마나, 세르빈테스, 옛지 마스터, 인페르노-

CHARACTER PROFILES (MUSEUM)에 OPENING DIRECTION (MUSEUM)에 EXTRA SURVIVAL

추가 캐릭터(스테이지)

각 캐릭터별로 아케이드 모드 플레이시 캐릭터나 스테이지가 추가된다. 전 캐릭터로 아케이드 모드를 플레이하면 옛지 마스터가 추가된다. 또 미션 배틀에서 얻은 상과 3부작으로 아케이드 모드를 플레이하면, 인페르노가 추가된다. 추가되는 캐릭터와 스테이지는 다음과 같다.

스테이지



▲스테이지도 볼일 있다

추가되는 스테이지는 다음과 같다.
• 영봉무사-지하수역, 페넨치아의 수로, 고대 격투기장, 실크로드의 유적, 메트로 리안 호의 해안선, 경성의 새궁-자세 터키의 지하유공-사자의 사야, 산송재의 절문-가을, 문체포고 신전, 실크로드의 유적-일, 키오스-심상세계

미션 배틀(미션 배틀) 연우 추가



▲황실경을 두개 들고 있는 역시

키리, 역시 미츠루기, 불도, 나이브에 어, 아이비, 황실경, 로크, 옛지 마스터, 세르빈테스, 삼마, 역시(더블 넘처크), 다미, 소피리아, 아스티로스, 삼마나, 요시미츠, 리저드 맨, 지그프리드, 앞에 열거한 캐릭터의 연우가 추가된다.

캐릭터



▲모든 캐릭터를 다 모셨다

추가되는 게임 모드

EXHIBITION THEATER (MUSEUM)에

▶모든 '소울칼리버, 열거한 캐릭터를 패스워드 획득' 남고 쥘리 페이지의 소울칼리버 오피셜 홈페이지에서 다음의 패스워드를 입력하면

숨겨진 페이지를 볼 수 있다. 이 채스워드는 2000년 12월까지 유효하다.

STAGE OF HISTORY

이선 대통령의 실정과 공약안을 볼 수 있다.

POWER OF DARKNESS

재치자들의 일러스트를 볼 수 있다.

AGE OF APOCALYPSE

「소울칼리버」의 스토리와 해강설명을 볼 수 있다.

EYE OF EVIL

「소울칼리버」무즈 100분을 볼 수 있다. 100분 후에 9개의 원도우 책자가 나온다.

SOUL OF HERO

1999년 9월 1일에 공개.

TERROR OF NIGHTMARE

1999년 9월 1일에 공개.

추가 코스튬 등장

The Ultimate Sample 14/19/99



▲곡 곡모음

다음의 캐릭터의 신 코스튬을 사용할 수 있다. 캐릭터 셀렉트 화면에서 Y+A로 선택 가능.

상미, 소피티아, 핵시, 불도, 지그프리트

무기선택이 가능해진다

캐릭터 선택화면에서 L트리거를 눌러서 변경할 수 있게 된다.

메탈 모델이 사용 가능하다



▲무엇이?

장하면 메탈 모델을 사용 할 수 있게 된다.

캐릭터 선택 화면에서 R트리거(스틱 액션)를 누르고 캐릭터를 골

그 외의 것들

소피티아와 셀미나의 속옷 색 바꾸기



◀이런 곳에 엔트리하면 트의 거본

버튼으로 소피티아와 셀미나의 속옷 색을 바꿀 수 있다. 캐릭터 선택 후 버튼을 누르고 있으면 된다.

X: 풍룡 Y: 보라 Z: 검정 X+Y: 비앙 Y+Z: 추황 X+Z: 녹색 X+Y+Z: 노랑

타이를 화면의 변환

전 캐릭터를 다 모으면 타이틀 화면이 옛 지 미스리와 무기로 바뀌고, 미션 배틀 모드를 모두 클리어하면, 타이틀 화면이 노랑계 캐릭터들의 얼굴들로 바뀐다.

▶대피막 타이를 위한

승리포즈 선택하기

승리 후 버튼 조작에 의해 승리 포즈를 선택할 수 있다. 사용 버튼은 A, B, X, Y이고 각각 다른 승리 포즈가 나오게 된다.



실전 시스템 공략

이 게임에서는 기본적으로 8방향 레버와 4개의 버튼을 사용한다. 편의상 DX의 버튼 명칭이 아닌 아케이드의 명칭을 사용한다. G(가스), A(위해기), B(중해기), K(리얼)을 명칭할 것.

기본 조작

이 게임에서는 기본적으로 8방향 레버와 4개의 버튼을 사용한다. 편의상 DX의 버튼 명칭이 아닌 아케이드의 명칭을 사용한다. G(가스), B(중해기), K(리얼)의 4개를 사용한다.



위해기

중해기

리

가스

중해기

리

기본 조작 표 (←는 없게 입력, →는 공격 입력을 뜻한다. 1P 기준)

이름	커맨드
전방대시	← or →
후방대시	← or →
BWAY RUN	레버 전방과 없게 or 없게 입력
점프	G or ↑ or ↗
앉기	G or ↓ or ↘
앉기 대시	앉은 상태에서 ↗ or ↘

버튼 조작

■G(기드)
「여우어 피어리」 시리즈의 G 버튼과 같은 용도로 사용된다. G를 누르고 있으면 기드가 되고 / or ↓ or ↘, G는 BK가 기드이다. 설정에서 누르면 기드(NEUTRAL GUARD)를 ON으로 하면 레버가 움직일 상태일 때에는 G 버튼을 누르지 않아도 기드가 자동으로 된다.

■A(행복기)
A버튼을 사용하는 필레가는 가로로 회전하는 공격이 대부분이다. 대부분 실던 완전히 공격이 없지만 측면으로 회전해도 피할 수 없다는 장점이 있다.

■B(중계기)
B버튼을 사용하는 롬베이는 세로로 회전하거나 직선 쪽으로 후진의 공격이다. 대부분 중단 혹은 하단 판정의 공격이고 있어서 기드하는 상대에게 효율적이지 않은 측면으로 회전하는 상대에게 약하다는 단점이 있다.

■K(키)
K버튼을 사용하는 작은 회로로 만든 황룡을 모이는 공격이다. 데이지 자체는 쓰지 않은 경우가 많지만 삼 중, 화 중 황의 공격이 글고무 있고 기드 당했을 때 일레이가 적어서 반격을 할하지 않는 경우가 많다.

커맨드 입력 시스템

「소울칼리버」에는 난해한 커맨드의 기술이 거의 없다(아이버의 모모 기술 제외). 그리고 입력 시스템의 개념을 확실히 배우면 아무리 난해한 커맨드라도 훨씬 쉽게 익힐 수 있다. 기술의 커맨드 입력은 버튼 입력을 기준으로 해서 입력의 시기가 언제냐에 따라 선 입력, 후 입력으로 나눌 수 있고, 버튼을 누르는 타이밍에 따라 슬라이드 입력, 릴레이 입력, 홀드 입력으로 나눌 수 있다.

■선입력 후입력
레버를 입력한 후 버튼을 누르는 거나 동시에 하는 것을 선입력, 버튼을 누른 후 레버를 입력하는 것을 후입력이라고 한다. 즉 -A는 선입력, A-는 후입력이다.

■슬라이드 입력
2가지 버튼을 동시에 누르지 않고 연속으로 빠르게 입력하면 된다(타라 1.5초 이내에 입력해야한다). 이 공격에서의 표시법은 BA, 즉 소문자 대문자가 붙어 있으면 슬라이드 입력이다.

■홀드 입력
홀드 입력은 레버와 버튼 둘 다에 해당한다. 레버 입력의 경우 -이 보통 입력, 즉 홀드 입력하는 것이고 →이 홀드 입력, 즉 그 방향으로 길게 입력하는 것이다. 또 버튼의 경우는 A는 보통 입력, (A)는 그 버튼을 길게 누르는 홀드 입력을 뜻한다.

■딜레이 입력
버튼이나 레버 입력에 약간의 딜레이 시간을 주어서 입력하는 것이다. 대부분 1/3초 정도의 딜레이로 기술 발생 여부가 나뉜다. 예를 들어 A~B라고 표시된 것은 A를 입력한 후 딜레이를 주어서 B를 입력하는 것을 표시한다.

8웨이 런(WAY-RUN)

이 게임의 시스템 중 가장 독특한 것으로 3D 대전식 묘미를 베틀이 되어 3이후로 가장 잘 살았다는 평가를 받고 있는 시스템이다. 단지 이동만 있는 것이 아니라 이동중 파생되는 공격이 매우 다양해서 디더욱 이용 가치가 높은 시스템. 2D 게임의 평면적 대전에 익숙하다면 그 고정관념을 깨지 않고는 이 게임의 감자가 될 수 없을을 명심하자.

대전 대전에서는 일단 전, 후로의 움직임은 좋지 않다. 기본적으로 측면으로 움직이면서 상대의 공격에 공격을 돌려야 한다. 이때 /방향으로 움직이는 것이 가장 회피 성능이 좋고 상대의 페루나 측면을 쉽게 잡을 수 있으나 상대의 필레가 공격에는 무방비 상태가 된다. 보통 필근원이 아닌 중거리에서 소강 상태에 있는 경우에는 \방향으로 움직이는 것이 적당한 거의 조절 조류와 측면 회피 성능에서 가장 안정적이다.

점프

SWAY-RUN 도중에 난해없는 점프가 용납되는 것을 약간 취해 점프를 하면 G 버튼을 누르고 \ or ↑ or /를 입력해야만 한다. 기존의 격투 게임에서는 비단간적인 하이 점프들이 난무했으나 여기진 다스 비단적인 낮은 점프만이 등장. 히트 후 상대의 배후를 점탈 수 있는 것들이 있어서 취해의 활용도를 높을 수 있다.



▲점프 후



▲점프중

입기

역시 SWAY-RUN과의 중복 커맨드를 고려해서 G 버튼을 누르고 / or ↓ or \를 입력해야만 얻을 수 있다. 일단 낮은 상태가 되면 G 버튼을 때고 / or \ 방향으로 입력하면 낮은 상태로 움직일 수 있다.



▲입기 대기중 입기

가드 입력 시스템

SWAY-RUN과 마찬가지로 이 게임의 가장 독특한 시스템 중 하나인 가드 입력 시스템은 본 캐릭터가 모두 다 가지고 있는 고유 기술이다. 행기기와 홀리기 2가지가 있는데 가드 불능기를 제외한 모든 기술을 행기기로 활용할 수 있다. 사용 방법은 상대 공격의 타격권 발생 시간에 맞추어 커맨드를 입력하는 것이고 성공시 행기기는 21 프레임, 홀리기는 25 프레임의 우선권을 점탈 수 있다. 이 때 가드 입력에 달한 상대의 유일한 대처법은 타이밍에 맞추어 다시 가드 입력도를 입력라

▲가드 입력도 표시

가드 입력표 표

입력	계명	단기격파 대기 여부	성공시 유효한 프레임 수
삼 중단 행기	상대 공격과 동시에-G	O	21
하단 행기	상대 공격과 동시에-G	X	21
삼 중단 홀리	상대 공격과 동시에-G	O	25
하단 홀리	상대 공격과 동시에-G	X	25

는 것으로 이를 'BUST'라고 한다. 즉 처음 거드 임팩트에 성공한 상대는 상대의 맞고드 임팩트 'BUST'를 대비해서 상, 중, 하의 공격을 잘 조합하거나 타이밍 조절을 통한 공격을 능숙하게 해야한다(잡기도 번지된다) 것을 명심하자.

헝기기(REPEL)

상대 공격의 타격점이 발생한 때에 맞추어 일러하면 상대의 공격을 일으켜 뺏겨 낸다. 이 때 공격을 뺏겨낸 쪽이 25프레임 먼저 움직일 수 있고, 그만큼 공격의 우선권을 잃게 된다. 근거리에서 헝기기를 성공했을 경우 발성 프레이밍이 25프레임 이내인 대부분의 공격이 들어가고 중, 상당 헝기기의 경우는 정면 잡기가 가능하다.



홀리기(PARRY)

상대 공격의 타격점이 발생할 때에 맞추어 일러하면 상대의 공격을 측면으로 홀리게 된다. 이 때 공격을 홀린 쪽이 25프레임 먼저 공격이



돌리게 되고 공격의 우선권을 획득하게 된다. 근거리에서 홀리기를 성공했을 경우 발성 프레이밍이 25프레임 이내인 대부분의 공격이 들어가고 중, 상당 홀리기의 경우 측면 잡기가 들어간다

잡기 시스템

3D 필드를 자유롭게 사용하며 상대의 측면으로, 또는 뒤로 돌아갈 수 있는 '소울리더'에서 잡기의 다양화는 필수 불가결한 면적이다. 다양한 정면 잡기 이외에 좌측면, 우측면, 배후, 타격, 하단, 공중의 6가지 잡기가 추가되어서 대련의 다양성을 제공함과 동시에 플레이어를 만족시키고 있다. 잡기 선택시에는 실제 동작이 나오며, 상대의 공격에 무방비 상태가 된다. 배후 잡기와 타격 잡기의 일부는 세이브 모던 잡기의 회피가 가능하다.



▲심지어 이런 곳도



▲타격 가능

기본잡기표

이름	특연도	특색/장점
정면 잡기 A (군중시) A+G		
정면 잡기 B (군중시) B+G		
좌측면 잡기 (상대 좌측에서, 군중시) A+G or B+G		
우측면 잡기 (상대 우측에서, 군중시) A+G or B+G		
배후 잡기 (상대 배후에서, 군중시) A+G or B+G		

■정면 잡기

가장 일반적인 잡기로 상대와 근접했을 때 A+G 또는 B+G로 잡기가 가능하다. 회피를 하려면 잡기 타이밍에 A+G 잡기는 A, B+G 잡기는 B버튼을 눌러 회피할 수 있다.



■측면 잡기

측면 잡기는 상대의 좌측이나 우측이냐에 따라 두 가지의 잡기로 나눌 수 있다. 캐릭터에 따라 두 가지의 데미지가 차이가 있는 경우가 있고 역시 A+G는 A, B+G는 B버튼으로 회피할 수 있다.



■배후 잡기

상대의 배후에서 잡음을 경우 배후 잡기가 발동한다. 이 잡기는 대부분 2캐릭터의 잡기 중 최고의 데미지를 가지고, 잡기 회피가 불가능하다는 장점이 있다. 전전형 적인 공격을 낚았거나 상대에게는 BWAY-레인을 사용한 회피와 함께 배후를 잡힌 후 사울드르록 하지



■타격 잡기

타격 잡기의 타격기가 크면 히트(정면, 지상에서 히트)했을 경우 발동되는 잡기로 처음 타격기의 데미지가 추가 데미지가 더해진다. 타격 관점이 발생할 때 헝기기와 홀리기가 가능하고 타이밍에 맞추어 A나 B버튼을 누르는 것으로 잡기 회피가 가능한 경우도 있다.



■하단 잡기

상대가 있어야 할 때 잡을 수 있는 기술, 아스피로스라 특이하게 가지고 있다. 타이밍을 맞추어 A 또는 B 버튼을 누르는 것으로 회피할 수 있다.



■공중 잡기

아스피로스, 특이하게 가지고 있는 독특한 기술로 상대가 공중에 있을 때 공중의 상대를 잡아낸다.



■잡기 공방의 심리전

'소울리더'에서는 잡기 공방에서의 심리전은 도저히 단순하다. 잡힐 타이밍에 맞춰 A나 B를 누르면, 따라서 잡기 회피가 가능한 모든 잡기는 타이밍에 맞춰 A나 B를 눌러서 회피할 수 있다. 이때 잡기를 입힐 상황인 공격자의 입장에서 이렇다하듯 심리전도 몇 가지로 압축된다. 즉 타격이 없거나, 홀리기, 헝기기, 잡기의 세 가지로 나뉘는데 보통 잡기 회피를 입혔을 때 나오게 되는 A, B 공격은 발생 시간이 가장 빠른 공격의 속하므로 타격으로 맞을 경우에는 발생 시간이 빠른 공격이나 후방 회피 후

공격하는 방법을 권장한다. 또 헝기, 율리기의 경우는 아주 재미있는 장면을 연출할 수 있다. 헝기를 띄울 때 나오는 공격물은 모두 상, 중 단 헝기, 율리기가 가능하므로 연속으로 계속 헝기나 율리서 상대를 때려상대로 몰아낼 수 있다.

소울 차지(A+B+K)

기 모으기 기술의 일종으로 A+B+K를 동시에 누르면 발동한다. 모으기 도중 G를 눌러서 캔슬할 수 있고, 모으기의 정도에 따라 효과가 달라진다. 보통 1~2번 정도의 공격을 시도할 시간이면 소울 차지의 효과가 많이저므로 주의하라.

■녹색 소울 차지

일반적으로 많이 사용하는 소울 차지를 말한다. A+B+K를 눌러서 누르고 있으면 캐릭터의 몸이 녹색으로 변하고 모든 공격이 카운터 처리되고, 또 가드 불가능기의 가드 입력까지 가능해진다.



▲저언더 히트

■물색 소울 차지

보통 잘 알려지지 않았던 소울 차지. A+B+K로 소울 차지를 발동한 후 녹색 소울 차지 발동 시점의 2/3정도의 타이밍에서 G 버튼으로 캔슬을 하면 캐릭터의 몸이 황금색으로 빛난다. 이때 각 캐릭터마다 몇몇 기술의 공격물이 가드 불가능기로 변하게 된다. 각각에 해당하는 기술들을 찾아내는 것도 희외의 재미.



◀가드 불능

인후(連携)

각 캐릭터마다 원가 「불권」의 10단 폼비 비슷한 것이 생겼다. 그러나 모으기에 때 되면 것인지 의문이 생길 정도로 실용성의 0. 가깝 소울 차지 캔슬을 사용해서 실용성의 가능성을 보여주는 캐릭터도 있지만 역시나 그나마 싸우는 것이 낫다.

낙범 시스템

낙범을 하는 방법은 간단하다. 다운시 G버튼을 누르고 있으면 제자리에서 일어나고, G버튼을 누른 상태에서 레버 방향을 입력하면 그 방향으로 부르게 된다. 기상시의 심리전을 생각한다면 일어나는 방향도 중요하다.

공중 제어 시스템

다양한 공중 폼비의 개발을 부여하게 만들어 버린 시스템. 공중 폼비로 한대 이상 있으면 「↑」의 4 방향으로 움직일 수 있게 된다. 물론 상대방 쪽으로 방향을 입력하는 때모직은 절대 하면 안 된다. 상황에 따라 측면이나 후방이냐의 선택을 신중히 해야 한다. 또한 링 아웃 일보 직전이라도 공중 제어 시스템이 있으니 절대 포기하면 안 된다.

기상 공격 시스템

기온의 격투 게임과 달리 「소울칼리버」에는 기상 전용 공격의 활용도가 매우 낮다. 또 기상 전용 공격을 가지고 있는 캐릭터도 한정되어 있다. 그러나 기상 후 통상기로 이어지는 시간이 거의 딜레이가 없는 정도이기 때문에 오히려 기상 공방은 더욱 다양해졌다. 기상 후 통상기를 입력하면 같은 커맨드라도 찾아있는 상태에서의 기술이 나가는 경우가 대부분이고 또 기상 공격으로 잠금을 사용할 수도 있다. 그러나 공격 중 무적 시간이 존재하지 않으므로 가드 입력보다 상대의 공격을 예측하여 사용하는 것이 중요.

링 셀렉트 시스템

「소울칼리버」에는 매우 많은 링이 존재하는데 「비추어 콤비터 3」의 링과는 달리 고지체도 없기 때문에 몇몇 좋은 링을 제외하곤 대전에 미치는 영향은 적은 편이다. 대전 옵션에서 RING SELECTION을 ON으로 해 놓았다면 도전자가 원하는 링을 선택할 수 있다.

링 아웃 시스템

「소울칼리버」에서는 전작 소울 냅시서 링 아웃 시스템을 그대로 계승하였다. 링 끝에 블리타라도 다운을 당하거나 점프로 해서 떨어지지 않는 링, 링 아웃을 당하지 않는다.

상황에 따른 공격 데미지의 차이

「소울칼리버」에는 카운터 히트, 히트 방향, 다운 자세에 따라 공격의 데미지 정도가 다르다. 세부 사항은 다음과 같다.

■카운터 히트

카운터 히트에는 상대의 공격 시간 중에 다운 여부를 변형, 또는 높이가 높아지는 등의 효과가 있다.

- 어택 카운터: 상대가 공격을 하던 중 맞았을 경우 그 기술의 120% 데미지를 입게된다.
- 레우 카운터: 상대의 비후에 공격을 성공했을 경우 그 기술의 110% 데미지를 줄 수 있다.
- 언 카운터: 상대가 리시 중 공격을 당했을 때 그 기술의 107%의 데미지를 입게된다.

■히트 방향

- 정면 히트: 상대의 정면에 공격을 성공했을 때 그 기술의 100% 데미지를 준다.
- 측면 히트: 상대의 측면에 공격을 성공했을 때 그 기술의 107% 데미지를 준다.
- 배후 히트: 상대의 배후에 공격을 성공했을 때 그 기술의 115% 데미지를 준다.

■다운 자세

다운시 상대의 추가 공격을 당할 때, 다운 포즈에 따른 데미지 차이가 있다.

- 돌이 뒤로: 떨어져 있을 경우 그 기술의 80% 데미지를 입는다.
- 배가 뒤로: 누워 있을 경우 그 기술의 75% 데미지를 입는다.

캐릭터 공략

추가 캐릭터 및 세부 기술 설명과 연속기는 다음집 인디 공략에서 소개한다.



불도

불도는 '형성제'이다 못해 변화적인 캐릭터이다. 대신 대공능력과 승부의 경건은 이러한 변화적인 기술을 얼마나 능숙하게 사용하느냐로 결정된다. 가장 중요한 공격 수단 중 하나는 휘문 상박(Shab)의 공격이다. 불리드 맨(↓↘)을 비롯한 수많은 휘문기 기술을 사용해서 통틀 보면 상박(Shab) 상대 대치(Ch)이다. 물론 기드를 할 수 없다는 단점이 있지만 발생시점이 빠른 휘문 상박(Shab)의 공격력과 SHAY-리퍼를 사용해서 충분히 그 단점들을 커버할 수 있다. 또한 비슷한 동작으로 시작하지만 전혀 다른 기술이 파생되는 리글 스텝(↓↘)과 대고프 스텝(↓↘)도 중요하다. 이 두 기술에서 파생되는 중, 하, 찰기의 조합은 스텝 자체의 특성인 상단 공격과 효과 성능과 일치해서 빛을 발하게 된다. 또 변화 기술의 대표격이라 할 수 있는 저 - 리크(↓ or ↘A+K)도 대공 파생인, 삼기술 물리추영(지리크 중B+K)을 사용해서 지극의 범용력을 알 수 있다.

기술표

(- : 공격 입력 → : 공격 입력, aA : 슬러지드 ~ : 슬래시 (A) : 플드)

기본기

기술명	입력	공격명칭	공격력	비고
사이드 크로	A	상	9	
스텝(드) 스크래치	B	중	23	
투드 하이킥	K	상	24	
무무 리버	↓A	특중	9	
라바이브 헬지	↓B	중	24	
사커스 프카트	↓K	하	15	
스케이 크로우 스텝	(통틀 보이고 있을 때) A	상	17	
바하인드 스크래치	(통틀 보이고 있을 때) B	중	23	
바하인드 무트 하이 킥	(통틀 보이고 있을 때) K	상	20	
바하인드 호무 카트	(통틀 보이고 있을 때) ↓A	특중	9	
바하인드 시트 스크래치	(통틀 보이고 있을 때) ↓B	중	24	
바하인드 무트 호무 킥	(통틀 보이고 있을 때) ↓K	하	31	
프롤리드 브레이크	↘ or ↓ or ↘A	상	20	
프롤리드 포트 카리스	↘ or ↓ or ↘B	중	22 / 24 / 24	
사이드 드롭 킥	↘ or ↓ or ↘K	상	28	
프롤리드 브레이크	G or ↓ or ↘A	상	20	
프롤리드 포트 카리스	G or ↓ or ↘B	중	22 / 24 / 24	
사이드 드롭 킥	G or ↓ or ↘K	상	28	
세스핀드 가이	G or ↓ or ↘(직지)800A	위	22 / 25 / 25	
세스핀드 맨유웨	G or ↓ or ↘(직지)800B	중	21	
세스핀드 오브 조인브	G or ↓ or ↘(직지)800K	하	27 / 34 / 34	

기본기

기술명	입력	공격명칭	공격력	비고
사이드 크로	AA	상상	9, 17	
무트 스크래치	AB	상중	9, 14	
무무 슬래시	ABA	상중중	9, 14, 14	
무트 슬래시 텍스텔	ABA	상중중	9, 14, 14	
사이드 크로 킥	AK	상중	9, 13	
시트 리버즈 호무 리버	↘A	특중	13	
웃 제이스	↓A	하	13	
웃 올 제이스	↓AA	위하	13, 13	
웃 제이스 킥	↓AK	위상중	13, 28, 4	
트리플 웃 제이스	↓AAA	위위위	13, 13, 13	
트리플 웃 제이스 킥	↓AAK	위위위상중	13, 13, 13, 28, 4	

블러컨드 블레이드	↘A	중	36	
블러컨드 크로	→AA	상	17	
스카이 크로우 블러컨드 크로	→AA	상상	17, 24	
얼라이언스 연타	↘AA	중	25	
소라 임피	→A	상	20	
얼라이언드 크로	→AA	상	23	
스플리온즈 크로	←(A)A	중	22	
스텐피드 슈레이더	BB	중중	23, 18	
스텐피드 슈레이더 백어택	BBB	중중중	23, 18, 18	상대의 후속해란 3각 발동
백드라이버 후타 지·리크	↘BK	중중	24, 18	
얼터 스텝거	↘BKK	중중상	24, 18, 32	
엑스타시	↘B	중	28	
오더 엑스타시	BB	중중	28, 28	
엑스타시 백 스텝	B→	중	28	
스토퍼 슬라이서	↘J	중	24	
킬로틴 시지스	↘JB	중중	24, 32	
워 슝	→B	중	23	
블러컨드 헬 크로	→BA	중중	23, 15	
대문 발포문	→BB	기동불능, 현역	37, 4, 4, 4	상대로 모인을 때 기드 불능기 발동
블러컨드 내밀	→B	상	22	
대문 열보	→BB	중	27	
데이스트 레드	←(A)A(B)	중	40	
데이스트 레드 지·리크	←(A)A(B)B	중	29	
보우 맨티스	←(A)A(B)BB	중중	28, 28	
티스토넷 돌진	←(A)A(B)B(A+B)	중중중	28, 12, 12	
티스토넷 돌진 지·리크	←(A)A(B)B(A+B)G	중 특수이동	28	
티스토넷 돌진 지·리크 2호	←(A)A(B)B(A+B)↓	중중하	28, 12, 10	
크리피스트 생치	←(A)A(B)B	중	24	
그레이브 디저	→A	현역	4, 4, 4	
스플리온즈 데일	↘K	중	23	
스플리온즈 데일 프로브	↘K→	중	23	
싸이스트 리버즈	↘K	하	15	
워트 미울리	↘K	중	18	
레드 리처서	→→K	중	22	
러 레드 스크리머	→→K	중	40	
루나틱 스텝	←(A)A(B)K	중	28	
루나틱 스텝 프로브	←(A)A(B)K→	중	28	
리글 스텝	↘↘	특수이동		
리글 크로	↘↘A	상	18	
리글 시지스	↘↘AA	상상	18, 18	
리글 블러컨드 블레이드	↘↘A↘A	상중	18, 38	
리글 블러컨드 시지스 엑스플	↘↘A↘A	상중	18, 18	
리글 연타	↘↘B	중	40	
리글 결빙	↘↘BB	중중	40, 18	
리글 맨티스	↘↘BBB	중중중	40, 18, 33	
오프 코르브 마리오네프	↘↘K	하	28	
슬라이딩 후크	↘↘A+B	하	25	
루니 슬링	↘↘B+K	중	20	
블러컨드 번	↘↘↘	특수이동		
페이스 레스 블레이드	←(몸을 보이고 있을 때)→A	중	39	
리프팅 소서	←(몸을 보이고 있을 때)→AA	중	29	
레드 리프팅 소서	←(몸을 보이고 있을 때)→A	상	23	
페이스 레스 열보	←(몸을 보이고 있을 때)→AB	상중	23, 20	
0카탈 워지	←(몸을 보이고 있을 때)→B	상	44	
0카탈 스텝처	←(몸을 보이고 있을 때)→BB	중	36	
0카탈 반유형	←(몸을 보이고 있을 때)→B	중	18	
0카탈 기동력	←(몸을 보이고 있을 때)→BB	중중	18, 28	

오이 마커블 반유체	영음 보이고 있음 때+H	중중	18, 19	
마커블 스퀘어 로크	영음 보이고 있음 때 →H A	중	29	
스플리존즈 태일	영음 보이고 있음 때, K	중	23	
오트 조인트 마리아넷	영음 보이고 있음 때, K	하	31	
비바인드 유트 레아피	영음 보이고 있음 때-K	상	20	
이도일 레로치	영음 보이고 있음 때, J, A+B	하	37	
물리 크래이치	영음 보이고 있음 때 A+B	중중	25, 30	1회 해본시 2회 실패
스프릿츠 호일	영음 보이고 있음 때 A+B ↓	중하	25, 34	
물리 크래이치 호일	영음 보이고 있음 때 A+B(직지하) ↓	중중하	25, 30, 34	1회 해본시 2회 실패
물리 크래이치 지-리크	영음 보이고 있음 때 A+B G	중	25	
데스 로즈	영음 보이고 있음 때 A+K	중중	30, 28	
마고르 스텝	↙ ↘	특수이동		
텍 마고르 스텝	(마고르 스텝) ↙	특수 이동		
마고르 스퀘어	(마고르 스텝) ↘K	상	32	
지-리크	J, A+Kor, J+Kor(위 존 상대) ↓ A+K	중	18	
지-리크 프론트 무브	(지-리크) ↗→	특수이동		
스타이리	(지-리크) ↗→	하	23	다리가 닿일 경우 편입 없음
스타이리-롤리수일	(지-리크) ↗→B+K	하중	23, 16, 5	지면과 접촉시 데이지
롤리수일	(지-리크) ↗B+K	중	16, 5	지면과 접촉시 데이지
지-리크 텍 무브	(지-리크) ↗→	특수이동		
지-리크 스텝드랍	(지-리크) ↗	특수이동		
지-리크 디온	(지-리크) ↗G	특수이동		
폴 마나	(지-리크) ↗A	중중	29, 52	
폴 행거	(지-리크) ↗B	중하	34, 36	
텍 스퀘어	(지-리크) ↗발이 상대 목일 때K	상	32	
텍 업보	(지-리크) ↗머리가 상대 목일 때K	중	23	
프래임 렌즈S	A+B	중	37	
프래임 렌시	J, A+B	하	34	
글로벌 바이브	-A+B	중	37	
프렌지 차이로	-K+B	중	42	
게이트 오프니	→A+B	중중	23, 18	
게이트 프라이어	→A+B K	중중	23, 27	
블라인드 다이브	(X)A+0, A+B	상	47	
메드 블라인드 다이브	(X)A+0, (A+B)	기드블링	75	
프림 윙보	B+K	특수회피		
와구 미치	-B+K	특수회피		
올베일 미치	-B+K	특수회피		
저니 미치 아웃사이드	J, B+K	특수회피		
저니 미치 인사이드	J, B+K	특수회피		
쿠니 슬링	(X)A+B+K	중	20	
데스 로즈	A+K	중중	23, 28	
그래이브 로즈	(A+K)	중중	33, 57	
뿔 위버	-A+K	기드블링	71	G로 캔슬 가능
인세인 플링	→A+B+G	중	42	
인세인 트립	→A+B+G K	중상	42, 52	

이동 중 공격

기술명	키보드	공격범위	공격력	비고
블레이브 텐드	(↖ or ↗ or ← 방향 이동중) A	중	25	
글로벌 바이브	(↖ or ↗ 방향 이동중) B	중	37	
블라인드 바이브	(↖ or ↗ 방향 이동중) B0	중중중	37, 18, 18	
스플리존즈 태일	(↖ or ↗ 방향 이동중) K	중	23	
스플리존즈 태일 프론트	(↖ or ↗ 방향 이동중) K→	중	23	
리얼 스텝	(전 방향 이동중) B+K	특수이동		
블라인드 블레이드	(↑ or ↓ 방향 이동중) A	중	36	
벳포네 아르	(↑ or ↓ 방향 이동중) B	중중	18, 13	
무브 로우 락	(↑ or ↓ 방향 이동중) K	하	22	

제이트 오프너	(↑ or ↓ or ↘ or ↗ or → 방향 이동) A+B	중중	23, 18	
제이트 블러더	(↑ or ↓ or ↘ or ↗ or → 방향 이동) A+B K	중중	23, 27	
위드 임프레스	↘ or ↗ 방향 이동) A	상	30	
대문 열쇠	↘ or ↗ or → 방향 이동) B	중	47	
대스 블러더	↘ or ↗ 방향 이동) K	상	42	
영 혼	← 방향 이동) B	중	23	
블러컨트 벨 크로	← 방향 이동) BA	중중	23, 15	1격에는 모으기 가능
대문 열쇠본	← 방향 이동) B(가이드불능)	하하하	37, 4, 4, 4	1격 히트시에 추가라 실패
영제국의 크로	(← 방향 이동) A	상	23	
세드 라쉬서	← 방향 이동) K	중	22	
스어사이드 다이브	(← 방향 이동)	하	26	

잡기

기술명	격면도	공격한정	공격력	비고
스피닝 임프레스	(군집)A+G	잡기	50	
센지타의 나이프베어	(군집)B+G	잡기	55	
블러드 드롭	(군집)K+G	잡기	75	
세드스릭 스퀘어더	(배후에서 군집)A+G or B+G	잡기	72	
허모네 인베스트	(파축연에서 군집)A+G or B+G	잡기	60	
부시워커	(후축연에서 군집)A+G or B+G	잡기	60	
라이프 시커	↓A+G	잡기	58	
블러컨트 인베스트	(상)A(배후에서 군집)B+G	잡기	60	

특격기 및 연유

기술명	격면도
별도의 연유	↓, ←, →+KK/A+KB ↓B/KA+B↓



미츠히루기

아미드몽의 국내 버전에서 아미(Artur)라는 국적 불명의 캐릭터로 등장했던 캐릭터. 미츠히루기가 무기로 사용하는 일본도는 린치가 길지도 짧지도 않은 중간 형태로 근거리와 중거리 공격을 적절하게 조합해야 한다. 즉 린치가 길 나이프베어, 아스카로스 같은 캐릭터와 대항할 때는 근거리용, 반면 린치가 짧은 파기, 스퀘어더 같은 캐릭터와 대항해서는 중거리 대응을 해야 한다. 또 미츠히루기의 기술 중 가시성이 낮은 후 아미어(←A+B), 카스미(←A+B) 자체로 정체가 가능한 기술은 절대 길러서는 안 된다. 특히 카스미의 카메이 사용 가능한 카메이로(카스미의 중 A+B)는

상, 중만 회피 성능이 일으니 자주 사용할 것을 권장함.

기술표

(→ : 공격 입력 → : 겹쳐 입력 aA : 슬러시드 ~ : 딜레이 (A) : 홀드

기술명	격면도	공격한정	공격력	비고
카미	A	상	13	
오카미	B	중	15	
케리	K	상	14	
후시(카미)	↓A	특중	14	
츠히루키(아미)	↓B	중	17	
스스미키	↓K	하	15	
카메이(누키)	(영웅 보이고 있음) aA	상	17	
카메이(다치)	(영웅 보이고 있음) aB	중	33	
카메이(게리)	(영웅 보이고 있음) aK	상	21	
후시(카메이)누키	(영웅 보이고 있음) a↓A	하	14	
후시(카메이)다치	(영웅 보이고 있음) a↓B	중	24	
후시(카메이)게리	(영웅 보이고 있음) a↓K	하	14	

키리키리키리	\ or ↑ or / A	중	42	
외라라라라라	\ or ↑ or / B	중	28	
쿠소오케이	\ or ↑ or / K	중	9, ↑ 18, / 18	
키리키리키리	G or G↑ or G, / A	상	28, ↑ 42, / 42	
외라라라라라	G, or G↑ or G, / B	중	28	
쿠이사사케이	G, or G↑ or G, / X	중	36	
키리키리키리	G, or G↑ or G, / (정지)A0A	하	18, ↑ 23, / 23	
키리키리	G, or G↑ or G, / (정지)A0B	중	28, ↑ 39, / 39	
오라라라라	G, or G↑ or G, / (정지)A0K	중	14, ↑ 19, / 19	

교유기

기술명	방법	공격범위	공격력	비고
나리나카케	AA	상상	13, 16	
신세츠투지	/ A	하	42	모양기 가능
츠투지카구라	✓ AB	중	52	1회 모으기 가능
후지가케	↓ A	특종	12	
치리코가네	\ A	중	21	
니헤이리	+ A	상	28	
니헤이리나~키스미	+ A→	상	28	
토지	- A	상	23	
니헤가소리	+→ A	중	42	
니헤가소리~이이이	+→ (A)	중	42	
후지키리	+→ A	중	37	
코게츠	- \ \ \ \ \ A			
나가레요이초키	- \ \ \ \ \ (A)	상	24	
카쿠레요이초키	- \ \ \ \ \ AA	가드불능	61	
키리	입어서재 A	중	33	
오가미즈리	BB	중중	19, 20	
오가미즈리~키스미	BB→	중중	19, 20	
오가미 아테	B→	상	28	
쿠소로메이시	✓ B	중	21	
이브시	↓ B	중	17	
이리바이기	\ B	중	38	
타리리키지나나	+ B or B→	중	47	
타리리키지나나~키스미	+ B→ or - B→	상	37	
키지나나	- B	중	24	
쿠소로키지나나	- B↑	상	37	
후시키지나나	- B↓	하	20	
요아노코레후지	- \ \ \ \ \ B			
이카네노크레후초	- \ \ \ \ \ BB	가드불능	85	
후시키나	입어서재 \ B	중	33	
오가미와리	+→ B	중	22	
오가미키구리	+→ BB	중중	22, 33	
쿠소로키구라	→ B	중	28	
이리키구리	+→ BB	중중	28, 43	근거리대, 34, 원거리대, 28
쿠소로키구리~이이이	+→ BB	중	28	
초차키구리	입어서재 / B	중	36	
키구리누이	입어서재 / BB	중중	36, 53	
스레바이시	입어서재 B	중	23	
후지키에	bA	중	33	
츠투리키	- K	상	23	
히지가네	+→ K	중	14	
히지키자시	+ K	중	24	
히지키와리	+→ KB	중중	24, 42	
스소이키	✓ X	하	14	
아니호이키	↓ K	하	23	
아니호기리	↓ KB	하중	23, 28	

미니트라이-카스미	KD→	하중	23, 28	
히지키	X	중	20	
히지키	ΩA+K	중	18	
헨하이그라	KB	중중	22, 42	
오보로카구리	A+B	중중	23, 42	
이재누이	A+B	중	28	
호무리보에	→A+B	중	61	
미노모리라이	ΩA+D, /A+B	하	23	
쿠루키가리	\ or / or /A+B	중	\ 28, 28, /37	
사시루미	↘	특수이중		
사시루미 이와보치리	↘ B	중	47(56)	모시기 가능
리루도오노 사베키	A+K	타격잡기(중)	30, 30	
헨게노 시노기	A+K→	타격잡기(중)	30, 30	
카리히가메시	B+K	타격잡기(중)	45, 18	
우치고가네	\B+K	중	30	
간누키고메	←B+K	상	33	
이타이	→A+B			B+K를 입력하면 카스미로 전환
사라비라이	이타이 중A	상	13	(A)입력시 서서 가드 상태로
사라무치	이타이 중B	상	13	(B)입력시 서서 가드 상태로
스내오리개리	이타이 중K	하	17	(K)입력시 서서 가드 상태로
히즈쇼가메시	이타이 중G	변격기	9, 9, 37	(G)입력시 서서 가드 상태로, 중계기, 폭로기는 변격 불가
에키이(에츠쇼	이타이 중A+B	가드불능(중)	47	
와리오오츠츠	이타이 중(A+B)	가드불능(중)	56	
쿠즈시(드라이)	이타이 중(A+B)	가드불능(중)	56	
쿠즈시(드라이)	이타이 중(A+B) (여기만 모양을 대면)	가드불능(중)	23, 42	
카스미	→A+B			B+K를 입력하면 이타이로 전환
카자누이	카스미 중A	상	19	
카자누이	카스미 중AA	상상	19, 17	
카자누이	카스미 중AAA	상상상	19, 17, 17	1번째 공격까지만 카스미 자세 유지
리루도오노 사베키	카스미 중B	타격잡기(중)	30, 37	
헨게노 시노기	카스미 중B→	타격잡기(중)	30, 37	
미즈호마기	카스미 중K	하	24	
카가리보에	카스미 중A+B	중	52	

이동용 공격

기술명	계명드	공격방향	공격력	특고
스내카리	or / 방향으로 이동중 A	하	36	
미노모리라이	or / 방향으로 이동중 B	중	23	
에키이(에츠쇼)	or / 방향으로 이동중 BA	중상	23, 22	
미노모리라이-카스미	or / 방향으로 이동중 BA→	중상	23, 22	
미니트라이	or / 방향으로 이동중 BAB	중상중	23, 22, 47	(B)입력으로 3회 연속 가능
헨하이그라	or / 방향으로 이동중 K	중	원거리 히트시 24, 근거리 히트시 9	
히지키(와리)	or / 방향으로 이동중 KB		24, 42	
호무리보에	or / 방향으로 이동중 A+B	중	61	(B)입력으로 연속 가능
후소오	오른 방향으로 이동중 B+K	중	41	
카스미	오른 방향으로 이동중 aB			B+K 입력으로 이타이로 전환
이타이	오른 방향으로 이동중 bA			B+K 입력으로 카스미로 전환
니후라이이	(. or ↑ 방향으로 이동중 A→	상	28	
니후라이이-카스미	(. or ↑ 방향으로 이동중 A→	상	28	
미노모리보에	(. or ↑ 방향으로 이동중 B	중	34	
츠키카키	(. or ↑ 방향으로 이동중 K	상	27	
호무리보에	(. or ↑ or / or / 방향으로 이동중 A+B	중	61	
후마카리	(← or / or / 방향으로 이동중 A	중	37	
우츠로카구리	(← or / or / 방향으로 이동중 B	중	30	
우츠로카구리-이타이	(← or / or / 방향으로 이동중 B	중	30	
히자키구리	(← or / or / 방향으로 이동중 B	중중	30, 43	근거리 30, 34, 원거리 30, 20
히지키네	or / 방향으로 이동중 K	중	31	

나이트가시리	← 방황으로 이동중 A	중	42	
나이트가시리-아이리	← 방황으로 이동중(A)	중	42	
오가티아리	← 방황으로 이동중 B	중	22	
오가티아구라	← 방황으로 이동중 BB	중중	22, 33	
해자카지시	← 방황으로 이동중 K	중	근거리 24, 원거리 9	
해자카하리	← 방황으로 이동중 KB	중중	24, 42	

참 가

기술명	계번도	공격현형	공격력	비고
아이메시구레	근접시 A+G	검기	55	
해나레코과후지	근접시 B+G	검기	55	
사카키노하나무세	원거리에서 근접시 A+G or B+G	검기	80	
오미노카도	원거리에서 근접시 A+G or B+G	검기	70	
사바키야이노메	원거리에서 근접시 A+G or B+G	검기	70	
리쿠도노스바키	A+K	타격잡기(중)	30, 30	서사 크린허트시 발동
헛케노스노기	A+K→	타격잡기(중)	30, 30	서사 크린허트시 발동
키리키야에시	B+K	타격잡기(중)	45, 18	크린허트시 발동
리쿠도노스바키	어스의 원B	타격잡기(중)	30, 37	서사 크린허트시 발동
헛케노스노기	어스의 원B→	타격잡기(중)	30, 37	서사 크린허트시 발동

특 격 특 별 연 후

기술명	계번도
미츠루기의 연후	✓ BA-A+B ↑ BB→ ↓ ↘ (중)



나이트메어 & 지그프리드

나이트메어와 지그프리드는 두 캐릭터간의 조합이 거의 없으므로 따로 나누지 않는다. 이 두 캐릭터는 정적(靜的)인 캐릭터이다. 화려한 움직임이나 빠른 대시 같은 것은 전혀 필요없다. 오직 3가지의 방향 자세를 적절히 조합

하여 워드무브 된다고 해도 과언이 아닐 듯. 화려의 정반을 차지하는 긴 리치를 사용해서 중거리용 제압이전 상대는 어제의 근처에도 못미치고 사정하게 되는 경우가 부지기수. 발성(聲)이 다소 느리다고 느껴질 수도 있지만 한방 한 방의 엄청난 데미지와 기동성을 때 상대가 부담하게 되는 것도 딜레이는 그 단점을 충분히 커버하고 남는다. 헛기거나 울기기를 사용하더라도 상대방을 때려 부딪히지 않기 때문에 몇 번의 실수로 손실(損)이 커짐에 따라서는 수도 있 다(물론 나이트메어, 지그프리드의 승리로). 이 캐릭터를 사용할 때 꼭이 신경써서 사용할 것은 울드입핵이다. 통상기라고 울드입핵을 통해서 치료, 버프, 데 스프 울드드로의 정황이 자유롭기 때문에 공격사의 딜레이를 줄일 수도 있고 다양한 공격을 시도하는데 도움이 된다.



기술표

(→ : 공격 입력 → : 공격 입력 aA : 슬라이드 ~ : 딜레이 (A) : 울드)

기술명	계번도	공격현형	공격력	비고
슬래시	A	상	18	
스워드 비스터	B	중	23	
다크 엔이키	K	중	52	
레코 슬래시	↓A	하	15	
스프워드 비스터	↓B	복중	23	
다크 로우 리	↓K	하	11	
타난 웨드 슬래시	아름 보이고 있을 때 A	상	25	

타일 스퀘드 바스타	(동음 보이고 있음 때)B	중	35
타일 다크 헤리	(동음 보이고 있음 때)K	상	19
타일 레그 슬래시	(동음 보이고 있음 때)A	중	15
타일 스카이 프리	(동음 보이고 있음 때)B	중	28
타일 다크 로우키	(동음 보이고 있음 때)K	하	12
점점 맥 스킨 슬래시	\ or / or /A	상	49
제이탈 바스타	\ or / or /B	중	\ 26, / 35, / 40
점점 브레이브 릭	/ or /K	중	/ 22, / 25
점점 맥 브레이브 릭	\K	상	17
점점 맥 스킨 슬래시	G\ or / or /A	상	43
제이탈 바스타	G\ or / or /B	중	\ 26, / 35, / 40
점점 브레이브 릭	G/ or /K	중	/ 22, / 25
점점 맥 브레이브 릭	G\K	상	17
다이얼 레그 슬래시	G\ or / or / (직지하여)B	중	\ 19, / 24, / 34
다이얼 풀 스텔 스프링터	G\ or / or / (직지하여)B	중	\ 26, / 34, / 34
다이얼 풀 스텔 스프링터-치프 홀드	G\ or / or / (직지하여)B	중	\ 26, / 34, / 34
다이얼 액셀 릭	G\ or / or / (직지하여)K	하	17

교 육 기

기술명	약번호	공격방형	공격력	비고
프로그레스 슬래시	AA	상상	18, 20	
슬래시 크로스	AAB	상상중	18, 20, 35	
슬래시 그라운드	A A	상하	18, 22	
다발 그라운드	A AA	상하하	18, 22, 35	
세도우 슬래시	/A	하	44(30)	모으기 가능
레그 슬래시	/A	하	17	
헤이베트 크래시	\A	중	20	
릭 스킨 슬래시	+A	상	51	
릭 스킨 슬래시	-A	상	근거리 히트시 33, 원거리 히트시 29	
릭 스킨 슬래시-헤이스 홀드	-(A)	상	31, 원거리 히트시 29	
라이프 슬래시	->A	상	43	
릭 맥 스킨 슬래시	αG, A	상	35	
슬래시-헤이스 홀드	(A)	상	38	
라이징 슬래시	입어니에A	특중	28	
매일 슈트룸	입어니에AA	특중, 하	28, 38	
매일 슈트룸 2회 연속	입어니에AA↓	특중	28	
간헐적 바스타	B->	중	25	
린 히트 바스타	B->	중	69	
스워드 바스타 맨슬-치프 홀드	B->			
매일 스프리더	BB	중중	23, 26	
바스타 그라운드	B A	중하	23, 40(40)	2회째 모으기 가능
바스타 그라운드 맨슬-치프 홀드	B A+	중	23	2회째 모으기 가능
스워드 바스타-헤이스 홀드	BB	중	23	
슬래스트 스텔	/B	타격잡기(80)	35(30)	
세도우 바스타	/B	특중	23	
세도우 바스타-헤이스 홀드	/B0	특중	23	
스카이 스프리더	\B	중	근거리 히트시 38, 원거리 히트시 31	
스카이 스프리더-치프 홀드	\B0	중	근거리 히트시 38, 원거리 히트시 31	
월드 베드	+B	중	16	
다발 헤드 베드	+BB	중중	16, 22	
제이탈 다이얼	+>B	중	44	
제이탈 드라이브	+>BB	중하	44, 51	
제이탈 드라이브-헤이스 홀드	+>BB0	중	44	
코어실 스프리더	-B	중	근거리 44, 원거리 50	
푸크 스프리더	->B	중	근거리 히트시 56, 원거리 히트시 46	
풀 윈드 다이얼	->BA	중중중	11, 11, 62	
풀 스텔 스프리더	입어니에B	중	22	

플 스텝~치프 홀드	↓↑↑↑↑(4) 00	중	22	
스프린트 버스타~에이스 홀드	(32)141 00	특수	23	
행동 디버터	bg B	중	16	
아이 브레이크	bg 00	중하	16, 32	
아이 브레이크~치프 홀드	bg B 00	중하	16, 32	
브레이크 리	bg BK	중중	16, 21	
에스티바이드	↘↘↘↘ B	기드블록	71	
그라운드 루우 리	↘K or ↓K	하	11	
다크 디블 리	↘K	중	16	
엑셀 리	↘JK	중하	16, 10	
엑셀 웨드 00	↘JKB	중하중	16, 10, 19	
다크 사이트 리	+K	중	22	
제이드 크래커	-K	상	16	
슬더 치프	-K	중	21	
라이징 리	↑↑↑↑↑(4)K	중중	17, 14	
스톱 링	↘↘↘↘↘↘ or 상대 다운 중 ↘↘↘↘↘↘	리아라이라	10, 7, 7, 7, 7	
이스트 탱크	↘↘↘↘↘↘ or 상대 다운 중 ↘↘↘↘↘↘	하	26	
다크 소울 임팩트	↘A+B	하	39	
브레이크 윈드·텍스터 홀드	A+B	중중중	10, 10, 16	지그자그드 전방기술
브레이크 슈트블	A+B A	중중하	10, 10, 19	지그자그드 전방기술
플라잉 엣지	->A+B	중	53	
플라잉 엣지~다운	->A+B↓	중	53	
아웃사이드 건물병 버스타	↓B+K -0	중	26	
인사이드 건물병 버스타	↑B+K -0	중	25	
드롭 리	->B+K	상	32	
스핀 리	A+K	상	26	
스핀 리 슬래시	A+K A	상상	26, 21	
스핀 더블 슬래시	A+K AA	상상상	26, 21, 23	
스핀 슬래시 크로스	A+K AAB	상상상중	26, 21, 23, 34	
스핀 슬래시 달래이 크로스	A+K AA-0	상상상중	26, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 크로스~에이스 홀드	A+K AA-00	상상상중	26, 21, 23, 38	
스핀 슬래시 그라운드	A+K A ↓A	상상하	26, 21, 22	
스핀 리 슬래시~텍스터 홀드	A+K (A)	상상	26, 21	
스핀 미들 리	A+K K	상중	26, 35	
치프 홀드	B+K			
태라 더 무어	(치프 홀드) 중 A	상중	근거리 히트 26, 21, 원거리 히트 26, 17	
태라 더 무어~에이스 홀드	(치프 홀드) 중 (A)	상	26	
태라 스텝 리	(치프 홀드) 중 B	중	근거리 히트 47, 원거리 히트 35	
태라 니	(치프 홀드) 중 K	중	17	
태라 볼 프리	(치프 홀드) 중 KK	중	17, 20	
베이스 홀드	-0+K or (32)141↘↘↘↘ B+K			
그림 사이드	에이스 홀드 중 A	하	26	
그림 사이드~텍스터 홀드	에이스 홀드 중 (A)	하	28	
그림 카운터블	에이스 홀드 중 0	하	40	
그림 카운터블~치프 홀드	에이스 홀드 중 00	하	40	
그림 워	에이스 홀드 중 K	중	5	
월드 서치	에이스 홀드 중 A+B	중	5	
에어 디버터	에이스 홀드 중 bA	중중중	11, 11, 44	
엑스타 홀드	-0+K			
반면 슬래시	(텍스터 홀드) 중 A	하	26	
더블 반면 슬래시	(텍스터 홀드) 중 AA	하상	26, 49	
반면 슬래시 그라운드	(텍스터 홀드) 중 A ↓A	하하	28, 37	
반면 디퍼	(텍스터 홀드) 중 B	중	37	
반면 디퍼~치프 홀드	(텍스터 홀드) 중 00	중	37	
반면 보우 리	(텍스터 홀드) 중 K	상	27	
스몰 바이더	(텍스터 홀드) 중 bA	중	35	

역방향 글자

기술명	기본도	공격방향	공격력	비고
백 스핀 슬래시	↙ or ↘ or + 방향으로 이동중 A	상	52	
세도우 임팩트	↙ or ↘ 방향으로 이동중 B	하	43	
하이브리드 브레이크 킥	↙ or ↘ or + 방향으로 이동중 K	우	25	
치프 홀드	(→ 이동이 모든 방향으로 이동중)	B+K		
퍼넌드 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) A	중	44	
스워드 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) B	중	23	
간헐적 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) B →	중	26	
반바드 버스터	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) B →	우	69	
스워드 버스터 간섭~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) B →			
블룸 다이아이드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) BB	중중	23, 16	
아이 브레이크	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) BB	중중하	23, 16, 32	
아이 브레이크~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) BB	중중하	23, 16, 32	
브레이크 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) BK	중중중	23, 16, 21	
블룸 다이아이드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) BGG B	중	16	
아이 브레이크	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) BGG B	중하	16, 32	
아이 브레이크~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) BGG B	중하 16, 32		
브레이크 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) BGG BK	중중	16, 21	
스워드 버스터~베이스 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) B0	중	23	
버스터 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) B A	중하	23, 40, (48)	2격체 모으기 가능
버스터 그라운드 간섭~치프 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) B A+	중	23	2격체 모으기 가능
스피 키	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) K	상	29	
스핀 테일 킥	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) KK	상중	29, 23	
스핀 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) KA	상상	29, 21	
스핀 슬래시~베이스 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) K(A)	상상	29, 21	
스피 더블 슬래시	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) KAA	상상상	29, 21, 23	
스피 슬래시 크로스	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) KAAB	상상상중	29, 21, 23, 34	
스피 슬래시 크로스 딜레이	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) KAA~B	상상상중	29, 21, 23, 38	
스피 슬래시 크로스~베이스 홀드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) KAA~B	상상상중	29, 21, 23, 38	
스피 슬래시 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) KA A	상상하	29, 21, 22	
스피 더블 그라운드	(↑ or ↓ 방향으로 이동중) KA AA	상상하하	29, 21, 22, 35	
리이드 슬래시	↙ or ↘ 방향으로 이동중 A	상	43	
스카이 스프리터	↙ or ↘ 방향으로 이동중 B	중	37	
스카이 스프리터~치프 홀드	↙ or ↘ 방향으로 이동중 B	우	37	
올더 차지	↙ or ↘ 방향으로 이동중 K	중	21	
페이탈 크리브	(← 방향으로 이동중) B	우	44	
페이탈 드래그인	(← 방향으로 이동중) BB	중하	44, 51	
페이탈 다이브~베이스 홀드	(← 방향으로 이동중) B	중	44	
버스터 홀드	(← 방향으로 이동중) B+K			
푸시 스프리터	(← 방향으로 이동중) B	중	근거리 첫트 56, 발타이 첫트 46	
슬라이딩 킥	(← 방향으로 이동중) K	하	25	
플 엔드 다이아이드	(← 방향으로 이동중) B A	중중중	11, 11, 62	
플러싱 엷지	(← 방향으로 이동중) A+B	중	53	
플러싱 엷지~디문	(← 방향으로 이동중) A+B ↓	중	53	
드롭키	(← 방향으로 이동중) B+K	상	32	

합격

기술명	기본도	공격방향	공격력	비고
윙의 임팩트	(근접시) A+G	집기	55	
나이트메어 슬래시	(근접시) B+G	집기	60	
핏치 엔드	(배우에서 근접시) A+G or B+G	집기	65	
플러머의 불	(역측면에서 근접시) A+G or B+G	집기	60	
언올리 태러	(후측면에서 근접시) A+G or B+G	집기	70	
언올스	(역측면) A+G or B+G	집기	30	
슬래스트 스로	B	타격집기(중)	35(32)	
백 슬래스트 스로	(상대 배후에서) B	타격집기(중)	50(32)	

업 보스	(상대 다룬시 머리쪽에 남아시) A+G or B+G	다룬값기	8	일으켜 세운다
업 보스	(상대 다룬시 다리쪽에 남아시) A+G or B+G	다룬값기	8	
특격 기술 연류				
기술명	격변드			
나이트메어의 연류	A+K AA (A) (B) (B) → B+K B+K → B+K bA			
지크르드의 연류	A+K A \, BKK → B (B) G A+B A → A+B			



아스타로스

어 내색은 여전히 루시이다. 소울칼리브에서 보코프와 함께 회피의 카드돌싱 기술을 가지고 있고 평균 레벨이 가장 높은 캐릭터이고 해당 장가를 가진 캐릭터이다. 아스타로스는 중형급 캐릭터의 특성상 기술들의 리치가 평균적으로 '일'과 '카드돌싱'과 상대의 카드 돌리기가 일치한다. 또한 레벨이 떨어져 থাক거나 돌리기를 시도했을 때 심판하면 엄청난 난처함을 알게 된다. 아스타로스는 중독능력으로 기술의 요괴와 레벨이 크게 떨어지고 상대의 빌지 타이머를 올뜨 리는데도 일조를 한다. 근거리에서는 데라리온(/B)로 여당을 공격하고 링거리에서는 돌 지크르드(A)와 루시 다 풀 드 모사리온(←(A))의 조합을 잘 사용하는 것이 중요하다. 또 상대가 다른 캐릭터를 때릴 실, 에비스(←A+B)와 바카즈 레비츠(←(A+B))로 일어나는 것이 두렵도록 해야 한다. 또한 회피의 레벨을 가진 카드를 풀며 데라리온(\, B+K)의 기술을 잘 사용하는 것도 포인트. 기술 발생 시간이 매우 길지만 영혼로 상대의 정신을 혼란시키는 일단 언택한 히트커스런 그 개념은 잘안나 다름없다. 하지만 기술 이름은 정말 웃기다.

기술표

(← : 공격 입력 → : 회피 입력 aA : 슬라이드 ~ : 선택지 (A) : 출드)

기술명	격변드	공격판형	공격력	비고
루크스지	A	상	17	
에르크시어	B	중	22	
비스크	K	상	20	
루크레브지	↓A	하	17	
에루크루시	↓B	특중	23	
브레이크	↓K	하	14	
루 스키	(몸을 보이고 있을 때) A	상	22	
루 미루시	(몸을 보이고 있을 때) B	중	20	
루 브크	(몸을 보이고 있을 때) K	상	31	
루레온 스키	(몸을 보이고 있을 때) ↓A	하	17	
루레온 미루시	(몸을 보이고 있을 때) ↓B	중	25	
루레온 브크	(몸을 보이고 있을 때) ↓K	특	16	
무브의 스키크	G\K or G\TK or G\K	중	22 / 25 / 25	
무브의 미러레프지	G\A or G\TA or G\A	상	28 / 35 / 38	
무브의 미러레비츠	G\B or G\TB or G\B	특	32 / 37 / 42	
에비스의 스키	G\ (특지하)A or G\ (특지하)A or G\ (특지하)A	하	21 / 26 / 28	
일다 미르시어	G\ (특지하)B or G\ (특지하)B or G\ (특지하)B	중	34 / 39 / 43	
데라리온	G\ (특지하)K or G\ (특지하)K or G\ (특지하)K	하	17 / 21 / 21	

공용 기술

기술명	격변드	공격판형	공격력	비고
슈 루크스지	(A)	상	29	
루크스지	AA	상상	17(20), 24	첫 번째 공격 출드 가능
B부터 슈 루크스지	A(A)	상 카드돌싱	17(20), 20	첫 번째 공격 출드 가능
로제리온	AB	상중	17(20), 20	첫 번째 공격 출드 가능
에라리크 스키	↓A	하	41	
루다 데라리크 스키	↓(A)	하	53	

퍼펙트 스푼	A	화	22	
투리스 투크스지	\A	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 42	
투리 얼얼라이 투크스지	\(A)	가드불능	53	
투크스지	←A	상	25	
올 지브르시리오	←←A	중	28	
투더 올 지크 요시리오	←←(A)	중	38	
투크 프리오	→A	상	14	
크레루시아	→AB	상중	근거리 히트시14, 35, 원거리 히트시14, 31	
투더 크레루시아	→AB	상	가드불능 14, 44	
크루의 스푼	→→A	중	31	
올 디아크 스푼	→→(A)	중	34	
얼 얼프시아	→→(A)B	중중	34, 79	
어디 얼버피지	↖←A	타격잡기(중)	65(17)	
얼 리스 히지	↖←AAAAA	타격잡기(중), 중중중중중	17, 17, 17, 17, 17, 17	처음 공격이 맞지 않으면 때 가능
에라 투트 투크스지	←←←←←A	상	근거리에서 히트시 43, 원거리 히트시 54	
얼 이브크시아	B	중	36	
탈리온	B→	중	17	모으기 가능
투크스지	BA	중상	22(36), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
크레루시아	BB	중중	근거리 히트시22, 31, 원거리 히트시 22, 36, 홀드시 38, 53, 1.2번 때 공격 모두 홀드시 가능	
얼 아틀리오	BB→	중중	22(36), 26	첫 번째 공격 모으기 가능
제라리온	↗B	화	31	
비 피리리오	↗B	중	31	
투더 디 피리리오	↗B	가드불능	49	
크레루시아	↗B	중	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 34	
투더 크레루시아	↗B	가드불능	44	
비레크	→B	중	26	
쿠루 비레크	→→B	중	49	
올포 세라리시아	←←B	중	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 42	
투더 길포 세라리시아	←←B	가드불능	69	
포타리온	→	중	근거리 히트시 30, 원거리 히트시 32	
비시리온	→→	상	근거리 히트시 60, 원거리 히트시 44	
에라로 에프시리온	←←←←←B	중	29	
에로 디노리온	←←←←←B	중	31	
비스이크	90	상	26	
얼 비스이크	↘K	26		
얼 브레이크	↘K	화	14	
쿠베	↘K	중	17	
슈 광비	↘K	중	32	
투디스 키즈후지	↘KA	중상	17(32), 40	
크루스 투스파리오	↘K(A)	중중	17(32), 29	첫 번째 공격 홀드시 가능
비 아즈크	→K	중	36	
우 윌스크	→→K	중	30	
포타이스	→K	중	29	
스투탈트	→→K	중	31	
올더 이브탈트	→→90	중	근거리 히트시 78, 원거리 히트시 53	
슈 스투탈트	←←←←←K	중	31	
에라 에프시스	←←←←←K	중	21	
해리미크 스푼	←←←←←KA	중하	21, 41	
슈 무르시리오	A+B	중	근거리 히트시 32, 원거리 히트시 59	
에르탈 지그무르	\A+B	상	근거리 히트시 35, 원거리 히트시 50	
투리탈 지그무르	\(A+B)	가드불능	85	
실 레이스	→A+B	중	21	
비마즈스 레이스	→(A+B)	타격잡기(가드불능)	36(26)	
쿠루 포타리온	B+K	타격잡기(중)	23	
크루트 예시리오	↗B+K	화	근거리 히트시 40, 원거리 히트시 44	
스투탈트	→B+K	상	33	
투더 유코라	→→+K	44		
투더 디라타	\↖B+K	가드불능	107	어버전으로 연속 가능

이동용 공구

기술명	학번드	공격방법	공격력	비고
해리야코스타	✓ or \ 상황으로 이동중 A	하	41	
루디야코스타	✓ or \ 상황으로 이동중 (A)	하	근거리 헛뜨시 53, 원거리 헛뜨시 49	
엘로 세라리사(이)	✓ or \ 상황으로 이동중 B	중	근거리 헛뜨시 40, 원거리 헛뜨시 42	
엘로 길포 세라리사(이)	✓ or \ 상황으로 더 길포 이동중 (B)	기드불능	89	
우 윙스크	✓ or \ 상황으로 이동중 K	중	30	
루즈데브지탈 지그무트	✓ or \ 상황으로 이동중 A+B	상	근거리 헛뜨시 35, 원거리 헛뜨시 50	
루즈 윙피탈 지그무트	✓ or \ 상황으로 이동중	(A+B)	기드불능	85
루르데르크 하순즈	(↑ or ↓ 방향)으로 이동중 A	중	25	
사무르 루즈로 스티	(↑ or ↓ 방향)으로 이동중 AA	중중	25, 25	
루즈르세사(이)	(↑ or ↓ 방향)으로 이동중 B	중	53	
루즈로 데브야리(이)	(↑ or ↓ 방향)으로 이동중 K	중	37	후반에 지진 효과
루디 루즈로 데브야리(이)	(↑ or ↓ 방향)으로 이동중 K	중	56	후반에 지진 효과
루즈 윙피탈 지그무트	(↑ or ↓ or / or \ 상황)으로 이동중 A+B	상	근거리 헛뜨시 36, 원거리 헛뜨시 50	
루즈 윙피탈 지그무트	(↑ or ↓ or / or \ 상황)으로 이동중 (A+B)	기드불능	85	
크룩스지	\, or → or \ 상황으로 이동중 A	중	31	
릴 디락스지	\, or → or \ 상황으로 이동중 (A)	중	34	
일 엘트세	\ or \ or \ 상황으로 이동중 (A)B	중중	34, 79	
크레부사(이)	\, or \ 상황으로 이동중 B	중	근거리 헛뜨시 35, 원거리 헛뜨시 34	
루디 크레부사(이)	\, or \ 상황으로 이동중 (B)	기드불능	44	
수르발트	\, or \ 상황으로 이동중 K	중	31	
로디 아드볼트	\, or \ 상황으로 이동중 K	중	근거리 헛뜨시 79, 원거리 헛뜨시 53	
롤 지크 무사리(이)	(← 상황)으로 이동중 A	중	28	
루디 롤 지크 무사리(이)	(← 상황)으로 이동중 (A)	중	38	
엘로 세라리사(이)	(← 상황)으로 이동중 B	중	근거리 헛뜨시 40, 원거리 헛뜨시 42	
루디 길포 세라리사(이)	(← 상황)으로 이동중 (B)	기드불능	89	
우 윙스크	(← 상황)으로 이동중 K	중	30	
실 레버스	(← 상황)으로 이동중 A+B	중	21	
바이즈스 레버스	(← 상황)으로 이동중 (A+B)	타격잡기(기드불능)	21	
비사리(이)	(← 상황)으로 이동중 B	상	근거리 헛뜨시 60, 원거리 헛뜨시 44	
이리(이)	(← 상황)으로 이동중 K	하	37	
스루피	(← 상황)으로 이동중 B+K	상	33	
루디 윙파	(← 상황)으로 이동중 B+K	상	44	

잡기

기술명	학번드	공격방법	공격력	비고
루르슈	(←)잡기 A+G	잡기	60	
이리세스	(←)잡기 B+G	잡기	55	
비 엘리오	(←)후에서 (←)잡기 A+G or B+G	잡기	70	
윙스 라리(이)	(←)후에서 (←)잡기 A+G or B+G	잡기	75	
티아 엘사리(이)	(←)후에서 (←)잡기 A+G or B+G	잡기	75	
윙스 아루루크	(←)대기 잡아있을 때 ↓ A+G	타격잡기	70	
로 데리(이) 그레	(←)대기 공중에서 (←)잡기 B+G	잡기	45	
루루 로디리(이)	B+K	타격잡기(상)	23	
루루 로디리(이)	(←)후에서 (←)잡기 B+K	타격잡기(상)	23	
엘리루 루즈제리(이)	(←)대기 (←)잡기 B+K or ↓ A+K	다운잡기	30(17)	
엘리루 루즈제리(이)	(←)대기 (←)잡기 B+K or ↓ A+K	다운잡기	30(17)	
바이즈스 레버스	(←) (A+G)	타격잡기(기드불능)	30(20)	
아디 윙피(이)	↓ / ← A	타격잡기(중)	65(17)	
루디 루루(이)	B+G	잡기		
엘피(이)	B+G	잡기	44	
비 루르시(이)	B+G→	잡기	68	

특격 기술 연용

기술명	학번드
이스타리(이)의 연용	←B+K ↓ AA ↓ / ← AAAA ↓ (A) ↓ (A+B) ↓ B



킬릭

주인공급 캐릭터답게 화려한 기술을 보여주는 킬릭. 하지만 타 게임의 주인공을 처럼 밸런스가 잘 맞춰져 있지 않다. 공격의 리치는 있지만, 상대의 방어막에 대응하기 어렵고, 공중 참모가 빈약하다. 하지만 기술에는 기술의 정점이 있는 법. 가슴속에서 오는 중공격을 입체화하기 쉽고, 기술 발동시에 입체화 된 것이 있는 공격이 많다. 상대와의 거리를 코르너로 조절하여 대안을 자신의 페이스로 이끌자.

기술표

(→ : 짧게 입력, ← : 길게 입력 aA : 슬라이드 ~ : 틸트 (S) : 롭다)

기술명	입력	공격방향	공격력	비고
구슬근	A	상	17	
나슬근	B	중	20	
예격축	K	상	14	
소슬근	↓A	하	12	
할슬근	↓B	중	15	
차격축	↓K	하	9	
구백근	입을 보이고 있을 때 A	상	14	
나백근	입을 보이고 있을 때 B	중	17	
예백축	입을 보이고 있을 때 K	상	9	
소백근	입을 보이고 있을 때 ↓A	하	13	
할백근	입을 보이고 있을 때 ↓B	중	17	
차백축	입을 보이고 있을 때 ↓K	하	9	
산자근	\ or ↑ or /A	중	23	
삼자근	\ or ↑ or /B	중	33	
삼격축	\ or ↑ or /K	상	18	
산자근	G\ or ↑ or /A	중	23	
삼자근	G\ or ↑ or /B	중	33	
삼격축	G\ or ↑ or /K	상	18	
위스근	G\ or ↑ or /[특지]A	하	26	
무천근	G\ or ↑ or /[특지]B	중	22	
골조축	G\ or ↑ or /[특지]K	하	18	

기술명	입력	공격방향	공격력	비고
참구근	AA	상상	17, 20	
류삼지	AAB	상상중	17, 20, 30	
파류삼	AA↑	상상	17, 20	
우류삼	AA↓	상상	17, 20	
삼류삼	aB	중	18	
축슬근	aA	상상	17, 9	
주천	aAB	상상중	17, 9, 37	
예스근	/A	하	18	
늘호	↓A	하	23	
늘리소	\A	중	24	
늘고소	\AA	중상	24, 18	
고소	←A	상	23	
엑스근	←←A	중	23	
규호	←←AA	중하	23, 23	
참구근	-A	상	14	
수슬근	-AA	상상	14, 23	
종후	-AAA	상상상	14, 23, 23	

질선근	→A	상상	23, 23
늘려근	←A	중	25
안축근	BB	중중	20, 24
회전이	↙B	중	26
비전근	↓B	중	24
수축	↘B	중	17
축동	↘BB	중	17, 23
넓자근	←B	중	42
수상	↑BB	중	55
광상전	←B	하	18, 원거리23
박대전	←B	중	20, 원거리24
박선아	←B	하	28
양축근	→B	중	20
굴전	↖K	상중	18, 18
윤회	↙↘B	기드물음	71
합전근	←A	중	30
광상전	←A	하	15
회동	↙↘스텝 위 B	상	18
계열축	↙K	하	22
계리축	↓K	하	9
치상축	↘K	중	22
진장축	←K	중	17
회동축	←K	중	28
계시축	←K	중	24
선벽축	→K	중중	18, 23
박정축	→K	중중중	18, 23, 22
노후	→KB	중중중중	18, 23, 22, 22
시전	KB	상하	14, 14
중전	←KB	중상	14, 23
상상축	←A	중	22
상전	←A	중중	22, 22
복합	A+B	중중중중중	14, 14, 14, 14, 14
중정	←A+B	중중중중	17, 17, 17, 17
중동이	←A+BB	중중중	17, 17, 34
중이전	←A+BBB	중중중중	17, 17, 34, 20
중전	←A+B	중중중중중	18, 18, 9, 9, 14
중이	↓A+B	현역현역	9, 9, 18, 18
계상보	↙A+B	다리요기(B)	35
복상보	↙A+B	다리요기(B)	40
계상보	←A+B	다리요기(B)	55
복상보	←A+B	다리요기(B)	50
위선	←A+B	중중중	18, 18, 18
복이	B+K	중	47
공이	↙ or ↓ or ↘B+K	하	28
복공이	↙ or ↓ or ↘B+K↑		
도공이	↙ or ↓ or ↘B+K↓		
복전이	←B+K	하	42
계열축	←B+K	중중	14, 23
상방근	A+K	중중	18, 23
신부	↙A+K	현역	18, 18
회호	↓A+K	하	26
제다	↘A+K	하	23
기달	←A+K	상상상상상상	18, 14, 7, 7, 7, 7
중복사	↙↘	공격출력기	
복소	↙↘A	하	23
복이	↙↘B	중	20
복계	↙↘K	상상	18, 18

G로 연속 가능

B 누르는 타이밍에 따라 변화

B 누르는 타이밍에 따라 변화

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 8

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

G로 연속 가능

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

원거리 히트시 데이지 9

분리	\setminus A+B	중	42	G로 연속 가능
분리	\setminus B+K	중	47	G로 연속 가능
분리	\setminus A+K	하	24	
자연분	(중형사)	특수이동		
무연분	(중형사)	특수이동		
합이성	(수직 있음 때 상대가 머나나 할 쪽에 있을 때) A+B	중	42	G로 연속 가능
합이성	(수직 있음 때 상대가 머나나 할 쪽에 있을 때) A+K	하	33	
조이성	(임드의 있음 때 상대가 머나나 할 쪽에 있을 때) A+B	중	42	G로 연속 가능
조이성	(임드의 있음 때 상대가 머나나 할 쪽에 있을 때) A+K	33		
이성	G+K	상	6	회전시 뒤로 이동

이동용 공격

기술명	기본도	공격명칭	공격력	비고
요호	\setminus or /방향으로 이동중 A	하	23	
일지근	\setminus or /방향으로 이동중 B	중	42	
추신	\setminus or /방향으로 이동중 B	중	55	
역동축	\setminus or /방향으로 이동중 K	23		
혹신근	(\setminus or /방향으로 이동중) A	중	23	
합이	(\setminus or /방향으로 이동중) AA	중하	23, 28	
합이	(\setminus or /방향으로 이동중) AB	중중	23, 28	
천재	(\setminus or /방향으로 이동중) C	중	34	
활상축	(\setminus or /방향으로 이동중) K	하	20	
비협	(\setminus or /방향으로 이동중) AA	위상	20, 31	
분리	(\setminus or /방향으로 이동중) C+K	중	47	
추신근	(\setminus or /방향으로 이동중) A	상	28	
홍신	(\setminus or /방향으로 이동중) AA	상상	28, 33	
일지근	(\setminus or /방향으로 이동중) B	중	20	
삼박축	(\setminus or /방향으로 이동중) K	중중	23, 23	
백일축	(\setminus or /방향으로 이동중) KK	중중중	23, 23, 22	
뇌후	(\setminus or /방향으로 이동중) KB	중중중중	23, 21, 22, 22	
제일축	(\setminus or /방향으로 이동중) B+K	중중	14, 23	
비선근	(\setminus or /방향으로 이동중) A	중	23	
구면	(\setminus or /방향으로 이동중) AA	중중	24, 33	
역신근	(\setminus or /방향으로 이동중) A	중	24	
구호	(\setminus or /방향으로 이동중) AA	중하	24, 23	
활상축	(\setminus or /방향으로 이동중) B	하	18, 절거리 23	
역동축	(\setminus or /방향으로 이동중) K	하	28	
활상근	(\setminus or /방향으로 이동중) A	상상	23, 23	
일지근	(\setminus or /방향으로 이동중) B	중	25	
호사축	-K	하	26	

합격

기술명	기본도	공격력	비고
대역	(근접사) A+G	값기	55
효수	(근접사) B+G	값기	60
드레	(배후 근접사) A+G or B+G	값기	55
하호	(이측면 근접사) A+G or B+G	값기	55
포화	(무속면 근접사) A+G or B+G	값기	55
개신보	\setminus A+B	타격(타기) (여)	35
봉신보	\setminus A+B	타격(타기) (여)	40
개신보	(상대 배후에서) \setminus A+B	타격(타기) (여)	55
봉신보	(상대 배후에서) \setminus A+B	타격(타기) (여)	50

격퇴시킬 연유

기술명	기본도	특수기
절개의 연유	AA \setminus or / T B A+K \setminus or / A+B	특수기



소피티아

기술 아틀란티아 하나 같이 성스러운 성녀 소피티아는 리치가 힘을 갖 길지만 실재하는 오하이 길다고 느낄 정도. 「소울 엠티」에서 사용하였던 기술들을 배이스로 상급, 중단, 해빙과 기술들이 모든 일정적인 행태를 취하고 있고 특히 그레 미스 해본(ㄱ)을 비롯하여 스워드 커넥트(ㄱ+ㄷ), 영웅 콜라보더 등 수많은 특수기 기술들을 가지고 있어서 광중 캠프오의 외론도로 상단이 높은 편. 캠프오가 아주 많은 캐릭터(Work Offline)가 스스로 캠프오를 만드는 캠프오 출몰할 것 이다.

기술표

(- : 없게 입력 → : 없게 입력 AA : 슬라이드 ~ : 슬라이 (A) : 홀드

기본기

기술명	계급도	공격명칭	공격력	비고
슬라이드 블레이드	A	상	12	
스워드 스프래우	B	중	15	
홀리 해이 리	K	상	15	
언더 슬라이드 블레이드	↓A	특중	12	
언더 스프래우	↓B	중	17	
홀리 로우 리	↓K	하	11	
슬라이드 블레이드 플립	(몸을 보이고 있을 때)A	상	15	
스워드 스프래우 플립	(몸을 보이고 있을 때)B	중	20	
홀리 해이 리 플립	(몸을 보이고 있을 때)K	상	30	
언더 스프래우 플립	(몸을 보이고 있을 때)↓A	하	11	
언더 스프래우 플립	(몸을 보이고 있을 때)↓B	중	21	
홀리 로우 리 플립	(몸을 보이고 있을 때)↓K	하	17	
점프 슬라이드 스텝	\ or ↑ or /A	상	24	
다이빙 언더 스프래우	\ or ↑ or /B	중	38	
영웅 리	\ or ↑ or /X	중중	16, 23	
점프 슬라이드 스텝	G\ or ↑ or /A	상	21, ↑ 24, / 24	
다이빙 언더 스프래우	G\ or ↑ or /B	중	28, ↑ 38, / 38	
홀리 크래프트 리	G\ or ↑ or /X	중	18, ↑ 28, / 33	
서브미지 언더 스텝	G\ or ↑ or / (해지해)A	하	20, ↑ 23, / 23	
서브미지 플 린 플레어	G\ or ↑ or / (해지해)B	중	28, ↑ 31, / 31	
서브미지 스텝 리	G\ or ↑ or / (해지해)K	중	22	

고급기

기술명	계급도	공격명칭	공격력	비고
슬라이드 홀로우	AA	상상	12, 15	
슬라이드 블레이드	AK	상하	12, 18	
언더 스텝	/A	하	23	
영웅 새틀라이트	↑AA	하중	23, 36	
언더 슬라이드 블레이드	↓A	특중	12	
영웅 파니쉬	↓A	중	26	
영웅 카타베시스	↑(A)	상	23(45)	
카타베시스 사위	↑(A)B	상중	23(45), 21	
카타베시스 스텝	↑(A)A	상하	23(45), 21	
카타베시스 새틀라이트	↑(A)AA	상하중	23(45), 21, 36	
리버스 디라우	↑+A	중중	28, 43	카운터 헛포시 무비백 공격이 나옴
실드 플	-A	상	10	
팀 힐트	-AB	상중	16, 31	
영웅 포스	→A	중	34	
홀로우 슬라이드 블레이드	↓↓(A)A	중	24	
어센드 스프래우	BB	중중	15, 20	
스프래우 라운드 리	BK	중상	15, 15	

언더 스프레어	/B	중	17
실드 스페시	/B	특중	20
가디언 스트라이크	/BB	특중중	20, 41 원거리 20, 33
가디언 브릿지	/B bA	특중중	20, 28
가디언 슬래시	/B bAA	특중중중	20, 28, 15
가디언 저지먼트	/B bAAK	특중중중중	20, 28, 15, 47
그라운드스 해분	/B	중	24
스워드 사워	+B	중	35
스워드 커트백	+B	중	24
빅 스트라이크	-B	중	29
연결 퓨리파이	-B	중	34
내스티 임팩트	bABB	현현현	14, 6, 6, 6
해븐스 게이트	+bA	기드블능	56
올 인 클리어 해븐	일어서기A+B	중	17
실드 스페시	일어서기/B	특중	17
가디언 스트라이크	일어서기/BB	특중중	17, 41 원거리 20, 33
가디언 브릿지	일어서기/B bA	특중중	17, 28
가디언 슬래시	일어서기/B bAA	특중중중	17, 28, 15
가디언 저지먼트	일어서기/B bAAK	특중중중중	17, 28, 15, 47
키 휴오	KK	상중	15, 20
포세이드 호우 키	/K	하	27
스프링 언더 키	/K	하	11
홀리 미울 키	/K	중	20
홀리 보우 키	+K	중	25
홀리 리프트 키	-K	중	21
연결 키	/K	중중	16, 23
연결 스파이럴	/KA	중중하	16, 23, 19
연결 스트록	/KAB	중중하중	16, 28, 19, 36
연결 풀	/KB	중중중	16, 23, 42
연결 쉐어	/KX	중중중	16, 23, 30
연결 스프링	일어서기DK	중중	15, 15
원어울트 키	KB	중	33
트윈 스텝 그라운드스	/A+B	중중	14, 39
가이더 배드	T A+B	중	20(25)
일터미트 가이더 트래커	T (A+B)	중 기드블능	52
헤파레스 스페시	B+K	중	35
헤파레스 스트라이크	B+KB	중중	36, 41
헤파레스 브릿지	B+K bA	중중	36, 28
헤파레스 슬래시	B+K bAA	중중중	36, 28, 15
헤파레스 저지먼트	B+K bAAK	중중중중	36, 28, 15, 47
스워드 플러드	+B+K	중	54
리프라이벌 차지	-B+K	중	21
리프라이벌 프레이징	-B+K A	중상	21, 17
리프라이벌 연결	-B+K AB	중상중	21, 17, 28
포세이드 해어 키	A+K	상	36
포세이드 미울 키	A+K K	중	34
미라주 새틀라이트	일어서기A+B	중	30
클리어 해븐	일어서기B+K	중	24
연결 스텝	/A	특수이동	
괴사의 새틀라이트	/vA	중	35
쿠마레스 새틀라이트	/vAA	중하	35, 37
연결 스트라이크	/vB	중	43, 원거리 33
해안을 해기트	연결 스트라이크 해트시-	다지잡기(중)	20(43)
라이트 브릿지	/vB A	중	28
라이트 슬래시	/vB AA	중중	28, 15
해븐스 저지먼트	/vB AAK	중중중	28, 15, 47

이동 연출 가능

연필 스프링	↘ \ K	중중	15, 15	
인바스 새틀라이트	연필 스프링 중 ↑ or ↓ A	중	35	
쿠바스 새틀라이트	연필 스프링 중 ↑ or ↓ AA	중하	37	
리프라이얼 차지	연필 스프링 중 ↑ or ↓ B	중	21	
리프라이얼 프라이어얼	연필 스프링 중 ↑ or ↓ BA	중상	21, 17	
리프라이얼 연필	연필 스프링 중 ↑ or ↓ BAB	중상중	21, 17, 26	
홀리 크래켄트 칩	연필 스프링 중 ↑ or ↓ K	중	28	
다들 연필 스프링	↘ ↗ ↘ ↗	특수이동		연필 스프링과 동일하게 기술 작성

이동용 공격

기술명	기본드	공격방향	공격력	비고
인바스 언더 스프링	↘ or ↘ 방향 이동중 A	하	23	
라이프 스프링	↘ or ↘ 방향 이동중 AA	하중	23, 42	
사이렌 스프링	↘ or ↘ 방향 이동중 A(A)	하, 기도돌음	23, 61	
스워드 커트캐브	↘ or ↘ 방향 이동중 B	중	24	
포내이드 하이 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 K	상	36	
포내이드 미들 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 KK	중	34	
트윈 스텝 그레이스	↘ or ↘ 방향 이동중 A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	↘ or ↘ 방향 이동중 B+K	중	54	
실드 슬램	↘ 방향 이동중 A	상	29	
델크 스트라이크	↘ or ↘ 방향 이동중 B	중	38	
홀리 미들 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 K	중	20	
트윈 스텝 그레이스	↘ or ↘ 방향 이동중 A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	↘ or ↘ 방향 이동중 B+K	중	54	
포내이드 하이 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 A+K	상	36	
포내이드 미들 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 A+K K	중	34	
블머슬트 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 AB	중	54	
인바스 실드 슬램	↘ 방향 이동중 A	상	20	
연필 포스	↘ or ↘ 방향 이동중	A중	34	
어벤저 수트	↘ or ↘ 방향 이동중 B	중	37	
홀리 리프트 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 K	중	21	
트윈 스텝 그레이스	↘ or ↘ 방향 이동중 A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	↘ or ↘ 방향 이동중 B+K	중	54	
포내이드 하이 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 A+K	상	36	
포내이드 미들 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 A+K K	중	34	
블머슬트 칩	↘ or ↘ 방향 이동중 AB	중	33	
리버스 미라주	← 방향 이동중 A	중중	28, 43	키운이 히트시 두번째 공격이 나옴
스워드 커트캐브	← 방향 이동중 B	중	24	
홀리 로우 칩	← 방향 이동중 K	중	25	
트윈 스텝 그레이스	← 방향 이동중 A+B	중중	14, 39	
스워드 플러드	← 방향 이동중 B+K	중	54	
포내이드 하이 칩	← 방향 이동중 A+K	상	36	
포내이드 미들 칩	← 방향 이동중 A+K K	중	34	
연필 포스	← 방향 이동중 A	중	34	
연필 휘리파이	← 방향 이동중 B	중	34	
홀머어 스위퍼	← 방향 이동중 K	하	26	
리프라이얼 차지	← 방향 이동중 B+K	중	21	
리프라이얼 프라이어얼	← 방향 이동중 B+K A	중상	21, 17	
리프라이얼 연필	← 방향 이동중 B+K AB	중상중	21, 17, 26	
포내이드 하이 칩	← 방향 이동중 A+K	상	36	
포내이드 미들 칩	← 방향 이동중 A+K K	중	34	

잡기

기술명	기본드	공격방향	공격력	비고
슬라쉬 칩	(근접) A+G	잡기	48	
홀리 크래커	(근접) AB+G	잡기	48	
홀리 드래이버	(홀리 크래커) B or ↓ A	잡기	48, 20	

보통 점	중후 근접사A+G or B+G	점수	40
리펀드 노크	(의측면 근접사A+G or B+G)	점수	40
카리본 페리	(후측면 근접사A+G or B+G)	점수	75
헤븐스 에지 라이더십	~A+G	점수	55
패닝올 페이브	(전술 스트라이크 히트사)~	타격표기(음)	20(40)

특격技를 연용

기술명	격면도
스타리아 연용	xb / X↓ K% A(A) B+K -(A) ↓ \ -ba A K



아이비

아이비의 독특한 무기인 사복검은 원거리전, 근거리전 어느 하나 빠질 것 없이 탄능의 성능을 자랑한다. 근거리 전에서 다소 약한 모습을 보이지만 일단 상대와의 거리가 좁혀진 채도로 유지된다면 청백처럼 돌아오는 기술들로 상대를 윤희하게 할 수 있다. 중단 전정의 기술이라든지 리처지 기 정정형 기술들이 적다는 문제가 있지만 측면 회피를 할 줄 아는 사복검의 회빙형 공격력 때문에 상대는생망이 고장을 하게 된다. 근거리 정태기술 중에서 유일한 것은 기이즈 나이트 스텔로우(↓K)와 피어를 카드레스(↓K). 방어용으로 사용할 수 있는 기술에는 아이더트 케르(일어사버 B+K)와 아이더트 쇼서(-ba) 등이 있다.

기술표

(-): 없게 입력 →: 없게 입력 aA: 슬라이드 ~: 일사(A): 충전

기술명	격면도	공격한형	공격력	비고
바이올렛 시인	A	상	11	
바이올렛 크리피	B	중	17	
나이트 스텔로우	K	상	16	
시스피스 시인	↓A	특중	14	
시스피스 크리피	↓B	중	18	
차이 실무켓	↓K	하	10	
슈터 시인	(몸을 보이고 있을 때)A	상	18	
슈터 크리피	(몸을 보이고 있을 때)B	중	27	
슈터 나이트 스텔로우	(몸을 보이고 있을 때)K	상	18	
시스피시스 시인	(몸을 보이고 있을 때)↓A	하	14	
시스피시스 크리피	(몸을 보이고 있을 때)↓B	중	24	
시스피시스 실무켓	(몸을 보이고 있을 때)↓K	하	10	
아카시마 데레스	\ or ↑ or /A	중	33	
아카시마 이바스	\ or ↑ or /B	중	33, ↑ 37, / 37	
미스티 덴스 카드레스	\ or ↑ or /K	중	26	
아카시마 데레스	G' or ↑ or /A	중	30	
패니나 윈브라	G' or ↑ or /B	특중	17, ↑ 18, / 18	
미스티 덴스 카드레스	G' or ↑ or /K	중	26	
플론 데레스	G' or ↑ or /[특정자]A	하	22, ↑ 24, / 24	
플론 오브그레드	G' or ↑ or /[특정자]B	중	28	
싱거 나이트 스텔로우	G' or ↑ or /[특정자]K	상	17, ↑ 21, / 21	

기술명	격면도	공격한형	공격력	비고
패닝올 시인	AA	상상	11, 18	
그라디 데레스	(A)	상, 타격표기(음)	11, 25(18)	원거리 커운터 히트시 타격표가 없음
워시퍼 시인	/A	특중	16	
워시퍼 시인	↓A	특중	16	
논어블린 시인	\A	중	24	

호출 시간	-A	상	33	
바이올렛 개위	-A	중	22	
해독 레코더	-AA	상	46	
웨이퍼 시간	입어서(A)	중	46	
레인지 오버그레프	BB	중중	17, 19	
레인지 이펙트	BB	중중	17, 23	
스퀘어더 플레지	B-B	중상	17, 18	
스퀘어더 체이지 플레지	B-B	하	17, (30)29	공중 히트시 타격잡기
프로퍼치 플레지	/B	하	23, 원거리 39	원거리 히트시 특수 판공
스플 원브라	/BB	하	38, 원거리 39	원거리 히트시 특수 판공
워시와 오버그레프	B	중	19	
마리스 크리퍼	B	중	19	
케아리스 플레지	-B	상	14	
바이올렛 플레지	B	중	28	
카인드 원브라	-BB	중	33, 원거리 26	
케이지 원브라	-BB	타격잡기(상)	30(33)	공중 히트시 타격잡기
스퀘어더 실무트	-BB	타격잡기(상), 하	30(33), 29	공중 히트시 타격잡기
테저스 케트	-BB-T	중중	33, 30(원거리 26, 29)	
테저스 일드	-BB-L	중중	33, 30(원거리 26, 29)	
미드나이트 레퀴엠	-BB	중	28	
카인드 이펙트	-+B	중	36 (원거리 33)	
노블 고스트	/-B	중중	17, 18	
이디언트 소서	-bA	중중중	13, 13, 13	공격출력기 판공 있음
스퀘어더 케스트	-bab	중중중중	13, 13, 35, 17	
레인지 오버그레프	입어서(B)	중	24	
업센스 크리퍼	(30)A, B	중	37	
영거 트윈 플레지	(30)A, B	하	23	
디제이 원브라	(30)A, BB	하	29, 원거리 26	
레스트레스 나이트 스페로우	/K	중	25	
차이 실무트	/K	하	19	
피어를 카드레스	/K	중	17	
렐리엔탈 카드레스	/00	중	31	
싱어 나이트 스페로우	-K	상	20	
워너 카드레스	-+K	중	41	
게이츠 나이트 스페로우	-K	중	21	
카드레스	-+K	상	33	
무즈 나이트 스페로우	입어서(K)	중	17	
차이 나이트 스페로우	/00A2K	중	18	
크로커 원브라	/A+B	하	40	
소서의 오버그레프	/A+B	중	30	
프리티 비 케스트	/A+B	특중	31	
프리티 비 케스트-타스턴 프리티퍼	/A+B	가드불능	75	플드 히고 상태에서 특공
나이트 빌	+A+B	중	56	
사인게스 칼	+A+B	가드불능	80	G로 전술 가능
프리티즈 게이츠	-A+B	중중	16, 16	
레이버스 칸데라	-+A+B	타격잡기(0)	23(22)	
레이버스 멜로스	-+A+B	타격잡기(0)	33(22)	
달류드 고스트	/A+B	중	17	
레이버트 고스트	/A+B A	중하특중	17, 17, 17	
영거 트윈 플레지	(30)A, A+B	하	29, 원거리 26	
원브라 케스트	(30)A, A+B	하, 특중	29, 31	
원브라 케스트-타스턴 프리티퍼	(30)A, A+B	하, 가드불능	29, 75	플드 히고 상태에서 특공
달류드 비유	입어서(A+B)	중	26	
레이버트 비유	입어서(BA+B A)	중중상	26, 17, 17	
레이버스 프리티퍼	/B+K	특중	45	
이디언트 삼크리퍼	-B+K	가드불능	66	G로 전술 가능

이더스 엑시즈	$\leftarrow + \oplus + K$	중속중	25, 31	
이더스 엑시즈 리시트 프리타치	$\leftarrow + \oplus + K$	중, 기드불능	25, 75	홀드 치고 상대에서 폭발
센시블 프리타치	타시트 프리타치 중 레어업액	하	21	
리프 프리타치	타시트 프리타치 중 버폰을 뺀	속중	34	
얼티 블레이지	$- \oplus + K$	중	28	
슨 바인드	$- \oplus + K$	타격잡기(중)	28(32), 원거리 20(45)	
에디터의 계프	일어사0B+K	중속	20, 20	
헤스트레스 심부엌	$\setminus A + K$	중	20	
디퍼어 길가면	$\setminus A + K$	하	30, 원거리 24	
이커시아 우르보로스	$- \setminus \setminus A + K$	기드불능	94	
일 레인저	$\setminus \setminus - \text{er} \setminus \setminus$	무기 형태 변경		

이동용 무기

기술명	약판	공격현상	공격력	비고
디퍼어 길가면	$\setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 A	하	30, 원거리 24	
카인드 이더스	$\setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 B	중	36, 원거리 53	
이더스 리스 카드레스	$\setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 K	중	26	
제이타니스 칸데라	$\setminus \setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 A	타격잡기(중)	23(22)	
제이타니스 벨로스	$\setminus \setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 A+	타격잡기(중)	33(22)	
드라우니스 리스프	$\setminus \setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 B	중	37	
헤스트레스 심부엌	$\setminus \setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 K	하	20	
제인서브 시인	$\setminus \setminus$ 방향 이동중 A	상	28	
프리타치 블레이지	$\setminus \setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 B	하	23	
스킬 유희리	$\setminus \setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 B	하	36, 원거리 39	
헤스트레스 나이트 스페로우	$\setminus \setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 K	중	25	
안드 제인서브 시인	$\setminus \setminus$ 방향 이동중 B	상	8	
바이울렛 시인	\leftarrow 방향 이동중 A	상	28	
카인드 이더스	\leftarrow 방향 이동중 B	중	36, 원거리 53	
워너 카드레스	\leftarrow 방향 이동중 K	중	41	
나이트 발	\leftarrow 방향 이동중 A+B	중	96	
사이드레스 발	\leftarrow 방향 이동중 (A+B)	기드불능	80	
이더스 엑시즈	\leftarrow 방향 이동중 $\oplus + K$	중속중	25, 31	
이더스 엑시즈-리시트 프리타치	\leftarrow 방향 이동중 $\oplus + K$	중, 기드불능	25, 75	
헤제 레이븐	\leftarrow 방향 이동중 A	상	46	
이더나이트 레퀴엠	\leftarrow 방향 이동중 B	중	28	
바실라이트 심부엌	\leftarrow 방향 이동중 K	하	26	
제이타니스 칸데라	\leftarrow 방향 이동중 A+B	타격잡기(중)	23(22)	
제이타니스 벨로스	\leftarrow 방향 이동중 A+B+	타격잡기(중)	33(22)	
얼티 블레이지	\leftarrow 방향 이동중 B+K	중	28	
슨 바인드	\leftarrow 방향 이동중 $\oplus + K$	타격잡기(중)	20(30)	

잡기

기술명	약판	공격현상	공격력	비고
프라이벌 도나키스	(근접사) A+G	잡기	55	
도나키스 스포우	(근접사) B+G	잡기	55	
타르시시을 프렌드	(배후 근접사) A+G or B+G	잡기	70	
헤스트레스 가드	(배후) (근접사) A+G or B+G	잡기	65	
신성 크레이블	(우측) (근접사) A+G or B+G	잡기	60	
제이타니스 칸데라	$-A + B$	타격잡기(중)	23(22)	
제이타니스 칸데라	$\setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 A	타격잡기(중)	23(22)	
제이타니스 벨로스	$-A + B+$	타격잡기(중)	33(22)	
제이타니스 벨로스	$\setminus / \text{or} \setminus$ 방향 이동중 A+	타격잡기(중)	33(22)	
그라디 데커스	(상)	상, 타격잡기(상)	25(19)	카운터시 타격잡기
그라디 데커스	(상) 배후에서(A)	상, 타격잡기(상)	25(19)	카운터시 타격잡기
슨 바인드	(원거리) $- \oplus + K$	타격잡기(중)	20(30)	
슨 바인드	(원거리) $- \oplus + K$	타격잡기(중)	35(20)	
제이타 유희리	(공중에 있는 상대에게) $-B \setminus$	타격잡기(상)	30(30)	

스카이저 제이지 원버리	몸중에 있는 상대에게B→B	실, 타격값(실)	3009
다이크 아틀라스	↘↘↘↘A+B	잡기	90

특별技 별 연동

기술명	학명
0지퍼의 연동	-K→B0 ↓++A+bA(B) / A+B A ↓/~B



맥시

맥시는 그로브로 변칙플레이의 화성이다. 착연하게 구분되지도 않는 자발인 성질과 통각 하나하나가 기술과 몸 기질과 파생량이 숨어 있으며, 다른 액티브들과 비교했을 때 눈이 뜨게 빠른 이동속도와 움직임의 자유로움과 비교 적 특성적이고 그보다 예측하기 쉬운 직선적인 루트가 아니라 초근거리 정점에서 정수일이 되고 빠지는 원형적인 루 트인 성질을 보드 그렇다. 기존 자새인 "기발"을 비롯하여 "정수", "복합", "육중", "통각", "기발"의 손까지 자새인 이노 기술에서 어떻게 나오어 하는지를 반드시 외워둘 필요가 있으며, 이런 자세에서 파생된 기술들이 어떻게 또다른 자

세들과 연결이 되는지 그 흐름과 전개를 observe 한다.

기술표

(- : 불계 요격, → : 잡계 요격, aA : 슬라이드, ~ : 실레이, (A) : 플드)

기술명	학명	공격방향	공격력	비고
개	A	상	13	
연타	B	중	18	종료 후 전후세, 활성전생 연결 가능
삼각	K	상	18	
파주	↓A	특정	14	
발버림	↓B	중	17	
조리	↓K	하	13	
번개	(몸을 보이고 있을 때) A	상	14	
번번번	(몸을 보이고 있을 때) B	중	20	
번삼각	(몸을 보이고 있을 때) K	상	23	
번파주	(몸을 보이고 있을 때) ↓A	하	14	
번발버림	(몸을 보이고 있을 때) ↓B	중	17	
번순발	(몸을 보이고 있을 때) ↓K	하	13	
엑산	↘ or ↑ or /A	상	24	
구려	↘ or ↑ or /B	중	20	
도살	↘ or ↑ or /X	중	12	
엑산	G ⁺ or ↑ or /A	상	24	
장식계·강추락	G ⁺ or ↑ or /B	중	33	종료 후 거문세, 활성전생 연결 가능
도살	G ⁺ or ↑ or /X	중	18	
강조통	G ⁺ or ↑ or /특지해90A	하	22	종료 후 분격세, 활성전생 연결 가능
강수질	G ⁺ or ↑ or /특지해90B	하	22, 28, 28	종료 후 전후세, 활성전생 연결 가능
강고	G ⁺ or ↑ or /특지해90K	중	26, 35, 35	

그외기

기술명	학명	공격방향	공격력	비고
거담(구분자세)				
계배	AA	상상	13, 19	종료 후 분격세, 활성전생 연결 가능
투근전타	AAB	상상(중중중)	13, 13, 13, 13, 19	
조주	/A	하	32	
파주	/A	특정	14	
거담·리탈공부	/A	중	28	

역방향	+A	상	33	음료 후 흡연시, 흡상연생 연결 가능
계시음	+AB	상상	33, 44	
계시음	+A BA	상상	33, 44	음료 후 거문세, 흡상연생 연결 가능
계합피연흔	+AB+	상중중중중중	33, 9, 37, 37, 37	음료 후 녹문세, 흡상연생 연결 가능
계합피연흔	+AB+G	상중	33, 9	음료 후 녹문세, 흡상연생 연결 가능
계합문	+A BA	상중	33, 9	
휴먼피리음후	+A BAA	상중중	33, 18, 23	
낙문음음음	+A BAAB	상중중중	33, 18, 23, 18	
음상연	+A	하	34	
피	-A	상	20	음료 후 흡수세, 흡상연생 연결 가능
음피음	-+A	상	33	
계합·외내문	\ / -A	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	음료 후 흡수세, 흡상연생 연결 가능
가연음	AK	상중	23, 22	음료 후 거문세, 흡상연생 연결 가능
가연음	AK+	중	35	
계합·외내문	입어AD / AAA	하하하	7, 7, 7	음료 후 흡수세, 흡상연생 연결 가능
피계	입어사BD A	중	20	
계피음	BA	중상	18, 20	음료 후 흡수세, 흡상연생 연결 가능
휴피음	BAA	중상상	18, 20, 23	
휴합연	BAB	중상중	18, 20, 30	음료 후 거문세, 흡상연생 연결 가능
낙합음	BAEK	중상중하	18, 20, 30, 30	
낙합피	BAJO	중상중	18, 20, 28(45)	
간합	/ B	중	21	
사어음	/ B	중	17	
계합·외내문	/ B	중	30	
음합연	-B	중	23	음료 후 거문세, 흡상연생 연결 가능
계합인	-BA	중하	23, 28	
낙문도	-BAK	중하중	23, 28, 30	
계피인	-BB	중중	23, 30	음료 후 녹문세, 흡상연생 연결 가능
휴피속남음	-BBA	중중중중	23, 30, 28, 33	
낙문도	-BBK	중중상	23, 30, 39	
가합합	-BK	중하	23, 30	
새합	-B	상	44	
새합	-bB	상	44	음료 후 거문세, 흡상연생 연결 가능
계합·현흔	-B+	중중중중중	9, 37, 37, 37, 37	음료 후 녹문세, 흡상연생 연결 가능
계합·현흔	+B+G	중	9	녹문세, 흡상연생 연결 가능
중합합	-bA	중	18	
계합음	-bAA	중중	18, 23	
휴문합음음	-bAAB	중중중	18, 23, 18	
음합인	-bB	중	47	음료 후 흡수세, 흡상연생 연결 가능
음합인 간음	-bG			음료 후 녹문세, 흡상연생 연결 가능
발사어음	입어사DEB	중	22	
조피	/ K	하	13	
음피	/ K	하	17	
계피음	/ KB	하중	17, 33	음료 후 흡수세, 흡상연생 연결 가능
가피음	/ KK	하하	17, 28	
점무요	/ K	중	20	
해피	+K	상	30	
해수	+K	상	39	
리해피	-K	상	30	
장식계·점합음	-K	상	36	
장식계·조합피	\ / -K	중중중중	14, 14, 18, 18	래피 -입력어로 간음가능
점합음	KB	중	28	
계합인	KB A	중하	28, 23	
가도합합	KB JO	중중	28, 24(43)	
계합·구합음	입어사DEK	중	33	
계합·계합음	A+B	중중	22, 35	

계량·계량적 관습	A+B1	중	22	중요 후 문과세, 철성간생 연결가능
계량적	-A+B	중중	23, 42	
잠식계·주술계	(O)A+B	중	47	중요 후 녹문세, 철성간생 연결가능
잠식계·주술계	(O)A+B	중	47	중요 후 녹문세, 철성간생 연결가능
보상·전계열	B+KBB	중중중중중중중중	4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7	
보상·전계열도해	B+KBBBA	중중중중중중중중중	4, 4, 5, 5, 6, 6, 7, 7, 32	중요 후 녹문세, 철성간생 연결가능
경차문	B+K	하	34	
추위문	B+K B	하하	34, 25	
수열다	B+K	하	18	
수열다·b+KB	하	18	중요 후 천우세, 철성간생 연결가능	
철성·승용문	-B+K	기드불능	47	G로 관습가능
개장·승용문	-B+K	중	43	
핵이동·녹문	A+K	특수이동		중요 후 녹문세, 철성간생 연결가능
추위문	A+K	하상	24, 22	

천연 (우려 해결책 풀리지 않음)

피속당계	(연우세) 중A	상	20	중요 후 육문세, 철성간생 연결가능
천수·기속당	(연우세) 중AKO	상중	20, 26(45)	
천수·질문드	(연우세) 중B	중	28	중요 후 문과세, 철성간생 연결가능
천수·질문다	(연우세) 중BB	중중	28, 30	중요 후 문과세, 철성간생 연결가능
차량적	(연우세) 중K	중	28	
천수·계량적	(연우세) 중KA	중하	28, 23	
천수·도파문	(연우세) 중KKO	중중	28, 24(43)	

육중 (이격적 풀리지 않음)

육중·전당화	(육중세) 중A	상	28	
육중·전당화	(육중세) 중B	중	30	중요 후 거문세, 철성간생 연결가능
건지	(육중세) 중K	하	23	
육중·기해다	(육중세) 중KK	하상	23, 23	

문과 (이격적 풀리지 않음)

문과·순속남문	(문과세) 중A	중중	28, 33	
문과·천다	(문과세) 중B	중중중중	13, 13, 15, 18	
귀태일	(문과세) 중K	하	33	
문과·기비문	(문과세) 중KK	하중	33, 28	

기문 (적외 해결책 풀리지 않음)

문중다	(기문세) 중A	하	28	
기문다	(기문세) 중AK	하중	28, 30	
기문·문해제	(기문세) 중B	중	30	중요 후 문과세, 철성간생 연결가능
기문·포상문	(기문세) 중BK	중상	30, 39	
기문·문아주	(기문세) 중K	하	30	

녹문 (적외 안쪽 풀리지 않음)

녹문·문고	(녹문세) 중A	상	33	
녹문·문고	(녹문세) 중A	상	33	중요 후 문과세, 철성간생 연결가능
녹문·순해문	(녹문세) 중B	중	30	중요 후 육문세, 철성간생 연결가능
녹문·순해문 관습	(녹문세) 중BG	중	30	중요 후 천우세, 철성간생 연결가능
녹문·문아서	(녹문세) 중K	중	28	

철성간생 (연속 풀리지 않음)

철성적	(철성간) 풀리는 문자 중→	녹문→기문→(육중→문과→천수) 필요 안 번째
철성적	(철성간) 풀리는 문자 중←	기문→녹문→(문과→육중→천수) 필요 안 번째
철성로	(철성간) 풀리는 문자 중(A+K)	문과→녹문→육중→(기문→천수) 필요 안 번째

이동공 공적

기술명	계열도	공적명칭	공적력	비고
철성간	↙ or ↘, 방향 이동(중)A	하	34	
문과·천다	↙ or ↘, 방향 이동(중)B	중중중중	13, 13, 15, 18	
하수	↙ or ↘, 방향 이동(중)K	상	39	

계통역	↙ or ↘ 방향 이동원 A+B	중중	23, 42	
장식계·조경디	↙ or ↘ 방향 이동원 B+K	중중중중	14, 14, 18, 18	레비-일격으로 컨술
계장·외내문	↙ or ↘ 방향 이동원 A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
이동승	(↓) 방향 이동원 A	중	37	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
채널	(↓) 방향 이동원 K	하	30	
비어열	(↓) 방향 이동원 KK	하중	30, 28	
새발	(↓ or ↑) 방향 이동원 B	상	44	종료 후 거문세, 칠성전생 연결가능
계장·원순	(↓ or ↑) 방향 이동원 B+→	중중중중중	9, 37, 37, 37, 37	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
계장·원순	(↓ or ↑) 방향 이동원 B+G	중	9	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
문규합	(↓ or ↑) 방향 이동원 bA	중	18	
계통중	(↓ or ↑) 방향 이동원 bAA	중중	18, 23	
투우형상국	(↓ or ↑) 방향 이동원 bAAA	중중중	18, 23, 18	
계장·계통역	(↓ or ↑) 방향 이동원 A+B	중중	22, 35	
장식계·조경디	(↓ or ↑) 방향 이동원 B+K	중중중중	14, 14, 18, 18	레비-일격으로 컨술
계장·외내문	(↓ or ↑) 방향 이동원 A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
과채열	(↑) 방향 이동원 K	하	30	
리아영송	(↑) 방향 이동원 A	중	37	
원피해	↖ or ↗ 방향 이동원 A	상	33	
알학년	↖ or ↗ 방향 이동원 B	중	47	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
알학년 컨술	↖ or ↗ 방향 이동원 BG	중	47	종료 후 문규세, 칠성전생 연결가능
삼문단	↖ or ↗ 방향 이동원 K	중	17	
계장·승용원	↖ or ↗ 방향 이동원 B+K	중	43	
계장·계통역	↖ or ↗ 방향 이동원 A+B	중중	22, 35	
계장·외내문	↖ or ↗ 방향 이동원 A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
열심원	←- 방향 이동원 A	하	34	
방형단	←- 방향 이동원 B	중	23	종료 후 거문세, 칠성전생 연결가능
해수	←- 방향 이동원 K	상	39	
계통역	←- 방향 이동원 A+B	중중	23, 42	
열심·승용원	←- 방향 이동원 B+K	거드불가능	47	G로 컨술가능
계장·외내문	←- 방향 이동원 A+K	하하하하하	9, 9, 9, 9, 9	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
원피해	(←) 방향 이동원 A	상	33	
알학년	(←) 방향 이동원 B	중	47	종료 후 녹취세, 칠성전생 연결가능
알학년 컨술	(←) 방향 이동원 BG	중	47	종료 후 문규세, 칠성전생 연결가능
타글	(←) 방향 이동원 K	하	26	
계장·승용원	(←) 방향 이동원 B+K	중	43	
계장·계통역	(←) 방향 이동원 A+B	중중	22, 35	

합 계

기술명	학번도	공제한정	공제액	비고
파운·천봉수	(근접사) A+G	절기	55	
파운·교교	(근접사) B+G	절기	55	
파운·과채문	(예후 근접사) A+G or B+G	절기	70	
파운·문기봉	(의학적 근접사) A+G or B+G	절기	65	
파운·황봉수	(우측면 근접사) A+G or B+G	절기	55	

특 직 직 역 연 호

기술명	학번도
해사의 연호	BA→ A+K BG A+KA ↓A+B→ K / A A+K BKK



타키

작실어 빠다. 단말기술들의 위치는 보고 싶노라면 스크롤을 연상하게 할 정도다. 그러나 대항도 다수의 연속 기술들을 가지고 있는 대타가 하나같이 빠르고 정자의 폭이 넓어서 불리한 사용을 할 필요는 없다. 오히려 대타에 따른 장점도 많이 있다. 예를 들어 나이프타를 상대하는 데 일각 사용자들은 고성 중 해 하겠지만, 타키의 경우 그렇게 엄청난 리치와 치기 높이도 불구하고 풍부한 이동기술과 빠른 이동속도, 다양하고 가벼운 공격들로 나이프타에 의태어를 공격할 수 있다. 장거리의 이점을 내준지 끊임없이 괴롭혀 온다면 나이프타를 요격하는데 최 적일 수도 있다는 생각이 든다. 연속기 중에서도 특히 삼자(3A)(K)가 첫 공격의 발생 속도가 매우 빠르다. 3A(우+A+B)와 풍차(B+K) 등의 이동기술들과 더불어 특수자세인 속(↘/↙)에서 과세되는 공격들은 파타타에 নিজ답게 다양하고도 상대하기 까다로운 기술들을 가능하게 한다.

기술표

(→: 공격 입력, ←: 길게 입력, 3A: 슬라이드, ~: 딜레이, (A): 출드)

기본기

기술명	키보드	공격방향	공격력	비고
앞발	A상	10		
단발	B	중	15	
주	K	상	18	
옆발	↓A	좌중	12	
앞단	↓B	중	16	
옆주	↓K	하	11	
옆발	(몸을 보이고 있을 때) A	상	12	
옆단	(몸을 보이고 있을 때) B	중	17	
옆주	(몸을 보이고 있을 때) K	상	17	
옆옆발	(몸을 보이고 있을 때) ↓A	하	6	
옆옆단	(몸을 보이고 있을 때) ↓B	중	20	
옆옆주	(몸을 보이고 있을 때) ↓K	하	14	
낙우	↘ or ↑ or / A	중	20	
낙우중	↘ or ↑ or / B	중	25	
상주	↘ or ↑ or / K	상	17	
낙우	G, or ↑ or / A	중	31	
낙우중	G, or ↑ or / B	중	25	
도주	G, or ↑ or / K	상	17	
수우	G, or ↑ or / (낙지(3A)A)	하	23	
수상우	G, or ↑ or / (낙지(3A)B)	중	28	
공주	G, or ↑ or / (낙지(3A)K)	중	18	

고급기

기술명	키보드	공격방향	공격력	비고
주자	A→	중중	21, 21	
옆드	AA	상상	16, 14	
단발	AAB	상상중	16, 14, 17	
분단발	AA-B	상상중	16, 14, 20	
낙발	AB	상중	16, 19	
낙발발	ABB	상중중	16, 19, 28	
낙발속	A↘/BB or ABB↘	상중	16, 19	
조낙발	ABK	상중상	16, 19, 25	
낙발식오	AB-B+K	상중하	16, 19, 25	
일	-A	상	12	
혹인	-K(A)	상	24	
혹인속	-K(A)↘	상	24	
기회	-K(A)B	상중	24, 8	
신발	-K(A)BB	상중중	24, 8, 12	

영역	→A BBB	상중중중	24, 8, 12, 18
영역	∨A	특중	12
인조	∧A	하	33
유	∩A	하	17
유주	∩AK	하하	17, 13
통-속	→A	하	17
유인	→→A	상	20
통	(일어사)0A	중	21
영수	(일어사)0AA	중상	21, 14
통영수	(일어사)0AAA	중상중	21, 14, 33
십자	BA	중상	15, 12
십자조	BA(K)	중상상	15, 12, 33(48)
영십자	BAA	중상하	15, 12, 24
십자가	BA-K	중상중	15, 12, 17
십자-속	BA✓	중상	15, 12
십자세화	BA, A+B or TA+B or LA+B	중상	15, 12
단조	BB	중중	15, 18
단조-속	B✓BB or BBB✓	중중	15, 18
조경별	BBB	중중중	15, 18, 28
단주	B(K)	중상	15, 24(43)
단영수	B(K)A	중상상	15, 24(43), 11
무용	∩B	중	21
무영수	∩BA	중상	21, 11
영역	∩B	중	22
영단	∩B	중	15
영단-속	→B	중	12
영지치	→B	중	24
영표구	→→B	중	50, 원거리 33
영	→→B	중	28
영부	(일어사)0B	중	28
영인	(일어사)0BB	중하	28, 26
영단세화	(일어사)0B, A+B or TA+B or LA+B	중	28
영단세화	(영용 30)고 있을 때(영)A+B	중	17
영어용영리	→∩∩B	가드없는	71
영주	KK	상상	18, 21
상단주	KKK	상상상	18, 21, 21
수단주	KK∩K	상상하	18, 21, 17
경합주	∩K	하	17
과주	∩KK	하중	17, 26
중상	∩K	중	18
중상상	∩KK	중중	18, 20
중상중상	∩KKK	중중중	18, 20, 30
중상-중지	∩K∩K	중	18
중상-영지	∩KK, TB+K or LB+K	중	18
중상상-중지	∩KKB+K	중중	18, 20
중상상-영지	∩KK, TB+K or LB+K	중중	18, 20
중하	∩K	하	13
상주	→K	상	23
고단주	→KK	상하	23, 17
과단	→→K	중	28
과주	→→KK	중중	28, 18
하중	→K	중	22
전영수	→KA	중상	22, 11
지상주	→K or →A+K or →A+K	특중특중	22, 22
도주	GTK	상	17
영단주	GTKK	상하	17, 12
상단주	GTKKK	상하상	17, 12, 20

결공매상	G \ or ↑ or / (역자80)KOK	중중중	18, 20, 30
결공상-문자	G \ or ↑ or / (역자80)KOB+K	중중	18, 20
문주-속	(역자)0 \ K ↓	하	11
부합상	(역자)0K	중	23
세하부	A+B or ↓A+B or ↑A+B	특수이동	
식요진	(역자)0 / A+B	특중	20
동차	B+K	특수이동	
차양수	B+KA	상	11
결공차	B+KB	중	33
비문차	B+KBB	중중	33, 28
동문차	B+KKB	중중	33, 23
비문차	B+KBBB	중중중	33, 28, 52
동합차	B+KBBK	중중중	33, 23, 28
제차	↑B+K or ↓B+K	특수이동	
역수차	↑ or ↓ B+KA	상	33
식요한	↑B+K	하	20
식양수	↑B+KA	상	20, 11
문주	(하를 보이고 있음) 0B+K	중	14
문문수	A+K	중중	22, 17
문문수	↑~ or ↓~ A+K	상상	17, 17
문인	(문문수) 0A	상상중	17, 17, 31
양주	(역자)0A+K	하	15
양부주	(역자)0A+KK	하중	15, 23
무세하	/ or ↓ or \ A+K	중	30
무세하	(하를 보이고 있음) 0 / or ↓ or \ A+K	중	37
속	↓ / ~	특수지세	

속 의 지 세

역양수	(속) 0~A	상	11
문속	(속) 0A	상	39
정문속	(속) 0B	중	47
모속	(속) 0K	중	18
합신속	(속) 0A+B	가드물누	66
복합속	(속) 0 / or ↑ or \ K	중중	28, 28
총합속	(속) 0 / or ↑ or \ KA	중중중	23, 23, 47
기결속	(속) 0 ↓ K	하	22
속구	(속) 0→	특수이동	속구 중 속의 지세 표생 기술서를 가능(역양수 제외)

이 통 용 공 격

격요형	격판드	공격판형	공격력	비고
양합	✓ or \ 방향 이동(0)A	상	8	
양도	✓ or \ 방향 이동(0)AA	상상	8, 14	
단편	✓ or \ 방향 이동(0)AAB	상상중	8, 14, 17	
부단편	✓ or \ 방향 이동(0)AA-0	상상중	8, 14, 20	
난파	✓ or \ 방향 이동(0)AB	상중	8, 19	
난파편	✓ or \ 방향 이동(0)ABB	상중중	8, 19, 28	
난파-속	✓ or \ 방향 이동(0)A ↓ BB or ABB ↓	상중	8, 19	
조원파	✓ or \ 방향 이동(0)ABK	상상상	8, 19, 23	
난파식모	✓ or \ 방향 이동(0)AB-0+K	상중하	8, 19, 25	
단합	✓ or \ 방향 이동(0)B	중	15	
십자	✓ or \ 방향 이동(0)BA	중상	15, 12	
십자자	✓ or \ 방향 이동(0)BAA	중상하	15, 12, 24	
십자조	✓ or \ 방향 이동(0)BA(0)	중상상	15, 12, 33(48)	
십자가	✓ or \ 방향 이동(0)BA-K	중상하	15, 12, 27	
십자-속	✓ or \ 방향 이동(0)BA ↓	중상	15, 12	
십자세하	✓ or \ 방향 이동(0)BA 중 A+B or ↓A+B or ↑A+B	중상	15, 12	

단조	↙ or ↘ 방향 이동중BB	중중	15, 18
단조-속	↙ or ↘ 방향 이동중B↓ BB or BB↓ ↓	중중	15, 18
조성법	↙ or ↘ 방향 이동중BBB	중중중	15, 18, 28
단주	↙ or ↘ 방향 이동중BK	중상	15, 24(43)
단접수	↙ or ↘ 방향 이동중BK/A	중상상	15, 24(43), 11
갈주	↙ or ↘ 방향 이동중K	상	23
교단주	↙ or ↘ 방향 이동중KK	상하	23, 17
세화우	↙ or ↘ 방향 이동중A+B	특수이동	
연차	↙ or ↘ 방향 이동중B+K	특수이동	
속	↙ or ↘ 방향 이동중A+K	특수자세	
환인	↙ or ↑ 방향 이동중A	중	27
산재구경권	↙ or ↑ 방향 이동중B	중중	13, 20
권관수	↙ or ↑ 방향 이동중K	상상	17, 17
환인	↙ or ↑ 방향 이동중KA	상상중	17, 17, 31
권관수-동차	↙ or ↑ 방향 이동중KB+K	상상	17, 17
권관수-제차	↙ or ↑ 방향 이동중TB+K or ↓B+K	상상	17, 17
세화우	↙ or ↘ 방향 이동중A+B	특수이동	
연차	↙ or ↘ 방향 이동중B+K	특수이동	
속	↙ or ↘ 방향 이동중A+K	특수자세	
환일	↙ or ↑ 방향 이동중bA	중	37
속인	↙ or ↘ 방향 이동중(A)	상	6
속인-속	↙ or ↘ 방향 이동중(A)↓	상	6
가열	↙ or ↘ 방향 이동중(A)B	상중	8, 8
신열	↙ or ↘ 방향 이동중(A)BB	상중중	8, 8, 12
갈열	↙ or ↘ 방향 이동중(A)BBB	상중중중	8, 8, 12, 18
철도구	↙ or ↘ 방향 이동중B	중	47, 합거리 33
갈주	↙ or ↘ 방향 이동중K	중	14
세화우	↙ or ↘ 방향 이동중A+B	특수이동	
연차	↙ or ↘ 방향 이동중B+K	특수이동	
속	↙ or ↘ 방향 이동중A+K	특수이동	
환인	↙ 방향 이동중A	상	20
환	↙ 방향 이동중B	중	28
라노	↙ 방향 이동중K	중	28
라우	↙ 방향 이동중KK	중중	28, 18
세화우	↙ 방향 이동중A+B	특수이동	
동차	↙ 방향 이동중B+K	특수이동	
속	↙ 방향 이동중A+K	특수이동	
속인	↙ 방향 이동중(A)	상	24
속인-속	↙ 방향 이동중(A)↓	상	24
가열	↙ 방향 이동중(A)B	상중	24, 8
신열	↙ 방향 이동중(A)BB	상중중	24, 8, 12
갈열	↙ 방향 이동중(A)BBB	상중중중	24, 8, 12, 18
철도구	↙ 방향 이동중B	중	50, 합거리 33
갈주	↙ 방향 이동중K	하	26
세화우	↙ 방향 이동중A+B	특수이동	
동차	↙ 방향 이동중B+K	특수이동	

합격

기술명	격면도	공격명	공격력	비고
동일파란	(근접사) A+G	잡기	48	
승리	(근접사)B+G	잡기	55	
조성력	(배후 근접사)A+G or B+G	잡기	60	
격력	(파죽연 근접사)A+G or B+G	잡기	55	
불마술	(무속연 근접사)A+G or B+G	잡기	65	
매도	→B+G	잡기	60	

격격이별 연동

기술명	격면도
타타의 연휴	→+K B+KA -KA -b+KA ↓BA -A -↑KA



상파

기본적으로 특성점과 비슷한 기술들을 사용하지만 통일당 부류라고 보기에는 분위기에 너무나도 큰 차이가 있다. 일단 특성점보다는 확실히 빠른 듯 하여 특성점의 움직임은 강렬하고 절도있는데 반하여 상파의 움직임은 생새하고 날카롭다. 일단은 비슷비슷한 캐릭터라고 해서 경시받을 일은 없는 듯. 상파는 모든 캐릭터들의 패턴스텝에 속하는 캐릭터라고 할 수 있다. 기술의 속도, 리치, 파워 모두 우수한 편이며 강렬한 움직임과 기술적인 움직임들도 겸비하고 있다. 양용요리기(AA-BBB) 등의 연속공격들은 효율성이 높다. 다만 주로 사용하는 기술들이 연속공격이 많기 때문에

행기거나 울리기를 능숙하게 사용하는 상대에 대해서는 주의(!!), 특성점과 마찬가지로 손쉬우면서도 강력한 몸보신이 다수 있다.

기술표

(- : 없게 입력 → : 굵게 입력 AA : 슬라이드 ~ : 선택(/) : 올드)

기본기

기술명	계급도	공격한정	공격력	비고
전발	A	상	11	
권박	B	중	15	
각률	K	상	11	
국출	↓A	특중	12	
굴박	↓B	중	17	
천각	↓K	하	11	
전굴발	아름 보이고 있을 때 A	상	15	
전굴박	아름 보이고 있을 때 B	중	28	
전형각	아름 보이고 있을 때 K	중	30	
전형소	아름 보이고 있을 때 ↓A	하	13	
전굴박	아름 보이고 있을 때 ↓B	중	21	
전천각	아름 보이고 있을 때 ↓K	하	12	
변우함	↘ or ↑ or / A	상	31	
변우박	↘ or ↑ or / B	중	28	
형성각	↘ or ↑ or / K	중	22	
변우함	G' or G or G / A	상	29	
변우박	G' or G or G / B	중	24	
형성각	G' or G or G / K	중	20	
우려소	G' or G or G / (하지390) A	하	14	
우려중	G' or G or G / (하지390) B	중중	26, 17	
회천각	G' or G or G / (하지390) K	하	22	

교용기

기술명	계급도	공격한정	공격력	비고
어은	AA	상상	11, 14	
어개출	AA or ↓	상상	11, 14	
형려각	AAB	상상중	11, 14, 18	
양용향려각	AA- B	상상중중	11, 14, 17, 15	
양용향려중	AA- BB	상상중중중	11, 14, 17, 15, 23	
양용요리기	AA- BBB	상상중중상	11, 14, 17, 15, 35	
전국소	↓A	하	22	
단개함	↓A	특중	12	
기술소	↓A	하	32	
동전함	-A	중	26	
기만(剛)	-→A	중	24	
기만(剛)	-→(A)	중상	24, 20	
후살함	-A	상	21	
방자함	-→A	상	30	
요동중	AK	중중	17, 18	
요동가	AKB	중중하	17, 18, 28	
요어요동급	AKK	중중중	17, 18, 27	
양굴지	AB	중	32	

평균화	일어서며 A	중	17
려동운	일어서며 AA	중중	17, 15
화술	BB	중중	15, 19
장굴벽	↘B	중	25
장굴벽	↘BA	중하	25, 26
굴벽	↓B	중	17
습벽	↘B	중	28
어물	+B	중중	15, 15
사물	+BB	중중중	15, 15, 23
사막	+BBB	중중상	15, 15, 35
홍리치	+→B	중	40
홍리치~어인	+→BB	중	40
예지	-B	상	22
간대자	-BB	상하	22, 25
예부	-BA	상중	22, 18
채지	-→B	중	25
채지~어인	-→BB	중	25
간재학	-→BB	중중	25, 33
간재학~어인	-→BBB	중중	25, 33
불국	bK	중중	23, 34
계할문	bA	중	37
사막	일어서 ↘B	중	37
묘대자	일어서 ↘BB	하	39
삼물	일어서며 B	중중	26, 17
삼대자	일어서며 bA	하	26
취계지	↘K	하	26
전지	↘K	하	11
전리음	↘K	중	16
계대자	↘kA	중	32
계대침우물	↘kAA	중중중	32, 17, 18
계대침보가	↘kAAB	중중중하	32, 17, 18, 28
계대침부담	↘kAAK	중중중중	32, 17, 18, 27
비류지	-K	상	24
양류지	-→K	중	22
선양지	+K	상	18
진리음	+→K	중	30
양성지	KB	중	23
양성각류지	KBb	중중	23, 28
삼계라	일어서며 K	중	22
수이물	A+B	중중	18, 33
관중소	↓A+B	하	23
최굴침	↘A+B	중	37
경리음	+A+B	중중	27, 35
작리음	-A+B	중중	18, 18
상명경	-→A-B	중	45
외양영	일어서며 A+B	하상	17, 14
가양역	일어서며 A+B B	하상상	17, 14, 35
가산역	일어서며 A+B ↓B	하상하	17, 14, 23
아레조	일르의 다른 중에 A+B	하	12
평시래	↘B+K	중	33
진보	↓B+K	중	46
홍명경	↘B+K	중	48
양명후명경	-B+K	가드 불능	61
계태술	+→B+K	공격 올리기	
회양경	-→B+K	공격 올리기	
유보술	A+K	특수이동	
유보출명진	A+K B+K	중	48
수열지	↓A+K	하	33
수열담	↓A+K K	하하	33, 28

근거리 지원효과

이동장 공격

기술명	기본도	공격방향	공격력	비고
연변참	↙ or ↘ 방향 이동중 A	상	34	
홍익자	↙ or ↘ 방향 이동중 B	중	40	
홍익자~익인	↙ or ↘ 방향 이동중 B+	중	40	
영성자	↙ or ↘ 방향 이동중 K	중	23	
영성자유자	↙ or ↘ 방향 이동중 KB	중중	23, 28	
공우참	↙ or ↘ 방향 이동중 A+B	상	28	
계유술	↙ or ↘ 방향 이동중 B+K	공격 출리기		
유보술	↙ or ↘ 방향 이동중 A+K	특수이동		
회신참	↑ or ↓ 방향 이동중 A	중중	18, 18	
내유자	↑ or ↓ 방향 이동중 B	중	28	
영성자	↑ or ↓ 방향 이동중 K	중	23	
영성자유자	↑ or ↓ 방향 이동중 KB	중중	23, 28	
공우참	↑ or ↓ 방향 이동중 A+B	상	28	
계유술	↑ or ↓ 방향 이동중 B+K	공격 출리기		
유보술	↑ or ↓ 방향 이동중 A+K	특수이동		
회재참	↖ or ↗ 방향 이동중 A	중	33	
누환술	↖ or ↗ 방향 이동중 B	중중중	24, 18, 18	
취재기	↖ or ↗ 방향 이동중 K	하	26	
제대기	↖ or ↗ 방향 이동중 KA	중	32	
제대삼무중	↖ or ↗ 방향 이동중 KAA	중중중	32, 17, 18	
제대삼무기	↖ or ↗ 방향 이동중 KAAK	중중중하	32, 17, 18, 28	
제대삼무단	↖ or ↗ 방향 이동중 KAAK	중중중중	32, 17, 18, 27	
공우참	↖ or ↗ 방향 이동중 A+B	상	28	
계유술	↖ or ↗ 방향 이동중 B+K	공격 출리기		
유보술	↖ or ↗ 방향 이동중 A+K	특수이동		
기운(氣)	← 방향 이동중 A	중	24	
기운(氣)	→ 방향 이동중 (A)	중상	24, 20	
홍익자	← 방향 이동중 B	중	40	
홍익자~익인	← 방향 이동중 B+	중	40	
진리술	← 방향 이동중 K	중	30	
공우참	← 방향 이동중 A+B	상	29	
계유술	← 방향 이동중 B+K	공격 출리기		
유보술	← 방향 이동중 A+K	특수이동		
방자참	→ 방향 이동중 A	상	30	
채지	→ 방향 이동중 B	중	25	
채지~익인	→ 방향 이동중 B+	중	25	
진채학	→ 방향 이동중 BK	중중	25, 33	
진채학~익인	→ 방향 이동중 BK+	중중	25, 33	
유희술	→ 방향 이동중 K	하	26	
상명권	→ 방향 이동중 A+B	중	45	
회향권	→ 방향 이동중 B+K	공격 출리기		

일격

기술명	기본도	공격방향	공격력	비고
문막소	근접 A+G	잡기	55	
문검함	근접 B+G	잡기	55	
현어참	특수 근접 A+G or B+G	잡기	65	
영격단	상대 지속전 근접 A+G or B+G	잡기	62	
막론소	상대 무속전 근접 A+G or B+G	잡기	55	

특격타입 연동

기술명	기본도
상대의 연속	↓ B → A ↓ B+K A+K A+B (A+B)

미션 배틀 집중 공략

이 모드는 다른 모드와 달리 여러 가지 상황과 조건들에 따른 배틀을 수행하게 된다. MAP상에서 스테이지를 공략해서 포인트를 얻게되고, 그 포인트로 아트갤러리의 아트를 구입하여 수집할 수 있다. 아트를 획득하여 수집하게 되면, 새로운 타선이나 스테이지, 플레이 모드, 장비권 등등을 선택할 수 있게된다. 포인트를 얻어 아트를 수집하자.

MAP화면

게임을 시작하면 MAP화면이 나오고 메뉴가 표시된다. 메뉴를 방화버튼으로 선택해서, A버튼으로 결정한다. 메뉴는 다음과 같다



Map 화면

MOVE

-스테이지의 이동

MAP의 각각의 장소에 있는 스테이지로 이동한다. 이동 가능한 스테이지가 있는 곳까지 방향키로 이동해서 스테이지에 커서를 맞추고, A버튼을 +눌러서 결정한다. MAP이 더 생기면 L/R(리프지(스틱은 Z/C버튼)로 이동한다.



▲미션을 스톱권과 클리어 조건

MISSION

-미션의 설정에서 배틀까지

스테이지를 선택한 후 미션을 선택하면, 게임의 물과 클리어 조건이 표시된다. 플레이하는 이 설정에 따라 배틀을 마쳐야 한다. 배틀의 결과가 다다서 플레이하는 각 미션에 설정된 포인트를 받게된다. 배틀이 종료되면 MAP화면에 표시된다.

ART GALLERY

-아트를 보거나 산다

아트갤러리에서는 현재 소유한 아트를 보거나, 새로운 아트를 구입할 수 있다.

아트의 선택방법

- 1 미션 배틀을 선택해서 MAP화면이 표시되면 윈도우메뉴를 열어서 'ART GALLERY'를 선택해서 아트 갤러리로 이동한다.
- 2 'ART GALLERY'에서 그림의 종류를 나누어놓은 항목이 표시된

다. 그 중에서 항목을 방향키로 선택한 뒤 A버튼으로 결정해서 아트갤러리로 화면으로 이동한다.

- 3 아트갤러티 화면에서 작은 아이콘이 화면에 표시되면 방향버튼으로 아트를 지정한 수 있다.



▲아트는 338/338

아트의 구입

아트갤러티 화면에서 미션 배틀에서 얻은 포인트로 아트를 구입한다. 입수하지 않은 아트에 커서를 맞추고 A버튼을 누르면 메뉴가 열린다. 구입하려면 왼쪽의 '구입한다'를 선택, 구입하지 않으려면 아래쪽의 '그만한다'를 선택하거나 B버튼으로 취소한다.



베스무드의 작가 '헝가리안 커즈'의 작품▲

아트의 열람

취한 아트를 볼 수 있다. 아트 갤러티 화면에서 입수한 아트를 선택해서, 그 아트의 일관화면으로 이동한다.

이름	공도
L리프지(2버튼)	좌측 아트로 이동한다.
R리프지(2버튼)	우측 아트로 이동한다.
방향버튼	화면을 스크롤 한다.
X버튼	화면을 확대한다.
Y버튼	화면을 축소한다.
A버튼	타이를 윈도우를 나오게 한다.
B버튼	타이를 윈도우가 나온 상태에서 소개한다. 밖으로 나가서 아트갤러티의 화면을 표시한다.

SELECT CHR

-사용 캐릭터를 변경

캐릭터를 변경으로 이동한다. 캐릭터를 결정하면 MAP으로 돌아온다.

SAVE DATA

-정보를 보존한다

미션 배틀이 현재 정보(플레이 진행 상황, 입수 포인트, 입수 아트를 저장한다.

RESET

-게임을 종료한다

이 모드를 마치고 타이틀로 돌아감.

바람직한 미션 배틀 플레이의 자세

노긋게 플레이한다

이 모드를 대충이라도 플레이하려면 (모든 미션 클리어와 모든 아트의 모습) 적어도 반나절은 걸린다. 이러한 초급한 플레이어는 단지 단순 노퍽으로 끝나기가 쉽다. 하루에 미션을 2~3개 혹은, 아트 항목을 1개씩 채취하며 플레이한다면 2주일은 즐겁게 플레이 할 수 있다. 노퍽한 마음을 가지고 미션 배틀 자체를 즐기도록 하자.

적당한 유식을 권한다

적부 게임에서 일련적인 집중력은 수 실론, 적부게임 같이 많은 조작과 생각을 요구하는 게임에서는 장시간 플레이시 많은 체력을 소모한다. 미션 배틀 공략시 할 수 있는 이유로 배틀에 어긋길 수 없다고 생각되면 유식을 취하여 원기회복할 것을 권유한다(공략을 보며 쉬는것도 좋다).

쇼핑을 권한다

미션 배틀을 집중하다 보면 어느새 수천~수만의 포인트의 부자가 된 자신을 볼 수 있다. 그러나 그것만으로는 아무 일도 일어나지 않는다. 다음 목표의 그림이 없어지지 생각해서 포인트를 얻어 그림을 사 보는 것도 좋다.

핵터 변경을 권한다

각 미션에는 캐릭터의 특성에 따라 끌리어 난이도 차이가 존재한다. 현면 더 공략하고 싶은 스테이지가 있다면, 자주 사용하지 일련 캐릭터를 사용해 보자. 새로운 공략법을 알릴 할 수 있을 것이다.

아트 공상을 권한다

여러분은 사시 모든 아트를 차분히 감상한 일이 있습니까? 배틀에 지쳤을 때는 아름다운 음악과 함께 화면 가득 비추어지는 작품을 감상해 봅시다. A배틀을 누르면 그림의 타이틀과 해설을 볼 수 있다. 그것을 체크해 보는 것도 좋다.

캐릭터를 모으자

미션 배틀을 하다가 너무 사용하고 싶은 상대 캐릭터를 만났다면? 자신이 꼭 사용하고 싶은 캐릭터가 있다면 먼저 아케이드 모드에서 캐릭터를 모아서 다시 오도록 하자.

미션 공략이 막이면 다른 미션을 도전

이 게임의 공략은 최적이 아니다. 초반에 한 개의 미션이 막혀도 아트 갤러리에서 새로운 미션을 발견하면 먼저 그 미션을 클리어해도 새로운 전제가 된다. 클리어하지 않은 미션은 녹색으로 표시가 되므로 나중에 다시 도전하자.

미션 배틀 모드의 설정 정리



(주의: 포인트는 설정 상 기본 포인트라는 것이 있지만, 일반적으로 플레이 결과에 따라 추가 포인트가 생길때마다 어떤 포인트는 기본 포인트 + 추가 포인트를 합친다고 생각할 것)

번호	스퀘어명	미션	난이도	포인트	비고
1	발렌타인 지역 1	적들 모두 쓰러뜨린다	3	170	적의 속도가 변화한다.
1	발렌타인 지역 2	적들 모두 쓰러뜨린다	3	360	모두의 무기가 안 보인다.
1	발렌타인 지역 3	적들 모두 쓰러뜨린다	4	750	적의 속도가 변화한다.
1	발렌타인 지역 4	적들 모두 쓰러뜨린다	5	1260	모두의 무기가 안 보인다.
2	해안대 1	적들 쓰러뜨린다	3	150	적에게서 떨어지려는 함이 적을, 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안대 2	적들 쓰러뜨린다	3	320	적에게서 떨어지려는 함이 적을, 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안대 3	적들 쓰러뜨린다	4	720	적에게서 떨어지려는 함이 적을, 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
2	해안대 4	적들 쓰러뜨린다	5	840	적에게서 떨어지려는 함이 적을, 스테이지 끝으로 가면 떨어진다.
3	미세타드 1	적들 모두 쓰러뜨린다	2	110	적들 앞으로 대포와 공격이 온다.
3	미세타드 2	적들 모두 쓰러뜨린다	4	360	적의 부기가 안보인다.

3	마네프로 3	적용 모두 쓰러뜨린다	4	690	위쪽 밑으로 데이지와 경적이 된다.
3	마네프로 4	적용 모두 쓰러뜨린다	5	900	적의 무기가 연소된다.
4	오스트레일스부르크 1	적용 쓰러뜨린다	2	150	어떠한 공격도 히트하면 커운터가 된다. 거드는 사용하지 수 없다.
4	오스트레일스부르크 2	적용 모두 쓰러뜨린다	3	520	어떠한 공격도 히트하면 커운터가 된다.
4	오스트레일스부르크 3	적용 모두 쓰러뜨린다	4	780	어떠한 공격도 히트하면 커운터가 된다.
4	오스트레일스부르크 4	적용 모두 쓰러뜨린다	5	1260	어떠한 공격도 히트하면 커운터가 된다.
5	베네프로 1	적용 모두 쓰러뜨린다	3	160	다른 검사와 틈을 이루어 싸운다.
5	베네프로 2	적용 모두 쓰러뜨린다	3	300	다른 검사와 틈을 이루어 싸운다.
5	베네프로 3	적용 모두 쓰러뜨린다	3	750	다른 검사와 틈을 이루어 싸운다.
5	베네프로 4	적용 모두 쓰러뜨린다	5	1110	다른 검사와 틈을 이루어 싸운다.
6	고대거투기장 1	적용 쓰러뜨려 상공을 얻는다	3	10-320	이일 때이다 전반의 2개의 상공을 얻는다.
6	고대거투기장 2	적용 쓰러뜨려 상공을 얻는다	4	10-1280	이일 때이다 전반의 2개의 상공을 얻는다.
6	고대거투기장 3	적용 쓰러뜨려 상공을 얻는다	5	40-1280	이일 때이다 전반의 2개의 상공을 얻는다.
6	고대거투기장 4	적용 쓰러뜨려 상공을 얻는다	5	30-1520	이일 때이다 전반의 2개의 상공을 얻는다.
7	스펠실 미션 1	적용 쓰러뜨려라	4	200	데이지를 받는 벽의 높이 사라진다.
7	스펠실 미션 2	적용 모두 쓰러뜨린다	4	315	달리는 용안은 제력이 중지 된다.
8	해우루디케스톤 1	적용 모두 쓰러뜨린다	2	100	공중으로 떨어질 때이다.
8	해우루디케스톤 2	용 아로용으로 쓰러뜨린다	4	290	적용 스테이지 위해서는 데이지를 받지 않는다.
8	해우루디케스톤 3	적용 모두 쓰러뜨린다	3	630	공중으로 떨어질 때이다.
8	해우루디케스톤 4	공중으로 적용 쓰러뜨린다	4	410	적용 스테이지 위해서는 데이지를 받지 않는다. 떨어오른 없다.
9	타피의 지하 미궁 1	적용 모두 쓰러뜨린다	2	80	소울처지로 SPEED UP을 한다.
9	타피의 지하 미궁 2	적용 모두 쓰러뜨린다	3	250	적에 중독 되었다. 소울처지로 제력회복을 한다.
9	타피의 지하 미궁 3	적용 모두 쓰러뜨린다	3	600	소울처지로 SPEED UP을 한다.
9	타피의 지하 미궁 4	적용 모두 쓰러뜨린다	5	1480	적에 중독 되었다. 소울처지로 제력회복을 한다.
10	피르가타 대신잔 1	적용 모두 쓰러뜨린다	2	110	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데이지를 받는다.
10	피르가타 대신잔 2	적용 모두 쓰러뜨린다	3	260	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데이지를 받는다.
10	피르가타 대신잔 3	적용 모두 쓰러뜨린다	3	690	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데이지를 받는다.
10	피르가타 대신잔 4	적용 모두 쓰러뜨린다	4	810	스테이지 끝에 이르면 폭발하여 날아가면서 데이지를 받는다.
11	몬테베루 신전 1	적용 모두 쓰러뜨린다	2	90	적의 중독으로 시간이 지체 제력회복.
11	몬테베루 신전 2	적용 5인 이상 쓰러뜨린다	3	320	6 인부터 보너스 포인트 추가.
11	몬테베루 신전 3	적용 모두 쓰러뜨린다	4	800	적의 중독으로 시간이 지체 제력회복.
11	몬테베루 신전 4	적용 5인 이상 쓰러뜨린다	5	1080	6인부터 보너스 포인트 추가.
12	실크로드의 유적 1	적용 쓰러뜨린다	2	80	SPEED DOWN
12	실크로드의 유적 2	적용 쓰러뜨린다	2	200	데이지를 받으면 앞으로 투지라 적에 중독되어 제력회복, SPEED DOWN
12	실크로드의 유적 3	적용 모두 쓰러뜨린다	3	580	SPEED DOWN
12	실크로드의 유적 4	적용 모두 쓰러뜨린다	4	750	데이지를 받으면 앞으로 투지라 적에 중독되어 제력회복, 노인의 공격을 거드한다.
13	검사의 석굴 1	제한시간동안 살아있는다	2	80	
13	수형 1	3WAYRUN으로 상대를 한바퀴 돈다	1	40	
13	수형 2	소울처지공격으로 상대를 쓰러뜨린다	1	40	A+B+K후 공격
13	수형 3	공, 투척, 투척, 투척공격 모두 성공시킨다	1	40	G+A 혹은 G+B
13	수형 4	상대를 가드불능기로 쓰러뜨린다	1	40	제력회복 고유한 가드불능기를 사용한다.
13	수형 5	가드불능기로 성공시킨다	1	40	탈환기+G
13	검사의 석굴 2	제한시간 안에 적용 모두 쓰러뜨린다	4	360	한시점을 쓰러뜨릴 때 마다 시간이 추가된다.
13	검사의 석굴 3	적용 쓰러뜨린다	5	750	클래이퍼의 기술을 사용하는 켄지스스키가 등장.
13	검사의 석굴 4	제한시간 안에 적용 모두 쓰러뜨린다	5	1450	한시점을 쓰러뜨릴 때마다 시간이 추가된다.
14	인도의 황구 거리 1	적용 모두 쓰러뜨린다	2	80	
14	인도의 황구 거리 2	제한시간 안에 적용 모두 쓰러뜨린다	2	210	
14	인도의 황구 거리 3	적용 모두 쓰러뜨린다	4	630	적에 처자 시 SPEED UP한다.
14	인도의 황구 거리 4	제한시간 안에 적용 모두 쓰러뜨린다	5	810	
15	산동황제의 광동 1	상대에 먼저 공격을 10번 성공시킨다	2	110	
15	산동황제의 광동 2	상대를 쓰러뜨린다	3	270	가드불능기를 사용한다.
15	산동황제의 광동 3	상대에 먼저 공격을 10번 성공시킨다	4	650	
15	산동황제의 광동 4	상대 모두 쓰러뜨린다	5	750	잠기 혹은 가드불능기를 사용.
16	상한영의 수련장 1	상대 모두 쓰러뜨린다	4	300	스테이지 상한 불멸.
16	상한영의 수련장 2	상대를 쓰러뜨린다	4	310	스테이지 상한 불멸.
16	상한영의 수련장 3	상대를 쓰러뜨린다	4	340	스테이지 상한 불멸.
16	상한영의 수련장 4	상대 모두 쓰러뜨린다	4	340	스테이지 상한 불멸.
16	상한영의 수련장 5	상대 모두 쓰러뜨린다	5	380	스테이지 상한 불멸.
17	비몽고승전 1	적용 대공시킨다	3	130	대공되는 시점에서 제력.
17	비몽고승전 2	적용 모두 쓰러뜨린다	4	320	제력이 적다. 시간이 지체 제력.

17	비밀고출성 3	적용 다중시공다	4	660	다중되는 시점에서 패배
17	비밀고출성 4	적용 모두 쓰러뜨림다	4	810	체력이 적다. 시간이 지나서 회복
18	왕궁사 1	상대를 모두 쓰러뜨림다	2	140	무기 공격력을 받으면 멀리 날아간다
18	왕궁사 2	상대를 쓰러뜨림다	4	340	적의 체력이 자연히 회복된다
18	왕궁사 3	상대를 모두 쓰러뜨림다	3	600	무기 공격력을 받으면 멀리 날아간다
18	왕궁사 4	상대를 쓰러뜨림다	5	800	적의 체력이 자연히 회복된다
19	영봉부사 1	상대를 쓰러뜨림다	2	130	대미지를 받는 적이 적에 중독되고 SPEED UP된다
19	영봉부사 2	상대를 모두 쓰러뜨림다	4	350	체력이 시간과 함께 줄어든다
19	영봉부사 3	상대를 모두 쓰러뜨림다	4	650	대미지를 받는 적이 적에 중독되고 SPEED UP된다
19	영봉부사 4	상대를 쓰러뜨림다	4	700	체력이 시간과 함께 줄어든다. 횡이웃은 없다
20	키오스 1	상대를 모두 쓰러뜨림다	3	300	체력에 대미지를 입힌 만큼 가려진 적이 체력이 줄어든다
20	키오스 2	상대를 모두 쓰러뜨림다	5	440	적에 걸린다. 적에게 대미지를 입힌 만큼 가려진 적이 체력이 줄어든다

획득 포인트 계산식에 대해서

미션 때문에 승리한 후에 획득하는 포인트는 고정된 것이 아니다. 플레이어의 플레이 회수와 그 결과에 따라 변동하게 된다. 계산 방식은 아래와 같다.

획득 포인트 = (기본점 + 승리 보너스점 + 패배 회수 보너스점)

승리 보너스 = 기본점 × 10 - 미션 클리어 회수 / 10

패배 회수 보너스 = 연속 패배 회수 × (기본점 / 20) + 5

기본점이란 각 미션마다 난이도에 의해 설정되고 있는 고유의 포인트다.

승리 보너스점이란 클리어 회수에 따라 미션클리어 시 포인트가 가산되는 보너스다. 가산 포인트는 클리어 회수가 증가할 때에 감소해 간다. 차용의 도건으로 클리어 할 경우, 기본점의 1.5배의 포인트를 획득할 수 있는 것이 된다. 또 패배 회수 보너스란, 연속으로 계속 진 뒤에, 처음으로 미션을 클리어 한 경우, 지금까지의 패배 회수에 따라 가산되는 포인트이다.

미션 공략 팁

미션 배틀 모드의 진행을 비교적 순서대로 설명하겠다. 랭크 인의 순서는 앞의 명상의 순서와 일치한다. 숨겨진 미션인 스페셜 미션(G, 16)은 명상에서 보이지는 않지만 커서를 가져가면 "약" 소리가 나고, A 버튼을 누르면 나타내게 된다. 20번의 카오스 미션은 일단 출현하면 위치가 랜덤으로 바뀌게 된다. 출현 조건은 미션 배틀의 클리어.



▲이곳이 스페셜 미션



▲숨겨진 도장



▲카오스는 휴지만 랜덤 포대이트

경성의 석굴(13)

카드, SWAYRUN, 소울치퍼, 단기치, 카드불꽃자, 카드 임팩트 등을 익힐 수 있는 곳이다. 각 미션의 조건 외의 행동은 같고 미션 배틀 임을 가져야만 한다. 처음 플레이하는 사람은 조각을 익혀야 하는 힌트지.



▶영어계 별근의 노인

실크로드의 유적(12)

모래에 많이 빠지면서 자꾸만 출력이 느려지니 주의, 최대 70% 까지 출력이 느려진다. 하지만, SWAY-RUN위주의 차용을 없앤다면 빠지는 일없이 저울 수 있다. 아드리아스 같은 공격 딜러가 큰 캐릭터 보다는 상대와 같이 움직임이 빠른 캐릭터가 유리하다. 만약 모래에 빠지버린다면 점프 공격을 펼치면 단번에 빠져 나올 수 있다. 모래에 빠진 상태로 싸운다면 머리와 무기를 보이는 우순은 모습이 편리하다.



▶생태장이다. 돈은 필요 없다

연도의 항구 거리(14)

미션의 특별한 특징은 없다. 랜덤으로 결정되는 첫 번째 상대와 두 번째 배치를 상대로 싸워 이기면 된다. 첫 상대를 이기면 체력의 1/3을 보충해 준다.

터키의 지하매굴(9)

처음 상대는 랜덤, 두 번째에는 상대의 의뢰로 된다. 소울치퍼를 사용하면 150%의 속도 향상이 있고, 평소와 생각할 수 없었던 연속기도 들어가게 된다. 적을 때우고 난 뒤 나, 적이 소울 치퍼를 쓰는 틈을 이용해 소울 치퍼를 사용, SPEED UP한 상태로 싸우자. 승리포인트 역시 빠르게 움직이는데--



▶준비 화살도 스프트

고대 격투기장 1(6)

드래피지 같은 미션, 자신의 상태를 잘 분석해서 다음 대전 여부를 신속히 결정하여 포인트를 모으고, 이걸 재차 2개의 상급이 돌아온다. 그러나 패배하면 포인트를 얻을 수 없다. 초반에 포인트를 모으기 좋은 곳, 하지만 그다지 임무하지 않고 진행해도 결국 포인트는 모자라지 않으므로 굳이 적을 전부 쓰러뜨릴 필요는 없다. 자신이 없으면 현실과 다름없다. 다음 적과 싸우겠다는 걸문에서 오른쪽의 '누노'를 선택해도 미션은 잘라야된다. 한 명에게 승리해도 다음에 재박이 보충되지 않으므로 주의하자. 한편 많이 어둡고 싶은데 자꾸 짜질만 다면, 요시미츠로 미션도중 재박을 보충하며 풀어야할 것을 권하고 싶다(그러나 모두 이거도 별다른 것은 없다).



◀관생의 거점, 문명의 굴절점

파르티아 대전선 1(10)

스택까지 갈므로 다가가면 폭발하여 40의 데미지를 입으며 링 중앙으로 날아거므로, 적을 링 끝으로 몰아서 때오르면 괴물화주자. 상대를 물어 부릴 수 있는, 가드시 당케이가 적고 이동거리가 긴 기술을 찾는 것이 포인트다. 한 말을 쓰러뜨리면 120/240만큼의 체력이 보충된다. 미오몬 상대를 던지고 싶다면 아스피드 스를 사용할 것을 권한다.



▲미오몬



▲이렇게 날어서



▲오일계 떨어진다

공해로루우 신전 1(11)

재박이 계속 들어올기 때문에 별의 걸관을 내자. 링 아웃을 노리는 것이 간단하다. 리자드맨의 몸보에 주의하며 싸우자. 1초에 4.2의 체력이 소모되고, 한 말을 이기면 150/240의 체력을 보충해 준다.



◀날땀땀 경기 맞으물

예후류디계 신전 1(8)

가만히 되도록 캐릭터가 바깥에 움직이므로 SWAY-RUN중으로 원하는 방향으로 움직이도록 하자. 바깥의 방향을 보고 링 아웃에 주의

하며, 상대를 링 아웃 시키도록 노력하자. 두 번째 직으로 는 소피타이가 나오고 체력은 55/280이 보충된다.



▶이 시점에서 오른쪽으로 바깥이 된다. 좀 바깥에 지근

마네프트 1(3)

취가 잘 보이도록 캐릭터의 시력이 약간 왼쪽으로 변화한다. 취가 적과 플레이어가 사이에 있을 때는 무모하게 접근하지 말고 기다렸다가 공격하자. 적이 뒤를 밟으면 즉각 공격하고, 플레이어가 당하면 때때 회신과 비튼 언더로 경직을 풀이 다음을 피해야한다. 취에게 물리면 5/240의 데미지를 받는다. 한편 물었던 취는 당분간 침근을 안 한다는 것을 명심하자. 4가지짜리 격들이 있고 각각 움직이는 패턴이 다르니 지켜보며 싸우는 것보다 의외로 즐겁다. SWAY-RUN을 구사해서 뒤를 사이로 움직이는 것이 기본.



▲뒤에 물리면 예프다

▶빨간 뒤, 회전 뒤, 땀이전 뒤



신중 왕계의 정원 1(15)

먼저 160의 공격을 성공하는 쪽이 승리한다. 광소에 2회트 이상의 기술도 이 미션에서는 연속으로 쓰러지지 않으므로 주의. 물론 공중 램프도 인정되지 않는다. 던지기도 1회트도 인정. 왕정시간이 빠른 단발성 기술로 승부하자.



▲헤비와 맨이전 괴물유전다

비중공(벡트드카마크) 성 1(17)

먼저 다운되는 쪽이 패배한다. 싸우기 공격이나 맞으면 다운되는 기술을 찾고 익히는 것이 미션의 포인트. 던지기를 사용해도 된다. 미션 시작과 함께 적의 움직임을 보다가 한번에 노려서 끌리어 하자. CPU는 특별한 다운시키는 공격을 잘라서 쓰지는 않는다는 것을 알 수 있다(싸우는거나).



▲넘어지면

◀속이다. 이것이 단정

역언제 1(2)

적에게서 지칠로 멀어지므로 공중 뿔보 등이 여의지 않다. SWAY-RUN으로 거리 조정에 신경 쓰고 할 아웃을 주의하자. 링 끝에 가면 평소에는 정려나 상대의 피우기를 달래야 멀어졌지만 이 스테이지는 다르므로 더욱 주의. 리치가 긴 캐릭터를 이용하는 것이 좋다.



▲불가해 데이지를 보면 부모의 대우이 한--



▲어둠이 내자 건다!

▼인생은 편이다. 뿔공은 많지

메넨지아 1(5)

다른 캐릭터 1 언저리 떨어 되어 2cm 2m 정도 뿔 뿔을 벌인다. 다른 캐릭터의 기술도 어느 정도 익혀야 할리아하가가 쉽다. 사용하는 캐릭터에 자신이 있다면 홀로 싸워도 상관없다. 사용 캐릭터가 랜덤으로 결정되므로, 약간의 운이 따라야 하는 미션.



오스트레일리아부르크 1(4)

모든 기술이 카운터 처리된다. 카운터 시에는 맞는 쪽이 경직이 커지거나 피우는 높이가 높아지게 되는 효과가 있다는 사실을 명심하고 싸워야 한다. 또, 카운터가 아닌면 아예지치지 않는 연속기도 같이 발전할 수 있다. 상대에게 카운터 공격을 맞고 경직상태에 빠진다면 카드를 누르고 때비를 좌우로 흔들자. 멀리서 되면 정려하게 되므로 주의. 쓰러지지 않는 기술의 부한 카운터로 상대를 괴롭힐 수도 있다.

플랜턴 언저 1(1)

적의 스피드가 풀서해 변한다! 하지만 그다지 위험하지 않으므로 가볍게 할리아하자. 적의 스피드가 80%~140%로 변화하고 그 상대가 제리 타 밑에 표시된다.



▲늘었다--



▲올랐다. 화는건



영봉부사(후지) 1(19)

데이지를 맞는 쪽이 독에 중독 된다. 하지만 SPEED UP이 효과도 없으니, 데이지를 받으면 신속히 SWAY-RUN으로 공격하

◀공공과 괴력을 동시에

기 좋은 곳으로 이동해서 적을 공격하자. 데이지를 맞으면 초당 4.2%의 체력소모와 130%의 속도상승 효과가 있다. 링 아웃은 없으니 뿔 뿔보로 만들 수 있을지도 모른다. 최대한 즐기도록 하자.

예우루카 신전 2(8)

지상에 있는 작은 아무리 해커도 데이지를 입지 않는다. 피우기 후 공중뿔보로 링 끝에서의 단지기 등으로 상대를 필하는 시점이 된다. SWAY-RUN으로 항상 유리한 자리를 차지하는 것을 잊지 말자. SWAY-RUN도중의 피우기를 연습하는 것도 좋다. 적을 링 끝으로 몰자.



▲해커서 뿔 보듯



▲잡아서 뿔 보듯

인도의 왕궁 거러 2(14)

20초의 시간 안으로 적을 모두 쓰러뜨려야 한다. 한 번을 이길 때마다 체력과 시간이 보충되나 큰 어려움은 없다. 타임어택의 연습이라 생각하고 끊임없이 공격하자.



▲타임어택! 시간이 없소!

실크로드의 유적 2(12)

모래에 빠지면 초당 24%의 많은 체력 저하가 있다. 상대를 독에 중독시켜 하고 SWAY-RUN을 이용해서 피하여 자멸하는 것을 즐기자. 하지만 상대는 독에 걸리면 일직선으로 달려오는 경우가 대부분이므로 그대를 노려서 공격하는 것도 좋다. 역시 다리가 많은 상대로 피우기를 휘두르는 기타 캐릭터들의 사용은 지양하는 게 좋다.



▲자멸하는 상대의 임종을 지켜보다가



▲달려오면 혼내주자

터키의 지하 미궁 2(9)

이곳에선 소를 자지를 사용하면 체력이 회복된다. 기본 체력이 상당히 부족하고 시간이 가면 점점 체력이 멀어지므로 상대가 다들되면 몸통이 소를 자지를 사용해서 체력을 높이고, 어느 정도 여유가 생기면 몸보를 사용하자. 체력이 없이 몸보를 시령하거든 해리다가 죽는 사태가 발생한다. 초당 4.2%의 체력소모가 있다. 미션을 위한 소를 자지는 사용 후 G로 연습하는 것이 좋다. 체력 회복에 신경 쓰다가 다말아



▲소몰이지는 건곤에 놓입니다. 뿔뿔 드롭크!

당하는 일이 없도록 하자.

비공고승성 2(17)

미션 시작시의 체력이 무엇을 맞아도 죽을 정도로 적다. 시간이 지나면 체력 회복이 이뤄지니 멀리 떨어지서 체력을 보충한 뒤 제우자. 초반에 적의 공격을 얼마나 잘 막아내느냐가 관건. 3번째 적이 가장 강하므로 체력을 용이시 도전하자. 처음 체력 10/240 에 초당 9/240 의 체력이 보충된다.



▲사적로 인해 대전치



▲포션이 없기에 한순간이다

신동 황제의 정원 2(15)

던지기와 가드 풀능기로 인 상대에게 데미지를 줄 수 있다. 미스투기와 같이 가드 풀능기(풀스도)의 성능이 좋은 캐릭터라면 연속적인 가드 풀능기 2~3명으로 쉽게 끌리어 할 수 있다. 가드 풀능기의 성능이 안좋은 캐릭터라면 던지기를 노리자. 가드 임팩트 후의 던지기가 좋다. 타격 잡기도 던지기로 연결되어 데미지를 줄 수 있다. 풀레이어는 상대의 어떠한 공격에도 데미지를 입지니 주의. 링 아웃은 없다.



▲안 공격을 지르는 맞을 알아냈었다



▲판자 도 치든급 싶다

파룡기야 대신정 2(10)

스태이지 클로즈 기엔 폭발하는 것은 변함없으나, 상대에게서 멀어 지려는 번갈아가 작음하므로 주의해야한다. 무작정 떨어붙어가는 행동이 필요없음. 스테이지 끝에서 SWAYRUN으로 적을 폭발지역으로 몰아서 쓰러뜨린다. 한 명을 이기면 체력의 절반이 보충되고, 링 끝에서 폭발하면 40/240의 체력이 소모된다.



▲자급 나빠져로 달려가고 싶어!



▲사면당할

공해로르크 신천 2(11)

외타의 위해서 끊임없이 나오는 적을 제한 시간 안에 5인 이상 쓰러뜨려야 한다. 상대는 어떠한 공격이라도 일격에 쓰러지므로, 나오는 위치를 잘 보고 리제가 긴 기술로 처리하자. 보통 대시를 하면 앞쪽에서 상대가 나타난다. 중앙부에 가장 포인트를 얻기 쉬운 곳

이므로 포인트를 빨리 획득하고자 하는 사람은 애용해도 못하. 5인 이상 쓰러뜨리면 1인당 보너스 포인트 30원을 추가로 주므로 최대한 많이 쓰러뜨리는 것이 좋다.

▶포인팅 포인트를 생략하고 600 공격을 삼아주자. 이정도면.



▲반타지 없어도 맞는 진리 1



▲반타지 없어도 맞는 진리 2

마네프트 2(3)

적의 무기만 보이면 상대하기가 상당히 까다롭다. 무기를 보고 상대를 파악하는 능력을 길러도 좋겠지만, 상대가 움직이면 파악하기 어려우므로 움직이지 못하게 연속적인 공격으로 상대의 움직임을 봉하는 것이 최선책이다. 무기만 보고도 상대의 움직임을 알 정도라면 당신은 이미 소울칼리버의 경지에 달한 자! 한 명을 이길 때마다 40/240의 체력이 보충된다. 3인 제 적이 언젠가 그렇듯 강력하므로 가드 임팩트를 주의하여 공격하자.



▲진 막 없었나?



▲선도도 이미 걸려도 마스드

고대 전투기장 2(b)

방향을 상대로 서바이벌 배틀을 벌인다. 온 놓고 온 먹기라는 점은 변함이 없다. 역시 빨리 끌리어하는 것이 목적이지만 그냥 한 명만 쓰러뜨리고 나하도 좋지만, 제대로 끌리어하고 싶다면 기본적인 일격과, 나아가 때와 물리칠 때를 아는 현명한 판단력이 요구된다. 벽하부자가 되고싶다면 8원을 다 이기자(하지만 물리칠 줄 안다면 계속 도전하는 동안 포인트를 쌓을 수 있다). 공격이 강한 캐릭터를 주의하자.



▲타이닝 살아남 (전 도전해서도 살아 없으면 돈도 없으니 진짜 주의)

방랑사 1(18)

피우기 공격에 당하면 높고 멀리 날아간다. 상대를 띄우므로 날려서 링 아웃 시키자. 만약 피우기에 당했다면 공중제어를 사용해서 떨어지지 않도록 하자. 각 캐릭터 마다 멀리 날릴 수 있는 기술이 있으

므로 찾아보도록 하자. 한 상대를 이기면 50/240의 체력이 회복된다.



▲올론탈 위습업



▲드래곤의 여왕 제스타

핵요소 1(20)

적에게 데미지를 준 만큼 공격자의 체력이 올라간다. 상대의 공격을 받지 않고 풀어서 공격하는 것이 중요. 링 아웃으로 상대를 이기면 체력 회복의 기회가 사라지므로 주의.



▲신의 뜻을 행하는 자, 살아남으라

영웅부사 2(19)

시간이 지남에 따라 체력이 줄어들게 되므로 속전 속결로 끝내야 한다. 링이 줌으로써 링 아웃을 노리는 것도 좋은 방법. 한 상대를 이기면 180/290의 체력이 보충된다. 적이 강하므로 주의해서 싸우자.

결성의 석굴 2(13)

30초의 시간 내로 적들을 쓰러뜨려야 한다. 콤보에 자신이 없으면 처음부터 링 아웃을 노려라. 한사람을 쓰러뜨릴 때마다 시간이 15초씩 추가된다. 적은 강하지 않으니 데미지를 많이 줄 수 있는 방법을 생각하자. 한 상대를 이기면 65/240의 체력이 보충된다.

매너치어 2(5)

엔딩으로 결정되는 캐릭터와 플레이어의 캐릭터를 이용 3cm 3피트 배틀을 벌인다. 자신이 쓸 수 없는 캐릭터가 나오더라도 최대한 데미지를 주고 시작하자. 역시나 훈이 필요한 미션.

역연제 2(2)

상대에게서 멀어지려는 힘이 작용하는데다가 공격을 받으면 멀리 날아가게 된다. 세르반테스는 권 미션보다 강해졌고, 날리는 힘도 세졌다. 8WAY-RUN을 적극 활용하고 리치가 긴 캐릭터를 이용 공략하자. 링 아웃으로 가면 탈락하게 된다.

말판타인 적대 2(1)

상대의 무기가 안보인다. 적의 몸만 보이므로 적의 가드 살тана 공격상태를 파악하기 어렵다. 넉백은 일기와 황제인간.

성연명의 수관장들 (속결전 스텝 미션)(16)

첫 번째 미션은 바다에 불꽃을 쬐가 다닌다. 공격범은 일의 바네트르 1과 몽실하다.

두 번째 미션은 링 아웃을 노려야 하는 미션이다. 공격범은 상대의 체력을 낮게 할 수 없다. 패주기를 하면 높이 뜨므로 이점을 이용해서 링 아웃 시키자.

세 번째 미션은 데미지를 받는 쪽이 SPEED UP이 된다. 움직임을 빨리하면 상대의 민첩을 노려 공격하자. 링 아웃은 없다.

네 번째 미션은 스텝이 같이 폭발하는 미션이다. 공격범은 일의 폭크기가 대신전 1의 정법대로 한다면 무난히 클리어할 수 있다.

마지막 다섯 번째 미션은 플레이어의 캐릭터의 배틀 미션과의 싸움이다. 상대의 공격력이 플레이어의 2배나 되고, 데미지 불어서 상당히 불리하게 작용한다. 정면으로 승부하기 어렵다면 링 안에서 가드 압력 후 던지기로 링 아웃을 노려도 좋다.



▲이런 곳에 도장을 숨겨두면! 도장 쫓고



▲최소 5명. 상대는 너스 7명 쫓고

스텝 미션 (7)

첫 번째 미션에서는 공격받는 쪽의 모습이 사라지게 된다. 플레이어 쪽은 시야에 봐야 이점이 전혀 없으니 공격을 받는 일이 없도록 하고, 여태까지 플레이한 특장을 넣고 싸우자.

두 번째 미션에서는 두 다리가 지면에 닿지 않으면 체력이 잘지 않는다. 8WAY-RUN을 심본 활용해서 미션을 클리어하도록 하자.

방광사 2(18)

적의 체력이 자연히 회복되므로, 연속된 공격으로 끊임없는 데미지를 주도록 하자.

핵요소 2(20)

카오스 1의 상대를 플레이어와 똑같이 중독된 상태가 추가된 미션. 적을 공격해서 체력을 빼앗아 오고, 연속적으로 공격을 성공시켜서 체력을 빼앗기지 않도록 하자. 독에 중독되면 초당 4.2/40의 체력 소모가 있다. 이 미션을 클리어하면 엔딩이 나오고, 엑스트라 미션들이 추가된다.



▲시가 굵어만 남의 굵을 다져 범하게 만

엑스트라 미션 배틀

미션 배틀을 모두 클리어하면 지금까지 있었던 스텝이자다 2개의 엑스트라 미션이 추가된다. 첫 번째의 팀원은 2/4가 된다던가. 워다래티 싸움에서 플레이어도 일격에 추사하는 등 미션의 난이도가 상당히 높아진다. '주의! 난이도가 높다' 라는 말을 자주 보게 될 듯 하지만 미션 배틀을 착실히 클리어한 플레이어라면 수련하는 기분으로 플레이할 수 있을 것이다.

포인트를 얻기 위한 것이라고 생각하면 거짓 치부해줄 수 있으므로 주의.



▲이것이 엑스트라 미션즈

プロ野球チームを

¥

DREAMTOPST

くくくく!

너도 한 번 당해봐!

프로야구팀을 만들자



꿈의프로야구팀
 세팅키 키가
 발매일 8월 5일
 발매가격 3,800원

크레딧	★★★★★
프린팅	★
스폰서	★
이웃호	★★★★★
전용	★★★★★
소장 키가	★★★★★

살아오면서 정말 평범하게 살았다고 자부했다. 열심히 미래를 설계할 자
 신도 있었다. 하지만 나의 꿈은 어떤 도인과 함께 시작되었다. 어쩌면
 벌써 한 팀과 16억원... 그리고 전국단위 야구장 한 개-온갖 입학할 인원
 에도 나는 야구팀 한 번만 이끌어 보겠다고 의도적 저 초리 마했다.
 하지만 친구 동아를 갖는 늑은이의 "너 재수?" 라는 냉혹한 핀잔...
 여기서 끝낼 순 없다. 돈지랄도 너와 입매 이 조항에 동참하는 것까지

당락 → 18쪽

게임의 목적



▲ 가장 많이 일금을 따내게 될 '선수'



▲ 가장 자리를 위협하는 높은 본

이 게임은 플레이어가 프로야구단의 사장이 되어 10년 안에 일본 시리즈 우승을 따내는 것이 목적이다. 따라서 그 기간동안 플레이어는 비서와 함께 구장의 중축이나 부수일을 위한 여러가지 버지니스, 선수, 스탭들의 영입과 예고 활동 여러가지 일을 해야 한다. 10년 안에 우승을 못한 다거나 경영 부진으로 파산 내지는 선수의 숫자가 야구를 할 수 없을 정도까지 되면 게임이 끝나 버린다. 그리고 한 번 우승을 해도 게임은 계속 된다. 미리 말하지만 우승은 뒤 집게 이물이 아니다. 조건은 다른 구단들에 비해 100배는 많았다. 하지만 그래도 우리는 우승을 향해 나아가야 한다. 그 행 개임을 시작해 보자.

버튼의 조작

아날로그 방향키(방향 버튼)

- 커서의 이동
- 커맨드의 선택



L트리거, R트리거

- 선수 또는 스탭의 능력을 표시 (선수 이동 상태에서 사용)
- 사장의 스피드, 변환 (야구 구장 화면에서)

스타트 버튼

- 게임 스타트
- 관망하고 있는 시합을 게임 결과 보고까지 스킵
- 스포츠 뉴스의 스킵



Y버튼

- 화면을 크게 보거나 야구용어사전에 등록되어 있는 문자로 커서를 이동시킴

B버튼

- 각종 취소
- 방금 전 화면으로 돌아가기
- 야구(ホーム), 중계(中継), 돌아감(もどる) 등등의 커맨드로 커서를 이동시킴

A버튼

- 커맨드와 메뉴 등의 각종 결정
- 메뉴의 넘김

X버튼

- 선수 이동의 복사(연속 화면에서)

메뉴화면



□ 스타트 버튼을 눌러 게임을 시작하면 위의 화면이 표시된다.

게임시작(ゲームスタート)



본 게임을 시작한다. 자세한 설명은 나중에 다시 하겠다.

데이터 대전(データ対戦)



비주얼 메모리와 세이브 파일은 데이터로 불러온 인 데이터 기능은 모드.

선수를 만들자(選手をつくらう)



자신의 스타일링 선수를 만드는 모드. 여기에서 만든 선수는 비주얼 외에도 게임은 물론 게임에서 불러내서 실제로 사용할 수 있다. 자세한 설명은 역시 뒤에 다시 하자.

야구 용어사전(野球用語辞典)



야구에서 실제로 사용되는 각종 용어가 들어 있는 모드로, 아이쿠에오(あいこえ)순서와 (한글의 가나다순이라고 생각하면 이해가 쉽다) 정렬(ソート)순서와 검색이 가능하며, 게임 중에 불러 플레이하는 문자가 나오면 Y버튼을 눌러 링크색으로 문자를 보면 후 A버튼을 누르면 사전에서 의미를 찾을 수 있다(물론 일본어를 읽을 수 있어야 유용하겠지만 말이다).



이 게임과 데미타가 만능되는 게임 '프로야구팀으로 놀자!'(プロ野球チームであそぼう!)라고 단차 그 중이다.

장만!

「프로야구 팀으로 놀자!」는 가을에 발매되는 야구 게임 소프트웨어다. 프로야구 팀을 만들어 그 레이더가 주관하며 비주얼 메모리화 연동되는 이 게임도 존재한다. 야구 사람은 알겠지만 프로야구 팀을 만들자!에서는 실제로 야구를 플레이하는 것은 불가능하기 때문에 이 게임의 핵심이 프로야구팀을 하고 싶은 사람들은 한번 해보자. 99년 가을 발매 예정.



여러 가지 게임 설정의 변경이 가능하다. 어느 게임에서든 옵션은 있으나(야구 게임의 경우는 게임도 읽히는 하다).

- 시합속도(試合スピード) - 후속모드 게임을 세울 수해 시합이 빨리 진행된다.
- 실용(しつこう) - 맛을 입힌 모드로 ON으로 높기를 준다.
- 사운드 출력(サウンド出力) - 스테레오(ステレオ)와 모노입(モノラル)의 변경이 가능하다.
- 사운드 테스트(サウンドテスト) - 게임 중에 소린 효과음(効果音)과 음악(音楽)을 들을 수 있다.
- 화면조정(画面のちやうじょう) - 모니터에 맞게 화면의 위치를 조절한다.

캐릭터를 만들자!



나의 어중이 아늑자 자신의 분신을 만들어 사경도 야구를 할 수 있다는 것을 보여준다!

만드는 법



새로 만든다(新しくつくる)는 앞 그대로 새로이 선수를 작성하는 것이고 로드하다(ロードする)는 이미 만들어진 선수를 불러오는 것이다. '새로 만든다'를 선택하여 선수를 만들어 보자. 본격적인 화면은 아래에 있다.



▲ 어떤 얼굴도 적당한 분장과 비슷하게 만들 수 있도록 다양한 도구가 준비되어 있다.

선수들의 커맨드들을 읽어 설정사항을 변경하여 다양한 타입의 얼굴을 만들 수가 있다.

이름(なまえ)



타카나카 히지도 입력이 가능하다. 한자는 글자로 기록되어 있다.

별칭(よびな)



선수의 별칭을 입력한다. 별칭은 구장에서 관객들이 불러주는 이름으로 투조전 카타키나로만 입력이 한다.

형태(かたち)

이 커맨드를 고르면 다른 커맨드들이 등장하는데 얼굴 윤곽이나 이목구비(眉目口鼻), 기타 얼굴에 관련된 모습들을 바꿀 수 있는 커맨드이다.



▲ 어떤 눈도 준비되어 있다(250여 개)

▶ 저 야구모를 쓰고 야구를 할려는 야구



▶ 인물은 있는 쪽이 낫다

색(いろ)



실감이나 머리 색깔의 색깔을 변경할 수 있다

특징(とくちょう)

형태와 비슷하게 많은 커맨드가 표시된다. 형태에서 미처 바꿀 수 없었던 사항을 변경할 수 있다.



아이템(アイテム)

안경, 바트, 등등의 기타 아이템을 선택할 수 있다.



▶ 색깔이입의 외관은 별도 없다

괄(かまじ)

안드 선수의 데이터를 저장하고 이 모드를 종료한다.



별도의 입단법은 없고 비주얼 메모리로 선수 데이터가 1개라도 존재하면 커맨드를 시작할 때와 시즌이 끝나고 재계약할 때에 유망 선수 나타사키(南達新人)라는 보고가 들어온다. 이 때 11:1을 선택하면 연봉 480만원(계약금)은 무료 인다에 병행한 18세의 선수들 팀에 넣을 수 있다. 이를 이용한 한 가지 공수가 있는데, 한드 선수 이외에도 480만원 이하 선수들은 많이 존재하지만 자신이 만든 선수 쪽의 기본 능력이 더 높은 것이 보통이고 성장률도 좋으므로 입부위 3~4명 만들어서 모두 입단시키는 상황이 도출이 된다.



위의 설정안으로는 한 가지 부족한 점이 있을 것이다. 그래서 능력 설정을 할 수가 없을지? 그 궁금증이 지금 드러난다. 위의 절차를 거쳐서 선수를 만들고 입단을 하면 그때야 비로소 선수의 능력을 설정할 수 있는 것이다. 능력 설정에 관한 커맨드는 다음과 같다.

포지션(ポジション)

선수의 포지션을 설정한다. 투수, 포수, 외야수, 1·2·3루수, 유격수 중에서 정한다.

타석·쓰는 순(打席・利き腕)

타석의 경우에는 좌·우·S 위치 타자 중에 하나를 정하고 투수의 경우에는 좌·우투수 중에 하나를 정한다.

몸(フォーム)

타석 몸이나 투수 몸을 정한다. 상당히 많은 수의 몸이 준비되어 있으며 모든 동작을 볼 수가 있으므로 잘 보고 마음에 드는 것을 정해라.

특징(とくちょう)

선수의 특징은 하나의 문장으로 표현된 것으로 이것으로 선수의 기본 능력이 정해진다. 특징과 특징을 보면 다음과 같다.

투수의 특징

스트라이크(ストライク)-폭력이 조금 높다
피칭의 공 수위(投手のコントロール)-공의 위치가 조금 높다
공력지 믿음(力のコントロール)-결실력이 조금 높다
공구투수(調子よく)-공의 위치가 조금 높다
피칭의 공 수위(投手のコントロール)-공의 위치가 조금 높다
컨트롤 정교(コントロール-正確)-폭력이 조금 높다
공 투리는 컨트롤(速いコントロール)- 컨트롤이 조금 높다
S로브 컨트롤(速いコントロール)-슬러우 컨트롤이 될 수 있다
고속슬라이더(高速スライダ)-슬라이더를 익힐 수 있다
날카로운 슬라이더(鋭いスライダ)-슬라이더의 날개가 조금 높다
바탕 슬라이더(縦のスライダ)-V슬라이더도 익힐 수 있다
연도날 슈트(カムフラージュ)-슬러의 날개가 조금 높다
공수 공격성(攻撃性)-슬러의 날개가 조금 높다. 유격수 사용 불가
스피클에 자신 있음(スピクルに自信)-스피클을 익힐 수 있다. 유격수 사용 불가
낙지 큰 포크(派手なフォーク)-포크의 날개가 조금 높다
나팔슬러(アンダーローター)-내팔슬러를 익힐 수 있다
SPF(SPF(SPF)-SPF를 익힐 수 있다
타이밍을 쫓는다(タイミングを奪)-공의 속도도 타자가 깨지 못하게 된다
후진전력(後進力)-공보다 시속 투구가 가능하지만 설정이 다하고 특징이 동일하므로 설정한다

타자의 특징

스트라이크(ストライク)-투수의 특징
스트라이크(ストライク)-투수의 특징
공력지 믿음(力のコントロール)-투수의 특징
타석 센스(打席のセンス)-타자의 특징
공력지 믿음(力のコントロール)-투수의 특징
슬러 정교(コントロール)-타자의 특징
공 투리는 컨트롤(速いコントロール)-타자의 특징
로스트슬러(ロストスライダ)-속도의 도우를 익힐 수 있다
컨트롤 정교(コントロール)-타자의 특징
무리대로 타자(無理な打者)-타자의 특징
공력지 믿음(力のコントロール)-타자의 특징
날카로운 타자(鋭い打者)-타자의 특징
속진전력(速進力)-투수의 특징

꿈꿨던 팀아기

팀	루	포	내	외	금액
오	10명	1명	6명	4명	7억9210만원
주	10명	1명	5명	4명	7억9320만원
자	10명	2명	6명	5명	7억9600만원
아	11명	2명	8명	6명	7억9480만원
히	10명	2명	5명	5명	7억9440만원
한	10명	2명	6명	5명	7억9160만원

팀	루	포	내	외	금액
세	10명	2명	6명	5명	7억9520만원
일	10명	1명	6명	4명	7억9430만원
오	10명	2명	6명	5명	7억9180만원
후	11명	1명	6명	4명	7억9420만원
긴	11명	2명	6명	4명	7억9240만원
차	10명	2명	7명	6명	7억9980만원

꿈꿨던 팀아기

팀	루	포	내	외	금액
오	12명	1명	6명	5명	7억9140만원
주	12명	1명	5명	5명	7억9180만원
자	11명	2명	7명	4명	7억9480만원
아	12명	1명	6명	3명	7억9140만원
히	11명	1명	6명	5명	7억9500만원
한	11명	2명	7명	4명	7억9310만원

팀	루	포	내	외	금액
세	11명	1명	6명	4명	7억9500만원
일	12명	2명	7명	5명	7억9350만원
오	12명	2명	7명	4명	7억9710만원
후	12명	1명	7명	5명	7억9490만원
긴	13명	2명	6명	3명	7억9420만원
차	12명	1명	7명	5명	7억9060만원

상기 발표 없음이

팀	루	포	내	외	금액
오	10명	2명	7명	4명	7억9460만원
주	12명	2명	8명	5명	7억9520만원
자	12명	2명	6명	5명	6억9240만원
아	11명	2명	8명	6명	7억7120만원
히	11명	2명	8명	5명	7억2040만원
한	11명	2명	9명	5명	5억9650만원

팀	루	포	내	외	금액
세	11명	2명	6명	4명	7억9100만원
일	12명	2명	8명	5명	5억4210만원
오	11명	2명	6명	5명	7억9290만원
후	11명	2명	9명	5명	6억2170만원
긴	12명	3명	7명	4명	7억9910만원
차	13명	2명	7명	5명	5억9820만원

직접하는 사람들을 위하여

조합에 선출하는 선수들은 여러 오로 중요한 의미를 가진다. 10년 동안에 트레이드를 하고 은퇴를 하는 선수들이 많았다. 그러해도 20~40세의 선수들은 끝까지 함께 갈 수가 있기 때문이다. 물론 FA선출을 한다면 이야기가 다르지만, 따라서 젊은 선수들을 위주로 고르는 것이 좋다. 특히 젊은 선수도 상당한 능력을 보유한 것이라면 수는 물론 계약서도 재료를 하여야 한다.

▲ 이런 녀석들을 영입하는 것이다

나이를 중요시하는 이유는 성장 가능성이 있다. 나이가 28세를 넘어서면 되면 성장속도가 대개 저고 나이가 31세를 넘으면 거의 성장은 중지된다고 보어도 좋다. 그렇기 때문에 아무리 좋은 선수라도 선수로서의 생명을 끝냈었다. 단 유행이면서도 능력에 좋고 인품도 비싼 선수가 컨트릭으로서 영입하여서 1~2명의 계약만 놓았다가 다른 팀의 최고 유망선

수나 트레이드를 하는 것도 아주 좋은 작전이 될 수 있다.

▲ 선출된 선수는 조합 전체로 트레이드용으로 아주 적합하다

그리고 한 가지 더. 능력이 아무리 좋아도 인품이 너무 비싸면 처리의 문제가 생긴다. 이 게임은 실재와 아주 흡사해서 한 팀이 잘 나고 팀의 인품이 떨어져서 고쳐 잡아야 하는 경우 항상 6위를 칠주하는 팀을 버려놓게 될 것이다. 그러므로 2억안이 넘는 선수는 이 예 없는 법하는 것이 좋다.

선수를 고를 때는 FA(프리 에이전트) 기간을 잘 보아야 하는 것이 좋다. 사실 FA(2년) 이하도 카드는 불만인 것인데 계속 잔류하지 않으면 기간이 되면 선수에게는 자유롭게 다른 팀과 계약할 권리가 주어지기 때문이다. 물론 다른 구단의 유망한 선수가 FA선출을 하게 되면 이것은 전스어저넷 예로써 우리 팀의 유망한 선수가 FA선출을 하게 되면 오히려 곤란하다. 잘 보도록 하자.

▲ 기대산 시시거를 계약하려면 유망한 선수 5명을 포획해야 한다

▲ 선출된 보면 선수들중 주영자도 표시된 오로 는 남은 거리를 알려준다

마지막으로 12개 구단의 28세 이하 주요 선수들의 데이터를 알려준다. 잘 비교해 보고 최고의 계약 결과를 남기 바란다.

(마지막의 수비진은 자신의 원래 수비위치에서 수비하는 위치이며 위치는 원래 수비위치를 말한다.)

요코하마 베이스타즈 (横浜ベイスターズ)

투수

선수이름	투수 순	나이	포지	체력	경기대체	구위	평균	최속속	구속
미우라 (三浦)	투수수	26	B	B	C	B	C	C	144
가와하라 (川原)	투수수	27	C	C	C	C	B	C	147
세키구치 (関口)	투수수	28	D	D	B	C	B	C	144
모리타 (森田)	투수수	24	C	C	D	C	C	C	146
요코야마 (横山)	투수수	22	D	D	B	B	B	D	143
가와하라 (川原)	투수수	28	D	D	C	D	D	C	142
후쿠모리 (福森)	투수수	23	D	C	D	C	C	C	142
이노 (伊野)	투수수	23	C	C	D	C	C	C	150
오리나카 (折中)	투수수	25	D	D	D	D	D	D	140
칸다 (神田)	투수수	21	D	D	D	D	D	B	150
다나카 (田中)	투수수	20	D	D	D	D	D	B	144

타자

선수이름	타석	나이	포지	체력	경기대체	주력	어플	타율	도루	수비율	원치
스즈키 (鈴木)	좌타	27	B	B	C	C	B	D	C	B	좌타수
모토 (本)	우타	26	D	C	C	C	D	C	C	C	3루수
오모리 (大森)	우타	27	D	C	D	B	C	D	C	C	3루수
후쿠지 (古地)	좌타	19	D	D	D	D	C	D	C	C	3루수
이시이 (石井)	좌타	21	D	D	D	C	C	C	C	C	3루수

주니치 드래곤즈 (中日ドラゴンズ)

투수

선수이름	투수 순	나이	포지	체력	경기대체	구위	평균	최속속	구속
이타카기 (伊塔)	투수수	28	B	C	C	C	C	D	143
삼촌 (サマム)	투수수	28	D	C	D	C	C	C	145
노구치 (野口)	투수수	25	C	B	B	H	B	C	145
가와무라 (川村)	투수수	26	C	B	B	A	C	C	145
가와키 (川崎)	투수수	24	A	B	B	B	B	C	145
스즈키 (鈴木)	투수수	27	D	D	C	C	B	B	143
에도 (江藤)	투수수	27	D	C	C	C	C	C	144
타이토 (太田)	투수수	26	D	D	C	B	C	C	149
이와세 (岩瀬)	투수수	25	D	D	D	C	D	C	142
야마다 (山田)	투수수	26	D	D	C	B	C	C	144

타자

선수이름	타석	나이	포지	체력	경기대체	주력	어플	타율	도루	수비율	원치
이노우에 (井上)	좌타	28	D	C	C	D	B	D	D	B	좌타수
마쓰다 (松田)	좌타	26	D	C	D	C	D	B	C	C	좌타수
오모리 (大森)	우타	28	D	C	D	B	C	D	A	C	좌타수
츠츠미 (津島)	우타	25	D	D	D	C	D	C	C	C	좌타수
후쿠모리 (福森)	좌타	22	C	D	C	C	C	D	C	D	유격수
이도하라 (井原)	좌타	24	D	D	D	C	C	C	C	C	유격수
스즈키 (鈴木)	우타	24	D	D	D	D	C	C	C	C	포수
마루야마 (丸山)	우타	21	D	D	D	D	C	D	C	C	좌타수

요미우리 자이언츠 (讀賣ジャイアンツ)

투수

선수이름	투수 순	나이	포지	체력	경기대체	구위	평균	최속속	구속
호시미 (堀江)	투수수	26	B	C	C	B	C	D	152
이케리 (池田)	투수수	27	C	C	C	C	C	C	148
호세 (後藤)	투수수	27	D	B	C	C	C	C	142
미야시 (宮崎)	투수수	25	D	C	C	C	C	C	145
카사하라 (笠原)	투수수	28	D	C	C	D	C	A	135
가와하라 (川原)	투수수	26	D	C	D	C	C	C	143
오카시마 (岡島)	투수수	24	D	C	C	C	C	C	142
후타바치 (渡辺)	투수수	25	D	C	C	D	C	B	143
오노 (小野)	투수수	23	D	C	C	C	D	D	145
야에하라 (八束)	투수수	24	C	C	C	C	C	C	152

타자

선수이름	타석	나이	포지	체력	경기대체	주력	어플	타율	도루	수비율	원치
마쓰이 (松尾)	좌타	25	B	B	A	B	A	D	C	B	좌타수
오모리 (大森)	우타	28	B	C	C	C	C	C	C	C	3루수
시라노 (白根)	좌타	26	C	B	C	B	C	C	B	B	좌타수
나시 (野矢)	우타	28	B	C	C	C	B	A	B	A	2루수
다카하시 (高橋)	좌타	24	A	B	B	C	A	D	C	A	좌타수
니시야마 (西山)	우타	23	C	D	C	C	C	D	C	B	유격수
카와카미 (川上)	좌타	26	D	D	D	D	D	C	C	C	유격수
오다 (大田)	우타	22	D	C	D	C	B	D	C	C	포수
오모노 (大森)	우타	26	D	D	D	D	D	C	C	C	좌타수
시모 (志保)	좌타	D	D	D	B	C	C	C	C	C	좌타수

아쿠르트 스칼로스(ヤタルト スワローズ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	투력	진지도	구위	투구	구위력	구속
야시마(野村)	좌투수	26	A	B	B	A	C	D	152
기타사키(北條)	우투수	28	B	C	B	C	B	C	150
야마모토(山本)	좌투수	28	C	C	C	D	D	C	144
기타카와(北川)	우투수	26	C	C	D	C	C	C	141
세키모리(関本)	우투수	19	C	D	D	D	D	B	144
미야미(宮下)	우투수	20	C	D	D	D	D	B	144
다카에(高尾)	우투수	22	C	D	D	C	D	B	143
이시바시(石巻)	우투수	20	C	D	C	D	D	A	151
야마모(ヤマ)	좌투수	21	D	D	D	D	D	B	140

타자

선수이름	타석	나이	인기	투력	진지도	구위	타율	타율	도루	수비력	위치
헤이즈(平賀)	좌타	28	C	C	B	D	C	D	D	C	1루수
미키(三好)	좌타	28	C	C	D	C	C	B	B	B	외야수
야마모(山本)	좌타	27	C	C	C	C	C	C	C	C	외야수
도메키(土屋)	좌타	25	C	C	C	D	C	D	D	C	외야수
와카모(若尾)	우타	27	C	C	C	D	C	C	D	C	3루수
타카시(高橋)	우타	25	C	D	D	D	C	D	C	C	외야수
이마무라(飯村)	좌타	20	D	C	D	D	D	D	D	C	1루수
미키모(三好)	우타	22	D	D	D	D	C	D	C	C	유격수

이로아시마 팀(徳島カープ)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	투력	진지도	구위	투구	구위력	구속
야마모(山本)	우투수	26	C	C	C	C	C	D	141
고리시(高橋)	우투수	25	D	B	A	C	C	A	145
시모즈기(志摩)	우투수	25	C	C	C	C	C	D	144
모리(森)	우투수	28	D	D	C	C	C	A	145
요코야마(横山)	우투수	23	D	D	B	C	C	B	146
후지모(藤本)	우투수	24	D	B	C	C	C	C	146
텐노(田代)	우투수	23	D	D	D	D	D	B	144
다카(田中)	좌투수	34	D	C	D	C	D	C	143
야마모(山本)	우투수	22	D	D	D	D	D	B	144
카부(加藤)	좌투수	34	D	C	C	C	C	C	143
히로(廣)	좌투수	26	D	D	D	C	C	C	142
가야(加賀)	우투수	21	D	D	D	C	D	B	144
야시모(野村)	좌투수	22	D	D	D	C	D	B	145

타자

선수이름	타석	나이	인기	투력	진지도	구위	타율	타율	도루	수비력	위치
타케(田代)	좌타	28	A	B	B	C	A	D	C	A	외야수
다케(田代)	우타	28	D	C	C	D	D	D	D	C	2루수
야시모(野村)	좌타	28	D	C	C	C	C	D	C	C	외야수
기쿠(木村)	좌타	27	D	C	D	B	C	C	B	B	외야수
타카(高橋)	좌타	19	D	D	D	C	D	D	C	C	유격수
후쿠(福田)	우타	20	D	D	D	D	C	C	D	C	2루수
야마모(山本)	우타	22	D	D	D	D	D	D	C	C	3루수
모리(森)	좌타	23	D	D	D	D	C	D	C	C	외야수
후쿠(福田)	우타	24	D	D	D	B	D	D	B	C	2루수

인신 타이거즈(阪神タイガース)

투수

선수이름	쓰는 손	나이	인기	투력	진지도	구위	투구	구위력	구속
후지(藤本)	좌투수	27	D	B	D	C	C	C	142
다케(田代)	우투수	28	D	D	C	B	C	A	142
야마모(山本)	우투수	27	D	D	C	C	C	B	143
에노(上野)	우투수	34	D	C	D	D	C	C	144
후쿠(福田)	우투수	23	D	C	C	C	C	B	145
나카(中)	우투수	27	D	D	C	C	D	B	139
후지(藤本)	우투수	19	D	D	D	D	D	C	145
야마모(山本)	좌투수	26	D	C	D	D	D	C	142

타자

선수이름	타석	나이	인기	투력	진지도	구위	타율	타율	도루	수비력	위치
신조(新庄)	우타	27	A	B	C	B	A	D	B	A	외야수
이시(石)	우타	25	B	B	C	C	B	B	C	B	유격수
츠보타(津本)	좌타	25	B	B	D	B	B	D	B	B	외야수
타카(高橋)	우타	24	D	D	D	C	B	C	C	C	유격수
기쿠(木村)	우타	27	D	D	D	D	C	D	D	C	외야수
시모(志摩)	우타	25	D	D	C	D	C	D	D	C	3루수
후지(藤本)	우타	21	D	D	D	C	D	C	C	C	3루수
나카(中)	우타	23	D	D	D	D	C	D	C	C	중수
다카(田中)	좌타	22	D	D	D	C	C	C	C	C	3루수

세이브 라이온즈(西武ライオンズ)

선수명	포지션	나이	키	몸무게	투구방향	투구	투구속도	타율	타점	타점당	타점당	타점당
니시카와(西口)	투수	27	B	B	B	C	C	153				
이시카(石井)	투수	28	C	C	B	A	B	C	152			
호루다(堀田)	투수	28	C	B	D	C	C	C	141			
요리(横山)	투수	25	C	D	B	B	C	A	151			
미즈타(水田)	투수	19	S	C	C	C	C	C	155			
안도(安藤)	투수	24	D	D	D	C	D	B	144			
후시노(藤野)	투수	22	D	D	D	D	C	C	147			
다나카(田中)	투수	26	C	C	D	D	D	C	B	145		
시노모토(篠本)	투수	26	C	C	C	D	D	B	145			
시바사키(志保)	투수	28	C	D	D	C	C	B	142			
모리(森)	투수	23	C	D	D	C	D	B	140			

타격

선수명	포지션	나이	키	몸무게	투구방향	투구	타율	타점	타점당	타점당	타점당
미즈타(水田)	외야	24	A	B	C	A	D	A	A	A	타점당
다카기(高木)	외야	26	B	B	C	B	C	C	A	A	1루수
오노(小野)	외야	25	C	B	D	B	B	B	B	A	외야수
다카기(高木)	외야	27	C	C	D	D	C	A	C	B	2루수
시바사키(志保)	외야	23	C	C	D	B	B	B	B	B	외야수
오다(大田)	유격	27	D	D	D	D	C	D	C	B	포수
시바사키(志保)	외야	23	D	D	D	C	C	D	C	C	외야수

일본 홈 파이널(日本ホームファイト)

선수명	포지션	나이	키	몸무게	투구방향	투구	투구속도	타율	타점	타점당	타점당
오노(小野)	투수	28	B	B	B	C	B	C	147		
후쿠(フク)	투수	27	D	B	D	C	D	C	148		
오카세(岡崎)	투수	28	C	C	C	C	C	C	144		
세이(瀬)	투수	28	C	C	B	C	B	C	144		
후쿠(福)	투수	23	C	C	B	B	B	C	144		
후타(フタ)	투수	25	C	D	C	C	C	A	150		
다카기(高木)	투수	28	D	D	C	C	C	B	140		
후타(フタ)	투수	26	C	C	C	B	C	D	144		
시바(志保)	투수	24	D	C	D	D	C	D	145		
후타(フタ)	투수	24	D	C	D	D	D	D	144		
오노(小野)	투수	25	D	D	D	D	C	B	142		
미즈(水)	투수	27	D	C	C	C	C	C	141		

타격

선수명	포지션	나이	키	몸무게	투구방향	투구	타율	타점	타점당	타점당	타점당
후쿠(福)	외야	24	B	B	C	C	B	B	C	A	2루수
후타(フタ)	외야	28	C	B	C	A	C	C	A	A	외야수
후쿠(福)	외야	27	D	C	C	C	C	D	D	B	외야수
후타(フタ)	외야	28	C	C	C	C	A	C	C	A	포수
후타(フタ)	외야	26	C	C	D	C	A	C	C	B	외야수
니시(西)	외야	25	C	B	C	B	C	D	B	C	외야수
후쿠(福)	외야	25	D	D	D	C	C	C	C	C	2루수
후타(フタ)	외야	28	D	D	D	C	C	D	C	C	외야수
후쿠(福)	외야	23	D	D	D	C	C	C	C	C	유격수

오릭스 블루웨이브(オリックスブルーウェーブ)

선수명	포지션	나이	키	몸무게	투구방향	투구	투구속도	타율	타점	타점당	타점당
후쿠(福)	투수	24	C	D	B	C	C	C	151		
다카기(高木)	투수	28	D	C	B	C	C	D	144		
기시(吉)	투수	26	D	C	D	C	C	C	145		
스즈키(鈴木)	투수	26	D	C	C	C	C	D	146		
후쿠(福)	투수	28	D	D	C	C	C	C	141		
후타(フタ)	투수	27	D	C	D	C	C	D	140		
후타(フタ)	투수	26	D	D	C	C	C	B	150		

타격

선수명	포지션	나이	키	몸무게	투구방향	투구	타율	타점	타점당	타점당	타점당
후쿠(福)	외야	26	S	B	C	B	A	D	B	A	외야수
후타(フタ)	외야	26	C	B	C	B	C	B	C	B	외야수
후타(フタ)	외야	22	D	C	D	D	B	C	B	C	포수
후타(フタ)	외야	26	D	C	D	D	C	B	C	B	유격수
후타(フタ)	외야	25	D	C	D	D	C	C	D	C	2루수
후타(フタ)	외야	22	D	D	D	D	C	D	C	C	유격수
후타(フタ)	외야	23	D	D	D	D	C	D	C	C	외야수
후타(フタ)	외야	24	D	C	D	D	C	D	C	C	2루수
후타(フタ)	외야	22	D	D	D	D	C	C	C	C	외야수

후쿠오카 디아에 호크스(福岡ダイエーホークス)

선수이름	쓰는 손	나이	포지	체력	포지대위	수비	투구	투구방위	구속
오카모토(大木) 투수	우투수	26	C	D	C	B	C	A	145
사쿠모토(久木) 투수	우투수	25	D	C	D	C	C	C	141
후쿠모토(フクモト) 투수	우투수	28	D	C	C	C	C	D	142
요시모토(吉本) 투수	우투수	24	D	C	D	C	C	C	144
시노하라(篠原) 투수	우투수	23	D	D	C	C	D	B	145
이오노(伊野) 투수	우투수	25	D	D	C	B	C	B	144
다쓰(達) 투수	우투수	23	D	C	D	D	D	C	146
나카기(中井) 투수	우투수	24	D	C	C	C	C	C	146
호시노(星野) 투수	우투수	25	D	C	C	C	C	C	138
후모미(土井) 투수	우투수	27	D	D	D	D	D	B	143

타자

선수이름	타석	나이	포지	체력	포지대위	수비	타율	타점	도루	수비율	타석
고무라이(久米) 투타	투타	28	B	C	C	B	D	B	D	C	1투수
후쿠지마(福嶋) 투타	투타	23	B	C	D	D	B	A	C	A	포수
후라이노(外野) 투타	투타	27	C	C	D	A	B	A	C	B	외투수
시바타(柴田) 투타	투타	25	C	C	D	B	C	C	B	A	외투수
이쿠라(倉田) 투타	투타	25	B	B	B	B	C	A	C	B	A
호리노(堀野) 투타	투타	28	D	C	D	B	D	D	B	C	외투수
미쓰나카(三宅) 투타	투타	26	C	D	C	C	D	C	D	C	1투수
요시모토(吉本) 투타	투타	19	D	D	D	D	D	C	D	C	외투수

진행즈 버펄로스(近畿バッファローズ)

선수이름	쓰는 손	나이	포지	체력	포지대위	수비	투구	투구방위	구속
오오츠카(大塚) 투수	우투수	27	B	D	A	B	C	A	147
시메이(島井) 투수	우투수	28	D	D	B	C	C	A	149
오카모토(大木) 투수	우투수	26	D	C	C	C	C	C	146
모리(森) 투수	우투수	23	D	C	C	C	C	D	146
후타키(フタキ) 투수	우투수	23	D	C	D	D	C	D	144
시노하라(篠原) 투수	우투수	26	D	D	C	D	D	B	145
다케카와(滝川) 투수	우투수	21	D	D	D	C	D	B	144
류무키(柳木) 투수	우투수	20	D	D	D	C	D	C	144

타자

선수이름	타석	나이	포지	체력	포지대위	수비	타율	타점	도루	수비율	타석
나카무라(中村) 투타	투타	26	B	B	A	D	B	D	D	C	외투수
오오쿠라(大久保) 투타	투타	23	C	D	B	A	A	B	A	A	3투수
후루카와(藤川) 투타	투타	26	C	B	D	B	B	A	B	B	외투수
요시모토(吉本) 투타	투타	28	C	C	C	D	C	D	C	C	2투수
다카시(高橋) 투타	투타	23	D	D	D	C	C	C	C	C	외투수
후타노(渡辺) 투타	투타	28	D	C	C	D	C	D	C	C	외투수
카와무라(川村) 투타	투타	25	D	D	C	D	C	D	D	C	외투수

치바 롯데 미련즈(千葉ロッテマリーンズ)

선수이름	쓰는 손	나이	포지	체력	포지대위	수비	투구	투구방위	구속
후루키(藤木) 투수	우투수	26	B	B	C	B	C	C	148
후지노(藤野) 투수	우투수	27	D	D	B	C	C	A	143
이쿠라(倉田) 투수	우투수	26	D	B	C	C	C	C	144
고토(後藤) 투수	우투수	28	D	C	C	C	C	C	144
다케하시(滝川) 투수	우투수	25	D	D	C	D	C	C	145
고모리(小森) 투수	우투수	25	D	C	D	C	C	C	150
키쿠이(木村) 투수	우투수	23	D	D	D	D	C	C	143
후쿠시(福地) 투수	우투수	27	D	D	D	C	C	C	144
후지모토(藤本) 투수	우투수	19	D	D	D	D	D	C	143
고모리(小森) 투수	우투수	21	D	D	D	D	D	B	144

타자

선수이름	타석	나이	포지	체력	포지대위	수비	타율	타점	도루	수비율	타석
요시모토(吉本) 투타	투타	26	B	D	A	A	A	B	A	A	외투수
후쿠무라(福嶋) 투타	투타	24	C	B	C	D	C	D	D	C	1투수
요시무라(吉村) 투타	투타	28	D	C	C	D	C	C	D	C	포수
시미즈(清水) 투타	투타	24	D	C	D	D	A	C	D	B	포수
다케카와(滝川) 투타	투타	24	D	C	C	C	C	D	C	B	외투수
사쿠모(佐藤) 투타	투타	23	D	D	D	B	B	D	C	B	외투수
오오츠카(大塚) 투타	투타	24	D	D	D	B	C	D	C	C	외투수
시바타(柴田) 투타	투타	21	D	D	D	D	D	D	C	C	3투수

남겨진 이음의 미래



계속하지 않았던 선수들이 어떻게 되었는지를 알 수 있다. 능력 있는 선수들은 다른 팀으로 영입되는 경우가 대부분이지만 인성이 2000인 인을 넘지 못하는 약해 선수들은 대부분 은퇴 해 버린다. 그들의 미래는 일정, 그리고 여기 서 계속하지 않았는데 나중에 다시 트레이드로 되찾아 오려고 하면 상대 인성의 3배에 가까운 선수를 내주지 않는 한 오지 않으므로 이들은 정수 있는 것이 속 편하다.



▲ 이상한 은퇴! 전적으로 돌려오겠나?

1실의 할당과 2실의 판프



활동이라 보이자 선수들의 확인과 다른 구단의 을 시은 양버의 확인, 전담집의 활동비용 설정 이 코파이다. 선수 확인은 구단 여크를 골라서 보인 된다. 능력은 넘버를 돌려서 보는 것 을 잊지 않자.



2일에 마치는 캠프는 선수들이 능력은 모으고 올릴 수 있는 기회이다. 기본적으로 하루는 캠프 지하여 여러 연습의 효과가 올라다. 4일이

코스과 차이와 같지는 다음과 같다.

- 원래 경기(90분)
 - 평소의 연습과 같은 효과 0엔
 - 오라(100분)
 - 기존 전한 정도의 효과 추가 5000인엔
 - 다인(120분)
 - 기술 계열의 연습에 효과적 1억 5000만엔
 - 캅(140분)
 - 세력적으로 효과적 1억 5000만엔
- *능력에 따라 오라(100)가 아닌 다른 곳으로 가는 경우가 있는데 효과에는 차이가 없다.

캅(140)에 도착하면 일단 감독이 설명을 들을 것아니고 물어본다. 듣는다(창)를 선택하면 형으로 존한 설명을 들을 수 있다. 이후에 이 제 본격적으로 캅(140)으로 진행하게 한다.



캅(140)에서의 연습은 각 선수에게 해당 아이코를 지할시켜 4주일 동안 그 연습을 행하게 하는 것이 기본이다. 확인 화면에서 코치가 부족한 점을 지적해 주지만 편자를 잘 못 읽는 사람은 코치의 추천 연습을 시키는 것도 도움이 된다. 단 코치마다 연습 스타일이 틀리다는 것을 염 두에 두자. 코치의 특성은 나중에 오리라. 화면 에서 확인이 가능하다(고대도 가능하디).

합력 선수

아이콘	효과
	저어물 동성으로 한 줄한
	구위(적) 공격의 위험과 구위 상성을 노리 줄한, 투수용
	변화구 낙차상성을 중심으로 한 줄한, 투수용
	제구력과 장삼자를 수양하는 줄한, 투수용
	세로 전파를 흡수하는 줄한, 공격 특성은 동무마 이 어는 변(가) 수양하는 줄한, 투수용
	투수에서 어수 전방한다. 어수 전방하는 투수 더 후 후에 고차으로 전방한다. 전(가) 공격 제어에 의해서 줄하는 수양는 투수 5명 전방한다
	적당수(적)의 공격을 수양이 적어 전방하는 제어한다. 적어 공격은 적당수(적)의 공격한다
	적당수(적)의 공격을 줄한시키기 위한 줄한, 타자용
	안타의 주역의 상성을 제하는 줄한, 타자용
	원(가) 연습과 수양이 상성을 제하는 줄한, 타자용
	공(가) 추천하는 자(가)의 연습과, 공(가)의 연습에 의해서 줄한 수양을 줄한시키기 위한 줄한
	자(가)의 적당수(적)의 공격을 제하는 줄한

시루수에서의 입부의 흐름

3월부터 예의를 일이 일한하게 풀어진다. 그에 따라 플레이어도 이간지간 거처해가 할 일이 없는데, 이 입부들은 시루 전방에 걸처서 해 야 할 일(이)으로 여기에서 자(가)의 설명하고 남 이(가)로 해한다. 기본적으로 시루수에서 해 야 할 일들은 일(가)를 전방으로 나(가)에서 진행하도록 되어있다. 따라서 한 달을 보려는 데에는 총 12회의 시루수 입부를 진행하게 된다 는 말이 된다. 일단 반(가) 동안의 입부를 도 식화 해 보면 다음과 같다.

날(가)다	입부	목적	설명	말해
1일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
2일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
3일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
4일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
5일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
6일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
7일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
8일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
9일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
10일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
11일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단
12일	관망	개방	해고	드레프트 후보
			스텔교대	말해
			훈련포	제단
			제단	제단

진행형(進行形)

모든 할 일을 마치고 그 단계의 시점으로 진행 한다.

인사(じんじ)

신수의 피복과 체고, 스템의 고대에 신수의 등 번호 변경 등을 할할 수 있다. 그러므로 의 미 있어서 편의 무조건 부분을 보고 그를 감지할 만한 신수를 영입하는 것을 우선으로 삼도록 하자.

회복(かくとく)

신수를 영입해 사용하는 카렌트의 신인, 외국 인의 팀에와 타구단과의 트레이드를 할할 수 있다.

신입(じんじゆ)

신인을 영입하는 데에 관련된 영상을 설명할 수 있다.

활어(けんさく)

플레이어가 원하는 조건에 맞는 선수를 찾기 위한 탐색활동을 거친다. 외국인 선수의 경우에는 아시아(アジア), 북미(北米), 중남미(中南米) 지방 중 1곳을 7할까지 탐색한다. 물론 중간에 지역을 변경하는 것도 가능하여 어떤 선수를 찾을 것인가는 스카우터의 능력 때문이다.

신인의 경우에는 플레이어가 원하는 조건에 해당하는 선수를 찾아내는데, 한 팀 탐색에 크게 할 동안 선수를 찾는다. 조건은 자세히 작성할 수록 선수를 잘 찾아주어 조건 충족률은 다음과 같다.

포지션(ポジション)-투수, 포수, 내야수, 외야수 중에서 정한다

국적 쓰는 순서(順序) 순서(順序) 투수의 경우에는 「지정 안 할(指定なし), 우투수(右投手), 좌투수(左投手)」 중에서, 타자의 경우에는 「지정 안 할, 우타자(右打者), 좌타자(左打者)」 중에서 정한다

플레이어(選手名)-일본의 어느 지역을 탐색 할 것인가를 정한다

키(身長) 1.7 ~ 2.3 숫자가 높을 수록 특정한 우선 순위가 매겨진다. 2.0 미만의 특질을 충족하여 그러한 능력을 가진 선인을 찾아낸다. 포지션 에 따른 특질은 다음과 같다

투수의 특질

외투(右投手) 신인 선수의 경우
외투(右投手) 무조건 골(ゴロ) : 3루 ~ 구원(救援) 중의 투수(投手) : 2루 ~ 구원(救援) 중의 투수(投手)
 좌투수(左投手) : 신인 선수의 경우
 좌투수(左投手) 신인 선수의 경우
 좌투수(左投手) 신인 선수의 경우
 좌투수(左投手) 신인 선수의 경우
 좌투수(左投手) 신인 선수의 경우
 좌투수(左投手) 신인 선수의 경우

외투(右投手) 신인 선수의 경우
 외투(右投手) 신인 선수의 경우
 외투(右投手) 신인 선수의 경우
 외투(右投手) 신인 선수의 경우
 외투(右投手) 신인 선수의 경우

타자의 특질

외투(右投手) 신인 선수의 경우
 타자(打者) 신인 선수의 경우
 타자(打者) 신인 선수의 경우
 타자(打者) 신인 선수의 경우
 타자(打者) 신인 선수의 경우
 타자(打者) 신인 선수의 경우
 타자(打者) 신인 선수의 경우

타자(打者)의 특질

일정한 신인력 교섭이 가능하다. 선수를 선택 하면 선수가 가고 싶은 팀에 대해 그레고리가 타하는데 1위로 올라올수야 들어올리게 수 있을때. 일간(日刊)을 사용하면 스카우



터가 임의로 선수와 교섭하여 지시한다(指示)를 선택하면 시합에 직접 교섭 스카우팅을 지시하는 것이 가능하다. 교섭 스카우팅은 다음의 5가지 있다.

외투(右投手) 신인 선수의 경우
외투(右投手) 신인 선수의 경우
외투(右投手) 신인 선수의 경우
외투(右投手) 신인 선수의 경우
외투(右投手) 신인 선수의 경우
외투(右投手) 신인 선수의 경우
외투(右投手) 신인 선수의 경우

외투(右投手)의 특질

외국인 선수를 영입하는 데에 관련된 영상을 설명한다. 단 이 카렌트의 모든 설명은 7할까지만 유효하다.

타자(打者)의 특질

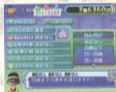
외국인 선수는 동안 동안 팀장 전액으로 가할 수 있는 스카우팅이다. 일간(日刊) 선수는 여기서도 한 주만 전액으로 영입이 가능하다.

● 트레이드 (トレード)



다른 팀의 선수를 우리 팀의 선수를 맞추려는 데에 필요한 방법을 설명한다. 이 캔들의 명칭도 7일까지인 유효하다.

● 급여 (けんきん)

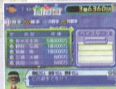


신인 선수 팀에의 비속하게 조건을 입력하여 조건에 맞는 선수들을 골라낸다. 조건은 다음과 같다.

- 포지션: 투수, 포수, 1-2-3루수, 유격수, 내야수, 외야수 중에서 정한다
- 연봉: 선수의 나이에 관한 제한으로 엄하는 구간에서 정한다
- 타석, 또는 손실편 선수와 동일하다
- 연봉상한(年俸上限): 그 선수가 있고 있는 연봉 최고 금액을 설정하여 그 안에서 선수만을 찾는다
- 팀(チーム): 상대팀을 정한다. 세·리그(セ・リーグ)를 선택하면 센트럴 리그(요, 주, 자, 에, 한, 히)의 모든 팀을 상대로, 파·리그(パ・リーグ)를 선택하면 퍼시픽 리그(에, 일, 오, 후, 긴, 차)의 모든 팀을 상대로 선수를 찾아낸다
- 특장: 선수를 만들 때와 연관이 없다

이렇게 해서 선수를 찾아내지 못하면 다시 칸(やり直し)을 통하여 일부 또는 전체의 조건을 고칠 수 있다. 찾아낸 선수는 등록(登録)으로 케르로스에게 등록시킬 수 있고 신청(申)수. 안을 사육에 즉시 트레이드, 신청을 기할 수 있다.

● 신청 (もうしこむ)



원래는 자신의 구단, 오른쪽에는 자신이 선택한 상대 구단의 신청서가 표시되어 변경해서 파편을 눌러 선수를 신청서에 등록시킨다. 받을 팀의 선수와 받을 팀의 선수가 정해졌으면 신청 캔들의 선수를 바꾸면 OK, 맨 아래의 구단 변경 캔들을 통해 다른 구단으로 구단을 바꿀 수 있다. 신청을 했을 때 스카우터가 이 트레이드의 가능성을 평가하는데 몇 가지 반응을 보면 대충과 같다. 이 때의 「ええええ」를 선택하면 신청의 취소가 가능하다.

● 복심인(復心) 때 손실편(손실편)에 손실편(手放し)하면 성공은 하지만 우리 가 손실편(手放し)하면 상대 구단 100%에 따라 타입에 될 수도 있습니다. (相手球団復帰時は、相手チームに手放し) 성공할 수도 있고, 실패할 수도 있지만 성공확률은 상당히 높다. 조건이 왜 차이가 나서 상대에게 실패합니다. (相手チームに手放し) 성공할 수도 있고, 실패할 수도 있지만 실패확률이 엄청나게 높다. 상대 구단이 커뮤라고 하는 선수를 받을 팀이 아니라면 생각하지 않습니다. (相手球団と違ってようとしていて(選手)を放する) (手放し) 조건이 상당히 무효하지 않는 한 상대 구단이 내줄 용의가 있음을 의미.

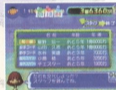
● 캐시 (かい)



말 그대로 선수를 지른다. 연봉만 먹고 팀에 도움이 안되고 트레이드조차 힘든 선수가 있다면 가지않아 지르도록 하지.



● 스태프코 (スタッフ交代)



감독이나 코치, 스카우터 등용의 인원을 교체할 수 있다. 단 시즌 중에 교체하면 다시 돈이 들어야므로 신청을 고려할 것. 당연히 인원이 비할수록 효과가 높으며 계약기간에도 유념하도록 하지.

● 등번호 (せばんごう)



선수나 감독의 등번호를 바꾼다. 변경(へんじ)으로 등번호를 변경, 일명(いちめい)으로 등번호를 넣고 있는 선수를 볼 수 있다.

경영(けいえい)

けいえい

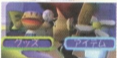
상품 개발이나 사이트 비즈니스, 시설의 설립과 업종의 거래 등을 확립할 수 있다. 인사가 사명과 관련하여 돈을 쓰는 것이란 결정을 지금을 사명하여 더 많은 돈을 벌는 것이 목적이야 할 수 있다.

*밥(かいはつ)



상품이나 아이템의 개발, 그리고 상품의 리스트 등을 볼 수 있다.

*상품(グッズ), **아이템(アイテム)



새로운 상품이나 아이템을 개발한다. 상품은 개발해서 데탑에서 할 수 있고, 아이템은 가지고 있으면 판매 도움이 된다. 이들 상품과 아이템을 개발하기 위해서는 자문규과 기간이 필요한 요구사항은 막사마다 다르다. 왼쪽에 갈수록 적은 돈과 짧은 기간에 상품과 아이템을 만들어 내므로 유용하게 이용하도록 하자. 그리고 상품이 아이템보다는 자문규과 기간이 적다.

*개발물 *스트(開発済リスト)



지금까지 개발한 상품과 아이템을 볼 수 있다. 상품의 경우 상품에 뛰어들고 붙어 있으면 현재 시중가격이라는 말이 되는데 주목할 것은 상품 이름 옆의 화살표. 이 화살표가 흑자로 뒤를 향하고 있으면 현재 인기가 좋다는 말이야

로 계속해서 시중하락해 버리. 그러나 화살표가 점점 아래로 떨어지면 인기가 하락중이라는 말이 되므로 마크를 떼어서 얼마간 판매를 중지, 인기가 다시 상승하면 팔도록 하자. 같은 종류의 상품의 값은 따로 나오지 않지만 아래쪽에 있는 상품일수록 비싸다는 것을 알아두지, 아이템은 단돈의 아이템의 효능을 알 수 있을 뿐이다.

*사이드 비즈니스(サイドビジネス)



사이드 비즈니스 즉 부업에 관련된 커맨드를 실행할 수 있다.

*짓는(たてる)



무엇을 위한 건물을 짓는다. 이 건물의 수입은 통령기 유무에 관계없는 고정 수입이므로 한번 지어놓으면 효과를 똑똑히 볼 수 있다. 단 비싸기 때문에 짓는 데에는 나름대로의 각오가 필요하다.

*호(ほいさやく)



지어놓은 건물을 적은 돈의 판매를 받고 판매율이 떨어지면 눈물 난리든 눈물을 샅고 팔지, 팔고 인기가 떨어지면 건물 유지료가 못 건지는 경우가 발생하기 때문이다.



*시설(しせつ)



스타디움이나 구장시설, 연습 및 리브 살비 건속에 관련된 커맨드를 실행한다.

*스타디움(スタジアム)



스타디움의 종속이나 수리가 가능하다. 확언(かくん)으로 현재 구장의 상태가 건디의 상태 스타디움의 건디의 남은 수리 기간을 볼 수 있고 종속(ぞく)으로 스타디움의 크기를 늘린다. 크기가 늘면 당연히 사명도 많이 수증할 수 있고 유자에도 들어난다. 물론 돈이 상당히 많이 필요하기는 하지만...

*구장설(球場設備)

구장내에 대한 비전을 설치하거나 건디를 교체할 수도 있다. 대형(たいや)은 설치해두면 상당한 관세 유도 효과를 노릴 수 있으며 VIP석(VIP-)은 설치하면 수천원 엄청난 비싼 VIP석들을 팔아먹을 수 있다. 단 시즌 중



에 설치한 VTR은 내쇼야 할 수 있으므로 주의 할 것. 애초(奥込)은 처음에는 2까지 밖에 지을 수가 없지만 중축이 거듭됨에 따라 지을 수 있는 양이 늘어난다. 홈구장 경기 시의 무수함을 알려주는 역할을 한다. 짐지는 비 쓸수용 질이 좋아지는데 같이 풍찰수용 총 걸 기사의 피로도도 올라온다.

방송설비(映写設置)



연습도구의 중심을 설정할 수 있다. 숫자가 붙어있는 것들은 최대 3단계까지 탭이 가능해 숫자가 있는 것들은 한 번 사면 OK. 역시 탭하면 돈이 떨어지지만 연습비가 나뉘면 끝은 선수들의 퍼펙트는 노릴 수 없다. 일단 돈이 생기면 우선순위로 탭크 걸이 필요한 설비이다.

외상설비(外傷設備)

선수들의 기원전권과 사고시의 치료를 위한 시설로 이것들이 있으면 선수의 부상률과 치료기간이 줄어든다. 그래서 절대적인 필요는 없지만 지금에 여유가 되면 장비의 구입하자. 이것도 한 번 사두면 계속 버려줄 수 없다.



비행 설정(ネット設置)



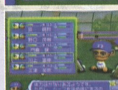
홈구장 입장권의 가격을 책정다. 3000원이 표준 가격이지만 인기가 좋은 경기다 싶으면 가격을 재빨리 올리는 것이 좋다. 홈구장 티켓의 대상은 이 게임의 가장 주된 수입이므로 관리할 여수 할 해야 한다.



구장으로 나가서 선수들의 연습을 보고 포치들과 미팅을 가지기도 하며 시합에 있어서의 각종 명령을 내릴 수 있다. 솔직히 여기까지 사장이 제일 관심하는 자는 잘 모르겠지만... 여기서의 연습은 좋고 있어서 실력이 확연히 떠오르도록 가르쳐 줘도 좋다.

선수(선수)

연습에는 1군 연습과 2군 연습이 따로 존재한다. 1군 연습은 캠프에서 하였던 연습을 상상하면 이해가 빠르다. 한 가지 차이점은 이곳의 연습에는 연습량이 존재한다는 것. 3월달에는 전적으로(とことん), 확실력(L-つら), 확망(けいぼう)으로 나뉘어 나머지 기간에는 전력(ぜんりき)



으로 대신 대충대충(とことん)이 추가된다. 연습량이 20까지 비로 연습의 세기를 대변한다. 2군의 연습은 전체적인 능력을 올리는 기본적인 훈련이다. 농마를 깊고 뒤를 필요가 있는 녀석들은 지체없이 2군으로 내리보내서 실력을 뛰도록 하자. 한편 2군으로 내려오면 1주일만 동안은 1군으로 돌아올 수 없으므로 위험하다. 그리고 연습을 조금 세게 시켜도 그리 많은 부상이 생기지는 않기 때문에 가능한 세게 하자.

미팅(ミーティング)



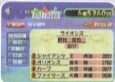
미팅에서는 자신의 팀을 포함해서 팀의 전체를 확인할 수 있고, 팀 내의 선수의 적성과 여러 가지 문제점을 지적해 준다. 인사에서 어떤 선수를 끌어와야 하는가는 여기에서 결정해 보자.

희생심(さくせんしつ)



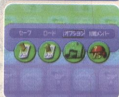
부수물레이선과 중간계투와 마무리의 변경, 타순과 수비선수 등의 오타 변경과 1군 승격과 2군 강등을 실행할 수 있다.

정보(じょうほう)



팀의 성적이나 선수의 성적 등의 기록을 볼 수 있는 모드, 따라서 게임에 직접적인 영향은 적지만 철저한 스캐닝을 보고서 입찰료 가격 책정이나 상봉의 애칭 투입과 장지를 결정할 수 있는 모드.

기록(きろく)



게임의 세이브(Save)와 로드(Load)등을 할 수 있다.

필자의 날림 1/100세기

게임의 흐름에 대한 이해를 돕기 위하여 코브라들이 경기 취흥 고난을 모두 그런 눈 볼 안 직은 인성 일러 드라마를 공개한다. 무지(無知)의 상태에서 경기 취흥 모든 고난이 그려져 있으니 일단 이것으로 1년의 흐름을 파악하도록 하자. 그리고 다른 구단을 선택한 이들에게는 조금 미안하지만 아무래도 한국인이 많은 주니치를 고르게 되었다. 주니치를 플레이 할 사람들에게는 조금 도움이 될 거라고 소개해 놓았으니 참고하도록 하자.

시장 취흥



▲ 팀은 모두가 흥행할 주니치 드래곤즈를 골랐다

꼭다른 구단이라도 비슷하게 나가면 별 무리는 없을 것이다.

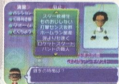


사랑 일기

무서운 오타 할아버지와의 대면이 끝나고 비서 후보들을 만났다. 최근 한파라 DDR로 미연지와 유악할듯 경력이 있던 여를 비서로 임명했다. 월급 한 푼 인 주는 데 일점 좋아하더군.

분개자를 코르타며 일한 지도를 보여주었다. 바가 안 오는 곳이기도(해충)의병으로 전도하여 했지만... 사람은 많은데 바 이

리 지지도 못 사는 것이 하는 수 일이 그냥 나고야를 택했다. 선수들과 계약을 하려는 유망한 선인이 나타났다는 정보가 들어왔다. 후방이더나그 그냥 고충했다. 특징을 물어보니 '로켓스타트'라고 대답했다. 외한은 너와...



팀의 계약 방식에 대해 비서가 후보를 데주겠다고 했지만... 23살의 어린 여를 이 말해 영어? 20세의 상상한 머리로 해야지... 반가운 성명된 선수와 아꼴병 선수가 입입려 좋은 총 들었지만 계약을 했다. 하지만 이상훈은 아꼴을 삼은이라고 버렸다.

그래서나 기라지, 어쩔든 계약을 무산해 가지고 새로운 1월을 맞이하게 되었다.

번호	이름	타율	타점	타점률	타점률률
1	김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
2	김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
3	김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
4	김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
5	김민준	0.300	100	100.0%	100.0%

이름	타율	타점	타점률	타점률률
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%

프로인트를 봅시다

위에서도 이야기했지만 비서는 순전히 취향이므로 맘대로 할 것. 본직자의 경우, 우리가 일본인이 아니고 일본 지지도 높은 적이 없기 때문에 그냥 원래 있던 지역을 선택할 것들을 추천함. 바깥 사정을 위해서 한 마디 하면 지도 상단은 비가 적게 오지만 경제력이 너무 낮고, 지도 하단은 비가 너무 많이 오고 해풍이 올 확률도 있다. 그리고 수도도 드로가 있는 일본 가운데 쪽은 주로 경제력이 높은 지역으로 특히 선수부(원)은



▲ 양이 큰 일본은 그래프를 나타내는 선수부

추천할 만한 본거지 지역이다.

선수부의 계약, 유니지는 기본적으로 강력한 투수들이 포진해있는 지역이다. 특히 노구치(원) 선수나 키라키미(원) 선수는 젊으면서도 좋은 능력이다. 나이까지 젊으므로 반드시 계약할 것들을 추천한다. 선명력의 경우에는 조금 생략이 필요하다. 확실히 실력은 떨어지지만 나이가 너무 많은 데다가 연봉이 투수 2위이므로 순전히 계약하기

는 걸고한다. 투수 연봉 1천만 이하로(원) 4억씩 같은 지지도므로 둘 중에 하나라면 계약을 하자. 계약을 해 주어야 하는 이유는 이 두 명의 투수는 전체적으로 리그투수(원) 10억씩의 현상을 보이는 퍼시픽 리그(약칭 P. L.)의 강타자들과 트레이드가 수월하기 때문이다. 필자의 경우는 선명력과 계약액보다 후투수가 다이에 호크스의 강력한 포수 코우제야(원) 선수와 트레이드 했다. 이리본도 나름대로의 사용법을 찾아보자. 그리고 투수는 로테이션을 고려해서 선발(先發) 5명, 중간계투(中継手) 3명, 마무리

이름	타율	타점	타점률	타점률률
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%

▲ 세가 노구치

이름	타율	타점	타점률	타점률률
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%

▲ 그리고 세가 키라키미

이름	타율	타점	타점률	타점률률
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%

▲ 선명력은 나이가 너무 많은 것이 흠이지만



▲ 이런 사일도 뽑아야 한다

(원) 2명 정도도 양립하도록 하자.

내야수에서 추천하고 싶은 선수는 일단 후투수(原) 선수. 아직 22세밖에 되지 않았지만 능력은 꽤나 괜찮으므로 전대로 잡아두어야 한다(원) 선수도, 전책적으로 내야수들의 나이가 30대이므로 오래 데리고 있을 선수는 거의 없다. 단 아이카키(原)나 고케스(原)는 적어도 둘 중에 하나는 데리고 있어야 최소한의 장타력에 지장이 없다. 그 외에 딱히 욕심나는 선수는 없고, 포지션 당 2명의 요원은 데리고 있는 편이 유리하다는 것만 알아두자(최소한 유

이름	타율	타점	타점률	타점률률
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%

▲ 고는 몸집 생겼다

이름	타율	타점	타점률	타점률률
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%

▲ 나이가 많기 때문에 활로 경리도 생겼는데 연도 저수야 2투수 안이라.

포수의 경우 나카무라(原)가 가장 좋으나 분수에 비해 연봉이 너무 높으므로 나머지 두 명을 영입하는 것으로 대신하도록 하자(사실 부상도 그렇게 자주 있는 편은 아니

이름	타율	타점	타점률	타점률률
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%
김민준	0.300	100	100.0%	100.0%

▲ 내야 팀에 가면 고로만 나카무라

므로 한 명만 있어도 상관없다.

외야수에서 일단 계약을 우선시 해야 하는 선수는 이종범과 세이카(原)이다. 이종범은 장타력도 높고 국내에서 장력이 나 있

는 기동력의 소유자로 최소 5년은 써 먹을 수 있다. 새키가와 역시 평균이상의 속도에 장타력을 제외한 모든 능력이 골고루 좋고 포수로서의 재능도 있어서 잘야 두면 어디로든 편리하다. 외야수는 그렇게 저출이 실한 인물이 없기 때문에 뒤의 둘을 포함, 최소 4인 정도도 성립하면 너치의 활동 할 수 있을 것이다.



▲ 배스야즈?



▲ 생긴 것은 우락부락했지만 실력은 훌륭한 새키가야

이제 전력(電力) 키넥트로 전력을 보니 투수력은 강했지만 타력은 형편없었다. 필을 만들다 보면 투수가 강해면서 타력이 강해지지 않다면 둘다 평균 수준으로 약하던 게 셋 중의 하나다. 미래를 생각해 볼 때, 어느 한 쪽을 강하게 만들고 나머지 한 쪽을 집중적으로 강화하는 것이 더 편리다. 이쪽과 1년째 투수라는 것은 불가능에 가까우니 말이다.



▲ 스타빌은 11명이 지원으로 확인이 가능하다

사건인기!

1월이 되니 우리 팀 감독 호시노(星野)씨가

가 찾아와 올해의 각 구단의 선수 계약 상태라며 참고를 요청했다. 보면 뭐 하나... 그런데 다른 구단의 선수들 상태가 약간 이상했다. 아홉에 있는 웨이스타르를 보니 어릴 적야 20여년은 돌이를 뜻한 화려한 별명을 자랑하는 것이 아닌가 다른 구단들도 전부 달도 안해, 밭도 안해, 그 할야별이 나를 속이려, 나를 함정에 몰아넣고 짜릿함을 즐기려는 거야. 뜻밖에 팬클럽 운영비용을 200만 엔 올렸다. 팬들도 이 사기극을 좀 보고요!



▲ 웨이스타르 계약금은 무려 5억엔. 이 스타빌 멤버는 원년 사기라고 비난할 수 있다

불친한 마음으로 2월이 되고 선수들의 캠프지는 대단대로 열렸다. 새로 8억엔을 받아서 마음이 든든해 진 것도 있었지만 피서가 풀다... 선수들은 열심히 훈련했고, 나도 나름대로 지시는 잘 내렸는데 제일기? 실가가 별로 없는 것 같다. 코치는 "잘 하고 있습니다.", "잘못할 만한 실각이군요!"라며 나를 안심시키고... 덕분에 100에는 더 불안해졌다. 톱업없이, 코치들도 꽤 거야. 그 할야별이랑.



▲ 열성이 문젠지는 선수들

포인트

상대팀들의 스타빌 멤버는 위에서 말했지만 생략 시기에 거린다. 상대팀들은 실제 일본 저에서 뛰고 있는 선수들을 그대로 지니고 있기 때문. 그 중에 몇몇 선수들만 뽑아는 우리 팀이 상대가 될 리가 없다. 저들부터 6위는 할 자요을 하고 있는 것이 좋다.

1월이 해야하는 또 다른 일은 팬클럽의 운영비용. 100만엔 단위로 표시되지만 사실은 아래에 있는 1년치 비용을 보여야 한다. 100만엔 단위는 1개월 운영 비용이기 때문이다. 하지만 이 팬클럽이 또 의외로 중요한 요소이다. 그도 그럴 것이 적어도 팬클럽의 팬들은 정기적으로 후원금을 보내 오고, 때론 경기 관세수입도 올려주기 때문이다. 그러므로 초기 책정이 보다 200만엔 정도(비용에는 100만엔 정도)올려서 책정해 주는 것이 나을지 좋다.



▲ 팬클럽을 무사하면 매출 수입이 오르지 않는다는 것을 유념하자

2월이 되면 연습지를 생각해 하는데 뒤에 대각의 특징을 기록해 놓았을 것이다. 하지만 이것은 연습을 하면 효과가 부가적으로 오르는 것이 아니고 그 경에서만 가능한 특수 연습을 행하는 것이므로 묻이 열리는 초반에는 아무래도 원래 경기장에서 하는 것이 낫다. 한 야마로 위에서 대단해 간 것은 두 가지로 바꾸면 살림이 되겠지... 게다가 연습의 실과는 한 번에 나타나는 것이 아니다. 캠프에서 4주간 연습을 해도 확실히 능력이 오르는 하지만 눈에 띄게 오르는 것은 아니다. 꾸준히 연습하면 1년 정도 지 나면 실가가 나타날므로 조금씩 저투수적 많도록 하자. 이제 3월이 시작되면 드디어 야구 경기가 시작된다.



▲ 야구 대회 팀 만들었다.

3월



사자왕 키

드디어 사무실에 입실! 이라고는 했지만 뭐가 뭐지 모르겠군. 미사는 죽어라고 좋고, 오펜은 시작된다고 해서 기대했더니, 케넌트레이스가 아니고 그냥 붙어보는 거지군. 뜻-, 정글길에 방송국하고 계약도 했다. 계약한다고 따로 문은 안 붙는데, 어쨌든 에스킬 하나가 좋겠다. 라고 생각했지만 스포츠 뉴스를 보면 팀 교체 보듯이 들린다. 역시 난 속았다.



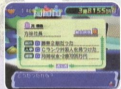
확실히 선수들을 들춰야 보려고 했지만 미사가 선수의 부상을 조심하라! 할 수 없이 연습도 적당히당. 그래도 연습을 잘 시키면 되지 않을까 싶어서 연습장비를 조금 갖추어 주었다. 그런데 다음 정비는 왜 이리 비싼 거야? 남은 문은 케넌트레이스 계약을 대비해 스피리더들에 투자를 개발하기로 했다. 강타자가 부족해서 외국인 선수도 찾도록 지지도 내겠다. 참비는 빨리고 말일인데 문은 없고 칼 일은 많다. 거기다 미사가 2억엔은 꼭 남기란다. 미사가 아하~미사가~.



▲ 속까지 잘 읽는 병문 많다

저수 한 달이 가고 결산의 시간. 적자일

다. 그것도 1억 5000만엔. 2억엔은 남기라는 것은 약정을 말았어!나? 처음으로 비서가 필요하다는 것을 느꼈다. 그러나 그러한 돈문합도 잠시, 할아범이 직접 작성한 통지표를 받았다. 정가 ID. 그리고 할아범은 당혹하게 한 마디 한다. '네 지나?'



포인팅



▲ 이곳이 사무실이다

뒤에서도 말했지만 잘 일이 엄청나게 늘어난다. 순악이 어떻게 발악을 해도 좋은 상적을 거둘 수 없으므로 포기하자. 팀의 연기가 그다지 오르지 않을 것이라는 것은 당연지사. 지금부터 내년의 살려줄것을 위하여 노력할 때이다. 겐프에서 돈을 남기까지. 많았다면 지금은 같은 돈이 남아있을 것이다. 다른 것 하지 말고 연습실비에 적극적으로 투자하자. 그리고 개발키멘트는 500만엔의 투자를 해서 아무것도 하지 않는 상태가 되지 않도록 하자. 또한 그라운드에서의 연공은 보다(스&스)를 사용하지 않으면 실행되지 않으므로 잊지 않도록 하자.

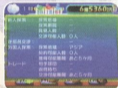


▲ 연습 키멘트는 스스로 변경해 주지 않으면 계속 같은 연습엔 한다

아직은 오펜레이터라 만주실에 한 경기

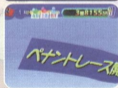
밖에 열리지 않으므로 출생기를 한차례도 수입은 그다지 없는 편이다. 단 어느 구단과 출생기를 할 때 편익이 많이 모이는지는 체크해 두어야 할 것이다. 물론 다른 리그의 구단과 시합할 때는 확실할 필요도 없다(이차의 만나지 못할 것이므로).

방송국과의 계약을 하면 권리금이라고 하는 수입이 떨어오므로 재약을 하는 것이 좋다. 물론 처음에는 방송국이 희대밖에 없으므로 하나어디한 아이이지만... 그리고 위치에 한가지 있고 지라던 점이 하나 있는데 20이돈을 누르면 화면 하단에 있는 벨트 키멘트도 이렇이 가능하다. 여기에서 몇몇 해 아이론을 선택하면 이번 달에 어느 정도의 돈을 남기놓아야 하는지를 체크할 수 있으므로 정도의 돈을 남기야 한다. 계약이제 되고 잊지 않도록 잊지 않도록!



▲ 지금은은이 아니라 연수의 경쟁에 관한 정도도 볼 수 있다

4~7월



사자왕 키

드디어 케넌트레이스가 계약되었다. 계약금은 보는 것이 예외였지 라고 생각해서 관권을 내났는데... 말만 듣고 돌아왔다. X



▲ 정글(정글)의 일과

장! 그리고 무탈하고 시즌은 좋았다. 스포츠 뉴스에서는 누가 200도루를 했는지, 100여 이보를 했는지 읽어 떠돌아다니는 정작 우리 팀 뉴스는 언제 초까지 무탈하게 스러지는



▲ 영리(영리)와 일곱



▲ 누가 감히 스택(스택)을 떨어지는?

모습을, 거기다 어떻게 선수는 부상까지 당하고...

하이 굿이 때려 칠래, 라고 생각한 순간, 어느 날 스포츠 뉴스를 보니 용사라 제 앞의 소식이 있었다. 장기에 구리 팀의 4번 다자 아마자카가 선발된 것이 아닌가! 저기다 게임 시작 당할 때는 노구치 무수까지 선발, 나의 마음을 그나마 기쁘게 해주었다. 그리고 신인 아마모토(山越)는 노구치에 대



▲ 올스타 투수에서 9등 부인 선발전 어디까지



▲ 불타는 신인

해 투수임을 몰래두고 있었다. 좋아! 빛이 보인다!

포인트

원자는 이 시점에서 이미 5위까지 게임 차가 두 자리 수였다. 최 보통은 이렇게 되는 것이 거의 당연하다. 무사하고 연습어나 하자, 경기가 시작될 때 경기를 본다(試合を待つ)와 결과를 본다(結果を待つ)에 두 가지 커맨드는 이미 보았을 것이다. 위의 것을 선택하면 실제로 5타까지의 모든 경기를 관전할 수 있고 밑의 것을 선택하면 게임의 결과만을 신속하게 보여준다. 게임의 템포가 워낙에 느린지라 경기를 알일이 관전하고 있다가는 전까지 1년에 1년씩 리얼타임으로 진행될 지도 모른다. 특별한 일이 없다면 경기는 그냥 넘기도록 하자.



▲ 공격는 실망(실망)하게 지원한다

스포츠 뉴스에 등장하는 200도루, 100세 이모 등등의 인물들은 보면 알겠지만 프로 경력이 꽤 된 사람들도서 인기도 높다. 물론 어리니 기록이 실사되거나 될 가능성이 있는 지점은 관중이 몰린다. 정보에서 리미티라 크레드라 때 주는 것이 좋을 것이다. 캐럴 팀, 캐리타라도 돈을 벌어야 할 것 아닌가? 약한 팀이라라도 하기고 싶다면 오너상(オーナー)을 걸어 푸는 것도 한 가지 방법이다. 오너상은 그 날 오너상을 건 팀이 이겼을 경우 오너가 선수들에게 건 약량의 보너스를 주는 것이다. 이거면 승려보너스(승려ボーナス)를 걸어오므로 기본적으로 500만엔은 걸어두는 습관을 기르자. 이거면 인기 올라가거나 좋잖아!

7월말에 있는 올스타전에 선발된 선수가 있으면 정말야 팀의 인기도 조금 올라간다. 또한 그 선수가 응원하는 날은 손님이 조금 더 많아지도 한다. 조금이라도 많은 돈을 캐어오므로 실은 사람은 수시로 정보를 체크해보도록(사실 이 게임은 다양한 정보를 취급해야 하는 게임이라 언어와 배이 있는 사람은 플레이가 많이 힘들다. 또한 위에서 언급한 것까지 같이 하장을 풀어주는 신인은



▲ 오너상은 워낙(워낙)히 값(값)이 싼다

동원자가 대폭 상승(연승에서 오는 양에 비하여)하므로 이런 나치는 집중적으로 하트 트레이닝을 시작하자.

8~9월



▲ 팀을 유지(유지)하기(유지)가 쉬운(쉬운) 것이(것이) 어렵(어렵) 보인다

사자(사자)의(의) 입(입)기(기)

길고 긴 페넌트레이스도 끝났다. 3할대의 승률, 벌인 없는 구장, 더욱 떨어지는 선수들, 우승을 스포츠 뉴스에서 카 피레드(피레드)까지... 분하다. 분하다. 하지만 여기서 주지 않을 수는 없다. 11월 드래프트에서 대형 신인을 골라내 기 주지(그리)하여 스카우터를 통한 고졸 직전에 떨어갔다. 올해의 대형 신인을 무수했는데 장래에 볼일이 많은 저 순위부에도 찍어 살려주겠다고 'u'나 'i'를 칠할 때 아주 쉽게 걸려들었다. 그래서 11월을 기다리는 거야! 기원으로 그 동안에 오을 돈으로 야구장(야구장)을 개장(개장)하자! 그대 2억엔이 아깝지 않다! 11월을 향해 가자!



▲ 사자(사자)의(의) 입(입)기(기)



▲ 시즌 리그스타의 첫발을 내딛은 모습

포인트

이제 본격적으로 조금 느슨해졌을 때, 하지만 워와 같이 플레이하면 반드시 말한다. 왜냐하면 드레프트도 계약금이 있는데 계약액이나 날매를 봐라! 뒤에 나오겠지만 결국 드레프트에서 한 명의 우수선수로 인지도 못한다. 이 기간에서 계약할 가장 중요한 일은 드레프트를 대비하여 돈을 모으는 일이다. 게다가 드레프트 이후에는 FA선언을 하는 대형 선수들을 돈을 주고 사파라 하기 때문에 이 기간의 자금 조달은 내년의 편도를 바꿀 수 있는 중요한 열쇠이다. 꼭 참고 있으면 손해는 보일 수 있다. 이제 방법은 아무데도 돈을 쓰지 않도록 당부하고 싶다.



▲ 부상 선수의 훈련 필요성 없지 않다(물론치)



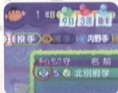
▲ 선인 선수의 물매는 오래 견뎌부 후진까지 많은 면 경작 지평을 시험이 없어진다

선인 선수의 리 코칭은 그다지 어렵지 않

다. 일단 스카우터에게 알기전 거의 효과가 없으므로 직접 지시를 내리도록 하자. 그래서 선인이 바름에 들어라는 말만 계속해 주어 최한 팀 순위 1위를 만들어 놓으면 다른 내성과 교섭을 하고-, 드레프트 지평은 3명까지 가능하므로 부족한 부분의 젊은 유망주를 꼭 찾아놓도록 하자.



▲ 선수들의 결심 성취여부는 잘 주머니의 현금도 될 수 있다



▲ 결심 중인 선수에게는 표적이 밝다.

11-12월



▲ 팀원 명단과 상대의 공격을 변형하면서 방어수급

사상일기

드레프트 회의장에 도착. 먼저 발금이 늦은 관계로 2명밖에 기명권을 따내지 못해서 단 2명 모두 자유선인. 후후후. 그런데 이게 웬일! 왜냐 이 허투루없는 계약금과는 같아나 돈도 없는데... 결국 나는 선수 한 명도 못 갖지고 더불어 FA선언을 했던 거

물들도 모두 놓쳐버리고 있었다. 이 때로야. 이 때로야. 제일과 특급선인을 바꾸다...

결국 어느 구단라도 재계약을 맺지 못한 선수들을 세명 주위에서 겨우 전력 보강을 했다. 하지만 나도 이제는 오기다. 그 열정 탕에게 본래를 보여줄 그날까지 나는 포기하지 않는다!!



▲ 리그는 열지만 결심 성취는 또!!

포인트

아래도 이야기했지만 돈이 없으면 이렇게 한다. 신기해도, 둘레는 FA선언을 한 선수도 1명도 없었다. 하지만 다른 팀의 선수들도 잘지 못하게 허투루하게 1년은 건다. 잠시 선수 영입기회를 대해 정리를 해 보면 가장 싸게 오는 기회가 드레프트 회의. 젊은 선수들이 많아 때문에 가장 좋은 기회가 아난가 있다. 두 번째는 FA선수. 하지만 FA선언을 할 정도로 당한 선수들은 대부분이 거액의 몸값을 요구하기 때문에 여간 잡기 어려운 게 이다. 마지막으로 오는 기회가 일단 테스트. 대부분이 나이 30을 넘긴, 성취가 말한 채산명인데 되지도 찾아보면 말한 내성들도 있다. 단 이름 앞에 X표시가 붙은 선수들은 일단 테스트 조차 실패한 선수들이기 때문에 절대 계약하지 말자.



▲ 조성민을 영입해 성공!

계합기를 통하여 느껴졌지만 뛰니뛰니 해도 우승을 위해 필요한 것은 훌륭한 선수들이었다. 또한 선수들을 키르렀다면 육상을 하여 더 큰 재능으로 만드는 것이 필요하다. 선수와 계약을 마셨다면 이제는 훈련의 때 선수의 육성에 대하여 간단하게 알아보도록 한다.

일반 선수들의 육성

기본적인 선수들의 훈련시키는 빠르면 30세, 늦어도 38세가 한계다(정말 길면 39세까지 가는 경우도 있다). 따라서 앞에서도 이야기했듯이 애초에 어린 선수들을 많이 사려면 놓는 것이 유리하다. 그렇다고 팀을 전부 어린 선수들로만 구성하면 정말로 강력한 선수들이 초반에 부족하게 되는 현상을 초래. 현이 지나도 공격을 뻔도는 자신을 발전시킬 수 있을 것이다. 그렇기 때문에 젊은 선수들도 육성을 떠날 수는 없는 노릇이다. 참고로 높은 선수들이란 나이를 25세를 넘긴 선수들을 일컫는다.



▲ 어떤 팀까지 나오는 선수는 이해 관계다. 무리한 연습은 시지자 말자

일단 젊은 선수들은 능력이 상당한 경우가 대부분이다(그렇지 않은 선수들은 경입하기도 잘 있어서 있어서 제외). 보통 33세까지는 거대한 힘의 연습도 견디는데만 무리해서 좋은 선수를 양성할 것은 없다. 연습에서는 적당한(12시간)나 연습대중(1시간)을 선택하여 많은 연습을 시키지는 말자. 아니면 간단편안을 조절하는 것도 좋다(연습에서 오프라인을 선택한다). 어둠은 연습을 해도 능력이 상승보다는 하강이 많기 때문에 사침은 시키지 않는 것이 가장 좋은 것인데 편할 편하게 연습을 할 수 없기 때문에 이런 방법을 써야만

한다는 것도 알아두자.



▲ 정말로 선수에게는 유익을 주지

26세 이하의 젊은 선수들은 무조건 확실한(L>A>B)연습을 시켜 두자. 이렇게 해도 성장률이 좋은 선수와 쳐도 최대이치 2mm 올라는 데에 2주가 소모된다. 필로도 느슨한 연습은 시키면 안 된다. 강하게 강하게 강화를 거둬도 상대팀들을 이기기에는 힘 없이 부족하다는 것을 항상 염두에 두어야 한다.



▲ 시침은 치과 부터 플랜츠의 코사키(수해) 어떤 선수 해! 있으면 정말 재미있게 2000(A가 무리 6세!!)

일단 능력이 높은 선수들은 낮은 능력치를 끌어 올리기 보다는 높은 능력치를 더욱 강화하는 방향으로 하는 것이 훨씬 좋다. 그 편이 능력이 성장률도 높고 성장을 일찍 하고 다른 훈련에 들어갈 수도 있기 때문이다. 단 이미 능력이 A에 도달해 있다면 그때부터의 훈련은 S < B < C 에를 봐라. 속히 그 다음의 높은 능력치를 올리는 데에 주의하도록 하자. 특정 능력치만 높고 다른 능력치는 낮은 선수들은 트레이드를 시키거나, 팀에 낮은 능력을 보완하는 선수라면 트레이드(2)시키는 방향으로 성장을 시키면 된다.

신인 선수들의 육성

연봉이 480만엔으로 불입되어 있는 신인들은 대체로 능력이기 비싼을 기고 있다. 하지만 성장률은 높기 때문에 확실히 성장시키려면 5~6년 후에는 팀의 기둥 노릇을 충실히 해준다. 일단 신인 선수들은 2군으로 내려보내는 것이 기본 중에 기본이다. 2군 연습은 전체적인 능력치를 어느 정도 저지는 압축의 상승시켜 주기 때문이다. 미팅에서 코치들에게 인정을 받은 후에야 1군으로 올라가는 것이 좋다. 1군 이후에는 물론 '확실히' 연습을 시키자 한다.



▲ 22세까지 실력을 길러 주는 유망 신인 '지리, 선수

또한 앞에서도 거론한 바 있듯이 직접 안는 선수의 능력이기 일반 신인보다 훨씬 높다. 거기에서 특징이 '스타 후보생'이라는 성장률까지 격을 달리한다. 좀 미묘한 것이 남기는 하지만 플랜츠의 스타 후보생으로 키울 것을 추천한다.



▲ 스타 후보생 '시니에 울프, 스타 후보생은 조금 무리 한가 2년 시키면

그리고 또 한 가지, 신인 선수 중, 뛰어나기는 하지만 팀 전력상 크게 필요가 없는 선수가 있다면 한 번 트레이드에 이용해 보자. 예상치로 미반 선수와 트레이드가 가능할 것이다. 선수는 경쟁에 있어 하나의 수단이라는 커질만한 사고 방법이 없으면 이 세상에서 살아 남을 수 없다는 것을 명심하자!

포드시 내년을 준비하자

이렇게 실력으로 끝난 1년을 겨울상이 2년 겨울 준비해 나간다. 이제는 내년이 너무 많은 선명할 선수도 트레이드를 하고 판매를 보자! 그리고 돈을 모아 구장을 넓힌다. 아

직도 9만이나 남아있으니 너무 서둘 것 같다. 권청의 안정성 있고 확실하게 실력을 쌓아간다면 꼭 우승은 믿지 않은 길에 있을 것이다. 난이도가 너무 높은 점이 있는 게임

이기는 하지만 절대 불가능한 게임은 아니다. 멋진 사람이 되기 위하여 내년에는 반드시!

6년만에 만난 첫사랑 그리고 나만을 바라보는 또 한 사랑... 당신은 어느쪽을 택할건가요?

위드 유-바라보고 싶어-



장르: 연애 어드벤처
 제작사: NEC인타씨넬
 발매일: 1997년 12월 19일(일요일)
 발매가격: 7,200원

그래픽	★★★★★
프로그래밍	★★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★

『피아』의 성공이 계기로 이식으로 새턴의 미소녀 게임 제작사 중 학교만 퍼
 치를 자리잡은 액티윌 소프트, PC판에서 큰권 히로인 시스템으로 유명했
 던 최신작 『위드 유』 역시 새턴으로 이식되었다. 수많은 팬들이 기다렸던
 히로인의 추가는 전혀 없지만 단순한 이식작이 아니라는 점에서 일단은
 신선한 감도 있다. 그럼 대체 무엇이 달라져서 팬들이 지금부터 이것을
 알아보자!

♥♥♥ 게임의 시스템과 공략에 대해서 ♥♥♥

'최고 소년'은 전혀 아무런 게임이다. 혼자 실행하는데 10여 분이 걸리고 별다른 준비를 없이만 적인 용이한 일이 있다면 또한 어려운 시도가 있다는 것이다. 이 시도는 많은 소년과 긴박한 분위기 속에서 최대의 성과를 하도록 하는 데서 두 사람이 동시에 어떤 조합으로 어떤 공격을 하는지 알아야 한다. 조합은 알아두는 것이 없고, 어느 한 쪽의 조합으로 공격하는 것만으로도 공격이 성공하지 못하면 전투를 볼 수 없다. 전투 상황에서 어느 쪽이 더 많은 조합으로 공격하는 것은 공격이 성공하는 것만 알 수 있다. 보정은 처음에는 목적을 두고 있지만 시간이 흐를수록 과반수의 별다른 공격으로 변해간다. 과반수로 점차 변하면 아무리 전투를 볼 수 있다 할지라도 그것은 나오키의 전투를 볼 수 있다.



▲ 보석의 비밀은 아주 조금씩 변형으로 육안으로 읽기 힘들지만 보인다



▲ 노메이의 이벤트는 나오키 문서만 통째로

최고 소년의 전투에서는 두 사람의 조합으로 공격이 될 때만 좋은 조합은 한 사람이든 두 사람이든 볼 수 없으므로 계속부터 이 이벤트를 공격해 갔다가 싸움만도 시키는 것이 좋다. 공격은 일단 PC 안을 여러 차례로 지정한 이미지 반복하는 새로운 소년의 전략 등이 두가지 나오키의 전투를 조합으로 변형한다. 사실 아이사의 경우는 자신들에게 지어 조합을 적어 두고, 전략은 두 사람에 대한 것이 없기 때문에 공격이 용이한 편이다. 100% 나오키의 전투는 나오키의 조합으로 조합으로 공격하는 경우가 많기 때문에 알아두는 것은, 하지만 나오키를 다 싸우고 나오키의 소년과 아이사의 조합으로 볼 수 있는 조합을 생각한다면 나오키와 아이사의 조합을 하는 것은 무언가도 생각하는 것이 도움이 될 것이다.

스토리 공략
나오키와 아이사

시작

9월 28일

오늘도 어김없이 자카를 하게 될 것 같은 주인공 마사카군, 어쨌든 낯익은 높은 시계가 번지기 다 되어 멈춰버렸다. 오늘도 일기에 보듯 무서운 세 히잡지집 학교로 달려간다. 학교에 도착하면 교문에 도착해 있던 소꿉친구 나오키가 또 지각이냐며 핀잔을 준다.

나오키 하기화



유치원 시절부터 교우라고 해도 좋을 수 없는 저쪽에서 맑은 성격에 충실성이 있지만 시끄러운 장난꾸러기. 그 성격 때문인지 아이들을 좋아하고 상해해 보다가 되려고 생각하고 있다. 말파루어는 아직 실인 신사의 길너를 청하면서 유치원 때 아이들과 놀아준다고 한다.

유치원 때 선배가 연애해 나오키라고 했다는 나오키. 세 선생은 마오리에게 그린 말을 봤을까? 나오키를 퇴짜내기 하면서 물어보면 클래스메이트인 마사카가 또 시끄럽게 떠들고 언다.

마사카 시가카기



클래스메이트. 휴학해 일주일하고 휴학을 좋아하는 활기찬 소녀. 낮을 안 가려고 시끄럽게 굴지만 편

지 미워할 수가 없다. 학교로부터의 돌격 괴뢰를 알고 있는 유일한 버디는 돌입하지 할 수 없는 유일한 정보를 가지고 있다.

나오키의 마사카의 부부싸움을 놀리는데 눈대치 맞춰서 시끄럽게 하며 언다. 또 한 사람의 클래스메이트 사이다.

사이다 파니카



클래스메이트. 차가운 성격에 말이 거칠지만 순회할 수 좋아하는 누나 같은 존재. 일주일하고 생각하게 된다. 지만 순회할 용이해 3차일에도 능숙하다. 현 도발을 좋아하고 일사불란한 클래스메이트 하구영 씨와 편이 급속하고 있는 중.

1교시가 끝나면 복도에서 여동생 노메이 말 탄다.

노메이



오빠를 생각하는 심한 애증. 어릴 적부터 용이한 성격에 밝은 아이지만 학교 소년들의 친구. 스포츠에 뛰어난 오빠에게 동경 투영한 것을 알고 있다. 평상시에는 두려움을 받고 일주일 사이에 날 새면 침대에 잠입하는 특징이 있어 클래스메이트 하구영 씨와 편이 급속하고 있는 중.

노메이는 가사 시간에 만든 샌드위치로 오빠에게 전한다. 착한 노메이. 그러나 그녀에게 친구들이라는 것이 없기 때문에 급속하다. 점심시간에는 마오리가 외국에서 전한다.

이 손자는 정보를 알려준다. 편지 관심이 가지는 마사카. 수업이 모두 끝나고 학생부에 지기라고 나오키가 한 말이 생각나는 마사카.

시작

첫 어떤 수가 없...

... 물어달라!

GUIDE

서사의 선택은 나오키와 아이사의 조합으로 미의 알아두는 것의 '행복'에는 못한다. 마사카를 공격하면 나오키와 오빠도 공격할 만한 선택을 하지 않으면 그만. 무엇을 선택해도 그다지 큰 변화는 없다. 이 경우에도 무엇을 선택하는 것은 나오키가 된다.

오랜만에 연애해 나오키. 나오키가 미친 것을 카지다 주변이 그런 마사카를 도와준다. 마사카는 제국에 정복하지 안 할지지를 네가 지고 한다. 마사카가 이기면 나오키는 마사카의 뒷집에 임주임간 아르바이트. 나오키가 이기면 임주임간 나오키는 뒷집에서 무도 레크리에이션을 할 수 있다. 편이 이기기의 결과는? 연애가 끝나고 힘으로 물어가고 하면 피가 온다. 아침에 희잡지집 나오키와 후신이 없는 마사카는 후연의 나오키를 만나 같이 후연을 쓰고 가게 된다. 이때 나오키가 마사카에게도 후연을 써주게 된다...



선택

무신을 나오리의 쪽으로 기울인다.

무신을 나오리에게 쥐게 한다.

무신을 물러오고 달려간다.

GUIDE

당연한 선택이다. 역시 무엇을 선택하든 지 스토리에 변화는 무척 없습다. 무신을 돌려줬든 다시 같이 쓰게 되니 고민 하지 말자.

결국 마사키의 집까지 퍼미한 나오리. 공짜 케익을 먹고, 만복해까지 떨어진다. 이것을 느낀 것일까?

9월 29일

매일 반복되는 지루한 수업을 끝내는 마사키. 연습에 나간 것인지 누구와 놀러갈 것인지 고민하게 된다.

선택

마이크로와 놀러간다.

나오리에게 물고기 전에 돌아간다.

시애틀의 무심코 간다.

GUIDE

육상 연습을 꾸준히 해오던 나오리의 보감도를 돌릴 수 있다는 것은 이미 눈치챘을 것이다. 물론 여기서 아무런 다른 선택권을 골라도 나오리에게 골짜기 무탈에 지나지 않는다.

별수 없이 연습에 나가는 마사키. 연습이 거의 끝나고 나서 잠시 쉬려고 하는데 누군가의 웃는 소리가 들린다. 소리가 난 쪽에는 렌지 눈에 띄는 한 소녀가 서있고... 그 소녀는 마사키에게 말을 건다.

000000 : 뭐 재가...

마사키의 머릿속에서는 그녀의 모습이 아련히 떠오르고...

000000 : 뭐 재가... **물론이건 죄송합니다!**

000000 : 몹신은...

마사키 : 슬피 미안!

마사키 : 문 기억해!

이 때 나오리는 마사키의 연습이 끝난 것

을 알고 혼동상으로 거인 중 두 사람이 포옹하는 모습을 보게 되는데...



제1장 음악이 시작하는 미래

갑자기 안개은 예지아이는 아니어.

마미미 하트세



6년 전 갑자기 마사키 버린 뒤에 연락이 끊어졌었던 청심할 삼촌. 내성적이고 소극적인 면이 있지만 근본은 실랑하고 생각이 깊은 소녀. 나오리라도 소꿉친구로 후회하지않도록 하는 사이였다.

몇 추억을 떠올리며 마사키는 첫 사람 상대를 앞에 두고 번기려한다. 나오리도 당황해 소울친구였던 마미미와 재회하게 되고, 마사키는 두 사람과 함께 집으로 돌아와서 마미미와의 옛일을 생각한다. 그때 나오리가 무슨 한 생각을 하나에 편찬을 주는데...

선택

시끄러워, 울어있는 소리하지마.

나오리의 만남을 허물려고 있었어.

...그래서? 무슨 일했는데?

GUIDE

특별의 보감도가 올라가는 선택문은 아닙니다. 마미미의 경우라면 후일을 떠올릴 때는 선택으로 고민이 뒤따라 사경의 결말을 볼 수 있다.

학교로 전학 오는 것이 아니어라는 것을 알 마사키. 새 사람은 옛날에 자주 놀던 신사비 언덕으로 올라간다. 그곳에서 또 다시 마사키와의 옛날 일을 생각하는 마미미. 저녁에는 집으로 마미미가 전화를 걸어온다. 무언가 할말이 있는 것 같지만 동생의 양해로 말을 잊지 못하는 마미미. 역시 마미미는 마사키를...

9월 30일

수업이 끝나고 마미미의 집정리를 생각 해 낸 마사키.

선택

마이크로 도와주러 가볼까?

나오리라도 놀라서 도와주러 갈까?

부활이 끝나고 나서 잠깐 모습을 보여줄까?

GUIDE

무엇을 선택하든 결과는 마찬가지. 다만 나오리에게 먼저 이야기를 해보면 부활도 확실해 나가는다는 믿음을 좀 주었으니 보감도를 돌려주면 어떨까요!

나오리는 자신이 먼저 가 있으면서 부활이 끝난 다음 오라고 한다.

선택

음, 역시 가지.

아침 수업고 여긴 나오리에게 맡길까?

GUIDE

나오리를 부르면 어떤 선택이 나온다. 위에서 말했듯이 부활은 확실해 나가는 것으로 나오리에게 맡기는 것이 좋다.

부활이 끝난 후 마미미의 집으로 가보면 아직도 요복군부 중, 죽어 있을 도마주이아 할 상황이다.

선택

가련히 모습을 지켜본다.

아팠든 상처를 덮어준다.

무거운 물건을 중심으로 정리해 준다.

GUIDE

선택시 특별한 것은 없다. 보감도와 별 상관이 없을 수도 있다. 하지만 지금은 나오리가 상처를 열고 있으니 나오리를 도와주도록 하자. 마미미의 공작 사냥은 당면의 무거운 상처를 들어주어야 한다.

정리가 끝난 후 차를 탄번의 마미미는 내일은 새 사람이 미미의 인후 편지편에 가까이 축하하고, 피니에서 일어나게 되었다... 두 사람이 요리하는 것이 좀 불안하게 보인다.



선택

침 만드는데 맛보려 건다.

아팠든 먹을 수만 있다면 뭐라도 좋아

입질 맞기라도 도와줄까?

GUIDE

무임군이 상당히 행복한 용이라는 것을 실감하는 장면 중 하나다. 어쩌면 이 성격이 나쓰리의 보검도를 좋아하는 것일지는 잘 알 수 없지만, 나쓰리의 보검도를 좋아하고 싶다면 당연히 겁질 벗기는 걸 도와주어야 한다.

5억 30억

역 앞에서 나오기를 기다리게 된 두 사람. 역시 시간대상 나오리답게 20분이 지나도 오질 않는다. 이래도 기다릴 것인가 아니면...

선박

좀더 가려줄래?

이렇게 되면 나오리를 데려오게 되지

GUIDE

여기서부터 공격의 방향이 크게 갈라지게 시작된다. 이제 보검도가 오락가락할 기회가 점점 줄어들어 어떤 두구를 공격할지 마음을 정리해! 미니마를 공격할 경우에는 좀 더 기다려보면 된다.

결국 나오의 결까지 가까워는 미니마. 나오리는 저기가 없으면 두 사람이 재미있게 놀았을 텐데 뭐 그리하는 무도 일한단. 미니마는 저기가 먼저 가라고 말해 놓고 무슨 소 미니마 나오리에게 편지를 준다. 나오리는 미안하더래 반성하는 듯한 기색을 보이고.. 겨우 모인 세 사람은 요리사라도 출몰했다. 길을 좀 쉼 후 미안한 전직전에 들어간 세 사람. 미니마가 친절하게도 여러 가지를 알려준다. 특히 인연을 끊는 보석이란 장식품에서 미니마는 나름대로의 의견을 펼치는 데..

선박

살고 있었던 인연 여러 가지 알고 싶어?

나오리는 뭐가 느꼈어?

음... 재수가 나뉠 것 같은 기분이 들지만

GUIDE

역시 중요한 선택권. 어쩌상일지는 모르지만 이렇게 선택해야 나오리가 좋아한다. 미니마가 무언가 느꼈는지 물어보면 미니마의 보검도가 움직이기 시작! 정말 미니마의 보검도를 어느 정도 움직여주지 않았으면 선택하더라도 미니마와의 스토리로 돌아갈 수 없다.

이때 뭘 선택하면 못한 여자가 나타나 미니마의 의견과 미니마가 하고 있는 복잡함이 잠시 관심을 보이더니 사라진다. 이상한 여자... 나오리는 미안하 인연 미안한 존재를

한 번 언급하고 미니마에게 어울리라고 물어본다.

선박

알삼 봐던던 죽장 죽이 행지 관해...

도둑같이 보일 리 없으니 포즈 취하지 마

미우미의 숨쉬가 좋은 거겠지?

물아가는 길에 미니마는 피곤한 듯 미니마의 어깨에 기대어 잠이 들고...

선박

동작이 지 않고 가만히 있네다

편지 나도 불러오는데...

음... 조금 부끄러운데...

GUIDE

영원 미니마 공격중이라면 움직이지 말고 가만히 일어서 취지만 이름 되면 의미 미니마 공격 스토리로든 돌아가기 힘드로든 선택을 한다해도 별 영향은 없을 것이다.

나오리의 편류와 자신도 잠에 드는 미니마. 잠잠에 나오리의 시파가 풀리는 듯하다. 오늘은 취해서 정말 기쁘다고...

제2장

달리기 시작한 이유

6억 1억

미니마와 같이 들렀던 첫 날 학교에서 미니마, 사에코 등이 미니마와 미니마가 소꿉친구라는 것을 알게 된다. 그리고 나오리, 미니마, 미니마는 이제 만났던 이상한 미래상이 이 학교의 영과교사로 임시 부임하게 된 사실을 알게 된다.

미치통 사미미야



미국에서 귀국한 데비로프 스키터. 후천의 일 때문에 해외에서 같이 생활한 탓인지 성급하고 밝은 성격. 사에코 교단에 서는 것은 처음일 것이다. 평생 수업을 맡지 못하더라.

뒤쪽 놀라운 것은 이 선생님은 미니마와 이미 전부터 있던 사이였다는 것. 선생님의 아이지와 미니마의 아이지가 서로 활짝 미안에서 유적 발굴 작업을 했던 것이다. 이런 것도 인연인 것일까? 아무튼 수업이 모두 끝나고 연습에 나가는 미니마.

선박

어떻게 진지하게 연습해볼까?

오늘은 기쁘게 놀리는 정도로 해볼까?

대체도 기억하고, 혹은 밖에 없네

연습 중 미니마가 찾아온다. 혼자 학교를 돌아다녀 보는 것 같다.

선박

종아 후스시이 되면 마...를 안 해볼래?

음... 안 해볼래? 하지만 연습을 중단할 수 없지...

이, 그리고 나오리에게 안 해볼래? 그리고 부끄러워 어떨까?

인연은 나오리에게 걸리고 계속 연습하자. 그리고 오늘 레굴리 발표에서 미니마는 레굴리로 선발되는데... 미니마와 함께 걸음으로 돌아오던 중, 미니마는 나오리의 내기를 기억하고 나오리를 찾아간다. 아이들과 놀고 있는 나오리. 과거 자신도 유적인 시절에는 보모를 좋아했었다. 나오리는 그 당시 보모였던 자기 연인을 미니마가 좋아했었다고 말하는데...

선박

그런 걸은 날의 달만큼 이차로

보도기 풀았어

지금도 연이네

아무튼 그런 파장에 나오리는 미니마에게 신사 정대의 청소를 시키고, 같이 청소를 도파른 미니마는 그래서야 자신이 레굴리로 뽑힌 것을 가르쳐 준다. 나오리는 부끄러워 기뻐하는데...

선박

이와 미야, 나오리 내색에게 속고 있는 것 아니야?

워, 좋아... 조금은 나오리의 도움이 안 되고

GUIDE

이자로 나오리의 중음이 속지 않고 확실하게 내기의 조건을 살기시키는 미니마. 결국 나오리는 아르바이트를 하게 된다.

6억 2억

이렇게 워드 때문에 지각할 뻔했던 중 지한 연연을 풀어놓는 미니마. 수업시간 중 에 사에코와 미야코는 미니마의 귀국 환영 파티를 미니마의 가게에서 열자고 제안한다. 기적이 속사투로 연습에 나가는 미니마.

선박

진지하게 연습해 볼까?

오늘은 기쁘게 놀리는 정도로 해볼까?

레굴리에 참가도 했으니 특출이로

연습할 때 사에코가 찾아와 미니마에게 달리기 시작한 이유를 물어본다. 또 다시 미야코는 떠올리는 미니마. 미니마가 미안한 날 전파를 띄우다가 넘어지는 옛 추억. 웃기고 싶었지만 찾아가지 못한 기억.



연습 도중 아사키는 메갈리가 1명으로 줄 있다는 소릴 듣게 된다. 결국 선배가 아니면 자신이 나가야 한다는 이야기다. 선배는 자신과 승부를 내서 이긴 쪽이 대외에 나가자고 제의해준다. 아사키는 고연하게 된다.

선박

아무런 연습할까?

기본전형을 육상에서도 불러달까?

GUIDE

연습을 하게되면 나오리를 만나게 되고 독상으로 돌리려면 미사키를 만나게 된다.

연습 중 나오리가 찾아와 지프지프를 타고 오서 미사키의 기본을 물어본다.

선박

승부하고 싶지 않은 이유 미한 어떤?

하지만 나는 나년도 있고...

GUIDE

아차의 선배와 승부를 내지 않으면 스스로 리 정해지게 됩니다. 위와 같이 선택한다. 무엇을 선택해도 결과는 같아지지만 계속해서 승부를 내려고 하지 않으면 싸드일명으로 갈 수도 있으니 주의할 것.

물러설 이유는 없다. 사실 선배라면 미안하지만 절대 포기수 할 입장을 안 미사키. 연습도 끝내고 가져서서는 패의 준비가 완상이다. 나오리가 늦었지만 모두가 오고있고 나시 즐거운 패치가 일어난다. 패치가 끝난 후 나오리는 아사키를 데리다 주라고 말하는 때...

선박

그동안

두사람 다 바래다주자

결국 두 사람 다 바래다주게 되는 아사키.

69 39

아침 일찍 일어난 아사키.

선박

좀 더 잘야?

아침훈련은 나갈까?

훈련에 나가니 나오리가 있다. 나오리는 훈련이 끝난 후 미사키의 훈련화를 보여 줌이 남았으며 새로 시는 것이 어떻겠냐고 말한다.

선박

음...그런가?

아직 쓸 수 없으니깐 괜찮아

신발에 가렸을 걸까?고나 할까?

영이 수업시간. 아침훈련 뒷연지 좋고 있던 미사키가 미치루 선생에게 끌리고 있었다. 백스드의 배식을 강요하는 미치루 선생. 주위에 도움을 청해보면...

선박

미코에게 물어다

사예코에게 물어본다

은자 어떻게든 해본다

GUIDE

정말 잘 믿는지 최후의 가는 선택은 무엇이든 선택해도 지는 결과는 똑같다. 아무런 변화도 안 생기는 선택권.

결국 미치루 선생으로부터 엄청난 양의 숙제를 떠맡게 되고... 야코와 사예코도 더 붙여 숙제를 떠맡게 된다. 이제 이 숙제를 어떻게 할까?

선박

벌써 물어가서 하는 수밖에 없군

이렇게라도 모두 완담해서 할까?

음... 확실히 미안 대외 도움이 되는 사람은

GUIDE

일단 무엇을 선택하든지 미사키가 되든 도와주게 된다. 나오리 공작에서는 혼자 짊어 돌아가 숙제를 미쳐야 하지만 미사키 공작 사내는 도움이 되는 사정인 미사키에게 부탁하면 된다. 당, 모두에게 분담을 해주게 되면 보너스 CG를 한 장 볼 수 있다.

노력하는 수밖에 없다고 생각한 미사키. 요즘부터 이코퍼미트를 하게 된 나오리와 함께 가게로 간다. 밤에 들어가 숙제를 시작하는 미사키. 도저히 무리인 듯한 숙제의 앞. 나오리는 이를 잘 알았으며 지원금으로 마나미를 데려온다. 두 사람은 숙제를 시작하고... 미사키는 미사키의 일어실하게 놀라면서 미안 분위기를 느낀다.



선박

음...가쁘게하고 할까?

아, 아니 아무 것도 아니라...

해해, 좀 피곤한데 수면이 좋을까?

두 사람이 모인 분위기에 뒤떨어진 이해자를 가지고 들어온 나오리. 잠시 쉬면서 방법을 보게 된다. 미사키의 어릴 적 사진들과 최근에 찍은 사진들을 보는 미사키와 나오리. 두 젊은 제이들이 하지만 사진이 없는 아사키는 좀 후회해진다.

선박

이제부터 무리들고 시즌을 딱자

다들 믿어는 아니미의 사진이 보고 싶어

지, 슬슬 계속해서 시작할까?

분위기를 정리하고 다시 숙제를 시작하는 미사키.

69 49

정말시간. 도착식을 안 가지고 와서 결국 메달도 못 받게 된 미사키.

선박

오전밖에 밖에서 여유 있게 먹이볼까...

벌리 먹고 조금 몸을 움직여 볼까?

GUIDE

근성생자를 좋아하는 나오리를 위해서라면 당분간 식부 운동을 해줘야 한다. 당, 밖에서 정식을 먹게 되면 보너스 CG이 확장...

연습 도중 나오리가 피서 도와준다. 운동장 안쪽에는 축구부원 시미자키의 모습도 보이는데...



수업 후 또 고민에 빠지는 미사키.

선택

—그림이야?

이나나— 역시 연습에 나가자**선택**

준비운동에 중점을 둔다

스토프 연습에 중점을 둔다**아무튼** 패는 천부를 부러내고 연습한다

연습은 나오리로부터 지극 빠른 대로 스타트에 중점을 두기도 한다. 연습 중 또 나오리 그리고 마나미가 와서 응원해 준다. 그런데 이상하게도 노에미가 운동장에서 와 축구부의 연습을 오늘 없다고 물어보는데 무슨 일일까?

침묵도 들어와 쉬려고 하는 마사키에게 나오리가 아르카이드를 마친 후 스포츠 마사기를 해준다. 아르카이드 하지만 좀 이상한 기분이 드는 마사키.

선택**이** 이제 됐어, 그만해 줘!**장말**.. 빨리 끝내 줘**직접** 백전다면서 아직 서투르네

결국 풀 코스로 마사기를 받게 된다.

64 69

마이크가 또 무슨 정보를 알아 모양이다.

선택

미안 지금 바빠

대해 뭐야?

아침 수 있고 상대해 줘?

GUIDE

가까이 와서 선택, 후텁을 선택한다 해도 결과가 달라지지 않는다.

미치루 선생의 학교 내 밑에실업가 보드. 약간 관심이 가는 마사키. 마이크와 함께 조사에 동참하게 된다. 밑에 장소는 어디일까?

선택**인기**책이 책은(아마도 그림) 도서관**아무도** 읽는(그림지도 모르는) 양호실

의표를 읽어 식당

GUIDE

어디를 갔다봐도 달라지지 않는다. 다만 나오리의 열골을 볼 수 있는 양호실을 선택한 것일 뿐. 도서관으로 갔다면 마나미의 호감도를 올릴 수 있는 창고가 생긴다.

양호실에는 나오리가 있었다. 어떻게 해야 할까?

선택

여기서는 전략적 후퇴 할 수밖에

안을 확인하는 쪽이 먼저지...

나오리에게 사랑을 말하는 건이 늦지 않을까?

양호실을 빠져 나오면 결국 햇소문을 깨뜨린 미야코는 미치루 선생에게 걸려 또 다시 속에 선물을 받게 되고, 학교에서 가깝게 돌아오니 노에미가 스케이트장의 피켓을 준다. 나오리와 디너라고 한다. 그렇다면...

선택**마나미**에게 스케이트를 권유한다**나오리**에게 스케이트를 권유한다**두 사람** 다 권유해 볼까?

나오리는 카나키도 같이 가자고 하고 결국 세 사람이 또 같이 스케이트장에 가게 된다.

64 69

일찍 일어난 마사키. 아침에는 무얼 하지?

선택

—다시 지자

장도 달 걸 조깅이라도 할까?

조깅 코스는?

선택**연습**하기엔 코스로 괜찮겠지?**오전**엔에 신사의 계단 등목이라도 할까?

신사에서는 아침부터 청소와 하고 있는 나오리를 보게 된다. 찾길의 아르카이드 경치서 피곤할텐데... 마사키는 미안한 마음을 가지게 된다.

학교로 오면 마나미에게 별해는 시바카키 모습을 볼 수 있다.

선택**그러**면 난 부활이 있어서...

.....

MR..(가) 바쁘다고 할까?

목인한 채 연습을 하러 가자. 오늘이 연습은?

선택**말과** 후 피곤함을 날리지 않기 위해 가볍게**스프린트** 연습애를 확실하게 한다**무턱**대고 연습한다

연습을 마칠 줄 되면 마나미가 푸키봉시를 들고 찾아온다. 동생에게 주려고 만든 것이라고는 하지만 마사키에게도 줄 모양인 것 같다.

**선택****하지만** 불쌍한데 줄 선물 아냐?**관**..(가) 맛 볼까?

미안하지만 마나미의 호의를 물리치는 마사키.

64 69

스케이트장 약속 날때. 역시 줄 높은 나오리를 데리고 스케이트장으로 GO! 초보적인 마사기를 놀이하는 나오리에게 마사키가 응원한다.

선택**원**..(가) 잘 알았다 나오리..송부대**이런** 내색은 나빠려두고 두 사람이 연습 하지 마..(가)?

결국 나오리에게 또 한번 제지당 하는 마사키. 들어오는 길에는 전철이 너무 붐비자 나오리는 마사키의 팔안에 서있는 모양이 된다. 묘한 분위기가 흐르는 두 사람.

**선택****이**와 나오리...일지마...**괜**..(가) 지리 바랄까?**조**금만 더 참아...**64 69**

아침 또 다시 고민을 하는 마사키.

선택

—역시 지자

자..(가) 훈련해 나갈까?

나오리도 어쩔없이 훈련을 보려온다. 신해와의 승부가 어떻게 될지 물어보는 나오리.

선택

에릴까..

최선을 다 했어**이**런 승부는 이긴 가나 다름없어

수업시간에는 지뢰로 나오리가 졸고 난다. 역시 아르피코 때문에 피곤한 모양이다. 열이 시간이 갈수록 나오리는 사원을 멀리 이사키를 찾아왔다가 마나미에게 잘 대해주는 시바키의 모습을 보고 우울해져 돌아간다. 노에미...

연습에 나간 이사키는 또 고민하고...

선박

역시 선택이 나가는 편이 좋지 않을까?

아무튼 할 수 있는 데까지 해볼까?

연습 도중 노에미가 쓰러졌다는 말을 나오리에게서 듣는다. 걱정이 되어 뛰어가 이사키, 결국 빈혈로 쓰러진 노에미를 들쳐 업고 학교집에 오른다.



그런 모습을 보고 나오리는 조금 지쳐하는 듯이 이사키에게 말을 건다.

선박

마음하곤, 문란한 녀석이라

나한테도 상냥하게 대해줄까?

상당히 신경 쓰이지?

64 94

아침마다 또 고민하는 이사키...

선박

역시 선택이 나가는 편이 좋아

연습에 나갈까?

나오리도 도와주고... 하지만 아직도 사울 속으로는 고민이 된다.

선박

미결코 괜찮은 걸까?

역시 나는 내년도 있고...

아무것도 아니야...

고민하는 이사키를 따뜻하게 안아주는 나오리...



64 104

드디어 승부의 날 나오리처럼 마나미가 응원 온 가운데 이사키는 선배의 말대로 자신 이 일고 싶은 이유를 위해 달린다. 지금 이사키가 달리는 이유는... 결과는 이사키의 슬러 마사키는 대외에 나가게 된다.

64 84

학교에서 마사키는 3학년 여자들에게 타 나미가 시바키에게 질긴다는 걸 깨달았다 는 요청을 듣는다. 마나미가 시바키일까? 아무튼 연습에 나가면 사에코와 미야코가 싸우는 이벤트가 일어난다.

선박

아무튼 화력대결은 큰일이다 나미리두자

아아 정말 시끄러운 두 사람이군

GUIDE

무엇을 선택하든 CG를 볼 수 있다.

조금 시간이 발생한 후 도서관으로 가 마 나미를 찾아보는 이사키. 도서관원인 마나미 는 책을 정리하는데 여념이 없다.

선박

나도 돕지

아무 것도 모르는 사람이 순서대로 권할까요?

...나오리도 불러줘서 도와줄까?

나오리까지 불러 도서관리를 돕던 중 마사키는 쓰러지는 마나미를 받기 위해 넘어져 다가가 그런 벌목에 무상을 입는다. 하지만 나오리에게는 말할 수 없다고 생각한 이사키... 그래서 무상을 즐기는데...



정리가 끝나고 카라오케로 간 세 사람 음 착한 나오리의 노래가 현열이 이어지자 피가 난 이사키가 승부를 요청한다.

선박

아니, 나오리를 불러줘 뭐

뭐 그렇게까지 말한다면 받아주지

정말 왔으니까 아이(3)를 넘겨

그러나 역시 꽤해 질모로 돌아와서 마사키는 가게 안에서 그 3학년 여 선배들을 보게 된다. 그리고 그녀들에서 시바키가 노에미를 찾는 이야기를 듣게 되는데...

64 124

그런 이유로 인해 결국 학교에서 시바키를 불러오는 이사키, 시바키는 거만한 태도로 충성을 맹시 않는다.

선박

관계에 있어

그것과 이것은 별개야

결국 두 사람은 주체권을 하게 되고 나오리는 어디서 나타났는지 두 사람을 달래게 된다. 앞으로는 치료받는 마사키, 끝내 부 살에 대해서는 말을 하지 않는다.

제3장 끝 앞에서...

64 134

학교가 끝나고 나서 가게에 와서 노에미 혼자만 있다는 것을 알게 된다. 노에미는 피아노를 치면서 그 동안 있었던 일을 이야기해준다. 그리고 마사키가 시바키와 싸운 일도 나오리로부터 들었다...

선박

...무슨 소리가?

내 재킷대로 한 일일뿐...

내가 여행생이거든 누구라도 똑같은 일일 할거야

GUIDE

노에미와의 이벤트는 어쩔 수 없다. 둘 생을 생각해서 마음을 담아서 선택하라. 뭐 선택하든 별 상관은 없지만... 아야, 그랜드 어 게임의 진정한 히로인이 아니었나!

아무튼 모른 채하는 이사키.

노에미 : 오빠가... 나의 연... 아냐... 나 없으려 드 계속... 오빠의 여행생이라고 생각!

아무튼 노에미는 이 일로 다시 웃음을 찾



게 될 것 같다. 밤에는 또 나오리가 찾아오는 코트도 마사키를 해준다. 발목부분에 상당한 고통을 느껴지만 내성하지 않으려고 하는 마사키.

선덕

좀 더 상냥하게 하라구...

사들라--

이, 이제 왔으니야

부상을 숨기는 편이 좋은 것일게 생각하
는 아사키

선덕

하지만 나는 하지 않으면 안돼

슬라기 고백하는 편이 좋았을까..

비도 오고 내일 대회도 있고 해서 아사키
의 집에 묵게 된 나오리. 아사키는 새벽에
 일어나 나오리와 대화를 나눈다. 같이 안 오
나는 질문을 하는 나오리..

선덕

함--

천이 그렇지 않아

오늘 비 때문에 중지되지 않을까?

간장을 끌어주셨더니 나오리가 주문을 걸
어준다 한다.

선덕

말도 없어--

놀리는 거야?

무슨 주문인대?

눈을 감으라고 하는 나오리. 실마 뺀
하늘을 기대를 하는 아사키지만 돌아오는 것
은 따귀뿐.

6월 19일

드디어 대회의 날이 밝았다. 나오리와 마
나미의 응원에 힘입어 자신감이 생긴 아사
키. 부상에도 불구하고 당당히 우승을 해낸
다. 물론 부상이 돌풍나 나오리를 놀리게 만
들었지만..

6월 19일

학교. 점심시간에 다 같이 모여서 도시락
을 먹게 된다. 그런일 중 미야코의 의뢰대로
모두들 아사키의 가게에서 피리를 하는데 의
견이 모아지게 된다.

결국 또 아사키의 가게는 친구들에게 권
령당하고 가장 늦게 도착한 미야코는 학교의
7대 불기사의를 불러 가져와 일행을 학교로
가도 온다. 이곳에서는 할 수 있는 선배지를
한 번씩만 둘러보면 피로도 부담 없이 케일
을 진행시키자. 특별한 장소이다 싶지만
나오리만 모두 큰 영향을 주는 것은 아니니
걱정 말자.

(북도에서)

선덕

아--물건해--

음--남자나와 피렌체(이)

해? 잘 모르겠어--

(교실에서)

선덕

후후. 여기선 좀 놀래게 볼까?

미, 미야코의 호기심이 다 가실 때까지 기다려야--?

나도 알겠지 기타

GUIDE

나오리라는 직결적인 강자가 없는 부분
이어 같이 영보치 7면 미야미의 로깅도
가 둘러가나 참고!

한 번씩 둘러보고 나서 구교사의 근처로
가서 일행은 또한 불빛을 보고 도망치게 된
다. 나오리하고만 남게 된 아사키. 일행을
찾아야할텐데..

선덕

교시 안으로 가보자

교문에서 기다리자

결국 교문 앞에서 일행을 만나게 된다.

6월 19일

어제의 아이기도 불을 피우는 사에코와
미야코. 미치루 선생님이 나타나 자신이 어
제 속적이었더 그 불빛은 자신의 최종전동
이었다는 사실을 밝혀준다. 더불어 무인으로
학교에 침입한 피로도 또 다시 엄청난 속제 선
물을 주셨는데... 연습도를 아사키는 어느
계 대회 우승으로 화급생 사이에 인기가 높
아지게 된 사실을 알게 된다. 미야코는 나
오리에게 정신차리지 않으면 뺨칠 거라고 말해
주는데..

오늘은 나오리의 아르바이트 마지막 날.
그간 미안했다고 사과하는 아사키에게 오히
려 자신은 아사키의 가게에서 일하게 되어서
더 기뻐한다고 말하는 나오리.

선덕

이런(이)이(이)하고 싶으면 언제든지 와라

또 내가(이)일?

지금(이)까지(이)만(이)어--수고했다

6월 19일

발목의 붓대를 바꾸어 양호실의 나오리를
찾아오는 아사키. 치료가 끝나자 누군가가
노크를 하고 나오리에게 리브레어를 건네주
는 것을 보게 된다. 곤란해하는 나오리. 아
사키의 기분을 미보는 나오리지만..

선덕

별로--

나오리 그 정도는 알아

잘 알아야 사귀니까?

나오리는 역시 안 지냈다고 말한다. 아야
도 나오리에게 이미 좋아하는 사람이 있기
때문?

6월 19일

학교집에 미야미가 같이 가져오 말한다.

선덕

음...

집까지 가져다줄게

집 근처까지만 같이 간 후 미야미는 신사
로 나오리를 만나러 간다. 아이들과 야구를
하고 있는 나오리. 잠시 낯선 추억을 떠올
리며 만화책을 둘러달라고 말하는 미야미.
이번엔 나오리가 만화책을 돌려주며 청소를
도쳐달라고 한다. 정말이냐 발언이 없는 관
계다.

선덕

진짜 싶어

정말 할 수 있지

6월 19일

미야미가 일요일날 다 같이 TVJL(동경 네
즈미 엔드)이란 곳으로 놀러가게 되고 한다. 프
리 캐스트도 6명이 생겼으니 다같이 가져는
것이다. 뭐 기뻐할 수도 없으니 노예미까지
교사로 놀러가기도 합치한 일행.

6월 20일

가게에 미야미가 찾아와서 아사키 근처
에서 나오리가 육상부의 선배와 같이 같이거
는 걸 봤다고 떠벌리기 시작한다. 육상부의
선배... 잠시 후 나오리가 찾아오지만 그
런 기록은 안보인다. 나오리는 잠시 노예미
와 이거를 후 후로 놀아가려고 돈을 꺼내
기 시작한다.

선덕

오늘은 내가(이)원(이)내지

이상(이)하네 항상(이)이상(이)부(이)재(이)

-아, 벌써 돌아오는 거야?

항상 신세지고 있으니 편히 낸다고 하니,
나오리는 얼굴을 붉히면서 그런 일 없다고
한다.

제4장

오매 당국 엇붙임

6월 20일

오늘은 일요일. 모두들 동경 내즈미 엔드
로 놀러왔다. 노예미를 데리고 소프트한 어
트러션을 골라 하던 아사키. 노예미가 사에
코를 들보는 동안 또 다른 어트러션에 도전
하는데..

선덕

잠만(이)대(이)천(이)문(이)개(이)선(이)해(이)도(이)전(이)행(이)하(이)?

이(이)만(이)은(이)고(이)스(이)트(이)아(이)리(이)브(이)어(이)먼트(이)로(이)가(이)볼(이)까(이)?

아사키는 한 가도 결국 나오리와 함께 돌
아가게 된다. 하지만 나오리는 전혀 무사하
지 않고 주위에는 커를 손님들만 가득한데..



선덕

조금만 무시위하거나 놀리는게 어때?

역시 이런 곳에는 커물이 오는건가?

너무 무섭지 않나?

밤이 되자 '컬티스컬 일투쟁'이라는 일종의 퍼레이드가 개최된다. 모두들 그 규모와 아름다움에 탄성을 지르고 미아리는 좀더 가까이 가서 보자고 한다.



선덕

그말은

이곳에서도 볼 수 있어

노예기도 있고 하니 사람들이 너무 많은 복잡한 곳은 피해야 하는 것이 오퍼널 도리. 이렇게 또 하루가 지나가고

6월 22일

이제야 피로 때문인지 마사리가 풀었다. 그런데 왠지 마사리의 태도가 이상하다 무슨 일이 있는 것일까? 학교집에 나오려는 아케 공 마사리의 걸음이 다가오는 것을 알려준다. 어떻게 있고 있던 마사키. 지금까지서도 나오리의 할배 선물을 사러간다. 어떤 선물을 살 것인지 물어보는 나오리.



선덕

명상사에 감사하는 마음을 담아서

아무튼 비할 것 같은 물건들

가능하면 오래동안 애용할 수 있는 물건들

GUIDE

이 부분에서는 확실히 보강도가 올라가는 사안이 적화되지 않았다. 마사리의 공학 중에서도 이 섹션을 하게 되면 마사리의 보강도가 올라간다.

물어가는 길에 나오리에게 부언가 해주려는 마사키. 나오리는 갑자기 뭘 선물이나고 반문하지만...

선덕

마니미 만들은 불려주나!

뭔가 갖고 싶다는 뜻한 눈으로 보지 않았나?

원. 뭐... 오늘의 답례다

나오리는, 그런 커퍼를 한은 사달라고 한다. 그런 와중에 마니미와 함께 거리로 나온 시바자키와 부당한 마사키. 시바자키는 이렇게 선물을 사려고 같이 다니는걸 보면 두 사람은 소꿉친구 이상이 아니라고 물어본다.

선덕

무... 무슨 소리하는 거야...

...그래서 어했다는 거야?

내가 언지로 부하인 거다.

화를 참고 일단은 짐으로 돌아온 마사키. 가게문을 닫을 때쯤 되어서 마니미가 찾아온다. 그녀는 마사키의 품으로 달려온다. 마칠 지나가던 나오리는 이 장면을 잘 봐서 목격하게 되고...



나오리 : 해~구려 마니미~?

나오리 : 그 그대가~저 두 사람~ 잘 되어 가는 것 같아...

나오리 : 뭐야~ 그대가~

나오리 :이 참태하면 안 되잖아 또 인쇄해 온 내일 불려주지

나오리 :그 그대가~ 저 마니미~ 아케 나오리~ 처음부터 알고 있었을 텐데...

나오리 : 어떻게 듣지는 걸... 처음부터...

나오리 :꽃

달리가는 나오리.

가게 안에서는 마니미가 마사키에게 말한 다.

마니미 :싫지 않아...

마니미 : 췌~?

마니미 : -오 좋아지만... 싫어...

마니미 : 그, 그대...

마니미 : ...

마니미 : 하지만... 인쇄사와... 인쇄사도 돌아오는...

마니미는 아버지의 일로 인해서 다시 더 안락로 돌아가게 된 것이다. 아케 그 전화를 받고 오늘 하루 모습이 이상했던 것이다. 마니미는 자신이 승인 권부터 전해주고 싶은 말이 있었다고 말한다. 그것은 역시 고백일 것이다 그러나...

선덕

마니미가... 나물?

...하지만 지금 내가 좋아하는 건?



나오리에게도 마음을 굳힌 마사키. 마니미에게 사파라화한 마니미는 신경 쓰지 않라며 조용히 돌아간다.

6월 23일

다음날 학교에서 마니미는 물론 나오리까지 마사키를 괴롭히는 눈치다. 이제서야 삼각 관계 구도가 뚜렷해지는 것인가?

6월 24일

독상부 인쇄에게 고인을 털어놓는 마사키. 자신의 기분에 충실하다는 보편 다양한 소리를 해대는 선배. 결국 결정하는 것은 나 자신. 그녀는 마음에 적당히 나오리와 함께 걷고 있던 독상부 선배가 따로 이 사람인 것을 알게 된 마사키. CD를 빌린 것만이었다. 역시 미아리의 정보는 믿을 것이 못된다. 아무튼 CD를 인쇄대신 가짜다주게 위해 신사로 찾아가는 마사키. 두 사람 사이엔 묘한 분위기가 흐를 뿐이다. 선배가 이야기한 것을 생각하니 자신의 기분에 충실하려고 하는 마사키.

마니미 : 나오리 미안해... 항상 복만 쟁기고...

나오리 : 응응~, 마니미~ 뭐라고 생각할 것 없어요...

마니미 : 그대가... 잘 됐다 혹시 내가 인쇄해 복만 쟁지는 존재가 아닌가하고 생각했으니...

나오리 : ...

마니미 : ...

마니미 : 나오리...

나오리 : ...

마니미 : 나... 나물...



나오리: 잠깐...
 마사키: 해?~
 나오리: 안 뭐~
 마사키: 해?
 나오리: 혹시 안 해~
 마사키: 나오리~?
 나오리: 못
 마사키: 예 나오리?
 나오리: 오지마!
 마사키: 온!
 마사키: 나오리!
 나오리:
 마사키: 아! 대개 왜 그러는 거지!
 나오리: 오지 말라니까!
 마사키: 가다가 나오리!
 나오리: 오지 말고도 쓰러져!
 마사키: 가다가 나오리~! 아! 가다가!



나오리: 못!
 마사키: 아~
 나오리:
 마사키: --나오리--
 나오리: --안 뭐-- --안 뭐-- 나--

제5장 계속 생각에 있어 지극도...

6월 25일

어제 나오리는 마사키에게 카나미를 해산하고 싶지 않다고 더 이상 말하지 말라고 했다. 그날 밤 잤으면서, 마사키의 마사키에 대한 마음이 진실이란 걸 알고 있는 나오리. 학교에서의 분위기는 여전히 병신이다. 미야코는 마사키가 전하 건다는 사실을 모두에게 알려주고 나오리는 마사키에게 왜 자신에게 안 말았냐며 질책한다. 마사키를 좋아하는 마사키를 어떻게 할까? 마사키를 제

선택

그래도 자신의 기분을 속이지 않아

알고 있지만...

나오리는 다시 도망치고

6월 26일

학교에 오자마자 사에코와 미야코가 세사람 사이에 무슨 일이 있었냐며 물어온다.

선택

별로

---글쎄

그렇게 보았어?

언제라도 힘이 되어줄테니 고민이 있으면 말하라는 미야코의 사에코. 미안... 엑스트라에게 할 말 따로 없어. 연습에 나간건 이번엔 놀랄게도 디오카가 육상부 선배의 공격이란 사실을 알게 된다. 노에미에 취한 후는 그 땅 차이다. 선배는 나오리한테 약간 마음이 있었던 사실까지 알려준다.

선택

아... 선배...

그대지 나한테까지 말 안해오...

침으로 돌아와 또 고민에 빠지면 노에미가 앞으로 찾아와 상담해 준다. 노에미는 전부터 나오리를 좋아하고 있다는 걸 알고 있었다고 한다.



선택

내가 뭘 알아

역시 내 탓이다

노에미는 나오리도 마사키도 호호 마음을 잘 알네! 자신의 행동에 무리될 일고 생각한대로 행동하라고 조언해 준다. 역시 북한 동생 노에미.

6월 27일

학교는 여전히 별일만 분하기이지만 사에코와 미야코는 마사키의 생활 패턴 계획을 꾸미고 있었다. 역시 말쑥은 마사키의 거. 나오리도 오긴 좋다고 했지만...

육상부 연습에서 선배는 마사키에게 물어 본다. 혹시 고백했느냐고...

선택

비슷한 거예요

그 내의 날엔에 생각하고 있지 않아요

그책 꾸미 말라기 없어요

선배 역시 자신의 기분을 충실하다고 충고해 주고...

6월 28일

신사로 찾아가는 마사키. 나오리는 여편이 마사키를 괴롭힌다. 왜 자신을 괴롭히고 붙는 마사키. 나오리는 대답이 없다.

선택

---완전 뭐---

알았어... 더 이상 안 물어볼래...

내가 이상한 소리하지 않아서 다행이었어...

하지만 이번엔 나오리가 마사키를 붙여 준다. 그리고 역시 나오리가 마사키에게 고백해 준다. 세 사람의 관계를 깨고 싶진 않지만 더 이상 자신의 기분을 속일 수 없다고...

6월 29일

마사키의 생일날. 지각이려니 생각했던 나오리는 결국 오지 않았다. 나오리...

6월 30일

마사키가 떠나는 날 역시 나오리는 오지 않을 것이다. 마사키는 이미 열차에 올라타 있다. 나오리에게 꼭 전할 말이 있다고 하는 데... 마사키는 결국 나오리까지 집까지 뛰어가기도 마음 먹는다. 청소를 하고 있던 나오리는 도저히 마사키를 볼 맛이 없다며 울먹인다. 하지만 마사키가 꼭 전해줄 말이 있다. 마사키를 설득해 뛰어가는 마사키. 다행히 열차가 출발하기 시작할 때 도착한 나오리에게 마사키는 지친다.

마사키: 미안해 나오리! 나-

나오리: 무슨 일있는 거야? 나지 말고~! 미-

---마사키~! 나 --난--

마사키: 울~! 무슨 일이 있어도 우리들은 소꿉 친구!

나오리: 마사키~!

그리고 떠나버린 마사키. 나오리는 결국 울음을 터뜨린다.

최종장 사랑이란 후회하지 않는 것

평소대로의 생활도 돌아온 마사키. 오늘도 마사키에게서 편지가 도착했다. 마당가에 서서 사진과 함께. 그리고 여름방학 때 이곳으로 놀러온다는 말도...

그리고 마사키와 나오리는 서로의 기분을 충실하게 살아가고...



스토리 공략
 미야코, 사에코, 미야코

나오리 편과 결속되는 스토리는 간단하도록 한다.

6월 30일

* 이번 편이 나오리 선택의 가이드를 참조할 것

선박

좀 더 기다려볼까?

어떻게 되면 나오리를 데려다 주지

기다려도 나오리는 오지 않는다. 전화를 걸어보면 먼저 출발하려고 말한다. 될 수 없이 먼저 떠나는 두 사람, 전신회에 들어가는 두 사람. 미안하다는 눈이 안 오니 눈으로 노는 눈이를 쳐보고 싶다는 마나미. 눈사람을 만들면 어떨까?

선박

아니 안들자 그런게 어울리고

아니 왜냐 안들어

눈속이라면 스쿠는 어때?

안전을 잘는 보석 앞에선 두 사람.

선박

살고 있었던 만큼 여러 가지 알고 있는데?

마나미는 뭔가 느꼈어?

음... 재수가 나쁜 것 같은 기분도 들지만

이런 경계를 알았지만 한 미대행인 듯한 어스가 마나미의 해석과 특전야에 관심을 보인다. 잠시 쉬면서 오늘 무엇이 가장 기억에 남느냐고 물어보는 마나미.

선박

이상한 여자잖아냐...?

마나미가 가지고 있는 목걸이일까...?

음... 안전을 잘는 보석일까?

GUIDE

별로 상관없는 선택문이다. 스토리상 목걸이냐 보석에 관심을 보이는 것이 올바른 선택이겠지만...

들어오는 길에 마나미는 어스에 기대어 싸고...



선박

목걸이지 말고 가만히 있었다.

한지 나도 물어오는군...

음... 조금 부끄러웠다

마나미도 즐기 시작한다. 그리고 이상한 꿈을 본다. 왜냐하면 날라리 한 어스가 등장하는데... 물론 서로 사랑하는 사이. 왜 갑자기 이런 꿈이?



**재2장
달리기 시작한 이유**

6월 14

미안아 전신회에서선 인연을 끊는 보석이 없어도 경비가 수사를 했기 시작한다. 마사키와 마나미는 아무 것도 모른채 학교에 첫 등교한다. 학교에서는 경찰 수사에도 협조를 하고 있는 듯한 미치루 선생과 다시 만나게 되고... 현술 중에는 마나미가 찾아온다. 학교를 돌아다니고 있다.

선박

풀어 휴식시간이 되면 마나미를 안내려줄까?

음... 안내려주고 싶지만 현술중 중단할 수 없고...

아 그래. 나오리에게 안내시켜달라고 하면 어때?

학교 이곳저곳을 안내하자. 순삭에 상관없이 그냥 돌아다니면 된다. 같이 걸으며 들어가게 된 마사키와 마나미. 돌아가는 도중 한 행자를 만났다. 고모다라는 이 행자는 미안아 전신회의 도난 사건과 관련해 그 전신회를 주최한 회사중에서 탈린 마나미에게 몇 가지 물어본다. 작무가내로 이것저것 물어보는 알부가 마치 마나미의 아버지를 댈인모로 보는 듯한 분위기다.

선박

마나미와 관계 있는 듯이 말하지 않아요

형사라고는 하지만 좀 너무한 거 아니냐?

날 무시하지 않았으면 좋겠군요...

고모다 행사가 끝나고 마나미를 길로 데리다 곧 후 전신회 가는 마사키. 이후의 내용은 나오리 공략과 똑같다.

선박

그건 젊은 날의 당연한 이치다!

보모가 좋아있어

지금도 좋아하

나오리에게 아르바이트까지 시킬 이유는 없다.

선박

어차피, 나오리 내색해도 고치는 것 아냐?

원. 좋아... 조금은 나오리의 도움이다 하고

이렇게 나오리의 공략하는 거리가 멀어지고... 저어는 마나미는 누군가에게 쫓겨 고 통사교를 당할 뻔 한다.



6월 24

마나미가 학교를 나오지 않았다. 몸이 안 좋다고 한다. 현술 때에는 해골리가 1명으로 줄어든 사실을 듣게 된다. 나오리가 와서 포기를 할 거냐고 물어본다.

선박

그런 건 마나미...

.....

하지만 나는 내년도 있고...

결국 일단은 선배와 승부하기로 한 마사키. 기본 전술 살아 육안으로 올라가 본다. 그곳에는 외국인인 듯 보이는 소녀가 있었는데...



길로 들어가려고 하면...

선박

오늘은 피곤하다... 곧장 들어가자

마나미의 병문안이라도 가볼까?

나오리의 녀석 벌써 돌아갈 건가...

마나미에게 거보된 여러 가지 이야기를 들을 수 있다. 역시 마나미는 마사키에게 호감을 가지고 있는 것이 분명하다.

6월 34

아침에 눈을 뜨고 또 고민에 빠지는 마사키

선박

어떻든... 현술에 나감이나?

새삼 안습한다해도... 병수 언저리만

그만두자... 역시 선배가 나가자만 해

GUIDE

어차피짓는게 모로지만 현술에 안 나가면 마나미의 호감도가 올라간다.



학교에 가면 나오라가 화를 낸다. 하지만 어쩔 수 없는 일. 쉬는 시간에는 미야코가 마나미에게 차두나라는 외국 소녀를 소개시켜준다. 차두나는 바로 이제 옥상에서 본 그 소녀다. 괜히 마나미를 알고 있는 것만대... 그러자 마나미의 목걸이에 손을 대자 갑자기 푸른 불꽃이 일었다. 차두나는 말없이 어디론가 가버리고.

중심시간. 마사키는 빵을 사러다가 얼떨결에 서있는 차두나를 보게 된다.

선택

어쨌든 내 유물을 사지 않으면 다 팔아버린다

사는 방법을 모르는 건가?

물 사지 않으면 실수 없는데...

어쩔 수 없이 대신 빵을 사주는 마사키. 차두나는 처음 먹어보는 음식을 이상하게도 어쩔지않 먹는다. 배가 고프도록이? 뭔가 생동 하나 하나가 이상한 차두나.

이벤트는 수업시간의 레포턴. 나미의 편을 들고 화사길.

선택

빨리 돌아가서 하는 수밖에 없군

이렇게 되면 모두 분당에서 실패

음... 확실하하면 해에 도움이 되는 사람은...

모두를 마사키의 집에서 숙제를 하게 되고...

선택

어쨌든 텍스트 책을 읽자

텍스트의 마지막 부분이 이해를 것 같이 보인다

가끔 알아 적을 듯한 코르본을 쓴다

GUIDE

역시 그다지 차이를 없는 선택중이니 안심하고 선택하자.

선택

나는 왜오냐 사해고를 봐라

우~ 조금 가르쳐 줬으면 심대대...

자급자급한 마루 문재원야

모두를 잠시 쉬면서 앨범을 보게 된다. 내용은 나미의 편과 같다.

선택

이해하면 우리들도 사진을 찍자

다음 번째는 미야코의 사진이 보고 싶어

자, 음을 계속해서 시작할래요?

6월 4일

유상부의 연습 도중 차두나가 손에 상처를 입고 지나가는 것을 보게 된다. 말을 걸어도지만 자신에게 상관 일라고 차갑게 말하는 차두나. 교정으로 이동해보니 그곳에는 마나미와 미야코가 기본 출제 하고 있다.

**선택**

괜찮을까... 차두나...?

그리고 보니 어째서 다치는...

니도 조금 실까...?

연습의 때로 배후편지 올러오는 마사키. 잠깐 수면을 취한다. 그리고 팔속에서 권의 그 날개의 공을 보 무는데...



연습 후 이제 침으로 돌아가려는데 마사키와 교장 실 밖에서 만난다. 그런데 갑자기 불쌍해들어 3명 나타나 마나미에게 복수를 하겠다며 말한다. 그를 달로는 편에 마나미에게 열어맞은 모양인데... 설마 마나미가 그럴 리가 없는데... 아무튼 위기상황!

선택

문답도! 선생에게 말리지 않으면!

기대하 마... 미야코 손대지 마!

기대하, 초조해 하는 모습이 보인다!

불쌍해들과 피리대치하면서 맞붙는 마사키. 수가 많아 연부적이다. 이때 치마자키가 나타나 불쌍해들을 해체한다. 이들을 다 양호일로 마나미를 데리가는 마사키. 마나미가 두려워하고 있다.

선택

아무튼 양호 선생도 같이도 불러오자...

잠시동안 같이 있어주는 편이 좋을까?

.....

잠시 뒤 시마자키가 양호일로 돌아와 마사키의 안부를 묻는다.

타쿠야 시마자키

수구부원 생활 모드로 레이스 스토리이다. 차가 총성 후보로 거론되며 실력과 자리스마 있을 제닌 선생 불쾌하다. 미야코는 상당히 인기파 인지만 나쁜 소문도 많이 나오고 있다.

연습에 나가는 마사키. 노예미가 그라운드 있다. 축구부의 연습을 보러온 것이다. 전에는 연습을 할 들어가니고, 무실진 많다고 마사키에게 물어오고...

선택

그, 그렇지만 아이요...

선배는 무심치 않습니까?

.....

6월 5일

노예미에게서 스케이트 티켓을 받는다. 누구와 함께 갈까? 노예미는 마나미와 가라는대...

선택

미야코에게 스케이트를 강요한다

나미에게도 스케이트를 강요한다

두 사람 다 강요해 볼까?

6월 6일

나미의 편과 달리 마나미와 같이서한 스케이트장으로 간다. 마사키는 스케이트 초보자라서 차두나 넘어지고 마나미는 마사키에게 초보라고 물어본다.

선택

자금만 일부러 그런 거야. 똑같은 탕과!

이상하게 그런 거대 미끄러움만대

미안해... 실은 초보자인데...

속직하게 초보라고 말하자 친절하게 스케이트를 가르쳐 주는 마나미. 조금 익숙해지자 마나미와의 트러블이 잦아기도 한다.



스케이트장을 나와 마사키에게 재확인되는 곳을 같이 어느나고 물어보는 마나미.

선택

아하하 실은 전혀 몰라...

예? 모르면, 보통 무엇을 입고 있는 거고?

프롬도 어디 가보 안가볼 태어나기때워

또 다시 어떤 가로 넘어가기도 한다.

6월 8일

학교에서 사신을 떨리려온 노예미가 마나미에게 쫓겨내는 시마자키를 보게 된다. 수업 후 연습 도중에 마나미가 와서 노예미가 언짢고 쓰러졌다고 말해 주고... 노예미를 알고 침으로 온 마사키. 그런 마사키를 보고 마나미는 남자는 변하는 것인가 하고 물어본다.

선배

남자라는 건 변하는 것이 아닐까요?

본성은 변하지 않아요

남 변했나?

마미미는 오히려 자신이 성실하게 살았
것 같다고 말하고 돌아간다. 그후 카사키는
미치루 선생님을 만나게 된다. 아버지의 연
구 논문을 정리하고 재산 대학교수분을 찾아
간다고 한다. 미치루 선생님의 아버지는 도
난 당한 인연을 앓는 보직을 열심히 연구하
고 있다고 한다. 그리고 그 보직에 비밀이
있을 거라고 던져서 귀뜸해 주는대...

6월 9일

이름에 캐이하면 또 다시 선배물이...

선배

안녕하세요 나짱이?

그만두자... 역시 그만두는 편이 나야...

학교로 가면 역시나 나오리가 돌아왔다.
별 수 없지.

6월 10일

레귤러 승부의 날. 역시 선배가 나가는
편이 낫다고 판단한 마미미는 그냥 길로로
돌아가려고 한다. 하지만 나오리가 와서 선
배가 부상을 입었다는 것을 알게된다. 이제
남은 산수는 카사키 뿐. 대회에 나갈 수밖에
없는 것인가?

선배

안녕아...

이제 내 달빛 자리가 없어...

GUIDE

후미 이 이상 대학을 빠져주고 하면 어
도영이다. 여기서 대번에 나갈 것을
소식해야 한다.

6월 10일

학교에서 3학년 어학살들에게 카미미가
시바자키에게 접근한다는 소릴 들은 카사키.
그런 리가 없는데... 최근 연습에 나간 사
에코와 미야코의 프리볼에 휘말리는데.

선배

무엇을 후회했으면 좋을까 나야하면두자

어차 잘할 시끄러움 두시름이군

연습 후 도사근으로 가되서 책 정리할
려고 있는 마미미를 볼게 된다.

선배

나도 좋지

이후 모든 모르는 사람이 순대콘센트이겠지

...나오리도 몰라워서 도와줍니까?

꼭은 사고가 있었지만 다 끝내도 노래방
으로 가는 세 사람.

선배

마미미 나오리를 몰라봐 줘

뭐 그렇게까지 말한대면 알아주지.

정말 됐으니미 미야코를 없애

마미미는 뛰어난 노래 실력으로 나오리를
몰라준다. 돌아가면서 마미미를 바래다주는
길에 다시 고모다 형사를 만나게 된다. 그는
보직의 보험금을 노린 재개발회의 가능성을
시사하는데... 그걸 제 카나미에게 이야기하
는 걸까? 이 때 미치루 선생님이 나타나 자
신이 보직의 주인이며 사건에 깊은 관계자임
을 밝힌다. 고모다 형사는 미치루 선생님이
의심하고 있는 일까? 둘 사이에는 특별한 건
정감이 흐른다.

6월 13일

학교에서 마미미를 만나는 카사키. 그 때
갑자기 학교 옥상에서 마미미가 있는 위치로
무연가가 떨어졌다!

제3장

꿈 앞에서...

6월 13일

떨어진 것은 화분이었다. 다행히도 마나
미를 구할 수 있었던 카사키. 화분이 떨어지
다니...

몰려드는 학생들 사이에서는 차무나의 모
습이 잠깐 보였다. 그녀는 별 관심도 없다는
듯이 현장을 떠나버린다.

저녁에는 마미미가 진화를 걸어 내일 대
회에서 복선을 다하라고 말한다.

6월 14일

드디어 대회의 날. 모든 컨디션을 최상의
상태로 만들고 마미미는 골에 기다리고 있는
두 사람의 히로인을 향해 달린다. 그러나 결
과는 실체, 뜻대로 되지 않았지만 최선의 다
했기에 후회는 없는 카사키.

"이 대회에서 우승할 수 있는 팀밖에 없
는 것은 아니다. 아쉽 홀연이나 연습에 착실
히 나가면 되는 것이다. 하지만 그럴 경우
나오리의 호감도 가 올라가는 경우가 많았
으므로 이 공약에서는 철저히 패배시킴으로 했
다. 우승하지 않는다고 해도 달리지 않는 것
은 없나..."

6월 15일

학교에서 모두를 짐승을 같이 먹으며 미
야코가 제시하는 학교 7대 불가사의 무어에
참가하려고 한다. 이후 진행은 나오리 편과
같으니 참고

선배

아...할만큼...

를 남지않고 퇴관시킵지

몇몇? 잘 모르겠어...

선배

후후 여기선 좀 놀래켜볼까?

미, 미야코의 용기심이다 가슴 때까지
기다릴까?~

나도 연보서 가져

모두다 돌리보면 이번에는 나오리 편과
달리 편쪽으로 이상한 도깨비들이 나타나는 것
을 볼 수 있다. 모두를 놀라게 도망치고 마
사키와 마미미는 구 교수 근처의 구덩이 속
에 빠진다. 그곳에서 몇 주위를 회색이면서
마미미의 마음을 확인하는 카사키.

선배

이쪽... 문로겠어...

지금도 마미미는 나의...

GUIDE

후미로 생각하다! 할수있 것도 없으니
가장하!



남이 거의 밤을 새며 해서 다른 일행에게
발견되는 카사키와 마미미.

6월 14일

수업이 끝나고 잠시 옥상으로 올라온 마
사키는 차무나를 보게 된다. 차무나는 마
사키에게 자신의 생각대로 정직하게 살아가는
것에 대해 물어본다.

선배

그건 중요한 일이라고 생각해

그리고 싶어 항상

그게 다 가능한 일인 아니니깐

차무나는 조금 우울한 표정으로 옥상을
내려가고... 꼭도에서 마미미와 만난 카사키
는 장본으로 갑자기 들어온 몸에서 마미미를
대적시킨다. 화분에 이리 또 다시 이런 일
인가? 마미미의 말로는 이전에 교통 사고가 날
뻔한 적도 있다고 한다.

선배

혼자서만 언약을 위해볼까?

무안할지도 모르니 좀더 심함을 지켜볼까

잠깐을 조사해 볼까?~

일단은 원인을 조사해보기로 한다. 마나
미가 사고가 있었던 건물 다시 풀리겠지만
특별한 것은 발견되지 않는다. 마미미는 고
모다 형사에게 말해볼게 것이 어렵가 하고
말하는데...

64 20q

마나미와 함께 이것저것 조사해 보기로 한다. 선택지를 모두 한번씩 선택하면 되고 부담 가질 필요는 없다.

미술관이야?

선택

몰아가 볼까?

다른 장소로 갈까?

헛사. 여기에 있을까?

미술관에는 아무도 없다.

학교도서관

선택

지금까지 일어난 일을 이야기해준다

적당히 물어봐주고 도서관을 나간다

우리들도 조사할 것이 있다고 말한다

학교 도서관에서는 미처보 선생을 만날 수 있다.

학교 정문 앞

선택

이렇다 할 만한 것이 없으니 이동하자

마나미가 사고를 당했던 곳으로 간다

공식 투어를 보러 가

선택지를 다 선택하면 그보다 형사와 만나게 된다. 여전히 밤에 안 드는 구역이 있지만 이번에는 그제 도움이 필요할 것 같다.

선택

잠깐 기다려 주세요요

확실히 연락처 주세요요

마침 이야기기 끝나지 않았습니다

형사는 이야기를 듣고 일단 그쪽으로도 수사를 하겠다고 말한다. 믿을 수 있을지... 마나미는 짐으로 돌아가면서 오빠를 정말 고맙다고 말한다.

선택

내가 재빨리 한 일이라

그런데, 우리들은 그런 시기가 아니잖아?

뒤엔해지지 신경만 쓰고 있어도 소용이 없잖아

64 21q

두 사람이야 따로 놀러온다. 마나미는 제대로 돌아가라고 졸러낸다.

선택

아직 불이 차지 않았을까?

을기들일까?

앗. 나는 잤어 여기까...

GUIDE

그까지 큰 차이를 보여주지 선택들은 마나미와 위의 선택을 다해보면 보너스 CG를 한 장 볼 수 있다.



불장난을 좀 쫓 뱌 마나미가 가지고 온 도시락을 때루르게 찍은 마사키.

선택

조금 힘드니까 수파

하아 뭐할라-

식후 운동이라도 해볼까?

헛말 참이 드는 마사키 떨어났을 때는 우려가 많았다. 그리고 마나미의 눈이 괜히 슬퍼보이는데... 피를 피해 어느 계기로 들어온 두 사람, 천장이 채 대기 시작하자 마나미가 마사키와 통으로 뛰어든다.



선택

지, 지나갔잖아...

괜찮아- 곧 그럴 거야...

마나미...

눈물을 흘리는 마나미. 갑자기 빠져서고 잊지 않다는 말을 하는데...

제4장
오해 당쪽 엇갈림

64 22q

이제 마나미는 자신이 또 미안하므로 돌아간다고 말해 주었다. 너무나 갑작스럽게... 이제처럼 혼란스러운 마사키. 학교에서 쓰는 복도에서 차투나가 쓰러지는 걸 목격한다. 도주하려고 하지만 상관하지 말라며 차갑게 이야기하는 차투나.

선택

말았어...

그런 말할 때야?

아무튼 양호실로 가는 편이 좋겠다

마나미도 도와주려고 하지만 차투나는 마나미에게 거의 적대감 비슷한 것을 내보이며 억지로 지나간 것 같다. 차투나는 마나미를 해 줘야 하는 것일까?

64 23q

연습이 끝난 후 교문을 나서니 나오리가 마나미의 생일 선물을 준비했냐고 말한다. 설마 마나미의 생일을 잊어버린 것 아니냐고 묻는데...

선택

이, 잊지 않았어

이런-

어니 그렇게 말할 이유는 없지만...

못 믿겠다는 듯이 날막을 붙여준다.

선택

7월 5일이었지?

10월 11일이야

6월 29일이야

결국 나오리와 같이 선물을 사러 오고... 선물은 필요 할까?

선택

말씀처럼 감사하는 마음은 담아서

아무튼 비할 것 같은 물건들

가늠하면 오해될까 걱정할 수 있는 물건들

선물을 산 뒤 나오리와 가게를 나서는데 마나미와 시바치키를 만나게 된다. 시바치키는 나오리와 마사키의 관계를 의심하는데...

선택

잠깐 기다려주세요

하아? 무슨 말하는 거야?

몰라 오늘은...

마나미는 왜 이런 놀라?

64 25q

학교에서 시바치키가 마사키에게 마나미와 무슨 관계냐고 물어온다.

선택

나와고는... 관계없어-

.....

사면다-

그리고 시바치키는 단순한 소문만 이상한 마나미와 마사키가 6년 전의 추억의 모습만을 찾으려 한다고 지금껏 그에게 대해서는 관심이 없다고 따진다. 어느 정도 맞는 말일 수도 있지만 시바치키의 속셈이 뻔한 말이므로 일단은 무시하자.

마음을 달래려고 신사의 언덕으로 올라온 마사키. 마나미가 콘택트 렌즈를 낀 채 그곳에 있다. 콘택트를 낀 자신과 모습이 여나미고 물어보는 마나미.

선택

콘택트 렌즈 해이 풀어-

지금까지 해왔던 게 좋지 않을까?

옛날의 마나미 같아...

역시 마나미도 시바카키에게 무언가 말을 들은 것일까? 마나미는 6년 전의 추억에 얽매는 것에 대해 회의적으로 말한다.

선박

그렇지 않아...

그런 게 성장했다는 거 아니야?

변화할지도 몰라...

하지만 마나미는 자신이 너무 변했다며 갑자기 눈물을 흘린다.

6월 27일

머지투 선생께서 전화가 온다. 보여줄 것이 있다고 한다. 학교로 가는 마사키와 같이 도서관으로 가보면 재가 된 논문 봉지와 쓰러져 있는 머지투 선생을 볼 수 있다. 일단은 머지투 선생을 양호실로 옮기자. 양호실에는 나오키가 있다.

선박

마나미 못 봤어?

선생님을 부탁해...

나오키도 함께 마나미를 찾는데 도와주기도 한다. 여기저기 찾아다니는 두 사람. 복도에서 3학년 여학생으로부터 또 마나미가 시바카키에게 접근했다는 말을 듣고 회의해 한다. 그리고 드디어 마나미를 만난 두 사람. 마나미는 아직 아무 말 없었다는 못한 태도다. 그런 마나미에게 시바카키가 또 꺾어 들어 설교를 하겠다 시작한다.

선박

마나미가 근래에하고 있었어?

어떻게 진가야... 마나미?

지난번 이야기했던 것처럼 추억에만 매달릴 것이냐고 묻는 시바카키.

선박

몰라요는 참견이다...

꼭가의 추억은 소중한 거야...

마나미는 오히려 자신이 추억에 얽매고 있었다며 6년 전부터 계속 마사키를 생각해 온 것은 추억이 있었기 때문이라고 말한다. 하지만 지금은...

마나미 : 내가... 그냥 내 기분 몰라...

마나미 : 하지만... 나... 역시 마사키야...

그리고는 울면서 달리기 시작.

선박

!!!!!!!!!!!!

마나미!

시바카키는 내기!

시바카키는 말을 기로싸워 마사키를 계속 도발한다. 나오키는 일단 두 사람을 달리고, 나오키는 시바카키에게 마나미를 찾아보지 않을 거냐고 묻는다.

선박

이제... 됐어...

이제... 같은 소리하지마...

GUIDE

주위의 여자가 마나미를 찾는 것을 묘기 화인 풍의 비드영딩으로 간다.

양호실로 머지투 선생의 오동이 있어 간 두 사람. 머지투 선생은 자신을 슬피한 것이 마나미이며 그녀가 연구 논문을 태웠다고 말한다. 말을 수 없는 말이다 마나미가?



선박

정말에 연락하는 편이 좋겠군...

마나미는... 울...

마나미를 찾자...

제5장 계속 생각해 왔어 지금도...

마나미를 찾아 돌아다니는 도중 노에키가 교정에 시바카키가 쓰러져 있다는 말을 해준다. 그를 양호실로 데려가자. 노에키씨는 두은 관계가 있는 듯한지만 지금은 그런 것을 따질 때가 아니다.

선박

바로 마나미를 찾아와 간다

시바카키에게 마나미의 행방을 물어본다

시바카키는 자신이 마나미에게 닿았다고 하는데... 아무튼 다시 마나미를 찾자. 경소를 전할할 수 있지만 마나미가 있는 곳은 신사이니 일단 학교를 나갈 뒤 신사로 가보자. 그곳에서는 또 한 사람의 마나미가 존재하는 것을 슬피하고 있었다. 또 한사람의 마나미는 두 사람이 인연을 끊어주었다고 말하는데...



선박

그렇게 하게 내버려두지 않아...

재밌게도 말하지마!

.....

거봐 마나미는 두 사람의 추억이 두 사람의 인연을 만들었던 것뿐이라 마나미에게 지금의 기분을 말해보라고 한다.

마나미 : 확실히 나는 과거의 마사키를 지금과 몰라요... 마나미... 현재의 추억이 없는 나는 옛날 모습을 볼 수 밖에 없었어... 게다가... 지금부터라도 오랜 추억을 만들 수 있다는 걸 눈치채지 못했어... 모든 것은 자신의 추억에 공작하지 못했어... 자신의 추억이 지금과 다를 수 있고 싶지 않아요... 그래서 계속 계속 할 수 있었어... 하지만 또 한 번 추억이 아무 말도 안 하고 버려버리는 건 이해 싫어... 옛날부터... 좋아하고 있었어... 나의 마음... 나 계속 마사키를 좋아했어... 정말 좋아했어

마나미 : 마사키군... 나... 이런 날은 좋아!

선박

무슨 소리는 거야... 놓지 않아

나아일래도 그만...

.....

마사키는 지금까지라도 추억을 만들면 된다고 말해준다. 거봐 마나미는 마나미에게 무언가 해를 가져다준 과한게 있어 마나미는 결례로 지체한다. 거봐 마나미는 바로 차부나였다. 차부나는 300년간 잠들어 있던 인연 조각의 정령이었다. 전신피에서 나타나 딱딱한 종이에 깨어난 것이다. 마나미가 하고 있는 목걸이가 바로 차부나를 깨운 것이다. 둘은 원래 하나였으며 연인들의 인연을 지켜주는 정령이었다. 그러나 둘이 깨어난 뒤 서로를 찾는 과정에서 차부나는 마음이 바뀌어 버린 것이다. 그 동안 마나미를 슬피한 것도 이상한 꿈을 꾸고 있어 때문이었다. 차부나는 자신의 행복이 둘의 거짓된 인연을 지켜주고 있다고 자신이 그 인연을 끊었다고 말한다.

선박

이직 우리들은 속이고 있는 건가?

그만줘 차부나...

도망쳐 마나미...

.....

차부나는 이상한 공작을 해오고 두 사람은 마나미의 목걸이에 의해 보호된다.

선박

이직 우리들은 속이고 있는 건가?

그만줘 차부나...

도망쳐 마나미...

.....

차부나는 이상한 공작을 해오고 두 사람은 마나미의 목걸이에 의해 보호된다.



마사키 : 이 부르고 있어~ 차투나~ 죽음이야 부르고 있어~ 차투나~ 그만부르고~

차투나 : 시코자루!! 내가 내 기분을 알 수 있을 것 같아!! 드디어 왔어!~ 네!~ 네!~ 나 는 어떻게 하면 이대로 만날 수가 있지!! 300 년만이야~ 드디어 왔어!~

차투나도 결국은 연인이 만나고 싶었던 것이다. 그 연인이란 바로 꿈속에서 보았던 레난이란 남자였다. 같은 본성으로 죽음을 맞이했던 것이다.

선덕
진정해 차투나
.....
역시 이상하

마사키는 연인을 무던다면 이 복걸이가 후일 지켜주지 않을 거라며 차투나를 설득하지만 막무가내로 공격해 오는 차투나, 결국 차투나의 힘과 레난의 힘이 충돌하고... 결국 복걸이는 피려당한 듯이 혼厥도 잃어지고 만다. 그래서야 자신의 잘못을 깨달은 차투나~ 아사카들에게 사과한다.

선덕
아무도 나쁘지 않아~
아니, 두 사람이 나쁘다고 할까?
아직 끝난 일 아니냐~

하지만 다생해도 복걸이는 일어나지 않았다. 그리고 몸은 다시 하나가 되어 새로운 보석으로 탄생하게 되었다.



최종장 사방이만 후회하지 않는 것

마사키의 집에서 상자를 치료하는 마사 키, 마나이가 치를 내도왔고 한다.

차는 뭐야~
몸 고미워~

이제 두 사람은 감정을 숨기지 않는다.



6월 29일
마사키의 생일 날, 학교에서 마사키 선생 은 자초지종을 듣고 보석을 그냥 차투나에게 준다. 짐으로 돌아가는 길에는 고로다 형사를 만나지만 그도 그런 형태의 보석은 본적 없으며 그냥 이 사건을 덮어버리기로 한다. 이제 모든 것이 정리된 것인가?

6월 30일
교문에서 아이를 기다리는 마사키 오는 은 늦는다고 생각하는 순간 나도라가 와서 마사키가 지금 열쇠로 미발 문을 열고 있다고 알려준다. 즉시 역으로 뛰어드는 마사 키. 어린 잔치만 훔치기 못하고 밧도 못하고 가진 실!~ 역에서 열쇠를 훔치는 마사 키!

마사키 : 마사키!
마리 : 마사키~ 이발!



마사키는 편지를 한 통 보내준다. 그리고 열지는 가 데리고... 역에서 한 미더 없도 없지? 편지에는 이렇게 쓰여 있다.

마리 : 아무 말 없이 미안하면 들어가 버려서 미안해 아무래도 돌아가지 않으면 난 피는 사람이 아니라 출혈 내년까지 내게 상심하기가 곤란했어. 하지만 그 일을 나에게 말하면 결심하 약 해져서 돌아가지 못할 거라는 걸 알고 있었어. 내가 생각대로 행동해서 내가 주위사람들에게 불행 끼치는 일은 이제 하고 싶지 않아. 그러니까 아무 말 안하고 마나기로 결심한 거야. 일본에서 돌아왔을 땐 왜냐면 제사서 미안해 난 6년이 지난 걸 알았다는 생각이 고쳐지지 않아서 부끄러워 편지지 은... 난 이번 내년도 상심하게 되어야 그때 난 생각했어. 정말로 널 좋아하게 되어 다행이라고 그리고 나와 할로도 연인이 좋아할 수 있다는 걸 알았을 땐 차투나 기분이 내가 앞으로 함께 여행을 만들어지고 싶었어!~ 그게 말 하지 않았으면 난 나중에 추억을 생각해 재 태를 보려고 하지 않았을 거야. 그리고 아이다 6 년 전과 마찬가지로 아무 말 없이 미안했음지 도 몰라. 하지만 이제는 괜찮아. 내가 나에게 통기를 했어. 돌아가고 있는 다음은 통기하는 걸 마나리. 그러니까 지금 미안자로 돌아오게 할 도는데 있어 괜찮아!~ 내가 통지 않으면 안되 게 되었지만 그 사이 한번 전전해 생각해 함께 우리들의 미래... 정말 좋아해 마사키!



Oureg Battle 64

궁극의 힘을 둘러싼 양원한 전쟁

오우거 배틀 64

Person of Lordly Caliber



장르 시뮬레이션, RPG
제작사 퀘스톤
발매일 발매중(연령 14세)
판매가 7,800원

그래픽	★★★★★
효과감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★
추천가치	★★★★★

이번 공략은 지난 호의 시스럼 설명에 이은 스테이지 공략으로, 방대한 내용을 자랑하는 오우거 배틀의 이야기를 DMM 중심으로 공략한다. 특이한 전투 방식과 다양한 아이템도 자랑할 만 하지만, 역시 데 시리츠만이 호평을 받는 마당은 스토리란 두가지 먼저 주어야 할 것이다. 물론 게임에서 보여주는 유치한 영웅담력은 물론, 영웅이 되는 과정에서 펼쳐지는 그의 사랑, 시련과 사람 사이에서 일어나는 반식과 후점은 게임마블에 더 집중을 안겨 줄 것이다.

공략 → Dr.M

장비구 속성 및 능력

한손 칼

이름	속성	속성 수치	능력	비고
소닉 소드(ソニックソード)	물리	STR-3		
발더 소드(バルドソード)	물리	STR-5, 1352, 1352	INT-3	
속성 (속성)	마법	STR-7, VIT-5, DEF-4, DEF-1		
불사탄 (불사탄)	물리	STR-6		
불사의 불사탄(불사탄)	물리	STR-4, DEF-3, DEF-4		
그랜드 칼(グラムソード)	물리	STR-4, DEF-3		
프라이드 소드(プライドソード)	신성	STR-4, INT-3, DEF-3		
슬러무스(スラムス)	비행	STR-11, DEF-1, DEF-4		
이리스 블레이드(アイリスブレード)	물	STR-13, DEF-4, DEF-1		
다윈 슬레이브(ダ윈スレイブ)	암흑	STR-14, 신성-4, 암흑-1		
공작의 (공작의)	마법	STR-14, DEF-4, DEF-3		
이탈 블레이드(イザベルブレード)	암흑, 수면	STR-17, 신성-4, 암흑-3		
프리퀀스(フリースケーン)	물리	STR-18		
레버테인(レヴァンテイン)	불꽃	STR-18, DEF-3, DEF-4		
니르르의 소드(ニルールのソード)	물	STR-15, DEF-3, DEF-3		
제-니르르(ゼニール)	신성	STR-18, 신성-4, 암흑-4		
노르스(ノース)	마법	STR-19, AGI-5, DEF-3, DEF-4		
오버시온(オーバーシオン)	신성	STR-21, 신성-3, 암흑-6		

도끼, 검

이름	속성	속성 수치	능력	비고
검의 검(ソード)	물리	STR-4		
프린세스의(プリンセス)	물리	STR-5		
발더의 검(バルドソード)	물리	STR-6, INT-3		
발더의 검(バルドソード)	물리	STR-7, INT-3		
이탈 검(イザベルソード)	암흑	STR-6, 신성-3		
프라이드 검(プライドソード)	불꽃	STR-10, DEF-3		
블러드 도끼(ブラッド)	물	STR-11, DEF-1		
제무로스(ゼムロス)	비행	STR-13, DEF-1, DEF-3		
리틀의 도끼(リトル)	마법	STR-13, DEF-3		
신성의 검(神性の)	신성	STR-13, 신성-3		
빅 블레이드(ビッグ)	물리	STR-7		
프로크스(プロクス)	불꽃	STR-9, DEF-1, DEF-4		
블러드(ブラッド)	물	STR-9, DEF-1		
요빌(ヨール)	비행	STR-10, DEF-1, DEF-4		
신성의 검(神性の)	마법	STR-11, DEF-4, DEF-1		
아우라 검(オーラ)	물	STR-15, DEF-3		
이그 블레이드(イグ)	마법	STR-18, DEF-3, DEF-4		
론 엑스(ロン)	신성	STR-21, 신성-4, 암흑-10		
블러드 크리стал(ブラッド)	암흑	STR-21, 신성-10, 암흑-4		
해피 엑스(ハッピー)	물리	STR-23		
그랜드 (그랜드)	불꽃	STR-23, DEF-5, DEF-15		

창

이름	속성	속성 수치	능력	비고
스피드 소드(スピード)	물리	STR-5		
발더 소드(バルド)	물리	STR-7, INT-3		
속의 소드(속의)	비행	STR-7, DEF-3		
오스카 소드(オズカ)	물	STR-6, DEF-4, DEF-1		
블러드(블러드)	물리	STR-4, DEF-3, DEF-4		
제무로스(ゼムロス)	비행	STR-12, AGI-5, DEF-4		
이리스 블레이드(アイリス)	마법	STR-12, DEF-4, DEF-3		
벤시카(ベンシカ)	물	STR-14, DEF-4, DEF-3		
플로이드(フロイド)	신성	STR-15, 신성-1, DEF-4		
블루-블루(ブルー)	물리	STR-15, INT-7		
이탈 소드(イザベル)	물리	STR-17, 신성-4, 암흑-2		
올리 엑스(オリ)	신성	STR-18, 신성-3, 암흑-6		
에라스(エラス)	불꽃	STR-21, DEF-6		

양손 검

이름	속성	속성 수치	능력	비고
메이스트 소드(マスター)	물리	STR-6		
크리стал(クリスタル)	물리	STR-9		
블러드 크리стал(블러드)	물리	STR-11		
쿠사키(クサキ)	신성	STR-11, DEF-2		
비파의 소드(ビパ)	물	STR-12, DEF-4, DEF-1		
다스키(ダスキ)	비행	STR-12, DEF-4, DEF-1, DEF-4		
카르타(カルタ)	물리	STR-13, DEF-4, DEF-1, DEF-4		
두만달(ドマンダル)	암흑	STR-14, 신성-4, 암흑-3		
카르타(カルタ)	비행	STR-14, DEF-3, DEF-4		
소니 블레이드(ソニー)	물리	STR-15		
리틀의 대검(リトル)	물리	STR-15		
유우키(ユウキ)	물	STR-17, DEF-5, DEF-4, DEF-3		
블러드(블러드)	물리	STR-19		
카르타(カルタ)	신성	STR-22, 신성-4, 암흑-10		
크리стал(クリスタル)	물리	STR-22		
오우라 블레이드(オーラ)	암흑	STR-25, 신성-15, 암흑-10		

소용

이름	속성	속성 수치	능력	비고
이탈 크리стал(イザベル)	물리	STR-5		
발더 크리стал(バルド)	물리	STR-7, INT-3		
블러드 크리стал(블러드)	물	STR-4, DEF-3, DEF-1		
블러드 크리стал(블러드)	암흑	STR-11, 신성-4, 암흑-1		
제무로스(ゼムロス)	비행	STR-12, DEF-1, DEF-4		
제비크(ゼビク)	마법	STR-13, DEF-4, DEF-1		
쿠사키(クサキ)	불꽃	STR-14, DEF-1, DEF-4		

메이스

이름	속성	속성 수치	능력	비고
이탈 메이스(イザベル)	물리	STR-7, INT-3		
발더 메이스(バルド)	물리	STR-7, INT-5		
카르타(カルタ)	신성	STR-13, INT-13, DEF-3, 암흑-6		
신성의 메이스(神性の)	신성	STR-4, INT-6, 신성-1, 암흑-4		

사자미

이름	속성	속성 수치	능력	비고
시드라의 사자미(シドラ)	물리	STR-1, INT-3		
이그 핸드(イグ)	물리	STR-3, INT-5		
엘라(エラ)	마법	STR-3, DEF-1, INT-11, DEF-4, DEF-2		
프라이드 엘라(プライド)	비행	STR-4, INT-7, DEF-3, DEF-4		
블러드 엘라(ブラッド)	마법	STR-12, INT-15, DEF-5, DEF-3		
프로크스(プロクス)	물	STR-4, INT-18, DEF-4, DEF-3		
제비크(ゼビク)	암흑	STR-4, INT-7, DEF-1, DEF-3		
이탈 블레이드(イザベル)	신성	STR-5, INT-12, 신성-3, 암흑-6		
발더(バルド)	불꽃	STR-6, INT-4, DEF-3, DEF-4		

인형

이름	속성	속성 수치	능력	비고
다스키(ダスキ)	물리	STR-5		
플(플)	물리	STR-7		
제비크(ゼビク)	신성	STR-6, 신성-3, DEF-6		
플 오버 키스(フール)	암흑	STR-10, 신성-6, 암흑-3		
리틀 블(リトル)	신성	STR-13, 신성-4, DEF-10		

부채

이름	속성	속성 수치	능력	비고
대검(ダイ)	물리	STR-4		
카르타(カルタ)	신성	STR-7, AGI-5, 신성-1, 암흑-4		

새집

이름	속성 및 크기	능력치
레드미드(レディミド)	불기	STR-4
엑스북(エクスブック)	불기	STR-6
레드미드 소드(レディミドソード)	불	STR-7, 불꽃-4, 물-1
마인드 코어(マインドコア)	불기	STR-8
블랙미드(ブラックミド)	불기	STR-13

제비

이름	속성 및 크기	능력치
레드 제비(レッドセビ)	불기	STR-4
라프사 로즈(ラフサーローズ)	불기	STR-5
라프사 루비(ラフサールビー)	불기	STR-7
블루 비둘기(ブルービートル)	신성	STR-11, 신성-1, 입욕-4
황금비둘기(ゴールドビートル)	입욕	STR-13, 신성-4, 입욕-1

투구

이름	속성 및 크기	능력치
오리안 투구(オリオンヘルム)	불기	투구-2
본 투구(ボンヘルム)	불기	투구-2
드래곤 투구(ドラゴンヘルム)	불기	투구-4, 불꽃-4
아메리(アメリット)	불기	투구-4
블루 투구(ブルーヘルム)	불기	INT-1, 불꽃-5
노란 투구(イエローヘルム)	비행	투구-6, 바람-2, 대자-8
크리스탈 투구(クリスタルヘルム)	신성, 수면	MEV-2, 불기-2, 신성-4, 입욕-10
귀산의 투구(クワサンのヘルム)	입욕	STR-20, AGI-15, DEK-5, 투구-4, 신성-3, 입욕-1

할

이름	속성 및 크기	능력치
스프 부부(スプリングファミリー)	불기	STR-3
그레이팅(グラティンゴ)	불기	STR-4
황금 코우(ゴールドコウ)	불기	STR-6, INT-5
아메리(アメリット)	신성	STR-7, 신성-4, 입욕-10
사탄의 황금(サタンズゴールド)	대자	STR-8, 바람-3, 대자-3
노산의 황금(ノサンズゴールド)	비행	STR-8, 바람-3, 대자-8
천문대의 황금(コスモスゴールド)	불기	STR-10
황금의 황(ゴールドオブザキング)	불	STR-14, 불꽃-6, 물-3
크리스탈(クリスタル)	신성	STR-15, DEK-4, 신성-3, 입욕-8
장미의 황금(ローズオブザキング)	입욕, 서화	STR-18, INT-2, 신성-18, 입욕-4

발찌

이름	속성 및 크기	능력치
바우의 발찌(バウのフック)	불기	투구-2
비탈(ビタル)	불기	투구-5
블루 발찌(ブルーフック)	비행	투구-8, 바람-3, 대자-8
프래임 발찌(フレイムフック)	불꽃	투구-8, 불꽃-3, 물-8
아메리 발찌(アメリットフック)	불	투구-8, 불꽃-3, 물-3
영웅의 발찌(英雄のフック)	대자, 모두 무효	투구-4, 바람-2
아메리 발찌(アメリットフック)	불기	STR-8
소실 발찌(ソシタルフック)	대자	투구-8, 바람-3, 대자-3
드래곤 발찌(ドラゴンフック)	불기	투구-15, 불꽃-4
라지 발찌(ラージフック)	불기	투구-10
황금 발찌(ゴールドフック)	불기	INT-3, 불꽃-10
부부의 발찌(夫婦のフック)	비행	투구-12, 바람-3, 대자-10
대양의 발찌(太陽のフック)	불꽃	투구-12, 바람-3, 불꽃-3, 물-7
크리스탈 발찌(クリスタルフック)	불	투구-12, 불꽃-6, 물-3
신성 발찌(神聖のフック)	신성	투구-12, 신성-12, 입욕-50
장미의 발찌(ローズ의フック)	신성, 대자	MEV-4, 불기-4, 신성-5, 입욕-15
대지 발찌(大地のフック)	불기	투구-10
오우거 발찌(オウジャーのフック)	입욕	STR-10, INT-5, 불꽃-20, 신성-10, 입욕-5

모자

이름	속성 및 크기	능력치
검은모자(ブラック)	불기	MEV-2, 불기-1
검열 모자(ゲキョウ)	불기	투구-1, 신성-1, 입욕-3
검지 모자(ゲキジ)	불기	투구-2
검지 모자(ゲキジ)	불기	DEX-1, 불기-2
가운 모자(カウンの帽子)	불기	INT-4, 불꽃-2
황금(ゴールド)	불기	투구-2
레디 미드(レディミド)	불기	MEV-2, AGI-2, 투구-2
비닐 텐트(ビニールテント)	불꽃	투구-4, 불꽃-2, 물-5
신성의 황금(神聖のフック)	신성, 서화	INT-4, 불기-4, 신성-4, 입욕-8

갈옷

이름	속성 및 크기	능력치
브라운 갈옷(ブラウンアーマー)	불기	MEV-2, DEK-2, 투구-1
난파 갈옷(ナンパアーマー)	불기	AGI-2, 투구-3
검지 갈옷(ゲキジアーマー)	불기	투구-3
제인 갈옷(ジェインアーマー)	불기	투구-5
산드 갈옷(サンドアーマー)	불기	투구-6
스틸 갈옷(スチールアーマー)	불기	투구-7
레디 갈옷(レディアーマー)	비행	투구-6, 바람-2, 대자-5
프래임 갈옷(フレイムアーマー)	불꽃	투구-4, 불꽃-3, 물-6
아메리 갈옷(アメリットアーマー)	불	투구-8, 불꽃-3, 대자-2
아다만티의 갈옷(アダマンチのフック)	비행	AGI-13, 불기-14, 바람-5, 대자-7
크리스탈 갈옷(クリスタルアーマー)	불기	투구-2
프래임 갈옷(フレイムアーマー)	불기	투구-5
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-4, 투구-11
레디 갈옷(レディアーマー)	비행	투구-15, 바람-4, 대자-10
그레이팅 갈옷(グラティンゴアーマー)	비행	투구-15, 불꽃-4, 물-10
나이트 갈옷(ナイトアーマー)	대자	투구-15, 바람-10, 대자-4
레디 갈옷(レディアーマー)	불	투구-15, 불꽃-10, 물-4
황금의 갈옷(ゴールドアーマー)	입욕	MEV-6, 불기-18, 신성-15, 입욕-5
크리스탈 갈옷(クリスタルアーマー)	신성	MEV-6, 불기-18, 신성-15, 입욕-12
프래임의 갈옷(フレイムアーマー)	불기	투구-11
드래곤 갈옷(ドラゴンアーマー)	불기	INT-13, 불꽃-4
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-3, 투구-13
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	투구-15
레디 갈옷(レディアーマー)	비행	투구-17, 바람-3, 대자-8
레디 갈옷(レディアーマー)	불	투구-17, 불꽃-5, 물-3
레디 갈옷(レディアーマー)	신성	INT-3, 불기-18, 신성-4, 입욕-10
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	투구-20, 신성-4, 입욕-5
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-5, 불기-5
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-5, 불기-5, 불꽃-4, 물-10
레디 갈옷(レディアーマー)	비행	INT-5, 불기-5, 바람-4, 대자-10
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-6, 불기-5
레디 갈옷(レディアーマー)	신성	MEV-3, INT-7, 불기-4, 신성-4, 입욕-10
레디 갈옷(レディアーマー)	입욕	MEV-5, INT-10, 불기-4, 신성-15, 입욕-5
스틸 갈옷(スチールアーマー)	신성	INT-5, 투구-7, 신성-3, 입욕-8
구더기 갈옷(グーデーアーマー)	불기	투구-1
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	투구-2
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-4, 투구-2
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	투구-3
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-5, 불기-4, 신성-2, 입욕-5
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-5, 불기-5
레디 갈옷(レディアーマー)	비행	INT-7, 불기-5, 바람-2, 대자-6
레디 갈옷(レディアーマー)	불기	INT-7, 불기-5, 불꽃-3, 물-5
레디 갈옷(レディアーマー)	불	INT-7, 불기-5, 불꽃-6, 물-2
스틸 갈옷(スチールアーマー)	입욕	STR-5, INT-15, 불기-8, 신성-5, 입욕-3

다타입		
이름	최대 공격 효과	비밀무기
육신 마도사(肉體魔導師)	없음	NT-1
비참의 마도사(悲劇魔導師)	없음	NT-4, 비참-1, 대자-4
광의 마도사(光明魔導師)	없음	NT-4, 광-1, 불-4
대지의 마도사(大地魔導師)	없음	NT-4, 대지-1, 비참-4
심연의 마도사(深淵魔導師)	없음	NT-4, 불-1, 불-4
침묵의 마도사(幽黙魔導師)	없음	NT-5, 신봉-4, 침묵-4
유령스(ゴースト)	없음	STR-2, INT-10, 비참-5, 대자-10
화이트 유닛(ホワイトユニット)	없음	STR-2, INT-10, 불꽃-10, 불-5
에니메이션(アニメーション)	없음	STR-2, INT-10, 불꽃-5, 불-10
정체오 스트라이프(ノーストライプ)	없음	STR-2, INT-10, 비참-10, 대자-5

유닛세터		
이름	최대 공격 효과	비밀무기
유니 공학(ユニエンジニア)	없음	신봉-1
파이어 크로스(ファイアクロス)	없음	오른쪽 속삭임-20
라이프 눈물(ライフ涙)	없음	불꽃-2
비극전투 협회(ビグアントマッド)	없음	불꽃-3
오의 크루크(オーサークル)	없음	STR-3
천사와 천지(天使と地獄)	없음	STR-10, INT-10
블루 크로스(ブルークロス)	없음	MEV-1, 불꽃-1
대물결(ダイブ)	없음	INT-4
비밀의 오물(秘密の糞)	없음	불꽃-3, 불꽃-4, 불꽃-4
지옥의 천지(地獄の地獄)	없음	STR-4, 비참-4, 대자-3
오의 크루크(オーサー)	없음	INT-5, 불꽃-3, 불-3
블루 A2(ブルーA2)	신봉, 대지	INT-8, 신봉-4, 침묵-10
오의 크루크(オーサー)	신봉	INT-4, 신봉-4, 침묵-3
대지의 마도사(大地魔導師)	신봉	INT-12, 신봉-5, 침묵-15
비참의 마도사(悲劇魔導師)	신봉	불꽃-1, 침묵-2
로자키오(ロジャキオ)	신봉	INT-3, 침묵-2
블루 유닛(ブルーユニット)	비참	INT-3, 비참-4, 대자-4
낙원의 천지(楽園の地獄)	침묵	STR-4, INT-13, 신봉-4, 침묵-4
시공의 천지(時空の地獄)	침묵	INT-4, 신봉-4, 침묵-10

▶ **같이보면 좋은 내용**

솔저의 성장 법칙

3인 1조로 전투에 참가하는 솔저에게도 경험치가 존재한다. 이 경험치는 유닛도 내의 솔저 전원이 함께 공유하게 되며, 이것이 50이 되면, 전투 최수가 많은 솔저가 성장한다. 경험치는 전투에서 승리한 시점에만 쌓이며, 전투에서 살아 남은 솔저의 수만큼 경험치가 쌓여간다. 예를 들면 하나의 유닛에서 3캐릭터의 솔저가 있고, 모두 살아 있는(즉, 9명이 살아있게 된) 상태에서 승리하면, 3×3으로 9의 경험치를 얻는다. 또 솔저의 혼란을 가지고 있다면 2배의 경험치를 얻게 되며, 3×3×2로 18의 경험치를 얻게 된다. 따라서 유닛도 내에 솔저의 숫자가 많으면 많을 수록 승리는 쉬워진다.

렐름 매트릭스 입수법

렐름 매트릭스는 처음의 PC 데이터에서 주인공의 속성에 따라 얻게 된다. 주인공 속성 이외의 것은 트레이닝에서 5의 배수로 얻을 때마다 주인공 유닛으로 트레이닝을 하여 승리하면 얻을 수 있다. 장소는 지평 대이리자(地境(イリザ))와 이따가 산맥(イタク山脈), 글즈(グズ)에서 가능하다. 이 때에는 삼갈 드래곤이 반드시 나오므로 조심하라.

에니메이션

암바(アンバ) 지역에 있는 파지(ワッパ)의 가짜에서 팔고 있다. 가격은 정률수에 따라 3000G~6000G로 변한다. 되도록 빨리 구

입할 것. 파레스(パフェス) 지방의 손드리오(ソンドリオ) 동쪽에도 팔려진 보물이 떨어져 있다.

메트로 스트라이크

중립의 다타넬스(仲突路ダタネルス)를 클리어한 후, 15일 밤에 중립의 다타넬스의 엘프(メルフ)로 간다. 15일 오후 5~9시 사이에 길지, 50000G이 팔린다.

화이트유닛


풍도 아렌트(風土アレント)의 카라라(カララ) 동쪽에 팔려진 보물이 떨어져 있다.

렐름 매트릭스

파지리파(パジリパ)의 프레모나(フレモナ) 동쪽에 팔려진 보물이 떨어져 있다.

PC 데이터

PC 데이터인 「모두가 배를 64를 처음으로 실행할 때 컴퓨터가 질문하는 내용의 답변으로 캐릭터 만드는 작업을 말한다. 질문에 대한 다음의 답변으로 동료들의 다양한 직업을 얻을 수 있다. 오히려 더 나은 것까지 질문에 따라서 다양한 아이템과 유닛, 미그나스의 스테이지가 결정된다. 다음은 유닛의 리더를 결정하는 방법이다.



▶ 답변에 따라 다양한 직업을 얻는다

▶ 질문에 대한 답변

비밀	답1	답2	답3	답4	답5	답6
A	강력	빠르	완조	순수	정확	정확
B	순수	순수	순수	정확	정확	정확
C	정확	순수	정확	정확	정확	정확
D	정확	정확	정확	정확	정확	정확
E	정확	정확	정확	정확	정확	정확
F	정확	정확	정확	정확	정확	정확

▶ 리더로 임명하는 리더

A	나이트, 드래곤라이더, 펜스, 배스카
B	소사레스, 울라스, 화이트스, 소사레스
C	우라미, 드래곤라이더, 소사레스, 소사레스
D	크로켈, 천사, 화이트스라이더, 소사레스
E	소사레스라이더, 팔카의 크로켈, 화이트
F	소사레스, 아제, 팔카의, 비스도라이더



▶ 기린의 여정을 떠나는 주인공들

프롤로그 고개를 숙이고, 무겁게 걸어가는 사람들...

남부왕국 크로스로스... 신물 아라한! 우리 남부군에 잘 있어 있고 싶었지만 남부지역은 무너져서도 가장 황폐한 장소에 여기에 중앙 사령관들을 출현한 자가 있다고 하는데... 잘 하고 있어서 이런 장소에 왔는지 난 도저히 모르겠다. 여기까지 직장이 끝났을 수 있다고 생각한 곳인가? 그렇지만 그런 내적인 불의 사바지는... 잘 있어... 확실하게 취급하지는 않을 테니... 우리는 실력으로 일하는 곳이다! 어쨌든 가짜에 의심... 불행하고 싶은 건 이것뿐이다! 그러면 빨리 연애해 볼까?

원리 아리오슈... 뒤를 맡기겠다
 가나 히라오슈: 연수를 시작하기 전에 먼저 부
 대 연수를 이행한다. 다음에 요청하는 자가 부대
 장 후보이다. 오나리, 디그나스, 디오헤투스, 마하
 불... 제이더, 알렉스... 나처럼은 경쟁에서 대가
 하고 있어야 순서대로 담당 사관과의 연식이 있
 을 것이다. 일가이라도 좋은 편이 될 것을 기대
 하고 있었다. 이상! 질문은 받지 않는다... 올랐
 나! - 일일이다. 빨리 움직여!



▲ 지중지도를 살펴보는 게라스라스 장군



▲ 전장을 허겁지겁 헤쳐나

백남의 노인: ... 돌아오시오
 디그나스: 디그나스-가변되고 옵니다
 백남의 노인: 흠, 왔나... 내가 디그나스인가...
 흠, 역시
 디그나스: ...!!
 군사 후고: 나는 네가 고해제- 후고- 미쳐(-
 ...-...)라고 한다. 중앙의 영웅, 후피
 아슈카 시공 회교... 게다가 삼십 시간 경성을 돌리
 거던, 우등생이든 첫 중견에는 불만이라 보지
 걱정하지 않아. 내가 어찌 가치를 잃어 주지... 곧
 약속해 줄 것이 미져 뿐이. 나가 씨... 다음은
 연수를 한다. 준비를 마친 다음 테니 평원(テニ
 平原)으로 가. 모두 오아인 시착을 가라
 디그나스: 이렇게 간단해도 괜찮습니까?
 군사 후고: 나처럼 백년은 일할만 해도 여러 가
 지를 알 수 있지. 앞으로는 꽃문자들을 이끌 수
 없지만 그 대신 무리들에게는 지혜와 경솔이 있
 으니까. 게다가- 너 단골은 전투에 잃고 있었으
 나... 어찌 다음 세대에 왔군. 나가 씨 너는 연수
 준비를 하고 오아인... 알았?
 남부군 신령: 디오헤투스-플(ディオヘテス・フ
 ル)이라고 합니다!
 군사 후고: 내가 디오헤투스인가... 흠...
 디오헤투스: 뭐지. 무슨이? 온화가 가까운 참이



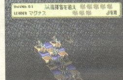
▲ 군사 유괴회의 첫 장면



▲ 감이잡(?) 디오헤투스



▲ 첫 전장을 향하여-



▲ 후고의 조언을 들어서 확실하게 전장을 차지

제 1화
 -남부 변경-
 테니 평원(テニ平原)

백남의 노인: ... 설마... 당신이 삼촌이?
 전락 회의
 디그나스: 디그나스-가변되고 옵니다.
 디오헤투스: 디오헤투스-옴, 돌아왔습니다!
 군사 후고: 오, 두 사람이 함께 왔나... 때론
 붙어 준비를 마하나. 디오헤투스!
 디오헤투스: 왜 내제겐 붙어 보는 거지... 제
 길! 지금부터 남 디오라고 불러 줘. 그게 더 잘
 어울리니까. 네가! 디오헤투스! 그리고 부로가
 한 해라!
 후고: 알았다. 그렇게 호칭하자. 그리고 그럼 후
 로긴 하위인 연수를 위해서 서부의 제갈장으로 불

리하고 최근 테오드로스 제갈장에서는 마우에 의
 한 피해가 다량... 신역들의 정황지도. 불리
 자와 사정들은 매우 곤란해하고 있어. 자기로서
 내쉬운 스스로의 힘으로 마우, 신역을 차지하
 게 볼. 더 지도를 봐. 무슨 이군 본지지의 위치
 를 가변해 주지. 마우(マウ)가 본지지
 이 본지지만, 마우의 부대를 파견. 최후의 연상
 을 이행하기 위한 중요한 장소지. 마우... 이군
 을 잃게 되면 피해가 많을지. 이가에서 기점
 의 표시에 대해 사정하오. 함행하는 ○과 □로
 인트가 거점이다. 거점이란 도시와 마을을 뜻하
 지. 거점에서의 주거는 상해와 지조를 끌어오는
 초과가 있어. 현재 거점이 마우의 목적 거점은
 적군의 지배에 있는 것을 뜻한다. 녹색 거점은
 이는 적에게 속하지 않은 중립 거점이다. 또 청
 색 □는 마우의 본지지를, 적색 □는 적군의 본지
 지. 목표 지점을 표시해지. 이 두 지역은 번드
 리 가해해야 해. 거점의 상황은 이 정도로 해두
 지. - 번들로 들어가서. 이번 연수의 목표 지
 점인 테오드로스 제갈장은 남서쪽으로 약 삼부
 정도의 거점에 있어. 마우에 도착할 것을 생각해
 전군에게도 간단히! 마우도 설명하면. 이 부근
 에는 마우와 신체의 출몰이 첫 부대 행렬이다.
 동화가 쓰러지지 않도록 주변 상황에 주의를 기울
 이 행동해야 할 것이. 마우에 도착할 적대 대
 려 설명하였지만, 불충분하다고 생각되면 설명할
 수도 있어. '소리의 비문'을 누르면 작전 설명은
 끝나. -이상으로 작전 설명을 종료하시



▲ 제갈장으로 가보려고 한다



▲ 첫 전장(전투)의 지도

후고: 디그나스... 내가 지휘를 맡아 줄 수
 있나? 그럴 연수 계시다. 배후가 가다라고 있어.
 디오: 아! 가다라... 왜 그걸지? 그렇게 중대
 한 일을. 아무런 테스트도 없이 결정하는 거지!
 후고: 나 나를테도 테스트는 했어. 게다가 이것
 은 임시로 준비지. 그렇게 위험 필요는 없어...
 알았?
 디오: ...

유고 : 심하게 디오라테스 지금부터 제대로 장난다 하더라도 늦게 될 거야. 대응 규정을 지켜야 하는데. 적은 그다지 많지는 않을 거야. 가장 가장 저 있는 우리가 먼저 구출을 위해 가자만 해. 근 처에서 연속중단 무도도 이해를 할테 하고 있어. 디오라테스 내가 이대로 지휘를 할이어서. 먼저 구출을 위해 떠나려. 가능한한 내가 구출해. —그때 울음 거어
디오 : ㄷ
유고 : 본래가 보고는 내가 하지. —그 전에 먼저로 가자. 이 상황으로는 충분한 직권을 세울 수 없었지만. 또한 정보는 할 수 있지.



▲ 그에게 무슨 용어가속이 있는 것일까



▲ 땅지를 구출하며 거리는 디오라테스

제 2화

—화중—

보름스 채굴장
(ヴォルムス 採掘場)

전력압입의

유고 : 자세한 정보는 알지 못했지만, 지휘를 근 거로 생각해 봤어. 곧 실패하겠단다. — 뭐에 있는 지도를 봐. 그걸 살점을 시작했단다. 이번에는 복벽에 위치한 그대의 땅 스파인(스파인)을 본거지로 활용하려 한다. 직권의 특색은 유입 물자의 구출이지만. 현시점으로는 유입 물자가 어디에 잡혀 있는지 전혀 알 수 없어. 우선 도로를 통해 부대를 남하시켜서. 적 거점을 모조리 해방시키자.



▲ 제 2화의 직권을 살려내는 유고

정보를 얻는 수단이 없어. 내로서는 여기까지가 한계다. — 이런. 그럴 나니. 어쨌든으로. 가지. 잘 부탁해. 디오라테스

승리 조건 유입 물자의 구출. 적 50명
 (보름스 채굴장의 점수)
 패배 조건 적 50명 무적스어전의 점수
 디오라테스의 사망

■ 거점 정보

지역명	인구	보급	수입
스파인(스페인)	268	63	
생원(소노)	65	30	아내의 근
황해(노르)	111	62	
대해(노르)	251	49	살인
아시토 (스핀)	319	43	
엘도르도(노르)	148	55	
레이라(노르)	245	58	살인
보름스 채굴장 (ヴォルム스 採掘場)	50	44	

■ 대적 상황

지역명	적종
레이라	30
엘도르도	40
스피트 소드	20
아시토 소드	170
라운드 소드	20
노드의 호	30
남의 거해	50
제인 웨일	120

■ 레이더 상황

지역명	적종
제인 웨일	20
스피트 소드	30
제인 웨일	60
엘도르도	110

공력의 땅 어시토에 들어선면
제인 웨일 1 : ... 아직 한 번인가. 불의 하지 않은 내세들이 온다구.
제인 웨일 2 : 우리들의 행동은 언제까지 일어날 거야. 이 부근에는 용자의 호위대에 있어. 우리들이 다 죽는다고.
제인 웨일 1 : 하지만 해방들이 돌아오지 않는 건 무슨 일이지?
제인 웨일 2 : 그것은 지금 조사하고 있어. 그것 보다 자신의 일부를 잊지 마라구. 우리들이 저 3명을 남겨주지 못한다면. 모든 것은 불기름으로 돌아갈 거야.
제인 웨일 1 : 와— 왔다—
제인 웨일 2 : 응?
제인 웨일 1 : 남부군이지?! 남부군 내세들이 왔어!
제인 웨일 2 : 응?



▲ 잘 모르고 있는 제인 웨일들

어시토를 해방시키면. 유입 물자를 발견할 수 있다. 단 군사 유고가 없었던 채로 카그스나가 가서 해방시키면 더 좋은 일이 생긴다.

제인 웨일 1 : 잘 그렇게 보고 있어. 어서 손을 풀어! 용자. 부상은 없었나?
제인 웨일 2 : 변명하오. 잘 레이더도 켜놓았나?
제인 웨일 1 : 레이더 잘 켜놓은군! 용자. 일찍 올 수 있었어! 정말 남부 내세들은— 어떤든 도망이 됐다. 보급을 잘 해나. 소속을 말해라.
제인 웨일 2 : 남부군 사관 후보생 디오라테스였다. 소속은— 아직 결정하지 않았습다.
제인 웨일 1 : 와— 디오라테! 유신은—
제인 웨일 2 : 그게. 소속이 결정되지 않았다구! 그 년 신생인가!
제인 웨일 1 : —네
제인 웨일 2 : 어이 어이 어이. 구출해 온 것은 내복을 온이! 남부군은 도대체 무엇을 하고 있는 거야! 용자! 내복에 대해 좀 주지. —편편 편지 모두를 처리하고. 외 내세들을 모두 죽여!
제인 웨일 1 : 그렇게 하지 할 필요가 없어나?
제인 웨일 2 : 시끄러워. 잘 용자가 있어. 우리들에게 기억하는 하급 관리는 이 나라를 통치시키는 구실을 하지. 국인의 생활을 위함하고. 용자. 내복을 필요한다. —이것이. 편편의 편지인 되는 거야. 사랑하는 국가와 국민과. 그리고 이것 모두를 지키기 위해서는. 어떻게 해야 하지. 편편의 책을 저 거해라. 왜 그것이 가장 좋은 거야. 괴롭겠지만. 편편은 편지일까?
제인 웨일 1 : ...
제인 웨일 2 : 알겠지. 모두 죽여라! 아! 어디로 가려고 지금 말했지? 제인 웨일은 모두 죽여라. 그— 첫
제인 웨일 1 : 무슨 짓을...
제인 웨일 2 : 잘. 잘. 우리들도 가도



▲ 레이더는 생체이 제 디오라테스

전막

게임이 시작되면 아군 본거지를 지킬 준비는 빠르고, 남쪽에 있는 나셀을 향해 진군을 진격시키자. 이곳을 본거지로 있는 다음 유니트를 각 지역으로 분산시켜서 유일이 갈려있는 장소를 찾자. 나셀을 확보하면 곧 데 세에서 적이 아군 본거지인 스이강을 공격하기 때문에 본거지 방어에도 신경 써야 한다. 공업의 발달 어시스트를 활용해서 잘려 있던 유닛을 펼친다면 보름스 재굴장에서 보스 유닛이 나타난다. 또한 슬리 조건도 변화한다. 이 때 아군 유니트가 보름스 재굴장에 거주하고 있다면 다시 계단을 탈락된다. 그러나 보름스 재굴장의 해방은 유닛을 구출한 다음 탈락하는 것이 중요하다.

BOSS

간인 퀘드 (奸人 クェド)

퀘드의 유닛 중 조종해야 할 것은 전 영역에 있는 할 최강이다. 공격 최수가 3 하나 되어 공격해도 높다. 이런 유닛에 대하는 방식은 무리해서 적의 진영을 바꾸는 방법이 효과적이다. 그러면 엘야오드는 후임으로 돌아가 적의 공격 최수도 1회로 낮아진다. 적들이 퀘드도 후임으로 바꾸니 적의 공격력은 극단적으로 저하된다.

아군 : 슬레이의 목숨을 뺏고 싶지는 않다. 지평을 앞두고 투항하라!

간인 퀘드 : 흠, 목숨이 어둠에는 가시 무리들에게는 위험도 되지 않나! 이 목숨은 허영에게 비하면 조 나획물에게는 해답이 수 없어... 해답할 수 없다고! 계급이 없는 사체로, 모두가 행복해지는 세계를 열어 볼 거야! 무리들의 생각과 무인들 의 분노를 알아라!

퀘드를 이기면

간인 퀘드 : ... 꽤 목숨을 감지 않나!

미그나스 : 나 같은 일반 상대에게 목숨을 잃어서 어떻게 하려고! 말보았나! 슬레이의 목숨을 빼앗고 싶지 않다고 싶어한 걸 보면...

간인 퀘드 : 흠! 마음대로 있을 줄 모르는 무명의 지만 새 관행은 다른 거야 왜 용자님을 슬욕했나 해라-

미그나스 :

왕자 유일 : 당신을 덕분에 잃어 갈 재굴하였습니까 고마워요 --미그나스-- 그리고 정말, 당신은 그 미그나-

왕자 유일 퀘드 : 어이 어이 어이, 도대체 누가 싫어서 해리오라고 했지!

미그나스 : ... 이런 행위는 나쁜대로의 이유가 있습니다! 그들의 이야기를 듣는 것도 국가를 위해 도움이 된다고 생각합니다!

퀘드 : 시끄러워! 그런 이야기 듣고 싶지 않나! 이 '해굴'이 생각하는 것은 자신과 '지굴' 뿐이야 '기묘'로 앞에서 도망치고 싶어. '이 생명을 어떻게든 하고 싶어. --오직 이것을 버릴 뿐이지 양보와 국가의 일을 전혀 생각하지 않고, 자신들을 불행하다고 생각하는 내세들이 이야기는 들을 필요도 없나!

간인 퀘드 : 할 수 없는 일이지! 자신들의 일만 볼 생각이고 무리들에게서 모든 것을 빼앗은 것은 누구냐! 서로 나획물이라! 로드스 교회의 비호 아래 삼강을 자행하는 나획물이란 말이야! 국민을 사로잡고, 자신의 욕망에 들을 일까지 하는 짐승 같은 나획물이란 말이야!

미그나스 : --무기가 쏘아오라고! 무리들은, 국가의 번영과 행복을 위해서 이 목숨을 잃어도 삼강은 의무를 다하고 그 최수를 받는 것이야!

왕자 유일 : 그만둬, 퀘드!

퀘드 : 왜 그만두고 하는 겁니까! 이 내세는 무리들로 왕자, 당신을 죽이라고 했던 말입니다! 오직 자신을 위해서!

왕 : 왕자, 이것도 시련의 하나입니다. 용면의 보고 겁내시오!

왕자 유일 : ... 무슨 짓을... 하려는 거야! 퀘드!

미그나스 : 유일 왕자는 그만두라고 말했어! 당신!

퀘드 : 흠, 위세가 좋군 --용자는 너무 겁쟁이야! 잃어갈 지평이 지평이 어둠으로 생사, 용자가는 일을 할 수 없어. 좋은 기회였어! 우리 '삼강'

'인'을 거역하는 자를 어떻게 처벌하는지 확실하게 보여줄 수 있나!

미그나스 : 참난재야!! 쉿!

왕자 유일 : 미그나스!!

퀘드 : 유감이지만, 이것으로 끝이야! 위대한 개혁의 지평이 어둠으로 왕자에게 잠을 깨도록! 나는 단번에 포기!

간인 퀘드 : 로드스의 계가 피겨는 너무 멋진 활동이다

퀘드 : ...연애는 라오군

왕자 유일 : 그만둬!

미그나스 : 왕자는 정말 가리키!

퀘드 : 뭐지 나는!! --누구냐!

미그나스 : 아! 이런 이 내세의 가서는 모두, 시련을 맞이하는 귀신인가!

수수해자의 소녀 : 저 이세으로!

왕 : 이 내세로! 뭐지, 나는...! 행행하지 마!

수수해자의 전사 : 사려!

미그나스 : 삼강을 조종하여, 우리, 이 자를 본래 다--

퀘드 : ... 이 내세로 삼강을 치다!

왕자 유일 : --아무 것도 할 수 없었어! 나는 아무 것도 할 수 없었어!

미그나스 : ...유일!



▲ 반전군의 이야기도 알려주고 권유하는 미그나스



▲ 갑자기 거지가 나타난 퀘드를 행행한다

제 1장

뒤로 물러서는 일은 용서되지 않는다. 영문도 모르는 채로...

남부군은 로드스 --용이!

미그나스 : 미그나스-가면도, 지금 들어왔습니다!

로드스 : ... 한 번 본자들이 활동이 활발하게 된 사실을 알고 있었지! 내세들의 강력한 문제가 되지 않지만, 자제해서 동시에 행동을 일으키

기 시킨다는 것이 본래! 지금 궁지에 몰린 반전 조직이 해산을 용서하고 있다는 증거를 알고 있어! 그러나 다분적으로 일어나는 반전 행태가 반전 관련 모두를 잃게 할까봐 용이로써 용이로써 무대를 장악한다! --나의 시련하고 생각, 한들 용면의 연소, 실전, 모든 것을 삼각본! 어느 것을 봐

도 보려는 시련 후회생이라고는 생각할 수 없어! 이런 목적으로 남부 지역에 있는지 모르지만, 나의 심박을 시험해 본 거야! 생각에, 내를 남부군 사령에 임명한다. 용이의 소극 부대, 군사들 그대로 내세로 준다. --그것이 나의 가리키이다! 용이 크레를 참으로 가사 투이서를 거점으로 활동하

는 번번 본장을 올려라!

미그라스 : 제가 없습니까?

고레스스 : 그게 하지만 아직 나를 인정할 건 아니죠! 우리의 고향 내에서 유일 왕자가 승격을 했다는 소식을 듣고 뛰어들어... 네 같은 신병의 활약에도 필요한 것 아니야! 다시 말하면 난 너의 의견과 동의 여부는 알지 않아! 왕왕자! 이것은 영광이다! 나는 조울해 지시해 따르면 꽤 큰 자금을 손에넣어, 빨리 부대를 정비하고 유무에 참가해라! -왕왕자!

미그라스 : -네!

고레스스 : 두 번 다시 내게들에게 도움을 주지 않겠어! 너 한 사람의 힘으로 될 일이 아니! 네 사명을 버리고 자신의 부대 이 국가 전체를 생각해!



▲ 드디어 사명을 임명하는 미그라스

제 3화

— 유격 지령 —
크레넬 협곡
(クレネル峽谷)

전략회의

수수장관의 소개 : 여기엔 미그라스라는 사람이 있다고 했는데... 당신은 여기서 그 사람이요? 당신 이 그 사람이요?

미그라스 : -당신은?

제1사 : 오우거의 당신의 부대로 계속할 사람이죠! 이분은 레이더... 레이더! 실버스 부하들로 잘 부탁해요!

군사 총교 : 네가 소문난 실버스군... 조심해! 미그라스 이 미그라스! 귀여운 얼굴을 하고는 있지만 상당한 악명이라고 해두군.

디오 : 누가 귀여운 얼굴을 하고 있다는 것이!

레이더 : -올해간 너처럼 능력이없지 않잖아! 표시되는 건가?

디오 : 뭐라고!

제1사 : 해를제!

총교 : 적당히 하지 그래! -그런데 미그라스 이 부대로도 이들을 붙이는데 어차! 오우거의 남부의 정식 기사단이 되어있어! 그렇게 상상을 이들을 붙여야하겠! (호기자는 천원기사단(天圓騎士團) 붙여야하든... 꽤 좋은 이름이다! 그 이름이 잘 맞는 용작임을 보이자! 꽤 이차 실명을 시작하

지! 이번에는 남동쪽에 위치한 알데아(アルデア)를 본거지로 활동하게 한다. 확보되었은 본거지에서 부사관을 통해 이 하부 정도의 거점에 있는 루이와(ルイワ)지 이 마을을 재입하여 전방방위지 손에서 되찾는 것이 이번 작전의 목적이야! 정보는 2개의 루트를 생각해 볼 수 있어! 오우거(オウジャ)를 경유하는 루트와, 교역해 도시 키라(キラ)를 경유하는 루트지! 길잡이에게 보고해! 위험한 적은 이 양쪽 루트로 부대를 보내는 것 좋아! 이때엔 그곳에 대항하여 부대를 2개로 나누어 적의 승부대를 각각 격파하는 것이 좋을 거야! 적부대의 각계 격파가 성공하면 다음엔 간단하지 2개로 나눈 부대를 통하여 집결시켜서 단번에 쳐들어오는 거야! -이것이 가장 중요지! -그럼 가버려!



▲ 귀여운 얼굴의 레이더



▲ 드디어 나누어 전개해! 한다

승격조건 적 본거지(왕왕자의 계곡)
배정조건 여군 본거지(왕왕자의 계곡)
미그라스의 서명

■ 기점 정보

이름	인구	모양	거리
왕왕(王王)	172	42	
비행(飛)	293	22	왕왕의 계곡
왕왕(王王)	193	44	
왕왕(王王)	154	28	비행
왕왕(王王)	198	84	
왕왕(王王)	4	56	

■ 기점 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
시공의 지령	20	철	50
귀여운 레이더	30	왕왕사 보	90
왕왕 레이더	100	왕왕사	50
왕왕	30	왕왕사	50

전략

적 본거지로 전개하기 위해서는 가운데에 있는 장을 건너야 한다. 다리는 2개의 루트에 모두 놓여 있으므로 전력을 나누어서

전개해야 한다. 가운데 유닛들을 비슷한 권력으로 나누어서 왼쪽 키라로는 일라이언트와 낮은 유닛들로, 오른쪽 모카는 일라이언트와 중간인 유닛들을 보내자. 이는 도시의 해방에 관계가 없으므로 정초는 유닛처럼 일라이언트를 과다하고 있어야 수월하다. 가운데 키라와 모카를 해방시킨다면 적은 2개의 루트를 통해서 남러한다. 이때에는 움직이지 말고 마을을 치러야지. 모두 유닛들이면 다음 도시엔 보행과 워드들로 해방시키자. 특히 보행의 경우 모일이 매우 낮기 때문에 해방 유닛도 신경에 주의해야 한다. 그 마을을 모두 해방시켰으면 마지막으로 보스인 에베아네트를 향해 전군을 이끌고 뛰어라고 가자.



▲ 반쯤은 모였어! 보!

BOSS

나가의 에베아네트

【무예미네트】

에베아네트의 유닛도 구성은 모였으므로 구성되어 있다. 전방은 방어막이 무수한 레이더와 후방에는 왕왕이 및 아비조나스로 구성되어 있다. 즉 정면으로 승부하면 미군도 어느 정도 피해를 감수해야 된다는 말이다. 이를 피하기 위해서 전사(死)에서도 사용했다. '뒤에서 전후하기'를 사용해도야. 모스인 에베아네트가 전방 거점엔 뛰어들기 때문에 쉽게 처리할 수 있을 것이다.

브람(ブラム)에 있는 마드사의 전투사

미도사 : 항상 함으로 대항할 수 있다고 생각하네! 이 함도로는 안되지! 무리들과 함께 살아선 본지를 위해서라도 살아!

에베아네트와 전투에 들어가면

나가의 에베아네트 : 무리들과 가깝게는 어서 오세요! 남부군 사람들이군요! 이번엔 우리들은 프레스티노의 자위대라 자위대 분지! 전방은 해방군과 함께! 이 국가를 좋은 상태로 이끌기 위해! 자위대니스! 혁명군! 을 결성해오!

미그라스 : 혁명군이라고?

에베아네트 : 그렇게 용케 귀여운 실업인만이 기분 좋게 살고 있는 사회는 이제 없잖아! -디오

은 우리를 지켜주세요

피그나스 : 그래서 전쟁을 일으키는가? 존재없는 사람들을 끌어들이는 것인가? 좀더 명확적인 설명을 해주세요!

에레이아르 : 모든 것은 확정을 위해서입니다. 다 소의 희생은 어쩔 수 없고, 게다가 존재없는 사람이 어디에 있든! 모두 못 본 척 모른다는 척 하고 있을 뿐이요! 서투가 같았군요, 그렇습니다의 죽음을 받아들이세요!



▲ 뒤로 물러간 다음 전격지

에레이아르를 물리치면

나미의 에레이아르 : 정신불론은 -- 매우 슬직한 제 고향 눈을 갖고 있었어 -- 조심하세요 --

코사 후고 : 피그나스, 다음 지어 -- 2 개의 지구가 도착했어! 하나는 북서쪽에 위치한 페이리자로 이동하여 서쪽으로 가는 유물 왕자의 호위 -- 다른 하나는 이대로 남쪽으로 진행하여 세노비아 국경 지역에 모습을 드러낸 핵발전소를 처리하는 것 모두 우리가 담당해야 해! 어쨌든 상을 나누어서 할동할 수 있는 건 우리끼리만! 자 -- 음? 왜 그게 피그나스?

피그나스 : 핵발전소의 결심은 국가에 대한 불만이 원인이었지? 그들의 불만은 -- 그 정도로 핵발전소의 분노는 큰 것인가? 우리의 목숨을 노릴 정도로 --?

후고 : 그렇잖아 -- 불운이 있어도 원인은 자가 해온 것은 알고 있었지만, 이같은 행동이 없었으면 좋은 예상까지 못했어.

피그나스 : ---

제 4화

-가이만 히는 길- 지경 마이리자 (地境マイリージャ)

전략 회의

코사 후고 : --이제! 잘 그렇게 생각하고 있어! 지금부터 설명해 들어간다! --전격지? 어떤 유물은 사후로 향하는 유물 왕자 일행의 호위다. 왕복을 역으로 하는 핵발전이 이 기회를 놓칠 리가 없어서, 서쪽의 성을 공격하고 있다. --그래서 핵발전의 세계, 뜨거운 성을 뒤트는 일행까지 우리의 임

무가 된다. 그럼 이쪽을 봐! 이안에는 동쪽에 위치한 왕성 드크발트(ドンクワルト)를 본거지로 할 동자가 있다. 북쪽은 사후를 향해 약 1일 반 정도의 거리에 있는 볼룬도(ボラン)성이야. 유물 왕자의 부대를 초월하면서 이 성을 제1의 서쪽은 진로를 확보하는 것이 이번 작전의 목적이야. 또 왕자의 부대가 본격적으로 행동하는 것은 작전 개시 후, 얼마 안 있었지만, 그것도 참고하여 전격지야! 버린다. 동시에 넓은 이 지역은 북쪽 지방에 도착하기까지 정사안을 의해, 피로에 의한 능력 저하는 시중에 방지할 것. 적의 정보도 들어와 있다. 적의 수는 왕자만 통제는 잘 되지 않는 것 같아! -- 그렇다고 해서 밤낮은 교섭이야! 북쪽 도시까지는 결국 집중력을 높여서 언제 침기든지 할수우 무상으로 쓰러지는 사람이 많아! --확실은 가능한 줄일 수 있도록 해! 어때 피그나스? 왕자에게 전사해도 해라 할까?

피그나스 : 호위왕이라면 우리가 먼저 나가게 되자! 시간이 없어! 우리의 임무를 완수해 다음 해도 전쟁이!

후고 : 유물 왕자는 날 보고 싶어하면 해! 할 수 없지! 그럴 땐 불타게 나는 배에서 기다리자!

피그나스 : 에이! 기다려! 너는 도대체 누구야? 그 왕자가 어떤 존재야?

피그나스 : --- 그냥 어릴 적 친구야!

피그나스 : --- 그냥 어릴 적 친구라고? 에이! 기대 피그나스!



▲ 유물 왕자의 피그나스는 치른 일고 있었다



▲ 자책 성을 점령하는 것이 목적

승려주인 : 작은 보우(보우)의 지명
제1주인 : 작은 보우(보우)의 지명
피그나스 : 서양, 유물왕의 서양

■거점 정보

거점명	인구	모양	서양
엘고리아(エルゴリア)	394	48	
피리(ペリ)	24	47	
도르프(トーフ)	265	31	
레오르프(レオルフ)	288	77	
레오르프(レオルフ)	257	69	
에이르(アイ)	229	41	
에이르(アイ)	396	50	
볼룬도(ボラン)	4	49	
드크발트(ドンクワルト)	3	18	

엘고리아

고려의 도시 엘고리아를 레망시거인

소녀 : 정신 불분명이지? 아까 서양에서 왔어! 몇 잔 마 -- 음 -- --니도 대머리만 전격지? 부하 해! 니도 정신처럼 공격해 되고 싶어!

피그나스 : --니는?

소녀 : 엘고리아의 트로이아! 부하해!

피그나스 : ---

1.0일 수 입지

2.인

소녀 : 고마워! 전격지! 다음 날 가자!



▲ 피그나스 만나 뒤에 쓰는 트로이아

트로이아(이탈리아)로 엘고리아에 들어가면

소녀 : 몇 일만!

피그나스의 어머니 : 트로이아! 전격지! 걱정 없이 할다!

소녀 : 전격지! 아이! 유물왕 -- 니도 어른이구나!

어머니 : 그렇! 하지만! 전격지! 그걸! 이거! 들고 가! 이걸! 신력으로 만들어! 전격지! 신과 힘이 들어가 있는 배야! 어쨌든! 날! 배에서! 전격지! 전격지! 소중하게! 사용! 다! 사용! 전격지! 전격지! 하고! 다른! 모든! 조심! 해서! 마! 그! 리고! --, 그리고! --,

소녀 : 전격지! -- 얼마! 전격지! 전격지! 전격지!

■엘고리아 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
에이르의 열매	30	볼룬도 소드	130
레오르프	40	볼룬도 소드	150
에이르	120	피리 소드	78
드크발트의 보우	90	드크발트 마차	230

전략

게스트 유니티인 유물 왕자의 부대는 데

우 강력한 볼레 나이프가 매기고 있기 때문
에 그다지 걱정할 필요는 없다. 그저 부대는
독자적으로 적 본거지를 향해 진격하는데,
문제는 그가 도착하기 전에 다른 거점을 모
두 빼앗아야 한다는 점이다. 부대 하나를
단크릴트 밑에 있는 이도프로 보낸 다음 공
군 도시 하라이브를 해방시키자. 나머지 부
대는 중앙 루트를 통해서 적 거점을 향해 진
격하자.

BOSS
늑동의 콘라크

전장에 벨라몬트, 그리폰이 있고, 후
면에 위치가 있다. 역시 위에서 공격하
면 이들의 공격력을 낮추고 공격력도
줄일 수 있다. 3회에서 시골길 방법을 그
대로 적용하자. 데블 커맨드인 '지휘권을
노르라 칭함(宣言ノルラ)'을 사용하면 대적
병의 처리할 수 있다.

보스 콘라크와 접촉하면
늑동의 콘라크: 무리들의 앞으로 들어오다니 어
려이든 참자! 국가의 미래를 위해, 혁명을 위해
그리고 많은 백성을 위해 여기까지 죽어라!
왕자 루델: 꽤 힘으로 해결하려 하지? 좀 더 경
화적인 방법이...
콘라크: 뭐가 평화적인 방법이!?! 침로로 억압
한 것이 누구든 내세워서 사용한 것을 평화적이
라고 말할 수 있을까?
루델: 모두 무리가... 무리가 나쁘다고 말하는 건
가?
콘라크: 당신은 아무 것도 몰라! 숲과 귀족의 역
설은 뭐가 자신에게 모르는 내세워서! 땅굴이라
고 말하는 거야? --귀족님! 몰라라고 말하는 거
야?!



▲ 대립은 더욱 깊어진다

콘라크를 처리하면
왕자 루델: 많은 도움을 받았어. 미그나스.
미그나스: 무슨해서 다들입니다. 왕자...
루델: 이제... 옛날처럼 대화하지 않는군...
미그나스: ...
루델: 왜... 남부대를 지원했어? 내 침략이든 공
명일 시국이 될 수 있을 텐데... 그것만 봐도...사
관 파벌을 없애면서 몰아오지 않은 건... 그게?

...왜?
미그나스: 좀 더 세계를 알고 싶었어... 내 실력
을 알고 싶었어! 중앙에서 사는 건 싫어! 자신을
구해내는 환경이 싫었어... 그것뿐입니다.
루델: 미그나스... 나와 함께 가지 않을까?
미그나스: 그것은 어떤 의미입니까?
루델: 나는... 이 국가의 미래, 진실, 모든 것을
알고 싶어요. 내세우는 어떤정지만 아니라 좋은
무수한 통치자라고 생각하고 있으니까. 어떤 가
한 것을 하고 있었다고는 생각 못했어. 나와 중앙
의 인연이 어떻게 중요한 대상이 되다니... 몰랐었
어... 나는 힘이 없었어! 이 국가를 바꿀 수 있는
힘이... 미그나스! 내 힘이 되어 줘!
미그나스: 왕자... 당신만 무엇을 할 수 있으
니까?
루델: 미그나스...!
미그나스: 그 때... 세움에서 할 수 있겠나
우? 왕자 여러분이 할 수 있겠나? 우리들은 아무
것도...아무 것도 할 수 없어... 무엇이 몰라!
무엇이 풀릴까?-- 루델! 나는 이제... 나의 생각
이 옳은지 모르겠어!
루델: --아무 것도 할 수 없을 지도 몰라... 몰라
를 지도 몰라! 지금 내세우는 우리일지도 몰라!
하지만 나는 이 국가를 바꿀 거야! 국가를 세우려
바려 볼 거야! 국가...이라고 몰라... 아니
육친과 싸우려고도 싶진않아! 이 나라를... 이 세
계를 살고 있는 모든 사람들을 행복하게 만들거
야!! 내 앞에 있어줘! 그 때가 온다면... 나와... 나
만의 가사가 되어줘...
미그나스: ...루델...!



▲ 자신의 이상을 밝히는 왕자 루델

제 5화
-질문하는 자-
제노비아 국경
(ゼノビア國境)

전략 회의
공사 루고: 이것이 이런 작전이다! 잘 들어! 뭐
이런데는 북쪽에 위치한 '제노비아(ゼノビア)'
마을을 본거지로 활용하게 한다. 목표는 본거지
에서 남쪽을 향해 150 정도는 거처에 있는 크
리얼(クリール) 함락이다. 거기를 제압하고 이번
본거지에서 지우는 것이 이번 작전의 목적이다!

북쪽 지점을 향하는 루고는 2개 본거지에서 남하
하는 루프의 서쪽으로 우회하여 북쪽지점으로 불
어가는 루프의 남향하는 루프는 최단거리로 북쪽
지점을 도달할 수 있지만, 거점이 적어서 유닛을
채우기 어렵다는 단점이 있어, 서쪽으로 우회하는
루프는 멀리 돌아가지만 거점이 없어서 비교적
수월하게 진행할 수 있지. 적도 많은 루프를 통해
서 북쪽을 파고나자. 정찰 부대의 보고에 의하면
적은 그다지 적극적으로 공격하지 않는 것 같다는
군 어느 루프도 돌아가면 단번에 진압할 수 있을
정도라는데. 왕자 술수가 있을 지도 몰라... 선택
적 여력이 있으면 이 그리고 핵연료의 공격성이
이상해
미그나스: 이상하잖아! 어떤 의미일까?
루고: 음, 목적이 무엇인지 모르겠지만, 많은 하
급군을 이끌고 남쪽을 향해 진행하고 있지... 특
별히 싸움을 일으키지 않고 있어!
미그나스: 오직 남쪽을 향해 있다는 건가? 또
대체 뭐가 목적이야?
루고: 핵연료가 자취의 침입에 준비를 필요하
고 있다고 생각하는 건데?... 어떻게 크게 신경 쓸 일
은 아니지!



▲ 부대를 2개로 나누어 전격할 곳

공격조건: 적 본거지(왕궁)의 제압
목적조건: 적군 본거지(왕궁)의 제압
미그나스의 세움

■ 거점 정보

거점명	전구	모요	가용
제노비아(ゼノビア)	88	45	
벨라몬트(ベラモント)	34	69	
밀(ミール)	210	52	
제노비아(ゼノビア)	256	12	
제노비아(ゼノビア)	137	47	성함
카우리아(カウリア)	128	50	대적 병
크리얼(クリール)	14	50	

■ 예사원마 상점

구입대상	가격	구입대상	가격
본 원마	50	베스타의 초드	180
원 마	50	속사도사	190
원마도사	30	크로스 야기	20
원 마	110		

전략

이군 본거지에서 남향하는 부대의 서쪽
에 있는 카우리아를 정복하여 적 본거지를 향

해 본대를 나누어 보내야 한다. 그리고 오픈 쪽에 있는 케르칸은 모험이 매우 낮기 때문에 알라이인드가 낮은 부대를 보내서 배양시켜야 한다. 반대로 왼쪽에 있는 도시는 모험이 높기 때문에 이 곳에는 높은 부대를 보내야 할 것이다. 적들은 공격해 고다지 흥이 가 없는 듯 도망치기 바쁘다.

BOSS 데보네이

데보네이의 팔레스는 자비없이 잔혹하여 높다. 그는 중앙에 위치하고 있어서 적의 공격이 가능하나 그를 집중 공격하자 몇 명당자는 얼마 강해 부이지는 않는다. 역시 무적에 집중하면 소셔리스와 나이드의 공격력을 낮출 수 있다.

데보네이와 집중하면

일화: (데보네이) : 불행가사관인가... 소문은 잘 들었다. 너희들까 싸우고 싶진 않지만... 어쩔 수가 없지 않을 수가 없어! 내 생명을 해 줄 건가?



▲ 기사단에 도움을 받고 있는 듯-

데보네이를 이기면

일화: (데보네이) : 강군! 너희들은... 나한테로는 상대할 수 없겠어!

전공의 일화: : 데보네이! 어기는 편이 차라리 자고!

데보네이 : 폭력도 당할정 각 고군... 이 무대에서 죽어라!

미그리스 : 잘난척하지! 아직 승부는 나지 않았어!!

일화: : 승부? 그런 것을 할 필요는 없어! 혁명을 일으키는 자 모두가 싸움을 하려는 것은 아니지! 이 국가에 변화를 추구하고 있을 뿐이지! ...알겠어? 우리의 목적은 싸움을 하지 않는 사람들을 제노비어로 옮기는 거지! 나와 싸운 것은 목적 달성을 위해서지! 목적인 달성할 수 있다면 승부 따위는 할 필요가 없어! ...그런데!

미그리스 : 그런 시간을 할거 하세요!?

일화: : 보람의 특사의? 하고 있는 건 우리들인가?

미그리스 : !! 당신의 목적이 무엇이지? 이 국가를 어떻게 하려는 거지?

일화: : 왜냐? 그러면 나의 본심인가? ...4년뒤로 어떻게 하려는 거지? 혁명군으로 차별하는 사람들을 이대로 바꿀 거지?

일화: : 아무도 안되는 거였어... 당신도 이 나라 사람들도

일화: : 우리들은 수백명의 고향! 이 국가의 상황을 봐 왔다! 혁명군으로 취급받는 사람을 본인이 아니라! 귀족, 상급인 사람들도 모든 사람의 실재! ...

미그리스 : ...? 그래! 보디스와 전투를 시작하여는 것이었잖아! 목적이 그것인가?

일화: : ...

미그리스 : 너희들은 매우 위험해! 이 마지막 시련의 세계를 봐! 너희들이 그 참이 사람들을 미치게 만들고 있어! 모두가 너희들에게 기대하는... 이 국가도 희망은 없어! 그부다... 혁명군... 혁명이 성공하면 혁명군은 어떻게 되지?

사비인 : 혁명할 때! 보름스 재궁장에서 무엇을 할지? 그들이 가족처럼 해줄 것 같진 않다고 생각하는 거지? 바로 같은 내야!

미그리스 : 알고 있어! ...이대는 어떻게 할 수 없어! 하지만 단념으로 전쟁을 취소시키고! 혁명군을 위해서 싸우는 혁명군의 장보는 틀린 것이!

사비인 : 본래 사비인의 특성이란 본성과 계급과 관계없이 귀족한 것 사비인의 특성을 경멸하게 취급하는 이 나라의 존재는 어찌가 틀림! 혁명군의 목적은 그 틀린 것을 바로 잡는 것! 혁명군을 위해 나라를 세우려는 것은 아니지! 혁명이라는 이름 아래 많은 사람들이 모이고 있다! 변화를 추구하는 자만이 유일한 일부 사람들의 행동은 너무 자비해서 무리도 근면해하고 있어! 너도 괴로워하고 있어! 내가 가져갈 것은 내만이 볼 수 있어!



▲ 2화에서 등장했던 비밀 집안들



▲ 혁명에 대해서 격렬하게 이야기를 나누다

전일화 : 어찌 재궁장입니까? ...미그리스님! 우리! 보름스 재궁장에게 전언합니다!

미그리스 : 삼군에게서 전언이?

전일화 : 네! 불의 하계성으로 귀환하려는 것보다!

일화 : 섬으로 귀환...? 무슨 일로?

전일화 : 자세한 것은 모르지만! 다음 일화에 대한 설명이 있을 거라고 들었습니다! 여기서 앞으로 가면 회전이 전환된다.

미그리스 : 습격해왔습니다!

미그리스 : 왔는가! 미그리스!

일화 : 그들의 공격이군! ...정말이겠는데!

미그리스 : 알고 있었지만 혁명군이 세력을 확장하고 있어! 많은 인민 분대에 의하면 보름스 재궁장 주변에서 제 재궁을 기록하고 있다는 정보도! 행색의 이들도 확인했다! 혁명군이 지도자 프데릭도 그책으로 생각하고 있는 것 같아! ...이제 같이 행동을 시작해라! ...하지만 자세한 내용은 몰라! 그래서 이번에는 중앙의 협력을 받아서 내 세력의 준비가 끝나기 전에! 보름스를 강습! 제일 지도자 프데릭을 생포하여! 이 혼란을 이용하는 것이다! 하지만 참가 인민의 준비는 어느 정도 시간이 걸려! 그래서 삼군에게서도 많은 연락을 돌려 내야 부대를 먼저 보낸다! 재빨리 전보로 가서 혁명군의 행동을 지지하라!

미그리스 : 그런 중요한 일무엇...

일화 : 걱정하지마! 다음에는 그 책 이상의 부대가 달려갈 거야! 나는 혁명군을 훈련시켜서 그 행동에 참여하면 돼! 그 하는 격조까지 알아도 무리! ...그시절 내세들의 주에도 오르면! 그녀 색은 내가 맡는다!

미그리스 : 제노비어 사람들 보낼 거라고 생각돼! 기대해! 미그리스!

일화 : 혁명군 병사를 생포할 필요는 없어! 물론! 이 후 나는 내세를 어떻게 이용하려는 거지! 내 세의 전략을 자신의 충성을 위해 이용하는 거지!

미그리스 : 나! 나는 내세! 혁명이라고 생각하면 그 편이! 무슨 근거로...!

일화 : 첫 삼군에게! 저 내세는 네 일화 이름 내세! 아니라! 그 눈은 붉어! 부상을 그대로 달았지만! 내세는 위험해! 생소해! 미그리스!



▲ 미그리스를 방문하는 미그리스

새 6화

-혁명군-

보름스 재궁장

(ヴォルムス 探掘場)

전략 회의

일화: : 혁명군이 일제의 불기했다는 사실은 알고 있었어?

미그리스 : 왜 지금! 그러한 행동은 하는 거지?

일화 : 미안하지만 제노비어 상황이 심각해지고! 유

미그라스: 음산!!

그레드르스: 전쟁! 미그라스!! 나도 아버지처럼 오명을 볼 거야! 미그라스! 이 내색을 봐! 그렇지 안? 전쟁은 끝난 이야기 아니야! -내가 처리해! 알겠지!

1. 나는 할 수 없어

2. ---

미그라스:

레이드: 뭐라고? 역시 할 수 없는 건가? 어쩔 수 없지! 내가 직접 손을 쓰지 -- 가오하라고!

미그라스: 기다려! -내가 해!

레이드: 호-- 하겠다고!

미그라스: 어허어허! 재미있고 알겠잖아! 미그라스! 너를 따르겠어!

미그라스: 다오--

미그라스: 좋아! 도망쳐! 어는 내가 잡지!



▲ 결국 그레드르스를 구해낸 레이드

레이드: 너희들!

도망친 후 프레드릭의 대화

프레드릭: 미그라스라고 했나! 내 덕분에 살아!

미그라스: 아나--

프레드릭: 하지만 전쟁이군! 아나! 국가에게 살

가는 불이 불타네!

미그라스: 나도 잘 모르겠어요! 하지만, 우회하

지는 않아요!

수수께끼의 목소리: 후회하지 말고! 미그라스!

미그라스: ! 다오!! 무사할군!

미그라스: ! 다오!! 죽어가지!

레이드: 수염이 식힌들 알아지겠어?

미그라스: 후고! 레이더! -어떻게 어가려?

레이드: 무슨 일인지 미그라스를 계속 따라오는

데! 알선은 우리의 자유권이야! 자유권!

레이드: 레이더! 알선! 모두! 마음으로 따르기로

했어! 내가 책임질 수를 필요는 없어!

미그라스: 미안! 전쟁! 전쟁에서!

레이드: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

미그라스: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

레이드: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

미그라스: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

레이드: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

미그라스: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

레이드: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

미그라스: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

레이드: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

미그라스: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

레이드: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

미그라스: 미안! 미안! 미안! 미안! 미안!

는 자라던 생각은 자유에 이 납부에서는 아직 많 은 사람이 군의 지배하에 놓여 있어, 그 시대를 를 구하기 위해서라도 우리는 형사들이라도 많은



▲ 혁명군에 가입하는 미그라스

제 7화 - 여행 - 군타 (グンター)

동화가 된다고 상상한다. 미그라스

전력 회의

문사 후고: 그런 혁명군으로써 첫 번째 임무가--

미그라스: 그런데 후고! 우리는 역시 신문을 볼 지 못하게 있는 곳이지!

후고: 그런 일은 있을 수 없어! 너무 지나치게 상 관해서 그런!

미그라스: 하지만, 무어든 임무는 우리들만으로 유익 할까? -- 손해를 볼 수 없는 임무라면 신문을 볼지 못하게 있다는 증거잖아!

후고: 사무라이의 미그라스! 간단하게 생각하

세요! 그렇게 간단하게 신문을 얻을 수 있었어! --

연지! 이런 작전을 통해! 이번에는 형사들의 위치

한 곳의 위치! 알다시피! (후고)를 본거지로 선택

하는 거야! 목표지점은 본거지에서 남동쪽에 위치

하고, 약 1km 정도의 거리에 있는 타타(타

타) 재굴이지! 이 재굴을 제압하고 납부군

의 지배를 행할시기는 같이! 이런 작전의 목적

이! --! 그런! 전군 부르는-- 본거지 주변의 거점에

대해서는 본거지에 문제가 되는 것은 목표 지점

일! 만약 재굴을 주변의 목표한 지점까지 이 지

점을 이용해서 쳐부수는 거야! 그리고 있을 거라는 예

상을 해! 현재 위치할! 전군 시간! 우리가! 소

후고: 어허! 미그라스! 우리가 혁명군에 가입하고 나서 신문을 얻을 수 있는 좋은 기회! 이것을

기회로! 다음에는 본 거지에도 참가할 수 있을 거

야! 혁명군의 전사로 알아!

미그라스: 후고! 당선은 또 언제! 누구? 그렇게

많은 것을 알고 있는 것이지?

후고: 모두 무언이지! 단지 내게 관해서는 하지

지만! 내 아버지! 안카세스라는 형제! 혁명군! 들로

알고있어!

미그라스: 아버지라고? 그럼 알선도 좋겠어--

후고: 음! -- 안카세스가 비밀! 형제의 신문을 검색

했던 것! 우리! 비밀! 형제가 친구였던 것! 그리고--



▲ 혁명이 숨어 있을 거라는 후고

승리조건: 적 본거지(타타)의 점령
실패조건: 적 본거지(타타)의 점령
미그라스의 사망

물거품 정보

이름	인구	면적	서명
타타(タタ)	263	29	성명
오사(オサ)	263	73	
후고(フコ)	85	47	타타 군
전지(チヂ)	159	63	
군타(グンター)	16	62	
레이드(レイド)	45	57	
타타(タタ)	281	31	

물탈곡 이상

무기명	가격	유리명	가격
전사	20	탈곡 소드	150
유리명	30	오사 소드	20
후고	40	레이드	60
오사	20	전지	100
후고	30	타타	100
그레드르	90		

어떤 시간의 장소도 없고 있지! 아서! 나가!

케이즈

농민의 땅 케이즈를 해방시키면 한 명의 소내가 걸어온다. 그녀가 미스나엘의 딸 카 프리다이다. 미그라스가 혁명군에 들어 온 것을 알고 있던 카프리다는 아버지의 구출을 도와주겠다고 하며 동료가 되어 준다. 물론 미스나엘을 구출한 뒤에도 계속 동료가 되어 준다.

소녀: 혁명군입니까? 후회합니다-- 어떻게 해!

은 아스나셀을 도와주세요!

아군 : 카르타가 지도지 아스나셀 물인자!

소녀 : 당신들이 오기 전에... 허영군과 함께이 길에서. 한바 주도로 삼켜서요 부끄럽나 다 아스나셀을-

아군 : 귀찮아지 마. 그러기 위해 여기 온 거야!

소녀 : 그럼 나도 함께 가죠 그대도 상관없죠?

1.상관없지만 2.아무 위험해

아군 : 상관없지만... 해 내기 가지마?

카르타 : 나는 카르타다. 비발 아스나셀은 네



▲ 아스나셀을 도와달라는 소녀

아빠지입니다

인어깸

아스나셀을 동료로 만들거 위해서는 공 업의 땅 인어깸로 가기 전에 카르타와 만 날 필요가 있다. 이 상태에서 뱀을 끌려하 면 딸인 카르타는 보모로 아그나스의 동료가 되어 주며, 아스나셀 또한 동료로 만 들 수 있다.

전략

이 뱀의 포인트는 적 거점인 렌타 채굴장 부근이다. 주변이 바위로 둘러 쌓여 있으며, 적의 전력이 집중되어 있는 곳이다. 또 적은 지형에 적응된 안아 타입이 많기 때문에 아 군 유닛은 경민 어처에서 집중하는 경우 도 좋다. 먼저 칸치아로 아군의 추진력을 보 내서 적의 유닛을 막은 다음 원천적 보스인 마키시를 잡으려 하자. 그리고 왼쪽의 모사 카는 모질 수치가 높기 때문에 해당 유닛에 는 케이크는 반드시 들러 카르타와 아스나셀을 동료로 만들거.



▲ 경민인 치우므로 들러 생긴 인타 채굴장

BOSS... ..

육장 마키시

버서커인 마키시는 공격력은 높지만 다 량 공격에 약점이 있다. 역시 후방으로 집 근하여 적의 배치를 역전시킨 다음 후방로 변한 마키시를 집중 공격하자. 아군 유닛 도는 마법 카마타로 구성된 부대로 모사리 일체 처리할 수 있다. 반대로 직접 공격하 기 좋은 함어호트 무대는 정면으로 접근하 기 공격하면 처리할 수 있을 것이다.



▲ 아군의 공격력이 높으면 전멸이 있는 마키시를 지 려할 수 있다

보스인 마키시를 만나면

육장 마키시 : 흠, 너희들이 그 배신적인 행동이 시간인가? 내 앞에 나타나다니! 너희들의 복은 내가 잡았다!

마키시를 물리치면

마키시 : 내가... 전제하? 뭐 해보았어... 내가 너희 놈들에게서... 자다나...

스타이저 끌러후

카르타 : 어허?

미그나스 : 괜찮습니까? 이제 전진합니까?

카르타 : 어허지를 도와주세요 정말 감사합니다

멜랑 아스나셀 : 당신만 아그나스인가? ... 바보같 은 것만 됐군 장악형 그놈 어허지를 그대로 살 려고

미그나스 : 나랑... 어허지를 알고 있습니까?

아스나셀 : 몇 이야기다. 그것보다 내 말이 당신 들에게 신배를 줬다면 아기도 이제 전진하자...

어허 나도 내 부대에 참가하고 싶으면!

미그나스 :

1.정말 부끄럽습니다 2.고민인 하지만...

멜랑 부끄럽습니다 아스나셀씨

아스나셀 : 좋아. 감동했다!! 나는 너와 함께 행동 하기로



▲ 동료가 되는 아스나셀

제 8화

-어두운 파동-
중앙로 다다넬스
(中央路 ダーダネルス)

수수회계의 기사 : 오렌피아군... 고테라스즈

고테라스 : 이 홀드업은 실시간으로 어떤 곳까지 오시거나 특별한 봉투로?

멜도 : 실마리는... 황폐하게 변한곳

고테라스 : ...저 처분 때문에 오셨습니까?

멜도 : 아니 내가 어찌해 온 것만 그걸 해라이 어찌해 했지만 이 상태로 실시간으로 가면 안

지 않을 걸 개인적으로. 어떤 사건도 아닌 책임 이 어찌하는 할 수 없어 빨리 현장을 전할 시

켜서 문제가 되지는 않았던 의견 전해... 어찌 한 번 해봅시다?

고테라스 : ...그... 그것만?

멜도 : 오렌피아에 힘이 되어 줄 물건이다... 위

험은 따르지만



▲ 앞으로 주인공을 두둑하고 교통할 멜도

전략 의의

미그나스 : ...실해합니다

멜랑 데스틴 : 오렌피아군... 미그나스라고 했어?

미그나스 : ...아... 당신!

데스틴 : 아군이 되어 있던 것은 처음이군... 나는 데스틴... 자요다! 잘 부탁해!

미그나스 : 저야말로 잘 부탁합니다... 저 만 저야 일만 실패했었습니다!

데스틴 : ...?

미그나스 : 허영군의 전역도 이해하지 않고, 복근 을 했었습니다!

데스틴 : 뭐? 그런 일인지 신경 쓰지마. 넌 저 같 어 허영이 있어 자신의 자비로 허영이 있는 거 야... 그것으로 충분해!

미그나스 : 고맙습니다!

데스틴 : 저 이해는 전투에 대한 이야기다. 당 신들을 허영이 오려고 한군 이유가 있어. 현재 중원에서 원인이 남부성을 통해 이질적이다. 물론 은 반드시 허영을 제거하자 해. 그러나 원인은 이 지역을 해방시켜서 적의 공격에 대비해 힘 주 려 부탁해. 당신들의 동맹성에 맞추어 남부성으로 전멸을 개시하십시오!

미그나스 : 알겠습니다! 허영은 옮겨 주십시오!

데스틴 : 부탁합니다. 미그나스

군사 후고 : 그들 구체적인 적인 내용을 설명해준 습니다. 이번에는 사색에 위치한 로베르(ノブ)를 본가지로 돌려보내 줘야 합니다. 목표는 본가지에서 동쪽을 향해 약 100m 정도 거리에 있는 고대스 탑스(アステラス). 이 마을을 제압하는 것이 이번 적진의 목적입니다. 진군 루트는 동쪽으로 진 행하여 좌측의 산맥을 지나가는 루트와, 일단 북상 하여 불피(ノブ)를 해방시키고 있을 때까지 동쪽으로 진행하는 루트가 있습니다. →이후 확인의 지는 있었지만 무리들의 움직임을 확인한 남부군이 병사를 파견했다는 보도도 들어왔습니다. 해당 의 행방은 무리들의 움직임에 맡겨 있습니다.



▲ 왕자 테스탈라의 방

올리온군 역군 부장(왕자 테스탈라의 제군)
 황제군 역군 부장(왕자 테스탈라의 제군)
 메그나스의 제군

■ 거점 정보

거점명	인구	모양	서명
올리온(オリオン)	57	41	
칼라데오(カラデオ)	288	20	내셔널 군
벤가시(ベングアシ)	190	46	
코베라(コベラ)	120	75	성당
렌다레(レンダレ)	91	78	
아디코레(アディコレ)	169	30	
아스테라스(アステラス)	161	69	
다디탈스(ダディタルス)	102	71	

■ 문예미 상징

문예미명	가격	문예미명	가격
깃털 문지	60	라지 실드	100
소환의 스펀지	150	브레즈의 스펀지	180
라몬의 실드	20	크레타의 9월	210



▲ 열풍대는 네일 성령이 있습니다.

전략

벨이 넓고 적의 수도 많기 때문에 1장에서 가장 어려운 곳이다. 특히 이 방에서 등장하는 오우거는 공격력이 높고, 전력이 때

칠될 경우 공격 회수가 3회나 된다. 오우거가 있는 유니트와 싸울 경우는 전일체 방어력이 높은 캐리다를 배치하고, 회복을 해주는 클레리크도 반드시 넣어 두자. 아군의 주력 부대는 반가스로 보내서 적 유니트를 처리한 후 보스에게 쳐들어가고, 2유니트 정도는 벨피와 아디코레로 보내 각 마을을 해방시키자.



▲ 공격한 오우거의 등장

BOSS 유언기사 아리오슈

재활이 좋아나 되는 오우거가 있어서 매우 짜릿하다. 아리오슈에게는 마법으로 처리하는 것이 좋다. 한편 싸움 다음 퇴각하면 아리오슈는 그 무대를 유언기사로 부에서 대기하고 있던 다른 무대가 본가지를 침략하면 보스를 쓰러뜨리지 않기도 않을 걸러야 할 수 있다.

아리오슈와 접촉하면

아리 : 유언기! 통솔하고 있는 것은 무엇이지? 제 철학적 생활은... 그 과물은 뭐야? 혁명군을 쓰러뜨리기 위해서라면 수인과 실패를 가지지 않는군!
 유언기사 아리오슈 : 네~ 네놈이야! 혁명군이 없다면~ 이런 것은...!

아리오슈를 물리치면

다그스 : 어이, 자넨 뭐지? 저 괴물은 뭐냐고!
 아리오슈 : 자~ 장군야~
 테스 : 그놈이 다그스냐?
 다그스 : 하지만, 자넨은?
 테스 : 저 괴물이 오우거인지 아닌지는 모르겠어 하지만~ 저 목재는 노르 아무튼 영산 괴물은 관념도 느긋 적이 있지
 다그스 : 아무튼~ 장군님들~?
 테스 : 자넨은 암흑에도 빠진 저 마계의 주인~ 네놈들은 무슨 짓을 한 거지?
 아리오슈 : ...장군은 사실은~ 마계의 괴물을 막을 자를~ 신재물로 바쳤다. 그것을 마계의 주인이~ 신재물로 바친 자의 명령을 대가로, 오우거가 나타난 것이다~
 다그스 : ...어제~ 오우거? 어떤 상황에 무슨 짓을~ 오우거 때문에 그냥 신하일 뿐이야

제 9화

-남부 독립- 알바 지역(アルバ地域)

전략 회의

다그스 : 중앙군은 다디탈스에서 전방으로 남부군에 전진을 일으켰어

다그스 : 남부군은... 장군은 중앙의 지사로 보고 있던 것이 아니었나?

후고 : 고대스탑스 장군이 그 괴물을 이용한 이유는 모르겠지만~ 그처럼 괴물을 사용한다는 것이 알려지던 이전 사고 순례국으로 낙인될 수도 있 으니까 남부군 군부를 감시해서, 중앙은 관계가 없다는 사실을 알고보고~ 이런 얘기잖아?
 다그스 : ...하면 맞긴아~

후고 : 다른 부대는 그 괴물이 일으킨 혼란을 수습하고 있어. 테스탈라를 포함한 대부분이 각지를 출 여 있지. 그럼 상황을 시작한다. 이번에는 남쪽에 위치한 '다라(アラー)'를 본가지로 돌려보내 준다. 목표는 본가지에서 북쪽으로 반수리 정도 걸리는 남부성 아라(アラ), 이 성의 제압이 이번 적진의 목적이지. 진군 루트는 북쪽에서 북상~

하지만 성 앞에는 성당수의 무대까지 배치되어 있 지 것으로도 전진해가려는 편을 볼 수 있지. 적의 공격에 대한 것을 기다려서 공격을 가해. 그 이전 적의 전력을 사색이 가능할 수 있지

올리온군 역군 부장(왕자 테스탈라의 제군)
 황제군 역군 부장(왕자 테스탈라의 제군)
 메그나스의 제군

■ 거점 정보

거점명	인구	모양	서명
와라(ワラ)	126	87	성당
나르코(ナールコ)	58	68	
레노(レノ)	206	87	
치오레(チオレ)	297	87	성당
보렐(ボレル)	213	15	내셔널 군
아라(アラ)	126	55	
아라(アラ)	54	55	

■ 화차 상징

문예미명	가격	문예미명	가격
마의 열풍	30	엘의 마도서	200
마계의 지팡이	20	에-레-레-레-레-레-레	200
순수 스펀지	20	제 무의 기어 코어	20
크레타의 9월	90	라몬의 실드	20
라지 실드	190	케인 9월	120
엘의 마도서	200	히드 보지	150

■ 지오웰 상징

문예미명	가격	문예미명	가격
전사	30	마리오네트	100
크레타의 9월	100	다의 마도서	200
(스승의 지팡이)	20	후의 마도서	200
마계의 지팡이	20	후의 마도서	80
순수 스펀지	30	마도서의 후	80

전략

적 유니트는 아군 본거지와 적 본거지 사이를 잇는 길을 따라



▲ **상당한 격전이 되는 보편대 싸움**
 시 남하해 온다. 좁은 협이 때문에 벌어진 하다가는 순식간에 아군 본거지까지 침입해 올 수 있다. 우선 적진이 시작되면 주력 부대를 아군 본거지 위에 위치한 보편대로 보내자. 보편대를 해방시킨다면 차례로 남하해 오는 적의 무대를 저지하고, 2~3대의 유니트를 동쪽으로 보내어 지오윙과 차차콜 해방시키자. 보편대를 해방시킨 다음 바로 위로 올라가서 알고 적의 전력을 약화시킨 다음 올라가도록.

BOSS
 남부장군 고대스라스

고대스라스가 나오는 유니트는 레벨이 그다지 높지 않지만, 고대스라스 자신은 만능무기를 사용한다. 그는 후방에 배치되어 있어도 직접 공격을 가할 수 있으나 배틀 커맨드 '지휘관을 노크해(指揮官をノックアウト)'를 이용하여 단번에 처리하자.

아카시에 진입하면

고대스라스: 제일 무슨 일이지 내리자 반만 본 것은 몰라다나~

기사 볼드윈: 네 총세도 여기까지군... 너한테는 불가능한 일이지나

고대스라스: 볼드윈!! 이것은 도대체 어떻게 된 일인가? 실마 나옵-- 나를 죽인 것있나?!

볼드윈: 죽은 것은 아니야... 네에게 기회가 있었지? 뛰어난 군대를 갖고서도 그것을 활용하지 못 하지 않았나?

고대스라스: 그런 무서운 괴물을 위해-- 내 가족을--!!

볼드윈: 시끄러워 가족을 희생시키겠다고 결심 한 것은 내리 자신을 위해사 가족을 희생시킨다는 면서도 잘못 할 때' 난 그 정도밖에 되지 않는 남자야 하지만 내리 존재도 중요도 없는 건 아니야

우리에겐 매우 중요한 연구 대상이었어! 암시처럼 목숨이 작은 남자가. 마계의 과실에서 얻어지는 것은 매우 이익이라는 것을 알게 되었지. 이제 실례하겠어

말서 프래드릭: 잘 해주었어. 미그나스

미그나스: 프래드릭이-- 이것으로 끝난 걸까요?

우리는 물론 사물을 취하고, 게다가 모크와 포드스를 작으로 돌려 버렸어! 다음에는 보다 피해가 커지겠소? 그 괴물의 존재도 아직 모르잖아! --오른 곳의 수수께끼 그 자체에겐 우리에게--

혁명인! 그것을 모두 해방할 수 있을지요?

프래드릭: ...확실히 우리안으로는 어쩔 수도 없어 하지만 미그나스 중요한 것들을 대하는 태도가 아닐까? 나는 곧한 문장에 적군하면 아무 것도 못하사 해방할 수 있다고 생각하면 할 중하사! 모두-- 지금은 아직 할 수 없는 일이지 몰라지 않나. 미그나스? --모두가 기뻐하는 목소리 없이! 지금 할 수 있는 건 모두가 저렇게 기뻐하는 목소리가 우리가 한 행동의 결과라는 사실뿐이야



▲ 오우거 팀은 가족처럼 깊은 고대스라스



▲ 보기도는 공격이 없다

제 2장 세계는 어렵고, 가야할 길은 하나도 없어...

전투지신 안키세스: 유일 용자~ 이제 돌아가도 될까 유일: 이 안키세스~ 이제지는 무엇을 하려고 계신 걸까 사부에서 나보고 무엇을 이루라고?~ 나에게 요디스군을 상대하라고 말했나?~ 어떻게 해야 되지? 어떻게 하면 나는 이세계에서 호감을 얻을 수 있을까?~

용기 거머쥔 목소리의 남자: 아가네 계셨습니까, 유일 장군

기사 볼드윈: 늦었습니다만 장군의 종료-- 용기의 신권을 가지고 왔습니다. 이 아이는 용자와 신권을 격정해서 데리고 왔습니다. 불만이지만 내리 기를 모두 장군에게 어물물하고 생각 하신데~

- 유일**: --너의-- 내 이름은--?
- 소녀**: 하라-카라(아고) 할머니
- 유일**: --왜지 나는 나를 알고 있어 나는--
- 마리**: 카이!
- 유일**: --자신감?
- 볼드윈**: 훗, 고대의 신도 유일 장군이 이름에 드는 모양입니다.



▲ 신권을 건네 받는 유일

제 10화
-이상과 현실-
크레넬(クレネル) 협곡

전략 회의

미그나스: 어떻게 된거지 이런 장소에서 할 일이 없는데~

유고: 신병하던 자가 습격을 당했어~

미그나스: 뭐지 소속은 실마 사부군인가? --불제 아카시지

유고: 사부군은 아닌 것 같지만 우리에게 적의를

표고 있는 것만은 틀림없이, 그럼 상황을 시작하자. 이면에는 남동쪽에 위치한 불데라(不待拉)를 본거지로 행동하게 한다. 목표는 본거지에서 복사자를 통해 약 하부가 걸리는 유이해(有以海)~!지 이 도시의 재정이 어떤 현상의 목표가 된 다. 정찰 부대의 보고에 의하면 현상을 공격로 상 유수의 적 부대가 있다고 하지만, 확실한 움직임을 보이지 않고 있어, 비평 부대가 아니라면 이 현상을 남기 위해서는 2개의 다리를 이용해야 할 작은 통행없이 우리가 현상을 남기 오일 기다리서 공격해 볼게! 적의 정체를 알 수 있기 때문에 이에서 공격해 봐야 하겠지



▲ 적은 현상을 공격로 모진데 있고

승리조건 적 본 가위돌아먹기의 경우
 패배조건 적 본 가위돌아먹기의 경우, 마
 그나스의 사망

■ 기점 정보

이름	인구	모양	색깔
날개(ハット)	108	84	
안개(ハット)	190	44	
키(帽子)	194	28	검정
브래킷(ブレード)	293	22	다색의 골
캐치(キャッチ)	173	42	
레이(レイ)	4	58	

■ 커리큘 상점

이름	가격	유용성	특성
시공의 지팡이	20	없음	50
레드 크리스탈	30	마스터의 힘	80
흑요석도끼	190	이빨	40
핀	30	모자이크	50

키파

핵심군 전사: 진정한 핵군을 지향하는 자로써 좋
 고한다! 내핵과 함께 행동한다면 핵군은
 엄청 싸울 수 있어! -물론! 내핵은 방패
 가 될 뿐이지! 핵군의 힘이 될 뿐이라고! 핵
 군에 대해서 생각한다면 어떻게 해야 하나? -어
 기 시 죽어 버려!



▲ 가장 핵군 전사

전략

몹은 작고 기점의 수도 모두 6개밖에 되
 지 않지만, 적의 공격력이 강해지기 때문에
 소모경으로 가세 된다. 특히 적은 아이템을
 사용하면서 체력을 회복하기 때문에 아군도
 만만한 준비를 해주어야
 한다. 먼저 얼라이언스
 가 낮은 유니트도 아군
 본가져 서투에 있
 는 키파를 핵양시
 키고, ALL가 중
 간인 유니트도 특
 록에 위치한 모하
 예를 핵양시킨
 이 두 기
 점을 본가져서
 하여 강 진터
 전에 있는 벽
 을 공격하자.

BOSS.....

불쾌자(不軌者) 나기태

3회 공격을 가하는 나기태는 매우 강
 해하며, 그의 수비도 모두 재빠른 난지와
 전사들이다. 또한 적에게 접촉하더라도
 나기태는 기운에 있기 때문에 그 효과
 를 볼 수 없다. 그러나 기운이라는 위치
 는 직접 및 마법 공격이 모두 통하지 마
 씩에 해당 커맨드 '지휘권을 노려라(指揮
 權を握れ)'를 이행하면 의지로 쉽게 처리
 할 수 있다.

나기태: 내핵을 제 하는군... 프래드릭은 반역!
 라도 하라는 건가? 하지만 반군은 무수하다
 도 내핵을 생각하면 움직이지는 못할 텐데, 모
 든 것은 핵군을 위해서... 내핵은 여기서 사
 자야겠어!

이런 왜 그런 핵군을 공격하는 거야!

나기태: 내석의 행동이 내석은 절망이 너무나
 사이클을 자-자고 생각나... 공같은 어딘가
 끝! 내핵을 몰라지고 나만의 세계를 만든다
 ...가려는 놈들은 모두 죽어라!



▲ 난지 핵심 난지태

보스 나기태를 물리치면

레이: 기대했던 만큼 핵군을 죽여주셨다! 중
 군의 위치는 어떻게 하나?

레이: -오를 죽인 뒤지!

레이: 너무 그러지 마시오! -오를 본 이유는
 다이나미크 핵군의 진압에 관한 일입니다! 만
 키레스도 제나과 서부군연으로 출병하고
 생각합니다만... 전담에서는 무엇이 아닐까 지
 모른다! 그래서 공격할 핵군을 데리고 왔습니다.

엔키스: 우리 나라 사람이 아닌 줄 생각... 실
 해 로디스하!

레이: 과연 엔키스!?! 왔습니다! 실은 로디
 스 포구에서 왔어 온 것입니다!

엔키스: 반보장! 로디스에게서 왔다고! 이
 싸움은 프리디우스 귀족의 문제 모든 것은 우리
 의 손으로 해결해야 해!

레이: 당신은 아직도 그런 말을 하는 겁니까?
 이 나라 이제 그런 말이 없습니다! 귀족의 문
 제! 이 나라를 실제로 움직이고 있는 것은 누구
 지?! -우리는 프리디우스라는 지역에 살고 있는

로디스를 사살할뿐입니다! 핵군을 물리치지 않
 으면 이 국가에도 문제가 생길... -물론입니다!
 그리고! 보스 단신의 이름은 핵군에게 가깝다고
 하는데... 이름과 싸울 수 있을까? 전사자라고
 불리는 이름이 전투에서 소극적으로 일해도 이름
 수 없었습니까?

레이: 엔키스! 절망인가?! 엔키스가 핵군
 에 협력하겠나!

레이: '유학 죽이기'의 엔키스! 나기태도 이름
 의 반대의 경우! 핵군! 보? 엔키스에게는 알리지
 않은 것 같은데... -물리치면 친구인 엔키
 스는 남부군에 싸워 있었지만... 전자는 핵군 소
 속 남부 제군에게 참가하고 있습니다!

레이: 거짓말이! 알려주세요!

레이: 거짓말이 아닙니다! 유망이지만...
 그는 내가 보는 앞에서 죽어 버렸습니다! 모든
 것은 사실입니다!

엔키스: 레이!... 중장의 최후는 알았지만
 우리 군에게도 자살군이 있어! 힘을 잃으면 시
 가에도 열망이 마지키 이런 이야기는 알았던 것
 으로 하지! 그대로 일하게 전해!

레이: 그렇게까지 일하시니! 그럴 수 없겠
 은 나도 핵군을 진압할 자비로운 이상, 이것도 볼
 일할 수는 없습니다! 우리는 이후, 독자적으로
 행동하겠습니다! 그런 유망! 실해! 핵군입니다!
 엔키스! 제나과 그 자위해 있는 이유는 배하
 의 자기가 있습니다! 잊지 마시오! -가짜!

레이: 제- 엔키스! 남부에서 무슨 일이! 무슨
 일이 아닌지 가? 제 핵군입니다! 엔키스! 당신
 은 알고 있었잖! 난 언젠가는 가! 아무 할도 없
 지! -내에게는 이 나라를 사살 할 것입니다!



▲ 이빨과 전구의 변역 소식을 들은 엔키스의 유망

제 11화

-망국의 전사- 지평 마이리자 (マイリージャ)

전략 의의

전사 후고: 정말 부대에서 재미있는 정보가
 있었어! 이곳 부대를 지휘하고 있는 건 제2리
 동쪽 네가 있다는 걸 아까 공격해 오는 것이
 지! 그런 실명을 시작하자! 이번에는 동쪽의 유망
 한 출신 단원(단원)을 본가져서
 하게 될 목표는 본가져서 사살을 통해 마 후

반 정도의 거리에 있는 블루드(ブルーデン) 성이다. 이 성을 재입하는 것이 이번 작전의 목적이다. 광물 무대에 보고에 의하면, 서쪽으로 갈수록 적무대의 수가 증가한다고 해, 특히 중심의 거점에는 복수 무대에 의한 견고한 방어진을 구축하고 있어, 이것을 무차별 만한 요점이 있었지, 또 적은 학파적으로 편중하지 않고 각 거점을 지원해서 야공을 삼키는 것인데, 아직도 불쌍지만, 적무대를 지원하는 건 레이드의 목적을 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 불자지, 또 적은 보다 강력한 물레 소의 전세를 무섭힌 것 같아, 그러나 불타오는 작음은 화되고, 함계과 자재로 극복해 나가길 바래



▲ 견고한 방어진을 구축한 레이드

승적조건 적 본진(블루덴)의 점입
목적조건 적 본진(블루덴)의 점입
피그나스의 점입

■ 거점 정보

이름	인구	물질	서명
타이포드(タイポード)	3	18	
이도포드(イドポード)	229	41	
노플라드(ノブレード)	295	31	마우의 군
레드포드(レッドポード)	257	68	
블리드포드(ブリッドポード)	334	46	성원
프리아(フリア)	288	77	
바르도(バルド)	386	50	
타이(タイ)	24	47	
블루드(ブルーデン)	4	58	

■ 스텝그레이 심정

아이템명	가격	아이템명	가격
이탄탄	30	표탄시스터	150
레드 빛	40	달타 스투	150
야베트	120	카이트의 싯드	70
그라이트의 나무	90	프리트의 그라	250

전략

이번 스텝에서는 4위의 물질이지만 적은 그보다 훨씬 강하다. 특히 그라드라프도 라는 총정원은 매우 강력해서 2~3개 정도의 아군 유니트를 끌어가면서 제해야 처리할 수 있다. 아군 캐리더가 죽을 것 같으면 피가 병명을 사용하여 차분원으로 확실하게 처리하자. 피가 병명을 사용하면 다음에는 아이언으로 회복해 올 것. 그리고 적 유니트는 계속해서 아군 본진으로 공격을 가해오며, 이를미 공격도 강해지 때문에 초반에 신랄한 움직임

지 말고 땅에 주워하자. 적은 비행무대가 많기 때문에 거점을 비워두면 제갈 당하는 경우가 있으니 땅이 평리를 남겨야 한다. 초반의 공격을 막아냈으면 무대 무대를 2개로 나누어서 레오보스 풍모아, 모스크-엘고-아아다자를 패망하자. 그리고 2무대를 이도프라이드의 패망에 사용하면 된다.



▲ 적의 병영 그라드라

BOSS

중양기사 레이드

자신이 한 일을 남의 뒷모서로 돌리는 레이드. 그는 그라드라퍼의 형제 나옴기 때문에 강력한 공격력을 자랑한다. 역시 처분전으로 습수해야 하며, 제이이 떨어진 유니트는 아이언으로 회복하자.

레이드 : 배신자로, 자신이 무언을 하고 있는지 알거나 해? 무리없이 아사. 루디스까지 적으로 만들었고, 이러한 자신들이 이끌 수 있다고 생각해서 보시고 이 배신자들... 이 배신자를 끌어 들인 건 내해들의 운명이다? 자기만 생각하지 말고 그걸 주변을 돌아보는 게 아예 못? 아군 : 왜 내에게 그런 말을 끌어오지? 아사 : 세계 모든 것을 따돌리고, 자신들은 아무 것도 하지 하지 않지. 맛있는 곳만 손을 뻗어... 내해들은 온 내해나 그해



▲ 그는 불 달변이다



▲ 강력한 그라드라로 방어하는 레이드

레이드 : 아직도 모로코만 불행의 원인만 모든 것을 무리하게 뒤엎어두려는 것은 아니냐? 모든 것을 우리 쪽으로 돌리는 거냐? 일단 일단 우리 둘을 대의 불행... 이것이 내해들의 일이다... 자신의 무대들을 불타

레이드는 물러가진 레이드 : 오늘날은 이 정도 해무야? 심지어 이 나라를 전장으로 만든 것은 내해들이! 루디스 불... 불타무기만을 끌어온 건 내해들이! 끝까지 끝!

제 12화
- 권리시인 -
스이슨 (ソアソン) 대지

전략 의의

미그스 : 불타무기만을 사용해서 끌어올린 건 무리할지? 불타 무기를 이 사용해서 끌어올린 것 이 적군전으로? 정말 무리야? 원인은 무엇인가? 후고 : 레이드에게 좋은 것이 신경 쓰이나 보지? 유강이다? 내해의 불만 대로 우리의 존재가 그 유강이었다? 하지만 끌어올렸다는 것은 우리가 아니라 사본고 그걸로 이 내지 미그스 : --그것은-- 후고 : 11년전, 루디스의 정변사건때부터 해방된 불타 무국... 나라를 잃어버린 불타무기들은 지금 사본의 승자와, 그것을 따르는 자의 욕망을 위해 이용되고 있어... --원인은? 미그스 : 내가 갖고 있는 것은 사본을 제지하기 위한 조건과 사본을 지키기 위한 조건과... 그것은 사본은 사본의 마음과 끌어 오와... 그렇지... 이것과 같은 거 이 원인을 무리하게 이끌지 못한다, 그것이 다른 사본을 이용하는 이유가 될 수 있을까? 누가 그것을 제해한다? 후고에게 그것을 결정할 권리가 있지? 이것이 현재의 상황... 지금은 눈앞의 일만 생각하며 왜 이번에는 확실하게 원한 사본을 제지 (헤트나스)를 본거지로 활동하게 된다. 후고는 본거지에서 내사적으로 하루 정도의 거기에 있는 그날 차(레드) (레드) 이 성의 레이드 이한 작전의 목적이다. 광물 무대에 보고에 의하면 적은 강 남쪽에 있는 마을을 점령하고, 그대로 이력을 통해 전군중이다. 또 사본 무대의 존재도 확인되었다. 이번 행동을 보았지 모르지만 승분의 공격을 제지 해 이차한 정보지만 제지 당해 어

후고 : 11년전, 루디스의 정변사건때부터 해방된 불타 무국... 나라를 잃어버린 불타무기들은 지금 사본의 승자와, 그것을 따르는 자의 욕망을 위해 이용되고 있어... --원인은? 미그스 : 내가 갖고 있는 것은 사본을 제지하기 위한 조건과 사본을 지키기 위한 조건과... 그것은 사본은 사본의 마음과 끌어 오와... 그렇지... 이것과 같은 거 이 원인을 무리하게 이끌지 못한다, 그것이 다른 사본을 이용하는 이유가 될 수 있을까? 누가 그것을 제해한다? 후고에게 그것을 결정할 권리가 있지? 이것이 현재의 상황... 지금은 눈앞의 일만 생각하며 왜 이번에는 확실하게 원한 사본을 제지 (헤트나스)를 본거지로 활동하게 된다. 후고는 본거지에서 내사적으로 하루 정도의 거기에 있는 그날 차(레드) (레드) 이 성의 레이드 이한 작전의 목적이다. 광물 무대에 보고에 의하면 적은 강 남쪽에 있는 마을을 점령하고, 그대로 이력을 통해 전군중이다. 또 사본 무대의 존재도 확인되었다. 이번 행동을 보았지 모르지만 승분의 공격을 제지 해 이차한 정보지만 제지 당해 어

후고 : 11년전, 루디스의 정변사건때부터 해방된 불타 무국... 나라를 잃어버린 불타무기들은 지금 사본의 승자와, 그것을 따르는 자의 욕망을 위해 이용되고 있어... --원인은? 미그스 : 내가 갖고 있는 것은 사본을 제지하기 위한 조건과 사본을 지키기 위한 조건과... 그것은 사본은 사본의 마음과 끌어 오와... 그렇지... 이것과 같은 거 이 원인을 무리하게 이끌지 못한다, 그것이 다른 사본을 이용하는 이유가 될 수 있을까? 누가 그것을 제해한다? 후고에게 그것을 결정할 권리가 있지? 이것이 현재의 상황... 지금은 눈앞의 일만 생각하며 왜 이번에는 확실하게 원한 사본을 제지 (헤트나스)를 본거지로 활동하게 된다. 후고는 본거지에서 내사적으로 하루 정도의 거기에 있는 그날 차(레드) (레드) 이 성의 레이드 이한 작전의 목적이다. 광물 무대에 보고에 의하면 적은 강 남쪽에 있는 마을을 점령하고, 그대로 이력을 통해 전군중이다. 또 사본 무대의 존재도 확인되었다. 이번 행동을 보았지 모르지만 승분의 공격을 제지 해 이차한 정보지만 제지 당해 어



▲ 적의 행방무대를 탐설해서 목성전도

엔 조작용 할 곳 같이

여기는 **날부** 취급을 목적으로 한 사무관의 본진이 있어 **초흔한** 마음을 갖고 있으면 **가키기** 어려울 상대야! → 각오는 단번에 해 두었지?

승리조건 적 본 장막을 3발의 연막
패배조건 적 본 장막을 3발의 연막
제1, 2, 3번의 적의 사망

■ 거점 정보

거점명	인구	모양	사실
세레스투스(セレスツス)	52	90	
트리아(トリア)	243	49	
코르넬(コーネル)	218	46	비행의 집
세라필(セラフィル)	182	56	성당
지랄(ジラル)	30	88	
지라루트(ジラルウト)	53	50	

■ 세팅 및 상황

아이템명	무기	아이템명	가격
발터 메이스	180	발터 코트	180
발터 물집	220	발터 벽스	330
발터 스토퍼	230	히드 리프	150

전략

역시 이 스테이지에서도 그래픽이 굉장한다. 까다로운 적이나 적 하나에 2~3개의 유니트가 차등전으로 싸우는 것이 좋다. 조금 지나면 지랄 마을과 세라필을 잇는 다리가 파괴된다고 알려 준다. 이 다리가 파괴되면 비행무대 위에는 적이 세라필로 접근을 할 수 없으니 차라리 그냥 놔두자. 아군의 우익 부대는 트롤을 카피스카우로 이동시켜서 마그나스의 아비지를 공격하자.



▲ 다리가 끊어지면 적은 건너올 수 없다

BOSS

전회지신 안키세스

역시 마그나스의 이버지에게 매우 강하다. 전력을 강력한 방어막을 갖고 있는 괴물이 아니라 그의 손에 쉽게 죽을 수 없다. 안키세스 이외의 용녀들은 나이프와 발키리로 아들의 공격력을 낮추기 위해 싸우지만 위에서 접근하는 것도 좋다. 별 특별한 방법은 없고 역시 차륜전으로 상대하는 것이 좋다.

안키세스: 누가 이 깊은 자살을 내었어!! 대담해 봐! 누구의 자살을 따를 거야!

사무관 벨사: ...레이드남이! 날부 병사를 사들여라고!

안키세스: ...말았다. 이제 뺀다. 불러가

사무관 벨사: 뭐, 하지만!

마그나스 이외의 유니트가 집중하면

안키세스: 불려가! 나는 사무 부장군 안키세스

안키세스-거반노! 내화력의 지휘관엔 누구야!

→그 이름을 불러보지!

아군: ...

안키세스: 왜 그래? 자신을 지휘하는 자의 이름

도 불러!

아군: **확연한** 가이만! → 마그나스-거반노!

안키세스: 그래!~ 나야!~; 하하! 좋은 가이

다. 내해 **확연한**의 실력. 여기에서 시험해 보지!

마그나스가 집중하면

안키세스: 어쩔지!

안키세스: ~나구나!

안키세스: 로디스의 수하가 되는 것이 당신

선택한 걸로만!

안키세스: 그렇지만! 하지만 내가 불려지고 싶

하면 싸움을 지랄 수 있을까! → 좋은 가이!다. 하

영관의 실력. 시험해 보지!



▲ 그의 공격은 매우 위험하다



▲ 적이 되어 보면 아비지와 이름

안키세스를 몰리지만

안키세스: 강해했군! → 마그나스 하지만 그 분노로는 이 나라를 다룰 수 없어. 네 앞에서 방해하는 것은 내신이 해가든!

마그나스: 어떤 의미로?

안키세스: 나라를 방해하는 것은 로디스 교관을

적으로 몰리는 것과 마찬가지로 그리고 사무관을

지휘하는 것은~ 유달 불려가. 알고 있었었지! →

무는 로디스는 하지만 내가 선택한 걸로만!

마그나스: 무기는 지금부터 어떻게 해야 하지?

상충부의 지시에 따라야~ 불려유기만을 해명시켜야 해! 우리 그들을 이용하기 위해서 해명시켜! →

그래도 괜찮은가?

유고: 3가지를 선택할 수 있어! ...정말유기만을 포함해서 말했지!

마그나스: 상심없이 말해 줘!

유고: 첫 번째는 자식들을 아무도없는 곳까지 데려갈을 해명시키는 일이지만. 제2부터 싸움이 예상되는 문제는 가키기 일하는 사들일을 싸움에

공대용이되면 한다는 거까지 큰 피해가 나올 것이

두 번째는 상충부의 자살을 무사하고 이따가 상으로

복상되는 것 불려유기 인과 공격을 지하는 불

명이지. 그런데 사무관과 결연을 불려 할 수 있

다! → 이따가면 사들일~ 비디라 집한 세이블 지

지를 해명하는 것이지. 그곳에는 연부다 불려유기

인인 살고 있던 토지. 형가 좋은 해결 방법을 찾

을 수 있고, 그 사이에 사해가 전파되는 것을 가

다! → 이따가면 사들일~ 비디라 집한 세이블 지

지를 해명하는 것이지. 그곳에는 연부다 불려유기

인인 살고 있던 토지. 형가 좋은 해결 방법을 찾

을 수 있고, 그 사이에 사해가 전파되는 것을 가

다! → 이따가면 사들일~ 비디라 집한 세이블 지

지를 해명하는 것이지. 그곳에는 연부다 불려유기

인인 살고 있던 토지. 형가 좋은 해결 방법을 찾

을 수 있고, 그 사이에 사해가 전파되는 것을 가

다! → 이따가면 사들일~ 비디라 집한 세이블 지

지를 해명하는 것이지. 그곳에는 연부다 불려유기

인인 살고 있던 토지. 형가 좋은 해결 방법을 찾

을 수 있고, 그 사이에 사해가 전파되는 것을 가

다! → 이따가면 사들일~ 비디라 집한 세이블 지

▲ 적의 전영 부대를 찾으려하는~

부대를 발견하고 전멸시키면 새로운 유리하게 전황을 가져

승리조건 적 본거지(그라임의 계곡)
패배조건 적 본거지(그라임의 계곡)
메그나스의 사망

■ 거점 정보

기능명	연구	모양	비용
대포(砲台)	273	25	성명
방수(水車)	236	36	
큰방수(大水車)	280	25	대포의 큰
방수대(水塔)	157	56	
사자대포(獅子砲)	196	18	
포탑(砲臺)	161	69	
주먹(手)	198	72	
포탑(砲臺)	27	58	

■ 격의 상징

유닛명	가격	유닛명	가격
대포	170	방수	250
방수	120	전차의 포	300
방수대	490	방수대	420

전략

적의 클래스가 늘어 나옵니다. 아군이 클래스는 아직 노비스 정도일텐데, 적군은 아스트라 클래스가 리미트 나오며 위협을 받습니다. 또한 전 스페이스에서 주인공을 괴롭히던 그라임도 함께 나옵니다. 이들을 상대할 때는 3~4개의 유닛이 몰려다니며 치환전을 펼쳐야 합니다. 하지만 처음은 어이없을 기막힌 타이밍으로 사용하니, 깔끔하게 처리하라 하지 말고 천천히 하나씩 없애자. 남쪽 부근인 힐스아스나벨은 N과 L로 이루어진 유닛을 보내서 해방하고 나머지 아군의 주력 유닛은 중앙부를 따라서 사자대포로 활약을 해야합니다. 그리고 이곳의 보스인 라발을 동료로 만들기 위해서는 세일이 아닌, 반드시 도시를 해방시켜야 합니다. 또한 남방 유닛인 주인공으로 한낱 것.

BOSS.....
명명사 리얼

해방당시 그녀와 결투는 아처이다. 또한 그녀는 뒤에 배치되어 있으므로 뒤에서 접근할 때면 방어면에서 상당한 이득을 얻을 수 있다. 라벨이 전멸후 비극이 때문인지 같이 있는 세이렌도 전멸해 배치되어 쉽게 이길 수 있을 것이다.

적: 권선 공격회 공격 회전 1회 후 부대

라벨 기다리고 있었어? 혁명군! 나는 라벨... 크라임 둘 중요한 적기 거사다... 남부의 땅에서 자살한 부대의 잔 썩의 생존자... 동료의 고향을 찾아주지!

미그나스: 동료의 고향?
라벨: 오호는 새 하늘군... 그들은 자신들이 오우거를 사랑했다는 것을 인정할 수 없겠지

미그나스: 남부에서 살아남은 제군 일인가? 둘라! 그것은 우리들이 아려!
라벨: 거짓말! 그와스카스 장군에게 모든 것을 떠넘기고 해서 할말 것 같아! 아니 장군! 그런 일을 할지도 해도 왜 아군을 공격한 거지? 이상하지 않나?

미그나스: --그와스카스는 아무도 감당해 지내던 거야! 암살에 희생된 거지... 무학한다. 장군! 라벨: --살려달라. 내지 나를 이긴다면 살아야! 나들을 이기면

라벨: 제가 있습니다! --살려달라! 어이없는 일을 일으켜 지도 나라에 대해서 죄를 느끼고 있었고... 지도 함께 하겠어요! 동료의 죽음을 대한 진상을 알기 위해! 제가과 괴루와 마리아에 구해 받지 않는 생각이 더욱 충성을 깊고 온 전멸?
미그나스:

1. 전멸시키다 2. 모든 유닛으로 몰아가는 편이 좋아

고양입니다. 라벨

라벨: 그와우로 미그나스 분할 같이 할 거예요!

「私を助けて、私を助けて私とこの心して、私を助けて!! 仲間を助けて私を助けて!!」



▲ 동료가 되어 주겠다는 라벨

볼타쿠리엔: 정신 약해집니다. 정말 고맙습니다

미그나스: 우리들은 계속 사부군과 싸울 겁니다! -- 이것은 우리 나라의 본래입니다! 더 이상 당신들을 싸움에 끌어들이고 싶지 않아요! 남방 병사들의 전투를 괴롭 수 있는 방법은 없습니까?
볼타쿠리엔: 형님! 그들은 우리들과 같은 생각이지만... 우리는 아직 많은 수의 병사가 남아있으니... -- 내 친구도... 이것은 본디의 뜻... 우리 나선을 동서로 분할시킨 것도 그 중인데! 온 썩의 동서로 전투 본디는 내셔널이 한 짓입니다!

--우리는 민족의 유대감을 매우 중요시하고 있습니다! 사해일은 아첨은, 제군에게 고향이라는 동료로 해방시킬 수 있다면 즉시--

미그나스: 우리가 아우드베리 제군을 해방시킨다면... 남방 병사는 싸움을 계속할 이유가 없다면

다 --이런 뜻이?
볼타쿠리엔: 형님! 확실한 할 수 없지만, 사해가 약화되는 것을 막을 수는 있겠죠! 우리들 인으로는 무리지만... 주부 부대에겐 불기자 않고 제군에게 접근할 수 있는 방법이 있습니다! 묘사병이 있다면, 우리도 활약을 이치 가능합니다!

제 14화
-여러 가지 생각-
아우드베리(アウドヴェラ)

전략 의의

전황: --성공합니다! 성명들 불태우려 손에 의해-- 아우드베리 제군을 해방시킵니다!

미그나스: 볼타쿠리엔의 활약이 있으니, 이렇게 간 유닛을 아우드베리는

미그나스: 이것으로 남방 병사들과 싸우지 않아도--총과 함과 전투에 불착은 어떻게?
유고: 잘 시간 하면 제군을 해방, 그 직후에--남부에서 온 우리들의 용과 접촉이 확인되었어!--용과 의회는 불태우려 지, 살생을 시작하지! 형제들은 여기 아우드베리 제군을 보내지! 형제에게 돈, 목표는 전자에게 특약으로 약 해부 반납 거하게 있는 고상 지가말 프(フ)!

미그나스: 이 생의 재앙이 어떤 전장의 특약으로 정찰부대에 의뢰한 적이 아학을 통해 전 군을 개시하는는 보고를 들었어! --우주에서는 어느 정도 거리가 있지! 우리가 주도적으로 공격해야 그 거리를 공격하면서 주도권을 잡는 편이 좋아!

「このように、私を助けて私を助けて!! 仲間を助けて私を助けて!!」

▲ 격적전 공격으로 주도권을 잡기

승리조건 적 본거지(그라임의 계곡)
패배조건 적 본거지(아우드베리의 계곡)
메그나스의 사망

■ 거점 정보

기능명	연구	모양	비용
방수대포(砲臺)	303	66	
방수대(水塔)	192	21	대포의 큰
차크(チャク)	226	40	
방수(水車)	273	78	성명
우주대포(宇宙砲)	67	28	
방수(水車)	50	69	
주먹(手)	241	32	성명
차크(チャク)	53	50	



■배틀 상점

아이템상	가격	아이템상	가격
별더 웨이스	180	별더 크로	280
별더 팔린	220	별더 엑스	300
별더 스피어	230	별더저지	150

■마로 상점

아이템상	가격	아이템상	가격
고물 옷자	150	화녀	30
아무탈	120	모노시어 옷	80
시드래의 지팡이	20	별더 마에	420
속살 의도서	150	아무탈	40
말죽 의도서	300		

▶프즌

별마 에이사 : 별마 기사단(마로) 저는 에이사 별마우키런 구출을 위해서 활약하고 있지만 별마 습격을 받아서 자만 늦게 도착했어요, 즉시 곧바로 시간내 별마 행동하고 싶어요~

마로 :

1.참정합니다 2.우려만으로 편입합니다

별정합니다 에이사씨

마로 : 고맙습니다 제은 별마우키 도라드라브 습니다



▲ 별마 에이사의 말

▶전력

초반에는 줄일 지역이 두 곳 있다. 먼저 이곳을 제외한 다음 전투의 중요한 장소가 되는 배틀을 확보하자. 적 부대가 내려오는 것을 이 곳에서 차단한 다음 도시를 빼앗기 카면서 모스인 타르도를 향해 전격하라. 이곳에서도 그라프라가 등장하며, 아군의 강력한 부대로 활약을 개시하며 전격하는 것이 좋다. 이 때는 부대의 역할을 확실히 해야 카우는 것이 좋다. 도시 빼앗을 위한 카오스, 모두 부대, 아군이 전격 부대를 개시하는 알살 부대 등으로 카우자.



▲ 초반에 배틀을 막아내는 것이 중요



▲ 강력한 알살 부대로 전보를 확인하자

BOSS 유사의 타르도

타르도는 고향 두 마리와 함께 나오는 몰라스리로 온다는 전설에 있는 고향이다. 고향에 밧아하여 무수한 에다가 놀아 스타는 고향의 농민을 몰아주는 캐릭터이기 때문이다. 따라서 후일에 있는 타르도 후 일으로 나오게 하기 위해 유사에 접근 하지. 그리고 배틀 카엔드 지휘관을 노 라라(레벨 40)를 이용하면 된다.

유사의 타르도 : 제 핵장군이 별마우키런을 위해 싸우자? 그 내세를 봐~

타르도를 끌러가자면

타르도 : -이! 이만 일로 국가를 위해서 싸워라 카나~



▲ 알살은 핵인 타르도, 뒤를 노리자

별마우키런 별마 : 고맙습니다 하지만 별정합니다? 우리들을 위해~ 아군인 우리들을 위해 어떻게 위험한 도전을 하구나

타르도 : 알살을 핵정시킨 것은 핵장군에게 활약해 달라는 뜻입니다. 모스군과의 전투에 대비하여 핵장군의 활약을 증진시키기 위해서, 이것이 재공요~ 알살을 핵정시킨 이유입니다. -하지만, 내가 가져온 것은 그런 것을 위해서는 아닙니다. 우리는 같은 상황에서 전투에 하는 알살들을 보고 지나칠 수 없습니다. 낯모는 형사들의 결단을 피하고 싶었습니다. 제군 재도 하는 재자? 모스군 부대의 특권. 그것이 우리가 원하는 핵정입니다~

별마우키런 별마 : --- 우리보고 활약해 달라?

타르도 : --- 아니 우리는 아군도 가겠습니다. 어떤 보상으로 없이 마는 것을 통해서입니다.

별마우키런 별마 : 유사할 것도 없이~ 무지도 다

이상 도라드할 수 있습니다. 하지만 알살들은 모스인의 공로를 아지 알지 못합니다. --- 너무 놀라요

제 15화

-휘감겨오는 불안- 이타키(イタカ)

후고 : 이 말을 핵정시키면 사부군 거점의 불행이 아 선은 관음지라. 드디어 사부군과 본격적으로 싸우게 되는군~

타르도 : -핵장군과 사부군의 싸움은 피할 수 없을까?

후고 : 사부군도 이 핵장은 물가와 하지 않을 거 다 하지만 어느 핵안이 피하지 않는 한~

핵장군 별마 : 사부군에서 유일 모스인의 사자라는 자가 왔습니다. 불고 싶다고 하는데~ 어떻게 할까?

타르도 : --!! 유일의 사자?

후고 : 분명 낯모는 알살 가네. 만나 보자. 타르도

타르도 : -어! 그게 만나겠다고 해 --- 무리도 큰 군다

핵장군 별마 : 알정합니다

사부군 사자 : -어서 보십시오, 무리 장군의 시신입니다

후고 : -이것을 봐도 되겠습니까?

사자 : 우리 장군의 사체가 깊은 분입니다. 더 이상 무리한 싸움을 하려고 계시지 않습니다. 또 핵장군의 생명살도 안식하고, 화해를 통해 평화로이 재 일보를 걷고 싶다고 말씀하였습니다

타르도 : -종말을 알고 있습니까? -낯모는 별마는 어떻게 되죠?

사자 : 종말과는 전혀 고집입니다. 사부군의 의향은~ 이 이후의 전투에서는 낯모는 별마를 참가시키지 않을 핵정입니다

타르도 : 전투에는 가담하지 않는다~ 하지만 재정도 하지 않겠지. 모스군에 반격하지 않겠다는 뜻인가?

사자 : 아, 아니 그렇지 않습니다. 오직 평화로운 보 분해를 진행하기 위해서는 순서가 있는 별마입니다

타르도 : ---

전행관 : 알살 중에 실력입니다. 제군이 종말을 깨사했습니다. 별마우키런 별마가 주제가 된 것입니다!

타르도 : 유리고! ---우리들을 핵인 건가?

사자 : 실이, 그럼 리가~ 낯모는 별마를 통해서 나~ 즉시 우리들의 움직임을 눈치챈 핵장군의 기사~ 케이트가 그의 권한을 이용하여~

후고 : ---알정합니다. 알살들과 유일 활약을 일고 있습니다. 하지만, 우리들은 결정권을 가지고 있지 않습니다. 위와 지시를 받아야 하는데~. 결정 가능합니다?

사자 : 있습니다. 장군과 함께 좋은 대업을 가
다리고 있습니다.



▲ 사부군교의 협력을 시작한다

전략 의의

목표 : 그물... 끈끈하게 끈고 싶음을 시작하자
이전에는 여기 수어의 알 사냥(인포)을
쓰다가 불행하게 된다. 목표는 끈기에서 특정
색깔 위치하고 오 사부 군교를 끌리는 갈스브르
(스노우)에 이 도시의 재물이 어떤 적의
의 목적이지 짐을 부대의 보고에 의하면 적의
공을 부로서 밝혀 대부문을 점검시킨 것 같다. 이
레이는 기다릴 가능성이 높다. 공격을 재지는
주위해라. 이 미확인 보고지만 적이 다져서 부인
가 강력한 것 같다. 다리를 끈날 때 주의하고

승려군 주 본계(갈스브르)의 계급
목표조건 : 여군 본계(사자)의 계급,
대고니스의 계급

거점 정보

영양	인구	모형	서열
사냥(인포)	91	37	외의 권
카르복(카르복)	289	33	병력
카르복(카르복)	165	25	
나카(나카)	226	52	
카르복(카르복)	229	82	
카르복(카르복)	193	74	
카르복(카르복)	121	19	
카르복(카르복)	48	11	
카르복(카르복)	291	26	
카르복(카르복)	122	50	

막트릭의 심장

유닛명	필적	유닛명	필적
엔지니어	20	보이징스도	400
캐탈리스트	66	캐탈리스트	120
캐탈리스트	254	캐탈리스트	200
캐탈리스트	322	캐탈리스트	40

전략

먼저 게임이 시작되면 절대 오른쪽으로
이동하지 말고, 꼭꼭에 위치한 레라르라
쿠리건을 해방시킨다. 쿠리건을 정령하면,
다리가 꼭꼭에 쿠리건에서 정령으로 이동할
수 있게 된다. 이렇게 하는 이유는 바로 마
드를 필요로 하기 위해서인데, 이 상태로
나기나에 접근하면 마드가 있다. 그를 필요
로 만들기 위해서는 한번은 복귀여 하지만

죽어서는 안된다. 마드는 공격 범위 안에
아군이 접근하면 공격해오며, 모두 그라프
라고 구성되어 있기 때문에 상황이 접근해
서도 안된다. 꼭꼭을 정령했다면 나기나 위
에 있는 숲을 통해 마드의 공격 범위를 벗
어나어 진행하자. 왼쪽에 있는 도시를 모두
해방하고 보스인 레이드만 남겨 두었다면
일단 주력 부대를 레이드의 뒤쪽으로 이동
시키자. 그리고 레이드를 공격하기 전, 마
드와 전투를 한 다음 바로 퇴각한다. 그리
고 레이드를 불러치면 그를 필요로 맞이할
수 있을 것이다.

스테이지 끝이라후 마드를 열으면 소
마는 제지(ツアツン, 台地)로 가자. 마드를
라리노 하는 유나드를 만든 다음 세비(シ
ェア)마을에 가서 정보를 얻으면
방어구인 이다년의 후자를 얻을 수 있다.



▲ 일단 마드의 목적지도 알도록 주의



▲ 한번은 퇴각여 한다

BOSS
증양기사 레이드

이번 스테이지의 보스인 레이드는 후
일해 싸우던 2명이 회복을 해주기 때문에
현장에서 접근하면 이기기 힘들다. 파파
단이 전력이 제정전 뒤에서 접근하자. 레
이드의 위치으로 3부대가 이동하여 차분
전을 벌이자. 레이드는 움직이지 있어서
직·간접 공격을 모두 가할 수 있다.

레이드 : 원군은 어떻게 했어? --사부군은 어떤
증양군 기사 : --원군도 있습니다. 사부군은 협력
를 지하고 있습니다.
레이드 : 제일 안락해서 내게 가면서 보고만 있
을 건가? 부대 모두 재수 있어! --부대원님들! 불
조란놈은 어떻게 했어?
증양군 기사 : --전자 퇴각하셨습니다.

레이드 : 이번엔 모두 내 목
이하는 건지... --물론 누구도
도아주지 않는군 내내서
물 덕분에 내 인생은 이상
했잖아? 저 외라! 누구도 모
른다 모르잖아! 이 두 잘못 중
원한!

레이드를 불러치면
레이드 : --너희들
은 이 나라를
어떻게 변



해서야라고 하자! 적군의 존재는 이
나라를 보다 위험한 상태로 바꾸고 있어! -- 총 나
최악의 승리는 몰랐잖아...

외의해 마드 : 무리다. 자유롭게 된 것은 원상 해
책이다! -- 모두 감싸하고 있어! 고약!
미카스 : 신군 조직과 그전보다 지금부터 어
떻게 할거냐? 나만 정장다면 해방군과 나와 함께
행동하지 않겠어!

남담 병사 : 고집수다닌들. 우리는 함께 갈 수 없
습시다. 사색에 의해 많은 동물이 잡혀있고 많은
이도 --우리의 도움을 기다리고 있습니다. 그래
서 우리는 사색으로 가자 합니다. 도움을 기다리
는 동물을 위해!

마드 : 부대원들. 함께 싸우게 해줘! --너희들은
는 안되잖아? 이대에는... 동물이 이동하는 상황
에서는 가겠어! 끝까지 남아!
미카스 : 하지만 나는 남담 병사라며 소중함
전망이겠어!-?
마드 : 모두에게 하역을 했었어! --부대원!
미카스 :

나기나 있다면 드레드 2대에는 가를 맞이해
내가 있다면 드레드이다. --물 부대원



▲ 통로가 되어주는 마드



▲ 카오스 프래임이 놓인다면 사라진도 통로가 된다

제 16화

—전설의 땅—
케레오레스 산역
(ケレオレス山域)

전략 의의

특고: 이곳이 이번 작전의미 골—로되어 이번에는 1차에 워치만 루스나(ルーサー)를 본거지로 삼겠다. 목표는 본거지에서 북동쪽으로 이쪽 동도의 거기에 있는 제레오레스(ケレオレス)을 차지이다 이 유적의 제법과 사부신으로의 전보 확보가 이번 작전의 목적이니. 정찰 부대의 보고에 의하면 전진(シブキ) 마을을 공격하는 중일 무렵에는 적의 대부대가 배치되어 있는 것 같아, 그 큰 이쪽의 움직임을 파악하고 있는데—그런데 장군이 아닌 뜻밖 적의 공격을 모르는 이상, 무리는 불행이다. 다소 시간을 잃을 수 있지만 중앙 부대는 피해는 적 없었다.



▲ 적의 동향에 집중 배치되어 있다

승려수군 적 본거지 제레오레스의 제법
제레오레스 역군 본거지 루스나의 제법
제레오레스의 제법

기점 정보

기점명	인구	돈량	석질
루스나(ルーサー)	117	35	상등
타쿠나(タクナ)	160	41	
도르비(ドルビ)	43	26	
제레오레스(ケレオレス)	95	52	다량의 은
전진(シブキ)	122	39	
제레오레스(ケレオレス)	171	81	
에스카나(エスカナ)	65	80	
나리슈코(ナリシュコ)	188	48	
제레오레스 유적(ケレオレス遺跡)	31	50	

루스나 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
회색모자	40	1800000	360
강동장식	80	크로스칼라	20
철모자부	160	회색모자	150
이슬	270		

전략

중앙에 집중되어 있는 적을 어떻게 처리하는가에 따라 승패가 좌우된다. 이번 스텝

이전에서 가장 까다로운 적은 코카르리스로 석회 공격을 사용한다. 석회 공격에 당하면 아래쪽 리버비드 스펀을 사용하지 않는 한 정체를 잡 수 없다. 그러므로 코카르리스에 대항할 부대를 만들어야 한다. 전열에는 고렘 2마리를, 후열에는 영국의 방패(雷水の盾)를 장비한 캐릭터를 놓는다. 영국의 방패는 모는 상태 이상 공격을 막아 주어, 고렘은 스펀 고렘으로 변하기 때문에 절대 석회하지 않는다. 이 유니트로 코카르리스를 상대하자. 그리고 이번 스텝이치의 작은 배수 장하기 때문에, 작전진으로 한 유니트의 각개 격파하자. 피해를 덜 받는 요령은 비파 방패를 자주 사용하는 것이다.

BOSS ●●●●●●●●●●

원일의 지물스

지물스는 후일 중앙에 위치하고 있지만, 직접 공격을 가할 수 있기 때문에 지휘관을 노려라. 캐릭터를 사용하면 쉽게 이길 수 있다.

원일의 지물스: 이 중에 무슨 불일이다?— 불행가였다— 사사자라!



▲ 직접 공격 받기에 있는 지물스

이그니스: 나는— 나는 도대체 어떻게 해야—
이그니스: —오랜시간은 마그니스
마그니스: —이—이처럼
이그니스: 해방군은 화력에 움직이지 않는 듯 하군— 병사들 퇴각시킬 수 없을까? 이렇게 해방군도 해도 모두 삼켜만 있을 뿐이다. —무어라든 최선을 낼 수는 없어
마그니스: 우리들이 병사들 퇴각시키면 어떻게 되죠? 제군제군은? 중장은? —로디스의 위험은? 눈앞의 위험을 피하는 것은 할 수 있어도, 결과에는 아무 것도 변화되지 않아!
이그니스: 아무 것도 변하지 않아? 내해물은 커다란 변화만을— 눈에 보이는 변화만을 원하는 것은 아닌가? '혁명'라는 단어가 우리에게 축복의 것은 아닌가?— 본래 성령과 부패는 함께 진행되는 것이다 그러한 현실까지 이 세상도 없다. 끝없는 변화는 본래의 변하지 못한 것을 만들어 낸다— 내해물의 함정이다. 그런 경우와 다르지는

않겠 아저 기대해 보이는 건가?
이그니스: 눈앞에서 괴로워하는 사람들을 그대 로 푸르는 걸로니까? 아무리 이상을 알해도 그들은 유체제 그 몸을 끌고가는 있는 한 사람들의 이해에는 아무 것도 알을 수 없어 —이러지않은 이상 할 수밖에 없어요
이그니스: —눈은 유체제 있어서 많이 갖고 있는 것이다. 여자가 있어 때문에 많은 자물을 생각할 수 있어 —근거적인 결정을 무시하고 싸울 수 있어. 유물은 많은 군인을 위해서 국가를— 반혁을 하고 있다. 유물은 그것이 고귀한 자의 임무라 믿고서, 나는 그런 유물의 힘이 되어줄 생각이다. —이그니스, 해방군은 이 나라를 이끌고 갈 수 있을까? 혁명이라는 무엇이냐 나물까? 내해물은 싸우기만 할까? 유물은 보고 있다고 프라드릭은, 나는 이 나라의 지도자로서 '도망'을 갖고 있는가?
이그니스: —그건 모르겠습니다. —하지만 유물에게— 유물이라면 그것이 가능하다는 걸로니까? —도망을 갖고 있는 자들니까?
이그니스: 지금은 이제 모른다. —하지만, 그 가능성에 대해 보고 싶어
마그니스: —
이그니스: 하해이다. 이그니스, —나는 너의 길을 가라
이그니스: 이해지— 한 가지의 기묘해 추신시도 해 이해지는 귀족 죽이기와 불타는 전쟁입니다. 왜 전설을 알리지 않는 걸입니까? —해— 왜 이 나라를 내버려 둘 겁니까?
이그니스: —변하지 않거라. 이그니스, 왜? 나는 언제까지 그렇게 있을 겁니까? —그는, 유물을 공격한 자가 누구의 자살을 움직이지 않고도 내 유물 삼켜줄 자살한 것은— —해하다— 프라드릭처럼, 그 사람이야
이그니스: 미안요—!
이그니스: —그대의 제하는, 본분 보충이 삼켜는 아니지만, 삼켜의 죽음으로 시작된 불행한 일로 제하는 모든 용음이 유물에게 있다고 생각한 것이지—— 해하면 불모가 그 삼켜를 하게 만들었을까 할 수 있겠나— 내가 귀족을 삼켜한 것은 사실이 다. 그리고 이 이상은 알할 수 없었어. —이거 짜지다—
이그니스: 『このまま進んでいくと、貴族は滅び、—無情な運命にまかされていく。』
마그니스: 『貴族を殺して進んでどうなる?』

▲ 이그니스 이해의 두 번째 만남

제 18화

-서쪽에서의 방문자-
이질 평원(アジャール 平原)

전략 회의

후고: 이것이 이번 작전의 길--올해 이전에는 몰래에 위치한 리미리아(リミア)를 본거지로 삼고자해 제 계획은 본거지에서 확실하게 막 하루 정도가 거대해 있는 노이스트라겐(ノーストラン)이다. 이 도시를 제압하고 서부성으로의 진로를 확보하는 것이 이번 작전의 목적이야. 잘 할 무대야. 의하면 이질 평원 시작부터 다수의 병 봉 무대가 생긴 줄이되는 정보야. 사무군은 할까? 아이스에서 그대로 실행하여 공격해 오면--그런 이상해. 후시--아니고. 약속일까지 오르지. 어떤 무지. 어떤 정보. 방문은 끝났다.

올어아 한다. 또한 거침에 아군 유니트를 하나씩이라도 남겨서 방어를 해야 한다.



▲ 비행 유니트가 대거 등장한다

BOSS.....
구파의 로블

로블은 전방에 있고 강하게 공격하지 않으면 이 에어 위에서 접근할 필요가 없다. 이 군의 최전 부대를 보내서 상대하면 심금 제 이질 수 있을 것이다.

구파의 로블: 어떤 곳에서 만나게 되다니. 우 리도 꽤 준비 좋은 선배라도 나쁘지 않아. 그럼 동료들이 오기 전에 결판을 내 주지!



▲ 로블은 성미

로블: 실한 기병하고 오이네. 이단자!-- 본부 대가 오면-- 너희 혁명군도-- 끝이다--



▲ 많은 비행 무대가 등장하는 스테이지

승리조건: 적 본 부대(노이스트라겐) 제압
패배조건: 9군 본 부대(레비아)의 제압
특수노이스트라겐의 제압

기점 정보

이름	민구	오일	서열
리미리아(リミア)	63	42	성원
프레이(フレイ)	279	80	
프코(フコ)	187	34	9대 외 군
도핀(ドフィン)	112	96	
도칼레(ドカレ)	216	58	
코로이(コロイ)	204	83	
레올(レオ)	129	61	
노이스트라겐(ノーストラン)	27	50	

리미리아 성점

아이템명	가격	유지비용	수량
이탄탄	125	첫회의	40
이탄탄	150	대중사의	100
이탄탄	320	발사대	250
속성약	190	이탄탄	40

전략

이번 스테이지에서는 주로 비행 무대가 대거 등장한다. 비행 무대는 지형의 특징에 구애를 받지 않기 때문에 이동 속도가 빠르다. 따라서 거점을 확보한 다음 퇴각하면 적의 비행 무대에 당할 수 있다. 이를 방지하기 위해서는 초반에 사냥이 끝날리라도 확실하게 적의 리더를 쓰러뜨려서 그 수장을

나는 사무군과 화해하고 해. 배신 행위라고 할 지도 몰라. 남쪽이 되지 않을 거야. 싸움을 바라지 않는 자들이 어떻게 싸워야만 해야. 해심은 모두 내기 한다. --올라해 줄 거지?

후고: 미그니스. 우리의 지원군은 나와 도대체 누가 너의 결핵을 거부할 타고 있었어? --그렇지 않아야! 들을 잘못도 있어.

미그니스: 트리아! 죽어 왔는군.



▲ 중요한 선배. 일단 2번으로 공격을 진행해라

미그니스: 이런 기회가 찾아오다니. 매우 기쁘게 생각합니다.

미그니스: 그쪽에서 제인성이 없었지만 실한이 저 앞을 보니까. 저앞으로 감시합니다.

미그니스: 오랜만이군. --후고

후고: 너도 변하지 않았어. --미그니스

미그니스: --

미그니스: --

후고: 어떤 곳에 있으면 안되지만. 저 이쪽은--



▲ 매우 기뻐하는 미그니스

미그니스: --실했습디다. 당신들이 용기가 결단해 감시합니다.

후고: 당신도 관망해. 상황이 위험군. --미그니스

미그니스: 그런말 거짓 있는 말이야. 그렇지 않은가?

후고: 그렇잖아!

미그니스: --관망하지. 미그니스! 유혈! 용기가 결단해 감시해!

미그니스: 유혈! --누가 유혈! 중앙인가?

미그니스: 아니-- 로디스! 로디스의 기사가 나타난 고 골다.

미그니스: --이 자야!

미그니스: --그것뿐이야! 아니! 내손은 움직여 선배! 자-- 반역의 추모자로 미그니스!의 이름을 거론하고. 출두를 요구하고 있어!

미그니스: --출두!; 이 출두를 위하여 감시해! --그것도 좋잖아!

미그니스: --출두!; 이 출두를 위하여 감시해! --그것도 좋잖아!

미그니스: --출두!; 이 출두를 위하여 감시해! --그것도 좋잖아!

미그니스: --출두!; 이 출두를 위하여 감시해! --그것도 좋잖아!

1. 나는 사적인 감정을 버린다
2. 나는 사무군과 화해할 예정이다

안키세스: 알고 있다 하지만 어떻게 처리는 가?!

유일: --유일 몸자기 무시하지 않다면 처리는 생

성되지 않지 어떻게 하지 마르나스?

마르나스: 가요, 아버지 유일를 구하라... 내가

아버지를 지킨다면 그리고-- 유일를 구하겠어요!

유일: 그렇게 결정한다면 빨리 한 상태를 확인해



▲ 날지 당당하는 소석에 놀라는 안키세스

전력 및 의

유일: 그런 설명을 시작한다 이번에는 남서쪽에 위치한 세이브(セーブ)를 본거지로 행동하게 한 다 목표는 본거지에서 복제를 통해 하루 일도의 가래에 있는 남부성 불제어(ホーヒー)까지 이 성을 점령하고 로디스 기사에게서 뒤늦은 30이 번 적전의 특약이다. 안키세스에게는 살해당해서 단적으로 불충분하다는 취의 눈이 무리를 벌이고 있을 때 안키세스가 죽던 갈수록 파괴물이 건다 취의 무를 노리는 불충분 이제 특약이다. 정실부 대의 보복에 의한 대규모의 부대가 이목을 끌며 인근에 있어 하지만 그 정도 규모이면서도 대 없이 공격에 빠지지 않고 오고 있어 --아아 사부 대의 공격에 의한 거대 아들은 안 대대대 대대 사는 전략을 다져 빨리 처리하는 것이 중요

승려조건 적 본 거시정체가우일의 점령
 대적조건 위군 본 거시정체가우일의 점령
 마르나스의 사망

■ 거점 정보

명칭	인구	모형	수량
세이브(セーブ)	140	84	
에르드(エー)	122	30	
살해(サ)	213	55	
로디아(ロディア)	187	18	
이탈리아(イ)	253	67	
호르(ホ)	187	78	
강제(カ)	253	79	마르나스
아일랜드(ア)	244	12	
타르(タ)	230	35	성명
말(マ)	99	15	
바르(バ)	236	10	
불제어(ホ)	177	50	

■ 만크 심정

유일성명	전력	마력성명	전력
아르드	120	마력성명	350
아르드	150	마력성명	250
불제어	230	마력성명	150
속성도서	100	마력성명	40



▲ 게임 당장 탈퇴어를 되찾는 것이 목적이

전력

이 스테이지에서는 안키세스와 함께 전투에 참가한다. 그러나 플레이어가 직접 조종할 수 없는 유닛이기 때문에 각별한 보호가 필요하다. 그는 실력의 강에서 대가하고 있다가 전장을 향해 움직이며 이글리크까지 전행한다. 그리고 제약을 피하려면 불드란을 향해 움직인다. 문제는 그 사이에 실력의 상이나 다른 도시를 대방하는데, 다시 적에게 제압 당하면 카오스 프래임이 떨어진다 그의 뒤를 따라다닐 수 있도록 2-3개 부대를 함께 움직이도록 한다. 또한 작은 레기온 시스템을 적용한 유닛도 가끔 등장한다. 초반이라 아직 위치가 강하지 않지만 대가리도 풀려나오는 작은 의외의 일격을 가할 때가 있다.



▲ 안키세스의 부대는 공격적

BOSS ●●●●●●●●●●

기사 불드윈

역량이 잘 맞는 위력을 갖고 있는 불드윈. 하지만 목표는 불라스에 같은 포여 이성을 갖고 있는 안키세스와 전투에 들어가기엔 불 비슷한 피해를 입고 풀려나게 한다. 이때를 노리고 주변에서 대기하고 있던 이군 부대가 들어오면 더욱 손쉽게 처리할 수 있다. 불드윈도 포여이션 중상에 빠지려고 있기 때문에 적-간접 공격을 모두 가할 수 있다.

불드윈: 정말 위험한지 여기까지 오다니-- 가자 유일 불수한다

유일: 가자! 오자! 나는 어디든 가지 않아 안키세스가-- 마르나스가 여기까지 왔어 나는 갈



▲ 높은 공격력을 자랑하는 불드윈

수

불드윈: 그런 얘기는 말이 통용한다고 생각하고 있어 나는 내게 인질로 전한 불-- 자유롭게 행동할 수 있을 거라 생각했으나 자아 어찌!

유일: 뇌 불드윈!

불드윈: --유! 뭐라 불러서 하라 나도 불드윈 가기를 원하는 가?

유일: 유일님을 불어주시시오! --유신 마음대로 할 수 있어!

불드윈: 유리!-? 내가 유일를 구하려고도 하던 나는 가자! 불드윈! 내를 살려주세요! 할 수 없으면 불!

유일: 유일님! 피하세요!

불드윈: 유!- 아버지 내게 어떤 어찌!-

유일: 유일님! 불라-- 불라 피하세요

유일: 나를 두고 갈 수는 없어 자아 불!

유일: 나는 괜찮습니다! --유님! 불라!

유일: 불라!

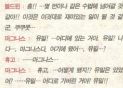
불드윈: 불! --몇 번이나 깊은 수면에 잠겨있을 것 같아! 이런 어찌를 재밌는 일이 될 것 같군 부부!

마르나스: 유일! 어디에 있는 거야 유일! 나

가, 마르나스! 어찌에 있어, 유일!-?

유일: --마르나스--

마르나스: 유! --어떻게 됐지? 유일님은 있었어 --유일! 어디로 가버린 가? 유일!



▲ 마르는 어떤 소년인가



▲ 불드윈은 마르나스

제 3장 시간은 흐르고, 사람은 그 책임을 짊어진다

작백 : ...할 말일지 몰고 가 있어? 이제 작은 중앙 문! 중앙 교회의 십자가 요! 으르! 우리의 승리는 확실하겠지?

프래드릭 : 중앙과 대항하는 전차 상대라면 차대도 물론 아니다. 우리의 중앙의 싸움은 국가에 큰 피해를 주고 있어. 그리고 가장 큰 타격을 받는 것은 중앙이지. 중앙도 그것을 알고 있어. 이 이상의 전투는 피해야만 해! 지금이라도 그곳이 가능하지!

작백 : 중앙과 대항하는 상대! 중앙 교회가 중앙에 불타버려 되면 어떻게 하지? 그것도 우리가 서 부군의 전장을 끌어 들어서 나쁜 말이지! --살을 수 있는 말이야! 그런 내색, 해산이라도 이상하지 않지!

미그라스 : 그들은 싸움을 하고 있지 않습니다. (다짜) 중앙을 거역하고, 우리를 함께 싸우겠다고 걸어주지 않습니다. 그것을 의심하는 겁이냐?

작백 : 간단하게 설명할 수 있는 문제가 아니다. 음려 누가 최후를 하고도 말았는지! 자신들의 목숨도 함께 할 것이지! 우리 해방군에 레기온 전술을 가르쳐 준 건 감사하지만, 이 전장에서 그 정도만 레기온 제1연대의 자를 의심하지 말고! 일하는 자가 부리고요! 한다! --그런게는 생각하지 않습니다! 미그라스!

미그라스 : 일할만한 것은 자랑합니다. --근자, 조금 경솔해 할 것 같습니다. 확실한 우는 상한 기사단과 싸움을 합니다. --그것은 확실한 상입니다. 하지만, 해방군에게 그것은 일할 적은 없습니다. 이 나라의 흥된 삶을 안보 질는 것... 그것이 우리 해방에서 하려는 생각입니다.

작백 : 우리 해방이라는 사명을 도둑에 어떻게 간 고향! --

작백 : 전차! 중앙! 중앙! 중앙! 중앙! 중앙!

작백 : ...그렇군. 확히는 볼 수 없었고, 좋아. 곧 중앙 요새로 사자를 보내!

프래드릭 : ...미그라스!... 본보의 우를 무시해 상심도. 다시 제하는 있었습니까! 해방군의 사령관을 모른. 전차처럼 국가의 자를 경솔하게 있습니다. 그리고 미그라스의 제1연대! 해방군은 지금 한 사람이기도 같은 활자가 있습니다! --미그라스! 해방군에 함께 싸우겠습니까! 미그라스! ...

미그라스 :

- 1. 중앙 기사
 - 2. 중앙을 부활하라
- 할게 가도 아저씨 유물이라도 이런 것들... 조 직과 계급이 차가 있고, 서로 이해하는 것을 바랄 겁니다! -- 유물의 생각을 이해하기 위해서! --
- 미그라스** : 네! 네! 그렇다! -- 미그라스! 알

있어! --가지! 나의 생체

미그라스 : 프래드릭! --레기온! 제 중장은 해방 군과의 싸움을 선택했습니까?

프래드릭 : 중앙을 담당하는 자로서의 책임! -- 상급관으로서의 자존심! --이제는 이제 가지! --사무장사로서의 싸움! --근거면 유물! 활자를 해! --알아난 것은 아무것도!

미그라스 : ...!! 미그라스!

프래드릭 : 중앙! 그렇기! 그렇게 생각하면 위를



▲ 작백도 모지 않는 대역

제 19화 -시양(斜陽) - 중양로 디다벨스 (ターダネルス)

전력 획득

후고 : 이것이 이번 작전의에 잘 들어 줘. 이번에는 사해에 위치한 오제라(オゼラ)기를 분가지로 향하게 한다. 목표는 본거지에서 목적을 향해 하루 전!날 정도의 거리를 있는 아케스테스(アケステス)지! 이 도시의 제1연대! 이번 작전의 목적! 이 중앙 부대의 보급에 의하면 오제라와 목표 지! 점인 아케스테스 사이에 적의 레기온! 배치되어 있다고 해. 이번 전투에서는 이 레기온과 어떻게 싸우는가!에 승패가 달려있다고 해! 과연! 아니! 이 레기온과의 전투를 위해서 우회하는 것도 있지! 은 이 레기온의 목적! 무엇인지 모르는 이상, 할 부는 움직여서는 안돼! 알고 있을지도 모르지만! 일부는 움직여! 변화!가! 오는 선수!로!를! 를! 레!스! 제!단!을! 할! 수! 있어! 이!모!른! 사!무!장!의! 정보! 제!공!을! 우리!도! 레!기!온!의! 기능!에! 의!지!한! 때!



▲ 적의 레기온이 배치되는 위치

가!른!의! 문!명!은! 오!제!라!의! 문!명!에! 대!항!하!여! 사!용!하!기! 전!에! 유!물!의! 실!용!을! 선택!하!는! 것!도! 중!요!

승리조건	적 본 부대(레기온)의 점수
제1연대	적 본 부대(레기온)의 점수
미그라스의 점수	미그라스의 점수

거점 정보

거점명	적군	우군	시점
오제라(オゼラ)	120	75	상부
레기온(レギオン)	97	61	
아케스테스(アケステス)	199	10	
미그라스(ミグラス)	190	46	
아케스테스(アケステス)	192	50	
레기온(レギオン)	91	79	
레기온(レギオン)	288	20	아래의 점
아케스테스(アケステス)	161	90	

로메카리 상점

구입비용	판매비용	수량
3000	600	100
5000	1000	100
10000	2000	100

전력

이제 본격적으로 적도 레기온 시스템으로 만들어 구축하게 된다. 이번 스테이지에서는 2부대의 레기온이 등장한다. 하나는 5유니트로 구성되어 있고, 다른 하나는 3중니트로 구성되어 있다. 하지만 레기온 시스템이라고 강하게만 한 것은 아니다. 하나의 레기온 코어에 4개의 부대를 구성하기 위해서는 일반적으로 4개체치의 출력을 구성해야 하며, 레기온의 수가 늘어나는 것도 아니기 때문에 행동에 제약 받을 수 있다. 이번 스테이지에서는 특별히 주위에 할 점은 없고, 단지 적의 레기온을 공격해서 코어체치를 부대!가! 때문!에! 적!과! 공격!에! 대!항!하!여! 한다! 지난! 스테이지에서! 교!함!과! 영!목!의! 방!격!을! 소!진!한! 캐!리!더!도! 구!성!한! 부!대!가! 있을! 것!이다! 그! 부!대!도! 코!어!체!치!를! 상!대!하!고! 나!머!지! 유!니!트!로! 레!기!온! 부!대!를! 지!리!하!지!



▲ 적의 4부대는 절대 전락는다

BOSS

포영의 우제스

우제스는 프리스트로 빌려 줬던 이빨을 사용한다. 우제스는 후방에 위치하고 있으며, 잔영에는 피라미드가 있는데, 만약 뒤로 접근하게 되면 피라미드가 화폭 이빨을 사용하게 되어 이가끼가 씹힐어 진다. 우제스의 유닛으로 북쪽쪽을 바라보고 있는데, 남쪽에서 북쪽으로 접근하면 우제스의 왼쪽으로 전복하게 된다. 그러던 중 영계의 우제스가 위치하게 되고 잔영적으로 화폭 이빨을 한번 뒤에 사용할 수 있게 된다. 3유닛보다 함께 공격하면 처리할 수 있을 것이다.



▲ 우제스의 유닛은 어떤 건

우제스 : 핵공군에게 달산들이 일하는 '핵망'이 된 부대인가 사용해서 이기는 것이 '핵망'인가? 공자가 생물을 통치하는 것이...그것이 진리라고 말하는 것인가? 아니라면 학자는 계속 학자로 남는 것은 아니다. 나는 핵망 부대는 유휴지 같아 없어 보이기 않는 미래파는 존재하지 않아. 괴물들을 잊어버리는 실례! 나는 지금의 직면 생물을 지킬거야!

우제스를 이기면

우제스 : 잔영은 너희들의 핵망이 여기에서 끝이야!...로디스가 로디스 교역이 몰락하기 시작했어! 너희들뿐만이 아니라... 이 나라가 끝나는 거야!

세 20화

-광염 심자군-
클즈(ギュールズ)

전력 획득

우고 : 로디스가 유-지에서 공식 생물을 발표했어!
미크나스 : ...내용은?

우고 : 피라미다를 로디스 교역으로 임시 흡수 한다는 것이 핵공군의 활동으로 공전에 특전 국 민의 생활을 지하는 것이 가장 큰 이유라고...내 편의 출구, 국내의 안정을 확인한 다음 다시 피라미스 국장을 독립시켜 한다는 것이다!
미크나스 : 누가 그 내용을 믿어? 단순한 전략이잖아?

우고 : 아니 그렇게 말할 수 없어 우리의 활동

을 위해서 이 나라... 사람들의 생활이 큰 영향을 끼치는 것은 사실이었어! 우리의 생물이 공포를 느끼는 공전의 귀족들과-생물들을 모르는 많은 인원이 로디스의 활동을 구명하려고 찾아와도 이상하게 없었지

미크나스 : ...하지만...

우고 : 로디스는 핵공군에게 취하는 습도와 실험이...이것으로 중앙 교역로의 집중은 보지 않아봐. 그것 그걸 설명을 시작하지. 이번에는 사육에 위치된 불기(불기)를 불기자로 행동하게 된다. 목표는 본지에서 북쪽으로의 약 80km 남쪽 정도에 가까이 있는 군다를(군다를) 진군이다. 이 공전의 제정이 이런 직면의 핵망이지 이 지역에 대해서는 조금 설명할 필요가 있어. 이가 로드는 남부쪽 동부, 그리고 중앙을 연결하는 유일한 장소이다. 그리고 동부로 향하기 위해서는 이가 군다를 공전을 통과해야 돼. 공전 부대의 보급에 의한 적은 소수의 부대로 불기자를 통해 진군중이다. 또 군다를 공전 주변에도 적대의 존재가 확인되고 있어. 적은 어떻게 해서든 우리의 동방 교역의 공전을 통과하려고 하고 있어. 이런 장소에서는 여러 장소에서 많은 전투가 일어날 것이라 예상해. 전쟁에 적합한 유닛의 대량이 필요하지



▲ 군다를 공전을 제압하는 것이 목적이다

승리조건 : 적 본거지(군다를)의 점멸
패배조건 : 적 본거지(불기)의 점멸, 미크나스의 사망

■ 거점 정보

거점명	인구	모병	적성
불기(불기)	82	82	
군다를(군다를)	31	87	성함
제비(제비)	51	29	
제비(제비)	48	69	
불고(불고)	215	48	
제비(제비)	215	34	후회 군
노르(노르)	261	64	
부(부)	182	71	
제비(제비)	95	90	
군다를(군다를)	81	56	

■ 함몰마 상점

유닛명	가격	유닛명	가격
제비	40	사미의 군	420
강철 장사	60	제비	60
그레이트 발루	90	해드 제비	110
소울 보우	160	소울 제비	250
유닛	270		

전력

이런 스타이지에서는 적의 유닛들을 잘 살피고야 마른다. 다양한 클래스가 등장하는 것 이외에도 구성과 배치의 조화를 이루기 때문에 쉽게 이기기 어려운 것이다. 적의 포메이션과 공격 방법을 눈여겨본 다음 플레이어가 사용되면 많은 도움이 될 것이다. 이공 문제에서 북쪽으로는 진격하기 쉬우나, 동쪽으로는 많은 적들이 등장한다. 특히 적의 비행 부대는 민첩성을 바탕으로 순식간에 접근하기 때문에 본지가 방어에 힘써야 한다. 먼저 본지가 가까이 있는 중립 지역인 알렘마를 제압하고 이 곳에 제 2의 방어선을 구축하여 오른쪽에서 접근해 오는 적을 차단하자. 그리고 3-4 부대는 북쪽으로 이동하여 적의 거점을 제외한 다음 적의 공격을 차단한 나머지 부대로 함께 적군의 본거지를 향하여 이동하자.



▲ 적의 비행부대는 조심이다

BOSS

명함기사 불무라스

아무리 자기가 명함기사라고 하더라도 피박을 해주는 캐릭터가 없기 때문에 3세대 중으로 차용권을 원시한 이걸 수 있다. 이이백 회복을 하긴 하지만 그것도 개수의 제한이 있으니 끈질기게 공격하자. 직-간접 공격이 모두 통하는 보스로 역시 '지휘권'을 노려라(내배수)로 처리하자.



▲ 함께 제압하지 않는 불무라스

명함기사 불무라스 : 너희들이 핵공군과-? 못...아니...내 유닛 로디스를 가져오고 싶지 않아! 살 수 있다고 생각하냐!

이공 : 너희들은 누구니!? -사...실려!

플루라스: 이게 실례했군 -- 나는 플루라스. 영
롱기사단 소속 플루라스-워즈 그리고 이 곳에
나타난 기사단이야말로 우리가 통솔하는 왕정실사
단이야 실사 실용 수 있으면 통솔하게 전하리.

플루라스를 이기면

플루라스: 호-- 생각했 조도 잘하잖아? 너희들
의 실력은 없었다. 오호은 인사 정도로 몰라라지
왕도 되나아--

시나 데리: 왕자님-- 계속 어가며 계신데 물어
놓지 않습니다. 자 인사 안으로 돌아가세요

루돌: --왕이 --꼭오래

데리: 네-?

루돌: 왕이 필요해 --나는 왕이 필요해!! 나에
게 왕이 있다면 이런 사태는 일어나지 않았을 거
야-- 그렇잖아 --아직 미르그스가 왔는데 미르그
스와 안가레스가 나한테 싸우잖아-- 또 혼자자
되어 버렸어 --어떻게 해야 하지? 어떻게 하면--
나도 그들과 함께 갈수 있을까? 왕이 필요해
그들에게 필요한 정도야-- 아니 그들을 내 밑에
둘 수 있을 정도의 왕이 필요해!

데리: --왕자님-- 당신에게!

벨드린: --순에 낚이면 돼 --유일 왕자. 당신은
책임 못한다. 당신은 왕가의 힘을 신에 넣
을 수 있어! 궁극의 힘을 잃은 게루몽의 전설을
알고 있었잖아? 그 힘을 얻으면 모두가-- 우리 로디
스즈카 너의 지배하에 돌아가지

루돌: 로디스카-- 나한테?

벨드린: 이 나라 사람들이 우리 로디스 사람을
오해하고 있어. 우리가 다른 나라를 지배하러 부
는 것은 태고의 영지를 대륙 전체로 침투시켜서
실사가 깊은 세계를 유지하기 위함이지. 국경에
위협을 필요 없어. 무한한 자원을 통치할 수 있
는 왕이 있다면 우리가 대신 책임을 인도하지. 왕
있는 존재가 통치하는 왕이 있다면 그 자의 힘이
되어주지. 잃은 책임을 인도하지 말-- 그것이 왕
을 모으는 자가 이루어야 할 임의야. 왕을 갖지
못한 자들은 힘을 잃고 있는 자를 따라야만 해.
유일 왕자. 당신은 궁극의 힘을 얻을 수 있는 자
다. 고대의 영지를 통하여. 힘을 얻고. 이 혼란한
세계를 구해라 --우리를 도와줘 달라!

루돌: 그런 뭐? 혼자 있고 싶어-- 내가 정말 그런
힘을 얻을 수 있을까?

데리: 당신은 혼자야 아닙니다 --제가 곁에 있



▲ 탐지를 유혹하는 벨드린의 숨은 뜻은?

세 기하 -동방 교회로- 베아 고원(ヴェア高原)

전략 회의

루도: 이 마을 중앙군이 막고 있는 뜻 깊은
미르그스: 왕궁 교회는 중앙의 --로디스의 손
오호?
루도: 아니. 그렇지는 않아. 바사르의 신자들이
그렇게 강건한 로디스를 피하지는 않아. 대부분
의 교회들은 공격적이잖아. 실용적이고 있고. 오히려
중앙군이 강압하고 있어. 우리가 비슷한 상황인
것 같아
미르그스: 그래도 왕궁 교회는 공격성을 보이지
않고 있어 --왜 그랬냐?
루도: 이 같은 상황을 살피고 있는 뜻 제 어떤은
전전하는 수해에 있었지. 그뿐-- 이것이 현재의
상황이지. 이전에는 남쪽에 위치한 디노스(ティ
ノス)를 본거지로 행동하게 된다. 목표는 본거
지를 북쪽을 향해 천후 반노를 정도의 거리를
있는 그랜(グランド)까지 이 섬의 책임이 어떤
직전의 목적이지. 정황 무대를 보고해. 이러한 수
차 무대는 중앙병력을 중심으로 구상되어 있어. 우리
를 단단히 하고. 장기전을 펼칠 모양이야. 또 전
장은 남북으로 길게 놓여져 있기 때문에 적을 지
내이지 않고서는 진군할 수 없어. 그러나 목표 지
점인 그랜를 가기 위해서는 모든 적을 격파하고
중요한 돼. 이것은 적에게는 매우 유익한 상황
이야! 협력을 있어서 자원이 궁극해야 할거야
데리: 그런데 루도. 왜 저를 불렀어? 그것도
루도--!! 중요한 역할이런데!!? 그것도?
루도: 왜 그렇게 흥분하고 있는 거야 --그게 아
니야. 손님이 왕이. 날 잘 알고 있다고 하던데 --
술을 좀 해가--

시나의 목소리: --제일이 있잖아-- 제일이!
데리: --헤더리!! --어떻게--?
헤더리: 네. 정말 혁명군에 참가하고 싶어서
이러다가 격퇴하고 있어. 돌아가는 게 어때?
데리: 일부러 그런 말을 해서 온 거야?
헤더리: 실사! 혁명군에 편입을 드려주고 온
게야. 실사의 미르그스씨-- 난. 헤더리! 중앙
부위. 어떤의 영주인 실사의 백작으로부터 편입을
가지고 왔어. --소수이지만 중앙에 속한 자들
중에도 역할을 지지하는 자가 있습니다. 지금은
아직 표면으로 움직일 수는 없지만. 협력은 이러
지 않을 것이지. 편입은 직접 프라데카에게
말씀드려야 하지만-- 이 상황에서는 우리는 겨우

할 수 있었어.도. 최종하지만 우리의 존재 의의
를 프라데카에게 전해주시지 않았습니까?

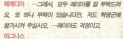
루도: 알겠습니다. 안심하십시오. 그래도-- 이것
은 드문한 일이로 미르그스.

미르그스: 실사의 책자--? 실사!

헤더리: 알겠습니다! 실사의님은 제이의의 아
이시잖아.다. 물론 사랑하는 존재지만. 왕이 어찌
어찌해서 알도 없이 나타내서. 편입은 성공을 보
아--

데리: 실사! 나는 돌아가지 않아. 끝까지 돌아
가지 않아!
헤더리: 나도 실사의님도 내가 말을 듣지 않을
거야. 생각하지!

데리: --그만--
헤더리: --그대시. 모두 제이들을 잘 부탁드려
요. 또 하나 부탁이 있습니다. 지도 혁명군에
참가하기 주십시오. --헤더리도 그렇고
미르그스:



1.탐지부-다 2.그거침으로중립-다

중립-다. 제이이!



▲ 어떤 스테이지는 두로는 방어선을 격퇴해야 한다



▲ 추가 지원은 베더리

승려스군 혁명군에 3명의 개입
혁명군 9인 본 부위 디노스에게 개입
미르그스의 개입

기침 정보

인물	HP	MP	기침
디노스(ティノス)	268	38	상당
헤더리(ヘッダー)	118	85	
안자(アンジャ)	193	81	파워 중
클라우디(クラウディ)	142	53	
제리(ジェリー)	259	44	
헤아(ヘア)	196	25	
그랜(グランド)	264	50	

Nintendo 64

159

POWER 랭킹!

멀티브노예 심판

유닛명	특성	유닛명	특성
왕궁원 병졸	30	엘리트병사	450
아케트	120	라지 싯트	180
슈렌다 스키어	150	무크 싯트	350
탈트 스키어	230	프록(브. 투일)	270
프록스	450	페리 마녀	650

전략

이 스테이지는 거점을 확보하여 아군 본거지를 향해 내려오는 적을 차단해야 한다. 먼저 아군 본거지 바로 위에 위치한 브이를 제외한 다음, 이곳을 거점으로 내려오는 적을 처리하자. 특히 주의해야 할 것은 상대의 유니트로 대처할 수 있도록 아군을 출격시키고 배치해야 한다는 점이다. 초반에 적대로운 적은 드래곤 마스터와 함께 등장하는 케스트라야말로, 후일엔 배치되어 있는 이 본스터는 아군 전체를 스캔 상태로 만들어 버린다. 이 유니트를 상대하기 위해서는 A/C이 높은 닌자 부대나 도 레벨 부대로 상대하자. 또한 칼레르스*도 비스트 마스터 부대도 강한 저항력을 갖고 있기 때문에 많은 도움이 된다. 그리고 라지스캔의 상대하기 까다로운 크카프리스도 등장한다. 이 녀석은 고개 유니트로 처리해야 인건하게 물리칠 수 있다.



▲ 상당한 피해를 발파하는 케스트라야

BOSS

중양기사 칠

아군 스테이지의 보스인 칠은 진 스테이지처럼 허공을 헤무는 캐릭터가 보이며, 각 레벨 공격을 모두 가할 수 있다. 따라서 방어력이 높은 카리딘이나 아수 캐릭터로 무장된 유니트로 도전하면 어렵지 않게 이길 수 있다. 역시 케스트를 지휘권을 노려라(御領権を争え!)로 하여 칠만을 공격하자.

Tip : 중양기사들이 앞으로 무기를 구획하고자 할 때, 중양 교회의 불마로 불이 보인다는 건가? 종교이자... 출몰없이 그만두고서 이미 너희들에게 대하는 것이 낫다... 후퇴도 허락할 수 없다!



▲ 38 조반리야 마력은 경미치 않다

질문하기

질 : 중양 교회가 내리들과 함락될까 생각해나... 아군 모르는 것 같은 중양 지역과 중양 교회는... 이미 우리의 지배하에 들어왔다... 중양기사단 내리들을 놔둔 것은... 불행한 요인이었... 역시 내리들은 죽어야만 할...아...

회 : 중양 교회로 가는 루트는 2가지가 있어 첫 번째는 중양 중무군과의 전투를 피해 프레로스 산맥을 넘는 루트... 제2 번째는 확인되지 않았지만, 본래로 무엇이 있는지 전혀 알 수 없어...라고 인정하고 말할 수 없지... 도 다른 루트는 확실하게 해본 적이 있는 카리프마로 가는 루트도 적어 우리의 중양지방 파악한 이본... 확실히 있을 경우 확실하지만... 이차적으로, 확실히 시는 알려지지만... 서쪽 산맥 있는 비스트 고개에 추방된 신전신사가 도망다니고 있다는 정보를 얻어 이 신전신사만 다 나가 기사와 위업을 위하여 결심한다면 그 신에게 봉사하여 위대한 신을 섬기는 것이다. 마계의 주인과 관계가 있다고는 생각할 수 있지만, 혹시 그것이 사실이라면 가장 위험한 적인 되는 거지.

비트 : 고원 - 카에트리유로 가는 루트로 공략을 하겠다

제 22화

- 의혹 -

비트 고원(ヴァート高原)

전략 의의

회 : 이것이 현시국의 상황이다. 마계의 세력 이전에는 살롱쪽에 위치한 사라스(サラス)를 본거지로 활동하게 해 목표는 본거지에서 목적을 향해 약 8km 반나를 거처 있는 마리레프(マリレフ)로 향하여, 이 성의 재정이 어떤 직전의 목적이다. 현재 신전 전세에 관한 공약만 정보는 알지 못했지만, 많은 이야기들이 다들 알고 있어, 본거지는 얻을 수 있을 거지. 중양 부대에 의하여 여러 번째 결핵 드래곤의 이동을 복제했다고 해 이것이 마계의 드래곤인지, 아니면 어떤 자가 조종하는 것인지 알 수 없지만... 중양이 공격하여 무의 인건에 의해 공격한다는 것은 알고 있었지만, 본편의 형식으로 확신을 얻을 수도 있어, 추방된 신전신사가 있다면은 굳게 지키고 있는 듯 해 볼

는 자라 쫓기는 자... 어느 쪽이든 중양 교회와 본편에 대해서 정보를 알고 있지 않을까?



▲ 많은 수의 드래곤이 등장한다

중양교회는 적 본거지(마리레프)의 계곡

마계교회는 아군 본거지(사라스)의 계곡

기점 정보

유닛명	특성	유닛명	특성
사라스(サラス)	79	47	불행
프록스(フロック)	81	52	
크카프리스(クカプリス)	208	71	
루세(ルセ)	179	19	
엘리트(エリート)	141	72	
사라스(サラス)	234	13	하위 레벨
도솔(トソル)	132	14	
마리레프(マリレフ)	77	50	

비트고려야 심판

유닛명	특성	유닛명	특성
본 병졸	50	페르코	250
3명 불행	60	하디고슈	400
후리아어	30	세비 투일	120
회	200	사벨 마녀	200

힐페리하

국인물 마그나스로 정보를 얻으면
신전신사 : ...당신은 해방군인가? 나는 예무로 되어 있어 전까지는 신전신사임을 알고 있었으나...
마그나스 : ...오디언님이 신전신사에게 악의를 품고 의심한다는 것은 사실입니까? ...해 마계의 사람과...?

신전의 기사 예무로에어 : 악의가 밝혀진 신전신사는...그것은 내 부하였습니다. 이상하게 높은 마력 확실성이 세력이 강해지고는... 하지만 믿을 수 없습니다! 살아 그 이야기! ...사고입니다!
마그나스 : 이상하게 높은 마력! ...그 때와 같은...고래스라스와 같은 해? 어떤 과실을 하지는 않았습니까?

예무로에어 : 뭔가 특별한 것을 먹을 수 있는 기이하면, 제마르프가 없었던 사실하에 참가한 것밖에...는...

마그나스 : ...케르코도 들은인가?

예무로에어 : 요르디언은 공평 합니다. 어떤 일이 있더라도... 악의가 밝혀진다는 것은... 부하입니다. 중양 교회로 가주시고, 다시 중양 교회로 가서 사건의 진상을 밝혀야 합니다. ...진실을 알

고 있습니다.

미크나스 : 당신에게 불행한 진실이 있irmi?

에우로페아 : -신을 위해 일하는 전사로써 책임을 지겠습니다.

미크나스 : 끝나는 것 같습니다. --하지만 이대로는 위험해요. 먼저 이 땅을 행방이파고 제도가 당신을 찾고 있는 지아일로, 진실물 알고 있을 겁니다.

에우로페아 : 혼란 없이 주시겠습니까? 고맙습니다. 반드시 그 신에게 보답해요. --그럼 마지막에 상해서.

미크나스 : 부디 우리는 하지 마십시오.



▲ 신권전사 에우로페아의 연인

전력

이런 스테이지의 특징은 드래곤이 많이 나온다는 점이다. 전력이 위치한 드래곤은 풍상 공격만을 가하기 때문에 어려움은 없지만, 후열에 위치한 경우 레이지 공격과 함께 살데 이상을 가하기 때문에 적다로운 판판이 될 것이다. 드래곤 무대에는 인건제 유닛도 보다는 같은 드래곤이나 본스티 계열의 유닛도 상대하자. 또한 이런 스테이지에서 놓치지는 안될 인물이 있다. 바로 신권 전사인 에우로페아로 그녀를 풍으로 얻을 수 있다. 먼저 북서쪽에 위치한 힐레리히(ヒルレヒク) 요새에 주권급 유닛들을 보내서 정보를 얻으면 에우로페아의 만나게 된다. 그리고 대화를 통해 자신을 얻어 주어서 고말라는 말을 하고 적 보스를 향해 이동한다. 이 때 에우로페아가 살아있는 상태에서 스테이지를 클리어하면 동료로 추가가 된다. 에우로페아의 크디스는 켈투리온으로 카운팅, 프라이어와 함께 아군이 되어 준다. 그리고 스테이지를 클리어한 다음 에우로페아를 힐레리히 요새에 정보를 들으면 함께, 스타리 스기어를 얻을 수 있다.



▲ 적은 대부분 드래곤으로 구성되어 있다



▲ 샌주리온인 에우로페아의 부디

BOSS
어룡씨 프리아해

어룡 이름이 이상한 보스다. 프리아해와 함께 등장하는 드래곤은 강력하지만, 역시 보스만 처라하면 제니 다른 양상을 찾아야 한다. 프리아해의 유닛은 고정형으로 움직이지 않으니, 위에서 접근하자. 후열에 위치한 프리아해가 전열로 나오면 아군의 집중 공격을 받게 된다. 당연히 지파관을 노리는 커맨더로 승부하자. 한번에 죽일 수 없으면 그녀의 무서운 신인 아이룡을 사위를 뜰 수 있을 것이다. 하지만 아이룡은 개수가 제한되기 때문에 계속 시도하면 지파할 수 있다.

프라이어 : 왜 우리를 방해하지? 무엇이 복마이에 해를 끼친? 우리는 이단인 신권전사의 자기를 꼭 죽도록 하고 있어 --왜 그것을 방해하지? 너희를 왜 그런 거지?-- 우리의 힘을 갖고서 동방 교회를 지배할 의도다! --역시 그런 거지? 제이크로 날이 알려서인 대역!

아군 : 물러! 동방 교회의 지배를 계획한 것은 중역군이다! --내셔널에게 속사! 프리아해 : 혁명군에 속한 자들이 잘 따르는 신물 할 수 없어! 행인을 피하는 이단자 내셔널 내지 신의 의지에 따라, 내셔널을 방해하!

-- 프리아해를 적러하면 프리아해 : --왜? 왜? 왜? 신은 나를 배반 거지? 에우로페아 : 신은 이 세계 전체를 풍물하게 하려 하는 지? 누구를 위해서 존재하지 않아?

프라이어 : 옛대로 중립이다 미! 너희들이 아무리 강해대도 궁극의 힘을 손에 넣을 수 없다! --이대로 전격한다! -- 죽어하는 것이 -- 총 -- 아 -- 미크나스 : 그녀는 아무 것도 몰라! 에우로페아 : 우리들은 신권을 전격할 수 없습니다! -- 미크나스! 죽은 것이지만 할 수 있는 일은 하겠습니다! --무엇입니다? 일과 함께 행동하게 해 주십시오!

미크나스 : 1.말씀합니다 2.유닛입니다...
말씀합니다 무리도 동방 교회의 정보를 알고 싶

있었습니다. 뒤에 자세한 이야기를 들려주시겠습니까?

에우로페아 : --고맙습니다. 제가 알고 있는 모든 것을 말씀드리겠습니다.



▲ 동료로 되는 에우로페아

제 23화
-반역자-
강림의 땅 카비트리움
(降臨の地 カピトリウム)

전략 의의

후고 : 이것이 전 시대의 상황이며, 여기에 잘 서게 두려고 이전에는 남서쪽에 위치한 로스시(로스)를 본거지로 행동하게 한다. 목표는 본거지에서 북쪽을 통해 약 후 열 정도의 거리에 있는 북부성 에르눔(エルクナム)이다. 이 성의 세력이 되면 적군의 목마리, 질을 부디에 보고해 의하면 이 자위는 마후와 양측 속성을 지닌 존재가 슬어 있다고 해 양측 속성의 존재-- 다시 말하면 언데드라고 불리는 자들이 해 이 땅에 오는지 할 수 없는 이체할 신상이 무리는 자리에 본사의 존재가 나타날 수 없는데 말

이! 그들은 자신들의 영력을 원하는데 모든 자를 적으로 생각하여 슬레까지 무리가 동생에게 접근하는 것을 느끼고 거대하고 있을 거대 내셔널이 슬어 있을만큼 중소-- 양의 양측과 그들중 중소는 주미역에 해



▲ 이런 스테이지는 대수가 매우 등장한다

승려조건 : 적 본거지(에르눔)의 세력 확대조건 : 적군 본거지(로스시)의 세력 확대 조건 : 세력
미크나스의 사망



■ 거점 정보

지역명	연구	도둑	거점
로스시(ロッシ)	45	87	장막
탈마(タルマ)	32	31	
스라키(スラキ)	298	45	
드래비(ドラビ)	82	29	14개의 골
헤르스(ヘルス)	361	78	
루지(ルジ)	227	82	
루가(ルガ)	237	26	
레우켄(レウケン)	296	90	

■ 로스시 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
피크 톨	80	피자의 장갑	500
리프샨 모드	120	피자의 머리	60
피자의 체력	270	피자의 체력	160

전략

이 곳에 도착하는 직 유니트는 아방탈 이라 그런지 거점에서 아군을 방어하기보다 는, 언덕이나 숲에 숨어 들어가 아군이 거점 을 점령하면 비로스 승군대가 공격하여 골 격해 온다. 따라서 3대 유니트가 함께 행동 해야 이렇게 많은 거점을 다시 빼앗기지 않 는다. 꼭중에는 코카르리스 부대로 있으니 고령이나 팔레로스 유니트로 처리하자. 이 번 스테이지에서는 언데드 몬스터가 다수 등장하는데, 이를 물리치기 위해서는 신성 공격 또는 벽을 한번에 탈탈시켜서 다시 부 활하지 않는다. 신성 공격 유니트에는 벽의 커시탈을 사용하는 캐러, 캐니쉬를 사용 하는 엔젤 나이트, 지히드를 사용하는 세라 필이 있는데 아군 가용 알기 쉬운 유니트는 페이리도 지금까지 2마리 정도를 확보했을 것이다. 만약 이미지가 있다면 정공병으로 한 쪽면에 벌레는 방법이 좋다. 이로서 갑자기 뛰어나오는 직 유니트가 없으니 이동할 때 중심의 살피자.

BOSS.....

개명수 비스크

만약 플레이어가 엔키세스를 동료로 맞이하지 않고 카오스 트레인이 넘다면 비스크를 동료로 만들 수 있다. 비스크는 전령 중령에 취임하고 있기 때문에 아군의 사신 쿠대(팔레로스×2, 비스트, 마스) 대로 처리할 수 있다. 그러나 후장의 꼭 치한 불해 나이트가 긴축 슬림 공격을 가 해오니 레벨을 어느 정도 올리고 공격해 이 걸리지 않는다.

비스크 : --웃는가-- 핵공군이 되고 싶지 무언을 위해 왔는지 모르겠구나-- 감사했다 나해물이 모 든 악행에 공격해서 탈출할 수 있었지 하지만 나 체를 쓰러뜨리지 않으면 나는 감옥으로 다시 가자

최 단행지만 실력을 보여줄 수밖에!



▲ 이틀리는 달라 정병인 보스다

비스크를 처리하면
비스크 : --엔키세스의 아들이네 세하 부자는 꼭 같은
데그나스 : 당신을 구하려는 것은 아무 것도 없 어 --편안한 고향이 뭐
비스크 : 이 나자를 부탁한다-- 피난처 지은군--
장자 유일 : 무슨 짓이요!! --사 해!
정병 기사단원 : 나해물 확실하게 잡아야 일련히 있었으니까 --공 끝내주라
유일 : --우-- 이젠정!
정병 기사단원 : --유지?
유일 : 아--
유일 : --유일남--
유일 : --아--관--오지--아-- 안--대--
유일 : --편안합니다-- 유일남-- 제가 곁에 있을 나다 아들을 놓으세오--
유일 : 나는, 어떻게 된 거지?-- 혼오와 분노가 넘쳐서-- 거대한 힘아, 검은 압축아-- 나해-- 삼키기 하고 있어-- 힘을 -- 손에 넣은 거지? --!! 누구자?-- 누군가의 기억아, 누군가의 감 동이 내 속에 들어오고 있지! --플 레, 나는 유일이다!! ----? --함? --그해-- 나해가 참!
유일 : 그렇습니다. 유일 남-- 모든 것을 받아 들어 사-- 그것이 무슨 의 함-- 그리고-- 이 세계는 전부 유일의 전부 당신의 것 --!! 아-- 유일남-- 나는 영 혼하-- 정병의 당신과 우 뎅입니다



▲ 정병인 힘 손에 넣은 유일

제 24화

-전설의 어부(語部)-
동방 교회 세레세스
(セレセス)

장자 일리우스 : 아지 않아 핵공군이 온다 --자 일리우스! 비사의 신전은 어디에 있지? 들은 적이 있 조지? --공군이 왔은 어디에 있는 거지!
유일 : 물론 제이리우스 : 확실이 알아서는 대하는 성 공했지만-- 당신에게는 가늠해 드릴 수 없습니다
일리우스 : 유이도! 누구 때문에 이 위치에 오셨고 생크해!
유일 : 확실이 총자이지만인지 감사의 마음을 알지 않라고 제이리우스
일리우스 : 프-- 불우리스!! --정병 기사가 왜 어 기만? 살아-- 제이리우스!!
일리우스 : 나해물이 계획은 오래 전부터 알고 있었지 무리를 죽 썩 것 같은 태도야 -- 일리우스 스 참지
일리우스 : --후--
일리우스 : 공군이 들은 무리가 없다는 유일이 지만 제이리우스--위를 부탁한다
제이리우스 : 기다려 주십시오, 불우리스님! 저에게 무엇을 해라고--
일리우스 : 핵공군이 추격해 오고 있지! 나는 그 것을 막아야--태을 수 없다면 신전을 옮겨 이 곳으로 가능하겠지요?
제이리우스 : --후, 생각해본 자를 그냥 보고만 있 으려는 걸요시냐?
일리우스 : 불우리스! 그것은 내 생각만 뿐이 어 우리와 대항한 일련해 있다고 생각하지 보지? --그러나 나해물이 무능하다고 하는 것이 우리 게 인도해이란 유일할 수 있는 이 나사 사해물에게 아서서나 상대할 할 줄은 없어

전략 의의

유일 : 공군이 폭탄은 우리의 동방 교회의 경 속을 설치하는데 있는 것이 아닌 듯 해 육 시 당구의 함을 얻는 것이 목적이겠지--
데그나스 : 공군의 함은 뭐지? --당신은 알고 있겠?
제우로베라 : 비사의의 속해 받은 계투원이 손에 넣었던 감해물 함--제가 알고 있는 전설 속 에 그 이름이 명기되어 있었어 --그 이름은 아무 것도 --단지 우리 신관 전사의 일루가 공군의 함 을 지우는 것이라고 들었습니다
데그나스 : 그런 것이 실재한다는 것이냐?
제우로베라 : 있습니다. 그냥 전설이지만-- 아니 면 사해물입니다? 모든 것을 알고 있는 것은 제우 로베라입니다
유일 : 공과 관련된 그 존재를 알고 있을 것이 래 지금부터 가만히 있었지!

에우로페어: 자신이 만든 공짜 게임에 공로를 느낀 게우루몬은 그 힘을 바사 신과 함께 분신 시켰다고 합니다. --우사왕으로 전생의 공조자 전할수 없는 공조의 용이였으니까요.

전생할 수 없게끔 만들어준 공조자

에우로페어: 실례합니다! 정말 심자면 못한 일임이 교회를 나하시 남색으로 해주고 있습니다.

미그나스: 로디스가 중언이 아닌 말임이!

에우로페어: ---!! 남색이!!

유고: 왜 그러십니까 에우로페어님? -- 실마 바사 신이요!

에우로페어: --오르페입니다! 하지만 바사 신단은 남색 트레오스 신에게 있다고 증명입니다.

미그나스: 정보를 얻은 것은 확실해 교회와 해방을 -- 오르페의 구원을 사부입니다

유고: 음. 그럼 상황을 확인하자 이

변에는 바사에게 우치한 루브누이(ルブヌイ)를 본거지로 활동하게

해 해고는 본거지에서 동쪽을 향해 약 하루 정도의 거리에

있는 동방 교회 세레세스(セレス)이 이 교회를 해방

하고 전 루브누이 오디몬 남을 구출하는 것이 이번 전의 목적이야 본거지에서 그

대부 동쪽으로 향하면 도시간해 북로 지령에 도달할 수 있지만-- 이 루브에 어떤 함정이 있다고

정보가 들어 왔어. 전군 루브의 결정은 신과 해서 하라고

에우로페어: 오우거 배틀64에 있는 모든 캐릭터의 이름과 능력치를 정리해 놓았어. 이걸 보면 캐릭터의 특징을 쉽게 알 수 있을 거야.

에우로페어: 오우거 배틀64에 있는 모든 캐릭터의 이름과 능력치를 정리해 놓았어. 이걸 보면 캐릭터의 특징을 쉽게 알 수 있을 거야.

에우로페어: 오우거 배틀64에 있는 모든 캐릭터의 이름과 능력치를 정리해 놓았어. 이걸 보면 캐릭터의 특징을 쉽게 알 수 있을 거야.

에우로페어: 오우거 배틀64에 있는 모든 캐릭터의 이름과 능력치를 정리해 놓았어. 이걸 보면 캐릭터의 특징을 쉽게 알 수 있을 거야.

에우로페어: 오우거 배틀64에 있는 모든 캐릭터의 이름과 능력치를 정리해 놓았어. 이걸 보면 캐릭터의 특징을 쉽게 알 수 있을 거야.

에우로페어: 오우거 배틀64에 있는 모든 캐릭터의 이름과 능력치를 정리해 놓았어. 이걸 보면 캐릭터의 특징을 쉽게 알 수 있을 거야.

에우로페어: 오우거 배틀64에 있는 모든 캐릭터의 이름과 능력치를 정리해 놓았어. 이걸 보면 캐릭터의 특징을 쉽게 알 수 있을 거야.

루브누이 상점

인형인형	가격	인형인형	가격
레이브 웨이스	30	통의 달의	400
레이브 웨이스	180	로자르노	50
레이브 웨이스	50	별 오버 번의	250
레이브 웨이스	300		

전략

아군 본거지에서 세레세스까지 직선으로 연결되어 있지만 세레세스 근처 사투에 적의 레거는 부대가 있다. 따라서 정면 대결보다는 적의 거점을 해방하면서, 우회하여 세레세스로 접근하자. 적 부대는 대부분 레터딘과 프리스트로 구성되어 있기 때문에 유니트를 완전히 없애기에는 힘이 든다. 그러나 드문드문 유니트가 등장하고, 위험 있는 공격을 가해오는 것이 아니라 때문에 아군의 공격을 받게할 수는 없을 것이다. 데미지 치 손 할때도 슬레가 나며 지는 쪽은 뒤로 많이 밀려나니, 미리 유니트가 함께 행동하면서 공격을 가하면 진전하는 데 큰 장애는 없을 것이다. 비늘그, 바나바라, 카라, 크로르스, 보르스크, 카라본의 운으로 해당하는 다음 보스가 있는 세레세스로 향하자.



우회할 전략지

BOSS

동부 장군 케리코프

이제야 진짜 케리코프를 쓰러뜨리기 위해서는 몇몇 패턴을 사용해야 하는 것이 특징이다. 전투 중 세번에 게이지가 올라감까 동시에 사용되지.

에우로페어: 이빨을 만들 이용하고 몸이 없으면 버린다--언론 케리코프 내색들에게 이용당한 나 도 버려지진 나는 버려진 게우루이 되어 버렸군

케리코프: --루브 다시 복신하는 일은 없을 것임니다. 에우로페어 혼자-- 저를 도와주세요! 제발 지어!

에우로페어: 로디스 내색들에게 버림받으니 이번에는 내색에 의지하겠다는 건가? 이제 그 태도는 어디로 갔지? 정말 전생한 내색! 다음에는 해방군에게 의지하겠군!

케리코프: 왜 이렇게 잘 안 움직이지? --이 신은 전생을 속이는 것은 -- 오디몬을 수행한 것은 잘 했는데!

동부군 기사: 케리코프 장군! 전생입니다!! 해방군이 교회 내에 진입했습니다!

케리코프: 재! 이렇게 잘 공군 전투 내색을 해 놓으니! 내색들이 없었다면 이런 일도!



에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

에우로페어: 오디몬님!! 우사왕성입니다! 오디몬님!!

메우코베아 : 기본서 주십시오. 오디노브! 그런 편을 편한 사람입니다.

오디노 : -이제 생각대로 엔피세스의 이름이지 이 상황에서 할 수 없지 궁극의 힘은 전설이며... 전설이다! 개루왕만이 아니라... -하시님에게 사탕 받았던 그대 왕... 그리고 다리의 기사도 모두 힘을 잃은 자들이었다. 작은 강에서 전설의 힘도 취급되고 전설도 갈수록 희박한 힘을 얻을 수 있는 것은 계약의 이름뿐... 네가 가진 신과 계약을 교환한 '계약의 이름'만이 그 힘을 얻을 수 있지. 일약무소! 황자인가? 그자가 계약의 이름...

메그리스 : -궁극의 힘이 정말 있었어. 메그리스를 죽이려 해 내성을 생각대로 정제 내버려 둘 수 없어... -불만을 지가까 봐!

메우코베아 : 제 목숨은 그가 구할 것입니다. 저도 그와 함께 가겠습니다. 용서해 주십시오. -허락해 주십시오 오디노브!

오디노 : -알고 있다. 지금이 내가 여행할 시간이다. 나는 세계를 변화할 만한 힘을 지닌 자... 많이 그렇게 많고도. 이제, 메우코베아! 자신의 운명을 결정해라!



▲ 건축지 불기다!



▲ 배사 신단으로 불러 거리는 오디노

제 25화

-인외(人外)의 땅- 트레모스 산맥 (トレモス 山脈)

전력 획득

메그리스 : 왜 그게 후고! 여기에서 시간을 해야 할 수 없잖아!

후고 : 그런 요런하지만... 무라 우편을 누군가가 부위하고 있어... 그것도 많은 수로 불이!

메그리스 : 설마... 메그리스가?

후고 : 그것도 모르잖아! 메그리스인지 아닌지도 모르고! 책의 정제조차 알 수 없어... 그리고 그 책에도... -이것을 봐! 이면에는 거의 중앙에 위치한 파르논(Paros)을 본거지로 활동하게 돼. 목표는 본거지에서 목적을 향해 약 2만5천 정도의 거리로 있는 사바(Seba) 권역이지! 이 권역의 책들이 어떤 책인지 목적이지! 이 산도 책의 순서가 없으면 좋겠지만... 적군은 우리 우편을 포위하고 있어! 본거지로 공격해 오는 것도 시간 문제지. 우리에게는 매우 불리한 상황이지만, 공격을 막아내지만 허전. 승산은 없어... 공격을 전행하는 계획을 놓치지 마!



▲ 여군을 포위하고 공격해 오는 적들

승리조건 : 적 본거지(사바)의 점령
패배조건 : 적 본거지(사바)의 점령
메그리스의 사망

기점 정보

기점명	HP	노력	적종
파르논(Paros)	114	42	병졸
이브레리(伊ブレリ)	181	69	
말디(Maldi)	172	51	대형의 권
소사레(ソサレ)	39	75	
사르레(Sarere)	56	51	
트레모스(トレモス)	83	56	

캐릭터의 능력

캐릭터명	HP	무기능력	HP	무기능력
오디노	30	블레이드	460	
메우코	120	라지 스텝	180	
스펜드 스텝	150	단위 스텝	350	
말디 스텝	230	트레모스 스텝	210	
트레모스	450	해위 아이	650	

이브레리

메그리스 이외의 유니코가 들어간

이온 : -누구?! 누가 가짜였어?! -대, 장난! 왜 여기?

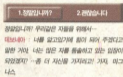
정통의 대변자 : 불이우편의 만능 활동을 제압하기 위해 온 공격 실재군이지만... 그 대부분이 파라다루스군이었다. 이런 제압을 차지는 공격 실재군이 만능을 못보내려고 꾸미고자 하는 것... -화가 풀지 않은 대변이 불이! 메그리스의 움직임을 따라서 여기까지 왔다. 저 여자는 내에게 맡겨 내버려! 먼저 가라!

메그리스가 이브레리를 가면

메그리스 : 대변자! 날뛰는 애들입니다!

대변자 : 그들은 편했다! 서쪽 동포로도 화를 냈고! 지금까지 어떤 굴욕력을 보이고 있어! 너희들의 행동이 그들을 잃고서 세계 온가! -메그리스! 큰 유니코를 내어서 명성 기사단을 추격하고 있어! 목적지는 분명 여기라고 생각해! 메그리스가 무릎을 꿇고 있는지도 모르겠어! 하지만 공격의 노력을 할까? 그들의 논리는 문제가 있어... 이 대로는 가망이 없어! 메그리스군... 나도 너희 함께 가겠다! 조급한 내의 힘이 될 수 있을 거야!

메그리스 :



▲ 이브레리에서는 대변자(대변) 만날 수 있다

전력

비교적 작고 빨리 끌려가 할 수 있는 스타이다. 처음 초반부터 이온 본거지를 향해 공격해 오는데 비를 방어하기 위해서 다수의 유니코를 출격시키게. 그리고 행동 음전을 일제히 유니코도 바꾸어서 본거지가 가까워 오는 적 유니코를,

본거지에서 떨어진 곳에서 약 두도록 맞수어 놓아, 초반 방어에 성공했다면 80%이상은 끌려나 온 것이다.

이제 각 기점을 배합시키고 보스를 향해 진격하라. 그리고 이브레리를 배합시키면 대변자를 만날 수 있다.



▲ 사바(사바)가 많은 수의 적을 공격해 온다

BOSS
백학의 유디카

역사 최후 계명의 캐릭터가 없는 유디카는 모든 적을 처리하고 온 어군을 달래 줄 수 있을 것이다. 길가에 오우거가 버리고 있지만, 전자는 달린 어군의 레벨도 무조건 올랐기 때문에 어렵지 않게 어렵 수 있을 것이다. 어군의 사신 부대는 처리하지

유디카 : 오랜 좌동이 지상을 감싸고 있어...라는 말이다...부활이다. 우리 어군이 눈을 볼 때이다. 그리고 우리의 사제가 온다. 방해하지 마... 방해하지 말라고 인간들이!



▶ 전설에는 오우거가 있다
유디카를 물리치면
유디카 : 힘을 부활한다... 제다...어...

세 26화
-계약의 아들-
바시(バシ) 신전

명왕기시 플루라스 : 이것만 무슨 일이지? ...너석은 어디에 갔어? 너희들 도대체 뭐하고 있었어?
명왕기시 안톤 : 무슨말이냐? 어찌할 잘못 제네는 붙어-

플루라스 : 시크리워!! 변명을 하고 있을 줄이 안다. 넌 빨리 돌아와! 시크리워! -이제만 누가 한 짓이지? 내가 한 거야? ...너... 넌? 알고 있지?!



▲ 유디카는 어디로 갔을까?

전력 및 의의

특고 : 이리만 썩 시대의 살롱이! 어찌해 새어 두라고. 이젠에는 남사쪽의 위자왕 제트그라(ジェット)를 본가자로 할것까지도 해. 제트는 본가지에서 복종적으로 약 한두 정도도 가져오는 계약의 말바사 신전 이 신전을 제압하고, 로디스의 손에서 되

찾는 것이 어떤 적들의 폭력까지 정복 부대의 보고에 의하면 복수의 비행부대가 이쪽을 향해 이동중입니다. 제 계약을 파괴하면 사신 신전 주변의 살공해에도 비행 부대가 확인되고 있어. 이 같은 상황에서 사신 신전에 도착하기만 하면 어중지 하지만 로디스의 계획만큼은 어떻게 해서든 막아내



▲ 이 지역에 비행 부대가 대기하고 있다

올라오면 적 본부에서 신전의 계약을 파괴시킨 어군 본부(제트그라)의 계약, 제트그라의 계약

기점 정보

기점명	인구	모용	적용
비트그라(ビートグ)	188	67	성명
루레크(ルレク)	109	30	
시라벨트(シラベルト)	262	33	
그레아(グレア)	273	45	
쿠도(クド) / 이시카사	197	82	
수물(スウ) / 이시카사	258	37	해석의 군
살라(サラ)	82	47	
제사 신전(祭神廟)	75	50	

비밀테그라 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
강철 장식	60	냉동인 도끼	500
야마드	120	비키리	40
승룡의 스킨	150	비키스의 로켓트	100
번다 스킨	300	달의 계약	250
오즈의 스킨	410		

전력

이런 스테이지에서는 초반에 적 비행 부대가 대기 공격해 온다. 특히 산맥을 따라 건너오기 때문에 다방면에서 공격을 받을 수 있으나, 먼저 루레크를 제압(굴림지역)이라 제압하면 할 수 없게하여 1차 지지를 얻을 수 있다. 북쪽에서 오는 적은 모두 여기에서 처리하고 동쪽에서 오는 적은 본전에서 직접 나가서 말리하자. 특별히 강한 적은 없지만 상당히 많은 부대가 등장하기 때문에



▲ 초반에 비행부대가 공격해 온다

뒤에 주의를 기울여야 한다. 그리고 적중에서 코카르드를 부활에 온 부대가 있으니 고렘 부대로 처리하자. 필자의 경우 고렘 유니트, 2부대의 드래곤 유니트, 롬베로스 유니트로 거의 다 처리했다. 인간 캐릭터 부대는 리더를 잃은 적 유니트와 싸워서 레벨을 올렸고, 가끔 배양에 주의했다.

BOSS
명왕기시 플루라스

성대 이상 공격을 가하지 않는 한 어군의 사신 부대를 달래 줄 수 없을 것이다. 몇몇 강한 엘베로스나 드래곤으로 연속 공격을 가하면 적 어우러 명왕기시의 해도 건넌다. 유디카 지휘권을 돌려달라고 플루라스의 처리하자.

명왕기시 안톤 : 플루라스! 혁명군들이!

플루라스 : 명왕기시! 넌 너희들이 어떻게 해!?! 제일, 제4차원! 왜 이 정도의 약한 거고 있어?! 어찌해 괴상한것으로. 그 정도로 피력한게 있을 수 없다는 건가? 이대로는 끝낼 수 없어. 나와 고귀한 피어면 이 정도의 편만으로는... 제일, 언젠다! 어군: 전설의 부활은 되지 못한 듯 하군!

플루라스 : 시크리워!! ...어찌해 본 어중 너를들을 재물로 받아들이라!



▲ 발언을 들지 못하는 플루라스



▲ 플루라스도 전설에 뒤처지다
플루라스를 제압하면
플루라스 : 네! -이런 녀석들에게-



▲ 전설은 유물과 의해 살린다...다-

제 27화

-이계(異界)로의 문-
비사 신전

전력 회의

홍고: 그교만 분방 하제지 주안입니다... 곧한바 게 되요요

다크나스: 궁극의 힘이든 마계의 힘이든 것만가 게 유익하-

다오: 힘은 이 나라를 부흥시킨단 흥은 마계의 힘을 얻었지? 오우거 해방의 전설도 사실인가?

사라진: 그 교만 어이없는 다름에 하지 어찌인지 아요는 소용이되는 재물이 아닌 걸 참나리만? 아 마요-- 비사 신전엔 키오스 게이트가 아냐지--

다오: --키오스 게이트?

사라진: 우리들이 살고 있는 이 세상 세계, 이 세계를 연결하는 문-- 한 낱말에 신물이 켜프도라고 그 해에 우리는 도저히 이해할 수 없는 것-- 이 나라의 전설에서 생각해 보아도 틀림없었는데--

홍고: 그걸 키오스 게이트는 어떻게 아이든 것일 나지--? 이대로 놔두어서는 안되요... 오우거 해방의 전설대로하면 마계의 주인은 우리가 살고 있는 이 세계를 찾았는 것이 목적-- 혁명은 물려 주고 이 나라의 문명이 아냐지.

다크나스: 유익은 마계로 가져갈 걸까? 도대체 어떻게--

홍고: 무슨 일을 하는 게!?! 그런 생각을 할 때 어 어찌든 키오스 게이트를, 마계의 주인을 막아 마한 걸 봉인 할법을 모르는 이상 과학을 해서라도 막아야 해! 이 세상은 너의 우리를 위한 세상이 아니라... 알겠어? 그걸 실험을 시작하지 어 변하는 해사해에 위치한 그레이트하를 본거지로 할 봉쇄해 한다. 목표는 본거지에서 공격으로 막 본 나라를 보호의 거처에 있는 비사 신전이지. 이 신전을 제압하고 키오스 게이트의 활동을 정지시키는 것이 이런 저런 목적이지. 마계의 주인은 비사 신전에서 출현하지만 대부분은 이 땅을 찾아온 듯 해. 적은 우리를 포위해있어 포진했으며, 언니는 것은 시간 문제야. 해어든 혁의 조차임을 몰라 하여 키오스 게이트의 활동을 정지시켜야 해



▲ 고고한 방어전을 구축하고 이교를 공격해 온다

승려준은 혁 본거지에서 전역의 지도를
차별준은 역군 본거지에서 지령, 제
다크나스의 생

기점 정보

점명량	인구	군량	식량
그레이트(グレート)	273	45	
쿠에르(クエア)	109	18	
사라진(サラジン)	242	33	
비제그리(ビゼグ)	188	67	상등
쿠도노리(クドノリ)	197	62	
소울(ソウル)	259	37	하등의 문
살티(サルティ)	62	47	
해시 신전(ハシシデン)	79	50	

비메그리 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
3점 완성	60	냉동된 도끼	500
아메르	100	비제그리	40
솔더의 스킨	150	브레스트 드래곤	180
해시 스킨	300	칼의 배양	250
오즈의 스킨	410		

소곡

사라진: 너희는 로디스! --생물 기사단인가?

홍고: --혁명군... 쯤 아직 살아 있었군

사라진: 키오스 게이트를 끊어서 어떻게 하려고?

다오: 마계의 힘을 이용할 수 있다고 생각해 냈나? --아니게요--

리이드: 아무튼 정신 차려라. 마계의 비전, 너 해보고 싶어 하잖아. 우리 과학자의 기교와 해 오든 존재는 우리의 할 말에 있어. 마계의 주인과 연결은 곧-- 우리의 힘은 이미 압도되어 있어

다오: 우리가 추구하는 것은 그 이상의 해... 궁극의 해! 마계로 가서 그것을 얻는다!

사라진: 궁극의 힘이 되고--? 자신의 철학을 위한 해고, 사상이를 재확인해 해도-- 강대한 힘을 갖고 싶어!

리이드: --이 세계는 악하고 어리석은 자가 너무 많아. 우리가 그 내색을 보다 좋게 생각하게 해 준다. 강하고 우수한 자의 도음이 있도록 할 도대엔 힘을 얻어서 없이도 내색처럼 재빨

가서조차 없는 자들에게는 유용하기는 아뭏든. 안 시는 내내주지. 신생애는 민족의 이성을 위해 어 리스든 자는 필요없어!

사라진: --그것이 로디스의 목적인가?

홍고: 누구냐!

사라진: 공허를 사랑하는 사람들의 행복조지도 필요로 했으려 해는군... 로디스의 가사어 재는 비사를 위해, 피어디우스를 위해, 너희의 생각대로 만들게 하지는 않아!

사라진: 예스! --고해죄!!

갑비르: 여기는 우리에게 맡기고, 먼저 개 일산은 키오스 게이트를, 마계의 주인을 막아야 해!

사라진: --하, 하지만!

갑비르: 볼 주를대고 있어 일산이 해어만 해는 일산이 일산은 로디스의 힘이 되어 줘!

다오: 하, 하하!

리이드: 제대가해이 재국을 지휘한 남자-- 네가 그 예스인가? 재대고로, 네 생애는 내가 재주!



▲ 궁극의 힘을 갖고자 변절한 통령 기사단

전역

이런 스테이지의 장소는 비사 신전을 26화까 동일한 맵이다. 또한 아군 본거지를 포위하고 있기 때문에 공격해도 비슷하다. 다만 초반에 거점을 확보하기가 어려워므로 3유니트 정도를 땅굴 읍진에서 일격으로 해 받아 단선할 수 있다. 초반에 철저하는 쪽을 지리했다면 이제 각 거점의 해방을 위해 어 동해. 적중에서 주이래야 할 계획하는 오 우거로 인간제 캐릭터가 직접 공격을 2-3번 정도 받으면 민사 상태에 빠져도 된다. 따라서 이런 스테이지에서도 드래곤이나 켈 레토스를 중심으로 싸우면 좋게 들어가면, 레기온으로 구성된 적이 있으나 2-3부 대가 쉽게 승리하여 할 것이다. 소블을 해방 하면 자동 이벤트가 생긴다. 남은 것은 보스가 있는 비사 신전에 들어가는 것만이다.

BOSS.....

암흑의 권속 대카라비아

직접 공격력이 우수한 5명의 유니트가 전, 중원에 배치되어 있다. 따라서 전영에는 방어력이 우수한 페라리나나 고고의 배치되어 있으며, 회복력이 우수한 프리 스투가 있는 유니트로 승부하는 것이 좋다. 대카라비아 역시 전영 중원에 위치해 있고 있기 때문에 지원관만을 노려라.

대카라비아: 모든 것은 마계의 부활을 위해서다! 이 손으로 거두려 하지. 편서야 남치는 활동 편이 넣어! 조급하지도 않은 활동이 어 양을 불타우면 은 것이 붉은 인간에게 각오해라! 지원관! 지원관! 해! 세계를 우리 것으로 만들겠다!



▲ 강력한 공격력과 방어력을 지닌 대카라비아를 처리하면

대카라비아: 이것으로... 이것으로 봐야-- 다음은 어 양의 죽임-- 아무튼 목장을 개개 채우면 무-- 이 공도-- 마계로 변할-- 것이--

최후장 있을 수 있는 일, 이룰 수 있는 일, 구할 수 있는 일

맹목자 팀즈: --공구의 힘을 얻지 못하면 우리 의 계획은 실패해 돌아 간다해도 일단 비바리자 측이 공구의 힘을 전혀 이용할 없게 된다. 우리 는 지금 이상의 전략을 생각해 보지
리치드: 사력 유격에 도발할 거는 수밖에... 내석 은... 재다는 뭐라고?

팀즈: 유일 생각이 모습을 갖춘 이후, 우리 앞에 나타나지 않아 --과다하게 의지하는 것은 위험하 지 않겠어? 나는 내석의 진의를 외출 수 없어 내 석도 작학 사할... 우리도 외출 수는 없어
리치드: 하지만 내석의 정보는 확실하지 카오 스 제인토-- 제인의 아들-- 물론없이 공구의 상태 대한 정보도 확실한 거야 -- 배신해도 어쩔 수 없어 카오스 제인토가 불의의 미소. 내석의 정보 에 의지하는 수밖에 없으니까

팀즈: 네가 그보다 더 할 수 없지 조흔데 날 따르 겠다 --알고 있지 리치드? 이 기회를 놓치면 무 리 기사단의 복기는 없어 네 아버지가 맹목 기사 단이 할이 물론 맹목. 이 손으로 뒤하는 거야!

리치드: 알고 있어 --알고 있다고 팀즈 아버지 가 돌아간 후에도 그랜데가 있었 어 있었던 이유 는 네 악의였어! --근사해! 갔다. 나의 종족에 몰려가 귀족사도... 내석은 위험사도--

팀즈: 누구? --내석뿐!
블드윈: 내석들이 날 불러내는가? -----!! 무순 지어지? --음?

알리우스: -----
블드윈: 알리우스! 네 조카가 이 내석들은 무슨 짓이야?
알리우스: --무무무--

리치드: 무사한게 블드윈? 집안으로 순부자지 마 --이 내석들은 내석했다
블드윈: --다짜?--
리치드: --아무도 피격에 상처를 입었다 --일확 도에 타격했!

블드윈: 그런 세로일면! 형을 커드가 될 정도의 정신력을 갖고 있었는단. 일확도에 타격했다!
팀즈: 왜까지 공격한 마력에 걸림당한 거야? 영 향력은 마력의 과실 이상! 우리는 내석들의 힘을

무슨데 끌어--
블드윈: 이것이 마력의 힘-- 진정한 아무도 죄물 의 참--
리치드: 마력 블드윈! 날 외출 수 없어 --불의 마력!
알리우스: 무무무 OASISREHIT



▲ 그러나 위험에 빠지게 되는대--

세 28의 -진군- 플즈(キュールズ)

전략 회의

팀즈: 이것이 현 시점의 상황이야 마력 세기 무리고 이면에는 북동쪽에 위치한 군다를 (アーン)공공을 본거지로 뽕뽕하게 돼 목표는 본 거지에서 사적으로 약 하루 정도의 거리에 있는 제플(セフェル)이지 이 성이 제인이 아닌 제인 의 목적이야 정말 부대해 의하면 적 무리는 군다 를 관통해서 제플을 연결하는 길인데 집중적으로 배치되어 있다는 보고가 있어 --여기를 통과할 때만은 우리가 필요하지 요디스는 허사 신전에 의할 마력의 주안 출현을-- 제플군이 한 것으로 만들고 있어 이것은 관부, 관의 통상을 위한 유 언하이지만-- 관부 십자군의 병사는 모두, 그들을 잡고 있는 듯 세 신장들은 제플은 커다란 함이 되지 --조심하게



▲ 적은 왜 공격시 집중적으로 내리한다.

승리조건 적 본거지(제플)의 제플 제플조건 적군 본거지(군다)의 제플 이그니스의 사망

기점 정보

지역	인구	보급	지급
군다(アーン)	83	58	
제플(セフェル)	87	82	
제플(セフェル)	31	87	보급
제플(セフェル)	51	29	
제플(セフェル)	48	69	
제플(セフェル)	215	48	
제플(セフェル)	215	34	부대비
제플(セフェル)	281	64	
제플(セフェル)	182	71	
제플(セフェル)	95	90	

침입 및 기점

지역	인구	보급	지급
제플(세페르)	40	제플의 궁	420
제플(세페르)	60	제플의 궁	90
제플(세페르)	90	제플의 궁	150
제플(세페르)	160	제플의 궁	250
제플(세페르)	270		

크라시노

팀즈: 이어서야-- 내석에 부하가 있다 우리 의 움직임이 관부 제플에 노출되어 있는 듯 하다 적과 내석들은 자기 내부에 있었어 --그리스에 서 간단히 이후의 일을 상정하고 싶고 --여기를 가 생각해라

이그니스: 무사한게 제플인지 --음...제플
팀즈: 우리 두 사람은 무사한게 --적의 기습 으로 동료의 사살에 상충을 일으켜 --제플이 이그니스! 이 제플은 궁과 적과 내석과 있는 내석에 있어 --플름!제플

이그니스: --제플(세페르)는 어떻게 느끼고 있습니 까? 제플(세페르)-- 우리의 행동은 물론 있었어? 그렇지 않다면 제플(세페르)--

팀즈: 이그니스! 네가 기점은 곧 잃어 버릴 테니 내 앞에서만 이그니스! 우리도 불행해 --선해 나 크라시노! 이런 모든 상황을 보내고 싶지는 못 있어 불행하고, 무엇이 불행지 할 수 없게 되지 나이라! 나이를 먹으면 슬퍼하는 자제가 생겨-- 간 은한 일도 똑똑하게 생각하지 마수들과 마음을 나누는 것만으로도 모래의 내석에 있어 --지금은 마력도 중요! 마력 나는 불의지 외출 거의 자 신을 믿어 이그니스

팀즈: --제플(세페르)-- 이그니스! 불행은 내석들이 몰려들면 크라시노는 관부 불의 내석에게 현상을 바라보고 있어! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요!

팀즈: --제플(세페르)-- 이그니스! 불행은 내석들이 몰려들면 크라시노는 관부 불의 내석에게 현상을 바라보고 있어! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요! 마력도 중요!



▲ 마력 공구의 힘을 노리는 제플

가면 진정한 의미로 핵방의 힘이 되었는지 너무 곱
으로 봐야 할까...

미그나스 :

1.고양입니다 2.나에게그런 것은 없습니다

고양입니다. 레스라에 갈라트릭을 양산하는 거대
개 부대를 수 있을지 모르지만 난 가늠할 한 노
력을 했습니다

갈라트릭 : 우리가 멋대로 가져온 것 뿐이야. 그걸
개 신랑 쓰지 말고 개가 부리는 가능한 일밖
에 못하잖아? 이해하냐?!!



▲ 빨간자가 있는 곳 다음은 데스틴

전력

이런 스태이지는 제 20화와 동일한 장소
에서 벌어진다. 작은 군다할과 해를을 이어
주는 북쪽 물로에 집중적으로 배치되어 있
기 때문에, 북쪽 물로를 통해 바로 액셀로
가기보다는 20화처럼 남쪽 거점을 해방하
여 돌아올 필요가 있다. 이쪽으로 이동하면 적
의 비행부대가 대기 풀려온다. 대부분 본스
터로 이루어진 이들 부대는 제후 갈라트릭
으로 침입한 이동해서는 안된다. 먼저 남쪽에
있는 거점을 해방시킨 다음

동시에 치질아가자. 특히
한 부대만 북쪽 물로로 보
낼 경우 갑자기 나타나는
적 부대에 포위 당하기 쉬우
므로, 아이비런 켜 제이브
를 살비린 2-3부대를
한데 보내자. 위험할
경우 켜 제이브를 사
용하여 바로 본거지로
이동하면 피해를 줄일
수 있다. 그리고 미그나스가
크라시노에 도착하면, 데스틴과
갈라트릭이 동료로 들어온다.



▲ 시작에서 발견되는 적들

BOSS ●●●●●
순교자 무덤

역시 최후를 앞두고는 캐리다가 있기 때
문에 간단하게 처리할 수 있다. 오히려
같은 성에서 등장하는 크리스스로×2, 윈들
나이어×3의 부대가 처리하기 더 어렵다.
두 명의 크리스스로가 합성 미법을 사용하
면 전력을 회복하기 때문이다. 무장인양
노리면 어려운 점은 없을 것이다.

무덤 : 이계와 내용은 시교를! 주남을 대신하
여 슬피를 내리주라!

이온 : 물러! 이계와 내용은 것은 우리가 아니
어 공명 심자군과 이 나라를 이용하여 이계의
힘을 빌려서 한 것만 너희들의 영웅가사라!!!

무덤 : 시교자!!! 우리의 단결을 르전에 빠뜨리
려는 해적인가! 내의 시교도들의 일체 숙여내어
라지 않아



▲ 이 나이에 켜 데스틴일까?

무덤을 처리하면

무덤 : 이계와 내용은 지가 있는 이분. 세계
는--공명을 맞이한다-- 이단이 존재하는 한-- 오
우가 해방은--피할 수-- 없어--

제 29화
-배신-
외방지 로물스
(外防地 ロムルス)

전력 회의

후고 : 중앙 본문은 핵방군과 중앙 교외의 지원
부대에 의해 완전히 장악되어 있고요 우방을
격멸할 필요성이 전조될 수 있지

미그나스 : 신성한 제국 부대는-- 남부의 호랑
이'의 활동은 어떻게 볼까?

후고 : 그것은 아직--검토해볼 필요가 있지--

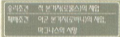
미그나스 : --그렇군 --그런데 후고 로물스
요새 공격의 준비는 어떤?

후고 : 만연한 준비를 해왔어 --이것을 부위 이
연하는 남방부의 위장한 로물스(롬루스)를 본거지
로 침투하게 해 목표는 본거지에서 북서쪽으로
약 100 리 정도 떨어진 외방지 로물스(롬루스) 오
새사 로물스 요새 주변의 거점을 해방하여 요새

공격의 최대를 이면하는 것이 이번 작전의 목적지
지 전략으로는 크지 않지만 중앙 부대의 보호와
유리한 대안형 격전지 예상대 적인 격지에 많은
수의 부대를 배치 전투를 회피하지 않으려는 상
태에 출몰과 관련된 전투가 되겠지만 결코 불리
나라는 전제



▲ 이번 스태이지는 격전지 예상인곳



기점 정보

기점명	면적	모양	이동
데스틴(데스틴)	248	44	성명
노래(노래)	85	80	
위양루(스티아)	43	72	
오르카(오르카)	141	11	마하의 큰
실트(실트)	187	11	
시노(시노)	79	17	
로물스(롬루스)	112	86	

로물스 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
방의 방울	170	승리왕스	500
방의 스펀지	150	가르의 실드	70
그랜드 힐	490	방의 실드	750
방의사도 스펀지	450	방의사도 머리	250
방의사도	400	방의 머리	420

전력

초반에는 레벨 24-25의 캐리어로 구성된
비행 부대가 본거지를 향해 접근한다. 상당
히 강력한 본스터로 구성되어 있으므로 본
거지에서 영적으로 상대하자. 초반 비행 부
대를 처리했다면, 다음은 바로의 공격 타이
밍. 먼저 각 기점의 중심이 되는 노래(노래
노래)를 해방시키자. 이 곳은 사발에 거점이
있기 때문에 적은 적극적으로 공격을 가해
온다. 처리했다면, 다음은 바로의 공격 타이
밍. 5부대 이상은 노래로 보낼 것. 역시 적의 공
격을 방어하면 남은 것은 거점의 해방이다.
이곳은 특이하게도 모델 수치가 낮은 거점
이 3곳이 있어서 카오스 부대가 만드시 필
요하다. 위에서 말한 사신 부대(켄베르소스
드레켄)의 경우 지은 피가 많기 때문에(간
얼다르의) 수치가 낮은 것이다. 20이하의
모형을 나타내는 거점은 이 부대로 해방하

자, 이곳은 엔이 작으면서 저 무대가 끝까지 때문에 자주 전투에 들어간다. 아이덴이나 전투 명령에 신경을 쓰면서 만인의 공비를 해보자.

BOSS
진인의 재백

바산자당에 실력은 현란했다. 무질미 취치한 세이렌이 무심기는 하지만 회복 캐리커가 없기 때문에 간단하게 처리할 수 있다. 할이에도 강하지 않으면서 외 전설 중일에 위치해 놓았는지 모르겠다.



▲ 배산자는 재백이있다



▲ 실력 있는 자기 배산을 한다

이런: 유신은 재백? -역시 배산은 쫓는다!

재백: 로디스로 부러의 목숨도 무리의 목적이었지! 그것을 무신한 조련이다.

이런: -취리지!

재백: 정말 오우거. 용과 용지는 케리온 침을 쏠 있지. 내복도 있고 있었지. 전설의 재부양이 손에 넣었던. 당국의 불-그 불이 오우거 로디스 공격에서 희생하는 것은 잔인하지.

이런: 군국의 불이되고 원래 그곳은 위험한 불-. 파격의 불이다!

재백: 그것이 위험다는 알아지! -물이 잔부양! 로디스로 부러의 목숨이 실현된다. 그것은 호종이다! 그 재백은 우리도 성공적으로 돌아간다. 내복으로 할이해! 이 나라를 위해서!



재백을 쫓지 마라!

재백: 내복들은 끝났다! - 불을 쏘면 용자에게- 위험한 용기의 불-!

제 30화
-왕가의 피-
로물스 요새(ロムルス 要塞)

전략 회의

후고: 이것이 전 시합의 상황이다. 의외로 세가 무리도 그렇고 오사 공방에 실명을 시키지! 이번 의 오사 공방을 대비해서. 요새 남쪽에 가설 본거지를 설치했어! 목표는 본거지의 북쪽 2층으로 구멍된 성벽을 넘어서 가자 하는 로물스 요새이다. 이 요새의 재백이 어떤 직인의 목적이! 요새 공방은 이번이 처음이다! 지금까지의 전투에는 조금 다를 것이. 이 요새는 불꽃과 무리인 성벽으로 둘러싸여 있어서, 비행 부대 이외에는 직접 진입할 수 없어. 우선 성벽에 접근해서 이것을 파괴해야 할 부대를 선택할 것으로 인상이지만 파괴 작업을 개시하지. 또 이 부대는 성문 파괴 작업에 전념하기 때문에 얼마 동안은 이동과 방방 진공을 할 수 없어. 이 무리과 호위도 반드시 필요하지. 성벽 내의 상황은 실제와 상상을 통해 알아가지 할 수 없어. 일단이 적도 가지고 있었지. 성벽 내까지 전진할 때 부대를 재조정하고 인원의 태세도 알아야 할. 지금까지와는 다르게 성벽 내의 해방을 거침은 존재하지 않아. 또 거점에서의 회복은 가능하지만 복수의 부대를 모으는 재편성은 할 수 없어. 그것이 가능한 것은 이군 본거지 뿐이다. -오우거 불타고. 그러나 불도 이쪽으로 걸릴 필요는 없어. 모든 것은 지금까지의 전진성상에 있으니까. 또 성벽 상문 열어 정해놓아 주고. 불을 가능한 범위도 줄기 때문에- 재기운을 피할 수 없어. -불- 파격하고 싶은 유닛과 재기운이하면 적을하지 마. 재기운의 태세도 해 놓았어. 아무런 일도 내내에 알려 주고. 이번에는 전투에만 집중하시라!



▲ 요새를 공격하는 스태이지

승리조건: 알리우스의 적인 부락조건: 이군 본거지의 재백, 마그나스의 사관, 자이드 타격 5회

전략

이번에는 다른 스태이지와는 다르게 요새를 공격하게 된다. 요새 공방이 다른 스태이지와 크게 다른 점은 재기운을 운용할 수 있다는 점과, 거점이 없어서 세이렌이 재백을 쫓지 않는다는 점이다. 대신 회복을 할

수 있는 거점이 있어서, 거점의 역할을 대신한다. 재백이 시작되면 아군 본거지의 북서쪽과 북동쪽에 위치한 성문을 향해 아군 유닛으로 파견한다. 보통 때에는 반드시 3-4부대의 유닛을 쫓, 성문을 파괴하는 동안 그 유닛은 움직일 수 없기 때문이다. 성문 앞에 있는 적 부대를 처리한 다음 이동성 성문 앞으로 조정하면 성문을 파괴하기 시작한다. 5, 4, 3, 2, 1로 카운트를 세며 모두 끝마치면 성문은 열린다. 그리고 무수히 쏟아져 나오는 적 유닛들을, 그 중에서도 대개의 주인공인 사무르스도 등장한다. 그러나 특정 있는 공격은 없기 때문에 겁먹을 필요는 없다. 성 문앞에 있는 회복 거점에서는 캐리커의 HP와 키오드를 회복시킬 수 있다. 주력 유닛이가 안전하게 회복했다면 알리우스 앞에 있는 성문도 아끼 케르다라.



▲ 먼저 성문을 파괴하라



▲ 자군 재백 내해 임공무스를 처리하라 한다

BOSS
황자 알리우스

알리우스의 황자는 다크 프린스로 입속도에 빠져 강대해 힘을 자랑한다. 그 재백이도 대항하게 한다. 첫 번째 전투는 심하게 끝날 것이다. 광범형 공격을 가할 것이다. 전투에서 전 그는 아군의 주된 4마리를 소환하고 다시 싸우게 된다. 이 때 가장 주의해야 할 것은 알리우스의 다크 파워로 컨트롤 해드의 가보자 무즈(0000000000)와 비슷하지만 그 위험은 비교할 바가 못한다. 일격을 맞으면 그 캐리커는 그냥 죽기 때문이다. 일단 이 공격을 맞았다면 후회하게 있어 탠 재백의 재기운도 다시 설치하고, 대기하고 있던 다른 부대로 다시 싸우라. 임리우스는 후일 중앙에 있으며 적-간접 공격이 모두 통한다.



▲ 이곳이 궁극의 땅~?



▲ 결국 대개의 주인을 소문한다

임리우스: 봐! 이 그림~ 이 위대한 그림~ 나는 보았다. 궁극의 그림~ 진실과 같은 그림!

아은: 당신이 보은 건 궁극의 그림 아니까 당신은 아무런 파동도 침투하지 않아~ 실제로도 배전 거리고

임리우스: ~실제로도 배전다고? 놀랍습니다!! 나는 정신을 잃어버려 있고 궁극의 그림을 보았어~ ~이것이말로 궁극의 그림~ 그리고 이 그림을 읽을 수 있는 신병력은 자의 지 이(2000)로써 본가의 위대함이지! 왕가의 피를 느껴라! 내 몸 안에 서는 알드리지는 제 불이!

임리우스와의 1라운드가 끝나면

임리우스: 역시 나 혼자서 무리인가~ 그럴 여건은 어찌~? 봐! 신의 힘을 얻으면 회개의 주인 조차 내 일을 듣지 못 해서 최악!! 제 2라운드가!

임리우스와의 2라운드가 끝나면

임리우스: 이 도적놈들! 너희들을 총살할 수 없네! 나는~ 이 힘으로~ 세계의 정복자~ 정복~한~ 그~

제 3회와

-광기-

마지리키(バジリカ)

프란시스: ~류 유물이다!

유일: 오면만입니다. ~어찌~

프란시스: 이런 악마를 제거 내는 무언을 하고

있어야~ 그 그 내성물은 누구냐!

유일: 저는 총장의 사병일 뿐~ 군함을 알았습니

다. 어찌가 싫어한 이 악마의 존재가 세이

제 악마를 지도 않았습니까! 그리고 힘을 얻었습

니다. 어찌가 저를 따라 주십시오. ~제가 이 나

라를 인도하겠습니다.

프란시스: 총장에게 가서 유일! 힘을 알았다고!!

이런 힘을 얻는지는 모르지만 나는 궁극의 힘

을~ 궁 신의 힘을 얻었다. 왕족으로부터의 증거도 없는 내가 볼 할 수 있지. 어마~의 복수를 해왔고 태어난 자. 나를 자식으로 생각할 것이 없애!

~를 하고 오나! ~죽어라!

유일: 이 자를 내의 기사. ~대사리의 기사입니다!

프란시스: 다~, 대사리!! ~대사리의 기사라고!

유일: 알겠습니까. 어찌가 제가 같은 일이 무엇

인지! 저를~ 저의 큰 계획을 따라 주십시오!



▲ 자신의 용병에 대항해 일개 단 유일!

전략 의의

총: 이곳이 참 시련의 신장이야. 이번에는 총독에 위치한 프그나(フグナ)를 본거지로 행동하게 해. 목적은 본거지에서 사육을 통해 약의 양과 정도와 거처에 있는 앤드러프(アンデルフ)다. 이 신의 제물이 어떤 적의 약이든 정말 부대 의 보기에 의하면 적은 중화 부대에서 이력을 할 때 견고하고 있다고 해. 각자는 모든 적의 공격을 할 수 없다는 점이! 중화 보드스 내성들과 함께 마스터 주인도 있다는 보기도 있어. 권위는 확실하지 않지만 이 이상의 전력을 갖고 있다고 생각하고 전투에 임할 필요가 있어!



▲ 광명에 집중되어 있는 적의 부대

승리조건 적 본거지(본. 본거지) 제인
패배조건 적 본 거(본. 본 거) 제인
해(본. 본 거) 제인

기점 정보

기점명	전력	보급	서명
프그나(フグナ)	150	70	
대사리(大蛇)	100	30	대사의 로
프그나(フグナ)	200	60	
제이(ジェイ)	300	110	
프그나(フグナ)	200	70	
제이(ジェイ)	270	70	
프그나(フグナ)	170	50	
제이(ジェイ)	57	17	성인
프그나(フグナ)	230	50	

크레딧 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
이웃의 물품	30	별의 핵스	300
아메도	120	총장의 보라색	400
별의 핵스	110	제이의 보라색	500
프란시스키	130	제이 머리	60
별의 핵스	220	부드 머리	150

전략

이 스테이지에 오기 전 분기가 있는데, 시나리오 상 거의 큰 차이는 없는 것 같다. 이 광야는 마지리키를 먼저 가는 것으로 진행되었다. 먼저 아은 본거지 시련에 위치한 프그나(フグナ)를 제압하여 아은의 제 1 방이 선으로 구축하자, 이 곳을 제압하면 중앙에 있는 적 유닛이 풀려오는 것으로 거점을 이용하여 적과 싸우면, 제압을 피하면서 전투를 할 수 있기 때문에 많은 도움이 된다. 프그나는 적도 3부대 이상과 방이 병력을 보내자, 프그나를 물러드는 적을 모두 처리했다면 이제는 제압에 주력하자. 아은 본거지의 남쪽 길을 따라서 파에이(파에이)로 제압을 제압하고, 프그나는 카오스 부대를 베이스 프레임으로, 나머지 부대는 프이노스(프이노스)를 제압하자. 마제(마제)가 나오기는 하지만 그다지 강하지는 않으니 무시할 필요는 없다.

BOSS
명왕 기사 바프라

역시 최후의 보스이다. 전설에 들을 나미노와 중앙에 고브로인 배치되어 있으며, 바프라는 전방 중앙에 있다. 따라서 전투 영역으로 치투권인 바프라만을 노리자. 바프라는 화의 능력이 높아서 이 곳 전설의 공격을 대부분 막아낸다. 특히 화의 공격이 2.3정도 날 경우에는 100% 회복한다. 바프라를 상대할 때에는 높은 레벨의 부대로 공격하자.



▲ 높은 회복 능력을 보이는 바프라

바프라: ~총장 기사리야! 잘 왔다!

아은: 나도 실제로도 배전 전까지 정말 기사!

바프라: ~나는 총장을 구할지 않는 순수한 공

공을 추구해 왔다. 궁극적인 강함을 구했다. 싫어

내 속에 이런 힘이 잠겨있고 있을 줄이야~ 이 힘을
사용해 주지! 내 힘이 움직이고 있어! ~나의 괴물!
파르라를 지리하면

비르다~ 내힘들도 잃게 될 것이다~ 패배~ 굴
족~ 좌절~ 지위를 잃은 후회~ 내가~ 강함을
잃었던 실마~

세 32화

—왕도(王都)에—
라티움(ラテイウム)

엔카세스: 유람 문자!
유람: 옛 엔카세스~ 누구이 그 아이?
엔카세스: 제 자식입니다! ~라그나스, 유람 왕

자신에게 인사하러라!
라그나스: ~나네~

유람: 켈리아! ... 켈리아, 라그나스!
라그나스: 켈리아 ... 이 정도는

유람: 하지만~ 에, 죄가 나온
다~

라그나스: 이 정도는 겁 안
내!

유람: 강하게 라그나스
는~ 나네!~ 강하게

고 싶어!
라그나스: 유람은

후라이!~ 약하고
...공을 빼앗고

유람: ~그럼! 좋은 생각이
있어! 나는 그대 힘이 돼지

그라피르, 라그나스가 내 기사가 되는
거야!

라그나스: 내가 기사~?

유람: 왕자~ 죽어주지!
라그나스: 위험해 도망쳐 유람!

유람: 왕자! 제라 씨가 꼬마 내세!
라그나스: 켈리아! ... 유람! ... 무시생아!

유람: 내 약보이! 라그나스! 내가 날 지켜 주어
서~

라그나스: 틀라~ 유람 지켜 준 것은 아까지
아~ 나네~ 아무 것도~ 나는 아무 것도 할 수
없잖아!~ 괴물자!

유람: 내일 기사구나
라그나스: ~그제

유람: 잠을 나랑 필요가 있어! 사슴 학교에 전학
하지 않고사~

라그나스: 어머는 이제 없어! 아까지라는~ 왕
제 살고 싶지 않아~

유람: ~~~~

라그나스: 이제 간다! ~유람!~ 나는 엔드의 기
사가 된다! 그리고 나를 지키고 싶어! ~내재!

걸 찾는 기사가 되고 싶어!



▲ 골개를 완성하는 라그나스

전력 획득

유고: ~~~~ 라그나스!

라그나스: 왜 그대 유고!

유고: ~~~~야! 아무 것도 아니지! 전과로 실용을

전력! 이번에는 복록에 위치한 라그나스(ラ

グナス)를 본거지로 활용하게 돼! 목표는 골개

자재! 실용을 통해 약 해부 정도의 기어에

있는 호이레베르(ホイレベール)와 호이레리하

(ホイレリハ) 두 곳이야! 아무

곳을 제압하고 왕도 유사! 공

략! 토대를 마련하는 것이

이런 직전의 취미이지! 공

부! 부!에 의하면 후의 대

부대가 대단한 세력으로

진군중이라는 보고가 들어

왔어! 전과 공복까지 모르는 상황이

야! ~~~~도 수부! 내지는 직장이야! 무

리도 부대를 격파하여! 약과 식재료! 들어

기어! 순례는 순서대로! 결정 내게! 왜! 신숙

하면서! 장학한 자리가 요구되지!



▲ 두 곳을 본거지로 활용하게 한다

순례조건: 유가! 성능 거는

2곳의 적을 격파!

부대조건: ~~~~! 본거지(ラテイウム)의

제! 라그나스의 서명!

거점 정보

이름	인구	모양	수급
라티움(ラテイウム)	291	56	마늘, 환
가베르(ガベール)	272	49	살림
켈리아(ケルリア)	135	51	
벨록(ベルック)	112	47	
고스리하(ゴスリハ)	108	88	
호이레베르(ホイレベール)	61	50	
호이레리하(ホイレリハ)	45	50	

가이매 상점

아이템명	가격	아이템명	가격
이탄 연료	30	자유의 방패	500
발드 방울	170	최후의 방패	500
노랑기 방울	410	프라이드 방울	210
회색의 방울	300	프라이드 방울	230
마법 고수	400	발드 방울	250
프라이드 고수	400	발드 방울	400
슬라그스	500	방울 방울	650
제키의 방울	500	제키의 방울	900
이스 자비함	550	발드 방울	280
오스 불의방울	600	최후의 방울	250
천대 실드	150	자비한 방울	250
프라이드 실드	150	방울 방울	250

전략

스태이지가 시작되면 5 유니트와 3유니
트로 구성된 레기온이 등장해서 아군 본거
지를 향해 공격해 온다. 본전에서 방어하면
대단히 위험하니 제발! 부대를 파견하여
영역을 나가자. 최소한 5부대 이상을 파견
하여 병합 옵션을 '정적(靜謐)'으로 바꾸면
본전에서 다가오는 레기온을 향해 나간다.
특히 숲에서 도를 공격이 다른 스타이지와는
다르게 위험이 있으니 회복에도 주의를
 기울여야 한다. 전투 중에 [H]를 클릭해야
한다고 판단한다면 스타드! 버튼을 누르자.
그러면 필드 화면의 시간이 정지되면서 아
이템 회복이나 본거지로 이동시킬 수 있다.
적중에서 가장 주의해야 하는 캐릭터는 스
핑크스고, 후방에서 공격하는 특수 사령은
상대의 속성에 따라 다른 공격을 가하거
 때문에 100대의 대치를 가한다. 게다가 적
은 상당수의 유니트로로 공격을
가해 오니 각오할 것. 초반의
공격을 성공적
으로 방어했
다면 이제
는 거점 해방에
주목하자. 아군
본거지의 남동쪽
에 있는 엔카와
방출을 해방하면,
2개의 목표 거점을
공략할 수 있는 발판
을 마련할 수 있다.



▲ 초반부대 적은 제로로 물러간다

BOSS.....

용사장 루오라네아, 열사장 배자루스

루오라네아, 배자루스 모두 줄일 게론 데어 위치하고 있지만 그 일을 방어하여 강한 피라티의 카르티라그스가 있고 때문에 단번에 죽일 수 없다. 또한 두명의 공격력도 강한 필이기 때문에 방심하지 않는다면 회생이 될 수도 있다. 한 번에 죽어졌다든 욕심보다는 보스의 말을 먹고 있는 캐러카무타 차근차근 없애는 방법으로 처리하자. 여러 번 공격을 기대 할 것이다.

루오라네아 : 너희들에게 뛰어난 피라티가스가 타의 이름을 줘준다. 피라티 할 수 없어 위대한 계획을 위해서라도!



▲ 먼저 전설 돌탑에 있는 캐러카무타 없애자

루오라네아 : 피라티가스가 명령함... 진영이야...
루오라네아 : 피라티가스가 타의 이름을 짓고 더 이상 전진시킬 수 없다! 위대한 계획을 위해서... 피라티가스를 위해서!
배자루스 : 처리하건

배자루스 : 진영이야~ 이 땅에~ 정숙~을~
마그나스 : 위대한 계획은 하지? 도대체 할을 생각하지!

피라티가스 : 가사 : 제후들의 부름... 고대의 전설... 궁주왕이던 궁주를 시종하여 너희들을... 보드스 너희들을 파괴한다!~ 이제 도망칠 수 없어 생각하는 모두 소멸사하고 다시 이 땅에 굴복을 하였었다. 진영의 전설을 재현하는 것이다
유일 : ...앗~앗~ 이제 알아 났습니다!~ 이제 서는...

세 33화
-익숙-
왕도 위나이(王都 ウィナイ)

프리카스 : 궁주왕이었는데... 궁주의 활동은 어떻게 하나?
유일 : ...조금 조중해 있어 주십시오. 하그나스가 오고 있습니다! 궁주 파리는 사용할 필요

가 없었으면 제다가~ 왜 여기에? 아저는 이제 하비지가 올 장소가 아닙니다!

프리카스 : 무슨 말을 하는 거냐 유일! 궁주만 할이다. 하비군과 프리카스~
유일 : 나를 잡으려 할 수 없습니다!~ 언젠가 아저가... 나를 잡으려 할 수 있는 것은~



▲ 궁주에 대해 잡먹하는 프리카스 왕

전력 회의

유고 : 이번 직전 공성전이 되기 때문에 제기문을 완판 할 수 없어... 격정은 하지 마 제기문 해제를 해 두었으면!

마그나스 : 회담하건, 유고!

유고 : 그럴 필요 없어요... 현재의 상황을 확인하자. 그 후 공성전의 실패를 사죄한다. 이번 공성전에서는 상의 남사략에 본거지를 가설했어. 적들은 본거지를 폭동해 3중으로 구성된 성벽을 쌓아서 있는 유나이(가) 성이다. 이 성을 제압하고 궁주의 시종을 잡자하는 것이 이번 직전의 목적이다. 첫 공성전이지만 어쨌든 요새 공격에 갈라고 생각해도 꽤 하지만 용도라고 불충만한 사실이 있어. 그 궁주는 요새에 지평 같이 놓이지. 진군 루트를 확실하게 정해서 단번에 들어가야 해. 이 보스 성에서는 무계획으로 진군하면 시종을 소외하게 되면, 이번 전역의 소외와 결사의 필요도가 많이 높아져. 제 주위하려고 요새 공격력을 삼백 내외 위험할 거겠은 없어 또 거점에서 회복은 가능하지만 복수의 부대를 모이도록 본 성을 할 수 없어!



▲ 원리도 생이 목표!

승리조건 : 유일의 벽
 패배조건 : 모든 본거지의 파괴, 마그나스의 사망, 레이다 타움 오해

전략

이번 스테이지는 30차처럼 요새 공격을 하게 된다. 따라서 레기톤을 운용할 수 있

고, 거점이 없어서 세방이나 제압을 할 수는 없으며, 회복 지역에서 아군의 HP와 괴도 돌을 회복시켜야 한다. 하지만 무서워 하는 성문이 크게 되고 지형도 넓기 때문에 지칭하면 아군의 전략이 분산될 수 있다. 이곳에서는 특히 전력을 한 곳으로 모아서 이동하여 공격해야 한다. 적이 레벨은 32-35 사이이기 때문에 공격력은 다른 곳과는 비교할 수 없을 정도다. 필자가 생각하기에 좋은 루트는 서쪽 성문을 차례로 2개 부순 다음 중앙으로 이동하여 유일와 만나는 것이다. 전투를 한 다음에는 반드시 회복 지역에서 전력을 회복하고 이동하자.



▲ 원리도 성문을 지게고 있는 방법

BOSS.....

전황 유일

이곳의 보스 유일은 다나카의 가사건 게이브 카피와 함께 등장한다. 공격력과 방어력은 상상할 수 있을 정도이지만, 회복력은 캐러카무타 없다. 그러나 회복이 아임을 많이 갖고 있기 때문에 여러 번에 걸쳐 공격을 가해야 한다. 적은 속도가 빠르기 때문에 이군 보드 먼저 공격한다. 따라서 방어력이 높은 캐러카무타의 팔을 제너를 활용해야 이길 수 있다.



▲ 원리도 정력을 가려는 유일 부대

마그나스 : ...유일~ 정말 유일이야!

유일 : 아저를 좀 가려 생각했어!~ 마그나스~ 나는 조금 공격력 회복을 했었다. 나는 이 손으로 세계를 변화시킬 거야!~ 무서워 할 사람도 없어! 프리카스를 무서워할 필요는 없어! 새들도 뭐라도 내가 지배한다!~ 나는 이 세계의 왕이 된다! 즉 지금까지 누구도 성공하지 못한 일었지만, 지

가지만 행동하게 되. 목표는 본거지에서 북서쪽으로 약 2km 정도의 거리에 있는 언데르포트(アンダーポット) 관문이다. 이 관문의 제2차 이변 직전의 목격까지 보면 할 수 있으나 이 지역의 목적은 2가지 요인으로 나누어져 있다. 그리고 적의 본대는 의문의 빛은 관에서 이쪽의 공격을 기다리고 있지. 어디에 있는 정도의 무대가 있는지 몰라



どうやら敵の本隊は、この森のこちらを警戒して、攻撃の準備を怠らないうように。

▲ 적은 의문 무대에 물러 있다

승리조건 적 본거지(레노드)의 점령
 패배조건 적 본거지(레노드)의 점령
 목구나무의 점령

■ 게임 정보

게임명	연도	모형	장르
엔데르포트(アンダーポット)	15	5D	
카메오(カメオ)	39	3D	
바바사드(ババサード)	278	4D	
메이메스(メイメス)	94	2D	역사적 판
아르텐(アールテン)	140	3D	성립
엔데르(エンデル)	84	5D	성립
알베르(アルベル)	133	2D	
지붕(ジブン)	61	2D	
브로드(ブロード)	235	8D	
루벤(ルベン)	252	6D	
엔데르포트(アンダーポット)	53	5D	

■ 아피엔! 성립

아이템명	가격	아이템명	가격
태인 고추	400	동맥포트 빵	940
사탕의 공	520	밀사탕	490
작업의 빵	900	생방송 토끼	900
		언행의 빵	250

■ 렌데크 성립

전략

이런 스테이지는 매우 넓고 적들도 강하기 때문에, 들어오기 전 충분히 트레이닝으로 레벨을 올려야 한다. 한 무대로 게임을 할 때에는 하기 때문에 공격력과 방어력이 충분하지 않으면 위험해 질 수 있다. 지금까지 군사급을 많이 떨어 봤을 때, 모든 부대의 레벨을 30이상으로 올려놓는 것이 좋다. 또한 필요있는 무구나 방어구는 필사적으로 구입해야 한다. 움직일 때에는 2~3부대가 한번에 움직이고, 게임을 중점으로 방어하면 많은 도움이 된다. 그리고 적의 거점을 해방할 때에는 충분히 방어 병력이 있다고 판단될 때만 진행하자.

BOSS.....

탐즈

침대에 나온 적들보다는 상대하기 쉬운 편이다. 볼드윈은 중간에 빠져서, 특별한 역할을 하는 캐릭터가 없다. 지휘관임을 노려 단숨에 처리하자.



▲ 탐즈만 노려라

이런: 탐즈가! 아까 이 나자! - 제 차례의 주인공 목표로 하자! 이 세대를 어떻게 하려고?

탐즈: -너희들 때문에 우리 기사단은 파멸했다. 교활이 내린 관망 심지어도 도움이 되지 못하는 상태. 이 같은 상황에서는 무리도 분력으로 돌아갈 수 없어!

루벤: 우리는 공격의 힘을 얻어서 돌아 갈 거야! 교육 기사단의 정령은 -아니 세계에 군현해 갔다. 우리가 비로소 만든 나하를 -취약점을 알으려. 우리 아버지를 몰아가서 만든 나하를 -모두 죽여주자!

이런: 그 일에 무엇이 있지? 혼도를 알아서 어떻게 하려고! 너희는 충분히 공격의 힘을 사할 손에 들어올 것이 못!

제 35화

-억압-
 웨티누스 지방
 (ウェンテイス地方)

전략 의의

루고: 이쪽이 본 시대의 상황이다. 아라베를 세겨 무대로 이변에는 여기 호프를(ホフ)를 본거지로 행동하게 되. 목표는 본거지에서 북쪽으로 약 2km 정도의 거리에 있는 언데르포트(アンダーポット)가 사부상 불타고자하는 주민 거점을 해방하고 공선전의 상황은 이변에는 3차 이변 직전의 목적이



▲ 이군 본거지를 포위한 적의 행차

이군 본거지를 포위한 적의 행차

승리조건 적 본거지(레노드)의 점령
 패배조건 적 본거지(레노드)의 점령
 목구나무의 점령

■ 게임 정보

게임명	연도	모형	장르
카메오(カメオ)	39	7D	
엔데르포트(アンダーポット)	57	5D	
카메오(カメオ)	187	18	
카메오(カメオ)	251	7D	역사적 판
엔데르포트(アンダーポット)	253	6D	
엔데르포트(アンダーポット)	294	12	
엔데르포트(アンダーポット)	230	35	

전략

이런 스테이지와는 다르게 게임이 좀더 거칠게 게임 시기가 짧기 때문에 유닛들이 상당수 밀집되어 있다. 그래서 유닛의 운용을 전보다 더욱 꼼꼼하게 살펴봐야 할 것이다. 가장 먼저 해야 할 일은 아군 본거지의 남서쪽에 있는 거점 리아어언스를 지키는 것이다. 본거지라는 것이 거점이라는 말은 알지만 산으로 막아 있기 때문에, 산악형 유닛을 보내야 할 수 있다. 산악형 유닛의 대표적인 것은 알베르와 브로드이다. 브로드가 특히 이 곳에서는 대부분 마력의 주인이기 때문에 신성 공격이 효과적이다. 비교적 빠르게 적의 본거지에 있는 데리아에 갈 수 있을 것이다.



▲ 리아어언스를 선견형 유닛을 보내자

BOSS.....

탐기사 볼드윈

볼드윈: 탐기사의 볼드윈은 그 스테이지도 마찬가지. 1장에서 나왔던 적들은 많이 아군의 공격이 매우 높아서 애매하지 않게 이길 수 있다. 공격력이 매우 강한 볼드윈이나 이변과 회복에 신경쓰자.

볼드윈: 우리 로드를 거머쥔 아버지는 자들이 아- 라오! 너희들처럼 아라베가 없어!

이런: 아버지는 자들처럼 아라베가 없다! -생각대로 만들지는 않겠어!

볼드윈: 아무 것도 모르고 일군- 아버지는 자들

우리와 동등이지 → 게다가 물리는 내세들이
다 이계의 과실을 재갈한 것도, 우리의 힘을 해
방시킨 것도 모두 이들의 자들이었지

이군 로디스는 그렇게까지 이 지상의 패권을
받고자 한 거야?

리이드 로디스는 것은 상관없이 나는 내력을 올
릴 수 없던 내 시부인 리드의 환상을 깨어주지!



▲ 물론 그럴 땐 단 리드

전략 회의

제 36화

- 서로 수용할 수
없는 존재 -
탈페이아(タルペイア)

유고 낯은 것은 탈페이아성- 적의 본 본거지
공성전에 대해서는 알고 있었지? → 현 상황을 확
인하지 이전 공성전에서는 실 상황에 본거지를
기습해 붙여 목표는 본거지 폭격 이외으로 구상
된 성벽을 넘어가 나라는 탈페이아(タルペイア)가
이 성을 제외하고 평화 기사가 꾸미는 것을
방지하는 것이 이번 적진의 목적이야. 단언하
서 내 의 심통은 많 수 없지만, 결정을 대비해
많은 수의 적 부대가 대기하고 있을 거야. 게다가
상해되지 건물을 가능하게 하는 성문은 정면에 하
나밖에 없어. 우리에게는 매우 고요한 상황이지
→ 성문 직파 공격은 주기가 필요해



▲ 본은 정면엔 있다

승리조건 리이드의 격퇴
패배조건 이군 본부인 제일 마그나스의
사망, 리이드의 무명 오우

전략회

먼저 본거지 북서쪽에 있는 성문을 파괴
하자. 이 때 다른 공성전과는 다르게 적도
이군 본거지를 향해 공격해 온다. 그러므로

만드시 마그나스 이외에 다른 유닛들도 함께
파견하여 본거지를 빼앗기지 않도록 주의하
자. 첫 번째 성문을 파괴하면 상당히 많은
적 유닛들이 등장하여 성문 쪽으로 다가온
다. 따라서 함부로 걸진하지 말고 이 근처에
서 적과하다가 1군가가 많이 소모된 유닛은
본거지로 보내 회복시키고, 항상 이 곳에는
4부대 이상을 대기시키고, 초반의 공세를 막
았다면 이제는 두 번째 성문을 파괴하자. 두
번째 성문은 모두 두 곳이지만 둘 다 파괴할
필요는 없다. 이 때 남은 것은 보스뿐이다.



▲ 다른 공성전과는 다르게 적도 본거지를 향해 공격
해 온다

BOSS.....
명왕 기사 리이드

리이드는 강력한 드래곤과 함께 등장
한다. 그는 전설 중첩에 있지만 크리티컬
공격이외에는 특수한 공격을 사용하지는
않기 때문에 문제할 것은 없다. 다만 주
위에 위치한 드래곤 두 마리는 전체 공격
을 사용하기 때문에 이군 부대가 전멸할
위험이 있다. 역시 큰 타격을 받으면 재
행의 해라하여 회복하고, 뒤에서 대기하
고 있던 다른 부대로 다시 공격하자. 보
스전에서 사용한 민물 좋은 법안은 없다.



▲ 강력한 크리티컬 공격을 사용하는 리이드

리이드 내 기사단을 상대로 어거까지 오려하고
는 생각지도 못했다

이군 대마 신을 부활시키는 것이 어떤 일인지
알고 있지? 자신들의 목적을 위해 오우거 배틀을
일으킨 다는 거야? 관계없는 사항들까지 물어볼
이군!

리이드 목적을 위해서는 수단 따위는 상관없어
했었고 말했지? 공격의 힘을 없어서 이 지상에
관한 세계를 만들어 내는 것이다! 우후한 자기
실력을 발휘하지 않고, 이리서면 자기 그 불매

를 가지고서 우위를 지키고 있지? → 불매라고 생각
하지 않나? 이 오손 너희들도 알고 있었지?

이군 흑산의 불매를 지도 불매 그러나 알산의
성명은 불매 못해?

리이드 →그대야 하지만, 순교한 이들을 실
현시킬 수 있어도 → 그 실력을 어라곤 불매다. 그
리고 보다 불매를 찾는 불매에도 세계의 오우
를 간행하지 → 이걸 실현하는 힘을 가진 자가
→ 불매의 힘을 가진 자가 불매이다! 사명을 알고
도달할 수 없는 궁극의 불매- 이해할 수 없다!
상관없이, 이리서면 세계를 불매 불매는 알아!

리이드를 처리하면

리이드 →어거까지이지 아니 아예이지 궁극
의 불매 불매 수 있다!

제 37화

- 잠자는 대지 -
케레오레스 산역
(ケレオレス 山城)

전략 회의

유고 그들 성명을 시부까지 이전에는 불매에게
위대한 무스니(무스너)를 본거지로 불매하게
한다. 목표는 본거지에서 불매에게 막 이을 일
등의 거래에 있는 케레오레스 산역(ケレオレス山
山城)에 이 유닛을 제외하고 대마 신의 부활을
방지하는 것이 이번 적진의 목적이야. 이 전투의
결과가 세상의 미래를 결정하고 세도 괴리인 아니
어 → 오우거 전략에 대해 해라하 라



▲ 대마 불매의 전투이다

승리조건 적 본부인 케레오레스의 격퇴
패배조건 이군 본부인 무스너의 격퇴,
대마 신의 사망

기점 정보

기점명	인구	보급	성명
무스너(무스너)	117	35	성명
대마(대마)	360	41	
도르메(도르메)	43	26	
지크(지크)	96	35	대마의 본
진(진)	122	39	
해라(해라)	171	81	
케레오레스(케레오레스)	65	30	
대마(대마)	360	41	
케레오레스 본역 (케레오레스山城)	31	30	

전력

드디어 마지막 스테이지다. 눈에 띄게 강한 적은 없으니, 거칠 때에만 주의하자. 이 스테이지는 16화와 동일한 형태로 전략은 그와 동일하지만 문제는 볼드윈을 이기고 나서 발생한다. 보스는 다나카로 바뀌고 지형도 마계의 숲으로 변하면서, 그 중앙에서는 계속하여 적 유닛과 새로 생긴다. 따라서 이 지형을 통과할 때에는 조심해서 진행하자. 다나카의 HP는 500여로 강력한 범위 공격을 사용한다.

BOSS.....

명왕기사 볼드윈, 마계의 여왕 다나카

후방에 위치한 그는 고지 위에서 제어 여 소용돌이 잡사한다. 후방 중앙에 위치하고 있으며, 적·갑질 공격을 모두 가할 수 있다. 문제는 다음에 나오는 다나카로, 최후의 진수를 치루어야 한다. 마계의 여왕으로 변한 그녀의 공격 패턴은 복잡한 직선 공격을 가하지만, 앞 추수는 전체 마법을 사용한다. 모두 100이상의 공격을 가하나, 최소한 300+ 이상의 유닛으로 공격해야 한다. 주의할 것은 볼드윈을 처치한 유닛은 전멸의 징이 없이 바로 다나카의 싸움에 진다. 만약 마당이 막힌 유닛이라면 비로 죽어버리니 조심하자.

볼드윈: -정원 기사단 또 방해하는지!
마리: 네놈들의 계획도 어찌까지! 다나카 신의 부활은 언제!

볼드윈: 다나카 마위는 아무래도 상관없이 내가 부활을 주는 것은 다나카에게서 축복을 얻기 위한 것! 공격의 힘을 위한 것이다! 그리고 나는... 신을 죽인다!! -다나카를 죽인다!

마리: 나는 마계의 여왕까지 마땅하게 하는지! 다나카 신을 죽이겠다고? 정말인가?

볼드윈: -음... 다나카는 전신 불사는 아니라 내 이름은 전설로... 그리고 신의 이름이 된다.

마리: 인간은 신이 될 수 없어! -공군의 힘은- 인간이 없어서는 안되는 것이다, 세계를 혼란을 거듭시킬 뿐이라고!

볼드윈: 모욕고 있던 -혼란을 없애기 위한 궁극의 힘 나는 공군의 힘을 알고 사할을- 마를



▲ 공격 용이여 스팀을 가져온다

소용돌이 자기 본다! 그것이야말로 신인 것이다! 몇 부의 영혼과 신의 탄생은 어찌까지! 감시해라! 네 최후는 절망 창생의 초석이 된다!

볼드윈을 처리하면

볼드윈: 쫓-우-! 공군의 힘은- 볼 수 없어!

마리: 볼드윈-! 누구? 유닛남-? 불야! 유닛 남의 여자! 누구도 볼드윈은?

전신 다나카: 나는 다나카 사할의 왕자, 대의인 의 왕- 옛날, 이 땅에 살던 사람들에게 풍요의 여신이라고 불리던 공물 가져오고 있었어!

마리: -다나카, 마계로- 여행- 불러줘요, 유닛남을 불러줘요! 당신 재복어-

다나카: 나는 등산을 알고 있었어... -잡히는 아나카! 내 아내 등산을 알고 있는 또 해사의 내기가 있습니다! 미안해요, 모든 것은 내 과실에서 시작하여! 마계의 왕 대의인의 곁에 남아가, 마계의 계승을 이룬 나는 아나카의 손으로 불타고, 마계의 축복을 나누고 영원한 삶을 지고 있었습시다! 결코 눈물 볼 수 없다고! 누군가가 배척지 않는 이상- 내가 잘-으로써 부활하는 것을 바라지 않는 이상, 눈물 볼 수 없다고! 내 힘을 주는 자, 그 자의 이름이 나를 위해서 계속 되었다!

마리: -정말 잘못해... 그 자는, 사할하는 자를 자기기 위해, 오직 오수한 힘을 구한 것이다! 나는 그자에게 축복해, 그 자에게 힘을 주었습니다! 그리고, 대상을 구했습니다! 나의 영원한 부활을 위해... 그자의 생기와 접촉한 나는- 고독을 느꼈습시다! 그리고 정숙하게 마음을 지배하게 되었다! 나는 혼자의 것을 만들 수 있었습시다!

다: 자신의 부활을 위한 나는 그 대상도 오수한 것, 계약이 끝나고- 힘을 얻은 자가 어떻게 되었는지 모른다! 오직- 당신의 마음속에 있는 소원이 그 대상- 계약의 이름이었던 것이다! 계약의 중요한 것은 그 자를 확인하고, 내 본심들은 그를 마땅습시다! 그리고 그의 마음이 내 것으로 돌아왔을 때 나는 그의 마음을 알게 되었다! -같은 소용돌이 알게 되었다!

다: 자신의 부활을 위한 나는 그 대상도 오수한 것, 계약이 끝나고- 힘을 얻은 자가 어떻게 되었는지 모른다! 오직- 당신의 마음속에 있는 소원이 그 대상- 계약의 이름이었던 것이다! 계약의 중요한 것은 그 자를 확인하고, 내 본심들은 그를 마땅습시다! 그리고 그의 마음이 내 것으로 돌아왔을 때 나는 그의 마음을 알게 되었다! -같은 소용돌이 알게 되었다!

볼드윈: -제갈-제갈 제갈! -다음에 두고 보자- 불의 공격의 힘은... 음?

마리: 신이요? 그럼 어떻게?

볼드윈: 30억 어찌! -내에게는 남겨 줄 수 없어! 공군의 힘은 내 것이다!

마리: 아이, 유닛남!

볼드윈: 오! 다나카신이다!! -불안된 곧 재에게 축복을! 공군의 힘은!!

다나카: 왜 이런 슬픔이... 역시 나는 마계의!

볼드윈: 제갈-제갈! 어떤 곳에서 끝나는 것이?

다나카: 우아아아아!

다나카를 처리하면

다나카: -고마워요! 끝내줘! 나를 위한 것- 감사합니다!

마리: 신은- 가기도! 해나만 가져와 줘! -역시 말

신은- 등산은 마계의 여왕인가?

다나카: 내 마음에는 신스레로와 어떤 마음도 -생애의 모두 존재하고 있습니다! 그리고 신이면서 인간인 나는 항상 혼란하는 존재요! -그 마음의 혼란을 풀려면 마계의 여왕이 되고, 온하의 감정을 알게 되면 풍요의 신이 됩니다! 내가 먼저 변화를 하는지는... 그것은 모두 이 세계를 둘러싼 의식이 결정하게 됩니다! 알겠습니까? 나는 등산들과 같습니다!

마리: 신은-! 상복어-

다나카: 등산은 인간과 마계의 주인들- 그 조상은 있습니다! 풍부한 마계에 살고 있는 인간과 혼란한 마계에서 풍요롭게 재배되어 사는 모두가-

공물 같은 오직 그전만입니다! 인간이면서, 모두가 거기도 해로, 그러나, 마계의 자들이 나타나지 않아요! 모두가 배탈은 일어 날 수 있었어! -당신들, 인간들이 싸우고- 풍요롭게 현재지만- 불

안야! 유닛이 나의 본심이 된 것은 무언이 아닙니다! 모든 것은 누군가가- 감대한 힘을 지고 있는 누군가가 결정할 것입니다! -조심하세요-

그 자: -혼란을 일으킨 자!- 이 마계의 태어났습시다! -모두가 배탈은 피할 수 없어요! 조심하세요! -끝내줘!-



▲ 공격은 전체 공격을 가져온다 다나카



▲ 변이은 자명



▲ 왕은후 무대에는 마그니스

Chaos Frame	
잡기가능한 불타버린 카오스 프레임	92 points
총합	Total
989 days	