

GO! POWER 공략왕



© SEGA

- PS 발키리 프로필
- PS 목장이야기
- PS 미치노쿠 온천 사랑 이야기 Kai
- PS DC 유구환상곡 3

- DC 센무
- DC D2

- GB 포켓몬스터 금·은
- ARC 데드 오어 일라이브 2

PS



발키리 프로필



목장이야기



미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai

DC



유구환상곡 3



센무



D2

GB



포켓 몬스터 금·은

ARC



데드 오어 일라이브 2

2000

3

Contents

- 발키리 프로필 1
- 목장이야기 67
- 미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai 85
- 유구환상곡 3 105
- 센무 119
- D2 185
- 포켓몬스터 금 · 은 217
- 데드 오어 얼라이브 2 249

●장르: RPG ●제작사: 에닉스/트라이에이스 ●발매일: 99년 12월 22일

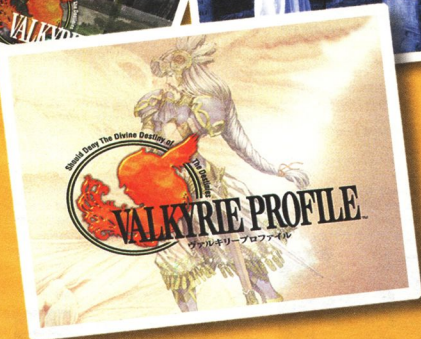
●발매가: 6,800엔(한정판 9,800엔)



PLAYSTATION

여러분, 죄송합니다!!!!

발키리 프로필



발매가 되고부터 너무나도 기다렸던 발키리가 드디어 발매되었습니다. 하지만 이미 한달 전에... 이 게임의 공략을 흡사라도 기다리셨던 분들께서는 너무나도 죄송스럽게 그지 없소이다. 하지만 모처럼 큰맘먹고 보다 철저하게 마해치기 위해 단기간 공략은 용서치 않았으니 이해해 주시오(마해치기의 名手, 防塵까지 동원). 발키리 프로필은... 눈물의 드라미였습니다. 해보세요, 꼭!!! 철야해자가 하몽으로 눈물을 흘릴 수도 있으니 또한 주의!!! 어이 防塵! 당신도 한 마더 해봐.

防塵: 아마도 물스 최후의 2D작이 될 것만 같은 발키리 프로필에 모두들 감동하저... 끝입니다. ...어이.

공략 → 紳士님당, 防塵

그래픽 ★★★★★

조작성 ★★

스토리 ★★★★★

사운드 ★★★★★

연출 ★★★★★

소장가치 ★★★★★

프롤로그



(조금하게 몸을 감는 플라티나)

플라티나: --빨리 안 하면 또 어머니에게 꾸지람 들을 거야

(몸통을 감고 집으로 향하는 플라티나. 그리고 집에서 나오는 플라티나의 침과 검은 문코트의 조복들(북구신화...인카기, 조복A와 플라티나는 서로 부딪히고 마는데...)

플라티나: 쾅!!!!!! 죄, 죄송해요... 옷은 괜찮아요?

(머는 플라티나의 머리를 날리며 냐다 소리를 지른다)

플라티나(마리아): 무슨 짓이냐 손님에게 물어 반방울이라도 휘면 용서주세요!!

플라티나: 죄송해요...



(조복들은 존재감 없이 사라지고...)

플라티나: 방금 그분들은 누구예요?

리아: 너하고는 관계없는 이야기야! 그것보다어서 몸을 정리해

(시간은 흘러 한밤중. 장소는 플라티나의 방)

플라티나: 루시오... 무슨 일이야? 이런 밤중에

루시오: 엇! 조용히 --플라티나 지금 도망치자 어서

플라티나: 무슨 소리지 잘 모르겠는걸 루시오

루시오: 괜찮지? 잘 들어 너의 아버지와 어머니는 너를... --몰아 내기라고...;



(플라티나의 급승)

리아: 이 도둑고양이 같은 녀석!! 내 날에게 무슨 짓 하는 거냐!

루시오: 도망가야!

(장문으로 빠져나온 둘이 숲을 지날 때...; 돌연 플라티나의 한마디)

플라티나: 나... 역시... 집에 돌아가고 싶는데

루시오: 안돼!

플라티나: 왜? 아직 어머니에게는 아무 말도 듣지 못했는걸 너를 팔 거라는 것도 루시오의 오해일지도 모르잖아! 틀림없이 지금쯤 걱정하고 계실 거야... --루시오?

루시오:...검은옷을 입은 수상한 놈들을 봤지? 우리집에도 왔었어! 그리고 다음날, 동생이 사라져 버렸고 게다가 아버지와 어머니는 아무 것도 가르쳐주지 않아

플라티나: 예? 루시오의 여동생은 뭘... 때문에 불행일이 있었다고 들었는데...

루시오: 사라져버리는 뺨이라도 있어? 우리집에는 의사를 부를만한 돈도 없단 말야!!

플라티나: ...;

루시오: 나는 너와 헤어지기 싫어서 이러는 거야!!

플라티나: --루시오... --어디론가 멀리 데려다 주지 않을까? 루시오와 함께라면 어디라도 좋으니 꼭

(새로운 다짐을 하는 둘. 그러나 곧 열심 리 에에는 둘)

루시오: 여긴 어딜까?

플라티나: 모르겠어, 우리를 이제부터 어떻게 하되?

루시오: ...;

(결국, 아름다운 비밀의 화원(?)에 도착

한다)

루시오: 여기는?

(기버리는 플라티나)

플라티나: 예! 예! 여기... --천국일지도?

루시오: 말도 안 되는 소리 미

플라티나: 후후 미안

(꽃을 관찰하던 루시오는 순간 놀라는데)

루시오: 이 꽃은...! 플라티나 빨리 여기서 나가!

이 꽃은 모두... 은방울꽃이다

플라티나: 은방울... 꽃

루시오: 그게 이런 곳에 있으면 은방울꽃의 독 때문에 죽게되... --플라티나!

(그러나 예상 밖으로 플라티나의 반응은...)

플라티나: --여기서 잠깐만 편하게 죽을 수 있어?

루시오: 뭐, 무슨

(플라티나는 호느끼기 시작한다)

플라티나: 이제 싫어! 아무리 열심히 해도 어머니도 아버지도 나를 상냥하게

대해준 적이 없었어! 내가 이렇게 좋아해도, 두 명은... --죽으면 다시 태어날 수 있는 걸까? 다시 태어났을 때

어울 거지?

루시오: ...;

플라티나: 루시오와 함께 있는 동안은 즐거웠어! 그렇지만 그 것이상으로 괴로운 추억이 너무나 많아. 이제, 모두... 잊어... 버리고...; ... 싫어...;



(광문하는 루시오)

루시오: 정신차려! 나는 싫어! 있을 수 있을 리가 없어 죽어도 너만은...;



WALKYRIE PROFILE
 New Game
 Continue
 Configuration
 Sound Mode
 Technique
 Opening Movie

라이프화면

장엄한 프롤로그와 오프닝을 보고 나면 흥분이 채 가시기도 전에 다시 타이틀화면으로 되 돌아온다. 섭섭한 그대여, 걱정하지 말라. 화면을 한 번 살펴보면 기쁘게도 여러 가지 메뉴가 서극 언어로 그려져 있다. 제일! 그래도 갖 볼을 댄 해가나 유아원생, 또는 움직임과 동작 운동을 겪은 고령 게이머를 위해 무슨 뜻인지는 알려드리겠다. 아는 사람은 바로 다음 장으로 넘어가! 뉴 게임(첫 경험), 컨티뉴(한 거 또 하고), 컨피그레이션(환경보호), 사운드 모드(음악만 듣기), 프롤로그(서장 또 보기), 오프닝 무비(동영상만 골라서 또 보기)가 배유이다. 설명은--무작위다!

조작법

게임 화면에는 여러 가지가 있는지만 그때 그때의 조작법을 숙지할 필요가 있다.

● 전투 조작

버튼	기능
방향키(또는 아날로그 스틱)	커서 이동
△버튼	각 키에 대응되는 캐릭터의 공격
△버튼	
○버튼	
X버튼	
선택트버튼(또는 L3버튼)	캐릭터 표시

● 2D맵에서의 조작

버튼	기능
방향키(또는 아날로그 스틱)	이동. 같은 방향으로 2번 입력하면 걷는다
△버튼	결정 밟사
△버튼	맵트 화면으로 이동
○버튼	검을 휘두르기. 물건을 들기·던지기. 물건을 옮기거나 옮기. 조사. 많은 후에 입력하면 상자들 열거나 아이템을 입수
X버튼	점프. 많은 후에 입력하면 슬라이딩. 물건 놓기
L1버튼	이전의 대화 내용을 본다
R1버튼	○버튼과 같이 누르면 메시지 커트
R2버튼	미니 맵 표시

● 캠프 모드에서의 조작

버튼	기능
방향키(또는 아날로그 스틱)	커서 이동
△버튼	선택 항목의 헬프
○버튼	항목 결정
X버튼	항목 취소
스타트버튼	휴식
L1버튼	이전 항목 일람으로 돌아간다
R1버튼	다음 항목 일람으로 이동

● 월드맵에서의 조작

버튼	기능
방향키(또는 아날로그 스틱)	각 방향으로의 이동
△버튼	시점 고정
△버튼	맵트 화면으로 이동
○버튼	포인트 정보를 표시한다. 한번 더 누르면 포인트로 전이
X버튼	가속. 포인트 정보 종료
스타트버튼	점심 집중
선택트버튼	지도 크기 조절
L1버튼	좌측 급회전
R1버튼	우측 급회전

시스템 설명

월드맵과 기본 진행의 골격

월드맵은 「포인트」라 불리는 지점들이 존재한다. 이곳들은 단점과 그 외의 부분(여기까 마을이다)으로 나뉘어지게 된다. 월드맵은 마을(전체 맵에서는 하얀 색, 지점의 색은 파란색)과 단점으로 구분되어 있으며 처음에는 이르트리아 신악유적을 제외하면 하나도 표시되어 있는 것이 없다. 따라서 점심집중(스타트 버튼)을 이용해서 하나하나 찾아내야 한다. 물론 마을에서 얻을 수 있는 동료들도 이 점심집중을 이용해서 찾아야 한다. 따라서 게임의 기본적인 진행은 ①점심집중을 통한 동료들의 모집-②점심집중으로 발견한 단점의 클리어-③1~2회 반복-④하나의 맵트 종료라는 순으로 이루어진다. 맵트와 피어든는 나중에 설명하도록 하겠다.



2D 맵에서의 조작

마을에서의 조작은 이동과 점프, 조사, 끝이다. 더 이상 할 수 있는 조작도 없고 오구되는 움직임도 없다. 하지만 단점에서는 조금 더 복잡한 조작들을 요구한다. 하나 그렇다고는 해도 그 조작들은 전부 조작 설명에 있는 것들이나 좀더 세부적인 사항은 이후의 아르트리 어 신악유적 부분에서 다시 다루도록 하겠다. ...성질 급하간... 조금만 참 아봐요.



캐릭터 화면



스킬(스킬)



속독(習得)

스킬에는 크게 4가지의 종류가 있다. 스킬에 대해서 뒤에 있는 스킬 표를 참조하기 바라며 캐릭터에게 주어진 CP를 소비하여 캐릭터의 스킬을 습득 또는 레벨업을 할 수가 있다.

셋업(セットアップ)

같은 스킬/스태티스 스킬 제어를 셋업하는 항목. 여기서 스킬을 셋업시키지 않으면 백날 스킬 레벨업을 해도 스킬은 발동하지 않는다. 그리고 스킬에 따라 발동방법이 달라서 셋업을 시켰다고 무작정 마음을 놓고 있으면 피를 부르게 된다.

인물특성(人物特性)

발키리와 프레이를 제외한 각 캐릭터에게는 인물특성이라는 것이 있어서 인물특성을 조정함으로써 용사적성치를 높일 수 있다. 용사적성치는 신계에서 전쟁에 사용할만한 인물이 되는가를 평가하는 지표로서 이것이 낮으면 신계에 가도 아무런 도움이 되지않는 데다 용사적성치가 높으면 진송조차 할 수 없으니 올릴 필요가 있는 능력치이다.

도구사용(道具使用)



사용(使用)

말 그대로 아이템을 사용하는 것. 그렇다고 반드시 사용하게 되는 것이 아니라 X버튼을 누르면 도망칠 수 있다.

원자배열전환(原子配列変換)

물질의 원자배열을 바꾸어 다른 아이템으로 변화시킨다. MP가 소모되며 바꾼다고 무조건 좋은 것은 아니다.

MP변환(MP變換)

아이템을 MP로 바꾼다. 쓸모없다고 생각되는 아이템은 벨라벨리 바꾸자. MP는 많으면 좋은 거니까.

도구구성(道具生成)



MP를 소모하여 도구를 만들어낸다. 일반 소모 아이템에서 장비용이 이르기까지 다양한 아이템을 만들어 낼 수 있다. 철타가 자음이 따라 생성품목이 높아진다.

파티(パーティー)



편성(編成)

동료들의 위치를 바꾸거나 데리고 있는 동료 중에서 팀을 재구성할 수 있다. 주로 복잡함을 많이 쓰리라 예상되는데, 가넷사·제이코리나스·바드리의 오아지침이나 유여루·나나이·제리드의 로리핀, 그레이·소우우·제일의 안면물수렴 등 여러 팀들을 만드는 재미도 굉장하니 한번 도전해 보면 어떨까? 의외로 미법사단의 팀도 굉장히 강하다.

경험의 보수(経験の褒賞)

이벤트로 축적된 경험치를 동료들에게 나누어

레벨을 올릴 수 있다. 하드 모드에서는 동료들 없으면 레벨이 무조건 1로 고정되어 있으므로 경험의 보수를 이용해서 기본적인 능력치등은 갖추어 두자(물론 아류체, 제라드, 발키리, 베라나스로 끝까지 갈 거라고 무기면 할말은 없다...).

연습(練習)

실전의 연습이 가능하다. 적, 야구, 모두 무적 상태가 되어 있으므로 하고싶은 것을 마음껏 할 수가 있다. 어떤 인간은 120렐보 이상을 성공시켰다니 발키리의 극에 달한 어려분도 한 번 연구해 보라. 단, 연습할 때 간직이 일어나는 비그어는 주의할 것.

특기(特技)



전투 때 사용하는 공격기술을 설정한다. 공격이 일격으로 끝나는 경우는 상관없으나 연속공격이 가능한 경우에는 순서에 따라 공격모션과 판정이 틀리므로 꼼꼼히 고려하여 설정을 할 필요가 있다. 또한 미법사의 경우에는 통상공격 때에 사용하는 기본적인 미법을 설정한다.

장비(裝備)



말 그대로 무기를 장비하는 커맨드. 무기의 순서를 공격력, 방어력, 신뢰도, 영송률 순서로 높여놓는다. 물론 순서변경도 가능하다. 장비사에는 공격력뿐만 아니라 공격횟수, 공격 신뢰도, 특수효과 등에도 신경을 무지 써야한다.

신계진송(神界轉送)

한 철타에 최대 2명까지 신계에 진송이 가능하다. 신계로 진송한 캐릭터는 철타 8이 끝날 때까지 사용이 불가능하다는 점을 기억해두자. 또한 신계에서는 맵 철타마다 다른 능력치를 지닌

1-2 점* ■주인 클래스: 전사 ■요구 스테이티스 스킬: tactics, leadership, identify	2-3 점* ■주인 클래스: 궁병 ■요구 스테이티스 스킬: find trap, survival	3-4 점* ■주인 클래스: 궁술 ■요구 스테이티스 스킬: trick, demon int, hear noise ■특수 주문 사항: 교섭이 가능한 용지는 없을 리나?
4-5 점* ■주인 클래스: 없음 ■요구 스테이티스 스킬: march, attack pow, resist damage, defend ■특수 주문 사항: 민첩하고 수명을 잘하는 용지가 필요해		
5-6 점* ■주인 클래스: 마도사 ■요구 스테이티스 스킬: monster int, hit ■특수 주문 사항: 용맹한 자를 데려와 줘	7-8 점* 여기서는 엔딩이 어떤 것이냐에 따라 다르지만 이 첵터가 끝나면 마지막 단전인 것은 미완까지 이기 때문에 특별한 요구를 물어볼 필요는 없다.	
6-7 점* ■주인 클래스: 그 레벨의 마도사 ■요구 스테이티스 스킬: undead int, avoid, resist magic ■특수 주문 사항: 열주의 구슬을 수리해야해, 리슬레이어를 핵심(하드 모드)만 하라		

紳士임당의 초보입문

발키리 프로필을 보는 순간 생각나는 게임이 있었다. 그전 바로 로망틱 사가, 일본 RPG 최초의 프리 시나리오이며 초창기 SRPG의 관매량을 증가시켰던 게임. 반응이 좋았던 이유는 단 하나, 남들이 안 하던 것을 한 것이다. 던전을 끌려가는 맛과 여러 캐릭터들만의 개성적이고 드라마틱한 스토리, 만남과 헤어짐의 반복. 랜던식의 일카운터가 아니라 이동 중에 보이는 적들과 어떻게 접촉하는가에 따라 달라지는 전투의 흐름, 실리감이 느껴지는 무기들끼리의 엄청난 겹. 요즘 나온 최근 게임은 무기 밸런스과 적들의 레벨이 너무나 잘 맞아떨어지고 무슨 교과서에서 맞춘 듯한 정무함이 계속되어온 것이 사실이다. 그런 시점에서 어찌보면 장르파라, 어찌보면 복합장르라고도 볼 수 있는 발키리 프로필도 로망틱 사가 등장만큼 신선하고 신선한 느낌을 주는 게임이라고 할 수 있다. 어쨌든 이런 공략이치 기획자가 아니기 때문에 이 정도면으로 갈대기로 하고 버그라면 너무나 데가 적은 (안타는 안됐다) 발키리 프로필의 기본기를 알려주겠다. 단 가르쳐줘도 아는 사람은... 칭찬을 해 주겠다.

지혜가 있는 지는 거칠 것이 없다

우선 던전에서 의역 「원더보아- 몬스터 필드」/「이스3나 「판론에이」 같은 원스쿨(사이드 튜라고도 한다. 그래도 모르는 사람을 위해 옆으로 보는 방식이라고 말해준다. ...뭐? 비보호 아는 거라고? 하아 그래...)」역선 RPG의 냄새를 풍기고 있다. 지면 관계상 키포인트를 글로서 설명해 주기로 해볼까.

1 정석의 결정

정석을 배경에 부딪히게 쓰면 정석의 결정체가 솟아난다. 신기해하지만 알고 한방 더 쓰라. 그림 약간 커진다. 확실함은 그대로 한방을 더 쓸 것이 고 그러한 기구가 되는 정석의 가루를 보게 될 것이다. 원리를 알았는가? 그림 빨리 넘어가자.

2 결정체의 조각

정석을 한 방 내지 두 방 뺀 결정체를 만든 사람들은 칼로 사정없이 베어오라. 마치 「용호의 권, 보너스 스테이지처럼 결정체가 무 조각 나는 것을 볼 수 있을 것이다. 정·재제에서는 그것을 결정체의 조각, 내지는 결정체의 파편이라 부른다. 파편은 두 번 발으면 금이 가고 또 발으면 부서지는 색이 아닌 결정체와는 품질부터가 틀리다. 철저한 시간감사와 품질관리에 의해 수백만 번을 씹어도 부서지지 않는 탱크주의를 자랑하는데 또한 물에서는 없다는 특징이 있고 돌아올 수도 있고 던질 수도 있다. 단, 아쉽게도 발키리가 속구를 배우지 않아서 그렇지 끌어차지는 못한다. 이해했는가? 넘어가자.

3 정석의 가루

진지 결정체에 정석을 한방 더 쓰면 생각나는 조각가루, 발키리는 놀랍게도 공중에서 반짝이는 그 지그마한 정석가루를 밟고 몇 초간 버릴 수 있다. 이것을 이용하면... 이후는 잘 알 것이다.

4 기타사항

위에서 말한 정석 외에도 게임에 필요한 테크닉은 약간 있지만 낮은 비중관계로 남발으로 소개하겠다. 현지 밀리거나 당길 수 있을 것 같은 경우를 씹어 버리면 어떤 물은 누른 채로 방항구를 누르면 밀거나 당기는 일이 가능하다. 여하튼 던전에서는 정석의 사용에만 익숙해진다던 게임의 반은 끝난 것이나 다름없다. 한 화면에 표현할 수 있는 정석의 결정은 3개.

싸워야 할 줄 모르는 꼬니나무를

전투 화면을 보면 캐릭터들이 마음대로 진형으로 대기하고 있고 그 위에는 피드의 버튼과 똑같이 생긴 기호가 있을 것이다. 그 위에는 7.0이만 식으로 표시가 되어 있는데 이것은 전투를 시작한 후 경과한 시간을 뜻한다. 아래에 있는 것은 아르의 DME이고 좌측 상단의 바깥은 말 그대로 적의 HP를 표시한 것이다. 이것이 기본화면이다.

1 버튼 위는 캐릭터의 공격순서

버튼 기호는 그 자리에 배치된 캐릭터를 뜻한다. 캐릭터마다 공격관청과 딜레이가 다르므로 먼저 아르의 공격 패턴을 잘 파악해야 쉽게 골보울 낼 수 있다. 기호 옆에 있는 숫자는 공격 횟수를 뜻하는데 이는 무기에 따라 변화하는 것이 아니라 캐릭터 탓을 하지 말자. 마법을 쓰는 캐릭터는 특기에서 설정한 마법을 사용하는데 골보울을 때는 전체공격방법도 적 개인에게 밖에 통용되지 않는다. 이해가 안되는 사람도 전투를 몇

번 해보면 금방 알 수 있게된다.

2 선택적 버튼을 누르면 메뉴가 온다

아르의 DME가 바티오로 달라가는데 계속 계속되는 것은 바티오를 푼스 단지기로, 맨밤에 레드 꽃기일 메뉴가 없다. 이럴 때는 선택적 버튼을 눌러 다른 방향을 모략하자. 여기서 마법을 쓰는 골보울에는 포함되지 않더라도 이하고 있는 마법을 자유롭게 쓸 수 있고 아이템을 사용할 수도 있으며 진형을 바꾼다거나 여자를 때는 도망도 갈 수 있다.

3) 콜보는 도대체

콜보가 왜 있는가? 우선 적을 공격하게 되면 아래의 게이지가 적의 HP게이지로 변화하여 적의 상태를 알려준다. 중요한 것은 이때 발견할 수 있는 좌측의 윙형과 숫자, 그리고 초록색 게이지. 이것이 바로 콜보게이지인 것이다. 캐릭터마다 히트시 상응하는 게이지 양이 정해져

있고 히트가 계속될 때마다 게이지가 점점 차오르는 것이다. 그리고 게이지가 100이 되면 콜보에 공헌한 자들에 한해서 결정기라는 초콜릿 살기를 볼 수 있다. 화려한 연출!! 완벽한 데미지량으로 발키리 전투의 백미이기도 하다(마법사인 경우에는 개량마법이 연출되어 자량이 에 따라서 엄청난 존재감이 느껴지는 대마법을

사용할 수도 있다). 추가해서 말하자면 이 결정기를 탄다 사용할 수 있는 캐릭터와 2턴, 3턴 대기해야하는 캐릭터도 있는데 이것도 계임을 하더라도 자연히 알 수 있게된다. 이는 것 보단 능숙한 것, 능숙한 것보다는 즐기는 것이 제일이지 않나(가, 아나기?)

마지막 조언編

장비를 할 때 방어력 5000의 갑옷만 가진 자가 유리할까? 아니면 방어력 1000의 갑옷과 300의 신발, 900의 투구와 600의 장갑을 모두 가진자가 유리할까? 정답은..... 직접 알아보도록. 중요한 것은 이 게임은 첫눈에는 가버려 보였겠지만 그렇게 단순 방어력 가산시 만으로 데미지가 결정되는 그런 단순한 시스템이 아니라, 물론 전체적인 방어력의 가감은 있지만 투구로 인한 페인트 방지 보장의 효과가 있고 신발로 인한 회피를 보장이 있다. 그리고 장갑으

로 인해 가드박물의 보정효과가 있다. 알았으면 비싼 것 하나보다는 싸구려 여러 개로 밸런스를 맞추는 것이 좋다. 이것이 공격력과 방어력이 더 떨어지는 장비인 주제에 더 비싼 이유이다(오르겠다? 그만큼 유용한단 얘기!!!!!!). 게임을 진행하다 보면 자꾸 왕각의 동굴이 있어 휘어나오는데 이곳은 보스가 존재하지 않고 스토리라도 일괄 상관이 없다. 단지 아이템과 레벨업을 위해서 존재하는 곳이라고 귀찮은 사람은 가지 않아도 좋다.

일단 기본적인 입문 강좌는 이것으로 마친다. 물론 복합적인데도 깊디깊은 발키리의 시스템을 이렇게 낱임으로 설명한 것이 조금 불리기는 한다. 하지만 붓의 상태에서 미지의 세계를! 새로운 사실을 자신만의 힘으로 깨우친다는 회의 충족, 대적적 소서리언, 이스, 드래곤 등의 게임을 매뉴얼 없이 즐기던 원로 게이머들은 거기에 빠졌던 것이다. 스토리도 모르고 일문도 모르지만, 여러분도 도전아!!!!!! 울로서가!!!!!! 이 책을 공략집이 아니라 가이드북이라고 생각하라!!!!!!!!!!!!

드디어 게임을 시작

紳士일당: 뭐야, 야마우
재목으로는 너무도
얇아 볼 수 없어
防塵: 뭐예요, 말다
로 하라고 하질 때
는 언제고 그냥 널
두세요
紳士 일당: ... 네
야~(정하면 치킨
다어내줘)



발키리아

게임을 시작하면 과거를 회상하는 발키리, 레나스를 볼 수 있다.

발키리: 그리워

프레아: 발키리에 잘 오셨어요

발키리: 마치 손님을 접대

하는 듯한 일투네

프레아: 계속 기다리고 있었어 레나스

언니가 돌아온다는 걸 프레아 언니한테 들

었지

발키리: 오랫동안이 잘 지냈지?

프레아: 응...아쉽긴 한데서 오던



프레아

남이 기다리시

발키리: 그래 그럴 나중엔

(오딘의 왕좌로 이동하는 발키리)

발키리: 부르셨사옵니까 임무의 내용은 어떤 것

인지 알려주옵소서

프레아: 일어나요, 레나스, 그대마저 해인들처럼

고개를 숙일 필요는 없어요

발키리: 예

프레아: 오랫동안이야, 이제야 만나

는구나.

발키리: 그래

오딘: 레나스 발키리아에 운명을 주관하는

세 여신 중 가장 신력이 높은 그대를 소

환한 것에는 당연히 이유가 있다

발키리: 예

오딘: 유일의

꼭이 짐에 게

고했다. 세계의 종말

"라그나로크"가 다가온 사실

을

발키리: 라그나로크..;

오딘: 변 신속도 불문은 움직임을

보고 있다. 우리 여신 신력과 그

들과의 전투는 피할래야 피할 수 없

는 것이다. 우리들에게는 전력이 필

요해. 그대는 하계 미드갈드로 내려가

전력에 보탬이 될만한 인간의 손을



오딘

찾아오길 바란다.

발키리: 그런 중임을 저에게... 영웅무지모스이

다.

오딘: 좋은 성가를 거두어오길 기대하겠다. 그래.

프레아:

프레아: 예 나도 함께 가도록 물론 금방 돌아오

지 않을 안되지만 이제서 눈을 뜬 너를 혼자 보내

면 섭섭하겠지

(하체를 바라보며)

발키리: 저기가 인간들이 사는 세계...
프레아: 그게 하계 미드갈드. 육체라는 상처에 관
 한 온돌이 병행하는 세계...그리워?
발키리: 특별한 감춰같은 게 있을 리 없잖아. 보지
 도 않지도 못했면 땀인걸
프레아: 그렇구나... --그런데 슬슬 떠나자
발키리: 어디로?
프레아: 내가 지금까지 무엇을 해왔는지 지금부터
 가르쳐 줄게

(미드갈드의 하늘)

프레아: ...편가 들리지 않아?

발키리: 무슨?
프레아: 내에게는 너 자신만의 능력이 있어... --눈
 을 감고 정신을 집중한 다음 마음을 공간으로 넓
 혀보면 바로 알 수 있지

설명: 스타트 버튼으로 정신집중을 게시합니다(어
 러 가지 대사과 효과음의 난무 후 지도에 이르러
 리아가 표시된다.)
발키리: 아!
프레아: 들었나보구나
발키리: 이것은...?
프레아: 그것이 너의 능력이라는 거야. 죽음을 눈

앞에 둔 인간의 슬픔과 분노, 소망같은 온의
 파동을 느끼는 힘. 그러니까 너는 죽은 자의
 인격과 인생, 그걸 공유할 수 있는 존재라는
 말이야.

발키리: 이런 식으로 죽음을 맞은 자를 찾아내 몸
 자에 걸맞은 존을 선택하는 건가?

프레아: 그게 그리니까...
발키리: 그리니까?
프레아: 가보자. 좀더 가까워서 마음을 싱크로하면
 그들을 확실하게 이해할 수 있어
 '사람의 마음, 사람의 마음을 내 것으로'

용자들의 최후 이야기

아류제 & 제라드(아류제 & 제라드)



아류제

다. 싸움에서 즐거움을 느끼는 전형
 적인 싸움꾼이며 현실을 중시하는 냉
 정파. 성우는 도우치 히로키. 게임에서는
 그 이름을 찾아보기 힘든 성우이다.

설명: 슬직 역할이 많고요. 이세계 온.
紳士양상: 무덤이防備 갑오나. 도둑가 몰락이나
설명: 게이 몇만 잔씩 뒤집고요. 용병 주머니... (나는
 아르프라이 영인 가)
紳士양상:보보나

제라드

아르프라이 왕국 제 1 왕녀. 제
 2대도 실력에 세상물정을 잘 모르
 는 '공주'의 대표적인 케이스. 어린
 나이에도 불구하고 자신의 신분 덕
 탁에 쟁쟁 치음 보는 사람들에게도
 매우 못대놓은 자세를 보인다. 자신의
 이미지를 모독한 아류제를 끝날 먹이러
 버르지만 사후에 아류제와 행동을 같이하게
 된다. 말버릇은 '진반 죽인다'.

초기미법

번 스톤(---스트)A
 큐어 프리무스(---아-아-아)

紳士양상:

처음에는
 세상을 모르는 건
 평생 게임이오 생
 기때는다 정말 귀
 아워 재배 좋아!
설명: 어린 류의 개체 배도 0일 나

무덤가... --그게 그렇습니다.
紳士양상: 나는 도대체 중생의 난방을 아는 분이 나?
설명: 게이 몇만 잔이 아니라 당장 아르프라이가 중생
 의 도둑인가? (1448 1448 1448...)

(추격중인 로우파와 아류제)
로우파: 아류제! 빨리 와주십시오
 (해서 알류제와 대적중인 병사들)
병사A: 굴지 아르프
병사B: 엇
아류제: 걸리직거리지 말고 쫓자
로우파: 지도 들었습니다

(몬스터 퇴치가 끝나고 집으로 돌아온 아
 류제)
로미: 잘 다녀왔어? **로미:** 아, 상처입은 데는 없는
 가?
아류제: 괜찮으니깐 그냥 앉았어... --아직도 이
 파우 불태우는 것을 그리고 있나
로미: 그림은 '불태우는 것'이 마나...
아류제: 편도 안되는 것을 쫓기 위해 싸워왔다는
 가?

로미: 편 때문에 그러는 게 아니라고
아류제: 흠... --시시해군
로미: 흠!... 흠! 전쟁에 나
 가 사람들 죽이는 것과는 달
 리
아류제: 뭐야? 나도 돈을
 버리고 그러는 것이 아니라
 즐거우니까 용병을 하고
 있는 거다. 나도 마법까지
 아니냐? --난 원래가 낚는
프레아:

아류제

프로 용병. 용병한 기질과 초강의 부티
 한 실력은 세계에 잘 알려져 있어 그를 목표로
 삼는 사람들의 줄이 35만Km 정도는 될
 것이다. 주로 아르프라이를 중심으로 활동하
 고 있으며 로미라고 하는 딸이 불리한 동생
 이 있다. 머리는 약간 못한 편이지만 결코
 멍청하거나 생각이 없는 행동은 하지 않는

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
통상기	스피닝 락 나클 (スピニングバックナックル)	1
통상기	하이윈드 (ハイウィンド)	1
통상기	렌칭 스텝 (レンチングスイング)	1
방격기	하이윈드 (ハイウィンド)	1
결정기	파이널리티 벨리스트 (ファイナリティベルリスト)	8



제라드

것 따위에는 흥미없단 말이다.

와상-집

아류제: 뭘 로이! 무언가를 만들면 도대체 어떤 점이 좋겠다는 거야?

로이: 흥미하는 걸 끝 아프다고 느끼는 것은 형이 지금 부족한 게 없어서 그런 거야

아류제: ...

로이: 나는 일이 불편해서 그림을 그려야만 나 자신이 살아있다는 느낌이 들어... -----미안 형이 싸우는 것도 다 나 때문인데...

아류제: 돈은 여기 두고간다

로이: 그 조카상은?

아류제: 너무나 위대한 신이 본인 존귀다 전투에서 가장 사명을 많이 죽인 내석에게 주는 거라나?

왕궁

론벨트: 공주님, 핵성의 지도자가 되실 분이 지팡이를 내맡겨주시다니 보기 민망스럽습니다.

제러드: 님쳐라, 론벨트!! 나는 이런 차목을 받고 기만할 있을 정도로 바보가 아니! 기껏해야 흥분 나부랭이인 주제에!! 날 읊조려 보면 어떻게되는 자..

론벨트: 제러드 공주님! 이 일에 대해서는 공주님은 아무 것도 신경쓰지 마십시오. 모든 건 제게 맡겨주시길

제러드: ...

와상-왕궁

국왕: 이번에는 재군들의 활약 덕분에 적들을 물리칠 수 있었다. 진심으로 감사를 표하는 바이다. 그 중에서도 가장 탁월한 공적을 올린 아류제여

아류제: 예

국왕: 그대에게는 상금과 조카상을 수여하노라. (충성 따위야, 너도 이반적인 오랑캐 놈들과 다름 바가 없어)

아류제: 성은이 영광중입니다. 신분을 관계치 않는 넓은 배려, 감사드립니다. (명중히 자랑하는구만, 이 조카상은 마치 기만의 상징같군. -----허허하~, 불쌍하구나, 왕이여

국왕: 무, 무슨

아류제: 나는 이런 소를 할 정도로 시간이 남아도는 게 아니! 이 조카상은 아마 당신을 모멸로 한 것 같은데

국왕: !!

제러드: 아바마마!

아류제: 미안하지만 나는 이런 것에 흥미없어

제러드: 이 무례한 집진! 부왕의 배려를 무시한 폭언!! 만년 죽여주겠다. -----저 녀석을 잡아라, 뭐 하는 거냐!

와상-굴

제러드: 그 무례한 놈에게 쓴맛을 보여줄 방법이 없을까? 예를 들어..., 그렇지소.

아류제의 집

로이: 형이 집에 있는 것은 굉장하오 랜만인 것 같은데

(복록...노크소리...입니다)

아류제: 랜얼오나까 앉았어?뭐, 뭘 물어봐?

소녀: 아류제랑이지? 아니, ...이시죠?

아류제: 아아, 그런데?

소녀: 집은 아니, 저는 제라...;

아류제: 제라?

소녀: 아, 아, 아, 아니, 제라..., 안젤라라고 합니다

아류제 & 안젤라: ...

아류제: 그런데 그 안젤라 아가씨가 무슨 일로?

안젤라: 자... 일을 의뢰하고 싶습니다

아류제: ...정말인가?

로이: 지금 시간 있잖아 상대해 줘

아류제: ...

거리

아류제: 그제 어디로 가는 거야?

안젤라: 일단 어디 식당이라도 들어가죠, 점심은 곳 없어요?

아류제: 그럼 아무 데나 적당한 곳으로 가지

식당 내부

웨이트리스: 주문은 뭘로 하시겠습니까?

안젤라: (전혀 모르겠는데, 으~음, 이거면, 이거 된 이거..)

웨이트리스: 음료수는...;

안젤라: 호~음, 이거하구, 이거하구..

아류제: 이봐! 그걸 다 먹을 셈이야?

안젤라: 싫아? 배부르면 남기면 되죠

아류제:술을 무슨 의뢰인지 말해봐

안젤라: 식사하면서 말하면 안돼요?

30분 후

안젤라: 주방장 불러!

웨이트리스: 예?

안젤라: 주방장을 불러오라고 말했다!

아류제: 일했다!! 라나.., 자기가 여왕이라도 된 줄 아는 건가..;

주방장: 무슨 실수라도?

안젤라: 실수고 자시고 간에!! 뭐냐, 이 고기는?

살아있지 않느냐!!

주방장: 손님...; 그런 왜곡요리의 하나로서 회라고..;

안젤라: 그리고 이 수프는 뭐야!! 거기다 쿠키허기까지!! 싸웠단 말이다!

주방장: 손님...; 그런 왜곡요리의 하나로서 원정짜 재료고..;

안젤라: 또 뭐야, 이걸!! 이거 몬스터잖아! 여기선 크러쉬 자식을 먹이는 거냐?

주방장: 손님...; 그런 문이라고..;

안젤라: ...이런 뻔대개야?

주방장: 당차도 않습니다

안젤라: ...나 이런 굴욕을 받은 건 처음이다

예!! 목말라!! ...헉헉! 뭐야, 이 불은! 특을 타서 죽일 셈이지?! 이런 짓을 하다니..., 만년..

죽일 - 데 - 다! ...zzz

아류제: 그제, 술..;

웨이트리스: 계산 부탁합니다

아류제의 집

로이: 그걸 결국 내용은 뭏다는 거야?

아류제: 음..;

안젤라: 으음..;

아류제: !! 제...제러드 였네!

로이: 대체 어떻게 된 걸까?

아류제: 끝째 변장까지 해가지 무슨 일을 의뢰하러 왔는지 나도 모르겠군

안젤라: 음..;

아류제: 끝자 좋다

안젤라: ...노

아류제: 음? 잘모든가

안젤라: 아바나..;

아류제: ...;

안젤라: 치욕을 주다니, 아류제! 만년 죽여주지

아류제: 그제 그런 거군

"나는 그제 말이 보는 앞에서 그 아버지를 능멸했다. 물론 그럴 생각은 아니었는데, 나는 국왕으로서 기개가 부족하다는 점을 지적하고 싶었을 뿐, 내가 틀렸다고는 생각하지 않아, 하지만... 말에게 있어 아버지는 역시 아버지다. 아버지가 바로 취급당하는 모습을 보고 그냥 참을 자식이 있을 리가 없지"

안젤라: 여기서? 벌써 자네이잖아!

아류제: 미안

안젤라: 미행 돌아가야 돼, 이 의뢰는 내일 말해드 되겠지? 아니, 끝나?

아류제: 으음

(제러드가 돌아가고)

아류제: 의뢰 라는 거 뭐, 아버지의 왕궁들이란 것이었군...; 내일 만나서 사과하면 괜찮겠지

주원

베드: 눈잖아! 뭐야 변명 할 것도 없다는 거야?

아류제: 으음

(제러드가 돌아가고)

아류제: 의뢰 라는 거 뭐, 아버지의 왕궁들이란 것이었군...; 내일 만나서 사과하면 괜찮겠지

주원

베드: 눈잖아! 뭐야 변명 할 것도 없다는 거야?

아류제: 으음

베드: 근데 이번 이야기는 뭐야?

에이전트: 금방 일이다 비르노이까지 짐 운반 그 파트너야

베드락: 영? 장난하냐? 일일이 불러놓고는 그것뿐인가?

에이전트: 아이 보수는 높아 그럼 되지?

베드락: 그렇게 위험한 물건이야? 뭐, 상관없어 하지만 돈은 5,000 골드의 두 배야

에이전트: 거래성립이군

베드락: 제정신이나? 뭐, 나야 좋지만 그리고 보나 동료가 있다고 했잖아. 다른 한명은 누구지?

에이전트: 지점장소에서 만나기로 했어

베드락: 려 저 자식 쫓아내는 거야 뭐, 난 본편 받으면 누가 어떻게 되든 상관없지

다들 날 어쨌게의 집

로아: 공주님, 안 오세요

아류재: 으음

로아: 근데 냉정하게 생각하면 성에서 빠져 나오는 게 사실 어렵잖아?

아류재: 으음

로아: 공주님이 계속 빠져 나오면 신하들 목도 할 아날 테고

아류재: 으음

로아: 드높은 하늘인가?

(마음을 한 번 빼돌아다니다 돌아온 아류재)

로아: 할 손님이야

에이전트: 당신에게 할말이야..

아류재: ...

로아: 의뢰야?

아류재: 으음

로아: 할말이야?

아류재: 내일 아침부터 잠시 집을 비우게 될 거야

로아: 공주님 쪽은 어쨌구?

아류재: 취소 겠지..

거리

베드락: 이거 놓겠는 걸 다른 동료란 게 당신이었나

아류재: ...

베드락: 그렇게 낮가리지만 난 베드락 끝 무렵엔 아류재씨 그 고명하신 이름은 자주 듣고 있어

에이전트: 잡담은 가면서 하지? 지금은 일초라도 빨리 이 집을 옮겨야 돼

베드락: 예 예

베르노아까지는 약 1주일의 여정이었다. 여행은 순조롭게 진행되어 3일만에 만을 올 때까지

베드락: 어떤 일도 많은 돈을 받을 수 있구나 미처 경구만 그지?

아류재: ...

베드락: 정말, 본벨트 판박이네

아류재: 본벨트? 아르트리아의 종신?

베드락: 아이, 뒤에서 뭐가 훑어와

아류재: 뭐?

베드락: 저기 기병이야!! 그것도 자랑계!!!

아류재: 기병?

‘혼란지를 일으키며 돌아온 것은 아르트리아 기병단이었다. 무언가를 쫓고있는 모습어린 겐지만 그게 실마 우리들이었을 줄은...’

아르트리아 기병: 암썩 짐을 확인해 보라

베드락: 어와, 잠깐 기다려!

‘지금 생각해보면 어떤 짐인지 확인했어야 했다. 정말 나답지 않아...’

아르트리아 기병: 있습니다!!

아류재: 도망치자!!

베드락: 아이, 뭐가 좀... 왓!

‘한에서 나온 건, 그 밤나니 공주, 제라드였다’

베드락: 이거 함을 기다려서 도망갈 수밖에 없어

아류재: ...

베드락: 하지만 본벨트 녀석, 실수나 하고 싶어야!!

아류재: 내뿜! 알고 있었잖아!

베드락: 저, 짐은 몰라 하지만 의뢰주는 언젠가 본벨트였어

아류재: 저 기병들은 본벨트의 짓이란 걸 알고있잖아?

베드락: 해? 그럼이 없잖아, 본벨트는 알지 비르노아의 스파이야

아류재: 뭐라고?

베드락: 짐을 옮기면 반드시 왕녀를 유괴하면 아르트리아는 비르노아 마음대로야

‘근심부터 철칙하게 찍어버린 이 녀석을 죽여버리고 싶었지만 그것보다도 지금, 난...’

‘와아, 아류재, 피도워... 도와워... 도와워!’

남자: 우와와와!!

남자: 가아아아!!

베드락: 뭐야?

길가

베드락: 어이아이 뭐야 저기?

기병: 사...말려...

아류재: 아이, 대체 무슨 일이야? 제라드는?

기병: 아, 공주님의 의식이 없어서 대장이 본벨트님께 받은 일을 먹어나니까..

베드락: 저게 공주님이야?

‘본벨트는 아류재로 손을 쓰고 있었다. 유괴의 발가를 예견하고 왕녀담객무대에게 약을 준 것이다. 우리가 베르노아까지 가면 아무문제로 없고 실사 발각되더라도 기병은 약을 쓰겠지만, 왕녀의 의식이 없는 것은 처음

부터 알고 있었다. 효과는 보는 대로, 왕녀는 마들미 되고 진상을 아는 자는 남김없이 죽는다. 아아 왕녀 자신도’

베드락: 저런 구을 파우더를 먹인 게 틀림없어

아류재: 구을 파우더?

베드락: 아이, 인간을 마들미 만드는 약 네코르멘사의 비상수단이지

아류재: 본벨트가 네코르멘사? ...안젤라..

베드락: 안젤라? ...라는 건, 제라드를 말하는 거야?

‘년 이전 때 무슨 일을 하는 거야? 이제 아르트리아 영 못 돌아오고도 난 도망간다. 안젤라...’

‘아아 저 녀석의 선택이 올랐지. 하지만 난 도망갈 거분이 들지 않았다. 전장에서 어떤 기분이 든 적이 없었다. 본벨트, 밴드 시, 죽여주지. 하지만 제라드는 어떻게 해야 좋을까...’

(말거리 등장)

아류재: 그만둬!! 그 녀석은...!!

발키르: 인간이야, 목숨은 침부로 내던지는 것이 아니다. 너도 전사하면 싸움 속에서 길을 찾아야 할 것이야

아류재: 전쟁의 여신 발키르?

‘들은 적이 아니다. 신들은 사람들이 모르는 곳에서 혼을 모독하는 존재와 계속 싸워나간다는 것을...’

(전투 종료 후)

‘자음은 내게 있어 최고의 기병이었다. 하지만 지금은 아니다’

‘골치 아프다고 느끼는 것은 형이 현실에 만족하고 있어서 그런 거야’

‘들!’ 타인이 무너지는 것으로서 자신을 확인한다. 그해, 절대적인 가치관을 가지지 못하고 상대적으로밖에 판단할 수 없는 인간, 타인을 내려다보는 마음, 일그러짐, 나도 그 국창과 똑같은 거야...’

왕궁

본벨트: 금방 찾아가서 데리고 생각했지, 암전하 도망가면 될 것들을... 여기서 소동을 일으켰자야 아무 이득도 없어

아류재: 싸우면거리지마라!! 내뿜한 이득이 되는 그걸 때문에 용서를 못할 뿐이다!!

본벨트: 과연 아류재야? 난 무용은 뛰어나지만 무슨 문에 관해서는 지식이 않은 것 같구나 그래서 목숨을 잃게되는 거야

아류재: 뭐라고?

본벨트: 금자병진은 알리지 후후, 이만큼 알아는 거야

아류재: 으음!

제라드: 부활이야! 아류재를 도와줘!

발키르: 도와줘? 도와준다는 건 내게 무엇을 의미

하는 건가?

제리드: 그, 그간..

발키리: 살아있는 것? 아니면 내게 선택되는 것?

본벨트: 그게 이상하군. 도망갔다면 모르지만 구울을 쫓아트러트라는 것이 인간에게 가능한가? 살아 '이 자식이야! 난 배신한 남자는!'

본벨트: 뭐!? 과연 역시 네놈이 악역(悪役)하고 있었나

아류제: 무슨 말을 하는 거냐. 악역은 네놈의 특기야!!!

발키리: 불경한 자여! 혼을 모독한 죄는 무겁다!
(전투 종료 후)

병사: 도적같은 놈!! 카오해라!!

아류제: 나를 도적이라고? 이 잡것아!.. 나는 아무래도 네놈을 잡아먹는 안빌 것 같다. 안 죽으니까 말이다. 최고로 강한 용자의 혼은 신에게도 못 가는 건가? 하하하!!

발키리: 자만하지 마라, 인간이며 감함이 끝내적 인 것은 아니다

아류제: 흐. 입은 살아있고, 사신이다!!

???; 무례한 놈!! 전쟁의 여신은 사신이 아니니 그런 망언을 하면 안된 죽인다!!

아류제: 이 안빌라-?

제리드: 해? 아, 알고 있었나?

아류제: 후후, 그랬나. 나도 무사했구나. 하나만 묻지 나와 사신은 어디가 틀리다?

발키리: 사신은 네게 종언도 내리지 않아. 그러나 나는 네게 칼을 만들어 줄 수 있지

아류제: 칼?

발키리: 그게 아니라 스스로 끊어버린 돼

???; 더 이상 무의한 살육을 하는 건 그만두라!!

아류제: 아버지..

기사단장: 아류제! 내게도 칼을 휘두를 거냐?

'여차피 이 세상에 미련은... 없다.'

아류제: 왜 날 도왔지?

발키리: 지그만 선물이야

제리드: 오래 어울리게 될 것 같잖아

아류제: ..확실히 끊어질 것 같다

아우 이블에이션

프레아: [인간의 호르몬이라고는 해도 비정상해..]

발키리: 왜 그러지?

프레아: 아니. 그럼 다른 곳으로 가자

발키리: 다른 곳?

프레아: 그게 용자의 자격을 가진 사람이기도

단련하지 않으면 의미가 없잖아? 신계에 거더라도 계속을 당할 뿐이야. 다시 한번 정신을 집중 해봐. 네게는 불사자들의 존재도 느껴질 거야

발키리: 느껴진다.. 가까운데..!

프레아: 가자!

(아르트리아 산악 유적 통과 후)

발키리: 또 잠시 떨어지게 되군

프레아: 잠시 동안이야. 메인테리아를 단련시키면 신계에 보려는 일 거기서 당신의 사명이 사이를 이 완료되는 거야

발키리: 알고 있어

프레아: 네게 주어진 시간은 무한한 게 아니. 레나스 허계에서 시간이 가는 것처럼 신계상황도 갈수록 변화하니까. 신계의 상황은 일정한 타이밍으로 내가 알려줄게

발키리: 응. 알았어

유물: 아르트리아의 드래곤 슬레이어

※알오로도 계속 등장하는 '유물'이란 레당 캐릭터가 죽기 전의 액장품으로서 죽은 후에 다시 가져갈 수 있다.

레자드 바레스(レザード・ヴァレス)

이브에서만 동료로 사용할 수 있다. 실용인 코아스 타케히토는 워 건담의 미리알드를 필두로 여기 지기 굉장히 유명한 상우이다.

초기미법

- 디크 세이버(ディック・セイヴァー)
- 포이즌 블로우(ポイズン・ブロー)
- 스톤 토치(ストーン・トーチ)
- 파이어 랜스(ファイア・ランス)
- 프리즈의 미사일(フリーズミサイル)
- 크로스 에어리이드(クロス・エアライド)
- 에폭 페저(エポック・フェザー)
- 가드 레인포스(ガード・レインフォース)
- 프리먼트 소서리(プリメント・ソサリ)
- 실드 크리티컬(シールド・クリティカル)

특수 능력: [사호] 적에게 그는 이미 자를 당했어. 하지만 가장 그를 잘 내버려둬.

방어: 허..!. 하지만 대사는 먹지 요. 외우노라 고생 할게..

특수 능력: 어떤 미법... ,오류 보지. 그래(오류문 생략 도망 100%결관).

방어: 그러고는 실지 만 자면 어 모라 라요. 나중에 육성 될 MP3로 녹음 해드리죠.

동료 이벤트 - 세리픽 게이트



▲타치고 보면 전투 율은 떨어진 인데..

레자드: 어서오시오 여신 발큐리아여! 이 게임에서 동료가 되지 않을 것 같은 남자 스토커라고 로리안이라고, 피규어캐치라고 개발 중에도 온갖 축언을 들었던 이 내가 상대를 해드리죠. ... 아무 리 신이라 하더라도 나는 악당정도는 힘든 상대라 생각해! 나만?
(전투 후)

레자드: 역시 내가 첫번째로 만난 여신단군요. 좋습니다. 알오로 공경하 힘든 감격이 있을지도 모르니 다. 그런 곳으로 당신 혼자 보낼순 없죠. 꼭 데려가 주세요.



시대가 낳은 천재 마법사. 가족이나 높은 재능에 현자의 풀이라는 마도기 마지 손에 날이 명실공히 최강의 마법력을 손에 넣은 인간계에서는 가장 강한 존재일지도 모르는 남자(세라피 게이브에서 보소로 등장하는 유일한 '인간'이기도 하다). 뭐가 좋은지 발키리에게 한 눈에 반한 이후로 그녀를 손에 넣기 위해 수단 방법 가리지 않는다. 본 편에서는 특별히 1번만 동료가 되어주고 세라피 게



베리나스(ベリナス)



▲어린 시절의 베리나스와

케라베르 출신의 귀족. 신분의 차가 싫어 그 밖의 경우도 심한 케라베르에서는 드물게도 신앙한 귀족이라 귀족과 평민 양쪽에서 지지를 받고 있는 사람이다. 빛난 시기에 길로 들어온 왜곡의 소녀 아사카를 좋아하게 되지만 신분 상 다른 사람과 결혼하고 아내가 죽은 후 아사카와 둘이서 살게 되지만 입장에 묶여 아무런 말도 하지 못한 자신의 운명을 미워하고 있다. 취급 무기는 길. 살무인 나카다 카즈히로는 그다지 유명한 역할은 많이 없다. 기동무투전 G전담의 체프맨이 그녀다...

각종 구분	이름	HIT 수
통상기	피스트 슬래시 (フーストスラッシュ)	1
통상기	라이징 슬래시 (ライジングスラッシュ)	2
통상기	레플로 크루세이드 (レ플ロクルセイド)	2
반격기	피스트 슬래시 (フーストスラッシュ)	1
결정기	보이드 익스플로즈 (ボイドエクスプローズ)	2

防衛: 이 아사카 제약을 사백이 과연 했어 나 말하냐?
콘사: 기어 너무 얌애 요

紳士: 난 빛나까지 작성 지켜줘서 상하게 몰려버
렘. 어쩔만은 아니지만 너무 도는대.

방어: 차라 리 아사카가 동료 가 될 것이지

紳士: ...꼭 봐야 할걸어. 방어 ...사비! 미칠! 다
유펜 미소녀가 된 은 방음이 이 말걸던대

동료 이벤트 - 빛산

아사카: 정말 이쁜 꽃이네 이거 이름 알려요?

베리나스: 아사카! ...그렇게 가기 싫은가?

아사카: ... 돌려주세요! 베리나스님! 사람을 때려
하는 거 좋아하지 않아요. 보는 것도 싫어요!

베리나스: 어쩔 수 없어 내 아내도 마리아도. 이
젠 없다. 너 혼자서 자택을 관리하는 건 무리잖
아?

아사카: 베리나스님에게 끌리는 사람은 행복할 거
예요 그런 줄이요 하지만 다른 아이들은 모두
불행해요 저 차라 볼 수 없어요

베리나스: 아사카가 와주지 않으면 곤란해 난 이
국의 말을 모르니 일할 수 있을만한 아이를 재
대로 고르지 않으면...

아사카: 그게 싫어요! 제 한미다가 사람의 일생을
좌우하니까...

베리나스: 꽃은 괜찮은 걸까?

아사카: ...예

베리나스: 허너를 고르는 거랑 꽃을 주는 것은 뭐
가 틀리냐

아사카: ...

베리나스: 이렇게 되는 게 이 꽃의 운명이었어
아사카: 운명?

베리나스: 그게 신에 의해 정해져...

와상

마리아: 예. 만족했습니다. 너무 불행해 보아서
당분간 금로는 받지 않음테니 용서해 주세요

베리나스: 아사카! 이제 됐어요? 이 예는 저와
마리아가 어떻게 해볼테니까

아사카: 뭐. 좋아 마리아. 해임지고 내가 교육시
커라

베리나스: 그치만 마리아도 무리하는 거 아냐?

마리아: 죄송합니다. 도련님

베리나스: 아나. 됐어. 그것보다 예 이름은 뭐야?

마리아: 아사카입니다

베리나스: 아사카! 왜안이야?

마리아: 예

아사카: 아...

베리나스: 이제 겨우 얼굴을 보여주느냐 무서
운 사람 같으니가 울지마

와상글

아사카: 오늘은 없습디다

베리나스: ...

다시와상

베리나스: 이렇게 되는 게 이 꽃의 운명이었어
"운명" 아내와 마리아가 죽은 것도 운명
이라 할 수 있냐? 아버지와 수많은 동료들이
전쟁에서 죽은 것도 운명이란 것인가? 내가
지금 여기 있는 것도 운명의 장난인가? 아사
카와 만날 것도..."

다시와상글

아사카: 베리나스님?

베리나스: ...아무 것도 아내. 더 이상 여기 있어야
자 볼 수 없지

아사카: 예

말, 베리나스의 집

베리나스: 사형!! 너는 누구지!...살아!!

말키라: -이 자택은 봉사자에게 지주받은 상태
이자가 위험해

베리나스: 아사카가!

아사카의 방

벨데 펄마이어: 모든 것은 베리나스의 소해로
그래 인도로, 계약직도 전부. 이걸로 계약은
완료됐다

베리나스: 아사카! 아사카!! 부활이다! 그녀를 살
려줘!

말키라: 너무 늦었다. 누구도 운명을 거스를 수는
없어

베리나스: ...운명이라고? 그 한미대에 무조건 순응
해야 하는 거냐!! ...사형하고 있다...

말키라: 방법이 아주 없는 건 아냐...

베리나스: 뭐든 한대!! 가르쳐 줘!

말키라: 환혼의 벽 즉 너의 혼으로 대하는 것
이지... 따라서 내가 죽지 않으면 안돼

베리나스: ...명사에는 주종관계라는 입장에 의해
어서 난 아무런 말도 할 수 없었다

"참에, 살아나가지"

말키라: 부인의 사형... 이걸까. 비보같은 짓을

-베리나스의 방인-

힘력을 촉매로 행해지는 간단하지만 무섭
도록 강력한 주문. 마신 베리나스가 다스리는
것은 장풍, 광명, 그리고 빛.

유물: 빛산의 책과 꽃

로우파(ロウファ)



아르트리아의 깊은 기사, 기사 단장을 아버지도 두고 있으며 가문도 명문. 하지만 용병인 아류제를 전심으로 존경하고 있으며 그에게서 많은 것을 배우고, 또 감명받게 된다. 모험자로 여기저기를 떠돌아다니는 세리아와 카렌과도 아는 사이이며 자신의 신념이 강하다. 취급무기는 창. 성우는 V전담의 웃소 예민을 맡은 사카구치 다이스케. 라우리와 목소리가 같다.

각속 설정		
필수 구분	이름	HT 수
통상기	스메시 엑스 (スマッシュアックス)	1
통상기	프리즈나 펄 (フリーズナール)	1
통상기	트라이엑트 슬러스트 (トライセクトスラスト)	3
반격기	스메시 엑스 (スマッシュアックス)	1
결정기	자스트 스트림 (ジャストストリーム)	10

신사당담: 그렇대 이 녀석의 아버지가 어찌 저찌 어찌 저찌 '아버지' 라고 말할어. 그 뜻은...!

방음: 둘 중 하나 가 영차 영차!

신사당담: 기사 단장은 콜라이보이였다... 일지도....

방음: 너도 큰 영차라는 말일 나...?, 뭐 저와 고는 별상

권업 자당어도....

명량 이벤트-아르트리아
(아르트리아 성 관측에 관한 로이)

로이: 형..

아르트리아성
로우파: 아류제씨가 무엇인가 오해가 있는 걸나!!! 다시 한 번 조사해 주세요.
기사단장: 제리도 왔다. 콘베트 걸. 그리고 병사

삼십여명의 죽음!! 모든 것은 불 보듯 뻔하다

로우파: 아버지!

기사단장: 이해해가라



▲로우파는 정규 기사였지만 용병이었던 아류제를 오아라 존경하고 있었다

과거와상-성

로우파: 아류제씨의 동류로 취급하지 마세요. 전 당신처럼 천재가 아니요

아류제: 천재? 그런 건 태고적에 전원에서 패배한 개같은 녀석들이 만든 말이지. 우리와는 차원이 틀려. 천재라는 것은 좀더 특별한 것. 창을 들어 리. 우리는 한 걸음씩 나아갈 뿐이다

아르트리아성

병사: 싸움의 천재라고 불리던 사나이도 맛이 가 나와 끝장이다구먼

병사: 관공사에게 씌인 거 아냐?

과거와상-성

아류제: 이 세계가 자유이라면 신이란 놈 와외로 좋은 녀석일거요

기사단장: 그런 생각이 들다니 난 행복한 인간이다

과거와상-연덕

아류제: 너는 바람에 날려다니는 짐초냐?



▲아류제의 명대사

반-술

로우파: 별다른 이유는 없어. 로이씨의 뒷일을 부탁한다. 그걸



▲이 게임에서 가장 불행한 여인. 세리아. 로우파를 시작으로 많은 동료들 잃게 된다

세리아: 잠깐 기다려 봐 죽으려 가는 사람을 보고 잠자고 배웅이라도 해줄 줄 알아잖아?

로우파: ...

세리아: 정의와 이상을 이루고 죽어버리다는 건 무 의미하겠잖아!

로우파: 확실히 그런 사람이 있지 하지만 그렇지 않은 사람도 있어

카셀: 아류제 얘기가? 녀석은 별난 놈이잖아?

로우파: 그게 아냐! ...그렇게 아냐..

세리아: 로우파..

카셀: ...죽음을 두려워없는 건 둘째치고 이런 일에 몸을 맡긴다니 말이 실아갈 권리를 내뿜게하는 것과는 다르잖아?!

세리아: 깊이 가지 혼자서는 너무 힘들고 고통스러워. 하지만 모두 함께라면..

로우파: 언제!! 아류제씨가 왜 그런 무모한 일을 했는지. 그런 일을 하면 로이씨가 어떻게 되는가 알면서도 그것뿐만이 아냐. 그 사람은 우리 아버지에게 검을 휘두르는 것을 피해서 결국은..

세리아: ...

로우파: 그 사람의 기분을 생각하면....., 난 도망갈 수 없어

아르트리아성



▲죽음의 과정은 확실히 없지만 어디 자갈이라고 생각된다

로우파: 아버지. 제 이름을 law(로우-법)이라고 지어주시는 것은 감사드립니다. 원래 아버지가 바랬던 정의는 아닐지도 모르지만



크렘네펠레에 살고 있는 내성적인 청년이다. 일개 용병으로 동료 중에서는 환을 다루는 몇 안되는 동료이다. 역시 같은 마을에 머리아라고 하는 연인이 있었지만 공교롭게도 어느 전투에서 전사. 관 없이 강애석을 차르케 되는 풀이 되고 만다. 여사에 자신이 없고 내성적이고 심약하지만 미리아에 대해 서약같은 그녀가 당당한 태도를 취하고 있다. 마음씨는 고운 청년. 사용무기는 말 쥘 듯이 활이다.

기능 설명

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	피스트 샷 (フーストショット)	1
통상기	트윈 샷(ツインショット)	2
통상기	에이밍 위스트프 (エイミングウィストフ)	2
반격기	피스트 샷 (フーストショット)	1
결정기	레이어 스톨 (レイヤーストール)	7 내외

防備: 그러도 이 내성적이지만 위스트프는 코드 불발입니다. 그거 아닌 줄요.

紳士양상: 음, 난 미소내 따위 어쩔 관심없다. ...미리아, 내 내리 우버를 달았어.

防備: 그러오? 그뻐 말음만 내이고 장가나 가지오?

紳士양상: ...장가 불가면 배나 나오게요.

동료 이벤트 - 크렘네펠레

요지

사태: 전쟁의 여신이며 모프족 우리 용맹한 형제의 새로운 여행의 길에 빛을 밝혀주세요! ...그 날이 절대 사라지지 않도록!

라우리(ラウリー)



▲누구의 정체식일까...!(심과 진과 모르나?)

과거의 회상, 수에

라우리: 미안 미리아, 기다렸어?

미리아: 아니, 난 여기가 좋으니까. 그보다 나뭇잎이 흔들리는 소리를 들어봐, 숲 전체가 흔들리니까 마치 파도소리 같지 않아?

라우리: 음, 풍소리는 신경 쓴 적도 없었는데 뭐, 수에라는 말도 있으니까.

미리아: 음, 그래서 라우리를 꾸민 거야?

라우리: 왜?

미리아: 바다에 가지? 잠들때서 싸우러

라고 있었구나.

미리아: 음, ...그래서 어머니가 날 잊으려고..

라우리: 어쩔 수 없는 거잖아.

미리아: 그런말 하지마! 기다릴 테니까... 여기에 오면 내가 있는 곳을 생각할 수 있으니까, 아니, 잠소뿐이 아니라 라우리조차도 느낄 수 있을 거야. 마치 같이 있는 것처럼..

라우리: 미리아.., 나는 한 약속, 그러니까 기다리고 있어야

리고 있어야

미리아: 음

라우리: 돌아오면 결혼하자

차라나무를 썬지 않도록 놓고 죽은 후에도 혼이 살아가기를 믿어 꽃을 바치는 풍습이 있다.

과거의 회상, 미리아의 집

너무 끔찍하군, 질 리가 없는 싸움이라



▲자신이 흥이었던 소리가 끔찍한 소리로 바뀌는 마음..

고 정달했잖아?

수에

미리아: 라우리, 오늘 많이 어머니가 맞선보라는 이야기를 했어, 물론 거절했지, 신분이야. 거문이다. 그런 것만 물어놓으면서 말을 들으라는 거야, 비보잖아..

(수에의 비탄소리가 진동한다)

미리아: 심어! 이런 소리 듣고싶지 않아! 그만! 누가 잠취해...! 침핀 관.., 내가 죽었다는 게 믿겨지지 않아.., 믿고싶지 않아..

발키리: 정말 그걸로 충분했어?

라우리: 적당할 말이 떠오르지 않는데 난 아무 것도 알겠을 수 없어..

발키리: 우리들이 인간에 대해 아무 것도 알 수 없다고 생각한다면, 그런 착각이다.

라우리: 예?

발키리: 인간의 죽음은 남겨진 자에 있어서 그 연이 강하면 갈수록, 약하면 약할수록 고통스럽게 마음을 묶어버리게 된다. 오르냐? 그녀의 마음에는 시간이 멈춰있다는 것을, 내가 그녀를 죽이는 것과 다름없다는 것을.

라우리: 그렇다면 어떻게 해야하는 거지?

발키리: 일부터 꾸미 필요는 없어, 내가 할 수 있는 걸 하면 된다.



▲...되나?

미리아: 라우리!

라우리: 미안해, 난 계속 지켜볼 테니까..

발키리: 정말... 나는 사랑을 묶어주는 전사가 아니냐..

유움: 크렘네펠레에 있는 발키리의 육감!

카셀(カシエル)



세리아와 에이미, 그레이와는 오랜 친구 사이. 아류제와 모우파와도 친분이 있다. 세계를 떠도는 용병 겸 모험가. 각지에 이름을 날리는 아류제들 라이벌로 여기면서도 동경시하여 그를 목표로 수명을 받고 있다. 세리아와 에이미와 함께 그레이를 쫓고 있었지만 카미르 마을 사건으로 인하여 별세하게 된다. 다혈질이지만 의외로 냉정하게 사물을 꿰뚫어보는 통찰력을 지녔다. 사용 무기는 검과 양수검. 상투를 달은 이마나가 테츠야는 유명하지 않은 듯하지만 사실 스트리트 파이터 시리즈의 팬을 받은 성우이다.



▲지금만 미움 통풍

가능성을 생각할 수 있었어. 이걸 카셀: ...사람 이외에는 석화되지 않았어. 게다가 석화된 후엔 반드시 파괴된 상태! 지혜가 있다는 증거야. 축산파위가 아니!

세리아: 해두사...

카셀: 아아

세리아: 최야...

카셀: 어쨌든 생존자를 찾아보지

세리아: 응

카셀: 생존자 한 사람에 1,000오스라니 많은 걸까? 그 자식!

신전 알



▲이 검은 나중엔 얻을 수 있다

카셀: 검은 빛장대신 쓰냐? ...이 검은...; 이 문자 얻을 줄 알아?

세리아: 고대 문 문자? 굉장해. 표면에 잔뜩 새겨져 있어...; 참군의 빛을 모아 단련한 검. 그란 스틸 나는 이 땅에 절대약을 병한다.

카셀: ...절대약이라고?

세리아: 기억이! 석화된 상태로 그대로 남아있어 카셀. 약을 줘!

카셀: ...그렇게 편 걸까?

세리아: 예?

카셀: 예들이 장난치다가 마을의 병인이 풀려버린 걸지도 이런 곳에 예가 있는 것 이상하지 않아?

세리아: ...

카셀: 지금 바로 석화를 풀어야 할 필요는 없었는데 예들 정장거리는 소리는 별로 좋아하지 않아서

세리아: ...그래, 마을을 나가서 해도 늦지는

않지만...

???: 그 소년은 100년 후에 죽을 예정이다. 고마움의 뜻으로 알아지. 오히려 그게 행복하지 않았어?

카셀: 이 자식! 어디 있는 거냐!

세리아: ...선의를 악의를 알림시켜서 뭐가 재미있지! 진실은 숨겨도 아무 것도 변하지 않아!



▲카셀의 침투



▲발키리거 병을 지켜준다

카셀: 아... 병을...자키지 않으면...

발키리: 이게 네게 있어서 가장 중요한 것인가?

카셀: 전쟁의 여신 발키리! 모르겠어. 무이자공이 었거든 그런 것 같다. 리고 뒤에 할 수 없어...

발키리: 나는 살아갈 권리가 있다

카셀: 신디고?

발키리: 그래 살아갈 권리가

세리아: 제지지 않았어. 기억인가? 카셀...

어느 방



▲작심 들어보면 알지만 무지 슬픈 울음소리다

세리아: 알겠어? 너만 슬픈 게 아니니까. 근세제 살아야해. 네가 울면 카셀이 슬퍼하니까...

유음: 카미르 마을의 양민 백인 슬레이

기술 설명		
기술구분	이름	HIT 수
통상기	로우 스윙(로우스윙)	1
통상기	비스트 태클(비스트태클)	2
통상기	에어 프래셔(에어프래셔)	1
반격기	로우 스윙(로우스윙)	1
결정기	판타리아블레이드(판타리아블레이드)	3

防塵: 일고 있느냐? 이 내색의 예정 배진 슬레이는 1번 더 나오오.

紳士양동 아니, 나는 파괴작을 일하는 무기는 거대 쓰지 않겠어.

防塵: 여기 사드래 글 슬레이는 3번 나오는데...

紳士양동: 그렇 다오우나! 이 말기 배진에

동료 이벤트 - 카미르 마을

마을 안

세리아: 끔찍하...

카셀: 워드에게 들은 것과는 틀리잖아. 이게 뭐 잘못이제다

세리아: 바실리스크 코트레이스스 고군...! 여러



제이크리나스(ジェイクリーナス)

크렐몬페란의 퇴역기사...라기 보다는 기사직을 박탈당했다. 왕의 근위기사로 전직 명목이었지만 봉지들의 배신으로 인하여 나라에서 쫓겨나고 돌아온 후엔 되려 살해당하고 마는 인물. 다른 사람들에게는 비겁자라고 낙인찍혀 있지만 본인은 강인한 정신력을 지니고 있다. 사울 무기는 활. 남자 멤버 중에서는 가늠사 다음가는 고령이다(40이다 40. 중년의 비력을 느껴라). 화가모도 노리 오가 성우를 맡았으며 로분 태연을 해보면 목소리를 쉽게 들을 수 있다. 약마상 드라큘라의 활이 마치 드라큘라, 단무카의 사피로 키츠 등등을 연기.

계급 설명		
계급 구분	이름	HIT 수
통상기	디지즈 니들 (ディーズニードル)	2
통상기	드라이 스텐거 (ドライステンジャー)	3
통상기	렉스트레인 플레임 (レクストレインフレイム)	1
변격기	디지즈 니들 (ディーズニードル)	2
결정기	길티 브레이크 (ギルティブレイク)	9

紳士일당 그는 다른 것은 몰라도 요성이 가짜에 기복한 중년
그: 목소리는 또 어쩔구요? 약마상 드라큘라와 그 드라큘라할아버지 같을 줄은...
紳士일당 턱수염이 있고죽은 줄이나 기 본적으로 동류야나
장: ...[그형 난 굴수方과 移定方과 동류인 가].

중요 이벤트 - 크렐몬페란

군타: 아! 너 제이크지



▲편이 안 대 본다

제이크리나스: ...
군타: 오랜만이잖아. 돌아온 거냐?그건 그 말고 왜 내가 여짜와 있을 수 있는 거지? 여기는 용병한 전사들이 오는 곳이다. 겁쟁이가 오는 곳이 아니려구! 뻥 찌자!
코바: 아... 죄송합니다.



▲미소짓는 중년

남자A: 아까 성 아래에서 제이크리나스를 보았다는 정보가...
남자B: 뭐라고? 왜 다시 돌아온 걸까?
남자A: 아마도 우리들에게 복수를 하러 온 것이겠지요...



▲베리나스 아버지랑 똑같이 생겼다

제이크리나스: 누구냐?이것은...;

성

남자A: 일전에 읽어버린 기밀문서를 찾았습니다. 그런데...;

남자B: 뭐라고...; 들어보시려라

남자A: 호오시먼...;

남자B: 그렇다. 단. 실수는 용납되지 않아

남자A: 잘 들어왔다 제이크리나스여



▲대시 안 매다 없이 죽는 제이크

남자A: 진짜에 이랬으면 아무 문제없었을 텐데...;
남자B: 아냐. 선왕시대에는 손을 쓸 수 없는 일이 있어.

군타(라고 생각되는 목소리): 기사직을 박탈당하고 쫓겨난 주제에 복수를 하겠다고 돌아와서 도로 살해당한...이라고 해도 원한이려나!! 겁쟁이가 무슨 착각을 한 거냐? 도망간 건 자기 아냐? 부끄러워해!



▲왜우 비장한 분위기근대 이 불마는 왜 이려고 있는 거지?

제이크리나스: 아버지를 생각해서라도... 나는 왕을 위해서라면 어떤 일이라도 가리지 않았다.

베리나: 그게 움직 못한 일이라더도 말인가?

제이크리나스: 누명을 쓰고 기사직을 박탈당한 뒤 마을에서 추방될 때까지 그렇게 오랜 시간이 걸리지 않았어. ...10년 남아있는 아버지가 걱정됐지. 그런데...;

베리나: 거처를 알아내는 것 따위는 쉬운 일이다. 나는 선택해 온 것이다. 널 배신한 자들을 통해서 나에게

유용: 크렐몬페란의 레이브 슬레이어

나나미(那那美)



묘후신사의 신주에게 걸려진 신주 부부의 양녀. 신주에게는 미나오는 딸이 있었지만 미나오는 예전에 죽었으며 나나미가 미나오 대신 묘후신사의 통치력을 이어받아야 하는 운명에 놓여있다. 하지만 그 자질에는 힘통이 필요하기 때문에 나나미는 거기에서 많은 불안과 슬픔을 느끼고 있었다. 전투에서는 마법을 사용한다. 초반에 열리는 호신도 용선 덕분에 강력한 마법을 구사할 수 있다(대마법 말고). 성우인 아사미 나츠미는 PC 엔진판 동급생의 사쿠라기 료코 등을 연기.

조기미법

- 라이프닝 볼트(ライトニング・ボルト)
- 번 스톱(バーン・ストップ)
- 오디너리 세이프(オードINARY・シユープ)

상: 나나미의 오신도 용선은 정말 강하고 대마법 쓸 수 있음 무척 일면적.
중: 양녀? 무척? 그렇지 않더라도 볼 얻으면 뭐냐
하: 양녀의 개념쇼 그쪽 양 줄거 읽는다.
상: 양녀? 나나미는 딸이 포동 포동해서 귀여워함.

동료 이벤트 - 파이판

신사



▲ 존 관해도 등장하는 나나미의 아버지

외부: 나나미 이제 몸은 괜찮은가?
나나미: 예 아버지 걱정을 끼쳐드려 민망했습니다

외부: 그래 다행이다... 하지만 좀더 쉬는 편 아...
나나미: 아니요 그건 안됩니다 저는 한시라도 볼 묘후신사의 통치력을 전승해야 한다는 사명이 있으니까요

외부: ...
나나미: 그래 이번이말로 반드시 해낼 거예요 아버지 부디 걱정은 하지 마세요

미나오, 날 지켜주세요. 원래는 당신이 계승했어야 할 힘. 갈 곳 없는 날 지금까지 키워주신 당신의 아버님과 어머니를 위해서도 제가 반드시 계승해 보이겠습니다

외모: 나나미는 벌써 가버렸습니까?

외부: 음...

외모: 왜 그게 내버려두셨죠? 계승의 의식이 시작 되면 그 예의 물에 계속해서 있어야 재앙을 막는 것은 아닐텐데요 역시 우리에도 정통 뜻을 잃지 못한 사람이 힘을 계승한다는 것은...

외부: 뜻을 잃었다. 그런 얘기가 없어도 진짜 말처럼 여기고 있었는대...

외모: 예 사실을 따올리게 할 순 없어요 너무 잔혹해요...

등용

계승의 의식이 나와 양친이 전혀 다른 사람이라고 세삼스레 증명하게 된다는 건 알고 있었다. 핏줄이 그렇게 중요한 거야? 그 중요한 걸 잃어버린 사람은 어떻게 해야 하지? 난 질 수 없어. 힘을 이어받아 정말



▲ 감을 버치는 무녀는 나나미가 어님



▲ 정말 무섭게 생겼다

소중할 것이 있다는 걸 증명할 테야
나나미: 저것이 호신도 용선?

신사에 도착한 나나미(9). 그리고 이어지는 화상-동굴

나나미: 뭐! 지금의 빛은?

??? : ...

나나미: 미나오? 미나오인가요?
 (나나미에게 영겨붙는 유령)

나나미: 아...아앗
 (발키리 등장)

발키리: 가련한 미아여. 내게 갈 곳은 없다. 허다 못해 내가 이 손으로...

나나미: 그만 두세요

발키리: 놔줄 순 없어. 놔두면 이 미아는 네게 계속해서 재앙을 일으킬 거야

나나미: 아노, 이걸로 끝입니다



▲ 나나미는 해초부터 죽을 각오로 돌아온 것이었다

발키리: 인간이여. 일부러 잡혀온다는 거냐?

나나미: 사실은 싫어요. 죽고 싶지 않아요. 하지만... 분노도 슬픔도 외로움도 저 자신이 가장 싫다고 생각했는데. 그렇지 않았어요! 이 아이의 기분을 고통스러울 정도로 알았으니까. 어떤 이 방범위에...

발키리: 그렇다면 뒷일을 약속하며

나나미: 뒷일을? ...그렇군요. 당신의 역할이 무엇인지 생각했습니다. 감사합니다

'길은 하나만 있는 게 아니니까, 같이 살아나갑시다.'



▲ 아이를 바라보는 미나오는 무슨 생각을 하고 있을까...

유령: 파이판의 호신도 용선

한 건 일 인쇄도 되지만 그 이유정도는 들려줄 수 있을까

유메루: 별로 숨길생각은 없는데요... 아버지들 만나러 왔어요

유: 아버지들?

유메루: 예

유: 이름은?

유메루: 코우... 코우 리준

유: 코우? 실마 코우장군 말이나?

유메루: 아니요?

유: 코우라는 성은 그리 많지 않아 하지만 아가씨 좋은 말은 아니지만 자라는 형의 자식 같은 건가? 신장에 거슬렸다면 미안한데 하지만... 코우 장군은 말이지... 죽었어... 수년전 까지 외국에서는 커다란 싸움이 계속되었다는 건 알고 있었지? 옥유리를 둘러싸고 일어난 인어족과의 싸움말이야 코우장군은 그 싸움에서 바다에 떨어져 버렸어 도 물 뜬도 없이 물은 모두들 죽었다고 생각했지 그 일정한 장군은 가족적으로 살아난 거야 그 후에 코우장군은 사람이 없는 곳이 생명의 회복을 위해 노력해서 전쟁영웅이 미안한 평화의 사절이 된 거지 그래서 병에 당해낼 수는 없었나봐 장례는 국장으로 치루어졌어 그런 때우 성대했어...

유유키: 그런 유리를 원했던 건 아버지를 만나고 싶어서...? 왜 유메루는 거짓말을 한 거지?

이칭-속수

유유키: 안되겠어 역시 코우라는 성을 가진 사람은 어디에도 없는 것 같아

유메루: 귀찮게 해서 미안해

유유키: 별로 상관없이 내가 가서 하는 거니까

유메루: 이제 찾지 않아도 괜찮아...

유유키: 어 어째서? 아버질 만나고 싶은 거잖아? 포기하지마! 유리도...꼭 있다고 믿어본다고 했잖아...!

유메루: 유리따위 있을 리가 없잖아!

유유키: 예? 왜 그래?

유메루: 유리따윈 없어! 내겐 아버지도 없어!

유유키: 유메루...

유메루: 이제 됐어 날 그냥 내버려 둬...

유유키: 기다려 유메루! 어딘가는 가야!

유유키: 이 내성, 이렇게 말이 많았던가? 실마 바다에서 자살... 이 소리는 대소용들이!

바닷가

유유키: ...유메루?

유메루: 놀랐지? 난 인간이 아니

유유키: 그... 누가...?

유메루: 멀리 물으로 돌아가는 게 좋은 거야 대소용들이가 곧 일어날테니까

유유키: 유메루? ... 아버지를 만나고 싶어서 유리를 검색했던 거지?



▲본 모습으로 돌아간 유메루

유메루: ...

유유키: 난 쇼크받았어 내가 미망지 못하다는 걸 알고 유메루의 힘이 되고 싶어서 도시를 물러갔다...

유메루: 아냐...

유유키: 예?

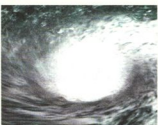
유메루: 분명히 만나고는 싶었어. 하지만 내 소원은 "아버지를 만나고 싶다" 같은 그런게 아니

유유키: 그럼 왜?

유메루: 내 어머니... 얼마 전에 돌아가셨어. 어머니는 왜인의 아이를, 날 낳은 탓에 부족 내에서 괴로운 꼴을 당했지. 그래서 어머니께서 돌아가셨을 때에도 아무도 슬퍼하지 않았어... 난 울 수도 없었어. 울고 싶어도 부족사람들의 냉담한 시선 때문에 울지 못했어. 그렇게 신경을 잃고 살아났는데... ..기를 때 웃을 수 없었어. ...슬플 때 울 수 없었어. 그게 자신이 살아 있다는 것을 부정하는 행동이라는 걸 몰랐었어. 난 비보호였으니까. 그래서 허다못해 아버지께서 물어주길 바랐어. ...유리에겐 말야. "아버지께서 어머니를 싫어하지 않게 해 주세요" 라고... 근데 아버지와 어머니란 형제 있디나 너무해...

유유키: ...유메루, 안돼!

유메루: ...안녕. 여러 가지 거짓말해서 미안해



▲대소용들이, 그리고 거기로 튀어드는 유메루

소용들이가 일어난 후 조금 전의 회상

유메루: ...난 울 수도 없었어. 울고 싶어도 그 부족사람들의 냉담한 시선 때문에 울지 못했어. 그렇게 신경을 잃고 살아났는데... ..난 비보호였으니까...

회상 끝

유유키: 나도 똑같이 비보호였어 왜 말리지 못했어...이... 이것은!

젊은이의 손바닥에는 조그만 연두색의 보석이 있었다. 서로의 마음이 교차했을 때, 마음과 마음이 맞닿았을 때, 그 진절은 되살아난 것이 틀림없었다. 옥유리의 진심이...

『유유키는 만일 유리를 찾으면 무슨 소원 빌게야? ...멋진 배? ...아니! 헤어지고 싶지 않아. 내가 이루고 싶은 것은 유메루를 무사히...? 그래. 하지만... 유메루가 진정으로 원한 것은 뭐였지?』

유유키: 유리야! 내 소원을 들어줘! ...유메루가 양친과 만나게 해 줘!

(바다로 가라앉는 유메루)



▲전망하지 못한 아름다운 소원. 그리고 그것을 이루어 바네리

발키리: 그녀를 생각하기 때문에 그녀의 죽음을 원하는 소원은 없었다. 이 소나가 빌하러에 갈 수 있을지 아뢰지는 모르지만 잠시 함께 지내도록 하자

바닷가

바다가 조용해진 것은 아니다. 유메루가 돌아오지도 않았다. 그래도... 소원은 언젠가 지나 바다를 바라보고 있었다. 소원은 이루 어졌다. 하지만 그것을 알려주는 것은 아무 것도 없었다.

잠시 회상

유유키: 난 유리 있다고 생각해

유메루: 고마워 나도 믿어볼래

유유키: 응. 그렇지 역시 믿지 않으면 시작도 안 되지

그래... 유유키는 지금이야말로 모든 것을 믿어보고 싶었다. 그녀는 틀림없이 양친과 행복한 시간을 보내고 있을 것이라고.

유용: 피아니에 있는 구슬유리의 조각



물오르면
산하는 능력을 지닌
여전사, 카엘, 레미아, 세리
아, 그레이와 함께 광활로운
한대를 보냈던 시절도 있었
지만 지금은 모두와 헤어져
독자적으로 레미아를 죽인
그레이를 쫓고 있다. 겨우
그레이가 있는 장소를 알아
내지만 용주육을 노리
는 가노사에게 잡혀 어이
없는 최후를 맞이하고 만다. 전투에서는 활
을 사용한다. 성우는 오리카사 아이, 링 킨
담의 카도리 라마라 워너, 사쿠라 대전의 아
야메, 베리어를 지오의 루보다 등 등의 역을
맡았다.

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	라운드 킥(ラウンドキック)	2
통상기	소닉 엷지(ソニック)	1
통상기	스피닝 엷지 (スピニングエッジ)	3
반격기	라운드 킥(ラウンドキック)	
결정기	드래곤 드레드 (ドラゴンドレド)	1

紳士 양생 드래곤 드레드는 시합을 너무 좋아하여, 스
파링 엷지 외에 기술도 중요하고.
파링 엷지는...ohkai nochi yango로 만드는 거예요.
紳士 양생 무슨 소리야 나는 모험만 하고 구...구
는 막구.
파링: 엷지는... 구가 아니 라 스피어를 고걸 걸지.

에이미(エイミ)

동료 이벤트 -미르노아



▲-SM

에이미: 모두를 미연에 나는 살아남지 못할 것 같
아... .. 귀찮군... 아무리 물어봐도 대답할 생
각은 눈앞만지도 없어... ..누구나 내눈은
발키리: 나는 혼을 신성하는 자
에이미: ..헛 이벤트 사신의 동종이나 꺼져! 유
감이지만 난 죽지 않아!
발키리: 땅군 전까지 약한 소리하던 사람의 대사
라고는 생각되지 않는데 뭐, 상관없지

얼마후



▲가노사는 에이미의 능력을 보고 용주육을 알고 있
을 거라 생각한다
벤사: 가노사님의 종속의 주율이 효과가 없을 줄은
가노사: 흠의 활동은 주술에 강한 내성이 있다고
들은 적이 있다. 하지만 이 정도일 줄은 몰아
에이미: 용주육이와... ..그만 건 민간전술에도 있

를 수도 없는 허풍이야!

가노사: 난 그걸 확인해 본 일은 있나? 진실의 탐
구라고 하는 것도 이해하기 어려운 과학의 한나타
고는 생각하지 않는가?

다시 얼마후



▲J 자식이란?

에이미: 난 죽을 수 없어... ..겨우 그 자식이 있는
곳을 알아내는 데...

다시 얼마후

벤사: 음식도 안 먹습니다. 어떤 한계인가요
가노사: 행안쯤 해두고 실패하는게 어떨까?
에이미: ...X
가노사: ...대신물 녀석을 얼마든지 있다!
에이미: 알았의 수고스럽지만...사람의 힘이 전력
이 된다면 신이 직접 손을 쓰면 되잖아? 왜 그런
게 하지 않는 거냐?
발키리: 원으로 육체를 쥐을 수는 있지만 마음을 뺏는
건 불가능하다. 적어도 우리는 그럴 알고 있지
에이미: 과연 인간을 존중한다는 거군. 약속은 지
켜주는 거잖아?
발키리: 그 용건을 내 동료에게 전하는 일 정도는
쉬운 일이다.
발키리: 가노사라고 했나. 신을 모독하는 사악한
사상의 소유자 같은 기억해 두겠다

준(詢)

태국에 살고 있는 유랑 무사, 이동중인
아이치는 정황이 낯설었다. 자신의 이동성이
어느 날 눈에 번져 그 약을 구하기 위해 호
적 여장을 떠나 버렸다. 도둑에게 잡혀 있어
다니는 소문을 듣고 도둑에게서 도둑, 도둑에
를 이겨내는 최후의 갈승 노비를 구하려는
목적과 자신은... ..물거는 유랑지만 자신은
시고에 빠진 동생의 마음을 헤아리지 못한
인타격을 청한다. 전투에서는 검, 도를 사
용한다. 성우는 밧은 호호나카 가사이는 열
마 전에 본지에서 라임업이 나간 트라아키의

맛수려를 맡기도 했다.

기술 구분	이름	HIT 수
통상기	삼광검(三光劍)	2
통상기	고영검(高影劍)	1
통상기	쌍연검(雙連劍)	2
반격기	삼광검(三光劍)	2
결정기	천광단(千光刀)	15

파링: 유랑가... ..정광 영은 엷지지만 고영검이 너무도
파링이 나온 탓에 안일요.
紳士 양생: 나는 초반에 그를 너무 귀여워한 내지 신

개로 보나우베아.
파링: 엷지? 나는 고영검에 있는 도(刀) 사용 자만 보나
어디 본데... ..초진 엷지지만
紳士 양생: 초반에 생각해 둘런 때였어 약간 '재미도
없어 오르지 않을 거야'..

동료 이벤트 -파이리안

신사
신수: 해일 일심시(서문) 그런 몸으로 대해 무인
을... ..
아이: 예, 오빠생각... ..오빠는 제 눈을 고칠 마음

리셀리아(リセリア)



자신의 힘을 두려워 하여 스스로를 봉인한 마녀...라고는 하지만 어차피 동료가 되면 레벨은 1이요, 능력은 다른 마법사 캐릭터와 별다를 것이 없는 웨이크 캐릭터(엔티나와 리저드도 마찬가지지만, 이외에 별 특징은 없다... 단지 성우인 아노우에 키쿠코가 초특급 성우라는 점을 빼면.

초기마법

크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
이그나트 자비린(イグナト・ジャベリン)
마이트 레인포스(マイト・レインフォース)
가드 레인포스(ガード・レインフォース)
역속 피지(エヴェータ・フェナ)

紳士 영웅 비탄성우인만큼 통장어쩔 제비(비)

防塵: 애지 말아도 우아하 는 조연도 딱기 중 하나요.
紳士 영웅: 자를 을 보며 이젠 완전 엑스트라인데
防塵: 무슨 말할 1방일 클레이드를 보며 대사가 1분도 안되요.

리셀리아: 당신은...흔의 인도자 아닌 발키리아시군요?

발키리: 예 우리의 주인 오딘은 당신의 힘을 요구하고 있습니다. 함께 하시죠

리셀리아: 저는 제 자신의 제어할 수 없는 힘에 절망하여 목숨을 끊고 혼을 봉인했습니다. 전 제가 세상에 존재해서는 안 된다고 판단했습니다. 그리고 전 긴 시간 동안 절망하여 줄 사람을 기다렸어요. 발키리아님, 당신은 그럴 할 수 있습니까? 제 슬픔과 고통을 없애줄 수 있습니까?



▲아키는 자신의 눈보다 오빠가 우시마길 비했지만

찾아 아빤을..

신주: 그렇습니까

마음사람1: 도깨비?

마음사람2: 또 도깨비가 나타났대

무사: 좋다 내가 퇴치해 주지

도깨비가사는 통굴



▲잠시 등장한 엑스트라인 좌우

도깨비: 그 양쪽눈은 이전 필요 없었지

무사: 히, 히익!!

신사

신주: 이전에 당신과 닮은 얼굴의 젊은이가 방문한 적이 있었습니까

아이: 싫어 오빠! --저하고 오빠는 쌍둥이예요

신주: 역시 그렇습니까. 이 무리는 당신에게 주

라고 제게 말긴

것입니다.

아이: 어서서

여기!

신주: 글썽요

하나 당신이 어

기 줄걸 알고있던 것

같습니다. 쌍둥이란 신기하

군요

도깨비가

사는 통굴

도깨비: 네 마음은

이 마경으로 될 비추는가

발키리: 마음 내겐 그런 게 없어

(준으로 변하는 도깨비)

과거와상

도깨비: 자신이 죽고 동생이 살아남는 것과 동생이 죽을 때까지 내가 옆에 있어주는 것 그 중에 어느 것이 동생에게 있어 행복이라 생각하느냐?

준: 난 죽지 않아! 동생도 죽게 내버려둘 수 없어!

도깨비: 이 세상에 1001 10000이 되는 것 같은 이 아기는 존재하지 않아. 목숨을 얻는 만큼 목숨을 잃는 것이다.

준: ...

도깨비: 이 흔적과 네 목숨을 교환하겠다.

준: 난 죽지 않는다고 분명히 말했다. 예시원초 그

런 거대한 웅활 마음을 잃어

도깨비: 뭐라고?

준: 힘으로라도 했겠다고 하는 것이다

도깨비: ...

(도깨비를 물리친 준)

준: 괴물주체제 인간과 거래를 하려고?

도깨비: 쿡쿡! 무엇보다 피를 숭배하고 그럴 위해



서는 피를 보는 것도 두려워하지 않는다. ...가장 인간적인 그것이야말로 우리를 도깨비의 마음 너도 똑같은 놀이!

▲괴로웠다. 도깨비로 변하는 준

도깨비: 나는 살아남는다. 육체따위 그곳에 지나지 않아

준: 르 도깨비는...?

발키리: 여기에 도깨비처럼 있어 난 자신의 마음과 상대하고 있던 것에 지나지 않았다.

준: 그 도깨비가 내 마음이라고?

발키리: 진실은 사람은 현혹시킨다. 자신의 마음과 대립하는 것은 마경화와 다를 게 없어. 인간이여, 네 기분은 알겠다. 하지만 비뚤어진 마음으로 대체 될 이유까지는 가나 원래 쌍둥이는 혼을 공유하고

있는 것 서로에게 영향을 주지 않을 수가 없는 존재다. 정말로 알았던 것은 동생의 눈인가, 아니면 내 마음인가!!

준: 네 마음! 내가 동생!

신사

아이: 아마 오빠가 고쳐준 거예요. 하지만 제 소원 은:..

신주: 왜 갑자기 그런 생각이?

아이: 모르겠습니다. 하지만 그런 기분이 들었어요

배드릭(バドリック)

극히 이기적인 가치관을 지니고 있는 도둑. 도둑이라고는 하지만 각종 악행을 문예일이 커먼의 해내는 세상에서 말하는 인간 말종이다. 고고한 한 마리 늑대가 좋다고 자기 임의로는 말하지만 사실 그러한 배양 따위는 가지고 있지 않다. 죽어서 저옥으로 갈 몸이 없지만 단 한번 이루어 냈던 선행으로 인하여 딸키리에게 신대되는 인물. 전투에서는 활을 사용. 호시노 미츠아키라는 성우가 역할 연기를 맡음.



배드릭: // 거기까지 쿠-아-!
암살자: 당신은 너무 많이 해먹었어
배드릭: 재 쟁장!

와상-배드릭의 집



▲꽃에 대한 이야기 배우는 지나 에지메
자나: 이봐! 언제까지 잘 거야. 일은 어땠어?
배드릭: 일? 내가 뭘 하는지 모를지 않았어? 이런

시간에--해무지마
자나: 무슨 일이야! 가끔은 태만을 보지 않으면 뭘 어쩌려!! 그리고 청소도 해야되니까!!

배드릭: 아야, 일 있어, 일 있어! 이라고 있으면 전 쫓겨온다는 건 정말 싫어

자나: 무슨 헛소리야. 너 거기 집 회관에 심은 꽃 본 적 있어?

배드릭: 꽃? 여기 잠시쓰거려도 없는 거 말이야! 그 래 전투터 쫓겨갔는데 대체 언제 이 꽃 피는 거야. 피는 취하는 것도 본적이 없어

자나: 이런 선인장의 일종이지
배드릭: 헛? 선인장?

자나: 달밤 저녘에 딱 한번. 몇 시간동안만 꽃을 피우는 거야
배드릭: ...

자나: 암하니 지고있을 놓쳐버려 하지만 그대선 꽃이 필 때 소원을 빌면 이루어진대

배드릭: 과연... 그래서 이런 풀대라는 걸 키우고 있나

자나: 재미있잖아!!
배드릭: 그렇게 돈을 갖고 싶은 거냐?

자나: 바보구먼! 모두 전쟁이 끝나니까 벼는 거지
자나: "자랑 좋은 농들이군"

배드릭: 뭐. 난 다시 자야지
자나: ...정말

와상-도둑 길드
배드릭: 빨리 돈에는 잃은 없냐?

중개인 여성: 여기가 어딘지 알지?
배드릭: 아 알았어. 알았어. 중개료를 내라는 거지? 여기는 천하의 비르노아 도둑 길드야. 누구도 거역하지 않아

중개인 여성: 그림 이야기가 빠르군 내일 또 봐

배드릭: 음 그림 다시 오겠어

와상-도둑 길드



▲맛있게 밥을 잡아보았지만...

배드릭: 레! 송사리들이 몰려오는군 내들들에게 낼 돈 같은 건 없어 남자의 로망이란 한 마리 늑대처럼 혼자서 하는 거지!

와상-거리

"이런 저 재미있어... 재미없다구!"

집 앞



▲만신장이 된 배드릭

배드릭: ...포기해. 나--? 이렇게 될 줄 알았으면 빨리 나왔으면 좋았을 걸... 죽기 싫어. 죽기 싫어... 이따... 누가 좀 살려줘... 아무야--죽! 생

각해보던 지금까지 좋았던 때는 한번도 없었어... 죽기 싫어. 이따... 살려줘... 누구냐! 날 부르는 건... 뭐지?

배드릭: 난 살아있는 건가? 내가-- 죽었어! 당신 살아. 살아 그거야! 정말이야. 아!! 그지! 날 그거지! 할랄라에 데러가는 거지! 이호!

발키리: --아냐

배드릭: 헛! 너 딸키리잖아. 죽으면 신에게 간다는 건 진짜잖아?

발키리: 확실하... 하지만--착각하지마. 네가 지금 까지 어떤 일을 했나 생각해보도록 해. 아무나 선택할 정도로 내 선짓은 무르지 않아

배드릭: 그. 그. 그러면. 나. 나. 난 어떻게 되는 거야? 어떻게 해줄 거야? 이봐!

발키리: 네놈을 초대한 것은 주신 오딘이 아냐. 영계의 여왕. 삶의 고통 속에서 영만이 행복. 도는 게 좋을 것이야!

기술 구분	역물	HIT 수
통상기	플레이 샷(フレイショット)	1
통상기	피프스 웨이(フィフスウェイ)	5 내외
통상기	푸나릭 숲(フナリックシュート)	7 내외
반격기	플레이 샷(フレイショット)	1
결정기	스피어 다사이드(スピアアサイド)	1

장비: 기본 기로만 따지면 명주시 오와 일대 히트 수에서는 1, 2위할 다름은 없어.

紳士 양상: 톱, 프키 활을 따지면 제로 드와 일대 1, 2위할 다름은 없어기도 하지.

장비: 히사시.이 게임에서 프키만 본적이거지. 연을이 영와 나비오(자갈 무리 플레이).

紳士 양상: 그래 이 내세는 영와 나비오로도 가능한데...

중요 이벤트-비르노아

비르노아거리



▲무언가를 훑고 있는 배드릭

배드릭: 이 내가 실수...? 큰일났구먼. 빌이여! 대해 누구야?

... 혼들리고 있고요. 배드릭씨



▲ 발키리이다

베드릭: 기 기 기다레!! 잠깐 기다레!! 나도 지옥행을 거부할 권리 정도는 있어야 되잖아! 죽기 싫어! 아니 나는 죽은 거지 잘 모르겠어!! 어쨌든 기억해줄게 나도 나쁜 일만 해 온 게 아니니까... 아이다

발키리: 이야기해봐... 나도 사신은 아니 뿔까 하 나라도 구명받을 만한 일은 했어?

베드릭: 마, 많이 틀려잖아! 글썽... 흠뻑... 아니 노인들

발키리: 노인들?

베드릭: 속아서 죽었다

발키리: 그런 지옥에 가기 위한 권리였지

베드릭: 틀려, 틀려!! 이게 아냐!! 으음... 그람... 유괴 도둑미!! ...나라의 스피어!! ...장물의 뒷거래... 여자를 인신매매하거든!

발키리: ...질라는 놀이구나

베드릭: 아니, 그...

발키리: 인간이여, 슬슬 헤어질 시간이다..

베드릭: 잠깐 기다려!

발키리: ...시간을 낭비하지 마라



▲ 지나의 말이 떠오른다. 그리고 꽃이 핀다.

베드릭: 하아... 있어 있었어 아이!!

와상

"그건 아마 3, 4년 전이었던. 확실히 기억 나긴 않지만 아마 그랬을 거야. 난 그때 비르 노아에서 일을 했어. 아니, 지레짐작하지만, 일이라고 그렇게 심한 것도 아냐. 그거야. 호위, 그래, 호위를 했어. 누구냐고? 아이, 그건 노, 노예상인이었어. 그러니까 눈썹 좀리지 말라나고!! 그러니까 어쨌든 들어봐. 뭐 기억 내내는 것도 광괴한 말이지만 말야... 그거야. 거달날 마을은 얼마든지 있는 건데 말야. 식료를 줄이기 위해 자기 딸을 파는 것도 다 반사야. 비르노아의 특이 복부는. 그런데 상인의 호위를 받았을 때 7살 정도 되는 애가 있었어. 어디에도 있는 애였는데, 예... 이름은

있었어. 어쨌든 뭐가 상황을 잘 모르는 것 같아서, 왜인지 나한테 둘러 붙는 거야... 창피하구먼. 대충 이야기는 알았지? 이제 됐지? 됐으니까 말해보려고? 대체 이 노예상인이란 놈이 굉장히 막중나는 명칭이러서, 말하는 거만도 못 알아먹어. 덤으로 차음이야기하는 달리 굉장히 위험한 지름길로 간다고 해서 말야. 말하자면, 난 그 일을 쟁개진 거야. 물론 돈을 못 받아. 하지만 그 대신 그 애를 슬쩍 빼냈지. 출발 직전에. 그 애는 변함없이 상황을 잘 모르는 것 같아는. 오빠는? 이라고 묻는 거야. 끝까지 좋지. 뭐, 난 그 노예상인을 온전히 할 정도로 애를 빼낸 건데, 귀찮아져서 말이지. 교회에 몰래놓고 왔지. 내 집이다라고 하니가 믿더라고. 그 애, 멋진 입자가가서 있는데 말야아, 일래? 기다려봐, 흑시 그 아이가 불쌍해 보여서 고아원까지 데려갔다고 한 걸도 좀정지인가? ...박박가? 난."

와상 풀

베드릭: 아, 안돼!?

"어들을 걸어온 남자가 만난 한 딸기 꽃, 인가..."

발키리: 내이 먹을 만큼 먹은 남자가 눈물을 보이면 어떡하냐 뭐냐 안 가는 건가?

베드릭: 예? 기, 가지! 가고 말고!

유용: 카미르 마을의 손수만든 머리띠

멜티나 (マルチーナ)

레지트 바레스와 밤베를 이룰 정도의 재능을 지닌 천재 마도사. 지식의 습득에 밖에 흥미를 보이지 않으며 감성적인 기질이 다분하다. 현실에 대해 비탄어린 시각을 지니고 있으며 언제나 꿈을 쫓는 소니다을 모습도 있지만 트라이드가 높고 자기 중심적인 면 또한 강하다. 레도는 언제나 도도하며 다분한 태도를 띄우는 천·희 없는 여성. 마도사이니 만큼 마법을 사용한다. 목소리를 날은 이야기자 마리아는 미츠메테 나이트의 노예를 필두로 주로 게임 관련 여성 캐릭터의 목소리를 연기.

초기마법

- 다크 세이버(ダーク・セイヴァー)
- 크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
- 이그니트 차베린(イグニート・ジャベリン)
- 오디리의 세이브(オーディナリィ・シユェブ)
- 리투스 가이드(レヂュース・ガイド)

특수 능력: 멜티나 내의 스토리는 너무나 가벼워, 그 정도 프로그래머가 무슨 용서한다.
방호: 7개 대마... 자식애와 할일
 눈썹을 바라는 여성들의 이야기
7개 대마...
특수 능력: 죽을 양의 지시 손 소용없는 거야.
방호: 그걸로라도 휘어잡는 양을 추구할 걸지도 모를게. 그대는



멜티나: 농담이야 그런데 무슨 일이지?
화왕생: 아... 흠 로렌타님이 돌아갔습니다...
멜티나: 아, 그래 "그 자식이? 뭐, 죽이고 싶은 기분도 모르는 것은 아니지만..."

▲ 멜티나의 방-연구실?



▲ 멜티나는 로렌타의 죽음을 기뻐하고 있다

통로 이벤트-프린스부르크

마법학교
화왕생: 멜티나님! 이런 늦은 시간까지 대해 뭐 하고 계셨습니까?
멜티나: 별은 몇시간 사랑을 하고 꼭 필적한 기분에 찾아왔었어
화왕생: 예?



▲우에 엘티나의 죽음을 조래하는 유체 이탈 장치

엘티나: 정말 죽으니까 상쾌해~!! 저 정말 THANK YOU!! 레자드~! 그리고 보니 오늘도 좋네~.

레자드의 힘-뿔로



▲레자드의 힘에 음미를 갖는 엘티나

엘티나: 힘 전체에서 마력이~, 백엔에 특별한 문자가 새겨져 있네. 그치만 이거~론 문자? 거짓말~일 어버린 4번짜와 14번짜. 그리고 22번짜 문자까지 있어!! 어떻게 된 거지? 하지만 해석되어 있네. 이런 거대한 힘의 존재원을 움직여서 숨기다니. 그 자식 대개 어느 정도의 힘을 가지고 있는 거지

레자드의 힘-사치

엘티나: 이런 아무튼 곳~; 어차피 음침한 짓을 하고 있었지만. 아직 시간은 있지? ~이건 레자드의!! 그런데 변함없이 더러운 글씨체~! 오리지널 라디 넘치는 마법연어인가?

레자드의 힘-호른크루스인조 생명체 보란소.

엘티나: 인조생명체? 틀림없어!! 이런 호른크루스!! 그치만 그 자식, 소내취함이었나? 이런 거나 만들고 그리고 보니 세세한 부분까지 잘 만들었네. 정말!! 변태같으리구!! 이런 걸 어차니 내게 보이고~! 이런 걸 보여주고 싶었어 유체이탈해서 여기까지 온 게 아니지!! 하지만~! 그래!
“히, 레부실현을 재요르노는 일만야~네.”

엘티나의 방-질문?

엘티나: 레자드, 너 언제부터 훔쳐보는 취미가 있었지?

레자드: 죄송해요. 그럴 작정은 아니었습니다만

엘티나: 오랜만에네. 친한 아예? 그런 형, 어떻게 손에 넣었어?



▲용 빛과~

레자드: 우신은 주술에 대한 질문. ~입니다, 변하지 않았군요

엘티나: 레자드~; 내가 생지?

레자드: 잘 알았나? ~~~알겠습니다. 대답하죠.

엘티나: 변하지 않았다고 아까 그랬지? 놀림 받는 거 좋아하!

레자드: 전자의 둘입니다. 그걸 손에 넣었어.

엘티나: 정말?

레자드: 그렇지만 이것은 예를 들자면 이런 물건이죠. “100억 짜리 무제한의 사냥”같은~; 일수해 지마자 모든 자식이 자신의 것이 되는 편리한 물건이 아니에요.

엘티나: ~;

레자드: 그런데~; 부탁이 있습니다만.

엘티나: 나한테?

레자드: 잘 당신의 내 호른크루스를 가지고 갔죠? 그걸 돌려주셨으면 하는데요. 아, 물론 거짓말은 할하지 않습니다. 필요하다면 평가 교환 조건을 걸어도 상관없어요.

엘티나: 좋았어. 당신이 그런 편애해미가 있을 줄은

레자드: 뭐라해도 좋습니다. 내게 있어서 필요한 것이니까요.

엘티나: 뭐 좋아. ~~~미리 말해둘게. 내가 원하는 건 비드레스트에 관한 정보야.

엘티나의 방-연구실?)



▲엘티나는 지식의 습득이 최대의 관심사

레자드: 무지개 다리 비드레스트 알아군요?

엘티나: 그게 인간계와 신계를 잇는 유일한 절점. 난 옛날에 오다이 마력을 얻은 왕소라 전배자는 유드라실의 정상에 가보고 싶어.

레자드: 당신의 욕망을 채울 수 있는 것은 지식을

얻는 것 뿐~입니다. 역시 잘 알군요.

엘티나: 너하고 별로 다를 거 없어. 그렇게 생각하면 로리폰이 아닌 것만으로도 내가 좀 낫잖아! ~~~원심파워 재미있어. 꿈을 계속 꿀 수 있다면 난 계속 자는 쪽을 고르겠어
(호른크루스 앞에서)



▲감성적인 여자



▲박경민 남지

엘티나: 이 호른크루스는 단지 잠들어 있을 뿐. 이 아이는 어떤 꿈을 꾸고 있을게.

레자드: 글썽~.

엘티나: 이 아이, 귀여워. 크면 꼭 굉장한 미인이 될 거야.

레자드: ~; 무지개 다리는 유드라실 숲에 있지는 소문입니다.

엘티나: 그 엘프가 시는!

레자드: 그렇습니다.

엘티나: 그럼 안되잖아!!

레자드: 예. 보통은

엘티나: 기본 잠치네. 대해 저 엘프란 거 뭐야? 숲에서 한 걸음도 나오려고 하지도 않아. 타인과 관련된 것도 싫어해. 언어처럼 좋은 소리. 비보 둘!

레자드: 없어진다면 곤란합니다.

엘티나: 해! 어째서?

레자드: 엘프가 대해 잘 하고 있는 지는 잘 알고 있지요?

엘티나: 대수(대형 유드라실)를 지키고 있지. 세계를 지탱하는 대수가 죽으면 세계도 멸망할 테니까~.

레자드: 그게 보통인간들은 그걸 모르죠.

엘티나: 신학 죽음정도는 기본이지.

레자드: 이. 둘 읽어보세요. 전 호른크루스를 만들

기 위한 연구과정에서 재밌는 걸 없었습니다

엘티나: 재밌는 일?

레지드: 엘프는 신이 인간계에 머물기 위해 필요로 하는 육체 즉 신의 그릇인 겁니다

엘티나: ...그게?

레지드: 즉 엘프는 신이라는 겁니다. 그리고 엘프와 인간 사이에는 자선이 태어나는 것도 실증되어 왔습니다.

엘티나: 거짓말

레지드: 정말입니다. 실은 오딘이 허프엘프입니다

엘티나: 그런 증거가 어디에?

레지드: 그럼 오딘이 신들의 왕이 된 때의 이야기는 알고 있지요?

엘티나: 인류 창세신화 말야?

레지드: 뭐, 그렇습니다. 전쟁 끝에 오딘은 왕이 되었다. 하지만 세계는 멸망해서 아무 것도 남지 않았다. 그래서 그는 제 2의 인류를 세계에 창조했다. 이리하여 그는 만물의 아버지가 되었다.

엘티나: 잠오는 이야기?

레지드: ...오딘은 원래 힘이 약한 신이었다. 그런 그가 아홉의 신의 왕이 되었는가. 별은 의문이 가지 않습니까?

엘티나: 뭐. 알겠고 보니 조금은



▲오딘과 자신의 목적에 대해서 설명하는 레지드

레지드: 인간은 불완전한 존재입니다. 가무로 신은 그 존재 자체가 완전체. 즉 신은 성장을 할 수가 없습니다. 그렇지만...

엘티나: 오딘은 달랐다. 허프엘프니까

레지드: 그렇습니다. 인간의 혼혈족인데다가 그는 인간과 마찬가지로 성장한다는 점을 지니고 있었습니까. 그래서 최종적으로 모든 존재를 능가해서 왕의 자리를 얻을 수 있었던 것입니다. 이제부터가 중요하지만... 신은 엘프라는 그릇을 이용해서 자신의 존재를 인간계에 남기려고 했습니다. 대수를 지키기 위해서

엘티나: 했던 말, 다시 안해도 되는데

레지드: ...즉, 그것은 신과 인간의 혼을 능가하는 존재라는 것을 증명하고 동시에 인간의 혼이 역으로 엘프라고 하는 그릇에 들어가는 것이 가능하다는 것이 됩니다.

엘티나: 다른 사람에게 물어 한다는 거?

레지드: 호른크루스가 필요 이루어져 있는지 알고 있습니까?

엘티나: 엘프와 인간이 반반씩

레지드: 그렇습니다. 호른크루스와 허프엘프는 본질적으로 같고 만약 자신의 혼이 호른크루스의 육체에 살 수 있다면... 저는 신이 될지도 모르는데, 이제 전부입니다. 우리해서 호른크루스를 가지고 돌아가자고 하는 생각이 없습니다. 보관할 장소도 없고 나중에 다시 오도록 하죠.

프란스부르크-거리

엘티나: 원래의 육체로 갈 수 없다면 일시적으로라도 영계에 이탈하면 되는 거야. 공간을 초월하는 것이 이 신체의 이점이지

레지드: 별. 들림니까? 내 바램은 신이 되는 것이 외에 또 하나 있습니다. 신을 호른크루스에 가두어

그 강력한 힘을 봉인하는 주술이 완성되면 신과 싸우는 것도 가능해진다. 사랑하는 여신을 자신의 것으로 할 수 있다. 꿈만 같죠?

엘티나: 레지드!

엘티나의 방-연구실(?)



▲장치를 업리는 레지드

레지드: 별. 당신은 자고 있으면 돼요. 나와는 다른 장소에서 꿈을 꾸고 있으면 되는 거예요! 허든 싫이든 관계없이. 그걸로 만족하죠? 당신의 존재는 내게 있어서 조금은 위험해요.

발키리: 나의 값이 값 생각은 없나?

엘티나: 아하하하! 내가? 당신과?

발키리: 그래 우리에게 협력하면 비프레스트도 유그르다실의 연구도 가능하게 되겠지

엘티나: 흥. 좋아. 난 당신에 붙겠어. 아차! 그거 뒤에 깊이 있었어?

발키리: 잘 아는군

엘티나: 미끼로 꼬시려나. 그런 술대없는 짓은 안 해도 돼. 뭐. 그 녀석 옆에 유령으로 나타나는 것도 어중이처

유용. 프란스부르크의 인피니티 로드

로렌타(ロレンタ)

매직 피지(メジャー・フェイ)

장소: 레지드와 의상영... 죄도 없는 영인이라 어떤 사람 올일만 한 것이 아닐지...

신수 입장: 목소리는 다른데 이름이 뭐지. 만일 신이 생지 안 스타트하면...

장소: 하지 만일 왜 피지? 기본으로 알다는 걸. 어떤 올일만 없어요.

신수 입장: 아. 피지? 가 아니 만일 왜 피지? 알려 주지? 알려 주지? 그대 올일만 한 사람...-

동료 이벤트-프란스부르크

엘프? 시는 습

베리온: 레지드님. 괜찮겠습니까? 추격대의 수가

너무 많습니다

레지드: 허풍대지 마라. 베리온. 난 이대로 먼저 가라. 절대로 어저를 뺏기지 마

베리온: 옴!

레지드: 나는 유구의 시간 속에 몸을 맡긴 자. 그대는 내 이름을 알아주는 것이 좋을 것이다. 오라



▲몬스터를 소환해댄(주운 장 같다)

초기미법

- 파이어 랜스(ファイア・ランス)
- 크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)
- 리무스 가드(レヂュース・ガード)
- 클리어 프라루스(クリア・ツラムス)

는 자는 자신이 명명한 자라는 것을 알고 있다! 그리고 새겨라!! 내 이름은 레지드 바레스!! 그 이름은 명왕의 낙인으로 변하여 그대에게 재가를 내릴 것이다. 혼의 구원을 사할 것을 원한다면 레지드 너로서 나타나라!

레지드: 나무인형이 인간을 슬욕하다니 이 무슨 일인가. 미친 경극은 끝이다.

엘프: 기다라!

레지드의 힘-자이

베리온: 레지드님의 명이다.

내가 네 감시를 한다.?

엘프: (시술을 풀어, 그레, 그레, 그레..)

베리온: 가악!!

엘프: (축... 이빨 리가~)

레지드: 시간이 맞았군.

겨우 눈치챈다. 그레, 이

남자는 호른크루스(인조

생명체)야.

엘프: 호른크루스..

레지드: 정말 재미있

는 장난을 해주는군..

참(매혹의 주된 인자. 하지만 호른크루스는 인간과

는 정신구조가 근본부터 틀리니까 폭주할 수도 있

지 우후. 안됐구나. 그런 그로고, 즉각적 문란하

게 슬금달라질 바랄까?

엘프: 우, 무슨..

레지드: 간헐적 인간에 말을 하다니. 뭐, 상인 같

지 하나 그렇다고 해도 인간이 엘프여자를 상대로

한다는 건 나무인형을 상대로 정교하는 것과 똑같

으니까. 그런가 이 경우는 녀석(베리온)은 호른크

루스니까 나무인형은 나무인형이라 막 좋았다. 아

하하하!

엘프: 자옥이나 떨어져 버려!

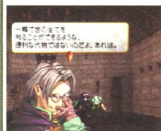
레지드: 훗, 나무인형이라고 불리는 것이 불인인

가? 그럴 이렇게 불러주지. 신의 그릇이라고 말해

엘프: !!!

레지드: 놀란 것 같은데 그럼 들어버라. 난 현재의

몸을 손에 넣은 거야. 그 정도는 알고 있는게 당연



▲그의 대사는 18공에 해당한다



하겠지?

엘프: 현자의 돌..

레지드: 하지만 돌에 담겨진 지식을 푸는 건

간단한 일이 아니라 일순간에 세상의 모든

것을 알 수 있는 편리한 불려가 아니. 그

건

엘프: 어쨌서 네 같은 악마가!!

레지드: 나무 인형아.. 인간인 척하고 나를

거리는 건 그만 뒤!

엘프: 꼭..

레지드: 돌은 내게 비난을 달아서

처음 이렇게 가르쳐 주었다. 모

든 것을 모든 것이라고 표시하

는 것은 거짓 이외에는 있을 수

없다. 라고 하지만 그래도 돌

을 구한 건 허탈이 아니었어.

나는 이제부터 그곳이 되는

거다. 내 마음을 채우기 위

해! ...영도를 축대로

하면 반드시 이상의

그릇을 만들 수 있

아..

이법인교

학생: 학생님 생

신 축하드립니다.

로렌타: 고마워 이렇게 축하해줘서 영광이 커보

이네요. 그런데 어깨부터 땀나와. 모습이 보이지

않는데..

학생: 호호..

프렌스부르크 길가

로렌타: 그 이! 아직 안지고 있을까?

집앞

로렌타: 겨우 다 왔네. 벌써 지러라!! (고양이를 보

고 있어서 해마다 왔다!)

고양이! 오늘은 친애하는 스승님의 생신이었군요.

원한 직접 만나고 싶다고 생각했습니다. 인사는

고양이에게 맡겼기 때문에 혼자서 오시기를 바랍

니다. 남편과 떨어져 기다리고 있었습니. 레지드

바레스.

로렌타: 레지드.. 그 예가!

레지드의 힘-육상

레지드: 오랫만이군요 스승님!

로렌타: 나는 내가 직접 가르친 제자 중에서 가장

머리가 좋은 아이였어. 그런데 어째서 이렇게 변

해버린 거지?! 남편을 납치해서 얻고 싶은 건 뭐

지? 내세계의 복수!! 그렇다면 남편은 관계없어!

남편을 놓아줘!

레지드: 복수? 당신이 저를 학원에서 수행한 걸 그

렇게 원망하고 있다고 생각하십니까?

로렌타: 아무나 그럴 왜!

레지드: 젊은 연인들도 생각했습니. 그걸로

는 쌓아온 것이 부족해요. 그리고 노부부들은

여차피 미래가 없죠. 하지만 당신들은 정말 오

랫동안 사랑하며 살아왔지요? 그리고 이제부터

도..

로렌타: 뭘 무슨 말을 하는 거야?

레지드: ...나도 사랑하고 싶어. 그러니까... 죽어!!

로렌타: 레지드! 다시 생각해보!!



▲로렌타 부부의 비극

(레지드가 사라지다)

로렌타: 이것은 이상행위...!! 그렇게까지 힘을 가

지 있으면서 어째서 길을 잘못든 거야? 레지드,

레지드, 레지드!!

로렌타: 괜찮아요?

남편: ...로렌타..

로렌타: 그대요, 나요. 이제 괜찮아요.

남편: 로렌타, 내 몸이 이상해. 저 남자가 악몽

적인 후부터... 몸이 마치 내 것이 아닌 것 같

은.. 가악!! 나, 난 대체 어떻게 되는 거지?

남..

로렌타: 미안해요..; 이제 나는 어떻게 해볼 수도

없어요. 학원에서 최고라고는 해도 당신을 도울

수 없어요..; 미안해요..;

남편: 로, 로렌타, 날 죽여줘. 이대로라면 난...!!

로렌타: 제가 당신을 어떻게 죽이겠어요? 어떻게

변한 해도 당신은 내가 가장 좋아하는 사람인

데..;

레지드의 힘-레지드의인구실

레지드: 물리지! 구울의 파동! 물리지! 맛이

기버린 여자의 통곡! 신에 대해 이 이상의 오

독은 없겠지. 틀리 와 뭐..; 사랑스럽고 또 사

랑스러워서, 미칠 것만 같아..; ...발큐리아

여!!!

레지드의 힘-육상

로렌타: 어째서, 어째서 이렇게..; 꼭.. 눈을 떠

요..; 사랑해요. 어, 보..;

그레이(グレイ)



레이미라는 여성과 서로 사랑하는 사이였지만 어떤 사고로 레이미가 환혼의 법(베리나스가 아사카를 살리기 위해 썼던 자신의 목숨을 바치는 것)으로 죽고 그 죽음의 처리를 그레이가 하게 되어(즉 그레이가 레이미를 죽였다는 이야기) 에이미, 카멜들의 추적을 받는다. 하지만 그 역시 레이미를 살리기 위해 환혼의 법을 사용하였고 결과는 실패. 레이미는 죽은 채로, 그레이 자신은 육체를 잃고 만다. 결과 양수임을 모두 사용한다.

기술 구분	역할	HIT 수
통상기	레이저 엡지(レイザーエッジ)	1
통상기	모탈 레이저(モータルレイザー)	1
통상기	플라스틱캐논(プラスチックキャノン)	3
반격기	레이저 엡지(レイザーエッジ)	1
결정기	아이시를 디자스터(アイシタルディザスター)	8

방패: 스토리가 표현상으로 드러나지 않는 것이 아닌

군요, 가장 구성진 스토리라고 할까요.

전사 일화: 동료들은 그를 그렇게 중요할 필요까지는 없었을텐데... 왜 이리 미친 거냐?

방패: 그의 대사가 가끔 울림을 줍니다. '난 좋은 아내가 될 수 있을 거'라는... 오오 통쾌하.

전사 일화: 그레이가 몇 마흔을 넘어서는 녀석 때 에이미가 일어 나는 거야.

풍류 이벤트 - 이크디안의 유적



▲동료들과의 한가로운 때를...

육적에서 퇴장하는 세리아

카멜: 난 바람에 날려다니는 짐초냐!

세리아: 그거 아무래도 표절

에이미: 뭐, 예를 들자면 난 버드나무일까?

카멜: 웃음은 것으로 하지

와상글

세리아: 나 혼자서 그레이를 이길 수 있을까...

다시와상:

"...이젠 돌아갈 수 없네"
"여기까지 와서 돌아가고 싶은 거야?"
"그런 게 아니, 알면서"
"난 그런 희망은 먼 옛날에 버렸어!"

다시와상글



▲지금은 고인이 된 사람들

세리아: 카멜, 알토스, 람프, 에이미...

육적만에서

세리아: 왜 이렇게 됐을까. 그녀, 무슨 짓을 한 거지? 동료라고 생각했는데, 여행이 끝나면 모두 행복해질 거라고 생각했는데!

육적내



▲드디어 등장한 그레이

세리아: 그레이! 이제야 찾았어...

그레이: 세리아...

세리아: 난 널 몰서 못해. 모든 걸 부셔버린 잘못인인 날! 카멜도, 에이미도, 모두 죽었어... 그 날부터 모든게 미처버렸어. 레이미가 죽은 그 날부터! 행가 할 줄 하지? 행가... 핑계라도 대봐...



▲세리아는 그레이를 볼 수 없었다



▲그러나 그레이는 이미...

"난 레이미를 죽이지 않았어!"라고 말해! --아사피 난 너를 죽일 수 없어 --그렇게 하면 난 혼자 남게 되잖아...

그레이: ...미안하다...

(무너지는 그레이의 갑옷)

세리아: 그레이? 거짓말... 거짓말이지? 이런 거... 싫어어어어어어!!!



▲베드머리는 달리 뒷맛만 태도인 그레이

발키리: 육체를 잃고 환혼의 법으로 갈 곳을 잃은 자여

그레이: 내게는 당신에게 선택될 자격은 없을 텐데

발키리: 인간이며, 내가 하고자 했던 일은 혼을 모독하는 행위다. 환혼의 법으로 희생된 자를 다시 환혼의 법으로 되살리려고 하는 일이 가능할 것 같은가

그레이: 난, 결국 아무 것도 못했어. 아무 가치도 없는 남자야. 내가 심판 받아야 할 자라는 것은 알고 있어

발키리: 그렇다면 넌 신들의 겸이 되어라. 거기에 깊이 있었지

시호(詩帆)

파이란의 가리, 즉 노래를 부르는 여신. 그녀는 태어날 때부터 주가(巫歌)를 부르는 가리로써 기획되었지만 태어날 때부터 눈이 보이지 않는 몸으로서 태어났다. 닥 불에 나라에서 시키는 대로 조경 당하면서 병사들의 부모모부되는 약마 내지는 인형이라서 약령을 받고 있는 세상에서 가장 불행한 처지에 놓인 사람 중 하나. 스오우가 목숨을 살려주지만 적장에 의하여 다시 목숨을 잃는다. 전투에서는 아범을 사용. 시라토리 유키가 성우. 레이스의 모코나를 비롯, 수많은 조연 캐릭터에 빽빽한 출연하는 성우이다.

초기미법

마이트 레인포스(マイト・レインフォース)
가드 레인포스(ガード・レインフォース)
에펙 피지(エフェクト・フッカー)
큐어 프라루스(キュア・プラルス)
오드나리 세이프(オードナリ・シユヰフ)

防務: 인간 체질은 불명 항을 지하는 '백리 배', 그라도 개인 체질은 가장 약해 뜬니다.

紳士 양상: 그녀는 자신 때문에 '가중된 파멸의 새발의 새알' 수 없었던 거지?

차량: 자신이 하고 있던 일이 어떤 일인가를 알며 바뀔 때 죽음을 택했지만 스오우우는 그렇지 않았고.

紳士 양상: 그렇, 시호와 스오우우의 에펙트 디스크나 도판 '살가?' - 오, 미안

동료 이벤트 - 파이란

파이란 거리



▲성년 병사들의 죽음을 시호에게 알려줘주는 아지메

시호: 면책했습니다. 제 왕이 부끄러워

아름다: 왕이 부끄러워? ...당신 노랫소리(노래) 미처서 못 믿어 죽었지? 네년 (노래) 그런 거야 그것도 틀라. 이 인형 넌!!

"올병한 죽음을 모르는 것이 편사에 있어서 최고의 명예입니다. 시호님은 그 인도라, 죽음을 알 때 두고 두려워하지 않는 힘을 병사들에게 나누어주고 이끄는 것이 나라의 번영을 가져오는 것입니다. 저런 어찌의 말 따위 잊으십시오."

전장-파이란전영



▲이것이 주술의 노래

시호: 돌아라! 날이 울리는 신원의 선율!

전장-백귀중 전영

무사1: 파이란의 병사의 강박(執念)은 소문 이상(異常)이군
무사2: 저 노랫소리가 병사를 죽음을 모르는 광진사로 바꾸는 거다. 이쪽의 전력은 턱없이 약하고 있어!

무사1: 노래가 광진이다?

병사: 감지가 죽어가고 있습니다.

전장-파이란전영



▲하지만 노래를 멈춘 대가로 얻어맞고

병사: 누가 노래를 멈추려고 했어! 몰라! 부르려는 소리 안들려. 이 난이!

(전투에서 패하고)

스오우: 이해할 수 없군. 왜 주가를 멈추었나



▲나리가 전쟁에서 패하고 난다

시호: ...불강(不剛)이란 어떤 색입니까?

스오우: 눈이 안 보이니

시호: 저는 태어날 때부터 기희(奇儀)를 노래(巫歌)하는 여자(女)다...가 되는 것이 문명(文明)이제(今) 있습니다. 하지만 신은 제게 빛을 내려주진 않았습니다. 지금 주어진 것에 대해 다른 것을 바라는, 저는 미(美)의한 여자(女)일까요?

스오우: 노래를 버리고 뭘 바라는지



▲편안한 얼굴로 죽음을 원하는 시호

시호: 죽음을입니다

스오우: ...;

전장-백귀중 전영

스오우: ...적의 기희(奇儀)를 포섭했습니다.

성관: 아름다운 여자(女)구나. 하지만...;



▲시호를 쫓는 성관

시호: 스오우-남-;
스오우: 아해(哀)해서! 그녀는 동료에게도 버림받아서 이미 전의(戰死) 파파(父)!!

성관: 스오우, 어찌의 왕(王)에게 매(매)속(縛)되었나? 이 여자는 수많은 동료(同僚)를 죽음(死)에 이르게 한 원수(元寇)이다!

스오우: 하지만...!

제일(シエル)



▲이렇게 여자 말투를 쓰면 그냥 들리게 된다

판: 굉장히 신이 많은 풀이라고 생각했다나..
 기술실력 때문에 여성이라고는 생각도 못했어.
 제일: 부디 비밀로..
 판: ...그렇다면 제어도 기사단에 들어오고 싶단
 이유와 진짜 이름 정도는 가르쳐 주면 하는데
 제일: 예..

얼마후 성

판: 정말, 기술 실력이 부족부족 돌아가는 것 같
 이
 제일: 감사합니다
 판: 여기저기 굴러다니는 어슬픈 남자들보다 상당
 하..

제일: 그런 말하지 않기로 약속했잖아!
 판: 아, 미안미안
 제일: 정말! ...후후
 판: ...왜 그러냐?
 제일: 전 부하예요? 더 당당한 태도를 취하세요
 판: 아아, 미안미안
 제일: 죄, 또! 후후후
 판: 아, 그런가 하하하하

또 얼마후 성

제일: 난 미그나스는 절대 못서 못먹어요
 판: 하지만 원가 영분이 필요해 최근 녀석들의 주
 변을 조사하고 있지만..
 제일: 가까이 있으면서도 손을 쓸 수 없다니..
 판: 아저씨 참는 거다

영간이 얼마후 성



▲자기 옆에 빠지는 제일

제일: 난 당신을 이용만 하고있는 건지도 몰라요
 판: ...
 제일: 당신이 기사단장이라는 임명이 아니었다면
 난 당신에게 눈길도 주지 않았을지도...; 난 고함한
 여자예요
 판: 그래도 좋아, 그러니까 참재 있어야

지검도끼 얼마후 성

판: 출전식 전에 미그나스가 병사들에게 축복의 의
 식을 한데 전스는 그때 뿐이야
 제일: ...미그나스가 이형의 신을 신봉하고 있다는
 건 사실이었군요?
 판: 아아, 그게 이제 내색도 안생기다

정말 싫다. 얼마후 성



▲J.D. 웰스 나중에 다시 만나게 된다

판: 뭐냐!
 제일: 보이지 않는 백이 방해물!
 (우승에 걸려 쓰러지는 병사들)
 미그나스: 뭐라고? 해육의 주술이 통하지 않는 건
 어저?
 제일: 미그나스! 내음, 다른 사람들에게 대해 무슨
 짓을 한 거냐!
 미그나스: 나는 판의 부하.. 크크 크런, 그런
 건가 이런 대해 어떤 일인가, 근내의 기사단 중
 에 여자가 섞여 있을 줄은
 제일: !!
 미그나스: 판 내식, 남자라고 속여가며 여자를 꾀
 고 있었나, 백향초라고 생각했는데, 과연, 과연
 ㅋㅋㅋㅋ!
 J.D. 웰스: 호~응 귀여운 얼굴이잖아, 그만만--
 남자를 이용한 나쁜 여자, 하지만 어느샌가 그 사
 실도 자신의 마음을 감추기 위한 이유로 바꾸었
 군..; 아아! 속삭이지 못한 여자마음이라는 거, 좋
 ~네
 제일: 무슨... 마음 주제에 다쳐라!
 J.D. 웰스: 아어, 마음이라니 오처럼 당신의 기분
 을 대면해 왔는데 말하지만 난 쿠퍼트할까?
 제일: 내음... 반드시... 빼어주지! 뭐, 뭐야?
 미그나스: 전생의 여신... 발키리!
 발키리: 아아! 쿠퍼트가 있었나!

어떠한 이유로 미그나스를 증오하며 그
 양산을 위하여 기사단에 들어오기를 희망했
 으나 기사단은 여성금지, 때문에 남성으로
 위장하여 기사단에 들어간다. 단장인 판에게
 들기지만 판은 사실을 묵인해주고 풀은 점차
 가까워져 가지만 그 관계는 과묵으로 치닫고
 만다. 여성으로서의 엄청난 걸 솜씨를 지니
 고 있다. 존재감 없기로는 파티 내에서 내노
 라 할 수준. 본명은 레티시아, 전투에서는
 검을 사용한다. 성우는 타카노 우라라.

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
통상기	그림 차지(그림 차지)	1
통상기	라운드 던스(라운드 던스)	1
통상기	하인드 엡트(하인드 엡트)	1
반격기	그림 차지(그림 차지)	1
결정기	이타널 레이드(이타널 레이드)	7

紳士입장: 그는 누구 생물의 정통 개척자가 될 것 일
 어.
 防衛: ... (우려 사고 회로가 제일 가).
 紳士입장: 사방에 눈민 남자와 자신의 행동에 대해 고
 노하는 어저인가?
 防衛: ... (해) 또 어저드 드레스(사사)지).

동료 이벤트 - 크셀문페란 성



▲여성명이 발키리 제일(왜 발키리였을까?)

제일: 부하입니다! 이 잃은 부디 비밀로!

J.D. 윌스: 어머, 오랫동안이래 그치만 전에 만났을 때 하늘색 갑옷이었지? 아니면 실속? 연두색은 아니었던 것 같은데... 뭐 아무거나 다 똑같지 뭐

발키리: 불사자 주제에... 나불거리는 것은 적당히 해줘!

(전투 승리 후)

발키리: 불사자여, 요아아 할 곳으로 돌아가라!

J.D. 윌스: 흠! 그것보다도 뒤에서 일어나고 있는 일이 더 중요하지 않아?

발키리: 뭐?~?

제일: 판~ 눈음~ 따~;

J.D. 윌스: 네놈 따위에게 이용당할 내가 아니다.

미그나스: 허~! 허이~;

J.D. 윌스: 모든 재앙을 연약한 네 몸매다 지가라! 또 만나요 여신님.

발키리: 려!

판: ...난, 대제... 이 이런 정신차려, 레티시아!

제일: ...다행이래 정신이 들었네... 난 정말로 당신

판: 죽지마! 정신차려!

제일: 부티아아... 녀석을 반드시 쓰러트려...;

판: 레티시아아... 미그나스... 이 자식!



피도 눈물도 없는 사무라이 집단 백리군(百鬼團)의 엘리트, 백리군은 처음에는 대의를 위하여 일약하는 집단이었지만 지금은 고관들에 의하여 알잡이로 전락한 실정. 굳인 정신에 임기하에 방랑에 부조권 복종하는 동료들을 이해하지 못하고 고민하고 있는 고지식한 정예로, 전장에서 만년 시호에게 마음을 두나 살인에 의하여 죽임을 당한 후 자신의 위치에 대하여 심각한 고민에 빠지고 그것이 결국 죽음을 초래한다. 공과 함께 도를 잡 수 있는 몇 안되는 멤버, 실속은 다카에 아시베르.

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
통상기	지심(地心)	1
통상기	빙결파(氷結波)	1
통상기	이반치기(飯反討ち)	2
번격기	지심(地心)	1
결빙기	빙장방진(氷杖防陣)	6 내외

防備: 기술 반격이 엄청나게 뛰어나고, 최강 백리군이라 할 수도 있겠지만...

紳士양상: 그는 바나문을 달았어.

防備: 그러나 너무 길다라는 평문양(平文)이 못, 하지만 몇 정기가 너무 약해요.

紳士양상: 생김새 달랑 달랑이대!...결정... 역시 그대는 그대 자신을 가장 싫어 하는군.

스오우(蘇我)

동료 이벤트 -파이란

'전쟁에서 장대한 비겁하는 알간입니다. 그 갑옷은 튼튼없이 계속해서 피를 먹은 것이겠지. 보이는 것만 같아서서 진실속 숨어는 태물들에게는 잘 어울리는구나!'



▲애리 진실을 부정하고는 스오우이지만...

스오우: 아니야! 나는, 나는!

무사: 뭐냐, 스오우, 겐양!

스오우: ...아니 아무 것도 아니...;

무사: 네 말이지 이번 임무가 마음에 안드는 건 알겠는데... 너무 깊이 생각하지마, 우리들은 권민으로 위장한 적병들의 기지라는 정보에 따라 행동하면 돼

스오우: 허지만!



▲굳인 정신은 시대를 넘어서 비정한 것이다

무사: 정보의 진위는 문제가 아니

'시호... 난 대제 어떻게 하면...'

미음

상관: 다른 곳의 상관은 어인가?

무사: 예, 대충 결판이 났다고 생각됩니다.

상관: 그런가

남사: 오 오지마! 너희들은 빨리 도망가...

스오우: ...?



▲적자들을 살리기 위해 죽음을 각오한 정년 명예 명실에는 스오우

남사: 네놈들 따위에게...절대로 당하지 않아!

스오우: ...;

적아, 이 상황이, 난 대제, 뭐야? 어쩔지, 이렇게 될 거야!

발키리: 왜 싸우지 않았지?

스오우: ...생각을 냈다.

발키리: 생각?

스오우: 대제 연재부터 이렇게 되었지, 하고 겸을 드는 저는 여자와 아이를 막론하고 용서하지 않는다. 비정하다고는 해도 명확한 이념이 있을 때는 그나마 나았다. 하지만 현실에서는 무지함의 평민들을 얼마나 살육해 왔던 것인가, 나는 나 자신이 배어버린 그 책성들을 위해 싸우고 싶었던 거다! 권위 따위 형상도 없는 걸 지키고 싶었던 게...;



▲그게 진실로 하고 싶었던 걸 떨어놓는 스오우

상관: 난 너무 불행한 게 틀림없다. 스오우... '일게 살아갑니다'



가넷사(ガノッサ)

군사 장교 비르노아의 군 참모, 교활한 성격과 높은 프라이드, 까다로운 성격까지 완벽한 악인의 자질을 갖추고 있다. 에이미를 고문관에 죽인 장본인이기도 하다. 자신이 추구하는 지식과 욕망을 살의 전부로 살아가는 노년. 성우 역시 노년을 잘 연기하는 무키히토(진 켄타의 사모토에 박사).

초기미법
 프리즈의 미사일(ブリズミック・ミサイル)
 세도우 서번트(シャドウ・サーヴァント)
 포아몬 블로우(ポアモン・ブロー)
 파이어 렌스(ファイア・ランス)
 실드 크리티컬(シールド・クリティカル)
 리투스 카드(リテュース・カード)

특성: '정령의 보주'에 정령 차를 무한대로 컨트롤하여 일어난다.
특수입력: 라인 입력은 특정 양만큼 입력될 때 지금보다 가장 빠른 입력이 가능하다.
특성: 카운터가 일어난다는 코멘트를 적어 준다.
특수입력: 가넷사, 로렌트, 베드릭, 베리나스가 주된 공격이므로 이 게임 100퍼센트 정복을 한다.

동료 이벤트 - 봉투전
 (전투 승리 후)
가넷사: 이 나물? 뭐라 생각하고 하는 거냐!
발키리: 명쾌한 어음. 할에게 잡혀서 그 정도가 이 날 가지고 생각하는데
가넷사: 록 우우우!
발키리: 어떻게 할 테냐? 우리의 주신, 오딘은 네 힘을 사고 있다. 할 어음에게 넘기는 아파워. 그리고 비물어린 정신파위는 나중에 어찌되든 상관없다.
가넷사: 오! 후하하하! 혼을 선전하는 전쟁의 여신 발키리아가 실마 교섭에 능할 줄은 좋지 하지 만 난 내가 키워온 개를라는 집이 달라! 라오는 되어 있었지?

브람스(ブラムス)

과거 아리, 아류제를 상대로 싸운 전력이 있는 벨파이어들의 왕. 사악한 불사자들이 비하인 나뉘대로 양심도 지니고 있는 듯하다. 아리와 레나스의 동생 실베리아의 혼을 소유하고 있으며 그 때문에 지금도 아리의 원성을 사고 있다. 오딘에게도 필적할 정도의 힘을 가지고 있다고는 하지만 글래..., 역시 본 편

에서는 1만만 동료가 되어주고(싸울 수도 있다) 세라릭 게이트에도 가야 한다. 성우인 노무라 렌지는 별로 유명한 성우는 아니다.

특수입력: 왜 무기가 없냐 실베리아를 그렇게 말 하면 보면 레나드와 화제가 같을 수도.
특성: ZZ2...
특수입력: 아리, 나는 적 아니냐?
특성: ZZ2...(말한다. 하지 말자 영령이 없는 아이에게 계속 물을 순 없다. 잡아먹는다.)

면 이 나를 동료로 해서 키우겠다고 회사 내의 인간이 기뻐한다고 말하면 것을 들어서 가슴 아파왔던 한 명의 남자가 있다고 한다...내가 지금 이 장소에 있는 것도 말하지만 그 남자에게 보상은 자신의 표시인 것이다...오딘 것을 잊고 나와 싸워보지 간다!!
 (전투 후)
브람스: 원할 수 없는 일이지만 레나스에 너의 힘은 극대 달해 있는 것처럼 보이면서도 아직도 미지수인 것 같다...재미있어 어디까지 갈 수 있는지 지켜보기로 하지
 (전투 후)

동료 이벤트 - 세라릭 게이트

브람스: ...개방 중의 일이지만, 게임이 발매된다



기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
동상기	블러디 나뉘(ブラッディナツル)	1
동상기	대물리 레이드(デッドリーレイ)	2
동상기	엄오탈 블로우(イータルブロー)	3
반격기	블러디 나뉘(ブラッディナツル)	1
결정기	블러디 카리스(ブラッディカリス)	17

프레이(フレイ)

신계 미드갈드에 살고 있는 어스 신족의 넘버 2이다. 오딘을 사모하고 있으며 레나스와는 친구 사이이다. 신으로서의 생명을 만들어 내는 힘을 지니고 있다...저만 실례해서 그 내용을 확인한 것은 없으며 제일 내에서

보스로, 동료로 빠르게 활약하는 인물. 항상 냉정 침착한 모습을 보이고 있으며 오딘에게 적대되는 인물들은 누구든 상관없이 미워한다. 성우인 키와무라 마리아는 증진사 일가람의 가우 하 오텐사, 실전사 단바인의 황후 등 명조연역의 명가.

특성: 대역 작인 그대, 사이도 연장을 달았어오.
특수입력: 누가 키우지?
특성: ...오딘이 좋다.
특수입력: 원조교재... 라는 것만 기억하면 ...

있던 사람에게서는 시라할게요 그렇지만 이것은 최초부터 정해져있던 일이지요...어쨌든 레나스 나와 힘을 겨루어 보고 싶어...자신보다 약한 자에게 풀리다할 의무는 없으나
 (전투 후)
프레이: 나는 확실해 나의 힘을 증명했어. 좋아, 힘이 되어줄게 함께 싸우는 것도 오만만이 지! 후후 원지 그 리온네

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
동상기	크리티컬 플레이(クリティカルプレイ)	6
동상기	여리얼 바스트(エアリアルバースト)	3
동상기	선더 소드(サンダーソード)	5
동상기	여리얼 바스트(エアリアルバースト)	3
결정기	에텔 스트라이크(エーテルストライク)	1

동료 이벤트 - 세라릭 게이트

프레이: 게임 초반에... 내가 아군이라고 생각하고



루시오(ルシオ)

이 게임에서 상당한 비중을 차지하는 캐릭터. 거의 남자 주인공이라고 할 수 있을 정도의 주인공 역할을 담당하고 있다. 어린 시절, 프롬로그의 일이 있던 후 제라베르노로 건너와서 살고 있으며 소매치기 집단에 있다(→). 클레어라는 여성을 알게 되지만 마을 속에 끌려다니는 아직도 마을에서 떠나지 않은 상태. 상당히 맹목적인 경향이 있으며 보기보다 뒷일을 생각하지 않는 타입의 청년이다. 정우인 사사가 노조무는 최근 그와 그녀의 사정이 묘나미 역으로 더욱 전속해진 실루이다.

기술 설명		
기술 구분	이름	HIT 수
통상기	에어 슬래시(エアスラッシュ)	1
통상기	슬라이딩 블로우(スライディングブロー)	1
통상기	사이드 블로(サイドエッジ)	12
반격기	에어 슬래시(エアスラッシュ)	1
결정기	라운드립세이버(ラウンドリップセイバー)	5

장소: 사이닝 홀드는 '강력한 라운드립세이버' 명문...
 루시오: 그게 어디라고 나는 그걸 알아...
 장소: 그라도 후인공 같이... 뭐가 문제지?
 루시오: 내리 끌려와... 이 내성, 민만 죽어 주면...
 루시오: ... 무인 상태...

동료 이벤트 - 제라베르노

제라베르노 거리
 코파: 왜 그래?
 루시오: 음? 아무 것도 아니야 생각 좀 했을 뿐이야...
 "꼬마들한테까지 걱정시키고 있구나. 무슨 말이야. 하지만 언제까지 이렇게 있어..."

이벤트



▲점심은 죄무를 맞이하게 되는 바렌
 클레어: 오늘 수입은 얼마 정도야?
 루시오: 220, 221, 226... 음. 딱 230오스카

되겠네
 바렌: 역시 내가 할 일을 좀 했지?
 루시오: 바
 루시오: 오
 높은 모두
 고생했어
 혼자 끝
 으로는 이걸
 게 못해

얼마 후 이벤트



▲침안의 사태를 일리는 존슨
 클레어: 늦게 돌아
 마을 사람: 너희들 도망가! 바렌이 어떻게 됐는지
 알았어!
 루시오: 예?
 마을 사람: 그 녀석, 귀족의 지갑에 손을 댔어. 그
 게 걸려서... 능라당하다가 죽었어...
 클레어: 거짓말...
 마을 사람: 미안하지만 정말이야. 사체는 나무
 에 걸려있어. 미친놈들이야. 그런데, 그것보다
 더 중요한 일은 귀족에게 순간 덕분에 내복들이
 빈민가 소매치기조직을 소탕하려 나섰다는 거
 야.
 루시오: !!
 마을 사람: 빨리 도망쳐. 소매치기조직을 소탕
 한다는 구실이지만 진짜 목적은 빈민가 청소를
 할 속셈이야. 구실을 붙여서 무차별 학살을 벌
 이야.
 클레어: 어떡해? 그리고 밤금 나간 루스티는?
 마을 사람: 살아있을 만하지. 난 이제 간다. 곧 돌
 이막선대
 루시오: 뒷문으로 나가자
 클레어: 하지만 애들은?
 루시오: 내가 데려갈게. 클레어는 먼저 가
 클레어: 그만!!
 루시오: 마을 밖에 있는 숲에서 만나자. 같이 행동
 하면 더욱 위험해. 알고있지?
 클레어: 그래도 애들은 나를 가장 잘 따르잖아.
 루시오: ...할 수 없군

제라베르노 빈민가



▲루시오도 함께 맞고...
 클레어: 단순한 소매치기소탕이야!
 야! 왜 이렇게 맹사가 많아!! 죽
 고싶지 않아...
 루시오: 죽게 내버려두진 않아...
 클레어: 루!-!
 루시오: 전담!

얼마 후

루시오: 여기까지 오면 이제 괜찮
 겠지?
 클레어: 어째서... 어째서?
 루시오: 또 혼자 남으면 나 어떻
 게 하면 되는지 모르니까...
 클레어: 루시오를 놔두고 도망갈 리
 없잖아!! 무슨 말을 하는 거야!!
 루시오: 아니 멍하게 날 두고 혼자 죽은 녀석이
 있었어... 또 버려지는 건...
 클레어: 그러니까 날 두고 가지마!!
 루시오: 미안...
 상궁

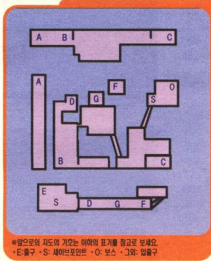


▲죽음의 소리를 듣는 발키리
 오이아이야... 열마... 아... 말...
 말...

루시오: 누구?
 발키리: 나는 혼을 선택하는 자
 루시오: 전생의 여신 발키리!! 하지만 그 모습은
 발키리: 나와 함께 가지 않겠나? 너에게는 살아갈
 권리가 있다
 루시오: 하지만 클레어를 두고 갈 순 없어
 발키리: 그러려나...

던전 소개

아르트리아 산악유적

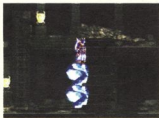


●앞으로의 지도의 기호는 아래의 표기를 참고로 보시오
 *E:물구 · S:세이브포인트 · O:보스 · G:길 · S:입구

제작자의 농간에 의해 강제적으로 가게되는 최초의 던전. 여기서는 플레이와 요정에 게 기본적인 던전 시스템에 대해 배우게 된다. 특별히 어려운 점도 없으니 플레이어의 말을 듣고 기본 조작을 익히자. 아이템을 얻기 힘든 것은 정석을 잘 이용하면 된다. 앞으로 도 정석을 이용한 조작성은 필수항목이므로 이리저리 연구해보기 바란다.

발키리: 적의 기척이 느껴지

프레아: 오야! 불사자가! 레나스 괜찮겠어? 내가 도와줄 수 있는 것은 여기까지야 이 동굴에서 나



▲이렇게 마른 해가



▲이 기둥을 부수면 보너스(다운 건 없)

가면 나는 다시 신개로 돌아가지 않을 안돼

발키리: 웬

프레아: 저걸 봐 레나스 저건 기억 방편이야

(게임의 기록(세이브)...기억방편 속에 들어가 캠프화면을 열고 데이터처리를 선택. 던전내에서는 기억방편 속에서만 도구생성이 가능합니다.)

프레아: 알고 있었지만 혼을 먹는... 죽음을 모독하는 불사자들에게 정은 필요 없어 자 가지

프레아: 적과 싸울때는 적에게 칼을 휘둘러 집속안 해도 전투하게 되지만

그중무엇이 어느쪽이 산공이 될지 몰라 (검을 휘두른다...○버튼)

프레아: 저 주머니 속을 조사해봐 혹시 뭔가 쓸만한 물건이 있을지도 몰라

(상자를 연다...상자 앞에서 방향키 + ○ 버튼)

프레아: 레나스 조금전의 열쇠를 쓸 수 있을지도 몰라 실문을 조사해

(조사하다, 얘기하다...○버튼)

프레아: 사다리의 계단같은 단차는 꼭 오르내리지 않아도 한 번에 뛰어내리는 것도 가능해 그쪽이 더욱 빨리 행동할 수 있어 편리해

(사다리 이동...방향키 + ! 뛰어내린다...방향키 + × 버튼)

프레아: 여기는 절트면으로는 오를 수 없어 벽에 장석을 만들어서 그것을 밟고 올라가

(장석을 밟다...○버튼)

프레아: 적에게 장석을 보면 일정시간 움직임이 봉쇄할 수 있어. 그 외에도 장석에는 여러 특성이 있으니까 시험해 봐도 괜찮아

프레아: 저 보물상자 갖고있지? 상자에는 음성이 삽입되어 있는 것도 있어. 화장은 크게 나눠 3가지 있어 각각 회피하는 방법이 틀리지만 절트 없기 그 장소에서 떨어지기 중 어떤 행동을 취할지는 어떤든 바로 그 장소에서 떨어지는 게 좋아

프레아: 이 기둥은 부수 수 있을 것 같지만... 레나스 시험해봐 싸우는 것 이외에도 무언가 특별한 행동을 한 경우에 감찰치를 얻을 수 있어 그 감찰치는 경험의 보수에 축적되거나 나중에 자유롭게 용자들에게 나누어 줄 수 있어

(엠프 화면을 연다...△버튼 경험의 보수 캠프화면에서 파더를 선택)

프레아: 이것은 주문서 같은데

발키리: 주문서? 웬 특장방법에 대해 연구한 해이지 이것을 읽으면 새로운 마법을 습득할 수 있어 세계에는 마법에 관련된 책도 이외에도 싸우는 방법에 대해 기록된 책도 많이 있지 전투경험만으로 얻을 수 없는 여러가지 지식은 그런 책으로 얻을 수 있어

(마법과 스킬은 아이템을 사용하는 것으로 습득할 수 있습니다. 다만 스킬은 하나의 아이템으로 전원이 습득할 수 있게됩니다. 다만 마법은 하나 당 1단계만 습득시킬 수 있습니다.)

(가드 크래시... 완전방어는 공격을 연속으로 행하는 일로 무너뜨릴 수가 있다. 단, 절대적인 것은 아니며 행동력의 소비에 주의.)

보스 **월드 발키리어**

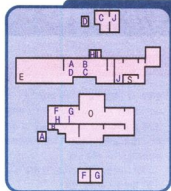
■HP: 4800 ■약점: 없음 ■경험치: 1000

드래곤 서반트

■HP: 500 ■약점: 없음 ■경험치: 300

마법공격과 물리공격을 동시에 쓰는 월드 발키리어와 그를 호위하는 드래곤 서반트 두 마리. 보는 대로 드래곤 서반트를 먼저 보내야 하지만 가드가 강하다. 하지만 연속으로 일제없이 몰아치면 가드 크래시가 일어나서 걱정없다. 그래도 귀찮다면 마법을 열심히 사용하라.

●**속독 아이템:** 힐은 열쇠, 힐공의 눈동자, 연철 클리드, 세로리, 크리스 창, 배라톤나, 열레먼트 샌드, 지기타리스, 피어터 렌스, 식물의 종자 ×3, 물로봉사의 서, 트래저 서지, 리프리스 창
 ●**속독 아이템:** 봉인의 적은장식, 보글 그린 가우디



▲발키리 앞에 있는 시계 비숫민(?)곳이 이벤트 후에 적들로 바뀌게 된다



▲오 앞에 보스가 있다

고라 교단본부

처음에는 적들이 아무도 없으므로 나중에 귀찮아 질 것을 대비, 미리 보물 상자를 모두 얻어 놓고 이벤트를 보러가자. 보스 노블 펌파이어(ノブルヴァンパイア)가 있는 곳으로 가면 좁게 갠리와의 싸움 후에 보스가 사라져 버린다. 그 후 적들을 패하지 말고 상대하면서 나가다보면 종이 울린다. 그 시점에서 보스가 있는 곳으로 가야 배틀이 발생한다.

일반 적들은 불사자(즉 언데드) 계열이 많으며 그리 강력한 수군은 아니다. 단 바람사와 킬을 써서 나오는 경우가 상당히 많기 때문에 공수를 때려오는 것이 편리하다. 보스와 싸워야 할 때는 4개의 보물상자, 너무 높은 곳에 있어서 얻을 수 없는 권능도 결정을 받들어서 올라간 후에 사인과 같이 결함이 부서는 가루를 밟고 올라가라.



▲당신의 사랑이 진실의 종을 울린-다가 아니잖아!



▲맛지게 성공

보스 노블 펌파이어

HP: 10500 ■약점: 없음 ■경험치: 9000

일 오 위스프

HP: 6500 ■약점: 없음 ■경험치: 800

노블 펌파이어와의 배틀에서 등장하는 일 오 위스프(ウイオ + ウィスプ)는 DME가 1/2 이하로 떨어지면 자폭을 감행하여 일생 전체에게 엄청난 대미지를 가하므로 1마리의 적살하자.

- 속독 아이템: 천공의 눈동자, 장다구, 포이즌 세크, 피어리 걸, 리버스 창식, 예뻐 샷타, 어덜트 일류존, 크리스 창식, 리투스 파워, 미스릴 공격
- 속독 아티팩트: 드리스의 향로, 거고일 상

홍와의 숲



▲이 녀석들은 없지 않는다

노면이 등장하는 던전 중, 땅의 동물과 아르트리아 산악 유적을 제외하면 가장 쉬운 던전.

특별히 귀중한 요소도 없으므로 가볍게 진행하도록 하자. 적들은 드래곤사만트(ドラゴンサマント) 계열의 가드

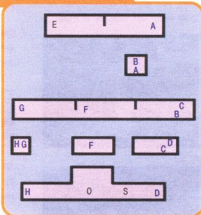
를한 적들이 주로 돌아다닌다. 노발 보스의 특징은 회전체가 별로 아귀를 갖지 않는다는 것이므로 귀찮다면 적당히 넘어 다니자(드래곤사만트 계열의 적들은 필적으로 일일 수 없다).

보스로 등장하는 인세인 이 에티 4마리는 속성이 얼음이라 불 속성에 매우 약하므로 번스 등으로 빨리 보내버려라. 땅이 적과 갠, 양쪽 모두 피어나서 적압공격으로 처리하기에는 무리가 따른다.

보스 인세인 에티

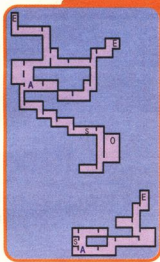
HP: 5200 ■약점: 불 ■경험치: 700

- 속독 아이템: 천공의 눈동자, 아이시를 엿



지, 엘레먼트 샷타, 엘레먼트 샷타, 프레이 크리 스틸, 리버스 창식

- 속독 아티팩트: 익스토티드, 불사조의 날개



용궁중굴



▲ 이곳이 슬레이어 시그즈의 뿔이다!

던전이 넓어 보아서(어디까지나 넓어 '보임') 의외로 해제가 쉽지만 퍼즐적인 요소는 없으므로 지도만 잘 보면서 진행하면 안심. 출구가 무려 세 군데나 있기 때문에 굳이 뒤지기 싫다면 언제나 쉽게 탈출이 가능하다는 것도 알아두자.

일반 적으로 등장하는 반시(반신)의 경우 강력한 마법 공격을 사용하므로 한 턱에 끝장을 보는 것이 신상에 좋다. 그 외에 특별한 공격은 없는 편.

강적이다. 직접 공격의 방어력이 엄청나게 높고 맵도 좋아서 정공법으로 이기기는 조금 무리...이기는 하지만 아류세를 동료로 얻고 아르프리에서 얻을 수 있는 드래곤 슬레이어를 이용하면 1턴에 끝...

보스

러서 드래곤

■HP: 9000 ■약점: 번개, 독, 성 ■경험치: 5000

- 속독 아이템: 풍속드, 세보리, 지기타르스, 베라돈나, 리피스 창석
- 속독 아이템: 흑상 귀곡천사, 명도 비련

고대분묘 아멘티



▲정석의 가루를 이용하라



▲가루를 만병통치



▲수정대신 정석 조각

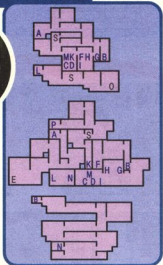


▲흔치않고 주걱턱을 보게라

들어가지마자 문턱에 보이는 보물상자(이 던전에서는 문턱에 있는 보물상자가 특히 많다. 열기위해선 바닥에 정석을 만들고 문턱 벽에 정석 가루를 만들어 아한다. 그리고 그걸 타고 올라가서 아이템을 얻어주면 오케이. 하지만 겨우겨우 올라간 보물상자를 열면 몬스터가 튀어나오는 경우가 있으니 좌절하지 않도록 주의. 이 던전은 전체적으로 트랩이 많으며 구조도 상당히 복잡하다. 지도를 참조해서 차분하게 공략하는 수밖에. 진행하다보면 양사이드에서 짓누르는 거대한 면상은 앉아서 턱과 입을 부순다음 슬레이어를 해서 빠져 나오자. 청의 보옥과 적의 보옥이 있는 방에서 보옥을 얻으면 문이 잠겨버려 당황하는 사람도 꽤 있을 것이다(익숙해져 버린 사람도). 이 때는 보옥이 있던 판대기 위에 정석의 파편을 올려놓으면 문이 열리니 걱정하지 말라. 그리고 텔레포트 되어 독방에 갇혔을 때는 벽에 붙어있는 얼굴들을 부수면 문이 다시 열린다. 보스 이전에 면상이 문제를 내는데 퀴즈의 답은 호모사피엔스이다. 보옥 두개를 판대에 올려놓으면 칸이 열리고 보스가 나타난다.



▲테러면 합종단



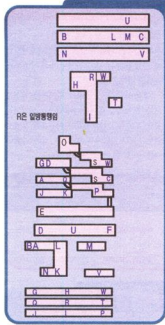
엔드 슬레이브를 2마리 끌고 나온다. 마법공격과 물리공격을 모두 사용하는 전전후 전폭기. 쿼어 프리무스를 주의(대마법보다 이게 더 무섭다).

- 속독 아이템: 미스릴 플레이트, 스펀 세크, 황금석, 루센 해머, 유니콘의 뿔, 크로스 에어레이드, 미스릴 공석, 구린금속, 홀런의 보주, 레지스트 매직, 명검 무인즈 케이트, 외지르 레이피어, 예복 패자, 홀런의 보주*2, 리피스 창석, 바질리스크의 비늘, 기드 레인포스, 레이븐 슬레이어, 쿼이츠, 에델 스펀, 천공의 눈동자
- 속독 아이템: 성주 리슈승, 망명사의 가면, 인브르시아, 홍수정의 오른쪽, 바질리스크의 팔지

보스

아즈타로스

■HP: 130000 ■약점: 성 ■경험치: 140000



R은 일명행명

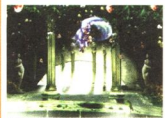
전공성



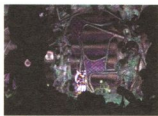
▲사람이 살만한 동네가 아니다



▲여기의 상자를 무성코 열면 피드를 날리게 된다



▲이런 여자를 만나면 삼으면 죽으면 별장객은 없어진다



▲기본적으로 D 이렇게 생긴다

일단 단전의 생김새 덕분에 해매기 무지 쉽다. 게다가 단전 자체도 상당히 꼬여 있는 구상이라서 지도를 잘 보지 않으면 1000본은 풀어야 할 것이다. 코라 교단에서 나왔던 원 오 위스트 계열의 적들이 많이 등장하는 것이 상당히 짜증이 날 것이다. 중간에 나오는 말머지는 복도는 일방 통행인 관계로 기어올라가는 것은 불가능하다. 하르푸어 계열의 적들에게는 레이븐 슬레이어(레이크리나스 무기)가 취약하므로 잘 사용할 것.

폭풍담

보스 드래곤 투스 워리어

■HP: 15000 ■악감: 성 ■경험치: 3600

와이즈 소서리어

■HP: 12500 ■악감: 없음 ■경험치: 15000

상당한 난이도를 자랑한다. 일단 드래곤 투스 워리어의 방어력이 높은 데다가 이 녀석은 죽는 대신 빙이라는 기술을 사용하여 자신의 동료의 HP를 전부 회복시키는 사악한 기술을 사용한다. 게다가 뒤에 버티고 있는 마법사의 경우에는 HP가 절반 이후로 줄어들면 아군 전체에게 8000이상의 데미지를 겐으로 입히는 공격을 가해온다. 속성이 잘 통하는 무기를 잘 구비하는 것이 선결 과제.

- 속독 아이템:** 천공의 눈동자, 라이프드 볼트, 히트, 크리스 창석, 스톤래시, 명검 베인 슬레이, 오토 아이템 워 해머, 노이즈 예로, 엘레먼트 셋트, 댄싱 스킨, 명검 프레이 비블러드

- 속독 아이템:** 요절한 조각, 오정의 책방

특별히 복잡하거나 힘든 건 없다. 그러나 회사술로 연결된 구간에서 낙하하면 강제적으로 맵 화면으로 나가게되니 보물은 제우넷 먹자. 침실가상으로 거의 모든 보물상자에 트랩이 설치되어 있으니 조심해서 작업에 임해야 한다. 아니면 없는 셈치는 것도 좋은 방법이 될 것이다. 힌트를 준다면 빨간 보물상자는 던지도 아이덴은 파손되지 않는다는 점도, 이후 나무당굴로 막힌 길은 나비(또는 나뭇)를 다 박멸하면 길이 열린다. 약간 더 올라가면 보스.

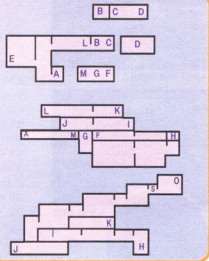
보스 보스: J.D. 윌스

■HP: 188800 ■악감: 성 ■경험치: 140000

데이모닉 바론

■HP: 42000 ■악감: 없음 ■경험치: 14000

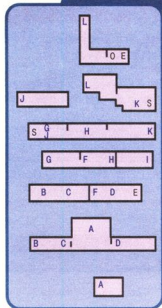
데이모닉 바론 2마리가 호위하고 있어서 J.D. 윌스는 나중에 죽게 된다. J.D. 윌스는 데이모닉 바론을 해치워 때까치는 아군



의 공격력과 방어력을 감소시키는 보조방법을 사용한다. J.D. 윌스는 마법공격이 주무기라는 것을 알아두자.

- 속독 아이템:** 혼란의 보주, 워치로 레이어, 식물의 종자, 실드 크리퍼킬, 구울 싸우더*2, 천공의 눈동자, 크리스 창석, 리플렉트 소서리, 컨텐트레이션, 무성 해치, 생명의 비약, 심도 살만스

- 속독 아이템:** 강공 베르세르크 예로, 실개 아래코 스트레인, 아르테시아시아의 수급



네르스프 습지대

도중에 큰나무를 쓰러뜨려야 진행할 수 있는 곳이 있다. ...아, 그리고 눈에서는 이동이 불리하다... 그리고, 그리고... 그것뿐이다... 말키리 프로필에 이런 단절만 있었으면 편했을 것이다(말했을 지도).

보스 드래곤 쾰비는 동상공격으로는 HP가 떨어지 않는다. 드래곤 슬레이어가 있다면 한 방으로 보낼 수 있지만 없다면 마법과 크리스탈로 보내자. 남자 라면!!을 뒤흔치며 광범하게 싸우는 유지는 밤을 지새워야 할 것이다.



▲나무를 쓰러리는 말보다 더 무섭다

- ◆**속독 아이템**: 세도우 세인트×2, 쿨어 캔디, 쇼트 스피어, 차지 호리 크리스탈×2, 웨이트 리렉션, 천공의 눈동자, 엘레먼트 센터
- ◆**속독 아이템**: 드라이어드의 나무껍질, 비문의 조각

보스 드래곤 쾰비

■HP: 13400 ■약점: 불, 번개, 성 ■경험치: 4200

기암동굴



▲기암이 폭드를 놓고 있으면 보스를 죽인다 (귀~귀여워♥)



▲여기가 기암동굴



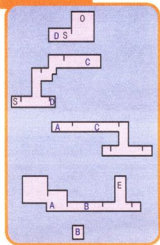
▲냉동광선을 정석의 결빙으로 반사시켜라

카멜 이벤트와 연결된 던전, 즉 카이르 마을 안에 있다는 이야기다. 여기 나오는 드래곤 쾰비는 호리 크리스탈이나 드래곤 슬레이어 한방으로 보낼 수 있기 때문에 초반 레벨에 도움이 된다. 그리고 이 던전에는 절망의 눈만이 쏘는 광선이나 움직이는 적상도 당으면 얼어버리니 주의(위 DME가 없는 것은 아니지만). 도중에 켈모로 뺄 수 없는 켈리기둥은 절망에 붙어있는 쾰비가 냉동광선을 쏘면 그것을 정석으로 반사시켜 얼린 후 길을 휘두르면 간단히 부서진다. 그 다음에 나오는 것도 원리는 같지만 키리가 없어서 약간 힘들겠지만 근상이면 해결된다.

전야 주의!! 절름을 할 때 조심하지 않으면 절망에 갇히게 된다(미고, 그 위치는 언

보스 그레이트 데몬

■HP: 22000 ■약점: 없음 ■경험치: 9100



전 임구의 계단, 절름을 한 하느님 소집표로 소집해서 가기 바란다.

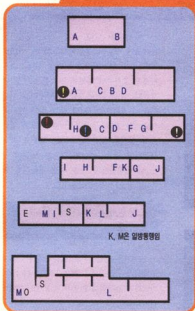
회피율이 높고 번드시 반격을 해오기 때문에 마법공격을 시작으로 쾰보를 노려라. 대몬 슬레이어가 있다면 한방이다.

- ◆**속독 아이템**: 바스타드 소드, 디펜드, 명검 프레이 버블러드, 드래곤 슬레이어, 리프스 가드, 천공의 눈동자, 워 해머, 트릭 스텝
- ◆**속독 아이템**: 황금표, 정금 그란 스텝



▲스킨, 이니 포 무선까지 노려야한다

사레르노 실험장



▲여성의 시체에서 향수를 얻어라

사라진 후 그 자리에 뿌리면 일정시간 동안 재생하지 않는다는 것. 계속 진행하다 보면 푸른식물 다음 노란식물이 버티고 있는 곳에서 일순간 단락하며 머리를 썩힐 것이다. 머리에 자신 있는 유지는 앞서 잘하고, 귀찮거나 머리쓰기를 싫어하는 유지는 아래의 진행표를 보기 바란다.

이후 우측에 붉은 향기를 묻히는 꽃이 나오고 위로 올라가는 줄기가 보인다. 무시하고 그냥 지나가면 분수가 보이는데 통과하면 냄새가 씻겨지므로 곧 보이는 붉은 식물 앞에서 좌절을 하고 말 것이다. 그냥 줄기라고 둘러가자. 향이 무서워 피하는 건 아니다. 그 다음은 뭐, 모소다.

!주의!! 단순클리어진행표이나 제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!

- 1 일단 시체 옆의 향수를 묻힌 뒤 칸술에 담긴 감상을 읽는다.
- 2 푸른 식물을 제거하고 그 자리에 감상을 뿌린다.
- 3 내려와서 노란 향기를 묻히고 시체 옆의 노란 식물을 지나 푸른 식물을 통과.
- 4 노란 식물을 지나다. 끝.

보스 **말퓨이어**

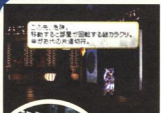
■HP: 12000 ■약점: 불, 독 ■경험치: 7000

방어가 튼튼한 날새다. 마법과 간접공격으로 방어를 무너트리면서 싸우자. 단 전투 개시에 반드시 리플렉트 소시리를 쓰니 공수를 한 명 넣어 두면 좋을 것이다. 이 녀석의 공격방식은 날새 특유의 스피디한 공격과 마법. 해치후 후 그냥 지나지 말고 아티팩트를 꼭 챙기길 바란다.

- **속독 아이템:** 슬렌딩 레인, 이시사를 엿, 천공의 눈동자, 열리엔트 생미, 출현의 모주
- **속독 아티팩트:** 성의 명검 레인, 레인, 성향 후의 타이아

상당히 머리를 굴러야하는 던전이다. 일단 알아둘 것은 푸른꽃의 식물은 향수냄새. 붉은 꽃의 식물은 붉은식물이 서식하는 부패된 물의 냄새. 노란색의 꽃은 노란 꽃가루 냄새에 반응한다. 그리고 감산(感酸)의 용도는 꽃이

룸 구름의 기계저택



▲전질하게도 주의 사항이 나온다



◀회전형 전용지도를 보면서 진행

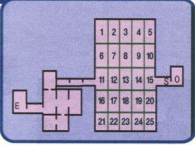


▶매달려라. 턱걸이는 하지 마라

초반의 분위기부터가 더럽다. 약간 들어가면 회전하는 방이 나오는데 머리가 꽤 아픈 던전 중에 하나이다. 아무 생각없이 막 진행하는 사람도 있을텐데 그런 사람들은 간헐머리는 방에서 좌절을 하게될 것이다. 버그는 아니니 걱정 말라. 회전 방의 특징은 하나의 방에서 시간을 끝낸 무사 머리통이 나타나서 입구로 텔레포트 시켜준다. 진정한 재미를 느끼고싶은 사람은 셀렉트버튼으로 나오는 지도를 잘 보면서 진행하면 된다. 귀찮은 사람은 아래를 보라. 다시 한번 말하지만 재미를 느끼고싶은 자는 아래를 보지 말라. 물의 흐름 때문에 점프가 힘든 바닥은 바닥 끄트머리에 물이 흐르지 않는 곳에서 점프하면 아슬아슬하게 갈 수 있다. 또 사다리가 옆으로 되어있는 곳은 점프

!주의!! 단순클리어진행표이나 제대로 즐기고 싶은 분은 절대 보지 말 것!!

단순클리어를 위한 회전 방 이동순서: 11-6-1-2-7-2-12-7-2-3-4-3-4-9-4-9-10-9-14-15



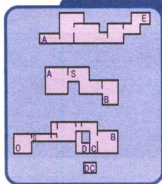
해서 방향키의 위를 누르고 있으면 된다.

보스 **키마이라**

■HP: 20000 ■약점: 없음 ■경험치: 12600

상대이상에 관한 특수공격을 사용한다. 비스트 슬레이어가 있다면 한방에!!!

- **속독 아이템:** 겐다구, 어둠의 일류존, 천공의 눈동자
- **속독 아티팩트:** 성의 미라지 로브, 묘마의 거울

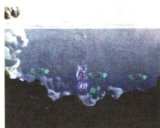


여기에는 용덩이여서가 없어서 이동을 해야



▲물에서는 경석을 옮길 수 없다

있다. 넓은 용덩이에서는 바닥에 연꽃이 있으니 이것을 잘라 타고 넘어가자. 최초의 세이브 포인트 근처에 마술사의 시체



▲연꽃을 잘라서 타라



▲이런 곳은 슬라이딩으로 (대충줄 서비스)

사커스 침식동굴

와 그의 혼이 있다. 혼이 라는 이야기를 들어보면 수문의 봉인이 해제되어 이대로라면 불에 잠겨버리고 만다고 한다. 그 후 시체를 조사하면 봉인에 필요한 도구를 발견한다. 수문에서는 그것을 멈추려고 해도 멈출 수 없으니 아래에 불이 떨어지는 곳으로 들어가자. 소용돌이 앞에 있는 검은 공에 경석을 맞추고 수문을 멈추고 계속 진행하면 보스가 기다린다. 또 봉인이 풀린 뒤 마술사에게 만들 건전 경합치를 받을 수 있으니 꼭 갈라탈 것.

보스 크라켄

■HP: 24000 ■약점: 불 ■경험치: 16800

크라켄은 클랍 아이언트를 3마리 데리고 등장하여 물리공격과 특수공격을 사용한다. 방어력이 튼튼하니 마법과 결장기로 보내버려라.

- 숙독 아이템:** 천공의 눈동자, 스트라이크 옛지, 영감 프래머 바벨라드
- 숙독 아이템:** 행복의 코인, 생명의 팔찌

암흑탐 절바

우선 절망이 있는 곳까지 가서 절망을 칼로 마시지해주자. 그러면 암흑탑이 활기를 되찾아 물대기 시작한다. 입에 썬다면 뒤장으로 가는데 알문을 통해서 빠져나올 수 있으니 걱정말고 썬어주자. 게다가 흥련의 보주가 숨겨져 있으니 꼭 가져간다. 어느 절

도 진행하면 거물들이 서 있는데 평균대로 밟고있으면 밑으로 내려가는 시스템이니 절에게 건너가자. 옛, 카다모면 또 하나의 절망이 더 있었다. 단련의 마시지를 해주자.

보스 열서만트

■HP: 22000 ■약점: 없음 ■경험치: 14000

명제(오류 명제라고 읽어야)의 여왕 열이 만들어 낸 몬스터. 한 마리면 키가다가 갑자기 한 놈이 더 잠시러진다. 물리공격이 꽤 강력하고 레인프에 빠질 위험도 있으므로 주의. 소용돌이가 있으니 남은 에너지를 잘 확인하면서 한꺼번에 물어주자.

- 숙독 아이템:** 천공의 눈동자, 포이즌 브로우



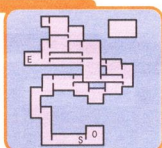
▲그는 마시지를 원한다



▲가볍게 씹어주자



▲위장에서 발견!! 영문의 보주, 아니 흥련의 보주!!



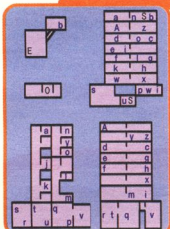
×2 오도 아이템: 워 해머, 바스트드 스프, 히트, 맨드레이크, 예이지 슬레이어, 상유물, 영감 프래머 바벨라드, 세모리, 투화막, 노이즈 애로, 라이트닝 볼트, 식물의 종자

- 숙독 아이템:** 소생버림서, 절망 로스트 세리리, 시오 바실리스크



▲여기서 비록고 연속 점프!!

레지드 바레스의 탑



▲나의 수장을 채려줘(1개 더 획득)



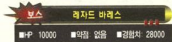
▲여기엔 가여 배알면만의 보주를 얻는다

로렌타의 이벤트와 이어지는 레지드 바레스 조직의 본산. 특별히 어렵다거나 하는 점은 없으나 길이 꽤 꼬여있어 약간 헤매게 될 것이다. 그리고 여기에 설치되어 있는 엘리베이터를 이용할 때는 자신의 위치좌표를 위

해 지도를 때때로 확인할 것. 한 가지 알아둘 점은 레지드가 있는 곳으로 가기위해서 이동방진을 찾아내야 하는데 아래에서 발견할 수 있는 두개의 수정을 밝히려 세이브존이 있는 곳에 이동방진이 나타난다. 하지만 그것으로 끝이 아니다. 다시 위로 올라가다 보면 또 다른 이동방진이 있다는 것을 알 수 있다. 여기를 통해서 배알면만의 보주를 얻을 수 있으니 꼭 챙겨 가길 바랄 뿐.

드래곤 투스 위리어와 함께 등장한다. 풀다구를 없애면 레지드에게 빙의해서 DME와 공격력을 2배로 상승시켜 준다. 레지드 바레스의 데미법은 꽤 강력해서 마법병어가 약한 캐릭터는 20000 가까이 데미지를 받게 된다. 드래곤 투스 위리어는 드래곤 슬레이어 1방이다. 만일 레지드와 싸우지 않으면 벨티나의 이벤트는 일어나지 않는다.

레지드의 연구실



레지드: 어서오세요. 여신 발키리아여! 지금 이 순간을 얼마나 기다렸던지 생각하면 수정을 전. 처음으로 당신을 본 태의 가슴의 공통체 내 가슴은 흥분돼있어... 발키리아여! 사랑스런 사람이여!

발키리: 이송병진!! 읽어버린 주문은 어쩌서 쓸 수 있지?

레지드: 저는 당신을 처음 본 때부터 계속 생각했 습니다. 사람이 죽어서 혼이 되어 방황한다면 그 혼과 같이 살아가는 신이란 대체 뭔지?

발키리: ...

레지드: 나는 신이라? 하는 건 혼과 같은 존재라는 생각이 도달했습니다. 그래서 난 이 그릇을 만들어 냈 거요!! 신이 그릇이 되는 엘프를 만든 것과는 다른 방법으로 엘프로부터 이 그릇을 채웠습니 다. 이 그릇에 들어가지만 하는 혼은 다른 게 아닙니다. 발키리아! 당신 자신아요!!

발키리: 나를 불러내기 위해 옥상에서 부부에게 그런 잔혹한 짓을 한 건가요?

레지드: 그렇습니다.

발키리: 혼은쿠르스의 그곳에 혼을 융합시켜서 한 사람의 인간을 만들어내기 위해 얼마나 많은 사람과 엘프들을 희생시킨 거요?

레지드: 그렇습니다. 신이 아닌 인간으로서의 존재 발키리아! 그것이 내가 바라는 모든 것입니다!!

발키리: 어리석은... 불은 생가에 내 인생을 내민 자는가!! 사람의 영혼을 뛰어넘은 것을 기다리는 것은 혼이 아니라 사라져!

레지드: 유감아군... 뭐, 언제든 재생은 가능함 나다!

(전투 승리 후)

레지드: 다시 만나기를 바랍니다

발키리: 도망가는가!! 도대체 신과 인간 사이에 해 정이 성립할 거라고 생각하고 있는 거냐!

레지드: 이거 재미있는 걸 말씀하시는군. 신과 인간 사이? 당신은 자신이 대해 어떤 존재인가 전혀 모르는 것 같은군요?

발키리: 내 존재? 바로같은!! 주신 오만이나 앞으로 우리의 이해지 창조지!!

레지드: 뭐 상관없죠. 그런 건 내게 있어서 더 소중한 것은 발키리아여!! 내가 당신을 사랑하고 있다는 사실인 것이요.

발키리: 말도 안되는...

레지드: 그럼 또 만나죠.

*당신은 자신이 대해 어떤 존재인가 전혀 모르는 것 같은군요?

발키리: 이곳은... 그놈 이런 일들!! ...아, 이 건...어째서?

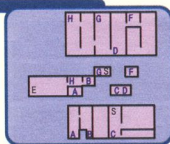
●속독 이벤트: 워 해머, 천공의 눈동자, 어서 경전, 바스트드 스톱, 황수정, 아이시를 옛지 스톱, 레시드, 레시드나, 풀, 단후, 황수정, 단신 스톱, 레시드 창치, 배알면만의 보주, 티어미일, 예넬 섀터, 불로불사의 책

이크다인의 유적



◀문도 닫혔는데 살육이나 벌이지

여기서는 정석을 요령있게 써야만 이동할 수 있다. 여기서 나오는 상자 중에는 몬스터가 튀어나오는 것이 많으니 주의. 진행하다 보면 문이 닫혀버리는 방이 있는데 격을 모두 해치우면 다시 열린다. 마지막 방에는 수정에 갇힌 리셀리아와 발키리에게 출병취급을 당하는 레이버 로드들이 있다.





정식 가루를 활용

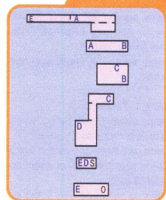
보스 레이버 로드

■HP: 16000 ■약점: 없음 ■경험치: 4000

레이버 로드 3바리가 타고오는 식칼을 들고 등장한다. 그들은 물리공격밖에 쓰지 않지만 데미지가 갈수록 아니다. 하나하나 각 공격파를 해나가자.

●**습득 아이템:** 영금의 손톱, 리투스 파워×2, 스텐 액체×2, 렌서, 에델슈타, 리투스 가드×2, 디크, 에리온나, 천공의 눈동자, 레지스트 매직, 식물의 종자, 에스토크, 디크나스 예모, 라비스 창석, 레지스트 데이지, 에델 샵티, 크리스 창석, 세트라, 미터리 케크

●**습득 아티팩트:** 스타 가드, 심장 어드벤처, 이 성의 브리더너 가브



들어가지마자 불꽃이 가득 날아오다. 비사 이로 막까지의 유지를 이어받아 불 사이로 잘 패하면이 진행해. 길이 없는 곳은 등단 불

불꽃의 궁성요새

보스 와이어 얼리엔탈

■HP: 36000 ■약점: 없음 ■경험치: 31500

로 계속 막아내다 보면 클리어된다(비그인지 몰라도 얼음덩어리를 이용해도 된다). 이후 보스가 기다리는 방으로 갈 수 있다.

불의 정량인 주제에 얼음주문을 싸우며 불을 켜는 시간받긴 높다. 쿨보로 괴롭히면 생명의 광자를 던져주니 꼭 꺼자.

●**습득 아이템:** 천공의 눈동자, 세트우 서번트, 에스토크, 디크 세이버, 구울 피우더, 스텐 토우시, 렌서, 홀란의 보주

●**습득 아티팩트:** 구원의 등롱, 홀란의 인페르니츠, 미드라의 성수



▲조작해라, 조작!!

망실도시 디팡

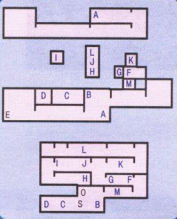
들어가지마자 발바닥사와 싸우게되니 주의. 그와는 연속으로 2번을 싸우게된다. 지금은 아무런 죽어도 죽지않는 도근성의 사나이이므로 우선 무시하고 디팡성을 수해해 보자. 일단 지하에 있는 시간제어장치를 이용하여 과거로 가자. 과거로 가면 말기리의 나팔바친인 아리얼달을 볼 수 있다. 그들은 시간을 조정하여 신의 영역에 침범한 발바닥사와 세 마도사를 죽일때의 온 것이다(공이 발바닥사의 얼굴이 왜 없는지를 알게될 것이다. 신 경고고 마을에서 숨겨진 방에 대해 정보를 얻은 후 다시 성으로 가자. 제일 꼭대기 방의



◀여기 가 시 간제어 장치

벽에 있는 비문을 누르면 숨겨진 방이 불꽃 나타난다. 그러면 방안에 떨어리있는 창비 키르베스에 황관을 받은 후 원대로 돌아오자. 발바닥사의 영을 정화한 후 다시 성으로(숨겨진 왕을 이용한 세 마도사는 머리봉을 발바닥사와 똑같은 형태로 만들어줘야 한다). 세 마도사가 숨어있는 방이 조금 난해한데 세이트로 인트 위에 있는 스탠드글라스를 부수면 숨겨진 방이 보인다.

다인과 가레스가 방해이고 조금 잠난 월치는 후위에서 나온다. 마법방어력이 강하니 이쪽의 마법공격은 거의 효과가 없다. 게다가 다인은 소생을 사용하므로 먼저 보내버리자.



●**습득 아이템:** 크로스 에어레이드, 컨센트레이션, 걸강 푸인트 라이트, 에델 샵티, 베리온나, 모르트 주, 예모 리퍼, 에스토크, 리플렉트 소서러, 목 없는 인형, 트리플 디스트레스, 천공의 눈동자, 디크 세이버, 렌서

●**습득 아티팩트:** 순채의 권, 후창 드라곤 타일린트

보스 월치

■HP: 40000 ■약점: 없음 ■경험치: 28000

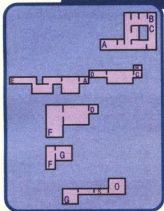
다인

■HP: 18000 ■약점: 없음 ■경험치: 700

가레스

■HP: 18000 ■약점: 없음 ■경험치: 700

수중신전



물이 가득 들어있는(?) 신전이다. 적들이 상당히 강하니 적들과 싸우기 싫은 사람은 열심히 해엄치며 도망가자(전체적으로 독에 약하니 그걸 이용해도), 우선 첫 번째 난관에서는 탁자같이 보이는 판대기를 밟으면 광선빔의 색상이 내려오니 그것을 밟고 올라가면 된다. 그다음 보이는 것은 배달되는 기계 장치와 밟고 당기는 기계장치이다. 이 두개를 조합해서 진행해 나갈 수 있다. 웬만하면 능력껏 해내기를 권장하지만 정말 귀찮단지

!!! 주의!!! 당순클리어 지영표이니 제대로 즐기고 실은 볼은 절대 보지 말 것!!!

- 1) 우선 기계를 조작하지 않고 계속 기다보면 나오는 석판을 옆으로 빼낸다(여유롭게).
- 2) 배달되는 기계 중 왼쪽 레버를 최대한 아래로 내린다(예측 해답이고 있으면 된다).
- 3) 밟는 기계를 당기면 물이 차오른다.
- 4) 오른쪽 방의 구슬을 때려준다.



▲정석가부반시의 원리



▲점프면이 살길이다

너무 어려워서 어찌할 줄 모르는 초보 게이머, 또는 게임이란 최단시간 내에 클리어하는 것이다 라고 부르는 정복 메니아들은 아래를 보면서 진행하라.

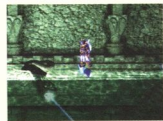
조금 더 진행하면 물에 잠겨있고 못마져 잠겨있는 곳은 노란 스위치에다 열음 덩어리를 하나 붙여놓으면 문이 열리니 안심하고 진행하라. 그리고 녹색구슬과 잠긴 문은 정석을 만들어 냉동광선을 반사시켜서 맞추면 OK. 노란 스위치 두개를 조작하여 열리는 문에 들어가면 열심히 점프를 해야한다. 마지막에 녹색구슬 세개는 정석반사의 원리로 해결하지만 정석가부도 반사시킨다는 사실을 알아야 쉽게 클리어할 수 있다. 그 앞에 눈알을 지나면 보스전.

보스 레이스

■HP: 100000 ■약점: 없음 ■경험치: 70000

HP가 많다. 마법도 강하다. 2면에 공격은 반드시 그라비티 브레스를 뿜는다(원장). 그러나 아티팩트인 미트라의 성수를 쓰면 한방으로 보낼 수가 있다는 사실. 혹시 없거나 아까운 사람은 파라라이 체크라도 장비시키자. 그라비티 브레스의 위력을 반으로 줄일 수 있으니. 위험할 것 같은 사람은 장다구를 습득하는 것도 좋다.

●**속독 아이템**: 천공의 눈동자, 이그니트 자베린, 디크 엔젤 클리오, 리버스 창석, 프리즈믹



▲대리 길을 만들어 두자



▲스위치에 조끼를 선물하자

미사일, 명검 루인 페이트, 후드맨즈 엑스, 차지, 홀런의 보주

●**속독 아이템**: 경계 리플렉스, 얼도 파빌, 은하의 물방울



▲물고



▲생기



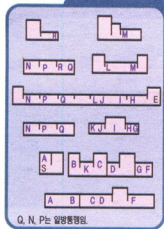
▲생기



▲대려주면



▲같이 생겼다



Q, N, P는 일반형형인.

우선은 숲의 좌측으로 주욱가면 엘프가 사는 마을로 안내된다. 거기서 영주의 구슬을 고치기 위해서는 4가지의 아이템이 필요하다. 그것은 양음의 물방울과 금의 촉대, 온실, 매료의 날개. 우선



▲이 여자에게 부탁을

정령의 숲

양음의 물방울은 남쪽 숲의 정에 있다. 흑시령이 말라있을 때는 나왔다가 들어오면 물이 차있으니 걱정없다. 금의 촉대는 숲 중앙에 사는 고릴라 이리방기봉에게 갈취할 수 있으며 온실은 북서쪽에 사는 왕가비 배낭스파이더가 갖고 있다. 그리고 매료의 날개는 북서쪽에 있는 코카트라이스에겐 뺏을 수 있다. 그러나 이로서 정령의 숲이 끝나는 것은 아니다. 엘프의 마을과 안내된 사이의 미로가 궁금하지 않은가? 영주의 구슬을 수



▲숲거진 보물이 많다



▲양음의 물방울

려한 후 다시 숲으로 들어오면 도중의 미로를 헤뒀을 수 있다. 남서쪽으로 가면 코카트라이스가 한 마리 더 있는데 이 녀석을 없애면 아티팩트를 얻을 수 있으니 꼭 쫓아라.

보스 **이리방기봉**
 ■HP: 42000 ■약점: 없음 ■경험치: 35000

봉상공격밖에 할 줄 모를. 공격력도 그렇게 높지 않는 바보.

배낭 스파이더
 ■HP: 50000 ■약점: 불 ■경험치: 35000

독공격이 메인이다.

코카트라이스
 ■HP: 50000 ■약점: 불 ■경험치: 35000

석화공격은 스톤헤그가 있으면 방지할 수 있다.

- 속독 아이템:** 천공의 눈동자, 무선 해머, 타이어 롤, 프리먼트 소서리×2, 쿼어 프레스, 성의 실크팩, 와이저 레이피어, 라이스 총기, 황금 알×2, 이그니트 자이언트, 리드스 피쉬
- 속독 아티팩트:** 신공 엘븐모루, 청왕검 알렉타리스

아리안로드의 미궁



▲숫자를 파악하라



▲여기까지 오면 다 끝난 거나 마찬가지

이 미궁의 구조는 숫자 배열에 해당하는 대로 뒤프한다는 것이다. 관념이 두개인 경우, 숫자와 숫자는 +, 뒤에 -나 ×가 쓰여있는 것은 그 공식에 맞추면 된다. 지도를 보면서 보물을 북쪽 쫓아다니면서 이동하자(서... 설마 산수를 못하는 유저는... 없겠지). 17에 색이도 포인트가 있고 25에는 일간의 혼만으로도 부족해서 여신의 혼까지 먹으려는 건방진 보스가 있다.

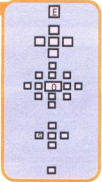
보스 **다크 로드**
 ■HP: 415000 ■약점: 성 ■경험치: 210000

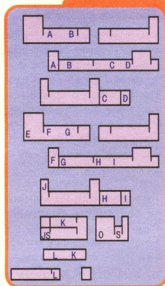
대문 바란
 ■HP: 70000 ■약점: 없음 ■경험치: 10500

대문 바란 2마리가 어느새 호위하고 있다. 대문 바란은 자신의 HP를 회복한다는 지 미로의 DMG를 1로 하는 공격을 익힐라

지도도 사용하지 않는다. 하지만 다크 로드는 마법은 사용하지 않으니 알삼이지만 무척한 놀이 힘은 세고도 물리 공격력은 높다. 장엄한 전세공격기술(기술명은 까먹었다)도 주어,

- 속독 아이템:** 마왕 이터널 포스트, 혼령의 모루, 요점 크롬이어, 천공의 눈동자, 마진 야포 칼럼시, 섬공 모로 슬레이어
- 속독 아티팩트:** 뇌관검 세트드즈, 현자 슬론의 비전서, 심장 유니콘트 혼





◀역사는 이 여성상에서 시작된다

요툰아임 궁전



▲재검정 경엄은 스트루트 이상

◀오로지, 불명어

월드맵으로 절대 빠져나갈 수 없다. 그러나 서비스로 던진 어디서나 도구를 생성할 수 있으므로 다행이라던 다행이랄 수 있다. 안 속으로 들어가는 첫길은 보스보다도 더욱 강한(듯한) 블러드 배인이라는 몬스터를 만나기 위한 키를 얻는 곳이다. 그 키란 자주색 불꽃인데 붉은색 불꽃과 파란색 불꽃을 아래의 황아리에 섞으면 자주색의 불꽃을 얻

여기도 상당히 머리를 요하는 곳이다. 여기서는 풀을 잘 주워야 성공할 수 있다. 밑본이 사전을 봐놓고 열심히 연구해 보라.

마력이 높다. 하지만 이 정도 단련이면 그대들도 이력이 낮을 것이다. 나름대로 요리하라. 별로 강하진 않으니.

보스

가눗시

■HP: 35000 ■약점: 없음 ■경험치: 126000

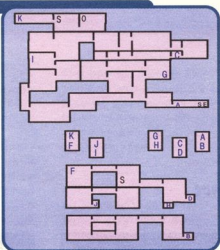
뽕뽕전

●속독 아이템: 라비스 창석×2, 천공의 눈동자×2, 외지르 레이피어, 크리스 창석, 가드 레인포스, 에델 셉터, 포르포 주, 번 스톤, 루센 해머, 이그노트 지베르, 세보라, 프리츠의 미사일, 실드 크리티컬, 드래곤 슬레이어, 마이트 레인포스, 스텔 레인포스, 강철 다이아노아

●속독 아이템: 드라곤 페이스, 조주병 설계도면, 거북하기도 한 모래시계

!!주의!! 단순클리어(영표)이나 제대로 즐기실 분은 절대보지말 것!

무슨 만능의 풀을 손에 넣지. 그것을 여성상에 끼우면 편의를 느낄 수 있다. 다음 일식의 풀을 손에 넣은 후 여성상에 끼우고 후파 들어가 촉침의 풀을 손에 넣는다. 그 앞에는 남성상을 조합할 수 있는 방이 있다. 일식의 풀을 얻을 때 보았던 남성상과 같은 방향으로 돌리면 아래의 태양문이 열린다. 그 방에 삼일월의 풀이 있으니 역시 여성상에 끼운다. 그 다음 양초의 풀을 손에 넣고(신도) 자검다. 이런 양파) 여성상에 끼우자. 방의 수수께끼는 무라온 타벳카드부터 순서대로 조사하자. 그러니까 간단히 말해 65143728(좌측에서 세 번째)를 맨 처음 조사하고 가장 우측의 방을 마지막으로 돌아가는 순서로, 그 앞에 있는 신발의 풀을 손에 넣고 또 또 또!! 여성상에 끼운다. 앞에 시계무늬 같은 기계를 조작한 후 촉침의 풀을 여성상에 끼우자. 그 후 밑에 있는 문을 통해 속으로 가면 수호자들(석상)이 수호하는 방이 두개다. 첫번째 해시저를 보면 수호자의 눈에 띄면 안 된다 이다. 말그대로 그의 눈에 띄지않게 잘 피하자. 그러면 수호자가 알아서 문을 연다. 다음 수호자는 피곤하면 잠든다 라는 것이니 수호자의 뒤를 졸졸 쫓아다니다 스톤화하자. 그러면 피곤해진 수호자는 잠해버리고 수호자에게서 총열의 풀을 얻을 수 있다. 그리고 과연 그것으로 무엇을 하겠는가? 알아먹을까? 아니다. 총열의 풀을 여성상에 끼우면 그 앞에는 이런 거대한 은 미궁을 쫓도 채지고 은 가눗시가 등장한다.



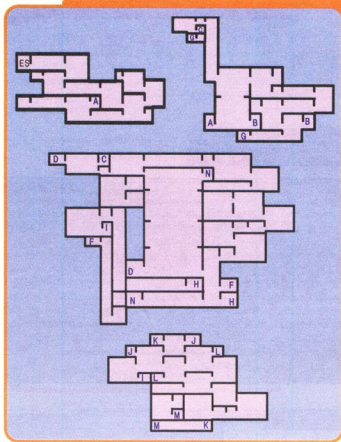
보스

스트루트

■HP: 300000 ■약점: 없음 ■경험치: 210000

가디리스×3, 천공의 눈동자, 스칼렛 옛지, 노를 에워서, 식물의 종자×2, 프레이 크리스탈×2, 에델 셉터, 마검 레반테인

●속독 아이템: 엠블 리액션, 프리즈 체크, 지



이제 이 신들이 사는 성벽 세라릭 게이트에 잘 오셨습니다. 이 던전은 본편 여딘가에서 얻을 수 있는 8개의 보주를 손에 넣은 자라면이 완전 공략 가능한 최후의 시련이 되는 장소입니다. 최약의 적을 앞에 두고 당신 이 커운 캐릭터는 어디까지 통용될까요? 건투를 빕니다.

워닝

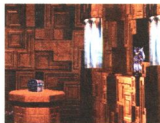
이 에리어에 있는 세이프 모먼트에서 세이프메이터를 달아보면 본편의 시나리오에



▲이 정체불명의 덩어리도 워프

들어갈 수 없습니다. 주의하세요. 또한 이 던전은 본편과는 아무 관련성도 없기 때문에 분위기가 싸증나거나 싫은 사람은 플레이를 하지 말 것을 권장합니다.

마지막 숨겨진 던전(?) 세라릭 게이트. 시작하면 워프 같이 전철한 걸고 배제지가 되고 바로 세라릭 게이트 유일의 세이프 모먼트가 보인다. 몇 가지 알아둘 것은 이 던전은 서비스용 던전이기 때문에 레자드와 브라스, 프레이를 통로로 만들 수 있고 최강



▲여기서 떨어지면 아래 함으로(그나마 다행?)

세라릭 게이트

의 적, 최강의 아이템들로 구성되어있으며 아이템 생성을 어디서나 함께 할 수 있다는 것 정도. 아, 그리고 용원의 보주로 열 수 있는 문이 8군데 있기 때문에 용원의 보주를 모으지 못한 유저나 노말, 이치로 플레이한 분들은 손가락만 똑똑 뻗게될 것이다. 하드로 용원의 보주 8개를 모으신 분은 자신의 캐릭터를 가지고 열심히 모험을 하면 된다. 적들은 요분하임 성과 마찬가지로 죽어도 맵에서 사라지지 않는다.

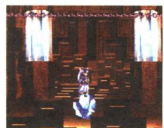
먼저 레자드와 만나게 된다. 여기서 레자드는 불루널 게이트와 헬 게이트를 번전(番天)으로 데리고 나온다. 눈발 괴물의 공동결정 소생은 예전하니 눈발들을 먼저 쫓아 버리자(레자드까지 소생된다). 주의점은 둘다 동시에 보내주어야 하니 타이밍을 잘 맞춰서 마법이나 활을 적절히 이용하자(그것까지 귀찮으면 설정 미스틱화이저를 얻은 후에 싸우자).

가브리엘 세레스타: ...인간? 아니, 달리 두렵도록 지고한 정신체. 아마도 다른 세계와-, 후론 몸의 이해의 범주를 넘어선 자를 특별 취급하는 인간의 태어를 빌리자면 나도 '살인' 것인가? 인간도 신도 하나의 '존재'일 뿐인데. -나는 너희와 흥미가 있다. 한번 상대를 해줄까? 금방 끝날테니까.

이벨리아 윈: 가브리엘 세레스타를 쓰러뜨리고 여기까지 온 자가 있구나-. 좋아, 내가 상대를 해드리죠



▲알고 뭐자



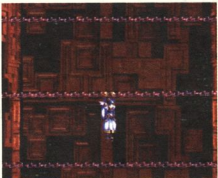
▲다 알지?

세라릭 게이트의 최종 보스 이셀리아 퀸. 뒤 약간 썩 정도지만 전원이 깎다구를 셋업하고 열성 큐리오나 불사조의 난계를 장비하면 즐겁게 치라도 마시면서 보내버릴 수 있다. 처음에는 트라이 엠블램을 주지만 다시 세라

릭 게이트에 도전하여 이셀리아 퀸을 끌고 보내면 옛 소리가 적힌 문서 조각들을 준다. 그래도 신경끄고 계속 보내주면 10번째에는 드디어 구인의 검을 얻을 수 있다. 그래도 계속 한다던....

● **스펠 아이템:** 스텔 레인포스, 황금알 × 14, 파이어 랜스, 생성의 구슬, 마이트 체크 × 2, 마이트 레인포스, 미궁 레이저 포스, 이터너리 거브 × 2, 포이즌 블로우, 리듀스 카드, 번 스톤, 이터너리 거브, 열검 쿠사나기, 성장 미스틱 와이저, 쿨 맨슈, 스카우트 오브, 실드 크

리티컬, 신장 이세리얼 디바이드, 성장 말리온 테라, 아이시를 옛지, 마귀 액터 네파리우스, 불러디 다스티, 이터너리 거브, 라이프닝 볼트, 진환의 지팡이, 크리스 창석, 라비츠 창석, 투기 예델 레이저, 마귀 다인슬레이브



▲동키콩이 되어간다



▲같은 번개를 쬐지



▲죽어도 풍습니까?



▲여기서 떨어지자



▲이렇게 떨어진다

엔딩 분기 리스트

엔딩 A

기본적인 조건은 「루시오를 합터 6까지 신계전 승한 후 이벤트들을 겪고 봉인차 40이므로 합터 7의 루시오 이벤트를 보고 합터 7.8의 신계 이벤트를 본 후 문방울꽃의 초원으로 간다.이디. 이에 관련하여 봉인치를 내리는 이벤트들은 다음과 같다.

- 합터 4가 되기 전에 종란의 초원으로 간다. (-15)
- 합터 4가 되기 전에 제라베르에 간다. (-15)
- 레지드 바레스의 탐을 클리어한다. (-15)
- 브릴스상에서 브람스를 만난다(-10)
- 루시오 & 벨타나를 동료로 한다(-15)
- 그 외에도 캐릭터를 동료로 한다(-2)
- 니벨룽겐의 반지를 뺀 채로 합터 종료(-2)

엔딩 B

A,C 중 아무 조건도 만족시키지 않으면 된다.

엔딩 C

평가치 300이하에서 프레이에게 경고를 받은 후 평가치를 0으로 해서 언젠과 마을에서 나온다.

보너스, 보너스!

캐릭터 일러스트

보이스 컬렉션에서 100%를 채운 후 그 캐릭터를 3번으로 선택

세라릭 게이트

최종 세이브포인트에서 세이브한 데이터가 있다면 인사 오케이. 흥련의 보주 8개를 모아야 제대로 진행할 수 있다.

- 흥련의 보주 입수장소

사테코노 실험장	암흑탑 챔바
수중신전	봉긋의 공성요새
고대분묘 아연티(2개)	천공성
치공성	
아리언로드의 미궁	

BGM 추가

최종 세이브포인트에서 세이브한 데이터가 있으면 오케이.

스킬, 마법 리스트

● 리액션 스킬

스킬명	요격	속독서 소모CP(계발량)
퍼스트 에이드(ファースト・エイド)	15%의 확률로 동료(만) 한 명을 회복	12, 12, 14, 14, 26, 26, 48, 48
오토 아이템(オートアイテム)	상황에 맞춰 아이템을 사용. 우선순위 설정가능	4, 4, 8, 8, 12, 12, 16, 16
슬로(スロー)	마법의 합납을 발사	25
큐어 컨디션(キョー・コンディション)	동료(만) 한 명의 상태이상 치료	15(40), 15, 20(30), 20(40), 30(50), 30(자주), 40, 40(40)
장다구(カッパ)	죽어도 안죽음!! 발동률은 레벨과 비례	15, 15, 20, 20, 30, 30, 40, 40
어둠의 일류권(アダプト・イリュージョン)	환영을 만들어 공격회피. 발동률 레벨비례	12, 13, 14, 25, 26, 27, 38, 49
단상 소드(ワンシールド・ソード)	회피. 방어 후 2개의 칼이 공격. 발동률 레벨비례	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
리스트 트리아일(リスト・トライアル)	행동불능시 적에게 저주를 걸. 발동률 레벨비례	

● 서포트 스킬

스킬명	요격	속독서 소모CP(계발량)
스플래시(スプラッシュ)	총격파로 추가공격. 공보에 추가되지 않음	20, 20, 30, 55, 55, 75, 80, 90
공포 카운터(공포・カウンター)	반격시 통상공격 가능	40
스텝 매직(ステップ・マジック)	마법 명중시 페인트효과를 추가. 발동률 레벨비례	60, 70, 70, 80, 80, 90, 90, 90
콘센트레이션(コンセントレーション)	DME를 소비해서 CT를 2로 함. 소비DME 레벨비례	30, 40, 50, 60, 70
노이즈 예로(ノイズ・アロー)	주문분해. 성공률 레벨비례	20, 20, 20, 35, 35, 35, 40, 50
리플 디스트레스(リプル・ディストレス)	공격과 동시에 적의 회피, 방어, 반격률 저하. 성공률 레벨비례	40, 40, 40, 55, 55, 55, 60, 60
테라리(テラリー)	분신으로 추가공격	
스텝 매직(ステップ・マジック)	마법공격으로 해지된 적의 혼을 자신의 DME로 환원한다. 환원률은 적의 생명력과 스킬레벨에 비례	

● 어택 스킬

스킬명	요격	속독서 소모CP(계발량)
차지(チャージ)	공격력 1.5배 증가. DME최대치에서 5/100의 DME소비	60
스트라이크 엡지(ストライク・エッジ)	페인트확률 50%의 공격. DME최대치에서 5/100의 DME소비	50
디크(ディック)	배우에서 공격. 적의 완전방어를 50%저하	50
트릭 스텝(トリック・ステップ)	반격을 대비하여 공격전에 일단 회피	50
웨이트 리액션(ウェイト・リアクション)	CT중에 수미로 공격 위해 레벨비례	5, 10, 20, 40, 80, 80, 90, 90
슬렌딩 레인(スランディング・レイン)	전체공격	30
다크니스 예로(ダークネス・アロー)	공격과 동시에 적의 회피를 저하	90
멘탈 리액션(メンタル・リアクション)	DME 소비해서 CT간접회피. 소비량은 최대치와 레벨에 따라	95, 95, 95, 95
스칼렛 엡지(スカレット・エッジ)	다운효과 추가	90
필스 예로(フィロス・アロー)	공격을 가드시키고 화상을 삼선시한다	

● 스테이터스 스킬

스킬명	요격	속독서 소모CP(계발량)
유택스(ユウタクス)	전술지식. 레벨×1의 INT상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
헤어 노이즈(ヘア・ノイズ)	기척감지. 레벨×1의 AGL상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
파인드 트랩(ファインド・トラップ)	환정감지	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
서바이벌(サバイバル)	서바이벌 지식. 레벨×200의 DME상승수정	15, 25, 35, 45, 55, 65, 75, 85
아이템 테이퍼(アイテム・テーパー)	아이템 감정능력	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
리더십(リーダーシップ)	집단 통솔력	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
파이트(ファイト)	사기. 레벨×2의 STR, INT, AGL, DEX상승수정	10, 10, 20, 20, 30, 30, 40, 50, 60
트릭(トリック)	책략. 레벨×2의 INT상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
머치(マーチ)	행군지식. 레벨×1의 INT상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
포메이션(フォーメーション)	전황지식. 레벨×1의 INT상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
어택 파워(アタック・パワー)	공격. 레벨×30의 STR상승수정	5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70
디펜드(ディフェンド)	방어. 레벨×10의 FDM상승수정	10, 20, 20, 25, 25, 30, 30, 40
어보이드(アボイド)	회피. 레벨×3의 AGL상승수정	5, 15, 15, 25, 25, 35, 45, 55
헤트(ヘット)	명중. 레벨×3의 DEX상승수정	5, 10, 15, 20, 25, 30, 40, 50

레지스트 데미지(レジスト・ダメージ)	데미지 감소, 레벨×20의 RDM상승수정	5, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60
데미지 파워(マジック・パワー)	마법공격력, 레벨×30의 INT 상승수정	5, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70
레지스트 마법(レジスト・マジック)	마법저항력, 레벨×5의 RST 상승수정	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
온스터 인텔리전스(オンスタ・INT)	온스터 관련지식	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
안데드 인텔리전스(アンデッド・INT)	안데드 관련지식	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
데몬 인텔리전스(デーモン・INT)	데몬 관련지식	5, 5, 10, 10, 20, 20, 30, 30
카운터(カウンター)	반격가능	20

● 마법

이름명	특성	효과
스톤(ハン・ストーン)	적전체	일정한 방어서 폭염이 일어남
파이어 랜스(ファイア・ランス)	적하나	불 지령이가 날아옴
콜 댄스(カル・ダンス)	적하나	얼음 아비가 나타나 부엌갑을 휘두름, 1/8확률로 냉동
아이시를 엿지(アイシタル・エッジ)	적전체	하늘에서 얼음 조각리가 떨어짐, 1/8확률로 냉동
세도우 시버드(シャドウ・サバード)	적전체	시커먼 놈들이 땅에서 튀어나옴
드크 세이버(ドラク・セイヴァー)	적하나	3개의 거만 칼이 튀어나와 공격
크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)	적전체	빛나는 물영양이가 날아옴
이그니트 자비열(イグニート・ジャベリヤ)	적하나	불꽃이 적을 공격
라이트닝 볼트(ライトニング・ボルト)	적전체	순에서 번개가 나옴
프리즈미 미사일(ブリズミット・ミサイル)	적하나	상태이상 빔을 발사
스온 토우치(ストーン・トゥチ)	적하나	적을 콘크리트화 시킨다
포이즌 블로우(ポイズン・ブロー)	적하나	독을 뿌려준다
가드 레인포스(ガード・レインフォース)	아군하나	10턴간 RDM을 1.5배로 증가
스펠 레인포스(スペル・レインフォース)	아군하나	10턴간 마법방어력을 1.5배로 증가
미리트 레인포스(マイト・レインフォース)	아군하나	10턴간 ATK를 1.5배로 증가
리플렉트 소서리(リフレクト・ソサリ)	아군전체	3턴간 마법을 반사
오디세네리 세이브(オディシネナリイ・セイブ)	아군하나	상태이상 치료
큐어 브람스(キュア・ブラムス)	아군전체	DME를 80%회복
리류스 파워(リデュース・パワー)	적하나	5턴간 ATK를 감소, 적의 저항력에 따라 성공 리류스 거드
리류스 거드(リデュース・ガード)	적하나	5턴간 RDM을 감소 리류스 거드
이브 크리틱(エヴァーク・クイック)	아군하나	DME30%로 부활 실패 크리틱
레드 크리틱(レド・クイック)	적하나	적의 특수공격을 봉인, 적의 저항력에 따라 성공 이브크 피지
프리벤트 소서리(プリベント・ソサリ)	아군전체	5턴간 적의 주문을 봉인, 적의 저항력에 따라 성공

장비구 리스트

● 무기

무기명	어택	어택 트러스트	히트 트러스트	공격속도	특수
롱소드(ロングソード)	98	35	31	○××	피괴물-5%
브로드 소드(ブロードソード)	130	20	26	××○	피괴물-6%
드래곤 슬레이어(ドラゴン・スレイヤ)	200	100	175	○○○	피괴물-5%
데몬 슬레이어(デーモン・スレイヤ)	200	100	175	○○○	피괴물-5%
비스트 슬레이어(ビースト・スレイヤ)	200	100	175	○○○	피괴물-5%
영검 문 펄스(名剣 ムーン・フルクス)	200	20	37	○×○	성,DMG+50%/피괴물-5%
바스티드 소드(バスタード・ソード)	290	50	48	○××	피괴물-6%
영검 프레이 바젤리드(名剣フレア・バゼラード)	300	60	52	○××	불,DMG+50%/피괴물-5%
플시온(フルシオン)	350	37	40	○××	피괴물-5%
영검 루인즈 파이브(名剣ルインズ・フェイト)	400	27	60	○××	어둠,DMG+50%/피괴물-5%
에스토크(エストック)	570	45	62	×○○	피괴물-8%
프람베르크(フラムベルク)	700	35	53	○×○	피괴물-4%
다마스쿠스 소드(ダマスカス・ソード)	700	5	82	○×○	피괴물-3%
영검 레미피어(ワジールレイピア)	1120	65	65	○×○	피괴물-7%
영검 페임 페인(名剣フェイム・フェイン)	60	1	25	○○○	-
블링 소드(ヴェイキング・ソート)	70	7	27	××○	-
라이트닝 엿지(ライトニング・エッジ)	70	62	40	○○×	번개,DMG+90%

안트러 소드(안트러-ソード)	100	30	32	○××	-
보검 그림 기우디(眞剣カリム・クウディ)	100	1	30	××○	반개/Be Killed
크리슈널드(クリシュナルド)	150	21	45	○○×	-
레디안스 소드(レディアンズ-ソード)	170	64	64	○○○	-
파리쉬(パラッシュ)	200	26	50	○○○	-
성검 로스트 세리피(聖剣ロスト・セラフィ)	200	45	75	○×○	성/DMG=90%/10%로 마왕석의 출현율을 2배로
스칼렛 포지(スカレット・フォージ)	230	62	67	○○○	불/DMG=50%
와론 소드(ワロン-ソード)	300	12	40	○××	-
열도 파벨(熱刀フアベル)	320	47	62	○○○	공격할 때마다 데미지 5%씩 증가. 최대 200%까지 상승
레이벌 페리쉬(レイベル・パラッシュ)	400	16	82	○○○	-
아이스 코핀(アイス・コフィン)	550	64	92	○○○	얼음/DMG=50%
싱클레어 서벌(シントレア・サーベル)	600	20	65	○××	-
슈비아체 소드(シュヴァイツァ-ソード)	620	40	70	○×○	-
실도 실반스(劔刀シノヴァンス)	800	30	75	○○○	성/DMG=50%/10%로 적의 움직임 봉인
아이시탈 소드(アイシタル-ソード)	1200	1	85	○×○	氷/Be Killed/일정확률로 냉동시킴
그레이 소드(グレイ-ソード)	1200	1	85	○×○	독/Be Killed/일정확률로 석화시킴
발키리 페이퍼(ヴァルキリ・ペーパー)	1600	29	102	○○○	-
오검 크롬레이(妖剣クロムレイ)	1800	49	77	○×○	어둠/DMG=50%/통상공격 데미지 70%저하. 결정기 데미지 50%상승
마검 그림(魔剣グラム)	2000	44	92	○○○	어둠/Be Killed
마검 레반테인(魔剣レヴァンタイン)	2200	40	90	○○○	-
신검 그란스 리바이퍼(神剣グランズ・リヴァイパー)	6000	75	95	○○○	어둠/Be Killed/8% 확률로 적의 생명력을 낮아줌
신검 다인슬레이브(眞剣メインスレイブ)	8000	35	100	○○○	성/Be Killed
구인의 검(御人の劔)	20000	1	210	○○○	-

도

무기명	어택	어택 트러스트	어택 트러스트	공격속도	특수
광초뢰검(轟超雷の劔)	50	40	40	○×○	반개/DMG=50%/결정기 CT 1 감소
열도(熱刀)	70	20	45	○××	-
태도(太刀)	100	30	37	×○×	-
열도 비련(名刀 練廻)	140	10	50	○○×	불/DMG=50%
칠지도(七支刀)	150	20	46	○×○	-
천구봉검(天鳳鳳の劔)	150	41	66	○○○	불/DMG=50%/결정기 CT 1 감소
지심도(鼓心刀)	200	37	60	○○○	-
아차귀검(夜叉鬼の劔)	200	48	67	○○○	독/DMG=50%/결정기 CT 1 감소
야토도(野太刀)	300	20	60	×○×	-
마사무네(正宗)	400	27	75	○○○	-
천송운검(天蓬雲の劔)	500	43	93	○○○	얼음/DMG=50%/결정기 CT 1 감소
금강도(金剛刀)	600	5	70	××○	-
무라이사(村正)	1000	27	77	○××	-
영검 쿠사나기(靈劔 草)	2990	40	90	○○○	성/Be Killed

대검

무기명	어택	어택 트러스트	어택 트러스트	공격속도	특수
명검 베인 슬레이(名剣ベイン・スレイ)	270	55	57	○○×	어둠/DMG=50%/파괴물-5%
루벤드 소드(トウハンデッド・ソード)	80	15	45	×○×	-
엘리펀탈 옛지(エレファンタル・エッジ)	80	32	40	○○○	성/DMG=50%
해크 블레이드(ハック・ブレード)	100	15	45	××○	-
호비헌드(ソフアイハンター)	150	22	45	○○×	-
프랑켄슈(フランクフルジュ)	200	22	52	○○○	-
홍련검 인페르니스(紅蓮劔インフェルニス)	285	45	70	○○○	불/Be Killed/공격할 때마다 소유자의 DME 3%감소
브랜디 소드(ブランドイッシュム-ソード)	400	25	55	○○○	-
이그리트 소드(イグニート-ソード)	450	45	70	○××	불/DMG=50%
스트라이프 소드(ストライキング-ソード)	500	7	30	××○	-
창검 그란 스티(眞剣グラン・スティン)	500	55	95	××○	반개/DMG=50%
정왕검 알렉타리스(眞王劔アレクタリス)	750	1	115	○×○	성/DMG=50%

크레이모어(クレイモア)	800	22	57	××○	—
뇌광검 세드자르(雷光劍セドザード)	900	70	72	○○○	빈계/Be Killed
비하무트 타이어(ビハムト・タイア)	1200	40	90	○○○	빈계/DMG+50%
바이올렛 포지(ヴァイオレット・フォージ)	1200	42	70	○××	독/DMG+50%
블루티시 옛지(ブルーティッシュ・エッジ)	1600	25	67	××○	—
마검 액터 네파리우스(魔劍アクター・ネファリウス)	13000	25	90	××○	없음/Be Killed

장

무기명	어택	어택 트랙스트	머트 트랙스트	공격회수	특수
그레이브(グレイヴ)	95	27	23	×○×	파괴률-5%
샷 스피어(ショット・スピア)	100	27	35	○××	파괴률-5%
롱 프레임(ロング・フレーム)	250	27	37	××○	파괴률-5%
워 해머(ウオ・ハンマー)	300	27	50	○××	파괴률-5%
후드렌즈 엑스(フードレンズ・アタス)	500	29	50	○××	파괴률-5%
렌서(レンサ)	600	29	65	××○	파괴률-5%
파인 할버드(ファイン・ハルヴァード)	1000	30	62	×○×	파괴률-1%
루센 해머(ルンゼン・ハンマー)	1100	30	77	××○	파괴률-2%
스피닝 스피어(スピニング・スピア)	50	35	35	○○○	독/DMG+50%
흑창 귀곡천사(黒槍 鬼哭天使)	65	42	40	○×○	—
윙드 스피어(ウイングド・スピア)	80	30	22	××○	—
아울 파이크(アウル・パイク)	100	24	30	○××	—
코르세스카(コルセスカ)	150	22	35	○×○	—
헤트 피어스(ハート・ピアス)	150	37	62	○○○	없음/DMG+50%
할버드(ハルヴァード)	200	25	45	○○○	—
세인트 할버드(セント・ハルヴァード)	200	45	65	○○○	성/DMG+50%
사여 바실리스크(蛇女・バシリスカ)	200	21	52	○○×	10% 적을 석화
보이드 파이크(ボイド・パイク)	300	15	35	×○×	—
추정 드러군 타일린트(추정ドラゴン・タイラント)	300	10	99	○○○	—
서벌 할버드(サーベル・ハルヴァード)	400	32	65	○○○	—
폴 엑스(ポール・アタス)	600	30	55	×○×	—
아크 윈드(アーク・ウインド)	600	52	92	○○○	빈계/DMG+50%
마침 이터널 폭츠(魔剣エターナル・フォルツ)	900	82	90	○○○	독/DMG+90%
알세피스(アルシエピス)	1200	40	70	×○×	—
검창 크리존 옛지(魔槍クリゾン・エッジ)	1200	24	70	○○○	불/DMG+90%
강철 다이아몬드(鋼鉄ダイヤモンド)	3000	68	75	××○	—
신장 이세리얼 디바이트(神杖イセリアル・デヴァイト)	3300	50	112	○○○	—

망

무기명	어택	어택 트랙스트	머트 트랙스트	공격회수	특수
롱 보우(ロング・ボウ)	100	45	27	○○×	파괴률-5%
래빗 보우(ラビッド・ボウ)	150	45	32	○○×	파괴률-5%
메이지 슬레이어(メイジ・スレイヤ)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
레이븐 슬레이어(レイヴン・スレイヤ)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
소울 슬레이어(ソウル・スレイヤ)	200	100	175	○○○	파괴률-5%
콜보지트 보우(コンボジット・ボウ)	300	50	40	○××	파괴률-5%
크랭크인 크로스보우(クランクイン・クロスボウ)	500	55	65	○○○	파괴률-5%
스프링 크로스보우(スプリング・クロスボウ)	50	22	35	○○○	성/DMG+50%
볼트 크로스보우(ボルト・クロスボウ)	60	32	37	×○×	—
샷 보우(ショット・ボウ)	100	45	22	○○×	—
크로스보우(クロス・ボウ)	100	22	22	××○	—
래빗 크로스보우(ラビッド・クロスボウ)	150	22	40	○○×	—
윈드리스 크로스보우(ウインドラス・クロスボウ)	150	22	40	××○	—
크래센트 애로(クレセント・アロー)	150	22	65	○○○	빈계/DMG+50%
파이어 크로스보우(ファイア・クロスボウ)	200	1	40	○○○	—
샤이닝 샷처(シャイニング・ラプチャー)	200	22	70	○○○	독/DMG+50%
셀스타인 확건(セルスタイン・ロケットガン)	400	12	65	○○○	—



라스트 어벤저(ラスト・アベンジャー)	400	22	95	○○○	불/DMG-50%
얼바레스타(エルヴァレスタ)	600	45	60	○××	-
삼궁 포물 슬레이어(三宮ファウル・スレイヤー)	600	1	100	○○○	-
신궁 일본 보우(新宮 御弓ニホフシ・ボウ)	700	67	135	○○○	-
볼트아쿠일(ボルトアークアール)	1200	52	62	○××	-
강공 비르세르크 에로(御弓ベルセルク・アロー)	2400	1	112	××○	독/DMG-50%
마궁 레이저 포물(御弓レーザー・ファウル)	3000	30	105	○○○	-

자랑어

무기명	가격	어택 트릭스트	억트 트릭스트	공격속도	특수
엘리먼트 섀터(エレメント・セプター)	300	1	1	×××	파리불-50%
인피니티 로드(インフィニティ・ロード)	880	1	1	×××	파리불-10%
에델 섀터(エデル・セプター)	1600	1	1	×××	파리불-30%
정장 루미네베레스(精装ルミネベレス)	0	1	50	×××	-
루비 데이스(ルビー・デイス)	120	1	1	×××	-
홍리 블레이어(ホリイ・ブレイア)	200	1	1	×××	-
크리스탈 윈드(クリスタル・ウィンド)	250	1	1	×××	-
액셀터 로드(アクセター・ロード)	400	1	1	×××	-
알케미 윈드(アルケミ・ウィンド)	500	1	1	×××	-
호신도 공선(護身刀 龍仙)	600	1	1	×××	-
염술平底 포스(アブソリュート・フオース)	600	1	1	×××	-
성장 어드벤처(聖杖アドヴェンチャー)	750	1	1	×××	-
영주 섀터(エンジュ・セプター)	1000	1	1	×××	-
노블 디자인(ノブル・デザイン)	1200	1	1	×××	-
성상 유니콘즈 혼(聖杖ユニコンズ・ホン)	1300	1	1	×××	-
마궁 아포칼립스(御杖アポカリプス)	1750	1	1	×××	-
성상 미스틱 와이저(聖杖:ステイタ・ワイザー)	8500	1	1	×××	-
성장 밀리온 테라(聖杖:ミリオン・テラ)	9920	1	50	×××	-

● 방어구

양자

방어구명	리듬스데미지	디펜드 트릭스트 특수
사렛트(サレット)	5	1 -
실버 사렛트(シルバーサレット)	10	1 -
제지드 헬름(フェザード・ヘルム)	10	1 없음/DMG-50%
듀얼 헬름(デュエルヘルム)	20	2 -
윈드 헬름(ウィンド・ヘルム)	20	2 번개/DMG-50%
바론 헬름(ヴァローヘルム)	40	4 -
에어리얼 가린드(エアリアル・カランダ)	40	4 독/DMG-50%
바리안트 헬름(ヴァリアント・ヘルム)	80	8 -
세라믹 가린드(セラフィカ・カランダ)	80	8 성/DMG-50%
드라곤 페이스(ドラゴン・フェイス)	200	20 번개/DMG-50%

타이라

방어구명	리듬스데미지	디펜드 트릭스트 특수
타이라(ティアラ)	2	1 -
보관 벨머(保管フェルマ)	2	1 어둠/DMG-50%
실버 타이라(シルバーティアラ)	4	1 -
제지드 타이라(フェザード・ティアラ)	5	1 불/DMG-50%
순수민트 머리띠(純粋のバンナ)	5	1 성/DMG-50%
아노인트 타이라(アノイントティアラ)	8	1 -
성황후의 타이라(聖皇后のティアラ)	15	1 어둠/DMG-50%
아노인트 가린드(アノイントカランダ)	16	1 -
은색의 관(銀色の冠)	20	2 성/DMG-50%
스프링 가린드(スプリング・カランダ)	24	2 -
후관 엠프레스 가린드(后冠エンプレス・カランダ)	100	10 -

방어구명	리듬스태미지	디펜드 트러스트	특수
투게 메탈 체인(透鎧=メタル・チェーン)	0	1	대부분의 공격을 무효화
큐이라스(キューイラス)	50	1	-
에이지아 거브(エイジア・カブ)	55	1	어둠/DME-50%
레더 아머(レザー・アーマ)	100	1	-
체인 메일(チェーン・メイロ)	100	1	-
실버 큐이라스(シルバ・キューイラス)	100	6	-
헤랄딕 거브(ヘラルディック・カブ)	120	1	독/DME-50%
듀얼 아머(デュエル・アーマ)	300	22	-
라메라(ラメラ)	320	2	-
브레스트 플레이트(ブレスト・プレート)	320	22	-
레디안스 거브(レディアンス・カブ)	350	23	성/DME-50%
비로 아머(ヴァロ・アーマ)	800	73	-
실버 체인(シルバ・チェーン)	820	52	-
플 플레이트(フル・プレート)	820	72	-
다비디의 거브(デイヴィディ・カブ)	1000	90	번개/DME-500%
바리엔트 아머(ヴァリアント・アーマ)	1500	144	-
경계 리플렉스(鏡壁リフレックス)	1500	150	성/DME-90%
실버 플레이트(シルバ・プレート)	1600	130	-
미스릴 플레이트(ミスリル・プレート)	1600	150	성/DME-90%
세라믹 거브(セラミック・カブ)	1700	160	어둠/DME-50%
상계 이라크 스트레인(魔鏡アレク・ストレイン)	2000	192	독/DME-90%

방어구명	리듬스태미지	디펜드 트러스트	특수
왕의 스타셋 사인(王衣スターレット・サイン)	0	1	-
후의 아타넬 사인(后衣エターナル・サイン)	10	101	-
크로크(クロック)	30	1	불/DMG-50%
실버 크로크(シルバ・クロック)	70	1	불/DMG-50%
아노인트 크로크(アノイント・クロック)	250	1	불/DMG-50%
왕의 미라지 로브(王衣ミラージュ・ロブ)	400	10	독/DMG-90%
아노인트 거브(アノイント・カブ)	600	30	-
스프림 거브(スプリム・カブ)	1200	90	-
성의 브리타니아 거브(聖衣ブリタニア・カブ)	1400	140	성/DMG-90%
성의 실프 셋(聖衣シルフ・レット)	1800	180	어둠/DMG-90%
이타넬 거브(エターナル・カブ)	3000	280	번개/DMG-90%

방어구명	리듬스태미지	디펜드 트러스트	특수
스타 가드(スター・ガード)	0	20	성/DMG-50%/안전방어시 반격
익스트림 가드(エクストリーム・ガード)	0	20	불/DMG-50%/안전방어시 불로 반격
브레이즈 가드(ブレイズ・ガード)	0	15	불/DMG-50%/안전방어시 다수의 화염으로 반격
아이시블 가드(アイシブル・ガード)	0	15	어둠/DMG-50%/안전방어시 냉동 덩어리로 반격
그레이 가드(グレイ・ガード)	0	15	어둠/DMG-50%/안전방어시 석화 덩어리로 반격
건트렛(ガンレット)	5	10	-
실버 건트렛(シルバ・ガンレット)	10	11	-
듀얼 가터(デュエル・ガター)	20	17	-
비로 건트렛(ヴァロ・ガンレット)	40	24	-
바리엔트 가터(ヴァリアント・ガター)	80	30	-

방어구명	리듬스태미지	디펜드 트러스트	특수
레저 부츠(レザー・ブーツ)	1	1	-
스워드 부츠(スワード・ブーツ)	5	1	어둠/DMG-50%
글립(グリップ)	2	1	-

실버 클럽(シルバー・クラブ)	4	1	-
듀얼 클럽(デュエル・クラブ)	8	1	-
상구 오리칼탄 부츠(鎧具オリカルタン・ブーツ)	10	1	-
비로 클럽(ヴァロー・クラブ)	16	1	-
엘빈 부츠(エルヴン・ブーツ)	20	2	업음/DMG-50%
비리안트 클럽(ヴァリアント・クラブ)	32	3	-

장신구

장신구 명	효과	특수
연필 큐리오(エンシエル・キューリオ)	자동으로 무효	파괴율-30%
프로젝트 차임(プロテクト・チャーム)	상태이상으로부터 공격을 무효화	파괴율-25%
매직 차임(マジック・チャーム)	마법데미지를 무효화	파괴율-25%
레지스트 차임(レジスト・チャーム)	상태이상을 무효화	파괴율-25%
배열변환의 보주(変列変換の寶珠)	원자배열변환으로 생성되는 아이템을 변화	발키리 전용
상급배열변환의 보주(上級変列変換の寶珠)	원자배열변환으로 생성되는 아이템을 상급변화	발키리 전용
페어리 피어스(フェアリー・ピアス)	CT 1 감소	1이하로는 내리지 않음
페어리 링(フェアリー・リング)	CT 2감소	1이하로는 내리지 않음
파워 밴글(パワー・バンダス)	물리공격력 30%상승	-
매직 밴글(マジック・バンダス)	마법공격력 30%상승	-
프로젝트 주얼(プロテクト・ジュエル)	RDM 30%상승	-
레지스트 주얼(レジスト・ジュエル)	RST 30%상승	-
콤보 주얼(コンボ・ジュエル)	결장기 게이지 상승시 +2씩 가산	-
마테리얼 피어스(マテリアル・ピアス)	DME 15%상승	-
마테리얼 링(マテリアル・リング)	DME 30%상승	-
포이즌 체크(ポイズン・チェック)	독 무효화	-
파라라이 체크(パラライ・チェック)	마비 무효화	-
스톤 체크(ストーン・チェック)	석화 무효화	-
프리즈 체크(フリーズ・チェック)	냉동 무효화	-
카스 체크(カス・チェック)	자주 무효화	-
스턴 체크(スタン・チェック)	궤인트 무효화	-
마יתי 체크(マיתי・チェック)	상태이상 무효화	-
카부리의 잔주(カブウの眞珠)	소유자는 물에 빠지지 않음	-
베트네스 교본(ベトネス教本)	생명의 소중함을 다른 책	-
극상영간(極上薬巻)	마음을 차분하게 만들어 주는 책	-
칠색의 영옥(七色の鈴玉)	랜이 줄거워짐	-
토퍼다리(ワナウの足)	휴대하면 행운이 찾아옴	-
천사의 연지(天使の指)	이 루츠로 확장하면 교섭원할, 민사CK	-
마음도금(魔物鍍金)	마음에 대해 자세히 나와있음	-
데보네의 두개(デボネの頭蓋)	불사자에 대해 특정한 머리통	-
리리우의 조개껍질(リリウの貝殻)	기척탐지능력이 높아짐	-
준마의 갈기(戦馬のたてかみ)	전설의 말갈기 --말의 갈기	-
물꽃 머리띠(水のバンナ)	웅기가 생겨남	-
루기 예뻐 프로즌(誘惑 エーテル・フローズン)	마력 증폭	-
성환 브리싱글(聖環 ブリッシング)	소유자에게 재앙을 줌	-
생명의 필막(生命の腕輪)	레벨업시 DME상승치에 +300추가	-
영복의 코인(幸せのコイン)	소유자를 행복으로 인도	-
오마의 거울(魔界の鏡)	50% 확률로 마법반사	두배의 데미지를 입힘
바질리스크의 팔지(バジリスカの腕輪)	석화 무효화	-
헤이스트 링(ヘイスト・リング)	CT 1 감소	1이하로는 내리지 않음
에너지 링(エナジー・リング)	결장기 게이지 상승시 +2씩 가산	-
크릭 링(クリック・リング)	가드 크레시의 확률 증가	-
생성의 구슬(生成の珠)	마왕석 출현율이 50%의 확률로 +3 가산	-
활성의 구슬(活性の珠)	자염석 출현율이 50%의 확률로 +3 가산	-
힐 피어스(ヒール・ピアス)	1턴간 DME 10%회복	-
힐 링(ヒール・リング)	1턴간 DME 5%회복	-
러닝 링(ランニング・リング)	속도감정치 30%증가	-

스카웃 오브(スカウト・オブ)	선제 공격당할 확률이 반으로 감소	-
니벨롱겐의 반지(ニーベルンゲンの指環)	백전 평가가 떨어짐	훗, 과감하게...!!!
타이머 링(タイマー・リング)	적의 이동속도가 반으로 감소	발키리 전용
디멘션 슬립(デメンション・スリップ)	인카운트파워는 없게됨	발키리 전용
마리스 서치(マリス・サーチ)	적의가 있는 적을 빨갈게 표시	발키리 전용
에나미 서치(エナミ・サーチ)	적이 있는 곳에 붉은광체가 표시	발키리 전용
트레저 서치(トレジャー・サーチ)	상자가 있는 곳에 푸른광체가 표시	발키리 전용
트랩 서치(トラップ・サーチ)	상자의 특징을 알리는 빛이 표시	함정-적색, 파손주의 황색, 발키리 전용
트라이 엠블럼(トライ・エンブレム)	-	-
투기 예열 레이저(銃器・エナル・レイザー)	-	-
구슬유리의 조각(珠玉の欠片)	임팩, DMG-50%	-
발키리의 펜던트(戦乙女のペンダント)	어둠, DMG-50%	-
혀갈피 꽃(舌花)	홍, DMG-90%	책 사이에 끼워 놓린 꽃(이것 마나번호?)

아이템 리스트

● 일반 아이템

아이템명	효과	몬지배열변환	등급배열변환	성급배열변환
에릭서(エリクサー)	DME 50%회복	-	-	-
천공의 눈동자(天空の瞳)	단전의 힘을 표시	-	-	-
리피스 황석(リピス晶石)	MP 200증가	에나미 서치	-	라스트 트라이얼
식물의 종자(植物の種子)	없수없는 식물의 종자	에릭서	프레이미 버니시	노블 에릭서
불로불사의 책(不老不死の書)	허접한 3류 책자	-	리피스 황석	아이시탈 스톤
키기리리스(シキリリス)	-	유니온 브람	유니온 브람	유니온 브람
세보리(セボリー)	-	버니시	-	-
크리스 황석(クリス晶石)	CP 20증가	마리스 서치	-스칼렛 영지	-
베라몬나(ベラドンナ)	-	콤보 포션	콤보 포션	콤보 포션
버니시(ベニッシュ)	상태이상 치료, 단, 석화와 자주는 불치	-	-	-
유니온 브람(ユニオン・ブラム)	무활	-	-	-
프라이미 에릭서(プライム・エリクサー)	DME 99%회복	-	-	-
프라이미 버니시(プライム・ベニッシュ)	석화와 자주는 치료	-	-	-
노블 에릭서(ノブル・エリクサー)	이근 전체의 DME 99%회복	-	-	-
노블 버니시(ノブル・ベニッシュ)	이근 전체의 상태이상 치료	-	-	-
스펙타큘러스(スペクタクルズ)	적의 능력, 약점을 조사	-	-	-
마이트 포션(マイト・ポーション)	2턴간 공격력이 50%상승	-	-	-
리큐어 포션(リキユール・ポーション)	2턴간 상태이상을 무효화	-	-	-
세쿠어 포션(セキユア・ポーション)	2턴간 패인트를 무효화	-	-	-
루짓 포션(ルジッド・ポーション)	5턴간 적의 공격을 받지 않는다. 단, 공격을 하면 강제해제	-	-	-
차지 브레이크(チャージ・ブレイク)	DME30%를 소비하는 대신 CT 0	-	-	-
콤보 포션(コンボ・ポーション)	2턴간 결장기 게이지가 5배 더해진다	-	-	-
드로잉 대가(スローイング・タカー)	공격전에 마법의 결함을 2방 방사	-	-	-
연금술서(錬金術の書)	적 전체를 마창식으로 만들어 버림	-	-	-
오리탈콘(オリハルコン)	마법공속	-	-	성급배열변환의 보주
황금알(金の卵)	랜덤으로 피라미터(STR, INT, DEX, AGI)가 상승	생명의 필름	-	마검 그림
전환의 지팡이(轉換の杖)	적 전체의 배치상태를 전환	-	-	-
다리스의 황로(ダリスの膏藥)	이근 전체의 DME가 100상승, 피라더드 2경과	-	-	-
육업의 인형(眞の無・人形)	-	스카웃 오브	에이스트 링	생성의 구슬
부러진 검(折れた剣)	-	버라드 스톤	바스타드 스톤	그레어 가드
피에 젖은 드레스(血の染み・ドレス)	-	-	-	-
바질리스크의 비늘(バジリスクのうろこ)	유니온 브람	유니온 브람	유니온 브람	-
트리카부드(トリカブト)	-	프레이미 크리스탈	프레이미 크리스탈	-
구울 피우더(グールパウダー)	-	이이스 크리스탈	이이스 크리스탈	-
만드레이크(マンドレイク)	-	선더 크리스탈	선더 크리스탈	-
투화약(毒化薬)	-	루짓 포션	루짓 포션	루짓 포션
성수(聖水)	-	리피스 황석	브레이크즈 가드	-
생명의 비약(生命の秘薬)	-	크리스 황석	아이시탈 가드	-

성유물(聖遺物)	-	-	크리스 창석	아이시탈 소드
아서경전(アーサー)	-	리피스 창석	-	-
미스릴 광석(ミスリル鑛石)	-	힐 피어스	힐 링	라님 링
철광석(鐵鑛石)	-	흑진주 가루	에너지 링	활성의 구슬
깃털(羽毛)	-	에릭서	프라이임 바니시	노블 에릭서
수육종(肉)	-	에릭서	프라이임 바니시	노블 에릭서
황수정(黃水晶)	-	리피스 창석	크리스 창석	크리스 창석
유니콘의 뿔(ユニコンの角)	-	-	성장 유니콘뿔	-
흑진주 가루(黒眞珠の粉)	-	스킬 포션	스킬 포션	마테리얼 포션
명금의 발톱(眞金の爪)	-	포이즌 크리스탈	포이즌 크리스탈	-
잠승의 이빨(歯の牙)	-	호리 크리스탈	호리 크리스탈	-
보르트주(ボルト酒)	-	세도우 크리스탈	세도우 크리스탈	-
부러진 창(折れた槍)	-	그레이브	워 헤어	선풍 크리튼 엷지
부러진 활(折れた弓)	-	롱 보우	레빗 보우	크몽크인 크로스보우
튀김(揚げ肉)	-	바니시	프라이임 에릭서	노블 바니시
구린 금속(腐金部)	-	흑진주 가루	클러 링	활성 구슬
세이지(セージ)	-	바니ッシュ	프라이임·에너지어	노블·바니ッシュ
부러진 갑옷(壊れた鎧)	-	체인 메일	브레스트 플레이트	그레이 소드
프레아 펠(フレア・ジェム)	불속성의 공격	아이스 펠	아이스 펠	프레아 크리스탈
아이스 펠(アイス・ジェム)	얼음속성의 공격	선더 펠	선더 펠	아이스 크리스탈
선더 펠(サンダー・ジェム)	번개속성의 공격	포이즌 펠	포이즌 펠	선더 크리스탈
포이즌 펠(ポイズン・ジェム)	독속성의 공격	호리 펠	호리 펠	포이즌 크리스탈
호리 펠(ホリイ・ジェム)	성속성의 공격	세도우 펠	세도우 펠	호리 크리스탈
세도우 펠(シドウ・ジェム)	어둠속성의 공격	프레아 펠	프레아 펠	세도우 크리스탈
프레아 크리스탈(フレア・クリスタル)	불속성의 전체공격	아이스 크리스탈	아이스 크리스탈	아이스 크리스탈
아이스 크리스탈(アイス・クリスタル)	얼음속성의 전체공격	선더 크리스탈	선더 크리스탈	선더 크리스탈
선더 크리스탈(サンダー・クリスタル)	번개속성의 전체공격	포이즌 크리스탈	포이즌 크리스탈	포이즌 크리스탈
포이즌 크리스탈(ポイズン・クリスタル)	독속성의 전체공격	호리 크리스탈	호리 크리스탈	호리 크리스탈
호리 크리스탈(ホリイ・クリスタル)	성속성의 전체공격	세도우 크리스탈	세도우 크리스탈	세도우 크리스탈
세도우 크리스탈(シドウ・クリスタル)	어둠속성의 전체공격	프레아 크리스탈	프레아 크리스탈	프레아 크리스탈
스킬 포션(スキル・ポーション)	CP 20상승	-	-	-
마테리얼 포션(マテリアル・ポーション)	DME 100상승	-	-	-
활성의 구슬(活性の珠)	적의 능력, 약점을 조사, 게다가 무한!!	-	-	-
링 격자알의(リング子の銀)	-	-	-	-
열주의 구슬(炎の珠)	-	-	-	-
성스러운(聖なる)	마신자의 능력(STR, INT, DEX, AGL)을 상승	-	-	-
홍련의 보주(紅蓮の珠)	-	-	-	-
남태장식의 회중시계(南緯の懐中時計)	전투물입시의 상태로 시간을 돌린 아이템은 돌아가지 않음	-	-	-
오로 아이템(オーアイテム)	스킬습득	큐어 컨디션	-	-
스로(スロウ)	스킬습득	스플래시	-	-
큐어 컨디션(キューア・コンディション)	스킬습득	오로 아이템	-	-
깡다구(ギョウ)	스킬습득	어보이드	-	-
어댑트 일류존(アダプト・イリュージョン)	스킬습득	대상 소드	-	-
대상 소드(エンジニア・ソード)	스킬습득	어댑트 일류존	-	-
라스트 트라이얼(ラスト・トライアル)	스킬습득	-	-	라스트즈 데미지
스플래시(スプラッシュ)	스킬습득	스로우	-	-
리베러(レヴェラー)	스킬습득	-	-	다크
콤보 카운터(コンボ・カウンター)	스킬습득	슬렌던 레인	-	-
노이즈 애로우(ノイズ・アロー)	스킬습득	웨이브 라백션	-	-
트리플 디스트리스(トリプル・ディストリス)	스킬습득	-	-	라스트 트라이얼
스틸 매직(スティール・マジック)	스킬습득	-	-	스텐 매직

스틴 매직(スタン・マジック)	스킬습득	-	-	스틸 매직
콘센트레이션(コンセントレーション)	스킬습득	-	-	연물 리액션
스킬렛 옛지(スカ・レッド・エッジ)	스킬습득	-	-	차지
차지(チャージ)	스킬습득	스트라이크 옛지	-	-
스트라이크 옛지(ストライク・エッジ)	스킬습득	스킬렛 옛지	-	-
디크(デック)	스킬습득	-	-	리벨리
트릭 스틵(トリック・スタッフ)	스킬습득	노이즈 예로	-	-
연물 리액션(メントル・リアクション)	스킬습득	-	-	매직 파워
웨이트 리액션(ウェイト・リアクション)	스킬습득	트릭 스틵	-	-
슬랜딩 레인(スランディング・レイン)	스킬습득	콤보 카운터	-	-
다크니스 예로(ダークネス・アロー)	스킬습득	-	-	블스 예로
플스 예로(フォールス・アロー)	스킬습득	-	-	다크니스 예로
어택 파워(アタック・パワー)	스킬습득	디펜드	-	-
디펜드(ディフェンド)	스킬습득	어택 파워	-	-
예보이드(アボイド)	스킬습득	강다구	-	-
히트(ヒット)	스킬습득	매직 파워	-	-
레지스트 데이지(レジスト・ダメージ)	스킬습득	-	-	트리플 디스트리스
매직 파워(マジック・パワー)	스킬습득	히트	-	-
레지스트 매직(レジスト・マジック)	스킬습득	-	-	노이즈 예로
번 스톰(ブーン・ストーム)	마법습득	피어어 캔스	콜 단술	-
아이시블 옛지(アイシブル・エッジ)	마법습득	콜 단술	피어어 캔스	-
라이프닝 볼트(ライトニング・ボルト)	마법습득	프리즈미 미사일	포이즌 불로우	-
프리즈미 미사일(ブリズミア・チャージ・ミサイル)	마법습득	라이프닝 볼트	스른 투우치	-
세도우 서번트(Shadow・サージェント)	마법습득	다크 세이버	크로스 에어레이드	-
다크 세이버(ダーク・セイバー)	마법습득	세도우 서번트	이그니트 자베린	-
포이즌 불로우(ポイズン・ブローウ)	마법습득	스른 투우치	라이프닝 볼트	-
스른 투우치(スーン・トゥーチ)	마법습득	포이즌 불로우	프리즈미 미사일	-
크로스 에어레이드(クロス・エアレイド)	마법습득	이그니트 자베린	세도우 서번트	-
이그니트 자베린(イグナイト・ジャベリン)	마법습득	크로스 에어레이드	다크 세이버	-
에복 폐지(エヴォク・フェザー)	마법습득	실드 크리티컬	-	-
큐어 브람스(キュア・ブラムス)	마법습득	오디세네리 세이버	-	-
오디세네리 세이버(オディシヨナリイ・シユイブ)	마법습득	큐어 브람스	-	-
마이트 레인포스(マイト・レインフォース)	마법습득	-	-	-
가드 레인포스(ガード・レインフォース)	마법습득	스펠 레인포스	-	-
스펠 레인포스(スペル・レインフォース)	마법습득	리플렉트 소서리	-	-
리듀스 파워(レデュース・パワー)	마법습득	가드	-	-
리듀스 가드(レデュース・ガード)	마법습득	프리엔트 소서리	-	-
프리엔트 소서리(プリェント・ソサリ)	마법습득	리듀스 파워	-	-
리플렉트 소서리(リフレクト・ソサリ)	마법습득	프리엔트 소서리	-	-
실드 크리티컬(シルド・クリティカル)	마법습득	에복 폐지	-	-

● 아트팩트

아트팩트 명	요목	원작연탄매달	당금연탄매달	성금연탄매달	업수금소
청희색 목걸이(靑灰色の首飾り)	레벨업시 CP증가량이 100증가	-	-	-	조르데 지하요지
현자 술본의 비문서(賢者ソロン秘文書)	-	-	-	-	아리안로드의 미궁
불시조의 날개(不死鳥の羽)	자몽무탈, 피괴률-10%	-	-	-	홍희의 숲
미트라라 샘수(ミトラの聖水)	불사자에게 심연의 데이지	-	-	-	불꽃의 금성요새
조주병 설계도면(調酒兵設計圖面)	-	-	-	-	동몽전
아트레이시아의 수금(アトレシアの整琴)	-	-	-	-	천공성
봉인의 작은상자(封印の小籠)	-	노블 에릭서	노블 에릭서	노블 에릭서	아트리아 산악유적
망왕의 가면(亡王の面)	미!!! 망이업된 허자책사자 자면 7개	-	-	-	고대분묘 아렌티
염브로시아(アンブrosiア)	ONE회대치가 6000상승	-	-	-	-

명도 비련(名刀 緋魂)	무기 리스트 참조	-	-	-	용궁동굴
명도 파멸(名刀 ファウケル)	무기 리스트 참조	-	-	-	수중신전
창검 그란 스틱(創劍 グラン・スティック)	무기 리스트 참조	-	-	-	기암동굴
삼검 로스트 세리피(聖劍 ロスト・セラフィ)	무기 리스트 참조	-	-	-	암흑탑 셀바
명검 페임 페인(名劍 フェイム・ペイン)	무기 리스트 참조	-	-	-	사레르노 실험장
사어 바실리스크(蛇予 バシリスキ)	무기 리스트 참조	-	-	-	암흑탑 셀바
흑창 귀극천사(黒槍 鬼哭天使)	무기 리스트 참조	-	-	-	용궁동굴
후궁 드라군 타이펀트(后宮 ドラゴン・タイフント)	무기 리스트 참조	-	-	-	망실도시 디파
신궁 엘븐 보우(神弓 エルヴン・ボウ)	무기 리스트 참조	-	-	-	정령의 숲
강궁 베르세르크 예로(鋼弓 ベルセルク・アロー)	무기 리스트 참조	-	-	-	천궁성
홍련검 인페르나스(紅蓮劍 インフェルナス)	무기 리스트 참조	-	-	-	불꽃의 궁성요새
정왕검 알렉타리스(精王劍 アレクタリス)	무기 리스트 참조	-	-	-	정령의 숲
뇌광검 셰드즈드(雷光劍 シェドゼット)	무기 리스트 참조	-	-	-	아리안로드의 미궁
성장 어드벤처어(聖杖 アドベンチャー)	무기 리스트 참조	-	-	-	아크다인의 유적
성장 유니콘즈 혼(聖杖 ユニコンズ・ホン)	무기 리스트 참조	-	-	-	아리안로드의 미궁
경계 리플렉스(鏡鏡 リフレックス)	방어구 리스트 참조	-	-	-	수중신전
성계 아레프 스트레인(聖鏡 アレフ・ストレイン)	방어구 리스트 참조	-	-	-	천궁성
투개 요미담(透鏡 易蘭蘭)	-	-	-	-	-
귀개 비사문천(鬼鏡 悲沙門天)	-	-	-	-	-
성의 브리타니아 기브(聖衣 ブリタニア・ギブ)	-	-	-	-	아크다인의 유적
형의 미라지 로브(似衣 ミラージュ・ロブ)	생명의 팔찌	-	-	-	폼 구름의 기계저택
드라군 페이스(ドラゴン・フェイス)	-	-	-	-	봉황전
보관 엘마(寶冠 フェルマ)	-	-	-	-	조르데 지하요지
성황후의 티아라(聖皇后のティアラ)	-	-	-	-	사레르노 실험장
순색의 관(純色の冠)	방어구 리스트 참조	-	-	-	디파
거북하시기도 한 모래시계(神さびた砂時計)	5피어더를 되돌림	-	-	-	봉황전
비문의 조각(碑文の欠片)	-	트랩 서치	트랩 서치	트랩 서치	네르소프 습지대
스타 가드(スター・ガード)	정신구 리스트 참조	-	-	-	아크다인의 유적
다마스쿠스 제법사(ダマスカス製法書)	-	페어리 피어스	페어리 피어스	페어리 피어스	조르데 지하요지
익스트림 가드(エクストリーム・ガード)	방어구 리스트 참조	-	-	-	홍희의 숲
생명의 팔찌(生命の腕輪)	정신구 리스트 참조	-	-	-	사커스 침식동굴
드라이어드의 나무껍질(ドライアドの樹皮)	-	-	디펜전 슬림	-	네르소프 습지대
요절한 조상(妖艶な彫像)	-	황성의 구슬	황스 예로	유니콘의 물	악몽탑
요정의 책감(妖精の詰り)	-	생성의 구슬	오리할콘	환시의 구슬	악몽탑
황금괴(黄金塊)	1첩터마다 몇 개씩 황금괴를 넣음	생명의 팔찌	-	-	기암동굴
가고일 상(ゴキールの像)	-	엔젤 큐리오	엔젤 큐리오	엔젤 큐리오	고라 고단분부
행복의 코인(幸せのコイン)	정신구 리스트 참조	-	-	-	사커스 침식동굴
홍수정 오로골(洪水晶のオロコル)	-	-	-	-	고대분묘 아덴티
미스릴 광석(ミスリル鑛石)	-	-	-	-	고라고단 분부
요마의 기둥(妖魔の柱)	정신구 리스트 참조	다리스의 황로	-	-	폼 구름의 기계저택
성주 리슈볼(聖酒 リシュボール)	-	-	-	-	고대분묘 아덴티
반질리스크의 팔찌(バンリスキの腕輪)	정신구 리스트 참조	-	-	-	고대분묘 아덴티
성배(聖杯)	1첩터에 한 번 STR, INT, DEX, AGL를 상승시키는 액체가 솟아남	생명의 팔찌	-	-	사레르노의 유적
구원의 등불(久遠の燈火)	전면 등짐. 장애물 필요 없음	-	-	-	불꽃의 궁성요새
다리스의 황로(ダリスの黄路)	아군 전체의 DME회대치가 100상승. 단, 피어더 2소비	요마의 거울	-	-	고라고단 분부
소생비법서(蘇生秘法書)	-	-	오리할콘	-	암흑탑 셀바
은하의 물방울(銀河の雫)	-	-	-	미터리의 성수	-
보검 그림 가루디(寶劍 グラム・カウディ)	-	-	-	-	아르트리아 신라유적
염주의 구슬(炎呪の珠)	-	-	-	-	신계

● 일본의 모 인터넷 사이트의 캐릭터 인기투표 순위

순위	득표수	캐릭터명
1위	196표- 14.0%	레지드 비레스
2위	138표- 9.8%	발키리
3위	96표- 6.8%	유메루
4위	75표- 5.3%	멜티나
5위	64표- 4.5%	제리다
6위	62표- 4.4%	아류제, 시호
8위	55표- 3.9%	우르
9위	52표- 3.7%	제이크리나스
10위	51표- 3.6%	루시오
11위	36표- 2.5%	준
12위	34표- 2.4%	프레이
13위	30표- 2.1%	TV CM에 출연한 이야기
14위	29표- 2.0%	에이미
15위	24표- 1.7%	스오우
16위	21표- 1.5%	그레이, 슬라이딩 할 때 레나스 >
18위	19표- 1.3%	콜 단술 때 나오는 이야기 중 3번째
19위	17표- 1.2%	로우파
20위	16표- 1.1%	베리나스, 카셀
22위	14표- 1.0%	플라티나, 제갈
24위	13표- 0.9%	사복을 입고 양손을 앞으로 모으고 있는 레나스 >
25위	12표- 0.8%	이셀리아 쾨, 나나미
27위	11표- 0.7%	사레르노의 여성 시체

순위	득표수	캐릭터명
28위	10표- 0.7%	달리는 플라티너, 얼다 펠리아어, 라우리, 로키, 베드락, 프레이아, 없는 순간 휘날리는 발키리의 머리칼
35위	8표- 0.5%	로렌타의 남편, 브릭스
37위	7표- 0.45%	가브리엘 세레스
38위	6표- 0.4%	오딘, 대사하다가 멈출 때의 레나스(사체)
41위	5표- 0.3%	TV CM에 출연한 아이(매진 것), 아더가를 내려갈 때의 레나스, 리셀리아
44위	4표- 0.2%	세리아, 발키리의 각신미
46위	3표- 0.2%	J·D·윌스, 오젠, 날개 나온 발키리, 베드레이크 도야준(?) 이야기, 아이, 드래곤 춤비, 눈을 감고 바람에 날라가는 발키리, 누가 동요냐? 라는 장면에서의 두 명(신 한쌍)
58위	2표- 0.1%	가눗사의 웨이트 리액션 능력 때 사용하는 수마, 사카스 침식물공의 마술사, 에일
64위	1표- 0.0%	미리아, 로렌타, 헬스드, 현신족 병사, 발바릇사 아저씨, 안젤라, 안젤라에게 욕받은 주병장, 로키(드래곤 오브 바론), 플레어, 나, 레지드 비레스의 수마, 아사카, 마검 레반테인, 모두 좋다, 투구를 벗을 때의 레나스 >, 베드락을 죽인 아세신, 스루트

주의! 수많은 리스들도 이후 수 페이지는 이 게임의 3가지 엔딩에 관한 대서 해설이 사진과 함께 담겨져 있습니다. 중요 정보 우선 누출로 인하여 정상적인 게임 생활이 저해될 우려가 있습니다. 그런 것 상관없이 보겠다는 사람은 그대로 페이지를 넘기시면 되겠지만 이 사태로 일어날 게임 의혹 감소에는 본 필자 친은 일체의 책임을 지지 않음을 밝히는 바입니다. 원한다면 진행 중 스토리의 이해를 도우시라는 뜻에서 정리한 것이니 파우스트처럼 일시적인 유희에 혼을 파는 것은 삼가해 주십시오. 네 타바해 없는 나라, 우리나라 좋은 나라, 이상, 마취 광고 혐의되었습니다. (주의문은 빨간색입니다)

공포!! 엔딩 리스트 일람!!!

당신은 경고문을 보셨습니까? 그리고 B, C 엔딩이나 A 엔딩이나 관련 이벤트를 보셨습니까? 그런데 일본어에 서툴러 스토리의 이해를 못하시나요? 그렇다면 빠르게 이 페이지를 읽어보세요.

단념의 의향에 거역한다면 그만한 각오는 되어 있겠지? 두번은 할 안해, 알겠어? 네 시명은 권력이 불만족 인간의 혼을 찾아내는 거야. 남은 얼마 안

되는 시간을 남이하는 짓은 하지마 (경고를 받은 상태에서 봉인치가 더욱 하락한 상태로 마을에 들어갔다 나온다)

엔딩C

첫 고 봉인치 30이하

프레이: 이런 대세 어쩔게 된 아이야? 레나스 오



발키리: 프레이;;
프레이: ...할 안해도 아는 것 같네
발키리: ...
프레이: 유감이야 레나스, 네 안에서 무엇인가가 이상해져서, 부러진 수레를 고칠 시간은 없어! 죽어도 내 손으로 널 잠재워 줄게 (진부 후)
프레이: 제 1 인격의 레나스를 봉인 했습니다. 발키리아의 아스트랄 보디에는 제 2 인격의 이리틀

▲한 번은 되 준다

각성시킵니다



▲실력으로 이길 수 있는 사람?

오단: 윤 할 수 없지

프레이: 브람스와의 과거의 관계에 짐착하는 것이 걸리는 습니다만

오단: 실베리아 알인가 확실히 사소한 일은 아니지만 지금은 그럴 때가 아닌

프레이: 그럼 각성 의식에 들어갑시다



▲가장이다. 어쨌든 연딩

연딩B

볼인치가 높은 채로 아무 일 없이 진행하면 된다.



▲멋지게 명퇴당하는 발키리..

요쁜이십 공전

발키리: 원용되는 자 스투르어 무로 돌아갈 때가 드디어 왔다

스투르: ..

발키리: 주신 오던에서 나시실 것 없다. 그 대역은 내가 맡는다. 적어도 일족의 활달게 몸을 잡고 그리고 죽어라!

스투르: ...꽃도 재밌는대로

발키리: 뭐라고?

스투르: 이 이상 간발할 수가 없구나 어리석은.. 오단의 간계에 놀아나다니 어디에 대적이 있는지 도 모를 줄은! 너희들의 왕은 모략과 배신을 반복

듯이 하는 구인에 지나지 않아!

(스투르와의 대결, 그리고 승리)

프레이: 네 활약으로 편 신족과의 싸움에 승리할 수 있었어. 내가 보낸 온 에인페리아들도 잘 돌아 해 주었고 잘했어 레너스. 신계는 오단님에 의해 영원한 번영과 안정을 얻겠지. 이걸로 네 인간계에서의 시명은 곧 발키리에 돌아가서 신스의 휴식을 취하는 게 좋을 거야. 너에게는 무엇보다도 그 상처받고 아파하는 남자를 치료하는 것이 중요해. 수고했어. 그리고 잘자. 레너스. 다시 네 힘이 필요해질 그 때까지..

연딩A

이 엔딩에 다다르는 조건은 앞에 설명한 대로이다.

이벤트 I 재배론 거리



▲소태치기로 생계를 꾸리나가고 있는 플레이어

플레이어: 오늘은 가버논놈들 뿐이네. 그럼 집에 갈까? ...음? 저것은..

잠시 과거 회상

플레이어: 아. 그때 어떤 애였어? 미인이라?

루시오: 버보나. 14살이었다. 애만나리고 말하면 귀엽다 겐지. ...뭐 미인이 될 수도 있었겠지만.

플레이어: 호~음

루시오: 어디에나 있을 법한 아이라고 한다면 그 할 수도 있었지만..

플레이어: 있었지만..

루시오: 그래서 머리칼이 은색이었어. 거기에 햇빛이 비치면 반짝반짝 보랏빛이 나서 아주 예뻐서

플레이어: ..

"그래. 좋아하느구나. 저것도."

다시 현재

플레이어: 은색 머리?

"저 여자는 다른 사람이야. 단지 머리색이 같을 뿐이라고, 말했던 소녀는 이미 죽었으니까."



▲은색머리의 발키리(미인인 버진)를 보고 과연 반응을 일으키는 플레이어

발키리: (눈에 맞고 뭐?

'뭐 하고 있는 거야, 난. 생각 모르는 사람을 질투하고 있고.., 바보같아!'

플레이어의 집

플레이어: 다행이네 큰 상처가 아아서서 용서해 주세요 저 애

발키리: 저 애?

플레이어: 당신에게 둘을 먼저 건 제 말입니다. 피는 섞이진 않았지만

발키리: ...

어린이: 할머니!

루시오: 할머니. 발발 없지? 오늘 밥이 가져왔어

플레이어: 아아. 루시오네 항상 고맙구나. 아. 이분은 매일매 아까 플레이어가 이분께 둘을 먼저사..

루시오: 플레이어가? 그런 짓을 할 애가 아닌데..

장말 최순합니다. 플레이어 녀석.., 옛!!



▲발키리를 보고 놀리는 루시오. 이유는...오프링클을 잠그

플레이어: 왜 그러냐?

루시오: 아. 아나 알 것도 아나

발키리: 처음 뵙겠습니다. 루시오씨?

발

플레이어: 저도 어떻게 혼자서도 살 수 없어요. 이렇게 지금 살 수 있는 건 루시오가 매일 번 돈을 가져와 주고 때문입니다. 하지만 좋지 않은 소문도 들려요. 아들 딸들이 사람이 할 짓이 아닌 일을 해서 돈을 번다고 생각하면..

플레이어: 그렇게 듣고 싶어요? 그게 난 그 사람을 질투했어!! --미인이라, 은색이었으니까!



▲루시오를 좋아하는 클레어이지만 아직도 루시오에겐...

루시오: 클레어...

클레어: 네 마음 모르는 거 아니잖아? 하지만 루시오의 마음 속에는...

이벤트 2 은방울꽃의 호칭



▲누구의 묘일까(전작 물라?)

발키리: 이곳은... 확실하 여기서 인간의 사체를 느꼈는데... !!

(사랑을 받친 발키리)

발키리: 여긴 내통들이 있을 곳이 아니야! ...도망 갔나... 이 바위에 불사자들이 모여있던 건가? 이 건... 묘지? 이런 곳에 대해... 이것은...

이벤트 3 루시오 신개 전용



▲신개 전용에 명실암을 보이는 루시오

발키리: 루시오, 네 마음의 망실암의 정체는 대체 뭐지?

루시오: ...

발키리: 대담하기 싫다면 억지로는 시키지 않는다 하지만 마음의 망실암은 신개에서 죽음을 초래한다는 사실을 잊지 마라

루시오: 자...

발키리: 뭐가 이야기 할 마음이 생겼나?

루시오: 저 마음까지 같이 가 주지 않을까?

발키리: 상관없어



▲자신의 사랑, 플라티나에 관한 이야기를 시작하는 루시오

루시오: 난 이 마을에서 태어났어 여기서 공장 놓았지 둘이서...

발키리: 아 집은?

루시오: 내 소꿉친구였던 여자애의 집이야 여기 부모는 살았지 플라티나를 항상 괴롭게 하고...

발키리: ...

루시오: 하지만 부모들을 죽이면 플라티나가 싫어했기 때문에 나도 알 못했다...

발키리: 플라티나라고 하는거?

루시오: 응? 응... 시기가 좋았어 굉장히 하지만... 어느 날, 그녀가 플라가는 걸 알고서 둘이서 도망갔어 그 먼 포병이어서 그것 밖에 방법이 생각이 안났어 헤어지고 싶지 않았어 어떻게 해서 혼자...

어느 숲



▲은근슬쩍 손도 잡아본다

루시오: 캄캄한 암속 속을 둘이서 숨치게 달랐어 이런 식으로, 그리고 이리로 왔지 그 머리장식, 벗어줄래?

루시오: 역시 똑같이

발키리: 그 예야?

루시오: 아이, 그때는, 플라티나는 여기서 은방울



▲마리 장식을 벗은 발키리

꽃의 독에 걸려 죽었어 내 뜻이아 그녀가 죽은 건 내가 억지로 끌고 나오지만 않았어도...

발키리: 그 예하고 내가 달은거야?

루시오: 그래서... 다른 사람의 이미지를 띄운다는 건 본인에 대한 치욕밖에 안된다는 건 알고 있어 하지만 변함없이 좋아한다고 하는 것에는



▲이제는 아들로 루시오를 보내기 위한 단순한 사비 스엠틀뿐?



▲...

발키리: 첫사랑의 소녀의 그림자를 내게서 보고 있던 거구나... 인간과 신 사이에는 넘을 수 없는 벽이 있다는데도 예정따위 성립할 수가 없지 하지만... 루시오, 인가 또 살아서 만나면 좋겠네

이벤트 4 챕터 6-7의 발하라

루시오: 왜 어려지 발키리는 발키리지, 플라티나가 아니냐 그만...

프레아: 루시오 이런 데서 뭐해?

루시오: 아내 암 것도

프레아: 거짓말! 너 고인 있지? 가뿐이 바글바글 하는게 보이는 걸

루시오: 정말... 신들에게 뭘 숨기지도 못하는 구



▲이 이벤트를 보지 않으면 프레이어는 오프닝 아래 동상이 없다

나, 확실히 이것 저것 있었으니 내 머리가 혼란되어 있는 건지도 몰라
프레이어: 그런데?
루시오: 응, 실은..

떠오르는 케른,
죽음?
혼?
용가?
신?
그리고...



▲가장 나쁜 놈, 로키

프레이어: 발키리?
로키: 개 미인이잖아? 좀 유포성미 없는 부인이 특이
프레이어: 무슨말 하는 거지? 너 따위 언니가 상대해 줄 리가 있잖아!
로키: --에에
프레이어: 별로 숙길 일 따위 없으니까 상관없는데..

발키리는 전설 그녀의 분영 주어진 역할 그리고 그 존재 인간이 죽어서 혼이 되어 유희전설 하듯이 신이 일원한 존재이듯이 불사자가 시간의 고리에서 벗어난 존재이듯이 발키리는 인간의 모습으로

로 잠들어 필요할 때만 신으로 전생하고 다시甦한다고 하는..



▲프레이어는 너무 깊어 달라고 있다

루시오: 인간의 모습? --전생?
프레이어: 그게... 그치만... 레나스 언니, 기억이 없지..
루시오: !! 기억이 없어?
프레이어: 그게 언제나처럼 이라면 인간으로 지낼 때 이야기들을 수 있는데 프레이 언니가 기억을 불인한 것 같아
루시오: 기억을? 불인? 인간?
프레이어: 이번 경우는 특별해서 인간의 기억이 있으면 지장을 초래한다고... 아, 너무 말했나..

이젠, 전부, 잊어, 버리고, 싶어

프레이어: 루시오--왜 그래?
루시오: 아나 알 것도 아니
로키: ..
루시오: 그 기억을 되찾을 방법은?
프레이어: 응? 그건 무리야 불인용 건전 프레이 언
나니까, 그걸
볼 수 있
는 건 언
나 자신
아나 오
단답 분이
야

로키: 프레이어 너무 피드는 거 아니? 그리고 프레이어님이 불인한 거 아니었어?

'불라티나가 발키리' 된가 기억을 찾을 방법은 없는 건가?



▲이민 성장만 웃음

로키: 후후..
루시오: --아직 뭐가 내게 할 일 있어?
로키: 직접적인 해결은 안 될지도 모르겠지만 좋은 방법이 있어
루시오: 예?
로키: 물론 불인된 기억을 어떻게 한다는 건 좀 어려워, 하지만 발키리와 말을 나누는 것이라면 어떻게 할 수 있다고 생각하는데? 어떡할래?

발키리 공전--수경

로키: 오단님은 일장주기로 발키리와 연락을 하고 있지 그 방법은 할까? 오단님은 수경을 사용해서 연락을 하고 있는 거야
루시오: 즉 그 수경을 쓰면 발키리?
로키: 그렇지
루시오: 하지만 그렇게 용납이 되는 거야?
로키: 난 어찌되든 상관없어 하지만 냉정히 생각해서 수경을 사용하는 게 국한이 될 정도로 죄가 된다고 생각해?
루시오: ..



▲수경을 사용하는 루시오

루시오: 이거가 어떻게 해야 하지?
로키: 눈을 감고 생각해 그녀를, 그함 뒤
루시오: 발키리-- 들려? 나야 루시오야--; 발키리-- 들려? 발키리--;
발키리: 이런 어찌된 일이지? 멋대로 이런 짓을 하기도 용서할 거라고 생각해?
루시오: 그런 알고 있어 그보다..
발키리: 루시오--; 그런?
루시오: 지금 귀걸이를 보낼 테니까 받아주길 바래--; 하지만 한쪽은 다른 곳에 숨겨 놓았으니 까..
발키리: 무슨 일이지? 그런 것 때문에 수경을 무단으로?
루시오: 정말 받아주길 바라는 건 귀걸이가 아니지만--; 안을 그걸 본다면 아예, 아니 반드시 나 머지 한 쪽이 있는 곳도 알 수 있을거야
발키리: 이해 못하겠어, 나보고 보물 찾기를 하라고? 바보같은--; 이런 일을 하면 어떻게 되는 지 알아? 이런, 이런! 쓸데없는 짓을!
루시오: 왜? 왜 이렇게 된 거야?
로키: 직접은 끝났어?



▲좌절하는 루시오



▲해신이는 로키

루시오: 혼자 있게 해줘..

로키: 그런 안되지

루시오: 예? 그 모습은? 로키?

로키: 억울하진 않겠지? 나도 이 드래곤 오브를 얻어서 안락이야! 물론 출신 법인이 되는 건 루시오이다

루시오: 뭐라고!

로키: 크크크.. 난 오브를 출신 역역으로서 내게 실패당한다

루시오: 웃기지마라! 네 맘대로 될 것 같아! 난 아직 죽 죽이!

이벤트 5 **챕터 7-8의 말하러**



▲로키에 의해 실패당하는 루시오

프레아: 오렌시아와 레나스 이번엔 유카스라는 보기가 있어. 내가 신계에 보낸 에인페리아 한 사람이 오던날을 해신하는 짓을 했어. 이름은 루시오. 그는 현중에 있던 로키에 의해 처분되어 드래곤 오브를 도둑맞았고 그것이 인간계로 흘러들어가니 의심이 있어. 그게 어디에 있는지는 모르지만 레나스. 너 어딘가 짐작 안가? 레나스. 당신

에게 중요한 임무를 내립니다. 인간계에 도착하면 드래곤 오브를 찾아내세요

오단: 드래곤 오브가!!

프레아: 예

오단: 로키. 내가 말한 대로였다

로키: 예. 수경에 파문이 확실해 남아있었을 것임니다

오단: 음. 난 이제 물러가도 좋아

프레아: 로키를 내버려둬도 괜찮겠습니까?

오단: 아아. 녀석의 변명이 거짓말이라는 증거가 없어

프레아: 루시오라는 인간이 수경을 사용해 드래곤 오브를 지상에 숨겼다고 하는 말 맞습니까?

오단: 그렇다

프레아: 하지만 그 인간의 목적도 확실치 않습니다. 거인족과 내통하고 있다는 말도 믿기 힘들니다

오단: 로키 자신도 오브는 가지고 있지 않았던 말야..

프레아: ...

오단: 모든 것이 불확실한 정보 밖에 없다. 그러니까..

프레아: 그러니까?

오단: 로키를 지켜보겠다. 모든 것이 거짓이라면 아무리 동족이라도 용서하는 없애!

‘루시오가 드래곤 오브를...’
(루시오의 말 회상)

이벤트 6 **은항을 찾은 후인**

(루시오의 말 회상)



▲올라티나의 묘에서 귀걸이를 찾아내는 발키리

발키리: 어째서 여기에? 어차피 이 반복해도 운회에 쓸어버릴텐데..

‘루시오... 루시오? 루시오?’

프레아: 불인이!!!

오단: 뭐라고? 기억을 되찾은 건가?

프레아: 예. 그렇지만..

오단: 예정대로?

프레아: 예. 정상적으로 세류리타가 작동하고 있습니다

오단: 그런가

프레아: 불인은 풀 수 없습니다

‘뭐지, 이거? 괴로워...’
(아리의 등장)

발키리: 당신은...! 도와줘, 엘티나! 아무래?

아류제: 대체 뭐야?

엘티나: 기다려 아무래 짐새가 이상해!

아류제: 엘티나... 이 자식 뭐야?

???: 나는 발키리다... 거기 두면 지금부터 내게 복종하라

아류제: 농담하지마... 난...너따위 몰라!

???: 하하하 모르는 체하지만 아무래. 난 나와 팔리아의 왕 브람스를 공격으로 두고 같이 싸운 동료잖아

아류제: 뭐라고?

???: 그대의 싸움은 아직 끝판이 안났어. 동생아... 셋째 실메리아의 마음은 브람스에게 잡혀있는 채로 있어. 몰라? 지금 세계는 번 신족과의 싸움 불사자의 싸움인 전쟁에 있었다는 걸..

아류제: 개가아 오지마! ...발키리는 어쩔어!

아라: 알겠나? 세 번은 말 안해. 잠깐 내게 복종해. 나는 장녀 아리. 너희들이 잘 알고 있는 레나스는 이제 이런 세상에는 못 돌아와!

엘티나: ...레나스? 발키리의 본명이야?

아라: 그렇다. 우리들 운명의 세 여신은 하나의 유택을 공유하고 인간과 신의 운회 전쟁을 반복하지. 이런 세상은 주신 오딘에게 선택된 것은 레나스였지만...아무래도 임무에 부적이라고 판단된 것 같아

엘티나: 거짓말...그런...!

아류제: 비보같은... 아라: 그래서, 어쩔래?

아류제: ...거부한다!

엘티나: 나도 동감이야. 만만 게 등신이었던 걸 대 따라가지 않았을 거야... 종속? 장난하냐!

아라: 과연 귀걸이는 쓸데없는 신물이군 (인형을 공격하는 아리)

레나스: 안 돼!

아류제: 비보같은... 아라: 그래서, 어쩔래?

아류제: ...거부한다!

엘티나: 나도 동감이야. 만만 게 등신이었던 걸 대 따라가지 않았을 거야... 종속? 장난하냐!

아라: 과연 귀걸이는 쓸데없는 신물이군 (인형을 공격하는 아리)

레나스: 안 돼!

▲일행은 지키는 레나스. 그리고 그녀의 정신은 파괴된다

아리: 레나스...아직 잠들지 않았나... 흠 뭐 죽어
지는 걸 싫잖아. 어찌피 너희들은 굶었어 없으니.

(사라지는 아리)

엘티나: 이 빛은 실마... 믿을 수 없잖아...;

아류제: 뭐야? 이 빛이 어땠는데?

엘티나: 아진 발키리의 정신체의 파편이야! 이대

로는 발키리의 마음이 파괴되어 버려!

아류제: 뭐라고! 어떻게 안 되냐!

??? : 열 겹쳐서 공간을 통괄하는 겁니다

엘티나: 그 목소리는...! 대가와 생기의 영령이야!

나의 다리를 건너 버리는 것은 혼체의 의식. 그대

를 서로 열거하여 그 사방오면에 걸쳐 응고하라!

??? : 대단하십시오.

엘티나: 레지드! 나들러만 빨리 나와! 대체 뭘 한
거야!

레지드: 고대의 기술도 대단한 건 아니네오. 이승
방진도 이할게나 시간이 걸리던 편에 의미가 없

어. 어찌 지금은 당연히 휴전이겠조? 어쨌든 할무
리아를 구해야조. 그렇게 우리들은 이해가 일치하

고 있을 테니까

엘티나: --이 남자! 그런데! 방법은 있겠지?

레지드: 당연히입니다. 어쨌든 당신 연구실로 돌아

가조. 여기는 그대 캠프지

엘티나: --알았어. 그리고 보니 너 그 모습...;

레지드: 아. 어가요? 지도 종이 방해가 되서 놓고
왔습디다. 당신과 비슷하게

엘티나: 난 좋아서 이렇게 된게 아니! 내가--!

엘티나의 연구실

엘티나: 근대 어떻게 할 거야?

레지드: 잠깐입니다

엘티나: 잠깐 잠나해? 호문쿠루스에 발키리를 집
어넣을 거야!

레지드: 그것밖에 소소한 은을 보존하는 방법이
없어요

엘티나: 레지드--당신 기회를 잡아서 자기 목적을
성취하려는 건 아니겠지. 확실하 네 목적은 인간

과 신의...;

레지드: 못 말렸어요? 동료끼리 싸우고 있을 시간
이 없잖나니까요



▲엘티나이다

아류제 & 엘티나: 누가 필요야!

레지드: 어찌봤든 혼은 소하고 있습니다. 기억

도 인격도 어찌되었을지 몰라요. 그런 불완전한
건 싫고요 안되요

레지드: 뭐가 원자...;

아류제: 확실히 일각을 다루는 건 사실이야! 그 너
석 말도 일리는 있어

엘티나: ...알았어. 레지드. 이상한 꿈새가 보이면
기만 안 돼라!

레지드: 어가이거. 이런 곳에서 실전미법 "음운의
주"를 피로하게 될 줄은...; 열. 당신아리만 알겠

조! 이 여우문을 좌우면 언제라도 육체와 혼의 분
리가 가능하다는 것이

엘티나: ... 뭐. 대응은 근대 쉽게 할거지

레지드: 그럼 시작할까요

(주문을 좌우는 레지드, 호문쿠루스와 발
키리의 혼이 합치된다)

아류제: 진짜 성공한거야?

레지드: 술술 됐습디다. 봐요

엘티나: 이게 음운의 주...;

아류제: 어쨌든 이걸로 발키리는 컨트롤 거지!

레지드: 아연 음금차체에 지나지 않아요. 정신이
어떻게 되었을지도 모르고. 지금부터도 중요해요

어찌되었든 할무리아의 진짜 그릇을 되찾지 않
으면 안 되니까

아류제: 확실하! 그 아리라고 하는 발키리를...;

엘티나: 뭐가 어찌되든 쓰러뜨리지 않으니 안돼!
감사다. 장소는 알고 있으니!

레지드: 불사자의 왕, 브람스의 성입니다. 어가이
거...;

브람스의 성

브람스: 정말 기구한 운명이라고 밖에 말할 수 없
구나. 나와 아리가 맞서는 건 숙명이라고 꾸밀 수

있더라도 너희들이 그녀와 적대하는 건 대체 어찌
된 일이나...?

아류제: 발키리는 신에 의해 거짓 운명을 등에 젖
다... 그 결과가 저 모습이다!

레지드: 가능한 한 자신이 해자나인 결과 위해
"영"이란 말이 이어지길 바라는 때문...;

엘티나: 그래. 그래서 그녀의 존재는 부정하지 않
으면 안 돼

브람스: 과연 그릇에 든 정신을 두고 그녀는 진짜
발키리가 아니라고 생각하고 있구나

아리: --전에도 어가이 했지? 우리는 셋이서 하나
야. 아리가 진짜다--라고 생각을 여지는 없어

엘티나: 진짜야? 그런 건 문제가 아니! 당신은 발
키리의 마음을 짓밟았어!

아리: 헤어지는 건 슬프다는 건가? --임집이 바뀌
었고. 만일 레나스가 너희 인간들을 풍화하는 입

장으로 돌아선다고 하면 그 존재는 주신에 의해
멸살될거야. 무엇인 진실인지는 거기서 끝난다

엘티나: 그렇지는 안 돼!

레지드: 그녀의 몸은 돌려 받겠습니다.

(일행에게 붙는 브람스)

아류제: !!

브람스: 내가 할 수 있는 건 이것뿐이다. 운
명의 30여인의 장녀 "아리"여, 너는 진짜 힘

을 그 그릇에 담고 있지 않아. 깨어나지 않
았어! 했다는 이유는 명백하다. 여길 방문

하는 것은 아직 이르지 않나!

아리: ...;

브람스: 확실하 과거의 결판은 나지 않았어. 하지
만 이것은 이러한 불완전한 형태로 차우어 질 정

도로 변 것은 아니었을 테!

아리: 꼭... 첫소리를! 심메리아를 방패로 한 비검
자여 들을 게 아니!

브람스: 아류제. 운명은 이상한 것이로구나...;

아류제: 뭐라고?

브람스: 이 나와 네가 힘을 합쳐 그대의 싸우게 될
줄은 아리의 정신은 좀 더 재워두자. 그녀는 누구

도 배하지 않았어. ...힘을 빌려주지!



▲영성공이 드림

(아리와의 전투 승리 후)

아류제: 그럼 신세 졌다

브람스: 아류제. 내게 들고 싶은 것 없나?

아류제: --흥미 없어. 어찌피 지금 나한테는 관계
없는 거잖아?

브람스: 흥...; 확실하. 지금 네게는 지금의 내가
전부일 것이 틀림없어

아류제: 아아. 그렇다!

브람스: 언젠가 또 옛날처럼 만날 일도 있겠지

엘티나: --기묘한 놈

레지드: 그럼 서두르조. 신선도가 생생하면 거조
하하하

엘티나: 비보 아니! 발키리를 생선 취급하지마!

다시 엘티나의 집

레지드: 그럼 방식은 지금 말한 대로입니다

엘티나: 오케이

(발키리 부활 성공)

아류제: 발키리!

엘티나: 성공한거야?

레지드: 예. 틀림없습디다

엘티나: 컨디션? --발키리!

레지드: ...공세가 이상하네요...

(수많은 피상들, 그리고)

클라테나: 이런 환상이라 하지만 환상속에 진실이 있어, 환상은 사라지고 진실은 내 속에 숨겨져 있을 거야. 현실로 돌아가서 난 뭘 해야만 하지? 생각해 내...마음과 옛날 자신이 뭘 생각하고 싶 바랬는가를...

발키리: 싫어어어어어!! 난... 무슨 짓을...! 아, 아!

(사라지는 발키리)

아류제: 앓, 발키리!

은방울꽃의 초연



▲미친 듯이 귀걸이를 찾는 발키리. 모든 기억을 되찾은 것이다

아류제: 짐작해!

발키리: 안 돼! 그 귀걸이는 루시오가 준 건데...; 그건, 그건 루시오가...루시오가!! --루시오...; 어째서 내가 죽지 않으면 안되는 거지? 난 어떡해야 돼? 감을 치를 수도 없어...; 되돌릴 수도 없어...; 싫어...; 이런 거 싫어어어!!!

신계, 변신족의 땅

스투르: 이 극한의 땅에 일일이 온 것은 무슨 목적이 있어서인가?

로키: 왕이며 당신은 의를 소중히 여기는 사람이야 됐습니다! 숫자로는 이긴다고 해도 이대로는 변신족의 패배가 당연

근위병: 뭐라고!

로키: 궁노브, 실반보우, 그리고 드래곤 오브 4계층에 3개가 오딘의 수중에 있는 지금 아직도 자기가 이긴다고 생각할 정도로 왕이며, 당신은 어리석지 않을 것입니다. 나는 후세가 힘이 아닌 의로 통치되어야 한다고 굳게 믿습니다. 하지만 그를 위해 힘이 필요한 것은 또한 당연지사.

스투르: 그 그것만!

로키: 그래요 드래곤 오브 하지만 이것은 내 자신의 보호를 위해 그리 간단히는 넘겨줄 수 없습니다. 일단 보증을 받고 싶어요

스투르: 어떻게 해 줄까?

로키: 그럼 일단 이것을...

로키: 아무래도 혼자서는 두려워서 이 자들을 몰



▲로키보다 강한 2마리

래 데라온 무릎을 꿇서하십시오

스투르: 마왕 펜들...; 그리고 이 용은 싫어

로키: 그렇습니다. 최후의 4목, 마귀 레반테인을 햇속에 삼켰다고 하는 마룡, 블러드 베인 불만입니까? 4목과 4목에 필적하는 두 마리의 마수.

스투르: 대단하군 하지만 더러운 마물의 힘을 빌릴 정도로 난 척지 않았어

로키: 내 도움은 필요 없었어?

스투르: 그대보다

로키: 과연 하지만 당신에게 선택의 여지는 없어 시간은 너무 길게 흘렀다. 스투르! 오딘과 함께 허무의 세계에 잠시내주지!

-리그나로크-

신조차 짐칠수 없는 옛날부터의 전승에 의하면 그것은 불가피의 명명 "신들의 황혼"을 의미하는 말이었다. 하지만 원혼을 예언자는 말하지 않는다.

●오딘(Odin)

인간의 과를 반 이어 받은 반인 반신의 신. 거기에 신으로 태어났으면서도 인간의 피는 신이 본래 얻을 수 없는 성장의 힘을 내리주었다.

●로키(Loki)

어스 신과 변신 사이에 태어난 자. 양자 모두를 담은 불안정한 존재. 매우 현명하고 잔인. 마음 속에서부터 모든 것을 증오하고 있다.

●발키리(Valkyrie)

인간의 기억과 신의 기억사이에서 떠도는 여신. 3개의 정신을 지니고 신과 인간이라는 특수한 윤리전쟁을 반복하고 있다. 전설의 힘은 아직도 미지수.

생각해보면 이 비극은 불완전한 자들이 자아를 추구하여 일어난 "필연"이었던 것

인가...?

오딘: 깊도 내 앞에 나타났구나!

로키: 한 번쯤 궁노브가 그 진짜 힘을 개방하는 걸 보고 싶었다...; 혹은 모든 색을 먹어치운지 확실의 그 활족의 오라는 모든 힘을 흡수하여 창은 더욱 강해간다고 하는...; 후후, 마치 당신 자신을 상징하듯이 왕이며 당신도 4목의 소유자라면 알고 있겠지? 이미 숫자는 무력하다고 하는 것이

프레아: 로키!! 이런 수습할 수 없는 짓을 저질러 놓고 후사받을거라 생각했어?

로키: 싫어

오딘: 그만둬! 왕자처럼, 로키는 오브를 가지고 있어...



▲뒤늦게 도착한 발키리

발키리: 발하가...;

프레아: 로키가 오브를 흡수한거야

발키리: 오브?

프레아: 그래 드래곤 오브를 인간계에서 찾아내서 리그나로크를 준비하면 오딘님에게 기쁨을 얻었어

발키리: ...;

프레아: 빨리 오딘님에게 가 드려 전함은 이쪽이 불리해 프레아 언나도 갔어

-4목-

세계수 유그드라실의 가지에 의해 지탱 받는다고 하는 4개의 세계.

인간계 미드갈드

신계 아스갈드

요정계 알페임

명계 나블레힘

서로의 평화를 다스리는 보물, 드래곤 오브도 그 중 하나. 인간계에 안착된.

프레아: 잃어버린 의지로 생각했다고 생각해, 나는 오브는 커다란 권력이 되고 인간계에서 혼란이 일어나면 레너스 언니의 왕무도 하기 쉬워지고...;

발키리: ...그만해!

프레아: --? 레너스 언니! 왜 그래?

발키리: 이제 됐어...;



▲프레이는 프레이

프레이: 오단님, 정신차리세요!

발키리: ...로키는 어디지?

프레이: ...찾아가려고!

발키리: 응

프레이: 안 돼! 지금은 세계 전체의 태세를 다시 세우는 것이 먼저잖아!

발키리: 이제 내겐 너희들을 따를 이유가 없어... 이 종말의 싸움이 일어난 것도 원인을 따지지만 오단이 오브를 빼앗은 게 원인 즉, 지금 인간들이 고통받고 있는 것도 따지고 보면...;

프레이: 정신차려 레나스! 내가 지금 뭘 생각하는 지는 없어 하지만 사람의 죽음은 일시적인 것에 지나지 않아! 기억을 봉인한 것도 널 위해서라고 생각해서...! 사람은 태어나고 죽으면 다시 태어나. 문화, 영혼... 그것이 자연의 섭리! 그런 일시적인 감정엔 흔들리면 어떡해! 이래야하면 모든 걸 잃어버려!

발키리: 네가 말하는 "모든 것"이란 건 뭐야?

프레이: 예?

발키리: 그런 건 기만이야. 일순? 영만? 시간이 온 게 아니라 난 단지 모두가 행복할 뿐! 모두를 돕고 싶을 뿐! ...헤어지는 건 슬퍼...; 그래서 그 기만을 인간에게 생각하지 않는 거야?

'로키는...로키는 어디지?'

작품 이벤트 대 로키 전

발키리: 로키!

로키: 겨우 나타났나. 하지만 이미 내세는 거울이다. 오단이 쓰러진 지금 누구도 널 막을 순 없어. 겨우 그 오단의 부하였던 나 따위에게...; 하하하!

발키리: 뭐! 이걸!

로키: 응 그렇게 내가 뭐냐? 그 인간 하나 소멸한다고 해서 어쨌든 가나. 뭐 좋아. 싸움 상대는 해주지. 그래서 네 기분이 풀린다만 알아야

(로키와의 싸움, 하지만 결과는 나지 않는다)

로키: 마귀 레반텐을 가지고도 그 정도냐

발키리: 뭐라고?

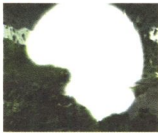
로키: 흥로가 있기 때문에 전력을 다할 수 없다. 오단은 프레이를 갈싸고 죽였다. 레나스! 난 아말

까? 정말로 무기를 휘두르면 자신의 손으로 종자들을 죽이는 꼴이 된다. 난 널 위해서 싸워 같이 신기를 차리고 있어도 이래로는 이 차이가 영감을 가르지

발키리: 그렇게 내버려두진 않아!

로키: 소용없어

발키리: 그런!



▲프레이는 세계 로키와 발키리를 제외한 모든 생명이 지위를 감추지만...

로키: 우하하하! 멋지지 아 힘! 그래. 그제 슬까 큰 거야. 자신을 위해 모든 힘을 쓰는 거야. 다른 사람을 지키려고 했다면 너도 틀림없이 죽었어. 언올해 할 건 없어. 너도 나와 같은 것 뿐이야

발키리: 틀림없어

로키: 뭐?

발키리: 세계에 존재하는 모든 사람들의 소리가

로키: ...

발키리: 그리고 느껴져. 세계에 존재하는 모든 사람들의 슬픔이!

로키: 우앗! 뭐야 이 힘은!

(레지드 바레스의 회상)

발키리: 이 힘은 -모두가 내게 온 것

호몬크루스의 소녀와 발키리가 융합한 것에 의한 무각용

로키: 창조와 힘! 그런 바보같은!

다른 사람의 죽음을 통해 타인의 인생을 공유할 수 있는 존재들에 대하여

발키리: 지금 내 안에는 모든 것이 있어

'행복! 풀라테네!

발키리: 그러니까!



▲발키리의 영에 의해 부활하는 세상. 발키리 역시 성장하는 힘을 손에 넣은 것이다

그녀 인의 기록 뿐이던 무한의 기억이 있는 한

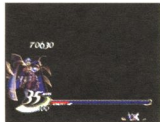


▲부활하는 영령

로키: 창조와 힘이 어쨌든 가나! 너만 열매버리면 전부 끝이다!

발키리: 소용없어! 지금 내게는 모두를 지킬 힘이 있어!

그녀의 다른 영이 모든 것을 지킬 힘을 만들어 냈다



▲로키와의 최후의 결전



▲그리고 그들은...

공략무기

대사를 전부 외울 정도로 반복되는 공략이기에 지쳐버린 필자와 수많은 업무에 치이면서도 공략에 몸을 아끼지 않았던 신사님 당... 수고하셨다는 말밖에 드릴 말씀이 없습니다. 마음 먹은대로 공략이 이루어지지 않아 독자님들의 원성이 두려울 땐습니다.

●장르: 시뮬레이션 ●제작사: 빅터 ●발매일: 12월 16일 ●발매가: 6,800엔



PLAYSTATION

당신은 얼마나 치즈를 만들어낼 것인가?

목장이야기



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

그로우해서 이어 게임마루에서 밀자에게 따먹리준 선물, 목장이야기. 그로우해서 때 처음 생각보다 재미있어서 그나마 다함이라고 생각된다. 어느 정도 사실적인 설정과, 귀여운 캐릭터. 무엇보다도 모든 것을 직접 해야 한다는 것이 지금까지의 심시티류의 시뮬레이션과 크게 구분가는 점이라 할 수 있겠다.

'가나기 시간동안 닭 한 마리, 개 한 마리라도 아껴줄 수 있다' → ok

'차라리 유구환상곡을 하겠다!' → p

'대단한! 시간없어! 내가 당신처럼 하기만 잘 알려?' → bye

궁략 → 흥미어



이야기의 시작

한 소녀가 무장에 도착한다. 이곳은 그의 할아버지가 경영하던 무장. 하지만 지금은 주인업이 황폐해진 땅만이 남아있을 뿐이다. 소년은 잠시 오래 전 일을 기억해 본다. 아버지의 바쁜 일 때문에 가족여행이 취소되고, 묘마는 할아버지의 무장에서 발학을 시켜줄 뻔했다. 자연 속에서 시간, 그리고 한 소녀와의 추억... 그리고 묘마는 심으로 돌아갔다. 소녀에게 언젠가 꼭 돌아온다는 약속을 남기고... 그리고 지금 그 묘마는 어딘가에 서 있다. 무장을 다시 예전처럼 훌륭하게 되돌리기 위해... 3년 동안 과연 당신은 어떻게 무장을 키워나갈 것인가? 추억 속의 소녀를 다시 만날 수 있을 것인가? 그것은 당신의 손에 달려 있다.



▲영리해진 무장



게임의 목적



처음 게임을 시작하면 주인공 이름, 주민 공 생일, 무장 이름, 개이 이름을 정하게 됩니다. 그후 오프닝이 끝나면 확장판 별판에 홀로 남겨진 주인공. 그렇다면 과연 우리는 이 게임에서 무엇을 해야 할까요?

3년과 복음은양

역시 기본은 황폐해진 무장을 3년간 잘 가꾸어서 예전과 같이 되돌리는 것이죠. 밭을 일구고, 농사를 짓고, 가축을 사서 키우고, 집을 넓히고, 축사를 넓히고, 밭을 넓히고... 이렇게 해서 주인공의 무장을 풍요롭게 만드는 것이 이 게임의 가장 큰 목적인 것 같습니다. 이 게임은 자유도 100%의 게임이기 때문에 플레이어 마음대로 해도 되지만 중요한 것은 무슨 일을 하던, 돌이켜 애정을 쏟아야 한다는 것이죠. 하루라도 밭에 물을 주지 않으면 식물은 성장을 멈추고, 모이를 주지 않으면 닭은 알을 낳지 않으며, 물을 주지 않으면 소와 양은 계속 시들시들해져 가더군요. 그러므로 진짜 무장을 경영한다는 생각으로 하루하루를 직접 생활해 가는 것이 이 게임의 가장 큰 목적이라고 생각합니다.



▲ 남지나리 대농장주*가 되세요--

요리

이 게임의 또 다른 재미라 한다면 바로 요리터더군요? 집을 증축한 후부터 요리를 할 수 있는데, 만들 수 있는 요리의 수는 그야말로 엄청 많더군요. 아마 게임과워 필자

전+가자진의 요리실력을 다 합쳐도 턱도 없을 것 같은 무궁무진함. 하지만 중요한 것은 여러 요리를 만드는 데까지 드는 여러 가지 노력! 통신판매를 통해 도구를 사고, 재료를 채집하고, 농사짓고, 이렇게 구한 재료와 도구를 바탕으로, 요리의 프로나 마을사람들로부터 얻은 요리의 지식을 이용해서 여러 가지 요리를 만든다는 그야말로 산짐과 바다건너는 불굴의 투지가 필요합니다. 어떻게 보면 아주 귀찮고 시간이 많이 걸리지만 이것이야말로 보다 현실적인 요리게임. 라면고를 능가하는 재미인 것입니다. 필자가 어디서나 구한 대부분의 요리재료들을 공략 뒷부분에 올려놓지만 요리내용을 배우지 않으면 제대로 된 요리가 나오지 않을지도 모른다는 건짐이...



▲요리를 잘하는 남편이 사랑받는 시대입니다

골존

오프닝에서 주인공과 함께 노래부르며 놀던 그 소녀. 언젠가 꼭 이 마을로 돌아오라고 하던 그 소녀는 과연 어떻게 되었을까요? 이 마을을 떠났을 수도, 어쩌면 죽었을지도 모르죠. 하지만 중요한 건 현재! 지금 미네랄 마을에는 주인공 나이 또래의 처녀가 5명이나 있더군요. 그녀들과 하루하루를 보내다 보면 주인공에게 가장 필요한 여성이 누구인지 알 수 있게 되고, 인생의 동반자를 찾을 수 있게 될 겁니다. 하지만 생각보다 여성캐릭터를 공략하는 방법은 간단해요. 공략에 나오는 좋아하는 것들을 계속 주다

보면 호감도가 계속 올라가기 때문이죠(정말 믿도 안되는 방식). 그러므로 중요한 것은 여러 여성캐릭터들과 이런저런 이벤트를 즐기면서 여러 가지 삶을 맛보시라는 거죠. 예? 일본어를 모른다고요? 그만... 마세요. 페이지주 적은데 이벤트까지 다 못읽어요... 어쨌든 중요한 건 각 여성캐릭터마다 라이벌적인 남성들이 있으므로 주의하지 않으면 애써 고민 아가씨를 빼앗기는 불상사도 일어날 수도 있다는 거죠.



▲결혼이아말로 인생의 중요한 목적이 아닐까요?

미니게임

미네랄 타운에는 게임마다 여러 가지 이벤트가 준비되어 있더군요. 참! 미네랄이 많이 나온다 해서 절대 스타x×와는 관련 없습니다. 무장을 경영하는 주인공도 마을사람의 일원으로서 이런 이벤트들에 참여하게 되고, 이벤트 중에는 여러 가지 아가씨기만 미니게임도 준비되어 있어 멀티 게임을 즐기고 있는 듯한 기분이 들 때도 있더군요.



▲아기자기한 이벤트들을 즐기세요



마을 사람들



필자가 뛰어들어 조사한 마을사람 정보입니다. 근대 막상 보면 별거 없죠?

- 슈우(シュウ): 별을 연구하는 연구가. 별궁을 좋아한다
- 볼드(ボルドー): 보라색 코로보로. 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
- 사이바라(サイバラ): 대장간의 장인 할아버지. 광석, 고무마를 좋아한다
- 쇼카카(ショッカカ): 청색 코로보로. 예란, 산포도, 꽃을 좋아한다
- 에리(エリ): 병원에서 일하는 소녀
- 무기(ムギ): 오일 목장주인. 버섯을 좋아한다
- 리리아(リリア): 포프리의 엄마로 양계장을 운영한다. 토이볼라위를 좋아한다
- 아이쿠(アイク): 하늘색 코로보로. 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
- 그레그(グレッグ): 바닷가의 낚시꾼
- 사샤(サシャ): 카렌의 어머니. 꽃을 좋아한다
- 보프리(ボフリ): 양계장의 딸
- 해리스(ハリス): 마을의 경찰 이저씨
- 크리프(クリフ): 과수원 아르바이트를 하는 금발소년
- 바질(バジス): 도서관을 운영하는 식물연구

- 가 신에서 나는 풀을 좋아한다
- 타이트(タイト): 노란색 코로보로. 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
- 란(ラン): 여관집 딸
- 카이(カイ): 바다를 사랑하는 소년. 옥수수를 좋아한다
- 토마스(トーマス): 마을의 촌장. 무, 별궁을 좋아한다
- 맥(マク): 상품을 운반하는 운반업자
- 고츠(ゴツ): 숲속의 나무꾼
- 유우(ユウ): 예리의 동생. 꿀콘을 좋아한다
- 그리디(グリーディ): 황색 코로보로. 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
- 마나(マナ): 포도농장주인의 부인. 산포도를 좋아한다
- 셰프넨(シェフネン): 적색 코로보로. 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
- 칼렌(カレン): 집화상점의 딸
- 닥터(ドクター): 병원의 의사. 독이 있는 것을 좋아한다
- 카터(カーター): 교회의 신부님
- 안나(アンナ): 미리의 어머니. 꽃을 좋아한다
- 카노(カノ): 촌장의 집에 사는 카에라렌 버섯을 좋아한다
- 그레이(グレイ): 대장장이의 손자. 광석을 좋

- 아한다
- 닥트(ダクト): 란의 아버지. 계란과 사과를 좋아한다
- 에렌(エレン): 예리의 할머니
- 류크(リュウク): 포도농장 주인. 산포도를 좋아한다
- 마리(マリ): 바질의 딸이며 도서관 일을 돕고 있다
- 낫피(ナッピ): 남색 코로보로. 계란, 산포도, 꽃을 좋아한다
- 메이(メイ): 무기의 손녀딸. 후라이드 포테이토를 좋아한다
- 제프(ジェフ): 갑
- 화상점의 주인. 마음이 좋다
- 알 수 없는 행상인(謎の行商人): 이상한 옷차림의 행상인
- 그루메안(グルメアン): 요리대회의 심사위원



예상치로 조작범이 매우 복잡하더군요. 주로 ◻, ○, R1, R2를 많이 쓰게 될걸요?

조작범

원형기	격사어흥, 격력터 어흥, 동물 밀기, 적멸냉경
스타트	기계부를 본다. 요리 중 도구와 재료를 갈경. 포츠
셀렉트	전체범 확인. 스타트를 누르면 목장전체를 본다
◻	장비이고 있는 도구사용, 먹을 것을 먹음
○	갈경, 대와 조식, 적멸했거나 볼게, 물건바라게, 단지기, 줄이, 신물어기, 밀터기

△	장벽, 소자들 윈도우 부름, 도구와 설정, 권술, 달리기, 장예를 뛰어넘기
×	계를 부른다. 마을사람을 부른다
L1	장벽도구냉경, 목이냉경
R1	말을 부른다. 마을사람을 부른다
L2	물고 있는 것을 격방이 넣는다. 격방에서 꺼낸다
R2	



가계부



● 목장정보

목장정보		목장정보	
100%	10%	98%	
1%	8%	31%	
6%	0%	1%	
0%	0%	42%	

① 주인장/목장 상태 ② 계속연장

③ 시료/지적현황

● 출하물정보

출하물정보		출하물정보	
597%	81%	204%	
0%	0%	158%	
36%	27%	0%	
0%	24%	154%	
591%	0%	0%	
301%	58%	39%	
258%	60%	0%	

① 출하물 종류 ② 연속까지 출하개수

● 닭일람

닭일람		닭일람	
1	5/5	5/24	0%
2	5/5	5/24	0%
3	5/5	5/29	0%
4	5/5	5/2	0%
5	5/5	5/5	0%
6	5/5	5/25	0%
7	5/5	5/25	0%

① 닭상태 ② 이름 / 오감도

③ 생일 / 나이

● 양일람

아이템	아이템명	수량	비율
1	고이카	25	0%
2	くさく	15	0%
3	けけけ	17	0%
4	くけせせせ	22	0%
5	せくせせ	23	0%
6	高いうえええ	16	0%

① 양상태 ② 이람 / 오경도 ③ 생일 / 나이

● 소일람

아이템	아이템명	수량	비율
1	高い	27	0%
2	高いうええ	6	0%
3	せせせ	17	0%
4	高ええ	22	0%
5	高みみ	23	0%
6	いうええ	21	0%
7	高いうええ	26	0%

① 소상태 ② 이람 / 오경도 ③ 생일 / 나이

● 코보틀정보

아이템	아이템명	상태
1	シェフマン	2
2	フッキー	フリー
3	キキキ	フリー
4	グリーニ	フリー
5	フッキー	フリー
6	ボムロー	フリー
7	アキラ	フリー

① 오경도 ② 현재 행동

● 일별 수치계산서

구분	수치	비율
총	69830G	63420G
주
일

① 현재 계열 수치계산 ② 계열별 수치계산

● 도구레벨

도구명	레벨	진행률
...	...	100%
...	...	93%

① 도구목록 ② 계층개량영역 ③ 현재 경험치

장비 사용법 & 레벨업

이 게임에서 장비할 수 있는 것은 낫, 괄이, 도끼, 망치, 조리의 기본도구라고 낫시대, 브러시, 망틸라기 가위, 우유짜는 용기 등의 특수도구로 나뉩니다. 기본도구의 경우 레벨에 따라 그 위력이나, 범위가 늘어납니다. 게다가 대전게임에 등장하는 모이보기까지(크레프, 지 국어 팔레요...), 게다가 각각 경험치가 있어서, 일정 경험치를 모아야 레벨업이 가능하거든요. 요약해 보면 레벨업에는 광석과, 돈, 그리고 경험치가 필요한데, 광석은 동광석, 은광석, 금광석, 미스릴의 4가지가 있으며, 각각 레벨 2, 3, 4, 5로 레벨업이 가능. 광석 외에도 경험치 100, 200, 300, 400을 모아야 2, 3, 4, 5로 레벨업이 가능하며, 1000, 2000, 3000, 5000의 비유도 등. 한마디로 이것 저것 다 준비해야 레벨업 시켜준다는 소리죠. 경험치는 도구를 사용하면서 증가하는데, 효율적으로 사용해야 더 많은 경험치를 얻을 수 있습니다. 재미있는 주인공이 위치한 자리와 그 주변의 8칸을 합해 모두 9칸에 여맛을 뿌릴 수 있고, 낫시대의 경우 이벤트를 통해 얻을 수 있으며, 브러시, 망틸라기 가위, 우유짜는용기는 대장간에서 할 수 있습니다. 그런 각 도구별 용도를 대충을 알아보도록 하죠.

낫

점조나 식물 등을 벨 수 있어요(불편한 근바라 유머는 마경가의 조형성 살아있죠. 낫 어니엔- 일두도- 벨 벌벌- 파어(에-). 맛 들 날아온다, 농작물을 벨 경우 공든힘이 무너지는 느낌을 받을 수 있는 고미로 도구로(잘라) 그렇게 하자 괄이요!). 모이 시 소엔 조치가 스레니 나옵니다.

괄이

땅을 굴러 식물을 재배하거나 땅에서 미네랄을 캐는 데도 쓰입니다(고양이의 모지방 사투리가 아니에요!) 모이서 사용하면 일직선 계층의 풀살기도 사용하거든요

도끼

나뭇가지나, 나무말뚝을 없앨 수 있습니다. 동시에 목재가 늘어나므로, 중추에 중요한 요인이 되죠. 나무말뚝은 레벨이 오면 무, 여러 번 내리찍으면 최강의 도끼로 힘을 모았다고 봐!

망치

돌이나 바위를 부술 때 사용합니다. 도끼보다는 중요하지 않지만 모든 벌을 당신 것으로 하기 위해서 레벨업이 필요해요. 큰 바위는 레벨이 높을수록 여러 번 내리찍어야 없애지거든요

조리

벌레 등을 잘 사용합니다. 물론 추가 위해서 당신 연약해서 쓸을 피 아 예죠. 모이서 사용하면 '활살'을 뿌리기 스킬을 사용합니다

낫시대

근지의 계층이나 연못, 지하에서 물고기를 잡을 수 있는 그이들로 낫시대

보려시
말을 키울 때 사용. 말지는 거의 사 용안함. 근대 안이엔 말을 배양함

양털깎기 가위
양털을 깎을 때 사용합니다

우유짜는 용기
우유를 짜 때 필요합니다. 열×면 용 기량은 전여 관계없어요

마을구조



① 주인공의 목장 ② 양계장 ③ 요물목장 ④ 대장간, 포도농장 ⑤ 마리의 도서관 ⑥ 여리, 존장의 집 ⑦ 집막전, 의원 ⑧ 교회, 교로보물점 ⑨ 여관 ⑩ 로즈광장 ⑪ 미네랄마을 ⑫ 나무관악점 ⑬ 온 천, 연못 ⑭ 오수 ⑮ 꽃밭 ⑯ 마지일 광장

● 요물 목장



오전 9시부터 오후 3시까지 개점합니다. 월요일은 노는 날
■ 메뉴: ① 목초를 사다 ② 소의 종자 ③ 양의 종자 ④ 소를 산다 ⑤ 양을 산다 ⑥ 소를 판다 ⑦ 양을 판다 ⑧ 동물약을 산다 ⑨ 말

● 양계장



평일 12시부터 비시까지만 개점합니다. 달의 매해와 모이를 살 수 있습니다
■ 메뉴: ① 모이를 사다 ② 달을 산다 ③ 달을 판다 ④ 동물약을 산다

● 의원



9시부터 4시까지 개점합니다. 수요일은 노는 날
■ 메뉴: ① 진장 ②-① 병이 난다, 약을 산다 ②-② 피로가 커진다, 약을 산다

● 교회



동물들의 묘지가 있습니다. 이벤트 외에는 거의 갈 필요없는 곳

● 집막전



어침 9시부터 5시까지 개점합니다. 화요일과 일요일은 쉬는 날. 도구나 씨앗 등을 살 수 있다

● 대장간



어침 10시부터 오후 4시까지 개점합니다. 목요일은 노는 날
■ 메뉴: ① 도구의 레벨업 ② 프래그먼트 만들기 ③ 배이커 만들기

● 마리의 도서관



어침 10시부터 오후 4시까지 개점합니다. 일요일은 노는 날. 여러 가지 책들을 볼 수 있는 곳

● 포도농장



아침 9시부터 12시까지 잡아서 와인과 포도주스를 만듭니다. 토요일은 노는 날

● 나무꾼의 집



자재를 구입하거나 건물의 공작을 할 수 있는 곳
 ■ 메뉴: ① 자재를 산다 ② 건물을 공작한다

● 여관



음료수뿐 아니라 음식도 먹을 수 있습니다. 오전 8시~밤 21시까지 개장합니다

● 에리의 집



에리와 할머니, 에리의 양매, 에리와 동생이 살고있는 집

● 촌장의 집



촌장과 키메라맨이 살고있는 집

● 코로보들의 집



코로보들 7명제가 살고있는 집

● 로즈 광장



여러 가지 향기가 물러는 마을의 넓은 광장. 이벤트도 자주 일어나는 곳이지요

● 여신의 샘



동굴 안에 있는 폭포로 인해 생긴 작은 샘. 이곳에 아이뎀을 던지다 보면 여신이 나타난다는 전설이...

● 온천



여신의 샘 아래에 있는 돌이끼 섞고 있으면 세척과 파로가 회복되더군요. 뱀을 던지면 온천만도 만들 수 있는 돌배는 사이트가 아니라 토배는 장소.

● 동굴



폭포 언쪽의 동굴. 적약 10층으로 이루어져 있으며 많은 광물이 채취됩니다. 적약 10층에는 적색오가 존재합니다.

● 호수 속의 동굴



겨울이 되면 호수 속의 호수가 얼어서 동굴로 들어갈 수 있습니다. 적약 10층으로 이루어져 있으며 오리알, 미스릴, 야구만탄의 고급광물을 캐출 수 있는 곳. 적약 10층에는 적색오가 존재합니다

● 꽃밭



언덕길에 있는 꽃밭. 계절별로 여러 가지 꽃이 피는 여성 광맥의 요지

● 마자 밭



마음이 내려다보이는 언덕

● 미네밭비치



마음의 작은 해변. 여름에 축제가 열리며, 낚시를 할 수도 있습니다



집 & 목장

● 집의 구조



- 상차: 장비용을 넣어들 수 있습니다
- 알락: 한 달의 이벤트를 확인할 수 있습니다
- TV: TV를 볼 수 있습니다
- 책장: 조작법설명과 퀘스트를 확인할 수 있습니다
- 일기장: ① 일기를 쓰지 않고 진다
② 일기를 쓰고 진다
③ 일기를 본다(로드)
④ 기록을 교환한다
⑤ 코로보글과 논다(포켓스터션)
- 요리대: 중독이후 도구와 재료를 이용하여 요리를 만들 수 있습니다
- 냉장고: 요리재료를 넣어들 수 있습니다
- 수납장: 먹는 것 이외의 아이템(광석 등)을 넣어들 수 있습니다
- 벽난로: 목재를 태서 피우면 겨울에 따뜻해짐이 높아지더군요

● 밭



지름에는 황폐화되어 있지만 방아쇠를 쳐주고, 정기로 일꾼이 아주 좋은 밭이 됩니다. 여러 가지 작물을 키울 수 있어 주 자금 조달원이 되는 곳이지요

● 자재고



목재를 보관하는 곳입니다

● 마굿간



요물 목장에서 땅이지를 얻은 후 이곳에서 키울 수 있는데, 별만한 사양이 아니라면 힘들 필요? 그럼 밥 먹여줘요~

● 언뚫



기본적으로는 밭에 물을 주기 위해 필요한 곳이지만, 물고기를 키울 수도 있습니다

● 닭장



닭을 키울 수 있고, 계란을 부화시킬 수도 있고, 마요네즈 메이커를 만들면 이곳에서 마요네즈도 만들어서 해돋을 할 수 있다는 전설이...

● 물레방아



옥수수를 단전진 10개의 닭모가 생기는 마법의 물레방아

● 축사



소나 양을 키울 수 있습니다. 탈상해야하니 직접 먹이책을 만들면 이곳에서 치즈나 탈상도 만들며 역시 책도... 하지만 소나 양은 만날 우유를 만들고 양을 만들 수 있는게 아니라...

● 비닐하우스



계절에 관계없이 농사를 지을 수 있으며, 온실작물도 기를 수 있습니다. 이 게임 중, 남자의 로망이라고 할 수 있는 곳.



5인의 이쁜 이들



게임에 등장하는 란, 에리, 마리, 카렌, 포르피라는 호감도가 있으며, 일정 이벤트를 거치면 결혼할 수도 있습니다. 각 캐릭터와 결혼하기 위해서는 호감도가 극도로 높아야 하고, 집의 층축이 비닐하우스 전까지 되어야 하며, 해당 캐릭터가 라이벌과 결혼하지 않은 구극의 상태여야 합니다(근대 공략보고 하면 간단합니다). 호감도의 경우 각 캐릭터와의 대화횟도 오른쪽 아래에 표시되는 하트로 확인할 수 있는데, 김청 -보라 -녹색 -황색 -오렌지색 -적색으로 변해갑니다. 하트가 오렌지색이 되면, 잡화상점에서 푸른 깃털을 살 수 있으며, 휘와 같은 조건이 되었을 때 해당 캐릭터에게 크버튼으로 깃털을 사용하면 프로포즈가 이루어지고, 1주 후 결혼식을 올리게 됩니다. 참고로 결혼식날은 하루종일 아무 것도 할 수 없으므로 코로보롭게여 여러 가지를 부탁해 두는 것이 좋다고 하는데 제가 보기엔 버그를 회피하기 위해 이것저것 신경쓰는 게 더 필요할것요? 캐릭터들의 호감도를 높이는 데에는, 캐릭터들이 좋아하는 물건을 가져다주는 것이 가장 좋습니다. 그 외에도 여러 가지 이벤트가 준비되어 있으므로 이벤트를 통해 올리는 방법도 있지만, 일어를 모른다면 비추천, 게임시작시 부터 각 캐릭터에 대한 라이벌이 존재하여, 여차하면 라이벌에게 목표의 캐릭터를 빼앗기는 경우도 있다니까 주의바랍니다. 캐릭터별로 여러 가지 이벤트 준비되어 있고 호감도별로 발생하더군요, 각 캐릭터들에 대한 정보는 다음과 같습니다. 자! 그럼! 골라요 골라~



에리(エリイ)

병원에서 여러 가지 일을 도와주고 있는 소녀. 라이벌은 같은 병원의 의사입니다. 도중에 포기하지 않고 끝까지 노력하는 사람을 좋아하므로 항상 자신있는 모습을 보여주세요. 수요일에는 9시~13시, 16시~19시까지 집에 있으며 13시~16시까지의 집회장이 있고, 그 외의 날은 9시~19시까지 병원에 있습니다. 생일은 봄의 16일

- 매우 좋아하는 것: 마지리드, 폰드름, 핑크렛 토이클러워
- 좋아하는 것: 대아, 중어, 소어, 파핀, 사과젤, 이이스크림, 우유, 포도즙스
- 보통의 것: 온천란, 사과, 딸걍, 버섯, 곡순.

- 상모, 미스텔, 무, 녹새를, 붉은 물, 밤
- 싫어하는 것: 양파, 피망, 볶음밥, 오물렛
- 매우 싫어하는 것: 옥버섯, 나무가지, 물고기발, 닭모이, 자재, 곡초
- 특수아이템: 귀걸이, 목걸이, 팔찌
- 기본 이벤트: 처음뵈면 방문시 이벤트에어려야 것을 선택하면 반장 곁을 줍니다. 그후 그녀의 집 앞으로 가면 그녀의 동생이 어머하는 것을 볼수 있는데 여기서 반장곁을 주면 이벤트 발생 여기서의 선택도 어려워 하세요.

마리(マリ)

도서관을 경영하는 소녀. 라이벌은 대장간의 그래이. 연애에는 거의 흥미가 없으며 책 관련 이벤트가 많으며, 월요일에는 13시~16까지 집회장에서 만나와 있으며, 월요일 중 나머지 시간은 집에서 있고, 월요일 이외의 날에는 도서관에 있습니다. 생일은 겨울의 20일

- 매우 좋아하는 것: 푸른 물, 녹새를, 붉은 물, 옥버섯, 버섯, 순이버섯, 곡순, 포도즙
- 좋아하는 것: 마지리드, 폰드름, 핑크렛 토이클러워, 딸걍, 사과, 상모, 피망, 금계란
- 보통의 것: 계란, 온천란, 미스텔, 오리알, 큰, 아디라타이크, 가지, 무, 당근, 토마토, 피인애플, 밤
- 싫어하는 것: 물고기발, 닭모이, 가지, 닭라미, 잘츠
- 매우 싫어하는 것: 볶음밥, 오로노이드미
- 특수아이템: 귀걸이, 목걸이
- 기본 이벤트: 도서관에 가면 처음으로 그녀를 알게 됩니다. 그외에는 별로(간직으로 이런 캐릭터 정말 싫어요)



포프리 (ポプリ)

양계장 집 앞. 자신을 너무 걱정해 주는 오빠와 약간의 문제를 가지고 있으며 언젠가 이 마을을 떠날 생각을 하고 있습니다. 라이벌은 키아미며, 그녀를 노린다면 그녀의 뜻과 다른 뜻을 가지거나 그녀에게 충고하려 하면 절대 안된다는데 뭐 일어를 모르면 (아차) 심관 없어요. 일요일과 비오는 날 이외에는 7시~10시까지 여신의 섬 앞에 있으며 나머지 시간에는 집에 있습니다. 일요일엔 9시~16시까지 교회에 있으며, 비오는 날에는 하루종일 집에 있어요. 생일은 여름의 3일

- 매우 좋아하는 것: 아이스크림, 오물렛, 달걀, 핑크빛 토이클라, 사과재, 과일링, 달걀
- 좋아하는 것: 매지먼트, 사과, 계란, 글개판, 마요네즈, 토마토, 옥수수, 빵, 우유, 포도즙
- 보통의 것: 폰트를 버섯, 상프로, 작은 주먹밥, 꼬구머, 오이, 아나카리보, 디오
- 싫어하는 것: 풀은 풀, 죽바섯, 녹색 푸른 풀, 미스릴, 금광, 석, 오리야콘
- 매우 싫어하는 것: 치즈, 피망, 가지, 무
- 특수오일: 귀걸이, 목걸이
- 기본 이벤트: 처음 양계장이 가면 직에 온다는 그녀를 빌린다면 트루어사도 생으로 가면 그녀를 찾을 수 있습니다.



란 (ラン)

여관집 앞. 티프한 성격이지만 연애에는 소극적. 그녀를 자주 칭찬해 주세요. 라이벌은 클린. 비오는 날 이외에는 7시~11시까지 여신의 섬 앞에 있으며 그 외에는 언제나 11~22시까지 여관에 있습니다. 생일은 여름의 17일

- 매우 좋아하는 것: 아이스크림, 복음밥, 오크, 노미키, 오물렛, 온천탕, 바섯밥
- 좋아하는 것: 상프로, 피안이를, 사과, 디어 계란, 글개판, 토마토, 우유, 치즈, 빵, 주먹밥
- 보통의 것: 매지먼트, 폰트를, 핑크빛, 토이클라, 달, 바섯, 달걀, 아나카리보
- 싫어하는 것: 소이 증어, 자재, 나무가지, 녹색, 푸른 풀
- 매우 싫어하는 것: 죽바섯, 풀은 풀, 죽바섯, 미스릴, 오리야콘, 금광, 석, 물고기밥
- 특수오일: 귀걸이, 목걸이
- 기본 이벤트: 처음 주계장이면 그녀에게 바치기 그녀에 대해 물어보는 데에 아나카리보의 것을 택하세요



카렌 (カレン)

집화점의 옆. 어려운 사람을 그냥 두지 않는 성격의 착한 소녀. 라이벌은 양계장의 릭. 기본적으로 매일 8시~10시까지 집화점 앞에 있으며, 일요일과 화요일에는 일과 중에는 온천 근처에, 일요일, 화요일 8시경에는 여관에, 일요일, 화요일 외의 10시~1시까지 집화점 안의 방, 일요일 화요일 외의 1시부터 5시까지 집화점에 있습니다. 여관에 없는 경우는 해안에 있을 때도 있으며, 생일은 가을의 15일.

- 매우 좋아하는 것: 피망, 칼라프페티트, 와인, 순이바섯
- 좋아하는 것: 핑크빛 매지먼트, 토이클라, 폰트, 계란, 치즈, 가지, 피망, 꼬구머
- 보통의 것: 바섯, 작은 무, 양의, 디어, 토마토, 우유, 주먹밥, 빵, 상프로
- 싫어하는 것: 빌갈, 사과, 포도즙, 미스릴, 오리야콘, 풀은 풀, 푸른 풀, 녹색
- 매우 싫어하는 것: 아이스크림, 사과재, 죽바섯, 죽바섯, 나무가지, 아나카리보, 자재, 물고기밥
- 특수오일: 귀걸이, 목걸이, 팔찌
- 기본 이벤트: 집화점에서 사육물이 계속 오성을 하는 것을 보게되면 여러 것을 선택해서 고맙다고 하며 자기 소개합니다



채식의 당신에게

게임 시작과 함께 가장 먼저 할 수 있는 것이 바로 식물재배. 게임의 주가 되기도 하고, 식물을 재배하기 위해서는 기본적으로 3가지가 필요합니다. 그 3가지는 비료, 땅, 씨앗. 물. 초개에는 주인공의 땅에 짐초와, 돌, 바위, 나무가지 등이 마구 흐트러져 있기나 이런 것들을 어느 정도 치우고, 쟁기를 이용해 밭을 갈아야 합니다. 밭으로 이용할 수 있는 땅이 확보되면, 집화점에서 해당 계절의 씨앗을 구입하여 뿌려주세요. 씨앗을 뿌리면 주인공이 서 있는 자리와, 그 근처의 8개까지 씨앗이 뿌려집니다. 그 후부터는 꾸준히 물을 줘야 해요. 비가 오는 날은 자동적으로 모든 농작물에 물을 주게 되지만, 확실한 날에는, 물조리 일일이 하나씩 하나씩, 공을 들어서... 그렇지 않으면 씨앗은 플러이어 버섯을 뽑습니다. 물조리의 레벨이 높다면 한번에 많은 곳에 물을 줄 수 있지만 초반에는 한번에 한 곳씩밖에 줄 수 없으며, 가운데 있는 칸에는 물을 줄 수 없습니다.



계절에 따라 재배가 가능한 농작물이 정해져 있으며 계절이 바뀌면 그 농작물은 못쓰게 되어 버립니다. 재입후반이 되어 비닐하우스



▲비닐하우스가 있다면 계절에 관계없어요

■ 계절 별 재배 작물 목록

계절	이름	서양가격	동양가격	특성
봄	무(ムウ)	120	60	1회용
봄	감자(ジャガイモ)	150	80	1회용
봄	오이(オウリ)	200	60	다용도
봄	딸기(いちご)	?	?	온실필요
봄	양파(キャベツ)	500	250	?
여름	옥수수(とうもろこし)	300	100	다용도
여름	토마토(トマト)	200	60	다용도
여름	양파(たまねぎ)	150	100	1회용

스를 만들면 계절과 상관없이 농작물을 재배할 수 있지만 겨울의 폭설이나, 여름의 태풍에 의해 비닐하우스가 날아가 버릴 경우도 있으니 조심해요.

농작물은 1회 수확할 수 있는 것과 여러 번 수확할 수 있는 2가지로 나뉩니다. 무나 감자같은 1회 수확용은 재배가 빠르지만 수확 후 다시 씨를 뿌려야 하죠 하지만 가적이 예다죠. 토마토나 오이같은 것은 시간이 많이 걸리지만 열매를 거둔 후에도, 반질도의 시간이 지나면 다시 열매를 수확할 수 있는 장점이 있죠. 다 자란 농작물은 뽑거나 파서, 짐 앞에 있는 조그만 나무상자에 넣어두

면 매일 5시마다 책이 회수해 가져 미래 돈을 받을 수 있어요. 단, 5시에 농작이 있지 않으면 회수해 가지 않으므로 주의!



▲이곳이 돈버는 상자



남자라면 육식



동물은 닭과, 소, 양이 있습니다. 닭의 경우 닭장에서 키우며, 소와 양은 축사에서 기를 수 있고(달린 소(흰기?) 기본적으로는 밖에서 기르는 것이 더 좋지만, 비가 오는 날은 비를 피해 닭장이나 축사 안에 들여놓아야 합니다. 달걀이나 우유, 양털을 심지에 넣어두면 5시에 책이 수거해 가면서 돈을 줍니다. 작물과 똑같죠. 게다가 각종 메이커를 만들면 마요네즈, 치즈, 달걀을 끓여 더욱 맛은 낼 수도 있습니다.

닭 키우는 법

닭을 키우기 위해서는 양계장에서 닭을 사와야 합니다. 닭 한 마리 당 하루에 1개씩의 달 모이가 필요하며, 달모이는 옥수수를 갈아서 만들거나 양계장에서 구입할 수 있고, 달장 안의 오른쪽에는 5개의 칸 막이로 된 곳이 있는데, 이곳에 모이를 주면 되고, 모이를 매일 준다면 닭은 하루에 하나의 알을 낳고, 알은 직접 출하해도 되고, 온천을 이용하여 온천란을 만들거나 요리의 재료로도 쓸 수 있습니다. 또한 달장의 왼쪽에 있는 부화장에 알을 놓으면 3~4일 후 병아리가 되며, 병아리에서 6

~7일이 지나면 어미닭이 됩니다. 기본적으로 닭은 병아리까지 포함하여 5마리까지 키울 수 있지만 닭장을 증축하면 10마리까지도 가능하죠.

소와 양 키우는 법

소와 양은 축사에서 키웁니다. 역시 키우기 위해서는 요령목장에서 사와야 하고, 축사에서 키울 경우 한 마리 당 하루 1개씩의 목초가 필요합니다. 목초는 요령목장에서 구입할 수 있으며 밖에서 방목할 경우 풀이 필요 없지만 들개의 위험을 받죠(안에서 키워요 안에서!). 농장 내에서 키울 경우 감화점에서 목초의 종자를 사다 초지를 만드는 것이 좋습니다. 먹이를 꼬박꼬박 주다 보면 성장해서 어미소나 어미양이 되어, 젖을 짜거나 털을 깎아 내다팔 수 있고, 양털의 경우 다 깎은 후 7일 후 다시 깎을 수 있으며 소의 경우 1~2일마다 한 번씩 젖을 짜 수 있습니다. 닭이 계란을 낳는 것과는 달리 자동적이지만 않기 때문에 일일이 알집뚜껑 가위나 우유짜는

용기로 우유를 짜거나 털을 깎아줘야 합니다. 번식은 요령 목장에서 종자를 사다 양이나 소에게 사용하면 임신이 되고, 임신 후 15일에서 20일이 지나면 새끼를 낳습니다. 닭에 비해 성장이 매우 느리지만 닭은 10마리로 고정되어 있으며 소나 양의 경우 출하상품의 가격이 비싸기 때문에 중반 이후 키울만 하죠. 방목하면 들개의 공격을 받아 죽어버리는 경우가 있는데, 이것을 막기 위해서는 축사에서 키우거나, 개를 키워서 개가 쫓아내게 하는 수밖에 없습니다.



▲이곳에 모이를 주세요

■ 동물 목록

이름	구입가격
닭(鶏)	1500
달모이(鶏のモイ)	10
동물약(動物の薬)	1000
소(牛)	6000
양(羊)	4000
소의 종자(牛の種)	3000
양의 종자(羊の種)	3000
목초(飼料)	20

■ 동물 사육에서 나오는 물건

이름	동물명	판매가	특성
보통계란(卵ふつ)	닭	50	기본
좋은계란(卵なっこうい)	닭	50	기본
꽤 좋은계란(卵かなりい)	닭	50	기본
금계란(金卵)	닭	50	기본
온천란(温泉卵)	닭	80	가공
마요네즈S(マヨネーズS+イ)	닭	100	가공
마요네즈M(マヨネーズM+イ)	닭	150	가공
마요네즈L(マヨネーズL+イ)	닭	200	가공
마요네즈G(マヨネーズG+イ)	닭	300	가공
우유S(牛乳S+イ)	소	100	기본
우유M(牛乳M+イ)	소	150	기본
우유L(牛乳L+イ)	소	200	기본
우유M(牛乳M+イ)	소	300	기본

이름	동물명	판매가	특성
치즈S(チーズS+イ)	소	300	가공
치즈M(チーズM+イ)	소	400	가공
치즈L(チーズL+イ)	소	500	가공
치즈G(チーズG+イ)	소	600	가공
양털S(羊毛S+イ)	양	100	기본
양털M(羊毛M+イ)	양	400	기본
양털L(羊毛L+イ)	양	500	기본
양털G(羊毛G+イ)	양	600	기본
달걀S(毛卵 S+イ)	양	300	가공
달걀M(毛卵 M+イ)	양	700	가공
달걀L(毛卵 L+イ)	양	800	가공
달걀G(毛卵 G+イ)	양	1000	가공



비린내가 좋다

■ 집가니 양식할 수 있는고기

이름	판매가
소어(小魚)	50
중어(中魚)	120
대어(大魚)	200

비오지 않는 날 평일의 밤이나 토요일 오전 중에 해당양에 가보면 낚시를 좋아하는 고객을 만날 수 있습니다. 그와 대화 시 장비간이 한 칸이외는 비어 있으면 대화 후 낚시대를 구할 수 있고, 낚시대를 이용해서 강이나 바다 등에서 고기를 잡을 수 있는데, 0를 눌러서 찌를 던진 후 계속 누르고 있다 보면 느낌이 오고, 이때 0를 눌러서 고기를 잡아옵니다. 낚시란 원래 인내와 인침성이 매우 요구되는 것이고, 잡은 고기는 먹거나 팔 수 있고, 농장내의 양어에 던져두고 물고기 밥을 매일 주다보면 번식도 가능합니다.



▲ 이곳에서 잉어와 붕어를 기르세요



관광촌 사람들



▲ 생개로 땅을 파면 광석이!

광석은 기본적으로 어신의 언덕 안쪽에 있는 동굴에서 채취할 수 있습니다. 동굴은 지하 10층으로 구성되어 있으며 땅을 파다 보면 사다리를 발견하여 계속 아래로 내려갈 수도 있고, 동굴 내부는 장기를 이용해서 팔 수 있으며 혼자나 여러 가지 광석이 랜덤하게 나옵니다. 아래로 내려갈 때는 층수가 계속 카운트되며, 내려갈수록 더 높은 광석이 나오고, 위로 올라올 때는 층수에 관계없이 한번에 동굴 밖까지 나올 수 있으며, 지하 10층에는 지하호가 있습니다. 또한 거울에만 들어갈 수 있는 호수 속의 동굴이 있는데, 여기서 아디만타이트와 오리할론을 채취할 수 있으며 아디만타이트가 있어야, 치즈, 마요네즈, 달걀 등을 만들 수 있는 기계를 제작할 수 있습니다. 오리할론을 이용하면 여자들에게 줄 수 있는 특수 아이템을 만들 수도 있고

■ 광석 목록

이름	판매가
고철광석(古鉄石)	1
동광석(銅鉱石)	15
은광석(銀鉱石)	20
금광석(金鉱石)	25
미스릴(ミスリル)	40
아디만타이트(アーマンタイト)	50
오리할론(オリハルコン)	50

■ 기계 제작 목록

이름	가격	필요광물
마요네즈메이커(マヨネーズメーカー)	20000	아디만타이트
치즈메이커(チーズメーカー)	20000	아디만타이트
달걀메이커(毛卵メーカー)	20000	아디만타이트



나는야 심마니

마을 밖의 산과 숲 속을 다니다 보면 여러 가지 채집물을 수확할 수 있습니다. 대부분은 팔 수 있지만 꽃 종류는 팔 수 없으니 유의하세요. 당연하지만 계절에 따라 등장하는 채집물이 변경되죠. 초반에는 할 수 있는 일이 적기 때문에 채집물을 이용하여 돈을 버는 것이 좋으며, 그리고 요리를 만들려면 여러 가지 채집물이 필요한 경우도 있고, 꽃 같은 경우 씨앗을 구입하면 농장에서 재배할 수도 있지만 후반의 이야기입니다.

■ 꽃 목록

이름	계절	석양가격	판매가
문드롭(ムンドロップ)	봄	300	출하불가
핑크렛(ピンクレット)	여름	200	출하불가
매직레드(マジックレッド)	가을	600	200
프리아올라워(トリアオフラワ)	봄	500	출하불가
오렌지캡(オレンジカップ)	전계절	1000	60



■ 채집물 목록

이름	계절	판매가
별꽃(ほしなつ)	전계절	60
사과(りんご)	가을	50
푸른꽃(青い草)	봄	100
붉은꽃(赤い草)	여름	100
녹색꽃(緑の草)	가을	100
꽃눈(花のこ)	봄	50
산도파(山まどうら蜜)	가을	50
버섯(きのこ)	가을	70
목이버섯(木のこ)	가을	100
송이버섯(まつたけ)	500	



맛의 달인이 되세요



이 게임의 또 다른 재미인 바로 요리라고 할 수 있죠. 하지만 요리를 만들기 위해서는 기본적으로 짐을 충족할 필요가 있어서 여러 가지 조리기구도 준비되어야 합니다. 우선은 어느 정도 돈과 자재를 모아 집을 충족하세요. 밀가루, 기름, 빵 등의 기본적인 요리재료는 집화점에서 팔고 있으니 사다 기 냉고에 넣어두고, 조리기구는 토요일 TV에서 하는 홈쇼핑 광고를 보고 여관에 있는 전화로 전화하면 구입할 수 있습니다. 한번 때를 놓치면 다음 기회가 올 때까지 기다려야 하므로 돈이 되면 제때에 사두는 것이 좋죠. 기본이 되어오기에 대한 지식이 없다면 요리를 만들 수 없어서 요리에 대한 지식은 매우 하오일 TV에서 하는 요리교실에서 배울 수 있구요. 특수한 맛의 요리는 마을사람들에게서 배우거나 땅을 파서 나오는 석판을 보고 알 수 있습니다(어쨌든 석판에 제첩의 제조법이 적혀 있지?) 대부분의 요리는 팔 수 없지만, 먹거나 마을사람들에게 선물해 줄 수 있죠.

■ 기본 요리재료

이름	가격	구입처
소맥분(小麦粉)	50	집화점
기름(油)	50	집화점
주먹밥(おにぎり)	100	집화점
카레(カレー粉)	50	집화점
콩(豆)	100	집화점

■ 조리기구 목록

이름	가격
부엌칼(包丁)	3000
후라이팬(フライパン)	2500
냄비(鍋)	2000
믹서(ミキサー)	2500
거품기(泡立て器)	1000
방망이(めん棒)	1500
오븐(オーブン)	5000
조리용세트(調理料セット)	5000



▲우선은 집을 넓히요



▲기본재료는 집화점에 있습니다



▲TV를 본 뒤



▲여관에서 전화로 신청하면 OK!

■ 밥류

이름	필요도구	조미료	재료	취급역	요격역역
버섯밥(きのこごはん)	없음	없음	주먹밥, 버섯	소금·간장·주먹밥·버섯	칸
송이버섯밥(まつたけごはん)	없음	없음	주먹밥, 송이버섯	소금·간장·주먹밥·송이버섯	?
죽순밥(たけのこごはん)	없음	없음	주먹밥, 죽순	소금·간장·주먹밥·죽순	?
초밥(ずし)	없음	식초	회, 주먹밥	식초·화·주먹밥	?
튀음밥(やきめし)	후라이팬	없음	기름, 계란, 주먹밥	후라이팬·기름·계란·주먹밥	칸
카레라이스(カレーライス)	냄비	없음	카레분, 주먹밥	부엌칼·냄비·계란·감자·시금치·깨끗한·와인	?
오무라이스(オムライス)	후라이팬	없음	계란, 우유, 기름, 주먹밥	후라이팬·거품기·주먹밥·기름·계란·우유G	?
우동(うどん)	방망이, 부엌칼, 냄비	없음	소맥분	방망이·냄비·부엌칼·소맥분	?
카레우동(カレーうどん)	카레분, 우동	없음	카레	분말·우동	?
튀음우동(やきうどん)	후라이팬	없음	우동, 기름	후라이팬·우동·기름	?
오븐·미리키(おのひき)	오븐, 부엌칼	없음	소맥분, 양배추, 계란, 기름	후라이팬·부엌칼·소맥분·양배추·계란·기름	칸
피자(ピッツァ)	오븐, 방망이	없음	소맥분, 치즈, 계란	오븐·방망이·소맥분·치즈G·계란	?
샴핑(シャムパン)	없음	없음	빵, 점	빵·시금치·포도점	?
포도빵(ぶどうパン)	없음	없음	빵, 산포도	빵·산포도	마리
버터롤(バターロール)	없음	없음	빵, 버터	빵·버터	?
샌드위치(サンドイッチ)	부엌칼	없음	버터, 빵, 오이, 토마토, 썬계란	버터·빵·오이·토마토·썬계란	?

■ 후식

이름	필요도구	조미료	재료	취급역	요격역역
빵(ポップコーン)	후라이팬	없음	옥수수	후라이팬·소금·버터·옥수수	카렌
고구마(やきいも)	냄비	없음	고구마, 물	냄비·물·고구마	?
스위트포테이토(スイートポテト)	오븐, 냄비	설탕	고구마, 계란, 버터	오븐·냄비·설탕·고구마·계란·버터	?
튀기(タコ焼き)	방망이, 오븐	설탕	소맥분, 버터, 계란	방망이·오븐·설탕·소맥분·버터·계란	?
초코렛쿠키(チョコレートクッキー)	거품기, 오븐	설탕	버터, 소맥분, 계란, 초코렛	거품기·오븐·설탕·버터·소맥분·계란·초코렛	?
치즈케익(チーズケーキ)	거품기, 냄비, 오븐	설탕	우유, 계란, 치즈	거품기·냄비·오븐·설탕·우유·계란·치즈	??
애플파이(アップルパイ)	부엌칼, 냄비, 오븐	방망이	설탕, 사과, 계란, 버터, 소맥분	부엌칼·냄비·오븐·방망이·설탕·사과·계란·버터·소맥분	여린

■ 반찬

이름	필요도구	조미료	재료	특고약맛	요격능력
면개란(めんがらん)	냄비	없음	계란	냄비+소금>계란	?
계란후라이드(卵やき)	후라이팬	없음	계란, 기름	후라이팬+기름>식량+소금+간장>계란+기름	?
오물렛(オムレツ)	후라이팬	없음	계란, 우유, 기름	후라이팬+기름>계란+우유G+기름	란
생(卵身)	부엌칼	없음	물고기	부엌칼+종아+대어	카텐
생선구이(やき魚)	후라이팬	없음	물고기	후라이팬+종아	?
아묵(ア묵)	후라이팬	없음	계란, 기름, 소해분, 아재	후라이팬+생채추>계란+기름+소해분	?
핀장국(みそ汁)	부엌칼, 냄비	원장	아재	부엌칼+냄비+원장+소금+버섯	?
치즈조예(チーズフォンデュ)	냄비	없음	치즈, 빵	냄비+부엌칼+빵+치즈G	?
스튜(シチュー)	냄비	소금	소해분, 우유	냄비+부엌칼+소금+소해분+우유G+당근+양파+감자	?
가지볶음(なし炒め)	후라이팬	설탕, 간장, 원장	가지	후라이팬+설탕+간장+원장+가지	?
모듬야채볶음(野菜炒め)	부엌칼, 후라이팬	간장	양배추, 기름	부엌칼+후라이팬+간장+양배추+기름	?
달무치(たむち)	부엌칼	식초	무	부엌칼+식초+소금+무	?
샐러드(サラダ)	부엌칼	식초	토마토, 당근, 오이, 양배추	부엌칼+식초+오이	?
시금치나물(おひたし)	냄비	간장	시금치	냄비+간장+시금치	?
오이절임(きゅうりの漬)	부엌칼	소금	오이	부엌칼+소금+오이	?
후라이드포테이토(フライドポテト)	후라이팬, 부엌칼	없음	감자, 기름	후라이팬+부엌칼+감자+기름	?

■ 스스

이름	필요도구	조미료	재료	특고약맛	요격능력
말기젤(いちごジャム)	냄비	설탕	말기	냄비+설탕+말기	?
포도젤(ぶどうジャム)	냄비	설탕	산포도	냄비+설탕+산포도	?
사과젤(りんごジャム)	냄비	설탕	사과	냄비+설탕+사과	포프리
버터(バター)	믹서	없음	우유	믹서+우유S	?
케첩(ケチャップ)	믹서	설탕, 식초, 소금	토마토, 양파	믹서+설탕+식초+소금+토마토	?
마요네즈G	거품기	식초	급계란, 기름	거품기+식초+기름+급계란	?
마요네즈K	거품기	식초	짜증은계란, 기름	거품기+식초+기름+짜증은계란	?
마요네즈M	거품기	식초	좋은계란, 기름	거품기+식초+기름+좋은계란	?
마요네즈S	거품기	식초	계란, 기름	거품기+식초+기름+계란	?

■ 음료수

이름	필요도구	조미료	재료	특고약맛	요격능력
토마토주스(トマトジュース)	믹서	없음	토마토	믹서+소금+토마토	?
아미레주스(アミレジュース)	믹서	없음	오이, 양배추, 당근	믹서+오이	?
믹스주스(ミックスジュース)	믹서	없음	오이, 양배추, 당근, 딸기, 피안애플, 사과, 산포도	믹서+재료	?
후르츠주스(フルーツジュース)	믹서	없음	피안애플, 사과, 산포도	믹서+사과	포프리
후르츠오레(フルーツオレ)	믹서	없음	피안애플, 사과, 산포도, 우유	믹서+설탕+사과+우유	?
딸기우유(いちごイユ)	믹서	없음	딸기, 우유	믹서+설탕+딸기+우유	?
핫밀크(ホットミルク)	냄비	없음	우유	냄비+우유G	포프리



넓은 목장은 서민의 꿈



농장을 경영하다 보면 점점 장소의 부족을 느끼게 됩니다. 이때 필요한 것이 건물의 증축, 건물의 증축은 숲 속의 나무꾼에게 부탁하면 되죠. 하지만 많은 돈과, 자재가 필요합니다. 자재는 나무꾼에게 구입할 수 있지만, 직접 도끼를 들고 자재를 모으세요 (돈이 남아둔니가?) 증축에는 정해진 순서가 있어 양계장-질-축사-침-비닐하우스 순으로 해야 합니다.



▲자재는 땅의 결실입니다

■ 리스트

건물명	가격	필요지역	변경내용
양계장(卵小屋)	5000	420	닭을 10마리까지 사육가능, 무화과 1개 증설
침1(床1)	4700	370	부엌이 만들어지고, 냉장고, 수납장이 생겨 아이템 저장가능
축사(畜舎小)	6800	500	가축을 20마리까지 사육가능
침2(床2)	10000	750	침실이 넓어져 결혼가능, 난로를 이용한 피로회복
비닐하우스(ビニールハウス)	30000	580	계절외의 식물이나 잔용품을 재배가능



나머지 아이템



지금까지 설명한 도구나 재료 외의 아이들은 짐화점이나 대장간, 그리고 행상인으로부터 구입할 수 있습니다. 짐화점이나 대장간의 경우 노는 날이 아닌 바로 구입할 수 있지만, 행상인의 경우는 자율적이지 못하므로 유의 바랍니다.

■ 아이템 목록

이름	입수방법	금액	효과
꽃병(かぶち)	행상인	5000	꽃을 낚아들 수 있다
바구니(かご)	잡화점	5000	수확물 손쉽게 할 수 있다
목색(リケット)	잡화점	3000	장바구니 5개 된다
목색2(リケット2)	잡화점	5000	장바구니 늘어난다
뿔(く)	요양목장	500	가축을 불러오는데 쓰인다
브러시(ブラシ)	대장간	800	말을 키우는데 쓰인다
우유짜는 용기(乳しぼり器)	대장간	2000	소에서 우유를 짜는데 쓰인다
털깎는 가위(毛のりはさみ)	대장간	1800	말의 털을 깎는데 쓰인다
푸른 깃털(青い羽)	잡화점	1000	프로포즈에 쓰인다



바구니의 비밀

대단히 농장을 경영하게 되면, 수확이 매우 어려워지게 되죠. 이것을 조금 편하게 해 주는 것이 바로 바구니. 바구니는 잡화점에서 5000을 주고 살 수 있어요. 우선 수확물 근처에 바구니를 놓고 수확물을 바구니에 계속 던져보세요. 바구니에는 모두 30개까지 수확물이 들어갈까요? 그후 바구니를 들어올린 다음 출하하고 가서 크버튼을 누르면 한번에 모든 수확물을 출하할 수 있게 되죠. 이 바구니는 밭의 작물뿐만 아니라 동굴의 광석이나, 산과 숲의 채집물에도 똑같이 사용되므로 매우 편리. 주의할 것은 한번 바구니에 넣으면 꺼낼 수 없다는 거죠(공도 던지면 들어가 버리더군요). 그러므로 출하용이 아닌 사용용이라면 절대 바구니에 넣지 마세요(물지 말고요). 바구니를 가지고 갔다가 쓰러져서 병원에 실려오면 바구니는 쓰러진 장소에 놓여 있으니 가서 찾아주세요. 다시 안팔아요.



▲새 용품이게 쓰이는 바구니



개, 말키우기

개와 말은 조금 다른 종류의 가축이죠. 돈을 주고 사는 것도 아니며, 직접적으로 돈이 되는 경우도 없어요. 하지만 게임 진행에 여러모로 도움이 되는 목적의 동반자라 할 수 있습니다.



개키우기

게임의 시작부터 개를 데리고 있습니다. 개의 용도는 들개되지와, 미니게임용이라 할 수 있죠. 이런 데 개를 활용하기 위해서는 길들이야 하는데, 길들이는 방법은, 자주 들었다 놔둬서 호감도를 높이고 공놀이를 하여 영리하게 만들면 됩니다(말이 쉽지, 잘 안돼요). 비와는 크게 상관없는 듯 하며 게임에



▶이런 구석기시대 방식으로 훈련이 됩니까?

든 어느 정도 게임이 진행되면 행상인으로부터 1000에 살 수 있습니다.

말키우기

게임 초반 요령 목장에서 비실비실한 말까지 살래도 받게 됩니다. 우선은 말장에서 자라게 해야 하는데, 빨리 자라게 하는 방법은

- 1] 마구간을 뱀이나 뱀에서 뛰어다니게 해줘요
- 2] 침대 비어 있지않게 해요
- 3] 매일 말을 걸어주세요
- 4] 매일 브러시로 털을 갈라주세요

이렇습니다. 브러시는 800에 살 수 있죠. 문제는 말을 마구간 밖으로 데리고 나가고 비가 오기 전 들어보내는 것. 개나 닭의 경우 들어



▲이 이벤트도 말을 얻게 됩니다

서 옮기면 되지만, 많은 직할 밑에서 이동시켜야 하므로 멀리가면 정말 장난이 아닙니다. 이런 때는 근처에서 회파랑을 붙면 그곳까지 뛰어오므로 잘 유도해서 데리고 다니세요. 큰 말이 되면 타고 다닐 수 있는데, 자주 타고 다니야 주인과의 호감이 잘 맞게 됩니다. 이렇게 되면 몸에 있는 경마축에도 데리고 나갈 수도 있죠. 말 돌리는 것을 소홀히 하면 요령목장에서 다시 데리고 가므로 주의하세요



주인공은 슈퍼맨이 아닙니다

수치로는 나타내지 않지만 주인공에게는 힘과 체력이 존재합니다. 어떤 일을 하던 계속해서 힘과 체력이 소모되며, 힘이 소모될 경우 나무를 베거나 돌을 부수는데 많은 시간이 필요해 지고, 체력이 소모되면, 시동 시를 하다가 쓰러져서 병원에 실려오게 됩니다. 기본적인 힘과 체력 회복법은 잠이나 자면, 안됩니다. 자고난 뒤 아침이 되면 체력이 회복되고, 밥을 먹기 때문에 힘도 회복되죠. 힘의 경우 시간이 지나면 계속 떨어지므로 점심, 저녁이 되면 무언가 먹는 게 좋으며, 체력의 경우는 일을 하던 소모되는데, 체력을 회복하는 물건은 먹으면, 온천에서 쉬면 회복되죠. 자처하는 심태에서 잠을 자면 다음날 눈집을 자버려 회복의 경우 12시가 되어 일어나므로 자기 전 온천에 1시간정도 몸을 담구 피로를 회복시킨 뒤 자는 것이 더 효율적이더군요.



▲골문이라 쓰러지시 이명계 병원은 옵니다



계절별 캘린더

이 게임은 1년 4개월, 1개월 31일로 구성되어 있습니다. 모두 3년을 플레이해야 하는데 매 계절마다 여러 가지 이벤트가 준비되어 있고, 하지만 그 시간에 이벤트가 일어나는 장소까지 가지않을 경우 그냥 지나가 버리므로 항상 날짜를 체크해 두는 것이 좋습니다.

■ 봄

날짜	이벤트
1일	저녁 로즈 광장, 여관에서 신년축제가 열립니다
9일	로즈 광장에서 봄의 여신축제가 열립니다
14일	봄의 감사제, 좋아하는 여자에게 쿠키를 선물하는 날이죠
18일	경마의 날, 로즈광장에서 경마축제가 열립니다
22일	오리의 날, 로즈광장에서 오리제가 열립니다

■ 여름

날짜	이벤트
1일	미네랄바치에서 수영대 개장식이 열립니다
7일	로즈광장에서 닭축제가 열립니다
12일	로즈광장에서 토마토축제가 열립니다
20일	요일목장에서 소축제가 열립니다
24일	밤에 미네랄바치에서 불꽃놀이가 열립니다



계절별 이벤트

계절마다 일어나는 이벤트는 미니게임 형식으로 이루어집니다. 주인공의 능력이나, 목장의 동물들의 상태에 따라 직접 참여할 수도 있으며, 구경할 수도 있고, 물론 미니게임 없이 그냥 이벤트만 일어나는 경우도 많아요.

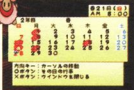
봄

- **신년 축제** 저녁 6시 이후 로즈광장이나 숲에서 가만 신년축제가 열립니다
- **여신 축제** 마을의 5명의 처녀들이 여신의 복장을 입고 춤을 추는 이벤트. 직접 참여하면 일교 구경만 할 수 있지
- **봄의 감사제** 좋아하는 여자에게 쿠키를 선물하는 날. 쿠키를 선물하기 위해선 직접 만들어야 하며 요리를 할 수 있는 여건이 되어야 합니다
- **경마 축제** 마을의 말들로 일일 경마를 합니다. 타겟을 먼저 막을 경우 승리하며, 배달을 피서 경로로 바꿀 수 있죠. 또한 목장의 말이 성장하였다면 경마에 출전할 수도 있습니다
- **오리 축제** 마을 사람들의 오리대와 망갈 요리를 만들어 가지고 겨룬 주인공도 참여할 수 있어요. 요리를 만들어가지 않는다면 구경만 하게 되죠



겨울

- **양축제** 소축제와 마찬가지로 가장 건강한 양을 뽑는 대회. 주인공의 목장에 병들거나 임신하지 않은 양이 있다면 출전 가능합니다. 특별한 미니게임은 없습니다



▲달력의 ◎표시가 이벤트일

■ 가을

날짜	이벤트
3일	교회에서 밤에 음악제가 열립니다
9일	로즈광장에서 수확제가 열립니다
13일	추석날 달구경을 할 수 있습니다
21일	요일목장에서 양축제가 열립니다

■ 겨울

날짜	이벤트
10일	로즈광장에서 개 레이스가 열립니다
14일	겨울의 감사제, 좋아하는 남자에게 초코렛을 선물하는 날이죠
24일	마을사람들 모두 집에서 상아색 파티를 합니다
30일	마지막 정장에서 밤에 송년회가 열립니다



여름

- **수영대회** 미네랄 바치에서 수영대회가 열립니다. 주인공도 참가가 될 수 있는데, 이벤트를 연타하면 여장을 입고, △를 누르고 있으면 숨을 쉴 수 있는데 생각보다 꽤 어렵습니다
- **토마토 축제** 마을사람들끼리 사과 먹고 토마토던지기 경연을 합니다. △를 누르고 있으면 통닭이 숨어있을 수 있으며, ○를 두 번 누르면 토마토를 던질 수 있죠. 토마토를 던지기 전에는 방향키로 던질 방향도 정할 수도 있습니다
- **닭 스모대회** 마을의 닭들로 스모대회를 합니다. 주인공의 목장에 닭이 있다면 들고가서 참가할 수 있죠. 이벤트를 누르면 통닭을 할 수 있으며, 닭을 응원하면 상대를 밀러서 하여 뒤로 밀리게 합니다. 하지만 스모장 외곽에 있을 때 통닭을 하면 늘어서 흰 배로 필자까지로 주의하세요
- **소축제** 마을에서 가장 건강한 소를 뽑는 대회. 주인공의 목장에 병들거나 임신하지 않은 소가 있다면 출전 가능하지만, 특별한 미니게임은 없습니다
- **불꽃놀이** 여름의 마지막을 이벤트인 불꽃놀이와 함께 보낼 수 있습니다. 오경도가 높은 캐릭터가 있다면 함께 불꽃놀이를 구경할 수도 있죠. 역시 특별한 미니게임은 없더군요
- **수확제** 마을사람들이 모두 로즈광장에 모여 양장나게 뽕 뽑아오든 수확물을 받아 끌어옵니다. 주인공도 목장에서 나온 수확물 중 한 가지를 받을 수 있죠. 특별한 미니게임은 없습니다
- **달구경** 추석날 산 위에서 달구경을 합니다. 오경도가 높은 캐릭터가 있다면 함께 구경할 수 있죠
- **음악제** 겨울밤 교회에 모두 모여 음악제를 하는데, 구경만 하는 이벤트이죠

겨울

- **개레이스** 계절 주연을 얼마나 잘 막리는지를 시험해 보는 레이스. 전 날 엔트와 엔트 후 10시간씩 광장이 개런 레이스가 시작됩니다. 두연공은 앞으로 달려가면 어떤 되는데, 겨울 앞 조건에 주연이란 잘 지켜오겠지만 별로 신경쓰지 않았던 결여기도 훑어오지 못하는 불상사가 생길지도 여쭙
- **겨울의 감사제** 좋아하는 남성에게 조물렛을 선물한다는 날, 오곰도 그 높은 여성이 있다면 여성에게 조물렛을 선물해 줍니다

- **성아제** 오곰도가 높은 여성으로부터 편지가 올 경우가 있습니다. 그럴 경우 6시경 넘어 그 여성의 집에 개런 개족들 꼭 함께 파티를 할 수 있겠
- **승년회** 30일 선택 O시에 맞춰오는데 개런 때오르는 태양을 볼 수 있습니다



TV는 바보상자



▲ 일기예보는 매일 보도록 해요

집안에 있는 티브이를 조사하면 방화키로 4가지 채널을 볼 수 있습니다. 3가지는 항상 같이와 왼쪽의 경우 날자나 시가마다 변하죠. 기본적인 방송내용은 다음과 같습니다. TV에서만 입수할 수 있는 정보가 매우 많으므로 항상 TV를 확인하는 습관을, 하지만 TV만 보면 바보가 되어 버릴지도.

- ↑ 일기예보 - 다음날의 날씨를 알 수 있다
- 뉴스프로 - 어떤 날의 행사에 대한 이야기를 들을 수 있다
- ↓ 날씨예 측리 다르다
- ↓ 직장 라이더 방송 - 직장경양에 도움이 되는 이야기를 들을 수 있다



▶ 날짜별 특집방송

- 봄 겨울 5일간: 신년 특집방송
- 겨울 마지막 3일간: 연말 특집방송
- 날: 정지프로
- 날: 드라마
- 날: 오락프로
- 수: 노래프로
- 목: 스포츠
- 금: 로켓 액시메이션
- 토: 풍요형(풍목 전에는 쇼프로)



코로보를 부리기

첫 번째 연도 여름부터 코로보들의 도움을 받을 수 있게 됩니다. 기계무를 보면 7명의 상대편이 나오는데, 하트가 2개 이상이면 일을 시킬 수 있습니다. 시킬 수 있는 일은 작물수확, 밭에 물주기, 가속도보기의 3가지이며, 2일, 4일, 8일동안 일을 시킬 수 있고, 1, 2명으로는 거의 도움이 되지 않으므로 많이 넣다면 모두 물주기로 쓴다가나, 2명은 가속, 5명은 물주기 등으로 효과적인 문법을 해주세요. 계속 일을 시키면 호감도가 떨어져 더이상 일감을 받지 않는데, 그럴 때는 버섯이나 계란, 꽃을 줘서 호감도를 높인 뒤 부러먹으세요. 포켓스테이션을 이용하여 코로보들의 호감도를 높이는 방법이 있지만 필자는 포켓스테이션이 없네요, 불행히도...

▶ 이곳에 코로보들이 무대거로 살고 있어요



이렇게 플레이 하세요

게임을 쉽게 풀어나가기 위해 계절별로 어떻게 진행해야 할지 각자의 자기가 계절잡기가 아닙니다. 하지만 이 게임에는 이렇다할 정도가 없으므로 자신의 편의를 만들고 싶다면 꼭 이방식대로 따라하지 마세요.

봄

봄은 역시 한해를 준비하는 계절이라 볼 수 있죠. 게임이 시작되는 첫 번째 봄에는 아무 것도 없는 상아리로 11x11 정도의 알마당 알미를 쳐서 밭을 만든 뒤 바로 씨를 뿌려서 유닛을 이나 작물을 쫓아 내세요. 계절초에는 연속수확이 가능한 오이를 많이 심는 페스트 오이씨를 타는 것이 좋지만, 1년째에는 돈이 없으므로 우선 수확이 매우 빠른 무리씨를 권장합니다. 무는 저급원천물 가격은 싸지만 영양 만득이(지므로5일) 러시아기엔

가장 중요, 김자는 편만큼 추천할만하지 못합니다. 초반에는 온천알미를 쳐서 매일 죽순을 따다 팔아야 나중에 자금난 리서를 먹을 수 있습니다. 황무지에는 플링을 앉아서 돌과 나무가지들을 모두 없애는 것이 좋습니다. 도끼와 행어의 레벨을 3까지 업그레이드 해줘야 진행이 편해지고, 물조라나 낚 장기의 레벨은 한번에 최고레벨까지 올릴 수 있도록 하는 것이 좋구요, 마지막으로 2년째부터는 봄 초에 목초를 잔뜩 심어서 초지를 만들어 두면 겨울까지 걱정없이 자갈 수 있도록만



여름

비가 적게 오기 때문에 빙목하기 아주 좋은 시기. 하지만 계절말에 고스트가 나타나 핵을 써서 비닐하우스를 날려버리기 때문에

조심해야 합니다(사실 태풍입니다). 태풍이 불면 비닐하우스뿐만 아니라 울타리도 날아가지만(핵이었던 건물투 날이카구 유닛투 날이카자나), 기르기가 좋은 작물은 허드와 같이 끈질기고

단지면 퍼 타지는 토이로, 양피는 가래예비해 시간이 너무 많이 걸린다(울트라 리스크는 비싸기라우 하지), 유달같은 옥수수수는 시간이 너무 많이걸려 직접 쓰기에 적합하지 않지만 뒤이



가을

오곡이 무르익는 계절답게 가을보다는 농작물 쪽이 훨씬 이익을 보기 쉽죠. 가장 좋은 작물은 고구마, 성장속도도 빠르고 계속해서 수확할 수 있으며 가격도 싸솔하죠. 그러므로 계절 초에 고구마를 많이 심어주세요. 거의 드러난 수준의 효율을 볼 수 있어요. 가지의 경우 고구마보다 2~3일 성장이 늦지만 한번 수확한 후에는 속도

가 같이므로 어느 정도 심어두는 것이 좋습니다. 당근은 1회용이지만 무채할 속도가 빠르므로 계절 중반이후에 많이 심으면 좋아요. 그 외에도 시라나 산모도, 버섯 등을 채취할 수 있으므로 이것을 팔아 마네패를 축적해 두세요. 음식에도 쓰이므로 냉장고가 있다면 나중을 위해 모아두는 것이 좋아요. 겨울이 되면 모든 농작물의 재배가 불가능해지므로 겨울로 넘어갈 때

으로 재배할 수 있게 되면 꼭 재배해 보도록 하고요. 셀린하다구요? 알았어요 셀린한 스타식 공격법은 그만두겠... 실어요! 내뱉어주세요.



60000이상의 돈을 가지고 넘어가야 겨울을 나기 편하답니다. 진짜무우.

겨울

기본적으로 모든 농작물의 재배가 불가능합니다. 물론 비닐하우스가 있다면 가능하지만 그것에 4종류밖에 재배할 수 없을 뿐더러 핵꿀이 지면 비닐하우스 자체가 날아가 버리므로 농작물 재배에 대한 미련을 버리는 것이 좋아요. 겨울엔 눈보라입니다. 자연에서 채집할 수 있는 작물도 없으므로 겨울이 되기 전에 가축을 많이 키워두지 않으면 겨울을 나는데 어려움이 매우 많아집니다. 그나마 다행인 것은 호수가 얼어 가운데 있는 동굴로 들어갈 수 있다는 것입니다. 호수 가운데의 동굴에선 나오는 광석의 기본이

미스틸이기에 때문에 바구니를 들고 가면 38개까지 광석을 들고나올 수 있어요. 하지만 광석 자체가 별로 돈이 되지 않기 때문에 얼마 벌 수는 없죠. 그러므로 중요한 광석인 미스틸, 아디만 타인, 오리할콘을 구해야 수납장에 넣어두면 나중에 진보된 스트러처를 지을 수 있는 게 아니고 도구를 레벨업하거나 각종 메이커를 만들 수 있게 되죠. 그 외에 겨울에 할 수 있는 것은 자재확보입니다. 밭일을 하지 않으면 거의 밭일이 가지 않기 때문에 시간에 구애받지 않고 자재를 확보할 수 있으며 여자에게 줄 선물을 만드는 데도 겨울이 가장 적합합니다. 그래도 시간이

남는다면 알이나 가을 길들이는 것도 좋은 방법입니다.



그외의 주의사항



올바른 치기

자재를 밟아 던지면 울타리를 칠 수 있습니다. 이 울타리 안에 가축들을 키워면 들 개가 봐도 걱정없이 키울 수 있으므로 매우 효과적. 하지만 태풍이 불거나 눈보라가 몰아치면 울타리가 부서져 버리는 경우가 있으므로 주의하세요.



▲전작 목장같지 않아요?

선물 만들기

오리할콘이 있으면 여자아이에게 주는 선물을 만들 수 있습니다. 선물은 귀걸이, 목걸이, 팔찌의 3가지인데, 대상장이 마음대로 만들어 주므로 항목을 고를 수는 없습니다. 주의할 것은 오리할콘을 들고 이야기하지 말고 가장 안에 낚은 채로 대화한 후 메뉴에서 골라야 한다는 것이지요. 만약 들고 이야기하다가 오리할콘을 대상장에게 선물로 줬버리는 불상사가 발생할 수도 있습니다. 이 3가지 특별선물은 경마에서도 티켓으로 교환할 수 있더군요. 이런 선물을 생일선물로 준다면 해당캐릭터는 매우 기뻐하겠죠(단순한 게이미니까요)?

동물 번식

관망하고 종자를 사다 소나 양에게 사용해도 임신이 되지 않는 경우가 있죠? 이것은 해

당 동물이 임신할 준비가 되지 않았다라는 것이예요. 송이치, 병든 소, 금방 출산한 소라든지, 새끼양, 병든양, 탈락양, 금방 출산한 양 등은 절대 임신이 되지 않으며 아가운 3000만 날리게 됩니다. 그러므로 소나 양에게 임신시킬 때는 신경을 써서 해야해요. 인그러면 돈날려요.

가축을 팔기 위해서는?

가축을 팔기 위해서는 양계장이나 요필 목장의 팔다를 선택하면 됩니다. 그러면 목장의 소, 양, 닭 목욕이 나오죠. 하지만 반값도 받지 못하는 경우가 하더라도 웬만한 예세 키운 가축을 팔지 않아요.

물건을 피하기 위해서는?

심심하면 나타나 가축들을 괴롭히는 들개. 가축이 죽는 것도 문제지만 쫓아내느라 시간이

많이 들죠? 이 들개를 막는 방법은 과연 어떤 것이 있을까요? 첫 번째 방법은 가축을 아예 데리고 나오지 않는 것이지요. 가장 확실한 방법입니다(원추리). 두 번째는 나이트를 때 두거나 폭풍이 들을 이용해서 쫓아내는 것. 하지만 5 초만 있으면 다시 덤벼오므로 별로 효율적이지 못하더군요. 세 번째는 개를 죽여라 혼란시키며 영건을 만드는 방법. 하지만 개를 혼란시키는 데는 엄청난 인내와 시간이 필요합니다(이츠메 데 나이트 프리실라 공략보다는 어렵습니다). 네 번째는 울타리를 치는 것. 개가 울타리를 뛰어넘지 못하는 것을 이용하면 되는데, 효율

적인지는 잘 모르겠네요. 어쨌든 필자의 의견은 제일 첫 번째 것입니다. 햇빛을 못 본다고 말을 못 나가나 하는 일도 없으니 행만하면 밖으로 꺼내지 말아요.

꿀팁과 꿀

필지도 않고 채집도 불가능한 꿀. 과연 이것은 어떻게 구하냐면 간단해요. 우선 주인공의 농장에서 꽃을 재배해야 합니다. 그러면 벌들이 날아드는 이벤트를 보게 되고 그후 사과 나무에 벌들이 집을 지을 거예요. 이것을 산나게 조사하다 보면 꿀을 입수할 수 있습니다.

은찬원!

은찬원은 어떻게 만드니까? 역시 방법은 간단. 은찬의 뒷 부분에 보면 들어갈 수 있는 통새가 있는데, 이 통새로 계란을 던지고, 한 개를 더 던지면 집에 던진 계란이 은찬원이 되어 납니다. 그러므로 항상 한 개는 은찬 안에 넣어주세요. 상자로 하는 것이지요. 어쨌든 보통 계란은 50에 쓸 수 있지만 은찬원은 100에 쓸 수 있으므로 마요네즈메이커가 나오기 전까지는 이 방법을 써서 돈을 모으세요. 은찬원은 좋아하는 포스트 공략에도 자주 사용되는 효자상품이지요.



몇 가지 버그 힙피법



제작사에서 발표한 몇 가지 버그 또는 버그 비슷한 것들을 힙피하는 법을 찾아보았으니 참고하기 바랍니다.

① 포켓 스테이션에 코로보콜을 다운로드 한 후 세이브 하고 코로보콜을 다시 게임으로 로드하려 보내고 이 시점에서 포켓스테이션에는 해당 코로보콜이 없다. 그 상태에서 일기를 보도록 통해 전의 세이브 파일을 로드하면 코로보콜이 포켓 스테이션에도, 게임 속에도 없는 상태가 되어버린다고 합니다. 아일 때는 게임상의 코로보콜과 놀다 커맨드를 골라 해제하면 코로보콜이 다시 생기지만 지금까지의 데이터가 지워져 버리므로 조심하십시오.

② 결혼식 이벤트에서 멈추는 버그. 무조건 건너뛰지 않거나 일기를 보다 커맨드로 결혼식 이벤트 데이터를 로드할 경우 그때까지의 플레이 내용이 지워지지 않고 일부만 동작이 불안정하게 된다고 합니다. 아일 경우 전원을 끄거나 리셋한 다음 소프트 리셋의 계속(△+○+□)를 선택하여 로드하면 100% 회복할 수 있다고 하니 걱정하지 않아도 되겠네요. 음... 이것에 대해 필자가 더러하면 필자도 결혼식 때 계속 멈추는 바람에 3일을 날렸

습니다. 거의 포기할 무렵 디더 버그 힙피법을 발견. 그것은 결혼식 바로 전날 세이브를 하고, 전원을 끈 뒤 다시 시작하여 스타트하면 버그가 일어나지 않더군요. 그러나 결혼 날짜를 잘 계산해 두었다가 전날 세이브해 두는 게 필요하겠죠. 물론 프로포즈전의 세이브는 지우지 말고요.

③ 임신 중의 소나 일 캐릭터가 깨져 버린다. 거울에 임신중인 동물을 방목하면 캐릭터가 깨져버림. 막을 수 없는 버그이기 때문에 방목하지 말고 실내에서 키워달라고 부탁하세요.

④ 화원이 어두워진 채로 멈추어 버린다. 해당을 추러보면 자기네들은 '모드시간을 줄이려고 디스크 액세스 횟수를 늘였다. 그 때문에 디스크 드라이브가 안 좋으면 멈추는 경우가 있다. 기계를 바꾸든지 AS를 받아라.' 라고 하네요. 그 외에도 이벤트가 중복될 경우 멈추는 일이 일어나므로 프로포즈 전에 꼭 데이터를 세이브 해주라고 하는군요. 참고로 프로포즈한 다음 1주일 추가 결혼식 날이 되는데, 아일이 원래 이벤트 일이면 이벤트가 중복되서 멈추는 일이 발생하나 보네요.

⑤ 개가 사라져 버린다. 개발당시에도 종종처럼 개가 사라지는 일이 발생해서 버그를 수정하여 종종 개가 초기위치에 있도록 했지만 그래도 사라져 버리는 일이 있다고 하네요. 그리고 개 레이스 당일날 개가 없어지는데, 레이스가 끝난 후에도 돌아오지 않는 경우도 있다고 하니 레이스 전날 세이브 해주시길.

⑥ 불이 늘어남 기간. 테스트 플레이 중 불이 없어져 버리는 경우가 발생하여 행상인이 계속해서 불을 팔도록 수정했답니다. 필자의 경우도 불이 갑자기 사라져 버리더군요. 어쨌든 그래서 불을 여러 개 가질 수 있는데, 원래 17개에 필요있는 것이기 때문에 27개일 경우 1개를 더 던진 사라지도록 만들었다네요.

⑦ 가끔씩 작은 동물계열(무당벌레, 다람쥐, 토끼 등)의 그래픽이 깨져버린다. 가끔씩 그런 일이 발생하는데 프로그램 계산이 틀려서 그렇게 되는 하드웨어와 소프트웨어의 마찰 때문이라고 하네요. 간단하기 사해서 PS에서 GEI를 플레이하는 거라니? 무슨 소년지 잘 모르겠는데, 어쨌든, 못 고쳤다. 안 멈추니까 그냥 해라.' 이런 식의 답변이 되어 있군요.



보너스! 풍아저씨의 업기 실험



하하하. 3일 동안 결혼식 버그 힙피법을 찾지 못하면 중 본의 아니게 업기적인 실험을 하게 되었습니다. 그것은 바로! 네 내색은 언저기지 않을 수 있으나... 뱀, 벌, 대를 질척하고 있었지만 동물들 그냥 놔두면 죽습니다. 그래서 동물마다 얼마나 버틸 수 있는가를 연구해 보았죠. 그 결과는 소 8일, 양 9일, 닭 16일만에 하늘로 떠나더군요. 한편 더 해

보니까 그랜 소가 6일만에 죽는 불상사가 일어나더군요. 어쨌든 소가 가장 잘 죽습니다. 그 다음이 양(혀숯비웃), 닭은 생각보다 오래 살더군요. 근데 글을 이렇게 쓰고 나니까 동물의 초강도가 관련이 있지 않나 생각되네요. 닭의 경우 허드가 무려 10개에 육박하는데, 소는 27밖에 없었거든요. 양은 1개, 그러므로 호기도가 높다면 더욱 오래 살수 있을지도

모르겠습니다. 글썽도 말이지요. 뱀이 들면 색깔이 누렇게 해지므로 병들면 당장 약을 사다 먹여서 살리세요. 새로 살리면 돈이 앞인데... 그리고 혹시 난 내색의 공략을 읽고 수 없었! 내가 직접 실험해 볼테다! 라고 생각되는 독자분. 제발 참으세요. 동물들이 죽어 나가면 마을에서의 평판도 떨어지고 여성 캐릭터 호감도도 확박 깎입니다.

●장르: 화투게임 ●제작사: F, O, G ●발매일: 12월 10일 ●발매가: 5,800원



PLAYSTATION

미치노쿠에 피는 사랑의 꽃

미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai

[みちのく秘湯戀物語 kai]



그래픽	★★★★★
조작성	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★
소점가치	★★★★

이 게임에서 사용되는 도구는 화투로써, 현재 우리 나라에서는 도박으로 이용되는 물건입니다. 그러니 이 글로 인해 독자들께서 도박에 휩쓸리지 않도록 각별하게 주의해 주십시오.

공략 ... 히이로 유이

제목의 해설

처음 이 게임을 들어보신 분이냐, 게임의 이름은 들어봤어도 그것이 뜻하는 바가 무엇인지 궁금해하시는 분들께 작은 해설을 붙여드리겠습니다.

미치노쿠(みちのく)	지명으로서 예전 리쿠후(陸前), 리쿠슈우(陸中), 무츠(奥)의 세 지방을 가리키는 말. 현재는 후쿠시마(福島), 미야기(宮城), 이와테(岩手), 아오모리(青森)의 네 현(縣)을 뜻한다. 넓은 의미로는 이와키(伊賀), 이와시로(伊代)의 두 지방도 포함된다고 한다. 위치가 어디인지 알고 싶으신 분은 일본 지도를 펼쳐보시라.
秘湯(ひとう)	秘湯이란 말하자면 숨겨진名湯, 즉 유명하지 않지만 정말 좋은 온천을 뜻하는 말이다.
戀物語(こいものがたり)	말 그대로 사랑 이야기
kai	「改」라는 한자의 일본식 음독. 이 한자를 모르는 분은 상용한자 1800자를 다시 공부하시길.

What's F.O.G

현재는 그 존재를 아는 사람은 별로 없었으나 지금은 너무나 유명해 진 회사. 일단 왜 회사 이름이 'F.O.G'인지 그들의 홈페이지(www.fog.co.jp)에 있는 글을 보라.

◆ Full On Games

게임에 열중하고, 게임에 대해 열심인 것을 뜻합니다. 여기서 말하는 게임이란 플레이에서만, 그리고 만드는 쪽으로서의 양쪽을 가리킵니다. 결국 플레이어와 제작자의 벽을 없애서 열중할 수 있는 게임을 열심이 만들자, 자신들조차 빠져들려는 소프트웨어를 즐겁게 만들어 가는 열정을 담은 말입니다.

결국 'F.O.G.'는 'Full On Games'의 준말이었던 것. 그럼 이 회사가 만든 게임은 무엇일까?

미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기

(美少女花札紀行 みちのく秘湯戀物語)



▲ 플스만 미치노쿠

- 기 종 : 플레이스테이션
- 발매일 : 1997년 8월 7일
- 기 작 : 5800원

F.O.G.의 데뷔작. 그리 크게 관심을 끌지는 못하였다. 그러나 이 게임이 있었으므로 지금의 kai와 F.O.G.가 있을 수 있었다.

미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기 Special

(美少女花札紀行 みちのく秘湯戀物語 Special)



▲ 세턴판 미치노쿠

- 기 종 : 세턴
- 발매일 : 1997년 12월 11일
- 기 작 : 5800원

세턴의 18세 이상 권장 등급을 시용하여 플스에서 이식된 게임. 그래서 그리지 플스만 보다는 조금 재미다. 정품을 구입하는 연재 이들의 별따기.

구원의 반 (久遠の絆)



▲ 구원의 반

- 기 종 : 플레이스테이션
- 발매일 : 1998년 12월 3일
- 기 작 : 5800원

F.O.G.을 알리는데 공헌한 최고의 게임. 연재 이 게임을 모르는 분은 없으리라 본다. 역사를 넘나들며 펼쳐지는 운명과 감동적인 러브스토리는 아직도 많은 사람들 속에 최고의 비주얼 노벨로 기억되어 있다.

이번에 독자들의 협조로 집계하는 「제4회 일본 Game of the Year」 시상식에서 놀랍게도 「구원의 반」이 비주얼상 5위에 랭크된 적이 있다. 50만개 이상 판매됐거나 많은 광고를 매진 제작들이 준비한 시상식에서, 적은 판매량과 홍보만 가지고 이런 지위를 얻은 게임은 현재 그리 많지 않다.

F.O.G.은 현재 플레이스테이션으로 다음 작품인 「공우레기(願望記)」를 제작중이다.

グランプリ	タイトル	開発元
1위	メトロリポート2000	コナミ
2위	メトロリポート2000	コナミ
3위	メトロリポート2000	コナミ
4위	メトロリポート2000	コナミ
5위	メトロリポート2000	コナミ
6위	メトロリポート2000	コナミ
7위	メトロリポート2000	コナミ
8위	メトロリポート2000	コナミ
9위	メトロリポート2000	コナミ
10위	メトロリポート2000	コナミ
11위	メトロリポート2000	コナミ
12위	メトロリポート2000	コナミ
13위	メトロリポート2000	コナミ
14위	メトロリポート2000	コナミ
15위	メトロリポート2000	コナミ
16위	メトロリポート2000	コナミ
17위	メトロリポート2000	コナミ
18위	メトロリポート2000	コナミ
19위	メトロリポート2000	コナミ
20위	メトロリポート2000	コナミ
21위	メトロリポート2000	コナミ
22위	メトロリポート2000	コナミ
23위	メトロリポート2000	コナミ
24위	メトロリポート2000	コナミ
25위	メトロリポート2000	コナミ
26위	メトロリポート2000	コナミ
27위	メトロリポート2000	コナミ
28위	メトロリポート2000	コナミ
29위	メトロリポート2000	コナミ
30위	メトロリポート2000	コナミ
31위	メトロリポート2000	コナミ
32위	メトロリポート2000	コナミ
33위	メトロリポート2000	コナミ
34위	メトロリポート2000	コナミ
35위	メトロリポート2000	コナミ
36위	メトロリポート2000	コナミ
37위	メトロリポート2000	コナミ
38위	メトロリポート2000	コナミ
39위	メトロリポート2000	コナミ
40위	メトロリポート2000	コナミ
41위	メトロリポート2000	コナミ
42위	メトロリポート2000	コナミ
43위	メトロリポート2000	コナミ
44위	メトロリポート2000	コナミ
45위	メトロリポート2000	コナミ
46위	メトロリポート2000	コナミ
47위	メトロリポート2000	コナミ
48위	メトロリ포트2000	コナミ
49위	メトロリ포트2000	コナミ
50위	メトロリ포트2000	コナミ

▲ 이곳이 「제4회 일본 Game of the Year」 결과이다



화투의 유래

이제 우리 나라 국민들 사이에서 벼놀음 수 없는 오락이 되어버린 화투, 한국사람 3 사람이 모이면 삼국지(고스톱)이라는 말도 나왔을 정도이다. 도대체 이 카드 게임은 어디서 나온 것이며 어떻게 이루어진 것인가? 일단 일본인들에게 가장 널리 퍼진 상식은 "화투는 일본 것"이다. 일본인들이 우리 나라를 지배할 때 한국인들 일 못하게 하려고 퍼뜨렸다는 설(필자의 모친 할아버지 있는데 확실한 것은 모르겠고... 일단 일본쪽의 기록을 보자 (일본의 현재 화투를 지칭하는 말은 하나투디(花札)이다).

하나투디의 역사는 아즈치(安土)·모모야마(備前) 시대의 「텐소쿠 카부타(天正かぶた)」, 에도 시대 초기의 「운손 카부타(雲孫カブタ)」에서, 에도 시대 중기에 현재 사용되고 있는 하나투디가 만들어 졌다고 합니다.

- <http://www.nintendo.co.jp/n09>

/hana-kabu_games/index.html

「하나투디의 역사 (花札の歴史)」

카부타는 도박성이 높아서 시호문제가 발생했기에 때때 마부의 금지해서 있었다. 그런 와중에도 새로운 카부타가 계속해서 고안되어 나왔고, 곧 하나투디(花札)가 탄생했다.



▲ 하나투디(花札)의 통칭이라고 알려진 「니네토리 이노세카부타(花鳥合せかぶた)」, 시계와 화조(花鳥)를 결합한 아동용의 교육 도구, 도박 카부타가 진면 금지되었을 때 나타난다



▲ 「니니카부타(花かぶた)」, 「니이와세(花合せ)」, 「무시노노(武藏野)」, 그리고 「하나투디(花札)」, 현재 있던 도박 카부타의 「12장×4장=48장」을 바꿔서 「4장×12장=48장」이 되었다. 일본의 화조통렬(花鳥通列)을 모티브로 한 디자인

18세기 중후반기, 타누마 오키조쿠(田岡重次, 1719~1788, 장차)가 막부 정권의 실권을 장악했던 시대, 도박 카부타는 궁전의 대희였다. 금지장을 피해서 귀족부터 무사, 서민까지 이것이 유행했다 (타누마에 의해 삼양자본과 유행했던 뇌물 장치는 커다란 불평을 사고 곧 실패).

- 중략 -

1853년, 흑신사원 상륙한 페리 제독은 계곡을 요구 (역자주 : 국사책에도 나왔던 에도후로 시진을 말하는 것이다) 이것을 막부는 다음해에 수락 1868년, 에도 막부 붕괴, 메이지 유신, 메이지 원년, 신정부는 막부에 이어 도박을 카부타(하나투디)로 편입을 금지했다.

문명 개화에 의해 서양문화의 유입 이 시기 「서양 카부타 (트럼프)」가 유입되어 인기 서양에서는 트럼프를 도박에 사용하는 경우엔 죄가 되지 않, 오락용이라면 문제 없었다. 메이지 신정부는 이에 따라서, 하나투디까지 매매 금지였던 것을 부자연스럽게 생각해서 1885년 말에 「하나투디(花札)」의 금지장을 해제하고, 발매를 공식적으로 허가했다.

이 해금령을 기회로 하나투디는 서민 사이에서 급속도로 퍼져나갔고, 폭발적인 유행을 얻기 시작했다. 또한 1899년에는 금지되었던 카부타마저 금지가 해제되어서 판매가 재개되었다.

이 시기에 교토의 카부타 제조인 아이야무치 후사지로(山内房治郎)가 「닌텐도 카드(任天堂用牌)」를 창안했다 (역자주 : 이가 바로 현재의 닌텐도용 세운 장본인이다)

- 후략 -

- <http://www.geocities.co.jp/Playtown/4007/phy30b.html>

「하나투디와 수난(花札と受難)」

일본쪽의 인터넷 홈페이지에는 하나투디 나 컴퓨터의 유래에 대해서 정화히 설명되어 있지 않았다. 그런 일본보다 더 많은 사람들이 화투를 즐기고 있는 우리 나라쪽의 의견은 어떨까?

고스톱 말국꾼이 나올 정도로 화투는 우리 생활 깊숙이 침투되어 있는데 이는 구한말 시대에 일본에서 전래된 것이다. 화투는 포르투갈 상인들이 카르타(cart)라는 카드 놀이를 전한 데서 유래했다.

일본 말로는 하나투디(花札)라고 하는데 현대 일본인들은 화투 놀이를 별로 하지 않는다. 일본 직장인들이 화투일 밤을 고박 새우가면서 하는 도박 놀음은 「네티나」 고스톱이 아니라 마작(麻雀)이다. 「일본인과 에로스」 서현섭 지음, 고려원, 요즘에는 고스톱으로 대표되는 화투 놀음이 서민



▲ 80년 후반, 인기를 구가했던 「오공비리 고스톱」, 열 원용인 잔적 대통령 전모비, 정고로 「오공비리, 현 오호 조, 팔월 공산, 심이힐 배, 이월 배회가 모 이런 가장 높은 점수를 받는 규칙을 말한다

의 일상에 뿌리내리면서 국민 오락이라고 말하는 사람까지 생겨났다. 시간과 장소를 가리지 않고 화투판을 보이는 것은 이미 오래 전 일이다. 종부만 해도 인화투, 육백, 삼백, 십다, 도리라고 했고, 고스톱... 수도 없이 있었다.

게다가 화투 놀이의 「최고봉」으로 자리잡은 고스톱은 「전투한 고스톱」이나 「삼중 고스톱」이나 하며 시류에 따라 새롭게 규칙이 만들어지고 있다. 고스톱 가장수가 워낙 많다 보니 처음 만나 노름을 할 때에는 규칙을 먼저 정해야 할 정도다.

이렇게 일상의 노름 집기 로 뿌리를 박은 화투는 언제부터 우리들 가까이 다가왔을까. 국민 오락이라고 말하면서도 이런 의문을 품어 보는 이는 많지 않다. 막연히 일본에서 들어왔다는 것만 알고 있을 뿐이다. 화투는 일본에서 들어왔다는 게 민속학계의 정설이다. 임진왜란 때 일본인이 가져왔다

는 설도 있지만 19세기말 대외와의 일본 상인들이 이후를 통해 조선에 퍼뜨렸다는 설이 유력하다. 이후 일본인이 조선에서 거주자들이 많았고 이곳에서 일본인들이 화투 노름을 하면서 더욱 확산됐다고 민속학자들은 보고 있다.

민속학자들은 화투의 전래 시기도는 화투 노름이 일제시대 급속도로 확산됐다는 점에 더욱 주목한다. 일제시대 들어 각계각층으로 급격하게 전파된 데에는 일제의 식민지 지배 정책과 관련이 있을 것이라고 보는 것이다.

제국주의 의·식·주 흥에 남아 있는 일제 잔재를 연구한 은 서석규(64세)는 「일제 침략기를 산 노인들한테 일본에 간 한국인들에게 화투 20~30목을 선물로 줘 고맙게 가져왔다」는 이야기를 자



▲ 95년 6월, 아베 상자로 남아있는 S백화점 붕괴 시점. 시점 용이 3층 모이던 계층, 나뉘은 사람은 부실 공사의 책임을 지고 모든 사람에게 돈을 나눠주는 규칙, 정밀 기가 막히지 않을 수 없다

주 들었다"고 말했다.

나라 잃은 백성의 저항 의식을 익기 위해 화투를 보급했다. '조선의 문화 정신'을 노름판에서 담 진하도록 한 일제의 의도가 숨어 있다는 것이다. 그러다 보니 당시 화투 노름을 경계했다는 일제도 전해 내려오고 있다. 조선조 마지막 왕인 순종은 참역군 공녀들이 소일거리로 화투를 치는 것을 보고 '말국 놀이'를 한다고 길기잡기 화투장을 찾아 먼저 버렸다든 일화도 있다. 서해 자신도 그런 경험을 갖고 있다고 한다. 충청북도 영동에서 살았는데 동네에서 화투 노름을 쳤다고 알려진 사람들을 찾아내다가 물러오며 '왜놈 노름하지 마느라'고 꾸짖고 화투장을 불태우는 장면을 여러 번 봤다는 것이다. 왜가밍신으로 이어지기 싫었던 도박에 대한 경계라고도 볼 수 있지만 화투가 일본에서 들어왔기 때문에 일제시대 의식 있는 사람들은 더욱 경계했다고 볼 수도 있다. 일제는 1945년 광복과 함께 이 땅을 떠났다. 그러나 일제가 무너놓은 화투 노름은 일제와 함께 물러가지 않았다. 일제에서 새롭게 개발된 화투 노름이 들어와 '각광'을 받았다. 고스름에 대표적인 경우다. 50년대 일본에서 개발돼 70년대 초에 이 땅에 들어온 것으로 추정되는 고스름은 '일사' '소영' '죽박' 등 현재 상행이 위배되지 모르는 규제가 함유되어 노름

잡기 판을 석권했다. 일제가 식민지 시대 '저항 의식'을 파버시키기 위해 화투를 의도적으로 전파 시킨다는 설이 사실이라면 셋만 모이면 고스름을 친다는 우리의 모습은 일제의 애초 의도가 완벽하게 실현됐다고 할해도 지나치지 않을 것 같다.

- '한겨레 신문(97, 8, 18)', 황상철 기자

역시 우리 나라에서도 화투를 그리 좋은 시전으로 바라볼 수 없으리라. 정말 우리 나라만큼 화투를 많이 즐기는 곳도 없으리니와, 세계 역사상에서 볼 수 없는 초중국의 뒤집어짜우기 도박인 '고스름'이나, 1분도 안되어 환율이 끝나는 '절다'에 빠져서 헤어 나오지 못해, 집과 자금을 잃어버리고 마누라와 자식을 집을 나가며 힘겨운 자살까지 하는 추태를 보인 것도 어제오늘의 일이 아니다. 여러분도 아차라는 순간에 도박의 길로 빠져서 인생을 낭비하지 마시고, 이 글을 읽고 화투를 단순한 '놀이'로 즐기셨으면 할 마음이다.

이 유래에 대해서 다른 의견을 제시한 사람이 있는데, 자칭 화투 박사라는 80대 정영모 씨의 얘기를 들어보자. 방송 매체로 '화투'를 진지하게 다룬 최근의 프로

에 '한국 속의 일본 대중문화 - 4천만의 그림책 화투'라는 것이 있었다. MBC-TV가 5년 전 방영한 것으로 기억하는 이 프로는 일본까지 달려가 화투의 뿌리를 확인하려는 열의를 보였다. 그러나 '한국 화투'와 '일본 하나후다'의 근본적 차이를 모르고 기이한 것으로 판단되는 '한국 속의 일본 대중문화 - 4천만의 그림책 화투'는 특별한 내용을 보여주지 못했다. 오처함의 특별 기획 프로는 '화투가 일본에서 전래되었다'고 생각하게 만드는 또 하나의 계기만 싣고 않았다.

- 종락 -

'신선이 난긴 동양화,는 병자년 정초를 맞아 초대 성명을 발표했다.

'하나후다는 결코 (20세기 화투의 원형이 아니다. 하나후다는 일종의 그림책으로 한반도의 화풍을 따라 전설의 '신선이 난긴 동양화,를 흉내낸 것에 지나지 않는다.

- 종락 -

화투 문래의 외출(외자주) 외출 최현백 선생의 장승인 화동시 씨와 통화를 하게 되었다. 선생 고래대 교수로 재직하고 있는 최홍식 씨는 10년 전의 기사에 관한 이야기를 나누다가 '프럼프'에 관한 일련의 정보를 들려 주었다. 유럽인들에게 '프럼프'의 유래를 물어보면 '마리비야'를 거론하고, 아라비아인에게 '프럼프'의 연원을 문의하면 놀랍게도 우리의 고대국가인 신라(新羅)를 들먹인다는 것이다. 이 통료가 신빙성이 있다면 몇 세기 전에 '프럼프'를 삼고하여 '하나후다'를 만들었다는 일련의 기록은 그대로 호경에 뜨고 있다.

추문하면 신라의 '카드패'가 아라비아에 전해지고 그것이 유럽으로 건너가 '프럼프'로 개조되고 일련은 '프럼프'를 변조해서 '하나후다'를 만들었다는 이야기가 되는데, 이 모든 것의 원조인 '화투'는 옛 통일신라의 문명서 '고스름 공화국'을 이룩하고 있는 것이다.

- '신선이 난긴 동양화, 정영모 저, 한술미디어

과연 어느 쪽이 옳은 것인가? 정말로 씨의 의견에 대해서도 반대하는 입장은 많다. 어느 쪽이 맞던 간에 일단 현재로서는 그의 중요한 것이 아니니 참고만 해 두도록 하자.

화투(花鬪)와 하나후다(花札)

우리나라의 화투(花鬪), 일본의 하나후다(花札), 기본적인 패는 동일하다.

1월부터 12월까지 12종의 패가 있으며, 하나의 패는 4장으로 이루어져 있다.

다른 점이 있다면 붉은 동그라미 안에 '뿔'자가 하나후다에는 없다는 것, 그리고 화투의 '절단' 글자는 하나후다에 없다. 따

도 형식이 아니고 남북에 가깝다. 또한 우리나라에 있는 형피도 없다.

마지막으로 화투는 11월이 오동(冬)이고 12월이 비라는 것이 보편화되어 있는 반면, 하나후다는 11월이 楓, 즉 비이고 12월이 梅인 오동이다. 자세한 것은 몇 번 차다 보면 알게 될 것이다.



하나후다의 룰

이제 화투에 대해서 어느 정도 공부를 했으니 물에 대해 이야기해 보자. 본 게임의 물은 「코이코이(こいこい)」와 「하나이와세(花合わせ)」의 두 종류가 있다. 이 두 가지 게임에 있어 기초적인 물을 먼저 공개하겠다. 단, 많은 한가지 게임에도 지방마다 다른 물이 존재하기 때문에 여기서는 이 게임의 물을 따르기로 하였다. 참고로 우리 나라 화투의 「꽃」카드를 20점 카드, 덩링구리 카드를 10점 카드, 난 카드를 피 카드, 피 카드를 찌꺼기 카드라고 지칭한다. 그리고 언제든지 화투 대전 중에 x버튼을 누르면 물, 용어, 족보의 설명에 대해 볼 수 있다.

1. 코이코이(こいこい)

★ 게임의 개요에 대해서

게임 「코이코이」는 상대보다 빨리 족보를 완성시키는 것이 목적, 하나의 족보가 완성되면, 그것으로 승부를 끝내진다. 그렇지 않으면 더 강한 족보를 노려서 「코이코이」를 선언해서 경기를 속행할까를 선택한다 (쉽게 말해 우리 나라의 고스톱과 비슷하다).

★ 게임의 진행에 대해서

선이 4장을 나눠주고 4장을 짜는 식으로 2번에 걸쳐서 8장씩 분배한다. 남은 패는 팔아서, 판에 둔다. 게임은 선에서부터 시작되어, 일단 손에 든 패를 한 장 내고, 알아든 패를 넘긴다. 맞는 패가 있으면 그 패도 가져온다. 맞도 같은 식으로 해서 이것을 반복한다.

★ 「코이코이」의 선언

족보가 완성하면 「코이코이」를 할까 하지 않을까를 선택한다. 만들어진 족보로 충분하면 「승무」라고 선언해서, 상대에게서 소정의 점수를 받아 게임을 종료한다. 다른 족보를 노릴 경우에는 「코이코이」라고 선언하고 경기를 속행한다 (고스톱의 고와 다른 점은 원고 했다고 +1점, 부고 +2점, 쓰리고 x2점 같은 무식한 점수 계산은 없다는 것이다).

★ 「코이코이」의 룰

「코이코이」고 선언한 뒤에 상대가 족보를 만들면 지게 된다. 코이코이를 선언하는 타이밍이 승패를 꼭 좌우한다. 손에 쥔 패가 다 떨어질 때까지 족보가 나오지 않으면 선이 3점을 받고 이기는데 이것을 「친권(親權)」이라고 한다 (피백이고, 팔백이고, 백이

고, 첫 백은 5점이고, 세 번째 백은 내고, 혼돌고, 목단이고, 백난 카드 먹으면 피라냐며 주고, 고도리고, 육도리고, 오공비리고, 삼풍이고 전~혀 없으니 안심하고 지지. 무엇보다도 고스톱과 다른 점은 3점 나온다고 해서 나는 것이 아니고 1점이라도 날 수 있다는 것이다. 돈을 가지고 하는 것이 아니라 점수를 따는 것임을 명심하자).

★ 「코이코이」의 필승법

1. 단순히 맞는 패를 치는 것이 아니고, 족보에 관계 있는 패를 의식적으로 치는 것이 승리의 지름길이다
2. 상대가 족보를 완성시키려 할 때에는 자기 족보의 대소는 신경 쓰지 말고 가능한 한 빨리 날수 있는 족보로 바꿀 필요가 있다
3. 정확한 상황판단과 심리를 잘 읽는 것이 승리의 지름길이다

★ 족보 일람

이 부분이 고스톱과 상당히 다르니 잘 생각해 게임을 진행시키자. 예를 보고 싶으면 게임중에 x버튼을 누르자.

1. 오광(五光) : 15점
맞이 필요 없다. 20점 카드 5개 권주로의 초 필살기로도 사용된다
2. 사광(四光) : 10점
20점 카드 4개 참고로 비밀이 들어있는 사광은 8점이다
3. 삼광(三光) : 6점
비 이외의 20점 카드 3장
4. 청단(靑段) : 6점
목단, 국화, 풍에 있는 3개의 청단을 모은 것 고스톱의 청단과 동일하다
5. 적단(赤段) : 6점
술, 매, 사쿠라에 있는 3개의 홍단을 모은 것 고스톱의 홍단과 동일하다
6. 자흑집(紫黒集) : 5점
적흑사리 10점 못돼지, 단풍 10점 사술, 목단 10점 나비를 합하는 것이며, 유키로는 「의(の) L(ら)ち」라고 읽는다
7. 달눈이(月見) : 3점
공산광과 국화의 10점 2개를 모은 것
8. 꽃놀이(花見) : 3점
사쿠라광과 국화의 10점 2개를 모은 것
9. 풍자(風子) : 1점
고스톱의 덩링구리 패와 동일 10점 카드 5장부터 1점 10점 카드 1장 늘어남수록 1점 플러스

10. 단(タン) : 1점

고스톱의 단 패와 동일 피 카드 5장부터 1점 피 카드 1장 늘어남수록 1점 플러스

11. 피짜기(カス) : 1점

고스톱의 겹대기 패와 동일 피 카드 10장부터 1점 겹대기 카드 1장 늘어남수록 1점 플러스

2. 하나이와세(花合わせ)

★ 게임의 개요에 대해서

흔히 「바닷바레」라고도 불리는, 대중적인 인기로 치자면 최고인 것이 「하나이와세」입니다. 게임 그 자체가 단순해서, 별로 기억할 것이 많지 않은 것이 매력입니다.

★ 게임의 진행에 대해서

게임 「하나이와세」는 세 사람이 합니다. 손에 7패를 들고, 바닥에 6패를 깔고 남은 것은 팔아 놓는다. 손을 걸청하고 나서, 그 선에서부터 오른쪽으로 돌면서 게임을 진행해서, 손에 든 패를 한 장씩 꺼내서, 벌어진 패를 뒤집습니다. 맞는 패가 있으면 그 패도 가져옵니다. 이것을 번에 패가 없으면 때까지 선에서 받까지 행합니다.

★ 게임의 승패에 대해서

승패는 먹은 패의 점수와 족보의 점수값으로 채점을 해서, 최종적인 득실 점수차로 점수가 가장 많은 쪽이 이기게 됩니다. 누구 한 사람이 후제(フジ)인 경우에는 무승부로서 계산하지 않습니다.

★ 점수 계산에 대해서

계산은 각자가 게임을 해서 먹은 패의 합계로 합니다. 각 패의 점수를 보면 상대(당)는 20점, 풍자채(덩링구리)는 10점, 단패(단)는 5점, 찌꺼기패(피)는 1점이 됩니다. 먹은 패 중에 족보가 있는 경우에는 다른 두 사람에게서 소정의 점수를 받습니다. 족보가 있는 사람은 모두 이렇게 계산을 합니다. 그리고 기준점인 88점을 뺀 점수가 최종득실점이 됩니다.

★ 「하나이와세」 필승법

1. 손에 든 패를 보고 족보를 노릴 때 때 때는 잘이라도 알아맞히기 버릴 수 있어야 합니다
2. 상대가 가져가는 패를 잘 보고 족보가 완성되려고 할 때는 그 족보패와 함께 자족

할 정도의 각오는 해 둡시다

3. 앞의 성질(기다리면 결국 재가 오게 되는 것을 활용합니다
4. 화폭(화지, 비의 생피의 사용법이 승부의 갈림길이 될 것입니다.

★ 흑보

1. 오광 (五光) : 200점
광 5개 더 이상 무슨 설명이 필요하리오
2. 사광 (四光) : 60점
비광을 제외한 광 4개를 모은 것 역시 강력하다
3. 청단 (靑丸) : 40점
코이코이와 동일
4. 홍단 (赤丸) : 40점
코이코이와 동일
5. 칠단 (七丸) : 40점
비에 있는 단 이외의 단을 7개 모은 것 비만 제외하면 어떤 단이라도 상관없다. 칠단, 홍단, 초단과 겹치기도 가능
6. 옥단 (六丸) : 30점
비에 있는 단 이외에 단을 6개 모은 것 위의 칠단과 이항동문
7. 한진 걸침 (ハジメ) : 30점
공산광, 사쿠라광, 국화의 10점(국지) 3개를 모은 것 달놀이나 꽃놀이와 겹치지 않는다
8. 표관원 (表管原) : 20점
술광, 사쿠라광, 매화의 10점(과장새) 3개를 모은 것
9. 저쪽집 (表裏集) : 20점
코이코이와 동일
10. 송동공산 (松洞公産) : 20점
술광, 오동광, 공산광 3개를 모은 것
11. 달놀이 (月見) : 20점
공산광과 국화의 10점 2개를 모은 것
12. 꽃놀이 (花見) : 20점
사쿠라광과 국화의 10점 2개를 모은 것
13. 초단 (초) : 20점
흑싸리, 난초, 직흑싸리에 있는 3개의 초단을 모은 것
14. 등나무섬 (藤島) : 20점
흑싸리광 4개를 모두 모은 것
15. 오동나무섬 (桐島) : 20점
오동광 4개를 모두 모은 것
16. 비의 섬 (雨島) : 20점
비에 4개를 모두 모은 것 비광피와 관원이 있으니 아래의 용어설명 참조

3. 공통 : 용어설명

★ 입기 (入り手)

적절한 우리말 : 갠새이

상대가 족보를 완성하려 할 때 그 패를 가져가서 상태를 방해하는 것입니다. 이것은 승리를 위한 전술이고, 비겁한 수단이 아닙니다.

★ 비의 섬 (雨島)

적절한 우리말 : 갠음

이 게임에서 사용할 수 있는 물은 다음과 같습니다.

1. 비광피를 화폭으로 하고 비의 섬은 흑보로 쓰지 않는다
2. 비광피를 화폭으로 하지 않고 비의 섬을 20점 흑보로 쓴다
3. 비광피를 화폭으로 하고 비의 섬은 나거리(浪上)로 해서 전원의 기본 점수만 계산한다

★ 던져주기 (入り手)

적절한 우리말 : 소당

어떤 사람이 족보를 만드는 것을 방해하기 위해서 그림자패를 던져 줘서 다른 사람이 가져가도록 하는 것을 말합니다. 하지만 두 사람이 싸고 하는 것이라면 반칙이 됩니다.

★ 저울리기 (打ち上り)

적절한 우리말 : 갠음

앞으로 있는 사람이 가능한 한 패를 쳐주게 가지고 있으면 자기 것이 되지만, 흑보나 상대와의 균형 때문에 그 패를 내버리고 마는 것을 말합니다.

★ 맞추기 (打ち 成)

적절한 우리말 : 점종이

다음에 나올 패를 예상해서 낸 패를 그대로 발인 패를 넘겨서 맞추는 것을 말합니다.

★ 무승부 (打ち分け)

적절한 우리말 : 나가리

서로 족보를 만드는 것을 방해하다가 마지막까지 서로 나지 못하는 경우를 말합니다.

★ 일오키기 (起こす)

적절한 우리말 : 갠음

자기가 바리고 있던 패를 넘겨서 맞춘 것을 말합니다.

★ 놀러진 패 (押さる手)

적절한 우리말 : 갠음

상대가 나는 것을 방해하기 위해서 마치 막아서 판에 내놓지 않는 패를 말합니다.

★ 선물 (おくり手)

적절한 우리말 : 갠음

마지막에 선이 깔렸을 좋은 패를 버릴 수 밖에 없게 되어 말이 없게 그것을 가져 가는 것을 말합니다.

★ 그림자패 (影手)

적절한 우리말 : 갠음

판이나 족보에 필요한 패 등을 가져갈 수 있는 패를 말합니다.

★ 머리 (あしり)

적절한 우리말 : 갠음

바닥에 발린 패와 손에 든 패를 쳐서 높은 점수를 얻는 것을 말합니다. 예를 들면 손에 있는 명당구리로 바닥의 광을 쳐서 가지 오는 것을 말합니다.

★ 부수기 (こぼす)

적절한 우리말 : 갠새이

상대가 날리고 할 때 족보 완성을 방해하는 것을 말합니다. 족보는 한사람이 만들고, 두사람이 부수는 것이라는 말도 있군요.

★ 상패 (上札)

적절한 우리말 : 광

20점 패를 말합니다 (즉 우리 나라의 판)

★ 어어노키기 (虎引こ)

적절한 우리말 : 흑-일텐데

바닥에 있는 패를 치고 한 장 뒤집자 또 같은 패가 나온 것을 말합니다 (우리 나라의 오스름에서는 이렇게 되면 흑 또는 2다라고 해서 판이 커지는 원인이 되지만... 일본 화투엔 이런 것이 없다)

★ 집기 (つかさ)

적절한 우리말 : 갠음

손에 든 패에 족보를 할 수 있는 패를 모두 들고 있는 것을 말합니다 (이래도 못 나는 경우가 많다)

★ 흑보 (出来役)

적절한 우리말 : 흑보

먹어 온 패의 조합으로 날 수 있는 패를 말합니다.

★ 막힘 (手つまり)

적절한 우리말 : 갠다! -는 0433번

바닥에 발린 것 중에 먹을 패가 없어서 손에 든 패를 버리지 않으면 안되는 상황을 말합니다.

● 미치노쿠 온천 사랑 이야기 kai

★ 수패 (手配)

적절한 우리말: 손에 댄 패
처음에 선이 나눠준 패를 말합니다.

★ 견네기 (手度し)

적절한 우리말: 없음
죽وما 되는 패를 들고 있었지만 쓰지 못하고 상대에게 빼앗겨 버리는 것을 말합니다.

★ 뽑어나기 (取り出し)

적절한 우리말: 없음
게임 개시 후에 처음으로 먹어오는 패를 말합니다.

★ 나메 (なめ)

적절한 우리말: 없음
얕이 있는 패의 가장 아래에 있는 패를 말합니다. 참고로 아래에서 두 번째 패를 중간메(中なめ)라고 합니다.

★ 외메 (化メ)

적절한 우리말: 쓰키 (조커가 아니다)
다른 패의 대응으로 어떤 패든지 칠 수 있는 패를 말합니다. 이 게임에서는 비의 쌍패를 화패로서 사용합니다.

★ 반돈 (半ドン)

적절한 우리말: 야 김만 살까?
6회전승부를 말합니다.

★ 비키 (ビキ)

적절한 우리말: 밧, 골짜기
코이코이에서는 자(子)를 말하고, 하나아 외세에서는 선 왼쪽에 앉은 사람을 말합니다. 또한 오른쪽에 앉은 사람을 둥이(團二)라고 합니다. (일본에서는 보통 게임에서 가장 먼저 하는 사람을 킨(銀), 가장 마지막에 하는 사람을 자(子)라 부른다. 알고 있듯 우리 나라에서는 선, 말이라고 보통 부른다)

★ 후케 (フケ)

적절한 우리말: 나거리
하나아외세의 경우에 가져간 패가 20점 이하가 될 패를 말합니다. 이 경우에는 무승부가 됩니다. (너무 못하는 것도 실력이라고 건가...?)

★ 후부 (ふぶ)

적절한 우리말: 없음
반에 걸리거나 다른 사람이 낸 패를 골짜기로 가져가는 것을 말합니다.

★ 쪽보값 (役代)

적절한 우리말: 없음
각각의 족보에 설정된 소정의 점수를 말합니다.

★ 쪽보패 (役札)

적절한 우리말: 없음

족보를 구성하는 특정의 패를 말합니다.

★ 미즈 (ミツ)

적절한 우리말: 없음
3사람이 하는 게임을 말합니다. (꽤 이런 설명이 다 있어...?)

★ 리치 (リーチ目)

적절한 우리말: 없음
특정한 패가 하나 더 나오면 족보로 날 수 있는 상태를 말합니다.

★ 진권 (権)

적절한 우리말: 없음
코이코이에서 손에 권 패가 다 떨어졌을 경우 선이 이기는 경우, 점수는 3점이다.

★ 도봉 (ドン)

적절한 우리말: 없음
코이코이에서 어느 한쪽의 점수가 마이너스가 되면 그 사람이 지면서 끝나는 것.



처음 게임에 들어가서...

서문이 너무 길었다. 이제 본 게임에 깊중하도록 하자. 솔직히 물을 설명하면 더 이상 분석할 것은 없지만, 그래도 몇 가지 이야기를 실어 보았다.

1. kai가 전편에 비해 달라진 점

일단 이 게임은 97년에 발매되었던 「미소녀 화투 기행 미치노쿠 온천 사랑 이야기」를 기본으로 하고 있다. 그러나 말 그대로 改(kai)한 점이 있어서 더욱 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 그럼 그 개량점을 살펴보자.

- 스토리 모드의 통상 회화시의 여성 캐릭터 표정 패턴의 증가
- 촬영시의 그래픽 추가
- 엔딩의 추가
- 앨범 모드의 변경, 축소된 CG 그래픽을 보는 데서 보고싶은 CG를 선택하는 방식으로 변경
- 한 장씩 앨범에서 축소된 사진을 선택하는 스타일로

- 프리 대전 모드
- 대전 설정을 캐릭터별·대전 형식별로 보 존, 등 많은 어레인지가 가해 졌다.

2. 컨트롤러 조작

- START버튼: 게임을 시작한다
- O버튼: 대사 넘김, 결정, 화투 게임 시 화투패 결정
- X버튼: 대사 스kip, 취소, 화투 게임 시 윈도우 부르기

3. 타이틀 화면



▲ 타이틀 화면

시작하면 타이틀 화면에 3가지 모드가 된다.

★ 스토리 모드 (ストーリーモード)

말 그대로 스토리를 즐기는 모드. 이쪽으로 들어가면 처음부터(はじめから)와 이어서(つぎから)를 선택할 수 있다.

★ 프리 대전 (フリー対戦)

화투 게임을 즐길 수 있는 모드. 스토리 모드에서 하는 「코이코이(こいこい)」와 「하나아외세(花合わせ)」란 화투 게임을 즐길 수 있다. 또한 「대전성적(対戦成績)」도 볼 수 있다.

★ 앨범 모드 (アルバムモード)

지금까지 찍은 사진들을 볼 수 있다. 여행에서 남는 건 사진밖에 없다는 말이 딱 맞는다.

4. 도대체 어떤 이야기길래?

키메라엔 지방 대학생 「아마쿠사 유우야

(天草津也)는 화무 화조풍월(花鳥風月)류의 종가인 아버지로부터, 대학시절 카메라연으로 실적을 날렸던 스스로의 길을 걸어오겠다는 편지를 받는다. 그 조건을 만족시키기 위해 동쪽으로 촬영 여행을 나간 도중에 토키코와 만난다. 사진의 모델을 부탁한 토키코와 함께 유우어는 동북의 각지를 여행하면서 여러 가지 사건과 만나게 된다.



▲ 카메라맨 지망생인 이 정도를 빌지도?

5. 캐릭터 소개

◆ 이 게임에 등장하는 캐릭터 ◆

사도우 토키코 (佐藤朱葉子)



본 게임의 히로인 주인공 유우어가 사진 여행 도중 추송지에서 처음 만난 우. 모델이 되어준다. 같이 다니면서 점점 사도우에게 오감을 가지게 되지만, 그녀에게 할말 수 없는 비밀이-

토도 아에리 (刀堂愛理)



카쿠노다에에서 만난 예고생. 활발한 성격은 카쿠노다에의 전 남자친구를 만나러 왔으며, 잠시 모델이 되어 주기도 한다. 하지만 어떤 사건으로 인해 남자친구와 헤어지게 되는데-

미스미 사에코 (三角 冴子)



제니타에 캐논조우엔 사람이 비쳐, 처음으로 토키코를 찾아오지만, 나중에 주인공과 토키코를 도우준다.

모리오카 유미 (森岡由美)



오소겐사에서 만난 소녀. 자신이 사랑했던 사람이 양으로 죽고, 그 이유 대신 아무도 주겠다고 마음먹은 같은 영시의 이야기.

6. 게임의 플레이 방법

이 게임은 2가지 모드가 존재한다.

★ 어드벤처 모드

게임의 스토리를 진행시키는 모드. 대부분의 사건은 여기서 일어난다. 관공지를 돌아다니면서 사진을 찍는 것이 목적으로, 여신들과 화무 대결을 펼치서 만 점수로 사진을 찍자. 하나의 배경에 하나의 사진만을 찍을 수 없는 것은 아니므로, 아까 찍었던 배경이라도 계속 '촬영(撮影)'을 요청해 보자. 찍은 사진은 앨범 모드에 기록된다. 하나의 관공지를 모두 돌아다녔으면 여관에서 쉬 다음, 이를 날 다음은 관공지도 이동한다.



← 어드벤처 모드

★ 어드벤처 모드의 명령어

- 이동(移動): 말 그대로 이동 명령어. 선택하면 갈 수 있는 곳에 화살표 방향이 나오는데 십자키로 갈 방향을 선택하자. 되도록 많은 곳을 돌아다니면서 많은 사진을 찍는 것이 중요.

- 촬영(撮影): 이 명령어를 선택하면 그 배경에서 여신을 모델로 사진을 찍는다. 촬영권리를 획득하려면 승부에서 이겨라!

- 승부(勝負): 촬영할 수 있는 권리는 한정되어 있다. 그 권리를 획득하기 위해선 화투로 여신과 승부를 내야한다. 촬영권리는 점수로 내는데, 질 경우는 얻지 못한다. 높은 점수를 얻을수록 많이 찍을 수 있다. 코이코이의 사진 수는 「내가 얻은 점수-상대편 점수÷3」로 정한다. 여기서 소수점 이하의 수는 제외한다. 즉, 내가 37점이고 상대편이 3점이라면, (37-3)÷3=12. 12장의 촬영권리를 얻게 된다. 라이아와세는 「내가 얻은 점수÷30」로서, 물론 소수점 이하는 제외한다. 만일 내가 182점으로 나왔다, 182÷30=17로 7장을 촬영할 수 있다.

- 수첩(手帳): 들어가면 「수첩에 기록(記録)」, 「촬영기록(撮影記録)」, 「대전성적(対戦成績)」, 「게임으로 돌아간다(ゲームに戻る)」, 「게임종료(ゲーム終了)」의 4가지 선택지가 나오는데 세이프를 하려면 「수첩에 기록(記録)」을 선택하자.

- 아편으로(鴉片): 하루 권량이 다 끝났을 때 나오는 명령어. 아편으로 GO!

★ 대전 모드

화투로 대전하는 모드. 언제든지 「승부」 명령어를 선택하면 대전 모드로 들어갈 수 있다. 촬영권리가 다 떨어지면 대전을 해서 권리를 획득하도록 하자. 되도록 높은 점수로 이기는 것이 좋다. 단, 캐릭터마다 대전 방식이 다르기 때문에 주의하도록 하자. 보통 사에코와 승부는 맞는 카드 표시가 나타나지 않고, 반은(半円) 형식이 아니라 7분 선화(7分)를 먼저 이기는 쪽이 승리) 형식이다. 또한 유미는 토키코와 같이 다니기 때문에 라이아와세로 승부를 한다. 그리고 마지막 승부인 제니타에와의 승부는 12회전이 다 (그런데 생각해 보니 정말 너무한다. 관공지가 온전히 와서 화투판을 벌이는 줄이 아니라, 마치 관공다는 한국인 아저씨 아들 마들의 추대를 보는 것 같다)



▲ 대전 모드

프롤로그

아마쿠사 유우야(天草遊也)에게,

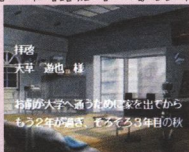
네가 대학에 다니기 위해 집을 나선지 벌써 2년이 지나고, 술을 3년째 가물을 마시고 있다. 아버지가 쓰는 편지도 이것으로 몇 통 써가 될까... 네가 집을 나서서 도쿄의 대학에 다니고 있다고 말했을 때, 나와 약속한 것을 기억하고 있겠지?

우리는 대대로 이어져 온 회부 유과 사범의 집안이다, 당연, 너도 아마쿠사가의 장남으로서 우리 집안을 잇는 사람이 되지 않으면 안되고, 너와 재능은 아버지 이상이라고 생각하고 있다. 사직가의 길을 걷고 싶다고 말한 너와 부락을 돌아서, 재학 중에 사직으로 뭔가 공작을 남긴다면 좋아하는 길을 걷는 것을 허락한다고 말한 나와 약속으로부터, 벌써 2년이 지났다...

이후 내게서 아무런 연락도 없었지만, 자기 싫어하는 내가 자기가 직접 어 아버지에게 뭔가 부탁하는 일은 없겠지, 단지 이상과 현실의 차이는 실현 것... 아버지는 내가 어떤 일 어떤 간에 자기 혼자서 책임지려고 하는 성격이 걱정이야. 만약 집안 일을 현실이 설마서 졸업하지 않더라도 돌아와라, 다음 아마쿠사가의 당주 자리는 널 위해 비워두다.

아버지로부터...

추신: 어머니가 내가 편해 달라고 하면서 돈을 동봉해서 보내셨다. 금년 정월에는 얼굴을 볼 수 있게 돌아오너라.



▲ 아버지의 편지

이와테현 이치노세키시 히라이즈미정 (岩手縣一関市平泉町)



▲ 이라이즈미의 명물 춘순지

★ 관광지

▶ **춘순지(中尊寺)**: 춘순지는 천태종의 동북大本산이며, 천해지는 말에 의하면 가호(嘉祥3년(850년)에 천태종의 고승에 의해 세 지었다고 한다. 12세기초에 이 지방의 신권 지였던 후지와라 키요히라(藤原清衡)가 12년에 걸친 동북지방의 긴 전란에서 죽은 사 람들의 혼을 위로하기 위해 많은 탑을 세웠다. 입타감계도 14세기에 화재로 인해 많은 탑들이 타버렸지만, 지금도 금색탑을 비롯 한 3천여점의 국보와 중요 문화재가 남아있 어, 동일본 제일의 해안(平安)시대 미술의 보고이다.

▶ **게이바케이(岩瀧)**: 사해조강(砂瀧川)에 있는 계곡으로, 백미터가 넘는 절벽이 계속 되는 것으로 유명하다. 보통 배를 타고 관광 한다.

▶ **에시시 후지와라의 고을(えしし 藤原の郷)**: 이치노세키에서 조금 북쪽에 위치한 에 사시(江刺市)의 명물. 시대고증에 의해, 동 북 고대의 성채부터 후지와라 키요히라가

거처했다는 지역인 토요다관(豊田館)을 시 작으로 후지와라가의 정청(政廳), 히데히라(秀衡)의 지역인 카라고쇼(加賀御所)까지 재 현해 놓은 곳이다.

★ 스토리

(미치노쿠... 이와테현 이치노세키시, 히라이즈미정, 춘순지인가. 아버지와 약속한 기한까지 앞으로 수개월, 이 여행도 아마바 이트런던 카메라렌 선생님께서 무리한 부탁 을 해서 휴가를 얻었지. 이걸로 상을 탈 수 있는 사건을 찍지 못하면 프로 카메라맨이 되는 나의 꿈도 물거품이 되어 버리는 거겠 군. 이것이 마지막 기회라는 건가...)

히라이즈미에 도착해서 관광지를 둘러보 며 이리 저리 사진을 찍던 주인공 유우야는, 카메라를 통해 한 소녀를 발견하게 되었다. 그 소녀가 아름답다고 생각한 그는 그녀의 모습을 카메라에 담았다. 그때 그 소녀는 그 를 바라보았다! 유우야는 그녀가 너무 예뻐 서 셔터를 눌렀다고 솔직히 밝히고, 그녀에

게 모델이 되어 줄 것을 제의하자 그녀는 의 외로 승낙을 하면서 다만 무안가로 승부를 해서 이기면 해 주겠다고 한다. 유우야는 화 부로 하자고 제안했고 그녀도 합의했다. 『코 이코이』로 승부해서 기본점은 20점으로, 어 느 쪽의 점수가 없어지면 승부는 거기서 끝 으로 하고, 한번 승부는 6회전으로, 내가 이 기면 1장, 3점차 마다 1장 사진을 찍을 수 있게 하자고 그녀는 제안했다. 1장은 너무 작지 않나 생각되었지만 그래도 그녀의 제 안을 받아들였다.



▲ 토키코와의 첫 만남

그녀와 화투판을 벌인 유우야는 결국 이 겨서 사진을 찍을 수 있게 되었다. 예쁜 소 녀와 함께 관광지를 여행하면서 사진을 찍 는는다... 정말 즐겁지 않을 수 없다. 그녀와 같이 다니면서 이런 저런 얘기를 하는 도중 그녀는 유우야를 따라다니겠다고 말한다. 그녀의 집은 아오모리(青森)이며, 여기는 잠 시 일이 있어서 혼자 온 것이었는데, 일이 끝났으니 기한이 될 때까지 관광이라 하 러 온 것이라고, 돌아가는 도중에 아버지의 아는 사람이 있는 토오시(遠野市)와 타자

야코경(田澤湖町)과 토와다호(十和田湖)에 들어서 일을 모르고 한다니, 그렇게 해 주기로 했다. 이름을 사토우 토키코라고 밝힌 소년, 유우이는 비경과 그녀의 깊은 웃이 어울리지 않는다고 생각해서 그녀의 웃을 걸어 입혀 주었다.



▲ 아메모? 훨씬 어려울지?

토키코와 함께 춤을지를 댄서나 게이미케이로 갔다. 토키코가 배표를 사러 간 사이 어떤 여성이 다가와 유우이에게 물었다.

사에코: **꿈꾼 당신 아와 그녀의 무슨 관계?**

유우이: **예? 뭘니까? 갑자기**

사에코: **술고해 두잖아. 그제야 관권관 그만두시죠. 당신을 위해서 하는 말이네요**

위지? 이 여자는? 유우이는 그녀의 말을 무시했다. 그때 토키코가 다가와 그 여성은 내게 토키코와 헤어지라고 말하며 떠났

다. 대체 뭐지? 일단 신경 끄고 토키코와 배에 오르기 시작했다 (배타기 전에 유우이는 배를 타며 술 한 잔 하면 좋겠다는 말을 하는데, 토키코가 말한다. '한결한 소리 말아(酒いこと言うなよ)'. '알고 있어(解つてるって)'의 두 가지 선택이 나타나는데 '알고 있어'를 선택하면 물고기 밥을 주는 이벤트가 있으니 이쪽이 좋을 것이다. 그 뒤에 나오는 피레미(ハナ)와 메기(イヅナ)를 선택하는 것은 아무거나 해도 상관없다.

흘러가는 풍경을 감상하고 후지사와의 고을로 떠났다.



▲ 게이미케이를 배경으로~

후지사와의 고을은 헤이안 시대 역사를 재현해 놓은 역사 공원. 그녀를 모험도 몇 장의 사건을 겪고 나오던 중, 토키코가 바실 것을 사러 간 사이에 아까 만났던 여성이 다

사 다가와서 토키코와 헤어지라고 말했다. 그것을 거절하자 그녀는 순무하자면서, 자신이 지면 토키코에 대해서 모든 것을 말해 주겠다고 한다. 역시 화투로 순무하게 되는 두 사람 (토키코와는 규칙이 조금 다르니 주의하자) 하나 순무에서 이겼지만, 그녀는 가리코 주지 않고 그냥 도망가 버린다.



▲ 후지와라의 고을에서 한 장 걸럭!



[자녀] あの子にほん、貴方と付き合えるような子じゃないうつ、いままの内に別れなさい。

▲ 다시 나타난 의문의 여객

첫째날(一日目) 숙박

날이 저물었으니 유우이는 토키코와 함께 여관에서 묵기로 했다. 그런데 여관방이 하나나! (속은 좋아했다) 결국 이만에도 화투로 순무해서 이기면 토키코와 같이(가) 자기로, 지면 그가 나가기로 했다. 그러나 순무에서 이겼지만 유우이는 무시위하는 그녀를 보고 말을 비켜 주었다. 그리고 그는 차안에서 잠들었다... (참고로 저는 경우는 자동적으로 말을 비켜주고 차안에서 자게 된다. 이기는 경우 선택물이 나오는데 왼쪽은 안에서 자게 하는 것이고, 아래쪽은 자신이 나가는 것 안에서 자게 하면 다음날 온천 이벤트가 일어나지 않으니 신사당에 말을 비켜 주자)



▲ 도망가도 볼 수 없어, 이가씨!

이튿날 토키코가 유우이를 깨워 주었다. 토키코와 함께 온천에 들어간 나는 거기서도 많은 사건을 겪을 수 있었다 (그러나 아무 일도 없었으니 너무 좋아하지 마시라) 이제 그는 토키코와 함께 토도노(湯戸)로 향하기로 했다.



▲ 옥탑까지 와서 차안에 리니, 프로의 식이 강한 주인공이다.

이제 전연명 맞습니까? ▶



이와테현 토오노시 (若手縣速野市)



▲ 토오노의 관광지 하지만 신궁

★ 관광지

▶ **토오노역 (速野駅)**: 토오노의 교통의 요지
 ▶ **콘세이사이마 (コンセイマ)**: 현자로는 金勢様 또는 金精様이라고 쓰며, 본래 남성들이 제사 지내던 성신(性神)이다. 서민의 신앙 속에서 생식을 가져오는 위력이 있다고 전해지며, 농작물의 풍작부터 시작해서 여러 가지 행복을 가져오는 신으로 신앙되어 왔다. 일본 고대 민간신앙의 흔적으로, 현재 남성과 여성의 상징을 조각한 것들이 남아 있다.
 ▶ **오비타(五右衛門)**: 자연석을 깎아 만든 오백개의 나란상. 1765년에 유래하는 흉작으로 인해 굶어 죽은 사람을 공양하기 위해 巖山和南이란 스님이 혼자서 수년간에 걸쳐 만들었다고 전해짐.
 ▶ **토오노시 (速野市)**: 민화의 고향 토오노의 시내.
 ▶ **티로 키타 (太郎カッパ)**: 옛날 버드나무와 호두나무가 그림자를 떨어뜨려서 길게 썩었다는 연못. 키타는 일본 도깨비의 일종으로 머리 가운데가 벗겨진 물귀신이다.
 ▶ **하치만 신궁 (八幡神宮)**: 일본에 등극된 신사가 약 8만개가 있는데 그 중 3분의 1이 '하치만(八幡)'이란 이름이 붙어 있다고 한다. 하치만 신앙은 오미타리(大分縣)에서 나왔다고 전해지며, 그 이전은 우리말인 '할방(할머니)'에서 왔다는 설도 있다고 한다.
 ▶ **사무로의 합엄 (サムロの壘)**: 카미가쿠시(網走)어인이자 갑자기 행방분별 되었다가 몇 년 후 다시 돌아온다는 지에 얽힌 이야기가 있는 곳. 이곳의 권력은 직접성 공백해져 많았으니 직접 플레이해 보시길.
 ▶ **여우의 관문 (ウツネの観所)**: 토오노는 내륙과 해안의 중간에 있어서, 옛날부터 내륙과 해안의 생산물들이 교환된 곳. 그래서

수송을 위해 말(馬)이 많았고, 이 말이 산을 넘을 때는 제 속력을 내지 못했다. 밤중에는 여우나 너구리에게 훔친다고 믿었으며 여기에 흘러 중요한 짐을 도둑맞았다고 생각했다.

▶ **기근의 비석 (飢饉の碑)**: 토오노는 분지이기에 예전엔 빈번하게 기근이 찾아왔다고 한다. 가장 피해가 컸던 1755~6년에 영토내 인구의 3분의 1이 굶어죽었다. 그들을 공양하기 위해 세운 비석이 바로 이것.

▶ **수차 (水車)**: 우리 나라의 물레방아와 비슷하다고 생각하면 될 것이다. 토오노에 많은 수차가 있지만, 옛부터 남서쪽 용이치는 수차는 이 '아마구치의 수차집(山口の水準小屋)'뿐이다.

▶ **키타카 연못 (カッパ湖)**: 조편지(常盤寺) 안을 흐르는 작은 강물에 있는 연못으로 많은 키타카들이 살면서 사람들을 놀래키고 갈라냈다고 전해지는 곳이다. 토오노는 옛날부터 키타카가 많이 살았다고 전해진다.

▶ **고도적 (古道跡)**: 토오노 삼산(三山) 중의 하나인 하야치네산(早池淵山)으로 가는 참도(参道-신사나 절을 참배하기 위해 가는 길).

▶ **덴데라 들 (デンデラ野)**: 약간 높은 언덕을 오르면 쓸쓸한 들이 나오는데, 예전 가난한 농촌에서 일할 수 없는 노인들을 이곳에 버렸다고 한다 (우리 나라 고려양과 비슷한 풍습으로 '나라야마 부시코'라는 영화를 보면 잘 알 수 있다).

★ 스토리

토오노에 도착한 유우야와 토키코. 토오노 시내에 들어가서 토키코는 자신의 일을 마치고 나왔다. 이제 토오노의 여러 관광지를 돌아볼 차례. 그녀와 함께 유우야는 토오노의 많은 곳을 보았다. '기근의 비석'에 대



▲ 햇살 사이로 비치는 아름다운 그녀의 모습

해서 이야기하던 도중, 토키코는 유우야의 수첩을 보더니 자신의 아버지가 사용하던 것과 똑같다고 한다. 이것도 우연?

토오노의 관광을 마치고 여관으로 가려던 도중, 아까 보았던 여성과 다시 마주친다. 그녀는 토키코에게 남자친구와 돌아다닐 시간이 있느냐며 만약 그 분이 이 일을 아신다면 어떻게 할까고 묻는다. 그리고 토키코 아버지의 수첩을 발견했느냐고 묻는데, 거기에 대해서 듣지 못했던 유우야는 어리둥절할 수밖에 없었다. 토키코는 자신이 설명해 주겠다고 하면서, 실은 아버지의 수첩을 찾기 위해 나와 같이 여행하고 있었던 것이라 한다. 유우야는 그 수첩이 왜 필요하느냐고 묻자, 아버지에게 원래 큰 빚이 있었는데, 아버지가 죽기 전 이치노세키에 사는 케니타에 카네조우(錢蔵藏)란 사람에게 전화를 왔다고 한다. 아버지는 그 사람에게 빚진 것이라며 그것 때문에 유혼지에 왔었던 것이라고, 수첩에 대해서 그 여성이 설명을 해 주었다. 토키코의 아버지는 무엇인지 수첩에 메모의 습관이 있었다고 하는데 돈을 빌려준 증명서를 말하지 않고 죽어버렸는데, 그 고로 수첩에 증명서가 있는 장소를 기록해 놓았을 것이기에 찾고 있다고 했다. 토키코의 아버지는 교통사고로 세상을 떠났는데, 그는 죽기 직전 토키코에게 전화를 해서 자신이 하는 사람 짐에 있다고 말했다. 사고 현장에서는 수첩이 발견되지 않았기에 지금 이렇게 토키코는 아버지 친구 분들의 집을 찾아다니고 있는 것이다.



▲ 채 번째 나타나는 미스미 아거피

자신을 케니타에 카네조우의 비서 '미스미 사에코(三角五子)'라고 밝힌 여성은 토키코에게 대답을 강요하는데, 토키코가 말을 하려 하지 않자 사에코는 제안을 한거지 한다. 그녀가 이기면 토키코가 대답하고, 유우야가 이기면 그냥 보내 주겠다는 것. 이제 안을 받아들이는 건 결국 승부에서 이기고, 무사히 이관으로 갈 수 있게 되었다.

둘째날(二日目) 숙박

여관에 도착한 나와 토키코, 토키코는 방이 2층에도 있는 것을 보고 신기해한다. 저녁을 먹고 화롯불에 모여 앉아 할머니께서 이야기해 주시는 도도노 지방의 전설 '오시라시마(オシラシマ)', 이야기를 들었다.

옛날 옛날의 일이다. 어떤 곳에 백부 설을 가진 일가가 살고 있었는데, 어느 날 그 집의 아버지가 시장에서 새하얗고 빛진 팔을 사왔었지. 그런데 그 팔은 어찌나 난폭했는지, 아버지와 어머니는 가까이 가지도 못하고 마굿간 안에서 이리저리 날뛰었어. 어떻게 손을 쓸 수 있을 정도도 난폭했다네. 아버지가 '야, 야! 야! 야! 어떤 말을 사왔으니?' 하고 생각하고 있을 때, 그 집의 외동딸이 돌아오더니 난폭한 말에게 다가갈 코를 찌다듬었지. 그랬더니 그때까지 난폭했던 말이 단번에 온순해 지는 것이 아니겠는가. 이걸을 보고 아버지와 어머니는 놀랐어. 딸이 말을 마음에 들어한 것이라 생각해서 그 이후 말을 보살피는 것은 딸에게 맡겼지. 말은 기뻐하고 기뻐해서 이른 아침부터 늦은 밤까지 말을 보살폈다네. 그런데 처음엔 기뻐했던 아버지가 어머니도 딸이 나아가 서는 데도 말에게만 신경쓰고 앉아, 서서히 격성되어서 어느날 밤 아버지는 몰래 마굿간을 엿보았지. 그랬더니 팔과 딸이 함께 잠을 자고 있는 것이 아닌가. 아버지는 깜짝 놀라서 '오! 오! 너, 괴변한 아가씨! 그런 짓 하면 안돼!' 라고

말했지만 딸은 '전 팔과 부부가 될 거예요!' 라고 말했어. 아버지는 이게 큰일났다고 생각해서 그 말을 없애버려야겠다고 다짐했지. 어느날 딸이 입을 마치고 돌아와 보니 팔이 마굿간에 없었대네. 아버지도 집에 계시지 않아 어디에 갔느냐고 어머니께 물었더니 '네가 너무 말쑥한 때라서 아버지가 말을 죽이고 가족을 뺏긴다고 해서 뒷산으로 갔다.' 라고 말했어. 말은 깜짝 놀라 뒷산으로 달려갔더니 정말로 아버지가 뒷산의 봉나무에 말을 매어 죽이고 가족을 뺏기려 하고 있는 것이 아닌가! 딸은 울면서 '안돼요, 아버지! 그렇지 말아요. 그만둬요!' 하고 회심해서 아버지에게 떠달려했지만, 아버지는 뿌리치면서 결국 말을 가족 뺏기고 말았지. 딸은 슬피하며 말의 머리를 붙들고 계속해서 울길래, 아버지는 서서히 말의 머리를 미움에서 도피로 머리를 내리쳐 버렸어. 그랬더니 그때 어디선가 잠깐 바람이 '와칭~' 하고 불어 오다 생각했더니 딸은 말의 머리에 걸터앉아 그 바람을 타고 하늘 높이 올라가 버리는 것이 아니겠나. 놀란 아버지는 '돌아오라! 돌아오라!' 라고 외쳤지만, 딸과 말머리는 높이높이 올라갔대네. 딸이 없었지와 아버지도 어머니도 매우 슬피했지. 그로부터 조금 지난 어느날 밤에, 아버지와 어머니는 공중에서 떨어진 딸이 나타나 아가씨 하는 것이 아니겠나. '어머니 아버지 잘 지내시나요? 제가 아버지와 어머니께 한번도 효도를 드리지 못한 대신, 선물을 드리려고 합니다. 지금부터 하는 말을 잘 들으세요. 온

살할 16일 아침, 새벽에 일어나 청원의 절구 안을 보셨어. 그 속에 하얀 병레가 있을 테니 풍임을 주세요. 그러면 새하얀 고치가 반짝이 집더니 그 고치에서 실을 뽑는 거지요. 그 실을 짜면 아주 멋진 물건이 된답니다. 그 병레를 나라고 생각하고 소중히 길러 주세요.' 그렇게 말하고 사라졌다네. 아버지와 어머니는 같은 꿈을 꾸었길래 이상하다고 생각해서 삼월 16일 아침에 절구 안을 들여다보니 말 그대로 하얀 병레가 있었지. 아버지와 어머니는 그것을 팔이라 생각하고 소중히 길러, 결국 그 집은 점점 번영하게 되었다네... 그 이후 풍나무로 만든 말과 말의 인형에게 원하는 온 행길을 써온 것이 '오시라시마' 라고 말하면서 바쳐져 되었다네.



▲ 오시라시마 이야기. 절구로 오시라시마는 여신 전생애도 등장한다.

이야기를 다 듣고 난 후 토키코는 그 말이 사라지는 시간을 죽인 아버지를 용오리지 않았을까 묻고, 유우야는 순종하지 않았을 거라 대답했다. 그녀는 알찬이 작성을 정말로 소중하게 생각해 주고 있다는 것을 알고 있었기에, 그녀의 진짜 행복은 사라지는 사람과 같이 있는 것이었으니 분명 그녀는 행복했겠지. 토키코는 무슨 생각을 하는지 한편 생각하고 있다가 유우야가 있는 쪽을 보았다. 그리고 자기 전에 하루 한 게임씩 고 각자 잠자리에 들었다.



▲ 불빛에 비친 그녀의 얼굴



아키타현 센호쿠군 카쿠노다테정 (秋田縣仙北郡角館町)



▲ 무가지택의 외관

★ 관광지

- ▶ 카쿠노다테역 (角館駅) : 그냥 역.
- ▶ 상점가 (商店街) : 카쿠노다테는 옛날부터 무가(武家) 마을과 상인마을이 떨어져 있었다고 한다. 주택가는 상인마을쪽에 비교적 많은 듯.
- ▶ 무가지택 (武家屋敷) : 옛날 무사 집안인 아오야기(靑柳家)의 수집품을 모아 놓은 집. 옛날 무사의 겹과 갑옷에서부터 에도시대 말기의 시계나 카메라까지 수집되어 있다.
- ▶ 노송나무 내천 (榎木内川) : 카쿠노다테는 빛깔으로 유명한 곳. 마을 중심을 흐르는 이강의 제방에는 약 2km에 이르는 빛깔 터널이 있어서, 관광 명소로 잘 알려져 있다.

★ 스토리

여에서 토키코는 타자와(田澤)에 붙어있었다고 해서 나중에 타자와호(田澤湖)에서 만나기로 하고 잠시 헤어졌다. 혼자서 사진을 찍던 유우야는 모델이 없으니 찍을 기본이 나지 않았다. 그러던 도중 어떤 한 소녀가 다가와서 그에게 길을 물었다. 유우야는 관광객이라고 말하자 소녀는 웃으면서 자신은 사람을 만나러 왔다고 한다. 그리고 지도를 봐도 전혀 모르겠다고 도와달라고 하는

데, 유우야는 조금 갈등을 겪다가 토키코



▲ 이가야, 그렇게 아무런데나 피르면 위험하던다



▲ 날 잡아 봐요~~

때처럼 자연스럽게 모델이 되어 줄지도 모른다고 생각했다. 소녀는 그 사람에게 전화도 걸어 보았지만 집에 없다고 하자, 유우야는 그 사람이 집에 돌아올 때까지 집을 찾으면서 같이 시내 관광을 하자고 제의했다. 그녀는 의외로 날 오히려라고 부르면서 내가 위험하지 않게 보인다면 제안을 허락했다 (제



▲ 원조잡채의 연영, 철학!

상문장을 잘 모르는) 소녀의 이름은 '토도아에리(刀堂愛倫理)'. 고고 1년생이라고 했다. 그녀는 모델을 해주는 대신 한가지 조건을 내기는데, 다음날 화투! 이번에도 유우야는 촬영 권리를 얻기 위해서 화투박을 내리치는 신세가 되었다.



▲ 아미, 오빠이지 딸라구

그녀는 남자친구가 있어서 그를 만나러 여기까지 온 것이었다. 유우야가 남자친구와 달아서 촬영에 응해 주었다고 한다. 그녀의 꿈은 헤어 디자이너, 즉 미용사. 촬영을 해부터 자신의 꿈을 찾아간다는 것이 대견해 보였다. 유우야에게 여자친구가 있다고 물어오는 아에리, 역시 그는 없다고 대답했고, 그녀는 반드시 자기와 같이 귀여운 여자친구가 생길거라 말했다 (공주벌 중종이군) 노송나무 내천에서 이야기하던 도중 갑자기 벨이 아에리 위에 떨어졌다! 유우야는 그녀를 감싸주었고 벨에게 물리고 있었다. 아에리는 독이 들어가서 권이었다며 상처를 뺐기 시작했으나, 다행히도 독사가 아니었다. 고마워하는 아에리.

다시 촬영가로 돌아와서 아에리가 망글하는 길을 찾았다. 결국 발견하는 나와 아에리, 사진이 나오면 보내주겠다고 약속하고 아에리와 헤어졌다. 이제 유우야는 토키코와 만나기로 한 타자와호로 향했다.



▲ 타자와호의 타조고성

타자와호 (田澤湖)

타자와호는 타자와 화산이 함몰하여 생긴 칼데라호로 수심이 423.4m 되는 일본에서 가장 깊은 호수이다. 그 때문에 겨울에도 얼지 않는다고 한다.

★ 관광지

- ▶ 고자이시 신사 (御生石神社) : 타자와호에 세워진 신사로, 신사 입구 기둥의 그림자와 조용한 물결 소리가 일품인 곳.

▶ 타코코상 (貳子像) : 영원한 아름다움을 원했던 타코코히메(貳子姫)를 기리기 위해 세운 상. 타코코히메에 관한 이야기는 게임중에 나오니 꼭 읽어보도록 하자.

★ 스토리

타자와호에서 다시 토키코와 만난 유우야는 그녀와 함께 그곳을 관광했다. 맑고 깨끗한 호수의 물과 상쾌한 바람이 마치 먼 세상

에 온 기분이었다. 그리고 유우이는 기념으로 토키코에게 부적을 선물했다. 호수를 바라보며 그녀는 마치 외국 영화를 보는 느낌이라고 말하며, 자신에게 있어 유우이가 진짜 왕자, 아니 그 이상으로 소중한 사람일지도 모른다고 말한다. 뭔가 찡찡해진 토키코, 영화가 끊어 있을듯 이 여행도 끊어 있을 것. 그때까지 자신을 많이 찍어달라고 하며 유우이와의 여행을 잊지 않겠다고 말한다...



▲ 타조코성을 배경으로 한 장!



▲ 노을진 타지앞으로 그녀

세째날(三日目) 속박

토키코와 함께 여관으로 돌아오던 유우이는 여관앞에 아에리가 서 있는 것을 보았다. 그녀는 울고 있었다! 바로 그의 품안으로 뛰어드는 아에리. 토키코는 그녀를 받으며 데리고 가라고 말한다. 아에리는 잠시 카페에 가서 따뜻한 음료수를 가지고 오겠다고 나가고, 아에리는 자초지종을 말한다. 사실 자기가 왔던 건 사람은 남자친구가 아니고 좋아하는 오펜이었는데 그의 집에 들어가 보니 다른 여성의 신발이 놓여져 있었다는 것이다. 그 뒤로 생각이 나질 않고, 정신을 차려 보니 이 호텔 앞에 와 있었다고 한다. 그래도 사람을 좋아하는 기분은 억누르지 못하겠다는 아에리, 곧 토키코가 들어와서 아에리에게 따뜻한 차를 주었다. 아에리는 유우이처럼 도와줄 수 있을 거라고 생각하는 자신이 바보라면서, 나에게 토키코같은 멋진 여성이 있는 것을 슬퍼한다. 그래도 아직 그 오펜을 좋아하고 있다고 말하는 아에리, 유우이는 그녀에게 충고를 주었다.

유우이 : ...그녀 자신의 진심은 어떤 일이 있어도 사라지지 않아. 그러나 이대로 아에리도 오펜도 행복하지 못해

아에리 : 포기하려는 거야?

유우이 : 그런데 아니. 그런데 아니지만, 사랑하는 것은 것의 진짜 의미를 알아두어도 좋지 않을까

아에리 : 예?

유우이 : 사랑을 좋아한다는 건 진짜 양날의 결과 마찬가지지. 자신의 일만을 생각해 버리기엔 이 거리고 효율효율한 감정의 언어라고 생각해 좋아하는 사람이 자신을 바라보게 만들고 싶어, 위문해보게 만들고 싶어, 사랑하게 만들고 싶어...라고 인간이 가장 자신본의(自身本動)가 된 감정이다. 그래서 아에리가 뿌리째도 오펜을 좋아하는 기분을 억누를 수 없는 건 당연한거지. 사랑하는 사람은 철저하게 자기 감정에만 내성이다. 자기구체적으로 확대되어 가지. 자신을 위해서 더욱더 이렇게 해주었으면 좋겠어 라든지. 더욱 더

이렇게 하고 싶어... 라든지 자신의 절편에 상대 받을 속박시킴이지. 그래도 그런 미아니스로 말하는 힘을 가진 사랑법이야? 위문해보게 만들고 싶어, 라고 생각하는 것에 본 좋아하는 사랑의 미소는 정말 잊지도 가슴이 두근거리지? 그것은 내가 그 사람에게 미소를 주고 있었기 때문이야. 사랑과 사람은 서로 눈으로 볼 수 없는 것을 상대와 교환해서 생각을 전하기엔 사랑이 정말 훌륭한 이유는 자기가 상대에게 주는 것으로 자기자신도 행복해 질 수 있다는 거지

아에리 : 그러나 미소 하나로 그렇게 가슴이 두근거리 수 있어?

유우이 : ...그녀 상대에게 보낸 마음이 상대와 자신을 행복하게 만들어서 결국 마음은 사랑으로 가득 차게 되거든. 마음을 보내는 거야 아에리. 오펜을 언제까지나 미소로 사랑해 주는 것처럼 괴로운 마음을 상대에게 보내면 뜻밖 괴로운 마음은 상대가 널 좋아한다 해도 괴로운 모습이 되어 오펜에게 나타날테니. 그러니까 아에리, 괴로운 마음의 틈을 메울 수 있을 때까지 마음을 전하고 견뎌... 그래서 마음이 사랑으로 가득차면 다시 새로운 사랑을 찾으려 되는거야. 그때까지는 오펜의 미소는 너만의 것이니까

아에리 : 나... 나, 오펜을 좋아하고 있어도 괜찮겠어...

유우이 : 그래...

아에리 : ...다행이야...

겨우 잠든 아에리, 토키코는 같이 온편에 들어가자고 말했다. 온편에 들어간 유우이는 토키코의 아름다운 모습을 사진에 담을 수 있었다. 자신에게 애인이 없다고 말하는 토키코, 난 키에라가 애인이라고 했다. 왜인지 이때의 토키코는 말없이 사진만 찍히고 있다고 말했다...

잠속으로 같이있는 토키코, 잠자리에 들기 전 그녀의 사진을 몇 장 찍었다.

다음날 유우이를 깨우는 사람은 아에리였다. 아에리는 이제 유우이와 토키코들이 서한 온편에 같이 있어달라고 화내면서 아

침 온편을 같이 들어가자고 한다. 얼떨결에 아에리와 같이 들어간 온편에서 아에리는 토키코같이 좋은 사람을 올리면 안 된다고 말한다. 유우이가 왜 토키코를 올린다는 거지?



▲ 날 땀요...



▲ 아... 이런 위험한 지새기...



▲ 유지 서비스

온편을 마치고 유우이와 토키코는 아에리를 배웅했다. 해변의 밝은 모습으로 돌아온 아에리는 아까 오펜한테 전화가 왔다고, 오펜은 아에리를 맞아 추기코 댄스라는 것, 사진이 나오면 보내주기로 하고 헤어졌다.

토와다호 (十和田湖)

토와다호는 혼슈 최북단의 아오모리현(青森縣)과 아키타현(秋田縣)이 맞닿은 곳에 위치하고 있는 호수로 유명한 관광지이다.



▲ 해질녘의 토와다호

★ 관광지

▶ **헛카 고개(登高峠)**: 토와다호 남단에 있는 고개로서, 토와다호의 대표적인 전망대.

▶ **야스미야(休屋)**: 토와다호의 중심 지역, 아카타현(秋田縣)과 아오모리현(青森縣) 2개의 현으로 성립되어 있는, 상당히 드문 지역이다. 「야스미야(休屋)」은 총정이고, 아카타현쪽에선 「야스미히라(休平)」, 아오모리현쪽에선 「야스미야(休屋)」라고 부른다.

▶ **칸코다이(鯉池台)**: 우타부세(宇都波瀬)와 야스미야(休屋) 사이에 있는 고개의 정상으로, 나카이마(中井)반도와 오후라(御所)반도를 끼인 '가운데 호수(中の湖)'를 한눈에 바라볼 수 있는 장소.

▶ **우타부세(宇都波瀬)**: 메이지(明治)시대 초기에 개척촌으로 발전한 곳. 여관, 민박이 15군데 있으며, 가정적인 분위기를 즐기는 분과 낚시를 좋아하는 분에게 추천할 만한 곳이다.

▶ **오이리세 계류(奥入瀬峯)**: 계류는 사뭇 물을 뜻하는 말. 네노구치(子ノ口)에서 흘러 나온 오이리세 계류는 산색코가 있으며, 느릿느릿한 그 물줄기와 14개의 폭포를 바라보며 이시게도(石ヶ戸)에서 네노구치(子ノ口)까지 8.9km를 천천히 산보해 보기를 추천.

★ 스토리

토와다호의 야스미야에 도착한 순간 비가 내렸다. 비오는 날의 풍경을 찍는 것도 나쁘진 않겠지. 토키코는 아버지 친구분의 덕에 돌아야 한다고 하자, 유우야는 그녀를 따라다니기로 했다. 기뻐하는 토키코 그리고 그녀와 함께 이슬비 내리는 야스미야를 테이트, 아버지 친구분이신 혼다씨의 집을 찾았으나 집에 계시지 않는 관계로 좀더 토와다호를 둘러 보기로 했다.

오이리세 계류를 같이 걷고 있을 때 그녀는 돌아왔다. 좋아하는 사람이 있냐고, 유

우야는 「있어(いるよ)」와 「비밀(ひ・み・つ)」중 비밀을 선택했다. 그러자 그녀는 자신도 비밀이라며 웃었다 (물 중 어느 것을 선택해도 별로 달라지는 것은 없다)



▲ 키오~~~



▲ 자연 속의 이야기

다시 야스미야로 돌아왔다. 아직 시간이 많이 남아서 혼다씨의 집에 바로 가지 않고 토와다호의 여기저기를 둘러보았다. 토와다호의 상징인 '아가씨상(乙女の像)'을 거닐기도 하고, 「토와다 신사(十和田神社)」를 둘러보기도 했다. 그리고 찾았던 혼다씨의 집. 초인종을 몇 번 누르니 혼다씨는 나타났다. 그는 토키코를 반갑게 맞이하면서 친구인 토키코 아버지가 교통사고로 사망했다는 말을 듣고 놀란다. 그리고 열거놓은 물건을 돌려주더니 아버지의 수첩을 주는데... 드디어 아버지의 수첩을 찾은 토키코, 토키코를 걱정하는 혼다씨에게 유우야는 그녀는 내가 지켜주며 걱정말라고 했다 (「반드시 지켜보이겠어요(必ず守ってみせる)」와 「자신이 없어요(自信がない)」의 대답 중 반드시 지켜보이겠다를 선택하자) 혼다씨는 유우야의



▲ 몬다씨 만 한 험스레 생겼고

모습을 보고 걱정이 조금은 사라진 듯 했다.

혼다씨와 헤어져서 호숫가로 온 유우야와 토키코, 서로 손을 잡고 호숫가를 걸었다. 토와다호에서 아오모리는 가깝다. 곧 토키코와 헤어질 때가 다가온 것이다. 그러나 이대로 헤어지진 싫었다. 그녀는 유우야를 어떻게 생각할까? 이 여행이 끝나면 집으로 돌아간다는 토키코, 집에 돌아가면 학교를 포기하고 여권을 경영해서 빚을 갚겠다고 한다. 유우야는 토키코에게 나중에 다시 만날 수 있느냐고 물었지만, 그녀는 아버지의 빚을 갚는 일이 중요하기 때문에 약속할 수 없다고 했다. 그리고 자신은 유우야가 케미라엔이 되기 위해 잠깐 도와준 것뿐이라며... 그러던 도중 토키코는 보트를 30분 정도만 같이 타라고 해서, 두 사람은 보트에서 오기로 되었다. 잠깐한 호숫가를 보트로 떠다니던 도중, 갑자기 다른 보트 하나가 그들 쪽으로 돌진해 왔다! 보트를 조종하고 있는 사람은 다음 어린 미스미 사에코! 그녀는 수첩을 내놓으라며 협박했다. 유우야는 수첩을 줄 수 없다고 토키코를 감싸고 결국 화투로 승부하게 되었다 (「승부한다(勝負する)」, 「승부안한다(勝負しない)」의 선택지가 나오는데 둘 다 승부는 하게 되므로 상관없다) 일련된 일진적으로 보트에 몰까지 세고... 이번 대전은 코이코리가 아닌 하나야와세이므로 주의하자.



▲ 도다시 나타난 미스미 이야기

결국 토키코가 도와준 덕분에 승부에서 이길 수 있었다. 할 수 없이 사에코는 자기 쪽 보트에 타라고 했다. 그런데 사에코의 보트도 물이 새는 것이 아닌가? 유우야는 그녀를 데리고 물 속으로 뛰어들었다! 결국 구조 요원의 도움으로 무사히 구조되었다. 물에 젖은 토키코와 사에코, 사에코는 의외로 유우야에게 감사를 표시했다. 그렇게 보니 그녀도 귀여운 구석이 있는걸... 사에코는 자기가 악당이 아니라, 단지 비서로서의 일을 수행하고 있을 뿐이라고 했다. 그리고

사라져 버렸다.

토키코와 유우야는 토화대로 근처를 돌면서 이야기하다 갑자기 그녀가 말했다. 그녀가 유우야를 속이고 있을지도 모른다고, 자신이 만약 그를 이용했을 뿐이라면 어떻게 하겠느냐고... 유우야는 그대로 지금과 변함없이 그녀를 좋아할 거라고 대답했다. 그러자 그녀의 두 눈에선 눈물이 흘러내렸다... 그리고 그녀는 말했다... "바보"



▲ 비보--



▲ 이디얼 블루--

네째날(四日目) 속박

미인 여관 안주인이 우리를 맞아 주었다. 예약된 방은 하나인데 토키코와 같이 들어가자 방을 따로 마련해 주겠다는 여관 안주인이었지만, 토키코는 그냥 유우야와 방을 같이 쓰겠다고 말했다. 식사를 마치고 토키코는 먼저 온천에 들어갔다. 유우야는 카메라를 확인할 것이 있어서 방으로 돌아왔는데 여관 안주인이 곧 들어왔다. 그는 여관 안주인에게 사진 모델을 요청했고, 여관 주인과 화투로 승부해서 이기면 사진을 찍기로 했다. 승부에서 이기고, 여관 안주인에게 찍은 사진을 보내주겠다고 하자, 그녀는 주소를 그의 주머니에 넣어 주겠다고 유우야의 수첩을 가져가려고 했다. 그것을 말리려던 유우야, 그때 갑자기 토키코가 들어왔다! 토키코가 오해할 상황이 발생했으나, 토키코는 안주인이 미스키 사에코란 것을 레플러 보고 있었다. 사에코는 토키코의 오해를 사서 유우야와 토키코를 멀리하려고 했으나, 토키코는 유우야가 그런 사람이 아니란 것을 믿는다고 했다. 그리고 토키코는 사에코를 향해 말했다. "당신처럼 사람을 진정으로 믿고 사랑할 수 없어요." 의외로 강하게 나오는 토키코에게 사에코는 밀리는지 그 자리를 떠나버렸다. 유우야는 토키코에게 감사했다. 그리고 유우야도 온천에서 온천에 들어갔다. 온천에서 유우야는 사에코를 다시 만났다.

사에코 : --안녕

유우야 : ! 사에코씨--

사에코 : 혼자?

유우야 : 예 예예 사에코씨는--?

사에코 : 예?

유우야 : 아, 아호... 사에코씨는, 어째서 여관의 안주인처럼?

사에코 : 우호 어린 말에도 내 겁이요

유우야 : 예 사에코씨의 겁?

사에코 : 예?

사에코 : 평범한 딸이 간만에 돌아왔다고 생각하니요. 갑자기 안주인 흉내를 내기 시작해서 깜박

놀라셨죠, 어머니 우우후

유우야 : 사에코씨--, 조금 전의 일은 좌송합니다 토키코도 너무 심하게 말해서 반성하고 있어요

사에코 : 응, --잘못한 건 내 쪽인데

유우야 : 사에코씨

사에코 : --그녀가 한 일은 정확히 맞아요, 나 남자를 믿을 수가 없는 여자예요

유우야 : ...

사에코 : 응, '사람을 믿지 않는다'라고 하는 쪽이 좋을구나

유우야 : 어째서요?

사에코 : --옛날에 도쿄의 회사에서 일하고 있던 때의 일이에요... 동료의 어떤 사람을 좋아하게

되어서, 깊은 약속까지 했어요. 큰 회사에는 드물게 사회의 틀나뉘게 되지 않고서, 자기만의 꿈을 계속 가지고 있던 사람이었어요

결혼한 회사 사를 그만두고 두사람이서 수입입화 가계라도 하자고... --하지만 얼마 안 있어 그가 상사의 말과

결혼한다는 말을 인사부의 부장에게서 들었어요... 그는 집회장의 주인보다 세계를 무대로 활

약하는 엘리트 코스메의 길을 택한거죠, --그때부터

타였어, '이와 뭐야, 이런 건가'라고 내가 물어왔던 것은-- 단지 그것만 으면 어떤 일이 있어도 견뎌내고까지 생각해 왔던 것의 정체는...

'뭐야, 이런 건가'라고 그후로 회사를 그만두고 집에도 돌아가지 않고 혼자서, --계속 그렇게 생각해 왔어요 --당신들과 만나기까지는

유우야 : 사에코씨--

사에코 : 토키코는 맞지요

유우야 : 예?

사에코 : 불안하지 않아요? 유우야군 속 그녀가 당신 곁에서 앉아서 버리고, 당신을 잊어버린다면? 자신에게 있어 둘도 없는 것 모든 것이 부정 당하는 것이 무섭지 않아요?

유우야 : ...; --그렇게 된다면 무섭죠, --하지만, 불안은 없어요

사에코 : 예?

유우야 : 자에게 의해서 진실한 그녀는 화를 잘 내고, 울보대다가-- 좀 고집쟁이지만, 너무나도 귀여운 미소를 보여주는 그녀이기 때문에, 그녀에

게 어떤 사정이 있어도, 설사 두 번 다시 만날 수 없게 되더라도, 내 인생에는 그녀가 있고, 그녀의 마음속에도 나의 추억은 남아 있을 거라고 믿고 있었니까

사에코 : --무릅쓰고, 나에게도 그런 사정이 있으면

유우야 : 있었어요! 사에코씨라면, 아니 누구에게라도 사랑은 있었어요! 믿는 겁니다, 사에코씨! 설사 두 번 사정이 어긋져도, 정말로 좋아하는 사람일--; 사랑은, --사랑은 사랑의 추억을 받아서 지라는 겁니다

사에코 : 유우야군--; 나도, 아직 사랑을 사랑할 수 있을까?

유우야 : 물론이요

사에코 : 나...; 다시 태어나고 싶어 --사랑을 사랑하고 싶어, 나를 위해 죽어주세요? 당신의 사랑으로, 나를 다시 태어나게 해 주세요

유우야 : 물론이요

사에코 : 나...; 다시 태어나고 싶어 --사랑을 사랑하고 싶어, 나를 위해 죽어주세요? 당신의 사랑으로, 나를 다시 태어나게 해 주세요

유우야 : 물론이요

사에코 : 나...; 다시 태어나고 싶어 --사랑을 사랑하고 싶어, 나를 위해 죽어주세요? 당신의 사랑으로, 나를 다시 태어나게 해 주세요



▲ 누, 누님, 어려시면 곤란합니다



▲ 정신차리십시오

아오모리현 아오모리시 · 오소레산 (青森縣青森市 · 恐山)

아오모리시(青森市)는 일본 혼슈 북부 아오모리현(青森縣)에 위치한 면적 692.37km², 인구 30만명 정도의 도시이다.



▲ 아오모리시 전경

오소레산은 시모키타(下北)반도의 중심 도시 무츠시(むつ市)아오모리에서 차로 약 2시간 거리에 있는 도시에서 약 15km 떨어진 곳에 있으며, 왼쪽에 무츠반(むつ半)의 절경이 이어져 있다.



▲ 오소레산. 지옥을 연성시킨다.

★ 관광지

▶ **오소레산(恐山)** : 오소레산(恐山)이란 이름은 죽은 사람의 혼이 한 번은 이 산에 찾아 온다고 해서 붙여진 이름. 혼수 괴복단에 위치하고 있다. 이 산의 일대는 휴화산이며, 유황 냄새가 많이 난다고 한다. 이 산의 풍경은 지옥을 연성케 한다고 해서 『○○지옥』이라는 이름의 간판이 여기저기에 있다. 특히 여기서는 아직도 『이타코(무녀)』영입을 하고 있다.

▶ **카타베 온천(かたべの湯)** : 진흙이 없는 자연 온천을 이용한 노천온천. 영입시간 제한 없음, 휴무일 없음, 요금 무료. 커기다 남녀 혼탕이다. 참고로 전화번호는 0175-34-3500(오하타 관광협회)

★ 스토리

오소레산에 도착한 유우야와 토키코. 오소레산은 바람이 강하게 불고 있었다. 그에 따라 풍경 소리도 제법 크게 울렸다. 토키코는 아버지의 수첩을 유우야가 갖고 있는 것이 언젠간했더니 그에게 수첩을 빌렸다. 관

광던중 유우야는 어느 한 소녀가 물가에 서 있는 것을 목격했다. 그러나 그녀의 태도가 조금 이상했다! 그녀는 자살을 시도하려고 하는 것 같았기에 유우야는 제빨리 그녀의 손을 붙잡았다.

유미 : 옛 저 공간! 봐주세요!

유우야 : 사실하지 않겠다고 맹세하기 전까지는 안됩니다!

유미 : 안 해 안 해요. 그런 것 그러니까 빨리 봐요!



▲ 자살하면 안돼! (보봐, 그런 작라이아)

유우야는 그녀가 근심 가득한 얼굴을 하고 있길래 그랬다고 하니, 그녀는 자살따위는 하지 않는다고 말하면서 자살을 생각할 거들도 없다고 했다. 곧 토키코가 다가와서 대신 사과를 했다. 결국 진짜 자살하려는 것은 아닌 모양. 그래도 근심 가득한 얼굴을 하고 있던 것은 사실이라는데... 그녀는 그들이 활영 여행을 하고 있다는 것을 듣고, 상당한 관심을 가진 모양이다. 그러나 두 사람이 예인 사이가 아니란 말을 듣고 그녀는 토키코만 따로 불러내서 말을 하는데, 내용은 예인이 아니면서 뭐하러 같이 여행을 하느냐는 것. 토키코도 사실 자기에게 사장이 있어서 그와 함께 다니는 것이라고 하자 그녀도 이해하는 듯 했다. 그녀는 유우야에게 『○○대학병원』이라는 명찰을 건네주면서, 자신은 의대생이라며 필요하면 언제든지 찾아오라고 했다. 그녀의 이름은 모리오카 유미(森岡由美). 정확한 예인이었다.라고 말할 수 있겠는데... 역시 유미는 예장관계 때문에 의대생이고 있던 것이었다. 참 그다지 못한 꿈을 자신이 실현시키지 않으면 안 된다고 하며, 오늘은 그 약속을 하러 왔다고 했다. 그 꿈이란 암 치료법을 발견하는 것. 그것이 그의 꿈이고 지금 자신의 꿈이기도 하는데, 예인은 2학년 선배로서 마을 의사의 딸로 그냥 아무렇지 않게 의대에 들어온 자신과는 다르다고 다. 그는 어머니의 병을 치료하려는 목적을 가진 의사가 되려는

사람. ...그렇게 장래가 촉망되던 사람이었지만, 여음이 지난 무렵 어머니와 같이 앞으로 세상을 떠났다. 유미는 그때 그의 침대 옆에서 하느님께 비는 것 밖에 할 수 있는 일이 없었다고 했다... 그리고 그런 것 밖에 할 수 없었던 자신이 후회스러웠다고... 자신은 그때부터 목표가 생겼으므로 지금 자살할 거를 따진 일도 없다고 했다.

이제 우리는 온천으로 향하려고 하는데 유우야는 유미도 같이 가져고 제안했다. 단, 그녀도 사진의 모델이 되어 준다든 조건에서. 토키는 이상한 것(?)을 당할까봐 망설이다가 토키코가 지금까지 화투 승부로 사진을 찍었다며 괜찮다고 했다. 유미도 안심한 듯. 3인이 되었으니 화투 승부는 하나아와세로, 유우야가 1등이 되면 30명마다 두 사람으로부터 1장씩 촬영권리를 가지고, 그 대신 1등 이외에는 촬영권리가 없기로 했다.



▲ 묘나 대일 미소녀. 예인 여성분 계신분 필자에게 연락바람

그녀들과 함께 하는 사진여행도 나쁘지 않았다. 도중 유우야가 화장실에 간 동안 유미는 토키코에게 실은 유우야를 좋아하는 것이 아니냐고 묻자 확실하게 대답하지 못하는 토키코. 그래도 토키코는 유우야를 믿는다는데... 풀이은 유우야에게 그녀들은 여자들만의 얘기를 했다고 하는데 무엇일까요? 유미는 유우야에게 토키코의 미소는 내가 아니란 지킬 수 없다고 충고했다. 이제 세 사람은 함께 온천으로 향했다. 온천에서 그들의 순수한 모습을 촬영할 수 있었다...



▲ 온 거락이 즐기는 건전만 볼스



▲ 다시 말하지만 전연령 게임 맞아?

이제 유미와 헤어질 때가 왔다. 유우아는 유미를 오히려까지 바래다 주었다. 유미도 어려운 작별 인사를 하고 열차에 올랐다. 토키코와 유우아는 아오모리로 가는 차 안에서 이야기를 했다. 토키코는 어느 사람이 빛을 갈아 준다고 하자, 유우아는 자신이 할 수 있는 일은 없을까 물었다. 그러나 그녀는 자신에게 실감하지 말고 그제 몸을 팔려 가 달라며, 그녀 자신은 멀어져 그의 활약을 기도하겠다고 했다. 아냐, 이제 아니야. 유우아는 고백했다.

유우아 : 토키코 내가 말하고 싶은 건... 정말 말하고 싶었던 것은... --내가 좋아--

토키코 : 유우아씨... 그러나 좋아--

유우아 : 토키코는 내가 싫어?

토키코 : 그런데 아세요! 그런데 아니지만... 이런 나라도 괜찮아요?

유우아 : 내가 좋아

토키코 : 유우아씨... 저도... 당신이 좋아요... 누구보다도 누구보다도 당신이 좋아요



▲ 지도...당신이 좋아요

토키코의 집이 있는 아오모리에 도착했을 때는 벌써 어두워지기 시작했을 때였다. 토키코와 유우아는 광장을 끼고 갈반 공원에서 아오모리의 야경을 함께 구경했다. 그녀는 이곳의 경치를 좋아해서 언젠가 좋아하는 사람이 생기면 광복하고 이곳을 걷는 것이 꿈이었다고 했다. 그리고 그 꿈이 이루어질 때가 기뻐했다. 해가 저물고... 유우아는 그녀와 진심대로 올라갔다. 전망대에서 본 아오모리의 야경. 두 사람만의 아오모리의 밤. 아까 있던 공원을 내려다보니 이런 아무도 없었다. 전망대에서 내려와서 토키

코는 자기에게 남동생이 있는데, 그녀석과 유우아가 둘이서만 놀면 자신이 외로운 거라고 말했다. 유우아는 토키코를 결코 귀찮게 하지 않겠다고 약속하고, 그 약속의 표시로 그녀의 입술에 그의 입술을 대었다.



▲ 전망대에서 그녀와 입맞춤



▲ 당상을 외복해 예지 않았다는 약속의 표시입니다

이제 집으로 돌아가려는데 토키코는 아직 전망대에서 부적을 떨어뜨린 것 같으며 유우아에게 찾아와 달라고 했다. 유우아는 찾아올테니 이곳에서 잠깐있고 있어 달라고 했다. 그러나 유우아는 부적이론 건 말하지 못했다. 그리고 돌아와보니 토키코도 온 데간데 없었다. 그리고 남아 있는 것은 토키코의 그 부적... 토키코는 유우아를 속인 것인가... 모든 것이, 모든 것이 거짓말이었다 말인가... 왜냐... 왜냐구, 토키코!

그때 갑자기 비스의 사에코베가 나타났다. 유우아는 실마 사에코베가 토키코를 데려가지 않았다 했지만 사에코베는 그런 일은 없었다고 했다. 사에코베에게 자초지종을 물어보니 그것은 토키코의 자발적인 의지이며, 유우아의 꿈을 버리지 않게 하려고 했다는 것. 그리고 토키코의 빛을 갈아 주겠다는 사람이 바로 토키코(謎) 씨라는 것. 제니타베키가 빛을 달갑게 주는 대신에 토키코에게 "그것"을 요구한다고 하는 것도. "그것"이란 놀랄게도 후처로서 자신과 결혼을 요구한 것이었다. 후처끼 나가끼 제

니타베키 사람은 금융업과 부동산업을 하고 있는 나이 50이 넘는 번대 아버지. 도박과 여행을 좋아해서 토키코의 아버지가 어떻게 사는 사이였다고 했다. 토키코 아버지의 여권이 경영부진에 시달리자 제니타베키는 돈을 빌려주었다. 그것은 여권 경영이 순조롭게 되면 결코 갚지 못하는 금액은 아니었지만, 그 후 제니타베키 토키코의 아버지에게 화투로 벌 것들을 갚지 않나고 돈을 버셨고, 여권 경영도 어려워기에 여벌 수 없이 그 조건을 받아들였으나. 그 결과 토키코의 아버지는 여권을 처분하지 않으면 안될 정도의 빚을 떠맡게 되었다는 것이었다. 그리고 그 수속을 한 후 돌아오는 길에 교통사고를 당해서 사망한 것이라고. 그런데 뒤에 토키코를 보고 한 눈에 만난 제니타베키가 자신과 결혼하면 빚을 모두 탕감해 주겠다고 제안했고, 토키코도 자신의 남동생을 위해서 제니타베키 조건을 받아들였다고. 그러면서 사에코베는 유우아에게 토키코를 구해 달라고 부탁했다. 그녀를 구할 사람은 유우아 밖에 없었다. 그러나 그가 될 수가 있던 말인가... 그저 카메라맨 지명의 대학생인데... 유우아는 사에코베에게 수습을 주어 대신에 이 토호우(地主)에 오지 않겠느냐고 했다.

사에코 : 기다려요 유우아! 제발 토키코도 싫은 당신을 기다리고 있어! 위해서 모르겠지? 당신 행복을 위해서 사에코가 있어요. 그리고 나도 물론 제발 내게서 한번 더 사랑을 받게 해 줘요

유우아 : ...조금 시간을 주십시오

사에코 : 하나 그녀의 결혼식은 내일이예요. 시간이 없어요

유우아 : ...부탁합니다 조금 시간을 주십시오...

사에코 : ...좋아요. 이것 실종의 지도예요...당신은 반드시 출격하여요. 믿고 있으니까...

유우아 :

혼자서 여관에 돌아온 유우아는 고초에 빠졌다. 지금까지 만나왔던 여성들의 목소리가 귓속에 맴돌았다. 도대체 어떻게 하면 좋단 말인가... 잠깐, 토키코의 아버지는 제니타베키와 화투로 내기를 했다고 했지.

화투라, 그러리만... 하나 그 여권 내기를 걸 만한 것이 없다. 걸만한 것은 카메라와 카메라맨의 꿈밖에... 꿈? 꿈인가... 하지만... 그것은 결심을 하고 수확기를 들었다.

유우아 : 아, 아버지? 전데요...

마지막 승부

다음날. 화사하게 비치는 햇살 사이로 아름다운 결혼식장이 보인다. 부부가 된 것을 축하하는 하객들. 하지만... 누구 말대로 말쑥에 나비가 붙은 격으로 너무 안 어울린다. 웨딩드레스를 예쁘게 입은 신부는 다음 어린 토키코. 토키코가 불쌍하다고 수근대는 하객들. 그때 바람과 같이 주인공이 나타났다.



▲ 일출에 나비

유우야: 토키코!

토키코: 유우야! 어떻게 여기예요?

유우야: 말쑥잖아! 반드시 날 지켜겠다고

토키코: 유우야씨...

유키히코: 누나, 왜 그래?

토키코: 유키히코

유우야: 내가 네 누나를 도와주기 위해 온거야 이제부터 사이좋게 지내자

유키히코: 정말! 정말로 눈물을 흘리서 좋잖아?

토키코: 유키히코는 미안 그-- 여러 가지 사정이 있어서

유우야: 아니 됐어 유키히코! 형은 유우야라고 해. 나와 네 누나를 도와주기 위해 온거야 이제부터 사이좋게 지내자

유키히코: 정말! 정말로 눈물을 흘리서 좋잖아?

유우야: 그런 말거워!

토키코: 유우야씨...

그때 나타나는 반대 종년 아저씨



▲ 이 반대 아저씨가 제니타에 카네즈우

제니타에: 뭐냐! 난! 남의 신부를 뭐 할 거냐!

유우야: 그 신부를 돌려 받으려 왔다!

제니타에: 뭐야! 훗! 뭐도 상관 없지만, 그 아저씨

예전 신디미만한 뱀이 있어. 그런 어쨌게 할 건가?

유우야: 여기에 수표가 있다. 이곳에 필요한 액수를 찍어 넣으면 되겠지

제니타에: 아이!

불쌍해같은 남자: 옛

제니타에: 은행에 전화해서 확인해 바라

불쌍해같은 남자: 옛

토키코: 유우야씨! 어째서--

유우야: 아버지에게 빌린 거야. 가운뎃을 있는 조건으로

토키코: 아이! 유우야씨!... 죄송해요. 역시 전

유우야: 앞서 생각하지 않아줘. 나도 카네즈우가 되는 것을 포기한 게 아니야

토키코: 예?

불쌍해같은 남자: 보스, 틀림없습니다요

제니타에: 바보자식! 사정남이라고 하겠지!

불쌍해같은 남자: 죄, 죄송합니다

제니타에: 형씨, 진심인가?

유우야: 아이, 다만 조건이 있다

제니타에: 조건?

유우야: 아이, 이 돈과 토키코의 빚을 없애고 승부를 하고 싶다

제니타에: 비보야! 네놈 그 승부에 재바리면 돈도 아직도 끌고가지. 그대도 하겠단 거냐?

유우야: 없겠다

제니타에: 훗. 비보같은 남자인 뒤 좋아, 이걸로 돈도 아직도 내 것이다

토키코: 유우야씨!

유우야: 괜찮아! 날 믿어줘 유키히코! 형이 없거든!

유키히코: 응! 보내요!

제니타에와의 승부는 결국 유우야의 승리로 끝났다.

제니타에: 우앗!

유우야: 결판났군. 이제부터 일할 그대에게 접근하지 마라!

토키코: 유우야씨!...

유우야: --차, 차를서를 내놔요실까!

제니타에: 제! 쟁쟁! 누가 견내줄꺼보나!

유우야: 잊어!



▲ 경찰과 함께 시애크 동양!

제니타에: 아이! 너희들! 내 신부를 유괴한 녀석이다! 제대로 서 있지 못할 정도로 순박하러!

출개들: 오우!

유우야: 꼭!

토키코: 유우야씨!

그때 갑자기 울리는 경찰 사이렌 소리!

시애크: 시간에 맞춰 도착해서 다행이야

유우야: 시애크씨!

제니타에: 오, 시애크인가! 마침 끝났다! 이녀석을 신부 유괴로 경찰에 돌려보라!

시애크: 아-아-아, 경찰에 잡히는 건 당연이에요. 제니타에 카네즈우!

제니타에: 뭐라고?!

시애크: 이미 경찰은 당신이 해 왔던 일을 모두 알고 있어요. 사기 승부에 사람을 빼드리는 악랄한 당신의 수법도 이걸로 끝이에요.

제니타에: 네놈, 시애크! 배신장구냐!

시애크: 아니요... 쟁쟁자처럼 보이네요.

경관: 제니타에 카네즈우씨! 여관의 영접장부와 도박금지법의 위반, 그리고 살인고시혐의로 체포합니다!

제니타에: 우우우...

경관: 아!봐, 출개들! 너희들도 같은 죄다! 전번 경찰서로 언행한다!

출개들: 우, 크우...

갈리가는 제니타에와 그 일당들...



▲ 마지막 보스의 우연한 침투

시애크: 다행이네요. 토키코

유우야: 시애크씨, 살인혐의라니!

시애크: --일련의 사건들은 모두 제니타에의 음모였어요.

토키코: 예?

시애크: 나도 몰랐던 일이지만, 유우야씨에게 맡은 토키코 아버지의 수첩 안에서 발견한 마이크로 테이프를 공격할 수 있는 증거가 되었죠.

유우야: 공격할 수 있는 증거라니?

시애크: 그 테이프는 제니타에의 왕 전하 내용이에요. 그걸, 제니타에에게 여관의 매카 수속을 하러 온 토키코의 아버지는 우연히 그때 제니타에 왔

로 와 있던 아무자에서서의 전화 내용을 알고 한 거예요

유우야: 내용이라니?

사에코: 잘 몰아도 토키코... 제니타에는 아무 자를 이용한 범투기로 커튼 남자예요 그리고 어떤 재개발 후보지에 자기가 경영하는 호텔을 짓는 것은 정확했지만 거기엔 토키코 아버지의 여권이 방해가 되었어요 제니타에는 토키코의 아버지 여행지에서 우연히 가장해 집니까서 그와 아는 사이가 되었어요 그리고 어느 정도 그의 신뢰를 얻자 아무자를 써서 여권의 영압방해를 시작한 거예요

토키코:



▲ 아무자들은 여권의 영압방해를 했...

사에코: 여권의 경영상태는 순식간에 악화되고 토키코의 아버지는 거의의 부채를 떠안게 되고 말았어요 그제 제니타에가 원조 이야기를 꺼내는 것과 동시에 사기 화투 승부로 토키코 아버지에게 값을 수 없는 빚을 졌어지게 한 거죠 하지만 그 후에 제니타에의 오산이 있었어요 제니타에가 자리를 비운 사이 사무소에 온 토키코 아버지가 우연히 제니타에의 명함으로 여권의 영압방해를 하고 있던 아무자에서 보수를 요구하는 전화를 들은 거예요 토키코 아버지는 속았다는 사실을

알고 그 책임을 가지고 토와다호의 아는 사람이 있는 곳에 갔다는 거예요



▲ 사실을 알고 난 토키코의 아버지

유우야: 어째서 경찰에게는...

사에코: 그건 잘 모르겠지만 자신도 내기 화투를 했었기 때문이 아닐까요?

토키코: 그... 그러면 아버지의 사고의 전상은?

사에코: 그렇네요. 이런 아직 최초 결과가 나오지 않았으니까 확실하다고는 말 할 수 없었지만 아마도 태양이 없어진 것 때문에 토키코의 아버지가 전신을 잃어버린 것을 눈치챈 제니타에가 부하 아무자들을 시켜서 사고를 일으킨 것이라 생각해요

토키코: 자아, 아버지의 수발을 했으려고 했었던 거...

사에코: 그렇죠. 틀림없이 그 태양을 찾고 있었던 거예요

토키코: 그런... 아버지

유우야:

사에코: 고마워요 유우야

유우야: 예? 그런 건 아무것도 하지 않았어요

사에코: 아호, 당신은 나와 토키코의 둘도 없는 것을 지켜 주었어요 그렇죠? 토키코

토키코: ...예

사에코: 저 방해꾼은 술술 사라질게요

유우야: 사에코씨!

사에코: 행복해요... 바이바이

유우야: 고마워요 사에코씨

토키코: 그와... 당신을 좋아했었던걸까?

유우야: 싫다? ...어째서?

토키코: 뭐랄까... 여자의 '감'이랄까?

유우야: '감'이냐...

유우야: 응, 형! 형, 누나와 결혼할거지? 그렇게 되면 정말로 내 형이 되는거냐

토키코: 유우야도 참...

유우야: 으음 하지만 누나는 변덕쟁이라서... 또 형을 놔두고 어디든가 가버릴지도 몰라

토키코: 너무해요 정말... 죄송해요 하지만 그때는 그렇게 하는 것이 가장 좋은 방법이라 생각했어요

유우야: --비보 '벤디스' 날 지켜겠다고 말했잖아

토키코: 미안해요...

유우야: 어이와!



▲ 행복만 두 사람...

에필로그

아버지께,

회송합니다 아버지, 언제나 걱정 끼쳐 드려서 회송한다고 생각하고 있습니다. 이전에 아무 말도 안하시고 돈을 빌려주셔서 고맙습니다, 도움 받았습니 다

--아버지, 전 이번 여행에서 정말 중요한 것과 만났고, 아버지 덕분에 그것을 지켜낼 수 있었습니다. 그리고 그때서 자신 또한 아무리 멀리 떨어져 있어도 아버지가 어머니께서 잘 지켜주실다는 것을 잘 알았습니다. 예시 아직 아버지가 경당해내지 못하겠군요... 부모님께 불효만 하는 제이지만 불효스러운 일을 한번 더 하겠습니 다. 예 기껏 빌려주셨던 돈은 필요 없게 되었습니다. 그래서 돌려드리 겠습니다

(아, 하나지 말고 들어주십시오, 이 건에 대해서는 또 훗날에...)

그리고 오늘 콘테스트의 심사 결과가 도착했습니다.

...집에 돌아가지 못하더라도 당분간 참아 주십시오, 전 자신의 꿈을 이루겠습니다.

우리위대하신 아버지께...

추신: 가까운 시일 내에 두 분께 만나게 해드리고 싶은 사람이 있습니다, 어머니께도 잘 말씀드릴게요.

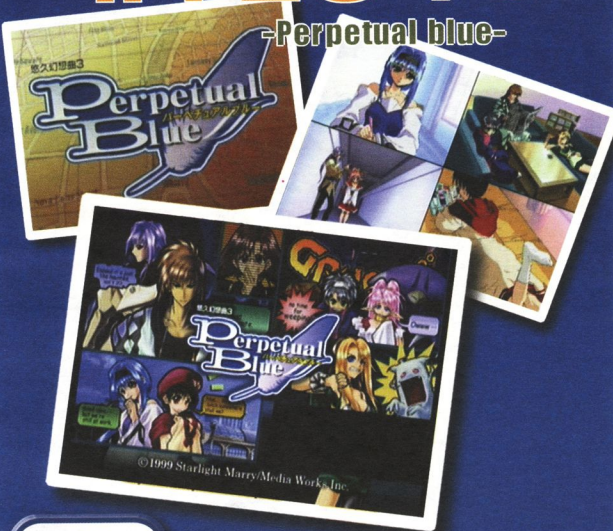


▲ 나의 사랑 나의 신부

국내 최초 유구 시리즈 공략...

유구환상곡 3

-Perpetual blue-



그림책	★ ★ ★
조작감	★ ★ ★ ★
스토리	★ ★ ★ ★ ★
사운드	★ ★ ★ ★
소장가치	★ ★ ★ ★ ★

야는 사랑들도 거의 모르고 모르는 사랑들은 아예 모르는 유구환상곡의 시리즈 3권이 등장하였다. 미디어웍스 측에서는 시리즈 내세 육성 시뮬레이션이라고 부듯부듯 우기지만 실제로는 어드벤처 색이 강한 유구환상곡. 이번에는 전작들에 비하여 대목적인 변화가 이루어 졌는데... 문제는 전작을 알만한 사람도 별로 없다는 것. 게임의 특성상 어느 다른 게임들처럼 공략하는 것은 의미가 없으므로 약간 특이한 스타일로 공략을 이끌어 나가도록 하였다. 한 가지 알아둘 점. 게임의 모든 화면의 스킴은 L, R 버튼 동시에 두르거나.



「유구환상곡 초심자」 국민의 99%!?

파워 독자들이라면 이전에 라인업에도 나 있고, 리뷰에서 계속해서 제목이 나왔으므로 이를 정도는 알고 있는 사람들이 있을 법도 하다(있으리라고 확신은 불가능). 하지만 현실은 어떤가...하면 정말 아는 사람이 없다. 국내 게임 잡지의 B급 게임 컬럼에도 한번도 등장한 역사가 없으며 본 필자가 기억하고 있는 라인업 횡수는 총 3번(원가 2번인가...) 그것도 시리즈 통틀어서다. 이 정도 되면 모두들 「파이, 왜 이런 게임이 3년까지 나오는 거지,」라고 의심을 가지겠지만 일본 국내에서는 상황이 다르다. 일단 유구환상곡 관련 인터넷 사이트를 보면 공식 확인 개수만 해도 126개. 우리가 잘 알고 있는 메이저 타이틀들인 포켓몬스터(50개 내외), 이하 수치는 모두 내외 생략, DDR(40), 아르 더 레드(48), 스파 시리즈(60), 월튼 시리즈(37), 드래곤 퀘스트(57) 등등과 비교해도 월등한 수치이다. 상당히 많은 인지도를 자랑하고 있다는 이야기인데...



▲ 링크점의 일부본. 전부 관련 사이트이다

그렇다면 관련 소프트는 얼마나 될까? 일단 이 시리즈의 기본(?)인 작품은 아르 시드릭 헝스 팔매의 「위저드 아모니」(이것은 PC로도 발매된 전력이 있기 때문에 아는 사람들이 꽤 있으리라고 생각한다)와 「이터널 멜로디」의 두 작품. 이 게임들의 시스템을 거의 다 물려받은 시리즈 초기 작품인 「유구환상곡」은 PS, SS 양 기종으로 발매되었으며 각각 한정판이 나왔기 때문에 총 4가지가 존재한다. 「유구환상곡2」도 마찬가지로, 그리고 쥘 디스크로 발매된 「유구환상곡 앙상블」도 1, 2가 발매되었으며 역시 PS, SS로 존재한다(단 한정판은 없었다). 얼마 전에는 위의 4가지 시리즈를 한데 모은 「유구환상곡 보존판」이 PS로 발매되기도 하였다. 그리고 이번에 발매된 「유구환상곡3」도 PS, DC의 양 기종으로 발매되었다. 쥘 디스크에 보존판까지 발매될 정도면 상당히 인지도가 있다는 이야기.



▲ 이름만은 상당히 파진 위저드 아모니



▲ PS로 발매된 전 시리즈의 캐릭터, 세탄만의 캐릭터는 본대의 캐릭터들로 꾸며져 있다는 점이 수줍음 을 자극한다



▲ 문재의 소프트 유구환상곡 보존판

그렇다면 관련 상품은 발매되어 있을 까...라는 의심을 가지게 되는데... 답부터 이야기하면 있다. 그것도 상당히 많지. 트레이딩 카드 & 피규어는 당연지사. OST를 시작으로 캐릭터 보일 필러인, 캐릭터 별 싱글 CD, 게임 소품, 드라마 CD 등등... 팬시 상품 쪽만 제외하면 최대의 우러머기 소프트 두근두근 메모리얼에 필적하는 수치이다.



▲ 두근두근이나 샌드박스 아니다. 유구 시리즈의 각종 상품 그림이다

허나 이 게임은 우리나라에서 인기가 없을 만한 이유는 충분해 갖추고 있다. 첫 번째로 꼽을 수 있는 것이 바로 장르적 특성과 언어의 장벽의 절묘한 콤비네이션. 육성적 요소는 분명히 갖추고 있지만 이 게임은 육성이 주가 된다기보다는 1년을 보내는 동안에 일어나는 이벤트를 즐기는 어드벤처 경향이 상당히 짙다. 하지만 아무리 언어가 못내게 된다고 해도 다른 어드벤처 게임들은 인기가 센다는 편인데 왜 이 녀석은 그렇지 않냐가





▲ 유구한상곡 2의 메인 게임 화면 1 캐릭터의 육성이 이루어진다



▲ 유구한상곡 2의 메인 게임 화면 2 캐릭터간의 이벤트 동등이 100%이외로만 진행된다



▲ 일상 생활이 주가 되기 때문에 이벤트의 수는 굉장히 많다. 시간은 유구한상곡 2nd 달변의 총 이벤트 일당의 1/4

하지만... 유구 시리즈의 스토리는 스케일이 굉장히 작고 얇다. 1, 2까지 시리즈 내내 배경이 되고 있는 소재 자체가 하나의 마을 안이며 이벤트 자체도 소박한 내용들뿐이다. 마치 일상 생활에서나 볼만한. 그렇기 때문에 국내에서 아무리 인기가 좋을래도 좋을 수가 없는 것이고, 그나마 손을 대본 사람도 없었기 때문에 국내 게이머의 기억 속에는



▲ 드림캐스트 판 유구한상곡3의 세트 내용. 처음에 무슨 만장성인을 앞뒀다(만일 매장에서 이런 세트들 구입하지 못했다면 훗가서 사지라!)

자리조차 잡혀 있지 않은 것이다. 어쨌든 발매에도 명시했지만 유구 시리즈가 공약으로 나가는 것은 농담 아니고 대한민국 건국 이래 최초이다. 혹시 드림캐스트 판을 손재간 때문에 산 당신! 아마도 공약이 단 나를 것으로 예측하고 포기했겠지만 다행히 약간의 공약이 나가기 위한 삼오시길...

PS판과 DC판의 차이점



▲ 오케 PS판



▲ 오케 DC판

이제 전 시리즈 이야기는 짚어치우고 유구한상곡3(이하 유구3)의 이야기만 하도록 하자. 다른 하드로 발매된 만큼 당연히 차이점이 존재하는 데... 일단은 화면의 해상도, 결

과적으로 종합적인 그래픽이 되겠는데 당연히 DC쪽이 압도적으로 우세하다. 애니메이션에서부터 폴리곤 그래픽에 이르기까지 하드웨어적으로 성능이 우수한 DC쪽이 좋은 것은 당연지사. 의견 이외의 차이점은 물론 존재한다. 정확히 측정은 해보지 않았지만 DC쪽이 이벤트의 수가 더 많다고 한다. 단 메인 이벤트는 스토리를 이어나가는 줄기인 만큼 이쪽에는 변화가 없고 사무실 내에서 일어나는 랜덤 이벤트의 수가 더 많은 것 같다. 이것을 왜 정확히 측정하지 못했는가는 후에 설명하기로 한다. 그리고 이 게임은 풀보이스가 아니기 때문에(왜 풀보이스가 아닌지도 후에 설명하기로 한다) 용성이 제한된 곳에만 쓰이게 된다. 무슨 말을 하고 싶은 것일까? 그렇다, DC쪽이 더 용성이 풍부하다는 것이다. 혹시 GD가 CD에 비해 얼마나 많은 양의 데이터를 담을 수 있는가가 예전부터 궁금했던 사람은 양 기종을 전부 구입해보도록. 어쨌든 여러 모로 DC쪽이 좋은 점이 많고 화면의 해상도도 좋으므로 화면 사진은 전부 DC의 것을 사용하도록 하겠다(물론 이 공략에서 이벤트를 자세히 다룰 것은 아니기 때문에 PS사용자도 별 무리 없을 것이라고 본다).





이 게임을 즐기는 법



▲ 금한 마음이 없이는 침묵의 도착지점. 본 공략은 이것을 범하지는 마에 목적을 둔다

다른 게임들 즐기듯 유구3를 플레이하다가 는 당장에 "이게 게임이나! 갔다버려!"라는 소리 나오기 십상이다. 게임의 제작 의도 조차 다른 작품들과 차이가 있기 때문이다. 제작사가 추구하고자 한 것은 「communication」이다. 친작들도 이 점에

있어서는 문제가 없지만 이번 작품에서는 이 점을 더욱 강화하고자 게임 시스템마저도 완전히 바꾸어 버렸다(배, 전작을 해본 사람들이 거의 없을 것이기 때문에 별 소용 없는 이야기이지만...). 어쨌든 게임은 의도대로는 아주 잘 만들어져 있다. 기본 진행에서도 캐릭터들의 반응은 상당히 많은 패턴이 준비되어 있으며 돌발적으로 일어나는 이벤트도 거의가 랜덤으로 이루어져 있다(정확히는 랜덤이 아니지만 랜덤일 수밖에 없다. 그 이유는 역시 뒤에 설명하도록 하겠다). 그렇기 때문에 이 게임을 플레이로 만들려 했다면 만들 수는 있었겠지만 상상을 초월하는 대응량이 필요했을 것이다. 이벤트 수가 전부 몇 개인지는 모르무중이고... 허나 대대로 이어져 오는 소박한 이야기라는 점에는 변함이 없으므로 이야기의

스케일은 역시 작다. 사소하다는 표현이 나을지도 모르겠다. 여하튼 이런 점들을 즐기는 사람들이라면 게임 자체에 흥미가 높을 것이고 그렇지 않은 사람들은 아예 하지도 않을 것이고... 일본어를 모른다면 하지 않는 것이 좋다(이 게임을 대사 공략하려면 공략량이 10권은 필요할 것이다. 어쨌든 모자랄 지도...). 어쨌든 감각은 상당히 새롭다는 사실은 마음에 든다(개인적으로는 섀무 정도의 커뮤니케이션 감각을 지니고 있다고 생각한다. 물론 섀무는 플레이아스라는 이름이 있기는 했지만 섀무의 대사는 언젠지 다르게 어색한 느낌을 풍긴다는 것에서 동점을 줄 수 있겠다. 어디까지나 개인적인 이야기).



게임의 진행

플레이어 타임

주인공이 소속하여 지내게 되는 보안국 제 4수사대 「블루패치」에서의 생활 기간은 총 1년 2개월. 대략 하루를 보낸다고 소요되는 시간은 3~5분 내외이므로 실제 플레이 기간이 무려 1704시간이나 될 것이라는 무지막지한 계산이 나오지만 사실은 그렇지 않다. 1년 2개월이라고는 해도 그것은 어디까지나 표면적인 시간이고 실제 플레이하는 시간들은 게임의 커다란 골격이 되는 메인 이벤트 5개에 한정된 시간들이다. 따라서 이 이벤트 사이사이의 시간들은 넘여가 버리게 되므로 실제 플레이 시간은 대폭 줄어든다. 하지만 그렇다 치더라도 전작들의 1회 플레이 타임(4~6시간)의 4, 5배는 되는 플레이 시간을 자랑하므로 짧다고 생각하면 절대 금물.

하루의 기본적인 흐름

화면 보는 법

- A-오일의 날짜를 표시한다. 하단에는요일이 표시된다.
- B-일일 게이저 게이저 중단의 선이 낮 12시가 된다. 시간은 리얼 타임으로 진행되며(그렇다고 하루가 24시간 풀리일 타임

- 으로 진행되는 것은 아니다. 하루는 대략 3분 정도 12시가 지난 시점에서 1/3의 게이저가 차면 밤 조화가 시작되며 게이저가 꼭 차면 하루가 끝나게 된다.
- C-블루 패치 사무실의 맵 Y버튼으로 1, 2층의 맵이 전환되며 맵에 보이는 색색의 사각형은 각각 캐릭터를 나타낸다.

이것이 게임의 메인 화면



남색 비세트

- 빨강 무티
- 초록 비사아
- 파랑 프랑네
- 핑크 티세
- 갈색 제피
- 검정 오펜

D-캐릭터의 HP와 MP를 표시한다. 평소에는 루시드의 것만이 표시되지만 메인 캐릭터와 회화시에는 상대 캐릭터의 HP와 MP가 표시된다.

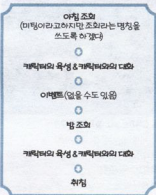
E-주인공 루시드. 조작은 아날로그 스틱으로 하는 것이 편하다.

F-서포트 캐릭터나 기타 메인 캐릭터. 회화를 하고 싶으면 상대에게 대고 A버튼을 누른다.

G-업무 에리어. 이 표시가 있는 곳에서 A버튼을 누르면 업무를 할 것인지 여부를 물어오며 업무의 효과가 표시된다.

일정의 진행

일정의 일정 진행은 다음의 순서를 기본으로 한다.



다른 부분들에 있어서는 뒤에 자세히 다루도록 하겠으며 일단 이 부분에서는 아침 조식과 밤 조식, 그리고 취침 부분을 다루도록 하겠다.

일정 계획



▲ 아래 것을 선택하면 캐릭터의 편성에 맞게 정다



▲ 업무일지



▲ 설거지



▲ 요리



▲ 창고정리



▲ 청소 당면 구역

아침 조식에서는 각자 당일에 해야 할 업무를 정리하는 것이 주목표이다. 메인 캐릭터들이 순서대로 자신들의 업무 예정을 발표하면 플레이어는 그 업무를 그대로 둘 것인지 바꿀 것인지를 정한다. 플레이어가 육

성하고자 하는 방향과 반하는 업무를 수행할 경우에는 지체 없이 바꾸어 주도록. 단 그 명령을 들을지 아닌지는 미지수이다. 서포트 캐릭터들의 업무 보고는 형식적인 수준이므로 무시해도 좋다. 한 가지 중요한 점은 당일(當勤), 당면에는 업무일지(業務日誌), 설거지(皿洗), 요리(料理), 창고정리(倉庫整理), 청소(掃除)의 5종류가 있는데 다른 캐릭터들이 당일일 경우에는 캔슬지만 주인공이 당면을 맡는 경우에는 반드시 해야만 한다. 그렇지 않으면 저녁 조식에서 신뢰도가 확 감소하게 되므로 주의!

저녁 조식

저녁 조식에는 캐릭터들의 업무를 보고 받는다. 그리고 당면을 하지 않은 사람에게 심판이...

취침



취침 상태가 되면 할 수 있는 일들은 다음과 같다.

스테이터스를 본다(ステータスを見る): 캐릭터들의 스테이터스를 본다. 스테이터스 화면을 보는 법은 다음과 같다.



ELEMENT-캐릭터의 속성을 나타낸다. 그 래프가 많은 쪽의 속성이 더 강한 속성이다. 속성 공격과 방어에 영향을 미친다.

PHYSICAL ABILITY-캐릭터의 육체적인 능력을 가리킨다.

근력(筋力): 캐릭터의 물리공격력. HP에도 영향을 미친다.
기용도(器用度): 물리공격의 명중률을 나타낸다.

캐릭터의 종류

이 게임의 캐릭터는 크게 4가지 종류로 구분 지을 수 있다.

메인 캐릭터: 블루 페저의 행동 패턴들로 구성되어 직접 육성해야만 하는 캐릭터. 그러한 까닭에 가장 많이 만나야 하는 캐릭터들이라 할 수 있다.

서포트 캐릭터: 블루 페저의 지원 요원인 제프, 엘피, 티세 육성은 불가능하지만 항상 대화는 가능한 캐릭터들이다. 육성의 거부 여부의 전후 참가 여부를 제외하면 메인 캐릭터와 특별한 차이는 없다.

서브 캐릭터: 셀 리케, 사라스의 3인 블루 페저 요원도 아니지만 일요일에 만날 수 있는 캐릭터들이다. 따라서 개인 이벤트가 준비되어 있다.

기타 캐릭터: 이 이외의 모든 캐릭터들, 엑스트라나 들러리라는 용어로 묶을 수도 있다.

메인 캐릭터와의 회화



메인 캐릭터와의 회화 종류는 다음과 같다.



기본은 어때?(どうかな) - 상대 캐릭터가 지정 캐릭터의 컨디션을 어떻게 생각하고 있는지 묻는 회화. 서포트 캐릭터의 HP를 알 수도 있다.

어떻게 생각해?(どう思う) - 상대 캐릭터가 지정 캐릭터를 어떻게 생각하는 지를 묻는 커맨드.

뭐 해?(何してるか) - 지정 캐릭터가 무엇을 하고 있는지 묻는 커맨드. 신뢰도는 낮지만 지정 캐릭터가 어디에 있는지 모를 때 사용하면 편리하다.

같이 와라(付き合え) - 상대 캐릭터와 같은 업무를 하고자 할 때 사용하는 회화. "해 와" 보다는 상공명이 훨씬 높다.

해 와(来てこい) - 상대 캐릭터에게 특정 업무를 시키고 싶을 때 사용. 상대가 좋아하는 일, 또는 루트와의 관계가 좋은 상태가 아니라면 거의 거부한다.

좋나(好きか) - 상대 캐릭터가 특정 업무를 좋아하는 지를 묻는다.

좀 쉬어라(ちょっと休め) - 상대 캐릭터에게 휴식을 취하게 하는 커맨드. 플로너나 열피의 경우는 잘 듣지 않는다. 상대 캐릭터의 HP가 적을수록 성공확률은 높다.

메인 캐릭터들은 기본적으로 자신이 알아서 평일 업무를 수행하지만 그 방향성은 일정하지 않기 때문에 계속 발차했다가는 정각 전투에서 아무 쓸모도 없는 캐릭터로 전락해 버릴 가능성이 높기 때문에 초반부터 "해 와"나 "같이 와라"를 적극적으로 사용하고 아침 미팅에서도 할 일을 정해 주어 자신이 원하는 방향으로 육성하는 것이 무엇보다도 요구된다.

서포트 캐릭터와의 회화



기본적으로 메인 캐릭터와 동일하지만付き合え. 来てこい, 好きかの 명령어가 없다는 것이 차이점. 하지만 서브 캐릭터들에게도 보이지 않는 hp가 존재하기 때문에 1일에 최소 1회의 휴식 명령을 내려줄 필요가 있다. 또한 생활 이벤트에서 서포트 캐릭터가 관련되어 있는 경우도 있으므로 육성이 불가능하다고 소홀히 하면 안된다.

서브 캐릭터와의 회화



서브 캐릭터들과는 일요일에 마법동굴이 끝난 후에 가능하다. 물론 때때로 메인 이벤트나 임무 이벤트에 등장하는 경우도 있기는 하지만 역시 주를 이루는 것은 개인 이벤트. 이 캐릭터들의 이벤트에 메인 캐릭터와 서브 캐릭터들이 등장하는 경우도 있으므로 너무 소홀히 하지 않기를 바란다.

이벤트의 종류와 진행



▲ 대개는 어떤 느낌

게임의 대부분이 회화에 의한 이벤트로 진행되기 때문에 이벤트의 구분은 상당히



▲ 가끔은 예니메이션도

중요한 요소이다. 유구3에서 일어나는 이벤트의 종류는 다음과 같다.

메인 이벤트(자동 발생) - 스토리의 골격을 이루는 이벤트. 선택지에 의한 분기가 존재하며 하나의 메인 스토리노는 4개의 파트로 이루어진다. 메인 스토리노는 총 5회 거치게 된다.
임무 이벤트(자동 발생) - 블루 페저 본연의 업무를 수행하는 이벤트.
테러를 이벤트(자동 발생) - 동료들과의 공동 생활 속에서 일어나는 여러 가지 해프닝을 해결하는 이벤트. 가장 인접적이고 현실적인 이벤트라 할 수 있다.
사이드 이벤트 - 옆으로 달려 있는 이벤트.

특별히 구분 지을 필요는 없지만...

개인 이벤트(자동 선택-일요일에만 열리거나 이벤트이다. 마법 등록이 끝나고 캐릭터가 있는 지역을 선택하여 그 캐릭터와 안 중심적으로 회화를 나누게 된다. 일상 회화(랜덤 발생-필수처럼 말을 걸다 보면 캐릭터가 개인적인 이야기를 할 때가 있다. 특별한 화면이 바뀌거나 하지 않지만 캐릭터는 분명히 자신의 이야기를 하고 있으므로 캐릭터의 말을 놓치지 않고 청취할 것

생활 이벤트(조각부 발생-발생 방법은 일상 회화과 같이 말을 거는 것 주로 캐릭터가 가지 않을 만한 곳에 캐릭터가 있다던가, 특수 캐릭터가 같은 장소에 모여 있으면 발생 조건이라는 징조, 그 외에도 몇 가지가 더 있으며 화면이 전환된다는 차이가 있다.

이벤트 상의 전투

이벤트 중에 전투가 발생하는 경우가 있는데 그것은

- 메인 이벤트의 최후 이벤트
- 임무 이벤트 중 몇몇 이벤트
- 트리플 이벤트 중 몇몇 이벤트

이다. 주의할 점은 화면으로는 이벤트가 성공적으로 마진되었는지 아니면 실패하였는지를 전혀 알 수가 없다. 전투가 포함된 이벤트는 패배하면 반드시 실패라고 보아도 좋다. 전투 이벤트에서의 문제는 그 전날의 캐릭터들의 상태. 그 날 이벤트 돌입시의 hp와 mp가 그대로 전투 이어지기 때문에 평일 중에 전투 이벤트가 걸리면 패배하기 십상이다. 세이브를 미리 해놓고 전투 이벤트 당일에 항상 메인 캐릭터들을 찾아다니면서 휴식 회화를 행하는 것이 가장 좋은 대책(무시드를 강하게 키워놓으면 별 상관 없지만...).

이모션 리스폰스 시스템

(Emotional Response System)



▲ 키오로 표시되어 있지만 실제로 일어났어 힘들다...

전투와 대사 선택 말고도 이벤트에서 커

다란 영향력을 행사하는 것이 이 시스템이다. 이 시스템은 상대의 말에 대한 반응을 대사가 아닌 감정으로 나타내는 것으로 일정 버튼을 눌러서 대사를 넘기는 것으로 그 감정을 표현하도록 되어 있다. X버튼으로 동의, Y버튼으로 대응 넘기기, B버튼으로 의문 제기, 또는 부정의 감정을 표현할 수 있다. 오히려 연애 시뮬레이션에 사용하던 어울리지 않나 생각되는 시스템.

메인 이벤트의 흐름

메인 이벤트에는 특별한 계곡이 붙어 있는 것은 아니지만 그 경계는 명확하다. 경계 시점은 하나의 메인 이벤트 중에 등장하는 메인 브랜치(Main branch). 여기에서 어떤 대사를 선택하느냐에 따라 분기가 정해지는 행적을 취하고 있다. 이벤트의 계곡은 전부 가칭이며 이벤트로 가는 조건과 일정은 다음과 같다.

1. 괴어시양 사건

조건: 최초의 메인이벤트

일정: 5/11(전투 있음)-5/13(전투 있음)-5/15-5/19-5/22-5/25(전투 있음)

2-1. 호러 소설가

조건: 1의 5/25일 이벤트에서 1 수사단에 인사한다(捜に会いさつする)를 선택한다

일정: 5/29-5/2(전투 있음)-5/4-5/6(전투 있음)-5/11-5/17(전투 있음)

2-2. 마물 현령

조건: 1의 5/25일 이벤트에서 멋대로 수사 개시(勝手に捜査開始)를 선택한다

일정: 5/2(전투 있음)-5/25(전투 있음)-5/27-5/7/2-7/6-7/10(전투 있음)

3-1. 한산 자매

조건: 2-1의 6/17 일 이벤트에서 구두수사를 개시한다(聞き入りを開始する)→크로비씨 덕에 간다(クロバー氏のところへ行く)를 선택, 또는 바시어를 쓴다(バーシアを手傳う)→큰 집으로 간다(大家のところへ行く)를 선택, 또는 프로네를 따라간다(フロネについて行く)→두 피로 나뉜다(二手に分かれる)를 선택

일정: 7/17(전투 있음)-7/22-7/27(전투 있음)-7/30-8/3-8/7(전투 있음)

3-2. 디젠즈 박사

조건: 2-1의 6/17

일 이벤트에서 구두수사를 개시한다(聞き入りを開始する)→큰 집으로 간다(大家のところへ行く)를 선택, 또는 바시어를 쓴다(バーシアを手傳う)→큰 집으로 간다(大家のところへ行く)를 선택, 또는 프로네를 따라간다(フロネについて行く)→프로네에게 맡긴다(フロネに任せる)를 선택, 또는 2-2의 6/27일 이벤트에서 짧게 만다(お手傳いをやらせる)를 선택.

일정: 8/4(전투 있음)-8/18(전투 있음)-8/20-8/28-9/1-9/5(전투 있음)

3-3. 마물의 딸

조건: 2-2의 6/27일 이벤트에서 짧게 하지 않는다(お手傳いをやらせない)를 선택
일정: 9/9-9/12-9/17(전투 있음)-9/22-9/28(전투 있음)-10/2(전투 있음)

4-1. 괴리피의 번식기

조건: 3-1의 7/17일 이벤트에서 말없이 듣는다(黙って話をきく)를 선택
일정: 10/6-10/10(전투 있음)-10/15-10/20-10/28(전투 있음)-10/31(전투 있음)

4-2. 사랑의 스페라

조건: 3-1의 7/17일 이벤트에서 체스 주어를 의식스톤을 만나게(チェスチャーで意思疎通をはかる)를 선택, 또는 3-2의 8/28일 이벤트에서 생포 작전으로 간다(生け捕りの作戦で行く)를 선택
일정: 11/5-11/10(전투 있음)-11/16(전투 있음)-11/21-11/24-11/28(전투 있음)

4-3. 작은 용기

조건: 3-2의 8/28일 이벤트에서 즉근 공격 작전으로 간다(積極攻撃の作戦で行く)를 선택, 또는 3-3의 9/22일 이벤트에서 디움에 대해 조사한다(魔物について調べる)를 선택

일정: 12/1-12/7-12/9(전투 있음)-12/



12/16→12/22 (전투 있음)→12/26 (전투 있음)

4-4. 여귀 저매의 위기

조건: 3-3의 9/22 일 이벤트에서 일든든 내버려둔대(大なりあえず放つとく)를 선택
 일장: 1/23(전투 있음)→1/27(전투 있음)
 →1/8→1/12→1/16→1/21(전투 있음)

5-1. 서프 크레스트의 페널!

조건: 4-1의 10/20 일 이벤트에서 방의 상태를 보라 칸다(部屋に様子を見に行く)를 선택, 또는 4-2의 11/10 일 이벤트에서 중행안다(同行する)를 선택
 일장: 1/30→2/2(전투 있음)→2/6→2/13(전투 있음)→2/16→2/20(전투 있음)

5-2. 마을에 귀워진 소녀

조건: 4-2의 11/10 일 이벤트에서 동행하지 않는대(同行しない)를 선택, 또는 4-3의 12/26 일 이벤트에서 소년들 구해준다(少年を助ける)를 선택
 일장: 3/1→3/4→3/8→3/11(전투 있음)→3/14(전투 있음)→3/20(전투 있음)

5-3. 수요족의 공주

조건: 4-3의 12/26 일 이벤트에서 잠시 행태를 본다(少し様子を見る)를 선택, 또는 4-4의 1/16 일 이벤트에서 크림을 만든다(クリームを作る)를 선택
 일장: 3/25(전투 있음)→3/30→4/1→4/5→4/10(전투 있음)→4/15(전투 있음)

5-4. 도적 아스칼리르

조건: 4-1의 10/20 일 이벤트에서 그냥 둔다(そつとしておいてやる)를 선택, 또는 4-4의 1/16 일 이벤트에서 스폰지를 만든다(スポンジを作る)를 선택
 일장: 4/21→4/26(전투 있음)→4/28(전투 있음)→5/3→5/6→5/13(전투 있음)

6. 서프 크레스트의 미래

조건: 마지막 이벤트
 일장: 5/27(전투 있음)→5/31(전투 있음)
 →6/2→6/5(전투 있음)→6/9→6/15→6/17(최종 전투)

주요 인물 소개

**보안국 제 4 수사반-통칭 「블루 페저」
 (保安局 第4 捜査班-通稱「ブルーフェザー」)**

주인공 루시드 아드레이가 소속되어 있는 부서로서 주임무는 심령, 마법현상에 관련된 사건의 처리를 맡는다. 보안국에서도 배속을 기피하는 부서로 유명하며 전원이 트러블 메이커라는 소문도 파다하다. 조금만 수상한 사건에도 기용되는 일이 많기 때문에 때때로 집역 처리부로 오해받기도 한다.

● 루시드 아드레이 (ルシード アドレー)

원래는 제 1 수사반으로 가기를 강력히 희망했던 본관의 주인공. 보석학교를 졸업한 후 약간의 매법능력이 있는 것이 별감(?)되어 공적으로 남아 있던 블루 페저의 실장직을 얻지로 떠맡게 된다. 마법 능력보다는 육체적인 능력이 더 탁월하며 성격은 광활히 직선적이라 상대가 누구든 간에 말하고 싶은 것은 정화과 정을 거치지 않고 그대로 입으로 내뱉는다. 게다가 기본적으로 일이 행해서 상대에게 시비코르 돌리는 경우가 많다. 행해 말고 싶은 보적이 마음에 들지 않는 관념으로 이점 신천서를 내 상대이며 자신의 광활이 아닌 일무에는 철대로 나서지 않는다. 자기 중심적인 듯 하면서도 자신과 관련된 사람이 상처 입은 것은 절대 두 눈 뜨고 못 보는 성격. 약간 열혈, 약간 냉정

성별: 남성/연령: 18세/신장: 177cm/캐릭터구분: 메인 캐릭터



비세트 마슈 (ビセツ マッシュ)

형상 좋은 선행로 자라는(연하 아이 원유?) 미끈한 소년이다. 마법기를 좋아하여 쓰기도 좋아한다. 연차라 공극문의 옷을 입고 다니는 것이 특색. 성격은 보는 대로 의욕하며 언제 어느 때까 잡담과 콩소리가 끊이지 않는 '뭐가 그리 즐거우지 선행로 자라고 있다. 하지만 비세트에게 있어서 마법기만, 명상심을 유지하는 수단이고 동시에 극한상황에서의 공포와 긴장을 말끔하게 하기 위한 수단이기도 하다(묘하다). 그렇기 때문에 은밀 행동이 요구되는 임무에는 약한 면. 정신 연령이 나이보다 작기 때문에 최연소인 루시드보다 애 취급을 당하는 경우가 해당하다. 루시드보다 커질 정도인데 복부 미려하게 배속되었다. 무기를 사용하지 않는 맨손 전투에 강하다. 처음에 입어서는 팀 내 최고.

성별: 남성/연령: 16세 /신장: 163cm/캐릭터구분: 메인 캐릭터

● 루티 와이에스(ルーティ ワイエス)

영력, 기, 의정, 기라 등등이 조형되어 공작 남자아이로 착각된다. 본인이 그것을 알고 있기 때문에 처음에는 민둥을 아주 여성스럽게 사용하곤 했지만 그 덕분에 기본 얻어 선택해 무기가 다른 캐릭터는 현재는 받은 모기 상태로 지내고 있다. 나이가 나이인 만큼 수면 시간도 팀 내에서 가장 길고(8시간) 일 자제도. 작업이 아닌 아르바이트 기본으로 존재하고 있는 형태이다. 당해 인기를 싫어하기 때문에 바시어를 별로 기꺼이 하지 않는다. 남이 권한한 자리에 있는 것은 그냥 지나치지 않는 순수함도 아직 가지고 있는 나에(무례해도 돼나 표현조니는 만공). 힘도 없으면서 무기는 해머를 사용하고 있다. 그만한 싸움에서의 중심 공격수단은 마법. 행동의 민첩함은 팀 내에서 따를 자가 없더라. 나이가 나이인 만큼 싸움에서의 활약은 별로 없는 편이다.

성별: 여성 / 연령: 15세 / 신장: 153cm / 캐릭터 구분: 메인 캐릭터



● 바시아 듀셀(バーシア デュセル)

마사르 민트로 해결하는 여성으로 골든베를 즐기는 공조. 초 작업인 관저로 원형인 약형성 인간이다. 그렇기 때문에 오전 중의 업무에 약해져 거의 대부분을 망망으로 보내고 있다. 하지만 한편 약속한 일은 반드시 지지는 의외로 엄격한 면도 지니고는 있다(문제는 약속을 하는 일이 별로 없다). 성격이 비속한 탓에 루시드와는 미묘미묘 싸우며 자한다. 볼루 미제에서는 긴 시간동안 일을 해왔으며 같은 팀의 의미와도 오랫동안 같이 일하는 선배바 사이이기도 하다. 하지만 그렇다고 일은 잘하는 것은 잘대로 아니며 엘미가 강박관덕분에 자주 해고를 면하고 있는 신사이다. 미행이 많고 치기는 하지만 그만큼 자기 관리하는 면에서 호모나 처형 등의 유지는 항상 탁월한 수준을 유지하고 있다. 특별히 배운 것은 어지러기 싸움에서는 참을 사용한다. 마법 능력도 그저 그런 수준. 전술적인 업무 능력은 보통(사서방(만 배정)).

성별: 여성 / 연령: 23세 / 신장: 170cm / 캐릭터 구분: 메인 캐릭터

● 프로네 트리티아(フローネ トリーティア)

계급 시작시에는 등재되지 않으며 라이선스 사정도중에 볼루 미제에 합류하게 된다. 내성적인 성격 탓에 대인 관계에 아주 약하다. 동물과 화제가 가능한 아주 최극한 능력을 가지고는 있지만 인간 관계에 있어서는 아주 도우도 되지 않고 있는 점이 안타까울 뿐. 볼루 미제에 배속되기 전에는 사고로 돌아가신 양친 대신에 동생의 동화책자를 드림 아 하고 있었기 때문에 보기와는 달리 다른 사정에 가까워야 하는 행동은 하지 않는다. 업무는 위의 누구와는 달리서 모든 일에 열심이지만 실전에 약한 팀장이자 도적이 별 성과를 거두지 못하는 것에 대해 조금씩 자책이 쌓여가고 있는 모양이다. 의외로 이색한 취미가 있어서 미화로 볼루 미제 모두를 곤란히 버드러기도 한다. 마법 능력은 상당한 수준으로 굉장히 높은 가능성은 내포하고 있다.

성별: 여성 / 연령: 17세 / 신장: 158cm / 캐릭터 구분: 메인 캐릭터



● 제퍼 폴티(ゼファー ポルティ)

볼루 미제의 전일 리더. 임무 중에 사고로 오른쪽 다리에 부상을 입고 그 후유증으로 리더의 자리에선 몰라비네이 타이밍이 아주 기묘했던 탓에 루시드가 팀의 리더를 맡게 된다. 팀 전체의 생업적용을 맡고 있으며 약간의 무가련한 루시드의 보좌를 잘 하고 있다. 아주 냉정한 성격이지만 보통 하고 있는 일은 언제나 TV 시청. 이 와중에 외견과 일치하지 않는 아주 최극한 취미들이 많다. 또한 뜻밖은 귀머저나가 극적인 결과로 드린 그의 적극적인 사고 등을 일으키기도 하는 약가 장난스러운 점도 지니고 있다. 영년에 가까워도 뭘 생각하고 있는지 전혀 읽을 수 없는 인물. 화난 표정이 무섭다.

성별: 남성 / 연령: 23세 / 신장: 183cm / 캐릭터 구분: 서포트 캐릭터

● 티세 디아렉(ティセ ディアレック)

탈진 상태로 갈라져 쓰러져 있던 것을 루시드에게 도움 받은 이래 볼루 매저 사무실에서 자하고 있는 소녀. 인강은 아니며 그와 비슷한 외제(外作)라는 공복이다. 루시드에게 주위까지 전의 기적이 이뤄진 상태. 자신을 도와준 루시드를 '주인님'이라고 부르며 항상 루시드에게 잘 보이기 위해 밀요 이상의 노력을 하고 있다. 하고 있는 일은 볼루 매저의 기사 전담(外-매저?)다. 멍해 있는 경우가 많으며 볼루 매저의 누구와도 원만한 자는 성격. 서양 문장에 어두우며 날의 동정을 사는데 천부적인 자질을 가지고 있다. 루시드 다음으로 가까운 상대는 소집(所集)-볼루 매저에서 카우고 있는 개일까?



성별: 여성/연령 16세/신장: 154cm/캐릭터 구분: 사포트 캐릭터



멜피 너브(メルフィ ナーヴ)

볼루 매저의 오모가터. 정보의 수집과 팀 전체의 관리 등등의 볼루 매저의 사무적인 업무를 담당하고 있는 여성이다. 시기가 남는 경우에는 작대로 쉬는 일이 없으며 항상 무언가의 정리를 하고 있는 경우가 많다. 능담이 돌리지 않으며 자신의 일이 방해받는 것을 극도로 꺼린다. 볼루 매저의 듣거는 분위기를 싫어하고는 있지만 오랑동양 몸담아 온 탓이지는 몰라도 다른 부서의 전홍은 생각도 하고 있지 않은 듯. 항상 사무실 안에서만 일하고 있기 때문에 비감(非感)의 볼루 매저의 활약을 직접 본 일이 없는 관계로 볼루 매저 전홍에 대한 업무에 관한 신뢰도가 매우 낮다.

성별: 여성/연령: 20세/신장: 161cm/캐릭터 구분: 사포트 캐릭터

빵집 「크론느」

신시가지에 있는 빵집. 미인 재료가 다고 있는 이 빵집에 비제트가 자주 어울릴거리는 것이 매우 수상하다.

● 셸 아키스(シェール アーキス)

신시가지에 살고 있는 활발한 보통 여자 아이. 키에겐 소기만 키제 아이시와는 재배. 하고는 하지만 언니와는 성격이 판이하게 틀리다. 후회와 잘 아는 사이로 사이도 좋고 티쳐(티)도 잘하는 좋은 친구이다. 특 별히 사그를 일으키자 하는 문재는 아니지만 사회적으로 '요코 숙녀'라는 평을 받고 있는 언니에게 공복정도를 가지고 있다(하지만 언니와 사이는 좋다). 가끔씩 언니가 일하는 빵집 '크론느'에서 아르바이트를 하고 있다.

성별: 여성/연령 16세/신장: 157cm/캐릭터 구분: 서브 캐릭터



리제 아키스(リーゼ アーキス)

신시가지에 있는 빵집 '크론느'의 마시어를 하고 있는(마시어란 과자 전문 요리사를 말한다). 설의 언니이지만 성격이 틀리서 대생, 침착, 양전, 성실의 4박자를 두루 갖춘 모든 남자의 이상형 타입. 현재 자신의 꿈은 언니가 오토로서 자신의 가게를 여는 것. 부러움 말씨에 상반한 태도로 크론느의 경영적 존재가 된지는 이미 많을.

성별: 여성/연령 22세/신장: 162cm/캐릭터 구분: 서브 캐릭터

주점 「미슈베젠」

항구에 있는 주점. 사라라는 아수메이가 가게를 경영하고 있으며 딸과 남편을 잃고 혼자서 살고 있다. 마시어의 단골 가게.

● 사라사(更紗)

어우깁은 귀와 꼬리를 지닌 희귀 종족 라이산. 라이산은 인간보다 힘이 약하고 종족전화가 아름다운 현상을 하고 있기 때문에 양인들에 의하여 미비되는 경우가 많다. 사라사는 그 라이산 종족이다. '라이산 사냥'의 중요 참고인으로 이 사냥으로 갈 기회가 없는 몸이 되지만 항구에 있는 주점 '미슈베젠'의 주인 사라사의 도움으로 그곳에서 지내게 된다. 사라사라는 이름도 그다 지어진 것. 명색은 웨이트리트를 하고 있다. 성격은 내성적이어서 낯을 심하게 가리기 때문에 혼자서 쿨뽀 뽀로 나가는 경우는 거의 없다.

성별: 여성/연령 14세/신장: 147cm/캐릭터 구분: 서브 캐릭터



Dreamcast

POWER 권영!



메인 캐릭터들은 블루 페지에서 일정 업무를 진행하도록 되어 있는데 그 와중에 파라미터가 상승하게 된다. 또한 일을 하는 장소에 따라 상승하는 파라미터가 다르므로 파라미터 상승만을 노린다면 항상 그 구역에서 활동하는 것이 필요하다.

블루 페서의 日常 - 파라미터의 상승

작업실(作業室)



주로 공격력 능력치와 내구력 상승이 주목 포인트

작업 내용	상승 능력치
고칠 수리(ゴケツサ修理)	내구, 기용
무기 손질(武器の手入れ)	근력, 기용
화약 작성(火薬作成)	민첩, 판단, 저항
로프 제작(ロープ製作)	기용
상수병 관리(聖水瓶詰め)	내구, 마력
더미 작성(ダミー作成)	내구, 기용, 집중

담화실(談話室)



완전 휴식을 위한 곳-이지만 부가적인 능력치가 조금은 올라간다

휴식 내용	상승 능력치
휴식(休息)	저항
차마시기(お茶)	집중
TV시청(TV観覧)	판단
낮잠(寝顔)	근력

훈련실(訓練室)



주로 물리력, 육체적 능력이 상승되는 곳이다

훈련 내용	상승 능력치
더미 파괴(ダミー破壊)	근력, 기용, 내구
대시(ダッシュ)	민첩
벤치프레스(ベンチプレス)	근력
투구(投擲)	기용, 민첩
가드 훈련(ガード訓練)	내구

자료실(資料室)



마법에 관한 능력치가 주, 육체 능력도 약간

업무 내용	상승 능력치
보석 감정(寶石鑑定)	판단
독서(読書)	집중, 마력
책 정리(本の片付け)	근력, 민첩, 판단
사본(謄本)	집중
보고서 작성(報告書作成)	저항, 내구, 판단
고문서 해독(古文書解読)	마력, 근력, 집중

식당(台所)



조리와 식사를 하는 곳. 당면과 휴식이 주 내용이다

내용	상승 능력치
휴식(休息)	저항
간식(おやつ)	집중
사식(つまみ食い)	판단

실験실(実験室)



주로 정신력인 능력치가 상승된다

실験 내용	상승 능력치
약초 달이기(藥草の湯煎)	저항
무적 작성(無敵作成)	마력, 판단
음극치치 훈련(陰極チチ訓練)	판단, 민첩
명상(瞑想)	마력
신약연구(新薬研究)	저항, 집중
엑기스 추출(エキキ추출)	판단, 저항

특수훈련실(特殊訓練室)



마법을 익기 위한 경험치 불기에는 적이다

훈련 내용	상승 능력치
물리공격 특훈(物理攻撃特訓)	물리공격 경험치
공격마법 특훈(攻撃魔法特訓)	공격마법 경험치
회색마법 특훈(回復魔法特訓)	회색마법 경험치
장래마법 특훈(将来魔法特訓)	장래마법 경험치
보조마법 특훈(補助魔法特訓)	보조마법 경험치



전투의 진행



▲ 이것이 전투 화면, 화면 좌측 상단에 캐릭터들의 속도가 표시된다

전투까지의 전투 시스템은 지극히 간단하여 누구나 쳐 보면 된다. 알만한 간편한 시스템을 자랑했지만 이번에는 조금 다르다. 시리즈 최초로 「전투 화면」이라는 것이 따로 생겼으며 일반 RPG 스타일의 전투로 바뀌었기 때문에 전투가 어떻게 돌아가는지 알 필요성이 생겼다.

조작 설명

수비는 따로 하는 것이 불가능하므로 조작법에 대해서만 설명하기로 한다.

기본기 결정



L버튼으로 마법, 방향키 좌측으로 공격, 우측으로 태세를 잡는다. 단 버튼을 계속 누르고 있어야 한다.

마법 결정



각 방향 버튼과 R버튼으로 마법의 종류를 결정하며 다시 A, B, X, Y버튼으로 어떤 마법을 사용할 것인지 구체적으로 결정한다.

물리공격 결정



A버튼으로 약공격, X버튼으로 중공격, Y버튼으로 강공격이다. 약에서 강으로 갈수록 위력은 강해지지만 명중률은 떨어진다.

태세 결정



A버튼으로 키버(다른 아군을 대신하여 공격을 맞는다), B버튼으로 휴식(에 탄 조급케 HP회복), X버튼으로 공격적(에 탄 공격력이 조금씩 올라간다), Y버튼으로 수비적(에 탄 공격력이 조금씩 떨어진다) 태세를 취할 수 있다. 다음 턴이 되면 태세를 풀 것 인지를 묻는다.

핵심과 연속공격



▲ 이 때 눌러라

타이밍을 잘 맞추면 체인이라는 상태에 돌입이 가능하며 또한 공격 후에 곧바로 재공격을 취할 수도 있다. 사진에 보이는 땅이 나올 때 공격버튼(방향키 좌측 버튼)을 누르면 반복하면서 체인 상태가 되는데 공격을 취소하지 않는 한 명중률과 위력이 상승하는 효과를 볼 수가 있다. 연속 공격 역시 물리 공격이 끝난 후에 등장하는 링의 타이밍에 맞추어 약, 중, 강공격 버튼 중 어느 하나를 누르면 된다.

결계 마법의 주의사항

결계 마법은 다른 마법들과 사용 면에서 차이가 큰 관계로 따로 설명을 한다. 결계 마법의 쓰임은 일단 특정 속성을 적 전체나, 아군 전체, 또는 적 아군 전체에게 부여하는 역할을 한다. 따라서 부여한 속성에는 강해지고, 반대 속성에는 약해진다. 게다가 그 위력이 상당한 수준이기 때문에 잘 사용하면 상당히 좋지만 문제는 결계 마법은 턴이 지날 때마다 MP를 소모한다는 치명적인 단점을 지니고 있는 탓에 루터 같은 속도가 빠른 캐릭터가 사용하면 MP의 낭비만을 초래하고 만다. 게다가 MP의 소모량도 장난이 아니기 때문에 특징을 확실하게 숙지하고 사용하도록.

전투이벤트 담당에는 무조건 휴식

앞에 게재한 이벤트 일람을 보면 어느 날에 전투 이벤트가 있는 지가 보일 것이다. 그런데 이 전투 이벤트가 있는 날, 전투에서의 멤버들의 HP와 MP는 그녀의 HP와 MP가 그대로 이어진다. 따라서 코드를 하여 HP, MP가 바닥이라면 전투에서는 절대로 이길 수 없다. 이 날에는 일일이 찾아다니면서 무조건 멤버들을 쉬게 하자.

캐릭터 육성 가이드

루시드



루시드는 물리 공격이 강하고 나머지 능력치는 보통, 또는 그 이하 수준을 유지하고 있다. 하지만 성장률이 다른 캐릭터에 비해 높은 관계로 상당히 수월한 육성이 가능하다. 더욱이 루시드는 플레이어가 마음대로 조작이 가능하기 때문에 자기 마음대로 육성이 가능한 이점이 있다. 혼련실에서의 연습을 기본으로 마법 관련 능력치를 추가적으로 상승시켜 여차할 경우에는 능력 상승이나 회복 마법도 사용할 수 있는 만능 캐릭터로의 육성을 노리자.

비세트



비세트는 물리 공격과 속도 면에서 강세를 보이지만 나머지 능력치가 전부 낮은 관계로 초반에 등장하는 마법 중심의 몬스터에게는 버티지를 못한다. 마법쪽은 전부 포기해도 좋으나 저항력만큼은 열심히 상승시켜, 받는 피해를 최소로 줄이자. 캐릭터 자체가 혼련실 중심의 연습을 행하기 때문에

가만히 뒤도 물리 공격의 익스퍼트도 성장할 것임에는 틀림이 없으므로 방어력만 열심히 높여 주자.

루티



속도는 최고속이지만 나머지 모든 능력치는 낮다 못해 바닥이다. 속도는 계속해서 살려주고 방어력과 MP 최대치를 기본으로 상승시키자. 어느 정도 상승 후에는 특수 혼련실의 강해 마법 경험치를 쌓아 각종 강해 마법을 익히두자. 전투에서는 심중할구 기선을 잡을 것이 뻔하므로 선공에서 강해 마법을 걸어 전부를 유리하게 이끌어 나가는 것이 포인트이다. 단 실력은 용서가 안되므로 반드시 집중력도 내려 놓을 것. 그런데 루티의 경우에는 되지도 않는 육체 능력을 상승시키고 발약을 하므로 계약을 조금 심하게 할 필요가 있다는 것을 기억해 두자.

바시아



바시아는 보기와는 달리 만능 캐릭터이다. 이 특성을 살려 만든 캐릭터로 키워주자. 모든 능력을 골고루 올려주는 것이 포인트. 기본 능력치는 저항력이 엄청나게 높고 나머지는 평균. 게다가 가만히 뒤도 알아서 능력치를 어느 정도 올리므로 땀땀이 칠 때를 노려서 일을 시키자. 육성은 가장 편한 스타일의 캐릭터이다.

프로네



중반에 일행에 합류하게 되는 프로네는 마법 능력치는 더 많이 필요 없을 정도로 화려하다. 하지만 방어력이 육체적, 정신적으로 최악하므로 초반에는 보고서 작심만 시키자. 그 후에는 특수 혼련실에서의 경험치 배양을 중점적으로 노려야 한다.

속도가 일행 중 가장 느리므로 결국 마법을 익혀두면 MP 소모량이 적기 때문에 아주 편리하다. 절대로 속도 능력치를 높이지 말 것. 능력치가 마음대로 오르지 않기 때문에 루티와 더불어 공을 상당히 들어야 한다. 루시드나 비세트도 잘 감싸주지 않으면 아주 쉽게 죽는다. 주의!



엔딩에 관하여

이 게임의 엔딩은 메인 캐릭터에게만 존재하는 것은 아니다. 서포트 캐릭터와 서브 캐릭터에게도 엔딩은 존재한다. 또한 남성들(비세트, 제파)에게도 엔딩이 존재한다(※

※A-플은 아니지만...). 단 마지막 배틀에서 승리하여야만 캐릭터들의 해피엔딩이 나온다는 것이 문제. 게임의 특성상 생활 이벤트나 일상 회화를 전부 놓치지 않고 해피엔딩

을 보기에는 상당한 무리가 따른다. 오히려 서브 캐릭터들의 엔딩이 훨씬 보기 쉬운 편이라 할 수 있겠다.

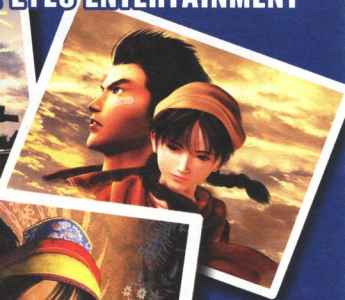
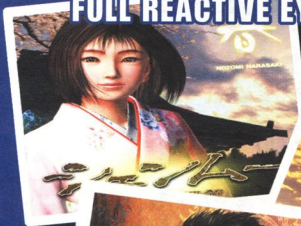
●장르:FREE ●제작사:AM2 OF CRI ●발매일:99년 12월 29일 ●판매가:6,800원



당신은 또 다른 현실 세계를 경험하게 된다

센무 - 제 1장 요코스카

FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT



그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★★
소정가치	★★★★★

자신만의 황당 단순 공략 때문에 많은 분들이 속상하실을 줄로 사려드립니다.
 사과의 뜻을 가득히 담아서 여러분께 최고의 공략을 선사합니다. 저희 센무팀의 야롱답
 고 훌륭한 공략과 여러분의 노력이 멋진 사-비 세계를 창출할 것으로 믿어 의심치 않
 습니다. 아무쪼록 건강하게 게임을 마치길 기원하며...

공략 → 센무팀

Prologue

그 사람, 몸속의 머나먼 나라로부터
바다를 건너서 나라나리

침은 자, 숨겨진 힘, 아직은 알 수 없음

그의 몸을 없애는 것도,
그의 마음, 풀어주는 것도

그 사람, 용기를 낼 때, 나를 찾으리

함께 걸친 등반의 길을 가리

기다리며 기원하리

배후(邂逅)는 나의 오랜 운명이 되어

기다리며, 눈길을 향하게

땅에서 나라난 용이,
암굴을 뚫려내어, 하늘을 덮어도,
음속의 세력오는 봉황, 그 날개로,
모락집 바람을 끌러오고,
삼족왕을 아담을 떠저내기도,
말을 땅을 울로 밟나리,
권 미야키는 자음, 시작된다.

Prologue

인물소개



하즈키 료

- 莎月 涼

센무의 주인공. 11월 29일생. 18세. 요코스카고교 3학년.

이즈키류유술(秋月流柔術)의 물인인 아버지로부터 유술을 이어받았다. 18세가 되던 날, 아버지를 남재에게 잃게 되고, 그 복수를 위해서 여행에 나서게 된다.



하즈키 이와오

- 莎月 巖

아버지 175CM, 80KG
료의 아버지. 5월 3일생. 40세. 이즈키 무권의 주인.

젊은 시절에, 중국에 무사수업을 다니며 여러 무술가들과 교류했다. 아들 료에게 그 기술들을 전수하지만, 중국에서 온 남자에게 패한다.



창룡

- 蒼龍 (남제-藍帝)

악역 치우문의 간부. 정체를 알 수 없는 인물로, 이와오를 찾아서 대륙에서 건너왔다. 계를 찾으러 왔고, 이와오와 중국에서 고개에 무슨 일이 있었는지는 알 수가 없다. 손에는 용의 문신이 있다.



후쿠하라 마사유키

- 福原 正幸

제자 173CM, 68KG
이와오의 제자. 8월 6일생. 26세. 이즈키 무권에 함께 살고 있다. 다소 야경한 성격이지만, 성실하다.



레이 센화

- 玲 莎花

센무의 이모인
당에서는 공속해산된 동정이지만, 앞으로의 전개에 큰 영향을 미칠 것으로 예상된다.



하라사키 노조미

- 原崎 望

18의 이모인 164CM, 47KG
료와 같은 학교의 친구. 8월 23일생. 18세. 요코스카고교 3학년.
캐나다에서 돌아온 2세, 영친은 캐나다에 살고 있다. 현재는 할아버지가 운영하는 꽃집에서 함께 살고 있다. 항상 우는 듯한 얼굴을 하고 있다.



하야다 이네

- 早田 稲

석모 155CM, 48KG
료의 어머니격 존재. 8월 9일생. 64세.
료의 어머니를 대신하는 인물로, 이즈키 무권의 일을 돕고 있다.



차이-차이

적 160CM, 55KG. 치우문 내부에서도 소속은 확실하지 않다. 밀이지만 일단 구성원 정도. 남자가 이즈키가에서 병행권을 강제한 후 행동을 시작했지만, 어렸을 병행권을 병마로 치우문에 들어가고 싶다고 한 것 같다. 특이한 체질로 사용에는 기술은 인간답지 않게 특이하다. 당량권을 사용하는 것 같지만 어류(我流)의 기술을 함께 쓴다.

친구들

이토 나오키 (伊藤 直之)

18세 177CM, 66KG 시쿠라가엔역
배너드 미니야, 정작 배너드 기계에서는 별로 모
습이 보이지 않는다. 전야번호는 37-7492.

시쿠라다이치로 (櫻田 伊知郎)

18세 177CM, 69KG 에다노세
오락실에 자주 등장하며, 놀러 다니기 좋아하는
녀석. 나가무라와는 무슨 관계가?

히라노 유히지 (平野 優二)

16세 175CM, 64KG 시쿠라가엔역
고급 오빠로, 재벌 여러군데서 나타나지만, 주로
공원에서 미시마와 함께 있는 듯하다.

타치마 에리 (田島 繪梨)

18세 157CM, 45KG 시쿠라가엔역
노조미, 료의 친구로, 노조미와는 상냥이 친한 듯
하다.

미시마 마유미 (三島 まゆみ)

18세 163CM, 48KG 시쿠라가엔역
이리노와 함께 있는 경우가 많다. 매구미의 언니.

고교생

나가무라 노리코 (中村 紀子)

18세 161CM, 48KG 시쿠라가엔역, 톰의 기계
사쿠라기 연회에서 시쿠라다와 얘기가 있는 얼
이 없으며, 톰의 기계에서 톰의 춤을 연체나 구경
하고 있는 톰의 현.

모리노 유미 (森野 裕美)

16세 160CM, 48KG 도부이다.
말을 걸어도 별 반응을 해 주지 않는다.

우스이 쇼코 (臼井 暎子)

17세 161CM, 49KG 도부이다.
역시 별 반응을 해 주지 않는다. 유미와 같은 곳
에서 사는 듯?

아웃 사이더

미하시 고로 (三橋 五郎)

18세 180CM, 80KG 도부이다.
양구에서 처음 만나게 되는 녀석으로, 온이 난 후
에는 료를 영남으로 모신다. 유쾌한 개그 캐릭터
로 포즈가 다양하다. 자이스~.

사노노 마이 (澤野 麻衣)

16세 161CM, 46KG 도부이다.
오쿠모로 도시락 출점점의 히사카씨의 동생으로,
고르고 사이가 좋은 듯하다. 히사카씨에게 부탁
받아 그녀를 경성(?)시키는 이벤트가 있다.

나가시마 테츠야 (長島 哲也)

18세 170CM, 56KG 도부이다.
에노키의 오른팔로 고정된 역할.

마루야마 타쿠야 (丸山 拓彌)

16세 도부이다. 비운의 캐릭터, 그 두 번째

에노키 아키오

18세 172CM, 62KG 도부이다.
무리의 우두머리, 특기는 백치기로, 불굴의 정신
으로 세 번이나 도전하지만~.

쯔카오 토나오미치 (塚本 直道)

16세 도부이다.
에노키의 복수를 위해 동원되지만, 그저 온나고
미는 비운의 캐릭터.

미나미노 유미코 (南野 裕美子)

17세 154CM, 48KG 도부이다.
여성단체의 일원으로, 양성 레나와 함께 영동영.
태도는 매우 좋지 않다.

이사이마 레나 (伊佐山 鈴奈)

17세 156CM, 48KG 도부이다.
유미코와 함께 다니는 여성단체 대표일 미음은
전혀 없는 듯하다.

아이들

미시마 메구미 (三島 恵)

5세 110CM, 28KG 에다노세
세계 고장이 이베트루 안에서 전속된 캐릭터, 매
유미의 동생이다. 주로 신사에 있지만, 놀이타에
있는 경우도 있다.

이토 카요코 (伊藤 佳代子)

6세 112CM, 22KG 시쿠라가엔역.
영성 걸 워너 공원에서 그림을 그리며 논다. 상양
이 율보인 듯하다.

사토우 리카 (佐藤 麗香)

8세 115CM, 30KG 에다노세
이오야마리군과 양성 함께 얘기하고 있다.

미즈이 코우타 (三井 廣田)

8세 131CM, 33KG 시쿠라가엔역.
아이들을 이끄는 감독대장. 그는 미래의 에노키?

야마모토 타츠야 (山本 達也)

7세 120CM, 35KG 시쿠라가엔역.
아베 상점 앞의 기차기차를 즐겨보는 녀석. 암배
빛은 100연단~.

이와사키 겐타 (岩崎 健太)

8세 127CM, 32KG 시쿠라가엔역.
아구야치고, 축구야치고 골러였다

다카하시 카오루 (高橋 かおる)

11세 148CM, 40KG 시쿠라가엔역.
아이들 중에서는 인정사정, 자책 무렵에는 페니
배이 앞의 공터에서 놀고 있다.

아오야마 겐지 (青山 健児)

8세 115CM, 32KG 에다노세.
리카와 함께 있는 프로그래머, 피규어 야구 등의
소프트를 좋아하는 소년.

스미야코우타로 (住谷 浩太郎)

11세 146CM, 42KG 시쿠라가엔역.
타치마리군과 함께 연체나 영남이 대화중.

이토 아스오 (伊藤 庸夫)

9세 118CM, 24KG 시쿠라가엔역.
나오유키의 동생으로, 형일 오젠에는 학교에 다니
느라 만날 수 없다. 14시경에, 나오유키의 집에
가면 어떤 걸 그를 볼 수 있다.

타치마 히데키 (田島 秀輝)

10세 143CM, 42KG 시쿠라가엔역.
아베상점 앞에서 연체나 놀고 있다. 스미야코우는
단백인 듯.

니시다 고타스케 (西田 恭輔)

6세 시쿠라가엔역.
에노키에게 경남을 단정된 소년. 히사카씨가 감
싸준다.

주인들

사치케 유키오 (佐竹 幸夫)

43세 165CM, 57KG 시쿠라가엔역.
아침 일찍 일어나 나가기 때문에 그다지 볼 기회
가 많지 않지만, 저녁때부터 새벽녘까지는 술집
근처를 배회하는 경우가 많다.

히라노 미나코 (平野 美奈子)

20세 163CM, 47KG 시쿠라가엔역.
트레드미트에서 아르바이트를 하고 있는 대학생.
유미와는 상냥기를 들고 있다.

미시마 후사요 (三島 房代)

43세 158CM, 48KG 시쿠라가엔역.
매구미와 매구미의 어머니로, 아침에는 도부이다
로 무언가를 사다 갔다가, 광중 전야 근처에서 예
기하고, 청소하는 것이 일과인 듯 하다.

콘도 후사코 (近藤 フサ子)

50세 165CM, 54KG 시쿠라가엔역.
스미야코, 미시마씨와 아주 사이가 좋은 듯, 토마
트레드에서 일하는 콘도씨의 어머니.

아베 세츠 (安部 節)

75세 154CM, 48KG. 아베상점
아베상점의 주인으로, 료를 어린 아이라고 부른
다. 독특한 말투를 사용한다.

나사다카요시 (西田 達)

40세 167CM, 62KG. 사쿠라가엔역
평범한 셀러라면, 점심은 야미미치, 저녁은 야미
이치에서 먹는다.

사토 아리히로 (佐藤 有弘)

38세 170CM, 60KG. 야미노세
작업은 셀러라지만, 점심은 야미미치, 저녁은 야미
이치에서 먹는다.

노무라 미츠히코 (野村 美)

45세 사쿠라가엔역
특시 온천사, 차비대쯤엔 언제나 일 나갈 준비를
하는 모습을 볼 수 있다.

다카시마 쓰요시 (高島 剛)

56세 159CM, 66KG. 사쿠라가엔역.
전원적인 솔주정공. 밤에 도부이타라던 연변들은
꼭 보게 될 듯하다.
쿠트를 뒤엎어 보는 것도?

야마시타 시게오 (山岸 成夫)

75세 169CM, 58KG. 사쿠라가엔역.
전직 군인이었던 사람으로, 료의 아버지만 이야기
에 대해서도 잘 알고 있는 듯 하다. 초반에는 검
은 차의 정체를 찾다가 만나게 되며, 중반에는 그
에게서 고무술의 기술을 가르친 밤에 된다.

타카모토 마나부 (滝元 孝)

36세 165CM, 67KG. 사쿠라가엔역.
사쿠라가엔역의 건축연장에 있는, 건설직업인 실
재로, 원무의 인터라에 코디네이터를 맡은 스태프
중의 한 사람.
프루블은 있는 그대로?

사카모토 요헤이 (坂元 洋平)

37세 178CM, 77KG. 사쿠라가엔역.
타카모토의 상사로, 공사연장에 있다. 유일하게는
만날 수 없다.

야마시타 신이치 (山下 伸一)

32세 168CM, 56KG. 사쿠라가엔역.
우편배달원으로, 매일매일 중실한 일을 하고 있
다. 말을 걸 수는 없다.

가와모토 히로시 (川本 廣)

23세 사쿠라가엔역.
신문배달원. 역시 말을 걸 수는 없다.

도부이타 상점가의 사람들**톰 존슨 (Tom Johnson)**

27세 179CM, 80KG. 핫도그집.
핫도그점의 주인으로, 료의 친구, 언제나 경쾌한
라떠에 맞춰 춤을 주고 있다. 나중에는 영구에서
도 장사를 하게 된다. 후반부에는 그에게 토내어
도움을 배우게 된다.

하니잭슨 (Honey Jackson)

23세 170CM, 67KG. 핫도그집.
톰의 애인으로, 차비대쯤부터 톰과 함께 가게를
지킨다. 톰보다는 일본어에 능숙한 듯.

마리오 그리아니

48세 Bob's Pizza
피자가게의 주인으로 이탈리아인이다. 낙천적인
성격을 보여준다.

노다 신이치 (野田 信吉)

45세 168CM, 62KG. 어물전 신키치.
생선가게의 주인이자, 냉동언은 가게를 지킨다.
가, 찰점 주는 비어디를 타고 어디론가 나간다.
밤에는 술집에 간다.

아오이 마사루 (青井 剛)

49세 163CM, 69KG. 미시루 이채점.
애인과 함께 이채점을 경영하고 있다. 밤에는, 가
라오케에서 모습을 볼 수 있다.

아오이 요시에 (青井 良江)

40세 162CM, 50KG. 미시루 이채점.
남편과 함께 이채점을 경영하고 있다. 박수를 치
며 손님들을 부르고 있다.

다무라 히로시 (田村 廣)

38세 180CM, 80KG. 다무라 정육점.
애년에는 별방배였다. 가게에 가면 언제나 만날
수 있다.

아오키 모토후키 (青木 基幸)

34세 168CM, 62KG. 엔버가정 피니 배어.
상점가 구역에 있는 피니 배어의 주인. 외모로 정
보볼 많이 갖고 있다.

투우타치 (陶多吉)

50세 야미이치.
요리인, 도부이타의 중국인 업외의 외장.

토우린카 (陶林夏)

48세 야미이치.
남편과 함께 가게를 지키고 있다.

야마오카 타츠히로 (山岡 達人)

20세 야미이치. 야미이치의 젊은 요리사. 말로
라세에게 수업을 받고 있는 중.

항구**오카야스 미노루 (岡安 實)**

31세 185CM, 91KG.
체프리로 동경(?)에는 영구의 시나이. 그의 백 스
로를 보지 못하면 큰일.

무라시미 신고 (村崎 真吾)

29세 180CM, 82KG.
오카야스의 오래전부터 함께 행동 해 온 매드엔젤
스의 일원.

무라시미 신고 (村崎 真吾)

29세 180CM, 82KG.
오카야스의 오래전부터 함께 행동 해 온 매드엔젤
스의 일원.

히타치야 요시히데 (畑中 良美)

23세 185CM, 107KG.
매드 엔젤스의 일원으로 고교생때부터 몸매가 좋
지 않았다.
오카야스에게 스키웃 되었다.

스미야 나츠키 (住谷 なつき)

39세 152CM, 52KG. 사쿠라가엔역.
맨드냉, 이런저런 소문에 대해 많이 알고있다. 최
근 안경을 새로 맞았다.

노무라 타에코 (野村 たえ子)

44세 158CM, 54KG. 사쿠라가엔역.
언제나 약속으로 바쁜 아즈미나, 대화할 틈을 주
지 않는다.

시부키와카메 (巖川 轟)

78세 152CM, 42KG. 사쿠라가엔역.
야미모토씨의 집을 찾아올라고 하는 할머니, 야미
모토씨 집을 찾아주자.

다카하시 요시카즈 (高橋 良和)

42세 175CM, 72KG. 사쿠라가엔역.
셀러라면, 피너이다고 괴로워한다.

히리노 스구루 (平野 秀)

40세 170CM, 66KG. 사쿠라가엔역.
미니코의 애비지. 외사의 중역인 듯 하지만....

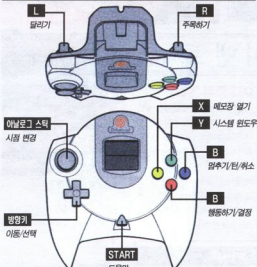
김시하 (金 時河)

34세 171CM, 67KG.
미국인인 듯 하지만 경력은 불명.
소문으로는 한국 어떤 회사의 중역으로 유가를 이
중에 낚시를 하러 온 듯하다. 항상 낚시를 즐기고
있다.

프리 퀘스트 (FREE QUEST)

이곳 저곳을 돌아다니며 사람들과 대화를 하여 정보를 얻으며, 물건들을 조사하여 이용하는 부분입니다. 게임의 스토리 진행에 있어서 가장 기본이 되는 메인 퍼프라고 할 수 있습니다. 일단 편리하고도 세밀한 조작 시스템을 이해하고, 마을 전체의 모습을 파악하는 것이 중요합니다. 세심한 관찰력과 추리력도 필요했지요.

프리 퀘스트의 조작법



조사하기

1. 방망이를 이용하여 조사가 할 물건이 있는 곳 근처로 갑니다.
2. 아날로그 스틱을 이용하여 조사를 할 물건이 있는 곳을 봅니다.
3. Y 버튼을 눌러서 조사를 할 물건에 주먹합니다. 일단 주먹한 뒤에는 방망이를 이용해 가까운 곳의 다른 물건을 주먹할 수도 있습니다.
4. A 버튼을 이용하여 상황에 따른 명령을 줍니다.

대화하기

A 버튼을 사용하여 조사하기와 같은 방법으로 할 수 있지만, 좀 더 멀리서 부를 수도 있습니다. 부분 상태에서 시간이 재차비 그냥 개러비로 주위

■ 아이템 사용하기

특정인 아이템을 사용할 수 있는 물건이나 생물을 조사하거나 대화할 때는, 오른쪽 A 버튼과 함께 Y 버튼이 표시됩니다. 이때 Y를 눌러 시스템 윈도우를 열어 적절한 아이템을 통해서 A 버튼으로 사용할 수 있습니다.

메모 활용

'모'근은 중요한 일이 있을 때만 메모하는 습관이 있습니다. 이러한 메모를 보며 플레이 하면 큰 줄거리를 찾아 볼수있을 수 있습니다. 때로는 영단어 보기도 '모'근은 유익합니다. 라는 장외의 장외와 '모'근을 해라한다.는 의무형과 '모'근 없이 있었다.는 사실 기술 영, '모'근을 어떻게 할까.라는 문제 제기형 등이 있습니다. 게임의 진행에 따라 메모가 워낙 많은 장소에 적어지므로, 이벤트를 빠짐 없이 읽고 싶은 플레이어라면 메모가 빠진 곳이면 옆에 메모를 붙여야 하는 것이 좋습니다. 메모를 한 뒤에는 어떤 우스갯소리를 남긴 옆에 메모를 마크고 나가고, X 버튼으로 즉시 확인할 수 있습니다. 방망이 장비를 이용하여 해당지역 방문 수, 방망이 1!를 이용하여 처음과 마지막 행이로 한번에 이동할 수 있습니다.

시스템 윈도우 활용

Y 버튼을 누르면 여러 가지 아이콘으로 이루어진 시스템 윈도우가 나옵니다.

Game System



소개 : 홍 수영

섀무의 이야기를 해줄게요. 그래요, '아이템'의 예기 예요, 최종 전동이나 양초는 불을 밝힐 때 사용할 수 있어요. 하지만 남비에서는 안되고 필요한 때에 없으면 곤란하죠? 기술의 두루마리 같은 것도 있지요. 하지만, 읽는 것만으로 금방 사용할 수 있을 거라고 생각하지는 마세요. 권범은 그렇게 쉽지 않았고, 시계도 안되어 약속 시간을 지키지 않는 사람은 신뢰받기 힘들죠. 주의하세요. '메모'에 대해서도 가르쳐 주죠. 소중한 것이예요. 이것에는 사람들에게 들은 이야기나 중요한 일들을 적어 가는 거예요. 지금까지 일을 돌아보고 싶다면? 앞으로 무엇을 해야 할지 모르겠을 때 열어보면 되고, 사용법도 간단. X 버튼을 누르는 것만으로 쉽게 볼 수 있게 만들어져 있어요. 음 '시스템 윈도우'의 이야기를 하죠. 아이템은 전부 시스템 윈도우 속에 정리되어 있어요. 시스템 윈도우는 Y 버튼을 누르는 것만으로 열리고, 아이템을 선택하는 커서는 이전에 사용한 아이템 위에 남아있으니, 사용하기 쉬워요. 시스템 윈도우에는 '돈'도 모자라 있었어요. 비스 요요, 전화 요요, 무엇을 하면지 돈은 소중히 해야하죠. 게임 센터에 사용하는 것도 있지만 적당히 하세요. 그리고, 모든 아이템은 조사해 볼 수가 있어요. 새로운 아이템을 손에 넣으면 잘 조사해 보세요. 그때까지 눈치채지 못했던 사실을 발견할 수 있을지도 몰라요. 그리고, '탐색'의 설명을 하지 않으면 안되겠죠? 아날로그 키와 줄을 사용해서, 여러 곳을 체크하세요. 수~ 하고 시계가 고장되는 곳이 있을 거예요. 그래요. 이것! '흑'은 시스템,아메요. 흑 콘이 되면 A 버튼을 누르면, 문을 열거나, 물건을 집거나, 이전엔 일들을 할 수 있어요. 이 때 필요한 아이템은 그대로 손에 넣고, 아이템이 되어 마지막으로 한 가지, 스타트 버튼을 눌러본 사람은 이미 알겠지만, 섀무에는 '헬프' 기능이 있어요. 헬프 기능이라는 것은 그 장소 장소에 적당한 조작방법을 표시, 설명해주는 기능이에요. 어떻게 하는 건지 모르겠을 때는 스타트 버튼을 누르세요. 그리고 헬프를 보면 되는 거예요. 누구도 알기 쉽게 친절하게 쓰여 있어요. 안심하세요. 그럴 이번엔 여기까지. 어느 정도 알겠죠?

1. 스지 아이콘

구입이거나 획득한 아이템을 보여줍니다. A 버튼으로 선택하면 아이콘이 zoom 되고, 만일 사용해야 할 상황이라면 다시 A를 눌러 사용입니다.

2. 시스템 아이콘

RESUME
게임을 일시 중단합니다. 설명하면 게임이 멈추고, 다음에 시작할 때에는 타이틀 화면에서 'CONTINUE'를 선택하면 RESUME을 실시한 상황부터 이어서 할 수 있습니다. 프리 퀘스트의 어느 상황에서도 사용할 수 있지만, 여기서 할 수 있는 횟수는 1회이므로 주의해야 합니다.

설정
음성을 바꿀 수 있습니다. 타이틀 화면에서 설정한 음성과 같습니다.

기술 두루마리
수련하여 얻은 기술의 이름과 커맨드, 그리고 동작 등을 볼 수 있습니다.

메모장
메모한 내용을 볼 수 있습니다. X 버튼으로 불러오는 것과 같습니다.

코인
슬롯 마신에서 사용하는 코인을 가지고 있는 수를 알 수 있습니다.

달력
현재의 날짜와 시간, 요일 등을 알 수 있습니다.

클럭스
불기에서 얻은 물건들을 볼 수 있습니다.

3. 스지 글약

4. 현재 장소

프리배틀 (FREE BATTLE)

프리 배틀에서 활동하던 무대를 그대로 이용하여, 프리 배틀을 벌입니다.

Battle System

수행 시스템, 예 대해서 얘기하지 수행 없이 관음은 놀지 않아 매달매달의 수행 방법을, 자기 전에 결정할 수 있지. 손 기술, 발 기술, 던지기, 어떤 기술을 중점적으로 수행하는가에 따라 그 결과도 달라지지. 수행이 숙련도의 상승을 가져오고 그에 따라서, 각각의 기술들이 조금 조금씩 변해져 가지 즉, 수행방법을 바꾸는 것으로, 자신에게 맞는 격투 스타일을 변화시켜 가는 것이 가능하다는 것이야. 물론 번거로운 조작은 필요 없어. 이야기의 진행에 맞춰서, 숙련도는 올라가니까, 될수록 더 수행하고 싶은 지 때때로 정하기만 하면 되지. 그리고 실지 않으면 그냥 두는 문제는 없어. 그때는 특집같이 모든 기술을 수행해나가고...

다음은 기술 전수 시스템, 예 대해서 얘기하지. 이야기를 진행해 나가면, 기술을 가르쳐 주는 사람과 만나게 될 때가 있어. 그 사람의 가르침을 참고로 해서, 올바른 게 배운을 누르면 기술을 쓸 수 있지. 물의 움직임, 대리의 움직임, 그 타이밍, 정확히 시범도 보여주니까, 단계를 따라서 천천히 가르쳐 주니까 걱정 없어. 몇 번을 해도 모르겠다면 'VMS, 보도록' 책이나 커맨드가 표시되어 있을 테니까... 언제라도 배우는 사람들도에게도 신경 쓰고 있으니까... 여러 사람들과 만나서 많은 기술을 배워 뒀. 배운 기술은 연습할 수 있지. 근데 어디서 연습할 수 있는지는 스스로 찾아보도록 해. 그리고 기술을 여러 가지로 시험해 보는 게 좋아. 아무리 신기술을 습득했다고 해도, 그 기술에 익숙해져야 자신의 책과 실패하고 말할 수 있을 정도로 해두지 않으면 안돼. 마지막으로, '프리 배틀, 그라 실전이야. 물론, 수행해서 진화시킨 기술, 기술 전수로 배운 기술도 시험할 수 있어. 선무의 전여 새로운 배틀 시스템은, 간단한 조작으로, 긴장감 넘치는 배틀을 실현했지. 그 중에서도 특징적인 것은 '홀리기가. 공격이 출러진 상대는 발란스가 깨지고, 그때와 일격을 놓치는 녀석은 없지. 한가지 더 말해주지, '피하기'가 실용화'는 타무니없는 공격보다도 효과가 있지. 피해서 뒤로 돌아 들어가, 그대로 먼저 버려. 배운 기술, 수행해서 발전한 기술에, 이 '홀리기'와 '피하기'를 섞어서 싸우는 거다. 실전에서 자신의 힘을 확인할 수 있지. 드림틀, 나무상자를 먼저 오는 적도 있으니까 조심해. 반드시 전조가 있을 테니 무척이고 싸울 생각은 없지. 휘는 불꽃은 관여한다는 것이지. 흥사는 없어. 음배는 녀석은 각오해라. 매일, 수행을 게을리 말고, 다른 사람의 가르침에 귀를 기울이며, 그리고 실전에서 경험을 쌓는 '수행 시스템, 기술 전수 시스템, '프리 배틀, 이 세 가지'를 잊지 않도록



스게 : 허츠코

■ 프리 배틀의 조작

패드 조작	하는 일
아날로그 스틱	시점 이동
방향 키	이동
B	달리기
R	단축 기술
A	발 기술
B	던지기
X	손 기술
Y	홀리기/특수 이동

[손 기술]

X버튼으로 사용하며, 손을 이용한 기술로 '해추어 파이티'의 [F] 버튼과 비슷한 용도입니다. 언타만으로도 빠른 연속기가 가능하여 도중에 그만두고 다른 기술로 이어가기 편리하지만 리치가 짧고 중단과 상단 공격 한정이라는 단점이 있습니다.

[발 기술]

A버튼으로 사용하며, 발을 이용한 상·중·하단 공격을 사용할 수 있습니다. 손 기술이 직진성 기술이 많은 반면에, 발 기술은 리치가 긴 직진성 기술 뿐만 아니라 회전 반경이 큰 공격도 많습니. 하지만 공격 모션이 큰 것이 하점므로 주의해야합니다. '해추어 파이티'의 K버튼과 비슷한 용도입니다.

[던지기]

상대 가까이에서 B버튼을 누르면 상대를 집어서 던집니다. 던지는 한 번에 적을 다룬시킬 수 있어 싸움의 흐름을 바꾸는데 유리하지만, 다른 대전에서는 다른 상대에게 허점을 보이게 될 수도 있으니 주의해야 합니다. 상대와의 방향에 따라 옆집기 뒤집기 등이 있으며, 커맨드에 따라 다양한 던지기 기술이 나옵니다. 던지기 실패시의 모션에 허점이 있으니 주의. '해추어 파이티'의 J와 C와 비슷한 용도입니다.

[잡기 물기]

상대의 잡기가 들어온 순간 B버튼이나 Y버튼을 누르면 잡기를 풀 수 있습니다. 잡기를 풀면 데미지를 주지도 받지도 않지만, 상대의 잡기의 종류에 따라 잡기를 풀 후의 위치가 달라지므로 대부분 료에게 유리한 쪽이 됩니다. 상대방도 료의 잡기를 풀 수 있으니 주의해야 합니다.

[특정]

몸을 수그러 상대의 공격을 피합니다. Y버튼을 눌러 상대와 중단공

격과 연속기 대부분을 피할 수 있으며, 후에 공격이나 잡기를 하면 특수한 기술이 나게 됩니다. 아래 표를 참조하여 타격 후에는 적절한 추가타를 넣는 것이 좋습니다.

[홀리기]

상대의 공격이 들어올 때 Y버튼을 눌러주면 공격에 따라 여러 가지의 홀리기를 행합니다. 적의 연속 공격이 들어올 때는 Y버튼 언타도, 모션이 큰 공격이 들어올 때는 타이밍을 잘 맞춰서 눌러주면 적을 달려에 빠뜨릴 수 있습니다. 홀리기 후에 A나 X와 같은 공격 버튼을 누르면 기술 커맨드를 넣지 않아도 상황에 맞는 연기가 나오게 되므로 유용하게 사용할 수 있습니다. 또한 홀리기 후에는 상대의 해추어 숙련을 짐하게 되므로 던지기 공격을 행하기도 좋습니다.

[외피]

몸을 좌우로 움직여 상대의 직선적인 공격을 피할 수 있습니다. 'VF3'의 회피와 같이 상대의 90도 이상 회전 공격이나 잡기 기술은 피할 수 있으므로 주의해야 합니다. 하지만 '해추어 파이티'와는

달리 G(가드)버튼이 있어 때문에, 앞서 설명한 홀리기와 회피를 잘 사용하여 몸을 지키는 것이 '렘무'의 방어법이라 할 수 있습니다.

[뒤돌기]

상대에게 등을 보이고 있을 때 Y버튼을 눌러주면 일으로 이동하며 뒤돌게 됩니다. 'VF3'과 같은 모션으로, 상대의 직선적인 공격과 상단 공격을 피하며 볼 수 있습니다.

[안대시]

상대 방향으로 방향 키를 입력하며 Y버튼을 누르면, 앞야 대시를 행합니다. '해추어 파이티'의 앞야 대시와 같이 상단 공격을 회피하며 접근하게 되고, 모두 사라지면 프리 배틀에서 지게 됩니다. 하지만, 대시 캔슬 기능은 없으므로 단발성으로 밖에 사용할 수 없습니다.

[제력 외피]

화면 좌측 하단에 표시된 원형의 마크는 료의 체력을 나타냅니다. 체력이 저하되면 녹색 구슬이 점점 사라지게 되고, 모두 사라지면 프리 배틀에서 지게 됩니다. 하지만, 일정 시간동안 공격을 받지 않으면 다시금 체력이 회복되므로, 위험하

다면 상대에게서 멀리 떨어져 체력을 회복하는 것이 좋습니다.

[달리기]

프러 퀘스트 때와 같은 방법으로 달리기를 합니다. 하지만, 너무 오래 달리면 료가 숨이 차서 멈추며, 이때 달레이가 생기기 때문에 주의해야 합니다. 달리는 다른 공격 비튼과 조합하여 도약이 필요한 강력한 공격을 하거나, Y비튼과 조합하여 『영신(影身)』과 같은 특수 이동기를 사용하는 데도 좋습니다. 또한 상대에게 떨어져서 체력을 회복하거나 유리한 곳으로 이동하기에도 좋습니다.

[단축 기술]

R비튼을 누르는 것만으로, 미리 등록해둔 기술을 바로 사용할 수 있습니다. 커맨드가 어려운 기술이나 시점 변경으로 좌우가 바뀌기 쉬운 기술을 넣어두면 언제라도 사용할 수 있습니다. 등록은 기술 두 루마리를 펼친 뒤, 원하는 기술에 A비튼을 이용하여 R마크를 넣으면 됩니다.

[실전 전법]

기술을 모두 익혔으면 이제 실전에서 활용할 수 있어야 합니다. 하지만 실전은 통나무를 상대로 하는 것이 아닌 적을 상대로 하기 때문에 이에 따른 기술이 필요합니다.

◆VF에 익숙하지 않은

최대의 명작 『바추어 파이티』를 플레이하지 않았다는 인생의 오점을 남긴 분은 우선 『VF』식의 플레이에 익숙해지기까지 노력이 필요합니다. 일단 몸에 감각이 오기 전까지 사용할 수 있는 방법을 추천합니다.

1. 한번에 여러명을 상대하려 하지 말라

『파일 파이팅』의 경우는 한쪽에 모아두고 『화리가리』(모르시는 분은 후위에 나이 지긋한 중년에게 도움을)로 처리하는 방법이 통용되었지만, 3D게임이 되면서 입체감

을 얻은 『저크』들은 서로 모여있지도 겹쳐있지는 않습니다. 따라서 단순히 앞으로 공격하면 해서는 1명에게밖에 타격을 줄 수 없습니다. 따라서 한번에 여러명을 상대하려 하다가는 주위의 저크에게 혼나게 됩니다.

2. 조작에 익숙해질 때까지 단축 기술

자신이 사용하고 싶은 기술을 R비튼에 넣어두고 한번에 한명의 쓰러뜨린다는 각오로 적을 유언해서 쓰러뜨립니다. 다른 전기술은 생각하지 말고, 오로지 적이 다가오면 R을 눌러줍니다. 대신 적이 다른 필 만한 강력한 기술을 넣는 것이 좋습니다.

◆VF에만 익숙한

같은 사람이 제작했으니 같은 감각이라고 생각하면 혼납니다. 일단 360도 전방위로 뛰어 다니는 일이 가능하며, C비튼과 앞가사 사라져서 여러모로 많이 다릅니다. 그리고 『VF』와는 달리 한 명의 대전 상대가 아니고 때로는 많은 적과 한번에 상대해야 합니다.

1. 1대 1의 대전

『VF』와 같이 1명의 적과 상대합니다. 이러한 경우 대부분 격투은 고유한 기술과 료와 대동하거나 더욱 높은 실력을 가지고 있으므로 세심한 대전이 요구됩니다. 방해하는 인물이 없으므로, 적의 움직임에만 집중하여 공격을 즐기고 반격하는 방식이 좋습니다. 처음에는 움직이지 않고 적의 움직임을 보며 즐기고 공격하는 방법이 좋고, 조금 더 익숙해지면 기회를 잡아 몰아치는 공격이 가능해집니다. 언젠가의 귀장과의 싸움이나 달달원의 차이, 레드 엔젤스의 중간 보스들, 독특한 기술을 펼치는 적들을 상대하므로 적의 공격 방법을 알아두는 것도 중요합니다.

2. 1대 다수 대전

상대의 수가 많기 때문에 개개인이 되기 쉽습니다. 수가 비교적 적은 경우에는 한 명을 집중적으로

공격하거나 던지거나 다룬시킨 뒤, 다른 적을 상대하는 것이 좋습니다. 또, 상대가 너무 많다면, 일단 도망간 뒤 달려오는 적을 차례대로 강력한 단발성 공격으로 다룬시키는 것이 좋습니다. 상대가 쫓아오는 속도가 다르기 때문에 1명의 상

대할 수 있습니다. 좀 더 익숙해지면 『보네이도 킥』과 같이 회전 반경이 큰 기술로 여러명을 쓰러뜨리거나, 던지기의 방향에 따라 다양하게 사용하여, 던지지는 상대를 이용해 다른 적을 공격하는 등의 응용을 시도해야 합니다.

료의 기술표

	(일수)	프러 퀘스트에서 기술서를 얻어서 배우는 기술	
비	(구입)	광동봉 침에서 기술서를 구입하여 배우는 기술	
	(진술)	다른 사람에게 기술 잔수를 뺏아 배우는 기술	
고	(기술도)	처음에는 없지만, 연소 팀 커맨드 인라인으로 배우는 기술	
	(배우)	책의 등 뒤에서 사용하는 기술	
	(중간)	책의 옆에서 사용하는 기술	
	(1)	달리는 도중 사용하는 기술	

3장에서 배우는 기술은 남지 않았습니다. 스토리의 진행에 따라 배우시기 바랍니다.

- 手技 손 기술 -			
기술명	커맨드	비고	뜻(독음)
虎掌	X		뜻(독음) (호리바시)
	X		
	XX		
	XXX		
	XXXX		
	XXXXX		
	XXXXXXX		
	XXXXXXXX		
	XXXXXXXXXX		
	XXXXXXXXXX		
	XX-A		
	XX-AA		
	XX-AAA		
	XXXA		
	XX-X		
	XX-XX		
	XX-XXA		
	XA		
	XAA		
	XAAA		
小拳打	-X	소처치기	소처치(고구루마루)
水月步	-X(O)	(속된대전 세팅 때)(전술)	수월(미즈키즈키)
独り舞	-X		독리(독리바시)
舞	-X		
舞	-X		이문장주(리몬쇼슈)
舞	-X		(노보리바시)
舞	-X	(미술)	소페르(소페르)
舞	-X	(미술)	무리(무리바시)

- 强技 강한 기술 -			
기술명	커맨드	비고	뜻(독음)
大拳	X-A		(오구루마루)
手舞	-X-A		(모로타리)
舞	-X-A		(무리바시)
舞	-X-A		(호산)
舞	X-A	(1)	(후우사)
舞	-X-A	(일수)	(소우)
舞	-X-A	(구입)	(호고루)

- 足技 발 기술 -

기술명	커맨드	비고	뜻(쪽음)
三日月蹴り	A		초성달차기(미카즈키가리)
踏ふ蹴り	→A		밟아 차기(후미가리)
蹴り〜	→A		(해라)나기
蹴り〜	→A		(타키노보리)
蹴蹴り	→→A		비스듬히 차기(에사기리)
蹴蹴り	→→A	(이습속)	반개차기(미카즈키가리)
出足止め	→→A	(이습속)	나오는 발 멈추기(메이시메도)
虎蹴り	→→X+A	(이습속)	(호)
新月	→→X+A	(이습속)	(신계조)
疾流	(L)A	(해라)속	(시무우)
影狩り	(L)Y+A	(이습)속	그림자 사냥(카게카리)
飛燕蹴り	→→X+A	(구입)	(회령천계)
放風	→→A	(구입)	(센무우)
土俵蹴り	→→A	(구입)	(엔지무오)

- 投技 던지기 -

기술명	커맨드	비고	뜻(쪽음)
背負い 投り	B		없이 차기(세오이나가)
押し 投り	→B		(해라)고시
投げ 投り	→B		틀 던지기(보모에)게
裏投げ	→B → A		(우리보모에)
露さし	→→B		안개 지르기(우스미가리)
羅刹蹴り	→→B		나팔 물구기(라사쓰오시)
毒舌蹴り	→→B	(이습속)	뱀어 굴리기(미카지타에)
天狗蹴り	→→B	(이습속)	(텐구소)
裏投げ	B		(우리하즈키)
裏蹴り	B	(해후)	뒷 물구기(우리오토시)
虎身蹴り	→→BB	(구입)	호랑이 무늬차기(토미리무스시)
懸蹴り	→→B, X, X+A	(구입)	(오보무루소우)

- 足技 발 기술 -

조건	커맨드	조건	커맨드	조건	커맨드
액침 중	X	액침 중, 근접 시	B	해후 액침 중	X
	A		BB		A
	X+A	액침 중, 근접 시, 상대 리	B		X+A
			BB	해후 액침 중, 근접 시	B

매직 웨더 (MAGIC WEATHER)



▲ 정월에는 전통복을!

날짜	날씨
12/3(수)	맑음
12/4(목)	맑음
12/5(금)	비온 뒤 맑음
12/6(토)	맑은 뒤 흐림
12/7(일)	비온 뒤 눈
12/8(월)	비온 뒤 맑음
12/9(화)	비온 뒤 맑음
12/10(수)	비온 뒤 흐린 뒤 비
12/11(목)	눈

날짜	날씨
12/12(금)	맑은 뒤 눈온 뒤 비
12/13(토)	맑음 때때로 눈
12/14(일)	맑음
12/15(월)	맑은 뒤 흐림
12/16(화)	비 때때로 흐린 뒤 맑음
12/17(수)	맑음
12/18(목)	흐린 뒤 맑음
12/19(금)	맑은 뒤 흐린 뒤 비
12/20(토)	흐림 때때로 맑음
12/21(일)	맑음 때때로 비
12/22(월)	맑음
12/23(화)	흐림
12/24(수)	눈
12/25(목)	눈
12/26(금)	눈온 뒤 흐림
12/27(토)	흐림
12/28(일)	맑은 뒤 흐린 뒤 비

날짜	날씨
12/29(월)	맑은 뒤 흐림
12/30(화)	맑음 때때로 흐림
12/31(수)	맑음 때때로 흐린 뒤 눈
1/1(목)	눈온 뒤 맑음
1/2(금)	비온 뒤 맑음
1/3(토)	맑음
1/4(일)	맑은 뒤 흐림
1/5(월)	눈온 뒤 흐림
1/6(화)	맑은 뒤 비
1/7(수)	비 때때로 흐린 뒤 맑음
1/8(목)	흐린 뒤 맑음
1/9(금)	맑은 뒤 눈온 뒤 흐림
1/10(토)	맑음
1/11(일)	흐림
1/12(월)	흐림 때때로 맑음
1/13(화)	맑은 뒤 흐린 뒤 비
1/14(수)	흐린 뒤 눈

날짜	날씨
1/15(목)	눈온 뒤 맑음
1/16(금)	맑은 뒤 흐림
1/17(토)	흐린 뒤 맑음
1/18(일)	맑은 뒤 흐린 뒤 눈
1/19(월)	눈온 뒤 흐림
1/20(화)	맑음
1/21(수)	흐림
1/22(목)	흐림
1/23(금)	비
1/24(토)	비온 뒤 눈
1/25(일)	비온 뒤 흐린 뒤 눈
1/26(월)	맑은 뒤 눈
1/27(화)	맑은 뒤 흐림
1/28(수)	눈 때때로 흐림
1/29(목)	눈온 뒤 맑음
1/30(금)	맑음
1/31(토)	맑은 뒤 비

미니 게임 (MINI GAME)

센무 안에서도 또 다른 게임을 할 수 있습니다. 게임 센터의 『스페이스 헤리어』 라던가, 경품으로 받은 세가 색인 CD를 이용하여 집에서 즐길 수 있습니다. 또, 『가차가차』(우리식으로 '100원 넣고 물리거나, 『뽕기』를 통해 얻을 수 있는 아이템 리스트도 이곳에 정리하였으니 컬렉터들은 참고하시기 바랍니다.

阿部상점 좌측-버주어 파이터		
아카라 1	울프 1	사라 1
아카라 2	울파 2	사라 2
파이 1	제프리 1	책기 1
파이 2	제프리 2	책기 2
러우 1	카게 1	나무인형
러우 2	카게 2	

가차가차 리스트		
阿部상점 우측-외쿠와루 세기빌드		
소닉 1	버쿠	에스피오
소닉 2	빈	Dr. 에그맨
테일스	헬그	차오&피안
니콜즈	에이미	리스터

TRY·2	마우	코바버저	메가드라이니
솔로·빙	치킨렉	아이디 II	기어오아
나이츠 1	알렉스 키드	삼	사타로
나이츠 2	오파오파	MOBO	드림캐스크
스페이스 헤리어	젯트 오파오파	ROBO	
루카	퐁포즈	호넷	

행은 1	비즈니스 바이크	웨이건 1
행은 2	쿠패 1	웨이건 2
행은 3	쿠패 2	웨이건 3
행은 4	쿠패 3	웨이건 4
행은 5	쿠패 4	웨이건 5
스쿠터	쿠패 5	버스

키즈 아키라 1	키즈 제프리 1	키즈 리온 1
키즈 아키라 2	키즈 제프리 2	키즈 리온 2
키즈 파이 1	키즈 카게 1	키즈 순 1
키즈 파이 2	키즈 카게 2	키즈 순 2
키즈 라우 1	키즈 사라 1	키즈 듀랄 Silver
키즈 라우 2	키즈 사라 2	키즈 듀랄 Gold
키즈 울프 1	키즈 잭키 1	
키즈 울프 2	키즈 잭키 2	

트랙 1	트랙 4	센투 콘테이너	아키리
트랙 2	트랙 5	콘테이너	바비
트랙 3	포크 리프트	나우 상자	투브

빈스빈 1	해비 볼 1	슈퍼 볼 1	주사위 1
빈스빈 2	해비 볼 2	슈퍼 볼 2	주사위 2
빈스빈 3	해비 볼 3	슈퍼 볼 3	주사위 3



소개 : 허라사키 노즈미

Mini Game

안녕하세요, 저는 허라사키 노즈미. 잘 부탁해요. 오늘은 모두에게 「미니게임」에 대해서 가르쳐줄게요. 미니게임이라는 건 게임 속에서 즐길 수 있는 게임을 말해요. 간단한 놀이지만, 센무에는 그런 것이 여러 가지가 들어있어요. 몇 가지 예를 들어 설명할게요. 그걸, 닥트부터, 화살을 던져서 함께 목표를 거꾸는 거예요. A버튼으로 화살을 던지는 것이지만, 던지는 타이밍에 따라 화살이 맞는 장소가 변해요. 고독함을 노리세요. 다음은... 술트 머신. 100엔에 20개, 처음엔 여기에서 스티프, 쓰리 세븐 같은 거라도 나오면 와이 돈버락. 아차 코인은 가계의 아자씨가 잘 알아주니까, 언제든지 원하는 대로 계속할 수 있어요. 역시 OTE는 즐거워요. 또 이걸로 OTE의 연수도 할 수 있고, 점점 뿌리지는 스피드에 어디까지 찾아 갈 수 있을거요. 하이 스코어는 기록되고 친구들과 비교해서 경쟁해 보는 것도 좋겠요. 어느 것도 물론 간단하고 심플하지만, 속은 깊어요. 분명 빠져들 거예요. 약속 편의 시간 때우기도 좋을 것 같네요. 하지만, 너무 놀면 편이 없어지니까 조심해요. 게임 센터에 있는 행은, 타보고 싶네요. 이래봐도 노즈미는 행은을 좋아해요. 할 수 있을께. 「미니게임」 찾기는 좀 더 찾아볼래요. 유즈 같은 것도 있다는 얘기고, 좀 더 얘기하고 싶지만, 이걸로 끝. 또 만날 수 있을 거예요. 그녀는 좀더 좀더 얘기해요. 그걸, 바이바이!

도부이타 상점들의 영업 시간

이벤트나 약속을 위해서, 혹은 물건을 사기 위해서 상점에 가야할 일이 많습니다. 원활한 진행을 위해서는 가고자하는 상점의 영업시간 정도는 체크하고 움직여야 합니다. 하지만, 본문에서 따로 다루면 난감해지기 때문에 따로 표로 정리했어요. 참조하시기 바랍니다.

상점 종류	상호	영업 시간	상점 종류	상호	영업 시간
달걀 가게	平田商店	7:00~18:30	약국	本田약국	10:00~20:00
꽃가게	스미일리	7:00~18:30	운동 용품	햇토리 스포츠	7:00~18:30
이발소	이용 마에다	10:00~18:00	마작	대삼원	12:00~5:00
게임 센터	YOU	10:00~24:00	중화요리점	아지마치	10:00~21:00
국수 집	아이로	11:00~21:00	BAR	HEART BEATS	19:00~4:00
고기 집	타무라 정육점	7:00~18:30	술트 머신	술트 허우스	10:00~24:00
빵 집	코미네 베이커리	7:00~18:30	바이크 샵	KNOCKING	10:00~21:00
점바 가게	푸르티라스	10:00~20:00	스넥	스넥 런다	18:30~5:00
점바 딱지 가게	마리 상회	10:00~20:00	Pizza&Liquor	Bob's Pizza	17:00~4:00
밀러터리 샵	쿠리타	10:00~21:00	가라오케 Pub	NANA	19:00~4:00
여행사	세계여행사	9:00~20:00	라면 가게	만복간	17:00~4:00
노점 아메리칸 푸드	플즈 핫북	8:30~24:00	BAR	YOKOSUKA	17:00~3:00
생선 가게	호츄	7:00~18:30	BAR	MJQ	19:00~4:00
보세 옷가게	워터 드래곤	10:00~20:00	햄버거 가게	하니 배어	10:00~20:00
골동품 점	골동문화당	10:00~22:00	점심점	리피스	10:00~24:00
도시락 가게	호우호우 도시락	10:00~20:00	도자기 가게	로시야	10:00~21:00
편의점	토마토 마트	0:00~24:00	청바지 가게	워터 드래곤 Vol. 2	10:00~20:00
야채 가게	팔백송	7:00~18:30	사무실	영점출업	13:00~24:00
꽃가게	아이디	7:00~22:30	문신점	타루 샵	14:00~24:00
여행사	아시아 여행사	10:00~20:00	야발판	유 야발점	10:00~19:00

아이템 리스트

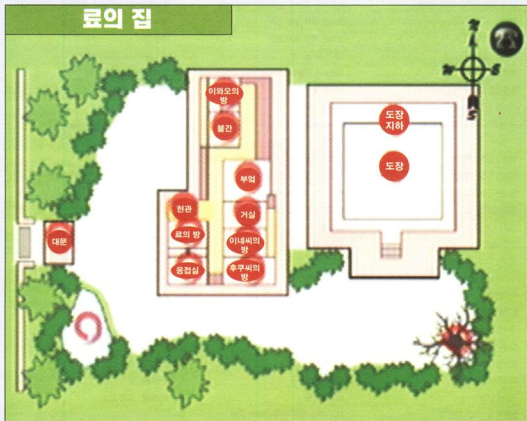
이름	입수방법	비고
미니라디오카세트(ミニラジオカセ)	료의 방	태입을 들을 수 있다
아버지에게 온 편지(親父あての手紙)	아내씨에게 받음	주원달이 보낸 이문자로 된 편지
시계(時計)	처음부터 있음	시간 확인
칼날 밀(刀のへ)	골동품점	하즈키가의 문장을 나타낸 모양으로 되어있다
봉황경(鳳凰鏡)	하즈키가 지하실	이와오가 중국에서 갖고 온 석경
아버지의 사진(親父の寫眞)	하즈키가 지하실	젊은 이와오와 누군가가 함께 찍힌 사진
친구들의 사진(友人の寫眞)	료의 방	료, 노조미와의 친구들과 찍은 사진
하즈키가의 사진(芭月家の寫眞)	아내의 방	이와오, 료, 아내 후쿠하리가 함께 찍은 사진
쌍인의 기술집(二刃の技書)	하즈키가 옷장	쌍인을 습득한다
영수의 기술집(影狩りの技書)	하즈키가 후쿠씨의 방	영수를 습득한다
비연련예의 기술집(飛燕連枝の技書)	골동품점에서 구입	비연련예를 습득한다
토지주의 기술집(土蜘蛛の技書)	골동품점에서 구입	토지주를 습득한다
열황심의 기술집(烈黄心の技書)	골동품점에서 구입	열황심을 습득한다
선봉의 기술집(峯風の技書)	골동품점에서 구입	선봉을 습득한다
호신봉의 기술집(虎身崩しの技書)	골동품점에서 구입	호신봉을 습득한다
농무쌍의 기술집(農無への技書)	골동품점에서 구입	농무쌍을 습득한다
알 수 없는 두루마리(謎の技書)	하즈키가 도장의 '끝없는왕,역자 뒤쪽	명호경파신의 두루마리, 중국어로 비전이 써있다.
행운(ハンパオン)	토마토 마트 홈기 경품	겉에서 돌릴 수 있는 새턴 소프트
스페이스 해리어(スペースハリヤー)	토마토 마트 홈기 경품	새턴 CD
의문의 열쇠(謎のかぎ)	이와오의 방	칼이 들어있는 상자의 열쇠
하얀 나뭇잎(白の葉)	하즈키가 지하실	책 속에 있던 하얀 잎
홍콩여행 팜플렛(香港旅行パンフ)	세계여행사	198000엔
뽀어형 팜플렛(侍安旅行パンフ)	아시아여행사	158000엔
구 참고가 지도(〜倉庫前地図)	신요코스카항	미즈키 할아버지에게 받는 지도. 희살표 있는 것과 없는 것이 두 가지
회중전등(懐中電燈)	구참고가경비원실, 하즈키가 현관, 토마토 마트	어두운 곳의 탐색에 아용
단일전지(単一電池)	하즈키가, 토마토 마트	회중전등에 사용가능한 단일전지 2개셋
단삼전지(単三電池)	하즈키가, 토마토 마트	미니카세트용인 단삼전지, 4개셋
양초(ろうそく)	하즈키가 지하실, 토마토 마트	불을 밝힐 수 있는 양초(6개)
상냥(マッチ)	하즈키가 지하실, 토마토 마트	불을 켤 수 있는 것(4개)
전구(電球)	토마토 마트	전구
오징어 다리(イカの足)	아베 삼점	고양이 먹이용, 유키와 상표(3개)
회(魚の切り身)	토마토 마트	고양이 먹이
우유(牛乳)	하즈키가 냉장고, 토마토 마트	고양이 먹이
멸치(めざし)	토마토 마트	고양이 먹이(4개)
참치캔(ツナ缶)	토마토 마트	고양이 먹이
실리미(サリミ)	토마토 마트	고양이 먹이
초코렛(チョコ)	토마토 마트	군것질용, 씹기 가능
카라멜(キャラメル)	토마토 마트	군것질용, 씹기 가능
포테토칩(ポテチ)	토마토 마트	군것질용, 씹기 가능
당첨권(當り権) 자판기	뽑기 가능, 또는 센무 캐릭터 교환	

카세트 테이프 리스트

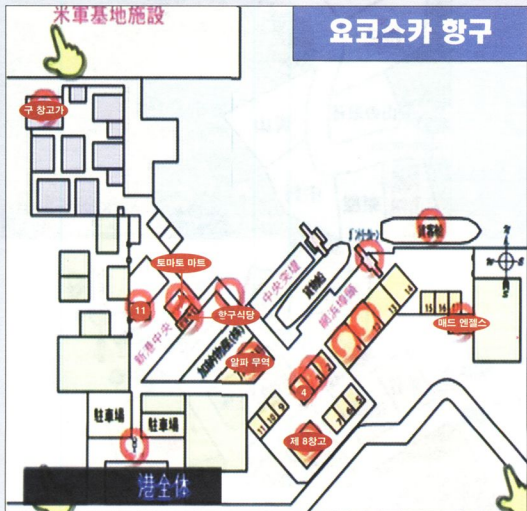
다음은 도부이타와 토마토 마트에서 구입할 수 있는 음악 카세트 테이프 목록입니다. 열 있는 시간은, 판매하는 한정된 시간을 나타냅니다.

곡명	시간(도부이타)	시간(항구)	곡명	시간(도부이타)	시간(항구)
Go Go	(3/16~3/22)	(4/13~4/19)	Boz Nov	(3/30~4/5)	(3/23~3/29)
Feel Tired Song	(3/23~3/29)	(1/26~2/1)	Be-Wicth	(12/22~12/28)	(3/30~4/5)
Hip De Hop	(12/8~12/14)	(12/1~12/7)	MJO	(1/26~2/1)	
Like a Feeling	(2/16~2/22)	(1/5~1/11)	Harbor Bar	(3/2~3/8)	(12/22~12/28)
Heart Beats	(1/12~1/18)		NaNa	(4/6~4/12)	(2/9~2/15)
Flower Girl	(1/15~1/11)	(2/23~3/1)	Spider	(12/29~1/4)	(3/16~3/22)
Antiquity Tree	(12/1~12/7)	(1/19~1/25)	GLYFADA	(2/2~2/8)	(4/6~4/12)
Dandy Old Man	(12/15~12/21)	(3/2~3/8)	Y. A. D. A	(3/9~3/15)	(12/29~1/4)
Liquor	(1/19~1/25)	(1/12~1/18)	Yokosuka Blues	(4/13~4/19)	(2/2~2/8)
Linda	(2/9~2/15)	(3/9~3/15)	Strong	(12/8~12/14)	
Magical Sound Shower			Harbor Beats	(12/15~12/21)	
Hang On Main Theme					
Space Harrier Main Theme			SHENJUE	표의 밤	
Final Take Off			SHENHUA	표의 밤	
Destiny	(2/23~3/1)	(2/16~2/22)			

요코스카의 지도







스토리 공략

아버지의 죽음

86년 11월 29일 (토)
오후 4시 横須賀(요코사카)



▲ 예감이 좋지 않아



▲ 도망 피탈범



▲ 흥분 겸은 차

료: 왜! 아주머니... 아주머니!
이내: 료 도련님... 저는 괜찮습니다
다 그보다 주인 어르신아...
료: 아버지지?



▲ 좀비는



▲ 버리고



▲ 본격 이자미

후쿠: 우와야!

료: 후쿠씨! 후쿠씨!

후쿠: 료...!

료: 후쿠씨!

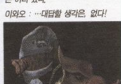
료: 아버지!

이와오: 오지 말거라...료

남재: 다시 한번 더 올것다.. 거울

은 어디 있나

이와오: ...대답할 생각이 없다!

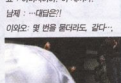


▲ 남재에게 담안 이와오

료: 아버지야!! 이 새끼!

남재: ...대답은!

이와오: 몇 번을 몰더라도 같다..



▲ 아이인 크로

료: 뭐! 뭐! 으음...

이와오: 그만뒤!

남재: 거울을 넘겨라 그렇지 않으면

내의 아들은..

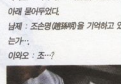
이와오: 기다려! ...거울은, 뱃속이나

아래 묻어두었다

남재: 조손명(趙孫鳴)을 기억하고 있

는가..

이와오: 조...?



▲ 커맨드는 GGGG



▲ 커맨드는 ---P

남재: 명촌(孟村)에서 당신이 죽인 남자의 이름이다

이와오: 싫다...너는?!

남재: 오라...! 최후는 무술가답게 죽

을 수 있게 해주마

이와오: 으아!

료: 아! 아버지..

겸은 A: 남재님, 있었습니

다.

료: 아버지..

이와오: ...용서해라.. 너 혼자 남겨

두는 것을..

료: 무슨 소리를 하는 거예요 아버

지... 아버지!

이와오: 차 친구를... ..사랑해야

할 친구를 사귀거라

료: 아버지?

료: ...아버지!

료: ...아버지!

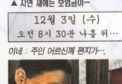
료: ...아버지!



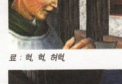
▲ 아버지의 죽음



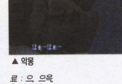
▲ 자연 재해는 범용급이-



▲ 악몽



▲ 악몽



료: 으 으음

12월 3일 (수)
오전 8시 55분

이내: ...허즈키 도련님! 아직 일어나

면..

허즈키: 괜찮아요 아주머니야말로

괜찮습니까?

이내: 예! 뭐가 하고 있지 않으면 으

허러 기분이 우울해져서..

허즈키: 그렇군요... 하지만 무리하

는 것은 좋지 않아요

이내: 예.., 그런 그렇고 이간...으

늘 몸은입니다. 내일부터는 신발장

위에 두겠습니다.

허즈키: 그런데 후쿠씨는?

이내: 후쿠하리(後藤)씨라면... 도장

에 있을 것 같습니

다.

허즈키: 그러면요, 고마워요



▲ 이간 저의 리브레터-가 아니다

.....이내씨! 밤

허즈키: 아주머니..

이내: ...료 도련님

허즈키: 피곤하실테데 조금은 쉬는

편이..

이내: 저는 괜찮습니다. 뭐가 하고

있지 않으면 으러 기분이 우울해져

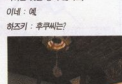
서..

허즈키: 아주머니! 그렇군요 하지만 무

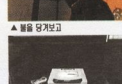
리하는 것은 좋지 않아요

이내: 예

허즈키: 후쿠씨는?



▲ 발을 담겨보고



▲ 세련도 꺼내보고

이내 : 꼭 도중에 있습니다.
 히즈키 : 계속?
 이내 : 예! 선생님께 아무런 은혜도
 받을 수 없었대야... ..무언가 위로
 좀 해주세요

✚ **시탁 회상**

이와오 : 로, 네가 잠들어있는 동안에
 도 농민들은 일하고 있는 것이다. 당
 근 하나 하나를 수확하기 위해 얼마
 나 많은 노력이 드는지 아느냐. 그것
 을 너는 먹지 않고 배벌 셈이나 으
 음?
 로 : 나... 먹을거예요
 이와오 : 음 후후웃 그래 장이다



▲ 편식은 몸에 좋다



▲ 석사 태연 밤을 이는 아내씨

✚ **나무 아래 회상**

이와오 : 으음 헛! 중심을 잡고--그
 것이다 후후웃 알겠느냐? 때에 힘을



▲ 전설의 꽃나무 아래서 이윤을 이
 면 사방은 일그러진다



▲ 배에 힘을 넣어서



▲ 전각을 받으며

넙고! 목을 똑바로 중심을 잡고! 음
 그거다

로 : 예!!



▲ 거드머리가 열리지 않게



▲ 아내



▲ 들



▲ 중심을 잡아라



▲ 강병 배우는 료



▲ 으뭇한 아버지

✚ **도장**

후쿠 : 로, 괜찮습니까?
 로 : 걱정 없어요 그보다... 그 남자
 말인데...
 후쿠 : 그 남자? 아아...
 로 : 남제라고 불리던 녀석 말인데
 아버지와 무슨 얘기를 한 거죠?
 후쿠 : 거울을 보라고--저는 그 다
 음에는 도장 밖으로 날아가서...

로 : 검은 옷의 놈들은 이름이 뭐였지
 요?

후쿠 : 그게--갑자기 나타 나서 아무
 것도...

로 : 그래요? 고마워요 후쿠씨 어떤
 사소한 일이라도 좋으니 편가 생각
 나면 알려줘요!

후쿠 : 로, 왜 그런 것들...? 로! 어디
 로... ..설마 그 놈들을 찾으려? 그만
 두세요! 선생님을 쓰러뜨릴 정도의
 녀석들이잖아요!

로 : 내 눈앞에서 아버지가 숨어있습니
 다. 뭘수는 내가 갈겠어! 아버지를 위
 해서 할 수 있는 일은 그것뿐입니다



▲ 복수를 위해 태어난 시나이



▲ 비밀 포스터



▲ 후쿠씨의 책상 앞에는 삼의피와 오
 자전령, 도선수회의 커맨드가 적혀있다



▲ 기술서를 잊지말자



▲ 료의 방에 있는 음악 테이프

✚ **나무아래 후쿠씨와 대화**

로 : 후쿠씨...
 후쿠 : 예?
 로 : 그 녀석을 말인데...

후쿠 : 로, 녀석들에게 가는 거라면
 ...저도 함께

로 : 안됩니다

후쿠 : 어째서입니까!

로 : 더 이상 소중한 사람을 잃고싶지
 않습니다!

후쿠 : 저는 15살 때부터 10년 동안
 사부님께 신세를 졌습니다. 저에게
 있어서 사부님은...

로 : 마음은 알겠지만 이해해줘요

후쿠 : ...로



▲ 의협심이 강하다

✚ **사쿠라가 언덕**

사쿠라다 : 뭐지? 새삼스럽게

로 : 그날... 검은 옷을 입은 남자 못
 봤어?

사쿠라다 : 그날? 아
 아... 아니 나는 못 봤
 는걸

로 : 그래? 누군가 검은
 옷의 남자들을 알만
 한 사람이러던
 가...

사쿠라다 : 글
 세... 미시마
 (三島) 씨라던
 가, 곤도 (近
 藤) 씨가...

아즈마들이
 러면 편가
 알려나?

음, 항상
 사쿠라가 언
 덕 (櫻ヶ
 丘)에 있는 공
 존 전화 근처
 에서 아즈마들
 에 수다떨고
 있었어?

로 : 아아

로 : 아아

로 : 아아

로 : 아아

로 : 아아

로 : 아아

로 : 아아

로 : 아아

로 : 아아



검은 옷의 사내를 찾아서

※사쿠라가 언덕

로: 사쿠라다(幸四郎).

사쿠라다: 아이

로: 물어볼 말이 있는데..

사쿠라다: 거기서 뭔가 얘기하고 있

을지도 몰라

로: 물어보기로 하지 그야



로: 나카무라(中村).

나카무라: 허즈카코

로: 그냥 말인데..

나카무라: 그날! 아 그 일이 있어난

그날 말이구나 이아기는 노조미(野

村)한테 물었어. 많이 놀랐지

로: 아니 검은 옷 입은 남자를 못

봤어?

나카무라: 못 봤는걸? 그 사람이 어

뻤는데?

로: 아니, 그냥..

나카무라: 난 못 봤어 난 그냥 참

뻘으로 흑 눈은걸 보고 있었거든

로: 음 그래? 그럼 이만

나카무라: 바이바이



사토: 오빠! 어디가?

로: 아 잠깐 어디 좀..

사토: 오! 오빠! 뭘 찾고있어?

로: 어 뭘 좀 찾아

※아이들

아이오야: 아! 형! 속구하자!

로: 아, 다음에 하자

아이오야: 야구하자!

로: 다음에 하자



아이오야: 형! 프로세스링 하자

로: 다음에 하자

※신사

메구미: 아, 오빠!

로: 메구미(墨) 뭘로구나! 고양이

가 있는 거냐?



▲ 흰기 숨겨진 것이 있다

메구미: ...오빠, 메구미의 엄마한테

는 비밀로 해 주는 거야?

로: 아아..

메구미: 자, 오빠한테는 특별히 보여

줄게

로: 메구미의 고양이니?

메구미: 아니 이 고양이는 말이지

와들이야?

로: 외동아?

메구미: 음 재빨리 비가 왔을 때 일

마 고양이 가 차에 차있어... 메구미의

언니가 왔는데 커다란 검은 차였데

로: 검은 차라...

메구미: 아주 무서웠데 메구미는

언니랑 얼마 고양이의 모습을 만들었

어... 대신에 메구미가 고양이 엄마가

되줄거야 근데 메구미의 엄마가 집

에서 카우만 안된다고 했어

로: 그래서 여기서 카우는 거냐?

메구미: 음 모두들 도와주고 있어

코타 오빠랑, 아사오 오빠랑 카오도..

로: 그래?

메구미: 고양이가 비밀스럽게 메가



▲ 시골 성지에는



▲ 고양이

고파서 그려나

로: 잠깐 기다려봐

메구미: 음

▲ 메지

유부



▲ 고양이는 유부를 먹지 않는다

로: 자

메구미: 왜고르게 아닌가?

로: 사당에는 메지도 있으니깐 한번

위해 꼭꼭 부셔주면 먹음지도 몰라

메구미: 으음

로: 자, 그럼 좀 버워서

메구미: 예! 예! 고양이 이름을 같이

지어줘야지..

로: 글썽... 검은 이름이 생각나면 또

울게

메구미: 꼭 외국어 바이바이 오빠

로: 바이바이



▲ 이런걸 먹으면 곤경이 라는 눈치

※범의 신사



▲ 마을의 밤은 길어만 건다



▲ 볼케지는 장면을 가장 좋아한다

다. 스킵 유 프로투자는



▲ 1986년은 프루야구 2000경기의

해였다(볼본 일본사정)

로: 아이!

아이오야: 알싸구, 형 야구하자

로: 미안, 다음에

※사쿠라가, 연설, 구출, 8시.

로: 자가...

우스이: 누구십니까?

로: 아와노세(仙)의 형제라하고

합니다. 묻고싶은 일이 있는데..

우스이: 미안해요, 지금 볼 올려놓은

게 있어서...

로: 그렇습니까? 또 오겠습니다



▲ 안되면 또 온다고 하는 짐넨

※후괴 8시

로: 괜찮습니까?

다카시마: 꽤안타 괴안아... 꼭

로: 정말 괜찮은 겁니까?

다카시마: 꽤안타니까, 자네야말부

괴안나?

로: 자...말입니까?

다카시마: 뭐야? 고민이 있는 건가?

로: 예, 사람을 찾고있는데...

다카시마: 사람을 찾으려면 보아! 밤

엔 아무도 없잖아?

로: 그런 것일군요, 그럼

다카시마: 알것지?

로: 아카시카(赤崎)씨



▲ 이런걸 지기 시도 중



▲ 기계마다 영접시간이 싸있다



▲ 즐겁게 보고 있다

아카사카: 요나 무슨일이지? 다음에 가게로 오게나



▲ 뜨거운 커피를 원상으로 미시마 뒤에 던졌는데



▲ 광원에서 미숙된 기술을 얻어두자

☆그양이

부른다
본다
만친다
그만본다

로: 아이 발발 없지? 예쁜 녀석이군



▲ 고양이는 말을 못한다

☆집나갈 때

이네: 로 도란넛 나가시는 겁니까?

로: 아냐

이네: 아저 늦게 돌아오신 모양인데

로: 조금...

이네: 밤이 없다면, 11시까지 돌아와주세요



▲ 늦게 돌아온 다음날에는 어떤 이벤트를가

☆도장 풀을 풀었... 회상...

이와오: 싸움을 한 상대는 나의 무엇이지? 으음...

로:학교의 친구....

이와오: 친구라는 것은 무엇이지?

로: 그건..... 친구는 친구입니다.

이와오: 음...그것으로 봤다. 아버지가 아버지의 것처럼, 친구도 친구 이

와에 다른 것이 아닌 것이다

이와오: 하지만, 로 부모는 자식보다 먼저 죽기 마련

로: 예...

이와오: 그것은 자연의 섭리다

로: 아냐

이와오: 부모를 잃은 후 외지할 수 있는 것은 친구다. 친구를 소중히 여겨라. 그리고 신뢰할 수 있는 친구를 친구라고 불러라. 알겠느냐?

로: 응...



▲ 영이 들었다



▲ 인생 지침서 센무

로: 뭔가 일이 생기면 알려주세요

후쿠: 예



▲ 집앞의 고양이

☆사라로리가 왔던...

코타: 간다. 아

아스오: 오케이! 코타. 요해! 위험해!



코타: 미안해. 괜찮아?

로: 아냐 하지만, 도로에 놀 때는 조심하는게 좋아

카요코: 기대! 오케이! 기다리나!

로: 미시마 아줌마

☆전화박스

로: 미시마 아줌마

미시마: 어머, 로

로: 일이 있던 날, 검은 옷을 입은 남자를 보지 못하셨나요?

미시마: 아? 검은 옷? ...못보는걸

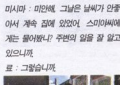
로: 그래, 뭔가 이상한 일은 없었던 거요?

미시마: 글썽, 이렇다 할만한 일은...

로: 워튼지 모르니까 기억나는게 있다면...

미시마: 미안해. 그날은 날씨가 안좋아서 계속 집에 있었어. 스미야씨에게 물어봐나? 주변의 일을 잘 알고 있으니까

로: 그렇습니까?



▲ 여기저기 고양이 많다

미시마: 로군 짐의 반대쪽에 사니까 별로 만난 일이 없지?

로: 그렇군요, 가보겠습니다

미시마: 지금쯤이면 집 앞에서 청소

를 하고있을거야

로: 가보도록 하겠습니다

로: 저가...

후사코: 어머, 로

로: 곤드 아줌마, 일이 일어난 날, 검은 옷의 사체를 못보셨나요?

후사코: 그날? ...번개처럼 날을 말하는 거지? 못봐...

로: 그렇군요, 그날 이 근처에서 뭔가 이상한 일은...

후사코: 별로... 아무 일도 없었는데

이 근처에 일은 스미야씨에 잘 알고 있다고 스미야씨에게 물어보면 될거야

로: 그렇군요...

후사코: 누군가 그날 일을...

후사코: 스미야씨에게 물어보라니까요

요즘에 안경을 새로 맞춰서 분위기

가 많이 변했어

로: 그런가요...

후사코: 인제나 체적이 되면 근처 아

줌아들과 수다를 떨고 있으니까...

로: 그렇군요

로: 누군가 그날 일을...

후사코: 스미야씨에게 물어보라니까요

요즘에 안경을 새로 맞춰서 분위기

가 많이 변했어

로: 그런가요...

후사코: 인제나 체적이 되면 근처 아

줌아들과 수다를 떨고 있으니까...

로: 그렇군요

☆전화박스

로: 경찰서 문을 쾅고 싶지는 않아



▲ 110에 전화를 걸면 이렇게

전화 0120-25-6254

안내음: 고객께서 가신 전화번호는 현재 사용되고 있지 않습니다. 번호를 확인하신 뒤 다시 한번 이용해 주십시오

로: 확인하신 뒤 다시 한번 이용해 주십시오



▲ 세가에 전화를 걸면 결번으로

☆공사 현장

로: 저가...

타카모토: 아, 안의 안의 요즘 파곤 해서 알아야 별로 예기하고 싶은 기분이 아니야

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그날은 날씨가 안좋아서 계속 집에 있었어. 스미야씨에게 물어봐나? 주변의 일을 잘 알고 있으니까

로: 그렇습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

로: 검은 옷을 입은 남자를 보셨습니까?

로: 그렇습니까?

데-;

로: 검은 고양이니까?

스미야: 으음 자동차에 치였는데
이거 고양이는 앞에서 돌고 있었어
그리고 보니 미시마씨하고 우리 애
짜자 같이 몰았는데-;

로: 그런가요 그 외에 무슨 이상한
일은-;

스미야: 그리고 보니 아이가시(山崎)
씨가 공원에서 넘어져서 난리가 났었
지 갑자기 오던 차를 피하려고 했대
던가-; 이따서 허리를 쥐고있었지
분명히 고양이를 쫓 자동차일거야
굉장한 스피드를 내고 있었거든-

로: 그렇습니까

로: 아이가시씨는-;

스미야: 요즘에 공원에서 안보이지?
분명히 크게 달음신개야 허번 가주
면 좋아하실거야 알지? 파란색 달으
로 된 걸

로: 예 한번 찾아볼지도



☆ 할머니 길 찾아주기

아이다: 잠깐 길 좀 물으려는데-;

로: 예

아이다: 이 문패는 뭐고 의미야 하
나-;

로: 다지씨네문고요

아이다: 그런건가 아이모토씨 데에
가고싶는데 아무래도 눈이 안 좋아서

로: 알겠습니다 제가 찾아볼게요
옆에 공원에서 기다리세요

아이다: 아이고 뭘 미안하게 잘 부
려주세요



▲ 이곳에서 일어나는 이벤트

로: 아이모토... 여기나름 할머니를
모시러 갈까



▲ 공원 정면에서 우측에는 지도가 있다



▲ 이곳이 아이모토파의 집

☆ 나오후키의 집 앞

로: 나오후키(直之),

나오후키: 오오

로: 지금 시간 좀 물어?

나오후키: 아아 --이제 켄츠는 거야?

로: 아아 그것보다. 그날 검은 옷의
남자를 못봤?

나오후키: 검은 옷이라고 못봤는데?

로: 그제? 누군가 검은 옷의 남자를
안만한 사람은-;

나오후키: 글썽-; 사쿠라가 언덕의
아름아들이러던 일고있지 않을까? 공
중전화 옆에 공터에서 곧잘 수다를
말고 있었잖아 한번 물어봐



▲ 좀 목이 아프보인다

☆ 노루라씨의 대화

로: 저가-;

노루라: 어머 미안해요 약속이 있
어서-;

로: 그렇습니까

☆ 그렁가게

로: 그 일이 일어난 날 검은 옷을
입은 사람을 못보셨나요?

아베: 환하게 남자나 쳐다볼 정도
로 환하게만 않아

로: 그런가요? 그날 뭔가 이상한 일
은-;

아베: 끈질기네 이 녀석-; 나는 번

참없는 일상 때문에 지겹다고

로: 그렇습니까

아베: 정신 차려야 해 로 아가야

아베: 뭐야 살게니 로 아가?

로: 아앗 주세요

아베: 저 한번 캄보트린 로 아가야

로: 캄보트린이다

아베: 승부의 세계라는 것이 냉정해
서 말이지-;



▲ 인상을 아는 할머니다



▲ 알트 카드



▲ 성품 리스텐



▲ 엔무 관련 성품을 시련 명기를 알
수 있다

로: 저가

아베: 이젠 예가 아니라까 언제까지
나 허풍자동차라는 안되 로 아가도
아서 어른이 되자이

로: 할머니 아가라는 말은 해주세요

아베: 흥, 입은 삼아가지고

로: 그렇습니까

☆ 사쿠라가 구현

로: 저가

마유미: 땀지 여기저기 바쁜 것 같
네? 나라도 켄츠하면 뭐든지 할아봐

로: 고마워

로: 저가

마유미: 무슨 일인데? 나라도 켄츠
면 힘이 되어줄게

로: 고마워



▲ 사할 햄이 되지 않는다

로: 히라노(平野),

히라노: 선행-;

로: 그날 검은 옷을 입은 남자들을
봤나? 선그라스도 쓰고 있었는데

히라노: 음-;

로: 눈오던 날이다 기억 안나?

히라노: --못보았어요

로: 그런가

히라노: 미안해요

로: 아니야

히라노: 그날은 아래저레 비해서 길
에 눈개 들어갔어요 예기도 뭉개
붙었어요

로: 그런가

☆ 뉴이터 4시

로: 예

키요코: 야 오빠

로: 뭐하고있나?

키요코: 그림 그려가-

로: 뭘 그려는데?

키요코: 인형이잖로

로: 잘 그려는구나



▲ 집에 들어간 뒤



▲ 개방을 두고 나온다

☆ 신사 6시

로: 마구!

매구이: 오빠, 또 놀자 죽이여
 료: 아이! 다음번에,
 매구이: 오빠, 오늘은 거꾸로 오르기
 기븐처럼 매구이는 기대하고 있으니까
 료: 아! 다음번에



▲ 기대가 크면 실망도 크다

료: 잠만 켜놓겠습니까?
 유스미 소고: 죄송하게도 지금부터
 일이 있어서 일을 끝려면 다른 사람
 에게...



▲ 그녀들은 6시 30분 경에 집으로
 올라간다



▲ 계단 밑의 이 위치라면 무언가 할
 수 있을 것 같지 않은가!
 료: 실례합니다
 유리코: 아! 예
 료: 좀 물어볼 것이 있는데
 유리코: 아 지금 좀 할 일이 있어
 서 미안해요...
 료: 그렇습니까, 그러면 다음에

☆기상정보

가나기와 지방 기상대 발표의 기상
 정보를 알려드리겠습니다. 가나기와
 현 동부, 내일은 비온 뒤 맑음



☆정보센터

안드로이드: 하이 여기는 104 정보 센
 터입니다

료: 예 아이
 안드로이드: 어버세요?
 료: 죄송합니다, 잘못 걸었습니다

☆제단

료: 아버지 놈들은 제가



▲ 후쿠미의 방

료: 놈들이 타고있던 차를 봤나?
 후쿠: 미안해요, 못 봤어요.
 료: 그런가요



☆도장

료: 후쿠씨... 수월동(水月堂)을 연
 습하는 겁니까?
 후쿠: 예, 일문하고 3년간은 이 기
 본기만을 시켰지요...

료: 기분에 통할한 자, 경수(敬心)에
 이른다 아버지가 좋아하는 일이었지요
 후쿠: 예 하지만 이제 지도를 쓸 사
 부님은 인계시군요. 저는 아직, 거드
 람이가 열리는 버릇이 고쳐지지 않았
 는데... 그재요 또 켜셨다면 시범을
 보여주지 않겠습니까?



▲ 물론 연습하는 무쿠미

보여준다
 그만둔다

료: 아, 좋아요
 후쿠: 아 그럼 먼저 제가하겠습니
 다. 저새가 흔들리지 않나 잘 봐주세요
 후쿠: 1보 전진함과 동시에 발의 힘
 을 모아 주먹을 쥘는대! 아이야! 아이
 아이! 아! 떠
 료: 후쿠씨...

후쿠: 꺾 켜셨어요, 자, 료 시범을
 보여주세요
 료: 알았어요, 아버지만큼 잘 할 수
 는 없지만

료: 아니야! 우선 한발 앞으로 나가
 는 거다
 후쿠: 좋은 움직임이군요
 료: 이제부터가 중요해요. 몸 전체의
 움직임을 조화시켜 전진과 동시에 주
 먹을 쥘는 겁니다. 아버지만큼 잘 할
 수는 없지만

료: 발에 힘이 들어가지 않았어
 료: 스테판은 움직임이 있었다. 움직
 임은 앞으로 나아가는 것이므로도 중
 분해

료: 발에 힘을 넣는 것이 너무 느려
 료: 밟아치는 걸로 알아
 후쿠: 역시 움직임이 저보다 훨씬
 좋군요. 저와는 전혀 달라요
 료: 아버지에게 충분히 수련 받았기
 때문에

후쿠: 사부님은 언제나 이 수월동이
 기본으로 가장 중요한 것이라고 말씀
 하셨으니까요. 조금 더 연습 해보겠
 습니까?



▲ 멋지게 시범을 보이자

한다
 그만둔다

☆한다

료: 아이 지금 단련해 두도록 하지요
 후쿠: 알겠습니다. 그럼 계속 하지요

☆그만 둔다

료: 아니, 그만 하지요
 후쿠: 예 그렇습니까?
 후쿠: 단련하고 싶어서지만 언제든지
 불러주십시오. 같이 수련하도록 하지
 요
 료: 고마워요 후쿠씨

☆신사

료: 매구이!
 매구이: 아이! 오빠! 오빠, 고양이가
 잠들었어
 료: 얼차는 했나?

매구이: 안했어...
 료: 아! 아 그만 켜고 피진 않았어!
 매구이: 그런가봐
 료: 좀 자게 두자

매구이: 응, 매구이! 베고파 잠에
 들어갈까나
 료: 그래? 아무워지! 전에 돌아가지지
 매구이: 예!



▲ 재단해 올라간 뭉클을 먹이로

☆아마기시씨 덕

아마기시: 아이! 요코안가?
 료: 허리는 이제 켜셨으십니까?
 아마기시: 아! 아! 꽤 켜셨어졌는데
 그런 왜 묻나?

료: 차에 차이실 뻔했다고 근처에서
 들었습니다

아마기시: 매구이나 스미야씨에게
 들은 것이로군. 그나저나 그놈들, 아
 주 안될 놈들이었어...

료: 그뻘 아이! 좀 돌려주세요
 아마기시: 우웬, 사쿠라가 언덕 공평
 의 모퉁이를 행렬한 스피드로 검은
 차가 달려와서는... 도부이타(トブ
 伊) 쪽으로 가버리더군

료: 검은 차라... 변호관 같은 것
 은...

아마기시: 여하튼 그 정도는 눈이 왔
 으니까, 감자가 넘어져서 그럴 사이
 가 없었다고

료: 아마기시씨
 아마기시: 아! 요코안가?
 료: 허리는 켜셨으신 것 같군요.

아마기시: 아! 아! 덕분에 알아지
 아마기시: 그런데 차냐... 무슨 말
 심해 하고 있는가? 게름 피를 때가
 아니냐

료: 예 열심히 하겠습니다
 아마기시: 수행은 잘 되고 있나? 확실
 히 하지 않으면 아버지가 슬퍼할걸세
 료: 예 열심히 하겠습니다



▲ 이제 도부이타로 갈 수 있다

검은 차를 찾아서

※스즈메 공현

로: 리카엘

리카: 오빠다 리카네 아빠는 많이 지 뽀 만드는 일을 해 아빠의 뽀도 맛있지만, 리카는 뽀버가 더 좋아



▲ 아이들의 입맛이 서구화 되어가고 있다

※쿠스지

로: 유리코씨

유리코: 아예, 표곤

로: 잠깐 물어볼 것이 있는데..

유리코: 미안, 지금 일이 있어서.. 다음 번에

로: 그렇습니까, 그럼



▲ 유리코씨는 점심에 국수를 먹는다

로: 안녕하세요

아케타가와: 아라, 로 아서오

로: 아케타가와씨, 그날.. 눈이 내린 날 말인데요 검은 차를 보지 못했습니까?

아케타가와: 응, 글썽 못봤는 걸 확실하 그날은 여기서 한발자국도 안 나왔거든

로: 그렇군요

※개일 샌더

로: 제아..

모치즈카: 뭐야 너는

로: 물고싶는 것이 있는데

모치즈카: 호오 싸움이라도 지지 않는다는 눈이보곤 저 꼬이는 자리가



▲ 끝까지 말하지 않는 타입

로: 제아..

모우노: 죄송하지만.. 자.. 예.. 그 러니까.. 죄송합니다 다음에요



▲ 수줍음이 많다

로: 실례합니다

유우지: 뭐지?

로: 최근에 검은 차를 보지 못했습니까?

유우지: 검을차라면 재발 봤는데..

로: 이 주위를 평범한 스피드로 지나 있는데..

유우지: 평소피드와? 이 주변에서?

그런건 못봤는데..

로: 그렇습니까..

유우지: 그 차가 어땠는 거지?

로: 아..오, 그럼 실례합니다

유우지: 하이



▲ 스티븐스 메리어의 포스터



▲ 요즘 우리나라의 오프로드 조급해 다시 피지고 있는 추채인 유크박스. 세 개의 첫 시범은 유크박스였다

로: 아키타가에서 검은 차에 대해서 들은 것이로도..

유우지: 없는데..

로: 그렇습니까



▲ QTE타이틀



▲ 익사이트 QTE 2 전작은 어디에?

※재고점

로: 코미네씨

코미네: 아어, 아서오예

로: 그 날 말인데요..

코미네: 응

로: 뽀가 검은 일이 없었습니까?

코미네: 그날은 눈이 오다가 비가 왔을지

로: 예

코미네: 정말로 추워서 뽀가 필요가 많았어



▲ 애감이 흥지 많아

※잠바

로: 죄송합니다만

초루오카: 오우

로: 눈이 내리면 날 검은 차를 못봤습니까

초루오카: 아아 봤어

로: 정말입니까?

초루오카: 하지만 안뜯 본 것 뿐이야



▲ 책가 장미로 많이 있다

로: 그렇습니까

초루오카: 미안하네 일이 되지 못해서

로: 아노

※잠바 딱지 가게

로: 이토이 할아버지

이토이: 미안 아서 와라 잠바에 슬딱지라면 이것저것 많이 있어

로: 이 근처에서 검은 차를 못봤습니까?

이토이: 뭐라봐라... 검은 차?

로: 예에 눈이 오다가 비가오면 날에

이토이: 우웅 눈도 비도 가려온 하고 있지만 검은 차를 본 기억은 없어

로: 예



▲ 병방마루의 잠바와 같은 모양

※쿠리타

로: 쿠리타씨

쿠리타: 오, 너냐

로: 눈이 오던 날 검은 차를 보셨습니까?

쿠리타: 뭐? 검은 차?

로: 분명히 굉장한 스피드로 이 근처를 달러갔다고..

쿠리타: 아.. 어디선가 들었는데, 그런

로: 예? 검은 차가 뭐..?

쿠리타: 아아 2 3일전에 뽀버가 가게에서 들었어, 스피드를 낸 검은 차가 어땠다는.. 뽀, 흥미가 없어서 기억은 못하지만..

로: 그렇습니까

쿠리타: 뽀버거점 주인한테 물어봐



▲ 하니 배어로 가지

※롬의 핫도그 차

로: 롬

롬: 히, 롬, 물었다요, 로의 father

의 일 톱의 SPECIAL한 특을 먹고
황을 내야 해

로: 고이워 다음 번에 먹게 그거
보도 그날. 뭔가 이상한 일은 없었
어?

톱: No-No-Nothing

로: 그래? 뭔가 생각나면 가르쳐 줘

톱: OK, OK네



▲ 뭔가 알고있는 눈치

로: 아이 톱

톱: HEY, 로 가운 내이지 톱의 손
으로 만든 피클스로 슬픈 일 BYE
BYE네

로: 아이! 또 올게

☆중고 잡바

로: 안녕하세요

타츠미: 웃 어서오쇼

로: 싫었지만 눈이 오다가 비가 오
면 날 겸은 차를 못 보셨나요?

타츠미: 겸은 차?

로: 맹렬한 스피드로 이 거리를 지나
간 것 같은데..;

타츠미: 글썽..; 그날은 일찍 문을
닫아서

로: 그렇습니까..;

타츠미: 아 그리고보나, 굉장한 기세
로 차가 지나갔어

로: 굉장입니까?

타츠미: 색깔까지 기억하지 못하
지만 생선 가게 앞함으로 달려갔어



▲ 생선 가게로 가보지

☆생선 가게

로: 신커져 아저씨

신커져: 로 요코

로: 겸은 차 왔는데요..;

신커져: 꽃집 아이다의 여자 아이가
확을 냈었지..;

로: 없었습니다. 감사합니다



▲ 어린시에게 가보지, 꽃집 아이다
에 있다

☆채소

로: 아저씨

마사후: 로 요나

로: 그날... 겸은 차를 보지 못했습
나요?

마사후: 응? 겸은 차?

로: 겸은 새 커다란 승용차였는데요
마사후: 그리고 보니 꽃집의 노조미
양에게 걸려든 때때문에 진흙이 튀었
다던데..;

로: 하라사키에게..;

마사후: 어머니가 봤다니까 한번 들
어보려

로: 없었습니다

☆점

나츠미: 잘 왔습니다. 길 잃은 어린
양이야..;

로: 자기..;

나츠미: 고이워 있으신 것 같으신
데..;

로: 예

나츠미: 그러면 편을 쳐드릴까요. 1
번에 300엔입니다만..;



로: 예 부탁합니다

나츠미: 그러면 무엇을 팔드릴까요

① 운명의 잎

② 영혼의 열쇠

③ 승리의 문

④ 그만한다

⑤ 운명의 잎

로: 운명의 잎을 부탁드립니다

나츠미: 그런 으으으 후후 보였
습니다. 찾고 있는 사람이 있는 것 같
군요. 가여. 민노노. 식칼과 관계된
사람이 당신의 길을 열어줄것입니다

로: 그렇습니까

나츠미: 또 무언가 팔쳐보겠습니까?

① 영혼의 열쇠

로: 영혼의 열쇠를 부탁드립니다

나츠미: 그런 수리수리 마수리 허
허 보였습니다. 꽃에 둘러싸인 소녀

가 길을 열어줄 것입니다

② 승리의 문

로: 승리의 문을 부탁드립니다

나츠미: 당신의 승리를 이끄는 숫자
는 6이군요

로: 그렇습니까

③ 그만한다

나츠미: 그럴 관관할 때면 언제든 다
시 와주십시오



▲ 상당히 관관할 때면 외시 진행해 볼
으면 정보를 얻자



▲ 상당히 타라 수경구 안에 비추는 것
이 비관다

☆꽃 가게

로: 하라사키

하라사키: 하즈키 조금 괜찮아졌어?

로: 아이

하라사키: 내가 할 수 있는 일이라면
뒀든지 말해 줘

로: 아이. 눈이 오다가 비가 오면 그
날, 자동차 때문에 진흙이 튀었다고
물었는데..;

하라사키: 응

로: 어떤 차였지?

하라사키: 겸은 색이었는데, 이 근처
에서 볼 수 없는 고급 차였어

로: 타고있던 놈들을 보여?

하라사키: 아아니 거기 짜잔..; 그
일지만, 톱씨가 겸은 차의 사람하고
말싸움을 했다는 소문을 들었어

로: 톱이러면 핸드그 기계?

하라사키: 예. 그 처에 무슨 일이 있
는데?

로: 아니 그럼 이만

하라사키: 하즈키



▲ 외외로 소문을 뒀다

로: 응

하라사키: 기운을 내

로: 그래

☆톱의 핸드그 차

로: 톱

톱: Hey, 로

로: 겸은 옷의 높음의 앞을 가르쳐
줘

톱: What?

로: 하라사키에게 물었어. 그날, 겸
은 차와 다투었다고

톱: No-no..; 그런 것 가려 나지
안는다 내

로: 아저씨를 죽인 녀석들과 관련 있
는 일일지도 몰라

톱: Father? 로와?

로: 부탁해 어떤 거라도 좋아

톱: OK. 아이가 할까 나

로: 어떤 놈이 타고 있었지?

톱: 잘 안 보이는 웃인데, 화귀한 웃
을 잃은 남자가 있어 있었다네

로: 어떤 웃이지?

톱: Deep green, 벨벳 타입에...
CHINESE가 있는 웃이다 요

로: 남한테 무슨 일이 있었지?

톱: 손님을 잃 걸었어. 한마디 했
는데 내. 근데, 굉장한 눈으로 노려봐
서..; 그런 Cool한 실가는 처음이었
네

로: 녀석들에 대해서 다른 기억은 없
는 거야?

톱: No, CHINESE에 대한 건 차이
니츠에게 물어야 한다네

로: 중국인 중에서 아는 사람은 없
어?

톱: Sorry, Nothing But, 자기 어
떻 회사라면 CHINESE 손님 온다네

톱도 CHINESE 찾아 볼 거네. 다시
외워

로: 아이



중국인을 찾아서

☆불쌍 스나들

로: 실례합니다

마사미: 어항? 뭐 하는 놀이대 난?

로: 저기 집안-

레나: 아항? 멋대로 말 걸지 마



▲ 그나마 이쪽은 경성의 보병이 있어 보인다

로: 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까

다지마: 허즈키 그런걸 물어서 태극관이라도 배우려고?

로: 알고 있어?

다지마: 아니 몰라

로: 그래?



▲ 3만년은 다 석이보인다

로: 중국인 말인데-

다지마: 알겠잖아 몰라 다른데 알아봐

☆유리코 꿀 가게

로: 유리코씨

유리코: 아, 요코

로: 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까

유리코: 중국인? 글썽-. 아지이치(阿智)에 물어보는 건 어때요? 로도 자주 가잖아

로: 아아

유리코: 아주 오래 전부터 하던 가게니까, 도(동)아지씨가 이것저것 많이 알잖아



▲ 꽃집의 아가씨는 해보요

로: 그렇군요

로: 마사씨

마사미: 별로 요코

로: 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요

마사미: 중국인? 아지이치쪽 사람들은?

로: 중화요리점의 아지씨를 말았나?

마사미: 어, 도씨 아지씨

로: 알겠습니다. 물어볼게요



▲ 특선 리디

로: 타무씨

타무: 어이

로: 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요

타무: 그러기려면 아지이치의 아지씨밖에 없잖아. 무엇보다도 도부이타 중국인 회의 회장님이야

로: 그게요? 고마워요 타무씨



▲ 이름에 어울리는 우직한 외모

☆이윤 마에다

로: 실례합니다

마에다: 오오

로: 지금 괜찮습니까?

마에다: 응?

로: 이 근처에서 중국인데 대해서 물어보려면 누가 제일 좋을까요

마에다: 중국이라면 아지이치였지 약국집에-. 그, 도씨 아지씨와 제자인 왕(왕)군아-

로: 중화요리점의 두 사람 말어군요?



▲ 마에다는 허기다

마에다: 아아, 게다가 도씨 아지씨는 중국인 최 회장이니깐, 이 근처의 중국인에 대해서는 잘 알지 않을까?

로: 알겠습니다. 감사합니다

☆관동룡

로: 아아, 안녕

로: 안녕하세요

로: 오오이시 아지씨는 어디 가셨나?

로: 아지씨는 일 때문에 나왔어요

로: 그래? 가게 봐주는 거니?

로: 응

로: 기록하구나

로: 가게 봐주면 맡기 계약을 주거든



▲ 술적인 아이

☆로마토 마트 앞

경과들 1시 20분 토마토 마트 앞

아이오: 어이, 잠깐 기다려 허즈키. 나에게 부탁하고는 안사도 않는 거냐?

나기사미: 아, 음. 에노키님에게 물어봐!

아이오: 아니네 여기서 승부를 날까?

로: 상대해줄 시간 따위 없어 날 건들지마

아이오: 그렇게는 안되지!



QTE: --AB



▲ 탱크를 운의 명 대사

나기사미: 알겠는 거냐?

아이오: 제발 하는데! 효역 가 강하다

나기사미: 우와!

로: 난 녀석을 따위 상대할 시간이 없다 말어!

나기사미: 예- 죄, 죄송합니다

로: 두 번 다시 나를 건들지 마라 알겠나?

나기사미: 예 알겠습니다

아이오: 어 어이, 괜찮아? 정신 차려



▲ 주인공은 상당히 난독이다

☆꿀집 아이다

로: 허라사키

허라사키: 허즈키군 조금은 가운이 낮아?

로: 아이 허라사키

허라사키: 그 이후로 뭐가 일어났어?

로: 틀과 다른 상대는 중국인이었어요 허라사키: 중국인? 혹시 그 사람들?

아버지의 사건과 관계가

로: 아 그래서 중국인에게 그 정보를 듣고싶어 누구에게 묻는 게 가장 좋을까

허라사키: 우음 글썽-. 아지이치 헛토리 스포츠 빛은편에 있어

로: 아아 거간! 그럼 또



☆아시아 여행사

로: 자-

세키네: 잠깐만 기다려봐요. 여기 읽고 있었니까

로: 지가-

세키네: 편대요?

로: 중국인데 대해서 듣고싶습니다만-, 이 근처에서-

세키네: 중국에 가고싶어요? 좋은 투 어가 있어요

로: 아니요 여행이 아니고-

세키네: 아니네 말이야? 총! 뭐하러 온거지?



▲ 상궁이 벌집집이다

● 선무 - 제 1장 요코스카

료: 실례합니다

세키네: 또? 다른사람 물어봐요

료: 저...

세키네: 훔!

★ 료의 항도그차

료: 하이씨

하이: 하이 료

료: 이 근처에서 중국인데 대해 잘

아는 사람을 모르세요?

하이: 차이나즈? 소리 감잡히는 게

없어요

료: 그렇습니다



▲ 앞은 다음에 다음에



▲ 앞은 다음에 다음에



▲ 뛰어난 영상 같은 말을 하는 아저씨

★ 노조미에게 전화

료: 부모님은?

하라사키: 아직 본쿠버에 있어

료: 외롭지 않아?

하라사키: 처음에는 좀 외로웠지만 지금은 할메니도 있고 친구들도 있어 서 그러고...

료: 그리고?

하라사키: 요즘 아니 난 얘기가 좋 으니까

료: 그게

하라사키: 뭔가 할말이 있었던 거야?

료: 아니야 됐어 다음에 또



▲ 전화는 한번 이대로 하는 것이 고 벽 받기 위한 첫 조건

하라사키: 그게 다음에 봐

★ 노조미에게 전화

하라사키: 어보세요

료: 하라사키야?

하라사키: 하즈키군 무슨 일이야?

료: 시간 있어?

하라사키: 잠깐 있어 봐봐 지금 가 게 봐주느라...

료: 앞있어

하라사키: 뭐처럼 전화해주었는데...

료: 신경 쓸 거 없어

하라사키: 고마워 하즈키 그림 또 봐

료: 아아 그림

★ 주와 미일

료: 제아...

왕: 왜 그러냐 해?

료: 이 근처에서 중국인에 대해 잘 알고 있는 사람은...

왕: 우리살嘛, 그렇지만 도씨 아저씨 가 잘 안다 해 도씨 아저씨 도부타 동국인의 최장수 해 옛날부터 있던 중국 사람 잘 안다 해



▲ 중국스러운 말투

료: 도씨 아저씨

도: 하이요

료: 이 근처에서 아저씨들 알고 중국 안이라...

도: 중국인이 왕일이라고 저질렀나 해?

료: 아 아니요, 조금...

도부인: 혹시나 아버지의 사건과 관계가...?

료: 예

도: 중국인은 모두 좋은 사람입니다 해

료: 알고 있습니다 하지만, 단사라고는 중국인이라는 것 밖에는... 부락드립니다 가르쳐주시시오

도: 이 근처에 중국인이라고 해도... 예전에 비해서 많이 늘어났다 해 새로운 사람들은 우리들은 모른다 해

료: 그렇습니다

도부인: 당신, 삼도(드끼)의 사람들을 가르쳐줘요

도: 아아 삼도!

료: 삼도? 삼도라고요...

도: 3개의 칼이라고 쓰고 3도라고 읽는다 해 3개의 장사를 의미한다 해

도부인: 이빨사, 재봉사, 요리인... 모두 일을 사용하는 장사지 이빨사는 먼

도: 재봉사는 가위, 요리인은 식칼

료: 아아, 그런가...

도: 일본에 와서 장사하는 중국인 대부분 삼도해 손이 별로 안고 금

방 장사를 수 있다해... 그리고 모두 종류, 이장지정 없고 있지 중국인을

찾으려면 삼도에 가는 것이 좋다 해

료: 이 근처에 있는 삼도의 사람들이 라면...

도부인: 이빨사라면 마에다씨, 재봉

三刀 - 삼도

★ 하트 비츠

하트비츠: 코파가 끝 곳 아니야, 둘 아가리



▲ 영입시간 전에 오면 이렇다

★ 이올 마에다

료: 실례합니다

마에다: 오오

료: 삼도의 중국인을 찾고있었습니다

마에다: 삼도에? 왜냐면 삼도 같은 것을 잘 알고 있었?

료: 아저씨의 도씨 아저씨에게 들었습니다 마에다씨에게 어부어보면

아실 거라고...



마에다: 그래?

료: 가르쳐주시겠습니까? 마에다씨

마에다: 아아 물론, 햄버거점에 가기

할뿐 전애...

료: 하니 배어모군요, 아저께 말해

마에다: 아아 그 외에 유 이빨사

라는 것이 있어 중국인 부부가 하고

사라면 지금은 못 뭐자를 만들고 있는

이토야씨... 요리인이라면 안배

에서 물어보면 되지 삼도의 사람들

이라면 중국인의 일은 잘 알고 있어

도: 이빨사는, 유 이빨사도 있지만 아버지인 유씨가 일만해서, 요즘엔

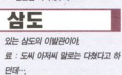
문을 열지 않는다 해

료: 그럼 마에다씨와 이토야씨와 안

복합이군요?

도: 오오

료: 알겠습니다 감사합니다



▲ 삼도를 기억해두자

있는 삼도의 이빨사야

료: 도씨 아저씨 말로는 다쳤다고 하

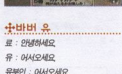
던데...

마에다: 아 거기에 활아버지는 안됨

하신 것 같지만, 오늘을 퇴원하셨다고

들었어

료: 그렇습니까, 그럼 가보겠습니다



★ 바버 온

료: 안녕하세요

유: 어서오세요

유부인: 어서오세요

유: 오늘은 어떤 스타일로 골라드릴

까?

료: 예, 안녕하세요 중국인에 대해서

묻고싶어서...

유: 누구신지?

료: 헤즈카키고 합니다, 아야노세의

헤즈카무리의...

유: 헤즈카씨...?

유부인: 아 그 신문에 나왔던, 눈 오면

날애...

유: 아아... 이제래려 큰일이었군요

오

료: 날짜라고 하는 중국인을 찾고 있

습니다, 도씨 아저씨 삼도 분들은 모

두, 유씨가 잘 알거라고 해서...
 유부인: 도시의 소개였군요
 유: 중국인이라고는 해도, 저는 2세라서, 기억에는...
 유부인: 여보, 모두 아바님 얘기하는 거 아니에요?
 유: 아, 그런가?
 유: 그 분은?
 유: 80이 되시는 제 아바남입니다. 평생 전부터 요코하마에서 장사를 하셨으니, 확실히 아바님이러면...
 유부인: 김가가 약회해서 입원하셨다가, 이제 막 퇴원하셨어요
 유: 이러저러해서 가계를 쉬어 버려서...
 유: 이제 다 나오신겁니까?
 유: 정정하시죠
 유부인: 스페 공원에서 오랜만에 운동이라도 하고 계시지 않을까요
 유: 스페의 공원입니다.
 유부인: 도쿠아타를 택 한바퀴 돌고 의자에 기대는 것이 일과라서...
 유: 감사합니다. 가서 찾아보겠습니다.



▲ 유씨의 아버지를 찾기



▲ 돌리곤 컷트는 4700엔, 먼지 피우는 7700엔

선원을 찾아서

몸이 핫도그 차
 료: 돛
 료: 헤이 료
 료: 선원들이 잘 모이는 장소 혹시 알아요?
 료: 선원? 오! 새얼리 맨! 바에를 잊



▲ 술취하면 SF를 만드는 선원들

★스즈메 공원

료: 자... 유씨가십니까?
 유: 그렇소만, 자네는?
 료: 하츠카라고 합니다. 아마노씨의 하츠카무관의...
 유: 아이, 소문은 들었는데... 안됐네 그려, 근대 무슨 일이지?
 료: 남제라고 하는 중국인을 찾고 있습니다. 아자이치의 도쿠아지씨께서 유씨라면 뭔가 아시지 않을까해서...
 유: 호오. 자네는 삼도를 알고 있는가?
 료: 이발집, 조리사, 재봉사를 가리킨다고...
 유: 언제 어느 때 자라에게 당할지 모르는 황제를 만도걸, 식칼, 가위를 가지고 자려면 이름높은 일꾼들이지...
 료: 남제입니다만...
 유: 그 이름으로 파서는 틀림없이 중국의 일족 조직의 사람일걸세, 아니면 중국 마피아이건가...
 료: 그런 녀석들이, 이 요코스카에?
 유: 장유의 일족속을 팔지 않고 항구를 거점으로 활동중을 넘어 나갈 수 있기 때문이지. 근처의 선원들에게 물어보게 반드시, 뭔가 알고 있을 걸세...
 료: 선원이라... 찾아보겠습니다. 정말로 감사합니다
 유: 참내해나



▲ 많은 것을 알려준다

료: 이 근처에서 선원들이 모일만한 곳을 모르세요?
 오노: 선원? 밤이 되면 이 주변의 바에 얼마지 있을텐데...
 료: 바... 감사합니다.



▲ BAR로 가자

★바 요코스카

료: 실례합니다
 사이조: 오, 로쿠나. 술은 못 주지만 쉬었다 가라...
 료: 고마워요
 사이조: 플라 어때?
 료: 예예
 사이조: 그게 무슨 일이지?
 료: 사이조 씨... 이 근처에서 선원이 모일만한 곳 알아요?
 사이조: 선원이라고는 해도, 보통 선원 같지는 않구먼
 료: 예
 사이조: MJJC나 허트 비츠에 가봐라
 료: 거기에 있습니까?
 사이조: 조심해서 여의치 않은 놀음과 관련된 놀도 있어
 료: 뭘에 문신을 한 녀석은?
 사이조: 그런 녀석들도 있을걸
 료: 알겠습니다.



▲ 허체서인지 잘 알고 있다

야케미: 아머, 료
 료: 야케미씨, 자...
 야케미: 아저, 미션엔이지! 이놈씨가 걱정하고 있을 거야
 료: 알겠습니다.



▲ 우루피가 좋아하는 여성



▲ 가려오게 시스템

료: 자...
 히로이: 아, 뭐지?
 료: 저 사람들은 선원입니까?
 히로이: 글썽, 직접 물어봐 단, 싸움은 하지 마라, 알지?
 료: 알겠습니다.



료: 잠깐 쉼을는지
 왓슨: 헤이, 보이가 뭐라고 하는데...
 료: 당신들, 선원이야?
 왓슨: 글썽, 어쩡까나?
 길버트: 헤이, 보이! 게임 하지 않을래?
 료: 게임?
 길버트: 뽀스에 넣으면 you의 승리, 워턴이 대답해주지, 실패하면 me의 승리, 네가 한번 쏘는 거다 OK?
 료: 알겠어, 넣으면 되는거지?
 길버트: Try your luck



▲ 성공하면 마트바츠로 가려고 알려준다

료: 제길
 왓슨: 고맙다, 보이!
 료: 주인, 제가 납니다



▲ 약스 파츠



미니 닌트 ▶

★바이크 가게

료: 아저씨
 오노: 로나!



▲ 눈을 열고 핵공이 내다보는 여성은 뭔가 있어 보인다

★ **꽃집 아이다.**

료 : 하라사키
 하라사키 : 하즈키
 료 : 잠깐 괜찮을까? 하라사키, 선반
 들이 자주 오는 가게 같은데 알아?
 하라사키 : 우리 가게에는 거의 오지
 않지만 바 같은데라면 자주 오지 않
 을까?
 료 : 그런데 일 방해해서 미안
 하라사키 : 괜찮아 그런 건 그보다
 하즈카~.
 료 : 응
 하라사키 : 무모한 짓은 하지마
 요 : 아아, 그게 그런



▲ 편집단다

★ **하트 비츠**

료 : ...버킷
 몬나 : What? Go home,
 스미스 : Hey you! You know me?



★ **QTE : BAB**



▲ 프로텍트 비올라?

하트모 : 어서오시오
 존스 : 스물보이에게는 우유가 어울
 리지
 료 : 저 녀석들은 선명인가?
 하트모 : 글썽



료 : 중국에 드니드는 선
 원을 찾고 있는데

세라 : 아가아, 형사 드라아 흉내는
 그만두거나
 료 : 상권하지마
 세라 : 꼬아 주재에 건방지구나, 따끔
 한 맛을 못 봤나 이녀석!



▲ 잠시 말아먹는다

세라 : 그 정도도 해뒀 아무 화려하
 게 해줬군
 료 : 난 중국의 조직에 대해서 알고 싶
 은 것 뿐이야
 세라 : 가르쳐주지
 료 : 아?
 세라 : 대신에 두 번 다시 나타나지
 마라

료 : 알았어
 세라 : 셸리라는 남자를 찾아라
 료 : 셸리?
 세라 : 높은 일수 브로커로, 몇 세계
 를 잘 알지. 그 중국의 조직이라는 것
 도 알고 있을거다
 료 : 어디에 있지?
 세라 : 높은 허레이를 좋아해 근처의
 바이크 승을 찾아봐
 료 : 어떻게 생겼지?
 세라 : 녀석은 언제나 선글라스에 걸
 은 잠바다 그리고 팔에 문신이 있지
 료 : 팔에 문신~.
 세라 : 예가는
 끝났으니,
 사 라 지
 라



찰리를 찾아서

★ **바이크 승**

료 : 아차씨
 오노 : 료나
 료 : 찰리라는 남자, 오로세요?
 오노 : 찰리?
 료 : 알고있나요?
 오노 : 패션만으로 바이크에 타는 안
 될 놈이지 진정한 바이커가 아냐
 료 : 어디에 사는지 아세요?
 오노 : 글썽, 가끔씩 오는 것뿐이라
 서, 그게 초후오카에게 가봐라
 료 : 초후오카라면 잠바 가게요?
 오노 : 가끔씩 온다고 하더라
 료 : 알겠습니다.



★ **자판기**

료 : 안녕하세요
 왕 : 아 어서오세요
 료 : 무슨일이죠?
 료 : 책이 떨어져 주스가 마시고 싶은
 데, 나 동전이 없다 해
 료 : 제가 실례요 뭐 마실래요?
 왕 : 당신 친절하다 해 나 기쁘다
 해 나 마신다 해 동전이 추천하는
 가~.
 료 : 추천이라~, 글썽~.



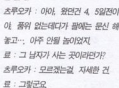
료 : 지아
 왕 : 추천 고맙다 해, 못내기 마신다 해
 료 : 가게 바쁜가요?
 왕 : 아 조금~ 가게에 또 오라 해
 이저씨가 만든 맛있는 거 먹으로 오
 라 해
 료 : 아아, 도 아차씨께 잘 전해주
 요
 왕 : 알겠다 해 전해준다 해 그
 량 난 간디께 알아 있다 해
 료 : 아, 그런
 왕 : 예 안녕히 가세
 요



▲ 뭔가 공짜를 얻은 듯한 얼굴

★ **잠바 가게**

료 : 실례합니다
 초후오카 : 오!
 료 : 셸리라는 남자를 찾고 있는데요
 초후오카 : 찰리? 어떤 녀석인데?
 료 : 언제나 검은 잠바에 선글라스를
 끼고, 팔에 문신이 있어요,
 초후오카 : 아
 료 : 알고있나요?
 초후오카 : 우리 가게에서 트립 잡던
 녀석이야, 아가 보란 듯이 문신을 내
 보이면서 말아야
 료 : 그래요~, 그 문신이 어느 녀석
 은 안재?
 초후오카 : 아아, 왔던건 4, 5일전이
 야 풀러 없는데다가 팔에는 문신 해
 놓고~, 아주 안될 놈이었지
 료 : 그 남자가 사는 곳이라요?
 초후오카 : 모르겠는걸, 자세한 건
 료 : 그렇군요



★ **품의 핫도그 차**

료 : 톰
 톰 : 아아, 료
 료 : 찰리라는 남자를 찾고있는데 속
 시 알고있어?
 톰 : 찰리?
 료 : 선글라스를 쓰고 검은 잠바를 입
 고, 팔에 문신이 있는 남자인데
 톰 : NO, 알수 없대
 료 : 그래?



✦ 워터 드래곤

로: 실례합니다

타코미: 오, 어서오게

로: 샐리라는 남자를 찾고있는데요

타코미: 어떤 놀이?

로: 선글라스를 검은 장바를 입고 문신이 있는 것 같습니다

타코미: 아, 모르겠는걸

로: 그렇습니까?



✦ 게임 센터 뒷길

로: 실례합니다

로부윈: ...응? 나 알인가?

로: 샐리라는 남자를 알고있는지요

로부윈: 모를 것도 없지만, 너 그 놀과 다투고 있는 거?

로: 아뇨, 좀..

로부윈: 이 내식 이번엔 이 근처에서 걸성하려는 모양이지 아직 정신을 못차린 모양이군..

로: 샐리라는..

로부윈: 나도 한번 만나게 되면 흔내주지 뭐 일이라도 으면 내 이름을 대라

로: 대신은..?

로부윈: 아직 말하지 않았군 로부윈(로부윈)이다

로: 알겠습니다



▲ 영어가실때는 말을 붙일 수 없다



▲ 머리가 본격적인 얼굴

✦ 샐리스 가게

로: 신카치 이자씨

신카치: 오, 로니

로: 샐리라는 남자를 찾고있는데요

신카치: 샐리? 뭐 하는 놀이?

로: 검은 장바를 입고 선글라스를 끼고 팔에 문신이 있는 것 같습니다

신카치: 아아 혹시 그..

신카치: 소문이지만, 상당히 나쁜 놀이만 많이 있어, 가까이 하지 않는 편이 좋아

로: 그렇습니까?



▲ 피싱 수완중인 맛모리씨

✦ 쿠리타

로: 쿠리타씨

쿠리타: 어, 나나

로: 샐리라는 남자를 모르세요?

쿠리타: 아? 샐리?

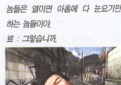
로: 검은 장바를 입고 선글라스를 끼고 팔에 문신이 있는데

쿠리타: 가끔 가게 앞에서 일행거리는데... 살 마음도 없으면서 파는 물건에 진소리나 해대고 말이야

로: 샐리라는 언제 여기해..

쿠리타: 짐바 가게를 본 다음에는 이쪽으로 어울릴까면서 오는데, 그런 놈들은 말이면 아흥에 다 눈요기만 하는 놈들이야

로: 그렇습니까?



▲ 유리코씨의 부탁이러!

✦ 공집스마일리

로: 유리코씨

유리코: 아머, 로구나

로: 샐리라는 남자 모르나?

유리코: 알고 있어, 선글라스 끼고 짐바 입은 사람이? ...혹시, 로, 또 싸우나?



▲ 유리코씨의 부탁이러!

로: 좀..

유리코: 로가 더 이상 싸우는건 바라지 않지만, 그 샐리라는 놈은 때때로 으면 하는데..

로: 그런가요

로: 그렇군요

✦ 공집

로: 야마기시 씨

야마기시: 오오, 로군인가?

로: 이런 시간에 무슨 일입니까?

야마기시: 한잔 했어요, 너희 아버지 와

로: 아버지요?

야마기시: 이제라도 나는 고무술을 배워서 말이야, 너희 아버지와 자주 거부없이 그 뒤에는 항상 들어서

마시러 갔었는데 말이야



▲ 인생 그것은 고백의 순간

야마기시: 아 그래.., 어떤 기술을 배운 적이 있나?

로: 예?

야마기시: 잘 봐두게나, 한이아 호야



▲ 광장엔 별경해



▲ 컵이 올린다

로: 야마기시씨, 그 기술은?!

야마기시: 예전에 이와오군에게도 가르쳐줬던 고무술의 기술이다

로: 아버지에게요?

야마기시: 고대로부터 외기 무한한 무술가를 끼리는 서로 자신의 기술

을 교현해 우장을 갖기 싫은 것이 좋오, 이것도 무슨 인연이었지, 내게 가르쳐주고있는데, 어떤가

▶ 배운다 그런편다

로: 부디 부끄럽습니다

야마기시: 응, 그보다 좋은 일은 아무것도 없다고 했지, 지금 여기에서

가르쳐주지, 고무술의 검쳐치기(劍刺)는 활(活)이라는 기술이 우선, 형(形)을 설명하겠다, 잘 봐두게

야마기시: 우선, 일본 전진하여 동시에 손과 발에 힘을 넣어서, 장타(掌打)를 쓴다, 이것이 검쳐치기다, 일

단 몸의 움직임 먼저 해보게, 재빠르게 몸의 중심을 앞으로 옮기는 거다

야마기시: 좋아, 좋은 검쳐치기다, 다음은 전진과 동시에 손과 발에 힘을 모

아 장타를 쓴 거다, 자, 해보게나, 야마기시: 응, 훌륭하다, 이 짧은

시간에 익혔다는 것은 꽤나 소중이

로: 감사합니다

야마기시: 이 검쳐치기는 전근대에 고안된 기술로, 장(掌): 손바닥을 두 번 연속으로 맞추는 것이라 같

수 있는 상대에게도 충격이 전해질 수 있도록, 장부(掌夫): 수련해야 한

다내, 정말 몸에 익혔는지 어떤지, 조금 더 연습해 보겠?

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

로: 예 부탁드립니다

★사쿠라가 쿨했...

하라사키: 그만둬!
에노키: 뭐냐 너는
요: 하라사키의 목소리...



▲ 그들에게 이즈키가 오도록 위협을 요구했을지도



▲ 아무튼 병장!

나가시마: 배웅 한번 좋은데... 우리가 어떤 사람인지 알고 있는게야 이상?
하라사키: 어떤 사람인지 관계 없잖아! 애들을 괴롭히는 일은 우주 나쁜 짓이야!
에노키: 뭐냐 좀 잡고 있었어! 누님!
나가시마: 이 꼬맹이는 말이야. 에노키님의 얼굴에 장난감을 날렸던 말이야.

에노키: 나쁜 꼬마에게는 벌을 주지 않으면 안되지
하라사키: 그 정도는 용서해줘도 되잖아!?

나가시마: 귀여운 얼굴을 하고서 팔이야 우리하고 친구하고 싶은 모양 아니냐?

하라사키: 저리가!
에노키: 뭐라고 이게! 여자라고 봐줄 줄 알지!

하라사키: 여자라고 무시하지 마!

에노키: 재미있군!

요: 하라사키

하라사키: 아 하즈키군

에노키: 뭐야 너 해보지는 거야?

요: 난 상관없어

에노키: 이눔!!



▲ 여전이다

FREE BATTLE

요: 하라사키에게 두 번 다시 접근하지 마! 않냐?
에노키: 예 아 맞습니다

하라사키: 고마워 하즈키군

나시: 고마워요 할

요: 하라사키! 무모한 짓은 하지 마 하라사키! 하지만 저 사람들이 저런 애들한테...
요: 알고 있어. 하지만 말로 할 상대가 아니야

하라사키: 그래도...

요: 앞으로는 상관하지 않는게 좋아 하라사키! 알아?



▲ 은나 주지

구문신님

토니: 강해 보이게 해주세요 무시당하지 않게 내

스미스: 특별히 그 스물 보이한테는

토니: SHUT UP! YOU'RE 당했잖아!

그 스물 보이에게



▲ 속속 으르렁 문신이 된다

토니: 허! 보오! 오우 노우!

스미스: 오우 노우!

다카시로: 문신을 날려 온건가

요: 할리라는 녀석, 여기에 와있냐?

다카시로: 할리라면 자기네 자고있어 하지만, 설마! 해두냐 다산다



▲ 남의 짐승을 함부로 보러만다

QTE :-

할리: 뭐냐 너!

QTE: A

요: 할리!

할리: 뭐 하는 거냐

요: 중국인의 조역에 대해서 알고있냐

할리: 알 리가 없잖아! ...그런 것들

알아서 뭐 할래!

요: 너와는 관계없다고 그러니까 가르쳐 줘

할리: 알아서 알았으니까 끝 좀 봐 줘 ...조역의 녀석과 만나게 해주면 되는 거지? 정말 꼬마녀석은 싸우는 것도 모른다니까

요: 그래서 언제냐?

할리: 내일 3시에 게임 센터에서 기다려

요: 정말이지?

할리: 아아

요: 오지 않으면... 알고 있었지?



▲ 일단 쥐고 본다

★오카야마 하이즈 앞

하라사키: 하즈키군

요: 하라사키! 아 여에서 이런 곳에

하라사키: 예! 학교에서 돌아오는 길이야

요: 하라사키가 올만한 곳이 아니잖아

하라사키: 하즈키군을 찾고 있었어

요: 어?

하라사키: 이 근처에서 하즈키를 봤다고 친구들한테 들어서...

요: 근데 왜?

하라사키: 오늘 학교에, 지방형 학교에 오리엔테이션... 하즈키는 오지 않았잖아

요: ...아!

하라사키: 벌써 지방 학교 결정은 한 거야?

요: 아니 하지만 간단히 가려두기가 있는 대학에 갈거야

하라사키: 그게 하지만 술을 수월 준비도 막바지야

요: 알고있어?

하라사키: 걱정이야 난 시골 전인데

요: 썬잡이

하라사키: ...하즈키! 아서지 때문에

이래저래 진정되지 않는 것은 알고 있지만 그래도...

요: 그런 예기라면 나중에 하자

하라사키: 꼭이만

요: 아! 이런 곳은 하라사키가 올

곳이 아니야 어서 들어가

하라사키: 그런



▲ 말을 기다리면 하라사키



▲ 돌려보낸다

★도부이탄 뒷길

에노키: 하즈키 잠깐 이리로 와봐

요: 또 나들이야 좀 작작 좀 하라사키

에노키: 그만두게 생겼나 하즈키

요: 너희들에게 불일은 있는데

나가시마: 도망가려는게나 아님!

에노키: 너에게는 불일이 없어도 이

쪽은 있다고!



▲ 프리패스를 수권시켜주기 위해 스텝 유저의 자원을 받은 지름

FREE BATTLE



▲ 여전야 잘 쓴다

에노키: 재밌 도나!

요: 몇 번을 말해야 않냐! 너희들

하고 놀 시간은 끝나니까

에노키: 미 미만에 한번만 봐주...

무라야마

요: 두 번다시 날 너들리지 마라

알

곳지!

에노키: 예 아 맞습니다

아버지에게 온 편지

도장

로 : 아버지의 복수는 반드시 하겠어요

후쿠 : 로

로 : 후쿠씨, 오젠만 대면해보지 않았습니까

후쿠 : 예, 부탁합니다

로 : 안됩니다. 비켜주세요

이네 : 부탁드립니다. 선생님의 의지를 이어서 도장을 지켜주세요

로 : 저는 아버지가 사명을 죽었다고 생각할 수 없습니다

이네 : 로 도련님, 기다려주세요. 드리고 싶은 물건이 있습니다



이네 아즈메니의 방

로 : --아버지에게 온 편지?

이네 : 주인 어른신이 돌아가신 후에 도착한 물건입니다... 불길한 예감이 들어서 로 도련님에게는 보이지 않던 안볼 것 같아서... 여태까지 숨겨두었습니다



로 : 중국어로 된 편지 하지만 어째서...?

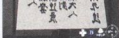
이네 : 이 이상 위험한 행동을 하지 않았으면 해서... 부디 돌아가신 주인 어른께서 걱정할 일은 하지 않겠다고 저와 약속해주십시오

로 : 아주머니...

이네 : 부디 저와 약속해주십시오

로 : 알았어요, 약속하겠습니다

이네 : 감사합니다



▲ Image -- Rotate Canvas -- Flip Horizontal

스런군

후쿠 : 로, 그런데 이네 아주머니가 무슨 얘기를 한 겁니까

로 : 아

후쿠 : 편지-읽기엔 중국어? 설마 사부님을 살해한 범인!

로 : 알 수 없어요

후쿠 : 아! 누가 중국어를 읽을 수 있는 사람이 있으면 좋으련만



공시장

고문 : 으아아앙

로 : 무슨 일이냐?

고문 : 신글라스만 가져와서 축구공을 했어잖아. 형을 불러오면 돌려준다고...

로 : 뭐라고? 어디지?

고문 : 저기 공터에...



로 : 네놈...

설리 : 걸러왔거든요, 꼬마야

로 : 뭐?

설리 : 문신 가져가서는 절대 나를 때렸잖아, 자!

로 : 돌아가 있어야

고문 : 예? 하지만...



▲ 눈빛이 살아있다

FREE BATTLE

설리 : 아, 거기까지

로 : 크트



QTÉ : A



▲ 사랑과 우정의



▲ 무들러맨! 수비를 맞고



▲ 직렬



▲ 어뢰의 살점을 날리는 백 녀를

설리 : 크으, 제! 이것어 굶아라

로 : 생각하지 마라

로 : 켈스냐?

고문 : 세세(세세), 형...

로 : 세세--러면 혹시 중국어 아니냐?

고문 : 응, 난 고문! 하 고문(해) 후치야! 형은?

로 : 허즈키야, 허즈키 로

고문 : 허즈키 형아구려

로 : 어

고문 : 허즈키형, 세세



▲ 체재=중국인이라는 공식 발견!



▲ 들어가자

하수옥 : 어서오세요



로 : 실례합니다만 수옥씨이신지요

하수옥 : 예 그렇습니다만.. 누구신지

로 : 허츠키라고 합니다

하수옥 : 허츠키...씨? 아아, 손자에게... 고문에게서 들었습니다 감사했습니다

로 : 예?

하수옥 : 사무리가 언덕에서 도와주셨다고

로 : 아아, 그리고 보니

하수옥 : 그 내색이 외서는 신이 나서 없었지만요, 허츠키씨처럼 강하고 날카로운 사람이 되고싶다고..

로 : 그런 전 아무 것도..

하수옥 : 그런데 무슨 일이라도

로 : 예 이 편지를 읽어주셨으면 하는데요

하수옥 : 왓 이것은 이(亂)문자로군요

로 : 우라 문자?

하수옥 : 하지만 좌우가 반대로 된 것이 아니냐, 조금 특별한 양식 같군요

로 : 읽을 수 있겠습니까?

하수옥 : 예! 할 수 있어요

하수옥 : '거울을 노리는 자가 있으니'



▲ 이것을 워한 거울이다

주의하도록 또한 긴급한 상황에서는 진대인에게 도움을 구하십시오. '주원담(朱元潭)'

제 8창고

※오리로 끝가게

로 : 유리코씨

유리코 : 아어, 로

로 : 제 8창고라고 없니까?

유리코 : 창고? 글썽, 들어본 적이 없는데?

로 : 그렇습니까?

로 : 주 원담..

로 : 잠... 대인...?

하수옥 : 아어? 뒤쪽에도 무언가 써있군요 '천지부(天之父), 구조룡(九條龍), 지지도(地之母), 아적우(我約友)'..

로 : 무슨 의미입니까?

하수옥 : 아버지 같은 하늘, 아름 마리의 용, 어머니 같은 땅, 나의 친구.. ..이런데요 잘 모르겠어요

로 : 그렇습니까?

하수옥 : 하지만, 이런 전화번호와 같은 것이라 생각해요

로 : 예?

하수옥 : 오렌지 편지의 숫자니까..

로 : 전화 번호..

하수옥 : 예예, 0468의 61의 5647..

로 : 0468의 61의 5647이로군요?

알겠습니다 감사합니다

※제 8창고에 전항

로 : 여보세요

제 8창고 : 아버지 같은 하늘

로 : 아름 마리의 용

제 8창고 : 어머니 같은 땅

로 : 나의 친구

제 8창고 : ...제 8창고다

로 : 제 8창고-?

제 8창고 : 년 누구나-?

로 : 제아, 그쪽은 진짜라고 하는 분의 집이 아니지요... 편지를 받았습니까?

제 8창고 : 헐리



▲ 랜덤으로 물어보지만 질문은 2개 뿐이다

로 : 제 8창고라고?



▲ 디시급 수순문

※정용점

로 : 터무씨

터무 : 요우, 요즘 어떤가?

로 : 제 8창고? 어디지요?

터무 : 어디의 제 8인가?

로 : 글썽, 그게..

터무 : 뭐가 아는 건 없어? 전화하면가로 : 전화하면..

터무 : 그림 104쪽 물어봐, 나는 언젠가 그렇게 하지

로 : 그런 방법이 있었나... 그렇군요, 해볼게요



▲ 104라고?

※104 정보센터에 전항

안내원 : 예 여기는 104 정보센터입니다

로 : 제아, 61의 5647이라는 번호의 주소를 알고 싶는데요

안내원 : 죄송합니다, 번호로부터 주소는 조사하는 것은 불가능합니다만

로 : 지역이라도 알 수 없을까요?

안내원 : 조사 가능한 것은 시내 번호까지의 지역이 됩니다만

로 : 그래도 괜찮습니다

안내원 : 예, 61번이라면, 아이하마초(眞幸)의 번호가 됩니다만

로 : 아이하마초입니까, 알겠습니다

안내원 : 예, 감사합니다



▲ 여기서 못 알아내면 점의 면전에 있는 전화번호부를 보자

※오리로 끝가게

로 : 유리코씨

유리코 : 아어, 로

로 : 아이하마초로 가려면..

유리코 : 버스가 다니고 있었어요

로 : 버스..

유리코 : 응, 버스 정류장이 있잖아, 당해 가게 앞

로 : 아아, 거기로군요



※버스 정류장



▲ 영구로



마루야마 : 오라오라! 있는 돈은 전부 내놔!

히로시 : 어, 없어요, 파주세요,

마루야마 : 예! 없잖아? 껍질자! 아들!

로 : 그만둬

고로 : 뭐야, 너는?

로 : 지금이 어떤 텐데, 공갈 함박이지?

고로 : 시끄러, 네가 시끄러하고의 허츠키야?

마루야마 : 허츠키!

로 : 그렇다면, 이름 가져

고로 : 몰지마, 이녀석, 이런 녀석에게 질 리가 없잖아?



▲ 김무스피를 연성시킨다

QTE : --AB

히로시 : 히에!에!에!

마루야마 : 기, 기다리! 재!말! 이 자식!

고로 : 재!말! 하는대!



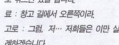
▲ 다시금 나오는 데스크림존의 자코 대사

고로 : 이, 이런, 역시 감하시군요
료 : 하나만 묻겠다

고로 : 예, 옛 무엇입니까
료 : 제 8항고가 어디 있는지 알고
있나?

고로 : 예, 옛 이 길로 꼭 따라가면
창고같이 있습니다. 거기서 오른쪽으로
회하면 있을 겁니다

료 : 창고 앞에서 오른쪽이라
고로 : 그럴, 자... 저희들은 이만 실
례하겠습니다



▲ 태도 돌변



▲ 항구에 있는 한국인, 낚시중이다



▲ 한국에 있는 한국인, 낚시중이다

⊕ 제 13창고 앞

야키타 : 들어오면 안 된다고 몇 번이
나 말했잖아

미야기 : 어떻게 들어온 거지? 이 할
아버지는? 신기하구먼



▲ 무언가 느껴지는 시점

료 : 무슨 일이 있습니까?
미즈키 : 아, 젊은아~, 오늘은 쌀쌀

하구먼 캔 커피라도 사다주겠나?

⊕ 사다든다
그런편이다



▲ 지역의 지만기에서



▲ 커피를 뽑자

료 : 이것, 그 할아버지에게 가져다
드릴까?

료 : 자요
미 : 오오~ 짜뚱하구먼~, 고맙네 젊
은이

료 : 물어버지 어디에 사세요?
미즈키 : 이 항구어 이제 3번이 되
었나..

료 : 그런가요~, 그럴 뭘조심하세요



⊕ 식당



▲ 식당에는 지도가 있다

료 : 실례합니다
토미 : 예 뭐니까?

료 : 제 8항고에 가고싶은데..
토미 : 예 또 어디였더라~, 그래그
래 어길 나가서 왼쪽으로 가면 창고
가 잔뜩 이 잔뜩 있는데, 확실히 그
중에서 가장 구석에 있어요

료 : 알겠습니다. 감사합니다
토미 : 아아 저기 지도가 있었어요

⊕ 포만포 마트

료 : 자기

마리 : 당신 틀림없이 아이들 계의 일
꾼이군요. 절대 인가의 아이들이 볼
수 있을 거예요

료 : 아니, 그런 건 흥미가 없어서
마리 : 예? 아이들 좋아하오, 생각해 바
꿔면 또 외오, 내가 힘이 되 줄래요

료 : 그렇습니까
마리 : 당신 잘 보니까 길러 멋있네요

나랑 같이 노래 래스 할지 않겠어요?



▲ 아이들 매니아

⊕ 인사사

료 : 뭐하고 있나?
카요코 : 응, 견강해왔어 고양아!

이토 : 나는 것 같아 다리가
료 : 정말?
카요코 : 응, 이거 봐봐

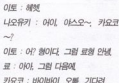


▲ 스키 유의 어릴 적 모습이 아닐까!

카요코 : 이리온 이리온
료 : 아, 이 둘이서 잘 간호해 주었
구나

카요코 : 응
이토 : 해? 몇
나오유키 : 아이, 아스오~, 카요코
~?

이토 : 어? 뭐야. 그럴 료할 안해
료 : 아이, 그런 다음에
카요코 : 바이바이! 오빠, 기다려



▲ 이토는 정전해주면 쿨을 만든다. 이
것 역시 스키 유의 습관일까

⊕ 제 8창고

쿠가 : 아이, 저래, 관계자가 아냐
료 : 무언으로 들어오면 안되지
요 : 다른 일구는 있는 건가?



▲ 뭐이 뭐이

⊕ 제 8창고 앞

료 : 창이 열려있고 발판이 없어서
높이 올라갈 수는 없겠군..



▲ 색이 다른기나 실시간 풀리곤이래는
것은 움직일 수 있다는 무언의 표시



▲ 이렇게 말해서

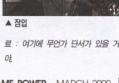


▲ 속속 올라가지



▲ 쪽쪽

⊕ 제 8창고 내부



료 : 여기에 무언가 단서가 있을 거
야

료: 사무실... 같은데

료: 작업부들은 여기서 쉬는 건가

료: 쓸 때만이 손을 안대는 것이 좋겠어. 어려워 보이는 글인데



▲ 조심히지 않으면 큰일날 것 같은 그림



▲ AM2연구소 공식 담배. 紙菸



료: 제 8창고 자료 여기서 틀림없는 모양이군

료: 뭘가 단서가 될 만한 건 없는 건가?

료: 작업부들은 몇 시에 돌아오는 걸까?

료: 알소리다. 누군가 있는건가?

나이자로: 어이! 이 화물의 전표가 보내는 곳이 또 잘못 되어있잖아

다카기: 어 정말이다

나이자로: 그렇게 틀리고 예기했는데! 확실하 구 창고가 倉庫 8番이라고 써있는데... 어둠 본 거야? 미안하지만 제 8창고에 연락해 주겠어?



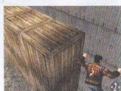
▲ 정보는 으르거 마련



다카기: 알겠습니다

료: 여기 말고도 제 8창고가 있는 건가?

료: 좋아. 구 창고를 찾아볼까?



▲ 누군가 성지를 치위시 튀어나와야 한다

구 창고가

※ 제 18창고

료: 자가..

미야타니: 예 참나?

료: 이 근처에 구 창고가 있습니까?

미야타니: 어이. 구 창고라하면, 이 앞에서 왼쪽으로 꼭 저기 막다른 곳에 있습니다

료: 알겠습니다. 그러면



▲ 이렇게 손가락으로 알려주는 사람들이 많아

※ 구 창고의 경비

료: 실례합니다

미야기: 무슨 일입니까?

료: 좀 물어볼 것이 있는데. 구 창고는 어디입니까?

미야기: 이 위치이 구 창고입니다. 만 무슨 일입니까?

료: 여기 들어가려면

미야기: 일반인은 들어갈 수 없습니다. 관계자가 아니라면

료: 언제 오는 사람에게 할말이 있습니다만..

미야기: 약속도 없는 이상, 규칙상 들어보낼 수 없습니다

료: 그렇습니까?

미야기: 어이. 잠깐. 관계자 외 출입 금지요. 자 휘어 줘야

료: 많이 되길 기다려 볼까?



▲ 범을 기다리지

※ 오키코미와의 대화

료: 실례합니다

유키코: 왜 그러세요?

료: 구 창고를 아세요?

유키코: 그 경비가 엄한 곳 말이예요?

료: 예. 그래요

유키코: 한번 들어가 본 일이 있었는데. 인연도 감바정을 가둬해서, 현지 신경 쓰이어요

료: 그렇습니다



▲ 재가의 자료로는 숨은 아이들이라고 하는데... 숨긴 숨은 뜻이다

※ 음의 향토극

료: 톤

톤: H, 료

료: 구 창고라고 몰라?

톤: 유우 창고? no~, 톤은 알지 못하네

료: 그래? 누군가 일한 사람은 모르죠?

톤: 미스. 히사카에게 물어보면 알려주나

료: 히사카에게?

톤: 창고 근처에 도시락 팔고 다녀. 여기서 꼭 꼭 가면 된다네

료: 알았어. 그렇게 할게



▲ 점심 판매 서비스

※ 호쿠호쿠 도시락

미야: 안니

히사카: 어머. 미야~, 무슨 일이나?

미야: 돈 좀 빌려줘



▲ 돈 좀 빌려줘 톤

히사카: 안 되

미야: 괜찮잖아 조금 정도 빌려준다고 해서..

히사카: 안 된다. 안 되잖아. 보나나

나, 노는데 쓸 거잖아..

미야: 재빠라긴 이제 만나는데는 부탁 안 해

히사카: 미야!



▲ 긴 지마 집단

료: 히사카씨

히사카: 어머. 료

료: 무슨 일이 있었나?

히사카: 미야가 요즘에 나쁜 친구들과 어울리는 것 같아요. 그런 애가 아

니었는데

료: 그래요?

히사카: 예. 료도 마이에게 뭐라고 좀 해주겠어요? 제 애기는 전혀 듣지 않아서요

료: 제가요?

히사카: 료코리하면 어쩔 때부터 알고 있던 사이니까요. 부탁이니까

알려주세요

만다
그만 톤

료: 해보겠습니다

히사카: 정말? 고마워요

료: 아노..

히사카: 마이리엔. 할구 구석 쪽에 있을 것 같은데..



▲ 자폭 구역으로

▶ 매드 앤젤스... 워크



▲ 으스스한 곳에서 우유를 먹고 있다
 료 : 마이
 마이 : 뭐 뭐야 료 오빠
 료 : 마이야 인나가 걱정하고 있어 돌아가지
 레나 : 뭐야 이 녀석
 유미코 : 시끄러! 날뛰
 레나 : 시끄럽다니까?

QTE : →
 료 : 아이가 없군
 QTE : A
 유미코 : 잊보지 말란 말이다
 QTE : →

유미코 : 아프잖아!
 료 : 여자가 이리질 휘두르면 안되지
 ▲ 당수의 가문증을 받아라

마이 : 뭐야 료 오빠
 료 : 마이에게 설교를 하려는 건 아니야 단지 믿을 수 있는 사람을 배반

하지 않는 것이 좋아 후회하게 될거야
 마이 : 료 오빠
 ▲ 설교는 성격에 안 맞는 듯 땀방울을 하고있다

▶ 호쿠호쿠 도시락
 히사카 : 어떻게 됐어요? 요군...
 료 : 글썽, 자기 하기 나름이지요 그런데 히사카씨
 히사카 : 무슨 일이런도...
 료 : 구 창고가라고 없니까?
 히사카 : 예 알고 있어요 조금 잊지 만... 이 길로 가면 나와요 마침 지금 배달가는 길인데
 료 : 배달?
 히사카 : 예 구창고기의 경비실예요
 료 : 경비실... 히사카씨 배달이라면 제가 가겠습니다
 히사카 : 정말로요? 고마워요 돈은 이미 받았으니까...
 료 : 알겠습니다
 히사카 : 그런데...
 료 : 예
 히사카 : 경비원들은 10명인데 언제 나 2개씩 더 시켜요 왜 그런 걸까요?
 료 : 두 개 더 리고...

▲ 구 창고기는 자취해



▲ 경비 스케줄을 잘 봐두지
 야미가타 : 차바(仔細), 너도 8시부터 신 창고가(新倉庫)나?
 차바 : 아아
 야미가타 : 아이고 또 어쩔은 사람이 부족해지겠군... 보통 때도 그렇지만 밤에는 더 큰일이야



▲ 그리니까 잊는 게 아니고 틀리는 거라니까
 코우고 : 아이 왜 거기서 그러고 있어 일을 봤으면 돌아가지지
 료 : ...예
 료 : 밤 8시부터 9시가 전스인거

▶ 호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨 다녀왔습니까
 히사카 : 아 장소는 금방 알아야?
 료 : 예 뭐
 히사카 : 정말 도와줘서 고마워 료군
 료 : 아노 할



료 : 실례합니다
 미즈키 : 응? 뭐지?
 료 : 구 창고에 대해서 알고싶은 것이 있는데요
 미즈키 : 응! 물어 것도 없지
 료 : 거기 출입구는 하나 뿐입니까?
 미즈키 : 그레! 뒤 정면으로 들어가도 소용없지 거기는 경비가 삼엄해서 말이야
 료 : 그 레요?



진 대인



▲ 저녁 될 까지 기다리자



코우고 : 예 여보세요
 ▲ 경!
 QTE : →
 료 : 휴! 뭐했잖아 좋아! 이 틀을 노려서



▲ 나이스 제지
 료 : 응? 뭐가 적어있는데? 제 6층고라... 여긴 아니까...

구 창고가 -潛入



▲ 도시락을 영수해 들고
 료 : 실례합니다 호쿠호쿠 도시락입니다만
 코우고 : 예 네는...?
 료 : 배달을 부탁 받아서요, 12개 왔

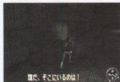
지요?
 코우고 : 예, 그레 그쪽에 놔둬
 료 : 예
 ▲ 연기도 능숙하다



▲ 잠입
 숨속 없이
 ▲ 대시

료 : 경비원인가 걸리면 귀찮아질텐데..

경비원 : 누구냐 거기 있는 놈은
경비원 : 거기 너 뭐 하는 거야



▲ 걸리자 전해 도망가자

경비원 : 농헌간가..

경비원 : 두 번 다시 오지마

료 : 어쩔 수 없지 내일 다시 와 볼까



▲ 걸리면 하루가 손해

구창고가의 지도

제 8창고



※제 8창고

료 : 어딘가에 진 대인의 흔적이 있지 않을까..

료 : 실례합니다. 자... 진 대인. 알려지 않는군

료 : 진대인... 여기서 무언가 찾지 않으면..

료 : 진대인... 어떤 사람이?

료 : 뭐 하는 용이리지?

료 : 예쁜 용이리군

료 : 이 용이리는 어디에 쓰는지?



▲ 문은 열리지 않고



▲ 화이트 보드에는 편지에서 본 전화번호

료 : 진이런 사람은 어떤 장사를 하는 거지?

료 : 이런... 뭐지?

료 : 여기 진대인이 있기는 한 건가?

료 : 커다란 용이리군

료 : 이 전화번호는... 역시 이곳이 진대인의 창고인가. 진대인에 대해 알 수 있는 다른 물건을 없는 건가..

※접시를 떨어뜨리면



▲ 접시를 떨어뜨리거나 시건이 지나면 나타난다

귀장 : 누구냐? 효용

료 : 응

진대인 : 기다려라. 귀장(貴將).

귀장 : 진대인!

료 : 진...대인...!

진대인 : 자네가 전화를 했던 걸음이 인간

료 : 예. 하츠키 요입니다. 이 편지



▲ 진 대인의 등장

에 긴급한 상황에는 진 대인에게 도움을 요청하려고..

진대인 : 한번 봐도 괜찮을까?

료 : 예



▲ 편지

진대인 : 틀림없는 주의 필적이다. 하지만 편지가 도착하는 것이 늦은 것 같구나

료 : 예. 그 주필이라고 하는 사람과 아버지와는 어떤 관계가..

진대인 : 주와 자네의 아버지는 중국에서 어떤 거물을 가져왔다고 들었다

료 :

료 : 거물! 그 남자가 가지고 가버린..

진대인 : 남자가 가져갔다?

료 : 예. 아버지를 죽인 남제라는 남자가..

진대인 : 남제..

료 : 알고 계십니까?

진대인 : 아니. 자세히는 모르지만..

차우문(車光門)이라는 조직의 간부로, 그 비슷한 이름의 남자가 있는 것 같은.. 무서운 권력을 구사할 줄 안다고 들었다

료 : 그리고 보니, 본 적이 없는 권법

을 사용했습니다

진대인 : 그렇다면 틀림없군

료 : 무슨 의미니까, 가르쳐주시고 왜 아버지가..

귀장 : 이런 꼬마와 연관하는 것은 그만 해 주십시오. 아버지

료 : 아버지?

진대인 : 그럴 수는 없다. 주가 나에게 부탁한다고 말했던 남자의 아들이다

귀장 : 하 하지만

진대인 : 깨끗한 거울은 하나 뿐인가. 깨끗한 것은 하나인가

료 : 예. 용 모양의 돌로 된

진대인 : 그렇다면, 하나가 더 있다

..확실히 불행의 거울이다

료 : 불행?

진대인 : 중국의 전설의 새.., 목숨을 관리하는 새의 이름이지

료 : 그 거울이 뭐?

진대인 : 거울을 찾아내는 거다. 이어가는 그 다음에 하도록 하자..

료 : 알겠습니다. 또 오겠습니까

진대인 : 앞으로는 미리 전화로 연락을 해주게. 임무를 잊지 않도록 하고



아버지의 유품



로: 자기 아내 아주머니
이네: 예 무슨 일이지요
로: 아내... 그날 말인데요 뭔가 기억나는 일은 없어요?
이네: 아니요 기억하고 싶지도 않습니다 지금도 무서워서
로: 그래요...
이네: 아 후쿠하라씨가 찾고 있던 데...
로: 아? 후쿠하라씨요?

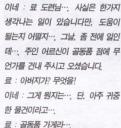
☆나무 밑



후쿠: 저야... 로 씨는...
로: 왜 그래요 후쿠씨
후쿠: 죄송해요! 전 아내 아주머니에게 말해버렸어요
로: 무엇이라고요?
후쿠: 료가 지금 무엇을 하고 있는지 알고 있는 것 전부들...
로: 뭐라고요
후쿠: 저는 일대하고 있을 수가 없었습니다 아내 아주머니만 아무 것도 모른 채...
로: 후쿠씨
후쿠: 정말 미안합니다
로: 아내요 그것보다 봉황의 거울이라고 불러요?
후쿠: 봉황의 거울?
로: 아버지가 가지고 계셨을지도 몰라요
후쿠: 아니요, 사부님은 아무 알람도...
로: 그래요?
후쿠: 아내 아주머니라면 뭔가 알지도 몰라요
로: 아 아내 아주머니에게 물어보지요

☆현관문

로: 아 아내씨
이네: 후쿠하라씨의 목소리가 크길래...
로: 예에?
이네: 조금 전에 두 사람의 얘기를 들어버렸습니다
로: 좀 전의 얘기를...
이네: 예 제가 나왔습니다
로: 아 그런...
이네: 아니요 료 도련님 하즈키 가문의 남자에게 위험을 피해가라는 것은 왜 제가 그런 말을 했을까요 주인 아르신을 뵈 면목도 없습니다
로: 아내 아주머니 미안해요 격정만 깨쳐서
이네: 료 도련님... 사실은 한가지 생각나는 일이 있습니다만. 도움이 될지는 알겠지... 그날, 좀 전에 일인데... 주인 아르신이 고통을 겪어 무언가를 건네 주시고 오셨습니다
로: 아버지가? 무엇일?
이네: 그게 뭔지는... 언, 아주 귀중한 물건이라고...
로: 고통쯤 가져라...



☆신사

로: 너랑 나는 서로 몰랐구나... 같은 날에 부모를 잃은...
하라사키: 하즈키군
로: 하라사키
하라사키: 지금 무슨 얘기 하고있어?
로: 그날
하라사키: 언제나 그렇지만 알만 하고 나한테는 아무 것도 말해주지 않잖아
로: 그러면 아니야 단지...
하라사키: 알고 있어 하지만 가끔은 나한테도 고민이 있으면 말해봐
로: 아
하라사키: 부럽지 않아, 무모한 일은 하지만 그런



▲ 노조미가 오지



▲ 자리를 베푸는 고양이



▲ 말을 걸어주자

☆복동복동

로: 실례하겠습니다
로: 오옷
오오이시: 어쩔수니까 좋은 소리지요 나버부인이 특별히 만들어 한 겁니다 그 왜 마음 베풀어야 한다고 알고 계시는... 당심은 하즈키 선생님 데야... --이런 이런 어떤엔 선생님에게 뜻하지 않은 일이...
로: 예...
오오이시: 아! 선생님께 부탁 받은 물건이 있는데 어디 어디 보자. 아 그래! 중요한 것이었으니까 여기 예... 선생님으로부터 잘 알아달라고 부탁 받은 물건입니다
로: 아버지가...

오오이시: 하즈키 가의 대를 이을 사람이 18세가 되었으니까, 대대로 물려주려고 하셨습니다
로: 아버지



▲ 시계가 울린다



▲ 18세가 되면 낯말을



▲ 추억에는 얼굴

오오이시: 제가 도움이 될 수 있는 일이라면 무엇이든... 선생님은 신세를 많이 졌기 때문이에요...
로: 뭔가 다른 건 알고 있지 않습니까?
오오이시: 다른 거라면...
로: 봉황결리는 거울이런가 하는...
오오이시: 봉황결 봉황의 거울... 효능 짐작가는 것이 없군요
로: 그렇습니다 감사합니다

☆산타

로: 자...
마에노: 해리 크리스마스 유티 드레곤에서 엔테이저 진을 아주 천만에 팔고있어요 크리스마스 세일 중입니다 가계로 오세요!
로: 아뇨 됐습니다



▲ 이름이 마음에 안 들어 그냥 넘어갈 수 없어서 한 장



▲ 슐그미니



▲ 귀경이 등장

로: 호의 설마 너희들 남재의 동료였던거냐?

귀경: 호오 그렇다만!

FREE BATTLE



▲ 발기술의 달인

귀경: 이 이상 했다간 너의 보디가드로는 실력이 되겠지

로: 보디가드라고?

귀경: 아버지께 부탁 받았단다

로: 뭐?

귀경: 그렇게 화내지 마. 널 싫어할 어 주지 않으면 곤란하니까

로: 무슨 뜻이지?

귀경: 널 아직 너의 임장을 잃지 못해 봉황령이 남재의 손에 넘어간다면 그 남자에게 거역할 수 있는 자들은 없게되지. 아서 거물을 찾아내라. 놈들이 눈치채기 전에 말이다

차이: 무제처럼 남재님... 봉황령? 무무제!



▲ 여러모로 신경 쓰는 진대만



▲ 차이가 었다고 했었다...가 아니고 지붕위를 걸어다가 우연히 들었을지도

✦연극

로: 후쿠씨

후쿠: 뭘니까?

로: 골동품점에서 이것을 받았어요

후쿠: 권의 날 밑이군요

로: 아버지의 유품이 되어버렸어요

후쿠: 그렇군요

로: 기억이 없어요? 예를 들면 이 모 양이라던가..

후쿠: 아마 가운인 것 같은데요. 이 네 아주머니에 여쭙봐요

로: 아니 아직은

후쿠: 자, 물어보는 것이 좋을꺼예요

로: 그러지요

후쿠: 아마, 불이든 계산합니다

로: 알았어요



✦골극

로: 골동품점에서 이것을..

이네: 이 날 밑은

로: 아네 아주머니. 뭘고 알고 있었나요?

이네: 눈의 결정, 두 개의 별에 하나의 권... 하즈키 가의 가운입니다. 찾고 계신 것과 무슨 관계가 있는 것은... 주인 어르신께서 이끌어주시고 있는 것 같습니다

로: 눈의 결정에 두 개의 별에 하나의 권이라... 고마워요



✦후쿠씨의 말

로: 후쿠씨

후쿠: 로 사부님의 유품 알인대요

로: 날 밑 알인대요

후쿠: 예에, 날 밑에 새겨진 가운 알인대요. 도장에도 있지요?

로: 예에?

후쿠: 확실하 도장에 있던 나무 상자에서 본 것 같어요

로: 안에는 뭐가 들어있지요?

후쿠: 예? 로도 모른다 알입니까?

아이 꽤 중요한 것이 있을 겁니다



▲ 빗물 쓰는 우쿠씨

✦도장

로: 왜 이런 곳에 구멍이

로: 이 모양은? 왜 이런 곳에..

로: 좋아

로: 안알리는데... 열쇠가 있어야겠는걸?

로: 봉황령은 어디에 있는 거지



▲ 이것은



▲ 잘 넘어주지

✦아버지의 말

로: 대체 어디 있는거지

로: 아버지가 열쇠를 들었던 장소라 만..

로: 있다면 아버지 방에 있을텐데..

로: 아직 찾아보지 않은 곳은..

로: 이것은... 혹시 이게 그 상자의 열쇠일까요. 아버지 알려주세요



▲ 편지가



▲ 사람 속에 있다

봉황의 거울

★도장

로 : 좋아 열었다 이 도(가)는



▲ 성치를 열어보지



▲ 칼이 있다

로 : 여기 두고 갈까?



▲ 칼을 들고 마을로 내려가려 하지만 여의지 않다

로 : 이런 무슨 구멍이지?



▲ 걸려있는 것을 자유면 이런 구멍이



▲ 본능적으로 칼을 뽑아서



▲ 필조적으로 찾아 넣는다



▲ 육감적으로 벽이 들어가는 것을 알고 있다

로 : 좋아 오로 이런 잠치가 되 있 으나

로 : --대체 어디로 이어지는 거지?



▲ 갑자기 민디아나 콘스

★도장 지하

로 : 불이 없이는 무리인가



▲ 불을 찾기

★산크레디고 공회 앞

로 : 전통자무(天龍之祠)라는 것 같습니다

유 : 그것은 홍공회 전에는 전설인데 로 : 홍공회요?

유 : 태고 적에, 아버지와도 같은 하늘에서 태어난 아홉 마리의 용이, 어머니와도 같은 대지에서 키워져 세의 신이 되었다. 그 뒤에 신은 섬의 사람들의 부모가 되고 친구가 되어, 미래 영겁, 천하게 자랐다는 전설이 있자--

로 : 그렇군요 고맙습니다

유 : 아니 뭐 그럴 것까지야



▲ 전대인의 영혼은 홍공의 전설이었다

★독마루 마루

로 : 저, 미나코?

미나코 : 왜 그래요?

미나코 : 있었어 있었어, 근처에 드래마 백으로 왔었는데, 나 백현을지도 몰라

로 : 아아

미나코 : 어제는 연애인이 손님으로 왔었는데 이름이 기억이 안나서--

로 : 그런가요

미나코 : 그리고 여행 잡지가 취재하려 왔었는데 도부이타는 유명해질지도 몰라

로 : 하아



▲ 이것저것 관심이 많다



▲ 나옴에게 편지를 사들고 돌아가자, 사실 현관을 뒤집어 나온다

★도장 지하

로 : 양초를 찾아볼까

로 : 똥가 단서가 될만한 것은 없나 로 : 때는 배가 고파도 씨름 하지 않는다. 실형 괴롭더라도 부정할 일은 하지 말라고 아버지가 자주 말씀하셨지



▲ 울프의 벽은 달래이만을 노리는 먹 키와는 사뭇 다른다



로 : 팔리산(八里山)? 무슨 약 같은데? 아무 오래 됐지만, 아버지가 쓰시던 간가--

로 : 가문이 그려져 있네 똥(똥)? 하즈키 가문의 유래가 있는 물건일까?

로 : 응? 뭐지 저건? 부적이잖아? 저 부적-- 무슨 의미가 있는걸까?



▲ 거울의 용도 2

로 : 아홉구나 누가 쓰면 끝까

로 : 아직 쓸 수 있겠구나

로 : 성좌? 이것도 중국의 것이잖아

로 : 음--이런 무슨 일이야? 신기한 걸 전혀 알라지 않아



▲ 용도 이상의 힘

로 : 문진인가

로 : 똥가 들어있나? 뭐? 무얼 지키는 거지? 별로 흔하지 않은 모양인데--

혹시 잃은 것이 아닐지도



▲ 무무마리비의 물건일지도

로 : 젊은 시절의 아버지가, 옆에 있는 건 누구지?

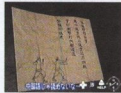


▲ 궤념의 모습을 한 해즈키 아와오

로 : 이상한 그림이군 일본에서 보기 힘든 무늬인데-- 아버지는 어디서 이것을--



▲ 아버지는 이상한 사람이었을지도
 로: 호우라이비와 그리고 보니 아버지에게 들은 적이 있어 아마도 중국의 무술가들이 자주 사용한다는 악인 데 아버지는 어디서 이런걸...
 로: 중국어라 읽을 수 없군.



▲ 나중에 귀경이나 러시아의 하수꼭 밑에니까 붙어보지

로: 뭐지? 장을 끈 흔적이 있었어



▲ 뭔가 끈 흔적이



▲ 장을 끊어보지

로: 응? 저기 백은 약간 색이 다른 걸?

로: 응? 소리가 다르잖아? 어진가



▲ 소리도 다르다

로: 맨손으로는 무리인가? 뭔가 부술 수 있는 물건들 찾아서지

로: 이 도끼로 백을 부술 수 있을 지도

로: 맨손으로는 무리인가? 뭔가 부술 수 있는 물건들 찾아서지



▲ 여기까지 양초에 불을 켜지



▲ 바닥에 불을 버리지만, 뭇내내면 매우 위험이다



▲ 문 옆에 있다

로: 호인! 이것! 이것은... 하즈키가의 가문 이상자는...; 아 있다! 이것! 이 봉황경인가!



▲ 잘 부서주지



▲ 성지가 들어있다



▲ 이것이 봉황경



▲ 뒤편 안이면 오른쪽 뒷 주머니에 넣는 습관이

✦도장

후우: 거울을 찾았습니까. 로! 이것이 봉황경입니다. 저는 편지 무렵군요.

로: 불러들 것 같은 느낌이 들어 후우: 로! 그런데요 이것은 혹시 자부받은 거울!

로: 난 그렇게 생각하지 않아요. 뭔가 느껴지는 데 잘 말할 수는 없지만 후우: 거 봐요. 그런 게 제일 위험하다니까요. 이미 로의 손에...;

로: 아. 후우씨 진지하게 좀 물어주세요.

후우: 저는 지금 매우 진지해요.

로: 아 괜찮으니까 이제 혼자 좀 생각하게 두세요.

후우: 아 예 예.

로: 이 거울을 전대인에게...;

7690!아아 불러들 것 같은 느낌이 이때부터 후우씨는 망가진다.

✦굴뚝점

로: 저 오오이시: 아이! 하즈키 선생의 아드네!

로: 알고싶은 일이 있는데요.

오오이시: 제가 알고 있는 일이라면 뉘든...; 지난날의 남남에 관한 겁니다.

로: 아니요, 이겁니다.

오오이시: 어디 좀 볼까요. 훌륭한 봉황의 물 거울이군요. 예전에 중국에 몰로 된 거울이 있었다고 하는 하지만, 그걸도 굉장한



로: 뭔가 사연이 있는 겁니다.

오오이시: 글썽, 혹시 게임(佳神) 근처에서만 볼 수 있는 귀중한 물입니다.

로: 귀중한 물?

오오이시: 백에서 읽은 지식입니다.

만...; 시간의 황제의 총명에 따라서 게임의 조각기가 신수를 새겼다고 합니다.

로: 신수(神水)?

오오이시: 이 석경(石鏡)의 봉황은

신수입니다.

로: 봉황과 게임의 둘에 무슨 관계가...;

오오이시: 음. 저도 거기까지는...;

하지만, 봉황경에 얽힌 사연에 인연이 있다는 것은 확실한 것 같군요.

로: 그렇습니다. 감사합니다.

오오이시: 천만에 말씀.



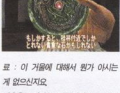
▲ 역시 많은 것을 알고 있다

✦로시아

로: 저 하수욱: 아머! 하즈키씨!

로: 지난번엔 감사했습니다. 한가지 더 여쭙어 볼 것이 있는데요.

하수욱: 무엇일까요.



로: 이 거울에 대해서 뭔가 아시는 게 없으신지요.

하수욱: 어디 보도록 하지요. ...신기한 석경이군요.

로: 봉황경이라고 하는 것 같습니다만...;

하수욱: 봉황...; 중국에서 전해지는 전설의 길조(吉鳥)...; 하늘의 상제(上帝)를 지키는 신수(神水)입니다.

로: 신수라...;

하수욱: 다른 신수로는 용이 있습니다.

로: 용, 읽니까.

하수욱: 상제라는 것은 중국에서는 북극성을 가리키는 것입니다. 자 지기를 보세요. 중국의 옛 석경(石鏡)이 보이시죠? 한나라(漢) 때의 북두칠성입니다.

로: 알도 없는 밤...; 별에게 기도하면, 소원이 이루어진다는 것입니다.

다. 움직이지 않는 북극성(北極星)을 중심으로, 하늘을 일주하는 북두칠성(北斗七星)은 중국에서는 북극성과 같이 존중되고 있어, 오래 오래 서민

홍콩으로 가기위해

★ 후쿠미의 방

후쿠 : 차우문...있니까? 그래서, 남제는?

료 : 홍콩으로 향한 것 같아요

후쿠 : 홍콩...



▲ 상암



▲ 꿈에 나타나는 동형경

★ 료의 방

료 : 홍콩은 무리인가...



▲ 통장을 꺼내보지만



▲ 오지리엔다



▲ 복음전



▲ 복음후

★ 아내 아주머니의 방

료 : 아내 아주머니, 이래저래 고마워요

이내 : 아니요, 주인 어르신의 유물이니 소중히 다루어주세요

료 : 예, 알겠어요

이내 : 찾는 일이 끝나셨으면 술술 하고 꼭도 확실하 하지 않으면...

료 : 아아

★ 후쿠미의 방

료 : 후쿠미, 어딘가 뽀 여행사 몰라요?

후쿠 : 그건, 도브이타에는 있는데요,

료 : 도브이타리,

후쿠 : 무슨일이죠?

료 : 홍콩에 가려고 해요

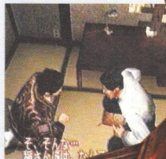
후쿠 : 호, 홍콩?

료 : 아아, 남제는 홍콩으로 간 것 같아요

후쿠 : 그, 그런... 아내 아주머니에게는 뭐라고...

료 : ...설득해보죠

후쿠 : 혼자서는 무리예요, 저도 같이...



★ 보원

료 : 아내 아주머니-좀

이내 : 예 무슨 일이신지요?

료 : 갑작스럽지만 저 여행을 떠날까 해요

이내 : 여행-이라고요?

료 : 예

이내 : 마음의 위로 권, ?

료 : 아, 예

이내 : 행선지는 있는 겁니까?

후쿠 : 홍콩

이내 : 홍콩?

료 : 후쿠씨-!

후쿠 : 사부님을 살해한

남자가 거기에 있

는 것 같아요!

이내 아주머니, 어떻게든 료에게 여행비를 내어 주세요!

료 : 미분-,

이내 : 무슨 소리입니까! 료 도련님!

료 : 아, 그제-,

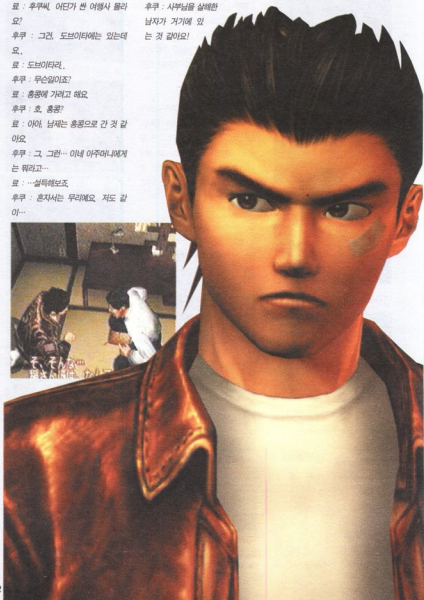
이내 : 안됩니다! 그런 무모한 행동을! 허즈키가의 대를 이을 사람에게-,

후쿠 : 그걸 좀 어떻게-안될까요, 이내 아주머니!

이내 : 들리지 않습니다

료 : 아내 아주머니-,

이내 : 뭇 들은 걸로 하겠습니까





▲ 음향!

료 : 물고실은 것이 있는데요 어딘가
싼 여행사 아는데 있습니까?
코미네 : 썬지 어떤지는 모르겠지만,
여행사라면 몸의 가게 앞에 있던
데...
료 : 가보도록 하지요. 감사합니다.



▲ 반보...

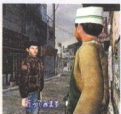


▲ 결국 지원은 좌절되고

우쿠 : 어, 어라...
료 : 후쿠씨!
우쿠 : ...에-자--잘못한 건가요?
료 : 그런 식으로 말해서 뭘 리가 없
잖아요
우쿠 : 예 그것도 그렇군요
료 : 혼자서 어떻게 해 보는 수밖에
없나-;

※맛집

료 : 코미네씨
코미네 : 아어 료로구나



※유리코 쫓김



료 : 유리코씨
유리코 : 아어 료
료 : 뭘 여행사를 모르세요?
유리코 : 예? 여행이라고 가려고?
료 : 흠... 그런데요
유리코 : 그... 세계 여행사는 어때?
우리 대학에서 졸업여행을 호주로 갔
었는데, 세계여행사가 친절하고 아주
좋았어
료 : 그렇군요
유리코 : 가격은 어떤지 잘 모르겠네
료 : 알겠습니다. 감사합니다.

※쿠리타

료 : 쿠리타씨
쿠리타 : 오오 나구나
료 : 값싼 여행을 알고있나요?
쿠리타 : 저쪽에 세계 여행사는 어때?
좋은 투어가 많이 있다고
료 : 가격은 어떻게?
쿠리타 : 가는 곳에 따라 다르지 그
런 어디 걸간데
료 : 홍콩-인대요
쿠리타 : 옹고 때문에 상당히 싸졌지
아어, 20만엔 정도면...



료 : 그렇구나-;
쿠리타 : 그 정도로? 뭐 그런 거지



※세계여행사

료 : 에 어서 오십시오
료 : 저...
시노다 : 여행 가실겁니까?
료 : 예 홍콩에...
시노다 : 홍콩입니까... 저, 암이서
예기하시지요, 학생이십니까?
료 : 예에...
시노다 : 그걸, 학생 할인이 합니다
만... 22만 엔부터 있습니다.
료 : 그 그렇구나-; 좀 더싼 건 있
습니까? 편도만이라도...
시노다 : 편도만 따로 취급하지는 않
습니다만... 티켓만 구입하신다면 19
만 8천 엔이 되는데요...
료 : 그렇군요, 또 오겠습니다
시노다 : 그럼 여기 팸플릿을 보시고
 검토 해 보세요. 기다리겠습니다.
료 : 그럼 또
시노다 : 예 또 오십시오
료 : 일단 집에 돌아가서 생각 해 볼
게

시노다 : 편도만 따로 취급하지는 않
습니다만... 티켓만 구입하신다면 19
만 8천 엔이 되는데요...
료 : 그렇군요, 또 오겠습니다
시노다 : 그럼 여기 팸플릿을 보시고
 검토 해 보세요. 기다리겠습니다.
료 : 그럼 또
시노다 : 예 또 오십시오
료 : 일단 집에 돌아가서 생각 해 볼
게



▲ 음향!



부족한 여비

✦ 후쿠씨의 방

후쿠 : 홍콩 투어, 상당히 비싸네요...
요 : 잠깐 기다려주세요

후쿠 : 요

요 : 뭐니까? 그간..

후쿠 : 저의 지금입니다. 료가 사물에
주면 좋겠습니디

요 : 후쿠씨..

후쿠 : 저는 원가 들고있는데... 하다
못해 이거라도 사랑하지 말고 깨버
리세요

요 : 괜찮을까요

후쿠 : 물론이지요



▲ 후쿠씨에게 보여주기



▲ 원가 생각미



▲ 지금통을 가지않아 편다. 후쿠씨는
울상

후쿠 : 왜나 많이 못했는데... 어
다... 하나 둘 셋... 3만 9천 6백 3
십 4천...

요 : 아아 아직 부족하군

후쿠 : 그렇군요. 그래요! 아이다 꽃
집!

요 : 꽃집 아이다라면 허리사키가 일
하고 있는 곳입니까?

후쿠 : 그래도 자주 해외에 나가니
책, 원가 들고 있지 않을까요?

요 : 그런가... 다녀오지요

후쿠 : 예...



▲ 아직 모자란다

✦ 꽃집 아이다

요 : 허리사키

허리사키 : 허즈키, 무슨 일이지?

요 : 허리사키는 케냐다에 갈 때 언제
나 비행기를 타고 가나?

허리사키 : 어 그런데... 무슨 일이
야?

요 : 해외에 돈 적게 들고갈 방법
을 찾고 있는데...

허리사키 : 허즈키가 가는거야?

요 : 어 예스는 7만엔 정도인데...

허리사키 : 7만엔으로... 목적지는
어디데?

요 : 홍콩에 갈 생각이야

허리사키 : 홍콩...여행이면 어렵지
않을까...

요 : 티베트만이라도 좋아

허리사키 : 그럼 배로 가는 건 어때?

요 : 배라...

허리사키 : 할머니랑 케냐다에 갈 때
는 배를 타곤 해

요 : 그래?

허리사키 : 홍콩...여행이면 배를
이용해서 아 이런 비밀인데

요 : 아아



▲ 배편을 구한다

허리사키 : 배리엔 훨씬 싼 티켓도 있
지 않을까?

요 : 알았어. 고마워

✦ 세계 여행사

시노다 : 요, 어서 오세요

요 : 저, 물어볼 것이 있는데요 홍콩
까지 배로 가려면 얼마가 들까요?

시노다 : 죄송합니다. 저희는 배는 취급
하고 있지 않습니다만...

요 : 그럼 배를 취급하는 다른 여행사
는 어디 있습니까? 어떻게든 홍콩에
가야합니다

시노다 : 그렇게 말씀하신다고...

요 : 부탁합니다. 가르쳐 주십시오

시노다 : 아할 수 없군요. 여기를 나
가서서 오른쪽으로 가시면 아시아
여행사라는 곳이 있습니다. 별로 좋

아는 여행사라는 곳이 있습니다. 별로 좋



▲ 배가 없으면 시코라도

은 편편은 아난데...;

요 : 여기를 나가서 오른쪽으로, 아시
아 여행사란 말씀이군요. 가보겠습니
다. 감사합니다

✦ 아시아 여행사



▲ 이곳으로

세키네 : 어서오세



▲ 무성영화의 곡을 달린다

요 : 저, 실례합니다

세키네 : 뭐데 그래요

요 : 여기서 홍콩으로 가는 배편이 있
습니까?

세키네 : 배라고? 있는데

요 : 얼마입니까?

세키네 : 배라고 배라고 어디 보자 어
디 보자... 여기 있네



▲ 이맛



▲ 이기다

료 : 이 이거다! 가장 빠른 길로!
세키네 : 빠른 거라고요? 그런 거라면 선금을 걸지 않으면 곤란하죠

료 : 알겠습니다

세키네 : 감사

료 : 저, 타겟은...

세키네 : 뭐예요? 수속 빌이 놓을 테니까

료 : 타겟은...

세키네 : 세네 시간 있다가 와요

료 : 알겠습니다. 3, 4시간 뒤에



▲ 심상치 않은 눈매

✦바이크 샷

료 : 아저씨

오노 : 오! 료!

료 : 저가-, 아시아 여행사는 어떤 곳이지?

오노 : 아시아 여행사라고?! 아시아 아시

료 : 왜 그러시는데요

오노 : 전에 말레이시아에서 바이크 레이스를 하러 갔을 때 이용했었는데 가이드는 없고, 호텔은 예약도 안 되었고 영 아니라고

료 : 싸긴 싸니까?

오노 : 싸긴 싸지만, 그만큼 싼 값을 한다고 할까나. 별로 좋은 여행을 할 수는 없을 거야



▲ 영어 통지 않다

✦신사

매구미 : 왓 오빠야

료 : ...매구미오구나

매구미 : 오빠, 미미가 없어졌어

료 : 미미? 아냐, 그 아기 고양이 말 아구나

매구미 : 말이 다 나아서 어디론가 가 버린 걸까나

료 : 걱정 안해도 곧 돌아올거야

매구미 : 정말 돌아올까?

료 : 좋아, 내가 찾아볼게 여기서 기다려

매구미 : 죽이야 오빠



▲ 고양이 실종 이벤트

료 : 고양이 울음 소리다. 저 밑에서 들리는데?



▲ 소리가 나는 쪽으로 가지

미미 : 미아아아

료 : 이런 곳에 있었구나

하라사키 : 아, 있다!

료 : 하라사키

하라사키 : 어, 역시 하즈키도 찾고있



▲ 이런 곳에



▲ 노조미도 찾고있었다



✦ **시간**

하리사키 : 왔어요, 매구미
 매구미 : 아! 정말이다. 미미 미미
 아 어디 갔다 온거야 걱정했잖아,
 하리사키 : 잘못구나
 매구미 : 응 고마워 노조미 언니
 하리사키 : 아냐, 하즈키 오빠가 찾아
 준거야
 매구미 : 오빠도 고마워
 료 : 그래 잘못구나
 하리사키 : 그럴 난 친구랑 약속이 있어
 아사~; 이만
 료 : 예



▲ 업드러 걸릴기



▲ 유류권도 주지

✦ **하니 베어**

료 : 아시아 여행사에 대해 알고있어
 오?
 아오키 : 아 바로 저기에 있는 거잖아
 우리끼리 하는 예인데, 사실 평판
 이 좋지 않아
 료 : 기르쳐주세요 줄
 아오키 : 형까지 가게 주인 있었어?
 료 : 아카사키씨요
 아오키 : 그래 그래 그 사람, 권동 당
 한 모양이더라. 고급 침바지를 찾으
 러 미국에 갔던 모양인데, 호텔은 최
 약이다가, 티켓 본래도 대중대중 하
 고 싸가지가 없다고
 료 : 그렇습니다



▲ 타던속 불일해진다

✦ **아시아 여행사**

자미 : 아사오슈,
 료 : 하즈키라고 합니다만, 티켓을 발
 으려 왔는데요
 자미 : 예!?! 그런 말 못했었는데?
 료 : 홍콩에 가는 티켓 요즘을 이미
 냈는데요
 자미 : 누구한테?
 료 : 여자 분에게~;
 자미 : 여자? 모르겠는데
 료 : 됐이라고! 나를 향해~?
 자미 : 이상한 소리 하고있는 건 너잖
 아 어디서 계수직이지?
 하세 코우지 : 아! 형! 자꾸 그러
 먼 다치지



▲ 거만한 포즈



료 : 그만 해두시지 이미 돈은 낸 걸
 로 아는데
 자미 : 아 알겠습니다. 준비하겠습니
 다 아안
 료 : 약속을 제면 어떻게 할까, 알지?



▲ 어설플면

자미 : 예! 내일 반드시 연락을



▲ 다진다



▲ 만나야 정신을 차리지

✦ **후쿠세이의 방**

후쿠 : 아! 료!
 료 : 후후씨
 후쿠 : 오늘 하리사키씨가 꽃을 가지
 고 왔었어요
 료 : 하리사키가 꽃을?
 후쿠 : 예! 부탁했었어요?
 료 : 아니요, 꽃은 어디에 있지?
 후쿠 : 물간에 꽃아왔습니다
 료 : 그래요?

료 : 그렇군요~;
 이네 : 상냥한 아가씨더군요~;
 료 : 아버지, 저는 홍콩에 갑니다



✦ **불간**

이네 : 그 꽃은 하리사키씨가 가지고
 오셨습니다
 료 : 하리사키가~;
 이네 : 주인 어른님께서 좋아하셨던
 꽃을 가져와 주셔서~;



▲ 노조미가 꽃을 두고 갔다

사기

★현관 전화



▲ 전화가 울린다

우쿠: 예 허즈키 무도관입니다? 예 아시아 여행사라고요? 예 잠시 기다려 주세요 및
료: 예보세요

지미: 아시아 여행사의 지미입니다. 티켓이 왔습니다. 그래서 수고스럽지만, 허즈키씨가 직접 수령해 주셨으면 하는데, 낮 12시에 두바이타의 게임 센터로 와주세요.

우쿠: 료, 지금 전화는 뭐였지요?
료: 티켓이요, 흥분했
우쿠: 그렇습니까?
료: 다녀올게요
우쿠: 아 예

★게임 센터

차이: 쿠케켓, 쿠케켓, 흥분, 베틀, 여기저기를 하지만, 난 흥분 못가지

료: 우아, 남재의 동료!
차이: 이 풀이! 남재남의? 쿠케켓, 황송한걸!

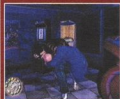
료: 저! 나에게 무슨 불일치?
차이: 난, 주원담을 알고 있지. 그 정보, 이들에게 넘거리, 남재남, 주원담을 싫어해, 이 둘은 사랑 받지
료: 이 둘, 남재를 알고 있구나... 뭐하는 놈이냐, 남재란 놈은
차이: 쿠켓, 이 풀보다 강하다면, 가 르쳐주마!



▲ 티켓을 먹어버린다



FREE BATTLE



▲ 좁은 공간이므로 움직임을 지재하고 물리가 뛰우로



▲ 이기면 차이가 도망가고 지면 우쿠 락가 도우리다

우쿠: 료!
차이: 쿠켓! 당해군이 왔다. 다음 번에 두고보지, 쿠케켓
우쿠: 오늘은 그만 두고 조용히 쉬세요



★아시아 여행사.....

지미: 뭐야! 시끄럽게
료: 아예 어떻게 된거지? 기다려!



▲ 오른쪽 문을 두드리지만



▲ 실은 왼쪽 문이 열리는 것이었다

QTE: ---

료: 죄송합니다
료: 시과는 다음에!



QTE: ---

오노: 핫!

QTE: ---

료: 미안해요 아저씨, 아이 기다려!

QTE: A

료: 아줌마 죄송합니다. 아늑 어디로 간 거지?
료: 핫 기다려

QTE: --- A



지미: 죄송합니다. 용서를
료: 티켓을 내 놓으시지!!
지미: 어떤 일어요!
료: 파멸지마!
지미: 죄, 죄송합니다



▲ 벨트 차고



지미: 죄, 죄송합니다! 저희 점원이 돈을 가지고 날랐습니다! 한번만 봐주세요, 집에 처치사이 있는 물건입니다

료: 알겠 뭐지! 난 아직 티켓을 받지 못했다고!

지미: 저, 저 여가 떨리면 헬 티켓이 리면 여기 있습니다
료: 이런 거 너라면 받게 생겼냐!
지미: 저희가 아반도우하려고 준비해 둔 건데, 보시다시피, 저희는 부도를 내서 도산되기 직전입니다. 뭐, 이제 어디로도 거래할 수가 없습니다

로: 꾀물이지? 그 남자는 뭐지?
 지미: ...잘 모릅니다. 하지만, 매드 엔젤스 일당인 것 같습니다.
 로: 매드 엔젤스? 그 놈들은 어디 있지?
 지미: 말할 수 없어요. 놈들이 보복 할거예요!
 로: 말해!
 지미: 항구입니다.
 로: 보스는 누구냐?
 지미: 모릅니다. 하지만 놈들은 항구의 노동자들을 동원하고 있습니다. 항구에서 일하다 보면 만날 수 있을 겁니다.
 로: 어째서지?
 지미: 신임에게는 반드시 신고서를 하는 것 같은데...
 로: 항구인가..



▲ 문을 닫았다

매드 엔젤스를 찾아서

✦ 주지장

로: 실례합니다
 우와자마: 예, 뭐니까?
 로: 이 근처에서 아르바이트 할 수 있는 곳 있습니까?
 우와자마: 아르바이트라고요? 경비 원입니까, 아니면 운송 쪽입니까?
 로: 어느 쪽이든 상관 없습니다.
 우와자마: 글썽, 그럼 사무소로 찾아 가보는 게 좋을 듯 합니다.
 로: 사무소라면?
 우와자마: 여기에는 경비회사도 무 역회사도 사무소가 있어서...
 로: 알겠습니다. 가보지요.



✦ 제 18창고

로: 저기!
 나무라: 뭐지?
 로: 항구에서 아르바이트를 하고 싶 은데요.
 나무라: 아르바이트? 안됐지만 지금은 편지라가 없는데

로: 그렇습니다. 어디서 아르바이트 모집하는 곳은 없습니까?
 나무라: 자네 고등학교인가?
 로: 예.
 나무라: 항구에서 고등학교생이 할 수 있는 아르바이트는 거의 없는데...
 로: 그렇습니다.
 나무라: 아까 고교생으로 보이는 사람이 왔었는데, 그 녀석도 아르바이트를 찾더만.
 로: 고등학교생이 말입니까?
 나무라: 조금 불쌍스러워 보였는데, 12번 창고 쪽에 있었어.
 로: 그렇군요.



12번 창고 앞

고로: 차이스! 하이! 하이! 로: 뭐냐?
 고로: 아 기운이 없군요. 관련한 일이 있으면 제가 도와드릴게요.
 로: 난 안돼. 못 물어.
 고로: 아래에도 항구에는 배식하

고로: 뭐든지 물어보시라니까요.
 로: 항구에서 일하려는데, 어떻게 해야 할까?
 고로: 선원이 되려는 겁니까? 아아 멋집니다. 하지만 저는 배는 못타요. 급방 많이 해버려서.
 로: 그럼 됐어.
 고로: 자 잠깐 잠깐, 어떻게 해결해요. 배에서 화물을 나르는 사람들이 라면 몇 명정도 알고 있어야요.
 로: 정밀이야?
 고로: 항남을 위해 발뺌하고 나서겠습 니다.
 로: 부하해도 될까?
 고로: 우오오오! 그럼 내일 낮 12시 에 제 1창고의 파란 대문 앞으로 와 주세요.
 로: 낮 12시 제 1창고의 파란 대문 앞이로군.
 고로: 옛 그림 그때 참조.
 로: 동적이 상당히 크





◆도장

료 : 후쿠씨

후쿠 : 료 마음속에 망설임이 생기시면 도장으로 오세요. 그런 상대가 되어드리겠습니다.

료 : 예 알았어요.



▲ 집기 연습을 해두자



▲ 밤이 되고



▲ 다시 꿈속에 선회기



▲ 밤이 되고



▲ 밤이 되고

◆야고



고로 : 영나임! 일거리를 찾았습니다

료 : 그래? 고만다

고로 : 이 형구의 고로가 목숨을 걸고 찾아온 일입니다!

마이 : 뽀소리를 하는게어? 내가 찾아 온 일이잖아

고로 : 시끄러, 여자는 조용히 해

료 : 마이!

고로 : 거짓말! 알고 있는 사이라 나-;

마이 : 고로 같은 바보에게 부탁 받아서 찾아왔어. 언제나 현장에 도시락 같은걸 배달해 주니까. 천한 감독 아저씨에게 부탁했어!

고로 : 그래요 그래요. 막 원크하면서 이저씨 부탁합니다~♡ 하던데요

마이 : 바보!

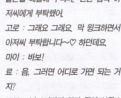
료 : 음. 그러면 어디로 가면 되는 거지?

고로 : 낮 2시까지 알파 무역 사무소로-;

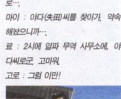
마이 : 아다(失和)씨를 찾아가. 약속 해왔으니까-;

료 : 2시에 알파 무역 사무소에. 아다씨로군. 고마워

고로 : 그럼 이만!



▲ 포즈3



▲ 포즈



▲ 포즈2



▲ 포즈2



▲ 포즈3



▲ 이곳이 알파 무역 사무소

◆호쿠호쿠 도시락

료 : 히사카씨

히사카 : 료군

료 : 알파 무역 사무소를 찾고있는데

오-;



▲ 지복으로



▲ 마크는 뭘 보고 있을까

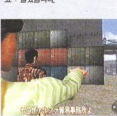
히사카 : 후쵸 료군도 참 바로 저기 있었어요

료 : 예예

히사카 : 저기가 알파 무역 사무소에

오

료 : 알겠습니다



▲ 지복으로

아르바이트

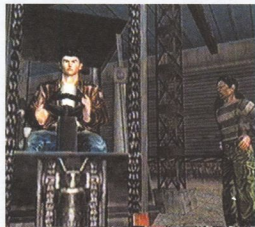
✚ 알파 무의 사무소

로: 싫어합니다
 아다: 뭐지 자네는?
 로: 아다씨 입니까?
 아다: 아 그런데
 로: 도시락 가게의 마이씨에게 소개
 받은 사람입니다
 아다: 응? 어? 도시락점의 마이
 씨였지 않았어? 그럼 술을 시작 해볼
 까



✚ 할크

아다: 자네 포크 리프트를 끌어본
 적 있나?
 로: 아뇨 전혀
 아다: 아 그런가? 아쉽 수 있지 화
 물에 상처를 입히면 감병이네 아이
 마크 잠깐 이리 와보게
 마크: OK, Boss



▲ 포크를 배우자

아다: 자아 자네 나머지 예기는 마
 크가 설명 해 줄걸세
 로: 알겠습니다
 아다: 마크 이 친구에게 포크가 뭔
 지 알려주게
 마크: OK, Boss
 로: 하즈키 표입니다. 잘 부탁드립니
 다
 마크: 난 마크다. 잘 해보지. Boy,
 포크 운전은 간단해. 금방 배울 거야
 로: 아. 예
 마크: 자 여기 타봐

마크: 좋아, 준비 OK다. 그럼 길의
 를 시작하지. 우선은 그 핸들을 좌 우
 어디로든 돌려본다

마크: Good, 그거다. Next, 다음은
 역셀이다. 아, 아! 그 리프트야! 틀
 렸어? 그런 백이네. 좀 더 확실하게 역
 셀을 밟아봐

마크: Next, Back이다. 역셀과는 달
 리

마크: 좋아 좋아! 다음은 리프트의
 업 다운을 해봐

마크: 좋아, 그러 저러 하는군. 그럼
 다음은 저 박스를 옮겨봐. 바로 자기
 있는 제 3항고! 예! 화물을 옮기는
 거다. 우선 박스 밑에 포크를 운전해
 간다. Next, 그대로 위에 올려서 올

린다. Easy 하지?

마크: 좋아! 다음 이번엔 너의 차례
 다. 화물은 항고 아래 그려진 칸 안에
 넣는 거다. 오늘은 전부 Finish 할 때
 까지 트레이닝이다. 알겠지? 남은 박
 스 전부를 제 3항고로 옮기는 거다.
 나는 일하러 돌아갈테니 나머지는 자
 네 혼자 하는 거다

로: 한 개씩이 아니면 옮길 수 없군

✚ 알파 무의 사무소 5시

아다: 아아, 수고했네

로: 수고하셨습니다

아다: 포크 운전은 좀 배웠나?

로: 예, 그러자하~

아다: 아르바이트 비용은, 처음에 화
 물 하나 당 300엔이다. 화물에는 예
 일 할당량이 있으니까 확실하게 해주
 게

로: 예

아다: 할당량을 달성하면, 비용을 줄
 려 줄 테니까 열심히 하거 바라네

로: 알겠습니다

아다: 그럼, 잘 부탁하네

로: 잘 부탁드립니다



✚ 할크

마크: 로!

로: 마크씨~

마크: 내일은 아침 9시까지 와주게
 알겠지?

로: 예 알겠습니다

마크: 일을 시작하기 전에 조금 할
 일이 있으니까

로: 일하기 전에 알입니까? 아아 그
 래요~

마크: 뭐 내일 와보면 일해줘니까 자
 하지 말도록~



▲ 제 4항고에서는 연습을 할 수 있다

✚ 제 8항고

로: 미안하다. 바쁘네

귀장: 무슨 일이지?

로: 이걸 좀 읽어줬으면 하는데~

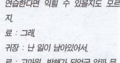
귀장: 중국의 무술 서적인가? 갑옷을
 찢는 물의 움직임으로 장을 찢는 기
 술이다. 일본 전진 후 이보 후퇴해

사지에 힘을 모아 내뿜은 장력의 총
 격은 갑옷 내부까지 이르러, 그 위력
 은 영호까지 쓰러뜨린다. 다른 류파
 (流派)의 기술이라 자세한는 모르겠
 지만, 지금 들을 것을 가슴에 새기고
 연습한다면 익힐 수 있을지도 모르
 지

로: 그게

귀장: 난 일이 남아있어서

로: 고마워. 방해가 되었군 알파 무



▲ 지어시 만든 기술서를 귀장에게 읽어달라고 하자



▲ 이것은 명도경파선이 아닌가

☆워피도였잖, 워피 꼴난 뒤

이와이 : 이 근처에서 앞방거리지 말라고 했잖아, 할배!
와타나베 : 아이아이, 어리둥절 하다 가는 차고 만다고!
미즈키 : 히에! 누가 좀!
료 : 그만 뒤! 아눔들!
이와이 : 뭐냐 년!

료 : 약자를 괴롭히는 것은 그만둬!
이왕 : 잭, 고귀한 말씀을 하시는군 이 꼬마!
와타나베 : 그럼 이번엔 너하고 놀아 보기로 하십니까!
료 : 됐어라!

이와이 : 흥, 바이크로 우리들과 승부 해보겠냐
료 : 바이크로?
이와이 : 차킨 레이스다. 너도 알고 있었지?
료 : 같이 노는 것도 좋겠지만, 내가 이긴다면 다시는 이분을 건드리지 않는 거다



표차부터, ぽやぽやしてると ちいさな車

▲ 훑기는 할아범지

이와이 : 저녀석이 신호를 할거다
와타나베 : 이 켄 몰리가 바다에 떨어져 지면 스타트다! 간다!



皆合図を出す



この高カウザ地盤に落ちたら、スカーレット

▲ 권디



▲ Q1

QTE : A
이와이 : 이게나 먹어라! 벌써 포가한거냐?
와타나베 : 예!

QTE : →
료 : 나의 승리로군!
이와이 : 재길!
료 : 앞으로 다시는 저 사람을 건드리지 않는 거다. 잊겠냐
이와이 : 이 꼬마! 이번엔 봐주지



▲ 바이크도 잘 권디

QTE : ←
료 : 우욱!

☆아르바이트 2일째

☆료의 뺑
료 : 아침인가. 오늘부터 아르바이트다

☆레이스
마크 : Good morning, everyone, 오늘도 레이스를 시작한다. 모두 실력을 쌓았는지? 언제나와 같이 3바퀴 승부다! 준비는 됐냐 R U Ready?

마크 : 단, 포크는 상하지 않도록 하는 거다. 이자세가 화나니까, 조속히 승술 시작할까! Ready! Go!
마크 : Finish! 아직 앞있군. 좀 더 연습해라. 자 상품이다
료 : 고이워요



▲ GENTLE MAN, START YOUR ENGINE



▲ 동수에 따라 변오가 다른 미니 포크 리프트를 준다

마크 : 자, 알이다. 힘내라

마크 : 오늘부터 부탁한다. Boy, 료. 잘 부탁합니다
마크 : 자 알이다. 이 화물을 포크 리프트로 옮기는 거다
료 : 어디로 옮기면 됩니까?



▲ 지도를 보면 알당량과 이동 방법을 알 수 있다

마크 : 18분 초과다. 이제 쿨트 없이다. 오늘에 할당량은 거기 싸이오니, 꽤 잘 읽어보게 할당량보다 더 많이 옮기면 money는 up이다
료 : 알겠습니다
마크 : 화물에 상처가 나지 않게 조심하는거다. Ok?

☆12시. 침실 시간
마크 : What the hell!
무리자키 : 우리들을 우습게 보는 모양인데? 나, 진의 앞잡이냐!
마크 : ...진이란 녀석은 몰라. 억, 잘 말 몰라

오카야스 : 이 녀석, 시치미 떼지 말란 말이다
료 : 그만 뒤
무리자키 : 뭐야 이 꼬마! 혼나고 싶나!



▲ 우리말은 제기말



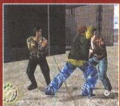
▲ 온내주자



FREE BATTLE



▲ 맥스로우엄



▲ 다들 해머 다윈의 재프러 배니아

오케아스: 두고보자!

미크: Thank you. 료

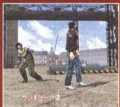
료: 저 놈들은?

미크: 저 놈들은 레드 엔젤스

료: 레드 엔젤스가 어째서 당신을?

미크: 어쨌든 나를 협자라고 착각하고 있는 것 같다. 전이라는 녀석의 조칙의 협자로 알아져 잘 모르겠지만 알아야

료: 진 대인과 레드 엔젤스인가



▲ 정장

※ 할크

료: 고로

고로: 오오, 형님

료: 너 레드 엔젤스...

고로: 우야! 우야! 형님! 피곤하십니까!

료: 왜? 그게 소리를 지르고...

고로: 그 이름을 큰 소리로 말하면 안되요

료: 왜?

고로: 왜라니?

료: 너 레드 엔젤스...

고로: 우야! 그러니까 큰 소리로 말하면 안된다고요! 여기서서는 황부로 말하면 안되는 말이란 말입니다

료: 어째서냐

고로: 그런 말을 잘 없어요. 형님이 잘 조사하고 있는지는 모르겠지만, 크게 알려줄지 않는 편이 좋아요



▲ 갑자기 반소리를 하는 고로

※ 3시 30분

로버트: 해이! 보이! 수고하십니까

료: 뭐지?

로버트: 웰스: 우리한테 신고를 하셔야지

밥: 덕스: 신임은 반드시 인사를 해야지. 향구의 rule이네. 알지?

료: 무슨 얘기지?

로버트: 웰스: Money다, money, boy, 얼른 내내 봐

료: 너희들이 레드 엔젤스냐?

밥: 덕스: 거역하면 좋지 않다고

로버트: 웰스: 돈 내 내놓으면 흔하지!

료: 거절한다

로버트: 웰스: 해이! 우! 나중에 후회한다고

밥: 덕스: 원온! 보이~



▲ 성당이 시구스러운 얼굴

FREE BATTLE

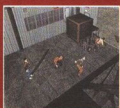


로버트: 웰스: God Damn!

료: 어이, 너희들...

양키즈: 오오, 노우, 카하하

료: 왓 기다려!



▲ 도망가버린다

※ 5시

료: 오늘 일도 끝났다

(1073)54인 일이 끝났다

※ 알파무역 사무소

야다: 아이고, 수고했네. 오늘 아르바이트 비몽이다

료: 감사합니다

야다: 자네, 할당원을 달성했군. 내일부터 50원을 올려주지. 17개팀 350엔이다

료: 감사합니다

야다: 그럼 또 부하에

료: 예, 수고하셨습니다



※ 알파 무역 사무소 앞

고로: 형님, 일하느라 수고하셨습니다

료: 네, 향구 일은 잘 알고 있다고 했지?

고로: 왓 그러면 뭐! 공갈 협박하기 좋은 곳에서부터 시간 때우기 좋은 곳까지 향구를 숙속들이 알고 있는 고로입니다

료: 그럼, 레드 엔젤스에 대해서는 알고 있나?

고로: 저, 전, 잠시 화장실에...

료: 잠깐

고로: 아이야, 아침에 먹은 게 안좋은지 뱃속이 이상해서, 고로는 자꾸만 고로고로한다니까요

료: 알고있구나!

고로: 형님, 그 이름은... 큰 소리로 얘기하지 않아요

료: 왜?

고로: 그 이름을 입밖에 잘못 내다간, 바다에 던져버릴 겁니다. 이 향구에서는 굶거리고요, 말썽한 남자의 다리에 콘크리트를 뒹가서 던져버린다는 소문이 있어요

료: 설마

고로: 저 형님, 전 이만 돌아가겠습니다. 나, 그럼 또 뵙죠

료: 아, 그래



▲ 성당이 두리안 존재

※ 할크 6시



▲ 갑자기 나타난 귀장

료: 귀장!

귀장: 포기할 줄 모르는 녀석이군. 너란 녀석은

료: 무슨 일이?

귀장: 기술을 하나 가르쳐줄까 해서 알아야

료: 기술을? 별 걱정을 다 하는군

귀장: 레드 엔젤스파워에게 팔릴때다. 남제에겐 보나마나겠군

료: 시끄러 너의 도울따위 필요 없어

귀장: 그것도 좋지 하지만, 사람의 호의는 술직하게 받아들이는 편이 좋지 자 어떻게 할거지? 배울테나 말테나

료: 뭐 부탁이라면, 가르쳐줘도 좋아

귀장: 술직하지 못한군 뭐 좋아 먼저 형(형)을 가르쳐주지 잘 봐뒤라 후방으로 일보, 중심을 옮겨서 앉으면서 동시에 발을 뻗는다 이것이 연선강각(連線強脚)이다 우선 몸의 움직임부터 해봐라



▲ 일 보

기술전수

연선강각: --K

귀장: 좋아 다음은 앉으면서 동시에 발을 뻗는다 해봐

귀장: 발을 잘 때 흔들리고 있다 앉았으면 그 이상 움직이지 마라

귀장: 차기를 잊으면 안된다

귀장: 뭐 잘못했다 처음 치고는 잘 하는군

료: 방법을 알았다고

귀장: 흥, 아직 움직임이 어색하다 이 연선강각의 용법을 알려주지 순간적으로 후방으로 빠진 뒤에, 적을 깊게 끌어들이-

료: 거기서 카운터를 넣겠다는 건가

귀장: 바로 그렇지 이 기회에 철저하게 가르쳐주지 어때 좀 더 연습해 볼텐가

료: 아 부탁해

귀장: 보고있을테니 해봐라

귀장: 가르쳐줄 수 있는 것은 형(형)뿐이다 잊지 않도록 잘 익힐 수 있는가 없는가는 어디까지나 너의 수련에 달려있다

료: 아이

귀장: 음 그럼 열심히 하도록



료: 어째서 내게 기술을--?

귀장: 너, 어떻게 해서든 흥중에 걸 생각이나

료: 아이

귀장: 죽게 된다고 해도

료: 그래도 건다

귀장: 그러가--

귀장: 내가 나왔어도 같았을 거다 그것이 나의 대답이다



7시 50

☆할거 신당 옆

미즈키: 기다리고 있었네

료: 할아버지 무슨 일입니까? 이런 곳에서

미즈키: 도와준 담례로 좋은 것을 가르쳐주려고 하네 뭐 말로만 해도 알 수 없는 거니까, 어때 날 한번 때려 보겠나?

료: 제가 할아버지랑?

미즈키: 진말 알고 한번 해봐 뭐나 그 주먹은 하즈카류의 찌르기는 이 정도나?



▲ 습격

료: 어 어떻게 하즈카류를 알고 계시죠?

미즈키: 알고싶다면 전적으로 물어봐

료: 조금 힘을 써보지요



▲ 모두 피하는 할아버지

료: 본장 왜 나의 찌르기가

미즈키: 실전이라면 여기에서 목의 근육을 맞았을걸

료: 할아버지는 어떻게 이만큼--

미즈키: 공격만이 무술의 전부는 아니지 싸우는 일 알고 몸을 지키는 것 또한 하나의 무술이네 나의 사부는 이 기술을 영선(影仙)이라고 불렀지

료: 영선--

미즈키: 어때 원한다면 좀 가르쳐줄까

료: 부디 부탁드립니다

미즈키: 그럴 우선 하즈카류의 움직임을 볼까?

료: 알겠습니다

미즈키: 음, 꽤나 좋은 움직임이군 다음은 내가 하는 걸 잘 봐두게 우선 앞으로 1보 전진함과 동시에, 피하기와 민지기를 한번에 행하는 것이다 상대의 배후로 돌아간 뒤에는 목을 수도로 때리는 것도 좋겠지 우선 움직임부터 해보게 중심을 앞으로 옮겨야 하네 당황하지 말고 확실하게

기술전수

영선: --YY-B

미즈키: 호호호, 굉장한걸 젊은데도 꽤나 장려성이 있는 녀석이군 마지막 내 젊은 시절을 보는 것 같군

료: 아아호, 전 아직--

미즈키: 형은 이해한 것 같지만 좀 더 연습 해 볼텐가

료: 지도 감사합니다

미즈키: 음, 허투루를 남기지 말고 장진하는 거다 인연이 있다면 또 만나세

료: 기다려주세요 어떻게 하즈카류를 알고계시죠?

미즈키: 무술자들 사이에서 하즈카



의 이름은 유명하지 증가(增加)인 하즈키 이외에도 주목을 끌었는지 질문해도 굉장한 인물이라고 말하며: 아버지가 하지만 할아버지는 왜 그 기술을 그파...
미즈키: 싸우는 것만이 능사는 아닐세 도망가는 게 이기는 거리고 말하지 않던가 해해해해 사람들 눈을 피해서 연습하면 4번 칭호를 이용하면 된다네 나도 때로는 사용하고 있지 매일 매일 연습을 게을리 하지 않게



▲ 영신



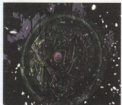
▲ 특정 시간이 되면



▲ 셋팅이 단면다



▲ 빛빛과 분할경의 짐울



아르바이트 2일째

마크: 오늘도 부탁한다. 료
료: 아아, 잘 부탁해요
마크: 오늘은 화물을 제3창고로 옮겨 줘. 료는 이거야 할당량을 잊지 말고
료: 알았어요
마크: 그럼 부탁하네



점심시간



▲ 부랑 집단

료: 마크...
마크: 료나...
료: 예
마크: 일은 좀 익숙해졌어?
료: 뭐, 그러저럭
마크: 그래... 기대하고 있다. 료
료: 아아, 열심히 하지요 저...
마크: 료, 너 형제는 있나?
료: 아노, 나는 이제 가족도 없어요
마크: 아... 그래...

료: 나마쿠보씨
나마쿠보: 아아, 하즈키군이라고 했단가?
료: 예
나마쿠보: 어제, 미즈키를 도와줬다며?
료: 도울은 무슨...
나마쿠보: 항구에는 난폭한 사람들이 많아서 하즈키군 같은 사람이 있으면 든든하지
료: 아노, 뭐 그렇지 않아요

료: 타케우치씨
타케우치: 하즈키군, 벌써 도시락 다 먹은게야?
료: 예
타케우치: 알파 무어는 점심시간이

오아서 아주 좋아
료: 타케우치씨는 왜 항구에서 아르바이트를?
타케우치: 응, 그게 얼마지... 다니던 회사가 망해버려서 않아
료: 그랬군요
타케우치: 예들ום 아저 아리고 하니, 참내지 않으면...
료: 여의치 않군요



▲ 마에노를 도와있다

료: 무라카미
무라카미: 오, 하즈키 일은 어때?
료: 아아, 그러저럭
무라카미: 그래? 뭐, 레이스라는 줄 거름도 있고...
료: 그렇지



▲ 형님을 경품으로

☆호쿠호쿠 도시락

료: 히사카씨...
히사카: 료군
료: 레드 엔젤스에 대해서 뭐가 알죠?
히사카: 레드?... 난 모르겠는데...
그거 먹는 거야?
료: 아노, 모르는 거라면 됐어요. 그럼 실례했어요
히사카: 응

☆항구

료: 료
름: 하이, 료
료: 물어볼 것이 있는데 레드 엔젤스에 관해서 알아?
름: 료, 그 group과 무슨 일 있었어?
료: 아니, 그냥 좀 이유가 있어서 왔

고 있어
름: No~! 상관하지 않는게 좋아 very Dangerous해



☆항구 식당 옆 6시

료: 할아버지
미즈키: 오, 너로구나, 어때, 정신하고 있나?
료: 예
미즈키: 좋아, 그럼, 이번에는 응응을 가르쳐 주지
료: 영신의 응응 알았나?
할아버지: 좀 귀찮아서 한번 밖에 안했는데, 나가 잘 봐 두게, 이 전에 가르쳐줬을 때는 상대의 배후로 들어가는 것뿐이었지만, 이번에는 돌아간 후에 상대의 목에 수도를 주러 갔잖나. 무방비의 목은 예상외로 약하거든. 힘 조금 주의해야하네. 돌아간 후에 곧바로 수도를 뺏는 것이 요망일세. 잘 연습해 무언 술만 걸세
료: 알겠습니다. 감사합니다



▲ 녹슨 지도

☆문신집

료: 안녕하시죠
다카시로: 오, 형씨로군
료: 레드 엔젤스라는 조직에 대해서 뭐가 아냐?
다카시로: 느닷없이 심각한 질문이군, 안됐지만, 대답할 수 없어요...
료: 조직의 일당이 당신 손님 중에 있지 않나?

다카시로 : 있음...지도 모르지 하지
만 나는 손님의 자세한 것까지는 알
리고 하지 않는 주의라서 알아야 할
씨도 조심하는 게 좋아

료 : 알?
다카시로 : 좋은 시기에 잘 나가는 것
도 좋지만, 주위에는 위험을 품은 적
투성이... 같은 처지가 되지 않으려
면 알아야
료 : 당신도 골매
(1128)그다지 도움은 안된다

※ 제 8장

료 : 귀중...
귀중 : 또 너무나...
료 : 매드 앤젤스는...
귀중 : 그 근처의 선원들에게 물어봐
나?
료 : 아?
귀중 : 놈들 중 몇 명은 매드 앤젤스
와 관계가 있어
료 : 선원들이라면...
귀중 : 그 정도는 알아서 하시게나
하지만, 조심해 꼬나몰이 있을 수도
있으니까
료 : 아아 알았어

※ 할크

존스 : 헤이 유, 스몰 보이!
료 : 너희들...
헤리 : You 이란데서 뭐 하는 거지?
존스 : 이 포크리프트 매달이 장난치
면 데인저러스해 위험하지
료 : 비켜
헤리 : 우리들 다치면, you는 물리지
되지 오... 좋은 택시네 집까지 데려
다 주세요, You got there, porter?
료 : 니 말대로 해라



▲ 이번 행동은 매우 위험하다

※ 할크

료 : 적당히 좀 해 두지
존스 : 포크가 아니라 스몰 보이...
료 : 너희들, 뭐 하는 짓거리지
존스 : Its show time

FREE BATTLE

헤리 : 갓 옹! 해, 헬프 미
료 : 매드 앤젤스는 어디에 있지?
헤리 : 그, 그놈들은 17번 창고 근처
에 있어
료 : 17번 창고...
헤리 : 아아 창고 뭐봐 근처야...
료 : 장막이지?
헤리 : 못 말겠으면 직접 가 봐

▲ 17번 창고

※ 할크

▲ 마크를 괴롭히고 있다

료 : 그만둬!
오카야스 : 또 너무나?
우리자키 : 오늘은 안 봐준다

료 : 마크는 동생을 찾고 있었군요
마크 : 하나뿐인 동생인데, 료와 비스

FREE BATTLE

우리자키 : 드, 두고보지
료 : 괜찮아요? 마크
마크 : 아아, 괜찮아 이 정도는 No
problem...으음
료 : 정신 차려요

▲ 멈추는 것이 아니다

※ 보드

료 : 마크는 동생을 찾고 있었군요
마크 : 하나뿐인 동생인데, 료와 비스

한 나이지, 하지만 이미 매드 앤젤스
의 손에 바닷속에 던져졌을지도 몰
라
아 중요한 정보를 누설하는 실수를
저질러 버린 모양이야
료 : 그래서, 놈들에게...
마크 : 아아도... 하지만, 내가 조사
한 바로는 사라진 것은 한 사람 뿐이
었어
료 : 그럼, 아작?
마크 : 사라진 건 정보를 들은 녀석인
지 몰린 동생인지... 그리고 보니
료, 동생의 정보는 놈들과 차이나즈
미피아와의 거래에 관한 것 같아
료 : 차이나즈 미피아... 치우문인
가...



※ 할크 식당 옆

료 : 알아버지
할아 : 오, 너로구나 들었어 매드
앤젤스의 녀석들을 뒤쫓는 것 같은
데?
료 : 예
할아 : 이런저런 사정은 있겠지만...
자네에게 만일의 사태가 발생하면 어
플텐가?
료 : 하지만, 저는...
할아 : 할 수 없구먼, 하즈키류에게
혹시라도 일이 생기면 몸지리가 뒤쫓
승 해줘타니까, 한가지 기술을 가르
쳐 주지
료 : 이 기술은?
할아 : 잔월(残月)이라는 기술일세,
피하면서 상대의 측면에 피고들어,
몸통 치기를 하는 거지, 수세에 몰렸
을 때 하나하나 방어해가려는 간단
하게 물리고 있지, 이할 때를 위해서
가여해 두는 게 좋을 걸세
료 : 감사합니다



5일째



※ 할크

타지마 : 하즈키! 노조미랑 같이 뛰어 놀게



로 : 괜찮은데..

타지마 : 됐으니까 자자 나한테, 찍는다. 둘 다 좀 붙어봐. 김치! 그래 그래, 찍는다.

타지마 : 어느 쪽이 좋아? 하즈키!



로 : 이걸로 하지

타지마 : 그림, 그런 하즈키가 가지고 이런 노조미에게.. 잘 간직해야 해

로 : 왜 저래, 재?

하라사키 : 나, 캐나다로 가기로 했어

로 : 예?

하라사키 : 이것저것 생각해 봤는데 아무래도..

로 : 알았어. 신중히 생각해서 결정한 거라면 그렇게 해야지

하라사키 : 하즈키군. 무모한 짓은 하

지마

로 : 아야, 그래

하라사키 : 나 이거 소중히 간직하게 하즈키군도 그 사진, 소중히 간직해 줘..

로 : 아야

하라사키 : 발악하면 돌아올테니까..

로 : 알겠어

하라사키 : 그림, 하즈키군

로 : 하라사키..



※ 제 8 할크

로 : 실례합니다

쿠가 : 예, 무슨일이니까?

로 : 레드 엔젤스 녀석들을 찾고 있습니다만..

쿠가 : 대체 그런 녀석들을 만나서 뭐 하려고..

로 : 혹시 알고 계시면 가르쳐 주십시오

쿠가 : 그 녀석들 봤어 되면 자주 바이크 레이스를 하더군요

로 : 바이크레이스... 장소는?

쿠가 : 할만 식당 쪽에서..

로 : 식당이라... 감사합니다



※ 식당 앞

할리 : 헛헛.. 오엔젤이군

할렛 : 이 녀석인가, 우리 뒤를 개처럼 따라 다시고 있는게

혹북 : 잘 나쁜 놈개는 빨리 쫓아 내



▲ 절망물어가 생각나는 장면



▲ 바이크를 잡아타고

혹북 : 버릇없는 놈이군, 이 꼬마!



QTE : --- A ---



QTE : --- or ---



QTE : --- or ---



▲ 묘기도 한다

지 않으면 안되지

할리 : 뭐지라, 이 꼬마!

할리 : 재범하는데, 너 쓸만하구나..

로 : 네놈..

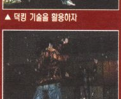
할리 : 하지만 유감이군..

로 : 뭐야!

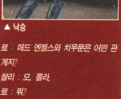
할리 : 이 항구에서 레드 엔젤스를 거역해서 살아 남은 녀석은 없었거든

년 바닷속에서 잠들어줘야겠어, 혼나 줘라, 이 꼬마! 우왕대지 마라!

로 : 댈버



▲ 덕킹 기술을 활용하자



▲ 뇌속

로 : 레드 엔젤스와 처우문은 어떤 관계지?

할리 : 오, 몰라

로 : 뭐?

할리 : 기, 기다려봐... 처우문인지 알지는 모르겠지만, 곧 중국 조종의 거물이 돌아가는 모양이야

로 : 거물?

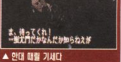
할리 : 아야, 그 녀석을 오키나와의 항구에 데려다 주려고 크루저를 준비 시켰어

로 : 그 녀석의 이름은?

할리 : 몰라, 하지만 들은 얘기로는 중의 자수가 있는 옷을 입었다고..

로 : 남재다. 높은 아직 장구해!

할리 : 부..부탁이야! 내가 알겠다고 하지 마, 안 그러면..



▲ 연대 해방 기세다



▲ 집중에는 장황이 나고

6일째



✚ 핵심 시간

로: 미크
 마크: 어, 로 너 여자친구는 있어?
 로: 아니 지금은 그럴 때가 아니야
 마크: 그래도 좋아하는 애 정도는 있었잖아?
 로: 미크 나는...
 마크: 로 네에게 어떤 특색이 있는지는 몰라 하지만, 애만 하나쯤 있어도 괜찮잖아?
 로: 미크...
 마크: 가짜는 데이트도 하고 그레 로
 로: 무슨 일인지는 알겠지만 난 소중한 사람을 끌어들이고 싶지는 않아
 마크: 로, 나...
 로: 미크...



▲ 영구에서 번 돈을 마작에서 횡간하는 토미도 마트의 주인

✚ 항구

로: 고로
 고로: 형님!
 로: 뭐해?
 고로: 패트콜하고 있었어요, 순찰 항구를 약의 구렁텅이로 뚫으려는 무리들이 있지 않나 하고...
 로: 아주 신이 났구만
 고로: 예뻐 형님이야말로 일은 어때요?
 로: 뭐, 그러지 않
 고로: 힘 내세요

로: 아아, 땀류



▲ 순찰중이다

✚ 게임 센터 앞 9시 30분

타지마: 아, 하즈키
 로: 타지마잖아! 타지마 무슨 일이 리도 있어?
 타지마: 노조미가 좀 이상해
 로: 이상해
 타지마: 응, 지금 사쿠라가 공원에 있는데... 나도 말을 못 걸었어 하즈키 좀 가봐
 로: ...아아



✚ 사쿠라가 공원

로: 하라사키
 하라사키: 허, 하즈키
 로: 왜 그래?
 하라사키: 그냥 좀...
 로: ...물고 있던 거야?
 하라사키: 아맞... 참피한 모습을 보여버렸네
 로: 다른 거야? 어머니랑?
 하라사키: 응 어머니가 이쪽에 남몰 거니까 나한테 오라고 해서
 로: 그래?
 하라사키: 어머니에게는 여기서 친 정인데다가 할머니가 걱정되셔서 직접 여기 남으신다고...
 로: 하라사키는 아버지가 있는 곳에 가고 싶지 않은 거야?
 하라사키: 그런건 아닌데, 하즈키의 곁에서 떨어져 있고 싶지 않은 것 뿐이야
 로: 나는...
 하라사키: ...부탁이야... 조급한 내 곁에 있어 줘
 하라사키: 크리스마스... 끝내버렸네
 로: 아아...

하라사키: 케익, 함께 먹고 싶었는데
 로: 아아...
 하라사키: 소중한 크리스마스 이브의 추억으로 삼으려고 했었는데...
 로: 하라사키...
 하라사키: 조급한, 이대로 있어 줘
 로: 아아...
 하라사키: ...이대로 시간이 말하면...
 로: 미크...



▲ 울고 있었지만



▲ 입을 닦으며 일어나다



▲ 잊지



7일째
 ✚ 항구, 일하는 도중
 고로: 뭣 우웁, 뭐 뭣
 로: 왜? 고로!!
 고로: 권고 있었었는데, 갑자기 저 선

원아...
 로: 네놈!
 고로: 아 형님!
 토니: 여기까지 와봐라!
 스미스: 와?
 토니: Hahaha, 끌어들었네
 세라: 왔구나...
 로: 너희를 뭘 꾸미고 있지?
 세라: 풀리



▲ 하즈키가 고로를 치었다...가 아니

토니: 해이, 스물 보이! 캄은!
 로: 네놈!
 고로: 아 형님!
 토니: 여기까지 와봐라!
 스미스: 와?
 토니: Hahaha, 끌어들었네
 세라: 왔구나...
 로: 너희를 뭘 꾸미고 있지?
 세라: 풀리



로: 이놈들, 잘못 고로로...
 토니: 좋아하는 것도 지금 뿐이네
 로: 뭐라고?
 토니: 조심해야 하네 이번에는 너 민이 아니네
 로: 뭐?
 토니: You의 family나 friend가 어릴게 되든 모르네
 로: 이놈!



▲ 로가 드디어 살인을...일 리 없다

✚ 항구, 일의 끝난 뒤...
 마크: 로, 이상한 정보를 받았어
 로: 이상한 정보?
 마크: 놈들이 수근수근 얘기했는 데... 동생(원아)이 가까이 오고 있다

인데

표: 용살?

마크: 아아 레드 엔젤스의 거래를 말 하는 것 같거든. 녀석들 요하게 수근 거리면데

표: 용살... 거래는 언제지?



★ 하라사키에게 질문

하라사키: 네 어보세요

표: 어보세요

하라사키: 하즈키?

표: 아이

하라사키: 그 때는 미안했어. 맘대로 말해버려서..

표: 신경쓰지 않아도 되

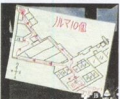
하라사키: 응

표: 하라사키, 너무 끝물처럼 생각하진 마

하라사키: 응. 고마워. 그럼 끝물게

표: 아이

8인방



▲ 8장교 우측에 내려두고 좌측의 짐을 가지고 온다

★ 화살

마크: 오늘은 화물의 교환을 해 줘

표: 아이

마크: 우선은 여기 있는 화물을 제1 창고에 옮기고, 거기서 화물을 내리고 제2창고에 있는 화물을 옮겨 줘. 18번 창고로 장소는 알고 있었지?

표: 우선 제 1창고에 화물을 옮기고, 18번 창고로 간다

마크: YAP, 헛갈리지 않게 조심해. 화물담은 맨에 써 있어

표: 알겠어요

★ 점심시간

표: 형님!

표: 아이, 마이, 고로

표: 형님, 저는 이제 손을 씻기로 했어요. 정직하게 일해서, 이 녀석과 결혼하고 싶어요

표: 결혼이라고... 아직, 고10[장아]

마이: 표오빠, 몰라? 여자는 18이면 결혼 할 수 있어

표: 하지만, 고로랑...은

마이: 고로, 머리는 나빠도, 마음은 아주 착해. 허트가 느껴진다고

표: 하지만, 고로인데..

표: 하지만, 고로인데..

표: 해해해. 그럼 형님, 오늘은 이

몸에서..



★ 잊혀지는 도둑의 실망

표: 물어볼게 있다. 용살을 알고 있

지?

표니: 무, 무슨 소리지?

표: 시치미대지마

표니: 그런가 몰라

표: 잊, 아이, 기다려!



QTE: -- B B

표니: 해! 밥, 밥

QTE: -- or --



▲ 차 짐축에나 우측으로

밥: 'I'll take care of him

QTE: 좌 A

QTE: -- or --



▲ 차 짐축에나 우측으로

QTE: -- or --

표니: 해! 레드로

베드로: You got a trouble?

QTE: -- or --

QTE: -- A --

스미스: 해, 헬프!

표: 용살은 언제지?

스미스: 모, 몰라

표: 꿀을 본질러줄까?

스미스: STOP! 거짓말! 아니! 레드

엔젤스의 보스부대 모르네

표: 보스는 누구지?

스미스: 데, 데리

표: 데리..

스미스: 내가 말했다고 말하지 마

안그러면 난 죽게 되! Please!

표: 그 녀석은 어대지?

스미스: 데리는 차밀해! 있는 곳은

알 수가 없어!



▲ 은속한 곳

월파, 무역 사모수

야다: 수고했네, 지

표: 감사합니다

야다: 아, 잠깐..

표: 왜?

야다: 아까, 자네에게 손님이 왔었

네

표: 손님?

야다: 아이, 신사복을 입은 젊은 남

자였네. 자네한테 이걸 전해달라고

표: 예

표: '레드 엔젤스가 날 노리고 있지

니 주의해라...'고 귀장인가... 그게 진짜인다면 용살에 대해서 믿어 줘야

★ 제8장교

귀장: 하즈키!

표: 겐다! 용살이 날에 남게는 오

는 겁나?

귀장: 아싸서, 내가 용살을..

표: 레드 엔젤스를 추궁해서 알아냈

다. 그런데, 남게는 오는가?

겐다: 남게는 용살과는 관계없네

귀장: 놈들과 거래하던 차우문의

하부조직이야

표: 하지만, 데리 녀석들은 남게를

오카나와의 향구에 보낼 준비를 하고

있는데..

겐다: 놈은 대간부인 남게를 안내

해서, 차우문과 유리하게 거래할 작

정일세

표: 당신들이 용살을 저지하려고 하

는 것을 테리들은 이미 파악하고 있

어요

겐다: 우리들이 취급하는 것은 주

로 고기의 그림, 골동품이나 보석류

지만... 데리 녀석들은 미약에 손을

대고 있지. 이번 대규모의 물건은 그

것일세

귀장: 놈들을 설치개 두면, 우리들의

시장은 괴멸한다

겐다: 우리들의 루트를 막았거든

중국에 있는 동보로도 곤란하지

귀장: 자, 이제 앞을 열어 테니 말려들

기 전에 들어가!

표: 그렇게는 안되지!

겐다: 자네 같은 젊은이가 감당할

수 있는 일이 아니네

표: 용살이 있는 날을 가르쳐 주십시오

오

겐다: 그런 말에 줄 수 없네. 하지

만, 때를 기다리게 너의 출고에 따른

다면 나쁘지는 하지 않겠네

귀장: 아버지!

겐다: 그래도, 주황달이 부족하다

고, 편지를 보냈던 남자의 아들이

다.. 오늘은 이대로 돌아가게나

표: 알겠습니다. 일단 돌아가지요

겐다: 자네가 무모하게 목숨을 버

리는 것은 자네의 아버지도 바라고

있지 않을 걸세..

노조미를 구하러

★료의 방

료: 잠깐 뒤에 나가서 바람 좀 쐬고 올라...

★전관

이네: 료 도련님, 하라사키 아가씨와 같이 계셨습니까?

료: 아뇨, 하라사키에게 무슨 일이라도 있나요?

이네: 아니요, 아이다씨에게 전화가 왔었는데요, 노조미 아가씨가 아직 돌아오지 않았다고...

료: 뭐라고요?

이네: '료 도련님을 만나러 간다고 말해두고 나갔는데 데오 언박이 안 된다고 몇번이나 전화가 왔었습니다'

★전환기 중단

료: 예, 허즈키입니다

차이: 쿠케틀, 테리가 기다리고 있다

료: 뭐? 누구야 넌!

차이: 네, 17번 창고 뒤로 와라

하라사키: 오면 안돼! 허즈키!

료: 하라사키!

차이: 네 안온다, 그녀 운다 쿠케틀!

료: 하라사키를 건드리지 마!

차이: 4시간 동안만 기다려 주지...

17번 창고 뒤다! 제게게게~!



오마지, 17番倉庫の裏、走る

료: 이네 아주머니! 잠깐 나갔다고 했습니다

이네: 료 도련님...

료: 3시에는 도부이타를 나서지 않으면 도착하기 어렵겠는걸...

★버스 정류장

료: 버스는 이제 다니지 않는걸... 뭔가 다른 방법을 생각하지 않으면...



★바이크 샵

료: 죄송합니다! 아저씨! 집니다! 료입니다!

오노: 누구야? 이런 시간에 오오, 료나 왜 그래?

료: 죄송합니다. 바이크 좀 빌려주세요

오노: 나의 허락은 고블이 되어버려서 지금 수리중이야

료: 다른 바이크는요?

오노: 다른 것도 말쑥한게 없어서...

그럼! 나오키에게 한번 가져, 그 녀석 것은 고린지 얼마 안했으니까

료: 이트무라... 알겠습니다



★나오키의 집

나오키: 오, 예 누구십니까?

료: 허즈키입니다

오: 어머, 료 잠깐 기다려봐라

나오키: 아이, 무슨 일이야? 료

료: 흠, 부박이 있는데

나오키: 그럼, 어서 돌아와

료: 아니 금해서 나오키! 바이크 좀 빌려주겠어?

나오키: 바이크? 어 그래, 여기 봐



▲ 반쯤이 헬멧을 썼다

★BIKE RACE



▲ 이런 굽커는 120mph의 속도



▲ 이 타널을 지나면 바로 S자 코스 뒤에 끝이다



▲ 코너에서

★함그

오네다: 호호, 나가 오늘의 사랑남이야?

료: 뭐라고?

오네다: 함그의 재능은 뒤를 싫어해서 말이지!

호테이: 끈질기게 달려붙는 시궁창 쥐 말이지

오네다: 그냥 갈 수 있다고 생각했나?



▲ 마드 맨발스앳의 격투

료: 음?

오카야스: 허허, 왔구나 꼬마아

료: 하라사키는 어디다!

오카야스: 서두를 것 없다, 그 전에 우리들과 놀아주어야지!



FREE BATTLE

나기타 : 음버 보시지!
 테리 : 거기까지!
 나기타 : 좀 더 늦게 해주세요 테리 씨!
 테리 : 더 늦고 싶다고? 아이, 내가 좀 놀아줘라.
 나기타 : 아, 아니요 잘못했습니다.
 하리사키 : 허, 허즈키?
 테리 : ...하리사키, 괜찮아?
 하리사키 : 음, 미안해. 나 때문에
 로 : 아니야, 원인은 나에게 있는걸
 테리 : 그래, 원인은 너다.
 로 : 내가 테리냐?
 테리 : 허허하하! 위풍 당당한 꼬마로구나. 꽤나 우리 애들을 혼내준 모양이더군. 자네 같은 자를 그냥 뺏아가는 본보기가 되지 않지. 어떤 취재자가 용살을 앞당히는가 했더니만, 꽤나 당혹있는 놀이 아닌가?
 로 : ...하리사키는 데리고 들어가겠다.
 테리 : 좋지 하지만... 그놈은 안되지.
 로 : 뭐라고?
 테리 : 교환 조건이 하나 있다. 전의 아이를 녀석의 다리를 다시는 쓸 수 없게 해주는 거다.
 로 : 귀찮을?
 테리 : 호오, 알고 있는 모양이군.
 로 : 왜 그 녀석들?
 테리 : 방해되기 때문이지.
 로 : 방해...?
 테리 : 전의 일파가 있는 한, 우리들은 용구의 총구 루트를 완전히 손에 넣을 수 있지...알겠나?
 로 : 좋아!
 하리사키 : 그만둬, 허즈키!
 로 : 단, 이쪽에도 조건이 하나 더 있다.
 테리 : 호오, 아까씨를 데리고 돌아가는 것만으로는 불만인가보지?
 로 : 남자를 만나게 해줘!
 피오 : 잠깐대 하고있군!
 둘리 : 이 녀석 머리엔 나사가 좀 풀렸군?
 로 : 어때? 녀석들이 남자의 안내를 하고 있다는 것은 알고 있다.
 테리 : 흠, 보통 녀석이 아닌 것 같군. 자네.
 로 : 남자를 만나게 해줘! 그렇다면

받아들이기로 하지
 하리사키 : 허즈키
 테리 : 좋지. 단, 귀찮을 쓰러드린 우의 이야기다.
 로 : 잊지 마라!
 테리 : 난, 자기 있는 조무라기들과 다른지 오코스키의 테리는 한번 발은 밟은 번드시 지키지
 로 : 그림 돌아간다.
 테리 : 좋으실대로
 로 : 가지.
 차이 : 쿠제엔, 커하썬

하리사키 : 미안해, 이할게...
 로 : 이제 괜찮아, 알고 있어

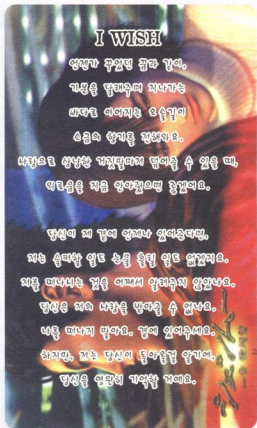


「ウヤみてえなのを放っておくとしがつかぬ人だ」

▲ 적보기에 위인은 아니다



▲ 얼빏은 어디가고





좋은 친구 톨

◆도장



▲ 이와오의 검술 수련 회상

◆톨의 향도그차

로 : 톨

톨 : HI, 로 오늘도 항구에서 열심히 일 하는 것이 내?

로 : 아이

톨 : 무슨 일이야? 기운이 없다 내?



로 : 아냐 그런 거 아니야
 톨 : OK 가끔은 톨이 점심 대점 할 테니까 가계로 외

◆유타, 무의 사무소

아다 : 저네 거기 좀 알아보게나

로 : 예

아다 : 안됐지만, 일을 그만 두어야겠는걸?

로 : 저, 해고입니까?

아다 : 음, 그렇게 됐네

로 : ...예

아다 : 자네가 여기 온 뒤부터, 시끄러운 일이 생겨서 뭐, 자네만 나쁜 건 아니겠지만

로 : 예..

아다 : 우리 회사까지 끌어들이게 되면 곤란하니깐, 알겠지요?
 로 : 예 알겠습니다. 신세 많이 졌습니다



▲ 언마디로 팔렸다

◆호쿠호쿠 도시락

로 : 히사카!

히사카 : 어서와요 료군

로 : 지금 비빔밥요?

히사카 : 음 조금 아 맛아, 료군

로 : 예?

히사카 : 톨에게 무슨 말 들지 못했어?

로 : 톨에게서요? 아니 별로..

히사카 : 그래? 그럼 다행이지만..

로 : 그럼 실례합니다

히사카 : 기다려봐, 로 예기를 들어봐

로 : 톨에게 무슨 일이 있습니까?
 히사카 : 음 요즘 조금 기운이 없어 보아서 무슨 일이 있나 하고 걱정이 되서 하지만 톨에게 아무 말이 없었다는 걸 보니 안심이야

로 : 예에

히사카 : 미안해 료군 이상한 얘기 해서

로 : 아뇨

◆톨의 향도그차, 향그

톨 : 헤이 로!

로 : 톨..

톨 : 우우니까, 커피라도 마실래?

로 : 지금은 별로 그런 기분 아니야

톨 : 헤이 로! Look!

로 : 톨, 그 기술은..?

톨 : My friend에게 배운 토네이도(龍巻)라이 내 You에게도 가르쳐 줄까?



▲ 만 손가락을 돌린다

로 : 아이, 부러워

톨 : OK You lucky 내 원만! 유직, 스타트!

톨 : 우선, 스텝을 가르쳐 줄테니까, 잘 봐줘야 한다 내 앞으로 스텝 스

텨.., 그 다음에 라이다 내 Very 간단하다 내 우선 스텝부터 try 내 톨 쪽으로 2 스텝 하는 것 내 OK?

톨 : OK, 나이스 스텝 다음은 2 스텝 때에서 라이야! 자, 로도 해보는 것이네!

톨 : OK, 배리 Good! 처음 치고는 잘 했네! 역시 로!

로 : 고마워 톨

톨 : No- no- no, 이제부터가 진짜다 내



로 : 예?

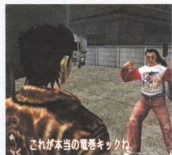
톨 : 앞으로 2스텝 하고, first kick and second kick, 이것이 진정한 토네이도 라이네!



▲ 병을 던지시



▲ 킥



これが本当の電撃キック

▲ 두 손가락을 들린다

롬 : 후! Perfect! 로는 good sense 네!
 로 : 고마워 롬
 롬 : 토네이도 리은 very powerful 하네! 잔뜩 돌려 싸어도 이 리이면 모두 KO네
 롬 : 좋아 잘 마스터 했네
 로 : 롬이 잘 가르쳐 준 덕분이야 고마워
 토네이도 리 : --KK
 로 : 왜그래--?
 롬 : 음 지금까지 알 하지 않았네
 로 : sorry.

로 : 무슨 소리가? 롬
 롬 : 내일, America로 돌아 가네
 로 : 그런-- 갑자기--
 롬 : 갑자기가 아니요. Long time thinking 네
 로 : 롬
 롬 : 로, You는 무엇 때문에 여행을 하는 거지?
 로 : 아, 나는--

롬 : 분명히 로의 father와 관계가 있지
 로 : 아아--
 롬 : 역시네 롬은 고향에 go back, 로는 이제부터 여행이네 누구도 stop할 수 없어
 로 : 롬
 롬 : 알아져 있어도 you는 my best friend로 로
 로 : 나도 그래

롬 : 오늘이 롬의 마지막 핫도그. Very delicious요
 로 : 아, 먹을까



これが本当の電撃キック



메드 엔젤스와의 격돌

✪ [OAI]

로 : 왔다
 나가타 : 정말로 오다니, 해방한번 좋은 이복이다 따라와라 여기서 기다려라
 로 : 귀장은 이리로 오는가?
 나가타 : 일이 끝난 후 너는 반드시 어가를 자란다
 로 : 왔나
 나가타 : 그럼 난 이쯤에서--
 귀장 : 뭐야, 하즈키?
 로 : 귀장, 나와 싸워줘야겠다
 귀장 : 뭐라고? 무슨소릴 하는가야 너
 로 : 간단!
 귀장 : 뭐?
 로 : 귀장, 일부러 저디오
 귀장 : 뭐라고?
 로 : 널 쓰러뜨리면 난 난재와 만날 수 있어

귀장 : 태리 같은 해방을 믿고있는 거냐?



귀장 : 내이발로 술술 지는 쪽이 폼이 좋아
 로 : 네 얘기했지?
 귀장 : 다치기 전에 어서 쓰러지시지
 로 : 그런 차기로 널 쓰러뜨릴 수 있을 것 같아?
 귀장 : 내이발로, 그런걸 차기라고 하는 거냐
 로 : 정말 해보자는 거냐?
 귀장 : 내이발로

로 : 승부다!

귀장 : 바리엔 바다



▲ 둘은 타오르고 있다

귀장 : 간단 하즈키!

로 : 아아, 와라!



▲ 다리를 잡는다



▲ 섬대술트

로 : 조금은 할 줄 아는군

귀장 : 흥, 내이발로





▲ 정준 드라마에서 자주 보면 장면이다.

QTE :

테리 : 오자라는 놈들이군 영원히 잠들게 해주마

▲ 심으로 내려간다

표 : 귀찮!
 귀장 : 이빨거라고 생각했지
 표 : 아이, 움직일 수 있어?
 귀장 : 이 승부는 다음에 내지
 표 : 그래야겠군



▲ 보스 1 무릎으로 치고 주먹으로 내리찍는 잡기가 특징



▲ 보스 2 행동이론 권자가 걸기 때문에 공격을 올리고 권자가 긴 기술로 반격, 이문정주가 좋다



▲ 보스 3 거대한 몸으로 픽기와 드롭 킥을 주로 사용한다. 한번 들린 뒤 이어지는 드롭킥을 주의, 잠기는 교보라 드워스트와 반레인 버스터를 사용한다

FREE BATTLE

▲ 귀장과 영해 싸운다

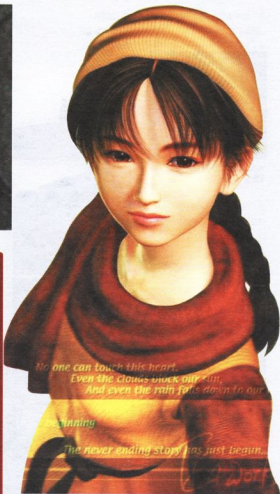


표 : 더러운 자식 테리
 귀장 : 내셔널, 절대 용서하지 않겠다
 테리 : 쏠, 그렇지나 내가 좋다면, 자 옥으로 초대해주지
 표 : 기다려

귀장 : 너랑 같이 있으면 편할 날이 없다니까
 표 : 잔소리라면 나중에 들도록 하지
 귀장 : 그게 당하거나 않도록
 표 : 그 쪽이야말로

귀장 : 아직 미숙하군 내셔널
 표 : 왜 하는군
 귀장 : 그것이 허즈키류인가
 표 : 벌써 지쳤나?
 귀장 : 뭐라고!

표 : 내가 전부 상대해줄까?
 귀장 : 앞편이 좀 계사지
 표 : 아이 캔
 겁아?
 귀장 : 시끄러

귀장 : 허즈키, 팔러서 오이네, 아늑은 내가 혼내주지
 테리 : 이자식, 알보지 마라

QTE : A

▲ 몽둥이를 잡자

료 : 보기 좋하군 테리 마지막은 좀 정당하게 해 보시지

료 : 원목이다!



▲ 테리는 모래를 뿌리고, 귀장은 소리만으로 공격을 먹는다

료 : 아이! 납재는 어디있지!

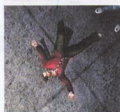
테리 : ...네놈도 버릇없는 놈이구나~;

료 : 대답 해!

테리 : 그런 기분 나쁜 자라면 때까지 안배해 줘지

료 : 뭐라고!

테리 : ...안됐군 그렇게 만나고 싶거든 해엄 쳐서 가시지



▲ 결국 한방 더 먹는다

✦ 할크

료 : 결국 납재를 만나지 못했군

귀장 : 뒤를 @을 생각이나

료 : 이대로 포기하고 가만히 있을 순 없지만...; 어떻게...그런...;

귀장 : 아버지에게 알 해주겠다 너에게 힘을 빌려주도록 아버지께 부탁해 보겠다

료 : 귀장~;

귀장 : 나중에 연락하고 오도록 알겠지

료 : 귀장

귀장 : 뭐냐

료 : 고마워

귀장 : 비보 같은 소리 그런 내가 할 대사지



▲ 명대사를 꽤 많이 외우고 다닌다

홍콩으로

✦ 료의 집

후쿠 : 료 부디 이것들! 이내 아주

머니와 제가 조금이지만 모아봤습니

다~;

료 : 후쿠씨

후쿠 : 살아서... 반드시 돌아와주세

요





▲ 기도하는 아내 아주머니



▲ 정든 곳을 떠난다



✦ 할거

귀장: 나의 그 부모님에는 정말 질려 버렸다

료: 흥분할 준비 정말 갑시킵니다

진대인: 덕분에 흥분을 막을 수 있겠다. 이것은 작은 담배로 해두게

료: 정말 갑시다

귀장: 넌. 막 나가는 내색이라 걱정이 많다. 내가 따라가주지

료: 무슨 소리?

진대인: 혼자서 보낼 수는 없는 일이네. 그리고 남제의 움직임은 우리도 알아볼 필요가 있네

귀장: 그렇다는 것이지

진대인: 나의 연형권(燕青拳)이 여행에 도움이 될걸세

료: 예?



宋の代より河北省に伝わる 燕青・燕青拳...



진대인: 송(宋)나라 때부터 허북성(河北省)에 전해 내려오는 비권(燕拳), 연형권... 그 오의(奧義) 연선파유(燕旋派流)를 자내에게 가르쳐주지 --귀장!

귀장: 예

진대인: 이것은 상대의 기술을 이용해 면지는 기술이다. 우선, 형을 살명 하지 잘 화두게나 상대의 공격을 받아 흘리는 것과 같이, 앞보 뒤로 물러서. 동시에 팔에 힘을 넣어 상대의 중심을 무너뜨려 추시 발을 쳐서 연긴다. 실연이러면 여기에서 피르기를 넣는 것이지. 연지만으로는 결정타가 되지 못하니라. 따질세. 우선 몸의 움직임 먼저 해보게. 일본만 뒤로 중심을 옮기는 걸세

진대인: 좋아. 몸의 움직임은 그러면 좋다. 다음은 물리학과 동시에 상대의 중심을 무너뜨리는 것. 잘해보게나

진대인: 좋아 그런 느낌이다. 다음은 상대의 발을 쳐서 넘어뜨리는 것일세



진대인: 좋아 잘 되었군. 하지만, 연선파유는 상대의 공격을 받아보았을 때야말로 진정으로 익혔다고 할 수 있다네. 귀장. 상대해봐라

귀장: 예예

진대인: 단기간에 익히기 위해서는 실연이 필요한 법이다. 나는 재대로 피르기를 하는 거다. 귀장: 알겠습니다



진대인: 시적!

진대인: 좋아. 훌륭하다. 자내는 생각보다 좋은 재능을 가지고 있네

료: 아닙니다. 두분의 지도 덕분입니다

진대인: 이 연선파유는 상대의 공격을 받았을 때야말로 진가를 발휘하네. 아직 그 타이밍을 못 잡았다면 좀 더 연습해보고나

료: 예. 이제 됐다고 생각합니다

진대인: 지금의 내가 할 수 있는 일은 여기까지다

료: 이 은혜에 잊지 않겠습니다

진대인: 갑천가

료: 예

귀장: 위함해! 으악

료: 귀장!

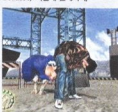


▲ 자이가 절근을 떨어뜨리고



▲ 귀장은 다리를 다친다

차이: 무릇! 너 흥분 못가. Because, 나한테 질테니까



료: 왜 네가 여기 있는 거지? 남제는 어떻게 된거니!

차이: 제게셋... 남제님... 이미 바다에-- 흥분할 배에

료: 흥분... 남제는 흥분해...



▲ 왜로 땅이는 남제



▲ 왜로 땅이는 남제





▲ 이문경주



로: 귀경!

진대인: 아례서는 여행은 할 수 없겠군.

로: 나 때문에...
귀경: 신경--쓰지 마라--. 이런 부상 따위 금방 나아줄테니, 먼저 가 있어라--.

로: 귀경--.

진대인: 내 아들은 걱정 말게 주변 일이 살고 있는 곳은 지금 알 수 없네. 하지만 대신, 믿을 수 있는 사람



- 공략 필자: 원고마스터 K
- 공략 필자: HASUMJ

을 소개해 주지 도이스(桃李少), 홍콩의 노사중 한 사람이지 주소는 여기에 들어오네



▲ 홍콩 항 배에 오르는 이즈키

로: 감사합니다

※신사 회상 신

로: 하리사키

하리사키: 하 하즈키

로: 놀랐어?

하리사키: 아니, 괜찮아. 하지만 다른 의미로 놀랐어

로: 다른 의미?

하리사키: 그러니까, 하즈키의 입을 기도하고 있었더니 하즈키가 갑자기 나와서

로: 내 입을--?

하리사키: 홍콩에 간다고 했지? 하즈키

로: 어떻게 그럴--.

하리사키: 후쿠하리씨를 줄리시 알아냈어. 요즘 하즈키가 좀 변한 것 같아서

로: 그랬었나

하리사키: 하즈키의 성격 알고있으니까, 난 아무말도 안할거지. 하지만, 이것만은 가지가게. "버린 일이 있어도 하즈키를 지켜주세요"라고 말

심히 기도하고 있을테니까

로: 하리사키--.

하리사키: 다행이네. 하즈키에게 전해줄 수 있어서. 캐나다에 돌아갈 준비를 해야되니까, 요즘 정말 바빠

로: 그래. 하리사키는 곧 캐나다에 가는구나--.

하리사키: 자, 나 돌아갈게

로: 그래. 조심해서 돌아가

하리사키: 응. 물다 여행을 떠나는 건가--. 좀 더 시간이 있었으면 좋았을텐데--.



▲ 기도하는 노조미



▲ 광막

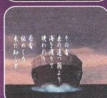


▲ 부딪음 종다



▲ 또 울며 돌아가는 노조미

ENDING



▲ 엔딩 친구 여러분 다음 에 시간 해 또 만나요

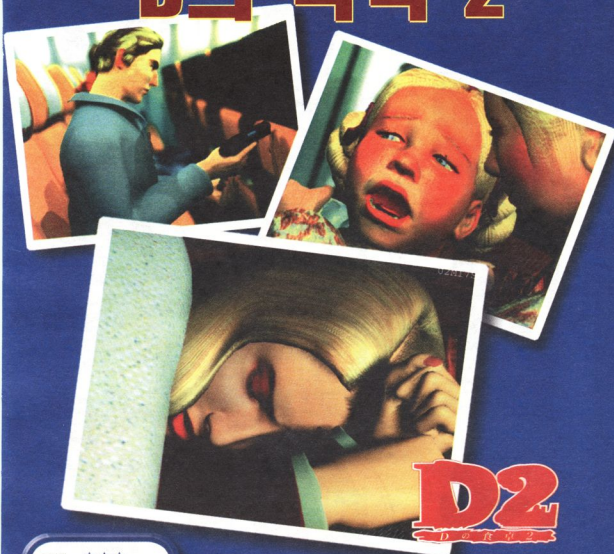
장르: 액션ADV ● 제작사: WARP ● 발매일: 12월 23일 ● 발매가: 6,800엔



DREAMCAST

Dirty & Dangerous라 D2입니까?

D의 식탁 2



D2

1995년 2월 2

그래픽 ★ ★ ★

조작성 ★

스토리 ★ ★ ★

사운드 ★ ★ ★ ★

소장 가치 ★

1995년 2월, WARP에서 3DO용 걸작 소프트웨어를 발표했는데, 바로 'D의 식탁'이다. 이후 D의 식탁은 세턴, PS, PC등으로 이식되며 최고의 인기를 구가했다. 그리고 만5년만에 그 속편이 세상에 그 모습을 드러냈으니, 드림캐스트 전용 소프트웨어 'D의 식탁 2'. 스스로 최고의 장인이자 자부하는 이이드 겐지는 과연 우리를 실망시키지 않을 수 있을 것인가?

공략 → 소년 X

등장 캐릭터

LURRA

로라

게임의 주인공. 그녀의 어머니가 온 병원에 배진 증상이 그녀의 태아를 구한다. 추적하고 직후 8일간의 기억이 없어, 눈 위에서 제니와 함께 발견된다.

DRUID

데이빗

사고 전에 로라의 콕트를 주축한 남자. 아이패커와 종족전을 벌이고, 로라를 폭발로부터 구해낸다. 과연 기억이 지워진 8일간, 로라와 그 사이에는 어떤 일이 있었던 것일까?

KIMBERY

킴벌리

가장 처음 동료가 되는 캐릭터. 어렸을 때 어머니가 남자들에게 매일 폭행 당하는 것을 보아 온 타라 남성 영웅들이었다. 가장 배움이 많은 캐릭터로, 의문이 남는 많은 사건들과 관계되어 있다.

PARKER

파커

간장만 죽인 남성으로, CETI (외계 생명체) 연구하는 기관의 연구원이다. 캄벌리에게 마음을 내어주고 심하게 마음고생을 하는데, 그 직후는 끝났다.

JANNIE

제니

로라와 같은 비행기를 타고 있던 여자아이. 영마와 함께 잃어버리에게 가던 길이었지만, 사고로 영마는 죽고 잃어버리는 괴물로 변한다. 귀엽지는 않지만 가엾은 아이.

NORRIS

노렉스

어떤 이유에서인지 피고신 세도우와 동화이라는 마술사. 푸글루를 불렀다. 핀다라는 마법으로 레라와 클리프를 조종해서 비행기를 이어제한 장본인이다.

LARRY

래리

로라가 탄 비행기를 이어제한 범인. 주력 이후 몬스터가 되어 로라가 있던 산장에 잠입, 파커에게 만나고 쫓겨난다. 무어 인간의 모습을 찾지만, 로라의 앞에서 다시 변태하여 로라의 앞에 무릎을 꿇는다.

CLIFF

클리프

또 한 명의 이어제 범인. 정신적으로 원가 하나 빠진 듯한 친구다. 추적 사고에서 어떻게 목숨을 건진 것인지, 게임 초반에 작은 석조건물에서 누군가에게 살해당한다.



■ 필드 이동

방향키 및 아날로그 방향키 위로 전진, 좌·우로 우회전, 아래로 후진한다. Y버튼을 누르면 시점이 로라의 시점으로 바뀌어 둘러보기가 가능하다. 또, L·트리거로 인벤토리 메뉴, R·트리거로 무기교환 메뉴를 부를 수 있다.

■ 실내 탐색

방향키 및 아날로그 방향키로 전·후진과 방향전환을 한다. 특정 장소의 조사 및 아이템의 습득, 장치의 작동은 A버튼, 작동 취소는 B버튼이다.

■ 전투

방향키와 아날로그 방향키로 타겟을 움직이며 A버튼으로 공격한다. 화면에 시점 전환 사인이 뜨면 X버튼과 B버튼으로 각각 좌·우로 시점을 전환할 수 있다. L·R·트리거로 인벤토리 및 무기교환 메뉴를 부를 수 있다.

■ 스노모빌 탑승

아날로그 방향키로 좌·우회전, L·R·트리거가 각각 브레이크와 역셀 레이터다. 타고 내리는 것은 A버튼.

사냥

개발 진행 도중의 지루함을 덜어줄 수 있는 사냥. 필드에서 만나는 야생동물들을 사냥하여 고기를 얻을 수 있다. 필드에서 아이템 윈도우를 열어 라이플을 사용하면 사냥모드로 전환되며, L·R·트리거로 중 인·아웃, A버튼으로 라이플을 발사한다. 사냥에 성공하면 고기를 얻는데, 고기는 아이템 윈도우의 피아이백스를 사용하여 구입력을 수 있다(근당 HP가 30씩 회복된다). 또, 사냥의 실적에 따라 얼범모드에 칭호가 붙게 된다. 최고의 칭호는 God of Hunter라고 한다(아찌, 거기의 당신! 앞말이면 도전이다). 사냥할 별로 얻을 수 있는 고기의 양은 다음과 같다.

사냥감별 획득 고기 양

늑조 (Grouse)	1
논토끼 (Hare)	2
순록 (Caribou)	3
관시슴(Moose)	4

레벨

D2에는 RPG적 요소도 상당히 있어서, 경험치와 레벨이 존재한다. 물론 경험치는 전투를 통해 얻을 수 있으며, 일정한 경험치가 모이면 레벨이 상승하는, 일반적인 RPG와 같은 방식이다. 레벨이 상승하면 최대HP가 상승하고, HP가 최대치까지 회복되며,

Skill 능력치가 상승한다. 최대HP는 4개 레벨에 대해 고정되어있고 다른 레벨에서는 랜덤으로 상승하며, Skill 능력치는 무기의 명중률과 적의 공격에 대한 회피율, 무기 자체의 위력 등에 관계된다. 레벨에 따라 고정된 최대HP와 무기의 공격력 상승은 다음과 같다.



▲Level Up!



▲Game over. 이런 것은 곤란

레벨에 따른 최대HP

레벨	최대HP
1	20
10	150
20	250
30	350

레벨에 따른 무기의 공격력

무기	LV1	LV15	LV30
서브마신건	7	14	30
서브마신건()	15	30	45
샷건	150	300	600
핸드건	25	50	75
크래셔아드	150	300	600

아이템

라이플

사냥할 때 사용한다

피아이백스

고기 구입력을 수 있게 해준다.

고기

야생동물들 사냥하면 얻을 수 있다. 피아이백스를 사용하여 구입력을 수 있으며, 이·근당 HP를 30씩 회복해 준다

카메라

사진을 찍어 얼범모드에 저장할 수 있다. 아이템 윈도우를 부를 수 있는 상황이면 언제라도 사용가능

퍼스트에이드 스프레이 (綠, 黃, 赤)

HP를 회복해주는 구급약품. 각각 HP 20, 50, 100 회복



무기

서브머신건



처음에 얻게 되는 기본무장, 연사력이 가장 좋으며(15발마다 탄약을 넣는다), 탄환의 수에 제한이 없어 가장 많이 사용하게 되는 무기가지만, 위력은 떨어진다.

서브머신건(6발)



Disc3의 후반에 얻게 된다. 연사력은 서브머신건보다 떨어지지만(10발씩 연사할 수 있다), 위력은 서브머신건의 2배 가량이다. 탄환 제한은 없다.

상검



Disc1의 후반에 얻게 되는 무기. 최고의 위력을 자랑한다(서브머신건(6)의 반장 하나 분과 맞먹는 공격력이다). 한번 발사할 때마다 재장전하며, 탄 수 제한이 있어 탄환 상차 하남 몇 발씩 들어있다.

핸드건



강력하지는 않지만 레이저 포인팅을 이용, 자동으로 조준이 되므로 편리하다. Disc3의 중후반에 얻을 수 있으며, 탄 수 제한이 있어 탄환 상차 하남 24발씩 들어있다.

그래넬라이드



최고의 위력을 자랑하는 무기. 유요 범위도 광장해서, 동경에는 모든 적을 전멸시킬 수 있다. 물론 보스전에서 유요하다.

나침반

D2는 지금까지 나온 게임 중 비주얼 메모리의 역경화면을 효과적으로 사용한 게임으로, 필드 이동시 네 방향과 현재 향하고 있는 방향이 알아보기 쉽게 표시된다. 효과적으로 이용하면 위치를 알아도 방향을 몰라 헤매는 일은 없을 것이다. 단, 나침반의 위가 항상 북쪽을 향하는 것은 아님을 유념하자(나침반의 방향은 지도의 방향에 맞춰진다).

프롤로그

2000년 12월 25일의 크리스마스, 캐나다 상공의 여객기 내, 객실에서 좋고 있던 로라는 7년만의 신호음에 놀라 맥킨서 콤플렉트를 떨어뜨리고 커튼을 열자마자, 열심히 커튼을 뒤어내던 그녀는 앞자리에서 자니를 보며 웃고 있는 제-1과 눈이 마주친다. 제-1이 귀엽다고 생각하며 웃고 있는 로라에게 열자리의 데이빗이 콤플렉트를 주워준다. 콤플렉트를 돌려 받기 직전, 두 명의 테러리스트에게 한 승무원이 심해당하고 비행기는 하이라딩된다. 한편 객실에서는 한 미술사가 "제2의 파란선 색도오..."라고 중얼거리고 있다. 데이빗이 총을 꺼내 들고 한 테러리스트를 처리하는 순간, 로라의 콤플렉트가 빛을 발하며 비행기에 접근하고 있는 운석의 영상을 비춘다. 데이빗이 로라의 손을 잡고 뛰는 순간 비행기는 운석과 충돌, 캐나다의 영구동토에 추락하게 된다.

시작하기 전에 잠시 긴장하자

이제 Disc1을 넣으면 게임이 시작된다. 모든 게임이 그렇듯이, 게임 초반에 가장 중요한 것은 게임의 조작계통에 익숙해지고 전투 감각을 기르는 것과 이야기의 발단이 어디인지를 파악하는 것이다. 후자의 경우, 로라가 비행기 추락 이후 8일간의 기억을 잃어버린 상태이므로 스토리의 흐름과 더불어 지난 8일간의 로라의 흔적이 대해서도 생각하면서 진행해야 한다. 게임 초반에는 진행에 대한 힌트가 거의 없으므로 새로운 것을 발견하면 수시로 킴벌리에게 상의하도록 하자. 자야, 그림 패드를 고쳐 쥐고 스타트 버튼을 눌러 보자.

Disc1



눈을 뜨면 킴벌리가 "겨우 눈을 떴어"라며 반가워한다. 지금은 사고가 일어난 지 10일째. 이를 전해 눈 위에 쓰러져 있던 로라를 킴벌리가 산장으로 데리고 왔다고 한다.

그러나 로라는 지난 일어난 것의 생각이 없는 모양이다. 앞으로 태리고 다니려면 힘들겠군. 킴벌리가 따뜻한 차를 권하는 순간, 갑자기 문이 열리며 테러리스트 레이가 들어온다. 알 수 없는 괴성을 지르며 녹음을 철철 흘리더니 속수 피복으로 변태하는 레리. 놀란 킴벌리는 총을 겨누

지만, 괴물의 모습에 질려 방아쇠 한 번 당겨보지 못하고 나식의 속수에 휘둘린다. 괴물은 속수를 킴벌리의 입에 집어넣고, 로라의 옆에 있는 라이프를 질러 괴물을 겨눈다.



▲패어리는 로라



▲돌머신 킴벌리

오, 시작부터 전투인가, 라고 생각하고 페드를 고쳐 잡는 순간, 다른 곳에서 총성이 들려오고, 피물 래리가 쓰러지면서 킴벌리는 풀려난다. 동시에 사진을 들고 뛰어 들어온 흑인 남성 파커는 제차 래리에게 방아쇠를 달기지만 피물로 변한 래리는 파커의 공격을 피해 실원으로 유유히 사라진다. 괜찮나며다가서는 파커에게 킴벌리는 총을 겨누며 밀어지라고 한다. ... 뭐 하는 거야? 파커의 말을 전혀 듣지 않고 나가라고만 하는 킴벌리. 결국 파커는 사람과 피물을 구분하는 방법은 피의 색뿐이라며(경상적인 사람의 피는 붉은 색이지만 피물이 된 자의 피는 녹색이다), 절대 죽지 말고 살아남으라는 말을 남긴 채 산장에서 나가고, 킴벌리는 오열하기 시작한다. 잘못한 것은 너잖아?



▲태러리스트, 변태 괴물로 변태이다



▲변태 연타 파커

잠시 후 전경이 된 킴벌리는 아까는 미안했다며 케니라는 아이의 이야기를 꺼낸다. 눈 위에 쓰러져 있던 로라는 케니를 감싸고 있었다고 한다. 하지만 로라는 아무 것도 기억하고 있지 않다. 킴벌리는 케니가 로라의 기억을 찾는 데 도움을 줄지도 모른다면 언덕 위의 석조건물에 가보라고 한다. 그러면 뒷붙이는 한 마디, "나는 여기 있을게." 혼자만 안전하려는 속이 보인다.



▲만동만 몸과 마음을 같이 할 변리자

이제 드디어 움직일 수 있다. 아아, 답답했어. 우선 주위를 도이도이 살펴보고, 환경을 열어보니 제법 톤나게 생긴 서브머신건이 나왔다. 이 녀석만 있어도 마음이 든든해지지는군.

문을 나서기 전에 다시 한 번 말을 걸면 계속 같이 있던 케니를 정말 기억하지 못하고 묻는데, 아무래도 로라의 기억은 깨끗이 지워진 듯하다. 조심하라는 킴벌리를 뒤로 하고 우선은 나가도록 할까.

Item

무장: 서브머신건
택자 위: 피스트에이드 스프레이(0)
집대 앞에서 창문 쫓아내라★: 피스트에이드 스프레이(0)
집대 앞에서 킴벌리의 의사 열★: 피스트에이드 스프레이(0)
집대 앞에서 택자 위★: 시간 탄환
문에서 난로 열★: 피스트에이드 스프레이(0)
 (※특정 장소에서 Y버튼을 사용, 시점을 바꿔야 발견할 수 있는 아이템은 ★도 표시)

Y버튼의 비밀

캐임을 진행하다 보면, 살해를 탐색하는 과정에서 Y버튼을 누르고 방향키를 움직여 주면 고정된 앵글 이외의 각도로 시선을 움직이는 것이 가능하다. 이를 이용하여 눈길에 닿지 않는 곳에 있는 아이템도 얻을 수 있다. 예를 들어, 처음 시작하는 신장의 택자 위에는 스프레이와 빛검 탄환이 있지만, 그 남은 스프레이만 얻을 수 있다. 이 때 Y버튼을 누르고 시선을 움직여 빛검 탄환을 시어의 환가운데에 맞추면 얻을 수 있다. 같은 방법으로 얻을 수 있는 아이템이 매우 많으므로, 수상한 것이 보이면 포커스를 맞추는 버릇을 들이지.



▲집대에 누워 지고

문을 나서니 킴벌리가 사냥하는 방법을 가르쳐 준다라고 한다. 마침 산장 앞에는 토끼들이 뛰어 놀고 있다. 사냥이라, 재미있었다. 로라는 킴벌리의 지시에 따라 차분히 라이를 들고 토끼(Hare)를 겨눈다. 바람 탓인지 총구 같이 흔들려서 애써 균형을 잡고



▲말어니언 재래이 모두 잊혀진다

조준했다니 킴벌리는 로라에게 잔혹하다고 생각될지 모르지만 반드시 필요한 경우에 이루어지는 사냥은 정당하며, 토끼의 생명의 불꽃이 자신의 안에서 타오를 거라고 말해준다. 웬지 모르게 설득력 있군. 뭐, 그런 다시 사냥에 몰입해 볼까(관점이 생각보다 나쁘다. 몸통을 정확히 맞추도록 하자).



▲내가 한 수 가르쳐 주지



▲부담없이 외, 소리구!



▲이렇게 겨누고



▲이렇게 잡는다

Item

산장 남사쪽 울타리 구석 그레나이드
부서진 트레더 열: 피스트에이드 스프레이(♣)
석조건물 옥상: 그레나이드

우선 킴벌리 딸대로 북쪽 언덕 위의 작은 석조 건물로 가자. 건물 안의 나무장을 조사해 보니 잠겨있는 것인저 열리지 않는다. 금고를 봐도 도카드를 넣어주세요 라고 써 있고... 침대 옆의 탁상 위를 보면 전화와 작은 액자가 보이는데, 전화는 고장났고, 열 범을 조사해 보니 제니와 그 할아버지로 보이는 열감님이 함께 찍은 사진이다. 역시 이 땅은 제니 할아버지의 방인 모양이군. 액자를 길어오니 해피바스타이 송이 흘러나오는데, 캄캄 놀란 로라는 액자를 떨어뜨리고 만다. 그리고는 바보같이 제진 유리에 손가락을 찔리고 하는데, 흐르는 피는 붉은색. 근



▲열리지 않는 나무장



▲선녀와 할아버지의 사진



▲도카드라는 물건을 넣으려는데?

Item

벽의 찬장: 피스트에이드 스프레이(♣)
나무장 앞에서 나무장의 오른쪽 아래: 피스트에이드 스프레이(♣)
금고 앞에서 금고의 아래: 피스트에이드 스프레이(♣)
전화기 앞에서 전화기 아래: 사진 현상

래의 기억이 없던 로라는, 최소한 자신이 괴물이 아니라는 것을 확인하고 안도의 한숨을 내린다.

이제 다시 처음 시작한 산장으로 내려가 볼까. 자고 있는 킴벌리에게 말을 걸면 "거기에도 없는 건가..."라며 우선 장 속에 무기가 있을 테니 갖고 있으라며 나무장의 열쇠를 준다(주려면 전작 줄 것이지), 밤은 열쇠를 사용하러 석조건물로 다시 달려보자.



▲자고 있는 킴벌리. 건너지서 책을 수 없는 것이 아 없다



▲신비한 나무장의 열쇠를 얻었다

석조 건물의 나무장을 열쇠로 열면 안에는 스틱과 키세트라디오, 그레나이드가 들어있다. 이제 다시 킴벌리에게 가볼까나.



▲신비한 나무장의 열쇠를 사용한다

Item

킴벌리 나무장 열쇠
나무장 안: 스틱, 라디오, 그레나이드

자고 있는 킴벌리를 깨우면 라디오를 보고 반가워하며 태일을 꺼내어 준다. 「카운팅 더 로제스, 태일을 들으며 음악에 얽힌 이야기를 하다가, 태일이 켜히미자 킴벌리는 씩씩 태일을 로라에게 선물한다(이 여자... 똥가...). 그리고 자리에서 일어나서, 로라는 의식이 없

는 동안 계속 누군가의 이름을 부르고 있었고 한다. 확실의 기억나지는 않지만, 제나라면 알고 있을 것이라고 하는데... 역시나 제니를 찾아야 하는 거구나. 그럼 찾으러 가자.



▲들어볼까?



▲범인 태일, 선물받다

문을 나서서 조금 걸어가니 라디오로 구조신호가 들어온다. 스텐더디스가 추락현장에서 SOS를 보내고 있는 것이다. 추락현장으로 가보는 것이 좋을 듯하군.

가기 전에 잠깐 킴벌리에게 말을 걸어 보니, 그녀는 어딘가가 '도파워요, 도파워요' 하는 목소리가 들려오는데, 들이본 적 있는, 스텐더디스의 목소리라고 한다. 비행기가 추락하던 때 도움을 청하는 스텐더디스를 도울 수 없었던 킴벌리는 죄책감에 휩싸여 있는 모양이다. 딱히 도와줄 방법이 없을 것 같으니 어서 추락 현장으로 가버려라지.

추락 현장은 북쪽의 언덕을 올라가 두갈래길에서 왼쪽이라고 했지, 내리가는 길에는 스프레이도 떨어져 있어서 기본도 좋잖아.

Item

추락현장으로 가는 길 초입: 피스트에이드 스프레이(♣)
여기 남사쪽의 풀: 그레나이드
여기 남쪽의 나무 아래: 피스트에이드 스프레이(♣)
여기 서쪽의 언덕: 그레나이드
여기 동쪽의 눈 위: 피스트에이드 스프레이(♣)

추락현장에 도착하면 비행기의 신호가 깜빡거리는 것이 금방 보인다. 사고기는 사고기인데, 이 근방은 토기가 제법 많지 않은가? 게다가 비행기 서쪽에는 풍동 순록

(Caribou)도 눈에 띈다. 오오 신난다 신나. 조금 사냥을 하다가 가어지.

기내로 들어가 보니, 사고의 참상이란... 참혹. 좌석의 앞쪽으로 한 발짝 갔더니 스투어디스가 울려퍼질 일어나 걸어오는데... 이게 뭐야, 녹의 피잖아! 실마 했든 몬스터



▲주막 사고의 참상



▲스투어디스, 태지에 시다



▲절음을 위해 한쪽 눈을 버려라!

있군. 그런 모습으로 "손님, 다친 곳은 없습니까?"라는 따위의 대사를 중얼거리며 다가가도... 누나라고 불러주지 않아!

해치웠나 싶으면 이번엔 목이 부...옥 빠져서서 날아오는데, 나이스하게도 킴벨리가 도와준다. 로라로 인해 희망을 얻었다는 킴벨리. 로라의 킴벨트를 건네주며 멋지게 웃는다. 그래, 바로 희망이다. 그게 있으면 안



▲머리가 갈라지고



▲머리가 발사되고



▲머리가 박힌다

될 것일 없지. 그리고는 꺼내는 이야기. "내가 뭐 타고 왔게? 스노모빌 타고 왔지~용." ...화나게 하는 여자다. 그리고 로라가 부르면 이름이 남자 이름이었다는 얘기를 꺼내는데, 그 얘기를 듣자마자 로라는 갑자기 험기증을 느끼다가 정신을 잃는다.

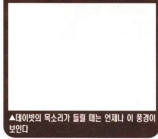


▲게다가 이 나비는 뭐야?



▲물어온 랜던트

데미아! 로라... 로라 괜찮아? 정신이 돌아서서...
 왜이런 어디 아픈데? 저 당신 킴벨트 데미아! 이 주신 소중한 선물이니 잘 간수해! 상처는 그렇게 크지 않은 듯하니 곧 움직일 수 있을 거야. 기억하지? 비행기가 추락했어. 우리들이 탄 비행기엔 운석이 충돌했다고. 그때 아파던 당신이 모르지만 당신의 킴벨트가 빛을 내더니 운석이 충돌하는 모습이 바뀌더라고. 난 나도 모르게 당신 팔을 끌어당겼고 정신을 차리니 이 눈 앞엔 신이더군. 간신히 당신을 잃고 여기까지 오기는 했지만... 당신 잘 기억해? 난 데이빗 데이빗 브레너



▲데미아의 목조각이 들릴 때는 언제나 이 흉터가 보인다

정신을 차리던 킴벨리가 제니가 돌아와 있을 지 모르니 산장으로 돌아가자고 한다. 돌아갈 때는 스노모빌을 타고 산장까지 폭주다(차동이다).

보 스투어디스

■필스: 날아다니는 나비
 일반적으로는 예쁜 스투어디스. 그러나 이번엔 다르다. 기본적으로 흡수에 집혀 공중에 대롱대롱 상태이므로 조준하기가 쉽지 않다. 게다가 타겟은 어디저리 날아다닌다... 하지만 공격력이 크게 대단하지 않으므로, 아무 생각 없이 나비를 노리자. 본체에도 타격관점이 있지만, 데미지량이 적으므로 힘들이고 해야 한다. HP가 얼마 안 남으면 나비는 머신건에 맞아버리므로, 이때는 본체에 굴여 주면 낫습니다.



▲흡수에 집힌 로라, 위기상황!



▲익점은 본체가 아니라 날아다니는 나비이다



▲나비가 총에 맞으면 본체라도 보지



▲달리, 언니!

그리고 잠깐 쉼된 위를 홀로 지팡이에 의지하여 걷고 있는 마술사의 모습이 보이는 데... 저 사람은 대체 누구일까?



▲당신 누구여?

산장에서 케어하면 로라로 인해 잃었던 자신과 희망을 되찾게 되어 매우 고맙고, 로라가 어서 기억을 찾기를 바란다. 는 킴벌리의 메모가 있다. 밖으로 나오면 앞에 스노우 모빌이 서있는데, 개술런이 없는 시동이 걸리지 않는다. 이 녀석을 타고 다니면 무척 편할텐데, 할



수 없지, 우선 엘리라도 칠 수. 이제, 추

Item

사냥산 목책: 샷건 탄환

사냥산 동책: 피스트에이드 스프레이(00)

회합 아래: 샷건 탄환

반대쪽으로 가는 길에서는 무리 사슴(Moose)이 보인다. 그렇게 자주 나타나는 것도 아니고 항상 쉴 새 없이 뛰어다니기 때문에 잡기는 힘들었지만, 한 마리 잡아 보

니 고기를 네 근이나 주는 것이 아닌가? 오오 희망적이다 희망적. 마음껏 사냥꾼의 피를 태울 수 있겠어.

힘들게 힘들게 채굴장에 도착했다니, 문이 잠겨있다. 그런데, 채굴장 앞에는 트레일러 한 대가 채굴장 문으로 돌진하기 좋은 각도로 서 있잖아? 일단 올라타고 보자. 우선은 뭐 도움이 될 만한 물건이 있나 뒤적뒤적. 다음엔 현들을 잡아볼까. ...단지 현들을 잡아보려 했을 뿐인데, 멋대로 스노모빌의 옆쇠로 시동을 걸어버린다. 게다가, 트레일러는 폭주해서 앞으로 달려가기 시작. 결국 문을 박살내고는 겨우 서버렸다. 뭐, 의도했던 이니저 들어갔으니 오케이.



▲트레일러 대폭주



▲트레일러 니이스 드래프트

Item

채굴장 문 좌측의 박: 그레나이드

골짜기는 가보들 아래: 피스트에이드 스프레이(00)

트레일러와 대우보드 안: 샷건 탄환, 피스트에이드 스프레이(00)

대우보드 위*: 피스트에이드 스프레이(00)

채굴장 안으로 들어갔더니, 정체를 알 수 없는 전자 폭이 보인다. 번호입력식인데... 어딘가에 레스위드가 있는 모양이다. 아이



▲ERROR! 잘못되었다는 뜻이다

템이나 쟁겨서 나가야지.

문을 나서자마자 눈에 들어오는 것은 로라를 향해 저물적으로 달려오는 트레일러. 위험하다, 피해! 라고 다급하게 외치는 당신. 플레이어. 그러나 철학하게 운전석에 머신건을 쏘다가 아슬아슬한 순간에 다이빙으로 멋지게 피해내는 로라. 캐릭터. 차이를 느끼는가? 트럭이 벽에 부딪히면서 운전석 영감님이 떨어져 나오는데, 문제는 여기부터. 쓰러진 영감님께 로라가 다가서자, 영감은 축수를 꺼내어 공격해 오지 않는다!



▲트레일러 라스트 스피트



▲운전석은 이분



◀장작이다



▲아직도 이거 떨어뜨렸어요



▲내가? 그랬니?

보
스

밤 할아버지

■급소: 옥수 싹찍잇싹찍

옥수를 휘릭휘릭 흔들다가 어느 순간 글을 열고 공격해 오는데, 공격 타이밍은 이 때다. 열려있는 옥수를 공격하면 데미지를 줘고 동시에 너석의 공격도 막을 수 있다. 라는 것은, 제대로만 하면 조그간의 HP 손실 없이 쓰러뜨릴 수 있다는 것. 옥수를 흔들고 있을 때는 본체를 굽어서 자갈한 데이이라도 벌어들자. 단, 옥수가 열렸을 때 탄창을 갖고 있는 일이 없도록 주의. 가끔 거대한 비둘기가 나와서 도움을 주기도 하는데... 정체는 알 수 없다.



▲옥수가 열리 아안 빛이 날 때기 공격찬스



▲정체불명의 비둘기



▲밤 할아버지를 넘어져 가져도



▲피 때문에 앞이 안보여!

쓰러진 영감. 몸이 탕탕 풀어나가더니 이내 터져버린다(정말... 알 수 없이 리얼한 장면이다). 훗참 놀라지만 바로 정신을 차리고 떨어진 몬스터를 쫓는 로라. 정말 강인한 여성이로다. 몬스터를 습득하고, 함께 있던 사건을 보니... 제니와 함께 찍은 사진이 아닌

가. 그는 제니의 할아버지였던 것이다(라고는 하지만, 전투 내내 제니, 제니 노래를 부르기 때문에 사건을 보고해야 알아낸다는 것은 이상한데, 이번만은 그 강하다는 로라도 쇼크를 받고 마는군.



▲밤 영감님 대폭발



▲폭발 우에는 평범하게 비둘기?



▲연전거 본 듯한 사진

Item

밤 할아버지: 타이드

데미트: 로라, 아침이 밝아 갈아 보야하니 아직 눈은 그치지 않은 듯하지만... 크헬릭 크르크 무옥(이거 신음+ 비명소리다!!) 아... 권참야. 그날 몸이 조금 아픈 것 뿐... 아 그래서 땀방간 걸을 수 없을 거 같은걸... 로라 당신은? ...그래 다행이야. 안색도 좋고, 권참을 거야. 아아... 눈이 맞진걸! 여긴 내가 태어난 고향이야. 여기 살던 시절에는 눈이란 건 지겨울 뿐이었지만, 이렇게 바라보고 있으면...

아... 이 꽃? 이 꽃은 내 고향의 꽃이지. 말려서 행운의 마스코트를 만드는 거지. 어머니가 만들어 주시곤 하셨었지... ...나도 당신을 지켜주고 싶지만...내겐...나...어...어... (숨소리)

정신을 차려보니 로라가 누워있는 곳은 처음의 산장. 킴벌리가 태리고 온 것이다. 그녀는 제니의 할아버지에 대해 더 이상 신경 쓰지 말라고 한다. 그는 이미 더 이상 사람이 아니었다고, 그러면서 무엇인가 약을 먹는 킴벌리. 린다라는 약으로, 거분이 좋아진다고 한다. 자신은 그 약이 없으면 살 수 없다고 하는데, 라는 것은 마약임에 틀림없군. 약을 먹은 킴벌리는 데이빗의 이름을 생각케 낸다. "그래, 데이빗이었어. 로라, 너는 데이빗이라는 이름을 부르고 있었어. 그 마귀 데이빗, 이라고."라는데, 이미 데이빗의 목소리를 들은 이상 이제 와서 그런 정보가 큰 도움이 되지는 않을 듯하군. 그리고 그녀는 로라에게 손전등을 건네준다. 필요할 때가 있을 것이라면서.



▲자, 이것



▲용사는 요병 미성의 손전등을 얻었다

Item

킴벌리: 손전등

자, 그럼 몬스터를 얻었으니 쓰러져 가볼까. 몬스터가 필요한 곳은 처음에 갔던 밤의 집이었지. 언덕을 다시 올라 밤의 집으로 가서 금고를 열어야겠다. 365코너 입구에 은행카드 굽듯 금고에 몬스터키를 꽂아주니 문이 열린다. 예... 금고 안에 있는 것은 그제네이



▲카드 굽기 잘 봐두었다 은행에 가서 알용자

드와 샷건, 무전기, 무전기를 짊어줄뎌 제니에게서 통신이 들어온다. 어떤 상황에 처해 있는 것인지 계속 도움을 청해 오지만, 통신은 아내 끊기고 만다. 그리고 금고 문에 패스워드 넘버가 써있는 것이 눈에 들어온다. 채굴장의 키록을 해제하는 패스워드일 테지. 메모를 해 둘까 하다가, 이 기어외 카메라를 제대로 한 번 써 보기로 했다.



▲무전기, 패리지 않으면 말을 듣지 않는다



▲새로운 장비인 샷건, 눈빛이 됐다



▲자세도 됐다



▲서터 진스!

Item

금고 속: 무전기, 그래픽카드, 샷건

용무를 마치고 밖으로 나가려 하면, 문 뒤에서 남자의 대화소리가 들린다. 이상한 검색을 한 도라는 재빨리 침대 밑으로 숨고, 남자는 집안으로 들어온다. 무엇을 묻는 것인지 다그치는 여자의 말에 남자는 자신은

테러리스트가 아니며, 자신의 형님이 어느 순간 "채도우를 부활시킨다."라고 말했다는 것이다. 인다를 하면 묘한 영상이 떠올라, 얼음 속에 써있 같은 것이 있고 그것이 빛난다는 얘기를 하고 있다. 대체 무슨 얘기를 하고 있는 것인지... 여자가 수긍하는 눈치를 보이자 남자는 기운을 얻었는지 같이 탈출하자며 이쪽거리며 다가서는데... 결국 슈파츄와 풀뿔뿔뿔 하는 소리와 함께 살해당하고 만다. 침대 앞에 떨어진 남자, 이 얼굴은... 오, 이런! 이런 테러리스트 중 하나인 클리프잖아. 이 녀석, 살아있었군. 그나저나 녀석이 죽을 때 들린 슈파츄와 풀뿔뿔뿔 하는 소리는 분명 인간 아닌 자가 내는 소리. 그렇다고 하는 것은, 그 여자의 정체는 몬스터라는 얘인데. 대체 그 여자는 누구였을까?



▲그녀가 들고 있는 것이 태와 장소를 가리키는 아이러리엔?



◀탐색대단



▼이렇게 된다

뒤, 어차피 단서도 없으니 일단은 채굴장으로 기어바야겠다. 채굴장의 전자록에 금고



▲엘리베이터 기동

안에 있던 번호를 입력해 보면... 엘리베이터가 작동하는군. 역시 그 번호는 채굴장의 패스워드였어. 자, 그럼 내려가 볼까나.



▲공격력은 여기

자아, 내려왔다. 앞으로 슬쩍 슬쩍 가보나... 이런 뭐냐, 경도로군. 더구나 외갈이 아니라 미로잖아. 이정표 따위는 붙어있지 않다. 그럼 어떻게 갈까나... 음, 천장에 입구로부터의 거리가 표시되어 있는 표시판이 있군. 좋다, 이거면 문제없다. 거리가 멀어지는 쪽으로 진행하면 되는 거잖아. 공인리 햇갈릴 이유는 없지. 그럼 다시 나의 길을 계속 가보자.



▲경도 내부, 상단의 거리 표시판을 잘 살피며 가지

Item

계단의 오른쪽 아래*

피스트에이드 스프레이(銃)

벽에서 계단의 오른쪽 상자 위*

피스트에이드 스프레이(銃)

경도를 따라 계속 걸다 보니 곧도라가 나왔다. 곧도라, 인간이 이동의 편의를 위해 만든 인공물. 라는 것은, 이용해 주는 것이 만든 사람에 대한 예의가 아닌가 하는 것이다. 그런 이유로, 타자, 타면, 내려간다. 내려가면, 내려자.



▲문제의 곧도라

제곱장 텐 아래층에 도착하면 앞에 보이는 것은 무언가 알 수 없는 공구들이 쌓여 있는 창고이다. 조금 뒤척뒤척 하다 보면 세 가지 공구상자가 있는데, George씨와 Ronny씨의 공구용은 맛대로 열어서 유익한 아이템을 취할 수 있지만, Mercus씨의 공구용을 열면... Mercus씨가 매우 화를 내며 나타나서 망치를 휘두른다. 아무리 정중히 사과해도 막무가내이니... 쫓버리자. 어차피, 정달방위라구. 별집이 되어 쓰러진 Mercus 씨를 뒤로하고 맛은편 벽 뒤로 돌아가니, 가스통이 잔뜩 쌓여 있었다. 그리고 보니 스노우 모빌의 개솔린이 다 떨어졌던걸지. 버려진 가스통을 하나 주워 들고 만족스러운 웃음을 짓는 로라. 생활력이 강하다.



▲George의 공구통



▲매우 화내고 있는 Mercus씨



▲개솔린 통을 집어넣고 으쓱해하는 로라

Item

고도라에서 내려 아래층 본다*:

퍼스트에이드 스프레이(80)

창고 입구에서 왼쪽의 상자 위를 본다*:

그레이트이드

George의 공구통: 퍼스트에이드 스프레이(80)

Ronny의 공구통: 샷건 탄환

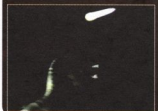
버려진 물건을 습득한 순간, 어디선가 들려오는 음악소리... 가 아니고 도와달라고 외

치는 목소리. 어디일까 어디일까 열심히 로라는 달려가고, 이상한 곳에 빠져서 허우적거리는 주근깨 꼬마를 발견한다. 벨로 도와주고 싶지는 않지만, 스토리상 도와줄 밖에. 로라는 마법주머니에서 스틱을 꺼내어 제니를 꺼내 준다. 그런데, 모처럼 착한 일 하는



▲제니 구출, 포로 말으로 6장 (가짓말)

그레이트 매드: 로라, 로라, 로라! 파른, 눈을 뜨세요. 나는 그레이트 매드. 드디어 당신의 마음을 발견했습니다. 이제부터 당신의 마음에 이어 가하겠습니다. 당신은 싸워야 합니다. 수많은 사람들의 중심이 되어 싸워야 합니다. 나는 그레이트 매드. 당신들과 모든 존재의 어머니



것을 하찮이 못마땅하게 생각하는지, 지하 제곱장이 무너지기 시작하고, 결국 로라는 정신을 잃고 만다.

킴벨리는 로라가 하늘에서 지붕을 뚫고 떨어지자 신기한 눈으로 바라본다. 뭘 새삼스럽게, 그녀는 로라가 가져온 개솔린을 보고는 이제 스노우 모빌이 움직일 수 있겠다며 기뻐하고 있다. 어떤 제국을 발견했는데, 스노우 모빌로 전축박을 내린 녀를 수 있겠다는 것이다. 음, 좋아, 어차피 이후의 월드에는 실증이 나던 참이었어.

제니는 곧 자기 생일이 돌아오는 티라 할 아버지랑 같이 축하해줬다고 할아버지를 찾아 나섰던 것이라고 하는데, 순진해서 그런 거지만, 정말 어린이라는 상황 파악을 못한다니까, 제니의 얘기를 듣자 괴롭이 된 밤 할아버지를 자신의 손으로 죽인 로라는 눈물을 흘리고 마는데, 옆에서 킴벨리가 토닥여 준다. 이제는 우리가 가 아이를 지켜야 한다면서.

킴벨리: 제니 너 나랑 처음 만났을 때 기억하지?

제니: 음, 기억해

킴벨리: 그때 너랑 로라 외에 또 누군가 있었나? 남자라던가

제니: 아무도 없었어

킴벨리: 예휴...

제니: 정말 아무도 없었어. 비행기 사고 나고 제니는 꼭 외톨이였는데, 로라 언니가 구해줘

킴벨리: 그때 로라 언니랑 같이 있던 남자 없었나? 데이빗이라는

제니: 로라 언니도 제니랑 똑같이 외톨이였어. 그래서 둘이 같이 걷는데... 로라 언니가 갑자기 자

더라구... 그래서 제니랑 같이 자야했어

킴벨리: 예휴... 그래서 정신이 드니까 여기 있었던 거구나?

제니: 음, 그게 켜 언니가 있었어

킴벨리: 얼마 아ხ는?

제니: 아ხ는 없구. 비행기는 얼마를 왔는데 얼마도 자

킴벨리: 자다나?

제니: 비행기가 그 속에 떨어졌잖아? 제니는 너무 너무 추웠어. 그런데 엄마가 이렇게 손을 포옥 잡

아줬어. 얼마 손을 따뜻해볼까

킴벨리: 그렇구나

제니: 그런데 얼마, 점점 차가워졌어. 그래서 내가 "엄마, 손 차가워" 라고 했더니 "미안 좀 추워서 그런가 봐" 엄마 손이 점점 점점 점점 점점 더

차가워져서 제니가 얼마 손을 따뜻하게 해주려고 얼마 손을 잡았는데 따뜻해지지 않았어. 제니의 손

에서 계속 차가운 체로... 그리고 얼마는 잠들어 버렸어. 그래서... 미안 언니, 꼭두는 게 무서워서

할아버지를 만나려던 게아, 미안해, 미안

김벌리: 이제 뻘이 제니

제니: 제니도 언젠가는 곱들어버리는 걸까?

김벌리: 제니는 팬츠와 언니들이 이렇게 함께 있는 걸 이제부터 앞으로 더 많은 일이 있을 지 모르지만 이것만은 잊지 마 제니, 희망만은 버려선 안 돼

제니: 희망?

김벌리: 그래, 희망 사람이 살아가는 데 있어서 가장 중요한 것을 믿으면서 포기하지 않는 것 빛을 가슴속에 지니고 믿는 거야 그러면 그 빛이 힘 있게 커져서 내 갈 길을 비춰줄 거야 제니. 그럼 뻘네... 할아버지가 늘 말했는걸 "제니, 괴로운 일이 있어도 내일을 믿어야 해"라고

김벌리: 그래, 제니 착하구나 그러니까 난 이제 암마침은...

제니: 만날 수 없어?

김벌리: 그래... 암마는 너를 지키기 위해 영원한 잠에 빠진 거야 네 암마는 훌륭한 분이야

제니: 응, 알어

김벌리: 난 너의 암마를 위해서도 어떤 일이 있어

도 도와야 해

제니: 있었어, 언니를, 부탁이 있어

언니들: 오?

제니: 언니들한테 암마라고 불러도 돼?

김벌리: 물론 좋아

제니: 예뻐해줘

(아이 시아종이)

제니: 아 따뜻해

김벌리: 자 로라 제니 가져구, 모뎀을 타고 계곡을 넘는 거야 로라는 데이빗이라는 사람을 만날 수 있으면 좋을 텐데 나도 피커를 만나서 시켜줘야 하고 재, 가져!

쉬면서 즐기는 재미 한 잔의 여유

별써 1번 디스크의 플레이가 모두 끝났다. 진행 루트 자체는 단순했지만 이동거리가 길고 일일이 걸어야 하는 부분이 많기 때문에 플레이 시간이 길어지는 것은 필연적인 것. 얼마든지 쉼시간을 찾으려는 로라의 앞에 제니와 데이빗 등의 단서가 나타나지만 아직 그것만으로는 터무니 없이 부족하고, Disc2에

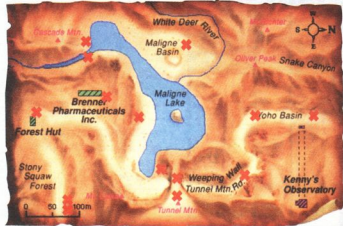
서는 무엇인가 결정적인 단서를 얻을 수 있을 것인가?

Disc2에서는 Disc1과 다른 지역에서 게임이 진행된다. 물론 조우하게 되는 몬스터도 다르고, 새로운 인물들과의 이벤트가 기다리고 있다. 두근두근하지 않는가? 그러나 너무 어려운 것은, 이제 순목과 사슴을 만날 수 없다는 것인데... 토끼라도 열심히 잡는 수밖에. 참고로 진행 경로는 Disc1보다 오히려 짧고 간단하다. 더불어 스노우 모뎀이 있기 때문에... 빠르다.



▲Disc2 넣어 주시용

Disc2



디스크를 갈아 끼우면 처음 보이는 얼굴은 주인공이 아닌 늙은 마법사. 여전히 홀로 오는 동산을 거닐고 있다. 무슨 생각을

하고 있는지 알 수 없는 영감이고. 로라와 김벌리, 제니 세 사람이 폭주 끝에 도착한 곳은 무척이나 음이네스리의 숲.



▲당신, 무슨 생각 하고 있어?



▲센나는 새 여자

주인이 없음을 확인한 세 사람은 일단 들어가고 본다. 그들답다는 생각이 드는 것은 왜지... 김 안을 잠시 둘러본 김벌리는, 자신은 언덕 위의 건물을 보러 갈 테니 방법을



▲여보시오



▲생남 사체 / 한 문음소 / 밍인 숲 위요



▲제니는 내기 짝수인데

에서 일어나 할 수 없는 눈빛으로 로라를 덮치려 하지만, 결정적인 순간 시가실 많은 오리지널 킴벌리가 나타나 피를 킴벌리에게 쓰러뜨리는 방아쇠를 당긴다.

킴벌리가 돌... 머릿속은 대공황이다. 어떻게 된 거지. 킴벌리 본인도 자신과 같은 존재에 대해 굉장한 거부반응을 나타낸다. 더구나 자기 자신을 쓰는 것이라니, 기분 나쁜 것도 이해가 가군. 한참을 꾸짖다가 허탈해지는 그녀에게 말을 걸면, 그제서야 로라를 풀어준다. 그런데, 문제는 죽은 줄 알았던 피를 킴벌리가 다시 일어선 것. 진짜 킴벌리는 내팽개치고, 로라는 피물에게 충을 거는다. 파이팅!



▲이녀 죽었다

보

스

클론 킴벌리

■특성: 인간

상당히 많이 움직여서 귀찮은 적이 다. 근접해 있을 때는 킥 혹은 축수로 공격하고, 원거리에서는 샷건으로 공격해 오므로 방심은 금물이다. 서브머신건으로 끊임없이 안면을 노리자. 대부분의 적이 그렇듯, 금스인 언면에 제대로 명중하면 상당량의 데미지를 줄과 동시에 공격이 취소된다. 한나자.

▲녀색의 안면을 노려라

▲이런 것은 좀 지양하자

클론을 쓰러뜨리고 나서 킴벌리를 일으키면 킴벌리는 한숨을 내쉬며 자신은 정말 인간이니 믿어달라고 하는데... 볼 것 못 볼 것 다 봐온 로라는 쉽게 믿을 수 없는 표정이다. 킴벌리도 이해한다는 듯한 말투지만, 서운한 표정은 숨길 수 없나 보군. 복, 하고 킴벌리가 뱉어낸 피는 선명한 붉은색. 역시 오리지널 킴벌리는 인간이었다.



▲괜찮아, 킴벌리?



▲정말 괜찮아?

item

1층의 시합장:
지도B, 파스트에이드 스프레이(銀)

시합장 왼쪽 아래★:
파스트에이드 스프레이(銀)

2층 계단에서 오른쪽: 그레나이드

2층 계단에서 왼쪽: 그레나이드 샷건 탄환

원실 계단 가운데★:
파스트에이드 스프레이(銀)

침대 오른쪽 나무상자 위★: 그레나이드

제니가 타고 있는 소파 아래★:
파스트에이드 스프레이(銀)

킴벌리: 작은 열쇠

이제 드디어 스노모빌을 타고 이동할 수 있다. 아야 정말 타고 싶었다. 스노모빌의 조종은 R트리거로 가속, L트리거로 브레이크, 아날로그 방향키가 핸들이다. 디지털 방향키는 쓸모 없다. 디지털 키를 잡은 채 대륙쿠하는 일은 좀 자제. 모빌을 타고 이동하면 평소 보다 몇 배 빠른 이동이 가능하기 때문에, 한번 타면 내리기가 싫어진다. 다만, 모빌 탑승 중에는 스테이티스 화면을 볼리낼 수 없고, 이만큼 속도도 불가능하기 때문에 수시로 내려야 한다는 것이 조금 불편하군.



▲드디어 탑승!

이제 목적지는 북쪽의 언덕 위에 있는 건물. 동쪽의 길을 따라 가면 막다른 곳에 샷건 탄환과 그레나이드가 있으니 둘러가는 것도 좋다. 문제의 건물은 브레너 제약회사. 현관문을 열고 들어가면 내부의 입구는 정제 불명의 잠금 장치 때문에 열리지 않는다. 잠금 장치는 킴벌리에게 받은 열쇠를 꽂으면 작동하는데, 두 키를 조작하는 방식. 뭔가, 라고 생각했지만 두 키의 조합은 4가지뿐이므로 4가지를 다 해 보고 알아냈다(열쇠에 로마자 J라고 써있는 것을 발견하고, 장치의 키 배열이 2진수를 의미한다는 것을 깨달았을 때는... 이미 늦어버렸잖아).



▲이 J자를 보지 못했으면 아주 조금 고생할 듯



▲그레시 이동제

item

일단이 잠행한 집의 서쪽:
파스트에이드 스프레이(銀)

일단이 잠행한 집의 동쪽 길 끝:
그레나이드 샷건 탄환

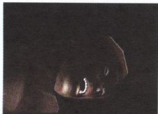
브레너 제약회사 오른쪽

그렇게 들어간 제약회사 내에는 정제불명의 시험관들이 좌우로 도열해 있고... 한쪽 구석에는 킴벌리를 닮은 여자가 버려져 있

네. ...세상에는 꼭 닮은 사람이 셋 있다고 하지만, 세 사람이 이 좁은 지역에 모여있다면, 놀라운 인연이야.



▲김벨리와 꼭 닮았다



▲게다가 외모에 진 표정

버려진 킨벌의 님은물은 그냥 버려 두고, 열의 방으로 들어가면 구석에 입구의 금고 장치와 같은 2진수 계산기가 또 하나 있다. 이번엔 4자리라 되므로, 평소에도 궁금했던 4자리 2진수가 10진수로 어떻게 나타나는지 알아볼 수 있었다. D2는 수학공부도 되는 게임이었던 것! 문제는 그게 아니라, 장치에 7이라고 써 있는 메모가 있다는 것인데. 역시 이것을 조작하면 무엇인가 되겠지, 라는 생각에 011를 입력했더니, 아나니 다들까 쿠르릉 하고 열의 벽이 열려버렸다. 안쪽에는 SET라고 써 있는 이상한 스위치가 더 이



▲이렇게 입력하자



▲앞서서



▲돌아가지 않는다

상한 액정이 보인다. 게다가 스위치를 누르니 6자리 숫자가 액정에 뜨잖아! 수상한데, 수상한 만큼 후일 쓸 일이 있겠지. 서티 찬스! 2진수 계산기 열의 바다에는 너무나 돌리고 싶게 생긴 캔들이 있는데, 얼어버린 것인지도 무지 돌아가지 않는다. 나중에 열 방법이 생길 거야, 라고 낙천적으로 생각하기로 했다.

item

방 입구에서 왼쪽 아래*

파스트에이드 스프레이(美)

진입실: 파스트에이드 스프레이(美),

상건 탄환

살인조가 점령한 침로로 돌아가고 싶은 생각도 들지만, 가 봐야 임빌리도 제너도 자고 있을 것 같으니 반대 방향으로 달려 봐야겠다. 모빌을 힘차게 몰고 달려다 보니 왼쪽에는 멧치게도 얼어붙은 호수? 호기심은 발동하고 아니 가볼 수 없지. 모빌을 몰아 몰아 도착한 곳은 이름하여 마린 호수. 호기심에 파본 이 곳은 터무니없게도 아이템의 산이었다. 모빌이 닿는 곳마다 벌집이 닿는 곳마다 떨어져 있는 아이템들. 그대, 게이머의 피를 가진 자여, 안 먹을 거야?



▲빙판 위를 질주중인 로리와 스노우 모빌

item

마린 호수 둘안, 그레네이드

마린 호수 서쪽의 눈 위, 상건 탄환

마린 호수 남안, 파스트에이드 스프레이(美)

마린 호수 중앙의 섬, 그레네이드

케스케이드 산 동쪽, 상건 탄환 x2,

그레네이드

이제 아름다운 마린 호수도 다 돌아 보았고, 가던 길을 계속 가도록 해 볼까. 터널을 지나 구불구불 커브도 지난 길의 끝에 나타난 것은 관측소의 입구. 무엇을 하는 곳인지는 모르지만, 문이 있는 곳에 길이 있는 법. 들어가고 보자.

item

터널 아래, 그레네이드 x2

터널 북쪽의 커브: 파스트에이드 스프레이(美)

올리버봉 동쪽의 실원, 그레네이드

올리버봉 동쪽 길 끝의 돌발: 상건 탄환

관측소에 들어가면 닫힌 철문과 함께 기이한 패널이 있는데, 6자리인 것으로 보아 브러니 제약사에 있던 번호가 패스트에이드인 듯하다. 찍어둔 사진을 꺼내어 꼭꼭 찍어주면... 그렇지, 열리지 않을 리 없지. 에스클레이터를 올라 안으로 들어가면, 뭔가 기이한 원채방원경이 있다. 무슨 관측소인가 했더니, 천체관측소였던 게로군. 귀하신 도라님께서 원하 한 번 망원경을 봐 주실까 했더니, 안에서 남녀의 목소리가 들리운다. 멋진기 좋아하는 로라 퍼튼, 놓칠 수 없지.



▲패스트에이드 입력

▲사진을 찍어 두었다면 편리하다

PHOTO



▶에스클레이더

▼가대안 전 차량원경



1999년 3월 25일

영: 린다, 귀를 기울여봐, 들리지?

어: 왜 들려요?

영: 이것이 생명이 끊어지는 소리다. 나는 지금 모든 생명이 끊어지는 소리를 듣고 있다. 하나의 별이 죽어가고 있어, 슬프고 아름다운 소리야.

린: 최종합시다. 저는 잘 모르겠는데요.

천문학자: 나는 나보다 훨씬 더 많은 것을 알고 있을 터.

린: 그럼요?

천문학자: 나와 함께 이 시간을 맞게 되어 행복하구나... 누구나, 거기에 누군가 있는 건가? 데이비드 야후! 아, 아니로 거기 있는 분, 무슨 일인지는 모르지만 이쪽으로 오지 마시오, 부탁이요. 이 수해진 모습은 아무에게도 보이고 싶지 않아 알고 있었는가? 괴물이다. 괴물에게 당한 거다. 이미 몸이 변하고 있어. 이 나도 괴물이 되어 버린 것 같다. 린다, 내 생의 마지막에 정말 아름다운 모습을 알고 싶도 모르겠군.

린: 비록 어떤 모습이면 당신은 당신입니다.

천문학자: 린다, 나와 처음 만났던 밤의 일을 아직 기억하고 있어.

린: 저도 그래요.

천문학자: 별이 아름다

운 별이었지.

린: 오늘밤처럼요.

천문학자: 지금도 눈

을 감으면 그날 밤의 별이 보여, 아아, 그런 별이 보여는 세 남이런 미치광이가 된 거지!

린: 당신은 아직지 않았어요.

천문학자: 아니야, 미쳤어. 그 증거로, 네가 이런 모습이야.

린: 아니에요.

천문학자: 미안하지만, 가까이 오지 마! 일생을 바친 이 별 아래, 마지막 순간만큼은 나와도 함께 알고 싶단다.

천문학자: 거기 있는 본도 알고 있었지만, 세상은 나를 미치광이 과학자라 부른다. 확실히 나는 미쳐 있었어. 이 별 자체가 미쳐있기 때문이지. 이 흉물스러운 별이 멸망하는 순간을 이 눈으로 보고 싶다는 망상에 빠져있었던 거다. 슬 때 없는 세기말적 생각에 빠져 있었던 거지, 우리의 두 마음이 상상하고 나서 10년 동안은 오로지 그 생각뿐이었다.

이 지방에서 허브를 재배해서 얻은 자금을 모두 투자했다. 그리고 비로소 내 망상이 현실로 나타날 시기가 찾아왔다. 그것은 지금으로부터 2년 전의 일. 일식과 해시계를 연구하고 있는 동안 우연하게 제대된 것 같다. 알고 있나? 그 유명한 스핀렌즈 외의 관계다. 스핀렌즈에 나타나는 빛과 그림자를 컴퓨터로 계산해 보니, 그것이 일식을 예측하는데 쓰였다는 것을 알게 된 것이다. 그리고 계속해서

연구를 해 나가는 도중, 그 스핀렌즈가 어떤 중대한 날을 예측하기 위해 만들어졌다는 것을 알게 됐다. 나는 소름이 끼쳤다. 30년 동안 연구한 별의 죽음을 알게 된 것이다. 별이 죽는다, 모든 것이 죽는다. 이게 정말 내가 그 동안 찾아낸 것 이런 일인가? 나는 그 날을 그레이트 이블릴스라고 명명했다. 그 날을 알아내는 것에 전력을 다했다. 생각이 바뀌었다. 이 별을 구하고 싶었다. 도대체 언제인가, 무슨 일이 일어날 것인가? 그날을 컴퓨터가 계산해 내는데 1년 안이나 걸렸고, 그날이 2000년 12월 25일이라는 사실을 알았을 때에는 시간이 사용밖에 남지 않았을 때였다. 이런 미치광이 노인의 이야기는 아무도 들어주지 않아. 나는 FBI인 콘아들에게 연락하길 따를 놓친 것 같군. 하지만 그런 일이 일어날 줄이야, 은색이 떨어지고 사람들이 괴물이 되리라고는... 그런 처음부터 예정되어 있던 일이었을까? 지금 그대로 별이 별을 잡아먹으려는 상황이다. 이 별은 잡아먹히고 말 거야. 우주는 커녕 이 지상에서조차도 무지 갈 길을 알 수가 없는 일이



있다. 몇몇 사람들이 예측하고 있었던 것은 틀림없는데, 현 안류는 그것을 몰랐다는 거다. 우리 연 구에서 결국 알아낸 사실은, 우리는 아무 것도 모른다는 것뿐이다. 인간의 일만을 생각하고 있던 우주의 일은 알 수 없는 것이지. 그것뿐이다. 미약한 우리 인간들에게는 시작도 끝도 없다. 시간의 흐름을 바라보고 있을 수밖에 없는 거야. 어떤 거, 거기 있는 당신, 나와 함께 이 모든 것을 부탁하지 않겠소? 모든걸 지워 버리고 싶어, 내가



▲별시 은비



▲천문학자의 침구



▲나리맨, 들리

할 수 있는 일은 아무것도 없어. 아무것도 없어. 지금 수천년만 후의 결과를 천하고 하더라도 도리 가 없을테니. 나도 그들에게 당해서 이런 모습 이 되어 버렸지만, 억어도 죽을 때만은 내가 고로 되고 싶고, 그걸의 유리를 깨고 화염방사기를 쏘내 시, 이 곳의 모든 것을 불태워주게!

Item
유리망 안: 화염방사기

데이빗: 아, 로리, 아니, 안되어 잠시 아버지의 일을 생각해 왔었어. 우리 아버지는 이 근방의 관측소에서 일하고 있지. 지난주에 갑자기 아버지가 편지를 해서 그 쪽으로 향하는 중이었어. 하지만, 왜 갑자기 날 부르셨을까? 사실 아버지는 별로 사이가 좋지 않았어. 집을 떠나고 나서는 거의 만나 지어지고, 어머니도 지켜 주지 못했어. 동생에게 모든 것을 떠맡기고 내 멋대로 살아온 별을 받은 것일 지도 모르겠군. 아하하하, 이런 이야기... 그런데, 왜 지금 생각이 날 걸까? 하지만 이런 질문은 이제 만나지 못할 지도 모르겠군...

뒤, 이런 연유로 얻게 된 화염방사기. 어디에 쓸까 생각해 보니, 브러너 제약회사의 열여섯은 문이 피막 떠오르거든. 이거라면 녹일 수 있을 거다. 달라져, 달라! 이번에도 예상은 어림없이 적중해서, 녹! 아! 죽는다! 손잡이가 녹았으니 돌려서 열고 내리가지 려하러, 이곳은 린다의 제약의 직원들 원로를 보관하는 곳인 듯, 재미있게 생긴 식물들이 잔뜩 있다. 얼핏 보기에 이는 몇모양 크게 다르지 않은 것 같은데... 뭐, 중요한 것은 그게 아니냐, 일단은 잡아둬라지. 그보다는 정면의 화이트보드에 있는 사진들에 더 관심이 가는데, 누구의 사진인가. 우? 잘라진 락 형태의 사진이었군. 관측소의 천문학자와, 데이... 셋, 데이빗? 그의 사진? 이라고 놀라지는 순간, 누군가 지하실의 문을 닫고 있다! 재빨리 뛰어가 보지만 이미 늦었다. 그런데, 문틈으로 얼핏 보인 옷, 저것은 틀림없어... 틀림없어!... 틀림... 틀...



▲손집이 녹이기



▲데이빗의 사진



▲자 못자림은?



▲문 열어!



▲이런 온도에서는 일반적으로 살아남을 수 없다

▲매도 고문대 정이러도 일까

디스크를 같이꾸는 틈을 타서

이제 데이빗이라는 사람에 대한 단서가 조금씩 잡히기 시작한다. 눈치가 있는 사람이라면 생각했겠지만, 마지막에 만난 과학자는 바로 데이빗의 아버지인 것이다. 그런데, 초반에 끝난 킴벌리에게 살해당한 남자의 정체를 파악했는가? 관찰력이 있다면 브레너 약품 지하 화이트보드의 사진 두 장을 보았을 것이다. 한 장은 데이빗의 사진, 그리고 다른 한 장. 그것이 바로 봉대 괴한의 사진인 것이다. 그가 바로 천문학자의 작은아들이자 데이빗의 동생이었던 것. 상당히 꼬여 있지 않은가?

다음의 Disc3에서는 보다 복잡한 스토리가 전개된다. 3장에서 가장 중요한 것은 주역 4인 이외의 인물들과의 회화로, 한 인물과도 여러 번 대화해야 스토리가 진행되는 경우가 많음을 유의하자. 자아, 그럼 또 달리 볼까나.

그레이트 마더. 로라. 로라. 파튼이거. 나는 그 레이트 마더. 자. 눈을 뜨세요. 당신은 싸워야 합니다. 인류와 파괴의 신과의 싸움을 위해 희망을 가지고 눈을 떠야 합니다. 로라. 나는 그



▲Disc3 틈 놓아두지?

Disc3

흥겁게 노래하며 차를 몰던 파커의 앞에 쿵 하는 소리와 함께 눈부신 빛이 비춘다. 깜짝 놀라 차를 급정거시키고 내리보니, 빛이 사라지고 나니 폰테르 위에 로라가 누워 있다. 수수께끼의 여인 로라는 무려 텔레포트도 할 줄 아는 모양인데, 멍하니 서 있을 때 두 사람 앞에 킴벌리와 체니의 스노우 모빌이 나타난다. 빛이 떨어지는 것을 보고 로라가 아널까 하고 따라온 것이라고 하는데... 텔레포트도 통하지 않는 스토커는... 무섭다. 그녀들은 요 너머에 길을 봤다며, 누군가 있을 지도 모르니 먼저 가 보겠다고 한다. 정말 의리 없다.





▲노래하는 파커



▲에어백을 준비하지 않으면 다친다



▲로리는 본넷트 위에 떨어지고



▲로리가 고장난 차를 떠는 두 사람



▲스노우 모험을 타고 나타나 도발하기

그리고 그들은 누군가 있을 지도 모르는 집에서 만찬을 즐긴다. 식사 도중 파커는 로리와 그녀를 감싸고 있던 빗 등의 신비한 현상에 대해 큰 관심을 보인다. CETI 소속이기 때문이라고 하는데, 어찌서인지 킴벌리는 이미 그 사실을 알고 있고, 수상해 수상해.

여러분 사이가 좋지 않은 것만은 여전해서, 킴벌리는 계속 파커에게 냉소적으로 대한다. 파커는 자신의 목적인 6천5백만년 전의 운석에 대해 얘기하지만, 킴벌리는 그저 무시할 뿐이다. 결국 파커는 좌절, 킴벌리는 빛층에 있는 이상한 사람에 대해 얘기하는데, 이상한 사람이라... 재미있었군.



▲식사 풍경

침실에 들어가 보니 제니는 점토대를 하며 자고 있다. 안 귀여운 녀석, 별로 보고 있고 실지는 많으니 나가버려야지. 다시 거실로 나와 전열장을 보니, 오 이것은 그 중요하다는 지도C가 아닌가. 잘 살펴두려하지 않으면 곤란할 지도.



▲침실로가는 제니, 알만해도 잔디



▲개밀지도C를 읽수했다

이제 이상하다는 사람을 보러 2층으로 가



▲맛보기 넘버원 로리 32세

볼까, 계단을 올라 문에 손잡이를 돌려보니 잠겨있고,

다시 아래층으로 내려와 킴벌리에게 말을 걸면 조금 쉬라고 한다. 나쁠 것 없지. 제니의 옆에 누워 조금 쉬기로 한다.

Item

킴벌리 위의 벽 아래★:

퍼스트에이드 스프레이(2개)

침대 아래★: 샷건 탄환

서랍장: 지도C, 퍼스트에이드 스프레이(2개)

서랍장 왼쪽 아래★:

퍼스트에이드 스프레이(2개)

오르간 근처의 상자: 그레우이드

상자 왼쪽 아래★: 샷건 탄환

계단 기둥대: 퍼스트에이드 스프레이(2개)

계단 올라가니 오른쪽 아래★: 그레우이드

어디선가는 다시 푸글푸글 마술사 영감님이 걸다가 쓰러졌다가 일어섰다가 만족스러운 목소리로 중얼거렸다가 사라졌다가 한다.



▲날부러졌다가



▲블랙 얼어난다

잠에서 깨어보니 무엇인가 깨지는 소리가 들려온다. 문을 열어 보니, 역시나. 파커와 킴벌리가 싸우고 있었다. 파커는 킴벌리가 린다를 먹고 있는 것을 상당히 좋지 않게 생각하고 있는 듯, 약물을 내팽개친 것이다. 현재의 상황으로부터 도망치기만 하려는 킴벌리를 못마땅하게 생각하는 파커와 그런 파커에게 불협한 태도로 일관하는 킴벌리. 파커의 마음이 킴벌리에게 있다는 것이 눈에 보이는군만, 뜻밖... 결국 파커는 분함+땀 적응의 표정으로 나가버린다. 로리를 본 킴벌리는, 파커가 말하는 것은 알지만, 남자가 하는 말은 믿을 수가 없다고 한다. 무슨 생

각을 하고 있는 것인지, 언제나 화나게 하는 여지다. 나가는 로라에게 조심하라고 하는 데, 뻔지 조심하고 싶지 않아진다.



▲글리디나는 악명



▲어자에게 영자강 하는 것은 좋지 않다



▲대언할 일은 하지로 말라

음악가의 집은 뒤뜰도 멋지다던데, 밖으로 나가기 전에 잠시 뒤뜰 구경을 해 봐야겠다. 구경하는 사이사이 떨어져 있는 아이템을 찾는 것도 나쁘지 않겠지. 주된 목적은 예쁜 뒤뜰 구경이야, 구경.

item

뒤뜰: 피스트에이드 스프레이(액), 그레이드, 시건 탄환

문을 나서서 뒤뜰: 피스트에이드 스프레이(액)

이제 대문을 나서 길을 따라 내려가 보도록 할까, 토끼도 흰색도 있어서 사랑하기도



▲이 나무 아래 시건 탄환이



▲랜지 모르지만 무너져 간다

좋고, 몬스터 조우율도 높지 않아 책 순탄하고도 편안하며 재미있고 보람찬데다가 즐거우니 금상첨화화화화라 않을 수 없군. 일단은 앞으로만 주욱 기어가지. 기어하게 생긴 나무 몇 개를 지나니 아름답게 쓰러져 가는 건물이 나오네. 들어가보지 않으면 로라 파본 32세, 이름에 금이 가고 말지. 난립이다 난립.

안에 들어가면 벽발이 성성한 종교가 할 아버지가 맞아주는데, 로라를 최후의 손님이라 부르며 자리를 권하고는 윌리엄 나이프라는 사람의 얘기를 꺼내기 시작한다. 윌리엄 나이프는 그의 지사에서 다가오는 세계의 심판은 운식이라는 형제라 예견했는데, 그것이 적중했다는 것이다. 그러더니 난데없이 관개 없는 사람에게 이런 얘기를 해 봐야 소용없



▲종교가 많아배지



▲랜지 의수다



▲재깍재깍 영무새

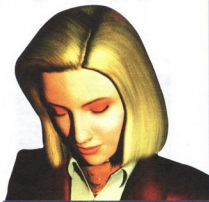
으니 가라고 하는 것이 아닌가? 자리를 권한 것이 누군데 화가 나서 한 마디 더 건넌, 이번엔 다시 손님 얘기다. 나이프의 서예 예언된 최후의 손님은 20대 전후반의 여성이라고 하는데, 그게 사실이라면 로라가 바로 그 손님이겠이봐. 로라가 바로 시건의 흐름 그 손 사이에서 태어난 운명의 사람이라는 것이다. ...이래 저래 신학이라는 것은 어려워.

다시 음악가의 집으로 돌아가면, 제나가 달려나와 반기며 킴벌리가 없어졌다고 한다. 대체 이 여자는 또 어딜 간 거야? 제나에게 말을 걸어 보면 킴벌리가 걱정된다고 한다. 자기는 혼자서도 괜찮으니 여기에서 기다리겠다고 하는데, 녀석, 어른스럽군, 예쁜이네... 싫다앗!



▲제나는 혼자서도 괜찮아

2층으로 올라가 보면 잠겨 있던 문이 열린다. 약보 등이 어지럽게 흩어져 있는 방... 정리되어있지 않은 것을 보니 청상인의 방인 듯한데, 뭐가 잘못된 사람이었을까? 이런 저런 생각은 제껴두고, 먼저 아이템을 찾아야지, 아이덴, 뭔가 값비싸 보이는 피아노가 있으니, 주인 없는 퉁을 타서 만져봐야지, 라고 생각했더니 이것도 뭔가의 장치인 듯하다. 음, 뻔한 종류의 트랜젠가. 피아노에 앉자 마자 들리는 "따라다라단스"를 놓치지 않고 들었다면 그대로 따라 치면 되겠지. ...역시, 틀릴 리가 없지. 오, 피아노를 치니 숨겨진 문이 열리는군. 로라가 방에 들어가



는 이유는 그곳에 문이 있기 때문이니까, 들어가자. 안에는 무척 많은 나비의 박제들이 진열되어 있다. 정면에 보이는 박제장에 손을 대나... 스프록 열리면서 비밀공간이 나오지 않는가. 안에 있는 것은 남은 시간을 함께 할 서브머신건(鎗)과 음표가 그려져 있는 열쇠. 여기에 쓰이는 것인지는 모르지만, 일단은 주머니에 넣어둬라.



▲음악가의 방



▲피아노



▲들리는 대로 치자



▲정 모른다면 이 순서대로 치자



▲나비의 박제



▲남은 시간 나와 함께 하자

Itam

피어노 오른쪽 아래★

피스트아이드 스프레이(鎗)

오른쪽의 장 피스트아이드 스프레이(鎗),

사건 단판

장 오른쪽 아래★: 핸드건 단판

순간전 행의 비밀공간: 서브머신건(鎗),

음표가 그려진 열쇠

새로운 무기도 얻었겠다. 용도를 알 수 없는 열쇠도 얻었겠다. 이제 안 가본 길로 가보도록 할까. 종이가 할아버지네 집으로 가는 길에서 오른 쪽으로 꺾어서 가 보자. 도끼 사냥을 즐기며 시간 가는 줄 모르고 걷다 보니, 어느 새 오른쪽에서 시야에 들어오는 작은 집. 집이 있기에 물어가는 로라였세, 아름답다. 오 케다가 멋지게도 집의 현관문에 음표가 그려져 있잖아. 땀고, 음표 열쇠는 여기에 쓰는 것이로군.



▲음표가 그려진 문

문을 열고 들어가면, 피어? 무섭게 생긴 아줌마가 무섭게 생긴 가면을 쓰고 무서운 목소리로 물어보고 묻더니, 뭐라고 대답하기도 전에 '아니군, 들어오세요.' 라고 맞아 준다. 사람 살려, 여기는 동화에 나오는 마귀할멈의 집일 거야. 라는 생각과는 달리, 그녀는 나름대로 따뜻하게 대해주며 스프록까지 권한다. 그녀의 이름은 마사로, 로라가 있던 집에 자신의 아들이 있다고 얘기해 준다. 그녀는 자신의 꿈을 아들에게 떠넘긴 채 언제나 피어노만 생각하게 하고, 그러기 위해 그를 데리고 이 극한의 땅으로 왔다고 한다. 그리고 그의 손가락과 귀에 기름 붙여넣

어주기 위해 린다를 먹었다는 것이다. 뒤늦게 린다가 무서운 악임을 깨달았지만, 이미 늦어서 그는 변해버린 것이다. 어느 날 활활 타는 손으로 그녀에게 다가서서 그 얼굴을 그어 버렸다고 한다. 그제서야 그의 고뇌를 알았다며, 어떻게 해야 할 지 몰라서 고통스러워하는 그녀, 화가 나기도 하지만, 측은한 것이 사실이다. 딱히 도파를 방법이 없겠지만... 가만, 그런데 푼은 어디로 갔 거지? 분명히 얼마 전에 그의 방에 올라갔을 때는 있었는데, 다시 그의 집에 가 볼까?



▲마사의 아들네미 사진



▲마사의 가면, 소름피건다



▲스프록 권한다



▲고뇌한다



▲그녀의 가면 아래를 보면 이런 표정이 나온다

Item

상가리에서 마사의 갑옷 구입:

프스트레이드 스프레이(美)

식약 마라★ 프스트레이드 스프레이(美)

음악가의 집으로 올라가는 길에 풍고가 할아버지는 뭐 하고 계신지 물리잖아요. 할아버지는 로라가 돌아올 것이라고 생각했다면서, 로라에게 꼭 한가지 잊어서는 안되는 일이 있다는 얘기를 해 준다. 이 세상에 선인과 악인의 구별은 없고, 단지 선한 힘과 악한 힘이 있을 뿐이라는 것이다. 그 힘을 어떻게 사용하는가가 중요한 것임을 잊지 말라고 당부한다. 음, 좋아, 잊지 않자. 그냥 가기 아쉬워 한 번 더 말을 걸어 주면, 할아버지는 로라가 운명의 사람이라면 좋겠다고 한다. 자신의 인생은 단지 그것 하나만을 위한 것이었다면서.



▲ 또다시 재갈재갈 영무세

다시 음악가의 집에 들어서니, 킴벨리가 죽상을 하고 있네. 뭐? 제니가 없어졌다고? 어라, 킴벨리의 등에 붙어 있던 나비는 뭐지? 게다가 킴벨리는 왜 또 나비를 보자마자 창급히 나가버리고? 불길한걸.



▲ 제니가 없어졌어요!



▲ 저 나비는 뭐냐

2층의 음악가의 방으로 올라가니 아무도 없는 방에 레코드만 계속 돌아가고 있다. 뭐야, 이 이상한 분위기는. 좋지 않은 기분이 들어, 조금 꺼림칙하긴 하지만, 숨겨진 방으로 들어가니... 뭐야, 뭐가 떨어져? 음, 시체? 이 사람이 문제의 미친 음악가인가? 결국 이런 꼴이 되고야 말았군. 가없는 사람, 주저않은 로라를 파커가 뛰어 올라와 데리고 내려가 준다. 역시 이 친구가 가장 믿음직해.



▲ 배어있는 방



▲ 돌아가는 레코드



▲ 난데없이 떨어지는 물건은?

파커는 복쪽에서 외부로 나갈 수 있는 다리를 발견했는데, 다리가 큰 문으로 막혀있다고 한다. 문을 파괴할 수 있는 다이나마이트 같은 것이 있으면 좋겠는데... 난폭한 구석이 있는 친구로군.



▲ 문만 부술 수 있으면 다 되는데 말이지

혹시 풍고가 할아버지가 다이나마이트를 가지고 있을 지도 모른다는 막연한 희망을 갖고 내려가 보자. 그런데, 이게 뭐야. 문을 열자마자 놀 할아버지 곁에 있던 영무세가 튀어나오더니, 할아버지는 책상에 엎드린 채 돌아가셨잖아. 대체 어떻게 된 거지. 할아버지 살해사건의 단서 수업을 위해 우선 할아버지 손의 은제 열쇠를 주머니에 넣고 뒤로 돌아와 봐야지. 신상 양쪽의 나무 서랍을 열쇠로 여니 시한폭탄과 핸드건이 나오잖아. 범인은 이 총으로 할아버지를 쏜 후 폭탄으로 집을 날려버릴 셈이었군. 그러나 노련한 로라처럼은 작은 단서도 놓치지 않지. 일단 모든 단서는 결수한다.



▲ 문을 열자마자 튀어나오는 재갈재갈 영무세

▲ 풍고인이 책상을 뜯다고 모두 손교는 아니다



▲ 범인을 잡는데 단서가 될지 모르는 열쇠



▶ 범인의 물건으로 보이는 시인복판과



▲ 핸드건을 발견



Item

종료가 은의 열쇠

여신상과 오른쪽 아래*

포스트에이드 스프레이(99)

여신상 오른쪽 서랍함- 샌드건

여신상 왼쪽 서랍함- 시판폭

그리고 보니 마사에게도 몸이 세상을 떠나는 비보를 전해야 하지 않을까. 그냥 모르는 척할까? 아니야, 그래도 아들이 죽은 것을 어머니는 알아야지. 마사의 집으로 가서 문을 열고 들어가니, 마사 아줌마는 어디 가고 이상한 녀석이 다가오잖아? 옛, 녀석은 일전에 피붙이 된 테러리스트 래리다! 온 몸에서 시퍼런 피를 흘리면서 '이제 괜찮다. 예전에는 피붙이였지만. 지금은 인간이다. 믿어줘!' 라고 말하면서 다가오는데... 그건 당신 생각이지. 온 몸의 피런 피는 당신이 인간이 아니라고 말하고 있어. 아니나 다를까, 그는 금새 몬스터로 변태하고 만다. 별 수 없이, 숨을 끊어주는 수밖에.



▲그 얼굴로 사람이려 주장할 수 있어?



▲그래 그중다내

쓰러진 래리는 마술사에 관한 얘기를 한다. 자신과 클리프는 마술사와 인다에 의해 지배당하고 있었다고. 그리고 마술사를 막아 달라고 부탁한다. 그는 파괴의 신을 부활시킬 생각이며, 파괴의 신은 6천5백만년 전부터 데스 마운틴의 정상에 있는 운석에 봉인되어 있다고 하는데, 그렇다면 역시 그 쪽이 최종 목표가 되는 셈이군. 이런 지경에 이르러서야 자신이 인간이라는 것이, 생명을 갖고 있다는 것이 얼마나 감사한 일인지 깨달았다는 래리. 몹시 안쓰러운 사람이다. 눈까지 편하게 감지 못하다니...



▲임몰었던 거구나

가엾은 녀석, 얼마나 괴로웠던 것일까. 눈이라도 감겨줘야지. 현대... 아직 살아있는 것인지, 녀석의 촉수가 로라의 머리를 움켜쥐었다. 자신의 의지가 아니라고 절규하는 래리, 의식을 잃어가는 로라에게 다시 그레이트 마더의 목소리가 들린다.

보

스

래리

■급소: 인구

짧은 킥백리와 유사하게 빠른 속도로 자주 움직이며 주공격은 촉수에서 온다. 촉수 공격은 빠르면서 위력적이며, 라이프 관리에 신경쓰며 싸우자. 간혹 새끼 벌레를 날려서 공격해 오기도 하는데, 새끼들은 어신건으로 드르륵 끌어주면 모두 떨어지니 크게 위협적이지 않다. 움직임을 미리 예측할 수 있는 능력이 절실히 필요하다.

▲급소는 위에 드러난 인구

▲이때가 공격이 가장 좋은 찬스

▲내피도 슬픔슬픔 남는다



▲내어려도 감겨 주려고 마련



▲촉수에 공격당한다



▲아니야, 내 의지가 아니라고!

그레이트 마더: 로라, 로라 파른이여 나는 그레이트 마더. 저 눈을 뜨세요 어느덧 세상은 무너지기 시작했습니다. 하늘은 하늘이 아니고 땅은 땅이 아니며, 사람은 사람이 아니게 되어버리고 있죠. 서두르세요. 그리고 싸우는 겁니다. 그렇

지 않으면 두 번 다시 세상은 되돌릴 수 없습시다. 나는 그레이트 마더. 당신들과 모든 존재의 어머니



음악가의 집, 끈이 자고 있는 파커. 도라는 다시 빛에 휩싸인 채 자봉을 들고 파커의 옆에 떨어진다. 놀라서 굴러 떨어져 버리는 파커. 이제는 익숙해졌는지, '뭐야, 또 당신인가. 정말, 놀라게 한다니까.' 정도의 반응이다. 왠지 허무한데.



▲끈이 자는 파커



▲패쉬시 마이어이

그에게 시한폭탄을 보여주어 이기리란 다리의 문을 파괴할 수 있을지도 모른다면 기뻐한다. 오, 이 친구, 폭탄도 다들 줄 알았던 건가? 그리고 빛총 남자의 어머니가 와서 나오지 않는다고 하는데... 마사가 왔다고? 율라가 보니 문은 열리지 않는데, 대체 무엇을 하고 있는 것일까? 알 수 없는 사람, 다시 파커에게 말을 걸면 그는 킴벌리를 몹시 걱정하고 있다. 순정과 같으니.



▲이것이 폭탄이라는 것이냐?



▲시한폭탄을 성공적 대어트 민다



▲빛총의 문은 이제 열리지 않는다

이제 킴벌리를 찾으러 움직여 볼까나. 종교가 할아버지의 집에 있을 리는 만무하니, 일단 마사의 집으로 가 봐야겠다. 티덜티덜 걸어서 도착한 마사의 집. 하지만 아무도 없군. 마사는 음악가의 집에 있다고 했고, 킴벌리는 이곳에는 없는 게 보통. 뭐, 온 집에 도움이 될 만한 물건이라도 쟁겨 둘까.



▲성크리드 뒤지고



▲전장도 뒤지고

Item

부여의 신크드. 파스트에이드 스프레이(60)

신크드 오른쪽 아래★

파스트에이드 스프레이(60)

전장: 그레세이드

작은 가구. 샌드건 탄환

여기가 아니라면... 실마 다리에 있는 것일까? 지도를 펼쳐 보면 가장 먼 곳인데... 스노우 모빌이라도 있으면 좋으련만, 킴벌리가 끌고 나왔으니. 어쨌든 걸어서라도 가보는 수밖에. 먼 길 가면서 지루하지 않도록 사냥이라도 열심히 해야지. 더불어 전투도 하다 보면 레벨업도 하게 될 거야. 라고 스스로 위로하면서 걸어야겠다.

Item

돈물봉 서쪽의 길. 샷건 탄환

다스키 강 연안의 산꼭 수물. 샷건 탄환

다스키 강 연안의 나무 아래:

파스트에이드 스프레이(60)

다리 앞: 파스트에이드 스프레이(60), 그레세이드

역시 킴벌리는 다리에 있었다. 아직 제니는 찾지 못했다고 한다. 문만 처리할 수 있으면 살 너머로 갈 수 있지만 방법이 없다고 말하는 그녀. 하지만 시한폭탄이 있지롱~ 우선은 힘에 자동으로 어지트로 돌아가자.



▲다시 만난 킴벌리

어지트에서는 파커가 폭탄을 조립하고 있다. 들어오면서 혹시 제니가 어디 있는지 아나고 묻던 킴벌리는 시한폭탄을 보자마자 문을 열면 수 있다며 기뻐해 버린다.

이미 제니는 안중에도 없군. 상질 급한 킴벌리는 시간을 15분으로 설정하라고 하지만 파커는 아직 테스트도 하지 않았다고 하는데, 킴벌리는 견딜 수 없는지 재촉하기만 한다. 그제서는 될 일도 안단단다. 아이야, 그녀의 생화에 못이긴 파커는 기록 시간을 15:00으로 세팅해서 킴벌리에게 넘겨주던 킴벌리는 자기가 스노우 모빌 없이도 5분 내에 설치하고 오겠다고 자신만만



▲자이 다 워다

해 한다. 그러면서 파커도 조금은 도움이 된다고 말하자 파커는 어쨌든 않게 맞먹어한다. 카이워!



▲5분이면 중분이다구

킴벌리가 폭탄을 들고 떠난 후, 파커는 킴벌리의 고독에 대해 얘기한다. 고독은 누구나의 마음 속에 있지만, 그녀는 고독을 자신의 마음 속에 가두고 키워나가고 있다고. 그러면서 그녀에게 아무것도 해줄 수 없다는 사실을 한탄하고 있다. 역시, 순정파라니까. 분명히 부러운 것은 매일까. 그런데, 파커는 난데없이 다급한 목소리로 지금 몇 시냐고 묻는다. 기록 시간으로 설정한 15:00이 15분이 아니라 15시라는 것. 게다가 15시까지의 앞으로 5분! 바보처럼, 칭찬해줬더니 말이 끝나기 무섭게 일을 치는군. 아무리 마운 킴벌리지만 파커를 위해 구하려 달려가 줘야지.



▲지금 못시나



▲5분 남았잖아

이젠 스노우 모빌로 다리까지 5분 이내에 주어야 한다. 지난 번에 걸어 본 거리로 보던데, 스노우 모빌로 5분이면이라야 크게 빠듯하지는 않은 시간이지만, 제발 전투가 적어야 할 텐데. 할 수 없이 전투가 벌어지면 그레네이드를 남용해야겠다. 라는 굳은 결심마저 허무하게, 이 5분동안은 적과의 조우

가 없었다. 마음놓고 달리고 달려 다리에 도착하면 폭탄을 들고 여유로이 걷고 있는 킴벌리를 만난다. 어쩌면 노래마저 부르면서 걷고 있었을 지도 모른다. 여하튼 다급하게 폭탄을 빼앗아 다리 아래로 던지버리자 바로 터져버린다. ...시간은 아직 3분 30초가 남았는대?



▲와만 우측 상단의 시간이 다 되자 진짜 달려라



▲킴벌리!



▲내나, 위험!



▲핑

로라와 함께 자동으로 아지트에 떨어진 킴벌리는 자신이 죽을 뻔 했음에 대해 파커에게 엄청나게 화를 낸다. 무시해서 정말 다행이라고 말하는 파커에게 매몰차게 '내 안에서 꺼져!' 라고 소리치고는 참실로 들어가 버린다. 암울한 파커. 정말, 지런 여자가 좋은 거야? 결국 파커는 좌절하고, 미안했다며 킴벌리에게 주려 했던 듯한 수호부착을 로

라에게 건네준다. 그리고는 계속 자책하고 있다. 킴벌리는 또 킴벌리대로 힘들어하고 있다. 어려서부터 아버지가 없어 매일 어머니가 남자들에게 험한 일을 당하는 것을 보아 온 킴벌리는, 결국 남성 혐오증에 빠져 남자를 신뢰할 수 없게 된 것이다. 생각 외로 불행한 파커를 갖고 있는 여자였군. 그녀는 아들이 되면 파커에게 사과하고 죽 미고 있었다고 말할 것이라고 한다. 정말, 이 커플은 어떻게 될까...



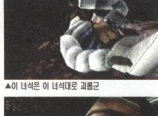
▲죽도록 미안해하고



▲죽도록 미안다



▲나리도 가지



▲이 녀석은 이 녀석대로 괴롭군



▲생각하고 싶지 않은 과거

자다가 잠시 깨어 보면 킴벌리는 무엇인가를 쓰고 있다. 파커에게 편지라도 쓰는 모양인가. 킴내라, 킴벌리.



▲고성아범

데이빗: 으익 으익 으익 아... 로리, 깨워서 이 안돼 으익. 아까부터 몸 속이 바늘로 찔리는 것처럼 아리. 몸을 움직이거나 팔을 들 때마다 옥신거려 으익. 우욱. 하이. 하이. 쾅쾅. 쾅쾅. 아. 걱정하지 마. 로리. 내가, 내가 나를 지켜줘야 하는데... 흑... 나... 난 언제...!

아침에 눈을 뜨면 킴벌리는 밤새 쓴 종이를 파커에게 건네며 어제 일을 사과하려고 하는데, 파커는 발을 가로막고는 나이프를 꺼내 자신의 손바닥을 보여 보인다. 그런데, 저건 뭐냐, 왜 녹색 피가 떨어지는 거냐! 가장 신뢰하고 있었던 파커마저 괴물이 되어 있었던 것인가. 아직은 자신의 의지대로 판단하고 행동하는 것이 가능하지만, 그것도 시간문제라고 말하는 파커. 이제는 자신 스스로의 위협성을 생각하여 로리와 킴벌리 곁을 떠나려 한다. 떠나면서 인간의 힘에 대해 감동적인 연설을 늘어놓는 그는, 남자의 귀감이야. 로리는 언제나 이렇게 멋진 남자가 될 수 있을까? 뒤돌아서서 파커를 킴벌리는 붙잡



▲지게 뭐냐, 녹즙이나



▲파커의 리플렉트에 의해 가장 뿔뿔 웃은 얼굴

고, 파커는 자신을 위해 웃어달라고 한다. 어색한 웃음을 애써 짓던 킴벌리는 이내 눈물을 흘리고, 파커는 그녀에게 “너는 혼자야 아니야.” 라는 말만을 남긴 채 떠나버린다.

슬프려던 로리와 킴벌리는 파커에 대한 얘기를 하다가, 시한폭탄이 하나 더 있었다는 사실을 떠올리지만, 문을 나서기 직전 폭음이 들려오고, 두 사람은 다리로 달려간다. 자동으로 왔다갔다 하니 무척 편하다. 앞으로 종종...

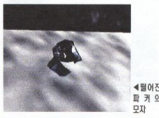


▲문을 나서는 순간 폭음이 들려 오고

부서진 다리의 문을 보면서 킴벌리는 오열하기 시작한다. 한쪽 구석에 떨어진 파커의 옷자락을 보자 그녀의 울음은 푼금이 되고 그리고... 후속작은 리바이브? 눈물을 닦고 그친 킴벌리에게 로리는 파커가 준 수호부적을 건네준다.



▲특공의 성급



◀떨어진 팔키 및 오자



▲파커의 유포머, 내가 간직해

이제는 사라진 제니를 찾아 이 저곳저곳 한 곳을 떠날 차례인 듯 하군. 음악가의 곁에 돌아와 있을 지 모르니, 얼른 올라가 보도록 해야겠다. 문을 열고 들어서자 마자 제니가 도움을 청하며 달려온다. 아야 카운



▲무시했어, 모라엔니

보 **스** **마사**

■ **골프 기법**

상당히 난해한 이종이로, 날아다니며 바이올린을 키며 춤을 추며 속수를 취지으며 공격을 한다. 기본적으로 공격은 속수로만 해 오며, 물론 공격했을 때 가면을 정확히 가격하면 공격이 무효화되지만 가면을 워낙 적어 워낙 제대로 맞추기 힘들다. 무조건 가면을 노리보다 처음에는 좌·우의 속수를 공격하여 무력화시킨 후 급소를 공격하자. 요령만 있으면 레리보다 간단만 보스다.

▲속수부터 없애고 가면을 쓰자

▲가면이

▲뺏겨진다

터로 때려주고 싶지만 허락되지 않으니 슬프
 곱아, 너석은 로라에게 메달리 두려움을 호
 소하고, 2층에서는 아들의 죽음에 충격을 받
 있는지 어딘가 이상해진 마사가 마이클린을
 들고 걸어 내려온다. 한발 한발 다가오면서
 날개가 들고 흑수머지 뺨이 변태로 변태해서
 는 공격해 온다. 응수하지 않을 텐가?



▲이미 꽤 정신이 아닌 마사



▲금기야 변신중

제나: 와있 언니 무시했어. 김 언니가 너 자
 들... 제나는 봤어 너무 무시해서 숨어 있었어...
 김벨리: 그런 거였어 아직 끝나지 않았어 하지
 만 제나가 그렇게 얘기한다면 내가... 오라, 내가
 파커를 만나러 갈게 슬픔 따위는 없어 나 이런
 고독 따위는 무시하지 않은 걸 오늘 살아 있는 나를
 후회하고 있는 것인지도 몰라 하지만, 이전의 나는
 후회조차 할 수 없었어 만일, 만일... 만일 그 때의
 나를 만날 수 있다면 나는, 나는 끌어내 주고 싶
 어 그리고 그 말을 잡아 당겨서 나와 파커에게 데
 러다 주고 싶어 그리고 말해주는 게야
 오늘부터 그녀가 나의 친구야 라고
 라라... 나, 지금이라면 말할 수 있
 어 다시 태어나도 나이
 고 싶어 그리고 또 너
 를 만나고 싶어 약속해줘,
 너는... 고마워 갈게 뒤돌아보



▲데스 마운틴 정상

지 마 부락이네 배운것은 것은 하지 마 이것은
 이별이 아니라, 그러나 너는 내 친구니까
 그리고 김벨리는 나가버렸다. 대체 어떻게 해야
 할 지 모르겠군. 김벨리라는 여자는

문을 나서면 데스 늑은 마술사 영감의 모
 습이 보인다. 드디어 목격지에 도착한 모양
 이다. 파커가 말한 6천5백만년 전의 운석,
 그 앞에 서서 파커의 신이 자신을 받아들이
 주기를 빌고 있는 듯한데, 아무래도 췌 노인
 궤는 한 번 볼것군.



▲내가 갈 때까지 목을 찢고 기다라라고

이제 제니를 데리고 짐을 나섰으니 스
 노우 보드를 타고 자웅으로 다리까지 이
 동하자, 그곳에서 그들이 만난 것은, 파클
 로 변태한 파커... 바로 그 사람이다. 로라



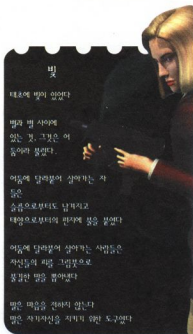
▲가자, 제니



▲스노우 오벌을 타고 부릉부릉



▲파커와의 재회



빛

태초에 빛이 있었다

변과 별 사이에
 있는 빛, 그것은 어
 동아 불렀다.

어둠에 달라붙어 살아가는 자
 들은
 스승으로부터도 남겨지고
 태양으로부터의 반사에 빛을 보았다

어둠에 달라붙어 살아가는 새끼들은
 자신들의 피를 그림자로부터
 불같은 빛을 뽑아냈다

빛은 마음을 정하지 않는다,
 빛은 자기자신을 지키지 못한 도구였다

에게 접근하는 파커를 김벨리가 막아서지
 만, 그녀는 파커의 흑수에 복부를 관통당
 하고, 파커는 김벨리의 사탕에 쓰러진다.
 그렇게 한 자리에 누운 두 사람의 영혼은
 행복할까?



▲그것도 뜨거운



▲영적이시요



▲빛, by 김벨리

그리고 카오의 성채를 짓기 시작했다

첫째 날에, 하늘을 침략을 볼을 모았다
둘째 날에, 물을 침략을 볼을 모았다
셋째 날에, 흙을 침략을 볼을 모았다
넷째 날에, 밤을 침략을 볼을 모았다
다섯째 날에는 아무 것도 아니었다
여섯째 날에도 아무 것도 아니었다
일곱째 날에, 당신은 찾아왔다

당신은 금지된 옥의 문을 열었다
어둠은 남자가 시작했다
해방하는 힘
흔들리는 일 없는 힘

당신은 배를 몰아, 커지는 강을 건너다
온의 자중으로 마음을 깨우고, 커지는 강을 건너다
강의 흐름의 시작을 알고, 커지는 강을 건너다
시간에 구속받지 않고

어느 사이 모두를 뒤집어 얹고 있던 고독은
빛에 녹아, 연직 위에 서서 진실로 곧은 나뭇가 된다.

나뭇가 이윽고 숲이 되어
색들을 칠했다
새는 마치 누군가의 마음을 상상하듯이 난다

거기에는 잊혀져 지나가고 있던 것이 있었다
하늘에서 넘쳐오르고,
술렁거리는
광휘로 충만한 것
신록의 나뭇들의 속에 수정이
되어 잠자는 것
하늘에서 떨어져 내리야 모두에게 손
을 뻗어서,
막아내리라

당신은 절구했다
남아, 라고 절구했다

남아, 라고 절구했다

모든 것이 끝나고, 모든 것이 시작될 때
신이 찾아왔다

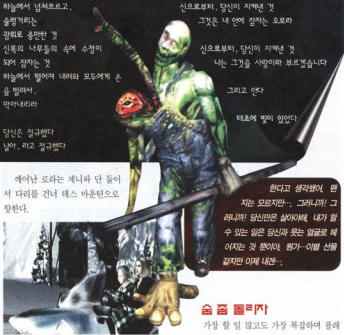
거기에는 거품이 넘쳐오르고 있었다

신은 그것이 당신에게 가지 않을 것이라고 한다
신으로부터, 당신이 지켜낸 것
그것은 내 안에 잠자는 오로라

신으로부터, 당신이 지켜낸 것
나는 그것을 사랑이라 부르겠습니다

그리고 언더

태오에 빛이 있었다



그레이트 마더, 로라, 당신은 누구입니까? 당신
은 그것을 알 필요도 없습니다. 시작할 것이 지
금 엄청난 힘과 용감해서 피괴의 신이 되려 하
고 있습니
다, 당신
은 선택할
을 지는
을 뜨는
것입니다



꽤난 로라는 제니와 단들이
서 다리를 건너 테스 마운틴으로
향한다.



▲잠이 들지도 기차구나



▲지 곳으로

데이브: 로라, 로라 난 이제 금방 죽겠지? 보시
다시피 이번 상서로운 실 수 없어 그런 표정 하
지만 난 이제 무림지도 없어 저... 로라, 당신
에게 부탁할 게 있어 제발 날 두고 그냥 떠나
버려서 살았으면 좋겠어 내가 할 수 있는 일은
아무 것도 없어 부탁이니까 그런 슬픈 표정 하
지 않아... 내 인생의 마지막을 나와 함께 보낼
수 있어서 다행이야 날 실러온 것은 당신이야
그렇기 때문에 너 만큼 살아 남았으면 해 비참
기에서 당신을 처음 봤을 때 난 당신을 도왔어

한다고 생각했어. 온
지는 모르지만... 그러나! 그
러니까! 당신만큼 살아야해 내가 할
수 있는 일은 당신과 웃는 얼굴로 해
어지는 것 뿐이야. 원가-이별 선물
값지만 이제 내겐..

숨 줄 물리자

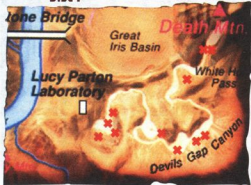
가장 할 일 많고도 가장 복잡하며 플레
이 시간이 가장 긴 3장이 끝났다. 이제 로라
의 기억 자체에 대한 것을 제외하고는 모든
수수께끼가 풀렸다. 남은 것은 아무 힘 들이
지 않고 듣게 되는 로라의 비밀을 캐치하는
것과 라스트 보스에게 달려가는 것뿐이다.
실제로 4장이 플레이타임이 가장 짧으므로,
질질 끌 것 없이 숨 한 번 고르고 바로 달려
도록 하자.

참고로, 라스트 보스에게는 그레이트드가
풍하지 않기 때문에, 그 동안 아껴두었다라
도 이번 장에서는 아껴지 말고 쥘링 쓰고 보
스전에 일하자.



▲Disc4를 넣어주세요

Disc4

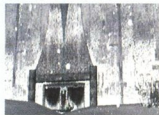


파괴의 신, 그와 마술사의 동화, 어떤 이유에서인지 세계의 파멸을 피하는 그는 결국 파괴신 새도우와 한 몸이 되려 하고 있다.



▲화가 되어 가는 느낌이나?

로라와 제니는 로라의 어머니의 연구소에 도착한다. 우연인 것일까, 어떤 곳에 어머니의 연구소가 있는 것은, 연구소의 무인 안내 시스템에 따라 연구소 내로 들어온 로라는 DNA 체크로 신원을 확인받는다. 27년간의 방문이라니, 로라는 과거 이 곳에 온 적이 있다는 것인가? 로라는 제니를 남겨두고 안



▲무시 피핀 연구소



▲내 이름은 로라, 로라 피핀

으로 들어간다.

연구소 내에서 가장 먼저 눈에 들어오는 것은 연구시설에 관한 안내 제널. 여기서 연구시설에 관한 기본적인 정보를 얻고 나면 주 연구동으로 이동한다. 엘리베이터에 탑승한 로라는 자기 어머니의 이름이 있는 마더링 뷰티의 층으로 간다.



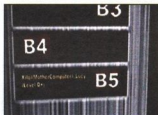
▲무인 안내 시스템



▲정보 검색 패널



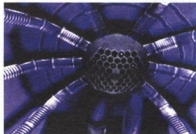
▲연구소의 구조도



▲어머니가 있는 곳으로

Xilo: 잘 왔다. 로라, 내 사랑하는 딸, 나는 루시, 너의 어머니란다. 네가 오기를 기다리고 있었어. ...이제? 나는 여기에 있어, 잘 왔다. 로라, 내 사랑하는 딸아, 그래, 모든 것의 시작은 얼

음 속에 잠자는 기억이었지. 지금으로부터 38년 전인 1963년, 나는 맘모스를 현대에 재생하기 위한 연구에 몰여갔다. 즉, 맘모스의 복제를 시도하려고 했던 것이었다. 나를 중심으로 한 연구팀은 1971년 겨울 이 캐나다의 영구동토에서 잠자는 얼음 속의 맘모스를 발견하고, 맘모스의 체내에 있는 유전자를 채취하는 데 성공했던 거지. 하지만, 아쉽게도 유전자는 연구에 사용할 수 없을 정도로 상해 있었어. 그런데 맘모스의 위 속에는 또 다른 생명체가 있다는 것을 발견한 거야. 놀라게도 그런 중에 날개가 있는 사람이었어. 그는, 그래, 그는 남성이었어. 나는 그를 연구했고, 그리고 결심했어. 그의 장자를 채취해서 내 자궁에 수정시켜, 유익인의 아이를 낳기로 결심했어. 수정은 성공했지. 하지만 아쉽게도 햇속의 아이에게는 날개가 달려있지 않았어. 그래도 괜찮았어. 햇속의 아이는 맘모스의 위에서 적응한 생물과 내 사이에서 태어난 아이인걸. 12월 31일, 오로라가 평소보다 더더욱 빛나는 하늘 아래서 그 아이가 태어났어. 오랜 시간이 걸려 태어난 가족의 아이... 나는 하늘에서 빛나는 오로라와 나의 머릿글자를 따서 이름을 지었어. 로라라고. 그게 너야, 로라. ...너를 낳을 때 어떤 영상을 봤어. 그것은 거대한 돌의 출현이었어. 우주가 내게 말을 걸어 온 거지. 거대한 덩어리가 나타나 미니언 우주로부터 자구를 향해 돌진한다는 것을 알게 되었지. 그리고 그것이 이 아이가 성장했을 때, 이 자궁에 찾아올 것이라는 것도 알게 되었어. 나는 그제서야 비로소 내가 지지못할 잘못을 깨달았어. 동시에 너에게 운명을 느꼈지. 그래서 내 목숨의 막을 내렸어. 하지만 실험실의 사람들라 정무는 실험을 계속하려 했지. 날개 달린 인간들이 세



▲Xilo의 모습... 엄마!



▲와- 외계인?

상에 되살리는 실험을 하지만 모체가 없으면 복제는 불가능하고 "죄"만 태어날 뿐이었어. 봐, 로라, 나를 죽여, 엄마를 죽여, 이러한 갈 곳이 또다시 반복되지 않도록, 내 의지가 아직 있을 동안 나를 죽여줘!

보스

Xilo

■골스 불척 내부

보스의 부르기도 아쉬운 전투, 스스 로가 파괴되기를 원하고 있으므로, 저항도 없고 일방적인 공격만이 계속된다. 먼저 본 체 외부의 네 마리를 무수한 내부가 드러나 는데, 알람이 총을 쏘 것도 없이 그레이트 두 번을 끝내자, 내부가 드러나면 그레이트 드는 통하 지 않으니 머신건을 사용하도 록.



▲그레이트이 드 안방



▶또 안방



▲이젠 머신건



▲무너진 Xilo

중심부가 완전히 파괴되면 Xilo는 로라에 게 고담다는 말을 남기고 소멸해 간다. 그 파괴에서 연구소가 무너져 내리기 시작하는 데, 엘리베이터는 작동하지 않는다. 이봐, 어쩌라는 거야?

같은 시각, 테스 마운틴 정상에서는 문제 의 미술사 노레스가 세도우와 융합하기 시작 했다. 니석, 뜻한 바를 이루어서 좋겠어?



▲세도우의



▲완성지

어느 샌가 로라와 제나 두 사람은 워프되 어 알 수 없는 작은 목조건물에 들어 있다. 자고 있는 제나를 깨워 말을 걸어 보니, 제 나 는 나쁜 느낌이 든다고 하면서 역사의 과 노라마 같은 기이한 꿈 이야기를 들려준다. 중요한 것은 시간이라는 이야기를 해 주는 데... 필 잘못 먹었나? 때마침 큰 진동이 오



▲두 사람이 깨어난 작은 집



▲불같은 빛



◀제나는 녹아버린다



▲남겨진 것은 이것뿐

면서 문을 열어 보니, 테스 마운틴 정상이 붉게 빛나고 있는데, 저게 뭐야? 게다가 제 나 는 난데없이 비명을 지르더니, 기분이 이 상하다는 말을 하며 기이한 빛을 내면서 녹 아버린다.

대체가 무슨 일이 벌어진 것인가! 녹아버 린다? 귀엽지 않은 꼬마가 사라진 것은 좋지만, 로라는 자신의 곁에 남겨진 마지막 사람이 사라지지 주저할 아 오열하기 시작한 다. 그리고 어디 신가 들리는 차분 한 목소리... 또 그 분 의 목소리로군...

그레이트 마더: 로라, 일어나서요. 북쪽에 솟은 거대한 산에 올라 저 무서운 짐승 손에 넘어가 합니다. 하나가 되는 겁니다. 그것 만이 이 밤을 구하는 길이 되어... 나는...



Item

원대의 뒤★ **랜드런 탄환**

백년로 오른쪽 아래★ **랜드런 탄환**



▲지 곳에 테스 마운틴의 정상

하지만 사라진 사람은 사라진 사람이고, 남겨진 사람은 남겨진 사람이 해야 할 일이 있는 법. 목표는 라스트 보스 파괴신 세도우, 다른 사람들 모두가 없어지지 않도록 막아야 하는 것이 로라가 해야 할 일이 아닌가. 이것 저것 생각할 필요도 없이 한시라도 빨리 테스 마운틴의 정상으로 올라가야겠다. 기다려라, 세도우.

Item

산상의 근처 **샷건 탄환**, **그레이크이드 퍼스트에이드 스프레이**(00), (08)

논의 물이 있는 분지 **샷건 탄환**, **그레이크이드 퍼스트에이드 스프레이**(00) × 2

꽃이 피어 있는 넓은 들판 **퍼스트에이드 스프레이**(00) × 4, (00), (08) × 3, **샷건 탄환**, **그레이크이드**

마지막이라 그런지, 정말 이곳 저곳에 아이템이 많기도 하다. 안타까운 것은, 마땅한 사냥감이 나타나지 않는다는 것. 세도우 토키



그레이크이드 미더 **로라**, **로라 파툰이어** 나는 그레이크이드 미더, 눈을 뜨세요 **로라**, **로라**, 느끼세요



오, 당신이 있는 지구로, 당신이 있는 시간으로, 당신의 안에 잠든 기억을 **로라**, **로라**, 느끼오 이곳은 당신이 있는 지구, 이곳은 당신이 있는 지구, 눈을 떠오



도 순목도 큰나무도 없이 고기를 얻거나 사냥 실적을 올리는 것이 불가능하다. 뭐, 하긴 이제 마지막인데 그런 것 몰라서 뭐하겠어? 그저 보스에게 가는 것만 생각하고 가는 것이 좋겠어.

드디어 테스 마운틴의 정상에 도착했다. 뭐, 기대한 풍경에 가까운 것이 아가리를 벌리고 있는데, 조금 흥행. 마지막 보스전에 어울리는 무대라는 데 한 표. 동굴 안으로 한 발 들어서면, 언제나 들던 걸쭉한 목소리가 들려 온다.

태이밍! **로라**, 그날 사고로부터 며칠이나 지난 몸과! 이제 내에선 그저 시간이 서서히 지워져 갈 때뿐이야! 이상하긴, 슬프진 않아! 눈이 내 몸을 물어뜯어 가며 시간이 없는 세상에서 단지 눈만이 내 몸속 계속 내려 하얀 눈 속에서 나는 긴긴 시간을 거쳐 물이 되고 언젠가 흙이 되겠지, 그리고 거기엔 언젠가 조그만 꽃이 필지도 몰라, 잊지 **로라**, 어때 **로라**, 멋진 일이라고 생각하지 않아? 밤에 꽃을 장식해 본 적도 없는 내가 긴 시간 속에서 조그마한 꽃이 되는 거야 언젠가 어느 누군가가 그런 내 앞을 지나갈지도 몰라, 그때 그 사람은 웃을 지도 모르지, 혹은 울 지도 몰라, 희망에 넘쳐있을 수도 있고, 절망의 눈물 빠져 있을 지도 몰라, 하지만 그때 나는 꽃이라 거기에 뭐가 있던 어떤 상관 없어, 단지 눈 속에서 작은 바람에 흔들리고 있을 뿐 난 싫어라, **로라**, 난 여기서 꽃이 되어 내 꿈을 꿀 테니까, **로라**, 괜찮아, 나리면 할 수 있어

세도우



▲세도우와의 대면



▲당차자만



▲세도우밍이는 기본이다

로라를 본 세도우는, 자신은 실이며 자신에게 기억하는 자는 죽음을 면치 못한다. 자기는 그 무한한 힘으로 세계의 모든 것을 없애고 새로운 세상을 만들겠다는 식의, 용자를 만난 대마왕이 흔히 하는 대사를 지껄이는데, 잠깐 코웃음을 냈었다. 화도 안나네.

드디어 마지막 보스인 세도우와의 전투가 시작된다. 기본적으로 세도우의 급소는 중앙의 거대한 눈. 특히 정확히 가운데를 맞춰야 제대로 데미지를 입힐 수 있다. 녀석은 파괴의 신답게 화려하고 강력한 공격을 구사해 오는데, 회피는 물론이고 공격을 막을 방법도 없다. 뭐, 그래도 자주 공격해 오는 것은 아니니, 크게 겁낼 필요는 없겠어.



▲눈을 노려라



▲라스트 보스답게 화려하다

어느 정도 시간이 지나면, 세도우는 자신의 진정한 힘을 보여주겠다고 로라의 시각을 방해 온다. 뭔가 했더니 조금씩 화면이 어두워지며 결국 앞이 전혀 보이지 않게 되는 거네. 까짓게 무시하고 계속 공격하니 계속 HP가 떨어지잖아. 뭐 대단한 건가 했더니, 별 것 아니었네. 세도우는 보이지 않지만 그 에너지 막대는 보이니까, 적당히 조준해서 (공격이 통하지는 않더라도 에너지 막대의 색이 변

하는가를 확인하면 된다) 적당히 에너지를 잡아두고 있으면 되겠어.



▲시각 봉인

그 대로 시간이 조금 더 지나니, 이번엔 또 청각도 봉인하겠다고 으름장을 놓는다. 과연, 조금 있으니 아무 소리도 들리지 않는군. 이쪽은 전혀 상한 없는데, 로라는 상당히 좌절한 모양이야. 어느 순간 정신을 차리고 보니, HP는 1 남아있고 전혀 공격을 시도하지도 않잖아. 답답한 여자, 그래도, 역시 이럴 때 힘을 주는 존재가 로라에게는 있었군.



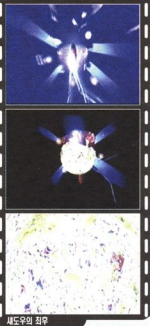
▲안보여, 언들러!

데이빗: 로라, 이제 이빨이다 슬퍼하지 마. 큰 힘이, 권력이, 나라를 할 수 있어 허, 그래, 내게 선물할 게 있었어. 언젠가 그것을 보면 날 기억해줘. 너의 소중한 물건 속에 깨워놓을 테니까. 로라 내 이름을 기억해 줘. 내 이름은 데이빗. 그릴. 언녕, 로라.

소중한 것이라. 데이빗이 말하는 로라의 소중한 것이라하면 당연히 콤팩트했지. 역시, 콤팩트를 열어 보니 데이빗의 선물. 이것을 사용하니... 시각도 청각도 자신감도 용기도 회복이닷! 가없는 세도우, 꿈



▲결정어 난리가 났다



세도우의 최후

펼치기도 전에 약탈한 로라의 앞에 무릎을 꿇고 마는구나.

그레이트 마더: 로라, 로라, 내 목소리가 들리니? 약은 소멸되었습니다. 움직일 수 있을 겁니다. 로라, 지금까지말로 저 무서운 힘과 울함 할 때 아무것도 보이지 않고 들리지 않더라도 천천히 나아가세요. 그리고 그 힘을 손에 넣어서 그 미지의 힘으로 이 자구를 구하는 겁니다. 느껴세요. 자구를 느껴세요. 당신의 인연 끝자는 기억을 그리고 믿는 겁니다. 당신의 힘을, 자신이 할 수 있는 일을, 힘은 당신에게 가져올 일으켜 줄 겁니다. 저 로라, 오랜 시간을 거쳐 태어난 아이여, 잘 들으세요. 당신은 아직 모르죠? 이 무한하다고 생각되는 우주에도 끝이 있다는 것을, 무한하다고 생각되는 시간의 흐름에도 끝이 있다는 것을. 당신은 아직 아무것도 모릅니다. 당신은 갓 태어난 갓난아기입니다. 지금 다시 한 번 당신은 여행을 떠나야 합니다. 더 크고 더 무서운 여행을. 저, 지금까지야말로 그를 만나러 가는 겁니다. 기억하고 있습니까? 그의 이름을, 당신을 구해준 그 남자의 이름을, 그 사람이야말로 당신의 영혼을 구해준 사람입니다. 다시 한 번 그를 만나 힘을 하나로 만드는 겁니다. 저, 로라, 그의 이름을 부르세요. 모든 것의 영혼을 구하기 위해, 당신이 당신 자신이 되기 위해, 그의 이름을 부르는 겁니다! 저! 저, 로라!

로라: ...데이빗...

에필로그



▲1999년 12월 30일 23시 52분으로 돌아온 로라



▲앞에서다가 눈에 들어온 책은 캠퍼리의 시집

데이빗: 저 이게 떨어뜨리셨습니다



▲데이빗, 그 사람이야

데이빗: 멋진 어머니께서 주신 물건이군요. 소중히 해주세요. 로라씨... 아, 실례. 여기에 이름이 새겨져 있어서 말이지. 그리고. 혼자 당신과는 처음 만나는 것 같지 않은 기분이 들어서... 자,



▲캠퍼리의 시집에도 관심을 보이는 데이빗

데이빗: 아, 그저, 그 시집 캠퍼리 쪽스... 당신도 그녀의 팬인가? 나도 읽어본 책이 있는데. 아직 그다지 유명하지는 않지만 좋은 시를 쓰더군요. 내가 이 책에서 가장 좋아하는 시는... 이게, 이 '빛'이

라는 제목의 시. 이 시는, 그녀가 상상한 가문의 친구. 어떤 여성에 대해 쓰여진 시예요. 그 여성은... 아, 알았다. 어째서 당신을 만난 것이 처음같지 않은지. 이 시에 등장하는 여자. 그녀가 당신과 닮았어. 하하. 신기하군. 꼭 읽어봐요. 정말 멋진 시야. 그녀의 시들은 이것도 저것도 살아가는 희망과 사랑으로 가득차 있어



▲묘한 기분이 되어 배편 로라

데이빗: 이 로라씨, 봐요!

▶눈은 본 데이빗은 길거리로 뛰어나간다



데이빗: 예쁘다...



▲메전과 (미래와?) 마찬가지로 눈을 좋아한다

데이빗: 그림 나는 어떤

▶눈치 없이 시끄러지는 데이빗을



로라: 데이빗!

◀로라가 불러 세우고

로라: 데이빗!



▲엿기는 로라

로라: 데이빗..



▲두 사람이 하나가 되어 맞는 새해

클리어한 당신만의 특권

만일, 한 번 클리어한 후에 다시 한 번 플레이해 보고 싶은 생각이 들었다면, 좋다. 대신 당신은 두 가지 숙제를 안게 될 것이다. 그 하나는 God of Hunter의 칭호 획득. 두 번이나 플레이했는데, 안 팔 겁니까? 두 번째의 숙제는 괴물체와의 조우. 한 번 클리어한 데이터가 있는 상태로 처음부터 다시 플레이하여 Disk2까지 진행했을 때, HP가 최 한 상태로 미친 호수 한가운데의 섬에 올라가면 무언가를 만나게 된다. 두 번째 플레이하는 사



◀자것이



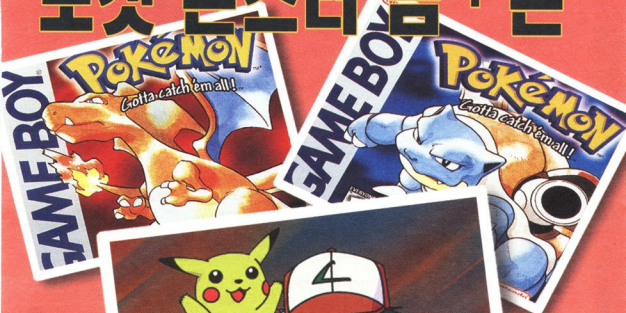
▲무엇이냐

●장르: 롤플레잉 ●제작사: 닌텐도/게임프리 ●발매일: 11월 21일 ●발매가: 3,800엔

GameBoy

이번에는 100마리다!

포켓 몬스터 금 · 은



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

모켓 몬스터라는 게임은 스토리를 진행하며 게임을 클리어한다는 목적보다, 25마리의 모든 모켓몬을 모으는 목적으로 플레이하고 있는 게이머가 많은 것이다.

이번 공략은 새롭게 등장한 모켓몬과 이들을 얻을 수 있는 방법에 대해 많은 신경을 썼음을 미리 알려준다. 모켓몬의 기본에 관한 것은 본지 98년 10월호에 나왔던 모켓 몬스터 마카츄 공략을 참고하기 바란다.

주: 이 분석에서는 명확한 사진 촬영을 위해 에뮬레이터로 게임을 진행했음을 알려드립니다



디펜더 (ディフェンダー)	550	방어력을 일시적으로 높인다
스피더 (スピダー)	350	민첩함을 일시적으로 높인다
스페셜 업 (スペシャルアップ)	350	특수능력을 일시적으로 높인다
엑스 업 (エクスアップ)	9800	HP와 기초 포인트를 높인다
타우린 (タウリン)	9800	공격력의 기초 포인트를 올린다
브롬 액신 (ブロムヘクシン)	9800	방어력의 기초 포인트를 올린다
인도 메타신 (インドメタシン)	9800	민첩성의 기초 포인트를 올린다
리조트 치음 (リゾートウーム)	9800	특수 능력의 기초 포인트를 올린다
이상한 열 (ふしぎなアノ)	4800	포켓몬의 레벨을 1 올린다
포인트 업 (ポイントアップ)	비매출	PP의 최대치를 올린다
피피 에이드 (ピーピーエイド)	비매출	포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 10 회복
피피 리카버 (ピーピーリカバー)	비매출	포켓몬의 PP(기술 한 개만 해당)를 모두
피피 에이더 (ピーピーエイダー)	비매출	포켓몬의 PP를 각각 10회 회복한다
피피 엑스 (ピーピーマックス)	비매출	포켓몬의 PP를 모두 회복한다
물색 (つきのいろ)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
불의 돌 (ほのおのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
물의 돌 (みずのいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
바람의 돌 (かみなりのおいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
리프의 돌 (リーフのおいし)	2100	특정 포켓몬을 진화시킨다
동굴 탈출용 끈 (あたぬきのヒモ)	550	사용하면 던전에서 바로 빠져 나온다
곤초 스프레이 (むしよけスプレー)	350	100보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음
실바 스프레이 (シルバースプレー)	500	200보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음
골드 스프레이 (ゴールドスプレー)	700	300보 동안 약한 포켓몬이 접근하지 않음
금구슬 (きんのおたま)	10000	떨어진 돈이 되는 비싼 구슬
피피 인형 (ピーピーにんぎょう)	1000	전투에서 사용하면 반드시 도망갈 수 있다
다무징 마신 (タムジンマシ)	비매출	최근 내에 숨겨진 아이템을 찾는 기계



노력 기술(공격기)

■특성: 물리공격

많은 포켓몬이 처음부터 갖고 있는 기술이며 그 숫자가 많지만, 전투에 크게 영향을 미치는 고위력의 기술은 적다. 진장에서 행위를 맡겼던 배어 제기(もりき)는 급소에 맞을 확률이 매우 높아졌기 때문에 이번에는 그다지 쓰이지 않을 것 같다. 주육할 기술은 포하여 리만 칼등치기(みわうち), 전광석화의 상급기인 신속(しんそく), 위력이 높아진 필사 태클(타이탈)이다.

기술명	위력	당당률	PP	기술 마신	기술 효과
달리뛰기(からみつき)	10	100	35	무	추가 효과로써 1회의 확률로 상대의 민첩성이 1단계 하락한다
조르기(しもすたる)	15	75	20	무	한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다
취김기(まきつき)	15	85	20	무	한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다
왕복 따귀 때리기(おうふくビンタ)	15	85	10	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
구슬 던지기(たまふり)	15	85	20	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
마구 피르기(みだれづき)	15	85	20	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
마구 휘르기(みだれひっかけ)	18	80	15	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
연속 펀치(いんぞくパンチ)	18	85	15	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
가시 케논(とげキャノン)	20	100	15	무	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
분노(いかり)	20	100	20	무	상대의 공격을 받을 때마다 기술의 위력이 오른다
고속 스프린(こうそくスプリン)	20	100	40	무	공격과 동시에 취김기와 소용돌이 불꽃 연속 공격기에서 탈출한다
부딪히기(たぶたたり)	35	95	35	무	보통 공격
때리기(たたく)	40	100	35	무	보통 공격
활튀기(つつかく)	40	100	35	무	보통 공격
전광석화(てんこうせつさ)	40	100	30	무	반드시 선제 공격이 가능하다
코깰기(くづき)	40	100	15	무	수면 상태에서 사용해야 성공할 수 있다. 3회의 확률로 상대를 겁나게 만든다
고양이에게 급하(ねこにこぼん)	40	100	20	구16	전투 종료 후 레벨+공격력×2의 돈이 들어온다



기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
갈등치기(みわうち)	40	100	40	무	상대의 HP를 반드시 1 남긴다
기암찌르기(いざり)	50	95	30	비01	보통 공격
발버둥치기(はらあがき)	50	100	1	무	모든 기술의 PP를 다 사용하면 쓸 수 있다. 상대에게 준 데미지의 1/4을 자신도 입는다
자르기(はさむ)	55	100	30	무	보통 공격
스피드 스타(スピードスター)	60	-	20	39	공격이 반드시 맞는다
풀로 번기(つめてつく)	65	100	25	무	보통 공격
젓발기(ふみずり)	65	100	20	무	3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
베어 찢기(きりさく)	70	100	20	무	급소에 맞추기 쉽다
박치기(だつぎ)	70	100	15	02	3할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다. 필드상에서는 특정 나무에 대고 사용하면, 야생 포켓몬을 떨어뜨릴 수 있다
백악배와 편치(びやくぱんち)	70	100	10	무	2할의 확률로 상대를 혼란시킨다
내던지기(なだきつける)	80	75	20	무	보통 공격
진공배기(まひたち)	80	75	10	구02	급소를 공격한다
과학(かくりき)	80	100	15	비04	보통 공격. 필드상에서 사용하면 바위를 움직일 수 있다
신속(しんそく)	80	100	5	무	반드시 선제 공격을 가한다
트라이 아택(トライアタック)	80	100	10	구49	2할의 확률로 상대를 마비, 화상, 동상 상태 중 하나로 만든다
떨갈 날다(ひつさつまえば)	80	90	15	무	1할의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
메가톤 편치(メガトンパンチ)	80	85	20	구01	보통 공격
엎치기(のしかかり)	85	100	15	구08	3할의 확률로 상대를 마비시킨다
돌진(とっしん)	90	85	20	구09	상대에게 입힌 데미지의 1/4을 자신도 입는다
난동부리기(あばれる)	90	100	20	무	2~3턴 연속으로 공격하지만 공격이 끝나면 혼란 상태에 빠진다
양쪽판(ツヨクぱん)	100	75	10	구37	보통 공격
로켓 박치기(ロケットずつき)	100	100	15	구40	첫 번째 턴은 모으고, 두 번째 턴에서 공격한다. 모을 때에는 자신의 방어가 1단계 오른다
필사 태클(びつタックル)	120	100	15	구10	상대에게 입힌 데미지의 1/4을 자신도 입는다
메가톤 킥(メガトンキック)	120	75	5	구05	보통 공격
파괴 광선(はかいこうせん)	150	90	5	15	상대에게 맞추면, 다음 턴은 행동 불가능이 된다(피했다면 상관없음)
자폭(じばく)	200	100	5	구36	기술을 사용한 다음에 반드시 상태가 된다
대폭발(だいばくはつ)	250	100	5	구47	기술을 사용한 다음에 반드시 상태가 된다
소닉 블(ソニックブーム)	-	90	20	무	포켓몬의 능력에 상관없이 반드시 20의 고정 데미지를 준다
풀 드림(つのどろり)	-	30	5	구07	명중하면 상대는 반드시 빈사 상태에 빠진다
가위 단두대(かみキロロチン)	-	30	5	무	명중하면 상대는 반드시 빈사 상태에 빠진다
분노의 앞니(いかりのまえば)	?	90	10	무	상대의 HP를 절반으로 만든다
은혜 갠기(おんがえし)	?	100	20	27	사용하는 포켓몬의 친숙도가 높을수록 위력이 높아진다
화룡이 해기(やつあたり)	?	100	20	21	사용하는 포켓몬의 친숙도가 높을수록 위력이 높아진다
바람바탕(いたばた)	?	100	15	무	자신의 남은 HP가 적을수록 기술의 위력이 높아진다
선물(プレゼント)	?	90	15	무	상대에게 40, 80, 120의 데미지를 주던지, 아니면 HP를 80 회복시키던지, 이 중 하나의 효과가 나타난다
각성된 파워(さめるパワー)	?	100	15	10	사용하는 포켓몬에 따라 기술 타입과 위력이 변하며, 화염 타입의 포켓몬이 물속성의 공격을 사용할 때도 있다
인내(いまん)	?	100	10	구34	기술을 선택하면 2~3턴 간 적의 공격을 받은 다음, 받은 데미지의 2배로 공격한다

노말 기술(기타)

매우 많은 기술이 추가되었으며, 단단의 위기(ふなしほり), 텍스처(テクスチャー) 등의 성질이 변한 기술도 있다. 주의할 점은 이들 기술은 노말 속성이지만 고스트 타입에게도 효과를 발휘한다는 점이다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
긴장하기(かくばる)	-	-	30	-	자신의 공격력을 1단계 올린다
깨무(つるぎのまい)	-	-	30	구03	자신의 공격력을 2단계 올린다
매망(めらめらいこ)	-	-	10	-	자신의 HP를 최대치의 1/2만큼 없애는 대신에 공격력이 최대가 된다
막막해지기(めたくなる)	-	-	30	-	자신의 방어력을 1단계 올린다
동글게 말기(まるくなる)	-	-	40	-	자신의 방어력을 1단계 올린다
성장(せいちょう)	-	-	40	-	자신의 특수 공격력을 1단계 올린다
그림자 분신(かげぶんしん)	-	-	15	구32	자신의 회피율을 1단계 올린다

기술명	위력	명중률	PP	기술 미션	기술 효과
용역이기(なきごえ)	-	100	40	-	상대의 공격력을 1단계 내린다
용역무리기(あまえる)	-	100	20	-	상대의 공격력을 2단계 내린다
꼬리 치기(しっぽをふる)	-	100	30	-	상대의 방어력을 1단계 내린다
실은 소리(いやなねと)	-	85	40	-	상대의 방어력을 2단계 내린다
부서은 달굴(こぶしをかち)	-	90	10	-	상대의 민첩성을 2단계 내린다
연막(えんまく)	-	100	20	-	상대의 명중률을 1단계 내린다
플래시(フラッシュ)	-	70	20	비05	상대의 명중률을 1단계 내린다. 필드상에서 사용하면 경직한 동굴을 밝게 만들 수 있다
달굴란 활기(あまいかおり)	-	100	20	12	상대의 회피율을 1단계 내린다. 필드 상에서 사용하면 반드시 야생 포켓몬이 출현한다
자기 임시(じこあんじ)	-	-	10	09	상대에게 걸려 있는 모든 효과(올리거나 내려간 모든 보조 효과)를 자신에게도 건다
노래부르기(うたう)	55	15	-	-	상대를 잠지게 만든다
악마의 키스(あくまのキッス)	75	15	-	-	상대를 잠지게 만든다
뽀뽀로 노래보기(こへこらみ)	75	30	-	-	상대를 마비시킨다
초음파(ちょうおんぱ)	55	20	-	-	상대를 혼란시킨다
천사의 키스(てんしのキッス)	75	10	-	-	상대를 혼란시킨다
뿔내기(いばる)	90	15	34	-	상대를 혼란시키지만 상대의 공격력도 2단계 오른다
메로메로(メロメロ)	100	15	45	-	포켓몬이라면 포켓몬에 대해서, 포켓몬이라면 포켓몬에 대해서 효과를 발휘하는 기술로, 상대에게 적중하면 5말의 확률로 기술을 사용할 수 없게 된다. 5턴 간, 독과 수면 등의 상태 이상이 되지 않는다. 포켓몬을 교감해도 효과는 계속된다
신비한 방어(しんぴのまもり)	-	-	25	-	이군의 포켓몬과 교감한다. 교감할 때 자신에게 걸려있는 모든 보조 효과를 계속하게 된다
바톤 터치(バトンタッチ)	-	-	40	-	HP의 1/4에 해당하는 분신을 만든다. 분신이 공격을 받을 동안 대미지와 상태 이상은 입지 않는다
대신하기(みがわり)	-	-	10	구50	이군 포켓몬의 모든 상태 이상을 회복한다
처로 빔을(しやしのすず)	-	-	5	-	상대의 회피율을 원래대로 돌려 놓는다. 고스트 타입의 포켓몬에게 사용하면 노말 또는 격투 타입의 공격이 맞게 된다
간파하기(みやする)	100	40	-	-	기술을 사용한 후에는 공격이 금세도 맞기 쉬워진다
기쁨 모으기(きあいのなめ)	-	-	30	-	다음 턴에 사용하는 기술은 반드시 맞게 된다
마음의 눈(こころのめ)	100	5	-	-	다음 턴에 사용하는 기술은 반드시 맞게 된다
록 온(ロックオン)	100	5	-	-	다음 턴에 사용하는 기술은 반드시 맞게 된다
알 날리기(タマゴをなく)	-	-	10	구41	HP를 최대치의 1/2만큼 회복한다. 필드 상에서는 HP의 1/5를 동료 포켓몬에게 나누어준다
우유 마시기(ミルクのみ)	-	-	10	-	HP를 최대치의 1/2만큼 회복한다. 필드 상에서는 HP의 1/5를 동료 포켓몬에게 나누어준다
아침햇살(あさのひざし)	-	-	5	-	HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 변한다. 아침에 회복량이 크다
달빛(つきのひかり)	-	-	5	-	HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 따라 변한다. 밤에 회복량이 크다
무승부(なまじり)	100	20	-	-	자신의 HP와 상대의 HP를 모두 대충, 1/2씩 서로 나눈다
단단히 튼기(かたいはら)	55	20	-	-	상대가 마지막에 사용한 기술을 수 번 동안 사용할 수 없게 만든다
앵콜(アンコール)	100	5	-	-	상대가 마지막에 사용한 기술을 2~6회 반복한다
스캐치(スキャッチ)	-	-	1	-	상대가 마지막에 사용한 기술을 카피한다. 카피한 기술은 전투에서도 낚으며, 스캐치는 없어진다
텍스쳐2(テクスチャー2)	100	30	-	-	자신의 타입을 상대가 마지막에 사용한 기술에 강한 타입으로 변화시킨다
텍스쳐(テクスチャー)	-	-	30	-	자신의 타입을 가지고 있는 기술 중 하나와 같은 타입으로 변화시킨다
견디기(こらえる)	-	-	10	20	이 기술을 사용한 때에는 공격을 받아도 반드시 HP를 1은 낚인다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 내려간다
자기기(まもる)	-	-	10	17	이 기술을 사용한 때에는 상대의 공격을 방어할 수 있다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 내려간다
날려보내기(ふきとばし)	-	-	10	-	야생 포켓몬과의 전투에서 사용하면 전투를 강제로 종료시킬 수 있다. 트레이너전에서 사용하면 전투상대의 포켓몬을 강제적으로 교체시킨다
으르렁거리기(いびる)	-	100	20	05	야생 포켓몬과의 전투에서 사용하면 전투를 강제로 종료시킨다. 트레이너전에서 사용하면 대전 상대의 포켓몬을 강제적으로 교체시킨다
손가락 흔들기(ゆびをふる)	-	-	10	구35	모든 기술 중에서 랜덤으로 기술을 하나 사용한다
잡고가기(つかと)	-	-	10	35	자신이 수면 상태일 때 사용하면 가지고 있는 기술을 랜덤으로 사용한다. 수면 상태가 아니라면 성공하지 않는다



기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
번신(へんしん)	-	-	10	-	상태와 같은 포켓몬으로 변하며, 같은 기술을 사용한다. 하지만 기술의 PP는 모두 5가 된다
검은 사선(くろいまなざし)	-	100	5	-	기술을 사용한 포켓몬이 있을 동안은 상대는 도망치거나 바꿀 수 없다
말암의 노래(まのひのうた)	-	-	5	-	양쪽 포켓몬이 3번 후에 함께 번사 상태가 된다. 하지만 이 기술을 사용한 포켓몬을 교체시키면 무효가 된다
점프하기(はねる)	-	-	40	-	아무런 효과가 없다

꽃꽃 기술

■특성: 특수공격

위력, 명중률, 추가 효과에서 매우 뛰어난 성스러운 불꽃(せいなるほのお)이 추가되었지만 이 기술은 호우우우의 전용기술이다. 불꽃 기술 중에서 기본이 되는 기술은 화염 방사와 대문자이니 잘 이용할 것

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
소용돌이 불꽃(ほのおのうず)	15	70	15	-	1번 사용하면 그 다음 2~5턴 간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다
불꽃(ひのこ)	40	100	25	-	1회의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
화염 차분(かえんぐるま)	60	100	25	-	1회의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
불꽃 편지(ほのおのパンチ)	75	100	15	48	1회의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
화염 방사(かえんほうしゃ)	95	100	15	-	1회의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
성스러운 불꽃(せいなるほのお)	100	95	5	-	5회의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
대문자(だいもんじ)	120	85	5	38	1회의 확률로 상대를 화상 상태로 만든다
재생한 날뿔(はんじんげ)	-	-	5	11	5턴간, 화염 타입의 기술에 위력을 높인다. 풀 타입의 기술인 슬라 빔(ソーラービーム)을 발사 가능하게 만든다. 풀 타입의 기술인 광합성(こうこうせい)의 회복량이 증가한다

물 기술

■특성: 특수 공격

몇 가지의 신기술이 추가되었지만, 그래도 주력이 되는 기술은 비전 머신으로 얻을 수 있는 파도타기(なみのり), 또, 포켓몬의 교환을 방지하는 소용돌이(うずしほ)와 위력을 높여주는 기우제로 상당한 위력을 발휘하는 타입이다

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
소용돌이(うずしほ)	15	70	15	비06	한번 사용하면, 그 다음 2~5턴 간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다. 필드 상에서 사용하면 수상에서 일어나는 소용돌이를 멈추게 할 수 있다
물거품(あほう)	20	100	30	-	1회의 확률로 상대의 민첩성을 1단계 내린다
공수 피르기	35	75	10	-	한번 사용하면 그 다음 2~5턴간 매회 대미지를 주고, 그 상대는 도망치거나 포켓몬을 바꿀 수 없다
물총(みずてつぼう)	40	100	25	구12	보통 공격
바블 광선(バブルこうせん)	65	100	20	구11	1회의 확률로 상대의 민첩성을 1단계 내린다
옥관빔(キョウタンほう)	65	85	10	-	5회의 확률로 상대의 명중률을 1단계 내린다
거울러 오르기(たきのぼり)	80	100	15	비07	보통 공격. 필드 상에서 사용하면 폭포를 올라갈 수 있다
플립 햄머(フリップハンマー)	90	85	10	-	급소에 맞출기 쉽다
파도타기(なみのり)	95	100	15	비03	보통 공격. 필드상에서 사용하면 물 위를 이동할 수 있다
하이드로 펌프(ハイドロポンプ)	120	80	5	-	보통 공격
점대기 습기(かからこもる)	-	-	40	-	자신의 방어력을 1단계 올린다
기우제(あまごい)	-	-	5	18	5턴간 물 타입 기술의 위력을 올린다. 전기 타입의 기술인 번락(さみのり)의 명중률이 오른다



전기 기술

■특성: 특수 공격

10만 볼트(10まんボルト)는 변함없는 위력을 보이지만 기술 머신으로 등장하지 않기 때문에 사용할 수 있는 포켓몬이 제한된다. 그 대신에 번락의 위력과 추가 효과가 강화되었다. 새로운 기술인 전자봉(せんじょうほう)은 명중률이 낮지만, 스스로 익히는 코일(コイル), 폴리곤(ポリゴン)은 폭 눈(ロケットン)도 익히기 때문에 함께 병행하여 사용하면 많은 도움이 된다





기술명	위력	명중률	PP	기술 막힌	기술 효과
전기 쇼크(でんきショック)	40	100	30	-	1할의 확률로 상대를 마비시킨다
스파이크(スパーク)	65	100	20	-	3할의 확률로 상대를 마비시킨다
벼락 펀치(かみなりパンチ)	75	100	15	41	1할의 확률로 상대를 마비시킨다
10만 볼트(10まんボルト)	95	100	15	구24	1할의 확률로 상대를 마비시킨다
전자봉(てんじほう)	100	50	5	07	명중하면 상대를 반드시 마비시킨다
벼락(かみなり)	120	70	10	25	3할의 확률로 상대를 마비시킨다
전자파(でんじぱ)	-	100	20	구45	상대를 마비시킨다. 지면 타입에게는 무효



물 기술

■특성: 특수공격

주력 범기인 발파 커터(ばつぱかッター)가 약체화되었지만, 회복계의 기술로 그것을 커버하는 풀 타입, 회복기인 광합성(こうごうせい)의 추가에다가 메가 드레인의 강화판인 가메드레인으로 등장하였다. 거울살이 씨앗의 흡수량도 증가하였다. 게다가 화염 기술인 쾌청한 날씨를 사용하면 물과 광합성의 위력이 증가하기 때문에 전범에도 다양한 전술을 구사할 수 있다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 막힌	기술 효과
흡수(すいとる)	20	100	20	-	상대에게 입힌 데미지의 반을 자신의 HP로 만든다
영글 채찍(つるのムチ)	35	100	10	-	보통 공격
메가 드레인(メガドレイン)	40	100	10	구21	상대에게 입힌 데미지의 반을 자신의 HP로 만든다
발파 커터(ばつぱかッター)	55	95	25	-	급소에 맞추기 쉽다
가드 드레인(ガードドレイン)	60	100	5	19	상대에게 입힌 데미지의 반을 자신의 HP로 만든다
꽃잎의 춤(はなびらのまい)	70	100	20	-	2~3턴 연속으로 공격하지만, 공격이 끝나면 혼란 상태가 된다
술라 빔(ソーラービーム)	120	100	10	22	첫 번째 턴은 모으고, 두 번째 턴에서 공격한다. 불꽃 속성의 기술인 쾌청한 날씨(お天気)를 사용하면 첫 번째 턴에서 공격할 수 있다
독화 포자(どくほうし)	-	85	40	-	상대의 민첩성을 2단계 내린다
수면가루(ねむりこな)	-	75	15	-	상대를 잠든다
바섯 포자(キノコのほうし)	-	100	15	-	상대를 잠든다
마비 가루(しびれこな)	-	75	30	-	상대를 마비시킨다
거울살이 씨앗(やどりぎのタネ)	-	90	10	-	기술이 성공하면 상대 HP의 최대치에서 1/8만큼 매 턴마다 자신의 HP로 흡수한다. 포켓몬을 교대하거나, 사용한 포켓몬이 쓰러져도 효과는 지속된다. 풀 타입에게는 무효
광합성(こうごうせい)	-	-	5	-	HP를 회복하지만, 회복량은 시간대에 따라 다르다. 낮에 가장 많이 회복한다. 불꽃 속성이 쾌청한 날씨를 사용하면 회복량은 엄청나게 늘어난다.

염염 기술

■특성: 특수 공격

동상 상태는 시간이 경과하면 회복된다. 게다가 주력되었던 눈보라(ふぶき)의 위력과 추가 효과는 그대로이지만, 명중률이 낮아져 사용하기 어렵게 되었다. 게다가 냉동 빔(やうとうビーム)의 기술 막힌이 없어져 얼음 속성의 기술은 전체적으로 약체화되었다고 볼 수 있다. 그러나 새로운 기술인 얼어붙은 바람(こごえるかぜ)은 100%로 추가 효과 주는 편리한 기술이다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 막힌	기술 효과
가루눈(こなぶき)	40	100	25	-	1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다
얼어붙은 바람(こごえるかぜ)	55	95	15	16	맞으면 반드시 상대의 민첩성을 1단계 내린다
오로라 빔(オーロラビーム)	65	100	20	-	1할의 확률로 상대의 공격력을 1단계 내린다
냉동 펀치(れいとらパンチ)	75	100	15	33	1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다
냉동 빔(れいとらビーム)	95	100	10	구13	1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다
눈보라(ふぶき)	120	70	5	14	1할의 확률로 상대를 동상 상태로 만든다
하얀 연개(しろいきり)	-	-	30	-	능력을 내리는 기술을 막는다
검은 연개(くろいきり)	-	-	30	-	자신과 상대에게 걸린 모든 상태 이상과 능력 변화를 회복한다



격투 기술

■특성: 물리 공격

기술의 숫자가 많이 늘었다. 모두 명중률에 문제가 있지만, 성능 자체가 떨어진 것은 아니다. 기사화생(きしけいせい)은 노말 기술인 건다기(くらえろ)와 병용하여 사용하면 좋은 기술로, 원리키의 시야무라는 이 기술을 동시에 익힌다. 또한 간파키(かんぱき)도 익히기 때문에 고스트 계급에도 통한다.



기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
트리플 킥(トリプルキック)	10	90	10	-	3회 연속으로 공격한다. 맞을수록 대미지가 10% 증가하지만, 공격이 벗어나면 종료한다
바위 깨기(いわくだき)	20	100	15	08	5할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 내린다. 필드상에서 사용하면 특성의 비위를 파괴할 수 있다
2단 차기(にどどり)	30	100	30	-	한 턴에 2회 연속으로 공격한다
마하 펀치(マッハパンチ)	40	100	30	-	반드시 선제 공격을 한다
쓰리드리기(おたけり)	50	90	20	-	3할의 확률로 상대를 감격케 만든다
공수 공(からてチョップ)	50	100	25	-	급소에 맞추기 쉽다
둘러차기(まわしり)	60	85	15	-	3할의 확률로 상대를 감격케 만든다
쌍공치기(あてみなげ)	70	100	10	-	민첩성에 상관없이 후공을 하게 되지만, 공격은 반드시 맞는다
날라차기(とびり)	70	95	25	-	공격이 벗어나면 상대에게 일할 대미지의 1/8을 자신도 입는다
지속차기(とこぐるま)	80	80	25	구17	상대에게 일할 대미지의 1/4을 자신도 입는다
날아 무릎치기(とびひざり)	85	90	20	-	공격이 벗어나면 상대에게 일할 대미지의 1/8을 자신도 입는다
크로스 킥(クロスキック)	100	80	5	-	급소에 맞추기 쉽다
폭렬 펀치(ぶくれつパンチ)	100	50	5	01	맞추면 반드시 상대를 혼란 상태로 만든다
지구 먼지기(ちきゅうなげ)	?	100	20	구19	능력에 상관없이 자신의 레벨과 같은 수치의 대미지를 입힌다
기시회생(きしかいせい)	?	100	15	-	자신의 남은 HP가 적을수록 기술의 위력이 오른다
카운터(カウンター)	?	100	20	구18	민첩성에 상관없이 후공을 하게 되며, 상대에게 입은 물리 공격 대미지의 2배를 입힌다
지켜보기(みきり)	-	-	5	43	이 기술을 사용한 적은 상대의 공격을 빗발할 수 있다. 하지만 연속으로 사용하면 성공률이 낮아진다

독 기술

■특성: 물리 공격

기술 머신으로 익힐 수 있는 위력 90의 헤드로 폭탄(ヘッドボム)의 추가로, 독 포켓몬인 도가스와 아보 등도 안정적인 공격이 가능해졌다. 독에 의한 추가 대미지도 전작의 2배(예컨대 1/16에서 1/8로 변경)가 되었다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
독침(どくばり)	15	100	35	-	3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다
종해역(ようかいえき)	40	100	30	-	1할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 내린다
침전물 공격(ドムこうげき)	65	100	20	-	3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다
침전물 폭탄(ヘッドボム)	90	100	10	36	3할의 확률로 상대를 독상태로 만든다
독이기(どくける)	-	-	40	-	자신의 방어력을 2단계 올린다
도가스(どくガス)	-	55	40	-	상대를 독상태로 만든다
독가루(どくのこな)	-	75	35	-	상대를 독상태로 만든다
독(どくどく)	-	85	10	06	상대를 독상태로 만들지만, 독의 대미지는 턴마다 상대 HP의 1/16 → 2/16 → 3/16 ...으로 높아진다

지명 기술

■특성: 물리 공격

지명 타입의 공격에서 주력 기술은 역시 지진(じしん). 이번에는 구멍 파기(あなをほる)의 위력도 이 약해졌지만 쓸만하다. 그리고 의외로 잘 쓰이는 기술은 진흙 파편(どろかた)이다. 모래 조각(すなかた)에다가 대미지가 들어간 강화판으로, 모래 조각을 사용할 때에는 진흙 파편을 애용하자.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 효과
진흙 파편(どろかた)	20	100	10	31	맞으면 반드시 상대의 명중률을 1단계 내린다
본 리시(ボンラッシュ)	25	80	10	-	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
벽다기 부레방(ホネブーメン)	50	80	10	-	1턴에 2회 연속으로 공격한다
구멍 파기(あなをほる)	60	100	10	28	첫 번째 턴에서 명중으로 슬고, 두 번째 턴에서 공격한다. 필드에서 사용하면 돌출할 수 있다
벽다기 곤봉(ホネこんぼう)	65	85	20	-	1할의 확률로 상대를 감격케 만든다
지진(じしん)	100	100	10	26	보통 공격
마그니뷰드(マグニチュード)	?	100	30	-	위력이 10, 30, 50, 70, 90, 110, 150 중 하나가 랜덤으로 나온다
기르기(じょうじ)	?	30	5	구27	명중하면 상대를 일격에 빈사 상태로 만든다
모래조각(すなかた)	-	100	15	-	상대의 명중률을 1단계 낮춘다



비행 기술

■특성: 물리 공격

투기이 전룡기인 강력한 에어로 블러스트(エアロブラスト)가 추가되었다. 비행 타입의 기술은 추가 효과가 들어 있는 기술이 적다는 특징이 있다. 한편 날개로 치기(ノミさでうつ)와 깃버드(ゴッドバード)의 위력이 강화되었다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 막힌	기술 효과
포기(つづく)	35	100	35	-	보통 공격
비행 만들기(かぜおこし)	40	100	35	-	보통 공격
날개로 치기(ノミさでうつ)	60	100	35	-	보통 공격
날기(そらをとぶ)	70	95	15	비02	첫 번째 턴에서 하늘로 날고, 두 번째 턴에서 공격한다. 필드 상에서는 한번 도착했던 마을로 이동할 수 있다
드림 부리(ドリルくもほし)	80	100	20	-	보통 공격
에어로 블러스트(エアロブラスト)	100	95	5	-	급소에 맞추기 없다
깃버드(ゴッドバード)	140	90	5	구43	첫 번째에 오고 두 번째 턴에서 공격한다. 급소에 맞추기 없다
돌뿔아치기(トウムがえし)	-	-	20	-	상대가 마지막에 사용한 기술과 같은 기술을 사용한다

에스퍼 기술

■특성: 특수 공격

소수의 포켓몬 밖에 사용할 수 없는 미러 코트, 특수 공격이지만 모든 공격을 회반해서 공격할 수 있기 때문에 많이 사용된다. 에스퍼의 모든 공격은 타입의 포켓몬에게 통하지 않는다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 막힌	기술 효과
업력(かみりき)	50	100	25	-	1할의 확률로 상대를 혼란시킨다
환각 광선(サイキョウせん)	65	100	20	-	1할의 확률로 상대를 혼란시킨다
미러 예지(みらいよち)	80	90	15	-	기술을 사용하면 2턴 후에 공격이 나온다
사이코 케네시스(サイコキネシス)	90	100	10	29	1할의 확률로 상대의 특방을 1단계 낮춘다
꿈각기(かめくい)	100	100	15	42	상대에게 입힌 대미지의 1/2만큼 자신의 HP가 회복된다. 하지만 상대가 수면 상태여야 효과가 나타난다
사이코 웨이프(サイコウェーブ)	?	80	15	구46	10서 자신의 레벨×1.5 까지의 범위에서 대미지가 랜덤으로 변화한다
미러 코트(ミラーコート)	?	100	20	-	민첩성에 관계없이 후공이 되어, 상대에게 받은 특수 공격의 대미지를 2배로 하여 공격한다
요가 포즈(ヨガのポーズ)	-	-	40	-	자신의 공격력을 1단계 올린다
베리어(バリアー)	-	-	30	-	자신의 방어력을 2단계 올린다
고속 이동(こうそくいどう)	-	-	30	-	자신의 민첩성을 2단계 올린다
강박 잊기(ど忘れ)	-	-	20	-	자신의 특방을 2단계 올린다
스폰 머리(スプーンまげ)	-	80	15	-	상대의 명중률을 1단계 내린다
최면술(さいみんじゆつ)	-	60	20	-	상대를 잠재한다
리플렉터(リフレクター)	-	-	30	구33	5턴간 상대의 물리 공격 대미지를 반으로 줄일 수 있다. 포켓몬을 교대해도 효과는 남는다
빛 장벽(ひかりのかべ)	-	-	30	-	5턴간 상대의 특수 공격 대미지를 반으로 줄일 수 있다. 포켓몬을 교대해도 효과는 남는다
잠자기(ねむる)	-	-	10	44	HP를 최대까지 회복하지만 그 후 2턴은 수면 상태에 빠진다
텔레포트(テレポート)	-	-	20	구30	전투에서 도망칠 수 있지만, 트레이너 전에서는 의미가 없다. 필드상에서는 마지막에 쉬었던 포켓몬 센터로 이동하게 된다

관중 기술

■특성: 물리 공격

포켓몬 금, 은에서는 관중 포켓몬이 많이 증가하였지만 기술은 별 차이가 없다. 메가톤(メガトン)은 강력하지만 헤라크로스만 사용할 수 있으며, 헤라크로스 소는 격투 특성도 겸비하고 있기 때문에 에스퍼의 대척으로도 훌륭하다. 4서 사용하면 위력은 80까지 오르는 연속 메기(けんぞくぎ)도 사용할만하다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 막힌	기술 효과
연속 메기(けんぞくぎ)	10	95	20	49	사용한 순간에는 위력이 2배가 되지만 공격이 빗나간면 원래대로 돌아온다
미사일 침(ミサイルばり)	14	85	20	-	1턴에 2~5회 연속으로 공격한다
출혈(きゅうけつ)	20	100	15	-	상대에게 입힌 대미지의 1/2를 자신의 HP로 흡수한다
더블 니들(ダブルニードル)	25	100	20	-	1턴에 2회 연속으로 공격한다. 2할의 확률로 상대를 투쟁태로 만든다
메가 톤(メガトン)	120	85	10	-	보통 공격
실 (いとをばく)	-	95	40	-	상대의 민첩성을 1단계 내린다
구름 날리기(クモのす)	-	100	15	-	기술을 사용한 포켓몬이 나와 있을 동안 상대는 도망치거나 교환할 수 없다 (사용한 포켓몬을 교환하면 무효).



바위 기술

■특성: 물리 공격

최고 위력의 기술은 바위 사태(いわくだき)이다. 하지만 새로운 기술인 구르기(ころがる)의 경우 때에 따라서는 고위력 기술이 될 수도 있다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 마신	기술 효과
구르기(ころがる)	30	90	10	20	5턴 동안 연속으로 공격하여 때 때마다 데미지가 증가하지만 공격이 벗어나면 기술도 종료한다
바위 떨어뜨리기(いわおとし)	50	90	15	-	보통 공격
임자의 힘(けんしのちから)	60	100	5	-	1함의 확률로 모든 능력이 1단계 오른다
바위 사태(いわくだき)	75	90	10	구48	3함의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
모래 태풍(すなあらし)	-	-	10	10	서로의 포켓몬이 때 면 데미지를 입지만, 바위, 지면, 강철 타입의 포켓몬은 데미지를 입지 않는다

고스트 기술

■특성: 물리공격

새로운 기술인 섀도우 볼(シャドーボール)은 위력이 80이며, 기술 마신으로 다수의 포켓몬이 익힐 수 있어서 에스퍼 타입에 대비할 수 있는 기술이다. 나이트 헤드, 섀도우 볼은 타격기이다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 마신	기술 효과
허로 합기(したでなめる)	20	100	30	-	3함의 확률로 미비시킨다
섀도우 볼(シャドーボール)	80	100	15	30	2함의 확률로 상대의 특방을 1단계 낮춘다
나이트 헤드(ナイトヘッド)	? / 100	15	-	-	능력이 상관없이 자신의 레벨 수치를 같은 데미지를 입힌다
동행(みちづれ)	? / -	5	-	-	기술을 사용한 포켓몬이 빈사 상태가 되면 상대도 빈사 상태가 된다
이상한 빛(あやしいひかり)	- / 100	10	-	-	상대를 혼란시킨다
악몽(あくむ)	- / 100	15	50	-	수면 상태의 상대를 악몽 상태로 만든다. 악몽 상태의 상대는 매 턴 최대 HP의 1/4씩 HP가 줄어든다. 깨어나면 무효, 수면 상태가 아니면 사용해도 무효
원한(うらみ)	- / 100	10	-	-	상대가 마지막에 사용한 기술의 PP를 2~5 줄인다

드래곤 기술

■특성: 특수 공격

마니큐어 드래곤 속성의 강력한 기술인 노여움(おどろきりん)을 익힐 수 있게 되었다. 새롭게 등장한 포켓몬인 쥘도리도 강한 위력을 발휘한다

기술명	위력	명중률	PP	기술 마신	기술 효과
회오리 바람(たつまき)	40	100	20	-	2함의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
꿈의 호흡(りゅうのいぶき)	60	100	20	24	3함의 확률로 상대를 미비시킨다
노여움(おどろきりん)	90	100	15	-	2~3턴 연속으로 공격하지만 공격이 끝난 후 빈사 상태가 된다
꿈의 분노(りゅうのいかり)	? / 100	10	구23	-	능력이 상관없이 40의 고정 데미지를 준다

악 기술

■특성: 특수 공격

기술명에서 물리 공격처럼 보이지만 실은 특수 공격이다. 명중률이 높은 것이 특징

기술명	위력	명중률	PP	기술 마신	기술 효과
웃매질(ふくらだき)	10	100	10	-	갖고 있는 포켓몬의 수만큼 상대를 공격한다. 하지만 빈사 상태의 포켓몬과 상태 이상의 포켓몬은 포함하지 않는다
도둑질(どろぼう)	40	100	10	46	야생 포켓몬이 들고 있는 도구를 빼앗을 수 있다
추격(おいうち)	40	100	20	-	상대가 포켓몬을 바꿀 때에 이 기술을 사용하면 교대하기 전의 포켓몬에 2배의 데미지를 준다
물기(かみつく)	60	100	25	-	3함의 확률로 상대를 겁먹게 만든다
잘게 찢기(かみくだく)	80	100	15	-	2함의 확률로 상대의 특방을 1단계 내린다





강철 기술

■특성: 물리 공격

기술 수는 3개 뿐, 추가 효과로 자신의 능력을 올릴 수 있는 기술도 있다. 새로운 속성이므로 기술 머신으로 익힐 수 있는 기술이 2개나 있다

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 요격
혀로 핥기 (したでなめる)	50	95	30	-	3할의 확률로 자신의 공격력을 1단계 올린다
강철의 날개(はがねのつばさ)	70	90	25	47	1할의 확률로 자신의 방어력을 1단계 올린다
아이언 텔(アイアンテール)	100	75	15	23	3할의 확률로 상대의 방어력을 1단계 낮춘다

?? 기술

속성 불명의 기묘한 기술로 하나밖에 없다. 이 자주는 고스트와 그 의미는 효과가 틀린 이상한 기술이다.

기술명	위력	명중률	PP	기술 머신	기술 요격
둔참 또는 저주(のろい)	-	-	10	03	고스트 타입의 포켓몬이 사용한 경우는 자신의 HP를 1/2로 줄이는 대신에 상대에게 저주를 건다. 저주가 걸린 포켓몬은 때 틴다다 전체 HP의 4/1씩 줄어든다. 고스트 타입 이외의 포켓몬이 사용한 경우는 자신의 민첩성을 1단계 내리는 대신에 자신의 공격력과 방어력을 1단계 내린다



새로운 포켓몬 설명

전작에는 151마리의 포켓몬이 있었지만, 포켓몬 금·은에서는 새롭게 100마리가 추가되었다. 따라서 여기에는 152부터 251까지 새롭게 등장한 포켓몬에 대해 상세한 데이터를 정리해 보았다. 1, 숫자는 포켓몬이 레벨이 도달해야 해당 기술을 익히게 되며, 마지막에 있는

“B”는 비전 머신의 몇 번째 기술을 익힐 수 있는지 알려주는 것이다. “야생에서의 출현”은 어떤 버전에서 등장하는지 나타낸다. 금이나 은 버전에서만 등장하는 포켓몬이 있으니 주의할 것.

No.152

치코리타(チコリータ)

■타입: 풀 ■진화 여부: 베이리프로 진화(0.16)

■L100일 때의 최고 스태티스

- HP: 293
- 공격: 196
- 방어: 228
- 민첩: 188
- 특공: 196
- 특방: 228

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(0.8), 리플렉터(0.12), 독가루(0.15), 광합성(0.22), 덮치기(0.29), 빛 장벽(0.36), 신비한 방어(0.43), 슬라 빔(0.50), 비01, 05

■야생에서의 출현: X

■입수법: 게임 시작시 우초기 박사의 연구소에서 3마리 중 선택한다

No.153

베이리프(ベイリーフ)

■타입: 풀 ■진화 여부: 메가니움으로 진화(0.32)

■L100일 때의 최고 스태티스

- HP: 323
- 공격: 224
- 방어: 258
- 민첩: 218
- 특공: 224
- 특방: 258

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(0.8), 리플렉터(0.12), 독가루(0.15), 광합성(0.23), 덮치기(0.31), 빛 장벽(0.39), 신비한 방어(0.47), 슬라 빔(0.55), 비01, 04, 05

■야생에서의 출현: X

■입수법: 치코리타가 레벨 16에서 진화



No.154

메가니움(メガニウム)

■타입: 풀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스태티스

- HP: 363
- 공격: 262
- 방어: 298
- 민첩: 258
- 특공: 264
- 특방: 298

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 발파 커터(0.8), 리플렉터(0.12), 독가루(0.15), 광합성(0.23), 덮치기(0.31), 빛 장벽(0.41), 신비한 방어(0.51), 슬라 빔(0.61), 비01, 04, 05

■야생에서의 출현: X

■입수법: 베이리프가 레벨32에서 진화

No.155

히노아라시(ヒノアラシ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 마그마리사로 진화(0.14)

■L100일 때의 최고 스태티스

- HP: 281
- 공격: 202
- 방어: 184
- 민첩: 228
- 특공: 218
- 특방: 198

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 노르보기(처음부터), 연막(0.6), 물동(0.12), 전광석화(0.19), 화염서(0.27), 스피드스타(0.36), 화염방사(0.46), 비01

■야생에서의 출현: X

■입수법: 게임 시작시 우초기 박사의 연구소에서 3마리 중 선택한다

No. 150

마그마라시(マグマラン)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 비크룬으로 진화(1.36)

■L100일 때의 최고 스탯어티스
 •HP: 319 •공격: 226 •방어: 214
 •민첩: 258 •특공: 258 •특방: 228

■사용하는 기술
 부딪히기(처음부터), 노러보기(처음부터), 연막(1.6), 불통(1.12),
 전광석화(1.21), 화염차(1.31), 스피드 스타(1.42), 화염 방사
 (1.54), 비01, 04

■야생에서의 출현: ×
 ■입수법: 히노아리시가 레벨 14에서 진화

No. 157

바크훈(バクフーン)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스탯어티스
 •HP: 359 •공격: 266 •방어: 254
 •민첩: 298 •특공: 316 •특방: 268

■사용하는 기술
 부딪히기(처음부터), 노러보기(처음부터), 연막(1.6), 불통(1.12),
 전광석화(1.21), 화염차(1.31), 스피드 스타(1.45), 화염방사
 (1.60), 비01, 04

■야생에서의 출현: ×
 ■입수법: 마그마라시가 레벨 36에서 진화

No. 158

와니노코(ワニノコ)

■타입: 물 ■진화 여부: 아리게이츠로 진화(1.18)

■L100일 때의 최고 스탯어티스
 •HP: 303 •공격: 228 •방어: 226
 •민첩: 184 •특공: 186 •특방: 194

■사용하는 기술
 할퀴기(처음부터), 노러보기(처음부터), 분노(1.7), 물총(1.13), 물
 기(1.20), 무서운 얼굴(1.27), 배어 떼기(1.35), 깊은 소리(1.43),
 하이드로 펌프(1.52), 비01, 03, 06

■야생에서의 출현: ×
 ■입수법: 게임 시작 시 우즈기 박사의 연구소에서 30리 중 선택한다

No. 159

아리게이츠(アリゲイツ)

■타입: 물 ■진화 여부: 오다일로 진화(1.30)

■L100일 때의 최고 스탯어티스
 •HP: 333 •공격: 258 •방어: 258
 •민첩: 214 •특공: 216 •특방: 224

■사용하는 기술
 할퀴기(처음부터), 노러보기(처음부터), 분노(1.7), 물총(1.13), 물
 기(1.21), 무서운 얼굴(1.28), 배어 떼기(1.37), 깊은 소리(1.45),
 하이드로 펌프(1.55), 비01, 03, 04, 06

■야생에서의 출현: ×
 ■입수법: 와니노코가 레벨 18에서 진화



No. 160

오다일(オーダイル)

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스탯어티스
 •HP: 373 •공격: 308 •방어: 298
 •민첩: 254 •특공: 256 •특방: 264

■사용하는 기술
 할퀴기(처음부터), 노러보기(처음부터), 분노(1.7), 물총(1.13), 물
 기(1.21), 무서운 얼굴(1.28), 배어 떼기(1.38), 깊은 소리(1.47),
 하이드로 펌프(1.58), 비01, 03, 04, 06

■야생에서의 출현: ×
 ■입수법: 아리게이츠가 레벨 30에서 진화

No. 161

오타치(オタチ)

■타입: 노입 ■진화 여부: 오오타치로 진화(1.15)

■L100일 때의 최고 스탯어티스
 •HP: 273 •공격: 190 •방어: 166
 •민첩: 138 •특공: 168 •특방: 188

■사용하는 기술
 부딪히기(처음부터), 동굴계 일기(1.5), 전광석화(1.11), 마구 할퀴
 기(1.17), 내던지기(1.25), 잠자기(1.33), 깜빡 잊기(1.41), 비01, 03

■야생에서의 출현: 금, 은
 ■입수법: 29번 도로에서 아침, 낮에 야생의 오타치를 포획할 수 있다



No. 162

오오타치(オオオタチ)

■타입: 노입 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 때의 최고 스탯어티스
 •HP: 373 •공격: 250 •방어: 226
 •민첩: 278 •특공: 188 •특방: 208

■사용하는 기술
 할퀴기(처음부터), 동굴계 일기(1.5), 전광석화(1.11), 마구 할퀴
 기(1.18), 내던지기(1.28), 잠자기(1.38), 깜빡 잊기(1.48), 비
 01, 03, 04

■야생에서의 출현: 금, 은
 ■입수법: 오타치가 레벨 15에서 진화

No. 163

호호(ホーホー)

■타입: 노입/비행

■진화 여부: 유부노즈쿠로 진화(1.20)

■L100일 때의 최고 스탯어티스
 •HP: 323 •공격: 158 •방어: 158
 •민첩: 198 •특공: 170 •특방: 210

■사용하는 기술
 부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 간파하기(1.6), 꼬기
 (1.11), 최면술(1.16), 리플렉터(1.22), 돌진(1.28), 엄력(1.34), 꿈
 덕기(1.48), 비02, 05

■야생에서의 출현: 금, 은
 ■입수법: 29번 도로에서 밤에 야생의 호호를 포획할 수 있다

No.164

요르노즈크(ヨルノズク)

■ 타입: 노닐/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 딱의 최고 스택이력스

· HP: 403 · 공격: 198 · 방어: 198
· 민첩: 238 · 특공: 250 · 특방: 290

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 간파하기(0.6), 쪼기(0.11), 최면술(0.16), 리플렉터(0.25), 돌진(0.33), 열막(0.41), 꿈 먹기(0.57), 비02, 05

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 호호가 레벨 20에서 진화

No.165

아리아도스(アリアドス)

■ 타입: 곤충 / 독 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 딱의 최고 스택이력스

· HP: 343 · 공격: 278 · 방어: 238
· 민첩: 178 · 특공: 218 · 특방: 218

■ 사용하는 기술

독침(처음부터), 잠침들 공격(처음부터), 무서운 얼굴(0.6), 달라불기(0.11), 나이트 헤드(0.17), 흡혈(0.25), 마구 핏기(0.34), 구름 날리기(0.43), 심은 소리(0.53), 사이코 키네시스(0.63), 비05

■ 야생에서의 출현: 금

■ 입수법: 2번 도로에서 밤에 아생의 아리아도스를 포획한다

No.165

레디바(レディアン)

■ 타입: 곤충/비행 ■ 진화 여부: 레디안으로 진화(0.18)

■ L100일 딱의 최고 스택이력스

· HP: 283 · 공격: 138 · 방어: 158
· 민첩: 208 · 특공: 178 · 특방: 258

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 초음파(0.8), 연속 펀치(0.15), 빛 장벽(0.22), 리플렉터(0.22), 신비한 방어(0.22), 바론 터치(0.29), 스피드 스타(0.36), 고속 이동(0.43), 필사 태클(0.50), 비05

■ 야생에서의 출현: 은

■ 입수법: 30번 도로에서 아침에 아생의 레디바를 포획할 수 있다



No.166

크로바트(クロバット)

■ 타입: 독/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 딱의 최고 스택이력스

· HP: 373 · 공격: 278 · 방어: 258
· 민첩: 358 · 특공: 238 · 특방: 258

■ 사용하는 기술

심은 소리(처음부터), 흡혈(처음부터), 초음파(0.6), 물기(0.12), 이상한 빛(0.19), 날개 치기(0.30), 검은 시선(0.42), 검은 안개(0.55), 비02

■ 야생에서의 출현: ×

■ 입수법: 골렛의 친숙도가 오르면 크로바트를 진화한다

No.166

레디안(レディアン)

■ 타입: 곤충/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 딱의 최고 스택이력스

· HP: 313 · 공격: 168 · 방어: 198
· 민첩: 268 · 특공: 208 · 특방: 318

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 초음파(0.8), 연속 펀치(0.15), 빛 장벽(0.24), 리플렉터(0.24), 신비한 방어(0.24), 바론 터치(0.33), 스피드 스타(0.42), 고속 이동(0.51), 필사 태클(0.60), 비05

■ 야생에서의 출현: 은

■ 입수법: 레디바가 레벨 18에서 진화

No.170

천치(チョンチー)

■ 타입: 물/전기 ■ 진화 여부: 연탄으로 진화(0.27)

■ L100일 딱의 최고 스택이력스

· HP: 353 · 공격: 174 · 방어: 174
· 민첩: 232 · 특공: 210 · 특방: 210

■ 사용하는 기술

물거품(처음부터), 전자파(처음부터), 초음파(0.5), 바통대기(0.13), 물총(0.17), 스파크(0.25) 이상한 빛(0.29), 돌진(0.37), 하이드로 펄프(0.41), 비03, 05, 06, 07

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 아시가 시티의 황구, 쌍둥이 섬 등에서 낚시대를 이용하여 낚을 수 있다

No.167

이토말(イトマル)

■ 타입: 벌레 / 독 ■ 진화 여부: 아리아도스로 진화(0.22)

■ L100일 딱의 최고 스택이력스

· HP: 283 · 공격: 218 · 방어: 178
· 민첩: 158 · 특공: 178 · 특방: 178

■ 사용하는 기술

독침(처음부터), 실뱀기(처음부터), 무서운 얼굴(0.6), 달라불기(0.11), 나이트 헤드(0.17), 흡혈(0.23), 마구 핏기(0.30), 구름 날리기(0.37), 심은 소리(0.45), 사이코 키네시스(0.53), 비05

■ 야생에서의 출현: 금

■ 입수법: 31번 도로에서 밤에 아생의 이토말을 포획한다

No.171

랑탄(ランタン)

■ 타입: 물/전기 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 딱의 최고 스택이력스

· HP: 453 · 공격: 214 · 방어: 214
· 민첩: 232 · 특공: 250 · 특방: 250

■ 사용하는 기술

물거품(처음부터), 전자파(처음부터), 초음파(0.5), 바통대기(0.13), 물총(0.17), 스파크(0.25), 이상한 빛(0.33), 돌진(0.45), 하이드로 펄프(0.53), 비03, 05, 06, 07

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 천치가 레벨 27에서 진화





No.172

피츄(ピチュウ)

■ 타입: 전기 ■ 진화 여부: 피카츄로 진화(전속도가 높으면)

■ L100일 딱의 최고 스태티스

·HP: 243 ·공격: 178 ·방어: 128
·민첩: 218 ·특공: 168 ·특방: 168

■ 사용하는 기술

전기 쇼크(처음부터), 웅서 부리기(처음부터), 꼬리 치기(0.6), 전자파(0.8), 천사의 키스(0.11), 비05

■ 양성애서의 출현: X

■ 입수법: 피카츄 또는 라이츄의 알컷(♀)을 보모 할머니에게 맡기고, 맡긴 피카츄의 이성이 되는 포켓몬 또는 메타몬을 알아버지에게 맡긴다. 게임 진행 후 다시 오면 할머니가 알아서 생겼다고 말하며, 이 일을 갖고 있으면 피카츄 생긴다

No.173

피(ピィ)

■ 타입: 노말 ■ 진화 여부: 피피로 진화(전속도가 높으면)

■ L100일 딱의 최고 스태티스

·HP: 303 ·공격: 148 ·방어: 154
·민첩: 128 ·특공: 188 ·특방: 208

■ 사용하는 기술

따라기(처음부터), 웅서부리기(처음부터), 앵글(0.4), 노래부르기(0.8), 천사의 키스(0.13), 비05

■ 양성애서의 출현: X

■ 입수법: 피피 또는 피시 알컷(♀)을 보모 할머니에게 수컷(♂)을 알아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 피가 태어난다

No.174

프프린(ププリン)

■ 타입: 노말 ■ 진화 여부: 프린으로 진화(전속도가 높으면)

■ L100일 딱의 최고 스태티스

·HP: 383 ·공격: 158 ·방어: 128
·민첩: 128 ·특공: 178 ·특방: 138

■ 사용하는 기술

노래부르기(처음부터), 웅서부리기(처음부터), 둥글게 말기(0.4), 따라기(0.9), 천사의 키스(0.14), 비05

■ 양성애서의 출현: X

■ 입수법: 프린 또는 프프린의 알컷(♀)을 할머니에게 수컷(♂)을 알아버지에게 맡기면 알이 생긴다. 이 알을 키우면 프프린이 태어난다

No.175

토게피(トゲピー)

■ 타입: 노말 ■ 진화 여부: 토게치로 진화(전속도가 높으면 진화)

■ L100일 딱의 최고 스태티스

·HP: 273 ·공격: 138 ·방어: 228
·민첩: 138 ·특공: 178 ·특방: 228

■ 사용하는 기술

올라이기(처음부터), 웅서부리기(처음부터), 손가락 흔들기(0.7), 천사의 키스(0.18), 앵글(0.25), 신비한 방어(0.31), 필사 태글(0.38), 비05

■ 양성애서의 출현: X

■ 입수법: 키오 시티의 포켓몬 센터에서 우초기 박사의 조수에게 받은 알을 키우면 태어난다

No.176

토게치(トゲチック)

■ 타입: 노말/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 딱의 최고 스태티스

·HP: 313 ·공격: 178 ·방어: 268
·민첩: 178 ·특공: 258 ·특방: 308

■ 사용하는 기술

올라이기(처음부터), 웅서부리기(처음부터), 손가락 흔들기(0.7), 천사의 키스(0.18), 앵글(0.25), 신비한 방어(0.31), 필사 태글(0.38), 비02.05

■ 양성애서의 출현: X

■ 입수법: 토게피의 전속도가 높으면 토게치로 진화한다

No.177

네이티(ネイティ)

■ 타입: 에스퍼/비행 ■ 진화 여부: 네이티오로 진화(0.25)

■ L100일 딱의 최고 스태티스

·HP: 283 ·공격: 198 ·방어: 188
·민첩: 238 ·특공: 238 ·특방: 188

■ 사용하는 기술

뜨기(처음부터), 노려보기(처음부터), 나이트 헤드(0.10), 텔레포트(0.20), 미래 예지(0.30), 이상한 빛(0.40), 사이코 키네시스(0.50), 비05

■ 양성애서의 출현: 굵. 은

■ 입수법: 알프의 유적 부근에 있는 풀에서 야생의 네이티를 포획할 수 있다. 그곳에 가기 위해서는 연결의 동굴 지하 1층에서 파도 타기로 건너 가야 한다(입수법: 토게피의 전속도가 높으면 토게치로 진화한다)

No.178

네이티오(ネイティオ)

■ 타입: 에스퍼/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 딱의 최고 스태티스

·HP: 333 ·공격: 248 ·방어: 238
·민첩: 288 ·특공: 288 ·특방: 238

■ 사용하는 기술

뜨기(처음부터), 노려보기(처음부터), 나이트 헤드(0.10), 텔레포트(0.20), 미래 예지(0.35), 이상한 빛(0.50), 사이코 키네시스(0.65), 비02.05

■ 양성애서의 출현: X

■ 입수법: 네이티가 레벨 25에서 진화

No.179

메리프(メリープ)

■ 타입: 전기 ■ 진화 여부: 모코코로 진화(0.15)

■ L100일 딱의 최고 스태티스

·HP: 313 ·공격: 178 ·방어: 178
·민첩: 168 ·특공: 228 ·특방: 188

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 올라이기(처음부터), 전기 쇼크(0.9), 전자파(0.16), 목화 포자(0.23), 빛 장벽(0.30), 버락(0.37), 비05

■ 양성애서의 출현: 굵. 은

■ 입수법: 32번 도로에서 아침. 낮. 밤에 야생의 메리프를 포획할 수 있다





No. 188 포포코 (ポポッコ)

■ 타입: 풀/비행 ■ 진화 여부: 최티코로 진화(0.27)

■ L100일 때의 최고 스태티릭스

• HP: 313	• 공격: 188	• 방어: 198
• 민첩: 258	• 특공: 188	• 특방: 228

■ 사용하는 기술

점프하기(처음부터), 광합성(처음부터), 꼬리 치기(0.5), 부딪히기(0.10), 독가루(0.13), 마비가루(0.15), 수면가루(0.17), 겨우살이 씨앗(0.22), 목화 포자(0.29), 메가 드레인(0.36), 비05

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 하네코가 레벨 18에서 진화, 또는 14번 도로에서 아생, 낮에 아생의 포포코를 포획할 수 있다

No. 192 키마와리 (キマワリ)

■ 타입: 풀 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스태티릭스

• HP: 353	• 공격: 248	• 방어: 208
• 민첩: 158	• 특공: 308	• 특방: 268

■ 사용하는 기술

흡수(처음부터), 때리기(처음부터), 성장(0.4), 밭파 커터(0.10), 쾌청한 날씨(0.19), 꽃잎의 춤(0.31), 솔라 빔(0.46), 비01, 05

■ 야생에서의 출현: X

■ 입수법: 히마닛시에게 태양의 돌을 사용하면 진화한다

No. 189 와타코 (ワタッコ)

■ 타입: 풀/비행 ■ 진화 여부: 진화 없음

■ L100일 때의 최고 스태티릭스

• HP: 353	• 공격: 208	• 방어: 238
• 민첩: 318	• 특공: 208	• 특방: 268

■ 사용하는 기술

점프하기(처음부터), 광합성(처음부터), 꼬리 치기(0.5), 부딪히기(0.10), 독가루(0.13), 마비가루(0.15), 수면가루(0.17), 겨우살이 씨앗(0.22), 목화 포자(0.33), 메가 드레인(0.44), 비05

■ 야생에서의 출현: X

■ 입수법: 포포코가 레벨 27에서 진화

No. 193 안안마 (ヤンヤンマ)

■ 타입: 곤충/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스태티릭스

• HP: 333	• 공격: 228	• 방어: 188
• 민첩: 288	• 특공: 248	• 특방: 188

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 간파하기(처음부터), 전광석화(0.7), 그림자 분신(0.13), 소닉 볼(0.19), 단념(0.25), 초음파(0.31), 스피드 스티(0.37), 실은 소리(0.43), 비05

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 35번 도로에 출현하는 아생의 안안마를 포획할 수 있다. 하지만 출현율이 매우 낮다

No. 190 에이팜 (エイバム)

■ 타입: 노말 ■ 진화 여부: 진화 없음

■ L100일 때의 최고 스태티릭스

• HP: 313	• 공격: 238	• 방어: 208
• 민첩: 268	• 특공: 178	• 특방: 208

■ 사용하는 기술

할퀴기(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 모래조각(0.6), 바턴 터치(0.12), 마구 할퀴기(0.19), 스피드 스티(0.27), 실은 소리(0.36), 고속 이동(0.46), 비01, 04

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 32번 도로에 있는 나무에게 박치기(フック)를 사용하면 아생의 에이팜이 떨어 지므로 이것을 포획하면 된다

No. 194 우파 (ウパー)

■ 타입: 물 / 지면 ■ 진화 여부: 누오로 진화(0.20)

■ L100일 때의 최고 스태티릭스

• 방HP: 313	• 방공격: 188	• 방방어: 188
• 방민첩: 128	• 방특공: 148	• 방특방: 148

■ 사용하는 기술

물총(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 내던지기(0.11), 깜빡 잊기(0.21), 지진(0.31), 기우제(0.41), 허얀 안개(0.51), 검은 안개(0.51), 비03, 05, 06

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 32번 도로에서 밤에 아생의 우파를 포획할 수 있다

No. 191 히마닛시 (ヒマナッシ)

■ 타입: 풀 ■ 진화 여부: 키마와리로 진화(태양의 돌 사용)

■ L100일 때의 최고 스태티릭스

• HP: 263	• 공격: 158	• 방어: 158
• 민첩: 158	• 특공: 158	• 특방: 158

■ 사용하는 기술

흡수(처음부터), 성장(0.4), 메가드레인(0.10), 쾌청한 날씨(0.19), 광합성(0.31), 가드드레인(0.46), 비01, 05

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 자연 공원에서 출현하는 아생의 히마닛시를 포획할 수 있다. 낮에만 출현한다

No. 195 누오 (スオー)

■ 타입: 물/지면 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스태티릭스

• HP: 393	• 공격: 268	• 방어: 268
• 민첩: 168	• 특공: 228	• 특방: 228

■ 사용하는 기술

물총(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 내던지기(0.11), 깜빡 잊기(0.23), 지진(0.35), 기우제(0.47), 허얀 안개(0.59), 검은 안개(0.59), 비03, 04, 05, 06

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 우파가 레벨 20에서 진화한다. 또는 시로가네 산의 제2 플로어에서 아생의 누오를 포획할 수 있다



No.196

에피(エーフィ)

■ 타입: 에스피 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 책의 최고 스태티스

· HP: 333	· 공격: 228	· 방어: 218
· 민첩: 318	· 특공: 358	· 특방: 288

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 꼬리치기(처음부터), 모래조각(0.8), 열력(0.16), 전광석화(0.23), 스피드 스타(0.30), 환각 광선(0.36), 자기암시(0.42), 사이코키네시스(0.47), 아침햇살(0.52), 비01, 05

■ 야생에서의 출현: X

■ 입수법: 이브이가 레벨이 충분하며, 천속도가 높으면 아침, 또는 낮에 진화한다

No.197

브라키(ブラッキー)

■ 타입: 악 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 책의 최고 스태티스

· HP: 393	· 공격: 228	· 방어: 318
· 민첩: 228	· 특공: 218	· 특방: 358

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 꼬리 치기(처음부터), 모래 조각(0.8), 전광석화(0.23), 이상한 빛(0.30), 검은 시선(0.42), 숨은 소리(0.47), 달 빛(0.52), 비01, 05

■ 야생에서의 출현: X

■ 입수법: 이브이가 레벨이 충분하며, 천속도가 높으면 밤에 진화한다

No.198

야미카라스(ヤミカラス)

■ 타입: 악/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 책의 최고 스태티스

· HP: 323	· 공격: 268	· 방어: 182
· 민첩: 280	· 특공: 268	· 특방: 182

■ 사용하는 기술

포기(처음부터), 비김(0.11), 검은 안개(0.16), 나이트 헤드(0.26), 고풍막임(0.31), 검은 시선(0.41), 비02

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 7번 도로에서 밤에 야생의 야미카라스를 포획할 수 있다

No.199

야도킹(ヤドキング)

■ 타입: 물/에스피 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 책의 최고 스태티스

· HP: 393	· 공격: 248	· 방어: 258
· 민첩: 158	· 특공: 298	· 특방: 318

■ 사용하는 기술

자주(처음부터), 부딪히기(처음부터), 울먹이기(0.6), 물총(0.15), 열력(0.20), 단단히 묶기(0.29), 박치기(0.34), 쫓내기(0.43), 사이코 키네시스(0.48), 비03, 04, 05, 06

■ 야생에서의 출현: X

■ 입수법: 아몬에게 용자의 증표를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

No.200

무우마(ムウマ)

■ 타입: 고스트 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 책의 최고 스태티스

· HP: 323	· 공격: 218	· 방어: 218
· 민첩: 268	· 특공: 268	· 특방: 268

■ 사용하는 기술

울먹이기(처음부터), 사이코 웨이브(처음부터), 원한(0.6), 이상한 빛(0.12), 검은 시선(0.19), 환각 광선(0.27), 무승부(0.36), 멸망의 노래(0.46), 비05

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 시로가네 산의 제 2플로어 등에서 밤에 출현하는 야생의 무우마를 포획할 수 있다

No.201

안논(アンノーン)

■ 타입: 에스피 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 책의 최고 스태티스

· HP: 299	· 공격: 242	· 방어: 194
· 민첩: 194	· 특공: 242	· 특방: 194

■ 사용하는 기술

각성된 파워(처음부터)

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 알프의 유적에서 야생의 안논을 포획할 수 있다

No.202

소난스(ソーナンス)

■ 타입: 에스피 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 책의 최고 스태티스

· HP: 583	· 공격: 164	· 방어: 214
· 민첩: 164	· 특공: 164	· 특방: 214

■ 사용하는 기술

카운터(처음부터), 밀러 코드(처음부터), 신비의 방어(처음부터), 동행(처음부터)

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 어둠의 동굴에 출현하는 야생의 소난스를 포획할 수 있다

No.203

키린리키(キリンリキ)

■ 타입: 노말/에스피 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 책의 최고 스태티스

· HP: 343	· 공격: 258	· 방어: 228
· 민첩: 268	· 특공: 278	· 특방: 228

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 열력(0.7), 짓밟기(0.13), 고속 이동(0.20), 바톤 터치(0.30), 환각 광선(0.41), 질계 씹기(0.54), 비04

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 43번 도로에서 출현하는 키린리키를 포획할 수 있다





No. 204

쿠누기다마(クスギダマ)

■ 타입: 풀 ■ 진화 여부: 포레토스로 진화(0.31)

■ L100일 때의 최고 스탯역사

• HP: 303	• 공격: 228	• 방어: 278
• 민첩: 128	• 특공: 168	• 특방: 168

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 지키기(처음부터), 자폭(0.8), 돌진(0.15), 고속 스핀(0.22), 인내(0.29), 대폭발(0.36), 휘감기(0.43), 필사 태클(0.50), 비04

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 우버에의 숲에 있는 나무에 박치기를 하면 야생의 쿠누기다마가 떨어지므로 그것을 포획한다



No. 205

포레토스(フォレットス)

■ 타입: 풀/강철 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스탯역사

• HP: 353	• 공격: 278	• 방어: 378
• 민첩: 178	• 특공: 218	• 특방: 218

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 지키기(처음부터), 자폭(0.8), 돌진(0.15), 고속 스핀(0.22), 인내(0.29), 대폭발(0.39), 휘감기(0.49), 필사 태클(0.59), 비04

■ 야생에서의 출현: X

■ 입수법: 쿠누기다마가 레벨 31에서 진화한다

No. 206

노코치(ノコッチ)

■ 타입: 노말 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스탯역사

• HP: 403	• 공격: 238	• 방어: 238
• 민첩: 188	• 특공: 228	• 특방: 228

■ 사용하는 기술

분노(처음부터), 동글게 말기(0.5), 뱀눈으로 노라보기(0.13), 원한(0.18), 추격(0.26), 심은 소리(0.30), 돌진(0.38), 비04

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 아들의 동굴에서 밤에 야생의 노코치를 포획할 수 있다

No. 207

그로이거(グライガー)

■ 타입: 지면/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스탯역사

• HP: 333	• 공격: 248	• 방어: 308
• 민첩: 268	• 특공: 168	• 특방: 228

■ 사용하는 기술

독침(처음부터), 모래조각(0.6), 딱딱해 지기(0.13), 전광석화(0.20), 굴뚝먹임(0.28), 배어 떼기(0.36), 심은 소리(0.44), 가위 단두대(0.52), 비01, 04

■ 야생에서의 출현: 금

■ 입수법: 45번 도로에서 야생의 그로이거를 포획할 수 있다

No. 208

하가네(ハガネール)

■ 타입: 강철/지면 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스탯역사

• HP: 353	• 공격: 268	• 방어: 498
• 민첩: 158	• 특공: 208	• 특방: 228

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 심은 소리(처음부터), 조르기(0.10), 버위 떨어드리기(0.14), 딱딱해 지기(0.23), 분노(0.27), 모래 태풍(0.36), 내던지기(0.40), 잘게 씹기(0.49), 비01, 04

■ 야생에서의 출현: X

■ 입수법: 이라크에게 메탈 코트를 갖게 하고서 통신 교환을 한다. 메탈 코트(メタルコート)는 아사기에서 쿠치바로 향하는 고속 선 안에서 얻을 수 있다

No. 209

블루(ブルー)

■ 타입: 노말 ■ 진화 여부: 그랑블로 진화(0.23)

■ L100일 때의 최고 스탯역사

• HP: 323	• 공격: 258	• 방어: 198
• 민첩: 158	• 특공: 178	• 특방: 178

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 무서운 얼굴(처음부터), 꼬리 치기(0.4), 응석부리기(0.8), 물기(0.13), 허로 활기(0.19), 으르렁거리기(0.26), 분노(0.34), 돌진(0.43), 비04

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 38번 도로에서 야생의 블루를 포획할 수 있다

No. 210

그랑블(グランブル)

■ 타입: 노말 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스탯역사

• HP: 383	• 공격: 338	• 방어: 248
• 민첩: 188	• 특공: 218	• 특방: 218

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 무서운 얼굴(처음부터), 꼬리치기(0.4), 응석부리기(0.8), 물기(0.13), 허로 활기(0.19), 으르렁거리기(0.28), 분노(0.38), 돌진(0.51), 비04

■ 야생에서의 출현: X

■ 입수법: 블루가 레벨 23에서 진화

No. 211

하리센(ハリセン)

■ 타입: 물/독 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 때의 최고 스탯역사

• HP: 333	• 공격: 288	• 방어: 248
• 민첩: 268	• 특공: 208	• 특방: 208

■ 사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 독침(처음부터), 딱딱해지기(0.10), 작게 되기(0.10), 물총(0.19), 미사일 쏘기(0.28), 돌진(0.37), 하이드로 펌프(0.46), 비03, 06, 07

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 32번 도로에서 대단한 뉴시대(すていりざど)로 낚을 수 있다



No.212

하삼(ハッサム)

- 타입: 풀/강철 ■ 진화 여부: 진화없음
- L100일 딱의 최고 스태티스

• HP: 343	• 공격: 358	• 방어: 298
• 민첩: 228	• 특공: 208	• 특방: 258
- 사용하는 기술
전광석화(처음부터), 노려보기(처음부터), 기합 모으기(0.6), 추격(0.12), 칼등치기(0.18), 고속 이동(0.24), 메달 크로(0.30), 배어 째기(0.36), 검무(0.42), 그림자 분신(0.48), 비01, 04
- 야생에서의 출현: X
- 입수법: 스트라이크에게 메달 코트를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

No.216

히메그마(ヒメグマ)

- 타입: 노닐 ■ 진화 여부: 링그마로 진화(0.30)
- L100일 딱의 최고 스태티스

• HP: 323	• 공격: 258	• 방어: 198
• 민첩: 178	• 특공: 198	• 특방: 198
- 사용하는 기술
할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 혀로 핥기(0.8), 마구 할퀴기(0.15), 꿀방먹임(0.22), 잠자기(0.29), 배어 째기(0.36), 코굴기(0.43), 난동부리기(0.50), 비01, 04
- 야생에서의 출현: 은
- 입수법: 46번 도로에서 아생의 히메그마를 포획할 수 있다

No.213

츠보츠보(ツボツボ)

- 타입: 풀/바위 ■ 진화 여부: 진화없음
- L100일 딱의 최고 스태티스

• HP: 243	• 공격: 118	• 방어: 558
• 민첩: 108	• 특공: 118	• 특방: 558
- 사용하는 기술
달라붙기(처음부터), 겹겹이 숨기(처음부터), 휘감기(0.9), 앵클(0.14), 신비한 방어(0.23), 인쇄(0.28), 잠자기(0.37), 비04, 05
- 야생에서의 출현: 금, 은
- 입수법: 탄바시체에 살고 있는 사람에게서 받을 수 있다

No.217

링그마(リングマ)

- 타입: 노닐 ■ 진화 여부: 진화없음
- L100일 딱의 최고 스태티스

• HP: 383	• 공격: 358	• 방어: 248
• 민첩: 208	• 특공: 248	• 특방: 248
- 사용하는 기술
할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 혀로 핥기(0.8), 마구 할퀴기(0.15), 꿀방먹임(0.22), 잠자기(0.29), 배어 째기(0.39), 코굴기(0.49), 난동부리기(0.59), 비01, 04
- 야생에서의 출현: 은
- 입수법: 히메그마가 레벨 30에서 진화

No.214

헤라클로스(ヘラクロス)

- 타입: 풀/겨울 ■ 진화 여부: 진화없음
- L100일 딱의 최고 스태티스

• HP: 363	• 공격: 348	• 방어: 248
• 민첩: 268	• 특공: 178	• 특방: 288
- 사용하는 기술
부딪히기(처음부터), 노려보기(처음부터), 물로 받기(0.6), 건디기(0.12), 마구 찌르기(0.19), 카운터(0.27), 돌진(0.35), 기사 희생(0.44), 메가 혼(0.54), 비01, 04
- 야생에서의 출현: 금, 은
- 입수법: 32번 도로에 있는 나무에 박치기를 사용하면 아생의 헤라클로스를 포획할 수 있다

No.218

마그마그(マグマッグ)

- 타입: 불꽃 ■ 진화 여부: 마그마그로 진화(0.38)
- L100일 딱의 최고 스태티스

• HP: 283	• 공격: 178	• 방어: 178
• 민첩: 138	• 특공: 238	• 특방: 178
- 사용하는 기술
스모그(처음부터), 불종(0.8), 바위 떨어뜨리기(0.15), 딱딱해지기(0.22), 갈퀴밧기(0.29), 화염방사(0.36), 바위 사태(0.43), 덮치기(0.50), 비 없음
- 야생에서의 출현: 금, 은
- 입수법: 17번 도로에서 아생의 마그마그를 포획할 수 있다

No.215

뉴러(ニューラ)

- 타입: 악/얼음 ■ 진화 여부: 진화없음
- L100일 딱의 최고 스태티스

• HP: 313	• 공격: 288	• 방어: 208
• 민첩: 328	• 특공: 168	• 특방: 248
- 사용하는 기술
할퀴기(처음부터), 노려보기(처음부터), 전광석화(0.9), 실은 소리(0.17), 꿀방먹임(0.25), 마구 할퀴기(0.33), 고속 이동(0.41), 배어 째기(0.49), 뚫매질(0.57), 비01, 03, 04
- 야생에서의 출현: 금, 은
- 입수법: 시로가네 산에 있는 도로에서 밤에 아생의 뉴러를 포획할 수 있다

No.219

마그카르고(マグカルゴ)

- 타입: 불꽃/바위 ■ 진화 여부: 진화없음
- L100일 딱의 최고 스태티스

• HP: 303	• 공격: 198	• 방어: 338
• 민첩: 158	• 특공: 258	• 특방: 258
- 사용하는 기술
스모그(처음부터), 불종(0.8), 바위 떨어뜨리기(0.15), 딱딱해지기(0.22), 갈퀴밧기(0.29), 화염방사(0.36), 바위 사태(0.48), 덮치기(0.60), 비04
- 야생에서의 출현: X
- 입수법: 마그마그가 레벨 38에서 진화한다



No. 220 우리무(ウリムー)

■ 타입: 없음/ 지면 ■ 진화 여부: 이노브로 진화(0.33)

■ L100일 택외 최고 스태티스틱스

• HP: 303	• 공격: 198	• 방어: 178
• 민첩: 198	• 특공: 158	• 특방: 158

■ 사용하는 기술
부딪히기(처음부터), 가루노(0.10), 견디기(0.19), 돌진(0.28), 하얀 안개(0.37), 눈보라(0.46), 비 04

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 없음 동굴에서 야생의 우리무를 포획할 수 있다

No. 221 이노무(イノムー)

■ 타입: 없음/지면 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 택외 최고 스태티스틱스

• HP: 403	• 공격: 298	• 방어: 258
• 민첩: 198	• 특공: 218	• 특방: 218

■ 사용하는 기술
뿔로 받기(처음부터), 가루노(0.10), 견디기(0.19), 돌진(0.28), 마구 찌르기(0.33), 하얀 안개(0.42), 눈보라(0.56), 비04

■ 야생에서의 출현: ×

■ 입수법: 우리무가 레벨 330에서 진화한다

No. 222 사니고(サニーゴ)

■ 타입: 물/서위 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 택외 최고 스태티스틱스

• HP: 313	• 공격: 208	• 방어: 268
• 민첩: 168	• 특공: 228	• 특방: 268

■ 사용하는 기술
부딪히기(처음부터), 딱딱해지기(0.7), 자기 재생(0.19), 버블 광선(0.25), 가시 켜는(0.31), 밀러 코트(0.37), 원시의 힘(0.43), 비 03, 04, 06

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 40, 41번 수로에서 대단한 낚시대로 낚을 수 있다

No. 223 텃포우오(テッポウオ)

■ 타입: 물 ■ 진화 여부: 오쿠탄으로 진화(0.25)

■ L100일 택외 최고 스태티스틱스

• HP: 273	• 공격: 228	• 방어: 168
• 민첩: 228	• 특공: 228	• 특방: 168

■ 사용하는 기술
뿔총(처음부터), 록 온(0.11), 환각 광선(0.22), 오로라 빔(0.22), 버블 광선(0.22), 기합 모으기(0.33), 냉동 빔(0.44), 파괴 광선(0.55), 비03, 06

■ 야생에서의 출현: 금, 은

■ 입수법: 44번 도로에서 대단한 낚시대로 낚을 수 있다

No. 224 오쿠탄(オクタン)

■ 타입: 물 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 택외 최고 스태티스틱스

• HP: 353	• 공격: 308	• 방어: 248
• 민첩: 188	• 특공: 308	• 특방: 248

■ 사용하는 기술
뿔총(처음부터), 달라불기(0.11), 환각 광선(0.22), 오로라 빔(0.22), 버블 광선(0.22), 옥란봉(0.25), 기합 모으기(0.38), 냉동 빔(0.54), 파괴광선(0.70), 비03, 06

■ 야생에서의 출현: ×

■ 입수법: 텃포우오가 레벨 25에서 진화

No. 225 델리버드(デリバード)

■ 타입: 없음/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 택외 최고 스태티스틱스

• HP: 293	• 공격: 208	• 방어: 188
• 민첩: 248	• 특공: 228	• 특방: 188

■ 사용하는 기술
선율(처음부터), 비02

■ 야생에서의 출현: 은

■ 입수법: 없음 동굴에서 야생의 델리버드를 포획할 수 있다

No. 226 만타인(マントイン)

■ 타입: 물/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 택외 최고 스태티스틱스

• HP: 333	• 공격: 178	• 방어: 238
• 민첩: 238	• 특공: 258	• 특방: 378

■ 사용하는 기술
부딪히기(처음부터), 물거품(처음부터), 초음파(0.10), 버블 광선(0.18), 돌진(0.25), 고속 이동(0.32), 날개 치기(0.40), 이상한 힘(0.49), 비 03, 06, 07

■ 야생에서의 출현: 금

■ 입수법: 40, 41번 수로에서 출현

No. 227 에어무드(エアームド)

■ 타입: 강철/비행 ■ 진화 여부: 진화없음

■ L100일 택외 최고 스태티스틱스

• HP: 333	• 공격: 258	• 방어: 378
• 민첩: 238	• 특공: 178	• 특방: 238

■ 사용하는 기술
노래보기(처음부터), 쪼기(처음부터), 모래조각(0.13), 스피드 스타(0.19), 고속이동(0.25), 마구찌르기(0.37), 강철 날개(0.49), 비01, 02

■ 야생에서의 출현: 은

■ 입수법: 45번 도로에서 야생의 에어무드가 출현한다



No.226

데빌(데리빌)

■타입: 악/불꽃 ■진화 여부: 열가로 진화(L.24)

■L100일 택의 최고 스탯어트스

•HP: 293 •공격: 218 •방어: 158
•민첩: 228 •특공: 258 •특방: 198

■사용하는 기술

노러보기(처음부터), 불동(처음부터), 으르렁거리기(L.7), 스모그(L.13), 물기(L.20), 골탕먹임(L.27), 화염방사(L.35), 짚게 씹기(L.43)

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 7번 도로에서 밤에 출현하는 아생의 데빌을 포획할 수 있다

No.225

헬가(헬가)

■타입: 악/불꽃 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 택의 최고 스탯어트스

•HP: 353 •공격: 278 •방어: 198
•민첩: 288 •특공: 318 •특방: 258

■사용하는 기술

노러보기(처음부터), 불동(처음부터), 으르렁거리기(L.7), 스모그(L.13), 물기(L.20), 골탕먹임(L.30), 화염방사(L.41), 짚게 씹기(L.52), 비04

■야생에서의 출현: X

■입수법: 벨빌이 레벨 24에서 진화한다

No.230

킹도라(킹그드라)

■타입: 물/드래곤 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 택의 최고 스탯어트스

•HP: 353 •공격: 288 •방어: 288
•민첩: 268 •특공: 288 •특방: 288

■사용하는 기술

물거품(처음부터), 연막(L.8), 노러보기(L.15), 물총(L.22), 최오리 바람(L.29), 고속 이동(L.40)

하이도로 펌프(L.51), 비03, 06, 07

■야생에서의 출현: X

■입수법: 시드라(シドドラ)에게 용의 숭늉키(りゅうのウロコ)를 갖게 하고서 통신 교환을 한다

No.231

고마조우(고마조우)

■타입: 지면 ■진화 여부: 돈팡으로 진화(L.25)

■L100일 택의 최고 스탯어트스

•HP: 383 •공격: 218 •방어: 218
•민첩: 178 •특공: 178 •특방: 178

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 동글게 말기(L.9), 바동대기(L.17) 돌진(L.25), 구르기(L.33), 건디기(L.41), 필사 태클(L.49), 비04

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 45번 도로에서 아생의 고마조우를 포획할 수 있다

No.232

돈팡(돈팡)

■타입: 지면 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 택의 최고 스탯어트스

•HP: 383 •공격: 338 •방어: 338
•민첩: 198 •특공: 218 •특방: 218

■사용하는 기술

벨로 받기(처음부터), 울먹이기(처음부터), 동글게 말기(L.9), 바동대기(L.17), 마구 찌르기(L.25), 구르기(L.33), 고속 스프린(L.41), 지진(L.49), 비04

■야생에서의 출현: 금

■입수법: 고마조우가 레벨 25에서 진화

No.233

폴리곤2(폴리곤2)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 택의 최고 스탯어트스

•HP: 373 •공격: 258 •방어: 278
•민첩: 218 •특공: 308 •특방: 288

■사용하는 기술

텍스처2(처음부터), 부딪히기(처음부터), 텍스처(처음부터), 고속 이동(L.9), 원각 광선(L.12), 자기 재생(L.20), 동글게 말기(L.24), 폭은(L.32), 트라이 아택(L.36), 전자볼(L.40), 비05

■야생에서의 출현: X

■입수법: 폴리곤(ポリゴン)에게 그레이드 업(グレードアップ)을 갖게 하고서 통신 교환을 한다. 그레이드 업은 아이부키 시티의 실피 캠퍼스에서 얻는다



No.234

오도시시(오도시시)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 택의 최고 스탯어트스

•HP: 349 •공격: 288 •방어: 222
•민첩: 268 •특공: 268 •특방: 228

■사용하는 기술

부딪히기(처음부터), 노러보기(L.8), 최면술(L.15), 짓밟기(L.23), 모래조각(L.31), 돌진(L.40), 이상한 빛(L.49), 비05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 36번 도로에서 아생의 오도시시를 포획한다

No.235

도블(도블)

■타입: 노멀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 택의 최고 스탯어트스

•HP: 313 •공격: 138 •방어: 168
•민첩: 248 •특공: 138 •특방: 188

■사용하는 기술

스케치(처음부터)

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 알프의 유적 근처에 있는 풀에서 아생의 도블을 포획할 수 있다



No. 236

발키(バルキー)

- 타입: 격투
- 진화 여부: 에비외리로 진화(0.20), 방어력이 높을 때 OR 사와무리로 진화(0.20), 공격력이 높을 때 OR 카포에어로 진화(0.20), 능력이 평균치일 때
- L100일 특의 최고 스태티스

• HP: 273	• 공격: 168	• 방어: 168
• 민첩: 168	• 특공: 168	• 특방: 168
- 사용하는 기술
부딪히기(처음부터), 비04
- 양성에서의 출현: X
- 입수법: 스라비치 산의 동굴 안쪽에 있는 공대항과의 승부에서 이기면 얻을 수 있다

No. 237

카포에라(カポエラー)

- 타입: 격투
- 진화 여부: 진화없음
- L100일 특의 최고 스태티스

• HP: 303	• 공격: 288	• 방어: 288
• 민첩: 238	• 특공: 168	• 특방: 318
- 사용하는 기술
둘러치기(처음부터), 기합 오르기(0.7), 추격(0.13), 전광석화(0.19), 고속 스텝(0.25), 카운터(0.31), 고속이동(0.37), 단념(0.43), 트리플 리(0.49), 비04
- 양성에서의 출현: X
- 입수법: 빙기 레벨 20이 되었을 때 공격력과 방어력 수치가 같으면 카포에어로 진화한다

No. 238

무추루(ムチュール)

- 타입: 얼음/에스퍼
- 진화 여부: 부주리로 진화(0.30)
- L100일 특의 최고 스태티스

• HP: 293	• 공격: 158	• 방어: 128
• 민첩: 228	• 특공: 268	• 특방: 228
- 사용하는 기술
때리기(처음부터), 허로 활기(처음부터), 천사의 키스(0.9), 가부(0.13), 일력(0.21), 노래부르기(0.25), 검은 시선(0.33), 사이코 키네시스(0.37), 말말의 노래(0.45), 눈보라(0.49)
- 양성에서의 출현: X
- 입수법: 부주리의 암컷을 할머니에게 수컷을 할아버지에게 맡기면 얻어 생긴다. 이 얼음 카우먼 무추루가 태어난다

No. 239

엘렉트(エレキッド)

- 타입: 전기
- 진화 여부: 엘레브로 진화(0.30)
- L100일 특의 최고 스태티스

• HP: 293	• 공격: 224	• 방어: 172
• 민첩: 288	• 특공: 228	• 특방: 208
- 사용하는 기술
전광석화(처음부터), 노려보기(처음부터), 벼락 편지(0.9), 빛 장벽(0.17), 스피드 스타(0.25), 심은 소리(0.33), 10만볼트(0.41), 벼락(0.49), 비05
- 양성에서의 출현: X
- 입수법: 엘레브의 암컷을 할머니에게 수컷을 할아버지에게 맡기면 얻어 생긴다. 이 얼음 카우먼 엘렉트가 태어난다

No. 240

부비(ブビイ)

- 타입: 불꽃
- 진화 여부: 부비로 진화(0.30)
- L100일 특의 최고 스태티스

• HP: 293	• 공격: 248	• 방어: 172
• 민첩: 264	• 특공: 238	• 특방: 208
- 사용하는 기술
불동(처음부터), 노려보기(0.7), 스모그(0.13), 불꽃 편지(0.19), 연막(0.25), 쾌청한 날씨(0.31), 화염방사(0.37), 이상한 빛(0.43), 대문자(0.49)
- 양성에서의 출현: X
- 입수법: 부비의 암컷을 할머니에게 수컷을 할아버지에게 맡기면 얻어 생긴다. 이 얼음 카우먼 부비가 태어난다

No. 241

밀탱크(ミルタンク)

- 타입: 노닐
- 진화 여부: 진화없음
- L100일 특의 최고 스태티스

• HP: 393	• 공격: 258	• 방어: 308
• 민첩: 298	• 특공: 178	• 특방: 238
- 사용하는 기술
부딪히기(처음부터), 울먹이기(0.4), 통글게 말기(0.8), 짓밟기(0.13), 우유 마시기(0.19), 인내(0.26), 구르기(0.34), 덮치기(0.43), 치료의 물(0.53), 비03, 04
- 양성에서의 출현: 급, 은
- 입수법: 38번 도로에 출현하는 아생의 밀탱크를 포획한다

No. 242

하미나스(ハピナス)

- 타입: 노닐
- 진화 여부: 진화없음
- L100일 특의 최고 스태티스

• HP: 713	• 공격: 118	• 방어: 118
• 민첩: 208	• 특공: 248	• 특방: 368
- 사용하는 기술
때리기(처음부터), 울먹이기(0.4), 꼬리치기(0.7), 앞 날기(0.10), 왕복 따귀 때리기(0.13), 작게 되기(0.18), 노래부르기(0.23), 앞쪽탄(0.28), 빛 장벽(0.40), 필사 태권(0.47), 비04, 05
- 양성에서의 출현: X
- 입수법: 러키가 레벨 업을 하면서 친숙도가 높으면 진화한다

No. 243

라이코우(ライコウ)

- 타입: 전기
- 진화 여부: 진화없음
- L100일 특의 최고 스태티스

• HP: 383	• 공격: 268	• 방어: 248
• 민첩: 328	• 특공: 328	• 특방: 298
- 사용하는 기술
포기(처음부터), 노려보기(처음부터), 전기 쇼크(0.11), 으르렁거리기(0.21), 전광석화(0.31), 스파크(0.41), 리플렉터(0.51), 잘게 씹기(0.61), 벼락(0.71), 비01, 04, 05
- 양성에서의 출현: 급, 은
- 입수법: 포획하기 어려운 포켓몬



No.244

엔테이(エンテイ)

■타입: 불꽃 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 태의 최고 스펙어트스

•HP: 433	•공격: 328	•방어: 268
•민첩: 298	•특공: 278	•특방: 248

■사용하는 기술

불기(처음부터), 노래보기(처음부터), 불동(0.11), 으르렁거리기(0.21), 소용돌이 불꽃(0.31), 짓밟기(0.41), 화염방사(0.51), 불내기(0.61), 대문자(0.71), 비01, 04, 05

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 포획하기 어려운 포켓몬

No.245

반기라스(バンギラス)

■타입: 비위/악 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 태의 최고 스펙어트스

•HP: 403	•공격: 366	•방어: 318
•민첩: 220	•특공: 288	•특방: 298

■사용하는 기술

불기(처음부터), 노래보기(처음부터), 모래 태풍(0.8), 실은 소리(0.15), 바위 사태(0.22), 난동부리기(0.29), 무서운 얼굴(0.29), 짚게 찢기(0.47), 지진(0.61), 파괴광선(0.75), 비01, 03, 04

■야생에서의 출현: X

■입수법: 사나기라스가 레벨 550에서 진화

No.245

스이콘(スイコン)

■타입: 물 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 태의 최고 스펙어트스

•HP: 403	•공격: 248	•방어: 328
•민첩: 268	•특공: 278	•특방: 328

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노래보기(처음부터), 물총(0.11), 으르렁거리기(0.21), 바람 만들기(0.31), 버블 광선(0.41), 검은 안개(0.51), 밀러 코트(0.61), 하이드로 펌프(0.71), 비01, 03, 06, 07

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 포획하기 어려운 포켓몬

No.249

루기어(ルギア)

■타입: 에스퍼/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 태의 최고 스펙어트스

•HP: 415	•공격: 278	•방어: 358
•민첩: 318	•특공: 278	•특방: 406

■사용하는 기술

에어로 블래스트(처음부터), 신비한 방어(0.11), 바람 만들기(0.22), 자기 재생(0.33), 하이드로 펌프(0.44), 기우체(0.55), 스피드 스타(0.66), 날려 버리기(0.77), 원자의 힘(0.88), 미래 예지(0.99), 비02, 03, 04, 06, 07

■야생에서의 출현: X

■입수법: 은색 깃털을 갖고서 소용돌이 섬(4개의 섬이 떠있는 곳에서 오른쪽 위) 안쪽으로 들어가면 출현한다

No.246

요기라스(ヨーギラス)

■타입: 비위/지면 ■진화 여부: 사나기라스로 진화(0.30)

■L100일 태의 최고 스펙어트스

•HP: 303	•공격: 226	•방어: 198
•민첩: 180	•특공: 188	•특방: 198

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노래보기(처음부터), 모래 태풍(0.8), 실은 소리(0.15), 바위 사태(0.22), 난동부리기(0.29), 무서운 얼굴(0.36), 딱딱해지기(0.43), 지진(0.50), 파괴 광선(0.57)

■야생에서의 출현: 금, 은

■입수법: 시로가네 산에 출현하는 야생의 요기라스를 포획한다



No.250

호우오우(ホウオウ)

■타입: 불꽃/비행 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 태의 최고 스펙어트스

•HP: 415	•공격: 358	•방어: 278
•민첩: 278	•특공: 318	•특방: 406

■사용하는 기술

성스러운 불꽃(처음부터), 신비한 방어(0.11), 바람 만들기(0.22), 자기 재생(0.33), 대문자(0.44), 격랑의 날비(0.55), 스피드 스타(0.66), 날려 버리기(0.77), 원자의 힘(0.88), 미래 예지(0.99), 비02, 04, 05

■야생에서의 출현: X

■입수법: 무지개색 깃털을 갖고서 맨주 시티의 맨주의 탐최상층으로 가면 등장한다

No.247

사나기라스(サナギラス)

■타입: 비위/지면 ■진화 여부: 반기라스로 진화(0.55)

■L100일 태의 최고 스펙어트스

•HP: 343	•공격: 266	•방어: 238
•민첩: 200	•특공: 228	•특방: 238

■사용하는 기술

물기(처음부터), 노래보기(처음부터), 모래 태풍(0.8), 실은 소리(0.15), 바위 사태(0.22), 난동부리기(0.29), 무서운 얼굴(0.38), 짚게 찢기(0.47), 지진(0.56), 파괴광선(0.65)

■야생에서의 출현: X

■입수법: 요기라스가 레벨 30에서 진화

No.251

세레비(セレビィ)

■타입: 에스퍼/풀 ■진화 여부: 진화없음

■L100일 태의 최고 스펙어트스

•HP: 403	•공격: 298	•방어: 298
•민첩: 298	•특공: 298	•특방: 298

■사용하는 기술

거우살이 씨앗(처음부터), 열력(처음부터), 자기 재생(처음부터), 치료의 물(처음부터), 신비의 방어(0.10), 원자의 힘(0.20), 미래 예지(0.30), 바톤 터치(0.40), 별망의 노래(0.50), 비05

■야생에서의 출현: 불명

■입수법: 불명



스토리

1. 와카바 타운(ワカバタウン)

주인공이 있는 2층에서 내려오면 어머니에게 포켓 기어를 받는다. 그리고 주인공의 집 왼쪽에 있는 우츠기 연구소(ウツギけんきょじょ)로 가면 다음 중 하나의 포켓몬을 받는다. 연구소에서 나올 때 외삼막(キョウすり)을 얻는다.

- ① 히노아리시(ヒノアリス): 불꽃 타입의 기술을 사용하기 때문에 많은 경험치를 몰아 주어 빨리 키우면 스토리를 보다 빨리 진행할 수 있는 포켓몬이다.
- ② 와나노코(ワナノコ): 물 타입의 포켓몬으로 역시 초반에 많은 도움이 되는 포켓몬이다. 집으로 초반에는 물 타입의 포켓몬을 얻기 힘들다.
- ③ 치코리타(チコリタ): 발과 커터 등의 강력한 기술을 익히는 포켓몬이다. 3마리 중에서 가장 빨리 진화한다.



しかし わしらは ポケモンのすべてを
持っている わけではない



ウツギのやあ ちかしくん
まっていたよ?

2. 2인도 도로(2인도んどうろ)

도로 오른쪽 위에서 외삼막 왼쪽 위에서서 나무 열매(きのこ)를 얻는다.

3. 요시노시타

마을 입구에 있는 할아버지에게 마을을 안내 받고 맵 카드(マップカード)를 받는다. 피도타기(たのみり)를 익힌 다음에는 왼쪽 아래의 집에 있는 사람에게서 신비의 물방울(しんびのしずく)을 받게 된다.

4. 3인도 도로

하단에 위치한 나무에서 나무 열매 상단에 위치한 나무에서 채취 열매를 입수한다. 30인 도로의 입구에 있는 집에서 나무 열매를 받는

다. 그리고 요시노시타 위쪽에(오른쪽 길로 진행)한대 있는 포켓몬 할아버지의 집에서 신기한 알과 포켓몬 도감을 받는다.



キズも みこんぞ わしからも
ひとつ おねがい しょうかの?

5. 요시노시타에서 라이벌과 비둘기(우츠기 연구소로 되돌아오는 도중에 만나게 된다).

라이벌이 사용하는 포켓몬

- ① 주인공이 선택한 포켓몬이 히노아리시 → 와나노코 L5
- ② 주인공이 선택한 포켓몬이 와나노코 → 치코리타 L5
- ③ 주인공이 선택한 포켓몬이 치코리타 → 히노아리시 L5



なんだよ なに いわてるのか
わからぬのか



ママが
しょうぶも しかけてきた?

6. 와카바 타운

우츠기 박사의 연구소에서 라이벌의 이름을 걸친다. 연구소를 나올 때 몬스터 볼(モンスターボール)을 5개 받는다. 이

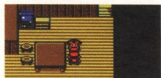


この けんこうし
けんこうが ぬすまれたらどうそ...

재 상점에서 몬스터 볼을 구입할 수 있다.



ポケモンじいさんの
たいほっけん って なんだったの?



あら かわいい ポケモンね
どうしたの?

7. 키오시타(キョウシティ)

포켓몬 센터의 왼쪽 하단에 위치한 집에서 미다츠보미(マツボミ)를 이워크(イワーク)라고 교환할 수 있다. 피도 타기를 입수한 다음 미다츠보미의 달 오른쪽 연못을 건너면 신기한 옛(ふしぎなアサ), 키오 집 뒤쪽의 연못을 건너면 포인트업(ポイントアップ)을 입수한다.

8. 미다츠보미의 탑

이곳의 트레너는 대부분 미다츠보미를 사용하나, 처음에 히노아리시를 선택했다면 쉽게 치코리타를 선택했다면 조금 쉽게 이길 수 있지만, 와나노코를 선택한 경우는 상성이 매우 좋지 않으므로 포포(ポポ)를 잡아 전투에 이용하는 것이 좋다. 가장 안쪽에 있는 정자로 싸워 이기면 비진 머신05(플래시)를 받는다.

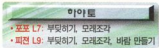


ちよろろ『もあなたの じつりょく
まきに ぼんもの



9. **비르 집(キキョウジム)**

여기의 트레이너는 모두 오나즈에 포포, 피전을 사용하므로, 처음에 치즈리타를 선택했을 경우 리빨을 많이 올리거나, 뒤에 나오는 연결 동굴(つながりのどうくつ)에서 이시츠부테(イシツブテ)를 잡아 온 다음 전투에 임할 것. 짐 리더인 하이토에게 이기면 뿔뿔지(플레시)를 사용할 수 있고, 공격력이 오른다, 기술 머신 31을 받는다.



10. **짐을 나오면 우즈기 박사에게서 변화가 오며, 키브의 포켓몬 센터에서 알을 다시 받는다.**



11. **알프의 유저(アルフのユザ)**

피해를 원성시키면 지하에서 안은(アンノ

ン)이 출현한다. 모두 26종류의 연논이 있지만, 성능은 모두 같다.



12. **32번 도로**

32번 도로 시작 부분에 있는 사람에게서 기적의 씨앗(きせきのタネ)을 받는다. 여기에서 에림(マリフ)을 잡아 키우면 좋다.



13. **연결 통로(つながりのどうくつ)**

연결 통로(つながりの洞窟)에 있는 아이템을 얻고, 33번 도로를 통해서 히와타 타운으로 향한다.

14. **히와타 타운(ヒワダタウン)**

간택츠(カンテツ)와 아이기를 하면, 아몬의 우물(ヤドンのいど)로 갈 수 있다.



15. **아몬의 우물**

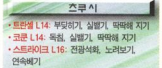
좋은 의상(いせき(すり)를 얻을 수 있지만, 아직은 안쪽까지 진행할 수 없다. 피력



(かゝりき)를 습득한 다음, 안쪽에서 왕자의 종부(おうじやのしるし), 기술머신18을 입수하게 된다.

16. **히와타 짐**

여기는 트레이너가 곤충 계열의 포켓몬을 사용하기 때문에, 치즈리타로 이야기를 진행하는 플레이어는 포포를 이용할 것. 짐 리더인 츠쿠시(ツクシ)에게 이기면 인섹트 뱀지(레벨30까지의 포켓몬을 입수 가능, 기합 배기(あいざり)를 사용할 수 있게 된다, 기술 머신49를 받는다. 츠쿠시와의 전투 후 우바에의 숲(ウバエの森)쪽으로 가면, 라 이필과 전투에 들어간다.



17. **우바에의 숲**

우바에의 숲에서 새의 일종인 키모노기(키메ネ)를, 바깥으로 돌아 유도하여 제자가 있는 장소까지 몰아서 잡으면 비전 머신01인 기합 배기(あいざり)를 받는다. 딱지기를 하고 있는 사람에게서 기술 머신02를 받는다.





18 34번 도로

아이는 포켓몬을 키워주는 부부가 있어서, 같은 종류가 아니더라도 심성이 맞는 포켓몬 두 마리를 맡기면 일이 생긴다.

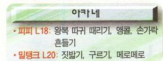
19 포카네시티 (포카네시티)

상점 오른쪽 하단에 위치한 집에서 자전거 (じてんしゃ)를 받는다.



20 포카네집 (포카네집)

이 곳 트레이너는 노답계통의 포켓몬을 사용한다. 짐 리더인 아카네(アカネ)를 이기면 해골러 뱀지(괴력(かいりき))를 사용할 수 있으며, 민첩성이 오른다. 기술 마신45를 얻는다.



21 포카네와 라디오맨에서 라디오 카드를 받



는다. 퀘스트를 모두 맞추면 열개 된다. 답은 O, O×, O×, 포카네 집의 오른쪽 집에서 제니가마 돌부리27(ゼニガマじゅうろ)를 받는다.



22 35번 도로

기술 마신04를 얻는다.

23 자연공원 (시젠코우엔)

화, 목, 토요일에 곤충잡기 대회가 있으며 우승하면, 태양의 돌을 받는다.

24 36번 도로

길을 방해하고 있는 우스키(ウツキ)에게 제-카네 물뿌리개를 사용하면 전투에 들어간다. 우스키는 L20으로 이 포켓몬은 잡을 수 있으나 시도해 볼 것. 쓰르트리나 포획하면 오른쪽에 있는 사람에게 가서 기술 마신08를 받는다.



25 앵주시티 (엔쥬시티)

짐의 오른쪽에 있는 사람에게서 다루징 마신(タクジマシ)을 받는다. 포켓몬 센터에는 마사키가 있으며, 다음 날부터 타입 마신을 사용할 수 있다. 또 이 시점 이후로 포카네 시티로 돌아가서 마사키를 만나면 L20의 이브이(이-



비)를 받을 수 있다.



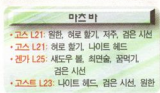
26 앵주시티 무효장

무효 5명과 전투를 하여 모두 이긴 다음, 밑에 있는 할아버지에게 말을 걸면 비전 마신03(비도타기)를 받는다.



27 앵주시티 (엔쥬시티)

이곳의 트레이너는 모두 고스, 고스트, 겐가를 사용하므로 에스퍼나 지면계열의 공격이 매우 효과적이다. 짐 리더인 마츠바(マツバ)를 이기면 랜턴 뱀지(50까지 포켓몬, 피도타기)를 사용할 수 있게 된다. 기술 마신30을 받는다.





28. 연주문 풀판 집(やけたう)

들어가면 바로 라이벌과 싸움이 벌어진다. 지하 1층 안쪽으로 가면 3마리의 포켓몬이 도망쳐 나중에 풀술에서 만날 수 있지만 그 확률이 매우 낮다.



29. 39번 도로 모목장

일렉(エルトン)에게 나무 열매(きのこ)를 7개 주면 건강해지며, 열 건물에서 기술 머신3을 받을 수 있다.

30. 아사기시 집(アサギシティ)

집 앞을 지나가면 라이벌이 나타나지만 전투는 벌어지지 않는다. 집 앞에 위치한 집에서 좋은 날씨(くわつざあ)를 받는다. 가장 왼쪽에 있는 집에서 비전 머신04인 괴력(かゝりき)을 받을 수 있으며, 등대 왼쪽 위에 위치한 집에서는 크랩(クラブ)을 비리리디아(ヒソリタマ)로 교환할 수 있다.



31. 아사기시와 등대

3층에서 피피에이드, 5층에서 기술 머신 34등을 얻을 수 있으며, 6층에는 아사기시 집의 리더인 미칸이 있다. 그녀에게서 단바 시티의 약을 가져다 달라는 부탁을 받는다.

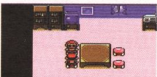


32. 4Q, 41번 수로

강력한 포켓몬이 다수 등장하므로 스프레이를 사용하는 것이 좋을 것이다. 41번 수로에 있는 4개의 섬에는 아직 들어갈 수 없다.

33. 탠파 A지(タンパシティ)

포켓몬 센터의 왼쪽에 위치한 집에서, 포켓몬 매니아가 초보초보(アホッポ)를 준다. 초보



34. 탠파 집(タンパジム)

여기에 나오는 트레이너는 모두 격투계의 몬켓몬을 사용하므로 고스트 계열의 몬스터라면 대지를 잃지 않는다. 에스퍼 계열도 역시 유용하다. 일렬로 위치한 3개의 바위는 좌우에 위치한 바위를 위로 올리고, 중앙에 있는 바위를 왼쪽 또는 오른쪽으로 움직이면 앞으로 진행할 수 있다. 짐 리더인 시지마(シジマ)에게 이면

시지마

- 오크리쉬 L27: 분노, 공수, 마구 활뛰기, 노리보기
- 노로본 L30: 마음의 눈, 폭렬 펀치, 피도타기, 최면술



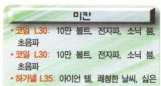
쇼크 빗치(0.70까지 포켓몬, 날기(そらをとぶ)를 사용할 수 있다.)와 기술 머신1을 받는다. 시지마를 이긴 다음 집 앞에 있는 사람에게서 비전 머신2(날기)를 받을 수 있다.

35. 아사기시 등대(アサギのとうだい)

미칸에게 비전의 약을 건네 준다.

36. 아사기시 집(アサギジム)

아사기시 집에는 미칸밖에 없다. 미칸은 코일 L30을 2마리, 하가넷 L35을 사용한다. 하가넷은 강철 속성을 지니고 있기 때문에 불꽃 타입의 공격이 매우 유효하다. 또한 바위 속성도 지니고 있으므로, 물 타입의 공격도 좋다. 코일은 지면계의 포켓몬으로 공격하자. 이기면 스텝 빗치(번역어) 상상, 기술 머신23을 받는다.





37. 42번 도로

스리바치산(スリバチ山)을 통과할 때 필요한 아이템이 없다면, 앞에 위치한 호수를 파도타기로 통과할 수도 있다.

38. 스리바치산

스리바치 산을 통과하기 위해서는 파도타기 게임, 플래시, 거슬러 오르기 필요하다.

39. 초우지 타운(チョウジタウン)

이곳의 집을 클리어해야 44번 도로로 갈 수 있다.
북쪽으로 간다.

40. 43번 도로

중간에 있는 건물을 자카리하면 로켓단에게 1000원을 줘야한다. 나중에 초우지타운의 아지토를 해킹한 다음 이 건물에 들어가면 기술 마신36을 받는다.

41. 분노의 호수(いかりの湖)

호수 중앙에 적색 가라도스(ササナドス)가 있다. 쓰러뜨리거나 또는 포획하면 적색 비늘(あかいウロコ)을 받는다.



마)을 입수하게 되어, 이것을 가지고 30번 도로 이전에 오키드 박사(オキド博士)가 있던 장소로 가면 학습 마신(がくシヨウケン)을 얻는다. 적색 비늘을 입수한 다음 육지로 오르면 와타루(ワタル)가 있으며, 초우지 타운으로 향하게 된다.

42. 초우지 타운의 로켓단 아지트

모든 로켓단원을 물리치면 전파를 정지시키게 되어, 마이인(マユイン)과 3번 싸워야 한다. 전파를 정지시킨 다음 와타루에게 비전마신 06(소용돌이)을 받는다.



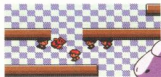
ひまつの スイッチを ぼっけん!
おしてみよう!ポチッとせ!



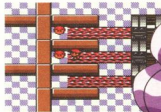
ロケットだんいんの したっぼが
しょうぶを しかけてきた!



サカキきまは さねんま
かいせんじんけんを したま

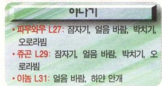


そんなこと いわねに
どっか あそんでくわないう



43. 초우지 집(チョウジジム)

이곳 트레너는 물 계열의 포켓몬을 사용하므로 진기나 불꽃 계열의 포켓몬이 효과가 높다. 짐 리더인 야키(ヤキ)를 이기면 아이스 빗지(소용돌이)를 사용할 수 있으며 특수 능력 상승, 기술 마신16을 받는다. 집에서 나오면 우츠기 박사에게 전화가 걸려 오며, 리도방 방송이 이상하다고 말한다.



44. 크기에사비, 라디오탑(ラジオとう)

5층에서 지하열쇠를 받는다.



ほごねけんきゆういんの シンロウが
しょうぶを しかけてきた!



タカシは
ちかのカキを もらった!

45. 지하통로

코제 시터의 지하통로 끝에는 상점이 나오게 된다.

46. 지하항고

중간에 있는 버튼은 3, 2, 1의 순서로 누른다. 국장에게 카드키(카드키)를 받는다.





포켓 몬스터 금·은



47. 라디오 탑

코가네의 라디오 탑의 기계를 정지시킨다. 그 다음 국장에게서 은색 깃털(きんいろのうたなみ) 또는 무지개색 깃털(にじいろのうたなみ) 버전을 받는다(이것은 포켓몬을 얻는데 필요하다. 본 공략에 있는 포켓몬 도감을 참조할 것). 4층에 있는 쿠루미에게 핑크 리본(ピンクのリボン), 3층에 있는 여성에게서 기술 머신11을 받는다.



きょくちょうの…… ききみは？
そうか たすけにきてくれたのか



カードキーの きしこみくちさき



タカシは
にじいろのほねを もらった！

48. 얼음의 동굴(氷の洞窟)

처음 플로어에서 비전 머신07을 얻는다. 두 번째 비전 길은 삼 좌 삼 우 삼 좌 하 우 하 좌 삼 좌 하 우 하 좌 삼 우로 통과할 수 있다. 그 다음 플로어는 4개의 바위를 4개의 구멍에 하나씩 떨어뜨려야 한다.

49. 우주배낭(アスペシティ)

가장 아래쪽에 위치한 집에서 기술(비전 머신의 기술도)을 얻을 수 있다. 오른쪽 위의 집에서는 허크류우를 사이폰으로 교환해 준다.

50. 우주배낭(アスペシティ)

이곳 트레아너는 드래곤 계열의 포켓몬을 사 올래므로 얼음 계열의 포켓몬을 사용하면 효과적이다. 이곳에서도 2층에서 1층으로 바위를 떨어뜨려야 한다. 짐 리더인 이부키(イブキ)에게 이기면 용의 동굴로 가서 용의 송곳니를 얻

어 달라고 부탁한다.

이부키

- 허크류 L37: 전지파, 용의 입김, 내면지기, 그리고 피도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 허크류 L37: 전지파, 용의 입김, 내면지기, 그리고 피도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 허크류 L37: 전지파, 용의 입김, 내면지기, 그리고 피도타기, 냉동빔, 10만 볼트 중의 하나
- 린도라 L40: 피도 타기, 용의 입김, 파괴 결선, 연막



わたしが イブキさ
せかいぞ いちばんの



この わたしが 勝てるなんて……

51. 용의 동굴(りゅうのあな)

피도타기와 소용돌이 기술이 반드시 필요하다. 소용돌이는 화면에 보이는 소용돌이 앞에서 A버튼을 누르면 된다. 용의 송곳니를 얻으면 이부키가 나타나서 라이징 벤티(모든 레벨의 포켓몬과 기술러 오르기를 사용할 수 있음), 기술 머신 24를 받는다.



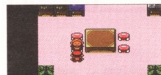
タカシは リゅうのキバを
どろくポケットに しまったさき

52. 마스터볼

우츠기 박사에게서 전화가 걸려오며, 그에게 가면 마스터볼을 받는다.



タカシは
マスターボールを もらった！



かちぬけるほど つよい
きつさを もっておるのか？

53. 토조 폭포(トージュウ)

타기와 거슬러 오르기를 이용해서 세키 에이 고원으로 향한다.



カントーちほろ への
飛しゅうぼうを ふみだしたさき

53. 제마온 로드

3층에 위치한 복록 송구로 나가면 라이벌이 나타나며 전투가 벌어진다.



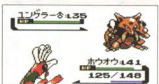
おっー！
それは ジョウトの かつの

54. 세키이도고원 (セキイ도高原)

포켓몬 리그에서 사천왕과 와타루를 쓰러뜨린다. (진권 골)



…… いまから 赤くモン リーグ
ちょうせん か?



▶ たかろう リュック
赤くモン にける

사천왕 (포켓몬 리그)

이즈미

네이티오 L40
루루라 L41
넛시 L41
이도란 L41
네이티오 L42

코

아리아도스 L40
물론 L41
포드레스 L43
베도베돈 L42
크로베드 L44



よろこぶ 赤くモン リーグへ！



시바

카포에라 L42
시와무라 L42
메이와라 L42
이와크 L43
카이리키 L46



おれは じぶんたちが もっている
おんせいを しんじて



카린
브라키 L42 이미카라스 L44
리프레시아 L42 헬가 L46
겐가 L45



してんのうの カリンが
しょうぶを しかりてきた！



외타루
가라도스 L44
카이류 L47
카이류 L47
프레라 L46
리자돈 L46
카이류 L50

…… おわった



オーキドのおお たかしん！
むかしぶら じゅのう



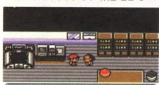
マップ 手紙イン

おれた てっじ
にしの こうじ
せゆ のぶのろ



55. 와카타 마을 (이우 무편 정면)

우츠기 박사에게서 배의 티켓을 받는다.



ほら！
ふねのチケット

56. OHAFIAMI

항에 정박하고 있는 아쿠아 호에 승선한다.



どうもせん アワアこうへ！
うせん しほつか?

57. 아쿠아 호

아쿠아 호에 들어오면 순서를 잃어버린 할아버지가 나타난다. 중간에 길을 막고 있는 선원은, 그 선원과 대화 후 주인공 병선원(서 있는)의 열망으로 들어가 거기 있는 선원과 전투를 한 다음 다시 가면 된다. 순서를 찾아주면 목적지에 도착하게 된다. 목적지는 바로 포켓몬 돛, 천적 피카츄 버섯의 무대가 된 대륙이다.

58. 학사비인배 (케치바스티)

짐의 위에 위치한 집에 있는 포켓몬 클럽(= 케멘타이)에서 신기한 것을 받을 수 있다.

59. 학사비집 (케치바짐)

이곳 트러너는 친구(계열)의 포켓몬을 사용 하므로 지면이나 바위 계열의 포켓몬을 사용하자. 전직에 있던 트러너는 교장나 있어서 작동하지 않는다. 길 리더인 마티스(マチス)를 이기면 오렌지 빛(스피드 상승)을 받는다.



마미스
 라이츄 L44
 말마인 L40
 엘레브 L46
 레이 코일 L40
 말마인 L40



ユーは あのほどしらすき
 ミーの エレクトリック ポケモン



ぶみりーの マスが
 しょうぶを しかけてきた!

60. 마피리쿠사 시미(マブキシム)

이 곳 트레이너는 에스퍼 계열의 포켓몬을 사용하므로 약계열의 포켓몬을 사용하면 효과적이다. 짐 리더인 나츠메를 이기면 골드 배지를 받는다.

나츠메

에피 L46 후딩 L48
 바리마드 L46



ぶみりーの ナツメが
 しょうぶを しかけてきた!

61. 마타무시 시미(マタムシシム)

이 곳 트레이너는 물계열의 포켓몬을 사용하



ぶみりーの エリカが
 しょうぶを しかけてきた!

므로 불꽃이나 얼음 계열의 포켓몬이 효과적이다. 짐 리더인 에리카를 이기면 레인보우 배지 기술 머신19를 받는다.

에리카

몬지라 L42 와타코 L41
 키레이하나 L46 우츠보트 L46

62. 세키타쿠사 시미(セキタクシム)

이 곳 트레이너는 독계열의 포켓몬을 사용하므로 에스퍼와 지면 계열의 포켓몬이 효과적이다. 짐 리더인 인즈를 이기면 핑크 배지 기술 머신06을 받는다.

인즈

크로레트 L36 마타도가스 L36
 마타도가스 L36 아리아도스 L33
 물론 L39



ぶみりーの アンズが
 しょうぶを しかけてきた!

63. 발진소

10번 도로목으로 가면 발진소가 나온다. 발진소에 있는 사람 모두에게 말을 걸면 하나다 시터에 이상한 사람이 나타났다는 전화가 걸려 온다.



しょうぶの ち むるせーん!



ハナツ シティから
 わんらくが ありました!

64. 하나다짐(ハナダシム)

이상한 사람을 발견하지만 곧 도망간다.



オー! ソーリー!
 ユー! けが ナッシュン! ぞぞかーア!

65. 24번 도로

하나다 시터 북쪽에 있는 24번 도로에서 로켓단원을 쓰러뜨린다.



ロケットたんいんの したっぽが
 しょうぶを しかけてきた!

66. 하나다 짐

하나다 짐의 물 속에 있는 기계 부품을 얻는다. (길로 돌아 쌓인 곳에서 A버튼을 누르면 얻어진다.)



みなもは しずかに 休んでいる
 ……おのりのも つかいまほか?

67. 발진소

기계 부품을 소장에게 넘기면 발진소가 작동하며, 소장은 담배로 기술 머신07을 준다.



かんしゃの しるしに
 この わざマシンを おげよう!

68. 24. 29번 도로

24번 도로 끝에(하나다 곳)서 데이트를 하고 있는 카스미(カスミ)를 발견한다.



カスミ 伊もう!
ほいこよいきなり あらわてっ?

69. 하나다집(ハナダジム)

이 곳 트레아너는 물계열의 포켓몬을 사용하므로 전기와 불 계열의 포켓몬이 효과적이다. 하지만 누오에게는 전기 기술이 통하지 않으며, 라프라스에게는 물계열은 불리하므로 주의할 것. 짐 리더인 카스미를 이기면 블루 뱃지를 받는다.

릭스미

골닥 L42 라프라스 L44
누오 L42 스타미 L47

70. 시온타운(シオンタウン)

라디오 탑 1층에서 확장 카드(かくちゅカード)를 받는다.



それが あれほ
あたらしい ラジオは人ぐみ

71. 쿠치바시터(クチバシター)

1번 도로쪽으로 나가면 카비군이 방화하고 있다. 디그더의 구멍 앞에서 잠지고 있는 카비군(カビゴン)을 깨운다. 라디오의 포켓몬의 피리(ポケモンのふえ) 채집을 이용하면 카비군이 일어나면서 배틀이 벌어진다. 포획도 가능하다.



72. 디그더와 동굴

이 동굴을 통해서 나비 시티로 향하자.

73. 나비시티(ニビシティ)

이 곳 트레아너는 바위와 지면 계열의 포켓몬을 사용하므로 물계열의 포켓몬이 효과적이

다. 짐 리더인 타케시를 이기면 그레이 뱃지를 받는다. 타케시를 이긴 다음 나비 시티의 상점 오른쪽에 있는 아이세에게 은색 깃털 또는 무지개색 깃털을 받는다.



ジュリー-の マケシが
しょうぶを しかけてきた!

타케시

고론 L41 이와크 L44
사이훈 L41 카부틀스 L42
울스타 L42

74. 토키도시터(トキウシティ)

인목 하단에서 잠지고 있는 사람에게 기술 머신42를 받는다. 트레아너 하우스(トレーナーハウス)의 지하 1층에서 매일 1회 포켓몬 배틀이 벌어진다.

75. 그랜 섬

미사라 타운을 거쳐 그랜 섬으로 간다. 토키와 짐의 리더인 그란이 있으며, 그와 이야기를 하면 그란은 짐으로 들어간다.



みなもほ しずかに ねている
……ふきのりを つがいまきか

76. 뽕나무 섬

짐 리더인 카츠라백에 없다. 이기면 크림 뱃지를 받는다.

카츠라

마그카르고 L45 가를 L50
부바 L45



カツラマウおおーいっ?

77. 토키오지(トキウジム)

짐 리더인 그란이 없다. 이기면 그린 뱃지를 받는다.

그란

피조트 L51 가리도스 L58
사이론 L56 윈다 L58
후ELD L54 낫시 L58



グリーンマおお きたん

78. 마사라 타운

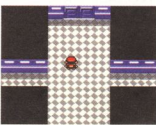
뱃지를 16개 모은 후 오카드 박사와 만나면, 시로가네(シロガネ)산으로 갈 수 있다.



オーカードおお マカシん!
わざわざ よく きたね!

79. 시로가네 섬(シロガネ島)

시로가네 산 안쪽에 있는 레드를 쓰러뜨리면, 시로가네로 가는 길은 토키와, 포켓몬 리그 사이에 있는 점수 게이트(처음에 여길 지나갈 때 길 양쪽에 사람이 있고 있었으나 지금은 없다) 오른쪽입구로 들어와 왼쪽 출구로 가면 시로가네 산(대)을 통해 가만 된다. 레드는 회갈의 포켓몬을 구비하고 있으므로 충분히 수련한 뒤에 도전할 것.



레드

피카츄 L81 카비곤 L75
에피 L73 리지몬 L77
카멕스 L77 후시기마나 L77

더이상 성의 상품화로 승부하지 않습니다

데드 오어 얼라이브 2



그래픽	★★★★★
조작성	★★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
연출	★★★★★

공략 ... 神拳 JEFFRY, 코스Guy, 스와인모!, 린고미스틱

나오미 기만의 성능을 최대한 살릴 미묘한 그래픽으로 발매 전부터 게이머들의 기대를 한 몸에 모았던 Dead or Alive 2(이하 DOA2)가 드디어 국내에도 발매되었다. 동영상으로 접하던 것보다 훨씬 뛰어난 퀄리티의 그래픽은 보기만 해도 즐겁고, 전작과 비교도 안될 정도로 다양해진 대전 방식과 게임성이 한층 앞격투 게임을 즐기는 게이머들을 사로잡을 것으로 보인다. 전작과 마찬가지로 시기를 잘못 타고났다는 점이 아쉽기는 하지만, 이 정도의 게임도 취동 익성에 밀린다면 더 이상 오작삭은 없다고 해도 과언이 아니다. 단지 댄스빙글 뿐.

이 책이 나올 즈음에는 상당히 많은 수의 DOA2가 시중에 풀릴 것이다. 그 동안 국내에 있던 인림 버전과 달리 이번엔 일주에서 공략하는 기관은 바로 DOA2 Millennium. 국내에 곧 퍼질 기관은 모두 이 공략에서 사 용한 Millennium 버전을 명칭하자. 이번 공략에서 주로 다루는 것은 앞으로 DOA2를 플레이하는데 기초가 될 만한 기술집과 시스템 공략 그리고 간략한 기술 설명이다. 깊이 있는 게임을 함부로 공략하는 것은 어불성설. 헌달 후 추가 공략에서 여러분을 더욱 깊 하게 만들어주겠다. 기초를 끈끈히.

●밀레니엄(Millennium) 버전이란?

최근 출시된 신 버전으로 국내에 인림으로 들어왔던 초기 버전의 DOA2와는 다소 차이가 있다. 새로 생긴 모드로 서바이벌 모드 가 있고 또 초기 버전에선 기관 설정에서 PASS WORD를 넣거나 타임 어택에서 10 위안에 든 후 LOVE? 라는 글을 새겨가 가능했던 태그메틀이 기본 설정에서 등장한다. 또 그 외 텔레토비 버전의 책과 같은 숨겨진 요소들도 다수 존재.

●게임 모드(GAME-MODE)

■스토리 모드(STORY MODE)

1인 플레이에서 즐길 수 있는 모드로 한 캐릭터를 선택한 후 스토리 라인에 따른 대



▲214가로구나...



▲라스트 보스 마스터 가려대(?)

전을 할 수 있다. 중간 중간 나오는 놀라운한 퀄리티의 동영상도 더더욱 재미를 더한다.

■타임 어택 모드(TIME ATTACK MODE)

한 캐릭터를 선택 후 최단 시간 내에 라스트 보스까지 클리어 해야 하는 모드로 상위 10인까지 이름을 새길 수 있다.

■서바이벌 모드(SURVIVAL MODE)

밀레니엄 버전에서 추가된 모드로 계속 등장하는 적 캐릭터와 대전을 해서 최대한 많은 캐릭터를 이기는 것이 목적. 다룬 공격이나 배 공격 등을 성공하면 에너지를 회



▲이것이 외복 아이템



▲이건 침수다

복하거나 보너스 점수를 얻을 수 있는 이벤트가 등장한다. 한 캐릭터를 이길 때마다 약간의 에너지가 회복된다.

■ 태그 배틀(TAG BATTLE)

DOA2의 가장 재미있는 대전 모드로 2명의 캐릭터를 선택 후 캐릭터를 바꿔가며 즐길 수 있는 모드. 두 플레이어 어택, 태그 콤보 등 다양한 즐길 것들이 산재해 있다.

그러나 스테이지 셀렉트가 불가능하다는 것이 단점.

대전 방식의 선택은?

태그 배틀과 싱글 배틀의 두 가지 중 선택은 승자 우선의 법칙이 기본. 상대가 난입 하면서 태그 배틀을 끝라도 연속중인 플레이어에게 싱글 배틀을 선택하면 싱글로 끝리진다. 여파 보면 당연한 인생의 진리일지도 모른다.

시스템 설명

DOA2는 기본적으로 8 방향 레버와 3개의 버튼을 사용한다. 버튼은 F(Free), P(Punch), K(Kick)로 이루어져 있다. 공식 배열은 F, P, K의 순서. 흑시 자신이 다니는 제일센터의 버튼 배열이 공식 배열이 아니라면 주인공에게 공식 배열로 바꿔줄 것을 요구하자. 플레이어에게 자신에게 맞는 환경에서 즐길 권리가 있다.



기본 조작표

캐릭터가 왼쪽에 있을 때를 기준으로 →를 기본 입력, ←를 입력, A/B A, B 동시 입력.

이름	기본도
상, 중단 카드	F or ←
하단 카드	↘(같은 상태에서) F or /
앞 걷기	→
뒤 걷기	←
앞 대시	↘
뒤 대시	↙
러시	→
앞이 앞 걷기	↘
앞이 대시	↘
점프	↘ or / or ↙
FREE STEP(전환)	↘ or / or ↙(누르고 있는다)
FREE STEP(배틀)	↘ or / or ↙(누르고 있는다)
상단 기본 걸기	F/P
하단 기본 걸기	←/P
기본 걸기 회피	(적 걸기 공격시) F/P
연속 걸기 회피	(적 연속걸기 공격 시) F/P/K
상단 HOLD	(적 상단 공격시) ↘/F
중단 HOLD	(적 중단 공격시) ←/F
중단 HOLD	(적 중단 킥 공격시) ←/F
하단 HOLD	(적 하단 공격시) ↘/F
다운공격	←/F/P
도발	←/F/P/K
태그	F/P/K(태그하지 때만 가능)
투플러온 어택	←/F/P(K(태그하지 때만 가능))

■ 프리(Free)버튼의 활용

전력에서 가드(Guard) 버튼이 전환한 것이 바로 프리 버튼. 이 버튼을 사용해서 가드와 이동, 홀드를 사용할 수 있다.

■ 가드(Guard)

DOA2에서 가드는 비파와 철권의 장점을 모아놓았다고 할 있다. 즉 두 게임의 유지를 모두 끌어 모으려는 태크모의 의도가 엿보이는 곳이라고 할 수 있는 것. 기본적으로 F를 누르고 있으면 상, 중단 가드, 낮은 상태에서 P를 누르고 있으면 하단 가드를 하게 된다. 여기까지는 바로 비추어 파이터의 시스템에 익숙한 사람들을 위한 것이고, 철권 유지를 위한 사용법으로 상, 중단 가드를 ←, 하단 가드를 /로도 할 수 있도록 배려해 놓았다. 그러나 여기서 간파할 수 없는 차이점은 바로 가드 중의 이동, 레버를 사용한 가드의 경우는 각 방향으로 이동하고 있으면 천천히 그 방향으로 이동한다. 즉 상, 중단 가드를 ←로 하고 있으면 뒤로 슬금슬금 가는 것이고, 하단 가드를 ↘로 하고 있으면 낮은 상태에서 뒤로 조금씩 이동한다. 두 가지 가드 방식은 각각 장단점이 있지만, 대략적으로 설명하자면 비파시 가드는 3D 격투 게임에 더 적합하고, 프리 스타일의 활용에 좀더 적극적일 수 있지만, 가드 중 이동이 되지 않는다는 단점이 있다. 철권시 가드는 물론 가드 중 이동이라는 장점이 있지만, 가드에서 커맨드 기술로의 전환과, 홀드로의 전환에서 다소 쓸데없는 움직임은 보일 수 있기 때문에 혼란을 다루는 대전에서 큰 관함을 겪을 수 있다. 결국 두 가지 방식의 절충점을 찾아서 둘 다 활용하는 것이 좀더 강해지는 지름길. 그러나 만만치 않다.

■ 대시(Dash)

가장 기본적인 움직임인 대시의 경우 전

좌와 그다지 큰 차이점이 없다. 앞 대시는 →, 앉아 대시는 ↘, 백 대시는 ←이고 →를 입력하는 것으로 러시가 가능하다. 백 대시의 경우 딜레이 없이 연속으로 입력이 불가능하고 앞 대시는 간단한 러시로 전환할 수 있기 때문에 상대와의 원거리 대전을 펼치기는 상당히 힘들다. 또한 앉아 있다가 나가는 기술이 상당히 많으므로 앉아 대시를 간파하면 안 된다. 상대의 상단 공격을 흘리는 목적 외에 짧은 시간 안에 앉은 상태로 전환하는 것이 앉아 대시의 가장 중요한 용도 중 하나임을 명심하자. 근거리 대전과 홀드를 사용한 철물 없는 심리전을 유도하려는 제작자의 의도가 보이는 대목.

대시의 응용

백대시의 경우 그 이동 거리가 짧고, 이동 후의 딜레이도 만만치 않다. 여기서 이동 거리를 약간 늘리는 방법이 있으니 참조하자(약간이지만 일종의 거리가 승부를 좌우하는 경우도 많다는 것을 명심하자).

방법은 백 대시 후 F 버튼 프레스를 하는 것이다. F 버튼을 누르고 있는 시간을 조절하는 것으로 연속 입력도 가능하다. 성공하면 보통 백 대시보다 1.5배 정도 더 뒤로 이동할 수 있다.



▲이 위치에서



▲일만 백 대시는 이정도지만



▲응용 대시는 이정도 물어질 수 있다

■ 프리스텝(Free step)

역시 DOA2에서 추가된 시스템의 하나로, 철권의 정신과 소울 킬러의 SWAY-RUN의 경계를 합치려고 노력한 것이라고 할 수 있다. 그러나 버퍼의 회피나 철권의 정신과는 달리 상대의 공격을 회피하는 목적으로 만들어진 것이 아닌, 상태를 위한 지역으로 몰아서 지형적 우위를 점하기 위한 용도로 쓰는 것이 제작자의 의도이다. 테크모에서 제공하는 기본 설정집에는 안쪽 이동이 ↑F, 바깥 쪽 이동이 ↓F로 나와있으나 실제로는 \ or ↑ or F, // or ↓ or \ F로 사용할 수 있다. 프리스텝의 발동 후 F버튼을 누르고 있는 중에는 8방향을 이동할 수 있다.

프리스텝의 응용

프리스텝을 이용 중 사용하는 것은 익숙해지기 전엔 상당히 힘들고, 또 회피 성능도 그다지 좋지 않아서 험무라 사용하리단 상대의 공격에 무방비로 노출되기 쉽다. 그렇다고 프리스텝을 사용하지 않고 자포자기하는 사람은 동태 어저씨와 힐전을 벌이는 양면에서 더 이상 발전하기 힘들다. 일단 가장 실전적인 사용은 바로 안아 대시 후의 사용이다. 즉 안아 대시 후 F 버튼을 누르는 것으로 커넨드 일러 후 상당한 시간의 딜레이 후에도 F 버튼의 입력이 가능하기 때문에 안아 대시로 충분히 상대의 품속으로 파고든 후에 즉흥적으로 이동이 가능하다. 또한 연속적으로 사용(BX, \ F \ F \ F...)하는 것으로 의외의 회피 성능을 볼 수 있다. 그리고 프리스텝은 특성이 있는 방향이 있다. 아래 표 참조.

이동 방향	특성
←	이동 중 상, 중단 가드 가능
→	이동 중 하단 가드 가능



▲, ↓ 이동 중



▲이단 가드가 가능하다

■ 홀드(HOLD)

전작에서부터 DOA만의 독특한 시스템이던 홀드의 경우 DOA+에 비해 종류가 줄어들었다. DOA+에서는 오웬시브, 다켄시브 홀드로 종류가 나뉘어 있었고 커넨드도 단순했던 것에 비해, 두 개의 홀드가 하나로 통합되고 커넨드가 어려워졌다. 그러나 발동 후 상대의 공격을 기다리는 시간이 대폭 늘었고, 홀드 자체의 데미지가 상당히 증가해서 뿐만 아니라 연속기를 성공하는 것보다 현반의 홀드가 더 큰 데미지를 준다. 즉 홀드를 쓰지 않으면 이길 수 있도록 만들려는 것이 제작자의 의도. 홀드의 종류에 따른 특성은 다음과 같다.

상단 홀드(↑\F)

상대의 상단 판정의 펀치와 킥을 모두 반격할 수 있다. 커넨드가 다소 어려워져 실수하면 절표가 나가는 경우가 종종 있다. 가드가 불가능한 강 상단 판정의 공격은 반격형 홀드가 아닌 흘리기 형태로 상대의 공격에 맞서게 된다.

중단 펀치 홀드

상대의 중단 판정의 펀치를 반격할 수 있다. 실전에서 가장 높은 빈도로 쓰이는 홀드로 상, 상, 중의 형태로 이어지는 펀치 연계를 경우 상, 상에서 끊이지는 않지만 중단으로 이어질 때는 홀드로 끊을 수 있다. 경적을 풀 때 우선적으로 사용해야 할 홀드.

중단 킥 홀드

상대의 중단 판정의 킥을 반격할 수 있다. 상대와 어느정도 거리가 있어서 상대의 킥 공격이 예상될 때 또, 상대의 연계 공격의 마무리가 중단 킥이라는 것을 알고 있을 때 반드시 사용해주자.

하단 홀드

상대의 하단 판정의 공격을 반격할 수 있다. 하단 판정의 펀치와 킥을 둘 다 반격할 수 있으므로 하단 공격이 예상될 때 적극적으로 사용해야한다.

잡기의 사용과 대처

DOA2에서 잡기 공격의 가장 큰 변화점은 바로 전 캐릭터에게 하단 잡기가 생겼다는 것. 보통 중량급 캐릭터나 잡기 위주의 공격을 펼치는 캐릭터에만 국한되는 것이 아니라면 지켜지던 고정 관념을 타파했다는 점에서 칭찬할만한 변화라고 할 수 있다. 그러나 아쉬운 점은 연속 잡기의 회피가 지나치게 쉽다는 것과 커넨드 잡기의 회피가 불가능

하다는 것은 그야말로 치명적인 결점이다. 특히 연속 잡기가 주 기술인 중량급 캐릭터의 경우 잡기 공격의 다양성 자체가 극히 제한되었다. 또한 커넨드 잡기의 회피가 불가능하다는 것에서 데미지가 작은 커넨드 잡기의 경우 사용 빈도가 극히 적어질 것이 확실시된다.

■ 하단 잡기의 사용

하단 잡기의 주 사용처는 일단 상대의 하단 기살 공격을 근거리에서 가드한 후이다. 이 때는 무조건 하단 잡기가 들어가고 또, 상대는 회피가 불가능하다. 그 외에 상대의 딜레이가 큰 하단 공격을 가드한 후, 또는 하단 공격을 예상한 상태를 잡는 것으로 활용 빈도가 늘어간다.



▲중 도미지안 하단 잡기엔베는 통령 없다

■ 잡기 회피

잡기 회피의 경우 앞서도 언급한 것과 같이 기본 잡기(F+F)만이 회피가 가능하다. 회피 방법은 상대의 기본 잡기 입력에 맞춰서 F+F를 입력하는 것. VF3나 칠퀸에 비해 회피 가능 시간이 길기 때문에 상대적으로 회피가 쉽다.

■ 연속 잡기의 회피

연속 잡기의 회피 방법은 상대의 연속 잡기가 이루어지는 타이밍에 맞추어서 F+P+K를 누르면 된다. 상대가 딜레이를 주면, 다른 연속 잡기를 하던 태임을 맞춰서 F+P+K만을 누르면 되기 때문에 조금만 익숙해지면 연속 잡기를 달리는 사람이 바보가 될 정도 도대체 제작자의 의도를 알 수 없는 대 실수.

잡기 회피의 응용

보통 잡기를 자주 사용하는 타이밍은 바로 상대가 이쪽의 홀드를 예상하고 잡는 경우. 이 때 기본 잡기의 경우는 중폭 입력을 통해 회피가 가능하다. 즉 홀드 커넨드를 입력하자마자 잡기 회피 커넨드인 F+P를 입력하는 것으로 기본 잡기를 회피할 수 있다.

가드 당한 후



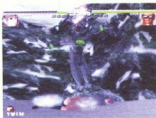
▲물드나



▲잡기 회피나

다른 공격

다른 공격은 전 캐릭터가 2가지 이상 가지고 있다. 그 중 공통적인 커맨드를 가진 강 다른 공격은 상대 다운시 ↑P+K. 그러나 다른 공격 자체의 데미지도 그다지 높지 않고, 상대 캐릭터가 리드 후 완전히 다운이 되기 전에는 다른 공격 자체가 발동되지 않고, 벽에 부딪힌 후 다운이 되어도 다른 공격이 불가능하다. 그러나 약 다른 공격(보통 ↓P나 ↓K)의 경우는 상당히 높은 빈도로 사용되므로 잊지 않도록 하자.



▲이것도 다른 공격

도발

의외로 상당히 강조된 것이 바로 이 도발. 전 캐릭터가 한 가지 이상의 도발을 가지고 있고, 타격 판정을 지낸 도발부터 각종 특수 효과를 가진 도발까지 종류도 매우 다양하다. 너무 자주 사용하면 유틸 시대의 피해자가 될 수 있으니 주의하자.



▲의문의 채배 난지

경직 풀기

경직은 특정 기술의 카운터 히트 또는 크리티컬 히트시에 자신의 캐릭터가 스티븐(STUN: 비틀거리는 상태) 상태가 되는 것으로 재빨리 회복하지 않으면 이어지는 상대의 공격에 무방비로 노출되게 된다. 비추어 파이터에서 경직 풀기가 레버 회전과 버튼 연타였다면 DOA2에서는 오히려 한가지, 바로 홀드의 입력이다. 즉 스티븐 상태가 되면 재빨리 4가지 홀드 중 예상되는 상대의 공격에 맞추어서 홀드를 입력하는 것이 유일한 방법.

스테이지 선택

기판 설정에서 스테이지 선택은 여부를 결정할 수 있다. 태그 배틀에서는 스테이지 선택이 불가능하고, 1대 1 대전에서만 가능하다는 것을 염두에 두자. 총 10개의 스테이지가 등장하고 타임 릴리스를 통해 몇 개의 스테이지가 추가될지도 모른다. 각 스테이지마다 여러 가지 특성이 있으므로 자신의 캐릭터가 우위를 차지할 수 있는 스테이지를 찾아서 익숙해지도록 하자.



▲10개의 스테이지

미끄러짐(SLIP)

스테이지의 지형적 특성의 하나로, 얼음이나, 물 또는 눈 위에서 대전 중 카운터나 크리티컬 히트를 하게 되면 미끄러지면서 자세가 흐트러진다. 그로 인해 경직을 풀고 홀드를 입력하기가 힘들다.



▲지체가 느려진다

지형지물의사용

DOA1의 데인지 존(DANGER ZONE)

이 DOA2에서는 백(Back)으로 등장한다. 각 백의 특성에 따라 벽 파괴, 폭과 등에 의해 추가 데미지를 준다. 백의 종류는 다음과 같다.

■파괴되는 벽

주로 난간, 유리창 등이 이에 속한다. 특정 공격을 이 벽 근처에서 당하면 벽이 파괴되면서 아레나의 스테이지로 떨어지게 되고



그 캐릭터는 추가 데미지를 입게된다.

4떨어지고 있다



▲바다에 떨어진 무의 추가 데미지가 보이는거!

■폭파되는 벽

특정 기술을 이 벽 근처에서 당하면 아래 사진과 같은 모습으로 폭발된 후 추가 데미지를 입게된다.



▲대 폭발

■보통의 벽

대부분의 벽이 이에 속한다. 벽에 부딪힌 후 추가 데미지를 입지 않지만 벽 파괴와 같은 특수 기술은 발동한다.



▲이런 상태에선 후속타가 들어가지 않는다

■ 그 외의 것들

석조물과 같은 것도 물론 업체물로 사용할 수 있고, 그것을 사용해서 지형적 우위를 점하거나 상대의 공격을 회피할 수 있다.



▲염도는 간장곰

■ 태그 배틀

태그 배틀은 DOA2의 가장 큰 변화점 중 발견점이라고 할 수 있다. 2인의 캐릭터를 선택 후 태그 콤보와 플라넨 어택을 사용할 수 있고, 캐릭터 상성에 따른 다양한 연출도 볼 수 있다. 스테이지는 태그 전용 스테이지 하나.



전용 스테이지 하나.

▲2인의 캐릭터를 선택할 수 있다



▲우리는 친구

■ 태그 시스템의 이해

태그는 기본적으로 F+P+K를 동시에 누르는 것으로 가능하다. 태그를 하면 동료와 동위의 화면에서 달려나오면서 교체한다. 벽을 뚫은 상태에서 태그가 불가능하고, 벽 근처에서 상대를 쓰러뜨린 후 태그를 하면 벽 위에서 대기하고 있던 동료가 뛰어내리면서 교체한다. 타격기를 히트시키면서 태그를 하면 타격기의 히트 후 딜레이를 무시하기 때



▲태그



▲위에는 언제 갱니?

징도의 히트수가 나오는 콤보도 가능하다. 태그 콤보에 관한 것은 다음달의 연재 공략

에서 자세히 다루기도 하겠다.

■ 태그 협력기(TWO PLATON ATTACK)

기본적으로 잠금 타이밍에 → F+P+K를 입력하면 되는 것으로, 2명의 캐릭터가 협동 공격을 펼친다. 캐릭터 상성에 따라 다양한 연출을 볼 수 있고, 태그 협력기 후 두 캐릭터가 태그 한다.

태그 협력기 일람은 다음 표를 참조. 앞의 캐릭터가 가솔 발동시 대전하고 있는 캐릭터, 협력 캐릭터가 태그 협력기를 하면서 등장하는 캐릭터를 말한다.

태그 협력기 일람표

사용 캐릭터	계속명	협력 캐릭터	계속명	전량	대역치
카스미	높이중	하야부사	→ F+P+K	상	30~40
	높	하야부사 이외	→ F+P+K	상	64
잭	태그 셰이킹	레온	→ F+P+K	상	70
	잭기 열보	레온 이외	→ F+P+K	상	58
하야부사	반강행차 발구기	카스미	→ F+P+K	상단	70
	승리란	카스미 이외	→ F+P+K, → F+P+K	상단	30~15
	삼강진		(승리란중) → F+P+K	파쇄	30
레온	삼강진강		(삼강진중) → F+P+K	파쇄	50
	레온 샌드	잭	→ F+P+K	상단	15~40~15
	깊이된 내이름	바스	→ F+P+K	상단	10~30~30
레이몽	테스 트러	잭 바스 이외	→ F+P+K	상단	62
	천인공격	간리	→ F+P+K	상단	20~50
	왕신격	간리 이외	→ F+P+K	62	상단
겐투	쌍절낙파	엘레나	→ F+P+K	상단	10~20~20~20
	운개공격	카스미, 아이네	→ F+P+K	상단	40~30
	문제일팔파	엘레나, 카스미, 아이네 이외	→ F+P+K	상단	35~15
티나	더블암스트롱버스터	바스	→ F+P+K	상단	70
	유일 불버	바스	→ F+P+K	상단	10~70
	플러임 사자플랜	바스	→ F+P+K	상단	70
	암 호흡	바스 이외	→ F+P+K	상단	62
바스	도랑 드라이브	티나	→ F+P+K	상단	70
	폭은 스키이	티나	→ F+P+K	상단	20~10~40
	트위스트 프레스				
	투 플라넨 DOT	아이네	→ F+P+K	상단	70
간리	엘리후프	잭	→ F+P+K	상단	70
	과일 슬램	티나, 아이네, 잭 이외	→ F+P+K	상단	50
	오물리호비 스텝퍼드		(과일 슬램 중) → F+P	파쇄	25
	더블 드래곤	레이몽	→ F+P+K	상단	10~10~10~40
아이네	더 더 드래곤		→ F+P+K	상단	28~30
	무협진상	아이네	→ F+P+K	상단	30~40
	농선	이인 이외	→ F+P+K	상단	58
엘레나	쌍신룡권무	겐투	→ F+P+K	상단	40~30
	쌍신만무	겐투 이외	→ F+P+K	상단	58
이인	신라벨	아이네	→ F+P+K	상단	70
	황영	아이네 이외	→ F+P+K	상단	63

※주의: 특정 캐릭터 이외의 캐릭터와의 태그 인자기는 → F+P+K였어도 → F+P+K로도 사용이 가능하다. 또한, 위의 표에서 특정 캐릭터 이외의 캐릭터와의 태그 인자기의 이름은, 태그 이후 들어오는 캐릭터가 사용하는 기술명이다.



WWF?▶

▲연관 줄넘기



캐릭터별 공략

이런 공략에서는 기술표와 간단한 캐릭터 설명, 몇몇 기술의 기술 설명만을 다루었다. 다음달의 추가 공략에서 세부 공략을 다루기로 하였다.



카스미

DOA제작팀 'NINJA'의 마스코트 같은 존재로 다양한 중단 경직기와 공중 콤보용 기술을 가지고 있다. PP에서 이어지는 다양한 판정의 공격으로 상대의 출도를 지하며 공격의 우선권을 가질 수 있고, 전작과 같은 방식으로 충분히 싸울 수 있어서 초반에 강한 모습을 보인다. 게다가 교복 상의 안에는 아무 것도 입지 않았다는 남성이 전해지고 있는데... 비람이 물론 상당히 귀엽다.

● 기술표

기본 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
천인	P	상	10
계인	\P	중	20
지인	P	하	5
심전라	K	상	27
심인라	\K	중	24
심지라	K	하	10

백후 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
이천인	P	상	10
천신상	P	중	38
이치인	\P	하	14
이천라	K	상	30
이연천	KK	상중	25
이연라	K	중	25
환백라	\K	하	24
월영라	K	중	35

정표 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
전천 호공함	(전방 점프중)P	중	15
전천 선공라	(전방 점프중)K	중	30
전천 선지도	(전방 점프하지 전)P	중	22
전천 선지라	(전방 점프하지 전)K	하	25
후공함	(수직 점프중)P	중	15
선공라	(수직 점프중)K	중	30
선지도	(수직 점프하지 전)P	중	22
선지라	(수직 점프하지 전)K	하	25
후천 선지도	(후방 점프하지 전)P	중	22
후천 선지라	(후방 점프하지 전)K	하	25

개상 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
기상상단리	(앞드린상태에서 적이 발목)K	중	20
기연라	(앞드린상태에서 적이 발목)K-K	중	20
기상 하단리	(앞드린상태에서 적이 발목)K	하	20
호월라	(앞드린상태에서 적이 발목)F-K	중	38

통상기			
기술명	격면도	판정	대미지
무원도	\P	중	22

치	\F+K	중	30
무선	\K	중	26
신월차기	\K	중	17
백량	\KK	상 중	27 35
천무술	\PK	상	40
천승라	\K	중	30
비룡라	\K	중	15
월공라	\K	중	45
부천인	\P	중	12
피천인	\P	중	11
이연 피르기	PP	상 상	10 10
천신상라	PPK	상 상 중	10 10 17
천신연천라	PPKK	상 상 상 중	10 10 17 12
천신연공라	PPKKK	상 상 상 상 중	10 10 17 12 25
천신연지라	PPK_K	상 상 상 하	10 10 17 24
천신연지라	PPK_K	상 상 상 하	10 10 17 22
연계인	PPP	상 상 중	10 10 12
연계인상들	PPPP	상 상 중 중	10 10 12 15
연월쇄	PP_K	상 상 중	10 10 35
연광탄	PP_P	상 상 중	10 10 18
연광인술라	PP-PK	상 상 중 중	10 10 18 32
연광리술함	PP-PKK	상 상 중 중 중	10 10 18 32 32
연광희술함	PP-PK_K	상 상 중 중 하	10 10 18 32 28
연광천술라	PP_P_K	상 상 중 중	10 10 18 30
연광환라	PP_P_K	상 상 중 하	10 10 18 24
연영라	PP_K	상 상 중	10 10 22
연영월	PP-KK	상 상 중 상	10 10 22 32
연월로	PP-K_K	상 상 중 하	10 10 22 26
천인-심천라	PK	상 중	10 17
천인-연천라	PKK	상 상 중	10 17 12
천인-연공라	PKKK	상 상 상 중	10 17 12 25
천인-연지라	PK_K	상 상 중	10 17 24
천인-연지라	PK_K	상 상 하	10 17 22
심광탄	-P	중	18
심광인술라	-FK	중 중	18 32
심광리술함	-PKK	중 중 중	18 32 32
심광희술함	-FK_K	중 중 하	18 32 28
심광천술라	-P_K	중 중	18 30
심광환라	-P_K	중하	24
계인상들	\PP	중중	20 20
계인환라	\P_K	중하	20 24
연천라	KK	상중	17 12
연공라	KKK	상상중	17 12 25
연인라	K_K	상중	17 24
연지라	K_K	상하	17 22
무영인술라	-P_K	중하	20 25
월영속	-KK	중상	22 32
월로속	-K_K	중하	22 26
날야	-K	하	30
선	P-K	중	16
질풍	F-K	상	32
질천라	F-K_K	상상	32 32
필로라	F-K_K	상하	32 28
풍와설	\F+K	하	25
선-노을차기	\F+K	중	24

장기

노을 뒤집기	F-P	상단	40
희엄원무	-F-P	상단	42

용재	(백근제) F-P	상단	20*35
천룡각	F-P	상단	5*5*10*20
천룡각	(검검중) F-P	상단	5*5*5*10*20
안달정	(백근제) F-P	상단	55
비연	F-P	상단	57
비연	F-P	상단	57
비연역박	(비연중) F-P	파생	62
양염	F-P	상단	0
가시나무 뿔구기	(양염중) F-P	파생	60
가시나무 부수기	(양염중 백근제) F-P	파생	70
농	F-P	상단	68
남아축	F-P	상단	60
택홍	(적의 뒤에서) F-P	상단	50
이비연	(적의 뒤에서) F-P	상단	57
이비연	(적의 뒤에서) F-P	상단	57
비슬원무	(적의 뒤에서) F-P	상단	55
비슬원무	(검검중) F-P	상단	55
홍비말	F-P	하단	10*10*10*10*15
홍비말	(검검중) F-P	하단	10*10*10*10*15
홍비말	(적의 뒤에서) F-P	하단	10*10*10*10*15
비연습	F-P	하단	60

용도계			
기술명	격전도	판정	대미지
하경화	(적 상대P에 대해) F	상단P반격	58
사실수	(적 상대P에 대해) F	상단P반격	58
무환백우취	(적 상대P에 대해) F	상단P반격	58
시우우	(적 상대P에 대해) F	상단P반격	30*15
홍일 뿔구기	(적 상대P에 대해) F	상단P반격	58
삼검 자르기	(적 상대P에 대해) F	상단P반격	58
영축	(적 상/중단P에 대해) F	상/중단P반격	0
영축	(적 상/중단P에 대해) F	상/중단P반격	0
영미	(적 상대P에 대해) F	상단P반격	0
영미	(적 상대P에 대해) F	상단P반격	0

다운 공격		
기술명	격전도	대미지
용조각	P-K	20
가와 개기	P	10

특수기		
기술명	격전도	대미지
어름 : 빗길 뛰기	F-P-K	0
그림자	P	0
천무	P	0

● 기술 설명

일문격 (←)

여느 격투게임에서 찾아볼 수 있는 그 시머 슛트 리크 발생이 빨라 기습에 좋은 기술이고 상대에게 히트 시속을 시 타격도가 단발에 확실히 전해오는 기술. 발생도 빠르고 데미지도 높은 편이다가 맞은 상대는 다운되지만 가드 당할 경우 상대방의 공격에 무방비 상태가 되고, 상대방의 콤보를 고스란히 맞아야 한다. 그러나 위험 부담만큼의 성능을 보여준다.



▲클린 히트

무선 (←, ↓)

양 발을 모아 상대방을 차올리는 기술이다. 보통 때 히트시키면 상대가 비틀거리고 카운터로 히트시 상대가 공중에 꽤 높이 뜨게 되므로 후속타를 노릴 수 있다. 상대에게



▲유연하다...

가드 당하더라도 거리가 멀어져서 반격을 잘 당하지 않는다.

정 (←, F+P)

손으로 상대방을 베듯이 하여 들고 차-간다. 카스미의 잡기 기술 중 데미지가 높은 잡기 중 하나이며 잡기 성공 시 상대방과 자리를 바꾸게 된다. 상대방이 놓칠 수 없는 빈틈을 보였다면 한번 틀 배어주자.



▲기뉴특전대 포즈잡아...

심판인 슛격 (P-K)

VF3에 나오는 재키의 엘보스핀이 생각난다. 그러나 재키의 그것만큼 악명 높은 기술이 될 듯 싶지는 않다. 카운터로 히트시켜도 상대가 비틀거리지만 할 뿐 쓰러지지 않기 때문. 그러나 상

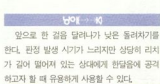


▲발을 꼭 자른 모양으로 해야하는걸까?

대가 가드하더라도 심판호흡심이나 심판판관의 이자신다로 상태를 굳히 아프게 할 수 없다.

일문격 (P-K)

니키펠로 상대를 가격한 뒤 그대로 다리를 뻗어 한 대 더 때린다. 니키펠의 발생이 빨라서 쓰기에 부담이 없다. 열혈축과 일로축을 섞어 써서 또 한번 상대를 이자신다의 까다로운 심리전에 말려들게도 해보자.



▲이 정도의 거리에서도



▲이 정도



▲히트한다



켄푸

노년의 노련함, 절제된 공격, 무도인 등으로 전투를 설명할 수 있다. 같은 동년배의 캐릭터인 베투어 파이더의 순재에 비교해 볼 때 일파나 멋진 캐릭터인가! 공격들이 대부분 리치가 짧고 파인도 그다지 강하지 않지만

크리티컬 히트를 유발하는 중간 관성의 공격이 다소 존재하고 용오(↓↘→F)라는 고성능의 잡기에 의한 콤보와 심리전을 잘 사용하는 것이 포인트. 또한 당림(↑K, 도림(↘K) 같은 고성능의 피우기 기술도 다수 가지고 있다. 절제된 공중 콤보로 노년의 노련함을 한껏 과시하라.

● 기술 표

기본 공격			
기술명	계연도	관성	대미지
손보투	P	중	10
단봉조양	↘P	중	20
봉수	↓P	하	5
고탄회	K	상	30
탄회	↘K	중	25
부인각	↓K	하	12

특수 공격			
기술명	계연도	관성	대미지
전신봉	P	중	13
전신도림	↓P	중	17
전신하봉	↓P	하	11
전신하퇴	K	상	30
후속회	↓K	중	27
전신하당각	↓K	하	25

형무 공격			
기술명	계연도	관성	대미지
중공상보수	(전방 점프중)P	중	15
중공당각	(전방 점프중)K	중	30
비외법파	(전방 점프하지 전)P	상	30
비외사퇴	(전방 점프하지 전)K	하	25
중공손보수	(수직 점프중)P	중	15
중공력당각	(수직 점프중)K	중	30
도외법파	(수직 점프하지 전)P	상	30
도외사퇴	(수직 점프하지 전)K	하	25
퇴신법파	(후방 점프하지 전)P	상	30
퇴신사퇴	(후방 점프하지 전)K	하	25

가상 공격			
기술명	계연도	관성	대미지
가상 상단리	(멀드린상대에서 적이 발목에)K	중	20
가상 하단리	(멀드린상대에서 적이 발목에)↓K	하	20
가상 상단리	(누운상대에서 적이 발목에)K	중	20
가상 하단리	(누운상대에서 적이 발목에)↓K	하	20
가상 상단리	(멀드린상대에서 적이 머리쪽에)K	중	20
가상 하단리	(멀드린상대에서 적이 머리쪽에)↓K	하	20
가상 상단리	(누운상대에서 적이 머리쪽에)K	중	20
가상 하단리	(누운상대에서 적이 머리쪽에)↓K	하	20

통상기			
기술명	계연도	관성	대미지
손보투	P	중	10
당양	↑P	중	16
연수	PP	상상	16 12
연수당파	PPP	상상중	16 12 25
단봉조양	↘P	중	20
단봉조양·호준산	↘PP	중중	20 22
호포투	↘P	중	16
반주	-P	중	18
반주·단봉조양	-PP	중중	18 18
반주·단봉조양·호산	-PPP	중중중	18 18 20
반봉사형	-PPP-K	중중중	18 18 40
최포완성	-P	중	22
최포완성·공학파	-PP	중중	22 30
최포완성·쌍수파	-P-P	중중	22 20
최포완성·쌍수파·쌍파	-P-PP-K	중중중	22 20 30
도림	↘P	중	24
당파	↑P	중	25
호준산	↘P	중	22
전진보	↘PP	중	28
호박파	P-K	중	25
공학파	→P	중	30
오우파투	↘P	중	50
쌍파	-P-K	중	42
참수	↓P-K	중	15
사지재건	↓P-K-P	중중	15 30
탈파	-P-K	상	30
육십리봉	↘P-K	중	32
사형	↘P-K	중	40
백사	↓P	하	20
탄회	↘K	중	25
사송동	↘KP	중중	25 25
선봉파	↘JP-P	중중상	25 25 40
계퇴	↘K	중	25
계퇴·반신봉	↘KK	중중	25 30
철손회	↘K	하	15
철손회·오우파투	↘K-P	하중	15 40
반신봉	↘K	중	30
선중각	↘K	상	40
선봉전소퇴	↘K K	상하	40 25
전신후속회	↘K	중	35
속탄각	-K	중	14
쌍비각	F-K	중	16
전소퇴	↓F-K	하	25

장기				
기술명	계연도	관성	관성2	대미지
심자리형	F-P	상단	정면	40
심외파	-F-P	상단	정면	45
심외파 (점프중)F-P	-F-P	상단	정면	45
용오 (벽근치) F-P	F-P	상단	정면	15/40
용오 (벽근치) ↘F-P	↘F-P	상단	정면	15/40
수퇴	-F-P	상단	정면	48
권지봉	→F-P	상단	정면	50
후형	(권지봉중)F-P	파생	파생	20
경계상형제	↘F-P	상단	정면	17·17·17
운패암법파	↘F-P	상단	정면	35/15
운패파포	(운패암법파중)F-P	상단	정면	0
호피리	(악의 뒤에서)F-P	상단	배후	55

속진	(적 배후에서) F+P	상단 배후	60
속진	(적 배후에서 점프중) F+P	상단 배후	60
마네투	하단잡기 F+P	하단 정면	20~36
이묘상수	하단잡기 F+P	하단 정면	15~15*20
이묘상수	하단잡기(점프중) F+P	하단 정면	15~15*20
십자대백	하단잡기(적 배후에서) F+P	하단 배후	62

공격

기술명	키엔드	판정	데미지
태산봉	(적 상단에 대해) ←F	상단P반격	60
음착전파	(적 상단에 대해) ←F	상단P반격	60
용형	(적 중단에 대해) →F	중단P반격	10~10*40
용조발	(적 중단에 대해) →F	중단P반격	60
천산봉	(적 하단에 대해) ↓F	하단P반격	60
대참	(적 하단에 대해) ↓F	하단P반격	60

채수	(적 상/중단에 대해) ←F	상/중단P반격	0
광수	(적 상/중단에 대해) ←F	상/중단P반격	0
쾌수	(적 하단에 대해) ↓F	하단P반격	0
구괘	(적 하단에 대해) ↓F	하단P반격	0

다중 공격

기술명	키엔드	데미지
낙속격	↓PK	18
지도장	↓P	10

특수 동작

기술명	키엔드	데미지
어필: 반격지	←←F+P+K	0
어필: 천사파(C2의)	↓↓F+P+K	0
진보	↓P	0
축전	↘P	0

● 기술 설명

당어기

상단 판정의 원치 공격으로 노말 히트시 스티턴 상태, 카운터 히트시 뜨게된다. 또한 스티턴 상태의 적에게 히트해도 콤보를 넣기 좋은 타이밍에 뜨게된다. 중단 판정의 공격기들이 홀드에 가장 당하기 쉽다는 것을 생각해보면 스티턴 공격을 주는 상대에게 얼마나 쓰임새가 있는 기술인지 알 수 있을 것이다.



▲맞으면 괴롭다

쌍치기 후사수

중단 판정의 타격기로 쌍장으로 상대를 공격한다. 한 걸음 내딛으면서 쌍장을 발하기 때문에 리치도 상당히 길고, 데미지 자체도 꽤 많다. 또한 히트시 카운터 여부에 관계없이 상대는 원거리로 날아가게 되고 벽 근처라면 추가 데미지를 입게된다. 리치가 짧은 건투에게는 꼭 필요한 기술, 공중 콤보



▲날아가라

의 마무리로도 상당히 유용하다.

육묘리행 / P+K

상대의 남심을 건어 물러서 머리 위로 남기는 중단 판정의 기술로 노말 히트시 상대와의 위치가 바뀌게 된다. 카운터 히트 또는 공중 콤보로 히트하는 경우에는 건투는 등을 보이기 되고 상대는 건투로 등위로 떨어지게 된다. 벽 근처에 물러서 머지 않은 상황에서 치했을 때 상대와의 위치를 단순에 바꿀 수 있는 기술, 데미지 자체도 상당히 높고, 약간의 상단 회피 성능도 있다.



경개삼행쇄 / ←F+P

상단 잡기로 상대를 잡은 후 3번의 공격을 한다. 총 데미지는 51, 이 기술에서 중요한 것은 바로 히트 후의 상황으로 기술이 히트한 후 상대는 다운되지 않고 약간의 스티턴 상태에 빠지게 된다. 이후 타격기의 우선권이 건투에게 있기 때문에 타격기와 잡기의 심리전을 걸 수 있다. 경개삼행쇄 연속 지속을 적에게 맞보여주자.

운쇄일 필파 / ↘F+P

건투를 사용해보면 가장 자주 사용하게 되는 잡기. 상대를 놓이 쳐 물리고 알 대시 후 공중 콤보를 넣을 수 있다. 공중 콤보를 넣기 전의 데미지는 35, 공중 콤보 없이 바



▲지 하늘의 뿔이 되어라

닥에 떨어졌을 경우 15의 데미지를 더 입게 된다. 벽 근처에서 사용하면 벽잡기가 되므로 주의하자. 후진 콤보는 당장 ⇨ 신평파(←KP, ←P)로 이어지는 것.

운쇄일 필파 후운쇄일 필파 후사수

운쇄일필파 후 약간 앞으로 대시한 후 입력하면 떨어지는 상대를 친절하게 받아주는 건투를 볼 수 있다. 물론 상대가 받는 정삼 데미지도 만만치 않았지만, 언제나 그렇듯 친절 밖에는 용마가 숨겨져 있다. 받아들인 후 공격의 우선권이 건투에게 있기 때문에 다시 잡거나 타격기나 이자신사로 상대를 괴롭혀 줄 수 있다. 여성 캐릭터와 싸울 때는 운쇄일필파로 마무리 후 운쇄일필파를 사용해서 꼭 받아주는 것이 노년 신사의 맛.



▲아이 위엄



티나

정통과 레슬러로 기억에 여지하는 바스에 비해 뭔가 테크니션이라는 이미지가 풍긴다. 타격기의 발성 시간도 비교적 빠르고 다양한 연속 잡기와 타격기의 적절한 조화로 상대를 제압할 수 있는 캐릭터. 연약한 척 하는

미소녀 캐릭터에 걸맞다면 정통과 레슬러 티나를 사용해보자.

기술표

기본 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
잡	P	중	10
어피	\P	중	20
로우 너클	\P	하	5
하이 킥	K	상	30
미들 킥	\K	중	25
로우 킥	\K	하	12

배우 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
틴 스피너 너클	P	중	13
틴 미들 너클	P	중	15
틴 로우 너클	\P	하	10
틴 스피너 킥	K	상	30
틴 사이드 킥	\K	중	28
틴 로우 킥	\K	하	15
틴 스페트	F-K	상	38
문 셉트 어택	P-K	중	35

정통 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
프론트 피스트 드롭	(전방 점프중)P	중	15
드롭 킥	(전방 점프중)K	중	35
프런트 스텝 헤머	(전방 점프착지 전)P	중	25
플러거우 니 킥	(전방 점프착지 전)K	중	30
플러잉 피스트 드롭	(수직 점프중)P	중	15
브랜딩 킥	(수직 점프중)K	중	30
스텝 헤머	(수직 점프착지 전)P	중	25
플러거우 니 스텝	(수직 점프착지 전)K	중	30
백 스텝 헤머	(후방 점프착지 전)P	중	25
백 스텝 볼로 드롭	(후방 점프착지 전)K	하	25

가상 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
가상 상단킥	(업드린상태에서 적이 발목에)K	중	20
가상 하단킥	(업드린상태에서 적이 발목에)K	하	20
가상 상단킥	(누운상태에서 적이 발목에)K	중	20
가상 하단킥	(누운상태에서 적이 발목에)K	하	20
가상 상단킥	(업드린상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
가상 하단킥	(업드린상태에서 적이 머리쪽에)K	하	20
가상 상단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
가상 하단킥	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	하	20

통상기			
기술명	격면도	판정	대미지
잡	P	중	10
틴 스피너 너클	P	중	13
잡 - 하이킥	PK	상상	13 30
잡 - 스트레이트	PP	상상	13 13
머신건 미들	PPK	상상중	13 13 25
머신건 엘보	PPP	상상중	13 13 12

머신건 엘보 니	PPPK	상상상중	13 13 12 30
너클 엘보	\P	중	33
브레이징 송	\P	중	28
백 핸드 엘보	\P	중	12
백 핸드 엘보 니	\PK	상중	12 30
더블 헤머	\P	중	25
로우 스피너 너클	\P	하	18
엘보	\P	중	18
엘보 - 백너클	\PP	중중	18 20
인피니티 콤보	\PPP	중중중	18 20 30
얼티밋 콤보	\PPK	중중중	18 20 25
스피너 너클 콤보	\PP\P	중중하	18 20 18
로우 드롭 콤보	\PP\K	중중하	18 20 22
데시 어피	\P	중	25
더블 어피	\PP	중중	25 20
콤보 로우리	\PPK	중중중	25 20 31
타나 스페셜	\P-K	중	50
버티컬 백 송	\P	중	22
버티컬 헤머	\PP	중중	22 25
돌핀 어피	\P	중	25
롤링 엘보	\P	중	30
하이 킥	K	상	30
엥클 스피리	KK	상상	30 30
미들 킥	\K	중	25
더블 미들 킥	\KK	중중	25 25
스펠 리	\K	중	16
백 브레이징 리	\K	상	45
드롭 리	\K	중	40
프런트 스텝 리	\K	중	38
점핑 니 배트	\K	중	30
니 헤머	\KP	중중	30 25
로우 킥	\K	하	12
틴 로우 킥	\K	하	15
아리 리	\KK	허하	15 25
더블 아리 리	\KKK	허허하	15 25 28
크래시 니	\K	중	28
덴싱 돌 리	F-K	상	32
솔더 태클	\P	중	40
숏 레인지 레이어터	P-K	상	34
엘보 스라이더	\P-K	중	35
롤링 스페트	\K	중	24
프런트 롤 리	F-K	중	30
로우 드롭 리	F-K	하	25
문 셉트 프레스	\P-K	중	35

장기			
기술명	격면도	판정	대미지
데스 브레이 볼	F-P	상단	45
보디 슛	F-P	상단	43
텍사스 드라이브	(보디 슛중) F-P	파생	50
버스트 사이클론	(백근차) F-P	상단	45-15
프랑켄슈타이너	F-P	상단	48
프랑켄슈타이너	(점프 중)F-P	상단	48
헤머 스프	\P	상단	0
J · O · S	(헤머 스프 중)F-P	파생	58
버스트 J · O · S	(백근차) \F-P	상단	40-30
태클	\P	상단	정면 35
일어서며 태클	(쓰러진 적이 머리쪽에)F-P	상단	35
자이언트 스윙	(태클 중) \F-P	파생	35 45
파일 드라이브	\F-P	상단	50
리버스 고리 스페셜 볼	(파일 드라이브 중) F-P	파생	20
스카이 투스타터 스페셜	(리버스 고리 스페셜 볼 중) F-P	파생	35
플러잉 메이머	\F-P	상단	48
사프 보드 스타일 록	(플러잉 메이머 중) \F-P	파생	20
피셔 맨즈 버스터	\F-P	상단	68

J·O·S	(사프 보드 스타일 록 중) ↓ F-P	파생	37
J·O·사이클론	↓ F-P	상단	80
저먼 스텔렉스	(적의 뒤에서) F-P	상단	50
더블 브레이크	(적의 스텔렉스 중) ↓ F-P	파생	20
단지다 말기 저먼 스텔렉스	(적의 뒤에서) F-P	상단	60
단지다 말기 저먼 스텔렉스	(적의 뒤에서 점프중) F-P	상단	60
버스트 스텔렉스	(벽까지 적의 뒤에서) F-P	상단	70
플 날슨	(적의 뒤에서) F-P	상단	40
드래곤 스텔렉스	(플 날슨 중) F-P	파생	30
버스 볼	F-P	하단	43
버스 볼	(점프중) F-P	하단	43
트렌스 포 록 록	(버스 볼 중) F-P	파생	20
더블 와 스텔렉스	F-P	하단	10-45
타이거 드라이버	(더블 와 스텔렉스 중) F-P	파생	10-55
제미니즈 오션 볼	F-P	하단	70
넥 크리스티	(적의 뒤에서) F-P	하단	10-60
넥 크리스티	(적의 뒤에서 점프중) F-P	하단	10-60

기술 설명

얼보 - 맥너콜 - P-P

중단 공격을 2회 한다. 이 기술의 장점은 두 번의 중 펀치 뒤에 여러 가지 다양한 공격으로 상대편을 괴롭혀 줄 수 있다는 것. 대표적으로 중 K 공격의 얼티밋 콤보는 상대를 띄우며, 인 피니시 콤보는 중P, 로우 드럼이나 스핀 너클 콤보는 하단 판정을 가지고 있다. 다양한 패턴으로 상대를 괴롭혀 주자.

니 어택 - K-P

고성능의 니 어택을 한 뒤 착지하여 강력한 더블 해머를 한다. 주로 니 어택을 먹고 반격하려는 적에게 의외의 반격을 하거나, 너클 맞고 공중에 뜬 상대에게 추가타로 사용될 수 있다. 데미지가 높고 상대가 의외로 잘 맞아주지 않



막힌 후의 밀레이가 무시할 수는 없는 수준.

▶ 맞으면



▶ 떨어지지!

더블 어리브 (↓ K-P)

단순한 기본 하단격에서 시작하여 총 세 번의 하단격을 쓴다. 카운터 히트하면 세발을 다

맞고 세 번째 공격을 맞으면 상대는 다운된다. 의외로 상대가 잘 걸리는 공격. 하지만 남발하다 보면 상대가 눈치채고 하단 홀드로 반격하거나 막고 나서 하단 잡기 공격을 하게 된다. 충분히 각오하고 사용하자.



◀ 이 재부타 괴로워진 건!

파일 드라이버 - F-P

타나의 가장 강력한 연속 잡기 중 하나. 데미지도 높지만 연출이 무척 화려하다. 연속 잡기에 실패하더라도 파일 드라이버 자체



▶ 파일 드라이버에 이어-



▶ 리버스 고러 스텔렉스!!

용도

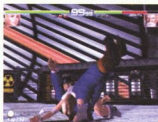
기술명	격면드	등급	데미지
복진 해머	(적 상단P에 대해) F-P	상단P반격	62
스프링 록 록	(적 상단P에 대해) F-P	상단P반격	30-32
알 호인	(적 중단P에 대해) F-P	중단P반격	62
드래곤 스크류	(적 중단P에 대해) F-P	중단P반격	45
더리 4차 균형기	(드래곤 스크류 중) ↓ F-P	파생	35
피고들어 삼각 쪼기	(적 하단P에 대해) F-P	하단P반격	62
렉 스텔리드	(적 하단P에 대해) F-P	하단P반격	62

다음 공격

기술명	격면드	데미지
히프 드럼	↓ P-K	22
얼보 드럼	↓ P	12

특수 동작

기술명	격면드	데미지
어빌: c'mon!	4 → F-P-K	0
어빌: 슢러 포즈	↓ F-P-K	25
프론트 볼	↓ P-K	0



▶ 마무리는 몸으로

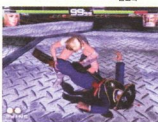
의 데미지가 워낙 높아 단발로도 충분히 버먹을 가치가 있다. 요행을 바라며 자주 시도해 보자.

드래곤 스크류 역 중단P에 대해 - 슈

상대편의 중단K 공격에 대한 디펜시브 홀드. 다른 홀드기에 비해 데미지는 적지만 추가 타가 가능하다. 중단 P-K 계열은 홀드 기회가 다른 기술들에 비해 밀등이 많은 만큼 놓치지 말고 써주어 상대편의 데미지를 노리자.



▶ 일단 잡고



▶ 안면 타-



엘레나

엘레나는 오페라의 가수로, 연유는 어찌됐든 중국 북파의 간판을 사용한다. 특히 진각과 파보가 인상적이며, 파보를 중심으로 이어지는 이어지는 끊임 없는 공격의 분기가 엘레나의 매력이다. 서양인답지 않게 야단한(?) 제복

여아 어울리는 기술들을 사용한다. 레이싱의 강력한 라이벌이 될 듯 하다.

● 기술표

기본 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
점장	P	중	10
제술가출권	\P	중	16
형세구권	P	하	5
고회각	K	중	18
회각	\K	중	25
소회	K	하	10

자유 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
전신척장	P	중	10
곤벽	\P	중	22
전신권타	\P	하	12
후신회	K	중	20
후속회	\K	중	25
전신척각	\K	하	22
전신척장	P	중	10
순보삼장	PP	상상	10 10
연환근환장	PPP	상상중	10 10 22
연환여환장	PPPP	상상중중	10 10 22 25
연환삼보장권	PP-P	상상중	10 10 15
연환전신환장	PP-PP	상상중중	10 10 15 14
연환전신가추장	PP-PPP	상상중중중	10 10 15 14 25
회신각	-K	중	26
회신전각가환각	-K K	중하	22
회신전각부음장	-KP	중중	24
전신당장	-P	중	25
형통격장	P-K	중	38
후소회	-K	하	23

점포 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
선공백수	(전방 점포중)P	중	15
선공기각	(전방 점포중)K	중	30
선공가추장	(전방 점포척지 전예)P	중	25
선공신진각	(전방 점포척지 전예)K	하	23
등공백수	(수직 점포중)P	중	15
등공기각	(수직 점포중)K	중	30
등공가추장	(수직 점포척지 전예)P	중	25
등공신진각	(수직 점포척지 전예)K	하	23
등공가추장	(후방 점포척지 전예)P	중	25
등공신진각	(후방 점포척지 전예)K	하	23

격상 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
기상 상단권	(업드린상태에서 적이 발육)K	중	20
기상 하단권	(업드린상태에서 적이 발육)K	하	20
기상 상단권	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단권	(누운상태에서 적이 발육)K	하	20
기상 상단권	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단권	(업드린상태에서 적이 머리쪽에)K	하	20

기상 상단권	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상 하단권	(누운상태에서 적이 머리쪽에)K	하	20

통상격			
기술명	격면도	판정	대미지
선공가추장	-> P	중	25
형장	P	중	10
전장전백수	PP	상중	10 14
연환근환장	PPP	상중중	10 14 25
연환후신회	PPK	상중상	10 14 30
연환회각	PP-K	상중하	10 14 22
단벽패세	P-P	상중	10 14
백방수	PP-P	상중중	10 14 14
백방가추장	PP+PP	상중중중	10 14 14 25
전장회각	PK	상중	10 18
전장연회각	PKK	상상중	10 18 15
전장열회각	PKKK	상상중상	10 18 15 20
제술삼파장	\P	중	10
군보반음장	\P	중	24
제술가출권	\P	중	16
독합회백	\PP	중중	16 20
상보충장	-P	중	18
전신환장	-PP	중중	18 17
전신가추장	-PPP	중중중	18 17 25
단벽수	/P	중	20
단벽가추장	/PP	중중	20 25
단벽후신회	/PK	중상	20 30
단벽척각	/P-K	중하	20 22
후회	->P	중	15
포타	->PP	중중	20
연환보도권	->PP-P	중중하	15
회환장	-P	중	22
하정장	-PP	중중	25
삼보도권	/P	하	15
쌍장	P-K	중	24
쌍벽장	P-K, P-K	중중	24 30
고회각	K	중	18
연회각	KK	상중	18 15
열회각	KKK	상중상	18 15 20
진각회백삼충장	-K	중	26
진각기전각	-K K	중하	26 22
진각피음장	-KP	중중	26 24
연파회	-K	중	13
이합회	-KK	상중	13 25
초수기각	K	중	12
등공의피연	\K	중	30
등공하삼각	->K	하	23
포권역타	->KP	하하	23 15
포권쌍당	->KPP	하하중	23 15 16
선진각	/K	하	15
선전쌍당	/KP	하중	15 16
소회	K	하	10
신진후속회	KK	하중	10 25
이각기	/K	중	15-20
보천각	\F-K	하	22
차보충권	\P	중	24
도타하란	\PP	중중	24 24
오물탄타	\P	중중중	7-8-20
문비연패세	-P-K	하	19
전벽	/P	중	22
타개	-P-K	상상	28

피보 파생격			
기술명	격면도	판정	대미지
반미보전장	(피보)P	중	10
반미보연장	(피보)PP	상상	10 10
반미보연환장	(피보)PPP	상상중	10 10 20
전장이각기	(피보)PPK	상상중중	10 10 15-20

오울권	(피보 중) P	중	12
오울연권	(피보 중) PP	중중	12 12
홀타총권	(피보 중) PPP	중중중	12 12 20
연격기각	(피보 중) PPK	중중중	12 12 18
폐쇄계장	(피보 중) P	중	12
폐쇄진각	(피보 중) PK	중중	12 26
폐쇄진각기침각	(피보 중) PK K	중중하	12 26 22
폐쇄진각음장	(피보 중) PKP	중중중	12 26 24
반주 호흡	(피보 중) K	중	25
반주진각	(피보 중) K↓K	중하	22
하세기추장	(피보 중) P	중	25
하세들각	(피보 중) K	중	18
하세기각	(피보 중) K	중	12
전소퇴	(피보 중) F+K	하	28
쌍탁장	(피보 중) PK	중	36

망치기

기술명	계명도	관장	대역기
일 이 상장	F+P	상단	10+10+20
천벽	←F+P	상단	45
전소음모기	(백근처) F+P	상단	20-35
술탄발격정격	→F+P	상단	15-33
오우파미	↘F+P	상단	62
오우파미	(적의 뒤에서) F+P	상단	62
오우파미	(적의 옆) F+P	상단	62
오우파미	(적의 뒤에서) F+P	상단	62
전무박장	(적의 뒤에서) F+P	상단	20-35
전무박장	(적의 뒤에서) F+P	상단	20-35
졸진	F+P	하단	20-35
공권무	F+P	하단	62

● 기술 설명

피보 (P+K α / P+K)

엘베사의 특수 자세로, 기본적으로 상단 회피 기능이 있고, 앞뒤 이동과 연계기묘의 연결이 가능하다. 이 자세는 단독으로 사용할 수도 있지만, 특히 진각기침각(←K|K), 호수기각(↑K), 연풍천각(PP|K), 탄벽천각(↑P|K) 오로반타(↘\P) 탕근파보(←→F+K) 등의 기술을 사용한 뒤에는 피보의 자세로 이어지기 때문에 다른 기술로 이어가면서 연속기를 만들 수 있다. 때문에 이 피보로 이어지는 기술과 피보에서 시작되는 기술간의 연계성을 알아두는 것이 좋다.

피보의 자세 후에는 쌍탁장(P+K)으로 피우거나, 전소퇴(↓F+K)로 상대의 중단을 피하여 상대를 쓰러뜨리거나, 천침기각기(PPK)같은 기술을 사용하여 연속적으로 공격의 우선권을 잡을 수 있다.



▲자진도

또한 연속적인 무를 낮추기(피보중 ↓↓)를 잘 활용하면 상대의 상단 중단을 완전히 피할 수 있다. 다만 하단 공격 후드와 상대의 하단 집기때 주의하자.

피우기

쌍탁장(피보 중 P+K)은 피보로 이어지는 다른 기술 중에 피우기를 낼 수 있고, 도타하린(↘PP)은 앞에서 사용하는 기술로 샷링이 커운티사에 확정으로 들어간다. 신전후속퇴(↓↓K)는 확



◀정기는 아



▲도타하린

지 임의로 딜레이를 줄 수 있어 상대의 후드 타임을 포함 수 있다. 피우기 후에는 PPP, P+K, P+K등이 안정적으로 들어간다.

경직기

활판장(←P)은 안쪽으로 둘러 치는 중단기로, 카운터로 맞추면 상대를 뒤로잡을 수 있다. 등공박수(전방 점프 중 P)는 VF3에서 라우의 등공박장과 같이 기상 공격 등 상대의 하단을 피하여 공격을 줄 수 있다. 돌리거나 경직시킨 뒤에는 상대가 경직을 풀면 집고, 경직을 풀지 않는다면 피우기등으로 이어진다.



▲등공박수!

공권무	(점프중) F+P	하단	62
전백기함	(적의 뒤에서) F+P	하단	28-30
전백기함	(적의 뒤에서) 점프중 F+P	하단	28-30

음도기

기술명	계명도	관장	대역기
영면일회기침각	(적 상단P에 대해) ←F	상단P반격	28-30
영면불격	(백근처 적 상단P에 대해) ←F	상단P반격	30-38
중환량	(적 상단P에 대해) ←F	상단K반격	58
전신반우	(적 중단P에 대해) →F	중단P반격	58
이슬정술	(적 중단P에 대해) F	중단P반격	28-30
백산	(적 하단P에 대해) ↓F	하단P반격	20-38
호환	(적 하단P에 대해) ↓F	하단K반격	58

다음 공격

기술명	계명도	대역기
포보하사권	↑P+K	18
후관중	K	12
후관중	(피보중) K	12

특수기

기술명	계명도	대역기
후방 대시	(뒤를 본 상태에서) →	0
어릴: 함권파보	←→F+P+K	0
파보	←P+Kor / P+K	0
파보~전진	(피보 중) →	0
파보~후퇴	(피보 중) ←	0
파보~앞이서기	(피보 중) ↘	0
파보~뒤로 돌기	(피보 중) ↙	0
파보~전방 대시	(피보 중) →→	0
파보~후방 대시	(피보 중) ←←	0
파보~무릎 낮추기	(피보 중) ↓↓	0



책

무에타이를 사용하는 멋진 캐릭터! 라고 말해주고 싶지만 신 코스튬인 반색 반색 헬멧도미 인간을 보면 절대 그런 말이 안나온다. 그저 껌! 껌! 립타일 뿐. 마치 심해어를 연상시키는 그 모습을 보면 상대의 투지는 이미 반감된다. 그러나 사실 캐릭터의 성능은 상당히 우수한 편으로 특히 하 상공의 관성으로 이어지는 연속 공격의 패턴은 상대를 패닉 상태로 이끌 수 있을 정도의 강력한 성능을 자랑한다. 그의 이름은 무에타이 헬멧도미. 루 에도비!!

기술편

기본기

기술명	커맨드	평균	대미지
걸	P	상	10
어뢰	\	중	20
로우 너클	P	하	5
하이 킥	K	상	28
미들 킥	\	중	20
태초 탄	\	하	12

배우 공격

기술명	커맨드	평균	대미지
턴 너클	P	상	13
턴 엘보	P	중	20
턴 로우 너클	\	하	10
턴 힐킥	K	상	30
턴 어뢰 킥	K	중	28
턴 로우 스퀘어	\	하	30
턴 소크 크랩	\	상	28
턴 스피닝 힐 킥	\	중	25

절투 공격

기술명	커맨드	평균	대미지
리프 다운 불로우	(전방 점프중)P	중	15
리프 사이드 리	(전방 점프중)K	중	30
포워드 스텝 엘보	(전방 점프 하지 전)P	중	30
포워드 스텝 니	(전방 점프 하지 전)K	중	30
어뢰 다운 불로우	(수직 점프중)P	중	15
어뢰 사이드 리	(수직 점프중)K	중	30
스텝 엘보	(수직 점프 하지 전)P	중	30
스텝 니 리	(수직 점프 하지 전)K	중	30
패인트 엘보	(후방 점프 하지 전)P	상	28
패인트 미들 스피	(후방 점프 하지 전)K	중	35

가성공격

기술명	커맨드	평균	대미지
기살기 하이킥	(엘드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기살기 로우 킥	(엘드린 상태에서 적이 머리쪽에)\K	하	20
엘드 스텝	(엘드린 상태에서 적이 머리쪽에)P-K	-	0
스프링 힐	(엘드린 상태에서 적이 머리쪽에)P-K	중	19-25
기살기 하이킥	(누운 상태에서 적이 팔쪽에)K	중	20
기살기 로우 킥	(누운 상태에서 적이 팔쪽에)\K	하	20
기살기 하이킥	(엘드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기살기 로우 킥	(엘드린 상태에서 적이 머리쪽에)\K	하	20
기살기 하이킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기살기 로우 킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)\K	하	20

통상기

기술명	커맨드	평균	대미지
걸 너클	P	중	25
티·소크·본	P	중	28

라이징 힐 킥	\	상	30	
소크·크랩	\	P	상	28
더블 임팩트	\	PP	상중	28 25
스피닝 힐 킥	\	PK	상중	28 25
티·소크·트론	\	P	중	18
더블 소크	\	PP	중중	18 28
엘보 미들 킥	\	PK	중중	18 10
엘보 더블 미들	\	PKK	중중중	18 10 10
엘보 트리플 미들	\	PKKK	중중중중	18 10 10 10
임팩트노 러쉬	\	PKKKK	중중중중중	18 10 10 10 15
티·소크·원	\	P	중	25
윈드 스피ن 하이킥	\	K	상	28
윈드 스피ن 소크·크랩	\	KP	상상	28 28
윈드 스피ن 힐 킥	\	KK	상상	28 25
티·카우·트론	\	K	중	25
캐슬링 니	\	KK	중중	25 25
윈드 신 라이즈	\	K	중	42
얼붙임 킥	\	K	중	28
얼붙임 힐	\	KK	중중	18-25
스웨이 불로	\	P	상	12
걸	P	상	10	
턴 너클	P	상	13	
걸 하이 킥	PK	상상	13 28	
걸 하이턴 힐	PKK	상상중	13 28 26	
걸 하이턴 트리플	PKKK	상상중상	13 28 26 30	
루스트 러쉬	PKKKK	상상중상중	13 28 26 30 32	
걸 스트레이트	PP	상상상	13 11	
윈드 프레이밍	PPP	상상상	13 11 28	
메이우스 러쉬	PPPK	상상상중	13 11 28 25	
발간 미들 킥	PKK	상상중	13 11 10	
발간 더블 미들	PKKK	상상중중	13 11 10 10	
발간 트리플 미들	PKKKK	상상중중중	13 11 10 10 10	
메드 바스트	PKKKKK	상상중중중중	13 11 10 10 10 15	
발간 로우 킥	PP K	상상하	13 11 10	
발간 더블 로우	PP\KK	상상하하	13 11 10 10	
발간 트리플 로우	PP\KKK	상상하하하	13 11 10 10 10	
메드 하우든	PP\KKKK	상상하하하하	13 11 10 10 10 15	
발간 니 킥	PP K	상상중	13 11 35	
발간 엡지	PP P	상상중	13 11 15	
제노사이드 러쉬	PP PK	상상중중	13 11 15 25	
데빌 슬래쉬	PP PP	상상중중	13 11 15 20	
발간 하이킥	PP	상상	13 11	
패인드 스피닝 미들	PP K	상상중	13 11 25	
어뢰	P	중	20	
월 스텝쉬	\	PP	중중	20 20
윈드 스텝쉬	\	PPP	중중중	20 20 30
슬러 너클	\	P	상	26
하이 킥	K	상	28	
하이 턴 힐킥	KK	상중	28 26	
하이 턴 트리플	KKK	상중상	28 26 30	
메이스트 러쉬	KKKK	상중상중	28 26 30 32	
미들킥	\	K	중	20
더블 미들킥	\	KK	중중	20 10
트리플 미들킥	\	KKK	중중중	20 10 10
미들리 크래쉬	\	KKKK	중중중중	20 10 10 10
데몬 러쉬	\	KKKKK	중중중중중	20 10 10 10 15
테·린	K	하	12	
더블 로우 킥	\	KK	하하	12 10
트리플 로우 킥	\	KKK	하하하	12 10 10
로우 킥 크래쉬	\	KKKK	하하하하	12 10 10 10
베리얼 러쉬	\	KKKKK	하하하하하	12 10 10 10 15
테·린 스트레이트	KP	하상	12 11	
트리키 미들 킥	KPK	하상중	12 11 10	
트리키 더블 미들	KPKK	하상중중	12 11 10 10	
트리키 더블 미들	KPKKK	하상중중중	12 11 10 10 10	
트리키 바스트	KPKKKK	하상중중중중	12 11 10 10 10 15	
트리키 로우 킥	KP K	하상하	12 11 10	
트리키 더블 로우	KP\KK	하상하하	12 11 10 10	
트리키 트리플 로우	KP\KKK	하상하하하	12 11 10 10 10	
트리키 하우든	KP\KKKK	하상하하하하	12 11 10 10 10 15	
발간 엘보	KPP	하상상	12 11 28	

데버우스 러쉬	KPPK	하상상중	12 11 28 25
발란 니킥	KP-K	하상중	12 11 35
발란 엡지	KP-P	하상중	12 11 15
제노시드 러쉬	KP-PP	하상중중	12 11 15 25
데빌 스래쉬	KP-PP	하상중중	12 11 15 20
발란 웨이크	KP-	하상	12 11
레이크 스피널 미들	KP-K	하상중	12 11 25
잭 토네이도	F-K	하	20
스피널 미들릭	F-K	중	32
트위스트 어퍼	P-K	중	40
카우-로이	-K	중	35
플라잉 니킥	P-K	중	25
플라잉 니킥	P-K	상	25
데빌즈 어퍼	P	중	20
데빌즈 엘보	P-P	중상	20 35
버티컬 엑스	P-K	중	25
에어윙크	P-K	중	55
레이징 니	K	중	28
오버헤드 리	KK	중중	28 35
틴 바주카	P	중	45

참기

기술명	계열명	판정	데미지
와일드 드로우	F-P	상단	40
스터나	F-P	상단	45
갓-트-비-카우	F-P	상단	10-10-30
나이트 메어 스텝	(백근체) F-P	상단	15-15-30
하드 러쉬	F-P	F-P	12-12-38
하드 러쉬	(점프중) F-P	상단	12-12-38
스플래쉬 얼크	(점프중) F-P	상단	15-15-35

● 기술 설명

▶ 링행동 질 - KQ

중단, 중단으로 이어지는 링 계열의 공격으로 첫 번째 링 공격 후 짝은 쓰러지거나 후속 공격을 입력할 수 있다. 즉 첫 짝을 노리고 반격을 하려다가



▶비행



▶인삼이든 또 맞는다

을 하려다가 이어지는 링 공격에 있어서 쓰러지지 않는다. 첫 번째 링 공격이 히트하면 상대는 다른 상태가 된다. 총 데미지는 43으로 공격력 자체도 상당히 높은 편.

▶발란 니킥 (P-K)

상단 판정의 펀치 2격 후 중단 판정의 니로 공격하는 기술. 니의 카운터 히트시 상대는 뜨게 되고 공중 콤보가 무리 없이 들어간다. 펀치 후 니를 홀드 하려는 상대에게는 집기를 사용하는 것으로 상리점을 걸 수 있다.

▶웨이브 스피널 미들 (P-K)

상단 판정의 펀치 2격 후 웨이크 대시를 사

용해서 상대에게 접근한다. 발란 니킥과 병행해서 사용하면 좋은 기술로 홀드를 노리는 상대에게 사용하면 아주 좋다. 웨이크 발동 후 잡기만 마무리하지 말고 타격기를 적극적으로 사용하는 것도 좋은 방법.

▶트리키 로우킥 (K-P, K)



▶하



▶상



▶중

쪽의 주력 타격기의 하나로, 하단, 중단, 하단으로 이어지는 기술로 가드 하기가 상당히 까다롭다. 또한 가드를 당 하더라도 로우킥 후 트리키 하든 (K-P, K, K)을 적절한 딜레이를 줘서 쓰는 것으로 상대를 당황하게 할 수 있다. 트리키 로우킥으로

시작하는 공격 패턴은 짝의 발동이나 간과하지 않도록 하자.

▶데빌 슬래시 (K-P, PP)

하단, 중단, 중단으로 이어지는 연계 기로 트리키 로우킥과 병행해서 사용하면 시너지 효과를 노릴 수 있다. 특히 마지막 중단 슬래시 히트시 카운터 어퍼에 상관없이 상대는 공중 콤보에 적합한 높이를 뜨게된다. 그러나 가드 당하면 짝은 뒤로 실패로 상대의 공격을 맞아야하므로 주의하자.

▶스텝핑 웨이브 (P+K, P+K)

다툼 공격 후 웨이크 댄스를 시전(?)한다. 데미지는 없지만 성공하면 상대의 정신 데미지 30% 그러나 분노 게이지도 MAX로 돌변하므로 무겁게 생각 사람에게 사용하 지 말자.



▶아직이 예고 규면도!

플라이 보딩 (백근체)	F-P	상단	30+10+10+10-10
넥 헌팅 (적의 뒤에서)	F-P	상단	55
바이오 렉스 비트 (적의 뒤에서)	F-P	상단	12-12-12-25
바이오 렉스 비트 (적의 뒤에서 점프중)	F-P	상단	12-12-12-25
비스트 팔	F-P	하단	57
비스트 팔 (점프중)	F-P	하단	57
허트 브레이크	F-P	하단	60
리버스 비스트 팔 (적의 뒤에서)	F-P	하단	63
리버스 비스트 팔 (적의 뒤에서 점프중)	F-P	하단	63

중대계

기술명	계열명	판정	데미지
옥토퍼스 블로우	(적 상단P에 대해) F	상단 펀치 반격	18-20-20
슬래시 엘보	(적 상단K에 대해) F	상단 리 반격	18-20-20
크로스 바주카	(적 중단P에 대해) F	중단 펀치 반격	58
윌 엡지	(적 중단K에 대해) F	중단 리 반격	28-30
핑키 엘보	(적 중단P에 대해) F	하단 펀치 반격	58
더스트 스텝프	(적 하단K에 대해) F	하단 리 반격	58

대중용계

기술명	계열명	데미지
풋 스텝프	P-K	20
스텝핑 웨이브	P-K, P-K	0
와일드 힐	K	10

특수계

기술명	계열명	데미지
어플	F-P, K	0
어플	P-K, K	0
웨이브 롤	F	0



잔리

그대가 남작하면 용의 울음을 듣고
끌어오르지 않을 수 있겠는가? 그
어떤 유사 요소용 캐릭터들보다도 강
한 프레스를 가지고 있는 잔리. 그의
꿈짓 하나 하나에 전설의 용이 살아
숨쉬고 있다.

기술표

기본격			
기술명	키보드	판정	대미지
리드 잼	P	상	10
리드 어퍼	↘P	중	20
로우 너클	↓P	하	5
하이 리	K	상	30
사이드 리	↘K	중	22
슬래쉬 토 리	↓K	하	12

복합 공격			
기술명	키보드	판정	대미지
턴 잼	P	상	12
턴 보디블로우	↓P	중	15
턴 로우 너클	↓P	하	10
턴 하이리	K	상	30
턴 사이드 리	↓K	중	27
턴 스피리	↓K	하	25
블라인드 너클	↘P	상	45
블라인드 엘보	P+K	중	40

청로 공격			
기술명	키보드	판정	대미지
프론트 짐프 너클	(진방 짐프)P	중	15
프론트 짐프 스파리	(진방 짐프)K	중	30
프론트 짐프 스피리 너클	(진방 짐프 하지 진)P	상	18
프론트 짐프 스피리	(진방 짐프 하지 진)K	하	25
짐프 너클	(수직 짐프)P	중	15
짐프 스파리	(수직 짐프)K	중	30
짐프 스피리 너클	(수직 짐프 하지 진)P	상	18
짐프 스피리	(수직 짐프 하지 진)K	하	25
백짐프 스피리 너클	(후방 짐프 하지 진)P	상	18
백 짐프 스피리 리	(후방 짐프 하지 진)K	하	25

가상공격			
기술명	키보드	판정	대미지
기상기 하이리	(얼드린 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우리	(얼드린 상태에서 적이 발쪽에)↓K	하	20
기상기 하이리	(누운 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우리	(누운 상태에서 적이 발쪽에)↓K	하	20
기상기 하이리	(얼드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우리	(얼드린 상태에서 적이 머리쪽에)↓K	하	20
기상기 하이리	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우리	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)↓K	하	20

통상격

기술명	키보드	판정	대미지
너클 어퍼	↗P	상	16
백 록	↑P	상	24
하이 신니 리	↘K	상	25
러이 하이리	↑K	상	35
리 어퍼	↗K	중	26
이기가	↘KK	중상	25 25
절함 슝	←P	중	26
스웨이 잼	↘P	상	12
리드 잼	P	상	10
턴 잼	P	상	12
잼 - 하이리	PK	상상	10 30
스닉 록	P-P	상상	10 18
스닉 스피리 리	P-FK	상상중	10 18 30
스닉 로우 스피리	P-P, K	상상하	10 18 25
스닉 블로우	P, P	상중	10 18
스닉 어퍼	P, PP	상중중	10 18 20
콤보 로우 스피리	P↓PK	상중하	10 18 25
리드 록	PP	상상	10 10
백너클	PPP	상상상	10 10 10
드래곤 릿슈	PPPK	상상상상	10 10 10 47
드래곤 커는	PPP-P	상상상중	10 10 10 45
드래곤 슬라이서	PPP-K	상상상하	10 10 10 24
콤보너클 어퍼	PP←P	상상상	10 10 16
콤보하이리	PPK	상상상	10 10 26
보디블로우	←P	중	18
보디어퍼	←PP	중중	18 20
보디 로우 스피리	←P, K	중하	18 25
플래쉬 록	←P	상	18
플래쉬 스피리	←FK	상중	18 30
플래쉬 로우 스피리	←P, K	상하	18 25
로우 드래곤 헤머	↘P	하	20
드래곤 헤머	←P	중	28
신니 리	F+K	중	25
신니 하이리	F+KK	중상	25 35
미들 록 리	←K	중	24
더블 록 리	←KK	중상	24 25
슬래쉬 토 리	↓K	하	12
슬래쉬 토 스파이크 리	↓KK	하중	12 37
슬래쉬 토 스피리	↓KK	하하	12 25
사이드 리	↘K	중	22
사이드 마스터 리	↘KK	중상	22 32
드래곤 스트라이크	↘K-P	중중	50
사이드 백리	↘K-K	중중	25
스닉 리	←K	중	20
스닉 스피리 리	←KK	중상	20 32
스닉 스파이크 리	←K-K	중중	20 37
드래곤 로우 리	↘K	하	24
로우 스피리	↓FK	하	25
드래곤 블로우	↓, ←P	상	40
드래곤 엘보	P+K	중	35
드래곤 너클	↓←P	중	50

드래곤 킥	↘ K	강상(상단 가드 불가)	55
드래곤 스파이크	← K	중	40
플래쉬 킥	← P	상	18
하이 킥	K	상	30
하이 스피리크	KK	상상	30 32
드래곤 프레이	→ K	중	42
드래곤 스텝 하이	← F-K	상	36

장격			
기술명	커맨드	민감	대미지
샐 드라이브	F-P	상단	40
드래곤 건너	← F-P	상단	42
건차 던지기	← F-P	상단	48
건차 던지기	(점프 중) F-P	상단	48
더 웨이 오브	↘ F-P	상단	5-5-5-5-5-30
더 드래곤			
더 폴 오브	(벽근체) ↘ F-P	상단	5-5-5-5-5-20-20
더 드래곤			
헤드록	↘ F-P	상단	53
볼록킹 헤드록	(헤드록 중) ← F-P	파생	25
드래곤레이브	(적의 뒤에서) F-P	상단	30-25
질함펀치	(적의 뒤에서) ↘ F-P	상단	58
질함펀치	(적의 뒤에서 점프중) F-P	상당	58

프론트 페이스 록	하단잡기 F-P	하단	55
프론트 페이스 록	하단잡기(점프중) F-P	하단	55
사이드 바스터	하단잡기 F-P	하단	60
질함펀치	하단잡기(적의 뒤에서) F-P	하단	63
질함펀치	하단잡기(적의 뒤에서 점프중) F-P	하단	63

중거리			
기술명	커맨드	민감	대미지
갓 레스 슛니	(적 상단P에 대해) ↘ F	상P반격	28-30
트레스 건너	(적 상단K에 대해) ↘ F	상K반격	58
더블 바인드	(적 중단P에 대해) → F	중P반격	10-10
레그 스윙	(적 중단K에 대해) → F	중K반격	58
딥 더 드래곤	(적 하단P에 대해) ↘ F	하P반격	28-30
드래곤 트윙스트	(적 하단K에 대해) ↘ F	하K반격	20-5-5-28

다운 공격		
기술명	커맨드	대미지
젠틀기	↑ P-K	20
인터 더 드래곤	↑ F-P-K	15-5-5
로우 스냅킥	↓ K	10

특수격		
기술명	커맨드	대미지
어둠	← P-K	0

● 기술 설명

리치메이 (X)

상대를 가장 손쉽게 공중으로 띄울 수 있는 기술. 어떤 상태에서도 적이 히트되면 공중으로 뜬다. 데미지도 꽤 좋고 발동도 빨리 적 이 공격해 들어올 때 새주어도 무방하다. 공중 연속기의 시작.



▲리치메이

드래곤 킥 (↘) K

진리의 가장 대표적인 기술이자 진리의 모든 것을 보여주는 기술. 특이하게 판정이 강 상단(중상)이라 서서 기드가 불가능하다. 적과 너무 붙어있지만 않다면 중·장거리에서 상대의 허를 노리고 기습용으로 자주 히트시킬 수 있다. 자세의 데미지 도 상당하고 히트된 상대는 무조건 밀고 날아가기 때문에 폭발 데미지로 추가 데미지를 노리기 쉽다. 물론 어느 정도 노련한 상대는 충분히 흘리거나 앉아 피해버린



▲(고)의 이소룡 선생님의 영희에서 볼 수 있다

다. 그러나 그 화려한 연출과 미장센 만을 위해서도 충분히 쓸 가치가 있는 기술.

드래곤 슬라이서 (P-P) K

PPP이후 중단이나 하단으로 나누어 공격 할 수 있어 쉽게 적에게 이지선대를 선사한다. 하단 킥 공격이 노릴 히트되면 상대는 비틀거리



▲뿔 넣을까?

며 일어나게 되고 자세가 무너진 상대에게 여러가지 추가타를 먹여줄 수 있다. 연구 가치가 있는 기술.

보디블로우 (P) P

진리에게 가장 유용한 중단 공격. 데미지 많고, 리치 어느 것 하나 빠짐없이 있다. 비틀거리는 적을 리치 어퍼(X) 등으로 띄운 후 연속기로도 간단히 연결된다. 막혀도 그다지 위험이 처하지 않는다. 단, 너무 날뻐한다면 상대의 홈드미에 달하기 쉽다.

더블 바인드 (→) F

상대의 중단 P에 대한 디펜시브 홈드, 데미지도 높지만 상대의 자세를 무너뜨려 추가타를 먹일 수 있게된다. 이 외에도 상단 K에 대한 디펜시브 홈드도 비슷한 효과가 있다.



▲역시나 추가타기 권권



레온

전작의 솔리터리(하계 보이고 싶어하던) 군버러 베이컨과 완전히 같은 기술을 가진 레온. 유행 다 자란 대머리 재민 군복이나 일러진 로스트레를 하고선 싸운다. 초 번째 핵딕터 잭과 흰 가 연관이 있을 것 같은 스토리 모드

의 중간 메모도 심상치 않다. 불행히도 베이컨 만큼이나 소외 받은 녀석이다. 다들 소외시켜주자.

기술표

기본기			
기술명	격면도	판정	대미지
킥	P	상	12
팔 스템프	↘P	중	20
로우 너클	↘P	하	5
하이 킥	K	상	32
미들 사이드 킥	↘K	중	26
로우 킥	↘K	하	12

핵무 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
턴 핵니클	P	상	12
스퀘어 훅	PP	상중	12 18
스퀘어 어퍼	PPP	상중중	12 18 22
턴 보디블로우	↘P	상	15
턴 로우 스핀 너클	↘P	하	13
턴 스핀리	K	상	30
턴 사이드 킥	↘K	중	28
턴 로우 스핀리	↘K	하	25

정류 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
어실트 다운 콧	(견방 점프중)P	중	15
어실트 프론트 킥	(견방 점프중)K	중	30
어실트 스퀘어 훅	(견방 점프 하지 견제)P	중	20
어실트 레그 스파이크	(견방 점프 하지 견제)K	하	25
에어 다운 콧	(수직 점프중)P	중	15
에어 프론티어	(수직 점프중)K	중	30
스텔 스퀘어 훅	(수직 점프 하지 견제)P	중	20
스텔 레그 스파이크	(수직 점프 하지 견제)K	하	25
트립 스퀘어 훅	(후방 점프 하지 견제)P	중	20
트립 레그 스파이크	(후방 점프 하지 견제)K	하	25

개상 공격			
기술명	격면도	판정	대미지
기상기 하이리	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 발쪽에)↘K	하	20
기상기 하이리	(누운 상태에서 적이 발쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(누운 상태에서 적이 발쪽에)↘K	하	20
기상기 하이리	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)↘K	하	20
기상기 하이리	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우 킥	(엎드린 상태에서 적이 머리쪽에)↘K	하	20

통상기			
기술명	격면도	판정	대미지
팔 예로	↘P	중	30
토미초크 엘보	↘P	중	32
스퀘어 훅	↘P	중	18
스퀘어 어퍼	↘PP	중중	18 22
트라스 킥	(엎드리는 중)K	상	36

라이징 토마호크	↘K	중	34
자베링 킥	↘K	상	30
보디스베트	F+K	중	35
브래스트 백 너클	↔P	상	24
브래스트 트라스	↔PK	상상	24 36
브래스트 드라이브 니	↔P-K	상중	24 25
니 리프트	↔K	중	25
스퀘어	↘P	중	25
팔 헤머	↔K	중	30
헤드베트	P+K	중	25
알 그레네이드	↔P+K	상	38
프래임 너클	↔P	상	30
윤더 태클	↔P	중	40
스윙 더블 헤머	↔P+K	중	25
리버스 더블 헤머	↔P+KP	중중	30
레그 스파이크	↘K	하	25
보디블로우	↔P	중	18
스토막 크래쉬	↔PP	중중	18 18
스피드 크래쉬	↔PPP	중중중	18 18 25
크래쉬 레그 스파이크	↔PP+K	중중하	18 18 20
스토막 브레이크	↔PK	중중	18 30
잡	P	상	12
잡+보디 블로우	P+P	상중	12 18
레쉬 스펙트	P+PK	상중중	12 18 35
러쉬 레그 스파이크	P+P+K	상중하	12 18 20
팔-하이리	FK	상상	12 30
잡+스트라이프	PP	상상	12 12
스틀 훅	PPP	상상상	12 12 28
스틀 블래스트 너클	PP+P	상상상	12 12 24
스틀 스펙트	PPK	상상중	12 12 35
스틀 어퍼	PP+P	상상중	12 12 32
하이 킥	K	상	32
트립 윌 헤머	KK	상중	32 30
트립 더블 헤머	KP	상중	32 25
트립 리버스 헤머	KPP	상중중	32 35 30
자이언트 어퍼	↘↘P	중	32
사이드 시미타	↔K	하	20
시미타 록 윌	↔KK	하중	20 30
턴 로우 자베링	↔FK	하	22

합기			
기술명	격면도	판정	대미지
빅토르 역사자 굴리기	F+P	상단	45
텍 행잉 쓰리	↔F+P	상단	43
텍 행잉 쓰리	(백근제)↔F+P	상단	53
팔 굴리기	↔F+P	상단	48
팔 굴리기	(점프중)↔F+P	상단	48
치어어 스팀 니	(백근제)↔F+P	상단	55
다리 잡기	↔F+P	상단	45
서서 아킬레스 건 굴리기	(다리잡기)↔↔F+P	파생	25
엎바 새우 굴리기	(서서 아킬레스 건 굴리기 중)↔F+P	파생	35

카니바시미	↘↘F+P	상단	42
STF	(카니바시미 중)↘↘F+P	파생	10-25
스탠딩 얼 록	↘↘F+P	상단	30
수극연환	(스탠딩 얼 록 중)↔F+P	파생	30
DDT	(수극연환 중)↔F+P	파생	45
풍차식 백 브리커	↘↘↘F+P	상단	67
태프트 브릿지	(백근제)↘↘↘F+P	상단	75
날아서 팔 역사자 굴리기	(적의 위에서)↔F+P	상단	55
헬 하저드 록	(적의 위에서)↔F+P	상단	30-30
헬 하저드 록	(적의 위에서 점프중)↔F+P	상단	30-30
슬립피 울드	(적의 위에서)↔F+P	상단	50
스릴 슬리퍼	(슬립피 울드 중)↔F+P	파생	40
스윙 브래스 풀	(백근제 슬립피 울드 중)	파생	30-20
스윙 브래스 풀	(슬립피 울드 중)↔F+P	파생	30-20
팔 굴리기	하단잡기+↔F+P	하단	40

팔 굴리기	허단잡기(중프동) F+P	허단	40
팔 누르고 역십자 굴리기	(팔 누르기 중) F+P	파생	20
크래쉬 크래쉬	(팔 누르고 역십자 굴리기 중) F+P	파생	8+8+6
스네이크 페이스 록	F+P	허단	25+30
스네이크 페이스 록	(적의 뒤에서) F+P	허단	25+30
리버스 알 록	(스네이크 페이스 록 중) F+P	파생	20
그라운드 서브미션	(다운된 적에게) F+P	다운	30

올드계

기술명	커맨드	평가	데미지
목잡이 십자굴리기	(적 상단P에 대해) F+P	상P반격	62
뒤 아킬레스 건 굴리기	(적 상단K에 대해) F+P	상K반격	30+32
데스 트립	(적 중단P에 대해) F+P	중P반격	62

● 기술 설명

니리프트(-K)

마치 제프리의 니 푸시 같은 공격을 한다. 데미지는 별로지만 발동이 빠르고 평정이 좋아 자주 히트시킬 수 있다. 히트된 상대에게 여러 가지 공격들을 시도 할 수 있다. 그다지 연속기에 의지하지 않는 레온으로서는 대전시의 주력기술이 된다. 리치가 짧은 것이 아쉽다.



▲이게 발동이다

소켓드 크래쉬(-PPP)

앞으로 돌진하며 중단 펀치를 세 번 날린다. 파워도 엄청나고 기술 사이사이 사기에 가까운 딜레이를 줄 수 있다. 단 막히면 레온도 죽음을 면키 어렵게 된다. 주로 지상에서 보다는 연속기에 쓰인다.



▲무식하게 찍! 찍! 찍!

자이언트 어택(-K+P)

순식간에 거리를 좁히려 큰 동작의 어퍼를 날린다. 레온에게 있어서 거의 유일한 피우기 공격이며 공중 연속기의 시작이라 할 수 있다. 불시의 기습도 성공할 정도로 엄청

난 리치를 자랑하며 발동은 느리지만 피위가 모은 것을 보상을 준다. 단 카운터 히트가 아니라면 상대는 그로기 상태가 되거나 비틀거리게 된다.



▲생각가에 비해 별로 놀이 못 띤듯이다

팡차의 펍 브리커(-K+P)

커맨드 조작 우리에게 친숙한 팡차식 백 브리커는 레온의 가장 강력한 커맨드 잡기 연속 공격을 제외하면 가장 세다. 다른 캐릭터에 비해 짐을 기하가 많은 레온에게 가장 확실한 잡기 수단이다. 상대의 혼신의 연속기를 잡기 한 번으로 민회할 수 있을 만큼 강력하므로 상대의 빈틈을 포착한다면 반드시 사용해 주자. 서브시로 다용공격도 들어간다.



▲우오오오~!!

다리 잡기 연속기

(←+P, P, ←+P, P, ←+P, P)

다리 잡기-서서 아킬레스건 굴리기-역만 새우 굴리기로 이어지는 세 번의 연속잡기를 구사한다. 물론 전부 들어간다면 엄청난 데미지를 줄 수 있지만 전작에 비해 너무나도 쉽게 풀

러 거의 의미가 없다. 연속 잡기의 시작인 다리 잡기의 데미지가 높은 편이라 오해를 비라고 한 번 풀 사용해 보자.



▲이리! 이리요!



▲다리 발라!



▲가갓발 - 예술인가 외설인가?

스네이크 바이트	(백근처 적 중단P에 대해) F+P	중P반격	72
날아서 팔 십자 굴리기	(적 중단K에 대해) F+P	중K반격	62
피고풀어 십자 굴리기	(적 하단P에 대해) F+P	하P반격	62
코브라 테스톡	(적 하단K에 대해) F+P	하K반격	30+32

다용공격

기술명	커맨드	데미지
니 드롭	F+K	22
스틀링	K	12

특수계

기술명	커맨드	데미지
어필	←+F+K	0



레이팡

태극권을 사용하는 표범의 중국 여인네. 깜찍하고 귀엽고 발랄한 이미지로 전작부터 꾸준한 사랑을 받아오는 레이팡. 이번엔 강력한 기술들과 연속기로 무장하고 최강의 자리를 넘보게 되었다.

● 기술 표

기본기			
기술명	계급도	관성	대미기
단편	P	상	10
나팔의	\ P	중	20
쌍룡포	/ P	하	5
속각	K	상	28
룡각	\ K	중	25
해탈각	/ K	하	10

배우 공격			
기술명	계급도	관성	대미기
전신단편	P	상	12
후초	P	중	16
전신하세단편	\ P	하	12
전신속각	K	상	30
전신탈각	/ K	중	25
전신해탈각	\ K	하	23
신통해	P+K	중	38

절투 공격			
기술명	계급도	관성	대미기
비상타격	(연방 점프중)P	중	15
비상탈각	(연방 점프중)K	중	30
비상탈각	(연방 점프 착지 전)P	상	22
비상탈각	(연방 점프 착지 전)K	하	25
비상타격	(수직 점프중)P	중	15
비상탈각	(수직 점프중)K	중	30
비상탈각	(수직 점프 착지 전)P	상	22
비상탈각	(수직 점프 착지 전)K	하	25
퇴신탈각	(후방 점프 착지 전)P	상	22
퇴신전공회	(후방 점프 착지 전)K	중	20

계상 공격			
기술명	계급도	관성	대미기
기상기 하이킥	(업드린 상태에서 적이 발목에)K	중	20
기상기 로우킥	(업드린 상태에서 적이 발목에)K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 발목에)K	중	20
기상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 발목에)K	하	20
기상기 하이킥	(업드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(업드린 상태에서 적이 머리쪽에)K	하	20
기상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	중	20
기상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 머리쪽에)K	하	20

통상기			
기술명	계급도	관성	대미기
전초	/ P	중	25
사비주격	/ P	상	18
탈각	/ K	중	23
이각각	/ K	중상	23 25
전신파련각	\ K	상	34
쌍안	→ P	중	26
쌍룡권이	→ P	상	25
원초고	→ P	중	40

금계독립	P+K	상	20
금계독립	P+K	중	25
달리기	\ K	하	25
주격	→ P	중	17
연주격	→ PK	중상	17
연주격	→ PK	중중	17 25
염수타	→ P	상	26
포두추산	→ P	중	22
포두추산 - 전초	→ PP	중중	22 25
습지룡	/ P	중	18
삼보살성	/ PP	중중	18 28
스글타	\ P	중	32
격지	\ P	하	20
격지탈각	\ PK	하중	20 23
격지이각각	\ PKK	하중상	20 23 25
격지배절	\ PPK	하중	20 35
속탈각	→ K	상	24
분각	→ K	중	32
파각	↑ K	상	24
쾌연각	→ K	상	30
천공회	→ KK	상중	30 20
천공권회	→ KK / K	상중하	30 20 15
부인각	/ K	하	15
부인달리기	✓ KK	하하	15 23
룡각	/ K	중	25
룡각 - 배절고	✓ KP+K	중중	25 35
포호귀산	→ P+K	상	22
나팔의	\ P	중	20
전신단편	P	상	12
단편	P	상	10
번신단편	\ P	중	29
고타마	PP	상상	10 12
연환스글타	PPP	상상중	10 12 32
육녀천사	PP / P	상상중	10 12 20
연환금계독립	PP / PK	상상중상	10 12 20 20
연환금계독립	PP / PK	상상중중	10 12 20 25
연환포두추산	PP / P	상상상	10 12 22
연환전초	PP / PP	상상중중	10 12 22 25
연환속각	PPK	상상상	10 12 25
연환련속각	PPKK	상상상상	10 12 25 28
연환천공회	PPK / K	상상상중	10 12 25 20
연환달리기	PP / K	상상하	10 12 25
침룡출수	P / P	상중	20
침룡형동	P / P	상중중	20 26
침룡배절	P / PPK	상중중	20 26 35
단편 - 쾌연각	PK	상상	10 30
단편 - 천공회	PKK	상상중	10 30 20
단편 - 천공권회	PKK / K	상상중하	10 30 20 15
속각	K	상	28
연속각	KK	상상	28 32
속각 - 천공회	K / K	상상중	28 20
백학권수	→ P+K	상	20
당두포	✓ P+K	중	34
배절	/ P+K	중	35
선룡각	F+K	중	35

장기

기술명	계급도	관성	대미기
도매	F+P	상단	42
이마분종	→ F+P	상단	46
회신후추	(백근제) F+P	상단	0
도검고	→ F+P	상단고	20 32
편신타	→ F+P	상단	55
로슬요보	→ F+P	상단	25 25
로슬요보	(점프중) F+P	상단	25 25
로슬안시보	(백근제) → F+P	상단	25 35
도수타룡	→ F+P	상단	48
태공조어	(도수타룡 중) → F+P	파생	20

연·태공조어	(태공조어 중에) → F+P	파생	32
탁 건	(태공조어 중에) → F+P	파생	28
자루 얹기	↘ ↙ F+P	상단	15~47
탁주 돌기	(적의 뒤에서) F+P	상단	55
상보고	(적의 뒤에서) → F+P	상단	58
상보고	(적의 뒤에서 점프중) F+P	상단	58
슬공후파라	(적의 뒤에서) ↘ ↙ F+P	상단	30~30
토알권	↘ ↙ F+P	하단	10~20~28
곧게돌린	↘ ↙ F+P	하단	62
곧게돌린	(점프중) ↘ ↙ F+P	하단	62
재수상세	(적의 뒤에서) ↘ ↙ F+P	하단	65
재수상세	(적의 뒤에서 점프중) ↘ ↙ F+P	하단	65

공통기			
기술명	커맨드	공격	데미지
전선소희	(적 상단P에 대해) ↘ ↙ F	상P반격	62
포티팅신	(적 상단K에 대해) ↘ ↙ F	상K반격	32~30
편신어	(적 중단P에 대해) → F	중P반격	62
편신배고	(백근적 적 중단P에 대해) → F	중P반격	30~42

회전	(적 중단K에 대해) → F	중K반격	0
뽀파라	(적 하단P에 대해) → F	하P반격	62
포티조라	(적 하단K에 대해) → F	하K반격	62
재발	(적 상중P에 대해) → F	상중P반격	0
재발	(적 상중K에 대해) → F	상중K반격	0
이세	(적 하단P에 대해) → F	하단P반격	0
화추	(적 하단K에 대해) → F	하단K반격	0

다용공격		
기술명	커맨드	데미지
나뽀타라	↘ ↙ P+K	18
진각	↘ ↙ K	15

특수기		
기술명	커맨드	데미지
어빌	→ F+P+K	0
어빌	↘ ↙ F+P+K	0
어빌	→ F+P+K	0
어빌	↘ ↙ F+P+K	0

● 기술 설명

연주력 (P+K)

레이판을 최강으로 올라놓은 기술, 짧은 중단기 주격을 한 뒤 곧장 칠손고(→P)로 이어진다. 주격과 칠손고 사이에 엄청난 시간의 딜레이를 줄 수도 있으며 그 사이 반격하려는 적을 칠손고로 띄우거나 또는 막거나 흥드 하려는 적을 던져버릴 수도 있다. 히트하면 무조건 공중에 띄워져서 공중 연속기를 고스란히 맞게 되고 막혔다고 해도 딜레이가 없다시피 하기 때문에 부담 없이 써도 상관없다. 단, 흥드기 반격을 주의하자.



▲용장식(?)

배칠고 (P+K)

강력한 칠손고를 한다. 러서는 좀 씹지만 높은 데미지와 살인적인 관성이 이를 보상해주는



다. 기술을 하기 전에 몸을 숙이며 어느 정도 상·중단 기술을 피할 수 있다. 상대의 공격을 유도하고신 사용해주자. 카운터로 히트한다면 연속기를 넣어 줄만큼 상대를 높이 띄우게 된다. 특이하게도 기술사용 후 뒤를 온 상태가 된다.

행각·배칠고 (↘ ↙ P+K)

긴 러서의 중단기를 하고 곧장 배칠고를 넣는다. 통각 뒤에 딜레이를 주고신 공격 할 수 있으며 대개 공중 폼보의 마무리로 넣는다. 연 주격 등을 카운터로 맞고 뜬 상대에게 사용하면 적격, 데미지는 비정상적으로 많다. 레이판 공중폼보의 끝.



▲치고



▲날린드

연환전초 (P+K)

상단의 PP 뒤에 중·중의 공격을 한다. 각각 단일 기술로도 있으나 연환전초로 사용하면 딜레이 없이 이어진다. 공중 폼보로도 넣을 수 있지만 주로 3발 때까지는 연속으로 써주고 마지막 4발 때에 여러 가지 심리전을 거는 데 사용한다. 상대를 구석 쪽으로 몰아가는데도 유용하다.



▲연속기로 넣으면 데미지도 만지지 않음

자루 얹기 (↘ ↙ F+P)

단일 찰기 중에서는 최고의 데미지를 자랑한다. 커맨드도 그다지 어렵지 않으니 기회가 있을 때마다 써주자. 레이판의 경우 워낙 통상기술들의 성능이 좋아 상대의 빈틈을 노려 집을 기회가 많은 만큼 반드시 마스터 하자.





아인

FF8의 스푼을 연상시키는 외모에 নিজ 복장을 한 미묘의 캐릭터로, 여파도 소녀팬들의 인기를 독차지 할 1순 위임지도 모른다. 그러나 철권의 풀을 연상시키는 간단하면서 위력이 뛰어난 기술로 동네 여자씨들의 인기

순위에도 1위로 마크될 가능성이 높다. 한방 한방이 위력적인 날리기 공격이 많으므로 벽과의 거리가 좁은 스테이지를 선택해서 싸우는 것이 지향적 특성을 심본 발휘할 수 있는 방법.

● 기술 묘

격분격			
기술명	커맨드	판정	대미지
순피르기	P	상	10
임피르기	↘P	중	20
하단피르기	↘P	하	5
돌러치기	K	상	30
앞돌려치기	↘K	중	20
하단 돌려치기	↘K	하	10

격후 공격			
기술명	커맨드	판정	대미지
진항정권	P	상	35
원형 역피르기	P	중	38
진항하단 피르기	↓P	하	13
배후 후방치기	K	상	30
진항중궤구기	↘K	중	27
진항하단궤구	↓K	하	15
날아 후방치기	↑K	중	30

격포 공격			
기술명	커맨드	판정	대미지
진방 날아피르기	(진방 점프)P	중	15
진방 날아치기	(진방 점프)K	중	30
진방 날아 뺄수피르기	(진방 점프 하지 전)P	상	20
진방 날아 뺄수피르기	(진방 점프 하지 전)P	중	20
진방 날아 수면치기	(진방 점프 하지 전)K	하	25
위로 날아 피르기	(수직 점프)P	중	15
위로 날아치기	(수직 점프)K	중	30
위로날아 뺄수 피르기	(수직점프 하지 전)P	상	20
위로날아 뺄수 피르기	(수직점프 하지 전)P	중	20
위로 날아 수면치기	(수직점프 하지 전)K	하	25
후방 날아 흥진	(후방점프 하지 전)P	중	45
후방 날아 수면치기	(후방점프 하지 전)K	하	25

격상 공격			
기술명	커맨드	판정	대미지
가상기 하이킥	(업드린 상태에서 적이 발목)K	중	20
가상기 로우킥	(업드린 상태에서 적이 발목) ↓K	하	20
가상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 발목)K	중	20
가상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 발목) ↓K	하	20
가상기 하이킥	(업드린 상태에서 적이 머리)K	중	20
가상기 로우킥	(업드린 상태에서 적이 머리) ↓K	하	20
가상기 하이킥	(누운 상태에서 적이 머리)K	중	20
가상기 로우킥	(누운 상태에서 적이 머리) ↓K	하	20

통상기			
기술명	커맨드	판정	대미지
업단	↖P	중	24
오치	↖P	상	42

뺄수피르기	↖PK	상(중)	20(20)
풍진	↖P	중	45
괴타	↖P	중	20
방해	↖P	상	38
고공 팔꿈치 피르기	↖P	중	25
무피	↖PK	중상	30
연속 피르기	PP	상상	10 10
연중진	PPP	상상중	10 10 25
연구수	PP P	상상상	10 10 16
연건우	PP PP	상상상중	10 10 16 18
무중	PP FK	상상상중	10 10 16 25
낙조	PP P K	상상상하	10 10 16 22
연속 피르기 돌려치기	PFK	상상상	10 25
연속 피르기 연돌려치기	PFKK	상상상중	10 10 25 27
연속 피르기 하단 돌려치기	PP K	상상하	10 10 10
주작	PP KK	상상하상	10 10 10 32
윤미	PP ↓KK	상상하하	10 10 10 24
피르고 돌려치기	FK	상상	10 25
피르고 연속 돌려치기	PKK	상상중	10 10 27
구수 피르기	→P	상	16
견우	→PP	상중	16 18
구수 열치기	→FK	상중	16 25
구수 수면치기	→P K	상하	16 25
철퇴	←P	상	15
철퇴 · 하단궤구	←P K	상하	15 15
천애	←P KP	상하중	15 15 20
연철퇴	←PP	상상	15 15
자연	←PPP	상상중	15 15 20
풍문	←PP K	상상하	15 15 25
돌려치기	K	상	30
돌려 뒤치기	KK	상상	30 27
위로 돌려치기	(업어서는 도중)K	상	35
앞치기	←K	중	28
뒤편 무릎치기	→K	중	25
유성	→KK	중상	25 20
잔상	→KKK	중상중	25 20 25
천창	↘K	중	30
중궤구기	↑K	중	27
중공	←K	중	38
사공	↘K	중	42
궤로	F-K	중	30
궤로 · 뒤편치기	F-KK	중상	30 30
궤로 · 수면치기	F-K K	중하	30 25
궤미	←F-K	상	28
단주	P-K	중	32
효통	P-K P	중중	32 40
술속	→K	중	24
귀치	→KK	중중	24 32
죽도치기	←K	상	25
죽도 연속치기	←KK	상상	25 25
얼상	←KKK	상상상	25 25 25
천광	←KK K	상상중	27
하단궤구	←K	하	15
은람	↘KK	하중	15 27
인루	↘KP	하중	15 20
하단궤구 · 구수피르기	↘K P	하상	15 16
낙우	↘K PP	하상중	15 16 18
천뢰	↘K FK	하상중	15 16 25
계뢰	↘K P K	하상하	15 16 22
표미	↓KK	하하	10 24
날아 전방치기	↘K	중	23
상린	↘KK	중상	23 25
광풍	←F-K	중	37

무학	\ K	중	36
날아차기	\ K	중	20
날아 안차기	\ KK	중중	20 23
철편	\ KKK	중중상	20 23 23

잡기

기술명	키보드	판정	대미지
수월	F+P	상단	10:30
용골	F+P	상단	15:32
용골 (점프중)	F+P	상단	15:32
용골 (백근차)	F+P	상단	57
화영	\ F+P	상단	65
열화	(백근차) \ F+P	상단	15+15+15+15+15
종도	F+P	상단	10:38
홍련	\ F+P	상단	15:30+15
황정	(적의 뒤에서) F+P	상단	55
성령	(적의 뒤에서) F+P	상단	60
성령	(적의 뒤에서 점프중) F+P	상단	60
영월	F+P	하단	55
영월	(점프중) F+P	하단	55
백설자	\ F+P	하단	60

학수련	(적의 뒤에서) \ F+P	하단	62
수련	(적의 뒤에서) \ F+P	하단	65

용동기

기술명	키보드	판정	대미지
파주	(적 상단P에 대항) \ F	상P반격	60
천하	(적 상단K에 대항) \ F	상K반격	60
낙망	(적 중단P에 대항) \ F	중P반격	30:30
열문	(적 중단K에 대항) \ F	중K반격	60
유전	(적 하단P에 대항) \ F	하P반격	30:30
광망	(적 하단K에 대항) \ F	하K반격	20:40

다움공격

기술명	키보드	대미지
약권세	\ P+K	18
향방 따르기	\ P	10

특수기

기술명	키보드	대미지
어필	\ F+P+K	0
어필	\ F+P+K	0

● 기술 설명

방수피르기 [P+K]

아키라(VF3)의 도산봉추와 흡사한 포즈로 양손으로 적을 쾀뚫다. 데미지는 적이나 발동 이 빠르나 막혀도 딜레이가 크지 않아 안정적이다. 그러나 날발하기엔 무리가 있다. 가리조 짐을 잘 해가며 견제기로 써주자.



▲도산봉추? 방향?

중단! \ K

플(TK3)의 불권과 비슷한 포즈로 비슷한 공격을 한다. 성능조차 비슷하여 히트하면 상대는 저 멀리 날아가고 데미지는 무척 크다. 손색없게 상대와의 거리를 좁혀서 일격을 먹일 수 있지만 근접거리에선 그치지 큰 효과를 못 본다. 단발기



▲중단! 띄우는 중이었나

로서의 성능은 좋은 편.

날아전행지기 [K]

잔리의 어귀 킥과 비슷한 형태로 상대를 차올린다. 그러나 성능은 어귀 킥보다 훨씬 못하여 카운터 히트가 아니면 상대가 너무 낮게 뜨고 또한 자신의 착지속도도 상당히 느리다. 연속기가 간신히 들어가는게 하지만 좀 불안한 것이 사실. 그래도 판정은 좋기 때문에 어느 정도 상대의 공격을 무시하면서 띄워버릴 수 있다.



▲재향력!

날아오뜨기 [K]

기본 중단력에서 날아 앞차기를 연속으로



▲중단력 띄우는 중이었나



▲이제 어찌지?

구사하는 기술. 단, 적과 상당히 밀착되어 있지 않다면 중단력을 맞고 나가 떨어지면 적을 날아 앞차기로 띄울 수 없게 된다. 비틀거리며 들어나는 적 위로 무심하게 지나가는 발차기. 착자뒤엔 죽음만이 기다리고 있다.

오양! \ F+P

연속잡기가 없는 아인으로서 가장 강력한 커맨드 잡기가 된다. 깨끗하게 상대방의 뒷목을 노리고 수도를 날린다. 아인은 그치지 잠을 기피도 많지 않고 이것 외에도 다수의 커맨드 잡기를 가지고 있지만 데미지나 연출에서 가장 못지 않다.



▲꿈같이 한명

알아서 남 줄 수 있는것

교육여고생 뚱뚱

■ P+K를 누른 상태로 START

DOA+의 쓰다가 좀여 죽을 만큼 많은 코스튬들은 사라졌지만, 플레이어의 미학으로 아야네와 카스미의 교육여 등장한다. 아야네는 우수한 조커타입에 붙은치마, 카스미는 군청색 세라복이다. 양쪽 공허 팬더의 색은 흰색이며 색을 바꾸는 법은 인터넷에도 아직 발견되지 않았다. 사용 방법은 동전을 넣고 난입할 때 P+K를 누른 채로 시작하면 캐릭터 선택 화면에서 무명의 교육여 코스튬이 추가되어있다. 이후 추가로 코스튬이 등장하면 속히 입력 것을 약속한다.



◀역시 교육여 난입인가



▶같은 여자



◀우주에서 제일 예쁘다

플레이어도 알아두어야 할 '기판 설정의 기본'

DOA2에서는 기판 설정에서 상당히 많은 것을 바꿀 수 있다. 메이저와 시간의 경우 말도 안될 정도로 낮게 설정할 수 있다. 즉 최저 예나지 설정과 최단의 시간으로 설정해 놓는다면 게임 자체의 재미가 반감될 수 있다는 소리. 주변의 게임 선택에 DOA2 설정이 마음에 들지 않는다면 주변에게 설정을 바꿔 줄 것을 요청하자. 만약 30초에 SMALEST의 설정으로 해놓고 배팅 장사를 하는 게임 센터가 있다면 당장 보이콧하자. 물어 가서 악보로 플레이를 하느니 다른 곳을 이용하는 것이 정실 건강에 좋다.

■ 설정 방법

우선 기판 왼쪽 구석을 보면 PSW,

PSW2라는 스위치가 있다. 이 두가지의 스위치 중 PSW2 스위치를 누르면 셋팅 모드로 들어갈 수 있다.



◀이것이 셋팅 모드

여기서 주욱해하면 것은 바로 게임 테스트 모드로. 이곳에서 게임 내적인 설정을 조절할 수 있다.



▶이것이 게임 테스트 모드

게임 테스트에서 주욱해하면 것은 GAME OPTION, 게임 옵션에서 대항에 관한 옵션은 VERSUS MODE에서 설정할 수 있다.



◀VERSUS MODE

각각의 메뉴에 대한 설명은 다음과 같다.

1 VS MATCH POINT

대전 판수를 조절하는 옵션으로 1~5 선승으로 조절할 수 있다. 보통 2 선승으로 설정하지만 플레이 요강이 바뀌면 3선승을 요구해도 무난하다.

2 VS LIFE GAUGE

대전시의 예나지의 양을 조절하는 옵션. SMALEST~NO LIMIT 까지 조절할 수 있다. NO LIMIT는 아무러 말라도 예나지가 줄지 않는 것으로 기판을 구입해서 집에서 연습할 때 사용하는 모드로야 일반인은 모기가 될듯. NORMAL로 셋팅 하는 것이 보통이지만 LARGE로 설정하는 것을 추천한다.

3 VS SET TIME

대전 타임을 설정하는 옵션. 30~NO LIMIT까지 설정이 가능하다. NO LIMIT는 99.99초에서 시간이 영원히 줄지 않는다. 역시 일반인은 구경하기 힘든 설정. 30초로 설정되어 있다면 담당 시간을 늘려달라고 요구하자. 보통 예나지가 NOMAR이러면 40,

LARGE라면 50초로 설정할 것을 권장한다.

4 VS STAGE SELECTOR

대전시 도전자에게 스테이지 선택권을 부여하는 모드로 OFF, 1-5의 숫자가 있다. OFF는 스테이지 랜덤 셀렉트이고, 1-5의 숫자는 스테이지를 몇 번에 한번 선택할 수 있는가의 여부. 즉 3으로 설정되어 있다면 3번 대전시 1번 선택할 수 있다는 소리다. OFF나 1 종 선택하는 것을 권장.

5 VS FINISH

당연히 OFF로 셋팅되어야 하는 모드. 예를들어 5로 설정되어 있으면 5연승을 하면 게임이 끝나게 된다.

6 FACTORY SETTING

공장에서 출고될 당시의 기본 설정으로 전환하는 모드. NOMAL, 40초의 설정으로 변한다.

7. EXIT & SAVE

저장하고 셋팅에서 나간다.

그 외에 캐릭터의 일본어 대사가 나오지 않으면 GAME TEST MODE에서 NATION으로 들어가면. 그리고 국가 설정을 JAPAN으로 바꾸면 된다.

ETC

■ 승리 포즈 시점 조정

종 안: P를 누른 상태에서 F를 누르면 크게 크게 볼 수 있다.



◀얼굴의 모공이나 가슴의 생김새를 볼 때 유용하다

종 아웃: P를 누른 상태에서 K를 누르면 캐릭터를 작게 볼 수 있다.



▶캐릭터의 언저리적인 각 선미를 감상할 때 유용하다

시점 이동: P를 누른 상태에서 레버를



▶아래쪽에서 보면 공명해진다

조종하면 시점을 상하좌우로 이동할 수 있다.

■ 리플레이 리와인드

리플레이가 나오기 전에 F+K를 누르고 있으면 리플레이 VTR모드가 발동된다. 이 상태에서 F+K를 때고, P를 누르면 장면을 뒤로 갈는 리와인드. 때면 플레이가 된다. 제한된 시간 동안 할 수 있다.

메크모의 상 상공회 왜 '정승술' 였나?

YWCA의 심파가 상당히 무리라는 장편이지만, 게임파워의 글썽한 필자진은 이 사회에 경종을 울리기 위해 이 장면을 쓴다. 절대 실생활에 실행해 옮기는 일이 없도록 하자는 의미다. 결코 착각해서는 곤란하다.



◀승술의 시간



▶리플레이



◀중력을 받지 않는 저마



▶그 두번씩 두 가슴이 확실히 보이는가? 시점 법은 다음 달에



▶내가... 얼마나 싶어진다?



▶이만큼이다!

GAME **POWER**
2000년 3월호 1000원