

GO! POWER 공략왕

PS 성검전설 -레전드 오브 마나-

PS 디노 크라이시스

PS 페르소나 2 罪

DC 프레임 글라이드

1999
9



GAME **POWER**

9월호 별책부록



「철권 태그 토너먼트」

세계대회 참가자격 한국 예선전 개최!!

빠른 정보와 완벽한 공략!! 애독자 제일주의의 게임파워가 일본 남코와 공동으로 「철권 태그 토너먼트」세계대회 한국 예선전' 을 개최합니다.
 남코의 간판 격투 게임 시리즈의 최신작 「철권 태그 토너먼트」의 세계 최강임을 인정받는 한 걸음,
 「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전' 에 많은 성원 부탁드립니다.

- 장 소 : 정동 이벤트홀
- 일 시 : 1999년 8월 7일(토)
- 시 간 : 10시부터 공식 행사가 시작될 예정이오니 오전 9시 30분까지 입장을 완료해 주시기 바랍니다.

■참가자격 :
 철권을 좋아하는 게임파워 독자라면 누구나

■상 품
 * 이외에도 경품 코너, 미니 이벤트 등을 통해 다량의 선물이 제공될 예정이며, 참가객 전원 소정의 기념품을 제공할 예정입니다.

등수	상품
1	미국대회 참가권 + RGB 직출 컷(개발사텡 사인 포함)
2	게임파워 6개월 정기구독권+RGB 직출 컷+포스트 카드
3	남코 PS 소프트 2종 + RGB 직출 컷 + 포스트 카드
4	남코 PS 소프트 1종 + RGB 직출 컷 + 포스트 카드
5~8	남코 탁상시계 + RGB 직출 컷
9~16	RGB 직출 컷
17~32	철권 1/6 저금통
33~64	철권 인형
65~256	철권 태그 포스트 카드

* 상품내역은 사정에 따라 변경될 수 있습니다.

- 기 타
- 게임파워에서는 점식식사를 제공하지 않으니 각자 도시락 등을 지참해 주시기 바랍니다.
- 이번 대회는 누구나 부담없이 참가하는 이벤트입니다. 부모님이나 친구들과 함께 오세요!

■정동 이벤트홀 오는길:



과연 세계 최고의 철권 플레이어는 누구?

■문의처 : 월간 게임파워 취재부
 ☎ 02) 3142-6845

Contents



성검전설 -레전드 오브 마나- 1

디노 크라이시스 95

페르소나 2 罪 119

프레임 글라이드 157



聖剣伝説 LEGEND OF MANA

성검전설의 신기원

성검전설

LEGEND OF MANA



장르: 액션 RPG
 제작사: 스퀘어
 발매일: 7월 15일
 발매가: 6,800엔

GB에서 시작한 성검전설 시리즈, 슈퍼패미컴에서 다인 플레이를 지원
 했던 성검전설 2와 수많은 주인공 캐릭터와 전지이라는 시스템으로 개
 임을 일신했던 성검전설 3을 거쳐 드디어 PS에도 성검전설이 등장하고
 약 10년, 하지만 이것은 성검전설의 이름을 달기는 했지만 전혀 새로
 운 캐릭터와 전혀 새로운 시스템으로 완전히 다른 성검 세계를 열어젖힌
 작품이다. 새로운 성검전설의 행태를 소개할 나야하는데 이 공략이 조
 금이나마 도움이 되었으면 한다.

레전드 오브 마나의 새로운 세계 '파. 딤'



▲ 마나의 나무에 변화가-

것은 오직 강한 의지와 순수한 마음을 지닌 사람뿐...

이번 게임의 무대가 되는 세계는 마나의 여신이 창조해낸 '파·딤'이라는 대륙이다. 먼 옛날에 이 대륙에서는 커다란 전쟁이 있었다. 그 후로 오랜 시간 동안 인간은 전쟁의 기억을 잃고 세계는 마나의 여신의 은혜로운 힘으로 유지될 수 있었다. 옛날 이 세계에서는 여신이 '원하는 것'은 곧 현실이 되는 세계, 즉 '이미지'가 현실화되는 힘을 지니고 있었다. 그러나 켈화가 너무 오랜 탓일까, 사람들은 '원하고, 이미지를 따올라는 힘을 어느새가 잃어버리고 말았다. 그 때부터 세계는 변화했다. 즉 '그곳에 있어야 하는 것'이 아닌 사람들의 마음에서 사라지고 '그것'들은 아티팩트라고 하는 물건에 갇혀버리게 되어버렸다. 사람들은 단순히 '살아있는 나날을 보내게 되었다. 세상을 이미지로 만들어 나가는 것은 오직 강한 의지와 순수한 마음을 지닌 사람뿐...



▲ 마음속에서 사라진 세계도 따라서 사라지게 된다

성검전설의 시스템

이는 게임이나 그렇지만, 롤플레잉 게임을 위해서는 더욱 세밀히 파악해야 할 필요가 있는 시스템에 대해서 알아보도록 하자. 물론 이 정도는 다 안다는 사람은 읽을 필요가 없는 부분이지만, 다른 게임들과는 전혀 다른 부분이 많은 만큼 알아두는 것이 도움이 될 것이다.

컨트롤러의 조작방법

화면 속에서 움직이는 나의 본성이 되는 캐릭터를 움직이고, 그 행동을 결정하며, 플레이어의 의지를 나타내게 되는 컨트롤러의 조작 방법을 알아보도록 하자. 다음 중 사관 아티팩트를 필한(랜드 메이커 설명을 참조할 것).

	판드 아티팩트	판드 아티팩트	판드 아티팩트	판드 아티팩트
방향을	캐릭터의 이동	캐릭터, AF의 이동	영역간 커서 이동	캐릭터 이동
오버튼	소리, 대화	목적지, AF의 선택	영역 선택	스피드 공격
X버튼	달리기	결정 시영의 취소	취소	에블리디
△버튼	메뉴 열기	대난력 체크	시용 안함	파워 공격
□버튼	시용 안함	AF선택 메뉴로	시용 안함	에블리디
L1, 2, R1, 2	(L-컨)달리기	AF의 선택	메뉴 영역 이동	꿈삼기, 대법
스타트	메뉴 열기	시용 안함	시용 안함	프즈(문스트 레벨 확인)
선택트	시용 안함	헬프 커맨드	시용 안함	일시 정지

기본적인 조작 방법은 위에 소개한 것과 같다. 다른 게임들과는 크게 다르지 않은 조작 방법을 가지고 있으며, 아날로그 컨트롤러 대응 게임이므로 당연히 아날로그 모드로 전환 가능하고 아날로그 모드 사용시에는 아날로그 원쪽 스틱이 방향키와 같은 역할을 한다. 다른 절이라면 손가락이 조금 편하다는 정도. 그리고 아날로그 모드 시에는 L3 버튼을 동시에 비튼과 같은 용도로 사용할 수 있다. 이 기능을 이용해서 필드 화면만큼은 원본 하나로 조작 가능하다(메뉴 화면을 열지 않는다는 가정 하에).

캐릭터의 선택과 작성 योग 이름 짓기



오프닝을 감상한 후 타이틀 화면에서 뉴 게임을 선택하면 캐릭터 선택 화면이 나온다. 흥미로운 일러스트와 게임 중에 사용되는 캐릭터의 그래픽이 제공되는데 마음에 드는 쪽을 고르면 된다(그랬다가 불만이 없다). 남녀에 따른 차이는 거의 없으므로 순전히 취향에 맡겨도 된다. 캐릭터를 고르고



하면 다음은 이름을 짓게 되는데 기본 설정치는 YOU로 되어 있다. 이 이름이 마음에 든다면 스타트 버튼을 눌러 게임을 시작할 수 있지만(정말 마음에 든다면) 다른 이름을 입력하고자 할 경우 엑스 버튼을 눌러 이름을 지우고 다시 짓도록 하자. 이름은 입력하기가, 입력이 거타카나, 한자, 영어 및 기

호 동 네 가지 종류의 문자를 사용할 수 있는데 화면 왼쪽의 항목을 선택하여 각 문자의 종류를 골라 이름을 적어 넣으면 된다. 만약 이름 짓기가 귀찮다면 위 부분에 있는 오토를 선택하면 미리 준비되어 있는 이름들을 보여 준다. 그 중에서 마음에 드는 이름을 선택하면 된다. 역시 어느 게임과 다를 바가 없다. 의외로 모르는 사람이 많아서 써 두는데 한자로 이름을 적을 때는 우선 그 한자가 일어로 어떻게 발음이 나는 지 확인한 후(음편을 참고하자), 그 일어문자를 고르면 해당하는 한자 영이 제시된다. 그 중에서 사용하고자 하는 한자를 선택하면 된다. 원하는 이름을 다 지어서 적으면 스타트 버튼을 눌러 다음으로 넘어갈 수 있다.

랜드 메이커 시스템



성경전설 레전드 오브 마나(이하 성경전설)의 가장 특징적인 시스템이라면 바로 이 랜드 메이커 시스템이다. 랜드 메이커 시스템이란 말 그대로 텅텅 빈 월드 맵을 아티팩트라는 것을 사용해서 플레이어가 마음대로 채워나가고 만들어 나가는 것이다. 아티팩트는 어떤 이벤트를 클리어해 나감에 따라 얻을 수 있고 모두 26개가 존재하며 아티팩트의 사용 순서나 사용 위치는 자유다. 물론 특정 아티팩트는 지형의 제약을 받기도 하지만 기본적으로 아티팩트들이 만들어 내는 랜드에 제약은 거의 없다. 게다가 얻은 아티팩트를 모두 사용하지 않아도 게임을 클리어할 수 있다.

마나 레벨이란?



그런데, 성경전설에서는 서브타이틀에서 나오는 마나라는 게임이 상당히 중요하다. 월드 맵 화면을 보면 월드 맵 왼쪽 하단에 작은 정령들의 그림이 있고 거기에 3단계로 마나의 힘이 표시된다. 정령은 모두 8종류로 아티팩트에도 필드에도 마나의 힘, 즉 마나 레벨이 표시되어 있다. 이것은 역시 월드 맵 화면에서 소비본과 방향키로 확인 할 수 있다. 이 마나 레벨은 아티팩트가 만들어 내는 랜드에 등장하는 몬스터, 사용방법의 위력에 영향을 미치므로 언컨의 전투를 진행해 나가 는 데 큰 영향을 끼친다. 일단 실례를 들며



살의보도록 하자. 일단 월드 맵 화면에서 ▢ 버튼을 눌러 아티팩트 선택 메뉴로 가자. 가



지고 있는 아티팩트 중에서 원하는 아티팩트를 골라 ○버튼을 눌러 선택을 하면 월드 맵으로 들고 나올 수 있다. 이때, 소비본을 누르면 이미 팔려 있는 랜드의 마나 레벨을 알 수 있고 아티팩트를 필드 근처로 가져가 보면 그 아티팩트가 놓임으로 인해서 랜드와 그 아티팩트의 마나 레벨의 변화를 알 수가 있다. 마나 레벨의 변화를 고려하면서 월드 맵에 정형화 되어 있는 지점에 아티팩트를 놓으면 화려한 연출(각 아티팩트마다 다르다. 용...)과 함께 그 아티팩트에 잠들어 있는 랜드가 등장하고 그 랜드를 모험할 수 있게 되는 것이다.

꼭 체크하면서 헤이만 하나?

물론 난 복잡한 것 딱 질색이니 내 맘대로 놓겠다! 라고 해도 할 수 없지만, 가끔 영성천왕의 마나 레벨 조합으로 인해 몬스터의 파워가 적당나게 올라가고 플레이어가 커릭의 마법은 제대로 나오지도 않아서 필드의 난이도가 환상적으로 올라가는 경우도 생길 수 있으니 조심하자. 참고로 아티팩트를 마 이용(최초로 얻게 되는 아티팩트이자 주인공의 본거지)에서 멀리 놓으면 멀리 놓을 수록 그 필드의 난이도도 올라가고 그 필드가 마 좋아하면 파는 아이템의 레벨도 올라간다.

무기 선택과 지도 선택



무기의 선택에 따라 초기부터 가지고 있는 필살기가 변화한다. 물론 필살기는 차차 바뀌 나갈 수 있지만... 초기장비의 무기를 선택하면 다음에는 게임의 무대가 되는 지도가 표시된다. 여기서 동그라미 버튼을 한번 누르면 프레임이 표시되고, 프레임용 이 지도의 원하는 부분에 맞추고 동그라미 버튼을 누르면 그 프레임 안의 땅을 선택하게 되는 데, 선택한 땅은 이 게임의 월드 맵이 되므로 잘 보고 코르도록 하자. 원하는 지역의 땅까지 코르코 나면 디더어 본 게임을 시작할 수가 있다. 참고로 주인공 성별의 차이거나 무, 월드 맵의 선택은 게임의 큰 흐름에 영향을 주지 않으므로 자기 좋을 대로 선택하자.

아티팩트 표(숫자는 그 속성의 레벨을 뜻한다).

아티팩트이름	랜드 이름	빛	어둠	나무	금속	불	왕	비행	물
포스트	마이움	1	0	1	0	0	1	0	0
장난감 마을	도이나 마을	0	0	0	2	1	0	0	0
배퀴	퓨은 가도	0	0	1	0	0	1	1	0
비취 달걀	메카브의 동굴	0	1	0	0	0	1	0	1
수영의 메달	정글	0	0	1	0	1	1	0	0
뿔 눈알	칼머 오수	1	0	1	0	0	0	0	0
와염	가토 마을	0	0	0	0	1	0	1	0
조롱꽃 염프	로아 마을	1	3	0	0	0	0	0	0
오래 장미	듀마 사막	1	0	0	0	1	0	1	0
수비상의 석판	민다스 유적	0	0	1	0	1	1	0	0
부서진 인형	쓰레기 산	1	1	0	0	0	0	0	1
병에 갇힌 정령	울란 광산	0	0	0	1	0	1	1	1
사람의 브로치	루세이메어	0	0	1	0	0	0	0	1
떨리는 은배너	나락	0	2	0	0	2	0	0	0
산호의 옷대	마도라 해안	1	0	0	0	0	0	1	2
녹슨 못	양구 플랫폼	0	0	0	0	0	0	1	2
대도시	마법도시 지오	0	1	0	1	1	0	0	0
해적의 갈퀴	해적선 발드	0	0	0	1	0	0	0	2
얼룩의 거울	레이라스의 탑	0	1	0	0	1	0	1	0
녹지 않는 마을	피크 설원	0	0	0	0	0	0	1	1
황금의 피맛	괴수원	0	0	2	0	0	1	0	0
뼈의 칸타라	노른 신역	1	0	1	0	0	0	2	0
몽의 배	뼈의 성	0	0	1	1	1	0	0	0
물병을 풀의 지팡이	아란 숲	1	0	1	0	0	0	1	0
대니의 검	대니의 성역	3	3	3	3	3	3	3	3
옥석의 왕표	빛나는 도시	0	1	0	2	0	0	0	0

마나 레벨과 마법

랜드 메이커에서 언급했듯이 마나 레벨은 이 게임에 많은 영향을 미친다. 월드에서의 몬스터의 레벨과 등장 빈도, 주인공의 마법의 위력과 사용여부, 그리고 주인공의 파라미터의 성장과 괴수원에서의 과일 재배까지... 신중한 결정이 요구된다(물론 책임은 모두

당신이 진다. 쿨루).

마나 레벨의 변화를 잘 알고 있으면 있는 만큼 게임을 풀어나가기가 한결 쉬워지는데, 마나 레벨에 영향을 주는 요소에는 아티팩트들의 위치의 조합과 요일, 그리고 월드 맵의 선천적인 마나 레벨이 있다. 아티팩트들의 위치 조합은 랜드메이커 시스템의 설명에서 다루었으므로 넘어가도록 하고 요일에 따른 변화를 알아보도록 하자. 이 게임에서 요일은 전부 6요일로 진행된다. 땅의 정령 놈의 토요일, 바람의 정령 진의 풍요일, 나무의 정령 드라이어드의 목요일, 물의 정령 옌다의 수요일, 불의 정령 사라만다의 화요일, 금속의 정령 오라의 금요일, 이렇게 6요일이 하루의 사이클로 진행되고, 각 요일에는 당연히 그 요일의 정령의 정령력이 올라가고 그 정령과 속성이 다른 정령의 힘이 감소한다. 즉 각 정령간의 상관 관계에 영향을 받게 된다. 정령간의 상관관계는 다음과 같다.

빛(힐드 헤르스트)은 어둠(세이드)을 없애고, 어둠(세이드)은 빛(힐드 헤르스트)을 없앤다.

나무(드라이어드)는 금속(오라)을 없애고, 금속(오라)은 나무(드라이어드)를 없앤다.

물(사라만다)은 땅(놈), 땅(놈)은 바람(진), 바람(진)은 물(룬디네), 물(룬디네)은 물(사라만다)을 없앤다.

즉, 이 상관관계에 따라 마나 레벨이 요일과 아티팩트의 조합에 따라 변화한다는 것, 그리고 이 마나 레벨에 따라 마법의 레벨이 변화한다는 것을 알아두면 되겠다. 월드에 들어가기 전에 마나 레벨을 체크하는 습관을 길러두자.

이동의 방법

성검전설에서는 월드 맵과 마을 맵, 월드 맵의 이동 방법이 차이가 있다. 일단은 월드 맵에서의 이동법을 알아두자. 이것은 굉장히 간단하다. 랜드 메이킹이 아닌 단순한 이동이라면, 우선 목적지를 방향키로 지정하여 스페인을 한번 누른다. 그러면 주인공 캐릭터가 그 목적지로 가는 최단 루트로 알아서 이동하는데, 만약 목적지가 현 위치에서 멀다면 월드를 하나 지나 때마다 하부를 소비



● 성검전설

한다. 즉 지금이 토요일인데, 현 위치에서 3칸 떨어진 곳에 간다면 3일이 지나 수요일에 도착을 하게 된다는 말이다(마나 레벨이 변하면 안된다).

요일은 월드 맵 화면의 우측 상단에 그림과 글씨로 표시되어 있다.

참고로 좌측상단의 나무 그림은 마나의 나무의 성장을 나타내는 것으로 처음에는 작은 싸이잔만 여기저기 다니면서 이벤트를 거치고 게임이 진행되면 점점 성장하게 되고 다 성장하게 되면 어떤 이벤트가 발생하고 영감을 보는데 더욱 가까워지게 된다. 목격지에 도착하면 한 번 더 0버튼을 눌러 가고자 하는 렌드에 들어가면 된다.

렌드에 들어간 후의 이동

들어간 렌드가 마을이나 던전이나에 따라 이동법이 다르다. 마을 맵의 경우, 그야말로 지도가 한 장 펼쳐지는데, 지도에 나와 있는 길을 따라 이동할 수 있고 길 중간중간에 있는 빛나는 구슬 같은 포인트를 통해 마을로 들어갈 수 있다. 마을은 다른 게임들과 마찬가지로 민가, 상점, 이벤트 등으로 구성되어 있고, 골이나 길 끝으로 다른 장소로 이



동할 수 있다. 마을에 따라 마을 맵 위에서 이벤트가 있을 수도 있고 마을 안에 던전이 있을 수도 있다.

이 경우 맵 위의 포인트에서 던전으로 진행할 것인지, 아니면 다음 포인트로 이동할 것인지 물어보므로 목적에 따라 이동하라. 던전의 경우는 마을 맵과 다를 것이 없지만, 특정한 지점에서는 반드시 전투가 벌어진다

는 것을 명심해 두자. 기본적인 등장 패턴은 정해져 있지만 마나 레벨에 따라 난이도가 변화한다는 것을 염두에 두자.

메뉴화면 보기

게임 중간에 설정을 바꾸고, 상태를 확인하고, 장비를 바꾸고, 아이템을 체크하고, 이벤트를 관리할 때 메뉴를 사용한다. 항목별로 차근차근 살펴보자.

스테이터스

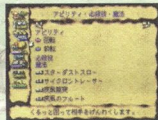
스테이터스는 말 그대로 상태 화면이다. 처음 게임을 시작하면 주인공의 얼굴만이 표시되지만 차츰 게임을 진행해 나가다 보면 동료라 되는 NPC나 몬스터의 아이를 잡아서 키운 페트 몬스터, 테트리스를 통해 만든 고렘, 그리고 뒤에 설명할 다른 메모리 카드의 주인공까지 표시가 된다. 스테이터스 화



▲ 스테이터스 화면



▲ 장비 화면



▲ 어빌리티, 말살기, 미법 화면

면에서 L, R버튼을 누르면 해당 캐릭터의 무기 스테이터스와 스킬 스테이터스 화면으로 넘어가게 된다.

주인공 캐릭터의 스테이터스 화면

후진 캐릭터 스테이터스 화면을 보면 개

릭터의 얼굴과 레벨, HP, 다음 레벨까지 남은 경험치와 현재의 경험치, 힘, 기술, 방어력, 마법, 체력, 정신, 매력, 운 등의 능력치가 표시된다. 그런데, 이 능력치는 각각, 힘은 풀, 기술은 비람, 방어는 땅, 마법은 물, 체력은 나무, 정신은 어둠, 매력은 빛, 운은 금속과 관련이 있다. 즉, 정령이나 마나 레벨의 영향을 받는다는 소리다. 어쨌든 여기서 무기 스테이터스 화면으로 넘어가자. 무기 스테이터스 화면은 장비하고 있는 무기와 그 공격력, 장비하고 있는 방어구와 그 방어력을 보여준다. 당연한 소리지만, 무기는 하나밖에 장비하지 못하고 공격에 관련한다. 무기에 따라 공격 가능 거리와 위력이 다르다. 방어구는 3개까지 장비할 수 있고, 계층에는 액세서리 역할을 하는 것들도 있다. 방어력은 때리기와 베기, 찢기 그외고 마법의 4종류에 대한 방어력으로 구성되어 있다. 물론 각각의 방어력에 따라 각각의 공격에 대한 피해가 줄어들거나 변화한다. 여기서 L, R버튼을 한 번 더 누르면 스킬 스테이터스 화면으로 넘어간다.

스킬 스테이터스 화면은 0버튼과 역스 버튼에 등록되어 있는 어빌리티들과 L1, L2, R1, R2 버튼에 등록되어 있는 필살기, 혹은 마법의 체크와 변경을 가능케 해 준다. 이 버튼들은 전투중에 사용하게 된다. 변경하고 싶은 버튼에 커서를 놓고 등그림자를 눌러 선택하면 변경 가능하다. 다시 말해서 현재 타당하고 있는 필살기와 어빌리티를 보여 주는데, 이 중에서 선택하고 싶은 필살기나 어빌리티를 선택하면 된다.

다른 동료들의 스테이터스 화면





NPC의 스테이티스 화면을 보는 방법은 주인공의 스테이티스 화면을 보는 것과 완전히 같다. 중간에 얻게 되는 패드 몬스터의 경우는 조금 틀린데, 이 경우 레벨 사이에 그 종류가 붙어가고 L, R 버튼을 눌러 나오는 스테이티스 화면이 조금 다르다. 우선 화면 상부에 마나 속성 레벨이 표시되고 중간쯤에 추가 속성, 아래쪽에 특수 방어와 공격력, 4종류의 방어력이 표시된 다.

고렘의 경우, 이름과 HP 다음에 공격무기, 고장률, 갈라, 로직보드의 사이즈가 표시된다. 그리고 패드 몬스터가 창이 하나 뿐인 반면, 고렘은 로직이라는 창이 하나 더 추가되어 있다. 이것은 고렘의 이동방식의 인공지능을 결정하는 논리 프로그램으로써, 자세한 사항은 나중에 다시 설명하겠다.

아이템

성검전설에는 다른 볼륨에이르는 달리 전투 중 잃은 피해를 아이템이나 회복하므로 회복할 수가 없다. 대신 전투중 잃은 피해는 전투 종료와 동시에 회복된다. 물론 전투 중에 마법으로 피해를 회복할 수는 있지만,

따라서 성검전설에서의 메뉴 화면에서의 아이템 항목은 필수한 아이템의 화면에 그 존재가치가 있다고 할 수 있다. 제일 위의 항목의 아이템은 말 그대로 무기, 방아구, 약기, 아티팩트를 제외한 아이템들을 보여준다. 회복 아이템이라는 것이 존재하지 않는 성검전설에서 이 아이템들의 의미는 무엇일까? 게임을 진행해 나가다 보면 알겠지만, 공방을 열게 되면 무기나 고렘, 방아구 등을 합성하는 것이 가능해진다. 또한 패드 몬스터들을 키우게 되면 그들에게 먹이를 주어야 하고, 과수원이 열리면 씨앗을 이용, 열매를 재배하는 것도 가능하다. 그렇다. 성검전설에서 순수 아이템들은 거의가 합성의 원료로 사용할 수 있고 그것이 먹을 수 있는 것이라면 몬스터들에게 먹이로 줄 수 있고 그것이 씨앗이라면 열매를 맺을 수도 있는 것이다. 공방과 몬스터 농장, 과수원에 대해서는 뒤에 더욱 자세하게 다루고 있으니 참조하자.

하위 메뉴

아이템의 하위 메뉴는 무기, 방아구, 약기, 아티팩트로 이루어져 있는데, 이 메뉴들은 다시 스테이티스 메뉴와 옵션 메뉴로 나뉘게 된다. 기본적으로 무기, 방아구, 약기 창은 각각의 리스트와 속성, 위력을 보여주고 여기서 세부 버튼을 누르게 되면 옵션 메뉴가 열리게 된다. 무기 창의 옵션 메뉴는 그 무기가 가지고 있는 시크릿 파워를 보여준다. 방아구 창의 옵션 메뉴는 그 방아구를 장비했을 때의 능력치 보너스와 특수 방어력, 속성 레벨을 보여준다. 약기 창은 옵션 메뉴는 그 약기가 가지고 있는 마법, 즉 진부종 그 약기를 사용했을 때 사용되는 마법을 보여주게 된다. 아이템의 하위 메뉴 중 아티팩트는 말 그대로 아티팩트의 리스트를 보여주는 것으로, 이 중 앞에 번개 마크가 붙은 것은 이미 사용한 아티팩트라는 뜻이다. 또한 입수하고 사용한 아티팩트들이 어떤 필드가 되었는지도 알 수 있다. 참고로 아이템 창에 붙어 있는 모든 번개는 '현재 순서 / 그 창의 현재 보유량 / 그 창의 최대치'를 나타낸다.

다이러리

이들은 다이러리라고 되어 있지만 사실은 이벤트 리스트이다. 지금까지 클리어해 온 이벤트의 제목이 나열되어 있고 그 중 앞에 노란 동그라미가 있는 것은 클리어한 이벤트, 없는 것은 이벤트 클리어에 실패했거나 현재 진행중인 이벤트를 뜻한다. 별다른 의미가 부여되어 있지는 않은 항목.

컨피그

시스템 조절 항목이다. 벽치 색 바꾸기나 볼륨 조절 등의 기능은 없고, 사운드의 모노럴 출력 / 스테레오 출력(기본은 스테레오)과 패드의 진동기능의 ON / OFF(기본은 OFF), 그리고 현재까지 플레이 타임을 알 수가 없다. 한 가지 고마운 점은 진동 기능이 아닐로그, 듀얼요크 모두 대응된다는 점이다. 보조 장으로 키 컨피그 기능이 있는데, 필자 생각에는 기본 설정치가 가장 좋다고 본다(정 마음에 안들면 바꾸자).

리턴

왜 이런 항목이 준비되어 있는지는 모르겠지만 어쨌든 적어둔다. 선택하면 메뉴화면을 빠져 나온다(나나...) 이것보다는 X버튼을 연타하는 쪽이 나을 것이다. 사실은 아무 곳에서도 X버튼을 한번 누르면 리턴으로 돌아온다.

아이템의 입수



위에서 대략 설명이 되어있기는 하지만 좀더 자세히 설명하기로 한다. 성검전설에서의 아이템의 입수 경로는 다른 게임과 크게 다르지 않다. 던전에 클리어하는 보물상자를 열거나 마을에 특정 이벤트를 해결하거나 전무에서 승리하거나 중에 하나이다. 이 중에서 전무에서 승리 했을 때가 조금 특이한데, 여타의 게임들과는 달리 성검전설에서는 전무 중간에 적이 죽자마자 경험치가 되는 크리스탈 조각과 입수금이 되는 동전, HP를 회복시켜 주는 캔디나 초콜릿이 나온다. 이것은 자신이 직접 주워야한다. 그리고 일정 확률(예 놀라)로 떨어뜨리는 아이템도 주울 수 있다. 그 종류는 장비용이나 약기를 만드는데 쓰이는 주원료 또는 부원료, 몬스터의 먹이로 쓰이는 고기나 열매, 그리고 그 즉시로 장비할 수 있는 무기나 방아구 등의 장비용이다. 이렇게 입수한 아이템들은 일단은 메뉴의 아이템에서 확인할 수 있지만 좀더 자세한 정보를 위해서는 마이홈의 서캐드 패드 몬스터의 창고에 있는 도감을 참조하는 것이 좋다. 아이템의 종류에 대한 파악이 되었으면 용도에 맞게 사용하면 된다. 합성의 원료나 몬스터의 먹이로써

의 효과, 열매의 씨앗에 대한 정보는 아래에 다시 다루고 있으니 참조하자. 약기의 원료가 되는 코인은 정령을 만나서 약기를 연주하는 이벤트에서 처치한다.



전투를 하자!



뿌리뿌리네도 물플레이의 꽃은 전투라고 할 것이다. 여기서의 성검전설에서의 전투에 대해 설명하도록 하겠다. 참고로 전투 중 입 시정지할 걸면 적의 레벨과 이름을 알 수 있다.

화면 보는 법

주인공 파티가 단전을 진행하다 보면 길가에 돌아다니던 짐승이나 몬스터가 나타나며 곧바로 전투로 들어가게 된다. 별도의 전투 화면없이 바로 전투로 들어가게 되는데, 전투화면이 되면 전투 상단에 스테이터스 게이지가 생겨난다. 이 게이지는 생명력, 즉 HP를 나타내는 건 게이지와 필살기나 마법을 사용할 수 있게 해주는 어택 게이지(스피드 시리즈의 슈퍼콤보 게이지라고 생각하면 된다), 그 스테이터스의 캐릭터의 얼굴과 남은 HP의 %, 그리고 싱크로 에너지 계로 구성되어 있다. 싱크로란 주인공 파티의 동료들이 서로 가까운 거리에 있으면 발동되는 능력으로 어느 정도 가까운 거리에 들어오게 되면 이 싱크로 에너지 게이지 에너지가 연결되면서 해당 능력이 발휘되게 된다. 추천공격 경우 HP회복 속도가 빨라진단든지, 또는 모든 상태이상 이 순간 치료된다든지 하는 도움이 되는 능력들이다. 그러나 가까이 반어차 버리면 싱크로는 곧 해제되어 버린다. 스테이터스 게이지를 제외하면 그 외에는 일반 필드와 동일하다. 주인공 파티가 무기를 들고 있고, 조작법이 바뀐다는 점을 배면.

캐릭터들의 싱크로 능력표

주인공, 고행: HP 회복률이 올라간다.

나카네: 전투 후 얻을 수 있는 돈이 2배가 된다.

다나에: 사 있을 때뿐만 아니라 길에서도 때때로 HP가 회복된다.

에스키어: 보통 무기가 마법 무기가 된다. 속성 공격시 위력을 발휘.

투리: 적을 공격해서 얻어도 어택 게이지가 찬다.

징주 광주: 스테이터스 이상을 전투 회복시킨다. 단, 전투 능력에는 효과가 없다.

바드: 정신의 능력치가 높아져 스테이터스 이상

공격의 저항이 올라간다.

코로나: 마법과 능력치가 높아져 마법 공격의 저항이 올라간다.

호토 몬스터: 몬스터마다 다르다.

조작하기

기본적으로는 위에 있는 조작표에 의거한 조작으로 전투를 진행한다. X버튼과 O버튼으로 사용할 수 있는 어빌리티(처음에는 대시와 절프로 되어있다)를 이용해서 적에게 접근 또는 이탈하고 동그라미 버튼으로 빠르게 지면 약한 공격, 세모 버튼으로 조금 느리지만 강한 공격으로 적을 공격한다. 그렇게 적을 공격하다가 어택 게이지가 모이면 그때 필살기를 사용할 수 있게 된다. 어택 게이지는 한번 사용하면 재로 풀이하게 되고 값이 모이도록 해서 여러번 사용할 수 있는 것도 아니라 모이면 모일 때마다 계속 사용해 주는 게 좋다. 필살기나 마법은 메뉴의 스테이터스 화면에서 버튼에 자유롭게 설정하고 변경할 수 있다. 처음에는 주인공의 체력도 낮고 무기의 위력도 약하므로 치고 빠지는 방식으로 싸워 나가자.

전투의 요령

기본적인 연속기

성검전설은 액션 물플레이이다. 누구나 예상할 수 있듯이 도감을 보면 너무나 많은 어빌리티와 필살기들, 그것이 함시하는 것은 전투의 다양성과 재미이다. 우선은 적을 공격하는 방법에 대해서 알아보자. 기본공격 방법이 빠른 공격과 강한 공격으로 나누어져 있다는 것은 큰 연속기를 만들 수 있다는 것을 의미한다. 일단 O버튼을 마구 연타해보면 알겠지만 그 나름대로 페니시가 있는 연속기가 나오는 것을 볼 수 있다. 무기에 따라 다르지만 3~5회드가 나오게 된다. 반면 스머폰을 눌러보면 알겠지만 공격회수는 단 1회뿐이다. 하지만 위력은 강하다. 그리고 이 강공격은 커맨드와이 조합으로 커맨드가 터널 수도 있다. 단, 이 경우 무기 스테이터스에서 무기에 커맨드가 있는지를 확인해야 한다. 그렇다면 이런 것을 생각해 볼 수 있다. 약공격 1~2회와 강공격의 조합. 이것은 무기마다 틀리지만 해보면 곧 알 수 있다.

어빌리티와의 조합

이런 간단한 연속기 외에도 어빌리티와도 공격을 조합해 볼 수 있다. 절프로 한 뒤에 공격버튼을 눌러 나오는 절프 공격이나 어빌리티 회전과 공격을 동시에 해서 나오는 천방할 공격기술 '회전 어택'이라던가 어빌리티 '전진(앞으로 구르기)' 중에 공격버튼으



로 나오는 '기습' 등 어빌리티와 기본공격의 조합으로 얻을 수 있는 커맨드 공격을 약공격 뒤에 사용해 본다면 하는 것도 도움이 될 것이다.

그리고 어빌리티와 공격만을 조합하는 것은 아니다. 어빌리티까지도 조합이 된다. 예를 들어 '기드'와 '대시'의 조합으로 나오는 '기드 대시'라던가 '대시'와 '백대시'를 조합해서 얻을 수 있는 '일부러'이라던가 얻을 수 있는 기술은 많다. 추천 콤보는 약공격, 어빌리티+강공격 2회, 강공격이지만, 이것 지저 사할 게 보자.

또는 약타기 2회

계열	이름	해주는 데 필요한 어빌리티
공격	그라운드(グラウンド)	절프 기드
	사바슬(サバール)	회전할 때, 약타기
방어	기드(ガード)	절플
	카운터(カウンター)	기드
공격 보조	필살(必殺)	카운터
	절프(絶頂)	절플
이동	승리(勝利)	절프, 절프
	베르 스텝(ベールステップ)	베르 스텝, 절프
	베르 스텝(베르 스텝)	그라운드, 회전
	베르 스텝(베르 스텝)	절프, 대시
	베르 스텝(베르 스텝)	절플
	베르 스텝(베르 스텝)	절프, 절프
	베르 스텝(베르 스텝)	절프, 절프
	베르 스텝(베르 스텝)	절프, 절프
	베르 스텝(베르 스텝)	절프, 절프
	베르 스텝(베르 스텝)	절프, 절프
기타	절프(絶頂)	절플
	어택(アタック)	절플
	도발(挑発)	베르 스텝, 절프

공격에 있어서 기본 공격만이 능사는 아니다. 열심히 기본공격을 해서 어택 게이지를 모으든, 필살기를 사용하는 기법을 누리든 제때도 무척 훌륭하다. 또한 어택 게이지가 있을 때 필살기 버튼을 눌러 보면 그 순간부터 발동시킬 수 있는 완전무적이 된다(사기다...). 이것을 이용해서 보스급 적들이 큰

데미지의 기술을 사용할 때, 필살기를 사용
해 주면 적의 공격을 무시하고 이 쪽의 필살
기만을 히트시킬 수도 있다.

커맨드 기술표

무기를 가지고 있는 상태에서만 가능하
다. 조작은 캐릭터가 오른쪽을 보고 있을 때
를 기준으로 한다

- 커맨드 슬래스트(コマンドスラスト) (←→+△) : 대시와 공격을 동시에 행한다. 활
계열무기는 사용불가
- 커맨드 어피(コマンドアッパー) (←→+△) :
어피로 적을 크게 날려 버린다. 활 계열 무
기는 사용불가
- 커맨드 점프(コマンドジャンプ) (←→+△) :
한 번 점프를 하고 적의 머리 위로 떨어지
며 공격을 한다. 모든 무기로 가능
- 커맨드 더블(コマンドダブル) (슬래스트와
동일) : 빠르게 활을 두 번 쏜다. 활 전용
의 기술
- 커맨드 샷(コマンドショット) (어피와 동
일) : 적의 발 아래를 노려 쏜다. 25% 확률
로 마비시킨다. 활 전용의 기술

NPC와 동료



NPC라는 이름 그대로 그들은 Non
Player Character이다. 즉, 그들은 조작이
불가능하다는 소리다. 그러나 조작할 수 있
는 방법이 없는 것만은 아니다. 바로 2종류
의 컨트롤러를 이용하는 방법이다. 마찮가
지 방법으로 코렘이나 페드 몬스터들도 조작
이 가능하다. 물론 일반 이동시의 자유는 없
지만. 하지만 고작해서 32비트의 장비가 조
작하는 캐릭터보다 인원이 조작할 때가 더
제이었고 즐거운 웹. 친구나 가족들과 함께
즐겁게 전투를 해보는 것도 하나의 방법이
될 수 있다.

3인 파티로 하자

플레이어는 파티를 최대 3명까지 구성할
수 있다. 주인공의 IP, NPC들이 맡아주는
2P. 그리고 페드 몬스터와 코렘이 맡아주는

3P이 중에서 3P는 조작이 불가능한 영역
이다). 이벤트가 한창 티질 때는 서브 캐릭
터도 정신없이 돌아다니다 나가고, 코렘이나
페드도 신기해서 데리고 다니다 보면, 모든
것이 익숙해지면 자칫 새로운 서브 캐릭터
나, 3P자리를 비워놓고 다니는 경우가 있
다. 나중의 전투는 전부 플레이어가 파티를
준비해야 하므로 계획없이 혼자 다니다가 강
한 적 캐릭터를 만나 낭패를 보는 경우가 생
긴다(해보면 알겠지만 마지막 이벤트도 대포
적인 경우다). 머릿수가 많은 것이 난이도를
떨어트리는데 기여한다는 사실을 잊지 말자
(물론 게임이 너무 쉽다고 생각되면 일부러
혼자다니어도 되겠지만...).

다른 세계에서 온 방문자



생김질들은 메모리 카드에 있는 다른 데
이터에서 주인공을 로드해, 서브 캐릭터로
사용하는 것이 가능하다. 방법은 두 번으로
일체 되는 아터팩트인 도미나 마을의 상점가
에 있는 빈집. 좀 더 자세히 설명하면 우선
현재 플레이어가 진행하는 주인공과 다른 주
인공이 세이브 되어있는 데이터가 필요하다.
그 메모리카드의 데이터가 시작하고 3초안
에 세이브한 데이터든지 클리어 데이터는 상
관은 없다. 이 메모리카드를 훔고 도미나 마
을 상점가(도구점과 잡점과 어린이 있는 부
근)에 있는 잠겨있는 빈집의 문을 조사해 보
면 갑자기 메모리 카드 로드 화면으로 바뀌
면서 현재 플레이하고 있는 데이터 이외의
상점점점의 데이터를 로드하게 된다. 이렇게
하면 그 메모리 카드의 주인공을 NPC로 사
용할 수 있게 된다. 처음 시작했는데 이미
게임을 클리어한 친구의 데이터를 로드해서
데리고 다니다면 CPU의 조작이 아무리 명
칭해도 도움이 될 것이다. 단, 마이휴오로
들어가게 되면 어느 서브 캐릭터와 마찬가지로
모든 다른 주인공은 들어가는데, 그 주인공
을 로드한 메모리 카드에 그 동안의 설정을
세이브 하게 되므로 메모리 카드를 빼지 말
자.

경험치는 어떻게 획득하는가?

그런데, 이렇게 되면 경험치가 문제가 된
다고 할지도 모르겠다. 이 게임의 경험치와
돈을 얻는 방법은 위에서 설명했듯이 특을
적으로 떨어뜨리는 경험치의 조각과 확률을
없애기 전에 잡는 것이다. 그런 돈은 올라
도 경험치를 주인공 외의 다른 파티가 먹어
버리면 주인공의 레벨 업에 지장이 있을 수
도 있다는 가정을 당연히 세울 수가 있는
데... 그렇지만 현실은 생각보다 덜 가혹해
서 그 점에 대해서는 걱정할 필요가 없다.
기본적으로 2인 파티일 때에는 주인공이 얻
은 총 경험치가 2로 나뉘는 것이 기본이므로
적용도 경험치는 나뉘어지는 것이다. 그리고
그 녀석들은 전투를 해보면 알겠지만 경험치
를 먹는데 거의 관심이 없다. 오히려 미치고
실서서 짜증난 정도라 해야 할까?

마법의 사용



마법은 어떤 계지와 관계없이 몇 번이
라도 쓸 수 있다는 것이 필살기와는 다른 배
역이라 하겠다. 위에서 설명했듯이 마법의
위력은 하나 레벨과 상관이 있다. 주인공이
자주 사용하면 현재 장비하고 있는 마법의
속성을 봐서 좋은 날을 잡아서 좋은 위치에
있는 전진으로 들어가는 것이 마법을 위해서
도움이 된다. 물론 마법을 먼저 알고 몸으로
때우는 사람이라면 할 수 없지만. 그럴 좀
더 직접적인 마법의 사용법에 대해 알아보도
록 하자.

마법은 필살기와 같이 버튼에 등록시켜
사용 가능하다. 그리고 단지 국소적인 공격
뿐만 필살기와는 달리 좀 더 넓은 범위에 사
용된다는 것도 매력적이다. 게다가 마법
본을 누르고 있으면 바로 발동이 되는 것이
아니라 어떤 계지가 마법 계지로 바뀌면
서 누르고 있는 시간만큼 위력이 증가한다는
(계지의 한도 만큼). 그러나 필살기와는
달리 발동되기 전까지의 무력시간이 없으므
로 적과는 어느 정도 거리를 두고 사용하는
것이 안전하다.

마법을 얻는 방법은?

그런데 이렇게 좋은 마법을 얻기가 그렇게 쉽지 않다. 마법을 얻는 방법은 마법을 쓸 수 있는 약기를 상점에서 돈을 주고 사는 것과 중간에 얻게 되는 작업실에서 스스로 직접 만드는 것의 2가지 방법이 있다. 마을을 어떻게 배치하는가에 따라 변이하기는 하지만 마이 홈에서 좀 더 먼 마을에서 파는 약기가 더 다양하고 좋은 것이 많다. 그러나 상점진찰을 좀 더 해보면 알겠지만 정말 돈 별기가 쉽지 않다. 더욱이 초중반에는 더욱 그렇다. 결국 마법을 만들 수 있는 공방을 빨리 열어서 돈 대신 많이 얻을 수 있는 아이템 주원료, 가끔 만날 수 있는 정령에게서 얻을 수 있는 코인을 이용해서 이면지연 약기를 스스로 만드는 수밖에... 약기는 주원료 코인을 더해야 만들어지는게 조합수가 아주 다양하므로 표를 실는 것은 무리가 있다. 마법이 결정되는 것에 가장 중요한 것은 속성과 마법 타입. 이 두 가지가 포함되어 약법의 이름이 결정되는 것이고, 그에 따라 마법도 결정된다(하지만 실제로 타입을 임의로 결정할 수는 없다). 마법의 타입에 대하여 알아보도록 하자.

- 도너츠(ドーナツ): 자신의 바로 주변은 공격 범위에 포함되지 않는 도너츠 모양의 범위가 공격범위가 된다.
- 서클(サークル): 자신의 중심으로 형성되는 원이 공격범위가 된다.
- 라인(ライン): 자신의 전후로 형성되는 줄이 공격범위가 된다.
- 콘(コーン): 자신의 전방으로 점점 넓어지는 공간이 공격범위가 된다.
- 킷트(キートン): 자신이 공격범위를 방형키로 지정할 수 있다.
- 천막(テント): 말 그대로 제 멋대로 공격이 행해진다.

상대 이상

전투가 끝나면 완치가 되기에 별 의미가 없을 수도 있지만 당해보면 짜증나는 상대 이상들. 다른 게임들은 가끔 한번 상대이상에 걸리면 죽을 수밖에 없는 게임들도 많지만 성검전설에서는 다행히 모든 상대이상일정시간이 지나면 회복이 된다. 심지어 천 부능까지도 그런 상대이상의 종류에 대해 알아보도록 하자.

- 기보: 회전공격을 받으면 잠시 이 상태가 된다. 스파 시리즈의 '해룡해룡'
- 미니멈: 작아진다. 당연히 능력치 다름.
- 일족: 눈 아래 검은 인개가 생긴다. 명중률

다운

- 마비: 말 그대로 마비된다. 기결과 비슷하지만 지속시간이 더 길다.
- 혼란: 앞뒤 보인 아무렇지 않은 것 같지만 방향키의 입력이 반대가 된다.
- 최상-블타오르다(음...) 일정시간 지속적 데미지
- 독: 보라빛이 되면서 계속 데미지를 입는다.
- 잠: 그 자리에 누워 자버린다. 잠시 행동불능이 되지만 한대 맞으면 깨다.
- 석화: 돌이 되면서 행동불능에 데미지까지 입는다.
- 냉동: 눈사람으로 변산하며 꽤 긴 시간동안 데미지를 입는다.
- 전투불능: 말 그대로, 그러나 서서히 스테이더스 게이지가 차면서 100%가 되면 부활한다.

게임 오버와 세이브, 그리고 기타.

게임 오버



당연히 성검전설에도 게임 오버가 존재한다. 하나는 무사히 라스트 보스를 격파하여 끝까지 엔딩을 감상하는 것과 전투 중에 전원 전투 불능이 되어 당하는 게임 오버. 그 반대, 보통 전멸당하고 나면 이전에 세이브했던 곳에서부터 시작해야 하는 다른 볼테레 영락는 달리 성검전설은 전멸당하고 나면 컨티뉴를 할 것인지 아니면 타이머 화면으로 돌아갈 것인지를 물어 온다. 컨티뉴를 선택하면, 전멸장면에서부터 다시 시작한다. 즉, 항상 전투하는 부분이 정해져 있으므로 그 부분의 인구에 다시 시작할 수 있다는 뜻이다. 어떤 보스에게 전멸당했다고 애꿎은 페드만 짚어던지지 말고 어벌리티나 필살기를 써서 다시 도전해 보는 도전 정신을 기르고, 성검전설에서는 절대로 끌려와할 수 없는 보스만 존재하지 않는다.

세이브



성검전설에서 세이브를 하는 방법은 세가지가 있다. 하나는 마이 홈의 침대 앞에서, 또 하나는 마을의 여관 카운터에서, 그리고 던전에서 가끔 볼 수 있는 포이(성검전설 2와 엔딩에서 세계의 구원군과 함께 사라진 요정)등상. 세이브 메뉴를 보면 세이브와 2D 컨트롤의 설정 항목이 있다. 여기서 NTC의 2인용 설정 여부를 조절할 수 있다. 단, 다른 주인공의 세이브와 모드는 각각 마이 홈과 도미니 마을의 빈 침에서만 할 수 있다. 단숨에 타이머 화면으로 빠져나갈 수 있는 락 리셋 기능도 있다. 방법은 L1, L2, R1, R2, 선택키, 스타트 버튼을 동시에 누르는 것이다.

기타

성검전설에서는 메모리 카드를 이용한 전제가 여러가지 존재한다. 위에서 설명한 듯 다른 주인공도 그렇게 진행하다가 보면 나오는 배를 아래나에서의 메모리 카드간 대전, 고향 작업

후에 할 수 있는 메모리 카드간 무력(?)이 있다. 대전은 말 그대로 저급했 키워운 서로의 캐릭터들로 대전을 즐기는 것. '어머드 크로이'만큼 심오함은 없지만 볼테레임을 하면서 서로가 그동안 키우고 익혀온 캐릭터들의 대전을 즐긴다는데 의의를 두자. 이를 도한 배를 아래나가 아닌가? 무력(?)같은 경우는 고향을 작성한 후에 가능한 것으로 일단 '장비에서 판매하는 아이템으로는 안 된다. 고향에서 스스로 제작한 악기나 공, 방이구 즉 자작품이 필요하다. 자작품이 담겨있는 데이터가 들어있는 메모리 카드를 찾아두고 게임을 하다가 고향을 만드는데 도움을 주는 품목자에게 가서 말을 걸면 데이터 로드 화면이 되면서 다른 데이터의 자작품을 구입할 수가 있다. 나중에 자작품이 들어있던 메모리 카드를 로드해 보면 그 아이템이 있고 그 메모리의 돈이 들어와 있는 것을 확인할 수 있다.

도감

人物道場	
1	ニキータ
2	エスカザ
3	ダチエ
4	ラシラ
5	シエラ
6	真珠姫
7	レディパール
8	竜魂

게임을 시작하고 나서 서재에 가보면 있는 기본적인 도감들 외에 도미나 마을의 무기점에서 얻을 수 있는 무기, 방어구, 아이템 도감, 식물 도감, 그리고 마이 홈의 주인 등 밖에 있는 사보턴 군이 성실히 쓰고 있는 사보턴 일기 등, 여러가지의 도감이 존재한다. 여기서 중요한 것은 도감들의 특성이다. 이게 사실 메나아들의 수집가적 기질을 자극하는 요소이기도 하지만 식물 도감이나 아이

템, 약기나 무기, 어빌리티 등은 그 어떤의 용도나 조합법 등을 알 수가 있다. 물론 그 모든 것을 쿨업하더라도 할 수 없었던 성격전설의 재미와 외의는 랜드부터 마법까지 게임을 하는데 필요한 모든 것을 스스로 손으로 만들어 가는 것이 아닌가 하는 사람들에게는 참으로 고마운 자료가 되는 것이다.

마이 홈의 심오한 세계!!

과수원에서의 과실 재배

마이 홈에서 과수원 이벤트를 마치고 나면 나타나는 거대한 나무 트랜트. 트랜트는 주인공이 씨앗을 주면 그 씨앗을 성장시켜 열매를 맺어 준다. 이 열매는 대략 4가지의

용도를 가진다. 첫째로 페트 몬스터의 먹이로 쓸 수가 있다. 열매의 종류는 모두 37종류이며 각기 몬스터의 능력치 상승과 성격의 변화에 영향을 준다. 그 영향의 정도는 다음과 같다.



열매	효과
크리온 과일	원 상승, 오만 매력
고동 순무	원, 방어, 열매, 오만 상승 - 마법 매력
스워드 모아이	원, 마법, 운, 게으름 상승 - 기술 매력
아이알 배	원, 기술, 매력, 오만 상승 - 정신 매력
올리펀트 망고	원, 체력, 열매, 오만 상승
고양이 살구	방어, 냉정 상승
추사위 알기	원, 열매 상승
강아지 복숭아	원, 기술, 진밀 상승 - 책략 매력
산타 사과	원, 기술, 냉정, 우유부단 상승
고래 토마토	기술, 체력, 매력, 열매 상승 - 방어 매력
별조개 당근	마법, 정신, 냉정, 우유부단 상승 - 기술 매력
슈즈 배화	기술, 매력, 책략, 게으름 상승 - 체력 매력
오백 봄	원, 정신, 열매, 오만, 책략, 게으름 상승
별빛 열매	기술, 체력, 정신, 우유부단 상승 - 원 매력
몬어 오렌지	방어, 체력, 책략, 게으름 상승
오징어 계란	마법, 책략 상승
용수철 배나나	책략 상승 - 책략 매력
해바라기 옥수수	마법, 매력, 열매 상승 - 우유부단 매력
피쉬 우르츠	기술, 매력, 매력 상승 - 책략, 책략 매력
로켓 파파야	마법, 매력, 냉정 상승 - 열매 매력
아반마달로 양배추	방어, 정신, 진밀, 고독 상승 - 매력 매력
돌고래 유리	마법, 운, 진밀, 고독 상승 - 원 매력
고슴도치 양상치	방어, 매력, 냉정 상승 - 열매 매력
벚꽃지 수박	원, 기술, 정신, 고독 상승 - 매력 매력
다이아 열계수	원, 운, 열매 상승 - 우유부단 매력
아트 민트	마법 상승 - 게으름 매력
스퀘어드 벚꽃	정신, 고독 상승
시계 파인	원, 기술, 방어, 마법, 책략, 정신, 매력, 운 상승 - 냉정, 게으름, 진밀 매력
골드 크로버	기술, 운, 진밀 상승 - 냉정 매력
코볼스 미련	원, 체력, 정신 상승 - 마법, 냉정 매력
백합 연두콩	기술, 체력, 냉정, 우유부단, 진밀, 고독 상승 - 마법 매력
비디오 배리	정신, 진밀 상승
상어 가지	방어, 마법, 책략 상승 - 진밀 매력
가면 고구마	방어, 체력, 정신 상승 - 운, 진밀 매력
홍 포도	체력, 정신, 게으름 상승 - 진밀 매력
독기리 배쉬	운 상승
작은 집 배섯	원, 기술, 방어, 마법, 체력, 정신, 매력, 운 상승

위의 표를 잘 보면 알 수 있듯이 각기 올라가고 내려가는 능력치의 차이가 각 열매마다 틀리단, 시계 파인이나 작은 길 너저처럼 능력치를 많이 올려주면서 피해가 적은 것을 고르는 것이 좋다. 열매는 몬스터의 먹이도 되지만 몬스터의 재료를 잡을 때 먹기로 쓰는 것도 가능하다는 것을 염두에 두자. 둘째로 무기가 방어구를 제조할 때 들어가는 부원료로 사용 가능하다. 물론 부원료는 열매 말고도 많은 것이 있지만, 열매 중에서도 부원료로 사용이 가능한 것이 있다. 특히 작은 길 버섯은 제조를 부원료로써의 사용 가능하다. 셋째로는 고령의 착색을 도와주기도 할 수 있다. 스테이티스 화면에서의 갈라는 이것을 말하는 것이다. 물론 모든 열매를 모두 사용하는 것은 아니고 가능한 열매와 불가능한 열매가 따로 있다. 어디까지나 컬러링이므로 가벼운 마음으로 컬러링하게 꾸며보자(열매가 남아디엔). 열매의 네번째 용도는 어쩌면 가장 중요하다고 할 수 있는 판매용이다. 이것은 물론 본래의 용도와 조금 어긋나기는 하지만, 한번 재배를 시작하면 반드시 수확이 돌아온다. 게다가 수확할 때 트랜트에게 딸을 걸어보면 씨앗을 몇 가지도 주는데 물론 이것도 다시 열거를 몇 개로 키우는 것이 가능하다. 이렇게 수확한 열매들이 모두다 사용된다고는 볼 수 없다. 원래 삼정전설은 돈을 벌기가 쉽지 않은 계

임이므로 적확각 가질 필요 없이 남아도는 열매들은 지체없이 상점 등에 갖다 팔도록 하자. 의외로 팔람한 수입이 된다.

얼고 실은 열매를 출대 알이 맷게 하려면?

열매를 맷게 하는 씨앗에는 8종류가 있고 각각 마나 속성이 부여되어 있다. 트랜트에 게 말을 걸어보면 씨앗의 조합과 요일의 마나 레벨이 열매에 영향을 끼친다고 한다. 우선 씨앗의 종류에 대해 알아보자.

- **붉은 씨앗(赤い種)**: 형색 몬스터의 속성을 지닌다.
- **타원형 씨앗(丸い種)**: 황색 오리의 속성을 지닌다.
- **휘어진 씨앗(ひしげ種)**: 적색 시라판의 속성을 지닌다.
- **큰 씨앗(おおき種)**: 녹색 드라이어의 속성을 지닌다.
- **작은 씨앗(ちいさ種)**: 갈색 늑의 속성을 지닌다.
- **가늘고 긴 씨앗(細なが種)**: 자색 진의 속성을 지닌다.
- **넓직한 씨앗(ひろたい種)**: 백색 뿔오위 스프의 속성을 지닌다.
- **가시 돌린 씨앗(とげとげ種)**: ???, 세이 드의 속성을 지닌다.

여기서 씨앗의 색은 곧 마나 속성의 색이기도 하고 열리는 열매의 색이기도 하다.

씨앗의 조합과 열매

기본적으로 같은 씨앗을 2개 조합하여 트랜트에게 맡기면 거의 틀림없이 같은 색의 열매를 맺는다. 예를 들어 둥근 씨앗 2개를 맡기면 보통 하드민토(형색)와 아르마딜로 양배추(정색), 스페이드 바질(정색) 등이 나오게 된다. 같은 방법으로 같은 종류의 씨앗을 맡기면 그와 같은 색의 열매를 맺는다고 보면 될 것이다. 그런데 플레이어가 열고자 하는 열매를 열게 하는 씨앗이 없거나 전부 사용에 버렸다면 그런 지금 가지고 있는 것

리가 필요하다고 하자. 그런데 지금 가지고 있는 것은 자색의 가늘고 긴 씨앗이 아닌, 청색의 둥근 씨앗과 적색의 휘어진 씨앗뿐이라고 하자. 그럼 그냥 둥근 씨앗과 휘어진 씨앗을 맡기자. 각각 하나씩. 그러면 청색 열매 1개와 적색 열매 1개가 나오는 것이 아니라 그 두색의 조합으로 자색의 '앗이 가지'나 '비다래 베리', '복합 완두콩'이 나오게 된다(실험해 보자). 모든 색의 조합의 기본은 이렇게 서로 섞어 보는 것으로 알 수가 있게 되는데, 여기엔 변수가 있다. 일단은 색의 구분이 없는 가시 돌린 씨앗이 그것이다. 계속해서 보면 당연히 검은색이고 색이 드의 속성을 지니야 할 씨앗인데도 불구하고 가시 돌린 씨앗끼리만 섞더라도 절대로 검은 열매인 '뚝키리 매쉬'나 '작은집 버섯'이 나오지 않는다(나를 때도 있다). 오히려 엉뚱한 여러 가지 색의 열매가 마구 열릴 것이다. 그러나 완전히 무작위로 나오는 것은 아니다. 그럼 어떻게 사용해야 하는 것인가? 트랜트의 조언중에 완전히 다 수학하지는 못하겠지만 4개까지 씨앗을 맡을 수는 있다는 대사가 있다. 일단 나름대로 검은색이 나올 듯한 색을 조합해 본 뒤에 그 색에 부족하다고 생각되는 씨앗 1개와 가시 돌린 씨앗을 1개 더 넣어서 4개의 씨앗을 맡게 보자. 수확되는 열매의 개수는 조금 떨어지지만 완전히 엉망인 결과는 아닐 것이다. 물론 한번에 성공할 수는 없겠지만 세이브와 리 커밋을 반복하여 여러가지 조합을 시험해 보자. 실험 정신 없이는 좋은 결과를 얻을 수 없는 것이다. 그리고 한가지 더. 가능한 드라이어드의 날을 잡아서 씨앗을 맡기도 하자. 아직 완벽하다고는 말할 수 없지만 요일과 수확량은 관계가 있는 듯하다. 즉, 오라의 날은 피하라는 뜻이다. 나머지 4개의 요일은 그대로 색에 관여하는 것 같다. 노력 없이는 아무것도 얻을 수 없는 게임이 이 성경전설이다. 부디 좋은 결과를 얻는 날을 바라...

페트 몬스터의 육성

페트를 키울수 있는 시점은 초반 이벤트 2개 정도를 수행한 후이다. 도미나 마을 북서쪽으로부터 페트목장(ペット牧場)이란 이벤트가 발생하는데 그 이벤트를 클릭하려고 하면 양배추집사가 직접 페트를 육성하는 기본적인 실험을 해주고 이벤트가 종료되면 그 후부터 미이홈에서 언제든지 페트를 육성할 수 있게된다.

참고: 페트목장 이벤트에서 잡을 수 있는

알(나)의 종류는 랜덤이므로 잡히는 알이 다를 수도 있다. 예를 들어, 새의 알이 잡힌다면 초코보를 기를 수 있고 마수의 알이 잡힌다면 라비를 기를 수 있게 되는 것이다.

한 이하 페트를 권희상 몬스터라고 표기하였다.

메뉴설명

목장 안의 짐에 들어가면 사육에 관계된 메뉴가 링 커맨드 형식으로 나타난다.



데리고 다니다(つれていく)

말 그대로 자신이 키운 몬스터를 데리고 다닐 수 있는 메뉴
다만 몬스터가 알 상태라면 아직은 데리고 다닐 수 없다(달란한 건가).

먹이를 준다(エサをあげる)

몬스터에게 먹이를 줄 수 있는 메뉴
아이템중에 '초'라고 써여있는 걸 줄 수 있다. 과일이나 고기를 주는 순서는 바로 상관없이 맡기 때문에 아무렇게나 쥐도 상관없이 맡기지만 한번에 줄 수 있는 먹이는 3개까지가 한계선이 아니다. 주는 먹이에 따라서 복수능력이 생기는 경우도 있다. 여러모로 실험해 보자.

※주의-여기서 중요한 점을 알아놓아야 할 게 있는데 바로 먹이를 3개까지 다 주고 나면 주었던 먹이를 몬스터가 다 먹기 전에는 먹이의 종류를 절대로 변경할 수가 없다. 그러므로 처음에 신중하게 선택해야 한다.

방목(放牧)

몬스터를 집안이 아니라 바깥에서 키우는 메뉴. 방목할 수 있는 몬스터의 숫자는 3마



리가지이고 방목중인 몬스터를 클릭하면 3가지의 메뉴창이 뜬다.

데리고 다닌다(つれていく)

방목중인 몬스터를 동료로 만들어 함께 나갈 수 있다.

집에 넣는다(小屋にいれる)

방목중인 몬스터를 다시 집안으로 돌려보낸다.

쓰다듬기(なでる)

방목중인 몬스터의 성격상태를 살펴본다. 예를 들어 '특별한 성격이 나타나지 않는다'라는 말이 나오면 보통 상태이고 '덜덜떨어 있다'고 나타나면 기르고 있는 몬스터의 상태를 좋다는 것을 의미한다.

판다(賣る)

기르고 있는 몬스터를 돈을 받고 판다. 이 메뉴를 선택하면 제니피라는 아줌마가 나와서 몬스터의 상태를 조목조목 살펴보고 가격을 말해주는데 선택문에서 뒤에 것이 '덜지 않는다'고 이고 밑에 것이 '판다'이니 알아두자.

참고로 몬스터가 5마리다 그 값을 경유에는 선택하기만 하면 선택문이 나오지 않고 그냥 팔아버리니 유의해야 한다.

링크, 링크, 링크

포켓스테이션용 메뉴

도감

보통 도감과 완전 동일.

피치나오기

참고대로 모든 걸 취소하고 나오는 메뉴. 보통 X버튼을 누르면 취소가 되지만 링크컷만 안클른 채 X버튼을 선택해야만 빠져 나올 수 있다.

참고 사항

1. 알이 부화하기 전까지는 아무런 행동도 할 수 없다.
2. 몬스터를 잡는 것은 5마리까지이며 5마리가 채워진 상태에서 잡으면 반드시 1마리를 풀어야 한다.
3. 몬스터 이름 변경은 스테이터스 화면에서 몬스터의 이름을 선택하면 가능하다.
4. 몬스터가 먹이를 다 먹게 하려면 시간이 흘러야 하는데, 시간을 보내는 방법은 보통 이벤트 1개 정도를 클리어한 후에 기



보는 것이 적당하다. 괜히 아티팩트 위를 돌아다니면서 시간을 보내려 하지 말자. 아티팩트 위와 이통은 속성오일만 변화시킬뿐 몬스터 육성에 필요한 시간은 그대로이다. 괜한 시간낭비 하지말기를 바란다.

몬스터잡기

'베트 목장' 이벤트를 클리어할 때와 같은 방식이며 반드시 알일 때만 잡을 수 있다. 알은 종류에 따라서 여러가지로 나뉘는데 보통 곤충, 마수, 드래곤, 불사, 물고기, 심비(不思議) 등으로 나뉜다.

알에 따라 나오는 몬스터의 실제 예는 다음과 같다.

- a. 곤충의 알 - 바퀴벌레
- b. 마수의 알 - 리버
- c. 드래곤의 알 - 스카이 드래곤
- d. 불사의 알 - 미이라
- e. 물고기의 알 - 물고기 류 몬스터
- f. 심비한 알 - 스파이 아이

잡자 품!

이벤트 진행중에 알(ヒナ)이 발견되면 알을 유인할 먹이를 던지기 위해서 일시적으로 비튼이 한개 추가된다. 방법은 알이 들어오지는 장소에서 'o' 버튼을 누르는 것뿐이다. o버튼을 누름과 동시에 유인물로 던질 먹이의 리스트가 출력되며 현원 던졌던 먹이는 다시 회수가 가능하다.

1. 유인할 먹이를 놓아둔다.
 2. 몬스터가 먹이를 먹을 때까지 기다린다.
 3. 먹이를 먹고난 후에 잠시 돌면 잡는다.
- 주의 : 몬스터가 먹이를 먹었다고 비튼이서 잡으려고 하면 도망치기 십상이다. 몬스터의 머리위에 '하트' 마크가 떠 있다면 먹고있는 중이란 의미고 다 먹고난 후의 상태가 'zzz' 상태이다. 반드시 머리위에 'zzz' 마크가 떠오르면 가서 집도록.

상당히 쉬운 방법이지만 먹이 놓기의 위치편향을 잘못하였다면 알이 아예 눈치채지 못한다. 또한 미끼를 놓는 것을 알에게 들켜 버리면 알이 그 지점으로 잘 지나지 않는다. 이것은 불상사가 생기지 않도록 유의하기 바란다.

추천할 만한 몬스터 잡기 방법 2가지

보 첫번째 방법! 알이 구성으로 갈수록 매우 희박히 무효로 돌출한 알이 다시 돌아올 만한 지점에 먹이를 대량으로 놓아두는 것.

보 두번째 방법! 먹이를 한가운데 버섯 정도로 놓아두고 구성으로 가서 기다리는 것. 첫번째 방법은 알이 허다한 곳에서 쓸만하고 두번째 방법은 초그만 땅이나 잘 보아지 않는 곳에서 사용하여 유용할 것이다. 먹이를 먹고도 상충치 않는 대역이 가끔씩 생기는데 이럴 때는 당황하지 말고 위의 방법을 똑같이 반복해주면 된다.

몬스터 육성 방법

몬스터의 육성방법은 크게 3가지로 나뉜다. '집안에서 기르기', '방목하여 기르기', '데리고 다니면서 기르기'로 각각의 방법마다 나름대로 성장의 특성이 있지만 그 특성상에서 전투에 밀접한 영향을 끼치는 성격에 대하여 설명하겠다.

집안에서 기르기

알에서 깨 부화하면 집안에 있게 되는데 이 상태에서 계속 집안에서만 키우게 된다면 소극적성격의 몬스터가 될 가능성이 높다.

집안에서만 키르면 몬스터가 소극적이 되어 전투에서 공격을 잘 하지 않으며 전투부조를 원한다면 이 방법은 별로 추천하고 싶지 않다. 성장도 느리고 활요가 없으므로 몬스터를 길러서 감상하는 것에 만족하는 사람이려면 이 방법을 추천한다.

방목하여 기르기

몬스터를 목장에 풀어놓고 육성하는 방법으로 집안에서 기르는것 보다 열혈적으로 될 가능성이 높다.

가장 무난한 사육 방법이다. 성격도 커가면서 열혈적으로 바뀌어서 전투부조로 쓰기 알맞은 먹이를 먹으면 제대로 키우면 기르는는데는 아무런 문제가 없는 방법. 다만 데리고 다니면서 기르기보다 성장속도가 늦다는 것이 문제이다.

데리고 다니면서 기르기

말 그대로 몬스터를 동료로 만들어 데리고 다니면서 키우는 방법이다. 위의 2가지 방법과 틀린 점은 주인공과 똑같이 경험치 크리스털을 획득해야 성장이 가능하며 이 방법이 방목과 마찬가지로 몬스터가 열혈적으로 될 가능성이 높다. 이 상태에서는 먹이를 주어도 아무런 효과가 없더라도 한 이틀 남비를 하지 않도록 하자.

이 방법은 초보자보다 어느 정도 플레이 경험이 있는 중급유저가 사용하면 효과적이다. 보통 키우는 몬스터들은 경험치 크리스탈을 잘 먹지 않기 때문에 성장시키기가 까다롭지만 몬스터들이 크리스탈을 획득하게 할 수만 있다면 순식간에 강력한 몬스터를 육성시킬 수 있다.

육성 가이드

처음 알(ヒナ)을 얻어도 어떻게 해야될지 막막한데 먼저 이벤트 한 개를 해결하고 와 보면 몬스터가 앞에서 부화해 있을 것이다. 여기서 일단 캐논 알의 육성 방법을 선택해서 파는 데 뒤의 3가지 육성방식 중 자신에 맞는 것을 선택하도록 하자.

먹이의 경우 과일류와 고기류 2종류가 있지만 특별히 구분되는 것은 없고 먹이고 싶은 걸로 최대 3개까지 먹일 수 있다. 먹이는 먹이에 따라서 특수능력이 생길 수도 있지만, 능력치가 저하될 수도 있다. 참고로 무조건 비싼 먹이를 먹었다고 해서 강한 몬스터로 길러지는 게 아니고, 어느 정도의 조합이 필요하다.

처음 키우는 것이라면 방목을 추천하고 전투에 강을 잡았다고 생각되면 데리고 다니면서 키우기를 추천한다. 데리고 다니면서 키울 때 파비나 초코보 같은 경우에는 적일 공격에 못하기 때문에 상당히 기르기가 까다로우니 특별한 경우가 아니라면 방목해서 사용할 것을 추천한다. 방목했을 경우 보통 이벤트로 하나 해결했을 때 레벨이 1씩 올라가고 HP는 평균 8-10까지 상승하며, 공격력은 1~2정도 상승한다. 이 수치는 플레이어가 주는 먹이와 몬스터의 성격에 따라서 조금씩 변한다.

초반에는 플레이어가 아직 미숙한 몬스터를 많이 보초로 주어야 하는 만큼 실력 있는 플레이어가 아니라면 초반에는 적 몬스터에게 때 많이 당료몬스터가 죽어버릴 뎀다. 이 점 또한 주의해야 한다. 하지만 데리고 다니면 몬스터는 그 전투에서 사망해도 시간이 지나거나 전투가 끝나면 다시 부활하니 크게 걱정할 필요는 없다.

또 한가지 알아줘야 할점이 있는데 바로 플레이어의 상성이다.

플레이어가 원거리 공격을 위주한다면 기르는 몬스터가 근접 타입이라면 밸런스가 맞지 않을 수가 있다. 따라서 어느 정도 성격적으로 상성을 맞추는 게 중요하다. 또한 특수능력이 있는 몬스터의 경우에는 동료로 데리고 다니는 것까 마찬가지로 주인공과 싱크로되어 특수능력이 발동되기도 하므로 그

고렘 메이커 자작 시험

1. 고렘에 필요한 재료

Q. 고렘을 움직이게 하는데 만들어야 할 것들은 무엇인가요?

A. 바디와 로직 블록
고렘은 움직임 성능을 결정하는 바디와 공격기를 결정하는 로직 블록이 갖추어져서 필요한 기능을 수행한다.

2. 바디의 재료

Q. 바디를 만드는데 필요한 것은 무엇인가요?

A. 무기와 방아구를 적어도 한 개씩
바디는 무기 최대 1개, 방아구 최대 3개를 재료로 작성한다. 능력치나 속성레벨 같은 기본 파라미터를 결정해서 생양구에 새기고 무기, 방아구를 형성한다. 재료로 쓰인 무기와 방아구의 성능이 바디의 성능에 반영된다.

3. 블록의 재료

Q. 로직 블록을 만드는데 필요한 것은 무엇인가요?

A. 무기, 방아구, 약기 총 2개
로직 블록은 무기, 방아구, 약기 중 2개를 조합해 만든다. 로직 블록은 고렘의 행동을 결정하는 중요한 파트이다. 블록마다 한가지의 패턴이 정해져서 조합에 따라 행동패턴이 설정된다.

4. 로직 보드

Q. 로직 보드의 칸은 무엇에 의해 정해지나요?

A. 재료로 쓰인 방아구의 수
로직 보드에 블록을 입력해 고렘의 행동을 설정한다. 많은 블록을 끼우면 자율수속 행동패턴은 다양해지고 좋은 보드를 형성할 수 있다.

5. 고렘의 행동

Q. 로직 블록의 종류는 무엇에 의해 정해지나요?

A. 재료로 쓰인 무기, 방아구, 약기의 조합에 의해
고렘의 행동은 로직 블록에 의해 결정된다. 로직 블록을 다양하게 세팅한다면 더 많은 행동을 하게 할 수 있을 것이다.

6. 로직 블록

Q. 로직 블록의 형태는 무엇에 의해 결정되나요?

A. 재료로 쓰인 무기, 방아구, 약기의 조합
로직 블록은 11가지의 형태가 가능하다. 이는 주원료의 조합에 따라 결정되는데, 또한 블록에 사용한 재료의 성능에 따라 행동의 위력이 결정된다.

7. 공격타입

Q. 고렘의 공격 타입은 무엇에 결정하나요?

A. 재료로 쓰인 무기의 종류
고렘에는 공격 타입이 있다. 녹색의 블록은 공격타입과 한치가 되어야 세팅이 가능한 블록들이다. 녹색의 블록을 만들 때에는 고렘에 세팅된 것들이 무엇인지 주의해 봐야한다.

8. 공격력과 방어력

Q. 바디의 공격력과 방어력은 무엇으로 결정되나요?

A. 재료로 쓰인 무기와 방아구의 성능
바디의 성능은 대부분 재료로 쓰인 무기와 방아구의 성능에 의해 결정된다. HP, 공격력, 방어력, 속성 레벨들이 이에 속하여 로직 보드의 크기나 고렘은 재워진다.

9. 고장률

Q. 고장률은 무엇에 의해 결정되나요?

A. 재료로 쓰인 방아구의 수
고장률은 고렘의 기술등의 행동이 실패할 확률이다. 블록을 세팅할 때 표시되는 황색의 화살표는 그 블록의 행동률이고 난 후에 아래의 블록에 자동적으로 이어 수행된다는 것을 나타낸다. 행동률 실패하면 이어지는 명령은 끝나게 된다.

10. 행동결정수단

Q. 고렘은 어떻게 행동결정을 하나요?

A. 직각의 거리, 그리고 어떤 게이저, 로직 블록을 참조해 결정한다.
고렘의 행동을 결정하는 것은 세팅된 로직 블록이지만 다수의 로직 블록이 있을 경우는 직각의 거리, 그리고 전투시 나타나는 어떤 게이저를 참조해서 결정한다.

관계를 잘 알아두는 것이 중요하다. 그러나 싱크로가 된다고 무조건 좋은 것은 아닐 수도 있으니 알아두자. 예를 들어, 오우기 박스같은 경우에는 플레이어와 싱크로하면 적 몬스터를 모두 아이템으로 만들어 버리니 경합시 획득을 위한단면 피해야 할 것이다.

추천할만한 일은 '드래곤의 딸'이다. 드래곤의 딸은 심원에서 잠을 수 있으며 키워 보면 초반에는 물론 후반부에서도 엄청난 위력을 보여준다. 만약 팔아야 할 경우에도 조금만 키워놓으면 대략 5000루크가 넘는 비싼 가격에 팔 수 있다.

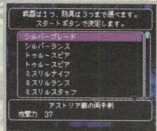
무기와 방어의구 제작

게임 중반에 나오는 무기제작 이벤트를 클리어하면 그 이후로 무기의 제작이 가능하다. 무기의 제작은 원료를 무기로 바꾸거나, 소지한 무기를 더 강화시키는 방식의 두 종류이다(방어구도 마찬가지). 그러나 무기의 조합과 강화는 그 경우의 수가 너무도 많기 때문에 일일이 개제하는 데에는 무리가 있다. 지면과 수치관계상 공략후면에 일부의 무기와 방어구 표만을 게재하는 것에 그치는 것을 양해해 주시기 바란다.

고렘을 만들자!

고렘은 이벤트 '본야지의 연구소'(ボンヤジの研究所)를 클리어한 뒤 작업실에 가서 이벤트 '고렘 작성'(ゴ렘作成)을 클리어한 후 제작이 가능하다. 고렘 작성의 대강은 본야지가 전해주는 도감에 설명이 되어 있다.

이벤트에 등장하는 퀘스트들은 전부 여기에서 출제되기 때문에 이 내용을 기억하고 있다면 별 어려움 없이 패스할 수 있을 것이다. 사실 여기 있는 내용만으로도 고렘을 만드는 데에는 지장이 없지만 좀더 자세한 설명을 필요로 하는 유저들을 위하여 고렘 제작을 차근차근 살펴보도록 하자.



우선은 바디 제작부터

바디 제작시에 필요한 것은 알에도 있지

만 무기 1개, 그리고 방어구 1개 이상이다. 물론 방어구를 한 개나 두 개를 쓰겠다면 굳이 팔리지는 않겠지만 '도미나 마을'의 상점에서 브론즈시리즈 중에 비교적 저렴한 것을 하나씩 사서 3개를 채우는 것을 권하고 싶다. 그러하면 방어력도 올라가고 고장률도 낮추면서 로직보드도 넣힐 수 있기 때문이다. 내 고렘은 장석용이다 혹은 '고철이 어떤 건지 궁금해서...' 만드는 사람은 좋을 대로 하시길...



공격 타입을 고려하자!

여기 앞에 있지만 고렘에게는 나름의 공격 타입이 있다. 이것은 의외로 아주 중요한 사항으로, 멧모르고 막 만들어 놓은 로직 블록이 나중에 하나도 맞지 않는 황당한 경우를 당할지도 모른다. 그러므로 바디의 공격 타입을 꼭 생각하도록 하자. 공격 타입은 아

무기에 따른 공격 타입

무기	단검
인순검	도끼
원순검	베놈엑스
해머	장
로드	굴러번
쌍절검	칼
공격타입	스피어
길드린	길드린
채인소드	채인소드
해머	스피어
스피어	편지
해머	섯건

래의 표를 참조하자.

공격 타입을 정했다면 당연히 그 무기를 바디의 재료로 선택해야 한다. 만약 블록을 먼저 만들었다면 어떤 블록이 있는지 꼭 살펴본 후에 만들도록 하자. 블록에 관한 설명은 뒤에 자세히 하도록 하겠다. 앞서가는 게이머도 좀더 살펴가는 게이머가 훨씬 안전하다.

기본 능력치를 계산해 보자

기본 능력이 낮으면 고렘은 고철에 불과

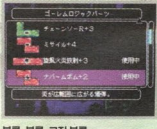
한 존재이다. 블록이 아무리 좋아도 쓰기도 전에 망가지 버리는 고렘도 허다하다.

우선적으로 고렘의 능력치는 바디에 쓰인 재료에 달려있다. 도미나의 브론즈 시리즈로 있는 시간, 없는 시간 다 부자해서 고렘을 만들었을 경우에는 색을 예쁘게 칠해서 작인 실을 꾸미는 용도로 이용하도록 하자. 그만큼 좋은 재료로 만드는 것이 낫다는 말이다. 공격력은 당연히 재료로 쓰인 무기의 공격력이 고렘의 공격력이 된다. 방어력 역시 마찬가지여서 고렘에 들어간 3개의 방어구의 방어력의 합이 바로 고렘의 방어력 합이 된다.

문제는 그 다음. 8가지 영향도가 있는 데... 무기나 방어구에 ±수치가 있는 경우가 있다. 이때는 무기나 방어구에 있는 수치를 5를 곱한 후 고렘의 수치에 추가도 더한다. 참고로 고렘의 기본 수치는 모두 20으로 마이너스가 많은 경우에도 20이대로 내려가지는 않는다.

다음에는 속성레벨. 이것이 정말 중요한데... 방어구에 엄청나게 속성레벨을 올리고 별의별 개조를 피루어도 고렘이 가지는 속성레벨은 오직 무기의 속성레벨에 의한다는 사실을 염두에 두자. 따라서 고렘 잘 만들어 보겠다고 감투에 금화, 마나스톤, 크리스탈 쏟아놓자 그것이 곧 삼질이라는 사실을 깨닫게 될 것이다. 부가 속성은 역시 무기의 부가 속성에 준하기 때문이다.

다음에는 특수 방어라는 것이 있다. 이것은 이번엔 방어구의 것에 준한다. 방어구에 있는 속성 방어나 상태이상 방어 같은 것이 그대로 고렘의 특수 방에 들어간다. 그 외에 로직 보드나 고장률은 방어구의 수에 준하는데 3개 기준으로 고장률은 15, 로직 보드는 6×6이 된다.



블록, 블록, 로직 블록

로직 블록에 필요한 것은 무기, 방어구, 그리고 약기 중에 2개만 있으면 된다. 물론 조합이 되는 종류와 안 되는 종류가 있지만 대강은 이거면 충분. 역시 앞에 설명만 읽어두었을 때는 되겠지만 그래도 명실한 것은 일단 로직 블록의 조합은 무기나 방어구

나 약기의 종류의 조합에 의한다는 것. 즉 브론즈대기+브론즈대기나 브론즈 대기+파이얼 대기나 나오는 조합은 같다는 것이다. 물론 블록의 모양은 달라지고 위력은 높은 것이 좋다. 하지만 위력 자체도 바디의 능력치가 좋다면 커버가 가능하므로 액체 좋은 무기를 블록에 쓸 필요는 없다. 좋은 무기는 가능하면 바디쪽에 더 주도록 하자. 물론 그렇다고 +수치가 하나도 없는 블록은 쓰지 말고... 위력은 조합에 따라 +10까지 올라가지만 이런 수치는 거의 환상의 무기들을 요구하므로 +4정도면 강력한 무기라고 생각하자. 조합에서 나오는 블록들은 뒤의 표

를 참조해주시기 바란다. 또한 블록에는 색이 주어져 있다. 세가지 색이 있는데 녹색, 빨간색, 그리고 파란색이다. 녹색은 공격타입에 따라 장비의 기능이 결정되는 것들이고 빨간색은 어느 타입에서나 쓸 수 있는 무기들, 그리고 파란색은 이동과 방어에 관련된 블록들이다.

테트리스를 잡아야...

로직 블록에서 중요한 것은 블록도 중요하다. 하지만 배열 역시 무시할 수 없는 요소이다. 마치 테트리스 같은 방법인데 로직 보드 위에서 블록들을 잘 맞춰서 배열하는 것이 그

방법이다. 로직 보드의 가로축은 거리(RANGE)이고 세로축은 이력 게이지(GAUGE)임을 알아두자. 그러면 이들을 어떻게 활용할 것인가..

논리적으로 생각해보자. 모체 미사일이나 볼바같은 것을 최근거리에 붙여 놓았다. 당연히 위험이 크겠어 있어도 저 멀리로 평행하게 날 것이고, 반대로 최원거리에 '백자폭' 같은 것을 설정했다면? 아마 적은 다가오기도 많았는데 고렘은 '임무완료'라며 자폭해 버릴 것이다. 적과의 거리가 어느 정도일 때 공격이 먹힐 것인가를 염두에 두고 배열을 하자. 유효거리 역시 뒤의 표를 참조하자.

로직 블록 조합표 1

	단검	막대검	도끼	대검	베를×	예머	장
단검	채인스피어	채인칼로런	채인칼로런				
막대검	채인칼로런	칼로런	칼로런	채인스드R	채인스드R		채인칼로런
도끼	채인칼로런	칼로런	칼로런	채인스드R	채인스드R		채인칼로런
대검	채인스 R	채인스 R	채인스	채인스			
베를×	채인스 R	채인스 R	채인스	채인스			
예머						뿔뿔망치	
장		채인칼로런	채인칼로런				채인스피어
로드		채인칼로런	채인칼로런				채인스피어
글러브	채인드림					철구어피	채인드림
쌍검고						뿔뿔망치	
알							
방패							
투구						철구베	
모자						철구베	
어머							
로브				채인스 외	채인스드 외	대자발장구	
장갑							
편지						머거리드롭	
부츠							
샌달							
몸매일							
망토				채인스 외	채인스 외	대치운철구	
편드트						머거리드롭	
아프	드림로켓					드림로켓	
아린바							
꽃북							
드림		용권칼로런	용권칼로런				

로직 블록 조합표 2

	로드	글러브	쌍검고	알	방패	투구	모자
단검		채인드림					
막대검	채인칼로런						
도끼	채인칼로런						
배틀역스							
예머	철구어피		뿔뿔망치			철구베	철구베
장	채인스피어	채인드림					
로드	채인스피어	채인드림					
글러브	채인드림	뿔뿔망치	철구어피				
쌍검고	철구어피		뿔뿔망치			철구베	철구베
알				넷트	넷트샷		
방패				넷트샷		배리어	배리어
투구			철구베		배리어	치치	공중대기

오자		결구배	배리어	공중대기	공중대기
이머	폭렬편지		엑자폭	불꽃폭탄	불꽃폭탄
약브		대차용철구			
장갑			네트샷	배리어	배리어
번지	억거리드롭		WB트		
부츠					
선달					
폼메일	폭렬편지		엑자폭	불꽃폭탄	불꽃폭탄
양도	대차용철구				
퀵던트		억거리드롭	WB트		
이프	드릴핀치	로켓핀치		로켓대시일	로켓대시일
마린배			셀프바닝		내어핀폼배
플랫			연방	마권포	
드림			대신권		본신메카

로직 블록 조합표 3

	이머	약브	장갑	번지	부츠	선달	폼메일
단검							
연손검							
도끼							
대검		체인소 외					
베를엑스		체인소 외					
에머		대차용철구		억거리드롭			
장							
루드							
글러브	폭렬편지	대차용철구					폭렬편지
쌍절고				억거리드롭			
알			네트샷	WB트			
방패	엑자폭		배리어				엑자폭
투구	불꽃폭탄		배리어				불꽃폭탄
오자	불꽃폭탄		배리어				불꽃폭탄
이머	봉배		엑자폭		폭탄떨구기	폭탄떨구기	봉배
로브				비트배리어	바디스핀	바디스핀	
장갑	엑자폭						엑자폭
번지		이트배리어		비트			
부츠	폭탄떨구기	바디스핀					폭탄떨구기
선달	폭탄떨구기	바디스핀			앗대시	앗대시	폭탄떨구기
폼메일	봉배		엑자폭		폭탄떨구기	폭탄떨구기	봉배
양도		카드배드		비트배리어	바디스핀	바디스핀	
퀵던트		이트배리어		비트			
이프					로켓대시	로켓대시	
마린배			셀프바닝				파동포
플랫							와산파동포
드림	폭탄부리기	악산방					폭탄부리기

로직 블록 조합표 4

로직 블록 조합표 4

	양도	퀵던트	이프	마린배	플랫	드림
단검						
연손검						용권칼로턴
도끼						용권칼로턴
대검	체인소외					
베를엑스	체인소외					
에머	대차용철구	억거리드롭				
장			드릴로켓			
루드			드릴로켓			
글러브			로켓핀치			
쌍절고	대차용철구	억거리드롭				

일	W비트		셀프 비닝	메신건
방패				
투구			로켓 미사일	대포
모자			로켓 미사일	분신 매카
어머				폭탄 뿌리기
로브	가드 배드	비트 배리어		확산빔
장갑			셀프비닝	
반지	비트 배리어	비트		
부츠			로켓 대시	
생물			로켓 대시	
물대입			피동포	확산 피동포
양두	가드 배드	비트 배리어		폭탄 뿌리기
편드	비트 배리어	비트		
어프			미사일	다만두 미사일
머리배			다만두 미사일	확산 빔
돌북			확산빔	빔
드림			방동 외영병사	방진
				필스 어택

복색 블록

기술	내용	숙련기간	특이사항
제인스 피어(チェーンピア)	스피어를 길게 쏘어 공격	2	스피어
제인스 칼린(チェーンキリン)	칼린을 길게 쏘어 공격	2	칼린
제인드 필(チェーンドリル)	드릴을 길게 쏘어 공격	2	스피어
드릴로켓(ドリルロケット)	드릴을 쏘아	2, 중, 원	스피어
칼린필(キリン)	칼린으로 공격	2	칼린
제인스 R(チェーンソーR)	외전빔을 던져서 공격	2, 중, 원	제인스
외전칼린(外伝キリン)	외전리를 쏘아 공격	2, 중, 원	칼린
제인스(チェーンソー)	외전빔으로 공격	2	제인스
제인스 R(チェーンソーR)	외전빔을 매우 뛰어들	2	제인스
방동양치(ビコビコハンマー)	방동치로 가격	2	예머
절구어피(鐵球アッパー)	절구를 돌리다 가격	2	예머
절구비(鐵球拳)	절구를 돌리던 절구비가 내림	2	예머
대차환절구(大車輪蹴球)	절구 두 개가 돌면서 전진함	2, 중, 원	예머
너클 펀치(ナックルパンチ)	너클 펀치로 공격	2	펀치
백열장(爆炎パンチ)	백열장 형태의 공격	2	펀치
로켓 펀치(ロケットパンチ)	외전로켓 로켓 펀치	2, 중, 원	펀치
삿간(シットガン)	중탄 세발 쏘기	2, 중, 원	삿간
네트샷(ネットショット)	그물을 내보아 공격	2, 중	삿간
대시건(マッシュガン)	중탄을 연방에 공격	2, 중, 원	삿간

복색 블록

기술	내용	특이사항
공중대기()	잠시 떠서 공격을 피한다	
대기(待機)	그냥 기다린다(숨었어?)	
비트스핀(ビットスピ)	빔을 돌려 주변을 공격	2
가드배드(ガードボディ)	몸을 움츠리며 완전 방어	
아웃대시(アウトダッシュ)	적에게서 빠르게 외보	
로켓대시(ロケットダッシュ)	일직선상으로 질주하며 공격	2, 중, 원

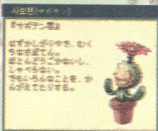
적색 블록

기술	내용	숙련기간	기술	내용	숙련기간
악기리(槍-砲ド롭)	시렁등을 떨어뜨림		폭탄뿌리기(爆弾まくり)	폭탄을 다량 투여한다	2, 중
W비트(Wビット)	두개의 비트가 범으로 공격	2	비트 배리어(ビットバリア)	비트 두 개가 외전어머 보호용 공격	2
빔 쉐(光束ビーム)	범으로 연방 그물외 전방공격	2, 중	확산 빔(散弾ビーム)	빔을 확산시켜 공격	2, 중, 원
배리어(バリア)	범어머		비트(ビット)	비트 공격	2
역사목(鉄倉庫)	자폭어머 [레지]를 준다	2, 중	피동포(移動砲)	대구경 빔을 직선으로 쏜다	2, 중, 원
차지(チャージ)	다중 공격을 위하여 범용 모음		확산 피동포(散弾移動砲)	피동포를 쏘아 쏘아 확산어머 내리	2, 중, 원
꽃꽃폭탄(花火爆弾)	꽃꽃을 쏘아 올려 떨어지다 공격	2	미사일(マイト)	대시빔을 쏘아	2, 중, 원
로켓미사일(ロケットマイト)	대형 미사일을 쏘아	중	다만두 미사일(多弾頭マイト)	미사일을 쏘아 공격	2, 중, 원
대포구(砲台)	대포를 매우 일시에 포명대란 공격	2, 중	외영병사(大炎放射)	빔을 내린다	2
외영병사(外伝ハンマー)	외전 상승어머 외영폭탄 투여	2	방동 외영병사(防風大炎放射)	빔을 사방으로 내린다	2
분신매카(分身メカ)	분신을 투여해 공격	2, 중, 원	방진(防電)	전기를 주위에 방출한다	2
폭탄(爆弾)	폭탄을 던진다	중	빔(ビーム)	범으로 직선공격	2, 중, 원
폭탄절구(爆弾まわし)	상승어머 폭탄을 투여	중	필스어택(必スアタック)	복 두 개로 음파공격을 한다	2, 중

스토리 공략에 앞서

캐릭터 소개

성검전설에는 수많은 캐릭터들이 등장하지만 여기서는 메인이 되는 몇 명 의 캐릭터만 공개하도록 하였다(하지만 이것도 많다..).



주인공의 집에 있는 선인장으로서 스퀘어의 신인장 약사의 산물. 보혈도 할 수 있고 말도 할 수 있는 기이한 생명체로 가끔씩 생각지도 못한 사고를 일으킨다. 주인공의 모험을 지켜보는 유일한 '기 회자'. 사실은 초인의 일종이다.



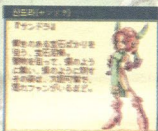
푸리와 같은 주애족으로 어진의 기적이 없다. 마 음서 고은 공주님 이미지라 풍기는 여성이지만 엄청난 '방항자'로 푸리를 애반 관련하게 한다. 사실 진주공주라는 이름은 푸리가 지어준 것으로 그녀의 과거는 상상할 수 없는 것이다. 주인공 을 도와 주는 언니라고 푸리가 잘 말한다.



대대로 승병인 집안에서 태어나 자신 역시 승병 인 고원이다. 어진과 마일다의 행적을 바나나 이 푸이이지 않는 현실에 서글피한다. 너무도 유유 무딘한 마일다에게 답답함을 느끼고 풀을 자신의 방식으로 도우려 하지만 결국 에스카데와 대립하 게 되고 있다. 지켜보는 좋은 친구라는 느낌이 강한 캐릭터.



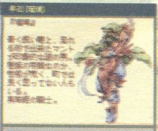
연애나 뜻은 없잖아 신노이며 푸리는 자신의 목숨이라는 사상을 지니고 있는 바. 필 최강의 상 인(원자)에도 비추한 인물이라 등장한다. 피라는 별호 있는 듯하여 온스터를 푸리워하는 듯하나 실제로는 존이 된다. 반면이전, 꿈속이든 어디 든지 찾아간다. 다이나를 사모하는 듯.. 진부어 서는 격투기로 싸운다.



편류를 몰고 다닐 정도로 인기 있는 최대의 보석 도둑. 그를 쫓는 모이드 감각의 눈을 피해 연애 감도 시간을 잃으려고 다닌다. 보석을 훔치는 과 정에서 많은 주애족을 살해하게 된다. 그러나 그 녀의 활각도 결국은 주애족을 위했던 것만이다..



가보의 승려집안 하모에서 태어난 여인. 악마의 피를 이룬 이빨을 좋아하나 소라라는 신봉 때무 에 승려가 되기를 싫어했다. 모든 것을 풀이할 만한 자애를 가진 여성으로 어진에게 빠졌던 마 나레 덕분에 단명(제하)이라는 자애로 걸려 26세 라는 젊은 나이에 인생을 마감하게 되었다.. 사 진은 그녀의 어엿을 때 사진.



남강형 이미지라 겉시 보석을 택으로 지니고 있는 주애(대환)족으로서 진주공주의 가시이다. 시교성 있는 아무런 생각(지민) 진주공주를 아끼고 주애족 에게는 친절하다. 진부에서는 검을 사용한다.



다이나, 마일다, 어진과는 어엿을 때 친구 사이 로 나라이서 철학(중의) 환경인 울림에게 감동을 배웠다. 대대로 가시인 집안에서 태어났으며 자 신만의 철학에 시로(침)에 악마의 피를 이룬 어진 을 싫어하고 자신이 좋아하는 마일다가 어엿을 때무는 사상에 활안을 쫓는다. 그리고 그들의 관 계는 파국으로.. 진부에서는 검을 사용한다.



대야상을 때무의 악마의 피를 지니고 있었지만 자신은 그런 자신의 처지를 싫어하지 않았다. 마 일다에게 호감을 가지고 있었지만 자신의 신분 때무에 계속해서 자신의 감정을 숨긴다. 에스카 데의 질투 덕분에 나라이로 밀어지지만 강력한 흑룡왕으로 부활, 세상을 파괴하려한다.



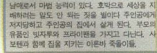
작물 티어메트의 드래곤(용기사를 말한다. 스리와 그것이 아님), 99년에는 정몽으로 이름을 날렸지만 사후 낙락에서 티어메트를 만나 그의 부활과 함께 자신의 부활을 도모하기 위해 그의 드래곤이 되어 위도의 길을 걷는다. 강력한 힘을 지녔으며 시아라와는 남매이다(말크가 동생이다. 더 물어 보아야 해).



말크의 누나로 백룡 비디스의 드래곤. 덩겁 이도 휴를 특징으로 하여 힘은 말크보다 못하지만 기교로 힘의 공백을 메운다. 말크의 피닉스 의식의 핵심으로 에블르와 티어메트를 지지하는데 사력을 다한다.



남매로서 마법 능력이 있다. 호릭으로 세상을 지배하려는 말도 안 되는 것을 빌이다 주인공에게 지지하고 주인공의 집에서 살게 된다. 부모의 유물인 빛자루와 프라미언을 가지고 다닌다. 사보텐과 함께 집을 지키는 이혼녀 죽을이름.



앞에서도 언급했지만 파·딜의 세계는 주인공의 이미지에 의하여 어티팩트에 담겨진 장소의 기억이 그대로 장소로 바뀐 세계이

다. 입수할 수 있는 어티팩트와 대응되는 랜드, 그리고 입수장소를 순서대로 소개한다.

포스트(ポスト)·마이홈(マイホーム)



게임 시작에서 처음부터 가지고 있는 어티팩트로 파수원이나 페트 목장, 작업실이 딸려있다. 파수원과 페트 목장과 작업실의 기능은 시스템에서 소개한 바 있으므로 다시 소개하지는 않겠다. 마이홈 2층에 있는 사보텐 같은 이벤트를 끌내고 말을 건널 사보텐 일기에 이벤트의 대략의 내용을 기록한다. 단 두개 이상의 이벤트를 마치고 말을 건널 가장 최후에 실행했던 이벤트를만 기록하므로 일기를 전부 채우는 것을 목표로 하는 사람은 주의하자. 또한 마이홈에 있는 서재의 책을 조사하면 각종 조건들을 볼 수 있다.

장남담 마을(積み木の町)→도미나 마을(ドミナ町)



마이홈 앞에 있는 초인(草人)에게 말을 걸면 얻을 수 있는 어티팩트. 도미나 마을은 게임에서 가장 많은 이벤트를 보유하고 있는 마을로서 게임 진행상의 거점 노릇을 한다.

주점

이벤트상으로는 경우가 많다. 그러나 주점에 아무도 없을 시기에, 즉 주매족의 이벤트를 전부 클리어한 후에 이곳에 오면 가끔 몬스터인 섀도우베로(シャドウベロ)가 나타나 미니게임을 할 수 있게 해준다. 미니게임은 섀도우베로가 이상한 포즈를 취할 때 섀도우베로를 끌려하면 일정점수를 주는 방식. 점

수는 게임을 할 때 섀도우베로가 가르쳐 주므로 참고하자.

여관

도미나 마을의 여관으로, 카운터에서 셰프와 2P포인트들의 조성이 가능하고 이곳에 머물고 있는 학생에게서 아이템을 구입할 수도 있다.

무기점과 마크의 집

두 점집이 붙어있다. 무기점은 말 그대로 무기를 파는 곳이고 마크의 집은 이 무기점의 주인인 마크가 사는 집이다. 이곳에 초반에 머무는 양파검사 두엘(デュエル)은 게임 초반 진행에 도움을 주며 디포는 이벤트상 존재하는 녀석이다. 참고로 무기점은 마크와 그의 아내 제니퍼가 2 교대로 경영한다(요일마다 카운터를 보는 인물이 다르다).

빈집

말크대로 빈집. 위에서 다루었던 주인공 공룡을 위하여 메모의 카드를 로드하는 역할을 하는 장소이다

점쟁이

10부크를 내고 점괘 볼 수 있다. 이 점괘는 유난히도 돈을 조금 주기 때문에 이것도 아끼을 수도... 기본적으로 헛소리만 하지만 몇몇 이벤트에서는 중요한 정보를 제공할 때도 있다. 물론 일본어를 모른다면 별로 소용 없겠지만.

교회

초반에는 게임의 세계관을 설명해주는 역할을 하는 곳이지만 후반에 가면 끈고가 이끄는 어나구아들이 이곳을 침략해서 이벤트 외에는 올 일이 없다. 이곳의 피어소는 연주 가 기갈이지만 그다지 의미는 없다.

분수광장

도화시인 디들(ディル)과 카베라(カベ)

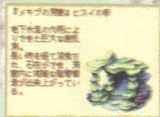


키가 상주하고 있는 공간.

마을 외곽길

역시 별 의미 없다. 이곳의 민가는 한 군데도 들어갈 수 없으므로 괜한 살림은 금물.

비취 계란(ヒスイの卵)-메키브의 동굴(メキブの洞窟)



이벤트 '길잃은 프린세스(まいごのプリンセス)'에 들어가기 위해서 루리와 같이 행동하거나, 헤어진 후 다시 만나서 이벤트로 들어설 때 레이첼에게서 얻을 수 있는 아티레트. 메키브의 동굴은 일종의 던전이다.

조롱꽃 램프(橘袋のランプ)-달밤의 마을 로아(月夜の町ロア)



현재나 밤이 계속되는 마을로 아나구마쿠이 많이 살고 있다. 갈수록 이동구역이 넓어지는 마을. 이벤트 '길잃은 프린세스'를 클리어하면 진주공주가 넘겨준다.

무기점, 보석점, 광물점

이곳은 상점이 나누어져 있는 것이 특징이다. 각자 분야가 틀리므로 필요한 곳에서 물건을 사도록 하자.

램프가게

세이렌 일족의 루이시가 경영하고 있는 램프가게로 실제로 램프를 판지는 않는다. 오직 이벤트만을 위하여 존재하는 가게

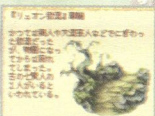
물 눈알(石の目玉)-밀어 호수

(キルマ湖)



메키브의 동굴과 마찬가지로 던전으로 구분된 길이 호수. 역시 진주공주가 초콜릿 텀프와 함께 넘겨준다.

바퀴(車輪)-류온가도(リュオン街道)



내부에 보론의 동굴이라는 작은 던전을 하나 더 가지고 있는 던전으로 이벤트 '니키타 장삿길 도중(ニキタ商い道中)'에서 도미나 마을을 나가기 전에 마크의 집에 있는 디프(ディーブ)에게 말을 걸면 얻을 수 있다.

화염(炎)-절벽의 마을 가토(断崖の町ガト)



마을 안에 던전이 준비되어 있는 마을로 상당히 많은 이벤트가 숨겨져 있는 마을이다. 니키타·장삿길 도중'을 클리어하면 니키타가 답례로 주는 아티레트이다.

상점, 학생

각기 아이렘을 판매하고 있다. 학생은 주로 재료를 판매하며 이벤트 '암벽에 새기는 화염의 길(岩壁に刻む炎の道)'을 클리어하기

전에 상점에 들르면 보석상 알렉스로부터 보석 종류의 재료를 살 수도 있다.

치유의 신전

역시 이벤트 때문에 들르는 경우가 많은 곳으로 서브 캐릭터 다나에가 있는 곳이기도 하다.

던전

마을 안에 있는 던전이지만 꽤나 복잡한 구조를 지니고 있으므로 길을 알기가 쉽다. 그 때문에 던전을 지나지 않고도 건너편의 폭포에 갈 수 있는 편이 후반에 제공된다(이벤트 '속·니키타 장삿길 도중(速・ニキタ商い道中)'을 진행하면 된다).

수왕의 메달(獣王のメダル)-정글(ジャングル)

꽤 잘 알려진 미야 되기 심상인 던전으로 칠현인의 하나가 사는 던전이기도 하다. 니키타 장삿길 도중'을 클리어하면 화염과 함께 주는 아티레트이다.



모래장미(砂バラ)-듀마 사막
(デュマ砂漠)



이벤트 '정령의 빛(精霊の光)'을 클리어 하면 듀마가 온다. 듀마 사막 역시 단전으로서 복잡하지는 않지만 잘 보이지 않는 길에 외외의 장소가 있으므로 외외로 탐험이 돌아다녀야 한다.

떨리는 은미너(震える銀さじ)-나카타(奈落)·염성(焰城)



칠월의 한 명인 울분이 팔리하는 사람들이 말하는 지옥, 강력한 힘에 의하여 만들어진 정령 속세에 나오는 것도 가능하다. 사들이라는 속삭이 살고있는 단전으로 깊은 배경에 다른 장소가 많아서 헛갈리는 곳. 염성은 적룡 티어레트의 성으로 클리어하면 다시 나카로 변한다.

부서진 인형(壊れた人形)-쓰레기 산(ゴミ山)

옛날 전쟁에서 싸웠던 인형들이 버려진 곳으로 수많은 인형들로 이루어져 있다. 이벤트 '속·나카타 장사길 도승'이나 '군정의



수호신(群青の守護神)'을 클리어하면 얻을 수 있다. 이 안에 살고 있는 몸보이지는 고렘을 만드는 것과 메모리 카드간의 교역에 중요한 역할을 한다.

산호의 촛대(サンゴの燭臺)-마도라 해안(マドラ海岸)



깊고 단순한 단전인 마도라 해안은 서브 캐릭터 에레가 살고 있는 곳이기도 하다. 이벤트 '벌에게 소원을(原に願を)'을 클리어하면 카신에게서 얻을 수 있다.

늑스 닷(さびたイカリ)-항구 폴포터(港町ポルポタ)

마도라 해안에서 이벤트 '해변의 메모리(浜のメモリー)'를 클리어하면 발레리에게 얻을 수 있는 아티팩트도 기능이 상당히 뛰어난 마음이다.



빙에 깃든 정령(氷詰の精霊)-울칸 광산(ウルカン鉱山)



이벤트 '위험한 AFTERNOON TEA(危殆なアフタヌーンティー)'를 클리어하면 얻을 수 있으며 울칸 광산은 길래가 많고 깊은 단전으로 1층에는 성경이 준비되어 있다.

수비술의 석판(數秘術の石板)-민더스 유적(ミンダス遺跡)



정령들의 심크로로 길을 돌아야 하는 복잡한 단전. 규모도 상당히 비슷한 지형도 많아서 단전이 예상된다. 이벤트 '암벽에 새긴 회화의 길'을 클리어하면 얻을 수 있다.

마도서(魔法書)-마법도시 지오(魔法都市ジオ)

이벤트가 상당히 많이 숨겨져 있는 마법도시 지오. 이벤트 '제왕을 부르는 인형(呪い召人形)'을 클리어하면 획득할 수 있으며 마법학원이 들어서 있는, 재미있는 것이 많은 도시이기도 하다.



주점

로아 마을에도 비슷한 곳이 있다. 카신저 선생이 수업이 없으면 항상 있는 곳으로 카신저 선생이 그날의 지도교사를 가르쳐 준다.

광장

상점도 존재하며 보석상도 존재하는 곳. 단 이벤트 '티어스톤(ティアストーン)' 이후에는 보석상이 사라지므로 보석을 사두려면 그전에 사두자. 그리고 이곳의 여관에는 납작을 보내는 기능이 있으므로 참고하자.

마법학원

교실, 교장실, 도서관으로 이루어져 있으며 기본적으로 셋 모두 기능은 없지만 이벤트상 자주 와야만 하는 장소이다.

크리스티상회

부호 크리스티와 그 시종 사자비가 살고 있는 궁전으로 문지기를 하고 있는 핫츠와 레이슨은 이벤트 '독일족을 찾아라!(獨一民族を探せ!)' 이후에는 사라진다. 이곳 지하에는 태블 아래나가 있어서 2P 대전도 가능하다.

해적의 갈퀴

(海賊のカキづめ)-해적선 발드(海賊船バルド)



이벤트 '복도에 잠든 추억'을 클리어하면 얻을 수 있다. 해적선 발드에서는 적들이 등장하기도 하고 몬스터의 함이 있기도 하는데, 레벨 노기다의 요소가 다분히 깔려있는 곳으로 이곳이 조타실의 경건은 뱀을 몰아다닐 수 있도록 도와주기도 한다. 단 해적선으로 돌아다니는 것이기 때문에 나가는 것은



불가능하고 해적선에서 나오면 탑상에서는 해적선 위에 위치하게 되므로 팔도유방 이상의 의의를 지니지 못한다.

월독의 거울(月讀の鏡)-레이리스의 탑(レイリスの塔)



10층으로 이루어진 기나긴 던전. 기본적으로 적들이 강력하므로 후반부어나 오게 되는 던전이다. 괜히 레벨 낮을 때 써서 걸망하지 말도록! 이벤트 '대장간 지금 폐점중'을 클리어하고 나서 얻을 수 있는 아티팩트이다.

녹지않는 마음(とけない心)-피크 설원(フィーク雪原)



비교적 이벤트도 적기 때문에 잘 오지 않을 던전. 적들도 쉬운 수준이 아니라서 통일빈도는 상당히 적다. 단 알 상태가 아닌 피트몬스터를 그냥 얻을 수 있으므로 그 점에는 주목하도록. 이벤트 '화이트발(ホワイト

パール)'을 클리어하고 얻을 수 있다.

황금의 씨앗(黄金の種)-과수원(果樹園)



집에 있는 과수원과 동일한 효과를 지닌 곳으로 이벤트도 없다. 단 마이홈보다 주는 정보가 더 탁월한 것이 많은 점 정도? 마이홈의 과수원에서 열매재료를 거둬하면 식물도감 이후에 얻을 수 있다.

뼈의 칸테라(骨のカンテラ)-노른산맥(ノルン山脈)



이벤트가 정말 적기 때문에 피크 설원보다도 오지 않을 듯한 던전. 던전 자체도 별로움이 되지 않는 적들이 등장하기 때문에 오기도 쉽다. 이벤트 '붉은 타계(赤い塔)'를 클리어하면 얻을 수 있다. 스토리성이 강한 던전.

용골(龍骨)-뼈의 성(骨の城)



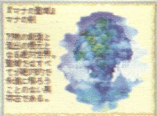
뼈의 성 자체가 단순한 관계로 보기보다 작은 던전. 이벤트 '군청의 수호신'을 클리어하고 얻는다. 뼈의 성 앞의 학생은 이벤트를 판매한다.



사랑의 브로치(愛のブローチ)-루세이메어(ルシエイメア)

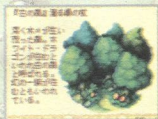


거대한 힘으로 이놈을 타고 올라가는 것이다. 이벤트 '상천의 빛(上天の光)'을 시작하면서 마틸다에게 말을 걸면 준다. 이 이벤트를 클리어하면 다시는 들어갈 수 없는 던전이기도 하다. 던전은 복잡하다기보다 적들의 레벨이 높아서 조금 힘들다.



물도 의외로 쉽고 깊은 길지만 전투는 비교적 적다. 이벤트 '꿈의 함 속에서(夢の壺の中)'를 클리어하면 얻을 수 있으며 들어가면 최후의 이벤트 '마나(マナ)'가 일어나고 클리어하면 연당이다.

물방울 물의 지팡이(滴る珠の杖)-미안 숲(白の森)



이벤트 '자색의 원령(紫色の怨靈)'을 클리어하고 얻는 아티팩트로 상당히 넓고 복잡한 던전이다. 나중에 자유로이 얻을 수 있는 서브 캐릭터 시에라는 이 숲의 가장 깊은 곳에 있는 환경로 사용빈도가 적어진다. 길을 잃지 않도록 주의하지 않으면 많은 시간을 해치는 던전이다.

옥석의 왕표(玉石の王杓)-빛나는 도시(きらめく都市)



이벤트 '타이스톤'이 진행될 때 얻는 아티팩트로 이 이벤트 한 번을 위해 존재하는 도시이다. 적들은 거의 보스급 배틀로 이루어지며 이벤트 클리어 후에는 에메로드가 알렉스 대신 보석을 판매하기도 한다.

마나의 검(マナの劔)-마나의 성역(マナの聖域)

최후의 던전으로 쾌적한 진행이 특징. 적





본격 이벤트 공략

성경전설의 스토리는 67개의 작은 이벤트가 있고 그 중의 몇 가지 이벤트가 모여서 하나의 큰 스토리 라인을 형성하는 형식으로 되어있다. 즉 원칙적으로는 전부 독립되어 있지만 나름대로 연속성을 띄는 이벤트가 존재한다는 것이다. 따라서 모든 이벤트를 한번 나열하고 시나리오로 묶어는 이벤트 순서로 공략을 진행해 나가도록 하겠다. 이 중에서 '하인의 소꿉친구'와 '주애족', 그리고 '용들의 싸움'은 셋 중의 하나를 클리어하면, 마나의 나무가 충분히 자라나 마나의 검을 얻는 이벤트를 거칠 수 있고, 곧바로 최후의 단권으로 진행할 수가 있다. 일단 각 이벤트를 순서대로 나열해 보면 다음과 같다(이벤트의 번호는 사보텐 일기(サボテンくんだりの日記)의 번호에 준한다).

1. 니키타 장삿길 도중(ニキータ 高い道中)

2. 작은 마법사(小さな魔法使い)

3. 가이아의 지혜(ガイアの知恵)

4. 못처를 찾아라!(ブツィを探せ!)

5. 길잃은 프린세스(まいごのプリンセス)

6. 디올의 편지(ディールの手紙)

7. 두 개의 불꽃(二つの炎)

8. 수왕(國王)

9. 흔들리는 숲(うごめく森)

10. 돌의 물고기(石の魚)

11. 흘러가는 자물(流れ行くものたち)

12. 위험한 애플프리는 티

(危険なアップルプリーナー)

13. 방황의 희망(彷徨の希望)

14. 대장간 지금 폐점중(鍛冶屋たたいま閉店中)

15. 포킵·꿈으로의 인도(ホキール・夢への誘い)

16. 디올 납치되다(ディールさらわる)

17. 상천의 빛(上天の光)

18. 아버지의 빛자루(お父さんのほうき)

19. 재앙을 부르는 인형(災いを呼ぶ人形)

20. 디올 싶어지다(ディールいやになる)

21. 화이트 필(ホワイトボール)

22. 달빛의 탑의 유혹자(月讀の塔の誘惑者)

23. 암벽에 새긴 화염의 길(岩壁に刻む炎の道)

24. 코스모(コスモ)

25. 잃어버린 과거(おこれる過去)

26. 망설이는 노랫소리(ためたう歌聲)

27. 모래시양의 추억(砂狼のメモリー)

28. 피도에 잠든 추어(波瀾に眠る追憶)

29. 플로라이트(フローライト)

30. 정령의 빛(精霊の光)

31. 형목의 네가지 일사귀(形木の四つ葉)

32. 알렉산더(アレキサンダー)

33. 타이스턴(タイフストーン)

34. 조용한 해적(静かなる海賊)

35. 보물지도(寶の地圖)

36. 벗에게 스물들(涙に顔いそ)

37. 백사의 용희(白紗の龍姫)

38. 군청의 수호신(群青の守護神)

39. 자강의 원령(紫紺の怨霊)

40. 진홍색의 용재(眞紅なる龍胎)

41. 붉은 타재(紅き塵)

42. 슈타인벨거(シュタインベルガー)

43. 또 하나의 자신(もう1人の自分)

44. 꿈의 함 속에(夢の壺の中へ)

45. 속·니키타 장삿길 도중(速・ニキータ 高い道中)

46. 속속·니키타 장삿길 도중(速速・ニキータ 高い道中)

47. 속속속·니키타 장삿길 도중(速速速・ニキータ 高い道中)

48. 니키타·최후의 사업(ニキータ・最後の高い)

49. 사보텐(サボテン)

50. 레이첼(レイチェル)

51. 설원의 오징(雪原の蛸)

52. 남해의 사인(南海の砂雲)

53. 무기 방어구 작성(武器防具作成)

54. 악기작성(樂器作成)

55. 고명 작성(料理名作成)

56. 파수원(築港)

57. 펫도 목장(ペット牧場)

58. 길버트 사령의 출석부(ギルバート 聖の出席簿)



59. 길버트 사령의 이력서(ギルバート 聖の履歴書)

60. 볼모야지의 연구실(ボンボヤジの研究室)

61. 윗츠의 철퇴(ワツツのハンマー)

62. 현인을 찾아라!(真人を探せ!)

63. 과외활동(課外活動)

64. 투일족을 찾아라!(豆一族を探せ!)

65. 길버트 사령의 항해(ギルバート 聖の航海)

66. 흔들리는 모래(震える砂)

67. P.Z(ピーゼン)

초근성 상인 니키타

1. 니키타 장삿길 도중

발행일	도미니 마을
발행조건	도미니 마을에 있는 니키타에게 말을 건다.
목표	니키타의 재물을 받아들이 투슨 100여명의 몬스터를 퇴치한다.

도미니 마을은 마이홈에 있는 초인(WA)이 주므로 받아서 만들자. 니키타와의 만남은 처음 주점에 들어서려고 할 때 이루어진다. 주점에서 나오면서 길을 비켜달라고 하니 뒤로 비켜주자. 그 후에 마을의 시장에 가면 니키타가 어슬렁거리고 있는데 이 때 말을 걸어서 동료로 만들자.

니키타가 동료가 되면 마크의 집에 있는 디포(デイーポ)에게 들어서 아티팩트 바퀴



▲ 이 때 뒤로 비켜주자



▲ 선택 순서는 1번이 아니오(1.1) 그 다음이 2번(1.2)

(車輪)을 받아, 바퀴를 사용하면 튜슨가도가 나온다. 그곳의 보스를 물리치면 O.K. 튜슨가도는 초반 던전인지라 어려운 적은 없지만 활을 쓰는 보른(ボーン)에는 약간 주의하자. 도중에 만나는 다니에(タナエ)에게는 현인과 그 주변정보에 대하여 이것저것 물을 수 있다. 또 중간에 거쳐가는 보른의 동굴은 저급 가뽏자 아무런 일도 없으니 헛수고하지 말고 직진을 거듭하여 보스에게로 향하자.



▲ 하루나없는 바퀴의 가격



▲ 또 길을 잃은 전주공주, 이후에 불러 도미니 마을로 가면 설치고 다니는 무리를 볼 수 있다



▲ 신권사 다니에의 동상, 니키타의 반응이 재미있음

BOSS

엔티스먼트(マンティスマント)

처음에는 보른들이 등장하여 돈을 내라고 읍치는 데, 알면 내지 말자(말의 선택항목을 고를 것), 그리고 나오는 본격적인 보스. 한량이 무서우므로 심혈력 절국은 금물. 연속공격은 끝까지 먹이면 참이 생기므로 중간에 어블리리안 백대시(バクダマシ)를 하는 것도 좋은 방법이다. 니키타는 체력도 좋고 필살기도 파워가 좋는데 다가 의외로 적극적으로 공격을 시도하므로 도망이 많이 될 것이다. 공격거리가 먼 아범으로 승부를 걸어도 좋을 듯.



▲ 엑스칼, 엑스칼링-



▲ 같은 선상에만 있으면 된다



▲ 니키타의 오리지널 필살기, 독집 감상하자

니키타는 담에로 아이템과 장비들을 몇가지 준다(사실은 300루프를 내는 것이다). 특히 후구(アーマソナ)는 초반 장비중에서는 상당한 수준이므로 꼭 장비할 것. 아티팩트 '화염'과 '수왕의 예담'을 받았다면 이 아벤트도 끝이다.



45. 속·니키타장삿길 도중



발행장소 일본의 미즈 기도
발행시간 니키타장삿길 도중과 영웅의 계단
 하늘의 길로 올라가고 기도의 상
 절에 있는 니키타장삿길 중간
목적 기도의 복도에 있는 불타(佛火)를
 옮긴다.

기도가 상점에 출현한 니키타. 이곳에 있는 불타는 다른 곳에 있는 불타보다 특별하다며 그곳에 가려면 단전을 지나야 하기 때문에 길이 갈 것을 요청한다. 여기서는 일단 '니키타'를 선택해도 나중에 다시 와서 가는 것이 가능하다.



▲ 불타를 옮기러 온 단전벽



▲ 이 선택항목에서 두 번씩 것을 고르면 단전을 가지지 않고 복도로 갈 수 있다



▲ 번또 뭐니?

복도에 도착하면 본신을 사용하며 별레를 찾는다. 다른 곳에 잠시 갔다 오면 요정이 나타나는데 별 의미는 없다. 요정이 사라지면 아이템과 돈, 그리고 아티팩트 '부시진 인형'을 준다.



46. 속속·니키타장삿길 도중



발행장소 동양의 미즈 기도
발행시간 속·니키타장삿길 도중과 영웅의 계단, 위층에 계단되는 벽을 올라가면 서양에서 동양의 상점에 있는 니키타장삿길 중간
목적 민더스 유적의 화인(花人)을 만나다

질러둬도 등장하는 니키타. 이번에는 엄력을 사용하는 화인을 만나러 민더스 유적으로 향하라고 한다. 가자지 어찌겠어... 민더스 유적에서 보고자 하는 화인은 전에 엄력을 걸어놓았던(念力, はいれませ)라는 대사를 말했다던 화인(花人)으로 인상착의는 사진을 통해 확인하자. 니키타는 미신을 믿지 않는 성격이라 화인의 엄력을 믿지 않고 화가 난 화인은 초염력을 써서 일행의 위치를 바꿔버린다.

이제 가가는 것이 상당한 고역이다. 싱크



▲ 이 화인이다

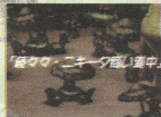


▲ 시진으로는 모르겠지만 위치는 유적 제일 안쪽이다

로도 여는 문을 3~4개쯤 거쳐야 하므로 상당히 짜증이 날 것이다. 자신이 현재 있는 위치를 잃어버리지 않는 것이 중요하다. 잘못하면 1시간이 넘게 헤맬 수도 있으므로 조심하도록. 어쨌든 무사히 나가면 이벤트는 끝이 된다.



47. 속속속·니키타장삿길 도중



발행장소 민더스 계단
발행시간 속·니키타장삿길 도중, 영웅의 계단, 위층에 계단되는 벽을 올라가면 서양에서 동양의 상점에 있는 니키타장삿길 중간
목적 민더스 유적에간다

니키타 시리즈는 단순한 것이 특징. 니키타를 동료로 했으면 올라갈 장소의 가게로 가자. 이후에 계속해서 가게를 들어왔다 나갔다를 반복하며 핫츠에게 말만 걸면 된다. 단 약어가죽(7=靴)이야기가 나온 이후에는 약어가죽이 있어야 이야기가 진행된다. 있다면 그냥 계속 말을 걸면 되고, 없다면 광고에게

가서 아나구아들과 거래를 하자. 계속 대화 하면 플러어, 총 지리하다.



▲ 내용인 즉, 니키타가 말간 마스탈은 왔츠가 잃어버려서 대금을 내놓으라고 니키타가 따지는 것. 왓츠는 약어거죽 지갑에 50000루크가 있는데 지갑을 잃어버렸으니 새로운 약어거죽을 가져오면 지갑을 만들어서 그 속에 있는 돈을 주겠다고...



48. 니키타 최후의 장사



발발장소 마법도시 지오.
발발조건 속속속·니키타 최후의 장사 풀을
러이거죽 및 손과 약어거죽이 있는 상태.
영역 크릭스의 상자를 건다.
비밀 니키타의 거적을 뒤엎어 장사할 때는
다.

크리스티 상화에 가보면 주인 크리스티와 시종 사자비가 몹시도 공포에 질려있다. 이유는 어떤 상인이 크리스티의 뱀에 듣는 약

을 팔기로 했는데 가격이 터무니 없는 100억루크라는 사실. 대충 짐작이 가는 인물이 있는데... 폼포티 해변에 가면 그 짐작가는 인물이 있는데 그 인물은 장사는 커녕 자신의 이름과 주인공외에는 아무것도 기억하지 못하고 있었다. 크리스티에게 데라기도 공짜로 약을 3개 주겠다고, 인명이 급한데 돈이 무슨 필요냐며 성격이 180° 바뀌어 있다.



▲ 녀석은 악마야--또미 귀를 한 악마야!



▲ 문재의 악마



▲ 여유있는 웃음? 설마?



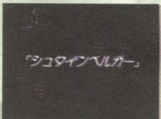
▲ 니키타의 트레이드 마크인 인사말

어젯은 약은 가토의 폭포를 지나 가장 구석에 있으므로 두 번 갔다오자. 그런데 두 번째에 불의의 사고로 니키타가 절벽으로 떨어져 버린다. 니키타는 폼포티에 가면 있으므로 데라오자. 그런데 약간 분위기가 이상... 크리스티에게 가면 니키타는 갑자기

100억루크를 내라고 한다. 절벽에서의 충격으로 기억이 되풀이한 것! 결국 크리스티는 니키타의 밑에서 일하게 되는 신세가 된다. 무서운 니키타...



42. 슈타인벨거



발발장소 절벽의 마을 계도.
발발조건 니키타·최후의 장사 풀을 끝까지 건
계도의 숲길로 건다.
비밀 오아시스와 물을 얻어온다.

숲길로 가면 이상한 토끼가 숲 슈타인 벨거를 다 마셔버렸다며 큰일이라고 야단이다. 일단 밖으로 나가면 숲에 취한 니키타와 의 보스전이 기다리고 있다. 예상은 하고 있었지만 하나도 문제될 것이 없다. 이제 오아시스의 물을 받아오는 것이 큰일인데...



▲ 내가 마셨구나?



▲ 이 녀석 후회



▲이 녀석에게 간다

오아시스의 물은 마음에 술뿜을 지닌 자만이 마실 수 있다. 일단 숲의 전문가인 바텐더를 찾아 지오로 향하자. 지오의 바텐더



▲마음의 술뿜의 위력

는 로아의 마스터를 소개해 주므로 로아에게서 마스터에게 말을 걸고 '하이-바킹'을 선택하자. 그리고 슈마 사막의 오아시스



에 가면 이벤트 클리어.

4인의 소꿉친구

3. 가이아의 자태



발명장소	도미니 마을
발명조건	나무의 장작을 도중에 울음 울려야하고 도미니 마을의 구역에 있는 나무에서 장작을 얻어 돌로 만든다
목적	나무를 먹고 난 후의 나무를 만든다

니커가 장작질 도중 클리어 후에 도미니 마을에 가면 다나에가 있다. 그녀는 나무의 나무에 대해 아는 것이 있다고 물어보는 이것은 적당히 대답해도 좋다. 다음에는 사람이 죽으면 혼은 어떻게 될 것 같냐고 물어 보는의 혼은 사라지지 않는다(魂は去らなくならぬ)라고 대답하고 이후에 다시 따라간다(ついて行く)를 선택하면 이벤트가 벌어진다(여기서 사라져 없어진다 消えてなくなる)를 선택하면 이벤트는 없어지므로 조심!).



▲이 분기는 중요!!



▲또 다시 류은가도를 통과해야 한다



▲가이아의 그래픽은 실로 대단이다

가이아와 만나게 되면 다나에는 자신의 고민을 털어놓는다

다나에: 제 친구가 악마의 저주를 받아서 사람을 해하고 있습니다. 도와주고 싶어요. 좀 어쩌면 좋죠?

가이아: 그 친구가 바라는 일을 하게 해주면 되요. 다나에: 아닙니다. 그녀는 제게 어떤 도움도 바라고 있지 않아요. 그녀는 그것을 운명으로서 받아들이려고 해요.

가이아: 그렇다면 그것을 받아들이게 하세요. 당신은 그 사람의 말을 이해했습니까?

다나에: 이해 따위 못해요! 포기하는 건 약한 마음에서 태어나는 거예요! 그녀는 저보다 훨씬 강한 마음을 지니고 있어요! 악마! 그녀를 바꿔놓은 거예요! 저는 그녀를 원래대로 되돌리고 싶어요! 지금의 그녀는 이미 지금까지의 그녀와는 틀

려요..

가이아: 사람은 자신을 자신이 결정하는 힘을 가지고 있어요. 당신은 그것을 알아야만 해요. 그 사람은 당신에게 많은 것을 가르쳐 주려고 하고 있어요. 거기엔 귀를 기울이세요. 다나에:...고맙습니다.. 좀더 냉정해 지겠습니다.

다나에의 고민도 조금은 풀린 듯 하다. 그녀가 담례로 주는 반지는 마법 방어력을 3 올려 주는 데 지금 시점에서 마법 방어를 할 방어구가 없을 것이므로 사용하도록 하자.



9. 준동하는 숲



발명장소	정글
발명조건	수확을 끝내야하고 나무 한 번도 잘라내지 않았던
목적	오정글의 목숨을 만든다

'수왕' 이벤트에서 로시웃티가 있던 곳까지 다시 와서 켈빈 실키(L.로솔)에게 말을 걸자, 실키는 주인공이 나쁜 요정의 저주에 걸려있다고 하며 부활을 풀어주면 역병을 배주겠다고 한다. 그는 요정 요정들의 움직임이 이상하다고 조사를 요청한다. 요청을 들었으면 바로 아래에 있는 숲으로 가보자. 그곳에서 요정들이 수도녀를 한 명 집단 구타하고 있는 것을 볼 수 있다. 그때, 에스카데라는 검사가 나타나 수도녀를 구한다.

에스카데가 사라지면 그의 뒤를 따라가자. 조금 정글을 헤매고 나면 보스를 만날



▲ 할 무대는 걸까?



▲ 대응책

수가 있다. 이들은 폭풍왕 어원이라는 자를 따르는 악마들 같은데...

BOSS

레스 데빌(レジャーデビル)

심태이상으로 집요하게 승부를 걸어 온다. 사할 수가 많으면 쉬우나 적으면 어려운, 숫자의 차이가 확연히 드러나는 보스. 그의 특징은 있다.



▲ 주 공격법은 상대이상



▲ 이 공격에 걸리면 마비



7. 두개의 불꽃



발상장소	절벽의 마을 기둥
발상조건	혼란하는 숲을 통과하였고 기둥의 지움의 신으로 건다
목표	남자인 마틸다를 구출한다.

처음의 신전에 가면 에스카데가 마틸다라는 신관을 만나러 와 있었다. 마틸다는 전에 다나에가 이야기했던 친구라는 것을 알 수 있다. 그들은 어원이라는 다른 한명의 친구를 이야기하는데, 어원? 폭풍왕 어원이라는 말을 들어서 들은 것 같은데... 그들의 말에 따르면 아마도 동일인을 같다. 하지만 다나에나 마틸다와는 달리 에스카데는 어원을 완전히 악마로 취급하는데...



▲ 다나에는 에스카데와 아는 사이이다



▲ 이게 26세의 얼굴인가?

에스카데가 방에서 나가고 나서 다나에게 4인의 판계를 들을 수가 있다.

다나에: 어원과 에스카데, 나와 마틸다 네 사람은 소꿉친구였어. 마틸다는 시제 집안에서, 에스카데는 기사집안에서 태어났는데 알기는 알기를 지명하는 역할이었어. 내 집안은 대대로 승병. 이 시험에 물을 두고 지켜봤어. 어원은 악마의 피를 받았어요. 출생이나 성장과정은 잘 몰라. 하지만 이 세계 악마라든가, 오징이라든가 그런거에 속하지는 사람은 없어. 마틸다만해도 에스카데와 어원을 똑같이 만났는 걸. 에스카데는 그걸 잘못했어. 어원을 팔산에 밀어넣어 나락으로 떨어뜨렸어. 어원도 결국으로 에스카데가 나락으로 밀어지기는 했지만 에스카데는 어원이 재앙을 일으킨다고 말하고 다녔지만 근본적으로 꾸민 것은 그였어.

다나에는 에스카데를 싫어하는 듯 하다. 밖으로 나가면 될 수도녀가 들어가고 옆에 또 수도녀가 쓰러져있다. 다시 밖으로 들어가면 다나에가 쓰러지고 마틸다는 남치되는 데... 사원 밖으로 나가면 에스카데는 어원의 소행이라며 흥분한다. 어렸던 적은 가토의 통령금지였던 언젠으로 도망쳤으니 그곳으로 쫓아가자. 편하게 가려면 다나에에게 안내를 맡기면 된다.



▲ 남치되는 마틸다





▲ 여기서 첫 번째 선택영역

추격해오던 다른 수도녀들이 등장해서 마틸다를 데려가고 일행은 수도녀를 가경한 마론과 일전을 벌인다.

BOSS

스프리건(スプリガン)

적을 자주 만들어 내므로 머리수가 부족하면 짜증나는 전투가 될 수도 있다. 공격에 비교적 힘이 적은 편이므로 좋은 회피율 어빌리티를 미리 만들어 놓아야 전투가 편하다. 상태이상은 점을 걸어오니 이것도 조심



▲ 보는 것만큼 타이지가 높다



▲ 본선도 시종전도

마틸다는 어린과의 관계를 전연으로 부정하는 사위가 싫었고, 그래서 사제가 되고 싶지 않았다고 고백하지만 에스카데는 약아에게 마음을 빼앗겼으며 돌아세를 쫓아왔다. 짐장 서로의 관계는 약 화일므로...



11. 흘러가는자들



동양정소: 절벽의 의술 계도
 방명조진: 두 개의 불꽃과 물의 불꽃의 불꽃을 라이어하고 최초의 사임으로 건다.
 목표: 다나베를 찾아낸다.

마틸다에게 가면 다나베를 찾아달라는 부탁을 하자, 부탁이야 들어준다 치고 어디로 갔을까? 요정이 많은 길머 호수로 가 보자. 토트는 아까도 여자 하나가 왔었다는 말을 해준다. 여자라는 것은 다나베? 다시 호수를 나오다 보면 다나베를 만날 수 있다. 하지만 다나베는 더 멀리 가야한다고 하는데...



▲ 사실 요정과 인간의 차이는 없다고 하는 토트



▲ 요정계에 가서 어원을 만나려는 다나베

더 멀리라는 것을 요정계에 가려는 것이었다. 그러나 그 전에 다나베는 어원과 만나게 된다. 그러나 어원은 다나베의 물음에 하나도 대답해주지 않고, 텀비는 다나베를 가볍게 물리치고는 요정계로 사라진다. 그리고 다나베도... 그리고 나타나는 보스

BOSS

그린세(グリーンセ)

패턴은 적으로 안심하지, 활키기와 브레스가 전부, 그러나 그 신더브레스의 명중거리가 상당히 넓으므로 그린세의 바로 아래에서 피하는 것이 현명할 것이다. 브레스만 주의하면 낙승.



▲ 동정이 알려준다

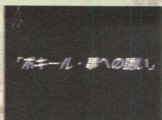


▲ 브레스가 최대의 필살기

마틸다는 어원이 요정계에 있다는 말을 듣고 다시 옛날을 회상한다. 그러나 이제 옛날로는 돌아갈 수 없는 일, 그리고 주인공이 나간 이후에 활키가 나타내 마틸다를 일곱 번째 원인으로 지목한다. 그 말을 곧 마틸다의 독숨도 알아 받지 않았다는 뜻.



15. 포킵·꿈으로의 인도



발행장소	울란 광산
발행조건	결구하는 사슴과 대왕과 사슴 제왕 양을 끌어야하고 울란 광산으로 간다
목표	어린과 마틸다, 에스카데와 맞먹음을 본다

울란 광산에 들어가자마자 포킵이 보인다. 포킵은 이야기 상자를 풀러더니 주인공을 과거의 광산으로 보내버린다.



▲ 에스카데는 어렸을 때부터 편견에 사로잡혀 있었



▲ 이 말에서 '하'를 선택하여 이야기를 계속 볼 수가 있다.

과거의 광산에서 본 것은 에스카데와 어린, 그리고 마틸다였다. 마틸다는 어린과의 사이를 가로막는 사회가 싫어서 어린과 함께 나라에 가고 싶었다. 그리고 어린은 마틸다가 싫어하는 그 세계를 멸망시켜주겠다고 약속하고 마틸다의 정령의 힘을 가진다. 이 사건으로 마틸다는 단명하게 되고 어린은 나약으로 빠져버린 것이다. 주인공이 깨어나면 에스카데가 다가온다. 그는 자신과 다나에

중에 누구에게 붙을 것인지 정하라고 한다. 에스카데에게 붙지 않으면 보스전이 기다리고 있다. 바로 에스카데와. 하지만 에스카데 역시 어려운 점이 없는 보스라서, 에스카데가 계수없다고 생각되면 바로 싸우자.



▲ 끝 짓만 전투 똑였다



13. 방황의 회랑



발행장소	절벽의 마을 '토트'
발행조건	포킵, 꿈으로의 인도와 위험한 열프리는 턱을 끌어야하고 지구의 사원으로 온다.
목표	다나에와 에스카데의 동전쪽과 결혼을 본다

다나에는 마틸다에게 나이를 먹지 않는 요청에 가서 어린과 함께 살라고 권유한다. 그때 에스카데가 등장하여 다나에를 공격한다. 다나에는 에스카데야 말로 악마라 소리치고... 마틸다는 주문을 외우다가 언더스가 워프된다. 빈디스 유적으로 워프된 마틸다를 쫓아가면 에스카데와 다나에가 대립하고 어느 한쪽에 가세하여 나머지 한쪽을 쓰러트리면 된다. 내용은 간단하지만 스토리적으로는 상당히 비극적인 이벤트. 한편 마



▲ 귀찮으면 그냥 니키카에게 인내를 맡기자



▲ 필자는 에스카데를 쓰러트렸다(재수없어서)

틸다는 어원을 만나게 된다.

마틸다: 어린! 살아있었어! 나는 믿었어... 계속!

어원: 마틸다-너는 변한 게 없구나

마틸다: 무슨 소릴 하는거야 보라고 단 10년만에 어린 할머나가 되었는걸

어원: 길모습은 변했군

마틸다: 길모습뿐일까, 사고방식도 비극적으로 변했어 너도 익히면서 나이를 꽤 빨리 먹었구나 후후후

어원: 오장계는 사념을 강하게 반영하지 이미지 하는 힘만 있으면 좋아하는 연명으로 살 수 있어

마틸다: 그래서 날 오장계에?

어원: 그것도 있지

마틸다: 오장계들은 받아들이지 않아

어원: 어떨지는 모르지 내겐 힘이 있어 받아들여 게 할거야 사악한 인간들이 만든 룬, 죽어야만 하는 운명, 너는 워프지 그냥 받아들이라고 하지

그리고 어린은 마틸다를 설득하려 하지만 마틸다는 굳세 요청에 가지 않는다. 다나에는 그런 마틸다를 이해하지 못하고 답답할 만 더한다.



17. 상천의 빛



발상장소	갈색의 마을 계도
발상조건	방랑의 여왕을 굴러야하고 지유의 서원으로 간다.
모집:	어원을 쓰러트린다.

어원이 부활시킨 워 루세이메어, 그것은 세상을 혼란하게 만드는 주범이다. 마틸다는 다른 모두가 자유롭게 살아가는 모습이 자신의 역할이라며 어원이 세계를 멸망시키는 것도 지키보겠다고 말한다. 다나에는 도저히 그녀를 이해 못하고... 마틸다에게 아리데트 사왕의 브로시를 얻었다면 루세이메어로 향하자, 길은 복잡하지 않다. 어원을 향해서 곧게 나아가자.



▲ 워의 선제공격을 굴러이지만 계속 진행할 수 있다



▲ 인건이라는 종을 말살이기 위해 내리는 어원

BOSS

어원(アーウィン)

레벨이 무려 72나 되기 때문에 공격의 강력함은 말 안 해도 알 만한 수준. 특별한 공격법은 소개해 줄 수가 없다. 아마 이번 보스야말로 진정한 실력 승부가 아닐까 한다. 최종보스 마나의 여신 만큼이나 괴로운 상대이므로 컨티뉴를 계속할 각오도 해 놓는 것이...



▲ 워피 불공 공격, 어원러더로도 피아가기 힘들다



▲ 자음에 표시되는 선 밖으로 빨리 벗어나자



▲ 뭇집이 적은 것이 유일한 약점

어원은 죽음을 맞이한다. 그리고 처유의 신전의 마틸다도... 마틸다는 일곱 번째 현인이 되고 둘은 나락에서 재회한다. 그러나 어원은 끝까지 자신의 본심을 억제하고서는 악마라는 자신의 운명을 탓하여 마틸다에게서 떨어져 간다...



용들의 싸움

41. 붉은 타케



발행소	나락
발행조건	나락에 처음 들어갈 때 마법을 조사한다.
목표	몬스터 제법 - 퀘(ゼール・ファー)를 쓰러뜨린다.

나락에 가면 아무것도 없는데 표비를 조사해 보면 갑자기 나락 안으로 워프된다. 그리고 정신을 차리면 랍크(ラルク)라는 인물이 등장한다. 그는 용제 티어메트(ティアマト)의 드래곤이라며 자세한 것을 알고 싶다면 자신을 따라오라고 한다. 기분나쁘다고 거절할 수도 있겠지만 이곳은 나락이므로 이곳을 나가지 못하면 그 좋은 것도 못해보고(판데!) 일명 죽을이다. 암권의 따라가자. 나락은 몬스터는 물체치고 길이 비슷비슷해서 진행이 꽤나 험하다. 귀찮더라도 원한히 조금씩 나아가야 해에는 일을 덜 수가 있다. 그리고 앞으로 많이 봐야 할 테니까 대강은 길을 뒤흔두도록 하자. 나락을 더 진행하려면 사자의 선제라는 것을 받아야 하는데 사람들이 올본(オールボン)의 허가를 없으면 얻을 수가 없다고 한다. 올본에게 가서 허가를 받고 오면 의식을 진행해준다. 이제 계속해서 내려가면 보스가 출현한다.



▲ 사자의 선례를 받는 곳



▲ 올본은 쉽게 허가를 내주지만 상당이 타이메트를 빼앗고 있다



▲ 죽은 자들도 만날 수 있다

BOSS

제법 - 파(ゼール・ファー)

크기도 작은 데다 이리저리 워프. 그리고 제도가 큰 필살공격을 가해오기 때문에 신중히 싸워야하는 보스. 직선으로 공격해서 지상으로 쏘는 빛은 슬라이밍(スライティング)으로 피하고 음파 비슷한 공격은 일루전으로 피하자. 공격을 가할 수 있는 시간이 얼마 되지 않으므로 암반공격보다는 강공격으로 게임을 진행하자.



▲ 범 공격은 보스의 HP가 적을수록 많아진다



▲ 이 공격은 보고 피하기엔 조금 늦다

보스를 격화하면 티어메트를 직접 만날 수가 있다. 티어메트는 제법 따를 쓰러트린 자가 나타났다며 기뻐한다. 그리고 자신은 옛날에 용제로서 지상에 군림하고 있었지만 새 마리의 다른 용에게 마력을 빼앗기고 나락으로 떨어지는 신세로 전락했다며 그 새 마리의 용을 대신 쓰러트려 줄 것을 부탁한다. 그런데 이게 거절할 수가 없는 부탁인 것이. 지금의 주인공은 반영체의 상태이기 때문에 이 부탁을 거절하면 그 좋은 것도 못해보고(판데!) 평생 나락에서 살아야 하는 것이다. 아깝 수 없이 부탁을 수락하면 아타렉트 '용의 칸테라'를 받고 이벤트 드 클리어

「紅き皇帝」

おわり



38. 군청의 수호신



발행소	노론산역
발행조건	칼크를 데리고 노론산역으로 간다.
목표	이 거도를 쓰러뜨린다.

상당히 단순한 이벤트로 산을 올라가서 데가르드를 쓰러뜨리면 된다. 단 중간에 데

가드드의 드래곤들이 희망을 놓는데, 세 마리를 찾아서 처치한 후에 산중턱에 있는 드래곤상을 조사하면 길이 열린다(그전에 드래곤상을 조사하면 입구로 워프된다). 일단 산에 들어서면 시에라라는 인물이 나와서 알프는 티어베트에게 속고 있을 뿐이라며 강변하고는 사라진다. 이외에는 특별한 이벤트는 없다.



▲ 시에라와 첫 등장



▲ 안뵈지만 드래곤들은 악이다



▲ 이 석상을 제거해야 한다

BOSS

풍독사(風讀ス使)

총 세 명이 있다. 마법을 주무기로 사용하여 필살기는 가지고 있지 않으므로 쉽게 싸울 수 있는 상대. 위력이 강한 필살기 2방이면 죽는다.



▲ 이 공격을 당하면 잠시 움직일 수 없다

BOSS

메가로드(メカロード)

강하다. 강력한 특수공격들을 지니고 있는데다가 접근하면 자동으로 밀러난다. 공격력도 출중하고 몇집도 좋은 어려운 상대. 일부전은 필수로 지니고 있어야 한다.



▲ 직접공격도 잘못 맞으면 사망이므로 무척사건으로 회피하는 것도 좋다



▲ 마법진이 나타나는 위치를 기억해서 회피하자



▲ 바람이 일어나는 전면은 전부 공격 시정경에 들어간다

메가로드가 가지고 있던 마나스톤의 힘은 티어베트가 흡수하고 주인공은 아티베트 '용골'을 얻는다. 그런데 아무리 봐도, 주인공이 침략자 같은 느낌을 지울 수가 없는데...



「群魔の守護神」

おわり

39. 자감의 원령



발생장소	백의 성
발생조건	말크를 태우고 백의 성으로 온다.
목적	자작사를 쓰러트린다.

백의 성에 도착하면 학생들이 가득히 있다. 말크는 이제 뛰냐고 놀라고... 그 때 갑자기 성곽에서 용의 울음소리가 들려온다. 단으로 달려가면 중간보스전이 펼쳐지는데 꽤 어렵지 않게 이길 수 있다. 그리고 용의 암을 조사하면 백의 성으로 들어갈 수 있다. 주위할 짙은 레드 몬스터나 고렘을 데려오는 쪽이 전략이 수월하므로 꼭! 데리고 와서 성에 들어가자.



▲ 가변용 중간보스전



▲ 어둠이 일지전 전부 불꽃이 들어간다

일단은 동료부터 모아야 할 텐데... 풀리아가 있는 곳은 지하 1층이다. 일단은 고렘(비치는 레드 몬스터)을 찾자. 아무것도 조사하지 않고 돌아다니면 같은 곳을 계속 지나갈 뿐이다. 단전에 놓인 해골이나 석상을 조사하면 길을 열어주므로 그 길을 따라 가면 고렘과 만날 수 있다.



▲ 이 해골이 길을 열어준다



▲ 고분과 함께 스위치를 밟자

이제 스위치를 작동시켜서 엘리베이터를 타고 3층으로 가자. 3층에 도착하면 시에라가 재등장한다. 시에라는 티어데트가 될 꾸미는 지 알고 있다고 물어보는데 알든 모른다. 시에라 역시 너무 약하다. 필 믿고 덤비는 지... 그런데 정정 주인공이 약당같은 느낌이 든다. 아했던 시에라가 남긴 열쇠를 가지고 2층으로 가면 알크도 잡힌다. 이제 다시 3층으로 향하자. 3층에서는 2번의 보스전이 기다리고 있다.



▲ 이것 한 번으로 OK!



▲ 알크는 누나 운운이며 잠꼬대만 한다

BOSS

불사왕제(不死皇帝)

마법과 필살 공격을 병행해서 공격해 오는 보스. 다양한 공격패턴을 지니고는 있지만 금방 간파가 가능하므로 그리 어렵지는 않다. 상태이상을 많이 일으키는 점에는 주의할 필요가 있다.



▲ 주된 진제를 공격하는 기술이다



▲ 잘 맞지 않는 공격을 많이 한다

BOSS

자자라(ジャジャラ)

총 2회를 싸워야 한다. 첫 번째 형태는 메가로드 정도의 난이도와 비슷한 공격을 사용하므로 방심은 금물. 강력한 필살기로 맞대응하는 것이 상수다. 두 번째 형태는 비행형태이지만 싸우기는 오히려 수월하다. 회피계 어빌리티를 능숙하게 사용하는 것이 승리의 지름길.



▲ 브레스 공격은 정말 위험하다!



▲ 자자라의 제 2형태



▲ 거의 피할 곳이 없는 공격이므로 필살기로 피하자

자자라의 마나의 힘도 티어메트의 것이 되고... 이제 남은 용은 한 마리뿐이다. 아티팩트 '물방울' 용의 지팡이를 얻으면 이벤트 클리어.



37. 백사의 용희



발생장소	여안 숲
발생조건	'지검의 환영'을 클리어하고 알크를 데리고 여안 숲으로 간다.
목적	백룡 배디스(バディス)와 메니스톤의 힘을 얻는다.

이제 남은 상대는 백룡 배디스 뿐... 하얀 숲은 실제로는 녹색의 숲으로 배디스가

있는 곳까지는 랄크가 냄새를 맡아서 알려 주므로 해낼 일은 하나도 없다. 일사천리의 진행. 직들도 기백은 마음으로 상대라자(잘만 따라가면 얼마 나오지도 않는다).



▲ 이번 말이 나오면 바른 길



▲ 이번 말이 나오면 바른 길

바디스가 있는 곳까지 다다르면 시에라가 다시 등장한다.

시에라: 랄크~, 드디어 여기까지 와 버린건가~.

랄크: 시에라, 바디스는 어디있지?

시에라: 랄크! 티어메트가 뭘 하려고 하는지 알고 있는 거야! 티어메트가 내게 용사님을 향한 것은 복수를 위해서만이 아니야! 이 세계의 힘의 원천인 마나 에너지를 자신의 것으로 하기 위해서야!

랄크: 그런 건 알고 있어

시에라: 바보같은! 티어메트가 마나의 힘으로 지상에 올라오면 어떻게 될 거라고 생각해!

랄크: 시오빠! 시에라! 티어메트가 지상에 올라오면 그 거사인 나도, 나도 지상에 부활할 수 있어

시에라: 무슨 말이?

랄크: 부활한다. 시에라! 방해하지 않아!

시에라: 나는...드래곤이다. 군주 드래곤과 마찬가지로 세계질서의 권리가 있어~, 질서를 어지럽히려는 자를 두고볼 수는 없어! 그것이 내 통생이라 해도!

????: 그만 두세요, 시에라!

시에라: 바디스님!

바디스: 피를 나는 형제를 싸우게 할 수는 없어..

랄크: 바디스! 원천인 마나스톤이 있는 곳을 안내해라. 그러면 다른 두 마라처럼 죽진 않아

바디스: 알았습니다. 마나스톤은 그 길을 꼭 따라

가면 있습니다..

랄크: 목숨은 건졌구나..

바디스: 가세요, 랄크. 그리고 갈땀을 껴달라고요.



▲ 랄크는 자유를 위해 티어메트를 부활시키려고 한 것이다

걸국 티어메트의 부활조건은 이루어지고 만다. 그리고 랄크는 떠난다. 바디스는 주인 공에게 티어메트를 지지해 줄 것을 부탁한다. 위의 선택항목을 골라 운명에서 도망가지 않는다고 대답하면 된다. 그러면 바디스가 주인공의 힘을 시험해 보겠다고 전투를 벌인다.

BOSS
바디스(デア迪斯), 시에라(シェラ)

시에라는 거의 조우레기 수준으로 등장하므로 무시해도 된다. 청학 바디스마저도 다른 두 용처침 움직이지 않으면 역시 쉽다. 화면 전체 공격도 없으므로 공격도 피하기 쉽고.., 왕들중에서는 가장 간단한 보스다.



▲ 가끔씩 시겨졌다 나타나기도 한다



▲ 그다지 위협적인 공격은 아니다

바디스를 이기면 바디스는 시에라와 주인공에게 랄크를 도와달라는 부탁을

한다. 이로서 이벤트는 종반을 맞이하게 된다.



40. 진홍색의 용제



발생장소	나라
발생조건	백사의 용의를 클리어하고 나라의 로 가서 시에라를 동료로 한다.
목표	티어메트의 운명에서 티어메트를 쓰러트린다.

드디어 용들의 마지막 이벤트, 일단 시에라를 동료로 얻고 나라로 들어가면 티어메트가 만반의 준비를 해 놓았다는 것을 알 수 있다(하지만 적들은 여전히 약하다). 옛날에 나라의 밑으로 향하던 평석으로 아래로, 아래로 향하여 최하층을 노리자. 중간에 나오는 사물에게 말을 걸면 최하층으로 한 번에 보내주니 잘 이용하도록.



▲ 약간의 소

최하층으로 내려가면 티어메트와 랄크가 일행을 기다리고 있다.



▲ 설대없는 절문은 어지마!



▲ 비겁한 수를 쓰는 타이레트

타이레트: 드디어 드디어 긴 세월의 꿈이 이루어지는구나! 잘 했다 랄크! 이것으로 나도 본래 모습으로 돌아갈 수 있어... 이런 나라에서 탈출하는 것 따위는 문제도 안 돼!
시에라: 그렇기는 안 돼 타이레트! 내가 지상으로 올라가게 놔 둘 것 같나!

랄크: 시에라-;

시에라: 랄크! 타이레트는 널 이용하고 있을 것이야! 모르겠어?

랄크: 알고 있어. 그러나 결판은 내가 내게 하지 않겠어?

시에라: 라, 랄크! 나-;

랄크: 둘은 대로다. 타이레트! 나는 마니피쉬를 모으고 나는 그것을 종족시킨다. 그리고 부활의 때-; 나는 나와 싸워서 승자만이 지상부활을 이룬다. 그런 계약이었을거야. 약속대로 나와 승부 해라.

하지만 타이레트는 랄크와 승부하지 않고 비겁한 수를 써서 랄크와 일행을 싸우게 만들고 자신은 도망치고 만다. 이제는 랄크와 싸우지 않으면 안 된다.

BOSS

절거인 랄크(鐵巨人 ラルク)

공격력은 보스나까 물론 강하지만 움직임이 너무 굼뜨다. 시에라도 적절히 싸워주므로 커다란 장애는 없다. 하나 문제는 맷집. 각 무기의 최고 필살기를 무려 8빙을 먹어도 죽지 않는 엄청난 내구력을 보여준다. 한 번 잘못 맞으면 치명상이므로 확실히 필살기를 맞출 수 있을 때에만 사용하자.



▲ 을 레인지 어택?

이렇게 해서 랄크는 힘을 다하고 나락에 있는 물이기 때문에 죽지는 않는다, 나락이 무너지며 타이레트의 성인 염성이 나타난다. 염성은 한번 들어가면 다시 나오지 못하는 던전이므로 기억해 두자. 꼭 시에라와 함께 들어가지 않아도 관계는 없으나 사람이 많은 쪽이 유리하다는 것도 명심할 것. 염성은 매우 복잡한 구조를 지닌다. 간단하게 소거를 하자면 일단 1층에서 4층까지는 그냥 올라갈 수가 있다. 거기에서 포포이상이 있는 곳까지 떨어진다. 거기에서 일단 세이브를 하고 좌측의 층호와 계단으로 가면 통로당 한 명씩의 보스가 있으므로 격퇴하고, 그 후에 우측면에서 계단으로 내려가는 지하 1층에서 또 하나의 보스를 격퇴한다. 그런 후에 다시 처음에 올라갔던 것처럼 4층으로 올라가서 4층의 커다란 문으로 들어가면 타이레트까지 다다를 수 있다. 말로는 쉽지만 실제로는 쉽다감을 많이해야 한다. 부디 포포이상에서 꼭 세이브를 하길 바란다.



▲ 밴디스가 일행을 지켜주었다



▲ 조무래기의 레벨이 상당히



▲ 이렇게 생긴 통로는 반드시 아래로 떨어지게 되어있다



▲ 중간 기점이라고 생각하자



▲ 중간 보스 재노이(ゼノイア), 랄크와 비슷한 보스이다



▲ 어렵 보스라고 내놓았나?



▲ 이 계단 이외의 지어 웅으로 가는 길은 십길이다



▲ 현상한 세 번째 보스

BOSS

티어메트(ティアマト)

드디어 티어메트의 지상의 운명을 건 결전. 지상의 운명을 건만큼 그 난이도는 엄청나다. 티어메트의 필살공격은 차임브레스와 마법진 공격. 그리고 물어뜯기로 나뉘는데, 레벨이 어지거라 높지 않는 한, 브레스와 물기에 당하면 죽사급이다(레벨00정도면 겨우 면할까 말까). 따라서 필살기를 공격용으로 쓸 여유가 그다지 많지가 않다. 차분하게 조금씩, 확실해 데미지를 주는 방식으로 상대하자. 그리고 페트 몬스터 보다는 로직 블록을 꼭 채운 고렘을 데려오면 설혹 주인공이 죽는다 하더라도 버티줄 확률이 높다. 건투를 빈다.



▲ 지상 브레스는 티어메트의 머리 바깥에만 있으면 피할 수 있다



▲ 물어뜯기(보다는 씹어먹기)는 브레스보다 리치가 길다

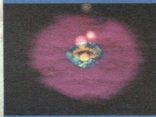


▲ 마법진이 있는 곳이 공격범위이므로 보드 피에도 된다(단 이유는 없다)



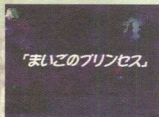
▲ 일반 공격도 피하기가 꽤나 힘들다

이제 펼쳐지는 작은 엔딩. 티어메트는 최후를 맞이하고 업상은 다시 나락으로 돌아간다. 할크는 나락에서 티어메트의 드래곤이었던 관계로 피의 지주를 즐기 위해 긴 나날을 보내게 되었다. 예가 로드와 자자라는 마나스톤의 힘을 되찾아 무릎하고, 두 남매는 헤어지게 되었다. 그러나 그 후에 이 두 남매가 무사히 재회했다는 사실을 아는 사람은 거의 없었다...



주매족

5. 길잃은 프린세스



발상장소	도미니 마을
발상조건	마을주점에서 레이셀과 만나 대화를 하고 있는 루리와 함께 동굴을 찾는다 그 다음에 만나 개질된 이후에 마을에서 만나 동굴을 찾는다 그 다음
목적	메키브의 동굴에서 전수공주를 찾는다

도미니 마을에 처음 들어서면 생필품 사두걸이 루리에게 말을 걸지만 루리는 이름만 겨우 대답하고 무시하고는 주점으로 들어간다. 루리를 찾아 주점으로 들어가면 루리는 주점에 있는 레이셀에게 자신의 동굴에 대해 아는 것이 없냐고 계속 물어본다. 개어를 어서 이야기를 물어보면 루리의 동굴이 루리와 헤어져 어디론가 행방불명이 된 모양이고 그것을 레이셀이 알고 있는 듯 하다. 대외의 선택사항은 위의 것은 모두 레이셀을 등장하는 내용이고 밑의 것은 루리와 함께 나서는 내용이므로 귀찮은 것이 싫다면 밑의 선택사항만을 골라 루리를 동료로 삼자. 실수로 레이셀을 감싸주었을 경우에는 도미니 마을을 열심히 돌아다니다 루리를 만나서 재회한다(連れていく)를 선택해도 걸리는 같다. 단, 메키브의 동굴을 만드는 아티팩트인 '비취 달걀'은 전자의 방법으로 했다면 루리가 그냥 주지만 후자의 방법을 택했다면 레이셀에게 얻어야 하므로 잊지 말자.



▲ 선택장래의 결과는 비슷하므로 너무 신경쓰지 말자



▲ 여기서 아래의 것을 선택하면 이 이벤트는 볼 수 없다

아티팩트를 사용하여 메키브의 동굴로 들어가자. 메키브의 동굴에 들어서면 듀엘이 보이는데 게임에의 도움을 해주는 것이므로 그다지 주목하지는 말자. 아무런 난이도도 거기에 달렸다 하더라도 이 동굴은 어엿은 쉬운 편이다. 전투의 감각을 익히는 데에 유리하다. 던전도 그다지 큰 편이 아니므로 돌아다니면서 아이템을 입수하는 것도 좋은 듯.



▲ 듀엘이 어느새?



▲ 이 루리는 일행들 동굴 입구로 되돌린다

보스가 있는 곳 근처까지 진행하면 보석도둑 산드라가 나타나 약간 불길한 말을 하고 사라진다. 그녀는 루리와 친구공주에 대해 꽤 알고 있는 듯 한데... 산드라를 지나쳐 들어가면 보스가 기다리고 있다.



▲ 산드라는 일행을 기다리고 있었는 듯

BOSS

두·잉(ドゥ・イング)

초반 보스이니 만큼 그다지 어려운 점은 없지만 덩치가 있으니 만큼 공격은 위협적이므로 조심하자. 루리의 능력이 높기는 하지만 PS의 조정 테크닉은 믿을 수가 없으므로 2P플레이어를 하고 있지 않다면 도움을 기대하지 않는 것이 좋다. 냉동 공격만 조심하면 나을.



▲ 위협적인 핵기 공격



▲ 이 공격에 맞으면 냉동되어 버리므로 조심



▲ 냉동 구석에서 피할 것을 권한다

보스를 쓰러트리면 바위틈에 숨어있던 진주공주가 모습을 드러낸다.

푸리: 진주공주 어디있어!

진주공주: 푸리군!

푸리: 핵은 다치지 않았어?

진주공주: 응

푸리: 혼자서 아슬한데지 말라고 그렇게 이야기했잖아 왜 여기 있는거야?

진주공주: 생각을 좀 했었어 이것저것...

푸리: 지금은 아무것도 생각하지마 지금은 앞만

히 내게 보충받으면 돼...

진주공주: 하지만...

푸리: 적당히 좀 해!

진주공주: 미안해 미안해

(신택탐색에서 진주공주를 쾀든다(眞珠姫をたぐり)를 선택)

푸리: 넌 좀 가만 있어줄래?

진주공주: 이 사람은...?

푸리: 넌 찾는 걸 도와줄래? 이상한 놀이대

진주공주: 그 그랬구나...

푸리: 술술 가자

진주공주: 그래요...

푸리: 안돼

진주공주: 저... 고 꼬마워

푸리: 가지나까

진주공주: 미안해, 지금 가

푸리: 언더 저-이거. 당겨요

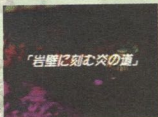


▲ 부끄러움 없이 타는 진주공주

그리고서 진주공주는 아티팩트 '초콜릿 쉼프'와 '술 눈밭'을 주고는 푸리와 함께 사라진다.



23. 암벽에 새긴 화염의 길



발생장소	화염의 마을 계단
발생조건	계단 계단에 들어가서 초인에게 말을 건다
목적	계단에 나타난 괴도 산드리를 추격한다

가토에 돌아서자마자 보이는 초인은 베가 아파트에 수도녀들에게 매달리지만 초인이 날뛰는 바람에 도와주기도 전에 어디론가 뛰어가 버린다. 쫓아가보면 이곳의 염의 교사라고 하는 무벤스를 만날 수 있다. 그는 사원의 화염을 누군가 도려고 있다는 말을 듣고 신경이 곤두서 있었다. 무벤스와 반대 방향으로 올라가면 초인이 있다. 어떤 수도녀가 도와주었다며 보는데, 초인에게는 최종 부부라고 하는 만능약의 재료가 되는 기생충이 붙어 있어서 아픈 것이었다. 수도녀가 그 일파리를 메이네이 치료해 주겠다고 하자만 초인은 그게 무서워서 도망을 친다(빠름나는 놈). 이 수도녀는 무벤스도 만능약을 찾고 있다고 혼잣말을 하는데... 초인이 달려간 곳은 치료의 사원. 하지만 끝 뚫혀나간다. 다시 테라스로 가보면 이번엔 무벤스도 있다. 고치주겠다고 해도 이 녀



므로 거르면 수도녀가 쓰러져 있다. 보이드(ボイド)경감이 나타나는 살인 사건이라고 호들갑을 떨지만 단지 초인에게 부딪혀 쓰러졌을 뿐. 보이드는 산드리의 예고장을 보고 그녀를 잡기 위해 여기에 와 있었다. 무시하고 다시 테라스로 가면 수도녀와 무벤스가 말싸움을 하고 있다.



▲ 무벤스의 등장. 하지만 끝 죽는다



▲ 주지를 무시위하는 어전제를 보는 듯 하다



▲ 초인에게 상지를 주기 싫어하는 무벤스



▲ 수도녀를 가려준 산드리는 무벤스의 보석을 빼앗아 무벤스를 죽여 버린다. 무벤스는 주먹이었던 것이다.

수드나: 그 초인 많입니다. 역시 난 최종부부를 가지겠어요

루벤스: 하러만 혼자서 해 난 싫어

수드나: 냉정하군요. 마법도시에 있는 연인이 어찌되든 상관없다니

루벤스: 어째서 그거가 있는 곳?

수드나: 글썽요. 왜일까요?

루벤스: 조롱하지마라..

수드나: 당신이 안 가지겠다고 최종부부는 내가 가질텐데 상관있어요?

루벤스: 맛대로 하면 되잖아!

수드나: 초인이 죽든, 연인이 잠든 채로 있든, 관계없다고요?

루벤스: 난 누구도 관계시키고 싶지 않고. 다른 사람이 내게 간섭하는 것도 싫어. 넌!

수드나: 그칠 순 없죠. 빛을 잃은 더러운 돌에 심관음!

(루벤스를 떠론다)

루벤스: 육..우..악..

수드나: (주인공이 다가오자 가까이 오지만 죽어 버릴 거예요. 혹은 삼켜질 것 없었어. 내가 알아는대로 하면 해내는 손대지 않았어..)

루벤스: 뭐가..뭐직이..나..

수드나: 간단한 거예요. 돌면서, 목숨을 구해내요. 그러면 용사해 주지요. 어때요? 눈물은 나와요?

루벤스: 육.., 나는..

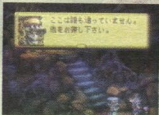
수드나: 그래요. 무리모군요. 유감이에요. 인생 루비의 기사님

수드나: 아직 살아있어. 과연 휘석의 자리에 있는 주매. 굉장한 주매이야 후후후... '희망의 화염'... 확실하 받았어요. (주인공이 다가오자) 관할 수는 없어요. 또 내나오

그리고 산드라는 사라져 버리고, 보이드 경감은 주인공에게 자신을 도울 것을 제안한다. 이렇게 대담해도 찾아야 하니 적당히 선 대하고 가도의 단전으로 향하자. 이곳 역시 심하게 어렵지는 않지만... 초인이 흉인 나뭇잎을 따라가면 의외로 해매지 않고 길을 찾을 수 있다. 혼자서 돌아다니기는 약간 벅찰 수도 있으므로 비드나 페트를 데리고 다니도록 하자. 보스는 없다.



▲ 이 녀석들에게 연속으로 조이기를 당하면 병들어 업다



▲ 여기는 아직 통행금지



▲ 또 다시 도망치는 산드라

산드라는 초인에게서 최종부부를 빼주고, 곧 보이드가 붙어닥치지만 산드라는 유유히 도망가 버린다. 보이드는 자신이 폭산드라를 잡으리라고 다짐하고, 주인공에게 이 티렉트 '수비사의 식량' 을 준다.



2. 화이트 펄



발상장소	백의 강
발상장소	레이리스의 탑
발상조건	레이리스 탑 앞에 있는 진주공주를 동굴로 연다.
목적	레이리스 탑 정상까지 올라간다.

레이리스의 탑 앞에 서 있는 진주공주. 무리와는 또 다시 헤어질 모양이다. 진주공주는 이 탑이 자신을 부르는 것 같으며 같이 가 줄 것을 부탁한다. 진주공주와 함께 탑을 올라가도록 하자(一階に行く을 선택). 진주공주는 공격기술이 아무 것도 없으므로 잃는 경치는 것이 속 편하다. 단 싱크로 기술은 상태이상을 회복해 주므로 아예 2P컨트롤로 바꾸어 놓고 상태이상에 걸렸을 때, 2P컨트롤을 조정하는 것도 한 가지 방법이라던 방법. 이 곳의 적들은 기본적으로 레벨이 상당한 수준이다. 단 이름 되었으면 완전 무적 시간이 존재하는 어빌리티 '일루션' (イリュージョン)과 주무기의 초강력 필살기는 하나쯤 익혀 두었을 것이므로 그것들을 이용하여 밀어부치자. 이 탑은 그냥은 끝까지 올라갈 수 없고 8층에 있는 엘레베이터를 이용, 10층까지 올라가야 최상층에 다다를 수 있으므로 주의하자. 겨우 끝까지 오면 진주공주는 위협해지면 도망가라는 말을 하고 서는(하지만 이 게임은 도망이 없다...) 운명의 방으로 들어간다. 그러나 운명의 방에서 기다리고 있는 것은 마블이었던...



▲ 적들의 기본레벨도 상당히!



▲ 이곳으로 떨어지면 5층까지 떨어진다. 절대 밟이지 말지



BOSS
데스데인(デスデイン)

판정범위가 굉장히 넓고 움직임이 느리므로 공격하는 것도 어렵지 않고 필살 공격도 비교적 수월하게 피할 수 있다. 단 침프공격은 범위가 상당히 넓으므로 멀어지는 곳의 장애물 구석에 있어야만 피할 수 있을 정도다. 백대시(バックダッシュ)나 일부전만 필수 장비! 이점에만 주의하면 이기는 어렵지 않다.



▲ 넓고 강력한 침프공격



▲ 연타 공격은 피하기 쉽다

뛰듯 등장한 부리. 진주공주는 이 틈에 조금 더 머물고 싶다고 애원을 하고 부리는 하는 수 없이 부탁을 들어준다. 그리고 주인공에게 보호를 부탁하고는 사라진다. 진주공주를 데리고 탐을 빠져나가자, 1층까지 도착하면 갑자기 산드라가 등장한다.



▲ 너 미어로 유이니?



▲ 난데없이 등장하는 산드라

BOSS
쥬얼비스트(ジュエルビースト)

성검전설의 게임 특성상 보스전이 두 번이라고 그다지 부담될 것은 없다. 쥬얼비스트는 몸을 드릴로 바꾸어 땅 밑에서 공격하는 필살공격과 진진공격, 몸을 대포 모양으로 바꾸어 공격하는 필살공격의 주로 3가지 패턴으로 공격해온다. 진진공격은 한번 들어가면 말리게 되니 팔하 통상공격은 쥬얼비스트의 후방에서 걸지. 땅 밑에서 하는 공격은 슬직히 피하기 쉽다. 어빌리티나 필살기의 무적 시간을 이용하자. 대포 공격은 적신 공격이므로 수월하게 피할 수 있다.



▲ 사전으로는 알기 힘들지만 진주공주가 휘둘러주고 말았다



▲ 범위가 상당히 넓다

산드라: 강한 피트너군요. 진주공주.

진주공주: 어째서 왜 우리들을 살해하는 거죠? 잔인해요..

산드라: 그 가슴의 핵에 물어보시오. 또 만나도 편하하시죠. 공주님 (산드라가 사라진 후)

진주공주: 나는 살해당하게 되는 걸까? 기사가 없는데 공주님! 사랑받게 되지 않아.. 그런데 부리군은 통표를 찾고 있고.. 새로운 통표가 공주라든 부리군은.. 그렇게 되면 나는 외톨이야.. 통표짜야.. 안 찾으면 통표를 텐데..

진주공주는 그렇게 혼잣말을 남기고 주인공에게 아디락트 녹지않는 마음을 주고 탐을 나간다. 부리의 기분을 건드리지 않기 위해 배를 나누는 진주공주..



31. 행복의 네가지 일사구



보스장소	마법도시 지오
필살공격	화이트 팔을 굴러여하고 진주공주에게 마구 물어 머릿는 상태에서 마법도시 지오에 가서 에메로드(エメロード)와 대화한다.
특징	에메로드를 지킨다

이 이벤트를 발동시키려면 약간의 준비가 필요하다. 대단한 것은 아니고 '화이트 팔'을 굴러여한 이후에 도미나 마을의 주점으로 가면 진주공주와 부딪치게 된다. 알아 안 잊어! 우리도 등장하는데 부리는 진주공주를 주점에 남기고 또 통표를 찾으러 모험을 떠나려 한다. 진주공주는 그것이 싫은 듯 하다. 부리는 무슨 위협하는 말을 하지만 산드라가 있는 한 어디든 위협한 것은 마찬가지다. 여기서 위협하다(ここもケンカ)고 편장을 주자. 그 후에 기회를 놓치지 말고 집으로 초대할 하자(うちへ誘). 그러면 진주공주는 떨 듯이 기뻐하고 부리도 동의하는 듯 하다. 이후로 진주공주는 다음 주메족 이벤트까지는 마이홈에 머물게 된다.



▲ 위의 선택행위를 골라 식격을 높인다



▲ 돌아갈 곳이 그리웠던 진주공주

이제 마법도시로 향하자. 그곳에서 루리와 다시 만나게 되고 일단 루리를 동료로 맞아들이자. 그리고 마을의 맵 화면으로 이동하면 난데없이 뽀 소나가 등장하고 휘둘러 이 마법학원의 교사 누누자크(이름은 뽀뽀)가 등장하여 그 소녀에게 돌쟁이리듬을 주고 소녀를 데리고 사라진다. 그 때, 루리의 보석이 빛나고 루리는 그 소녀가 주매족인 것을 알아챈다. 어서 그 소녀를 찾아가지. 소녀는 학교에서 수업을 받고 있으므로 강의실로 가면 된다. 그러나 강의요일에 가면 선생들의 방해로 자유로이 대화할 수가 없으므로 휴교일인 농요일(ノーマル日)이나 온다네요일(ウツァーノーマル日)에 학교 도시권으로 가자! 비로스 에메로드와 대화를 다 할 수 있다.



▲ 루리는 이곳에 있다

에메로드: 루리씨!



▲ 누누자크(ヌヌザック)는 에메로드를 보호해 주었다고 한다(생긴 것 한 번 봐)

누누자크: 돌쟁이 조용히 못하냐. 여기는 전쟁터가 아니라 크게 말 안듣고 놀러

루리: 돌쟁이라고?

누누자크: 숲도가 없어 녀석은 얼뜨기지. 주매족의 핵은 옛날에는 마사이라 불리는 혼요한 것이었어. 마도사들이 전부 주매족의 핵에 활인이 되었

던 시대도 있었지만 어느것도 숲도는 없었지. 에메로드: 아이, 집편안요! 선생님, 손님 앞머서...

누누자크: 고문서 따위에도 나와 있는데로 옛날에는 상당한 위력을 지니고 있었지. 어떤 상처도 보는 단든가, 위대한 마력의 원천이라든가, 여러가지가 전해지고 있지. 이 녀석은 내 귀머는 제지고 아무래도 숲도는 없어. 단순한 돌쟁이지. 루리: 이자식!!

그러나 누누자크는 사라져 버리고 루리는 자존심도 없더라 화를 낸다. 에메로드는 그것보다는 누나를 찾는 데에 관심이 더 많은 것 같다. 그래서 주매족을 찾아 돌아 다니는 루리에게 아는 것이 없다고 물어보지만 짐작 가는 곳은 없다. 주인공에게도 물어보는데 적당한 대답하면 걸리는 같다. 좀 더 물어보고 싶지만 갑자기 에메로드가 혼자 있게 해달라는 바람에 대화는 중지다.

지오의 여관에서 하루를 지내고 강의실로 가보면 에메로드가 있다. 에메로드는 주인공과 부적이 있더라 루리와 함께 휴일만 다시 도서관에 와서 있을 것을 요청한다. 다시 여관에서 시간을 때우고 도시권으로 가자. 에메로드는 부탁을 하기 전에 자신의 말을 들어줄 것을 요구한다.

에메로드: 나는 주매족의 마을에서 도망치니와 이 학원에서 보호를 받았어

루리: 왜 주매의 도시는 멸망했지?

에메로드: 차유의 힘을 지닌 반드불공주님이 남지 않았어

루리: 차유의 힘... 반드불공주님...

에메로드: 모두들 주매족의 마을을 버렸어. 유외 힘이 없었네. 일찍이 현대 형태로 만들어진 위함하니 꽤 난 고 혼란 속에서 누나들과 헤어져버렸어. 찾고 싶단다...

루리: 이 누누자크생님이 하는 마법진 녀석이 방해해 하고 있구나?

에메로드: 아니야. 누누자크생님은 날 보호했어. 마법을 공부하는 대신, 기사가 나타날 때까지는 학교밖으로 나가서 없기로 약속을 했어.

루리: 내가 기사가 되면 되겠군

에메로드: 안돼. 루리씨는 공주가 있었어? 누누자크생님이 그러면 안되리 같지는 거래

루리: 기사와 공주는 연인사이야 아니?

누누자크: 허니의 생명이 지켜지는 것은 자신의 목숨과 말아놓자. 또 허니가 고작이야. 강한 게 아니라 주매족의 소녀야

루리: 무시당했군. 그래서 어떻게?

에메로드: 응. 그래서 선생님이(주인공)에게 부탁하면 어떨까 하더라구.



▲ 이놈이, 진주공주는 이쪽이고?



▲ 진주공주와는 반대 성격

저질하지 말고 기사 역할을 승낙하자(두 번째 선택항목). 이제 루리는 보석상에서 대기 상태가 되고 에메로드가 동료가 된다. 이제부터는 이벤트가 끝날 때까지 지오를 다룰 수 없으므로 주의하자. 루리가 있는 보석상으로 가보자. 보석상에서 알렉스에게 에메로드의 핵 비슷한 것이 있다고 묻자 루리가 흥겨워 놀란다. 에메로드의 누나들은 핵만이 남아있는 것이었다(죽 죽었다는 이야기). 옛날의 지유의 힘이 있다면 핵만 있다면 소생이 가능하겠지만... 소생에 필요한 것은 주매족 누군가의 눈물이었지만 루리는 눈물을 흘릴 수 없는 상태였다. 루리는 에메로드의 신변을 걱정해서 학교로 돌아가라고 하지만 에메로드는 오히려 기사가 여자같은 소리하지 말라고 반박한다. 알렉스는 자신의 가게에서 주매족의 핵같은 것은 취급하지 않는다고 한다. 에메로드는 암실적인 가게라며 위외의 반응을 보인다. 보석가게는 도굴꾼과 동급으로 생각했다? 알렉스는 주매족이 이 도시에 있다는 것에 놀라고...

속은 쟁치고 크리스티 성회에 한 번 가보자. 크리스티의 시종 사자비는 아래 창고에서 보았다고 하고 크리스티는 필요하면 온다고 한다. 사자비는 공짜로 주냐고 묻지만 크리스티는 주매족의 핵을 불쌍해 가져준다고 말한다.





▲ 주매족의 디아나(ティアナ)



▲ 디아나는 에메로드의 누나의 핵을 남겨준다

에메로드: 뭐야 이게! 어째서 디아나님이! 디아나님!

디아나: 그 이름을 불러서는 안됩니다. 저는 이제 주매족이 아닙니다.

에메로드: 무슨...?

디아나: 주매족은 멸망해 갈 운명입니다. 당신도 주매족으로서의 삶을 버리세요.

에메로드: 싫어요! 누나들은 핵을 뺏겨도 어떻게 나를 부르고 있어. 다른 주매족들도 마찬가지야! 모두 기다리고 있어! 차유의 눈물을 얻어 부활할 날을!

디아나: 차유의 침을 지닌 최후의 주매족 루석(魯石: 눈물의 돌)을 낚는 보석도둑주는 죽었습니다. 이미 이 세상에 지하물이 살아남을 수 있는 방법은 없어요.

에메로드: 나는 포기하지 않아!

디아나: 누님들의 핵을 가지고, 지금 당장 이곳을 떠나요. 보석도둑은 이곳을 알고 있습니다.

에메로드: 아싸!

디아나: 제 핵을 뺏겼다고 보석도둑의 전언이 있어요. 보석도둑입니다. 저는 일족의 지도자로서 결단을 내리겠습니다. 제 핵으로 모든 것이 끝난다면 좋겠지만...

에메로드: 그런 건 인정해! 그런 거..

디아나: 핵의 위치를 보신다면 당신은 주매족으로서 살아갑니다. 누님과 핵은 제 뒤에 있습니다.

이제 남은 핵은 두 개 남았다. 하나는 아벨학원의 교장실에 있다. 하지만 교장실에는 그 지독한 메커니즘이 있으므로 뛰지는 것은 불가능하다. 드라이어드(ドリアード) 요일에 오면 테피란스는 수업중이므로 교실을 뛰쳐서 핵을 찾아내자. 나머지 하나는 여관에 있

다. 카운터에서 말을 걸지 말고 직접 주인에게 말을 걸면 그만 건 모른다고 오라발을 내밀지만 웹 화면에 나갔다가 다시 들어오면 에메로드가 핵을 발견해낸다. 주인은 당연히 화를 내지만 사정을 설명하면 눈물을 비오듯 울리며 가지가라고 한다. 이로서 핵은 전부 모였으나...



▲ 이곳에 한 개



▲ 마지막은 여 곳



▲ 현재 주매족은 누구도 눈물을 얻을 수 없는 듯 하다



▲ 산드라가 재등장!

저리로 나가면 산드라의 예고장이 떨어진 다. 에메로드는 학교로 돌아오고 푸리에에게 사실을 말하면 빨리 에메로드에게 가라고 한다. 하지만 학교에 가보았지 이미 보이기가 조사를 마친 후로 에메로든 학교에 없었다.

크리스탈 상회 지하로 가면 에메로드가 있다. 하지만 에메로드는 어디론가 사라지고 디아나에게 말을 걸면 그 아이를 구해달라며 주인공 일행도 워프시킨다. 그리고 기다리고 있는 것은 산드라와 류얼비스트, 류얼비스트는 이전과 패턴이 같으므로 따로 공격법을 살피지는 않겠다. 일행은 한 발 늦고 산드라는 에메로드의 핵도 가져가고 만다.



▲ 에메로드도 죽음을--



▲ 푸리는 진주공주의 지는 모습을 보고, 잠속면 현실을 말할 수는 없었다

디아나는 이미 각오했던 일이라며 푸리에에게 진주공주와 함께 다시 이곳에 오라고 하지만 푸리는 진주공주의 평화로운 모습을 해치고 싶지않아 결국 입을 다물고 만다.



24. 코스모



발생장소	마이클
발생조건	행복의 내까지 일식귀를 클리어하고 마이클을 다시 잡힌 온도
역류	진주공주를 찾는다.

푸리가 진주공주가 보석도둑에게 납치당했다며 화가 머리끝까지 나 있다. 같이 진주공주를 찾으러 가자(来てない一緒にさがす). 이제 메키브의 동굴로 향하자. 향해야 하는 이유는 사진을 보면 알 것이다. 메키브의 동굴에서는 계속 직진만 하면 된다. 직물의 난이도는 1도 오르지 않았으나 문제될 것은 없다. 중간에 나오는 수상한 인물은 주먹에 대해 이상하게 박식한 것 같은데... 끝까지 진행하면 진주공주와 산드라가 있다.



▲ 예고장이 등장로~



▲ 몬스터들이 진주공주의 행방을 거론치곤



▲ 이 인물은 누구?

산드라: 이때 조금은 생각이 났나요?

당신의 역할이

진주공주: 몇번 물어봐도 똑같아요. 당신이 알아는 역할 따위 난 몰라요!

산드라: 이게...!

푸리: 진주공주에게서 떨어지!

진주공주: 푸리군!

산드라: 후후, 기다리고 있었어!

푸리: 진주공주를 데려가겠다

산드라: 내가 그 일을 그대로 돌아올 어차로 보아!

푸리: 듣게 해 주지 운명의 결이여!

산드라: 훗, 노래!

(속여려 당하는 푸리)

진주공주: 푸리군!

산드라: 진주공주~, 당신의 사랑스런 푸리군의

핵이 상처가 나 버렸어?

공주님! 당신의 차유의 눈물로 기사를

구하지 않아도 되시?

푸리: 저 자식의 말따위 듣지마...!

(힘의 수상한 인물 등장)

!!! 그만해라 산드라

산드라: 할...!

왕이라 불린 자: 상처를 입히는 일애 의미는 없어

산드라: 난 상처 못줘요. 이 이야기...! 주먹의 모

든 것이! 왜 눈물을 흘리지 않지? 대답해 진주공주!

진주공주: 슬피도~눈물이 안 나와~, 우리들은

몰지 못해

산드라: 너도 차유의 회도 없는 이놈같은 공주라는 말이지!

진주공주: 그제요~, 주먹은 이미 예전엔 눈물을 잃어버린거예요

산드라: 주먹이 잃어버린 것은 눈물만이 아니야. 가슴의 핵에게 물어보시오

진주공주:!

산드라: 모르는군요. 고대의 기억을 아예 받은 당신조차도 빛을 내는 다른 물 푸리의 기사와 진주의 공주여! 두사람 싸워서 핵을 가져가겠다!

진주공주: 차유의 핵이라고는 하지 않아... 대신

나에게 싸울 힘을, 기사의 힘을!!

(진주공주의 모습이 변한다)

산드라: 레이디 불...!

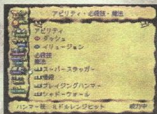
레이디 불: 산드라, 나에게 눈을 들어달라!

산드라: 싫어! 그런 바보같은 짓은 안 해

산드라: 싫어! 그런 바보같은 짓은 안 해



▲ 이것이 진주공주의 본모습?



▲ 레이디 불의 능력은 엄청나다

그리고 도망간 산드라를 쫓는 주인공과 레이디 불. 레이디 불의 능력은 당해 그 자체이므로 가짜나 친숙한 보스 류얼비스트의 존재감을 약하게 만든다. 역시 보스 공략은 필요없으리라고 본다. 산드라는 결국 도망치고 진주공주도 레이디 불인채로 푸리에게서 떠나간다. 푸리는 상처가 깊어 주인공의 침대 신세를 지게 되고...[이제부터 한 동안 마이클에서의 세이브는 불가능하다.]



22. 월독 탐의 유혹자

「目談の塔の誘惑者」

발생장소	레이리스의 탑
발생조건	「코스모」를 클리어하고 마이클에서 우리가 써온 것들 확인하고 레이리스의 합으로 된다
목적	진주공주를 찾는다

마이클에서 쉬고 있던 푸리가 사라졌다. 진주공주는 레이디 불인 상태로 사라졌으므로 레이디 불이 있는 레이리스의 탑으로 가면 아니다 다물까 푸리가 있다. 푸리를 동료로 하고 다시 레이리스의 탑 정상으로 오르면, 레이리스의 탑의 난이도는 전과 같으나 플래이어가 강력하므로 실제 난이도는 더 쉽다. 정상까지 올라가면 진주공주가 아닌 레이디

필이 기다리고 있다.



▲ 안에 있는 사람이 누군지 알아야 할 수 있는 문. 우리는 진주공주가 있을 것이라 생각하고 자신이 열지만 열리지 않는다



▲ 레이다 딸과 함께 있었던 주인공이 문을 연다

루리: 저 사람만

레이다 딸: 진주공주... 너의 목적은 옥석의 자리에 있는 것

진주공주: 예..

레이다 딸: 진주공주.. 너는 옥석의 자리에 앉아 옥석공주가 된다

진주공주: 예..

레이다 딸: 반딧불공주의 뒤를 따라.. 일찍을 위해 그 상현을 쓰는 거다

진주공주: 예..

레이다 딸: 진주공주.. 너는 자신의 목숨을 투석으로 바꾸어 모두에게 나눠주는 거다

진주공주: ...

레이다 딸: 네 목숨이... 다른 일이 있더라도 투석을 계속 만드는 거다

진주공주: ...실..아..

레이다 딸: 말하는 대로라면 최선의 방책이다. 그가 성검을 손에 넣어 마스톤의 왕석을 가지고 돌아올 그 때까지 쓰는 거다

진주공주: ...실..아.. 죽기 싫어..

레이다 딸: 그렇게 해라

그때 등장한 주인공들, 루리와 주인공은 레이다 딸이 진주공주를 죽음으로 내모는 것을 막기 위해 화이트 필과 싸운다. 1층으로 내려가면 레이다 딸과의 전투가 벌어진다.

BOSS

레이다 딸(レディパール)

한 번 동료로 싸웠던 적이 있었으나 공격력을 잘 알 것이다. 절대 근접공격은 삼갈 것(사실 절대는 아니다). 장이나 활 같은, 레이다 딸보다 리치가 긴 무기로 때리고 도망가서 필살기 게이지를 채운 후에 레이다 딸이 필살기를 쓸 때, 몇 타이밍 늦게 발동시켜서 반드시 명중시키는 방법을 추천한다. 이야기했지만 공격력이 정말 무지라지하므로 큰 장은 방어구라도 만들어오는 것이 조금이나마 도움이 될 것이다.



▲ 절대로 피해야 할 공격



▲ 필살기 번격이!



레이다 딸은 오늘은 자신이 졌다며 의외로 순순히 진주공주를 풀어주지만 언젠가는 자신의 뜻대로 될 거라며 포기를 권유하고 사라진다. 그리고 화이트 딸은 주인공에게 '주매죽을 위해 눈을 흘리는 자, 모두 죽어 된다.' 라는 말을 전하고는 진담이라며 조심하라고 당부하고 사라진다

32. 알렉산더



발상장소	도미니 마을
발상조건	캡스드, 유혹곡, 나카타 청상공 동을 클리어하고 도미니 마을의 주검으로 간다
목표	마법도시의 다이아를 찾는다

우리는 디아나에게 필가 물어볼 것이 있다면서 진주공주를 주인공에게 맡기고는 마법도시로 사라져 버린다. 진주공주와 함께 우리를 찾아와, 하지만 디아나는 돌아오지 않았다. 크리스티는 다이아몬드가 돌아오지 않는다는 말을 하지만 진주공주의 일부가 갑자기 바뀐다.



▲ 필이 거절하지 말라



▲ 디아나는 이미 돌아 되어 있었다

진주공주: 루리.. 이것은 피트너를 고르는 의식이다. 마음의 열쇠를 모아 필이 필 공주를 눈뜨게 한다.. 그 자 공주의 기사가 된다.. 오래된 의식이

진주공주의 말대로 마음의 열쇠를 찾자.

마음의 열쇠는 지오 내에 있으므로 괜히 다른 곳을 돌아다니는 쓸데없는 짓을 하지말자.



▲ 첫 번째 열쇠



▲ 두 번째 열쇠



▲ 세 번째 열쇠

이제 열쇠를 전부 모았다면 다시 디아나 역대로 가자. 하지만 디아나가 없다! 고 생각했지만 디아나는 벽을 아레나에 있으므로 한 층을 더 내려가자. 디아나에게 기면 뿌리도 나타나고 디아나도 원래대로 돌아온다. 디아나는 보석도둑에 관한 것을 이야기한다고 한다.

디아나: 옛날 주매족은 우애의 종족이라 불리었습니다. 자신의 목숨을 눈물로 바꾸어 상처있는 자에게 넘겨주는 것으로 종족의 보존을 했기 때문입니다. 하지만 대규모의 주매사냥시대를 거치 주매족은 종족의 보존을 위해 그 체질을 바꾸었습니다. 목숨을 다른 사람에게 주지 않는다. 즉 눈물을 흘리지 않도록. 그리고 주매는 타종족과의 교류를 끊고 주매족만의 도시를 만들어 숨어살게 되었습니다.

산드라: 그리고 주매족은 눈물을 흘릴 수 있는 반딧불공주를 보충으로 전원을 깔았다. 바로 불사왕

제에게! 대단한 어지군요. 반딧불공주를 내세워 불사왕제와의 권력전쟁. 그렇죠. 반딧불공주의 눈물만 있다면 주매족은 불사신. 하지만 반딧불공주는 어떻게 되죠?



▲ 디아나도 최우를 맞이한다

산드라는 반딧불공주의 처지를 알고 있었다. 하지만 그녀는 반딧불공주가 희생자만 하는 현실이 싫었던 것이다. 하지만 그녀는 제 백을 노리는 것일까? 디아나는 최후에 레이다 필만이 막을 수 있다며 그녀를 찾으라고 죽는다. 그리고 뿌리와 진주공주는 앞으로의 주매족에 대해서 생각해 보자며 사라진다.



29. 플로라이트



발상장소	미합중국 지오
발상조건	일렉트릭을 클리어하고 지오의 보석상으로 들어간다.
목표	반딧불공주의 역행을 정지한다.

보석상이 들어가면 갑자기 이상한 곳으로 들어간다. 그곳의 보석상의 함 속이었다.

그리고 그 속에 있던 인물은 바로 반딧불공주! 반딧불공주는 이 함을 알레스가 만들어 숨겨주었다고 말을 한다. 그중에 갑자기 등장하는 이가 있었으니 바로 몽마소녀 벨(ベール). 그녀는 매일 반딧불공주가 무서운 꿈만 꾸다며 짜증을 낸다.



▲ 반딧불공주의 등장



▲ 갑자기 등장해서 화를 내는 벨

벨은 공주의 무서운 꿈을 없애기 위해 공주의 꿈의 세계에 있는 나쁜 빌레를 없애기 위해 주인공을 꿈의 세계로 보낸다. 이제부터 꿈의 세계를 돌아다니야 하는데 니키타에게 안내를 받으면 편하게 진행할 수 있다(돈이 소모된다).



▲ 끝까지 외신 돈을 떨어뜨리는 경직



▲ 어떤걸 역병이라 한다



▲ 무리와 레이디 뿔, 아무래도 검은 현실의 계속이란 말이 맞는 듯 하다



▲ 레이디 뿔은 반딧불공주의 기사가 아니었다



▲ 1000년의 주먹의 목숨, 신드라는 반딧불공주를 위해, 레이디 뿔은 주먹족 전체를 위해라는 서로 다른 생각을 지니고 있었던 것이다



▲ 이제는 조무래기 같은 느낌이 드는 쥘업베스트

이제 모든 것은 자명해졌다. 남은 주먹족은 반딧불공주와 산드라, 그리고 무리와 진주공주뿐... 더 이상의 피해자가 나오지 않도록 산드라를 막는 일만이 남아있다.



33. 티어스톤



발상장소	마빈도시 계요
발상조건	‘블로리아드’를 클리어하고 도마니 마을의 보이드 경감과 함께 계요로 온다.
목적	빛나는 도시(은라복...)에 가서 신드라를 구해낸다.

보이드 경감은 무리와 진주공주가 모습을 보이지 않는데 걱정을 한다. 그리고 지오의 빈집을 조사해 달라고 한다. 그 빈집은 옛날에 보석상이었다는데... 보이드와 도착한 곳은 바로 알렉스의 가게... 분명히 알렉스는 이전까지도 있었었는데? 어쨌든 가게 안으로 들어오면 아무도 없다. 다시 나가려고 하면 무리와 진주공주가 나타난다. 둘다 무사한 듯, 무리는 다른 사람들에게는 이집이 케카로 보인다면 공간의 왜곡이 있다는 것 같다. 다시 나가려고 하면 어디선가 목소리가 들려오고 함을 조사하면 셋 모두 반딧불공주에게로 나아가게 된다.



▲ 보이드만이 행복하지 못했단다



▲ 반딧불공주가 들어있는 함을 조사하자

반딧불공주는 진주공주를 레이디 뿔과 바꾸어 자신이 한 부탁에 관한 것을 묻지만 잘 되지 않은 듯 하다. 그것보다 레이디 뿔이 차우 진주공주로 바뀌는 때에 반딧불공주와 무리는 의문을 품고 레이디 뿔은 사실을 말하기 시작한다.



▲ 그림자의 인물은 과연?



▲ 분명히 레이디 뿔어있는데?



▲ 신드라=알렉스=입해산디, 즉 반딧불공주의 기사였다

레이디 뿔은 알렉산드라의 대입으로 알렉산드라에게 당하고 뿔의 핵에서 태어난 것이 바로 진주공주였다. 반딧불공주는 알렉산드라를 멈추어 줄 것을 당부한다. 그리고 반딧불공주는 아라베트 ‘옥석의 왕표’를 건네주고 힘을 다한다. 두 사람의 말싸움은 끊어두고 무리를 데리가고 싶으면 무리에게 말을 걸어 밀의 선택항목을 고르자, 이제 옥석의 왕표를 사용하면 렌드 ‘빛나는 도시’가 모습을 드러낸다. 빛나는 도시는 한 번 들어가면 나올 수 없으므로 주의할 것. 빛나는 도시에선 보스레벌의 적이 우글대지만 걱정거리는 아니다. 함 층을 올라갈 때에는 그 층의 보석(그 아래층의 보석도 포함)을 모두 모아서 보석대에 올려놓고 문을 조사했을 때에 그

총의 숫자에 1을 더한 만큼의 소리가 울리면
문이 열린다. 모든 보석을 다 모으는 권이
시간을 절약할 수 있으며 보석의 이름과 순
서에는 상관이 없다는 것도 알아두자. 최상
층까지 올라가면 디어...



▲ 보석을 빼뜨리고 가지 않도록 주의하자.



▲ 한 층을 올라가기 전에는 반드시 슈입버스트와 싸워야 한다



▲ 모두들 살아있을 때의 모습. 환상에 지나지 않는다



▲ 드디어 옥석의 자리에 도착

산드라가 꾸미고 있던 계획은 보석왕에게
보석을 먹여 모든 주매족을 하나로 만드는
그리고 1000개를 모아 반딧불공주를 살리는
것이였다. 그리고 999개체의 '진주'.



▲ 별이 998명이나 죽었다구?



▲ 진주공주도 죽고 말았다~

BOSS

보석왕999(寶石王999)

내게 공격을 함이 안 한 것일까? 공
격 패턴이 몇 되지 않는다. 기껏해야 진
동 비추기기가 필살공격. 하지만 공격
력은 강력하므로 너무 앞보면 한번에 진
일이다. 아급아급 HP를 깬는 전법을 사
용하자.



▲ 비주는 빛에 걸리면 공격에 걸린다.

때는 보석왕. 하지만 산드라는 자
신의 핵으로 1000원짜를 채운다. 그리고
보석왕이 반딧불공주를 위해 눈물을 흘
려주기를 유언으로 남긴다.



▲ 반딧불공주만을 생각했던 진정한 기사일까?

BOSS

보석왕 1000(寶石王1000)

아무래도 보석왕은 다른 코스의 보스
에 비해 난이도가 너무 낮은 것 같다는
느낌이 든다. 움직임이 너무 느려서 일
반 공격을 적당히 연타해 주면 움직이지
도 못하고 끝장난다.., 보스 맞아?



▲ 너무도 아무렇던 최후

보석왕은 쓰러졌지만 남은 모두는 죽
어버리고... 그 때 주인공이 하나가 된
보석에 눈물을 흘린다. 그리고 기적이
일어났다. 죽었던 모든 주매족이 부활한
것이다. 그러나 주매족을 위해 눈물을
흘린 자는 정말로 돌이 되어 버렸다. 주
인공은 돌이 되어 버리고 만다. 그러나
부리는 주매족들의 모든 육체를 조금씩
모아 주인공을 살려낸다. 그리고 집으로
돌아가는 주인공...





마이홈에서의 생활

2. 작은 마법사



발생장소	마이홈
발생조건	점점 커름 높은 이벤트 후에 마이홈에 왔다 할 수 있음
목표	도미니 마을 외곽에 가서 버드와 코로나를 쓰러뜨린다

집에서 나가려는데 갑자기 우편 캐리인이 등장. 악의 마법사가 호박으로 마을을 진멸시키려 한다며 아담법칙이다. 사건현장으로 향하자, 마을 외곽에 있는 길을 따라서 마을 구석으로 향하면 들끓어 호박 천지이고 그 사이에 꼬마 마법사가 볼 있다.



▲ 난리를 치는 우편 캐리인



▲ 이도라도 예뻐 장난

버드: 체계체계 체계
 코로나: 버드~ 그런 식으로 웃지마, 버드. 코로나! 너도 웃어! 지배자의 웃음이야! 체계체계체계!!
 코로나: 호박으로 세계를 정복하려고!!!!
 비보갈리아!
 (주인공이 난입한다)
 버드: 왠 수상한 녀석! 몰라지자! 코로나!
 코로나: 호박헌대 시키면 되잖아!
 버드: 그런 건 이후의 문제야!
 코로나: 예고야! 머리를 좀 식어야겠는 걸!

BOSS 버드·코로나

따라서 보면 그다지 어렵지 않으나 무명이라는 점이 조금 걸린다. 버드는 직살공격이 조금 강하고 코로나는 H가 적으므로 신중해야 한다고 판단하는 쪽을 처리하자. 마법공격을 자주 해오므로 발동사의 경계를 노려서 공격하는 것이 유효하다. 적들의 크기가 적으므로 밑살기로 공격하면 쓸 맞지 않는다는 점을 유념할 것



▲ 일단 해나면 지리안 내숭이다



▲ 마법이 발동될 때 재빨리 범위 밖으로 벗어나자

이들을 물리치면 굉장하디며 제자로 거두어 달라고 조른다. 어느 것을 골라도 결국은 마이홈에서 놀러 살게 되니 그냥 인심 좋게 제자로 거두자(弟子にする)를 선택. 이후에는 두명을 모험에 데리고 다니는 것이 가능하다(한번에 한 명만 데리고 다닐 수 있다).



18. 아버지의빛자루



발행장소	마이클
발행조건	쓰레기신이 나온 상점에서 '제양을 부르는 인형'을 골라주고 마이클에 있는 코로나에게 말을 건다.
목표	버드와 코로나의 아버지의 유물인 빛자루를 되찾아온다.

간만에 마이클에 돌아와 코로나에게 말을 거니 뭔가 이상한 느낌이 느껴진다. 아내 이들은 빛자루가 없어졌다며 난리를 친다. 그렇게 큰개 없어질 리가 없다고 손동이 벌어진 그들사이를 사보텐이 유유히 가로질러가는데... 굉장의 수상하다. 사보텐에게 말을 거니 역시나! 빛자루를 쓰레기신에 버리고 온 것이다! 코로나는 그 사이에 홀로 빛자루를 찾아서 쓰레기신으로 가버리고... 버드와 함께 코로나를 찾아가자. 코로나가 있는 곳은 '제양을 부르는 인형'에서 보스전을 치우었던 곳과 같으므로 둘과 방법은 19편 공략을 참고하자. 그곳까지 가면 코로나가 빛자루를 발견한다.



▲ 무지 수상한 스템



▲ 사진으로는 잘 알수 없었지만 현재 통곡중이다



▲ 사보텐의 통곡은 인형들에게 충격이었던 듯



▲ 빛자루 발견!

(갑자기 땅이 흔들린다)

코로나: 꺾!

버드: !!!코로나!!

코로나:버드!!!! 조심해! 여기 함가 있어!

버드: 그게! 빨리 도망가자!

코로나: 나, 무서워... 이곳의 쓰레기들 모두가 인간을 환영하고 있어! 이제 도망 못가... 아~!

버드: 코로나! 날 누구라고 생각하는 거야! 대마법사 해인님의 아들, 버드님이라고!



(매정하게 부러지는 빛자루)

코로나: 아버지는 마법학원에서 열등생이였어, 도미나에서 밖에 통용되지 않는 영터리 마법사야... 우리들은 이제 끝난가야..

버드: 코로나! 아버지의 말씀을 생각해보!

코로나: ...36계 도망치라?

버드: 그게

코로나: 저는 것이 이기는 것이다!

버드: ...그제 영웅으로서 죽는 것보다 고통이라도 살아내고 싶다.....

영웅은 다른데도 많지 않지만 버드와 코로나의 아버지는 한사람 밖에 없잖아?

코로나: 버드!

버드: 달려! 코로나! 코로나는 가기에 기다려! 어 말게는 해볼테니!

BOSS
그렘린(그렘린)

화려한 등장과는 달리 별 것 없는 보스. 인더스 유적의 흡혈귀와 동급의 약함을 지니고 있다.

마니엄이 위험적인 것 처럼 보이지만 그후에 연속적으로 이어지는 강력한 기습을 지니고 있지 않으므로 결국은 샌드백 적당히 가지고 놀자.



▲ 위험적인 킥 공격

일은 모두 끝나고 집에는 돌아왔지만 빛자루는 부러졌고... 코로나는 절망하지만 버드는 수리할 테니까 괜찮다고 자기 위안을 삼는다.

"お父さんのぼうし"

おわり



49. 사보텐



발행장소	미요
발행조건	‘야비와 빗자루’를 클리어하고 류 온게도 쓰러지신 울린 공신 마법막 원 기요, 강로, 액션인 발드에게 물어보는 성막에서 액션인 발드를 세 워한 나머지 렌드에서 최소 1명씩 이벤트를 클리어하고 마이호으로 들어기 쓰러져 있는 바드와 코르나에게 말을 걸고 도미니 마을에서 길을 보고 들어온다.
목적	역을 구하려 한 사보텐을 찾아온다.

조전이 약간 까다로운 것지만 장신업이 플레이하다가 집에 버드가 쓰러져 있으면 발동했구나 생각하면 된다. 문제는 이벤트에 힌트가 너무 적어서 일본어가 어지간히 되는 사람도 플레이가 힘들 것이라는 점. 어쨌든 버드가 쓰러져서 버드는 동료로 할 수 없으므로 요람이나 펠트 몬스터를 쓰던가 이 전에 서브 캐릭터를 자유로이 봉로 할 수 있는 곳을 발견했다면 그 녀석들을 데리고 다니자. 코르나에게 말을 걸면 도미니 마을의 누님에게 잠이라도 보 달달하게 하고 눈짓을 하고 있다. 실제로 도미니에 가서 집을 보면 ‘병든 아이는 사보텐이 도와줍니다.’ 라는 열거적인 문제가 나온다. 혹시? 하고 마이호에 들어가면 사보텐이 버드의 약을 가져와 줌로 떠났다고 한다(이거시 코르나를 동료로 데려갈 수 있다).



▲ 가이아를 찾아오기



▲ 실키(しるき)에게 가서



▲ 브라우니(ブラウニ)에게-



▲ 데비드의 동정, 아마렛(아렛)은 누구일까?



▲ 실키?

일단 사보텐의 화분에 가보며 가이아를 만나 약의 세분법을 알아오겠다는 편지를 볼 수 있다. 류온게도로 가서 가이아를 만나자. 가이아는 실키(しるき)에게 가보라고 사보텐에게 전했다. 문제는 이 실키가 누구냐 하는 것인데... 인물도감을 아무리 뒤지도 없다. 실키는 바로 정글에서 수왕 밑에 있던 두 평준 중 하나를 말하는 것이다! 정글로 가서 실키를 만나자. 실키는 그 병에 대해서는 브라우니(ブラウニ)가 잘 안다며 브라우니에게 보냈다고 한다. 브라우니 역시 의문의 인물. 브라우니는 마법학교 강의실 앞

에 서있는 학생이다. 브라우니는 그 병은 마법사는 누구나 걸리는 거라면서 데이비드(デビッド)에게 보냈다고 한다. 데이비드? 이벤트 27에서 등장했던 그 쟁군이다. 그는 지금 해적선 발드에서 근무하고 있으므로 찾아가 보자. 데이비드는 그 병에는 정신이 드는 약이 포함되어 아마렛(아렛)이라는 인물에게 배움을 부탁했다고 한다. 아마렛트는 과연 누구일까? 이번만큼은 알아서 찾아보기를 바란다. 힌트를 주면 아마렛트를 만나고 마이호에 돌아오면 사보텐이 우체통에 꽂혀 있고 이벤트가 종료된다(너무 쉽다).



53. 무기방어구 작성



발행장소	미요
발행조건	‘빛의 영미’를 클리어하고 마이호의 죽임살로 편다.
목적	무기제작에 관한 여러 가지 질문을 한다.

직장계의 이벤트가 모두 그렇듯이 매우 간단한 이벤트. 무기제작에 관한 사항은 시스름 공화국 참조해 주시기 바란다. 준비되어 있는 모든 선택항목을 골라보면 클리어된다. 그리고 아이젠을 받은 후에 나오는 최후의 선택항목에서 ‘주지 않아요’(もちろん)를 고르면 메노스동(メノス鋼)을 한 개 더 받을 수 있다.





▲ 잊스는 자신이 왜 여기 왔는지 모르고 있다. 상당한 권왕중



▲ 권왕중을 이용하여 동치맥은 우리의 주인공



54. 악기작성



발생장소 마이클
 발생조건 잊스의 어머니 '본보야지'의 연구실 중 어느 하나를 클리어 한후 작업실로 간다.
 목표 정령에게서 동전을 받는다.

지금까지 간단한 시나리오로 작업장에서 난대없이 뛰어난 학생을 따라가서 위스트에게서 동전을 받으면 된다. 정령에게서 동전을 받는 법은 좋아하는 곡을 연주하기까지 이 편 다음 사라지기 전에 연주를 끝내고 받을 것만 된다. 위스트는 평은한곡(隱やかな

曲)을 좋아하므로 참고하도록. 위스트의 힘이 담긴 악기를 사용하면 거의 100%성공한다. 위스트의 힘이 담긴 악기가 없다면 절대 부선율로 연주할 것. 정령에게서 동전을 받으면 클리어. 클리어 후에는 학생이 위스트의 동전 두 개를 다른 정령의 동전으로 바꾸어 준다.



▲ 난 뭐니?



▲ 반쯤나개도 오는 도미나의 마을의 외곽



55. 고렘작성



발생장소 마이클
 발생조건 '본보야지'의 연구실을 클리어 한후 마이클의 작업실에 간다.
 목표 '본보야지'가 제출하는 문제를 푼다

본보야지가 고렘을 만들 준비를 해 놓았지만 고렘을 만드는 데에 필요한 중요한 아이템을 4개 주지 않고서는 고렘을 만들 자격이 있는지 시험하겠다는 문제를 낸다. 문제를 전부 풀면 클리어. 문제의 답의 순서는 1-2-1-1-2-1-2-1이다. 고렘의 제작법은 시스템 설명을 참고하라.



▲ 본보야지도 등장



▲ 고렘의 제작법은 유일하게 자유로이 움직일 수 있다.



56. 과수원



발상장소	마인츠
발상조건	가이아에게서 커다란 나무의 이야기를 듣고 마인츠의 공터로 간다.
목표	몬스터를 퇴치하고 트렌트(トレント) 에틸이 1개 이상의 물레를 수확한다.

가이아에게 갔을 때(버드나, 다나에를 데리고 가는 것이 가장 빠르다)가이아가 커다란 나무가 주인공을 도와줄 것이라는 말을 할 때가 있다. 이후에 집에 있는 공터로 가 보면 참초(라기 보다는 몬스터)가 4포기 있는데 싸워서 전부 제거하자. 그러면 땅이 흔들리며 트렌트가 등장한다. 그에게는 종자(○○의種)를 주어서 열매를 얻을 수가 있는데 자세한 거래법은 시스템에서 소개한 부분을 참고하자. 나중에 열매가 열렸을 때 수확을 하면 이벤트는 클리어.



▲ 아 대사를 보고 난 후에 이벤트가 벌어진다



▲ 트렌트는 가이아와 비슷한 속속인듯



57. 패트목장



발상장소	도마나 마을
발상조건	쫄면 이벤트 2~3회를 클리어하고 도마나마을 외곽으로 향한다.
목표	몬스터의 알(나)을 얻는다.

마을 외곽에 몬스터의 알이 돌아다니고 있다! 두셀은 윤이 굉장히 좋으며 주인공에게 잡아보라고 권한다. 뭐 잡아주자. 기본적인 방법은 알의 시스템 설명에 있는 방법대로 생하면 된다. 먹이는 두셀이 주는 3가지 식물이 기본이며 던전을 돌아다니며 전리품으로 얻었다면 그것을 써도 상관없다. 잡기만 하면 클리어 되는 간단한 이벤트이지만 이 이벤트를 거치지 않으면 페트 몬스터의 육성이 가능하다는 점을 알아두자. 이후의 육성법은 연의 설명을 참조하자.



▲ 정산없이 먹을 때 잡자



▲ 몬스터는 우편 배달편이 타려고 준다



코미디 해적들

4. 붓치를 찾아라 (ブツィを探せ!)



발상장소	울퉁 공간
발상조건	잇치의 험마를 클리어하고 해적선 밖으로 나가서 울퉁 공간 상태에서 울퉁 공간 시야로 건너
목표	해적에게 납치된 뒤 붓치를 찾는다

울퉁 공간의 표지판을 조사해서 갈 수 있는(걸어갈 수도) 방에 가보면 갑자기 해적들이 등장, 이곳 아니구마들의 장인 공교(コンコ)의 개 붓치(ブツィ)를 납치 해 가는 것을 볼 수 있다. 공교는 화가 머리끝까지 나고... 공교는 책임을 주인공에게 뒤 넘기며 주인공도 개를 찾으라고 한다.



▲ 공교는 댜 해적?



▲ 공교는 붓치를 납치하고 정면다

해적선 밖으로 가 보자. 계단을 통해 내려가다 보면 슬슬방이 덩그러리 되고 있는 것이 보인다. 조사해보면 아니나 다를까, 붓치가 뛰어나와 잡싸가 도망친다. 신장에게(이벤트 돌리 물고기에 나왔던 그 두목이다) 만을 걸어 이니호를 싣때, 배를 나가자(해적선 밖으로 나가는 방법이다). 그 후에 영구 동모터의 해면으로 가면 붓치가 있다.



▲ 이 댜을 조사하자

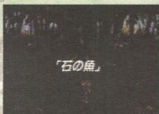


▲ 해면에서 티뵤고 있는 붓치

붓치를 찾아 공교들이 도착하면 끌리어



10. 돌의 물고기 (石の魚)



발상장소	킴머 호수
발상조건	저음 킴머 호수에 들어가지 않으면 안된다
목표	돌이 되어 버린 해적들을 구해내기 위해 호수의 몬스터를 몰라진다

일단 킴머 호수에 들어가면 해적캐릭터들이 모여서 뵤가 이야기를 하고 있다. 암호를 내라고 하는데 대답해주자(오-세-를 싣때, 동고라고 착각하는 쵸컨들을 두목이 꾸짖고 는 어디론가 태러간다. 킴머 호수의 쵸컨 역시 이렇다는 느낌은 들지 않는다. 어쵸든 열심히 쵸아가면 여기저기 돌이 되어있는 쵸컨들을 볼 수가 있다. 돌이 된 쵸컨들을 따라가다 보면 어떤 거북이가 없어져 있는 것을 볼 수 있다. 거북이를 세워놓으면 거북이의 도움으로 숲의 요정들을 볼 수가 있다. 쵸컨들이 돌이 되어있는 것은 모두 이 요정들의 소행으로 호수의 괴물이 자신들의 생명력 직결되어 있다고 착각하고서는 침입자들은 무조곤 공격하는 모양이다. 돌들을 따라 호수 안쪽으로 점점 들어가면 결국은 해적 두목도 돌이 되어 버린다. 그를 구하기 위해 뛰어드는 주인공, 돌이 된 해적들을 정상으로 되돌리려던 호수의 괴물을 퇴치하는 수밖에 없다. 물론 뛰어난 쵸컨들을 대신해 상륙한 괴물을 상대하는 주인공.



▲ 비뵤뵤-



▲ 이거 뵤뵤!



▲ 의리는 있는 병권들



▲ 에 녀석들의 혼란 공격에는 주의를 요한다



▲ 매가잡자포(?)는 맞으면 위험하다



▲ 궁극의 양쪽공격

보스를 물리치고 해적 두목도 장상으로 돌아왔으나... 그들의 한계로 다리를 만들지 못하는 심정을 보여주며 사라지는 해적들.



▲ 감동적인 병권다리



▲ 길이의 진실



「石の島」
おわり

BOSS

계이저(セイザー)

커다란 눈알 모양이 인상적이다. 어쨌든 연속공격 중에도 반격을 걸어오는 경우가 있으므로

△버튼의 커맨드 기술로 상대하지. 양방향으로 공격이 가능하기 때문에 배후를 잡아야 그렇게 좋을 일은 없을 것이다. 공격해안을 익히면 의외로 어렵지 않은 보스.



▲ 기본적인 움직임은 간단하다



▲ 사라졌다는 것은 대기기술을 건다는 암시!

27. 모래사장의 추억 (砂濱のメモリー)

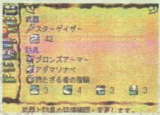


발상장소: 마도라 해안
발상조건: 돌의 물고기를 클리어하고 마도라 해안 에 처음 들어간다.
목표: 발레리(バレリ)와 데이비드(デイビッド)의 생양어여귀를 구경한다.

마도라 해안에 들어서면 수컷 켈린과 암컷 켈린의 이야기를 나누고 있는데 아무래도 데이비드(남자켈린)가 켈린이라는 이유로 발레리(여자켈린)와 사귄 수 없다고 하는 것 같다. 그러자 발레리는 '혼자서 품을 태니까' 라는 말을 남기고 가버린다. 품은 다는 것은... 바로 알! 데이비드는 놀라서 발레리를 찾아갔고 관심어-켈린 주인공도 구경하러 호이간다(대체 마나의 세계를 헤쳐나가는 능이란 거...), 마도라 해안은 이상하리 만치 마인공의 격려에 영향을 받는다. 조금만 떨어져도 레일이 뛰는 게 보이니... 구조자책은 아주 간단. 주의할 점은 여기서 계를 많이 부수면(달기만 해도 부수진다) 이곳의 보스 HHP가 높아나므로 최대한 조금만 부수도



▲별은 남녀를 구분하는 지?



▲ 몬스터 사냥(ヤハン)이 떨어뜨리는 스타가 이저(スターセイザー). 공격력이 높으므로 잘 피하자

BOSS

폼메탈해커(フルメタルハッカー)

캐나다인 제. 이마도 이곳 게임의 보스인 듯 하다. 공격력이 무지막이지만 데다가 상태이상 공격에 죽사공격까지 걸어오는 유심 보스로 방어 또한 탁월하다. 필살기는 아껴두었다가 보스의 필살공격때



▲ 진격공격 한 번 일어난 견집을 수 없다



▲ 이 범용에 갇히면 수면상태가 된다



▲ 그림자를 보고 피하지 못하면-



▲ 죽사가 확실하다

사용하여 회피하는 방식으로 사용하는 것이 좋을 듯 어빌리티 '일무신'(イリムシン)이 있다면 한결 수월하게 싸울 수 있을 것이다. 어쨌든 몰조심하자. 그리고 계를 너무 많이 부순 사람은 리셋하는 쪽이 더 빠를지도 모르겠다.

꼭 하자(참고로 필자는 18마리 부숴다가 근 30분을 싸웠다..).

두 키를 쫓아온 주인공, 데이비드는 해적을 그란틀 각오를 하고 발레리 곁에 있다고 하지만 발레리는 데이비드가 더 넓은



바다의 세계에서 지내어 한다면 데이비드를 보낸다. 데이비드는 평균100의(뿔 날개)을 거느리는 해적의 두목이 되어 돌아오자마자 발레리의 곁을 떠난다. 발레리에게 맞을 것만 아티팩트 '늑눈뿔'을 얻을 수 있다.

34. 조용한 해적
(静かなる海賊)

발상장소: 역작인 발드

발상조건: 조타실에서 공격을 계속한다

목적: 날뿔는 유령을 다시 깨운다

해적이란 항해 도중에 갑자기 범주는 사고가 일어난다. 이유는 바람이 멈추었기 때



▲ 뭐니 이 병은?

문. 발드의 갑판으로 나가보면 켈런 한 마리가 남시를 하고 있다. 그리고 뭔가 견제술이 있는데... 올라온 것은 병이었다. 켈런이 마개를 여니 그 곳에서 뿔치나온 것은 유령! 유



▲ 유령의 동경



▲ 급는 무슨 뜻이지?



▲ 술병에 숨은 해적은 유령의 병을 끈다

영은 이곳 저곳을 돌아다니며 해적들을 쓰러트린다. 빨리 병을 찾아서 가두면...

BOSS

고바(ゴバ)

굳이 따지면 어려운 쪽에 속한다. 공격에 걸맞으면 미미 상태가 되기 때



▲ 회전 공격에 맞으면 대비



▲ 준비 동작에 아주 길기 때문에 준비에 포함 수 있다

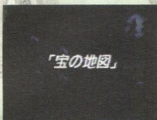
문, 일단은 원거리 공격을 중심으로 하고 카운터계 기술은 절대 쓰지 말도록 하자. 중거리 참에서 일대대도 공격을 맞으니 쉴 새없이 움직이는 것이 중요.

유행을 띄치하면 두목이 게을리 한 마리 준다. 도시실에서 확인할 수 있지만 아무 의미도 없다...



「静かなる海城」
おわり

35. 보물지도 〔寶の地図〕



「宝の地図」
おわり

발생장소: 메키번의 동굴
발생조건: 액티브 발트의 조망상에서 메키번의 동굴로 향하면 후, 액티브를 도와 보물을 찾는다.
목적: 액티브를 도와 보물을 찾는다.

액티브 발트의 조망상에 가면 동서남북을 마음대로 갈 수가 있는데 맵의 위치를 잘 생각해서, 메키번의 동굴을 가도록 하자. 그러면 두목의 호출이 있을 후에 아나구마단 보다 빨리 지도를 손에 얻게 되고 한다. 메키번의 동굴로 가면 아나구마들도 돌아다니고 있다.



▲ 아나구마단도 와 있다.



▲ 지리나마 찾아지자-

동굴을 뒤져 보물지도를 얻으면 아나구마들이 와서 열기살키하다가 보석을 전부 뺏아가 버린다. 아나구마들을 추적해서 지도를 빼앗자.

지도는 단순히 아나구마에게 맡긴 걸면 빼앗아 진다. 전부 모으면 클리어, 두목은 담배로 게 한 마리를 준다. 마이홍의 도서관에 가보면 돌아다니고 있는 것을 볼 수 있다.



「宝の地図」
おわり

51. 설원의 요정 〔雪原の妖精〕

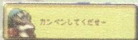


「雪原の妖精」
おわり

발생장소: 락크 설원
발생조건: 액티브 발트를 타고 락크 설원으로 간다.
목적: 요정의 보물을 찾는다.

기본적인 진행은 보물지도와 같다. 설원에 들어서면 평간들은 전부 풍공 얼어붙어서 도망쳐 버린다. 여하튼 이곳은 요정들을 만나서 요정레벨을 올려야 한다. 보물은 수많은 요정들중 하나가 가지고 있으며 그 요정의 요정레벨은 7이다. 따라서 이쪽도 7이 되어야 그 요정을 볼 수가 있다. 요정들에게 말을 걸면 레벨을 올려주기도 하고 떨어트리기도 한다. 대개 이들을 밝히지 않는 요정들은 레벨을 떨어트리므로 주의할 요한다.

문제는 레벨이 7까지 되었을 때인데... 레



▲ 얼어붙은 평간



▲ 최초로 만날 수 있는 요정이 레벨을 올려준다



▲ 이 요정이 레벨을 7까지 올려준다



▲ 보물을 찾았다!

맵 7이 되면 일단 포포이상에 세이브를 하자. 그리고 다른 어떤 요정에게도 말을 걸지 말고 레벨 7의 요정을 찾자(다른 요정에게 말을 걸면 기회저 상실된다). 자신이 지금까지 레벨을 올리면서 한번도 보지 못한 요정을 찾으면 된다. 무시의 성공하면 클리어된다.



「雪原の妖精」
おわり

기타 이벤트

6. 다들의편지 (デイドルの手紙)



발생장소: 도미니 마을

발생조건: 획득 무장을 클리어한 시점에서 다들에게 말을 걸어서 다들이 움직이면 다들을 쫓아간다. 다들을 놓치고 카베라에게 말을 건 후, 유관암의 초인 역할 말을 걸고 유관암의 유적의 카베라의 양계장을 본 후에 마을 외곽 길로 간다.
목적: 다들을 찾아내고 보몬의 동굴에 몬스터를 쓰러트린다.

발생조건이 꽤나 까다로운 이벤트. 일단 다들에게 말을 걸면 외곽 길 쪽으로 사라진다. 쫓아가면 이미 없으므로 돌아가면 카베라가 케장을 내며 마을 쪽으로 간다. 따라가서 초인에게 사정을 물으면 아무래도 어떤 새가 다들을 물어간 것 같다. 여관에 가보면 카베라가 마을의 '제'인 유카에게 따지지만 유카는 낄 수 없는 새였다. 유카는 다들이 우표를 사 갔기 때문에 우편 퀘리전 쪽이 더



▲ 장난지연



▲ 불 받는다

의심스럽다고 한다. 이제 마을 외곽 길로 돌아가면 카베라가 아마도 우표를 붙이며 장난을 하는 덕분에 우편 퀘리전이 우편불일일 줄 알고 돌아가 버린다.

이제 이벤트 발생, 다시 분수광장으로 갔다가 외곽 길로 돌아가서 우편 퀘리전에게 말을 걸면 잘못 물어갔다며 류은 가도에 버렸다고 한다(이 녀석은...). 류은 가도에 도착해서 조금 헤매다 보면 다들의 편지를 발견할 수 있다. 카베라도 때마침 등장해서 편지를 읽자고 하는데 어찌하든 멋대로 편지를 읽어버린다. 카베라는 현재의 예약생물에 실증을 낸 듯, 카베라는 놀라며 뛰어가 버리고... 보몬의 동굴 앞 쪽으로 진행하면 다들이 있다. 다들은 카베라에게 자기 편지를 혹시 읽었냐고 물어보는데 어떻게 대답해도 다들은 동굴안으로 들어가 버린다. 물론 쫓아야겠지? 동굴 내부는 보몬이 조금 많이 나오기는 하지만 전체적인 난이도는 낮다. 들어가다 보면 카베라가 있고 거기서 조금 더



▲ 원숭이 성격이 그대로 나온



▲ 두근두근의 코시케를 연상시키는 말투의 다들

BOSS

타라누스(タイラヌス)

크기는 작지만 강력한 파워를 지닌 범성 균류의 보스. 여러 보스처럼 무적 시간을 지닌 끝심가는 지니고 있지 않지만 연속공격후의 빈틈을 정확히 노려서

돌아가면 보스가 등장한다. 보스를 물리치면 이벤트 클리어.

공격해으므로 꽤나 어렵다. 버드나 코로나 중 하나를 데려오면 마법의 도움을 받으며 공격이 가능하므로 훨씬 쉬워진다. 가급적 2인 이상으로 덤질 것을 주



▲ 머리 위에 별이 들리는 지대인데!!



▲ 거의 할 타이밍으로 들어오는 반격

천한다. HP가 꽤나 높으므로 마법으로 승부하다가는 시간이 꽤나 많이 걸릴 것이다.



8. 수왕獸王

발생장소: 정글

발생조건: 처음 정글로 들어온다.

목적: 두 번째를 쫓는다.



정글에 들어오면 사자비라는 바둑이(…)가 왔는데 레이슨이라는 인물들을 데리고 진실의 동쪽 두·카테의 꼬리를 찾아오라고 독촉을 하고 있다. 이 둘은 사자비에게 어마어마한 빚을 지고 있어서 꼼짝없이 하라는 대로 하라는 신세인 것 같다. 주인공도 당당히 휘말리고… 정글은 상당히 넓고 복잡한 데다가 마이홈에서 배치를 잘못했다면 난이도까지 환상적으로 올라가는 던전이다, 따라서 해에는 것을 피해야 하는데… 일단 시작장소에서 맞이났다가 다시 돌아오면 사자비가 두일족(豆一族)이라는 동물과 슬래잡기를 하고 있다. 사자비에게 말을 걸면 놓쳐버리는 데, 그 두일족을 쫓아가자, 그리고 두일족이 가는 곳마다 말을 걸면 느리기는 하지만 길



▲ 이게 차어 대령의 전용기니?



▲ 이렇게 빚지기도 무지 힘들면대



▲ 이레는 온지서 돌아다녀도 된다

안대를 해주므로 두일족만 쫓아가면 된다. 막다른 곳에 다다르면 두일족이 없어지는데 전투를 한번 하고 나면 썬 썬 썬이 나타나서 주물을 걸어준다. 이제부터는 발로 뛰며 탐색.

두·카테를 물리치면 랫슨과 레이슨이 나와서 꼬리만 썬기는 암살한 모습을 볼 수 있다.

BOSS

두·카테(ドク・カテ)

전에 싸웠던 두·잉과 비슷하게 생긴 지만 이 녀석은 나무를 타고 다니기 때문에 지면을 밟지 않는 특성이 있다. 두·카테는 끈질기게 싸우기 때문에 애매모호



▲ 타점에 큰 점 총화로 상대하는 것이 편이다



▲ 단순한 싸기 이지만 적 피하지

하기 때문에 공격하기가 의외로 까다로운데다가 화염 전체 공격도 자니고 있으므로 꽤나 힘든 상대로 레벨이 어느 정도 높지 않다면 반드시 고전하므로 정글의 일반 적들이 인기워된 사람은 레벨노가다를 감수해야 할 것이다. 공격 하나 하나가 강하므로 회피게일의 어빌리티를 달아놓도록 하자.



▲ 그들과 협력할 여지 없고 여기까지 온스태의 일이 있다



▲ 주인공이 보고 있는 병행으로만 나아가면 된다 (+위로)

이쁜 단레로 사자비가 500루트를 주는데 두 사람에게 준다(二人にあげる)를 선택해서 돈보다는 비스킷은(ビスケット)을 열라.



12. 위험한 애프터는 티(危險なアフタヌーンティー)



발생장소: 맨다스 유적
 발생조건: 맨다스 유적에 처음 들어간다.
 목표: 맨다스 유적에 들어간 디모를 죽여준다

민더스 유적이 들어가자마자 이벤트가 발생. 두엘과 디포가 함께 온 것 같는데 디포가 너무 깊이 들어간 것 같다. 하지만 무얼든 해에는 개 싫어 들어가지 않는다. 필수없이 들어가는 주인공. 민더스 유적으로는 잠겨있는 문이 유난히 많은데 그냥은 열 수 없고 그 문에서 가장 가까운 열쇠 화인(花人)들을 찾아서 싱크로를 시켜야 한다. 문의 배치를 X자로 놓고 화인들이 서있는 곳의 열쇠가 달하는 형식이다. 맞힌 해보면 금방 알 수 있을 정도이므로 너무 겁먹지는 말고.



▲ 화인들의 배치와



▲ 잠겨져 있는 문의 위치를 잘 기억하자

문들은 하나하나 열면서 진행하다보면 지하유적의 입구에 다다르게 된다. 지하유적 내부는 길이 일직선으로 되어 있으므로 적들

BOSS

흡혈귀

미법공격에 의존해서 싸우는 데다, 고유 필살기가 없어서 보스에게 직접공격이 존재하지 않는다. 거기에도 직접공격도 약하고... 걸리지도 않는 미법을 왜 그렇게 쓰려고 하는지, 진짜 문제가 되지 않는 보스이다.



▲ 자주 미법을 사용해서 변형을 내준다

만 차례차례 쓰러트리며 진행하면 된다. 최심부에는 디포가 있는데 흡혈박쥐를 조심하며 나가고 그 전부터 주인공머리에서 피를 빨던 박쥐가 흡혈귀로 변하여 공격해 온다. 보스를 쓰러트리면 자동으로 유적 밖으로 나가고 이벤트도 끝나게 된다. 아이트레트 병에 걸든 정령도 얻게 된다.

14. 대장간 지금 폐점중
(鍛冶屋たたいま閉店中)



발생장소 울란 광산
발생조건 울란 광산에 처음 들어갔을 때 빛스(ワッツ)의 개찰에 들어간다.
목표 광산 시어로 돌을 찍러간 빛스를 찾아낸다.

울란 광산속에 있는 대장장이 빛스의 가게에 들어보면 빛스는 현재 자리를 비우고 없었다. 확인치는 모르지만 헬인 포켓(키랄)이 빈 가제를 보고 있는데, 빛스는 광석을 찾으러 지하로 갔을 거라며 가 보라고 알려준다. 지하로 진행할 시에 주의할 점은 포포이상이 있는 곳까지 내려가서 파속으



▲ 정식 화려한 샌드박스문



로 내려가야만 빛스가 있는 곳으로 다다를 수가 있다는 것이다. 울란 광산의 격들은 빛집이 낮아서 웬만한 권장은 무기가 있으면 고전할 일은 없을 것이다. 단 케이브맨(ケイブマン)은 레벨도 높고 멧집도 높으며 공격력도 강하므로 만나게 되면 충분히 주의가 기울여야 한다. 지하까지 내려가면 빛스가 있는데, 후방에서 몬스터도 등장하여 주인공이 격퇴해 나신다.



▲ 민지라는 사람이 뭐하는 거야?



▲ 난 또 여기서 뭐해?

BOSS
라-반(ラバン)

실질 더러워지는 보스로 일단 천장에 있으므로 본체는 공격이 불가능하다. 본체에서 떨어 나오는 흡수구를 생성할 때 데미지를 입는데, 이를 이용하여 계속해서 흡수를 물리쳐야 퇴치할 수 있다. 파란 흡수는 흡수 상태에서는 직접 공격을 걸어오며 땅에 떨어지면 혼란의 상태상을 걸어준다. 빨간 흡수는 흡수 상태에서는 미법 공격을, 땅에서는 일정 범위에 강한 특수 공격을 가해준다. 빨간 흡수는 특수 공격이 끝나면 일어서 죽으므로 미법을 쓰기전에 땅에 밀어트



▲ 이 때 공격해서 땅에 밀어트려야 한다



▲ 노가다로 불살 공격을 익히놓았다면 훨씬 전투가 쉬워진다



▲ 이 화오리에 휘둘러면 거의 50%의 데미지를 않는다. 이 공격 후에 빨간 흡수는 자동 시망

리고 귀방 흡수는 반대로 마법을 상대하지. 원하는 만큼 데미지를 줄 수가 없으므로 장기간이 되는 보스.

마법을 몰리치고 왓츠에게 마법을 몰리쳤다고 하면 (세번째 실패할땐) 선택할 때, 왓츠는 사실을 인지 않고, 어쨌든 가게로 돌아가는 일행. 가게로 돌아가면 포켓이 왓츠의 무용담을 이야기 해주지만 결론은 그는 무용담이 없다~ 이디. 클리어 후에는 이벤트로 '벌목의 거울'을 얻을 수 있다.

「観望屋さざい実業店中」



おわり

16. 다들 납치되다 (デイドルさらわる)



「デイドルさらわる」

발생장소	도미니 마을
발생조건	다들 싫어하다 와 두일족을 찾아라! 를 클리어한 후에 도미니 마을의 교외에 있는 야니구마단을 발견한 뒤에 반수광장에 있는 다들에게 말을 건다.
목적	다들을 찾아온다.

다들 시리즈 치고는 간단한 시나리오. 다들에게 말을 걸면 다들이 야니구마단에 갇혀 있는데, 하얀 숲으로 갔으므로 그곳으로 가서 다들을 찾아오면 된다. 단 보스전이 있다.



▲ 다른 사람들 행복하게 먹고 싶다는 다들



▲ 화기까지 납치해 간다



▲ 다들 경?

보스전은 조무래기를 보스라하고 등장시 키므로 대충 놓아주면 된다. 단, 석화 광산에는 주의 할 것. 다들의 이벤트 중 가장 쉽지 않다 싶다.



「デイドルさらわる」

おわり

19. 재앙을 부르는 인형 (災いを呼ぶ人形)



발생장소	쓰레기산
발생조건	쓰레기산에 들어간다.
목적	쓰레기산의 인형을 찾는다.

쓰레기산에 들어서자마자 만난 인형들은 인간들을 증오하고, 아직 싸울 수 있다며 한탄하고 있었다. 쓰레기산은 인형들이 말하는 대로 진행하지 않으면 아예 길이 나타나지 않으므로 상당히 귀찮다. 적들도 상대이상 공격을 걸 구시하므로 싸움이 배가된다. 가끔씩 여기까지 올 때까지 강력한 필살기를 하나쯤 익혀두는 것이 앞으로의 진행에 도움이 될 것이다. 처음에 들어서자마자 만나는 캄캄상자에서 말을 걸면 기아할 길을 알려주는 데 캄캄상자, 곰인형, 인형, 캄캄상자, 목마를 따라가면 된다. 하지만 캄캄상자까지 가면 길이 없을 것이다. 다시 돌아가면 이번에는 목마, 인형, 캄캄상자, 목마를 따라가라고 가르쳐 준다. 여차의 세 번째(위의) 지시로는 네 번째 캄캄상자 옆에 있는 길 다음에 있는 숨겨진 길이 나올 때까지는 계속해서 돌아다니야 하므로 수시로 정보를 체크하자. 마지막 목마가 있는 길이 나오면 주저없이 진행하자.



▲ 이 녀석에게 말을 걸고 나를 때마다 통로가 열리고 단련. 그 통로에 마지막 목마가 나오는 길이 숨겨져 있다



▲ 새로운 정보를 전해주는 함석상자



▲ 이 길이 통할 때까지 돌아다녀야 한다.

BOSS

인형들

포우라기들의 집합이 덩어리지만 결국은 초우라기 공략법이고 뭐고 없다. 그냥 재주껏 싸우자. 이런 녀석들에게 정면돌릴 것이라면 삼진삼절 포기해야만 된다.



▲ 주술로 깨어나는 인형들

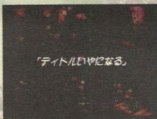
보스를 끌리치면 아티팩트 마도서를 얻게된다. 쓰레기장의 루아는 그들은 싸움을 영광으로 여기며 죽어갔던다고 말했다. 일을 남겼다. 그들은 오랜시간 쓰레기장에서 버려져 있는 것 보다, 싸우고 죽는 것이 안심하고 나라으로 갈 수 있는 길이었다.

「笑いを呼ぶ人形」



おわり

20. 디돌 싫어지다
(デイドルいやになる)



「デイドルいやになる。」

보상장소	달밤의 미소 문간.
등장조건	디돌의 편지와 영영의 빛을 물리치고 나락이 열려 나와있는 상태에 서 디돌에게 말을 건다.
목적	나락에 갇힌 디돌을 되찾아 온다.

로아로 무대를 옮긴 카베라와 디돌. 그런데 디돌이 또 어디론가 사라진다. 카베라는 화가 난 나머지 내버려두라고 성화를 부린다. 힌트가 전혀 없으므로 이 멧진, 저 멧진 들어가 보자. 몇 군데 뒤지다 보면 갑자기 뿔 화면에서 사물들이 로아로 이동하는 모습을 목격할 수 있다. 즉시 로아로 가져. 거기서 디돌은 사물들에게 끌려가 나락으로 가 버리고 된다. 나락은 죽은 자들이 가는 곳. 이대로라면 디돌은 죽고 만다! 나락으로 빨리 가져.



▲ 디돌을 데리고 사라지는 사물들



▲ 포획은 세이브도 해준다

나락에 가면 디돌은 더 이상 싫어보일지 재미도 없으며 사물 일행을 따라가 버린다. 주인공은 나락의 가장 밑바닥으로 떨어지고 만다. 이제부터 나락을 올라가야 하는데 중

간에 사물 일행과 접촉하게 되면 출발지점으로 되돌아가게 되므로 주의하자.



▲ 사물들을 피해가야 한다



▲ 기존에는 없던 적도 등장한다

거우 디돌을 만난 주인공. 카베라도 때때로 등장한다.



▲ 이들의 대항은 많은 것을 생각하게 한다



▲ 외로운 멋진 구석이 있는 사물들

카베라: 디돌! 일족에 처박히지마! 햇빛 비치는 지상으로 돌아가자!

디돌: 싫어! 어차피 난 돌아갈도 재미도 없는 걸 카베라가 재밌는 듯한 것을 하면 모두는 즐겁게 그럴 보고 나만 재미없어

사물: 제게자... 아주 좋아. 예야... 좋은 사물이 되었어!

카베라: 나라고 즐거워서 웃는 건 아니!

디돌: 그럼 왜 웃어!

카베라: 그런... 내 말이!

다들: 카베라는 언제나 제대로 생각도 안하고 리
 당한 대답만 할 뿐이야!

카베라: 아냐아..: 웃..:

다들: 하지만! 왜 웃는 거야!

카베라: 그게..: 웃자..: 그날

다들: 웃기는 일 따위 아무것도 아니 괴로운 일
 뿐이니까 상처받고 싸우고 사범들과 헤어지고
 슬픈 일 투성이니까 카베라의 묘기따위 봐도 아무
 것도 안돼 카베라를 보고 웃는 녀석들을 난 좋아
 할 수 없어!

사범: 카라카라카라카..:

카베라: 있었어 다들 전투 알겠어?

다들::

카베라: 재미있고 싶은 일밖에 안 일어나고 계속
 해서 상처있는 세상 속이지만...그래도 나는 세상
 속이 좋아..: 그러니까...연생..: 내가 이성을 좀
 더 재미있게 살기 쉬운 세상으로 만들테니까...그
 령계 되면 좋아! 그 때까지 기다릴 게

하지만 사람들은 두 번다시 못 돌아가고
 곧 산들이 될 거라고 으름장을 놓는다. 그러나
 카베라는 아랑곳하지 않고 지금 다들이
 자신을 좋아하듯 이걸다고 비웃지 않을 거라고
 하고, 절대도 웃음거리로 만들지 않을 거라고
 한다. 이제 다들은 자신의 역할을 연주하
 고... 사람들은 도망치면 나갈 수 있지만 도
 망 못 하면 막혀버린다고 한다. 곧 나갈 수
 있는 기회를 주겠다는 것. 이에 주인공은 뒤
 쫓아오는 바를 상대로 싸움을 벌인다.

25. 얼어붙은 과거 (こおれる過去)



발생장소	피크 설원
발생조건	별개의 소환을 클리어하고 피크 서클에 처음 들어감
목적	메피안스의 옛 제국을 대신 쓰러 트린다.

피크 설원에 가보면 메피안스가 있다(이
 이벤트 36번에서 벨을 벨어트르 세상을 멸망
 시키겠다고 한 녀석). 원래 악당은 아니므로
 덤비지는 말자. 그는 설원에 요정의 보물 따
 워는 없는데 돌아가라고 한다. 메피안스를
 따라 설원으로 들어가자. 피크 설원의 몬스
 타들은 기본적으로 강력하지만 이쯤 왔으면
 플레이어도 그에 걸맞게 강력하므로 전체적
 인 난이도는 그리 높지 않은 편이다. 메피안
 스를 따라 캠프까지 도착하면 메피안스만의
 학생들이 있고 메피안스는 보물보다 목숨이
 중요하며 학생들에게 철수를 명령한다. 그러
 다가 후연가 걸리는 것이 있는지 혼자서 어
 디를가 가는데..



▲ 이 정도들은 이제 문제가 되지 않는다



▲ 학생들은 메피안스를 따르는 듯 하다

포포이상에서 파축하던으로 진행하면 조
 금 빨리 갈 수 있으므로 참고할 것. 다 따라
 왔으면 메피안스와 설원의 병너가 이야기
 나누고 있다. 메피안스와 그의 동생은 옛날
 이 곳에 요정의 보물을 찾으러 온 적이 있는
 모양이다. 그러나 일은 실패로 끝나고 동생
 은 이곳에서 죽었다..: 하지만 병너는 동생
 이 살아있었다고 한다. 설원을 떠도는 괴물
 이 되어서..: 메피안스도 어느 정도 눈치
 고 있었지만 그는 가혹한 현실에서 자신의



▲ 냉정하게 진실을 말하는 병너



▲ 정령이 있음에도 주연!

BOSS

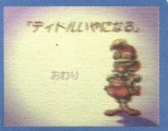
미미에이프(マミーエイフ)

알 수 없다. 왜 이런 녀석이 보스인지
 정말 알 수 없다. 이 녀석은 민더스 유
 적에서 조우하기로 나온 알이다!!! 이
 런 녀석을 따로 설명한다는 데에 가슴이
 아프다.



▲ 공격법 無. 당해도 해도 이긴다

무사히 탈출에 성공한 일행. 랍하를
 보며 세상에 살아있는 것을 믿지하는
 두 사람의 모습을 보며...



▲ 이 정도들은 이제 문제가 되지 않는다

눈을 속이고 있었던 것이다. 페피안스는 그에게 인식을 주고자 하지만 자신의 손으로 아끼던 동생을 도저히 죽일 수가 없다. 그 역할을 대신 맡게 된 주인공. 인숙으로 조금 더 들어가면 보스전이 시작된다.

BOSS

두·밈(ドゥ・ミー)

두·밈과 두·키테와 비슷하게 생긴 만큼 패턴과 공격 방식도 비슷하다. 밈 도의 설명은 필요 없으리라고 생각한다. 어쨌든 소모전이라고 생각될 만큼 지리한 전투.



▲ 세 명으로 임하면 정말 쉽다



▲ 밈의 경량이 35가 넘었다면 저 정도 HP는 한번에 끝장이다



26. 망월이는 노랫소리 (たゆたう歌聲)



발생장소	달밤의 마을 로어
발생조건	경량의 붓과 띠도에 잠든 추억, 디플 숲에서 돌 클리어하고 로어에 건다
목표	세이렌 여자를 찾아낸다

로어에 도착하면 제국의 병사들이 캠프가게는 어디냐며 마을을 뒤지고 있다. 바로 침몰한 배의 원인이 세이렌이기 때문. 그리고 보니 류미노도 세이렌이었지... 하지만 류미노는 가계에 없었다. 항구 풍포타로 가보자. 호텔 항구에 가보면 류미노가 친구 에레를 만나러 왔다고 하는데 없는 것 같다. 그때 제국병사들이 등장하지만 다른 병사가 범인이 발견되었다며 퇴각한다. 류미노도 기분이 나빠졌는지 사라지고... 이제는 마도로 에레로 가서 좌측으로 계속 진행하자. 그곳에는 커다란 새의 둥지 비슷한 것이 있는데 그곳에 세이렌 에레가 있었다. 에레는 자식의 노래 때문에 배가 침몰했다며 상심에 빠졌다. 류미노는 배 중 침몰하면 어릴때와 차유름계 살라고 하고(무슨은 여자다). 인어 클라메슈는 에레를 만나도록 풍파도 시켜주지 않는다. 클라메슈의 시선 밖으로 벗어나서 기다리던 물방울 모양이 되며 순간 사라지는 데, 이 때 문을 열고 안으로 들어가면 보스전이 기다리고 있다.



▲ 부니가 있는 곳에 세이렌이 있고 띠도는 제국 병사



▲ 에레는 이곳에 돌아와서 있다



▲ 정원으로 가서는 절대 비켜주지 않는다

BOSS
그레이두(グレイドゥ)

라·반과 비슷한 보스로 공격패턴도 완전히 같다. 문제는 직접공격을 하는 추수의 HP가 상상을 초월하리 만치 많아서(본체보다 많다) 상당한 장기간이 된다. 인내심만 있으면 클리어가능.



▲ 명치할 행에 한 돌인데 20명이 넘었구나!

에레는 밖에는 나가겠지만 자주는 나가지 않았다고 류미노에게 말한다. 그리고 이후로 에레에게 오면 자유로이 서브 캐릭터로 사용할 수 있다. 에레는 미법 공격이 특기로 그치지적 습안하다. 휘항 나름



28. 파도에 잠든 추억 (波間に眠る追憶)



발생장소	항구 풍포타
발생조건	풍포타에 처음 들어간 세이렌으로 델(シーク) 호타(ホタ)와 케온티 열에 있는 연인들에게 말을 건다
목표	세이렌 모델의 유령 소동을 해결한다

폴포터는 시사이드 호텔이라는 커다란 호텔이 있는데 그곳에 가서 안내원에게 말을 걸면 지구 행방하는 이상한 소리가 울려서 사람들을 공포로 몰아넣고 있다. 안내원은 어떻게 해달라고 부탁을 하고 주인공은 이에 보이드 경감을 추천하지만(아래의 선택항목) 안내원은 그 사람은 유령을 믿지 않는데 주인공에게 사권을 일임한다. 완전히 강제구면... 어쨌든 조사가 착수하는 주인공. 폴포터의 할터에서는 꽃집을 하고 있는 최인이 유령의 조종에 대해 이야기 하지만 인어인 플라레슈(フラムシ)가 나타나 유령따위는 존재하지 않는다고 호텔을 돌아오면

제국의 병사 토마(トーマ)가 있다. 그는 얼마 전 이 근방에서 침몰한 제국의 배가 있어서 전상을 조사하기 위해 왔다고 하는데... 그리고 시사이드 호텔로 돌아오면 계속 없게 생긴 물고기너석이 있다. 이 너석은 잠가기 돈이 많은 것을 가지고 주인공을 마구마구 무시한다. 참을성 많은 주인공도 화를 내지만 어느새 호텔 안으로 들어가버린다. 따라 들어가면 무려 50000루크를 내고 출을 질서내는 모습을 볼 수 있다. 파수를 삼키며 호텔의 이쪽길로 내려가면 호텔 창구에 보이드 경감이 어슬렁데고 있다. 휴식을 위해 왔다고 하는데 산드라를 찾아오는 목적이 있는 것 같다.



▲ 플라레슈는 어떤 시간에는 관계가 없다



▲ 제국 병사 토마, MOON의 용사를 전성시키는 영도

이로서 수상한 인물들은 전부 모였다. 보이드 경감에게 계속해서 말을 걸면 보이드 경감은 산드라가 파란 보석을 훔치기 위해 예고장을 보내달라피 파란 눈동자를 한 사람이 있다면 조사를 달라고 한다. 딱히 기어가는 사람은 없지만 토마를 한 번 이야기 해



▲ 어떤 너석은 어구라 휘장이 득복해도 편이 없다

보사(衛兵을 신데), 그러면 조사를 보았으며 힘이 달려나가고, 항구 아래의 레스토랑에 가보면 토마가 병관들을 상대로 탐문 수사를 벌이고 있지만 진전은 그다지 없는 듯, 사라진 토마를 따라 호텔 정문으로 가보면 보이드 경감과 함께 그 계수없는 물고기를 찾아가다. 그런데 보이드 경감의 말투가 이상한데? 어쨌든 찾아가 보면 보석의 힘에 의해 제국의 배가 침몰한 이유가 세이렌의 노릇소리 때문이라는 것을 알 수가 있다. 하지만 보석은 가짜 보이드 경감과 가짜 유령의 소행, 즉 산드라의 계획으로 맞지 않기 때문이다. 그리고 호텔에서 아티팩트 해적의 갖고 리'를 주고 이벤트는 끝난다.



▲ 아 샤프드 공감을 지퍼, 보이드 공감을 지퍼 (공)를 이상하게 발음하는 특징이 있다(+)!



▲ 세이렌의 노릇소리로 들는 전열에 이른다



에필로그



이 시나리오는 특이하게 에필로그가 준비되어 있다. 바로 제국병사로 배에서 죽음을 당한 토마의 동생 토나(トナ)의 영이 등장하는 것으로, 이벤트 후에 폴포터의 재원으로 돌아오면 볼 수 있다.

30. 정령의 빛 (精靈の光)



발상장소	달밤의 마을 운역
발상조건	로아에게 처음 들어갔을 뒤 길버트(루)에게 말을 걸고 램프가게의 루아(リョ)에게 말을 건다.
목적	길버트에게 권해 받은 3개의 램프를 팔아치운다.

로아의 램프가게 앞에 가보면 반인반마(半人半馬)인 길버트가 있다. 마이 하니 어찌구 하는 걸 보면 상당히 느끼한데... 램프가게 앞으로 들어가면 램프가게 주인 루미스가 있다. 그녀는 세이렌한테 아마도 길버트와 마이 하니인 듯, 길버트가 가게에 들어와서는 황실수술 지열이지만 루미스는 당장 6

개의 렘프를 팔아야 하는 것이 더 큰일인 듯 하다. 류미노를 위해서라면 뭐든지 할 길버트. 당연히 자기가 팔아준다고 한다. 길버트를 찾아 나가보면 자신을 도와달라고 부탁을 하고 렘프의 반을 준다(어떤 선택을 해도 똑 같다).



▲ 자신이 렘프를 판다고는 했지만-



▲ 3개는 길버트가 사버린다(웃웃)

자, 이제 팔아야 하는데... 로아에는 이걸 팔만한 사람은 보이지 않는다. 널린 것은 오히려 아나구마라는 땅파기 종족 뿐... 할 수 없다. 그들에게 팔 수 밖에. 그들은 말을 걸어도 '구마(ぐま)'라고 밖에 하지 않는다. 다행히 추장의 마스터가 아나구마의 말을 가르쳐 준다.

이하의 단어를 숙지하면 팔기가 수월할

것이다. 팔기의 기본은 소비자와 친구가 되어야 한다. 무작정 팔기부터 하지 말고 아나구마들의 말을 들어준 다음에 난지시 떠보는 형식으로 팔아야 하는 것이다. 위의 회화첩으로 해석하기가 귀찮은 사람들을 위해 사진 아래에 답을 달아 놓겠다.



▲ 이 사람이 아나구마의 말을 가르쳐 준다



▲ 누군가가 구마-마?는 해석하면 '렘프 안 싹데?'



▲ 마쯔·구마·구마·구마·구마·구마·구마?



▲ 구마·구마·구마·구마·구마·구마·구마?



▲ 마쯔·마쯔·구마·구마·구마·구마·구마?

전부 팔면 길버트는 좋아라 류미노에게 달려간다. 그리고 바깥에 나가 사람의 노래를 읊지만 길버트의 편하게 사는 인생과 류미노의 보람을 느끼는 인생과의 차이는 너무도 컸다. 결국 둘은 나쁜 기억 없이 헤어치는 길을 택하고 길버트는 다른 사람을 찾아 모험을 떠난다. 그리고 류미노는 쓸쓸이 가게에 남지만 아나구마들이 렘프가 마음에 들었다며 범석을 들고 가고, 류미노는 렘프를 만들 용기를 찾는다. 그리고 기분이 좋아진 류미노는 옆에 있던 주민들에게 기본으로 두개의 아티팩트(별리는 은비녀와 모래장미)를 준다.



36. 별에게 소원을 (星に願いを)



모랫 아나구마 회화 (밑타서 가지고 다니세요)

- 구마(구마) - 인사말, 공경의 의미
- 마쯔(馬) - 아나노
- 구마(구) - 나
- 구마(馬) - 나
- 구마구마(구마구마) - 친구
- 구마구마(구마구마) - 아나구마 종족을 일컫는 말
- 구마구마(구마구마) - 아나구마 이외의 종족의 총칭
- 구마(구) - 빛, 별, 빛을 의미
- 구마(馬) - 아노, 말을 의미
- 구마구마(구마구마) - 렘프, 동물을 의미
- 구마구마(구마구마) - 수나 양이 많음을 의미, 마(馬)가 많을수록 많다는 의미
- 구(구) - 조급
- 구마(구마구마) - 음악
- 구마(구마구마) - 행동의 허약이나 권유, 기타의 비슷한 상황에 쓰임
- 구(구) - 부정의 의미, 실용을 의미한다
- 마(馬) - 위문문을 만드는 종결사, 단독으로도 사용이 가능하다

발생장소	두마 서양
발생조건	두마 서양에 처음 들어간다.
목적	메피안스(メフィアンス)의 계획을 저지한다.

두마 사막에 들어가면 마법학원의 학생들이 이슬렁 거리고 있는데, 교사중의 한 사람인 카신저(カシジヤ)의 모습을 보인다. 그녀는 같은 교사인 메피안스가 위험한 음모를 꾸미고 있다며 막아야한다고 역설한다. 뭐, 도와주도록 하자(두번째 선택항목). 두마 사막은 복잡한 것처럼 가장하고 있으나 실제로는 규모가 작아서 탐색이 꽤나 수월하다는 것을 알아두자. 저슬리는 것은 사막 이곳저곳에 널려있는 학생들인데 전부 바보들 밖에 없다. 학생들이 있는 길이면 걷기 힘들고 알아두자. 단 처음 갈림길에는 학생이 두 명 있는데 아무쪽이나 가도 된다(아래쪽이 조금 더 수월하다). 끝까지 다다르면 카신저가 쫓아와서 은비를 뺏기고 묻는다. OK를 선택해서 빨리 진행하자. 하지만 일련은 메피안스의 의뢰에 날려져 버리고 보스전을 치루게 된다.



▲ 보스를 데려오면 카신저와 여는 사이임을 알 수 있다.



▲ 오라(オラ)는 광체이다(사막에 왜 오라가?)



▲ 뭐 이니?



▲ 메피안스는 교장인데- 한 말로니?

BOSS

엑스비크(アックスビーク)

중간보스급 적 2마리를 상대하는 전투이다. 엑스비크는 근거리와 원거리 공격이 전부 출중하지만 직선공격 밖에 없으므로 회피는 어렵지 않다. 캐논도 공격을 시도하면 크기가 작은 관개로 발리 날아가므로 이것을 잘 이용하자. 각자격 파오 나가면 어려운 것 같다.



▲ 브레스에 맞으면 상태이상에 걸릴 우위가 있다



▲ 부리날리는 관통공격이다

보스를 클리치고 다시 메피안스에게 가지면 메피안스는 너무 늦었다며 발을 닦아서킵 계획을 진행한다. 하지만 결과는... 눈으로 확인하자. 클리어 후에는 카신저가 아티팩트 '산호의 촉대'를 준다.



4. 꿈의 람속에 (夢の檻の中へ)



발생장소	마이름
발생조건	맵 화면 상단에 보이는 나무의 나무 크기를 상정했을 때 마이름이 들어간다.
목적	누누차크가 7년 소년을 되찾아 온다.

마이름에 많은 초인이 모여 있다. 마이름에 살던 초인이 주인공의 마나의 힘을 조금 씬 면서 하나의 나무가 될 수 있다는 것이 초인은 신계에 올라갈 것이라고 한다. 하나의 나무의 힘이 부활하면 세상은 이전처럼 이미지가 현실이 되는 꿈의 세계가 될 것이다. 이로써 주인공의 모험도 끝나는가... 싶었지만 잠시 자리를 비우고 오면 초인이 납치되어 버린다는 황당한 소식이 들려온다. 얼 굴산 떨어진 괴물이라는데... 누누차크 밖에 떠오르는 인물이 없다. 즉시 수색. 초인이 혼란 나뉘었음을 따라가면 된다.



▲ 사잇년도 초인이란다



▲ 이 나뭇잎을 따라가면 된다

혹시 떨어진 누누차크. 이 세상에 하나의 나무가 다시 나타나면 세상은 다시 혼란에 질 것이 뻔하다며 초인들을 나 올 생각이 전혀

없는 듯 하다. 포기하고 나가면 포켓이 등장, 누누자크와 할 이야기가 있다며 같이 듣자고 한다. 듣는다(傾く)를 선택할 것.

포켓: 어어, 누누자크 오랜만이구나

누누자크: 당신은 포켓 경?

포켓: 호인님 어쩔할 때가 되었다. 보내주지 않겠나?

누누자크: 포켓 경! 현인은 그렇게도 다름을 좋아하는가? 부활한 마나의 나무를 놓고 싸움이 일어나, 또 수많은 피가 흐르는 것을 바라보는 것입니까? 마나의 나무 없이도 이렇게 살아 있습니다. 현은 재앙의 근원입니다. 현인의 충고라고 해도 들어줄 수는 없습니다.

포켓: 마나의 나무가 없어도 인간은 살아갈 수 있어. 하지만 마나의 나무가 있다면 인간은 좀 더 풍족하게 살 수 있지. 사람은 아무도 사용하지 않고서도 살아갈 수 있어. 하지만 사형하면 좀 더 풍요해지지 이것은 같은 일이다 누누자크

누누자크: 그러나 누누자크도 풍족하게 되고 싶다고 생각하는 자는 타인을 삼켜먹히고 그 사람의 것을 뺏지요. 마음의 폭로는 아무것도 바르지 않는 데에 있다고 믿습니다. 마나의 나무는 살아있는 것입니다. 지금 이 세계에 있는 것만으로도 인간이 살아갈 정도로도 충분하니까

포켓: 누누자크 이야기만 하고 있어. 지금 자네가 보고 있는 세계는 우주의 아주 일부야. 마나의 나무는 무한의 힘이 원천. 하지만 그것은 본래 인간에게 있는 것이야. 현은 항상 자기 자신에게 있어. 마나의 나무에 집착하는 것으로서 자신의 본질을 깨닫는 것 없이야 인간에게 부속한 것은 살아갈 정도 따위가 아닌 사형한다는 것이지. 누누자크: 사형이라고요?

포켓: 사형이 힘이 된다. 자네가 누군가를 사랑한다면 자네도 그 상대도 용인해줘야 죄를 입힌 자. 풍요하는 자. 현한 자. 만만 해도 없는 누군가가. 그리고 자기 자신 모든 것을 용서하고, 모든 것을 사랑하고 모든 것을 이해할 때에, 모든 것은 새롭게 다시 태어나지.

누누자크: 웃.. 현인 경의 기만에 가득찬 맑은 재계는 관여..

포켓: 누누자크, 자네는 이 세계에 바른 사람보다는 어리석은 사람이 많다고 생각하고 있어. 자네는 무언가가 없었으면 좋. 어리석은 자와 싸울 생각이야. 자신의 가슴속에 부딪는 이미지의 싸우면 서 그것을 세계라고 믿고 있어. 그렇지만 어신이 만들어낸 생명이 어리석은 자는 없어. 그것을 믿는 것만으로도 상관없어. 자네의 이미지가 힘이라 자네의 힘이 세계가 된다. 믿는 것 만으로 말이야.

누누자크: 현실은 꿈이 아닙니다. 그런 일은 아무것도 할 수 없어. 마나의 나무가 재앙되던 불사왕

재나 잃게 존재이 같은 자들이 나타날 것이 눈에 보입니다. 그렇게 되면 전 재 희생들에게 진짜 소환술을 가르쳐주지 않으면 안 됩니다. 그것이야말로 세계는 암흑입니다.

포켓: 그것은 과거의 일이며. 현으로 뺏는 시도는 이미 자네야. 누누자크. 인간이 어리석음을 보는 자들에게 경멸은 있는가? 마나의 어신이 내린 온 세계가 고통에 가득한 것을 본다면 그것은 누누를 위한 세계인가?

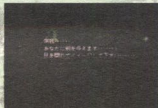
누누자크: 어리석음은 남의 일이 아닙니다. 어리석게 되는 것은 인간이라고 하는 종족 그 자체.

포켓: 그렇다면 그렇게 좋아. 자네의 판단에 따르자.

누누자크: 기다리십시오. 포켓 경! 저는 오래된 인간입니다. 어리석은 제 판단에 따르지 않는다고, 그 손으로 뛰어 내려주시고. 제비 약한 자들을 인도해 주십시오. 현인 경의 신의 힘을 보여주십시오.



▲ 당신은 누가 옳다고 생각하십니까?



▲ 마나의 꿈을 받은 주인공

긴 인성이 끝났다. 하지만 누누자크 역시 자신의 판단이 과연 옳은 것인가에 대한 확신은 갖고 있지 않았다. 그 우울을 판가름하는 역할은 결국 주인공에게 돌아가게 된다. 그래서 주인공은 누누자크에 의해 꿈의 세계로 들어가게 되는데, 거기에서 초인을 구출해 낸 주인공은 마나의 어신에게서 경명의 꿈을 받는다.



58. 길버트 사랑의 출석부(ギルバート愛の出席簿)



발행장소	마법도시 지요
발행조건	경량의 빛과 흑도에 잠든 주역을 공략하고 마법도시 지요의 주영을 구한다.
목적	길버트를 대신해서 학생들을 설득한다.

마법도시에 나타난 길버트. 이번에는 학교의 카신저선생을 하나라고 부르는 사람을 울리던 냉정한 카신저 선생에게는 웃기는 바깥에 불과하다. 길버트는 카신저의 아름다움에 흠입힐 수도 없다고 하지만 카신저는 자신의 마실리드스(상대를 석화시키는 의술)의 과 덕분에 느끼는 석과 통공일 뿐이라고 생각한다. 그러고는 통공을 거부하는 학생들(무서운 학생들이다. 한국에는 이런 학생을 없기불-)을 설득하느라 바쁘다고 하자, 길버트가 해주었다며 관심을 끈다. 하지만 길버트에게 무슨 능력이 있는가, 주인공이 찾아줘야지, 학생들은 무조건 학교에 가라고 하면 안 가르코 말을 돌려서 해야한다. 선택해야할 선택항목은 사진 아래의 번호와 해석을 참고하도록.



▲ 2. 불 위해 태어났는가?



▲ 2. 통솔대로 하라



▲ 2. 뱀이나 악교로 가



▲ 2. 악교는 실은 곳이지



▲ 1. 용 2. 에니



▲ 2. 나쁜 에니



▲ 이 아이는 모든 아이들이 설득되면 자동으로 설득된다



▲ 2. 감동어 없어



▲ 2. 확실히 지거워



▲ 이 아이는 맛대로 소름 이다가 자동으로 설득된다



▲ 1. 영내오



▲ 2. 재미있게 하면 되



▲ 2. 영?



▲ 2. 모두와 협력하는 것도 소중해

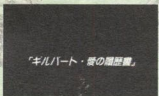


▲ 1. 보여 2. 생명선 위를 걷는 게 2. 그날 보았

이로서 모든 학생들을 설득했다. 이제 길버트는 카신저를 다시 고사지만 카신저는 그런 약속한게 없다고 한다(실제로 데이트 한다는 약속은 한 적 없다). 그리고 계속 추근덕대던 길버트는 비참한 걸말에...



59. 길버트 사랑의 이력서(길버트 愛の履歴書)



발생장소	미법도시 저요
발생조건	길버트 사랑의 동영방, '속속속·니키퍼 장밋갈 도망'을 클리어하고 저요 정문 앞의 길버트상이 있어지면 크리스티 상회 지역로 건너.
목적	돌아 된 길버트를 구해낸다.

카신저 선생의 눈빛에 의해서 돌아 되었던 길버트였지만 그 '사랑'의 정신만큼은 죽지 않고 계속해서 루미스를 찾고 있었다. 일단은 여기서 길버트상을 꺼내가야 할 텐데... 사자비는 길버트상을 어떻게든 풀어야 한다고 말한다. 울란 광산의 공교에게 가 보면 곁고는 최근 낙반이 심하다며 이나구마들에게 낙반 대비용으로 좋은 것을 가져오라고 시킨다. 이제 크리스티 상회에 가면 길버트상이 풀린 것을 알 수 있다. 다시 울란 광

산에서 길버트상을 확인한 후에 로아의 루미느에게 가면 상관없으며 에레에게 놀리간다. 미도라 제안으로 찾아가면 역시 길버트를 구해야겠다고 하고 플라메슈가 저주를 푸는 주문을 가르쳐준다. 이제 길버트상 앞에서 주문을 외우면 된다. 루미느가 저주 까먹으므로 아까의 주문을 암기했다가 불러주자, 길버트가 저주에서 풀리면 클리어.



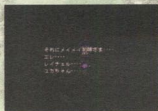
▲ 사자비의 말이 인트



▲ 어니구마들이 길버트 상을 가져온다



▲ 외우기 도와주기



▲ 대제 여자가 맞아어?



주문



光舞う天に、生命の水を還し、
創世の記憶は、風となり、
廻り廻りて、大気を満たせ。



廻りなす時は螺旋の相を廻り、
失われし輝石も求めれば大きく
我が胸を満たす。



心震える時、力の塔となれ。
幾百にも廻りたる時の、
唯一なる真相を知れ。

60. 봄보야지의 연구실 (ボンボヤジの研究室)



발생장소	쓰레기산
발생조건	쓰레기산의 봄보야지의 연구실에 있는 봄보야지에게 말을 건다.
목표	봄보야지가 만든 고렘을 쓰러트린다.

쓰레기산에서 콤팩트자를 따라 올라간 후의 갈림길에서 인형이 없는 길이 나타날 때가 있다. 이 위로 올라가면(계단을 부르는 인형을 클릭하면 후에 다시 쓰레기산에 오면 텔레포트로 갈 수도 있다) 피상하게 생긴 아저씨가 하나 버티고 있는데 이 아저씨가 봄보야지다. 봄보야지는 자신의 고렘이 알맹을 부린다며 고렘하고 있다. 마징가 해결해 주자(위의 선택할목을 선택)하면, 고렘은 렌지 모르겠지만 칼이 호수에 있다. 거기서 고렘을 격퇴하면 OK. 비교할 짝은 이벤트다.



▲ 좀 풀수없게 생겼다



▲ 고렘주제에 기반한 웃음을 읊린다

BOSS

머신고렘 · 파블로프군(マシンゴレム・パヴロフくん)

상당히 다양한 공격패턴을 지닌 것은 좋지만 그 어느 것 하나 치명타는 없다. 하지만 연속해서 알아맞으면 편지에 돌릴 수도 있으니 빨리 해쳐주는 것이 좋다.



▲ 변신



▲ 별자



61. 왓츠의 램머 (ワッツのハンマー)



발생장소	울건 광산
발생조건	대장간 시금 채굴을 50 클리어하고 왓츠와 1회 대화해 왓츠에게 말을 건다.
목표	왓츠의 램머를 격퇴한다.

왓츠의 가게에 가보면 왓츠는 언제나 바쁘다. 어쩔사리 말을 걸면 망치를 잊었다며 찾아주면 달콤 무기를 만들 수 있게 해준다고 한다. 도파주도록 하자. 사실 이 이벤트는 굉장히 단순하다. 울건 광산 앞에 있는 표지판을 조사하면 갑자기 아나구마가 튀어나와서 던진 밀바닥까지 태러가는 때, 그 방안에 망치가 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 그 망치를 가지고 왓츠의 가게까지 돌아와서 건넬수면 끝.



▲ 편리하게 이용되는 아나구마 특급편



▲ 이 병에 망치가 있도



62. 현인을 찾아라! (賢人を探せ!)



발생장소 마이클
발생조건 작은 마법사 이벤트 후에 마이클에게 처음으로 배드에게 말을 건 후 (비밀 스텝)
목표 6명의 현인을 배드를 데리고 번다.

가장 장기적이고 누적적인 이벤트로 현인이 나오는 곳은 전부 배드를 데리고 가서 만나면 된다. 현인들이 있는 장소는 잘 기억해 두지 않으면 곤란하다. 6명을 만나고 나서 마이클에 돌아온 시점에서 클리어 되는 이벤트.



▲ 게이아(ガイア), 가장 쉽다



▲ 토모(トモ)도 별로 어렵지 않다



▲ 로시웃타(ロシウッタ)가 현인이라는 것을 모르면 경우가 외와로 많다



▲ 검사 올본도 현인. 발견한 시점에서는 어렵고 한 점 우레나 배드를 데리고 올 수 있다



▲ 포타(ポータル)도 훌륭한 현인



▲ 엘레(エレガ)는 쉽게 떠올지 않으므로 재빨리 대화를 해야 한다



63. 과외활동 (課外活動)



발생장소 백의 성
발생조건 백의 성에 처음 들어간다
목표 학생의 막 소임을 깨든다.

시시한 이벤트이므로 아주 간단하게 설명하겠다. 학생은 3개의 재료를 찾았다 줄 것을 의외 하는데 스스로 풀어가겠다는 플레이어를 악을 조항하는 학생에게 말을 건 다음 도미니 마을에서 정을 보아서 조합의 힌트를 발견한 후에 그 학생들만을 조사하면 되고 그것도 귀찮은 사람은 아래의 사건대로만 찾아줄 것(너무 쉽죠?)!



▲ 신음귀물



▲ 이 악령이 악을 조합한다



▲ 재단!



▲ 제련2



▲ 역시 핫슨과 헤이슨을 대동하고 나타난 사자바



▲ 제련3



▲ 이 사람은 도미나 마을의?



64. 두일족을 찾아라
(豆一族を探せ!)



발생장소	여인 숲
발생조건	'수령 숲 클리어'이고 '여인 숲'에 처음 들어오다
목표	두일족을 보호한다

하얀 숲에 가 보았더니 사자바들이 이번에는 두일족으로 분변이려하려고 나타났다. 주인공도 두일족을 찾기 시작하고... 하얀 숲은 상당히 넓은 규모를 자랑하는 언덕이다. 적들은 그리 어렵지 않으니 천천히 뒤져 보는 것도 좋을 듯 싶다. 두일족이 사는 곳은 숲의 포포이상 근처이다.



▲ 이것은 이벤트가 아니므로 적격하지 않지



▲ 열매?!



BOSS

렉스엔트(ヘッスアスト)

큐온 가도의 헤티스엔트와 거의 비슷한 족속으로 하는 것도 비슷하다. 하지만 이전 플레이어의 레벨이 틀리다. 문제점은 없다. 크로와 비슷한 연타력이 좋은 무기로 승무원 걸면 경적이 많아서 조금 수월하게 클리어가 가능하다.



▲ 핫슨도 후반부 보스치고는 약이다



▲ 이것 조금 주위까지

보스를 물리치면 덤배로 여러 아이템을 받고 클리어. 이후로 핫슨과 헤이슨은 크리스티 상회에서 볼 수 없다.



최종이벤트-마나



발생장소	마나의 성역
발생조건	마나의 검을 사용하여 마나의 성역으로 들어간다.
목표	마나의 여신과 싸워 이긴다.

말은 필요없다. 같은 해를 일기 없으므로 마나의 나무를 곧바로 타고 올라가면 된다. 끝까지 올라가 마나의 여신과 싸우자. 그리고 이기자.

마나의 여신: 나는 빛 그리고 어둠. 당신이 싸워 온 어둠의 모든 것. 그것은 나의 반쪽. 나는 영혼의 왕조. 그리고 영혼의 파괴. 그리고 재생. 나는 사랑. 나의 모든 것이 정의는 아니다. 나의 모든 것이 깨끗한 것은 아니다. 그것들은 나의 반쪽. 나의 반쪽을 구하는 자들이 정의의 검으로 사람을 상처입히고 사랑의 자유를 뺏고, 나의 진실을 과하다. 당신이 내게 나의 어둠의 모습을 보였습니다. 당신은 그것과 싸워 이제, 영혼이 뒤집혔다. 나를 구하는 자들에게 길을 보이게 위해



▲ 저 올거미에 걸리면 안된다



▲ 엄청난 파워에 엄청난 공격범위

아직 끝나지 않았다!!

이야의 이벤트는 이벤트 장소와 시기만을 표시하였다. 이것만큼은 각자 찾는 즐거움을 누리게 바란다.



3. 또 하나의 자신(もう1人の自分)

발생시기: 초반
연관장소: 도마나 마을

50. 레이블(レイセル)

발생시기: 중~후반
연관장소: 도마나 마을, 마법도시 지오

52. 남해의 사빈(南海の沙濱)

발생시기: 후반
연관장소: 마도라 해안

65. 길버트 사랑의 왕(ギルバート・愛の軌跡)

발생시기: 중반
연관장소: 마도라 해안

66. 흔들리는 모래(揺れる砂)

발생시기: 중반
연관장소: 듀어 사막

67. P군(Pちゃん)

발생시기: 중반
연관장소: 도마나 마을

S. 풀포터최강전설(ポルポタ最強傳説)

발생시기: 중반
연관장소: 항구 풀포터



그레임	
프릭스 값	
스토어	
시논드	
소금 가치	

BOSS

마나의 여신(マナの女神)

다양한 공격패턴과 빠른 움직임 강력한 파워와 엄청난 헷집. 전 보스 통틀어 가장 어렵다. 어필라리는 '트(요)'와 일무전을 추천하며 추천무기는 자신이 가장 쉽게 자신있는 강력 필살기를 트로 반격하고 필살공격은 일무전으로 피하던가, 필살기 반격을 노리지, 부디 건투를 빈다.



▲ 달이 그림자로 가득차면 일무전을 연타할 준비를 하지



▲ 이벤트 현상으로-

단 검

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 대거(メノスダガー)	9	
포르세나 대거(フォルセナダガー)	14	
그랜스 대거(グランソダガー)	18	
미스릴 대거(ミスリルダガー)	23	
아스토리아 대거(アストリアダガー)	28	
바이켈 대거(バイゼルドダガー)	37	
이슈 대거(イッシュダガー)	46	
로리아 대거(ロリアダガー)	56	
할콘 대거(ハルコンダガー)	34	
오크 대거(オクダガー)	10	
허리 대거(ハリーダガー)	20	
에보니 대거(エボニーダガー)	40	
애쉬 대거(アッシュダガー)	50	
디올 대거(ディオールダガー)	76	
포실 대거(フォシルドダガー)	71	
마블 대거(マブルダガー)	7	
옵시던 대거(オプシダンダガー)	15	
페덴 대거(ペダンダガー)	30	
레더 대거(レザーダガー)	8	
비늘 대거(クロコダガー)	15	
아르마딜로 대거(アルマジロダガー)	30	
스케일 대거(スケイルダガー)	7	
리저드 대거(リザードダガー)	16	
스네이크 대거(スネークダガー)	24	
본 대거(ボンダガー)	14	
아이보리 대거(アイボリーダガー)	29	
커즈드 대거(カーズドダガー)	44	
코튼 대거(コットンダガー)	3	
실크 대거(シルクダガー)	7	
자코비니 대거(ジャコビニダガー)	24	불속성Lv4
헬리 대거(ヘレーダガー)	29	불속성Lv4
앵크 대거(アングダガー)	36	불속성Lv4
비넥 대거(グイネットダガー)	42	불속성Lv4
타틀 대거(タトルダガー)	48	불속성Lv4
코랄 대거(コラルダガー)	34	
에메랄드 대거(エメラルダダガー)	1	
펄 대거(パールダガー)	1	
라피스 대거(ラピスダガー)	1	

인손검

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 소드(メノスソード)	10	
포르세나 소드(フォルセナソード)	15	
그랜스 소드(グランソソード)	20	
미스릴 소드(ミスリルソード)	25	
아스토리아 소드(アストリアソード)	30	
바이켈 소드(バイゼルドソード)	40	
이슈 소드(イッシュソード)	50	
로리아 소드(ロリアソード)	60	
할콘 소드(ハルコンソード)	35	
오크 소드(オクソード)	10	
허리 소드(ハリーソード)	20	
에보니 소드(エボニーソード)	40	
애쉬 소드(アッシュソード)	50	
디올 소드(ディオールソード)	75	
포실 소드(フォシルソード)	70	
마블 소드(マブルソード)	11	
옵시던 소드(オプシダンソード)	23	
페덴 소드(ペダンソード)	47	
레더 소드(レザーソード)	5	
비늘 소드(クロコソード)	10	
아르마딜로 소드(アルマジロソード)	20	
스케일 소드(スケイルソード)	7	
리저드 소드(リザードソード)	16	
스네이크 소드(スネークソード)	24	
본 소드(ボンソード)	15	
아이보리 소드(アイボリーソード)	30	
커즈드 소드(カーズドソード)	45	
코튼 소드(コットンソード)	3	
실크 소드(シルクソード)	5	
자코비니 소드(ジャコビニソード)	30	불속성Lv4
헬리 소드(ヘレーソード)	37	불속성Lv4
앵크 소드(アングソード)	45	불속성Lv4
비넥 소드(グイネットソード)	52	불속성Lv4
타틀 소드(タトルソード)	60	불속성Lv4
코랄 소드(コラルソード)	32	
에메랄드 소드(エメラルドソード)	2	
펄 소드(パールソード)	2	
라피스 소드(ラピスソード)	2	

한손도끼

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 하체트(メノスハチエツト)	10	
포르세나 하체트(フォルセナハチエツト)	15	
그랜스 하체트(グランスハチエツト)	20	
미스릴 하체트(ミスリルハチエツト)	25	
아스토리아 하체트(アストリアハチエツト)	30	
바이젤 하체트(バイゼルハチエツト)	40	
아슈 하체트(イッシュハチエツト)	50	
로리아 하체트(ロリアハチエツト)	60	
할콘 하체트(ハルコンハチエツト)	34	
오크 하체트(オークハチエツト)	8	
하리 하체트(ハリハチエツト)	17	
에보니 하체트(エボニーハチエツト)	35	
애쉬 하체트(アッシュハチエツト)	43	
디올 하체트(ディオールハチエツト)	65	
포실 하체트(フォシルハチエツト)	61	
마블 하체트(マブルハチエツト)	13	
옵시던 하체트(オプシダンハチエツト)	27	
페던 하체트(ペダンハチエツト)	54	
레더 하체트(レザーハチエツト)	3	
바늘 하체트(クロコハチエツト)	5	
아르마딜로 하체트(アルマジロハチエツト)	10	
스케일 하체트(スケイルハチエツト)	7	
리저드 하체트(リザードハチエツト)	15	
스네이크 하체트(スネークハチエツト)	22	
본 하체트(ボンハチエツト)	4	
아이보리 하체트(アイボリーハチエツト)	29	
커즈드 하체트(カーズドハチエツト)	44	
코튼 하체트(コットンハチエツト)	2	
실크 하체트(シルクハチエツト)	3	
자코비니 하체트(ジャコビニハチエツト)	32	물속성Lv4
엘리 하체트(ハレーハチエツト)	40	물속성Lv4
앵크 하체트(アンクハチエツト)	49	물속성Lv4
바넥 하체트(グイネックハチエツト)	57	물속성Lv4
타틀 하체트(タトルハチエツト)	65	물속성Lv4
코랄 하체트(コーラルハチエツト)	29	
에메랄드 하체트(エメラルドハチエツト)	2	
펄 하체트(パールハチエツト)	2	
라피스 하체트(ラピスハチエツト)	2	

양손검

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 블레이드(メノスブレード)	12	
포르세나 블레이드(フォルセナブレード)	18	
그랜스 블레이드(グランスブレード)	25	
미스릴 블레이드(ミスリルブレード)	31	
아스토리아 블레이드(アストリアブレード)	37	
바이젤 블레이드(バイゼルブレード)	50	
아슈 블레이드(イッシュブレード)	62	
로리아 블레이드(ロリアブレード)	75	
할콘 블레이드(ハルコンブレード)	43	
오크 블레이드(オークブレード)	12	
하리 블레이드(ハリブレード)	25	
에보니 블레이드(エボニーブレード)	50	
애쉬 블레이드(アッシュブレード)	62	
디올 블레이드(ディオールブレード)	93	
포실 블레이드(フォシルブレード)	87	
마블 블레이드(マブルブレード)	14	
옵시던 블레이드(オプシダンブレード)	29	
페던 블레이드(ペダンブレード)	59	
레더 블레이드(レザーブレード)	7	
바늘 블레이드(クロコブレード)	13	
아르마딜로 블레이드(アルマジロブレード)	25	
스케일 블레이드(スケイルブレード)	9	
리저드 블레이드(リザードブレード)	20	
스네이크 블레이드(スネークブレード)	30	
본 블레이드(ボンブレード)	18	
아이보리 블레이드(アイボリーブレード)	37	
커즈드 블레이드(カーズドブレード)	56	
코튼 블레이드(コットンブレード)	3	
실크 블레이드(シルクブレード)	6	
자코비니 블레이드(ジャコビニブレード)	37	물속성Lv4
엘리 블레이드(ハレーブレード)	46	물속성Lv4
앵크 블레이드(アンクブレード)	56	물속성Lv4
바넥 블레이드(グイネックブレード)	66	물속성Lv4
타틀 블레이드(タトルブレード)	75	물속성Lv4
코랄 블레이드(コーラルブレード)	40	
에메랄드 블레이드(エメラルドブレード)	2	
펄 블레이드(パールブレード)	2	
라피스 블레이드(ラピスブレード)	2	

양손도끼

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 엑스(メノスアックス)	12	
포르세나 엑스(フォルセナアックス)	18	
그렌스 엑스(グランズアックス)	25	
미스릴 엑스(ミスリルアックス)	31	
아스토리아 엑스(アストリアアックス)	37	
바이젤 엑스(バイゼラアックス)	50	
아슈 엑스(イッシュアックス)	62	
로리아 엑스(ロリアアックス)	75	
할콘 엑스(ハルコンアックス)	43	
오크 엑스(オークアックス)	10	
하리 엑스(ハリアアックス)	20	
에보니 엑스(エボニーアックス)	41	
애쉬 엑스(アッシュアックス)	51	
디올 엑스(ディオールアックス)	76	
포실 엑스(フォシルアックス)	71	
마블 엑스(マーブルアックス)	16	
옵시던 엑스(オプシダンアックス)	32	
페던 엑스(ペダンアックス)	66	
레더 엑스(レザーアックス)	3	
비늘 엑스(クロコアックス)	6	
아르마딜로 엑스(アルマジロアックス)	11	
스케일 엑스(スケイルアックス)	9	
리저드 엑스(リザードアックス)	19	
스네이크 엑스(スネークアックス)	28	
본 엑스(ボーンアックス)	18	
아이보리 엑스(アイボリーアックス)	37	
커즈드 엑스(カーズドアックス)	56	
코본 엑스(コッパンアックス)	2	
실크 엑스(シルクアックス)	3	
자코비니 엑스(ジャコビニアックス)	40	불속성Lv4
헬리 엑스(ヘリーアックス)	50	불속성Lv4
앵크 엑스(アングアックス)	60	불속성Lv4
비네 엑스(グイネットアックス)	70	불속성Lv4
타롤 엑스(タトルアックス)	81	불속성Lv4
코랄 엑스(コーラルアックス)	37	
에메랄드 엑스(エメラルドアックス)	2	
펄 엑스(パールアックス)	2	
라피스 엑스(ラピスアックス)	2	

망치

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 햄머(メノスハンマー)	12	
포르세나 햄머(フォルセナハンマー)	18	
그렌스 햄머(グランズハンマー)	25	
미스릴 햄머(ミスリルハンマー)	31	
아스토리아 햄머(アストリアハンマー)	37	
바이젤 햄머(バイゼラハンマー)	50	
아슈 햄머(イッシュハンマー)	62	
로리아 햄머(ロリアハンマー)	75	
할콘 햄머(ハルコンハンマー)	41	
오크 햄머(オークハンマー)	12	
하리 햄머(ハリアハンマー)	24	
에보니 햄머(エボニーハンマー)	49	
애쉬 햄머(アッシュハンマー)	61	
디올 햄머(ディオールハンマー)	91	
포실 햄머(フォシルハンマー)	85	
마블 햄머(マーブルハンマー)	20	
옵시던 햄머(オプシダンハンマー)	42	
페던 햄머(ペダンハンマー)	85	
레더 햄머(レザーハンマー)	3	
비늘 햄머(クロコハンマー)	6	
아르마딜로 햄머(アルマジロハンマー)	11	
스케일 햄머(スケイルハンマー)	9	
리저드 햄머(リザードハンマー)	18	
스네이크 햄머(スネークハンマー)	27	
본 햄머(ボーンハンマー)	17	
아이보리 햄머(アイボリーハンマー)	34	
커즈드 햄머(カーズドハンマー)	51	
코본 햄머(コッパンハンマー)	2	
실크 햄머(シルクハンマー)	3	
자코비니 햄머(ジャコビニハンマー)	45	불속성Lv4
헬리 햄머(ヘリーハンマー)	5	불속성Lv4
앵크 햄머(アングハンマー)	68	불속성Lv4
비네 햄머(グイネットハンマー)	79	불속성Lv4
타롤 햄머(タトルハンマー)	90	불속성Lv4
코랄 햄머(コーラルハンマー)	33	
에메랄드 햄머(エメラルドハンマー)	2	
펄 햄머(パールハンマー)	2	
라피스 햄머(ラピスハンマー)	2	

창

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 랜스(メノスランス)	11	
포르세나 랜스(フォルセナランス)	16	
그랜스 랜스(グランズランス)	22	
미스릴 랜스(ミスリルランス)	28	
아스토리아 랜스(アストリアランス)	33	
바이젤 랜스(バイゼラランス)	45	
아슈 랜스(イシュランス)	56	
로리마 랜스(ロリマランス)	67	
할콘 랜스(ハルコンランス)	40	
오크 랜스(オークランス)	11	
하리 랜스(ハイルランス)	22	
에보니 랜스(エボニーランス)	45	
애쉬 랜스(アッシュランス)	56	
디올 랜스(ディオールランス)	85	
포실 랜스(フォシルランス)	79	
마블 랜스(マブルランス)	9	
옵시던 랜스(オプシダンランス)	19	
패던 랜스(ペダンランス)	40	
레더 랜스(レザーランス)	8	
비늘 랜스(クロコランス)	15	
아르마딜로 랜스(アルマジロランス)	30	
스케일 랜스(スケイルランス)	9	
리저드 랜스(リザードランス)	18	
스네이크 랜스(スネークランス)	28	
본 랜스(ボンランス)	17	
아이보리 랜스(アイボリーランス)	35	
커즈드 랜스(カーズドランス)	52	
코튼 랜스(コットンランス)	4	
실크 랜스(シルクランス)	7	
자코비니 랜스(ジャコビニランス)	30	불속성Lv4
할리 랜스(ハレーランス)	37	불속성Lv4
앵크 랜스(アンクランス)	45	불속성Lv4
비넥 랜스(ヴィネックランス)	52	불속성Lv4
타틀 랜스(タトルランス)	60	불속성Lv4
코랄 랜스(コーラルランス)	39	
에메랄드 랜스(エメラルドランス)	2	
펄 랜스(パールランス)	2	
라피스 랜스(ラピスランス)	2	

자망이

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 스태프(メノススタッフ)	7	
포르세나 스태프(フォルセナスタッフ)	11	
그랜스 스태프(グランズスタッフ)	15	
미스릴 스태프(ミスリルスタッフ)	18	
아스토리아 스태프(アストリアスタッフ)	22	
바이젤 스태프(バイゼラスタッフ)	30	
아슈 스태프(イッシュスタッフ)	37	
로리마 스태프(ロリマスタッフ)	45	
할콘 스태프(ハルコンスタッフ)	25	
오크 스태프(オークスタッフ)	9	
하리 스태프(ハイルスタッフ)	19	
에보니 스태프(エボニースタッフ)	38	
애쉬 스태프(アッシュスタッフ)	47	
디올 스태프(ディオールスタッフ)	71	
포실 스태프(フォシルスタッフ)	66	
마블 스태프(マブルスタッフ)	11	
옵시던 스태프(オプシダンスタッフ)	22	
패던 스태프(ペダンスタッフ)	45	
레더 스태프(レザースタッフ)	5	
비늘 스태프(クロコスタッフ)	10	
아르마딜로 스태프(アルマジロスタッフ)	20	
스케일 스태프(スケイルスタッフ)	5	
리저드 스태프(リザードスタッフ)	11	
스네이크 스태프(スネークスタッフ)	17	
본 스태프(ボンスタッフ)	10	
아이보리 스태프(アイボリースタッフ)	20	
커즈드 스태프(カーズドスタッフ)	30	
코튼 스태프(コットンスタッフ)	2	
실크 스태프(シルクスタッフ)	5	
자코비니 스태프(ジャコビニスタッフ)	24	불속성Lv4
할리 스태프(ハレースタッフ)	30	불속성Lv4
앵크 스태프(アンクスタッフ)	37	불속성Lv4
비넥 스태프(ヴィネックスタッフ)	43	불속성Lv4
타틀 스태프(タトルスタッフ)	49	불속성Lv4
코랄 스태프(コーラルスタッフ)	23	
에메랄드 스태프(エメラルドスタッフ)	1	
펄 스태프(パールスタッフ)	1	
라피스 스태프(ラピススタッフ)	1	

너클

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 글러브(メノスグラブ)	8	
포르세나 글러브(フォルセナグラブ)	13	
그랜스 글러브(グランスグラブ)	17	
미스릴 글러브(ミスリルグラブ)	21	
아스토리아 글러브(アストリアグラブ)	26	
바이젤 글러브(バイゼルグラブ)	35	
아슈 글러브(インシュグラブ)	43	
로리마 글러브(ロリマグラブ)	52	
할콘 글러브(ハルコンダグラブ)	30	
오크 글러브(オークダグラブ)	30	
하리 글러브(ハリダグラブ)	22	
에보니 글러브(エボニーダグラブ)	45	
애쉬 글러브(アッシュダグラブ)	56	
디올 글러브(デューダグラブ)	84	
포실 글러브(フォシルダグラブ)	78	
마블 글러브(マブルダグラブ)	11	
옵시던 글러브(オプシダンダグラブ)	23	
페던 글러브(ペダンダグラブ)	46	
레더 글러브(レザーダグラブ)	9	
비늘 글러브(クロコダグラブ)	17	
아르마딜로 글러브(アルマジロダグラブ)	35	
스케일 글러브(スケイルダグラブ)	7	
리저드 글러브(リザードダグラブ)	14	
스내이크 글러브(スネークダグラブ)	21	
본 글러브(ボンダグラブ)	12	
아이보리 글러브(アイボリーダグラブ)	24	
커즈드 글러브(カーズダグラブ)	37	
코튼 글러브(コットンダグラブ)	4	
실크 글러브(シルクダグラブ)	8	
자코비니 글러브(ジャコビニダグラブ)	27	불속성Lv4
헬리 글러브(ヘレダグラブ)	34	불속성Lv4
앵크 글러브(アンクダグラブ)	41	불속성Lv4
비넥 글러브(ヴェネッタダグラブ)	48	불속성Lv4
타틀 글러브(タトルダグラブ)	55	불속성Lv4
코랄 글러브(コーラルダグラブ)	29	
에메랄드 글러브(エメラルドダグラブ)	1	
필 글러브(パールダグラブ)	1	
라피스 글러브(ラピスダグラブ)	1	

쌍절곤

무기이름	공격력	속성Lv
메노스 눈치크(メノススンチャク)	8	
포르세나 눈치크(フォルセナスンチャク)	13	
그랜스 눈치크(グランススンチャク)	17	
미스릴 눈치크(ミスリルスンチャク)	21	
아스토리아 눈치크(アストリアスンチャク)	26	
바이젤 눈치크(バイゼルスンチャク)	35	
아슈 눈치크(インュスンチャク)	43	
로리마 눈치크(ロリマスンチャク)	52	
할콘 눈치크(ハルコンスンチャク)	29	
오크 눈치크(オークスンチャク)	10	
하리 눈치크(ハリスンチャク)	21	
에보니 눈치크(エボニスンチャク)	43	
애쉬 눈치크(アッシュスンチャク)	53	
디올 눈치크(デュースンチャク)	80	
포실 눈치크(フォシルスンチャク)	75	
마블 눈치크(マブルスンチャク)	12	
옵시던 눈치크(オプシダスンチャク)	25	
페던 눈치크(ペダスンチャク)	51	
레더 눈치크(レザースンチャク)	6	
비늘 눈치크(クロコスンチャク)	14	
아르마딜로 눈치크(アルマジロスンチャク)	28	
스케일 눈치크(スケイルスンチャク)	6	
리저드 눈치크(リザードスンチャク)	13	
스내이크 눈치크(スネークスンチャク)	20	
본 눈치크(ボンスンチャク)	12	
아이보리 눈치크(アイボリスンチャク)	24	
커즈드 눈치크(カーズスンチャク)	36	
코튼 눈치크(コットンスンチャク)	3	
실크 눈치크(シルクスンチャク)	7	
자코비니 눈치크(ジャコビンスンチャク)	29	불속성Lv4
헬리 눈치크(ヘレスンチャク)	36	불속성Lv4
앵크 눈치크(アンクスンチャク)	43	불속성Lv4
비넥 눈치크(ヴェネッタスンチャク)	50	불속성Lv4
타틀 눈치크(タトルスンチャク)	58	불속성Lv4
코랄 눈치크(コーラルスンチャク)	27	
에메랄드 눈치크(エメラルドスンチャク)	1	
필 눈치크(パールスンチャク)	1	
라피스 눈치크(ラピススンチャク)	1	

할

무기이름 공격력 속성Lv

메노스 보우(メノスボウ)	8
포르세나 보우(フォルセナボウ)	12
그랜스 보우(グランズボウ)	16
미스릴 보우(ミスリルボウ)	20
아스토리아 보우(アストリアボウ)	24
바이젤 보우(バイゼルボウ)	32
아슈 보우(イシュボウ)	40
로리마 보우(ロリマーボウ)	40
할콘 보우(ハルコンボウ)	29
오크 보우(オータボウ)	7
하리 보우(ハライボウ)	15
에보니 보우(エボニーボウ)	31
애쉬 보우(アッシュボウ)	39
디올 보우(ディオールボウ)	59
포실 보우(フォシルボウ)	55
마블 보우(マーブルボウ)	5
옵시던 보우(オプシダンボウ)	12
패던 보우(ペダンボウ)	24
레더 보우(レザーボウ)	6

무기이름 공격력 속성Lv

비늘 보우(クロコボウ)	13	
아르마일로 보우(アルマジロボウ)	25	
스케일 보우(スケイルボウ)	6	
리저드 보우(リザードボウ)	13	
스네이크 보우(スネークボウ)	20	
본 보우(ボンボウ)	13	
아이보리 보우(アイボリーボウ)	26	
커즈드 보우(カーズドボウ)	39	
코튼 보우(コットンボウ)	3	
실크 보우(シルクボウ)	6	
자코비니 보우(ジャコビニボウ)	21	물속성Lv4
헬리 보우(ハレーボウ)	26	물속성Lv4
앵크 보우(アングボウ)	31	물속성Lv4
비넥 보우(ヴェネッタボウ)	36	물속성Lv4
타블 보우(タブルボウ)	42	물속성Lv4
코랄 보우(コーラルボウ)	29	
에메랄드 보우(エメラルドボウ)	1	
필 보우(ニールボウ)	1	
리피스 보우(ラピスボウ)	1	

■ 방어구

방패

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 실드(メノスシールド)	1	1	1	0	
포르세나 실드(フォルセナシールド)	1	1	1	0	
그래스 실드(グラスシールド)	2	2	2	1	
미스릴 실드(ミスリルシールド)	3	3	3	1	
아스토리아 실드(アストリアシールド)	3	3	3	1	
바이젤 실드(バイゼルスシールド)	5	5	5	2	
아슈 실드(イッシュシールド)	6	6	6	3	
로리마 실드(ロリマシールド)	7	7	7	3	
함콘 실드(ハムコンシールド)	3	3	3	2	
오크 실드(オークシールド)	0	0	1	0	
하리 실드(ハリシールド)	1	1	2	1	
에보니 실드(エボニーシールド)	2	3	4	3	
애쉬 실드(アッシュシールド)	3	4	5	3	
다이올 실드(ダイオールシールド)	4	6	8	5	
포실 실드(フォシルシールド)	4	6	7	5	
마블 실드(マブルシールド)	1	1	1	0	
옵시던 실드(オプダンシールド)	2	3	3	0	
패던 실드(パダンシールド)	4	6	7	1	
레더 실드(レザーシールド)	1	1	1	0	
비늘 실드(クロコシールド)	2	3	2	1	
아르마딜로 실드(アルマジロシールド)	4	6	5	3	
스케일 실드(スケイルシールド)	1	1	0	1	
리저드 실드(リザードシールド)	2	2	1	2	
스네이크 실드(スネークシールド)	3	3	1	3	
본 실드(ホーンシールド)	1	2	0	0	
아이보리 실드(アイボリーシールド)	2	4	1	1	
커즈드 실드(カーズドシールド)	4	7	2	2	
코튼 실드(コットンシールド)	1	1	1	1	
실크 실드(シルクシールド)	2	2	2	2	
자코비니 실드(ジャコビニシールド)	2	3	4	0	물속성Lv4
헬리 실드(ハレーシールド)	2	3	5	0	물속성Lv4
앵크 실드(アンクシールド)	3	4	6	1	물속성Lv4
비넥 실드(ヴェネッタシールド)	3	5	7	1	물속성Lv4
타롤 실드(タロルシールド)	4	6	8	1	물속성Lv4
코랄 실드(コーラルシールド)	2	7	2	1	
에메랄드 실드(エメラルドシールド)	0	0	0	3	
펄 실드(パールシールド)	0	0	0	3	
라피스 실드(ラピスシールド)	0	0	0	3	

투구

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대피르기방어력	대아이템방어력	속성Lv
메노스 헬름(メノスヘルム)	1	1	0	0	
포르세나 헬름(フォルセナヘルム)	1	1	0	0	
그렌스 헬름(グランスヘルム)	2	2	1	0	
미스릴 헬름(ミスリルヘルム)	3	2	2	0	
아스토리아 헬름(アストリアヘルム)	3	3	2	0	
바이젤 헬름(バイゼルヘルム)	5	4	3	1	
아슈 헬름(イッシュヘルム)	6	5	4	1	
로리마 헬름(ロリマヘルム)	7	6	5	1	
할콘 헬름(ハルコンヘルム)	3	3	2	1	
오크 헬름(オークヘルム)	0	0	0	0	
하리 헬름(ハリーヘルム)	1	1	1	0	
에보니 헬름(エボニーヘルム)	2	3	3	1	
애쉬 헬름(アッシュヘルム)	3	3	4	1	
다이올 헬름(ディオールヘルム)	4	5	6	2	
포실 헬름(フォシルヘルム)	4	5	5	2	
마블 헬름(マーブルヘルム)	1	1	1	0	
옵시던 헬름(オプシタンヘルム)	2	2	2	0	
페탄 헬름(ペタンヘルム)	4	5	5	0	
레더 헬름(レザーヘルム)	1	1	0	0	
바늘 헬름(クロコヘルム)	2	2	1	0	
아르마딜로 헬름(アルマジロヘルム)	4	5	3	1	
스케일 헬름(スケイルヘルム)	1	0	0	0	
리저드 헬름(リザードヘルム)	2	1	0	1	
스네이크 헬름(スネークヘルム)	3	2	1	1	
본 헬름(ボンヘルム)	1	1	0	0	
아이보리 헬름(アイボリーヘルム)	2	4	1	0	
커즈드 헬름(カーズドヘルム)	4	6	2	1	
코튼 헬름(コットンヘルム)	1	0	0	0	
실크 헬름(シルクヘルム)	2	2	1	1	
자코비니 헬름(ジャコビニヘルム)	2	2	3	0	불속성Lv4
헬리 헬름(ハレーヘルム)	2	3	3	0	불속성Lv4
앵크 헬름(アンクヘルム)	3	3	4	0	불속성Lv4
비넥 헬름(ヴェネッタヘルム)	3	4	5	0	불속성Lv4
타틀 헬름(タトルヘルム)	4	5	6	0	불속성Lv4
코랄 헬름(コーラルヘルム)	2	6	1	0	
에메랄드 헬름(エメラルドヘルム)	0	0	0	1	
필 헬름(パールヘルム)	0	0	0	1	
라피스 헬름(ラピスヘルム)	0	0	0	1	

모자

방아구이름	대타격방아력	대개기방아력	대피르기방아력	대미방아력	속성Lv
메노스 햇(メノスハット)	0	0	0	0	
포르세나 햇(フォルセナハット)	0	0	0	0	
그렌스 햇(グランスハット)	1	0	0	1	
미스릴 햇(ミスリルハット)	1	0	0	1	
아스토리아 햇(アストリアハット)	1	0	0	1	
바이젤 햇(バイゼルハット)	2	1	1	2	
아슈 햇(イッシュハット)	3	1	1	3	
로리마 햇(ロリマーハット)	3	1	1	3	
함콘 햇(ハムコンハット)	1	0	0	2	
오크 햇(オークハット)	0	0	0	0	
허리 햇(ハリハット)	0	0	0	1	
에보니 햇(エボニーハット)	1	0	1	3	
애쉬 햇(アッシュハット)	1	1	1	3	
다이올 햇(ダイオールハット)	2	1	2	5	
포실 햇(フォシルハット)	2	1	1	5	
마블 햇(マーブルハット)	0	0	0	0	
옵시던 햇(オプシダンハット)	1	0	0	0	
페던 햇(ペダンハット)	2	1	1	1	
레더 햇(レザーハット)	0	0	0	0	
비닐 햇(クロコハット)	1	0	0	1	
아르마딜로 햇(アルマジロハット)	2	1	1	3	
스케일 햇(スケイルハット)	0	0	0	1	
리저드 햇(リザードハット)	1	0	0	2	
스네이크 햇(スネークハット)	1	0	0	3	
본 햇(ボンハット)	0	0	0	0	
GOI로리 햇(アイボリーハット)	1	1	0	1	
커즈드 햇(カーズドハット)	2	1	0	2	
코튼 햇(コットンハット)	0	0	0	1	
실크 햇(シルクハット)	1	0	0	2	
자코비니 햇(ジャコビニハット)	1	0	1	0	불속성Lv4
할리 햇(ハレーハット)	1	0	1	0	불속성Lv4
앵크 햇(アンクハット)	1	1	1	1	불속성Lv4
비넥 햇(ヴィネックハット)	1	1	1	1	불속성Lv4
타롤 햇(タロハット)	2	1	2	1	불속성Lv4
코랄 햇(コーラルハット)	1	1	0	1	
에메랄드 햇(エメラルドハット)	0	0	0	3	
필 햇(パールハット)	0	0	0	3	
라피스 햇(ラピスハット)	0	0	0	3	

갑옷

방어구이름	대리권방어력	대배기방어력	대피르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 아머(メノスアーマー)	1	2	2	0	
포르세나 아머(フォルゼナアーマー)	2	3	3	0	
그랜스 아머(グランズアーマー)	3	5	5	0	
미스릴 아머(ミスリルアーマー)	4	6	6	0	
아스토리아 아머(アストリアアーマー)	5	7	7	0	
바이젤 아머(バイゼラアーマー)	7	10	10	1	
이슈 아머(イッシュアーマー)	9	12	12	1	
로리마 아머(ロリマアーマー)	11	15	15	1	
할콘 아머(ハルコンアーマー)	5	7	7	1	
오크 아머(オークアーマー)	0	1	2	0	
하리 아머(ハリアアーマー)	1	3	4	0	
에보니 아머(エボニーアーマー)	3	7	9	1	
애쉬 아머(アッシュアーマー)	4	8	11	1	
디올 아머(ディオールアーマー)	6	13	16	2	
포실 아머(フォシルアーマー)	6	12	15	2	
마블 아머(マブルアーマー)	1	3	3	0	
옵시던 아머(オプシダンアーマー)	3	6	7	0	
페덴 아머(ペダンアーマー)	6	12	15	0	
레더 아머(レザーアーマー)	1	3	2	0	
비늘 아머(クロコアーマー)	3	4	5	0	
아르마딜로 아머(アルマジロアーマー)	6	12	10	1	
스케일 아머(スケイルアーマー)	1	2	1	0	
리저드 아머(リザードアーマー)	3	4	2	1	
스네이크 아머(スネークアーマー)	5	4	3	1	
본 아머(ボンアーマー)	2	4	1	0	
아이보리 아머(アイボリーアーマー)	4	9	3	0	
커즈드 아머(カーズドアーマー)	6	14	5	1	
코튼 아머(コットンアーマー)	1	2	2	0	
실크 아머(シルクアーマー)	3	4	4	1	
자코비니 아머(ジャコビニアーマー)	3	6	8	0	불속성Lv4
엘리 아머(エレアーマー)	7	1	0	0	불속성Lv4
앵크 아머(アングアーマー)	5	9	12	0	불속성Lv4
비넥 아머(ヴィネックアーマー)	5	10	14	0	불속성Lv4
타블 아머(タブルアーマー)	6	12	16	0	불속성Lv4
코랄 아머(コーラルアーマー)	3	14	4	0	
에메랄드 아머(エメラルドアーマー)	0	0	0	1	
펄 아머(パールアーマー)	0	0	0	1	
라피스 아머(ラピスアーマー)	0	0	0	1	

로브

영어구이름	대타격방어력	대개기방어력	대피르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 로브(メノスロブ)	0	0	0	1	
포르세나 로브(フォルセナロブ)	1	1	1	1	
그랜스 로브(グランスロブ)	1	1	1	2	
미스릴 로브(ミスリルロブ)	2	2	2	3	
아스토리아 로브(アストリアロブ)	2	2	2	3	
바이젤 로브(バイゼルロブ)	3	3	3	5	
이슈 로브(イシュロブ)	4	4	4	6	
로리아 로브(ロリアロブ)	5	5	5	7	
헬콘 로브(ヘルコンロブ)	2	2	2	5	
오크 로브(オウクロブ)	0	0	0	1	
하리 로브(ハリーロブ)	0	1	1	3	
에보니 로브(エボニーロブ)	1	2	3	6	
애쉬 로브(アッシュロブ)	2	3	4	7	
다이얼 로브(ダイヤルロブ)	3	4	6	11	
포실 로브(フォシルロブ)	3	4	5	10	
마블 로브(マブルロブ)	0	1	1	0	
옵시던 로브(オプシダンロブ)	1	2	2	1	
패먼 로브(パマンロブ)	3	4	5	3	
레더 로브(レザーロブ)	0	1	0	1	
비늘 로브(ケロコロブ)	1	2	1	3	
아르마딜로 로브(アルマジロロブ)	3	4	3	7	
스케일 로브(スケイルロブ)	0	0	0	2	
리저드 로브(リザードロブ)	1	1	0	4	
스네이크 로브(スネークロブ)	2	2	1	6	
본 로브(ボンロブ)	1	1	0	1	
아이보리 로브(アイボリーロブ)	2	3	1	2	
카드 로브(カードロブ)	3	5	2	4	
코튼 로브(コットンロブ)	0	0	0	2	
실크 로브(シルクロブ)	1	1	1	4	
자코비니 로브(ジャコビニロブ)	1	2	3	1	불속성Lv4
헬리 로브(ヘレーロブ)	2	2	3	1	불속성Lv4
앵크 로브(アンクロブ)	2	3	4	2	불속성Lv4
비넥 로브(ヴィネックロブ)	2	3	5	2	불속성Lv4
타롤 로브(タロールロブ)	3	4	6	3	불속성Lv4
코랄 로브(コーラルロブ)	1	5	1	2	
에메랄드 로브(エメラルドロブ)	0	0	0	6	
펄 로브(パールロブ)	0	0	0	6	
라피스 로브(ラピスロブ)	0	0	0	6	

장갑

방어구이름	대타리방어력	대해기방어력	대피르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 글러브(メノスグローブ)	1	0	1	0	
포르세나 글러브(フォルセナグローブ)	1	1	1	0	
그렌스 글러브(グランズグローブ)	2	1	2	0	
미스릴 글러브(ミスリルグローブ)	2	2	3	0	
아스토리아 글러브(アストリアグローブ)	3	2	3	0	
바이젤 글러브(バイゼルグローブ)	4	3	5	1	
이슈 글러브(イッシュグローブ)	5	4	6	1	
로리마 글러브(ロリマグローブ)	6	5	7	1	
헬콘 글러브(ヘルコングローブ)	3	2	3	1	
오크 글러브(オークグローブ)	0	0	1	0	
허리 글러브(ヘリイグローブ)	1	1	2	0	
에보니 글러브(エボニーグローブ)	2	2	4	1	
에쉬 글러브(アッシュグローブ)	2	3	5	1	
디올 글러브(ダイオールグローブ)	4	4	8	2	
포실 글러브(フォシルグローブ)	3	4	7	2	
마블 글러브(マーブルグローブ)	0	1	1	0	
옵시던 글러브(オプシダングローブ)	1	2	.3	0	
팍던 글러브(パクダングローブ)	3	4	7	0	
레더 글러브(レザーグローブ)	0	1	1	0	
비늘 글러브(クログローブ)	1	2	2	0	
아르마딜로 글러브(アルマジログローブ)	3	4	5	1	
스케일 글러브(スケイルグローブ)	0	0	0	0	
리저드 글러브(リザードグローブ)	2	1	1	1	
스네이크 글러브(スネークグローブ)	3	2	1	1	
본 글러브(ボーングローブ)	1	1	0	0	
아이보리 글러브(アイボリーグローブ)	2	3	1	0	
카드드 글러브(カードグローブ)	3	5	2	1	
코튼 글러브(コットングロー브)	0	0	1	0	
실크 글러브(シルクグローブ)	2	1	2	1	
자코비니 글러브(ジャコビニグローブ)	1	2	4	0	불속성Lv4
할리 글러브(ハレーグローブ)	2	2	5	0	불속성Lv4
앵크 글러브(アンググローブ)	2	3	6	0	불속성Lv4
비네 글러브(ヴェイネットグローブ)	3	3	7	0	불속성Lv4
타틀 글러브(タトルグローブ)	3	4	8	0	불속성Lv4
코랄 글러브(コーラルグローブ)	1	5	2	0	
에메랄드 글러브(エメラルドグローブ)	0	0	0	1	
펄 글러브(パールグローブ)	0	0	0	1	
리피스 글러브(リピスグローブ)	0	0	0	1	

반지

방아구이름	대타격방아력	대베기방아력	대찌르기방아력	대미집방아력	속성Lv
메노스 링(メノスリング)	0	0	0	2	
포르세나 링(フォルセナリング)	0	0	0	3	
그랜스 링(グランズリング)	0	0	0	5	
미스릴 링(ミスリルリング)	0	0	0	6	
아스토리아 링(アストリアリング)	0	0	0	7	
바이젤 링(バイゼリング)	0	0	0	10	
이슈 링(イッシュリング)	0	0	0	12	
로리아 링(ロリアーリング)	0	0	0	15	
함콘 링(ハムコンリング)	0	0	0	10	
오크 링(オークリング)	0	0	0	3	
하리 링(ハリリング)	0	0	0	6	
에보니 링(エボニーリング)	0	0	0	12	
에쉬 링(エッシュリング)	0	0	0	15	
디올 링(ディオールリング)	0	0	1	22	
포실 링(フォシルリング)	0	0	0	21	
마블 링(マーブルリング)	0	0	0	1	
옵시던 링(オプシダンリング)	0	0	0	3	
페던 링(ペダンリング)	0	0	0	6	
레더 링(レザーリング)	0	0	0	3	
비늘 링(クロコリング)	0	0	0	7	
아르마딜로 링(アルマジロリング)	0	0	0	15	
스케일 링(スケイル링)	0	0	0	4	
리저드 링(リザード링)	0	0	0	8	
스네이크 링(スネーク링)	0	0	0	12	
본 링(ボーン링)	0	0	0	2	
아이보리 링(アイボリー링)	0	0	0	5	
커즈드 링(カーズ드링)	0	0	0	8	
코튼 링(コットン링)	0	0	0	4	
실크 링(シルク링)	0	0	0	9	
자코비니 링(ジャコビニ링)	0	0	0	3	불속성Lv4
헬리 링(ヘレー링)	0	0	0	3	불속성Lv4
앵크 링(アンク링)	0	0	0	4	불속성Lv4
비넥 링(ヴェネック팅)	0	0	0	5	불속성Lv4
타틀 링(タトル링)	0	0	1	6	불속성Lv4
코랄 링(コーラル링)	0	0	0	4	
에메랄드 링(エメラルド링)	0	0	0	12	
펄 링(パール링)	0	0	0	12	
라피스 링(ラピス링)	0	0	0	12	

신 발

방어구이름	대타격방어력	대베기방어력	대미르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 부츠(メノスブーツ)	0	1	1	0	
포레세나 부츠(フォルセナブーツ)	1	1	1	0	
그렌스 부츠(グランズブーツ)	1	2	2	0	
미스릴 부츠(ミスリルブーツ)	2	3	2	0	
아스토리아 부츠(アストリアブーツ)	2	3	3	0	
바이젤 부츠(バイゼルブーツ)	3	5	4	1	
이슈 부츠(インシュブーツ)	4	6	5	1	
로리마 부츠(ロリマブーツ)	5	7	6	1	
할콘 부츠(ハルコンブーツ)	2	3	3	1	
오크 부츠(オクブーツ)	0	0	0	0	
하리 부츠(ハリブーツ)	0	1	1	0	
에보니 부츠(エボニーブーツ)	1	3	3	1	
애쉬 부츠(アッシュブーツ)	2	4	4	1	
디올 부츠(ディオールブーツ)	3	6	7	2	
포실 부츠(フォシルブーツ)	3	6	6	2	
마블 부츠(マブルブーツ)	0	1	1	0	
옵시던 부츠(オプシダンブーツ)	1	3	3	0	
패안 부츠(ペタンブーツ)	3	6	6	0	
레더 부츠(レザーブーツ)	0	1	1	0	
비늘 부츠(クロコブーツ)	1	3	2	0	
아르마딜로 부츠(アルマジロブーツ)	3	6	4	1	
스케일 부츠(スケイルブーツ)	0	1	0	0	
리저드 부츠(リザードブーツ)	1	2	0	1	
스내이크 부츠(スネークブーツ)	2	3	1	1	
본 부츠(ボンブーツ)	1	2	0	0	
아이보리 부츠(アイボリーブーツ)	2	4	1	0	
커즈드 부츠(カーズドブーツ)	3	7	2	1	
코튼 부츠(コットンブーツ)	0	1	0	0	
실크 부츠(シルクブーツ)	1	2	2	1	
자코비니 부츠(ジャコビニブーツ)	1	3	3	0	불속성Lv4
벨리 부츠(ハレーブーツ)	2	3	4	0	불속성Lv4
앵크 부츠(アンクブーツ)	2	4	5	0	불속성Lv4
비네 부츠(ヴィネックブーツ)	2	5	6	0	불속성Lv4
타틀 부츠(タトルブーツ)	3	6	7	0	불속성Lv4
코랄 부츠(コーラルブーツ)	1	7	1	0	
에메랄드 부츠(エメラルドブーツ)	0	0	0	1	
펄 부츠(パールブーツ)	0	0	0	1	
라피스 부츠(ラピスブーツ)	0	0	0	1	

신들

방아구이름	대타격방아력	대베기방아력	대찌르기방아력	대미법방아력	속성Lv
메노스 신들(メノスサンダル)	0	0	0	0	
포르세나 신들(フォルセナサンダル)	0	0	0	0	
그랜스 신들(グランサンダル)	0	1	0	1	
미스릴 신들(ミスリルサンダル)	0	1	0	1	
아스토리아 신들(アストリアサンダル)	0	1	0	1	
바이젤 신들(バイゼルサンダル)	1	2	1	2	
이슈 신들(イシュサンダル)	1	3	1	3	
로리마 신들(ロリマーサンダル)	1	3	1	3	
함콘 신들(ハルコンサンダル)	0	1	0	2	
오크 신들(オークサンダル)	0	0	0	0	
하리 신들(ハリーサンダル)	0	0	0	1	
에보니 신들(エボニーサンダル)	0	1	1	3	
애쉬 신들(アッシュサンダル)	0	2	1	3	
다이올 신들(デイオルサンダル)	1	3	2	5	
포실 신들(フォシルサンダル)	1	3	1	5	
마블 신들(マーブルサンダル)	0	0	0	0	
옵시던 신들(オプシダンサンダル)	0	1	0	0	
파딘 신들(パダンサンダル)	1	3	1	1	
레디 신들(レディサンダル)	0	0	0	0	
바늘 신들(クロコサンダル)	0	1	0	1	
아르마딜로 신들(アルマジロサンダル)	1	3	1	3	
스케일 신들(スケイルサンダル)	0	0	0	1	
리저드 신들(リゼードサンダル)	0	1	0	2	
스네이크 신들(スネークサンダル)	0	1	0	3	
본 신들(ボンサンダル)	0	1	0	0	
아이보리 신들(アイボリーサンダル)	0	2	0	1	
커즈드 신들(カーズドサンダル)	1	3	0	2	
코튼 신들(コットンサンダル)	0	0	0	1	
실크 신들(シルクサンダル)	0	1	0	2	
자코비니 신들(ジャコビニサンダル)	0	1	1	0	불속성Lv4
할리 신들(ハレーサンダル)	0	1	1	0	불속성Lv4
앵크 신들(アングサンダル)	0	2	1	1	불속성Lv4
비벡 신들(グイネックサンダル)	0	2	1	1	불속성Lv4
타틀 신들(タトルサンダル)	1	3	2	1	불속성Lv4
코랄 신들(コーラルサンダル)	0	3	0	1	
에메랄드 신들(エメラルドサンダル)	0	0	0	3	
필 신들(パールサンダル)	0	0	0	3	
라피스 신들(ラピスサンダル)	0	0	0	3	

전신갑옷

방어구이름	대리각방어력	대어기방어력	대피르기방어력	대어잠방어력	속성Lv
메노스 풀메일(メノスフルメイル)	4	4	4	0	
포르세나 풀메일(フォルセナフルメイル)	6	6	6	0	
그렌스 풀메일(グランスフルメイル)	8	8	8	1	
미스릴 풀메일(ミスリルフルメイル)	10	10	10	1	
아스토리아 풀메일(アストリアフルメイル)	12	12	12	1	
바이젤 풀메일(バイゼルフルメイル)	16	16	16	2	
이슈 풀메일(インシュフルメイル)	20	20	20	3	
로리마 풀메일(ロリマフルメイル)	24	24	24	3	
할콘 풀메일(ハルコンフルメイル)	12	12	12	2	
오크 풀메일(オクフルメイル)	2	2	3	0	
하리 풀메일(ハリフルメイル)	4	5	7	1	
에보니 풀메일(エボニフルメイル)	8	11	14	3	
애쉬 풀메일(アッシュフルメイル)	10	14	18	3	
디올 풀메일(ディオールフルメイル)	15	21	27	5	
포실 풀메일(フォシルフルメイル)	14	19	25	5	
마블 풀메일(マーブルフルメイル)	3	4	6	0	
옵시던 풀메일(オプシダンフルメイル)	7	9	12	0	
레탄 풀메일(レタンフルメイル)	14	19	24	1	
레더 풀메일(レザーフルメイル)	3	4	4	0	
비늘 풀메일(クロコフルメイル)	6	9	8	1	
아르마딜로 풀메일(アルマジロフルメイル)	13	19	16	3	
스케일 풀메일(スケイルフルメイル)	3	3	1	1	
리저드 풀메일(リザードフルメイル)	7	6	3	2	
스네이크 풀메일(スネークフルメイル)	11	9	4	3	
본 풀메일(ボンフルメイル)	4	7	2	0	
아이보리 풀메일(アイボリーフルメイル)	8	15	6	1	
커즈드 풀메일(カーズドフルメイル)	13	22	8	2	
코튼 풀메일(コットンフルメイル)	3	3	3	1	
실크 풀메일(シルクフルメイル)	7	7	7	2	
자코비니 풀메일(ジャコビニフルメイル)	7	9	13	0	불속성Lv4
벨리 풀메일(ベリフルメイル)	8	12	16	0	불속성Lv4
앵크 풀메일(アンクフルメイル)	10	14	19	1	불속성Lv4
비베 풀메일(ヴィベフルメイル)	12	17	22	1	불속성Lv4
타틀 풀메일(タトルフルメイル)	14	19	26	1	불속성Lv4
코랄 풀메일(コーラルフルメイル)	6	23	6	1	
에메랄드 풀메일(エメラルドフルメイル)	0	0	0	1	
필 풀메일(パールフルメイル)	0	0	0	1	
라피스 풀메일(ラピスフルメイル)	0	0	0	1	

망토

망투아이름	대타격방어력	대배기방어력	대찌르기방어력	대마법방어력	속성Lv
메노스 망토(メノスマント)	0	0	0	1	
포르세나 망토(フォルセナメント)	0	0	0	2	
그렌스 망토(グレンスマント)	1	1	1	3	
미스릴 망토(ミスリルメント)	1	1	1	3	
아스토리아 망토(アストリアメント)	1	1	1	5	
바이젤 망토(バイゼルメント)	2	2	2	7	
아슈 망토(アッシュメント)	3	3	3	9	
로리아 망토(ロリアメント)	3	3	3	11	
할콘 망토(ハルコンメント)	1	1	1	7	
오크 망토(オークメント)	0	0	0	2	
하리 망토(ハリメント)	0	0	1	4	
에보니 망토(エボニーメント)	1	1	2	9	
애쉬 망토(アッシュメント)	1	2	2	11	
다이얼 망토(ダイヤルメント)	2	3	4	16	
포실 망토(フォシルメント)	2	3	3	15	
마블 망토(マーブルメント)	0	0	0	1	
옵시던 망토(オプシダンメント)	1	1	1	2	
패던 망토(パディンメント)	2	3	3	4	
레더 망토(レザーメント)	0	0	0	2	
비늘 망토(クロコメント)	1	1	1	5	
아르마딜로 망토(アルマジロメント)	2	3	2	11	
스케일 망토(スケイルメント)	0	0	0	3	
리저드 망토(リザードメント)	1	1	0	6	
스네이크 망토(スネークメント)	1	1	0	9	
본 망토(ホーンメント)	0	1	0	2	
아이보리 망토(アイボリーメント)	1	2	0	4	
커즈드 망토(カーズドメント)	2	3	1	6	
코튼 망토(コットンメント)	0	0	0	3	
실크 망토(シルクメント)	1	1	1	7	
자코비니 망토(ジャコビニメント)	1	1	2	2	불속성Lv4
헬리 망토(ヘレメント)	1	1	2	2	불속성Lv4
앵크 망토(アンクメント)	1	2	3	3	불속성Lv4
비넥 망토(ヴェネットメント)	1	2	3	3	불속성Lv4
타틀 망토(タートルメント)	2	3	4	4	불속성Lv4
코랄 망토(コーラルメント)	1	3	1	3	
에메랄드 망토(エメラルドメント)	0	0	0	9	
펄 망토(パールメント)	0	0	0	9	
라피스 망토(ラピスメント)	0	0	0	9	

펜던트

방어구이름	대타격방어력	대배기방어력	대피리키방어력	대아이템방어력	속성Lv
메노스 펜던트(メノスペンダント)	0	0	0	3	
포르세나 펜던트(フォルセナペンダント)	0	0	0	5	
그랜스 펜던트(グランズペンダント)	0	0	0	7	
미스릴 펜던트(ミスリルペンダント)	0	0	0	9	
아스토리아 펜던트(アストリアペンダント)	0	0	0	11	
바이젤 펜던트(バイゼルペンダント)	0	0	0	15	
이슈 펜던트(イッシュペンダント)	0	0	0	18	
로리마 펜던트(ロリマーペンダント)	0	0	0	22	
할콘 펜던트(ハルコンペンダント)	0	0	0	15	
오크 펜던트(オークペンダント)	0	0	0	4	
하리 펜던트(ハリイペンダント)	0	0	0	9	
에보니 펜던트(エボニーペンダント)	0	0	0	18	
에쉬 펜던트(アッシュペンダント)	0	0	0	22	
디올 펜던트(ディオールペンダント)	0	0	0	33	
포실 펜던트(フォシルペンダント)	0	0	0	31	
마블 펜던트(マーブルペンダント)	0	0	0	2	
금시던 펜던트(オプシダンペンダント)	0	0	0	4	
페던 펜던트(ペダンペンダント)	0	0	0	9	
레더 펜던트(レザーペンダント)	0	0	0	5	
바늘 펜던트(クロコペンダント)	0	0	0	11	
아르마딜로 펜던트(アルマジロペンダント)	0	0	0	22	
스케일 펜던트(スケイルペンダント)	0	0	0	6	
리저드 펜던트(リザードペンダント)	0	0	0	12	
스나이크 펜던트(スネークペンダント)	0	0	0	18	
본 펜던트(ボーンペンダント)	0	0	0	4	
아이보리 펜던트(アイボリーペンダント)	0	0	0	8	
커즈드 펜던트(カーズドペンダント)	0	0	0	12	
코튼 펜던트(コットンペンダント)	0	0	0	6	
실크 펜던트(シルクペンダント)	0	0	0	14	
자코비니 펜던트(ジャコビニペンダント)	0	0	0	4	불속성Lv4
헬리 펜던트(ヘリーペンダント)	0	0	0	5	불속성Lv4
앵크 펜던트(アンクペンダント)	0	0	0	6	불속성Lv4
비베 펜던트(ヴィベクペンダント)	0	0	0	7	불속성Lv4
타틀 펜던트(タトルペンダント)	0	0	0	9	불속성Lv4
코랄 펜던트(コーラルペンダント)	0	0	0	6	
에메랄드 펜던트(エメラルドペンダント)	0	0	0	18	
필 펜던트(パールペンダント)	0	0	0	18	
라피스 펜던트(ラピスペンダント)	0	0	0	18	

PS의 여름을 여는 화려한 신호

디노 크라이시스

DINO CRISIS



장르: 액션, 호러
 제작사: 캡콤
 발매일: 7월 1일
 발매가: 5,800원

「메탈기어 솔리드」, 「사이폰 핏터」, 「사일런트 힐」...
 이들이 세간의 주목을 받고 있을 때 「바이오 하자드」의 썩음은 무엇을
 하고 있었을까? 라는 질문에 충분한 대답을 던진 「디노 크라이시스」의
 썩어가는 심리 대단하다. 대작도 많고 따라서 즐길 것도 많은 방학기간!
 「디노 크라이시스」로 그 포문을 여는 것은 어떨지?

프 리 비 디 오

컴퓨터에 새로운 배움이 도착했다. 발신자는 톰이라는 젊은이. 그는 어떤 연구시설에 스파이로 잠입해 있었는데 그곳에서 의외의 행동을 발견했다는 것. 그 의외의 인물은 바로 커브 박사. 그는 에너지를 제공하는 인공로 3대전체 시공은 사망한 것으로 되어 있었으나 어떠한 원인으로 이 연구시설에서 중요한 자리를 차지하고 있었다. 톰은 지원대를 보내 줄 것을 의뢰하고 곧 벨기로 4인의 구조대가 투입된다. 벨비는 게임, 락, 쿠파, 그리고 유일한 여성 대원인 레지너. 대기 상태는 상당히 좋지 않았고 거기다 밤의 어둠이 깔려 있었지만 쿠비영우에는 오히려 적합한 조건. 4인은 낙하산을 타고 섬으로 내려간다.

일마 후, 잠려시간이 되고 게임은 진전을 행하지만 쿠파가 아직 도착하지 않았다. 그러나 이번 경우, 임무 시간을 아낀 쿠파를 기다려 줄 수는 없는 일. 남은 3인은 그대로 진전하고... 한편 쿠파는 낙하 지점이 상당히 빛나길 섬의 밑입 속에 떨어졌다. 그러다가 어떤 것을 보고 공포에 질려 뒤를 돌아 전력으로 뛰기 시작하는데... 하지만 쿠파는...



▲통이 보고



▲사망치려되어 있는 커브 박사



▲쿠파는 어떻게 하고?



▲게임은 쿠파를 기다려 주지 않는다



▲쿠파는 일시적으로 도망치지만...



▲이것은 대체?

▶ 조작방법

조작방법은 새롭게 추가된 움직임을 제외하면 기본적으로 바이오 하지도 시리즈와 동일하다. 단, 여기서 설명하는 조작방법은 A티임을 기본으로 하였다.

아날로그 패드



십자키: 캐릭터, 커서 이동

기본적으로 상하로 캐릭터의 전후이동, 좌우로 캐릭터의 선회조작이 가능하다. 메뉴 화면이나 번호판 입력 등의 화면에서는 커서의 상하좌우 이동에 사용된다.

X버튼: 취소, 대신 버튼

메뉴화면이나 선택지에서는 취소에 사용하며 이동할 때에 누르고 있으면 대신 이동이 가능하다.

섀클트 버튼: 옵션화면 부르기

타이틀 화면에도 있는 옵션화면을 불러낸다.

▶아이템

■핸드건

기본적으로 가지고 있는 무기.

■샷건

사칭거리에는 풀지만 파괴력은 핸드건에 비해 비가 아니다. 가끔적 적을 끌어 당겨서 쏘는 것이 효율적이며 근거리라면 복수의 적에게도 맞는다.



■그레네이드건

소형의 그레네이드건으로 이 게임의 최강무기. 당연히 파괴력은 발군이여 장거리 발사가 가능하다는 점이 특색.



■핸드건 슬라이드

핸드건을 장비하고 다시 이것을 장비하면 핸드건·개(獸)가 된다. 핸드건의 공격력을 올려주는 아이템.



■핸드건 사이트

핸드건·개를 장비하고 이것을 장비하면 핸드건·개 사이트가 된다. 공격력도 높아주고 크리티컬 발생률이 높아진다.



■샷건 스톱

샷건을 장비하고 이것을 장비하면 스톱물은 샷건이 된다. 샷건의 공격력이 상승한다.



■샷건 파츠

역시 장비법은 여타 파츠와 동일하다. 샷건의 발사 속도는 느려지지만 연사가 가능하게 된다.



■9mm파라볼릭탄

핸드건의 기본 탄알. 공격력은 가장 떨어지지만 한 번에 나오는 탄알 수는 많다.



■40S&W탄

핸드건·개에서부터 사용 가능한 핸드건을 탄알. 공격력과 크리티컬율이 있어서 파라볼릭탄보다 우수하지만 등장빈도가 낮다.

■SG탄

샷건 탄알. 한번에 가지고 다니는 휴대수가 적은 것이 흠.



■슬러그탄

SG탄보다 모든 면에서 우수하고 오히려 SG탄보다 많이 등장한다.



■그레네이드탄

탄알은 적지만 그만큼의 깊어치를 하는 탄알. 강력하면서도 비상거리가 먼 것이 매력적이다.



■이트탄

세방향으로 길러져 발사되는 탄알로 맞은 상대는 잠시 붙어 붙는다. 최강의 위력을 지니고 있지만 비상거리가 짧아 실전에서 강한 샷건을 쓰는 쪽이 더 나을지도...

■지혈제

상처에서 출혈을 막아 체력 소모를 막는데에 사용한다. 체력은 회복되지 않지만 의외로 이것이 없으면 곤란한 경우가 상당히 많다.



■회복제·소

체력을 약간 회복시킨다. 다른 약과 조합해서 다른 약으로 바꾸는 것이 낫다.



■회복제·대

체력을 완전 회복시킨다. 하지만 출혈은 멈출 수 없다.



■완전회복제

체력의 완전회복과 동시에 출혈도



멈추는 회복제 조합으로 많이 만들어 두자

■소생약

죽기 직전부터 다시 시작하게 해준다. 게임상 1개 밖에 등장하지 않는다.



■마취탄

약·중·강의 3가지가 있으며 감할수록 적의 마취시간이 길어진다. 마취된 적은 공격을 가하면 바로 깨어난다. 샷건으로 발사가 가능하다.



■명목탄

T.FEX를 제외한 모든 적을 일격으로 해쳐주는 강력한 무기. 역시 샷건으로 발사가 가능하다.



■회복소제

회복제일의 아이템과 조합하여 능력을 높이는 데에 사용된다. 조합전용으로 단독으로 사용할 수 없다.



■마취소제

마취탄과 조합하여 능력을 높이는 데에 쓰인다. 역시 단독으로 쓸 수 없다.



■중성소제

조합이 가능한 아이템의 수를 늘린다. 조합에 따라 아이템이 좋아지기도 한다.



■강화소제

조합이 가능한 아이템의 능력을 높인다. 강화효과가 상당히 좋다.



■물러그

게임 곳곳에 등장하는 긴급 박스를 열기 위한 아이템이다. 게임 중에 상당히 많이 숨겨져 있다.



■메비전원 에리어의 열쇠

릭의 부탁으로 시설 내의 동력을 회복시키기 위한 메비전원이 있는 곳으로 가는 열쇠이다.



■DDK디스크

입력디스크와 암호디스크 두 종류가 있으며 일종의 폭을 해제하기 위한 도구라고 보면 된다. 뒤의 알파벳이 같은 한 쌍이 폭 1개를 해제하는 데에 필요하다. 게임 전반에 걸쳐 뒤에 놓는 알파벳이 틀러지면서 많은 수가 등장한다.



■파렛트 | · ||

소장실에 있는 키카드를 얻기 위해 필요한 아이템으로 알파벳으로 보이는 것을 뒤집으면 숫자가 된다.



■엔트런스의 열쇠

메인 엔트런스의 외부 통로의 문을 여는 열쇠이다.



■B1 예비전원실의 열쇠

지하 에리어의 예비전원실로 가기 위한 열쇠이다.



■자문채취장치

시체로부터 자문을 채취하기 위한 장치로 ID카드 위조에 사용된다.



■키카드 L · R



키카드 L과 R의 극비연구실로 가기 위한 카드이다.

■인테나 가동키

연구시설 2층에 있는 통신용 안테나를 운용하기 위한 아이템이다.



■B1 크래인카드

지하 1층에 있는 컨테이너 운반용 크레인을 조작하기 위한 카드이다.



■배터리 · 직색

B1 예비전원실에 있는 충전이 끝난 배터리이다.



■ID카드

의무실의 환자가 가지고 있던 카드로 컴퓨터를 이용한 각종 위조가 가능하다.



■드라이버

연구시설 B1의 컴퓨터실에 놓여있다.



■조그만 열쇠

의무실의 조그만 상자를 열기 위한 열쇠이다.



■B1 키칩

극비연구실로 가기 위한 도구 중의 하나로 자료실에서 데이터 교환이 가능하다.



■반출용 퍼스카드

대형 엘리베이터의 B3운용에 장애를 받지 않는다.



■기동용 배터리 · 백색

부서진 배터리를 대신 사용할 수 있다.



■B3 크래인카드 | · || · |||



B3의 크레인을 조작하기 위한 도구들이다.



■반출 에리어의 열쇠

B3 반출 에리어로의 통행에 필요한 열쇠이다.



■인항용 카드키

항구 통행에 필요한 열쇠이다.



■B2 키칩 | · ||

서드데이지 제네레이터로의 침입에 필요한 통로를 만드는 데에 필요하다.



■키카드 LV A · B · C

B3 에리어에 있는 폭을 해제하는 카드로 A로 갈수록 레벨이 높다.



■이니셜라이저, 스태빌라이저



서드데이지 제네레이터를 가동시키는 도구.

■보호 파츠, 쿼어 파츠

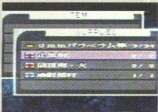


2개 전부 합해 6개가 존재하며, 이니셜라이저와 스태빌라이저를 따로 조립할 수 있는 도구이다.

살아남기 위한 조건과 방법들

적은 공룡시대

제목에서 알 수 있듯이 적들은 싸그리 공룡으로, 「바이오 하자드」의 다 빼어 가는 좀비와는 차원이 틀린 적들이다. 즉, 맷집도 좋고 파워도 셀때다가 이동속도도 빠르다. 게다가 등장하는 단알은 꽤나 빠르게 나와 일일이 공룡과 상대하다가 금방 저 세상 가는 수가 있다. 따라서 일단 명심해야 할 것은 '도망'이다. 화려한 도망 테크닉을 구사하여 총알도 아끼고 적과도 싸우지 않는 효과를 거두어야 하는 것이다. 그 자세한 방법은 저차 설명에 나가지도록 하였다.



▲ 첫 전투를 마치고 남은 총알 수

사실 그렇게 풀건 없지만...

이 게임에는 컨티뉴라는 시스템이 채택되어 있다. 이것은 레지너(즉, 플레이어)가 사망했을 시 죽기 전 그 상태 그 장소에서 다시 게임을 시작하게 된다. 물론 「디노 크라이시스」의 난이도가 있기 때문이라는 것을 이해하지만 30회라는 파격적인 수치의 컨티뉴는 거의 완벽에 가까운 디노의 긴장감에 찬물을 끼얹는 격이 되어 버렸다. 뭐 어쨌든 이 컨티뉴가 있어 그렇게 부름을 가지면서 플레이 할 것은 없다.



▲ 이 정도 숫자면 조바심이라도 불러야 가능하다

세이브 포인트는 체크!

디노의 세이브 방식은 세이브 포인트에서 나갈 때 세이브를 하는 방식으로 되어 있다. 따라서 아무 데서나 마음대로 내키는 대로 세이브를 할 수가 없으므로 세이브는 기회 달을 때마다 해놓는 것이 좋다. 사실 이 게임

은 바이오 하자드처럼 맵크라는 것이 없어서 (있을지도 모르지만 화면상으로는 표시되지 않는다) 세이브의 남발에 긴장할 것은 없다.



▲ 온 열 개 세이브 이 게임의 세이브 포인트는 총 5군데

박스란?

바이오 하자드 시리즈의 아이템 박스와 비슷하면서도 약간 다른 개념으로 총 3종류의 박스가 등장한다. 붉은색, 녹색, 노란색의 3종류가 그것인데 주로 복도에 붙어 있다. 붉은색 박스에는 탄알이, 녹색 박스에는 회색채, 노란색 박스에는 단알과 회색채, 두 아이템이 모두 들어있다. 박스내의 'SOK!' 커맨드로 아이템 정리, 'ACCESS' 커맨드로 이미 액세스를 끝낸 다른 곳에 있는 같은 종류의 박스와 아이템 교환이 가능하다(따라서 박스를 열면 제일 먼저 액세스 하는 수단을 기르는 것이 좋다). 박스에는 아이템을 맡기는 것도 가능하다. 단, 이 박스들은 그냥 사용할 수 있는 것이 아니라 일정량의 플러그를 소비해야 한다. 이 플러그는 주로 연 구원의 시체나 방인의 신발 등에 티가 안 나게 숨겨져 있는 경우가 많으므로 뭔가 망이 어지럽다 싶으면 이곳저곳 조사하는 것도 도움이 된다(뒤의 지도에 플러그 위치를 체계 해 놓았다).



▲ 박스에서 녹색으로 빛나고 있는 것이 박스이다



4문제의 플러그 전여 표시가 안 나는 곳에 숨겨져 있는 경우가 어디이다

스위치가 이곳저곳...

종류는 보통 전자 셔터나 스프링클러의 스위치로, 녹색 불이 들어와 있으면 사용이 가능하여 붉은색일 경우에는 조작이 불가능하다. 하지만 이들 스위치를 잘 조작하면 공룡들로부터 쉽게 도망칠 수가 있다. 공룡의 습격을 피해 쫓겨서 도망친 후에 뒤쪽이라는 공룡이 오는 통로에 셔터를 쳐두면 공룡들은 셔터를 넘어오지 못한다. 사실 이런 공룡들은 여러가 아주 좋아서 문을 닫고 도망쳐도 문을 열고 쫓아오기 때문에(주라기공인 영화를 본 사람이라면 이해할 것이다) 셔터 너머에 공룡을 가두는 것은 아주 중요한 테크닉이다. 또한 공룡들이 중요한 통로에 배치되어 있어서 어떤 수 없이 제거해야 하는 경우에도 셔터 너머에서 총을 쏘면 반격을 받지 않고 공룡들을 물리칠 수가 있다. 모뎀을 능숙하게 사용할 수 있도록 전투를 빈다. 이 스프링클러는 오피스할 복도에만 설치되어 있는데 누르면 '치억'하고 불이 나오면서 그 아래로 공룡이 지나갈 경우 시야를 가리는 역할을 한다. 셔터만큼은 아니지만 도망가는 데에는 한몫할 수 있다.



▲ 이렇게 해도...



▲와!와! 와!와!



▲ 스프링클러는 여기에만 설치되어 있다

상처의 치료

디오에서 상처를 입었을 때의 몸 상태는 도식화되어 나타나지 않고 오로지 레지너의 상태를 직접 보고 알아야 한다. 한 손으로 몸을 가누고 있다면 상당히 데미지를 입은 상태이고 절뚝거리기까지 한다면 빈사상태이다. 공룡들의 공격력이 강하기 때문에 치료는 즉시 해야한다. 그렇다고 치료약을 써서 체력만 회복시켰다고는 아니다. 만일 커다란 상처로 출혈을 하고 있다면 피도 멈춰야 한다. 피를 계속 흘리면 체력이 점점 떨어져 급기야 사망에도 이를 수 있다. 이 게임에서는 완전회복제를 제외하고는 출혈과 체력을 동시에 회복하는 아이템이 없기 때문에 항상 지혈제를 가지고 다니거나 조합으로 완전회복제를 만들고 다녀야 한다.



▲피를 흘리고 있다. 외벽보다도 지열을 먼저하자

공룡별 대처법

각 공룡마다 대처법이 조금씩 다르다. 직접 보게될 녀석들이나 미리 한 번 보아두고 실전에서 만나면 당황하지 말자.



영화 '쥬라기공원'을 통해 우리에게 친숙한 '벨로시렐라', 그건 좋은데... 파란색은 대체 무엇?

아무리 보아도 렐라에 칠한 것 정도로밖에 보이지 않는다... 게임 중에 공룡을 데려왔다는 말은 있어도 공룡을 개조했다는 말은 못 들은 것 같다. 어쨌든 패턴은 비슷하다. 기본적으로 문을 열고 찾아오는 추적기능을 가지고 있으며 박치기와 물기, 그리고 출혈

을 일으키는 물고 흔들기 정도의 공격패턴을 지니고 있다. 푸른색 렐라의 경우에는 돌건을 걸어서 맞을 경우 백까지 날아가 양쪽 다 쓰러지는 자세를 연출하기도 한다. 가장 많이 보게되는 공룡인 판골 대치법은 확실하게 알고 넘어가자. 일단 이 녀석은 선회하는 데에 속도가 오래 걸리므로 녀석이 정면으로 보이지 않는 길에서는 커브지점에서 기다리고 있다가 모습을 나타낼 순간 바로 뛰면 간담의 차이로 잡히지 않을 수 있다. 어쩔 수 없이 상대해야 할 경우에는 사정이나 그레네이드건으로 쓰러뜨리고 쉐드건으로 무기를 바꾸어서 쏘는 방법을 취하자. 이후 이 더 효과적이고 탄알도 아낄 수가 있다. 내구력은 일반 렐라가 그레네이드 1-2발, SG탄 2-4발, 파라볼럼탄 8-14발 정도이고, 푸른색의 경우도 비슷하지만 이 때에는 무기가 파괴될 때에는 정을 생각하면 내구력은 더 좋은 편이다. 필자 개인적으로는 일반 렐라 정도는 도망만 다녀도 충분하다고 생각한다(본기에서 게임만 따라 다니는 사람에게는 예외이겠지만).



역시 영화로 잘 알려진 '폼포소나투스', 간단하게 '폼피'로도 불린다. 크기가 작아서 상당히 생각할 것이 예상되었지만 의외로 공격은 거의 하지 않는다. 무시해도 무방하다. 정 상태라고 싶은 사람은 파라볼럼탄으로 원거리에서 공격하자. 폼피의 내구력은 쉐드건 1발이다.



너무너무 유명한 공룡 중에 하나인 티라노사우루스. 줄여서 T-REX 라고도 한다. 이 게임에서 유일하게 죽일 수 없는 공룡으로 명목으로 효과가 없다. 오로지 도망할 뿐. 실제로 게임에서 T-REX와 대면하는 경우는 총 4개이다. 이 녀석의 공격은 스트리공략 중에 실려있으니 본문을 참고하기 바란다.

다. 참고로 이 녀석의 공격인 물기에 당하면 죽·사.



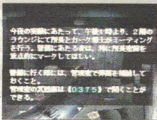
익룡(翼龍) '프래타노돈', 상당히 상대하기 까다로운 상대임과 동시에 무시도로는 볼거리와 볼배를 이루는 녀석. 명중률이 꽤 떨어지므로 상대하기보다는 그냥 지나가는 편이 건강에 이롭다. 단 한가지 주의할 점은 이 녀석의 하강공격에 맞은 후 기상을 지체하면 곧바로 낙이세는 공격이 이어진다는 것. SG탄 이상의 공격력을 가진 탄알을 한 발 맞으면 도망간다.



아... 이진 귀나! 이 녀석의 행방을 찾기 위해 무려 6개의 공룡도감을 뒤졌지만 결국 "그런 거 없소"라는 권리판을 얻었다. 뭐, 게임성을 중시하는 사람에게는 그다지 관계없는 일일지도... 상당히 강력으로 마취탄 이외의 무기로는 다룬시킬 수 없다. 그레네이드탄을 맞어도 잠시 유행하고 계속 다가오는 특성을 보여준다. 렐라와 마찬가지로 추적기능도 가지고 있으며 거의 2미터 1조로 덤벼드는 질이 더욱 짜증난다. 또 하나 화나는 점은 자주 다니야 하는 복도에 배치되어 있다는 점. 원거리에서 그레네이드로 처리하는 법이 외에는 거의 방법이 없다. 아! 명목만이 좀 낫는다면 이 녀석에게 쓰기를 권한다. 내구력은 그레네이드 2-3발정도, 알만을 높이 떨어뜨리는 공격과 물기 공격이 주된 공격 패턴이다. 할퀴는 속도는 의외로 느리므로 대시를 능숙하게 구사하면 생각보다 쉽게 도망힐 수 있다. 그레네이드 이외에 굳이 다른 무기로 상대해 보겠다는 말리지는 않겠지만 상당히 회복제를 동반할 것이 예상된다.

머모의 파일은 읽으려고 존재하는 것 비이오 허저드와 마찬가지로 디오에도 게임의 줄거리의 힌트를 제공하는 파일들이 다

수 등장한다. 그러나 이번에는 일본어를 모르는 유저라 할지라도 반드시 꼼꼼히 읽어보아야 한다. 이유는 여러 가지가 있는데 첫째로 이 게임에 나오는 모든 파일은 가독이 나쁠 수가 없다. 즉 읽은 자리에서 파일의 내용을 기억하고 있어야 한다. 둘째로 파일을 보지 않았다면 진행할 수 없는 곳이 존재한다. 내용도 내용이지만 스토리상 반드시 파일을 보아야 하는 곳이 존재한다. 셋째로 디노에서는 수많은 번호 입력의 폭이 존재하는데 그 번호가 이 파일에 거의 다 들어 있으므로 물론 번호는 어디 종이이라도 메모하는 습관을 기르도록 하자. 참고로 공



▲이기에 적어 있다.

작 중에는 번호를 따로 기재하지 않고 번호가 있는 곳만을 표기하도록 하겠다(독자들의 최소한의 재미는 남겨 두어야...).

DANGER이벤트시 대처

DANGER이벤트란 게임 중간중간에 레지나가 공룡 또는 다른 위험에 의하여 위기에 처하게 되는 강개 이벤트로 화면 하단에 DANGER라고 표시된다. 이 마크가 표시될 때에 모든 버튼을 연타하면 디 대처하기 어

운 방향으로 이벤트가 종료되지만 가만히 구경만 하면 이벤트가 불리한 방향으로 종료된다. 올림픽 게임처럼 신의 연타력을 요구하는 것은 아니므로 이벤트가 발생했을 때에 타이밍을 놓치지만 말자.



◀이벤트 발생! 연타하면



▲이렇게 해결한다

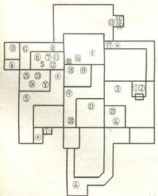


◀이곳의 텍스트 코드는

지도 모음

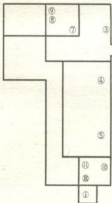
이 게임에 나오는 모든 에리어의 지도를 공개한다. 주의할 점은 한알과 회색제, 그리고 각종 소재의 경우, 플러터 상태에 따라 수시로 변하므로 지도와 아이템이 틀리더라도 비난의 원치할 염두지 말라는 점이다. 그리고 돌이 갠내주는 DDK디스크의 경우는 게임과 입수하는 루트가 약간 틀리므로 그것만은 플레이어의 힘으로 찾도록

연구시설 1층



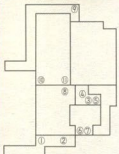
- ① 예비전원 에리어의 열쇠
- ② 회색제 - 대 1개
- ③ SG
- ④ 마취소재
- ⑤ 9mm 피라볼림탄
- ⑥ DDK알호 디스크 H
- ⑦ 폭발기 I
- ⑧ 마취탄 - 약
- ⑨ DDK입력디스크 H
- ⑩ 엔트란스의 열쇠
- ⑪ DDK입력디스크 N
- ⑫ 샷건 탄
- ⑬ 플러그
- ⑭ B1 예비전원실의 열쇠
- ⑮ 마취소재
- ⑯ DDK입력디스크 E
- ⑰ 자문채용장지
- ⑱ 플러그
- ⑲ 회색제 - 대 회색소재
- ⑳ 9mm피라볼림 SG탄, 맹격탄, 강화소재
- ㉑ 회색제 - 소 강화소재
- ㉒ 슬러그 탄

연구시설 2층



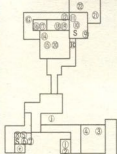
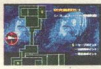
- ① 9mm 피라볼림탄
- ② 마취소재
- ③ SG탄
- ④ 마취탄 - 중
- ⑤ 번드건 솔라이드
- ⑥ DDK알호 디스크 H
- ⑦ DDK 알호디스크 N
- ⑧ 카키드 L
- ⑨ 슬러그탄
- ⑩ 연타나 기동기
- ⑪ 9mm 피라볼림 SG탄, 마취탄 - 약, 증식소재, 그래픽에이턴

연구시설 옥외



- ①② 슬러그탄 ⑦ 회복약 大
③ DDK 임팩트디스크 L ⑧ 플러그
④ DDK 임팩트디스크 L ⑨ 그레네이드탄
⑤ 그레네이드탄 ⑩⑩
⑥ B1 크레인카드

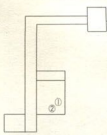
연구시설 B1



- 슬러그탄
SG탄
영역탄
그레네이드탄

- ① 테티라-적색
② 플러그
③ 회복제 大
④ 마취탄 수
⑤⑩⑩
⑥ ID카드
⑦ 회복제 大
⑧ SG탄
⑨⑨
⑩ 드라이버
⑪ 핸드건 사이트
⑫ DDK 알호디스크 E
⑬ B1 키첩
⑭ 조그만 열쇠
⑮ 키카드 R
⑯ SG 소품
⑰ 마취탄

연구시설 옥외 지하



- ① 반출용 패스카드
② 마취제

연구시설 B2



- ① 마취제
② DDK 알호디스크 S
③ B2 키첩 I
④ 플러그
⑤ 키카드 Lv C
⑥ DDK 임팩트디스크 W
⑦ 마취탄 갑
⑧ 슬러그탄
⑨ 회복제
⑩ DDK 알호디스크 D
⑪ 플러그
⑫ SG 피츠
⑬ 마취제
⑭ 보호피츠
⑮ 코어피츠 I
⑯ 코어피츠 II
⑰ 보호피츠
⑱ 보호피츠
⑲ 키카드 Lv A
⑳ 회복제 大
㉑ 플스 레시비
㉒ 플러그

- ㉓ 회복제
㉔ 히트탄
㉕ 그레네이드
㉖ 회복제 大
㉗ 강학소
㉘ 영역탄 슬러그탄
㉙ 스피스대난
㉚ 중식소
㉛ SG탄
㉜ 슬러그탄
㉝ 강학소
㉞ 마취제

연구시설 B3



- ㉟ SG탄, 회복제
㊱ 강학소, 중식소, SG탄
㊲ 지형제, 강학소
㊳ 영역탄, 히트탄, 강학소, 강학소
㊴ 그레네이드탄, 마취제, 마취제
㊵ 그레네이드탄, SG탄, 슬러그탄, 강학소, 마취제
㊶ 회복제, 마취탄 중

- ㊷ 마취제
㊸ 기름을 테티라-백색
㊹ 그레네이드탄
㊺ 슬러그탄
㊻ B3 크레인카드 II
㊼ B3 크레인카드 I
㊽ 플러그 ①④⑤⑥
㊾ 지형제
㊿ B3 크레인카드 II
① 반출용레이저 열쇠
② DDK 알호디스크 W
③ B2 키첩 II
④ 알호형 키드키
⑤ DDK 알호디스크 D
⑥ DDK 알호디스크 S
⑦ 스태일라이저
⑧ 이나성 레이저
⑨ 그레네이드
⑩ 플러그
⑪ 플러그
⑫ 플러그
⑬ 중식소
⑭ 슬러그탄
⑮ 중식소
⑯ 회복제

스토리 공략

집입, 그리고 공룡의 등장

무사히(쿠커제외) 섬에 잠입한 3인. 연구소의 뒷편에 들어오는 데에 성공한다.

게임: 좋아! 이곳이 제1 체코프린트다. 소룡기본은 여기까지만 내라구.
(경비상황을 보고는)

게임: 이상하군... 감시대의 불이 오조리 꺼져 있어

릭: 음~ 이마도 경비들이 파터 때문에 없나봐. 좀 거운 노래와 흥. 그리고...

게임: 여기 기만있어. 꼬이이 경비들은 내가 해쳐 주지

(게임이 먼저 들어간다)

릭: 꼬랭이래. 예미

레자나: 그만 좀 해라. 여기는 게임에게 맡기자고 (신호가 온다)

릭: 좋아. 들어가자

(현황대로 들어온다)

릭: 좋아! 시작해 볼까. 일단 나는 제어실로 숨어들어갈게. 섬의 세큐리티는 전부 그곳에서 관리하

는 것 같으나, 일 끝하면 언박싱해

그리고 리은 제어실도 향한다. 이제 플레 이어가 레지나를 조작할 수 있게 된다. 초기 준비를 점검하고 무기는 꼭 장비 상태를 유지하고 탄알도 점검하자. 좌측으로 진행하면 게임이 끝다.



▲별칭인 농담을 하는 맥



▲역시 농담을 하는 레지나. 본 위기에 큰 장미이 없다 (여직은)

(여사진 활력을 보고)

레지나: 젊은 이거 내 것이야?

게임: 탄약에 아직 온기가 남아있군

레지나: 누구와 교전했을까?

게임: 교전이라구? 경비들이 일방적으로 당한 거야 그리고 침입 행위를 봐 급속히 펜스를 부수고 들어왔어

레지나: 정말. 영양진행이네 하지만 나리엔 할 수 있을 것 같은데?

게임: 죽고살나... 어쨌든 정보가 부족해 주변을 좀 더 조사해 봐

게임의 발대로 주변을 조사하자. 갈 수 있는 곳도 경장이 적으므로 그냥 이곳저곳 둘러보면서 아이템을 얻자. 창고에 있는 예비전원레이어의 열쇠는 반드시 얻도록.

이제 더 이상 갈 곳이 없으면 제 1 체크 포인트로 돌아간다. 그때 리에게서 무전이 온다. 제어실을 점검했지만 아무도 없어서 이상하단다. 전원이 나가지 아무 것도 할 수



▲리 장비를 잃은 에베라 나이다



▲이 선반을 열어서 진행해야 한다

없으며 예비전원을 찾아달라고 한다. 그리고 게임일 이 대화를 듣고는 예비전원을 찾자며 이동한다. 게임을 따라서 이동하자. 연결통로는 처음에 있던 곳에서 좌측에 있는 문을 열면 된다. 통로를 따라 이동하면 게임이 시체를 조사하고 있는 것을 볼 수 있다.

레지나: 기분 나빠

게임: 배를 먹힌 것 같은 내장도 부족한 것 같아

레지나: 눈뜨고 못 보겠군. 향수가 침입한 건가?

게임: 어쨌든 가져



▲시체의 짐승

▶게임은 별 겁심이 없는 것 같다 (사이보그나 게임?)



▲시체에는 아이템이 있으므로 놓치지 말자

게임이 땅을 보는 사이에 전원실로 들어가서 전원을 날자. 전원 날기는 간단하다.



▲이곳이 편성명

전원실 끝에 보이는 4개의 배터리를 조장한 후 수직면에 있는 배의 스위치를 내리면 된다. 스위치의 색깔대로 배터리의 순서를 바꾸면 된다. 좌측(左)을 누르면 좌측의 두 개가, 가운데(中)를 누르면 가운데의, 우측(右)을 누르면 우측의 두 개가 서로 위치가 바뀌므로 이것을 조작하면 된다.

참고로 이후도 등장하는 모든 배터리의 색깔 순서는 이것과 동일하므로 이에 의거하자.



이제 전원으로 들어왔으니 이곳을 나가자. 그런데 밖에서 총

▲이 스위치를 작동시키면 된다

소리가 들리고 사람의 비명소리가 들린다. 혹시 게임이? 서둘러 바깥으로 나가보면 게임이 없다. 그리고 어디선가 덜컹거리는 소리가 들리고... 통로의 한 쪽을 보니 철책이 틀려 있고 아래는 깎아지른 절벽. 레지나는 게임의 이름을 부르지만 응답은 없다. 그리고 갑자기 등장하는 공룡! 레지나는 갑작스런 사태에 당연자실하지만 이내 태세를 가다듬고 대응을 시작한다. 드디어 첫 전투이다. 상대는 벨로시 랩터. 강소가 별로 좋지 않기 때문에 맞장에는 무리가 있고 거기다 탄알도 부족하므로 도망치자. 랩터를 상대하는 게 무리는 아니지만 탄원이 상당히 아까울 것이다. 출혈량을 쳐도 열리는 특유의 정력약을 사용하여 철책을 넘어 쫓아오지만 두 번째 도망가면 다시 쫓아오지 않는다. 그때, 리에게서 무전이 온다.

맥: 좋은 소식이야! 이곳의 전원이 들어왔어! 그때은 좀 어때?

레지나: 게임들... 읽어버렸어!

맥: 뭐! 나쁜 소식이고 경비들에게 발자이라도 찍어?

레지나: 믿어지지 않겠지만... 공룡에게 습격당했어!

맥: 허허! 그가 굉장한데! --그런데 진짜는 뭐야?



▲게임은 이곳으로 떨어진 걸까?

레저나 공놀이 아닌 진짜 도박 게임이라고!

확: 정말이리구...? 뭐가 어떻게 된 거야? 어쨌든 재미있잖아? 와봐, 대박을 세워야겠어!



▲레저를 버리고 있는 것은?



▲도망가도 이렇게 쫓아오면!



▲도망가도 이렇게 쫓아오지만...



▲여기까지 쫓아오지 않는다(왜?)

제어실은 MAP을 보면 붉은 색으로 표시되어 있으므로 그대로 쫓아가면 된다. 오피스 앞 복도를 가다보면 램터의 울음소리가 들리지만 아직은 덤벼오지 않는다. 복도의 전자서터는 아직 스위치가 붉은색이라 사용이 불가능하다. 통풍구를 통하여 올라가자. 통풍구에는 출구가 두 개 있는데 첫 번째 구멍(지도의 C지점)으로 떨어지면 제어실 앞 복도로 갈 수 있고, 두 번째 구멍(지도의 D지점)으로 떨어지면 관리실 앞 복도로 전행한다. 어쨌든 제어실로 향하면 램이 있다. 그는 자세한 사정을 물어보지만 공통한데 당한 건 당한 것. 레저니

는 지하 에리어의 모니터가 꺼져있는 것을 보고 지상 탐색을 마친 후에 지하 탐색을 하고 제안하고 램의 지원(서터의 사용가능)으로 지상 에리어 조사에 나선다. 이제 녹색으로 색깔이 변한 곳은 서터를 조정할 수 있다.



▲서터의 조정은 게임을 여러 가지로 편하게 하므로 잘 익혀두자

지상 에리어 탐색

제어실을 나온 후 제일 먼저 관리실로 향하자. 이곳은 1층 세이프 포인트로 이곳으로 램터가 쫓아오지 않는다. 관리실 벽에 있는 스위치를 붙을 켜고 컴퓨터를 보면 메일이 와 있다. DDK복에 관한 내용인데 그다지 중요한 내용은 없다. 이곳에서 DDK디스크를 얻을 수 있다. 게임을 처음 하는 사람이라면 여기서 샷건도 얻을 수 있으나 아직 탄알이 없으므로 좋아하지 말자(헛!). 시체 옆의 재떨기를 얻고 알 케비닛의 패스코드는 관리실을 나가면 있는 복도의 락카실(ロッカー室) 메모에 있으므로 그것을 보고 입찰하면 된다. 단, 이 복도에는 램터가 한 마리 있는데 무시하고 락카실로 들어갈 경우 쫓아 들어오므로 서터를 이용하여 붙여넣고 들어가든지, 총으로 처리하던지 해야할 것이다. 락카실에서는 남은 DDK디스크H도 얻을 수 있고 관리실의 케비닛에는 메인엔트런스의 열쇠가 있으므로 꼭 얻자.



▲여기가 관리실. 나갈 때 세이브가 가능하다



▲지극히 저급인 이형개 몬스터

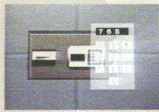
메인엔트런스 들어가면 일단 넓다. 하지만 램터는 등장하지 않으므로 안심하자. 계단 아래의 엘리베이터는 DDK디스크가 없는 칸계로 아직은 사용할 수 없다. 반대쪽의 커다란 문은 아까 얻은 열쇠를 사용하여 들어갈 수 있다. 나가보면 연구시설의 밖으로 엘리프트메이로 문이 있지만 아직은 사용할 수 없다. 그 앞의 시체와 메모는 아직은 볼 일이 없으므로 놔두고 DDK디스크만을 쟁취하도록 하자. 2층으로 올라가서 문을 열고 복도로 나가면 또다시 램터가 있다. 싸우려면 재빠른 움직임으로 도망치다가 근처에 있는 SG문을 열어 샷건에 장전하여 그것으로 싸울 것을 권한다. 소강실은 DDK복이 걸려 있다. 지금 들어갈 수는 있지만 일단은 그 옆의 라운지(ラウンジ)에 둘러보자. 역시 램터가 한 마리 있지만 이 녀석은 가급적 피해 다나자. 라운지 제일 안쪽에 있는 선반 옆에는 패스코드를 입력해야 하는데, 이 패스코드는 복도 끝에 있는 문으로 나가면 갈 수 있는 통신 안테나 실의 메모에 적혀있다. 이곳만큼은 수고를 덜기 위해 패스코드를 공개한다(7687). 여기에는 핸드건을 파워업할 수 있는 키트가 있으므로 언지마자 장비하여 핸드건의 파워를 높이자.



▲아기를 잃은 아이벡이 나온다



▲엘리프트메이로 문. 일관 기억해 둘 것



▲이 안에 핸드건의 개조 파츠가 들어있다



▲팩스코드는 이 화면에 기재되어 있다

이제 소장실로 들어가자. 문 열의 보관 표시를 조사하면 암호 입력화면으로 화면이 바뀐다. 화면에 알파벳이 잔뜩 있지만 푸는 법은 간단하다. 아래에 있는 알파벳을 위에 있는 알파벳에서 지워야 할 알파벳을 표시하는 것이다. 그리고 남은 알파벳을 아래에 있는 키보드를 이용하여 입력하면 된다. 전부 입력하면 열의 '결정(決定)'을 클릭하면 된다. 여기서 게임 진행을 쉽게 하는 힌트를 주면(앞으로 나오는 모든 DDK코드에 통용된다). DDK디스크 뒤에 있는 알파벳은 암호가 되는 단어의 첫글자를 나타내고 그 단어는 레지너가 들어가는 방과 밀접한 관계를 지닌다. 암호가 맞으면 소장실로 들어갈 수가 있다.

(쓰러져 있는 사람을 보고)

레지너: 살아있나?

(쓰러진 사람에게 다가간다)

소장: 당신은... 구조당인가?

레지너: 아! 으...음 예 그래요. 커브 박사는 어디에 있는지 알고 있나요?

소장: 커브... 그 자식... 뭘 꾸미고 있는 거지?

레지너: 무슨 말을 하는 거죠?

소장: 이름... 가지고 가...

레지너: 이게 뭐죠?

소장: 이걸... 중요한 거라고...

그리고 소장은 숨을 거둔다. 소장이 넘겨 준 것은 패널키이다. 방안을 구석구석 뒤지 아이템을 얻고 DDK디스크는 반드시 챙기자. 다 챙겼다면 이제 패널키를 사용하여 아이템을 열자. 아까 얻은 패널키와 지금 것을



▲이것이 암호 입력 화면. 아래 알파벳 4자로 된 단어가 나올 것이다



▲소장은 숨을 거두고 만다



▲여기에 책받침을 찾으면 된다

소장실 벽에 있는 장식대에 놓자. [은 좌측,]는 우측에 꽂으면 된다. 그러면 팩스 코드를 입력하는 화면이 나오는데 이것은 각 패널키에 새겨져 있던 문자를 뒤집으면 나오는 숫자를 연이어 입력하면 된다('조식하다'를 생각해 미리 숫자를 외어놓자). 입력에 성공하면 키 카드를 얻을 수 있다.

이제 2층에는 더 이상 볼일이 없으므로 소장실을 나가자. 그러라는 হল나! 소장실 창문이 부서지며 오르닝에서 그 위용을 드러냈던 T-REX가 습격해온다. 그는 소장의 시체를 먹어버리고 레지너에게 다가오는데, 일단 물리든 남은 책상에 관계없이 사람이므로 조심해야 한다. 대처법은 두 가지가 있다. 첫 번째 방법은 T-REX가 고개를 뒤로 뺄 때 탠덤 문으로 뛰는 것. 단, T-REX에 닿기만



▲T-REX 등장!



▲소장을 안 입혀



▲자신 없으면 이 화면을 여러 번 보며 재도전 할 기회를 미자



▲이때 뛰어 맞는다

해도 뒤로 밀려나므로 운이 좋아야 할 것이다. 다른 방법은 갓진것을 2-3방 먹여주는 것으로 T-REX가 레지너를 먹으려 올 때 타이밍 좋게 뛰으면 된다. 어쨌든 탈출에 성공하면 이제 1층으로 향하자.

1층으로 돌아와서 아까는 열 수 없었던 문을 두 장의 DDK디스크N으로 열자. 그전에 렉에게서 통신이 온다. 자상 예리한 도는 서터를 사용할 수 있다는 것과 연수실 근처에서 사람의 그림자를 보았으니깐 그 근처를 조사해 달라는 것(여지한데 다 시키나). 암호는 소장실과 같은 방법으로 풀자. 들어가서 보이는 지도는 조사해서 레지너의 MAP에 추가시키자. 연수실은 역시 붉은 색으로 빛나고 있으므로 참고하자. 여기에 붉은 색 박스가 있는데 플러그를 모아서 꼭 열도록 하자. 보통 회색보다 단암이 부족한 경우가 많기 때문에 녹색 박스보다는 붉은색 박스에 플러그를 사용하도록 하자. 여기에 있는 엘리베이터는 아직 쓸 수 없으므로 알맞은 문을 열고 복도로 진행하자. 복도에서 오키오로 향할 수가 있는데 오키오에는 램터가 한 마리 비치고 있다. 여기서 램터를 피해 복도로 나가면 또 다른 램터+오키오에 있던 램터에게



▲이곳의 DDK암호화면. 8개의 알파벳으로 된 단어가



▲합살당했다. 죽을 각오도 해놓는 것아...



▲땀은 꼭 복시 있다



▲이 뽕뽕구는 락커실 앞의 화장실로 통해있다

합살을 당하게 되므로 주의하자. 합살당했을 때에는 복도에 있는 스프링클러를 이용해 시간을 벌자. 오피스에는 아이덴은 없지만 메모가 2개 있고, ID카드를 위조할 수 있는 장치 가 있으므로 기억해두자.

연수실로 진행하면 B1 예비전원실의 열쇠가 있다. 이것을 얻으면 천장에서 램프가 튀어나와 DANGER이벤트가 벌어지는데 락 마침 등장한 게임에 의해 구조받게 된다.

레지나: 게임! 살아있었구나! 타이밍 좋았어!

게임: 저 알아봐줄 도마뱀 괴물은 뭐야?

레지나: 도마뱀 피우가 아니 진짜 공룡이랑고

게임: 공룡?

레지나: 많은 연구원들이 저 늑대에게 잡아먹혀

게임: 먹느냐 먹히느냐는 다른 어느 권장라도 다들 바가 없지 박사는 찾았어?

(레지나는 '전혀' 라는 포즈를 취한다)

게임: 일단 나는 락에게 간다. 통신기가 고장났어

나석에게 수리를 시켜야지



▲이때 비튼 연타!

나가는 계단을 쫓아 제어실로 돌아가자. 제어실로는 뽕뽕구(치도의 G치침)를 이용하여 가는 것이 수월하다.



▲게임의 등장

내본

제어실로 돌아가면 게임과 락이 있다. 상의 걸과 레지나에게 지하 예리어의 전원을 켜게 하는 것으로 결정한다. 뒷광터까지 돌아가자. 거기에서 전액은 열리지 않던 문을 열고 사다리로(치도의 A지침) 내려가면 예비 전원실이 나온다.

단, 이곳은 붉은 배터리가 충전기에 들어있으므로 빼어야 한다는 점을 명심하자. 전원을 회복시키면 다시 제어실까지 오라는 통신이 들어온다.



B1: 予備電源室の扉を開いた



▲이리로 들어간다



▲이 선반도 밀 수 있다



▲DANGER이벤트가 일어나므로 주의

제어실로 돌아가면 게임이 사람의 그림자를 틀림없이 보았다고 한다. 장소는 연구실 B1. 그런데 레지나에게 통신이 들어온다.

게임: 뭐야?

레지나: 뽕뽕구부터 구조선호해 무뎌가?

락: 뽕뽕구도 몰라 그 지식 연구원을 가질해서 여기 돌아와 있었잖아? 장소 알 수 있었어?

레지나: 연구실바람이야? 우리가 들어온 곳에서 동쪽이야?

락: 좋아 가지

게임: 잠깐 기다려 그 녀석은 나중이야 사람이 신원미 우선이야

락: 뭐? 뽕뽕구 우리의 구조를 기다리고 있다고!

게임: 잠정일지도 몰라. 관외

락: 그러면 뽕뽕을 그냥 버리고?

게임: 우리 임무가 뭐야? 해어전 미야 안습이야?

락: 내 녀석의 행동방식은 잘 알겠어 (물리어서 컴퓨터를 조작한다)

락: 이것으로 지하면 서서는 열어야지. 너 너 하고 싶은 대로 해 나는 내 방식대로 할 테니까 (제어실을 나간다)

게임: 할거야 녀석 정의나 찾는 녀석-. 레지나 나는 자하로 간다

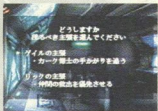
이제 둘 다 제어실을 나갔다. 이제 처음으로 분기가 생기는데 분기의 특성을 보자면, 게임을 따라가면 공룡과 전투가 많아 탄알 소비가 심한 대신 이벤트 아이덴은 별 수고를 하지 않아도 얻을 수가 있다. 이에 비해 락의 경우는 전투는 적지만 이벤트에서 머리를 굴리는 경우가 많으므로 취향대로 선택하자.



▲락은 게임에게 경이게 반발한다



▲ 게임은 어디까지나 임무를 우선이고



▲ 분기화면. 위의 것이 게임, 밑의 것이 퀘스트

분기 - 게임 루트

게임을 쫓아 지하로 내려가는 헤지너. 지하로의 계단(지도의 E지점)을 통하여 지하로 내려가자. 의무실 앞을 지나는데 의무실은 세이프 포인트이므로 이용하고 ID카드를 반드시 얻자. 의무실 앞의 복도에는 폼페들이 처음으로 등장하는데 무시하는 것이 좋다. 문을 통하여 혼자 나가면 키크 박사로 보이는 사람이 도망을 치고 게임이 뒤를 쫓는다. 서타가 내려온 덕분에 레지너는 고립되고... 게임의 통선에 따라 엘리베이터를 통하여 내려가야 하는데... ID카드 위조는 빨리 할 수 있지만 DDK디스크가 없는 관계로 결국은 리를 따라 가야 한다. 이후의 무



▲ 폼페들은 전혀 안 두렵다. 상대하는 것은 종종 낭비



▲ 다시 위로 올라가자. 예유~

트는 리의 분기에 포함되는 사항이므로 리 루트의 공략을 참조하자. 한가지 차이는 붉은 말린 장소에서 그대로 죽어있다는 것.

분기 - 리 루트

지도에서 붉은 색으로 빛나는 옥의 연결 통로로 진행한다. 옥의 연결통로에는 렙터가 두 마리 있는데 이 통로에 슬리그만이 10발 있으므로 렙터를 상대하고 슬리그만을 얻는 것이 낫다. 대형 엘리베이터로 진행하면 프테라노돈이 날아다니고 DANGER이벤트로 들고 있던 총을 놓치게 되므로 총을 잡고 재빨리 도망치자. 열리는 문으로 들어가노라면 리와 톰이 있다. 게임 루트와는 달리 톰이 아직 살아있다. 붉은 레지너에게 DDK디스크를 넘겨주고 기절한다. 상처가 크기 때문에 빨리 의무실로 옮겨야 한다. 신속하게 움직이거...전에 방에 있는 DDK디스크도 얻고 지도도 복사한 후, 대형 엘리베이터에 전원을 공급하려 지하로 향하자. 재동장하는 프테라노돈은 역시 무시하고 지하로 내려가서 일단 구석에 있는 크레인카드를 얻자. 전원을 공급하는 파이프를 연결하는 것은 일종의 간단한 퍼즐 형식으로 꾸며져 있다. 6개의 파이프중 앞의 두 개가 첫 번째 파이프, 가운데 두 개가 두 번째 파이프, 마지막 두 개가 세 번째 파이프이다. 힌트를 몇 가지 주면 파이프가 연결되면 같은 색깔끼리 연결된다는 것과 구멍은 전부 카운테를 지난다는 것, 완성형의 사진을 게재하므로 참고하기 바란다. 전원이 공급되면 엘리베이터를 가동시킨 후, 리를 붙여서 같이 E로 내려가자. 참고로 지상을 통하여 의무실로 갈 수 있지



▲ 붉은 근저에 기계만 해도 주울 수 있지만 장비는 자신이 해야한다



▲ 게임루트와는 달리 아직 살아있는 톰



▲ 지도는 여기에서 얻는다



▲ 게임의 조작을 끝내면 이렇게 된다



▶ 이벤트에 성공하면

▼ '말이던' 드프래그를 완성시켰다



않을까 생각하는 사람이 있는 것 같은데, 게임 - 리 루트 중에서도 옥의 연결통로는 두너저 사용이 불가능하다.

내려온 것까지는 좋은데 컨테이너가 떨어져 있어서 진행이 불가능하다. 벽의 사다리를 타고 올라가서 크레인을 조작하자. 세일을 끌어서 순서를 만든 후에 실행시키면 페널 순서대로 크레인이 움직이므로 예상을 할 것. 어떻게든 길만 통하면 된다는 사실에 유념하자. 길이 연결되면 리는 자신이 붉은 의무실로 옮길 테니까 레지너는 임무로 돌아간다고 한다. 하지만 아까는 리를 따라가야 길이 통하므로 리를 따라가자. 문을 열고 들어가면 이벤트가 벌어진다. 의무실에 침입한 렙터와 리를 밀쳐내고 그것을 상대하는 톰... 의무실에 도착하지만 때가 너무 늦어 붉은 이미 죽은 뒤였다.

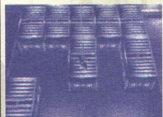
레지너: 하~

리: 그는 죽었어~

레지너: 내 탓이 아니

릭: 알아... 제어실로 돌아갈게

여무실의 아이템은 케일과 거의 같다. 이후의 진행은 공통으로 진행된다.



▲크레언 조작하면, 이런 식으로 깊이 풀리면 조작을 멈추자



▲해대심 경선이 뚝이 컴퓨터 상대한다

커크의 극비실실심

이제 지하로 가기 위하여 ID카드가 필요 한데, 지금 현재 가지고 있는 카드로는 엘리베이터를 이용할 수가 없다. 일단 작전회의실(회강실 옆에 있다)에 들어가서 DDK디스크와 지문채취장치를 얻자. ID카드 위조에는 사체의 지문과 연구원의 개인번호가 필요 한데... 여기에서는 폴 베이커와 마크 도일이라는 사람 중 한 사람의 데이터를 위조하면 된다. 각 시체는 사권을 참조하자. 변호는 마크 도일의 경우 시체 옆의 메모에, 폴 베이커의 경우는 오퍼스의 화이트 보드에 적혀있다. 오퍼스의 컴퓨터에서 변호와 지문을 입력하여 위조를 끝냈다면 이제 엘리베이터



▲폴 베이커의 시체



▲마크 도일의 시체



▲이 컴퓨터로 위조가 가능하다



▲이엔트에 주의

룸에서 지하로 향하자(도중에 DANGER이 엔트가 있다).

DDK복을 해제하고 들어가면 컴퓨터가 두 마리의 있는데 재주껏 처리하자. 이곳에서는 자체실과 컴퓨터실 두군데로 들어갈 수 있는데 자체실 쪽으로 들어가는 것이 편하다. 자체실에는 각종 아이템이 있는데 엔드건 사이트는 반드시 얻어야 한다. 이 엔드건 사이트로는 엔드건의 최종 개조가 가능하다. 자체실을 나가면 다시 컴퓨터가 있는데 다시 재주껏 처리하자. 도중에 나오는 방에서 가스 실험실로 갈 수 있지만 지금은 갈 수가 없고 대신 이 방에 적혀있는 패스코드를 외워 놓고 DDK디스크도 챙겨두자. 컴퓨터실은 세이브 포인트이므로 잘 이용하자. 들어가면 바로 있는 공기통에서 드라이버를 쟁기고 옆에 있는 컴퓨터의 덮개를 미리 벗겨놓자. 이곳저곳 뒤지다 보면 컴퓨터를 이용하여 가스 실험실의 복을 해제할 수 있다. 다시 가스 실험실로 가면 웬 사람이 가스실 안에 있는데 빨리 가스를 제거해주자. 가스는 색으로 그 독성이 표시되는데 붉은색은 녹색, 청색은 오렌지색, 녹색은 자색으로 독성의 중화가능하다. 실제로 몇 번 해보면 금방 알 수 있다. 독성을 0으로 만들면(방이 투명해지면) 문을 통해 방안으로 들어가자. 방안에 있는 연구원은 커크의 극비연구실로 들어갈 수 있는 키를 주고 숨을 거둔다. 이때 이 연구원의 시체를 한번 더 조사하면 조그만 열쇠를 얻을 수 있다. 방을 나가려 하면 컴퓨터가 나타나는데 이엔트에 성공하면 컴퓨터를 방안에 가둘 수 있다. 고인에게는 미안하지

만 가스를 꼭 채워서 컴퓨터를 죽여주자(요란 케일이 느껴진다).



▲다시 나오는 DDK 암호. 연구실을 뜻하는 영어 단어로 밑의 숫자를 알파벳에 대응시켜 그 알파벳을 제거하면 된다(1=A, 2=B, 3=C-)



▲이것으로 엔드건의 개조는 끝



▲드라이버로 이곳을 열면 된다



▲이 열쇠는 게임의 진행에는 성인이 없지만 의무실에는 조그만 상처를 낼 수 있는 열쇠이다



▲가스 고문. 731부대의 기분을 느껴보자

이제 자재실로 향하자. 자재실 벽에 있는 슬롯에 키칩을 꽂고 키칩에 새겨져 있던 번호를 입력하면 역시 미니 퍼즐이 등장한다. 아래에 있는 그림대로 위의 모양을 맞추면

되는데 선이 통과하는 위아래의 블록이 움직이며 블록은 항상 맨 위로만 움직인다는 사실을 기억해두자. 성공하면 키칩 데이터 변환에 성공하고 녹색 불이 들어온 곳을 조사하면 키 카드를 얻을 수 있다. 이것은 소강실에서 얻었던 것과 한 쌍을 이루는 것으로 다시 컴퓨터 실로 향하자. 컴퓨터실 벽에 있는 슬롯을 조사하여 카드를 꽂으면 협력자가 필요하다. 이는 메시지가 나오면서 게임물 부를 것인 가 하는 물음이 나온다. 당연히 부른다. 게임이 도착하여 문을 열면 다시 DDK 목이

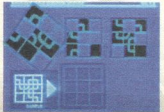


▲이곳 밑면 샷건파츠를 얻을 수 없다

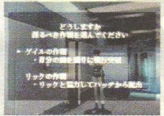
기다리고 있다. 이번의 숫자는 해당 열을 전부 지우는 암호이다. 암호를 입력하고 극비실형식으로 들어가면 서드에너지 시뮬레이터가 있는데 7, 0 순서로 입력하면 된다. 그리고 샷건 파츠는 놓치지 말자.

탈출 - 그리고 새로운 도전

극비실형실을 나오면 갑자기 목이 걸리면 서 모든 문이 닫힌다. 침착하게 드라이버로 열었던 곳을 조사하여 나오는 퍼즐을 해결하자. 경로를 이리저리 둘러서 하나로 합쳐 열의 그림과 일치하면 되는데, 처음에 놓은 판과 나중에 놓은 판이 겹치는 칸이 있을 때에는 나중에 놓은 판이 표시되는 것을 명심하자. 성공하면 목이 해제되면서 다시 분기가 나온다. 위의 것은 게임물 따라 강행 돌파, 밑의 것은 목의 앞대로 극비실형실의 탈출 루트를 이용하는 것이다. 이번에는 탄알 차이가 확실히 나므로 신념을 신중히 하자.



▲위의 판 새 개로 밑의 판만 개를 만들면 된다



▲이번 분기는 신중한 선택을 요구한다

분기 - 게임 루트

목적지는 대형 엘리베이터를 타고 내려왔던 컨테이너가 쏘여있던 곳이다. 그때까지 등장하는 모든 에리어에 렛터가 등장한다.



▲이곳에서 두 마라



▲도시 두 마라. 장소 관계로 협실당이가 딱 동으로 주의하자

두 마라씩 등장하므로 도망가는 것은 거의 불가능하고 최대한 끌어 당겨서 샷건으로 넘어뜨리고 해결을 보던지, 서터를 쳐고 그 너머에서 핸드건으로 차분히 물리치는 방법을 사용하자. 자재실의 렛터는 도망치면 반드시 찾아오므로 조심하자.



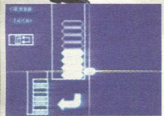
▲또 도시 두 마라. 차라리 여기 전일 당시에 탠타를 죽이지 않았으면 끝 손해다



▲여기서 또 한 마라. 그냥 도망쳐도 좋다

분기 - 릭 루트

루트만 것도 없이 그냥 극비실형실에서 암호만 입력하면 된다. 화면에 나오는 대로 기억했다가 입력해주면 된다. 입력을 끝내고 열 탈출구로 탈출하면 O. K. 암호가 의외로



▲미니 퍼즐은 상상이 쉽다. 편이 어렵게 진행하지 않도록



▲이곳을 조사하면 키 카드를 얻을 수 있다

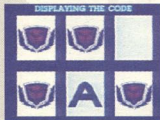


▲이번 DDK의 답은 'エネルギ'와 영어 표기

있어버리기 쉽게 되어 있으므로 어디 적어가면서 하자. 참고로 세도전에서는 전혀 다른 암호가 나오며 기회는 2번뿐이다!



▲그냥 나오는 대로 기억하면 되지만



▲이건 뭐야...



▲당황하지 말고 마지막에 남은 문자를 기억하자

달출에 성공함과 동시에 커크를 붙잡은 게인. 그는 커크를 위협하여 통신실의 장소와 ID카드를 얻어내고 레지너에게 임무를 맡긴다. 잠시 정리할 일이 있느냐? 통신실은 제어실에서 사용할 수 없었던 엘리베이터를 이용해서 갈 수 있다. 통신 안테나 키를 벽에서 열고 긴 통로를 따라 안테나실로 향하자. 핸드건 파츠의 코드를 보러 왔던 사람은 기억이 나는 곳일 것이다. 키를 집어넣으면 안테나가 켜져는데... 중대한 문제가 발생한다. 복도에서 T-REX가 등장하고 동시에 모든 문이 폭이 걸려 버린다. 일단은 죽을힘



▲커크는 지러라 똥 죽이러 이지만

▶중 돌이대니까 순순이 부는 건 또 뭐!

▼정리할 일이란 과연?



▲이곳의 벽도 아웅이자



▲안테나가 파괴고



▲T-REX 재등장!

을 다해서 통신실로 뛰자. 통신실 갈까지도 착하면 구석에 꼭 박혀서 슬리프 탄으로 상대하자. 역시 물리면 한 방에 깔고 풀기 직전에 총으로 쏘면 된다. 리에게 통신이 올 때까지만 버티면 된다.

엘기에 연막을 취하는 레지너. 리는 엘리포트로 빨리 탈출하라고 한다. 엘리포트는 전에 마크 도일의 시체가 있던 곳으로 메인링크스를 통하여 나가면 된다. 중간에 프레타노돈의 재등장은 실력으로 피하자. 엘리포트에 의 연결 통로에서는 엘리가 철장을 들고



덜벼டுத்த만 착지시에 경적이 있으므로 나오는 것이 풀지 말고 뛰기만 하면 소모전 없이 통과할 수 있다. 중간에 나오는 그레이트이드론은 반드시! 얻어야 하므로 명심하자. 길을 막고 있는 상자는 사진을 참조하여 옮기자.



▲연막에 성공한 레지너



▲프레타노돈의 재등장



▲이러로 올라가야



▲여기서 그레이트이드론을 얻는다



▲다음엔 이기



▲그 다음엔 여기



▲다음엔 여기



▲이제 뭘지?

엘리포트에 도착. 여기 락과 키크 박사가 도착해 있다.

레자: 깨일은?

락: 몰라. 연락도 없이

(벨기가 상공에 등장한다)

락: 아이구이. 처음에는 어떻게 되나 싶었다나 이런 관심이군

레자: 이삼백 쏠이 시끄러워졌는 걸

(그와 동시에 티라스사무루스가 등장, 벨기에 공격을 가한다)

조종사: 뭐, 뭐야 지진? 오아아아!!

(추락하는 벨기)

락: 키크 박사!

(그러나 키크 박사는 총격에 걸린 뒤다)

이제 락이 약간 맛이 간 엘리베이터를 수리할 동안 T-REX를 상대로 시간을 끌어야 한다. 엘리베이터 사이를 뱅뱅 돌면서 T-REX



▲이제 끌어나누?



▲끌이 아니려니깐요!



▲갑작스런 전개에 일행은 멍멍지실



▲T-REX는 의외로 빠르다. 쉬지 말고 뛰지

를 공격하자(공격하지 않아도 시간이 지나면 해킹은 되는데 아주 오래 기다려야 한다). 락이 공격을 하고 신호를 보내기 전까지는 손에 땀을 쥐는 시간이 될 것이다. 어쨌든 사건이 해결되면 엘리베이터는 지하로 향하고 그나마 엘리베이터는 고장, 다른 길을 찾기 위해 지하로 나간다.

지하의 지도는 아주 단순하다. 작은 줄과 밖에 없지만 방에 있는 것들은 계기를 하는 쪽이 편하므로 핸드건을 잘 챙겨 놓자. 방에 있는 카드와 메모는 반드시 언어나 하므로 주의하자(메모는 읽는 것이 아니고 보아야 하는 것). 두 개를 가지고 락에게 가면 엘리베이터가 가동되어 일행은 대형 엘리베이터로 되돌아간다. 그리고 새로 얻은 카드로 B3으로 향하는 일행.



▲메모는 여기를 조심하면 된다



▲"그 수미런 말이?" 확실히 깨일은 영도 같다

새로운 탈출로

지하 3층의 전원회 배터리가 고장나서 꺼져있는 상태이다. 예비 전원실로 가서 배터리를 하나 빼어오자. 락이 전원을 가동시킨 후 어디론가 사라진다. 이때 락이 사라진 쪽으로 따라가면 B3 제어실이 나온다(세이프 포인트 임). 제어실의 모든 아이템은 얻고, 특히 크래인 카드 2개는 반드시 언어나 한다. 락에게 말을 걸면 어쩔다는 타령만 하므로 무시하고 다른 길로 나가자. 진행해 보던 어디선가 소리가 들리고 레지나가 돌아보자 그곳엔 DDK디스크를 가진 시체가 있었다. 그 시체를 조사하려 할하는 레지나 앞에 갑자기 새로 온 타임의 공룡이 슬릭레온다(DANGER이벤트). 공룡 2마리가 덤벼오므로 일단 제어실까지 도망친다가 세이프를 하고 나와서 멀리서 공격하는 것이 상책이다. DDK디스크를 얻으려면 크레인을 조작해야 하는데 카드는 전부 3장이 필요하다. 별 수 없이 셔터를 열고 다음 방으로 나가자. 그곳에도 공룡이 있으므로 얼자마자 처리하자. 이제 슬슬 탄창을 아끼지 않은 사람은 탄 부족에 시달릴 것이다. 소형 트럭을 조사하면 반출 엘리더의 열쇠와 마지막 크레인 카드가 등장한다. 크레인 카드를 가지고 컨테이너를 옮기자. 이번에는 레인의 숫자 단위가 커서 이들이 부지연스의 유무로 주의하자. 그곳의 DDK디스크를 가지고 속히 반출 엘리더로 이동하자.



▲이곳의 배터리를 빼어가지



▶갑자기 시체?



▲신 공룡 등장



▲봉로는 들어가면 꼭으로 만들어지므로 인내를 가지고 조작하자

반을 에리어의 복도를 지나 휴식소로 들어가자. 휴식소의 DDK는 아직 풀 수 없으므로 중앙 통로로 나가자. 공룡들을 피해 계주형 2층으로 숨어들면 엄청나게 반가운 랩터가 등장한다. 간단히 도망쳐주고 통령 허가스로 들어가자. 들어가자마자 경보가 울리므로 새벨리 그고 DDK디스크를 열고 키침을 열고 플러그를 켜기 다음 아가 랩터가 있던 통로의 통풍구를 통하여 강소를 옮기자. 이곳의 복도에 키 카드 LV C가 달려있는데 이것을 집으면 이벤트로 푸른 랩터가 등장한다. 속공으로 처리해 주고 실험실로 들어가 DDK디스크를 입수하자. 휴식소에 서는 게임을 만날 수 있지만 카드를 놓쳤다며 다시 나간다.



▲2차리브 동공하는 공룡들. 그레나이드 탄이 모자르면 컨타뉴를 죽이해야 한다



▲마다가 변기하면 꼭은 정물 저음



▲이것이 키 카드



▲개일은 반듯(여기서 바라고 도망가려고 그랬으니)

휴식소의 DDK복을 풀고 입도 관리국으로 들어가자. 들어가면 곧 릭이 쫓아 들어오고 이곳에서 항구로 갈 수 있다는 말을 해주지만 항구로의 길은 열쇠가 없어 통과할 수 없는 상태이다. 그때, 방안에 놓여있던 연구원의 시체에 풍선이 들어온다. 지금 대형 엘리베이터 같 거니깐 엘리베이터를 올려달라는 내용의, 기기 전에 키침을 넣는 것을 잊지 말자. 레지너가 대신 도우려 하는데 엘리베이터로 내려온 것은 연구원들의 시체와 T-REX!! 하지만 T-REX는 주전원을 공격했다가 감전당하여 기절해 버린다. T-REX가 움직이지 않는 것은 좋지만 전원도 나가버려 엘리베이터로 들어갈 수가 없다. 배터리를 빼내서 원래 있던 자리로 옮긴 후 서랍 순서를 맞추어 전원을 낚자. 성공 후에 시체들을 조사하여 DDK디스크와 항구로의 열쇠를 열고 다시 관리국으로 향하자. 이제



▲휴식소의 DDK는 해시어던 '바''



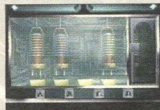
▲키침은 잊어버려가 없다



▲시체 뒤지기는 이제 습관?



▲AT-REX 다시 한번



▲A, B, C, D로 바뀌어 있지만 기본은 변함이 없다



▲순순히 보낼래 리가 없지...

항구로 갈 수는 있지만 서드에너지가 탄생시킨 아공간이 길을 막고 있다. 릭이 동전을 던지자 동전은 어떤 가로 사라져 버리고... 레지너는 이제 서드에너지 제네레이터를 찾아 수석을 제시한다.

일단 통령 허가서의 DDK복을 해제하자. 그리고 계속해서 직진하여 문을 열면 스태빌라이저 실험실이 있던 복도와 통화가 된다. 서터 때문에 갈 수 있었던 실험실에 가서 DDK디스크를 얻자. 이곳으로 전행한 후에는 키침을 사용해야 하는데 통령 허가실에서 키침을 넣어 키침의 내용을 바꾸자. 앞에 깔았던 키침 바꾸기와 별다른 것이 없으므로 여유있게 진행하자. 그리고 그 키침으로 길을 뚫은 뒤 이 게임 최후의 DDK복을 해제



하자. 이 DDK는 정말 특수해서 본문이 숫자로 되어있는 임기적 행태를 보여준다. 하지만 결과는 쉽다. 이 DDK만큼 헛됨을 경험하지 않았다. 잘들 봐시길..



▲동맹어가실의 DDK로, 이까 갔으면 실패할 이름이다



◀카드의 특수 코드는 키보드에 쓰여있다



▲이 에이콘으로 블록의 교편이 가능하다



▲지시하는 키점을 넣기

제네레이터를 발견하고 기동을 시켜보지만 기동이 되지 않는다. 열의 문으로 들어가 친원 경도를 바꾸어야 하는데, 방식은 전역 컴퓨터실에서 해 봤던 길 맞추기 퍼즐과 같다. 경로를 바꾸고 다시 기동시켜 보면 '키크 박사 ID카드 내놔!' 라는 목소리가 들리고 열받은 레지니는 기계에 일격! 이때 나왔던 방에서 이상한 소리가 들리고 레지니는 다시 방으로 들어가 본다. 방에는 아까는 겨우 살이었던 연구원이 죽어 있었고 벽에는 핏자국이 선명하게 남아있었다. 일단 연구원의 시체에서 메모를 얻고 벽의 핏자국에서 지문을 채취하자, 실수로 연구원에서 지문을 채취하지 않도록 주의하자. 그 후 열에 있는 메모에

서 키크의 신원 번호를 알아두자! 범인을 따라 쫓아가 보면 범인이 키크 박사임을 알게 되고 그는 레지니에게 총을 겨눈다. 그리고 다시 게임이 등장하여 박사를 사료준다. 박사의 헛소리가 끝나고 락이 달려온다. 이제 시드에너지를 복주시키기 위하여 스텔빌



▲이 벽을 조사하면 길이 열린다



◀이거 이제 알 줄 있지?

▶헤잇! 고블기개!

▼지문은 반드시 채취할 것



▲뭔가 역사에 이름이!



▲타이머의 현재 게임

라이지와 이니셜라이저를 찾아야 한다. 역시 게임과 막은 서로 다른 방법을 제시하는데... 역시 탄알의 소모가 엄청나게 차이가 나므로 신중히 선택하자.

분기 - 게임 루트

처마 3층의 광고로 직접 향하여 이니셜라이저와 스텔빌라이저를 가져오는 무식한 방법. 두 개의 도구가 자동으로 조립되어 있는 것은 좋지만 그때까지 등장하는 공룡들의 문제가 된다. 반드시 탄알에 여유가 있는 사람만 진행할 것을 권한다. 광고는 반출 에리어의 열쇠가 있던 곳이므로 길 자체는 어려움이 없을 것이다.



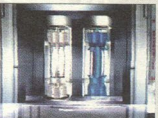
▲공룡...



▲또 공룡...



▲이거가 목적지



▲아이템은 마구 완성되어 있다

분기 - 릭 루트

일단 리액서설계실계 디스크를 받으면 마치 박 DOK가 있던 곳의 문으로 들어가서 패널을 조작하자. 6개의 번호판을 거쳐야 하는데 번호판마다 소리가 다른 것을 알 수 있다. 소리를 기억한 후 열의 선반을 밀어서 나오는 스위치를 조사, 대화 마지막에 나오는 소리를 기억하여 번호를 입력하자. 성공하면 보호 파츠 2개를 입수할 수 있다. 번호는 반드시 기억할 것! 다음에는 스테빌라이저 실험실로 가서 설계 디스크를 사용, 패스코드를 입력하자. 패스코드는 아까 입력했던 번호를 반으로 잘라서 앞에 0을 붙인 번호이다. 정확히 입력하면 코어 파츠와 보호 파츠를 다시 얻을 수 있다. 이걸 가지고 남은 연구실로 향하자. 파츠를 얻기 전에 벽 구석에 있는 패널에 죽은 연구원이 남긴 메모의 번호를 입력, 사진의 강화 파츠를 입수하자. 키 카드를 사용하여 안쪽으로 들어가면 남은 하나의 보호 파츠와 파츠를 조합하는 기계가 있다. 보호 파츠가 등장하면 화면 가운데에 있는 코어 파츠를 둘러서 끼우는 형식으로 하나의 조합에 성공하면 축의 회전 비율이 바뀌므로 조심하자. 조립이 성공하면 미니멀라이저와 스테빌라이저를 손에 넣을 수 있다.



▲이것이 문제의 번호판



▲이걸 들면 스위치가 나온다



▲여기에서 3개의 파츠를 입수



▲이것이 최후의 피츠. 피츠의 수는 총 6개이다



▲들려서 파우리는 것이 생각보다 쉽지는 않다

악몽의 끝

두 개의 도구를 입수했다면 통행 허가실로 가서 준비된 컴퓨터에 ID카드를 사용, 번호와 지문을 이용하여 키크의 ID카드를 위조하자. 그 후 제네레이터를 가동시키고 시드에게서 B2부로 이동하여 엘리베이터를 타고 아래로 내려가자. 전원을 넣은 후, 매뉴얼(제네레이터를 가동하는 기계 앞에 놓여 있다)에 지시되어 있는 도구를 집어넣고 다시 전원을 넣자. 나머지 하나도 같은 방식으로 입력하면 O.K. 이후에는 자동 전원으로 제네레이터는 폭주, 일행은 모두 준비를 한다. 그러나 사고로 게임은 커크 박사를 구하려다 부상을 입고 키크는 그런 게임을 버리고 도망간다. 자신의 등에 발신기가 붙어 있다는 사실도 모른 채...



▲ID카드를 위조할 수 있는 컴퓨터



▲여기까지
넣고



▲이곳의 파츠를 조작해야 한다

▶다음엔 여기
까지 넣고



▼이곳의
파츠를 조
작하자



▲제네레이터의 폭주



▲게임은 부상을 입고 만다

엔딩 분기 - 1

일단 게임에게 가보면 게임은 펠스레시버를 준다. 게임을 부족하여 입도 관리국으로 오면 리이 게임의 꼴을 보고 놀란다.

릭: 느낌 좋고... 게임! 어떻게 된 거야?

레지나: 키크가 도망쳤어!

릭: ...죽일 놈!

(컴퓨터를 조작한다)

릭: 이제 이놈을 사용해서 탈출이다! 가서!

레지나: 하지만 키크는?

릭: 무슨 말을 하는 거야! 그 자식 멧돼지 하게 남
뻬!

게임: 기다라... 우리의 임무는 뭐지? 길 잃은 미아 안술이나?

릭: 미안하군 난 보이스카웃이다 널 데리고 돌아간다 지금 당장!

게임: 안돼... 너 키크를 쫓는다..

릭: 너 지금 상황을 알고나 있는 게냐 시드메나지는 이제 누구도 막을 수 없어! 여기에 남은 것은 자살행위야!

게임: 알고 있다. 30분이 지나도 돌아오지 않으면 너희들만 탈출하도록 해..

릭: 이봐! 어떻게 좀 해 봐!



▲게임은 이 와중에든 임무만을 생각한다



▲이러니지리니 해도 동료의식이 경만 킁

(본기에서 게임의 주장을 선택)

릭은 게임을 말리지 않은 레지너를 책망하지만 레지너는 그는 '프로'라며 할 수 없다고 한다. 키크 박사를 찾아 게임을 데리러오자, 장소는 펠스퀘어를 사용해도 되고, 지도의 붉은색을 따라가도 된다. 박사를 잡아오면 레지너는 게임에게서 이 임무에서 박사는 보너스에 불과했으며 진짜 임무는 연구 기록이 담긴 디스크를 회수하는 것이라는 사실을 알게 된다. 경악하는 레지너, 그리고 게임은 숨을 거둔다. 어쨌든 키크 박사를 데리고 항구로 향한다. 탈출에는 성공하지만 T-REX가 붙까지 추격해온다. 마지막 인사를 해주러 볼소베 밖으로 나오는 레지너, 그레네이드를 연사해 주면 된다. 일점양의 데미지를 주면 연딩이다.

◀게임의 고백



▲배웃는 키크 박사에게 분노의 일격



▲별일인지 T-REX가 얹어지기도



▲그레네이드 4~5방이면 끝

엔딩 분기 - 2

선택 분기까지는 1과 같다. 여기서 릭의 주장을 골라서 게임을 기절시키자. 그리고 항구로 향하는 일행. 릭은 연료가 모자라다며 레지너에게 에너지 탱크를 주고는 연료를 채워오라고 한다. 항구 구석에 뉴트리올(=나트륨)이 있는 연료통 앞에서 에너지 탱크를 사용하면 된다. 연료는 채워지지만 T-REX가 추적해 온다. 항구에서 울려가 나서는 레지너. 땀땀 풀다가 FIRE마크가 나올 때 그레네이드로 T-REX를 공격하면 된다. 역시 일정량 이상의 데미지를 가하면 엔딩이다.



▲이 연료 앞에서 사용 하면 된다



◀T-REX 좌우의 등강



▲이 때 쏘면 된다

엔딩 분기 - 3

기본적으로 1과 같이 진행하면 되지만 게임을 끝가기 전에 헬리포트를 발견해야 한다. 헬리포트는 연구원 휴식소(研究員休息所)에 있는 장치에서 암호를 넣으면 나타나는 비밀통로를 통해 가는 법이 있고, 키 카트LV A로만 열리는 문들을 조사하여 나가다 보면 발견되는 방법이 있다. 어쨌든 헬리포트를 발견한 다음에 게임을 끝가려면 대사가 건파는 틀리게 나오면서 게임이 살아있게 된다. 헬리포트엔 다시 도착하면 릭을 데리러 나가면 되고 이후에는 자동으로 엔딩이다.



▲이곳이 직통 코스



▲전부 내 볼 비아면 된다

▶이리로 들어가도 된다



▲T-REX가 못이 온다

엔딩과 보너스

- 엔딩 1 끝까지 찾아오는 T-REX. 죽었다고 생각한 순간 다시 모습을 드러내고 레지너는 플라스틱 폭탄으로 T-REX에게 작업인사를 고한다. 그리고 악몽의 심을 뒤로 하는 일행...



- 엔딩 2 T-REX는 추격을 감행하지만 서드에너지는 폭주를 시작하고 그 속에 T-REX는 알려줄이 어디인가 사라져 버린다. 간발의 차로 심을 벗어나는 호버크래프트, 심은 커다란 구멍을 남기고 조용히 멀어져 간다.



- 엔딩 3 지갑တွေ 찾아오는 T-REX. 아슬아슬하게 열기를 물지 못한다. 릭은 T-REX에게 열기에서 폭탄을 한 발 쓰고 T-REX는 폭발에 휘말린다. 폭염에 들러붙은 연구소를 이대로 두고 진원 무사한 열기를 귀환을 시작한다.



▶ 엔딩 후의 특전

디노 크라이시스 역시 엔딩 후에 여러 가지 특전을 제공한다.

1. 1회 클리어시

두 가지 코스튬이 새로 추가된다. 코스튬은 로드할 때마다 바꿀 수 있다



2. 2회 클리어시



마지막 코스튬이 선택 가능하다. 참고로 이 옷을 고르면 무기가 코믹하게 바뀐다



▲통은 불도파-

▶그레네이드는...



3. 4시간 이내 클리어

4시간 이내로 클리어하면 숨겨진 미션이 추가된다. 북 메탈기어를 연상시키는 화면의 미션은 제한 시간 내에 공룡들을 박멸하는 미션으로 굉장한 난이도를 자랑한다. 디노의 마스터라 생각되는 분들은 도전하시길...

4. 엔딩 전부 달성

1발로 부한히 쓸 수 있는 무한 그레네이드 탄을 얻을 수 있다. 이로써 더 이상 도망만 다니지 않아도 된다!



5. 클리어 마다...

1회 클리어하면 처음부터 샷건을, 2회 클리어하면 처음부터 샷건과 그레네이드건을 사용할 수 있다. P

그레네이드	1회 클리어
샷건	1회 클리어
사운드	1회 클리어
탄환	1회 클리어
소양가	1회 클리어

소문은 현실이 된다

페르소나 2 -罪-

PERSONA 2-Innocent Sin-



장르: RPG

제작사: 아틀라스

발매일: 발매중(6월 14일)

발매가: 6,800원

* 아날로그 컨트롤러 전용 디스크

드디어 과거의 진실에 다가서는 리호야와 그의 친구들. 어쩌면 소문의 진실이 되는가? 그리고 결국 모든 것들의 원인은 무엇인가? 이제 하나 하나 과거의 기억을 되찾아 과거 비밀에 다가간다.

그래픽	■■■■■
프릭감	■■■■■
스토리	■■■■■
사운드	■■■■■
소양 가치	■■■■■

인물소개



쿠로스와 (黒須 淳)

10년 전 같이 마이클 지키기로 약속한 타츠미의 친구. 마이클 두고 빛과 그림자 같다고 말하게 만든 존재.

상향 기사단
(白銀 騎士団 : ロンダス・サーティーン)

마리오넷테이제가 「빙벨 포이아」를 조종하는 13명의 기사로 구성되어 있다. 리스트 바탈리온의 페르소나 대응 부대.



린 아쿠에티어스(rain·アケリアス)

바람의 해골 소유자로서 가면달 4대 간부의 마지막 한 명. 어른을 중심으로 단원을 늘려 이데알 에너지를 모으고 있었던 것 같다.



우에스기 미데히코(上杉 秀彦)

인기 상승중인 멀티 미디어 탤런트이자 유키노의 친구. 셀링한 마저세 개그가 필살기. 고등학교 시절 페르소나의 힘에 각성하였다. 보통 브라운(ブラウン)으로 불린다.

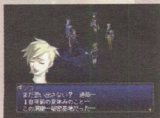
스토리 공략

이와토 산(岩戸山) 그리고 거울의 샘(鏡の泉)



자신의 잊혀진 과거의 기억을 되찾을 수 있다는 이와토 산의 거울의 샘. 첫 번째 거울의 샘(鏡の泉)에 도착하자 길코가 말한다.

길코: 아직 기억 안나니? 타츠미... 10년 전 여름 방학의 일이... 동굴이... 그때의 비밀 기지였어...



에이커치: 그래서... 어기를 몇 번인가 꿈에서 봤군 그림 역사...



그때 갑자기 나타나는 소녀의 유령. 그런데 이 소녀의 얼굴은?

소녀의 유령: ...

에이커치: 마 마이마 맞도 안봐-- 저건--



길코: 저래도 생각 않나니!? 타츠미!! 그림 안쪽으로 들어가자-- 분명 저게 누군지 기억하게 될 거야--

두 번째 샘으로 도착하자-- 과거의 기억이 되살아난다.



키츠미(타츠미의 형): 유우 너만 있으면 편히 속재 구경도 못 해 내 음문도 다 팔아져 버리고-- 잠깐 보고 올 테니 여기 가만히 있어 타츠미





▲ 이 소녀는?



그리고 다시 세 번째 거울의 섬, 역시 과거의 기억이 떠오른다.

에이키치 : 아~아! 보 본 적 없는 누나가 있네~

세리복을 입은 소녀 : 응! 아! 귀여운 정외의 사도들이네~? 차~오

길코 : 언니 뭐 하고 있었어?

세리복을 입은 소녀 : 소원을 빌고 있었어! 장래에 원하는 사람이 될 수 있도록 말이!

길코 : 뭐~아! 그런 건 거만당에 들어가면 금방 원하는 사람이 될 수 있는데

에이키치 : 가 거만당 보스는 저 절대적이야! 보 보스는 오 모두를 포기라 저 장황 수 있어

세리복을 입은 소녀 : 와~아~! 그럼 내가 원하는 사람이 될 수 있게 해줄 수도 있나?

에이키치 : 어~어떻게 할까? 나 나는 같은 편으로 삼아도 꽤 괜찮은데



같은 기운을 쓴 남자 아이 : 응응, 괜찮지 레드? 세리복을 입은 소녀 : 정말 고마워! 그렇다면 내가 보답으로 미래의 자신이 보인다는 소문의 주문을 가르쳐줄까?

길코 : 와~아! 할래 할래! 리사 레드와 결혼했으려나?

세리복을 입은 소녀 : 그러니까 '게르소나' 남이라고 하는데~

전작을 해본 사람을 알겠지만 「게르소나 2」는 전작과의 미묘한(어쩌면 페러디라 할 수 있는) 관계가 있다. '조커' 남' 놀이도 무언기 '게르소나' 남' 놀이와 비슷한다. 그리고 네 번째 거울의 섬으로 향하자.

에이키치 : 어~어째서야? 오늘 헤어진다나~!! 세리복을 입은 소녀 : 미안해 말 안해서~ 여름 방학이 끝나기 전에 우리 집 이사하게 되어 있었어~

아~ 너희들과 함께 있으면 너무 즐거워서~ 말 못 한 거야

길코 : 거만당 폐거리는 게~속 깊어 왔겠다고 규책이라고 손가락 잡고 약속했는데!! 거짓말쟁이!

언니는 거짓말쟁이야!! 세리복을 입은 소녀 : 치사하지~ 이번 건 너무한 거겠지~

에이키치 : 타초아!! 너 오늘 보스잖아? 런 런다고 가면 안 된다고 명령해!

...그리고 마지막 거울의 섬으로 향해서 가자~

타초아 : ...

에이키치 : 훈!! 너도 뭔가 말해줘!! 누나랑 헤어지도 상관없다는 거야?



준 : ...

길코 : 못 가게 할래~ 못 가게 할거야! 내일까지 신사에 가뵈두면 언니는 분명 아무 데도 가지 못 할 거야!



길코의 목소리 : 그만 뒤! 이제 그만 뒤!

길코 : 알았으니까~! 잊은 게 아니니까 이제 그만 뒤! 생각났잖지 타초아! 내가~ 내가~ 언니를 죽



○오와타스(若戸山) 83



계단

계단

거울의 섬



있다는 걸!!

에이키치 : 네 맞아 아나... 모두 내 잘못이야 나... 정말 엄청난 바보야!! 자신이 한 짓이 무서워서 모든 걸 끊어내고 어둠으로 향했어!
 강코 : 알고 있었어 실은 가련당의 이 몸을 들었을 때부터... 그 일이 현실이었던 게 아닐까하고... 10년 동안 악몽이었던 게 계속 생각했어! 그랬더니 그러한 똥만 튀기 진짜 인지 할 수 없게 돼사... 모두 내 망상이 아닌가 하고...
 유키노 : 무슨 일이

있었던 거야? 그 뭐예요?

강코 : 언니를 신사에 가뒀어 타츠야는 마지막까지 반대했어... 그래서 타츠야도 같이...

에이키치 : 허탈한 기류 물러는 생각이었어. 허탈한 참으면 미사일 수 없을 거라고 어렸을 때... 하지만 그렇다고 넘어갈 수 있는 일이 아닐 텐데 말이

강코 : 다음날 외보나 신사는 방화범에 의해 불타 있었고 무서워서 언니와 타츠야를 죽여버린 게 아닐까하고

에이키치 : 존과 강코와 셋이서 울면서 비밀 기지에 가련을 숨기고 두 번 다시 만나지 말자고 마지막 약속을 정한 거야. 한참 후에 타츠야는 방화범의 입에 떨어졌지만 살아있다는 소문은 들었지... 하지만 만나볼 연유가 없었던 거야. 난 마지막까지 너를 버릴려고 했는데 난... 너무나 죽이고 싶었어!!

강코 : 살아있어... 언니는 살아있어!

에이키치 : 뭐라고...!! 나 너도 이제 누나를 죽였다고?

강코 : 신사가 불타서 난리가 났을 때... 아버지보고 경유에 전화를 해보려고 했었어. 하지만 언니의 시체는 없었다고 했어...

유키노 : 그래서 더 혼란되었다는 거로군. 아직



있었으니 우리도 아나. 그럼 그 누나는 살아있는 거잖아? 다행이네.
 강코 : 다행이 아니!! ...언니가 조커야! 에이키치&타츠야&유키노 : !!
 강코 : 왕이 말했잖아? 조커는 '여신처럼 아름답다'고!! 언니도 여신 같은 사람이었어!!



미야 : 드디어 죄를 생각해낸 거 같구나... 그런데 난 살아있어! 복수하기 위해서 동료들 속이고 너희들이 모든 것을 생각해주는 것을 기다리고 있던 거야!
 강코 : 그럴 수가!? 살아 마야씨!! 용서해 줘 언나...
 미야 : 언제 내가 얼마나 큰 공포를 맛 봤는지도 깨닫게 해주었어!! 자!!

그러나 갑자기 나타난 또 한 명의 미야?

미야 : 너 네는!! 아현!! 지금까지는 내 동료들이 날 없었던 텐데!!



▲ 아문인이 그렇게 쉽게 당할 줄 알고!!?

미야 : 그렇게 쉽게 당하면 여자 주인공의 이름이 아름답잖아?

에이키치 : 미야 누나가 똥이라니!! 대체 무슨 소리야!!

미야 : 처음 모두 언젠 늦어서 미안. 그 녀석은 아마도 그 테러리스트의 소문이 만들어진 내 가



짜 가련당의 습자야!
 미야 : 네 녀석... 이제 조금 더 있으면 잘 들 뻔 했는대!!
 ??? : 정말 그렇군... 더 이상 날 방해하지 않아줬으면 좋겠네
 타츠야&미야 : ...!!



조커 : 너를 죽은 그 사람이라고 생각하게 하고 광망 속에서 단죄하게 하려면 내 계획이 잘못 없었으면 사자리의 목숨이 아깝다면 말야
 미야 : 그럴 수는 없어. 쫓



유키노&타츠야&에이키치&강코 : !!
 미야 : 난 살아있어. 이제 리트워하지 마...

조커 : 그만둬... 있을 수 없어! 타츠야가 죽었어!

미야 : 너랑 타츠야가 싸울 이유는 전혀 없어...

그 광장에서 그날 밤 있었던 일을 생각해 보면 너희를 둘은 마자...

조커 : 그녀석을 죽여라아아!!

세도우 미야 : 조금 예

정이 흐트러졌

지만 너희들

을 모두 죽

이면 끝났겠

지. 아야노

지. 아야노

가. 거기

학생은 아쉽지만

미야 : 글썽 그렇게

쉽게 될까? 이

들은 내가 지켜

그리고 혼도!!

그리고 세도우 미야와의 전투. 충분한 레

벨 업만 거쳤다면 역시 그다지 어렵지는 않

다. 레벨 30 초반만 넘는다면 그다지 어렵

지 않게 전투할 수 있다.

세도우 미야 : 어째서지 나는 죽고 싶었잖아
미야 : 난 죽고 싶었던 게 아니라 가짜 야기



에이키치 : 정말 정말 누나야!

미야 : 여기에 올 때까지 저 섬 덕분에 모두 생각
났어 미안해 모두를 잃고 있어서 정말 미안
해...

김코 : 어째서 어째서 울렀던 걸까. 페르온나는
계속 미야씨가 언니라고 가르쳐왔는데!! 미안
해... 난! 우와아아아아!!



에이키치 : 나는... 난 정말 엄청난 짓을 저지르고
왔잖아. 미움을 사도 할 사과할 말이 없어

미야 : 응응 모든 건 그 때부터 시작했어. 불행한
생각의 결과... 다시 만나게 된 걸 감사하러 된
말하진 않아. 오히려 나야말로...



소녀의 유행 : ...

미야 : 너도 소문에서만 존재하는 내 환영이로구
나...

미야의 환영 : 난 그 회재의 공포와 함께 모두를
잊어버린 나를 대신해서 존재 대해 알려주고 싶어
올 뿐

미야 : 사투비야 로 너 만들 생각해

미야의 환영 : 혼돈 거짓 기억에 괴로워하고 있
어. 난 본래 기는 그를 보고 있을 수밖에 없었어
부캐야아 그를 구해 줘. 고평위 나의 영혼



그리고 미야의 환영은 사라지고 다시 황
금색 나비가 나타난다.



미야 : 당신이 피레몬? 그래 분명 난 10년 전 당
신을 만난 적이 있었어



피레몬 : 기억해 주다니 영광이로군. 여러분은 그
때의 그 눈빛 그대로 지금은 늙름하게 성장했다.
경의를 표현해. 자 지금까지 봐왔던 대로 여러분
의 예전 동료는 잘못된 기억에 사로잡혀 괴로워하
고 있네. 그는 소문을 이용하려다 소문에 빨려 들
어 인류 공극의 꿈을 향해 움직이기 시작했다...
그것은 루오스 존의 진정한 바람이 아니다. 그의
정신은 소문에 사로 잡혀 서서히 사람의 생각에서
벗어나고 있는 것아네. 신스러운 심지가 그랜드
크로스의 때가 다가오고 나무이 오리(クイ・ナ
ツル) 재의 태양의 시대가 다가온 지금 세계가
멸망하기까지 한시의 여유도 없네. 사람의 운명을
있고 노는 다가오는 혼돈'의 풍속에서 친구를 구
하고 싶다면 카르볼(カール)로 향해라.

다시 피레몬과 만나게 된다. 피레몬은 곧
과 이 세계의 앞날에 대해 이야기하고 그것
을 막기 위해서는 카르볼도 향해야한다는
사실을 이야기해준다. 그리고 유행은 신사
로 돌아간다.

미야 : 여기에서 트츠오야와 하렘만들 보냈었어. 모



무와 함께 지낸 곳도 이 곳 즐거운 추억을 무척
많이 만들었었어

에이키치 : 하지만 아직 환영이 부족해

김코 : 응. 혼을 맞이하려 가지 가면당 모두 할
게!

그때 유키노에게 카츠마 탐정 사무소의
타미카에게서 전화가 온다.

유키노 : 아야 타미카야? 마침 잘 됐어. 오카두라



선생님에게 물어볼 게 있어. 바꿔 줘.
타미카의 목소리 : 그럴 때가 아니야! 하늘 봐 하
늘!!





▲ 이놈을 뒤덮고



▲ 도시를 점령한다



▲ 이놈을 나는 나뭇잎의 비행기(?)



김코 : 하이메~ 장말이야 이게?! 왜 군대가 하늘에서 내리오는 거지?

타카키의 목소리 : 어보세요!! 유키노 들고 있어!!

유키노 : 그게 들고 있어 실야 저기!

타카키의 목소리 : 그 실야리니까!! 라스트 바틀러온 소문! 현실이 돼버린 거야 그래서 아! 잠깐!!

이대할 선생님의 목소리 : 알았니?! 잘 들었음!! 카드풀이란 건 달랭이를 뜻하는 말이야 카시하라 선생님은 '달랭이 산(御牛山)'에 마야의 처분·이츠야(ナチン・イツヤ)에 있는 카드를 유적의 원형이 있다고 했어!! 라스트 바틀러군이 노리는 건 카리콜에 있는 '시간의 원형(時・霧)'이야!! 만에 하나 '시간의 원형'이 직통하면 이 세상은-- 현시라도 빨리 카리콜로 향해야 돼! 그들을 '시간의 원형'에 다가가게 해서는 안된다구!

유키노 : 달랭이 산이라고? 지금 산 끝에는 준스케씨가 있어!! 그에게 무슨 일이 생기면 나는--

마야 : 유키 진정해! 그 후자야! 그렇게 간단히 죽을 리 없잖아! 서둘러 구하러 가자, 알았지?

카르골산(カルゴル山)



에이미치 : 다가가면 바로 공격당할 분유기보군 같은 저 장면과-- 이쪽 산길인가... 어떻게 할까 야! 난 어느 쪽이든 상관없어 유키노 : 암하니 있을 시간 없어! 장면으로 나가자!

마야 : 분명 장면으로 가면 거리는 짧겠지만 저재서는 편히 가긴 어렵겠지 조금 돌아가더라도 이쪽으로 우회해서 가는 게 결과적으로 빠를지도 몰라

김코 : 어째자--티츠야!



여기서 이벤트 분기가 달라지지만 플레이 시간이 길어지는가 적어지는가 정도이다. 레벨이 충분하다면 장면 돌파를 택하자 유키노 : 좋아--



이 다음부터는 그냥 직진만 하면 절이 나온다. 땀을 볼 필요도 없을 정도로 대신 나오는 적들이 약간 레벨이 높다. 거의 보스 수준이라고 봐도 될 정도의 강력한 적. 계속 통과하다 보면 절이 나온다.

유키노 : 비켜러야겠!



작은 스님 : 아이야! 이쪽 틀러오요~

주지 스님 : 이단다!! 굴하지 않는다(不屈), 지지 않는다!(不屈), 쓰러지지 않는다!(不屈), 우리에게 전해지는 호급류고무술(奥流古武術)!! 그만 막 손에게 지지 않는다! 싸워러야!!

선택 항목

- ▶ 첫 번째 선택 (E로 실행)
- ▶ 두 번째 선택 (E로 실행)



에이키치의 목소리 : 오케이에이!!



유키노 : 난 급하다구!! 죽고 싶은 녀석부터 와라!!
에이키치 : 네 녀석들!! 오늘 누님은 좀 다들거다!!

그리고 라스트 바탈리온들을 처치해준다.

유키노 : 스님!! 저 존스케씨는 존스케씨는 어디에!!

주지 스님 : 존스케라면 저 병사들이 하늘에서 내려오는 걸보고 정신으로 망했는데...

유키노 : 그럴 수가-- 이럴 때까지 키에리켄의 근성을 끝낼 필요가 있는 거야!! 어떡서 막지 않았어요!!

주지 스님 : 그럼 너라면 막을 수 있었겠느냐!

유키노 : ...죄송해요

주지 스님 : 꿈을 꿨은 이를 막을 권리는 누구에게도 없네. 꿈은 사람을 중요하게 하는 반면 그 꿈을 망칠 수도 있지. 실로 인간이란 업보가 깊은 생물일세. 존스케에게서 네게 전해줄려는 게 있네.

유키노 : 그 라이더 사기기는 존스케씨의 보물인--

주지 스님 : 존스케가 돌아가신 아버지에게 받은



것이네. 그는 언제나 어떻게 말했지. "언젠가 네가 마음속으로 키에리켄을 바라보는 날이 오면 이것을 믿고 싶다고 말하네. 사람의 생각이란 건 몇 대에 걸쳐서 그렇게 이어져 가는 것 안까. 네가 자신이 그럴 받을 자격이 없다고 여기면 내가 직접 돌려주러 가라.

마야 : 고맙습니다 정말 도움이 됐어요.

주지 스님 : 주지 스님! 하늘이!! 하늘이!!



▶ 키라를 등장!

주지 스님 : 저건 소문의 사자지라 유상군인가? 마치 사자의 포효 같구먼. 이러한 시기에 있을 수 없는 별이 떨어진다-- 썬지 불길한--

마야 : '사자의 포효는 별이 울러 퍼진다', 그런데 크로스가 시가될 때까지 그다지 시간이 없어! 키라클은 분명 정상이겠지 서두르자!

그리고 모두 돌아가려는 네 마이가 무언가를 발견한다.



마야 : 이런 네오힐라--

네오힐라의 꽃말은 나는 당신을 용서한다란 뜻. 이것의 의미는? 절에서 나오면 바로 옆에 카라클로 향하는 길이 있다.

롱기누스 12 : 페르소나 센서서 반응이 있군--



마야 : 저게 카라클이군. 분명 예전 시간에서 본 마야 유적과 비슷해. 천문대로 오셨잖아요! 하지만--

유키노 : 천에 환을 켜 자란 건 없었어. 살아 존스케씨 저 안에 있는 건!!

에이키치 : 저 로보트 같은 건 아까 하늘을 날던 녀석을 길은데?

롱기누스 13 : 기다라드 엘트 짐을 마이에 반웅이 있다.

롱기누스 11 : 총 취새끼로군. 딱 좋아 조무래기들에게 집현된 참이니. 이 나라의 페르소나를 쓰는 녀석들의 실력이 어만가 보드록 할까. 피아라 프페르스트 드라이엔!!

길크 : 아이야 길렸어!!

마야 : 모두 좋아!!

그러나 결국 모두 달하고 만다.



롱기누스 11 : 어린 녀석들인가 했더니 여자도 아이들인가. 우리들 성향 기사단에게 할라핀급 불온으로 여겨라!

유키노 : 포위 당했다! 둘

이서 하나씩-- 나이지

는 내가 맡겠어!!

에이키치 : 레이더에게 부탁하게 놔둘 순

없어! 날자라면 전파 송

신은 미들남에게

말라구!!





- 신설 항목**
- 나카 혼자 혼자 (僕が一人でやる)
 - 미야와지 일대 혼자 (美津和と組む)
 - 기노코 일대 혼자 (キノコと組む)
 - 미야와지 일대 혼자 (美津和と組む)
 - 오카노보 일대 혼자 (オカノボと組む)

남자라면 당연히 혼자 한다! 그렇게 되면 성찰 기사단의 한명과 1:1로 싸우게 된다.

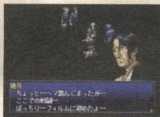


불가누스 13 : 훗훗훗 혼자서 싸우려는 거나 꼬맹이!! 그 만큼만은 천천히 해주지 꼬맹이!!

타츠야 : ...

불가누스 13 : 씁는 거나 꼬맹이!!! 페르소나를 불인하는 성찰의 힘! 빠져라!! 그 해도 무시할 수 없을 거다!!

적의 불가누스 스피어(ロンセクス・スピア) 공격을 맞을 경우 페르소나를 사용할 수 없게 되니 확인을 해야한다. SP가 떨어지거나 페르소나를 쓸 수 없을 때에는 달리 자동으로 공격으로 전환되지 않기 때문이다.



후지이의 목소리 : 어이 그렇게 우스운 표정을 하면 미인에게 어울리지 않아

유키야 : 혼스케씨!!

후지미 : 좀 살수했지만 말야... 여기에서 벌어진 전투... 확실한 실용에 담았어

유키야 : 어째서... 어째서 이런...!!

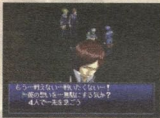
후지미 : 우리들은 세상의 깨끗한 일인 더러운 일인 건 따지지 않고 사람들에게 전하는 게 있어. 이 그렇게 유키? 그러니까 말야... 그게 우리들의 자존이기 때문이지. 주지 스님에게 카메라 받았어?

유키야 : 응. 받았어

후지미 : 그래... 무언 말 번안가 여기에 와서 저 발을 끈을 수 있지 않을까 하고 서투를 눌렀지 유카... 발을 잡도록 해...

미야 : 유카... 시간이 없어

유키야 : 싫어어어어!!! 난 여기에 남겠어!! 더 이상 싸울 수 없어!! 싸우고 싶지 않아!!

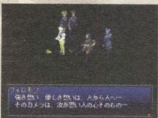


- 신설 항목**
- 크리타르를 혼자서 칠 수 있다!! (敵の頭を一人に打てる能力)
 - 4인 1인용 전투 (4人で一先を金ごう)

"그의 마음을 헛되게 할 생각인가?"

길코 : 그런... 천안... 너무허잖아

미야 : 타츠야가 말하는 대로야 후지미씨는 유키야가 진짜 아무것도 바뀐 거야. 이대로는 소문 때문에 세상이 엄청게 불 거야. 그렇게 되면 후지미씨의 소원도 유키야의 꿈도 이루어지지 않아. 유키야 : 길까... 아직 해야 할 일이 있어. 만나를 구해야한다는 명세. 아무것도 못 했어



피레온 : 강한 생각. 다정한 생각이 사람에게서 사람으로. 그 카메라는 당신이 사랑하는 사람의 마음. 그것 새로운 페르소나로써 당신 속에서 살아나나게 되리라...

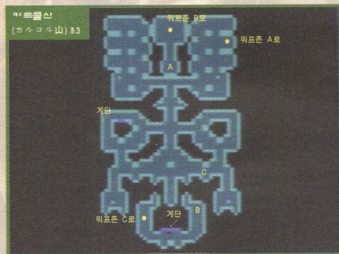


돌가 : 나는 돌가 세상을 아지랑이하는 악마를 없애는 것이 내 역할. 그것은 즉 당신의 숙명이다. 마친가?

유키야 : 그러니까 꼬마님 피레온은 자기

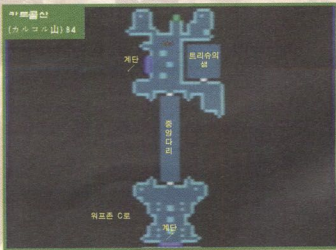
새로운 페르소나 돌가(ドルガ)를 얻게 된다. 전력을 쓰는 강력한 페르소나이니 괜히 강하게서 사용하도록 하자. 그리고 카드로 GO! 카드로에서는 아기는 사용할 수 없었던 케이볼기를 쓸 수 있다. 케이볼기를 통해 다시 나올 수 있으니... 유용하게 쓰도록 하자. 또한 스텔라의 방(ステラの部屋)에서는 적이 등장하니 들어가기 전에 잠시 경비를 해두는 것이 좋을 것이다. 지하 2층의 용격이는 바닥은 열핏보기에는 복잡해보이지만 맵을 확대해서 보면 바닥이 다 보이기 때문에 무척 통과하기 쉽다. 그리고 그 움직이는 바닥이 있는 맵을 통과하면 기둥 가운데 아이엄 상자가 보이지만 그 주변은





모두 위프콘이다. 따라서 들어갈 수 는 없지만 다행히 그 서쪽에 있는 구석의 위프콘으로 풍당 뛰어들면 그대로 가운데로 들어갈 수 있다! 지하 3층의 위프콘은 동쪽 가운데 위프콘만이 가운데로 뚫힐 수 있는 길이다. 그 다음은 위프콘을 따라서 지하 4층으로

지하 4층으로 내리자 문을 열고 들어가면 중앙 다리로 통하게 된다. 그곳에는 만나



가 성황 기사단에게 포위되어 있다.

통기누스 8 : 벌써 끝인가? 재미없군. 열망을 품고 온다는 네 녀석의 힘은 고작 이 정도나?

안나 : 으... 어째서 그렇지?

통기누스 9 : 우리들은 워든지 알고 있지. 즉각 죽어 와서 실을 버리는가? 벌써 주체에 예전 예 구면 꿈을 잊을 수 없다는 거나.

통기누스 10 : 미숙하군. 왜가진 인형에게 발상은 없다. 아무튼 바다 재빨리 잘 가라.

유키노 : 기다라...

에이키치 : 우리들은 지금... 헬린이 터지기 직전이다. 피할 생각은 없다. 빨리 와라.

통기누스 9 : 헛헛헛! 벌써 주체에 떠벌리는 거나! 벌써는 발레담게 계속 울고 있구나 해!

통기누스 8 : 발을 잡는다니 웃기는군! 땅을 가는 발레는 땅으로 돌아가는 게 도리다!

길코 : 이녀석들... 어떻게 후지이씨를 알고 있지?

유키노 : 그 사람들 바닷대나!!

그리고 3명의 성황 기사단과 싸우게 된다. 아래와 마찬가지로 통기누스 스미어 공



격을 조심하도록 하자.

안나 : 정말 귀찮게 구는 녀석 하지만 왜 그렇게 날 쫓는다는 거지?

유키노: 옛날의 나와 너무 닮았으니까 하고 싶은게 뭔지 왜 살고 있는지 도대체 뭐가 뭔지 몰라 모두 없애 버리고 싶잖아. 정말 어렸을지 그런 건 사투르라고 찾아지는 게 아니냐 짐작하게 조금씩 찾으면 되는 거야

안나: ...

유키노의 목소리: 거참 구덩질 내네 너도 속은 큰 선배한 걸이 실패하지 않을까 하고 아주 많이



괴로워하고 있는 주제에 말야

유키노: 난 꿈이 두 가지 있었지 한가지는 지금 나이아가라는 카레라든 또 하나는 사제고 선생님 같은 교사가 길 하지만 교사가 되려면 머리가 부족하고 카레라편으로서는 재능이 부족하다는 생각이 들어 이상과 재능의 한계 사이에서 괴로워하지 않나? 애초부터 주위 사람에게 투정을 부리면 편할 거라고. 남자랑 자면 편할거라고 그렇게 말해주려고. 그 이기씨에게

에이카치: 가짜주제에 네 내색이...

유키노: 네가 말하는 게 맞아 내 속에는 주제가 있었지 그래서 존스케씨에게 다가갔고 했었던 거야

유키노: 하지만 언제나 구르면서 방황하면서 자신을 세워나가고 앞으로 나아가야 하는 게 인간이야 이런 존스케씨 그리고 모두가 가르쳐줬어 지금이러면 오는 그대로의 자신을 받아들일 수 있어 그렇게 하지 않으면 꿈 따위는 꾀할 수도 없어요

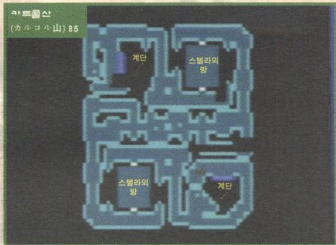
세도우 유키노: 셋!! 맘에 안 드는군! 난 둘은 필요 없어!!

유키노: 스오우 빨리 가! 너도 해야할 일이 있잖아! 쿠로스스의 눈을 뜨게 해주구!



미야: 유키노... 가지 모두!

안나: 당신은 정말 비보라고 할만큼 솔직하긴 기본 좋아



유키노&세도우 유키노: 칸다아이아이아이아이!!

그리고 두 번째 스텔라의 방에서 다시 파



거의 기억이 되살아난다.

에이카치: 타츠야!! 너 오늘 보스잖아? 가서는 안 된다고 가면 안 된다고 명행해!!

타츠야: ...

에이카치: 쫌!! 너도 뛰든 말해보라구!! 누나랑 헤어져도 괜찮아??

쫌: ...



김코: 못 가게 하겠어... 못 가게 할테야!! 내일까지 신사에 가둬두면 언젠가 분명 어디에도 갈 수 없애!!

쫌: 안돼 모두! 누나를 보내줘!

에이카치: 누나를 죽이는 거지?

미야: 모두 보내줘! 부바이야 도와줘 쫌!



김코: 아무 것도 못 가게 언니를 죽이는 거지? 그리고 자신의 케르소사를 불러 신사에 불을 지르는 타츠야!



쫌: 우와아이아이아이!! 누나!!



준: 양영 누나 미안해 미안해 난 누나를 지키지 못했어

김코: 아냐 아니라고 준 이젠 진실과 전여 달라

에이키치: 그게 타츠아는 미야 누나를 구하려고 했어 나쁜 건 우리들이야 기억해 내라구

미야: 준 자 난 살아있어 부케아이가 눈물 떠 준: 거짓말이야! 너 때문이 누나일리가 없어!! 타츠아가 누나를 죽인 거야!!

그리고 준은 꽃을 남기고 떠난다.



미야: 라즈베리 같은 후회 심은 준도 알고 있는 거야 그런데 무엇인가 진실을 생각해 내는 걸 방해하고 있어 누군가가... 분명 소문을 현실투 바 꾸고 있는 무엇인가...

그리고 10년 전의 과거로 다시 돌아간다

미야: 여기는... 10년 전까지 내가 살고 있던 아 파트의 공룡...



미야: 우리 집을 어떻게 알았니? 창문을 어니 같은 예가 두 명 있는걸 보고 놀랐어

준: 어두웠으니까 그렇게 보여도 이상하지 않을 거야

미야: 도플갱어라고 알고 있어? 조용한 밤 향기는 꿈에 큰다. 이 집에 내 연인은 예전에 살고 있었지만 그 사람은 이 도시를 이미 떠나 그 집안이 지금 여기에 남아 있네 한 사람의 남자 그곳에서 서서 높은 곳을 바라보며 손은 큰 고쳐와 싸우려 하고 그 모습을 보고 내 마음은 두려움에 떠네 말 그려져가 바꾸는 것은 내 자신의 모습 당산은 나의 본신이 장복한 남자 그후로 당신이 떠난 날 여섯 밤을 여기에서 고쳐하여 지냈는지 내 고쳐는 꿈이지 않는구나! 준과 타츠아! 성격은 다르지만

그렇게 때문에 그림자처럼 서로 끌어당기는 사이 일지도 몰라



준: 난 우리들에게 꿈을 쫓는다는 걸 가르쳐준 누나를... 정말 좋아했던 누나를... 몰라서 꼭 지키려고 약속한 미야를... 맹세를 어기고 죽인 거야!!



그리고 역시 꽃을 남기고 떠난다.

미야: 이젠 타츠아에게 보라는 거야 개미췌 꽃 당산을 잊지 못 하오! 심은 준은 누구보다도 네 도움을 바라고 있는 게 틀림없어 그렇게 시기가 중요한 물건걸

미야: 준이야! 이 눈물은 같은 페르소나! 아냐! 너무나도 아무와... 꿀이 없는 암흑에서 가만히 무언가가 바라보는 듯한 느낌 안돼 준 그런 힘에 몸을 맡기자마...

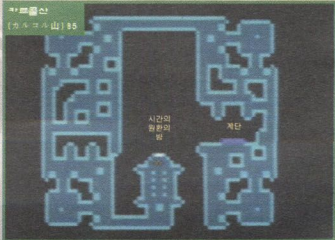
시간의 원리의 방으로 향할 때 머이는 몸서리친다.



에이키치&타츠아&김코: 준!!
미야: 준!! 바로 같은 짓은 그만둬!!



조커: 출연연이 모두 모인 것 같은 여기에 있는 세 명은 모두 시발어(シバルバー)를 부성시켜 소



그리고 지도를 따라 '시간의 원리의 방(時の原理の部屋)'으로 향하자. 다음 보스를 대미해서 어느 정도 진바를 해두는 것이 좋을 것이다. 그것은 다음을 참조하면 알 수 있다.

원을 이룰 자격을 갖고 있지
히틀러: 그렇다! 12공을 상징하는 우리 성황기 시몬에게도 그 자격이 있지
성황기 기사단: 하이 히틀러! 지크 라이트! 한개의 나라! 하나의 국민! 한명의 총통!!

히틀러 : 57억의 해골을 제어할 수 있는 건 그랜드 클로즈의 설스런 별자리 밑에서 태어난 자뿐이나 까 말이지

조커 : 훗! 소문에 의해 되살아난 과거의 망령이



이제 와서 뭘 바라나?

히틀러 : 할 말은 포춘의 머리오넷트 인형과 마찬가지로. 인간 중에는 파멸과 진보... 오손 바램이 언제나 섞여있기 마련이지. 그것을 바라는 여러분들의 공포와 기도가 나를 부른 걸세. 그것에 응한으니 대답해 줘야겠지?

조커 : 그렇지만 그런 내가 할 일이다. 그런 눈은



붉은 물이까지. 그게 거기 쓰레기들과 함께 달아 마이 : 쫄 그런 아니야! 붉은 누가 이루어주는 게 아니! 자신의 힘으로 이루어야만 가치가 있는 거야! 사람이 진화를 비한다면 그것도...

조커 : 광명한 어자로 모든 인간이 나처럼 깨끗하게 살 수 있다고 생각하냐?

히틀러 : 당연하지. 자유 같은 환상이 있으니까 슬데없는 고통 고만하는 거다. 대중은 모든 걸 결정해주는 지도자를 바라는 게 당연한 것 같을 이 고통 결정을 내리는 건 고통이니까!

조커 : 그렇기 때문에 조커가 인류를 새로운 단계로 이끌어 나간다!! 사람은 존재들의 속박에서 해방되는 거다! 보도록 해라! 죽음과 재생의 날개 시립바를!!

마이 : 아니!! 아니 아니!! 그럼 어째서 우리들이

태어난 거나!!?

김코 : 거짓말...

히틀러 : 멋자군!! 자것이아말로 진정한 총통 도시. 퓨리 슈테데(フューラー・シュテッテ)에 어울리는 모습이군!!

조커 : 쿡쿡 크헨헨헨! 피라 아버지가 말했던 건 사실이였어!!

핀 아부어리아스 : 싫어. 그게 정말이었다나...

조커 : 욕!! 아니 내가 하고 싶었던 건 이렇게 쉬운 게 아니!

마이 : 혼!!

히틀러 : 저급이다! 해골을 뺏아라!!

핀 아부어리아스 : 쫄 위험해!!

히틀러 : 크헨헨헨! 시립바가 부상하면 이런 곳

따윈 필요 없다. 곧 어기도 두뇌질 것이다. 불리 시립바에 올라타지 않으면 세계의 파멸에 말려들 것이다!!

조커 : 훗. 남은 해골을 갖고 불리 못이리!

세도우 들 : 하이 아이일 카렌



조커 : 우우 누나들 ... 마마를 죽인 건 티츠아



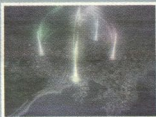
▲ 빛나는 다섯 개의 해골



▲ 그리고 도시의 네 개의 지평이 빛난다!



▲ 네 개의 선전에서 발전되는 빛이-



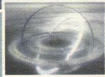
▲ 먼곳으로 모인다



▲ 그리고 빛나는 도시



◀ 도시가 회오른다!



자... 그렇지 피파?

에이키치 : 훈! 이제 눈을 뜨라구!

조커 : 훈? 나는 누구자... 나는 나는?



누군가의 목소리 : 잊지 마라! 나는 조커다! 죽어라 죽어라 죽어라!!

조커 : 그래 나는 조커다!!

조커 : 10년 동안이나... 이 고통과 슬픔의 무게를 잊보도록 해주지!

에이키치&김코 : 훈!!

미야 : 훈 그만둬!! 난 싫어 있어! 돌아 싸울 이유



는 없어!

타츠야 : ...

조커와의 결전. 넷이지만 그다지 어렵지 않았다. 그리고 쓰러져 있는 켄 아쿠에리어스. 그때 유키노와 만나게 타나난다.

유키노 : 모두 무사해? 대체 무슨 일이...

조커 : 바로 같은! 이룰 수는 없어!! 인정할 수 없어!! 인정 못 한다구!!

누군가의 목소리 : 힘이 필요하...? 그렇다면 용해라... 혼오해라! 혼오의 불꽃에 몸을 불태워라...

조커 : 힘이 필요해! 누구에게도 굴하지 않는 힘 있어!!

미야 : 안돼!! 그런 목소리에 귀를 기울이지마!! 날리토호츠코 : 소원은 이루어졌다. 너는 네 자신의 몸을 버쳐야 한다. 천사라고 칭해된 네가 그 힘을 주도록 하자...

조커 : 아이아아아아!! 그만둬야아아아아!!

연결 조커 : 나는 대신사. 다려워진 사람의 손을 빛의 권으로 가른다!

김코 : 어떻게 해아아아?

에이키치 : 어떻게 안돼!!! 어이!!

미야 : 훈 부탁이야! 이제 그만둬!
타츠야 : ...



한번 변신을 해서 공격을 가하지만 역시



5 : 1은 적이 불리하다. 강력한 케르스나의 공격으로 나아가자.

훈 : 나는... 계속 나를 품을 주고 있던 건가

김코 : 다행이야... 정말 다행이야!

에이키치 : 정말! 녀석 걱정이나 꺼지고 많이

그리고 타츠야가 갖고 있는 라이터를 보게 된다.



훈 : 타츠야... 계속 갖고 있었던 거야...? 그리고 훈은 자신이 갖고 있던 시체를 꺼낸다.

훈 : 움직이고 있어. 그날부터 움직였는데... 아아 약속했는데... 계속 같이 누나를 지키려고 말



이. 그런데 나는 나는!



미야 : 훈! 이제 내 마음이야 약속할게

그리고 미야는 아가 꺾은 네모힐라를 준다. 네모힐라의 꽃말은 '나는 당신을 용서한다'

미야 : 만약 누군가가 너를 괴롭혀도 세상을 적으로 몰라도 내가 행세를 지킬테니까.

훈 : 네모힐라의 꽃 말인데, 누나 미안해 타츠야 나는... 난! 우와아아아아아아아!

미야 : 뭐야!? 케르스나가 없고 있어!

??? : 현상하고 가면당의 두면이 책의 동정을 받는 거야. 자아 훈. 복수를 이루고 이데리언의 길을 어는 거다.

훈 : 이제 그만둬요 아버지. 난 단지 누나처럼 모두를 이상으로 이끄는 인간이 되고 싶었을 뿐이야



오!

훈의 아버지 : 그래서 그 힘과 인·리제치(인·척)를 준다. 네 꿈은 이루어졌을텐데. 이제 사 내게 거역하지! 이번에는 내가 네 꿈을 이루어 줄 차례다. 너를 속이는 자는 이 아버지가 없애 주지 자 우리

훈 : 미야 누나는 아무에게도 상처 입히게 하지 않았어... 아버지가도 없애!

훈의 아버지 : ..., 훗 훗이 훈 너는 문명의 굴레에서 벗어났다. 기만당은 내가 이끈다. 늙은 세상과 함께 새로운 세상의 기초가 되라. 잘 있거라 아들아!

그리고 다시 피레몬과 만나게 된다.

피레몬 : 스티어 현저. 과거 미래로 이어지는 시간의 원인이 움직이기 시작해서 시릴바가 그 모습을 드러냈다. 자신의 존재 자유된 영감의 고뇌에서 벗어나기 위해 인간은 현재에 있어서는 안되는 것을 불러낸 거다. 앞으로 여러분들을 맞이하는



것은 다기오는 혼
돈이 불러들인 무
척 가혹한 운명여
겼지...
미야 : 다기오는 혼
돈 그런 대체 뭐
지? 아직 모르는
게 너무 많아,
준의 아버지에
대한 것 페르소
나에 대한 것...
아빠서 소문이 현
실이 되는지...
피레온 : 언젠가 모
든 것을 알게될 때가
온다 그 녀석들의 어
름의 도발은 뭐를 자
가 있다면 그것은 어
려분들을 두고 말하
는 것일 것이다.
10년의 세월
을 걸쳐 키워

온 사람의 힘 녀석들에게 여러분들의 가능성

을 보여주게

유키노 : 피레온... 내 페르소나를 부르는 힘 쿠

로스에게 주지 않겠어?

미야 : 그런... 그럼 유키는 어떻게 할거야?

유키노 : 이제 내게 페르소나는 필요 없어 앞으로

로는 확실하게 일을 보고 걸어야 할 수 있어 이번에는

내가 누군가에게 생각을 전할 차례야

피레온 : 알았다 하지만 얘기를 방문해서 자신의



이름을 밝힐 수 있는 자는 많지 않다. 자라는 자
신의 이름을 밝힐 수 있는가?

준 : 내 이름은... 쿠로스... 쿠로스 줄임말이네 어

제 다른 누구도 아니!



피레온 : 좋다 자신을 바라보는 강한 마음. 사람
을 대하는 다정한 마음. 확실히 보였다. 마유즈미
유키노의 페르소나 능력을 쿠로스 줄에게 맡기도
록 하겠다

헤르페스 : 나는 헤르페스 불운과 복을 주는 자
로써 죽어 가는 영혼을 구한다. 내 본신이어 바람
처럼 사심 없는 마음으로 사람을 사랑하리
준 : 아... 꼭꼭헤 마유즈미씨 고마워요. 당신의
마음 헛되게 하지 않겠어요

피레온 : 다른 여러분도 어린 시절의 자신을 바꾼
진정한 페르소나를 찾은 듯하군 그 마음은 분명
내일을 여는 힘이 되겠지

아미호 : 나는 당신... 당신은 나... 나는 당신의
마음의 바다에서 나온 자... 세월과 항구의 지배자
아미호이다

아르테미스 : 나는 아르테미스 올바른 행동을 비



추는 달의 여신 나는 순결한 나의 반신 숙명을
이거하는 안됩니다

비너스 : 나는 비너스 진정한 선의 아름다움과



사랑을 추구는 풍요의 여신 나는 당신... 당신은
나... 하니로...

해데스 : 나는 해데스... 절도와 사도들 지옥으로 가



늘며 지금 생을 판단하는 시계의 율이다... 나는
당신... 당신은 나... 앞으로 같이 다니게 될 것이
다...

피레온 : 그럼 여러분을 시발바로 보내주도록 하
지 조금이라도 꿈을 잡으려는 손이 움직인다면
반드시 어둠 속에서도 빛을 쬐는다. 그것에 의지
해서 자신의 운명의 노를 젓는 거다.

그리고 다시 신사 앞으로



아카리의 목소리 : 언니!!!

아카리 : 언니! 도시가 하늘을 날고 있어! 대체 이
도시는 어찌된 거야?

준을 달은 소년 : 게다가 피파람 마이가 없어졌
어 내 기억으로는 피파람 마이가 존재는 분명 있
었는데 지금은 짐에 가도 나 혼자만 피파람 마
이는 언제나 싸움만 했지. 그래도 그 분들은 내
피파람 마이가! 험 누나! 나쁜 놈들을 무찌르고
피파람 마이를 돌려줘!

미야 : 괜찮아, 누나에게 맡기겠어. 곧 꼭딱할 사이
에 그 놈들을 물리치고 네 피파람 마이를 반드시
완전대로 돌려주겠어! 자! 어렵! 커서 뭐가 되고
싶은지 누나에게 물어봐주지 않겠어?

에이키치 : 미야 누나. 지금 그런 소리를 때까...

초등학생 : 난 이빨리아에 가서 축구 선수가 될
거야!

초등학생 : 난 꼭 구수가 될래! 무용 학생이도 다
나고 있잖아!

미야 : 자 이 오빠들이 꿈을 이루는 주운을 가르
쳐줄 거야!

준 : 그... 페르소나야! 라고 하는데...

아이들 : 페르소나야, 페르소나야! 와주세요

그리고 아이들은 준에게 배운 페르소나
님 놀이를 즐긴다.

준 : 내 피파람 마야... 반드시 내가 되돌려 주겠
어! 이런 약속의 중보야

준을 달은 소년 : 그거 무슨?!

준 : 희망의 꽃이지!

그리고 꽃을 받아든 소년과 아카리들은
준의 약속을 믿고 떠난다.

준 : 다섯 개의 해에겐 담겨진 미래의 열쇠를
해방시키면 내가 그림자 인간으로 바뀔 사람들도
완전대로 돌아올지도 몰라. 그런 이 시발바의 잠
을 깨우는 열쇠이기도 할과 동시에 원동력이야



그랜드 크로스가 이루어지기 전에 모든 해골을 되찾아 시빌바를 열어드리면 이 이상의 참극도 막을 수 있어. 내석들은 자주화봉(赤水火風) 네 개의 해골을 각각 대응하는 신전에 안치하여 재어하려 들거야 먼저 네 개의 해골을 찾고 마지막으로 이 시빌바를 찾는 거야. 아버지도... 분령 하늘의 해골과 허를러를 찾아 시빌바 중심으로 향하고 있는 게 분명해.

유키노: 모두예전 미안하지만 난 여기서 꼭질게 도시에 남을 생각이라서 가면당과 라스트 바탈 리온의 전투가 도시 전체에 펼쳐지고 있었지. 거기에 휩쓸린 사람들을 나몰라지도 몰라. 그런 해골을 위해 도시에도 싸울 수 있는 내석이 있는 게 좋을 것 같아서. 이젠 더 이상 누군가가 죽는 건 싫어. 에이키치: 마음은 잘 알겠지만, 아무리 누님이라도 페르스나도 없는데 혼자서 녀석들과 싸우는 건

무리야!

앤나: 괜찮아 혼자서 아니니까 유키노는 내가 지킬텐데 누구도 그녀에게 상처 입힐 순 없어.

미야: 그럴 분명 괜찮았지. 만나서 유키를 잘 부탁해!

유키노: 앞장이 너희들? 만약 앞으로 무언가 터져 한다고 해도 마야씨에게는 절대 문전하게 하지 마!

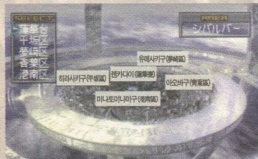
미야: 아이 유키!! 천재 드라이버에게 실례야!

그리고 둘은 떠나가고... 이제 각 지역에 있는 4개의 신전에 최후의 해골을 넣어야 한다. 이 신전은 모두 순서와는 상관없이 나... 약간의 이벤트에는 차이가 있으나, 또한 마야에게 온전을 맡기면 안된다? 그것은 무슨 의미일까.

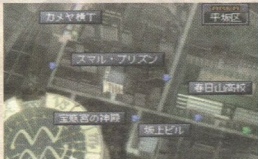
각각의 신전은 특별하게 클리어 하는데 어렵지 않다. 모두 3층으로 이루어져 있으며 지도를 보고 가림게 클리어 해주면 된다. 다만 천갈궁의 신전은 아예워로 오르막내리락 해야하는 것이 조금 귀찮지만 생각만큼 어렵지는 않다.



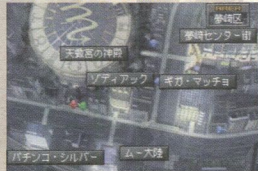
시빌바 전경



하마사키구(平坂区):보방궁의 신전(寶房宮の神殿)



우메사키구(夢崎區):천갈궁의 신전(天鷲宮の神殿)



아오바구(青葉區):사자궁의 신전(獅子宮の神殿)

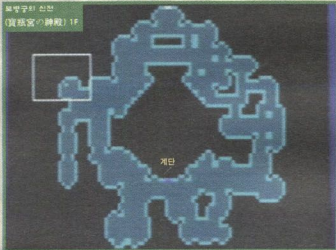


미나토미나미구(港南区) 금우궁의 신전(金牛宮の神殿)



보병궁의 신전(寶瓶宮の神殿)

보병궁의 신전
(寶瓶宮の神殿) 1F



보병궁의 신전
(寶瓶宮の神殿) 2F



레리프의 방(レリーフの間)

모든 레리프의 방에는 책과 싸우게 되고 그 방의 가운데에는 레리프가 있다. 그리고 그것에는...



레리프: 모든 바람에 휘이고 물을 자라게 하고 물은 땅을 따라 흐르고 불을 제어한다. 불은 물에 의해 진정되고, 바람을 일으키고 바람은 불에서 태어나 땅을 광명하게 한다.

그것은 지수화풍의 상관 관계. 여신 전쟁 시리즈 전반에 걸친 아주 중요한 요소인 것이다.



평가스 07: 불행한... 아무 것도 모르고 놀아만 인형이 왔다

평가스 05: 꽃은 언젠가 지는 것 아무튼 그 꽃을 저울에 달아도 되는 거야?

준: 꽃은 꽃이라도 바꿀 수 없는 꽃이야 바람의

보방궁의 신전
(寶房宮の神殿) 3F



수정해골을 되돌려 받겠다!!

통가누스 5 : 헛웃웃! 이게 모두 생각했던 거니! 꼭두각시 인생!

준 : 무슨 의미니? 난 모두 생각해 냈다! 모두를 괴롭힌 것도... 내가 무슨 짓을 했는지도!

통가누스 5 : 명철한... 그럴 그 꼴과 함께 사들어라!!

기존에 등장하던 성왕 기사단과 크게 차이가 없다. 통가누스 스페어만 조심하도록 하자.

통가누스 06 : 우우우 명철한 녀석이... 원래 이



자리에 있어야할 자가 누군지도 모르고

준 : 뭐? 뭐...!! 우우... 미미?

미미 : 왜 그래? 괜찮아 줄?

준 : 으응 괜찮아. 자 밤의 해골을 되찾아와!



그리고 해골을 되찾는다
바람의 수정 해골 : 나는 거슬러 푸는 바람의 두 개로 내 인신을 방해하면 대지는 분노하고 불꽃은 그 위상을 잃게 되리라...
준 : 자 다음 신전으로 서두르자!!

천갈궁의 신전(天蟻宮の神殿)

천갈궁의 신전
(天蟻宮の神殿) 1F



천갈궁의 신전
(天蟻宮の神殿) 2F



에이카치 : 녀석이 있고 부들부들 떨리는군. 기다려라 이제 금방이다.

천갈궁의 방(天蟻宮の間) 근처에 가면 에이카치가 저런 말을 하게 된다. 천갈궁의 방으로 들어가자 목소리만 들린다.

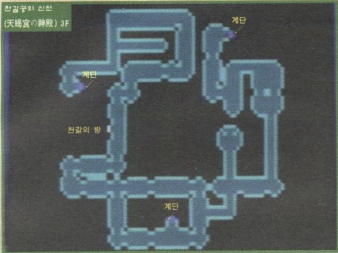
에이카치의 목소리 : 레이디즈 핸드 컨트롤!! 오

눈물 보네 드라겼어오 오오~!! 명철하고 일행한 에이카치군아~!! 이상하고 이상한 리브스트랩입니다!!

김코의 목소리 : 너 무슨 소리야! 일부러 스스로 명철하고 일행한다고 할거까지야~

에이카치의 목소리 : 비보 녀석! 내가 그런 소리 할 처지니!!

에이카치 : 하 하나하나하나 하나 하나코우지씨!!



미야비 : 이빨 수가? 에이키치가 틀?
 에이키치 : 어 어 어 어해서?! 내 내 가짜랑...
 게 계다가 그렇게 예쁘게 살까지 빠져서...
 세도우 에이키치 : 미스 미야비는 가만당양이 댄
 지! 오오!! 미야비를 질책하는 건 너센스!! 여기까
 지 돌아났은 건 유~니가 말야
 에이키치 : 내~내가 하나코우지씨를 돌아 냈었다
 구!?

미야비 : 미안해요, 에이키치!! 난 어렸을 때부터
 당신을 좋아했어요. 하지만 모두 앞에서는 부끄러
 워 마음에도 없는 말을 해 당신에게 상처를 입히
 고...

에이키치 : 그렇다고 어째서 가만당 따위여?
 세도우 에이키치 : 노 노 노 레오(디)의 마음을 모
 르는 내색이군 동생이어서 싫어! 라고 한 상대
 가 완전히 자기보다 멋지게 변해서 눈앞에 나타나
 보라구!! 계다가 그 내색은 완전히 빠져버려서 안
 어울리게 나르시스트나 죄의 보람으로 살면 쪽은
 코서는 볼 만족이 없는 거야 두 유 언더스탠!

에이키치 : 그런 건가? 내가 보는 게 싫어서 그래
 서 이혼도 말하지 않고 도망치고...

미야비 : 미안해요, 가만당이 에이키치 군들의 죄
 이만큼 짙었고 있었는데 난...

세도우 에이키치 : 으음 분명 You는 미안이야! 이
 제 me의 거야 하나~ 속 깊은 남자는 잊어버리
 라구. 너서도 용서 못 한다구...



에이키치 : 더러운 수단을 썼군 가짜 내색 미야
 비는 내 여자야!!

미야비 : 에이키치!!
 세도우 에이키치 : 젤!!

세도우 에이키치 : But!! Feeling... 너함 또 하나
 의 너는 마음에 걸려. Because!!

리버스 히레스 : 당신을 잊어지 못 하면 나는 진
 정한 영감이 못 된다... 자 왕생해라!

에이키치 : 흥! 농담은 일곱으로 해두라구!

히레스 : 그렇지가 나를 이긴다니 해야를 진도로
 웃기는 구만, 나는 나... 너는 나... 자 같이 나이



가자...
 에이키치&세도우 에이키치 : 에이이이이이이!!

에이키치와 같은 속성을 지니고 같은 마
 법을 쓴다. 그리고 페르소나도 같은 능력.
 '리버스 히레스'이기 때문이다. 같은 속성이



▲ 리브러브러브!
 란 것을 명심해서 그것을 이용하는 공격을
 하도록 하자.

세도우 에이키치 : 언빌러블 그러나 이것으로
 끌어 내내 난 언젠가 널 보고 있어
 에이키치 : 멋대로 해라. 네 내색이 나란 건 알고
 있다.

히레스 : 나의 현신아여. 내 속에서 두개의 내가
 뒹어졌다. 고맙다. 지금부터 빛과 그림자가 하나
 가 되어 자신을 일화하도록 하겠다.

에이키치 : 미야비!!



▲ 물의 수정 해결
 물의 수정 해결은 물의 두개골을 가진 리버스
 히레스에게서만 가능. 히레스의 공격을
 받아서 물의 수정을 얻는다.

미야비 : 에이키치!!

에이키치 : 그다지 모습 따윈 상관없었어. 난 네
 따뜻한 마음에... 모두에게 놀림 받았던 그 시절의
 내게 구별 없이 대했었던 그 따뜻한 마음을 좋
 아했던 거니까 말야

미야비 : 고마워... 고마워...

김코 : 편지니까부터 당하는 느낌인데!!
 준 : 맞았어! 미끼!

미야 : 더 사나이다워졌어 에이키치! 나에게는 아
 버지가 약점이란 것만 극복하면 완벽해라!?

에이키치 : 겨우 멋지게 끝냈는데 지금 그런 소린
 언제도 되지 않아?

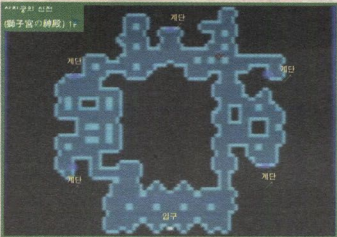
준 : 자... 술슴...

에이키치 : 아아 알고 있어. 미안해 미야비... 난
 아직 해야할 일이 있어

미야비 : 예. 언제까지라도 기다릴게요
 물의 수정해결 : 나는 조용한 물의 두개골. 내 안
 식을 방해하면 불꽃의 색에는 더 강해지고 대지는
 패배라 그 힘을 잃게 될 것이다

에이키치 : 끝났다. 다음 신전으로 가자!!

사자궁의 신전(獅子宮の神殿)

사자궁의 신전
(獅子宮の神殿) 1F사자궁의 신전
(獅子宮の神殿) 2F사자궁의 신전
(獅子宮の神殿) 3F

사자궁의 방(獅子宮の部屋) 근처로 가면 준이 다음과 같이 말한다.

준 : 나도 할 수 있어! 티초아의 페르시아가 본도에 있는 길 바로 근처에 티초아의 가짜가 있을 거야!

그리고 사자궁의 방으로 들어가자 가짜 티초아가 있다.

세도우 티초아 : 잘 왔군! 스우루 티초아! 난 네 그림자 네 마음을 잘 알 수 있다. 네 꿈은 뭐일까? 는 거다! 하지만 진짜 하고 싶은 게 있어서 취직 하려는 건 아니었지? 상황이 용서하지 않는다... 진짜할 만큼의 능력이 없다... 이제 와서 발을 뺀



신택 항목

- 10월 11일 ~ 11월 15일 (11월 11일 ~ 11월 15일)
- 11월 16일 ~ 11월 20일 (11월 16일 ~ 11월 20일)

다고 변하는 건 아무 것도 없다... 그래서 포기한 거다! 자 아래도 아래도 할 수 있어?

"결코 아니다"라고 단호히 말하는 티초아.

세도우 티초아 : 언제까지 자신을 속일 생각이? 진짜 너는 꿈을 꾸는 것도 자신의 인생조차도 포기한 것 같아. 그런 남자가 세상엔 어떤 사람 하나 구할 수 있겠어? 물러가는 대로 싸우는 거라면 지



신택 항목

- 11월 21일 ~ 11월 25일 (11월 21일 ~ 11월 25일)
- 11월 26일 ~ 11월 30일 (11월 26일 ~ 11월 30일)
- 12월 1일 ~ 12월 5일 (12월 1일 ~ 12월 5일)

금 바로 그만둬! 너 후시 쿠로스도 중요하고 있는 거 아니냐?

"중요하고 있을지도 모른다"라고 속마음을 털어놓는다.

세도우 타츠야: 대타군... 나를 죽일 만큼 너 자신은 완성한 인격을 갖고 있는지? 아니 그 또한 할아버지 내 녀석다운 걸이지 넌 스스로 알고



있어 하지만 그런 삶에 의미는 없다 여기에서 죽어라!

세도우 타츠야: 느낄 수 있다 네 녀석과 또 하나의 너를 나는 네 그걸지 볼 수는 있어도 알 수 는 없다 하지만...

리버스 아틀로: 나는 할 수 있다 태양은 유일무이한 것 강력한 불꽃으로 빛의 힘을 내 것으로 만들겠다

아틀로: 우습군... 그걸지는 어둠으로 사라지는 게 속된 흥연의 불꽃으로 불태워 나의 진정한 소유물이 되라!

타츠야의 속성과 아틀로의 페르소나를 사용하는 적이다. 역시 아틀로의 공격들은 모두 무효화. 그 점을 유의해서 공격하면 크게 어렵지 않을 것이다.

세도우 타츠야: 대타군 역시 내군군 하지만 아무리 나를 이긴다해도 그림자는 없앨 수 없다 그림자는 어디까지나 너를 따라 다닐 것이다 그



걸 잊지 마라

아틀로: 내 현신이야 당신의 마음속에 하늘의 빛은 비추어졌다 이제 암흑의 업보도 우리들의 적이 아니다

준: 타츠야... 나를 중요하는 건 당연히 중요한다고 해도 어쩔 수 없어... 하지만 지금은 타츠야의 힘이 없으면 그 아이들의 부모님과 도시의 사

람들을 구할 수 없어 이런 힘을 할 제지는 아니지만 이 싸움이 끝날 때까지 힘을 빌려주시시오 부탁합니다

미야: ...

에이키치: 준 우물을 굴을 필요는 없어 우리들은 동료잖아! 타츠야... 실망했어

강코: 그런 건 거짓말일거야! 타츠야!! 거짓말이지!!

미야: 자 타츠야 이제...

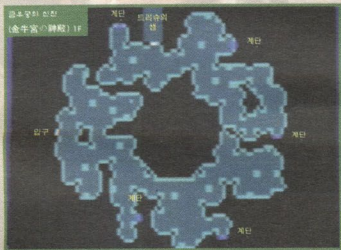
텔의 수정 해골: 나는 거친 불꽃의 두개골 내 안 식을 방해하면 바람을 억제할 것이 없어져 불은



그 역할을 잃게 되리라

미야: 끝난 거지? 그럼 다음 신전으로 가자!!

금우궁의 신전(金牛宮の神殿)



강코: 오아... 얼마 안 남은 거 같아 내 페르소나가 분노하고 있는 걸

금우궁의 방에 다가가자 분노에 떨고 있는 강코의 페르소나. 역시 이곳에는 강코의 그림자가 있다.

세도우 강코: Welcome to the my shrine!! 내



신전에 갈 땀이 영어를 할 수 없다고 밝혀서 기분이 풀렸나보군 네 녀석!

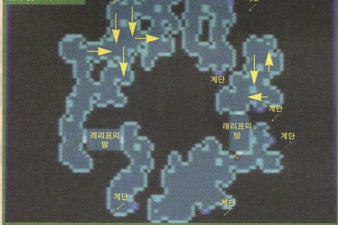
강코: 덕분에...

세도우 강코: 하지만 아직 고백하지 않은 게 많이 있잖아? 원조 교제를 해서 색한 아버지에게 돈을 들은 건? 위험한 약을 해본 건? 아버지에 대한 반발로는 자나했다고 이제 와서 후회하고 있었지!! 미야와 미호도 정말 웃기지 모두 집안을 보고 다가를 본 그렇게 생각하는 정도 있지! 게다가 타츠야에게 물어보는 것도 자기가 말하는 건 싫으니 안경을 바라보는 것뿐이야!!

강코: ...

세도우 강코: 모두와 다른 게 싫으면시도 마음속으로 눈에 띄고 싶고 추해받고 싶어 인기 있는 타츠야에게 물어보는 거잖아 아무도 믿지 않는 주재에 누군가에게 다가가려 하더니 정말 재밌 대로인데다 기분 나쁜 여자!

금우궁의 신전
(金牛宮の神殿) 2F



금우궁의 신전
(金牛宮の神殿) 3F



길코 : 분명 네 일대로야 지금까지의 난 정말 못
편 여자였어 하지만 이전 달리 없었던 것을 되
찾았으니까 내가 나라니까 말하지만 기억하고 있
을 거야 10년 전 네 꿈은 첫 사랑인 타츠야와 곁
흔하는 거라는 걸

세도우 길코 : 그만!!! 내 타츠야는 그때 그곳에
서 죽었어! 나만의 것이 배다구!!

길코 : 이 마음만은 누구도 부정할 수 없어 타츠
야의 마음은 타츠야의 것 하지만 내 마음은 나의
것 아무리 타츠야가 날 싫어한다 해도 나는 타츠
야를 사랑해

세도우 길코 : 타츠야의 마음은 상관없어! 타츠야
는 내게니까!!

세도우 길코 : 정말 기쁜 나를 정도로 기분이 더
많은 네 녀석과 또 해리의 녀석! 난 방해가 될 뿐
이야 그러니까!!

리버스 비너스 : 대자로 뒤돌려 보내드려요, 나야



말로 진정한 아름다움을 가져다주는 미의 여신
자 죽음의 몸으로--

길코 : 그만 내가 할 말이야!!

비너스 : 나이발로 진실된 선의 아름다움과 사랑
을 송추는 미의 여신 나는 당신, 당신은 나, 자
해리가 되도록 해죠--

길코&세도우 길코 : 간다!!!!

지금까지와 마찬가지로 길코와 비너스의

반대 속성을 지니고 있다는 점만 유의하도
록 하자.

세도우 길코 : 알고 있었지만 이걸로 굶이 아니
빛과 그림자, 그림자와 빛은 떨어질 수 없는 거야
길코 : 지금까지면 알 수 있어 인정해줄게 내가
있는 곳은 내 마음속이랑 겹

비너스 : 나의 현신이야, 당신의 마음속은 지금
진정한 아름다움의 정원이 되었습니다. 이제 어둠
의 정보 같은 건 무사워할 바가 아닙니다.

길코 : 타츠야 좀 편이 일은 신경 안 써도 돼 내



마음을 솔직히 말한 것 뿐이야. 잠이 되고 싶지
않으니까-- 하하하 갑자기 귀찮잖?



- 스타일
양방향
- 기백(氣魄) (氣魄)
 - 나가는 눈빛이 어둠이 깊어(行く目撃が深くなる)
 - 나가는 눈빛이 어둠이 깊어(行く目撃が深くなる)
 - 어둠이 깊어(深くなる)
 -

“기백”...라고 말하는 타츠야,



길코 : 뭐? 정말? 믿을 거야! 아하하하 기백서 는
물이 나와 해해해

에이까지 : 오오 어연히 뜨르르 인기 있는 남자
는 부럽구만

준 : 후후 솔직한 점은 예전 그대로구나 리사
미야 : 정말이야 고백을 듣는 쪽이 얼굴이 붉어
질 정도로 겹

길코: 아들이랑 남자에게는 질 수 없으니깐!
 마야: 아니 그런 표현 하고나! 난 감재!!
 준: 자... 이제...



망의 수정 해결: 나는 수구방 망의 두개골 내 안
 식을 방해하면 물을 뒤엎는 것은 없애지고 바람은
 그 갈 곳을 잃게 되리라...
 길코: 이제 4개의 해결이 있었구나. 다음은...

그때 마야의 핸드폰으로 전화가 온다.

에이키치: 요즘 전파는 잘 통하는군...
 마야: 어보세요 아미노와이다
 타이키의 목소리: 어보세요 마야씨?! 미안!! 큰
 일 없었어!!
 마야: 왜 그대 타이키씨? 진창하고... 뭐?! 이데탈
 선생님이 프린스 로라스에게 잡혀갔다구?!
 타이키의 목소리: 소장님과 내가 자리를 비운 틈
 에... 미안해!! 타디사가 있었지만 완전히 당해버려
 서... 그래서 알아 그대 금우궁의 남자가 재물이
 여짜구 말했나봐!!
 준: 그거냐... 실수였던 아버지와 함께 인 리케
 치의 이론을 세운 그녀의 이름은 오키무라 미오
 마야: 인의 피를 아가하는 자. 마야의 처녀 노릇

신라 성취를 이룰 때 재물로 받겠다고 아버지가
 말했었어!

에이키치: 그 로라스 녀석도 아직 살아있던 건
 가?! 상대는 30을 남은 아들이라고!!
 준: 그들의 정신자는 시발바람에 흩날렸어. 시발
 바로 통하는 세븐스에 있는 '천국의 문' 나루라로
 이시(海神門)에서 갈 수 있을 거야
 길코: 아아아~ 나루라로이시여 그대 비밀이 있
 던 거야?
 마야: 오케이! 알았어! 서투르자 다음 목적지는
 세븐스 가져 오뚜!!

연세나 이데탈 선생님이 지치고 있던 나
 나시마이 학원의 나루라로이시. 그것이 바
 로 시발바로 통하는 천국의 문이었던 것이
 다. 세븐스 학교의 중정으로 가서!

하늘의 강(天の川)

정권에는 나루라로이시가 빛나며 빛의
 기둥으로 변해 있다.

준: 이것이 천국의 문 아버지는 하늘의 강 시발
 바로 가는 길이라고 말했었어. 세븐스의 지하에
 철석에서 갈라져 나온 하늘의 강이 있다고. 그
 지하의 하늘의 강으로 가는 천국의 문. 그것이 이
 나루라로이시여



▲ 빛의 기둥에 들어가겠습니까?



다시 돌아올 수 없을지도 모른다고 하지만, 그것
 에 질 수는 없다! 빛의 기둥으로 뛰어들어 하늘의
 강으로 들어가자!! 그리고 사실 걱정할 필요는 없
 다->
 길코: 아아아 정말 강이다



마야: 물이 빛나고 있어. 하늘의 강이라 딱 맞군
 준: 어길 통해서 내려가면 시발바람의 입구에 도착
 할 거야

에이키치: 나저 녀석들의 보트가 있고, 문제는
 누가 운전하는 거군
 마야: 자, 모두 타 타!!
 준: 해~ 예시 마야 누나. 보트도 조종할 줄
 아는구나!!

에이키치: 할 수 있을 거잖나...
 길코: 응...
 마야: 자자 빨리 빨리 시간 없으니깐!!
 준: 마야 누나 언제 해 조종하는 걸 배웠어?
 마야: 응! 운전 면허라던 갖고 있으니 알려야
 준: 음?

그러나 마야의 운전은 마구 부딪히는 무
 대포 운전!



에이키치&길코: 역시!!!
 마야: 아하하하 모두 괜찮아? 봐 내가 운전하는
 거 타고 죽은 사람이 생긴 려 없는 게 자랑이라
 구! 카뎀하하하하!!

다시 마야가 묻지만 역시 또 부딪혔다.
 잘 기억해보면 예전에 유키노가 마야에게

학교의 현관 앞에는 한 남학생이
 서있다.

남학생: 아! 스오우 선배님! 잘 만났어요!
 큰일 났어요! 정령에 있던 나루라로이시가
 끝났다 갑자기 라스트 바텔리온이 여기로
 들어닥쳤어요! 저는 겨우겨우 도망쳐 나왔
 지만 다른 사람들은 모두 녀석들에게 붙잡
 혀 지금 고실에 있어요! 망을 보는 병사들
 이 남아 있어서 우리들은 어떻게 할 수가
 없어요! 부탁이에요! 모두를 구해주세요!
 자 그럴 저는... 선배님 도움을 부탁드려요!



브라운: 오 왔군 보드사피 여기는 이제
 괜찮다 뭐 실바 쓰다듬어 줘지 역시 난
 세계 최강이야 우허허!! 농담은 쫓아쳐우
 고 대충 사정은 알겠다. 너희들은 그 아데
 탈 선생님을 구하러 가라. 어긴 내가 직접
 타디사 갈아!

전작의 주인공이었던 브라운이 학
 교를 이미 구해주었던 것이다!

운전을 시키지 말라는 말을 했던 것 같다.

김코: 미야 언니 그날 타츠야랑 운전 교대하지 그랬어?

미야: 응...

이제 타츠야가 운전을 하고 하늘의 강을 건너게 된다. 지금까지의 악마와는 다른 새로운 악마가 등장한다. 역시 조금은 레벨이 높지만... 절대 강학진 않다. 지금까지 세로 얻은 페르소나를 탱크 8까지만 끌어올렸다면 말이다. 여기는 여기저기 갈래길이 있지만 그냥 나가도록 하자. 결국은 똑같은 길이다.

에이리치: 시끄러워! 뭐 영화처럼 폭로라도 있는 게 좋겠어? 음?

미야: 셋! 조용히 해... 이 소리는 싫어!!



김코&타츠야&준&에이리치: 말도 안돼!!

폭로에서 멀어지지만 역시 주인공들은 알형하다. 그런 높은 폭로에서 떨어졌는데도 어떻게 모두 망 튀로?

준: 다행이야 타츠야. 무서운 거 같구나. 난 리사야 미야 누나를 부탁해. 난 미야를 실패할테니까.

김코: 으음... 타츠야!

미야: 우 타츠야? 다른 사람들은?

에이리치: 의! 큰일 날 뻔했어!

미야: 후후 후후 모두 무서운 거 같구나. 그렇게 높은 곳에서 떨어졌으니 여기에서 돌아가는 것도 무리고 어떻게 할지 생각해보자.

에이리치: 그런데 준, 아까부터 뭘 보고 있는 거야?



준: 꽤 크고 함정이 보이지 않을 정도야.

미야: 하지만 이상해. 우리들이 찾아오는 길 없고 있는데 아무런 환영이 없으니 너무 조용한 거 같지 않아?

김코: 도시를 뛰어 올랐 정도인 UFO니까 분명

알형난 하이테크로 만들어진 함정 같은 게 있는 거야. 그래서 모두 당한 거...

미야: 그래! 그들이 모두 당한 거 같은 않지만 분명 어떤 함정이 있더라도 이상하지 않을 거야.

에이리치: 어때 어떤 함정이 있을 거 같아?



여기서 대답에 따라 첫 번째 함정과 두 번째 함정이 다르다. 어차피 두 가지 함정을 다 거치게 되니... 신경 쓰지 말고 고르자.

준: 어느 쪽이든 여기에 어떻게 왔어도 볼 수 없으니 도시를 원래대로 돌리기 위해서라도 불리 하늘의 수월 해결을 손에 넣어야지. 가지 못무!!

첫 번째 함정은 레이저였다. 명칭인 에이키치 덕(?)에 함정을 알아차리고 도망 나오게 되지만... 하버는 무사히 통과하였다.

시발바 내부(シバルバー内部)



이미시의 멍(イミシの間)



에이리치: 조 좋겠어 준. 아 아버지가 이 미런 길 시 사주신다니.

준: 예뻐서 너희들에게도 볼 보여줄게. 피파는 불에 대해서라면 뭘든지 알고 있어!

김코: 해에 대단해! 우리 아버지는 언제나 일에 빠지 있는데 알아... 그런데 준 아버지는 어떤 사람?

준: 응? 그... 그러니까... 정말 잊히고 강한 피파야 정말이야!

미야: 그렇구나... 난 아버지가 없으니 너무 부러워 좋겠어 준!

나쁜 녀석: 거짓말. 네 미야가 우리 미야에게 알렸다가 쿠로스의 피파는 '뚝뚝 피파'라구!

입살스런 녀석: 에이케이 거짓말쟁이 쿠로스! 네 아버지는 뚝뚝 피파! 뚝뚝 피파!

미야: 아이 그런 투지 못 하겠나 너희들?

에이리치: 시 신경쓰지만, 나 나는 더 더 심한 소리 듣고 싶었으니까.

준: 피파는 피파는 절대 뚝뚝 피파가 아냐!

준: 어째서 이런 광경이!? 어라가!

미야: 준!? 켈럼!? 정신차려!

준: 켈럼! 미안해 모두, 서두르자.

또 다른 과거의 기억. 그것은 준의 피로운 기억이었다. 그것의 의미는... 대체? 지하 2층에는 이루의 방이 있다.



이쿠의 방(イクの間)

에이키치 : 이걸 대체 무슨 일이 있었든 거야?

준 : 이쪽도 죽었어.

진코 : 프릭스 로라스? 탐정사무실에서 이데알 선생님을 납치한 건 이 녀석이지아?



에이키치 : 얼음이 새까맣잖아?

준 : 이걸 레이져나 그린 컬러 타버린 흔적인 거 같아. 촬영인가...

에이키치 : 아레서야 정말. 앞으로 더 대단한 촬영이 있는 거 아냐? 아까 레이져 같은 게 있었으니까...

다음은 오른쪽 같은 녀석이라면가 없어.

마야 : 이데알 선생님이 격정되네. 빨리 가지!

납치했던 녀석이 죽어있다. 그리고 얼굴이 타버린 듯한 흔적이? ... 에이키치의 제수 없는 말은 말 그대로 제수가 없었다.



아쿠바루의 방(アクバルの間)

에이키치의 제수 없는 말은 정말 제수가 없었다! 이번에는 병이 마치 오른 같이 닿구 어찌 있었던 것이다!

에이키치 : 아 뜨거 아뜨!! 왜! 내일이 맞지?

준 : 온이 안 올려!

진코 : 싫어 정말 이번에는 통구이가 되는 거야!

마야 : 머리를 식히면 오른 안이라도 시험한 법!



퍼스나가 저를 거머! 모두 달려!!

에이키치 : 으 많도 안돼! 마야 누난 왜 그렇게 힘이 남제!!

그리고 열심히 뛰어 함정을 통과한다.

에이키치 : 으... 정말 육이 뜨겁군!! 이런 거 끼고 다니는 게 아니었어~

마야의 선동(?)으로 손쉽게 오른 같은 함정을 통과한다. 다음은...

칸의 방(칸の間)



마야 : 아버지!!

마야의 아버지 : 알았나 마야 이 신사는 꿈을 이루어준다고 한다더러. 꿈을 읽어보려

그리고 마야는 신사에서 소원을 빈다.

마야의 아버지 : 마야 무슨 소원을 빌었나?

마야 : 아버지를 계속 집에 있게 해달라구요. 아버지 없이 그렇게 중요해요?

마야의 아버지 : 가능한한 빨리 올래. 이 일은 아버지의 아들을 따부터 꿈 꿔오던 일이란다.

그리고 현재의 마야는 되겠다.

마야 : 나랑 어머니보다도 중요한 일이예요!! 그 전 권 재밌더라고요!! 거짓말쟁이!! 돌아온다고... 돌아온다고 했잖아!! 아버지가 전장으로 취재하러 갔을 동안 잊혀졌을지도 모른다고 말이나 내가 불만했는지 아니요?

그리고 다시 과거의 마야.

마야 : 옷 기다들해요



마야 : 아버지 이거 내가 만든 부악이예요

마야의 아버지 : 고맙구나. 자 그렇게 올린 토끼가 비웃을 거야

그리고 마야의 아버지는 떠나간다. 다시 현재의 마야.

마야 : 안돼요!! 난 그런 허한 아이가 아니예요! 가만 안돼!!

그리고 다시 현재로 돌아오고 과거의 마야는 계속 울고 있다.

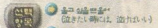
마야의 아버지 목소리 : 알았나 마야. 가짜라는 직업을 세상이 필요로 하는 지망스런 직업이란다.

과거의 마야는 말한다.

마야 : 그래서 난 모두에게 꿈을 주는 기자가 될 거야

그리고 현재의 마야는...

마야 : 미안해. 괜찮아. 난 괜찮으니까



"울고 싶으면 울어"라는 타츠야의 말에 타츠야에게 깨달려 울음을 터뜨리는 마야.

마야 : 우와아아아아아아아아아!!

그리고 마야는 자신에 대한 이야기를 동료들에게 한다.

마야 : 난 아버지와 같은 직업을 갖는 걸로 아버지를 뛰어넘으려고 했던 건지도 몰라. 아버지는 자신의 꿈을 쫓다가 죽었어. 돌아온 건 이것뿐. 그래서 난 아버지가 하지 못 했던 가정과 일을 알릴 수 있는 멋진 기자가 되고 싶었어. 로라리의 진정제 라는 걸 알고 있나? 갈 곳이 없는 여자보다 불행한 건 쫓겨난 여자. 쫓겨난 여자보다 더 불행한 건 죽은 여자. 죽은 여자보다 더 불행한

권 잊혀진 여자

길코 : 사람이 살아있다는 증거가 없게 아무리 죽어도 잊혀지지 않는 한 그 사람은 추의 속에서 계속 살아있게 되는데

에이키치 : 하지만 만약 잊혀진다면 죽은 것과 마찬가지로일지도 몰라

준 : 혼자서는 살아갈 수 없으니까 다른 사람의 가슴에 자신의 존재를 새기려고 하지 꿈을 찾는 것도 그 수단일지도 몰라

미아 : 나도 모두가 정말 나를 잊어버렸다면 여기에는 없었을지도 몰라

준 : 잊을 수 있을리가? 두 번 다시 두 번 다시 미아 누나를 그리고 다른 사람들 잊을 수 없애!

미아 : 그대워 귀찮게 했구나 가자



지하 4층에는 특별한 곳은 없다. 지도를 보고 그대로 통과하자.



칭칭의 방(チャッチンの間)

이제 지쳤다고 하는 모두들, 회복의 열 같은 게 없다고 부딪대는 길코, 그리고 에이키치는 벨벳볼의 이름 아저씨 얼굴도 보고 싶다고 한다. 케르스나도 바꿔보고 싶다고 해서 말이다. 그러나 돌아갈 방법은 없다. 그러나 방안에 관한 열 문은 '벨벳볼', 초록색 문에는 '회복의 열' 이라고 쓰여있다는 사실을 준이 발견한다. 그러자 길코와 에이키치는 문으로 그냥 들어가 버린다. 미아는 과연 문으로 들어간 에이키치를, 준과 타츠야는 초록색 문으로 들어간 리사를 찾아서 들어간다. 그러나...

준 : 리사!! 아냐! 열리지 않아! 역시 황정이가 본명!! 아직 이런 곳에서 죽을 순 없어!! 그 열과 약속했잖아. 양해! 되돌아가!!

중요하던 백이 갑자기 준의 앞에 다시 되 돌아간다. 이것은 대체?



준 : 음?? 왜?

그러자 다시 좀더 들어오는 백!!

준 : 와야라!! 말도 안돼! 능담이야! 타일! 스톱! 돌아가라!!!

그러자 다시 되돌아가는 백.

준 : 이게 대체 어떠한 거지? 리소도 없고 우선 아바 그 옆으로 돌아가자 타츠야

다시 방안에는 에이키치와 리사만이 있다.

에이키치 : 근데 다른 사람들은 어디 간 거지? 멋대로 행동하면 안 되는데 말야~

준 : 리사!

길코 : 아이야~ 둘 다 왜 거기서 나오는 거야? 안에서 못 안났는데

준 : 그런 내가 보고 싶은 아이야. 안에서 무슨 일 있었으면 거야 리사!!

그리고 준은 안에서 있던 일을 설명한다.

길코 : 음? 말도 안돼 준. 안돼 본명 회복의 열이 있어! 너무 비싸다구 트릿슈림 싸웠다구. 정말이야 엘리베이터 끈거 아니?

에이키치 : 아 뭐도 본명 벨벳볼...

그러자 한쪽 방에서 미아가 나온다.

미아 : 헤헤... 말도 안돼 난 별래가 아니! 죽을 뻔했잖아!!

미아&에이키치 : 음?? 대체 어디 갔다온 거야!!

미아 : 음... 대체 어떤 된 거지? 내가 갔을 땐 본명 저 벽엔 황정 투성이였어. 한번 더 가볼래?

이제 회복의 열과 벨벳볼에는 직접 갈 수

있게 되었다. 필요할 때는 언제나! ... 분명 다시는 밖에 나갈 수 없으니 만전의 준비를 다하라고 했었는데, 거짓말이었던 것이다.

터미널(ターミナル)

이 방에는 나치의 문장이 그려진 이상한 방판이 있다. 그러자 그걸 보고 "이것은 나를 위한 무대야!" 라고 외치며 안으로 뛰어든 에이키치. 대체 이 녀석은... 그리고 모두 따라 들어간다.



▲ 이것은?

그러자 나온 곳은... 세븐스 학교의 1학년 C반!! 이제 밖으로 나갔다 올 수 있는 방법이 생겼다. 이 터미널을 이용하면 세븐스 학교의 1학년 C반으로 갈 수 있게 되는 것이다. 필요한 물건이 있을 때는 종종 이용하도록 하자.

지하 6층으로 내려가는 통로 옆에는 엘리베이터가 있다. 지금은 할 수 없지않?



킴의 방(キミの間)



길코 : 그림 안생~

길코의 어머니가 길코를 마중 나왔다. 그

리고 마야와 즐거운 날이 된다. 그리고 다시 현재의 준.

준 : 도야! 왜 왜 이런 모습을 보여주는 거야!

과거와 현재가 계속 교차된다.

마야 : 준 어머니는 안 오니?

현재의 준은 말한다. "누나가 마야였다면 좋았을 텐데!"

준 : 마이는... 마이는 날 싫어해 하지만 피파는 정말 정말 멋진 피파야! 정말이니까!

마야 : 그래... 그럼 누나랑 놀아줄래?



그때 나타난 어떤 사람.

??? : 이편... 좋아 신세 전 거 같은

그리고 현재의 준은 피로한 듯 말한다. "으윽!! 저런 저런 누구야!"

마야 : 안녕하세요 저어 준의 아버지세요?

준 : 아냐!! 삼촌이야 삼촌!

준의 삼촌 : ... 자 같아 봐

피로워하는 준 "아냐, 아냐 맞아... 그만 뒤 그만뒤!!!" 그리고 다시 현재의 돌아온, 다.

준 : 으... 아냐아...

에이키치 : 아이 괜찮아 줄?

준 : 그래 마야 누나는 어머니가 아니 이제 괜찮 아 자 가지

준의 과거의 드러나지 않은 비밀은, 그것의 의미는 무엇인가?

마이크의 방(マイクの間)

마이가 돌아온다. 앞으로 어느 정도 남아 있을까 하고 말이다. 준은 꽤 먼저 앞섰을 거라고 말한다. 그리고 길로는 그런 건 상관 없다는 말투, 에이키치는 조금 더 남았지 않

겠다는 의견이다. 그리고 마이는 이제 얼마 안 남았다는 의견이다. 마야의 이상한 말투에 의문을 갖는 길코, 그리고 마야는 타코야에게 물어본다. 어느 쪽 의견에 동의하는가 하고 말이다.



- 스티브의 방으로 (스티브의 방에 동의할 때)
- 마이크의 방으로 (마이크의 방에 동의할 때)
- 에이키치의 방으로 (에이키치의 방에 동의할 때)
- 아무도 동의하지 않음 (아무도 동의하지 않음)

어느 쪽에 동의하던... 앞으로 어떻게 될 것인가?



7층에도 역시 특별한 것은 없다. 그대로 통과해서 내려가도록 하자.



라미토의 방(ラマトの間)

방에 들어서자 성황 기사단의 기사가 있는 것이다! 이것은 마야의 말대로?

길코 : 아니 이런 마야 언더가 말한 대로였어? 하 마야~ 어떻게 안 가?

통기누스 1 : 프로이러인... 아무래도 이 시발의

비밀을 알아서하기 시뮬러 거 같은

마야 : 덕분에 하지만 아직 범칙을 얻을 수 없어 에이키치 : 비밀이러니 뭐야 마야 누나?

통기누스 2 : 그렇다면 네 녀석들이 얼마나 위험한 상황에 있는지도 알고 있었어?

통기누스 3 : 그렇다 네 녀석들은 여기에서 죽을 운명이다

마야 : 아쉽지만 말아 우리들은 반드시 이길 수 있을 거야 그렇지?



- 스티브의 방으로 (스티브의 방에 동의할 때)
- 에이키치의 방으로 (에이키치의 방에 동의할 때)
- 아무도 동의하지 않음 (아무도 동의하지 않음)

당연하다. 당연한 이길 수 있다! 통기누스의 창을 사용하는 적들이 역시 퍼스나를 봉쇄하는 공격만 주의하면서 공격하면 된다.

통기누스 1 : 여기서 죽었다면 괴로워하지 않고 끝났을 텐데 꼭두각시 인형이여, 네 녀석의 어머니는 어디로 간 거지?

준 : 뭐? 뭐...!!

그 말을 듣고 괴로워하는 준, 그러나 마야가 위로해준다.

마야 : 준 그들의 앞에 유혹된 인형 지금은 아버지를 먹고 도시를 침략대로 둘러보려는 것만 생각해!

길코 : 그런데 마야 언더니까부터 대체 무슨 일이야? 비밀이러니 어쩌구 하면서 뭐가 이상해?

마야 : 미안해 지금은 아직 말하지 않는 게 내일 거 같아 나중에 설명해 줄게 서두르지 마도... 아니 반드시 다음엔 준의 아버지를 따라 잡을 수 있을 거야

이해할 수 없는 마야의 말 '아이도'가 아니라 '반드시' 따라 잡을 수 있다고 하는데, 그 말의 의미는?

부르크의 방(ブルクの間)

그러나 다음 방에 도착했지만 아직 따라 잡지 못 했다.

마야 : 역시 틀렸군 대체 무슨 범칙일까?

에이키치: 헤이 마야 누나~ 이제 술을 순가는 사실 teach me해줘도 되지 않아요?

김코: 그게 마야 언니! 그렇게 우리들은 신용이 없어!

미야: 응응 그런 건 아니 믿고는 있지만... 그게 언제까지 순간다는 건 안 좋겠지 그럴 말하겠어!

미야는 자신의 생각을 모두에게 말해준다. 그것은 자신의 생각이 현실이 된다는 것이다. 이제는 소문이 현실이 되는 정도를 넘어서 생각이 현실로!

준&타츠야&김코&에이키치: 뭐? 생각이 현실이 된다고?!

미야: 타임! 나를 의심하기 전에 지금까지 있었던 일을 생각해 보렴

준: 분명... 그 환경도 그렇고, 희망의 색도 그렇고 하지만 어떻게!

에이키치: 나는 스타가 된다... 나는 스타가 된다... 나는 스타가 된다... 나는 스타가 된다... 나는 스타가 된다... 나는 스타가 된다!!!

김코: 으으응... 타츠야 날 좋아하게 했어?



신체 항목

- 준(이름은?)
- 미야(이름?)
- 타츠야(이름?)
- 김코(이름?)
- 에이키치(이름?)

"좋아해"라고 말하자 미야의 발대로 왔다며 무척이나 좋아하는 김코...

미야: 자아~ 진정하고, 그게 그렇게 쉽게 되지 않는 거 같아! 아까부터 나도 도시가 원래대로 되길 바라던가 준의 아버지와 만날 수 없을꺼라고 생각했지만 안 통했어. 그래서 생각했는데 모두가 가진 공포심이라면가 미아너스적인 사고 방식이 우선적으로 현실이 되는 게 아닐꺼하고 말이에요. 하지만 희망의 색과 별빛들은 리사와 미생의 기대대로 실현했다구?

미야: 그래~ 그래서 여러 가지 시뮬을 해왔지만 범칙을 모르겠어 모두 함께 생각하면 되는 것도 아니구 그럽고 단 한명의 생각이 강하다고 되는 것도 아니고 누군가 제3자의 사고가 있어야는 건지도 몰라

준: 그런 아버지였지?

미야: 몰라, 준의 아버지가 우리에게 좋게 해줄

리는 없잖아! 다만 그가 우릴 갖고 놀고 있다면 이야기는 다른것지만 말이

준&타츠야&김코&에이키치: 응응... 모르겠어, 마야 뭐 생각한다고 해도 모르는 건 모르는 거야 될 수 있는 한 아무 것도 특의 무서운 건 생각하지 말고 잊고 나가자구!

에이키치: 그렇게 말해도 말아...

그러나 명청한 에이키치는 무서운 아버지를 생각한 듯 하다!

에이키치: 아아아아! 아버지가 금빛으로 변해버렸잖아?

준&타츠야&김코&미야: 생각하지 말았잖아?!



매달 대: 에이 에이키치! 이런 곳에서 술대는 짓 하지 말고 빨리 가거나 도와!

에이키치: 아버지! 이야기하면 된다니까 어야 어야!

랜չ 기본 나쁜 금빛으로 빛나는 에이키치의 아버지. 그러나 허무한 상대이다.

에이키치: 아갸!! 난 아버지에게 아갸!!

김코: 뭐가 아갸야! 이 바보너스! 생각하지 말고 봤잖아?!

에이키치: 허헛! 미안 미안 하지만 이제 무서운 건 없애! 이제 괜찮다구!!

미야: 그게 그게 이 정도도 해부하고 자기자

자연가 생각이 현실로 되는 것 같지만 그



범칙을 알 수가 없다. 어떻게 되는 것일까? 8층에는 엘리베이터가 있다. 이 엘리베이터를 타면 5층의 터미널 옆에 있는 엘리베이터로 바로 갈 수 있으니까... 이제부터 금방 다시 돌아갈 수 있다.

오크의 방(オクの間)



김코: 응 응 아버지지는 뭐든지 할 수 있는 멋진 사람이잖아? 오늘은 만날 수 있을꺼~

준: 응응 하지만 많이 바빠서

에이키치: 우 우리 아빠도 뭐 희망이 아니면 조종할텐데 저 정말 만나 회이

미야: 이제 모두 접어서 마중 오겠네

김코: 오늘은 우리 돌아가 먼저일라나 해고파~!

에이키치: 아 누누가 모여 있어 모 모르는 아버지한테 어 멋있어!



준의 아버지는 준 마중 왔다

역시 이 사람이 준의 아버지였던 것이다! 그렇다면 저번에 말했던 삼촌이란 사람은? 그리고 현재의 시뮬에서 대화가 이루어진 다.

김코: 그게 역시 저 사람이 준의 아버지가!

에이키치: 그게 가려나! 우리들은 전에 준의 아버지를 만났던 거야!

준: 응~ 그게 저 사람이...

준의 아버지: 자 준 마이가 기다리고 있다

김코: 정말이야~ 역시 멋진 아버지였구나

미야: 준 다행이 아버지가 마중오서서

그러나 피로한 듯 소리를 지르는 준!

준: 미야는 기다리고 있지 않아! 언제!! 미야~! 날 없애지마! 마워하지마! 도와줘 피파



는 마야의 처녀인 재물이야 아버지는 이 사람이 마야의 피를 잇는 마야의 처녀라고 생각했던 거 같아 신학의 성취는 죽어 사람이 죽는 거지 하지만 실은 모두 있지도 않은 상상일 뿐
 강코: 쫄 아까 아버지는 죽었다고 했는데 그림 우리들이 본 그 사람이냐
 준: 진짜 아버지가 아니냐 그런 분만...
 마야: 우리들의 소문이 낳은 가짜였어
 준: 우리들의 그 범죄와 마찬가지로 타인 속에서 만들어진 또 하나의 나
 강코: 그림 수가 분명 그림 우리들은 중의 아버지 대해 이야기하고 있었어 하지만...
 에이치지: 그때부터 소문이 현실이 되었다는 거야?

마야: "사람은 다른 사람 속에서만 자신을 알 수 있다" 우리들의 자아의 존재란 건 다른 사람이 있어야 처음으로 성립되는 거야 자신과 타인을 비교하거나 타인 속에서 자신의 이미지를 의식해 온 해서 우리들은 만들어져 가지 그런 즉 타인의 수만큼 나만 존재가 있다고 할 수 있겠지 소문으로 정말 또 하나의 내가 만들어진다 너무 우스운 이야기야

준: 모두 내가 나쁜 게아 진짜 아버지를 보여주지 싫어서 모두에게 거짓말을 했던 거야
 마야: 쫄 뜻이 아닌 그때부터 계속 누군가가 우리들을 지켜보면 같이 지금까지면 확실할 수 있어 아주 잘못된 약회에 가득한 아주 큰 존재에 게 있어

에이치지: 그대석이 소문을 현실로 만들고 있는 진짜 제인가 하지만 어째서...
 준: 그런 본인에게 물어보는 게 나을게아 이제 곧 만날 수 있겠지 잘리다구, 불의 오라고 웃는 목소리가

이 모든 것은 환상이고 생각이 만들어진 망상이었던 것이다 그리고 이것을 이루게 한 존재는 따로 있다는 것 이제 곧 그 존재를 만날 수 있다

시발판 중심부
(シ발パー中心部)

시발판 중심부의 문 근처로 다가가면...
 준: 드디어 따라 잡았다 그분부터 미쳐버리기 시작한 모든 인원을 끝내자. 타츠에

이데알 선생님: 이것은!! 드디어 여기까지 왔다 여기가 마야 인이 잠들어있는 방인데 틀림없어!! 어디에 있어?? 나와 나와!! 마야 인!! 대단해!! 역시 키시하라 선생님이 말한 건 진짜였어!! 보른틱(ボロニチック)은 정말 있었던 거야!!
 강코: 아이야~ 뭐야 저 말도 안 되는 우추안인!!
 이데알 선생님: 우추우추 크하하하하!! 그건 끝 좋다!! 저 불리 눈을 드릴! 인간을 이데아리안으로 이끌어 가는 거야!!
 준: 기다려 오카무라 선생님! 모든 건은 혹은 아버지와 나 그리고 당신의 기대가 만든 망상의 산물이야!

이데알 선생님: 뭐라구!! 이게 이게 망상이란 거냐!! 난 대체 누구야!!
 준: 당신과 린 아니 스루지 타츠에 이외에 유일하게 인-리제치(イン-リゼチ)를 받은 키시하라 아카리라는 아들이란다! 아버지는 당신에게도 알렸을 겁니다! 마야의 신학을 성취시키면 안 된다고 아버지는 세상의 끝같은 바리치 않았어!!

이데알 선생님: 키시하라 선생님의 아들... 이런 건 그 여자의 아들인 거구나. 그 여자와 마찬가지로 자신의 아버지를 버리는 거냐!! 내 어머니는 선생님의 위대한 연구를 이해하지 못 하고 실패한 것을 뉘어! 하지만 난 달라!! 선생님의 연구가 사실이란 걸 증명하기 위해서라면 죽어도 불사하지 않아!! 나야말로 그 사람의 아내가 됐어야겠어!



그리고 냉중 수면하고 있던 마야 인들이 되살아나고 이데알 선생님은 쓰러진다.

보른틱: 카하! 사랑강이다 사랑강!!
 준: 뭐? 늦는거냐? 녀석들에서 우리들과 같은 불의의 힘이 느껴져!!
 마야: 진짜 다섯아리란 정도 걸리는데... 모두 조심해!!

작들은 역시 5명. 우리들과 같은 속성을 가진 이들도다. 속성에 주의하며 공격을 하면 될 것이다. 그리고 에이치지는 이데알 선생님의 상태를 살펴 본다.

에이치지: 괜찮은 거 같은 기분이었을 뿐이야 정말 웃기는 아름아름코
 준: 죽을 생각이었을 거야 신학의 마지막 단계

여자의 목소리: 아아 정말 나쁜 예로군!!
 그대 나타난 모습은 참의 어머니냐? 큰 아쿠아어이스와 쟁지 모습이 비슷하다!



에달 마야: 쫄 나와 짜짜만 없으면 난 자유로워질 수 있어 우추우 나 따위는 태어나지 않는 게 나를 뺀어!!! 사라지렴!
 마야: 쫄 저건 네 기억 속의 슬픈 기억이 만들어 낸 환상이야. 난 없어지지 않아! 자 우리가 혼을 지키자!!
 에달 마야: 카하하! 좋은 내 이야기!! 어떻게 하면 내 네 맘이지!!

역사... 아버지와 어머니란 존재는 무엇인가. 역사 5: 1이란 쉬운 이야기이다. 그러나 정말 사라져 가는 걸!

준: 우추 마야...
 마야: 쫄 다른 모두가 널 필요 없다고 해도 우리들에게는 내가 필요해 난 그런 우리들을 두고 혼자 가버릴 거냐! 나의 분신 같은 타츠에도 혼자 놔두고?
 준: 타츠에

마야의 위로로 다시 되살아나는 준. 그리고 준은 모든 기억을 되살린 것 같다.
 준: 모두... 드디어 모두 기억났어. 불의 녀석을 쓰러드려야겠
 강코: 녀석아리나! 준의 아버지 마야!
 준: 그 녀석은... 만나면 할 수 있어. 서두르자

콜드슬립의 방
(コールドスリップの部屋)



이 방에 들어서자 납치되었던 이데알 선생님이 있다!

더이여 결말의 때는 다가 왔다. 그리고...



▲ 타오르는 시발바!



▲ 그리고 이 모습은?

시발바의 중심부로 들어가자 갑자기 떠오르는 무언가? 이 모습은 시발바를 밟아서 본 모습과도 비슷하고 또한 피레몬을 만났던 곳과도 비슷하다!

길크: 뭐야 여이!!

미아: 우우?

에이키치: 에이 어지 어저지와 비슷하잖아?

히틀러: 여러분 어서 오게 시발바의 중심으로 기다리고 있었다.

훈: 녀석은 어디 있나?!

히틀러: 자신의 아버지를 내색이라고 부르다니 나쁜 아들이군. 착한 어른이 못 될 걸세!

미아: 네 부하도 거만할 건부도 모두 수정 해골을 할 수 있는 녀석은 모두 없었어! 그럴 수가 있는 건 어찌 우리들뿐이야? 당신이 갖고 있어도 의미가 있지 않잖아?



히틀러: 꼭꼭 이런 건 원래 누가 갖고 있던 의미가 있는 거다 필요하다면 주지 쥘: 뭐라고? 무슨 의미나?!



히틀러: 꼭꼭꼭 푸하하하하하!! 그 답을 알고 싶다면 나를 쓰러뜨려라. 하지만 진품인 성상과 운명을 바꾼는 날리트호테프의 힘은 무시 못할 거다!

미아: 안그래도 그렇게 할거야! 가지 모두!

훈&에이키치&길크: 그제!!

그러나 히틀러는 마지막 보스가 아니다. 성배 (聖杯)를 만드는 기술을 썼을 때는 모든 물리/마법 공격이 무효화되나 땅어를 하면 서 기다리도록 하자. 그러나 쉽게 이겼다고 우습게 생각할 수 없는 것.

히틀러: 정말 즐겁게 해주신군. 눈 깜짝할 시간이라고 해도 10년이나 기다렸다. 그 정도는 해줘야겠다.



그리고 모습을 바꾸는 히틀러! 그 모습은 훈의 아버지인 키시하라 아키나리!

훈: 많도 안돼!! 년!!

기짜 키시하라: 다시 한번 환영하지 보편적 무의식(普遍的無意識)의 세계에 잘 왔다.

길크: 보편적 무의식! 우우가 아닌 기야?

기짜 키시하라: 여기는 너희들 인간이란 실존을 몰랐어 태어난 곳이다. 별로 보이는 건 너희들이 의식이라고 부르는 것이지 모든 인간의 자아는 여기에서 태어나 여기로 돌아온다. 즉 아버지만 내 속으로 말이다. 수정 해골도 이 시발바도 그것을 바라는 너희들이 형태를 만들어낸 내 일부에 지나지 않는다. 다른 별의 별가 신으로 이끌어온다고? 정말 너희들 실존을 몰랐은 명칭하군. 점점 환상에 이유를 붙여 이루어려고 한다.

에이키치: 실존을 몰랐어라구?! 네 녀석 대체 뭐 내! 장계를 보여라!!

기짜 키시하라: 훗 보다시피 혼의 아버지다.

훈: 거짓말이야! 아버지는 그때 시계탑에서 죽었어!!

기짜 키시하라: 너무나군! 나를 바란 건 바로 너다. 너 자신을 사랑하지 않는 어머니를 증오했고 울도 없는 아버지를 결별하고 있었다. 마음속으로 이상적인 아버지의 환상을 인연시켰. 그래서 내가 왔다. 내가 바라는 아버지의 역할을 하고 네 속의 희망을 채우기 위해서 말이다.

훈: 거짓말이야! 난 이런 환상을 바란 게 아니라 모두의 꿈이 이루어지길 바랐을 뿐.

기짜 키시하라: 언제까지 자신을 속일 셈이야? 단지 아버지를 굴복하기 위해 난 도시를 어떻게까지 만든 것이지 않냐?



그때 나타난 진짜 훈의 아버지.

키시하라: 아아 훈 혼이야! 미안하다. 훈 나는 너희들 다음 세대의 아이들이 괴로워하지 않는 이상적인 인간이 되길 바라면서 인-리케지를 쓴 거다. 하지만 그런 환상이었다. 꿈을 바라는데 꿈에 빠져서는 사람의 마음은 아무 것도 만들지 못한다. 나는 명성보어!

기짜 키시하라: 관동적인 대연이오군. 자아 불리



복수를 해라! 내 마지막 소원도 이제 이루어지고 있는 거니까 말이다

준: 아무에게라도... 아아... 준-행복하길

미아: 어머니!

가짜 키시하라: 그 여자도 네게 절고 아름다운 채로 있고 싶다고 이상을 말했잖은가? 조카의 정체 가 아들이란 사실을 알았을 때의 그녀의 얼굴은 정말 불쌍했다

준: 거짓말이야아아아아아아!



준의 어머니: 준... 자신의 꿈 뒤에 보잘 못 했던 어머니를 용서하렴

가짜 키시하라: 아버지에 대한 복수 어머니에 대한 단죄! 모든 것은 내가 바란 것이다! 더 좋아 해라! 많이 안돼잖나!!

길코: 네 녀석!!

에이키치: 네 녀석 죽이겠다!!

가짜 키시하라: 하하하하! 준 네 녀석이 하지 않는다면 내가 하도록 하지!

그리고 키시하라의 손길 하나로 준의 어머니와 아버지는 사라지고 만다!

미아: 누군가를 이렇게 미워한 적은 처음이야... 못서 못해 절대로!!

가짜 키시하라: 오오오오오! 누구나 용서하는 넓은 마음이 네 전역록에 아아아아! 여기는 내 세계다! 내가 너희들의 존재를 없애려고 생각하면 순가락 하나 까닥 하고 너희들은 없앨 수 있다! 이걸 수 없다는 걸 알면서도 내게 도전하려는 거냐! 그것도 오오오오오오오...

미아: 실거라고 생각하면 꿈도 미래도 손에 넣을 수 없어!!



그레이트 피터: 좋다 아버지의 일무서우 마지막까지 높아주지 너희들이 갖고 있는 모든 것으로

미래라는 걸 한번 잡아봐라!

준: 길코&에이키치: 우리들의 미래는 우리가 정한다!!

미아: 멋대로 하게 놔두진 않아!!

엄청나게 강하다! 그리고 계속 죽어 가는 동료들, 계속 반항론(反響論)을 써주면서 살려 가아할 것이다. 레벨 63~68 정도도 다섯 개의 개체로 이루어져있다. 하나의 개체가 아니기 때문에 전체 공격으로 나가자! 그만큼 적도 5번 공격을 한다. 그 점을 주의하라. 또한 적의 공격은 계속 SP를 깎아 내리기 때문에 그 점을 주의해서 SP를 올려주면 서 공격을 해야한다.

그레이트 피터: 이 정도일 줄이야! 너희들이 키운 힘을 잘 봤다! 잘 했군!

피레온: 아버지를 연기하다 보니 정이 들었나? 다가오는 혼돈 나이트호토프에 이것으로 내가 말한 것을 이해할 수 있었을 거다

나이트호토프: 훗! 분명 이 녀석들이러면 우리들에게 있어서도 좋은 관할 결과를 줄지도 모르겠군

길코: 무슨 소리가 피레온??

피레온: 우리들은 사람들의 마음의 원천 보편적 무의식의 화신이며 표리 일체의 존재이다. 우리들은 계속 여기에서 인류의 변명을 지켜봐 왔다. 나는 강한 마음을 지니는 자를 이기고 다가오는 혼돈은 약한 자를 나락으로 빠뜨리기 위해 모든 것은 오순을 안고 있는 사람의 마음이 완전한 존재로서 진화할 수 있는가 그 결과를 지켜보기 위한 것이다. 여러분들은 그 가능성을 보여주었다. 너희들 같은 인간이 늙어나서면 언젠가 사람은 자신과 존재 의식을 잃 수 있는 완전한 존재가 될 수 있었지

미아: 모두... 모두 당신들이 계획한 거야?

나이트호토프: 당신이라고 말했으면 좋겠군! 이 녀석은 보고 있을 뿐이지! 하지만 난 다르다!



그때 이태일 선생님이 성왕(동키누스의 왕)을 들고 마야를 쫓는다! 대체 왜?

미아: 어째서?

에이키치: 변장!! 길코! 빨리 마법으로 치료해 보

라구!

길코: 하고 있어! 하지만 하지만 피가 안 와줘!! 어째서 마법이 들지 않는 거야? 피레온!!

피레온: 나이트호토프... 네 녀석 이것을 위해 성왕의 전설을...

나이트호토프: 예전 이 창로 풀린 예수에 유체에서는 믿음 없이 피가 계속 흘러나왔다고 하니... 네 녀석을 단죄! 2000년이나 계속 이어온 전설 '소문'이여! 치명상이러면 더 효과도 크겠지?

미아: 난... 잊혀지는... 아~자~보다 더... 불쌍한... 여자~가... 누군지... 알아~아... 그나... 모두를 없애~게 하는 여자~ 모두 나를 불러 있어~

에이키치: 싫어! 떠나! 죽는 것도 아니고 내 태평양 리아브 봐주겠지?

길코: 그게 이런 건 정말 나를 거야? 못 더러워졌니! 다음에 내가 못 골라줄게 같이 사러가지! 약속이야!

준: 내가 좋아하는 곳에도 모두를 초대해줄게! 많은 꽃이 피아 있어서 정말 멋지!

미아: 고... 고마워... 모두... 정말... 훌륭해...



미아: 자... 그렇게 올린... 토끼가 비웃을 거... 아... 알았나...? 누구에게도... 스스로 꿈을... 이를 권리가... 아... 권리가 너희들이러면... 분명... 꿈을... 잠을 수 있을 거야...

나이트호토프: 확우... 누구에게도 꿈을 이를 권리가 있다는 건가! 마지막까지 환상에 사로잡혀 자신과 같은 이들의 여자를 버렸고 이것이 이 여자의 꿈이다! 이것으로 너희들 인간이 바란 말랑하고 꿈을 이루어주지!!

나이트호토프: 확우... 누구에게도 꿈을 이를 권리가 있다는 건가! 마지막까지 환상에 사로잡혀 자신과 같은 이들의 여자를 버렸고 이것이 이 여자의 꿈이다! 이것으로 너희들 인간이 바란 말랑하고 꿈을 이루어주지!!

나이트호토프: 확우... 누구에게도 꿈을 이를 권리가 있다는 건가! 마지막까지 환상에 사로잡혀 자신과 같은 이들의 여자를 버렸고 이것이 이 여자의 꿈이다! 이것으로 너희들 인간이 바란 말랑하고 꿈을 이루어주지!!

'바야인의 차녀'를 제물로 바쳐야한다는 것. 즉 '미야'가 죽는다는 의미였던 것이다! 이로써 신탁은 성취되고 세상은 파멸의 길로 빠져게 된다.

나이트호토프: 푸하하하하! 너희들은 한가지





중요한 사실을 배웠다! 어쩔 수 없는 것도 있다는
세상의 이치를 알았다! 나는 너희를 모든 인간의
그림자다. 인간에게 아무도 마음이 있는 한 나는
사라지지 않는다. 다가오는 혼돈의 마지막 시련을
봐라!!

그리고 다가오는 혼돈 '날라트호테프'는
사라진다. 하지만 마아는 이미 죽고 말았다.
그때 피레온이 이야기를 꺼낸다.

피레온 : 한가지 이 현실을 바꿀 수 있는 방법이
있다. 그것은 여러분이 그 어둠날 밤 만난 사실을
잊어버리는 일이다. 그들이 위는 나쁜 인과의 끈은 모
두 그날부터 시작되었다. 그 한가지 결만 없다면
이러한 비극도 일어나지 않고 그날부터 다른 시간
의 축과 세상이 생겨나겠지.

에이키치 : 그런 게 가능한 건가?

피레온 : 원래 사람의 마음속에는 현실의 흐름을
바꿀 수 있는 끈이 있다. 시발이나 수평 해를
의 현실에 의지하지 않는다고 해도 여러분의 강한
의지와 행동이야말로 유일하게 현실을 바꿀 수 있
는 에너지인 것이다. 그렇다... 여러분이 속해있는
우주를 만든 힘조차도 여러분의 마음의 힘과 같은
것 이 보편적 무의식의 세계에서는 그것이 가능
하다.

준 : 모든 것을 처음으로 되돌리려고... 그런 건
가 무리들의 기억과 추억과 맞아줘서?

김코 : 모두를 잊어버리는 거야? 그런 건 심에
다른 방법은 없는 거야?!

피레온 : 내석들의 힘이 강한 이 세계에서는 방법
은 없다. 무의식에 파멸을 바라는 사람들의 어두
운 마음이 내석들의 힘의 원천이다. 내석들을 억
제하려면 사람 자체가 변해야만 한다. 그 새로운
세상을 너희들이 만드는 거다.

준 : 나는 절대 잊지 않았어 잊을 수 있었어!
에이키치 : 당연해. 잊을 줄 알고!! 내석이 이렇게
까지 계획했다면 이거주지 이 이상 마음대로 되
지 않는다는 걸 가르쳐주겠어?

김코 : 분명 다시 만날 수 있겠지?

피레온 : 그럴 자신이 있어야할 모습을 강한 마음
으로 그러우게. 의지의 힘이 여러분을 새로운 현
재로 이끌어 주겠지.

준, 에이키치, 마아가 하나 하나 떠나가
고...



▲ 그리고...

김코 : 이제 난 티초아를 잊지 못할 거야.

김코도 떠난다.

피레온 : 자... 이제 헤어지겠군. 마지막으로 할
말은 없다?



김코의 선택
 고맙다 (고민-애틀-할수)
 변함 (나-나-없음)

한때 두들겨 준다. 그러자 자신의 정체를
드러내는 피레온. 그 모습은!!



피레온 : 나는 모든 인간의 의식과 무의식 사이에
사는 자. 나는 자네하고 지내는 나다. 언제까지나
자네 속에서 자네를 지켜보지 않을 거라.

바로 타샤야 자신이었던 것이다! 그렇다
면 케르소나 1에 등장했던 피레온은 대체
누구인가? 만약 "고담다"라고 피레온에게 말
하면 결국 피레온은 정체를 밝히지 않고 사
라지게 된다.

에이키치 : 많은 일이 있었지만 다시 만나서 기쁘



다 돌아가면 이번엔야말로 밴드 멤버로 삼을 테
니까. 날라의 약속이다. 잊지마
리사 : 천왕, 나를 잊지마. 정말 좋아해



준 : 나는 잊지 않아. 내가 자네를 봐도 너도 모두



도 잊지 않았어. 꼭 다시 만나서 이번엔야말로 마
아 누나를 지키자구. 그러나 인생이라고는 하지
않겠어. 단지 고마를 뿐이야.

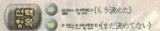
그리고 다시 처음으로.

남학생 : 에이 스무위 사에코 선생님이 널 찾고
있었다고. 진로 상담이런데... 뭐야? 바이트고
장님나! 아야 이런 안되겠군. 널 그렇게 숭배가
좋은 것도 아니잖아? 현실로 돌아가라구. 그럴 난
전했다.

사에코 선생님 : 겨우 찾았으면 스무위, 이제 놓쳐



지 않겠어 자아 빨리 이야기하지 너 진로 정했나?



“별써 정했어요”라고 말하자 그 정도면 충분하다며 내일 상담할 때 물었다며 떠난다. 처음 시작 부분과 비슷하지만 무언가 다르지 않은가?

리사 : ...

아이비 : 아니 뭐하니 리사!



리사 : 그 그러니까 이제 술술 너희 둘이 오지 않을까 해서 기다리고 있었어~

미호 : 아이 스모우 선배님이다 편지 요즘 멋있어졌지 않아?

리사 : 그니까 편지 헤어스타일이 이상하지 않아? 자지 그런 것보다 빨리 노래방 가자~ 셋이서 같이 데워하지야?



리사는 타츠야를 잘 모르는 상태이다. 리사는 셋과 함께 노래방으로 간다.

에이키치 : 예뻐! 원래 언제 언제 네 녀석들은 음악실? 흥얼거야 흥얼!

켄 : 당연하겠지! 여기는 중학교 때 피리 불어본 게 마지막이니까

미야비 : 열심히들이군오. 자 먹을 거 갖고 왔어요



▲ 살이 뺏겨서 귀여운 미야비!

에이키치 : 오 미야비! 언제나 미안하군 자 수도 록 할까?

켄 : 맞아요 미야비! 세븐스의 스모우 타츠야라고 알아요? 세븐스에서 가장 멋진 녀석이다가 잘 생겨서 여자 사이에서도 인기가 최고라더군요. 그 녀석의 환한 고서보는 게 어때요?

에이키치 : 알고 있나 미야비? 그게 마담 뽀빠 찾던 중이냐 맨사빠!

에이키치는 미야비와... 그리고 에이키치는 여전히 팬드를 만들려고 한다. 그리고 몇 번서 타츠야를 영입하려는 듯 만단다고 한다.



켄 : 멋진 연기였어 쉬미



쿠로스오의 어머니 : 고마워 쥘 스위트 피네 이기?

켄 : 진로... 교육학과로 정했어! 아버지 같은 교사기가 될 거야!

쿠로스오의 어머니 : 그래! 아버지도 기뻐할 거야! 슬퍼할 부러워! 태니 오늘밤은 오랜만에 셋이서 식사하자! 그럴 엄미는 좀 더 시간이 걸릴 태니 먼지 가들래!

셋이서 단란한 가정을 이루고 있는 쥘. 이전과는 사뭇 모자간의 관계도 다르다. 그리고 전철역 앞에서 뛰어오던 타츠야



는 마야와 부딪힌다. 그리고 그 주변엔 언제나처럼 모두가 모여 있다.



바닥에 떨어진 토끼 인형을 줌는 타츠야. 더 이상 그 인형은 그렇게 더럽지 않다.



그리고 그를 보고 방긋 웃는 마야. 그리고 황금빛으로 빛나는 나미.



무심코 둘러보는 나미가 마음속으로 웃으면 마음이

뛰어오르고

편지받은 나미가 찬개를 느끼고 마음을 휘젓다가

황미란 강에서 물결 무는 초한 액트에게

태양 온수한 얼굴을 찡뜨며 마음의 벽을 깨뜨

“전혀난 어떤 날 1000 달도독 받고 내향 스미 반짝이는 빛이

지금 바로 웃어주고, 지금 바로 노래 불러주지!

“빛나는 벽을 밀어낸 반짝이는 빛은 언젠가 빛을 수 있도록!

사랑은 어디까지 있을지 모르지만 그걸 믿고 싶고

우리는 다시 만나기만을 기다리고 싶은 걸로

“Repeat Repeat

THE END ~ 언제나 당신 곁에~

● 페르소나와의 상관 관계 ●

악마/캐릭터	타조아	에이키치	리사	아미노	유키노	준	주종족(해외인물)
MAGICIAN	OK	Dislike	OK	Best	Dislike	Best	마도사(魔法師)
PRIESTESS	OK	OK	Good	Good	Dislike	OK	여신(女神)
EMPRESS	OK	OK	Good	Good	Best	OK	대지여신(地母神)
EMPEROR	Good	Good	OK	OK	OK	Good	마신(魔神)
HIEROPHANT	Dislike	Good	OK	OK	OK	Good	귀신의 신(鬼神)
LOVERS	OK	OK	Best	Dislike	Good	OK	요정(妖精)
CHARIOT	Good	Good	OK	OK	OK	Good	화교신(破壞神)
STRENGTH	OK	Best	OK	Dislike	Best	Dislike	용왕(龍王)
HERMIT	OK	OK	Best	Best	Best	OK	성수(聖獸)
FORTUNE	Good	Good	OK	OK	OK	Best	특수(特殊)
JUSTICE	Good	Good	OK	OK	OK	Good	특수(特殊)
HANGEDMAN	Best	Best	OK	OK	OK	Best	타락천사(墮天使)
DEATH	Dislike	Best	OK	OK	OK	Dislike	죽음의 신(死神)
TEMPERANCE	OK	OK	Best	Best	Best	OK	요조, 영조(妖鳥, 靈鳥)
DEVIL	OK	OK	OK	OK	OK	OK	마왕(魔王)
TOWER	OK	OK	Dislike	Dislike	Dislike	OK	사신(邪神)
STAR	Dislike	Dislike	Best	Best	Best	Dislike	요마(妖魔)
MOON	Good	Good	Dislike	Dislike	Best	OK	야마(夜魔)
SUN	Best	OK	Good	Good	Good	OK	특수(特殊)
JUDGEMENT	OK	OK	Good	Good	Good	OK	천사(天使)
WORLD	Best	Best	OK	OK	OK	Best	용신(龍神)
FOOL	Best	Best	Best	Best	Best	Best	특수(特殊)

참고

Good과 Best는 큰 차이는 없지만 번이나 스테이머스 업이 일어나기 쉬운 쪽이 베스트이다.

해외 1

조기 페르소나를 포함하여 피레네에게 받은 페르소나는 본인 이외에는 장착 불가능

해외 2

베르자브브(ベルゼブブ : DEVIL)와 모토(モト : DEATH)는 미셀만이 상성 Dislike로도 장착가능

해외 3

케르베로스(ケルベロス : FORTUNE)은 전원 Best

● 악마와의 컨택트 ●

다른 죄를 통해 악마와의 접촉을 시도할 수 있다. 0와 0도 공포를 얻는 행동이 있지만 이 경우 그 악마도 항상 걸린다며 이미 개작을 받았을 경우에는 그 개작 되지 않기 된다. "중 여는 행동"을 3번 이상 행할 경우 개작을 받을 수 있으며 행한 개작할수있는 악마는 3명 기른다. 그 점을 주의해서 개작을 받으라 하자. 중여하는 행동은 조복색 물리 공격받는 행동은 노랑색 부츠 착용하는 행동은 파랑색 외출하는 행동은 핑은색으로 나하 나야의 반을 주시 한해서 대하 로도 정정하도록 하자. 개작을 맺은 후에는 물리를 갖게 될 경우 그 악마의 속성여하는 바넷 카드 그 악마의 레벨만큼 크의 바넷 카드 받는다. 크의 바넷카드는 0와 한 바넷 카드도 변경이 가능 하다. 또한 개작을 받고 다시 좋아하는 행동을 3번이상 행할 경우에는 악마에게 돌아와 행동도 그리고 소스까지 바넷 될수 있다. 악마에게가는 정보를 통해 그것을 악모 소스로 모로 바넷 되면 그것 역시 정정여한다!

● 기본 악마의 성향 ●

악마의 기본 성향은 필로 나눌 수 있다. 각각의 성향에 따라 악마 성향에 모두 다하며 또한 악마는 4가지 성향을 갖을수 있지만 성향은 2개 이상을 갖을수 없다.

악마의 기본 성격

오만하다(高傲)	근절기다(強靭)	충명하다(眞一)	밝은 성격(陽氣)
성격이 급하다(短氣)	약하다(弱質)	명철하다(愚劣)	어두운 성격(陰氣)

기본 컨택트 후 서만도

캐릭터	커맨드	유요한 악마의 성격
스오우 타조아 (周防達海)	출내내기(いのち) 설득하다(説得する) 사나이를 말한다(漢を驚かす) 눈으로 죽인다(目で殺す)	밝은 성격(陽氣) 충명하다(眞一) 근절기다(強靭) · 밝은 성격(陽氣) 오만하다(高傲) · 어두운 성격(陰氣) · 명철하다(愚劣)
미시나 에이키치 (三ツ木アキチ)	자신에 위하다(自分に勝つ) 지금 분위기를 마무리 진다(場を仕切る) 인생을 이야기한다(人生を語る) 노래로 죽인다(歌で殺す)	명철하다(愚劣) 명철하다(眞一) 근절기다(強靭) · 충명하다(眞一) 근절기다(強靭) · 밝은 성격(陽氣)

리사 실버맨 (リサ・シルバーマン)	츄추다(誦る) 공후(カンフー) 사랑을 이야기하다(戀を語る) 뇌쇄하다(殲滅する)	근질기다(強靱) · 밝은 성격(陽氣) 근질기다(強靱) · 밝은 성격(陽氣) 근질기다(強靱) · 밝은 성격(陽氣) 어두운 성격(陰氣) · 명명하다(愚か)
에마호 마야 (天野舞耶)	인터뷰(インタビュー) 상담을 하다(相談に乗る) 부자 관계를 이야기하다(親子を語る) 정란해 죽이다(櫻の殺す)	명명하다(愚か) 명명하다(愚か) 총명하다(賢い) 명명하다(愚か)
마유즈미 유키노 (鷹ゆきの)	논하다(論ず) 다그치다(叱る) 주먹으로 이야기하다(拳で語る) 사진 찍어 죽이다(撮り殺す)	오만하다(高慢) · 총명하다(賢い) 성격이 급하다(短氣) · 밝은 성격(陽氣) 성격이 급하다(短氣) · 밝은 성격(陽氣) 근질기다(強靱) · 총명하다(賢い)
무로스 준 (黒旗 淳)	응석부리다(甘える) 꿈을 이야기하다(夢を語る) 별점(星占い) 꽃으로 죽이다(花で殺す)	
타츠야&에이키치(達哉&榮吉)		오만하다(高慢) · 어두운 성격(陰氣) · 명명하다(愚か)
타츠야&리사(達哉&リサ)		오만하다(高慢) · 밝은 성격(陽氣) · 약하다(弱氣) · 명명하다(愚か)
타츠야&유키노(達哉&ゆきの)		명명하다(愚か)
에이키치&마야(榮吉&舞耶)		오만하다(高慢) · 총명하다(賢い)
에이키치&유키노(榮吉&ゆきの)		오만하다(高慢) · 총명하다(賢い)
마야&유키노(舞耶&ゆきの)		밝은 성격(陽氣)
리사&유키노(リサ&舞耶&ゆきの)		근질기다(強靱) · 밝은 성격(陽氣) · 명명하다(愚か)
미넨&준(ミッシェル&淳)		
리사&준(リサ&淳)		
마야&준(舞耶&淳)		
타츠야&미넨&준(達哉&ミッシェル&淳)		
타츠야&마야&준(達哉&舞耶&淳)		
리사&마야&준(リサ&舞耶&淳)		

악마의 성장별 능력도 방법

악마의 성격 오만하다(高慢)	흥미를 갖는 행동 미넨 · 자신에게 취하다(ミッシェル・自分に酔う)	좋아하는 행동 타츠야 · 실득하다(達哉・致得する) 준 · 응석부리다(淳・甘える)
밝은 성격(陽氣) 명명하다(愚か)	타츠야&킨코(達哉&ケンコ) 유키노 · 다그치다(ゆきの・叱る) 마야 · 정란해 죽이다(舞耶・櫻の殺す) 킨코&마야&유키노(ケンコ&舞耶&ゆきの)	킨코 · 외쇄하다(ケンコ・殲滅する) 킨코 · 외쇄하다(ケンコ・殲滅する)
오만하다(高慢) · 밝은 성격(陽氣)		타츠야 · 실득하다(達哉・致得する) 타츠야 · 흉내내기(達哉・ものまね) 유키노 · 사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す) 타츠야 · 실득하다(達哉・致得する)
오만하다(高慢) · 총명하다(賢い)	마야 · 부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る)	타츠야 · 실득하다(達哉・致得する) 마야 · 상담을 하다(舞耶・相談する) 타츠야&유키노(達哉&ゆきの) 준 · 별점(淳・星占い)
오만하다(高慢) · 명명하다(愚か) 성격이 급하다(短氣) · 총명하다(賢い) 성격이 급하다(短氣) · 명명하다(愚か)	미넨 · 자신에게 취하다(ミッシェル・自分に酔う) 유키노 · 다그치다(ゆきの・叱る) 킨코&준(ケンコ&淳) 킨코 · 외쇄하다(ケンコ・殲滅する) 타츠야 · 사나이를 이야기하다(達哉・漢を語る) 타츠야 · 사나이를 이야기하다(達哉・漢を語る) 유키노 · 논하다(ゆきの・論ず) 타츠야 · 눈으로 죽인다(達哉・目で殺す) 리사야 · 실득하다(達哉・致得する) 리사야 · 실득하다(達哉・致得する) 마야 · 부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る) 유키노 · 논하다(ゆきの・論ず) 유키노 · 사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す) 타츠야 · 눈으로 죽인다(達哉・目で殺す) 마야&유키노(舞耶&ゆきの) 유키노 · 논하다(ゆきの・論ず) 미넨 · 노래로 죽인다(ミッシェル・歌い殺す) 유키노 · 논하다(ゆきの・論ず)	타츠야 · 실득하다(達哉・致得する) 타츠야 · 흉내내기(達哉・ものまね) 타츠야 · 실득하다(達哉・致得する) 타츠야&리사(達哉・人生を語る)
근질기다(強靱) · 밝은 성격(陽氣) 근질기다(強靱) · 어두운 성격(陰氣) 근질기다(強靱) · 총명하다(賢い)		킨코 · 외쇄하다(ケンコ・殲滅する) 마야 · 부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る) 준 · 별점(淳・星占い)
근질기다(強靱) · 명명하다(愚か) 약하다(弱氣) · 밝은 성격(陽氣) 약하다(弱氣) · 총명하다(賢い)		마야 · 상담을 하다(舞耶・相談する) 타츠야 · 흉내내기(達哉・ものまね) 타츠야 · 실득하다(達哉・致得する)
밝은 성격(陽氣) · 총명하다(賢い)		마야 · 상담을 하다(舞耶・相談する) 타츠야 · 흉내내기(達哉・ものまね) 타츠야 · 실득하다(達哉・致得する)
밝은 성격(陽氣) · 명명하다(愚か)		마야 · 상담을 하다(舞耶・相談する) 타츠야 · 흉내내기(達哉・ものまね) 타츠야 · 실득하다(達哉・致得する)
어두운 성격(陰氣) · 총명하다(賢い)		타츠야&킨코(達哉&ケンコ)
어두운 성격(陰氣) · 명명하다(愚か)		타츠야&킨코(達哉&ケンコ) 킨코 · 외쇄하다(ケンコ・殲滅する) 킨코&마야&준(ケンコ&舞耶&淳) 마야 · 정란해 죽이다(舞耶・櫻の殺す) 미넨 · 인생을 이야기하다(ミッシェル・人生を語る)
오만하다(高慢) · 근질기다(強靱) · 밝은 성격(陽氣)	에이	유키노 · 사진 찍어 죽이다(ゆきの・撮り殺す) 준 · 응석부리다(淳・甘える)
오만하다(高慢) · 근질기다(強靱) · 총명하다(賢い)	유키노 · 논하다(ゆきの・論ず) 마야 · 부자 관계를 이야기하다(舞耶・親子を語る)	타츠야 · 흉내내기(達哉・ものまね) 타츠야 · 흉내내기(達哉・ものまね) 마야 · 정란해 죽이다(舞耶・櫻の殺す) 미넨 · 노래로 죽인다(ミッシェル・歌い殺す)
오만하다(高慢) · 근질기다(強靱) · 명명하다(愚か)	마야 · 정란해 죽이다(舞耶・櫻の殺す)	
오만하다(高慢) · 약하다(弱氣) · 밝은 성격(陽氣)	킨코&마야&유키노(ケンコ&舞耶&ゆきの)	
오만하다(高慢) · 약하다(弱氣) · 어두운 성격(陰氣)	타츠야&미넨(達哉&ミッシェル)	

오만하다(傲慢)·약하다(弱)·총명하다(賢)

오만하다(傲慢)·밝은 성격(剛直)·명철하다(忠告)

오만하다(傲慢)·어두운 성격(陰謀)·총명하다(賢)

오만하다(傲慢)·어두운 성격(陰謀)·명철하다(忠告)

오만하다(傲慢)·성격이 급하다(急脚)·끈질기다(強固)

오만하다(傲慢)·성격이 급하다(急脚)·총명하다(賢)

오만하다(傲慢)·성격이 급하다(急脚)·명철하다(忠告)

성격이 급하다(急脚)·끈질기다(強固)·총명하다(賢)

성격이 급하다(急脚)·끈질기다(強固)·명철하다(忠告)

성격이 급하다(急脚)·밝은 성격(剛直)·명철하다(忠告)

성격이 급하다(急脚)·어두운 성격(陰謀)·총명하다(賢)

성격이 급하다(急脚)·어두운 성격(陰謀)·명철하다(忠告)

끈질기다(強固)·어두운 성격(陰謀)·명철하다(忠告)

약하다(弱)·밝은 성격(剛直)·총명하다(賢)

약하다(弱)·어두운 성격(陰謀)·명철하다(忠告)

마야·부자 관계를 이야기하다(眞耶·親子を語る)

유키노·논하다(ゆきの・論ず)

미셀·자신에게 취하다(ミシェル・自分に酔う)

※ 예외

타초야·눈으로 죽이다(達也・目で殺す)

준·꽃으로 죽이다(尊・花で殺す)

타초야·총내리기(達也・ものまね)

준·꽃으로 죽이다(尊・花で殺す)

김코&준(ギョウコ&準)

유키노·사건 씌어 죽이다(ゆきの・纏り殺す)

김코·공후(ギョウコ・カンフー)

타초야·총내리기(達也・ものまね)

김코·공후(ギョウコ・カンフー)

미셀·지금 분위기를 따무리 진다(ミシェル・場を仕切る)

유키노·다그치다(ゆきの・叱る)

준·별칭(尊・黒い)

김코&준(ギョウコ&準)

마야·인타이(眞耶・インタイ)

김코·츄수다(ギョウコ・轟る)

미셀&준(ミッシュル&準)

타초야·눈으로 죽이다(達也・目で殺す)

마야·부자 관계를 이야기하다(眞耶・親子を語る)

※ 예외

장학

오만하다(傲慢)·어두운 성격(陰謀)·총명하다(賢)

오만하다(傲慢)·끈질기다(強固)·밝은 성격(剛直)

약망

키신(キシン)

루트프루츠

자비(ジャヒー)

방카리(バンカリー)

이차(イチヤ)

공포를 갖는 행동

타초야&준(達也&準)

미셀·자신에게 취하다(ミシェル・自分に酔う)

마야·부자 관계를 이야기하다(眞耶・親子を語る)

타초야&마야(達也&眞耶)

김코&준(ギョウコ&準)

준·꽃으로 죽이다(尊・花で殺す)

타초야·실속하다(達也・蹴得する)

타초야·실속하다(達也・蹴得する)

타초야·총내리기(達也・ものまね)

미셀·인생을 이야기한다(ミシェル・人生を語る)

김코&준(ギョウコ&準)

김코·공후(ギョウコ・カンフー)

타초야·실속하다(達也・蹴得する)

타초야·총내리기(達也・ものまね)

타초야&유키노(達也&ゆきの)

타초야&김코(達也&ギョウコ)

유키노·주먹으로 이야기하다(ゆきの・拳で語る)

준·별칭(尊・黒い)

유키노·주먹으로 이야기하다(ゆきの・拳で語る)

타초야·총내리기(達也・ものまね)

타초야&미셀(達也&ミッシュル)&準注

미셀·인생을 이야기한다(ミシェル・人生を語る)

타초야·총내리기(達也・ものまね)

타초야·총내리기(達也・ものまね)

김코·츄수다(ギョウコ・轟る)

김코·쳐새하다(ギョウコ・煽殺す)

○ 표시는 능력 백으로 추가되는 마법이다.

목수 마로 오나

CHARIOT

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드

시바(シバ) 85 48 —

마법·기술 목록

자오단인(ジャウダン), 이글나무(イグルマ), 타루카지(タルカジ)

뇌전나무(脳電木), 그라디언(グラディオン), 뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)

부부리야(フツリヤ)○

아이템 변환

시드 아이(シード・アイ)

※ 특수성 페르소나(マキテンペスト) 필요

DEATH

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드

카론(カロン) 47 31 188장

마법·기술 목록

진드인(ジンダイ), 마환마(マ환マ), 마하무드(マハムド)

그라디언(グラディオン), 매직 엘(マジックエル)

아이템 변환

민약의 카드(魔法のカード)

※ 스텝스(ステップス) 필요

DEVIL

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드

루시퍼(ルシファー) 99 66 396장

마법·기술 목록

아름의 심판(アムノの審判), 아스테로이드 빔(アステロイドビーム), 메기드라운(メギドドラウン)

오메가 클러스터(オメガクラスター) 아니라 디펜션(ディフェンション), 광자차(光子車)○

아이템 변환

민약의 총(魔法の銃)

※ 새해의 명성(新年の名声) 필요

EMPRESS

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드

기아하(ギアハ) 72 44 216장

마법·기술 목록

태지의 분노(大地の怒り), 테트라칸(テトラカン), 메디라미(メディラム)

참나무월광(真木月光), 하하그라디언(ハマグラディオン), 오메가 클러스터(オメガクラスター)

아이템 변환

신광의 카드(神光のカード)

※ 민약의 요망(魔法の希望) 필요

EMPEROR

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드

오디(オーディン) 55 36 165장

마법·기술 목록

민약의 세계(世界の決断), 무도온(ムドオン), 데스 비문드(デスビムンド), 그라디언(グラディオン)

마카카지(マカカジ), 아름의 심판(アムノの審判)

아이템 변환

드라우루발(ドラウフル)

※ 룬의 바석(ルーンの石) 필요

FORTUNE

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드

스텔스(ステルス) 66 40 231장

마법·기술 목록

마하리안(マハリアン), 상금나무(賞金木), 부우단인(フウダン)

디아라한(ディアラハン), 해마온(ハマオン), 메기드라운(メギドドラウン)

아이템 변환

작업의 카드(作業のカード)

※ 이 게임의 30시 슴드(ウルス), 베르단디(ベルダンディ) / 스텝스(ステップス)를 같이 소환해서 다룬 무언가 좋은 일이 있다

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드

스텔스(ステルス) 66 40 231장

마법·기술 목록

후레디언(フレイディオン), 코플디(コプルディ), 도르미(ドルミー)

마카카지(マカカジ), 히에로스그루비언(ヒエロスグロビオン), 메디라미(メディラム)

아이템 변환

작업의 카드(作業のカード)

※ 부로즈부른(フローズブルン) 필요

HIEROPHANT

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드
사(サ) 29 23 87장

마법·기술 목록
총리 라이트(ホーリーライト), 마루이(マフーイ), 리컴(リコム)
테드러인(テッドライン), 최번파(最神派), 나르메(ナルメ)

아이템 변환
리컴 카드(リコムカード)

* 유이독존(唯我独尊) 필요
비루다인(ブルーダイン) 67 40 201장

부루다인(ブルーダイン), 회전실발(回轉実発), 사마리집(サマリジツ), 스피스티(スピステイ)
사마리자(サマリジャ), 레지도라온(レジドラーオン), 일파 블레스터(アルファブラスター)

일파의 카드(一歩のカード)

* 미사부리의 연대(叢鳥の連帯) 필요
JUDGMENT

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드
사(サ) 96 56 384장

마법·기술 목록
그리다인(グライダー), 빛의 심판(光の審判), 고자포(高子砲)
일파 블레스터(アルファブラスター), 레지도라온(レジドラーオン), 나르메(ナルメ)

아이템 변환
빛의 심판의 갑옷(光の鎧)

* 고발자의 일기(告発者の日記) 필요
MOON

페르소나 이름 레벨 소비 SP 카드
난나루(ナンナ) 73 45 292장

마법·기술 목록
그리다(グライダー), 마하리기다인(マハラキダイン), 마하아루다인(マハアルーダイン)
미하리부다인(ミハラフダイン), 마하그리다인(マハグライダー), 레지도라온(レジドラーオン)

아이템 변환
축복의 카드(祝福のカード)

* 우르의 달(ウルの月) 필요

아비타라 카드 (アビタラカード) 목록

아비타라 카드는 특수형 페르소나를 소환하는데 필요한 카드이다. 모든 아비타라 카드를 얻는 방법을 소개한다.

아이템 이름	소환 가능 페르소나
스펙스(スペクサ)	DEATH 카론(カロン)
수련의 꽃병(水練の花弁)	PRIESTESS 리크슈미(リクシュミ)
우리의 달(我々の月)	JUSTICE 비사몬텐(ビセンテン)
칠색의 실명(七色の失明)	STAR 이리스(イリス)
드르디의 노(ドンドラの槌)	SUN 이프리다(イフリダ)
우르잔부른(ウールジャンブル)	FORTUNE 스텔름(ステルム)
유이독존(唯我独尊)	HIEROPHANT 석가(石堂)
비구(比丘)	JUSTICE 니타(ニタ)
미사부리의 연대(叢鳥の連帯)	HIEROPHANT 브라우마(ブラウマ)
심혼의 날개(心魂の翼)	TEMPERANCE 주락(ジュラク)
혼의 비석(魂の石碑)	EMPEROR 오딘(オーディン)
혼돈의 황새(混沌の鶯)	PRIESTESS 이자나미(イザナミ)
천의 연변(天の縁)	SUN 비로사나(ヴェロセーナ)
연변의 요정(天のついで)	EMPRESS 가이아(ガイア)
노인(ノイン)	MOON 니움드(ニウムド)
우르의 달(ウルの月)	MOON 난나루(ナンナ)
살아있는 석의 네뮬레스(生首のネムレス)	EMPRESS 칼리(カリー)
사해의 명상(沙海の瞑想)	DEVIL 루시퍼(ルシファー)
백사켄베스트(マクシエンベスト)	CHARIOT 알비(アルビ)
고발자의 일기(告発者の日記)	JUDGMENT 사란(サラン)
아비타라(アビタラ)	EMPEROR 비슈누(ヴェイシュヌ)
풍마의 습서(風魔の習書)	FOOL 후우마르타로(フウマコタロウ)

갑수 장승 및 명법	갑수 장승 1층 명법
카지노 아이템	카지노 아이템
카지노 아이템	카지노 아이템
카지노 아이템	카지노 아이템
이노하 공원(伊野公園) 북쪽	이노하 공원(伊野公園) 북쪽
사자공(獅子公) 1층	사자공(獅子公) 1층
회공장(回工場) 1층	회공장(回工場) 1층
회공장 2호실에서 석가를 쓰러뜨린다	회공장 2호실에서 석가를 쓰러뜨린다
회공장 4호실에서 나타를 쓰러뜨린다	회공장 4호실에서 나타를 쓰러뜨린다
회공장 6호실	회공장 6호실
회공장 8호실	회공장 8호실
회공장 6호실에서 오딘을 쓰러뜨린다	회공장 6호실에서 오딘을 쓰러뜨린다
회공장 6호실에서 이자나미를 쓰러뜨린다	회공장 6호실에서 이자나미를 쓰러뜨린다
회공장 역참실(改真室)에서 비로사나를 쓰러뜨린다	회공장 역참실(改真室)에서 비로사나를 쓰러뜨린다
회공장 2호실(改真室)에서 가이아를 쓰러뜨린다	회공장 2호실(改真室)에서 가이아를 쓰러뜨린다
페르소나 초무위(ツクモウ)의 교환 아이템	페르소나 초무위(ツクモウ)의 교환 아이템
페르소나 돌가(トウカ)의 교환 아이템	페르소나 돌가(トウカ)의 교환 아이템
페르소나 마피엘(マフィエル)의 교환 아이템	페르소나 마피엘(マフィエル)의 교환 아이템
페르소나 스킨다(スキнда)의 교환 아이템	페르소나 스킨다(スキнда)의 교환 아이템
페르소나 레트제브르(レツゼブ)의 교환 아이템	페르소나 레트제브르(レツゼブ)의 교환 아이템
페르소나 리크슈미(リクシュミ)의 교환 아이템	페르소나 리크슈미(リクシュミ)의 교환 아이템
페르소나 토비타모우(トビタモウ)의 교환 아이템	페르소나 토비타모우(トビタモウ)의 교환 아이템

아방, 특수 공격

종류	이름	효과	
화염 (火炎)	아기(アキ)	적 하나에 대해 약한 피해	
	마하라기온(マハラギオン)	적 한 그룹에 대해 약한 피해	
	마하라기온(マハラギオン)	적 한 그룹에 대해 중간 정도 피해	
	아기러오(アキレウ)	적 하나에 대해 중간 피해	
	피어어 열화(ファイアストーム)	적 하나에 대해 중간 피해	
빙결 (氷結)	부후(フウ)	적 전체에 대해 큰 피해	
	부후리(フウリ)	적 하나에 대해 약한 피해	
수격 (水撃)	아쿠아(アクア)	적 하나에 대해 약한 피해	
	아쿠아마(アクアマ)	적 한 그룹에 대해 약한 피해	
	아쿠에스(アクエス)	적 하나에 대해 중간 피해	
	아쿠아마다인(マハラキダイン)	적 한 그룹에 대해 큰 피해	
	카렌트비러(カレントビラー)	적 하나에 대해 중간 피해	
	파이엔트(ファイレント)	적 전체에 대해 큰 피해	
	지진 (地震)	마그나(マグナ)	적 하나에 대해 약한 피해
		마그나스(マグナス)	적 하나에 대해 중간 피해
		마하마그나(マハマグナ)	적 한 그룹에 대해 약한 피해
		마하마그나스(マハマグナス)	적 한 그룹에 대해 중간 정도 피해
마그다인(マグダイン)		적 하나에 대해 큰 피해	
마하마그다인(マハマグダイン)	적 한 그룹에 대해 큰 피해		
락 롤(ロックロール)	적 하나에 대해 중간 피해		
대지의 분노(大地の怒り)	적 한 그룹에 대해 큰 피해		

만능(万能)

잔(ツァン)
잔마(ツァンマ)
잔다인(ツァンダイン)
그라이(グライ)
그라다인(グラダイン)
제기도(ゼキド)

전격(電撃)

제기도라(ゼキドラ)
지오(ジオ)
기루(ギル)
마츠키루(マツキル)
마츠키구리(マツキグウリ)
가부다인(ガブダイン)
마츠키루다인(マツキルダイン)
칼의 윈드(カルのウィンド)

격입(格闘)

카미(カミ)
카미(カミ)
카미야(カミヤ)
하마온(ハマオン)
니르바나(ニルバナ)
홀리 라이더(ホーリーライダー)

양풍(咆風)

무도(ムド)
무도온(ムドオン)

회복·보조

(回復・補助)

메디아(メディア)
메디아(メディア)
메디아라한(メディアラハン)
메디아라한(メディアラハン)
회복의 조시(癒しの調子)
송옥채(松玉채)
리컴(リカム)
리컴드라(リカムドワ)
메파르리(メパルリ)
메파르리(メパルリ)
코를드(コルデ)
코즈드(コズド)

상태 변화 마법

(ステータス

變化魔法)

데르리칸(デルリカン)
데르리칸(デルリカン)
데르리자(デルリジャ)
도르민니(ドルミネー)
슬림 스텔(スリムステール)
쥬먼파(ジュマンパ)
포이조퍼(ポイズパー)
프린파(プリンパ)
마벨리스 덴스(マベルリスデンス)
마릴카릴(マリカリス)
키스(騎士キス)
매혹의 덴스(魅惑のデンス)
마후이(マフーイ)
마직 실(マジックシル)
바르작(バルザック)
포호(ポホウ)
이무존(イムゾン)
오레 전기(オレ電機)
산기루(サンキル)
정령 소창(妖精音鳴)
바르작카이이(バルザックカイイ)
타르카자(タルカジャ)
마카카자(マカカジャ)
라크카자(ラクカジャ)
사카카자(サカカジャ)
스크카자(スクカジャ)

특수 물리 공격

(特殊物理)

구심 구름(九十九針)
화염격(火炎撃)
빙결도(氷結刀)
결동전(氷風斬)
결동년무(氷風亂舞)
관기(クワンキ)
죽 물어삼키(喰かすつぎ)
물격(突撃)
리트 웨이브(リットウェイブ)
데스 바운드(デスバウンド)
소너 펀치(ソナーパンチ)
트윈 스텔워(ツインステールワ)
신회속탄(新回速弾)
광자동(光子銃)
미라주 브레스(ミラージュブレス)
블리자드 브레스(ブリザードブレス)
파이어 브레스(ファイアブレス)
멀티 디펜전(マルチディフェンション)
프라프리(フラープリ)
엑스모더(エクモド)

브레스(ブレス)

기타

적 하나에 대해 약한 피해
적 하나에 대해 중간 피해
적 하나에 대해 큰 피해
적 한 그룹에 대해 약한 피해
적 한 그룹에 대해 큰 피해
적 전체에 대해 약한 피해
적 전체에 대해 큰 피해
적 하나에 대해 약한 피해
적 하나에 대해 약한 피해
적 한 그룹에 대해 약한 피해
적 한 그룹에 대해 중간 피해
적 하나에 대해 큰 피해
적 한 그룹에 대해 큰 피해
적 하나에 대해 중간 피해
적 전체에 대해 약한 피해
적 하나에 대해 약한 피해
적 한 그룹을 '빈사, 상태로 만든다'
적 전체를 '빈사, 상태로 만든다'
적 전체를 '빈사, 상태로 만든다'
적 하나에 대해 중간 피해
적 하나를 '빈사, 상태로 만든다'
적 전체를 '빈사, 상태로 만든다'
우리편 한 명의 HP를 조금 회복한다
우리편 전체의 HP를 조금 회복한다
우리편 한 명의 HP를 모두 회복한다
우리편 전체의 HP를 모두 회복한다
우리편 전체의 HP를 조금 회복한다
우리편의 HP를 전량으로 회복한다
우리편 한 명의 '빈사'를 회복하고 HP를 조금 회복한다
우리편 전체의 '빈사'를 회복하고 '사멸'하는 '빈사'
우리편 한 명의 '수면', '혼명',을 회복한다
우리편 전체의 '수면', '혼명',을 회복한다
우리편 한 명의 '포이',을 회복한다
우리편 한 명의 '명독',을 회복한다

한편만 우리편 하나에 대한 물리 공격을 반사한다
한편만 우리편 하나에 대한 마법 공격을 반사한다
우리편 전체에 대한 '심상', '악의', 공격을 한 명 한편만 막는다
적 하나를 '수면',으로 만든다
적 하나를 '수면',으로 만든다
적 전체를 '수면',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '혼명',으로 만든다
적 하나를 '혼명',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
적 하나를 '명독',으로 만든다
우리편 한 명의 공격력을 2배로 만든다
우리편 한 명의 마법 위력을 올린다
우리편 한 명의 물리 방어력을 올린다
우리편 한 명의 마법 방어력을 올린다
우리편 한 명의 스프드를 올린다

적 하나에 대해 중간 피해
적 하나에 대해 약한 피해
적 하나에게 불꽃의 칼로 약한 피해를 준다
적 하나에게 얼음의 칼로 약한 피해를 준다(추가:빙결)
적 하나에게 바람의 칼로 약한 피해를 준다(추가:결동)
적 전체에게 바람의 칼로 약한 피해를 준다(추가:결동)
적 하나에 대해 약한 피해
적 하나에 대해 약한 피해를 주고 '명독',으로 만든다
적 하나에 대해 중간 피해
적 한 그룹에 대해 큰 피해
적 전체에 대해 큰 피해
적 하나에 대해 중간 피해
적 하나에 대해 중간 피해
적 전체에게 중간 피해
적 전체에 대해 큰 피해
적 한 그룹을 '명독',으로 만든다
적 한 그룹에게 중간 피해를 주고 '빙결',로 만든다
적 한 그룹에 대해 중간 피해
적 하나를 '빈사', 상태로 만든다
일부 적을 제외하고 전투에서 확실한 위력을 낼 수 있다.
레벨이 낮은 적의 출현을 억제한다(이동중만 사용가능)

반란을 제압하는 기사라 되어라!

프레임 글라이드



장르: 3D 대전 액션

제작사: 프롬 소프트웨어

발매일: 7월 15일

판매가: 5,800원

FRAME GRIDE

플레이 스테이션용 게임인 아머드 코어에서 발전되어 온 듯한 DC의 프레임 글라이드. 게이머 하나로 모든 공격을 소화하는 것이나, 공격시 약간의 딜레이가 존재하는 것은 아마도 통신을 염두해 두고 만들었다는 인상이 들었다. 이 게임은 1~2 시간 한 다음, 평가를 내릴 수 없는 게임이다. 참고로 이 게임은 패드만 지원하니 스틱으로 2인용을 할 수 없다는 점을 밝혀 둔다.

조작 방법

- 아날로그 방향키: 카메라 시점 이동
- 방향 버튼: 상어로 기행의 이동, 적으로 기행의 회전, 공중에서는 상어직우로 기행을 움직일 수 있다.
- 스타트 버튼: 게임의 일시 정지.
- R 트리거 버튼: 오른쪽으로 수평 이동.
- L 트리거 버튼: 왼쪽으로 수평 이동.
- A 버튼: 점프
- A 버튼 + 방향 버튼: 대시
- X 버튼 + A 버튼: 스크라이어를 세울한다.

*다음 버튼은 거리에 따라 공격 방법이 변화한다.

	근거리	원거리
B 버튼	검으로 공격	
X 버튼	방어	
Y 버튼	핀치	총으로 공격
Y + B 버튼	포 공격, 공중 낙범(受命)	
L + R + B 버튼	검의 연속공격	검에 의한 아발 공격
L + R + Y 버튼	핀치의 연속공격	부유 기뢰 · 지뢰 · 유도 기뢰 발사
L + R + X 버튼	배리어	
L + R + Y + B 버튼	금 회피(자신의 기체도, 데미지를 받는다.)	

조작 응용

1. 검 공격

검 공격은 가장 기본이 되는 공격이면서 가장 어려운 기술이다. 특히 멈추지는 플레이어의 배후를 노리고 대시해 오기 때문에 이 공격을 방패로 막고 역습을 가하는 것이 중요하다. 반대로 플레이어가 대시를 이용하여 검 공격을 가할 수 있는데, 이 때 반드시 B버튼을 한번 눌러서 총을 집어넣어야 한다. 접근한 다음 B버튼을 눌러도 바로 검 공격이 나오는 것이 아니라 총을 집어넣는 동작을 취하기 때문이다. 검 공격을 가할 때 가장 좋은 위치는 적의 배후이다. 왜냐하면 상대가 방패로 막는다고 해도 뒤는 막을 수 없기 때문이다. 또, 스크라이어의 연격도 생각해 볼 수 있다. 아군의 스크라이어가 앞에서 공격을 하고 있을 때, 뒤로 돌아와 공격을 가하는 방법이 가장 이상적인 공격법이지만, 이때는 성능 좋은 스크라이어가 필요하다.



▲대시로 이동 중 검 공격을 위해서는 B버튼을 눌러야 한다



▲적의 측면을 노리자

2. 사격

가장 쉽게 데미지를 줄 수 있는 방법이지만, 그 양이 적다. 속성에 따라 데미지가 변화하니 상대에게 강한 속성을 경비하는 것도 좋다. 점프를 하면서 가하는 사격은 효과가 좋지 않다. 가장 좋은 방법은 L, R트리거로 측면 이동을 하면서 좌, 우 방향으로 상대를 조준하는 것이다. 적을 항상 화면 가운데로 맞추어야 성공률이 오른다.



▲사격은 데미지 양이 적다

◀L, R트리거로 측면을 노리자

3. 포 공격

맞추기만 하면 제대로 된 데미지를 줄 수 있지만, 성공 확률이 낮다. 가장 좋은 기회는 상대가 스크라이어를 소환할 때이다. 또는 총을 따라 그 효과가 천차만별이 장비 부분을 참조하기 바란다.



▲많은 데미지를 주는 포 공격



▲모든 그 종류가 매우 다양

4. 실드 방어

실드는 상대의 공격을 정면에서 방어해야만 효과를 발휘할 수 있다. 모든 공격을 다 방어할 수 있지만, 방패도 많이 사용하면 파괴될 수 있다. 보통 상대는 움직이면서 공격을 해 오니 방어만 하고 있으면, 열과 뒤가 노출될 수 있다. 따라서 실드 방어는 최후의 수단으로 사용하고, 움직이면서 피하는 것이 최선의 방법이다.



◀정면만 방어할 수 있다

5. L, R트리거의 활용 및 대시, 점프

L트리거 버튼을 누르면 왼쪽으로, R트리거 버튼을 누르면 오른쪽으로 측면 이동을 하게 된다. 이를 응용하여 좌우 방향키를 섞어서 사용하면 적을 중심으로 선회 이동을 할 수 있다. 또한 대시를 중간 중간에 섞으면 상대의 공격을 효과적으로 피하면서 뒤를 노릴 수 있는 기회도 만들 수 있다. 이동 중 A버튼을 누르면 대시를 하게 되고 한번 더 A버튼을 누르면 점프를 한다. 제자리에서 A버튼을 누르면 점프를 할 수 있고, 점

프 후에도 방랑키와 L, R 트리거로 기체를 조정할 수 있다. 질프 후 바로 A버튼을 누르면 질프를 취소할 수도 있다.



▼질프 중에도 이동할 수 있다



기체의 방향과 질프의 방향은 동일하다

전투 화면

FP 게이지

기체의 생명치가 0이 되면 진다.

스크와이어 게이지

스크와이어의 생명치. 유닛마다 많을 때는 적만, 적을 잃 때에는 적은 적만, 기체 상태가 극도로 나빠져서 적만, 완전히 파괴되면 ×표가 나온다.

아이 게이지

각 파츠의 내구도를 표시한다. 파츠의 색깔은 색으로 표시되며, 적색 - 황색 - 녹색 - 검정색의 순으로 변화한다. 적색이 되면 기체의 파츠가 부위에 따라 성능을 제대로 발휘할 수 없다. 검정색이 되면 장공이 완전히 파괴된다.

라이드

위도 게이지

무기를 사용하기 위한 에너지이다. 공격을 할 때마다 소모하게 되며, 에너지가 부족하면 무기를 사용할 수 없다. 시간이 지남에 따라 소모가 적어진다.

초기화면 선택

NEW GAME

게임을 처음부터 시작한다. 처음에 제시되는 질문 사항의 답변에 따라서 기병의 장비가 결정되며, 기사와 기병의 이름을 입력한다.

NET GAME

진화 확신을 사용한 네트워크 대전 모드에 들어간다(국내에선 사용 불가).

INTERNET

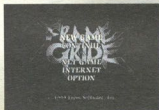
인터넷에 접속한다(인터넷 인증을 받은 DC인).

CONTINUE

사이브한 게임을 불러와서 진행한다.

OPTION

음량 조정 등의 설정을 하게 된다.



◀초기화면

VS

1화면 분할 대전 모드에 들어간다.



▲플레이어의 네트워크 게임도 즐길 수 있는 프레임 글라이드

기병 설정

출격(出撃)

랜드 마크를 선택하여 결정하면, 전투가 시작된다. 전투 중에 완전 파손된 장비와 스크와이어는 없지만, 완전 파괴되지 않은 것은 스테이터스가 회복된다. 장비하지 않



▲플레이어의 LFG가 부족하면 출격할 수 없다

은 부분이 있거나 리버베이트 포스가 부족할 경우 출격할 수 없다.



▶스태이지 선택 화면



훈련(訓練)

적 캐릭터와 자유롭게 대전

▶마우타와 훈련을 하자!

할 수 있다. 장비와 스크와이어가 파괴되어도 다시 회복된다.

프레임 선택(フレーム選擇)

경장기병, 주장기병, 중장기병으로 프레임을 바꿀 수 있다.



▲플레이어의 위치에 따라 크게 변하는 부분이다

기병조직(騎兵組替)

경장기병, 주장기병, 중장기병의 3 클래스의 프레임업을 기준으로, 파츠와 무기를 바꾸어서, 자신만의 프레임 클라이드를 만들 수 있다. 방향 버튼 상하로 부위를 선택하고, 방향 버튼 좌우로 장비를 변경하게 된다. 기본 파츠는 머리, 무릎, 팔, 다리로 이것은 각 프레임에 한정된다. 등에 위치한 마나 드라이브에 장착하는 리버레이트 스톤과 무기는 모든 프레임 클래스에 공통적으로 장착할 수 있다. 부품을 바꾸면 각각의 파츠 파라미터가 화면 왼쪽에 표시된다. Y버튼으로 장비 리스트를 표시할 수 있고, X버튼을 누르면 종합 상능이 표시된다.



◀ 이곳에서
기병 장비를
고급하게 된
다

▼ X버튼을
누르면 종합
상능표를 볼
수 있다



종합 상능표

중립P	기병 조직의 성장치를 나타낸다.
공격 상능	공격에 관한 상능을 종합적으로 평가한 수치이다.
내구 상능	방어에 관한 상능을 종합적으로 평가한 수치이다.
이동 상능	이동에 관한 상능을 종합적으로 평가한 수치이다.
EN 상능	에너지의 회복과 효율을 종합적으로 판단한 수치이다.

색 변경(色變更)

프레임 클라이드의 색을 변경하는 매뉴이다. 준비되어 있는 색 중에서 자신이 좋아하는 색을 선택하면 된다. 모두 15색 + 무색색(기본형)이 준비되어 있다.



▲ 밑의 주로 형색을 사용하였다

스크와이어(スクワイア)

스크와이어의 선택과 사출의 설정을 행하는 곳이다. 스크와이어란 기사를 브러하는 무인기체(無人機體)로 프레임 클라이드에서 방출되는 에너지에 의해 가동된다. 방향 버튼을 상하로 움직여서 스크와이어 설정 윈도우를 선택한 다음, 방향 버튼의 좌우로 그 윈도우에 설정된 스크와이어를 선택한다. 전투에서는 가장 위에 설정된 스크와이어부터 순서대로 사출한다. 설정한 스크와이어를 취소할 경우는, 방향 버튼의 상하로 설정된 윈도우를 선택하여 A버튼을 누른다.

각 스크와이어에는 에너지 소비량이 설정되어 있어서, 선택하면 기체의 리버레이트 포스에서 사출된다. 기체의 리버레이트 포스가 마이너스(붉은 색으로 표시됨)의 상태에서는 출격이나 세이브를 할 수 없다. 또한 Y버튼을 눌러 스크와이어 리스트를 표시할 수 있다. 이 리스트 상에서도 스크와이어를 선택할 수 있다.



◀ 뒤 여는
상능의 스크
와이어는
전투를 승
리코 이끌
어준다

마테리얼 합성
(マテリアル合成)

소유하고 있는 마테리얼을 합성한다. 방향 버튼의 좌우로 리액터(합성로)를 선택하여, 방향 버튼 상하로 마테리얼을 선택한다. 마테리얼 하나만 리액터에 설치하면, 마테리얼이 반투명으로 표시된다. 2개의 마테리얼을 설치하면, 합성된 장비 또는 스크와이어가 파라미터에 표시되며 A버튼으로 결정할 수 있다. 하지만 파괴되지 않은 총, 검, 포, 리버레이트 스톤은 한 종류에 하나씩만 작성할 수 있다. 합성에 사용한 마테리얼은 소비된다.

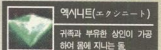
Y버튼으로 마테리얼 리스트를 표시할 수 있다. 이 리스트 상에서도 마테리얼을 선택할 수 있다. 마테리얼은 모두 13종류이다. 그 중에서는 희귀한 마테리얼도 존재하며, 그 마테리얼을 통해서 강한 장비를 합성할 수 있다.

사전에 장비와 스크와이어 등의 각 리스트 상에서, 만들고 싶은 것에 커서를 맞추고 A버튼을 누르면 경고를 비슷한 소리가 나오며, 이후 마테리얼 합성 화면으로 가면 합성에 필요한 마테리얼이 리액터에 놓여진다.



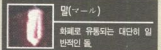
▶ 희귀 마
테리얼이
있으면 성
능 높은 장
비를 만들
수 있다

마테리얼의 종류



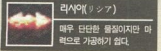
엑시이트(エキシイト)

귀족과 부유한 상인이 가공하여 만들어 지는 돌.



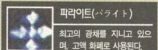
말(マール)

화재로 유통되는 대단히 일방적인 돌.



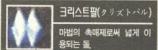
리시아(リシア)

매우 단단한 물질이지만 마력으로 가공하기 쉽다.



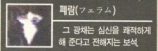
파라이트(パライト)

최고의 광채를 지니고 있으며, 고예 화제로 사용된다.



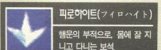
크리스탈(クリスタル)

마법의 촉매제로써 넓게 이용되는 돌.



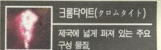
페럼(フェラム)

그 광채는 심신을 쾌락하게 해 준다고 전해지는 보석.



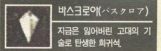
피로하이트(フィロハイト)

행운의 부적으로, 몸에 잘 지니고 다니는 보석.



크롬타이트(クロムタイト)

자극에 넓게 피쳐 있는 주요 구성 물질.



바스크로아(バスクロア)

지금은 잃어버린 고대의 기술로 탄생한 희귀석.



앵글트(アンカトル)

변경 지방에서만 입수할 수 있다는 희귀석



미스틸(ミスリル)

대지 속에서 잠들고 있으며, 지상에는 나타나지 않는 희귀석



람드(ラムド)

마력을 축적한 물질이지만 입수하기는 하늘의 별 따기



오리칼럼(オリハルコン)

전설속에 존재하는 가장 마력이 강한 희귀석

기록(記録)

게임 데이터의 세이브와 로드, 그리고 전적을 볼 수 있다. 세이브를 할 경우, 메모리 카드가 잠수되어 있는 확장 소켓을 선택한 다음, A 버튼으로 결정한다. 그 다음, 세이브나 로드하고 싶은 데이터를 결정한다. 그리고 현재 선택되어 있는 기병이 다음과 같은 상태일 때에는 세이브를 할 수 없다.



▲ 전투에 들어가기 전에는 반드시 세이브를 하지

- 장비하지 않은 부분이 있다. (중장기병의 경우 방패는 제외)
- 리버레이트 보스가 부속하다. (1,2지가 붉은색으로 표시)

그리고 전적은 다음과 같이 표시된다.

- 기사명(騎士名) : 플레이어의 이름을 나타낸다.
- 기병명(騎兵名) : 플레이어가 조종하는 프레임 글라이드의 이름을 나타낸다.
- IP : 사나리오를 진행하면서 이끈 승수를 말한다. 프리 지역에서도 이끈 승수를 표시한다.
- VS : 2인 대전 게임에서 이끈 승수를 표시한다.
- NET : 통신을 통해 이끈 승수를 표시한다.
- 승합(融合) : IP, VS, NET을 통해 이끈 승수를 종합하여 표시한다.
- 장막(銃機) : 현재 갖고 있는 장막 / 총 장막의 수를 표시한다.

- 스크와이어(スクワイア) : 현재 갖고 있는 스크와이어 / 총 스크와이어의 수를 표시한다.
- 지휘 포인트(指揮ポイント) : 한 게임에서 스크와이어를 소환할 때마다 6P씩 가산된다. 이 포인트는 프레임 글라이드의 LF 수치를 올리는 역할을 한다. 최대 1000 포인트까지 올린다.
- 승합 평가(融合評價) : 플레이어의 등급을 표시한다. 위에 표시된 각종 수치가 올라갈수록 평가가 올라간다. 처음에는 F등급에서 시작된다.



▲ 전적 화면

게임 종료(ゲーム終了)

대모 화면으로 돌아가는 메뉴이다.

파츠 및 파라미터 설명

머리(頭)

적을 찾기 위한 기능이 내장되어 있으며, 스코어이어를 조작하기 위한 리버레이트 보스를 증가시킬 수 있다. 모 수치는 4 포인트가 최대이다.

머리의 파라미터 설명

- 장비FP(装備FP) : 기체의 생량치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- 파괴내성(破壊耐性) : 장갑이 완전히 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계(機動限界) : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 적 탐색 능력(索敵能力) : 이 수치가 높을수록 적 탐색 범위와 거리가 넓어진다.
- 보유LF(保有LF) : 스코어이어를 제어하기 위한 에너지이다.

주장기병용 파츠

샤브 나이프(シャブナイフ)

장관은 없지만, 풍부한 LF를 소유하고 있다

장비FP	23
파괴내성	11
가동한계	0.8
적 탐색 능력	19
보유LF	3.3

▲샤브 나이프는 LF수치가 높다

나이트 마스크레이드(ナイトマスカレード)

각 능력의 밸런스를 중시한 머리

장비FP	20
파괴내성	13
가동한계	1.5
적 탐색 능력	2.2
보유LF	19

▲평범한 장비인 나이트 마스크레이드

스만 헬름(サタンヘルム)

외마를 본따서 만든 머리는 적 본체만을 노린다.

장비FP	18
피뢰대상	16
기동연계	10
적 탐색 능력	12
보유LF	14

볼트 헤드(ボルトヘッド)

적함 장갑에 의해 내성을 높인 머리.

장비FP	17
피뢰대상	2.2
기동연계	2.8
적 탐색 능력	18
보유LF	12

스드 칼라(ソードカラー)

적 탐색 능력을 높였으며, 휘어진 돌이 특징이다.

장비FP	12
피뢰대상	1.2
기동연계	1.5
적 탐색 능력	3.1
보유LF	1.1

경장기병용 파츠

시리아 헤르티아(ハーティアラ)

머리가 아름다움을 반영하였고, 적 탐색 능력이 우수한 머리.

장비FP	2.4
피뢰대상	0.8
기동연계	0.7
적 탐색 능력	3.0
보유LF	1.8



▲ 매우 아름다운 장비이다

시리아 디아레스트(シディアレスト)

보유LF를 일부로 증합 능력이 높은 머리.

장비FP	1.1
피뢰대상	1.6
기동연계	1.6
적 탐색 능력	1.7
보유LF	2.8



▲ 밝직한 돌이 특징이다

로스 크라운(ローズクラウン)

보유LF를 높은 것으로, 과거에도 많이 애용되었다.

장비FP	1.2
피뢰대상	1.4
기동연계	1.3
적 탐색 능력	0.9
보유LF	3.7

로지올렛(ロジヨルゼット)

공범위의 적에게 조준을 맞출 수 있는 머리.

장비FP	0.8
피뢰대상	0.9
기동연계	1.9
적 탐색 능력	2.1
보유LF	1.3

킹 헬름(キングヘルム)

내구력을 높은 값으로 높은 머리.

장비FP	1.8
피뢰대상	1.9
기동연계	2.7
적 탐색 능력	0.6
보유LF	1.0

중장기병용 파츠

론티크 나이프(ロンドイクナイフ)

머리가 겹쳐 있어서, 유도 공격을 제거한다.

장비FP	2.6
피뢰대상	2.3
기동연계	0.7
적 탐색 능력	2.1
보유LF	2.7

코리아 헤르티아(コリアヘティアラ)

전설에 나오는 거인의 이름을 붙인 것으로 내구치가 우수하다.

장비FP	1.5
피뢰대상	3.9
기동연계	3.9
적 탐색 능력	1.1
보유LF	0.8

스피어 아치(スピアアーチ)

5개의 돌로 최고의 적 탐색 능력을 발휘한다.

장비FP	1.9
피뢰대상	2.2
기동연계	1.1
적 탐색 능력	3.9
보유LF	2.4

바이스 헬름(バイスヘルム)

FP와 보유LF가 모두 우수한 장비.

장비FP	3.8
피뢰대상	1.9
기동연계	1.2
적 탐색 능력	2.7
보유LF	3.9



▲ 전 장비중 가장 높은 LF를 갖고 있다

미노우로스 호른(ミノウロスホーン)

장기병에 적합하게 설계된 표준적 두뇌.

장비FP	2.0
피뢰대상	3.1
기동연계	1.9
적 탐색 능력	3.1
보유LF	2.3



▲ 이름만큼 특이하게 생긴 장비

동체(調體)

동체의 파라미터 설명

체공과 리로드 게이지의 회복량에 영향을 준다. 동체는 리버라이트 스프을 장비할 수 있다.

- 장비FP : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐져서 표시된다.
- 피뢰대상 : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 기동연계 : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 체공성능 : 이 수치가 높을수록 공중에서의 이동 성능이 좋다.
- EN(치)복 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 회복이 빠르다.

주장기병용 파츠

론펀 체스트(ロンデンチェスト)

장비 FP가 높으며, 기동성 운용에도 건널 수 있다

장비FP	3.8
피과내성	3.2
기동연계	1.5
체공상능	2.7
EN리복	2.1



▲장면 내성을 보이는 례넨 체스트

핀아머(フィンアーモ)

고성능의 예치 발생 장치를 내장하고 있다

장비FP	0.6
피과내성	2.0
기동연계	1.0
체공상능	2.5
EN리복	3.6



▲EN 리복률이 매우 높다

그랜가드(グランガード)

아짐이 없는 성능으로 폭넓게 활용될 수 있다

장비FP	2.6
피과내성	2.0
기동연계	1.8
체공상능	2.6
EN리복	2.4

데몬 스케일(デモンスケール)

공격을 받으면 FP로 진화시킨다

장비FP	0.8
피과내성	1.3
기동연계	1.0
체공상능	2.0
EN리복	1.9

베타블루드(ベタルブレード)

기사의 보호를 위해 용우가 특별히 제작한 것

장비FP	2.1
피과내성	2.3
기동연계	2.9
체공상능	2.7
EN리복	1.0

경장기병용 파츠

칼네트 레저(カルネットレジャー)

비행 상태에서 자세크게 취할 수 있는 장비

장비FP	0.8
피과내성	1.7
기동연계	1.3
체공상능	3.1
EN리복	3.0

레티나라테스(レティナラテス)

EN 회복이 우수한 이빨다운 동체 장갑

장비FP	2.1
피과내성	1.0
기동연계	1.6
체공상능	2.2
EN리복	3.6

칼트 하트(カルトハート)

경장기병의 한계까지 장갑을 강화한 동체

장비FP	1.3
피과내성	2.3
기동연계	3.7
체공상능	3.4
EN리복	1.9

바스타스트랄(バスターストラール)

경장기병의 기본이 되는 성능을 지향한 동체

장비FP	1.7
피과내성	1.1
기동연계	2.0
체공상능	2.9
EN리복	2.7



▲자극이 평범한 장비

게울가스 아머(ゲウルガスアーモ)

전 장비중 최속의 비행 속도를 자랑한다

장비FP	1.2
피과내성	1.6
기동연계	2.6
체공상능	3.9
EN리복	2.1



▲채공 성능이 뛰어난 게울가스 아머

중장기병용 파츠

트리플타거(トリプルタガー)

중장기병용이면서도 공황이 잘 잡힌 장비

장비FP	3.0
피과내성	2.1
기동연계	2.1
체공상능	1.9
EN리복	2.8

찰아이나(チャールアイナ)

중사자의 갑옷을 본따서 철갑으로 방어하는 장갑

장비FP	1.1
피과내성	3.9
기동연계	3.3
체공상능	1.5
EN리복	1.0

안카브레드(アンカーブレード)

뛰어난 3개의 레이 상대의 공격을 되돌린다

장비FP	1.8
피과내성	2.8
기동연계	1.2
체공상능	1.7
EN리복	1.9

랏베리(ラットベリ)

최고의 EN 회복 성능을 보유한 대형의 동체 장갑

장비FP	1.0
피과내성	3.1
기동연계	2.8
체공상능	1.6
EN리복	3.9



최고의 EN리복 장비

비틀아머(ビートルアーモ)

비행 성능이 우수한 곤충 모양의 장비

장비FP	3.0
피과내성	2.1
기동연계	1.1
체공상능	2.4
EN리복	2.4



중장기병의 표준 장비에 속한다

팍(腕)

핀치와 검 등을 사용하는 공격에 영향
을 준다.

팍의 파라미터 설명

- 장비FP : 기체의 생량치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐서 표시된다.
- 피과부상 : 장갑이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 가동한계 : 장갑이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 공격력 : 근거리 공격력을 증가시킨다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 적은 에너지 소비로 근거리 공격을 가한다.

주장기비용 파츠

마니얼(マニール)
안정적인 성능을 자랑하기 때문에 애용하는 기사가 많다.

장비FP	17
피과부상	15
가동한계	14
공격력	16
EN효율	2.5

아온암(アオンアーム)
방탄성을 유지하면서 내구성을 높였다.

장비FP	10
피과부상	10
가동한계	2.6
공격력	13
EN효율	2.5

그린 캐타피라(グリーンキャタピラ)
적을 가려하여 생명치를 회복할 수 있는 주머니 같은 장비

장비FP	17
피과부상	0.8
가동한계	10
공격력	11
EN효율	2.6

스드 단스(ソードダンス)
중장기병을 능가하는 공격력을 갖고 있다.

장비FP	11
피과부상	10
가동한계	3.0
공격력	0.8
EN효율	2.3

공격력이 매우 우수하다



윙 코터(ウイングコーター)
높은 FP를 전제로 설계

장비FP	3.7
피과부상	2.0
가동한계	15
공격력	0.8
EN효율	2.7

방어력이 우수한 윙 코터



경장기비용 파츠

루미에르 하사르(ルミエール)
경장기병을 기본으로 개발되었다.

장비FP	18
피과부상	1.3
가동한계	2.0
공격력	0.8
EN효율	2.3

라프레시아 발트(ラフレシアバルト)
파괴효율이 높고 실용성이 우수하다.

장비FP	2.8
피과부상	1.9
가동한계	1.7
공격력	0.7
EN효율	2.5

블룸번 브레스(ブルームパンブレス)
위력으로 적의 공격 에너지를 발산한다.

장비FP	10
피과부상	2.5
가동한계	2.5
공격력	10
EN효율	2.2

파티시아 그룹브(ファチシアグループ)
적을 확실하게 물리치기 위한 공격력 중시 모델

장비FP	1.4
피과부상	10
가동한계	10
공격력	2.5
EN효율	2.0

공격력 중시 모델



로바이드 바인드(ロバイドバインド)
가동상태의 유지를 중시한 장비

장비FP	10
피과부상	0.9
가동한계	3.0
공격력	11
EN효율	2.3

가동 한계율이 높다



중장기비용 파츠

블레드 캐논(ブレッドキャノン)
중장기병의 성능을 안정적으로 이끌어낸다.

장비FP	1.4
피과부상	2.3
가동한계	2.6
공격력	2.3
EN효율	1.6

다이아몬드 킨(ダイヤモンドキーン)
치장을 제거하고 추가 장갑을 설치하였다.

장비FP	2.0
피과부상	3.0
가동한계	3.9
공격력	0.9
EN효율	1.8

호일 바우론(ホイルバウロン)
적을 가려하는 것으로 미려를 침투시켜서 내상을 회복한다.

장비FP	1.5
피과부상	1.9
가동한계	2.0
공격력	1.1
EN효율	1.8

트윈 비렘(ツインビレム)

다리의 넓게 형상을 본뵈으며, 압도적인 공격력을 자랑한다.



볼 크라드(ボールクラッド)

FP와 피파 내상이 우수한 장비



다리(脚)

기동성과 안정성에 크게 영향을 준다.

다리의 파라미터 설명

- 장비FP : 기체의 생명치를 나타낸다. 이 수치는 다른 부위와 합쳐서 표시된다.
- 피파내상 : 장량이 완전하게 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 기동능력 : 장량이 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 안정성 : 이 수치가 높을수록 공격을 받았을 때 변동이 적다.
- 기동력 : 이 수치가 높을수록 대시할 때 이동속도가 빠르다.

주장기병용 파츠

블릭 슈퍼(ブリックスパー)

시방의 기술을 활용하여 위력 출수 성능을 보유하고 있다



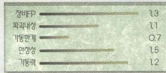
팔 크로스(ファルクロス)

결정력 없는 성능으로 폭넓게 운용할 수 있다



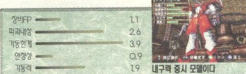
아스로 아스스타이스(アスロスタイス)

본래는 급진회 기능을 실행하기 위해 태어났다



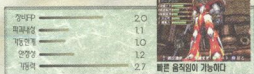
아스트 힐(アストヒール)

내구력을 추구한 장비



스드 신(ソードシン)

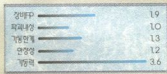
지상에서의 이동 속도가 우수한 장비



소경장기병용 파츠

일렐 아스카트(イルエルクアースカート)

재빠른 공격을 현실화한 장비



레지엘 가터(レイエルガーター)

감속률으로 고안되어 기동성을 강화하였다



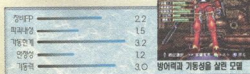
그레이 스트라이크(グレイストライク)

경쟁기병의 약점인 안정성을 강화하였다



나이트 글로리(ナイトグローリー)

경쟁기병을 보호할 수 있는 내구력이 특징이다



네스트 랜서(ネストランサー)

경쟁기병의 성능을 밸런스 있게 높여 준다



중장기병용 파츠

로타스 블루(ロータスブルー)

중장용 다리의 대령사로 옛부터 사용되어 왔다.

장비FP	3.2
피파력상	2.9
기동연계	2.0
안정성	2.7
기동력	1.5

바렐 그레브(バレルグレイブ)

여러 번의 전투를 통해서 장군이 극도로 거대한 장비

장비FP	2.0
피파력상	3.9
기동연계	3.7
안정성	2.5
기동력	1.0

타이거 라이어(タイガーライアー)

중장이라고 불리기 힘들 정도로 이동성이 우수하다.

장비FP	2.1
피파력상	2.2
기동연계	1.1
안정성	1.9
기동력	2.0

스케일 타깃(スケールタッグ)

같은 동안 여유이력으로 생명시를 회복시킨다.

장비FP	0.7
피파력상	3.0
기동연계	2.7
안정성	2.2
기동력	1.1



같은 시간 생명치기 조금 회복된다

베니존(ベニゾン)

없도적인 힘과 안정감이 특징

장비FP	3.9
피파력상	3.0
기동연계	2.0
안정성	3.9
기동력	0.7



시드라넬을 상대할 때 반드시 필요하다

방패(盾)

데미지를 감소시키고, 검의 공격을 봉
거낼 수 있다. 공격력을 증가시키는 것
도 있다.

방패의 파라미터 설명

- 공격력 : 판자의 공격력을 증가시킨다.
- 피파력상 : 방패가 완전히 파괴될 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 기동연계 : 방패가 기능을 잃어버릴 때까지의 내구도를 나타낸다.
- 위력방어 : 이 수치가 높을수록 근거리 공격의 데미지를 적게 받는다.
- 미법방어 : 이 수치가 높을수록 원거리 공격의 데미지를 적게 받는다.

방패의 종류

프라이머리프(プライムリーフ)

물리공격과 미법공격을 폭넓게 방어할 수 있는 방패

공격력	0.0
피파력상	1.9
기동연계	3.0
위력방어	3.3
미법방어	3.0

에탈 카드(エテルカード)

마법에 대한 방어력이 우수한 방패

공격력	0.0
피파력상	1.5
기동연계	2.5
위력방어	2.9
미법방어	3.9

고식 블렌드(ゴシックブラント)

위력방어에 우수한 대형 방패

공격력	0.0
피파력상	1.9
기동연계	3.0
위력방어	3.8
미법방어	2.0

에탈 블러드(エテルブラッド)

● 공수의 블렌스를 중시한 방패

공격력	2.1
피파력상	0.9
기동연계	2.0
위력방어	2.8
미법방어	2.9

스폰 톨(スポンツール)

접근전의 공방에 대해서 우수한 효과를 발휘한다

공격력	1.1
피파력상	0.8
기동연계	1.9
위력방어	4.0
미법방어	1.3

렌슬(レンソール)

방어력보다도 공격에 우수한 방패

데미지 봉합	
--------	--

크로스 시트(クロスシート)

심자로 그려진 장점은 장기간의 사용에도
견디낸다

공격력	0.0
피파력상	3.8
기동연계	3.8
위력방어	2.9
미법방어	3.0



높은 방어 성능을 자랑한다

루타랜시드(ルタランシード)

방패의 기능을 보유하면서 공격력을 추가한
방패

공격력	0.7
피파력상	1.2
기동연계	3.0
위력방어	3.0
미법방어	3.3



높은 방어력과 함께 공격력을 겸비하였다

총(銃)

원거리에서 주요한 공격 수단이 되는 무기로 속성에 따라서 다양한 탄환이 발생된다.

총의 파라미터 설명

- 공격력 : 1회 사격으로 얻을 수 있는 데미지를 표시한다.
- 사정 : 무기의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 탄속 : 이 수치가 높을수록 탄의 속도가 빠르다.
- 연사성능 : 이 수치가 높을수록 연사 속도가 빠르다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

총의 종류

스플스트라이크(アウルストライク)

강력한 탄환을 발생하는 단발총

공격력	2.9
사정	1.8
탄속	1.0
연사성능	0.8
EN효율	2.1

디스트라クト(デストラクティブ)

탄환을 포신으로 확산시켜서 발생한다

공격력	1.5
사정	2.2
탄속	1.5
연사성능	0.7
EN효율	3.0

L101탄 크래셔(ナイトクラッシャー)

강력한 파동탄을 발생하는 근거리용의 총

공격력	1.9
사정	1.0
탄속	0.7
연사성능	3.9
EN효율	3.6

프렛너(フリッター)

저대한 탄환을 확산시켜서 연속 사출한다

공격력	2.2
사정	1.9
탄속	1.0
연사성능	0.8
EN효율	1.9

로트로임(ロケットロイム)

통상 사격보다도 폭탄의 사출을 증시여준다

공격력	0.8
사정	2.0
탄속	1.2
연사성능	0.9
EN효율	3.9

로열스피어(ロイヤルスピア)

대량의 에너지를 한탄에 병합 발생한다

탄속	불명
----	----

스키아브너(スキアヴナー)

연사성이 우수한 표준형 총

공격력	1.3
사정	2.0
탄속	1.3
연사성능	2.9
EN효율	3.5



가장 자주 이용되는 총

팔콘아로우(ファルコンアロー)

저격을 총으로 최고의 사정거리를 가지고 있다

공격력	1.1
사정	2.9
탄속	2.9
연사성능	2.0
EN효율	3.6



사정 거리 가장 길다

검(劍)

접근전에서 유리한 공격 수단이 된다. 원거리에서는 종류와 속성에 따라 마법 공격을 가하여 효과도 다르다.

검의 파라미터 설명

- 원공격력 : 원거리에서 검마법(劍魔法)으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 원사정 : 원거리에서 검마법의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 근공격력 : 근접 공격으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 근공격속 : 근접 공격의 속도를 표시한다.
- EN효율 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

검의 종류

엑스칼리버(エクスカリバー)

가늘고 긴 칼에서 강력한 마법을 발생한다

원공격력	2.0
원사정	2.8
근공격력	1.2
근사정	3.4
EN효율	2.5

코르넬(コルネール)

형태와 비슷한 중량을 이용하여 공격한다

원공격력	2.0
원사정	1.5
근공격력	4.0
근사정	1.8
EN효율	2.6

레그아테인(レグアテイン)

나는 칼날은 압도적인 위력으로 상대를 썬다

탄속	불명
----	----

프레이밍 리프(フレイムリーフ)

피뢰기와 배가의 공격이 가능한 도끼

원공격력	2.2
원사정	0.8
근공격력	2.6
근사정	2.1
타노출	2.8

안스울(アンスウエー)

겉과 무거운 갑옷로 접근해오는 자를 배어낸다

원공격력	1.6
원사정	1.2
근공격력	3.1
근사정	2.5
타노출	3.0

룬 노비스(ルーンノビス)

특별계의 공격이 우수한 마법 공격 중시 무기

원공격력	3.3
원사정	0.5
근공격력	1.9
근사정	2.9
타노출	3.2

발룸프(ヴァルムフ)

마법공격이 우수하여, 근접공격도 안정적이다

원공격력	1.3
원사정	2.8
근공격력	2.8
근사정	3.5
타노출	2.3




평균적인 능력을 지닌 발룸프

듀린달(デュリンダル)

원거리나 근거리에서 상대하기 좋은 검

원공격력	1.1
원사정	3.0
근공격력	2.5
근사정	3.7
타노출	3.2



접근전에서 최고의 성능을 발휘한다

포(砲)

에너지를 대량으로 소비하며, 강력한 마법 공격을 사용하는 무기이다.

포의 파라미터 설명

- 공격력 : 1회 사격으로 줄 수 있는 데미지의 양을 표시한다.
- 사정 : 무기의 최대 사정 거리를 나타낸다.
- 탄속 : 이 수치가 높을수록 탄의 속도가 빠르다.
- 회복속도 : 사격후에 리로드 게이지가 회복하는 속도를 나타낸다.
- 타노출 : 이 수치가 높을수록 리로드 게이지의 소비량이 적다.

포의 종류

엑스타스 가드(エクスタスガード)

다른 세계로의 문을 열어서 상대를 잡아넣는다

공격력	2.1
사정	0.0
탄속	0.0
회복속도	1.9
타노출	3.7

궁금(グンギン)

방출된 빛의 검이 적을 향하여 직진한다

공격력	3.8
사정	3.8
탄속	.6
회복속도	1.7
타노출	2.3

드래곤 디베르(ドラゴニックメテオ)

소환된 용이 적을 향하여, 파괴 위동을 날린다

공격력	1.9
사정	2.7
탄속	0.8
회복속도	1.8
타노출	3.2

프레이밍 바드(フレイムバード)

방출된 정령이 적 위에서 급강하한다

공격력	2.1
사정	2.8
탄속	2.6
회복속도	1.8
타노출	3.2

슬럼프즈 루프(スランプズループ)

기체를 향박의 빛으로 감싸고 자신의 몸으로 적을 분쇄한다

공격력	2.2
사정	3.3
탄속	2.6
회복속도	2.0
타노출	3.7

엘더 루인(エルダーレイン)


신성한 길게를 편성하여 적의 공격을 무효화한다

공격력	2.0
사정	2.8
탄속	2.6
회복속도	1.9
타노출	3.4

호러 레이(ホーレイ)

상스러운 비광으로 적에게 고통을 안긴다

공격력	1.6
사정	0.3
탄속	0.0
회복속도	1.9
타노출	3.4




접근전에서 위력을 발휘하는 율리 레이

엘레멘탈 송(エレメンタルソング)

방출된 요령이 적을 추격한다

공격력	2.0
사정	2.8
탄속	2.6
회복속도	1.9
타노출	3.4



높은 공격 성공률을 자랑한다

스크와이어

스크와이어의 속성과 주형 방식에 따른 차이점을 엿볼 것.

스크와이어의 파라미터 설명

- 파괴내성 : 스크와이어가 완전히 파괴될 때까지의 생량치를 나타낸다.
- 가동한계 : 스크와이어가 기능을 정지하여 움직일 수 없을 때까지의 생량치를 나타낸다.
- 공격력 : 공격으로 줄 수 있는 데이지의 중심적인 평가치를 표시한다.
- 기동력 : 이 수치가 높을수록 이동속도가 빠르다.
- 전술능력 : 전투에 대한 직관 행동 능력의 높고 낮음을 나타낸다.

스크와이어의 종류

빌크스(ゲイルクス)

좁근하는 적 기병을 향해 자폭한다

회색성, 부류, LF	3800
피과부성	13
계동한계	0.8
공격력	4.0
기동력	1.5
전술능력	2.8

안크레이(アンクレイ)

고속으로 날아다니면서 적을 시공한다

회색성, 부류, LF	2800
피과부성	19
계동한계	1.2
공격력	1.8
기동력	3.6
전술능력	1.5

돌로우(ドルロウ)

주인 기병의 앞에 불의 헤어를 발생시킨다

회색성, 부류, LF	2700
피과부성	12
계동한계	2.0
공격력	0.0
기동력	2.7
전술능력	0.4

하이트롤(ハイトール)

적을 추격하는 비활의 칼을 발생시킨다

회색성, 부류, LF	3300
피과부성	1.6
계동한계	1.6
공격력	1.8
기동력	2.0
전술능력	1.0

에키아릴(エキアリアル)

두터운 장갑으로 몸을 보호하면서 앞을 폭탄으로 공격한다

회색성, 부류, LF	3200
피과부성	13
계동한계	2.6
공격력	2.0
기동력	1.1
전술능력	2.0

발로스(ヴァロス)

하늘을 부유하면서 방탄을 4방향으로 발생시킨다

회색성, 부류, LF	1900
피과부성	11
계동한계	2.1
공격력	11
기동력	1.0
전술능력	1.6

아이올(アイオール)

주인 기병의 측면에 붙어서 따라다니며, 다가오는 적을 공격한다

회색성, 부류, LF	3000
피과부성	1.5
계동한계	1.8
공격력	1.4
기동력	3.8
전술능력	2.0

함리니카(ハムリニカ)

느릿느릿 적에게 접근하여 불의 폭탄을 발생시킨다

회색성, 부류, LF	3100
피과부성	17
계동한계	1.7
공격력	1.9
기동력	0.6
전술능력	0.7

하이트로트(ハイトロト)

고속으로 날아다니는 돌덩이로 근방적인 적을 공격한다

회색성, 부류, LF	2600
피과부성	1.8
계동한계	1.8
공격력	1.3
기동력	1.2
전술능력	1.0

메시노스(メシノス)

일격이탈을 반복하면서 불모양의 반으로 공격한다

회색성, 부류, LF	2600
피과부성	13
계동한계	2.3
공격력	1.7
기동력	1.1
전술능력	2.1

엔비10(エンビー)

두터운 장갑을 갖고 있으며 소규모의 소용돌이로 공격한다

회색성, 부류, LF	1900
피과부성	0.8
계동한계	2.0
공격력	1.5
기동력	1.1
전술능력	0.9

돌칸(ドルガン)

망울 거대다시면서 위격파로 적을 불리하게 만든다

회색성, 부류, LF	3200
피과부성	1.3
계동한계	1.9
공격력	1.3
기동력	0.9
전술능력	1.0

하레스10(ハレスニア)

소용돌이 총탄을 발생하는 광파로 공격한다

회색성, 부류, LF	2700
피과부성	1.6
계동한계	1.6
공격력	1.6
기동력	1.1
전술능력	0.9

멀포트(メルポト)

전장을 휘어다니다시 불의 고속탄을 발생시킨다

회색성, 부류, LF	2800
피과부성	1.5
계동한계	2.5
공격력	1.4
기동력	0.8
전술능력	2.1

멜리프(メルリフ)

지진을 일으켜서 적을 근방하게 만든다

회색성, 부류, LF	3000
피과부성	13
계동한계	2.3
공격력	2.0
기동력	1.0
전술능력	2.2

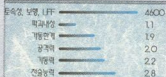
얇막리드(エルカリス)

불의 파동을 발사하면서 얇은 칼로 적을 찌른다



미니리드(ビビアード)

강제하게 전장을 뛰어들면서 유도 폭탄을 발사한다



지스트 발드(ジストバルド)

바람의 고리로 적을 수락하면서, 양손의 검으로 적의 움직임을 통제한다



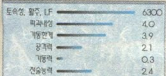
얇막리드(アムタイムス)

두터운 장갑을 활용하여 확실하게 적으로 접근한다



얇막리드(アムガーラル)

자위를 발생시켜 접근하는 것을 진도시킨다



지스트 스타일(ジストイール)

폭발하는 탄과 손이 칼로 적을 분쇄시킨다



폴리드(ポルナイト)

계속해서 발사하는 빔탄으로 적을 황폐케 만든다



라울리드(ラルル)

광선으로 견제하면서 불이 보이면 양손의 검으로 공격한다



카미리드(カミセル)

보통은 주인의 앞을 지키지만, 때때로 적을 향해 접근전을 시도한다



밀리드(ミルナー)

고속으로 주행하면서 유도 기뢰를 발사한다



릿스리드(リッシュネスタ)

산탄과 강력한 파동탄으로 적을 공격한다



레스테이트(レステイト)

바람의 고리와 양발의 칼로 적을 공격한다



큐비리드(キュービルス)

적에게서 이빨하여 긴 사정거리의 탄으로 주인을 염호한다



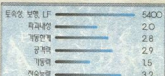
쿠글리드(クグルウ)

주인의 위에서 대기하면서 접근해오는 적에게 광선을 발사한다



리슈킬(リッシュキル)

강력한 지상파로 적을 접근시켜 못하도록 만든다



라울리드(ラルレイ)

얇은 폭탄과 유도 미사일의 연계를 공격한다



리버레이트 스톤

프레임 클라이드의 등에 있는 마나 드라이브에는 4개의 리버레이트 스톤을 적재할 수 있다. 이 리버레이트 스톤의 조합으로 기체가 얻을 수 있는 힘을 리버레이트 포스라고 부르며, 속성 변화와 스크와이어 컨트롤을 할 수 있다. 리버레이트 스톤은 크게 3개로 분류할 수 있다.

- 1) 속성 변화 : 가장 위에 설치되는 것으로 기체에게 화(火), 수(水), 풍(風), 토(土)의 속성을 부여한다.



속성 변화는 상대에 따라 변화하여 한다

파이어 스톤	기병에게 화속성을 부여하여, 공격력을 증가시킨다.
아쿠아 스톤	기병에게 수속성을 부여하여, FP를 증가시킨다.
윈드 스톤	기병에게 풍속성을 부여하여, 비행 시간을 연장시킨다.
어스 스톤	기병에게 토속성을 부여하여, 내구치를 증가시킨다.

- 2) 마력 부여 : 두 번째와 세 번째에 설치하는 리버레이트 스톤으로 공격력을 올리는 등, 기체의 파워를 올릴 수 있다.



모두 2개를 설치할 수 있으며, 보조 역할을 담당하는 리버레이트 스톤

스페이스 스톤(스페이스ストーン)	공격력을 증가시킨다.
프론트웜 스톤	장갑과 방패의 내구치를 증가시킨다.
브레스 스톤	FP를 증가시킨다.
해비 스톤	안정성을 높인다.
디펙트 스톤	적 탐색 능력을 높인다.
에델 스톤	리로드 게이지 회복의 속도를 상승시킨다.
헤이스트 스톤	대시시의 속도를 상승시킨다.
프라이 스톤	굴격이 갖는 내구력을 증가시킨다.

- 3) 스크와이어 컨트롤러 : 네 번째에 설치하는 리버레이트 스톤으로 스크와이어의 성능에 영향을 준다.

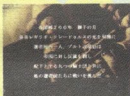
포스 스톤	LF를 증가시킨다.
기아스 스톤	속성이 다른 스크와이어의 공격력 저하를 방지한다.
그린트 스톤	스크와이어의 공격력을 증가시킨다.
실드 스톤	스크와이어의 방어력을 증가시킨다.

속성의 상관표	화(火)는 풍(風)에 강하고, 토(土)에 약하다. 수(水)는 토(土)에 강하고, 풍(風)에 약하다. 풍(風)은 수(水)에 강하고, 화(火)에 약하다. 토(土)는 화(火)에 강하고, 수(水)에 약하다.
---------	--

프롤로그

제국적 700년.

황제 레기리오는 죽음에 이르게 한 솔트 먼경 백작의 반란은 대륙 전체를 전쟁터로 만들어 버렸다. 제국을 통치하는 6명의 선제후()들은 단결하고 이 목숨을 대항하였지만, 솔트 글이 이끄는 9인의 기사단의 앞에 무릎을 꿇게 되었으며, 제국의 멸망은 시간 문제였다. 사람들의 희망은 마지막 선제후인 이란제 대사교의 손에 있었다. 늘어서 멸망에 있던 대사교는 이 미증유의 위기를 앞에 두고, 한 명의 기사를 물린다.



태어오 변한 대륙



당신은 태어난 대사교에 의해 기사가 된다

「너에게 기사의 실호를 내린다. 인도에 따르고, 그 길을 휘두러라. 옛부터 전해져 오는 갈수()의 거인과 함께...」

NEW GAME을 선택하면 다음의 질문에 선택해야 한다. 질문에 대한 답변에 따라서 플레이어가 태게 될 기병의 장비가 변하게 된다. 장비는 게임을 진행하면서 모을 수 있기 때문에 다른 것으로 교체할 수 있으나 크게 신경 쓰지 않아도 되는 부분이다.

우리들은 기사의 운명을 갈라하는 자. 기사가 되길 원하는 자여. 우리들의 질문에 대답을 하라. 귀공에게 상응하는 힘을 주겠다.

1. 귀공의 투구에 붙어 있는 것일 짐식은?
 - A. 발에 눈이 빛나는 올빼미의 깃털
 - B. 포획물을 사냥하는 수리의 깃털
 - C. 우아한 백조의 깃털
2. 귀공이 희망하는 문장은?
 - A. 백색 날개의 천마
 - B. 소생하는 불사조

C. 감하게 포효하는 용

3. 귀공에게 필요한 힘은?

- A. 시련을 극복할 수 있는 힘
- B. 악자를 지킬 수 있는 힘
- C. 액운과 재앙을 피할 수 있는 힘

4. 귀공이 마상 시험에 나갈 때의 말은?

- A. 기만하고 날렵하게 뛰는 백마
- B. 두려움이 없는 흑마
- C. 주인공을 떨어뜨리지 않는 화려한 털의 말

5. 모든 것을 찌르는 창과 톨을 수 없는 방패. 귀공이 원하는 물품은?

- A. 모든 것을 찌르는 창
- B. 톨을 수 없는 방패
- C. 아무 이상이 없는 갑

6. 귀공이 사냥에 입항 때 필요한 것은?

- A. 한꺼번에 잡을 수 있는 그물
- B. 알기에 잡기 위한 강력한 활

- C. 많은 사람들을 사냥하기 위한 화살통
7. 귀공이 태어난 날을 기록하라. 플레이어의 태어난 날을 적으면 된다.

문명의 문은 열렸다. 이 땅에 새로운 전설이 도길 준비하는 귀공이 부어하는 거인의 이름과 귀공의 이름은 이 책에 기록하라.

- ()시명, 기병명 입력
 ■A버튼 : 결정, ■B버튼 : 소거
 ■Y버튼 : 영문, 기호 ■스타트 버튼 : 걸



각각의 답변에 따라 기병이 변한다

스테이지 설명

The Fossil Desert(발굴의 사막)



사막의 기사, 골드바

- 제 2장갑 기사 단장. 옛 기사의 가업을 지키는 변견 백작의 종신
- 클래스 : 중장갑병
- 속성 : 토

첫 번째 스테이지이자 첫 전투이다. 초기 상태에는 마테리얼이 없기 때문에 스크와이어를 만들 수 없다. 그렇기 때문에 이 전투는 스크와이어 없이 단독으로 해결해야 한다. 아직도 스크와이어의 개념을 잘 이해 못하는 게이머가 있을 것 같은데, 이것은 일종의 허인이라고 보면 된다. 함께 공격을 하거나, 앞이나 뒤에서援호를 해주는 등의 역할을 분담한다. 단 이들은 컴퓨터가 조정하기 때문에 때로는 이상한 행동을 할 때가 있다. 너무 스크와이어만 밀다가는 의외의 피해를 당할 수도 있다. 또한 적의 스크와이어를 처리하면 마테리얼이 나타난다. 마테리얼 2개로 모든 부품을 만들 수 있기 때문에 마테리얼 하나 하나가 매우 중요하다. 특히 바스스크로아, 앙갈트, 월드, 미스틸, 오리할콘과 같은 희귀 마테리얼도 스크와이어에서 주로 나오므로 반드시 적의 스크와이어를 처리한 다



음, 적 기사를 죽이자.

골드바는 중장갑병이기 때문에 행동이 둔하므로 주위를 돌면서 사력을 기르고 풀이 보이면 접근하여 연속 검을 사용하자. 접근한 다음에는 부스터로 재빨리 이탈할 것. 이 스테이지

는 시작이지만 고대 유적이 묻어 있기 때문에 대시 이동 중에 걸릴 경우가 있다. 이때 가만히 서있을 경우와 같은 상태가 되므로 공격을 받기 쉽다. 주변의 환경을 파악하고 이동하자.



중장갑병이라 기동성이 낮다▶



▲전차 스크와이어부터 처리할 것



▲풀이 보이면 접근전을 펼치자



▲적 스크와이어를 파괴하면 마테리얼을 얻을 수 있다



▲장예물을 이용하면 적의 공격을 무미시킬 수 있다

Vanity Castle(무너진 성)



행방의 기사, 루드랄

- 제 1장갑 기사 단장. 넓은 초원에서 자랐기 때문에 호방하며 용맹한 전사
- 클래스 : 중장기병
- 속성 : 화

루드랄은 특이하게 스크와이어로 빌크스를 다섯대나 가지고 있다. 빌크스는 자폭하는 성질을 갖고 있기는 하지만 그다지 큰 데미지를 주지는 못하므로 위협적이지는 않다. 중장갑병인 루드랄은 몸집이 무겁기 때문에 R L 트리거와 방향키를 이용한 선회 공격이 매우 효과적이다.



가끔 플레이어의 총 공격을 무시하면서 돌진하는 경우가 있는데, 이를 막기 위해 L+R+Y버튼으로 지뢰를 설치하면 좋다. 스크와이어 없이도 클리어할 수 있지만 LF로 인트를 얻기 위해 소환하자.



▲선회 공격으로 영성 거리를 유지하라



▲많은 수의 빌크스를 소환하는 루드랄



▲적의 부유 거리는 이동할 때 주위에 연다

Fallen Bridge(부서진 다리)



양쪽의 기사, 크로네이아

- 제 3기급 기사 단장 변경 백작을 따르며, 질풍과 같은 움직임 보이는 여전사
- 클래스 : 경정기병
- 속성 : 풍

이 곳에 들어오기 전에 첫 번째 스테이지로 다시 가면 실력이 떨어지는 기사들과 대전을 펼칠 수 있다. 아직 플레이어는 마테리알이 충분하지 않기 때문에, 스크와이어도 없을 것이다. 그러나 첫 번째 스테



이지에서 경험과 마테리알을 얻기 위해 4~5분 정도 전투를 한 다음, 이 스테이지로 오기 바란다. 크로네이아는 경정기병을 사용하는 여기사로 움직임이 빠르다. 그러나 이 스테이지는 여러개의 다리가 정박으로 작용하기 때문에 자신에서의 움직임 보다는 점프를 주로 사용하여 다리 위로 올라가 공격하는 것이 효과적이다. 그녀는 유독 성능이 뛰어난 포 공격을

사용하는데, 이것은 멀리 떨어져 있을수록 잘 맞는다. 그러나 접근하면서 좌우로 회피하는 것이 회피율이 높다. 시력으로 거리를 조정하면서 접근한 다음 검공격을 주패턴으로 사용하지, R, L트리거 버튼을 사용하면서 좌우 방향키로 조정하면 적을 축으로 하여 들 수 있다. 이때 총으로 사격하면 효과가 뛰어나다. 대시버튼인 A버튼을 중간에 쉬어주면 적의 공격도 쉽게 피할 수 있다. 집중성을 갖고 있으나, 같은 풍속성을 장비하거나, 아니면 화속성을 장비하고 전투에 임하자.



▲빠른 움직임을 보이는 크로네이아



▲델리멘탈 숲은 접근해야 피할 수 있다



▲적어도 4인 이상의 스크와이어를 정박하고 들어오자



▲크로네이아는 다리 뒤로 종종 숨는다

Great Ravine(숨겨진 협곡)



도끼 기사, 오토란트

- 제 1무급 기사 단장, 자신의 승리를 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않는 힘 도둑
- 클래스 : 주정기병
- 속성 : 수

오토란트는 수속성을 갖고 있기 때문에 플레이어는 풍속성을 장비하고 전투에 들어가는 것이 좋다. 이 게임에서는 속성이 매우 중요한 요인으로 작용한다. 만약 기병은 풍속성인데, 스크와이어가 각각 화속성과 토속성이라면 공격력과 움직임이 많이 약해진다. 따라서 상대의 속



성을 파악하고 그것에 강한 속성을 장비하는 것이 중요하며, 또한 기체의 속성에 맞는 스크와이어를 데리고 나가는 것도 반드시 필요하다. 그레드 다른 속성의 스크와이어를 데리고 나가고자 한다면, 리버레이트 스톤을 기어스 스톤으로 바꾸어서 나가지. 이 기어스 스톤은 다른 속성의 스크와이어에도 공격력의 저하를 방지해 준다. 오토란트는 비겁하게 싸우는 스타일이다. 스크와이어에게 직접 공격을 맡기며, 자신은 지뢰를 깔거나 원거리 공격만 해온다. 따라서 이동할 경우에는 지면을 확인하고 지뢰를 밟지 않도록 주의하자. 오토란트의 스크와이어는 원거리에서는 빛을 발사하고 근거리에서는 원치 공격을 가해오며, 체력도 강하다. 공격력이 세지는 않지만, 그렇다고 방심하기는 2개의 스크와이어와 오토란트에게 합공을 당할 수 있다. 확실하게 스크와이어 아무러 처리할 것



▲원거리 마테리알을 입수할 수 있다



▲이스 스톤을 정박하고 들어 오자



▲적어 배리어를 설치하면 시력은 소용없다



▲오토란트의 스크와이어는 강력하지만...

Silent Forest(정숙의 숲)



정숙의 기사, 루시어스

■제 27급 기사 단장. 아름다운 용모를 지니고 있는 진숙하며 냉정한 신사
클래스 : 경장기병
속성 : 토

대전 상대로 나오는 루시어스는 경장기병이기 때문에 빠른 이동 스피드를 보이며, 원거리에서 총으로 사격하거나, 마법을 가해온 다음 대시로 접근하여 칼을 휘두르는 패턴을 주로 사용한다. 게다가 이번 스테이지는 나무가 많이 심어져 있기 때문에 대시 이동 중에 무엇보다



이런 스테이지는 나무가 많이 심어져 있기 때문에 대시 이동 중에 무엇보다



▲이 스테이지는 장애물이 많다



▲루시어스의 포격은 주의하자



▲기둥에 걸리면 재빨리 점프로 피해야 한다



▲스크와이어부터 처리할 것

Ruins of Ancient(산정의 유적)



산정의 기사, 바리엘크

■제 47급 기사 단장. 자신 의 페이스로 끌어 들어 싸움을 이끄는 수염이 뛰어난 자
클래스 : 경장기병
속성 : 화

바리엘크와의 싸움은 지금까지와는 다른 양상을 보여 줄 것이다. 특히 그의 움직임은 빨리 플레이어가 배워야 할 정도로 빠르고 정확하다. 특히 플레이어의 배후로 돌아와서 연속검을 찌르는 습성은 정말 대단하다. 이번 스테이지는 두 부분으로 나눌 수 있다. 먼저 왼쪽의 유적 부분과 오른쪽에 있는 돌린 부분으로 아무래도 컴퓨터 보다 조적이 빠를 수 없는 경우에는 돌린에서 싸우는 것이 유리하다. 바리엘크는 화속성이나 토속성을 장비하고 싸우면 어느 정도 전략에 보완이 될 것이다. 접근전에 강한 바리엘크와는 철저하게 중거리 전으로 싸워야



한다. 원거리에 있으면 아무래도 시야에서 벗어나기 쉽기 때문에 궁중 점프를 이용하여 중간 거리를 유지해야 한다. 만약 이것을 무시하고 접근전을 펼치거나, 한순간이라도 영치하게 되면 그의 리치가 연속검 공격을 받게 될 것이다.

한다. 원거리에 있으면 아무래도 시야에서 벗어나기 쉽기 때문에 궁중 점프를 이용하여 중간 거리를 유지해야 한다. 만약 이것을 무시하고 접근전을 펼치거나, 한순간이라도 영치하게 되면 그의 리치가 연속검 공격을 받게 될 것이다.



▲스크와이어와 연계 공격을 가해오는 바리엘크



▲바리엘크의 포격은 피하기 힘들다



◀접근전에는 항상 주의하자

Forgotten Temple(잃어버린 신단)



방괴의 기사, 유물포

■제 2무장 기사 단장 링크
있는 정의를 위해서 싸우는
재기 넘치는 젊은 기사
클래스 : 주정기병
속성 : 풍

유물포는 풍속성을 지니고 있다. 풍속성의 특징은 기병이나 스코와이어나 모두 빠르다는 것이다. 주정기병인데도 가벼운 움직임을 보여주며, 공격력도 강력하고 있으나 이동에 주의해야 한다. 플레이는 같



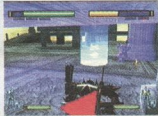
▲중앙에 있는 건물은 훌륭한 은폐물이 된다



▲적의 스코와이어는 확실히 치러야겠



▲유물포가 스코와이어를 소환할 때 소환된 기괴한 생긴다



▲스지공은 에너지 회복중

은 풍속성으로 대항하거나, 화속성을 장비하고 전투에 임하는 것이 좋다. 특히 화속성의 스코와이어인 쿠블우는 적은 LF를 소비하면서도 활동성에 있어서 우수하기 때문에 많은 도움을 줄 것이다. LF는 1050으로 한 번에 3개 내지 4개를 소환할 수 있다. 역시 지휘 포인트를 다양으로 얻을 수 있으므로 많은 도움이 된다. 하지만 그만큼 체력적으로 약하기 때문에 혼전이 될 경우 많은 피해를 볼 수 있다. 그러나 한꺼번에 모든 스코와이어를 소환하지 말고 17사 2개를 우선 소환한 다음, 상황에 따라서 나머지를 소환하는 것이 좋다. 혼전이 될 경우 아군의 공격에도 스코와이어들이 피해를 입기 때문에 많은 수의 스코와이어를 소환한 쪽이 유리하기 때문이다.

Brudge Arena(기사투기장)



검의 기사, 발렌타인

■재임기갑 기사단장 새로
운 재국을 담당할 변경 백
작의 아들
클래스 : 주정기병
속성 : 풍

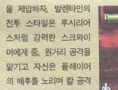
이곳 경기장은 아무 장애물도 없는 원형의 완전 평면으로 이루어진 곳이다. 그래서 적의 움직임을 쉽게 파악할 수 있지만, 반대로 컴퍼도 같은 상황이기에 때문에 제자리에서 가만히 있으면 발렌타인의 걸 공격을 단번에 받을 수 있다. 또한 발렌타인은 스코와이어를 세 개나 갖고 있으며, 모두 강력한 것이기 때문에 이쪽도 스코와이어는 적어도 2개 이상은 준비하고 나와야 한다. 그렇기 때문에 1차 목표는 적의 스코와이어다. 게임을 시작하자마자 발렌타인은 스코와이어를 소환하므로, 이 때 허점이 생긴다. 앞으로 대시하여 포 공격을 가하면 100% 성공하므로 기선



▲1차 목표는 스코와이어



▲외관이 매우 예뻐서 때문에 적의 위치를 파악하기 힘들다



을 재임하자, 발렌타인의 전투 스타일은 루시리어 스템처럼 강력한 스코와이어에게 중, 원거리 공격을 맡기고 자신은 플레이어의 배후를 노리며 칼 공격을 가하기 위해 접근해 온다. 따라서 플레이어는 항상 발렌타인의 위치를 확인하고 화만 가운데로 맞추어 놓아야 불의의 공격을 막을 수 있다. 발렌타인이 접근해 오면 이쪽도 칼 공격으로 타격을 입힐 수 있는 기회가 생긴다. 상대의 공격에도 양기보다는 보다 적극적으로 대처하면 의외로 쉽게 처리할 수 있을 것이다. 발렌타인이 풍속성이나 화속성으로 장비한 다음 들어오자.



▲발렌타인은 시작하자마자 스코와이어를 소환하니 포공격을 가하자

Deep Cave (깊은 동굴)



유란의 기사, 라시스

수축성의 라시스는 중장기 병이라 움직임이 매우 둔하다. 만약 기사 투구장을 처리하고 온 플레이어라면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 라시스는 특이하게 스코와이어를 5개나 갖고 있으나, 미테라임을 얻기 위해



■레 3장갑 기사 단장, 항상 냉정 침착하며, 대시공격의 원 공격.
클래스 : 중장기병
속성 : 수

The Lost Tower (잃어버린 탑)



혼돈의 악마, 시드라셀

드디어 마지막 보스인 시드라셀이다. 시드라셀은 특이하게 기병이 아닌 생물체로 대부분의 공격이 넓은 범위를 차지하는 폭발형을 갖고 있다. 따라서 이 스테이지만큼은 중장기병으로 싸워야 한다. 필자가 사용한 장비는 파이레스 헬름, 닷 벨리, 볼 크러드, 베니즌, 디스트릭트 스테어, 듀란달, 엘레멘탈 송, 아쿠아 스튼, 프레스 스톤, 프로텍팅 스톤, 그린트 스톤을 사용하였다. 특히 가슴 부위인 닷 벨리를 빼놓아는 속도가 가장 빠른 장비중으로 빠른 시간에 많은 공격을 가할 수 있도록 도와주는 장비이다. 그리고 중요한 장비들은 중장기병의 특성상 방패를 장비할 수 없기 때문에 안정성이 뛰어난 베니즌이다. 시드라셀의 레이저 공격 이외에는 다른 공격을 받지도 쓰러지는 일이 없기 때문이다. 그



▲무장은 안정성이 뛰어난 것으로 해야한다



▲시드라셀의 레이저 공격은 접근하여 피하자



▲성대하기 쉬운 중장기병을 사용하는 라시스는



▲재빨리 피고돌려 점프로 공격한 다음, 거리를 벌려라

모두 파괴한 다음 라시스를 처리하자. 진 스테이지에서 사용된 확속성라 확속성 스코와이어를 사용해도 좋고, 수축성은 폭속성에 약하니 바꾸어 들어와서 싸워도 좋다. 원거리 공격보다는 스피드를 이용하여 라시스에게 접근한 다음 권과 원거리 공격으로 끝내자.

▲접근전시 물리 공격은 주워담 것

리고 스코와이어는 부유형으로 37개 정도 갖고 나가는 것이 좋다. 시드라셀의 공격 타점이 몸통이 아닌 머리에 있기 때문에 공중에서 공격을 할 수 있는 것으로 해야 한다. 필자는 3대의 아이들을 끌고 나가서 싸웠다. 대전에 들어가면 벨리 축면으로 대신하여 시드라셀의 축면으로 돌아가야 한다. 시드라셀은 보통 플레이어와의 거리가 멀면 레이저 공격을 가해오는데 이 위치가 대단하여 정면에서는 피하기 어렵다. 그외 다른 공격은 기병의 속도가 느리기 때문에 냐점으로 승부해야 한다. 접근 공격은 거의 성공하기 어려우니 총이나 포로 공격하자. 닷 벨리 때문에 에너지가 빠른 속도로 채워지지 않은 도중에 될 것이다. 또한 스코와이어의 소환은 에너지가 다 떨어져서 채워지고 있을 무렵에 하는 것이 좋다. 스코와이어를 소환하는 목적은 시드라셀을 공격하는 것보다는 유인책으로 사용하는데 있다. 시드라셀을 쓰러뜨리기 위해서는 달 밟고 빠른 시간에 많은 공격을 가하는 것이 필요하다. 시드라셀을 처리하면 엔딩 화면과 함께 초기 화면으로 돌아온다. 끝나지 않는 이야기가 계속되는 것이다. P



▲스코와이어는 에너지를 유인 용이다



◀엔딩 날때까지 모든 시드라셀의 포공격

그레모인	----
사온도	-----
프로작간	-----
스톰피	-----
스칼기아	-----