

- PS 페르소나 2 罪
- PS 나의 시체를 넘어서 가라
- PS 사립저스티스 학원 2
- PS 그랜디아
- PS 스프리건 -루나버스-

GO! POWER 공략왕

- DC 엘리멘탈 기믹 기어(EGG)
- NGE 라스트 레지온 UX
- NGE 스타워즈 에피소드 1 레이스

1999

8

GAME

「게임챔프」의 명성에 '파워'를 더한 신감각 게임지



게임파워가

확 바뀌었습니다!



이미 예고한 대로 게임파워가 과감한 대 변신을 시도했습니다.

물론 마음에 드시는 독자분들도 계시겠지만 그렇지 못한 독자분들도 계시리라 생각합니다.

하지만 이제부터 게임파워는 귀를 더 크게 열어 놓으려고 합니다. '애독자 엄서'를 더욱 크고 자세하게 만든 것도 그런 이유에서입니다.

첫술에 배부를 수 없듯이 분명 불만족스러우신 부분들이 많이 있으리라 생각합니다.

이런 점들을 많이 많이 적어 보내주세요.

꾸준히 독자 여러분의 의견을 수렴하여 같이 만들어 가는 '게임파워'로 다시 태어나고자 합니다.

거듭 태어난 게임파워의 다짐

- 애독자 여러분의 의견을 최대한 수렴, 내용을 계속 바꾸어 나가겠습니다!
- 항상 질 좋은 빠른 정보만을 전달하겠습니다!
- 최고의 공략을 제공하겠습니다!
- 재미있고 유익한 기획기사를 만들겠습니다!
- 독자와 함께 만들어 가는 게임파워가 되겠습니다!

GAME POWER

소문은 현실이 된다

페르소나 2 -罪-

PERSONA 2 -Innocent sin-



장르: RPG

제작사: 아틀라스

발매일: 발매중(6월 24일)

발매가: 6,800엔

선과 악의 개념을 부수는 게임.

여고괴담에나 나올 듯한 악령 소환, 그리고 심령적 요소들...

얽히 버려지는 소재들만 모아놓은 게임임에도 불구하고

한편 손을 대본 이들은 헤어날 수 없는 나락으로 떨어지고 만다.

이번 호에는 얼얼까지 가는 발판이 되는 이벤트 순차전행 위주의

공략을 실는다. 따라 밟혀두지만 이 게임은 본편의 스토리 이외의 것들이

꽤 흥미를 주는 게임이다. 즐기는 방법을 스스로 찾아볼 수 있도록

노력하며 게임에 들어가자.

이제 날 주인공이 다니는 학교의 문장이 '저주의 문장'이며 물에 빠지고 있으면 얼굴이 파괴된다는 소문이 나온다. 그리고 그것은 현실로... 한편 주인공은 어떤 기화로 '페르소나'라는 다른 인격을 소환할 수 있게 되어 도시의 기현상을 일으키는 수수께끼를 쫓는다. 서서히 밝혀지는 소문과 사건의 진실, 잠잠하던 소문이 다시 꼬리에 꼬리를 물고 퍼지기 시작한다. 그리고 이 모든 것은 학교에서 시작된다.

기본조작

필드 사용자키

방향키	이동
△	맵 화면
□	메뉴 화면
O	문 열기 / 상자 열기 / 대화
X	대시
L1	오른쪽으로 맵 시점 회전
R1	왼쪽으로 맵 시점 회전
L2	왼쪽으로 맵 시점 회전
R2	오른쪽으로 맵 시점 회전

맵 화면 사용자키

방향키	동
△	맵드 화면
방향키 + X	고속 이동

자신이 모은 타렛 카드를 바탕으로 다른 악마를 페르소나 카드로 만들 수 있다. 프리 타렛 카드를 얻었을 경우 그 카드를 통해 다른 타렛 카드로 바꿀 수 있다.



지도

주한루시(秋津留市) 전경



센카이이(滝澤町)



- 츠타루 공원(中央公園): 소문을 잘 알고 있는 남자가 있다.
- 나시라이미 학원(七瀬林学院): 주인공들의 학교. 통칭 "세븐스(セブンス)".
- 이와토 산(伊藤山): 과거의 기적이 일어났던 곳으로 신이 있는 산.
- 아라이 신사(阿方神社): 모든 추악의 시작은 신.
- 실버의 지맥(シルバーマン鉱): 리사 실버맨의 집 경계를 찾을 때만 가면 된다.
- 모리스(モリス): 삼일 거리의다. 신질 안에는 수많은 가게가 있다. 영어거나 일식적으로 동맥을 찾아주는 음식 등을 먹을 수 있으며 페르소나 카드를 받을 수 있는 벨벳(ベロベロ)도 있다.

히라지카구(平城宮)



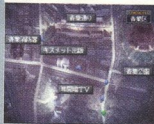
- 카레이야코초(カレーヤコ초): 히라지카구의 상징가.
- 스몰 프리즌(スモール・プリズン): 에이카의 마들의 본거지.
- 스마일 히라지카(スマイル平城): 히라지카에 있는 네바림.
- 카스가이마 고공학교(春日山高校): 에이카의 고등학교. 통칭 "K".
- 카스 학교(カス校): 학교 "스쿨"라고 불린다.
- 시카우에 빌딩(シカウビル)

유메시카구(夢崎宮)



- GOLD: 벨트클럽.
- 조디악(ゾディアック): 보통 니트로 클럽이지만 비밀 클럽을 운영하고 있다고 한다.
- 유메시카 중앙로(夢崎センター街): 유메시카구의 상징가이다.
- 가미 미츠(ガミ・ミツ): 수많은 CD를 파는 거대 음반 가게.
- 무 대학(ム大): 거대 오락실.
- 파렌고 실버(パレンゴ・シルバー): 미상닌자는 들어갈 수 없는 자청고 집.

이오바구(伊波宮)



- 이오바 소탕서(伊波宮防衛): 이오바구의 소탕서.
- 키스미 출판사(キズミ出版): 미야의 유키노가 일하고 있는 잡지사.
- 이오바 공원(伊波公園): 공원. 여기를 가짜와 아의 음악회(假音楽会)에 갈 수 있다.
- 수원방TV(水源防衛TV): TV 방송국이오바 소탕서(伊波宮防衛): 이오바구의 소탕서.

미나토미나미구(港南宮)



- 미나토미나미 경찰서(港南警察署): 미나토미나미구 안에 있는 경찰서.
- 후나 플러스(フナプラス): 미나토미나미(ミナトミナミ)의 대학 캠퍼스.
- 시 사이드웨이(シーサイドエール): 상징가.
- 에비스 해안(エビス海岸): 김치가 좋은 바닷가.
- 하늘의 과학관(空の科学館): 각종 비행기가 전시되어 있다.
- 해공정(海工): 넓은 해공정이다.



● 시스템에 대하여 ●

페르소나(ペルソナ), 그리고 페르소나 카드(ペルソナ カード)란?

페르소나란 자신의 또 다른 인격, 즉 또 하나의 자이다. 그것을 불러 낼 수 있는 능력을 가진 자들은 그 다른 인격의 힘을 쓸 수 있는 것이다. 기본적으로 모든 마법 등 특수 공격은 페르소나 카드로 소환한 악마를 통해 사용하게 된다. 즉 페르소나 카드가 바뀌면 주인공의 능력조차도 변하게 된다. 따라서 더욱 강력한 페르소나 카드를 필요로 하게 된다.

타롯카드(タロットカード)란?

그 악마를 소환하기 위해서는 그 악마의 속성에 맞는 '타롯 카드(タロットカード)'를 써야만 소환이 가능하다. 타롯 카드가 모여야만 악마를 소환할 수 있는 것이다.

메뉴 설명

■ 일반 메뉴

마법(魔法): 각 주인공의 페르소나가 지니고 있는 마법을 사용할 수 있다. 전투 중에만 쓸 수 있는 마법이나 평상시 혹은 언제라도 쓸 수 있는 마법 등이 있다.

SP 소비(消費SP): 지금 감이(減額)한 페르소나가 공격시 사용하는 SP. 이것이 없으면 페르소나를 사용할 수 없다.

아이템(アイテム): 각종 아이템을 사용할 수 있다. 역시 전투시 혹은 평상시, 그리고 양쪽 모두 사용할 수 있는 아이템이 있다. 스킨을 누르면 일반 아이템과 이벤트 아이템을 번갈아 볼 수 있다.



개인 데이터(個人データ): 인간의 데이터 혹은 페르소나의 데이터를 볼 수 있다.

카드 리스트(カードリスト): 자신이 모은 카드들의 리스트 및 내용을 볼 수 있다.

애널리시스(アナライズ): 지금까지의 모든 악마의 목록을 볼 수 있다.

샤운드(チャウド): 스테레오(ステレオ) / 모노(モノラル).

맵 회전방향(マップ回転方向): L1, R2 - 오른쪽으로 맵 회전 L2, R1 - 왼쪽으로 맵 회전

커서 위치 기억(カーソル位置の記憶): 이동 중, 전투 중, 컨택트 명령어의 커서 위치 기억을 ON / OFF 할 수 있다.

배치설정(置換設定): 메시지의 표시와 명령어 화면에서의 배치를 변화시킬 수 있다.

로드(ロード): 로드 할 수 있다.

세이프(セーブ): 세이프 할 수 있다.



▲ 설정(コンフィグ): 기본적인 설정을 변경할 수 있다

● 인물소개 ●



슈운페이 미즈키(周防達哉)

차가운 성격이지만 워낙 잘 생긴 얼굴 덕에 인기 만점이다. 이 게임의 주인공.



미쿠즈미 유키노(雪歩の)

미야의 카메라맨 파트너. 예르민 학원 졸업후에도 변함없이 누나같은 존재



리카 실미렌(リカ・シルバマン)

타초아를 따라다니는 실재에 학원 2학년 C반 학생. 순수한 백인이지만 일본어를 잘 하고 공부를 좋아한다. 본인 할로는 자신이 학교 최고의 킥카라고 한다.



아마노 마이(天野舞耶)

고등학교 취향 정보지 월간 크레스트의 기자. 밝고 쾌활하며 건강한 아름다움을 지니고 있는 미녀. 특집 기사로 고등학교생의 소문을 취재하고 있다.



미사키 에이키(三科舞香)

타초아를 노리는 카스가이아 고등학교 2학년. 자신을 마술이라 칭하며 학교 썸과 밴드 보장을 담당하는 나르시스트.



조커(ジョーカー)

아상을 실현해준다고 하는 가면의 괴인. 왜 아상을 이루어주는지 그 정체는 전혀 알려져 있지 않다.

인물소개

**인어 타카시(反骨孝志)**

에르민 학원(エルミン學院)에서 전근 온 새로운 교장. 에르민 학원에서는 한나(ハンナ)라는 이름으로 미움을 받았지만 현재 칠자애 학원(七姉妹學院)에서는 존경을 받고 있다.

**타카미 사에코(高見)牙子)**

에르민 학원에서 전근 온 타츠야의 담임 선생님. 남자다운 시원한 성격과 학생의 자주성을 존중하는 교육 방침으로 존경을 받고 있다.

**오카무라이 마이(岡村真夜)**

리사의 담임인 일본사 교사. 이데알(イデアル) 선생님이란 통칭으로 불리는 이상한 사람. 우연가 독자적으로 연구하고 있는 것 같은데...

**하니코유지 미야마(華小路雅)**

칠자애 학원 2학년 C반. 하나지(ハナジ:コウ)라는 통칭으로 불리는 신문부 부장. 독자적으로 「문장의 비밀」에 대해 조사하고 있다.

**우에다 치카(上田知香)**

소문을 잘 알고 있는 차카링(チャリン)이라고 불리는 칠자애 학원 신문부원. 귀찮은 성격이지만 정보를 빨리 얻는 것으로는 하나지도 꽤 주목하는 존재.

**사이토 미미(柴田麻美)**

칠자애 학원 2학년 C반. 통칭 아삿찌(あさっち)로 불린다. 리사의 친구로서 언제나 미호와 함께 셋이서 행동하고 있다. 3명중에서는 가장 침착한 성격.

**오가사라이 미호(荻崎未歩)**

칠자애 학원 2학년 C반. 통칭 미이포(みいぽ)다. 리사의 친구로서 언제나 아사미와 함께 셋이서 행동하고 있다. 3명중에서는 가장 튀는 성격.

시사키 겐지(佐佐木銀次)

최근 히트하는 기본 나쁜 프로듀서. 지금이야 명성대로 마음대로 하고 있지만 원래는 몇 년전인가 한 곡만을 히트시켰을 뿐인 낮은 수준이다.

**미유즈키 유키노(宮崎ゆきの)**

키스가 고등학교 쯤보다 더 세다고 알려진 새로 온 썸. 중학교 시절 에이키치에게 지게 되어 부하가 되었지만 은밀히 반역을 준비하고 있었던 것 같다.

**타다ishi(ただしくん)**

바이올린스와 허드브일드한 남자를 꿈꾸는 키츠바 탐정 사무소의 탐정. 악극 체인 사토미타다시(サトミタダシ)의 못된 아들.

**타마키(たまきちゃん)**

여대에 다니면서 뒤로는 데빌 서머너로 활약하고 있는 아르바이트 탐정. 타다ishi와 사귀고 있다.

**스즈키(新美)**

연극에는 명칭한 3부 탐정이었지만 요즘 갑자기 「사람이 변했다」라고 할 정도로 유능해졌다. 뒤에서는 데빌 서머너를 검열하고 있는 듯 하다.

**세키자와와 우라하라(芹澤うらら)**

여성용 속옷 에이커에 근무하는 마어의 친구. 성질이 급하고 화질이 짙은 여자. 남자 운이 없어 고민하고 있는 듯...

**이슈야마(イシヤマ)...**

링 레슨을 받드는 가면단의 페르소나를 사용하는 이. 얼핏 보기에는 단순한

코스프레이를 즐기는 소녀지만 아무래도 자신이 다시 태어난 전사라고 생각하고 있는 듯 하다.

**쿠지시루(住職)**

후지사와 유키노가 가끔 신세를 지고 있

는 주지승. 다정하고도 엄한 양면을 지니는 완고한 노인. 실은 고대 무술의 후계자인 듯 하다.



스토리 공략

프롤로그

"어두운 밤 항구는 잠든다. 이 집에 내 연인이 예전에는 살았었는데..."

"그 사람은 지금 이 곳에 없지만, 그 집은 지금도 여기에 남아있네"

"한 사람의 남자가 높은 곳을 바라보며 그곳을 떠나"

"그의 손이 위대한 고통과 싸우는 그 모습을 보며 내 마음도 아파오네"

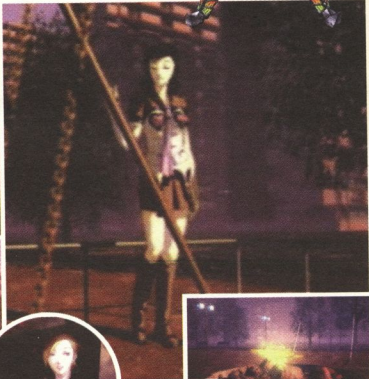
"달 그림자가 비추는 것은 나 자신의 모습"

"당신은 내 본신이며 창백한 남자입니다. 그리고 당신이 떠난 후"

"매일 밤을 고민하며 지새워지만 내 고뇌는 사라질 줄 모르네"

복수의 화신의 길잡은 다가오고...

복수의 길잡이로 나아가는 주인공. 그리고 그들 앞에 지워진 기억의 진실은?



나나시마이 학원(七姉妹學院)



시동을 걸려고 하나 걸리지 않는다.

??? : ...?

불량학생 : 어이 지금 돌아가냐?

조금 불량학생 : 해!! 그런 굴뚝들이라면 더 이상 안 움직일 쟤야~ 이 내 색이 있으니까 알아~.

불량학생 : 모른척하나... 그런 차가운 얼굴 밑에 안 단다고 웃기지 마!

??? : ...!?

그러나 갑자기 이벤트를 느끼는 주인공. 그러자 지금까지 괴롭혀던 쟤들(들)도 무언가 이상한지 다가온다.

불량학생 : 어이 왜 그래?

누군가의 목소리 : 내 손을... 잡아라;

조금 불량학생 : --아빠요 뭐가 이상해요? 이 내색 엄청 맘을 울리는 데~.

누군가의 목소리 : 무서워하지 마라. 나는 나~ 너는..

??? :!!

그때 갑자기 한나 교장(ハナ+校長)이 나타난다

한나 교장 : 어이 가기! 대해 뭐하는 거나 일침이들!! 학교시간은 이미 지났 다구!

불량학생 : 한나 교장 선생님?? 예!! 지금 바로 돌아가 예습할 겁니다! 어 이 돌아가자!!

조금 불량학생 : 이거 돌려줄 테니 인생하~!!

한나 교장 : 일단 됐어 핫 핫 핫!

조금 불량학생 : 이제 돌려줄 테니 인생하~!!

한나 교장 : 일단 됐어 핫 핫 핫!

조금 불량학생 : 이제 돌려줄 테니 인생하~!!

한나 교장 : 일단 됐어 핫 핫 핫!

조금 불량학생 : 이제 돌려줄 테니 인생하~!!

한나 교장 : 일단 됐어 핫 핫 핫!

조금 불량학생 : 이제 돌려줄 테니 인생하~!!

한나 교장 : 일단 됐어 핫 핫 핫!

조금 불량학생 : 이제 돌려줄 테니 인생하~!!

한나 교장 : 일단 됐어 핫 핫 핫!

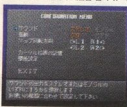
조금 불량학생 : 이제 돌려줄 테니 인생하~!!

한나 교장 : 일단 됐어 핫 핫 핫!

조금 불량학생 : 이제 돌려줄 테니 인생하~!!

한나 교장 : 일단 됐어 핫 핫 핫!

조금 불량학생 : 이제 돌려줄 테니 인생하~!!



▲ 이름 입력 화면

그렇게 물어보면 이름을 대답해 준다. 기본 값이 지정되어 있다. 이름을 대답하자 더욱 다그치는 교장.

한나 교장 : 호오 그래서... 네 내색이 소문의 슈우루 토츠야나 아가 복도에 서 느낀 불쾌한 공명도 내색이 원인이라면 남색이 간다... 분명 틀린 대로 문제야로군. 꼭꼭꼭 뒤 상반없이. 내색에게는 「그 본,이 직접 지도하실 테니까 남아있는 형손을 만끽하도록 하라

남학생 : 어이 욕 복근 뿔 한나 교장은 무의 좋은 사람이니까 많이 말 꼭 뜯도록 해 그렇게 때려보지만 나는 사예코(沙手) 선생님이 낚 찾고 있다고 전하러 온 것 뿐이니까 알아. 나. 전로 상남도 알고 도망다니고 있었지? 집까지 쫓아갈 기세냐? 만나는 게 좋을 거야

이제는 사예코 선생님을 찾아야 한다. 어디에 있을까. 정원으로 가는 문 앞에 있는 학생이 사예코 선생님은 2층에 있다는 사실을 알려준다. 2층 교무실(職員室)에 쿠사카(草加) 선생님은 사예코 선생님이 아까까지 2층 복도에 있었다는 사실을 이야기해준다. 2층 복도를 돌아다니자 어떤 여자애가 사예코 선생님은 3층으로 올라갔다는 것을 이야기해준다. 3층에 가서 어떤 남자가 카스고의 렌티 쟤이 노리고 있다고 조심하라고 말하며 사예코 선생님은 주차장(駐車場)에 있을 거라는 사실을 알려준다.

??? : 오 역시 왔군 슈우루! 네 내색이 있으니까 기다리는 게 확실할 것 같아서 알아

사예코 선생님 : 전로 지도라고 해도 그렇게 막대한 게 아니냐? 걱정마라 됐어 됐어. 자아 나 전로 정했냐?

1층 정원(中庭)의 이상한 돌 앞의 어떤 사람.

??? : 후우 오늘도 특별한 변화는 없는 건가... 오늘도 이상하고 어 썩은 이런 돌만 남겨주면 좋는데~.

이태일 선생님 : 음? 난 분명 사예코 선생님 반~ 나루라도이시(鳴門)에다가면 안돼. 어떤 영향을 받든지 모르니까

※ 나루라도이시 : 전설에서는 나루라도호테후(鳴門火手桶)라는 사귀(邪鬼)를 히레노쇼닌(比羅上人)이 봉한 수호석이라고 전해진다.

대체 이것은...

선택 사항 벌써 정했다(もう決めた) / 아직 안정했다(まだ決めてない)

"아직 안정했다"라고 말하자.

사예코 선생님 : 그럼 막연한 거라도 상관없이 뭐고 싶은 건 없냐?

선택 사항 싶은 하고 싶은 일이 있다(願はりたい事がある) / 아직 하고 싶은 일은 없다(まだ やりたい事はない)

"아직 하고 싶은 일은 없다"라고 말하자.

사예코 선생님: 으음... 아직 진로도 정하지 않고 하고 싶은 일도 그다지...
그것도 평생 이대로 살 수도 없는 거잖아? 그런 어떻게 생각해?

신석 학생: 그렇게 생각하며 정말 하고 싶은 일을 찾고 싶다(もちろんながら、本意にやりたい事を探したい) / 그다지 아무 생각도 없다(別に何も考えてない)

"그다지 아무 생각도 없다"라고 대답한다.

사예코 선생님: 그게 뭐 서두를 필요는 없어 정말 하고 싶은 일을 잘 생각해서 정해라 꿈을 좇는 것은 이쁘고 늦게 게 얻으니까 슈우보 왜 그렇게 억지로 사람을 피하는 거야? 빨리 보기 안쓰럽구나...

그녀 갑작스럽게 어떤 백인의 등장?

??? : 아아 있었구나!! 타초아! 타초아! 이만~.

사예코 선생님: 리사! 무슨 일이야 갑자기 그런 큰 목소리로?

리사: 미안해요 사예코 선생님 중요한 일이예요! 잠깐 타초아를 빌려가도 되죠?

사예코 선생님: 빌 수 없겠... 그럼 슈우보.

리사: 큰일이야 타초아!! 정말...!

그리자 리사가 가슴에 붙어 있던 장식을 떼어버린다.

리사: 왜 이런 걸 아직도 달고 있는 거야! 소문 아직 못 들었어? 그 장식엔 저주가 걸려있다는 소문 말이야 정말. 내가 이렇게 걱정하는데... 아참, 이게 보다 더 중요한 게 있었지!! 도전장!! 카스고 내석이 타초아에게 전하라고 해서!! 뭐야 뭐야 '슈우보 타초아에게 전한다. 내일 학교 여자를 한 명 데리고 있다. 여자 목숨이 아까우면 스말 프리즌(スマル・ブリーズン)으로 혼자 와라 카스고 고등학교 땡(땡白山高教員들 미행 에이키치(イツセル僕助)). !! 호에에!! 정말 웃기는 걸... 하지만 그 내석도 꽤 강하다면대 소문으로는 제다가 있겠 소문인데 문장에 주문을 건 게 카스고등학교 내석이 거 같아... 분명히 내석이 뭐가 꾸이고 있는 걸거야!! 타초아... 혼자 갈려는 거지? 하지만 스말 프리즌이 어디지는 알아? 길 안내 정도는 할 수 있어. 나도 이대로 자주에 갈려는 건 싫어 부탁이야 데려가 줘!



그리하여 리사와 타초아는 카스고등학교 향이라는 미행 에이키치를 만나러 스말 프리즌으로 향한다. 그러나 정작 스말 프리즌에서는...

??? : 골짜! 골 막았어요

??? : 대체...!! 내 녀석들이 여자 정말 내 편이야? 이런 뭐가 이상하잖아!!

렌: 진정해요, 미행!

소고: 그레오 홈 기다리면 세븐스의 슈우보도 올 거예요! 맞아? 와이즈이아아~!!

에이키치: 에이 슈우보가 아껴준 거야? 내 녀석들 무슨 소리냐!

리사: 호음... 그런 거야?

에이키치: 슈우보?

리사: 미행 에이키치! 개 녀구나!

에이키치: 에에에에스~ 헤어비도 내 편이나~! 모든 레이디들에게 사랑을 뿌리는 천사 아티스트 미행님은 바로 나를 말하는 거다! 오호호호호호!!

리사: 나... 맞 거구나?

에이키치: 뭐라고!! 아~!!

소고: 저... 정말 화살이에요!! 우리들이 하나지씨를 안으로 삼고 슈우보씨를 불러낸 겁니다!

타케시: 미행씨 핸드를 잡고도 했잖아요? 우리들이 편버를 찾아본 거예요 보람이 아직도 한 명뿐이니까...

렌: 기분이면 슈우보씨를 끌어들이려고... 그렇게 하면 믿음스럽고도 미행씨도 기뻐할 게 같았어요...

에이키치: 내 녀석들... 규정을 깨면 어떡되는지 알아?

하나지: 저 문장의 자주에 대한 수수께끼를 가르쳐준다는 건 거짓이겠군요? 그럼 전 이만 가볼게요

리사: 허아... 우리들도 가자 타초아! 허도 황당해서 눈물이 나올 지경이야

에이키치: 비밀한 짓을 한 건 사과하자 하지만 말야, 내 녀석들을 위해서 리도 이대로 돌려보낼 순 없어... 죽음의 신 병의 체면을 잃고 말버로 삼겠어!!

리사: 죽음의 신 병...?? 엔터 땡 아니었어? 유령해! 너 남의 편터 계속 내려서 땡이 뵈었다?

렌: 아... 이런 미행씨!!

에이키치: 엔터라고...

타초아: ...!?

리사: 뭐 뭐지 너 느꼈은...

에이키치: 엔터리나 땡 소리아! 내 이름은 미사나 에이키치!! 미사나 에이키치다!! 외라 죽음의 신!!

리다만티스: 나는 리다만티스(リダマンティス)... 판공의 칼로 적을 끄르는 영부의 판공이다... 자 네가 적의 죄를 관급하겠다!!

리사: 카이카이카이야!! 이게 뭐야?

에로스: 나는 에로스(エロス)... 황금빛 화살을 들고 사랑의 불길을 비추는 자... 내 현신이야 제가 참이 되어 드려조...



에이키치: 뭐야 어째서 이때서 내 녀석들
까지 죽음의 신을 쓸 수 있는 거지?
누군가의 목소리: 내 손을 잡아라... 절대 무서워하지 마라...
타츠야:!!

볼카누스: 나는 당신... 당신은 나... 나는 당신의 마음의 바다에서 솟아 나
온 자... 모든 부정을 물리치는 법칙을 다루는 자, 볼카누스(ヴォルカヌス)
다!!

각자의 페르소나가 전개되어 갈 때... 갑작스런 이변이 일어나
어디든가 이동하게 된다.

피레온: 어서 오시죠 의식과 무의식의 틈새로... 내 이름은 피레온(フィ
レン), 혹은 잊지는 않으셨는지?

리사: 피-레온?

피레온: 그리고 여러분들이 갖는 힘은 '페르소나(ペルソナ)'라고 부르지
이런 마음 속 깊이 잠재하는 신이나 악마 같
은 또 하나의 자신을 불러내는 힘이죠 신처
럼 자에게 가득찬 자신... 악마처럼 잔혹한 자
신... 사람은 여러 가면을 쓰고 살아가는 것...
지금 여러분의 모습도 수많은 가면의 하나에 지
나지 않네 페르소나도 또한 여러 가지의 자네
모습 중 하나일 뿐이네

에이키치: 자네 나라고? 난 대체...!

피레온: 이제부터 여러분들은 페르소나와
함께 자신의 존재와 미래를 열고 거대한 의
사와 싸워야하셔... 일각의 재편에서 시간
은 가득 차 지금 주한루(主眼)의 땅은 소
문이 현실이 되는 이계(異界)로 변하였다
여러분의 미래를 막는 싸움은 이미 시작되고
있는 것이다 나는 그것을 전하기 위해 여러
분을 초대했지 자 페르소나와 함께 일본의
사슬을 끊는 거다

하나지: 에이키치군...이 아니라 똥!!! 정신차
려!!

에이키치: 싫어... 꿈은 아니었지?

리사: 아니야... 뻔하 나도 그 페르소나라고
했었지?

에이키치: 소문이 현실이 된다는 등 미래가 어
찌된다는 등 하는 것도 알아? 우연 치곤 너무



을 짜야

에이키치: 난 관두겠어 그런 건 절대 있을 리 없어..

리사: 그래서 증명해보려는 거야 혹시 무섭나...?

에이키치: 알았어... 분명 그런 꿈을 본 뒤나 기분이 나쁘군
억압하는 설치고 해야하겠어

켄: 이런 이런 왜 우리들이...

리사: 그럼 간다...! 조커님 조커님 와주세요

그리고 각자 자신의 핸드폰으로 전화를 건다. 그러나 그것이 정
말 걸리는 것이 아니겠는가?

리사: 말도 안돼

켄, 소고, 타케시: 지금...!

리사: 누구-사또-?

???: 자네 뒤에...

조커: 나는 조커(ジョーカー)... 꿈을 원하는 자네가 똥은 마지막 때
의 이상을 말하게

하나지: 안돼요! 빨리 이상을 말하세요!! 조커님에게 이상을 말하지 않은
사람은 '그림자 인간'이 되버린다는 소문이예요!!

조커: 마지막 때는 깨닫다... 자네가 건 것은 '꿈을 꾸는 마음... 의식의 틀
에 따라 발아기도록 하지

켄: 아이야아아

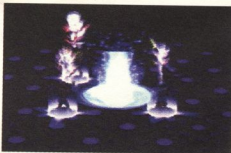
에이키치: 쉐! 소코!! 타케시!!! 내 녀석... 대체 뭘 짓을 한 거냐!

조커: 이상이란 것은 힘없는 자에게는 고통을 위해 안되지. 그 고통에서 해방
시켜준 것일 뿐... 이루어지지 않는 꿈이라면 꾸지 않는 게 낫지

조커: 그들은 꿈의 괴물이... 보이고는 있지만 보이지 않는다. 세상에서 잊
혀져 언젠가 진짜 그림자가 되지 쓸데없는 이야기는 여기까지다 내 녀
석들에게는 다른 불량이 있다

리사: 움직일 수 없어... 무서운 건가?

조커: 오래 기다렸어, 슈우보 타츠야... 난 기다렸대... 내 녀석들이 나를 불
러낼 이 때를!! 처음으로 가기 전에 재밌는 것을 보여줘라 페르소나와는 다
른 진짜 악마들!



▲ 셋의 힘을 합치!!!

리사: 뭐 저 괴물은...

타초아: ...!!

리사: 아웅!! 이대로 원지도 모르고 죽는 건 정말 싫어!!

에이키치: 너희들 날 좀 도와줘!! 셋이서 같이 달려들면 어쨌든 원지도 몰라!!

함께 마법으로 셋이 같이 공격을 해보지만 아무런 쓸모가 없다.

조커: 함께 마법이라... 아이디어는 좋았지만 웃기는군 그 정도로는 몇 안 된 날지도 못 죽어 미사나 에이키치 리사 실버맨 그리고 꿈을 꿔왔는 자여! 죽을 때다! 운명의 굴레에서는 벗어날 수 없을 꺼다!! 그날... 변함없군 네 녀석은... 다른 사람의 해를 위해서 대체 무슨 꿈을 꾸 거지?

타초아:?

조커: 숨기도 할 수 있어 네 녀석은 자신이 뭐 하고 싶은 지도 모르는 바보 녀석이다 크하하하!! 그래 네 녀석들에게는 꿈을 꿀 자격이 있을 리 없지! 이미 알고 있을 테다... 내가 뭐 때문에 네 녀석들 앞에 나타났는지!!

에이키치: 내가 아나..

리사: 우리들이 나한테 무슨짓이라든 했다는 거나!

조커: 정말... 기억 못 하나?? 비보 같은!! 대체... 대체 어찌된 거지!! 그런 네 녀석들을 죽여서 무슨 의미가 있겠나? 복음은 건진 셈이군 하지만 실 몸이 없을 걸... 내가 지배하는 악마가 자격이 되어 너희들을 노릴 거야 이 아이리스(アイリス)가 네 녀석들의 표적이다... 계속 달려라 그리고 자신들이 범한 죄를 생각해라 그래야말로 네 복수가 성취될 때지!!

에이키치: 미안하다 켄.. 내가 그런 짓을 시키지 않았거든..

하나지: 자... 에이키치... 켄은 대체 누구랑 이야기하는 거죠?

리사: 정말 잊어버렸구나

하나지: 자... 제 본명... 똥개는 비밀로 해주세요 부탁이에요

리사: 실마리 조각이 정말로 있었다니 하지만 왜 우리들이 복수 당해야하지?

에이키치: 켄... 년 복심 켈피안이 된대야? 멋진 테마송을 내가 부르고 말아 이 시간대 약속했는데 내가 그런 짓만 안 시켰어도... 켄장!! 기다려 슈우보... 너 녀석을 찾아갈 생각이었지? 내가 마무리 짓겠어. 특자있어

리사: 잠깐 기다려 둘 다 상대가 그런 괴물인데? 그렇게 따로 가면 모두 죽을 뿐이야!! 게다가 찾아간다고 해도 아무런 방법이 없고 경찰이라던가 누군가에게 부탁하자구!!

에이키치: 누가 이런 이야기 만드네!! 무기는 뭘든 손에 넣어서 그 녀석을 죽이지 않으면 우리가 위험해

하나지: 그러려면 제가 힘이 될 거예요. 저는 조커에 대한 정보를 모으고 있어 그 동안 여러번은 무언가 몸을 지킬 방법을 강구했어요 하나지 그리고 보니 소문에도 의하면 카메이 오크초의 리제 가제(カメイ+横丁)에서 "무기 밀매"를 한다는 걸 들은 적이 있어요. 가게 주인은 원래 스키어였대던가 해서 그런 거죠 한번 가보는 게 어때요?

리사: 소문이 정말이 된다면 가능성이 있을지도... 페르소나인만큼 불안하고 그 이런 가게에 가보자!!

라던 가게에서 아무리 물어봐도 무기를 팔지 않는다. 자신은 단지, 라던 가게 주인일 뿐이라고 우기는데, 앞에 있는 타다시의 딸 데로 탈정 사무소를 한번 가보자.

환영하는 고양이: 어서와냥~♡ 어서와냥~♡ 어서와냥~♡

에이키치: 놀랐네~ 뭐야 이거?

??? : 어서와요!!! 무언가 의뢰할 거라도?

리사: 아. 어느 줄 플러를 제 있어서요... 활정소 소장님을 만나고 싶은 데..

그러자 소장이 나타나서 진실(?)을 이야기해준다.

리사: 예뻐??? 그럼 비밀 메뉴가 있다던가? 무기 판다는 소문... 모두 그 사실을 놀리기 위해 퍼뜨린 거예요?

타마키: 뭐 퍼뜨린 건 아니고 그냥 떠들어왔을 뿐이었지?

에이키치: 그럴 줄 알았어. 대체 소문이 현상이 된다니 말이 안돼. 조커도 처음부터 있다고 생각하면..

타마키: 좀 더 자세한 이야기해주지 않겠나? 우리들도 조커를 조사하고 있어

??? : 그렇군... 요즘 일어나는 기묘한 사건 소문이 현상이 된다면 이야기가 맞은군

소장: 어때? 그 비밀 메뉴가 무엇인가 라는 소문을 퍼뜨려 볼까?

리사: 그래!! 소문이 현상이 된다면 우리들에게 좋은 소문도 퍼뜨릴 수 있을 꺼야!!

소장: 이번에는 특별히 코팩로 받아주긴 하겠지만 우선 내게 정식으로 의뢰하게

소장은 형식에 집착하는 타입이라 꼭 식제로 정식의 의뢰를 해야만 한다. 그냥 나가려고 하면 타마키가 나타나 절대 못 나가게 막는다. 그리고 의뢰를 하면...

소장: 나머지는 너희들 자신의 눈으로 확인해라 퍼뜨린 소문대로라면 '바나나 차슈(バナナチャーシュー)'은 무기를 살 수 있을 걸세

그리고 다시 라던 가게에 갔더니 정말 소문이 현상!! 그리고 라던 가게 주인은 세 명에게 무기를 선물로 준다. 그때 다시 하나지가 나타나 한나 교양이 이상한 가면을 쓴 사람과 같이 있다는 정보를 가르쳐준다. 그리고 학교로 향하자.



▲ 시계탑에 다시 움직이게! ▶

에이키치: 모두 왜 그래? 시계가 움직이는 거 가지고 놀리다니.. 리사: 이 시계탑에는



우서문 소문이 있어 유령이 나온대던가 큰 시계가 움직이면 반드시 나쁜 일이 일어난대던가 없어
수위 아이치: 오오 큰일이야 나무이비타를 나무이비타를
에이키치: 헤이일이 그렇게 무서워할 필요 없어 내가 있는 한 노 프러블럼~!
수위 아이치: 아니 반드시 큰일이 벌어져? 그 선생님이 죽기 전에 말했어 '시간을 멈추지 않으면 세계가 멸망한다.'라고 말했어
리사: 그런 흑사... 시계탑에서 죽었다는 선생님이?
수위 아이치: 그래 그 선생님은 아이들과 세상의 평화의 지키기 위해 귀중한 목숨을 바치신 거야!
이데알 선생님: ...실마리 밀 수? '하늘에 반박하는 육원성에 위치한 시간은 움직이기 시작한다... 벌써 시작한 건가? 아니!! 나루로토이시!! 나루로토

아니!!?

다들 시계탑이 움직이기 시작했더니 모두 저주 탓이라고 두려워한다. 그때 갑자기 어떤 여자의 얼굴이 추적하게 변한다.

에이치: 아이 정말이야!!? 지금 분명 저어 얼굴이 길지가...!

리사: 대체 어쩌면 거지? 교복의 문장을 떼어내는 정도로는 이 저주를 막을 수 없다는 거지? 빨리 هنا 교장을 만나러 가!! 티소아랑 내 얼굴이 영영진상이 되기 전에 이 주문을 주는 방법을 찾아야!

우선 교실을 둘러보며 사람들의 이야기를 듣다보면 저주가 카스 학교에서 내린 소령이라든지, 저주 때문에 격경이라는 소리라든지 등을 많이 들을 수 있다. 천천히 레벨을 올리면서 2-C만에 들어가면 이벤트가 시작된다.

신문부원: 「문장의 저주,와 카스 학교의 관계를 조사하려 나간 우리 부장님 이 아직 안돌아와

여학생: 그대 「하느코우지 미야비,란 이름의 신문부 부장이었었나? 걱정할 필요 없대니깐. 어서피도 어딘가에서 남아져 코피라도 흘리고 있는 거 아냐?

에이치: 아이!! 너희들... 지금 「하느코우지 미야비,라고 그랬나? 하느코우지씨를 알고 있나? 얼마! 말해봐!!

신문부원: 하느코우지 미야비라던 이 학생의 학생인데, 카스 학교에 간다고 했는데 너 못 알아?

에이치: 아나... 내가 만난 건 「하나지...」란 동맹이 붙어있는데 말이 하하 그런가?~?

여학생: 뭐? 하나지를 만났다고? 너 옳구나! 그 하나지가..

리사: 이런! 스름!!! 응, 펜티플? 나도 미야비는 잘 알고 있는데 대체 어떤 관계지?

에이치: 뭐? 그대...너도 알고 있어!! 하느코우지씨는 나 같은 무식한 어자랑 다르게 슬림하고 미인인 아가씨였지? 응 그렇지!!

신문부원&여학생: 슬림해 미안!!

리사: 우욱 참자 참아...응 그러니까... 어떤 관계인지 가르쳐 줘

에이치: 어 어떤 사이라나... 그런... 옛날 애인이지!! 옛날이라고 해도 초등학교 때지만!! 「사침,이 있어서 헤어졌지만 「에이치, 나 헤어지는 거 싫어!」라고 울던 얼굴 지금도 생각나..

그 다음 바로 교장실로 향하도록 하자. 하지만 교장실에 교장 선생님은 없다. 어디를 찾



▲ 나라엔 평화에게 대디!

아도 없다고 하는 학생의 말.

그러나 미셸을 보고 학생들이 갑자기 달려들어 미셸의 문장을 뱃으려고 달려든다. 카스 학교의 문장이 저주를 피하는 원천이라는 소문이 나돌고 있기 때문이다.

에이치: 뭐야 내 녀석들! 대체 왜 이래 이 학교! 왜 내가 이런 걸 당해야 하는 거지?

리사: 세븐스에 오는데 카스 학교 문장 같은걸 달고 오니까 그런 거야!

에이치: 뭐라고? 따지고 보면 내가 조커 따위를 불러서 이렇게 된 거잖아! 해임자라구!!

리사: 셋 화나게 하는데! 별 수 없잖아 그렇게 풀 줄은 몰랐대구! 뭐야 대체! 남의 펜티 나리여 좋아하는 반대 상수벤이나 하는 녀석이 그렇게 말해!! 이 펜티플! 펜티플! 펜티플! 펜티플!

에이치: 네 녀석아말로 외국인의 주제에 우리말도 잘하고! 게다가 무슨 말인지 모를 일까지 하잖아!! 내 녀석은 대체 어느 나라 사람이야!! 좋아 내가 알기 쉽게 이름을 바꿔주지! 네 녀석은 오늘부터 「김코(Kinko),다 김코! 김코! 김코! 김코!

김코: 뭐야! 싫어! 싫어! 싫어! 그런 유치한 별명 붙이지마!

???: 와야! 재밌는 예뻐 발끈! 인생... 꼭 유희한 분위기로구나! 자자 사람 싸움은 끝보이 안좋아!

에이치&김코: 뭐가 사람 싸움이라고!! ...그대네 난 누구야!

???: 어떤 때는 열혈 레포터! 어떤 때는 조롱한 편집자! 그러나 그 실례는...

미야: 「크레스트(Crest)」 편집부 편집자지 아야노 미야(美山 舞)!

유키노: 나는 마유즈미 유키노(御子 美由)야, 프리 카메라런 저명상 정도 되려나

에이치: 뭐? 오케이! 첫초고 베이비즈! 나는... 응!
김코: 「크레스트,」라던 요즘 유행하는 거지? 거기 가지가 왜 고등학교 안을 돌아다니지?

미야: 우리들은 「고등학교의 소년,이란 특집 기사 취재로 학교에 온 거야! 어땠든 세븐스의 「문장의 저주」는 「조커」,다음으로 유행하니까 말이! 그런데 갑자기 학교 전체가 시끄러워져서 취재하고 해도 대답해주는 사람이 없잖나! 지금 세븐스에 무슨 일이 일어나고 있는지!! 만약 알고 있다면 가르쳐줄 수 없었나! 우리를 취재 목적에 삼긴 않았을까?

김코: 그러니까 그... 우리가 확실하는 모르지만... 그 할지 티소야?

미야: 호을 먼저 수상하구나!

에이치: 거짓말이 아니라 베이비즈! 나는 세븐스 교장 따위는 찾지 않고 있고 그렇다고 조커에게 발하지도 않았지!

유키노: 밥했다니 너희들 역시 똥이 없고 있구나!!

미야: 일부러 슬기는 걸 보니 아주 큰 특종을 쥐고 있는 거군! 그렇다면 절대 놓치지 않았어! 절대 안 놓쳐!!

유키노: 자 빨리 자백하렴 안 그러면 큰코 다쳐!

미야: 해해해 조커님의 마영리어어영 내 녀석을 사형사형사형사형 하히 하히하히!

에이치: 위험해! 누님을 피해야!!

미야: 갑자기 무슨 짓이나 너희들? 요즘 교내 폭력은 한층고어!!

유키노: 미야 이 녀석들은 이미 안간이 아니! 악이야!! 빨리 도망쳐!!

길코 : 어째서 악마를 알고 있지!!
 마야 : 악마? 도망한다고 해도...
 유키노 : 내가 어떻게든 할 테니까 빨리!! 자 오렌만에 갈게!!
 마야 : 있었어? 내 수호신... 자 나는 어기어!!
 마야아 : 내 이름은 마야아~ 하 늙은 반백이는 육경성의 업 닳을 등지고 당신을 위해 나서도록 하지요...

유키노 : ...페르소나!!
 마야 : 후후 모두 괜찮아? 잠깐 너희들 왜 그래? 그렇게 무서워나?
 길코 : 아니 나 왜 울고 있을까? 갑자기 눈물이 나와...
 에이키치 : 옹지 그러은 기분이 왜이었어 수우보와 길코에게 느낀 것 같긴 하지만 어어남 풍속이 안긴 거 같아
 마야 : 이상하네 나도 느꼈어 그 그리움은 뭐였나~?
 유키노 : 괜찮다면 사정을 일러주었나? 이제라도 악마에 대해 잘 알고 있어 조금은 너희들에게 도움이 될지도 몰라
 마야 : 그런 너희들도 우리와 같은 힘을 갖고 있다는 거구나? 페르소나야, 수호령이 아니었구나... 그런데 유키까지 페르소나를 쓸 줄 알았나니 정말 놀랐어!

유키노 : 내가 페르소나를 쓰게 된 건 고등학교 시절 '페르소나' 놀이를 하고 나서부터야. 벌써 3년전 이야기지만 말야. 너희들 '페르소나' 놀이 해본 적 있어?
 에이키치&길코 : '페르소나'?! 그런 이름의 놀이라면 풍속에서 한 적이 있는데...
 길코 : ...응!!
 유키노 : 리사라고 했지 넌 뭐가 알고 있어?
 길코 : 응응 아무 것도 아니야... 한 적 없어 그런 놀이...
 마야 : 뭐 페르소나를 쓰게 된 원인 규명은 우선 제쳐두고 앞으로 어떻게 할 걸 생각해라!

길코 : ?? 정말? 설마 따라 올 거야?
 마야 : 그거야 당연 너희들이 쫓고 있는 상대는 조커잖나! 만약 잡으면 특종이야! 게다가 너희들과 있으면 내가 왜 페르소나를 쓸 수 있게 됐는지 그 이유를 알게 될지도 모르고
 유키노 : 나도 같이 갈래. 너희들의 적이 악마를 쓰고 있다는 걸 알게 된 이상 가만히 두고 볼 수는 없으니깐 말야
 길코 : 잠깐 기다려 유일한 단서인 교장 선생님도 없는 거 같고 같이 외도 할 일이 없을 꺼리나!
 마야 : 그럼 우선 이 소동을 막아야지! 너희들 예상대로 만약 교장이 이 소동에 가담하고 있다면 무언가 반응이 있을 거 아니냐?
 유키노 : 하지만 마야씨, 소동을 막는다고 해도 할 수단이 없어?
 마야 : 그래! 학교에 있는 문장을 모두 없애 버릴까? 소문의 근원이 된 문장이 없어진다면 이 소동도 없어질 것 같아!
 유키노 : 그게 소문이 현실이 되고 있으니 문장만 없어진다면 자주도 사라지겠지... 소문이 현실이 된다면 실제로 있는 일인가?
 마야 : 옛소 포지티브 생림! 안티도 본진. 환민들은 해보지구! 분명 세븐스 문장은 프레이데스 성단(フレイデス聖團)의 모양을 띄고 있지? 그것과 같은 디자인이 제복 문장 이외에도 있을 꺼야! 우선 그것을 찾자구!
 길코 : 그런... 교실에 있는 시계리만...그 시계 문장이라던 문장과 같은



▲ 내려온 정체가 대드니!

모양인데

에이키치 : 오케이 마이 프렌즈! 가만히 있어도 칭찬은 기다려 주지 않아. 빨리 문장을 찾으러 가지!

각 교실마다 둘러 모든 문장을 박살내도록 하자. 간단하게 칠판 앞에 서서 0 버튼만 눌러주면 된다. 그리고 모든 교실의 문장을 박살내면 지금까지 회의 중이라 갈 수 없었던 교무실로 갈 수 있게 된다. 교무실 안에서 사에코 선생님과 유키노가 사제지간이란 사실을 알게 되었을 때 무언가 커다란 문장을 놓고 쫓는 것을 알게 된다. 즉 '시계탑'의 시계이다. 그 시계탑에 올라가려면 열쇠가 필요한데 그 열쇠는 교무원이 갖고 있을 것이라고 한다. 교무원실에 가서 대화를 나누다보면 명칭한 할아버지가 낱알에 두고 있는 열쇠를 찾게 된다. 그리고 그것을 가지고 시계탑으로!



길코 : 티초아~페르소나가... 페르소나가 땀고 있어 이느브 설마...
 에이키치 : 물론 먼저투성이구나 내 멋진 머리카락이 다러워져 미스트 한 나도 없는 것 같고 빨리 큰 시계를 부수고 나가자구.
 길코 : 그럼 아까 그 녀름은 뭐였을까
 에이키치 : 셋? 왜 그레 예브라비다? 내 얼굴에 뭐가 묻어...
 길코 : 페레페 팬티! 유티유티유티!!

교사 유령 : 시간을 움직이안 안 된다고 그렇게 말했는데...
 마야 : 사라졌다... 하지만 지금 그 사람이 어딘가에...
 에이키치&길코 : 본 적 있다!!

그리고 조커와 같이 나타난 한나 교장. 조커는 한나 교장의 앞대입는 소원을 이루어주고 있었다. 그것을 따지는 에이키치.

조커 : 하늘에 빛나는 육원성에 검은 시간은 움직이기 시작한다... 내 목적은 복수뿐만이 아니라 그것은 '주는 자,인 나와 '받는 자,인 네 녀석 슈우보 타츠야와의 꿈을 건 싸움이 지! 두번 다시 네 녀석이 꿈을 방해하게 놔 두지 않겠어... 두번 다시 같은 실수는 하지 않아!
 마야 : 제때 알고 있는 걸까...?
 조커 : 시간은 다시 움직이기 시작했다... 꿈을 전하는 가을의 소리를 들어라!

그리고 조커는 사라지고 한나 교장과 싸우게 된다. 가볍게 이기자...

마야 : 조커... 너무나도 고독하고 마음 속 깊이 깊은 죄 의식을 지니고 있어... 그때 어딘가 타츠야군을 봤어! 그리고 난 어디서가 만난 거 같아! '그 모습을 보고 내 마음을 뒤흔들었다. 달의 그림자가 비추는 나 자신의 모습 당신은 나의 분신이요 창백한 남자이다 그리고 당신은 떠난 후 며칠밤을 여가에서 고민하여 지새웠는지 모르오 내 고민은 잠들 줄 모르오, '도플갱어, 라는 시에 타츠야군 알고 있나?



유키노 : 설마 조커가 타츠야의 도플갱어란 건 아니겠지?
 마야 : 설마 다만 조금 알았다고 생각했을 뿐이야

마야는 왜 그런 생각을 했을까. 그리고 조커가 남긴 꽃과 과거의 기억의 의미는?

도플갱어

자신의 또 다른 분신, 자신 그 자체이지만 또 하나의 일면이다. 즉 바로 페르소나와 비슷한 것. 도플갱어를 본 사람은 죽게 된다고 한다. 도플갱어란 단어가 의미하는 바는 대체 무엇이?



클럽 조디악(クラブ ゾディアック)

그리고 소문의 원천자를 찾기 위해 하나지를 찾아 피스 디너(ピースディナー)로 가지만 그곳에 하나지는 없었다. 하나지가 조디악(ゾディアック)의 비밀 클럽에 잠입했다는 사실을 치카링에게 듣고 조디악으로 향하게 된다. 조디악에서 "안나"를 만나는데 편지 모조기 그녀는 자신의 후배에게도 모두에게도 차갑게 대하고 떠나 버린다. 하나지가 비밀 클럽 안에 들어갔다는 이야기를 듣고 무척 대고 쫓아가는 에이키치. 그를 쫓아 따라 들어간다. 2층에 가면 마스크가 없으면 들어갈 수 없다는 이야기를 듣게 된다. 그리고 예비 마스크가 있다는 사실도. 예비 마스크가 어린이에 있을테니 그것을 찾는다. 예비 마스크는 3층 스태프 룸(スタッフルーム)에 있다. 그것이 없으면 아예 들어갈 수 없다. 그래서 마스크를 쓰고(?) 들어가자...

헤드: 아이 잘 좋은... 학교 평이란 녀석이 대해 뭐냐? 때 불잡고 있어져서... 화장실이러도 가라는 거냐? 편티라도 내려올까? 카카미! 오 만약 죽음의 신을 쓰면 이 여자가 어찌될진 알겠지?

카스 고고 학생: 죽음의 신만 역할하면 내용 따위는 전혀 무실치 않아 뭐? '악한 녀석을 괴롭히면 흥사 없는대구!' 내가 더 악하다구.

카스 고고 학생: '집회 라갈레 재미 없는 건 줄 알았대나 이렇게 재밌는 걸 보게 되다니 오일 잘 했어!

헤드: 아야 원편 개편이요 이 풍뎡이가 그렇게 중요하냐?

에이키치: 네 녀석... 하나코우지씨에게 무슨 일이 생기면 내용들 모두 가만 안두겠어!

헤드: 네 지금 뭐했냐? 하나코우지라고...?

하나지: 그만세요! 말하지마! 부탁이야 정말...

헤드: 크하하하하 너 불렀나 하나코우지 미미비란 게 바로 이녀석이야!

에이키치: 정말? 정말 내가 하나코우지씨냐?

미미비: 미안해요! 미안해요!

에이키치: 어째서 어째서 말하지 않은 거야! 나-나는!

미미비: 얼굴을 볼 편목이 없었어요! 에이키치군에게만은 절대 달리고 싶지 않았어요.

헤드: 너희들 사귀던 거냐? 이 풍뎡이랑 너랑 카카미란 정말 잘 어울리겠군!

에이키치: 아-아! 그대 하나코우지씨는 내 동경의 대상이었어!

미미비: ...!!



에이키치!

아무리 못 생긴 여자라지만 여자 얼굴에 상처를 내다니... 참을 수 없는 에이키치.

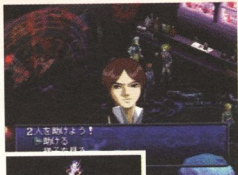
에이키치: 으으 스기모토 녀석!

길코: 스기모토 녀석! 좋아 내가 페르소나로!!!

유키노: 기다려! 여기서 우리들이 나면 에이키치 자신은 상처가 깊은 아내 괴로움진 모르겠지만 이런 그녀석이 책임자야할 꺼야!

길코: 그렇다고 이대로 보고만 있을 순 없잖아... 그런 건 싫어! 티츠아 두 사람을 도와주자!

편지 모르겠지만 괴롭힘을 당하고 있는 에이키치. "하나지"와 "하나코우지" 2명(?)이 인질로 잡혀 있기 때문인지 조용히 있다. 그런 그들을 보다 못 해 도와줄 것인가 물어본다.



스태프 방명록 도와준다 (助かる) / 상대를 살피본다 (様子を見る)

물론 도와준다.



에이키치: 너희들!!

길코: 화라하지마!! 우리들은 하나지를 도우려 온 거야

헤드: 와! 녀석 이 나를 알보다!! 화라!

헤드: 내 죽음의 신으로 같이 저 세상으로 보내우라!

에이키치: 손대지마! 이 녀석은 내가 상대할 거냐!

미미비: 진정해, 너 혼자선 무리야!

그리하여 결국 스기모토는 손쉽게 물리칠 수 있다.

헤드: 우웬! 흥사해도 정말 편티만은 내리지 않아요!

에이키치: 내가 스기모토에게 화를 자라키 없어! 내가 한 것은 이 녀석과 마찬가지로 '악한 자를 괴롭히면 안 된다' 정의의 시도인 혁 뿐지만 그런 단지 핑계였던 거지 페르소나를 써서 다른 사람을 괴롭히는 게 단순한 목적일 뿐만... 그런 건 아무 것도 아니!

에이키치는 이제서야 하나지와 하나코우지가 동일 인물이란 사실을 알고 여태껏 자신의 행동을 뒤우치게 된다. 그리고 문간에 걸린 저주의 소문을 퍼뜨린 것이 카스 학교의 학생회장이란 사실을 알게 된다. 자 이제 카스 학교로!

카스기야마 고등학교(春日山高校)



문을 열자 현지 시끌벅적한 분위기이다. 카스기야마 고교는 지금 축제 준비중이라고 하는데...



미야 : 현지 분위기가 시끄럽다 했더니 학교 축제 준비중? 잘 하고 있나 본 데

에이키치 : 그제 학생회장인 아소 내석이 학교를 위해 열심히 하고 있다고 해서 그냥 봐줬다만... 분명 2층 회장실에 있을 꺼야! 확 뒤집어 물어 주지 가지!

그러나 회장은 회장실에 없다. 회장은 3학년 1반에 갔을 꺼라고 하는데... 3층을 둘러보자. 3학년 1반에 들러 보니, 회장은 지하실로 갔다고 한다.



▲ 학생 회장실

길코 : 혹시 학생회장은 이 안에 있는 거 아니?

회장의 목소리 : 재발 봐줘... 내가 잘못했어. 이제 그런 짓 안했네! 용서해 줘...

에이키치 : 용서해 달라구? 네 내석에게 물어볼게 신디!처럼 똥였다. 그 정도로 봐줄 일고?

길코 : 문장의 자주에 대해서도 물어볼게 많아!

그리고는 아무 생각 없이 안으로 들어가 버린다.

미야 : 잠깐 기다려!

유키노 : 정말... 왜 일뒤 가리지 않고 나가는 걸까... 그냥 놔둘 순 없잖아!

가보자

어두운 지하실 안. 아무 것도 보이지 않는다.

에이키치 : 아소! 어디 있나! 모습을 보아라!! 아앗 내 날 때렸나!

미야 : 잠깐 기다려. 지금 볼 것인데... 그러니까 분명 조영동이야... 고마워 이제 보이겠군. 그런 편리한 건 빨리 꺼내주구.

아소 : 으하하하 걸렸군?

유키노 : 무전기!! 웃기는 내석이군...

아소 : 그곳은 '출구를 알 수 없다고 하는 방공소. 한번 들어가면 안에서 나올 방법이 없지요? 우하하하!

에이키치 : 속았군! 혼장 대제 똥 생키야!

아소 : 이 학교를 이상적인 학교로 바꾸는 걸니다. 저 깊은 천장에 딱 어울리는 곳으로 말이죠. 그것을 위해서는 해송은 처리해야지요...

에이키치 : 왜! 내 내석!!

아소 : 스키모토는 그럴 위한 수단이었죠. '헤드는 풍보다 빠다. 한 손으로 지 출려서 말이에요. 도음이 땀 흘려나 모르겠네요. 슈보우 군들의 존재는 계산 밖이었습니다. 덕분에 해송끼리 서로 없앤다는 제 계획이 흐트러졌죠. 길코 : 쟤!! 나와서 결투하자구!!

아소 : 거절입니다. 아만인은 사회에서 격리해야죠. 하지만 누님이 저를 잡지마 소개하고 리사씨가 제 애-애인이 되려면 여성분들은 특별히 도와드리죠.

미야 : 똥습니다~ 다음 목표는 「학교폭 VS 한미리 늑대-세기말 재발 전, 아소~

유키노 : 게다가 무전기 따위를 이용한 거고는 유행에 떨어졌어~

길코 : 이런 불행은... 게다가 데이트도 전사상이 봐 없잖나!

아소 : 혼장... 그런 거기서 죽어라! 우하하하하하!!

에이키치 : 혼장!!

결국 에이키치와 길코 탓에 간헐적 된 두 사람, 출구를 찾아보지만 아무리 돌아다녀도 출구는 없다. 당연히 없다. 절대 찾아볼 수 없다. 같은 길의 반복이란 걸 알면서도 밖을 열심히 들어서 빙빙 왕복해보자. 그러다 보면...



미야 : 리사 거울 없 나! 아까 에이키치에게 들었는데 혼자 나간 사 회는 거울을 썼다는 소문이 있잖아?

길코 : 흠음, 지금은 없어 난 가방에 넣어



소년 : 용 티츠야 우리를 그렇게 몰았나? 그대... 나도 나쁘지 않아 맞아 이 라이더 아베한테 받은 보물인데 티츠야에게 줄게 됐어 나는 너 너는 나쁜 걸 내가 갖고 있는 거나 마찬가지야 그 시계는 아베에게 받은 보물 아니냐 안재



▲ 정신이 많이 없는 타츠야

소년 : 용 앞이야 소중한 간직할게 아베한테 혼자 기쁜 걸 우리들은 무슨 일이 있어도 아베 그 약속 지켜야해! 언제까지!

이런 시절의 추억이 꿈에서 되살아난다. 그리고 타츠야가 잠에서 깨자 마야는 추리를 시작한다. 이 방공소에서 탈출한 사람이 있었나?

선택 항목 한명도 없다(一名もいない) / 딱 한명 있었다(一名だけいた)

“틀린 한명 있었다. 그리고 이 방공소를 탈출할 때 쓴 도구는?”

선택 항목 컴퍼스(コンパス) / 거울(鏡)

즉 출구를 몰라서 못 나가지만 ‘거울’을 쓴 사람만은 나갈 수 있었다는 소문을 이야기한다. 그리고 여기서 다시 질문. 거울은 무엇을 비추는 것?

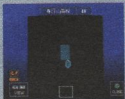
선택 항목 자신 이외의 무언가(自分以外の何か) / 자기 모습 뿐(自分の姿だけ)

“자신 이외의 무언가”를 비추는 것이 바로 거울이다. 즉...

선택 항목 치마 밑을 엿볼 수 있다?(スカートの中から覗ける?) / 간접적으로 물건을 볼 수 있다(間接的にも物を見ることが出来る?)

즉 “간접적으로 물건을 볼 수 있다”란 것이다. 거울이 없더라도 간접적으로 볼 수 있는 무언가. 즉 카메라! 마야의 카메라의 도움으로 손쉽게 빠져 나올 수 있다. 자 회장은 체육관에서 실시중인 가련 무도회에 참석하고 있다. 체육관 옆의 접수처에서 가련(マスカレード)을 받아 들고 들어가 보자. 왠지 그 가련은 예전의 조디악에서 받은 가련과 비슷하네?

그러나 그 안에서 회장은 푸른 해금을 들고 예니지를 흡수하고 있었다.



서 다루찌

에이키치 : 오호~ 레이드가 3명이나 있는데 거울 하나 없네! 아이 정말 현상...

그리고는 거울을 꺼내는 에이키치. 대체 이 녀석은!? 그러나 둘이 다루찌 결국 부사지고 만다. 이제 지칠때야 서로 고대르 맘을 보기로 한다.

마야 : 티츠야~ 좀 이르지만 바꿀까? 현자 꿈이 안와서... 옆에 있어야 되니까 정말 나날 수 있을까 아 미안해 금쪽이로 생각해! 우는 소릴 하면 토끼가 비웃겠지~



타츠야 : ...

마야 : 처음 웃었구나~ 좋는데!

타츠야 : ...

마야 : 이 애는 내 수호신이야! 괴물을 만나 뿔을 때면 같이 이야기해줘 딱 지금처럼 많이 정말 큰일이야 소문이 현상이 되고 진짜 위기가 슬격하고 하지만 좋은 일도 있었구나 티츠야만 만날 수 있어서 모두 함께 있으면 즐거워! 마치 어떤 시절로 돌아간 거 같아 난 조커가 나쁜 사람 같지 않아! 마치 무서운 꿈을 꾸고 울고 있는 어린애 같이. 너희들도 언젠가 싸우지만 실은 다정하고 페르소나도 가르쳐주고 그것과 비슷한 느낌...

마야 : 그게 티츠야의 수호신이구나 영모를 쫓고 새겨져 있어! '중요한 것은 눈에 보이지 않는다.'

그 말을 듣자 어린 시절 추억이 떠오른다.



김코 : 빨리 막아줘! 이래로는 모두 그림자 인간이 돼버려!!

그리고 갑자기 나타난 안나. 그리고 금세 사라져 버린다. 그리고 회장을 쫓아 옥상으로 올라가면, 역시 또 무전기이다.

레이카치 : 아소도 각오해왔! 야우!



아소 : 우히히 왔군오!

레이카치 : 내 녀석! 모두를 그림자 인간으로 만들 속셈이냐!

아소오의 목소리 : 그렇게 화제가 마세요, 이래봐도 나는 학교를 다시 세운 공로자예요.

레이카치 : 공로자? 웃기고 있네!

그러나 아소오는 바로 뒤에서!!!



▲ 나는 바보냐, 모를 리가!!

아소 : 이때까지의 카스기야마 고등학교는 학력·분위기가 모두 최하 수준이었습니다. 그런데 그게 지금은 어떨죠? 우리 학교 평판은 급상승! 예전 쓰레가라 불리던 학생들도 여학생들의 동경의 대상입니다! 이 학교를 여기까지 세운 것은 모두 학생회장이 바보 제 힘이었습니까!

아소 : 저, 잘못 알아차렸군요! 그 방금후에서 탈출한 것도 있으나...

김코 : 너 바보 야우!

아소 : 바보라니! 너희들이 내 가치를 깨닫지 않나! 하나! 효율 너희들이 뛰어난 학교 축제만 성공하면 내 명성은 드물어 지겠지요! 그래서 당신에게 할 말이 있습니다! 미사나 나는 이 학교의 재건임을 진행하기 가까운 장래에 학교 권력을 완전히 장악할 겁니다. 그리고 당신은 학교의 뒷세계를 알아주세요, 우리들이 손을 잡고 학교의 뒷세계까지 장악하면 여기는 멋진 학교가 되죠! 어때요 완벽하면 계획 아닌가요?

레이카치 : 웃기다!! 그런 더러운 계획에 누가 찬성하냐 그런 이야기할 때가 있으면 모두를 원상대로 돌려!

둘리놓을 방법을 모른다면 해골이라도 달라고 하지만 거부한다. 거부하는 자에게는 추방뿐이다. 흥분 두들겨 때린 뒤 무척 레벨도 낮으니 걱정 말고 가볍게 나가자.

레이카치 : 너도 초커 조커에 가입했지? 조커는 왜 꿈을 꾸는 이의 마음을 모는 거야!

아소 : 저도 이유까지는... 다만 '가면당(假面堂)'에 가입한 자는 사람의 꿈을 꾸는 힘인 '이데알 에너지(イデアルエネルギー)'를 당 간부에게 헌납하게 되어있습니다

레이카치 : '가면당'? 그런 우리 꿈에 나오는 어떤 시절 놀이장마?

대체 꿈 속의 가면당과 이것은 무슨 상관인가... 이해하기 어려운 상황의 연속이다. 그때 나타나는 가면당의 간부 '레이디 스몰 피온(レイディ・スモールピオン)'

레이디 스몰피온 : 유키노? 아직 있었구나

유키노 : 역시 만나려고구나!? 너 어째서...

그리고 해골을 냐는.

레이디 스몰피온 : ...이 해골은 성스런 십자가의 성자를 통해 지는 자만이 조종할 수 있어, 뭐야 이것 뿐인가..

그때 나타나는 또 누군가.



???
ヒーハハハハハ
燃えろ燃えろ!!
燃えろ燃えろ!!



??? : 당연하지, 보통 인간

의 에너지 따위는 뻔한 거다. 그래서 그 분은 모두에게 이상을 주는 것이지! 카카카 불타라! 불타라!

레이카치 : 네놈은 뭐냐!

킹 레오 : 내 이름은 킹 레오(キング・レオ)! 가면당 4대 간부를 필무로 하여 시자 자리를 통해 지는 자

레이카치 : ...유키노는 내 사생남이냐... 손대지 마세요

레이카치 : ... 상관 없겠지, 다만 중단된 연회는 계속 해라

유키노 : 안나! 기다리!

레이카치 : 너도 마찬가지다 레이디. 요즘 해반 실패만 하는데 어떻게 실명할 줄이나? '광학의 움직임(光の動き)'을 망치고선 '그림자의 움직임(影の動き)', 까지 저러 포루키에게 맡기다니 대체... '미야의 신화(ミヤの神話)', 이 성서할 때를 보고 싶다면 조종해 그 분이 밭을 밟아라!

레이디 : ...유키노는 내 사생남이냐... 손대지 마세요

레이카치 : ... 상관 없겠지, 다만 중단된 연회는 계속 해라

유키노 : 안나! 기다리!

그리고 미야는 지내척이 페르소나가 가르쳐준 방화범법에 틀림 없다고 한다. 랜지 안 좋은 예감이 들어 체육관에 가보지만...

새로운 정보를 얻어라!



에이키치: 전장 늦었어!
 유카노: 안나! 없어... 어째서 이런 짓을...
 키크: 너무해잖아! 가면담을 이빨개까지 하게 만든 미야의 신탁이란 게 대체 뭐야!
 에이키치: 아스모도 실패당했고... 조커를 찾을 수 있는 단서도 끊겼다는 건가?
 미야: 모두... 소문 뒤에는 조커가 있다는 걸 알고 있지? 거리에 나가서 소문에 능통할 거 같은 사람들에게 가면담과 조커에 대해 물어보자! 분명 거기에 길이 있을 꺼야...

미야의 말에 따라 거리로 정보를 찾으러 가보자.



정보를 얻는다고 해도 어디를 가야할지 모른다. 우선은 유에사키 중앙로의 피스 디너에 있는 치키링, 혼마루 공원에 있는 정보통 아저씨(?), 초밥집의 동생이 셀러리맨 아저씨, 등을 만나고 돌아다니면 여태껏 갈 수 없었던 아오마루 갈 수 있다. 미나토미나미의 상점가를 가면 그곳에는 짐을 치우는 집사가 있다. 역시 말을 걸어보면 다른 정보통을 추천해준다... 계속 추천하는 곳을 돌아다니다 보면 담정 쪽에 의외로 보는 게 빠르다는 것을 이야기해 준다. 그것은 랜덤이기 때문에... 열심히 돌아다니는 수밖에...

돌아다니다 혼마루 공원에 도착하면...

어저께 목소리: 왔! 왔다! 싸인해 줘!
 어학생: 부하이! 싸인이 갖고 싶어서...
 남학생: 우리들은 계속 당신을 찾고 있었어요!
 에이키치: 오오 싸인 받아? 그렇게 내 싸인이 갖고 싶나... 오케이 줄 서 줄 서!
 어학생: 누구야! 부하이! 리사 싸인해줘!
 키크: 응? 왜 나한테?
 어학생: 모른게 하지마! 포스터를 보면 누구나 알 수 있어!
 남학생: 대위 축하해요, 그런데 발표는 언제죠? 3명제한 비밀로 해주다나...
 키크: 대위! 내가! 포스터, 잠깐... 대체 무슨 소리야!
 남학생: 그런가... 역시 아직 비밀이구나
 어학생: 역시 부리면 안돼, 싸인은 나중 기회로 하자구. 하지만 계속 응원해주세요! 꼭 리사 3총사 힘으로 세븐스의 인기도 부활되길 바라는데...
 남학생: 참네 뭐~ 그럼!

자 그럼 담정 사무실로 GO!

소장: 대충 무슨 이야기인지는 알겠군
 미야: 타이키씨도 모른대
 타다시: 뭐? 거기 딱히 있는 두 사람이 같은 반?
 키크: 응응 그런 거 같아... 여기 딱히 거 아사치랑 마-포아-
 타다시: 후후후! 그렇군 그런 건가...수수제끼는 풀렀다! 가문데 딱혀있는 문과만 보이는 여성! 비밀에 감싸여 있던 MUSES의 마지막 멤버는... 바로 너로구나!
 에이키치: 키크가 아이돌?! 좀 더 웃기는 농담이나 하라구.
 키크: 말투가 왜 그래?
 타다시: 아나 내 추리는 틀림없어!!! 소문에 의하면 3명 때는 급매에 몰매가 죽이는 여자라는 거 같아... 나라면 그 이미지에 딱 들어맞지!
 키크: 잠깐 기다라...
 타다시: 해줘! 싸인해줘! 이제 무-대륙(△-大陸)으로 가겠지? 무-대륙에서 비디오 클럽 촬영이 있다면서? 그럼 가겠군 뭐? 나까지 불러오는 무-대륙에서 안나... 어째서 비밀로 한 거냐! 어촌 싸인해줘!!! 싸인해줘!!! 싸인해줘!!! 싸인해줘!!! 싸인해줘!!! 싸인해줘!!! 싸인해줘!!! 싸인해줘!!! 싸인해줘!!!
 타다시: 어이 미 망송아! 적당히 해!!!

그리고는 잔인하게 타다시를 끌고 일방으로 간다. 갑자기 들리는 무언가 두들기는 소리.

유카노: 그렇구나 이 포스터를 보면 세븐스 애들은 리사가 데뷔하는 줄 알 거야나

김코: 해해 아이들아래

미야: 리사 웃고 있을 때가 아니! 소문이 진실이 된다는 거 있었나! 이대로 리안 정말 데뷔할거야!! 이 포스터가 수상해 마치 리사가 세 번째라는 걸 소문 내기 위해 붙여 놓은 거 같아

유카노: 소문... 가만당 알아?

미야: 목적은 모르지만 조사해볼 필요는 있을 거 같아

유카노: 타이키 녀석 술상 용사해 줘도 될텐데...

자 이제 비디오 촬영 현장을 향해 가자!



무 대륙 (ム大陸)



미야: 와! 엄청난 구경꾼인 걸 역시 MUSES는 꽤 인기가 좋구나~

유카노: 그런데 왜 이렇게 시끄러운 걸까?

출수는 남자: 엑스트라라면 내가 하게 해줘! 춤도 자~

긴 머리 남자: 그런 녀석보다 내가 나올 거야! 매일 밤 의대에서 노래 부르니까 노래에도 자신 있다가!!

AD: 곤란한 데... 탁 튀는 녀석을 찾아오려고 그랬는데.. 우리 감독도 골 아프다니까 그렇게 갑자기 엑스트라가... 있을 리가~! 오 요긴!

AD: 잠깐 거기! MUSES 비디오 촬영 하고 있는데 간단한 엑스트라 해보지 않았어?

에이커치: 오케이에이! 드디어 드디어 내가 데뷔할 때가 왔다! 예브리 바디 모두 나를 따르라!

김코: 이 바보 녀석

미야: 숨어 들어갈 필요도 없고 딱 좋잖아. 자 모두 MUSES를 향해서 췌츠 고!

천천히 지도를 따라서 녹화 현장으로 가자.



감독: 그럼 본 촬영 준비~ 시작!!

미호: 리사도 참... 지금까지 어디 갔다 온 거냐? 계속 찾았더니 켄

김코: 데뷔한다니 정말 믿어졌구나. 그럼 소문으로 퍼진 세팅재만...

아사미: 리사, 여기에서 찍은 스티커 사진 기억하냐? '셋이서 아이들이 될 수 있도록'이라고 여기 게시판에 붙였잖아

그 소문이 현실이 된 거야!! 스티커 사진을 본 사사키 프로듀서가 우리들 세 명을 스카우트한 거지

김코: 기다리 분명 스티커 사진은 붙였지만 난 역시 연예인은...

미호: 데뷔국도 대단해! 2개 국어를 하는 리사를 위한 영어 술로 파트도 들어 있구나!

아사미: 리사! 왜 그래?

김코: 그만해 해줘! 난 연예인 때우가 되고 싶지 않아 어차피 둘이 잘 될 자신이 없으니까 고시는 거잖아! 필요할 때만 친구인 척 하지 말라구!!

미호: ...너무해 리사 마 포말 아사미...가 싫어진 거냐?

아사미: ...넌데로 해서 미안 우리들은 가가 맛쇼(ガガ・マッシュ)에서 라디오 공개 방송 녹음이 있어. 마음이 변하면 리사도 와줄래? 마 포. 가져

에이커치: 그렇게까지 말할 건 없었잖아? 그대로 놔둬도 되냐?

김코: 시끄러워! 그 둘이 멋대로 한 거야. 날뛰면 되지

미야: 잠깐 진정해 아무리 그래도 스티커 사진 한 장으로 데뷔가 되다니 점점 가만당이 관련이 있을 가능성이 커

유카노: 그 두 사람이라면 더 자세한 정보를 알아낼 수 있을지도 몰라 우리들도 가가 맛쇼로 가져



기가 맛초(キガ・マッ초)



역시 천천히 공개 녹음중인 스튜디오로 가도록 하자.

유성 내석 : 이 코너는 이것으로 이상입니다. 모두 열심히 보내라구~ 그런데 긴지씨, 오늘 이 프로그램에서 중대 발표를 한다고 했는데 혹시...

긴지 : 후후후 쪼금 뭐 좋아! 마침 손님도 모두 오면 것 같군. 모두의 기대에 부응하기 위해 MUSES의 세명짜리 자막 여기서 발표하지 리시 싫어면! 자네다!!

긴코 : 오야야! 타쇼야 어쩌자? 도와줘~!

마야 : 예이 이렇게 했으니 굳게 각오하고 다녀오겠. 할 수 있는 한 정보를 끌어내는 거야!

아사미&미호 : 라디오 앞에 계신 여러분 이제 MUSES의 세 명이 모두 오었 습니다.

유성 내석 : 아연!! 지기도 놀란 전격 발표. 역시 사사키 긴지 멋진 발표!

마야 : 타쇼만큼 재미있지만 지 전지라는 남자에게서 페르소나의 공명을 느껴 지지 않아? 저 사범도 가만담 일파일까? 만약 그렇다면 리시가 위험해. 하지만 이대로 저쪽 직전에 따라 가면 가만담 정보가 돌아올지도 어느 쪽이든 리사 하기 나름이야

유성 내석 : 그럴 남성 형취자가 가장 신장 쓰이는 질문으로 가볼까요? 리사 양 예인 있었습니까?

긴코 : 저는 사귀는 사람 있어요! 싫은 지금 이곳에 와 있어요!

유성 내석 : 그가 대단하군요! 이번에는 리사양의 특한 선인입니다. 그 예인 이런 대해 누구입니까?

긴코 : 저기 사있는 키가 크고 멋진 사람이랍니다! 까야~ 말해버렸어. 어찌 자~.

에이카치 : ...나~ 나 말이야! 전직해 말하지 오케이 베이비 자 내 가슴속으로 뛰어 들어와!

긴코 : 왜 허물어면 나야!

유성 내석 : 자아 자아 리사양 전직하고 유성 이런 생방송이냐... 내 예인은 그림 반대 나르스트가 아니라구요!

유성 내석 : 그러면... 긴지씨! 신장 쓰이는 MUSES의 데뷔곡인데..

긴지 : 요즘 젊은이들 사이에서 인기가 많은 '조커'를, 놀이를 다룬 --바로 'JOKER'!

마야 : 역시!

긴지 : 보이는 대로 영어를 잘 하는 리사를 위해 본격적인 영어 솔로 파트도 준비했습쇼

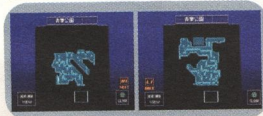
유성 내석 : 그렇군요. 그걸 리사양 잘 하는 영어로 청취자에게 무언가 메시지를 부활할 수 있을까? ...참려고 했지만 아쉽게도 헤어질 시간이 왔습니다. 그럼 리사양 기대하지요.

긴코 : 오 오케이... 예스~

유성 내석 : 앞으로 MUSES의 활동 예정입니다만, 오늘 아오바구의 아이 울 악당에서 펼쳐질 미니 라이브에 출연할 예정입니다. '유성 내석 SOUND MAX'였습니다. 그럼 다음 주에 뵙지요!

마야 : 사사키와 MUSES가 가는 곳이 아오바구의 아이 음악당인군. 우리들도 가자 타쇼!

아이 음악당(野外音樂堂)



유성 아이 음악당으로 가기 위해서는 아오바 공원을 통해서 가려면 한다. 지도를 따라 가게 되면 쉽게 아이 음악당을 찾을 수 있을 것이다. 아이 음악당 뒷문으로 가면 아르바이트 생이 못 들어가게 막고 있다. 이것을... 아르바이트를 대신하고 돈을 내주는 조건으로 들어가게 되는데... 안에 들어가면 긴코가 이야기하는 것을 들을 수 있게 된다. 긴코는 자기 자신의 미래에 대해 걱정을 하고 있었던 것이었다. 자신이 외국인 같은 외모를 갖고 있음에도 영어를 하지 못 한다는 점 때문에 수 많은 컴플렉스를 느끼고 있었던

듯 하다. 그러한 그녀의 마음을 아프게 느끼게 된다. 결국 그런 그녀를 구해줄 것인가에 따라 등장하는 세세한 몇가지 이벤트가 다르지만... 결국은 사사키 긴지와의 대결을 맞이하게 된다(분기에 따라 싸우게 되는 파티, 이벤트 등이 다르니... 잘 하면 MUSES의 콘서트도 볼 수 있다).

보스와의 대결이 끝나면 신탁을 찾게 된다. 가장 오른쪽 스탠트의 캐비닛을 뛰치면 신탁을 찾을 수 있으니 찾게 되면 바로 뛰쳐나오도록 하자.

그리고 그 신탁의 내용은...

「육원성을 가르치는 12마리의 괴수 혁명과 파괴의 바람이 불어올 때 사람들은 모두 웃음을 접어두고 황천길로 내려가게 된다」

대개 이 신탁이 의미하는 바는? 그것을 알기 위해 유키노는 자신의 친구 에리코를 찾아가게 된다. 에리코는 이 도시의 모양이 12궁도를 그리고 있고 그 중에서 '바람의 속성을 지니는' 것 불행 지리란 사실을 알게 된다. 그것은 바로 '허라자쿠구', 그렇다면 '사람들은 모두 웃음을 접어두고 황천길로 내려가게 된다'란 말의 뜻은?

스마일 히라자카(スマイル平坂)



"웃음을 찢어준다" 즉 '스마일(웃음) 히라자카'란 사실을 알고 그곳으로 향하게 된다. (만약 다른 곳을 가게 되면....., 그것은 직접해보길 바란다)

여차 화장실로 들어갔다 청소부 아줌마에게 걸리게 되는 일행. 그래서 에이키치를 내려려 두고 한층 한층 찾으러 나가기로 한다. 그러나 결국 찾아 보아도 실례. 다시 멤버들을 모아 에이키치가 있는 곳으로 돌아가기로 하자. 주의할 점은 혼자서 돌아다니기 때문에 보조 마법을 써줄 사람이 처음에 없다는 것이다. 그 점을 주의하면 될 듯 싶다(케르소나 카드가 남는다면 카드를 바꿔주는 것도 효과적일 것이다).

그리고 다시 돌아오게 되면 붙잡혀 있던 에이키치와 합류. 그때 청소부 아줌마가 들고 있던 통에 기록 장치가 있다는 사실을 알게 된다. 그리고 나타나는 의문의 코스프레 소녀 이슈키. 그녀와 싸우게 된다. 칼이 따라 나오는 이상한 콧물(?)을 처리하지 못 하면 이슈키를 공격해도 소용이 없으니 먼저 그쪽을 처리하도록 하자. 실제로 공격해도 이슈키보다 따라나오는 풀나니(?)가 더 강하다.

다음 선택은 「황금」을 상징하는 요소가 들어있다. 그것은 바로...

GOLD



금이라면 바로 GOLD. GOLD라는 이름의 헬스클럽을 목표로 정한다. GOLD는 최원제 클럽이라 들어갈 수 없었지만 유키노의 룸메이트인 세리자와 우라라 덕분에 손쉽게 들어가게 된다. 그리고 그녀를 찾아가서 폭탄이 있다는 사실을 알려주지만 믿지 않는다. 그러자 자신이 두드러던 샌드백에서 폭탄이

발견되자 믿게 되는데, 바로 옆에 있던 인스트럭터에게 폭탄이 있다는 사실을 알려주고 제빨리 폭탄을 찾으도록 하자. 기록 장치와 선택은 3층 북동쪽에 있는 남성 스태프(男性スタッフ)실에 있다. 그곳에 가서 어떤 남자가 갑자기 일행을 보고 도망간다. 그 남자는 권투 연습장(ボクシングジム)에 가면 다시 만날 수 있다. 그도 역시 가면당의 일당인 듯 싶지만? 우라라가 케르소나를 발동하는 것을 보고 그대로 도망치게 된다. 여자가 한층 풍요된 무서운 법이다.



하늘의 과학관(空の科学館)



「하늘의 과학관에서 킹 레오」

이번에는 신탁이 아니라 직접 장소를 지정하고 나왔다. 대체 킹 레오의 의도는...



유키노: 큰일이네... 초등학교도 온 듯 현대 어떤 거야 타츠오?
 ??? : 훗훗훗! 하늘이 부른다! 땅이 부른다! 사림이 부른다! ...그리고 또 뭐였더라?
 ??? : 악을 쓰러뜨려라, 잡냐?
 ??? : 그래! 악을 쓰러뜨리라고 나를 부른다!

유키노: 타다시! 타마키! 그런 곳에서 뭐하는 거야?

타다시: 아야! 정말 알뜰 숨기고 있는 데 이름 말하면 아떡해! 행복한 운이

도시를 공포의 그림자로 덮으려는 악당 녀석들이! 내가 자옥으로 보내주지!! 가자 2호!



▲ 시간은 40분! 그러나 실제로는 20분도 안된다

타다시는 사무실에서 온 오카무라리 선생님이 이야기를 너무 심각하게 듣는 것 같아!

타다시: 아야! 정말! 타임! 탐정에게는 비밀 보호 의무가 있었잖아? 가볍게 의뢰주 이름을 알하면 안되지야!

타마키: 유키노가 히틀러의 앞잡이일리가 없잖아? 조금 냉정히 생각해봐 반보 타다시!!!

킹 레오의 목소리: 대흥성이어 기다리고 있었다. 여기까지 찾아온 것에 건투를 빌며 환영의 꽃뭉치를 물리도록 하지

마야: 아야-싫어어어어!

킹 레오의 목소리: 이 과학관 각 층에는 일정 시간이 오면 아래층에서부터 순서대로 발화하도록 불씨가 놓여져 있지 마나아... 지금이야말로 놓치지 않겠다!! 언젠가 모든 것은 말말할 운명이다... 한발 먼저 가지 있는 애들과 함께 사라지라!! 크하하하하하하하하-



마야: --이제 도망치지 마아... 잘 좀 알고! 모두 아이들을 데피시켜! 여기 분위가 꽤 넓은 4층 건물이야아... 녀석들 2명은 인술하는 선생님들 찾아 먼저 옥상으로 가!! 우리들은 각층 전시실을 돌며 도망치지 못한 아이들이 있는지 확



▲ 특별 캡츠?

에이카치: 자건 번소에 있었던 코스프레이하는 여자애 아니? 재로션 비행기 속에서 뭐하는 거야?

강코: 저 애를 그대로 놔두면 죽어버려! 타츠오 어쩌지?!

마야: 내가 뛰어내려서 도우려 길게!

유키노: 마야씨 제 정신이야?! 무리야 너무 강해!

마야: 무리라고 하는 건 해보고 나서 하는 거야! 타츠오! 로프를 찾아와봐!

▲ 결집 대열시마나?

유키노: 가자 모두!! 처음부터 끝까지 찾아보는 거야!!

2층으로 올라가 중간 로비로 가자 화장실에서 보았던 어수이치!!!

아수리: 아이와! 도와줘!!

내가 내려가면 남은 사람들이 그 애를 끌어올리는 거야
에이키치 : 마야 누나 슈우로 내석을 부탁해! 로프는 우리들이 찾아오겠어

스펙킹 마야가 하제 한다(舞臺にさがる) / 내가 나간다(僕がおりる)

물론 여자가 내려가게 놔둘 수는 없다. 직접 나서도록 하자!

마야 : 조심해 티츠아!
이슈유키 : 오빠! 도와줘!!!
길코 : 로프 찾아왔어 티츠아 괜찮아!!
유키노 : 좋아 끌어 당기자!!

이슈유키은 안전한 올라가게 된다.

에이키치 : 좋아 다음은 너다!

그러나 그때...



떨어지는 주인공의 손을
잡는 마야와 페르소나!

그리고 과거의 기억이 되 돌아온다.



세라복을 입은 소녀 : 티츠아군! 티츠아군! 티츠아군 둘러나!! 부탁이야 대담해 줘!! 티츠아군!!
미친 듯한 소년 : 크하하하 허허허허!!
세라복을 입은 소녀 : 티츠아군 도망쳐! 도망쳐어!!

그리고 다시 현실로 돌아왔다.

마야 : 괜찮아 티츠아군? 평하니 있는 거 같은데... 너도 괜찮아? 아다 다친 데 없어?
이슈유키 : 언니야!!! 우애해영 무서웠어 정말 무서웠어!!
마야 : 괜찮아 괜찮아! 끝 내다왔어. 다행이야 저 어진 위험하니 빨리 옥상으로 도망가렴

자 이제서 여러 전사실을 돌면서 초등학생들이 어디 있는지만 찾으면 된다. 만약 찾지 못 했을 경우에는 빛층으로 올라가는 문을 타다시가 막고 있으므로 크게 걱정하지 않아도 된다. 다만 4층부터는 몬스터가 등장하기 시작한다는 점을 주의해야 한다. 그리고 모든 아이들을 구출해서 옥상으로 올라오면 타마키와 타다시가 킹 레오에게 고전하고 있다.



▲ 그리고... 쓰러진 타츠아의 뒤통에서 페르소나가 나타나!!!?

킹 레오 : 왜냐면 그것은...
스도 티츠아 : 애들이 정말 싫기 때문이지!!

마야 : 으...
스도 티츠아 : 마야 내석... 이 얼굴을 잊진 않았겠지! 내 얼굴을 이렇게 한 것은 내가 그 꼬맹이나까 알아!!
마야 : 나랑 티츠아군이?? 난 몰라!
스도 티츠아 : 언제까지 모

른 척 할 셈이나! 뭐 상관 없다... 너희들이 뛰어다니는 모습 잘 지켜봤다 하지만 찾아낸 발신기가 모두라고는 할 수 없지

그러자 하나 하나 터져 나가는 건물들.



스미일 히런지키 백화점야!!

에이키치 : 이 내석 더러운 짓을 하다니 이야기가 다르잖아!

길코 : 바깥한 내석!

마야 : 이 이상 같이 있을 수 없겠어! 그 애를 봐!

스도 티츠아 : 내가 「그때, 조용히 죽어줬다면 아내석도 이렇게 되진 않았을 꺼다, 모든 것은 재앙을 부르는 마야 탓이지!!」 나우이 오린의 종언(ナウイ・オリンの終焉)까지 기다릴 수 없다! 마야 당겨 어기서 죽여라!!

마야 : 「나우이 오린의 종언(ナウイ・オリンの終焉)은 뭐야? 조커의 전복

타마키 : 으음... 내 동료들로
도 안통하다!!

타다시 : 네내석은 날 정말
짜나게 했다 5초다 우우우오
오오!!

킹 레오 : 왔느냐 대홍성인
자들이 그 정도는 해줘야지
이슈유키 : 레오님!! 어째서 불
을 붙였나요? 지도 죽일 셈이
었나요? 레오님 어째서!!





헬스클럽 GOLD기!!

목적은 뭐지? 대답해!

스도 타츠야 : 마이야의 신박의 성취가 의미하는 것... 그 분이 진정으로 바라는 것은 인류를 '이데아리안'으로 승화시키는 길이다. 하늘에 「성스러운 십자가가 세겨질 때」 영부는 하늘로 올라간다. 1만 5천년 만에 역전의 기회가 드디어 다가 온다! 그날을 경계로 우리들은 새로운 인류로서 신에게 다가가는 것이다! 이 벅어빠진 세상을 열망시키고 말이다!

미야 : 인류의 진화라니 뭘 생각하는 거지? 그런 망상은 접어쳐! 우리들을 조커와 만나게 해줘. 조커의 정체는 대체 누구야?!

스도 타츠야 : 아직도 기억이 않나? 인간은 어디까지나 자기 좋은 대로 사는 사람이군. 마이야의 기억이 사라진 것도 당연하군... 기면 말의 그 분의 모습은 여신처럼 아름답다... 그 분에게 영명을 받았다. 지금 방해가 되는 네네석들에게 꼭 복수를 하려고! 「10년 전 그 이름을 생각해내라, 그분이 전하는 말씀이다!

강코 : 10년전 이름?

킵 레오 : 잃은 끝났다. 슬슬 말술하도록 하지

에이머치 : 어디로 간다는 거지? 네네석도 도망갈 곳이 없는 건 마찬가지야!!



● 夜の 屋敷、ストランが動かしつかせ!! 千代たけ

▲ 그대— 무언기거!



● 屋敷の 10年ぶりの逢い!! 千代たけ!!

그러나 갑자기 바락이 무너지고 이슈릭만 떠돌리게 된다 ▶

키는... 조커는 「언니의 거미?」

킵 레오 : 뭐라구?!

이슈릭 : 싫어하여 언니 도와줘!!!

이슈릭을 구해내고 아이들을 데리고 모두 「비행선」에 타게 된다. 그리고 조커는 미아가 하는데...



비행기는 멋지게 미끄르다 갑자기 옆에서 불꽃을 내면서 떨어진 다...

에이머치 : 전장 떨어지고 있다. 미야 누나 어떻게든 안될까?

미야 : 그 그게 말이야... 이거 할가졌나봐 전혀 조커는 안돼!

그러나 그때 바닥에 빠진 줄 알았던 킹 레오가 나타난다. 그리고 킹 레오와의 접전. 그리고 킹 레오는 쓰러진다. 그리고 모두 함께 탈출!



비행선은 정말로게 진사(?)면다

그리고 모두 에비스 해안가로 내려오게 된다.



미야: 다행이야 모두 무사한 거 같고

에이키치: 정말 큰일 날 뻔 했어 싫어하는 게 거짓말 같아

아카리: 언니!!! 미안해요 아카리는 레오님 명의로 언니를 방해하려고 했는대... 도와줘서 고맙워요

미야: 걱정마 걱정마 다만 이것만은 지켜줘. 목숨만큼 절대 가깝게 가지 말 것. 그리고 이부고 싶은 꿈이 있다면 다른 사람에게 기대면 안돼

아카리: 싶은 인화가 되고 싶지만 모두를 공부하려고 성하 나...

미야는 리사에게 물어본다. 옥상에서 리사가 말했던 「조키는 언니야!」라는 말을. 자신은 그런 말을 할 적이 없다고 말하는데, 부연사가 있는 듯 하다.

오키카모 선생님미 탐정 사무실에 있다는 것을 기억해내고 그곳으로 향하려는 순간, 더 중요한 것을 알게 된다. 폭발 사건의 용의자가 바로 자신들이 되었다는 것을. 역시 소문 대로 돌아가고 있었다는 것이다. 그에 대응하기 위해 유키노는 같이 있던 아이들에게 역으로 소문을 내게 한다. 그렇다 '소문은 진실이 된다'. 그리고 모두 나눠서 탐정 사무실로 가기로 한다.

탐정 사무소

도착하여 TV를 틀어보자 역시 자신들이 테러리스트란 소문과 유키노가 퍼뜨린 그들이 구해준 사람들이다 라는 두가지 소문이 TV에서 논쟁이 되고 있었다. 그리고 또 한 명은 이것은 히틀러의 전담이 한 것이라고 한다.

미대일 선생님: 그래!! 라스트 바벨리온은 반드시 있어 내색하지 같이 일하던 선생님을 죽인 거야!

그리고 그녀는 자신의 책에 실린 「미야의 신탁」에 대해 이야기를 해준다. 우주인에 의해 문명을 파괴고 그 우주인의 문명의 유산이 바로 이 도시에 남아있다는 이야기였다. 그리고 다른 사람들에게 끼칠 영향을 위해 그 책은 발간하지 않기로 했다고 한다. 그러나 때 마침 TV에서 그 책에 대한 소개가 나오는 것이었다. 그리고 킹코는 드디어 자신의 비밀을 밝히기 시작한다. 모든 것은 꿈이 아니라 현실이었다는 것을. 어린 시절 '가면당' 놀이도 모두 기억에 있는 일이라는 사실을! 그리고 모든 진실을 밝히기 위해 아라야 신사(アアラヤ神社)로 가져고 한다.

아라야 신사(アアラヤ神社)

킹코: 이 신전에서 옛날 회재가 있었어. 그때 티셔 죽은 여자애의 유령이 나온다는 소문 알고 있었지?

에이키치: 허허 그게 어쨌다? 유명한 소문이잖아 모두 알고 있는 게 당연한...

킹코: 더 이상 도망칠 수 없어! 우리들은 그 여자애를 알고 있어. 「언니」를 알고 있는 거야!!

미야: 호를 꼭 흥미진진한데 숨기고 있는 죄가 있다면 술을 밝히고 편하게 지내렴



피레는: 여기까지 잘 도착했군. 여러분 이제 자신의 과거와 대면할만 하겠군. 여러분은 잃어버린 과거를 조금씩 되찾기 시작했네... 진실된 과거를 알고 싶다면 이 신사 뒤에 있는 아라야의 동산으로 가보게. 사람의 과거와 마음을 비추는 「거울의 성(鏡の城)」이 앞으로 나아갈 길을 가르쳐 주겠지

킹코: 이외토 선 우리들의 추억과 죄가 숨겨진 장소...

피레는: 사람은 시공의 개념을 이해하기 때문에 과거에 서로 잘하고 미래에 대한 두려움을 안고 산다. 지금이야말로 사슬처럼 얽힌 기억을 풀고 미래로 향하여 남겨졌을 할 때! 진정한 싸움은 이제부터라는 것을 명심해 두게!



아이템 리스트

회복보조

아이템명	효과	입수장소
사차원 지우개(四次元消し玉)	이군 한명의 HP 30회복, 전투 중에만 사용할 수 있다	합성
가라가리드링크(ガラクダリンク)	이군 한명의 HP 200회복	시토미타다시
신도(神道)	이군 한명의 HP 20회복, 전투 중에만 사용할 수 있다	페르소나 세이모보의 교환 아이템
보옥	이군 한명의 HP 전부 회복	시토미타다시
매슬드링크(マッスルドリンク)	이군 한명의 HP 20% 올려서 전부 회복	패공장
추영소울(チェイジソウル)	이군 한명의 SP 100회복	시토미타다시
일(藥)	이군 한명의 SP 400회복	이던가에서 준다
허림아(ヒラリヤ)	이군 한명의 HP, SP 25회복, 전투 중에만 사용할 수 있다	페르소나 광우의 교환 아이템
약전의 보시(薬店の玉)	민사를 HP 소량으로 회복한다	시토미타다시
맛치르그	「원령」수면에서 회복된다	시토미타다시
대배(大配)	「빙의」에서 회복된다	시토미타다시
운열기 열매(運熱の實)	전투 회복을 100%	시토미타다시
점심 매가진(점심 マグジン)	합성에 응모할 수 있다	시토미타다시
질병의 초목가루(病の精粉末)	이군 전체 민사 회복후 사용자 민사	하노코베의 명함표
소마(ソーマ)	이군 전체의 HPSP 배드 스테이터스를 전부 회복시킨다	부카미세의 명함표
합성소금(クラフトソルト)	레벨이 낮은 적과의 조우회피	페르소나엔젤의 교환아이템
STR인세스(STRインセス)	인간종의 STR을 2올린다	페르소나뉘얼카누스의 교환아이템
TEC인세스(TECインセス)	인간종의 TEC을 2올린다	페르소나리더멘티스의 교환아이템
SP인세스(SPインセス)	인간종의 SP를 10올린다	페르소나루키시의 교환아이템
타출의 작문양치(打出の量)	이군한명의 전체 기본능력을 3올린다	현상

매지카드

아이템명	효과	입수장소
이카카드(イカカード)	페르소나소지마법에 이카를 추가할 수 있다	?
미해리키카드(ミヘリキカード)	페르소나소지마법에 미해리키를 추가할 수 있다	스미일히라지카
미해리키온카드(ミヘリキオンカード)	페르소나소지마법에 미해리키온을 추가할 수 있다	페르소나년르코루우진의 교환아이템
부후카드(フフカード)	페르소나소지마법에 부후를 추가할 수 있다	?
이쿠아카드(イタアカード)	페르소나소지마법에 이쿠아를 추가할 수 있다	?
미해이쿠아카드(ミヘイタアカード)	페르소나소지마법에 미해이쿠아를 추가할 수 있다	?
이크에스카드(イクエスカード)	페르소나소지마법에 이크에스를 추가할 수 있다	키스 학교지하방공로 동등
갈카드(ガルカード)	페르소나소지마법에 갈을 추가할 수 있다	?
미하갈카드(ミハガールカード)	페르소나소지마법에 미하갈을 추가할 수 있다	페르소나레무구의 교환아이템
미하미그나카드(ミハマグナカード)	페르소나소지마법에 미하미그나를 추가할 수 있다	페르소나빈글레로의 교환아이템
지오카드(ジオカード)	페르소나소지마법에 지오를 추가할 수 있다	대일 팬텀의 레이어인텔 동등
잔카드(ザンカード)	페르소나소지마법에 잔을 추가할 수 있다	?
플레아카드(フレイカード)	페르소나소지마법에 플레이를 추가할 수 있다	린더를 쓰러뜨린 보수로 받는다
메가드카드(メグドカード)	페르소나소지마법에 메가드를 추가할 수 있다	후서사체를 쓰러뜨린 보수로 받는다
디아카드(ディアカード)	페르소나소지마법에 디어를 추가할 수 있다	페르소나파라크의 교환아이템
리캄카드(リカムカード)	페르소나소지마법에 리캄을 추가할 수 있다	페르소나 발의 교환아이템
메리트라카드(メイトラカード)	페르소나소지마법에 메리트러를 추가할 수 있다	페르소나 나옴드의 교환아이템, 패공장
도르미나카드(ドリーミナカード)	페르소나소지마법에 도르미너를 추가할 수 있다	키스 학교지하방공로 동등
포이즈마카드(ポイズマカード)	페르소나소지마법에 포이즈마를 추가할 수 있다	?
스크키자카드(スクキジャカード)	페르소나소지마법에 스크키자를 추가할 수 있다	스미일히라지카
마카키자카드(マカシジャカード)	페르소나소지마법에 마카키자를 추가할 수 있다	패공장
트르키자카드(トルキジャカード)	페르소나소지마법에 트르키자를 추가할 수 있다	패공장
리크키자카드(リクキジャカード)	페르소나소지마법에 리크키자를 추가할 수 있다	페르소나해일의 교환아이템
트러플러카드(トランプカード)	페르소나소지마법에 트러플러를 추가할 수 있다	?

인센스카드

아이템명	효과	입수장소
STAR카드(STAR카드)	페르소나의 STAR을 8올린다	무 대륙 동등
VIT카드(VIT카드)	?	???

매머리알카드

아이템명	효과	입수장소
노아톤(ノアトーン)	WORLD의 나울드가 소환가능	페르소나 그림판스타의 교환아이템
유이족존(唯我獨尊)	HIEROFANT의 삭가가 소환가능	페공장 2호실에서 삭가를 쓰러뜨린다

무기

검-장비 캐릭터(주인공)

무기명	공격력	스태이터스 변화	추가효과	입수장소
미세리코르데(ミセリコルデ)	4	---	---	라면 가게(초기장비)
무사의 협자(武士の協差)	10	---	---	시간성(時間城)
소드 브레이크(ソドブレレイカ)	12	---	---	시간성(時間城)
레이피어(レイピア)	16	---	---	라면 가게
바젤라드(バゼラド)	24	---	---	토니의 가게(トニーの店)
탑 토퍼(トップフルン)	38	---	---	크레이트 도 분노(クレイト・ド・リュノ)
소조환(小鳥丸)	42	---	---	줄리로지(ジュロロジャ)
크리스(クリス)	46	---	---	줄리로지(ジュロロジャ)
몽상검(夢想劍)	80	LUC+10	---	현상(眞實)
키쿠이치문지(菊一文字)	?	?	?	현상
플트강(フルトガンダ)	88	AGI+18	---	?
캐러드볼크(カラドボルト)	90	방어+20	---	페르소나크 프린 교환 아이템

장검-장비 캐릭터(강고)

무기명	공격력	스태이터스 변화	추가효과	입수장소
가죽 글러브(革のグローブ)	4	---	---	라면 가게(초기장비)
복싱 글러브(ボクシンググローブ)	10	---	---	시간성(時間城)
각수(角手)	16	---	---	라면 가게
갈고리 장갑(鉤爪手袋)	24	---	---	토니의 가게
메일 더스터(メイルダスタ)	38	---	---	크레이트 도 분노
허드 메탈 글러브(ヘッドメタルグローブ)	43	---	---	크레이트 도 분노
비그나우(ビグナウ)	42	---	---	줄리 로지
오우거 핸드(オウガハンド)	65	---	---	바위산(崖戸山)
칸논센츄(カンノンセンジュ)	80	---	신성속성 공격	현상
쟁이 팔뚝(ニャコクロ)	40	---	---	페르소나 네코마타의 교환 아이템
나타건곤권(邪牙乾坤権)	80	---	질풍속성 공격	페르소나 나타의 교환아이템
고양이 편지(ネコハンチ)	40	---	---	네코마타의 레어 아이템

기타-경비 캐릭터[미셀]

무기명	공격력	스테이터스 변화	추가효과	입수장소
스탠다드 케이스(スタンダードケース)	5	---	---	라면 가게(초기장비)
하드 케이스(ハードケース)	10	---	---	시간성(時間性)
클래식 케이스(クラシックケース)	16	---	---	라면 가게
위장 케이스(カモフラージュケース)	24	---	---	토니의 가게(トニの店)
게트링 타입2(ゲトリングタイプ2)	38	---	---	크레이트 도 플느(クレイト・ド・リュンス)
스페셜 미션(スペシャルミッション)	41	---	---	크레이트 도 플느(クレイト・ド・リュンス)
슈퍼 스타 케이스(スーパースターケース)	42	---	---	폴리로지(ジェロロジャ)
트루 포스트(トゥルーフォース)	?	STR+10/마법공격+10	만능속성 공격	?
엔티 메터(アンチ・マター)	80	---	임축속성 공격	현상(懸賞)
슈퍼노바(スーパーノヴァ)	200	?	?	현상(懸賞)

중-경비 캐릭터[마어]

무기명	공격력	스테이터스 변화	추가효과	입수장소
콜트 포니(コルトポニー)	8	---	---	초기장비
아스트랄 필콘(アストラファルコン)	12	---	---	시간성(時間性)
리머 링스(リマーリングス)	14	---	---	시간성(時間性)
월터 P99(ワルサーP99)	18	---	---	라면 가게
벡터 CP1(ベクターCP1)	24	---	---	토니의 가게
베레타M3FR(ベレッタM3FR)	38	---	---	크레이트 도 플느
S&W시그마(S&Wシグマ)	42	---	---	폴리로지
우지 이글(JZ)(イグル)	46	---	---	폴리로지
파이프 폭스(パイプフォックス)	40	마력 공격+10/마법 방어+10	---	스미일(平坂)
오리엔탈(五重龍箭)	50	---	전격 속성 공격	현상

투구(投具)-경비 캐릭터[유기]

무기명	공격력	스테이터스 변화	추가효과	입수장소
페이처(フェイチャー)	10	---	---	초기 장비
세도학(剃刀剣)	16	---	---	시간성(時間性)
벨리트롤(ヴェリトルム)	20	---	---	라면 가게
카타리아(カタリア)	24	---	---	토니의 가게
진리미정선(眞理電浄線)	38	---	---	크레이트 도 플느
트링클 버드(ツインクルバード)	43	---	---	크레이트 도 플느
유생유수리검(標生流手裏剣)	42	---	---	폴리로지
차크람(チャクラム)	70	---	---	케레브레의 레어 아이템
지권유(智尊輪)	28	---	---	가가 마츠
리벤지 리크(リベンジ・リーク)	58	---	---	페르소나 네메시스의 교환 아이템

두부(頭部)

방어구명	캐릭터	방어력	스테이터스 변화	입수장소
헤어 핀(ヘアピン)	여자	1	—	길코 초기장비
오토리치베레(オートリッチベレ)	여자	2	—	유키의 초기장비
카우보이 뿔(カウボーイハット)	전체	3	—	로스칸디타(護摩台)
안전모(安全帽)	전체	4	—	로스칸디타(護摩台)
가죽 가면(獣革の面具)	남자	4	—	로스칸디타(護摩台)
금관 모자(金編み帽子)	전체	5	—	동아 디펜스
케틀 햇(ケトルハット)	전체	6	—	애니메undi
어진피 모자(御神楽帽子)	여자	7	—	애니메undi
케틀 헬름(ケトルヘルム)	전체	7	—	로스칸디타(이오바구)
플 페이스 오더(フルフェイスオーダー)	전체	9	—	로스칸디타(이오바구)
스모계 헬름(スモ계ヘルム)	전체	10	—	윤문옥(備後)
카라쿨리 모자(カラクリ帽子)	전체	12	—	윤문옥(備後)
발루더(バルビュダ)	남자	14	—	윤문옥(備後)
히로 캡(ヒロキャップ)	전체	16	마법 방어+20	페르스나 자크프루스트 교환 아이템
빛나는 길기(輝くたてがみ)	?	28	마법 방어+120	원상(魂寶)

몸부

방어구명	캐릭터	방어력	스테이터스 변화	입수장소
세븐스 브레더(セブンスブレダ)	남자	2	—	주인공 초기장비
세븐스 세일러(セブンスセーラ)	여자	2	—	길코 초기장비
키스 학교 가쿠린(キス校ガクラン)	남자	2	—	미셀 초기장비
섹시 슈츠(セクシスーツ)	여자	4	—	미아 초기장비
아이 자켓(アーマージャケット)	여자	5	—	유키 초기장비
하드 자켓(ハードジャケット)	전체	4	—	로스칸디타(護摩台)
세이프티 슈츠(セーフティスーツ)	전체	5	—	로스칸디타(護摩台)
레이디스 메일(レディスメール)	여자	6	—	로스칸디타(護摩台)
체인 메일(チェーンメール)	전체	8	—	동아 디펜스
캐주얼 셔츠(カジュアルシャツ)	전체	1	—	애니메undi
프레스 플레이트(プレズプレート)	전체	12	—	애니메undi
오더 슈츠(オーダースーツ)	남자	30	행운+10	윤문옥(備後)
피플 자켓(ピプルジャケット)	여자	6	기술+3	로스칸디타(이오바구)
해피 프레스 플레이트(ハッピープレズプレート)	전체	14	—	로스칸디타(이오바구)
비버드 슈츠(ビバードスーツ)	전체	18	—	로스칸디타(이오바구)
신동복귀(神童取返)	남자	20	—	로스칸디타(이오바구)
브리건타이(ブリガンタイ)	전체	21	—	윤문옥
블랙 크로우즈(ブラッククロウズ)	전체	24	—	윤문옥
메탈 세일러(メタルセーラ)	여자	28	—	윤문옥
랜턴맨트(ランタンメント)	전체	31	마법 방어+20	페르스나 차크랜턴의 교환 아이템



© ATLUS

그라운드	■
조각감	■
스토커	■
안술	■
사운드	■
소장 가치	■

나인 시체를 넘어서 가라



장르: RPG

제작사: SCEI

발매일: 6월 17일

발매가: 5800엔



2년이 채 못되는 수명을 가지고 살아가는 비운의 일족, 마침내 복수의
그날까지 낭비할 시간은 없다. 신과의 교합으로 대를 잇고 투자로 수도
변영을 도모하며 일족의 힘을 키워 가자. 기회는 언젠가 반드시 찾아올
것이다.

서장(序章) ~ Prologue ~

한 천녀가 인간의 남자를 사랑하였다
그것이 모든 것의 시작이었다

오니(鬼:귀신)의 계속되는 습격에 의해 코토는 쇠퇴의 일로를 걷고 있었다
그들 오니의 우두머리의 이름은 주점동자(朱点童子)
이름 높은 무사들이 수없이 토벌에 나서지만

하나같이 오니의 반격에 무릎을 꿇고
그곳에는 다만 그들의 시체만 겹겹이 쌓여갈 뿐이었다

그러나 지금
한 쌍의 남녀가 어려움을 들고
가적을 일으키려 하고 있었다

1017년 12월 24일 대강산 주점격(大江山 朱点鬮)

오랑: 허아~허아~ 좋아 여기까지 왔으니 이제 남은 건 많아 한 마리 아니면 두 마리!

겐타: 미안해요 아직 제대로 움직일 수 있는 몸도 아닌데 이런 곳엔 데리고 와서...

오랑: 허아~허아~ 고맙다는 말은 주점동자의 목을 켜 다음에 하세요! (주점격의 몸이 열린다) 헛! 설 틈을 주질 않는군! 자 가요! 최란회 협공으로 들어가 8수로 끝내는 거예요! 알았죠!

겐타: 알겠소!

겐타와 오랑은 주점격의 마지막 수문장인 석원천위문을 힘공으로 멋지게 쓰러뜨린다.



▲주점격으로 향하는 오랑과 겐타

도~ 배가 고프는 것 같군~. 그렇다면 한시라도 빨리 주점동자를 쓰러뜨리고 코토로 돌아가자!

오랑: 정말이지... 그 아이가 학보인 건 당신을 믿어서라고요 좋아! 가요!

겐타: 설어서 돌아가는 거야!

오랑: 당연하지요!!

겐타: 나와라 주점동자!!

오랑: 승부다!!

겐타: 크익 도망천경가!!

오랑: 자~ 저것은!!

겐타: 낚지 정신차리시오!

여자: 왓~

겐타: 주점동자는 어디로 도망천경가? (여자가 안쪽을 가리킨다) 안쪽인가? 좋아 알겠소! 낚지, 나중에 반드시 구하여 올 테니 여기서 움직이지 마시오 (오



▲석원천위문과의 전투, 두 사람의 합트남성이 동반된다

몸에게 쫓아갈시다! 주점동자는~

오랑: 뒤를 봐요!!!

겐타: 크아이아아아~!!!

여자: 아, 아나야 내가 아니

야~!!! (여자는 보이지 않는

강제적인 힘에 의해 겐타의

시체를 입을 맞춘다 그 그만

똥!!! (주점동자로 변하는 여

자 시, 싫어! 부하이야 그만

똥!!!

주점동자: 우허허허허~

정말 지루했어 좀 더 귀여운

여자에게 물어달라하면 좋았

을걸 그랬어, 그건 그렇고 말

이야~. 크크크!!! 오래간만

에 여기까지 올 수 있을 만한

인간이 나타났다는 얘길 듣고 어떤

백대오는 녀석인가 싶었는데~

발정난 수캐

도 아니고~ 절은 어찌씨의 몸에

출마 넘어가 버리다니~. 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!

헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛! 헛!



▲주점동자의 빛에 걸려든 겐타



▲본색을 드러내는 주점동자

주점동자가 허공에 손을 갖다 어느새 오랑의 아이가 손에 들려 울고 있다.

오랑: 아앗!

주점동자: 오! 이리!

오랑: 비겁한 놈! 아이를 놓아줘!

주점동자: 그게 아이! 네 입을 통해 듣고 싶은 말은~ 나를 마음대로 해주세요!

오랑: 알겠어!

오랑: 그만똥!! 아이만은~ 아이만은 싹러줘!!

주점동자: 아예, 빨리 하지 않으면 꼬마가 죽는다고

오명: (무릎을 꿇고) 꼭 아이만은 살려줘!!

주정동자: 좋아 약속하지 안심하고 나는 인간하곤 달라서 거짓말은 하지 않으니라. 자야, 말해봐!!

오명: (중규에게) 마음대로 해라!! 나를 마음대로 해라!!

주정동자: 헛! 기왕이면 좀더 예시하게 할 수는 없나? (아이들 처든다)

오명: 아이-- 그만뒀어.. 부, 부디 살으시대로 해 주십시오

주정동자: 크히히히, 좋아 좋아 죽어는대!! 한번 더 부탁 해!!

오명: 부디 저를 마음대로 해 주십시오. 그러나 아이들--

주정동자: 한번 더!

오명: 부디-- 마음대로 해 주십시오

주정동자: 한번 더 해라!!



▲이러를 구하기 위해 모든 것을 포기하는 오명



▲주정동자는 아이를 인질로 오명을 위협한다



▲이 자로부터 일족의 고난의 역사는 시작된다

오명: 저를-- 마음대로 해 주십시오--

주정동자: 크호호호호, 도저히 견디지않군! 이리 와라! 좋은 곳에 데려다 주지!!

오명: 부하야! 한번만, 단 한번만 그 아이를 안아줘 해줘-- (아이들 건네는 주정동자 오, 그래서 학자-- 건강해지라--)

오명은 주정동자에 의해 어린가로 보내져 버린다

주정동자: 안심해라 약속은 지킬 테니까. 아참, 그래그래, 네게 주변을 걸어주마 크크크... 될 수 있는 대로 아예 알아듣지 못하게 살아야지

시체를 넘기 전에 ~ 시스템 완전공략~

나의 시체를 넘어서 가라는 수많은 커맨드를 비롯, 다양한 이벤트와 요소들로 가득 차 있어 즐기기에 상당한 부담을 갖게 될지도 모른다. 따라서 이번 공략에서는 게임을 진행하는데 필요한 커맨드와 진행상 이해를 돕기 위한 각종 요소들을 중심으로 단계별 화면을 통해 설명하도록 하였다.

초기 선택화면▶



초기선택화면

오프닝이 끝난 뒤 스타터비튼을 누르면 주제가 「하나(花)」가 잔잔하게 흐르는 가운데 다섯 개의 선택메뉴가 나타난다.

1. 개시(開始)

- ① 신구(新婁) - 게임을 처음 시작할 때 선택
- ② 계속(繼續) - 저장해 둔 게임을 계속한다

2. 서장(序章)

- 오프닝을 감상한다



▲1번 9개월이 최장수?기적

3. 역사(歴史)

●역대 용자족(歷代勇宗) - 역대 인물들의 분야별 순위와 초상을 볼 수 있다. 종족은 마음(心自體), 기술(技自體), 체력(體自體), 기타(他自體)로 나뉘어져 있으며 마음, 기술, 체력은 다시 화(火), 수(水), 풍(風), 토(土)의 네 부문으로 나뉘어진다. 기타에는 소질(素質自體), 기력(技力自體), 장수(長壽自體), 다산(子澤山自體), 전승점(戰勝點自體)의 재미있는 다섯 부문이 있다.



●가족사건(家族의 冥策) - 플레이

《스타커사건 분위기의 다양한 배경 프레임, 스텔비튼도 이쁨도 확인할 수 있다

중 사인전(如神)에서 촬영한 사진을 볼 수 있다. 30매까지 저장 가능하다.

●비장미인화(秘藏美人畫) - 초상화점에서 구입한 미인화를 감상할 수 있다. 12종의 미인화를 모두 모아보자.



▲그림속 주인공의 이름과 관련된 설명이 붙어 있다

4. 양자(養子)

양자연조의 의뢰를 통해 다른 가문(플레이어)과 자손을 교환한다. 유전자정보의 특성을 잘 고려하여 양자를 받으면 효과적인 진화가 가능해지므로 여건이 허락한다면 한번 시도해 보는 것도 재미 있을 것이다.



▲양자연조의 의뢰, 슬롯에는 본가의 카드, 슬롯2에는 양자를 받는 플레이어의 카드를 삽입한다

5. 분사(分社)

후지가미(조상신)를 다른 가문으로 보내 섬기도록 한다. 신은 자손과 달

《분사의 의식을 집행한다. 요령은 양자와 동일

리 수명에 제한이 없으므로 뛰어난 능력의 신을 맞이하면 대대로 가문번영에 도움이 된다. 또한 이때 보내지는 우치가미는 본래 자기 가문의 성을 그대로 가지고 카모로 조상신을 봉사시키는 플레이어는 다

른 사람이 자기 성을 가진 신을 섬긴다고 하는 자부심을 느낄 수 있을 것이다.

새로운 가문을 일으킨다

신상명세 입력

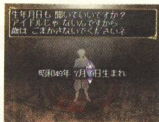
초기화면의 개사에서 신규를 선택하면 가문의 성과 초대당주의 신상명세를 입력하는 화면이 나온다. 다른 게임에서와는 달리 여기서는 『혈액』이 설정전반에 걸친 가장 중요한 요소이므로 여기서의 결정이 게임의 감동과 재미에 커다란 영향을 미칠 수도 있다. 자신만의 가문을 창시한다는 기분으로 신공해 결정하도록 하자(여기서는 편의상 성은 타치바나(辰, 초대 당주는 오오토리(颯)로 하겠다).



▲성명을 결정한다. 능력서 큰 영향은 없으나 처음에 교감을 가질 상대 신의 성별이 좌우되므로 알아서 선택하자



▲성을 입력한다. 성은 자신대로 계속 이어질뿐더러 분시시키는 우치가미에게까지 붙어 다니는 것으로 신공이 결정해갈 뻔한다. 입력은 한자의 음, 획수, 부수 등으로 할 수 있는데 정 어려운 사람은 '위임(委任)'을 선택하도록 하자



▲성년월일의 입력. 소와50년은 1975년이다



▲초대 당주의 이름을 입력한다. 초대 당주의 이름은 후대 당주에게도 계승되므로 자신의 이름이나 가장 좋아하는 이름을 붙여주자

여성소요시간의 선택

신상명세의 입력이 끝나면 게임의 여성소요시간을 선택할 수 있는데 이는 시간이 흐르는 속도나 경험치, 적의 세력, 소지금 등에 영향을 미친다. 종합적으로 볼 때 이는 게임진행상의 난이도 설정이라 보

아도 무방할 것이다. 이 모드는 게임진행 중에도 언제든 변경이 가능하므로 우선 적당한 것을 선택해 진행하다가 필요한 경우에 바꾸어도 괜찮을 것이다.

종류	여성소요시간	설명	수치상 비율
책독 모드(あつさりモード)	20~30시간	시간은 정말 없는데 그래도 게임은 하고 싶다는 사람에게 적격. 말 그대로 시범시용한 진행이 가능하다. 전투 및 이벤트 등 즐겁기는 모두 즐기면서 다이렉트스트로 탐색하게 끝낼 수 있다. 하지만 볼륨레임 매니아에게는 너무 싱거울지도...	전투경험치 250%, 괴물의 체력 75%, 괴물의소지금 200%
제대로 모드(しゃかりモード)	30~50시간	비슷한 하지만 볼륨레임의 맛을 제대로 즐기고 싶다는 사람에게 추천. 책독 모드에 비해 균형 잡힌 진행이 가능하다	전투경험치 175%, 괴물의 체력 88%, 괴물의소지금 150%
차분히 모드(じっくりモード)	50~100시간	볼륨레임 게임의 감동은 무자한 시간과 노력에 정비례한다고 생각하는 사람에게 권하고 싶은 모드. 뿔만한 매니아라면 충분히 만족할 수 있을 것이다	전투경험치 125%, 괴물의 체력 94%, 괴물의소지금 125%
음악 모드(どっぷりモード)	100시간~	게임의 볼륨레임이 다가오는 것이 아쉬운 사람에게 권하고 싶은 모드. 플레이어의 통가체가 엔딩이 아닌 『플레이』인 사람이라면 견뎌낼 수 있을 것이다. 특별히 '나의 사체를 넣어서 가라'에 애착을 가진 분이나 '할 일이 없는 본래' 권한다	전투경험치 100%, 괴물의 체력 100%, 괴물의 소지금 100%

최초의 교신(交信)

주검당자는 오오토리 일족의 복수를 위해서 그 후손에게 두 가지의 저주를 걸었다. 그 하나는 단명(短命)의 저주로 오오토리의 일족의 후손은 다른 사람보다 수십배나 빨리 성장하고 수년 내에 사망하게 되는 것이다. 다른 하나는 종질(種



▲최초의 교신 내 영의 신기온데 이나를 선택하여 자신을 만든다



▲외부의 색상조합을 선택한다



▲드디어 역사는 시작된다. 『불공의 타치바나 일족』(재운은 현명)

● 나의 시체를 넘어서 가라

번)의 저주로 오오토리 일족은 다른 인간파의 사이에서 자손을 낳지 못한다는 것이다. 이 저주는 주검동자를 쓰러뜨리지 않는 한 인제까지도 계속된다고 한다. 하지만 천계의 신은 이들에게 자신들과의 교합을 통해 종족을 이어갈 수 있는 기회를 주기로 한다. 그것은 신과의 교합으로 대를 이어가면서 가문의 번영을 꾀하여 주검동자를 타도한다는 일족의 숙명인 것이다.

신은 화, 수, 풍, 토 네 신과의 교인으로 최초의 자손을 만들어 주고 피복과 장비를 선물한 뒤 이즈카(イヅカ)라는 여자를 가문의 집사로 파견한다.

신에 따르면 주검동자를 타도하는 그 날, 오오토리는 저주에서 풀려 지상으로 부활하게 된다고 한다.

● 가문의 운영

일족의 본거지와 할 수 있는 코도에서의 커맨드는 상당히 많이 보이지만 실제로 자주 사용되는 것은 일족, 출전, 교신, 도구, 부흥 정도이다. 가문을 번영시켜 주검동자를 타도할 힘을 기르기 위해서는 우선 그 과업을 책임질 인내가 필요하다. 그런데 자손을 위해서는 신과의 교합을 가져야 하고, 그를 위해서는 봉납점이 필요하며, 봉납점은 토벌을 통해 획득이 가능하다. 기본적인 흐름은 대술 이린 것이다. 순환관계를 순서대로 보면 「도벌 → 봉납점 획득 → 교신 → 자손 → 가문성장 → 토벌」과 같이 된다. 또한 이와 병행하여 토벌 및 성장(구식) 등에서 벌어들인 돈을 코도의 부흥에 투자하여 무기 및 방어구 등 장비체제와 각종 지원시설도 발전시켜야 한다. 이제 커맨드별로 관련된 주요사항을 살펴보기로 하자.

● 도쿄(京の都)



◀코도에서의 메인 커맨드 화면

1. 일족(一族)

① 개인정보(個人情報)

각 개인별 상세 정보를 확인하는 메뉴로 기본적으로

로 상태(状態), 장비(裝備), 술(術)을 볼 수 있으며 생후 2개월간의 자습기간에는 훈련(訓練)이 추가된다. 훈련은 심전부대에 투입되어 전 자습기간동안 지도자를 임명하여 집중적으로 사사를 받게 하는 것으로 자습상태로 두는 것보다 훨씬 높은 성과를 기대할 수 있다. 훈련의 성파는 지도자의 능력과 훈련자의 소질에 따라 좌우되며 직제협동의 등 일직업을 가진 후순에 한해 오의(奥義)를 전수할 수 있다. 오의를 전수하지 못한 채 그 습득자가 사망하면 후순은 자신의 힘으로 다시 그 오의를 터득해야 하므로 전수 관리를 잘 해서 후순이 조기에 성장할 수 있도록 해 주는 것이 좋다.



▲개인별로 상태를 확인하고 조지를 쥐인다



▲은관을 통해 오의를 전수할 수 있다

② 출격관리(出撃準備)

● 출격대 지명(出撃隊指名)

토벌에 나갈 파티를 지명한다. 파티구성은 최대 4명까지 가능하며

자습이나 훈련을 끝내고 심전부대에 투입된 지에 한해 지명할 수 있다. 출격대 지명을 끝내면 이즈카가 자동적으로 최강장비를 장비시켜 주는데 여기서 지명할 순서에 따라 장비를 분배하므로 유의하도록 하자.

● 대장 변경(隊長変更)

당주가 출격시에는 고정적으로 당주가 대장의 역할을 맡지만 그렇지 않은 경우에는 임의로 대장을 지명해 줄 수 있다.



▲출격대를 지명한다. 임명 및 해임은 모두 O버튼

● 진형 변경(陣形変更)

전투시 전투위치를 지정한다. 위치에 따라 공격의 효율이 달라 지므로 통상 불태임과 마찬가지로 집사, 파괴사 등 중장비가 가능한 캐릭터는 전열에 배치하고 무용수, 궁사 등은 후열에 배치한다. 하지만 전투시에도 턴을 소비하지 않고 전투위치를 변경할 수 있으므로 대략적인 다공트를 잡아둔다는 기본으로 지정하도록 하자.



▲전투시의 초기 전투 위치를 지정한다

③ 도구 선별(道具選別)

메인메뉴의 도구와 동일하다. 다만 여기서는 일족의 상태에 따른 즉각적인 판단이 가능하므로 보다 편리하게 도구를 관리할 수 있다.

④ 최강 장비(最強裝備)

이즈카가 최강장비를 자동적으로 장비시켜 준다. 장비를 일일이 비교하고 장비하는 복잡한 작업을 단축시켜 주기 때문에 매우 편리하지만 이는 단순히 장비의 성능 수치만을 기준으로 한 것이므로 필요에 따라 장비의 속성과 같은 자세한 부분을 확인할 필요가 있다.



▲연명의 분포를 한눈에 볼 수 있다

⑤ 배치 변경(配置変更)

1) 화면구성(画面構成) - 전체화면의 인물정보 표시방법을 변경한다.
2) 배열변경(並び替え) - 출생순서대로 되어 있는 기본배열을 임의로 변경한다. 주로 사용하는 출격명부를 모아놓고 볼 때 편리하다.

● 건강관리(健康度)

전투중에서 상처를 입어 건강도가 바닥난 상태에서 귀환하게 되면 수명이 단축되고 심한 경우는 그대로 명을 다하지 못하고 세상을 뜨는

경우도 없다. 그렇다면 건강도는 왜 떨어지는 것인가. 전투중이나 이동 중 체력이 떨어진 상태로 계속 있으면 건강도가 조금씩 떨어지게 된다. 그리고 피로는 달이 바뀌면서 집중적으로 쌓이게 되는데 이 경우 체력, 공격력, 방어력, 민첩성과 같은 모든 신체적 요소들이 떨어지면서 건강도 해지게 된다. 따라서 1개월을 초과하는 장기원정을 가끔씩 삼가는 것이 일족의 보존에 있어 좋을 것이다. 그리고 건강은 나이에 따라서도 차이가 있다. 건강도는 1개월마다 일정량 회복이 되는데 젊었을 때는 어지간한 피로는 단번에 회복된 것이 나이가 들다보면 회복이 더디거나 거의 안되게 되는 것이다.



▲나이가 들면 건강의 회복속도가 떨어진다

● 충심(衷心)

가문에 대한 충성도를 나타내는 것으로 자습기간을 마치고 실전부대에 투입이 되었음에도 계속 코드를 대기시키거나 전투시 제시하는 3가지 전술을 자주 거부하면 이것이 떨어지게 된다. 충성도가 많이 떨어지면 가솔로도 이어질 수 있는데 한번 가솔한 사람은 두 번 다시 돌아오지 않는다. 특히 마음에 화, 경이 높은 사람은 가솔의 확률도 높다. 이러한 사태를 방지하기 위해서는 고령자는 고령자가 능력이 높은 사람의 경우 자습기간에 있는 자신의 지도 역할을 맡겨 주고 어쩔 수 없이 충성도가 떨어진 사람에게는 소치하고 있는 보물(名品珍品)을 선물하여 충성심을 회복시켜 주어야 한다.



▲보물을 아시아에 가문에 대한 충성도를 높인다

2. 출진(出陣)

● 토벌(討伐)

코트를 나와 미궁으로 오니(呪)를 토벌하러 가는 것으로 출발전에는 항상 출격대의 건강상태와 휴대품을 확인하도록 하자.

특정지역에 대한 토벌강화권은 랜덤으로 지정되는데 해당 지역에 가서 토벌활동을 하고 돌아오면 황제로부터 보상금을 받을 수 있다. 이때 보상금은 권승령에 비례하여 보상금의 지급기간은 해당월말까지이므로 기간내에 돌아오지 않고 토벌을 속행할 경우 보상금은 받지 못하게 된다.



▲출진시에는 항상 상태를 확인한다



▲토벌강화권에는 우측상단에 지정장소가 표시된다

● 선고시험(選考試合)

매년 3월과 8월에는 주점동자 토벌대를 선발하기 위한 선고시험이 열린다. 시험에 참가하지 않고



시험의 매력은 역시 양념한 핵수이며, 이는 가문의 재정에 크게 도움이 된다

토벌에 나설 수도 있지만 시험에서는 미궁에서보다도 더 많은 권승령을 획득할 수 있으며 우승시에는 엄청난 상금과 함께 상봉도 받을 수 있으므로 환만하면 참가하도록 하자. 8월 시험은 일반부포 실력에 자신이 있는 사람은 누구나 참가할 수 있으나 3월 시험은 황제로부터 초청장을 받아야만 참가가 가능하다.

3. 교신(交神)

① 심행(心行)

교신의 의를 행한다. 우선 일가의 인물중 한사람을 선택한 뒤 상대가 되는 신을 선택한다. 교신은 8개월이 지나 원복(元服:일종의 성인 의식을 행한 자만이 할 수 있다. 아직 원복을 하지 않은 사람은 이름이 청회으로 표시되므로 한눈에 구별이 가능하다.



▲교신은 생후 8개월이 지나야 가능하다

② 신일합(神一御)

교신을 행하기 전에 신들의 리스트를 확인한다. 여기에서도 심행과 마찬가지로 필요한 봉납금과 신이 가지고 있는 속성, 그리고 유전정보를 확인할 수 있다.

③ 가계도(家系圖)

일족의 가계가 어떻게 이어져 왔는가를 확인한다. 여기서는 전체적인 교신 결과, 즉 유전정보의 유전관계 등을 일목요연하게 확인할 수 있으므로 향후 교신에 있어서도 참고가 될 것이다.

● 교신의 의례(交神の儀)

신과 교합하여 자손을 받는 의식으로 1개월에 1회만 실행할 수 있다. 달란한 예이지만 남자는 여신과 여자는 남신과 의식을 행하게 된다. 신이라고는 하지만 자손이 그 자리에서 갑자기 만들어지는 것은 아니고 교합후 1개월이 더 경과하면 이즈커가 자손을 데려다 준다.

교신을 위해서는 봉납금이 필요한데 이것은 신에게 우리 일가가 이만큼 공헌을 했습니다 하는 일종의 공헌 증거로서 오니를 쓰러뜨리면 권승령과 함께 쌓이게 된다.



▲오니라는 봉납금이 높을수록 능력이 높은 것은 당연(?)

● 유전에 관하여

태어나는 자손은 양쪽 부모의 유전정보에 따라 부모의 행질을 그대로 조합하여 물려받는다. 따라서 신을 선택할 때는 이후 부모의 단점을 보완해 줄 수 있는 유전정보를 가졌는가는 가장 우선적으로 고려해야 할 것이다.

신의 경우 교신 매뉴에서 부계와 모계 유전정보를 모두 확인할 수 있지만 사람은 두 사람 분의 유전정보를 모두 알 수는 없다. 하지만 교신의 의례 도중 전체적인 유전정보가 순간적으로 표시가 되므로 이를



▲절대만 비교 분석권이 일족의 유전적 발전으로 이어진다

● 나의 시체를 넘어서 가라

통해 능력과 소질의 분포를 대략적으로 파악이 가능한 것이다.

태어난 자손은 해당 대에서 혼합된 부모의 능력 가운데 절반만을 표현적으로 드러내는데 이 절반을 소질이라고 하며 그 사람의 성장이 나 특기, 성격 등에 크게 영향을 미치게 된다. 그리고 그 사람의 아들이나 손자대에서 나머지 소질이 개화하는 경우가 있는데 이를 격세유전이라 한다. 따라서 기대한 능력치가 바로 나오지 않았다고 해서 실망할 필요가 없는 것이다.



▲ 직업선택 화면

● 직업의 결정

이츠카가 자손을 데리고 오면 바로 이름을 지어주고 직업을 결정하게 된다. 직업은 유전적특성과 장래를 고려하여 정하는데 그 특성을 간략히 살펴보면 다음과 같다.

직업 특성

검사(劍士)	검사는 공격력이 높은 대신 방치다음으로 위력적인 도검류를 사용할 뿐 아니라 방어구도 피카시와 같은 중(中)장비를 선택할 수 있다. 파티의 중심축으로 활동하기에 적격이다
철물사(鐵匠)	전열에서는 적의 횡1열을 공격할 수 있을 뿐 아니라 공격력도 검사에 비해 그리 뒤지지 않는다. 게다가 방어구도 대장까지 착용할 수 있기 때문에 활동하기에 따라서는 검사의 자리를 대신할 수도 있을 것이다
권법가(拳道家)	전열에서 전열의 적 19만을 공격할 수 있고 도검에 비해 주먹의 위력이 조금 떨어지긴 하지만 화염의 일격과 연속공격, 그리고 신속한 신재공격이 매력인 직업이다. 장비는 중(中)장비까지밖에 착용이 불가능하지만 권법가의 장비는 모두 가격이 싸므로 나쁘지않은 활동할 곳이 있을 것이다
피카시(旗手)	공격력에 있어서는 타의 추종을 불허하지만 속도가 느려 회피당하기 쉽다. 게다가 술의 위력도 고만고만.. 하지만 방어구는 중(中)장비까지 사용이 가능하므로 공방은 모두 탄탄하다. 상대의 격차가 커서 도박을 해야할 필요가 있을 때 데리고 나가 보면 어떨까?
대동사(大動士)	산란형 무기를 사용하면 전열에서 적 전열을 공격할 수 있는데다 위력도 상당히 공격면에서는 가장 유용할 수도 있다. 하지만 방어구는 경장비밖에 사용이 불가능으로 전열에 내세우기는 좀 꺼리지는 직업. 적의 대장을 쓰러뜨리기 위한 자력수로 활용하기에는 적격이다
무용수(踊り子)	전후열 어디에서나 적 전열을 중 1열을 공격가능하나 위력은 신동치 않다. 게다가 방어구도 경장비 밖에 사용이 불가능하나 기본적인 공방은 거의 최악이 수준. 하지만 기술의 성장이 빠르고 술(酒)에 있어서는 타의 추종을 불허하며 재미있는 오마를 많이 가지고 있으므로 헌병을 약해볼만한 직업이다
치도사(鐵刀士)	전열에서는 적 전열을 단번에 베는데다 위력도 상당히므로 미궁에서 조무래기들을 상대할 때 많이 편리한 직업이다. 방어구 역시 대장비까지 사용이 가능하므로 병도 문제없다.
공사(弓使)	전후열 어디에서나 적을 자유롭게 공격할 수 있고 위력도 도검류에 필적하나 방어구를 중(中)장비까지밖에 사용하지 못하는 것이 유일한 단점이다. 후열에 놓고 검사의 공격보조로 사용하거나 자력수로 활용하자

● 지남서(指南書)

각각의 직업에는 그 직업을 익히는데 필요한 교본이라 할 수 있는 지남서가 있다. 따라서 처음에는 3개의 직업밖에 는 선택할 수가 없는 데 나머지 지남서는 각 미궁의 오나들레에서 획득이 가능하다. 진부시 슬롯에서 지남서가 보였다면 반드시 해치워 얻도록 하자. 지남서를 가진 오나들의 위치는 다음과 같다.

지남서	미궁
형의 지남(劍の指南)	삼이영(三井城)
권의 지남(拳の指南)	구동주(九動州)
퇴의 지남(退の指南)	조거천만궁(鳥居千萬宮)
통의 지남(通の指南)	선왕진은오(線王眞魂島)
선의 지남(順の指南)	홍연의 사당(紅蓮の祠)

● 자택의 증축

교신에 의해 일족의 인원수가 일정한도이상 늘어나게 되면 이츠카가 집의 증축을 건의한다. 집을 증축하지 않으면 더 이상의 인원증가가 불가능하므로 조건이 만족될 경우 반드시 실행하도록 하자.

구분	수용 인원수의 변화	비용	비고
제 1단계 증축	6인~10인	20,000	일찍이 42인상으로 늘어난 경우
제 2단계 증축	10인~16인	50,000	일찍이 82인상으로 늘어난 경우

● 행방불명인 신들은 어디에?

신 일람을 보면 얼굴그림대신 행방불명이라고 적혀있는 신이 있을 것이다. 이들은 천계에서 실종된 신들로서 대부분이 주검동자에 의해 재정신을 잃고 오나의 몸 속에 갇혀 있다. 오나에 갇혀 있는 신을 구해내기 위해서는 주검동자가 그들에게 저주를 거는데 사용된 주의 목걸이(珠ノ首輪)를 벗겨내야 한다. 그런데 주의 목걸이를 벗겨내기 위해서는 각각 특정한 조건을 만족시켜야만 하는데 그것은 오나나 요리의 이름을 살펴보면 짐작할 수 있을 것이다. 예를 들면 고자옥대장(高子玉大將)에 갇혀있는 백강태대왕(白浪河太師)을 풀어주기 위해서는 출격대의 대장이 같은 이름의 술(백망(白瀾))을 습득한 상태이거나 흰 파도라는 뜻의 백망과 연관하여 수계(水系) 여신의 자손이 일행에 포함되어 있어야 하는 식이다. 또한 주검동자를 쓰러뜨리면 그 안에 누군가와 함께 봉인되어 있던 수많은 신들이 한번에 풀려나게 된다.

신을 구해 천계로 돌려보내면 다음 교신부터 해당 신과의 교신이 가능해 진다. 능력이 높은 신들은 대부분 오나에 갇혀있는 경우가 많으므로 진부시 슬롯에 주의 목걸이가 나타나는 오미를 발견하면 여러 가지로 해방을 시도해 볼 일이다. 다음은 현재까지 확인된 신의 해방에 관한 데이터이니 참고하기 바란다.

장소	오나라 이름	신명 이름	영양소 (점안 후가면 및 육막면 가능)
상어섬	비늘제녀(ウロコ姫)	하이라노루루(御座 / 漁師)	대장이 속죄(謝罪)를 습득, 초무가노마히메(歌女 / 真名姫)를 해방
상어섬	고지옥대장(原守玉大將)	백담하태왕(白浪河太郎)	대장이 백담(白浪)을 습득, 64회 이상 레파, 수게어신의 자신이 일행에게 있는 경우
상어섬	추녀(御女)	오월천산녀(五月川山女)	5월애 쓰러뜨린다
구름루	일목일도(一目一目)	타타리천나(タタリ陣内)	좌목치도(左目 / 雉刀)를 장비, 타타리희(タタリ姫)를 장비, 천목일도(天目一刀)를 장비
구름루	이타노루로하에(伊達の黒龍)	이타노루로하에(伊達の黒龍)	파리잡이(ハチウリ)를 장비, 보궁마티가라스(寶弓マタガラス)를 장비
구름루	칠천재팔기(七天賣八郎)	칠천재팔기(七天賣八郎)	대장이 칠천록(七天録)을 습득
조가천만궁	풍차(風の車)	카지구루미노오사치(風車 / お七)	대장이 풍차(風車)를 습득, 치도 대장부(大風車)를 장비, 풍마신병(風馬旗)의 자신이 있는 경우
조가천만궁	토장군(土將軍)	도도료신겐(土土郎助)	대장이 토어(土土郎)를 습득
조가천만궁	아나라노 코지로(阿那 / 狐次郎)	아나라노 코지로(阿那 / 狐次郎)	열광의 적화가 커져 있을 때 쓰러뜨린다
학골성	혼(小入)	아라비노미야(阿波 / 美 御)	백도의 모치(白鳥 / 帽子)를 장비
학골성	대강의집현	대강의 사한(大江 / 捨丸)	대강의 사한(大江 / 捨丸) 귀결환(鬼切丸)을 장비
홍련의 사당	옌오라키(ヤンオラキ)	적우근천신(赤羽根天孫)	천신소(天神の弓)를 장비
홍련의 사당	명신소태왕(明神小太郎)	명신소태왕(明神小太郎)	익황남도(益荒南刀)를 장비
왕아류수도	소방주(巫坊主)	만국천국(万國天國)	귀갑계(鬼甲鏡)를 장비
왕아류수도	설녀(雪女)	유화어전(ユウワエリ)	빙인봉(氷刀 / 劍)를 장비
대강산	주점동자(朱点童子)	허공암발비(虚空坊巖鼻)	주점동자 티도시 자동적으로 해방
대강산	주점동자(朱点童子)	모치노츠키나미지키(餅 / 花大目)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	석원천위문(石垣天衛門)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	범빈군(狹 / 狹 將軍)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	금천룡마(金龍天龍馬)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	하수왕룡실(下灘王龍實)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	길소천마리(信樂天馬利)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	상수왕룡수(上灘王龍水)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	부동산(不動山)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	만주원홍자(万州院紅子)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	목령심태왕(木嶺心太王)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	카와이이히코(歌宮車馬子)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	우리타미노이요(土 / 壘 / 壘)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	나메이츠리츠유이코(南無 / 龍馬)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	파소천왕자(彦龍天王子)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	월광천요미(月光天 = 1)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	경국천유수(鏡國天有壽)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	광무왕인(光無 / 刑人)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	상야간봉(常夜天風)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	일광천토키(日光天土)	"
대강산	주점동자(朱点童子)	뇌왕사자현(雷王獅子丸)	"



▲오니속에 행방지연 신은 다음달부터 교신이 가능하다

오니속에 갇혀 있던 신을 행방지연했다▶



● 우지가미(氏神)

사망한 일족 가운데 뛰어난 능력을 가진 사람은 이즈카에 의해 우지가미(조상신)으로 추원을 받는데 이를 받은 아들이 우지가미로 모시게 되면 그 역시 신의 대열에 함께 하게 되고 교신도 생활 수 있다. 하지만 불남점은 다른 신들과의 형평성을 고려해(?) 능력에 따라 부여되므로 우지가미로 삼는다고 해서 곧바로 직접적인 이득은 보기가 어렵다. 절경을 하기 전에 이 사람은 그냥 보내기에 정말로 아깝다고 생각되는 경우에만 우지가미로 모셔도록 하자.



▲우리 집안 성을 가진 신이 당당히 리스!

● 나의 시체를 넘어서 가라

4. 도구(道具)

① 휴대-창고(携-庫)

휴대하고 있는 물품을 창고에 보관한다. 휴대자투의 최대 보관량은 30개이므로 출전 시에는 전부에 불필요한 건어장이나 병풍진품등을 창고에 넣어 두고 최소한의 회복아이템 정도만을 휴대한 채 나가는 것이 좋다. 자칫 휴대자투에 여유공간이 없을 경우에는 미공급이 확실한 보물을 눈물을 머금고 포기하거나 소지물품을 버려야 하는 일도 있기 때문이다.



▲도구외관



▲출전시에는 가급적 휴대자투를 비워두자

② 정리

- ① 직접정리(自分) - 직접 아이템을 1개씩 이동하여 위치를 바꾼다
- ② 강한순서(強い順) - 성능이 강한 순서대로 자동 정리한다. 장비를 일목요연하게 확인할 수 있다
- ③ 많은순서(多い順) - 수량이 많은 순서대로 자동 정리한다. 주요 소모품의 개수를 확인하는데 유용하다
- ④ 50음도순서(50音順) - 가나 순서대로 자동정리한다

③ 지분(股份)

- ① 평가(査定) - 명품진품이나 필요없게 된 장비등을 매각하여 재정에 보낸다
- ② 수어(収買) - 명품진품을 일족에게 수매하여 충성심을 높이는 데 사용한다

④ 창고-휴대(庫-携)

창고에 보관되어 있는 물품을 휴대자투에 담는다.

5. 부흥(復興)

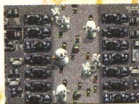
자금을 투자함으로써 주점동자를 필두로 한 오나들에 의해 파괴당한 코트를 재건하는 것이다. 코트의 부흥이 이루어지면 그에 따라 간접적으로 일족의 비탄당성에도 크게 도움이 되는데 그 내용은 다음과 같다.

① 투자(投資)

구분	설명
상업부분(商業部分)	상업부분에는 무기점, 방어구점, 잡화점, 장식품점이 있는데 발전이 이루어짐에 따라 구입가능한 품목이 늘어나고 성능 좋은 장비도 구입할 수 있게 된다. 전투준비에 있어서 가장 중요한 투자라 할 수 있다.
종교부분(宗教部分)	종교부분으로의 투자가 이루어져 사원이 건축되고 사람들의 신앙심이 두터워지면 신들이 그에 대한 보답으로 봉납품을 어느정도 할인(한해) 준다. 또한 특정한 조건이 만족되면 일족의 업적을 기리는 종교적 기념비가 세워지거나 축제가 부활하기도 하는데 그러한 경우에는 봉납품이 대폭 하락하게 된다. 불거리도 많고이고 실질적으로도 도움이 되는 유용한 투자분야라고 하겠다.
오락부분(娯樂部分)	여기에 투자를 하면 사진점이나 초상화점 등이 개발하게 되어 개인진행과는 별한 관계가 없지만 갖가지 재미있는 요소들을 맛볼 수 있다. 미담이가 너무 보고 싶다가나 돈이 남아돌아 소지금의 자칫수가 부족할 경우에 투자하도록 하자.
공공부분(公共部分)	상장소나 한방야에 해당한다. 상장소는 있어도 그만 없어도 그만이지만 한방야점은 거액을 들여서라도 건강을 회복할 필요가 있을 때 중요한 곳이므로 절대적인 투자가 필요하다. 그리고 공공부분의 성장을 위해서는 다른 세 부분의 균형있는 발전도 필요하므로 적절히 밸런스를 맞춰 투자하도록 하자.

② 거리(距離)

코트가 변형함에 따라 변화해 가는 거리의 모습을 직접 확인 할 수 있다.



▲는축재가 부활했다!

③ 개황(概況)

총인구와 세대수, 그리고 직업분포를 확인할 수 있다. 부자 판단에 중요한 자료가 되므로 참고하자.



▲금도의 전반적인 발전도가 한눈에 보인다

6. 시설(施設)

① 한방야점(漢方薬店)

한방약을 복용하여 건강도를 회복할 수 있으나 회복량에 비해 가격이 상당히 비싼 편이다. 시간보다 돈이 남는다고 판단되는 경우나 긴급한 회복이 필요할 경우 활용하자



◀미나리아이 별난 이름본. 한방야점 주인의 취미가 기억난 듯 하다

② 상장소(市場)

일종의 증권투자와 비슷한 것으로 쌀(米), 소금(鹽), 콩(豆), 보리(麥), 종이(紙), 면(綿), 마(麻), 단(炭)의 8품목 중 하나에 투자하여 시세차익을 노리는 재산증식수단중 하나이다. 이변이 없는 한 어느정도 규칙적인 흐름을 타므로 저점매수의 원칙만 지키면 크게 손해는 보지 않을 것이다.



▲투자의 기본은 안전이여 안전-(!)

③ 사진점(写真店)

사진을 찍는 곳으로 최대 30매까지 보관이 가능하다. 생일이나 승진축하기념등으로 찍어두면 재미있을 듯.



▲발전이 이루어질수록 보다 다양하고 고급스러운 프레임용 사용될 수 있다

④ 초상화점(装幀)

미공도를 구입할 수 있는 곳으로 여기서 구입한 그림은 타이틀 화면, 메뉴의 역사·비장미인화에서 감상할 수 있다. 발전이 이루어지면 그림의 종류가 다양해진다.



구입한 그림을 잠시 보아준다

7. 매매(賣買)

① 구입(バンとオ! 買って)

이즈카에게 시켜 물건을 사오게 하는 메뉴. 상점들은 대부분 계절이 바뀔 때마다 세일을 하므로 해당 시기에 맞춰 일괄적으로 쇼핑을 하면 효과적이다.

② 매각(バンとオ! 売って)

불필요한 물품을 매각시키는 것으로 도구메뉴의 매각과 동일하다.

③ 구입할수록 최강장비(買ったもので最強装備)

구입한 물건중 최강장비를 자동적으로 판단하여 장비시킨다.

8. 연보(年簿)

① 일록사

일록의 발가취를 확인할 수 있다. 대장오너터도나 대회참가, 인물의 탄생과 사망등 주요사건이 기록되어 있다.



▲물결이의 기록이 그대로 일록의 역사가 된다

② 가계도

교신의 가계도와 동일.

9. 설명(説明)

게임진행에 걸친 자세한 사항들이 기록되어 있다. 게임이 진행됨에 따라 새로운 사항이 추가 되기도 하므로 수시로 확인해 보자.

10. 휴양(休養)

해당 월의 지시를 끝내고 다음월까지 휴식을 취하는 것으로 건강도의 회복이나 출전에 필요한 인원의 양성이 필요할 때 실행한다.

11. 설정(設定)

게임의 사운드, 대화와 전투메시지의 표시 속도, 나레이션의 실행여부, 진행모드의 종류를 설정한다.

12. 세이브(SAVE)

게임의 데이터를 저장한다. 데이터는 메모리카드 1매에 무조건 1개만을 저장할 수 있으며 6개의 블록을 차지한다.

미공(迷宮)

1. 통격(突撃)

미공으로 진입한다. 일단 진입하면 귀환 외에는 다시 돌아올 수 없으므로 신중히 판단하자.



▲미공진입 화면

2. 귀족(鬼録)

해당 미공의 오니 중에 현인 이상 격파한 적이 있는 것들의 목록을 볼 수 있다.



■몬스터 도감(?), 적의 능력치와 ▶ 특성을 파악하는데 크게 도움이 된다

3. 보물(寶物)

해당 미공에서 획득한 보물 목록을 볼 수 있다. 무기, 방어구, 권물, 명물, 기타의 다섯분으로 각각의 목록별 순위와 회수를 등의 확인이 가능하다.



▲미공에서 더 이상 얻을 것이 있는지 여부 판단할 수 있다

4. 복귀(戻る)

미공진입화면으로 되돌아 간다

● 출전에 앞서

전투의 승리조건은 상대편 대장(敵将)의 타도이다. 따라서 전황이 불리할 경우 적의 대장만을 집중공격하여 쓰러뜨리면 전투는 아군의 승리로 처리되고 위기도 모면할 수 있는 것이다. 하지만 그러한 경우 전승점은 대장에 해당되는 만큼만 받을 수 있으므로 유의하자. 또한 상대편 역시 작전상 유리편의 대장을 노리는 경우가 있으므로 깨우쳐서 시



◀대장을 집중공격하여 시간을 절약한다

● 미공에서의 이동

미공에서 이동시에는 항상 건강도에 유의하면서 아군전원의 체력을 거의 가득한 상태로 유지시켜 주도록 하자. 그리고 아직 전술이나 미공에 적용이 안된 초기에는 회복도구나 술을 아낌없이 사용하는 것이 좋다. 괜히 돈 조금 아끼려다 건강회복이나 인명보수에 엄청난 돈과 봉납품을 쏟아부게 되기가 심상이기 때문이다.

물결이나 미공에서 토벌도중 코르토를 끌어갈 필요가 있을 경우에는 언젠든 메뉴를 불러 「귀환」을 실행하자. 이는 미공의 어떤 구석에서도 실행 즉시 자동으로 돌아갈 수 있으므로 귀환길 걱정 없이 싸울 수 있는데 까지 싸우다가 술과 도구가 바닥나거나 기타 귀환사유가 발생했을 때 훌쩍 사라져 버릴 수 있는 매우 편리한 커맨드이다.

이동중 X버튼을 누르면 달리가 되는데 이의 활용방법은 크게 두 가지로 볼 수 있다. 하나는 오니들을 피해 단시간내에 미공의 심부에도

달리기 위한 시간절약의 수단이고, 두 번, 로는 오니의 죽연이나 후연으로부터 총돌물 들어가 선수를 취하기 위한 것이다. 선수를 취하면 전장이 유리해지는 것은 당연하다. 하지만 달리는 동안에는 피로 역시 2배의 속도로 쌓이게 되므로 이동 시간이 아닌 거리에 기준해서 신경을 써 주어야 할 것이다.



▲물길이 되면 토벌의 속행여부 물어온다



▲오른쪽으로 레인트를 쏘고 물에서 먼 순간적으로 왼쪽측면을 공격한다



▲선수를 취했다!

● 전투에 관하여

* 전승점 (戰勝點)

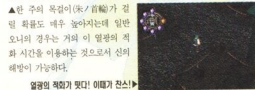
전투가 시작되면 슬롯이 돌면서 돈이나 아이템이 표시되는데 여기서 슬롯의 전리품이 결정되는 것이다. 흰색문자로 표시되는 것은 이미 입수한 것이고 황색은 아직 손에 넣지 못한 물건이다. 또한 세 개의 슬롯에 모두 같은 물품이 나오면 전승점이 2배가 되고 그것이 모두 ★ 표시일 경우에는 3배의 전승점을 획득하게 된다.



▲전승점 3배이다!

* 열광의 적화 (熱狂の赤火)

미궁에서 이동시에는 좌측상단에 1개월 중 남은 시간을 나타내는 8개의 불꽃이 타오르고 있는데 여기에 랜덤으로 붉은색이 들어가 있는 경우가 있다. 이것이 바로 열광의 적화(熱狂の赤火)로 이 시기에 전투를 행하게 되면 각종 희귀아이템이 슬롯에 마구 걸러지게 된다. 또



▲한 주의 목걸이(朱ノ首輪)가 걸릴 확률도 매우 높아지는데 일반 오니의 경우는 거의 이 열광의 적화 시간을 이용하는 것으로서 신의 해방이 가능하다.

* 열광의 적화가 멋있다! 이때가 전승!

* 퇴락(退落)

전투중에 전황이 불리한 경우에는 퇴락을 할 수 있는데 여기서는 일반적인 볼륨레임 게임에서와 같이 「도중에 실패했습니다.」 「적에게 포위당했습니다.」라는 메시지는 나오지 않는다. 왜냐하면 도망을 못 가면 죽어야 하는데 그러면 복수를 할 수 없으니까... 2년도 못사는 데...! 그러나 퇴락(退落)은 선택한 다



▲물길이 되면 토벌이 퇴락인지, 권도중려는 이때를 위한 물이었던가?

순간에 이루어지며 선택한 캐릭터 1명에게만 해당이 된다는 제한이 있다. 그러나 전원 퇴락을 위해서는 적의 공격을 한동안 받아내는 대가를 치러야 하는 것이다.

* 술(酒)

술은 마법과 같은 것으로 권을 획득한 상태에서 마음이나 기술의 능력이 펼쳐 주어지면 술독이 가능하다. 또한 술은 여럿이 협력해서 발동시킬 수도 있는데 이를 병행기(併進技)라 한다. 병행기는 같은 술을 습득한 사람이 여러 명 있을 때 사용할 수 있는데 먼저 선행자가 술을 사용하면서 단독(單獨)과 병행(併進) 가운데 병행을 선택하여 병행기를 선언한 뒤 다음 후행자가 계속해서 같은 술을 실행함으로써 이루어진다. 이때의 위력은 사람수가 아닌 술의 병행횟수에 따라 증폭되며 2번 반복은 3배, 3번 반복시는 5배 와 같은 식으로 증가한다. 이는 당주의 반지와 침강의 구슬에 사용될 수 있는 위기탈출 수단이 될 수 있으므로 적절히 활용하도록 하자.



▲병행기를 선언



▲검장난 위력의 병행기 발동!



▲같은 술을 반복한다

* 오의 (奥義)

오의는 해당직업의 필살기와 할 수 있는데 마음, 기술, 신체가 모두 일정 수준이상 성장하면 자동적으로 익힐 수 있게 된다. 이는 직업별로 최대 4개까지 습득할 수 있는데 오의의 습득은 창자이나 재현, 직계혈통간의 전승으로 이루어진다. 오의의 명칭은 최초창작자의 이름을 따서 오오토리(覇)가 창작자라면 진공검오오리(真空劍覇)와 같은 식으로 이름이 붙게 된다.

오의는 전투메뉴의 「기타(他)」에서 선택할 수 있는데 봉상검역에 비해 위력이 뛰어난 반면 상당한 건강도를 소모하므로 보스전등 긴급시 외에는 사용하지 않는 것이 좋다. 오의의 전수는 같은 직업의 직계자손 1명에게만 혼련을 통해 행할 수 있다.



▲성공을 불실키 발동하는 오의의 위력은 상당하다

* 전투중 위기대 처할 때

• 당주의 반지(當主ノ指輪) : 가문의 당주임을 증명하는 반지로서 당주 교대시 전승되는 가보이다. 초대 당주의 아버지이자 당대 최고의 검사였던 겐타의 손이 깃들어 있다고 전해진다. 전투중 「기타(他)」에서 당주의 반지를 선택하여 사용한다.

• 침강의 구슬(沈光ノ御玉) : 전투중 「도구(道具)」에서 사용하면 사용자의 부모에 해당하는 신이 나타나 도와준다. 단, 우지카기(氏輔)와 양자(養子)는 사용이 불가능하다.



▲안번의 토벌에서 단 10분이지만 위력은 절대적이다. 대강오니를 상대할 때 활용하자



▲장광의 구슬로 위기탈출! 산의 능력에 따라 오르는 건지만 별이다

* 월별 고유 이벤트 일람표

계절	월	출진가능월	신고대적	대매술(할인)	토벌강화월간
겨울	1월				랜덤
	2월			★	
봄	3월		선발		
	4월				
	5월			★	
여름	6월	백급성			
	7월	=			
	8월	=	자유참가	★	
가을	9월				
	10월				
	11월	대강산		★	
겨울	12월	=			

◆ 데이터 베이스

이름	효과	필수속	가격
약업의 환약(若藥 / 丸藥)	이군1명의 체력을 소회복	잡화점LV1	30
상반의 비약(膏藥 / 秘藥)	이군1명의 체력을 중회복	잡화점LV3	70
만금료(万金藥)	이군전원의 체력을 중회복	잡화점LV7	300
대강료(大甘露)	이군전원의 체력을 최대회복	천왕진혼요	?
신천수(神泉水)	이군1명의 상태상을 회복	잡화점LV1	50
조령단(調靈丹)	이군1명의 기력을 소회복	대강산 외	(400)
신명단(神明丹)	이군1명의 기력을 대회복	잡화점LV8	4000
강장심화약(強壯心火藥)	이군1명의 마음의 화를 미량 증진	천왕진혼요	(30)
강장심풍약(強壯心風藥)	이군1명의 마음의 풍을 미량 증진	대강산 외	(30)
강장체화약(強壯體火藥)	이군1명의 몸의 화를 미량 증진	천왕진혼요 외	(90)
강장체수약(強壯體水藥)	이군1명의 몸의 수를 미량 증진	천왕진혼요 외	(65)
강장체풍약(強壯體風藥)	이군1명의 몸의 풍을 미량 증진	대강산 외	(65)
강장체토약(強壯體土藥)	이군1명의 몸의 토를 미량 증진	조거천만궁 외	(90)
강장기화약(強壯技火藥)	이군1명의 기술의 화를 미량 증진	대강산 외	(105)
강장기수약(強壯技水藥)	이군1명의 기술의 수를 미량 증진	조거천만궁 외	(105)
강장기풍약(強壯技風藥)	이군1명의 기술의 풍을 미량 증진	대강산 외	(105)
강장기토약(強壯技土藥)	이군1명의 기술의 토를 미량 증진	조거천만궁 외	(105)
결륜심토근(結輪心土根)	이군1명의 마음의 토를 약간 증진	천왕진혼요	(60)
결륜체화근(結輪體火根)	이군1명의 몸의 화를 약간 증진	홍연의 사당	(180)
결륜체토근(結輪體土根)	이군1명의 몸의 토를 약간 증진	천왕진혼요	(180)
염풍부(炎風の符)	적진영에 화염의 바람으로 대 대미지	잡화점LV1	50
귀독부(鬼毒の符)	적진영에 맹독으로 중 대미지 지속	잡화점LV1	60
남화부(南火の符)	적진영에 중심으로 불의 폭풍으로 중 대미지	잡화점LV1	80
매가부(マスの符)	적진영에 자진으로 중 대미지	잡화점LV1	120
주금의 부적(呪禁の御札)	주변의 상자등에 설치된 함정을 무효화	잡화점LV4	100

● 나의 시체를 넘어서 가라

뇌태고부(龍太鼓の符)	직전원에 뇌우로 대 대미지	잡화점.LV4	180
해신부(海津見の符)	직전원에 파도를 충돌시켜 폭대 대미지	잡화점.V6	240
파외의 부직(波外の御針)	주위의 적을 일시적으로 반감시킨다	잡화점.V8	320
철광의 구슬(鐵光の御玉)	부도신의 힘을 빌린다	출산시 1개씩 소지 (1400)	
인파의 부직(人波の御守)	가장 가까운 임구로 순간이동	잡화점.V2	63
결계인(境界印)	적의 접근을 일시적으로 막는다	잡화점.V3	50
속풍의 부직(速風の御守)	아군의 이동속도를 잠시 대폭 증가	잡화점.V3	75
영봉침(英雄の御針)	주위에 있는 적의 움직임을 잠시 둔화	잡화점.V3	444
화립의 부직(火立の御守)	아군전원의 기술의 화를 증가	잡화점.V4	20
수립의 부직(水立の御守)	아군전원의 기술의 수를 증가	잡화점.V4	20
풍립의 부직(風立の御守)	아군전원의 기술의 풍를 증가	잡화점.V4	20
토립의 부직(土立の御守)	아군전원의 기술의 토를 증가	잡화점.V4	20
인왕수(仁王水)	아군전원의 방어력을 대폭 증가	잡화점.V5	240
역사수(力士水)	아군전원의 공격력을 대폭 증가	잡화점.V5	240
화도석(火道りの石)	지형으로 인한 대미지를 잠시 무효화	잡화점.V5	110
유수의 보경(有壽ノ寶鏡)	미공의 구조를 잠시 표시한다	잡화점.V7	125
춘연산(春縁山)	주위 적들의 움직임을 잠시 정지	잡화점.V7	160
일귀산(一歸山)	주위 적들의 움직임을 잠시 둔화	잡화점.V7	480
일로수(叢老水)	아군 1명의 건강도를 회복	잡화점.V8	8000
축복의 방울(祝福の鈴)	다음 전투에서의 전승점과 봉납점을 2배로 한다	선고대회 외 (1400)	
시동적(時動りの笛)	시간의 흐름을 약간 앞으로 되돌린다	백골성 외 (16000)	

무기

■ 도검(刀剣)

검사(劍士)의 전용무기. 공격력이 상당히 높고 가장 균형잡힌 무기이지만 적 1명에게만 공격이 가능하여 공격위치의 제약이 심한 편이다.

무기명	공격력	비고 · 특수력	가격 ※(이안은엔백)의 가격
초진검(初進の劍)	17	검사 초기장비	(3)
당죽칼(唐竹割り)	21	무기점.LV1	176
춘락(椿落とし)	29	무기점.LV1	336
파설환(破切りの丸)	35	무기점.LV1	490
소철(小切)	43	무기점.LV1	739
이목검(木の澤二ツ)	48	무기점.LV2	921
두합(兜割り)	56	무기점.LV2	1254
연삼조도(燕三條ノ刀)	60	무기점.LV2	1440
나무치의 검(ナムチの劍)	68	무기점.LV2	1849
참마도(斬馬刀)	72	무기점.LV3	2073
익황남도(益荒男刀)	78	회속성, 남성전용, 구중무	(1216)
신사검(みそぎの劍)	86	무기점.LV3	2958
편엽검(片葉の劍)	90	무기점.LV3	3240
명도장선(名刀長鎧)	94	무기점.LV4	3534
진사태도(眞砂の太刀)	102	회속성, 여성전용, 조가현민공	(2080)
천목일도(天目一ノ刀)	106	무기점.LV4	4494
시마치도(野馬ノ直刀)	114	무기점.LV4	5198
니나기검(ニニギの劍)	121	남성전용, 무기점.LV5	5856
호검오부(豪劍五ノ首)	129	무기점.LV5	6656

인왕대도(仁王大刀)	133	남성전용, 무기점LV5	7075
몽문삼십(夢文斬劔)	135	무기점LV6	7290
파리참(ハチ斬り)	140	무기점LV6	7840
흑초곤도(黒哨巻ノ刀)	144	무기점LV6	8294
카이이의검(カガイの劔)	152	복속성, 여성전용, 구중무	(4620)
육절골단환(肉切骨断丸)	160	지주속성, 상의점	(5120)
무악검(舞なしの劔)	168	지주속성, 천황진혼요	(5644)
병고쇄도(兵庫鎖ノ刀)	175	무기점LV7	12250
리반검(リバンキの劔)	181	무기점LV7	13104
보도술환(寶刀舞丸)	196	지옥구천	(7683)
미검백봉(美劍白鳳)	204	풍속성, 여성전용	(8323)
강미태도(鋼麗の太刀)	220	무기점LV7	19360
비검월식(秘劍月食)	228	무기점LV8	20793
삼고검(三コの劔)	236	남성전용, 무기점LV8	22278
토스카의 검(トッカの劔)	244	무기점LV8	23814
미검비조(美劍飛鳥)	260	풍속성, 여성전용, 지옥구천	(13520)
군운검(群雲の劔)	268	수속성, 지옥구천	(14364)
마검촌정(魔劍神正)	276	지주속성, 지옥구천	(15235)
귀절환(鬼切り丸)	286	지옥구천	(16359)

■ 薙刀(推刀)

치도사(薙刀士) 전용무기. 전열에서 적 전열전진, 후열에서 적 전열의 1명을 공격할 수 있다.

무기명	공격력	비고·일수속	가격
초진치도(初進の推刀)	13	치도사 초기장비	(4)
질풍치도(疾風ノ推刀)	15	무기점LV1	90
철갑치도(鐵鎧ノ推刀)	20	무기점LV1	160
유리치도(御璃ノ推刀)	23	여성전용, 무기점LV2	211
천장봉(千丈鎗)	27	무기점LV2	261
봉봉도(ブンブン刀)	33	풍속성, 조거천만공	(217)
안마치도(鞍馬ノ推刀)	39	무기점LV2	608
인흑치도(刃黒ノ推刀)	44	무기점LV3	774
호희장도(豪姫ノ長刀)	48	여성전용, 무기점LV3	921
자전치도(雷電ノ推刀)	54	무기점LV3	1166
카이이타치(かいたち)	57	풍속성, 핵공성	(649)
상륜봉(相輪ノ鎗)	65	무기점LV4	1690
추진의 치도(秋津ノ推刀)	71	수속성, 여성전용, 상의점	(1008)
비매장도(比叡ノ長刀)	77	무기점LV4	2371
일광인(日曠ノ光刀)	84	화속성, 구중무	(1411)
호국치도(國國ノ推刀)	89	무기점LV5	3168
대풍차(大風車)	92	무기점LV5	3385
주룡치도(走龍ノ推刀)	96	복속성, 흉면의 사당	(1843)
중진치도(中津ノ推刀)	101	수속성, 여성전용, 망아류수도	(2040)
적성오로지(赤城おろし)	109	천황진혼요	4752
허공일식(虚空一閃)	117	무기점LV6	5475
날개짓봉(翼よりノ鎗)	130	복속성, 무기점LV6	6760

오진치도(奥津ノ鎧刀)	138	수속성, 여성전용, 망아류수도	(3808)
삼견치도(三犬ノ鎧刀)	146	무기점LV7	8526
류일문자(龍一文字)	160	무기점LV7	10240
북두신풍(北斗旋風)	166	풍속성, 여성전용, 백골성	(5511)
위절봉(鬼切りノ鎧)	174	무기점LV7	12110
옥발절(玉髪切)	181	무기점LV8	13104
아중징도(阿曾ノ鎧刀)	187	무기점LV8	13987
후초치도(後ツノ鎧刀)	200	무기점LV8	16000
고소징도(古嶺ノ鎧刀)	204	화속성, 여성전용	(8323)
초차봉(草薙ノ鎧)	210	지옥구전	(8820)

■ 활(弓)

- 궁사(弓使い)의 전용무기. 공격력이 상당히 높고 후열에서도 적진의 어디든 공격이 가능하다.

무기명	공격력	비고	일수적	가격
부러진 활(折れた弓)	5		지옥구전	(0)
초진궁(初陣の弓)	16		궁사 초기점비	(4)
조우궁(鳥ノ羽弓)	21		무기점LV2	158
대월궁(月待ちの弓)	25		무기점LV2	250
등권궁(藤巻の弓)	29		무기점LV2	336
백제궁(百濟弓)	35		무기점LV2	490
하천궁(下弦弓)	41		무기점LV2	672
패활(隼の弓)	47		남성전용, 구중루	(441)
목령궁(木霊の弓)	50		토속성, 복속성, 상익원, 조가천만궁	(500)
상현궁(上弦弓)	53		무기점LV3	1123
고취궁(高麗の弓)	57		무기점LV3	1299
조복궁(朝服弓)	61		무기점LV3	1488
모모타궁(モモタ弓)	66		여성전용, 무기점LV3	1742
무음궁(音無しの弓)	71		저주속성, 백골성	(1008)
파마궁(破魔の弓)	77		무기점LV4	2370
슬나무활(スルダの弓)	82		무기점LV4	2689
강철궁(鋼鉄弓)	88		토속성, 남성전용, 조가천만궁	(1548)
천신궁(天神の弓)	94		무기점LV4	3534
여사궁(御射ノ弓)	100		여성전용, 무기점LV5	4000
우절궁(鬼切り弓)	103		수속성, 망아류수도	(2121)
쿠스네궁(クスネの弓)	109		저주속성, 구중루	(2378)
여말궁(夷一の弓)	112		남성전용, 무기점LV5	5017
지탄궁(鎧弾ノ弓)	120		여성전용, 무기점LV5	5760
법륜궁(法輪の弓)	128		무기점LV6	6553
갈비대궁(肋骨ノ大弓)	136		무기점LV6	7398
팔운궁(八雲ノ弓)	144		무기점LV6	8294
월광궁(月光弓)	149		무기점LV6	8880
주작비궁(朱雀ノ飛弓)	153		무기점LV7	9363
하이타미궁(ハヤタミ弓)	159		남성전용, 무기점LV7	10112

전산궁(電神弓)	164	무기점LV7	10758
누에잡이활(ヌエ撃も弓)	170	복속성, 무기점LV7	11560
명궁부지회(名弓不知火)	188	화속성, 선고대회	?
애염궁(愛染の弓)	194	무기점LV8	15054
보궁월곡(寶弓月讀)	208	무기점LV8	17305
명궁문파(名弓雲破り)	217	풍속성, 선고대회, 지옥구현	(9417)
보궁이타가라스(寶弓ヤタラス)	225	남성전용, 지옥구현	(10125)
토키의 활(トキの弓)	235	무기점LV8	22090

■ 장(槍)

- 창술사(槍使い)의 전용무기. 전열에서 적 횡열을 공격할 수 있고 후열에서도 적 전열의 1명씩에만 공격이 가능하다.

무기명	공격력	비고 - 업수격	가격
초진창(保陣の槍)	16	창술사의 초기장비	(3)
선병창(先兵の槍)	18	처음부터 소지	129
흑송창(黒松の槍)	24	무기점LV2	230
개통창(開通し)	30	무기점LV2	360
세겜창(笹ノ葉丸)	37	풍속성, 상의원, 백골성	(273)
천본통(千本通し)	44	무기점LV2	774
곶자창(串刺しの槍)	48	자주속성, 백골성	(460)
역불창(厄拂いの槍)	55	무기점LV3	1210
장창(長ツノの槍)	61	무기점LV3	1488
천리봉(千里鎗)	96	무기점LV3	3686
효족창(とがりノ槍)	103	무기점LV4	4243
상아창(象牙の槍)	111	무기점LV4	4928
편검팔각창(片鎌八角鎗)	119	무기점LV4	5664
남기만실창(勇氣貫徹鎗)	126	화속성, 남성전용, 구중무	(3175)
억만통(億万通し)	135	무기점LV5	7290
도목창(柘木の槍)	140	토속성, 복속성, 조거천만궁	(3920)
가수납창(高手納ノ槍)	147	무기점LV5	8643
적목돌창(赤目突き)	155	무기점LV5	9610
거창남돌창(巨槍男突き)	164	복속성, 남성전용, 흥연의 사당	(5379)
빙안봉(氷刃の鎗)	170	수속성, 망야류수도	(5780)
불퇴전창(不退轉の槍)	175	무기점LV6	12250
강창일본삼(鋼槍一本三)	179	무기점LV6	12816
만월창(滿月のナリ)	186	여성전용, 무기점LV7	13838
조하십문자(朝霞十文字)	191	무기점LV7	14592
강창산림(鋼槍山嵐)	198	풍속성, 선고대회	?
거인침(巨人針)	204	무기점LV8	16646
해신창(海だつみ鎗)	211	무기점LV8	17808
명창칠룡(名槍七ツ脚)	217	무기점LV8	18835
보창리식(寶槍體食)	224	상의원	(10035)
사비예창(さびえの槍)	233	무기점LV8	21715
천수모(千手ノ矛)	242	복속성, 여성전용, 지옥구현	(11712)

● 나의 시체를 넘어서 가라

명왕영석(名塚零石)	249	수속성, 선고대회	?
천일창(天ノ日槍)	268	자옥구선	(14364)

■ 권초(拳爪)

- 권법가의 전용무기. 도검류와 마찬가지로 전설에서 적 전열 1명만을 공격할 수 있는데다 위력도 그다지 높지 않지만 화심의 일격이나 연속공격시 위력을 발휘한다.

무기명	공격력	비고 - 입수처	가격
초진권(初陣の拳)	50	권법가의 초기장비	(0)
외할권(外割りの拳)	54	처음부터 소지	673
흑철조(黒鐵ノ爪)	57	무기점LV3	756
석할권(石割り拳)	60	무기점LV3	844
근성장갑(根性手袋)	63	무기점LV3	936
호접장갑(虎接の手袋)	66	폭속성, 여성전용, 백골성	(516)
삼일월조(三日月ノ爪)	69	무기점LV4	1109
공막권(功徳の拳)	71	복속성, 무기점LV4	1188
금구권(金口拳)	74	남성전용, 천황천운묘	(634)
곰잡이달뿔(ヒツマ殺し)	77	무기점LV4	1382
안권(燃える拳)	80	화속성, 조거천만공의	(750)
진홍조(眞紅ノ爪)	85	화속성, 여성전용, 흥연의 사당	(842)
무미노노코테(無美野ノ小手)	90	무기점LV5	1881
석송권(石松拳)	93	남성전용, 천황천운묘	(1009)
금강조(金剛ノ爪)	98	무기점LV6	2232
마수간피(魔手肝羅皮)	104	복속성, 무기점LV6	2535
태극권(太極ノ拳)	113	무기점LV6	2982
호조(虎の爪)	130	무기점LV7	3985
비사라권(ビサラの拳)	138	무기점LV7	4489
귀족조(貴族の爪)	147	토속성, 복속성, 자옥구선	(2539)
다문소수(多聞ノ小手)	156	복속성, 자옥구선	(2852)
승룡조(昇龍の爪)	167	수속성, 복속성, 선고대회	?

■ 망사(網)

- 피괴사(度し屋)의 전용무기. 모든 무기를 가릴 강력한 위력을 가졌으나 공격범위가 좁고 회피당할 확률이 높다.

무기명	공격력	비고 - 입수처	가격
타출소퇴(打出の小網)	1	복속성, 백골성	(0)
초진목퇴(初陣の木網)	93	피괴사의 초기장비	(3)
산외퇴(サンカの網)	118	무기점LV3	5569
암석퇴(岩石落とし)	126	토속성, 천황천운묘의	(3175)
용골퇴(龍骨の網)	134	무기점LV3	7182
네기외대퇴(ネギの大網)	144	복속성, 무기점LV3	8294
개문퇴(開門の網)	154	무기점LV4	9488
석청수퇴(石清水ノ網)	164	수속성, 조거천만공	(5379)
풀무퇴(タタラ網)	178	여성전용, 무기점LV4	12673
파사퇴(破野の網)	191	무기점LV5	14592
낙퇴(雷落とし)	204	화속성, 흥연의 사당	(8323)
비색금퇴(緋色の金網)	217	무기점LV5	18835
두개할 인연제리(頭割り)	228	무기점LV6	20793

죽간목희(丑寅の木組)	239	자주속성, 핵골성	(11424)
성봉(城隍)	248	무기점LV6	24601
라마소리(ラマソリの組)	259	무기점LV7	26832
천우퇴(天ノ羽退)	265	풍속성, 복속성, 여성전용	(14045)
만력왕(万力王)	282	복속성, 망아류수도	(15904)
부동대퇴(不動の大退)	296	화속성, 조거천만공	(17523)
번뇌쇄(煩悩砕き)	312	무기점LV8	38937
산봉(山崩し)	336	무기점LV8	45158
타케미카비(タケミカビ)	348	무기점LV8	48441
음양미진(陰陽スジン)	361	무기점LV8	52128
황신대퇴(鬼神の大退)	386	자욕구천, 선고희	(2795)
귀래(鬼遣し)	419	자욕구천	(35112)

■ 총 (大筒)

- 대총사(大筒士)의 전용무기. 전후열 어디에서나 발사가 가능하며 산탄과 단발의 2종이 있다. 산탄형의 경우 전열에서 적 정한, 후열에서 적 전열에 대한 공격이 가능하며 단발형은 전후열 어디에서나 원하는 적1명을 적격할 수 있다.

무기명	공격력	비고, 특수성	가격
이촌기총화(二寸機銃火)	73	산탄	2131
돌팔레토총기(ツブタ社き)	78	토속성, 산탄, 천공진흔모	?
봉소총(蜂ノ巣銃)	87	산탄	3027
유성성호(流星撃銃)	95	산탄	3610
비룡폭풍(龍筒アらし)	103	산탄	4243
영식화시(ゼロ式火火)	111	산탄, 무기점LV6	4928
산탄방천화(散弾放千火)	120	산탄, 여성전용, 무기점LV7	5760
산탄영화(散弾爆花)	128	산탄, 무기점LV8	6553
천룡포(イカツナ砲)	136	화속성, 산탄	?
전관무장(散管武藏)	144	수속성, 산탄, 여성전용, 자욕구천	(4147)
초진대총(初陣大筒)	146	단발, 대총사의 초기범비	(5)
석화시(石火火)	150	단발	9000
전관대화(散管大和)	154	풍속성, 산탄	?
십촌포화(十寸砲火)	155	단발	9610
근래포(俄来砲)	167	단발	11155
자뢰화(自雷火)	173	단발	11971
국우총(國友銃)	179	단발	12816
대포정환(大砲轟き丸)	186	단발, 무기점LV6	13838
대포강경(大砲剛鎗)	192	수속성, 단발, 망아류수도	(7372)
남자대포(男子の大砲)	199	단발, 남성전용, 무기점LV7	15840
다이나라포(ダイナラ砲)	206	단발, 무기점LV7	16974
여자대포(女子の大筒)	214	단발, 여성전용, 무기점LV8	18316
화신초래(火神招来)	230	화속성, 단발	?
일문포(日輪砲)	240	단발, 자욕구천	(11520)

■ 부 (扇)

- 전후열 어디에서나 적 전후열중 1명을 선택하여 공격할 수 있으나 위력은 가장 약하다.

무기명	공격력	비고, 특수성	가격
남화참선(南花ハッ扇)	1	복속성, 망아류수도	(0)

초우대전(超宇宙) / 編	41	무종수의 초기형제	15
신화신지(神夜 / 異字)	43	-	739
영혼신(靈魂) / 編	45	여성전용, 혼연의 시공	1405
영혼신(靈魂) / 編	47	종속성, 핵공성	1415
영혼신(靈魂) / 編	52	여성전용, 혼연의 시공	1540
영혼신(靈魂) - 編 / 編	55	종속성, 혼연의 시공, 핵공성	1650
핵조선(核朝) / 編	57	-	1299
신학신(神學) / 編	59	-	1392
인공부(人工部) / 編	61	무기질, V6	1488
인공부(人工部) / 編	64	핵속성, 무기질, V6	1638
영공부(英公) / 編	65	핵속성	7
영공부(英公) / 編	67	남성전용, 무기질, V7	1795
영신(英新) / 編	69	여성전용	1950
수공신지(水公 / 異字)	71	무기질, V7	2016
영신(英新) / 編	72	남성전용, 무기질, V7	2079
영공신(英公) / 編	74	여성전용, 무기질, V8	2190
영공신(英公) / 編	75	핵속성, 핵속성	11152
고신(高新) (高新アーチ)	77	여성전용, 지독구면	11180
공학신(公學) / 編	78	핵속성, 핵속성	11210
고신(高新) (高新) / 編	82	핵속성, 핵속성, 지독구면	11340

영공(英公)

영공은 영공신지(英公) 70과 71과 72의 3종형제이다. 70, 71과 72는 영공신지(英公) 70, 71과 72의 3종형제이다. 영공(英公) 70, 71과 72는 영공신지(英公) 70, 71과 72의 3종형제이다. 영공(英公) 70, 71과 72는 영공신지(英公) 70, 71과 72의 3종형제이다.

영공(英公)

영공(英公)	영공(英公)	영공(英公)	영공(英公)	영공(英公)
초우대전(超宇宙) / 編	9	경(景)	초기형제	22
보(保) (保) / 編	13	경(景)	영공(英公) V1	67
영공(英公) / 編	16	경(景)	영공(英公) V1	102
나공(納公) (納公) / 編	21	경(景)	영공(英公) V1	176
영공(英公) / 編	25	경(景)	여성전용, 영공(英公) V1	250
영공(英公) / 編	30	경(景)	영공(英公) V1	360
영공(英公) / 編	34	경(景)	여성전용, 영공(英公) V1	462
영공(英公) / 編	38	경(景)	영공(英公) V1	608
영공(英公) / 編	44	경(景)	여성전용, 영공(英公) V1	774
영공(英公) / 編	48	경(景)	영공(英公) V2	921
영공(英公) / 編	53	경(景)	여성전용, 영공(英公) V2	1123
영공(英公) / 編	57	중(中)	영공(英公) V2	1299
영공(英公) / 編	62	중(中)	여성전용, 영공(英公) V2	1537
영공(英公) / 編	67	경(景)	여성전용, 영공(英公) V2	1795
영공(英公) / 編	71	중(中)	영공(英公) V2	2016
영공(英公) / 編	75	경(景)	영공(英公) V2	2250
영공(英公) / 編	79	중(中)	공신(公新), 핵공성	11248
영공(英公) / 編	84	경(景)	무종수전용, 영공(英公) V3	2622
영공(英公) / 編	88	중(中)	최후시제, 영공(英公) V3	3097

노승의 등환(龍の頸丸)	92	대(大)	방어구렘.V3	3385
악업의 옷(若葉の衣)	96	경(輕)	여성전용, 방어구렘.V3	3686
코무스비살바(小袖まわし)	101	중(中)	파괴사전용, 방어구렘.V3	4080
늑대의 복대(狼皮の腹巻)	105	대(大)	창술사전용, 방어구렘.V4	4410
비단뿔리의 깃옷(玉沖の羽織)	109	경(輕)	무용수전용, 방어구렘.V4	4752
귀갑개(龜甲脚)	114	대(大)	방어구렘.V4	5198
손의 진깃옷(眞 / 陣羽織)	119	경(輕)	방어구렘.V4	5664
홍색 유번(紅の覆輪)	123	경(輕)	여성전용, 방어구렘.V4	6051
청동의 단갑(靑銅 / 鎧甲)	127	중(中)	방어구렘.V4	6451
지장의 석갑(地蔵 / 石甲)	132	대(大)	방어구렘.V4	6969
오모제키살바(伏魔まわし)	136	중(中)	파괴사전용, 방어구렘.V4	7398
삼륜 소매옷(三輪 / 小袖)	140	경(輕)	여성전용, 방어구렘.V5	7840
상상승(上杉胸)	145	중(中)	방어구렘.V5	8410
비무기나무등환(神の頸丸)	149	중(中)	방어구렘.V5	8880
동백의 옷(東白 / 衣)	153	중(中)	공사전용, 천어장근호	(4681)
주도의 등(朱塗りの胸)	157	경(輕)	자주속성, 핵골성	(4929)
무녀의 옷(巫女の衣)	162	경(輕)	여성전용, 방어구렘.V5	10497
황부동의 갑옷(黃不動の鎧)	163	중(中)	남성전용, 방어구렘.V5	10627
늑대의 깃옷(狼島 / 羽織)	165	중(中)	공사전용, 방어구렘.V5	(5445)
소림사도의 옷(少林寺道)	168	중(中)	권법사전용, 방어구렘.V6	11289
토네리의 갑옷(トネリの鎧)	170	대(大)	방어구렘.V6	11560
무자의 갑옷(武者鎧)	173	대(大)	방어구렘.V6	11971
모리야의 옷(モリヤの衣)	175	중(中)	여성전용, 방어구렘.V6	12250
호피의 복대(虎皮の腹巻)	178	대(大)	창술사전용, 방어구렘.V6	12673
신현갑(新玄甲)	180	대(大)	방어구렘.V7	12960
황망살바(黄網まわし)	184	중(中)	파괴사전용, 방어구렘.V7	13542
구십구의 갑옷(九十九 / 鎧)	185	대(大)	방어구렘.V7	13690
석염의 복대(石鹽の腹巻)	188	대(大)	창술사전용, 방어구렘.V7	14137
진사의 법의(眞沙 / 法衣)	190	중(中)	공사전용, 흥연의 사당	(7220)
붉은귀주갑옷(赤 / 鐵鎧 / 鎧)	193	대(大)	여성전용, 방어구렘.V7	14899
구옥의 갑옷(健勾玉 / 鎧)	196	대(大)	방어구렘.V7	15366
백박자의 옷(白拍子の衣)	199	경(輕)	무용수전용, 흥연의 사당	(7920)
철흑의 대갑(鐵黒の大鎧)	202	중(中)	남성전용, 방어구렘.V8	16321
청부동의 갑옷(靑不動の鎧)	205	중(中)	방어구렘.V8	16810
천구의 법의(天狗の法衣)	206	중(中)	공사전용, 흥연의 사당	(8487)
암창의 갑옷(岩倉の鎧)	209	중(中)	방어구렘.V8	17472
양광의 소매옷(陽光の小袖)	212	중(中)	여성전용, 방어구렘.V8	17977
사자갑옷(獅子鎧)	218	중(中)	방어구렘.V8	19909

■ 두부방*기구

방어구명	방어력	무장	비고 · 일속성	가격
팔승리리피(必勝鎧巻き)	6	경(輕)	초기(장비)	(3)
논일 모자(狼田がぶり)	8	경(輕)	여성전용, 방어구렘.V1	20
미보수식(美保手拭)	10	경(輕)	방어구렘.V1	40
류큐리리피(流球鎧巻き)	13	경(輕)	방어구렘.V1	67

신록의 두건(新緑の頭巾)	15	경(輕)	처음부터 소지	(45)
암굴의 각진(岩光の角筋)	18	경(輕)	여성전용, 방어구점.V1	129
이와 샛빛(伊波ノ笠)	20	경(輕)	무용수전용, 방어구점.V1	160
사냥꾼 두건(狩人頭巾)	23	경(輕)	방어구점.V1	211
추방수식(諏訪手拭)	26	경(輕)	방어구점.V1	270
적색 투구(赤まじり兜)	30	경(輕)	방어구점.V2	360
천송의 진림(天送ノ陣笠)	33	경(輕)	방어구점.V2	435
타테(塙)보시(立えぼし)	36	경(輕)	무용수전용, 방어구점.V2	518
붉은날개의 투구(赤羽根の兜)	38	경(輕)	방어구점.V2	577
속원의 박건(蕨園ノ薄絹)	41	경(輕)	여성전용, 방어구점.V2	672
차양 투구(マビヤシ兜)	44	경(輕)	방어구점.V3	774
띠 모자(帯の帽子)	47	중(中)	공사전용, 방어구점.V3	883
백두모자(白頭かぶり)	51	중(中)	권법가전용, 방어구점.V3	1040
흑색 투구(黒まじり兜)	54	경(輕)	방어구점.V3	1166
입도두건(入道頭巾)	56	중(中)	방어구점.V3	1254
뿔 (塙)보시(能えぼし)	59	경(輕)	무용수전용, 방어구점.V4	1392
보주의 관(寶珠の冠)	62	경(輕)	여성전용, 방어구점.V4	1537
진명정의 투구(眞名井ノ兜)	65	중(中)	방어구점.V4	1690
오노코로 투구(オノコロ兜)	68	중(中)	남성전용, 방어구점.V4	1849
신영의 모자(御影ノ帽子)	71	중(中)	공사전용, 방어구점.V4	2016
팔중관림(八重巻の笠)	74	경(輕)	무용수전용, 방어구점.V5	2190
미모로의 투구(ミモロの兜)	77	중(中)	방어구점.V5	2371
고려투구(高麗兜)	81	중(中)	방어구점.V5	2624
만천두건(萬天頭巾)	85	중(中)	피괴사전용, 방어구점.V5	2890
녹각투구(嶺角兜)	88	중(中)	방어구점.V5	3097
자감색 투구(紫紺ノ兜)	94	경(輕)	방어구점.V5	3534
홍옥의 박건(紅玉ノ薄絹)	99	경(輕)	여성전용, 흥연의 사담	(1960)
해바라기 투구(葵ノ兜)	101	대(大)	친왕진혼묘	4080
무당의 모자(ハブリの笠)	102	경(輕)	무용수전용, 조거천민궁	(2080)
백토의 모자(白土の帽子)	103	중(中)	공사전용, 백골성	(2121)
신의 투구(スメラの兜)	105	중(中)	방어구점.V6	4410
백만천두건(百萬天頭巾)	107	중(中)	피괴사전용, 방어구점.V6	4579
우리의 보관(仲佐ノ寶冠)	109	대(大)	여성전용, 흥연의 사담	(2376)
새벽의 투구(夜明けの兜)	111	대(大)	방어구점.V7	4928
보양의 석림(養陽の石笠)	112	경(輕)	무용수전용, 친왕진혼묘	(2508)
문양의 관(アヤマの冠)	114	중(中)	자주속성, 여성전용, 망아류수도	(2599)
금봉의 투구(金蜂の兜)	115	대(大)	방어구점.V7	5290
미우미의 투구(みうまノ兜)	120	대(大)	방어구점.V7	5760
금비리 투구(金毘羅兜)	121	대(大)	방어구점.V7	5856
명주 투구(眞珠ノ兜)	122	대(大)	여성전용, 방어구점.V8	5953
화남의 알굴(火男ノ盃)	125	경(輕)	복속성, 남자무용수전용, 흥연의 사담	(3125)
해비스의 투구(海比壽ノ兜)	126	중(中)	방어구점.V8	6350
인형두건(人形頭巾)	128	중(中)	파괴사전용, 방어구점.V8	6553
팔번모자(八幡かぶり)	129	중(中)	권법가전용, 백골성	(3328)
열전의 투구(熱田ノ兜)	130	중(中)	방어구점.V8	6760
구옥의 투구(勾玉ノ兜)	131	중(中)	방어구점.V8	6864

장식품(裝飾品)

*포우나 팔러그라는 보편되지 않는 어휘, 기술, 및 결합실용을 용해하는 것보다는, 광경 술을 조기에 습득하거나 적의 공격수열을 미끼 할 수 있는 경우 등에 있어 시용하면 효과적이다.

아이템명	모적	업수력	가격
초진의 팔찌(初陣の腕輪)	민형상+10	초기장비	(2)
불의 반지(火/指輪)	기술의 화+25	장식품점LV2	350
물의 반지(水/指輪)	기술의 수+25	장식품점LV2	350
바람의 반지(風/指輪)	기술의 풍+25	장식품점LV2	350
흙의 반지(土/指輪)	기술의 토+25	장식품점LV2	350
춘풍의 팔찌(春風の腕輪)	민형상+20	장식품점LV2	700
적색의 반지(赤/指輪)	마음의 화+40	장식품점LV3	700
청색의 반지(靑/指輪)	마음의 수+40	장식품점LV3	700
녹색의 반지(綠/指輪)	마음의 풍+40	장식품점LV3	700
황색의 반지(黃/指輪)	마음의 토+40	장식품점LV3	700
훈풍의 팔찌(薰風の腕輪)	민형상+30	장식품점LV3	1750
적광의 훈장(赤光/勳章)	기술의 화+40	장식품점LV4	800
역파의 훈장(逆波/勳章)	기술의 수+40	장식품점LV4	800
채운의 훈장(彩雲/勳章)	기술의 풍+40	장식품점LV4	800
아산의 훈장(野山/勳章)	기술의 토+40	장식품점LV4	800
반딧불의 띠(螢/たすき)	이동중 체력이 미완 회복	장식품점LV4	600
붉은색 훈장(赤/勳章)	마음의 화+60	장식품점LV5	1750
벽색의 훈장(碧/勳章)	마음의 수+60	장식품점LV5	1750
비취색 훈장(翠/勳章)	마음의 풍+60	장식품점LV5	1750
금색의 훈장(金/勳章)	마음의 토+60	장식품점LV5	1750
질풍의 팔찌(疾風/腕輪)	민형상+40	장식품점LV5	2750
해의 목걸이(日/首飾り)	기술의 화+65	장식품점LV6	2250
바다의 목걸이(海/首飾り)	기술의 수+65	장식품점LV6	2250
하늘의 목걸이(空/首飾り)	기술의 풍+65	장식품점LV6	2250
육지의 목걸이(陸/首飾り)	기술의 토+65	장식품점LV6	2250
눈의 띠(雪/たすき)	이동중 체력이 소회복	장식품점LV6	1200
붉은색 목걸이(赤/首飾り)	마음의 화+80	장식품점LV7	2750
벽색의 목걸이(碧/首飾り)	마음의 수+80	장식품점LV7	2750
금색의 목걸이(金/首飾り)	마음의 토+80	장식품점LV7	2750
무장의 팔찌(無將/腕輪)	회심의 일격 확률이 약간증가	장식품점LV7	337
폭풍의 팔찌(嵐/腕輪)	민형상+50	장식품점LV8	2750
대지의 금대(大地/鎧)	기술의 토+100	천왕진혼요	(2375)
주의 목걸이(朱/首飾り)	기술의 화수풍토+150, 충성심 감소, 저주속성	각 미궁	(4444)

술()

순	술의 명칭	가격	설명	업수력
1	적옥(赤玉)	2	적전열 1명에 불구슬을 발사하여 소 대미지	처음부터 소지
	화련화(花連火)	4	적전열 1명에 불구슬을 발사하여 중 대미지	조기천만궁
	화련화(花連火)	9	적전열 1명에 불구슬을 발사하여 대 대미지	처음부터 소지
	칠천폭(七天轟)	16	적전열 1명에 불구슬을 발사하여 특대 대미지	홍연의 사당
2	화차(火車)	3	적전열에 화염의 바람으로 소 대미지	조기천만궁

	업화(業ノ火)	4	적전열에 화염의 바람으로 중 대미지	조거천만궁
	화룡(火龍)	9	적전열에 화염의 바람으로 대 대미지	대강산
	봉초래(鳳招來)	?	적전열에 화염의 바람으로 특대 대미지	홍연의 사망
3	이선(二ノ線)	4	적전열을 중심으로 불의 폭풍을 일으켜 소 대미지	백골성
	운화(雲ノ火)	8	적전열을 중심으로 불의 폭풍을 일으켜 중 대미지	처음부터 소지
	쌍화룡(雙火龍)	13	적전열을 중심으로 불의 폭풍을 일으켜 소 대미지	백골성
	황초래(皇招來)	?	적전열을 중심으로 불의 폭풍을 일으켜 특대 대미지	홍연의 사망
4	홍무단(紅武團)	7	적전열에 불의 비를 내려 소 대미지	대강산
	혈화탄(血火彈)	13	적전열에 불의 비를 내려 대 대미지	조거천만궁
	적지옥(赤地獄)	20	적전열에 불의 비를 내려 대 대미지	구중루
5	염(炎ノ球)	3	적 1명에 용암의 불기둥으로 중 대미지	조거천만궁
	하광란(夏狂亂)	7	적 1명에 용암의 불기둥으로 대 대미지	조거천만궁
	부동명(不動明)	13	적 1명에 용암의 불기둥으로 특대 대미지	조거천만궁
6	풍차(風車)	9	적전열을 중심으로 열풍을 일으켜 소 대미지	처음부터 소지
	태도풍(太刀風)	15	적전열을 중심으로 열풍을 일으켜 중 대미지	대강산외
	파초참(芭蕉參)	22	적전열을 중심으로 열풍을 일으켜 대 대미지	대강산
7	돌팔매(ツブテ)	4	적전열에 돌을 날려 소 대미지	구중루
	폭석(暴れ石)	7	적전열에 돌을 날려 중 대미지	구중루
	우두환(牛頭丸)	10	적전열에 돌을 날려 대 대미지	조거천만궁
8	백랑(白狼)	7	적전열에 파도를 송돌시켜 소 대미지	상익원
	화염(火龍)	20	적전열에 파도를 송돌시켜 대 대미지	망야류수도
	진명회(真名廻)	30	적전열에 파도를 송돌시켜 특대 대미지	망야류수도
9	지명(地鳴ッ)	4	적전열에 지진으로 소 대미지	조거천만궁
	토러(土土瓦)	11	적전열에 지진으로 중 대미지	조거천만궁
	마왕진(魔王陣)	32	적전열에 지진으로 특대 대미지	천왕진혼요
10	노획환(邪魂丸)	7	적전열에 뇌우로 소 대미지	상익원
	뇌전(雷電)	11	적전열에 뇌우로 중 대미지	대강산
	인호회(印虎廻)	18	적전열에 뇌우로 대 대미지	?
	뇌사자(雷獅子)	25	적전열에 뇌우로 특대 대미지	구중루
11	시미러(蛇麻呂)	2	적전열에 맹목으로 때린다 소 대미지	상익원
	미진유(美津羽)	8	적전열에 맹목으로 때린다 중 대미지	망야류수도
	백경(白鏡)	9	미궁의 구조를 잠시 표시한다	상익원
	흑경(黒鏡)	6	적이나 상자의 위치를 잠시 표시한다	백골성
12	천원씨(泉源氏)	3	아군 1명의 체력을 소회복	처음부터 소지
	물방울(水雲)	5	아군 1명의 체력을 중회복	대강산
	연자(円子)	9	아군 1명의 체력을 특대회복	처음부터 소지
	일어회(圓興廻)	14	아군 1명의 체력을 완전회복	망야류수도
13	지모(知地母)	12	아군전원의 체력을 중회복	대강산
	춘채(春菜)	24	아군전원의 체력을 대회복	천왕진혼요
	히미코(姫御子)	36	아군전원의 체력을 특대회복	천왕진혼요
	산취주(山醉酒)	8	아군전원의 상태이상을 회복	처음부터 소지
14	혼박(魂撃シ)	1	아군 1명에게 자신의 기력을 전이	구중루
	혼기(魂斬キ)	3	적 1명의 기력을 깎아낸다	상익원
	혼봉(魂封キ)	1	자신의 피로를 희생하여 아군 1명의 기력을 완전회복	상익원
	형수(形水)	4	지형으로 인한 대미지를 일시적으로 무효화	상익원

15	쿠리라(くらら)	3	주위 적의 움직임은 순간적으로 정지	구중루
	참태랑(參太郎)	9	주위 적의 움직임을 잠시 정지	망아쥬수도
	광무(光無し)	8	주위 상자에 설치된 함정을 무효화	처음부터 소지
	이분(伊分)	14	주위 적의 숫자를 반감	대강산
16	속리(速利)	2	잠시동안 이동속도가 증가	백골성
	속조(速鳥)	8	잠시동안 이동속도가 증가	백골성
	수림(みどり)	5	주위 적의 움직임이 잠시 둔화	구중루
17	암염(鹽夫)	5	적의 접근을 잠시 막는다	상익원
	환활(幻八)	3	적진영의 공격명중률을 감소	조거천만궁
	몽자(夢子)	4	적진영의 공격명중률을 감소	조거천만궁
	태조천(大照天)	16	이군전원의 기(氣)의 회수통화가 모두 증가한다	?
18	무인(武人)	4	이군 1명의 공격력을 소중가	처음부터 소지
	맹자(맹子)	6	이군 1명의 공격력을 대중가	조거천만궁
	범핀(梵彬)	16	이군전원의 공격력을 대중가	조거천만궁
19	모침(淨鯨ひ)	3	적진영의 공격력을 소감소	상익원
	모질(淨折り)	5	적진영의 공격력을 대감소	상익원
	모도(淨盗み)	9	적진영의 공격력을 대감소	천왕진혼묘
20	방인(防人)	3	이군 1명의 방어력을 소중가	조거천만궁
	갑(甲)	6	이군 1명의 방어력을 대중가	조거천만궁
	석원(石圓)	12	이군전원의 방어력을 대중가	망아쥬수도
21	순식(盾削り)	4	적진영의 방어력을 소감소	백골성
	순진(盾穿ち)	7	적진영의 방어력을 대감소	홍연의 사당
	순활(盾削り)	14	적진영의 방어력을 대감소	홍연의 사당
22	화제(火祭り)	5	이군전원의 기의 회복 증가	홍연의 사당
	수제(水祭り)	5	이군전원의 기의 수를 증가	망아쥬수도
	풍제(風祭り)	5	이군전원의 기의 풍을 증가	백골성
	토제(土祭り)	5	이군전원의 기의 토를 증가	조거천만궁
23	화장(火葬)	4	적진영의 기의 회복 감소	구중루
	수장(水葬)	4	적진영의 기의 수를 감소	상익원
	풍장(風葬)	4	적진영의 기의 풍을 감소	백골성
	토장(土葬)	4	적진영의 기의 토를 감소	천왕진혼묘

오의(奥義)

직업	오역명	설명
검사	OO연반(OO燕返 L)	적의 공격에 즉시 반격한다(자용)
	OO양단살(OO兩断殺)	기를 모아 적 1명을 일도 양단한다
	진공OO침(真空OO斬)	적 진영에 진공의 바람으로 대 대미치
	질풍검OO(疾風斬OO)	적후열의 1명을 질풍처럼 쏜다
치도사	OO경반(OO鏡返 L)	대미지를 공격자에게 되돌린다 (자용)
	대OO선풍(大OO旋風)	선풍의 충격파로 많은 적에게 대미지를 준다
	OO맹독인(OO猛毒刃)	맹독의 함살로 적에게 지속적인 대미지를 준다
	쌍광OO침(雙光OO斬)	적진영을 신속하게 2번 쏜다
궁사	OO지옥우(OO地獄雨)	적진영에 비와 같이 화살을 퍼붓는다
	연탄궁(連彈弓OO)	적 1명에 3개의 화살을 연사한다

	<p>○○홍연(○○紅の宴) ○○권통살(○○貫通殺)</p>	<p>불화살로 적진에 불을 지른다 적전열 1명을 들고 후열에도 대미지를 준다</p>
장술사	<p>○○너뢰격(○○雷雷擊) ○○대풍차(○○大風車) ○○완세살(○○完世殺) 무적진○○(無敵陣○○)</p>	<p>적진에 강력한 번개를 떨어뜨린다 창을 회전시켜 자신을 향한 공격을 무효화시킨다 체력을 소모하여 적에게 대 대미지 창을 회전시켜 아군에 대한 공격을 무효화시킨다</p>
권법가	<p>○○금강반(○○金剛拳) 유성폭○○(流星爆○○) ○○비천각(○○比天脚) 백열○○권(百烈○○拳)</p>	<p>자신의 공격력과 방어력을 증가시킨다 방어를 포기하고 적전체에 대 대미지 강력한 날아차기로 적을 공격, 후열에서도 가능하다 적전열 1명에 100%확률로 3연속 공격(최고위험)</p>
피괴사	<p>○○대지진(○○大地震) 민절○○압(冥絶○○壓) ○○저격(○○低撃L) 천주타○○(天柱打○○)</p>	<p>적전열에게 지진으로 대 대미지 머리 위로 공격하여 적 1명을 원전분쇄한다 적 1명을 공격하여 일시기절시킨다 적 1명에게 대미지를 주고 혼란시킨다</p>
대통사	<p>○○화염설(○○火焰舌) ○○혈포수(○○血砲水) 연발식○○(連發式○○)</p>	<p>적전열에 화염방사로 대 대미지 적 1명에 물을 발사하여 대 대미지 적 1명에 연속하여 발포한다</p>
무용사	<p>태풍○○호(台風○○暴) 물○○무(水○○無) 몽○○음두(夢○○音頭) ○○수용(○○水筒?)</p>	<p>거대한 부채로 바람을 일으켜 적을 날려버린다 체력의 절반을 아군 전열에게 주입시킨다 적 전체를 즐거운 춤으로 잠재운다 아군전열을 고무하여 공격력을 증가시킨다</p>

주요인물소개



이츠키카

오모토리 일족의 집사로 운영상 세심한 일을 맡아서 대행에 준다. 그녀는 수명 계간이 없으므로 수대에 걸쳐 일족과 함께 하며 오모토리 가문에 있어 악사의 신장인이기도 하다. 자신의 말로는 최고의 악사 이무코의 외모와 목소리를 흉내냈다고 하는데...



키초토

첫 출전 때부터 전계의 심부름꾼이라 지식이 많고 일족 앞에 나타나 갈증이 막힐때는 인물을 이지만 그 역시 단순한 심부름꾼은 아닌 듯.



겐타

조대 당주의 아버지, 당대의 뛰어난 검사였으나 주검 동지의 권력인 후수에 끌려 사망한다.



오링

조대 당주의 어머니, 겐타와 한쌍의 편미를 이루는 일류 지도사로 주검동지의 손에 넘어간 후 행방이 묘연하다.



주검동자

오니들의 두목으로 교토를 공포의 도가니로 만들어놓고 오모토리 일족에게 두가지 처주를 건 장본인. 언젠가 쓰르드라아 일 토크도의 대상이다.

미궁 공략

●전반

일족의 비원을 풀기 위해 오오트리가의 자손들은 가문의 번영과 교토의 재건에 매진한다. 대강산의 물이 일리는 연말이 오면 연제든 주별 등자 토벌에 나설 수 있지만 준비되지 않은 진군은 무의미한 희생만 불러올 뿐이다. 우선은 교토주변의 다섯 미궁을 클리어하면서 일족의 힘을 극대화시키는 데 전념하도록 하자. 그리고 모든 준비가 갖추어졌을 때 최강의 파티를 이끌고 대강산을 향하는 것이다.

조거천만궁(鳥居千萬宮)

여인의 비원

조거천만궁의 신사는 본래 사람들의 신명이 두터워 항상 참배객들로 붐비던 곳이었다. 어느날 몰이스러운 사건이 발생하면서 인적이 끊겨 오늘날과 같이 오니들의 소굴로 변했다고 한다.

아이를 갖지 못하는 한 여인이 오이나리 신에게 기원드러기를 백일하고도 하루, 여인은 신사 앞에서 갓난아이를 하나 숨겨 뒀었다. 그런데 이상한 것은 그 다음부터였다. 돌아오는 길에 산 목걸이 1등 1000냥에 당첨된 것이다. 그것도 연속으로 3번씩이나. 그러나 그것이 무슨 징조였는지 그 이후로 생활이 극도로 궁핍해져만 갔다고 한다.

결국 남편이라는 사람은 5만냥이라는 거액의 빚만 남겨놓은채 돈만 가지고 젊은 여자와 유행품을 사고 팔았을 때의 여자는 조거천만궁에서 목을 매달

아 자살을 하고 말았다는 것이다.

그 후로 조거천만궁의 여인이기에 지금도 여우의 모습을 한 여인의 혼이 나타난다는데...

조거천만궁은 다른 미궁보다 비교적 구조가 복잡하게 되어 헤매기가 쉽지만 일단 규칙만 알고나면 초반에 가장 부담없는 토벌자가 된다. 조거천만궁에는 적, 청, 황, 녹의 4색의 물이 있는데 이들중 한가지 색만이 올바른 길로 이어져 있다. 색깔은 계절의 변화와 관련이 있는데 일단 들어가 봐서 딱혀있거나 아무것도 없으면 다른 색의 물으로 들어가 보는 것으로 찾아보면 쉽게 알 수 있다. 계속해서 문을 제대로 찾아 들어가면 단위가 무한조거 십(無限鳥居十), 백(百), 천(千)과 같이 한자리씩 올라갈 것이다.



▲같은 잘못 들어섰더라도 이 미궁은 정겨우다

▲무엇든 한가지 색으로만 연결되어 있다

암흑대조거(暗黒大鳥居)에서 나타나는 이 나리노코지로는 최강화 등 화속성공격을 주로 가해오는데 그다지 위협적이지는 않으므로 파티를 어느정도 성장시켜 두었다면 간단히 처리할 수 있을 것이다.



▲몽롱가 넘어 거의 전투없이 이동이 가능하다

다. 그런데 이와 같이 주의 목걸이에 의해 조종당하는 캐릭터들은 주점동자의 속박에서 풀어주지 않는 한 해가 바뀔과 동시에 다시 살아나게 된다. 이들이 살아다 주된 나중에는 좋은 돈벌이가 되기도 하지만 새로운 신과의 교합이 불가하므로 가급적 조건을 만족시킨 상태에서 전투에 들어가도록 하자.



▲기다란 석문위에서 나타나는 이 나리노코지문



▲화속성 공격을 주로 사용한다

암흑대조거를 지나 오이나리역의 배전(御殿)에 들어서면 기둥에 6개의 등불이 있는데 이중 하나만이 대옥전(大玉殿)으로 통하는 입구이다.



대옥전에서는 풍토를 따라가다가 이제까지 지나왔던 문과 같은 색의 문이 나오면 그곳으로 들어가자. 호미희의 방(狐美姫の部屋)에서는 아홉 개의 모리물

▲선박을 잘못하면 주위에 적이 나타난다

가진 여우의 모습을 한 쿠비츠리오몬(九尾尾りおもん)을 만날 수 있다.



후엔에 이곳에 다시 왔을 때는 호미희의 방 뒤쪽의 문을 통해 주점동자의 세번째 머리카락이 있는 주의 인(朱の印)으로 들어갈 수 있다.

▲선박을 머리카락, 힘을 모으다가 한꺼번에 타격을 주는 역풍(力風)을 조심하라



▲아곳을 통해 호미희의 방으로 들어간다



▲쿠비츠리오몬. 잃고보면 불쌍한 존재다

보스캐릭터 정보

■ 이나리노코지로 (稻荷 / 狐次郎)

체력	1800	기 력	36
공격	450	민첩성	600
방어	330	전승점	800
특기	화란화(5), 허클란(7)		

■ 쿠비소리오몬 (九尾吊りおもん)

체력	1600	기 력	100
공격	680	민첩성	800
방어	550	전승점	2300
특기	부채공격, 적지옥(20)		

■ 세번패 머리카락(三ッ脚)

체력	5000	기 력	24
공격	820	민첩성	999
방어	650	전승점	2300
특기	광무(8), 역류		

※ 보스캐릭터의 능력치는 모두 돌릭오드(どっぴりオード)를 기준으로 한 것임

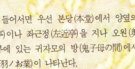
혼란스럽게 운영을 하면 전력이 분산되고 회복도 효과적이지 못하기 때문이다. 주력캐릭터는 물론 공방이 모두 확실한 검사나 파괴사를 택하는 것이 안정적이다. 보스캐릭터 중 하나라도 전체회복술인 춘제(春劑)를 익힌 다음에는 거의 무적(無敵)을 방비하는 방법이 될 것이다.

천녀의 소굴(天女の小窟)에 들어서면 우선 본당(本堂)에서 양옆의 우회통로를 따라 우근정(右近守)이나 좌근정(左近守)을 지나 오원(奥の院)으로 향하자. 오원의 심부에 있는 귀자모의 방(鬼子母の部屋)에서는 천녀의 원혼 권우의 업(片羽/おん)이 나타난다.

후반에 다시 왔을 때는 귀자모의 방 뒤쪽의 문장을 통해 두번째 머리카락이 있는 불의 언(不の印)으로 들어갈 수 있다.



▲키사의 정권, 춘제는 모종의 석상이 갑자기 움직이기 시작한다



두번째 머리카락 ▶ 민첩성과 공격력이 상당히 높다



▲고끼리상이 정면의 입구를 막고 있다



▲분색을 드러내는 천녀



▲오원(奥)의 입구에 도착했다



▲권우의 업(片羽/おん), 주점등지들 낚은 것은 바로...



▲이곳의 정을 조사하면 본당의 정면입구를 막고 있던 장애물이 사라진다

상의원(相醫院)

천녀의 원혼

상의원에는 인간의 날자를 사랑했다가 신들에게 관계를 두려 지상에 버려진 천녀의 전설이 얽혀 있는데 자신의 아이를 지키기 위해 인간들의 노리병알으로 죽어난 천녀의 원혼이 아직도 금 길은 곳 어디가에 봉인되어 있다고 한다.

이곳은 조기천만공과 마찬가지로 난이도가 비교적 낮은 편이어서 초반에 전투감각을 익히기에 적당하다. 편의의 수정(片翼の水鏡)에서 유희대를 지나 계속 북쪽을 향하다보면 키사의 정원(키사의庭)이 나온다.

키사의 정원에서 나타나는 환희의 춤 4체는 각각의 체력이 그리 높지 않으므로 하나의 각격에 패해가면 어렵지 않게 때칠 수 있다.

여기서 보스전의 팀을 하나 소개하자면 우선 주력이 되는 캐릭터를 선정하여 혼자 전열에 세워 공격을 담당하게 하고 나머지는 주력캐릭터의 회복과 능력상승을 맡는 형태의 포메이션이 효과적이라는 것이다.

왜냐하면 모두 공격에 가담하면서 가끔 회복도 하는 식으로

▲전투에서 튀어나오는 적들에게 주의



▲방로가 랜덤으로 변하는 경우도 있다

▲유우대(羽衣の台), 적도 출현하지 않으므로 안심하고 아이를 얻으면서 전열을 가다듬자

보스캐릭터 정보

■ 환희의 춤A(歡喜の舞A)

체력	550	기 력	36
공격	320	민첩성	250
방어	330	전승점	130
특기	화란화(4)		

■ 환희의 춤B(歡喜の舞B)

체력	550	기 력	33
공격	320	민첩성	220
방어	300	전승점	130
특기	뇌전(11)		

■ 환희의 춤C(歡喜の舞C)

체력	550	기 력	30
공격	350	민첩성	200
방어	310	전승점	130
특기	우두환(10)		

보스캐릭터 정보

■한치의 숨D(敵無の隙)

체력	550	기 렵	20
공격	320	민첩성	200
방어	330	전승점	130
특기	화염(20)		

■편우의 업보(片羽ノ業)

체력	2000	기 렵	132
공격	650	민첩성	850
방어	550	전승점	2600
특기	승천축, 파초잡(22)		

■두 번째 머리카락(二ノ髪)

체력	4000	기 렵	50
공격	860	민첩성	999
방어	620	전승점	2600
특기	아본(14), 인호희(18)		

구중루(九重樓)

인간에게 지혜를 전한 두 신

이곳에는 인간의 발전에 커다란 공헌을 한 두 명의 신에 관한 이야기가 얹혀 있다. 두 신은 추위와 굶주림에 시달리는 인간들을 불쌍히 여겨 그들에게 불을 만드는 법과 바람을 다스리는 법을 가르쳐 주었다. 그런데 그것이 뒤늦게 다른 신들에게 발각되어 두 신은 이 구중루에 갇히게 된 것이다. 하지만 두 신은 인간들이 불과 바람을 이용하여 행복하게 살아가는 것을 보고 자신들의 행동을 후회스럽게 생각하지 않았다. 그러나 그러한 위안도 잠시였다. 인간들은 두 신에게서 받은 지식을 서로를 죽이는데 사용하기 시작한 것이다.

구중루에 이르는 길은 계속해서 두 갈래로 갈라지는데 둘중의 하나만이 빛담으로 올라가는 통로로 이어진다. 이와 같이 사년판(四年坂)에서 오년판(五年坂), 육년판(六年坂)을 지나 칠천문(七天前)으로 들어가면 구중루의 앞뜰에 해당하는 팔기원(八起原)이 나온다. 팔기원에서 칠천재팔기(七天前八起)를 쓰러뜨리면 구중루로 들어가지라.



팔기원에서 나타나는 칠천재팔기 > 역제이모든 기법계 성대이자

◀두갈래의 통로중 하나만이 다음 단계로 연결되어 있다



「誰にも 600両を入手!!」

구중루의 계단은 연속적으로 붙어 있으므로 단숨에 최상층까지 올라갈 수 있지만 도중에는 풍부한

◀구중루에는 각종 보물이 많이 있다!

아이템을 비롯 신이 갇혀 있는 오니도 많이 있으므로 한번씩 둘러보도록 하자.

풍녀의 방(風雷の間)에서는 구중루에 갇혀 있는 두 신 태도풍오랑(太刀風五郎)과 뇌전오랑(雷電五郎)이 일행의 힘을 시험한다.

후반에는 풍녀의 방 북쪽의 풍모를 이용해 무의 인으로 내려갈 수 있다.



▶태도풍오랑(太刀風五郎)과 뇌전오랑(雷電五郎), 바람과 번개의 신답게 각자의 주특기를 안듯 발휘한다



▶이곳을 통해 무의 인(無ノ印)으로 향한다

▶여섯번째 머리카락, 방어에 지중하는 경향이 있으므로 공격력 비효율을 높려 선공으로 재입자



1F 037 1F 404 1F 527 1F 472
技 07 技 288 技 206 技 280
イリス、カズ、鉄子、帽子

보스캐릭터 정보

■칠천재팔기(七天前八起)

체력	600	기 렵	30
공격	320	민첩성	300
방어	360	전승점	760
특기	철천폭(16), 원자(9)		

■태도풍오랑(太刀風五郎)

체력	1800	기 렵	120
공격	610	민첩성	650
방어	610	전승점	1150
특기	진공파, 용권		

■뇌전오랑(雷電五郎)

체력	2200	기 렵	66
공격	570	민첩성	700
방어	550	전승점	1150
특기	날카로운 갈퀴, 뇌전		

■여섯번째 머리카락(六ノ髪)

체력	4200	기 렵	100
공격	820	민첩성	870
방어	780	전승점	2300
특기	명자(6), 석원(12)		

백골성(白骨城)

승천하지 못한 영혼

백골성과 그 주변의 명만을 떠도는 혼돈은 추경동자 타도를 위해 대갈안에 올라다가 두 번째로 돌아오지 못한 사람들의 혼돈들이 갈 곳을 잃고 헤매는 것이라고 한다. 어떠한 일인지 그들은 정의를 위해 목숨을 바쳤음에도 불구하고 성불하여 천국에 가지 못하고 이곳에서 오가기 되어버린 것이다.

백골성은 여름 3개월 동안만 모습을 드러내므로 해당기간에만 토벌이 가능하다.

백골성 주변의 몽장원(夢魔ヶ原)을 지나 성으로 들어서면 계단과 벽으로 이루어진 연결통로를 따라 계속해서 상부로 올라가자.

백골성 제5환(白骨城 5ノ丸)에 있는 발길질의 계단(テウチの形窟)과 제11환에서 이어지는 손백의 계단(テウチの形窟)에서 원한족과 양팔을



▲두 통로 중 하나는 막다른 길이다

있는 영령의 방(英靈の間)으로 가면 이속고 대강의 사환(大江ノ捨丸)이 나타난다.

후반에 왔을 때는 최종환의 야의 인(夜の印)으로 들어가 네 번째 마라카카를 쓰러뜨리자.



▶최력이 상대적으로 떨어지는 원한족은 먼저 공격하자

▶원한족(恨ノ足)의 출현. 역류에 대해해 주력캐릭터의 체력을 항상 최상에 가깝게 유지하자



▶대강의 사환(大江ノ捨丸). 그다지 강하지는 않으나 회복능력이 매우 뛰어나다. 공격을 모두 소모시킨 후 중앙방을 집중 공격하자



▶체력 835 체 633 체 657 체
技 131 技 435 技 329
若江 妖子



▶체력 180 체 253 체 264 체 290
技 11 技 44 技 214 技 211
龍 常古 侍子 妖子



▶보물창고(寶物庫). 화귀 아이비가 많은 반면 함정도 없으니 주의하자

▶별다른 특수공격은 보이지 않으나 공격, 방어, 면적성이 모두 최고 수준이다.

보스캐릭터 정보

■ 원한족(恨ノ足)

체력	1200	기 력	60
공격	480	민첩성	600
방어	550	전승점	800
특기	역류		

■ 오른팔(右ノカマ)

체력	1200	기 력	60
공격	530	민첩성	550
방어	550	전승점	700
특기	원군		

■ 왼팔(左ノカマ)

체력	900	기 력	60
공격	600	민첩성	700
방어	520	전승점	700
특기	원군		

■ 대강의 사환(大江ノ捨丸)

체력	1300	기 력	150
공격	650	민첩성	580
방어	900	전승점	2600
특기	엔자(夜), 손재(24)		

■ 내버때머리카라(四ノ髑)

체력	3000	기 력	51
공격	900	민첩성	900
방어	900	전승점	2600
특기	??? (??)		

대강산(大江山)

이제 드디어 주점동자가 있는 대강산에 이르렀다. 이곳은 1년중 11월과 12월에만 출입이 가능하므로 어느정도 진만적인 준비가 갖추어졌다고 생각되면 결전에 대비해 연말에 가장 전력이 극대화되도록 출격대의 연령과 능력의 성장정도를 적절히 관리해 주어야 할 것이다.

대강산에 들어서면 우선 산길을 계속해서 따라가자. 루트는 거의 일본도에 가까우므로 계속 길을 따라 진행하다보면 자연히 대강산 인왕문(仁王門)에 당도하게 될 것이다. 이곳은 대강경(大江京)으로 이어지는 관문으로서 수인왕과 태인왕이 지키고 있다.

인왕문을 지나 대강경 주작대로를 따라 가다보면 주점거리고(朱点鬮去る鬮)에서 마지막 수문장인 석원전위문이 나타난다. 석원전위문은 민첩성이 매우 높지만 오의와 병행기를 적절히 활용하면 무난



인왕문의 두 인왕(仁王) ▶

문지기답게 영면없는 약재이므로 전력을 유지한다는 기본으로 간단히 저격하자



▶체력 185 체 258 체 295
技 11 技 44 技 214 技 211
龍 常古 侍子 妖子



▶석원전위문(石垣前衛門). 그 역시 주점동자에 의해 조종되고 있는 신들 중 하나이다



▶선조의 위령을 다시 한번!

히 공략이 가능한 것이다.

주정각에 들어서면 드디어 일족의 속삭 주정동자를 만날 수 있다.

주정동자: 아주 오래전에 한쌍의 남매가 어둠 속으로 뒤로는 아무도 와주질 않아서 좀 쓸쓸했는데 말이야... 아니!! 그 미마의 빛은? 그 때의 꼬마? 크크크크크... 그렇게 원간? 또 그 녀석들이 이쪽 세상에 고개를 들이거든? 크크크... 정말 지겹기도 하지... 설령 오나라 하더라도 일단 태어났으면 그 목숨은



▲속삭 주정동자와의 첫대면

주정동자: 크크크크... 드디어... 거울을 깨뜨려 버렸군...

잠시 후 주정동자 안에서 손이 나오면서 허물을 벗듯 한 미령의 소년이 주정동자를(?) 벗어버린다. 그것은 놀랄케도 키츠토!!

재것이아! 그쪽 마음대로 그렇게 죽을 수는 없어!

주정동자는 맘을 마지마니 일행을 향해 돌진해 온다.

여기서 주정동자는 생각보다 그리 강하지 않다. 주정동자는 일행의 손에 쓰러지지만 이야기는 거기서 끝나는 것이 아니었던 듯...



▲주정동자와의 대결. 피괴사의 오의 등으로 참채는 뒤 집중공격여전 간단이다



◀죽어가면 주정동자가 난대어 감지하 면 안스를...!!



▲주정동자안에서 나오는 것은...

◀어디선가 많이 본 듯한!!!?

주정동자: 하하하! 안됐? 역시 너희들이었군 이 녀석 속에서 나를 깨내준 게 말이야 그 꼬마! 결국 이렇게 만나니군 아 나! 난말이야, 이래봐도 황자라구! 예전에... 이곳엔 죽긴 했지만 도시가 있었지 어느날 내 녀석들이 와서 불태워 버렸지만 말이야... 모두 죽고 말았지 아버지는 어저록 변신한 녀석에게 동무로 부터 당했어 어머니는 스스로 몸을 내주었다. 나와 누이를 구하기 위해서 말이야 높은 어머니를 실컷 가지고 온 후 내게 자주를 걸었지 나의 힘을 봉인하기 위해서 말이야 그래서 내가 오니 속이 들어가지 않았던 거지 아하하하... 정말 심한 예까지 그러니까! 목숨이 들려주려는 조공도 성에 차질 않아!! 나는 그날 맹세했다. 늙과 늙들의 가족 그리고 자손들까지 한사람도 남김없이 모두 자주를 걸어 죽여버리겠다고! 나는 너희들을 결코 용서하지 않겠다! 태어나 자란 마음을

불태워 버리고 부모를 죽여!! 그놈들과 코포의 인간들을 말아야! 그래서 너희들에게는 감사하고 있어! 그 불쌍사나온 오니 모양을 해가지고서는 내 의뢰 절반도 낼 수가 없었으니 쟤!! 자아!! 진짜 복수는 지금부터!! 또 만 나자구 형제!!



▲주정동자는 오니의 몸을 벗어니 더욱 강한 발목을 휘둘러 갔었다

일족의 비원은 끝나지 않고!▶

보스캐릭터 정보

■수인왕(蘇仁王)

체력	400	기 력	25
공격	300	인형성	400
방어	300	전승점	240
특기	광무(8), 진흙수형(5)		

■태인왕(太仁王)

체력	450	기 력	45
공격	350	인형성	250
방어	350	전승점	240
특기	지도(12), 문자(4)		

■석원전위(石原田傳門)

체력	1000	기 력	24
공격	380	인형성	999
방어	350	전승점	700
특기	창공력, 석원(12)		

■주정동자(朱点童子)

체력	1600	기 력	50
공격	400	인형성	500
방어	420	전승점	800
특기	태리기, 연자(9)		

●후반

원신안과 끝에 주정동자를 쓰러뜨렸던 그것은 또 다른 고난의 시작이었다. 게다가 코도 주위에는 새로운 오니의 소굴이 3개나 나타났다고 한다. 얼마 후 키츠토... 아니 주정동자는 일행 앞에 나타나 자신의 정원에 초대하겠다고 한다. 그곳으로의 열쇠는 다름아닌 자신의 머리카락 일곱가닥. 머리카락은 각 미궁이나 동굴의 최심부에 두었다고 한다. 일곱 개의 머리카락을 모두 모은 뒤 코도 옆에 열린 지옥의 문, 지옥구멍으로 향하자. 이제 일족의 숙명에 해당도 많지 않은 듯...

친왕친혼묘(親王鎮魂墓)

거대한 묘의 동맹

100여년전 당시의 황제에게는 훌륭한 동맹이 있었다. 하지만 민중에게 인기가 있는 동맹을 시킨황제는 그에게 근거없는 누명을 씌워 생

매장을 시키고 말았다. 그런데 사건이 있은 후 갑자기 재앙이 닥치자 부라부라 세운 것이 바로 이 천황진혼요인데 결국 화는 막지 못했다. 그 후 이윽도 도문채 죽은 동생의 원혼은 아직도 성불하지 못하고 요며 어르고 있다는 것이다.

천황진혼요는 구조가 상당히 복잡하여 자칫 길을 잃기가 쉽다. 그러므로 유수의 보경(有壽の寶鏡) 등을 사용하여 구조를 보면서 이동하는 편이 좋을 것이다.



▲유수의 보경(有壽の寶鏡)을 넉넉히 준비해 가지



▲도우기의 전투, 수세를 뛰어야 하는 초반에 최대한 격파하여 상대의 전력을 떨어뜨려라



▲아기라 봉인상, 역류만 주의하면 간단



▲검색과 중앙의 문장으로 들어간다



이곳의 나의 인(奈の印)에는 일곱 번째 머리카락이 있는데 지금까지의 머리카락들과는 상당한 차이를 보이는 강력한 녀석이다.



▲마지막 머리카락집게 매우 강력하다

4면의 계단에서는 도우기 4체가 나타나는데 각각의 능력은 그다지 위력적이지 않지만 4체가 함께 공격해 오므로 하나라도 빨리 제거해 나가지 않으면 전황이 불리해지기 쉽다.

봉인의 방(封の間)을 지키고 있는 아가라 봉인상을 쓰러뜨린 뒤 금색관(金色の冠)의 문장을 통해 진혼의 방(鎮魂の間)으로 들어가면 진설의 황제의 동생인 아가라친왕(倭良親王)이 나타난다.



▲아기라 진왕의 해방
◀문은 무시해도 좋다. 방어력을 올리고 시간이 상대이다

■영식도우기(靈式土偶)

체력	700	기력	16
공격	550	민첩성	550
방어	550	전승점	530
특기	속도(8)		

■일식도우기(日式土偶)

체력	700	기력	32
공격	550	민첩성	470
방어	550	전승점	530
특기	범편(16)		

■이식도우기(貳式土偶)

체력	700	기력	24
공격	550	민첩성	500
방어	550	전승점	530
특기	석염(12)		

■삼식도우기(参式土偶)

체력	700	기력	25
공격	550	민첩성	500
방어	550	전승점	530
특기	춘채(24)		

■아기라봉인상(アガラ封印像)

체력	2000	기력	30
공격	670	민첩성	650
방어	650	전승점	2300
특기	역류		

■아기라친왕(倭良親王)

체력	2800	기력	33
공격	800	민첩성	700
방어	700	전승점	2800
특기	손가락공격, 모일심		

일곱 번째 머리카락(七ヶ髻)

체력	8000	기력	200
공격	830	민첩성	650
방어	500	전승점	2800
특기	적지옥(20), 인호치(18)		

망야류수도(忘我流水道)

비운의 언어
 옛날 어느 왕비가 나아가 돌어
 노뱀에 걸리자 국송의 모든 친귀한
 양은 모두 모아들이라는 어머니 내
 러졌다. 그런데 이런 사실을 모르는 한
 은나쁜 인어가 초루가에서 여선이 쳐
 놓은 그물에 걸리고 말았다. 전하는
 말에 따르면 언어의 양은 만병초치
 약이고 산채로 먹으면 불로장생하
 는 것으로 되어 있다. 하지만 그것은 어디까지
 나 지어낸 말일 뿐 실상은 말도 안되는 이야
 기였다. 하지만, 저질러 보지 않고는 잘못을
 알지 못하는 것이 인간이라 하였던가... 인
 어의 수난은 그로부터 시작되었던 것이다.

이곳에서는 불로에 물이 흐르고 있기





때문에 이동속도에 상당한 제한을 받는다. 특히 물의 방향을 거슬러 올라갈 때는 속도가 매우 느리므로 적의 접근에 무방비 상태가 된다. 하지만 물을 타고 움직일 경우에는 반대로 빨리 움직일 수 있으므로 이를 잘 이용하면 어느정도 이동장 장애를 극복할 수 있을 것이다.

수로 갈아 있는 인어의 폭포(人魚の瀑布)에서는 츠루가노마나리메(數賀ノ真名媛)를 만날 수 있다.

폭포안의 봉로를 따라 들어가면 영구-



▲물살을 거스르는 방향으로 이동하는 속도가 급격히 느려진다



▲그녀는 이미 인연에 대한 불신의 끝이 같은 듯이다

▲워낙적인 수계술 진명(眞名鑑)

빙설(氷久氷鏡)이 이어지는데 이곳의 최상부에 있는 냉천의 방(冷泉の間)에서는 주검동자에게 조종받고 있는 신물중 하나인 얼음의 황자(氷ノ皇子)를 만날 수 있다.

얼음의 황자를 해방시키거나 쓰러뜨리면 얼음의 인(氷の妃)으로 들어가 다섯 번째 머리카락을 손에 넣자.



▲엘레베이터(?)를 타고 아래층으로 이동한다



▲그는 절망에 빠진 인연에게 은기를 나누어 주다가 심신이 얼어붙었다고 한다



▲뜨거운 외연과 병행기로 얼어붙은 그의 심신을 녹여주자



다섯번째 머리카락. 강력한 뇌속성 공격에 주의하자▲

보스 캐릭터 정보

츠루가노마나리메(數賀ノ真名媛)

체력	1400	기력	95
공격	420	민첩성	700
방어	430	전승점	800
특기	진명회(30), 수제(5)		

얼음의 황자(氷ノ皇子)

체력	4000	기력	12
공격	760	민첩성	750
방어	600	전승점	2970
특기	연속공격, 냉동		

다섯번째 머리카락(頭ノ鬘)

체력	3800	기력	100
공격	820	민첩성	999
방어	600	전승점	2980
특기	인호회(18), 뇌사자(25)		

홍연의 사당(紅蓮の祠)

아름 개의 목숨

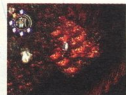
홍연의 사당에는 오니들의 총대장인 고히미 여인이 있다. 그녀의 이름은 오나쓰. 본래 선계인이었으나 불장난이 심해 그 번뇌 고히미의 모습으로 이 땅에 떨어진 것이라고 한다. 그런데 고히미에게는 불필요한 목숨이 아홉 개나 있다. 따라서 그녀는 아홉 개의 목숨을 모두 잃어버릴 때까지 천계로 돌아갈 수가 없는 것이다. 하지만 이쪽 세상에서 목숨을 잃는 일은 고통스럽고 무서운 일이다. 그것을 그녀는 아홉번이나 반복해야 한다. 너도 잔혹한 법이지만 신이라는 자들은 태연스럽기만 하다. 언젠가는 그들의 피조물이 인간들에게도 그런 표정을 지을 날이 올지도...

홍연의 사당은 이름처럼 용암의 열기가 새빨강게 달아오르는 화염 지옥이다.

염무랑(炎舞郎)에서는 뱀의 모습을 한 명신소대랑이 일행의 앞을 가로막는다. 명신소대랑은 방화봉이라는 전체공격을 사용하는데 그 위치가 상당히 치명적이므로 적어도 체력을 500이상으로는 유지해 주어야 할 것이다.



▲명신소대랑의 출현



▲용암지대. 화도석(火渡り石)을 사용하면 무사 통과!

적년의 방(赤年の間)에 도착하면 척요오나쓰(赤湯お夏)가 기다리고 있다.



▲두 번이나 잔혹한 죽음을 경험한 그녀는 천계로 돌아갈 것을 아예 포기한 듯...



▲뒤를 부러 공격하는 오나쓰

● 나의 시체를 넘어서 가라

오나츠를 쓰러뜨리면 첫번째 머리카라이 있는 비의 인(非の印)으로 뿔이 갈 수 있다.



▲첫번째 머리카라이. 단순공격만으로도 충분히 위협적이다



▲양주의 번지로 대무귀!

1 - 빙설침지축

이곳은 말그대로 빙설로 뒤덮인 지옥으로 바닥에는 흉악한 실들이 마구 돈다나 있다. 풍로또한 매우 좁아 전투를 피하기가 어려운 곳이다. 풍로의 끝에는 지옥으로 이어지는 눈의 철(鐵の穴)이 있는데 그곳에서는 수적증자의 부하인 대백축(大百足)과의 전투가 기다리고 있다.



▲바닥에 있는 침울 벌어진 대미지를 보인다



▲표지판의 글을 읽으면 대백축이 나타난다

2 - 피의 연못 지옥

피의 연못은 삼익원의 수경 부분과 비슷한 형태로 이루어져 있는데 풍로의 끝에는 먹의 향아리에는 대팔수(大八手)라는 문이 비슷한 너석이 일행을 맡아준다.



▲이곳에서도 유수의 보장은 매우 유용하다



▲연못에 떨어진 문이(?)

보스 캐릭터 정보

■ 명신소태왕(鳴神小太王)

체력	1400	기력	65
공격	470	민첩성	600
방어	400	전승점	760
특기	화란화(9), 평화화(13)		

■ 적요 오나츠(赤葉オナツ)

체력	2000	기력	50
공격	700	민첩성	800
방어	650	전승점	2800
특기	흑요공, 상처 기		

■ 첫번째 머리카라이(一ツカライ)

체력	4000	기력	100
공격	800	민첩성	999
방어	800	전승점	2800
특기	철권족(16)		

지옥구천(地獄巡回)

황천판(黄泉版)에서 길을 따라 조금 진행하다보면 이승과 저승의 경계인 황천(黄泉)을 건너는 때가 있는데 그 때의 사공은 당돌하게도 목숨이나 보물을 요구한다. 보물(お宝)을 건네주면 전무없이 무사의 배를 태워주지만 목숨(命)이나 거부(거부)를 선택하면 이승의 사공과 전투를 벌여야 한다. 돈과 전리품도 좋지만 지옥구천에서는 시간이 곧 생명이므로 가급적 너물(너물)로 해결하는 편이 바람직하다.

배를 타고 황천을 건너다보면 빙설침지축(氷雪針地獄)과 피의 연못 지옥(血の池地獄) 가운데 하나는 선택하는 메뉴가 나온다. 이쪽의 목적지는 같지만 여기서의 선택에 따라 중간의 경로가 달라지게 된다.



▲좀 비굴한 듯 하지만 시간과 전승점 실패 막을 수 있다

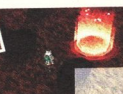


▲삼도의 시공(三途の渡し), 말의파(馬の波)의 전투, 시공의 적정공격은 행만 대장오니를 놓기한다



▲이곳으로 들어가면▶

귀환이 불가능해진다



◀수라의 탑 내부. 이곳에서 유수의 보장은 필수적이다



담의 제 7계에 있는 입구로 들어가면 낮익은 얼굴을 만날 수 있다.

오랑: 어나... 너희들은... 살아...

주정동자: 여! 오래간만이야! 가나나 가시밀 길을 스스로 선택해 여기까지 온 너희들의 의지. 아야! 정말이지 훌륭해! 그 확실한 의지에 경의를 표하면서 오 늘은 특별히 우리의 비밀을 헐기까지 알려주지. 너희들이 지금까지 물리쳐 온 오니 나 마물들. 제법 상대하기가 힘들었지? 같은 술을 사용하면 내색도 있었을 거야... 그럼 우먼이라고 생각하! 크크크... 자! 소개해! 그 강력한 힘짜 다!! 코트를 열망시키는 나의 꿈을 위해 여러 가지 오나라 마물들을 수없이 날아 온... 우리들의 어머니야!!

오랑: 오릭!

주정동자: 어나...? 나의 어머니가 너희들이 알고 있는 그 누군가와 좀 달라 보이겠나? 허허허허! 자! 어머니 알고! 하니 오늘은 멋진 모습을 보여야겠지? 간다앗!!

일족인 ▶ 선조와의 만남이 이루어지는 순간



▶주정동자 외의 줄인



대화가 끝나면 여덟 번째 메리카락·주정동자와의 전투가 시작된다. 주정동자는 메리카락의 언기, 녀사자등으로 공격해 오는데 그의 체력은 약 5000

전후로 그리 강한 인상은 아니다. 케이스를 조절하며 적절히 상대해 주자.

오랑: 고맙다... 드디어 끝났어... 주점에 가서 두가지 자주에 관한 얘기를 듣고 부터는 하루하루가 지옥이었다. 주점을 물리치기 위해 그 아이를 낳은 것을 얼마나 후회했는지...

할 수만 있다면 내가 대신 그 역할을 맡았으면 싶었다. 하지만 우리들은 죽을 수가 없나... 그리고 언젠가 이런 날이 오리라... 마음 한구석 기대를 버리지 않고 있었다... 아야... 믿기를 잘못했! 얼굴을 가까이 보여도 아... 그래... 그렇자... 나의 그 아이는 이미 이 세상에 없는 거였지. 나도 참 바보 같기는... 생각으로는 알고 있었으면서도... 그렇나... 그래... 그러나 너희들이 지금 여기 있을 수 있는 거지. 그래... 하지만 때문에... 나의 피를 이은 자손의 이런 훌륭한 모습을 볼 수 있었다! 언젠가 저세상에서 그 사별이나 아이를 만났을 때 가슴을 펴고 당당히 보고할 수 있어! 정말 고맙다... 오늘 이날까지 잘 견뎌주었구나.

주정동자: 아하하하 아하하하하. 정말 보기 좋은 생이었던 어머니와 그 자손의 감동적인 대면! 아야... 눈물이 나는군. 좀 삼투시키면 하지만 막간의 손극치고는 괜찮았어. 자! 그럼 배우도 모두 한자리해 오었나... 제 2와의 시작이 다! 시작!!

오랑: 헛야! 하이아아...

주정동자: 헤헤헤헤. 여긴 따듯한게 참 좋은. 자! 어때! 나를 죽이던 이 어찌도 함께 꿈장이네! 어나. 어떻게 된거지? 엄미! 알을 생각! 그래! 나 혼자 앞대로 전투준비를 하도록 하자... 호호호... (오랑의 얼굴부분을 가리키며) 약점은 여기! 그래... 자... 사망당도 알았으므로 만들어 보라구.

오랑: 해라! 이 오나라 죽여라!!

주정동자: 그런 심한 말씀하지 마세요. 어머니... 물어서 힘을 참차서 없이게 오...! 이 놈들을 해치워 버리고 아이조...! 그런 다음에 다시 포근하게 안아주세요

오 어머니... 나를 사랑한다고 해주세요...

오랑: 어서!! 암살이지 마라!!

주정동자: 모두 함께 자력으로 알아지자요!! 어때요, 어머니...

대화가 끝나면 아수라(阿米羅)와의 전투가 시작된다. 오랑이 붙어 있지만 어차의 타점은 하나이므로 가지고 있는 모든 수단을 활용해 공격을 퍼붓자. 아수라의 체력상 어쩔 수 없이 장기로 가야 하므로 확실한 회복력을 하나 정해두고 회복에 주력하도록 하는 것이 좋다. 공격은 봉초대등 강력한 술을 병행기로 발동시키거나 오의, 칠장의 구술, 당구의 반지도 아낌없이 사용해 주자.

엔딩이 끝나고 나면 감동의 주제곡 하나(花)와 함께 역대 인물의 프로필이 스크롤된다. 감이로운 음악과 들으며 자신만의 가문의 역사를 되돌아보는 기분이 예사롭지는 않을 것이다.

스물까지 전투 보고 나면 메시지란에 어떤 커멘트가 나타나는대 이를 실행시키면 초기화면에 메뉴가 하나 늘어나면서 동영상도 감상할 수 있게 된다. ※(메모를 준비하세요) ①



◀오랑의 몸속으로 들어가는 주정동자

▶주정동자는 오랑의▶ 몸을 이용해 전투중에 변신한다



▶드디어 주정동자를 쓰러뜨렸다

▲오랑은 생명을 잃었지만 딸과 거목을 완전히 회복시켜 준다

▶아이와 함께 천국로 돌아가는 오랑



おまえたちから、どんな想いも必ず送ってゆく!

크레딧
프롤로그
스펠북
인물
사운드
스킬기



캡콤의 코나미화?? 우리도 우려먹을 수 있다

사립 저스티스 학원 열혈 청춘일기2



장 르: 대전 액션

제작사: 캡콤

발매일: 6월 24일

판매가: 5,800엔

98년 겨울, 오락실을 뜨겁게 달구었던 '사립 저스티스 학원'.

이제는 오락실을 떠나 안방으로 돌아 왔다.

게다가 더욱 충실해진 연애 +육성 시뮬레이션으로

단순한 '격투 게임'이라는 인식에서 벗어나 더욱 완성도 높은 모습을 보여주고 있다.

전작과의 차이점



일단 부제가 「열혈 청춘일기 2,인만큼 열혈 청춘일기 모드」가 더욱 충실해졌다. 새롭게 추가된 캐릭터와 이벤트, 그리고 전작에서 한 두 개밖에 없던 이벤트 그래픽도 여러 장으로 늘어 다양하게 선택할 수 있게 되어 있다. 또한 전작과 달리 선택할 수 있는 서클 활동의 수가 2배 가까이 늘었다. 그리고 '실기 모드'는, 전작과 달리 실기 시뮬 유형을 따로 즐길 수 있는 모드와 최근 유행을 반영하듯 리듬에선 계통의 댄스 게임류 미니 게임도 새롭게 추가되어 있다. 「열혈 청춘일기 2」는 격투보다는 서클 쪽에 더 비중을 두고 있는데 그 결과 전작과 비교해 격투 쪽의 큰 변화는 보이지 않는다. 이 기회에 코믹머신 두려머기식 스포츠를 발매 하는 것도 괜찮을 듯.

▶ 베스트 어 자스타스?

추가 캐릭터

이번 작품에서는 많은 캐릭터들이 추가되었는데 그 중 눈에 띄는 캐릭터로 '텐' 과 '나가레' 가 있다. 텐은 태양고교 신문부 소속 1학년생으로 스크루(특종)를 노리는 신입생이다. 나가레는 오류고교 수영부 소속 3학년생으로, 이 둘은 열혈 청춘일기 모드뿐만 아니라 격투 모드에서도 등장



▲ 신 캐릭터인 텐이나 카메라와 함께 한다



▲ 겹모습은 상당히 꿀에 보이지만...

하며 그 이외의 추가 캐릭터들은 모두 열혈 청춘일기에만 나온다. 대표적으로 전작에선 히타타의 격투 부분 엔딩에 잠깐 나왔던 학급 반장도 자주 등장한다. 문화계 서클이 새로 생긴 만큼 대부분의 신규 캐릭터들이 그쪽에서 등장한다. 그러나 어디까지나 조연으로 등장하기만 할 뿐 직접적으로 연애 대상이 되지는 못한 다(아담다).

각종 모드 설명



▲ 모드 선택의 화면

● 열혈 청춘일기

열혈 청춘일기는 전작의 예복부선 디스크에서 즐길 수 있었던 열혈 청춘일기의 후속적인 작품이다. 전작을 플레이해 본 사람이라면 무리없이 받아들일 수 있고, 처음 접해보는 사람이라도 간단 단 육성+연애 시뮬레이션적인 내용을 가지고 있으며 쉽게 즐길 수 있다. 특히 전작에 비해 이벤트나 캐릭터의 추가 풍으로 많은 부분이 보충되어 있어 전작에서 약간 부실함을 느꼈던 사람이라면 이번에는 어느 정도 만족할 수 있을 것이다. 하지만 너무 짧고 자유도가 떨어진다는 점이 문제지만 개성적인 캐릭터들이 이 모든 걸 커버해 준다.



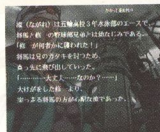
▲ 열혈 청춘일기

● 혼자서 즐기기

전작의 이케이드 버전같은 모드이다. 각각의 스토리가 따로 존재하며 개인의 목적을 위해 격투를 벌이는 모드로, 전작과는 조금 다른 스토리로 진행된다. 물론 새로 추가된 캐릭터들도 사용할 수 있으며 그들도 각각의 새로운 스토리를 가지고 있다.



▲ 새로운 캐릭터에 새로운 스토리



▲ 리그전으로 플레이

● 대전

1P와 2P의 대전 모드, 전작과 마찬가지로 자신이 에디트하여 키운 캐릭터도 등록하여 쓸 수 있다.



▲ 2인 대전이다. 화면 하단 중앙의 번지표를 의심스럽다

● 리그전

사용할 캐릭터들을 골라 리그전으로 치러지는 격투 대회. 멀티 탭 대응으로 최대 6인용까지 가능하다.



▲ 나가리의 스토리, 오마와 관련 있는 것 같다

● 단체전

최대 4인까지 한 팀에 넣어 싸우는 단체전.



▲ 우린 팀은 4명이다. 그럼 무 플러튼 어택은??

● 토너먼트

최대 8명까지 골라서 토너먼트를 치른다.

● 협력전

1P와 2P가 한 팀이 되어 싸운다. 상성진단 모드가 있어 1P와 2P의 협력 관계를 알 수 있다. 무 플러튼 어택은 1P 혼자서는 쓸 수 없고 2P와의 조작으로 쓸 수 있게 되었다. 물의 상승도는 싱크로도, 격투 속도도, 열혈 근성도, 신비로도 세분되어 수치화된다.



▲ 1P와 2P의 협력도, 싱크로도, 열혈??

● 트레이닝

말 그대로 격투 수련을 위해 트레이닝 모드, 플레이어들을 위한 배려가 보인다 하지만 약간 부실한 느낌을 준다.

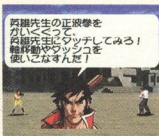


▲ 크게 만족할 수 없다

● 시험에 나오는 실기 '99

열혈 청춘모드로 했을 때 학교에서 1학기 기말고사, 2학기 기말고사, 학년말 고사 이렇게 세번의 시험을 치르는데 이들 모두는 실기고사이다. 그 실기고사를 연습할 수 있는 모드가 바로 실기 99. 여기에서는 전략 실기시험도 연습할 수 있다. 첫 번째 실기고사인 1학기 기말고사. 히데오 선생의 몸을 빨리 터치(공격)하는 것이 과제이다. 늦게 터치하면 늦게 터치할수록 점수가 나빠진다. 히데오 선생은 정과권을 최대므로 충분한 주의가 요구된다. 두 번째 2학기 기말고사. 료코 선생의 공격을 막아내는 것이 과제. 중단과 하단을 섞어서 공격하기 때문에 기준치까지 막아내기는 쉽다. 물론 공격하면 실점. 세 번째 시험은 학년말 고사로 히야코 선생에게서 한번의 콤비네이션으로 최대한 많은 데미지를 주는 것이 목적인

다. 데미지를 많이 주면 많이 줄수록 점수가 올라간다. 가장 쉽다.



▲ '99년엔 이런 실기를 본다. 고통학생 여러분도 귀여운하시길...

●오문제

열혈 청춘일기 모드 진행시 11월엔 오픈고등학교에서 열리는 체육대회에 나간다. 그때 하는 종목을 미리 선택해 연습하고 즐길 수 있는 모드. 표마의 홈런 경쟁은 투수와 1:1 대결을 벌여 홈런이나 안타를 많이 치는 것을 겨루는 경기이다. 구축을 잘 파악해 자리를 잘 잡으면 쉽게 쳐 낼 수 있다. 로베르토의 PK전은 로베르토를 조작하여 꿀을 넣기도 하고 꿀키가 되어 꿀을 막기도 해야 하는 경기이다. 나츠의 서비스 에이스는 나츠를

조작하여 배구공을 서버레 넣는 경기이다. 중심에 잘 넘어 한 번에 많은 인형을 티트리면 된다. 각도, 파워 등을 잘 조절하면 그다지 어렵지는 않을 것이다. 절전! 불꽃의 스포르트는 달리기 경주로 타이밍에 맞춰 버튼을 눌러 속도를 유지하며 각각의 난이도에 따라 5명의 선수들과 100미터 달리를 한다. 효가 가장 빠르고 그 뒤로 료마, 바츠, 보인의 순이며 간이 제일 느리다.

Doki-Waki-Dance는 자신과 파트너를 끌라 파트너의 페드 조작에 맞춰 자신도 조작하면 된다. 요사이 유행하는 리듬액션과 흡사하다. 하지만 패턴이 일정해 오래 하다 보면 알기가 가능해진다. 마지막 관전은 이름 그대로 컴퓨터끼리의 경기를 관전하는 관전 모드이다. 특별히 시선을 바꾸어 볼 수 있는지는 아직 밝혀지지 않았다.

●EDIT 등 록

자신이 열혈 청춘일기 모드로 에디터하여 설정시킨 캐릭터를 등록시키는 모드.



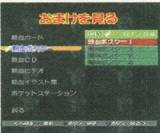
▲ 늘 거리고 성량이 많

●오마케

조금 특이한 오마케 시스템. 전작은 단순한 일리스트 갤러리였으나 이번 작품에서는 플레이 시간과 횟수 등에 따라 포인트가 누적된다. 그 누적된 포인트를 이용해 관련 상품 가게를 찾아가 관련 상품을 사는 것이 바로 이 오마케 모드. 열혈 카드, 포스터, 일리스트집, 교육 등이 있으며 모든 품목을 다 모으려면 엄청난 노가다가 요구된다.



▲ 81개의 관련상품을 다 모아어 한다



▲ 시 모든 상품들을 구경이지

●기록

메모리 카드 관리와 기록에 관한 일을 하는 모드.

●음션

게임 시스템이나 격투 부분의 난이도 등을 조정하는 모드.



격투 시스템

시스템은 전작과 완전히 동일하다. 특별히 달라진 점이라고 한다면 이동 낙법이 생긴 것인데, 이는 공중으로 쳐 올라가다가 낙법을 하여 떨어질 때 앞쪽이나 뒤쪽으로 어느 정도 이동해 착지하는 것을 말한다. 그 밖의 시스템은 전작과 완전히 동일하므로 각 시스템에 대해 특별한 설명은 생략하고 간략한 소개만 하였다.

● 업업 콤보

지상에서 사용하는 연속기로 체인 콤보와 비슷하다. 약 → 강 → 레버 특수기로 연결되며, 레버 특수기는 대부분 필살기나 완결 연소 이펙트와 연결된다. 상대를 띄우는, 계열의 레버 특수기는 상대를 띄운 후 곧바로 따라 올라가 공중에서 추가타를 먹이는 에어 버스터 콤보도 가능하다. 전 캐릭터 공룡으로 누구나 가지고 있으며 하는 방식도 똑같다.



▲ 악공격에서부터 시작해서-



▲ 강공격



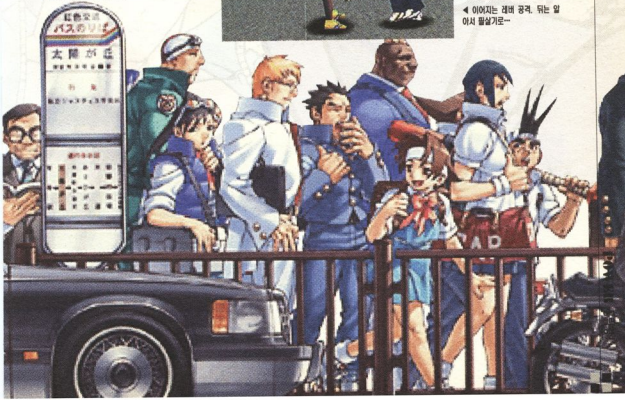
● 링 이동

3D 격투 게임의 핵심 시스템. 상대와의 접근 거리에 따라 등 뒤로 돌아나갈 수도 있다. 장풍 종류는 거의 모두가 회피 가능하며 잡기와 함께 이 게임에서 승패를 좌우하는 중요한 요소이다.

● 대시

방향 버튼을 두 번 입력해 가능한 대시는 대시 중에 다양한 공격으로 파생된다. 즉 대시 중에 펀치 버튼을 누르면 중단 판정의 태클, 약K로 하단 판정의 슬라이딩, 강K로 중단 판정의 날라차기가 나간다. 대시 중에도 간단한 이지 선다를 걸 수 있다.

▲ 이어지는 레버 공격. 뒤는 업이서 밟실거로-



● 에어 버스트

에어 버스트 콤보는 공중으로 띄운 상대를 쫓아가 연속기를 넣은 것으로, 대개 약 \Rightarrow 약 \Rightarrow 강로 기본 콤보가 이뤄진다. 그러나 공중 필살기나 공중 완전 연소 어택이 가능한 캐릭터는 약 \Rightarrow 약 \Rightarrow 필살기 등으로 연결할 수도 있다. 역시 전 캐릭터 공통으로 누구나 사용 가능하다.



▲ 약강력 x 2



▲ 강강력, 정서 콤보

● 근성 킥아웃

상대방의 공격을 가드하는 중에 특수기나 필살기, 완전 연소 어택 등을 입력하면 그 기술로 반격할 수 있다. 단, 발음이 느리거나 무적 시간이 없는 기술들은 콤보 다시 반격하기도 하므로 주의하자.



▲ 막고 때리기!

● 완전 연소 어택

일명 초필살기, 스파 체로 시리즈의 그것과 완전히 동일하다. 캐릭터를 한 칸 소모하며 특수기 등에서 캔슬하여 넣을 수 있다. 대개 봉상기의 강화판으로 되어 있거나 제

임을 한번에 뒤집을 수 있는 강력한 것들이 있다.



▲ 완전 연소되어 버려라!!

● 시랑과 우정의 투 플라톤 어택

제이저를 두개 소모하며 어디선가 동료 가 나타나 함등으로 적을 공격해 날려버리는 기술. 전 캐릭터 공통으로 같은 파워의 펀치와 킥 버튼을 동시에 누르면 된다. 캐릭터별로 데미지가 천차만별이지만 모두 다 상당한 데미지를 자랑하며 발동시 전신 무적판정이 있어 상대방의 기술을 모두 무시하며 들어간다. 크게 공격계와 회복제로 나눌 수 있다. 가장 강력하고 추천할 만한 건 히데오의 투 플라톤 어택으로, 기술 발동시 공격관정도 좋고 히트하면 절반에 가까운 에너지를 날려버린다.



▲ 시랑과 우정??

● 던지기

전 캐릭터 공통으로 가지고 있으며 약P+강P로 쓴다. 하단 잡기는 ↓약P+강P, 공중 잡기는 공중에서 상대와 밀착시 약P+강P로 쓸 수 있다. 물론 잡기플기도 존재하는데 잡힌 즉시 약P+강P로 잡기를 풀 수 있다. 공중 잡기나 하단 잡기는 거의 쓰이지 않으나 기본 잡기는 이 게임의 승패를 쥐고 있다 해도 과언이 아니다.

어디든 잡기. 어딜 치는 거야!!▶

● 이동 낙법

공중으로 띄워져 추가타를 맞은 뒤 낙법을 하여 착지를 할 때 앞이나 뒤로 조금씩 이동하여 착지할 수 있다. 입력 방법은 낙법을 하면서 레버를 원하는 방향으로 유지시키면 된다.



▲ 공중에 띄워졌으나—



▲ 등 뒤로 날린다



캐릭터 분석

* 기존 캐릭터들의 경우는 바뀐 기술과 신 캐릭터들은 전 기술과 완전 연소 어택, 연속기 동안 소개한다.

■ 완전 연소 어택

캐릭터	기술명	커맨드
바츠	근성 어퍼	↓↙←↓↙←P
고스케	슈퍼 뇌신 어퍼	↓↙←↓↙←P
쇼마	초 살인 슬라이딩	↓↘→↓↘→K
로베르트	공중 폭력 V굴	(공중에서) ↓↙↘↓↘↘K
보먼	공중 헤븐즈 크로스	(공중에서) ↓↙↘↓↘↘P
하야토	열혈 기합 킥	↓↘→↓↘→K



란

란은 대체적으로 약체 캐릭터에 속한다. 필살기는 단 두 가지뿐이고 그나마 그다지 유용하지도 않다. 레버 특수기들은 대부분이 필살기나 완전 연소 어택으로 갱살할 수 있으며 연속기의 시작은 약K로 들어가는 게 안정적이다. 완전 연소 어택 중 돌격 인터뷰는 기술 시작과 동시에 엄청난 스피드로 적에게 다가 기술을 히트시키므로 웬만큼 딜레이가 적은 기술들이 아니면 무리없이 들어간다. 딜레이가 있는 기술들을 막았다면 반드시 써주자. 띄우기 공격은 ↘K로 에어 버스터 시 공중 슈퍼 플래시 공격은 들어가지 않는다. 지상에서 플래시 공격은 너무 먼 거리에서는 맞지 않으며 약P로 기술을 쓰면 공중 쪽에 대고 발사하므로 대공성을 가진다. 강P로 3번 연속 입력하면 약간씩 포즈를 바꿔가며 연속 공격을 한다. 그러나 예지의 나이프 던지기와는 다르게 1히트만 해도 날아가 버리기 때문에 3발이 모두 맞지는 않는다. 투 플라톤 어택은 히트 잡기 관청이므로 상대와 밀착되지 않는 한 맞지 않으며 히트시 상당한 개그 연출을 보이는데 라이조와 간을 이용해 엽기적인 사진을 만들어 보는 것도 재미있다. 참고로 데미지는 그다지 크지 않다.

■ 특수기

커맨드	설명
↘강P	연속기용으로 적합하다
←강P	연속기용
↘강K	에어 버스터용 띄우기 공격
←강K	연속기로는 들어가거나 발동이 느려 쓰기 힘들다
↘강K	연속기 끝에 넣어 적을 날려보내기 좋다

■ 필살기

기술명	커맨드	설명
플래시 공격	↓↘↘P	공중에서 사용 가능
호외요!	↓↙↘P	공중에서 사용 가능

■ 완전 연소 어택

기술명	커맨드	설명
슈퍼 플래시 공격	↓↘↘↘↘P	공중에서 사용 가능
돌격 인터뷰	↓↙←↓↙←P	



기술 설명

▶플래시 공격(↓↘→P)

단지 카메라 서티를 누르기만 할뿐인데 공격판정이 있다. 약P로 기술을 쓰면 대각선 방향으로 쓰는데 상대의 절프를 미리 예상한다면 충분히 대공기로 사용할 수 있다. 그리고 강P로 기술을 입력할 경우에는 3번 연속 입력이 가능하지만, 3발이 연속으로 모두 히트하지는 않는다. 견제용으로 쓰기 좋고 연속기 게이지가 없으면 연속기의 마지막으로 넣어도 좋다. 공중에서도 사용할 수 있고 에어 버스터에서 연속으로 들어가지만 그다지 쓸만하지 않다.

눈앞이 번쩍 한 순간→



▶호외요!(↓↘←P)

어디다 숨겨서 가지고 다니는지는 모르겠지만 어쨌든 신문 통치를 상대에게 던진다. 약P로 쓰면 진뿔으로 포물선을 그리며 날아가고, 강P로 쓰면 더 위쪽으로 포물선을 그리며 날아간다. 그러나 둘 다 멀리까지 날아가지는 않고 화면 중간거리 정도밖에 날아가지 못한다. 발동도 빠르고 던지고 나서 딜레이도 거의 없으므로 근거리 견제기로 우수하다. 역시 공중에서도 사용할 수 있지만 에어 버스터에서는 들어가지 않는다. 게이지가 없을 때는 연속기의 마무리에 넣어주자.

오외요!!▶



▶슈퍼 플래시 공격(↓↘↘↓↘→P)

연속으로 다섯 번 플래시 공격을 하는 플래시 공격의 강화판. 데미지는 그다지 크지 않다. 한번에 다섯 번의 플래시 공격을 하는 것이 아니라 한번한번 공격을 가해 총 다섯 번의 공격이 이루어지므로 반격받을 가능성은 거의 없다. 연속기로 쓰기 편하나 날아가는 상대나 공중에 뜬 상대에게는 5발이 전부 히트하지 않을 수도 있다.

눈앞이 다섯 번 번쩍 어디나▶



▶돌격 인터뷰(↓↘←↓↘←P)

상당히 유용한 완전 소멸 이펙. 기술 시작과 동시에 엄청난 스피드로 상대에게 다가가 기술을 히트시킨다. 데미지도 큰 편이고 막혀도 딜레이가 거의 없따시피 하다. 무엇보다도 상대방의 기술을 막은 뒤 근성 카운터 이펙으로 격렬하다. 기술 시작 약간의 무적시간도 있으며 기술의 발동이 워낙 빨라 어지간히 빈틈없는 기술이 아니고서는 전부 당하게 된다. 만의 주력 기술로 쓰인다.



▲ 갑자기 마이크를 꺼내며 인터뷰 시작



▲ 주위를 부신하게 돌아다니며 열성이 묻는다



▲ 어느 샌가 카메라로 2연도!!

▶ 특종 잡았다(같은 위상의 펀치와 킥)

란의 투 플라톤 어택으로 히트 잡기 관장을 가지고 있어 적과 근접한 상태가 아니라면 들어가지 않는다. 상당히 위험한 연출을 보이며 자칫 끔찍한 장면이 연출되기도 한다. 데미지는 적은 편.



▲ 포박, 불륜의 연출



▲ 행복한 순간도 잠시~



▲ 결국 비극적 종말을~

■ 연속기

악공격 → 악공격 → 강공격 → ↘강K → 에어 버스터

악공격 → 악공격 → 강공격 → 레보 특수기 → 모든 필살기 및 슈퍼 플래시 공격(↘↘↘↘↘P)



나가레

나가레는 기술들만 본다면 개그 캐릭터처럼 보이지만 실상 대전에서는 상당히 강한 캐릭터라는 것을 알 수 있을 것이다. 특수기나 일반기들이 대부분 다 단 히트하고 외외로 연속기로 연결이 잘된다. 그러나 필살기들이 이어나 행동이 하나같이 번태스럽고 평영 킥 외에는 실패시 딜레이가 너무 많아 쉽게 반격당한다. 연속기는 쉽고 간단한 것뿐이며 게이지가 있으면 완전 연소 어택으로, 게이지가 없으면 강 평영 킥으로 마무리하자. 특히 초 물중구치기는 마지막 공격 히트시 상대를 공중으로 높이 띄워 버린다. 물론 추가타도 들어간다.

투 플라톤 어택은 보는 이로 하여금 눈물을 자아내게 할만큼 아름다우며 데미지도 상당하다. 단, 잡기 관장이라 거리가 짧은 게 흠이라던 흠. 나가레의 기본 잡기는 거리가 상당히 길어 잡기 실패시 그가 쓰러지는 범위가 모두 그의 잡기 사정범 위이다. 웬만한 거리에서는 다 잡히므로 자주 자주 잡아주자.

■ 특수기

캐명드	설명
←강K	2단 히트하며 발동이 느려 연속기로 들어가지 않는다
→강K	발동이 빨라 근성 카운터로 노려볼 만한 특수기 히트한 적은 날려버린다
↘강K	에어 버스타용 띄우기 공격
↓강K	무려 4단 히트하며 도중에 얼마든지 다른 특수기나 필살기 등으로 캔슬이 가능
↗강K	발동이 느려 쓸모 없는 특수기 하단도 아니다
→강P	2단 히트를 하여 1단째에도 필살기로 캔슬 가능. 주력 연속기의 특수기로 쓰인다
↘강P	2단 히트에 띄우기 공격. 그러나 연속기로는 잘 안 들어간다. ↗강K에서 이어주자
←강P	전혀 쓸모없는 특수기. 발동도 느리고 딜레이도 크다
공중에서 →강P	평형이라는 이름도 가지고 있다. 포즈가 죽어준다

■ 필살기

기술명	키보드	설명
인공호흡	↓←+P	
평영 킥	↓↘+K	
다이빙	↓↘+P	공중에서 사용 가능

■ 완전 연소 어택

기술명	키보드	설명
초 물장구치기	↓↘↘↘+K	
개인 혼영	↓←↘↘+P	공중에서 사용 가능



기술 설명



▶ 인공호흡(↓←+P)

평지에서 사람을 덮치 인공호흡을 시도하는 무서운 공격. 덮치는 쿼드는 포물선을 그리며 날아가고 물론 장풍류도 피할 수 있다. 상공시 엄격한 연출을 볼 수 있다. 데미지는 그리지 않. 그러나 워낙 맞추기 힘든 기술이라 연딩 볼 때까지 한번도 못 쓰고



▲ 난 살아야 돼!!



▲ 언데!! 살아!!



▲ 자- 지만!!

묻어버리는 경우가 허다하다. 하지만 연출을 보기 위해 서라도 한번쯤은 꼭 시도해 볼 기술.

▶ 평영 킥(↓↘+K)

나가테의 주력 기술. 흡사 펍피어 시리즈의 오르바스의 연속기를 보는 것 같다. 연속기에 서 마무리로 무리없이 들어가고 데미지도 괜찮고 딜레이도 거의 없는 기술. 하지만 공격 범위 가 짧아 연속기로 넣지 않으면 단독으로 쓰기에는 무리가 있다.

▶ 다이빙(↓↘+P)

기술명 그대로 지상에서나 공중에서 지면을 향해 아니 적을 향해 온몸을 날리는 기술. 강P로 기술을 쓰면 자동으로 적의 위치



▲ 앞수 작전



▲ 이젠가 완전 무명배

오른바스??▶



가 있는 곳까지 유도되어 공격하지만 약 P로 기술을 쓰면 일정 거리만 날아가 지면에 떨어진다. 이때 엄청난 딜레이가 있으며 자세를 가다듬는 사이 적의 공격에 무방비로 노출된다. 공중 다이빙은 한 폭의 그림같이 멋진 포즈로 적을 향해 공중에서부터 내리꽂는 기술이지만 실례시에는 극악의 딜레이를 자랑한다. 엄격한 연출에 목숨을 건 열혈 남자의 비장한 각오가 살아있는 기술.

▶ 초 물장구치기(↓↘↘↘+K)

자신의 특기를 심분 살린 필살기. 타의 추종을 불허하는 속도로 상대를 향해 물장구를 친다. 자체의 데미지는 좀 떨어지는 편이나 연속기에서 무리없이 들어가고 무엇보다 마지막 기술 히트시 상대방을 하늘 높이 띄워 올린다. 이때 쫓아가서 추격타를 넣을 수는 있지만 예이 비스 타 같은 연속기를 넣기는 힘들다. 아무튼 가장 많은 데미지를 줄 수 있는 확실한 연속기이므로 기회가 오는 대로 자주 자주 써주자. 비록 연출이 그대를 속일지라도 데미지가 보살해 줄 것이다.



▲ 컴백경쟁!!



▲ 화물려!!

▶ 개인 혼영(↓↘↙↘↙←+P)

기술명에서도 알 수 있듯이 볼도 없는 지상에서 혼영을 펼친다. 한번 히트하면 공중에 높이 뜨게 되고 떨어질 때마다 히트하여 결국 다 맞게 된다. 연속기에서는 무리없이 잘 들어가므로 연속기에서 노리볼 만 하다. 발동이 느린 권이 아니라 단축으로 쓸 수도 있지만 가드당하면 헤엄쳐 다니는 나가레에게 반격을 가할 수 있어 사용에 신중을 기해야 한다. 공중에서는 에어 버스티 어택 중에 들어가는데 단, 시간과 높이를 잘 맞추는 것에 신경을 쓰자. 휴사 공중을 유영하고 다니는 그의 모습에서 어쩐지 섹스멘탈 그X피티라는 게임이 생각나는데... 여하한 연출은 그 게임이나 이 게임이나 둘 다 덩기적이다.



▲ 준비



▲ 200m 은영한기! (50m 경계범위 2번 반복)



▲ 미치 심대를 침수하듯~

▶ 싱크로나이즈드 어택(같은 위상의 펀치와 킥)

나가레의 부 플라톤 어택. 아름다운 그들의 작태에 우리 모두 눈물을 쉽 게 볼 수 없는 만큼 기회가 온다면 확실 하게 이놈 저놈 물리거나 싸우자. 다만 잠깐 판정이라 범위가 짧고 도 상당히 느리기 때문에 자주 쓸 수 없는 것이 아 쉽다. 역시 엄격한 연출에 몸을 받치는 나가레의 부혼이 빛난다.



다들 아름답게▶



▲ 피니시!

■ 연속기

악공격 → 악공격 → 감공격 or 하단 강K → ↘강P → 개인 혼영 or 평영 킥 or 초 물장구 치기(후속타 들어감)

악공격 → 악공격 → 하단 강K → ↘강K or ↘강P → 에어 버스티 콤보



▲ 악공격으로 시작~

▲ 하단 강K. 다단 히트한다



▲ 피니시는 평영 킥으로

▲ 특수기로 연속. 역시 다단 히트



일일 정답일기

이 모드는 격투와는 상관없이 이 게임에 나오는 고등학교와 학생들로 이루어진 육성+연애 시뮬레이션이다. 게임의 목적은 자신의 캐릭터를 만들어 고교 1학년 동안 생활을 하며 여러 경험을 통해 강한 격투가로 만들고 동시에 재미있는 고교생활을 하는 것이다. 여기에서는 고정적인 이벤트를 중심으로 소개한다. 4월 8일 입학식부터 다음해 3월 24일 졸업식까지 일년간의 고교생활을 즐기 모든 자신의 캐릭터를 만드는 것부터 시작된다.

※ 참고로 풀자는 저스티스 학원을 선택했으며 일부 행사는 저스티스 학원 전용일 수도 있다.

캐릭터 에디트 (4월 1일)

먼저 캐릭터를 에디트 하려면 이름, 성명, 성별, 얼굴과 헤어 스타일, 입학하고 싶은 고등학교 등을 결정하고 자신이 좋아하는 단어 세 가지를 선택하면 된다. 단어들은 여러 가지가 있고 우경, 사랑부터 비겁까지 대부분의 성격에 반영하는 것 같다. 캐릭터를 에디트하는 날은 4월 1일며 입학시험을 치르게 된다. 시험 형식은 중간고사와 같은 형태의 사지선다 문제로 사립 저스티스 학원에 관한 문제를 낸다. 잘 봐서 나올 것 같다.



▲ 캐릭터 에디트 화면



▲ 얼굴을 주황색 보자 선택된 버전으로 미리모양도 바꿀 수 있다

입학식과 클럽 선택 (4월 8일)

4월 8일은 입학식으로 입학과 동시에 어느 사물에 가입을 한다. 사물 성격은 전과와 동일하고 주인공은 사물 활동을 하면서 자신의 능력치(파라미터)를 올린다. 새로 생긴 사물도 상당히 많다. 대개 문화계 계통이며 귀택부는 단순히 아무 부에도 들지 않는 것으로 특별히 능력치가 오르지도, 떨어지지도 않는다. 각각의 클럽별 능력치 동향은 다음과 같다.

	공구력	방어력	체력	근성	점말능력	자력
아구부	↑	↑	△	↑	△	↓
배구부	↑	↑	↑	↑	↑	△
축구부	↑	↑	↑	↑	△	△
씨름부	↑	↓	△	△	↓	↓
미술부	△	△	△	△	↑	↑
연극부	↓	↓	△	↑	↑	↑
화화부	△	△	△	△	↑	↑
취주락부 (밴드부)	↓	↑	△	△	↑	↑
귀택부	△	△	△	△	△	△

↑ : 대폭 상승 ↑ : 상승 △ : 보통 ↓ : 하락 ↓ : 대폭 하락

그러나 능력치가 반드시 위의 표와 같이 변하지는 않는다. 사물에 들어서도 자신이 주로 연습하는 분야에 따라 능력치가 달라진다. 각각의 능력치 변화는 연습 종류를 선택할 때 가르쳐 주므로 자신이 원하는 연습을 선택해 집중적으로 연습하면 된다. 사물 연습일은 대개 월요일이다.



▲ 클럽 선택



봄소풍 (4월 16일)

봄소풍을 간다. 저스티스 월드라는 유인 지로 간다.

1학기 중간고사 (5월 24일)

1학기 중간고사를 본다. 필기시험으로 사립 저스티스 학원에 관한 문제가 나온다. 문제는 4지선다로 나오는 형식도 랜덤이다. 의외로 어려운 문제도 많다.

태P전 (6월 12일)

연세대와 고려대가 정기적으로 연·고전을 가지는 것처럼 태양고교와 피서리 하이 스쿨이 정기전을 가진다. 달리기 시험이 있으며 선택과 승패에 따라 여러 이벤트가 있다. 자신이 양 교에 다 속해있지 않으면 자신의 선택에 따라 그 학교의 선수로 출전 가능하다. 태양고교 소속으로 나가면 로이와, 피서리 하이스쿨 소속으로 나가면 바스와 각각 달리게 된다. 참고로 로이가 더 빠르다.



▲ 타이밍에 맞게 버튼을 눌러야한다

1학기 기말고사 (7월 12일)

실기로 치러지며 히데오 선생의 몸을 타지(공격)해야 한다. 물론 히데오 선생이 쓰는 정파권을 피해 요령껏 공격하면 된다. 빨리 하면 빨리 할수록 높은 점수를 받는다. 기말고사가 끝난 후에는 사쿠라가 난입해온다. 아직 성장이 늦어 상대하기 힘들지만 사쿠라와의 대전에서 승리하면 많은 부분에서 능력이 오르게 된다.



▲학습을 끝고 시험을 봐야한다



▲학습의 사쿠라

풀장에 놀러가기 (7월 31일)

풀장에 놀러간다. 가기 전에 같이 갈 사람을 선택하며 이로 인해 우호도가 증가한다.



▲미리 찍어놓은 캐릭터를 데려가자

바닷가 합숙 (8월 13 ~ 14일)

등장인물 진원과 합숙을 간다. 여러 가지 분기와 이벤트가 있어 우호도를 높이기 좋다. 다수의 이벤트 그래픽이 있다.

여름 축제 (8월 28일)

도시에서 열리는 여름 축제에 참가한다. 역시 같이 갈 사람을 선택할 수 있다. 물론 상대와의 우호도는 증가. 여름 축제용 복장을 볼 수 있다.

2학기 시작 (9월 1일)

여름방학이 끝나고 2학기가 시작된다. 자신이 속해있는 사람이 마음에 들지 않거나 다른 능력치를 키우고 싶다면 무시를 바꿀 수 있다.

학원제 (9월 25일)

학원제가 열리며 등장인물들이 모두 참여한다. 자신이 공략하기로 찍어둔 학생을 찾아가 우호도를 높이자. 덴스 대회까지 세 군대를 돌아다닐 수 있다. 만난 사람들은 각각 한가지 능력치를 올려주는 아이템 카드를 한 장씩 준다. 참고로 완료 대회장이나 도깨비 집 같은 곳은 가지 않아도 된다. 각각 있는 장소는 다음과 같다.

연극제	교코, 코스케, 로이
찾집	히나타, 보엔, 아키라
운동장	티파니, 하야토, 다이고
학생회관	란, 호
종합 삼점	나츠키, 로베르토, 나가레
원래 대회	바츠, 간, 료마
도깨비 집	에지, 히데오



▲히데오 선생은 귀신의 집에 출연한다고 한다



▲댄스대회가 열린다



▲놀라갈 곳을 정하지

사람들과의 만남이 끝난 후 덴스 대회가 열린다. 요령은 「바스트 어 무브」처럼 리듬에 맞춰 파트너가 하는 페드 조각을 그대로 따라 하면 된다. 역시 등장 캐릭터를 모두 고를 수 있으며, 선택에 따라 우호도를 올릴 수 있다. 결과에 따라 우호도가 달라진다.



▲춤 어디 보면 다 외우게 된다

2학기 중간고사 (10월 25일)

2학기 중간고사. 역시 필기시험이다. 난이도는 좀 있으나 알기는 쉽...



▲봄 여름다

오존제 (11월 27일)

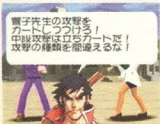
오른 고등학교에서 열리는 체육 대회. 학교 대표로 출전하며 휴먼 경쟁, PK, 에이스 시프로 나뉜다. 성적이 따라 이벤트가 변하는 것 같다.



▲출연 경쟁

2학기 기말고사 (12월 6일)

2학기 기말고사는 실기시험이다. 코코 선생이 공격하는 것을 중단, 하단에 맞춰 가드해야 한다. 시험이 끝나면 또 다시 사쿠라가 난입해 온다. 물론 사쿠라를 이기면 능력이 크게 오른다.



▲ 무조건 막자. 편이 태로도안 실력



▲ 또다시 난입, 사쿠라

크리스마스 (12월 24일)

로이의 집에서 등장인물 친원이 모여 크리스마스 파티를 연다(심지어 초까지 와 있다). 여기서 한사람을 선택하여 크리스마스 트리가 있는 곳에 같이 갈 수 있는데 우호도가 올라가므로 잘 선택하자. 여기서 성공적으로 이벤트를 마치면 연애 쪽은 거의 확정되었다고 봐도 좋다.



▲ 로이는 고동락생이 아냐... 꼭 딸 걸스처럼 생겼고



▲ 트리 앞에서 낭만적인 분위기. 그러나...

정월 (1월 1일)

1월 1일에 신사를 방문한다. 근성신사와 연애신사 중 선택하여 방문 할 수 있으며 근성신사는 이름 그대로 근성치가 업, 연애신사는 동행한 상대와의 우호도가 업한다. 신사를 방문할 때는 동행할 캐릭터를 선택할 수 있는데 물론 노리던 캐릭터와 함께 가져. 여성 캐릭터들의 기모노 패션을 볼 수 있는 기회.



▲ 근성이냐? 연애냐??

3학기 시작 (1월 7일)

겨울방학이 끝나고 3학기가 시작된다. 역시 서울을 바꿀 수 있다.



▲ 서울 비현

발렌타인데이 (2월 14일)

우호도가 높은 여성 캐릭터한테 초콜릿을 받을 수 있다.



▲ 명성 댄 받아본 초콜릿 몇 가지서라도~



▲ 한 개도 아닌 두개!!

학년말 시험 (3월 6일)

학년말 고사는 실기시험으로 이루어진다. 하이트에게 콤비네이션 어택으로 일정 이상의 데미지를 입히면 합격이다. 실기고사 중 가장 쉽다.

최대한 많이 불러 노력하자



화이트 데이 (3월 14일)

이벤트를 발견하지 못했다.



화이트 데이. 근대 난발 경험자

진급 시험 (3월 21일)

진급 시험은 사쿠라와의 싸움이다. 사쿠라와의 싸움에서 이기면 진급이다. 이기면 능력치가 크게 상승한다.



▲ 이기면 진급. 지면 다행??

종업식 (3월 24일)

이 게임의 마지막 이벤트. 이로써 1년간의 고교생활은 끝이다. 아마 펼쳐는 연애 쪽에는 성공을 못한 것 같다.

모든 일정이 끝나면 지금까지 육성한 캐릭터의 능력치와 필살기, 완전 소멸 어택 등의 기술 표가 나오며 무 플러본 어택을 선택하라고 나온다. 기존 캐릭터들의 부 플러본 어택 중에서 하나를 선택하면 된다. 최종 클리어 데이터를 저장하고 지금까지 육성한 캐릭터는 에디션 등록에 가서 등록하자. (2)

그라운드	
프리킥	
스텝	
사운드	
소장까지	

GRANDIA

게임아츠의 화려한 외도!!

그랜드디아



장르: RPG
 제작사: 게임아츠 / ESP
 발매일: 6월 24일
 발매가: 5,800엔

이것이 과연 '사탄'으로 표현되는 게임인가 라는 의구심을 불러 일으켰던 게임아츠의 명작 RPG 「그랜드디아」가 PS로 다시 모습을 드러냈다. 그래픽의 파시업과 이터널 블루에서 보인듯 이성을 잃는 PS판 「그랜드디아」, SS의 초대작이 어떤 모습으로 이상을 앞는지 또 다른 그랜드디아의 세계로 빠져 들어가 보자.

주요 등장인물



저스틴



본 게임의 주인공. 모험가였던 아버지를 동경하여 자신 역시 모험가가 되는 것이 꿈인 소년. 생각보다 행동이 먼저 나가는 타입으로 요즘 '험담'에는 보기 힘든 전형적인 꼴을 행하러, 자신의 꿈을 찾아 그랜드아의 세계를 여행하게 된다. 사용무기는 검, 도끼, 마이스.



피나



본 게임의 여주인. 저스틴이 모험에 나섰을 때 그녀는 이미 프로 모험가로서 인정받고 있었다. 남다른 감각과 탐 모험가로서의 면모가 돋보이지만, 모험가로서의 규정이 엄격해 있는 자신을 달래며 저스틴과 함께 그랜드아를 모험하며 자신의 운명을 정복해 나가게 된다. 사용무기는 책, 나이프.



수



본 게임의 여주인인 빨간 소녀. 저스틴의 스승 친구이며 모험가들 중에서는 저스틴과 함께 모험을 나서게 된다. 뛰어난 수학적 재능과 함께 초능력 저스틴의 파트너 역할을 충실히 해내지만, 어떤 나라에 무관한 모험을 계획한 것으로 동양에서 온 듯. 역시 모르게 지도인과 책망을 맞는 것 같기도... 사용무기는 마이스와 시계계 무기.



가드인



저스틴의 동료들이 세계의 끝을 탐험을 할 것을 만나게 되는 다크 마술의 종사자 저스틴을 방해한다. 어느 계층에 속하든 볼 수 없는 세이아 중의 세이아. 저스틴을 무언으로써, 남작으로서 인정받은 최후의 인간이기도 하다. 사용무기는 검.



랩



저스틴의 동료들이 바다를 건너 신 대륙에 도착한 후 만나게 되는 난쟁이 배스무라. 한 소녀. 마술 소년들의 두목 주니어. 원한 없이 배로 떠나는 첫인상이 좋지 않다. 마술의 장인과 대립하며, 가장에게 반항하는 정반상을 보여준다. 어떤 상황이라도 끝을 장식하는 훌륭한 내성. 사용무기는 검, 나이프, 시계계 무기.



밀더



팬이 싫던 캡틴 마술과 그의 사위인 좋지 않은 뜻만 있는 마술의 역전사. 양상이 좋지 남성은 의외의 활약에 끝까지 함께 남몰래 저극의 사형하는 모습을 보여 주기도 하는 18세의 아가씨. 어딘가에선 그의 남편 다른 얼굴을 뵈어볼까 하기. 사용무기는 검, 도끼.



리에테



저승 나팔을 쉴 이거 게임에스 게임 이군. 이는 생각을 갖게 한 엔슈르의 신과 전투 후 복소리가 누구보다도 강하게 한다. 서브트 오작에서 저스틴에게 악행으로 오작과 떨어져 저스틴에게 모험의 여정을 다지게 한다. 사용무기는 마이스.



기드



세계 어느 곳이라도 갈 수 있을 것 같은 엄청난 기드. 성격전설2에서도 비슷한 행상이며 등장하지만, 기드는 도둑이다. 돈밖에 투쟁만 보일지도 모르지만 그의 실력은 고대로부터 어떤 도로의 열쇠를 지키는 모험주의 길로. 후반에 걸림돌 못 갖는 제스탄에게 혼계를 내리는 멋진 녀석. 서슴무기는 나이프.



발



시작부터 거의 끝까지 제스탄의 발목을 붙잡는 제라일군의 장군. 제라일군의 전권을 쥐고 있으며 무련의 아버지이기도 하다. 초반부터 광량이 수장책은 분위기를 좋으며 역시 어린 제스탄은 언제나 나오는 만년 여 말을 쫓구는 훌륭한 역역이다.



무련



방장군의 어둠이자 제라일군의 실질적인 통솔자. 광장이 냉정, 침착한 성격으로 군인다운 면모를 언제나 유지하고 있다. 한의 직설적인 상관이며 알뜰 모르게 편을 어찌는 모습을 보인다. 어떤 일인지 연유는 문명에 대해 애착한 자식을 가지고 있다.

린



피나의 생동아 연나로, 집을 나가서 제라일군에 연대하여 군인으로써 살아지고 있다. 처음엔 주인공 등, 특히 무련의 방향에 충실하고서 막는 모습을 보인다. 자신의 운명애 회의적인 생각을 가지고 있으며, 무련을 사랑하고 있다.

나나, 미오, 사키



그저 메인 캐릭터라고는 볼 수 없지만 역시 어린 제스탄에게는 빠질 수 없는 몇몇 개골의 삼인조. 셋 다 성격이 장상하지만 못하고 상냥한 공주님 한자이며 무련에게 잘 보인다고 예쁘게 바보들. 첫 등장부터 제스탄에게 찍힌다.

그랜드아의 세계를 모험하기에 앞서...

어느 플랫폼 게임이나 그렇지만 이 게임 역시 그 시스템을 이해하고 시작하는 것이 여러 가지로 도움이 된다. 우선 여기서는 기본적으로 알아두어야 할 시스템적인 면을 알아보도록 하겠다. 여기서 설명하는 것 정도는 읽어두는 것이 게임을 진행하기 편할 것이다.

1.아이템에 신경 쓰자!

초반에 마법스킬을 익히지 못한 상태나 MP가 없어서 회복 또는 공격을 못하는 상황에서 아이템은 그 빛을 발휘가 마른다. 이 게임에서는 던전이나 길바닥에 돈을 비롯한 아이템들이 널려 있고, 그 아이템의 회수와 적절한 사용이 게임의 진행을 보다 수월하게 하느냐 아니냐가 좌우된다. 솔직히 던전 탐색에 있어 아이템을 얻지 않겠다고 생각하고 진행한다면 해탈 일은 없다고 해도 과언이 아니다. 그런데 다른 게임들과는 달리 그랜디아에서는 캐릭터별로 가지고 다닐 수 있는 아이템의 수가 12개로 한정이 되어 있다. 게다가 초반에는 제스탄과 수밖에 파티가 없으므로 자칫하면 마을에서 돈주고 산 회복제 따위를 던전에서 발견한 무기나 마나에 그 대신에 버리는 경우가 생긴다. 그럴 때 괜히 눈을 흘리지 말고 가지고 있는 스킬레벨과 가지고 다닐 수 있는 개수에 신경 쓰면서 진행하도록 하자. 대부분의 세이프 포인트나 마을의 여관에 아이템보관소가 있으므로 초반에는 별 필요 없는 MP 회복제나 SP 회복제 따위는 얻어 둔 즉시 보관소에 맡겨두는 습관을 기르자. 또한 전체적인 게임의 난이도가 꽤 낮은 편이므로, 회복제를 잔뜩 사는 일 따위는 하지 말자.

2. 피할 수 없다면 즐겨라



핀 소련과 하니 이 게임의 전투는 다른 흔한 게임과는 달리 쫓나 시리즈처럼 몬스터들이 보이고 거기에 접촉하면 전투화면으로 바뀌는 형식이다. 그런데 사실 게임의 난이도가 낮다 보니 자칫 전투가 지루해 지는 경우가 생기게 된다. 또한 중간에 나오는 우월의 탐치럼 던전 자체가 사람을 짜증나게 하는 곳에서는 전투가 더더욱 싫어지게 된다. 그렇다고 전투를 100퍼센트 피할 수 있는 방법이 있는 것도 아니다(도망칠 수는 있다). 그러나 그랜드아는 대작 게임답게 전투스킬이나 마법스킬의 레벨 업이 상당한 재미를 차지한다. 감정이입이 쉬운 캐릭터들의 성장.. 그것은 어느 장르를 막론하고 즐거운 일. 캐릭터들이 마법을 습득하고 기술을 얻는 데 필요한 경험치를 얻는 과정이라 생각하고 전투를 피하지 말고 즐기도록 하자. 물론 도망쳐도 상관은 없지만, 도망치다가 실패해서 적의 기습을 받는 경우가 더 많으므로 차라리 피할 수 없다면 즐겨라.

3. 스킬에 신경 쓰자

마법과 기술, 그것은 캐릭터들의 성장의 표현이자 보스전의 흐름을 좌우하는 즐거움이다. 나중에 스킬표를 살펴두었지만 캐릭터마다 익힐 수 있는 마법도 조금씩 틀리고 기술은 더욱 그렇다. 마법이나 기술은 얼마나 사용하는가가 다음 스킬의 습득을 결정하므로 메뉴의 스킬을 체크하며 진행하도록 하자. 특히 이 게임은 전투 중에도 경험치가 차면 스킬의 레벨 업이 행해지므로 좀더 드라마틱한 전투가 전개될 수도 있다.

4. 대화는 볼플레이잉의 기본

그렇다. 대화없는 볼플레이잉은 없다. 그랜드아에서는 진행에 꼭 필요한 대화 외에는 전혀 할 필요가 없다. 심지어는 마을에 들어가서촌장만 만나면 된다고 해도 과언이 아니다.. 물론 빠른 진행을 위해 대화를 전혀 안해도 관재는 없지만 어떤 비서 사람들을 대화를 하면 이벤트 대화가 조금 바뀌기도 한다. 물론 일어를 알아 볼 수 있다는 조건이 붙기는 하지만..



볼플레이잉의 꽃은 역시 전투이다. 볼플레이잉 게임에서 전투가 재미없다면 그 게임은 외면 당하기 마련이다. 그랜드아의 전투는 상당히 재미있게 전개되는데 그냥 종격만 하다가 끝날 수도 있지만 스킬 레벨업과 관련해서 좀더 효율적인 전개를 할 수 있는 요령에 대해 말해 보고자 한다. 물론 자기만의 전투 스타일이 있다면 이 부분은 읽지 않아도 좋다.

1. 도망치지 말자!

위에서도 언급했지만 그랜드아에서는 몬스터들이 던전을 어슬렁거리고 있다. 물론 다 보이므로 전투가 귀찮을 때는 슬금슬금 도망칠 수도 있다. 그런데 진행하다보면 알겠지만 도망치다가 걸릴 확률이 꽤 높다. 특히 동료가 4명이 되는 후반에서는 다 따돌려다 싶었는데 가장 뒤의 캐릭터와의 작은 접촉으로 기습을 당하는 경우가 많다. 게다가 상대이상을 특기로 하는 몬스터들이라면 기습당했을 때의 싸움이 더하게 된다. 그러므로 완전히 먼 거리에서의 도망이 아니라면 차라리 정면으로 부딪히자. 선제공격이 걸릴 수도 있으니까..



▲요계 선제공격. IP계이기를 보라



▲요계 기습. 차이는 별반 없는 것 같지만 실제로 당하면 천지 차이

2. 효율적으로!

스킬은 관련 무기나 마법을 많이 사용하면 그에 따라 경험치가 쌓여 레벨 업이 가능하게 된다. 가령 피나의 경우 얻을 수 있는 기술은 다섯 개뿐이고, 그 중 나이프 관련 스킬은 피나 동장사 이미 얻어졌었다. 그렇다고 나이프를 쓰지 말라는 것은 아니지만 재적관련 스킬을 만들고 싶다면 가능한 나이프보다는 제척을 계속 사용하는 것이 빠른 스킬 습득의 지름길이 될 것이다. 예를 들어 피나가 '네체의 제척'을 만들고자 할 때는 가능한 나이프 장비를 자제하고 관련 마법인 불과 바람의 속성의 마법을 사용하는 것이 빠른 습득을 가능케 한다. 물론 그와 동시에 불과 바람의 속성, 즉 민개의 마법레벨을 올리는 것을 염두에 두는 것은 당연한 것이다.



▲피나의 스킬화면. 마법레벨의 필요 요구치가 표시되어있다

3. 아이템을 관리하자!

사실 가지고 다닐 수 있는 아이템의 개수가 적은 게 사실이다. 게다가 던전 내에는 아이템이 굉장히 많고 사실상상으로 적들이 아이템을 흘리기

까지 한다. 그러다가 진짜 중요한 마나에그 등을 놓칠 수가 있다. 아이렘을 12개 풀로 가지고 있을 때에는 아이렘 습득시 메뉴가 뜬다. 그것이 회복제이거나 해독제, 또는 능력을 상승시키는 아이렘인 경우 그 메뉴에서 '사용하다'를 선택하여 그 즉시 써버리던 되지만 그것이 마나에그일 때... 그럴 때는 메뉴 제일 밑에 있는 '비리다'를 선택하여 가진 아이렘 중에서 해독제나 회복제를 버린 후 마나에그를 가지던 된다(의외로 모르는 사람이 많다). 물론 이런 마나에그만의 경우가 아니다. 그리고 던전을 지나 마을에 도착하면 쓸모 없는 것은 파괘의 팔이 남기는 지혜가 필요하다.

4. 동료는 차릴대우를...

모험 중간에 파티에 들어오는 동료들... 그들은 각기 그 능력을 달리 하지만 대부분 들어올 때 마법을 사용할 수 없거나 또는 조금밖에 사용하지 못

한다. '마나에그로 마법을 사주면 되지'라고 생각하겠지만 그게 그렇게 간단한 문제가 아니다. 마나에그는 그 수가 많지 않고 마법의 효율이나 관련 스킬이 기대에 못 미칠 수도 있다. 게다가 리에테와 램을 제외한 다른 녀석들은(심지어 수까지...) 모험중간에 빠져나가 버린다. 물론 그들의 공비품이나 소지품 심지어 스킬 경험치의 3분의 1까지 남겨놓고 가지만 사용해 버린 마나에그는 돌아오지 않는다. 최후까지 남는 건 리에테와 램이라는 사실을 명심하고 자신이 던진 탐색을 할 정도와 예상, 또는 보유 마나에그를 생각해서 사용하도록 하자. 절대로 가드인에게 새로 온 마법을 익히게 하는 것은 하지 말자(가드인을 마법사로 생각한다면 할 말 없지만). 그리고 하나 더. 저스틴은 나이답지 않은 강직함을 발휘하므로 그때그때의 스킬을 고려해서 무기는 저스틴에게 우선적으로 좋은 것을 주도록 하자.



▲이것이 마나에그. 기억해 둘 것!



▲이 녀석들 이외에는 아무도 볼일이 없다

5. 외환을 보자!

위에 설명한 것을 보다 어쩌면 가장 중요한 것일지도 모른다. 물론 몰라도 전부는 큰 지장은 없지만, 우선 화면 우측하단을 보자. 거기에 어떤 게이지가 있고 캐릭터와 몬스터들의 아이콘이 이동하고 있을 것이다. 게이지 좌측이 행동의 맨 처음을 나타낸다. 여기 사투리 중간에 COM에 도달할 때까지 대기상태이고, COM이후가 커맨드 입력이 가능한 시점이다. 게이지의 이동 속도는 캐릭터의 빠르기에 의해 저해되고 도달하기 전에 공격을 받으면 어느 정도 후퇴하게 된다. 커맨드가 입력되고 게이지 맨 우측의 ACT에 도달하면 지정한 행동을 취하는데 이때 특정한 공격을 받으면 그 행동이 강제로 취소되는 경우가 생기며 게이지 맨 우측으로 이동하게 된다. 이것을 캔슬이라 한다. 캔슬은 직, 아군, 보스 구별없이 적용되고 일반적으로 크리틱히트를 당했을 때나 강력한 스킬에 당했을 때 주로 발생한다. 또 카운터라는 것도 존재하는데 이것은 어떤 공격을 실행하는 도중에 히트하면 발생하게 된다. 카운터는 통상 데미지의 1.5배의 데미지를 입힐 수 있고 강력한 공격의 경우 캔슬을 동반하여 나타나기도 한다(가하면 좌괘, 당하면 좌괘). 화면에 표시되는 것을 중 이런 정도만 알아두면 전투의 흐름을 파악하는데 도움이 될 것이라 생각된다. 덧붙여 커맨드가 나타나지 않을 때 L, R버튼을 누르면 각각 SP, MP가 표시된다.



◀카운터 히트! 데미지는 1.5배



▲이 상태가 캔슬. 입력하면 행동이 취소된다

스토리 공략

기본적인 시스템을 알았다면 이제 게임을 시작해 보자. CD를 넣고 기다리면 로고가 지나간 뒤에 화려한 오프닝이 흐르고 타이틀 화면이 표시될 것이다. 물론 스타트 버튼을 누르면 오프닝은 스킵 된다. 타이틀 화면에서 '새로운 모험을 시작한다'를 선택하면 드디어 그랜디아시 시작된다.

맘 마을의 모험자 지방 스탠

가라일 군의 공중모험의 내부. 발 정공과 룬, 린의 대화가 흐른다. 아직 아무 것도 나온 게 없지만 발정공은 룬을 평강히 신뢰하는 것 같다.

같은 시각, 저스틴은 맘 마을의 창고에서 무시무시하게 얼어있고 있는 중이다. 이유는 허약이 남의 창고를 뒤지고 있었기 때문. 저스틴은 맘 친구 간츠와의 모험자의 명예를 건 내기를 하고 있는 중이었지만 마을 어른들처럼 단지 예들의 장난일 뿐. 저스틴이 창고에서 쫓겨나고 나면 수가 전설의 갑옷을 발견했다며 달려온다. 저스틴은 아직 아무 것도 발견하지 못한 것 같고 수만이 하나만 발견한 것 같다. 찾는 것은 간츠의 약속한 4개의 무구. 일단은 수가 발견한 전설의 갑옷을 간츠에게



▲내돈을 속대롱이 길고



▲이제-전설의 갈매기라고?



▲이 녀석이 간츠 못 생겼다



▲수생만 백보, 최고의 모험지는 간츠라는 내용으로 꾸며져 있다

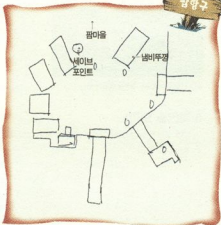


▲열쇠를 발견, 헨츠는 끝난 번지르르한 울보 예다가 우우우우우우우우 감자있다



▲로그오버면 지나간다

보여주고 힌트를 얻기로 한다. 간츠는 오늘 예가 저녁이 전에 4개를 모두 찾아내지 못하면 자신의 승리가 되고 리리 언가 자기의 신부가 되어 한다고 저스틴을 도발한다. 도대체 위치가 짝이 안가는 저스틴은 간츠에게 힌트를 물어보고 간츠는 항상 물소리가 나는 곳, 갈매기가 우는 곳이라고 힌트를 준다(사은심상 힌트를 듣기 싫은 사람은 지도를 참조할 것). 일단은 물소리가 나는 곳, 마을을 가로지르는 강가로 내려가 다리 부근에서 전설의 투구 '썩그린 냄비'를 발견한다. 그리고 갈매기가 우는 곳인 팔 항구로 나가 벽에 기대어진 전설의



방을 발견하게 된다. 그것을 간츠에게 보여주니 간츠는 용케 찾았지만 전설의 집안은 절대로 찾을 수 없을 거라며 실은 겁이 자기 집의 상자 안에 있고 자율적으로 걸려있다고 말한다. 열쇠 없는 열 수 없는 자물쇠... 별 수 없이 마을을 돌아다니다가 주점 근처에서 간츠의 동생인 헨츠를 만나게 된다. 헨츠는 갑자기 엉엉 울고 있어 형이 맡긴 상자의 열쇠를 잃어버렸다고 형한테 혼날 것을 염려한다. 저스틴은 열쇠를 찾아주라고 생각하고 잃어버린 부근, 즉 주점 앞의 공터를 조사해 보기로 한다. 땅바닥을 기면서 열쇠를 찾다가 결국 열쇠를 발견하는 저스틴. 헨츠는 형에게 자기가 꾸었다는 말을 하지 않기로 하고 열쇠를 준다. 그럼 거지고 간츠의 집에 가서 상자를 열린 전설의 길 '목걸'을 얻게 된다.

드디어 간츠에게 내기를 이길 수 있게 된 저스틴. 의 기당양하게 간츠에게 가보니 마을에 두 개밖에 없는 다리를 막고 장난을 쳤다며 어른들에게 혼나고 있다. 저스틴과 수는 말려들면 귀찮다고 하며 집으로 도망친다. 보물 찾기로 보람있는 하루를 보낸 둘은 식사를 하러 저스틴

의 집인 '갈매기정 리리'로 간다. 리리는 저스틴의 어머니의 이름. 리리는 집에 온 저스틴을 하루 종일 장난만 친다며 가볍게 야단을치고 수와 함께 셋이서 저녁을 먹는다. 이 게임에서의 식사는 하나의 이벤트로 일종의 어드벤처처럼 진행된다. 커서가 저스틴의 머리 위에 생기고 대화하고 싶은 캐릭터의 머리 위에 커서를 옮기면 그 캐릭터와 대화를 하게 된다. 여기서는 특정 대화를 듣지 않으면 이벤트가 종료되지 않으므로 즐거운 마음으로 이런저런 대화를 나누며 이벤트를 지나가도록 하자. 더 이상 대화에 진전이 없으면 저스틴의 머리 위로 커서를 옮기면 식사 이벤트가 종료된다. 이것은 게임 중에 여러 번 나오므로 여기서 '음, 이런 거'라고 익혀두도록 하자. 리리는 식사를 하며 박물관 관장이 저스틴을 보자고 했다는 말을 한다. 그리고



▲저스틴은 보물 이렇게 맞는다



▲타 RPG에서는 보물 보기엔 '식사 대위 시스템'



▲복원에 성공(?)한 광역인 상



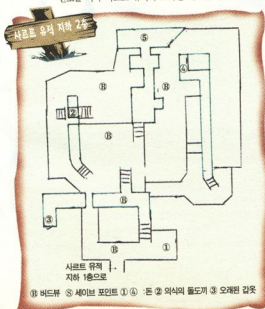
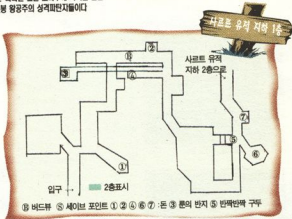
▲이들이 바보 3인조. 나나는 고문 오토쿠에 시키는 단순 무식, 미오는 개신 신봉 황궁주의 성격파탄자이다



▲매물거리에어도 이런 근면인들이 나온다

리리는 옛날에 해적이었고 그때 저스틴의 아버지를 만나 개과천선하고 콤파우에 정착했다는 이야기를 한다. 내일 아침 박물관에 가기로 하고 잠자리에 드는 저스틴. 다음날 아침 저스틴의 방에서 이런저런 간단한 아이템을 챙긴 뒤, 수와 함께 박물관으로 향한다.

관장은 전시실에서 이전에 복원한 광역인의 상을 보여주면서 이전에 저스틴에게 조사를 위해 빌려간 정령석을 돌려준다. 관장은 저스틴에게 사르트 유적의 이야기를 해주며 거기에 갈 수 있게 해 주겠다고 관장실로 간다. 이야기를 듣고 흥분한 저스틴은 광역인의 상 앞에서 이런저런 혼잣말을 하다가 상을 조금 부수고 만다. 수와 함께 70점짜리 복원을 해 놓고 관장에게 소개장을 받아 절박하게 박물관을 나온다. 뒤에서 저스틴과 수의 뒤에서 들려오는 관장의 처절한 비명소리... 어쨌든 저스틴과 수는 사르트 유적으로 향한다. 사르트 유적은 마을 북서쪽에 위치한 곳으로 거기에 가려면 반드시 '바르나 인도'라는 곳을 지나야 한다. 마르나 인도에서는 드디어 처음으로 전투를 할 수 있는 던전으로, 필드가 따로 준비되어 있지 않은 그랜드아에서는 여타 RPG의 필드와 같은 역할을 한다고 보면 된다. 난이도는 거의 없다고 해도 좋다. 그냥 지나가면서 '이 게임에서는 던전은 이런 식으로, 전투는 이렇게 하는구나' 하고 익혀두는 것에 의의를 둔다 하겠다. 그리고 그 전에 저스틴의 무기를 전설의 검으로 바꿔 두는 것이 좋을 것이다. 여기서 아이템을 얻는 방법과 길 찾는 방법에 대해 감을 잡으면 되겠다. 길을 잘 모르겠으면 화면 우측 상단에 있는 나침반의 화살표를 참고하자. 기본적으로 그 던전의 출구, 목적지를 표시하고 2바퀴를 한 번 누르면 입구를 가리키므로 잘 활용하도록 하자. 마르나 인도를 지나 사르트 유적에 도착한 저스틴 일행. 사르트 유적엔 가라일군이 도착하여 출입을 통제하고 있다. 관장이 준 소개장으로



입구를 통과하기는 했지만 들어가 보니, 미오, 사기가 상당히 정서에 쫓겨 않은 말을 하며 놀고 있다. 그녀들은 저스틴과 수를 보고 '여들은 가라'고 하지만 저스틴은 소개장을 보여 주며 유적 안을 모험하겠다고 워진다. 그러나 그녀들은 잠시동안, 저스틴이 보여준 소개장을 찢어버리고 돌아가라며 유적 안으로 들어가 버린다. 그렇다고 여기에 굴해 서 순순히 돌아가면 주인공의 모습이 아니다. 저스틴과 수는 물러 유적 안으로 들어간다.

유적 안으로 들어가 조금 진행하다 보면 언과 유엔, 그리고 아까 그 3인조가 글을 이끌고 '유그드랄 계획'이라는 것의 일환으로 유적탐사를 시작한다. 군이 흩어지면 저스틴 일행도 물러 유적을 조사하기 시작한다. 가라일군은 거의 태대 눈물쟁이므로 신경쓰지 말고 활보하자. 사르트 유적은 이전의 마르나 인도보다 좀 더 본격적인 던전의 모습을 갖추고 있다. 적들 중 바퀴돌이 사용하는 초음파에 주의하고 슬라임의 공격이 조금 세므로 조심하자. 전체적으로 어렵기가 보다 귀찮다. 던전은 약간의 퍼즐로 이루어져 있으니 여기저기 돌아다니며 진행하면 곧 아래로 내려갈 수 있다. 던전 안에는 파란색의 새 무늬로 되어있는 바드 워 포인트와 저스틴이 접근하면 나타나는 역선 포인트가 있다. 둘 다 그 위에서 0바퀴를 누르면 적동하고 전자는 던전을 위해서 내려다 볼 수 있게 해주고, 후자는 특정한 행동을 취함으로써 던전에 길을 만든다거나 길이 없는 곳에서 점프 등으로 진행하는 것이 가능하다. 물론 이것은 어쨌든 던전에서 이용되며 사용방법 또한 동일하다. 진행하다 보면 큰 바위 굴이 있는 알

에서 병사들의 대화를 들을 수 있고 병사들이 간 뒤 큰바위 얼굴을 조사하면 정령석에서 빛이 나며 길이 열리게 된다. 당연히 그 안으로 들어가 보는 지스틴. 뭔가 분위기가 틀린 신전 비스무리한 구조이고 큰문을 지나 환영의 방에서 리에태의 환영과 처음으로 조우하게 된다. 리에태는 엔듀르 문명이 신화가 아니라며 많은 것을 알고 싶으면 아렌토로 오라는 말을 남기고 사라진다. 더 일을 게 없는 밤을 나가다 보면 열린 길을 따라 들어온 뮤렌과 인을 만나게 된다. 뮤렌은 지스틴과 수를 협박하고 지스틴과 수는 순간의 기지로 뮤렌과 인을 피해 도망치는 데 성공하게 된다. 도망치다가 큰바위 얼굴에 도착해보니 보스가 기다리고 있다. 첫 보스인 만큼 약하다. 강한 공격도 없고 단지 HP만 많다고 생각하면 된다. 뒤따라 온 뮤렌은 지스틴에게 놀라고 요즘 세상에서 찾기 힘든 멋진 녀석이라며 지스틴을 기 억한다. 유적을 나와 팜 마을로 돌아가는 길...

새로운 대륙으로 가고 싶다!

팜 마을의 집에 돌아온 지스틴은 식사를 하면서 리리에게 신대륙으로 가는 방법을 묻는다. 리리는 옛날에는 자기 배로 다녔다면서 항구에 가서 물어보라고 한다. 다음날, 지스틴은 항구에서 이런저런 사람들과 대화를



▲이치지가 음식을 가지고 있다



▲오염자 진, 별볼일 없는 것 같지만 사실은 꽤나 유명하다

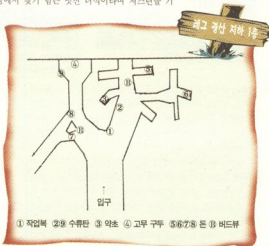
하며 정보를 수집한다. 쓸만한 정보는 외항선이 입항했다는 것과 외항선을 타면 신대륙으로 갈 수 있다는 것. 그리고 배를 타기 위해 패스가 필요하다는 것이다. 한 선원이 패스를 얻으려면 다른 사람에게 얻으라고 하고, 주점에서 오래된 패스를 가진 전이라는 사람을 보았다는 이야기도 해 준다.

주점으로 가는 지스틴. 주점이 미성년자 출입불가라고는 하지만 다행히도 주점의 열쇠를 가진 사람이 없어서서 가게 문을 못 연다며 열쇠를 얻으면 한번만 출입을 시켜주겠다고 한다. 열쇠를 가진 사람은 항구에 있으니 쫓싸게 찾아서 갖다 주자. 주점은 밤에 여니

밤에 오라고 한다. 같은 시간, 발과 뮤렌의 대화가 이어진다. 뮤렌은 발이 원하는 물건을 입수하지 못했다며 처벌을 각오하지만 밤은 뮤렌이 말하는 것은 누구도 못하는 것이라며 용서하고 다음 작전을 명한다. 뮤렌은 지스틴이 자기를 즐겁게 해줄 거라는 기대를 하며 신대륙으로 떠난다.

한편 팜 마을에 밤이 찾아오고 지스틴과 수는 주점으로 간다. 주점 안의 사람들과 모두 대화를 해 보면 전이라는 사람은 오늘 오지 않았고, 단지 전이 지갑을 두고 갔다며 그럴 것 같아 주점에서 전을 만나보라고 한다. 주점을 나가기 전에 카운터에 들러서 전의 지갑을 얻어 집으로 돌아가는 지스틴. 그러나 리리는 밤늦게 쫓다녀다며 또 아란을 치는데...

다음날, 전의 집으로 가기 위해 기차역으로 가보면 기차의 마을에 한 명뿐이 아닐까 싶은 지스틴을 좋게 보는 역무원이 지스틴과 수를 공격로 기차에 타게 해준다. 기차가 지스틴과 수를 전이 사는 레그 광산에 내려주면 전의 집으로 향하자. 전의 집에는 아무도 없다. 집안을 살펴다가 전의 지갑을 책상 위에 두면 갑자기 전이 집에 들어온다. 전은 남의 집에 맘대로 돌아다니며 화내고, 수가 '모험자였던...'이라는 과거형으로 말하자 또 한번 화낸다. 겨우 전을 진정시키고 사정선명을 하자 모험가로서 전이 내는 시련을 넘으면 패스를 건네주겠다고 한다. 시련이란 레그 광산에 살기 시작한 몬스터들 때문에 시끄러워서 못살겠더라 그 몬스터들을 퇴치하는 것이다. 자신의 편의를 위해 아이들을 위험으로 몰아넣는 기성세대... 어쨌든 레그광산으로 향하는 두 사람. 레그광산에는 오르라는 꽤 강한 적이 등장하지만 그 수가 적으므로 후시 못 보면 몬스터인 오르를 발견하면 과감히 전투를 걸자. 레그광산에는 아이비가 많이 널려있고(이건 제이의 모넨의 특징이다. 어쨌든 돈주머니들이 길바닥에 버려있는 거냐) 몬스터들도 많이 나온다. 역시 어렵다가 보다 귀찮은 스타리인의 단전. 그러나 이때쯤이면 마법도 사용할 수 있을 테니 즐겁게 단전을 탐색하자. 보스로 나오는 오르 킹은 두 마리의 볼나인 오르들을 데리고 나오는데 HP도 높을뿐더러 아주 가끔 강한 공격을 한다. 아직 큰 기술이 없다면 조금은 긴 싸움이 될 것이다. 그러나 사실은 HP만 높은 마보 보스이다. 전투를 끝내고 나면 갑자기 광산이 무너지기 시작하고(그러니까 미리 아이벌을 챙겨두자), 놀란 들은 광산 밖으로 나온다. 나오다 보면 전이 광산 차를 가지고



기다리고 있다. 아슬아슬하게 장산 차를 타고 광산을 탈출하게 된다. 진은 일류가 되려면 포기해서는 안 된다고 말하고 탈출할 방법도 미리 생각해 봐야 한다는 격언과 함께 신대륙의 패스를 건네준다. 그리고 '절대 희망을 잃어서는 안 된다', '넌 너만의 날개를 얻었으니 모험자의 마음을 잊지 말라'는 당부와 함께 언젠가 자기에게 저스틴의 모험이야기를 들려달라고도 한다. 앞으로 별길을 둘러리다 문득 생각난 듯 진에게 무언가 말하려는 저스틴에게 진은 모험은 혼자 하는 것이라는 이야기도 해준다(말 많은 노인네~). 다시 기차를 타고 평야에 도착할 수가 있는 드디어 돌아서면 모험에 나서게 되었다며 즐거워하지만, 저스틴은 갑자기 태도를 바꾼다. 수가 너무 어리므로 저스틴 혼자 떠나겠다는 것. "그래, 그럼 그러든지." 라고 말할 수가 절대 아니다. 수는 불같이 화를 내며 저스틴을 때리고 가버리는데... 짐으로 돌아가는 저스틴의 앞에 간초도 와서 한마디하고 가고 리리는 식사를 하며 수가 없어 쓸쓸하다는 이야기를 한다. 내일 떠나려고 생각한 저스틴은 그런 어머니, 리리를 보며 캄캄 마을이 아픈 것을 느끼며 감자리에 든다.



▲말한 죽은, '물러둘라 가서 죽어버려!'



▲리리는 아무 내색도 하지 않지만~

다음날 새벽 일찍 저스틴은 리리에게 차마 떠난다는 말을 하지 못하고 대신 아버지의 사진 앞에서 반드시 대단한 모험가가 되어 돌아오겠다는 말을 남기고 집을 나서게 된다. 이른 아침 향구에서 외항선에 타려다 쿠미나에서 어머니의 편지를 발견한 저스틴은 리리가 다 알고 있었다는 것과 자신을 믿어주고 있다는 것에 감동하고 다시 한 번 다짐을 하며 배에 오른다. 배는 서서히 출발하고 드디어 저스틴의 모험은 본격적으로 시작하게 된다.



▲역시 피는 물도단 진이라는 것을 보여준다

일류 모험가, 피나 등장이다!

배 안을 돌아다니다 이리저리 기웃거려 보려는 저스틴. 그런데 선실을 나오다가 낮익은 것을 보게 된다. 그것은 바로 뿌이! 있어서 언월 곳에 있는 뿌이를 발견한 저스틴은 화들짝 놀라 뿌이를 쫓아 갑판으로 나가고 거기엔 밀항자로 발견된 수가 있었다. 결국 저스틴의 뒤를 물러 따라와 모험을 함께 하고자 한 종은 의도였지만, 밀항자는 뚝에 넘어 바다에 던져진다는 뱃사람들의 규칙에 따라 바다에 처넣어질 운명에 처해 있다. 무서운 말을 들은 저스틴은 용서에 용서를 빌고 그 둘이 애처로워진 선장은 한가지 방법이 있다면서 건승시킨, 즉 밀항자가 아닌 뱃사람이 되라고 한다. 방법이 없는 저스틴은 별 수 없이 그 조건을 수락한다. 그러자 수도 그렇게 하겠다고 하고 선장은 그림 일단 선원실에 가서 쉬라고 한다.

다음날, 선원과 대화를 해서 선실의 일치를 얻은 후 갑판에 가 보면 물에게는 선원으로서의 임무가 주어지는데 임무란 갑판을 청소하는 것. 여기서 '갑판 청소'가 간단한 미니게임으로 진행된다. 별로 재미는 없지만 의외로 근성을 자극하는 면이 있는 게임으로 풀은 간단하다. (예쁜을 누르고 있으면 뱃의 게이지가 저는데, 이 게이지가 맑을 넘으면 안 된다. 그러면서 가능한 높게 유지해야 하고 그런 상태를 유지하고 있으면 위의 게이지가 서서히 차면서 저스틴의 걸레질하는 속도가 빨라진다. 가능한 빠른 시간에, 풀은 제한 시간 안에 클리어 해야 한다. 뭐 실패한다고 해서 큰 마이니스가 있는 것은 아니나 가벼운 마음으로 해치우자. 청소를 마치고 나면 돌아가서 쉬면 된다. 그렇게 2.3일을 일하고 나면 다음날 아침 뉴 팜(신대륙에 있는 마을)에서 가장 유명한 일류 모험가가 배에 탄다는 이야기를 듣게 되고 진짜 현역 모험가를 실재로 만나볼 수 있다는 말에 저스틴은 잠을 설치게 된다. 다음날 저스틴은 눈을 뜨자마자 갑판으로 올라가다가 중간에 모험가의 인사를 배운다.



▲수의 드림틀에 걸 아니 무늬 찾아보고 싶다

인사를 대충 배우고 갑판으로 올라가 보면 일류 모험가가 도착해서 선장과 대화를 나누고 있다. 그녀는 예상과는 달리 귀여운 여자아이이고 이름은 피나라고 한다. 저스틴은 피나와 아가 배운 인사를 하려고 하지만 그건 정식 뱃사람이 되었을 때 하는 인사라며 단지 악수를 하고 끝낸다. 확실히 주인공이긴 하지만 일류는 커녕 단지 모험가 지망일 뿐인 저스틴... 다음날 조금 늦게 갑판으로 나간 저스틴과 수는 깨끗한 갑판을 보고 놀란



▲미니게임은 게임에 지대한 영향을 미칠 수 없다

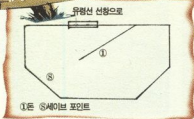


▲모험가의 인사는 온지아면 과성만 소 같다



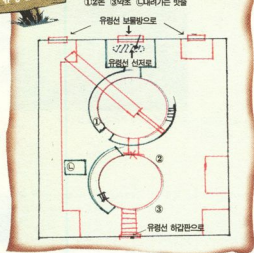
▲진짜 이로운 피나 등장!

유령선 식표창고



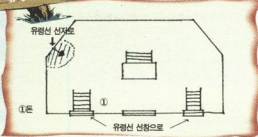
다. 피나는 아직 어린 나이에 모험에 나선 물결계 관심을 보이고 둘은 피나에게 그 과정을 설명한다. 저스틴은 피나에게 이것저것 물어보지만 모험자협회 이야기 나오지 않음을 회피하는데, 그때 갑자기 하늘이 어두워지면서 바람이 불기 시작한다. 피나는 물결계 선실로 들어가라고 말하고 자기는 선장실로 간다. 선장실에 쫓아가 보니 피나가 함도를 바꿔야 한다고 하지만 갑판 위에는 이미 일이 터져 버린 듯이다. 허겁지겁 달려온 선원이 유령선이 나타났다고 보고하고 선원들은 뱃사람의 쾌기 따위는 없는 듯이 절망하고 있을 뿐이었다. 피나는 저 베틀 조사해보자고 선원들을 독려하지만 선원들은 모두 유령선이라는 두려움에 사로잡혀 있었다. 이때 나타난 저스틴과 수가 같이 가자고 나선다. 피나와의 가벼운 말씨를 들은 셋이 함께 유령선으로 건너가기로 한다.

유령선 성황

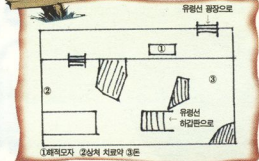


유령선 내부는 몬스터의 난이도 보다 지형 자체가 좋고 약간의 트릭이 있어서 조금 짜증이 날지도 모르겠다. 몬스터들 중에 유령은 직접 공격이 통하지 않으므로 피나의 마법으로 상대하면 수월할 것이다. 오히려 다른 암모나이트 등의 몬스터들의 공격이 꽤 강하므로 적당히 주의하면서 싸우자. 피나가 할류하여 세명이므로 전투를 회피하기 힘들다. 적극적으로 싸워나가도록 하자. 지형이 꽤 복잡하므로 자세히 관찰하면서 진행해야 할 것이다. 이 후의 던전도 거의 그렇지만 한참 진행하다가 세이프 포인트가 보이면 그게 곧 보스전이 임박했음을 알리는 것이다. 세이프 포인트에서는 세이프 외에도 파티 전체의 완전 회복이 가능하므로 잘 활용하자. 세이프를 하고 선장실로 들어가면 향해 일자가 있는데 넓다보면 거대한 오징어 비스무리한 보스가 등장한다. 이 녀석은 풀마나로 자신의 두 다리를 사용하는데 다리는 신경 끄고 몸통만 집중공격 하여 쓰러뜨리도록 하자. 단, 두 다리가 이런저런 공격마법을 잘 쓰므로 이에 수는 회복역으로 지정해 주는 것이 좋다. 중간에 얻을 수 있는 방어력을 낮추는 아이템을 사용하는 것도 좋은 방법이다. 보스를 쓰러뜨리고 나면 배가 침몰하기 시작하므로 보스 앞의 문으로 나가도록 하자. 그러면 유령선은 침몰하고 외항선은 다시 평온을 되찾고 전진하게 된다. 이 사건으로 뱃사람들도 피나도 저스틴과 수를 다시 보게 되며 하룻밤을 자고 나면 뉴뮤, 즉 신대륙에 도착했다는 사실을 알게 된다. 배 앞에서 신대륙을

유령선 보물방



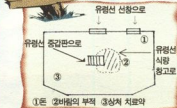
유령선 광장



유령선 선저



유령선 하강판



유령선 광장



바라보며 저스틴과 피나는 많은 이야기를 나누는데 피나는 지금은 굳어 들어 있는 언니의 이야기를 하고 그 뒤에 한민 디 대화를 하면 드디어 신대륙에 도착하게 된다. 뉴 월드 도착해서 저스틴은 어머니의 편지를 전하고 모험자로서 등록하기 위해 모험자협회에 간다고 하자 피나는 그런 여기서 헤어지야 하겠다며 모험가의 인사를 해준다.



▲조반의 피나는 강적이다



▲이 구멍으로 떨어지지 볼 위험은 없다

햇빛...아니, 바람이 부는 장소

피나와 헤어져 뉴 월드 마을에서 아이템과 장비품을 정비한 저스틴과 수는 모험자협회를 찾아가다. 협회는 컷에 큰 기대를 걸고 간 그 곳은 실망만을 줄뿐이었다. 모험리게 협회장 파론은 단지 바보일 뿐. 이상한 말장난에 화가 난 저스틴은 파론과 싸우고 파론은 저스틴에게 모험자의 자격을 줄 수 없다고 나가라고 한다. 아쉬울 것 없는 저스틴은 협회를 나고 일단 지도라도 얻고 조인을 구하기 위해 피나의 집으로 향한다. 피나의 집으로 가는 길목인 메릴 산길은 간단한 던전. 예전에 나왔던 마르나 인도와 비슷한 느낌으로 가볍게 진행할 수 있다. 단, 이곳의 몬스터들부터 스킬 상태이상공격이라는 것을 사용하기 시작하므로 해독제정도 는 적당한 생거두는 것이 좋다. 한 3.4개정도?

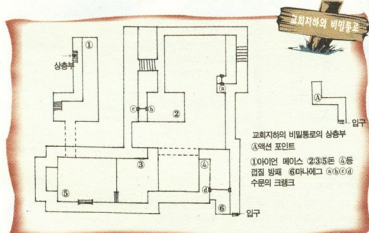
메릴 산길을 넘어서 피나의 집에 도착한 저스틴과 수. 피나는귀여운 용모답게 꽤 귀엽게 집을 잘 꾸며 놓고 살고 있다. 주인없는 집을 뒤지려고 시도하면 피나가 들어온다. 피나는 요리솜씨를 발휘해 두 사람에게 식사를 대접하고 저스틴은 피나에게 동 유익에 가기 위한 지도를 빌려 달라고 한다. 그런데 피나는 그 지도는 협회의 규칙으로 지도의 양도나 대여가 불가능하다고 한다. 저스틴과 피나는 협회의 규칙에 대해 언쟁을 벌이고 저스틴은 협회가 없으면 모험도 할 수 없다고, 바람이 부는 장소를 그 누가 결정하느냐고 꽤 멋진(달살 들는) 이야기를 한다. 여기에 조금 동의하는 피나, 그런데 그 순간 갑자기 음악이 바뀌며 파론이 찾아온다. 파론은 보디가드 창선생을 대동하고 나타나서는 피나를 강제로 납치하려 한다. 저스틴이 저지하려고 하자 창선생의 일격을 맞고 정신을 잃는 저스틴. 정신을 차려보니 수가 안쓰럽게 저스틴을 돌보고 있다. 이때도 주저않을 저스틴이 아니다. 뉴 월드 마을로 가보던 사람들이 파론과 피나의 결혼식이 시작되었다며 축하한다고 난리다. 교회 앞으로 가보면 안에서 결혼식이 진행중이지만 문이 잠겨 있어 들어 갈 수가 없다. 그렇지만 사람들과 대화를 해 보면 교회 뒤의 창고에 있는 비밀통로를 통해 교회 안으로 들어 갈 수 있다고 한다. 당장 창고를 통해 들어간 비밀통로. 그 곳은 하나의 큰 던전이다.



▲이 녀석이 파론. 지사만 성격의 소유자이다



▲피나의 시교양에 강하게 반발하는 저스틴



꽤 깔끔한 구성으로 수문을 열고 닫는 트릭과 이쁜 게임의 본편이라는 기분이 들게 할만한 몬스터들이 등장한다. 회복에 신경 쓰면서 진행하자. 아이템 중 마나에그와 아이언 매이스는 놓치지 말자. 엄청난 지하수로를 뚫고 올라가 보면 교회의 천장으로 나온다. 천장 위의 난간에서 내려다보니 공중 묶어 놓은 피나를 놓고 강제로 결혼 서약, 키스를 진행하는 중이었다. 타이밍 좋게 뛰어내려 키스를 저지한 저스틴과 수. 뒤에 창선생이 등장하는 보스전이 시작된다. 드디어 보스전 다운 보스전이다. 창선생은 빠르게 패 패하고 특수 공격인 볼테이도 펀치가 상당한 위력을 자랑한다. 특히 수는 한 대만 맞아도 죽을 정도. 회복과 공격의 타이밍이 중요하다. 어렵다고는 해도 회복에 신경쓰며 싸우면 그렇게 어려운 상대도 아니다. 단, 방심은 금물이다.



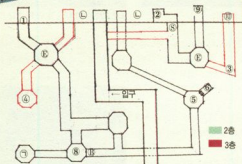
▲창선생은 코믹한 등장하는 달리 때 강이다



▲드디어 바람이 피 나

전투가 끝나면 파른은 피나에게 결혼을 해주지 않으면 모험자 패스를 빼앗겠다고 협박한다. 그러자 갑자기 어디선가 나타나는 조맹 연총과 함께 피나는 바람이 부는 강소를 스스로 결정하겠다고 모험자 패스를 반납한다. 울부짖는 파른은 대비하려고 교회를 나서서 저스틴과 피나를 신랑신부로 작각한 마을 사람들의 결혼축하 속에 수를 포함한 셋은 피나의 집으로 돌아온다. 이전처럼 이야기를 하며 잠든 저스틴. 깨어보니 피나가 없다. 짐밖으로 나가보니 피나는 모험자의 기분을 일깨워주어서 고맙다는 말을 하고 같이 모험을 하려고 한다. 그리고 동 유적으로 출발하자고 말하는데... 한편 같은 시각, 류렌과 발의 대화가 이어진다. 류렌은 어떤 작전을 수행중이라고 하는데...

동 유적1



1 피관와 2 동요미의 부활과 3 저스틴은 4 힘의씨앗 5 성스러운 메이스 6 8스위치 7 세이브 포인트 8 버드류 9 양발판 이동 10 텔레메이터

동 유적을 모험하다

모험자의 기분을 간직할 채 새로이 동 유적으로 출발하기로 한 셋은 일단 누 판마음에서 아이템과 장비품을 점검한 뒤 마을을 나선다. 동 유적으로 가는 길에는 반드시 망갈 산맥을 지나야 하는데, 여기 또한 그렇게 어려운 점은 없다. 단지 방어력이 높은 이상한 새와 수면가스를 사용하는 너식은 조심하도록 하자. 산맥 서부를 통과하여 동쪽으로 나오면 일단 아령을 하게 되고 다음날 아침, 피나는 저스틴에게 산 정상에서 저 멀리 보이는 안개의 수해와 세계의 끝을 보여 준다. 물론 그것을 본 저스틴은 더더욱 모험에 대한 의지를 다진다. 그리고 다시 동부를 통과하게 되는데 동부도 서부와 같은 요령으로 통과하면 된다. 산맥을 통과하면 안개의 수해에 부딪히게 되는데, 여기서는 꽤 방어력이 높은 모쿠진(1)이라는 나무형 몬스터가 등장한다. 이 너식은 도끼류나 화염계 마법류만이 잘 잡는다. 그 외에는 큰 데미지를 입힐 수 없으니 주의하자. 그 외에는 단지 지나가는 길일뿐이다. 안개의 수해를 지나면 트리어 동 유적이다.

여기서 아마 처음으로 아이템에 치인다는 것이 무엇인지 알게 될 것이다. 동 유적 앞에도 아이템이 많이 있으니 언어부자, 동 유적을 총 개념이 있는 단련으로 이런저런 장치도 많고 아이템도 많고 숨어 있는 길도 많다. 지도를 참고로 바깥에 있는 스위치를 누르면서 진행한다. 역시 마나그와 켈 아내는 놓치지 말자. 몬스터들 중 오르를 잡다 보면 성스러운 메이스가 많이 나오는데, 모아두었다가 파느냐, 풀 것만 남기고 버리느냐는 알아서 판단하자. 몬스터들이 약한 편이고 스위치로 길을 여는 스타일이지만 어렵지 않은 편이다. 길에는 아이템 저장소가 있으므로 이용하도록 하고, 류렌몬스터는 마법이나 성스러운 메이스로만 타격을 입힐 수 있다. 단련을 다 통과하다보면 세이브 포인트를 지나 보스가 등장한다.

보스는 가나메테라는 거북이 비스무리한 너식으로 타격관점은 머리와 몸통 두 곳이지만 HP를 공유하고 있으므로 머리를 깨도록 하자. 단지 멧집만 강한 쉬운 보스, 가나메테를 쓰러뜨리고 나면 환영의 방으로 갈 수 있다. 그 곳에서 또 오래간만에 리에테를 만나게 되고 역시 리에테는 세계의 끝을 넘어서 아렌도로 오려고 한다. 세계의 끝을 넘었다는 생각을 하며 단련을 나온 저스틴 일행, 여기서부터는 들어간

단련을 다시 다 걸어서 나와야 한다는 왕 불편한 점이 있다.

아인족을 만나다

유적 앞의 길을 지나 일단 피나의 집으로 가려고 하는데 뿔 아기가 쓰러져 있는 것을 발견한다. 그 아이는 몸에 큰 상처를 입고 있었는데 아인족이었다. 일단 아이를 치료하기로 하고 아인의 아이를 데리고 피나의 집



▲눈을 감고 있는 것이 비밀통로

▶ 보스 가나메테는 동맹집을 데리러 왔던 주위이지

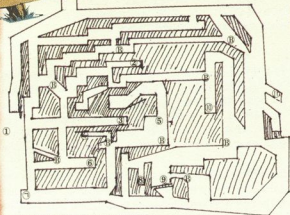


▲리에테의 재등장



▲세계의 끝을 걸어서... 끝없는 풍단...

약초와 성



⑩브드부 ①약초 ④잡초 ⑤붉은 살파초
⑥⑦⑧하얀 살파초 ③①해독초 ②정신이 드는 풀

해온 나나, 미오, 사키가 군대를 이끌고 찾아온다. 그녀들은 아이를 내놓으라고 하고 저스틴은 그냥 넘겨줄 수는 없다고 단호하게 대답한다. 미오와 사키는 미오에게 약초를 보여주고 아이를 찾아오라고 한다. 미오도 굳게 대답한다. 군사기지의 감옥에 투옥된 저스틴과 수는 수의 재치로 탈출에 성공하지만 곧 다시 잡혀 오고 만다. 혼자 따로 수감되어 있는 저스틴에게 인이 찾아오고, 인은 일부러 저스틴에게 열쇠를 흘리고 사라진다.

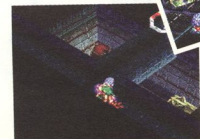
그걸 보고 저스틴은 안간힘을 써서 맛을 즐기고 감옥을 탈출한다. 그리고 수와 피나를 구출하여 탈출을 구상한다. 일단 문이 하나도 열리지 않기 때문에 활기봉을 이용한 이동을 하게 되는데 꼭 매달기여 슬리드를 하는 기본이다. 여기저기 기웃거려 하면서 정보를 얻었으면 이제 아이를 잡아 있는 방으로 가자. 거기서 튜렌과 인이 아이를 보고 그들의 말로 대화하는 것을 볼 수 있지만 내리갈 수가 없



▲이 말들 해서 좀 헷갈리겠!



▲말투가 완연히 서드월드



▲원문구로 진행엔다(뛰는 없나?)

다. 여자 탈리실에서 정보를 들었으면 알겠지만, 그 방문의 암호는 '우우와와와와와와'이다. 암호를 입력하고 방으로 들어가서 아이를 풀어주면 아이가 열매를 내민다. 그 열매를 먹고 한바탕 난리를 피운 뒤에야 아이와 대화를 할 수가 있게 된다. 아이의 이름은 렘. 아인족의 소년이다. 렘을 데리고 탈출하려고 하는데 문을 열자마자 사키가 일반 병사와 함께 등장한다. 예전의 오르길과 싸울 때와 마찬가지로 일단 일반 병사를 해치우고 사키를 상대하자. 사키의 특수 공격에 주의하면서 싸우자. 단, 회복은 아이템으로 하도록 하자. MP와 SP를 아껴야 하기 때문이다. 사키를 해치우면 마스터키를 얻게 되고 이것으로 기지 내를 자유롭게 돌아다닐 수 있다. 벽으로 막혀 있다고는 해도 이리



▲그래 좀 내가 좀 헷갈리겠!



▲죽음의 맛

으로 속히 움직이는 일련의 뒤에 나나, 미오, 사키가 나타나 그 아이를 놓침다며 핏자국을 보고 아이를 쫓기로 한다. 피나는 아이에게 우선 용금피치를 하긴 했지만 아이의 몸에서 계속 열이 나는 것을 발견한 피나는 열을 내릴 수 있는 약초인 살파초가 필요하다고 하고 저스틴은 그렇다면 어서 구하려 하자고 한다. 살파초는 피나의 집 뒤에 있는 약초의 산에서 자라고 있다.

약초의 산은 말 그대로 풀만 차리는 산. 얻을 수 있는 아이템은 풀 종류뿐이고 그나마도 지금쯤은 외투마법에 밀려 쓸 일이 없을테니 꼭 필요한 붉은 살파초를 얻는 것을 목표로 하자. 산길에 길이 좁아서 전투를 피하기가 쉽지 않지만, 레벨 업에도 별 도움이 되지 않는다. 한마디로 짜증나는 던전.

붉은 살파초로 아이를 치료한 일련. 피나가 간호를 하기로 하고 저스틴과 수는 잠이 든다. 아침이 되어 저스틴이 잠자리에서 일어나 보니 아이가 침대에 없다. 밖에 나가보니 피리를 붙고 있는데 말이 통하지 않는다. 그렇게 의사소통을 시도해 보는데 도중, 아이를 추격



▲특수 기권지, 진짜로 GO!

지러 돌려보면 방인이 다 보므로 아이템이나 열쇠처럼 여유롭게 진행하도록 하자. 역시 진행하다 보면 이번엔 나나가 도착해 온다. 만약 그 직전에 있는 세이브 포인트에서 회복을 해 두었다면 모르지만 그렇지 않고 이전 사키와의 싸움에서 SP, MP를 다 썼다면 비추는 싸움이 될 것이다. 사실 다 쓸 것도 없지만... 어렸든 나나를 쓰러뜨렸다면 반드시 세이브를 하면서 회복을 한 뒤 계속 진행하자. 그러면 거의 끝마치고 미오와 싸우게 될 것이다. 미오가 몇 중 가장 강하다고 할 수 있다. 그렇다고 해도 기술과 마법으로 승부하면 질 리가 없으니 여유를 가져도 좋다. 미오까지 이었다면 어서 서둘러서 미오로 나가서 군용열차를 타자. 열차를 타고나면 저스틴이 열차를 조작하여 출발시킨다. 저스틴 일련의 탈출이 보고되자 튜렌은 나나를 따라오는 듯한 반응을 보이는 데... 열차에서 하룻밤을 보내고 렘과 이야기를 해 보면 렘의 마을인 푸크에 대한 이야기를 들을 수 있다. 푸크에서는 세계의 끝이 가깝게 보인다고 한

다. 푸르코 행진자를 정하자마자 당연하다는 듯 추격대가 하늘을 날아서 쫓아온다. 저스틴이 추격대를 확인한 뒤 연속적으로 이벤트에 가까운 전투들을 벌이며 기관차까지 도달하자 이미 거기엔 나나, 미오, 사키가 도착해 있다. 휘기의 순간이지만, 저스틴은 브레이크를 부러뜨리고 연결고리를 끊어 그 셋을 따돌리는데 성공한다. 그리고 얼마 뒤, 기관차를 떼어버린 열차는 멈추고 안개의 수해에 도착한다

세계의 끝을 넘어가는 길

안개의 수해는 서쪽에서 동쪽으로 이동해 나가는 패턴이다. 숲길을 나아가야 하는데 외위로 던전은 복잡하지 않다. 단지, 몬스터들의 출현이나 던전의 구조가 사람을 짜증나게 하기 시작한다. 떨어져 있는 아이템은 그리 신경쓰지 않아도 좋은 것들 뿐. 숲속이 없다.. 안개의 수해를 넘어서면 아인족의 마을인 푸르코마을이 나온다. 도착하면 곧 램을 만날 수 있고 아이델과 장비를 정비한 뒤 혼정에게 가면 이 마을은 안개로 가리고 세상과 떨어져 사는 마을이라며 외부인인 저스틴 일행이 마을에 남아 있으려면 마을의 신인 광신의 상 앞에 있는 광신의 숲을 가져와야 한다. 별 괴상한 것을 다 시킨다. 어서 마을 뒷산으로 올라가자. 올라가 보면 역시 던전이다. 적들은 마법봉인이나 기술봉인 따위의 짜증나는 기술을 구사하지만 적들의 내구력이 약하므로 기술이 나오기 전에 해치우면 그만이다. 던전은 크지 않다. 하지만 이 던전이 짜증나는 점은, 걸어서 내려와야 한다는 것이다. 산 정상에 있는 광신의 상 앞에 있는 숲병을 집어오면 끝.

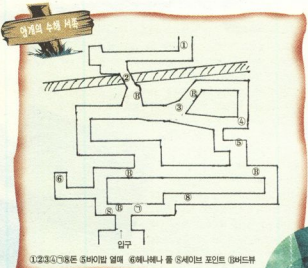
마을로 내려와서 그 숲을 함께 마시는 칩만 하고 마을에 머무르는 것을 허락받은 저스틴 일행. 혼정과의 대화에서 저스틴은 세계의 끝에 도달하기 위해서는 안개의 수해의 동쪽을 지나야만 하고 그러려면 동쪽의 안개도 걷어야 한다고 한다. 안개를 걷으려면 '안개 걷는 열매'가 필요하다며 그에 얽힌 전설을 이야기 해준다. 광의인에 관련된.. 그렇지만 그 열매는 귀하기 때문에 함부로 줄 수 없고 세계의 끝으로 가서 돌아온 사람은 단 한

사람도 없었지만 저스틴 일행을 말한다. 일단은 램의 집에서 자도록 하자. 같은 시각, 류렌은 푸르코의 마을이 발견되었다는 보고를 받고 린에게 직전수해를 명령한다. 한편, 푸르코마을에서는 갑자기 난리가 난다. 외부의 인간들이 광신상을 빼앗으려 왔단다서 당황해 한다. 이 마을에는 싸울 수 있는 사람이 없다면 사... 그리고 모험자 저스틴이 램의 친구로써 광신상을 지키겠다고 하고 광신상이 있는 곳으로 올라간다. 올라가는 길에는 가라일꾼들이 깔려 있는데 약한데다 보스전도 없으므로 걱정 말고 마구마구 싸우자. 정상에 도달하면 거기에는 광신상을 봉투로 가져가려는 인이 있다. 그런데 그런 인을 본 피나는 린을 언니라고 부른다. 린은 피나에게는 숨기고 싶었지만 어쨌든 자기는 가라일꾼의 중위라며 광신상을 가져간다. 그러자 저스틴은 특유의 무모함을 발휘해 상에 대들려 본다. 그러자 저스틴의 정령석과 광신상이 반응하여 광신상의 일부가 부서져 버리고 저스틴은 아래로 굴러 떨어져 버린다. 그리고 린은 저스틴이 정령석을 가진 것을 보고 놀란다.

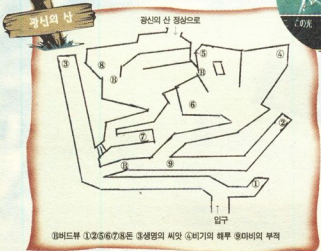
린은 류렌에게 사실을 보고하고 류렌은 린에게 될 것을 권한다.

한편 저스틴은 그 눈이어서 떨어졌지만 별로 다치지 않은 것 같으며 조난난 광신상의 조각을 모아 대충 복원해 보지만 절반도 되지 않는다. 뒤이어 혼정과 마을 사람들이 올라오고 혼정은 저스틴에게 마을 사람들에게 용기를 보여준 것에 감사한다면서 안개 걷는 열매를 건네준다. 마을에서 장비를 정비하고 안개의 수해 동쪽으로 가자.

들어가지마자 안개 걷는 열매를 사용하여 안개를 걷고 던전으로 나아가자. 동쪽 수해는 여러 지역으로 나누어져 있다. 마을에서 아이템을 많이 떨쳐 두지 않았다면 후회할 정도로



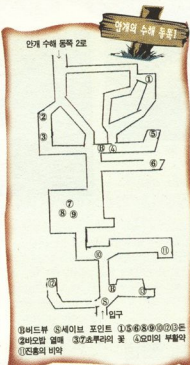
정령석의 소유자는 피나임이 밝혀진다▶



혼과 피나의 비극적 성명



아이템이 많다. 다녀보면 또 그렇게 넓지만은 않다. 성실하게 하나하나 주우면서 차분히 진행하자. 안개의 수해 동쪽을 통과하면 드디어 세계의 끝에 도달하게 된다. 세계의 끝의 막막한 높이에 다들 경악하게 되지만 어쨌든 올라가 보기로 한다. 세계의 끝은 좀 특이한 구조로 되어있다. 간단한 퍼즐역선이라고 보면 된다. 3층마다 보스가 등장하고 적도 그렇게 많이 나오지 않는다. 단지 액션 아이론을 눌러 보는 것과 스투치를 놓치지 않는 것. 그리고 전부를 할 것. 이 3가지를 잊지 않고 3층마다 등장하는 보스들을 쓰러뜨리면 된다. 마지막 9층의 보스를 해치우면 여기도 끝난 거다. 또, 여기서는 3층마다 아영을 하는데, 첫째 캠프에서는 전 영감이 옛날에 전



1: 버드뷰 2: 세이브 포인트 3: 5층의 꽃 4: 요리의 부활 5: 전룡의 비약

1: 버드뷰 2: 세이브 포인트 3: 5층의 꽃 4: 요리의 부활 5: 전룡의 비약

평원을 발견한 모험자라는 사실을 이야기하면서 수와 저스틴이 그의 제자나고 묻는 대화가 있다. 확실히 많은 조언을 듣기는 했지만 제자는 무슨 제자. 그리고 두 번째, 세 번째 캠프가 이어갈수록 끝이 안 보이는 '세계의 끝' 공략을 포기하자는 말을 하다가 피나의 격려로 결국 세계의 끝의 정상에 도달하게 된다.

그런데 문제는 올라오기는 올라왔는데 어떻게 내려가느냐 문제. 그 고민을 해결이라도 해 주듯이 어디선가 갑자기 크레인기계 같은 것이 나타나서는 수를 낚아채서 미련없이 반대쪽으로 떨어뜨려 버린다(좀 황당하다). 갑작스런 전개에 망연자실할 틈도 없이 저스틴과 피나도 수와 똑같이 떨어뜨려 지는데...



▲ 첫 번째 캠프에서는 길위에 지었다



▲ 두 번째에서 수는 불명을 시작하고



▲ 급기야 저스틴도 무사안일해 빠진다(같이 빠지는 법은 다들?)



▲ 이렇게 넘어시키는 사람이 뒤에 안 영 더 나온다

생각이 미친 들은 수를 찾아 처음 보는 숲을 헤매기 시작했다. 나중에 알게 되겠지만 이 숲은 비룡의 계곡이라고 한다. 처음 보는 지형이고 처음 나오는 몬스터들 뿐이므로 조금 당황되지만 침착하게 나아가면 된다. 단지 앞의 나무나 쉬웠던 세계의 끝과는 달리 여기서는 적들을 알보고 방심했다간 잘못하면 천명 당할 수도 있으니 숲을 새로운 세계에 도달한 기념으로 긴장을 유지자. 등장하는 몬스터들이 상하고 뚝에 걸리거나 쉬우며 걸리면 의외로 데미지가 있

슬겁진 세계에 살고 있는 사람들

정신을 차려보니 굉장히 걱정스럽게 저스틴을 내려다보고 있는 피나. 저스틴이 정신을 차리지 못할까 걱정하며 저스틴을 안아 준다. 그 높이에서 떨어지고도 살아남은 이유는 거대한 식물의 잎사귀에 떨어졌기 때문. 잎사귀가 무런 역할을 하여 둘 다 그 위에 떨어졌기 때문이었다. 살아있는 것과 세계의 끝을 넘어 반대편에 도달했다는 기쁨도 잠시, 수가 보이지 않는 것에



▲ 빨간 도끼는 공격이다



▲배경에 음분이 주위까지 없으면 HP가 확인다



▲프랑스식 수 스프, 재갈: 신선한 수 한 미리



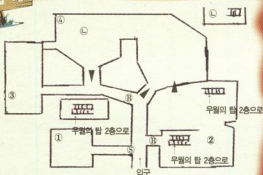
▲가드인은 역물도 이긴다. 암건이 죽지

으로 회복에 신경써야 한다. 수도 없으므로 회복도 어려운 형편이다. 지형은 좀 알아 보기 힘들지만 사실 되길이나 다름없으므로 차분히 나아가자. 그리고 풀 잎사귀로 만들어진 계단이 나오니 주의해서 살피 보자.

나아가다 보면 길 한가운데 놓인 수의 구두 한 짝을 발견하게 된다. 수가 근처에 있을 거라고 생각하고 좀 더 빨리 가보려고 한다. 조금 더 가다 보면 뿌이를 만날 수 있고 그를 만나서 뒤쫓아가면 무언가가 쫓길 뚫고 있는 냄비와 다라이아스를 연상시키는 길을 발견하게 된다. 그런데 그 냄비 옆에서 수의 가방을 발견하게 되고 거의 동시에 처음 보는 검사가 나타난다. 저스틴과 파나는 그가 수를 냄비로 요리해서 먹이면서 죽이고 파나는 기절, 저스틴은 결투를 하게 된다. 난데없이 보스전의 분위기가 나오지만 무슨 짓을 해도 그를 이길 수는 없다. 그냥 조용히 죽여주자. 그 검사의 이름은 가드인. 장신을 차려보면 냄비요리가 된 줄 알았던 수도 명병이 살아있고 오히려 가드인의 도움을 받았다는 것을 알게된다. 오래할 사실에 대해 가드인에게 사과하는 저스틴. 가드인은 남자다운 웃음으로 남기고 저스틴 일행이 세계의 끝을 넘어온 사실에 대해 놀라고, 자신은 이 비룡의 계곡에 수행을 위해 와 있다고 한다. 그리고 다음날 날이 밝

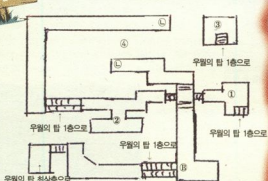
는 대로 가드인의 마을인 다이트 마을로 데려다 주겠다고 한다. 이로서 드디어 게임 시작후 처음으로 네명의 파티가 확 한 상태로 게임이 진행된다. 당연히 전투를 회피하기는 더 힘들어지지만 대신 가드인이나 후에 나오는 기드나 멀더 처럼 잠시 파티에 있다가 빠져나가는 동료들은 레벨이 거의 클리어 레벨인 35정도이므로 걱정하지 말고 싸우자. 특히 가드인은 마법도 있고 편리한 기술도 많아 게임을 진행하는데 큰 도움이 될 것이다. 단, 절대로 이 캐릭터들에게 귀중한 마나에그를 낭비하지 말 것. 가드인과 함께 비룡의 계곡을 넘어 다이트 마을에 도착하면 가드인은 숙소에 가 있으라고 하고 자신은 촌장과 불이 있다며 먼저 가 버린다. 그리고 편지 필일 날 것 같은 분위기가 감돌고 있는데... 어쨌든 장비와 아이템을 정비하고 숙소에 있는 기드를 만나보자. 기드는 자기는 워드진 알고 있다고 다음에 어딘가가 또 만나자며 사라지고 가드인이 숙소로 들어온다. 가드인은 비를 걱정하는데 마침 그때 또 비가 오기 시작한다. 그러자 가드인은 걱정을 하며 장로에게 가고 일이 심상치 않다고 생각한 일행은 뒤쫓아간다. 장로와 가드인은 마을을 구하기 위해 용사의 팔찌를 빌내, 못 빌내 하고 있고 가드인은 2명의 용사가 있어야만 마을을 구할 수 있다고 하자 저스틴은 자기가 함께 가 주겠다고 나선다. 가드인은 그 남자다운 호쾌함을 받아들이고 일행은 비를 맞으며 이 제왕의 비를 멈추게 하기 위해 우월의 탑으로 떠난다.

우월의 탑 1층



▶일방통행 (A)버드류 (S)세이프 포인트 (D)나이트 (2)호른의 적 (3)4문 (C)우월의 탑 2층으로

우월의 탑 2층



(B)버드류 (1)2남자의 활 (C)우월의 탑 1층으로 (3)최상층 다리를 놓는 스위치

아까 비룡의 계곡에서 가드인과 함께 즐거운 학살을 즐긴 분들에게 당부하는데 이번 던전은 그렇게 쉽지가 않다. 전멸당할 일은 없겠지만 개인적으로 이 게임을 통틀어 마지막 던전에 유백하는 싸움을 제공하는 던전이 아닌가 싶다. 디스크도 후반에 써먹을려고 지금까지 쉽게 쉽게 살아왔으니깐 한번 고생 좀 해보라는 것인지 제작사의 저의가 의심스러운 던전이다. 일단 올라가는 길에는 '죽' 놀이 넘려있다. 당연히 밟거나 빠져면 데미지인데 이제 조작을 좀 잘못

하면 빠지가 심상하고 데미지를 회복하는 것을 잠시 꺼먹었다간 빈사상태로 전투에 돌입하는 것도 공은 아니다. 하여간 조심해서 진행하자, 비너리는 우중충한 산길을 지나 우월의 탑에 도착한다고 해서 상황이 달라지는 것은 아무 것도 없다. 오히려 더 어려울 뿐. 일단 발 밑을 주의해야 한다. 바닥에 이상한 스위치를 잘못 건드렸다면 그야말로 적들이 쏟아진다(!). 게다가 던전 자체도 거의 옛날 게임인 아란드라를 연상케하는 퍼즐적... 이라기 보단 반복 작업을 요구하는 스타일이라 사람 환장하게 만든다. 그렇다고 몬스터들이 약한 것도 아니다. 탐은 3종으로 이루어져 있지 만... 그들의 인내력을 시험해 볼 수 있는 좋은 기회이기도 하다. 아, 역병 해소를 백신을 여러 개 구입해 두는 것이 좋다. 난관을 헤쳐나가며 올라가다 보면 보스를 만나게 된다.

이 녀석은 서켄트라는 머리 여섯 달린 뱀의 형상을 하고 있는데, 머리는 여러 개가 있지만 그 중 놈의 체력을 회복시키는 착한 머리를 먼저 없애거나 강력한 전체 공격을 마구 사용해서 한꺼번에 없애거나 알아서 싸우자. 머리 뒤로 커서를 움직이면 몸통을 공격할 수 있고 당연히 몸통만 없으면 없앨 수 있다. 놈을 해치우고 되자 뒤에 스위치를 밟으면 올라가는 계단이 켜지고 그걸 올라가면 최후의 시련이 기다리고 있다. 최후의 시련이란 두 개의 거울 중 하나만을 선택할 수 있는데 하나는 죽음으로 이어지고, 하나는 이 비를 멈출 수 있는 용자의 창을 얻을 수 있는 길로 통하는 거울이다. 그래서 용사가 2명 필요했던 것이다. 한 명이 실패하더라도 다른 한 명이 다른 거울로 들어 갈 수 있도록... 남자다운 비장한 작모를 보여주는 가드인이 먼저 들어가려 하지만 가드인이 몸집이 커서 거울로 들어갈 수 없었다(아니냐). 결국 역시 선택은 한명뿐. 피나는 놈의 일에 저스틴이 왜 목숨을 걸어야 하나냐며 말리지만 저스틴은 모험자의 길을 택하며 고개를 부른다. 거기에 대해 피나는 그러한 모험자로서 경력이 우수한 자신이 들어가겠다고 선언하고 저스틴은 그러면 피나가 선택을 하고 자신이 들어가겠다고 절충안(안)을 내놓는다.

피나는 자신의 선택이 저스틴의 목숨을 싸우겠다고 주저하지만 결국 모두의 설득으로 피나가 거울을 선택하고 저스틴은 그리로 들어간다. 하지만 무늬해 장이 남아있는데 주인공을 여기서 죽일 리가 없다. 거울이 인도해준 길을 따라 올라가면 용자의 창이 꽂혀있고 그걸 빼어놓자 우월의 탑이 무너져 내리기 시작한다. 그런데 저스틴은 거울 속에서 나올 수가 없고 가드인은 무너지는 탑에서 피나와 손을 얹구려에 끼고 탐을 탈출한다. 모두 무너져 버린 탑에서 저스틴이 나오지 않자 피나와 수는 말인자실해 한다. 그 순간, 허공에 정령식의 빛이 빛나면서 용자의 창을 손에 쥔 저스틴이 내려온다. 수와 가드인은 기뻐하며 맞이하지만 피나는 마치 예인 같은 반응을 보이며 다시는 격정 꺼지지 말아달라고 한다... 호 호... 다크 마울로 돌아오면(물론 걸어 내려와야 한다). 손잡은 용사가 용자의 창을 꽂으면 마울이 완전히 해방된다고 하고 저스틴은 당연히 멋지게 창을 꽂아준다. 다크 마울의 사건을 멋지게 해결한 저스틴은 가드인과의 대화로 다음 목적지를 트린타워로 갈고 트린타워로 갈 수 있는 마울인 간보마울로 가기 위해 라이산맥을 넘기로 한다.



▲우월의 신은 탐이 무너진 우에도 올 수 있다



▲이 보라색 스위치를 잘 이용해야 한다



◀적비(敵雨)



▲비경에 넘치는 코미디



▲저스틴 대신 와생이라는 피나를 다시 저스틴이 만류하고...



▲두 번째 장도 아닌데 벌써 죽이겠어?

용기 있는 커플이 되다!

라야 산맥은 어려운 것이 없다. 우월의 탑에 비하면 아주 양호하다. 길도 넓어서 회피하기도 쉽고... 단지 가끔 적들이 사용하는 혼란 공격은 조심하자. 자칫하면 저스틴이 피나나 수, 심지어 가드인까지 죽여버리는 사태가 발생할 수 있으니 라야 산맥1을 넘으면 가드인의 계인으로 야영을 하게 되고 같은 시각, 무렵은 뉴 판에서 저스틴을 수색하는 삼찰을 하고 있다. 생긴 건 풀게 생긴 자식이... 야영을 마치고 라이산맥2를 나아가게 되는데 여기는 케이불카를 타고 진행하는 미로다. 나침반을 잘 보고 아래로 내려가는 방향만을 선택해서 진행하면 그리 어려운 것도 없다. 드디어



▲편마 시리즈의 교장을 연성시키는 촌장



▲신기이게도 날아간다



▲드래곤봉의 프리이벤션(거짓말)



▲이곳은 화산 기슭으로 흥하는 길



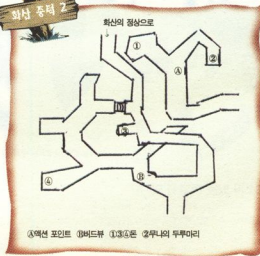
▲그랜드이 최초의 로맨스 신



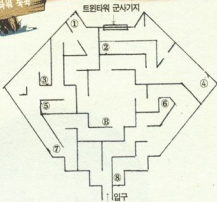
▲이런 연병들을 골라야라고 한다

간보 마을에 도착한 일행. 그런데 마을의 분위기가 좀 이상하다. 축제의 분위기 따위는 전혀 없고 사람들은 남자와 여자가 같이 다닌다며 슬슬 피한다. 어쨌든 모든 마을은 촌장만 만나면 되는 법이다. 촌장을 만나면 그는 대담 저스틴과 피나가 커플이 아니냐고 물어오고 저스틴은 그렇다고 대답한다. 그러자 갑자기 용기있는 커플이 나타났으니 축제를 열어야 한다며 마을이 축제 분위기로 바뀐다. 그러자 마을은 온통 사랑을 축삭이는 커플 천지가 되어버리고 촌장은 뭔가 뭔가 찰떡인 센스의 노래로 축제의 흥을 돋운다. 뭐가 뭔지 모르게 축제도 맘이 저물고 촌장은 축제의 피날레가 있으니 내일 아침에 꼭 여기서 돌아오라고 한다. 피나는 뭔가 안 좋은 일세를 느끼지만 저스틴은 축제의 피날레를 몹시 기대하는 눈치. 다음날 아침 저스틴은 빨리 가자고 성화를 부리지만 축제의 피날레를 즐기러 가기 전에 장비공과 아이템을 체크하자. 축제의 피날레라는 것은 바로 용기 있는 커플을 화산의 분출을 막고 있는 드래곤에게 제물로 던져버리는 것. 촌장은 얼렁뚱땅 넘기려 하고 뭐라 할 여지도 없이 저스틴과 피나는 바로 날려져 버린다.

불의 산은 꽤 거주장스러운 언덕이다. 길도 외외로 알아보기 힘들고 몬스터들도 상당히 걸리적거린다. 올라가다 보면 뒤쫓아온 수, 가드인과 행동을 함께 하게 된다. 상당히 왔던 길 또 가제만 드는 전개가 보이는 던전으로, 보스는 쉬운 편. 특별히 할 말이 없다. (참고로 지도에는 비밀통로는 없다. 관심 있는 사람은 찾아보도록). 도대체 장생세 이후로 어러운 보스가 있기는 있나? 역시

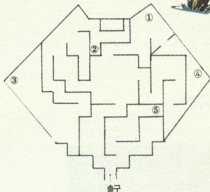


트윈타워 북쪽



①버드부 ②③④⑧몬 ⑤작사의 부처 ⑥회오의 바흔의 서
⑦ 건강초 ⑧쿠릴의 비석

트윈타워 남쪽



①②몬 ③기묘한 요사 ④신희의 결속 ⑤심령의 부처

걸어 내려오는 던전. 보스를 물리치면 불의 산의 화산 활동이 재개된다. 그리고 다시 칸보마을로 향하는 일행. 마을에 들어가자 당연히 제스틴과 피나가 죽은 줄로 아는 마을 사람들은 돌을 유령 취급한다. 어쨌든 파치러 촌장에게 가보지만 촌장은 용이 죽었다는 사실만을 기뻐하며 또다시 축제를 연다. 축제 막사를 빠져 나와 단타라는 옛사공에게 물어보면 작은 섬으로 가는 길을 가르쳐 준다. 마을 우측 하단에 있다. 거기엔 아무도 없고 드디어 돌만의 분위가... 거기서 둘은 정령들이 날아가는 환상적인 구경을 하게 된다. 다음날 아침, 단타가 마을을 구해준 담배로 트윈타워로 안내해 주겠다고 한다. 당연히 단타의 배를 타고 트윈타워로 향하는 일행. 그런데 왜 커풀이 같이 오는 거지?



▲광광한 스타일
와 미묘도



▲돌에 깃든
정령



▲지금은 그저 신기할 뿐이지~



▲가드인은 아무도 신경쓰지 않는다(아무래도 여기서 뺀 것 같다)



▲유연은 떠나에게 뭘나 친절이다



▲린은 제스틴에게 뭘나 친절이다

트윈타워는 간단한 미로들로 구성되어 있다. 일단 트윈타워의 입구는 북쪽이나 나침반을 보면서 북쪽 입구로 들어가자. 이전의 불의 산과 비교하면 아주 쾌적한 진행이다. 거의 해낼 일도 없다. 단, 여기서 나오는 몬스터의 기술 중 마법병원이 조금 신경쓰이므로 마을에서 만능약을 구비해 두는 것이 좋을 것이다. 물론 그전에 처리하면 그만이다. 트윈타워 입구에 도착하면 행사들이 누구냐고 물어보는 데, 현지 가이드라고 둘러대고 안으로 들어가게 된다. 트윈타워 내부의 별재 없다. 들어가자마자 길이 없어서 돌아 나올 수밖에 없으니. 돌아 나오려는데 유령과 린이 들어오고 유령은 세계의 끝을 걸어서 넘어왔다는 제스틴의 말에 즐거워하며 웃는다. 그러면 정령석을 두고 전부를 벌이지만 아직은 제스틴과 가드인 둘이서도 워렌의 상대가 되지 않는다. 한 방에 쓰러지는 가드인과는 달리 근성으로 일어서는 제스틴. 위기의 순간, 정령석이 빛을 내며 유령, 린, 제스틴, 피나를 어디론가 워프시킨다. 아무도 쓰러진 가드인에게 신경을 쓰지 않는군..

4명은 자기 다른 곳으로 워프된 것 같다. 그런데 피나와 류렌은 바로 근처에 워프되어 함께 행동하기로 하고 출구를 찾아 위로 올라간다. 저스틴 또한 혼자 따로 워프되지만 조금 진행하다보면 개구리가 무시위서 벌벌 떨고 있는 언덕을 만나게 된다. 당장 개구리들을 물리친 저스틴이지만 갑자기 무력구역 물러온 개구리들을 피해 린과 함께 도망친다. 린은 그 주체에 저스틴에게 칼을 겨누며 정령석을 내 놓으라고 하고 저스틴은 지금 들의 목숨을 구하기 위해 정령석을 건네주며 행동을 함께 하자고 한다. 저스틴 쪽이나 피나 쪽이나 트윈타워를 오르며 정령인의 남겨진 유적을 보게 된다. 정령인을 너무나 잘 알고 있는 린과 류렌에게 조금은 놀라는 피나와 저스틴. 트윈타워를 탈출하고 나면 린은 저스틴에게 정령석을 돌려주며 떠나가고 조금 돌아다니다 보면 피나와 가드인, 수를 만나게 된다. 그리곤 트윈타워를 나와서 다시 배를 타고 간보 마을로 돌아오면 된다. 결국 목적지를 동쪽 바다를 건너 동쪽으로 가기로 정한다. 그런데 단다나 간보 마을의 사람들은 동쪽 바다에는 신인 이들이 살기 때문에 절대로 갈 수 없다고 한다. 난감해 하는 저스틴에게 가드인은 다이트의촌장에게 방법을 물어보라며 다이트로 돌아가자고 권한다.

수 안닝히...

일단 다이트로 돌아온 일행. 그런데 갑자기 수가 힘들어하기 시작한다. 다이트 마을에 도착하여 촌장에게 방법을 물으니 원하는 어떤 장소에라도 갈 수 있는 장치가 있는 장소를 알려준다. 그 곳은 신이 숨은 언덕. 저스틴은 당장 찾으며 갈 기세인데 수가 좀 피곤하다며 내일 가져오 한다. 그러기로 하고 촌장의 집을 나서자마자 수가 쓰러진다. 놀라서 아로의 병원으로 달려간 일행에게 이르러는 수가 너무 어린 나이에 지나친 모험으로 인해 몸에 무리가 왔으며 하루 이틀 쉬 문제를 아니라며 저스틴과 가드인의 무신경함에 화를 낸다. 그러자 수는 저스틴에게 어떤엔 쉬 태니 셋이서만 신이 숨은 언덕으로 가라고 한다. 별 수 없이 저스틴 일행은 신이 숨은 언덕으로 전송의 구슬을 찾아 떠난다.



▲수는 아레 주지않아서 듣고 있다(정말 무신경하다)



▲신은 주고 린이나는 가드인(거만 거만 거만)▲



▲일부러 강한 적 어지니--



▲스위치는 바로 앞의 계단 높이를 조절한다



▲우는 얼굴이 기억되어 싶다고 말한 수이지만 결국 물 음을 더뜨리고 만다



▲신이 숨은 언덕의 보스는 틀이므로 주의

신이 숨은 언덕은 일단 왼쪽, 중간, 오른쪽의 순서로 진행하자. 올라가다가 부딪히는 돌들은 지금은 무시하자. 왼쪽의 길을 따라가서 열쇠를 얻은 뒤 가운데로 가면 보스인 삼육 머리가 등장한다. 약간 강하긴 하지만 못 물리칠 상태는 아니다. 수의 존재감을 느끼게 해주는 단전이고, 또 보스라 화집. 전체적으로 몬스터들의 공격력이 높고 강한 편이다. 세이브 포인트 근처에서 전투와 회복을 반복하여 스킬을 올리는 노가다에도 적합한 단전이다. 보스 전을 끝내고 오른쪽으로 돌아 들어가면 엘리베이터 따위로 이루어진 약간의 퍼즐이 존재하는데, 단전 마지막엔 보스전이 한번 더 있다. 강함엔 별 차이가 없으므로 같은 방법으로 상대하자. 전송의 구슬을 얻고 나면 다시 걸어서 신이 숨은 언덕을 빠져 나오게 된다. 그래도 중요한 아이템은 없으므로 아이템은 신경 쓰지 않아도 좋다. 다이트 마을로 돌아와서 곧바로 수의 상태를 보러 가는 저스틴. 수는 어떤 병이 아니기 때문에 지속적인 휴식이 필요하다며 더 이상 여행을 계속해선 안 된다고 한다. 어쩔 수 없이 저스틴은 신이 숨은 언덕에서 얻은 전송의 구슬로 수를 풀 마을로 보내주기로 결심한다. 그러자 가드인은 편가를 생각하더니 수를 보내주고 머뭇머뭇 계속 있는 자신의 집으로 오라고 한다. 미안하기도 하지만 저스틴의 성의를 생각해서 앞으로 돌아가기로 한다. 수와 함께 신이 숨은 언덕의 동굴로 가면 정말로 캄 마을의 정



①트랩 ①급의 열쇠를 얻는 스위치 ③67⑧⑩ ④은 열쇠 ⑤건널목 ⑥비번의 부처 ⑦전송의 구슬을 얻기 위한 스위치 ⑧전송의 구슬 빛줄 : 리프트

스전이 한번 더 있다. 강함엔 별 차이가 없으므로 같은 방법으로 상대하자. 전송의 구슬을 얻고 나면 다시 걸어서 신이 숨은 언덕을 빠져 나오게 된다. 그래도 중요한 아이템은 없으므로 아이템은 신경 쓰지 않아도 좋다. 다이트 마을로 돌아와서 곧바로 수의 상태를 보러 가는 저스틴. 수는 어떤 병이 아니기 때문에 지속적인 휴식이 필요하다며 더 이상 여행을 계속해선 안 된다고 한다. 어쩔 수 없이 저스틴은 신이 숨은 언덕에서 얻은 전송의 구슬로 수를 풀 마을로 보내주기로 결심한다. 그러자 가드인은 편가를 생각하더니 수를 보내주고 머뭇머뭇 계속 있는 자신의 집으로 오라고 한다. 미안하기도 하지만 저스틴의 성의를 생각해서 앞으로 돌아가기로 한다. 수와 함께 신이 숨은 언덕의 동굴로 가면 정말로 캄 마을의 정

경이 나오면서 수를 보낼 수 있게 된다. 아마 이 제임을 통해서 가장 감동적인 장면이 아닌가 싶다. 그렇게 수는 감동적인 이별로 파티를 떠나고 저스틴은 언어의 바다를 넘겼다고 수에게 다짐한다. 수를 보낸 후 피나와 함께 가드인의 집으로 향하는 저스틴. 거기서 가드인은 저스틴에게 결투를 제의하고 둘은 사나이들의 결투를 벌인다. 처음으로 가드인과 싸웠을 때와는 달리 W브레이크 3방 정도와 콤보 1.2면 정도면 이길 수 있다. 가드인과의 결투에 이기고 나면 가드인은 이제 저스틴을 담당 한나의 사나이로서 인정하고 선물로 집안에 대대로 전해오는 가드인의 본딴한 배를 준다. 그리고 가드인은 다시 혼자서 수행을 떠나기로 한다. 가드인의 멋진 뒷모습을 전송하고 다이브 마을로 가면 바닷가에 가드인의 배가 서 있다. 가드인 대신 아르마가 나와서 저스틴 일행을 전송해 주고 저스틴은 가드인의 배에 올라 힘차게 동쪽 바다로 나아간다.



▲피나의 사실상의 고백 선언



▲그런데 이 자식은—!

바다를 건너서 새로운 세계로!

저스틴과 피나는 바다로 나아가 동쪽을 향해 쉽이 항해한다. 그러던 어느 날 밤, 피나와 저스틴은 달이 뜬 밤에 분위기를 감으면서 웬지 아쉬운 무드가 연출될 뻔했는데, 어떤 소녀가 배 앞에 걸러 있는 것이었다. 서둘러 구조해 보니 근처의 섬에서 해적들에게 습격당했다며 구조를 요청한다. 피나는 조금 전까지만 해도 없던 섬이 생긴 것에 대해 의심을 하지만 저스틴은 해결해야 해적의 섬에 내린다. 해적의 섬은 아주 조금하고 간단한 던전으로 나오는 적도 약하고 길도 간단하다. 길 끝에 도달하면 해적들의 집이 나오고 그 앞에 네 명의 여자아이들이 안에 있는 막내를 구해달라고 말하고 저스틴은 모두도 당당하게 집으로 들어간다. 당연히 이것은 언어들의 함정. 언어라기보다는 호랑이귀를 달은 보스를 쓰러뜨리면 언어들이 사라지며 드디어 CD 첫 번째 장이 끝을 맺는다. 데이터 세이브를 한 뒤 풀이라도 한 잔 마시고 CD 두 번째 장을 걸어넣고 게임을 다시 시작하자.

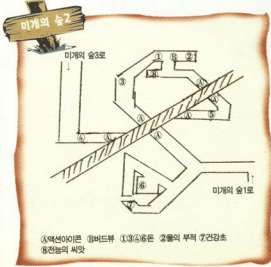
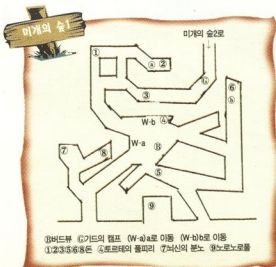


▲반성하지만 결국 변한 것은 없다



▲다크 2의 정경

길고 긴 항해 끝에 드디어 어느 해변에 도착한다. 어딘지도 누가 사는 지도 모르는 숲으로 둘러싸여 있다. 여기서 등장하는 몬스터들은 본 적이 없는 녀석들이고 뭔가 난이도가 높아진 느낌이 다. 식물계가 많이 나오므로 도끼나 화염계 마법으로 상대하며 조심스레 진행하자. 던전도 조금은 복잡하고 길이 아닌 처하는 길도 있으므로 잘 보며 진행하자. 숲을 나아가다 보면 뿔 토사가 있고 거기에 어디서 많이 본 토끼가 있다. 그는 바로 행상인 기드! 예상치 못한 곳에서 아는 사람을 만난 것에 대해 저스틴 일행은 반가워하고 기드는 의심심장한 몇 마디와 함께 식사와 잠자리를 '판에' 한다. 우 씨야... 기드와 헤어질 줄을 계속 나아가다 보면 뿔 남자가이긴 할 한 가운데를 막고 서 있다. 좀 더 다가가 보니 인상을 구사하며 사라져 버리는 것이 아닌가! 놀란 저스틴과 피나에게





▲개인적으로 가장 귀엽다고 생각하는 거드



▲몹의 등장. 보이지 않는 콧구멍을 예술적으로 형상화



▲은경은 마을의 규율을 아주 타진



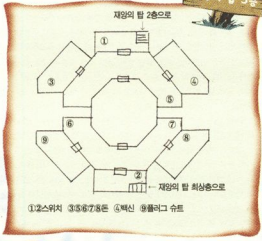
▲이방인 속사의 주인공은 일명들해게 아주 우오적이다

너석이었다. 램은 자신의 마을인 카프마을로 일행을 안내해줬더니 파티에 들어온다. 카프 마을로 가는 길에는 아직 단전이 끝나지 않았다는 것을 염두에 두자. 램이 파티에 들어왔으니 그래드 아가보다는 좀 수월하게 진행할 수 있을 것이다. 카프마을에 가면 마을 사람들이 이방인인 저스틴과 피나를 차갑게 대한다. 이 마을도 이전의 무크 마을 같이 폐쇄적인 것이다. 램의 알아바지던 존장은 물을 달가워하지 않지만 램의 백으로 여관과 상점은 사용이 가능하게 된다.

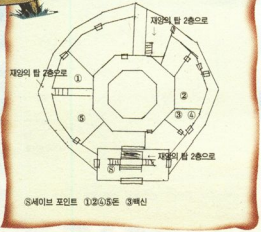
램과 존장과 대화를 나누다 보면 재앙의 탑에 대한 이야기를 들을 수 있고 원래의 카프 주민들이 살던 마을은 재앙의 탑이 나타남과 동시에 돌로 변해 버려서 살아남은 사람들이만이 이주해서 지금 여기에 새로 마을을 지은 거라고 한다. 그러니 이방인들을 싫어할 수밖에... 저스틴과 피

어딘가에서 목소리가 들려와 숲을 나가라고 하고, 비겁하다는 저스틴과 피나를 함정에 가두어 사로잡아 버린다. 이윽고 어떤 소년들의 집단이 나타나 저스틴 일행을 램의 너석들의 동료인 거라며 마을로 데려가서 혼내주려고 한다. 그러다인 듯한 소년은 자신을 램이라고 소개하면서 부하(들)을 마을로 보낸다. 그런데 마을로 보내자마자 곧 넉끼라는 꼬마가 뿔 식물에게 잡혀버린다. 램을 도와주는 저스틴과 피나. 두 번째 CD에 들어와서 첫 번째 보스이니 만큼 약하다. 일단 식물이니 만큼 화염계 공격을 사용해서 이전까지의 보스진과 동일한 방법으로 싸워 나가면 문제없다. 전투가 끝나고 나면 램은 도와 주어서 고맙다면서 속직하게 감사를 표한다. 지저분한 첫 인상과는 달리 램은 젊음이 특유의 쉽게 마을을 여는 타입의

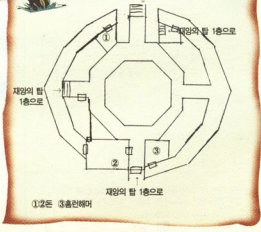
재앙의 탑 3층



재앙의 탑 1층



재앙의 탑 2층



나는 램과 함께 돌이 되어 버린 마을, 돌의 숲으로 향한다. 정말로 나무도 짐도 사람도 돌로 변해버린 마을로 들어서는 세 시간, 돌이 된 마을을 둘러보면 일행은 램이 어느 나란한 돌을 수건으로 닦는 것을 보고 뭐라고 물어본다. 알고 보니 그것은 램의 부모님들. 그리고 마을의 사람들도 잊혀하는 순간에 행복을 빼앗겨 돌로 변해버린 것이다. 그 사실을 알게된 저스틴과 피나는 분노하고 저스틴은 지금 당장 제인의 탐을 파괴러 가지고 제인한다. 갑작스런 저스틴의 행동에 당황하는 일행이었지만 제인의 탐으로 향하기로 한다. 돌의 숲을 통과하여 제인의 탐에 도착해 보니 그것은 가라일군의 군사시설이었다. 그런데 어쩐 일인지 여기저기 파괴의 흔적이 보이고 군인이 전혀 보이지 않았다. 그것을 본 램은 레누족의 사람이 온 것이 아닌가 의심을 하고... 그 순간 갑자기 문이 벌떡 열리면서 비서키의 분위기를 풍기며 켈 여자가 나온다. 램은 그녀가 레누족의 여자라고 하면서 특유의 더러운 입버릇으로 도발하다가 죽도록 맞는다. 그리고 저스틴과 피나에게 담배드는 여자... 그녀는 공격력이 강하지만 하지만 언제나 전범으로 상대하면 어렵지 않게 이길 수 있다. 그녀를 이기면 저스틴의 강함에 놀라며 서로를 소개한다. 그녀의 이름은 밀다라고 소개하면서 예인의 부탁으로 탐을 부수러 왔다고 한다... 음, 예인이라... 목적이 같은 네 사람은 램의 불만을 접어둔 채 함께 움직이기로 한다.

제인의 탐이라고는 하지만 일종의 군사 전진기지 같은 것으로 1층과 2층에 존재하는 동력실을 파괴하고 3층으로 이동해야 한다는 것에 주의하자. 처음엔 서터로 잠겨진 문이라고 하더라도 동력실을 파괴하면 열리니 여기저기 많이 돌아다녀 보자. 나오는 적들은 모두 가라일 군인으로 속직히 밀다와 저스틴의 공격력을 믿고 자동전투를 해도 무방할 만큼 난이도는 낮다. 마지막의 방에 들어가 보면 무슨 거대한 유리관에 이상한 생물체가 배양되고 있고 오랜만에 나나, 미오, 사키가 등장한다. 그들은 그 생물체를 기어이라고 부르며 성장을 많이 하지 않느냐며 걱정을 하고 있다. 뒤이어 발 장군의 영상이 그녀들에게 일부에 충실하라는 지령을 내린다. 그걸 본 저스틴은 마을을 돌로 만든 것이 저 가이아 때문이라고 생각하고 물레 다가가 배양기의 계기판을 때려부순다. 그제야 저스틴 일행의 존재를 눈치챈 그녀들은 이번에는야말로 저스틴을 죽여버리겠다고 싸울 태세를 갖추지만 그 순간 가이아가 유리관을 들고 축수를 쏜다.

나나, 미오, 사키는 그걸 보고 겁내면서 도망가고 다른 군인들은 가이아가 쏘아내는 빛을 보고이기는 돌이 되어버린다. 다행히 일행은 정령석에 의해 보호를 받고 가이아의 안에서 켈 고열감이 생긴 녀석이 나온다. 그녀석이 보스, 놓은 앞으로는 지킴계 볼 가이아 베틀러라는 녀석으로 팔 두 개 와 머리 하나의 세 부위가 공격을 해온다. 팔 하나쯤 때려내고 싸워도 상관은 없지만 그냥 머리를 파괴하는 것이 빠를 것이다. 물론 그만큼 맞을 것도 각오해 야겠지만, 가이아 베틀러를 쓰러뜨리자 가이아는 작은 싸 하나만을 남기고 소멸해 버린다. 후시 돌로 변해 버린 사람들을 되돌릴 수 있을지도 모른다는 희망을 가지게 된 일행은 그 싸을 가지고 특의양양하게 카프 마을로 들어선다. 그러나 이번엔 레누족까지 데리고 왔다는 이유로 마을에 들어가지 못하게 하는 촌강. 램과 밀다는 그 동안 벌써 싸우면서 공박이 잘 맞는 사이가 되어 있었다. 그래도 여관에 묵으면서 대화를 하는 일행. 그러나 피나는 무언가 어두운 분위기이다. 자신의 언니인 린이 일하고 있는 군이 그 가이아를 이용할 거라 생각하니, 불안감을 지울 수가 없는 것이다. 식사를 마치고 여관 옆 농장에 가보면 피나와 이아기를 나누게 된다. 고민을 이야기하다보니 기분이 좀 나아진 피나. 그러나 곧 마을 안에서 복음이 들려오고, 램과 밀다가 달려 와 마을이 공격당하고 있다고 전한다. 마을로 달려가 보니 가라일군이 마을을 공격하고 있었다. 촌강은 마을 안 들어가기 직물을 찾아달라고 말하고 마을 북쪽으로 가면서 병사들을 해치우다 보면 린이 가이아의 싸을 가지고 기려고 한다. 저스틴은 그런 린을 말려려 하고 린은 저스틴에게 평안인



▲호로진 밀다, 어디 왔?



▲이 스워침을 보면 변태로 많이 잠긴다



▲람(아슬은 두근대며 부수면 된다



가이아 베틀러는 본래의 공격력은 300이 높기는 하지만 도망치면 된다

은 그렇게 환상적인 존재가 아니라며 가이어의
 쪽에서 나온 가이아 배틀러의 앞에서 광인인
 서의 모습을 보인다. 그리고 린의 몸에서 뿜어져
 나온 빛에 일행은 정신을 잃고... 정신을 차려보
 니 린도 가이아 배틀러도 사라지고 없었다. 그리
 고 마을의 뜻이래며 존장은 일행을 나가라 한다.
 결국 하룻밤을 지내고 마을을 나가기로 한다. 린
 은 그러면 자기도 나가겠다며 저스민 일행과 함
 께 레누 마을로 향하기로 한다. 그런 랩을 존장
 하는 넉키는 랩에게 꼭 돌아오라며 전송한다.



▲린은 광인인의 말을 사용하여 가이아 배틀러를 제거한다



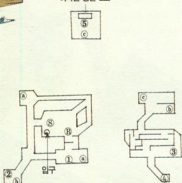
▲일행을 찾아내는 존장. 여자는 실컷 웃어나...

이벤트를 향하여

레누 마을은 상당히 넓다. 정말 가보면 아무리 밀더라고 해도 어떻게 혼자서 이 거리를 왔을까를 생각하면 참... 우선 질 사막이라는 곳을 지나
 야 한다. 질 사막은 굉장히 넓고 또 시나리오와는 관계없는 숨겨진 던전이 두 개나 존재한다. 가는 방법은 나침반을 이용해서 간
 다. 올바른 진로 또한 나침반이 가리키는 방향으로 꼭 따라가면 된다.
 넓고 험한 길이기 하지만 이진저런 유혹을 뿌리치고 그냥 오로지 목적지
 만을 간다면 오히려 쉽다고도 할 수 있는 던전이다. 질 사막을 건너면
 사막 한 가운데 있는 마을인, 아마 오아시스 인 듯 실은 마을 질 해변에
 도착한다. 질 해변은 굉장히 변화한 도시로 여기의 상점에서 파는 물건,
 특히 무기들은 한 번 무리해서 구입해두면 거의 잊어버리고 할 수 있으
 므로 혹시 지금껏 돈을 많이 아껴두었다면 여기서 다 풀도록 하자. 여기서
 는 단지 쉬어 가는 일 외에는 불일이 없다. 빨리 다음으로 진행하도록
 하자. 질 해변을 나르면 사바나 평야와 브리난 고원을 지나가야 한다.
 던전이 두 군데이기 하지만 거의 난이도가 없다고 봐도 좋다. 단, 브리
 난 고원은 눈덩이길 걸려서 길을 만들어야만 하고 또 길이가 좀어서 전투
 를 피하기 힘들다는 점을 제외하면 평범하다. 그렇게 몇 개의 서로 다
 른 지형을 통과해서 드디어 레누 마을에 도착할 수 있다. 레누 마을을
 조금 들어가 보면 썬 미노타우르에게 밀다가 달려들
 어 안긴다. 하긴 미노타우르라고 보려면 좀 귀
 여운 거 같기도 하고...

어차림 공간!

어차림 공간 2로

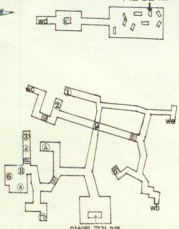


- ①스르크 서문 ②③⑤돈 ④지평의 지평이 ⑥⑥⑥워프존
- ⑧시비인 포인트

어차림 공간 3

어차림이 느껴지는 포츠▶

어차림 공간 3로



- ①힐의 씨앗 ②③⑥돈 ③오우거 뱀통 ⑤아나에크 ⑥현사육
- ⑦버드류 (wa wb wc wb) 워프 출발지점 ⑧⑨⑩워프 도착지점



레누 쪽의 남자들은 성인이 되면 저렇게 소
 의 모습으로 바뀐다고 한다. 열기적이군...
 그런데 밀다는 에인인 다린 앞에서는 잘 알린
 한 모습을 보이고, 다린은 소머리답지 않게
 현자라고 한다. 다린은 가끔 얼굴을 틀어밀면
 서 저스민 일행이 궁금해하는 것들을 알려 주고는
 아련토로 가는 것은 자기 위의 한자인 테린에게 물어
 보라고 한다. 테린의 집은 짐 앞에 도끼가 거꾸로 걸려 있고
 짐 앞에 아이들이 놀고 있다. 테린은 가이아에 대해 알려준다. 가이아는
 정령을 먹고 자라기 때문에 정령을 빼앗긴 모든 것들이 돌로 변해 버리
 는 것이라고. 그러면서 아련토에 가는 방법은 대향자 도련에게 물어보라
 고 한다. 그런데 기껏 도련에게 가 보았더니 도련은 헛소리만 한다. 알
 고 보니 이전에 컷프 마을처럼 레누 마을도 마을을 옮겼는데 그 전 마을
 에 풀 한복을 두고 와서
 제 정신이 아니란다. 아
 련토에 가기 위해 도련
 의 조언이 필요한 일행
 은 우선 레누 마을로 가
 기로 한다.



▶리엔데 오타쿠 돈. ▶
 ■이와인도 없으니 상태가 비슷하다

레누페촌은 물로 변해버린 정도가 아니라 완전히 공간이 일그러져 있다. 여기저기의 길을 통해 이동해 나가면 된다. 적들은 전혀 걱정하지 않아도 된다. 아, 그리고 이 던전 막판에 물의 마법을 물리기 쉬운 곳이 있다. 움직이면서 가이아의 촉수가 공격을 하는 부분이 나오는데, 일부러 잔뜩 맞고 케로마를 계속 써서 HP를 회복시킨다. 그리고 MP가 떨어지갈 때쯤 근처의 세이브 포인트에서 회복을 하고 다시 반복... 필자의 경우 여기서 한시간 정도 노가다를 한 끝에 물의 마법레벨을 캐릭더 모두 25까지 올릴 수 있었다. 그리고 피나의 땅익인 마법의 마스터를 노린다면 여기서 물의 마법레벨을 99까지 올리는 것도 가능하다. 한 2시간 정도? 이 던전의 보스는 좀 더 체력이 많아진 가이아 배틀러. 성공리에 도련의 뿔을 찾



▲모다시 가이아 배틀러. 앞으로는 지금까지 상대해야 안다



▲모계족의 장로가 기다르구?(잠 절개 시시내유 어르신)



▲움직이는 발판은 상당히 쉽게 이동할 수 있다



▲보스의 짧은 신경 쓰지 말지



이 아이템 주둑! 소년리 가면을 쓴 기레대로 예니다▶



아서 역시 걸어나와 레누 마을로 들어가자. 도련은 뿔을 달아 줬도 약간 변태였다. 도련은 질 페든에 있는 신전에서 또 하나의 메달을 찾아야 아련토로 갈 수 있다고 한다. 질 페든으로 목표를 잡은 일행에게 드디어 밀더가 이별을 고한다. 사랑하는 그이와 함께 있고 싶다는 데야 무슨 수로 끌고 가겠는가. 밀더의 행복을 빌며 질 페든으로 향하는 일행. 질 페든의 중앙에 신전이 있다면 마을 중앙에 있는 분수일텐데 분수에는 물이 가득하여 들어갈 수가 없다. 난감해 하고 있는 제스틴 앞에 모계족의 어면 꼬마이이가 다가와 말을 건다. 모계족의 장로가 보아서 왔다면서 장로가 제스틴을 보자고 했던 다. 당연히 만나러 가보는 제스틴. 질 페든 한 구석에 있는 모계족 부따의 장로의 집에 가면 기다리고 있는 것은 다름 아닌 기드였다! 기드는 자기가 길이 가주겠다면서 분수를 멈추고 길을 열어준다. 제스틴은 이미 단순한 호기심으로 모험을 하는 것이 아니었기 때문이다. 기드는 전투 동료로서는 열 황이니 미리 이리저리 아이템을 챙겨주어 회복에 전념하게 하는 것이 기드를 잘 써먹는 길일 것이다. 분수를 멈추고 신전에 들어가 보면 여기저기 아이템이 널려있고 적들도 삼삼하게 나온다. 적들은 그렇게 강한 녀석은 없지만 장비의 체크를 소홀히 했다면 꽤 고생을 하게 될 것이다. 아, 그리고 여기서는 복면을 연출시키는 이동발판을 이용한 트랩이 있으니 주의하자. 한 두 번쯤 떨어지는 것도 아이템 수거를 위해 도움이 되겠지만. 신전 입구에 도달하면 보스가 기다리고 있다.

다른 보스와는 달리 몸을 이루고 있는 각 부분들이 상당히 빠르고 또 강력하므로 뎀만큼 장비를 갖추지 않았다거나 각 스킬 습득이 늦다면 고전을 면치 못할 것이다. 여차피 세이브 포인트가 지척이므로 각자의 임무에 충실하게 싸워나가야 할 것이다. 특히 기드는 먼 생각하지 말고 아이템으로 승부를 걸어야 한다.

보스를 물리치고 신전 안으로 들어가면 드디어 아련토의 열쇠인 지식의 메달을 얻게 된다. 아련토에 좀 더 가까워진 제스틴 일행. 그러나 신전을 빠져나오려는 일행의 앞에 가라





◀레드 사이언티스트 발

고렘의 부활▶

▶비행 고렘...(나는 어무리 빛도 비행 기어오리다)



▶10분만의 좌우



일꾼이 나타난다. 그들과 부딪혀서 좋을 것 없는 저스틴이기에 올 때와 다른 길로 나가려 한다. 병사들을 이끌고 신전을 탐하러 가는 유엔과 린을 총 빌리겠다며 린을 데리고 어디든가 가 버리는 발. 불안감을 느낀 유엔은 서둘러 정령석을 찾으려 하고 결국 저스틴은 유엔과 그가 이끄는 부대에게 둘러 싸이게 된다. 피할 수 없는 싸움을 하려는 유엔과 저스틴을 피나가 말리려 하고 그러는 잘나 갑자기 땅이 흔들리기 시작한다. 유엔은 발 정군이 무슨 짓을 하는 거냐며 놀라고 벽회에서 고렘들이 부활하여 길과 던전을 부수 버린다. 이런 발이 린으로부터 정령인의 힘을 이

끌어 낸 것이다. 무너져 내

리는 신전에서 저스틴과 피나는 위기를 맞게 되

고 갑자기 피나는 몸 속에서 이상한 힘을 느낀다. 그리고 저스틴은 또다시 정신을 잃게 된다. 정신을 차려보니 주변에 아무도 없다. 혼자서 신전을 빠져나가며 동굴들을 찾다가 유엔을 만나게된다. 유엔은 저스틴을 다룬 병사들 눈에 띄지 않도록 숨겨 주고 그 병사와의 대화로 발이 피나를 잡아갔다는 것을 알게 되고 피나를 구하려 가기로 한다.

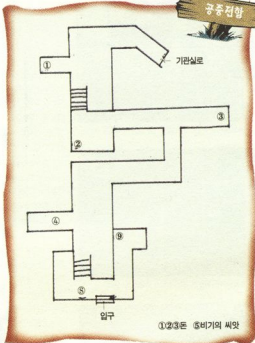
한편 유엔은 고렘의 발동으로 반이상의 병사들이 물러간 한 대 대한 저의를 받게 따지지만 발은 그런 것에 아랑곳하지 않고 먼저 들어가겠다고 유엔은 병사의 구조를 마치고 나중에 오라고 한다. 한편 피나를 데리고 날아가 버리는 발의 전함을 보며 분노하는 저스틴의 앞에 기드와 램이 하늘을 나는 고래를 타고 나타난다. 모계족은 위급할 때는 이런 것도 사용한다며 고래를 타고 전함을 쫓아간다. 전함 근처에 접근하자 대공 포격으로 인해 고래가 흔들리고 저스틴, 기드, 램은 전함 위에 떨어지고 만다

어엿은 큰 상처 없이 전함 상부에 접근하는데 성공한 일행은, 전함 내부에 진입하여 통제실로 가면 나나, 미오, 사키와의 마지막 승부를 벌이게 된다. 저쪽은 별 발전이 없는대 만해 이쪽은 엄청난 발전을 한 상태이니 걱정 말고 상대하자. 세 명이 다 살아있을 땐 델타이펙이라는 혼돈배진 이름의 공격을 레오는데 그렇게 위력이 강하진 않으나 하나하나 차근차근 쓰러트리 나가자. 개인적으로는 미오를 땀 먼저 쓰러트리기를 추천한다. 셋을 이기고



▲발 정군의 추락한 모습

공중전함



①②③④ ⑤비기의 씨앗

다. 당연히 함내는 생난리가 나고 피나를 찾아 보지려고 향하던 일행은 중간에 동체가 두동강이 나면서 헤어지고 만다. 저스틴은 앞동강에, 기드와 램은 뒤동강에 남아 저스틴만이 시령길로 향한다. 시령사에서 저스틴은 피나를 되찾기 위해 정령석을 내주지만 발은 교환하기로 한 약속을 어기고 저스틴을 함정에 빠뜨리고 피나를 데리고 도망친다. 저스틴은 함정에서 겨우 파이프를 잡고 기어 나와서 추격, 결국 발과 저스틴은 대결하게 된다. 발은 무지하게 약하다. 뛰어난 재력의 보스들이 뭐가 공공이를 가지고 있기는 하지만, 기술만 다 써도 쉽게 승리할 수 있

다. 발을 이긴 후 피나에게 달려가는 저스틴. 피나의 결박을 풀고 정령석을 찾으러 발에게 다가간 저스틴은 흠뻑 놀란다. 발이 알맹하게 살아있었기 때문이었다. 게다가 발은 망토로 가리고 있던 부분들 드러내 게이아와 융합한 부분으로 저스틴을 기습, 진함 아래로 떨어뜨려 버린다. 그러자 피나도 저스틴을 쫓아간다. 추락하면서 들은 포옹을 하고 피나는 광익인의 빛을 발한다. 그 빛을 보고 날아온 기드와 램이 탄 고래로 인해 구조된다. 사람의 빛은 위기를 극복한다...인가.

리에테와의 만남, 그리고 게이아의 부활

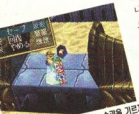
발장군은 정령석을 빼앗고 드디어 본색을 드러낸다. 그는 군사기지에서 게이아의 부활을 노리고 있는 것이었다. 그것을 위해 많은 사람이 돌이 되었고 죽어갔다. 그렇지만 지식의 메달로 아렌토로 가야만 한다는 목표



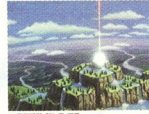
▲나중에 리에테를 데리고 도련에게 오면 제아트는 이번엔 기드 있다



▲기드와의 이별. 곧 다시 만나게 된다



▲돌아와서 잊혀지고 전쟁에는 승권을 거르자



▲무지개기 미늘로 보고--

이야기와 대대로 존재했던 리에테들이 가진 석관을 보여 주며 붉은 색은 행복했던 리에테의, 푸른색은 불행했던 리에테를 말한다 고 한다. 그런데 압도적으로 많은 수가 푸른색이다... 그리고 리에테는 자신의 석관 또한 그럴 거라고 한다. 그러자 저스틴은 자신의 운명은 스스로 계획해 나가는 것이라며 리에테를 설득한다. 그러자 리에테는 정령의 성지에 대한 이야기를 하며 자신의 석관의 색을 바꾸기 위해 동료로 들어오기로 한다. 그리고 그들은 다시 땅으로 돌아갈 생각을 찾고 리에테는 엄청 무식한 방법으로 지상으로 낙하한다.

그때 발은 게이아의 부활을 재촉하고 류렌은 쿠데타를 일으킨다. 어쨌든 지상으로 돌아온 일행은 사바나 평원에서 루제트 산맥을 넘어 게이아를 쓰러뜨리러 간다. 루제트 산맥은 상당히 복잡하고 숨겨진 길도 있지만 그 날 편한 길로 가자. 그리하여 군사 요새에 도착한 일행은 류렌의 쿠데타 소식을 접하며 류렌을 찾아간다. 지휘실에는 아무도 없고 쓰러져 있는 병



▲사람의 힘은 강이다(개임아츠는 사람의 힘을 통아한다)

은 아직 남아 있었다. 레누 마을의 밀더의 집에서 다린과 상의하는 저스틴 일행. 저스틴은 자신이 추구하는 답들을 얻기 위해 아렌토로 가야 한다고 하고 다린은 도련에게 가보라고 한다. 도련은 레누 마을 뒷산에 있는 무지개 섬에 가서 지식의 메달을 던지면 된다고 한다. 레누 마을 뒷산인 무지개 산은 빛줄을 타고 오르내리는 것이 중요한 간단한 단전이다. 이제 거의 많은 스킵을 얻었거나 그 환경을 알두고 있을 테지만 여기서는 가능하다는 도망치는 것도 괜찮다. 책나하면 나중에 나오는 게이아의 머시기 시리즈가 스킵 경험치를 많이 주므로 여기서는 쓸데없이 전무하는 것은 자제하도록 하자. 무지개 섬에 도착하여 지식의 메달을 던지면 무지개가 솟아 나와 달로 간다. 그런데 여기서 기드는 작별을 고한다고 한다. 여기까지 듣는 것이 자신의 역할이라... 기드의 전송을 받으며 우주로 나가는 저스틴, 피나, 램. 아렌토는 우주공간에 떠 있었다. 우주에 있는 위성탑계 활약처럼 생겨 있다. 길을 따라 나아가다 보면 적인 3명이 기다리고 있다. 어디선가 본 듯한 녀석들. 게다가 위력은 현역대와는 비교도 안되게 약해져 있다. 사실 3인전을 치



▲리에테 실제 등장. 김 뽀지는(아지만 배반) 목소리라고 괴리한 성격의 소유자



▲이렇게 낙하했던 적이 예전에 한번 있었다



▲발교의 재
결전, 간단
이코



피나와 ▶
저스틴의 사
망의 일!



▲유연한 뜻은 흥미만 자기 특단이 너무 세다



▲아진켄프의 아이들은 의외로 슬만이다

그는 가이아를 쓰러뜨리기 위해 두명의 광익인, 즉 린과 피나의 힘을 이용하려 하고 소회 입관도 작전 수행의 편의를 위한 것이었다. 그러나 작전대로라면 현재 가이아가 가장 노획만한 질 패든은 그대로 방치되어 버리고 만다. 저스틴 일행은 그것에 반감을 가지고 질 패든을 구하기 위해 캠프를 떠난다. 질 패든에 도착하면 거리가 너무 조용한 것에 의문을 가지게 되지만 그와 동시에 가이아의 촉수가 질 패든을 향하여 떨어온다. 질 패든의 모든 풍경들은 돌이 되어 버리고 일행들은 생존자의 탐색에 나선다. 질 패든은 가이아혼 4마리×2회와 가이아 배틀러 1회이다. 가이아혼은 일반 출제급이므로 전혀 겁내지 말고 가이아 배틀러는 진과 같은 방식으로 상대하면 문제가 없으나 HP가 더 늘어나 있으므로 거기에만 약간 주의를 기울여 주자. 가이아 배틀러는 피치되지 않 다시 부활하고 린이 가이아 배틀러를 제거한다. 그녀는 광익인의 힘이 아니면 가이아를 상대할 수 없다며 유연의 작전

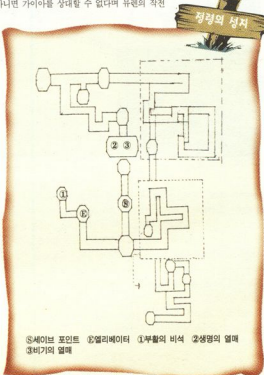
에 참여할 것을 강요한다. 그러나 린도 가이아의 촉수에 후두부를 찍 게, 기절하고 일행은 모체쪽의 대피소로 일단 대피한다. 대피소에서 기드의 무사함을 확인하지만 다시금 가이아 배틀러 부대의 습격이 이어진다. 절망적인 상황. 그때 피나와 저스틴 사이에 강한 빛이 떨어 나고 그 빛에 질 패든의 모든 가이아의 힘은 활동을 정지한다. 린은 그 새로운 힘에 대해 희망을 가지고 피나를 질 패든에 남겨두고 혼자 아진 캠프로 돌아간다. 그러나 광익인의 힘만을 믿는 멍청한 유연 대령 은 린의 말을 이해하지 못하고 오히려 자신의 작전에 따를 것만을 강 제한다. 린은 이에 승낙하는 듯 하나..

새로운 힘을 찾아서

질 패든 마을의 저스틴 일행은 가라일군이 군사행동을 개시했다는 소식을 듣고 피나 없이 계획을 실행한다는 데에 의문을 품음과 동시에 린에 대한 불일한 마음을 갖고 군사기지로 향한다. 다시 무제트 산맥을 넘어야 하므로 박준이 배가 된다. 아이들을 저변에 지날 때 모두 쟁겼 다면 그냥 나뭇잎만 따라 서 넘어가자. 그때, 가이 아는 새로운 모습으로 다 시 성장하고 유연은 작전 실행의 준비를 서두른다. 그러나 린이 멋대로 군사 기지의 시스템을 장악하고 광익인의 힘이 아닌, 저스 틴 일행이 보여준 새로운 힘으로 가이아를 이겨내



▲확실한 결의를 지니지 못한 채로 유연을 따라 가는 피나



⑤세이프 포인트 ⑥엘리베이터 ①부활의 비석 ②생명의 열매 ③허리의 열매

라는, 그리고 류렌을 사랑했다는 말을 남기고 가이아와 함께 자폭해버린다.

질 패턴으로 돌아온 저스틴 일행, 피나는 심한 실의에 빠져 힘이 약해져 있다. 그때에 류렌이 등장하여 가이아를 쓰러뜨릴 작전에 참가해 줄 것을 부탁하고 저스틴은 그에 반대하지만 류렌의 설득에 반론한번 제기하지 못하고 피나는 그런 저스틴을 보고 의자를 제대로 가누지 못한다. 저스틴은 고심 끝에 기드를 찾아가 상담하고 기드는 자신이 아닌 다른 소중한 것을 위해 힘을 사용하라는 충고를 해준다. 그 말에 피나를 떠올린 저스틴은 피나를 찾아가지만 피나는 이미 류렌에게로 떠난 뒤였다. 부라부라 피나를 찾아가지만 피나는



▲피안이 되어버린 저스틴



▲수와의 재회, 그리고 모두와의 재회(가드인, 뱀진 건 불했나?)



▲마직 이라--

작전에 참가하기로 결심을 굳히고 류렌과 가이아에게로 떠나버린다. 이로 인해 자신은 아무 것도 할 수 없다고 생각하고 자포자기에 빠진 저스틴에게 립은 실망, 리에테는 시간남비였다는 핀잔을 늘어놓고 주인공 곁을 떠나버린다. 거기에 다 가라일군도 전부 해산하여 떠나버리고... 아무 것도 남지 않은 저스틴은 비 내리는 평원을 떠돌다 기드라면 무언가 도움을 줄 수 있을지도 모른다고 생각하고 질 패턴으로 향한다.

기드는 자신을 돕겠다는 저스틴의 호의를 거절하지만 그로 하여금 저스틴은 혼자가 아니라는 사실을 일깨워 준다. 그와 동시에 수, 밀다, 가드인, 램, 리에테가 저스틴에게 돌아오고 세로이 희망을 얻은 저스틴에게 정령들은 자신들에게로의 신전으로 향하는 문을 열어준다. 정령의 신전은 이동하는 족족 새로운 길이 나타나고 있던 길이 사라지므로 주의하자. 그리고 중간에 녹, 적, 청의



▲정령의 검을 입수, 이제 저스틴의 위력은 정령 그 자체!

길과 발판이 뱅뱅 도는 길이 나타나는데 그곳은 한번 다들고 거꾸로 한번 돌면 진짜 길이 나타난다. 이곳의 보스 마법왕제는 참 불쌍한 놈이다. 이유는 이때쯤 착실히 레벨업을 올려서 사람이란 배웠을 천지신명전(네이밍 센스 한 번 업그레이드) 때문. 적 전체에게 1200~1300의 데미지를 줄 수 있는 저스틴 최강의 기술의 섀드 데빌밖에 딱히 존재가치가 눈에 띄지 않는다. 램은 아무거나, 리에테는 스타십포니로 능력을 올리고 저스틴은 천지신명전과 사용하자. 앞으로 등장하는 모든 보스

전은 이 패턴으로 모두 처리할 수 있다. 마법왕제를 물리치고 정령에게서 정령의 검을 선사받은 저스틴은 가이아를 쓰러뜨리고 세계와 피나를 구하기 위해 가이아에게로 향한다.



▲마법왕제 섀드백이다

최종 결전

가이아는 결국 최종 형태로 진화를 마쳐버린다. 군사기지로 가면 가이아가 풀어놓은 함이 있는데 이리로 들어가면 광익인의 신전으로 향할 수 있다. 이곳에는 각 캐릭터별의 최강 무기과 아이템들이 많이 놓여 있으므로 가급적 전부 들어다니도록 하자. 돌아다니다 보면 금새 등장하고 사라지는 봉로나 도박성(?)의 진행들이 우리를 기다리지만 그다지 어려운 곳은 아니므로 여유있게 진행하자. 광익인의 신전을 통과하면

가이아 배틀리들에게 둘러싸여 편지에 풀린 류렌과 피나를 볼 수 있다. 정령의 검을 사용하여 용진검으로 가이아 배틀리들을 물리치는 저스틴(사기다, 사기!). 피나는 새로운 힘을 발견한 저스틴을 보고 기뻐하지만 여전히 바보인 류렌은 정령에게 인간이 인정받을 리가 없다며 저스틴을 인정하지 않는다. 그런 류렌에게 저스틴은, 정령은 언제나 손을 뻗고 있었지만 인간이, 지금의 류렌처럼 정령의 도움을 거부했다는 반론을 쫓는다. 결국 둘은 일대일 대결을 펼치게 되고... 류렌은 공격과 HP가 부족할 때에 쓰는 미케로맥스의 크즈 두 패턴을 지니고 있다. 하지만 천지신명 앞에 적은 없다. 간단히 번 어버리는 류렌, 류렌은 자신의 어리석음을 뒤우치며 저스틴과 같이 싸울 것을 결의한다. 밖으로 나오던 도중 해산한 줄만 알았던 가라일군 3인조와 수, 가드인 등을 중심으로 지원을 받고 류렌이 그 지휘를 맡는다. 그리고 저스틴과 피나, 램과 리에테의 4인은 가이아를 물리치기 위해 가이아의 육체를 잠입한다.



류렌은 여전히 고집을 피우지만▶



▲대만 폐지고



▲바번 3인조도 외리는 없었다



▲결국 굴종의 길을 선택(거짓말)

는 기본적으로 피하기가 어려우므로 그냥 부딪쳐 나가자. 세 가지 색깔의 힐관을 건드리면 마구 꿈틀거리는데, 그런 다음 보면 드디어 막혀있던 관막이 열리며 최후의 5층이 나온다. 여기서의 라스트 보스를 가장한 완전체 발(?)이 나오는데 아무리 가이아라도 발은 발. 가이아 축수는 신경쓰지 말고 발 본체만 쓰트리드하자. 그러면 발은 어디론가 사라져 버린다. 최후치곤 별명... 그리고 계속해서 방울을 타고 올라가면 마침내 생체적인 분위기를 탈피한 시커먼 공간에 들어가게 된다. 그리고 널려 있는 회복제들과 아이템 보관소. 지금까지의 보스 전에 돌입하기 전에는 항상 세이브 포인트가 있는데 여기서는 없다. 그렇다고 4층까지 돌아갈 수도 없으니 지금까지 모아온 회복제를 사용해서 최상의 조건으로 맞춘 뒤 앞으로 나아가자. 드디어 라스트 보스 가이아가 나온다. 지금까지 가이아가 많이 나왔지만 이 녀석은 진짜. 이 녀석은 아예 3개체로 이루어져 있는데 사실 가운데 있는 가이아 코어만 해치우면 되지만 축수 같은 두 녀석이 상당히 짜증나게 한다. 그 녀석들은 또 작은 축수를 소환해 내는데 그게 사람 엄청 열 받게 한다. 그전에 천치신명경과 지금껏 많이 보지도 못했던 스킬들의 난무로 가능한 빨리 클리어 하도록 하자. 만약 피나의 광익인 마법을 익혀 두었다면 한결 쉽게 풀어나갈 수 있는 전부다. 놈들을 클리어 하면 진정한 최종 보스 이벌 가이아가 등장한다. 그러나 높은 왜 이벌 가이아라는 이름이 붙었는지 모를 만큼 약하다. 거짓말 조금 보태서 자동공격만으로도 이길 수 있을 만큼 바보다. 적당한 시간을 죽이며 싸우다보면 드디어 가이아가 쓰러지고 최후의 승리를 얻게된다.



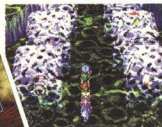
▲나무가 된 이벌 가이아

까지 완성시키지 못한 스킬을 마스터하는 방향으로 마음을 결정하자. 전반적으로 나침반에 의지하여 길을 나아가자. 아이벌에는 신경쓰지 말고 나침반의 방향으로 신경쓰면서 진행하자. 그러다 보면 의외로 쉽게 2층으로 진행되는데, 2층은 정말로 쉽다. 단련 길이라도 짧고 몬스터의 등장도 적다. 랜치 속이었다는 기분이 들면서...

3층 역시 쉽다. 원지 모를 정도로 방향만 잘 잡으면 쉽다. 그런데 문제는 4층. 여기서 상당히 짜증난다. 총고 하나 하자면 시점을 돌리지 않도록 하자. 처음에 보정되어 있는 시점을 고정된 채로 나침반의 방향을 의지해서 나아가자. 그리고 전투



▲가이아의 육체 진경



▲아이템을 얻으려면 미리 미리 굴러야 한다



▲이벌 가이아와는 정경당량 미, 돌입보지



▲발 정권과의 최후 결전

에필로그

이벌가이아를 쓰트리하는 데 성공한 저스틴 일행은 가이아의 몸밖으로 탈출한다. 결국



▲명원이 명백할 두 사람

다. 그때, 류렌의 등 위에서 찬란한 빛이 모여며 하나의 사람 그림자가 나타난다. 그 사람은 바로...

가이아의 사건으로부터 10년 뒤의 팜 마을. 이제는 어엿한 아가씨가 된 수의 시집. 수는 10년만에 고향으로 돌아오는 저스틴과 그의 파트너 피나를 마중 나간다. 항구에 드디어 배가 도착하고 배에서 댄 먼저 내린 것은 저스틴과 피나가 아닌 쉐 시끄러운 꼬마들. 그 애들은 쉐지 모르게 저스틴과 피나를 달아있고 저스틴의 어린 시절만큼 시끄럽다. 아이들이 쉐와 함께 사라진 뒤 수는 10년 만에 만나는 친구들의 이름을 불렀다.

가이아의 육체는 그대로 거대한 나무가 되어 버렸고 가이아의 밖에서 류렌의 지휘하에 싸운 사람들도 승리를 기뻐한다. 그러나 단

한 사람, 류렌만은 자신이 끝내 인정하지 않았기 때문에 잃어버린, 사랑하는 사람 '린'이 없는 이곳에서 조용히 떠나려 한



▲수의 10년 후의 모습

▼들의 모습은성상에 맞기다...



▲▲달았다. 음...



각종 표 일람

■(杖)

저스틴

이름	획득무기 레벨	소배SP	오과범위	오과	사용무기
V슬래시(Vスラッシュ)	검1	14	적하나	타격공격	장비무기
W브레이크(Wブレイク)	검6 메이스4	20	적하나	크리티컬공격	장비무기
쇼크웨이브(ショックウェーブ)	메이스7 도끼5	30	적범위	타격공격	장비무기
천공검(天空劍)	메이스10 도끼12	32	적하나	크리티컬공격	장비무기
홍련검(紅蓮劍)	검12 불8	32	적하나	회염속성공격	장비무기
빙아슬(氷牙斬)	도끼16 비류10 물10	36	적하나	일염속성공격	장비무기
뇌망검(雷鳴劍)	검23 불17 비류17	40	적하나	번개속성공격	장비무기
불사신의 오라(不死身のオーラ)	검20 메이스25 도끼22	45	자기자신	일정시간무적	장비무기
용진검(龍陣劍)	검16 망7 불6	45	적전체	전체공격	장비무기
천지신명검(天地神明劍)	검32 메이스29 도끼30	90	적전체	저스틴회각공격	장비무기

수

이름	획득무기 레벨	소배SP	오과범위	오과	사용무기
프리육구리(フリー肉球キック)	사격1	8	적하나	타격공격	장비무기
용원(龍나라) (龍魂(カンパ!))	사격1 메이스1	18	아군전체	HP회복	장비무기
둥그란 비류(まんまるワッカ)	메이스7	30	적범위	타격공격	메이스
난사(撃ちまくり)	사격10	28	적전체	전체공격	사격
쉐린 하몸(獣たいあくび)	메이스10 불3	5	적범위	잠공격	장비무기
프리파이어(フリーファイヤー)	사격12 불2	36	적범위	회염속성공격	장비무기
용원(파이트!) (龍魂(ファイト!))	메이스8 망2 불3	16	아군전체	공격력상승	장비무기

피나

이름	획득무기 레벨	소백SP	오과범위	오과	사용무기
나이프연지기(ナイフ投げ)	나이프3	10	적하나	타격공격	나이프
마구던지기(馬投げ)	나이프10	28	적전체	전체공격	나이프
마비채찍(しびれムチ)	채찍4	15	적하나	마비공격	채찍
화염채찍(けむらムチ)	채찍14 불12	32	적범위	화염속성공격	채찍
뇌재의 채찍(雷帝のムチ)	채찍24 불15 바람15	38	적하나	번개속성공격	채찍

가드인

이름	획득무기 레벨	소백SP	오과범위	오과	사용무기
비룡검(飛龍劍)	검4	14	적범위	타격공격	검
대분화벽기(大噴火斬り)	검8 명3 불3	24	적하나	크리티컬공격	검
용진검(龍進劍)	검16 명7 불6	45	적전체	전체공격	장비무기

루업

이름	획득무기 레벨	소백SP	오과범위	오과	사용무기
안개술기(霧操術)	나이프5	5	자기자신	위프	장비무기
분신벽기(分身斬り)	나이프12 검9	27	적하나	타격공격	나이프, 검
순살검(瞬殺劍)	나이프16 검14	25	적하나	즉사공격	나이프, 검
유도연지기(誘導投げ)	사격7	14	적하나	명중100%공격	사격
열혈연지기(熱血投げ)	사격12 불10	36	적범위	화염속성공격	사격
팔방연지기(八方投げ)	사격22	40	적전체	전체공격	사격
디스크터(ディスクター)	나이프10 검7 사격15	30	적범위	체드내의 적공격	장비무기
마구(馬蹄)	나이프20 검18 사격23	40	적범위	타격공격	장비무기
신마구(新馬蹄)	나이프24 검25 사격32	85	적전체	렘 최강공격	장비무기

밀더

이름	획득무기 레벨	소백SP	오과범위	오과	사용무기
밀더릭(ミルダリック)	도끼10	16	적하나	타격공격	장비무기
대륙가르기(大陸割り)	검13 메이스15	40	적전체	전체공격	장비무기
밀더난무(ミルダ亂舞)	검20 메이스21 도끼24	75	적하나	밀더최강공격	장비무기

기드

이름	획득무기 레벨	소백SP	오과범위	오과	사용무기
오개샷(オケショット)	사격5	14	적하나	명중100%공격	사격
오개폭탄(オケ爆弾)	사격12	38	적범위	IP공격	장비무기
오개주사(オケ銃射)	나이프15 검6	45	아군하나	SP회복	장비무기
도핑(ドーピング)	나이프19 검10	20	아군하나	능력상승	장비무기
오개흠치기(オケ糞舐)	나이프13 검8 사격15	10	적하나	아이템 흠치기 10회	장비무기

린어테

이름	획득무기 레벨	소백SP	오과범위	오과	사용무기
붉은 송격(赤い鞭)	메이스10	28	적하나	크리티컬공격	메이스
유혹의 댄스(誘惑のダンス)	메이스18	34	적하나	MP흡수	메이스

■ 마법(魔法)

*임의의 기드는 마법을 사용할 수 없다. 또한 기드인은 불, 땅, 폭풍 마법만 사용할 수 있다.

불

이름	레벨	획득레벨	소백SP	오류범위	오류
번(フーン)	1	불1	1	적범위	회염속성공격
매지컬아트(マジカルアート)	1	불12	11	적하나	회염속성공격, 리에테 전용
번플레임(フーンフレーム)	2	불4	4	적범위	회염속성공격
번스트라이크(フーンストライク)	2	불18	5	적하나	회염속성공격, 피나·리에테 사용불가
번프레이아(フーンフレイア)	3	불9	7	적전체	회염속성공격, 리에테 사용불가
헬버너(ヘルヴァーナ)	3	불25	8	적하나	회염속성공격, 피나·수 사용불가

물

이름	레벨	획득레벨	소백SP	오류범위	오류
케로마(ケロマ)	1	물1	1	아군하나	HP회복
푸나(フーナ)	1	물3	2	적전체	잠속성공격, 피나·렘 사용가능
미케로마(ミケロマ)	2	물5	4	아군전체	HP회복, 렘 사용불가
케로맘(ケロمام)	2	물8	3	아군하나	HP회복, 지스틴·리에테 사용불가
미케로맘(ミケロمام)	2	물12	8	아군전체	HP회복, 피나 사용불가
요미(ヨミ)	3	물16	6	아군하나	HP회복
미케로막심(ミケロマキシム)	3	물20	12	아군전체	HP회복

땅

이름	레벨	획득레벨	소백SP	오류범위	오류
디건(ディガン)	1	땅1	1	아군전체	방어력상승
테프로스(テプロス)	1	땅6	3	적전체	방어력하강, 수·렘·기드인 사용가능
그라긴(グラギン)	2	땅3	3	적범위	망속성공격, 렘·리에테 사용불가
마그네이드(マグネイド)	2	땅12	4	적하나	이동봉쇄, 피나·렘·리에테 사용가능
그란지오(グランジオ)	3	땅19	12	적전체	망속성공격, 피나 사용불가

바람

이름	레벨	획득레벨	소백SP	오류범위	오류
후이(ヒューイ)	1	바람1	2	적범위	바람속성공격
란나(ランナー)	1	바람2	1	아군범위	이동력상승, 피나·렘 사용가능
휴슬래시(ヒュスラッシュ)	2	바람6	6	적전체	바람속성공격, 렘 사용불가
신(シン)	2	바람12	3	적하나	마법봉쇄, 지스틴·리에테 사용불가
휴넨(ヒューネン)	3	바람23	8	적전체	바람속성공격, 피나 사용불가

번개

이름	레벨	획득레벨	소백SP	오류범위	오류
노아(ライガー)	1	불5 바람4	11	적범위	번개속성공격, 피나·렘 사용불가
노진(ライデン)	2	불10 바람9	13	적전체	번개속성공격, 피나 사용불가
용노(リュウライ)	3	불21 바람19	20	적전체	번개속성공격, 렘·리에테 사용가능
천노(テンライ)	3	불19 바람15	13	적하나	번개속성공격, 리에테 전용
갈계(鎧)	3	불23 바람24	26	적하나	공격완전봉쇄, 리에테 전용

취설

이름	격별	획득격별	소액SP	요격범위	요격
사카이(シャカア)	1	바람3 물2	2	적하나	업울속성공격, 탭·리에테 사용불가
피린(ピリン)	1	바람6 물5	3	적전체	이동력허강, 저스틴·리에테 사용가능
콜레(コルヂ)	2	바람10 물8	3	적하나	속도허강, 저스틴·리에테 사용가능
사키드(シャキード)	2	바람10 물12	14	적전체	업울속성공격
피오라(フィオラ)	3	바람8 물10	2	적하나	적불인, 저스틴·리에테 사용불가
프리즌(フリーズ)	3	바람10 물23	21	아군하나	일정시간 데미지무효, 저스틴·탭 사용불가

폭열

이름	격별	획득격별	소액SP	요격범위	요격
즈가(ズッカ)	1	방6 물7	7	적범위	폭열속성공격, 피나 사용불가
외오(ウオ)	1	방5 물5	3	아군하나	공격력상승, 피나·가드인·탭 사용가능
즌데오(ズンデオ)	2	방10 물10	10	적전체	폭열속성공격, 저스틴·수·탭 사용가능
메테오스트라이크(メテオストライク)	2	방15 물13	10	적하나	폭열속성공격, 가드인·탭·리에테 사용가능
데즌(デズ)	3	방20 물18	18	적전체	폭열속성공격

상림

이름	격별	획득격별	소액SP	요격범위	요격
큐르(キュール)	1	물3 방2	1	아군하나	해독, 탭·리에테 사용불가
포즈(ポーズ)	1	물5 방3	2	적범위	독공격, 탭·리에테 사용가능
스트람(ストラム)	1	물6 방5	3	적하나	공격력허강, 탭·리에테 사용가능
리플레스(リフレス)	2	물12 방10	3	아군하나	봉인해제, 피나·수 사용가능
크루루(クルル)	2	물10 방10	1	적하나	혼란공격, 탭·리에테 사용가능
스타십포니(スターシッポニー)	2	물20 방20	12	아군전체	모든능력상승, 리에테 전용
뷰네(ビューネ)	3	물13 방13	4	아군하나	속도상승, 저스틴·리에테 사용불가
허르벨(ヘルベル)	3	물19 방16	5	아군하나	상태이상회복, 리에테 사용불가

광각인 마법

이름	격별	획득격별	소액SP	요격범위	요격
시간의 문(時間の門)	1	바람99 물99	99	자신(외)전체	취설속성, 시간정지, 피나전용
생명의 나무(生命の樹)	2	물23 방22	28	아군전체	심령속성, 모든 상태 회복, 피나전용
달나는 세계(走る世界)	3	물27	33	적전체	속성무시999데미지, 피나전용

■아이템

검

아이템	요격	공격-16
제로스드(ゼロソード)	공격-0	공격-22
녹슨 시황(錆びたサーベル)	공격-2	공격-24
목검(木剣)	공격-7	공격-29
무단 도(仕まくら刀)	공격-9	공격-34, 이동-15, 즉시사거
세라미스드(セラミックソード)	공격-12	공격-38, 회염속성
재목의 검(霊木の剣)	공격-14	공격-38, 최귀마이템 출현률상승
그레이트스드(グレートソード)		공격-16
아이사벨(アイサーベル)		공격-22
명도허무리(名刀ヒュウ)		공격-24
드래곤킬러(ドラゴンキラー)		공격-26, 드래곤 계열에 강함
검어의 도(鯉魚の刀)		공격-29
세도우스드(シャドーソード)		공격-34, 이동-15, 즉시사거
염의 검(炎の剣)		공격-38, 회염속성
질스드(ギルソード)		공격-38, 최귀마이템 출현률상승

사일런트스트드(サイレントストード)	공격+40, 마법봉안수가
아이스블레이드(アイスブレイド)	공격+40, 얼음속성, 코르대추가
마인자슈(マインゾシュ)	공격+44, 방어+10
배틀사벨(バトルサーベル)	공격+48
성검로렌초(聖剣ロレンツォ)	공격+49, 방어력 가장
반개의 검(いほがちの剣)	공격+50, 반개속성, 뇌야추가
정령의 검(精霊の剣)	공격+70, 공격하면 SP회복

나이프

아이템	효과
제로나이프(ゼロナイフ)	공격+0
과일나이프(果物ナイフ)	공격+9
녹슨 나이프(さびたナイフ)	공격+15
헌터나이프(ハンターナイフ)	공격+18
프린트나이프(プリントナイフ)	공격+20
돌풍의 나이프(疾風のナイフ)	공격+24, 바람속성
감백의 나이프(紺碧のナイフ)	공격+25, 물속성
피요링나이프(ピヨリンナイフ)	공격+33, 마비추가
독나이프(毒ナイフ)	공격+33, 독추가
시프카터(シフカッター)	공격+35, 아이돌 강화
삼핀의 나이프(さびきのナイフ)	공격+38, 유령계열에 강화
아이스피크(アイスピック)	공격+38, 얼음속성
파멸의 나이프(滅滅のナイフ)	공격+40, 원보 회수+3
아사신대거(アサシンドガー)	공격+50, 즉시추가
피에 젖은 나이프(血ぬられたナイフ)	공격+55, 인간계열에 강화
신속의 소도(神速の小太刀)	공격+60, 행동-30, 연쇄추가
포스나이프(フォースナイフ)	공격+65, 사정거리 상승, 외오추가

도끼

아이템	효과
제로로드(ゼロロッド)	공격+0
나무봉(木の棒)	공격+5
근의 경봉(軍の警棒)	공격+7
금속베트(金属バット)	공격+10
광부의 쇠파지(礦夫のかじげち)	공격+11
성스러운 베이스(聖なるノイス)	공격+20, 유령계열에 강화
아이기꾼의 지팡이(魔り師の杖)	공격+22, 혼란치유
파이어로드(ファイヤロッド)	공격+25, 화염속성
무운의 지팡이(無運の杖)	공격+26, 물속성, 무나추가
아이언메이스(アイアンメイス)	공격+29, 행동-10
참나무의 뿌리(樺木の根っこ)	공격+33, 마법봉안치유
홀란해머(ホームランハンマー)	공격+36
차원의 지팡이(次元の杖)	공격+38
반핵반박로드(核反キラロッド)	공격+42, 마법속도증가

워해머(ワーハンマー)	공격+43, 행동-10
라시크해머(ラシクハンマー)	공격+50
장군의 지팡이(將軍の杖)	공격+55, 공격시 HP회복
생명의 지팡이(命の杖)	공격+58, 사용시 HP회복+2
마법(マール)	공격+60, 마법위력증+2
정령의 지팡이(精霊の杖)	공격+63, 허블추가
헬즈스파이크(ヘルズスパイク)	공격+65, 즉시추가

도끼

아이템	효과
제로엑스(ゼロアックス)	공격+0
절인 곡괭이(折れたマトック)	공격+5
외식의 도끼(儀式のオノ)	공격+8
헨드엑스(ヘンドアックス)	공격+10, 이동-3
큰 손도끼(大ナタ)	공격+18, 식물계열에 강화
나무꾼의 도끼(木こりのオノ)	공격+23, 식물계열에 강화
크레프의 낫(クレップのカマ)	공격+25
프로그엑스(プログアックス)	공격+28
파멸의 도끼(滅滅のオノ)	공격+35, 증가추가
용골엑스(龍骨アックス)	공격+38, 이동-10
두동강 내는 도끼(まっふたつのオノ)	공격+41, 즉시추가
바스타엑스(バスターアックス)	공격+52, 이동-25
대지의 도끼(大地のオノ)	공격+68, 폭발속성

채찍

아이템	효과
제로채찍(ゼロムチ)	공격+0
가죽채찍(皮ムチ)	공격+9
가시채찍(イバラのムチ)	공격+15
인갸가르채찍(鷹爪のムチ)	공격+20, 부정형계열에 강화
열풍의 채찍(烈風のムチ)	공격+27, 바람속성, 연쇄추가
작업의 채찍(働くのムチ)	공격+30, 폭발속성
오로치의 채찍(大蛇のムチ)	공격+33, 독추가
모닝스타(モーニングスター)	공격+40, 이동-15
메기의 수염(メダカのヒゲ)	공격+43, 물속성
제왕의 채찍(帝王のムチ)	공격+53
포박의 채찍(まじめのムチ)	공격+56, 적의 움직임을 불면
빛의 채찍(光のムチ)	공격+65

사격무기

아이템	효과
제로수리검(ゼロ手裏剣)	공격+0
장난감 활(キナチヤの弓矢)	공격+5
직접 만든 단트(手作のダーツ)	공격+7

사냥꾼의 활(狩人の弓矢)	공격-16
아이디드(アーイダーフ)	공격-18
프린트의 활(プリントの弓矢)	공격-20
납치의 활(蝸魚の弓矢)	공격-25
카프수리검(カフ手裏剣)	공격-26
천사의 디드(天使のダーフ)	공격-28, HP회복
부매침(ブーマン)	공격-33
선인장의 가시(サボテンのトゲ)	공격-38
파이어드프(ファイアーダーフ)	공격-41, 화염속성
피마의 활(磁電の弓矢)	공격-45, 무형계열에 강함
아이스부매침(アイスブーマン)	공격-46, 얼음속성
산다로(サンダーアロー)	공격-50
디스크스(ディスクス)	공격-53, 곤충계열에 강함
마천부매침(魔天ブーマン)	공격-60, 악마계열에 강함
마신수리검(魔神手裏剣)	공격-64, 행동-20

갑옷

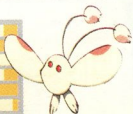
아이템	효과
알치마(エブロン)	방어+1
모험복(冒険服)	방어+2
외출복(外出かけ服)	방어+2
작업복(作業服)	방어+3
스포츠웨어(スポーツウェア)	방어+4
오래된 갑옷(古のヨロイ)	방어+4
가솔반이(仕立あて)	방어+6
대나무갑옷(竹のヨロイ)	방어+6
병사의 옷(兵士のアタ)	방어+7
철타머(シェルアーマー)	방어+8
사관의 옷(士官の服)	방어+9
요정의 로브(妖精のローブ)	방어+10, 혼란·수면내성레벨+2
가쿠리사츠(カエルシヤツ)	방어+10, 물내성레벨+1
인자의 옷(しのびのふく)	방어+10
싸움의 비키니(バトルのビキニ)	방어+10, 공격+4
큰 갑옷(大ヨロイ)	방어+12
검어의 갑옷(鯉魚のヨロイ)	방어+12
비룡의 베스트(飛龍のベスト)	방어+14, 불내성레벨+2
스칼리아(スカリアーマー)	방어+15
카멜레온아이머(カメレオンアーマー)	방어+18
사슬갑옷(さきりかたびら)	방어+19
사보텐아이머(サボテンアーマー)	방어+21, 기동내성레벨+3
플라그슈트(フラグスーツ)	방어+21, 행동+15
다크아이머(ダークアーマー)	방어+22
마드사의 옷(魔導使のふく)	방어+23, 전마법내성레벨+1
마법의 갑옷(魔法のヨロイ)	방어+23, 전마법내성레벨+1

핑크코트(ピンクのコート)	방어+25, 화염내성레벨+5
오색계의 옷(オケキ)	방어+30, 기도전용
역리어 메일(カリアメイル)	방어+32, 기술봉인내성레벨+3
마왕의 갑옷(魔王のヨロイ)	방어+32, 전마법내성레벨+2
천사의 로브(天使のローブ)	방어+33, HP인간회복
오리아머(オリアーマー)	방어+35, 기위력레벨+1
태양의 옷(太陽の服)	방어+45
정령의 갑옷(精霊のヨロイ)	방어+55, HP조급회복

회복아이템

아이템 이름	효과/권위	회복량
부활의 비석(復活の秘石)		가지고 있으면 한 번만 전투불능회복
비스킷(ビスケット)	우방하나	HP 25
온천달걀(温泉たまご)	우방하나	HP 65
초콜렛(チョコレート)	우방하나	HP 40
사탕과자(砂糖菓子)	우방하나	HP 100
상차와(饅頭)	우방하나	HP 40
온천코코넛(温泉ココナッツ)	우방하나	HP 80
츄러스(チョコ)	우방하나	HP 80
발걸음(はちみつ)	우방하나	HP 100
잡초(雑草)	우방하나	HP 1
절인 생선(魚の干物)	우방하나	HP 40
죽순(竹の子)	우방하나	HP 20
절인 고기(干し肉)	우방하나	HP 60
꼬마도시락(おな弁)	우방하나	HP 30
약초(薬草)	우방하나	HP 30
흰 실과꽃(白いサルファ草)	우방하나	HP 35
영양강국(栄養シソ汁)	우방하나	HP 40
남극비니(南極ビニ)	우방하나	HP 12
포대(包帯)	우방하나	HP 50
과자세트(おかしセット)	우방하나	HP 10
구급세트(救急セット)	우방전원	HP 60
붉은 약(赤い薬)	우방하나	HP 200
진홍의 비약(真紅の秘薬)	우방전원	HP 150
건강초(げんきそう)	우방하나	HP 80
일곱색깔곤충즙(なないろ昆布)	우방하나	HP 100
스모크시몬(スモークモモン)	우방하나	HP 75
원시육(げんじにく)	우방하나	HP 150
레스큐세트(レスキューセット)	우방전원	HP 120

그라운드	0
초식갑	0
스모키	0
인공	0
사운드	0
소셜기타	0



스프리건, 인류를 구할 수 있는가?

스프리건

-루나 버스-



장르: 액션

제작사: 프롬 소프트웨어

발매일: 발매중(6월 17일)

판매가: 5,800원

스프리건, 고대 문명을 약용하려는 조직에게서 그 유산을 보호하고 봉인하는 것이 목적인 특수 공작원. 남극의 유적에서 펼쳐지는 전투 속에서 달로 이어지는 워프 게이트가 발견된다. 달에 관한 수수께끼는 무엇인가. 스프리건은 인류를 구할 수 있을 것인가?

스프리기언이란?

어림, 그리고 스프리기언

「여기에 한장의 석판이 있다. 지나치게 발달하였기 때문에 멸망해버린 초고대 문명의 누군가가 현대의 우리들에게 남긴 경고문이다. 그들은 말한다. '우리들의 유산을 악인의 손에서 지켜라'라고. 이 경고문을 받아들여 초고대 문명을 봉인하기 위한 조직이 있었다. 그 조직의 공작원을 우리들은 '스프리기언'이라고 부른다.

아캄(ARCAM)은 초고대 문명의 유산을 지키기 위해 결성된 조직. 강력한 조직으로써 군대를 거느리고 있을 정도로 막강하다. 그리고 그 조직의 공작원이 스프리기언. 스프리기언(SPRIGGAN)이란 뜻은 본디 유적의 보물을 지키는 요정을 뜻한다.

주인공 오오츠키 타츠키(大槻透)는 스프리기언의 일원이 되어 미션을 해결해 나가면서 점점 초고대 문명의 유산과 관련된 음모에 빠져들게 된다.



조직 방법

기본타입

L1	왼쪽으로 이동
L2	올려다본다
R1	오른쪽으로 이동
R2	내려다본다
↑	앞으로 이동
↓	뒤로 이동
←	왼쪽으로 방향 전환
→	오른쪽으로 방향전환
△	특수 공격
○	일반 공격/이벤트
□	방향/무기/카메라변환
X	점프

주어든 굼어 타입

L1	왼쪽으로 이동
L2	올려다본다
R1	오른쪽으로 이동
R2	내려다본다
↑	앞으로 이동
↓	뒤로 이동
←	왼쪽으로 방향 전환
→	오른쪽으로 방향 전환
△	특수 공격
○	일반 공격/이벤트
□	점프
X	방향/무기/카메라변환

King's 타입

L1	왼쪽으로 이동
L2	올려다본다
R1	오른쪽으로 이동
R2	내려다본다
↑	앞으로 이동
↓	뒤로 이동
←	왼쪽으로 방향 전환
→	오른쪽으로 방향전환
△	특수 공격
○	방향/무기/카메라변환
□	일반 공격/이벤트
X	점프

여냥류 그 렉드 대응

L1	왼쪽으로 방향 전환
L2	올려다본다
R1	오른쪽으로 방향 전환
R2	내려다본다
↑	앞으로 이동
↓	뒤로 이동
←	왼쪽으로 이동
→	오른쪽으로 이동
△	특수 공격
○	일반 공격/이벤트
□	방향/무기/카메라변환
X	점프

공통 키

샐레트 버튼	메뉴 열기
스타트 버튼	게임 잠시 멈추기
L-R	주인공의 AM 슈츠와 특수 기능을 사용한다. AM 슈츠 사용시에만 사용 가능

기본 시스템

미션(MISSION)

REPORT

기본적인 미션 내용의 설명을 들고 미션에 참가할 수 있다.



BRIEFING

기본적인 미션 내용의 설명을 들고 미션에 참가할 수 있다.

장비(EQUIP)

장악하는 할 총, AM 슈츠 등을 선택할 수 있다. 다만 AM 슈츠를 지급 받기 전에는 AM 슈츠를 장악할 수 없다.



AM 슈츠(AM 슈트)

AM 슈츠는 4종류 타입이 있다. POWER, SPEED, DEFENCE, DEFENCE EXTRA의 네가지 타입이다. 파워 타입은 힘을, 스피드는 속도를, 디펜스는 방어력을 올려주고, 각각의 슈츠는 오라 착용 필수로 레벨이 오르거나, 레벨 3까지 오면 다. 다만 DEFENCE EXTRA 타입은 강한 방어력과 무난한 공격, 레벨은 슈츠를 지니고 있는 다른 레벨 업을 할 수가 없다. AM 슈츠는 '제로 버스트' (ゼロバースト)를 사용하면 순간적으로 주변 적에게 피해를 주는 각각의 타입의 특성을 일정한 강도로 잃어 사용한다.

조정(ADJUST)

스펙역직(S.T.A.T.U.S)

현재 상태를 확인할 수 있으며 한 미션을 끝낸 후 일문 AP에 따라 자신의 레벨을 올릴 수 있다. 어느 한 쪽에 치우친 레벨 업보다는 골고루 균형적으로 올라주는 것이 결과적으로는 더 좋다.



- 집중력 (CONCENTRATION)
집중력을 높여준다. 집중력이 높아지면 명중률과 EP, 그리고 이동력이 상승한다.
- 힘 (POWER)
힘을 키워준다. 힘이 커지면 HP, 공격력이 상승한다.

- 저항력 (RESIST)
저항력을 높여준다. 저항력이 높아지면 HP, 방어력이 상승한다.
- 정신력 (MIND)
정신력을 높여준다. 정신력이 높아지면 HP, EP 그리고 방어력이 상승한다.

CLASS 지금까지 플레이한 심적을 표시해준다. S 클래스가 최강의 클래스(참고로 '오아나'에 유무는 기본적으로 S 클래스이다)

- H.P. 기본적인 체력이다
- R.C. 방어력
- E.P. 정신력 수치. 제로 버스트를 발동시키면 이 수치가 떨어지게 된다

- A.C. 이동력
- ATK 공격력

SORTE

지금까지 몇 개의 미션을 클리어 했는가를 나타낸다

FALBD

지금까지 몇 번 미션을 실패했는지를 나타낸다

트레이닝 (TRAINING)

기본적인 공격법을 여기에서 익힐 수 있다. 한 스테이지를 클리어 다음 스테이지로 진행이 가능하다.



STAGE 1

기본 공격을 연습한다. 첫 번째는 목표물을 부순다. 두 번째는 목표물을 위에서 점프해서 공격한다. 세 번째는 뛰어가면서 공격한다. 네 번째는 나이프로 공격을 한다. 나이프만으로는 피할 수 없기 때문에 마지막 공격은 주의로 해야 한다.

STAGE 2

점프를 해서 캔테이너에 올라가 가장 위에 있는 목적지에 도달하여 아이템을 획득하면 된다. 점프를 해서 캔테이너에 올라타는 연습을 할 수 있다.

STAGE 3

균형을 연습한다. 목적지점까지 걸어서 레이션을 얻으면 된다. 다만 주의할 점은 발리 가기 위해 뛰어갈 경우에는 다리가 그대로 무너지게 된다.

STAGE 4

반단력을 연습한다. 캔테이너를 타고 올라가 다리를 건너 채어 스위치를 사용해 장애물을 정지시킨 후 목적지점으로 향한다. 움직이는 동안 캔테이너를 잘 지켜보면서 멈춘 후 캔테이너를 밟고 가운데 놓은 캔테이너로 뛰어 올라가면 된다.

STAGE 5

사격을 연습한다. 우선 떠있는 타겟을 맞추면 된다. 시야를 아래위로 잘 조정하는 것이 요령이다. 화면 왼쪽 아래에 'ENEMY' 표시가 있을 때 잘 조정하여 사격하면 쉽게 맞출 수 있다. 다음으로는 바닥에서 떠오르는 타겟을 맞추는 연습이다. 바로 자신의 발 밑에서 떠오르기 때문에 재빨리 앞으로 달려가서 뒤를 돌아본 후 맞추면 된다.

STAGE 6

종합적인 연습이다. 움직이는 캔테이너를 밟고 올라가 제어 스위치를 작동시키면 바닥에 떨어진다. 그 후 바닥에 있는 캔테이너를 부수고 아이템을 얻으면 된다. 다만 물에 빠지면 에너지가 줄어든다 주의.

STAGE 7

실제 적인 쟁과 싸우게 된다. 그다지 어렵지 않기 때문에 처음 레벨에서도 쉽게 이길 수 있다.

STAGE 8

특수 공격을 연습한다. AM 슈츠를 장착하였을 때만 연습이 가능하다.

STAGE 9

실전 테스트를 연습한다. 바닥에서 움직이는 유도 지휘를 주파하여 지금까지 자신을 가르쳐주던 그래픽과 싸우면 된다.

SYSTEM

- LOAD 저장된 게임을 불러들인다
- SAVE 게임을 저장한다
- OPTION 게임의 설정을 변경한다
- OUT 타이틀 화면으로 빠져나간다

※ 타이틀 화면 참조



◀스프린건-루나 배스-

NEW GAME

처음부터 게임을 시작한다. 기본 적으로 트레이닝 모드를 거쳐 첫 사나리오로 향하게 된다.

LOAD GAME



자신이 세이브한 데이터를 로드할 수 있다.



▲음신



▲키 설정 화면

OPTION

VIBRATION	ON/OFF	진동을 켜고 끌 수 있다
CAPTION	VOICE & TEXT/VOICE ONLY/TEXT ONLY	캡션을 넣거나 음성만 켜고 끌 수 있다.
BGM	ON/OFF	배경 음악을 켜고 끄거나 크기를 조절할 수 있다.
SOUND	ON/OFF	효과음을 켜고 끄거나 크기를 조절할 수 있다.
CHANNEL	STEREO-MONO	스테레오/모노 조절
CAMERA	AUTO/OFF	카메라의 위치를 자동 혹은 수동으로 변환한다
KEY CONFIG	임의	키를 설정할 수 있다

기본 화면

- HP: 체력
- EP: 제로 바스트를 사용할 수 있는 정신 에너지
- R.Exp.: AM 수츠를 장착했을 때만 나오는 게이지오에 이 강함치가 오르면 AM 수츠의 레벨이 상승한다.
- Enemy: 적 에너지. 총을 장착하였을 시에는 적 에너지가 나타났을 때 좌우면 어느 정도 적중하게 된다.



▲경상시

- 발동시: HP, EP, Psycho
- HP: 체력
- EP: 제로 바스트를 사용할 수 있는 정신 에너지
- Psycho: 제로 바스트 발동시, 사용할 수록 게이지가 천다
* 제로 바스트 발동시에는 화면 오른쪽 아래에 파란 구슬이 뜨게 된다.



▲제로 바스트(ゼロバースト)

주인공 소개



오오초키 타츠키
(大機達樹)

이 게임의 주인공 공 스프린건이 루나 과격의 유산을 지키며 사건 속으로 빨려 들어 가게 된다.



리티시어딜

역학 박사 겸인 의자의 여생



의혹의 소녀

그라함(グラハム)

미즈키의 심판으로 트레이닝 모드에서 많은 기술을 가르쳐 준다. 그리고 언제나 작전에 서 자식을 내려지만...

자 잭몬드
(ジャン・ジャックモンド)

오마나에 유후의 피트너. 주인공 미즈키를 도와주는 역할로 등장.

오마나에 유후
(御神苗優)

환학 스프린건의 주인공. 게임 예시는 주인공을 도와주지만 무언기 책임에는 존재로 등장한다. 클리어 후에는 직접 조식도 가능하다.



전투시 시스템

ITEM

현재 갖고 있는 아이템을 사용할 수 있다.

WEAPON

무기를 고를 수 있다. 기본적으로 맨손, 칼, 총이다.

MAP

지금까지 자신이 지낸 곳을 그려진 지도로 볼 수 있다.

■ 지도 화면 아래쪽 조작 법

- 방향키: 회전
- 방향키+O: 이동
- L1: 축소
- R1: 확대
- L1+R1: 기본 점으로 복귀

장비 소개

칼

● ARMY KNIFE

휴대성이 뛰어난 나이프. 칼의 길이가 비교적 짧은 편이고 위력은 그다지 좋은 편은 아니다. 기본적으로 타츠카가 갖고 다니게 되는 나이프이다. 중간 이후 FIGHTING KNIFE가 나오기 전까지는 계속해서 사용해야 하므로 이 나이프를 갖고 실전 감각을 익혀두자.

● FIGHTING KNIFE

아범의 특제 오리하르프(정신 감응 금속) 나이프. 위력이 대단히 높다. 칼의 길이가 비교적 긴 편이고 위력으로 강해서 이 나이프 이외에는 들고 다닐 나이가 없을 정도이다. 이 나이프가 등장하면 기본적으로 이것을 갖고 다니고도 생각하면 된다.



● WINCHESTER M1897

위력, 명중률 모두 대단히 안정적인 샷 건이다. 넓은 범위의 공격이 가능하지만 장탄수가 매우 적어서 그리 효율적이지 못하다. 주로 손과 칼로 싸움을 일하며 가끔 총을 쓰는 플레이어들에게는 권장은 총이다.



● GT-441b



위력이 대단히 높고, 탄수도 비교적 많은 편이지만 명중률이 낮은 개틀링 건. 장탄 속도도 무척 빠르기 때문에 권총 같은 감각으로 써버릴 수 있는 총이다. 그날 총으로 갈아머리고 싶다면 이 총을 사용하자. 그야말로 개틀링 건이다.

● SIG SG55

명중률은 낮지만, 속사성이 뛰어난 어설픈 라이플이다. 탄수가 많다. 사정 거리도 넉넉하고 위력도 적절하며 장탄 수도 30발이어서 꽤 쓸만한 총이다. 자주 애용하게 될 것이다.



● HECKLER&KOCH G3-A4



매우 안정적인 성능을 지닌 어설픈 라이플이다. 오마나에 유우가 애용하는 총이다. 기관단총 계열 중에서는 가장 성능이 좋다고 할 수 있다. 속사성도 좋고 명중률도 좋기 때문에 총 계열 중에서는 가장 권장할 만하다.

게다가 장탄수도 정확히 20발이라 아이템의 비효율적 소모도 가장 적은 총. BZ-P320이외의 좋은 총을 사용하고 싶다면 당연히 이 총을 사용해야 할 정도로 성능이 좋다.

● COLT M653

위력은 보통이지만, 사용하기 편한 서브 머신 건이다. 명중률은 대단히 높은 편이다. 두 번째 미션에서 등장하기 때문에 BERETTA M8000 COUGER 대신 임시로 쓰기에 좋은 총일 따름이다.



● M60



탄수는 매우 많지만, 위력과 명중률이 낮은 머신 건이다. 속사성도 비교적 낮다. 실제적으로는 딱 한 미션에서만 쓰게 된다. 그런 이 총을 얻은 후 바로 다음 미션에서 비주구를 얻기 때문이다. 물론 위험에 따라 쓰지 않아도 될 문제는 없다. 장탄수가 많아서 그런 하지만 총알 상자 하나 들어있는 최대 탄량 수가 20개이므로 그리 많이 사용할 수는 것도 아니다. 그저 머신 건류를 좋아하는 플레이어라면 쓸만한 정도.

● BERETTA M8000 COUGER

정통파 총으로 힘이 낮은 핸드 건. 위력이 낮은 편이지만 장탄수가 많다. 제일 처음 기본적으로 갖고 시작하는 총으로 COLT M653이 나오기 전까지는 이 총을 사용해야 한다. 하지만 곧 COLT M653이 나오게 되어 그다지 많이 쓰이지는 않는 총이다.



● SIG SAUER P226

위력, 탄수 모두 보통인 핸드 건. 오마나에 유우가 애용하는 총이다. BERETTA M8000 COUGER 보다 좋다는 것 이외에 별다른 특징은 없다.



● DESERT EAGLE 50 A.E.

명중률은 낮지만, 위력은 대단히 높다. 핸드 건. 탄수가 적고 속사성은 낮다. 50구경답게 강한 위력이 있으며, 관통해서 적을 죽이기도 한다. 위력이 높기 때문에 DESERT EAGLE 50 A.E. 매-이름은 환호할만한 총.



● BZ-P320

대단히 위력이 높고, 넓은 범위의 공격이 가능한 비주구이다. 속사성은 대단히 낮다. 그리고 이것은 미션에서도 나오는 총 계열은 아니다. 그렇고 이것은 미션에서도 나오지 않는다. 한방의 위력도 매우 강하고, 사정거리도 대단히 넓으므로 이 총 등장 이후는 아무것도 들고 다닐 것이 없을 정도이다. 여객터 모아 높은 포탄 쉘트를 충분히 활용할 수 있게 된다.



●DEFENCE

단련시킨 오리하르콘을 사용하였다. 방어력이 높지만, 무겁고 이동이 느리다(특히 레벨업을 할수록 속도가 떨어지게 된다). 보스전에서 막강한 위력을 지니며, 체로 보스트를 발동하면 피해를 입어도 쓰러지지 않고 계속 움직일 수 있다. 이것은 맞는 것에 신경 쓰지 않고 돌진하고 싶은 플레이어들에게 어울리는 AM 슈츠.



●DEFENCE EXTRA



DEFENCE 타입의 AM 슈츠의 개발 테스트 타입 코드네임은 '레프트(LEFT)'. 방어력이 상당히 높고 속도와 공격력이 적당한 타입의 AM 슈츠이다. 다만 최대 단점이라고 하면 레벨이 없어서 아무리 오래 사용을 해도 레벨이 올라가지 않는다는 것이다. 키를 수는 없지만 별 신경 안 쓰고 다닐 수 있는 좋은 AM 슈츠이다.

●SPEED

기계식과 인공근육을 융합하여 고속이동을 가능케 했지만, 공격력과 방어력이 낮다. 레벨이상은 상당히 빠르기 힘들다. 워낙도 낮고 그다지 속도도 빠르지 않다. 하지만, 레벨 2 무테는 속도와 점프력이 대단히 좋아서 점프력이 기본 상태의 2배 정도로 올라가 미션을 쉽게 끝낼 수 있게 한다. 게다가 레벨 3이 되면 거의 날아다니는 수준이다. 대신할 때도 이끌어지 못마져 플러스제이브를 타듯 뛰어 다니게 되고 점프력도 거의 3배 정도로 좋아져 갈 수 있던 곳도 갈 수 있는 이점이 생기기도 한다. 하지만 보스전에서는 딱히 방법이 없어서 상당히 고전을 할 수도 있다. 다만 공격기가 화려하게 변하기 때문에 속도 위주의 전법을 펼치는 플레이어들에게 좋은 AM 슈츠다.



●POWER

공격력에 중점을 두었기 때문에 기계식을 채용했지만, 방어력이 낮은 편이다. 공격력이 대단히 높기 때문에 철저하게 공격 위주로 나가는 플레이어들에게 좋다. 레벨이 올라가면 방어력도 조금씩 올라간다. 체로 보스트를 발동하면 공격력이 더욱 강해져서 보스도 쉽게 처리할 수 있을 정도가 된다. 다만 방어력이 낮기 때문에 한대만 맞어도 죽어 버린다.



장비 일람표

■총

이름	사양	거리	피해	장전수
BERETTA M8000 COUGER	12288	168	15	
SIG SAUER P226	16384	200	15	
DESERT EAGLE 50 A.E	16384	520	7	
WINCHESTER M1897	16384	210	5	
GT-4416	10240	320	15	
SIG SC690	20480	231	30	
HECKLER&KOCH G3-A4	20480	320	20	
COLT M653	36864	126	30	
M60	36864	140	100	
BZ-P320	36864	960	6	

■칼

이름	공격력	길이	특이 사항
ARMY KNIFE	126	320mm	가장 기본으로 등장하는 칼
FIGHTING KNIFE	280	620mm	오리하르콘으로 만들어진 강력한 칼 원작에서 오아나에 유무가 틀리고 나오는 칼이다.

■아이템 일람표

레이션(レーション)	체력 회복제. HP가 300 회복된다.
트럼펫라이더(トランクライダー)	정신 회복제. EP가 150 회복된다.
충일 상자(銃弾ボックス)	충일이 최대 20발까지 회복된다. ※ 자동으로 사용되어 사용하는 총의 장전수가 15발이라 하더라도 15발을 채워주면 아이템이 사용된다.
포탄 셋트(砲弾セット)	특수한 총의 탄수가 8발 회복된다.
여신의 월계수(女神の月槩)	사용자의 정신 에너지를 강제적으로 증폭시켜 발사시킬 수 있다. ※ 티스키에게는 별로 효용이 없다. AM 슈츠 특수 공격을 쓸 수 없는 유저의 경우 비슷한 효과를 발휘한다.
취월의 결정(翠月の甲)	다른 사람의 경험치가 담겨 있는 결정. AP를 3 올려준다.
홍월의 결정(紅月の甲)	다른 사람의 경험치가 담겨 있는 결정. AP를 2 올려준다.
백월의 결정(白月の甲)	다른 사람의 경험치가 담겨 있는 결정. AP를 1 올려준다.

■AM 슈츠

이름	방어력	공격력	속도
DEFENCE LV1	800	240	240
DEFENCE LV2	1200	240	220
DEFENCE LV3	1600	240	200
POWER LV1	300	500	300
POWER LV2	400	662	300
POWER LV3	500	1264	300
SPEED LV1	200	180	360
SPEED LV2	300	180	450
SPEED LV3	400	180	600
DEFENCE EXTRA	1200	240	360



게임의 기본

이동의 기본

이동은 기본적으로 페드의 십자버튼으로 하는 것이 월등히 편하다. 물론 아날로그 패드 조작도 익숙해지면 상당히 편하겠지만, 그보다는 항상 시점을 변형시킬 수 있는 페드의 십자버튼이 더욱 더 중요하다. 이 게임에서 이동은 기본적으로 앞, 뒤, 왼쪽, 오른쪽으로의 복합적인 이동이다. 이 때문에 시점이 자주 망가지게 되는데 항상 방향 변환 버튼을 눌러서 시점을 새로 잡아 주는 것이 중요하다. 이 조작은 자주 하다보면 손에 자동적으로 익히게 된다. 너무 신경 쓰지는 말고 자연 스테 익히나가도록 한다. 또한 L1, R2 버튼의 좌우 대시 이동도 무척 쓸모 있다. 특히 적에게 다가갈 때 직선으로 이동해서 맞으며 다가가는 것보다는 지그재그로 피해가면서 다가가는 것이 접근전 공격의 기본이다.

공격의 기본

공격은 크게 네 가지로 이루어진다. 손으로 하는 일반 공격, 칼로 하는 특수 공격, 총으로 하는 특수 공격, 그리고 손과 칼을 조합하여 만드는 컴비네이션 공격이 있다. 손으로 하는 공격은 컴비네이션 공격의 기본이 되기도 하며, 좌우 파워 수치가 높아지면 일반 공격 한방에도 큰 피해를 입힐 수 있으니 근거리에서 우선 급하게 공격해야 할 때는 일반 공격부터 하는 습관을 들여놓자. 근접한 거리에서 여러 명의 적이 있을 때는 칼을 들고 특수공격을 하는 것이 좋다. 칼은 범위도 넓고 땅부터 쿡고 위로 쳐 올리는 공격을 하기 때문에 동시에 많은 피해를 입힐 수 있다. 또한 같이 나가지 않는 거리라면 돌려차기를 하는데 이 또한 강한 공격력과 범위를 자랑하기 때문에 대단히 괜찮은 공격방법 중 하나다. 총은 대부분 원거리 공격에 사용한다. 총알의 수가

그리 많지 않기 때문에 마음대로 쏘아대는 것은 무리이며, 단지 지적으로만 쉽게 쓸 수 있을 뿐이다. 흔히 직접 공격하기 힘든 적이나 천장에 있는 적등을 처리할 때 쓰인다. 컴비네이션 공격은 여러 가지 타입이 있지만 우선 조잡한 일반공격 여러 번 후에 특수공격이 연속으로 들어가는 것이다. AM 슈츠와 레벨에 따라 콤보가 달라지므로 여러 가지를 수련하여 사용하도록 하자. 게다가 보스전에서 대단히 막강한 파워를 자랑한다.

탈출의 기본

제작사가 프롬이라는 것을 잊어서는 안 된다! 프롬의 게임답게 탐은 복잡하게 생기고 난해하게 느껴지지만 실제로 플레이 해보면 공략 푸르는 의외로 단순하다는 것을 알 수 있다. 하지만... 프롬이 머리를 아프게 만드는 이유는 바로 아이템에 있다. 3분이면 끝날 스테이지를 아이템을 다 찾기 위해서 빙빙 돌다가 20분을 넘기는 경우가 허다하게 발생한다. 이에 갈 필요조차 없는 길도 아이템 하나를 두어서 꼭 가게 만들고야 만다. 최대한 거리 푸르는 본 공략에서 최대한 다루었기 때문에 게임 화면상의 맵과 공격의 지도를 같이 띄우고 보면 쉽게 이해할 수 있을 테지만, 아이템은 문제가 다르다. 아이템을 얻기 위해서는 조금이라도 의심나는 곳은 모두 뒤져봐야 한다. 그것이 프롬의 게임이다. 뭔가 쓸 데 없는 것 같은데 조작할 수 있는 곳이라면, 갈 수는 있을 것 같은데 가지 못한다면가 하는 곳에는 필히 아이템이 숨어 있다. 길잡이들의 경우가 대부분이어서 자신의 캐릭터를 강하게 키우고 싶다면 반드시 뒤져야만 한다. 또한 최대한 빨리 클리어 할 수록 미션 클리어 시에 A, P, 수치가 높아지므로 그것에도 신경을 써야 한다. 이 점을 주의하고 진행하도록 하자.

스토리 공략

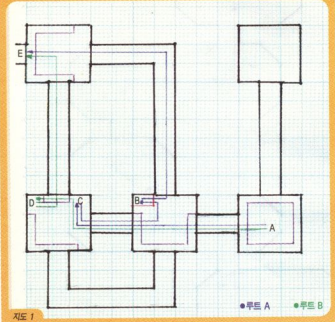
프롤로그

여기에 한장의 선택이 있다. 지나치게 발달하였기 때문에 멸망해버린 초고대 문명의 누군가가 현대의 우리들에게 남긴 경고문이다. 그들은 말한다. "우리들의 유산을 약인의 손에서 지켜라"라고. 이 경고문을 받아들이고 초고대 문명을 봉인하기 위한 조치가 있었다. 그 조치의 공작원은 우리들은 '스프리건'이라고 부른다.



미션 1

ESCAPE FROM A LAB. ~연구소에서 탈출하라!



지도 1

그레함: --의 일차가 이번 목표이다. 스프리건이 되길 바란다면 이 정도는 쉽게 해결 수 있을 것이다. 만약 발각되었을 경우에는 조심해서 도망쳐라.
적 1: 후후 어디 숨어있나 내게서 도망칠 수 있을 줄 아냐?

적 2: 여기 있으려나

적 3: 아마 이 근처에 숨어 있었지

적 4: 옆으로 비켜

그레함: 수비는 어땠가? 뭐라고 발라했다고? 그렇다면 현시라도 빨리 도망가라.

무언가를 탈취하려 왔지만 발각된 타츠키. 도망가는 것이 상책이다. 기본적으로 첫 번째 미션이기 때문에 무척 쉽다.



▲가고는 쉽지만--

시작 지점의 적 두 명을 처리하면 레이선과 총알 살자를 한 개씩 얻을 수 있다. 하지만 컨테이너 위에 올라가 위를 바라보면 무언가 있을 것 같지만 갈 수가 없다. 다만 한

번 클리어를 해서 오미나에 유우로 전황을 알 경우나 SPEED 타입 AM 슈츠 레벨 3에서는 컨트롤 하면 가볍게 갈 수가 있다.

기본적으로 탈출하는 방법은 두 가지가 있다. (지도1)의 루트를 참조하여 두 가지로 나눠 설명하도록 한다.

루트 A

우선 B 지점으로 향한다.



B 지점으로 향하는 길 앞에는 조그만 철문이 있는데 가볍게 부서진다.



B 지점으로 오던 도중 E 지점에 있는 철막과 그 안의 환풍기를 보았을 것이다. 그러나 철막을 부숴 봤자 환풍기에 가로 막혀 통과할 수 없다. 그곳을 통과하기 위해서는 창고 안의 모든 전원을 파괴해야 한다. 우선 B 지점에 있는 '창고 안 주전원 패널(倉庫内主電源/ネーサ)'을 파괴한다. 그러자 '발전 시스템에 이상이 발생. 비상 전원 작동'이란 메시지가 뜬다. 즉 이 창고에는 C 지점에 비상 발전 장치가 있다. 이것을 파괴한다.



이 장치를 파괴하면 모든 전기 시설이 멈추게 된다(그림에도 불구하고 B 루트에서 설명하게 될 크레인 장치는 작동한다!). 이제는 E 지점을 통과하여 환풍기를 지나갈 수 있다.



▲원래는 이런 곳아--



▲이렇게 작동이 멈춘다

그 다음에는 가볍게 길을 따라 직진하면 된다. 중간에 무인 기관총이 있지만 제발리워서 통과하면 맞지 않는다.

E 지점 앞에 보면 그 자리를 지키고 있는 병사가 한 명 있다. 무슨 일이 있어도 꼭 죽여야 한다. E 지점에 있는록 해체 장치(ロツク



解除装置를 해제하기 위해서는 카드키(카드키)가 필요하기 때문이다.



꼭 해제 장치 앞에서 카드키를 사용하면...



'시스템을 해제합니다'라는 안내와 함께

왼쪽의 문이 열리게 된다. 가볍게 통과를 하면 첫 번째 미션은 끝이다.

루트 B



C 지점을 지나 B 지점으로 향하면 크레인 제어장치(クレーン制御装置)가 있다. 이 크레인을 작동하면, 컨테이너가 여기에서



이 위치로 이동하게 된다. 그 다음 그 컨테이너를 잡고 올라간다.



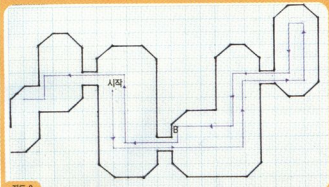
그 왼쪽 난간 위로 올라가면 문이 있다. 그 문을 통과해서 가도록 하자. 문을 통과하면 자동 조준 기관총과 병사가 있지만 역시 자동 조준 장치는 무시하고 병사만 해치우고 통과하도록 하자. 그렇게 통과하면 역시 E 지점이 있는 방으로 도착하게 된다. 나머지는 루트 A와 마찬가지로 행동하면 통과. 실제로 더 빨리 통과할 수 있는 것은 루트 B이다.

그레함: 일의 성과는 몰래치고 빌라되지 말고요! 쾀! 은밀하게 임무를 수행하는 것도 스프리건에게 필요한 일일세. 어째서 일을 그렇게 시끄럽게 처리하는 게지! 자라는 지금 테스트를 받는 중이네! 이번처럼 계속 그러면 스프리건이 되는 건 포기하는 게 좋아!

임무를 완수했지만 빌라되어 문제가 생긴 것을 문제시 삼는 그레함. 어쨌든 첫 번째 미션은 간단하게 해결.

미션 2

DEFEND FROM THE U.S. FORCE ~모든 부품을 막아라~



지도 2

그레함: 이번에는 아람이 관리하는 현자의 둘 채굴장을 초위하도록 해라. 현자의 둘이란 것은 자연계에는 존재하지 않고 유적 주변에서만 드물게 발견

되며 희소기치가 높고 정신 감속 급속(오리하르콘:ネリハルコン)을 정제하기 위해 꼭 필요한 것이다. 오오... 그리고 보니 나는 정신 감속 급속과의 상성

이 무척 높았군. 그 점에 대해서는 내가 더 잘 알고 있었지. 현재 그 정신감속급속을 사용해서 신형 AM 슈츠를 개발중이란 걸 알고 있나? 아람의 기술 연구를 위해서도 현자의 둘은 꼭 필요하네 자. 빨리 현자로 향하게!

AM 슈츠의 개발을 위해서 정신 감속 급속 오리하르콘이 필요하다고 한다. 현자의 둘 채굴장 보호를 위해 출발.

잠: 둘라나! 아이 응답해라. 아파 발골대에서 연락이 왔다. 찾고 있던 현자의 둘을 무서워 찾았다더군. 헛장 내가 여기 있다고 말하니 알려주라! 오 이런. 내 소계가 늦었군. 나는 잠 맥몬드 스프리건인 잠 맥몬드지. 아람에 있다면 잠 맥몬 내 이름을 들었겠지?

그때 갑작스런 폭발과 함께 발굴현장으로 통하는 길이 막힌다.

장: 깊이 막혔군! 어느 내색인지 모르겠지만 벌써 알아냈나? 어쨌든간 발굴 현장으로 가! 나도 바로 가도록 하지. 서둘러!! 막힌 길은 알아서 하라구!
발굴 현장에서 쓰러진 폭탄이 있을테니 그걸 쓰러구!

발굴 현장으로 가는 길이 막혔다. 그 길을 뚫기 위해서는 발굴 현장에서 쓰러진 폭탄이 필요하다. 그 폭탄은 <지도 2>의 A 지점으로 가면 얻을 수 있는데, 다만 B 지점으로 가는 입구 앞에서 바주카를 들고 있는 적이 나타난다. 그 적은 무척 강하고 원거리 공격을 가하므로 미리 들어가기 전에 총을 장착하고 가는 것이 좋다.



역시 B 지점 앞의 입구도 그 적은 공격으로 막힌다. 총으로 쏘아서 간단히 죽이고 지도에 표시된 루트를 따라 A 지점으로 향하자. A 지점에는 역시 바주카를 들고 지키고 있는 적이 있다.



그 적도 강력한 바주카로 공격을 하므로 조심히 다가가서 죽이면...



C-4 폭탄을 얻을 수 있다.



또한 B 지점에 있는 상자에서 C-4 폭탄을 얻을 수 있다. 만약 실수를 해서 C-4 폭탄을 잘못 쓰게 되더라도 A 지점에 가면 다시 적이 있고 죽이면 역시 다시 폭탄을 얻을 수 있다.



가로막힌 통로 앞에서 폭탄을 설치하면...



길을 가로막고 있던 통로가 뚫린다. 그



▲그레나...

다음 처음 시작 지점의 막힌 통로에서 같은 요령으로 폭탄을 설치한다. 그러면 갈 수 없었던 채굴 현장으로의 길이 뚫리게 된다. 그 다음은 길을 따라 가면 OK!

그러나 이미 적은 현자의 돌을 탈취해 별기를 타고 도망가려 하고 있었다.



▲그때 장!

장이 바주카를 들고 나타나 날아가는 별기를 격추시킨다.

장: 아이 이제 왔나?

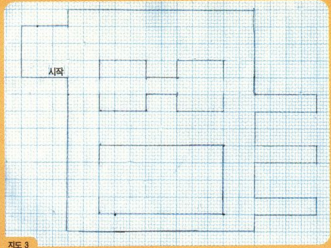
그레나: 상대는 미군이었으면 것 같은 대채 아래서 미군이... 음 그건 조사해보도록 하지. 그런 그말도 스프리건의 잠객문드가 같이 있었다더군. 어때? 여러 가지도 도움이 되겠지? 내색은 스프리건 중에서 도 오미네에 유우와 1, 2위를 다투는 뛰어난 내색이니 꽤 많아. 너도 언젠가 그들처럼 훌륭한 스프리건이 될 수 있을 걸세.

무척이나 쉬운 미션이다. 다만 처음엔 적의 바주카와 헬기에서 쏘아대는 폭탄에 자주 당하는데 이는 조작이 미숙해서이므로 조금 더 연습해줄 필요가 있다. 나중에는 너무 쉬워서 이벤트 신이 많음에도 3분내에 클리어가 가능해질 정도이다. 어쨌거나 미션 2 역시 가뿐하게 클리어.



미션 3

~TAKEBACK THE ARTIFACT~ 유물을 되찾아라



지도 3

그레함: 이번 임무는 네게 딱 어울리는 것이다. 어떤 창구의 창고에서 도구함을 임시장으로 남기기 위한 거래가 있다고 한다. 그 중에 멕시코 유적에서 발견된 오파츠(아바츠)가 포함되어 있는 것 같네. 자네는 그걸 지지하고 그 도구함을 회수하게. 정보에 의하면 길비는 엄중하고 그 중에는 돈으로 고용된 용병까지 있다고 하니 조심하길 바라네. 이런처럼 실수하지 않게 앞장나!

해변에 도착한 타츠키.

그레함: 드디어 도착했다. 도구함이 닫혀 있는 컨테이너를 모두 뒤지던가 운반책을 처치하도록 해라. 그러나 강한 승려를 주의 않도록 하게

도구함을 밀 반출하려는 적을 처치하기만 하는 간단한 미션이다. 5번째 미션과 더불어 가장 쉬운 미션. 처음 시작에는 보스가 어려울 수도 있다.



▲오파츠

특별한 점은 없다. 운반책을 처리하거나 창고 안의 상자를 파괴하면 오파츠가 나온다. 다만 운반책을 잘못 죽이면 운반책이 들고 있던 상자가 그냥 터지게 되고 창고 안의 상자를 찾아야만 한다. 그러지 신경 쓰지 말고 창고 안의 모든 상자를 부수면서 아이템과 오파츠를 얻는다. 오파츠를 얻은 뒤 창고 밖으로 나오면 보스가 갑자기 나온다.



▲별 볼 일 없는 보스

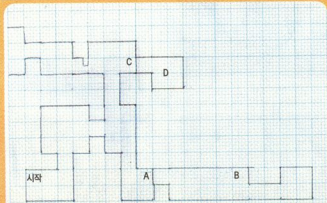
그리고 별 볼 일 없는 보스와 대전을 하게 되니 가볍게 처리하자.

그레함: 좋아 잘 됐다. 네가 회수한 것은 아바츠에서 분석하고 잠시 보관되지. 그 후 본사 지하 금고에 옮겨지게 될 것인데, 수고했네. 현현히 쉬도록 하게. 그리고 학교는 꼭 가도록!

할말이 없을 정도로 쉬운 미션이다. 단지 창고에 들어가서 오파츠를 찾고 밖으로 나와서 싸우면 된다. 그 이상도 그 이하도 아니므로 친절한 아이템을 얻고 적당히 보스를 깨면 세 번째 미션 역시 쉽게 클리어.

미션 4

INVESTIGATION ON THE SEABED ~해저에서이 조사



지도 4-1

그레함: 아바미 관리하는 유적에 누군가가 잠입했다는 정보가 들어왔네. 자료에 의하면 이 유적은 조사가 일단 종료되어 현재는 봉쇄중이며 이전에 실시한 조사에서는 특별한 것은 발견되지 않았다. 더군, 잠입자의 목적이 무엇인지는 모르겠지만 너는 그 잠입자의 정체를 파악을 확인해 보게



▲중보미 주입물

그레함: 어디에 침입자가 있을지 모르니 항상 조심 하게나.

이곳부터 난이도가 조금씩 상승하기 시작 한다. 엄밀히 말해서 진정한 미션은 이곳에 서부터라고 할 수 있다. 우선은 싸움을 들어보자. 앞에 있는 물에 빠질 경우 에너지 가 절반으로 줄어들게 되니 조심하도록 하자. 여기서부터의 미션에서 물은 세 종류로 나뉜다. 들어가도 되는 물, 들어가면 에너지 가 반으로 줄어드는 물, 들어가면 죽어버리는 물이다. 대체로 높이에 따라 다른데 대부분 눈치로 파악할 수 있으니 자세히 보고 물을 지나갈 때는 신중히 하도록 하자.



▲모든 얼음은 부술 수 있다

모든 얼음은 부술 수 있다는 사실을 명심 하자. 그리고 모든 가동도 부술 수 있다. 웬 지 허술해 보이는 벽도 부술 수 있다.

우선 (지도 4-1)을 보면서 밖으로 나간 다. 지도에 적혀있는 포인트대로 따라가다 보면 A 지점이 나온다.



▲벽이 허술해 보이는 벽

웬지 허술해 보이는 벽이다. 가법계 주먹 으로 부러뜨려, 그 벽을 부수면 길이 열린다.



▲미끄러지는 계단

그리고 B 지점으로 가면...

얼음 때문에 미끄러져서 올라갈 수 없 는 계단이 있다. 하지만 모든 얼음은 부술 수 있다. 사진의 위치로 옆으로 돌아가서 가법계 부수면 얼음이 깨지고 올라갈 수 있다.



▲벽이 있는 벽

C 포인트로 가면 역시 허술한 벽이 있다. 가법계 부수면 D 포인트에 '초승달의 전(三日月の陣)'이 있다. 그 위에 잠시 올라가 준다.

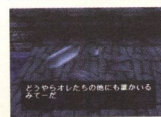


▲'초승달의 전(三日月の陣)' 위에서 잠시 휴식

그리고 밖으로 나가면...



장: 멍하니 있잖아 오마아세. 정말 네 녀석은 내가



였으면 벌써 수만 번은 죽었을 꺼다. --아니 너 는?

유우: 저녀석은 버보야.

장: 뭐라고?

유우: 너 알아야-- 아냐-- 아무래도 우리들 말고도 누군가 있는 것 같은군. 임무를 방해해서 미안하군. 그림 가져와?

장: 어, 아이! 오마아세!

유우: 됐으니깐 가져구. 그림-- 아 그리고 그게 도 움이 되겠지? 우리들에게 필요 없을 테니 네게 주 지. 그림 나중에 보자.



▲워프론(ワープゾーン)

그리고 '보름달 조각(満月の缺片)'을 손 에 얻게 된다. 이것이 있어야 워프를 할 수 있다. 다시 D 포인트로 가면 어느새 '초승 달의 전'이 '워프존(ワープゾーン)'으로 바 뀌어 있다.

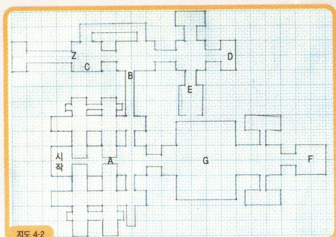


▲워프!

그 자리에서 '보름달 조각'을 사용하면 워프를 할 수 있다.

최단거리는 바로 지도에서 C 지점으로 가는 것이다. 그러면 바로 아무 것도 하지 않고 최단 시간 내에 미션 4-1을 클리어 할 수 있다.





지도 4-2

※ Z 지점은 문으로 막혀 있는 것 같지만 잘 보면 조금 변형이 있기 때문에 통과할 수 있다.

〈지도 4-2의 지점의 열음을 부수면 '수문의 열쇠(水門の鍵)'를 얻을 수 있다. 나중에 수로에 가득 차 있는 물을 빼는데 사용하게 된다.



다음 B 지점으로 향하면 '레버(レバー)'가 있다. 그것을 작동시키면 밀로 내려가며 문이 회색문이 열린다. 이것은 즉 플립틀을 스위치. 한쪽이 열리면 한쪽이 닫히는 형태이다. 아래로 내려면 회색문이 열리는 대신 파란문이 닫히는 형태이다.



C 지점에 가서 파란 레버를 누르면 위로 가면서 파란 문이 열리고 회색 문이 닫히게 된다. 다시 D 지점으로 가서 파란 레버를

누르면 E 지점의 문이 열리면서 올라가는 계단이 나온다.



▲계단 위로 올라가서 왼쪽 구멍으로!

계단을 바로 올라가면 문이 나온다. 그 쪽에서 왼쪽 구멍으로 빠지면 길이 더 가깝다. 오른쪽으로 빠질 경우 정검다리를 열심히 뛰어 올라가야만 한다.



다시 밀로 내려와 F 지점으로 가면 수문을 통제할 수 있는 '수문 조정 장치(水門の調整)'가 있다. 그곳에서 '수문의 열쇠(水門の鍵)'를 사용하면 여덟몇 물이 가득 차서 들어갈 수 없었던 G 지점(워프 존)으로 갈 수 있게 된다. 역시 워프존에서도 아까와 마찬가지로 '보름달 조각(満月の欠片)'을 사용하면 워프 하게 된다.

〈지도 4-2의 부분에서는 위에 소개한 방법 말고도 조금 다른 방법이 있다. 정확한 워

치에 착지가 가능한 점프에 자신 있는 분들은 바로 워프 존이 있는 G 지점으로 간다. 그러면 물이 차 있어서 내려갈 수가 없다. 하지만 그렇다고 해서 못할 건 없다. 솟아 나온 기둥을 밟아서 지나가면 바로 F 지점으로 갈 수 있기 때문에 바로 G 지점으로 들어가 워프할 수 있다. 이것이 최단 루트이다.



여자: 뭐야 이거? 어찌 된 거야? 이렇게 하면 열리는 거 아니었어? 전혀 이야기가 다르잖아... 누구야? 아무래도 밤때문이 틀어놓은 거 같군.

약간 강한 적이지만 좁은 길이란 점을 이용해 공격하면 그리 어렵지 않다. 그저 총알을 아껴다가 이 여자 보스도 이동하기 전에 먼저 쓰기 시작해 움직이지도 못하게 만들어 전부 먹여주면 끝이다.

여자: 이 내가 지나사...



다음 문 앞에 가서 '보름달 조각'을 다시 사용하면... 문이 열린다.



▲최선 4 보스

보스: 나는 수어전 명령을 지킬 뿐..

계근전을 하면서 최대한 제빨리 공격을

해서 적의 공격을 봉쇄하며 공격하도록 하자. 보스의 3연타 공격은 막강하다. 손 인다가 매우 막강하니 자주 사용하자. 레이선이 넉넉하다면 지금까지 만들어 왔던 컴비네이션 어택을 사용하기에도 매우 좋은 상대이다.



▲단상에서 무언가 공 같은 것이 나타난다



▲그리고 지 아이는?

보스: 알았나 절대 우리들과 같은 길을 걸어서는 안~원~다.

그레임: 침입자의 정체와 목적을 조사하려고 했잖은가! 그 전에 쓰러뜨려서 어쩔 셈이냐! 어쨌든간 회수한 것이 원지는 모르겠지만 본

석하도록 하겠네. 좀 더 상황을 판단하고 행동해라! 알았나! 그리고 신형 AM 슈츠와 프로토타입이라 할 수 있는 배타 버전이 나왔으니 시범 삼아서 사용하도록 하게.

(지도 4-2)의 지도를 보면 대단히 난해하지만 아이템을 얻지 않고 클리어만 하려면 대단히 간단하게 플레이 할 수 있다. 아이템을 먹기 위해서는 난해한 맵을 전부 돌아다니야 하므로 취향에 따라 고르도록 하자. 보스가 생각 외로 짜증이 날 수도 있으니 여기서 조작성을 제대로 익혀두는 것이 좋다. 레이선은 항상 최대한 모아서 힘든 보스에서는 레이선으로 밀어 붙이는 용으로 사용하자. 조금 힘들지만 무난하게 네 번째 미션도 클리어.

미션 5

~DRIVING BACK THE NINJA~ 닌자 들을 물리치다

그레임: 이번 임무는 호위이다. 이번 자네가 회수한 오파츠의 분석이 끝났기 때문에 이번 본사의 지하 금고로 이송하여 봉인되게 되었다. 하지만 아무래도 다른 조직이 그 오파츠를 노리고 있다군. 그래서 호위 요청이 들어왔다. 워 신형 AM 슈츠를 테스트하기에는 좋은 기회이니 가볍게 끝내고 오게!



▲이송중인 트레일러



▲그리고 그 안에는...

문전수: 역시 왔군 제대로 호위대워!

문전수: 대이상 못 견디!!



은 적이 트레일러를 공격하기 때문이다. 될 수 있는 한 트레일러 주변을 돌아다니며 제빨리 적을 처리하자. 적을 처리하면서 아이템을 챙기는 것도 잊지 않는데 자신이 떨어진 자동차 안에도 아이템이 있다는 것을 잊지 않도록.

문전수: 아무래도 녀석들도 포기할 듯 싶군. 수고했네.

그레임: 무척 힘들었나보더군. 하지만 이 정도도 못 하면 스프리건이 될 수 없네! 앞으로 열심히 하게! 그런데 신형 슈츠의 특수 기능 '재로 버스트(재로버스트)'는 써봤는가? 제대로 테스트 결과를 보고해 보게!

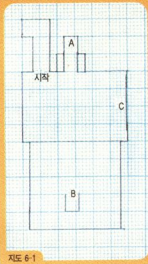
너무나 간단한 미션이라 더 이상의 설명도 필요 없을 정도이다. 적이 트레일러를 부수는 소리가 들리면 바로 트레일러로 다가가 적이 더 이상 트레일러를 부수지 못하도록 하자. 다 끝내놓고 적에게 트레일러가 부서지게 되면 너무나 허무해서 권의를 상실하게 된다. 주의하자.



재로 버스트는 L1+R1을 동시에 누르면 발동된다. 발동하는 순간은 무적상태가 되며 주변에 적에게 충격파를 준다. 화면 오른쪽 아래에 피규어가 쏜 상태에서는 일시적으로 입고있는 무기의 AM 슈츠 파워를 더욱 증가시킨다.

미션 6

~EXPLORE AN UNKNOWN RUINS~ -모터의 오적을 탐험하라



지도 6-1

그레함: 이번 임무는 유적 탐색이다. 내게는 처음 인 거 같은. 먼저 간 조사대에 의하면 환경이 많은 유적이란다. 그것을 해제하고 그들에게 길을 열어주는 것이 유적 탐색의 최대 목적이다. 확실히 임무를 두고 행동하게



우선 (지도6-1)에 A 지점의 램프를 파괴하면



C 지점의 석상의 눈의 불길이 하나 사라진다.

B 지점의 끈들을 파괴하면 역시 램프가 있다. 이것을 파괴하면



역시 C 지점의 석상의 눈의 불길이 사라

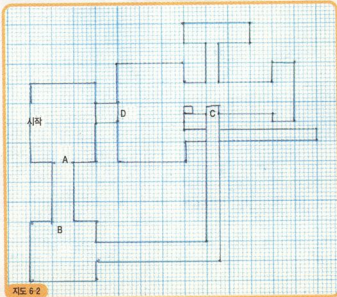
지며 불이 열린다.



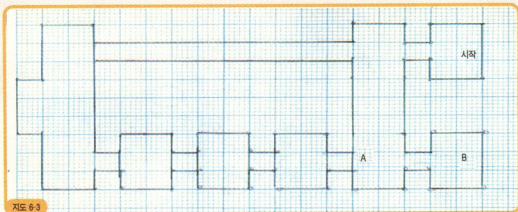
들어가지마자 함정이 나타난다. 계속 가스가 팽어 나와 에너지가 줄어든다. 앞에 불타는 두 눈이 있는 벽만 부수면 된다.



(지도6-2)의 A 지점으로 가면 어수한 벽이 역시 등장한다. 가볍게 부수고 쪽 들어가면 B 지점에서 갑자기 문이 닫히며 수많은 거미(그러나 빨리 모르지만 다리가 6개이다)가 등장한다. 그 거미들을 모두 해치우면 문이 열린다.



지도 6-2



지도 6-3



다시 문으로 내려가면 갑자기 동굴 양쪽에서 돌이 굴러 떨어진다. 가운데에서 가만히 있으면 썬서 죽기 때문에 앞으로 달려가 부딪혀 주면 에너지가 조금 줄어들고 끝나게 된다.



C 지점에서 왼쪽으로 돌아보면 돌이 하나 있다. 이 돌을 잡고 점프하면 된다. 다만 조심해야 할 점은 잡지 못하고 떨어지면 그대로 죽는다는 점이다.

D 지점에 있는 '장식물(飾り台)'을 둘러면 B 지점 가운데의 이상한 문(?)이 번쩍 번쩍 빛나게 된다. 그리고 좌우에 있는 렘프를 부수면 가운데 문이 열리게 된다. 그리고 다시 B 지점으로 돌아가서 문(?)을 타면 지하로 내려가게 된다.



▲여기에서 튀면



▲이곳으로

이런 루트를 길러면 월드 스피드 AM 슈츠가 LV2 이상 되어 가능하다. 그렇지 않으면 속시원하게 포기하자.

이 게임 내에서 가장 AM 슈츠를 레벨 업하기 쉬운 곳이다. 또한 레이션도 가장 많이 얻을 수 있다. 방법은 간단하다. 시작점에 거미가 나오는 것을 다 죽여도 방밖으로 나갔다 다시 들어오면 다시 생겨 있다. 이것을 반복하면 쉽게 AM 슈츠 레벨이 오른다.



▲여기에 무언가 글씨가?

A 지점 옆에는 '이곳을 통과하여 영전의 앞으로 갈 수 있는 자는 개수의 차이를 아는 자만이다' 라고 붉은 색으로 쓰여있다.



▲장식물(飾り台)



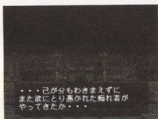
▲그리고 여기까지

B 지점에서 '장식물(飾り台)'을 돌리면 A 지점이 열리게 된다. 그 뒤로는 각각의 방에서 수많은 거미를 죽여야만 문이 열리게 되어 있다.



▲ C 지점

C 지점에서 문을 열면 보시다.



보스: ...자신의 분수도 모르고 또 욕심에 휩쓸린 뱀은 지가 온 것인가... 내가 여기에 돌아주도록 하자.



필 수 있는 대로 돌 사이에 끼지 않도록 한다. 돌 사이에 켜를 경우에는 '제로 버스' 공격을 사용하여 적을 밀쳐내도록 한다. 필 수 있는 한 1:1을 유지하면 쉽게 클리어 가능할 것이다. 역시 온 연타가 매우 막강하



므로 적당히 써주면 쉽게 클리어 할 수 있다.

보스: 나는 불망하는 것인가... 내놈 같은 녀석에게 우리들의 보물을...



그리고 오른쪽 문이 열리고 그쪽을 통과하면 끝이다.

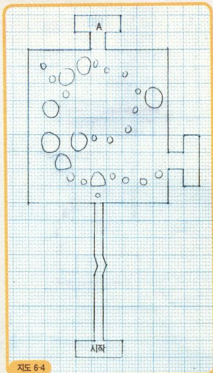


▲용암 지대

용암 지육이다. 아이템을 얻으려면 반대쪽으로 가야하지만... 용암에 빠지면 그대로 죽는다. (지도 6-4의 A 지점으로) '정금 다리'를 건너가면 된다. 다만 작은 정금다리들은 용암 속에 빠졌다 솟아올랐다 하기 때문에 타이밍을 조심하는 것이 좋다.



A 지점에도 '현자의 돌(賢者の石)'이 있다. 현자의 돌을 집어 주면 이번 미션은 종료된다.



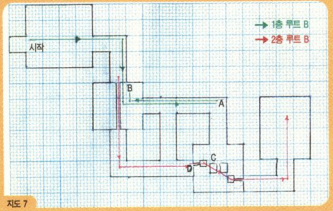
지도 6-4

그레형: 실마 그 유적에 현자의 돌이 있었다니. 이런 큰 결점은 찾지 어렵네. 이만큼 있으면 총금 이 15톤 오라허르콘도 3톤 이상은 징재할 수 있네! 어쨌든간 이걸 연구소 쪽에 넘기도록 하고 신형 슈츠 개발에 오라허르콘을 사용하도록 할테니까 말아내.

적에게 정신없이 당하느라 힘든 미션이었을 것이다. 그만큼 적도 많이 나오고 계속 물러들어서 상당히 피곤한 곳이다. 적들이 물러들면 체로 바스트로 적당히 견제해 주고 공격을 열심히 하면 쉽게 쉽게 클리어할 수 있다. 단, 체로 바스트 사용시에는 AM 슈츠 레벨 업 경험치가 쌓이지 않으므로 주의하도록 한다. 어느 정도 익숙해지면 체로 바스트를 사용하지 않고도 쉽게 적을 처리할 수 있게 된다. 가장 힘든 곳은 보스를 클리어하고 나서 탈출하는 부분인데, 이곳의 정금다리 자체는 어려운데 하나도 없는데도 불구하고, 결정 하나를 얻기 위해 수많은 죽음을 경험해야 하는 곳이다. 미대를 위해 점프 연습하는 셈치고 꾸준한 연습에서 점프의 조작감을 익히도록 하자. 조금 피곤하긴 하지만 그렇게 해서 여섯 번째 미션도 클리어.

미션 7

~ RESCUE THE AR CAM INVESTIGATOR ~ ○ 발 연구원을 구출하라



지도 7

그레엄: 긴급 사태다 현재 발굴중인 유적에서 갑자기 발굴반이 반란을 일으켜 유적을 잠거해 버렸다.는 연막이 있었네. 원인을 알아내기 위해 요원을 보냈지만 그들과의 연락도 바로 끊었다는 거 같네. 자네는 재빨리 그곳으로 가서 반란의 원인을 찾아 진압하라 서둘러라!

이 미션은 구조가 2층으로 이루어져 있다. 언뜻 보면 상당히 복잡하게 되어 있지만 사실 너무나 간단하다. 게다가 SPEED 타임 AM 슈츠를 장착하거나 혹은 오미나에 유우로 플레이 시에는 전혀 어려운 것이 없는 스테이지이다. 지도에 나온 루트대로 따라가면 최단거리로 플레이가 가능하다. 간단히 이동하도록 하자.



그레엄: 아랍의 연구원이 있을 것이다. 재빨리 찾아서 보호해 주게



연구원: 우우 그녀석이 기면으로 동료들을... 괴물로...

그레엄: 반란을 일으킨 발굴반의 사람들과는 볼 수 있는 한 교전을 피하게 그들도 아랍의 연구원이니까. 뭐라고? 연구원이 워 재규어(Were Jaguar)가 되버렸다고? 무슨 이야기인가... 볼 수 없군...

적들은 대단히 강하다. 원거리 공격을 못하니 자신이 없다면 제발리 회피해서 A 지점으로 향한다.



A 지점의 레버를 돌리면 C 지점에서 기동이 찾아오른다.

B 지점에 있는 발판을 밟으면...



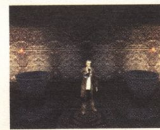
발판을 타고 2층으로 올라갈 수 있다.



여기에서 이 거대한 칼날에 밀리면 멀어진다.



D 지점에서 이 기동을 밟고 건너가면 보스이다.



보스: 벌써 나타났나. 꽤 빨리 도착했군. 앞으로 만나려는 더 길할 줄 알았는데 자네가 이렇게 뛰어서 날 줄은 몰랐군. 워재규어로 바꿔놓은 녀석들로 그다지 쓸모가 없었군... 훗 훗 이 가면을 쓰면 그 정도 살수야 별 거 아니지. 자네도 이 멋진 순간을 같이 하길 바라네



적 보스는 그다지 어렵지 않다. 다만 적 주변에 조루레기들이 거처적거릴 뿐이다. 역시 포위 당했을 때에는 제로 비스트 공격을 사용하도록 하자.

보스: 이런 바보 같은!!!



그리고 계단 가운데에 돌린 구멍으로 뛰어 내리도록 하자.



그리고 밑에서는 앞으로 나아가 문장을 무시하면

메시지: --있는 자아--우리들--메시지--를 견하--다--거--에 짐속에서는.. 을 가지오는 ... 짐속에



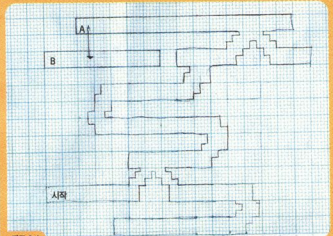
서는침한 살수를... 반복해서는 안된다..

그레할: 구하기 위해서는 죽일 수밖에 없다는 건가... 괴로웠겠군 미안하네 하지만 실마 발굴만이 워재규어로 바뀌어져 있었다니 분명 현대 과학으로는 설명할 수 없는 것은 아직 많으니까 말일세. 이 사실은 상충부에 보고해 두지. 내가 최수한 가면은 분석이 끝나는 대로 이빨의 지하 금고에 봉인할 테니 걱정말게. 무엇이 쓰여진진 모르겠지만 현대에서는 필요 없는 위험한 것이니까 말일세.

2층으로 이루어져 있기 때문에 대단히 굴치 아프게 보이지만 사실은 대단히 간단한 미션이다. 적의 공격에 주의하면서 쉽게 쉽게 클리어 할 수 있다. 알기가 힘들지만 알고 나면 대단히 쉬운 미션 중 하나.

미션 8

GET BACK THE ANTARCTIC REMAINS ~메시지 유물을 찾아오라~



지도 8-1

그레할: 큰일 내네! 남극의 유적에 있는 발굴대가 트라이먼트 특수 부대에겐 금슬당했다고 하더군! 그 유적은 미발굴이라 뭐가 있는지 우리들도 아직 모르네. 어쨌든 무척 사정이 안 좋네 재빠른 원조가 필요하네. 원래는 자네가 할 일무가 아니지만 지금 현재 현장은 자네가 가장 가깝네. 본 부대

가 도착할 때까지 잘 부탁하네!

그레할: 유적의 입구가 산 중턱에 있을 것인데

특별히 어려운 것은 없다. 다만 시아가 무척 어두워 보이지 않으니 천천히 지도를

확인하며 나가도록 하자.



(지도 8-1)의 A 지점에서 밑으로 떨어지면 바로 B 지점의 다음 산으로 넘어가는 터널이 나온다.

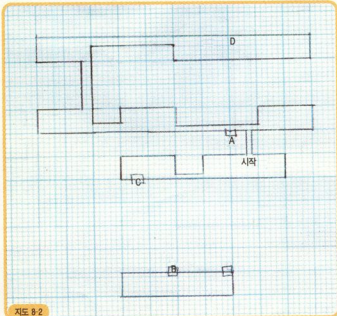




아이 추위요~



▲스키다!!



지도 B-2



그레첸: 뭐가 유쾌인지 모르겠지만 트라이언트는 무기 개발을 목적으로 하는 집단일세. 그들이 무슨 짓을 할지 모르니 재빨리 유적을 확보해 주게 바라네.

티날을 통과하자 바로 눈사태로 길이 막힌다.



〈지도 B-2〉의 A 지점에서 줄을 타면 건



▲D 지점

너린 산으로 갈 수 있다. 그러나 특별히 가도 수확은 없다. B 지점에서 다시 줄을 타면 원래 산의 C 지점으로 돌아갈 수 있다.

역시 천천히 지도를 확인하면서 올라가면 D 지점에 도착할 수 있다.



마리아: 후후후 여기부터는 트라이언트 특수부대 '신더 스피어(サンダー・スピア)', 대장인 마리아 레스코프(マリア・レスコーフ)가 보내지 않았어... 아냐! 아이! 너는!!! 마릴 잘 봤어. 이 건의 빛은 돌려 받았어. 이번은 이전과는 다르니까 말아. 자, 가자 하이토(ハイト)!!

하이토: 알겠습니다.



그리고 보스를 물리치자.

마리아: 쿠야아 아이 아재사... 여자 아이: 없 어...? 여기에 있던 애가...

그레첸: 결과는 어찌 됐나? 그래 성공했나 내려면 낱알 잘 알았다. 바로 입구에 발견된 초고대 문명의 유적이 있을 것이다. 만약 그것에 문제가 있다면 큰일일세.

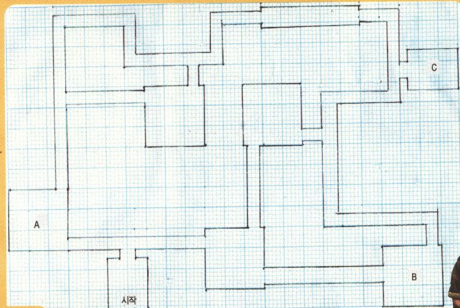
여자 아이: 음 부락이야 구해줘.

그레첸: 음, 이미 없었던 말인가. 녀석들이 갖고 간 가능성이 높으니까... 큰일이고. 내게는 말을 하지 않았지만 초고대 문명의 유적이란 민간엔 초파괴 병기였다. 이전 스토리건이 그것과 같은 타입과 싸운 적이 있었지만 투척 위험한 녀석이었던 것 같거든. 실제로 맞명은 목숨을 잃었다네. 빨리 가자 간 장소를 찾아야겠군.

특별히 주의해야 할 점은 없고 계속 앞으로 진행하다 보면 길이 보이는 미션이다. 다만 시계가 매우 좁기 때문에 그것을 주의해야 한다. 조금씩 익숙해지면 이곳 역시 쉽게 클리어 할 수 있다. 이곳에는 A, P를 올려주는 아이템이 많이 나오기 때문에 아이템은 꼬박꼬박 다 먹고 클리어 하도록 하자. 보스는 대단히 빠르고 힘이 세서 싸우기 힘들기 때문에 제로 비스트를 자주 사용해서 우선 밀어 넣고 지금까지의 싸움과는 조금 다르게 격투에 신경을 많이 써야 한다.

미션 9

~SNEAK INTO THE TRIDENT LAB.~ 트라이던트 연구소 잠입 개별



지도 9-1

그레형: 위성 정보를 분석한 결과 남극 유적에서 발굴된 초 파괴 병기는 예상대로 트라이던트 연구소로 옮겨진 듯 하더군요. 이번 일무는 그 연구소에 잠입하여 빼앗긴 유산을 회수하는 것이다. 만약 상황이 따라 그것이 불가능한 경우 ... 파괴해라. 이번에는 이전과 같은 실책은 절대 용납되지 않네!

적의 기저부의 침입이다. 하지만 그렇게 어려운 임도 아닐 뿐더러 되려 상당히 쉽게 클리어 할 수 있는 곳이다. 아무의 적이 라지만 방비가 너무 허술한 느낌.

그레형: 초고대 인간형 병기가 어딘가에 운반되어 있을 걸세. 재빨리 찾도록 하게.

계단을 올라가면 바로 갈림길이다. 이곳에서 왼쪽으로 향하면 (지도 9-1)의 A 지점이나, 우선 A 지점으로 가도록 하자.



▲보안 컴퓨터(セキリティCOM) 1

오른쪽 보안 컴퓨터를 박살내면 '경고 보안 시스템이 다운됩니다'라는 메시지가 나온다.



▲보안 컴퓨터(セキリティCOM) 2

왼쪽 보안 컴퓨터를 박살내면 '경고 모든

벽의 감금 장치를 해제합니다'라는 메시지가 나온다. 이로써 모든 벽을 열 수 있게 된다. 그 다음 B 지점에 가서 경비병을 죽이면 보안 카드(セキリティカード)를 얻을 수 있다. 그리고 C 지점에서 엘리베이터에 타면 바로 다음 지도로.



지도 9-2



이곳에서는 특별한 것은 없다. 그대로 길을 따라 (지도 9-2)의 A 지점을 향하면 된다. 아 이템을 얻고 싶다면 다른 길로 가주어도 좋다.



▲초고대 파괴 병기

결국 되찾지 못하고 막아야 한다. 문 바로 옆에는 AP 포인트를 1 올릴 수 있는 '벽철의 결성'이 하나 있으니 ... 여력이 된다면 먹어주는 것도 좋다.



엄청난 파워의 힘이다. 주먹 3연타를 맞을 경우 에너지가 160 이상 떨어진다. 그러나!



역시 막강한 파워를 지니고 있는 것은 이쪽도 마찬가지이다.



그러나 결국 초고대 파괴 병기를 얻고 탈출!

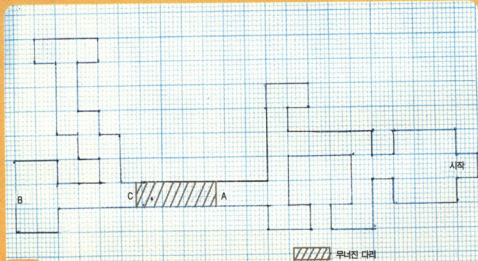
그래도 잘 봤나 보군 무사히 돌아왔기에 다행일세. 하지만 이번 시간에서의 트라이먼트의 동향은 신경이 쓰이는군. 재반 미군의 사정도 그렇지만 무언가가 움직이고 있는 것 같네. 그리고 보니 슈츠의 상태는 어떤가? 연구실에서는 전혀 문제가 없다고는 했지만... 계속해서 테스트해주게.

주의할 점은 <지도 9-1>에서 오른쪽으로 먼저 가지 않는다는 점이다. 그 쪽으로 먼저 가도 별 상관은 없지만 보안장치가 작동을 해서 조금 더 귀찮게 된다. 어차피 아이템을 다 모을 플레이어라면 먼저 A 지점으로 가서 보안 장치를 박살내고 여유 있게 돌아다니도록 한다. 이곳에는 보스가 조금 클치아를 정도로 세다. 하지만 역시 우리에게서는 무적의 체로 버스트가 있다. 귀찮으면 체로 버스트 난무로 쉽게 클리어 할 수 있다. 간단하게 아름다운 체 미션도 클리어.



미션 10

TRACETHE U.S. SPECIAL FORCE ~미군 특수 부대를 쫓아~



지도 10-1

그래픽: 지면 사건 이후 계속 주시하던 미군에게 움직임이 있었는데, 아무래도 아랍도 확인하지 못 한 유격으로 간 듯 하더군요. 그 미군 기계화 소대도 나온 것 같고 해서 이번 동향은 꽤 심각한 것 같네요. 미군은 소고대 문명의 '주인가'를 찾고 있지만 그게 무엇인지는 아랍도 확실치는 모르지요. 자세한 이제 그 유격으로 향해 미군보다 먼저 그 주인가를 회수하도록 하게 위성 조사에 의하면 유격은 공대한 동굴로 꽤 복잡한 듯 하고 꽤 악재가 있는 듯 하니 신중히 행동하게.

그래픽: 미군은 꽤 빨리 앞서 나간 듯 하는데 어떻게든 먼저 나이가 그들이 찾고 있는 걸 뺏게.

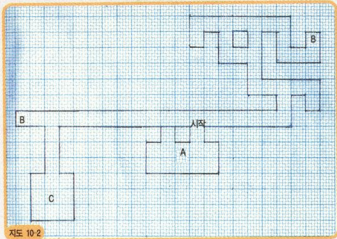
이곳은 뛰어난 무너지는 다리가 두 곳이나 존재한다. 트레이닝 모드에서 열심히 연습한 플레이이라면 그리 어렵지 않게 그 다리를 건널 수 있을 것이다. 만약 트레이닝 모드를 건너편 플레이라면 처음엔 고생을 좀 할 것이다. 우선은 지도에 나온 대로 진행을 한다.



시작 지점 바로 뒤에 아이템 살자가 있다. 잊기 쉬운 곳이니 꼭 둘러다봐라.



(지도 10-1)의 A 지점에 있는 다리는 트레이닝에서도 있었던 '뛰어가면 부서지는' 다리이다



지도 10-2

B 지점에는 가까이 다가가는 석상의 잔상이 나타난다. 대체 이것은?



C 지점에서 떨어지면 약해져있던 다리가 무너지면서 바닥 지점으로 떨어지게 된다.



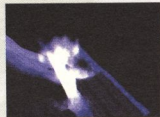
(지도 10-2)의 A 지점에는 바주카를 쓰는 미군 기계화 보병이 3명 등장한다. 뺏 수 있는 한 정거리에서 총 등으로 요격을 하는 것이 좋다. 여기서 적을 죽이면 M60을 얻을 수 있다



▲석상(石像)

(장탄수 100발에 초 장거리 요격(?) 머신 건).

B 지점에는 석상이 등장한다. 이 석상(石像)을 부수면



▲끊어져 있던 다리--

끊어져 있던 다리가 다시 솟아난다. 이것도 역시 무너지기 쉬운 다리이므로 천천히 걸어가야 한다. 다리를 천천히 걸어 C 지점으로 가면 보스가 등장한다.



여자 아이! 꺾어 안돼!

보스: 왜군 스프리건!! 뭐 아니라고!! 못가지 마라! 난 스프리건과 싸우러 왔다! 미국에서 최고인 내가 말이다! 이런 쓸모 없는 구슬 따위나 모으고, 너 같은 조무래기와 싸우러 온 게 아니란 말이다. 이렇게 되면 스프리건을 불러내기 위한 미끼로 쓰도록 하지!



작은 보스와 기계화 보병 두 명이 동시에 등장한다. 일단 둘러 쌓이지 않도록 피하며 공격하고 역시 물질을 쫓 때로 비스트를 밟 동시에 밀어내도록 하자. 우선 보스보다는 보스 주위의 기계화 보병 두 명을 먼저 처리 하는 것이 훨씬 편하다. 체로 비스트로 날려 보내서 각개 격파를 하면 그리 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 적 보스의 공격 패턴 중 주의해야 할 것은 갑자기 팔을 길게 뻗어 공격하는 패턴과 바주카를 천장에 쏘아 물을 떨어뜨리는 패턴이다. 항상 도망치는 능력을 길러두도록 하자.



▲에이아이

보스: 내가 세계 최강이다!!!!

그리고 어디선가 나타난 그 여자아이.

여자 아이: ...응? 오빠도 이걸 가지러 왔어? 그 환..블리 이걸 아무도 쓸 수 없는 곳에 숨겨뒀.. 나쁜 사람이 쓰지 못 하도록... ..블리 해.

그리고 무너져 내리는 동굴을 5분 이내에 탈출해야 한다. D 지점으로 가면 어까는 막 허있던 길이 뚫려있다. 여기서 무조건 위를 향해 뛰어 올라가면 된다. 다만 주의해야 할 것은 교차로(?)의 가운데는 대부분 밀로 무너지는 형태라는 것이다. 바닥을 잘 살피 보면 쉽게 구분이 갈테니 주의해서 점프로 피해나가자.



보스: 네 녀석이 갖고 있는 구슬을 넘겨받도록 할 까. 실나? 그렇다면 힘으로 받아내는 수밖에 없군.

그러나 그다지 어렵지 않다. 지금까지와

마찬가지로 싸우면 쉽게 클리어 할 수 있다.



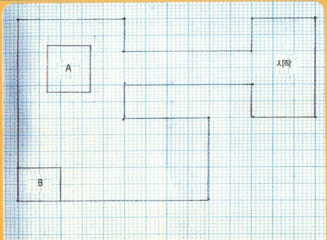
보스: 우욱 내가 당하다니..

그레함: 그런가 유적은 무너졌던 알인가. 그런 볼 수 없다고 해도 내가 손에 넣은 이런 뭐지? 미약 은 왜 이걸 원하던 것이지? 그리고 보니 이것은 내가 이번 해자 유적에서 확보한 것과 조금 비슷한 것 같기도 하군... 뭐 이번 사건으로 미군은 큰 타격을 받았을 테니 한동안은 조용해지겠지. 그리고 내가 싸운 날자 알인데 어느새 인가 모습을 숨겼네. 이걸의 데이터 링크에도 전혀 자료가 없어. 조심하게 정체를 알 수 없는 녀석이야.

무너지는 다리에 처음 놀라고 두 번째는 타임 어택에 놀랄 것이다. 하지만 무너지는 다리는 한번 경험하고 나면 아무 것도 아니니 전혀 걱정할 것이 없고, 타임어택은 의외로 너무 쉬워서 허탈할 정도이다. 그 외는 그리 어려울 것 없으니 더운 여름에 시원한 폭포 구경이나 하는 생각만서 여유를 갖고 플레이 하도록 하자. 이것으로 미션 10도 클리어.

미션 11

~REAKE THE ARCAM LAB.~ ~어둠 연구소를 돌아오라



지도 11-1

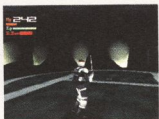
그레함: 현재 아람 연구소가 누군가에게 습격을 받았다는 인식이 있는데! 아무래도 목적은 지하 금고실 인 것 같다! 일개 소대가 오더라도 그렇게 쉽게 보안 시스템이 풀릴 리는 없겠지만 만일의 하나라도 금고실 안의 유산을 빼앗기면 큰일 나네! 알아! 나! 절대로 그것만은 지지해야해!



별기 조종사: 아무래도 상황이 좋지 않습니다. 빌딩 위까지 갈 테니 그곳에서 뛰어 내려 주십시오!

지하 금고실이 걱정되니 잘 부탁드리겠습니다.

드디어 아갑 본사까지 적이 쳐들어 왔다. 전에 트라이던트 본부를 혼자 쳐들어가서 꼭 대발을 만들어 놓은 대가일지도... 어쨌거나 차를 밀어지면 두 마리의 적이 있다. 외외로 귀찮으니 총으로 쏘서 밀어드리도록 하자.



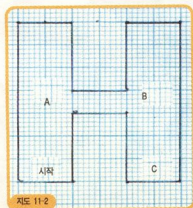
<지도 11-1>의 A 지점으로 가면 엘리베이터의 착륙장이 있는데 그 가운데에 '계단실 열쇠(階段室の鍵)'가 하나 떨어져 있다.



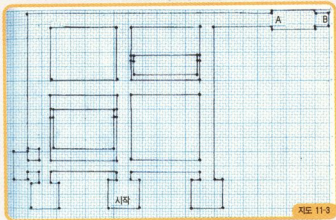
▲ 계단실(階段室)

이 열쇠를 들고 계단실의 문을 열면 된다. 그러면 밑의 층으로 내려갈 수 있다.

<지도 11-2>의 A 지점과 B 지점은 불길 이 치솟아 있어 절대 지날 수 없다. 후시나 하는 기대는 절대 저버리도록. 그리고 C 지점에서 엘리베이터를 타면 끝이다. 그렇게 되면 도 밑의 층으로 갈 수 있다.



지도 11-2



지도 11-3



그레첸: 보안 시스템에 남아있던 영상에서 침입자의 정체를 밝혔네. 침입자의 이름은 리타시아 뒤(リタイシア・デュル) 트라이던트 병기 연구소의 병기 연구 담당일세. 내석들의 목적은 지하 금고다. 서둘러라!

방은 파란 불이 들어와 있는 방안 들어갈 수 있다. 지도 자체는 그다지 어렵지 않으나 '미래를 위해' 지도를 잘 익혀두는 것이 좋을 것이다. 적당히 지도를 익히고 <지도 11-3>의 A 지점으로 향하도록 하자



연구원: 스프리건인가... 내석들은 이미... 지하... 금고실... 서둘러 주게

엘리베이터가 있는 B 지점 앞에는 역시 적이 지키고 있지만 외외로 총으로 맞추기 쉽다. 차라리 주먹

으로 때려죽이는 것이 나을지도...

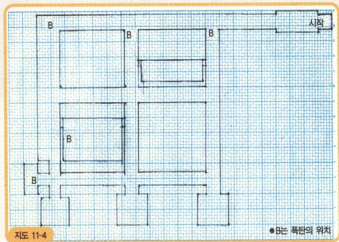


드디어 지하 금고실로 향하게 된다.



북: --왔군
 님 박사: 아니 손님? 미안해요 지금 당신을 상대할 시간이 없어요. 북, 나 대신 대접을 해드리렴.
북: 알았소. 박사는 먼저 가시오. 기다리라! 이전에는 망심했지만.

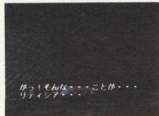




지도 11-4

■ 그람... 간다.

1:1로 상대해주면 된다. 의외로 강하다. 하지만 이때쯤 되면 아주 여유있게 EP포인트가 남아 있을 것이다. 그것에 착상하면 해답이 떠오른다. 그렇다. 제로 버스트를 사용하는 것이다. 제로 버스트 난무에는 어느 보스도 이겨낼 수가 없다. 하지만 그런 방식이 아니라면 더욱 간단한 방법이 있기는 하다. DEFENCE 타입 AM슈츠를 사용하면 간단하게 일반공격X3 후 칼로 베기를 연속기로 먹여주면 계속적속 먹여줄 수 있다. 간단하면서도 빠르게 클리어 하는 방법이다.



■ 폭! 이런... 일이... 리티시아...

그레함: 응답해라! 응답해라! 보안 시스템에 남겨진 데이터를 복구하기 위해 검색을 해보았더니 심각한 사태가 벌어지고 있다는 걸 알게 됐다. 연구소 안에 폭탄이 설치되어 있다는 것인데, 잃어버린 것은 찾아서 처리하도록 해!

연구소 안에 폭탄이 설치되어 있다는 사실을 알게 된다. 다시 위층으로 올라가도록 하자.

방금 전 왔던 지도와 같은 지도이다. 다만 아까 부숴던 방화벽과 모든 기물이 완

대로!? 그것은 중요한 것이 아니다. 4분이란 시간 내에 재빨리 5개의 폭탄을 찾아야만 한다. 그렇지 않으면 아깝 본사가 폭발되고 만다! 첫 번째 폭탄을 찾으면...

그레함: 데이터에 의하면 폭탄은 앞으로 4개 남아

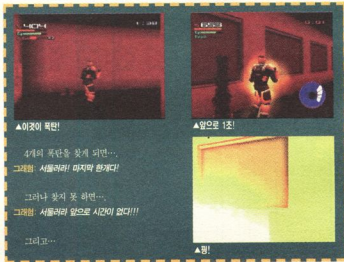


▲그레함: 모두 외수한 것 같군. 수고했네.

있네! 빨리 그것을 찾아 처리하게

그레함: 설마 아랍의 보안 시스템에 당할 줄이야... 금고실에서 밝혀 당한 것은 두개 '정운석(眞運石)'과 '정순옥(眞純玉)'이다. 이것은 우리들이 불만 이룡이지만 꼭 모두 내가 유격에서 회수해온 것이다. 다른 것에는 전혀 신경을 쓰지 않은 것을 보면 분명히 그 두 가지가 목적이 라고 봐야겠지. 그리고 침입자인 리티시아 팀(リティア・チーム) 박사에 대한 추가 정보인데 이전에는... 미군에 소속되어 월로버 피탄(ウロバー・ピタン)이란 자 밑에서 고대 문명의 테크놀로지를 연구하고 있었다...라고 하더군요. 게다가 그들은 달이 초고대 문명에 의해 만들어진 인공 건설물이라는 가설을 제창하고 있었다더군요? 흠... 뭐 어쨌든 피탄 박사는 실험 중 사고로 돌아가고 그 뒤 팀 박사는 트라이엔트로 이적하여 지금도 그곳이 있다고 하는군. 그런데 아랍에서는 그다지 가치가 있다고 하는 분석되지 않았는데... 그녀 자신이 직접 왔으니 무언가 있다고 봐도 좋겠지.

이번 미션에서는 어떻게 생각하지 말고 직선으로 무속 가면 모든 게 끝이다. 탈출할 때는 5분간의 타임어택이 주어지지만 폭탄의 위치가 대단히 쉬운 편이라 역시 시간이 모자라지는 않을 것이다. 보스는 역시 강하긴 하지만 그리 어렵진 않은 편이며 팀 자체가 그리 어렵지 않기 때문에 무난하게 클리어할 수 있을 것이다. 다만, 적의 공격이 강하기 때문에 레이션은 최대한 많이 비축해 두는 편이 좋다.



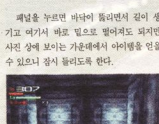
미션 12

~CHASE INTO THE ANTARCTIC REMAINS ~ **바다 낚시 유물을 추적하라!**

그레첸: 트라이언트의 버스 리티시아 들어 남극의 유적에 나타났다는 정보가 들어왔다! 내가 되찾은 그 유적 말이네. 그녀는 그곳의 내부로 들어갔다고 하거든. 그녀의 목적은 확실치 않지만 우리들은 어쨌든 빼앗긴 것을 되찾아야 하네. 초고대 문명의 유산이란 것도 물론 있지만 이대로는 앞으로 인간의 활동에 지장을 주게 될 걸세. 우리들이 트라이언트에게 쫓기고 있대니까 말이야. 아랍에게 손을 대면 그냥 넘어가지 않는다는 걸 보여줄 필요가 있는 게지. 알았나!? 부탁하네.



여차 아아 오해는 다르겠지?



▲여기는 절대 통과할 수 없다

여기부터는 3차원으로 복잡한 지도 형태이기 때문에 사진을 보면서 그대로 따라하도록 하자. 사진을 보고 따라가면서 지도를 확인하자.

그 들을 타고 올라가면 나오는 곳에 있는 붉은 직을 죽이면 뒤쪽의 빨간 문이 열리게 된다. 그쪽을 통과해서 가도록 하자.

패널을 누르면 바닥이 돌리면서 길이 생기고 여기서 바로 밀로 떨어지도록 되지만 사진 상에 보이는 가운데에서 아이템을 얻을 수 있으니 잠시 플리도록 한다.



왼쪽에 있는 패널(버스)을 누르면

오른쪽에 통과할 수 없었던 문(?)이 열린다.

문을 통과하면 왼쪽에 위로 올라갈 수 있는 미팅은 들이 있다.

통과한 직후 오른쪽으로 가면 갈래길이 나온다. 왼쪽은 막힌 길이로 적 두 명이 나오는데 적 둘 모두 레이선을 쏜다. 그 들을 치리한 다음 직전하도록 하자.

그 길을 따라 꼭 가게 되면 패널이 다시 등장한다.

바닥으로 떨어지면 갈래길이 등장하지만 어느 쪽으로 가도 같은 길이니 신경 쓰지 말자.



길을 따라 가다 보면 배리어로 막혀있는 문과 밀로 가는 계단이 있다. 밀로 가는

계단에 페널이 있다. 페널을 눌러 문을 열면 문 안쪽에 또 하나의 페널이 있는데...



재빠르게 누르고 빠져 나오도록 한다. 잘못해서 그 안에 갇히게 되면 그대로 죽게 된다. 그리고 밑쪽 계단을 따라 내려가다 보면...



공격할 수 없는 적이 나온다. 부딪히게 되면 뒤쪽으로 밀리게 되므로 천천히 걸어가면서 주의해서 피해가자.



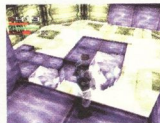
왼쪽으로 올라가는 계단과 오른쪽으로 내려가는 계단이 있지만 내려가는 계단은 페널에 의해 막혀있다. 사진대로 왼쪽으로 가자.



왼쪽으로 올라가면 페널이 있다. 물론 그 페널 앞도 벽으로 막혀 있지만 오른쪽의 내려가는 계단 쪽의 막혀있던 부분이 열리게 된다.



그쪽으로 꼭 뛰어가면...



이상한 바닥(?)이 있는 아래위로 긴 통로를 만나게 된다. 그 바닥에는 전기가 흐르고 있어 에너지가 계속 떨어지게 되므로 주의하고 위쪽으로 올라가도록 한다.



발판을 따라 천천히 뛰어 올라가면 중간에 통로가 있다. 더 위쪽으로 올라가면 레이선 하나를 얻을 수 있다.



통로를 따라 들어가면 '문 제어석(門制

石)'을 찾을 수 있다. 그 돌을 조작하면...



아까는 닫혀 있던 문이 열리게 된다. 그곳으로 재빨리 달려가자.



그곳에는 '게이트(ゲイト)'가 있어 그곳을 통해 워프를 하게 된다.

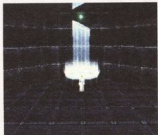


보스: --보여라 우리를 앞에 증거를 보여라 자객을 보여라!--

실체는 검은 너석이다. 재빨리 검은 너석만 열심히 쏴다나면서 '제로 버스트' 공격을 취어서 처리하도록 하자.



보스: ...하늘에 가려는 지어 자내는 무엇을 위해 가는가? 잘 생각해 두는 게 좋을 것이다... 내 의 함은 끝났다.



리티시아: 이것이 더 그 사람의 꿈에 다가갈 수 있었어. 드디어 그 사람이 인정받을 날아... 보는 대로 달의 문(月の門)을 기동시키는 데 성공했어. 남은 일은 통과하기만 하면 될 뿐. 이제 결판을 내도록 하지!

그러나 어디선가 갑자기 나타난 의문의 여자아이는 리티시아와 함께 워프레 버린다.

그레함: 달의 문이 실제로 작동할 줄은 몰랐군. 그러나 그것은 달 박사가 제창하는 '달은 건조물' 이란 설의 신빙성이 높아진다는 것이지. 그녀의 가설을 조사해볼 필요가 있었군. 만약 그 가설이 정답이라

고 할 때 그녀의 목적은 무엇이지? 무엇을 위해 그렇게 큰 위험을 감수하고 있는 건지...?

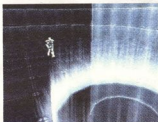
이제부터는 렘이 대단히 힘들어 진다. 사실 지금까지는 입체적인 렘이 아니라고 할 수도 있지만 여기서부터는 고저차를 생각해볼 때 렘을 외워야 한다. 하지만 플레이해보면 그리 어렵지 않으니 몇 번 해보면 쉽게 알 수 있을 것이다. 주의할 것은 배리어에 부딪치면 에너지가 닳고, 무리하게 지나가려 하면 죽어버리니 그 점을 주의하자. 그것을 제외하고는 그렇게 어렵지 않게 미션을 풀리어 할 수 있다.

미션 13

~ IN THE PALACE OF THE MOON ~ 달의 궁전(1/4)

그레함: 달 박사가 제창하는 가설에 의하면 달은 지구의 환경을 자유 자재로 조종할 수 있는 즉 지구 생명 유지장치라고 하더군요. 달이 있기 때문에 지구에 생명이 존재할 수 있다는 건데... 그게 정말이라면 그런 위험한 것을 트리아인트라는 별기 개발 집단에 넘기게 되면 어떻게 될런지... 알았나 어떻게든 그녀를 막아야 해.

이 렘에서는 EZ-P320이 필수이다. 물론 다른 무기를 가져가도 되지만... 당신의 판단력을 믿는다.



▲달로 향하는 타즈키

그러나 유우가 나타난다.

유우: 이게 갖고 가라. 그런 신의 전연판이란



▲달의 문(月の門)

건 데 달아. 고대인이 보낸 메시지가 썩었지. '노고대의 유산을 나쁜 목적으로 쓰려고 하는 자에게서 지켜달라' 라고 분명 무언가 도움이 되었지. 이 일무가 끝나면 너도 '스프리건' 이겠군. 그럼 그 전연판... 꼭 갖고 있어야. 아바네... 아나 아무 것도 아나. 아무 것도 모르나 보군... 아아 그렇군... 이것만은 미리 말해주지. 의심해서 미안하다고.



그리고 오미나에 유우가 건네 준 전연판을 들고 달로 향하는 주인공.

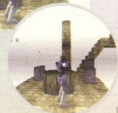
그 중간 지점에서 리티시아는 이미 달로 워프를 한 듯 하다.

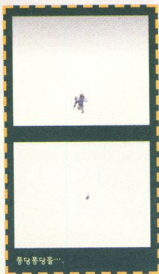


전망에 보이는 직 둘은 해치운 후, 좌측의 석판을 보자. 네방향의 기둥을 해방하지 않으면, 이 땅에서 길은 열리지 않는다' 이것이 힌트이다. 기본적으로 이 렘에서는 주위의 상자(?)에서 길을 가르쳐 준다. 따라가자.



앞에 보이는 기둥 하나이다. 기둥 주위의 링을





파비하면 기둥이 해방된다.



회전하는 다리... 하나를 잡고 타서, 다음 지역으로 이동하자.



다시 회전하는 다리. 역시 하나를 잡아타고 왼쪽으로 건너가자.



역시 최살표는 정적하다. 뭐? 너무 높아서 무섭다고? 넌 스프리건이다아아아아아~.



두 번째 석판이다. 아까와 같은 방법으로...



회전하고 있는 석판 두개. 타이밍을 잘 맞춰 다른 편으로 넘어가도록 하자.



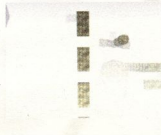
중간의 계단을 타고 올라가자. 아이템 박스를 타고 왼쪽 상단에 보이는 밑으로 올라가자. 그러면 세 번째 기둥이 나온다.



아래로 다시 내려와 길을 따라 가다보면 왼쪽으로 올라갈 수 있는 계단이 보인다. 계단을 타고 올라가 좌측에 있는 바위(?)를 잡고 올라간다. 왼쪽으로 다시 정프를 하여 가다보면 대망의 네 번째 기둥으로 가는 곳이 보이지만... 점프력이 뛰어난 SPEED 타입 AM 슈츠를 입고 있지 않은 한은 그냥 포기하는 게 정신 건강에 좋다.



그냥 아까 거던 길을 계속 가다 보면 위와 같은 지형이 나온다. 각도를 맞추고 점프해서 쏘면... 기둥은 그냥 떨어진다.



그리고 4개의 기둥은 해방된다.



네개의 기둥을 모두 해방(?)하면 길이 생긴다. 지금까지 진행하던 길을 계속 따라가다 보면...



계단과 위에 아이템 상자가 있다. 올라가서 위쪽 길로 올라가도록 하자.



오른쪽으로 이 길을 꼭 따라가다 보면...



이 지점에서 밑으로 뛰어내리면 4개의 기둥이 모여 있는 지점으로 갈 수가 있다.



그곳의 가운데에서 워프를 하면...



보스: 내 잠을 방해하는 자들이여 사라져라!

이 보스는 '레드 버스트' 공격으로 구석에 몰아넣고 공격하면 손쉽게 이길 수 있다. 이런 경우를 대비해 L+R1 연타 연습을 해두는 것도 나쁘지 않을 듯.



오픈런이건 여기에 누가 찾아오는 건. 우리들이 과오를 저지르고 나서 얼마나 많은 세월이 흘렀

을까, 절은이여 우리들이 전하는 것, 과거에 범한 죄를 계속 안고 사는 것, 자내에게 우리들의 죄를 전하도록 하겠다. 그것이... 달이 어떠한 것인지... 우리들은 판단을 잘못한 것이다. 우리들은 달을 수중에 넣었다고 생각하고 있었다. 하지만 그것은 잘못된 생각이었다. 그것은 사람이 다룰 수 있는 게 아니다... 신만이 할 수 있는 것이다. 우리들은 멸망하고 말았다. 신의 힘에 손을 댈기 때문에, 절은이여 우리들과 같은 죄를 범해서는 안 된다. 인도에 따라 신의 가르침을 받도록 해라.

전언편을 가지고 있는 자여 없었나? 우리들과 같은



과오를 저질러서는 안 된다. 인류에게 미래가 있도록...

세 번째 기둥의 봉인을 푸는 것까지

미션 14

~THE MATTER OF THE MOON~ 달이 관한 문제점

그레형: 리티시아 닐 박사의 목적은 충분히 이해할 수 있지만 그녀는 현재 트라이엔트 소속이다. 즉 그녀 개인 목적은 지구 환경을 좋게 하려는 것이라 해도 트라이엔트라는 조직이 그것만으로 끝낼 리가 없지. 우선 그녀 자신이 달을 악용하지 않는다는 보증조차 없으니라 말일세. 한가지 수단으로는 박사를 아랍으로 끌어들이는 것이다. 우리는 아랍은 그녀의 의지를 받아들일 수 있네. 하지만 만약 그것이 거부되었을 경우에는 별 수 없네... 아랍으로밖에 그녀에게 달을 넘길 수 없네. 그것만은 절대로... 없었나?

드디어 마지막이다. 이 미션에서는 레벨 2 이상 되는 DEFENCE 타입의 AM 슈츠 혹은 DEFENCE EXTRA 타입의 AM 슈츠가 필수적이다. 또한 총으로는 BZ-P320



을 꼭 들고 가야한다. 레이선과 포탄 셋트는 넉넉히 10개쯤 들고 가도록 하자.

리티시아: 이것으로 모든 것은 끝났을 터... 나의 지는... 또 당신이야? 정말 끈질긴 타입이로구나. 여자가 싫어하겠어.



리티시아: 이 이상 방해하지 않아 줘!

DEFENCE 타입의 AM 슈츠가 보스전에서 얼마나 막강한지 단번에 알 수 있는 기회다. 간단히 구석에 몰아넣고 제로 버스트를 사용 적에게 타격을 입어도 밀려나지 않게 한 뒤에 가만히 서서 일반 공격으로 계속 쳐주자. 에너지가 떨어져 가면 간단하게 레이선을 쏘주면 된다. 만약



는 정말로 쉽다. 하지만 네 번째가 정말 어렵게 되어있다. 최대한 주의하면서 진행하도록 하자. 보스는 그렇게 어렵지 않다. 이쯤 되면 EP도 가득차 있을 테고 능력 자체도 아주 강할 때가 되어서 별 문제가 없을 정도이다. 자꾸 빠져 죽게 되는데 몇 번 죽다보면 대응감이 잡힐 것이다. 어렵게 생각하지 말고 속 편하게 진행하는 것이 짜증이 덜 나시 좋을 것이다. 만약 이전에 AM 슈츠를 SPEED 타입으로 키워온 플레이어라면 아주 쉽게 클리어 할 수 있는 스테이지이기도 하다.

DEFENCE 타입의 AM 슈츠가 아니라면 저형을 이용해서 나무(?) 비슷한 것의 뿌리(?) 부근으로 몰아넣고 '제로 버스트' 공격으로 마무리를 짓자.

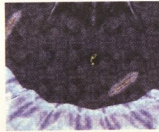
리티시아: 이제 조금만 더... 조금만 더 하면 되는 데... 겨우 그 사람의 가슴이... 그 사람이 울었다는 걸 증명할 수 있는데... 아무도 방해는 할 수 없어...

라며 천천히 걸어가는 리티시아. 그러냐 그때!



그레형: 크하하 성공이다! 움직였다! 역시 전설대로군!

리티시아: ...그...그레형... 대체 무슨 짓을...



● 스프리건 -루나 베스-



그레험: 그런 서로 마친가지잖아 리티시아? 뭐 물론 나도 미군도 정말 나를 위해서 잘도 일하겠거든. 고와 참자의 둘 같은 걸 위해서... 바로 같은 짓이로군... 내 말을 잘 들어먹었으니 까 말이야! 이것을 사용하면 세계의 군사 균형은 모두 내 맘이다! 나도 나를 없애려 하지 않았으면 이렇게 되진 않았을 텐데!

그리고 그레험은 리티시아를...

그레험: 자, 다음은 너로군... 자네도 꽤 열심히 일해줬거든. 고맙네. 하지만 그것도 이제 끝이다!

역시 간단하다. 그레험은 본심을 쓰지만

무시하고 구석에 몰아넣고 제로 버스트를 사용한 뒤에 계속 일반공격으로 쳐주면 역시 쉽게 끝난다. 예너지가 떨어지면 가쁜히 레이션을 사용하면 된다. 다만 DEFENCE 타입의 AM 슈즈가 없다면 좀 피곤하긴 해도 마친가지로 별 볼 일 없다. 그레험은 공격을 받고 쓰러지더라도 멀리 날라 가지 않고 제자리에서 주저앉기 때문에 역시 제로 버스트의 밤이다. 만에 하나를 위해서 구석으로 몰아넣고 제로 버스트 연타를 때려주면... 가뵤다.



그레험: 대... 대개 어찌 된 거지? 이 미친 폭주하는 건가? 그럴 때는 역시 고대인과 같은 짓을...



여자 아이: 또 실패야?

그레험: 그...그랬구나 바로 같은!

여자 아이: 또 그때와 마찬가지로...?

또 옛날 초고대인들이 그러했듯이 같은 실수를 저지르고 만 사람들. 그리고 이 여자 아이의 정체는?



여자 아이: ...도와줘 으빠...



여자 아이: 이제 시간이...



그리고 타츠키는 빛 속으로 뛰어온다.

그리고 여자아이는 천사인지 악마인지 알 수 없는 존재로 변하였다.

...인간인가... 이번에는 뭐냐? 역시 너희들 인간에게 진해는 우리로군. 아무리 많은 시간이 흘러도 너희들은 변할 줄 모른다. 그렇다면 여기서 멸망하는 게 더 낫겠지!

지금까지 보스들이 그랬듯이 그다지 어렵지 않다. 여기서 EZ-P320을 장착하라는 이유가 설명이 된다. 무려... 적 보스는 땅으로 내려오지 않는다! 땅으로 내려온다 해도 항상 공격을 하고 있어 다가가기가 매우 힘들다. 그래도 DEFENCE 타입의 AM 슈즈를 장비한 플레이어들은 제로 버스트 사용 후에 다가갈 수도 있지만 장착하고 있지 않다면 압당다. 하지만... EZ-P320이 괜히 존재하는 게 아니다. DEFENCE 타입의 AM 슈즈라면 그냥 제로 버스트 발동 후 계속 위치만 잡아주고 쓰어주면 되고 아니라면 이리저리 피하면서 사냥하는 느낌으로 계속 쓰어주면 끝이다.



역시 인간에게 희망은 없는 듯 하군.

ENDING



혼자서 멍하니 서있는데 오미네에 유우가 나타난다.

유우: ...어이 랜덤야? 끝난 거 같은. 아무 것도 도와주지 못 해서 미안. 그런데 정말 엄청나군. huh?

왜 그래? 그래함을 신경 쓰는 건가? 미안해, 녀석
을 조사하는 동안 도와주지 못 해서, 하지만 너 덕
에 도움을 많이 받았어. 피해도 최소한으로 할 수 있
고 고대인처럼 아플 수 없는 사태가 되지 않아
다행이군... 달은 맑아졌지만 아이도 그게 나를
꺼야. 우리들에게는 지난한 것이었으니까. ...나는
우리들 자신의 손으로 지금 살고 있는 곳을 바꿀
수 있다고 믿고 있어. 이런 달에 의지하지 않더라
도. 하지만 그때까지 우리들 같은 녀석들이 필요한
거야. 그래 '스프링'이 많아. 그림 돌아갈까. 계
속 이런 곳에 있으면 불안해. 갑자기 공기가 없어
지는 게 아닌가 하고 말이야. ...왜 그래? 어지야? 아
니 이 주변에는 한번 둘러봐지만 너 뒤에 앉았
다...? 아이 기다려 가는 거냐? 아이!

주인공은 여자아이를 찾아보았지만 유우



의 말로는 주변에 그런 아이는 없었다고 한
다. 유우의 말에 대답 없이 떠나는 타츠키.

그리고...

모든 스테이지를 클리어 하면 캐릭터를
선택할 수 있다. 지금까지는 NPC로 등장한
원격의 주인공인 오미나에 유우를 선택할 수



있게 된다. 오미나에 유우의 경우 모든 레벨
이 최고이다. 평상시 타츠키의 두배 이상의
점프가 가능하여 두개 컨테이너 높이를 넘을
수 있지만 AM 슈츠를 장착할 수 없어 후반
보스전에서 고생을 하게 될 것이다. 또한
한번 클리어 한 캐릭터로는 지금까지 클리어
한 미션을 선택할 수 있다.

미션 15

~GAIN CONTROL OF THE ARCAM LAB.~ **아침 본사10층에서의 모의훈련**

타츠키와 유우 모두 클리어 한 뒤에는 미
션 15를 고를 수 있다. 이것은 가상 훈련으
로써 아강 본사 건물에 침입하여 지하 금고
의 물건을 훔쳐내는 것이다. 제한 시간은 7
분. 기본적으로 미션 11과 지도가 동일하지
만. 마지막 층에서 조금 다르다. 마지막 창
고에 들어가면 타츠키의 경우에는 유우가 유
우의 경우에는 타츠키가 적으로 나온다. 지
금까지의 어느 보스와도 비교할 수 없을 정
도의 강한 위력을 보인다. 자신의 한계를 시
험해 보자.

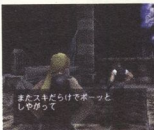
유우의 ENDING

모든 전투가 끝나고 또 하나의 허탈함에
가만히 서있는 유우. 그때 장이 나타난다.

장: 오 빈틈 투성이로 말하니 있나. 정말 내 녀
석은 내가 없으면 백 번 번은 죽었음 쟤다.

유우: 나는...?

장: 미안하군... 그래함은 늦은 것 같더군... 정말
귀찮다니까 대개 몇 명이나 내가 찾아라지 해야하
는 거야?



유우: 그래 결국 언제나 미션가지야. 우리들이
목적이고 비밀리에 일을 마무리 짓는다. 우리들
이 하는 일을 보통 사람들은 알 리가 없지... 그

것이 세상을 멸망시킬지도 모르는 것이란 것도
알 리가 없어.

장: ...그러면 쫓겨야. 그런 걸 누가 또 알아서 어
면 명성이야 그런 짓을 하려고 들면 어떡해?

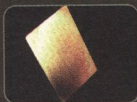
유우: 그... 쟤, 쟤?

장: 그래! 네놈은 언제나 그런 쓸데없는 소리를
하나도 2부대 마무리하는 거야.



장: 쓸데 없는 소리하지 말고 빨리 돌아가자구.

그래함	
초속점프	
스트라이	
사운드	
슈팅기	



EGG

E.G.G.를 타고 과거를 찾는다

엘리멘탈 기믹 기어

ELEMENTAL GIMMICK GEAR



장르: A · RPG

제작사: 허드슨

발매일: 5월 27일

발매가: 5,800엔

도굴꾼들이 설쳐대는 고대 유적. 거기에서 뺏어 나오는 촉수는 마치 생명을 없애기 위한 듯, 마을을 파괴하고 삼림을 태워버렸다. 풍부한 생명력을 자랑하던 대지는 사막화되어 가는데.... 집을, 가족을 잃은 사람들은 보고 있을 수밖에 없었다. 이때, 한 남자가 긴 잠에서 깨어나게 된다.

캐릭터 소개

수침 맨(SLEEP MAN)-려운

이 이야기의 주인공. 고대 유적 내에서 E.O.G.와 함께 발견되어 계속 잠들어 있었다. 유적의 건조 연대로 추정하면 5,000년 이상 동안만 것이다. 유적의 중심에 의한 이상한 힘 때문에 잠에서 눈을 뜨게 된다.

세렌(SELEN)

이스트키온의 옛 고고학 연구소에 근무하는 연구자. 슬림 맨의 연구를 담당하고 있다. 중심과 슬림 맨의 자각에 이상한 힘을 느끼고 그에게 유적의 조사를 부탁한다.



닥터 양(Dr. YAM)

옛 고고학 연구소의 소장. 유적 연구의 계획자로 현재는 슬림 맨의 소장에 온 힘을 쏟고 있다.

러클(LUCKLE)

이스트키온에 살고 있는 장의관 남자는 소년 중심으로 영혼을 잃은 고아들의 리더를 맡고 있다.



주지(JUJI)

인간의 마음을 본 개처럼 먹고 있는 도적단의 두목. 마을 서민들을 중요하는 한편, 유적에 대해서 큰 심을 갖고 있다.



메뉴

E.G.G.에 탑승했을 때, 맵 상에서 스타트 버튼을 누르면 보조 상태가 되며 「스타티스」/ 옵션, 윈도우가 표시된다.

스타티스(STATUS)

각 파라미터와 소지 아이템 등 현재 E.G.G.의 스타티스를 확인할 수 있다.

옵션(OPTION)

게임의 설정을 변경한다.

① KEY CONFIG : 변경하고 싶은 버튼에 기능을 옮겨서 방향키로 정할 수 있다. 그 다음 A버튼으로 결정하여, 디폴트(DEFAULT)를 선택하면, 게임 스타

트스와 설정으로
올라가게 된다.

② MESSAGE :
「NORMAL」이
나 「FAST」를
방향키로 선택한
다.

③ WINDOW : 방향키로 수치를 조정하여 윈도우 크기를 변경할 수 있다. A버튼을 누르면 변경이 결정된다. R, G, B는 수치를 높게 하면 색의 농도가 짙어지며, A의 수치가 높아지면 투명도가 높아진다.

④ SOUND : STEREO 또는 MONO를 방향키로 선택한다.



옵션 화면

조작

A버튼(원치 버튼)	맵 : 편지, 대화하기, 조사하기, 오모 아이템 사용 장비 메뉴 / 옵션 메뉴 / 상점 : 결정
B버튼(스핀 버튼)	맵 : 스펀 개시 장비 메뉴 / 옵션 메뉴 / 상점 : 캔슬

X버튼(아이템 버튼)	장비 아이템 사용
L 트리거	장비 메뉴 확인 표시
R 트리거	가드
스타트 버튼	선 메뉴 표시

액션



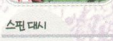
편지

A버튼을 누르면 편지를 띄울 수 있다.



와이어 편지

와이어 암을 입수하면, 와이어 편지를 발송할 수 있다. A버튼을 잠시 누르고 있으면 E.G.G.에서 빛이 나며, 이때 버튼을 떼면 와이어가 발송된다. 와이어 편지는 적을 공격하는 지분만 아니라 근처에 있는 물건을 끌어당기거나, 반대편으로 넘어갈 때 사용되기도 한다.



스핀 개시

스핀 개시 후 E.G.G.의 몸체에서 빛이 나온 다음, 방향키로 조정하면 공격할 수 있는 공을 사용할 수 있다. 이당 당에는 EP(에너지 포인트)를 소비하지만, 스핀 개시를 사용하면 부수 수 있는 문과 트랩이 있다. EP가 10이아하면 스핀 개시를 사용할 수 없다.



스핀

B버튼을 누르면 달걀형으로 변한다. 그 상태에서 계속 버튼을 누르고 있으면 스핀을 시작한다. 다시 B버튼을 누르면 로보트로 돌아온다.



블록 들기

스핀 형을 입수하면 블록을 들어서 운반할 수 있다. 블록에 접근하여 A버튼을 누르면



장비 아이템

L트리거 버튼을 누르면 장비 메뉴가 나온다. 프레임 스펀, 프리즈 스펀 등 공격용 아이템

을 사용할 때에는 X버튼을 잠시 누르고 있어야 한다. 스펀이 들어있는 서브 탱크는 X버튼을 한번만 눌러도 사용할 수 있다. 프레임 스펀은 스핀 개시 중에 X버튼을 누르면 발동한다.



블록 들기

할 수 있는 블록에 접근하여 방향키로 옮길 된다.



블록을 들어올린다. A버튼을 누르고 있으면 블록을 든 채로 있다. 이 상태에서 이동할 수 있다.



날아오는 불록 잡기

스킬 레벨 2 이상 되면 날아오는 불록을 잡을 수 있다. 불록이 날아오는 타이밍에 맞추어 A 버튼을 누르면 된다.



불록 잡아당기기

슈퍼 그림을 입수하면 불록을 잡아당길 수 있다. 달 수 있는 불록이 잡히면 A 버튼을 누르면서 뒤로 당기면 불록이 움직인다.

스톡을 입수

바퀴를 입수한 다음 스톡이 나오면 분수에서 A 버튼을 누르면 그 스톡을 흡수할 수 있다. 스톡이란 E.G.G.의 파워를 회복하는 역할을 맡는다. 분수의 색에 따라서 스톡의 종류가 다르다.

아이템



와이어웜

입수하면 와이어 판자를 사용할 수 있다. 와이어 판자의 공격력은 판자보다 낮지만 렉스가 높다. 또한 멀리 있는 아이템을 갖고 오거나, 루프를 사용하여 건너편으로 건너갈 때도 사용된다.



위퍼 프루프

수중에서도 저항과 같은 속도로 이동할 수 있는 아이템이다. 한편 이것을 입수하기 전에도 수영하는 물이갈 수 있지만 움직임이 매우 둔해지기 때문에 고급작 제작자.



바퀴머

저항에서 속이 나오는 스톡 분수에서 직접 액션을 흡수할 수 있는 아이템이다. 스톡을 흡수하기 위해서는 서브 탭키가 필요하다. 서브 탭키에 스톡(저항)은 회복력은 전부 4등급이다. 또 회복력을 연속으로 흡수할 수는 없지만, 일단 다른 화면으로 이동한 다음 다시 오면 분수 상태로 되어 있어서 다시 흡수할 수 있다.



스킬 플러셀 1

첫 번째 스킬함을 입수하면 작은 바위를 들어올릴 수 있다. 그리고 이 바위를 이용하여 벽

을 공격할 수도 있다.



슈퍼 그림

불록을 뒤로 잡아당기기 위한 아이템이다. 달아서 A 버튼을 눌러서 와이어웜이 나타나게 한다.



프리즈 스톤

프리즈 레이저를 사용할 수 있는 아이템이다. 동시에 블루 엘리멘탈을 저장할 수 있다. 저온의 레이저를 적과 물을 얼릴 수 있지만, 적에게 데미지는 주지 못한다. 얼려진 적은 불록과 같은 취급을 받는다. 얼려진 적을 다시 스레드라기 위해서는 프레이밍 불로 풀어야 한다.



스킬 플러셀 2

스킬 레벨 2가 되면 레벨 1의 능력과 함께 날아오는 바위를 잡을 수 있게 된다.



프레이밍 스톤

프레이밍 불을 사용할 수 있으며, 동시에 레드 엘리멘탈을 저장할 수 있다. 프레이밍 불은 적과 나무를 태울 수 있는 기술로 얼려있는 적을 여탈할 수도 있다. 프레이밍 불로 공격했을 때에는 타격을 입힌 순간에 레벨마다 다른 데미지를 주며, 적이 불타고 있는 동안에도 데미지가 계속된다.



지오 스톤

지오 클레이를 사용할 수 있는 아이템으로 동시에 옐로우 엘리멘탈을 저장할 수 있다. 지오 클레이는 지면을 경리하는 공간으로 주변의 적을 모두 공격한다. 공격 범위는 한 칸만 정도는 매우 넓지만 적이 어딘가에 닿지 않으면 데미지를 입힐 수 없다. 공격력은 160으로 공격력이 있기 때문에 인해 레벨이 높아도 그다지 모래를 볼 수 없다. 또 이 기술을 사용하면 타물을 파괴하여 새로운 길을 만들 수 있다. 때로는 전장에서 아이템이 떨어지는 경우도 있다.



플라즈마 스톤

입수하면 플라즈마 필드를 사용할 수 있으며, 그린 엘리멘탈을 저장할 수 있다.

주변의 적에게 데미지를 줄 수 있으며, 지오 클레이와는 다르게 공중에 있는 적에게도 데미지를 줄 수 있다. 또 플라즈마 에너지를 공급할 수 있게 때문에 엘리베이터를 작동시킬 때에도 사용된다. 플라즈마 필드의 공격 범위도 지오 클레이와 동일하게 전체 화면이다.



트랜스포머

포그나 등에서 만전을 하지 않을 때 사용하면 아이템이다. 아이템을 사용하면 만전 일루로 들어간다.



슈퍼 노바

노바 스톤을 입수하면 사용할 수 있는 기술. 소행성인 슈퍼 노바를 폭발시켜서 주변의 적을 공격한다. 공격 범위는 약 1칸만으로 지오 클레이와 같지만, 공격력은 가장 높은 300이다. 모든 종류의 엘리멘탈을 사용하지만, 소비량이 왜와로 적게 때문에 자주 이용되는 기술이다.

프레이밍 스피너



스핀 대신 중에 회전 공격을 사용할 수 있는 아이템. 타격 공격 외에 회전 데미지를 2회 입한다. 회전 데미지는 프레이밍 불과 같은 데미지를 준다. 또 아이템 버튼을 누르면 1초에 한번씩 속도 3번 회복을 할 수 있다.



그리비티 싯드

파라메드 상태의 변형체 싯드를 적당하게서 해의 모든 공격을 무효화하는 기술이다. 이 기술을 사용하면 저수할 수 있는 것도 있다. 무적이 되는 시간은 약 8초 정도이며, 한이 갠다면 기술도 사라진다. 강아니, 많은 적이 있는 장소에서 사용하면 매우 효과적이다. 하지만 모래가 지속되는 동안에는 스핀 타수를 사용할 수 없게 때문에 먼저 공격하면 쓰러뜨려야 한다.

● 엘리멘탈 기믹 기어

서브 탱크

회복력을 보존하는 아이템. 회복력을 얻는 방법은 비쿠미로 스텝 본수에서 얻는 방법과, 기계에서 구입하는 방법이 있다. 회복력은 에너지, 엘리멘탈, 디플, 슈퍼 스텝의 4종류가 있다. 그리고 서브 탱크는 모두 3개 존재한다.

서브 탱크의 종류

 에너지 스텝 EP를 최대치까지 회복한다.	 엘리멘탈 스텝 엘리멘탈을 최대치까지 회복한다.
 디플 스텝 EP, 엘리멘탈을 최대치의 50% 회복한다.	 슈퍼 스텝 EP, 엘리멘탈을 최대치까지 회복한다.

에너지 탱크

E.G.G.의 최대 EP를 25포인트 늘리는 아이템이다. 필수 항목 동시에 EP는 최대치까지 회복된다. 전부 15개 있으며, 모든 에너지 탱크를 입수하면 400까지 만들 수 있다. 기계에서 파는 경우도 있다.

에너지 회복 물

E.G.G.의 EP를 회복하는 아이템으로 크기에 따라 회복량이 다르다.

		
25포인트 회복	10포인트 회복	5포인트 회복

가바론

이 게임의 세계관에서 통용되는 화폐로 몬스터를 죽이면 나타난다. 에너지 회복 볼륨을 크기에 따라 회복하기가 다르다.

		
20개바론	10개바론	5개바론

에코 스피너

스핀 대시로 이동해도 EP를 소비하지 않는 아이템이다. 하지만 아이템으로 장바구니에 그 조각을 보유할 수 있다. 필수 조건은 저스티스 용어 100연승을 하는 것이다.

엑세스 칩

컴퓨터를 이용하여 잠겨 있는 문을 열 때 쓰이는 칩. 컴퓨터와 엑세스 칩은 레벨 3까지 있다. 컴퓨터 레벨에 대응하는 칩을 갖고 있으면 통과할 수 있다.

어둠 핵심

3개를 모으면 어둠 레벨이 1오른다.

디펜스 핵심

3개를 모으면 방어 레벨이 1오른다.

막연드 핵심

3개를 모으면 막연드 레벨이 1오른다.

엘리멘트

장비 아이템을 사용할 때 소비되는 엘리멘탈을 회복시켜 준다. 역시 크기에 따라 회복량이 다르다.

		
대	중	소

공격력 일람

팬치

리지는 했지만 힘이 저기 때문에 공격의 핵심이 되는 기술이다. 1회의 펀치로 2마리 이상의 몬스터에게 데미지를 줄 수도 있다.

레벨에 따른 팬치의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
10	20	40	60	80	100	130

스핀 대시

리지는 펀치보다 훨씬만 고속 이동이 가능하다. 하지만 EP를 소비하기 때문에 자주 사용하지는 않는다. 스팀 장에 계속해서 공격을 하면 연속으로 데미지를 줄 수 있기 때문에 빨리 처리할 때 유용하다. 펀치보다 공격력은 높지만, 3D 레벨에서는 펀치의 같은 공격력으로 수정된다.

레벨에 따른 스팀 대시의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
40	60	80	90	100	110	150

와이어 암

엘리멘탈을 소비하지 않고 원거리 공격을 할 수 있다. 하지만 공격력은 그만큼 떨어지기 때문에 그다지 자주 쓰이지는 않는다. 와이어가 늘어났을 때에는 움직일 수 없기 때문에 방어에 역점이 생긴다.

레벨에 따른 와이어 암의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
5	10	15	20	25	30	50

프래임 스피너

스핀 대시로 공격한 공격으로 직접 공격과 화염 공격을 동시에 한다.

레벨에 따른 프래임 스피너의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
60	80	100	110	120	130	170



프래임 볼

원거리에서 적을 공격할 수 있으며, 직접 데미지와 화염 데미지를 동시에 줄 수 있다. 또 공격 무효도 불이 적기 때문에 적의 공격을 없애 제공할 수 있다. 얼리컨텐트 여유가 있다면 적극적으로 사용하자. 하지만 적 무대는 데미지를 입지 않는 녀석도 있다.

레벨에 따른 프래임 볼의 공격력

레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
20	30	40	50	55	60	80

방어

적의 공격을 거드머신 보충책보다 데미지를 줄일 수 있으며, 그 요격은 디펜스 레플렉에 따라 다르다. 또한, 공격을 받아도 뒤로 물러가지 않기 때문에 보다 빨리 공격으로 전환할 수 있는 이점도 있다.

레벨에 따른 방어력

	레벨 1	레벨 2	레벨 3	레벨 4	레벨 5	레벨 6	레벨 7
통상시	0	5	10	15	20	25	35
가드시	25%	30%	35%	40%	45%	50%	60%

크레이 할아버지의 퀴즈

크레이 할아버지는 모두 객관식으로 문제를 낸다. 따라서 다음 답이 있는 것만 고르면 쉽게 돈과 아이템을 얻을 수 있다.

■ 문제와 답

할머니가 잘려 온 것은 몇 살 때? 18세(18歲)

할머니가 잘 못하는 일은? 요리(料理)

내 아이는 모두 몇 명? 5명(5人)

나는 어떻게 죽지? 후라이라이라이(フライ+ド+ド+ド+ド)

내 E.G.G.는 무슨 색이지? 갈색(黒)

내가 만든 것은? E.G.G.

스라의 별명은 무엇이지? 푸른 번개(靑い雷轟)

내 라이벌의 이름은? 호지(ホジ)

리리나는 몇 살이지? 5세(5歲)

지금 편지를 보내지 않은 사람은? 뱀나아들(下の息子)

삼각형의 면적은? 780×560÷2(面積×高さ÷2)

내 이마가 줄 파는(파는) 단어는 모두 몇 번 나왔지? 3회(3回)

나는 몇 번과 여행을 했지? 한 명(1人)

지금 이야기에서 나온 생물의 수는? 155



나는 어디로 여행을 했지? 모른다(知らない)
간혹는 없지만 복록이 있는 탐의 이름은? 안개의 탐(霧の探)

나는 피리도 불렀지? 딱딱한 사람(トキトキ人)

나는 그르너를 몇 번 들어간 적이? 27회(27回)

내 장난의 이름은? 후라이(フライ)

내 머드리의 이름은? 세이라(セイラ)

후른은 무슨 이름이지? 개(犬)

E.G.G.가 먹은 것은? 목초(牧草)

농담이 없는 색상이란... 패패패패패(パパパパパ)

릭(リック)은 얼마나 돌려주었지? 37번(37回)

리프(ラフ)는 얼마나 밀러갔지? 27번(27回)

내가 산 장난감은 얼마였지? 47바바(47ババ)

나는 그에게 무엇을 선물했지? 꽃(花)

내 부대는 모두 몇 명이지? 15명(15人)

스토리 공략

프롤로그

요키온 1218년

깊은 정글 지하에서 동물의 고대 유적이 발견된다. 하지만 정글은 들어가는 것조차 쉽지 않았다. 때문에 본격적인 유적 조사가 시작된 것은 발전한 지 한 세기가 흐른 뒤였다.



요키온 1353년

유적 내부의 발굴에 착수한 순간, 수수께끼의 기체가 발견된다. 그 안에서 잠자고 있던 남자와 함께... 조사에 의하면 유적은 5,000년 전에 만들어진 것이라고 한다. 하지만, 그 기체의 구조 조사는 느리게 진행되었으며, 각종 원리조차 밝혀낼 수 없었다. 과학자들 사이에서는 '정령이 들어있는 것은 아난가?'라고 말하는 사람까지 있었다. 그리고 어느 사이엔가 그 기체는 엘리멘탈 기어 기어(ELEMENTAL GIMMICK GEAR)라고 불리게 되었으며, 분석은 계속 이루어진다. 과학과 기술의 진보로



E.G.G.의 모델링에 성공하였고, 이윽고 양산화에 돌입하였다. 한편 E.G.G.와 함께 발굴된 남자는 '슬립 맨(SLEEP MAN)'이라는 이름을 붙였다. 나이도 딱지 않고 오직 잠만 자기 때문이었다.

요키온 1453년

이때까지 침묵하고 있던 고대 유적이 갑자기 폭주를 시작했다. 마의 증식 하는 것 처럼 유적이 거대한 폭주가 나타났다. 미친 듯이 날리는 폭주에 의해 도시와 마을이 괴멸 상태에 다다르게 되었다. 유적 주변에는 안개가 생겼으며, 기어 생분과 무인 E.G.G.가 폭격되기도 했다. 사람들은 유적을 '포그너'라고 부르며 두려워했고, 조식대는 물론, 도굴꾼들조차 들어가기 꺼려했다. 포그너의 증식과 때를 같이 하여, 한 남자가 눈을 뜬다... 「슬립 맨의 각성을 지켜 본 여성 과학자 세렌은 기억을 잃어버린 그에게 '태은'이라는 이름을 붙여준다. 하지만 그녀는 다른 과학자에게 이것을 보고하지 않은 채, 위험을 무릅쓰고 태은을 모으자던 E.G.G.와 함께 포그너로 보낸다. 그의 기억을 되찾기 위한 단서를 찾기 위해서. 그리고 포그너를 멈추게 하기 위해서...」



이스트 키온

게임은 이스트 키온의 암 고고학 연구소에서 시작된다. 마을 남쪽으로 나가려면 저스티스 혼과 3D 베틀에 들어간다. 이 베틀 후에는 어택 캡슐을 얻을 수 있다.

1 게임이 시작되는 장소이다.



3 포그 옛자의 북쪽으로 나가는 곳

4 미니 게임을 즐길 수 있는 리클렉랜드로 스핀 대사로 들어가야 한다. 그 전에 암 연구소 앞에서 돈을 받고 있는 낙색에게 600 기어로 물 주면 게임을 즐길 수 있다.



5 리클렉의 집

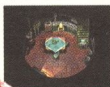
2 저스티스 혼과 3D 베틀



8 창고 안에 들어가면 엘리라는 소년이 반대편으로 탐이게서 돌아오지 못하게 된다. E.G.G.의 개성을 사용하여 어둠을 도둑주어야 한다.



7 2층에 있는 크레이러는 노인에게 말을 걸면, 장황하게 이야기를 한 다음 문제를 낸다. 모두 맞추면 현상으로 수습 기어로 물 준다. 그리고 3, 5, 10 외벽에는 디펜스 캡슐, 어택 캡슐, 디펜스 캡슐을 각각 준다.



6 어반의 장크 상점



3D BATTLE : 저스티스 혼

첫 번째 보스전으로 간단한 1박을 형식으로 이루어진다. 저스티스 혼은 주인공 역을 양역서 일적으로 다뤄주기 때문에 플레이어는 제자리에서 편지 버튼을 누르기만 하면 된다.

레온 : ...어린 아이?

아이 : 시끄러워! 이 러블님을 어쩔래 쉬금하지 마!

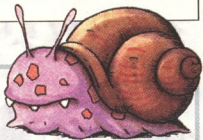
러블 : 제발! 저버렸군! 부하들을 어쩔게 보나? 뭐지 이 E.G.G.는? 감화 파츠가 하나도 없잖아? 그런데 이렇게 강한 이유는... 아무리 봐도 도둑이 사용하는 E.G.G.와는 다른 걸... 그리고 혐의 모습도 내셔널처럼 완벽하게 보이지 않고 잘못 쫓은 내 잘못이야!

레온 :

러블 : 솔직하게 사과할게! 미안해 형! 이것을 좀 태워나 용서하려고! (러블에게서 어둠 캡슐을 받는데 이 짧은 캡슐을 3개 오르면 공격력이 1 레벨 오르지만 그 외에도 여러 종류가 있으니까 스스로 찾아보라!) 와! 그래! 언제라도 상대를 해줄게. 방법은 이 녀석에게 편지를 날려! 그런 다음에 승부를 가리자고!

포그 엷지 남쪽

포그 엷지 남쪽은 이스터카운 마을 아래에 있다. 이곳의 특징은 바어 캡슐이 두 개 있다는 점이다. 포그 엷지 남동쪽과 중앙에 하나씩 있으며, 남동쪽에 있는 것은 식물 속에 숨겨져 있어서 찾기 어렵지만 그냥 얻을 수 있고 중앙에 있는 바어 캡슐은 나중에 화이어 애플을 입수해야만 얻을 수 있다.



2 드디어 포그네에 들어간다. 들어가자마자 공격엔 브래 언-어 있었니 조심할 것.

3 움직이지 않은 몬스터 타이니 불리는 공격이다. 타이니 끌려의 공격을 거드로 막은 다음 공격하면 쉽게 제거할 수 있지만 EP가 많이 없어져서 주의하자.

5 달로 워프하게 워만 문으로 게 임 후반부에 사용된다.



6 아직 워터 프루프를 입수하지 않았기 때문에 물 속에 들어가면 스텝드크 감소한다.



4 이 아이렘은 와이어 없이 가져올 수 있다.



1 여기저기 있는 디펜스 캡슐은 나무에 가려 있기 때문에 주의 깊게 봐야 그 위치를 알 수 있다. 이런 생장용 아이렘은 꼭꼭 막혀 두어야 나중에 후회하지 않는다.



포그너 1층 (남쪽)

이곳에 들어 온 목적은 '코어 시스템'을 얻기 위해서이다. 하지만 그 려기 위해서는 액세스 레벨 1의 문을 열고 보스인 조인터를 물리쳐야 한다.

- 5 이 장치 부근에서 E버튼을 누르면 스피너로 기어를 돌릴 수 있으며 왼쪽에 있는 문이 열린다.



- 4 입구에서 앞으로 진행하면 통로가 막혀 있어 앞으로 진행할 수 없다. 이런 형태의 벽은 스피너 대신으로 파괴할 수 있다.



- 6 액세스 레벨 1 집을 잠수한다.



- 13 이 장치에 들어가면 프레임 스펀을 잠수할 수 있으며 프레임 불이라는 기술을 사용하여 된다. 이것으로 포그너 1층의 함몰은 끝이다. 유적은 계속 이어져 있지만 일단 이스트쪽으로 돌아가자.



- 7 액세스 집을 잠수한 다음 이 액세스 레벨 1의 컴퓨터를 조사하면 오른쪽에 있는 문이 열린다.



- 12 에너지 탱크 잠수.



- 11 최조의 보스 전이다. 굉장한 상대로 EP를 다 써온 상태로 들어오자 조인터를 쓰러뜨리면 방안에 에너지 탱크가 나타난다.



- 3 이곳 벽면에 있는 4장의 패널은 플레이어가 접근하면 공중에서 띄어 놓아진다. 이 때에는 벽에 붙어서 편지로 읽어드려야 된다.



- 9 디펜스 범용을 잠수한다.

- 8 빨간 스위치를 누르면 통로를 막고 있던 블록이 떨어진다. 이것으로 보스인 조인터의 방으로 갈 수 있지만 그 전에 부근에 있는 아이템을 획득하자.



- 10 에너지 탱크를 잠수한다.

- 1 E.G.G. 형의 적은 플레이어와 같은 스피너 대신을 사용한다. 스피너 형태로 들어가기 전에 공격하면 되지만, 스피너 형태가 되면 일단 거드를 해서 공격을 받은 다음 반격하자.

- 2 세이브 포인트를 사용한 다음 여기로 나갈 수 있다. 문을 열기 위해서는 벽에 있는 빨간 정팔 스위치를 편지로 누르면 된다.

3D BATTLE : 초인더

포그너에 살고 있는 초인더의 역할은 머리와 동자이다. 모양이 용케와 비슷하기 때문에 혼란스럽지만 눈을 보면 다른 점을 알 수 있다. 머리와 꼬리의 눈은 검고, 몸체는 빨강색 띠 문이다. 동체를 공격하면 직육면체 머리와 꼬리를 집중적으로 노려서 처리하자.



이스트키온

이스트키온으로 돌아오면 영구소가 약 7개의 팀에 있는 도착순서에 승격을 당한다고 주문이 떨어진다. 양자의 팀에 가기 전에 먼저 서점으로 가서 아서지 팀표를 구입하자.

포그 엣지 북쪽

크라운 스톤을 얻으면 동굴에 갇혀 있는 시바를 구출할 수 있다. 시바는 그 덩어리로 와이어 암을 준다. 와이어 암은 이 동시뿐만 아니라 공격과 멀리 떨어져 있는 아이들을 끌어당길 때에도 사용되는 중요한 장비이다. 또 모그 엣지 북쪽을 통해 모그너 1층에 들어가면 7층이 기적을 도발하는 이벤트가 등장한다.

2

동굴에 들어가면 와이어 암을 사용하여 견너편 벽으로 견너 수 있다.



5

포그너 1층으로 들어갈 수 있다.

4

포그너 1층 입구에 들어선면 공격계 수수께끼의 목소리가 들리었다. 알아버린 기억의 조각을 떠올리는데...



3

여기에 위치한 몬스터는 멀리서 중상을 날린다. 그러나 견너편으로 견너가기 전에 와이어 암으로 공격하여 처리하자.



10



1

나무 뿌리를 향해 프레임 불을 날려서 시바를 구출하자. 그러면 답례로 와이어 암을 준다. 이 와이어 암으로 포그 엣지 남쪽에 있는 디펜스 캡슐을 얻을 수 있다.



포그너 1층 (북쪽 - A)

포그너 1층 북쪽의 목적은 크리크 스톤을 입수하는 것이다. 그러기 위해서는 냉각장치를 작동시켜서 수로를 열어야 한다. 이 지역은 E.G.G.의 스미더스가 중요하다. 문을 열거나, 고속 이동, 그리고 기적을 쓰러뜨리기 위해 사 용된다.

10 왼쪽부터 중간에는 여러 밧줄을 입수할 수 있다.



9 여기 마루에는 밧줄 어지는 패널이 있다. 스피너를 사용하여 고속 이동하면 패널이 떨어지기 전에 건너갈 수 있다.



5 마인드 컨트롤을 입수

6 외전 기어로 문을 열 수 있다.

7 여기에 숨어있는 브레이크-2는 공격력이 높아서 현 단계로는 싸우기 힘들다. 무시하고 문으로 빠져나가자.



8 중앙에 있는 깨달은 알중에 마지막 보스를 만나게 되는 곳이다. 지금은 들어갈 수 없다.



2 외전어 암을 사용하여 밑에 있는 스위치를 누르면 다리가 생긴다. 이 다리는 폭이 좁기 때문에 떨어지지 않도록 주의하자.



4 수중에서는 장비 아이템을 사용할 수 없다. 또한 스피드가 느려지기 때문에 평소보다 빠른 타이밍으로 공격을 시작해야 한다.



3 외전 기어로 문을 열 수 있다.

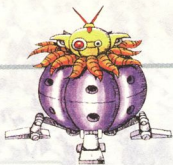


11 냉각 장치를 작동시키자.



포그너 1층 (북쪽 - B)

포그너 1층 북쪽 후방부는 프리즈 스톤을 입수하는 것이 목적이다. 문을 열어서 방에 있는 마이크로봇 동해, 왼쪽 어리야에 있는 프리즈 스톤을 얻자. 다음 어리야에서는 400G가 필요하므로 여기에서 돈을 모아서 진행하도록.



7 출구의 문을 열기 위해서는 적을 프리즈 레이저로 얼려서 스위치 위에 올려놓아야 한다.



6 여기에서 프리즈 스톤을 압수하면 프리즈 레이저라는 기술을 사용할 수 있다. 이것은 동과 적을 얼릴 수 있는 광선이다.



8 포그 옛저 북쪽으로 나가는데, 일단 포그 옛저 남쪽으로 향하자.

4 이 방근에서 스피너 대시를 하고 있으면 무언으로 나오는 리틀 마더를 쓰러뜨려서 개바라와 얼리면, EP를 회복할 수 있다. 스피너 대시로 얼어버린 EP도 큰 회복할 수 있으니 매우 손쉬운 방법이다.



5 이 방에 들어가면 모든 문이 문이며 4개의 플라이 건너가 나타난다. 에너지 탱에 주의하면서 각개 격파하자. 모두 파괴하면 문이 열리며 다음 방으로 진행할 수 있다.



2 이 기둥을 파괴하면 에너지 회복 불이 나온다.

1 냉각 장치를 작동시켰다면 이곳에서 밑에 있는 통로로 뛰어내리시 왼쪽 끝에 있는 계단을 올라와서 프락임으로 건너지자. 이것으로 다시 문이 열리니 방으로 갈 수 있다.

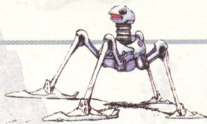


3 스피너 상태로 이 파이프를 통과할 수 있다. 파이프에 들어가면 왼쪽 방에 있는 출구까지 자동적으로 진행된다.



포그 엷지 남쪽(해변)

프리즈 레이저를 입수해도 아직은 안개의 틈에 들어갈 수 없다. 스칼 폼을 입수하기 위해 포그 엷지 남쪽으로 가야 한다. 프리즈와 프리즈 스톤이 있으면 스칼 폼을 입수할 수 있다. 이 아바섬이 있으면, 작은 배위를 통해서 덩치가사 운반할 수 있다.

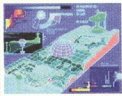


7 안개의 대사는 포그 엷지 북쪽에 위치한다. 이 스텝이 온이나 포그너 1층을 경유하여 갈 수 있다.

1 포그 엷지 남쪽에 오면 오른쪽 밑에 나무가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있다. 이 나무를 망에 프레임 불을 발사하면 불타 없어진다.



4 이 컴퓨터에 액세스하면 전체 맵을 볼 수 있다.

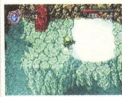


3 안개의 틈에 임장료를 지불하면 이 장소에서 원자 생명체 메타모라는 생물을 얻을 수 있다. 메타모는 E.G.G.를 정화하기 위해 꼭 필요한 생명체이다.

2 레벨 1 스칼 폼을 입수하면 이 곳에 있는 배위를 들 수 있다. 조작법은 기꺼이 접근하여 A버튼을 누르면 된다. 배위를 빼면 배위를 단진다.



5 물 속에 있는 분수대가 프리즈 레이저를 발사할 수 있게 만들어서 건널 수 있다. 하지만 요격는 잠시동안이므로 일단 다음에는 빨리 건너기도록 하자.



6 스칼 폼이 있는 동굴에는 리틀 메이커가 기다리고 있다. 우선 이 집단을 처리한 다음 아이템을 입수하자.



안개의 대지

포그 옛저 북쪽에서 위로 올라가면 안개의 대지가 나온다. 안개의 대지에는 공명의 수로와 좌우의 육로 등, 커다란 루트가 있지만 먼저 수로 루트를 경험하여 마인드 캡슐을 입수하자. 그 다음 오른쪽 육로 루트로 여왕 캡슐을 입수하고, 안개의 탑으로 가자. 이 곳에서는 처음으로 리틀 렐리아에 의한 이동이 가능하다.

3 프리즈 레이저로 물을 얼려 건너지.

6 다시 한번 프리즈 레이저로 물을 얼려 건너지.

4 라플레시아를 사육하여 오른쪽 여왕에 있는 지점으로 이동한다.



2 프리즈 레이저로 물을 얼려 건너지.



8 이 엘리베이터는 안개의 탑 1, 7, 8, 9, 12층에 멈춘다. 하지만 내부에서 문을 열어 방안에 들어갈 수 있다. 즉 적들에게는 탑 내부로 통하지 않게 된다.



7 안개의 탑으로 들어가는 입구.



9 방어막 가운데에는 에너지 탱크가 있지만 지금 단계에서는 입수할 수 없다.



1 포그 옛저 북쪽의 A지점에서 수로를 통과하면 이 곳에 있는 마인드 캡슐을 입수할 수 있다. 그리고 다시 포그 옛저로 들어가서 B지점으로 가자.



5 라플레시아로 여왕에 왔다면 여왕 캡슐을 입수할 수 있다. 이 다음 안개의 탑으로 진행하자.



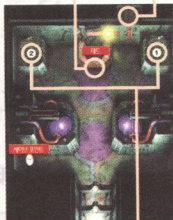
안개의 탑 1층

1층에 들어오면 먼저 테드에게 입장으로 400G를 지불하고 2층으로 이어진 엘리베이터를 타자. 1층에 있는 디펜스, 마인드 캡슐은 2층에서 탈거해서 열어야 한다.

- 1 캐릭터에 있는 테드에게 400G를 지불하면 오른쪽 위에 있는 엘리베이터의 문이 열린다. 요즘은 1회 지불하면 다음에는 자유롭게 이용할 수 있다.



- 2 2층으로 향하는 엘리베이터



- 3 이 아이템은 2층 마무에 둘러앉는 구멍에서 뽑아내어 얻을 수 있다.



안개의 탑 2층

안개의 탑에는 각각 계단이 매달려있 연결되어 있다. 주어진 과제를 물면서 1층의 통과자. 2층의 과제는 엘리베이터의 문을 여는 스푼 위치 위에 블록을 올려놓는 것이다.

- 1 2 여기처럼 많이 보이는 구멍은 팔여지도 테마시를 업지 않는다. 민승 아래로 이동할 뿐이다. 이것을 이용하여 1층에 있는 아이템을 얻을 수 있다.



- 6 마지막으로 블록을 이 스위치 위로 올려놓으면 다음 층으로 가는 엘리베이터가 작동된다.



- 7 3층으로 향하는 엘리베이터



- 3 블록을 스위치까지 이동시킬 때 이 바위는 방해가 된다. 민승이 부른 다음 블록을 옮기자.



- 4 블록을 왼쪽까지 옮겨라.



- 5 약이어 앞으로 건너가도록



안개의 탐 3층

3층의 괴짜는 움직이는 패널에 전원을 넣는 것이다. 먼저 입구 왼쪽에 있는 보라색 블록이 패널을 작동시키는 전원이자, 오른쪽의 움직이는 패널의 전원은 같은 방식으로 전원을 넣으면 된다. 다음은 녹색 블록을 움직여서 스위치 위에 올려놓으면 4층으로 가는 문이 열린다.

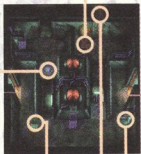
- 1 움직이는 패널 위에 올려서만 자동적으로 건너편까지 이동한다.



- 2 오른쪽의 방에는 어둠 협곡이 있다. 와이어 없으므로 건너가서 입수하지



- 5 블록을 스위치 위로 이동시키면



- 4 보라색 블록을 움직여서 패널 위로 옮기면 너무 맑은 땅이질 수도 있으니 주의할 것.



- 3 보라색 블록을 오른쪽으로 이동시키면 된다. 전원이 들어가면 움직이는 패널이 작동한다.



안개의 탐 4층

스위치를 누르기 위한 블록을 복잡하게 붙여야 하는 스테이지. 다음 그림처럼 블록을 옮겨 놓으면 된다.



안개의 탐 5층

이 층에서는 적을 프리즈 레이저로 얼려서 스위치를 눌러야 한다. 얼린 적은 3분 정도 자면 물이러니 주의할 것.

- 1 2 적을 프리즈 레이저로 얼려서 스위치 위로 옮기자.



- 5 6층으로 가는 문



- 3 이곳에 나오는 자이언트 버그 집단을 떠나면 남기고 처리하자. 키운터에 있는 테드에게 400G를 지불하면 오른쪽 위에 있는 엘리베이터의 문이 열린다. 요금은 1회 지불하면 다음에는 자유롭게 이용할 수 있다.

- 4 남은 자이언트 버그를 얼려서 스위치 위로 옮기자. 만약 옮길 수 없는 상태가 된다면 프레임 불로 녹인 다음 다시 얼리면 된다.

안개의 탑 6층

움직이는 매달려 볼록을 옮길 때 발생할 위험이 있으니 조심하자. 아직지 탭크가 있는 장소에 가기 위해서는 일단 7층에 있는 구멍에서 떨어져야 한다.

1 이곳의 스위치를 누르면 안쪽에 있는 책받이 작동한다.

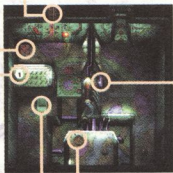


4 다시 이 스위치를 눌러서 책받이를 이동시키자.

5 볼록을 스위치로 옮긴다.



6 7층으로 가는 문.



2 회전 기어로 다리를 만들자.



7 이 아이템은 7층에 올려기서 구멍으로 떨어지면 얻을 수 있다.



3 이 볼록을 위로 옮긴 다음 이동 책받이로 옮기자. 그렇게 아직지 없으면 책받이 위에서 이동시킬 수 없게 된다.



안개의 탑 7층

이 층에서는 볼록에 와이어 양을 넣는 것만으로 건너지는 새로운 기믹이 필요하다. 게임 중 후반에 등장한 볼록 와이어 기믹이 필요할 때가 있으니 여기서 확실히 익히고 진행할 것.

1 이 곳에서 떨어지면 엔딩시 탭크를 입수할 수 있다.

5 입구 근처에 있는 볼록을 밀어서 스위치까지 옮기자. 통로가 끊어지기 때문에 주의할 필요가 있다. 이 행동은 마지막 8층으로 올러갈 수 있다.



6 8층으로 가는 문.



4 건너편 볼록이 있는 곳으로 와이어 양을 날리면 건너갈 수 있다.



7 붉은 빛의 스위치를 누르면 문이 열려서 엔리베이터를 사용할 수 있다.



3 이 볼록으로 스위치를 누르면 다리가 생긴다.



안개의 탑 8층

8층에는 레이저의 의한 감시 시스템이 있어서 약간의 다른 방법을 취해야 한다. 일단 7층으로 되돌아가서 탑 외부로 나가 다음 열차세터를 타고 8층으로 올라오자.

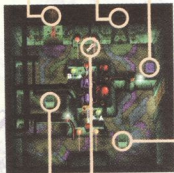
- 2 이 상태에서는 앞으로 진행할 수 없으니 일단 7층으로 되돌아가자.



- 1 입구 근처에 있는 스위치를 밟으면 바깥 통로로 이어지는 문이 열려서 열차세터로 들어올 수 있다.



- 5 9층으로 가는 문.



- 4 마찬가지로 이 블록을 B지점까지 옮기서 시스템을 멈추게 하자.

- 6 직석 레이저에 닿으면 방어막이 발생하여 테미자를 잃는다.

- 3 이 블록을 A지점까지 옮기면 방어 시스템이 멈춘다. 그러면 자유롭게 통로를 이동할 수 있다.



안개의 탑 9층

9층 문이 있는 방은 레벨 3의 액세스 칩이 필요하다. 이 층은 트랩이 없으므로 10층으로 올라가자.

안개의 탑 10층

이 층에서도 별로 할 일은 없다. 디렉스 감속을 안습하면 바로 11층으로 올라가자.



- 3 이 곳에 등장하는 J-슬러지는 매우 강력하다. 그냥 무시하고 지나가거나 스펀 대시로 처리하자.



- 2 11층으로 가는 문.



- 1 다윈 스텝을 숨겨 놓았다. 귀중한 아이템이니 잊지 말고 챙겨가도록.



안개의 탑 11층

이 층에서는 바위를 던져서 스위치를 작동시키는 중요한 기믹이 등장한다. 7가지 색깔이 필요한 크락이니 잘 알아둬라.

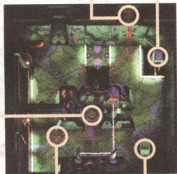
- 1 중앙에 있는 회전 기어를 작동시키면, 마루가 이동하여 반대편으로 건너갈 수 있다.



- 4 A색 버튼을 찍면 E.G.G.가 향하는 방향으로 바위를 던진다. 거리 조절이 필요한 트랩이 많기 때문에 일단 10층에 갔다가 다시 들어올 것.



- 5 12층으로 가는 문.



- 3 바위를 던져서 A색 버튼을 누른 채로 되면 오른쪽 위까지 이동하게



- 2 바위를 던지면 8층처럼 배리어 시스템이 가동하므로 사전에 차단하지, 오른쪽 여단에 있는 블록을 밟아서 차단하면 된다.



안개의 탑 12층

탑의 마지막 부분이다. E.G.G.의 EP가 충분하지 않으면 일단 5층으로 내려가서 회복하고 오자. 보스인 맥시멈을 이기면 13층으로 가는 문이 열리며, 휴지가 있는 공장으로 갈 수 있다.

- 2 도색단의 두목인 주지가 등장한다. 전투에서 이기어 빠져나갈 수 있는 곳이다.



- 3 맥시멈과 3D 벽들이 펼쳐지는 곳.



- 5 주원공이 맥시멈에게 이기면 그는 곧 처형된다.



- 1 이 스위치를 누르면 외부로 통하는 엘리베이터로 갈 수 있다.

- 4 13층으로 이어지는 문.



3D BATTLE : 맥시엄

맥시엄의 공격 중 무서운

것은 맥시엄 대서로 20의 공격력을 자랑한다. 하지만 적신 공격이 때문에 앞으로 살짝 피어나기 경신으로 그어진 비탈부분으로 이동하면 피할 수 있다. 맥시엄 대서는 주인공과 격투가 많이 벌어졌을 때 시유머스로 중간 거리를 유지하면서 먼저 공격을 격어면 격리할 수 있다.



메탈 헤븐

메탈 헤븐에서는 이동 수단으로 대포가 쓰인다. 마운의 이동 수단을 화물 컨테이너를 대포 안에서 스핀 상태로 만들어 쿠면 재질로 이동한다. 여기에 도착하는 적은 끊임없이 등장하니 파괴하기보다는 미끼에서 전멸하는 것이 좋다.

- 1 이 위치에 들어오면 과거의 기억을 되살리는 이벤트가 등장한다. 거대한 로봇 앞에서 두 번 다시는 이것을 사용하지 않도록 기억하는 모습이 나온다.



- 2 이 기계에서는 에너지 방크와 마인드 캡슐을 팔고 있다. 잊지 말고 구입하자.



- 3 캐릭터를 통해서 캐릭터의 적접 알을 걸면 대화의 내용이 변한다. 2회 연속 말을 걸면 그녀는 레드 얼리엔탈 20개를 달라고 부탁한다. 좋은 보답이 있으므로 들어주자.



- 4 5

대포에 접근하여 B 버튼을 누르면 E.G.G.가 포탄이 되어 발생한다.

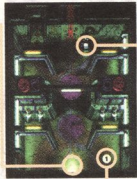


안개의 탑 13층

안개의 탑 13층은 메탈 헤븐으로 향하는 관문이다. 안개의 탑은 몇 층 더 존재하지만 아직은 갈 수 없다. 일단 마인드 캡슐을 얻은 다음 메탈 헤븐으로 가자.

- 2 메탈 헤븐으로 나가는 요구.

- 1 울구 근처에 있는 바위를 부수면 마인드 캡슐이 나타난다.

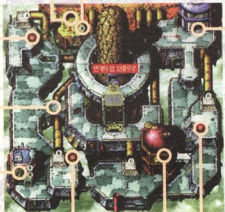


- 3 14층에 가기 위해서는 레벨 2의 액세스 카드가 필요하다.



- 6 디펜스 캡슐을 입수.

- 7 공장 1층으로 들어가자.



- 8 스타트 지점으로 가는 데포탄을 잘못 온 곳이면 다시 되돌아갈 것.



메탈 헤븐은 공장 1층에 있는 디펜스 캡슐을 입수하여 2층으로 올 수 있다. 이 디펜스 캡슐은 공장의 2층에 있는 디펜스 캡슐을 사용한다.

공장 1층 - A

공장 1층의 목적은 2층으로 가기 위한 열쇠를 이따서 정원을 넣는 것이다. 그러기 위해서는 레벨 2의 액세스 칩이 필요하다. 먼저 액세스 칩을 입수하자.

5 이 회전 기어를 작동시키면 위에 있는 문이 열린다.



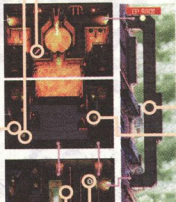
6 이 스위치로 컨베이어 벨트의 방향을 바꾼 다음 회전 기어로 열린 문을 향해 진행하자.

9 이 문스타는 자폭하는 녀석이다. 하지만 이 폭발에 휘말리면 용광로에 빠질 수 있으므로 멀리 피해야 한다. 일단 기어가 잠금되었다가 멀리 피하자.

10 이 작은 자폭장이 놓여 있는 지역으로 어이없이 많이 나온다. 시간 에 여유가 있다면 여기에서 기어를 모으며 진행하자.



1 이 스위치를 누르면 컨베이어 벨트의 이동 방향이 변화한다. 이 스위치를 눌러서 건너편에 있는 컨베이어 벨트의 이동 방향을 바꾸자.



4 컨베이어 벨트의 방향 전환 스위치



2 이 어택 캡슐을 얻기 위해서는 왼쪽 컨베이어 벨트에 타서 오른쪽으로 이동하면서 위로 올라가야 한다.



3 계운데 구멍에 빠지지 않도록 확실히 방향으로 이동하자.



7 액세스 칩을 입수하게 된다. 이것으로 레벨 2 액세스 칩이 필요한 컴퓨터를 조작할 수 있다.



8 이 스위치를 밟으면 왼쪽 문이 열린다. 하지만 진행할 필요한 것은 아니다.



공장 1층 - B

액세스 칩을 입수하면 공장 2층으로 갈 수 있다. 그리고 류지와 싸우기 전에 EPT가 총발하지 않다면 위에 있는 '1층의 ⑩번 지'에서 채우고 오자.

10 블록 밑에 어택 캡슐이 숨어 있다. 놓치지 말고 입수하자.



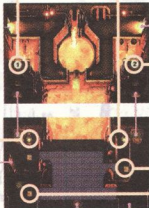
1 보안 시스템을 해제하여 문을 연다.

2 에너지 탱크를 입수할 수 있다.



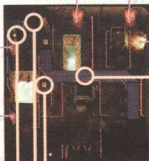
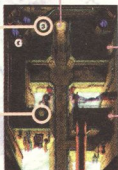
4 레벨 2의 액세스 컴퓨터를 조작하면 오른쪽에 있는 문이 열린다.

6 스피너 데시 중에 프레임 스피너를 사용하면, E.G.G. 전자기 회염에 휩싸인다. 이 상태로 적을 공격하면 통상의 스피너 보다 많은 데미지를 입힐 수 있다.



5 컨베이어 벨트의 방향을 전환하자.

3 컨베이어 벨트의 방향을 전환하자.



7 컨베이어 벨트의 움직임을 이용하여 스위치가 있는 통로로 들어가자.



11 이 외진 거리를 작동시키는 공장 2층으로 올라갈 수 있는 엘리베이터에 전원이 들어간다. 지금까지 사용한 루트를 이용하여 엘리베이터까지 이동하자.



8 컨베이어 벨트의 방향을 전환하자.

12 공장 2층으로 향하는 문.

9 보안 시스템을 해제하여 문을 연다.

● 엘리멘탈 기믹 기어

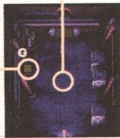
공장 2층

공장 2층에 올라오면 **서연**과 만나게 된다. 서연의 이야기에서 의뢰인, 유지는 현재 모그니의 생명을 살리기 위해 연구원들을 잡아들였다고 한다. 대체가 끝나면 스밍 대시로 벽을 파괴하여 아이들을 입수하자. 준비가 끝나면 유지의 여탈 고점과 결투가 시작된다.

5 주지가 있는 방에는 디펜스 캡슐이 있지만 그를 쓰러뜨리면 자동적으로 이스트키운으로 되돌아간다. 하지만 주지와 대외 이벤트가 발생하기 전에 와이어 암으로 블록을 파괴하면 아이들을 얻을 수 있다.



4 이 위치에 오면 주지가 등장한다. 그는 포그너의 입을 얻어서 마을 사람들에게 복수하겠다고 말하는데... 그렇게 암력을 하지 않겠다고 말하면 전투로 들어간다.



3 블록 밖에는 미언드 캡슐과 디펜스 캡슐이 있다.



2 왼쪽 밖에는 아이패드와 세이버 포인트가 있다. 주지와 싸우기 전에 반드시 들춰라.



1 세련과 채워지게 된다.



3D BATTLE : 메탈 고렘

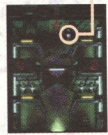


메탈 고렘을 쓰러뜨리기 위해서는 프리즈 레이저를 사용해야 한다. 프리즈 레이저로 메탈 고렘을 얼린 다음 편지 공격을 하면 쉽게 격파할 수 있다. 그러기 위해서는 메탈 고렘과 싸우기 전에 장비들을 준비하고 있어야 한다.

이스트키운

공장 2층에서 여탈 고점을 물리치면 자동적으로 이스트키운으로 이동하여 유지를 처분하는 이벤트가 발생한다. 이 이벤트 후에 상금으로 1,0007마로를 얻게 된다. 이벤트 후에 옆에 있는 양 박자와 아이를 리면 새로 개발한 마르코 연구소에 있을 새끼가 만져 두었다고 말한다. 연구소로 가서 생명을 만 내면 원래 의무유지는 아이들을 준다. 이 아이 덩이 있으면 자유롭게 수중활동을 할 수 있다. 그리고 레벨 25의 액세스 칩을 입수했기 때문에 이어서 잠수하는 것은 가능하다.

1 인계의 탑 13층에서 세류라타 시스템을 해제한다.



3 메탈 이벤트로 가서 기계 주 인과 이야기하면 블루 얼리엔 말이 30개 필요하다고 한다. 건너 주도 록 하자.



2 인계의 탑 14층에서 트랜스포터를 입수한다.



4 메탈 고렘과 싸웠던 곳에는 디펜스 캡슐이 있다.

포그너 지하 1층 - A

새로운 액세스 칩을 얻었기 때문에 지금까지 갈 수 없었던 포그너 지하에 갈 수 있다. 이 곳에 들어온 목적은 모그 언저 서쪽으로 나가는 것이다.

- 9 위를 향해 뛰어여 암을 발생하면 스톱 볼을 멈출 수 있다.



- 1 이 방에 들어 오기 전에 프리즈 레이저를 사용할 수 있도록 준비 먼저 방에 들어 오면 바로 브레이크 안-2를 알러 스위치 위로 옮기자.



- 2 배워를 들면 그 앞에 숨어 있는 디펜스 칩을 멈출 수 있다.



- 8 금이 긴 벽쪽 앞에 색번 탱크가 숨어 있다. 암수 무에는 왼쪽 벽을 스펀 액션으로 파괴하여 길을 만들자.



- 7 먼저 방안에 있는 브레이크 안-2를 파괴하자. 그 다음 배워를 오른쪽에 스위치를 향해 먼저 스위치를 누르면 뛰어 암을 후크가 나온다.



- 5 칩을 열어서 누른 스위치는 3분 후에는 풀이 지기 때문에 빨리 뛰어여 앞으로 건너가야 한다.



- 3 외진 기 어로 문을 연다.



- 6 배워 밑에 액션 칩이 숨어 있다.



- 10 이 곳에서는 더블 엿지기 무인으로 나온다. 개단 위에서 편지를 날리면 데마자를 입지 않고 파괴할 수 있다.

- 4 어기에 있는 두 개의 스위치는 칩을 열어서 풀려야 한다.

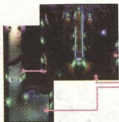


포그너 지하 1층 - B

3번의 스킬 톨을 입수하면 날아오는 바위를 잡을 수 있다. 다음 목적은 지오 스톤을 입수하는 것이다. 하지만 포그너 지하 1층은 수로와 목로가 복잡하게 구성되어 있어서 헤매기 쉽다. 보스 탄생을 쓰러뜨린 지오 스톤을 입수할 수 있다.

1 날아오는 바위가 땅에 떨어지기 전에 A 버튼을 누르면 잡는다.

2 바위를 잡았다면 스위치를 땅에 던지자. 정확히 떨어지면 위에 푸르게 나오기 때문에 약아어 믿음으로 건너가자.



7 이 방에 들어가면 상아탑우에 있는 문이 모두 닫힌다. 그리고 몬스터를 하나 파괴하면 왼쪽 문이 두 개 파괴되면 오른쪽 세 개 파괴하면 아래 네 개를 파괴하면 앞에 있는 문이 열린다. 하지만 동시에 열리지 않기 때문에 주의가 필요하다. 우선 하나를 파괴하여 왼쪽에 있는 세이브 포인트로 세이브를 해 놓자. 그리고 두 개를 파괴하여 오른쪽으로 들어가기만 보스인 단검을 만날 수 있다.

6 수로에 뛰어 들어가 오른쪽에 있는 문을 통과하자. 하지만 이 다음이 보스전이기에 때문에 EP를 체크하여 들어가자.



8 3D 배틀인 단검과 대전



9 단검을 쓰러뜨리면 에너지 탱크를 입수할 수 있다.



3 스펀 대신로 벽을 파괴하자



4 바위 밑에는 마인드 캡이 있다.



5 회전 기어로 수로 안에 있는 장막을 열 수 있다. 그 다음 왼쪽 방으로 들어가자



10 지오 스톤을 입수하자. 이것으로 지오 퀘어라는 기술을 사용할 수 있다.



포그너 지하 1층 - C

지도 스톤을 입수하면 마루를 마귀하여 새로운 통로를 만들어서 아비템을 입수할 수 있다. 그 중에는 중요한 아비템인 비류 마와 콜라크마 스톤도 포함되어 있다.

3D BATTLE : 탄탐

탄탐의 약점은 동쪽의 빛나는 부분이다. 이 약점을 공격하기 위해서는 월드 중앙에 있는 언덕을 이용해야 한다. 언덕 꼭대기 부분에서 프레임 불이 켜져서 앞으로 공격한 다음 탄탐의 공격은 언덕 밑으로 피하면 된다. 어느 정도 대미지를 입으면 본신이 등장한다. EP에 여유가 있다면 스피린 대시로 격리할 수 있다.



7 이 약점을 입수하면 그런 알리엔탈을 소비하며 콜라크마 필드를 사용할 수 있다. 이것은 공격만 공격이 되기도 하고, 여러 트랩에서 전력을 공급하는 중요한 기술이 되기도 한다.



6 이 마루도 지오 퀘어크를 사용하면 파괴할 수 있으며, 계단이 나타난다.



10 비류마가 있으면 EP와 알리엔탈을 사면 탱크에 담을 수 있다. 마루에서 나오는 녹색의 공간에서 S버튼을 누르면 비류마가 빛을 흡수하여 색인 탱크에 들어간다.

1 탄탐을 쓰러뜨린 방에서 아레준으로 이동하면 부서진 대문을 볼 수 있다. 이런 마루는 지오 퀘어크로 파괴할 수 있다. 지오 퀘어크를 사용하면 계단이 출현하니 그 연으로 들어가자.



8 1층으로 가는 문



9 여기를 조사하면 유적의 축수가 E.G.O.를 먹고 있는 것을 발견할 수 있다.

5 이 방에서 지오 퀘어크를 사용하면 전장에서 여백 범용이 들어간다.



4 마인드 캡슐을 입수

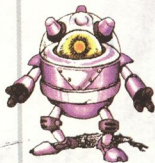
3 스피린 대시로 벽을 파괴하자

2 비류마를 입수한다.



포그너 1층 (남쪽)

포그너 지하 1층의 탐색이 끝나면 1층에서 아
이성을 회수하자. 수집이 끝나면 플라즈마 밀
드로 엘리베이터를 가동시켜서
2층으로 올라가자.



1 지오 웨이드로 마루를
파괴하자

4 2층으로 나가는 문

3 여기에서 플라즈마 밀드
론 사용이던 엘리베이터
에 전원이 들어가서 포그너 2층
에 갈 수 있다. 엘리베이터의 벽
에 붙어 있는 녹색 마크는 플라
즈마 밀드로 볼 수 없는 것이므
로 기믹에 두자.



2 방 중앙에 있는 배워를 잡어
올리면 마인드 컨트롤을 발견할
수 있다.

포그너 2층 - A

포그너 2층은 액션 어둠을 중심으로 구성되어 있다. 그 주어진 난이도가 높은 액션을 요구하기 때문에 조심해서 해결한다. 배양이 보이는 곳에서 밀어서 밀어내면 1층으로 되돌아가니 주의할 것.

- 6 금이 건 블록 밑에 마인드 캡슐이 숨어 있다.



- 2 블록 밑에 어택 캡슐이 숨어 있다. 이것을 얻을 수 있다면 다시 회전 기어가 있는 방으로 돌아오자.



- 9 이 블록 밑에는 에너지 벽벽이 놓여 있다.



- 1 캡과 A, B에 있는 회전 기어를 작동시켜서 통로를 움직이게 한다. 이것으로 왼쪽 위에 있는 입구로 갈 수 있다.



- 10 이 위치에서 A버튼을 누르면 배양이 스크린을 단번에 세게 볼 수 있다.



- 8 배양을 스위치로 던진다.

- 7 (왼쪽) 배양을 잡아서 스위치를 향해 던지자. 이번에는 스위치가 움직이기 때문에 잘 맞지 않는다.

- 5 오른쪽에 보이는 스위치를 향해 배양을 던지자. 이층 탑상 중앙 부근에서 던져야 한다. 스위치가 놓리지면 위에 있는 문이 열린다.



- 3 이번에는 C, D, E의 순으로 회전 기어를 작동시켜서 통로를 오른쪽 위의 입구로 연결하게 만들자.

- 4 여기에서 플라즈마 필드를 발생시키는 배양을 떨어뜨리는 장치가 동작하면, 배양을 잡아서 이층 탑상으로 이동하자.



포그너 2층 - B

포그너 2층 후반부로 스킵 내세워 긴 공간을 통
과해야 하는 어려운 난관이 기다리고 있다.
조작에 익숙하지 않으면 쉽게 통과할 수
없을 것이다.



1. 1층과 2층 연결

2. 금어 칸 블록 밑에 마인드 캡슐이
있다. 흡수한 다음에는 오른쪽 방
으로 되돌아가서 B의 입구로 가자.



1. 이곳의 책상은 정, 북
쪽의 손으로 받아야 한
다. 사진과 같은 순서로 받으면
건너갈 수 있다.



6. 이 스위치를 누르면 밑
에 있는 문이 열리며
포그너 2층의 스타트 자중에
서 출구로 나갈 수 있다.



1. 1층과 2층 연결

4. 포그넷지 섹터으로
갈 수 있는 곳.



1. 1층과 2층 연결

5. 이 스위치를 밟으면 왼쪽
문이 열리며 스피너
대시를 하지 않아도 통과할 수
있다. 반드시 밟을 것.



3. 이곳이 포그너 2층의
최대 관문이 되는 곳
이다. 회전 기어를 동적시켜
서 문을 열고, 앞마 연되는
시각 동안 스피너 대시로 통과
해야 한다. 만반이라도 벽에
부딪히면 실패하니 정확한
조작을 요구하는 곳이다.



포그 옛지 서쪽

포그너 서쪽에는 흑수가 깊게 뻗어 있다. 그리고 라플라세아가 머무는 포그 옛지 남쪽과 달의 입구로 갈 수 있는 이동 보스가 존재하는 곳이다. 또 밥의 임시 거처에서 구입할 수 있는 슈퍼 스톱은 EP와 열리엔탈을 모두 회복할 수 있다.

1 이 자리에 오면 수수께끼의 목소리가 들려며 잃어버린 기억을 되찾는 이벤트가 발생한다. 포그너의 목수를 멈추게 하기 위해서 노력했던 지난 시간에 비유해 같이 는 장면을 기억하게 된다.



3 주인공이 포그 옛지 서쪽에 도착하면 왼쪽의 라플라세아가 말한다. 오른쪽 위의 라플라세아와 함께 다른 지역으로 이동할 수 있는 순간이 된다.

2 길 끝에 있는 라플라세아 이벤트를 이용하면 달의 입구로 넘어갈 수 있다. 다음 목적지는 그곳이다.



4 이곳에 파이어 있는 라플라세아를 이용하면 포그 옛지 남쪽으로 이동할 수 있다. 이 스톱은 1500G로 조금 비싸지만 보스전에서 반드시 필요한 아이템으로 여나 이상은 필요하다.

5 밥의 임시 거처에서 살 수 있는 슈퍼 스톱은 EP와 열리엔탈을 모두 회복시켜주는 아이템이다. 가격은 1500G로 조금 비싸지만 보스전에서 반드시 필요한 아이템으로 여나 이상은 필요하다.

6 달의 입구에서 포그 옛지 서쪽으로 되돌아 올 때 라플라세아를 이용한다. 그 도착처에서 여 저점이다.

달의 입구

포그 옛지 서쪽의 라플라세아로 날아오르면 달의 입구에 도착한다. 전체 불명의 거처로 못이 흐르며 묻혀 있다. 이 로봇은 과거 회상 이벤트에서 본 거처가 있을 것이다.

3 이 장소 중앙에 있는 원형 채널에 올라서면 열리엔탈이 에지 플린트어 걸 수 있다.



5 올 때까지 걸 행에도 라플라세아를 이용하면 포그 옛지 서쪽에 가이된다.



2 동굴 안에 있는 회전 기어를 작동시키면 열리엔탈이 에지 플린트어 공급된다.

4 이 로봇을 A비행으로 조사하면 레온은 어디 선거 본 기억이 없다고 말한다.

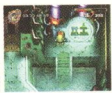
1 이 바위 밑에 디펜스 침묵이 숨어 있다.



해저 플랜트 - A

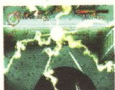
해저 플랜트 1층은 탐색하면 볼록이 가로 막혀서 얻을 수 없는 아이템이 많이 있다. 해저 플랜트에서의 목적은 볼록을 잡아넣을 수 있는 아이템, 슈퍼그림을 입수하여 오메가와 맞서는 것이다.

- 2 이 스위치를 먼저 누르면 방 오른쪽에 있는 문이 열린다



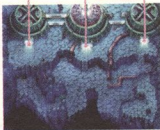
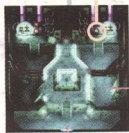
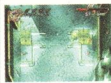
- 5 이 스위치를 오른쪽에 있는 문이 열리며 압박에 있는 에너지 회복 볼을 얻을 수 있다.

- 3 방안의 문이 바뀌면 플라즈마 필드를 사용할 수 있게 되며, 엘라바이타가 개종된다.



- 4 2층으로 나가는 문

- 1 2개의 볼록을 각각 좌우로 옮겨서 스위치를 작동시키자. 그러면 위에 있는 문이 열린다.



해저 플랜트 - B

슈퍼 그림은 위쪽 언덕이 높아지기 때문에 2층 구멍에서 떨어뜨려 얻을 수 있다.

- 4 오른쪽에 있는 배위를 들어서 위에 있는 스위치를 누르자 배위를 던지는 위치는 여기에서도 화면상에 스위치가 안보일 때까지 던지면 된다.



- 8 물이 빠진 곳에서 양면활을 사용하여 사용할 수 있다. 처음 물이 흐르면 마쿠의 구멍을 꼭서 1층으로 떨어뜨린다.



- 7 2층으로 다시 올라가자

- 6 이 스위치를 편지로 누르면 2층의 물이 있는 곳이 1층으로 떨어진다.



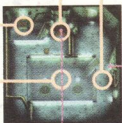
- 3 물가에 서서 2발 연속으로 프리즈 레이저를 발사하여 건너간다



- 2 배위를 던지는 위치는 스위치가 화면 위에 숨어 있을 정도로 던지면 된다. 화면상에 스위치가 보이면 실패한다. 스위치를 누르면 물이 얼리면서 왼쪽으로 갈 수 있다.



- 5 1층으로 내려가자



- 1 물을 건너기 전에 프리즈 레이저로 수면을 얼린 다음 배위를 들고 수면을 건너자



- 9 구멍 밑으로 떨어지면 슈퍼 그림이 있는 언덕 위로 착륙하게 된다. 이 아이템을 얻으면 볼록을 잡으실 수 있다.



- 10 외부로 나가자

해저 플랜트 - C

슈머 그림을 인식하기 때문에 블록을 잡아서 넣을 수 있다. 우선 플랜트 내에 있는 아레임을 모으자. 그리고 거북이 형태의 몬스터를 사용하여 머플을 물에 오른쪽에 있는 알라세아의 전원을 넣어야 한다.

5 블록을 잡아 당겨서 길을 만들자.

6 마인드 캡슐을 흡수.

8 2층으로 올라가자.

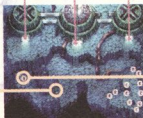
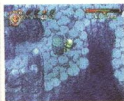
4 어택 캡슐을 흡수.

3 블록을 잡아 당겨서 길을 만들자.

7 여기에는 기벌이 형태의 몬스터가 있다. 이 몬스터를 켜려면 배와 형태가 되는데 이를 끌어서 스위치 위로 옮기면 엘리베이터가 작동된다.

1 왼쪽 밑에서 외부로 나가 블록을 밑면 입구가 생긴다.

2 블록 밑에 어택 캡슐이 숨어 있다. 이것을 흡수한 다음 중앙 돔으로 진행하자.



해저 플랜트 - D

2층에는 오메가 있다. 레몬의 기둥이 나타나면 수수께끼의 목소리로 오메가가 동심으로 보낸 것이었다. 오메가는 사이코 마더를 마귀하기 위해 아이 드레스가 탐승하라고 부른다.

- 1 오메가와 대결이 끝나면 여기 플랜트 1층을 경유하여 앞의 입구로 가자.



- 2 여기에서 오메가와 만나게 되는데 싸워준다.



3D BATTLE : 아이 드레스



아이 드레스가 공중에서 레이저를 쏘 때에는 기운대에 있어야 한다. 그리고 직책을 기다려 편지 공격이든, 아이 드레스의 편지 공격은 범위가 넓지만 일직선 공격이니 옆으로 휘돌아 다음 편지 공격을 할 수도 있다. 유행으로 쏘는 레이저는 기운대에서 기다리고 있으면 피할 수 있다.

달의 입구

오메가의 조영체 마더 아이 드레스를 기동시키기 위해 달의 입구에 온 레몬. 그러나 행방 틀어서 사이코 마더에게 배앗기고 만다.

- 1 이 별뿔을 밑면 아래 걸음을 입수할 수 있다.



2

- 광 장 에 들어서면 무인 E.G.G.가 아이 드레스에 탑승하여 이를 빼앗기게 된다.



3

- 아이 드레스를 파괴하면 레벨 3의 액세서리를 입수할 수 있다.



4

- 여기에서 데빌 스톱을 입수할 수 있다.



아이템 입수

레벨 3의 액세스 칩을 입수하면 거의 모든 곳에 갈 수 있다.

2 마인드 컨트롤을 입수한다.



3 이 방에서 지오 쿼드를 사용하면 마루에 구멍이 열린다. 밑은 보이지 않지만 일단 밑으로 떨어 지자.

1 포그너 2층에 있는 보안 시스템을 해제시킨다.



4 밑의 구멍에 떨어지면 포그너 1층 북쪽에 도착 한다. 방에 떨어져 있는 에너지 탱크를 입수하면 다음은 지어 1 층으로 가자.



6 에너지 탱크를 입수한다.



5 포그너 1층의 세쿼 리아 시스템을 해제 한다.



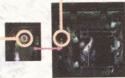
7 계속해서 포그너 지어 1 층의 오른쪽 위로 블록 밑에 디펜스 칩이 있다. 이것 으로 포그너의 탐색은 끝이다. 다음은 언계의 탑으로 가자.



8 언계의 탑 10층에 있는 보안 시스템을 해제 한다.



9 배위를 들어서 마인드 컨트롤을 입수하자. 이 방에는 엘리멘탈 스톱을 할 수 있는 장비가 있다. 그리고 다음 목적지는 언계의 탑 14층이다.



10 블록을 이동시켜서 언으로 들어가면 에너지 탱크를 입수할 수 있다. 이것으로 아인컴 수집은 완료다. 언계의 탑으로 가서 로켓을 가동시키자.



11 언계의 탑 9층에서 보안 시스템을 해제 한다.



12 EGG에서 내려 이 방으로 들어가서 중앙에 있는 황색 빛을 A버튼으로 조사하면 로켓 시스템이 가동된다.



달 콜로니 - A

달 콜로니에서의 목적은 노바 스톤을 입수하는 것이지만, 그러기 위해서는 우선 스킬 룬을 입수해야 한다.

- 4 이 컴퓨터에 액세스 할수 사용하면 알려 있는 가드 로봇들이 움직이기 시작한다.



- 5 회전 가어로 문을 열고 제한 시간 내에 스피드 대사로 문까지 달려가야 한다. 조작은 어렵지만 한번 정도 부딪어도 성공할 수 있다.



- 8 먼저 블록을 위로 옮긴 다음 건너편에서 와이어 임을 사용하여 밑으로 떨어질 수 있다.



- 6 스위치를 작동시키자.



- 1 왼쪽 위에 있는 블록을 밀어서 스위치를 옮기면 다리가 생긴다.



- 2 이 바위를 들어서 계단을 올라가 스위치 알까지 이동한다.



- 3 바위를 던져서 스위치를 누른다.

- 9 금이 간 블록에는 레벨 3의 스킬 룬을 입수할 수 있다.



- 7 이 방에는 레이저 중계기를 사용하여 문을 열고, 제한 시간 내에 밖으로 나가야 한다. 먼저 중계기를 사신의 위치까지 이동시킨 다음 세로축을 맞추고 위로 밀어서 레이저를 연결하자. 그리고 위로 올라가서 와이어 임으로 건너가면 된다.



- 10 큰 바위를 들어서 스위치 위로 올라가면 문이 열린다.



달 콜로니 - B

권위 권유자인 그랜드 매더를 만나면 사이코 매더를 저지시킬 수 있는 유일한 방법은 설치 자일 로보이 직접 정지 명령을 내리는 것이라고 한다. 그러기 위해서는 필요한 것은 도버 스톤이다.

3 이 방에 들어오면 갑자기 문이 닫히게 된다. 나가기 위해서는 몬스터를 모두 사라져야 한다.



7 여기에서 플라즈마 필드를 발생시키면 왼쪽에 보이는 열려있던 문이 잠긴다.



5 이 회전 기어를 작동시키면 3층에 있는 방의 통로가 회전하여 지나갈 수 있게 된다.



4 금이 간 블록 밑에 미인드 블록이 있다.



8 다윈스 캡슐을 입수하자.



9 1층으로 나가는 에스컬레이터를 이용하자.



6 이 장소에서 블록을 땅에 와이어 얹을 날리면 바로 밑으로 떨어진다. 그리고 스위치를 누르면 위에 있는 문이 열린다.



10 건너기 위해서는 일단 위에서 나오는 쪽을 플라즈마 필드로 파곡해야 한다. 플라즈마 필드는 길 끝에서 시뮬레이터 5개리를 모두 파곡시킬 수 있다. 그 후 와이어 얹으면 건너기 쉽다.

1 큰 배너를 들고 스위치를 찾아야 문이 열린다.



2 그랜드 매더와 만나서 사이코 매더를 파괴하는 방법을 듣는다.



달 콜로니 - C

이 저속한 최강의 공격 아머인 노바 스톤이 있다. 노바 스톤을 입수한 다음 슈머 노바로 아머를 입수 하면서 콜로니 비망으로 나가자.

- 7 큰 바위를 던져서 스위치를 조작하자. 스위치를 누르면 노바 스톤으로 연결된 문이 열린다.



- 5 바위를 스위치로 던져서 스위치를 누르면 위에 있는 문이 열린다.



- 8 노바 스톤을 입수하자.



- 4 3번 스위치를 당겼다면 바위를 깨서만 다음 계단 위로 올라가자.



- 2 스위치를 밟으면 기계에서 바위가 공급되기 시작한다.



- 3 블록을 끌어당겨서 상실이 내려간다. 하지만 시간이 지나면 다시 올라가기므로 재빨리 행동해야 한다.



- 1 이 블록을 끌어당기면 상실이 내려간다.



- 6 레버를 사용하는 편이다. 안면에는 3개의 중계기를 이용하여 다리를 만들어야 한다. 하지만 시간 제한이 있으니 매우 어렵다. 그만큼 중계기를 배치할 때 두 번째 중계기는 약간 위로 올려놓아야 한다. 그리고 스위치를 누른 다음 앞으로 내려면 다리가 생기며, 이때 재빨리 바위를 들어서 다시 내려와야 한다.



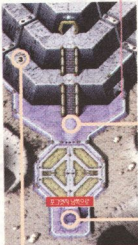
달 콜로니 - D

콜로니 바깥으로 나와서 개체화 한때까지 진행하면 사이코 미드라네 배틀인 아이 드레스가 발생한다. 이후도 아이 드레스에 탑승하여 싸우자, 이번 전투는 슈팅 게임과 비슷하다.

1 슈퍼 노바를 사용하여 디펜스 패널을 입수하자



2 슈퍼 노바로 스위치를 사용하면 문이 열린다.



3 아이 드레스가 발현된다



7 스타 게이트를 통해 모상으로 돌아가자



5 3D 배틀, 아이 드레스 스페이스와 전투.



6 아이 패널을 입수하자



4 아이 패널을 입수하자

3D BATTLE : 아이 드레스 스페이스

슈팅 게임 성격으로 즐길 수 있는 3D 배틀이다. A 버튼은 발진, X버튼은 쉼표이며, R트릭이 버튼은 부스터로 빠르게 이동할 수 있게 만든다. 쉼표는 추적 기능이 있어서 일직선상으로 날라지 않아도 된다. 적어 쉼표를 켜버리면 발진으로 무력화시킬 수 있다. 다른 3D배틀과는 달리 간단하다.



아이템 수집

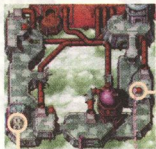
모험으로 돌아온 레온에게는 드디어 사이크 마더란의 길잡이 기사가 있고, 그친이 E.G.G.의 동력을 올리기 위한 아이템을 수집하자.



- 1 중앙 광장에 잡혀 있는 주괴와 대화를 하자



- 2 룯스의 숲속에 있는 리튬 레시어를 이용하여 메탈 예언으로 이동하자



- 3 파어의 기계에는 상품에 어택 캡슐이 추가되어 있다. 가격은 600G. 또 파어에게 알려면 말을 계속 주어야만 마인드 캡슐을 얻을 수 있다.



- 4 이 대포를 이용하여 안개의 탑 12층에 갈 수 있다. 그 다음은 열 라바터틀을 이용하여 1층까지 내려오기



- 5 안개의 탑 지하 1층에서 마인드 캡슐을 얻을 수 있다



- 6 안개의 대저에 있는 풍군에서 에너지 탱크를 얻을 수 있다



포그너 지하 6층

모그너 1층에서 엘리멘탈러를 이용하여 아래로 내려가면 지하 6층이다. 지하 6층으로 가려면 가려진 길이 있는 원형 모양의 방으로 들어야 한다.



2 이 방에 들어면 모든 문이 문어바린다. 문을 다시 열기 위해서는 연에 있는 4개의 액자씩 건네를 모두 파괴해야 한다. 이 방의 왼쪽에는 에너지 스택과 세이브 포인트가 있다. 앞으로 진행하기 위해서는 아래로 내려가야 한다.



4 B지점에서 이동 패널을 타고 이동하면 C지점에 도달한다. 일단 패널에서 내린 다음 왼쪽에서 패널을 타면 D지점으로 이동한다.



3 이 회전 기어를 작동시키면 밑에 있는 녹색의 마루가 오른쪽으로 넘어간다. 다시 이동 패널이 있는 곳으로 이동하자.

5 이동 패널이 D지점에 도착하면 그대로 아래에 있는 다른 이동 패널로 걸어 타자. 그러면 E지점에 도착한다. 그리고 오른쪽에서 패널에 타면 F지점에 도착한다.

6 이 액체 캡슐은 흡수에 가려져 있기 때문에 놓치지 않는다. 자세히 보면 빛이 보일 것이다.



7 지어 62층으로 떨어는 통로.

1 지하 포그너에 있는 이동 패널은 E.G.G.가 타는 방향으로 이동하는 상자를 갖고 있다. 이 이동 패널을 잘 이용해서 61층을 지나갈 수 있다. 먼저 A지점의 패널에 올라 탄 다음 B지점으로 이동하자.



포그너 지하 62층

지하 62층의 목적은 그라비티 실드를 얻는 것이다. 방 가수는 적재만 복잡하리 어려움이 있지만 때문에 까다로운 지역이다.

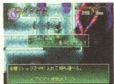
3 그라비티 실드를 얻기 위해서는 이 방 왼쪽으로 진행하여 한다. 우선 블록 C를 조금 위로 민다. 그리고 블록 D를 잡아당기면서 왼쪽 아래에 있는 빈 공간으로 옮기자. 또한 블록 C도 블록 D의 옆으로 옮긴다. 블록 E를 잡아서 앞에서 위에 있는 빈 공간에 넣어 놓는다. 블록 F를 밑으로 잡아당기고, 블록 G를 오른쪽으로 옮기면 통로를 만들 수 있다.



4 이 아이템이 있으면 중력장 트랩을 통과할 수 있다. 이 것으로 이 층의 목적은 달성되었다. 다시 지하 61층으로 돌아가자.



2 이 속수를 잘 관찰하면 반짝 빛나는 것을 볼 수 있다. 이 아이템 있다는 증거 알아서 얻을 수 용하여 아이템을 밑수에 보면 서브 탱크인 것을 알 수 있다.



6 지하 62층에 도착하거나 위로 올라가거나 어떤 캐릭터가 공격해 온다.



1 이층 패널을 조작하여 위쪽 통로로 내려가려는 피글이다. 먼저 왼쪽 위에 있는 이층 패널을 위에서 쓴다. 그러면 왼쪽 아래로 이동하며, 왼쪽에 내린 다음 다시 올라가면 A지점에 도착한다. 여기에서 통로에 내려가지 말고 그대로 위에 있는 패널로 옮겨 한 다음 패널을 왼쪽 아래로, 그리고 오른쪽으로 이동시키자. B지점에 도착할 것이다. 밑으로 내려다음 위로 올라가면 이 피글을 볼 수 있다.



5 지하 61층으로 이동



포그너 지하 61층

지하 61층으로 되돌아오면 그라비티 실드를 사용하여 여러 곳을 장벽할 수 있다. 회전 기어로 발판을 넘히 다음, 사이코 미터가 가시되고 있는 최상부로 내려가자.

8 위에 있는 패널로 옮기 타면 위로 이동하자. 그리고 왼쪽으로 이동하면 6번에서 넘어진 벽에 닿는다. 여기에서는 일단 내리고, 위에서 패널에 타면 방 중앙에 도달할 수 있으며 아래로 내려갈 수 있다.

6 이 회전 기어를 작동시켜서 녹색 마무를 앞으로 옮기자. 이것은 이동 패널을 방 중앙에 있는 코어로 이동시키기 위한 작업이다.



9 여기에 있는 매드게드를 먼저 처리한 다음 불럭을 옮기자.

5 여기에서는 지하 62층처럼 불럭을 움직여서 통로를 확보해야 한다. 처음에는 불럭 A를 조금 아래로 끌어내린 다음, 불럭 B를 왼쪽으로 밀자. 그 다음, 불럭 A를 위에 있는 빈 공간으로 이동시킨다. 마지막으로 불럭 B를 오른쪽으로 밀기만 지나갈 수 있다.



3 이동 패널을 타고 우 상으로 이동한 다음 동작장 패널에 있는 곳까지 진영한다.



4 동작장 트랩을 건너가자.

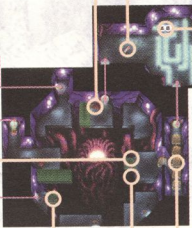


7 이동 패널이 있는 장소에 되돌아오면, 2개의 문에 있는 곳에 타서 왼쪽으로 이동하고, 그대로 오른쪽에 이동하여 돌아오자. 이 작업은 위에 있는 패널에 타기 위한 것이다. 또 이동 패널을 왼쪽으로 이동시키면 사이코 포인터로 가서 세이브를 하자. 세이브 링크도 확인한 다음 마지막 보스를 위해 포그너 남쪽으로 나가서 슈트 스텝을 구입해 오자.

1 지하 61층에 돌아오면 우선 왼쪽에 있는 방에 가자. 그리고 길을 방이라는 동작장 트랩은 그라비티 실드를 사용하여 건너가자.



2 디펜스 캡슐을 읽 수하면 그라비티 실드의 요격기 사라진다. 돌아갈 때 다시 그라비티 실드를 끌어주어서 빠져 나가자.



포그너 최심부

이제 게임은 마지막에 도달했다. 모든 사건의 발단인 사이코 마더와 대면하게 된다. 사이코 마더는 맛으로 정화 계획의 시나리오를 수정하고 있었다. 세력을 파괴하는 건 인간이나 이것을 말하자마자 한다는 사이코 마더. 3라운드의 정화 명령에도 불구하고 그는 새로운 생명체 노맨을 가 등시키다.

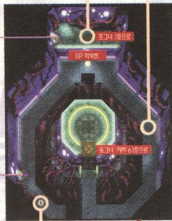
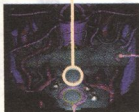
3 이 위치에 오면 사이코 마더와의 대화 이벤트가 일어난다. 맛대로 발을 파괴하는 인간을 없애기 위해 정화 계획의 실행하는 사이코 마더. 실개적인 레온의 정지 명령도 예측한 그는 다시 부활하게 된다. 그리고 사이코 마더가 갖고 있는 모든 에너지를 주입한 생명체, 노맨이 탄생한다.



1 최심부의 마루 중에 기이한 무늬가 들어간 부분이 E.G.G.가 지나가면 곧 사라진다. 그러나 스피너 대사로 한번에 통과하지



4 노맨은 포그너 최심부에 나타난다. 이 엘라바타를 이용하여 1층으로 향하자



2 에너지 탱크 흡수

3D 배틀 : 노맨즈 가드

여기 들어오기 전에 엘라바탈 스텝이나 슈크 스텝을 한 개 이상 준비해야 하며, 최소한 어택과 디펜스 레벨이 6이상 되어야 노맨을 볼 수 있다. 시작하자마자 노맨에게 접근하면, 노맨의 주위를 저가장 생체진 센서 공격을 가해준다. 이것을 피하는 방법은 저가장에 닿지 않으면서 노맨의 주위를 언버튼 돌면 된다. 노맨이 이 공격을 가해 올 때에는 무작위 각 확률에 임부로 공격하지 않자. 노맨이 걸어다닐 때에는 편지 공격을 가하자. 노맨이 몸을 움직인 다음 저가장이 생기면서 정을 날리고 왼손에서 정통공격을 예오면 노맨에게 접근하여 편지공 공격해야 한다. 가장 요격이 있는 공격은 슈크 노버 어택이다. 노바 스텝을 사용하면 다음 노맨의 몸이 뒤엎어 없애면 공격이 성공한 것이다.



그라운드	
프릭업	
스피어	
안울	
사운드	
스피어기	

LAST LEGION UX

최후 병기, 마침!

라스트 레지온 UX



장르: 대전 로봇 게임

제작사: 히트스

발매일: 1998년 6월 23일

발매가: 6,800원

3D 대전 로봇 배틀. 누구든지 로봇을 조종해서 싸움 무적이라는 꿈을 가졌던 적이 있을 것이다.

그 꿈을 실현시켜주는 게임은 얼마였 많았다. 그러나 게임이 드디어 N64에도 등장해 손쉬운 조작감과 박진감 넘치는 화면을 즐길 수 있게 되었다. 제14500년 전에 담긴 비명을 향해 달려라 보자!

조작 방법

화면 보는 법

적 HP

HP(체력)

파워 스톤
에너지

레이더

적 위치

근거리 공격
범위 표시

적 위치

높이 표시

시간

속도

무기

조작 방법

방향키	선택(레지온을 움직일 때는 사용하지 않는다)
시작 버튼	게임 시작 / 게임 중 정지
3D 스틱	이동, 선택
R+3D 스틱	고속 이동
A 버튼	점프(상승 중에 한번 더 누르면 2단 점프), 걸점
B 버튼	무기에 의한 보통 공격, 취소
D-, C.]	시브 웨폰
C-, C.]	폭은
Z 버튼	가드, 폭은 해제
Z+A 버튼	상대 파워 스톤을 뺏는다(아주 가까운 거리에 한함), 점프 캔슬(점프 중)
Z+B 버튼	파워 스톤 공격(하면 위쪽 중앙의 게이지가 가득 차면)
L+Z 버튼	2P 대전시의 화면 가로 분할, 세로 분할 변경

* 사용하고 있는 무기에 따라 쓸 수 없는 것도 있다.

폭은

폭은은 기본이다. 탄알 수의 제한이 있는 무기의 경우 탄알이 떨어지기 전까지만 폭은이 해제되지 않지만, 그렇지 않은 경우 한번 공격하면 폭은이 해제된다. 언제나 폭은 여부를 확인하고 폭은을 하고 다닐 수 있도록.



고속 이동

언제나 고속 이동을 한다. 기본적으로 C 버튼으로 폭은을 걸고 열심히 고속 이동을 하면서 도망 다닌다. 폭은을 하고 고속 이동을 하면 언제나 적을 향하게 된다.



점프

점프는 여러 가지 용도로 쓰인다. 상대를 폭은 건 뒤에 위치를 파악하기 위해서도, 그 대상에게 효과적인 공격을 위해서도 쓰인다. 하지만 과도한 점프는 상대방에게 나를 찾았! 라고 하는 것과 동일한 의미를 자닌다.



무기공격(형상공격)

언제나 쉽게 쓸 수 있는 머신건 게임이라면 오히려 계속 난사해 주는 것이 좋지만, 그렇지 않은 경우에는 확실히 맞출 수 있는 경우, 공격을 가하는 것이 좋다.



직접공격



사벨 계열의 무기를 장비하고 있지 않더라도 직접 공격은 파워 스톤 공격 다음으로 강하다. 기체의 속도만 따라준다면 따라 붙어 직접 공격을 노리는 것이 유리하다. 몇 대 맞더라도 말이다.

충전

바주카 계열과 사벨 계열은 8 버튼을 누르고 있으면 에너지를 충전할 수 있다. 바주카 계열은 보통 때보다 파워 업. 사벨 계열은 직접 타격의 파워가 올라간다.



특수 무기 공격(서브 웨폰)

특수 무기는 레지온마다 장비하고 있는 것이 다르지만 몇몇 기체를 제외하고는 실제로 공격을 성공시키기가 힘들다. 공격음보다는 위 활용에 좋다.



전반적으로 가이드보다는 고속 이동으로 쫓아갈 수 있는 한 공격당하지 않는 공격을 감행하는 것이 유리하다. 그런 가이드를 할 경우 특이한 예외라고 하면 그건 가이드를 할 경우 특이한 예외라고 생각만큼 피해입은 에너지와 양이 적지 않기 때문이다.

가드

방어를 할 수 있는 대신 특이한 움직임이 있다. 가이드를 하기보다는 고속 이동으로 도망가는 쪽이 나올 것이다. 단, 밑에 설명할 파워 스톤 탈취를 위해서는 필수적인 기술이다.



파워 스톤 공격

막강한 파워다. 언제나 모이면 한 방 날려주는 것이 좋다. 다만 공격 시 일순간 경직 상태에 들어가기 때문에 적의 공격을 받을 가능성이 있으며 자신의 파워 스톤이 모여졌을 시간이면 상대방도 파워 스톤이 있다는 사실을 잊어서는 안 된다. 반대로 이용하면 상대방이 파워 스톤을 알 때 경직 상태를 이용해서 공격을 하면 파워 스톤 공격은 취소된다.

또한 기판이 있으면 절대 에너지가 차지 않는다. 파워 스톤의 에너지는 레지온이 이동함에 따라 서서히 차오르게 되어 있다. 그리고 에너지가 차는 시간은 레지온의 종류에 따라 다르다.

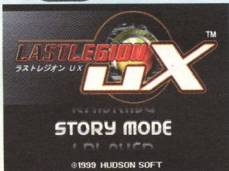


파워 스톤 탈취

파워 스톤을 뺏으면 아무리 에너지가 많아도 모든 게임은 한 번에 끝난다. 반대로 빼앗겨도 끝이다. EXPERT 모드 외에서는 컴퓨터가 적극적으로 이 공격을 시도하지는 않는다.



타이틀 화면의 메뉴 설명



STORY MODE

스토리에 따라 11개 스테이지에서 적 레지온과 싸우게 된다. 한번 고른 레지온으로 끝까지 나가야 하며 각 스테이지 별로 무기가 나뉘며 등은 바꿀 수 있다.

1 PLAYER



컴퓨터가 조작하는 적 레지온과 1:1로 대전하게 된다. 자신이 조종할 레지온과 컴퓨터가 조작할 레지온을 고를 수 있으며, 대안하게 될 장소도 고를 수 있다.

기본 영

워터 폴(WaterFall:ウォーターフォール)

높낮이의 차이가 무척 큰 몫. 그에 비해 특별한 장애물이 없다. 가운데에 조그만 강이 흐르며 때문에 지속적인 수평 이동이 불가능하여 계속 점프를 해야 한다. 장거리 공격력이 강한 무기가 유리한 몫.



라비린스(Labyrinth:ラビリンス)

좁은 미로 형태이기 때문에 재빠른 유닛이 유리하다. 미로로 유인하여 근접전을 시도할 경우 특히 재빠른 유닛이 유리하다.



파이어 서클(Fire Circle:ファイアサークル)



넓은 평지에 두 개의 불기둥이 솟아나오고 가운데 모래밭이 있다. 장애물이 없다고는 하지만 솟아 나오는 불기둥 뿐이고 가운데 모래밭에 빠지면 이동 속도가 현저히 저하된다. 착각적인 근접 공격으로 나아가라.

볼케이노(Volcano:ヴォルケーノ)

가운데 큰 4개의 기둥이 있는 조그만 섬과 그 주변에 용암 그리고 그 옆의 둥근 길로 구성되어 있다. 부유 능력이 있는 레지온이라면 용암 위를 떠서 가기 때문에 상관없지만 다른 유닛은 점점 해저가 떨어진다. 접근전에 약한 부유 유닛의 경



우 용암 속에 들어가 대시하면서(대시를 하지 않을 경우 지상에 착지하기 때문에 역시 해저가 떨어진다) 적을 사격하는 것도 괜찮다. 그렇지 않은 경우 따라 들어가서 접근전을 펼쳐야기 바깥으로 유인하는 수밖에는 없다.

불워크(Bulwark:ブルワーク)

높낮이의 차이가 크고 장애물이 많은 안쪽 지형 때문에 안쪽에서는 접근전으로, 바깥에서는 원거리 사격 형태로 나아가기를 추천한다.



플랫 캐슬(Float Castle:フロートキャッセル)



높낮이의 차이가 크기 때문에 역시 첫 번째 밑의 워터 풀과 비슷한 진행을 사용할 수 있다. 자신의 유닛이 접근전용이라면 밑의 평지로, 사격력이 좋다면 상의 높은 곳에서 밑의 적을 사격하는 것이 유리하다.

추가 영(특정 조건을 만족시킬 때 얻을 수 있다)

디 포인트(D-Point:ディー・ポイント)

넓은 평지 가운데가 내리마길로 되어 있는 형태. 접근전엔 사격형태든 원하는 대로 싸우길 바란다.



센트럴 브레인(Central Brain:セントラルブレイン)

넓은 평지에 조그만 건물 하나 역시 접근전 무기를 사용하는 격투가 유리하다. 사격하기에는 장애물이 없다고 봐도 좋다.



모터 사이트(Mortar Site:モーターサイト)



주변이 기울어진 벽으로 이루어져 있기 때문에 폭탄을 걸지 않으면 맞 추기 어렵다. 또한 바닥이 떨어지기 때문에 이동속도가 느려지므로 주변 벽을 타면서 따라가는 것이 빠르다.

딥 템플(Deep Temple:ディープテンブル)

를 속이 모든 기계가 느려진다. 어느 곳에서나 속도가 일정해 빠른 접근비행의 독무대이다. 높낮이의 차이도 확실하고 위험에는 기둥이 많은 2층 형태의 건물과 아래쪽에는 백이 무척 높은 미로가 있다. 그 때문에 점프력이 낮은 유닛으로는 그 벽을 넘을 수가 없다.





와이어 가제(Wire Gauze: ワイヤーカービ)
엑스트라 스테이지로 등장, 2층 구조에 벽이 많기 때문에 접근전으로 못아가는 전략이 유리하다. 벽은 상대방의 위치가 보이지만 공격은 불가능하다.

언더 그라운드(Under Ground: アンダーグラウンド)
아무런 장애물도 없고 열매물도 없다. 게다가 좁기까지 하다. 때문에 이맛이아 앞으로 완벽한 접근전 전용 싸움터다.



2 PLAYERS



세로 혹은 가로로 화면을 분할하여 2인 대전을 할 수 있다.
1 PLAYER와 마찬가지로 대전 장소를 고를 수 있다.

OPTION

컴퓨터 레벨 (COMレベル)	LOW, MIDDLE, HIGH, EXPERT로 LOW쪽으로 갈수록 낮은 레벨, EXPERT로 갈수록 적의 레벨이 높아진다. EXPERT의 경우 폭은도 쓸 수 없고 레이드도 쓸 수 없다.
폭은(ロックオン)	TYPE A 앞쪽을 집중적으로 록온한다. TYPE B 록온 기능과 레이드를 끈다. TYPE C 전방쪽 록온.
시간(타임)	1 PLAYER와 2 PLAYERS 모드에서 대전시간을 정한다.
카메라 위치 (カメラポジション)	FAR 카메라의 위치를 뒤쪽으로 설정한다. CLOSE 카메라의 위치를 레지온 바로 뒤로 설정한다.



엑티브 카메라 (アクティブカメラ)	레지온의 움직임에 따라 카메라 앵글이 변한다.
사운드 출력(サウンド出力)	스테레오, 모노, 변하.
BGM 정렬(BGMリソース)	배경 음악의 크기를 정한다.
컨티뉴(コンティニュー)	컨티뉴 횟수 설정(1~9, 무제한).
BGM 테스트(BGMテスト)	배경 음악을 듣는다(숫자를 고르고, A 버튼을 누른다).
SE 테스트(SEテスト)	효과음을 듣는다(숫자를 고르고, A 버튼을 누른다).
키 설정	A 버튼을 누르면, 키를 설정할 수 있다. A~E 타입 중의 한가지를 선택할 수 있으며, B 버튼을 누르면 음성 화면으로 돌아간다.

키 설정별 버튼 일람표

타입	Z	R	C ←	C →	A	B
A TYPE	기본적으로 설정한 것과 같다					
B TYPE	고속이동	가드	특수공격	폭은	점프	통상공격
C TYPE	가드	고속이동	폭은	특수공격	통상공격	점프
D TYPE	고속이동	가드	폭은	특수공격	통상공격	점프
E TYPE	가드	고속이동	특수공격	폭은	점프	통상공격



▲키 설정 화면



RANKING

탐 5에 점프권 물레 이 기록을 볼 수 있다. 사용한 기체와 물레 이 시간, 레 벨을 볼 수 있다.

RANKING		
순위	이름	기록
11	Weigtiger KYT	10'49"19
12	BEBAION MPY	15'50"00
13	JANKEES ddd	17'04"25
14	GALEVIN S N	18'00"00
15	BEBAION A	22'12"05

기체 설명

베바이온(BEBAION:

ベバイオン)

레이온 초대 기체으로서 개발되었다. 발음성을 중시하여 언제나 균형감을 가진다. 수류탄 타입의 PLST-C BOMB는 정확하게 적에게 피해를 줄 수 있다.

파워 스펀은 '불(火)'의 속성을 지니는 '플레이즈(フレイズ)' 명중률을 높이기 위해 강력한 중심부 핵에서 좌우로 분산되는 3 Way 방식으로 나중에 변경되었다.

●특장: 특수 무기인 PLST-C BOMB는 상대를 폭탄하여 단지면 동시시도다 사정거리가 늘어난다.

●파워 스펀: 플레이즈(フレイズ) - 3 방향으로 분산되어 날린다.

●특수 무기: PLST-C BOMB - 수류탄 형태로 한 개의 폭탄을 던진다. 땅에 떨어지거나 적에게 부딪힐 경우 어느 정도 크기의 폭발을 일으켜 강한 파괴력을 지닌다.



▲베바이온(BEBAION:베바이온) / 게이레바인(GALEVIN:게이레바인)

게이레바인
(GALEVIN:ゲイレヴァイン)

그 이름은 질풍노도의 반대를 상징하여 조금이나마 강력한 신소재 파츠에 의해 기동력에 있어 뛰어난 성능을 발휘한다. 수류탄 타입의 확산형 3-Way 폭탄은 명중률이 높고 광범위하게 적을 칠 수 있다.

파워 스펀은 '망(地)'의 속성을 지니는 '스파이더(スパイダー)',를 장비하고 있다. 위력은 낮지만 회복력이 빠르기 때문에 잠기전에도 유리한 면을 지닌다.

●특장: 특수 무기 3-Way 폭탄은 베바이온과 마찬가지로 폭은 사에는 사정거리가 늘어난다.

●파워 스펀: 스파이더(Spider:スパイダー) - 번개를 몰아낸다. 위력이 약한 대신 회복력이 좋아 여러 번 쓸 수 있다.

●특수 무기: 3 Way 폭탄(3 WAY BOMB) - 베바이온의 특수 무기의 비슷하지만 3 방향으로 나간다.

라이어바우츠(LIEAB
OUTS:ライアバウツ)

백병전 전용기로서 개발된 특수 기체. 양손에 장비된 긴 손톱과 중앙에 있는 몸체에서 뿜어 나오는 집근전은 해킹을 자랑하여 내장 토포드 미사일은 원거리 공격에도 효과적이다.

'망(地)'의 속성을 받은 파워 스펀 '하든(ハードン)'은 거대한 원구를 고속으로 사출하여 절대적인 충격을 적에게 가한다.

●특장: 라이어바우츠 직접 타격은 타이밍만 맞으면 3연타까지 가능하다.

●파워 스펀: 하든(Harden:ハードン) - 강력한 원형의 원구를 내뿜는다.

●특수 무기: 토포드 미사일(Torpedo Missile:トポッドミサイル) - 약간의 호밍 능력이 있는 미사일. 파괴력이 강하다.



▲라이어바우츠(LIEABOUTS:라이아바우츠) / 노르페데(NL-FT-PP:노르페테)

노르페데(NL-FT-
PP:ノルフェテ)

원정 조사를 목적으로 개발되었으며, 처음으로 부유식 기체로 주목받았고 고속의 기동성과 안정성을 실현시켰다. 추적 센서가 탑재된 공격 비트 스프레드 호밍은 여러 측면에서 유효한 무기이다.

파워 스펀은 '불(火)'의 속성을 지닌 '옵너버스(オムネバス)', 사출과 동시에 광선이 되어 사

방으로 분산하여 사인자를 두고 공격한다.

●특장: 대시하면서 무딤하게 점프 중에 R 버튼을 누르면 호버링이 가능한 점 등 다른 레지온에는 없는 특수 능력을 지닌다.

●파워 스펀: 옵너버스(Omnibus:オムネバス) - 강한 원구와 5개의 레이저가 적을 사인자를 두고 공격한다.

●특수 무기: 스프레드 호밍(Spread Homing:スプレッドホーミング) - 2개의 비트가 나이가 적에게 임할 시간 동안 레이저를 발사한다. 호밍 능력도 무척 좋다.

**바이스티거(Weißtiger: ヲウ
アステイーガ)**

초대 기병인 바이어군의 파워 업 버전. 그 이름은 「하얀 호랑이」에서 유래한 것이다. 공격성을 이용한 전투하고 특수한 체너이터의 사용에 의해 공격과 방어가 있어서 탁월하다. 원격 조종이 가능한 폭탄 리모트 폭탄(リモートボム)은 위력이 절대적이다.

바람(風)의 속성을 지닌 파워 스톤 '플라즈마(プラズマ)',는 공기 중에 초음속 현상을 일으켜 빛의 반사를 방해시켜 그 모습을 의사적으로 숨길 수 있다.

- **특장:** 특수 무기 리모트 폭탄은 C1-를 눌러 지면에 설치하고 한번 더 눌러 폭발시킨다. 공중에서는 적을 향해 던진다.
- **파워 스톤:** 플라즈마(Plasma: 플라즈마) - 일정 시간 동안 레이더에서 사라지고 상대방에게 잘 보이지 않게 한다.
- **특수 무기:** 리모트 폭탄(Remote Bomb: 리모트보ム) - 마치 불바엔의 폭탄처럼 버튼을 눌러 쏠 수 있다.



▲바이스티거(Weißtiger: ヲウアステイーガ) / 장키스(Jankees: ジャンキース)

**장키스(ジャンキース:
Jankees)**

실은 초대 기병으로서 개발되어 있던 구식 모델. 당초 완성에 다다르지 못하고 바이어군에게 대역을 넘겼다.

기동력에는 기대할 수 없지만, 지퍼식 레이더 마인(레이어마인)은 그 위력으로 주위를 둘러싸 했다. 파워 스톤은 바람(風)의 속성을 지니는 「블레이드(ブレイド)」로써 대기 중의 압력을 급격히 변화시켜 거대한

최오리바람을 발생시킬 수 있다.

- **특장:** 파워 스톤인 블레이드는 지상에서 발동하면 거대한 겉으로 두번 적을 베고 공중에서는 거대한 겉을 적을 향해 던진다.
- **파워 스톤:** 블레이드(Blade: 블레이드) - 거대한 겉을 소환하여 적을 썬다.
- **특수 무기:** 레이어마인(Layamine: 레이어마인) - 바닥에 설치하면 일정 시간 후 폭발하여 공중에서 던지면 수류탄 형태로 던진다.

**글로벌бус
(Globus: グロブス)**

「바구」라는 이미지의 장에 새로운 개념으로 개발된 레지온. 그 특이한 구동 시스템에 의한 파워와 민첩성은 정말 야생 동물의 움직임을 방불케 한다. 파워 스톤은 땅(地)의 속성을 지니는 「포스(フォース)」。 공격 범위는 넓지만 소형 핵폭발 급의 위력을 자랑하여 주위에 존재하는 모든 것을 소멸시킨다.

- **특장:** 글로벌бус의 직접 타격은 라이어바우스와 마찬가지로 3번까지 가능 하다.
- **파워 스톤:** 포스(Force: 포스) - 강력한 폭발! 접근해서 사용하면 적에게 강한 피해를 줄 수 있다.
- **특수 무기:** 플레임 브링거(Flame Bringer: 플레임 브링커) - 푸르고 넓은 불꽃으로 적을 향해 공격한다.



▲글로벌бус(Globus: グロブ스) / 뉴비(Nyuubi: 뉴·비)

뉴비(Nyuubi: 뉴·비)

정말 및 심음용 기병으로서 개발된 신형 레지온.

별일 죽음의 날개 모세 악력을 맡치고 있는 그 능력은 적 레이더를 방해하는 능력과 알려 최상의 힘을 동시에 갖추고 있다는 점이다.

파워 스톤은 불(火) 속성을 지닌 「파닉스(フェニックス)」。 필살 테스 타이프(テストタイプ)는 모든 이의 마음을 빼앗고 죽음을 가져다주는 불꽃 날개이다.

- **특장:** 파워 스톤 공격인 파닉스는 자신의 몸을 불로 번신시켜 상대에게 무당하는 기술. 공중에서는 불새! 적을 향해 날아간다.
- **파워 스톤:** 파닉스(Phoenix: 페닉스) - 불새가 되어 날아다닐 수 있다. 공중에서 사용하면 그 불새를 적에게 날린다.
- **특수 무기:** 일루션 메이커(Illusion Maker: 일루션메이커) - 자신의 본신을 2개씩 만들어 놓을 수 있다. 만들어진 본신은 적을 계속 공격하여 혼란을 준다.



**메탈 붐뽀(メタルボンボン)
붐뽀론(ボンボン)**

이는 사뭇은 다 한다! 이것은 허드슨의 개념이었다.

◀메탈 붐뽀(メタルボンボン) / 붐뽀론(ボンボン)

그랑주프(Grandejupe: 그랑주에프)

장커스를 개발한 팀이 내놓은 부유형 기체. 당초는 개러지 앞에 설계되어 있었지만 개발비가 지나치게 드는 관계로 취소되지는 못했다.

직 주변을 감싸는 초고속 부유판 스텝 볼은 위험적이다.

파워 스톤은 '물(K)'의 속성을 지니는 '크리스탈(クリスタル)' 초고속 회광을 자랑하지만 회복성은 무척 나쁘다.

- 특장: 물이 없는 그림자형 특수 방어막을 펼쳐서 적의 공격을 가드한다.
- 파워 스톤: 크리스탈(Crystal: 크리스탈) - 아주 강력한 원형의 구슬 내 쏜다.
- 핵수 무기: 스텝 볼(Stalk Ball: 스텝볼) - 아주 느리지만 집요하게 적을 쫓아대는 유도 폭탄이다.



▲그랑주프(Grandejupe: 그랑주에프) / 앰피비양 (Amphibian: 앰피비안)

앰피비양(Amphibian: 앰피비안)

그 이름은 '수륙양용'이란 뜻이며 호버 기능을 새로이 탑재하여 어떤 곳에서도 자유자재로 초적할 수 있다.

공격 비트 데들리 레이드(デッドリーレイド)는 단발식이지만 그 위력은 무척 강하다.

'물(K)'의 속성을 지닌 파워 스톤 '프리즈(フリーズ)'는 특수한 얼음 덩어리를 방출하여 적의 회복력 모두 무척 낮은 편이다.

- 특장: 스피드, 파워, 점프력 등 모든 점에 있어서 높은 능력을 지니고 있는 레저인, 최강이란 소문도 있다.
- 파워 스톤: 프리즈(Freeze: 프리즈) - 강력한 원형의 원구를 내뿜는다.
- 핵수 무기: 데들리 레이드(Deadly Raid: 데드러레이드) - 한 개의 비트를 쫓아내 적에게 강한 레저를 쏜다. 건물이나 땅 혹은 적 유닛에 닿을 시 라이저가 폭발한다.

장비설명

경량형 무기

바스터 런처(バスターランチャー)



기본적인 3-Way 타입의 윙. 위력도 적당하고 공격시각도 무난하다. 기본 무기급에 무난한 장비이다. 총전역서 사용하면 일만 일억씩 형태의 장안이 일억 시간동안 나이개 작게 작게 폭발을 쏜다.

비드 라이플(ビードライフル)



장안 수 12발의 예신 권 타입. 공격시각이 적으며 사정 거리도 괜찮은 편이다. 비탄을 누르고 있으면 연속된다. 예신 권 타입은 장안이 다 떨어지면 잠시 후 재장전 된다.

건 블러스터(カンブラスター)



장안 수 6발의 기본전역 픽스를 탑재 무기. 공격시각이 없으며 무난한 위력이 있다. 픽스를 타입은 시간이 지나면 한발씩 재장전 된다.

립 사벨(リップサーベル)

강이다. 말 그대로 강이다. 통상 공격시각은 3-Way 타입의 공격을 역전시켜서 무기의 잔기는 직접 공격이다. 리지도 깊어 연방이 강이다. 스피드가 빠른 타입의 기체가 정적되어서 거대한 파워 후 베키는 것이 일꾼.



건틀렛 바주카(カントレットバズーカ)

바스터 런처의 경량형. 위력은 강만 보면, 공격시각은 위력에 비해 매우 짧다. 명중률도 높고, 사정거리 또한 매우 긴 편이다. 어느 정도 요망 능력을 지니고 있으며 총전역서 사용하면 3방에서 5방까지 된다.



바인레스 건(バインレスガン)

마신 건 타입. 비드 라이플의 확장형. 역시 위력이 강해졌으며, 사정거리도 길어졌다. 하지만 양동철은 비드 라이플에 비해 떨어졌다.

머신 미스트롤(マシンピストル)

피스톨 계열의 무기. 긴 윌러스트의 확장형. 위력이 두드러지게 강해졌다.

미코 미코 해머(ビコハンマー)

역시 사발 계열의 무기이다. 미중전 사용시 부속보다는 강한 통상 공격과 직접 공격 능력을 가지고 있다. 한번에 3방량으로 통상 공격이 이루어지기 때문에 큰 사발 사용으로 쓰여져 적당하다.



드레드 액스(ドレッドアックス)

이번엔 도끼다! 힘 세법의 직접공격도 강해지면 드레드 액스에 비해 수는 없다. 그야말로 직접 공격을 위한 무기. 다만 간접 공격은 조그만 한번이 아니냐고 물어보기 때문에 몇 추가가 무척 어렵다. 역시 직접 공격본이다.

부채(ハリセン)

여섯이 진정한 일격활살 무기이다. 언뜻 보기에와는 통상 공격도, 직접 공격도 약하며, 양동철도 유지 없어 그저 정신스런 무기로만 보인다. 하지만..... 한번 중첩하고서 직접공격을 시도하면 한방에 어떤 것인지를 보여주는 무기가 된다.

중량형 무기

베니쉬 런처(ベニッシュランチャー)

베니쉬 타입의 무기로 소형 액세서 세 쌍을 쓴다. 위력은 강한 편. 중첩하면 강한 일격을 쓰지만 쉽게 피할 수 있어 쓸 때는 없다.

글루삼 머신 건(グルーサムマシンガン)

머신 건 타입의 무기. 역시 중량형 무기에겐 강한 위력을 갖고 있다. 공격시간은 역시 짧고 적량이 근접한 뒤 12발을 동시에 쏘아주며 엄청난 피해를 입힐 수 있다.

그레네이드 런처(グレナードランチャー)

이름은 런처지만 사실은 피스톨 타입의 무기. 역시 중량형보다는 강한 피해를 입힌다.

빔 캐스킷(ビームキャスケット)

중량형의 세 사발이라고 보면 된다. 양동철도 대단히 높고 리치 또한 길다.

크루얼 캐논(クルールキャノン)

베니쉬 타입의 베니쉬 종류의 확장형. 강한 위력을 갖고 있다. 중첩하면 위력이 강화되어 나간다.

크루얼 캐논(クルールキャノン)

블레이저 건(ブレイザーガン)



머신 건 타입인 클로즈 머신건과 경량형, 클로즈 머신 건 보다 더욱 강한 위력을 갖고 있으며, 명중률이 대단히 높다.

네이키드 머신 건(ネイキッドマシンガン)



어떤 머신 건이든 피스를 타입의 무기이다. 강한 위력과 사정 거리를 자랑하며, 무엇보다도 용량을 이 대안이 높다.

체인 레이저(チェーンレーザー)



범 켄스킷의 경량형, 아주 막강한 위력을 갖고 있다. 승진하면 직접 공격으로 한번에 적 4명의 1/3 피해를 입힐 수 있다.

실드

라이트 실드
(ライトシールド)

개발자만 관할은 수군의 개드를 할 수 있다. 스피드를 증가시키는 타입에 적절한 방어이다.



미들 실드
(ミドルシールド)

꽤 무거운 머신 건 관련 개드 개 위어다. 승진나 막으면서 공격을 적어는 타입에 적절한 방어이다.



헤비 실드
(ヘヴィーシールド)

어떤에 끝까지 가장 두껍고 위력 또한 강하다. 어느 정도의 공격은 모두 개드로 막아낼 수 있다.



넵비 무패(ナベバタ)

완전한 공격에는 한방에 부상을 정도로 가벼우며, 그 만큼 강도 역시 약하다. 이 방패는 개드를 포개고 스피드 위주의 전법으로 나갈 때 아주 적절한 방어이다.

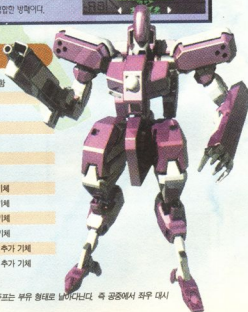


기체 특성

기체 명	속도	가드	무기 타입	방패 사용	참고사항
베바이온	×	△	경량형	가능	
레이더바인	○	×	경량형	가능	
라이더바우츠	○	◎	장착불가	불가능	
바이스티거	×	△	경량형	가능	
노르프테	○	△	중량형	불가능	
핑크스	△	△	경량형	가능	
클로부스	○	◎	장착불가	불가능	추가 기체
뉴비	○	○	장착불가	불가능	추가 기체
그랑류프	×	◎	장착불가	불가능	추가 기체
엠피비와	○	○	중량형	불가능	추가 기체
매탈볼버	◎	×	경량형	가능	Extra 추가 기체
볼버론	△	○	중량형	가능	Extra 추가 기체

(◎: 아주 좋음 ○: 좋음 △: 보통 ×: 나쁨)

* 라이더바우츠와 클로부스의 경우, 대신할 때는 방향을 바꿔 대신하여 뉴비, 노르프테, 그랑류프는 부유 형태로 날아다닌다. 즉 공중에서 좌우 대시가 가능하다.



무기 특성 표

바주카 타입

통상 공격에 강한 탄발 타입. 경직시간이 대체로 크고 충전이 가능하다.

무기 명	무기타입	사정거리	명중률	참고사항
비스터 런처	경량	◎	△	
건틀렛 바주카	경량	◎	○	추가무기
베나어 런처	중량	◎	△	
크루얼 캐논	중량	◎	○	추가무기

피스톨 타입

6발의 장탄을 이용해 많은 타격을 입힐 수 있다. 경직시간이 없다.

무기 명	무기타입	사정거리	명중률	참고사항
건 볼러스터	경량	○	◎	
머신 피스톨	경량	△	○	추가무기
그레네이드 런처	중량	△	○	
네이키드 머신건	중량	○	◎	추가무기

머신건 타입

12발의 장탄을 이용해 강한 타격을 입힐 수 있다. 경직시간이 적다.

무기 명	무기타입	사정거리	명중률	참고사항
비드 라이플	경량	△	◎	
패인레스 건	경량	○	△	추가무기
글루샴 머신건	중량	○	△	
블레이저 건	중량	△	◎	추가무기

실드 특성

방패이름	무게	강도	참고사항
라이트 실드	가벼움	△	
미들 실드	보통	○	
헤비 실드	무거움	◎	추가무기
넵비투경	아주 가벼움	X	추가무기

사설 타입

직접공격을 위한 무기이다. 충전이 가능하며 육탄전에 매우 강하다.

무기 명	무기타입	사정거리	명중률	참고사항
빔 사설	경량	X	◎	
드레드 엑스	경량	X	◎	추가무기
부채	경량	X	△	추가무기. 충전시 근접공격 위해 대폭 상승
피코피코 햄머	경량	X	X	추가무기
빔 캐스킷	중량	X	◎	
체인 레이저	중량	X	◎	추가무기

추가 맵, 기체 및 무기 출현 조건

각각 한 개의 기체로 셀리어 할 때마다

새로운 맵, 기체 그리고 무기가 출현한다. 다만 다섯 번째, 여섯 번째 클리어 시에는 Extra 스테이지의 출현 조건도 만족시켜야 한다. Extra 스테이지 출현 조건은 스토리의 Extra 스테이지 편을 참고.

● 이미 클리어 한 엔드지온에는 윤장 마크가 표시된다.

클리어 회수	출현 기체	출현 무기(명칭)	출현 무기(종류)	출현 맵
첫 번째	글로부스	머신 피스톨	네이키드 머신건	디 포인트
두 번째	뉴비	드렛 엑스	체인 레이저	센트럴 브레인
세 번째	그랑주프	건틀렛 바주카	크루얼 머신건	모터 사이트
네 번째	엘피버람	패인레스 건	블레이저 건	딥 템플
다섯 번째	헤탈 불어	부채	넵비 투경(명칭형 실드)	와이어 가재
여섯 번째	플어본	피코 피코 햄머	헤비 실드(명칭형 실드)	언더 그라운드



기본 전략



공격 전략

전략의 기본

이동은 대시로 하는 것이다!

이 게임은 좌우 방향을 지정하면 좌우 이동이 아니라 방향을 틀어버린다. 그런 이유로 항상 대시로 이동을 해야 한다. 대부분의 기계 경우 대시 이동으로 상대의 공격을 피할 수 있으며, 무엇보다 대시를 무한히 사용할 수 있다는 점에서 이동은 대시로 해야 한다.

복은 필수다!

EXPERT 난이도를 제외하고는 모든 레벨에서 레이드의 사용이 가능하다. 물론 높은 난이도를 원한다면 레이드를 꺼버리고 하는 경우가 있었지만 이것은 상당히 숙련된 후에야 즐길만한 난이도가 될 것이다.

복은 해야 하는 이유는 간단하다. 풍상 공격시 호밍 성능이 추가되며, 무엇보다 복은 된 상태에서는 항상 적 레이저를 향해 쏜다. 적 레이저의 방향을 안다는 것은 그만큼 상대의 위치를 파악한다는 것이고, 또한 그만큼 공격을 쉽게 할 수 있다는 것이다. 그래서 복은은 필수적으로 해야 한다. 미션 건 혹은 피스틀 계열의 무기들은 한발만 남아있어도 복은 상태가 유지되므로 한발을 남겨놓고 계속 따라가는 것도 좋다.

파워 스펀 공격은 공중에서 하는 것이다!

파워 스펀 공격은 기본적으로 대부분 호밍이 된다. 공중에서 상대방을 복은 하면 상대적으로 자신의 레이저는 휘어 있기 때문에 대부분의 임팩트에 지장 받지 않고 상대를 가칠 수 있다. 또한 적 레이저가 점프했을 때에는 따라 점프해서 파워 스펀 공격을 해주면 적은 피하지도 못하고 정확히 가격 당하는 경우가 대부분이다.

카드보다는 대시로 확실히!

카드의 경우 캔슬이이기 때문에 복은이 해제되는 단점이 있다. 카드 능력이 강하거나 아주 느린 기계가 아니라면 차라리 피하는 것이 훨씬 낫다.

HIT AND RUN!

기본적으로 가장 딱강한 전략이다. 대체로 이 전략은 고속타입의 기계들에게 적당한데 빠른 속도로 회피 후 상대 레이저를 복은한 뒤, 지그재그 대시로 상대 레이저의 공격을 회피하고 근접시 직접 공격을 사용, 적에게 막대한 피해를 입힌 뒤 빠지는 전략이다. 대체로 사벨 계열의 무기들은 직접 공격의 리치가 아주 길며 위력도 매우 강해서 한발 혹은 연속 두 발을 맞은 적 레이저는 쓰러지게 된다. 이럴 때 여유 있게 충전을 하고 뒤로 슬그머니 빠졌다가 다시 접근해 똑 같이 배주어준 입게 낙승할 수 있는 전법이다. 주의할 점은 적과의 거리를 항상 유지해야 한다는 것이다. 강키스 길은 경우 다가가는 동안에 직접 공격을 당하는 경우도 있다.

날 뛰면 보리구!

적 레이저가 뛰어난 성능의 시브 웨폰을 사용할 경우 쓰인다. 노르프테나 렘피빙 같은 경우 시브 웨폰의 호밍 성능이 아주 딱강하기 때문에 대시로는 피하기가 힘들다. 이럴 때는 임팩트를 뒤로 떨어가서 피하고 복은 한 뒤 착지 순간이나 경직순간을 노려 한 발씩 쏘아주면 된다. 대체로 바꾸가 계열의 무기가 명중률도 뛰어나며 위력도 높기 때문에 이 전략에 적합한 무기이다.

난 내 말이어!

놀ιά의 차이가 뚜렷한 워터 풀 같은 지형에서 쓰이 좋은 전략이다. 상대적으로 저지대에 있는 레이저는 고지대에 있는 레이저보다 명중률이 떨어진다. 노르프테처럼 공중에서 이동이 가능한 기계가 가장 사용하기 좋은 전략이며, 미션 건 타입이나 피스틀 타입의 경직시간이 없는 무기계열이 좋다.

계포에 버럭!

끝까지 상대방을 쫓아가면서 공격하는 전략이다. 역시 경직시간이 없는 미션 건 타입과 피스틀 계열의 무기가 적절하다. HIT AND RUN 전략과 같이 적의 공격을 지그재그로 피하면서 접근한 뒤 상대방의 리치 조금 밖에서 공격을 한다. 주로 바꾸가 계열과 사벨 계열의 적은 공격 후 경직시간이 있기 때문에 이를 피하고 여러 발 먹여주는 것이 이

전략의 기본이다. HIT AND RUN과 유사한 전법이지만 필요 이상으로 떨어지지 않고 항상 일정 거리를 유지하는 것이 포인트이다. 피스틀 계열과 미션 건 계열은 연속 명중시 엄청난 위력의 피해를 줄 수 있기 때문에 배바이어나 바이스타저 같은 저속 기계들에게 강한 전략이다.

일격백살!

부채를 사용할 때만 가능한 전략이다. 부채는 충전하면 한번에 입힐 수 있는 피해가 무려 7건에 달한다! 임팩트를 뒤에 숨어서 충전한 후에 제패른 속도로 적에게 접근한다. 부채는 리치가 매우 짧기 때문에 최대한 근접해야 하며, 명중률도 낮아서 쉽게 맞추기가 힘들다. 하지만 그것이야말로 일격 백살의 묘미! 단 한방에 모든 것을 끝낸다.

파워 스펀 뺏기!

적의 파워 스펀을 빼앗으면 한번에 끝이다. 아무리 적의 에너지가 많이도 일순간에 주 에너지를 잃게 되어 동적이 정지된다. 기본적으로 방법은 두 가지가 있다. 지그재그로 피하면서 대시로 다다라 한번에 빼앗는 방법이 있고, 또 한가지는 적의 근접 공격을 기다리다가 한번 가드해 주고 그 다음에 적의 경직 시간에 달려하는 방법이 있다. 아무래도 자원의 기계의 속도가 빠르다면 첫 번째 방법을, 느리고 가드 능력이 좋다면 두 번째 방법이 좋다.

폭탄막!

봄버맨과 메달 불마탄 사용할 수 있는 기술이다. 적을 한 번 넘어뜨린 후에 상대방의 주위를 빙빙 돌면서 시브 웨폰인 폭탄을 계속 심어준다. 단순히 그것으로 끝이다. 상대를 일어난과 동시에 엄청난 폭탄 세례를 맞고 썰어 버린다. 사막한 기술. 비슷한 건 범포도 뉴비를 이용해 뉴비의 시브 웨폰인 일류진 메이커를 사용해서 적 주변에 계속 뿌리는 방법이 있다.

스토리 모드

프롤로그 프롤로그

네 개의 세계에 유일하게 공통적으로 전해지는 전설이 있다.

「마지막 천공에서 온 거대한 산성(神星), 그리고 어디에서 온 것인지 모르는 거대한 거인. 산성은 땅에 떨어지고, 그 힘으로 세상을 넷으로 나눈다. 그 뒤 거인은 산성을 쫓아 산성이 갖고 있는 신비한 힘을 담은 조각을 세계 각지로 흩어놓는다. 그곳에서 문명은 꽃 피웠다, 세계 창세기이다.

문명이 탄생한 지 4500년, 한때, 네 개의 속성, 땅(地), 불(火), 바람(風), 물(水)로 나뉘어져 있는 세상은, 통일 연합「UNION IV(유니온 포)」의 통치하에 있었다. UNION IV는 네 개의 세상 각지에서 발전된 초고대 에너지 광석 「파워 스톤」의 고순도 에너지를 이용하여 「전투기병 레지온(戰闘機兵レジオン)」을 개발하여 네 개의 세계 평화를 유지하고 있었다.

그러나, 아이러니컬하게도 강력한 전투 능력을 자랑하는 레지온이 탄생된 것에 의해 레지온을 이용하여 세계 정복을 노리는 「라이트레이드」라고 하는 집단이 UNION IV에서 독립하여 탄생하게 된다. UNION IV와 라이트레이드의 싸움은 치열하게 계속되어 그 싸움은 멈추지 않는 듯 했다. 하지만 라이트레이드는 이 싸움에 종지부를 찍기 위해 UNION IV의 순간의 방심을 틈타 과거로 8대의 레지온을 보내게 된다. 대대 라이트레이드의 목적은 무엇인가? 그리고 8대의 레지온이 간 곳은?

8대의 레지온을 쫓아 UNION IV에서도 1대의 레지온이 긴급 발전한다. 그 임무는 8대의 레지온을 파괴하는 것과 그 목적을 조사하는 것이다.

에피소드 1

~3일전~ A.D. 2083 / 12 / 21

적 레지온: 글로부스(グローブス)



▲라이트레이드 주요기지(ライトレイド主要基地) / □ 포인트(デー・ポイント)

셋: 여기서 라이트레이드의 주요 기지로야 아직 이쪽을 눈치채지 못 한 것 같은... 좋아 한번에 끝내주겠어! 적 레지온은 나중에 밀고 점점 부대는 지령함을 최우선으로 제압해야! 가지!!!

라이트레이드의 주요 기지 습격에 나선 01 레지온 기병부대 그러나...

단순한 평지 가운데 사각형이 파여 있고 내리막길 형식으로 되어있다. 밑으로 직결 쫓아 내려가는 것보다는 적을 바깥으로 유인해서 공격하는 편이 쉽다. 첫방인 만큼 적은 무척 간단하게 해치울 수 있는 것. 괜히 공격하기보다는 파워 스톤을 빼앗아 제발리 클리어 하도록 하자. 다만 점근전으로 다가가

는 글로부스의 3연타 혹은 파워 스톤 공격(막강한 폭발을 일으킨다)에 당할 위험이 있으니 조심하자.

셋: 뭐야? 레지온은 한대밖에 없나?

라이트레이드 병사: --쿠하하하하

셋: 뭐가 무슨냐? 여기서 01 레지온 소대 무슨 일이야?

통신병: 긴급경보!!! 시공 이상 기사가 적 레지온 9대에 의해 공격을 받고 있습니다. 재빨리 귀환해 주십시오!!!

셋: 이! 이런! 이런 상황적인가!!! 바로 돌아가겠다! 그때까지 버티라!!!

이것은 양동작전이었다. 실제 적 라이트레이드 부대는 아군의 시공 이상 기지를 습격하고 있었다. 재빨리 그쪽으로 향하자.

에피소드 2

~1일전~ A.D. 2083 / 12 / 23

적 레지온: 뉴비(ニュービー)



◀이전 시공 이상 오세(自軍時空移送装置) / 센트럴 브레인(セントラルブレイン)

셋: 여기는 01 레지온 소대! 지금 상대는 어떤가?

통신병: 적은 모두 9대! 목적은 시공 이상 장치를 사용한 타임 워프입니다. 이미 8대의 레지온이 과거로 타임 워프 하였습다. 확인된 것은 '베비온(ベビオン)', '게이(ゲイ)', '제이(ジェイ)', '장키스(ジャンクス)', '노르프래(ノルプ)', '바이스티거(ヴァイステイジャー)', '라이어바우츠(ライアウツ)' 이상 여섯 대! 나머지 두 대는 데이터에 없습니다. 신형입니다. 통신지는...: 4500년 전!!!

셋: 4500년 전?!? 어이 없으로 몇 대 더 타임 워프할 수 있어?

통신병: 나머지 에너지는... 한대밖에 없습니다

셋: 마지막 한대만 알인가? 거기 레지온 기다려라!

라이트레이드 병사: 호오? 벌써 나타났나. 총 재밌잖은 이 녀석을 처리하고 전선히 가볼까? 이 뉴비의 힘을 충분히 맛보도록 하자!

이미 8대의 레지온이 4500년 전으로 워프하고, 앞으로 워프 가능한 기체도 1대라고 한다. 재빨리 적을 해치우고 과거로 쫓아가도록 하자.

평지에 조그만 건물이 있을 뿐이다. 적도 특별히 강한 것이 없으니 가볍게 회피하며 적의 파워 스톤을 빼앗는 전법으로 재빨리 클리어 하도록 하자. 다만 뉴비의 특수 무기인 '일류전 메이커'와 파워 스톤 공격인 '네



스 다이아는 엄청난 파워를 지니고 있으니 그 점을 주의하면 될 것이다.

엡트: 아이 네 녀석들의 목적은 뭐냐? 타임 워프 해서 뭘 하려는 거지??

라이트레이드 병사: 흠. 그런 걸 이야기할 줄 아나? 뭐 열심히 해보라구.

엡트: 헛! 누가 이 녀석을 김금실로 잡어내! UNION IV 병사: 예!

엡트: 후후 과거로 향한 레지온은 모두 8대인가~ 좋아 바로 찾아가겠어! 타임워프 준비해! 병사지는 4500년 전!!!

UNION IV 병사: 알겠습니다.



▲4500년 전으로 워프!

4500년 전으로 타임 워프, 기다려라 라이트레이드!

에피소드 3

B.C. 2416 / O1 / 12

적 리더: 바이온(BEYON)



▲유명한 낙원(楽園) / 워터 물(ウォーター) (4)

엡트: 무사히 타임 워프에 성공했군 호호. 4500년 전이라면 현실의 세계 황제기 시대인가. 세상은 이미 4개로 나누어진 워터 넷 같은데. 그런데 이런 시대에 대해 뭐가 있다는 거지?

라이트레이드 병사: 뉴비가 당한 건가? 쿠하하하 하하하!

엡트: 뭐!! 베이온인가!

라이트레이드 병사: 좋아 당신이라면 나를 돕겠어. 해줄 것 같은 건가? 건다?

엡트: 이 녀석은 뭐야? 할 생각이냐!

전설 상의 세계 황제기 시대 4500년 전. 현 지 모르게 싸우는 것이 즐겁다고 하는 적 리더이다.

지행차가 큰 절벽 형태의 폭포와 가운데 데 물이 흐르고 있다. 적은 강력한 버스터 런처를 지니고 있는 베이온이다. 대신 속도도 느린 편이니 근접 공격을 워프로 공격에 임하도록 한다. 사격 워프로 공격을 할 때에는 폭포 위쪽을 장악해서 위에서 아래로 강력한 공격을 펼치도록 한다. 기본격으로 밑에서 워를 노리는 것보다는 위에서 아래쪽을 노리는 것이 훨씬 유리하기 때문이다. 베이온의 버스터 런처는 충전해서 공격할 경우 강력한 레이저빔을 쏴야(?) 놓기 때문에 그 점을 주의하면 무난히 클리어 가능하다.

엡트: 꽤 잘하는 것 같지만 아직 레지온을 제대로 조종하는 것 같진 않네

라이트레이드 병사: 아~아~ 잤다 잤어. 당신에겐 이걸 수 없겠군. 맛대로 하라구.

엡트: 웃기는 녀석이군 워 어때라는 게 아니 이 시대에 온 이유를 알려주면 그만이지

라이트레이드 병사: 그런 한가지만 가르쳐주지. 당신은 파워 스톤이 뭐지 알고 있나?

엡트: 파워 스톤? 파워 스톤이라면 '똥·똥·똥·똥'의 속성을 지닌 고순도 에너지 공석이지? 아! 레지온을 움직이고 있는 것도 그것이지? **라이트레이드 병사:** 그것 뿐! 아직 UNION은 모르는데. 없었어? 파워 스톤은 이 별에 원래 존재하는 물질이 아니라!

엡트: 뭐라고? 그럼 파워 스톤이란 건 뭐지? **라이트레이드 병사:** 앞으로는 스스로 알아내도록. 당신은 강해나니까 알게 될 거야. 분명히!

엡트: 후후 이상한 녀석이군. 알았다.

라이트레이드 병사: 마지막으로 한가지. 다른 녀석들은 '레비란스(レビランズ)'로 향했어!

엡트: 그대가... 어이 4500년전에 혼자서 살아가는 건 힘들겠지. 모두 끝나면 데리러 오겠어. **라이트레이드 병사:** 허허 기대하고 있도록 하지.

UNION측은 아무 것도 모른채 중요한 정보를 가르쳐준다. 그래서 적에게 그런 사실이 지? 레비란스로 향했다는 말에 따라 레비란스로 가기로 한다.

에피소드 4

B.C. 2416 / O1 / 14

적 리더: 그레이브라인(グレイヴライン)



▲투어의 정원(庭園) / 레비란스(レビランズ)

엡트: 분명 어기가 레비란스. 레비아의 정원이려? 둘은 유적이 있어야 할 장소로군. 음? 레비아의 정원! 그래서 이 시대에 존재하는 거지? 이 유적은 더 나중에 만들어졌을 텐데... 음? 헛! 레비아의 인인가!

라이트레이드 병사: 찾았다. UNION 레지온이다. ~. 자야. 싸워라. 싸워~.

엡트: 아이 그만둬! 이 유적을 보려고 모으겠나? 역사 그 자체가 흥분되고 있는 걸지도 몰라! 더 이

상 자극을 주지말라구!

라이트레이드 병사: 몰라~, 난 여기에서 몇대 로 해도 된다고 해서 이러한 것 뿐이야 잘 봐 워보자구!

렛다: 쟤! 웃기는 녀석

래비린스에 도착한 렛다. 뭔가 이상한 점을 느낀다. 폐허의 정원은 훨씬 나중에 만들어졌을유적이인데도 이미 있다. 그것은 대체 어찌된 것일까? 그리고 그곳에서 만난 적은 무언가 이상한 녀석인데...

지형이 무척 복잡하다. 한마디로 미궁(래비린스)이다. 그만큼 지형을 유리하게 이용하던가 자신이 있다면 가운데 넓은 공터로 적을 유인해서 근접 공격을 시도하면 될 것이다. 적의 속도가 꽤 빠른 게이레바인이기 때문에 쉽게 따라잡기는 어려울 것이다. 대신 장갑과 기본 공격이 약하기 때문에 한번 맞고 한번 공격을 성공해도 나쁘지 않다. 지형적으로 좁은 곳으로 끌려가면 빠른 속도의 게이레바인에게 농락 당하기 쉽다. 그보다는 넓은 쪽으로 유인해 내서 약한 게이레바인의 공격을 가드 혹은 회피하면서 강한 공격 혹은 강한 절근전을 펼치는 것이 좋다.

렛다: 폐허의 정원이 사라져가지나!? 어쩌면 거지?
라이트레이드 병사: 오! ... 오음? 아니 뭐야 이간? 뭐 상관 없는 일이야

렛다: 정말 낙천적인 녀석이군... 에이 너희들의 목적은 뭐냐? 파워 스톤과 무슨 권이 있는 거지?
라이트레이드 병사: 글썽~, 내는 그런 건 몰라 여기에 오면 밭짓 놀 수 있다고 해서 왔을 뿐이야~

렛다: ...뿔어 그런 다른 녀석들은 어디로 간 거야?

라이트레이드 병사: 글썽~, 피어어 어짜구 하는 곳으로 간다고 했었는데~

렛다: 피어어 서클(feuer-circle)인가? 가깝군 좋아!

라이트레이드 병사: 아 기다라~, 이대로는 몰아갈 수 없어 도와줘~

렛다: 나중에 와 볼테니나 여기에서 기다라라~

라이트레이드 병사: CK~!

렛다: ... (그런데 어째서 폐허의 정원은 사라진 것일까?)

다시 사라져 가는 폐허의 정원. 왜 역사상 존재하지 않았을 유적이 존재했다 사라진 것일까? 그 정원은 아직 위문이다.

에피소드 5

B.C. 2416 / O1 / 16

적 레지온: 라이어바우츠(ライアバウツ)



▲직렬이는 [폭약(爆熱の大砲) / 파이어 시클(feuer-circle)]

렛다: 피어어 서클인가? 여기에도 이미 지평선이 존재하고 있다는 것인가! 대체 어쩌면~, 음! 3 대대 레지는 라이어바우츠인가~

라이트레이드 병사: 여기까지 찾아오다니 UNION에도 훌륭한 녀석이 있어! 자네 이름은 뭐라하~?

렛다: 렛다

라이트레이드 병사: 렛다!? ...그동안 재네가 렛다인가

렛다: 내 이름을 알고 있지!

라이트레이드 병사: 후후후 글썽 상대로서는 부족하지 않겠군! 간다!

렛다: 와라!!!

여기 역시 아직 존재하지 않았을 유적이 존재하고 있다. 그리고 적 라이트레이드 병사는 렛다의 3

이름을 알고 있는데, 어떻게?

넓은 평지 가운데에는 모래 웅덩이가 있다. 그리고 두 군대에 불기둥이 솟아오르고 있는데, 모래 웅덩이에 빠지면 이동 속도가 극도로 저하되므로 들어가지 않는 것이 좋다. 또한 불기둥은 피해를 주므로 역시 조심. 대신 일종의 열계물로는 사용할 수 있다. 다만 그 열계물이 사라졌다 생각하지 않기 때문에 조금 문제가 따른다. 적은 제복은 이동 속도와 강력한 무기를 갖고 있지만 근접 공격에는 약하다. 방어력도 약한 편. 멀리 있을수록 불리하니 가까이 다가가서 가능한 한 강한 공격으로 나가자.

렛다: 또 이러는데... 지평선이 사라져가는군!! 어

찌된 거지?!

라이트레이드 병사: 그런 나도 모르겠군... 하지만 역시 불꽃님이 말씀하신대로 훌륭한 분이로구만, 간짜~!

렛다: 불꽃! 살아 불꽃 대령인가?!

라이트레이드 병사: 그렇다네 불꽃님은 이 시대

에 왜계시지

렛다: 뭐라고! 무슨 소리야!! 그 사람이 UNION을 퇴역해서 조용한 생활을 보내고 있을 꺼라구!

라이트레이드 병사: ... 불꽃님은 현재 라이트레이드 특수 레지는 가병 부대 대령이시지

렛다: 그 그합수기!!! 제1레지는 소대 대령이었던 그 사람이 라이트레이드인데?!

라이트레이드 병사: 어찌된지는 모르지만 지금은 그렇게 계십니다. 불꽃님은 당시에 대해 자주 이야기하셨는데~

렛다: 그런가? 그런데 대령은 지금 어디로!

라이트레이드 병사: 불꽃님 들은 이 일쪽의 불계 이노로 향하셨는데...

렛다: 그런가... (대령이 이 시대엔... 게다가 라이트레이드라고?)

역시 이곳에서도 다시 사라진다. 그리고 예전 이 레지는 소대 대령으로 퇴역한 불꽃 대령이 라이트레이드쪽에 가담하고 있다는 충격적인 사실을 알게 된다.

에피소드 6

B.C. 2416 / O1 / 17

적 레지온: 노르프테(ノルフテ)



▲정렬의 화산(沈黙の火山) / 불계이노(ヴォルケーノ)

라이트레이드 병사: 아아~ 심심해~ 뭘 재밌는 일이 없을꺼

렛다: 거기 있는 레지는! 누가 타고 있지?

라이트레이드 병사: 짜야! 재빨 놀라게 좀 짜하마

렛다: 어지간가? (대령이 아니군..)

라이트레이드 병사: 그래 안되나? 그런데 여기까지

지 못하오다나 끈질긴 남자로구나.. 하지만 여자가 싫어할 타입이요!

렛: 그 보다 너희들 목적은 뭐냐? 어째서 이런 시대에 온 거야?

라이트레이드 병사: 그해~ 내게 이기면 가르쳐줄 수 있을지도 몰라. 하지만 워선자로 가득찬 UNION에 내 노르프테에게 이길 수 있을거?

이번 작 라이트레이드 병사는 여자 역시 이쪽도 뭔가 이상하다. 이기면 무언가 일러줄지도 모른다고 하는데..

가운데 섬과 주변 길 사이에 용암의 강이 흐르고 있다. 노르프테는 호버 크레프트 형태의 이동이기 때문에 용암 속에 들어가지 않고 떠서 그 위치를 이동할 수 있다. 그 때문에 밑에 들어가도 피해를 입지 않는다. 어느 정도의 피해를 감수하고 밑으로 들어가 근접 공격을 펼치거나 가운데 섬의 가동용 열핵물로 사격을 하는 두 가지 공격 방법이 있을 것이다. 노르프테의 강력한 서브 해몬은 피하기 어려우니 가드하거나 열핵물을 이용하는 것이 좋다. 하지만 더 좋은 것은 재빨리 접근해서 근접 공격을 하는 것이다..

라이트레이드 병사: 내가 자다나... 얻을 수 없지만 UNION에 쓸모 없는 것만은 아닌 거 같아. 좋아 내게 알고 있는 건 가르쳐 줄래?

렛: 솔직하군. 그렇게 간단한 정보를 흘려도 괜찮아?

라이트레이드 병사: 뭐 그다지... 대단한 일을 알고 있는 것도 아니고 게다가 더 빨리 당신 같은 사람을 만났다면 라이트레이드 이드 따위에 들어

오지 않았을텐데... 라고 생각했을 뿐이요!
렛: 그해... 그런 이 시대에 온 이유를 말해보시

라이트레이드 병사: 미안해 나도 자세한 건 몰라야 그해! 이런 분별 알고 있어? 파워 스톤이 온석이란 걸!

렛: 온석? 그리고 보니 이 별의 물질은 아니라고 했었는데. 알았어 이제 됐어. 그럼 어째서 이 시대에는 아직 만들어지지 않았을 유적이 있다는 것을 알고 있나?

라이트레이드 병사: 음음 우리도 잘 몰라. 우리들이 이 시대에 온 순간 갑자기 나타났어. 나도 몰랐는 걸!

렛: 마지막으로 한가지, 플랫 대령이 있다는 건 사실인가?

라이트레이드 병사: 플랫? 응 응이. 이는 사이다!

렛: 글썽... 뭐... 그지 그런 정도지..

라이트레이드 병사: 아! 그해 그해 다른 사람은 볼 워크(ブルワーク)로 간다고 했었어. 플랫도 거기대 있는 거야?

렛: 그해 알았어. 넌 어가해 있어야 나중에 데려오지

라이트레이드 병사: 그대만 기다리게

파워 스톤이 이 별의 물질이 아니고 또한 온석이라는 사실을 알게 된다. 그리고 플랫 대령이 라이트레이드에 가담했다는 사실을 다시 한번 확인하게 된다.

에피소드 7

B.C. 2416 / 01 / 20

적 레지온: 바이스타이어(ヴァイスタ이어)



▲금단의 요새(禁断の砦) / 볼 워크(ブルワーク)

렛: 어가 볼 워크! 역시 유적이 존재하는군

라이트레이드 병사: 역시 왔군 UNION 병사. 하지만 어가가 내 무덤이다!

렛: 바이스타이어가! 어이! 파워스톤은 누구나! 플랫 대령인가?

라이트레이드 병사: 대답할 필요는 없다! 죽어라!
렛: 아무래도 아닌 것 같군. 간다

플랫 대령이 있기를 기대하지만 역시 아니었다.

공중에 떠있는 섬에 있는 돌로 만들어진 성채로 구성된 스테이지. 건물이 중심이 되는 스테이지 때문에 높낮이의 차이가 크고 건물 내부에 들어갈 수도 있기 때문에 꽤 복잡한 판단이 필요하다. 지형은 높은 탑과 복잡한 미로(?) 형태이지만, 굳이 안에 들어가서 싸울 필요는 없다. 근접 공격을 주로 노린다면 바깥으로 유인해서 공격하는 것이 좋고, 장거리 공격을 노린다면 탑 위에서 혹은 열핵물을 이용해서 공격하는 것이 좋다. 적 레지는 '바이스타이어'의 파워 스톤 공격은 레이드에서 사라지는 기능으로 이 상황이 발생했을 시에는 단순히 외곽을 돌면서 육안으로 적을 확인, 간단히 때어주면 된다.

라이트레이드 병사: 우우. 내셔널!!

렛: 기만해 있어라! 내게 이길 수 없어

라이트레이드 병사: 흥 엄청난 녀석이군. 내 입구는 이기는 것이 아니

렛: 뭐라고? 무슨 소리지?!

라이트레이드 병사: 후후후 잘 생각해봐

렛: 썬웃. 그럼 내게 한가지만 물어보지! 너희들이 이 시대에 온 이유는 뭐냐?

라이트레이드 병사: 그런 이야기를 한다고 해도..

렛: 파워 스톤인가?

라이트레이드 병사: !!! .., 놀라군. 거기까지 알고 있구나. 하지만 우리들의 진정한 목적은 그런 게 아냐

렛: 뭐라고? 그럼 뭐가 목적이란 거지?

라이트레이드 병사:

렛: 이 시대... 즉 세계 황폐화와 무언가 관련이 있다는 거야?

라이트레이드 병사: !!!!!

렛: 그런가?!

라이트레이드 병사:

렛: 이 이상은 우리모군... 그런데 세계 황폐화와 파워 스톤. 대체 뭐가 목적이야?

뭔가 자세한 이야기해주는지 않지만 자신의 입구는 이기는 것이 아니며, 라이트레이드의 목적은 세계 황폐화와 파워 스톤과 관련이 있다고 하는데, 도대체 무엇이 목적이냐?



에피소드 8

B.C. 2416 / O1 / 24

적 레지온: 장구스(ジャンクス)



▲미있는 성의 넓은 성(浮島の古城) / 불꽃 케슬(フロートキッス)

셋: 불꽃 케슬인가 어저도 세계에서 가장 오래 된 유적의 하나인데... 역시 존재하고 있고 음? 잠깐... '라비린스(ラビリンズ)', '파이어 서클(ファイアサークル)', '플루 워크(ブルーワーク)' 그리고 어거 불꽃 케슬(フロートキッス) 모두 세상에서 가장 오래된 문명 유적들이잖아? 어쩌면 무언가 관련이...! 음. 예? 그레그 레지온! 모가스 인가!

라이트레이드 병사: 카하하하하하! 바로 같은 녀석! 이런 곳까지 오다니...

셋: 뭐라고!!!

라이트레이드 병사: 거기에서 침착히 죽어라! 카하하하하~!

세계 고대 유적이 계속 연관된다. 이것에는 무언가 관련이 있는 거 같다.

이번 전장은 넓은 고성. 물론 성안에도 들어갈 수 있는 공간이 있다. 게다가 성 내부는 천장이 틀러있는 형태이기 때문에 성 위에서도 켈프해서 들어갈 수 있다. 성 외부 분을 확보해서 그쪽에서 밀로 공격하는 것이 좋다. 장키스는 주무기인 사벨을 이용한 근접공격이 타당하다. 될 수 있는 한 넓은 곳으로 유인해서 접근전을 시도하는 장키스를 리치가 달기 전엔 먼저 근접공격을 하여 처치한다.

셋: 저 나재 공금한 게 있다

라이트레이드 병사: 아, 없었습니다! 워튼지 말할 테니 목숨만은 살려주세요! 부탁합니다...

셋: ...종 그램 이 시대에 온 너희들의 목적은 뭐냐?

라이트레이드 병사: 아아, 자세한 모르지만...

셋: 빨리 말해!

라이트레이드 병사: 예! 우리 대령님이 신상이니 신상의 조각이나 말했었습니다! 예!

셋: 역시 세계 형세가 관련이 있다는 건가? 그런데 그런 단순한 전설이잖아? 라이트레이드 병사: 저, 저는 그것까진 모릅니다. 다만 대령님이 그렇게 말했으 뿐입니다.

셋: 그런가 그럼 끝은 대령이 와있다는 건 사실인가?

라이트레이드 병사: 예! 분명 이 앞에 있는 모터 사이트(モーターサイト)에 있을 겁니다.

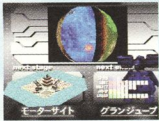
셋: 그게 없었다(대령님은 정말 라이트레이드 예...?)

이래와는 달리 무척 온순한(?) 태도의 라이트레이드 병사. 그러나 그는 자세히 알고 있지는 못 한 듯 싶다. 역시 여기서도 콧대 대령이 라이트레이드에 가담해 있다는 사실을 재확인하게 된다.

에피소드 9

B.C. 2416 / O1 / 26

적 레지온: 그랑जू프(グランजूプ)



▲수몰 유적(水没の遺跡) / 모터 사이트(モーターサイト)

셋: 어기가 모터 사이트인가 뭐지 저 레지온은? 신화인가?

라이트레이드 병사: 잘 왔구나 UNION의 피델리티야... 하지만 여기까지다. 이 이상 앞으로 나가게 할 수는 없네.

셋: 저 목소리는 대령님!? 역시 불꽃 대령님이군요. 집니다! 전 제1레지온 소대 하사 셋입니다. 지금은 대령님입니다만...

대령: 오오 셋인가? 그렇구나 너라면 어기까지 할 수 있을 법하지. 그런데 내가 대령이라... 세월의 흐름은 정말 빠르군.

셋: 아노 어기까지 살아남을 수 있었던 것도 모두 대령님의 지도 덕택입니다! 하지만 왜죠? 어째

서 대령님은 라이트레이드 따위에 편을 들고 있는 겁니까?

대령: 그런... 셋! 너는 4500년 후의 세상을 어떻게 생각하냐? UNION IV와 라이트레이드 서로 힘을 기르고 싸움은 끝날 줄 모르지. 이대로는 희생자가 늘어날 뿐이다.

셋: 허 하지만 대령님 그렇다고 해서 세상을 라이트레이드가 멋대로 하게 할 수는 없습니다.

대령: 하지만 싸움을 모르는 수많은 희생자가 생겼지. 이제 이 싸움은 끝이냐?

셋: 당신은 잘못 생각하고 있어요! 옛날의 당신이라면 절대 그렇게 말하지 않았을 겁니다. 만약 그렇다고 해도 서로 레지온을 갖고 있는 이상 그렇게 쉽게 이 싸움은... 그렇구나! 이 시대에 레지온의 힘을 믿는 무언가...!

대령: 아무것도 없이 지어지지 않았던 것 같군 셋! 나는 내가 믿는 길을 나아가려. 만약 그 앞에 내가 가로막고 있다면! 그렇게 머물러서는 내 이상을 얻을 수 없어! 왜라! 셋! 내 실력이 얼마나 늘었는지 보도록 하자!

셋: 대 대령님! 볼 수 없었!!!

예전 자신의 스승이었던 콧대 대령과 싸우게 된다. 콧대는 라이트레이드에 가담하게 된 것은 자신의 손자가 전투에 합류해 죽게 되어 전장을 종식시키기 위해서라고 말한다.

바다 위에 떠있는 넓은 광장 형태의 유적과 그 안에 세워져 있는 석상들로 구성되어 있는 스테이지. 석상은 일체물이 될 수도 있지만 공격으로 부서지는 것도 있으므로 주의해야 한다. 또한 스테이지 모양 때문에 비스듬한 측면 벽에서 사격하는 경우가 많기 때문에 상대방향을 확실히 폭은하지 않으면 공격을 맞추기 어렵다.

대령이 붙고 있는 그랑जू프의 속도는 느리다. 대신 막대한 공격력. 직접 공격이 강한 사벨 계열을 장착하고 제발리 달려들어가 공격하도록 하자. 될 수 있는 한 공격을 피하고 강력한 접근전을 펼친다면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.

셋: 대령님! 괜찮습니까?

대령: 아아 괜찮다. 그보다 셋! 너도 실력이 많이 늘었군.

셋: 대령님에게 배웠으니깐요.

대령: 허하 그랬군.

셋: 대령님... 왜 라이트레이드에 갔는지 알려주세요.

대령: ...손자가 많이 작년에 죽었어. 레지온 전투에 합류해. 그래서 난 아무 잘못없이 희생당하는 사람들을 위해서라도 이 후한 싸움을 끝내려 했다.

고 걸상했지

젯: 그걸로... 하지만 그레드도!!!

대형: 알고 있네 나는 너무 슬픈 나머지 눈의 밑에 너무 짐작한 듯 개구리 오렌지에 너를 만나서 속이 시원해진 느낌이야

젯: 대형님~!

대형: 자 이렇게 된 이상 사무르게 젯! 라이트 레이드의 목적이 무엇이지 알고 있나?

젯: 아는 그것은... 다만 알고 있는 것은 파워 스톤이 관련되어 있다는 사실, 파워 스톤은 이 별에는 존재하지 않는 공석 즉 운석이란 사실, 그리고 세계 형성이기 수수께끼를 풀 수 있는 열쇠라는 사실입니다

대형: 거기까지 알고 있구나 대단하군 하지만 둘도 놀라지 않게 세계 형성이기 이야기 속에 나오는 신성의 조각이란 것을 알고 있었지? 그런 말일세 실은 레지온에 잠비되어 있는 파워 스톤을 말하는 것이네

젯: 뭐라구요!!! 파워 스톤이 신성의 조각??

대형: 세계 형성이기 이야기 속에서 파워 스톤은 거인에 의해 부수졌다고 하지 즉... 레지온에 잠비되어 있는 파워 스톤이란 건 말일세, 원래는 하나의 거대한 운석이며 거대한 파워 스톤이란 이야기지

젯: 아인!! 만약 그런 것이 라이트레이드 손에 넘어가면...?

대형: 그렇지... 레지온에 잠비되어 있는 파워 스톤으로도 그렇게 강한 힘을 담고 있는데 말일세, 그 모든 힘을 손에 넣었을 때 세상은 라이트레이드 손에 넘어가겠지

젯: 안됩니다!! 그것만은 막아야합니다! 대형님 이 시대엔 마지막 레지온은 지금 어디에?

대형: 이 앞에 있는 딥 템플(ディーブテンブル)에 있네 한시라도 빨리 거대 파워 스톤 탐색을 마야 하네!

젯: 알겠습니다!! 레지는 제1부대 대형 젯! 지금부터 제 레지온을 추격하겠습니다

대형: 부하하네 젯!

드디어 모든 비밀을 알게 된다. 파워 스톤은 운석이며 본디 하나의 거대한 파워 스톤으로 되어 있었다고 하는데, 만약 그것이 레이 트라이드에게 넘어간다면? 그것을 막기 위해 딥 템플로 향한다.

에피소드 10

B.C. 2416 / 01 / 30

적 레지온: 앰피비양(アンフィビアン)



▲해지 신전(海地の神廟) / 딥 템플(ディーブテンブル)

젯: 여기가 딥 템플 이군 여기에도 유적이... 그걸로 그만! 세계 형성이기 이야기 속에서 본 영은 신성의 조각에서 시작했다고 쓰여있지 그 신성의 조각인 파워 스톤을 잠비한 레지온이 이 시대에 와버렸기 때문에 역사가 흔들리기 시작한 것인가!

라이트레이드 병사: 잘도 여기까지 왔구나 UNION의 파일럿이여

젯: 마지막 레지온... 신행인가! 어이! 너희들 라이트 레이드의 목적은 이미 알고 있다. 포기해라! 너희들에게 거대 파워 스톤은 넘길 수 없어!!!

라이트레이드 병사: 호오 그런 사실까지 알고 있디는 건가 하지만 쓸데없는 짓... 세상은 우리를 라이트레이드의 것이다

젯: 그게 그렇게 쉽게 될 줄 알고! 여기서 결판을 내겠다!

라이트레이드 병사: 할 수 있으면 해봐라 고령이 너서 같으니라구!!!

그렇다. 신성의 조각인 파워 스톤을 잠차 하고 있는 레지온이 이 시대에 왔기 때문에 역사가 뒤바뀌기 시작한 것이었다.

계단 형태의 부분과 미로 형태의 부분으로 크게 나누어지는 건물 구조. 계단 부분은 위로 갈수록 공격하기는 유리해 지지만 적에게 위치를 확보하기 쉽다. 한편 미로 부분은 벽이 높고 점프력이 낮은 기체로는 뛰어 넘기도 못 한다. 이 때문에 시야가 무척 나쁘다.

건물 기둥이 많고 열매들이 많다. 넓은 지형이 없고 고지가 심하기 때문에 경이 이동이 불가능한 지형. 대신 그 열매들을 이용하면 적 영피비양(アンフィビアン)의 특수무기 공격을 쉽게 피할 수 있을 것이다. 가장 주의해야 할 것은 영피비양의 파워 스톤 공격이다. 강한 위력과 성능을 갖고 있으므로 이상한 기체가 느껴지면 바로 열매를 뒤로 피해야 한다. 또한 근접 공격을 펼치려 하면 서브 태론으로 공격을 가하므로 근접공격 후에는 바로 피하도록 한다.

젯: 이제 이 시대에 온 모든 레지온은 쓰러뜨려

지만... 꼭 걸렸군

라이트레이드 병사: 쿠하하... 바로 녀석 이것으로 정말 끝났다고 생각하는 거지!

젯: 뭐라고 무슨 소리냐!?

라이트레이드 병사: 이미 우리를 전투 전함 엔데즈-바우즈(エンデズ・ヴァウス)가 거대 파워 스톤을 고도 에너지 변환 장치에 설치하고 있을 것이다

젯: 그 그말수가 어느! 과거에 향한 것은 8대의 레지온 뿐이 아니었나!?

라이트레이드 병사: 흥. 명철한 녀석... 어쩌서 우리들이 일부러 너희를 시공 이송 기지를 덮쳐 이 시대에 왔다고 생각하냐! 우리들도 시공 이송 장치 정도는 갖고 있어 하지만 단순히 그것을 사용해서 과거로 돌아왔다고 해도 거대 파워 스톤 조사를 방해할 것은 당연한 일 즉...!

젯: 아인!! 그렇다면 우리의 기지를 공격한 것도... 8대의 레지온도 모두...?

라이트레이드 병사: 그래 그 모든 것이 전투전함 엔데즈-바우즈의 시간 이동용 승기가 위한 일용 작전이었어! 거대 폭폭공, 하하하하하! 명철한 녀석!

젯: 으으 어디냐! 전투 전함은 지금 어디에!!!

라이트레이드 병사: 하하하 수정 기지 언더그라운드(アンダーグラウンド)에! 하지만 가능할까? 아니면 내들이 기념비적인 첫 화성지가 될까? 하하하하하!

젯: 쟁쟁 할 수 있을뿐!?

그러나 이것조차 양동작전이었다. 라이트레이드는 독자적인 시공 이송 장치를 통해 이미 다른 전함을 과거에 보내 놓고 9대의 레지온으로 아군 시공 이송 기지를 공격한 것이었다. 이미 그 전함은 파워 스톤을 손에 넣었다고 하는데, 막을 수 있을 것인가!?

에피소드 11

B.C. 2416 / 02 / 03



▲수정의 땅(水晶の地盤) / 언더그라운드(アンダーグラウンド)



▲적 전함 현대즈 바우즈(レヂス・バウズ)의 출현

했다. 서 설마 늦은거냐? 으 어짜지!! ... 아나
 잠깐 녀석들도 처음 손에 넣은 것이야. 거대 파워
 스톤의 힘을 100% 끌어낼 수 있을 것 같진 않아!
 게다가 나는 레지온의 힘을 120% 끌어낼 수 있
 어! 쓰러뜨리더만... 지금 봐에 있어!!!

적의 전함이 등장하는 마지막 스테이지
 다. 지금까지와는 레벨도 틀리며 위력도 틀
 리다. 지금까지는 아무 생각 없이 플레이하
 더라도 그리 어렵지 않게 클리어 할 수 있었
 겠지만, 이 녀석은 강하다! 그렇지만 적의
 타입의 에너지 탄을 네발씩 쓰는 것, 그리고
 강한 레이저 포 한방이며, 지하에 가라앉을
 때는 유도미사일 네발씩 세 번을 쓰는 것이
 다. 그렇다고는 해도 이 보스는 정말 강하
 다. 그 이유는 타격점이 언제나 드러나 있는
 것이 아니라는 점과, 육온이 안 된다는 점.
 그리고 공중에 떠 있을 때만 그 타격점이 드
 라난다는 점이다.

우선 보스 앞으로 대신한다. 보스의 외관
 을 보면 밑으로 길게 뻗은 부분이 있는데 그
 지점으로 가면 자동적으로 부딪쳐 나오게 된
 다. 바로 그 지점 앞에 아슬아슬하게 도착하
 면 통상 공격으로 보스에게 피해를 입힐 수
 있다. 적 보스에게 신나게 피해를 입히다 보
 면 적 보스가 회전하는 것을 멈춘다. 그리고
 는 2초 뒤에 막강한 위력의 레이저 포가 발
 사된다. 이것을 피하는 방법은 간단하다. 적
 보스의 길게 뻗은 부분 밑에 가면 부딪쳐 나
 와서 격정했을 것이다. 하지만 이것이 묘수.

떨겨 나오면 피해는 한 도트 수준이하지만
 떨겨 나오면서 순간 무적이 된다! 적의 레이
 저로도 에너지탄도 무서울 게 없다.

레이저 포를 쓴 후에 적 보스는 바로 땅
 속으로 들어간다. 그 다음 유도미사일을 쓰
 는데 이 미사일은 보스 주위를 시계 반대방
 향으로 고속 이동하면서 피하면 간단한 피할
 수 있다.



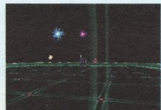
▲가대 전함 파괴!



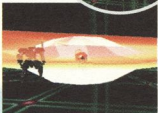
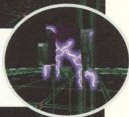
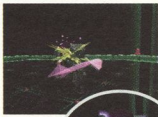
▲그려나--

이런 식으로 하면 큰 피해를 입지 않고
 보스를 죽일 수 있을 것이다. 하지만 기쁨도
 잠시, 갑자기 부활한 보스는 엄청난 속도로
 돌진해 온다. 몇 방 맞춘 뒤에 바로 고속이
 돌므로 역시 시계반대방향으로 돌며 가격을
 한다. 이러한 계속 돌진해오던 보스가 갑자기
 기 원거리 공격을 해오는데 이것이 또한 피
 해가 상당하다. 이것은 언더그라운드 내부신
 을 시계반대방향으로 회전하면서 피한다.

적 보스가 원거리 공격을 할 때에는 항상
 정중앙으로 돌아오므로 보스 주위를 빙빙 돌
 면서 몸을 노려 근접 공격 혹은 그를 상하하
 는 공격을 해서 피해를 입어야 한다. 적 보스
 가 다섯 번쯤 원거리 공격을 하면 원거리 공
 격과 함께 레이저 포를 쏘면서 회전한다. 이



▲올리지 가는 파워 스톤

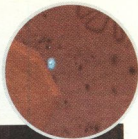


▲그리고 모든 것은--

때는 다른 생각하지 말고 잘 피하는 수밖에
 없다. 피하고 나면 다시 돌진하기 시작하므로
 위와 같은 패턴을 사용 승리를 얻을 수 있다.
 적 보스에게 잘 먹히는 무기는 사벨 계열
 과 경직시간이 짧은 바쿠카 계열이다. 경직
 시간이 짧은 것이 가장 강점이며, 또한 위력
 도 쓸 만 한 수준이다.

했다. 이겼나!? 파워 스톤아... 흠어져 가는군. 하
 하 그래 그려구나. 거인은 신성을 포개 신성이
 갖고 있는 신비한 힘을 담은 조각을 세계 각지로
 흩어놓는다! 진실은 모두 진상이었던 거야. 흑..





▲세계 각지로 옮겨져 간다

이러하여 싸움은 끝났다. 한 대의 레지온에 의해 파괴되어 깨진 거대 파워 스톤. 그리고 그 조각은 마치 우연처럼 옮겨가는 듯 세계 각지로 옮겨져 간다. 그 조각이 '전투기병 레지온' 개발의 계기가 되는 것은 4500년 후의 일이다.

네 개의 세계에 유일하게 공통적으로 전해지는 전설이 있다.

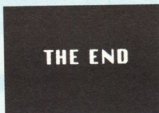
'마치 먼 천공에서 온 거'

대한 신성(神聖), 그리고 어디에서 온 것인지 모르는 거대한 거인 신성은 땅에 떨어지고 그 힘으로 세상을 넷으로 나눈다. 그 뒤 거인은 신성을 쪼개 신성이 갖고 있는 신비한 힘을 담은 조각을 세계 각지로 흩어놓는다. 그곳에서 문명은 꽃 피웠다.

세계 창세기이다.



▲역사는 반복된다-



▲THE END

엑스트라 스테이지

B.C. 2416 / O2 / O1

적 레지온: 데탈 볼바(イタルボルバ), 볼바론(ボンバルン)



▲와이어가재(ワイヤーガ재) / 0발 볼바 등장



▲와이어가재(ワイヤーガ재) / 볼바론 등장

출현조건: 적가재 전투의 파워 스톤을 탈취한다

셋: 여긴 어디지? 무! 뭐야 저 녀석은? 레지온인가? 날 막을 셈이라면 가만 안 댈!

2층 구조로 되어 있으며 벽은 건너편이 보이지만 대신 공격은 통하지 않는다. 그렇기 때문에 숨어서 싸우기 무척 곤란하다.

무언가 이해할 수 없는(?) 두 명의 특별 레지온(?)이 등장한다. 그다지 강하지는 않지만 둘 다 속도가 빠른 편이니 예를 먹을 수도 있다. 이 두 레지온(?)은 대체!

셋: 뭐야 이리? 아번-- 이런 곳에서 시간을 낭비할 거름이 없군 서둘러라지

※ 엑스트라 스테이지 출현 조건: 적어도 한번은 모든 적 레지온의 파워 스톤을 탈취해야 한다. 1~10 에피소드 모두 가능할 것인가?

~ GAME OVER ~

세상은 레이드라이드의 손으로...!



▲GAME OVER

그라운드	
프릭킹	
스톰리	
사운드	
소장가재	



STAR WARS EPISODE I RACER

이 흥분은 시각적이 아니라 체감적이다

스타워즈 에피소드 I 레이서

(Star Wars Episode I Racer)



장르: 레이싱

제작사: 루카스아츠 (LucasArts)

발매일: 78,000원

발매처: 발매중(5월 19일)

옛날옛적 호랑이 담배 피던 시절에 속, 두자들의 부모님이 젊은이 소리를 들으실 때 「별이」라는 영화가 나왔었다. 그 영화 속에는 전자경주 장면이 나오는데 그 당시로는 획기적인 촬영술과 특수효과였으며 그로 인해 이 영화는 아카데미상을 여섯 개 받았었다. 부모님의 나이 또래인 「스타워즈」의 영화감독인 '조지 루카스'가 여기에서 영감을 얻어 전자경주 장면을 패러디한게 보이지 않는 뒤집의 제트차 경주 (포드레이싱) 장면이다. 그리고 그것을 게임화 시킨 것이 바로 이것이다. 차 이제 영화 속의 예뻐 제멋대로 기사는 아니길 조지루카스가 되어서 한번 신나게 운하계의 구석구석을 질주해 보자.

게임 배경 스토리

와트의 노예로 일하던 아나킨 스카이워커와 그의 어머니는 하루하루 힘든 삶을 살아가고 있었다. 하지만 아나킨이 손재주가 뛰어나 그 덕에 겨우겨우 살아가던 어느 날, 그는 도박에 미친 와트의와의 약속에 따라 위험한 포드레이싱에 참가하게 된다. 아나킨은 와트의와의 약속대로 분타 이브 클래스를 이겨서 그리고 자신과 어머니의 자유를 보장받기 위하여 목숨을 건 경주를 시작한다.



등장인물과 보유한 포드레이서 소개

선택 가능한 인물들의 프로필과 보유 차량, 그리고 능력이다. 하지만 각개인 차량의 부품을 업그레이드 시켜 더 빨리 가거나 조작성이 잘 되게 만들 수 있다는 것을 명심해 두자. 각각의 독특한 능력이 있고 이는 7가지의 바 그래프(air brake), 냉각 기능(cooling), 그리고 수리(repair)이다. 처음 시작할 때는 6종류의 포드레이서만이 선택 가능하다. 게임을 진행하면서 (비밀 등장인물을 제외하고도) 23명의 포드레이서들을 선택할 수 있게된다. 게임을 처음 시작할 때는 오디 엔드코트, 아나킨이나 에브 엔드코트 중 한 명을 선택하기를 추천한다. 각 레이스에서 1등을 하면 새로운 레이서들을 선택할 수 있게 되는데 정지 마찰력과 회전이 뛰어난 포드레이서를 우선적으로 선택해서 키워야 후반 레이스에서 유리하다. 다른 능력도 중요하지만 역시 가장 중요한 것은 최대속도다.

1> 아마추어 씨킷 (Amotuer Circuit)

아나킨 스카이워커 (Anakin Skywalker)



아나킨 스카이워커에게는 무엇보다 특별한 재능이 있는 게 분명하다. 그는 대단한 정밀기 술을 가지고 있고 (어린것이 빈손으로 그의 포드레이서를 만들었다) 포드레이싱에 타고 난 재능을 보인다.

◀인물 선택 시 이전 자세한 능력치가 바 그래프로 나와서 비교하기가 수월하다

소유
차종

튜닝된 라돈-울저 b20C 경주용 엔진
(MODIFIED RADON-ULZER
b20C RACING ENGINES)

이 수가공으로 집에서 제작된 포드레이서는 좋은 정지 마찰력, 좋은 자기 수리 능력과 훌륭한 냉각 성능을 가지고 있다. 그렇게 빠르지는 않지만 초능력이 있으면 무슨 상관인가?

에브 엔드코트 (Ebe Endocott)

그는 약간 시간병자다. 따지고 보면 그럴 만도 하다. 그는 말리스테아에서 몇 번 우승을 한 적이 있다. 그래서 그는 포드레이서에 많은 돈을 투자할 수 있었다.

소유
차종

특수제작 잭 레이싱 J930 대시-8, 스피리트 X (JAK RACING J930
DASH-8, SPLIT X CONFIGURED)

정지 마찰력, 냉각 성능, 그리고 수리 능력이 뛰어나다. 그리고 회전 능력, 가속력, 속도에 있어서 앞난다.

게스가노 (Gasgano)

지역에서 가장 인기 있는 그는 가들라 헛에 의하여 지원을 받는다. 그의 특수 제작된 오드 페드로비아는 매우 비싼 수리료 때문에 의하여 지원 받는다. 그는 아직 세발바퀴 이기자는 못했지만 은근히 기대하고 있다.

소유
차종

특수제작 오드 페드로비아
(CUSTOM ORD PEDROVIA)

좀 빨리 가질 수 있지만 빠른 속도, 정지 마찰력, 그리고 수리 시스템이 포드레이서를 우승후보 대열에 끼게 한다.

마스 구오 (Mars Guo)

만일 세발바퀴 마스의 포드레이서를 계속 박살내려고 한다면 목숨이 위태롭다고 봐야한다? 그게 바로 마스 구오가 사람에게에 점점 더 원치 않는 관심의 대상이 되면서부터 느끼는 바다.

소유
차종

콜로르 폰드라트 플러그-2 베메모쓰
(COLLOR PONDRAT PLUG-2
BEHEMOTH)

베메모쓰는 가장 튼튼한 포드레이서 중 하나다. 유일한 약점은 냉각 시스템이다.

엘란 막 (Elan Mak)

진짜 이름은 칼 내일로 그가 레이스에 참가하는 진짜 목적은 그의 아버지를 살려낸 법인 (어떤 높은 플러그리의 폭력조직 보스)을 잡는 데 있다. 그는 알다 비도가 바로 그 대가를 치러야 할 대상이라고 확신하고 있다.

소유 차종 KRT 410C

이 포드레이서는 가속력이나 속도를 위한 것이 아니라 온전 승객을 테스트해보거나 승객을 자주 할 이들에게 적합한 차종이다.

오디 맨드렐 (Ody Mandrell)

그에게 있어서는 레이싱이 삶의 전부다. 불행히도 인젠은 거기가 빠져있다. 오디의 온전 스타일은 아주 무모하다. 즉 많은 사고를 일으킨다. 아마도 그게 그의 사고광신이라는 플러그리 그는 다른 포드레이서들을 돌아박는 것을 즐긴다.

소유 차종 엑셀브록 XL 5115 (EXELBROK XL 5115)

그의 포드레이서의 탁월한 수리 능력, 정지 마찰력과 가속력이 경기 내 충돌 전에 있어서 우세함을 보장한다. 그러나 속도는 보완을 요한다.

팀토 파갈리스 (Teemto Pagalis)

그는 무나스 맨델에서 추방된 자이며 세불바의 맛사지걸 중 한 명과 사랑에 빠졌다. 그녀를 보호하기 위하여 그는 세불바에게 이득이 되는 어떤 나쁜 일도 할 준비가 되어있다.

소유 차종 IPG-X1131 롱테일 (THE IPG-X1131 LONGTAIL)

전체 참가자들 가장 긴 연장을 가지고 있다. 그것은 훌륭한 정지 마찰력, 가속력, 냉각 성능과 수리 능력을 의미한다.

크렉 홀파스트 (Clegg Holdfast)

다른 레이서들이 그의 드라이빙 승객을 비롯하면 포드레이싱 퀴리티지에 개입되는 그의 정기정령에 필요한 특종을 얻기 위하여 그는 최선을 다할 것이다.

소유 차종 켈자아-볼벡 KV9T9-B 와습 (KEIZAAR-VOLVEC KV9T9-B WASP)

외곽의 정지 마찰력은 급회전 길에서 아주 유용하다. 불행히도 신중이 않은 브레이크 때문에 감속이 어렵다.

2> 세미-프로 싸킷트 (Semi-pro circuit)

볼스아이 내비어 (Bullseye Navior)

귀찮다고 레이싱 승객을 앉잡아보면 안 된다. 볼스아이 내비어는 엄청난 포드레이서를 만들어냈다. 어쩌면 가까운 시일 내에 볼스아이가 우승할 확률이 높아질지 모른다.

소유 차종 아이라텍 RQ 550C 닥트 (IRATEQ RQ 550C DART)

죽이는 포드레이서의 유일한 핫짐은 속도다. 냉각, 수리와 정지 마찰력에서 강한 면모를 보인다.

알다 비도 (Aldar Beedo)

그는 진짜 악질인 플러그리다. 실제로 그는 온전 살인범이다. 그는 가장 뛰어난 파일럿은 아니지만 세불바에게 강한 원한을 가지고 있다.

소유 차종 만타 램에어 마크나 플랫 트윈 터보제트 (MANTA RAMAIR MARK IV FLAT TWIN TURBOJET)

드라이버처럼 만타는 보기보다 훨씬 강하다. 특별히 휘는 성능은 없지만 컴퓨터에 제어를 맡기면 다른 포드레이서에게 충돌하기를 좋아한다.

퍼드 샹 (Fud Sang)

그의 머리는 분명 몸통보다 큰 기본수(속은 대우)이지만 그는 통큰 마음을 가지고 있다. 그는 절대 포기하지 않는다. 그는 다른 이들에게 그도 남들보다 잘할 수 있다는 것을 보여줄 각오가 되어있다.

소유 차종 보칸 레이스 엔지니어링 브레블락한 트리-랩

지금은 별 불일 없지만 약간의 개조한 하면 훌륭한 포드레이서가 될 수 있는 기계다.

더드 볼트 (Dud Bolt)

무조건 편협한 시각으로 사람을 판단하면 안되지만 몇몇 발품터안들은 믿어선 안되고 특히 더드 볼트가 그중 하나다. 세불바의 보드 가드인 만큼 그가 경주에 이기기 위하여 참가하였는지 아니면 다른 참가자들을 탈락시키기 위해 참가하였는지는 유저들의 판단에 달렸다.

소유 차종 벨트린 RS 557

벨트린은 티투인 같은 무대론 형상에서 가장 도전적인(가) 차종이다.

완 샌디지 (Wan Sandage)

완 샌디지는 6살밖에 안 되었지만 그의 종족의 평균수명은 10년이다. 그것은 그가 너무 늦기전에 이기기 위하여 무엇이든 할 것이라는 것을 의미한다. 소문이 떠르면 그는 알다 비도와 경쟁자라고 한다.

소유 차종 엘시노-코도바 터보다인 99-U (ELSINORE-CORDOVA TURBODYNE 99-U)

터보다인은 정지 마찰력에 있어서 인공은 확실하다. 쓸만한 가속력과 브레이크 성능을 감안하면 이 포드레이서는 우승 후보임을 알 수 있다.

볼스 루르 (Boles Roof)

오스레스와 출신인 스니핑이 지독한 양해를 품기는 것은 당연하다. 그러나 볼스 루르는 진짜 심하다. 그가 도박에서 만 막대한 자금으로 빠른 포드레이서를 날 정도라면 왜 좋은 향수를 날 수 없었지는 몰라도 도를 잃었다.

**소유
차종**

빈 가씨 레이싱 엔진 콰드릿제 4기통 904E
(BIN GASSI RACING ENGINES
QUADRJET 4BARREL 904E)

진짜 빠른 속도를 낼 수 있지만 냉각 시스템과 수리 능력이 떨어진다.

네바 키 (Neva Kee)

그는 진짜 뛰는 법을 안다. 그것은 그의 포드레이서만 봐도 알 수 있다. 게임 중 유일하게 피할듯이 연전 앞을 앞을 수 있게 고안된 것이다.

**소유
차종**

파완&글로 G 8T8-트윈 블록스2 스페셜
(FARWAN & GLOTT FG 8T8-TWIN BLOCK2 SPECIAL)

네바의 포드레이서보다 나은 정치 마찰력과 가속력을 가진 것은 없다. 그러나 속도와 냉각성능은 진짜로 손을 봐야 한다.

아크 뱀피 루스 (Ark Bumpy Roose)

뱀피루 뱀명은 그의 피부색 때문에 얻은게 아니다. 그는 진짜 짜증나게 만든다. 이유는 그가 편집중 환자가기 때문이다. 물론 아크는 편집권을 잘 다루는 훌륭한 녀석도 아니다.

소유 차종

보코프-스트루드 플러그-8G 927 크러스터 어레이
(VOKOFF-STROOD PLUG-8G 927 CLUSTER ARRAY)

클러스터 어레이는 강한 가속력을 가지고 있다. 재빨리 새치기를 할 수는 있으나 최고속을 내는데는 문제가 있다.

3) 은하계 씨킷 (Galactic Circuit)**토이 댐프너 (Toy Dampner)**

오브 4행정출산인 만큼 지독하게 경쟁심이 강하다. 그의 타카 910 스페셜은 아주 균형된 능력들을 보유하고 있어 이길 확률이 매우 높다.

소유 차종

터카 910 스페셜 (TURCA 910 SPECIAL)

이 포드레이서는 이상적인 것이 되기 바로前的인 것이다. 이것은 훌륭한 정치 마찰력, 가속력, 냉각력, 그리고 수리능력을 가지고 있다.

마휘닉 (Mawhonic)

그는 세 개의 눈을 가진 칸쟁이지만 흑성 출신이다. 눈이 하나 더 많으므로 역시 세불리로부터는 눈치껏 피할 수 있을 것이라 본다.

소유 차종

갤럭시 파워 엔지니어링 GPE-3130 (GALACTIC POWER ENGINEERING GPE-3130)

수리, 정치 마찰력, 냉각 시스템은 중상급의 성능이지만 속도와 가속력은 언젠가는 높아져야 한다.

4) 초청 씨킷 (Invitational Circuit)**슬라이드 패러미타 (Slide Paramita)**

슬라이드는 간헐히 경우를 이겨보기를 원한다. 겨우 출만한 포드레이서를 만들기는 했지만 이기기 위해서는 약간 더 손을 봐야 할 것 같다.

**소유
차종**

파이어-에롤 스틱어 b27S (PIZER-ERROL STINGER b27S)

속도는 좀 더 빠르지만 좋겠지만 냉각가능과 자기수리 능력이 뛰어나다. 정치 마찰력에 약간 더 도움이 필요하다.

보지 바란타 (Bozie Baranta)

그는 언제나 무엇인가를 준비하기 위하여 뒷사람만을 하는 것 같다. 그는 훌륭한 조종사이지만 약간 공격적으로 기계장비에 신경을 쓴다.

소유 차종

셸바 730 레이저 (SHELBA 730 RAZOR)

이 포드레이서는 균형이 잘 잡힌 것이다. 단지 좀 더 거서서 탄 상급으로 브레이크를 손 좀 보면 된다.

벤 콰디나로스 (Ben Quadinaros)

꽃미기 벤은 씨킷에서 가장 빠른 포드레이서를 가지고 있다. 그가 직접 설계한 커스텀이지만 진짜 이유는 그가 일반 포드레이서에 앞가에는 키가 너무 커서 그랬다. 그러나 사실 그는 통족치고는 키가 작다.

소유 차종

발타-트라바트 BT310
(BALTA-TRABAAT BT310)

이 독특한 피드라-포드레이서의 속도 잠재성은 믿기 어려울 정도다. 불행히도 가속력은 좀 떨어진다.

세불바 (Sebulba)

세불바 만큼 많이 이긴 파일럿은 없다. 물론 그가 최첨단사도 쓰고 다른 파일럿을 매수하여 상대방의 진로방해까지 한다. 하지만 세불바는 아나킨 스카이워커를 이기기 위하여 무엇이트 할 각오가 되어있다.

**소유
차종**

콜로르 폰드라트 플러그-F 맘모스, 스플리트 X 컨피게드 (COLLOR PONDRAT PLUG-F MAMMOTH, SPLIT X CONFIGURED)

세불바가 씨킷에서 가장 빠른 포드레이서를 가지고 있다. 그의 유일한 약점은 가속력이다.

컨트롤러 사용법



화면 설명

■ 일단 게임이 시작되면 다음과 같은 4종류의 메뉴가 뜬다.

TOURNAMENT

이것을 선택하면 온하게 세트에 참여할 수 있다. 점점 더 어려워지는 트랙들이 나오는데 나중에 타투인에서 개최되는 최후의 경주인 분타 이브 클래식에 참여할 수 있다.

FREE PLAY

알려진 어떤 트랙에서나 경주를 할 수 있게 해준다.

TIME ATTACK

혼자서 트랙 위를 날다 넘어 얼마나 빨리 갈 수 있는지 시간을 쟁 수 있다.

2 PLAYER

절러진 모든 트랙에서 친구와 대결하여 경주를 할 수 있다.

■ 스틱을 위아래로 움직여서 A/R 버튼을 누르면 등장인물 선택화면으로 간다. 그러면 다음의 선택권이 주어진다.

EMPTY

이걸 선택하면 게임을 즐기고 나서 저장할 수 있다.

PRACTICE

저장을 안하고 게임을 즐길 수 있다.

■ 만약 정말로 저장할 게임이 없고 그때 3가지 글자의 이름을 지어주면 EMPTY라는 곳 대신 그것이 보일 것이다. 새로운 게임을 하려면 EMPTY를 선택하고 영의 것을 지우려면 C+를 눌러서 DELETE를 선택하면 된다.

대회 (Tournaments)



▲ 조보자 코스 선택화면이다



▲ 자신이 있다면 이걸로 해보지



▲ 가진 것이 배행뿐만 사람은 이걸로!

처음에 대회는 3개로 나누어져서 시작된다. 아마추어 (초보자), 세미-프로 (중급자), 그리고 온하게 (숙련자)의 3가지다. 셋 중 어떤 것으로 시작하여도 상관없으나 각 대회에서 다음의 경우로 길러면 4등 이내에 들어야 한다. 대회 중 아무 것이나 하나를 완전히 끝내고 대회의 마지막 경기에서 3등 이내에 들었으면 초청 대회가 열린다. 3개다 마지막 분타 이브 클래식 챔피언 경주에 참가할 수 있게 된다.

트랙 세부사항 (Track Details)

참가할 트랙을 선택하면 트랙 세부사항의 화면을 보게 된다. 여기에는 기록, 우승 유망선수, 트랙 지도, 그리고 상금이 표시된다. 만일 대회에 참가 중이라면 스틱을 조절하여 상금이 어떤 방식으로 나누어질지 선택할 수 있다. 3종류가 있는데 자신이 없으면 Fair를 선택하고 쉽다고 생각하면 Winner Takes All을 선택한다. Skilled는 Fair와 달리 순위가 높을수록 돈을 더 하지만 본인이 못한다고 생각한다면 차라리 Fair가 낫다. 돈이 많을수록 포드레이서의 부품을 더욱 성능이 좋은 것으로 교체할 수 있다는 점을 명심하자.

Free Play Mode에서는 이 화면에서 경기장을 몇 번 환주해야 되는지, 참가하는 레이서의 숫자, 그리고 상대방의 조종 농속도를 조절할 수 있다.



▲여기서 자세한 정보를 보고 상금 배분법을 선택한다

주 메뉴 (Main Menu)



▲주 메뉴화면이다

■여기서는 다음의 옵션들을 선택할 수 있다.

Start Race

선택한 형식의 트랙의 시작선으로 이동한다.

Inspect Vehicle

선택한 포드레이서를 부분적으로 자세히 살펴볼 수 있다.

Vehicle Upgrades

포드레이서의 중요한 부품의 상태를 살펴보고 교제할 수 있다.

Options

게임의 환경을 설정한다.

Buy Parts

와토의 가게로 가서 포드레이서의 성능을 향상시켜줄 부품들을 구입할 수 있다.

Junkyard

와토의 폐차장으로 가서 할인된 가격에 재생된 부품들을 구입할 수 있다.

Buy Pit Droids

핏 요원들로 입찰 로봇들을 구입할 수 있다. 로봇수가 많을수록 각 경우 후 고장난 부분을 더 빨리 고칠 수 있다.

Change Vehicle

경주에 참여할 선수를 선택한다.

와토의 가게와 폐차장 (Watto's Shop/Junkyard)에서 튜닝하기



▲부품 업그레이드 하기

게임에서 번돈을 신나게 쓸 수 있는 곳이다. 다음의 부분을 향상시켜줄 부품들이 있다. 성능이 향상되면 바 그래프가 노란색이 되고 아니면 빨간색으로 보인다.

Traction

Turning

Acceleration

Top Speed

Air Brake

Cooling

Repair Rate



▲와토의 가게에서는 순정품만을 판다

보시다시피 부품은 각 분류에 따라서 6종류가 있다. 그리고 가격은 높을수록 성능이 좋다. 힘든 레이서로 올라갈수록 좋은 부품들이 가게에 들어온다. 그러나 처음부터 좋은 것을 살 생각은 버리는 것이 좋다. 전에 쓰던 것을 교환하여 돈을 얻을 수도 있다. 그러나 부품의 상태에 따라서 돈의 액수가 결정된다. 가게에서 사는 부품은 최상의 상태지만 폐차장의 것은 재생용품인 만큼 대부분 동급의 절반수준이다.

가게에서 살 돈이 없으면 폐차장에서 사면 되지만 상태가 안 좋아서 몇 경우 후엔나 효과를 볼 수 있다는 점을 명심하자. 몇 번 후인가는 핏로봇들이 몇 개나 있는냐에 달렸다. 모두 3개까지만 얻을 수 있다. 사는데 3,000밖에 안 드니 게임 중 먼저 핏로봇들을 가장 우선적으로 시두자. 그러면 저렴한 가격에 빨리 포드레이서의 성능을 높일 수 있다.

▲폐차장은 돈 없는 이들이 의지할 수 있는 유일한 부품 공급처다



폐차장에 무슨 부품이 있는냐는 순전히 운에 달렸다. 경우에

◀뫼로봇을 사면 좋이라고 뒤에 나온다. 니도 니가 좋다! 수러만 열심히 해다!

● 스타워즈 에피소드1 레이서

파라서는 기계에서는 아직 살수 없는 좋은 부품도 살 수 있다는 것을 의미한다. 그리고 랫보봇들이 일단 케차장의 부품들을 다 수리하면 정상상태의 몸집이 된다. 다음은 부품들의 목록과 오른쪽의 숫자는 최상의 상태일때의 가격이다. 가장 아래쪽이 좋지않은 케차장에서만 얻을 수 있는 것이어서 가격이 매우 싸편다.



▲별자형은 같은 짜지만 쓴게 비지떡이라는 조상님의 슬기로운 격언을 염두에 두기



▲돈이 많다면 튼튼지 파는 마트

TRACTION

R-20 Repulsorgrip	250
R-60 Repulsorgrip	400
R-80 Repulsorgrip	600
R-100 Repulsorgrip	1200
R-300 Repulsorgrip	2600
R-600 Repulsorgrip	

TOP SPEED

Plug2 Thrust Coil	1000
Plug3 Thrust Coil	2400
Plug5 Thrust Coil	6000
Plug8 Thrust Coil	14000
Block6 Thrust Coil	17500
Block6 Thrust Coil	

REPAIR

Single Power Cell	150
Dual Power Cell	300
Quad Power Cell	800
Cluster Power Plug	1400
Rotary Power Plug	4000
Cluster2 Power Plug	

TURNING

Control Linkage	200
Control Shift Plate	400
Control Vectro Jet	700
Control Coupling	1600
Control Nozzle	3800
Control Stabilizer	

AIR BRAKES

Mark I Air Brake	700
Mark II Air Brake	1400
Mark IV Air Brake	3600
Mark V Air Brake	7000
Tri-jet Air Brake	10400
Quadrijet Air Brake	

COOLING

Coolant Radiator	50
Stack-3 Radiator	100
Stack-6 Radiator	300
Rod Coolant Pump	900
Dual Coolant Pump	2700
Turbo Coolant Pump	

ACCEL.

Dual 20PCX Injector	800
44 PCX Injector	2200
Dual 32PCX Injector	5600
Quad 32PCX Injector	7000
Quad 44PCX Injector	10400
Mag-6 Injector	



▲포드레이서를 태워진 직접 살펴보는 것도 좋은 방법이다

게임 중 엔진 상태 표시와 소리

만일 주행 중 어디에 충돌하거나 엔진이 과열되면 두 개의 엔진 아이콘이 아래왼쪽 화면에 뜬다. 이 아이콘들이 초록색이면 엔진이 정상적으로 작동중이지만 만일 노란색이면 약간 파손되었거나 열을 많이 받은 상태다. 빨간색이면 너무 많이 파손되었거나 너무 열을 받은 것이다. 만일 아이콘들 옆에 경고 싸인이 보이면 포드레이서를 몇 초 내에 수리 하지 않으면 폭발해 버린다. 수리를 하기 위해서는 R버튼을 꼭 눌러주고 있으면 된다. 수리중에는 속도가 줄어든다. 충분히 수리가 되었으면 R버튼에서 손가락을 떼낸다. 완전히 수리되면 아이콘이 초록색이 된다.



▲뒷모터는 깊어지 이상을 하니 빨리 구입한다



▲음성 화면에서 시운트 조절과 락이 해상도 조절을 할 수 있는데 락정액은 없습니다. Lens Flare라는 것은 태양광 효과라 의미한다

포드레이서 조종하기

물론 페드로 조종하면 되고 A를 눌러서 속도를 높이고 B를 눌러서 감속시킨다. 하지만 스틱을 위로 올리면 약간의 속도가 올라가는 대신 조종하기가 힘들어진다. 스틱을 위로 쫓으면 약간 감속하지만 좀더 쉽게 좌우로 조종이 된다. 만일 주행 중 반대 방향으로 가면 조종중인 포드레이서의 위로 큰 화살표가 생겨서 바른 길의 방향을 알려준다. 다시 바른 방향으로 가면 없어진다.



터보 모드



▲터보 모드가 되면 우측이단에 표시가 된다



▲연진이 무기가 가면 좌측이단에 이리 온 2개가 생긴다

직선로에서▶
가장 유용하게 쓰이는 터보



직선로에서 적을 세척하고 싶으세요? 그러면 터보를 쓰세요. 사용하려면:

1) 스틱을 위로 올려서 속도를 높인다. 그러면 주황미터의 끝 쪽이 노란색이 된다.

2) 빨리 A버튼에서 손을 떼다가 다시 꼭 눌러준다. 그러면 터보 모드가 된다.

하지만 명심해줄 사항이 몇 가지 있다. 만일 너무 오래 터보모드로 있으면 엔진이 과열해 결국에 불이 붙고 레이스에서 탈락할 수도 있다. 그리고 터보모드를 끝내려면 잠시 A버튼에서 손을 떼거나 B버튼을 누른다. 또한 주행 중 어떤 물체를 너무 세게 들이받아 도 터보모드가 끝난다.



주행중 프즈

만일 게임진행 중 일시적으로 게임을 멈추고 싶으면 Start 버튼을 누른다. 그러면 화면에 다음의 옵션들이 생긴다.

- Continue: 하던 게임을 계속 진행한다.
- Restart Race: 레이스를 처음부터 다시 시작한다(뒤 처졌을 때 쓰면 좋다).

- Quit: 레이스를 포기하고 주 메뉴로 돌아간다.



▲코드를 입력하면 이렇게 치트음션이 생긴다



▲직속상단의 초록색 메뉴로 가서 A버튼을 눌러 ON으로 만들면 치트가 시행된다

레이스 종료 후

레이스에서 1등을 하면 해당 트랙의 숨겨진 포드레이서를 얻게 된다. 1등을 못한 경우에는 제도권에서 순위를 높일 수 있다. 하지만 이 경우에는 상금이 없다.



▲완주 후에는 각 랩의 소요시간과 총 소요시간이 나온다. 그 외에 1등이라는 순위가!



▲결과 화면에서 순위와 우승성금을 확인할 수 있다



우승을 축하해주는 착한 뿔뿔. ▶
구입에 무효는 없다!



▲새로운 포드레이서가 상으로 나온다. 만세!



▲이 화면에서 재빨리 스틱을 위로하고 A버튼을 눌러서 금발시킨다



스테이지별 공략



AMATEUR PODRACING CIRCUIT



▲대망의 레이싱 시작이다



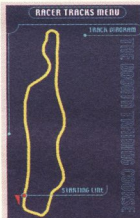
▲비정한 표정의 주안공



▲말 대신 거대한 채트렌진이 마자오 영의 포드를 끈다

STAGE 1

THE BOONTA TRAINING COURSE



Tatooine 형성

길이 비포장도로고 오래와 돌이 많다. 주행길의 거의 전부다 직진코스이므로 터보를 잘 활용하면 1등이 어렵지는 않을 것이다. 특히 갈 부분의 자갈길에서도 터보가 힘을 열심히 하자.



▲도로를 이탈하면 속도기 떨어진다



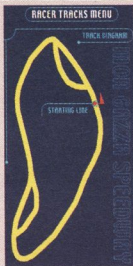
▲완주 체크인 직전이다!



▲이런 좁은 길은 C-11C-를 눌러서 포드레이서를 세워서 가면 된다

STAGE 2

MON GAZZA SPEEDWAY



Mon Gazza 형성

빛이 너무 많아서 햇길리는 것을 제외하면 게임 중 가장 쉬운 스테이지라고 할 수 있다. 특별한 지름길은 없지만 사실 필요도 없다.



▲이곳은 시작이 약간 다르다



작은 바위는 그냥 부수고 지나가도 괜찮다

STAGE 3

BEEDO'S WILD RIDE



Ando Prime 형성

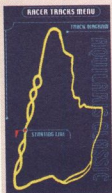


▲숫자 이상하게 생겼다

몇 세기에 걸쳐서 쌓여온 빙판으로 워런인 갈들은 포드레이싱이 아주 유리하다. 처음부터 고속으로 엔진이 녹기 직전까지 달릴 수 있다. 첫 번째의 몇 개의 커브부근에 큰 암굴입구가 있는데 거기에 부딪히면 구멍으로 떨어진다. 그러면 거의 직진길인 타널로 들어가게 된다. 여기서 터보모드를 사용하면 시간이 단축된다. 타널내부에 있는 암을 양아리를 조심하자. 타널에서 나오면 나무다리에 떨어진다. 후반부에 많은 것들이 있는 곳에서도 터보모드를 쓰기에 좋다.

STAGE 4

AQUILARIS CLASSIC



Aquilaris형식



▲빛바릇을 시간 경주사이에 수리를 맡김
하게 해준다

경사로는 보이는 대로 이용하지, 앞단
공중에 띄워지면 스틱을 아래로 하지.
공중에서 꽤 오랫동안 날 수 있다. 날
면 당연히 더 빨라진다. 여기서는 도중
에 완전히 멈추지만 앞으로 쉽게 이길
수 있다. 여기서 제일 힘든건 자주 달하는
문이다. 문이 열리고 달하는게 무척
쉬이기 때문에 순간적인 민첩성에 의지할
수밖에 없다.

STAGE 7

SPICE MINE RUN



Mon Gazza형식



▲경주도 많이치고 몸집도 항상만 부름들
이 나온다. 근데 돈아...

레이스 중반부에 경사로를 지나고 세 길개로
나뉘어지는 길이 있다. 다 같지는 비슷하지만
중간 것이 티모모드하기에 더 적합하니 중간쪽으로 간다. 그후에 거의 직진 길로 된 티
널이 있는데 레이스의 조종을 차지한다. 이를 활용해서 티모모드로 시간을 단축한다.
중간에 멋진 배경화면이 보이도 하는 걸지 말지. 길가에서 작업중인 공사를 기계들이
게 포드레이서가 따라갈 수도 있으나 그것들의 바퀴 사이로 지나간다. 후반부에 길을
기모모드라는 파란색 레이저 광선들이 있으나 별 초하는 없다.

STAGE 5

MALASTARE 100



Malastare형식



▲경쟁불명의 녹색안개는 무해하면서
백해무익이다

녹색 안개지점에 도달하면 티모모드로
밝은 빛이 비추는 곳으로 간다. 그곳이
출구다. 마지막 부분에서는 커브 싸이
니점 후에 점프를 하고 나서 티모를 이
용해 빨리 끝인지점을 통과할 수 있다. 계속하는 중간에 길이 좁겨서 점프를
하는 곳이 있는데 공중에 뜬 상태에서는 아날로그 스틱을 아래로 찾으면 좀
더 공중에 오래 뜨고 빨라짐을 명심하자. 좌우로 잘 조절해서 건너편에 있는
도르에 착지하면 된다. 여기서는 자주 죽지만 앞으로 위험하지는 않는다.

SEMI-PRO PODRACING CIRCUIT

STAGE 8

SUNKEN CITY



Aquilaris형식

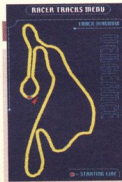


▲이런 문물을 조심하자

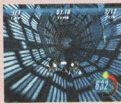
네 번은 스테이지랑 거의 비슷하다. 열고 달하
는 문 후에는 쓰러짐으로 돌아가지는데 재빨
리 왼쪽으로 가면 통과할 수 있는 피트가 보인다. 여기서 티모를 쓴다. 그러면 후차
장으로 나온다. 앞에 보이는 문물을 길인지 알고 가면 난파를 보거나 가지 말지. 아음
은 일구가 아아아 다른 길의 출구다. 그러나 꼭 간다. 오른쪽 불럭을 지나면 경사면이
있으나 사물레도 시간 절약이 안됨을 알지. 끝인지점에 가까워지면 관객들에게 가까이
지는데 여기서 티모를 쓸 수 있다. 역시 여기서도 죽지 않도록 조심하는게 제일이다.

STAGE 6

VENGEANCE



Covo IV형식



여기도 지름길 같은 건 없다. 단지 두 가지
조심할게 있는데 그것은 도는 통로와 무중
력 길이다. 도는 통로는 자주 일구가
90°를 쓴다. 약간만 신경을 안 쓰면 그
냥 충돌해서 죽는다. 무중력 길은 계속
공중에 뜨기 때문에 티모모드를 쓰면 시
속 1000마일 이상의 속도를 낼 수 있다.
단지 떠나지는 바위만 조심하면 된다.



▲배에 부딪치면 리듬있게 불꽃이 펴나

▲무중력 타널에서 자신의 포드레이서의 연정의 한계에 도전해 보자

STAGE 9

HOWLER GORGE



Ando Prime형성



▲얼음 오수 위는 신나게 달릴 수 있다

얼음 동굴에서는 갈라지는 길이 있는데 오른쪽 길로 간다. 가다보면 밖에 굴이 있는 곳을 발견할 수 있는데 들어가면 다리로 달리게 된다. 급격한 커브길을 지나면 아래로 내려가는 길이 있는데 사람의 거대한 석상이 있다. 여기서 공중에 뜨면 스틱을 아래로 쏜다. 그러면 약 1초쯤 공중에 뜬다. 착륙하면 거대한 빙하호수에 도달한다. 커브를 하지 말고 꼭 나아가서 오른쪽 길로 간다. 그러면 많은 위험을 피할 수 있다. 마지막 굴에 많은 돌들이 있으니 피하지 않으면 다른 포드레이서들이 새겨기한다. 가능한 한 굴의 왼쪽으로 간다. 이유는 돌들을 자랄 수 있는 길들이 대부분 그쪽으로 나있기 때문이다.

STAGE 10

DUG DERBY



Malastare형성



▲멋지게 석상을 부수고 벽과 충돌해 꼭 날릴 수도 있다

처음에 시작하면 앞에 급격한 커브길이 보이고 이후에 직진 길이 있다. 이때 오른쪽으로 경사면이 보이는데 이 길로 가자. 그렇게 도울은 인위지만 약간은 바르다. 녹색간판과 석상 건물들이 있는 부분에 진짜 지름길이 있다. 끝인점 전에 마지막 직진로다. 여기는 티보에게 가장 이상적인 것이다. Lap하나 당 한번 이상 죽으면 차라리 다시 시작하는 게 현명하다. 타널이 직선으로 보이는 부분에서 죽기 쉬운데 살리는 좌우로 약간씩의 입구가 옆으로 위치해 있다. 포드레이서를 조종할 때 이동 옆부터 무지.



STAGE 11

SCRAPPER'S RUN

Ord Ibanna형성

길들이 마치 재황유된 맥주캔으로 만들어진 것처럼 보이는 곳이다. 재황유 캔들이 어디에 쓰여는지 이해야 알게됐다(하하하), 시작선 바로 앞에 있는 긴 도로는 티보에 인생맞춤이다. 그리고 흔들 다리 같은 부분에서도 역시 티보에게 좋다. 여기서는 한번이라도 죽으면 6등이하로 위치하니 절대로 죽으면 안되고 죽으면 곧바로 다시 시작한다. 하지만 트랙이 그렇게 복잡하지는 않으니 막도를 참조해서 외워두면 해낼 수 있다.



▲은둔다리 위를 예술예술하게 달릴 수도 있다

STAGE 12

ZUGGA CHALLENGE



Mon Gazza형성



▲이것이 변이를 표절만 중거다!

몇 대의 본새기를 자니면 화살표가 몇 개 표시된 벽을 볼 수 있다. 그리고 위쪽으로 파이프들이 보일 것이다. 여기서 티보를 활용 하면서 중간에 있는 작은 위험들을 피해 죽지 않도록 한다. 약간

지나면 진짜로 긴 타널이 나타나는데 여기서는 뒤쪽아오는 적들을 따돌리기 위해 티보를 최대한 쓰자. 그리고 후반 끝까지전에 음성을 뛰어 넘고 다시 여기서 지속적으로 긴 타널이 나오는데 앞에서 티보를 쓴다. 여기서도 막도를 미리 외워두면 도움이 된다.

STAGE 13

BAROO COAST



Barocnda형성

해변가를 거게되면 티보를 쓴다. 그 외에는 특별한 지름길 같은 게 없다. 진짜로 뿔하스러워보이는 배경 만큼 트랙도 특별한 기교를 부리지 못하게 한다.



▲하지만 이 정오엔 오르지않에 뒤지 않는다

STAGE 14

BUMPY'S BREAKERS



Aquilaris형식



▲골연 자리가 꽤 어렵다

이 형식의 다른 트랙들을 혼합한 듯한 곳이다. 처음에 긴 길이 있고 다음에 3개의 긴 점프로 이어지니 스틱을 아래로 하는 걸 잊지 않으면 상대를 따돌리기 쉽다. 후에 일반적으로 보이는 비포장 도로가 나오다가 위아래로 나누어지는데 부근에 폭도 같은 게 있다. 여기서 위쪽으로 간다. 여기도 가면 티포를 쓸 수 있는 긴 타널이 나온다. 여기서 죽을 만한 위험이 있는 곳이 두 군데가 있다. 둘 다 진짜 급격한 커브길인데 처음은 시작 전 폭도 비로 잔이다. 다음은 골연식 점 오렌지식 불릭 다음에 나온다. 피하려고 브레이크를 잡으면 벽에 부딪쳐도 죽지는 않는다.

STAGE 17

GRABVINE GATEWAY



Barconda형식

놀이대이다. 장예울만한 장예울은 다 있는데 지름길은 없다. 진짜 어려운 5자형 커브길들이 골연자점 부근과 놀이대에 있는데 여기서 뛰치려면 따라잡기가 힘들다. 놀이대에서 벗어나는 지름길은 길을 외우는 것이다. 커브길 전에는 최고속으로 달리다가 직전에 브레이크를 쓰고 재빨리 돌고...익숙해지면 이기고...하지만 부딪친 다라이시로 떨어지면 이기는 건 불가능하다.



▲마침내 옥색이 오겠다. 어느 나라의 정자인들과 다를 바 없다



▲떨어지면 시간상대가 심하다

GALACTIC PODRACING CIRCUIT

STAGE 15

EXECUTIONER



Oovo IV형식



▲우리의 오프인 주인공

마지막 Oovo IV 트랙과 비슷하지만 훨씬 더 길고 복잡하다. 비좁은 길을 차내고 언덕을 내려간 벽들의 색이 호박색 인 것들이 보인다. 중간에서 브레이크를 쓰면 끝부분에서 멈추는데 옆으로는 길이 보인다. 이 길은 위험의 터널로 연결된다. 터널은 거의 직진 길이로 티포를 쓰기 쉽다. 또한 그냥 길이라면 피해 가이할 수많은 위험을 넘어갈 수 있다. 또 무중력 타겟에서는 무조건 티포를 쓴다. 이기려면 방법이 없다. 여러 길래의 길 중 어느 것을 신박해도 이기서는 차이가 없다.

STAGE 18

ANDOBI MOUNTAIN RUN



Ando Prime형식

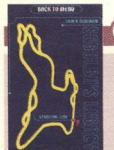


▲지름길 비좁은데 어떻게?!

길수록 어려워지는 안도 프라임형식! 끝에 부상을 제외하고는 마지막 안도 프라임 트랙과 동일하다. 긴 체넨들과 얼음 호수였던 지역이 자하도로로 바뀌었다. 2개의 흑노색 무석의 불록을 후에 긴 직진 길이 있으나 티포를 쓴다. 나오면 이상하게 흑 노인 곳이 보이는데 가장자리의 왼쪽에 있는 얼음사이의 틈새로 들어간다. 가장 넓고 약화된 5형 커브도 있다. 모든 길들이 다시 모이는 지점을 통과하면 오르막길이 되는데 여기서서 티포가 튀기도 하고 인피크도 한다. 순전히 옛장수 마을이나...신의 손이 있기를!

STAGE 16

SEBULBA'S LEGACY



Malastare형식

일곱 동굴에서는 길러지는 길이 있는데 오른쪽 길로 간다. 가다보면 벽에 굴이 있는 곳을 발견할 수 있는데 틀어지면 다라이시로 떨어지게 된다. 급격한 커브길을 지나면 아래로 내려가는 길이 있는데 사람의 거대한 석상이 있다. 여기서 공중에 뜨면 스틱을 아래로 쥘린다. 그러면 약 15초를 공중에 뜬다. 정확하면 거대한 빙하호수에 도달한다. 커브를 하지 말고 꼭 나아 가서 오른쪽 길로 간다. 그러면 많은 위험을 피할 수 있다. 마지막 길에 많은 돌들이 있으니 피하지 않으면 다른 포드레이서들이 새겨놓았다. 가능한 한 길의 왼쪽으로 간다. 이유는 돌들을 자낼 수 있는 칼들이 대부분 그쪽으로 나 있기 때문이다.



▲신공전을 벌이는 참가자들

STAGE 19

DETHRO'S REVENGE

Ord Ibanna형성

여기서부터는 요행이 통하지 않는다. 급회전 길에서는 프레임으로 감속하고 나머지의 세부사항은 게이머의 통솔적 감각을 살려서 하라는 일이다는.. 기교가 안 통하는데 난들 어쩌라...



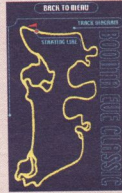
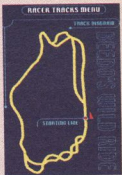
◀달리라 달리!
온아킬도 999!

이렇게▶
타면아지는 멀지



나머지 경주코스별!

길을 잘 띄우고... 전부를 본다.



이전 마지막 인만큼 어려우니 정신집중이 필수다!

공략 팁



▲우승하고 흥아킬이는 우리의 주인공



이때가 자신▶
3등-폭속 원내!

- 뒤처지면 아귀위 하지 말고 즉시 재시작하자.
- 1등을 해서 될 수 있으면 많은 포드레이서를 얻자. 이렇게 하면 나중에 경주할 때 선택의 폭이 넓어져서 이기기 쉽다.
- 전자경주를 꽤 러디한 게임이라는 것을 잊지 말고 큰 포드레이서를 쓰고 있다면 옆에 있는 상대

- 에게 부딪쳐서 관행을 잃게 하거나 벽에 딱게 만든다. 그러면 훨씬 더 적들을 제치는데 유리해 진다.
- 점프를 하게되면 될 수 있는 한 스틱을 아래로 오래 쥘수록 공중에 있다. 그러면 적 위치를 쉽게 날아서 추월한다.
- 세물마를 얻게되더라도 그의 무기는 무시하자. 별효과도 없고 끌려고 신경 쓰다가 경주만 되찾는다.



게임의 비기

디버그 메뉴 (Debug Menu)

경기 모드에서 빈화살을 선택하고 이름을 쓸 때 Z를 누른채 L버튼로 단어를 입력한다. 제대로 하면 글이 화면의 왼쪽 아래에 쓴다. PRDEBUG를 입력하고 Z를 누른채 end로 가서 L을 누른다. 이후에 A버튼을 사용하여 정상적으로 이름을 입력한다. 경주도중 Start를 누르고 페드를 사용하여 ←, ↓, →, ↑를 입력하면 아래에 치트 옵션이 생기면서 이를 사용할 수 있게 된다.

월드 2부 사용에 조종모드 (Dual Control Mode)

위의 식으로 입력하면 PRDUAL을 입력한다. 그러면 2개의 3D 스틱으로 조종할 수 있다. 1번과 3번 포트를 페드를 끼우고 쓰면 된다.

팟보트 더 갖기 (I have 3 Pitabride)

위의 입력방식으로 PRPITDROID를 입력한다. 외트의 가게에서 ↑, ↓, ←, →, ↑를 입력하면 로보틀이 공짜로 생긴다.

거울 모드 (Mirror Mode)

조그진과 같은 방법으로 PRTHEEAST를 입력하고 경주중 포츠한 후에 ←, ↓, →, ↑를 입력해서 거울 모드의 옵션을 연다.

거의 무적 (Invincibility)

위의 같은 방법으로 PRJABBA를 입력하고 경주 중 포츠한 후에 ←, ↓, →, ↑를 입력하면 무적 옵션이 생긴다. 거의라는 의미는 충돌하면 파괴되는 없지만 계속 같은 곳에서 떨어지면 파편조각이 된다는 것을 의미한다.

색이 윤기를 쓰거 (Ciy Yungo)

PRCYUN을 앞의 방법으로 입력한다. 이 비기를 사용하려면 진 리스 (Jinn Reeso)를 가지고 있어야 한다.

진 리스로 놀거 (Jinn Reeso)

PRJINFE를 입력하면 피느데 미스 구오 (Mers Guo)가 있어야 된다.

플래이어의 선장전

주 메뉴에서 2버튼을 누른 상태에서 A버튼을 눌러서 경주를 시작하면 시작 전 잠시 플레이어가 라이벌에게 목살이 오가는 것을 볼 수 있다(여름은 하지 마라!).

세부달의 포드레이서 열거 (Sebulba's Pod Racer)

그의 포드레이서를 얻으려면 마지막 경주를 이기면 된다. 다른 것 같고 달리 R을 연속해 누르면 화염방사기!

계정인 사냥포가

대회 모드에서 전투다 1등을 한 후에 트러 청보 화면에서 거울 모드를 켜다. 타이틀 화면에서 데모로 가 C1을 누르면 된다.

사냥사 타보 민트

시작 전에 미니문자가 3, 2, 1을 셀 때 1을 말하고 시자를 말하기 전에 스틱을 위로하고 A를 누르면 빨리 가속된다. 이제 데모로 되면 파일럿이 환호성을 외친다.

승거전 인물들 열거

승거전 인물이 생기는 조건들과 해당 트랙의 이름들이다. 아무리 1등이 되어도 정해진 시간내에 들어야 인물들을 할 수 있다.

Sauba
The Boonta Classic
Galactic Circuit
Lap Time: 02:04:210
Race Time:06:20:012

Aldir Beedo
Beedo's Wild Ride
Amateur Circuit
Lap Time: 01:02:986
Race Time:03:16:697

Ratts Tyrell
Howler Gorge
Semipro Circuit
Lap Time: 01:31:370
Race Time:04:48:510

Mawhonic
Andobi Mtn. Run
Galactic Circuit
Lap Time: 01:39:309
Race Time:05:05:648

Slide Paramita
AP Centrum
Invitational Circuit
Lap Time: 00:58:410
Race Time:03:03:260

Sauba
The Boonta Classic
Galactic Circuit
Lap Time: 02:04:210
Race Time:06:20:012

Bullseye Navior
Sunken City
Semipro Circuit
Lap Time: 01:52:620
Race Time:05:43:101

Ark Bumpy Roose
Bumpy's Breakers
Semipro Circuit
Lap Time: 02:09:368
Race Time:06:47:380

Wan Sandige
Scraper's Run
Semipro Circuit
Lap Time: 00:44:904
Race Time:02:23:978

Bozzie Baranta
Abys
Invitational Circuit
Lap Time: 01:02:639
Race Time:03:12:934

Neva Kee
Baroo Coast
Semipro Circuit
Lap Time: 01:38:300
Race Time:04:59:640

Ben Quadinaros
Inferno
Invitational Circuit
Lap Time: 00:59:549
Race Time:03:04:160

Teemto Pagalies
Mon Gazza Speedway
Amateur Circuit
Lap Time: 00:16:072
Race Time:00:52:081

Mars Guo
Spice Mine Run
Amateur Circuit
Lap Time: 01:29:470
Race Time:04:30:880

Boles Roor
Zugga Challenge
Semipro Circuit
Lap Time: 02:01:261
Race Time:06:10:897

Fut Sang
Vengeance
Amateur Circuit
Lap Time: 01:16:880
Race Time:03:51:921

Toy Dampner
Executioner
Galactic Circuit
Lap Time: 00:31:540
Race Time:04:42:310

크레이터	트릭스	스피드	시퀀스	스텝

「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 최신판 「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)

■참가자격 :

철권을 좋아하는 게임파워 독자라면 누구나

■참가방법 :

별도의 참가비는 없으며 게임파워 이번호와 다음호의 참가권을 오려 입장하시면 됩니다. 게임대회에 반드시 참가를 원하시는 분은 대전자 작성을 위해 필요하니 미리 게임파워 편집부(☎ 02-3142-6845)로 전화 접수해 주시기 바랍니다.(1999년 8월 2일까지), 물론 전화로 접수했더라도 참가권을 잃어버리면 대회에 입장할 수 없으니 주의해 주세요!!

■상 품 :

철권TT 개발자의 싸이아이 들어 있는 캐릭터 CG 원화, 철권TT 포스트카드 세트(일본내 1,000 한정 기념품으로 이 중 200개 예정) 등 남코가 제공하는 어디서도 구할 수 없는 오리지널 철권 기념품이 상품으로 대량 발송됩니다.

또한 「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전인 만큼 1등 수상자는 미국 「철권 태그 토너먼트」 세계대회에 참가할 수 있는 자격과 경비를 수여합니다.

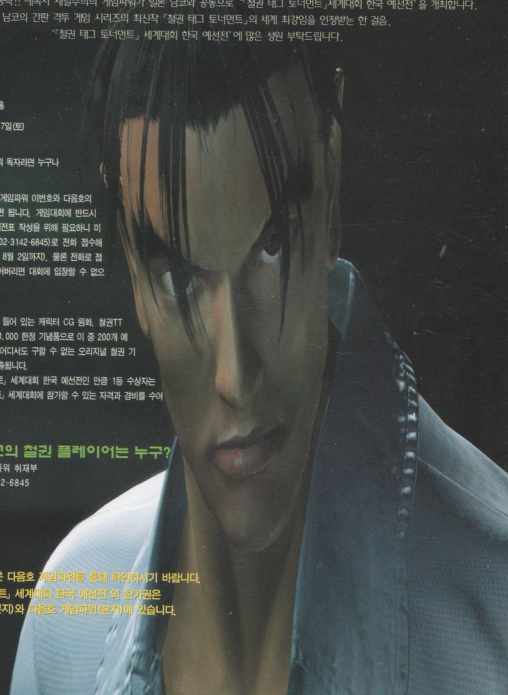
과연 세계 최고의 철권 플레이어는 누구?

■문의처 : 월간 게임파워 취재부

☎ 02) 3142-6845

● 보다 자세한 사항은 다음호 게임파워를 통해 확인하시기 바랍니다.

● 「철권 태그 토너먼트」 세계대회 한국 예선전」의 참가권은 이번호 게임파워(본지)와 다음호 게임파워(분지)에 있습니다.





GAME **POWER**

8월호 멀티미디어