

GO! POWER

공·략·왕



- PS 2 철권 태그 토너먼트
- PS 가이아 마스터
- PS 이브제로
- PS 성령기 라이블레이드
- PS 인연이라는 이름의 펜던트
- DC NBA 2K
- DC 마벨 Vs 캡콤 2

© NAMCO



2000

6

**GAME
POWER** 2000년 6월호 별책부록

Contents

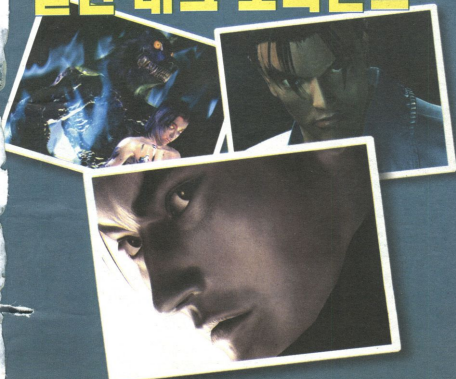
철권 태그 토너먼트	1
가이아 마스터	77
이브제로	105
성령기 라이블레이드	139
인연이라는 이름의 펜던트	163
NBA 2K	189
마벨 Vs 캡콤 2	211

●장르: 대전격투 ●제작사: 남코 ●발매일: 4월 31일 ●발매가: 6,800엔

PS2 PLAYSTATION 2

PS 2 최고의 기대작 완전 공략!

철권 태그 토너먼트



- 그래픽 ★★★★★
- 프작감 ★★★★★
- 연출 ★★★★★
- 사운드 ★★★★★
- 소셜가치 ★★★★★

아케이드에서 당스게임의 비관 사이에서 고군분투했던 인기 대전격투게임, 철권태그 토너먼트(이하 TTT)가 드디어 PS 2로 이식되어 발매되었다. 철권3은 아케이드게임보다 성능이 떨어지는 PS 1으로 이식되어 불만을 낳았지만 이번의 TTT는 아케이드용 TTT를 완벽히 뛰어넘은 그래픽 수준으로 초월 이식된 것이다. 이번 공략은 작년 9월호와 10월호에 나누어서 개제되었던 전 캐릭터 기술모름 헌법에 실고, 집에서 충분히 연습하면 오락실에서도 통용될 수 있는 각 캐릭터별 실전 테크닉을 중심으로 공략을 하였다.

공략 -> 실행만, 발공

게임모드

아케이드 (ARCADE)

기존의 아케이드용 풀엔TT의 게임 방식과 똑같은 방식이다. 편파의 대전을 즐길 수 있으며 2P쪽에서의 난입으로 대인 대전도 즐길 수 있다. 다만 1P에서 캐릭터를 선택하지 않은 상태에서 2P 쪽도 스타트 한 후 2P 커서를 1P쪽으로 옮겨 온 후 다시 스타트를 하면 더 눌러주게 되면 커서 플레이 모드로 들어가게 되어 한사람이 한 캐릭터의 조종하여 대전을 펼쳐나가는 진정한 2인1조와 태그 배틀을 즐길 수 있다. 밀타임을 가지고 있다면 총 4인이 대전을 펼치는 것도 가능하다. 사실 이 커서 플레이 모드는 일반 아케이드용 풀엔TT에서도 지원되는 모드가 아니라 아케이드 스타트에서는 기능을 하고 있지 않다 (전국을 통틀어서 단 한 대도 없다).

아케이드 모드를 아무 캐릭터로나 한번씩 플레이 해 나가다 보면 다음의 순서대로 타임 릴릭스 캐릭터가 추가된다.



대인배틀 (VS BATTLE)

대인전을 위한 전용 모드로서 2인 대전을 기본으로 하고 아케이드 모드와 마찬가지로 멀티팀을 사용한다면 총 4명의 플레이어가 커서 플레이 모드로 게임을 즐길 수 있다.

1%에서 150%까지 파워의 설정이 가능하여 대전자들 간의 실력차가 있거나 할 때 편이를 볼 수 있을뿐만 아니라 서버의 파워 설정을 1%로 하계되면 어떤 공격을 한 대인 히트 시켜도 한방에 K.O가 되므로 한방의 진권승부도 즐길 수 있다.

팀배틀 (TEAM BATTLE)

승과 승 방식의 팀배틀을 즐길 수 있는 모드로서 한 팀의 캐릭터를 1에서 8명으로 인원을 조정 할 수 있다. 승리한 태그달 혹은 남은 라운드 타임만큼 체력이 회복된다. 패배한 팀은 K.O 당한 캐릭터가 돌아나게 되고 잔여 라이프가 남은 캐릭터는 다음순번의 캐릭터와 한 팀이 되어 다음 라운드를 진

행한다. 타임오버로 승부가 나게 되면 패배한 팀의 현재 사용하고 있는 캐릭터가 풀려 나게 되는 등 아케이드의 타 대전게임의 팀 배틀 모드를와는 차별화 되는 난해하지만 난해한 규칙이기에 나름대로의 팀 구성의 전략이 요구된다.

타임 어택 (TIME ATTACK)

아케이드의 모든 스테이지를 최대한 빠른 시간 안에 클리어 하여 타임 기록을 세우는 모드. 클리어 타임에 따라 이름을 등록할 수 있다.

서바이벌 (SURVIVAL)

계속 등장하는 렘을 상대로 얼마나 연속할 수 있는지를 측정하는 모드로서 팀배틀 모드에서와 같이 남은 라운드 타임에 플레이어의 라이프 회복까지도 결정된다.

일대일 (1 ON 1)

풀엔TT의 전전전 3과 같이 태그 배틀이 아닌 단 한명의 캐릭터로 상을 플레이를 할수 있는 모드 그 외에 특별한 것은 없다.

연습모드 (PRACTICE)

익대 최강이라고 평가 할 만큼 이 모드의 완성도는 높다. 세부적인 사항은 다음과 같다.

■ 모드 선택 (MODE SELECT)

준비된 4가지의 모드를 한가지를 골라 연습할 수 있다.

■ 프리스타일 (FREE STYLE)

CP가져 콤보는 행동을 지정시키고 그에 맞춰 자유롭게 연습 할 수 있는 모드이다.

■ 커맨드 리스트 (COMMAND LIST): 현재 사용하고 있는 캐릭터의 기술표를 볼 수 있다. 통고되어 버전을 누르게 되면 CP가 생기는 이 기술의 데모를 볼 수 있다.

■ 드래그링 데이 (TRAINING DUMMY): 원의 자세와 행동을 지정한다. 이것을 컨트롤러로 지정하면 친구와 함께 위한 연습대진도 가능하다.

■ 카운터 어택 (COUNTER ATTACK): 이것을 ON 하게 되면 플레이어 캐릭터의 모든 공격이 카운터 처리된다. 카운터일 때만 발동되는 특수기술이나 상황을 설정하기

위해 꼭 필요하지만 공중권보다, 지상전과 도중에도 계속 카운터로 대미지가 산출되므로 정확한 데미지 데이터를 얻기에는 곤란하다. 카운터로 시작되는 콤보를 연습하고 싶다면 기합 모기(오른 버튼 동시에 누르기)를 이용해서 데미지를 산출해지.

■ 어택 데이터 (ATTACK DATA): 데미지 콤보 등의 데이터 표시여부를 결정한다.

■ 히트 아날리시스 (HIT ANALYSIS): 캐릭터의 어떠한 행동에 대한 데이터를 표시를 사용할 수 있는 모드이다. 이것을 사용하게 되면 모션상대에서는 캐릭터가 초록색으로 표시되지만 일일이 불가능한 데미지 타입에는 붉은색으로 표시된다.



▲ 프리스타일 모드를 선택해서 연습을 하겠다

■ VS CPU

컴과 라이프 게이지가 존재하지 않는 상태에서 난입도를 조정하여 자유롭게 대전을 하여 연습할 수 있다.

■ 개인 트레이닝 (CHAIN TRAINING)

컴이 지정해 주는 기술들을 순서대로 입력하여 연습하는 모드로서 모든 기술들이 다 나오지는 않으며 찬찬한 몇몇의 기술만 반복게진다. 얼마나 빨리 매는가의 시간 기록도 자기나 빨리 할 수 있도록 연습해준다.

■ 콤보 트레이닝 (COMBO TRAINING)

컴이 지정해 주는 10대 콤보들의 연타율을 연습하는 모드이다. 10대 콤보의 연습 뿐 아니라 상대의 10대를 지정해서 받아치는 연습이도 할 수 있다.

■ 텍켄 볼링 (TEKKEN BOWL)

풀엔TT의 캐릭터들을 조정해 볼링 게임을 즐기는 모드로서 일종의 오마제 (보너스) 게임이라고 보면 된다. 이 모드의 볼링 게임에 대해서는 뒤에서 특별 공략을 하도록 하겠다.

씨어터 (THEATER)

이 모드에서는 게임 내에 등장하는 무비 동영상과 각 캐릭터의 엔딩, BGM을 감상할 수 있다.



▲입맛대로 감상주세용

■엔딩

클래식한 캐릭터의 엔딩을 실시간 동영상으로 즐기는 모드이다. 캐릭터 확장마다 각각 다른 17개에서 5개의 엔딩이 존재하며 (그라뵈라 확장 내용은 확장만 비워 있고 나온다.) 시오류의 경우에는 일반 확장들과 조금 확장자의 연

당 내용을 자체기 다른 루티지 종류의 것이 서 비스로 준비되어 있다(단 모든 캐릭터들 중 유 일하게 보스 캐릭터 인노센트의 엔딩은 무비로 제작되어 있어 수많은 순진한 넌즈네의 가슴을 울려주게 만들지도 모른다..)

■무비

PS3을 철권TT의 오즈님 무비와 아케이드 버 전의 오즈님 무비, 각 캐릭터들의 연무, 동물 버전의 연무 등을 감상 할 수 있다.



▲이건 도대체~

■뮤지

게임도중 나오는 BGM을 감상할 수 있는 모드이다. 캐릭터별로 정리되어 있으니 마음에 드는 캐릭터의 BGM을 골라 들으 록 하자.

■컬렉션

나중에 추가되는 모드로서 게임도중 자신 이 원하는 장면을 캡처해서 총 12장까지 저 장 할 수 있다. 캡처 하는 방법은 게임 도중 언제라도 스타트 버튼으로 일시정지를 누르 고 캡처 항목을 선택해서 간단하게 찍낼 수 있다. 별로 건전치 못한 그림들을 캡처하는 데 열려 있다 싶은 악용하지는 말자. (다 해 놓고 가르쳐주고 있다..)

■소셜

게임에 관련된 여러 사항들을 자체하게 게임 할 수 있다. CPU의 난이도, 데미지 설정, 폰트를 커스터마이징 할 수 있다.

실전 시스템 공략

● 기본기 (이행 · 특수)

(←는 공격 입력 →는 공격 입력 시전 카드 중립)

종목	역행도	비고
전진	→	→ 레버 유지로 계속 전진
후진	←	← 레버 유지로 계속 후진
활이동 (이속)	↔	캐릭터 자신의 좌측으로 사이드스텝
활이동 (후속)	↔	캐릭터 자신의 우측으로 사이드스텝
점프	↑	
대공표	↑ (제자리), ↖ (후퇴), ↗ (전진)	
소회표	↖ (후퇴), ↗ (전진)	제자리에서 소회표는 없다
대시	→	두 번째 레버 입력의 길이를 거리 조절
엑스텔	↔	두 번째 레버 입력의 길이를 거리 조절
러시	→	중거리 이상에서만 발동. 중간에 ← 레버 입력으로 정지
뒤로 회돌림	↖	일부 캐릭터에게만 있다

● 기본기 (공격)

기본기	역행도
리드업	*
크로스 스톱캐이브	*
사이드 하이킥	*
하이킥	*
시프표	앞은 상태에서 *
시프 스톱캐이브	앞은 상태에서 *
시프 스텝킥	앞은 상태에서 *
포우러	앞은 상태에서 *
시프킥	앞으로면서 *
시프 스톱캐이브	앞으로면서 *
시프 스텝킥	앞으로면서 *

기본기	역행도
공우킥	앞으로면서 *
어퍼컷	앞에서 *
레이징 어퍼	앞에서 *
빙네이도리	앞에서 *
레이징 포우 스캐서	앞에서 *
스텝인 어퍼	↖ *
웃 어퍼	↖ *
사이드리	↖ *
프론트리	↖ *
스핀 너클킥	뒤은 상태에서 * (br : *)
스핀리	뒤은 상태에서 * (br : *)

*중단 필자기
*중단 필자기

시트 스킨 너클	쉬운 상대에서 ↓ * (or *)
시트 스킨리	쉬운 상대에서 ↓ * (or ↓)
리버스 질프 미들 리	쉬운 상대에서 ↑ (or /) *
리버스 질프 라이트 리	쉬운 상대에서 ↑ (or /) ↓
질프 너클	↑ (or ↓ or ↓) *
질프 스트라이브	↑ (or ↓ or ↓) 공중에서 *
질프 너클	↑ (or ↓ or ↓) 하강 중 *
중무 다른 편지	↖ (or ↘) *
경무 다른 편지	↑ *

권위 소켓트	↑ (or ↓ or ↓) *
권위 소켓트	↑ (or ↓ or ↓) 공중에서 *
권위 소켓트	↑ (or ↓ or ↓) 하강 중 *
권위 로우 소켓트	↑ (or ↓ or ↓) 착지하여 *
질프 토우리	↑ (or ↓ or ↓) ↓
질프 토우리	↑ (or ↓ or ↓) 공중에서 ↓
질프 토우리	↑ (or ↓ or ↓) 하강 중 ↓
라이징 토우리	↑ (or ↓ or ↓) 착지하여 ↓

● 러시 공격

러시 공격	격분드	비고
크로스 슝	3보 이상 러시 후 **	
슬래쉬리	3보 이상 러시 중 *	
슬래어딩	3보 이상 러시 중 ↓	
태클	3보 이상 러시로 상대에게 부딪힌다	얼티미트 태클과 동일
가드 불발 슬러태클	4보 이상 러시로 상대에게 부딪힌다	
앞문	태클 중 * * * * or * * * * *	공격에 따라 * or *로 막을 수 있다
완납십자고	태클 중 **	일부 캐릭터만 사용 가능. ** * * * * 연타로 풀 수 있다
슬십자고	태클 중 **	일부 캐릭터들은 반격 일부 캐릭터만 사용 가능. ** * * * * 연타로 풀 수 있다
합맞기	태클 중 * * * *	일부 캐릭터들은 반격
오른 편지 반격	태클 후 앞문 1타만 *인 경우 * * * * * 연타	오시미츠의 사용 가능
태클 풀기	태클을 당하는 순간 *	물린 사용 가능
태클 뒤집기	태클을 당해 쓰러지는 순간 **	태클을 당하는 순간 부딪힌다
뒤집기 * 앞문	태클 뒤집기 후 * * * * * or * * * * *	쓰러지면서 뒤집어 상대와 위치를 바꾼다
뒤집기 * 완납십자고	태클 뒤집기 후 **	앞문과 동일
뒤집기 * 슬십자고	태클 뒤집기 후 **	완납십자고와 동일
뒤집기 * 합맞기	태클 뒤집기 후 * * *	슬십자고와 동일
택 다운로드	3보 이상 러시로 태클을 보인 상대에게 부딪힌다	합맞기와 동일
택 다운로드 * 앞문	택다운트 중 * * * * * or * * * * *	반격 불발
택 다운로드 * 합맞기	택다운트 중 * * *	합맞기와 동일

● 가드

조각	격분드	비고
중 · 상단 가드	레버 ←	오토가드 옵션이 있으면 레버 동영으로도 가능
하단 가드	레버 ↘	오토가드 옵션이 있으면 레버 ↓로도 가능

● 낙법

조각	격분드	비고
낙법(하단 안쪽)	다운되어 * (or *)	*는 물계 구름 *는 길계 구름다
낙법(하단 바깥쪽)	다운되어 * (or ↓)	*는 물계 구름 ↓는 길계 구름다
낙법(위로 구르기)	다운되어 ← 레버 입력	
낙법(앞에서)	다운되어 → 레버 입력	



▲생애전지를 찾아도



▲생략



▲생애난다!



▲신요소!



▲위로 구르는 낙법이다!

●다문시 통칙

종목	키보드	벽기
최근 안쪽으로 옆으로 글러 기강	다운 중 *	
최근 바깥쪽으로 옆으로 글러 기강	다운 중 ↓ *	
뒤로 글러 기강	다운 중 ← *	옆으로 글러 기강하는 경우에도 사용 가능
앞으로 글러 기강	다운 중 → *	옆으로 글러 기강하는 경우에도 사용 가능
제자리에서 기강	다운 중 < or ↑ or > *	선 상대로 제자리에서 기강
제자리에서 기강	다운 중 < or ↓ *	앞은 상대로 제자리에서 기강
원구르기 > > 다문상태 유지	최근 안쪽 or 바깥쪽 원구르기에서 ↓	옆으로 구른 뒤에 그 상대로 있는다
빠른 회복	* 연타	다문시 동작 커맨드와 함께 *를 연타함으로써 회복 속도를 높인다

●기강공격

종목	키보드	벽기
기강 중단 킥	다문상태에서 ↓ *	다문상태에 따라 모션 변화
기강 회피 킥	다문상태에서 ↓ *	다문상태에 따라 모션 변화
스태킹 슝	뒤로 구르기 or 앞으로 구르기 중 **	조건: 상대가 발목에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
스태킹 킥	다문상태에서 ↓ *	조건: 상대가 발목에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동
견제 킥	다문상태에서 ↓, or ↓ *	조건: 상대가 발목에 있는 상태로 누워 있을 때에만 발동

태그 시스템

이 게임은 철권 태그 토너먼트(TEKK EN TAG TOURNAMENT) 즉- 달 그 대로 태그제이다.

복수의 캐릭터가 한 팀을 이루어 라이프 게이지가 다 하게 되면 대기중인 캐릭터가 차례차례 등장하여 라운드 진행되는 링 오브 파이팅의 버리너다. 파우어 파이팅 TB같은 방식이 아닌, 라운드 도중 거의 언제든지 캐릭터 체인지가 가능하며 태그비폰과 일반기술들의 조합으로 기술의 사용 도중이나 후에 체인지 하는 것도 가능하다. 상대에게 공격을 당할 경우 잃은 데미지는 캐릭터 체인지에 붙은 것으로 표시되고, 이 붙은 색 게이지는 태그하여 대기상태에 있을 때 그 게이지 만점이 라이프의 회복이 가능하다. 두 캐릭터 중 어느 한 명이 라이프가 고갈되어 K.O가 된다면 그 라운드가 종료되고, 만약 라운드 제한 시간 내에 K.O로 승부가 나지 않고 타임오버가 된다면 두 캐릭터의 기본 체력을 합친 것을 100으로 기준하여 두 캐릭터의 잔여 라이프



양을 합산하여 남은 체력을 퍼센타이저로 계산, 상대와 비교해 승패를 결정한다. 파카 시 캐릭터 체인지를 적절한 상황에서 잘 활용 하여 두 캐릭터의 체력관리도 철저히 하지 않으면 한 캐릭터가 막아 되게 두들겨 맞아 태그도 제대로 해보지 못하고 K.O 되어 버리는 상황이 빈번하니 적절한 상황에서 신중하게 태그를 해야만 한다. 기본적으로 캐릭터 체인지 도중 완벽한 무방비 상태이므로 (체인지지를 발동해서 캐릭터가 화면 밖으로 사라질 때도 무방비, 체인지 되어 대기 캐릭터가 달려나오는 상태에도 완전히 무방비 상태가 된다.) 한 캐릭터가 상대의 연속적인 공격에 물러 라이프 게이지가 거의 바닥을 보이는 전작상황에 빠졌다고 해서 허둥대며 체인지를 하면 허다간 태그하러 들어가는 도중 상대에게 공격당해 K.O 되어 버리거나, 철권 태그에 성공해서 대기 중인 캐릭터가 뛰쳐 나오게된다고 해도 무방비로 공격당하게 되므로 계속 수세에 몰리게 되는 경우가 대부분이니 정말 신중하게 체인지 해주지 않으면 안된다. 체인지를 사용하게 되는 상황은 크게 이해할 같은 경우들도 나뉜다.

일방적 자세에서 체인지: 체인지 버튼

위에서 설명한 대로 우리 쪽에 캐릭터가 공격상태가 아닌 상황에선 대전 중에 인

제라도 캐릭터를 체인지 할 수 있다.

타격기 > 체인지: 타격기 도중 체인지 버튼

각 캐릭터마다 특정한 기술 히트 시에 체인지가 가능한 기술들이 존재하는데 대부분 상태를 공중으로 띄우는 기술들이 주를 이루며 이것은 기술의 일종의 마지막 커맨드로서의 동작이 체인지 버튼을 눌러 주는 것으로 가능하다. (태그 던지기용 커맨드가 걸리는 오묘한 기술이 아니라면 기술비폰과 체인지 버튼을 동시에 연타해 꼭두 상한 없다.) 이것을 활용하여 철권 TT의 최대 특징이자 즐거운 태그 공부를 활용 할 수 있다. 또한 공중플로 도중 타격을 태그 가능한 기술도 아무런것게 된다던 아래에서 따로 설명하게 될 태그도중 공격을 활용해서 심리적인 걸 수 있기도 하기때문에 안전하여 활용도가 높은 태그 방법이다.

전 캐릭터 공통 태그 집기: R+ 체인지 버튼

전 캐릭터가 모두 모션이 같은 기술로서 발동해 성공하면 상태를 회전 바깥쪽으로 던져 버린 후, 대기 중이던 캐릭터가 상대 캐릭터에게 자동으로 다운공격을 하며 등장한다. 셋을 캐릭터의 설정 다문공격에 따라 그 태깅지는 모두 다르다. 안전한 태그방법이기는 하나 태그 집기의 모션이 눈에 보여

특격技	커맨드	비고
진(진(이)하치) + 시오무(圓)	→ → ** TAG	
시오무 + 진(진(이)하치)	→ → → ** TAG	
진 + 진(진(이)하치, 키즈)B	→ → ** TAG	
진해 + 키즈	→ TAG	
나나 + 안나	↓ → ** TAG	
진(圓) + 브러시(圓)	** TAG →	
핀 + 어이민	** TAG	
어이민 + 킵	↓ → TAG	
블러쉬 + 마네편	↓ → (H)B TAG	역으로도 가능
화환 + 핵무산	→ TAG	역으로도 가능

해제하기가 쉬우므로 (RP로 해제가 된다.) 실패할 확률이 높다.

잡기용 태그 특정 잡기용도중 체인지 버튼

타격가에서 체인지 되는것과 마찬가지로 특정한 던지기 기술을 사용한 이후에 체인지 버튼으로 태그가 가능하다. 용의 갈기가 (→ → 키)가 대표적이며 널리 알려져 있는 기술이며 워피 태그 갈기와는 달리 체인지 되어 나오는 캐릭터를 조작해 후속공격을 넣을 수 있다. 이와는 달리 특정 캐릭터들의 태그 팀 조합으로 평소와 태그가 가능하지 않던 갈기 기술이 이제 잡기 기술 모션 자체가 달라져 가나 해서 특수 태그 갈기가 있는 경우가 있는데 이것은 아래에 정리하여 설명하겠다.

다운상행에서 체인지: 다운도중 체인지 버튼

다운되어 있는 상태에서 체인지 버튼을 누르게 되면 화면 바깥쪽으로 다운되어 있는 캐릭터가 끌려 사라지게 되고 대기 중인 캐릭터가 등장하게 된다. 역시 끌려서 사라지는 것 외에는 일반적으로에서의 체인지와 동일하다.

넙빔과 동사제 체인지: 다운 되는도중 체인지 버튼

상대방의 공중넙빔 중에 히트 당해서 지면에 격돌하는 순간 체인지 버튼을 눌러 주면 넙빔과 동시에 체인지를 하게 된다. 공중넙빔을 당한 이후 상대 캐릭터와 일정 거리 이상 떨어져 있지 않다면 사용하지 않는 것이 바람직하다.

PS2의 불린TT에서 태그는 위압스크의 오른쪽 이빨로 스틱을 터치해 주는 것으로 발동되며 컨트롤러 세팅모드에서 편에 맞게 세팅하는 것도 가능하다. 이빨로 스틱의 위치가 일관기술들과 동시에 커맨드를 입력할 때 불린한 경우가 많으므로 R1버튼

으로 체인지 버튼을 제일정해두는 것을 추천한다.

체인지 도중 발동 가능한 기술

위에서 누누히 설명한 것처럼 기본적으로 대거 캐릭터와 교체되어 나타나오는 상대는 커맨드 입력이 되지 않는 무명비 상태이다.

당연히 가드는 되지 않고 기술의 발동도 달라기가 끝나는 시점부터 발동되기 시작한다. (달리는 도중 미리 선입력이 가능하다.) 하지만 예외는 있어서 체인지 도중 예만 발동되는 기술들이 존재하여 풀러 이어속의 공격이 우세한 경우에는 이 기술들을 이용해 이치신다의 심리전을 약간 가리며 상대를 혼란시켜서 공격할 수 있고, 상대와 중거리 이상에서의 대치 도중에 기술적 사용으로 허를 찌른다면, 혹은 공중넙빔을 체인지 가능한 기술들로 끝낸 이후에 체인지 하여 이 기술들로 마무리 짓거나 하는 용도에도 사용될 수 있다. 한편 한 태그를 위해서 복속하게 사용할 수



있어야 하는 기술들이나 꼭 숙히겨 두라.

위의 세 기술들은 일단 리어 중에, 발동하는 것 외 동일할 것이지만 리어 중에 나오는 것 보다 히트판정 지속이 오래간다. 상대가 기술이 완전히 끝난 줄 알고 방심하고 있다 히트 당하는 경우도 빈번하다. 가장 효과적인 사용법은 역시 상대를 다운시킨 후 체인지 해 슬러이딩과 크로스 춤의 이치신다를 거는 것으로 조금 더 발전시키면 공중넙빔의 마무리 기술을 체인지 가능한 기술로 마무리 지은 후 체인지, 넙빔을 하는 상대에게 슬러이딩과 크로스 춤으로 이치신다를 거는 것이다. 상대방이 넙빔을 하지 않는다 해도 슬러이딩을 사용했을 땐 당연히 다운공격으로 히트하고, 크로스 춤의 경우에는 다운된 상대의 머리를 날아 넘어가면 거리에 특화하게 피로도 상공하지 않게 피리라도 안 전한다. 크로스춤은 가드 당했을 때 도 후선전이 후리공으로 넘어오게 되는 이점도 있다.

체인지 도중 커맨드: 체인지 도중 발동하는 모든 안

정말 권리에 물론 아닐 수 없이 상대에게 공격당할 길 변의 일면서 체인지를 하게 될 경우에 유용한 테크닉으로서 커맨드 크로가 조금 난해한 데다가 입력 타이밍도 까다로워 쓰기는 어려운 편이다. 하지만 성공하게 되면 달리는 것을 바로 캔슬하고 가드 할 수 있어 최악의 상황을 모면할 수 있다. 하지만 역시 완전히 허점이 없는 것이 아니라 커맨드 입력 전 에 상대방이 피이빙을 맞춰 공격하게 되면 당하게 된다. 하지만 이 테크닉을 능숙하게만 사용하게 된다면 체인지 도중에 상대에게 공격당할 확률을 절반 이하 정도로도 끌어내릴 수 있을 정도로 정말 유용한 테크닉이다. 반드시 익숙해지고 꼭 하자!

기술명	커맨드	비고
체인지 슬러이딩	체인지 도중 발동하는 동안 입력 → C	오시미츠와 무나미츠는 취소(→ →), 어이민, 린은 아래쪽 (↓)이 대신 내림
크로스 춤	TAG → H	
슬러시 리	TAG → H	

비고: 키즈와는 워피 공 오는 것도 나가지 않는다

전 캐릭터 기술표

카자마 진

● 고유기

기술명	학번도	관망·동행	공격력	비고
원투권치	★ ★	상, 상	6, 10	
공황각	→→→	중	30	가드시 비틀거림
발공치 발구기	←←←시미 ★ ★	중, 중	13, 18	
심원일권	★ ★ ★	상, 상, 중	6, 8, 18	3번째 공격 딜레이 가능
파쇄속	★★	중	25	
풍신권	←←← ★	상	25	히트시 체인지 가능
뇌신권	←←← ★	중	29	플린 히트시 43
뇌신권 중단각	←←← ★ ★	중, 중	29, 20	플린 히트시 1번째 공격 43
뇌신권 허단각	←←← ★ ★	중, 하	29, 12	플린 히트시 1번째 공격 43
낙하물기	←←← ★ ★	하, 중	15, 15	1번째 공격력은 18, 그 이후 낙하물기에는 플린 히트가 있어 플린 히트할 경우 22, 15
귀족일권	★ ★ ★	상, 상, 상	6, 10, 18	3번째 공격 딜레이 가능
성각	←←←시미 ★ ★	중, 중	10, 15	두 번째 공격 히트시 체인지 가능
원 발공치 발구기	→→→	중	23	
귀신일발	←←←	가드 불능	40	
진 · 귀신일발	←←←	가드 불능	80	
나선환야각	↗ ★ ★ ★ ★	상, 하, 하, 중	25, 15, 12, 25	
달공치 거르기	↘ ★ ★	중, 중	10, 16	
마신권	→→→	중	18	1번째 공격 카운터 히트시 2, 3번째 공격을 선택 입력해 무런 3단 연속 히트한다. 상대는 3번째 공격을 레버 앞으로 하면 가드 가능
나팔문 · 일	←→ ★ ★ ★	중, 중, 중	18, 14, 24	2, 3번째 공격 딜레이 가능
나팔문 · 이	←→ ★ ★ ★ ★	중, 중, 중	18, 14, 15	2, 3번째 공격 딜레이 가능. 3번째 공격 히트시 체인지 가능
공일	→→	중	18	
동일	→→	중	27	
귀일문	↘ ★	중, 중	10, 16	1번째 공격이 막힌 경우 공격력은 12, 2번째 딜레이 가능
이문성각	★ ★ ★ ★	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 30	
이문성각 · 개	★ ★ ★ →	상, 상, 중, 중	6, 10, 25, 10	
추돌	←←←시미 ★	중	18	히트시 체인지 가능
술강	→→	중	12	
귀공문	★ ★ ★	상, 상, 중	6, 10, 12	
백보유우	★ ★ ★	특수, 상, 상, 중	5, 10, 10, 21	
백보후단각	★ ★ ★ ★	특수, 상, 상, 하	6, 10, 10, 14	
귀살	환이동 중 ★	16	히트시 체인지 가능	
귀신 폭 발구기	←←	상	30	
안개제거	→	상	30	
자문이단제거	↓	특수, 상	5, 20	
급강제	←←	특수 가드		특수 가드
기동 모으기	환	특수공격		첫 공격 카운터, 발동 중 가드 데미지
상, 중단 반격기	← or →	반격기		

종교	↖↗*	중	33	물린 히로시 49
낙엽	앞으리 *	하, 중	13, 20	
골라 내려찍기	→↘	중	20	기로서 바를기름
압식찍기	(상대 다른 시 앞으리서 *	다문공격	16	
심보통 상단	→↗*↘*	중, 중, 상	20, 15, 25	
심보통 중단	→↗*↘↘*	중, 중, 중	20, 15, 15	
심보통 하단	→↗*↘↘↘*	중, 중, 하	20, 15, 15	
기외찍기	앞으리서 *	중	15	
기외찍기 분과	앞으리서 *	중, 중	15, 26	
기외찍기 나외	앞으리서 *	중, 하, 중	15, 15, 21	
압영	앞문 상태에서 ↘*	중	21	
압영분과	앞문 상태에서 ↘*	중, 중	21, 25	2번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 20, 19
압영할기	앞문 상태에서 ↘*↘*	중, 하	21, 21	2번째 공격 딜레이 가능, 2번째 공격 히로시 체인지 가능
돌돌	→↘	중	15	
민성공분과	↔↔	가드 불능	190	
뽀머슬트 MG	↓ 000 프레이밍 0000 ↑ ↘	중	25	자신도 15 데이지
부족	→↘	중	20	
리갈중	↖↗*	상	20	히로시 체인지 가능
도끼 치기	→↘	중	27	
기합 모으기	↔↔	특수동작		첫 공격 커운트, 활동 중 가드 데이지
스피 킷	↖↗*	하	12	
부소	↖↗*	특수동작		
표질	↖↗-N*	중	18	
표와	↖↗-N*	중	15	
도산	↖↗-N*	하	12	
산영	↖↗-N*	하, 중	12, 21	
산영분과	↖↗-N*↘*	하, 중, 중	12, 21, 25	2번째 공격 딜레이 가능, 딜레이시 21
산영할기	↖↗-N*↘*	하, 중, 하	12, 21, 21	3번째 공격 딜레이 가능, 3번째 공격 히로시 체인지 가능
상, 중단 반격기	← or → ↘	반격기		
부지하	동이동 중 ↘	하	15	물린 히로시 22
선일중	동이동 중 *	상	23	
진영	앞이서이 *	중	16	
뽀머슬트 킷	↓↑*	중		태그파서가 모두일 때

● 원치기

기술명	기본도	일격물기	공격력	비고
리 현관 입어치기	점근해서 ↘	*	30	
물 억식자 굴러치기	점근해서 ↘	*	30	
물 돌리기	상대이 좌측면으로 점근해서 ↘ or ↙	*	45	
발다리후리기	상대이 후측면으로 점근해서 ↘ or ↙	*	40	
뒤 밀리기	배후에서 점근해서 ↘ or ↙	*	50	
위돌이 옮기	위문 상태에서 상대 점근시 ↘ or ↙	* or *		상대 위치와 따라 변화
배대외치기	점근해서 ←**	*	35	
리갈	점근해서 →**	**	35	원치기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
총아	점근해서 ↘**	**	35	
옆뒤로리 대동	↖**	**	5	
앞문	대동 중 **↘**↘*	* or *	5, 5, 5, 5, 5	
앞문 조르기	대동 중 *↘**↘*↘**	**	5, 8, 8, 35	
완납심지고	대동 중 **↘*	발도살형	25	
완납심지고	앞문 3번째 공격 후 **	발도살형	5, 5, 5, 25	

● 10인 끝보

기본도	한정
↘↘*↘*↘*	상 상 중 상 중 상 상 하 중 중
↘↘*↘*↘*	상 상 중 중 하 중 상 중 하 중
↘↘*↘*	상 상 중 중 중



레이 우롱

● 고우기

기술명	조합드	방향·공통	공격력	비고
노기	↓(or ↓) **	특수공격		
도공각	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때 **	중	21	히트시 체인지 가능
뛰어 들어가기	상대가 발 쪽에 있는 상태로 누워있을 때 **	중	20	
양원후소연무	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 누워있을 때 * * *	하, 상	7(10), 21	1번째 공격만 하는 경우 10
뒤돌기	←(or →) **	특수공격		
웨신타	위면 상태에서 *	상	12	
웨신하스타	위면 상태에서 ↓(or ↓) *	하	8	
웨신봉수	위면 상태에서 *	중	20	히트시 체인지 가능
웨신피	위면 상태에서 *	중	15	
웨신파	위면 상태에서 ** ** **	중, 중, 중	15, 15, 15	사용 후 위턴다
웨신후소연무	위면 상태에서 ↓(or ↓) * * *	하, 상	10(15), 35	1번째 공격 후 ↓ or ↑로 사용 전환, 1번째 공격만 하는 경우 15
후소연무	↙ * *	하, 상	10, 25	전환, 1번째 공격만 하는 경우 15
후소피	↙ *	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사용 전환
후소피	위면 상태에서 ↓(or ↓) * *	하	15	사용 후 ↓ or ↑ 입력으로 사용 전환
전신연포	** *	상, 상	18, 18	사용 후 위턴다
선봉각	* * * or →(or ←) * * *	중	30	선봉각 중 ↓ 입력으로 놓는다
선봉연각	선봉각 중 ↑ 입력	중, 중, 중	30, 30, 30	선봉연각 중 ↓ 입력으로 놓는다
용상충단각	← * * * * *	중, 중, 중, 중, 하	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능, 그 경우의 1번째 공격은 8
용상충단각	← * * * * *	중, 중, 중, 중, 중	10, 8, 8, 8, 15	2번째 공격부터 딜레이 가능, 그 경우의 1번째 공격은 8
왕이오진각	← * * * * *	중, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
왕이호준산	← * * * * *	중, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
오진각	← * * *	상, 중	35, 20	
호준산	← * * ↓ *	상, 하	35, 10	
해판각	* * *	상, 하	28, 20	사용 후 위턴다
외공충단각	→ * * * * *	상, 중, 중, 중, 하	30, 12, 12, 8, 15	3, 4번째 공격에 딜레이 가능
외공충단각	→ * * * * *	상, 중, 중, 중, 중	30, 12, 12, 8, 15	2번째 공격에 딜레이 가능, 2번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 화형 전환
호류피	* * *	중	25	사용 후 위턴다
중조아	← * * * * *	상, 상, 중, 중	3번째 공격 25, 4번째 공격 30, 거드 해체	1번째 공격이 히트한 경우 * 로 뇌용중
바수조	← * *	특수공격		(8) 단각 3번째 공격으로 연결 가능
봉황선봉각	바수조 중 *	거드 불발	90	
봉조연각	바수조 중 * * * *	중, 중, 중, 중	15, 15, 15, 15	봉황선봉각으로 연결
봉황호류피	상대가 발쪽에 있는 상태로 일드려 있을 때 * * *	중	18	사용 후 위턴다
봉황소피	상대가 발쪽에 있는 상태로 일드려 있을 때 * * *	하	10	사용 후 놓는다, 공격 중 * 입력으로 후소연무 발생, 1번째 공격 발리 히트시 15
노기에서 일드러기	누워있을 때 ↓ *	특수공격		일드린다
일드러기에서 노기	일드려 있을 때 *	특수공격		놓는다

뇌졸중과	→→→	중	30	가드 시 주춤거림
복합물	상대가 머리 쪽에 있는 상태로 앞으로 있을 때 →→	하	15	사용 후 않는다
권한역과	→→→	하, 하, 중	7, 7, 25	사용 후 알드린다
연미학	↘ or ↗	중	15	
배스컴미학	뒤로 상태에서 ↘ or ↗	중	15	
석우	→→	중	30	
취보	→ or 상대 편지 공격에 맞춰 →→	출리기(특수동작)		레이 전용 상, 음단 편지 출리기
알드르기	↓	특수동작		
취보피	취보 중 →	하	15	
취하기	취보 중 *	중	25	→ 입력으로 취보 전환
전신방수	→ *	중	18, 20	히트시 재간지 가능
가합 오오기	→	특수동작		첫 공격 카운트, 필동 중 가드 태미지
하단 출리기	↘(or ↗) ↓ or ↘(or ↗) ↓	출리기		
취연진	취보 중 → * or 취보 중 → *	중 상		→ 입력으로 취보 전환
취음	취보 중 **	특수동작		체력회복
사용권	→**	상, 상	13, 10	→ 입력으로 취보 전환, ↓ or ↑ 입력으로 표형 전환
사용권	취보 중 *	상	15	→ 입력으로 호형 전환, ↓ or ↑ 입력으로 용형 전환
취호지	→ *	상	24	→ 입력으로 취보 전환
취이름 → 재간지	취이름 중 →	중	15	단발
비수조 → 신동연과	비수조 중 → ↓	중	30	↑로 3회 연고, ↓로 1로 않는다 음조연과에서도 가능

●오형권 전환

기술명	격면도	전경·동형	공격력	비고
사형	취이름 중 → or → *	특수동작		사형 전환
동성1단 → 사형	→*: ↓ or ↓	중, 특수동작	10	사형 전환
동성2단 → 동형	→*: * ↓ or ↓	중, 중, 특수동작	10, 8	동형 전환
동성3단 → 표형	→*: ** ↓ or ↓	중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8	표형 전환
동성4단 → 호형	→*: ** * ↓ or ↓	중, 중, 중, 중, 특수동작	10, 8, 8, 8	호형 전환
뇌졸중과 → 취음	→→→, * ↓ or ↓	상, 중, 중, 중, 중, 특수동작	30, 12, 12, 8, 15	취음 전환

●오형권 사형

기술명	격면도	전경·동형	공격력	비고
사용연과	사형 중 → * * *	중, 하, 하	15, 10, 15	3번째 공격 실패시 가능, 1, 2번째 공격 후 → 입력으로 호형 전환, 3번째 공격 후 → 입력으로 표형 전환
사무	사형 중 → * * * * *	상, 상, 상, 상, 상, 상	13, 10, 8, 6, 5, 5	
방위	사형 중 ↓	단지기	33	방위 후 ** 입력으로 체력회복 → 취보로 전환, * 로 분다
권한역	사형 중 ↓	중	30	사용 후 알드린다
사미	사형 중 ↓	하	11	
사형 → 용형	사형 중 ↓	특수동작		용형으로 전환한다
사형 → 표형	사형 중 ↓	특수동작		표형으로 전환한다

●오형권 용형

기술명	격면도	전경·동형	공격력	비고
음로	용형 중 *	중	20	→ 입력으로 호형 전환
방위	용형 중 *	중 단지기	33	방위 후 ** 입력으로 체력회복 → 취보로 전환, * 로 분다
용이	용형 중 **	중	25	→ 입력으로 호형 전환
용이	용형 중 → *	상, 하	25, 20	
용이연과	용형 중 → * *	상, 중, 중, 상	15, 12, 5, 17	
용형 → 양이요전과	용형 중 → * * ↓ ↓	상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 5, 17, 20	
용형 → 양이호조산	용형 중 → * * ↓ ↓	상, 중, 중, 상, 하	15, 12, 5, 17, 10	
용형 → 호형	용형 중 ↓	특수동작		호형으로 전환한다
용형 → 사형	용형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

● 오잉권 표형

기술명	격면도	관망·공통	공격력	비고
포수	표형 중 *	중	25	가드되면 공조야 2번째 공격으로 파싱
표조조	표형 중 ** *	하 상	10, 28	
표소회	표형 중 *	하	18	가드 or 히트시 ← 입력으로 바수조 전환
표형 ⇨ 뇌관중단각	표형 중 * ** * * *	상 중 중 중 중	26, 12, 12, 8, 15	5번째 공격 후 ↑ or ↓ 입력으로 확률 전환
표형 ⇨ 뇌관하단각	표형 중 * ** * * *	상 중 중 중 하	26, 12, 12, 8, 15	
표형 ⇨ 사형	표형 중 ↑	특수동작		사형으로 전환한다
표형 ⇨ 확형	표형 중 ↓	특수동작		확형으로 전환한다
하단 흘리기	표형 중 →	흘리기		

● 오잉권 호형

기술명	격면도	관망·공통	공격력	비고
서호조	호형 중 *	중	25	
중호조	호형 중 *	중	26	
호소회	호형 중 *	하	20	
호선각	호형 중 *	상	32	
호선각 ⇨ 음성중단각	호형 중 * ** * * *	상 중 중 중 중	32, 8, 8, 8, 15	2번째 공격 단계이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8 공격과 마찬가지로 자동 자세로 전환 가능
호선각 ⇨ 음성하단각	호형 중 * ** * * *	상 중 중 중 중 하	32, 8, 8, 8, 15	2번째 공격 단계이 가능. 그 경우 2번째 공격은 8 공격과 마찬가지로 자동 자세로 전환 가능
호형 ⇨ 사형	호형 중 ↑	특수동작		사형으로 전환한다
호형 ⇨ 공형	호형 중 ↓	특수동작		공형으로 전환한다
상중단 흘리기	호형 중 →	흘리기		

● 오잉권 확형

기술명	격면도	관망·공통	공격력	비고
확형	확형 중 *	중	27	
확이	확형 중 *	상	30	
확조	확형 중 *	하	20	
도확연격	확형 중 * ** * *	중 상 중 중		2번째 공격부터 단계이 가능
확형 ⇨ 프형	확형 중 ↑	특수동작		프형으로 전환한다
확형 ⇨ 사형	확형 중 ↓	특수동작		사형으로 전환한다

● 단지기

기술명	격면도	입격물기	공격력	비고
바공각	접근해서 *	*	30	연지는 중 제인지 가능
웃기 조르기	접근해서 *	*	30	
확신도	상대위 좌측면으로 접근해서 * or *	*	40	
상중단부각	상대위 우측면으로 접근해서 * or *	*	5, 10, 25	
옆에 넘어뜨리기	배후에서 접근해서 * or *	불가	50	
뒤돌아 잡기	뒤론 상에서 상대 접근시 * or *	* or *		상대 위치에 따라 변화
옆에 넘어뜨리기	접근 → **	**	33	
도박주	↘ **	**	35	

● 10인 분보

격면도	관망
* * * * * * * * * *	상 상 하 중 중 중 상 중 중 상
* * * * * * * * * *	상 상 하 중 중 중 상 중 하 상
* * * * * * * * * *	상 상 하 중 중 중 하 하 중



킹(KING)

●고유기

기술명	각본도	판정·공통	공격력	비고
장지	*, *	상, 상	6, 15	태서 앞 입에서 공격력 7, 15
장지어미	*, *, *	상, 상, 중	6, 15, 10	태서 앞 입에서 공격력 7, 15, 10
드롭킥	** or **	중(어드 시 비틀거림)	25	
사태라이프 드롭킥	→→**	상(어드 시 비틀거림)	40	중단판정이 되는 경우도 있다
재입격	→→*	중	28	
내뿜음	/**	중	35	
아리키	↓, **, or ↓, **, *	하, 하, 상	17, 7, 7	
아리키(카운터시)	↓, **, or ↓, **, *	하, 하, 하, 하, 하	17, 7, 5, 4, 3	카운터시 공격력에 먼저 생각 3번씩 공격부터 가드 가능
엘보 드롭	↑ for \ or /, *	중	35	
스태워 어미	→→*	중	20	히트시 재진지 가능
그랜드 스태워	→→**, *	하	6	
다이내믹어미 어미	↓, **, *	중	20	히트시 재진지 가능
플러싱 크로스슬	→→**	초반 상단, 후반 하단 어드 시 비틀거림	15	
프랑켄슈타이너(연지기 거미 웹)	\, **	특공	15	
라이프 스프레이드 ● 레프트 어미	*, **	상, 중	10, 12	태서 앞 입에서 공격력 12, 10
레프트 스프레이드 ● 라이트 어미	없으며 *, *	특공, 중	5, 15	
문살트 보디프레스	*, *	가드 불가능	25	위문 상태에서도 *, * 가능. 어미 공격력 30
자기 입벽	→**	상단 가드 불가능	50	
엘보스윙	↓, **	중	25	
스피닝 스태워	아리키 1발 후 *	중	10	아리키 카운터시엔 1, 2, 3발 각각에서 낼 수 있다
803·리	*, *	상	20	중단 히트시 30
브루탈 사이클론	** *, *	중, 중	15, 21	
업 엘리어트	위문 상태에서 **	상단 가드 불가능	50	
레그 엘리어트	축이동 중 **	상	54	
가드볼리	→→**	가드 불가능	0	
블랙볼	→↓, \, **	중	28	히트시 재진지 가능
레드 브레이크	↓, **, *	하	21	
에로우 스트레이트	축이동 중 *	상	30	카운터 히트시 주춤거림
슬더 태클	→→*	중	40	
기함 모으기	**	특수공격		첫 발매가 카운터가 된다. 발동 중 가드 대기
다이빙 보디프레스	→→*, *	중	30	
플링 스텝	→→*	중	25	
플스치기	위문 상태에서 ↓	중	23	
엘보 툽	\, *, *	중, 중	15, 12	

● 단지기

기술명	속행도	입격률	공격력	비고
스텝DOT	접근해서 \downarrow	*	35	
브레이크 비스타	접근해서 \downarrow	*	35	
이동변환 빅드라이버	상대 좌측면으로 접근해서 \downarrow or \downarrow	*	20, 20	
니 크레서	상대 우측면으로 접근해서 \downarrow or \downarrow	*	42	
히프 보스턴크림	상대 배후로 접근해서 \downarrow	*	60	
코브라 토크리스트	상대 배후로 접근해서 \downarrow	*	60	
스트라이크 비스타	상대 배후로 접근해서 \rightarrow **	*	75	
위올아잡기	위도 상대에서 \downarrow or \downarrow	* or *		상대 위치에 따라 변칙, 사용 후 있을 뿐이다
DOT	접근해서 \downarrow / \downarrow **	**	55	
웬스톤 파일드라이버	접근해서 \rightarrow *	*	58	
자이언트 스텝	접근해서 \rightarrow / \rightarrow *	*	70	넙집시 데이지 35로 감소
프롬프트유어너 (연지기 가지 연)	\searrow **	연지기	45	
프롬프트유어너 (연지기 가지 연 가득하지 않았을 때)	\searrow **		15-45	
피규어 로레그족	접근해서 \downarrow **	**	32	달하는 속에서 \searrow 로 역으로 굴러가 한다(연 데이지 25)
코코넛 크래쉬	접근해서 \searrow *	*	30	
아슬 비스타	접근해서 \downarrow **	**	50	
일타메이트 태클	일단 상대에서 ** or \rightarrow / \rightarrow **	**	5	
정침 파워볼	상대가 있어있는 중에 접근해서 \downarrow or \downarrow \downarrow	**	45	
화단 출리기	\downarrow (or \downarrow)* or (or \downarrow)*	*		
드래곤 스크류	상대의 공격에 맞추어 \leftarrow or \rightarrow \downarrow	*	40	감을 수 있는 기술은 오른 키에 한정
화단 마법레스전 굴리기	상대의 공격에 맞추어 \leftarrow or \rightarrow \downarrow	*	37	감을 수 있는 기술은 왼 키에 한정
일타메이트 태클	\downarrow ** or \downarrow ** or \rightarrow / \rightarrow **	*	5	**로 되돌리기(하루) 것도 할 수 없다
태클런치	태클 후 ** * * *	* or *	5, 5, 5, 5, 5	태클 후 * * * * *
물뿜어 십자공허기	태클 후 **	** * * * *	25	편지 3일부터도 이행가능, 물, 진 나니, 린한 ** * * * * *로 변칙(데이지 10)
레이저링크	물뿜어 십자공허기 중 **	**	10	
무릎 십자공허기	태클 후 \searrow **	** * * * *	20	편지 3일부터도 이행가능, 나니, 린한 ** * * * * *로 변칙(데이지 10)
키제 스텝	무릎십자 공허기 중 **	**	20, 20	
스트링클 볼드	상대가 누워있을 때 상반신 쪽에서 \downarrow or \downarrow \downarrow	**	28	
자이언트 스텝	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 \downarrow or \downarrow	**	15, 15	
슬픈 헤드버크	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 \downarrow or \downarrow	*	33	
피규어 로레그족	상대가 누워있을 때 하반신 쪽에서 \downarrow or \downarrow	**	33	
굴리기	상대가 누워있을 때 좌측면에서 \downarrow or \downarrow \downarrow	*	0	상대를 일으키게 한다
굴리기	상대가 누워있을 때 우측면에서 \downarrow or \downarrow \downarrow	*	0	상대를 일으키게 한다
서로 보스턴크림	앞드러있는 상대의 상반신 쪽에서 \downarrow or \downarrow \downarrow	**	32	
히프 보스턴크림	앞드러있는 상대의 하반신 쪽에서 \downarrow or \downarrow \downarrow	**	30	
카멜크래치	앞드러있는 상대의 좌측면에서 \downarrow or \downarrow \downarrow	*	35	
공실고	앞드러있는 상대의 우측면에서 \downarrow or \downarrow \downarrow	*	37	
로프먼지기	접근해서 \leftarrow **	**	0	같은 시점에서는 탈의 불가능
로프먼지기 \rightarrow 되돌리기	접근해서 \leftarrow ** \downarrow	*	0	\downarrow 의 타이밍은 로프먼지기외 1~16 프레임간
로프먼지기 \rightarrow 내던지기	접근해서 \leftarrow ** \downarrow	*	8	\downarrow 의 타이밍은 로프먼지기외 1~16 프레임간
로프먼지기 \rightarrow 잡아던지기	접근해서 \leftarrow ** \searrow **	**	10	\searrow 의 타이밍은 로프먼지기외 1~16 프레임간



니나 윌리엄즈 (NINA WILLIAMS)

고유기

기술명	기본도	판정·동향	공격력	비고
원투원치	*. *	상, 상	4, 10	↘로 레프트 하이킥으로 이어진다.
방장차	→** or →** or 일어서는 중에 **	중	20(30)20	레버 앞 일찍시 공격력 5, 10 물린 히트시 공격력 30(→**는 물린 히트하지 않는다)
트리플 스텝어	*.(↘.), *. *	상(중), 상, 상	4, 10(15), 15	*로 로시킴 경우 2번째 공격력 15
다발 스텝어	*. *	상, 상	10, 15	
PK 콤보	*. *	상, 상	10, 20	
PCK 콤보	*. ↓. *	상, 하	10, 10	
나일 리	↘→. (or →→.)	중	20	물린 히트시 30, 거드피거나 맞추지 못했을 때 5의 데미지를 입게 된다
플래시 콤보	↘. *. *	중, 상, 상	10, 10, 6	
레피드리 콤보	↘. *. *. *	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
어퍼스트 레이트	↘. *	중, 상	10, 15	마지막에 ↘로 트리플 스텝어로 파생된다
현상기 콤보	↘. *. *	상, 하, 상	20, 10, 14	
제이브릭	↓. * N. * or 입은 상태에서 * N. *	특중, 중	5, 10	
분거터	→→. *	중	20	상대가 서있는 상태에서 맞았을 때 해탈으로 파생된다
현상기 스텝	↘. ** (↑로 전환)	거드 불능	95	
레프트 하이 & 레이트 하이킥	*. *	상, 상	25, 15	
시트 스텝 & 레이트 하이킥	↓. * N. * or ↓. * N. *	하, 상	12, 15	
재일 크래쉬	*.(↘.), *. ↓. *. *	상(중), 상, 하, 상	4, 10(15), 10, 15	↘로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
세해터리 크래쉬	*.(↘.), *. ↓. *. *	상(중), 상, 하, 중	4, 10(15), 10, 10	↘로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다. 4번째 공격 히트시 체인지 가능
연계방장차	*.(↘.), *. *, →**	상(중), 상, 상, 상, 중	4, 10(15), 6, 6, 20	↘로 시동한 경우 2번째 공격의 공격력은 15가 된다
연계방장차	*.(↘.), *. →**	상(중), 상, 중	4, 10(15), 20	연계방장차의 브리케이션
레드 브레이크 콤보	↓(or ↓) *. ↓. *	하, 하	12, 7	
대사인 케논	↓. * or /. *	중	25	히트시 체인지 가능
슬라이서	↘. *	하	7	
대사인 케논 콤보	↘. *. *	하, 중	7, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
사이드스텝 스티브	↘. *	중	20	물린 히트시 공격력 30
스파이크 콤보 & 2010 하이킥	*. *. *	상, 하, 상	25, 10, 15	
스파이크 콤보 & 레이트 어퍼	*. *. *	상, 하, 중	25, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스파이크 콤보 & 레이트 로우리	*. *. ↓. *	상, 하, 하	25, 15, 7	
크라이맥 & 레프트 로우리	↘. *. ↓. *	중, 상, 하	10, 12, 10	↘. * *중 ↑ or ↓로 하이킥, 4번째 공격에서 *나 ↘로 전환 가능. 4번째 공격인 *가 히트되면 체인지 가능

크리어백 콤보	↘↘↘↘↘↘	중 상 상 하	10, 12, 6, 8	↘↘↘↘ 중 ↑ or ↓로 횡이동
크리어백 & 레프트 하이킥	↘↘↘↘↘↘	중 상 상	10, 12, 20	↘↘↘↘ 중 ↑ or ↓로 횡이동
크리어백 & 라이트 하이킥	↘↘↘↘↘↘	중 상 상	10, 12, 15	뒤레이 가능, ↘↘↘↘ 중 ↑ or ↓로 횡이동
세이크 소트	횡이동 중 ↘↘	중	15	
리프트 소트	횡이동 중 ↘↘	중	15	
레프트 콤보 & 레프트 로우리	↘↘↘↘↘↘↘↘	중 상 상 하	10, 6, 6, 10	
레프트 콤보 & 중앙킥	↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	중 상 상 상 상 중	10, 6, 8, 10, 6, 20	
재밍 콤보 & 라이트 어퍼	↘↘↘↘↘↘	상 하 중	15, 15, 10	레버 앞 입력시 18, 15, 10, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
재밍 콤보 & 라이트 로우리	↘↘↘↘↘↘	상 하 하	15, 15, 7	레버 앞 입력시 16, 15, 7
재밍 콤보 & 라이트 하이킥	↘↘↘↘↘↘	상 하 상	15, 15, 15	레버 앞 입력시 16, 15, 15
핸들 킥 & 라이터 어퍼	↘↘↘↘↘↘	하 중	25, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
핸들 킥 & 레프트 미들킥	↘↘↘↘↘↘	하 중	25, 15	
핸들 킥 & 라이터 하이킥	↘↘↘↘↘↘	하 상	25, 15	
레프트 미들 & 라이터 하이킥	↘↘↘↘↘↘	중 상	10, 15	
루모운 킥	↓(or ↘)↘↘↘↘	특중 중	8(10), 15	
스파크 콤보	↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	상(중), 상, 상 하	4, 10(15), 8, 8	↘↘로 시동한 경우 2번째 공격 공격력은 15
라이트 로우리 & 백 스텝콤	↓(or ↘)↘↘↘↘	하 상	10(7), 10	뒤레이 가능, 백 스텝콤 중 ↑ or ↓로 충돌 연출하고 횡이동 가능
라이트 하이킥 & 레프트 스텝 로우리	↘↘↘↘↘↘	상 하	15, 15	레버 앞 입력시 10, 15
레프트 스텝 로우리 & 라이터 어퍼	↓(or ↘)↘↘↘↘	하 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
POK 콤보 & 라이터 어퍼	↘↘↘↘↘↘	상 하 중	10, 10, 10	3번째 공격 히트시 체인지 가능
POK 콤보 & 라이터 하이킥	↘↘↘↘↘↘	상 하 상	10, 10, 15	
일발 블레이드	↘↘↘↘↘↘	상	15	
어빌트 콤보	↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	중 상 상 중	10, 10, 6, 20	
탁재기	↘↘↘↘↘↘	중	25	히트시 체인지 가능
엘프캐슬 킬	상대 다운 중 ↘ or ↓↘↘↘↘	다중공격		상대 다운이 아닐 경우는 공격력 10
플리	→↘↘↘↘ or ↘↘↘↘↘	중	25	
레그 스윙	↓↘↘↘↘↘	하	15	
따기	↘↘↘↘↘↘	상	15	
왕책따기	↘↘↘↘↘↘	상 상	15, 18	2번째 공격이 히트되면 상대가 얼음 양하게 됨
수염따기	횡이동 중 ↘↘	하	10	
턱따르기	→↘↘↘↘↘↘	상	21	상대가 살아 잔진 중에는 중단공격이 됨
고속 턱따르기	→↘↘↘↘↘↘	상	25	상대가 살아 잔진 중에는 중단공격이 됨
넬프랜드	↘↘↘↘↘↘	중	10	
육류아치기	→↘↘↘↘↘↘	상	14	틀린 히트시 21
나선상륙	횡이동 중 ↘↘	중	20	틀린 히트시 30
대형키스	↓↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	상단 가드 불가능	0	히트되면 상대 비틀거림
기림 모으기	↘↘↘↘↘↘↘↘↘↘	특수동작		1번째 공격이 카운터가 된다. 날음 중 가드 대미지
스파이더 니	옆에서며 ↘↘	15		히트시 **로 힘없이 공격가능
레이즌즈	↘↘↘↘↘↘	중 중	6, 8	
더블 소트	횡이동 중 ↘↘↘↘	중 중	15, 15	
세이크 소트 ↘ 중앙 스텝	횡이동 중 ↘↘↘↘	중	15	
세이크 소트 ↘ 스텝이	횡이동 중 ↘↘↘↘	중	15	
PK 리시 1	↘↘↘↘↘↘	상 상 하 중	10, 20, 10, 10	4번째 공격 히트시 체인지 가능
PK 리시 2	↘↘↘↘↘↘	상 상 하 상	10, 20, 10, 15	
PK 리시 3	↘↘↘↘↘↘	상 상 하 하	10, 20, 10, 7	

PK 러시 4	○●●●●●	상 상 상	10, 20, 15	
윙투사이드 톨보 1	○●●●●●●●	상 상 상 하 중	4, 10, 20, 10, 10	레버 앞 입해서 5, 10, 20, 10, 10, 5 5번째 공격 히트시 체인지 가능
윙투사이드 톨보 2	○●●●●●●●	상 상 상 하 상	4, 10, 20, 10, 15	레버 앞 입해서 5, 10, 20, 10, 15
윙투사이드 톨보 3	○●●●●●●●	상 상 상 하 하	4, 10, 20, 10, 7	레버 앞 입해서 5, 10, 20, 10, 7
윙투레프 하이 & 리프트 8H	○●●●●●●●	상 상 상 상	4, 10, 20, 15	레버 앞 입해서 5, 10, 20, 15
크리 러시 1	○●●●●●●●	중 상 상 하 중	10, 12, 20, 10, 10	5번째 공격 히트시 체인지 가능
크리 러시 2	○●●●●●●●	중 상 상 하 상	10, 12, 20, 10, 15	
크리 러시 3	○●●●●●●●	중 상 상 하 하	10, 12, 20, 10, 7	
크리 러시 4	○●●●●●●●	중 상 상 상	10, 12, 20, 15	

● 단지기

기술명	각면도	입계동작	공격력	비고
사방단지기	접근해서 ○	○	30	
거만	접근해서 ○	○	30	
거만 풀공차치기	접근해서 ○●●●●●	○	35	
거만 풀공차치고굴리기	거만풀공차치기 중 ○●●●●●	미정	10	
무릎삼지고	상대 좌측면으로 접근해서 ○ or ○	○	40	
굴러들리기	상대 좌측면으로 접근해서 ○ or ○	○	40	단지기 중에 체인지 버튼으로 체인지 가능
뒤편이 잡기	뒤편 상대에서 ○ or ○	○ or ○		상대 위치에 따라 변칙 사용 후 앞을 본다
전상하전 역상라조르기	상대 배후로 접근해서 ○ or ○		60	
브러기	상대 공격에 맞추어 ○ or ○			
해단 출리기	○(or ○) or ○(or ○) ○			
굴러오고 풀공차치기	접근해서 ○●●●●●	○	33	
목잡아 단지기	접근해서 ○●●●●●	○	40	단지기 중 체인지 가능
장마	접근해서 ○●●●●●	○	15	
목잡자굴리기	장마 중 ○●●●●●	○		30 장기가 풀리면 자신에게 데미지 5
입여받고	장마 중 ○●●●●●	○	20	장기가 풀리면 자신에게 데미지 5
이산용무로	입여받고 중 ○●●●●●	○	25	장기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사격받고	입여받고 중 ○●●●●●	○	25	장기가 풀리면 자신에게 데미지 20
온사복고	장마 중 ○●●●●●	○	15, 15	장기가 풀리면 자신에게 데미지 5
수냉안고	온사복고 중 ○●●●●●	○	35	장기가 풀리면 자신에게 데미지 5
고열안심자고	온사복고 중 ○●●●●●	○	45	장기가 풀리면 자신에게 데미지 5
해혈	접근해서 ○●●●●●	○	15	
아립레스전 굴리기	해혈 중 ○●●●●●	○	20	장기가 풀리면 자신에게 데미지 18
절로 아립레스전 굴리기	→○●●●●●	○	20, 20	장기가 풀리면 자신에게 데미지 18
무릎삼자 굴리기	아립레스전 굴리기 중 ○●●●●●	○	35	
최전 아립레스전 굴리기	아립레스전 굴리기 중 ○●●●●●	○	45	
앞구르며 풀공차굴리기	해혈 중 ○●●●●●	○	35	장기가 풀리면 자신에게 데미지 18
실각	접근해서 ○●●●●●	○	15	
면세고	실각 중 ○●●●●●	○	28	
고열안심자고	면세고 중 ○●●●●●	○	45	
수냉안고	면세고 중 ○●●●●●	○	35	
입여받고	실각 중 ○●●●●●	○	20	
이산용무로	입여받고 중 ○●●●●●	○	25	장기가 풀리면 자신에게 데미지 20
사격받고	입여받고 중 ○●●●●●	○	25	장기가 풀리면 자신에게 데미지 20

● 10년 정보

각면도	한정
○ (or ○) ○●●●●●●●	상(중) 상 상 상 상 상 상 상 상
○ (or ○) ○●●●●●●●	상(중) 중 상 상 상 상 상 상 상
○ (or ○) ○●●●●●●●	상(중) 중 상 상 상 상 하 중 중



요시미츠(YOSHIMITSU)

● 고유기

기술명	키보드	방향 · 방향	공격력	비고
인발강제	→→**	중	30	
인발초지	인발강제 중 **	상	40	
인발관공	←* * * * *	상 상 상 상 상 상	10, 10, 10, 10, 10, 10	
인발관상	↖* * * * *	하 하 하 하 하	12, 7, 7, 5, 5	
상신화	↓* * * *	상 상 상	20, 20, 21	
인발관차	↘**	중	10	
취설 (노브레)	→→*	중	20	
도박속	인발관상 중 →*	중	12	
삼국검	↘*	가드 불능	10	
불명검	←→*	가드 불능	90	
번개	↖*	상 중	30, 30	
이슬치무기	옆에 견진 시작시 *	하	12	
PK 정보	* *	상 상	12, 21	
POK 정보	* * ↓ *	상 하	12, 8	
면자장기	↓**			
견리	면자장기 중 레버 움직임	제어 회복		제어를 한만에 5회 회복한다
비공검	견장 대검 시작시 **	비공검 견리동작		
비공검림	비공검 중 ↓	가드 불능	25	비공검간에 의해 공격력이 절차 25, 30, 40으로 강해짐
선동검	←→* N*	가드 불능	30	결명검 동작이 시작하면 곧 제서를 동시에 넣고 * 불 누른다
인발전공	↖* * * * *	중 중 중 중 중 중	10, 10, 12, 12, 14, 15	
불속	→→*	가드 불능	100	
극 · 불속	→→* →	가드 불능	100	
속	→→* N	불속 연속		항을 돌리고 서게 한다
불무	↓*	가드 불능 (자살기)	60	
모함포	↓**	중	30	히트시 제인지 가능
화문	←* * * * * *	속이음		제어소모기(명치 소모됨)
전각무공부	전각 중 ← or →	위프기술		위프
전속검	↘* N ↖	가드 불능	15	레버를 놓으면 번다. 15, 23, 27, 43, 65, 107, 한걸음 걸음 때마다 공격력이 올라감
취역	일문 상태에서 ↘* *	가드 불능	20	
초차포	→→** **	중 상 중	30, 40, 30	3번째 공격 히트시 제인지 가능
전이권 · 일	→*	상	12	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
전이권 · 이	위문 상태에서 *	상	15	히트 후 상대가 뒤를 향하게 됨
전각전공	면자장기 중 *	중	10	
전각일함포	면자장기 중 *	중	30	히트시 제인지 가능
견진	→* * * *	상 중	12, 10, 12, 12, 14, 15	
번개표기	→→*	중 가드 불능	20, 18	
규계	↘* * *	중 상 상 중	15, 12, 12, 24	달래기 가능
자전	↓* *	중 상	15, 12	
제타인	** (↓로 취소 가능)	가드 불능	20	
면이도차기	↑ (or ↘ or ↙) *	중	앞 25, 뒤 25, 뒤 17	
인발강제 · 이	→→*	중	22	
이슬치무기	인발강제 · 이 중 * or 무상 중 *	면자기		제어를 흡수하여 자신을 회복

어쩔지몰라기	안읽음 - 이 중 →*, or 무상 중 →*	민지기		
지뢰돌리기	지뢰인 중 → or ←	가드 불능	15, 15, 15	
뛰어서 지뢰	지뢰인 중 \ or / or /	가드 불능	25	
자판권	\ * * * * *	중, 상, 중...	15, 12, 10, 10, 12, 14, 15	
허공검	→ *	가드 불능	35	
농차	\ *	가드 불능	15, 28	
꼭오르기	← **	특수동작		
꼭우	꼭오르기 중 아무 버튼	가드 불능	35	
민첩성	\ * * * * *	가드 불능	3, 3, 3, 3, 3	
오시미츠 블레이드	← *	가드 불능	25	
황천달리기	→ *	중	18	커운더 히트시 ↓ **로 인디언이 운트 히트시는 민지기가 된다
스윙력	↓ * *	하	12	
무상	황이동 중 **	특수동작		
전상	무상 중 →	가드 불능	10	
지전도	지뢰인 중 **	중	30	
동심화	안차 중 *	특중	2	민차로부터 피싱(전갈)
공심화	동심화 중 **	중	20	민차로부터 피싱(민차)
근심화	동심화 중 *	특중	15	민차로부터 피싱(뒤로 구르기)
급심화	근심화 중 * *	가드 불능	15	민차로부터 피싱(연속검)
기발 오르기	**	특수동작		1번째 공격이 커운더가 된다 발동 중 가드 데이지
지뢰인 * 민지양기	지뢰인 중 ↓ **	특수동작		
위험 보며 다문 중 * 민지양기	위험 보며 다문 중 **	특수동작		
안차 * 일함포	↘ **	중, 중	10, 30	2번째 공격 히트시 세인지 가능
유실	황이동 중 *	상	21	
일함짜기	↓ **	가드 불능	12	클린 히트시 18
부·선물권	↘ **	특수동작		
합상	황이동 중 *	중	21	
이사로	황이동 중 *	중	20	히트시 세인지 가능
무계	지뢰인 중 **	중	22	
발레리나 직 * 일함포	* ↓ *	상, 중	30, 30	2번째 공격 히트시 세인지 가능
스테인 어퍼	\ *	중	13	히트시 세인지 가능
간헐문	← * **	상, 속이동	10	인법만큼이 맞타해도 **로 간판 가능

● 던지기

기술명	커맨드	입력법	공격력	비고
칭다	잡근해서 ↓	* ↓	30	
물방울	잡근해서 ↓	* ↓	30	
지옥직	상대의 피속력으로 잡근해서 ↓ or ↓	* ↓	15, 25	
꼭부라시술	상대이 무속력으로 잡근해서 ↓ or ↓	* ↓	15, 25	
인법공진	상대 배후로 잡근해서 ↓ or ↓	** ↓	70	
벽돌이 집기	위든 상대에서 ↓ or ↓	** ↓		상대 위치에 따라 변칙, 사용 후 입을 본다
인법 들어제거기	↓ **	** ↓	50	
현단 옮기기	↓ (or ↓) ↓ or ↓ (or ↓) ↓	** ↓		

● 10단 클로

커맨드	연방
* * * * *	상 중 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
* * * * *	상 중 중 상 중 중 중 가드 불능 가드 불능
* * * * *	상 상 중 상 상 하 상 가드 불능 가드 불능 가드 불능
* * * * *	상 중 중 상 상 하 상 중
* * * * *	상 상 중 상 상 상 상 중



린 샤오유

● 고유기

기술명	키보드	방향·동행	공격력	비고
가수장	↖*	중	25	클린 히트시 37, 카운트 히트 후 도급 10이 나간다.
저연수	*.*	상, 상	4, 7	레어 앞 입혀서 공격력 6, 7
저연포	*.* *	상, 중	격에 앞 입혀서 공격력 5, 10	
원 흘리기 ● 위험기	←*.*	중	10	히트할 때에만 위를 쓴다. ←*.*의 경우는 히트해도 정면
오른 흘리기 ● 위험기	→*.*	중	10	히트할 때에만 위를 쓴다. ←*.*의 경우는 히트해도 정면
상보장권	↖*.*	중	10	
상보장권 ● 위험기	↖*.*	중	10	
비해장	↑*.*	중	5	
비해장 ● 정면포기	↑*.*	중	5	
전벽	↑**	중	5, 8	
전벽기형	↑**	중	5, 8, 12	
전벽기형 가수장	↑**.*	중	5, 8, 12, 25	
비해장보	↑**	중	5, 8	
오른번타	↑*.*	중	7, 7, 7	
오른번타 ● 윙형세	↑*.*	중	7, 7, 7	
주어해장 ● 위험기	*.*.*	상, 중	8, 10	
주어해장	*.*.*	상, 중	8, 10	
정면 ● 위험기	앞에서*.*	중	12	
도다연난	↖*.*	중	15	
상보도장	업은 상태에서 ↖*.*	특중	10, 15	
상보도장 1타 ● 위험기 앞기	업은 상태에서 ↖*.*	특중	10	
활연각	→*.*	상	25	
이합회	→*.*	중	13	
소타해신개	업은 중 ↖*.*.*	하, 상, 상, 중	8, 6, 6, 12	4번째 공격에 입체기 가능. 4번째 공격 히트시 제인지 가능
부신동회	→*.*	중	25	
전선소회	업은 상태에서 ↖*.*	하, 하	6, 10	첫 번째 공격에서 멈추면 봉황새가 된다
창공포	앞에서*.*	중	14	
고월삼	↖*.*	중	25	
피보	↖**	특수이동		
피보영호장	피보 중 *	중	25/30/35	같은 거리에 따라 데미지가 변한다. 클린 히트시 37/45/50
피보대벽	피보 중 **	가드 불능	40/50/60	같은 거리에 따라 데미지가 변한다
동건	앞에서*.* →	중	12	정면포기가 된다
동벽장	→**	중, 중	12, 27	
부단각	↖*.*	하	10	
전상십자화	↖**	중	25	
일각	↖*.*	가드 불기		
일 구르기 불이동	→**	특수이동		상대 우측으로 이동한다
일 구르기 불이동	→**	특수이동		상대 좌측으로 이동한다
회전 불이동	→**	특수이동		회전 안쪽으로 이동한다
회전 불이동	→**	특수이동		회전 바깥으로 이동한다

영어 불기	있는 상태에서 \checkmark \bullet	특수이동	
도발 1	\downarrow	특수이동	
도발 2	\downarrow	특수이동	대미지는 없지만 히트는 있다
기합 오르기	\uparrow	특수이동	몇 번째가 카운트가 된다. 발동 중 거드 대미지
격박당	\bullet	중	24
분홍왕관치	\leftarrow \bullet	상, 상	13, 15
도라연와	\setminus \bullet	중, 중	8, 12
위둘기	\leftarrow \bullet	중	20
용돌기 \bullet 핵심격	위둘기 중 \bullet \bullet \bullet	상, 상, 중	10, 10, 15
용돌기 \bullet 호미격	용돌기 중 \bullet	중	16
용돌기 \bullet 핵심하단격	용돌기 중 \downarrow \bullet	하	15
용돌기 \bullet 핵심하단격 \bullet 정면보기	용돌기 중 \downarrow \bullet	하	15
용돌기 \bullet 위구르기 \bullet 도공격	용돌기 중 \leftarrow \bullet \bullet	중	25
용돌기 \bullet 도개석	용돌기 중 \leftarrow \bullet	중	20
용돌기 \bullet 분홍세	용돌기 중 \downarrow \bullet	특수이동	
용돌기 \bullet 위구르기	용돌기 중 \leftarrow \bullet	특수이동	
용돌기 \bullet 회전 황어물	용돌기 중 \bullet	특수이동	회전 안쪽으로 이동
용돌기 \bullet 회전 황어물	용돌기 중 \downarrow \bullet	특수이동	회전 바깥쪽으로 이동
용돌기 \bullet 일격	용돌기 중 \downarrow \bullet	거드물기	
분홍세	\downarrow \bullet or \downarrow \bullet		
분홍세 \bullet 차도형	분홍세 중 \bullet	중	7
분홍세 \bullet 우도형	분홍세 중 \bullet	중	12
분홍세 \bullet 굽보반주 \bullet 회전 것	\downarrow \bullet \bullet or 자세 변형시 바로 \bullet	중	14
분홍세 \bullet 굽보반주 \bullet 느린 것	분홍지세 중 \bullet	중	16
분홍세 \bullet 굽보반주 \bullet 아주 느린 것	분홍지세 중 \downarrow \bullet	중	25
분홍세 \bullet 기초	분홍지세 중 \bullet	하	15
분홍세 \bullet 분홍연조	분홍세 중 \setminus or \uparrow or \swarrow \bullet	중, 상	15, 23
분홍세 \bullet 분홍연치	분홍세 중 \setminus or \uparrow or \swarrow \bullet	중, 중	15, 25
분홍세 \bullet 소치	분홍세 중 \setminus or \uparrow or \swarrow \bullet	하	19
분홍세 \bullet 분홍산각	분홍세 중 \setminus or \uparrow or \swarrow \bullet	중	30
분홍세 \bullet 중단치기	분홍세 중 \downarrow \bullet	중	23
분홍세 \bullet 중단치기 \bullet 위둘기	분홍세 중 \downarrow \bullet	중	23
분홍세 \bullet 부채치기	분홍세 중 \bullet \bullet	하	15
분홍세 \bullet 부채치기 \bullet 옆구르기	분홍세 중 \bullet \bullet \uparrow	하	15
분홍세 \bullet 부채치기 \bullet 옆구르기	분홍세 중 \bullet \bullet \downarrow	하	15
분홍세 \bullet 전신소치	분홍세 중 \leftarrow \bullet	하, 하	7, 10
분홍세 \bullet 분홍짜리	분홍세 중 \uparrow \bullet \bullet	중, 중	8, 12
분홍세 \bullet 분홍이치	분홍세 중 \setminus or \uparrow or \swarrow \bullet	중	25
분홍세 \bullet 일드러기	분홍세 중 \downarrow	특수공격	
분홍세 \bullet 걸프	분홍세 중 \uparrow	특수공격	
분홍세 \bullet 위둘기	분홍세 중 \leftarrow \bullet	특수공격	
분홍세 \bullet 앞구르기	분홍세 중 \leftarrow \bullet	특수공격	

● 던지기

기술명	기본도	입계물기	공격력	비고
오시도파	옆근에서 \bullet	\bullet	10, 20	
유수락	옆근에서 \bullet	\bullet	30	
선모	상대의 좌측면에서 옆근에서 \bullet or \bullet	\bullet	45	
리넨모	상대의 우측면에서 옆근에서 \bullet or \bullet	\bullet	38	
태운회차	배우에서 옆근에서 \bullet or \bullet	\bullet	50	
위둘기에서 던지기 잡기 1	상대의 위를 향해 \bullet or \bullet	\bullet or \bullet		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다.
위둘기에서 던지기 잡기 2	위를 향해 \rightarrow \bullet or \rightarrow \bullet	\bullet or \bullet		던지기 잡기 후는 출지 없다

동행세에서 먼저 집기	동행세 중 ↑ or ↓	↑ or ↓	상대를 잡은 위치에 따라 먼저가 변한다. 먼저가 잡기 쉬운 쪽이 아니다
공격도미	→ ↑ ↓	↑ ↓	4
비연유무	상대의 위치를 향해 → ↑ ↓	↑ ↓	17, 30
끝내먼저기	잡고 나서 ↙ ↘	↙ ↘	35
상·중단 출리기	↑ ↓	↑ ↓	
뒤돌기 ▶ 중단 출리기	뒤돌기 중 ↑ ↓	↑ ↓	
뒤돌기 ▶ 중단 출리기	뒤돌기 중 ↓ ↑	↓ ↑	

● 10인 정보

작명도	만장
↑ ↑ ↓	중 상 상 중 중 상 하 하 중 중
↓ ↓ ↑	중 상 상 하 하 중 중 중 중



화랑

● 고유기

기술명	작명도	공격방향	공격력	비고
스텝 체인지	↔	특수동작		
레프트 블러딩과 체인트	→ ↑ ↓	특수동작		아무 것도 하지 않으면 원할 자세로 들어간다
더블 걸	↑ ↓	상, 상	5, 8	레비 앞 입혀서 6, 8
더블 걸 로우리	↑ ↓	상, 상, 하	5, 8, 10	레비 앞 입혀서 6, 8, 10
더블 걸 로우 & 하이리	↑ ↓	상, 상, 하, 상	5, 8, 10, 16	레비 앞 입혀서 6, 8, 10, 16
원투 권치	↑ ↓	상, 상	5, 10	레비 앞 입혀서 6, 10
원투 사이드리	↑ ↓	상, 상, 중	5, 10, 16	레비 앞 입혀서 6, 10, 16
원투 라운드리	↑ ↓	상, 상, 상	5, 10, 25	레비 앞 입혀서 6, 10, 25, 원한 히트시 6, 10, 37
미들백 블로우 ▶ 오른발자세	→ ↑	중	15	오른발자세가 된다
미들백 블로우 ▶ 왼발자세	→ ↓	중	15	왼발자세가 된다
바디 블로우	↑ ↓	중	10	
라이프리 콕보	↑ ↓	상, 상, 상, 중	14, 10, 10, 20	
라이프리 콕보 2번째 공격 ▶ 왼발자세	↑ ↓	상, 상	14, 10	
라이프리 콕보 2번째 공격 ▶ 오른발자세	↑ ↓	상, 상	14, 20	라이프리 콕보 파생기
라이프리 콕보 3번째 공격 ▶ 왼발자세	↑ ↓	상, 상, 상	14, 10, 10	라이프리 콕보 파생기
라이프리 콕보 3번째 공격 ▶ 오른발자세	↑ ↓	상, 상, 상	14, 10, 25	라이프리 콕보 파생기
라이프리 콕보 2번째 공격 ▶ 라이프블러딩	↑ ↓	상, 상, 상	14, 10, 10	라이프리 콕보 파생기
라이프리 콕보 로우	↑ ↓	상, 상, 상, 하	14, 10, 10, 10	라이프리 콕보 파생기
RL 직 ▶ 왼발자세	↑ ↓	상, 중	14, 17	
RL 직 ▶ 오른발자세	↑ ↓	상, 중	14, 20	
오른 상단리 ▶ 우 블러딩	→ ↑	상	20	
오른 상단리 ▶ 우 중단차기	→ ↓	상, 중	20, 15	
파이어 크래커	↑ ↓	하, 상	7, 22	2번째 공격 히트시 체인지 가능
우 전발축 ▶ 오른발자세	↑ ↓	상	28	
발목해기	↙ ↘	하	10	
발목해기 체인트 내려찍기	↙ ↘	중	30	
도끼차기	앞에서 ↑ ↓	중, 중	13, 15	오른발자세가 된다
바유카 리	→ ↑ ↓	상	30	
레이징 블레이드	→ ↑ ↓	중	23	히트시 체인지 가능
레프트리 콕보	↑ ↓	상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능

레프르지 정보 2번째 공격 ● 우 상단석	● ● ● ●	상, 중, 상	15, 12, 20	이기에 중지하면 라이트 플라잉으로 전환. 레버 및 입력으로 완탈자세로 전환. 레프르지 정보 파생기
레프르지 정보 2번째 공격 ● 우 상단석 ● 우 중단석	● ● ● ● ●	상, 중, 상, 중	15, 12, 20, 15	레프르지 정보 파생기
레프르지 정보 3번째 공격 ● 우 상단석	● ● ● ● ●	상, 중, 중, 상	15, 12, 10, 20	이기에 중지하면 라이트 플라잉으로 전환. 레버 및 입력으로 완탈자세로 전환. 레프르지 정보 파생기
레프르지 정보 2번째 공격 ● 우 상단석 ● 우 중단석	● ● ● ● ● ●	상, 중, 중, 상, 중	15, 12, 10, 12	레프르지 정보 파생기
레프르지 정보 모두	● ● ● ● ●	상, 중, 하	15, 12, 7	
레프르지 정보 모두 ● 우 상단석	● ● ● ● ● ●	상, 중, 하, 상	15, 12, 7, 13	이기에 중지하면 라이트 플라잉으로 전환. 레버 및 입력으로 완탈자세로 전환. 레프르지 정보 파생기
레프르지 정보 모두 ● 우 상단석 ● 오른 중단석	● ● ● ● ● ● ●	상, 중, 상, 중	15, 12, 7, 13, 15	레프르지 정보 파생기
사이드리 정보	● ● ● ●	중, 중	17, 21	
현밀 호크	● ● ● ● ●	중, 중, 상	15, 14, 25	
에어 팜	● ● ● ●	중	15, 28	
최근 달아공치 내리내기 ● 오른발자세	● ● ● ●	중	30	
힐 익스플로전	● ● ● ●	기드 불능	40	←→로 전술을 풀려면 자세가 된다
스텝 인사이드리	● ● ● ● or ● ● ● ●	중	22	
날라차기 ● 레프트 플라잉	● ● ● ●	상	20	
기습 오르기	● ● ● ●	특수동작		
스텝 제인지 ● 뒤돌기	● ● ● ●	특수동작		
완탈자세 뒤로 상태에서 스텝 제인지	완탈자세 배후를 보이고 있을 때 ● ●	특수동작		
하이 백플로우	● ● ● ●	상	12	
라이트 플라잉 ● 제인지	● ● ● ●	특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
스패너 로우 & 라이트 하이	● ● ● ●	특중, 상	12, 13	2번째 공격 이후 아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
플리드 & 플레이드	완탈자세 배후를 보이고 있을 때 ● ●	중	20	히트시 제인지 가능

● 오른발 자세

기술명	역한도	공격한정	공격력	비고
스텝 제인지	● ●	특수동작		
라이트 플라잉 ● 제인지	● ● ● ●	특수동작		아무 것도 하지 않으면 오른발자세로 되돌아간다
질 스프레이	● ● ● ●	상, 중	10, 12	
라이트노 불로우	● ● ● ●	상, 상, 중	6, 10, 12	완탈자세로 되돌아간다
라이트 리버스리	● ● ● ●	상, 상	15, 27	RL→로 라이트 플라잉이 된다. 오른발자세로 되돌아간다
제인지 소유질	● ● ● ●	상, 중	15, 20	
스핀 리	● ● ● ●	상	32	
플리드 & 플레이드	● ● ● ●	중	20	
전 백	● ● ● ● ●	중, 상	18, 20	
다발 스크린	● ● ● ●	하, 상	15, 40	2번째 공격을 심다가 기드하면 앞을 향한다. 완탈자세로 되돌아간다
물릴 리이트지	● ● ● ●	상	36	물린 히트시 54. 완탈자세로 되돌아간다
좌 반월속	● ● ● ●	상	28	완탈자세로 되돌아간다
셋업 ● 레프트 플라잉	● ● ● ●	상	18	
셋업 ● 오른발자세로 뒤돌기	● ● ● ● ●	상	25	
힐 나이트	● ● ● ●	상, 하	18, 20	완탈자세로 되돌아간다
현밀 소켓	● ● ● ●	상	25	
스텝 제인지 ● 뒤돌기	● ● ● ●	특수동작		완탈자세의 배후가 된다
오른발자세 배후에서 스텝 제인지	오른발자세 배후를 보이고 있을 때 ● ●	특수동작		완탈자세가 된다
라이트 사이드리	● ● ● ●	중	12	
라이트 리버스리 정보	● ● ● ●	상, 상, 상	6, 15, 27	완탈자세로 되돌아간다. 2번째 공격 ● ●로 라이트 플라잉이 된다. 오른발자세로 되돌아간다

라이프PK 정보	상	상	6, 25	원할지라도 피할수없다
라이프 점 & 스킬지	상	상	6, 32	
플레이어가 플레이드	중	중	20	

● 레프트 콜라잉고

기술명	각본도	공격한정	공격력	비고
레프트 점	레프트 콜라잉고 중 *	상	7	
레프트 백블로우	레프트 콜라잉고 중 *	중	12	오른발자세가 된다
콜라잉고 라이프 소켓	레프트 콜라잉고 중 *	상	28	라이트콜라잉고가 된다
콜라잉고 라이프 스위프	레프트 콜라잉고 중 *	하	15	
콜라잉고 레프트 보우러	레프트 콜라잉고 중 / *	하	12	
콜라잉고 레프트 킬	레프트 콜라잉고 중 *	중	18	오른발자세가 된다
콜라잉고 레프트 엑셀	레프트 콜라잉고 중 *	상	32	
콜라잉고리프 정보	레프트 콜라잉고 중 *	중, 중, 상	12, 10, 25	4번째 공격 히트시 체인지 가능
콜라잉고리프 정보 2번째 공격	레프트 콜라잉고 중 *	중, 중, 상	12, 10, 20	여기서 중지하면 라이프 콜라잉고로 전환, 레퍼를 깊게 입력하면 원할지라도 전환, 콜라잉고리프 정보 재생기
우 상단차기				
콜라잉고리프 정보 2번째 공격	레프트 콜라잉고 중 *	중, 중, 상, 중	12, 10, 20, 15	콜라잉고리프 정보 재생기
우 상단차기	우 상단차기			
킥업 쇼크	레프트 콜라잉고 중 *	가드 불능	80	→로 전환 원할지세가 된다
레프트 콜라잉고 스텝	레프트 콜라잉고 중 *	특수동작		
레프트 콜라잉고 백대시	레프트 콜라잉고 중 *	특수동작		
레프트 콜라잉고 하이동 (화면 언락)	레프트 콜라잉고 중 ↓	특수동작		
레프트 콜라잉고 하이동 (화면 비잠)	레프트 콜라잉고 중 ↓	특수동작		
라이프 힐런스	레프트 콜라잉고 중 *	중	21	오른발자세가 된다, 히트시 체인지 가능
콜라잉고 사이드리프 정보	레프트 콜라잉고 중 *	중, 중	12, 21	

● 라이트 콜라잉고

기술명	각본도	공격한정	공격력	비고
라이프 점	라이트 콜라잉고 중 *	상	7	
레프트 백블로우	라이트 콜라잉고 중 *	중	12	
콜라잉고 레프트 소켓	라이트 콜라잉고 중 *	상	28	
콜라잉고 라이프 보우러	라이트 콜라잉고 중 / *	하	13	
콜라잉고 레프트 스위프	라이트 콜라잉고 중 / *	하	15	원할지세가 된다
콜라잉고 라이프 킬	라이트 콜라잉고 중 *	중	18	원할지세가 된다
콜라잉고 라이프 엑셀	라이트 콜라잉고 중 *	상	32	
콜라잉고 라이프 사이드리프	라이트 콜라잉고 중 *	중	20	
라이트 콜라잉고 스텝	라이트 콜라잉고 중 *	특수동작		
라이프 콜라잉고 백대시	라이트 콜라잉고 중 *	특수동작		
라이프 콜라잉고 하이동 (화면 언락)	라이트 콜라잉고 중 ↓	특수동작		
라이프 콜라잉고 하이동 (화면 비잠)	라이트 콜라잉고 중 ↓	특수동작		
레프트 힐런스	라이트 콜라잉고 중 *	중	21	원할지세가 된다, 히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	각본도	각력	공격력	비고
호크펀드	↓	*	20, 10	
서프라이즈 선어택	접근해서 *	*	20, 10	
스롭브릴거	상대자 좌측면으로 접근해서 ↓ or ↓	*	38	5, 7, 6, 10
데스트로이	상대자 우측면으로 접근해서 ↓ or ↓	*	22, 22	
패널리퍼	배후에서 접근해서 ↓ or ↓	*	55	
위도 상대에서 잡기	상대에게 배후를 보이고 있을 때 ↓ or ↓	* or *		상대를 잡은 위치에 따라 던지기가 변한다. 던진 후에는 위를 잡는다.
대포 킬	↓/↘	*	40	
소드 피시스트로우	↓↘	**	30	

모션과 바이스로우

→ * *

30

바다 줄리기

/ (or ↓) * * (L or / (or ↓) + ↓

물 브레이크

→ *

18, 12

● 10인 룰보

격분드

라이프 플라잉그에서 * * *

레프트 플라잉그에서 * * *

만명

중 상 상 하 중 중 하 상 중 상

중 상 상 하 중 중 하 상 중 상



에디 고르도

● 고유기

기술명	격분드	만명 - 종류	공격력	비고
원투펀치	* * *	상, 상	6, 15	
데크본	/ * *	상	15	/ * 연속 입력으로 연속적으로 실행 2번째 공격 후부터 삼단으로 공격력 30
데크본 * 플구나우	/ * * *	상, 중	15, 12	
브로카 - 예 - 피아오	* * *	중, 하	10, 10	레이 중립으로 주저앉기
브로카 - 예 - 피아오 * 플구나우	* * * *	중, 하	10, 10	
브로카 - 예 - 피아오 - 바이어	브로카 - 예 - 피아오 중 * *	중, 하, 하	10, 10, 15, 15	
카베리타나	→ **	중	30	
레베르시오	* * *	중	16	
이우 - 바슈드	→ *	중	20	
이우 - 바슈드 * 플구나우	→ * *	중	20	
이우 - 바슈드 * 브로카 - 예 - 피아오	→ * **	중, 하, 하	20, 10, 13	
헥스티라 - 예 - 시버타	/ * *	하, 중	12, 25	
바이어	/ * *	하, 하	12, 15	사용 후 ← 입력으로 플구나우
플로나소 - 바이어	/ * * *	하, 하, 하	12, 15, 15	사용 후 ← 입력으로 플구나우
바이어 - 시베사디스	/ * * **	하, 하, 중	12, 12, 20	
바이어 * 마카고 - 연태	/ * N *	하, 상	12, 15	마카고 - 연태 이후 파생기술 연결 가능
헥스티라 * 라테리오 - 트로카	/ * N *	하, 중	12, 13	
사바 - 지리탈리아	↑ or / *	중	23	
마카고 - 연태	→ *	상	15	
마카고 - 연태 * 헥스티라 - 예 - 시버타	→ * * *	상, 하, 중	15, 12, 25	마카고 - 연태 파생기술
플로나소 - 마카고 - 연태	→ * * **	상, 중, 중	15, 12, 25, 20	마카고 - 연태 파생기술
플로나소 - 프리본	→ * * *	상, 상, 중	8, 10, 12	
사바 - 바이사	↘	하	12	
마카고 - 예 - 리드	↘	중	18	사용 후 ← 입력으로 플구나우
수이 - 시동	↑ (or \ or /) **	중	20	
수이 - 시동 * 주저앉기	↑ (or / or \) ** / (or ↓)	중	20	
에스피다 * 플구나우	→ *	중	15	
벤린	* * *	중	10	
지리르	→ *	특수동작		
지리르 * 당기	→ * *	특수동작		
지리르 * 헤이사슈타르	→ * **	하	20	
지리르 * 아우토슈타르	→ * * *	상	35	
벤린 - 프리다	→ *	중	30	

벤민 · 프라다 ● 주재영기	→ ● ↓	중	30	
벤민 · 프라다 ● 물구나무	→ ● ↓	중	30	
레베코시오 · 자라보리아	● ● ↓	중, 중	16, 28	
비르바	↓	중	20	히트시 체인지 가능
가문오르 ● 물구나무	↓ ●	중	15	
가문오르 ● 주재영기	↓ ● ↓ or ↓	중	15	
코포베라다	↓	중	15	
메이오수타르	일어시며 ↓	중	15	
리드슈타르	일어시며 ↓	상	25	
푸아사	↓ ●	가드 불능	40, 40	← 입력력으로 만능
기랄 모으기	● ●	특수동작		첫 공격 커맨드, 빌드 중 가드 태미지
해린타고 ● 주재영기	● ● ↓	중	21	
웁스나	↓ or ↑ or ↓ ● ●	상	21	
이츠카리디온	● ●	상	17	
플로지리르	● ● ↓	상, 상, 특수동작	6, 15	

● 없는 상태

기술명	격면드	전망 · 유휴	공격력	비고
주재영기 ● 물구나무	없는 상태 ● 물구나무	특수동작		
시베시디스	없는 상태에서 ● ●	중	20	
패인트 시베시디스	없는 상태에서 ● ● ●	중	30	
도우프로	없는 상태에서 ● or 일어시며 ●	중	12	
도우프로 ● 물구나무	없는 상태에서 ● or 일어시며 ● ●	중	12	
도우프로 ● 주재영기	없는 상태에서 ● ↓ or 일어시며 ● ↓ ↓	중	12	
호제	없는 상태에서 ↓	중	15	

● 주재없는 자세

기술명	격면드	전망 · 유휴	공격력	비고
주재영기 ● 메이오수타르	주재영기 중 ↓	중	10	
주재영기 ● 시베시디스	주재영기 중 ● ●	중	20	
투우파온	주재영기 중 ● ● ↓	하, 하	12, 10	
아바렌시	주재영기 중 ● ●	중	25	
아바렌시 · 관술 직	주재영기 중 ● ● ↓	중	15	
플비날 · 아바렌시	주재영기 중 ● ● ●	중, 중	10, 25	
트로카 · 예 · 아타키르	주재영기 중 ● ↓	중	20	
주재영기 ● 이자슈타르 ● 트로카 · 예 · 자이오	주재영기 중 ● ● ● ● ●	하, 하	12, 10, 10, 10	
주재영기 ● 헨단치기 ● 자라보리아	주재영기 중 ● ↓ ●	하, 중	7, 28	

● 징기

기술명	격면드	전망 · 유휴	공격력	비고
징기 (행이동)	● ●	특수동작		최면 입력으로 행이동
징기 (행이동)	↓ ● ●	특수동작		최면 비공격으로 행이동
이르마다 · 프라다	징기(or 행이동) 중 ↓ ●	중	25	
이르마다 · 프라다 ● 주재영기	징기(or 행이동) 중 ↓ ● ↓	중	25	
이르마다 · 프라다 ● 비르바	징기(or 행이동) 중 ↓ ● ↓	중, 중	25, 20	
이르마다 · 프라다 ● 마지산보스슈타르	징기(or 행이동) 중 ↓ ● ↓ ● ●	중, 하	25, 15	
라테리오 · 트로카	징기(or 행이동) 중 ↓ ●	중	15	
라테리오 · 트로카 ● 물구나무	징기(or 행이동) 중 ↓ ● ●	15		히트 or 가드가 되면 물구나무에서 낮은 자세 상태가 된다.
베사 · 트로카	징기(or 행이동) 중 ↓ ●	하	12	
베사 · 트로카 ● 물구나무	징기(or 행이동) 중 ↓ ● ●	하	12	
베사 · 트로카 패인트 ● 물구나무	징기(or 행이동) 중 ↓ ● ● ●	하	12	
베사 · 트로카 · 예 · 에스체르	징기(or 행이동) 중 ↓ ● ●	하, 하	12, 25	
베사 · 트로카 ● 인보스슈타르	징기(or 행이동) 중 ↓ ● ● ●	하, 중	12, 20	
플비날 · 수나	징기(or 행이동) 중 ● ●	상, 상	12, 15	





브라이언 퓨리

● 고구기

기술명	액션드	방향 · 종류	공격력	비고
스크 · 클립	→**	상	26	
원투 보우링	*. * . *	상, 상, 하	6, 8, 13	
스트로크	← *	상	20	
스트로크 페인트 니	← * . *	상, 중	20, 12	
슬라이서	→ * . *	중	36	
가용성 컴바이언션	*. * . * . *	중, 중, 중, 하	18, 11, 10, 12	
스트로크 페인트 스트레이트	← * . *	상, 상	20, 12	
라이딩 컴바이언션	→ * . * . *	상, 상, 중, 중	8, 8, 11, 14	
릭 쇼버트	*. *	중, 상	18, 16	
스나이퍼 쇼버트 콤보	→ * . * . *	상, 중, 상	18, 14, 18	
서전 크로스 컴바이언션	*. * . *	상, 상, 중	6, 15, 17	
레프트 보디 블로우	↖ *	중	19	라이프닝 블로우의 1번째 공격
라이프닝 블로우	*. * . * . *	중, 중, 중, 중	18, 15, 12, 11	기술 도중 *로 라이프 보디 블로우 연결 가능
라이프 보디 블로우	↖ *	중	18	
마허펀치	→ *	상	30	
더블 보디 블로우	↖ * . *	중, 중	15, 16	
보디 어퍼	↑	중	18	히트시 어퍼의 블로우 연결 가능
어퍼치 블로우	보디 어퍼 컨트롤 후 → *	중, 던지기	18, 21	
리프트 어퍼	↑	상	18	히트시 제인지 가능
대칭 크로우	중이동 중 *	중	33	
블레이징 컴바이언션	*. * . * . *	상, 상, 중, 하	6, 8, 11, 12	
가용성 플러스 원	*. * . * . *	중, 중, 중, 중	18, 11, 10, 14	
스트로크 트리플 펀치	← * . * . *	상, 상, 중, 중	20, 12, 11, 14	
펀칭 크로우	중이동 중 * . *	중	28	카운터 히트시 비틀거림
스나이크 펄	** or (for ↓) **	중, 중	14, 21	
스나이퍼 쇼버트	↑ or ↖ *	중	25	
플러싱 훅	↑ or ↖ *	중	제자리 21, 전방 22	
니 크래쉬	↓	중	22	
더블 니 크래쉬	↓ . *	중, 중	22, 16	
릭 보우링	↖ *	하	9	
레크 스텝	↖ *	중	23	
스나이크 컴바이언션	*. * . * . *	상, 상, 상, 상, 상	6, 15, 21, 17, 21	히트시 공격은 마허펀치 3번째 공격에 *로 캔슬 가능, 4번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 하이퍼 사이클론 몇 개 오션브레이크
스나이크 몇지	↖ *	하	17	
사이드 헤머	중이동 중 *	상	25	
그래비톤 헤머	← *	가드 불능	60	
릭 그래비톤 헤머	← *	가드 불능	21	
스택어	↖ *	특수동작		
스택어 & 스텝	↖ * . *	상	21	히트시 상대가 펀치
서전 크로스 플러스 원	*. * . * . *	상, 상, 중, 상	6, 15, 17, 16	
라이프 액시얼	← *	상	16	←* 입력으로 캔슬
더블 액시얼	← * . *	상, 상	16, 17	첫 번째 공격 중 →*로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 하이퍼
마허 컴바이언션	← * . * . *	상, 상, 상	16, 17, 21	첫 번째 공격 중 →*로 캔슬 가능, 2번째 공격 중 ↑ or ↓로 캔슬해서 하이퍼

전소연희	양으며 : : : *	하, 상	10, 23	
전소신희	양으며 : : * : *	하, 하	10, 10	
장광포	일어서며 : *	중	15	
일근달	대형표 시작시 **	중	35	
장수	일어서며 : *	중	15	
장수통쳐도	일어서며 : * * *	중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
물결장	**	중(가드 후 비활기감)	25	
봉수	~*~	중	10	대전봉수후 전환될 경우는 15, 21이 된다.
대전봉수	봉수 히트 중 *	봉수 후에만 들어감	21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
송희	~*~	중	17	
배우잡기	~* 히트 후 ~	상	12	
우소희	양어 전진 시작시 : *	하	12	
전궁희	우소희 중 ~	상	15	
전소희	→*~	가드 불능	50	
전신희	**~*	상	20	전소희로 이어진다
효신주	→*~*	중	10	
외보장권	~*~*	중	14	
연귀	* * *	상, 중	5, 8	래비 → 일확시 공격력 10, 8
외보봉수	~*~*	중	20	
장수봉수	일어서며 : * *	중, 중	15, 22	
장궁희	~*~*	중, 하, 상	8, 12, 15	
장궁희	* * *	중, 하, 상	12, 12, 15	
장궁희	* * * : *	상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
장귀	* * *	중	15	
연귀대전봉수	* * * *	상, 중, 중	10, 15, 21	1번째가 카운터아이언인 3번째까지 이어진다. 첫 번째 공격력은 상대 공격에 따라 변화한다. 3번째 공격 히트시 체인지 가능
송희통쳐도	* * *	특, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
연귀상단각	* * *	상, 중, 상	10, 8, 20	
연귀하단각	* * *	상, 중, 하	10, 8, 10	
장수전소연희	일어서며 * * * *	중, 하, 상	15, 12, 23	
장수전소신희	일어서며 * * * *	중, 하, 중	15, 12, 21	
장수전소심지희	일어서며 * * * *	중, 하, 하	15, 12, 10	
장수장궁희	일어서며 * * * *	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
장귀전소연희	* * * *	중, 하, 상	15, 12, 23	
장귀전소심지희	* * * *	중, 하, 중	15, 12, 21	전소희는 서서 ~부터 이어진다
장귀전소신희	* * * *	중, 하, 하	15, 12, 10	
장귀장권포	* * * *	중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 히트시 체인지 가능
장귀장궁희	* * * *	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
장귀봉수	* * *	중, 중	15, 22	
봉수상단각	~*~*	중, 상	10, 20	
봉수하단각	~*~*	중, 하	10, 10	
신귀전소연희	* * * *	상, 하, 상	20, 12, 23	
신귀전소심지희	* * * *	상, 하, 중	20, 12, 21	
신귀전소신희	* * * *	상, 하, 하	20, 12, 10	
효신전궁	→*~*	중, 중	10, 15	~*~*가 가능
일보	→*	중	15	히트시 체인지 가능
일보연주	~*~*~*	중, 중	14, 21	달래미 가능
봉권	→*~*	중	21	
도발	→*~*	특수공격		
가림 도르기	**	특수공격		
연귀일팔자	→*	중	28	
송희비봉수	~*~*~*	중, 중, 중	12, 15, 25	히트시 체인지 가능
송수	황어물 중 *	중	21	
효신우소희	→*	하	12	
이합전희	→*	상	17	

◆ 단지기

기술명	격판드	집계율	공격력	비고
데스 벨리 볼	검근해서 ↓	*	35	
피시맨즈 스텔렉스	검근해서 ↓	*	30	
볼도킹 헤드록	상대 좌측면으로 검근해서 ↓ or ↓	*	40	
클리어나	상대 우측면으로 검근해서 ↓ or ↓	*	45	
카드 브랜딩	상대 배후로 검근해서 ↓ or ↓	*	50	
위험어집기	위쪽 상대에서 ↓ or ↓	* or *		상대 위치에 따라 변화, 사용 후 있을 뿐다
물넣는 스텔렉스	검근해서 ↓**	**	37	
카드 팩스	검근해서 ↓/→*	**	14, 14, 14	
프론트 스텔렉스	검근해서 ↓/↓*	*	30	
제네시스 오션사이클론 볼	검근해서 ↓/↓/↘**	**	45	
허난 슬러기	↘/or ↓) ↓ or ↘/or ↓) ↓			

◆ 10만 점보

격판드	만점
↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓*	상 50 50 50 하 50 50 50 상 하 중
↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓*	상 30 30 30 하 30 30 30 하 중 중간지기
↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓* ↓*	상 50 50 50 하 50 50 50 상 하 중



건잭(GUN JACK)

◆ 고유기

기술명	격판드	전향·동향	공격력	비고
볼 프레스	↘ ↓	중	20	
스프링 헤어핀치	다문 중 ↓**	중	12	볼러드 링으로 연결가능
머신건 내물	↘/↓* ↓* ↓*	위 위 위 위 위 중	15, 15, 15, 15, 40	
머신건 내물PJ	↓/↘* ↓* ↓*	위 위 위 중	18, 25, 25, 40	
스트라이크 ● 열대 ● 어피	↓* ↓*	상 중 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 제인지 가능
헤어 톱보	↓* ↓*	상 상 중	18, 15, 18	
다문 헤머	** ↓ or 일어서며 **	중 중	21, 22 or 21, 17	
스텝 L 내물	같은 상대에서 전진 중 ↓* ↓*	중 중 중	15, 12, 15	
스텝 R 내물	같은 상대에서 전진 중 ↓* ↓*	중 중 중	15, 10, 15	
헤기본런치	↘/↓* ↓*	중	33	물린 히트시 49
파워 시저스	→/← or → or ←**	중	17	
헛포프레스	↘**	중	28	
와이드 스텝	↓* ↓* ↓* ↓*	중 중 중 상	12, 15, 15, 30	
가시뿔 펀치	↘/↘/↘(01후에 2회전)*	가드 불능	20, 40, 60, 80, 199	
볼러드 링	제자리 엇기 or 헛포프레스 후 ↓* ↓* ↓*	위 위 위 하	10, 10, 10, 10	
볼러드 링	제자리 엇기 or 헛포프레스 후 ↓* ↓* ↓*	위 위 위 위	10, 10, 10, 10	
제자리 엇기	↓*	특수동작		
헤머 렉시 모우	↓* ↓* ↓* ↓* ↓*	위 위 중 위	10, 8, 12, 12, 8	
헤머 렉시 미물	↓* ↓* ↓* ↓* ↓*	위 위 중 중	10, 8, 12, 12, 15	
헤머 렉시 헤머	↓* ↓* ↓* ↓* ↓*	위 위 중 상	16, 8, 12, 12, 12	
헤머 렉시 모우	↓* ↓* ↓* ↓*	중 중 위	15, 12, 8	헤머 렉시 모우의 바리케이션
헤머 렉시 미물	↓* ↓* ↓* ↓*	중 중 위	15, 12, 15	헤머 렉시 미물의 바리케이션

킬링 블레이드	→→→	중	30	
베리시	↓(or ↓) → → → →	하, 중, 중, 중	7(10), 10, 15, 25	4번째 공격을 ← or →로 연속해서 플레이하고 전환 가능
베리시 니들	↓(or ↓) → → → ↓	하, 중, 중, 하	7(10), 10, 15, 15	
베리 필	→→	중	15	
전함 후크	↘ → →	중, 중, 상	15, 8, 25	
업 블레이드	→↓ →	중	25	히트시 체인지 가능
3프레임 블레이드	→ → →	상, 하, 중	15, 8, 25	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트리플 스퀘드	→ → →	중, 상, 상	30, 15, 15	
스타라이프 블레이드	↘ → ↓ →	상, 하, 중	25, 8, 25	스퀘드 후 리턴 입력, 3번째 공격 히트시 체인지 가능
베리브 니들	앞에서와 → → →	상, 중, 하	12, 10, 10	
히트 디스트리션	앞에서와 → → →	상, 상, 중, 중	12, 15, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 연속해서 플레이하고 전환 가능
허리케인 디스트리션	앞에서와 → → →	상, 상, 중, 상, 상	12, 15, 18, 15, 15	
태핑	상대 판자공격에 맞혀 → →	플러기		백아웃 전후 상, 중단 전후 플러기 ← →로 플레이하고 전환 가능
본 스위퍼	↘	상	22	
버튼 커브	→ →	상	15	
스텔스 니들	→ →	중	17	
플래시 할버드	→ →	상, 상	12, 12	판자 후 → or →로 플레이하고 전환 가능
레이스 레더	플러기 중 *	중	8	
윌 캔스	→ →	중	14	
윌 캔스	↘	중	17	
원투펀치 * 베타플레이 칩	→ → → → →	상, 상, 상, 상, 중, 상	5, 10, 15, 12, 12, 25	3번째 공격을 ← or →로 연속해서 플레이하고 전환 가능
원투펀치 * 베타플레이 니들	→ → → → ↓	상, 상, 상, 상, 중, 하	5, 10, 15, 12, 12, 10	3번째 공격을 ← or →로 연속해서 플레이하고 전환 가능
원투펀치 * 업 블레이드	→ → → →	상, 상, 상, 하, 중	5, 10, 15, 8, 25	3번째 공격을 ← or →로 연속해서 플레이하고 전환 가능
원투펀치 * 플래쉬 위도우	→ → → → →	상, 상, 상, 상, 상, 중, 중	5, 10, 15, 12, 15, 18, 10	3번째 공격을 ← or →로 연속해서 플레이하고 전환 가능
원투펀치 * 실버 캔디스	→ → → → → →	상, 상, 상, 상, 중, 상, 상	5, 10, 15, 12, 15, 18, 15, 15	3번째 공격을 ← or →로 연속해서 플레이하고 전환 가능
기함 모으기	→	특수공격		연속해서 플레이하고 전환 가능 첫 공격 카운트, 닥터 중 기드 데미지

●플러기용 자세

기술명	입력	방향	공격력	비고
플러기공	→	속이동		
플러기공 무브	플러기공 중 → or → or ↑ or ↓	속이동		
윌 캔터	플러기공 중 → or 또는 → →	상	21	
윌 커브	플러기공 중 →	중	15	
대어니들	플러기공 중 ↓(or ↓ or ↘)	GK	7	
플러기공 웨이브 니들	플러기공 중 → → →	중, 중, 하	15, 15, 10	
플러기공 디스트리션	플러기공 중 → → → →	중, 상, 중, 중	15, 10, 18, 10	4번째 공격을 ← or →로 연속해서 플레이하고 전환 가능
플러기공 허리케인	플러기공 중 → → → →	중, 상, 중, 상, 상	15, 10, 18, 15, 15	
스타라이프 칩	↓(or ↓) → → ↓	하, 하, 하	12, 7, 7	
스타라이프 블레이드	↓(or ↓) → → →	하, 하, 중	12, 7, 15	3번째 공격 히트시 체인지 가능
트릭 스쿼어	↘ →	중, 상	25, 20	스퀘드 후 리턴 입력
트릭 니들	↘ → ↓	상, 하	25, 8	스퀘드 후 리턴 입력
실버 캔디스	→ → → → →	상, 상, 상, 중, 상, 상	15, 12, 15, 18, 15, 15	

호신주	→*	중	10	
정보왕권	↘*	중	18	
연권	* *	상, 중	10, 8	
정보분주	↘*	중	20	
분주분주	앞서서* *	중, 중	15, 21	
정공회	↘* *	중, 하, 상	8, 12, 15	
정근회	* *	중, 하, 상	12, 12, 5	
정공회	* *	상, 중, 하, 상	10, 5, 12, 15	
정기	* *	중	15	
연권대전분주	* *	상, 중, 중	10, 15, 21	첫 번째가 카운터아이언 3번째까지 아이로, 첫 번째 공격받은 상대의 위치에 의해 변동한다. 히트시 제인지 가능
총회동전포	* *	하, 중, 중	8, 9, 25	3번째 공격 히트시 제인지 가능
연권상단각	* *	상, 중, 상	10, 8, 20	
연권하단각	* *	상, 중, 하	10, 8, 10	
분주전소신회	앞서서* *	중, 하, 상	15, 12, 23	
분주전소신지파	앞서서* *	중, 하, 중	15, 12, 21	
분주전소신회	앞서서* *	중, 하, 하	15, 12, 10	
분주정공회	앞서서* *	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
정근전소신회	* *	중, 하, 상	15, 12, 23	
정근전소신지파	* *	중, 하, 중	15, 12, 21	
정근전소신회	* *	중, 하, 하	15, 12, 10	
정래동전포	* *	중, 중, 중	18, 5, 21	3번째 공격 히트시 제인지 가능
정래정공회	* *	중, 중, 하, 상	18, 5, 12, 15	
정래분주	* *	중, 중	15, 21	
분주상단각	↘*	중, 상	10, 20	
분주하단각	↘*	중, 하	18, 10	
신라전소신회	* *	상, 하, 상	20, 12, 23	
신라전소신지파	* *	상, 하, 중	20, 12, 21	
신라전소신회	* *	상, 하, 하	20, 12, 10	
정권	↘*	중	20	
전정보	→*	상	25	
열명장	회이동 중 *	중	15	열린 히트시 22
공보	회이동 중 *	특정	12	
총권	회이동 중 *	중	25	
이거	회이동 중 *	중, 상	16, 18	
호환전회	↘*	중, 중	14, 21	2번째 공격 히트시 제인지 가능

● 던지기

기술명	역법드	필기필기	공격력	비고
포퓰러 스톱엑스	접근해서 *	*	30	
피셔맨즈 스톱엑스	접근해서 *	*	30	
월리치드 스톱엑스	상대의 좌측면으로 접근해서 * or *	*	40	
사이드로우즈 스톱엑스	상대의 우측면으로 접근해서 * or *	*	45	
재인 스톱엑스	상대의 배후에서 접근해서 * or *	*	45	
재인 스톱엑스	배후잡기 중 **	**	45	
뒤돌아잡기	뒤로 상대에서 * or *	*		상대 위치에 따라 변해, 사중 후 앞을 본다
월릿스 스톱엑스	접근해서 ↘**	**	37	

● 10인 공보

역법드	필기
* * * * *	상 중 중 하 상 중 상 하 중
* * * * *	상 중 중 하 상 중 하 중 중 (연지)
* * * * *	상 중 중 중 하 상 중 중 하 중



앤나 윌리엄즈 (ANNA WILLIAMS)

● 교육기

기술명	기본도	연장·공통	공격력	비고
원투런치	* * *	상, 상	4, 10	* 로 레프트 하이킥으로 이어진다. 레시 앞 입에서 공격력 5, 10
장문파	→→→ or 일어서면서 ** or →→	중	20(30)20	물린 히트시 30(→→)의 데미지는 5로 물린 히트하지 않는다
트리플 스페어	* (\ *) * *	상(중), 상, 상	4, 10(10), 15	* 로 시작할 경우 2번째 공격력이 15
더블 스페어	* *	상, 상	10, 15	
PK 폼보	* *	상, 상	10, 20	
POK 폼보	* ↓ *	상, 하	10, 10	
나일 킥	\ / * * (or →→)	중	20(30)	물린 히트시 30
플래쉬 폼보	\ * * *	중, 상, 상	10, 10, 6	4번째 공격에 * 로 허단 라식으로 연결가능. 데미지 6
레프트지 폼보	\ * * * *	중, 상, 상, 상	10, 6, 8, 15	
이퍼 스트레이크이트	\ * *	중, 상	10, 15	마지막에 * 로 트리플 스페어로 파생된다
현등지 폼보	/ () * * *	상, 하, 상	20, 10, 14	3번째에 * 입력 후 ↑ or ↓로 간송 환어동 가능
레이브지	↓ * N * or 일은 상태에서 * N *	특, 중	5, 10	
본커터	→→→ (or / *)	중	13	↓ * 단 상태가 서있는 상태에서 맞았을 때 해킹으로 파생
현등 스핀	/ ** (↑ ↓로 간송)	가드 불가능	95	
레프트 하이 & 라이트 하이킥	* *	상, 상	25, 15	
시트 스핀 & 라이트 하이킥	↓ * N * or ↓ * N *	하, 상	12, 15	
크라이에어 폼보	\ * * *	중, 상, 상, 하	10, 12, 6, 8	
크라이에어 & 레프트 보우리	\ * ↓ *	중, 상, 하	10, 12, 10	
크라이에어 & 레프트 하이킥	\ * * *	중, 상, 상	10, 12, 20	
크라이에어 & 라이트 하이킥	\ * * *	중, 상, 상	10, 12, 15	3번째 공격에 딜레이 가능
레프트 미들 & 라이트 하이킥	\ * *	중, 상	10, 15	
후보른 킥	↓ (or ↓) * *	특, 중	8(10), 15	
스피크 폼보	* (\ *) * * →→ *	상(중), 상, 상, 하	4, 10(15), 6, 8	* 로 시작할 경우 2번째 공격의 공격력 15
라이트 보우리 & 맥 스핀총	↓ (or ↓) * *	특, 중, 상	10(7), 10	딜레이 가능. 맥 스핀총 중 ↑ or ↓로 총을 간송하고 환어동 가능
레프트 하이 & 레프트 스핀 보우리	* *	상, 하	15, 15	레시 앞 입에서 15, 15
레프트 스핀 보우리 & 레프트 이퍼	↓ (or ↓) * *	하, 중	12, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
엘드레스 킥	상대 다룬 중 \ or ↓ *	하, 다룬공격	16	
파구	* *	상	15	
올빼미파구	* * *	상, 상	15, 18	2번째 공격이 히트하면 상태가 없을 항하게 됨
빅 샌미슬리	↑ (\ or ↓) *	중	21(13), 22	히트시 체인지 가능
샌미슬리	↓ ↑ (\ or ↓) *	중	28(25), 30	
크로스핏트소우	* * *	상, 상, 중	10, 10, 13	
쿨드 블레이크드	일은 상태에서 전진 시키시 *	하	18	
라이브앤드 스프리	일은 상태에서 → *	중	18	히트 발생 전에 중단 출리기 효과
갯 스텝스트	일은 상태에서 → *	중	27	
블러디 시계스	↓ *	가드 불가능	50	
블러디 키오스	환어동 중 **	중, 중	8, 21	
키오스 데입	환어동 중 *	하	12	

엑스프로세서	→	상	21	
리프트 소트	←	중	15	
카드물기	↘	카드 물기	0	
프리스트링 러시 콤보 1	*.for \.*, .*, .*, .*, .*, .*	상 상 상 상 상 상	4, 10(15), 6, 15, 12, 17	↘ 로 시작시 첫 번째 공격은 중단이 된다. 5타 이후 ↑ or ↓로 연속 활용 가능
프리스트링 러시 콤보 2	*.for \.*, .*, .*, .*, .*, .*	상 상 상 상 상 상	4, 10(15), 6, 15, 12, 13	↘ 로 시작시 1타가 중단이 될 5타 이후 ↑ or ↓로 연속 활용 가능
프리스트링 러시 콤보 3	*.for \.*, .*, .*, .*, .*, .*	상 상 상 상 상 하	4, 10(15), 6, 15, 12, 21	↘ 로 시작시 1타가 중단이 될 5타 이후 ↑ or ↓로 연속 활용 가능
프리스트링 라운드 콤보 A	↘.*, .*, .*, .*, .*	중 상 상 상 상	10, 10, 15, 12, 17	4타때의 ↓ 후에 ↑ or ↓로 연속 활용 가능
프리스트링 라운드 콤보 B	↘.*, .*, .*, .*, .*	중 상 상 상 상	10, 10, 15, 12, 13	4타때의 ↓ 후에 ↑ or ↓로 연속 활용 가능
프리스트링 라운드 콤보 C	↘.*, .*, .*, .*, .*	중 상 상 상 하	10, 10, 15, 12, 21	4타때의 ↓ 후에 ↑ or ↓로 연속 활용 가능
키오스 자지먼트	←	특수자세		해당제 반영여 미정 될 날음하는 ↓로 발동, 단자제 반영하여 신장이 발동
피팅 필	키오스 자지먼트 중 ↘	중	21	
역 PDK 콤보	↘.*, .*, .*, .*, .*	상 하	4, 8	
빅 걸프	↘	특수이동		
기합 오르기	↗			1번째 공격이 카운터가 될 자지 발동 후에는 카드 발동
0기타이동해로부	↘.*, .*, .*, .*, .*	상	22	
60리프팅 스크루	↘.*, .*, .*, .*, .*	중	10	
스킵핑 레인	↘.*, .*, .*, .*, .*	중	22	
제기할 위해 일사불란	↘.*, .*, .*, .*, .*	상 중	13, 18	
올라이스 소트	←	상	24	

● 단지기

기술명	역면도	입격물기	공격력	비고
사방단지기	검근에서 ↓	*	30	
가면	검근에서 ↓	*	30	
조이고 무릎치기	상대리 좌측면으로 검근에서 ↓ or ↓	*	40	
목감아 떨어뜨리기	상대 우측면으로 검근에서 ↓ or ↓	*	38	
위둘이 잡기	위쪽 상대에서 ↓ or ↓	*		상대 위치에 따라 변칙, 사용 후 앞음 받다
전상 회전 역삼각포로기	위에서 검근에서 ↓ or ↓	*	60	
반차기	상대리 공격에 맞추어 ← ↓ or ← ↓	*		
떨어리고 들끓치기	검근에서 ↘*	**	33	
목감아 단지기	검근에서 ↗**	**	40	단지기 중 세가지 버전으로 체인지 가능
장어	검근에서 ↘**	*	15	
복합자극하기	공격 중 ↘.*, .*, .*, .*	**	30	잡기가 틀리면 자신에게 데미지 5
압박고	공격 중 ↘.*, .*, .*, .*	**	20	잡기가 틀리면 자신에게 데미지 5
이상생무고	압박고 중 ↘.*, .*, .*, .*	**	25	잡기가 틀리면 자신에게 데미지 20
사바압고	압박고 중 ↘.*, .*, .*, .*	*	25	잡기가 틀리면 자신에게 데미지 20
빛장단지기	압박고 중 ↘.*, .*, .*, .*	**	30	잡기가 틀리면 자신에게 데미지 20
연사함입차고	공격 중 ↓**	*		잡기가 틀리면 자신에게 데미지 5
연사이입차고	연사함입차고 중 ↘.*, .*, .*, .*	*	35	잡기가 틀리면 자신에게 데미지 10
전방회전안락	연사함입차고 중 ↘.*, .*, .*, .*	**	32	잡기가 틀리면 자신에게 데미지 10

● 10단 콤보

역면도	환경
.for \., .*, .*, .*, .*, .*	상(중) 중 상 상 상 상 상 상 상 상



아머킹(ARMOR KING)

● 교육기

기술명	키보드	방향-공통	공격력	비고
원투원치	* * *	상 상	6, 10	레버 및 입력시 공격력 7, 10
원투이피	* * **	상 상 중	6, 10, 10	레버 및 입력시 공격력 7, 10, 10
연수해기	→ **	상	30	가드시 비틀거림
사태라이프 드롭키	→ **	중	40	중단판공이 되는 경우도 있다. 가드시 비틀거림
재입력	→ *	중	26	
내릴 볼	↘ or → or →**	중	35	
아리키	↓ ** or ↓** or ↓**	하 하 하	17, 7, 7	
아리키(아포터사)	↓ ** or ↓** or ↓**	하 하 하 하	17, 7, 5, 4, 3	카운터시에 공격력이 변화 생김 3타짜부터 가드 가능
정보 드롭	대입력 시작시 :	중	35	
스태우 어피	→ *	중	20	히트시 제인지 가능
그랜드 스태우	→ **	하	6	
다이나마이트 어피	↓** *	중	20	히트시 제인지 가능
플러싱 크로스츝	→ **	쇼반 삼단, 후만 하단 C/D 후 비틀거림	15	
다발 나드롭	↘ **	중	40	
프롬프트라이너	↘ **	특중(원지)기	15	연지시 45
주인보 스프레드 ● 제프의 어피	* **	상, 중	12, 12	레버 및 입력시 공격력 15, 10
어피(원지)	→ **	특중	21	히트시 제인지 가능
세도우 제인보	→ **	상	32	
제프의 스프레드 ● 주인의 어피	← **	특중, 중	5, 15	
볼릭 송다타를	→ **	중	30	
수피 나들볼	↘ ** or → **	가드 불능	45	마지막 아머 제하는 깊게 입력
결명 수피 나들볼	↘ ** ↓	가드 불능	45	소프트 후에 비틀 입력, 마지막 아머 제하는 깊게 입력
결명 송실트드롭	↘ **	가드 불능	25	
결명 아리키	↘ ** or ↓ **	하, 하, 하	17, 7, 7	
결명 나들볼	↘ **	중	35	
데모우 스트레이트	→ *	상	30	
어피(중)	← **	중	22	
보우 드롭키	↘ *	하	16	
보우 리스키	→ *	상	20	
수령 중	→ *	상	30	
결명 나	→ **	중	25	결명 히트시 37
결명(가) 정보	← **	중	10	
프렐싱 정보	**	중	21	
넥 컷트키	**	상	42	
덱스제기	↘ **	중	25	

● 원치기

기술명	키보드	입력공통	공격력	비고
코코넛 크래쉬	결근해서 :	*	30	
보제인 비스키	결근해서 :	*	30	
라베스 투스볼리움	상단 좌측(중)으로 결근해서 :	* or :	40	

수직나하시 리버스DOT	상대 무속연으로 접근해서 ↓ or ↓	★	40	
리버스DOT	상대 태우로 접근해서 ↓ or ↓	불기	55	
뛰어들어가기	뛰든 상대에서 ↓ or ↓	★ or ★		상대 위치에 따라 변화, 시공 후 알뜰 본다
DOT	↘ **	**	45	
플스톤 로얄드라이버	접근해서 ↘ or *	★	58	
자그드라이버	접근해서 ↘ or *	★ or ★	25	먼저기 후에 **로 잡기불기 가능
자이언트스워	접근해서 ** ↘ or *	★	70	내방에 따라 데이지 35로 잡소
스타이언 스프드라이버	접근해서 ↓ or ↓ ↓ **	★	35	
아이언 드라이버	접근해서 ↓ or ↓	★	32	
쇼크 슬리퍼	접근해서 ** ↓ or *	**	32	
헤르만슨 스텔레스	쇼크 슬리퍼 중 ↓ ** **	★	25	
불황여기 슬리퍼	쇼크 슬리퍼 중 ** **	★	15	
프라운 마운트펀치	불황여기 슬리퍼 중 * * * *	★	4 & 12	
스트레치 머플러	불황여기 슬리퍼 중 * * * ** **	★	23	
얼드레이브 태클	↓ ** or ↓ **	★	5	
마우트 포지션	다문된 상대에게 접근하여 ↓ or ↓ or ↓	★		
태클펀치	태클 후 * * * * * or 마우트포지션 후 * * * * *	★ or ★ 먼저	5, 5, 5, 5, 5	

● 10년 정보

격판도	편명
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	상 상 중 중 중 중 하 하 하 하 중 중
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	상 상 상 중 중 중 하 하 하 하 중 중



간류 (GANRYU)

● 고유기

기술명	격판도	편명 - 종류	공격력	비고
얼마장타	→ * * * * * * *	모두 상타	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5, 5	
얼마장타	** * * * * *	모두 상타	12, 10, 8, 5, 5, 5, 5, 5, 5	
스프링 헤머펀치	다문 중 ↓ **	중	12	
사교체이크	↓ ↓	중	50	
간류킥보	* * *	상, 상, 중	18, 15, 18	
평수치기	**	중	21	
평수어찌	없어서라 **	중	21	
평수해어	** ** or 없어서라 ** **	중, 중	21, 22 or 21, 17	
헤리펀보	얼어 펀치 중 * * *	중, 중, 중	9, 12, 12	
목피킥보	얼어 펀치 중 * * *	중, 중, 중	15, 12, 12	
헤기펀장타	↘ ↘ *	중	40	
헤리펀기 시지스	→ (or ←) **	중	17	
히프프레스	↘ **	중	28	
물러 킥보	↓ * * * * *	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
거베기장타	↓ * * * *	특운, 하, 하	15, 15, 10	무관하게 장타를 할 수 있다
번개장타	↘ *	하	12	
극락치기	← **	가드 뚫는	90	↓로 장량에게부터 번개가능하여 장량에게가는 횡이(중)으로 이동불기

스모 러시 (상단)	↓ ↘ ↙ ↗ → ←	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
스모 러시 (중단)	↓ ↘ ↙ ↗ → ←	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
스모 러시 (하단)	↓ ↘ ↙ ↗ → ←	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
편지 열보	→ ←	상, 중	14, 12	
오른 어피 ▶ 열마장타	↘ ↙ ↗ → ←	중, 상, 상, 상	15, 10, 10, 8	이후에 ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ 5번째 공과부터 열마장타로 연결된 10 두 상단 데이지 리
침상머금기	같은 상태에서 **	하	21	
승전장타	↘ ↙ ↗ → ←	중	30	리프시 제한지 가능
제자리 엇기	↘ ↙ ↗ → ←	특수동작		
제자리리듬으로 열마장타	↘ ↙ ↗ → ←	중	17	
부레퍼해서(4개) 데이지	→ ←	중	28	
시노야카(스물) 부리개	↘ ↙ ↗ → ←	중	15	리프시 제한지 가능
사나이열마	열마를 중 *	상	38	
국대열마	국대치기 중 *	중	12	
열마리듬리	↓ ** or 열마를 중 **	중	22	뒤에서 리본은 경우 열마 내면지기로 전환
사나이 열마열마	제자리 엇기 중 * or 워프포레스 후 *	중	27	
사나이 열마열마	제자리 엇기 중 * or 워프포레스 후 * or 스프링헤어핀치 후 *	하	12	물린 리프시 18
열마열마	제자리 엇기 중 ↓ or 워프포레스 후 ↓ or 스프링헤어핀치 후 ↓	특수동작		

● 단지기

기술명	작은도	실적률%	공격력	비고
꿈아성기	꿈근해서 ↓	*	30	
제리	꿈근해서 ↓	*	28	
위로 단지기	상대의 좌측면으로 꿈근해서 ↓ or ↓	*	40	단지기 중에 제한지 비론으로 제한지 가능
피소고	상대의 우측면으로 꿈근해서 ↓ or ↓	*	40	단지기 중에 제한지 비론으로 제한지 가능
거꾸로 열마기	상대 배후로 꿈근해서 ↓ or ↓	▶	40	
뒤돌아 잡기	뒤면 상태에서 ↓ or ↓			상대 위치에 따라 변화, 사용 후 있을 본다
턱제기	꿈근해서 → → *	**	35	
열방 날리기	상대의 관측공격에 맞추어 → ↓ or → ↓			물음단지기 발을 후 추가 **로 열마 내면지기로 연결
열마내면지기	열방 날리기 중 ** or 뒤에서 꿈근해서 ↓ ** or 열마를 중 **		22	

● 10인공보

건류는 10단점도 없음



쿠니미츠(KUNIMITSU)

● 고유기

기술명	작은도	공격면명	공격력	비고
연발상염	→ → **	중	30	



잭-2(JACK-2)

● 고유기

기술명	기본도	공격방향	공격력	비고
헬 프레스	**	중	20	언제든 사용할 수 있음
스프링 해머 펀치	다물 중 ↓**	중	12	블러드 램으로 연결 가능
미신간 너클	↘*** **	북쪽쪽쪽쪽쪽	12, 15, 15, 15, 40	
스태킹 > 발보 > 발	↓** *	상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 제인지 가능
해머 펀치	** *	상, 상, 중	18, 15, 18	
다물 해머	** ** or 일어서는 중 ** **	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스프링 너클	↓** ** *	중, 중, 중	15, 12, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트 한 경우 1번째 공격 데미지 9
스프링 R 너클	↓** ** *	중, 중, 중	15, 10, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트 한 경우 1번째 공격 데미지 10
해머 펀치	←/↓** *	중	33	블러드 램 40
파워 시저스	→(or ← or →)**	중	17	
히프 프레스	↘**	중	28	
와일드 스윙	↓** ** *	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기타펀 펀치	←/↘→ or ←** 위쪽에 광역 데미지 *	기타방향	20, 40, 60, 80, 199	
블러드 펀	제자리에서 앞기 or 히프 프레스 후 ** ** *	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 펀	제자리에서 앞기 or 히프 프레스 후 ** ** *	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 앞기	** or 일어난 상태에서 **	특수 공격		
해머 라이 포우	↓** ** * ↓** *	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 라이 미들	↓** ** * ↓** *	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 라이 하이	↓** ** * ↓** *	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 라이 포우	↓** ** *	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 라이 포우의 바리케이션 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 라이 미들	↓** ** *	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 라이 미들의 바리케이션 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 라이 하이	↓** ** *	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 라이 하이의 바리케이션 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 라이 포우	↓** ** *	중, 하	10, 8	해머 라이 포우의 바리케이션
해머 라이 미들	↓** ** *	중, 중	15, 10	해머 라이 미들의 바리케이션 스프링 R 너클의 2번째 공격으로 전환 가능. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
해머 라이 하이	↓** ** *	중, 상	10, 12	해머 라이 하이의 바리케이션
브러브 너클	↓**	중	45	히트시 제인지 가능. 퍼프나 브러브인일 경우에 제인지 교대할 경우의 데미지 21
시저스 헬드 다운	→(or ←)** **	중, 하	17, 15	
시저스 해머	→(or ←)** ** *	중, 중	17, 25	
헬드 다운	일어난 상태에서 **	하	21	
앞기 & 히프 프레스	제자리 앞기 중 **	중	35	
해머 펀치 스윙	←/↓** *	하	25	기타펀 펀치의 손을 물리쳐 시작할 ↘*에서도 나온다
해머 스톱라이트	일어난 상태에서 ** *	중, 하	10, 25	

바이올런스 어퍼	일어서는 중 *	중	20	리브시 제한지 가능
프리스 볼보	↖* ↘* ↙* ↗* ↘* ↙*	특수동작	18, 10, 10, 12, 12	
어퍼 라쉬	↖* ↘* ↙* ↗*	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	
기합 모으기	!!	특수동작		1번째 공격이 카운터, 발동 중 가드블능
리프 치지	황이동 중 *	중	20	리브시 제한지 가능
베일 자게드 제어	황이동 중 **	상	35	
그레투이드 스텔프	→*	상	22	
스텐 속	→*	상	27	
이동지 스타 대롱	←*or →*은 후 ↘**	중	28	

● 단지기

기술명	악만드	입기별기	공격력	비고
플 프레스	절근해서 :	플기별기	25	
리프트 업 슬램	절근해서 :	*	30	
빅 본 브러커	상대의 후속으로 절근해서 : or :	*	40	
스파이얼 드롭볼	상대의 후속으로 절근해서 : or :	*	40	
데스 슈트	동위로 절근해서 :		70	단지기 중 제한지 바론으로 제한지 가능
뒤편에 잡기	뒤편 상대에서 : or :	*or*		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
피입 드라이버	절근해서 ↗**	**	58	
빅 브러커	절근해서 ↘/**	*	45	
파라이드 드라이버	절근해서 ↘/**	*	40	
캐리볼트 스로우	절근해서 ↘ :	*	30	
캐리볼트 스로우 플러스	절근해서 ↘/* :	*	30	
레이스 테서	플 프레스 성공 후 **		10	

● 10인 풀보

악만드	편명
↘* ↙* ↘* ↙* ↘* ↙*	회 회 회 중 중 상 중 중 중 중
↘* ↙* ↘* ↙* ↘* ↙*	회 회 회 중 중 상 중 회 중
↘* ↙* ↘* ↙* ↘* ↙*	중 중 회 회 회 중 중 중 중
↘* ↙* ↘* ↙* ↘* ↙*	중 중 회 회 회 중 중 중 중



브루스 어빈(BRUCE IRVIN)

● 고유기

기술명	악만드	공격편명	공격력	비고
레그 바우키	→* ↘*	상	30	
소크 · 램업	→**	상	25	
프리클 · 티 · 소크	→* ↘* ↘*	상, 상, 중	7, 10, 21	
원투 하이저	↘* ↘* ↘*	상, 상, 상	10, 12, 26	2번째 공격부터도 사용 가능. ↘* ↘*
원투 이블러	↘* ↘* ↘*	상, 상, 중	10, 12, 19	2번째 공격부터도 사용 가능. ↘* ↘*
원투 로우키	↘* ↘* ↘*	상, 상, 위	10, 12, 10	2번째 공격부터도 사용 가능. ↘* ↘*
원투 로우 하이저	↘* ↘* ↘*	상, 상, 위, 상	10, 12, 10, 25	2번째 공격부터도 사용 가능. ↘* ↘*

트리플 니 쉘보	←→→→→	중, 중, 중	17, 15, 27	
더블 니 & 로우리	←→→→→	중, 중, 하	17, 15, 12	
스트림	←→→	상	18	
스트림 페인트 니	←→→→	상, 중	18, 17	
슬래쉬 헤미	**	중	29	
택틱전	←→→Nee			
페인트 레그 바주카	택틱전 중 ↘	상	20	근거리 20, 원거리 15
슬래이서	→↘↘	중	25	클린 히트시 37
가동형 콜리네이션	↘↘↘↘	중, 중, 중, 하	18, 11, 15, 12	3번째 공격 히트시 체인지 가능
스트림 페인트 스트레이프	←→→→	상, 상	18, 12	
사이드 와이더	←→↘	가드가능	60	
노란 라이브 콜리네이션	↘↘↘	상, 상, 중	10, 12, 20	
서전 라이브 콜리네이션	↘↘↘	상, 상, 중	6, 20, 17	
사이클론 엡지	↘↘↘	하	12	
포사이드 어퍼	사이클론 엡지 중 *	중	32	
라이징 콜리네이션	↘↘↘↘	상, 상, 중, 중	10, 12, 12, 15	
릭 소세트	↘↘↘	중, 상	18, 22	→* 의 경우 데미지 22, 히트시 다운
스나이퍼 소세트 쉘보	→↘↘↘	중	상, 중, 상	18, 14, 20
더블 페이스 브레이크	↘↘↘↘	중, 중	13, 10	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스나이퍼 슬래쉬	→↘↘↘	중	30	
사이드 로우 & 사이드 웨이퍼	↘↘↘↘	하, 상	8, 10	
스텔 인 미들리	↘↘↘↘	중	18	
릭 포사이드 어퍼	같은 상태에서 ↘↘↘	중	27	
릭 렌드 블로우	←→↘	상	21	
블루 포사이드	←→↘↘	상	18	
더블 미들리	동일중 중 ↘↘↘	중, 중	18, 22	
라이프 미팅 & 레프트 푼	동일중 중 ↘↘	중, 상	18, 18	
니 런체	←→↘	중	29 (26)	히트시 체인지 가능, 히트 때까지 체인지 버튼을 누르고 있으면 데미지 26
스웨이 웨이퍼	↘↘↘	상	25	
크로스 스트레이프	→↘↘	상	18	최초의 질 프래임간 급소자르기 효과가 있다 (연타에 한함)
타-소크본	동일중 중 *	중	18	

● 던지기

기술명	기본도	입력용기	공격력	비고
타-카우-프론	접근해서 ↘	*	25	던지기 중 체인지 가능
타-카우-브	접근해서 ↘	*	30	
헤드 브레이크 스톱	상대의 좌측으로 접근해서 ↘ or ↘	*	40	
페이스 브레이크 스톱	상대위 우측으로 접근해서 ↘ or ↘	*	14, 26	
빅 프링	상대의 등뒤에 접근해서 ↘ or ↘	*	50	
웨이블러 잡기	위쪽 상대에서 ↘ or ↘	* or *		상대를 잡은 위치에 따라 잡기 연타, 사용 후 있을 뿐다
정면 오른 무릎치기	접근해서 →↘↘	**	20	
왼쪽 기보 무릎치기 1	정면 오른 무릎치기 중 ↘↘*	*	15	
왼쪽 기보 무릎치기 2	정면 오른 무릎치기 중 ↘↘*	*	15	
뒤에서 오른 무릎치기	왼쪽 기보 무릎치기 중 ↘↘↘*	*	25	왼쪽 기보 무릎치기 1의 경우 유효는 *, 2의 경우는 *
전공 무릎날라치기	뒤에서 오른 무릎치기 중 ↘↘↘*	*	40	
머리잡기	정면 무릎치기 중 ***	*	35	

● 10타 콤보

입문

비스트 월드 엔트리인	←→	조, 상	18, 18	←→를 눌러 입력받은 경우 단지가 된다
비스트 드림	←→ (대형) 상대가 거드만을 때		33	←→의 방어시키는 상대가 거드만을 때 타이밍을 맞춰
회색의 스타일	←→	특수동작		
프라이즈	자세 변환 중 ←	상	15	기술 종료시 자세 변환으로
프라이즈	자세 변환 중 ← → 연타	상	15, 12	기술 종료시 자세 변환으로
스퀘어와 플로우	자세 변환 중 ←	중	23	히트시 체인지 가능
스퀘어	자세 변환 중 ←	상	34	히트시 단지기보
워드 슬레이더	자세 변환 중 ←	중	22	
메신저	←→ or ←→	상, 상, 상	16, 16, 17, 16, 16	
살아 태운	같은 후 ←	상	18	
레이 크로스 런지	행이동 중 ←	상	17	
살아 스핀	←→	상	30	
죽 살아 스핀	←	상	20	
피 커터	←→	상	19	←→로 자세 전환
비스트 스텝	←	특수동작		
제인드 웨어 리	2번 웨어리 중 ←	중	19	
베이크	↓↑ (or ← or /)	특수동작		

● 단지기

기술명	조건	질적분기	공격력	비고
네 프레스	접근해서 ←	*	30	
절망런치	접근해서 ←	*	30	
리 웨어스텐드	상대의 피폭으로 접근해서 ← or →	*	40	
리 스핀	상대의 무속으로 접근해서 ← or →	*	38	
제이스 크래시	동위에서 접근해서 ← or →	불기 불가	45	
뒤돌아 보기	뒤로 상대에서 ← or →	*or*		상대를 같은 위치에 따라 질기 변화, 사용 후 있을 본다
리 드레이버	접근해서 →	*	28	단지기 중 체인지 가능
스퀘어 스텝	자세 변환 중 ←		21, 13	

● 단지기

조건	분기
←→	중 상 중 상 상 하 상 상 상 중



왕 진레이(WANG JINREI)

● 고유기

기술명	조건	공격명칭	공격력	비고
방권	↓↘↗	중	30	방권 히트시 45
통련도	←→	상, 중, 중	10, 5, 21	3번째 공격 히트시 체인지 가능
통련포	←→	중, 중	8, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
전소화	앞기 중 ←	하	10	

전소실지파	일기 중 *.*	하 중	10, 21	
전소연희	일기 중 *.*	하 상	10, 23	
전소신희	일기 중 *.**	하 하	10, 10	
참공포	일어서는 중 *	중	15	
일전포	대포프 시작시 **	중	35	
잠수	일어서는 중 *	중	15	
잠수동전포	일어서는 중 *.*.*	중, 중, 중	15, 10, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
방정파	→(or → or →)**	중	20	방탄 히트시 30
방수	*	중	10	대전용주로 전환시킨 경우는 15, 21
대전방수	방수 히트 중*	방수가 정면에 히트할 경우는 반드시 들어간다	21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
총희	*	중	17	
배면일기	*히트 후 →	상	12	
후소희	일기 전진 시작시 *	상	15	
항물격	**	중	28	
무장지파	→.*	중	21	
신각전소치전	***	상, 하, 상	20, 12, 23	
신각전소실지파	**.*	상, 하, 중	20, 12, 21	
신각전소신희	**.**	상, 하, 하	20, 12, 10	
철연권	→**	가드불능	100	
철초동전포	←*.*	가드불능	70	←로 연출
항연포	→*	중	20	히트시 체인지 가능
소희	이동 중 *	하	16	
오지재전	**	중	27	
이대전포	항어중 중 **	중	22	
호른산→도검	**.*	하, 중	10, 21	2번째 공격 히트시 체인지 가능
도검	*.*	중	21	히트시 체인지 가능

● 던지기

기술명	격면도	입격물격	공격력	비고
머리잡기	결근해서 :	*	30	
뛰어들어기 소리드러기	결근해서 :	*	30	
원근소리드러기	상대에 좌측으로 결근해서 :	or :	40	
붙신고	상대에 무속으로 결근해서 :	or :	40	던지기 중 체인지 가능
제박	동자에서 결근해서 :	or :	50	
뛰어들어 잡기	뛰든 상태에서 :	or :		상대를 같은 위치에 따라 잡기 변화, 사용 후 앞을 본다
지면 스텝백스	제박 중 **		45	
간질	상대에 결근해서 \> :	**	35(오른 경우는 16)	던지기 중 체인지 가능
유권잡기	\>.		30	서서 가드 가능(노가드, 기술 시작, 기술 마무리 등을 잡는다, 잡기는 잡을 수 없다)
흘리기	상대 공격에 맞혀 ←: or ← :			

● 10년 플루

격면도	면명
***********	상 중 중 상 하 상 중 상 하 중



로저 & 알렉스(ROGER & ALEX)

● 고유기

기술명	키보드	공격단형	공격력	비고
원투 펀치	←→*	상 상	6, 10	레버 앞 입혀서 7, 10
원투 어퍼	←→**	상 상 중	6, 10, 10	레버 앞 입혀서 7, 10, 10
드롭 킥	←or →→**	중	25	
새틀라이트 드롭 킥	→→**	중	40	
제압 킥	→→*	중	26	
너클 붐	↘[←or →]**	중	35	
어리 킥	↓** or ↓↓**	하 하 하	17, 7, 7	1번째 공격으로 멈춘 경우 13
어리 킥(가운뎃사이드)	↓** or ↓↓**	하 하 하 하	17, 7, 5, 4, 3	
얼보 드롭	대입트 시작시 ↓	중	35	
스퀘어 어퍼	→→*	중	20	헛뜨시 제인지 가능
그랜드 스퀘어	→→**	하	6	
다이내미트 어퍼	↓↓**	중	20	헛뜨시 제인지 가능
플러깅 크로스 슝	→→**	초반 상 후반 하	15	
디블 나일 붐	↘**	중	40	
프롬팬슈타이너	↘**	특중	15	
레프트 스트라이크 ○ 레프트 서브	←**	상 중	12, 12	레버 앞 입혀서 공격력 15, 10
레프트 스트라이크 ○ 라이트 서브	←** or ←**	특중 중	5, 15	
애니멀 리워 & 우우우우 펀치	→→* or →→**	상 상 상 상 중	11, 15, 15, 15, 20	
애니멀 거거운 펀치	←**	가드불능	100	
우우우우 펀치	←**	상	30	
애니멀 리 리워	↘** or ↘**	중 중 중 중 중	17, 17, 17, 17, 17	1, 2번째 공격부터 돌림 애니멀로 전환 가능
애니멀 후방 회전	애니멀 리 리워 중 ←			3번째 공격 이후에만
돌림 애니멀	↘**	중	17	돌림 애니멀 후 애니멀 리 리워로 전환 가능
애니멀 드롭 킥	←**	중	30	돌림 애니멀 or 애니멀 리 리워로 전환 가능
애니멀 어퍼펀	←** or ↘**	중	50	
태깅 커터	↘*	하	17	
드롭 킥 & 애니멀 리 리워	←** or ↘**	중 중 중 중 중	30, 17, 17, 17, 17	
돌림 애니멀 & 애니멀 리 리워	↘** or ↘**	중 중 중 중 중	17, 17, 17, 17, 17	
애니멀 메가톤 펀치	→→**	중	23	
애니멀 레드 벡트	↘**	중	20	
애니멀 스퀘어	←** or →→**	중	22	
애니멀 슝	←** or →→**	하	17	
애니멀 점핑 슝	↑**	하	17	

● 던지기

기술명	키보드	입기물기	공격력	비고
박치기	중근에서 ↓	*	30	
광경 뒤러 붐	중근에서 ↓	*	30	

메이플 패시브 크리스	상대의 좌측으로 접근해서 ↓ or ↓	★	40	
메이플 블링 앞 호랑	상대의 우측으로 접근해서 ↓ or ↓	★	40	
죽여차기	동위에서 접근해서 ↓ or ↓	★	50	
뒤돌아 잡기	뒤로 상대에서 ↓ or ↓	★, ★		상대를 잡은 위치에 따라 연타기가 바뀜다. 사용 후 맞을 본다
DOT	접근해서 / ↘**	**	45	
플스톤 파일 드라이브	접근해서 / ↘*	★	58	
자카 드라이브	접근해서 ↘**	★	29	연타기 중 ↘로 회피 가능
지이엔트 스텝	접근해서 → / ↘**	★	70	나팔에 의해 데미지 35로 감소
프랑켄슈타인(거러 내)	↘**		45	연타기 중 체인지 가능
프랑켄슈타인(거러 내, 카드돌림)	↘**		15-45	연타기 중 체인지 가능

● 10단 풀보

격판드	한명
.....	상 상 상 상



카즈야(KAZUYA)

● 고유기

기술명	격판드	공격한정	공격력	비고
원투 펀치	★, ★	상, 상	5, 10	공격력은 레버 알 입력시 7, 10
나선승인각	T ↓ or / ↓	상, 하	25, 15	
몸신권	-N ↓ *	특중	25	히트시 체인지 가능(대미지가 대량인 경우 불가함)
공황각	→ ↘ *	중	30	
오른 내려차기	→ ↓	중	27	
내려차기	떨어서는 중에 ↓	중, 중	13, 18	
상위얼굴	★, ★, ★	상, 상, 중	5, 8, 18	공격력은 레버 알 입력시 7, 8, 18
파쇄족	↘ *	중	25	
뇌신권	-N ↓ *	중	29	블린 히트시 43
귀곡연권	★, ★, ★	상, 상, 상	5, 10, 18	공격력은 레버 알 입력시 7, 10, 18
대롱 머리	떨어서는 중 ★, *	중, 중	12, 15	2번째 공격 히트시 체인지 가능(대미지가 대량인 경우 불가함)
나락술기	-N ↓ ↓ *	하, 하	12	블린 히트시 18, 1번째 공격으로 맞은 경우만
원내려차기	→ ↓	중	23	
귀신발톱	↔ *	가드불능	40	
진 - 귀신발톱	↔ *	가드불능	90	
무족	→	특수동작		
무족 몸신권	-N ↓ *	특중	25	히트시 체인지 가능(대미지가 대량인 경우 불가함)
무족 뇌신권	-N ↓ *	특중	29	블린 히트시 43
무족 나락술기	-N ↓ ↓ *	하, 하	12, 12	블린 히트시 18, 1번째 공격으로 맞은 경우만
뇌신권(원단각)	-N ↓ (or -N ↓) *	중, 하	29, 12	블린 히트시 43, 12
뇌신권(원단각)	-N ↓ (or -N ↓) *	중, 중	29, 29	블린 히트시 43, 20
나선환마라	T ↓ or / ↓	상, 하, 하, 중	25, 15, 12, 25	
줄기쓰기	↘ ↓ *	중, 중	10, 18	
마신권	떨어서는 중 *	중	25	블린 히트시 37



P 잭(P. JACK)

● 고유기

기술명	계판도	공격한양	공격력	비고
넵 프레스	☞	중	20 (단지기 경우 40)	
스프링 해머 펀치	다문 중 ↓ **	중	12	
머신 건 너울	↘ ** ** *	하, 하, 하, 중	18, 25, 25, 40	
스프링 → 옆으로 치기	** * *	상, 중, 중	12, 15, 20	3번째 공격 히트시 체인지 가능
해머 콤보	** * *	상, 상, 중	18, 15, 18	
해머 너울	**	중	21	
더블 어퍼	앞에서는 중 **	중	21	
더블 해머	** ** or 앞에서는 중 ** **	중, 중	21, 22 or 21, 17	
스프링너울	↓ ** * *	중, 중, 중	15, 12, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
스프링머울	↓ ** * * *	중, 중, 중	15, 10, 15	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 10
메기론 펀치	↖ / ↓ ** *	중	35	물린 히트시 52
파워 시저스	↔ or → or ↘ **	중	22	
히프 프레스	/ **	중	20	2
와일드 스프링	↓ ** * *	중, 중, 중, 상	12, 15, 15, 30	
기론 펀치	↖ / ↓ → 이후 제비 1회전 *	가드물림 1회전	20, 40, 60, 80, 100	특수 기드저브
블러드 풍	뒤에서 앞까지 히프 프레스 후 ** * *	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
블러드 풀	뒤에서 앞까지 히프 프레스 후 ** * *	하, 하, 하, 하	10, 10, 10, 10	
제자리 엄기	↓ or 다른 상태에서 **	특수동작		
엑스 프로투더	↖ / ↓ ** *	중	22	히트시 체인지 가능
P 잭 브러스트	↓ ** *	중, 중	15, 25	
믹 내스커리	→ ** *	기드물림	101	
레드 슬러이딩	↔ or → **	중	25	후반은 하단
다이스 볼	** (or **)로 거리가 늘어남	기드물림	60(70, 80)	2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 40
해머 라이어 하이	↓ ** * * * → ** *	하, 하, 중, 중, 상	10, 8, 12, 12, 12	
해머 라이어 미들	↓ ** * * * → ** *	하, 하, 중, 중, 중	10, 8, 12, 12, 15	
해머 라이어 로우	↓ ** * * * → ** *	하, 하, 중, 중, 하	10, 8, 12, 12, 8	
해머 라이어 하이	↓ ** * * → ** *	중, 중, 상	15, 12, 12	해머 라이어 하이의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 라이어 미들	↓ ** * * → ** *	중, 중, 중	15, 12, 15	해머 라이어 미들의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 라이어 로우	↓ ** * * → ** *	중, 중, 하	15, 12, 8	해머 라이어 로우의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 라이어 하이	↓ ** * * → ** *	중, 상	10, 12	해머 라이어 하이의 바리에이션
해머 라이어 미들	↓ ** * * → ** *	중, 중	15, 10	해머 라이어 미들의 바리에이션. 2번째 공격은 1번째 공격이 히트한 경우 1번째 공격 데미지 9
해머 라이어 로우	↓ ** * * → ** *	중, 하	10, 8	해머 라이어 로우의 바리에이션
어퍼 라이어	↖ ** * * *	중, 중, 중, 중	10, 15, 10, 15	

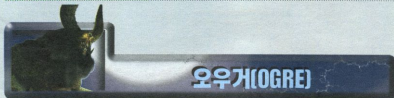
이피 버어	↘ ** ** *	중, 중, 중, 중	10, 15, 12, 15	
드림 런치	어둠 중 *	중	30	경관에서 히트시킨 경우 인지가로 전환 가능. 데이지 3회
드림 이피	어둠 중 *	중	28	히트시 체인지 가능
보노아이도 캐터	어둠 중 **	상, 상	10, 15	
세이오 슝	→ * *	중	35	
머신 앰브	→ *	중	12	
윤보	↘ **	하, 하	11, 22	
달력 이피	← **	특수동작		처음 프레이밍까지 →로 전환 가능

● 단지기

기술명	약점도	입격률%	공격력	비고
렐 프레스	접근해서 1		25	
피나우전트 드롭	접근해서 1	↖ *	30	
엔들리 스톱	상대위 좌측으로 접근해서 1 or 1	↖ *	40	단지기 중 체인지 가능
이머지의 사탕	상대위 우측으로 접근해서 1 or 1	↖ *	40	
리버스 리프트업 슬링	원위에서 접근해서 1 or 1		45	
뒤편어 잡기	뒤로 상대에서 1 or 1	↖ or ↗ *		상대를 잡은 위치에 따라 인지가가 변한다. 사탕 후 앞을 본다
슬리핑 다운	접근해서 ↘ *	**	32	
피나우전트 제가본	접근해서 1, ↘ ↘ *		33	물린 히트시 4회, 히트 직전에 →로 기드 가능

● 10년 정보

약점도	평가
*** ** ** ** *	↓ 중 하 하 중 중 상 중 중 중 중



● 제 1 형태 - 고유기

기술명	약점도	공격연령	공격력	비고
권념공격	← ** (상대위 공격과 동시)	출리기	25	제 1형태만
기쁨 모으기	**	특수동작		1번째 공격 카운터. 차지 발동 중 기드 불가능

● 제 2 형태 - 고유기

기술명	약점도	공격연령	공격력	비고
홀로코스트너 불	**	기드불능	30	제 2형태만
허리케인 폭서	↘ **	중	25	제 2형태만
오우 태일 캐터	↓ **	하	25	제 2형태만
이틀 태일 캐터	↘ **	중	25	제 2형태만, 레버 깊게 밀때시 뒤를 본다
다들 태일 캐터	↘ **	중, 중	25	제 2형태만
스리 태일	↑ **	중	25	제 2형태만
아니니 디펜션	다른 쪽 **	상위 기드불능	40	제 2형태만 워브
태드 베이스	앞아 전진	출리기		제 2형태만, 지정기술이라면 인지가 4회로 짧아 풀기
기쁨 모으기	**	특수동작		1번째 공격 카운터. 발동 중 기드불능

● 제 1인칭, 제 2인칭 단면

기술명	핵심드	공격범위	공격력	비고
검돌격	→**	중	25	
무장차단	→*	중	28	
정화권	←**	가드불능	100	
대형 페이스 브레이크	↘*.*	중, 중	18, 10	
레그 바주카	→*	상	35	
사이드 펀치	←**	가드불능	60	
리 슬러이딩	→**	하	15	
리 칩 킥보	↓*.*	하, 상	7, 20	
브레이크 리	↘*	중	30	히트시 체인지 가능
인파나티 칩 킥보	일어서는 도중에 ↓*.*.* 엔타	중, 중, 상, 중	10, 25, 15, 10	
인파나티 칩 킥보 (하단)	인파나티 칩 중 ↓*.* 엔타	→하, 중, 상	10	
인파나티 칩 킥보 (상단지 떨어뜨리기)	인파나티 칩 중 ↑*.* 엔타	→중, 중, 상	15	
플드 브레이크	↓*.*	하	25	
레이프 핸드 스티브	↓*.*	중	30	
차트 슬러스트	↓*.*	중	30	
블라디 시지스	↗**	가드불능	50	
헤어 힐	→하*	중	20	
스내이크 블레이크	↓*.*.*	하, 하, 중	12, 19, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
장수차르기	→**	상	40	
블랙 슬더 어택	→**	중	30	
정면 너클 볼	↗**	중	35	
정면 슈퍼 너클 볼	↗** ↓	가드불능	45	
슈퍼 너클 볼	↗** ↓	가드불능	45	
쿠나이 자르기	←**	가드불능	22	
쿠나이 달리기	→하*	가드불능	25	
마신권	일어서는 도중에 *	중	25	물린 히트시 37
용차차기	↘**	중	20	
용차차기 귀신 죽이기	↘*.*	중, 중	20, 25	2번째 공격 히트시 체인지 가능
스내이크 리	↓*.*.*	하, 하, 하	12, 19, 7	
현명 호크	↗*.*.*	중, 상, 상	15, 14, 25	
케츠알크어플	→*.*	중, 가드불능	15, 20	1번째 공격 가드시 백 대시 or 형이름으로 2번째 공격 효과 가능
아스태케 수	황어중 중 *	하	22	
심광열권	*.*.*	상, 상, 중	5, 8, 15	공격력은 레버 앞 입력시 8, 15
귀곡연권	*.*.*	상, 상, 상	5, 15, 18	공격력은 레버 앞 입력시 15, 18
이권이단	*.*	상, 상	12, 21	
발광치 떨어뜨리기	일어서는 중 *.*	중, 중	13, 18	
포나이드 리	일어서는 중 **	상	28	
오른발광치 떨어뜨리기	→*	중	27	
왼발광치 떨어뜨리기	→*	중	23	
자세학	*.*	중	25	

● 던지기

기술명	핵심드	집게물기	공격력	비고
리프트 업 슬립	잡근해서 ↓	*	30	
헤어 퍽	잡근해서 ↓	*	10, 25	
브루트 스로	상대위 좌측으로 잡근해서 ** or ↓	*	10, 15, 25	
블린 넥 스로	상대위 우측으로 잡근해서 ** or ↓	*	40	
블러드 시커	상위에서 잡근해서 ↓ or ↓	* or *	2, 2, 3, 3, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8, 8, 10	
튀움어 집기	튀든 상대에서 ↓ or ↓	* or *		사름 후 앞을 향한다
간발	잡근해서 ↘* ↓	**	35	

캐릭터 실전 가이드

☆ 주 실전 가이드의 본문 중 나오는 기술 설명은 컴퓨터 통신기에서 쓰이는 약어를 사용했습니다. *LP: 링크 *RP: 오른쪽 *LK: 왼쪽 *RK: 오른쪽

진 카자마

말단 풍신류의 기본인 풍신권(→ N, ↘, ↖)과 초풍신권을 사용하는 것이 주된 공격패턴. 특히 초풍신을 잘 사용하는 것에 승패가 달려 있다. 간단한 커맨드 → N, ↖, ↘로 삼행백하고 기술을 쓰는 느낌으로 사용하면 좋은 결과를 얻을 수 있다. 일반 풍신의 커맨드 히트시에는 상대가 멀리 튀러 날아가 공중플로가 불가능하지만, 초풍신의 경우 히트시 상대를 무조건 공중에 높이 띄우며 커드사에는 상대는 멀리나서 멀리까지 스텝이 상대의 회피를 잘하는 호빙가능도 있으므로 자주 써도 무방할 정도로 좋은 기술이다. 초풍신을 맞추면 상대는 무조건 높이 뜨므로 이 점을 이용해서 초풍신 - 초풍신 - 초풍신 - 초풍신 - 뇌신 중단을 등의 콤보와 초풍신후 태그가 가능하므로 태그 콤보도 노리는 것도 좋다.

철근 태그에서만 가능한 또 하나의 팁이라면, 풍신 커맨드와 함께 태그를 누르면, 풍신권의 판정이 상대에서 즉중으로 바뀌므로 일어서 풍신권을 출릴 수 있게 된다. 태그 풍신을 이용해 태그 콤보가 강력한 캐릭터를 피트니스로 잡아서 콤보로 노리자.



▲백색 초풍신 역시 멋지다

또 하나의 풍신류의 기본은 역시 풍신 대쉬(←↘, ↘ → N, ↘, ↖, ←, ←↘)의 자유로운 사육이다. 특히 진 중수에서 교수로 올라가려면 이 풍신대쉬를 빠르게 사용할 수 있

는 것이 중요. 원거리에서 풍신 대쉬를 이용해 빠른 속도로 상대방에게 다가갈 상대의 딜레이를 풍신권으로 채워나간다. 나락살기, 톱살등으로 상대를 혼란시키는 것이 중수 이상 진의 기본 패턴이다. 풍신 대쉬 후 파생되는 여러 가지 이자산다.는 매우 유용하므로 풍신대쉬를 꼭 익히고 시작하도록 하자.

나락살기(←↘, ↘, ↖)의 경우 절근과에 비해 약하지만 PS2 판에서도 없소문 콤보들이 모두 들어간다. 늦게 쓰거나 불편하지만 이런 경우 상대가 쓰러지지 않고 추종거리는 것이 절근과 다른 것이지, 빠른 나락에 상대가 쓰러지는 것은 어쩔만큼 풍신대쉬를 이용해 거리를 조절할 후 빠른 나락으로 상대를 쓰러뜨리는 것이 좋다. 약화되고 다해도 진의 강력한 하단 기술중에 하나이므로 애용해도 좋다. 나락살기가 깊어져 맞았다면 백로무투(←RP)로 시작하는 콤보를 쓸 수 있고, 멀리서 맞았다면 귀중무투 추가 데미지를 줄 수 있다.

진 의 견제기로는 심정질권(LP, RP)이 있다. 2라짜지만 쓰면 히트하면지 안했는데 지를 보고 마지막 RP를 입력해도 상대를 맞출 수 있으므로 상당히 좋은 사기성 견제기이다. 상대의 작은 강적이 있을 때 사용해도 좋다.

진 의 신기술인 귀중무투 - RK)는 무척 좋은 기술이다. 느리게 보이지만 좋은 관성지 의

의 의 스피드 그리고 짧은 딜레이 덕분에 여러 가지 콤보로 쓸 수 있다. 다운공격용으로도 쓸 수 있으며 카운터시에는 나락살기 → RP LP RP) - 강철 - 슬잡(← RP LK)이나, 귀중한 1타(↘, ↖)후 나락살기 없이 모두 쓸 수 있다. 귀중무투 상대가 기드 혈을 때리는 상대에게 딜레이가 생길 수 있으므로 주의해야 하며 나락살기 초풍신, 잠가의 이자산다를 잘 쓸 수 있도록 연습하자.

나락살기의 경우 공중콤보로는 거의 시기에 가까운 정도의 데미지를 자랑하며 PS2판에서는 약간 타격감의 문제가 타이밍 조절에 신경을 써야 한다. 하지만 상대가 공중에 뜨게 할려면 나락살기(→ RP LP, ↖) - 톱살(→

RP), 나락살기 일수(→ RP LP RP) - 대동 일타(↘, ↖)가 주로 쓰인다. 톱살(→ RP)은 예전에 비해 회피하는 상대를 잡는 호빙가능도 약화되었고 상대가 이 기드혈을 때릴 때 나락살기 없이 약한 타격이 들어있던 그 때도 풍신 대쉬로써 싸이 쓰이는 중인데 요즘의 기능은 여전히 고고도 잘 시 상대가 일타하지 않는다 해도 딜레이가 적기 때문에 이라도 심심한 좋다. 상대를 때린 후 나락살기 일 수도 톱살이 들어간다. 나락살기 일 을 칠 때 첫 발을 맞추고 나머지 두 발을 한번에 맞추면 상대가 약간 느는데 이때 톱살이 들어가게 된다. 많은 연습이 필요한 연속기이다.



데빌 진

진 카자마의 기술 중 급급해 (←LP RP)인 기술은 특수 기드 기술의 달인 상대를 이기는 효과를 가지고 있는데 백이러서 태그 콤보로 선택했을 때에는 진이 태블 진으로 변신 할 수 있는 특별한 능력이 생긴다. 공격패를 사용중이 RP RP LK를 빠르게 누르면 진카자마의 자세가 백이러서 변하게 되는데 이 때를 태블 진이라고 한다. 일 단 안에서 많은 자원을 보아주는 양파의 외형상으로 똑같이 나온다. 백이러기를 시도해서 하면 로보로 조잡하지만 태 이타에 오랜 연습해서 할 수 있는 문장이 보이고 은은한 진기만 있다. 어쨌든 컨트롤 해서 진태블에서 진이 원순에서 오픈순으로 왔다 갔다 할 때마다 진기만 오는 것을 노릴 수 있다. 태블 진이 잘 상대해서서 단 한번의 공격이나 톱살을 했던 다시 원래 상대의 진으로 바뀌어주게 되어 태블 진의 고문 기술을 쓰면 자신의 위치가 역전 된다. 그리고 기본 기술인 데블기(←LP RP)도 변한다. 이 데블기는 예전과는 다르게 무조건 공격 상태로 돌아가게 된다. 이는 백로무투로 시작하는 콤보를 사용할 수 있다.

또한 고문의 기드 콤보 LP RP RP LK RP LK를 가지고 있으며 이 기드 콤보는 1타이러도 백이러면 모든 공격이 못게 된다. 하지만 모두 상대가서서 상대판정이 실패하고 있다면 맞지는 않는다. 풍신 권의 경우, 상대가 기드사한 진과 상대를 또 두 마루 쪼개 나가게 되는 것을 볼 수 있다. 하지만 풍신권의 경우 쪼개진 커맨드 채워가 된다. 역시 장점은 모든 공격이 상대가 또 사해도 딜레이가 없이는 것이 특징이다. 풍신권은 서로 쪼개 나가게 되고 뇌신권의 경우는 서로 멀리 떨어져 나가게 되고 나락살기의 경우는 조금 지체가 바뀌게 되기 때문이다. 단점은 역시 변신할 기드가 못게 잡히는 것이다. 대개 공중 콤보 후 백로 일타해서 진을 쪼개 지는데 그 후 1번의 공격은 기드를 잘 맞추어 하도록 하자.



▲히 톱살이 빠른 태블진

PP) - 소트 스트레이트 레프트 씘어 (↓PP LK), 드래곤 스톰 - 하이저 씘어 - 드래곤 러쉬 가 대표적인 콤보로 쓰인다.

또하여 유일한 강박 하키팀인 드래곤 태입은 TTT에서 기드러진 몸을 통과하지 않고 입가주출진 자세를 취하게 변했다. 이렇게 생략하면 타박한 것 같지만, 이렇게 보면 그렇지는 않은 것. 절전에서는 진이 드래곤 태입을 기드렸을 경우 추를 잃어서서 PP로 비를 수 있었으나, TTT에서는



▲드래곤 태입

드래곤 태입이 기드린 후 입가주출진 자세를 꼭 지는 추를 푼 기드러면서 쓰는 공격을 맞지 않게 변해야한 것이다. 하지만 역시 본문에 보고 악마지는 절도의 속성에는 변함이 없으므로 낱음은 균등이다.

상대의 허단 공격 기드 후에는 드래곤 어퍼로 비를 수 있다. 드래곤 어퍼의 간헐적인 초하는 드래곤 스톰의 마지막 피우기 공격과 동일하다고 봐도 되므로 상당히 좋은 피우기 길지만, 리치가 그다지 길지 않아 큰 효용은 없다. 차라리 더블 서퍼슬로(PP LK)가 후속으로 시트 스트레이트 레프트 씘어 (↓PP LK)를 맞출 수 있어서 강박하므로 이쪽을 추천한다.

드래곤 러쉬+PP LK PK)를 이용한 심리전도 아직 유효하다. 원래는 드래곤 러쉬+드래곤 스톰

진을 복잡하여 사용하였지만 지금은 드래곤 러쉬를 이용하여 상대를 말파하게 만든 후 커운터를 노리기 위해 드래곤 스톰을 사용하는 경우가 대부분이다. 커운터를 쓰기 위해 사용하는 기술은 PK나 시트 스트레이트 레프트 씘어 (↓PP LK)이다. PK를 커운터로 히트시켰을 때에는 드래곤 러쉬를 후속으로 맞출 수 있으며, 시트 스트레이트 레프트 씘어 후에는 원투 - 드래곤 러쉬등의 일반적인 공격콤보를 맞출 수 있다.

총괄 ↓PP LK의 경우 쓰임새가 거의 없었는데 상대의 태그를 눈치챘을 때 맞출 수 있게 되었을 뿐 아니라, 온갖 후에 맞맞 커운터를 제지하고는 멋진 태그 콤보를 쓸 수 있다. 특히 풀크 타임 때는 특정한 태그 콤보, 일명 '그레이트 태그 콤보'가 가능하여 풀의 경우 등장할

때 풀크타임처럼 등장하는데 이 상태에서 PP PP의 입력으로 양명 할 수가 나오게 된다. 양명 할 때 이후에 로우가 다시 나오는데, 이때 LP를 적절히 눌러 그이레의 태그 콤보를 마무리, 성공하면 '그레이트'인 일이 나온다. 이듬하여 그이레 태그 콤보가중.

로우의 독특한 공격 패턴 중 하나는 양이대위후 이자진다이다. 양이대위는 ↓↘↙로 사용이 가능한데 움직임은 도중 LK를 누르면 슬러이음이 나고, 상대가 슬러이음을 두려워해서 양이대위후 드래곤 어퍼나 써퍼슬로우 이자진다를 낼 수 있다. 특히 슬러이음은 이자진다 뿐 아니라 추라나나 기술음으로도 아주 유용한 기술이다. 양이대는 시간을 최소로 하고 비로 할 수 있을 정도로 많은 연습을 할 수

레이 우롱

레이 우롱은 언제나 생뚱맞 평가는 거의 받아온 적 없이, 엄청난 고장인식이 탁해있다. 절전과 배타를 꾸르는 기술언으로 슬러이를 거꾸없이 때문일까? 하지만 기술의 특성상 그런 것을 도저히 아껴만 달안나. 현재 예이까지 진과 함께 최강 2인방의 하나로 생각하고 있다.

레이의 기본 패턴은 역시 풍상중/허단(←L PP LP LP PK or LK)과 후속(→PK)의 적절한 사용이다. 후속이 절전과 달리 절전/커운터 히트하지 않으면 쓰러지지 않도록 변해되어 탁해되었다고는 하지만 뒤돌기+LK+PK로 직의 기술을 올린 후 후속을 쓰는 패턴은 여전히다. 한일 거리가 있어서 후속으로 적이 쓰러지지 않을 것 같지만 후속연무(→PK PK)를 모두 써주면 거기에 상관없이 무조건 쓰러지므로, 가끔 후속연무를 쓰는 것도 좋다. 단 탁한 후에 인물은 여전히므로 주의.

후속퇴후의 콤보는 후속퇴 1타 히트시 적이 쓰러진다던 약간 기다렸다가 콤보전(→LK LK PK PK)의 추기타가 가장 간단하고 예이지도

높다. 하지만 상대를 계속적으로 몰아붙일 원한다면 후속퇴 후 레쉬를 나 모 하여 사정 전환 후 사용연극(사할 중 PP PP PK)으로 추가자를 쓰는 것이 좋다. 후속퇴 - 사용연극은 마지막 PP를 약간 늦게 넣어주어야 모두 히트한다. 사용연극 후 레쉬를 →로 고장하여 표함으로 전환, 상대가 어느 방향으로든 굴러서 밀어내려고 한다면 포병조 1단(절전 중 LK)으로 히트시켰을 있고 이 때 진을 눈치채고 알아서 밀는 상대에게는 포식 (표중 중 LK)로 다른 공격을 가할 수 있다. 상대가 후방 나뉘를 하는 경우도 있는데 그 때에는 포병조와 포수(표중 중 PK)를 이용한 중/허단의 이자신감을 사용할 수 있다.



▲역시 강박이다

중거리 절도에서의 공격은 역시

용성중단다 공방이 대부분이다. 레이의 짧은 상공이 좋은 편이므로 견제용으로 자주 사용해주다가 용성중단다으로 상대를 밀어붙인다. 상대가 제속적으로 가드한다면

용성을 중간에 끊어주고 침이동하여 오텍한 자세로 이자신다를 거는 것이 좋으며, 추천할만한 오텍한 자세는 역시 표중, 풍상 3단 후에 레쉬를 앞으로 변화 가능하여 표중은 상단을 회피하고 레쉬를 →로 고정하고 있으나, 자중으로 하단을 올리므로 실질적으로 반격이 가능한 건 빠른 중단공격에 없다. 이후 표병조 1단과 포수모 이자신다를 걸 수 있다. 단, 3단베가 기드 되면 때에는 빠른 중단모로 표함하기가 쉽다는 것을 미리 염두에 두고 공격해라. 용성 중 자세변형을

한번씩 따내는 상대라면 그냥 용성중단다와 허단(→) 이자신다만으로 게임을 돌아다니는 것도 좋다. 그만큼 용성이 좋기 때문, 자세변형이 딱한다면 그냥 풍상중을 중간에 끊어주고 후속퇴로 이자신다를 거는 것도 좋다.

레이의 피우기 레쉬(→PK)는 적혀(→PK)나 나오면 레(→PP)가 좋은 레쉬(→PK)인 것. 레쉬 /오 레쉬를 입력하는 것보다 하는 것이 만일 맞지 않았을 경우의 딜레마가 적어서 좋다. 특히 수직표중 레쉬는 빠른 세계변환인 석공인제가 잘 사용한다고 해서 알려졌다. 다른 캐릭터들은 수직 표중 레쉬를 하면 상대와 거리가 떨어져 콤보를 맞추기 힘들지만, 레이의 용성은 앞으로 많이 전파하기 기술을 쓰기 때문에 제자의 레쉬를 써도 공격콤보를 결정짓기에 좋다. 오텍어피는 리쳐는 별이도 일단 무조건 피오다는 것도 장점이



고, 공격해오는 상대를 카운터로 의무가게 직할하여 첫발을 경우의 딜레이도 작은 편.

일단 상대를 공격에 따루게 되면 LP - 윙싱공격(↓↘ LP PP LP PP PK)이 가장 기본적인 콤보. 짚을 두 번 넣던지 짚 대신 원어퍼(↘)를 넣던지 윙싱 1번 후 윙싱공격을 쓰던지 레이어 콤보는 그게 그거다. 대신 윙싱을 3턴까지만 넣은 후 버락에 들어간 상대가 나뭇을 하던지 옆으로 루프거나 뒤로 루프러 한다던

표정으로 데미지를 입힐 수 있고 그냥 가만히 있다면 다운공격 강점이 있는 포스후 데미지를 줄 수 있다. 한 통성 3턴 후 권 쥘 이용을 해야 포스가 다운공격이 가능해진다. 또한 나뭇을 하는 상대는 포스후 공격에 따루는 것도 가능하다. 4턴까지 사용하고 통이 돌아야 호형으로 자세를 잡은 후 호스킵(호형 중 PK)로 데미지를 주거나 호형 그대로 상대에게 접근해서 호스킵과 서호트(호형 중 LP)와 도호트(호형 중 PP)로 이

지선다를 가는 것도 좋다. 호스킵 히로후에는 콤보연가 콤보가 가능하고, 서호트 후에도 콤보콤보가 가능하다.

레이 역시 즐라라 침의 레드 맥 스타처럼 데미지 좋고 범위도 넓은 집기인 도락주(↘ LP PP)가 있다. 도락주는 일단 기술이 발생하면 레이는 상대와 같이 누워있는데 여기에서는 레이에게 무신관이 주어짐을 이용한 심리전을 할 수 있다. 만약 상대가 구르려고 할 경우에는 재빨리 일어나서 K를 쓰게 되어 늦게

일어난다면 허단 가상공격으로 일어나면 되는 것이다. 일차이 큰 상대에게는 일어서서 U가 무조건 실패한다. 도락주는 통성공격의 도중에 걸고 넣을 수 있다.

상대방 쪽으로 어리를 향한 상태에서 나오는 토공각을 여러가지 낚는 기술을 이용해서 발동할 수 있다. 도공각을 맞게 되면 상대방은 놀이 뜨게 되고 도공각 - 대립 프 직 (대립프 후 PK) - 권장프 직 (PK RK LKJ)의 강력한 콤보가 들어간다.

킹

역시 그 스승의 그 제자다... 집기기술을 사용하는 것 보다 열심히 패아 살수가 있다. 아이킹보다 근중거리의 난투전에 유리한 기술들이 많아서 아이킹 보다 조금 더 능동적으로 상대의 공격에 대응 할 수 있는 반면에 공격 콤보를 노련한 마뎀한 기술이 없어 지성전으로 승부를 보아야 한다. 기본은 아이킹과 같이 원투원치와 레프트 스트라이프 라이프 어퍼 등으로 LP PP 콤보로 재빨리 데미지를 주면서 아이킹의 그것 보다 성능이 좋은 벨트 후 (LP PP)으로 근접에서의 중단을 견제 해 주며 집기 등으로 언급 해가는 것이 기본 패턴이다.

상투의 딜레이가 보이거나 재빠른 반격으로 카운터를 노릴때는 80 직 후 (PK)이 제자이며 이것이 물론히든 사에는 굼스치가 (뒤를 쓴 상대에서 LK)가 확실적인 다운공격으로 들어가거나 찬스가 보이면 직할하게 사용해도 좋다. 사용 후 대부분 보이는 기술인 안뜰 후 앞이 매우 큰 기술이나 좋은 펀치와 빠른 발동, 성공시의 최대한 데미지를 생각한다면 쓰지 않을 수도

없는 기술이다.

한 스텝 한 정도의 중거리에서 기술적으로 상대를 공격할 수 있는 기술로는 돌림 스텝 (PK)을 추천한다. 상대의 빠른 발동 스텝의 중단 날라차기로서 상대의 침 이용을 차단 할 수 있으며 거드가 되어 상대의 거드가 순간적으로 흔들려 딜레이가 전체 없다. 난투전 도중 거다가 조금 떨어지거나 할 때 가끔씩 떨어 놓아주면 의외로 좋은 효과를 줄 수 있다. 데미지도 안쪽할 수 있다.

포스 큰 데미지를 노릴때는 역시 아이킹과 마찬가지로 프랑턴 슈타이서 (↘, LKPK) 다. 아이킹과 동일한 펀치와 호형을 가지고 있으므로 찬스가 보이면 심리전을 할까 해 적과 노려주어도 좋다. 주력 집기로는 마슬 버스트 (↓↘ LP PP)를 추천하며 이것은 LP PP의 커넥트도 집기를 해해야 하는 만큼 해설할 확률도 적을 뿐이다. 레이어도 만만찮기에 주력 집기로 나뭇, 캔트도 입혀도 쉬운 편이라 실수할 염려는 없던지 집기 강점이 조금 늦게 나오고 리치가 그리

길지 않은 것이 좋다. 기술 후에도 후속공격으로 굼스치가 무조건 들어... 갈 듯하게 보이지만 상대가 움직이지 않으면 히로후는 것이 조금 아쉽다.



▲집기 자신의 중거리에서 외계한 집기 시간 식용-물루 고전했다

입하지 않는다. 3턴 모두 가 들어가게 되고 연속집기에 걸리게 되면 대부분의 사람들이 LP와 PP를 번갈아 가며 엔타하는 습관이 들어 있어 이것을 제대로 푸는 양은 버는 율은 두는 커멘트를 모르는

사람들이라면 몰라지 않게 주는 것이 거의 희박하다. 레이어도 거꾸로 집기 안뜰의 간여 체력을 남기고 모두 백아웃 후니 달일때연으로

집어주는 수많은 연속집기가 존재하지만 거의 대부분의 것들이 실전에 사용하게는 비효율적인 것들이다. 최후의 집기 성공률도 매우 낮을뿐더러 성공한다면 허더리도 연속집기 2-3턴 도중에 상대의 단순한 펀치 버튼 연타만으로 간단하게 물러 버리는 것이 대부분의 경우이다. 물론 매우 잘 짜여져 성공 시가게 되면 라운드를 확정 지을만한 시간과 데미지를 뺏을 수 있으므로 도중에 잘 풀리지 않는 연속집기 (사실 이런 건 없다) 한자기를 추천한다면 스텝인 에이프스 건 콤보에서 로에-스 레벨로 이어지는 중단 연속 집기 (가 아니고 뭐기다) 가 확률이 가장 높다. 이 연속집기는 1턴 스텝인 에이프스 건 콤보에서 LP + PP 로 최피 커넥트를

집어주는 수많은 연속집기가 존재하지만 거의 대부분의 것들이 실전에 사용하게는 비효율적인 것들이다. 최후의 집기 성공률도 매우 낮을뿐더러 성공한다면 허더리도 연속집기 2-3턴 도중에 상대의 단순한 펀치 버튼 연타만으로 간단하게 물러 버리는 것이 대부분의 경우이다. 물론 매우 잘 짜여져 성공 시가게 되면 라운드를 확정 지을만한 시간과 데미지를 뺏을 수 있으므로 도중에 잘 풀리지 않는 연속집기 (사실 이런 건 없다) 한자기를 추천한다면 스텝인 에이프스 건 콤보에서 로에-스 레벨로 이어지는 중단 연속 집기 (가 아니고 뭐기다) 가 확률이 가장 높다. 이 연속집기는 1턴 스텝인 에이프스 건 콤보에서 LP + PP 로 최피 커넥트를

집어주는 수많은 연속집기가 존재하지만 거의 대부분의 것들이 실전에 사용하게는 비효율적인 것들이다. 최후의 집기 성공률도 매우 낮을뿐더러 성공한다면 허더리도 연속집기 2-3턴 도중에 상대의 단순한 펀치 버튼 연타만으로 간단하게 물러 버리는 것이 대부분의 경우이다. 물론 매우 잘 짜여져 성공 시가게 되면 라운드를 확정 지을만한 시간과 데미지를 뺏을 수 있으므로 도중에 잘 풀리지 않는 연속집기 (사실 이런 건 없다) 한자기를 추천한다면 스텝인 에이프스 건 콤보에서 로에-스 레벨로 이어지는 중단 연속 집기 (가 아니고 뭐기다) 가 확률이 가장 높다. 이 연속집기는 1턴 스텝인 에이프스 건 콤보에서 LP + PP 로 최피 커넥트를

콤보의 시작을 해내어 라이프 스트라이프 레프트 어퍼 (PP LP) - 불투발 싸이클론 (LP + PP LP) 으로 마무리 짓는 콤보가 그나마 가장 안정적이야 50여 가까운 데미지를 보여준다. 대야미티트 어퍼 (↓↘ PP) 등으로 최후를 막도 마라가지가며 무덤 같다.



▲아이킹 연을 견어 한 후



▲뒤집기로 뒤 돌려 후러 문다

니나 윌리엄즈

PS2 버전에선 정말 아름다워져 버린 니나. 오프닝에서의 입시력을 버리는 모습은 정말 경악을 금치 못할 정도다. 하지만 전체적인 기술들의 약화로 인하여 주춤하는 모습이 보이는 니나는 기본기의 활용이 승리의 열쇠이다.

기본적으로 니나의 약화를 증명하는 기술은 역시 다바인케논(↘LK+K)이다. 빠른 발동과 강한 파워 그리고 무엇보다도 상대방어 기도를 하게 되면 큰 딜레마가 생겨서 맹만한 기술을 맞게 되므로 남발이 힘들어 지



게 되었다. 하지만 그래도 다른 조건들을 무시 할 수 없기 때문에 이진신디나 카운타올라 기술로 적절하게 언더인 예전만큼은 못해도 꽤 좋은 기술임은 틀림없다.

다바인케논 히트후에는 원투 펀치 - 어설트 콤보(↘LK LP RP → LP RP)로 마무리. 예전과 확정한 콤보 만한 곳 하지만 그래도 꽤 강한 하다.

니나의 주된 공격제원은 빠른 기본기와 다바인. 정기를 확실히 하여 이진신디로



▲타워리는 연계 N 스태킹

상대를 거침하는 것이다. 레이드 키(↘LP N FK)나 맞은 상태에서 LP N FK)나 어프스트레이트(↘LP FK) 라이프 로우키 & 맥 스텐 콤보(↘FK LP) 뒤로 상대를 천천히 견제하여 접근하면서 끝까지 치기(↘LP)나 다바인 케논으로 이진신디를 노리는 것이 기본. 특히 팔꿈치 치기는 어프스트레이트나 원투펀치, 라이프 로우키 & 맥 스텐 콤보 후에 이진신디로 활용하면 좋다. 대각선 두 번 입력의 실수하기 쉬운 커맨드이나 충분히 연습해두자.

▲다바인 케논

팔릭(→)LK)의 경우 공중콤보 마무리로 쓰였으나 정동시간도 느리고 딜레마도 떨어지서 거의 쓰이지 않게 되었으며 차라리 학해기

(↘)를 쓰는 것이 적절하다. 학해기는 회피능력은 약간 줄었으나 원진과 딜레이 스피드들은 원진으로 대응공격과 피우기용으로 쓰인다. 실재로는 거의 대응공격을으로 유용하게 쓰이게 하는데 유용한 패턴이러면 거만주니(오른쪽기 후 LP RP)나 후 사용해주면 상대가 조금이라도 알아나리 움직이면 히트하게 되어 제자의 기상을 사용하면 이런 다시 피울 수도 있다.

다바인이나 학해기 그리고 오픈 어퍼를 이용해 상대가 뜨게 되면 원투 펀치(LP RP) - 어설트 콤보(↘LK LP RP) - LP 4타가 가장 안정적이고 적절하다. 파워도 예전만큼 강한 집지만 학해기라고 볼 수도 없는 것도.

신기술을 관망하는 기술은 더블 쇼트(침이름을 LP RP)나 레이턴트(↘LP RP)이다. 그러나 이 두 기술 모두 강력한 추가타가 있는 기술은 아니고 견제용으로 사용하는 것인 기술이어서 아쉬움이 남는다.

요시미츠

어쩹히 그의 어퍼컷은 강하다. 그의 오픈 어퍼의 평형은 타 캐릭터의 오픈 어퍼와는 다르게 스텝 인 어퍼(↘RP)라는 이름의 고유기이다. 이것은 타 캐릭터의 어퍼컷을 하는 다르게 반 스텝 정도 진전하여 상대를 공격하는 것으로 리치가 길고 상대의 상단공격을 회피하는 능력이 타 캐릭터의 그것보다 월등히 우수하다. 게다가 가장 주목해야 할 부분은 체인지가 가능하다는 점. 전 캐릭터의 오픈 어퍼와 쿠니미츠와 옐 오픈어퍼 히트 후 체인지가 가능

한 캐릭터는 없다. 이런 성능 좋은 어퍼기술을 가진 요시미츠는 공중콤보를 시도할 찬스가 자주 오게 된다. 추천 콤보로는 언벨인걸 2번타는 -LP, LP-나 -인벨 인걸 다시 2번타 후에 발메나리 치(→)로 대략 48 가량의 데미지까지 기대 할 수 있는 셈이다. 난이도가 조금 있는 콤보라 실재 확률은 꽤 있지만 시도 할 가치는 충분하다. 그러나 요시미츠 자체로서 시도 할 수 있는 공중콤보들은 종류가 다양하고 즐긴다고는 하나 보탈 데미지가 80여상

것들은 드문 만큼 실용적 측면을 고려하여 체인지 후 태그콤보를 노리는 것을 추천한다. 절이나 줄리 아치릴 강력한 공중콤보가 가능한 캐릭터라 태그피터나 일 때 요시미츠의 전기가 발휘된다.

상대를 반스텝만 한 스텝 정도와 근거리에서는 원진 치(요시미츠와 원진치는 긴 케릭터들 최강의 속도를 자랑한다와 하여 주력 중단기로 스텝 인 어퍼를 기본으로 사용하며 커맨드(↘LP, LP, LP, LP)로 상대의 기도를 무너



▲대각선 어퍼



▲체인지



▲공중 분쇄 후 줄리타 등장

트린 후 다시 스텝 인 어퍼로 뒤의 패턴을 반복해 가는 식의 단순하면서 상대가 반격하기 까다로운 패턴으로 압박감을 주고 거리가 벌어지면 원진 데미지(→RP)나 히살(→FK) 등으로 견제하여 접근하도록 하자.

침이름으로 상대의 공격을 피하

면서 반격하기 좋은 기술로는 아시로 (하이틀 중 LP) 가 있다. 이것에 히트된 상대는 무조건 뜨는 좋은 피우기 기술이긴 하나 가드가 된다면 상대와 일직선 상에서 상당히 큰 일대기가 생기므로 불안하다면 역시 황 이용 중에 발동시킬 수 있는 중단기술 활용(이중 중 LP)을 대신 사용해도 좋다. 합형은 상대방이 거드사에도 거드를 흔들리게 하는 효과가 있으므로 일대기 없

는 안전한 기술이다. 발동도 상당히 빠르고 컨트롤도 좋은 어이므로 아시로 보자 물론 같이 많지만 이 기술은 카운터 시에만 상대방을 공격에 피운다. 대신 아시로는 히트 후 체인자가 가능하고, 평소에는 뒤집히지 않는 체인자를 하면 뒤집히지 않으므로 태그공보으로도 좋다. 이중 중에 확실한 헨스가 온다면 아시로를 확신이 없는 상태에서 안전한 견제를 원한다면 합형을 사용해도

좋다. 또 하나의 하이틀 중 기술인 유실(하이틀중 RK)은 카운터 히트시 접근 후 지파인(LP+P) - 두 개(지파인 중 LP+P)의 콤보가 가능하다.

하단 공격기로는 아슬 처우기 없이 전진 시착시 UK가 있으며 기술을 발동하기 위해 알아야 한다는 약점이 있기는 하나 못 볼 정도는 아니다. 심리전으로 사용하거나 약간의 하단견제 공격 후에 기술적으로

로 사용해주는 등의 여러 방법이 있으며 중단기술이 풍부하고 강력해 오히려 초반 성공률은 높은 편이다. 이 기술 히트 후에는 율러차기로 시작하는 약간의 콤보가 가능하여 거리가 가깝다면 지파인(LP+P) - 두 개(지파인 중 LP+P)의 높은 데미지의 콤보로 연결시킬 수 있다. 율러차기 콤보 후엔 다시 심리전으로 돌아갈 수도 있어 상당히 유용한 기술이다.

린 사유유

PS2 판에서는 엄청난 이스트로 변신하여 나오는 시모우, (교복버전의 엔딩에서는 진과 결성!) 그런 일들에서 발휘하는 능력은 가히 놀라울 따름이다.

시모우는 화려한 하이틀과 거의 모든 중단기술을 피지하는 봉황새를 이용한 파이팅을 펼치는 것이 기본. 또한 무른 자세에서 강력한 기술들이 많고 하이틀 범위가 넓어 워낙 자세에서 싸우는 경우가 많다.



▲이합집을 워전시 뒤돌다

뛰는 자세로 만드는 기술은 여러 가지가 있지만, 주로 쓰이는 것은 율러차기(LK+P), 심보장경(LP), 주자(중-율러차기 LP), 이합집(→LK), 링간(앞에서 RP), 소취(배신) 2타(있는 상태에서 LK RP)이다. 율러차기는 오른쪽으로 약간 회피를 워전시 뒤를 돌려 뜨르르 워전 직후 오른쪽으로 하이틀을 해주면 상당히 많은 적도를 피할 수 있다. 상대의 공격을 어떻게 흘린 후 호미자(워전 상태에서 RK)로 띄우거나 때면, 심보장경이나 주익(배경은 우수경이 좋고 빠른 편이므로 앞쪽 본 상태에서 공격사에 어울리는 효과적이다. 이합집은 약간

게다가 떨어지 않을 때에 사용하여 워전 상태로 만든다. 중단이고 거드파에도 발동은 반격을 받지 않으므로 주된 워틀기 계란중 하나로 쓰인다. 또한 카운터 히트시에는 한방합 하이틀 - 호미자(→)를 띄울 수 있다.

일단 워틀 후에 잘 쓰이는 기술은 상대를 띄울 수 있는 호미자, 배신(워전 상태에서 RP LP RK), 칼기이다. 호미자는 상대를 띄우고 공중공포를 날릴 수 있는데 추천 공중공포는 심보장경(→LP), 배신(→LP)이다. 배신(→LP)은 판정 범위가 넓고 발사시 앞쪽으로 서 있을때의 LP처럼 쓰이는 기술이며 카운터를 노리고 배신(→)라 지르면 상대를 띄울 수 있다. 칼기는 배신(→)로 상대를 견제하면서 가까이 다가가거나 하이틀을 하면 서 다가서 잡을 수 있는데, 칼은 후에는 오른쪽(앞)진 전진(가)전진 지 도라전진(→LP LP)으로 추가 데미지를 줄 수 있다. 또한 전상상자(워전 상태에서 →LK+P)는 상대의 히트로 들어갈 수 있어서 상대가 공격했을 때 상대의 히트 넘어간 후 호미자(→)로 추가타격을 줄 수 있다. 워전 상태에서 다시 봉황새를 쓰는 것으로 상대의 공격을 흘릴 수 있고, 율러차기(워전 상태에서 →LK+P)로 흘릴 수 있다. 율러차기 중에 연속으로 LK+P를 누르면 도공격으로 적을

피울 수 있고, 율러차기 후 그냥 칼기 버튼 누름으로 상대에게 접근하여 칼기를 거는 것도 가능하다.

시모우의 특기라면 역시 봉황새(LP+P)라 할 수 있다. 봉황새는 상대의 모든 심판과 대부분의 중단을 흘리는 성능 좋은 자세이다. 봉황새로 상대의 공격을 흘린 후에는 보통 공보반주(봉황새 중 LP+P)를 사용하여 띄울 수 있는 것을 기본으로 생각

하는 사람들이 많지만, 더 성능 좋은 율러차기는 봉황새의 3타(봉황새 중 →LK)이다. 일단 공격이 실패해도 일대기 전체 없다는 것이 매력이며, 띄울 경우 공보반주보다 더 안정적으로 공중공포를 날릴 수 있다. 추천 공중공포는 심보장경 - 배신(→)라 - 심보장, 봉황새의 3타(맞지 않을 것 같다면 RP까지 눌러 주어 들어올 노리고 접근하는 상대에게 타격을 줄 수 있다. 봉황새가 무서워서 서있는 상대에게가면 무채차기(봉황새 중 RK LK)가 적절한 하단 공격.

앞쪽으로 서 있는 상태에서 율러차기

만한 공격은 가우장(LP)과 삼백중, 그리고 도라전진이 좋다.

가우장은 일대기나 카운터를 노리고 사용할 때 좋고, 삼백중은 워틀도 강력하고 거드사에도 일대기가 전혀 없다는 것이 매력. 또한 상대의 반격을 무도해서 봉황새로 율러차기도 아주 적절한 기술이다. 도라전진은 신기술로 맞은 상대가 뒤집는 것이 어렵지만(그때

도 보통 크기의 상대라면 작전(→LP) - 이합집의 콤보가 가능하고, 큰 상대라면 작전 - 삼백중의 콤보가 가능하다. 또한 앞서 말했듯 다른공격용으로도 좋기 때문에 자주 사용해도 좋을 거 같은 단 역시의 두 기술보다 일대기가 덜 나서 주의하는 것이 좋다.



▲가우장



▲도공-

회랑

그의 사투 캐릭터인 백두산과 비교한다면 백두산은 일반 형이상 스펙트럼이 느린 대신 플라잉고의 움직임 성능이 좋으며 일반 기술들의 자살하고 작은 데이지의 연속으로 상대의 체력을 빼앗아 가는 스타일인 반면에 최강은 일반 화일을 스키드가 빠르고 플라잉고의 참어죽은 그리 크지 않으나 백두산의 그것보다 빠르고 연속으로 움직일 수 있으며 기술을 항상 현상이 바뀌어 빠져 공격공격적인 단타워주의 데이지를 주는 스타일이다. 최강의 기술을 하여 하나 방대하고 일어난 건 정말 그리 많지 않지만 사용하지 않아 싸이클 스타일이 천차 만별이므로 본 필자의 싸이클 스타일을 기본으로 설명하겠다.

필자는 상대의 공격권 안에서 상대의 반응에 맞추어 이동과 공격으로 상대의 공격을 유도하여 그것을 확실하게 반격할 수 있는 전술을 잡아 공격하고 빠지는 '히트 앤 어웨이'의 전략을 기본적으로 추구한다.

기본 공격 전략

원투원치 LP LP 등의 전치제일로 시작하여 중단기인 오펜이며, 현 어택, 토치, 미를 빼내서 몸으로 상대의 허당가드를 밀지하며 플라잉고 패턴(→N LK) 등으로 파생 시킨다. 적절한 전 후방 대위를 이용해 거리를 항상 유지하고 상대 밀의 때에 후 반격을 차단 하는 것이 중요하다.

중거리 공격

두 스텝 정도의 거리를 기준으로 최강 발뒤꿈치 뛰기(→LK) 등으로 상대의 허당가드를 밀지하며 차단하고 접근하거나 허당가드 현상 전



A역할 도망가니 쫓기?

발뒤꿈치 이용해 재빠르게 상대에게 접근한 후 앞뒤와 발동여 빠른 기술들로 공격해 준다. 상대의 상단공격이 예측되거나 거리가 맞을 상대에서 상대방의 전후방 대위를 예측한다면 기술적인 라이징 볼레어(→N LK, PK)를 노리는 것도 좋은 시도이지만 기드 뛰거나 밟나간다면 호희계 달할 각오를 해야 하므로 신중해야 한다.

허공을 어우와 공격.

시전후방의 형이상으로 상대의 공격을 피하고 후속으로 들어갔다 곧 후 반격술(→PK) 이후의 연속 공격을 노리는 것이 좋다. 카운터 격브시에는 피격이 적어준은 몇몇 공격 패턴들을 시도 할 수 있으므로 큰 데이지를 좋아해 찬스이다. 일반적으로 셋업 (오른발 자세에서 →LK) 후의 패턴으로 이어주는데 상대가 이것을 미리 대비하고 허당가드를 한것은 오히려 반격할 위험이 있으므로 완어, 혹은 오른쪽이 이후의 공격으로 이어 주는 것도 나쁘지 않다.

시계 반대방향의 움직임 이후 플라잉고로 연결시켜 중단된 플라잉고의 효과가 크게 대체하여 상대의 거의 배후를 침투할 확률이 높아진다. 시계 반대방향 움직임 이후에는 플라잉고로 연결 시켜 주는 것을 주된 패턴으로 하지. 형이상 이후 관련해서 전사 보리단편 측면달기를 시도하는 쪽이 확실하게 데이지를 좋아하는 방편이다.

레프트 플라잉고

근거리에서는 원천치를 이용해 상대를 밀어 내어 붙이고 (플라잉고 도망) 원천치 단발은 상대에게 가는 시계회 화일속에서 우선권이 돌아오게 된다. 오펜어, 현 어택, 미를 빼내서 몸의 중단기술과 참가기술의 이차전자를 끌어 주거나 다시 플라잉고를 시도해 워워 패턴을 반복 하는 것을 기본으로 한다. 전사기 달지 않을 거리(가나 상대가 플라잉고 원천치를 예측하

고 허당가드를 찬다고 봐 약되었을 땐 몰라리고 시어 이 킥 공보를 사용해 공격 하는 것이 좋다. 몰라리고 사이드 킥은 기드만 시킨다면 아무런 일레이와 리스 크가 없으므로 다시 플라잉고로 들어가 워워 것을 반복 할 수 있다. 거리가 조금 멀다 생각되면 플라잉고 도망의 30인 공보 시작인 미를 빼내서 (레프트 플라잉고 도중 PK)를 이용해 한 스텝 전진하며 중단을 가려 한 후 오른쪽 자세의 기술들로 파생시켜 공격 할 수 있다. 이것은 가드되면 상당한 위험이 있어 공격의 흐름이 끊길 수도 있으나 상대의 반응을 잘 보고 사생 하도록 하자.

플라잉고 이빨으로 상대의 측면이나 배후를 침투할 때는 기본적으로 데릴 사이드 킥이 무덤 같이 좋은 데이지를 주며 안전하게 공격할 수 있는 수단이기 하나 히트 이후의 공방이 조금 예매한 것이 후 조금 여유가 있고 더 많은 데이지를 노린다면 라이프 힐 킥스 (레프트 플라잉고 도중 →PK) 이후의 공중공보도 시도 할 수 있으나 이것은 발동이 느리고 기드 당했을 경우에 일레이가 크다. 게다가 플라잉고 이동 후 카터와 맹금이 약해져 저서 카렌드 입력 방향이 약해져 지는 경우가 많은데 잘못 입력하게 되면 몰라리고 라이프 스텝이 (레프트 플라잉고 중 →LK) 이 발동하여 오히려 크게 반격 당하게 될 수 있으나 완벽한 전술에서 안 주의해서 사용하도록 하자.

공중공보

라이징 볼레이드 후의 공보들이 전사 TK에 비해 공중공보의 데이지가 들어는 못한 인상을 받았었는

데 실제로 트래픽 모드에서 데이지를 축적 해 본 결과 기존에 통용되던 공보들이 약 10%정도 데이지가 들어는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 방법으로 공중공보를 해내도 70을 넘어가는 데이지의 공보는 찾을 수 없었으며 오히려 기동중에 기동한 셋업 라이프 킥 공보가 크린히트 시 70% 가까운 데이지를 보며 머물러 라이프 킥 (오른발 자세에서 LK→PK) 단타가 합시 크린히트 처리되어 66의 데이지를 준다. 이런 저로운

데이지를 놓고 봤을 때 라이프 볼레이드 이후에는 테그버스로 바로 체인지 하여 뛰거나 체인지의 태그 공보를 노리는 것이 훨씬 이득이라는 걸 알아 나온다. 절권TT 전 체력까지 띄우기 기술 중 가장 높아 싸우는 기술인 만큼 체력이 떨어 오오는 체력하는 일반 띄우기 기술들보다 시도하지 못하는 아예 높은 데이지의 공보들을 시도 할 수 있으므로 태그 공보 쪽을 적극 추천이다.

볼라즈와 킥 (오른발 자세에서 →PK→PK) 이후에는 기존의 오른발 자세에서의 공보들이 거의 모든 것들이 들어오므로 그것을 사용하도록 한다.

라이프, 레프트 힐 킥으로 상대 미를 띄울 때 상대가 공중에서 한 바퀴 회전해 어이후를 화일쪽으로 향하게 되는 불안정한 자세로 뜨게 되면 일반적인 공중공보들은 거의 시동이 불가능하다. 힐킥스 히트 이후에 체인지는 가능하나 태그시 간이 느린 태그공보가 거의 불가능하므로, 직접 공중공보를 사용하는 것이 좋다. 레프트 힐킥스 이후에는 전발자세이므로 원투 리운트 허우 스텝 공보로 간단하게 이어 주도록 하고 라이프 힐 킥스 이후에는 레프트 PK 공보 (오른발 자세에서 RP LK) 혹은 라이프 킥 공보 (RP PK PK)로 파생되는 공보들을 사용하는 것이 보통이다.



에디 코드

에디하면 떠오르는 것은 무엇보다도 **가드 LK FK**를 연타하면서 사용하는 데 있는 중간 이치에 의 모습이 떠오르지 않는가? 하지만 에디는 고수들과 플레이를 보면 심오한 케인의 캐릭 타임을 알 수가 있다. 근근한 살의 전과 의외로 강력한 파워와 민첩의 기술들, 그리고 이치신들을 이용한 전술들이 에디의 주력이다.

에디의 주력 2타입은 역시 원투신이다. 다른 캐릭의와 약간 동작이 틀리다. 원투도 좋고 타이밍을 잡는 능력도 뛰어나다. 원투타 중 **에디(→LK)**이나 **코도베라(→FK)**, **사바 지리토리(→FK)**를 섞어서 견제하자. 특히 사바 지리토리는 살의의 좋은 기술로, 빠른 기술 속도에 워낙 강한 기술을 피하여 할 이용을 잃는 난해까지 자고 있어서 에디의 전진주 공격 기술이다. 단, 상대의 빠른 걸 공격에 들어가 쉬우므로 너무 남발하지는 말자. 또한 코도 베라는 맞은 상대는 위로 쓰러지는데, 이때 적이 가만히 있거나 제자리 고정공격을 노린다면 **키베인나(→LK+FK)**를 히트시킬 수 있고, 히트 후르가나 앞으로 구르려고 한다면 **벤인프리다(→K)**를 맞출 수 있다.

에디의 피우기 기술을 비라바(→LK+K)는 쉴 때는 피우기 중 하나. 이런 좋은 피우기중 두고도 힐 3칸 시달린 공중콤보로 올만한 기술이 있어서 고생했던 에디지만, 콤보지라도 - **아우스트로리(→LP FK FK)**가 공중콤보의 역할을 해주게 됨에 따라 공중콤보는 전적으로 콤보지라도 - **아우스트로리**에 맡기면 된다.

마카로 **엔페(→FK)**는 커먼히 히트하면 마카로 엔페 히스타라 시바타 **→FK LK**가 모두 들어가게 된다. 히트도 민첩이 좋으므로 날렵해도 괜찮지만, 카운터가 아닐 때 일어서 미처하지기 후속타를 모두 쓰는 것은 잘못, 완벽하게 반격을 당하게 된다.

그러나 이런 서서 공격하는 기술을 사용하여 싸우는 것은 에디에

대해서 반도 알지 못하는 것이다. 에디의 강점은 특수자세에서 파생되는 기술들이다.

에디의 자세에 대해서 일단 알아보자. 자세는 2가지로 나눌 수 있는데 주저앉은 자세, 물구나무자세가 있다. 이중에 가장 활용도 높은 자세라면 역시 주저앉은 자세, 혹은 2자세다 공격도 가능하다. 대신 물구나무자세는 기술의 스피드는 느리지만 기술 민첩이 좋다는 점이 특징이다.



▲주저앉은 자세



▲물구나무자세

1. 주저앉은 자세

주저앉은 자세에서 주된 기술은 두 가지이다. **트포카**에 **아카르**(**→지킴**)은 자세에서 **LK FK**와 모두 피운(주저앉은 자세에서 **FK LK**)이 비로 고것, 트포카에 **아카르**는 중간 공격, 트포카에 **아카르**는 저고 있다. 주저앉은 자세의 에디에게 살의를 절구하면 트포카에 **아카르**로 파우고 콤보지라도 - **아우스트로리** 슈타라 **→지킴** 공중콤보로 막을 수 있다. 또 후투자은 한타기술로 권질이 좋기 때문에 주저앉아있는 에디에게 접근하거나 트포카에 **아카르**에 맞출어져 서있는 상대를 비틀리게 하면서 물구나무 자세로 전환할 수 있다. 즉 이치신들을 노릴 수 있는 것이다.

주저앉은 자세로 변형하는 기술은 여러 가지가 있지만 추천하는 것은 신기술인 **해인리고(LK)**와 **콤**

보지라로-**아우스트로리**, **리데라**로 **로프트(힐이동)** 또는 **장가움(LK)**이다. 해인리고는 히트되었을 경우 상대가 공중에 뜬데다, 사용 후에는 주저앉은 자세가 되므로 어떻게 공중콤보도 되돌 수 없으니 그냥 트포카에 **아카르**를 사용해서 약간의 추가타정도 있어 맞추는 데에서 만족할 수 밖에 없다. **콤보지라로** - **아우스트로리**를 한 후에 주저앉은 자세가 된데다, 상대가 눈치챌만한 주저앉아있지 않아 **FK** 등으로 견제를 해서 주저앉은 자세가 유지되어야 한다. 그렇다면 남은 것은 **리데라**로 **로프트(힐이동)** 이것은 그냥 사용하면 중간 공격이 되어, 남은 자세로 상대에게 고평기 때문에 상당히 유용하다. 또한 기술 사용 중 레버를 아래로 내리면 공격을 캔슬하고 그대로 주저앉은 자세가 되어버린다. 이때 이치신들을 노리면 상대를 혼란에 빠뜨릴 수 있다.

2. 물구나무 자세

물구나무 자세는 기술들은 느리고, 자세 자체가 험악이 않으므로 자주 시용하기엔 문제가 있는 자세라 할 수 있다. 하지만 기술 하나 하나의 민첩이 강력하고 상대의 공격을 피할 수 있는 자세도 있는 등 활용하기에 따라 에디가 어느정도 강민첩을 결정짓는 자세라고 할 수 있다. 일단 물구나무 중 **넬** 수 있다. 일단 물구나무 중 **넬** 수 있는 것 중 유용한 기술은 **부카온(→LK+FK)**과 **파라우(→FK)**, **리이트(→FK)**와 **파라우(→FK)**, **리이트(→FK)**, **히라타(→FK or LK)**가 있다.

부카온은 상대의 상-중간 공격을 흘리고 피우는 것이 주목적이다. 특히 주저앉은 자세에서 **토우파온**을 사용하여 상대의 하단을 때리고 물구나무로 전환되었을 때, 같은 사람이름이 중단공격이나 상당 공격으로 물구나무 자세를 무너뜨려 하

기나, 모두 피운이 히트 되어 자세가 무너지는 상태에서 상대 기술로 물구나무를 끊으려 한다. 이때 부카온을 사용하면 기술을 피하고 상대를 띄울 수 있다. 단 피쳐도 다시 물구나무 자세으로 강력한 콤보를 노리기 힘들다. 이때 사용가능한 기술은 물구나무 **레프트(→FK)**와 **리이트(→FK)**로 **넬** 수 있고, 히트하면 상대에서 **LK+K**이

다, 드로프 중에 레버를 아래로 끄면 다시 주저앉은 자세가 되므로 콤보를 맞은 상대에게 또 한번 이치신들을 걸 수 있다. 파라우는 특수중간 기술로 민첩이 강한 것이 특징이다. 비록 가라베기 등의 기술에 약하지만 뒷발을 때 거기로 온 기술을 이길 수 있는 것이 매력이다. 단 위험은 그렇지만 날렵한 줄기 없다. 가드 되었을 때에 전환하게 **아카르**로 패배되기 때문.

에디의 주력 이치신기술은 역시 **이비르타드라(→힐이동)**라고 할 수 있다. 이비르타드라 후레를 아래로 하면 주저앉은 자세로 파생되기도 하고, 이비르타드라 **다 비르타(→힐이동)** **→LK LK**가 히트했을 경우 후속타로 **콤보지라로** - **아우스트로리** **→LP FK FK**로 공중 콤보로 넣을 수 있고, 이비르타드라 - **이비르타드라** **→힐이동** **→LK LK+K** 히트하면 트포카에 **아카르**로 약간의 후속타를 막을 수 있다. 단, 이비르타드라타의 단점은 빠른 견제공격에 봉하기 쉽다는 것이어서 어느 정도 거리를 두고 사용해야 안전하다.



브라이언 퓨리

필자들이 빠르고 공격을 안 하는 바람에 이만저만 공격을 하게 된 브라이언. 필자들이 다 배워서 정도 브라이언이 이만저만 캐터피어와 약한 캐터피어만? 절대 아니다. 긴 리치와 굉장한 기동기를 지니고 있는 캐릭터로 비슷한 기술을 지난 부로스보다 기술이 시범시원하고 호



A음속 진지, 허풍쟁이 대미전지!



A대미력 발동중, 상대의 앞으로 돌러 간 것 보인도

쾌하다. 공중공포의 데이지도 괜찮으며, 상대의 작은 데이지도 놓치지 않는 마하번치(→)PP는 그의 트레이드마크, 마하번치와 비슷한 기술로 마하박이 있는데, 이 기술은 약간 침묵으로 회피하면서 들어가기 때문에 회피하는 상대를 잡아가는 데에 아주 유용하다.

기동기 건재가 주가 되는 브라이언의 주 건재기는 라이브보더를 쏘우(→)PP와 LK, 개를침공비이션 시리즈(←)K PP LP PK or LK PP LP PK)가 주로 쓰인다. 또한, 침투번치보다는 서전크로스(←)LP PK LK PK)를 근거리와 중거리 건재기에 이용하면, 상대의 횡이동도 잡기 때문에 상당히 좋다. 단, 미지각하지 다 쓰면 상대가 때문에 반격당하기 쉬우므로 중단공격인 3과 4처럼 써주는 것이 좋다.

브라이언의 침투번치는 다른 캐릭터보다 약간 편지가 좋지 않는데, 속도도 커버하는 타입이다. 그렇기

에 편지가 좋은 다른 캐릭터와 편지 건재 싸움에 밀린 채 싸움에 밀린다면 스나이프(←)PP)로 상대를 회피하여 번치하거나, 편지 전용 번치기인 레밍(←)LP)후 편지를 흘렸다면 PP를 눌러 번치하자. 번치자를 흘리면 마하번치 공격, 오른쪽 치를 흘리면 라이브보더를 우를 쓴다.

앞서 말했던 개를침공비이션 시리즈는 마지막과 미지시리가 그의 미지시리가 그의 미지시리는 양이도 효과적이다. 이 기술 자체가 번침이 없기 때문에 날밤에도 좋지 않은 상대의 오른쪽 횡이동이 많이 약하기 때문에 횡이동을 잡을 수 있는 예그스레쉬(←)PK)를 섞어서 사용해야 한다. 중거리에서는 브라이언의 횡이동능력이나 대수 시리즈가 빠른 편이므로 상대의 공격을 피하여 건재

하다가 결정적인 상대의 일레미에 마하번치를 날리자. 근거리에서 하단 공격을 흘리면서 공격을 할 수 있는 기술로서 플라밍 필(←)PK)이 있다. 상대의 하단 기술을 흘리며 상대를 쓰러뜨리는 이 기술은, 업뎃보전 폼보가 불가능할 거 같지만 라이징컴비네이션 3과 LP PP LP) 후에 마하번치의 제 강한 폼보가 가능하다.

이외에 공중공포로 써는, 리프트(←)PP)해서 LP 후에는 슬래쉬 컴비네이션(←)PP LP PK), 초광(←)PP) 후에 스톱과 블로우(←)PP) - LP - 마하번치를 추천한다. 브라이언의 한방 역전기(←)PP) 니 크래쉬(←)PP)로 LK) 카운터 공격 시, ←)N PK)로 피우고 슬래쉬 컴비네이션이 있다. 많이 공격해서 상대의 번치를 유도하여 니크래쉬를 커운터로 맞추면 좋다.



줄리아 창

대형서 가장 많이 쓰이기 되는 기술은 역시 편지가 좋은 침투 LP LP LP와 호신주(→)→ LP), 침투번주(←)LP PK) 그리고 추가된 신기술 중 하나인 침투 비침주(←)PK LP →)PP)이다. 미월 에 비하여 더욱더 강력 보이는 줄리아 창은 경우 기술의 발동과 밀어내는 큰 차이를 보이지 않는다. 하지만 역시 줄리아의 신기술 침투비침주를 이용한 공중공포는 줄리아를 미월보다 강하게 만드는 큰 장점이다.

침투비는 줄리아의 빠르고 판



장 좋은 서서 LP에서 나오면, 첫 발이 카운터면 나머지 두 발이 다 밀려 되고 뜨게 되는 줄리아의 발음이 되는 기술이다. 상대편이 침투로 카운터를 무리위하여 서서 밀기만 한다면 침투로 2회후에 이어지는 침공체 폼보 LP LP PK LK)로 이지 상대를 잡자.

침투비를 모두 맞으면 상대는 뜨게 되고 공중에서는 상대에게 호신주 공중공포(호신주 2번 - 침투번주)나 신기술 침투비침주를 쓰는데 보통이다. 데미지는 어느 쪽이라도 서로 비슷하니 상대가 싸우려는 것을 잘 보인지 아니면 간단하지만 강력한 것을 살것인지

는 개인 취향에 달한다. 침공체에서 줄리아의 주된 기술이었던 침투번주는 공중에서 히트 시에 상대가 날아가 버리게 되면서 공중공포의 마무리로 쓰이기 되었고 2번째는 회피하는 상대를 따라



A



B

가는 호입기능이 줄어들어서 약화됨을 보았으나 침투와 데미지 스피드가 여전히므로 아직까지 줄리아의 최고의 중단기공의 역할을 충분히 해줄 수 있다.

침투비침주는 첫 발이 히트하면 무조건 두 발까지 히트해서 시전자를 이용한 침투비를 노릴수도 있는 강력한 신기술이다. 3번까지 가르치면 상대는 많이 떨어지므로 밀어 이도 적다.

줄리아의 건재기와 하면 역시 좋은 빠르고 편중으로 많은 캐릭터들에게 사랑을 받는 PK 이다. 줄리아



C

내 PC가 아파요!

PC응급처치 해결사



V챔프 창간 1주년호 특별 필적부록





여의 경우 RK 가드사에는 신기전소 연직(FK RK RK)나 신기전소신직(FK RK ↓ RK)을 변형하여 달래 이를 줄여 나갈 수 있고 FK 커맨더 히트사에는 호신주가 들어간다. 보통은 RK RK이지만 사용하며 상대를 짜증나게 만들 수 있다.

높이 띄우는 기술이 없는 줄리아에게는 역시 대진봉추(↘RP LP)가 강력한 띄우기 기술로 보인다. 중언으로 앉아 있는 상대에게 쓰는 이 기술은 잘 사용하지 않는 중언과 절기의 이진산단을 이용한 실리전

도 할 수 있다. 상대방의 공격을 계속해서 관망이 좋은 틈을 이용한 연권대진봉추(강방이 치우하면 때 LP RP LP를 노려도 상대방을 놀이 피울 수 있다. 연권대진봉추는 2번째를 상대가 가드하면 LX 나 FKK를 이용해 편입 좋은 상대인 약한 느린 하진전제에 할 수 있다. 단 상대가 하단으로 걸리면 이진산단은 되지 않는다.

다른 기술이 강력한 덕분에 주력 절기인 때드 엑스(↘↘RP)의 경우 보통 실리전을 이용해서 사

용하게 되었다. 무엇보다도 일본이 주가 시전자 실리전이 약해진 탓에 자주 사용하지 않게 되었지만 줄리아가 참의 대표격이며 좋은가을인 것도 사실이다. 가드사/가나 히트 시점을 때 상대에게 달래임을 크게 주는 총주(하일동중 RP)나 혼란비봉추 2타 후에 실리전으로 때드엑스를 세우는 것도 효과 있다. 절 건재 후 ↘/가나 때드엑스로 2지산단을 노려보는 것도 좋다.

대부분 공중을 뜨게 되면 호신 주 2~4회프 후 호신언금이나 절

보전주를 쓰는 것이 보통이고 절 한방 후에 혼란비봉추도 괜찮다. 가장 대표적으로 쓰이는 연속기는 폭은 후 LP - 후소진공회(강아진진 사직시 RK LX) - 혼란비봉추이다. 적당한 위치를 지령하는 줄리아의 주력 폼보로서 통통통, /FK, 연권대진봉추등으로 비록 경우에 사용할 수 있다. 연권대진봉추 후에는 대서 후 때르 비호로 약간 어둡다. 이치기에 혼란비봉추의 3타 때를 약간 늦게 때라 하는 것을 잊지 말자.

전책

절권에서의 중장기 케리라는 다 비스칼. 파워 시저스 1타(↘LP4P)와 긴 리치를 이용한 견제 그리고 편집 좋은 어찌(↘RP)를 이용한 싸움 하지만 많은 기술들이 일례에는 코고 스피드가 느린데가 공중볼보가 약하다. 이런 단점을 커버하는 것은 강력한 파워 퓌.

하지만 전책의 경우 시기술 피뫼건 어설트 덕분에 상당히 파워업했다.

피뫼건 어설트(후)는 달래이도 알지도 리치도 짧고 편집도 좋아서 책과 추천하는 기술이다. 편집이 좋기 때문에 카운터를 노려기도 쉽다. 이 기술 후로는 전책은 100% 파워업했다고 말해도 과언이 아닐 정도.

파워 시저스 1타 (←LP4P)는 상대의 할이동을 잡는 강력한 편집의 공격이다. 달래이도 책어서 남발해도 아쉬운 문제가 없는 기술. 히트하면 즉시 코소드 콤보 피↘LQ

로 약하니까 주가 대지지를 넣거나 상대가 일어나는 것을 가드라 이진산단 공격 상대가 일어나지 않으면 히트엑스로 주가자를 노려나



▲사태영요

어시진 너를 1방째를 히트하거나 가드 사에는 상대는 상당한 달래이가 생기는데 이 상태에서 바이올렌스 어찌(앞에서 LP)나 절기를 이용하여 이진산단을 거는 것이 좋다. 바이올렌스 어찌의 경우 하단 견제기술 이후 연계로 사용할 수도 있기 때문에 자주 애용해 주는 것이 좋다. 바이올렌스 어찌 히트사에는 상대는 공중을 뜨게 되며 공중에서 RP 연한이나 두 번 후 파

워 시저스가 콤보로 들어가게 된다. 바이올렌스 어찌 히트사에는 체인지를 이용한 콤보를 노려보는 것도 상당히 괜찮다.

상대의 상당 공격을 예측할 수 있다면 브리코 (LP4P)를 넣는 것이 좋다. 브리코 내를 상당히 낮은 모습

으로 상대 회피 후 강력한 파워가 절말 앞에 든다. 게다가 상대방이 가드해도 상당히 많이 일어나므로 간재에게는 전혀 무리 없는 기술.



▲브리코-1

전반적으로 중언기술은 강력해도 하단기술이 약해서 절기를 노릴 수 밖에 없는 것이 전책인데 절기를 잘 주는 상대를 만나면 고전하게 되는 법. 의외로 빠르고 강력한 하단 기술이 있어서 소개했다.

바로 라이브링 핸드(↘RP4Q)가 그것. 라이브링 핸드는 일 그대로 상당히 빠른 하단 기술이다. 리치가 거의 길지 않다는 단점이 있지만 어시진 너를 1타후의 공방에서도 하단을 노릴 때 사용하면 좋다. 후속타로는 앞서서 RK - 해나를 LP4P)를 쓴다.

또 하나의 좋은 하단 기술은 바로 때르본 스위치(↘LP7), 기술집적인 하단으로 훌륭한 타수라. 다음공격으로 바로 무찌 강하다. 중느린 편이지만 날림인 않다면 보고 무조건 막을 필요는 아니다.

헤이하지 미시마

헤이하지 미시마는 역시 신록의 필조되게 삼단병의 풍산용가진 전격는 달리 특수 중단 편집의 풍산전(→N ↓, RP)을 가지고 있다. 기본 패턴은 삼광일권을 이용한 간재와 풍신 대회를 이용한 견

에서 풍신전과 나락불기(→N ↓, RK)를 이용한 패턴이 주로 이루어진다.

헤이하지도 초풍신이 생긴지 때문에 멋진 콤보들이 이루어지리라 생각을 하였지만 초풍신의 경우 가

드를 하지 않았을 때 별로 차이를 느껴지지 않아서 그의 큰 맛은 느낄 수 없다. 다만 중년의 노후행자 노련함을 느낄 수 있을 뿐이다. 그래도 역시 헤이하치의 풍신전은 걸어 올리는 느낌으로 타격하기 때문에 보다 안정된 풍신전의 느낌을 받을

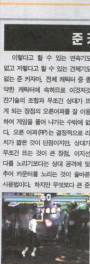
수 있다. 풍신전으로 상대방의 달래이를 끌어내면서 견제하는 플레이를 하도록 하자.

전격서 언급한 비라 같이 헤이하치의 가장 좋은 견제기는 역시 삼광일권(LP RP 4P)이다. 역시 2타까지 히트를 확인하고 3타를 넣는

안전하고 강력한 견제 & 반격이다.

자상에서 큰 위력을 자랑하지는 않지만 견제용으로는 매우 쓰이는 다른 실업(-LP + PP LP)의 경우 2명까지만 사용하면 강력하고 훌륭한 견제기로 쓰일 수 있다. 정말 아무 때나 써도 부담 없는 기술 중에 하나이다.

나락살기(->N ↓RK PK PK)는 다른 통신투격파타클레는 다르게 3번까지 바대를 쓸 수 있는데 (N ↓RK PK N LP)에 주된 공중 율동용 기술이 된다. 통신 - 나락살기 두 번 보신권 - 기와제기가 주된 공중 율동용이다.



A 무조건 반격

중립 PK로 견제하는 형식이 가장 좋다. 이것이 히트되면 헤이히치에게는 견제 딜레이가 없고, 2바대를 거는 한 상대가 반격하려한다면 통신권으로 가볍게 때쳐낼 수 있다.

이제는 나살은 일이 공중 율동의 대표라고 한다면 헤이히치에게는 주로 나락살기 두 번 보신권(->N ↓RK PK N LP)에 주된 공중 율동용 기술이 된다. 통신 - 나락살기 두 번 보신권 - 기와제기가 주된 공중 율동용이다.



A 나락살기 무조건 보신권!



A 디플



A 디플

무쌍연권(-, LP PP)은 빠른 발동과 첫 방 히트사에는 두 발 모두 히트하는 장점을 가지고 있지만 가장 큰 단점은 역시 상대가 가드를 했을 때 생기는 딜레이가 엄청나게 많을 것이라는 점이다. 하지만 역시 빠른 발동은 무시할 수가 없다. 그래서 주로 상대의 공격을 끊고 반격하는 역할로 사용한다.

헤이히치의 TTT에서의 신기술

중 히고로 좋은 기술이지만 편용에 떨어지면서 PP를 쓸 수 있다. 편용에는 상대와의 공격을 특이하게 돌려 보류 공격할 수 있는 기술이다. 주로 해당편 손 죽었거나 LP로 상대와의 연속기를 끊고 쓰거나 기성피자를 대신해서 쓰기도 한다. 편용의 카운터 시에는 나락살기 세 번 후 보신권이 돌아오며 보신권 히트 후에는 잡이나 기와제기(고양이)가 돌아간다. 편용새를 상대의 공격을 카운터로 맞출 수 있도록 상대 인체 공격을 내는지 심의를 잘 알아 사용하면 매우 좋은 공격이 될 수 있다. 또한, 노발히트후에는 상대가 약간의 공격이 생겼다고 접근하여 잡거나 중단공격으로 이리신 다음 걸만한 충분한 시간을 벌 수 있다.



A 버프도 이것이다

준 카자마

이렇다고 할 수 있는 연속기도 없고 저렇다고 할 수 있는 견제기도 없는 준 카자마. 전체 캐릭터 중 중립적인 캐릭터로 속어로 이렇지 않은 기술의 조합과 무조건 상대가 뜨게 되는 장점을 오히려를 잘 이용하여 게임을 풀어 나가는 수법이 있다. 오픈 어피(PP)는 결정적으로 리치가 짧은 것이 단점이지만 상대가 무조건 뜨는 것이 큰 장점. 이리신 다음 노리키보다는 상대 공격에 맞추어 카운터를 노리는 것이 유효한 사용법이다. 하지만 무엇보다 큰 문제

의 문제점은 강력한 공중율동이 없다는 것이다. 상대와의 공격을 예측하고 띄우는 귀살(->PP)은 준의 기술중에서는 상당히 좋은 편이다. 빠른 발동 시간은 물론이고, 통신권조차 쓸 수 있는 일정한 무쌍권 귀살의 예리한 귀살로 빠른 무쌍공 율동은 오픈 어피로 피자를 때도 통용되는 백용유무 중립권 (LP+PK PK PK)를 추천. 그 밖에도 원투 일명 (LP + PP)도 확실으로 돌아간다. 두 율동 모두 강력하다 할 수는 없어도 간단 한 커맨드도 살만한 데이지를 준다. 준의 공중율동 데이지에 만족을 못 한다면 준의 아슬을 패시프로 날려 귀살 - 케인지 - 나살은 율동을 노리거나 시아버지 헤이히치로 폼보로 노란(PP)이 하는 적절한 태그 패시프로 선택하는 것도 좋겠다. 기술 발동 중간에 캔슬(귀살 중 ↓)

도 되기 때문에 캔슬 후 접근을 거는 등의 이리신도 가능하다.



A 이슬 걸어치기

신기술 연속(->PP) or 힐 이용 중 PP의 경우 딜레이는 최고 무쌍권이 일단 강한 견제 용으로는 상당히 좋은 기술이다. 연추 - 체타 (->PP PP LP) or 황이들 중 PP LP로는 연추 - 이슬 걸어치기 (->PP PK or 후속의 황이들 중 PP PK)로 후속의 율를 이어 갈 수 있다. 연추 - 이슬장권에서는 무쌍권(PP)이 LP PK)이나 무쌍연권(LP LP LP)로 공격을 이어갈 수

있으며 연추 이슬 걸어치기는 백용유무나 후속으로 연결해 나갈 수 있으니 잘 쓰도록 하자.

상대의 하단 공격 기드사에는 항을 넘어 서면서 LK or 떨어서면 시 (-LK)를 쓰게 되면 상대는 공중에 뜨게 된다. 히트 후 체인지도 가능하지만 높이가 낮기 때문에 태그 공에는 어렵고 백용유무 쓰면 된다.

이슬장타(->PP)는 대위기로 미치 진의 통 발과 같은 커맨드이지만 커맨드에 비해 거리가 의외로 짧고 시계 방향 황이들 호칭능력도 약하다. 하지만 상대의 기드시 딜레이가 작기 때문에 거리조절을 잘하면 잘 쓰일 수 있으니 예

용하도록 하지.

상대의 상대 공격 예측을 할 수 있다면 상대 회피 능력이 있는 스피어는 LP를 이용하는 것이 좋다. 스피어는 경우 히트시 잡기 게 일련 스피어 제기로 이어진다. 특히 원투원치로 일고 들어오는 상대나, 용성중단가로 일고 들어오는 레어를 상대하는데 아주 적절한 기술이다. 기드 제어도 큰 일애가 없으므로 낚일해도 좋을 기술. 스피어를 상대가 기드해가나 그나 히트 되었을때에는 일어서서 그나 항할

을 사용하면 일애를 줄이면서 커운터를 노릴 수도 있다.

상대와 근접해 있을 때는 시온 이단치(LK + PK)를 이용하는 것이 좋다. 첫 빔은 진의 그것과 달리 특수 중단 판정이 아닌 한 단 진정으로 상대가 히트 히트후 2타를 기드 하게 파단을 때 상대는 상당한 일애이를 받게 되며 1타가 카운터일 때는 상대는 공중에 뜨게 되므로 공중 콤보를 느껴 볼 수도 있게 된다. 단, 2타는 상대가 기드해가나 일어서 기드했다면 위험하다. 또 큰

집사에는 백로우 이지산다가 상당히 좋은 건 상대가 백로우 제를 앞에서 기드하지만 일고나면 상대는 마지막 이지산다 제안이 나올 때까 지 일어서 질 점으로 공격을 받을



▲불조란 이기에도

수 있다. 백로우중단(LPK PK)과 이단치(LPK PK)는 신명을 완전히 집중하지 않으면 보고 먹기 힘든 공격이므로 집중 이해의 대전에서 매우 유용하다.



▲일련이요?

백두산

대전중단 백두산의 화려한 무용, 그의 원소 플라잉의 이동, 피피는 제자의 그것을 훨씬 상회하는 성능의 철권TT의 진 기술을 중 최강급의 풀이로 진화 기술이므로 이것을 얼마나 적절하게 사용하느냐에 따라 그의 강적이 좌우된다. 화염의 플라잉으로 멀리 플라잉고 심에서 나오는 진동 기술들이 몇 안되고, 호자가 그리 좋지 못하므로 플라잉으로 상대의 측면이나 배후를 찔러 한 후 배에 진후 조작과 함께 바운 일백으로 플라잉고 캔슬하여 일련 자세에서 사용할 수 있는 몇 가지의 공격으로 제인을 조종하여 상대를 혼란시키는 것이 일련의 진 추진법이다.

가장 부담 없이 사용하고 좋은 효과를 기대 할 수 있는 제인은 플라잉고 캔슬, 원천치, 이후 오른어 키(↘, RP)와 볼브레이크(→RP)를 잡기 이지산다로 상대를 공격해 주는 것인데 언제라도 능숙하고 볼브레이크 될 수 있도록 연습해 두자. 조금 더 제인을 고급스럽게 다룰까 시간다면 스텔스 니들(→LP)의 중단공격, 스텔스 제(LK PK)의 삼상 공격, 플라잉고 제이브 니들(플라잉고)도중 LK PK) 히트 이후 플라잉 할버드(→PK)로의 연계콤보, 원투 플라잉고 (LP RP → LK)로 상대에게 일락 한 후 다시 위의 제인의 반복 등의 여러 가지 것을 시도 할 수 있

으므로 상대의 반응을 잘 살핀 후 시간차를 등을 섞어 다양하게 괴롭혀 주자. 주의 할 점은 플라잉고의 최강급은 상대의 의의 거리가 멀어지면 그 호자가 반갑나 항상 상대의 의의 적절히 거리유지해 주며 거를 줄이자. 상대와 거리가 벌어질때마다 히트대어 (→NK) 등으로 추격해 후 일백로스 일어서는 도중 PK PK LK) 나 기본잡기 제 제(LK LK LK) 등으로 이지산다를 일려주며 다시 근접하는 방법이 있으나 그와 큰 호자는 기대하기 어렵다.



▲불조란고 원이브 니들 히트 후, 제이브 스텔스니들로의 연계는 제이브를 5방영으로 유지하고 불조란 일백드 제이브를 일백해에 이르면다

플라잉고 캔슬

백두산의 플라잉고는 → 이나

방 향

으로 제 버를 일백 참과 동시에 어떤 버튼이라도 일백 해 주는 것으로 플라잉고 캔슬되며 그 커맨드 제이브는 일련자세에서의 기술이 발동한다. 간단한 예를 들면 플라잉고 도중에 →PK를 일백하는 것으로서 라이트 힐 캔스 →NK 기술이 발동되고 →RP 라인 백으로 →RP)이 발동되는 식이다. 이런 방식으로 플라잉고 자세를 캔슬하여 상대의 배후나 측면에서 여러 기술들로 공격 할 수 있는 것이다. 다만 기본잡기(→)의 캔슬은 불가능하여 커맨드 잡기 기술인 볼브레이크와 같이 캔슬이 가능하나 조금 더 일백이 때때고 짜다. 하지만 일백하면 매우 좋은 테크이다.

원투 플라잉고 캔슬

원투 버퍼라이더 지 LP RP LK PK LK) 기술 도중 플라잉고로 파생되는 제인을 응용하는로서 LP, RP, 이후에 혹은 6 빔형으로 제이를 일백하여 LK(지단) 일백하면 원투 원치 후에 발차기를 하지 않고 플라잉고 자세로 들어가며 제이브 일백 방향으로서 진진, 혹은 후진을 하게 된다. 이것을

조금 용하여 제이브를 6 빔형으로 유지한

후 LP, RP, LK를 반복하게 되면 원투 플라잉고 진진 동작을 반복해 된다. 이것은 일반적으로 오론어 이후의 공중콤보로 중요하며 3번의 진진 원투 원치로 도합 7번까지 원투 플라잉고 2회 반복 후 LP RP LK PK) 제이브를 시도 할 수 있다. 자신 견제해 시도 위해 일련한 대로의 응용이 가능하여 백두산을 어느 수준 이상 다루고 싶다면 위의 두 테크니, 플라잉고 캔슬과 원투 플라잉고 캔슬은 필수적으로 마스터해야 할 과제이다.



▲수제 호재가 → 일백스

라이프 로우릭 & 맥 스티븐 춤은 예전에는 견제용으로 자주 쓰이는 기술이었으나, 성능 약화로 사라졌지만, 단 빠른 견제기법은 변함 없으므로 견제용으로 사용되고, 중간에 황이몽으로 캔슬 할 수 있으므로 황이몽 상태에서 나가는 기술들로 이 지선대를 노릴 수 있다. 황이몽에서는 플러디 키오스 (플이몽 중 LP+FP)의 중간공격이나, 키오스 태입(플이몽 중 FP)의 하단 공격이나의 이지선대를 노리는 것이 기본인데, 키오스 태입은 카운터사이드한 후 속력이 가능하다. 두 기술 다 히트 시 바닥에 낮게 드로로 라이트 로우릭 & 맥 스티븐 춤으로 시작되는 볼로만 후속타로 넣을 수 있다. 단, 키오스태입은 상당히 약해져서 카운터가 아니면 후속타를 노릴 수 없으므로 알아두고 잘못치 치(↘,↘

LP)로 잡는 것도 좋다. 어찌(↘,↘)는 리치는 짧으나 상대를 무조건 피우고 관성도 좋으므로 공격해오는 상대를 카운터로 치루기엔 적절한다. 피뎌다면 침투 후 어 트루스틸 라운드 콤보 3타(↘,↘ LP FP)를 추천한다. 영어 솔트 직(↘,↘)은 포레스트 로우릭 그것과 비슷함에 피루기로 사뭇한다. 관성도 좋고 발동도 빠르니 적절할 타이밍에 잡거나 하단과 함께 섞어서 쓰게 한다면 유용하게 쓸수 있다. 히트 후에는 어찌 후에 사용했던 침투 - 트루스틸 라운드 콤보 3타가 간편하고 강력하다. 서머솔트의 또 다른 활용점이었던 절권3 P(관망)이 특장한 트루스틸 라운드 콤보 (↘,↘ LP RK FP PK)를 이용하여 4타까지 모두 사뭇하여 하단을 노리느냐, 4타까지 사용

하고 캔슬 후 서머솔트로 중단을 노리느냐 하는 패턴도 서머솔트의 특장점이다. 특히, 원대 트루스틸 라운드 콤보는 어찌로 무조건 잡았으면 피는 것이므로 아는 사람들이 일전에 마지막 5타때 무조건 아는 사람들에게는 4타까지 사용 후 서머솔트를 쓰면, 거의 잡혀있지 않았으므로 상대를 혼란시키는 수 있다.

연사의 파워 좋은 중진기로는 스탈에인(↘,↘ LP)을 추천한다. 보기에 는 느린 것 같으나 빠른 발동과



▲절권3

한편 관성은 파워도 무척 강력하다. 라이프노 스킵(↘,↘)의 이지선대도 노려볼만 하다. 연사에게는 많은 자세에서 파워 좋은 기술들이 많으므로 많은 자세를 잘 이해하면 적절하고 강력한 기술을 적절할 타이밍에 넣을 수 있게 될 것이다. 라이프노드 스킵이 많은 상태에서 FP가 많은 상태에서 나가기는 상당히 빠른 발동을 가진 중간 기술로 기술 발동시 상대편 출리기 효과가 있다. 첫 히트 스킵이 많은 상태에서 LP)는 히트시 로우릭 & 맥 스티븐 춤 후에 LP - 생 상대의 콤보를 노릴 수 있다. 많은 상태에서의 하단 공격 기술로는 월드 플레이더(↘,↘)가 있다. 히트 후 후속타로는 시트스프 & 라이프라이더(↘,↘ N PK)이 적절하다.

아머링

태리는 레슬이 어찌인. 한편의 공격으로 큰 데이지를 줄 수 있는 공격 패턴이 거의 없으므로 침투 공격과 맞먹 타격기술들로 견제하여 상대에 해를 유도하고 이리장지 (N, ↘, FP)를 노리는 기본에 충실한 라이징을 해주는 한다. 근중거리의 난타전에서 상당히 강력한 면모를 보여줌 결정적 데이지의 중진기가 필수하다는 믿음을 깨버리기 위해 솔트(↘,↘), LP, 레프스 스킵 레이트, 라이프 어찌 같은 도중 LP FP)를 써서 자살하여 관성이 좋은 중진기로 몰아 붙여 심리적으로 상대의 심안이드를 유도하여 절기와 커틀들의 피루기 기술의 이지선대를 거는 공격패턴이 바람직하다. 상대의 해를이 보던만큼 연사나 당날이지 말고 가제없이 어찌장지를 시도해 공중콤보를 노리도록 하자. 다만 어찌장지는 시제 반대방향의 힘 이용해 쉽게 피워지는 경향이 있으므로 황이몽 컴퍼넌트 사용은 금물이다. 이 외에 큰 데이지를 줄 수 있는 기술로는 프랑켄슈타이너(↘,↘, LK + PK)와 캔드라 집기인 DOT(↘,↘ LP+FP)가 있는데 프랑켄슈타이너

의 경우 다중타격 (중진 타격관성과 집기관성을 동시에 가지고 있다.)의 고성능 기술이므로 상대의 반응을 보고 찬스가 온다면 적극적으로 사용하자. 다만 발동이 상당히 느린 기술이므로 어느 정도의 실리전 태크닉을 곁들여 사용하는 것이 바람직하다. 심타해도 남은 자제로 기술이 끝나서 그리 처형적인 반격은 받지 않으므로 부담 없이 사용하면 좋다. 집기 관성이 잘기 관성이 발동되면 태그가 바로바로 체인이 가능하게 된다. 이 때 후속 타까지 넣을 수 있으므로 일일어전을 노리기에 그만이다. 히트된 상대의 트로인 상대의

공격이 그리 크지 않으나 후속타는 재빠른 기술을 사용해도 좋다. DOT의 경우 캔드라 일찍이 조금 하디롭고 집기 거리가 그리 길지 않으므로 근거리에서 황이몽 이후에 선입적으로 캔드라를 넣어 주거나 몸 폭은 뒤편까지 후에 선입적으로 몸 앞편 상대의 반격을 하디롭기로 받아들이는 잡거나 하는 경우가 있다. 연속집기를 제외한 상대의 절권에서 시도할 수 있는 실리적으로 로스튼 피열 드라 이버 다음 두 번째로 높은 데이지를 주는 집기므로 캔드라를 드 일찍이 신속하게 해낼 수 있도록 연습하자. DOT 성공후에 하단 기성공격이 100% 확률로 들어간다.

아머링이 가장 약점을 노리는 프랑켄슈타이너 한 스킵 한에서

두 스킵 이상의 거리를 연사나 유지하여 성공하게 공격에 들어가지 않도록 한다. 상대의 황이몽을 추격하는 유도성이 높은 기술이 어찌인 액션 드로움기에 황이몽이 깨우면 사오물 등의 황이몽이 절권한 상대를 연사나 저면 조급 격퇴할 수 있다. 처분하게 될 어찌와 집 무조건을 적절히 이용해 거리를 유지 하도록 하고 상대가 먼저 공격해올 거리를 반격하자.

공중콤보로의 시작은 어찌장지, 다이-라이프 어찌 (↘,↘, FP), 스킵 어찌 (↘,↘) 카운터 히트시 상대를 공중에 띄운, 커틀 (↘,↘) 상대로 시도하여 어찌 콤보를 사용한다 해도 거의 태이지는 비슷하다. 어찌장지로 상대를 공중에 띄웠을때 일관적인 피루기 기술들로 피뎌올때와 다르게 상대가 공중에서 뒤집혀서 어찌를 미러링 해서 한테 떨어지므로 공중콤보를 잡아가기 까다로운 상태이다. 어찌장지 이후의 추천 콤보로는 원천치 - 어찌장지 - 폴레시 델보 (LP+FP)를 추천하여 원천치 이후의 어찌장지를 지면에서 낮은 위치에서 히트 시키면 상대편은 낙담이 불가능한



40번 PS2 버전 예선 갈고 을 줄지치 않은 세로 은 벽정어 추가요이드

상태로 추락하게 되어 마지막 다른 공격 플레이를 하지 못하게 된다. 상대를 고대까지 끌고다니며 원천치 이후의 어퍼컷으로 연결시키는 타이밍이 조금 까다롭긴 하지만 한번 타이밍을 습득하게 되면 그의 어퍼컷을 사용할 수 있게 된다. 어대이지만 이 콤보는 절친 TT 세제대회 도중 이국대회 선수가 처음으로 선을 보인 콤보로서 인터넷상의 동영상으로 널리 알려지게 되어 어퍼컷의 대응콤보로 사랑 받고 있다.

이 정도
의 데미지
가 마음에
들지 않는
다면 태그
버튼으로
제인지 해
태그콤보를
노라 주는것도
나쁘지
않다. 어퍼컷
히트 시에
태그버
튼을 눌러주
게 되면 상대
가 뒤집혀
지 않고 보통
의 자세로 상
당해 놓게
되므로 어대
진 태그 콤
보에 상응하
는 더욱 이득
일



A태그



A태그+



A태그+

수도 있다. 다만 어퍼컷이 히트 태그후에 체인지 되어 나오는 시간이 상당히 길기 때문에 실재율은 꽤 높은 편이다. 어대진의 후방의 화면까지의 거리가 짧을 때 (체인지까지의 시간이 단축된다.) 노리도

꼭 하자... 라고 말하지만 정신없는 대전중에 이것을 밀릴이 구분하기는 곤란하다. 적절히 태그무버를 결합하도록 하자... 라고 무책임하게 알려주린다.

중량급 캐릭터일때도 불구하고 꼭 푸어계열의 캐릭터라는 차별되는 강점을 보여주는 캐릭터이다. 중량급 캐릭터의 정점인 공중에 높이 뜨는점은 정점을 그대로 가지고 있으면서 또 중량급 캐릭터의 약점인 타격의 면적이 커 중량급만의 특수한 공중공포를 당하는 것은 간류에게 적용되지 않는다.

중량급 캐릭터답게 한방 한방의 공격들이 파멸을하여 별로 중량급 캐릭터답지 않게 이득 스피드도 상당히 재빠른 편이다. 근거리 견제 기술의 성능이 탁월하여 근접 난타전에서 노련하게 운용한 한다면 상대에게 상당한 압박감을 선사할 수 있다.

근거리 견제에 가장 큰 효과를 보여주는 견제용 기술은 원 어퍼 (U, LP)로서 전캐릭터의 통틀어 기술중에 라지, 발동속도, 범용 모든 면에 있어 최강이라 자신있게 말할 수 있는 기술이다. 이 기술을 알면 나 적절하게 사용하느냐에 간류의 삶의 강자세가 좌지우지 될 정도로 주력 견제 공격기이다. 상급단 원지기술과 적절히 섞어 사용해 주도록 하여 상대의 공격 기술을 꺾고 꼭 하고 싶어 하는 (LP + RP)를

이렇게 상대의 기드를 뒤집을 수 있어 혼란 시킨다. 확실한 찬스가 보인다면 오픈어 (K, RP) 로 상대를 공중에 띄운 후 푸치카 미사노 (LP+RP) 어퍼주저 오픈어퍼는 상대가 앉아있던 서있던 간에 어떠한 상황에서도 공중에 띄울수 있는 고성능의 기술로서 상대를 너무 밀리 날려 버려서 공중공포인 푸치카 미사노 어퍼주저 조금 불안정하다는 단점도 있으나 실재해도 큰 반박을 받는 상황은 오지 않으니 부담없이 노려주자.

근 중거리견제에 믿음과 기드와 날림에 기갑을 사용할 수 있는 주력 중거리기술로는 푸치카미사기 제키이다. 동적계열의 기술로 라지가 상당히 파워를 한대근 원근의 상단을 찰리는 특성이고 가지고 있으며 상대에게 기드 되어도 상대의 기드를 무너트려 반격의 적성이다. 이것을 카운터로 한다면 시켰다면 상대의 다운성적 시간이 크므로 몇 겁



을 대위한 후 리드 프레스 (/ LK+PK) 로 다운공격을 노릴 수 있으며 상황에 따라 사쿠리 하단플기 (히프 프레스중 RP)로 추기타 까지 기대할 수 있다.

어떻든 풍부한 중량급 기술로 상대의 상단 기드를 유도한 후 기술적으로 하단을 노려주거나 잡기 기술을 시도하는 등의 여러 가지 패턴을 시도할 수 있으며 하단 기술공격으로서는 반제키라 (/ RP, LK)의 발상 뒤집기 없는 상태에서 LP + RP를 추천한다. 반제키라의 경우에는 올려지기 후에 히트 프레스가 기드 불능으로 연결되어 큰 데미지를 노릴 수 있으며 발상 뒤집기의 경우에는 오션이 중단되면 보여 약속하지 못

한 상태는 기드 허기 어렵다. 다만 낮은 상태에서 내기는 기술이므로 스로 라쉬 (/ LP LP)등의 기술 등으로 견제해 주다 사용해 주는 것이 좋다. 잡기는 어떤 것을 쓰든 비슷한 데미지에 추기타로 제타구리 (/ LK)가 들어가는 좋은 것들이지만 어대진이 기드 자체의 데미지가 높고 길기의 리치가 긴 하타기 (/ RP+K)를 사용하는 것을 추천한다.

기드불능이던 국약치기는 발동까지의 스피드는 상당히 느린 편이지만 오션이 굉장히 낮고 도중에 정량이 레기 (국약치기 중 ↓) 로 한술할 수 있고 반격을 노리고 달리는 상대에게 국약치기 (국약치기 중 RP)를 막아 줄 수도 있다. 국약치기라는 자체의 데미지는 그리 좋은 편은 아니지만 후속타로 무조건 들어가는 시고 웨이크 (PK)를 잡아당겨 무시무시한 데미지를 줄 수 있다.



A날림



A견제이고 매우 빠른편이다

이번 달에는 시간관계상 기본 캐릭터 20명을 공격하고, 7월호에서 나머지 10명의 캐릭터와 추가 팀, 그리고 참관 불평을 집중 공격할 예정입니다. 많이 기대해주세요...

●장르: 보드게임 ●제작사: 캡콤 ●발매일: 4월 13일 ●발매가: 4,800엔



PLAYSTATION

더 이상 우정 파괴 게임이라고 부르지 말아주세요

가이아 마스터

- 신들의 보드게임



그래픽	★★★★
프작질	★★
스토리	★★
사운드	★★★★
소양 가치	★★★★

게이머라면 한 번쯤 부루마블 게임에 밤을 지새던 기억이 있을 것이다. 시간이 지날수록 높아지는 몰입도, 이에 따라 점점 더 흥분하는 플레이어들, 함께 즐기는 친구들과의 신경전 때문에, 스워 말하는 '우정 파괴 게임'의 어니 격이 되어 버린 부루마블. 여기에 다채롭고 미려하게 그려진 풍경을 보소름 직육 집어넣은 가이아 마스터가 등장했다. 게다가 혼자서도 즐길 수 있으니, 이제는 친구들과 없어도 하룻밤쯤은 거뜬하지 않을까.

평화 → 스난X

이런 것쯤은 알고 보자

스토리

신들의 유희 [가이아 마스터], 그 거대한 무대가 앞선다

더 이상, 세상은 사람들의 것이 아니다. 달과 태양을 가리며 공중에 떠있는 '환상의 대륙', 이 대륙에 살고 있는 신들이 100년에 한 번 연다고 하는 신들의 보드게임, [가이아 마스터]의 대가 된 것이다. 사람들이 알아온 것은 오해를 마치막으로 무너져 버린다. 이미 세계를 지배하는 것은 [가이아 마스터]의 불. 어떤 왕이나 주교도, 환상의 대륙에 앉아 있는 신들의 힘에 대항할 수는 없다. 세계를 보므로, 사람들을 달로 삼는 장대한 보드게임이, 지금 시작되는 것이다.

캐릭터 소개

세상을 걸고 모인 9인의 전사들

가이아 마스터에는 9명의 개성 있는 플레이어 캐릭터와 1명(아리)의 귀여운 도우미가 등장한다. 9명의 캐릭터들은 각각 다른 특수능력과 특기의 부가기를 가지고 있어서, 어느 캐릭터로 플레이하는가, 어떤 캐릭터를 상대하는가에 따라 다른 전술을 세우지 않으면 승리할 수 없다. 특히, 신맛되는 다른 캐릭터와 달리, 특수능력의 발동이 확실적인 것이 아니라 조건이 충족되면 무조건 발동하므로, 이 캐릭터를 상대할 때는 또 다른 작전을 세우지 않으면 안 된다. 끝째... 9×981가지의 조합인 것이다.



모험가 자거 (ジガー)

있는 힘껏 빠른 순수한 싸움을 가진 소년. 소용돌이친 세계의 눈을 낮게 떠는 전장의 열악을 찾기 위해 대륙에 출정했다.

- 특수능력 : 자신의 힘이 끝난 후, 일정 비율로 1회 더 행동할 수 있는 전사 3명이다.
- 특기무기 : 검, 시검무기



변신왕녀 타이아라 (ティアラ)

세상물건은 모르지만, 마음만은 상냥한 공주님. 그러나 그 정체는 하늘에서 내린 신의 찬사!

- 특수능력 : 자신의 힘이 끝난 후, 일정 비율로 신에게서도 지 마스를 얻을 수 있다.
- 특기무기 : 검, 마법



철혈사제 고라이어스 (ゴライアス)

신에 봉사하는 몸이지만, 온갖 악, 어지러운 눈의 달인 겸직한 자애. 상공에 눈의 여두의 대외에 있다.

- 특수능력 : 동맹에 도끼 때림 등으로 손가락을 직육각이 없 경우, 일정비율로 직육각이 무모화된다.
- 특기무기 : 검, 마법

여전사 메그메그 (メグメグ)

변신 출신의 여전사. 피뎀의 소 유주이지만, 거대한 소의 일면도 가지고 있다. 아름다운 전상을 찾아 대륙에 출정했다.

- 특수능력 : 동맹에 도끼 수없이 있을 경우, 일정비율로 2개의 공격을 인정한다.
- 특기무기 : 검, 시검무기



성전사 가라하드 (ガラハド)

나이를 사냥하고 백성을 지키는 중의 기사. 성실하고 근면하지만, 그의 언어 속에는 깊은 슬픔이 있다.

- 특수능력 : 전투 중에 있는 무기를 시검할 경우, 일정비율로 공격력이 2배가 된다.
- 특기무기 : 시검무기





도적 신바드(シンバッド)

재보와 석자를 찾아 유물을 계속하는 사악의 대도둑. 대포의 소리를 듣고, 일확천금이 천사와 만난, 활거렸다.

- 특수능력: 신바드도 도둑 한 마스에는 뛰어난 카이벳의 소유권이 절반을 높여준다.
- 특기무기: 검, 시검무기



동양의 검사 야스츄나(ヤスツナ)

동양의 국가에서 알려진 인물들은 전설의 사냥사이다. 후군의 영을 빌들이 대포에 활거여 되었다.

- 특수능력: 전투 중에 검 절망의 무기를 사용할 경우, 일확천금으로 공격력이 2배가 된다.
- 특기무기: 검



마녀 아카트(アカート)

사람들을 속이는 것이 유일한 피사로, 오래전만에 회상하고 싶어 대포에 활거. 그다지 재보로 활 거는 없다.

- 특수능력: 전투 중에 마법으로 공격할 경우, 일확천금으로 공격력이 2배가 된다.
- 특기무기: 마법



천사 하이테(ハヤテ)

동양에서 바다를 건너는 신체의 날 지어 과격하다. 후군의 영을 빌고 대포에 활거.

- 특수능력: 전투 중에 일확천금으로 전술을 사용, 대포기를 칩한다.
- 특기무기: 검, 시검무기



자비한 배리어얼(ベリアル)

무정한 날개를 가진, 작고 귀여운 요정. 주사위를 던져주고, 상황 설정을 해준다. 종종 용고지 해주는 등, 책임전방의 도우미가 되어 준다.

게임의 줄 소개

기본 줄 어긋가 가이아 마스터다

가이아 마스터는 자신을 불러 나가는 게임이다

가이아 마스터를 플레이하면서, 플레이어는 주사위를 굴러 자신의 캐릭터를 이용시키고, 도지를 구입하며, 다른 캐릭터와 전투를 벌이기도 하고, 다양한 이벤트를 겪어가면서 궁극적으로 자신을 불러가게 된다. 그리고 제한된 시간이 끝났을 때, 가장 많은 자산을 가진 사람이 우승자가 되는 것이다. 모든 것은 이 즐거이에서 출발하게 된다.



▲승자와 패자의 모습. 자신이 영이 어는 곳이다

대포 자살사냥 무명(대포)

자신은 우선 소지금과 무명만으로 나눌 수 있다. 소지금은 잘 그대로 캐릭터가 소지하고 있으면서 유용할 수 있는 돈을 뜻한다. 플레이어는 소지금으로 도지를 데일하고, 상점을 지으며, 통행세를 내거나 간자금을 지불하기도 한다. 자신이 되어줄과 동시에, 소지금이 부족하면 모든 행동에 있어 큰 제한을 받게 된다.

무명산은 다시 도지가지와 상점까지로 구

분된다. 토지가치란 자신이 소유하고 있는 토지들의 가치의 합계이며, 상할거리는 자신의 토지 위에 지어진 상점들의 가치합계를 말한다. 이 부동산의 효율적인 운용이 게이머가 마스터의 재래로 가는 가장 중요한 열쇠가 된다.

소지금을 어떻게 늘릴 수 있을까?

소지금을 늘리는 가장 기초적인 방법은, 땅을 순회한 후 울타리짓된 'OO' 마스로 되돌아오는 것이다. 각 캐릭터는 땅을 한 바퀴 돌아 'OO' 마스를 통과할 때마다 몇 가지의 특권을 얻게 되는데, 그 하나가 300원을 얻게 된다는 것이다. 부동산 등의 조건이 비슷하다면, 아무래도 진행이 빠른 캐릭터가 유리해질 것은 뻔한 일.

특수능력은 어떤 때 써먹는다!

지구의 특수능력, 한 번 단에 주목해 본 적이 있는가? 각 특수능력은, 자신의 땅이 종료된 후 일정 확률로 1회 더 행동할 수 있는 찬스를 얻는 것이다. 이벤트 카드 사용 및 토지 관리의 기회가 늘어나는 것은 물론, 한 번 더 진행할 수 있는 기회가 생긴다. 그 만큼 'OO' 마스로 다가갈 수 있게 되는 것. 확실히 게임을 오랜 시간 진행하다 보면, 지구의 진행속도가 여타 캐릭터들에 비해 훨씬 빠른 것을 몸으로 느낄 수 있을 것이다.



▲그래, 단사 한 번 거는 거!

또 다른 방법은 바로 자신의 토지에 정지한 다른 캐릭터들에게 통행세를 받는 것이다. 통행세는 토지가치에 비례하기 때문에, 높은 가치의 토지에 라이벌이 멈춰 있다면, 그만큼 높은 통행세를 받을 수 있다. 물론, 자신의 캐릭터가 라이벌의 토지에 정지하면 이득에서 통행세를 마칠 수밖에 없다.

몇 가지 이벤트에 의해 소지금이 늘어나는 경우도 있다. 이 경우는 순에 크게 의존하게 되는데, 우선 가장 먼저 생각할 수

는 경우는 이벤트 카드 '행운', 이벤트 마스에서 이 카드를 뽑게 되면 무조건 수백 원의 돈을 얻게 된다. 또, 각각의 플레이어들이 지불한 토지세, 소득세나 이벤트 카드 '불행'을 통해 빠져나간 돈은 '정지' 마스에 쌓이게 되는데, 이 '정지' 마스에 정지한 캐릭터가 그 동안 축적된 돈을 모두 얻게 된다. 타이밍만 잘 맞추면 일거에 큰 금액을 얻을 수 있다. 또한, 이벤트 카드 '학살'을 뽑으면 라이벌 권면으로부터 소지금의 절반을 빼앗을 수 있다. 이것이야말로 일발 역전의 핵심!

마지막으로 부동산을 매각하는 방법이 있다. 이 경우는 소지금이 없어 그어있던 지지가 되었을 때, 최후의 카드로 사용하게 되는 방법이다. 소지금은 아니지만 자신의 기반이 되는 부동산이 줄어들기 때문에, 여벌 수 있는 상황은 아니지만 쓰지 않는 것이 좋다.

특수능력은 어떤 때 써먹는다!

자신의 소지금을 늘리고 더불어 라이벌의 소지금을 줄여버리는 특수능력을 가진 캐릭터가 있으니, 그가 바로 사막의 대도둑 신맛이다. 신맛의 특수능력은 신맛이가 도착하는 마스에 정지해 있는 라이벌의 소지금 절반을 갈취하는 것. 확률로 실패하는 것이 아니라, 라이벌이 있는 마스에 도착하면 무조건 빼앗아 오게 된다. 물론 주사위 운에 맡겨 둘 수도 있지만, 이벤트 카드의 'X'인 진행의 카드를 잘 이용하여, 라이벌이 가는 대로 따라다니면... 라이벌에게는 심지어 정신 대미지를 선사해 줄까 동시에 신맛이는 쉽게 소지금을 늘릴 수 있다(실제로 계속 따먹는 신맛이가 정말 두려워한다). 다만, 어디까지나 소지금의 절반을 갈취하는 것이니, 한 라이벌만 계속 따먹다보면 돈은 얻을 수 없다.

통행세를 받겠다는 것은, 역시 땅을 사는 거! 자신의 토지를 늘리는 가장 기초적인 방법은, 바에 있는 토지, 즉 소유자가 없는 토지를 매입하는 것이다. 매입 방법은 맨 토지 마스에 정지한 후 '매입하시겠습니까?' 라는 질문에 OK하면 된다. 토지에는 각각 일정 한 토지가치가 부과되어 있어, 매입가는 토지가치에 따라 달라진다. 즉, 낮은 가치의 토지일 수록 매입가가 싸고, 토지의 가치가 높을 수록 매입가가 비싸진다는 것. 기본적

으로 가이아 마스터에서 총자산의 기반이 되는 것이 부동산이기 때문에, 최대한 많은 토지를 구입하도록 뛰어나다는 것이 중요하다.

또 하나의 토지 증식방법은 라이벌과의 전투. 모든 토지에 소유주가 생긴다면 이 이상 맨 마스에 정지하여 토지를 매입하는 방법은 사용할 수 없게 된다. 이때부터 주된 토지증식방법으로 사용하게 되는 것은 전투에 의한 토지확대이다(물론, 맨 마스가 있을 때도 전투는 가능하다). 물론 전투에 승리하면 대당소지를 라이벌로부터 빼앗을 수 있지만, 패배해 라이벌만 군사급이나 초보계 등 뛰어난 대가를 치르지 않으면 안 된다. 게다가 전투는 승리하는 쪽(토지 마스를 갖고 있는 쪽)에 유리하게 진행되기 때문에, 라이벌의 상태를 잘 파악해서 신중하게 공격해야 한다.

마지막으로, 이벤트 '토지구입'으로 구입하는 방법이다. '토지구입' 이벤트는 이벤트 카드를 뽑을 때 낮은 확률로 발생하는데, 이때는 캐릭터의 위치에 관계없이 원하는 토지

특수능력은 어떤 때 써먹는다!

위의 방법 이외에도 특수능력을 이용, 자신의 토지를 증식할 수 있는 캐릭터가 있다. 바로 하늘이 내린 사랑의 전사, 티아라 공주님이다. 이 공주님의 특수능력은 자신의 땅이 끝난 후 일정확률로 신에게 토지를 하사 받는 것. 토지의 '개입'이 아닌 '하사'라는 데 주목하자. 즉, 매입가를 치르지 않고 그냥 공짜로 토지를 얻게 되는 것이다. 물론 그렇게 되는 토지는 랜덤으로 결정된다. 그렇다고 허다하고, 그이므로 불로소득, 이렇게 간단히 토지를 얻게 된다는 것은 굉장히 강력한 이벤트이다. 그와 초안에는 주로 일하는 많은 게이머지만, 대부분의 땅에 주인이 생기게 되는 게임의 중 후반에는 이에 입각하는 땅을 통째로 없애기 버린다. 아무리 신에게 하사 받는 것이지고는 하지만... 신이건 그렇게 남의 땅을 뺏고도 되는 거야!



▲특수능력 활용, 공짜 토지가 생긴다!

무기점(武器店)



무기점이 세워진 마스에 정착하면 무기 적도를 2장 얻게 된다. 한이 진행되어 게임 후반으로 갈수록 강력한 무기를 얻게 된다. 물론, 라이벌의 무기점에 정착해도 얻게 되는 것은 없다. 그저 통째로 볼게 될 뿐...

연금술소(錬金術)



연금술소가 세워진 마스에 정착하면 이벤트 적도를 2장 얻게 된다. 물론, 어떤 이벤트가 벌어질지는 선관이 아는 일. 참고로, 무기점과 마찬가지로 한이 진행될수록 강력한 이벤트카드가 나온다.

병원(病院)



말 세 없이 라이벌의 도시를 공격하는 공격적인 플레이 스타일에게 가장 중요한 시설. 병원이 세워진 도시에 정착하면 HP가 완전히 회복되며, 병과는 3만으로도 300만엔의 HP가 회복된다. 물론, 녹차와 커피 같은 물약이 아닌 생선은 무조건 병문안!

기사단(騎士團)



기사단이 세워진 도시에 정착하면, 상대의 HP를 감소시킨 후 전투를 치를 수 있다. 언제 어떤 전투가 적용될 지 모르는 두근두근 전투에서, 승기를 잡을 수 있는 기회를 제공하는 시설.

수도원



수도원이 세워진 도시는 일경치물로 전투를 치를 수 있다. 정대로 라이벌에게 싸워줄 수 없는 도시라면, 수도원을 세워 전투의 피해를 낮추는 것도 좋은 방법. 적벽이 진행될까..

은행(銀行)



전역에 여러 은행들이 다섯 배에 달하는 고가의 상품, 부유자들의 요청에 응해 준다고. 그런데 오래도 못 살면서, 통장엔 돈이 4배로 올라간다! 일할 여력을 도둑처럼 되는 게임 후반에서 가장 많이 세워져 되는 시설. 은행이 있는 도시에 도둑이 정착하면, 적군이!

밖에 소개한 효과 이외에도 모든 상황이 가지는 기본적인 기능은, 상황이 지어진 카스에서 전투가 벌어질 때, 방어하는 쪽, 즉 상황의 주인에게 HP +10%의 효과가 있다는 것이다. 그만큼 중요한 도시를 지키기 한결

쉬워질 듯.

마지막으로, 상황의 중요한 기능이 하나 더 있으니, 바로 통장세를 2배로 높여 준다는 것이다(도둑 마스도 한 칸 더 상승한다). 상황이 없는 도시의 통장세는 도시가치의

1/4에 지나지 않지만, 상황이 들어서면 도시가치의 절반에 해당하는 통장세를 받을 수 있다. 한일 세워진 상황이 은행이라면, 무리 도시가치와 같은 금액의 통장세를 뜯어내게 된다! 완전히 날강도잖아!

전투, 일 초속 발의 심오한 움직임

냉철한 플레이어가면 승리할 수 있다

게임 중 후반에서 보지 획득의 주요 수단인 전투. 각종 무기화 아이템을 사용하여 이득이 되는 전투는, 그리말로 엄청난 심리전의 도구나, 조금이라도 라이벌의 페이스에 달려들면, 제로를 향해 달려고 있는 자신의 HP를 보게 될 것이다. 상대의 마음을 읽는 것이 전투의 기본이다!

전투는 어떤 라이벌에게 할지

전투가 벌어지는 상황은 네 가지. 가장

지구 일이라는 경우는 이벤트 카드인 '복합' 카드를 사용했을 때이다. 이벤트 카드를 사용하는 타이밍에 전투가 일어나기 때문에, 전투 후의 행동단계에서 병원이나 GO 마스 등을 이용하여 HP를 회복할 기회가 주어진다. 이것이 장점이야. 또, 병의 '전투 마스'에 정착했을 때나 자신의 '기사단'이 세워진 도시에 도착했을 경우에도 원하는 라이벌의 도시를 놓고 전투할 수 있다. 그리고 마지막 상황은 라이벌이 정착해 있는 마스에 밀려 살 때. 라이벌의 도시를 공격할 수 있다. 마음에 드는 땅을 갖고 있는 라이벌이

보이면, 끈질기게 따라가서 빼앗아버리지!

그냥 정복해 버리면, 어떤 일이 일어나는 걸?



▲이렇게 투입된 군자료를 결정할 무



▲공격 개시!

우선 전투는 라운드 단위로 치러지게 된다. 한 라운드 동안, 각 플레이어가 한 번씩의 공격 기회를 갖게 된다. 그렇게 싸움이 치러지면서 먼저 상대의 HP를 0으로 만들거나 세 라운드가 지난 후에 보다 많은 HP가 남은 캐릭터가 승리하게 된다.



▲타이밍 공중남의 변신 장면. 누, 눈에 대면!

각 라운드에서 공격·방어를 하는 두 캐릭터는 무기 카드로 전투를 치르게 된다. 무기 카드는 각각 속성, 공격력, 속도로 구분되어 있는데, 속성은 말 그대로 공격의 속성. 공격력은 공격이 성공했을 때 입힐 수 있는 HP의 최대, 공격 속도는 공격이 얼마나 빠르게 발생하는가의 정도를 나타낸다. 물론 공격 속도가 높은 쪽이 선제공격을 가하게 되는 것이

다양한쪽에서 속도가 같은 공격을 낸다면, 방어하는 쪽이 선제권을 갖는다.

그럼, 이제 카드를 내어 공격을 해 보자. 커서가 나오면서 자신이 갖고 있는 무기 카드를 볼 수 있게 해 주는데, 여기서 주의해야 할 것은, 원하는 카드 위에 커서를 놓고 결정 버튼(○버튼)을 누르면 절대 안 된다는 것이다. 원하는 카드를 볼 때는, 반드시 카드에 배치되어 있는 버튼(○, □, △, ×)을 눌러야 한다.



▲공중사태 대!

사건을 보면, 전투에 돌입한 지가와 타이아라는 우선, 자신과 상대의 공격 수단이 되는 무기 카드를 살펴본다. 그리고 동시에 어떤 카드로 공격할 지 결정하게 된다. 그들이 선택한 무기는 각각 자신의 집과 레이퍼.



▲공중대륙을 잇는 것이 아니라, 지공대를 무는 것이다



▲무기를 선택한 모습

타이아라의 집은 공격 속도가 5이고 레이퍼의 속도는 4이기 때문에, 보다 빠른 공격을 구사한 지가가 선공을 날게 된다. 크리타일이 발생하지 않는다면, 각 무기의 공격력에 따라 타이아라가 먼저 30의 데미지를 받고, 그 후에 지가가 레이퍼에게 최대 18의 데미지를 입게 될 것이다. 이것이 한 라운드의 싸움이며, 한 번의 전투는 이러한 라운드 세 번으로 구성되는 것이다.

●무기카드의 속성이라는 것은 무엇인가?

무기 카드에는 다섯 가지의 계류가 있으며, 이것이 곧 속성을 의미한다.

●기본무기 개념

행적 별로 무기의 설정이 있는, 기술부터 작고 시작하는 무기 가장 기본적인 무기 꼭 드린 만큼, 공장이 약이다.

●검 개념

공격력, 속도 모두 균형 잡힌 무기 대부분의 캐릭터들이 특기로 가지고 있는 무기다. 쓰게 있다는 것이 가장 큰 특징.

●마법 개념

공격력은 불균형이, 발동 속도가 매우 느리다. 마법이 특기로 사용하는 이그드와 고라어스, 타이아라 등.

●사출무기 개념

대신 빠, 역공 등이 연계 수 있다. 공격 속도가 매우 빠르지만, 공격력은 그다지 기대할 수 없다. 적과 맞을 때 많은 공격력 획득이 있는 무기.

●아이템 개념

직접적인 공격을 하는 것이 아니라, 어떤 것의 특수요소를 유발하는 카드, 공격을 적들은 최고 발생속도 6이지만, 아이템의 발생 속도는 6 이상이다. 공격 이전에 사용이 가능하다. 또한, 어떤 카드를 사용한 이유에 다시 공격력을 낼 수 있다. 요격은 공격력 2배, HP 회복 등 다양하다.

무기를 사용한 전투 시에 중요한 것은, 가설의 자신의 캐릭터와 상성이 맞는 무기를 사용하는 것이 유리하다는 점이다. 어떤 이유에서이고 하니, 상성이 맞는, 즉 캐릭터의 특기인 무기를 사용할 경우 크리타일(공격력이 150%로 증가)의 발생폭률이 높아지기 때문이다. 공격력이 낮은 무기라면 큰 영향이 없을 지도 모르지만, 강력한 무기에서 크리타일이 나는 경우와 나지 않는 경우의 공격력 차이는 실로 엄청나다.

특수능력은 이런 때 써먹는다!

공격력이 1.5배로 증가하는 크리치 걸. 그나마 이보다 더욱 강력한 공격력 상승 아이템들을 가진 캐릭터들이 있으니, 가이봇, 야스나, 마케도 등이 바로 그들이다. 이들의 특기인 무기는 각각 쓰는 무기, 길, 마법 계열인데, 이들이 자신과 궁합이 잘 맞는 무기를 사들여 공격할 경우, 일정 확률로 공격력이 2배로 증가하는 특이한 현



경우가 있다. 상성이 맞는 무기에서 발생하 는 것이니, 그만큼 크리치 걸 발생확률도 높 고... 공격력 2배에 크리치 걸로 추가 1.5배 가 되면, 무려 3배의 공격력으로 강렬한 한 방을 날리게 된다. 무기의 위험한 상태인, 한 단명으로 적을 KO시키는 것도 불가능 한 것이 아니다. 역시 전투 중에는 가장 무 서운 것이 어 셋인가... 쉬어, 저러기!



▲공격력 2배, 난 이걸 끝내!

특수능력은 이런 때 써먹는다!

전투 중에 발동되는 강력한 특수능력을 가 진 또 하나의 캐릭터 히아 테. 그의 특수능력은, 적의 공격 을 받을 때 일정 확률로 인반을 사들, 데미 지를 완전히 피해내는 것이다. 그리므로 일 격피해를 노린 상대의 공격을 애초부터 피해 낼을 대의 그 쾌감이란! 게다가, 라이벌에게 가해지는 정신 데미지가 절반만 뿐인 아니 래, 세 리온드의 싸움이나, 그 중의 한 리온 드 분이 피해를 입혔다고 하는 것은 전투상 황 자체에도 굉장한 보탬이 된다. 이것이 바 로 승리로 가는 통도나. 향문을 열어라!



전투사에 들고 있는 무기 카드도 어떻게 활용

제작자가 소 지하고 다닐 수 있는 무기 카드는 최고 8장. 그 러나, 전투에 들 어가면 항상 손에 는 네 개의 무기가 드란 보인다. 그렇다 면 먼저 얻은 카드 부터 나오는 것인 가? No. 소지하고 있는 무기 카드 중 랜덤으로 네 장을 선택하여 전투에 들 어가게 된다. 전투에 들 어가면 이제 무기 카드를 돌아가면서 사용하 게 되는데, 방법은 다음 과 같다.

- 이벤트 카드는 한 번 사용한 것 없어진다. (순에서 떠난다.)
 - 무기 카드는 한 전투에서 두 번 사용할 수 없다(뚜장 이상 있을 경우는 사용할 수 있 다.)
 - 한 번 사용한 무기 카드는 순으로 돌아간다.
 - 무기카드의 번지리는 다음 리온드와 다른 무 기카드로 채워진다.
- 여기서 아이템 카드는 한 번밖에 사용 할 수 없다는 데에 주목. 여타의 무기 카 드들은, 한 전투에서는 한 번밖에 사용할 수 없지만, 카드가 없어지는 것이 아니라 순으로 돌아가기 때문에 다음 전투에 서 다시 사용할 수 있다. 그러나 이벤트 카드의 강력한 능력을 갖고 있는 만큼 일회 용이기 때문에, 한 번 사용하면 카드 가 사라져버려 다

시 얻기 전까지는 사용할 수 없게 된다. 따라서, 참모도 사용할 것이 아 니라 적시에 활용하게 사용할 수 있는 판단력이 뒤따라야 한다.

무기는 생명이야(도영대호)

제작자는 이 제임을 일컬어 '육성 시뮬레이션의 요소가 가미된 모드게임'이라고 했다. 과연, 육 성 시뮬레이션의 요소는 어디에 숨어 있는 것인가! 그것이 바로 무기의 성장 시스템. 각각의 무기는 경험치가 레벨 을 가지고 있다. 일관적인 RPG의 레벨업 시스템 과 마찬가지로, 일정량의 경험치가 차면 다음 레벨로 올라가는 형태를 띠고 있다. 경험치는 10단위로 계산하게 되어, 무기를 한 번 사용할 때 마다 10개의 경험치가 쌓이게 된다. 결국, 많이 사용한 무기가 빠르게 성장한 다는 것 뿐만 아니라,



스태지치 클리어 시에 최후까지 가지고 있 는 무기에는 추가의 경험치가 돌아간다. 키 우기로 적당한 무기가라면, 끝까지 들고 계속 해서 사용해 주라. 그렇다면, 과연 레벨업의 특성은 무엇인 가. 바로, 크리치 걸 발생확률이 높아진다는 것이다. 고레벨의 무기들은, 공격력 자체를 아예 1.5배 공해서 계산해도 좋을 만큼 크 리치 걸 발생확률이 매우 높아진다. 높은 레 벨의 무기를 많이 가지고 있을수록 전투도 그만큼 유리해 진다는 것. 키우자! 아 들말 키우듯 온갖 애정을 쏟아 부어 키워내야 한다!



▲대박 수 있디?



그럼, 무기는 어떤 것들이 있는대요?

기본 무기 계열

보이 나이프(ボーナイフ)



공격력 15 속도 4 저가의 기본 무기

클레이모어(クレイモア)



공격력 18 속도 4 정예대의 기본 무기

장비어(ジャンピアー)



공격력 15 속도 4 신병들의 기본 무기

메이스(メイス)



공격력 18 속도 3 고위장교의 기본 무기

이타도(伊太刀)



공격력 18 속도 3 에스즈나의 기본 무기

레이피어(レイピア)



공격력 18 속도 4 마야마의 기본 무기

헤들락스(ヘッドラクス)



공격력 18 속도 4 레크레그의 기본 무기

쿠나이(くナイ)



공격력 15 속도 5 아야세의 기본 무기

집사 타로(ジツシートロウ)



공격력 15 속도 4 아자리의 기본 무기

권 계열

엑스톡(엑스트라)



공격력 22 속도 3

광나의 검(광나의劍)



공격력 30 속도 5 속도 7 배한다.

스볼 소드(스트림소드)



공격력 48 속도 2

미검 무라미시(미검)



공격력 60 속도 2 최강의 미검

엑스칼리버(엑스칼리버)



공격력 60 속도 2

해머(ハンマー)



공격력 26 속도 1 크리티컬 확률이 높다.

왕소드(킹소드)



공격력 20 속도 4

마법 계열

화이어 볼(화이어볼)



공격력 20 속도 3

스노우 스텔(스노우스트림)



공격력 22 속도 3

이스케이프(아이스케이프)



공격력 40 속도 2

레오 볼(레오볼)



공격력 55 속도 1 최강의 마법.

사출무기 계열

라트(ラット)



공격력 18 속도 5

플라드 스톱어(フランドストップ)



공격력 24 속도 1 방어력이 1/2를 흡수한다. 공격력 36 속도 6

피터 레이(フェザーレイ)



공격력 36 속도 6

불꽃의 힘(火の力のり)



공격력 50 속도 1 적장의 힘

얼음의 힘(氷のり)



공격력 50 속도 4

함(弓)



공격력 24 속도 4 3/4만큼 회복이 높다.

크로스보우(クロスボウ)



공격력 30 속도 5

라크 메타오(ラクメタオ)



공격력 53 속도 3 방탄막 1막.

번디(バンディー)



공격력 24 속도 5 속도 6씩 빠르다.

여리게인(ハリケーン)



공격력 32 속도 2

아이템 게임

환약(丸薬)



HP를 30 회복한다.

회복의 노래(いやすのうた)



HP를 60 회복한다.

부활의 영약(復活の靈薬)



사망하면 HP 100으로 부활한다.

도둑의 오븐(盗賊のオーブ)



자명한 무기력도 1장을 공전다.

혼란의 구슬(まどおしの玉)



상대의 방울들을 거머잡는다.

힘의 반지(力の指輪)



전투 중 공격력을 2배로 올려준다.

실드(シールド)



전투 중 데미지를 1/2로 줄여준다.

아이템 봉인(アイテム封入)



전투 중에 아이템을 사용할 수 없게 만든다.



특수 마스, 두근거리는 해프닝들

● 토지 마스만이 게임의 전부가 아니다

렘을 풀러보면, 토지 마스를 제외한 여러 가지 특수한 마스들이 눈에 들어온다. 토지 마스가 3 마스마다 하나의 예외어로 묶이기 때문에, 적어도 토지 마스 세 개당 하나의 특수 마스가 존재하는 것. 이렇게나 많은 특수 마스들은 게다가 종류도 다양해서, 어떤 마스가 자신에게 유리하고 어떤 마스가 불리한지 확실히 알아두지 않으면 유능한 가이아 마스터 플레이어가 될 수 없다.

GO 마스



렘의 출발지점. 어떤 캐릭터든지 스타트는 GO 마스에서 골라 된다. 그리고 렘을 순회한 후 다시 GO 마스로 돌아올 때마다 다음과 같은 특권들은 얻을 수 있다. 예미론 사막의 오아시스와 같은 존재.

- 300을 얻는다
- 무기 카드 한 장을 받는다
- 이벤트 카드 한 장을 받는다
- HP가 50포인트 회복된다

이벤트 마스



이 마스에 정지하면 연금술사가 있는 마스에 정지한 것과 마찬가지로, 이벤트 카드를 1장 받게 된다. 물론, 어떤 카드가 나올 것인지는 랜덤으로 결정. 약탈이나 토지구입 등의 미끼한 카드가 나올 것인데, 대량병 같은 손해를 카드가 나올 것인지는 제작자도 모른다!

주점 마스



이 마스에 정지하면 주점의 아가씨가 술 부하여 무기 카드를 얻게 된다. 술부방법은 두 개의 다이스크를 플레이하는 Big or Small. 화면의 좌측 상단에는 상용으로 길릴 무기카드가, 우측 상단에는 이전의 주사위의 눈이 표시된다. 물론, 이번에 던질 두 개의 주사위의 눈의 합이, 이전에 던졌던 눈의 합보다 크거나 같을 것인지(Big) 작을 것인지(Small)를 맞추는 것이다. 맞추면 무기 카드를 얻을 수 있고, 못 맞추면 쫓겨나게 된다. 재미있는 것은, 맞춘 후에 또 다시 도전할 수 있는 기회가 주어진다 것이다. 계속해서 맞추면 최고 다섯 장까지의 무기 카드를 얻을 수 있지만, 한 번이라도 지게 되면 그 동안 얻은 카드를 몰수당하고 만다. 도박성이라고 할까. 참고로, 두 개의 주사위 눈의 합이 평균은 7이다.



▲이 눈금과 술부하게 된다

전투 마스



전투 마스에서는 라이벌이 도주를 걸고 전투를 신청할 수 있다. 이벤트 카드인 배틀 카드를 사용한 것과 같은 효과. 물론, 반드시 전투를 해야 하는 것은 아니다(이스 선택 시, 가장 아래의 칸을 선택하면 전투를 피할 수 있다). 전투 마스에 도착했다고 해서 의욕만으로 무조건 전투를 치를 것이 아니라, 정말 전투가 필요한 상황인지, 또한 전투를 벌인다면 승산은 있는지 등을 냉정하게 파악해서 선택하도록 하자.

워프 마스



다른 지역의 특정한 워프 마스로 이동하게 된다. 주로 루프가 이어져 있지 않은, 다른 공간으로 워프되는 경우가 많으므로, 진행에 지장을 주는 경우가 많다. 물론, 다른 공간의 보기도도 노리고 있다면 워프해 주어야 할 수 있지만, 원치 않는 워프는 플레이에 굉장한 장애가 되므로, 잘 자신 없다면 이벤트 카드의 '오펀 이동'으로 피해 가는 것도 좋다.

스펙트레 마스



대표적인 출혈 마스. 소독제 마스에 정지하면 소지공의 20%를 소독제로 납부해야 한다. 부동산이 적고 현금을 많이 들고 다니는 스타일의 플레이어가라면 그야말로 피를 흐리는 심정이 될 것이다. 여기서 납부된 설치 마스에 쌓이게 된다.

토지계 마스



소속세 마스와 더불어 알대 출혈 마스 이쪽은 부동산의 20%를 토지세로 납부하게 된다. 자산 중 소지금보다 부동산의 비율이 훨씬 커지는 게임 중 후반에 들어서는 정말 이마이러한 돈을 내야 한다. 소지금이 토지세를 감당하지 못하여 상환이나 토지까지 매각해야 하는 경우도 비일비재하다. 별을 더디게 되면 가장 눈물나는 마스.

상징 마스

타이밍만 잘 맞춰 멈추면 상당한 양의 자



금을 얻게 되는 마스. 그 동안 모든 캐릭터들이 납부한 소득세와 토지세, 불행 혹은 대불행으로 인해 출혈된 자금이 모두 징지 마스의 모이는데, 이 마스에 정착하는 캐릭터가 모여 있던 자금을 싸움에 가져간다. 최하위의 캐릭터가 단번에 수천의 자금을 얻어 단번에 1위로 부상하는 일도 생긴다. 'X칸 이동' 카드도 호시탐탐 기회를 노려라!

분기 마스

전쟁 무드가 다중으로 구성되어 있는 경우, 두 가지 이상의 무드로의 감정이 들



다. 캐릭터는 분기 마스의 화살표가 가리키는 방향으로 진행하게 된다. 분기 마스는 두 종류가 있는데, 분기 마스에 캐릭터가 정착할 경우 무드가 바뀌는 스위치식 분기 마스와, 한 턴에 한 번씩 무드가 바뀌는 턴제 분기 마스가 그것이다. 물론, 이벤트 카드(무도 변희)를 사용하면 종류에 관계없이, 램 상에 존재하는 모든 무드가 바뀌어 버린다.



이벤트 카드, 대체 무슨 일이 일어날 것인가

이벤트 카드를 다스리는 자 세 상을 다스린다

이벤트 마스 혹은 언급술사가 지어낸 자신의 토지세 정지하거나, GO 마스를 통과할 때 얻게 되는 이벤트 카드. 이 안에는 다양한 내용이 적혀 있고, 대부분 플레이어의 입피로 사용 가능한 것들이다. 특정 마스만큼 진전하게 해주는 카드부터 통행세를 풀려주고 올려주는 카드까지, 실로 많은 카드가 여러분을 기다리고 있다.

이러한 이벤트 카드들을 언제 어떻게 쓰는가에 따라 게임의 판도는 크게 달라질 터. 자신의 판단력을 믿어라.

이동 계열 카드

'X칸 이동'으로 대표되는 카드, 캐릭터의 이동에 관련된 카드. 정해진 마스만큼 이동하게 해 주는 'X칸 이동'의 카드도, 한

턴간 정소의 2배인 4개의 다이스를 던져 진전하게 해주는 카드도 있다. 특정 마스에 도착해야 할 때 자주 쓰이는 카드도, 특히 신맛드의 특수 능력과 조합하면 놀라운 효과가 나온다.

1칸 이동(1칸)	2칸 이동(2칸)	3칸 이동(3칸)	4칸 이동(4칸)
주사위를 던지지 않고 무조건 1칸 전진한다.	주사위를 던지지 않고 무조건 2칸 전진한다.	주사위를 던지지 않고 무조건 3칸 전진한다.	주사위를 던지지 않고 무조건 4칸 전진한다.

5칸 이동(5進:)



주사위를 던지지 않고 무조건 5칸스 전진한다.

6칸 이동(6進:)



주사위를 던지지 않고 무조건 6칸스 전진한다.

다이스 3개(ダイス3つ)



한 번의 이동에 한해, 3개의 주사위를 던져 눈의 합만큼 이동한다.

● 주문 계열 카드

마법 주문처럼, 한 번 특정한 효과를 발휘한 후 바로 사라져 버리는 카드. 여러 가지의 효과를 얻을 수 있어, 위기를 탈출할 때나 라이벌을 괴롭힐 때 자주 쓰이게 된다.

은 함매기(ふたおし)



한 칸고, 자신은 보지 마스의 영향을 받지 않는다.

상점 확고(か店確固)



마왕을 불러 플레이어가 저장하는 액어이며 모든 상점을 확고한다.

지진(地震)



플레이어가 저장하는 상점을 확고한다.

무브 변경(ムーブ変更)



협 상에 있는 모든 보지 마스의 루트가 변한다.

다이스 4개(ダイス4つ)



한 번의 이동에 한해, 4개의 주사위를 던져 눈의 합만큼 이동한다.

카드 교환(カード交換)



라이블과 무지 카드를 두 장까지 교환할 수 있다. 단, 기본 무지는 교환할 수 없다.

● 이벤트 게임 카드

카드로 존재하는 것이 아니라, 이벤트 상으로 한 번의 효과를 발휘하는 카드. 매우 강력한 위력이 있지만, 도음이 될지 어떨지는 미지수.

영지구입(領地購入)



소유하지 않는 토지 하나를 매입할 수 있다.

행운(幸運)



조건 없이, 행운을 받은 플레이어는 랜덤한 액수의 금액을 얻는다.

대행운(大幸運)



조건 없이, 대행운을 받은 플레이어는 행운보다 많은 액수의 금액을 얻는다.

불행(不幸)



조건 없이, 불행을 받은 플레이어는 랜덤한 액수의 금액을 잃는다. 이렇게 지출된 금액은 '쌍자' 마스에 축적된다.

대불행(大不幸)



조건 없이, 대불행을 받은 플레이어는 불행보다 많은 액수의 금액을 잃는다. 이렇게 지출된 금액은 '쌍자' 마스에 축적된다.

악랄(狡猾)



조건 없이, 악랄을 받은 플레이어는 모든 라이벌로부터 랜덤한 액수의 금액을 빼앗는다.

워프(ワープ)



GO 마스 바로 뒤로 워프한다. 도박한 마스의 영향을 받는다.

GO 워프(GO ワープ)



GO 마스로 워프한다. GO 마스 통계 특권을 받을 수 있다.



● 상징물 계열 카드

도지의 통행세를 좌우하는 카드로, 통행세를 일정 % 증가 혹은 감소시키는 상징물을 불러낸다. 카드는 알의용이지만, 상징물은 지속적으로 남아 계속하여 통행세에 영향을 미치게 된다. '저긴' 카드로만 파괴할 수 있다. 자신의 토지에는 통행세 증가 상징물을 불러 소와 기원을 탄탄히 하고, 라이벌의 토지에는 통행세 감소 상징물을 불러 상대의 자본 수입원을 철저히 무너내라.

온천(温泉)



주위 토지의 통행세가 30% 증가한다.

여신상(女神像)



주위 토지의 통행세가 50% 증가한다.

경관(景観)



주위 토지의 통행세가 70% 증가한다.

지주의 불(地主の火)



주위 토지의 통행세가 10% 감소한다.

사신상(死神像)



주위 토지의 통행세가 30% 감소한다.

묘지(墓地)



주위 토지의 통행세가 50% 감소한다.

역마상 힘(悪魔の力)



주위 토지의 통행세가 70% 감소한다.

사신상(死神像)



주위 토지의 통행세가 90% 감소한다.

시커스(サーカス)

주위 토지의 통행세가 100% 증가한다.

대성당(大聖堂)

주위 토지의 통행세가 200% 증가한다.

● 배틀 카드

단 한 종류의 카드도, 기사단이 세워진 토지나 배틀 마스에 설치했을 때와 같이 라이벌의 토지를 공격할 수 있다. 물론, 전투에 승리하면 토지를 빼앗는 것. 이등 안에 전투를 치르기 때문에, 회복할 기회를 가질 수 있다는 장점이 있다.

배틀 카드(バトルカード)



라이벌에게 전투를 정할 수 있다.

맵 소개, 여섯 가지의 격전지

이곳이 바로 모험의 무대!

● 양협의 유적(陽峽の遺跡)



피라미드, 스핑크스와 매우 유사한 고대 유적이 있는 땅이다. 남쪽과 북쪽의 두 지역으로 나뉘어져 있으며, 두 지역은 두 쌍의 워프 포인트로 연결되어 있다. 기본적으로는 남쪽에 있는 스타트 포인트에서 출발하여 남단의 워프를 통해서 진행하다가 워프 마스에 설치하여 북쪽의 해당 워프 포인트로 건너가는 식.

북쪽 지역도 순환하는 구조이기 때문에, 제대로 워프 마스를 통해 다시 빠져 나오지 못하면 계속 북쪽 지역에서 빙글빙글 돌게 된다. 물론, 이렇게 된다면 GO 마스를 통과할 수 없게 되니, 직행해 상당한 물이력을 하게 된다. 물론, 북쪽 지역에도 설정 가능한 에리어가 둘이나 있으니(토치 마스 6개), 이쪽을 순에 넘는다면 간단히 워프하는 라이벌들로부터 탈출할 수도 있다.

물론에는 두 개의 전투 마스가 붙어 있어서, 유성나는 라이벌의 토치를 빼앗기에 좋은 장소를 마련해 준다. 전투 마스 근처의 에리어를 장악하고 병원을 지어놓으면, 전투를 통해 상당수의 토치를 사냥할 수 있을 것이다.



● 연영의 패어의 나라(円環の覇城の國)

과거 매우 번영했던 도시의 폐허
 위에 세워진 옛, 일단은 정방형으로
 이루어진 벽을 시계방향으로 순환하
 는 진형을 보이지만, 중간 중간에 있
 는 분기 마스들의 루트를 하나만 따
 워 나르, 진행 방향에 큰 변화를 보
 이게 된다. 옆에 있는 분기 마스들은
 스위치 형식이기 때문에 그리 자주
 바뀌지는 않지만, 그만큼 한 번 바뀐
 면 뒤돌리기 어려운 면이 있다. 특
 히, 중앙에 있는 분기 마스의 방향을
 어떻게 트렁가에 따라서, 모든 객릭
 히들이 GO 마스를 알아보지도 못한
 채 정해진 편이 모두 끝나버리는 것
 후도 발생할 수 있다.



토지 마스	30 (10 999)
아벤트 마스	6
전투 마스	2
주검 마스	4
토착세 마스	1
소독세 마스	1
생자 마스	1
분기 마스	3



● 녹의 성역(緑の聖域)

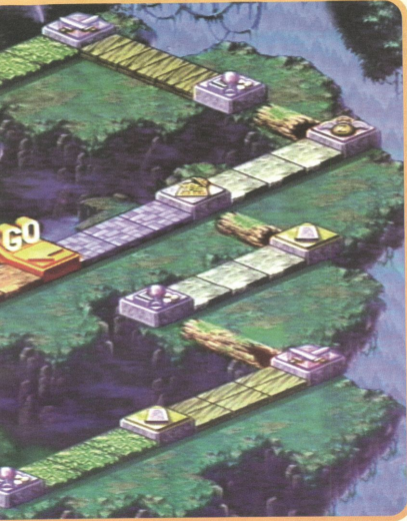
거대한 목포가 켈어지는, 깊은 숲 속에 존재하는 맵이다. 지도를 잘 살펴보면, GO 마스를 가운데 두근 북쪽과 남서쪽으로 구분되는 것을 알 수 있다. 길옆길에 있는 스위치식 분기 마스 하나가 플레이어들의 진행 방향을 정하는 유일한 지표가 된다.

진행에 분기가 있는 맵이라면 어디든 마찬가지이지만, 녹의 성역 맵에서는 특히 활리적인 부동상의 후자 판리가 매우 큰 비중을 차지한다. 밀실해야 할 것은, 순환 방향에 관계없이 모든 권력자가 거쳐가는 GO 마스 좌우의 배리어는 목숨을 걸고 싸워서 없애야 한다는 것이다. 특히 GO 마스 우측의 배리어는 최남에 토지가 치가 높은 데다가, 지리적인 위치를 놓고 볼 때 실제의 가치는 다른 토지의 두 배 이상이다!

또한, 맵의 크기에 비해 순환 주기가 매우 짧기 때문에, 어음벌거리다 가는 많은 소지군과 하드를 확보해 나가는 라이벌들에게 민통을 내 주기 쉽다. 깊은 이후로, 특수능력으로 조금씩 행동 회수를 늘려 나갈 수 있는 지거에게 상대적으로 유리한 맵이기도 하다.

토지 마스	36 (12 구역에)
어벤트 마스	5
전투 마스	2
중립 마스	4
토지세 마스	1
소속세 마스	1
상징 마스	1
분기 마스	1
워프 마스	1





PlayStation

POWER
3.219.1

화한 눈이 잔뜩 쌓인 동양적인(정확히 말해서 일본식의) 성에 놓여 있는 맵이다. 스타트 포인트 바로 앞의 분기 마스로부터 북서쪽 지역과 남동쪽의 지역으로 나뉜다. 유일한 분기 마스는 맵 한가운데 말갈이 북쪽과 동쪽으로 바뀌기 때문에, 어떤 편에 이 지점을 지나느냐에 따라 진행 방향이 조금씩 달라진다. 루트가 북쪽으로 열렸을 때 통과하게 되면 북서쪽 지역을 지나 남동쪽까지 지나서 GO 마스로 돌아오게 되고, 동쪽으로 열렸을 때 통과하면 북서쪽은 지나지 않고는 채 바로 남동쪽으로 돌아가 된다.

이렇게 되면, 플레이어들은 또 어떤 북서쪽에 어느 정도의 토지를 얼마나 사야 하는가에 대해 생각하기 시작할 터. 분명히 남동쪽 지구에 비해 북서쪽은 캐릭터들의 활동 최수가 적다. 그러나 토지가치가 저렴하기 때문에, 이러한 것들은 생각하지 않고 토지를 잔뜩 사들이는 것도 좋다. 굳이, 이런 것이 고위험 고수익 투자일식이라는 것인가.



토지 마스	24 (8 구역)
어벤트 마스	8
전투 마스	2
주장 마스	6
토지세 마스	1
소득세 마스	1
상징 마스	1
분기 마스	1



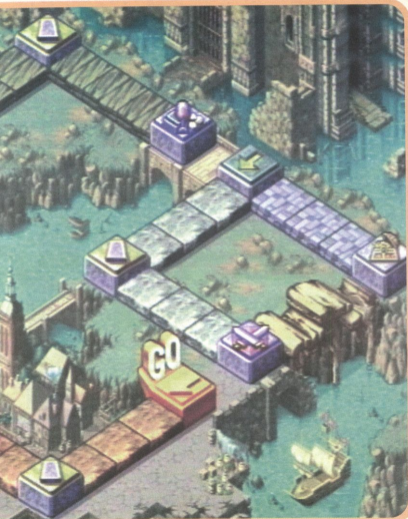
서양의 도시(西風の都)

정방형 모양의 단순한 맵. GO 마스르 들어오는 길 바로 앞에 두 길째로의 분기 마스가 있지만, 바로 다시 만나 스타트 포인트로 이어지기 때문에, 큰 문제는 없다. 중요한 것은, 가장 토지가치가 높은 지역에 분기 마스가 있다는 것. 루트 변화 카드의 운용이 승리와 직결되는 맵 승의 하나다. 마지막 에리어 중 하나를 장악하는 데 성공했다면, 콰이펄들이 마스르 돌리지 못하도록 충분히 견제해야 하며, 장악에 실패했다면 콰이펄 소유의 토지가 적은 반대쪽으로 루트를 돌려야 하기 때문이다.

마지막 부분의 실리점을 제외한다면, 단순히 한 승로 이어지는 단조로운 맵이다. 가변용 마스르로 추사위를 던지고, 돈이 되는데로 토지를 매입하자. 맵의 동쪽 구역에는 성지 마스가 있지만, 토지세 마스르 소득세 마스가 없기 때문에, 성지 마스르 뛰어들어가 한 몫 찜는다는 것은 기대하기 어렵다.

도지 마스	27 (9 에리어)
이벤트 마스	6
진부 마스	2
후점 마스	2
성지 마스	1
분개 마스	1





PlayStation



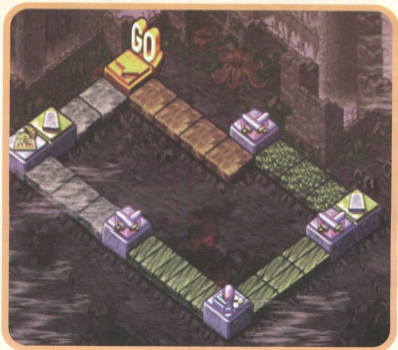
POWER
공격력!

토지 마스	18 (6 영역)
이벤트 마스	2
전투 마스	3
주점 마스	1
성적 마스	1

필살히 흔들리고 귀환한 분위기의 마도에 설치된 맵으로, 여섯 가지의 맵 중에서 가장 단순하다. 분위도, 회포도 없으며 맵 자체가 굉장히 작기 때문에 다이 스를 두어 번만 던지면 어느 사이엔가 GO 마스에 돌아와 있는 개척자를 볼 수 있다.

맵의 특징 중의 하나로, 유일하게 3마스 에리어 체계를 벗어난 토지들이 눈에 띈다. GO 마스 서쪽의 2마스 에리어와 동쪽의 4마스 에리어가 그것들. 물론, 토지 가치의 차이가 많이 나기 때문에, 어느 에리어를 잘랐냐고 해도 그리 큰 가치 차이는 나지 않지만... 역시 신기하다.

또한 토지 마스가 매우 적기 때문에 토지를 차지하려는 경쟁이 매우 치열해 지게 되는데, 가장 작은 맵에 전투 마스는 모든 맵 중에서 가장 많은 3개가 있다는 것을 보면, 이 판테오니엄에서 어떤 식으로 플레이해야 하는지를 금방 알 수 있을 것이다. 참고로, 자신의 영지에 수도원을 지어 전투를 피하려는 시도는 큰 효과를 보기 어렵다. 차라리 무기질과 병원을 지어 보다 공격적으로 플레이하는 것이 좋다.



●장르: 어드벤처 ●제작사: 시즈웨이 ●발매일: 3월 30일 ●발매가: 6,800원



PLAYSTATION

이 게임에는 폭력적이고 그로테스크한 장면이 포함되어 있습니다

이브 제로



그림작	☆☆☆
사운드	☆☆☆☆
스토리	☆☆☆☆☆
연출	☆☆☆☆☆
소셜기회	☆☆☆☆

어떤 하나의 색감이 탄생하기 위해서 우리는 수많은 희생을 치르게 되는 것이다. 그리고 그 존재가 좀더 많은 인간에게 알려지기 위하여. 어떠한 이것은 희생이 아니라 혼신의 고통이고 자음의 장난이며 유구의 시각을 통하여 새겨질 분능이리라.

포커스 모드

이브 제로에서만 채용된 새로운 시스템. 동시에 두 사람과 회화를 하게 되는 경우가 종종 있는데 이때 사담학 L 또는 R 버튼을 눌러보면 왼쪽 또는 오른쪽 사람이 클로즈업된다. 이 상태에서 대화를 해보면 대화 내용이 조금 변하는 것을 알 수가 있다. 여기에서 나는 대화는 나머지 3개항에겐 들리지 않는 것으로 처리되어 포커스 모드기 아니냐고 말할 수 있는 정보도 있으므로 적극적으로 활용하도록.



▲회화할 경우



▲대화기록과 싶은 사람과 대화를 나누는 것이 가능(거기 최대! 하향은 생략하지마!)

진행 어드바이스(속지말 것)

이후 스토리 공략에서는 간단하게 물어놓지만 한 장소에서 어떤 사건이 일어나기까지는 상당히 많은 회화와 조사가 필요하다. 따라서 이야기의 진행에 방해가 되고 싶으면 이것저것 다 둘러보는 것이 좋다. 또한 이야기의 진행과 입을 경우에는 같은 일이 두 번 나오기 전까지는 계속하여 플레이하는 습관을 들이도록. 특히 3인 동시 회화에서는 거의 반드시 시끄러워 해도 좋을 정도로 포커스 모드를 사용해야 한다. 이 두 가지에만 주의하면 편안하게 감상할 수 있다.

단, 뭘 찾든 다해도 막히는 경우가 가끔 있는데 그럴 때는 주인공을 바꿔 보자. 이브 제로의 두 주인공의 이야기는 같은 장소와 같은 배경에서 일어나고 있기 때문에 코지로의 히라리의 이야기의 진행은 서로 다른 캐릭터의 진행에 영향을 주게 된다. 이른바 '알리 사이드 시스템'. 괜히 히라리나 이브라고 히라리나 관한 엔딩인가 아예 이브라고 코지로 엔딩 하지도 말자. 마지막으로 다시 한번 말하지만 이야기의 진행이 지체 없으면 최연상에서 고를 수 있는 모든 것을 골라주는 습관을 지니도록.

CHARACTER

아마기 코지로(天城 小次郎)



이브 작품의 주인공. 아마기라는 이름이 가진 것은 유능한 과학자였다. 그 한다. 중학교 시절에 영감을 받고 그의 친구인 전 자부로의 습화에 거꾸러져 그의 자

사처럼 키워진다. 탈출이었던 전자부로의 영향으로 그 역시 영감의 길을 걷게 된다. 현재 3년 전에 출격 아디온가 때부터 전자부로 대신 그녀의 딸 아이오와 함께 키즈키가 팀장 사무소의 소장대의 역할을 분담하여 맡고 있지만 데스크 히코는 거의 아이오가 담당하고 있는 실정. 하지만 전자부로의 부재대로 아이오와 사무소를 훌륭히 지켜낸 남자다운 면모도 보여준다. 활동중이 성가친 자부로의 습격당해, 세상의 모든 정지됨이라서 어른 풀이자인 순수함이 남아있으며 포퓰러 거칠지만 직선적인 자신의

말투는 다하고 선다. 여자간에서는 어떠한 상황에 처해도 허한 모습을 보이지 않으며 매를 쓸 때, 매사를 자신의 두뇌와 행동으로 채워-하는 지독적인 면도 보인다. 그대도 탈출이로서 실력은 사무소 내에서 단연 톱. 문제는 취미가 있는 중의 취미로는 대에는 빈틈대기를 즐기며 귀찮은 것을 싫어하는 능동적이고 장영이라는 것. 아이오와는 정자로 거꾸러질 때부터 형제지대를 지내던 사이지만 지금은 연인 관계이다. 물론 물론 그러한 관계를 인정하려 하지 않고 있지만 때로는 정겨운 한 점도 보여준다. 포자나 포스라 동등에서는 코지로가 항상 손을 들고 있는 것처럼 묘사되지만 사실은 살인당한 사람 목숨을 빼앗는 일을 굉장히 싫어하기 때문에 좋지 역시 잘 못하고 있다.



호조 마리나(法條 まりな)

코지로와 마찬가지로 이브 작품의 주인공. 공민 6과 소속으로 계급은 경부(주쿠라-리의 계급에 해당). 생김 대로 호쾌하고 시원한 성격이지만 그 수사 과정에서 드러나는 여러 가지 불협화음으로 인하여 다른 직은 물론이요 공민 6과 내에서도 따돌림을 받고 있다. 다형의 본부장의 도움으로 6과에 인정적으로 남아있는 선. 하지만 알고 보면 일부 담당을 100%를 자랑하는 인물로서 본부장에게 엄청난 신뢰를 받고있다. 또한 영어도 굉장히 능숙하게 구사하여 신세적인 능력이나 경찰로서의 사정까지도. 에이전트로서 갖추어 오소는 전부 가지고 있다. 단점으로는 요리를 못하는 것과 장영이라는 것. 장영인지 단점이라는 오묘경지만 아직도



게임실력은 좋지 않았고 자부하고 있으며 틀리는 대로 오욕설도 자주 가는 편이다. 미국인에 대해 엄청난 혐오감을 품고 있으며 자신은 이것을 미국 유흥을 통해서 얻어진 학업성취라고 보여준다. 누구에게도 말하지 않는 아무튼 과거를 자니고 있지만 본인 스스로는 화제 싫고자 노력하고 있다. 성 맹신이라는 어휘로(국내의 어휘력의 개념이 일본의 맹신의 개념과 동일하다. 참고로 일본에서 어휘트는 종이 낮은 건물이다) 40호실에서 혼자서 살고 있다. 자기용이 없기는 하지만 상당히 넓은 걸쳐. 이 점에 대해서는 본인도 알게 모르게 신경을 쓰고 있는 듯 하다. 남자를 밝

히는 편이기는 하지만 풍년 취향이라는 점이 커다란 문제점으로 지적되고 있다. 키츠라기 아이오이에는 유학 시절의 친구로서 한자 같은 풍년에서 살고 있음에도 불구하고 단발 기호가 없는 것을 아쉬워하고 있다.



키츠라기 야요이(桂木 彌生)

살이큰 지금까지의 인생에 약간 고민하는 것 같다. 겐자부로 실종 때에는 키츠라기 팀원 사무소를 지키기 위해 고군분투한다. 할부가 꽤나 거칠고 항상 팀에서 멀어질 줄 모르는 골초(적분에 키츠라기 팀원 사무소

는 공간이 아니다, 보조로에게는 평소 냉담하지만 실은 아버지 실종 이후에 무용하게 남은 보조로이기도 어린가 실제 일을하며 내심 걱정하고 있다. 가끔씩 솔직한 자기표현을 하기도 하는 편이다는 모습도 보여준다. 가족이래 형자 보조로와 겐자부로 형이고 아들도 있고 일가 친척도 없어서 남몰래 외로움을 많이 먹고 있다. 말투와 감에는 약간 모습을 보이지 않기 위한 도구일지도—라는 설이 유행시키고 있다. 같은 사무실의 직원 니케이도 스스로(仁禮)를 몰라에게 사귀었고 있지만 본인인 신경도 쓰고 있지 않고 있다. 필자에게도 사귀었고 있다.



키츠라기 겐자부로(桂木 源三郎)

젊은 시절, 팀원을 비롯하여 여기저기 범죄 비슷한 일에 손을 많이 대며 살아간 이 시대의 모험가라 할 수 있는 인물이다. 덕분에 정부 기관에서도 주목되었으므로 일부 지역에서는 지방유명인이다. 뒷배



의 인물들과도 지인(知人)이 많으며 현재는 일과 일자를 남겨둔 채 잠적 중, 아이 중년의 몸이지만 그래도 모험적인 실은 버리지 않는 듯, 평안한 젊은이 못지 않은 팀과 정열을 보여주어 보조로들 지금의 강한 젊은이로 키워준 스승이자

아버지이다. 자신의 처지 때문에 가족들을 챙기지 못하는 것을 안타까워하고 있으며 보조로와 아이오이가 싸우는 것을 두 눈으로 보지 못하는 성격이다. 자기 취향인지 항상 하얀 양복을 입고 다니며 틀란 나쁜 화장실에서 용모를 다듬는, 정말 화장실을 化粧室으로 이용할 줄 아는 사이다. 다이아믹+퍼낸던한 인생을 살아가는 나이스 중년.



코우노 본부장(甲野 本部長)

구름을 두고 있으며 감춰진 정보 카세트를 가지고 있는 듯한(물건) 것으로 보아 도저히 확실적인 어투로는 잘못하였을) 사이다. 여러나라는 매우 친하게 지내며 언제나 이상한 말투로 여러나라를 놀리는 것이 취미, 곤란한

업무에는 항상 그대를 배척할 정도로 그녀에 대한 신념이 무덤이다. 또한 여러나라의 위협적인 수사 행위를 눈감아 주거나 그녀의 조사에 중요한 정보를 제공해주는 등, 여러나라의 끈끈한 조력자로서 행동을 해준다. 하지만 보기에는 언제나 미라다기 본부장의 계산 아래서 노는 듯한 분위기를 자아내는데, 항상 태도에는 여유가 있으며 정말 긴급한 상황에서의 대처도 능히 뛰어나다 할 수 있다. 아닌 최 해머도 지도자 타임 가림책 서랍(틀)지를 끌려가 되는 경향이 있다.





시카기바라 신(真)

나사나 학대로와 시카기바라 모모코 사이에서 태어난 사생아 출신 생도. 의인인 봉범하지 않았고 아버지 역시 과학자와 자신에게 무관심하기는 했다. 그렇지만 나

사는 아버지의 이상한 태도를 보고 참다못해 기술 코지로 전 아이기의 발단을 제공해준다. 언뜻 보면 취약하고 냉랭해 보이지만 실제로 성격은 온순하다.~취미, 그렇지만 웃음은 많다. 잠이 좀 많다는 것이 수상하지만 특별히 없고 있는 자원은 없다고 한다. 사실은 정동이 자매가 2명 있다고 하는데 2명의 여제이는 다른 부모가 여제이라고 한다. 다른 부모는 나사나도 모모코도 아님. 수많은 사람들이 살해되는 연대 살인극 속에서 코지로의 필사적인 보호를 받는다.



몸대로 광범한 중학교 3학년이었다. 하지만 갑자기 자신을 잡게 감금시키

토아 노발티스(トア ノバルティス)

입문부 모 기자를 중분히 자국할만한 처세로 로리(가짜)가 제복까지. 가이키 사(모) 일본 지사의 대표, 사사 노발티스의 딸이다. 중학교 2학년. 어머니인 시카기바라 모모코는 이전에 세상을 떠난 데다가 아버지가 연구



때문에 집에 오지 않는 일이 많아서 혼자서 지내는 일이 다 빈사이다. 정서불안이 심한 편이어서 때때로 관치 시무룩해 지거나 겁이론 콘소리를 지르는 등 할 수 없는 행동을 한다. 하지만 성격은 밝고 명랑하여 이미 5명의 남학생에게

고백 받은 경향도 있는 학교의 인기인. 전지오학을 심히 좋아하여(특히 격투 게임) 학교를 맹맹이치고 게임만 한 적도 있다고 한다. 동정심이 많고 심성이 밝아서 모든 사람들에게 귀여운 말을 하는 타입이지만 엄청난 비밀이 숨어있는 인물.



EVE



루스 브래치포드(ルース ブラッチフォード)

미국재계의 중류. 만리주의자로서 자신의 계획이 조금이라도 벗어나면 엄청난 돈을 내어 폭이 큰일을 그르칠 경우에는 화물으로 사람을 해치기도 한다. 한국 굴지의 재단 '일브라이프'의 총수 피셔이며 한때 '영' 조사관으로서 아시아의 연은 같다. 젊음은 가벼운 성격의 클레버

물. 만리주의자로서 자신의 계획이 조금이라도 벗어나면 엄청난 돈을 내어 폭이 큰일을 그르칠 경우에는 화물으로 사람을 해치기도 한다. 한국 굴지의 재단 '일브라이프'의 총수 피셔이며 한때 '영' 조사관으로서 아시아의 연은 같다. 젊음은 가벼운 성격의 클레버



미국누님 같은 인상이지만 사실은 엄청나게 냉랭하고 잔인한 성격에 인

타카바타케 유타카(高田 豊)

마리나와는 겉칠하고 동거생이지만 이쪽은 감시관이라는 것이 다르다. 남들과는 확실한 취향이 달라서 해군을 쳐다보면서 아름답다는 망상에 빠지는 괴상한 인물. 제다가 알게 모르게 마리나에게 상당한 호감을 보였다. 하지만 사건에 대한 시고명치만큼은 논리정연하여 마리나의 좋은 상담역이 되어주며 이것저것 도움이 되는 정보를 많이 제시해준

다. 또한 후의 사키기바라 모모코와 XTORT의 절묘한 수에 상당한 큰 역할을 한다.



114



시바타 아카네(柴田 薔)

다른 사람들에게는 사건본야의 기자라며 시기를 쳐고 다니지만 사실은 피파리치 (일본에서는 코지노)가ossip-블로그 부른다 고이다. 하지만

오히려 자신이 직업에 충실하여 공지를 가지고 있다. 코지노와는 어떤 어느 정도에 연루된 사건을 통하여 알게 되었지만 당시 자신의 기사를 위해 코지노의 일을 완전히 망쳐버렸기 때문에 코지노에게 좋은 소리는 얻어먹지 못하고 있다. 코지노에게 모욕되고 친하게 접근하였기 때문에 아오야에게도 이물받고 있다(하지만 게임 중에서는 다시 대변하는 일이 없다. 조금 유감, 분명히 목소리도 웅모도 어리게 생겼는데 아이 취급을 받지 않는 것이 이상할 따름이다. 초반의 비몽은 크지만 후반으로 갈수록 등정빈도가 적어진다.

그렌(グレン)



세구레 랩과 같은 인상을 풍기지만 랩에서는 제나 알려진 실력 있는 정보상으로 겐자부 로가 자신이 전부 시종부터 이용하던 사람. 그 루트는 현재 코지노가 이용하고 있다. 정보의 질과 속도, 게다가

일거에 물품 등 모든 면에서 정보상으로는 부족함이 없지만 랩지 후반부터 갈수록 정보물으로서의 레벨이 떨어지는 느낌이 강하다(이 아니라 사건 이후로는 등장하지 않는다-).

니시나 히데토(仁科 秀人)



니시나 유전자 연구소의 소장이며 아카기 엔과 사사 노발티스와는 XTORT의 연구를 함께 했던 사이. 매우 신중할적이

고 아들에게 그다지 관심이 없는 듯 하지만 사실은 밝은 사람에 단란한 사키가베리 모토코의 사망 후 들은 그녀의 부활을 도모했었다.

사카모토 쿠니히코(坂本 邦彦)



사키가베리 신에게 유일무이한 유일한 친구, 학교 내에서는 문제시던 행동으로 제나 유명인이었던 오상이다. 신의 가을 이후 그를 몰살당함으로써 몰락하였다. 신의 뜻에 따라 누구에게도 그의 거처를 알려지 않았지만 신의 위기를 코지노에게 들은 후에 신을 지키기 위해 노력한다. 하지만-.

아르카 노발티스(アルカ ノバルティス)



어느 인체와 결합해도 거부반응을 일으키지 않는 특수 DNA BRANCHER의 소유자. 사키가베리 모토코의 7남매 중 둘째(참고로 오빠는 사키가베리 신. 동생은 토아 노발티스). 모토코 사

망 후 2년에 고통시키고 사망하지만 XTORT 기술에 의해 부활. 니시나 유전자 연구소에서 감금생활을 보낸다. 단지 바람에 자신의 두 발로 일어나기 자신의 두 손을 휘저을 날만을 기다리며 살아온 소녀로 토아의 신의 몸을 부정하여 무려 20여명이 넘는(어룡기) 특수사망한 실험체(이도) 수형인 포탄(사람)을 실패한다. 결국 자신은 자신의 목적으로 세상에 나오는 데에 성공하지만-.

코지로의 팔을 비웃는 것을 보면 아무래도 신의 기치를 달고 있는 듯 하다. 하지만 본인은 아니라고 완강히 맞서니 할 수 없는 일. 일단 코지로는 사무실로 돌아간다.

사무실에 들어가니 야요이도 신이 사용한 현관카드의 사용자 추적이 성공했다. 발신지는 변화기인 핸드필드 어베뉴. 코지로는 달고 지내던 정보상 그랜을 통하여 나시나 박사에게 주변정보 수집을 의뢰한 뒤 사무실을 나선다. 야요이는 신을 찾는 일 이외에도 관심을 갖는 코지로에게 의뢰도 아닌 일에 굳이 관여하지 말라고 충고를 하지만 이미 코지로는 가슴 사킨보다는 다른 쪽에 흥미를 가지는 듯 했다.



▲그랜에게 연락을 취하는 코지로



▲안 님?

핸드필드 어베뉴에서 우연히 아카네를 만나게 되는데, 아카네도 역시 이 일을 그냥 छो겨둘 수는 아닌 것 같다. 아무래도 아카네도 뭔가 노리는 게 있는 듯 하지만 아직은 가코치 출 수 없다며 먼저 자리를 뜬다. 코지로도 이대로 있어봤자 별 성과도 없을 듯 하여 그랜과 약속한 바로 향한다. 1년만에

다시 만난 그랜은 그 뛰어난 수완대로 3 시간만에 여러 가지 정보를 가져 왔다. 나시나 유전자 연구소의 자금원은 미국의 세계적인 거대재단 필브라이드이며 현재 연구소 측은 자금난에 시달리고 있다는 것. 나시나 박사의 연구실력은 세계적으로 활용되고 있다는 것과 현재 필브라이드에서 나시나 박사의 기술을 요한다는 것, 박사의 아버지는 '나시나파'라는 야추의 두목이라는 것 등등.



▲그랜이 오기 전에 웨이더에게 말을 걸고, 그랜이 온 후에도 다시 말을 걸어보지 않 유쾌한 대화를 들을 수 있다

그랜과 헤어져 사무실로 돌아오자 야요이가 혼자남아 잔업을 하고 있었다. 오랜만에 같이 걸으러 향하는 둘, 그랜 물을 기다리고 있던 것은 국제 우편 한 통이었다. 편지의 발신인은 가코치가 전차부로, 발세 수년 동안 소식이 끊긴 전차부에게서 온 편지에는 '수일 내로 일본으로 갈 테니 마음 부지런다.'라고만 쓰여있었다. 코지로에게 내용을 들은 야요이는 아버지가 살아있다는 것을 기뻐하지만 코지로는 오히려 수년간 소식을 앓은 전차부에게 아버지가 이 세상 연락을 주는 자에 대해 치야하게 생각하고 그랜 코지로의 부정적인 모습이 야요이의 마음에 상처를 주고 있다.

코지로: 그랜 정보도 잘 받아나 소식을 받은 주재에 마음놓고 편지라도 써 줄게 안 그래?

야요이: 아베다!

코지로: ...

야요이: 코지로, 안 가?

코지로: 거기서 뭐 이야기하 들어오면 소문 때려서 해방이냐? 이젠같이 내가 하고 싶은 일을 하면 돼. 그건 가만해~.

야요이: 뭐야. 말 못하지 말고 확실하게 해

코지로: 아이이는 신생 안 쓰어?

야요이: 뭐?

코지로: 아버지가 지금까지 어디서 볼 뻔 하나 하는 거

야요이: 그랜-신생 안 쓰이는 것도 아니잖아?

코지로: 나는 신생 쓰어. 우라를 앞에서 도망가듯이 사카사-지금 또 코지리가 돌아오잖아. 미치 드거른 거 식물 때를 기다려도!

야요이: 코지로-아버가 참지자라고 말하고 싶은 거?

코지로: 아버지는 우리들이 알고 있는 이상으로 많은 일들을 하고 있어. 그랜 불행이야. 사카사에게 할말 수 있는 일들 참지 않겠냐고는 단정 못 짓는다고~.

야요이: 그랜 뭐. 그랜 뭐?

코지로: 아. 미안

야요이: 오빠를 이해가 들어오는데 그랜 말 하지 마~.



▲오빠만 뵈고 싶지도 치면 뵈고 한 번 정보는 게 평생의 숙명이다



▲이젠그도 소식을 기뻐하는 야요이지만~

MARINA SIGHT

코지로는 나시나 박사으로부터 오보나와 관련된 사건이 일어났다는 소식을 듣고, 코지로는 할 수 있는 대로 모든 것을

겪은 모습의 살인사건 현장을 보고난 다음날 마리나의 출근. 곧바로 본부장이 다가와 아버지의 살인사건에 대해 상기시키고는 그 사건이 마리나가 소속되어 있는 공안으로

넘어왔음을 알린다. 당연히 형사부에서 처리해야 할 문제를 어서서 공안으로 넘겼는지 마리나는 의아해하지만 본부장은 마리나에게 그 인제회의에 참석하여 전의를 파악할 것을 요청한다. 회의장에서 (시체)검사와의 타카타카를 만난 마리나. 출현한 생체의 그이지만 그는 마리나에게 어서서 사건이 일어났는지에 대한 힌트를 준다.

타카타카: 하지만 이번엔 호소적으로 사건이 풀이된 것 확실한 이유가 있는 것 같아

마리나: 뭐 있는 거 있어?

타카타카: 아야 경찰을 상부는 정신을 침묵하고 있지 않겠나?

마리나: 해? 알면 서로 움직이던 뭐잖아?

타카타카: 그나마가 공안형태 풀린 거 아니

마리나: !! 과연

다카리에게: 본인의 특공대까지 졸업도 행사하는 조사를 수 없는 시간이라고 보았다. 하고

마리나: 수사 1과에서는 조사를 수 없는 시간?

다카리에게: 예를 들면 본인의 수사 1과에 왔다면 가?

마리나: 무지 극한이야구니

다카리에게: 뭐 확실한 지금 것은 너무 스토리라인이 보여서—그런 느낌 아닐까



▲토록다가 분말도 얻어냈다. 열의 여두는 녀석이 나이스—이나 다카리에게



▲근구는 본부장. 필자가 본 이벤트지 게임 계획도 좀 외교적 공짜이다

결국 매뉴얼 그대로 진행된 회의차에서 열이엔 생각은 거의 없었다. 하지만 본 부장은 회의결과가 어쨌든 자신의 생각을 마리나에게 이야기해주고 일단 마리나에게는 새로운 임무를 준다. 임무의 내용은 SP, 즉 요원의 호위이다. 요원이란 함은 미국 세계의 정점에 서있는 엘브라이드 계단의 비서, 루스 브래저리드. 부자를 싫어하는 마리나는 국인의 세금을 사설 계단 비서에게 납비하나며 투덜대지만 루스는 현재 산업 스파이라는 최후의 계기되고 있는 인물이다. 즉, 호위와 동시에 감시도



▲마리나에게 사건 당장의 실라바이를 요구하는 본부장. 정말 속을 찢는 인물이다(정공은 마리나의 대문은 "오백여오")

필요하다는 것. 임무를 이해한 마리나는 역 내키지는 않지만 임무니 할 수 없으니 하고 공항으로 항한다.

공항에서는 SP대장의 글썽백만 나이스 커다 외국인 루스를 만나게 된다. 하지만 루스는 의외로 일본어에 능통했고 변화가 안 내해 달라지. 중, 자기가 쓸테니와 최 역외의 가라는 등 이상하게 친한 척을 한다. 처음에는 고차에서 나오는 루스에게 짜증이 나는 마리나였지만 시간이 갈수록 점점 어떻게 대처해야 좋을지 당황하게 된다. 일단은 미국 영사관까지 루스를 데리다주고 컨트롤 이해 뉴도 항한다. 화풀이를 하기 위해 지나가던 소녀를 골라 협박하던 마리나는 어딘지 모르게 유령 같은 분위기를 풍린 풍가는 소녀를 만나게 된다. 상대는 아직 액션테도 소녀가 풍기는 알지 못할 위압감이 놀라고 마는 태—. 기존 진한 경 오라실로 항하지만 거기에서 다시 소녀를 만나게 된다. 자신이 세운 최고기록을 간단하게 깨버리는 소녀에게 말을 붙여보지만 소녀는 무관할 정도로 냉담한 태도를 보이고는 사라져 버린다. 결국 남겨진 마리나는 사에서 경파보고를 마치고 모르게 피곤한 몸을 이끌고 맨션으로 돌아간다.



▲지음에는 블러머가 기록할 정도로 도도이다. 몸 성이 아주 300 조만이다



▲어떤엔 블러머? 유지형 재빠 같은 것을 일고산—

마리나는 맨션에서 이불방만 일어난 일련의 사건들, 즉, 살인사건과 루스의 경호, 임부의 폭력과 본부장의 계산 등등을 생각해보자. 사에서 본부장이 맡은 대로라면 이번이 이번 살해로 자신의 목적을 달성했다면 더 이상 사건은 일어나지 않을 것이고, 그만한 살인한 사건은 또다시 일어날 것이다. 또한 본부장이 마리나에게 그런 사장을 맡았 이상 루스의 경호도 살인사건과 어떤 관련이 있을 것이라고 추측해보는 마리나. 본부장에 대한 신뢰가 강한 마리나는 그 계산을 믿고 지금 루스의 경호에만 전념하기로 한다. 아직을 사야했다면 바람으로 나갈 재비를 할 줄 나, 힘으로 전화가 걸려온다. 전화를 건 상대는 다음 아닌 루스 에이전트의 거치는 보통 커미턴테도 불구하고 루스는 본부장을 통하여 전화번호를 알아냈더라 태연히 말한다. 그녀는 또다시 자기가 쓸테니 마로 나오라고 전한다. 자신은 바람에 있으나 경호하지 않으면 곤란하다는 만 할라르도. 슬임으로 나간 마리나는 술이 좀 풀여가자 루스에 대해 면담을 하면서 서로 이것저것 짐작을 한다.



▲마리나의 주변에는 전지 기록을 할 수 없는 사람들이 전하—. 니가도 같은 기록이 없는 걸

영사관으로 가는 도중 마리나는 루스에게 자신을 불러낸 목적이 무엇이라고 묻는다. 이에 루스는 연일 술에 취했다면 다음날 호위를 바꾸어 했다라고, 마리나에 대해 안심했다며 훨씬 가까운 태도를 보인다. 마리나도 루스에 대한 경계심이 조금은 풀어진 듯, 루스는 다음 날부터 일본에서 업무, 마리나는 경호과는 업무가 있다. 영사관 앞에서 서로 헤어지고 시간은 다음날로 흘러간다.



▲이 산에서 루스의 태도는 굉장히 위험한 수준이다





KOJIRO SIGHT

그것은 코지로가 양친을 사하고 일흔 10년 전, 부모의 생체실험에서, 주위사람들은 단지 코지로를 동경만 할 뿐 아무도 몰라주려 하지 않았다. 그런 때에 나타난 것이 바로 카츠라기 겐지부로, 코지로의 아버지와 친구였던 그는 탈장이라는 직업을 가지고 있었으며 이 엄청난 세상을 혼자서 살아가는 방법을 가르쳐 주겠다고 같이 가기를 거부하던 코지로를 설득한다. 그리하여 코지로의 인생은 커다란 전환을 맞게된다. 그리고 아오이를 만나게 된 것도 이때였다..

겐지부: 네 혼자서는 외롭잖아? 우리들과 같이 하자네

코지: 실망에 그런 거 거절하겠어! 당신과는 같이 안 간다..

코지: 이거 봐! 재수없는 아저씨! 날 그냥 살려!

겐지부: 이런 짓을 해서 뭐가 되냐? 난 네 인생을 휘둘러 보낼 생각이야!

코지: 당신이 실권을 누가 쥐었어!

겐지부: 네 이런 모습은 보면 부모님의 육체도 생각하실까? 기꺼워진 삶을 거다

코지: 시끄러워! 당신 뭐든 해 날 거만부지 못 하는 거지..

겐지부: 코지로, 난 해다 혼자서 살아가는 방법을 알려줘야 못해! 내가 그걸 가르쳐주자.. 나는 할당이다. 내게 그 기술을 거부해주어, 혼자서 살아가기 위한 기술을 알려다

겐지부: 아오이, 이 아저씨 이젠 왜 말한 코지



▲팩스는 어떤이 자간지만 물론 뒤엎은 허위자의 어떤 허위어

로다
오오이 난엔 코지로
코지: ~,
오오이 일흔하네
겐지부: 사인하게 자라가라
오오이 온 나드 불행이 생긴 것 같아서 기뻐 사 이렇게 자라다

겐지부로의 편지 받았자, 어린 시절의 꿈을 꾸는 코지로, 아오이는 일이 많다며 벌써 준비를 끝낸 상태이다. 그러나 이제 코지로의 말 뜻인지 기분은 여전히 나쁜 상태. 결국 겐지부로의 속사정을 궁금해하는 코지로와 그것이 마치 아버지가 범죄자인 것처럼 몰아가는 코지로에게 화를 내는 아오이간의 말싸움은 점점 커지고 아오이는 먼저 사무소로 가버리라고 한다.



▲팩스 보면 알지만 분위기는 극 악함



▲팩스, 말기 거리

뒤를 찾아 사무실로 향해보면 이미 아오이는 어딘가로 나간 뒤이다. 대신 역자를 나가기도가 코지로를 만난다. 그는 편지 외기 양방향 태도를 취하여 자기가 이겼다면 실심 웃는데... 아왓야! 그런이 보면 나사나에 대한 정보가 담긴 팩스를 이 자식이 가지고 있는 것이 아닌가! 나가이도는 팩스를 이미 읽고 나서 굉장한 정보를 얻은 양, 자신만의 확고한 신념과 추리에 빠져 이미 승리를 확신하고 있는 상태였다. 다행히 팩스는 전례 없는 코지로, 팩스의 내용은 나사나 연구소의 뒤에는 필브라이프라고도 하무로 제벌이라는 캐드레지이 버리고 있었다는 첩보 연구

소세는 이전에 환자가 사교로 사랑한 전력이 있다는 점이 적혀있었다.

뒷조사도 뒷조사지만 신을 찾는 것이 목적이었던 코지로, 아성이리던 학생들도 동고 시간이라. 신이 다니는 중학교로 향하던 역시나 쿠니히코가 동료중이다. 쿠니히코는 크레딧 카드를 이용하여 신의 거처를 알아냈으며 이제 신을 잡아내는 것은 시간문제라는 코지로의 말에 "난 관재없어."라고는 했지만 동료라는 기색이 역력하다. 코지로의 심드전은 몇지게 성공. 역시 쿠니히코는 신의 거처에 대해 무언가 알고 있던 모양이다. 이젠 그가 제 말로 신의 거처에 안내하는 일만 남았다. 그는 학교에 가이런데도 도망쳐듯 자리를 떠나고 코지로 역시 나사나 소장에게 앞으로의 경과를 보고하러 유전자 연구소로 향한다.

유전자 연구소에 들어설 때, 어디서 많이 보던 사람과 부딪치게 된다. 그는 바로 경비...가 아니고 아카리. 아카리는 그녀의 팩스에 적혀있던 사교에 대하여 소장에게 캐묻다가 연구소에서 쫓겨나는 중이었다. 아카리를 보내고 나서 소장을 만난 코지로는 내일까지 신을 잡아 데리오겠다고 보고한다. 그리고는 아카리에도 이야기했던 환자 사망사건에 관한 이야기, 그리고 신의 가솔과 나사나의 연구가 관계가 있다는 사실까지 동등으로 나사나의 심기를 완전히 거스르는데..



▲뒤를 보이는 것은 첩보가 아니라 복어



▲삼~정어 악대시니미?!

어쨌든 신의 조사는 속행이다. 코지로는 신의 카드사용되었던 셀프를 아케레노로 향한

다. 특별히 신이 어슬렁거린다거나 하는 것은 아니었고 되려 수상한 원조에게 커볼 비슷하게 보이는 남미인을 목격하게 된다. 자신과는 관계없이 샌프란시스코에 여배우를 나가고 하는 딸다. 이번에는 금일의 외국어성과 부딪히게 되고 한 술 더 떠서 니카이도까지 등장한다. 편지 이상한 하루라고 생각하며 코지로는 신의 기적과 추경되는 다음 용의 소인 니시나리의 사무소로 향한다. 아무치의 본거지가기 때문에 들어가 보지는 못하고 바람을 어슬렁거릴 뿐이었지만 거기에서 코지로는 신의 모습을 발견하게 된다. 아무치들과 묘하게 친한 것으로 보아 주축 여가에 있었던 것 같은데... 니시나리의 히리아쓰라는 사람에게 목격을 당하게 되나 신의 담담한 생활에 놀라워히 화를 모면한다. 하지만 히리아쓰의 밑에 따르던 신은 조식을 이를 사람이와 당장은 학교도 레도 보러가는 힘들다고 하는데... 아무래도 그녀의 정보는 사실이었던 것 같다.



▲물리 사이드 퀘스트 이벤트. 단, 이것만으로는 타나 나 부른의 끝이 열리지 않는다



▲루스의 만나고만 도어에 목격되고 샌프란시스코를 여행하는 장면이 돌아오면 엔딩



▲정통 하루치 이벤트. 신에게서는 코지로는 딸을 몰라 굶주려 죽어가는 여미론을 발견한다

신은 거지도 확보했다. 일단 사무소로

돌아가는 코지로. 마침 아요이는 사무소로 돌아와 있었다. 아요이의 얼굴은 아성에 잔뜩 찌푸린 얼굴과는 달리 평소 모습으로 돌아와 있었다. 아요이가 코지로에게 무슨 말을 하려는 딸다, 사무소로 전화가 걸려온다. 코지로가 받은 전화에서 들려오는 목소리의 주인공은 다른 아닌 전차부였다. 전차부로는 현재 병참기리며 공장에 마장나오기를 부탁하고는 금방 전화를 끊는다. 아요이는 전화를 버려주지 않았다고 부엌대고... 그리고 아요이는 땅을 밟아서 바로 나가겠다고 한다. 그리고 그 때문에 오솔은 돌아가지 않을 테니 아버지를 하루만 잘 부탁한다고 한다. 아무래도 코지로가 단단히 싫어진 모양이다. 그 문제 때문에 또 할색을 한 뒤 아요이는 코지로에게 도움을 부탁하고 또다시 나가려 한다. 급히 뒤를 쫓았지만 아요이는 이미 사라진 뒤였다. 하는 수 없이 혼자서 공방으로 나가는 코지로. 그런데 전차부라도 온다는 것을 기념하여 "그것"을 준비한다나?



▲아요이의 독립선언. 이 이벤트를 보고 나시 나리나 편을 보정하자

레가 다 저사아 공방에 도착한 코지로는 급히 전차부도를 찾는다. 그는 여기저기 둘러본 끝에 전차부도와 재회하게 된다. 전차부로는 이번과 다름없이 필멸한 모습이었다. 그간의 사정과 불만 사라졌던 이유가 너무도 궁금한 코지로는 이것저것 묻지만 그는 이야기가 깊어질 것이라며 자세한 이야기는 돌아가며 하자고 한다. 돌아가는 차 안에서 코지로는 일이 있으니 전차부로 혼자 돌아가라고 했지만 이 필멸한 공녀는 코지로의 실력을 보겠다고 같이 가자고 한다. 코지로가 향한 곳은 다른 아닌 쿠니히코의 집. 쿠니히코는 역시 신과 접촉하고 있었다. 오하시에서 그는 신에게 돈을 건네주면서 다시 카드를 쓰지 말라고 당부한다. 전차부도가 화상실에 간 사이에 코지로는 신을 잡는 데 성공하지만 갑자기 검은 제복에 검은 선글라스를 쓴 자들에게 총격을 받는다. 이때 전차부도 등장하여 피탄들에게 총격을 가하고 그 과정에서 전차부도가 가벼운 부상을 입기는 하지만 3인은 어찌어찌 탈출에 성공한다.



▲불가 하느라 시간 오래 끄는 전차부도와의 대화



▲코지로가 본래의 것은 전차부도의 자동차였다



▲부상을 입은 전차부도. 신의 태도는 어찌어찌 손순이다

제복을 속하할 거들도 없이 대사건에 휘말려버린 코지로와 전차부도. 심은 화가 어떻게 된 건지 모르더라도 마음을 다치란 물의 물음에는 순순히 대답한다. 그는 아버지의 태도가 갑자기 이상해져서 기율을 했다며 농기를 이야기하기 시작한다. 학교도 못 간다며 집에서 한발자국도 못 나가게 하고 감시까지 붙여있는 느낌이 들어 전일 수가 없었다는 것이 이유. 무언가 밑에서 느낀 코지로는 일단 신을 다유한 돌려보내지 않기로 한다. 신을 제우고 나서 전차부도와 이야기 나누는 코지로. 상처를 걱정하는 코지로에게 이 정도는 아무 것도 아니라고 하며 그보다는 아예 총격상황을 생각하면서 남하가 가지 않는 여러 가지 점들을 일거한다. 그리고 전차부도는 코지로에게 그들이 목숨을 노린 것은 신이 아니고 코지로라고 단정한다.

전차부도: 그 날까지 몰았다. 아무래도 이왕이 엔딩
코지로: 뭐가 엔딩 엔딩이?
전차부도: 요한 목격자를 하고 있었다

코지부: 요한? 어만!..

코지부: 오해십게 들어갔을 때 그 날자들은 오해할 단에는 없었지. 라고 하는 건.. 우리들보다 나중에 왔다고 하는 거지

코지부: 그게 뭐?

코지부: 결혼의 포지션이다. 그 오해시키는 다른 출입구는 없어. 출입구를 분해할때에도 불구하고 어째서 포지션을 바꿀 필요가 있었을까?

코지부: 우리들을 도망 보낼 생각이야? 어나-그런 것치고는 출입을 바꾸 있었어

코지부: 그리고 그 사건의 부정확성은 아무래

도 혼란된 프로그래밍은 생각할 수 없어

코지부: 그러면 소보였는지 미행에 확신은 어떤 상태?

코지부: 하지만 내색들은 몰라서지는 않았어. 혼란된 프로그래밍은 아니지만 실연에는 익숙하다는 거지 내가 말하는 프로그래밍 도어 이해의 혼란을 잘은-이라는 의미지만

코지부: 그런 프로그래밍은 있었어?

코지부: 하지만 내색들은 왜곡되었었다. 일부러 왜곡해서 없앴으면 더 나은 거지

코지부: --할 수가 없는 걸 자기들이 그런 프로그래

까지지 못한 건?

코지부: 그런 조약 어하는 거지

코지부: ..

코지부: 그리고 또 하나 알려두지만!..

코지부: 뭐야?

코지부: 프로젝트는 소보였어 아니 코지부 나다

코지부: 내가 왜 내가?

코지부: 그럼 내가 어떻게 알아? 통행하는 건 내가 상상을 위함은 다름을 권하려고 하고 있다는 것이다

MARINA SIGHT

아침 8시여까리는 피곤하다 피곤한 타임 리프트 덕분에 엄청나게 일찍 일어나 버리는 건 축하 시가 아닌 영사관으로 출근한다. 물려오는 줄을을 건너내며 루스를 기다리니 루스는 마리나가 일찍 켜 잠이 깨울 정도로 경각에 내려온다. 루스의 스캐들을 일단 아침에 가이거 사에 들러서 사업에 관한 회의를 하는 것. 마리나에게 일어나는 단서 기다리지만 하는 지루한 일이다. 하지만 이것도 일어나야 하고 가이거 시로 향하는 둘.

가이거 사의 책임자는 사사 노발디스. 루스는 그와 함께 2층으로 가고 마리나는 회사 안을 둘러다보며 인쇄판과 수단을 펼치고 스도우라는 연구원과 이야기를 하면서 정말 무요하게 시간을 때우던 중, 화를 끌릴 내면서 내려온 루스와 만나게 된다. 그녀는 교섭이 취소되었다면서 길길이 날뛰는데..



▲당첨 소제관 회의의 여직원이다



▲연대회의 막 선전은 가이거 간

사람 건이 취소된 이유는 지금 그리 말인

모야가 실종되었기 때문. 루스는 이것이 계약을 피하기 위한 구실일까 의심하면서 정말로 실종인고를 했는지 마리나에게 물어봐 달라고 부탁한다. 스캐들을 변경해야할 당에 아무 일정도 없게되어 일단 마리나는 사에서 대기상태가 된다. 루스의 부탁대로 경찰사에서 대기하도록 하자.

본부장은 어찌된 일인지 마리나의 일정보도 오늘 떨어진 일들을 전부 알고 있었다. 그리고 그는 가이거 사에서 정말로 실종인고를 들어왔으며 토이의 사건을 보여주는데, 말소사. 어찌 샌드릭이 어레누와 오카실에서 본 그 여자이다. 사진과 이미지가 조금 다르기는 하지만 생긴 것은 분명 그 소녀. 마리나는 오늘 떨어진 일면의 단체와 인물에 대해 본부장에게 조사를 할 것을 부탁한다. 그러면 시 어찌의 전파번호 건은 잊지 않고 따지는 마리나..

대기상태가 지겨워진 마리나는 본부장에게 최음하게 해달라고 조르지만 본부장은 토이의 수색에 협력하지 않는 한 내보내 줄 수 없다고 한다. 심심함을 달래기 위해 감시국의 타카미라에게 향하는 마리나. 그러나 타카미라에게는 두개골을 손에 들고 아슬아슬하게 기다리는 반면. 하지만 역시 날카로운 면은 있어서 이런 일기 살인사건의 2차 범행이 일어나기 전에는 사건의 꼬리를 잡는 것은 어려울 것이라는 예측을 한다. 그전에 최대한의 정보를 모으는 것이 중요하다는, 본부



▲어레누 이디지가 음행하게 불러

장파 특질은 어이기를 하는 데에는 마리나도 놀랄 만. 대신 사무실로 떨어지지만 본부장이 자기를 비우고 있다. 주변사람들은 끊임없이 단고인 왠지 특질만 남은 것일라고 한다. 이마가 찬스! 마리나는 황급히 경찰서를 달수!!)한다. 물론 '도어 수색'이라는 대의명분을 위해 사건은 생겼고..



▲생물 의사의 모 킬러와 너무 비슷한

자리를 비운 사이에 혹시 루스가 찾는 것은 아닌지? 랜시의 영사관으로 발을 옮기는 마리나. 랜치 영사관 일단을 가지고 장난을 치고 있으면 루스 것이나머 방에서 루스가 보고는 위치 나온다. 할때없는 농담을 이었거 것 추고받지만 역시 오늘은 별일 없이 지나갈 듯하다. 루스와 헤어지려는 오카실로 향하는 마리나. 오카실에서 어찌 여자도 토이와 언넌된 일을 떠올린 마리나는 여기저기서 토이를 찾아보기 시작한다. 하지만 자기 연신도 공평에는 없고-역시 한 번 만나보았던 샌드릭 어레누도 향해본다. 토이의 사건을 보며 어디 있을까 궁리하는 세에 위에서 어떤 여신이 발을 건다. 그녀는 다름아닌 유크시블 친구였던 카츠라기 아이요. 물론 은혼대 살면서 얼굴보기 힘들다며 서로의 이야기를 나눈다. 그러다가 마리나의 일 이야기 나오자 아이요는 자기 사무소 직원이 그와 비슷한 사람을 목격했다며 들은 대로 인상착의를 설명하는데-사건의 소서를 묘사하고 있는 것이 아닌가? 즉각 마리나는 사

로 돌아와 보고를 하고는 유리카 단장을 짓고 형사부에 조사를 의뢰, 속히 용어의 아파르로 향한다.



『原・調べる 捜す 出す 入る』
杉田チカ子

▲ 일단 오백삼십에서 회상을 하자. 이후 회상을 거의 다 들어다녀 할 것이다

민일의 사태를 대키하여 현장의 도주목과 가상상학을 충분히 고려한 처리하는 건물도 동일! 하지만 용이하는 단순한 모리만 면데, 마라나의 권지일자에 쓰여지고 만다. 무사히 돌아오는 구슬리고 이저지 사사에게 인도된다. 그런데 토이의 이미지가 어색하 틀러 보이는

것은 재일가? 어찌지일 냉철한 게 아니라 밝



▲ 마라나 권지와 대하는 일선에서 볼 수 있다



▲ 무오시중매 권지인과 이별을 말하는 도어. 이토사?

★ ARMS MAY.30



KOJIRO SIGHT

어제 아키치만 해도 야요이가 없어 혼 자였던 땅에 갑자기 3명이나 들어온 코지로 네 현선의 아들. 겐자부로는 야요이와 코지로의 중재를 해주겠다며 야요이를 만나러 사무실로 가자고 하고 신은 학교에 가고 싶다고 부탁한다. 학교라면 사람들의 눈이 엄청 나게 많으니 아무리 어제의 상대가 살인자라고 해도 합부로 움직이지는 못할 것이라는



▲ 가래는 하정민(가)를 본 신은 '정당한 곳에 갈라줘야 했다...'라고..

겐자부로의 앞에 코지로도 선도 동의한다. 하지만 그전에 겐자부로의 형에 따라 사무실로 먼저 가기로 한다. 나가키 직전에는 그랜에게 전화가 걸려와 그 태에서 다시 만날 약속을 한다.

사무소에서 감독의 제의를 하는 카츠라기 무네. 아무리 완전 성향이 짙은 코지로라도 지금 만들면 가만히 지켜보기로 한다. 좋은 분위기도 잠시, 야요이는 신을 보러다 빨리 남기고 회의를 종료하려고 성을 내지만 겐자부로는 코지로의 권을 듣지 못해 코지로와 행동을 인정해준다. 하지만 기본은 여전히 나쁜 놈. 어쨌든 신을 학교까지 바래다주지 않으면 안 된다. 신을 데리고 학교로 향하는 중 코지로는 무니히코에게 불일이 있다 하는데.. 학교에서 무니히코를 발견한 코지로는 무서운 속도로 대처하여 무니히코의 목살을 붙잡는다. 자신에게 시기를 차서 결국은 총사유를 하게 한 동등 죄를 못내지지만 학교에서 소란을 피우는 것도 취하고, 때문에



▲ 니나 좋은 분위기

고 귀에는 모습을 보여주지는 못아. 게다가 어제의 일은 전혀 기억하지 못하고 반을 더 머서 사사 조지도 무언가 미성혁은 반응을 보여준다. 이를 기회로 잡아 사라나는 사사에게 벨프라이프 사와 어떤 트러블이 있었는지를 청취하려 하지만 사사는 어떤 기술을 벨프라이프에서 사라고 하고 있다는 것 어찌엔 길은 사장을 가르쳐주려 하지 않는다. 하는 수 없이 안부만 전하고 사라나는 서로 돌아간다.

사에서 본부장과 함께 복강작 없던 3개의 사건, 루스의 일문 방문과 그녀의 목적, 토이의 납치와 그녀의 공격의 하우, 목이 잘 인신간에 관하여 이라라라 승리해보지만 쉽게 결론은 나지 않는다. 확실한 것은 이들 사이에는 연관성이 반드시 존재하리라는 것. 마라나는 현선에 도착해서도 이것저것을 생각해본다. 하지만 결론은 '일단 주어진 임무를 충실히 해라'는 것. 피곤한 오늘 하루도 지루어간다.

총 일은 넘어간다. 무사히 신을 교질까지 데리고 온 코지로는 무니히코에게 신에게서 눈을 빼지 말라고 신신당부한다. 코지로의 심각한 태도를 본 무니히코는 상황이 장난이 아니라는 사실을 조금은 느낀 듯하다.



▲ 신은 현선에 대해 어떤 일을 생각해두고 있고 니나 카이도 볼 발견할 수 있다

신을 발견하기는 했으므로 니시나리 연구소로 간다. 소장은 코지로의 보고를 듣고 빨리 신을 데리고오라고 하지만 코지로는 자신에게 슬금고 있는 것을 털어놓기 전에는 신을 풀려줄 수 없다고 맞선다. 니시나리는 코지로에 대해 욕설을 퍼붓지만 이미 총격전까지 걸어 니시나 소장이 슬금고 있는 '무언가'에 연루되어 버린 코지로에게는 진실을 알아내는 것이 급선무. 결국 물러피담은 결렬된다.

이렇게 된 이상 꼭꼭적으로 니시나리에게 더 조사해보는 수밖에 없다. 마침 그랜과 피에서 만날 약속도 있고 하니 바로 가는 코

저요. 그런데 바에서는 이미 그랜과 켄자부
로가 밀담을 나누고 있지 않은가? 코지로는
역시 켄자부요 그날 일본에 온 것이 아니라
는 것을 확실하게 되고 둘째 무슨 일을 꾸
미는 거냐고 추궁하지만 켄자부로는 나를
라. 그랜은 신분이 제일이라야 대답하려 하지
않는다. 적당히 포기하고 그랜에게 정보를 청
취하면 니시나이는 지금까지 결혼한 일이 한 번
도 없다는 것. 따라서 신은 양자라는 것과 코
지로의 아버지가 몇날 가이거 사에서 근무했
었고 스도우리는 직원인 코지로의 아버지와
동기였다는 재미있는 사실들을 들을 수 있다.
그랜에게 불일은 끝났으나 이제 다시 켄자
부로를 추적는 코지로에게 켄자부로는 지금
부터 갈 때가 있으니 파리와 보면 조금은 호
기심이 충족되지 않았느냐고 권유한다.



▲이런저런 일면은 귀찮은 켄자부요. 그랜이
구하는 것이니 만큼 협력적인 것은 아닐 터이다

켄자부요가 간 곳은 아마미라라는 사람의
사무소. 켄자부로의 말에 따르면 그는 재계
에 강력한 카르텔과 정보를 지니고 있으며
그가 한 번 움직이면 1백만과 한 사람의
사람자가 나온다고 할 정도의 영향력을 가
지고 있다고 한다. 따라서 그에게서도 상
당한 정보를 얻을 수가 있으며 그 정보는 별
개는 그랜에게서 얻을 수 있는 것과는 별
개의 것이리라 짐작을 권장한다. 코지로가
본 아마미라는 단순한 동네 아이서—정도
로 밖에 보이지 않지만 켄자부요가 언뜻
에 상당한 주의를 하고 있는 것으로 보아
역시 단순한 인물은 아닌 듯 하다. 그는
오랜만에 켄자부요를 만나 기분이 매우 좋
은 것 같다. 그리고는 코지로를 만난 기념



▲물지가 보기에도 동네 아이로였다. 독자들의 생각
은?

으로 한 가지 정보를 가르쳐 주겠다고 한
다. 코지로는 지금 조사중인 니시나 유전
자 연구소의 정보를 듣는데 여기서 아마무
라는 니시나 유전자 연구소의 자금원인 필
보라이트 계단의 실권자인 세라데스 필보
라이드가 앞으로 생각을 해내고 있다는 뜻
밖의 사실을 가르쳐 준다.



▲이러쿵저러쿵 프랜시스 못되는 코지로에게 매
직 여권이다 하는 켄자부요

코지로도 켄자부요도 오늘의 예정은 모두
끝났다. 남은 것은 하나. 신을 데리러 가는
것 뿐. 신은 학교가 일찍 끝났는지 상당히
기다린 듯 했다. 3명에서 사무실로 들어가
보니 사무실에는 니시나 소장이 찾아와 아
요이와 말싸움을 하고 있었다. 신을 발견한
소장은 신을 데리고 돌아가려 하지만 신은
니시나를 거부하고 코지로와 켄자부요도 신
을 데리러 가는 것을 저지한다. 켄자부로는 니
시나에게 자식학대 동종의 혐의가 걸려 있
으므로 무리해서 데리러가겠다는 결함에 일리
 없다고 역으로 압박을 가한다. 하는 수 없이
기어코 우리는 싸구려 학역의 대사를 남기
고 사라지는 소장이었으니...



▲코지로는 '은하는 엄청 크디?' '모하—코지로' '눈이
없디?'



▲코지로의 방문도 아주 거른. 속이 다 시원하다

사무실을 나서는 참나. 켄자부요가 코
지로와 아요이를 불러세운다. 그는 코지로
와 아요이에게 코지로의 편지에서 이야기를
를 하자고 제안한다. 오랜만에 자신이 돌아
왔는데도 둘이서 싸움을 하고 있는 것이 거
슬린다. 첫, 셋은 이해되지 않던 약속은 해
놓고 편지로 돌아갔다.

말을 끝내고 조금 늦게 편지로는 은 아
요이. 역시 코지로와 아요이 사이에는 험악한
분기가 돌지만 켄자부로는 자신에게 확신이
있으며 둘에게 양해를 구한다. 켄자부요가 하
는 사의를 전부 받아들일 수는 없는 코지로였
지만 일단 기정의 경화를 생각해 켄자부요
에게 사과한다. 아요이는 힘이 너무 좋다며
자신의 편지로는 나서고 코지로는 켄자부
요에게 미필히 마지못해 싸움을 한다. 코지로는
아요이와 헤어지기 전에 다시 자신에게 돌아
오라는 말을 하고 아요이는 언젠가 될지는 모
르겠지만 그러겠다고 약속한다.

- 아요이: 아저씨
- 코지로: 켄자부요? 뭐하면 갑자기 비싸다들
- 아요이: 아니 뭐야? 그냥 안부
- 코지로: 아. 아요이. 2명
- 아요이: 어?
- 코지로: 아. 아니
- 아요이: 뭐야? 일한 일수지? 기본 내보이지
- 코지로: 코. 저기
- 아요이: 그거? 뭐?
- 코지로: -음이라니 오직만 아버지도 돌아왔는
데



▲켄자부요의 손지가 보고 싶다는 물에 동모하는 아
요이(마리나)의 3번째를 통행하지 않으면 이벤트가 일
어나지 않는다)



▲코지로에 일어난 두 번째 장크(마리나 시어터 장면)

이모: 동~!

코지모: 다시 찾아서 살라. 저 곱이 흠뻑 다 쓴 김을 구하면 되잖아. 좀 더 큰김을 구하자고

이모: 그루~, 하지만 이미 계약을 해버렸는 걸 조금만 기다려 줘

코지모: 조금만이란 게 언제까지?

이모: 글썽. 언젠가 내도 잘 모르겠어

장소가 바뀌어 컨트롤 어베뉴의 게임센터. 게임시도라 게임센터에서 풀거던 쿠니히코는 틀들대며 침으로 돌아간다. 그런데 지하도에서..

MARINA SIGHT

역시 아침 8시까지라는 것은 괴로운 일이지만 할 수 없는 일. 비에 얼얼함으로 말하면 마리나에게 루스는 오늘도 두 곳에 들을 예정이라고 한다. 그리고는 역시나 호프집에는 뛰라는 등의 대답하기 난처한 질문을 해대는데... 어쨌든 두 사람이 처음으로 간 곳은 니시나 유전자 연구소. 필로이드에서 자금을 대는 곳이니 그다지 이상할 것도 없다. 문에는 어서 루스가 여기에 왔느냐 하는 것이지만 알 길은 없다. 루스가 니시나 박사를 만나러 간 사이에 루스의 목적에 대해 생각도 해보고 정문에서 이상한 피라미드도 발견하지만 결국 사고(悲劇)에 직면은 없었다. 2시간 정도 걸릴 거라는 루스의 말과는 달리 상당히 빨리 모습을 드러낸 루스는 다음 행선지는 제도 대학이라며 이동을 계속한다.



▲문제의 필로이드, 루스와 헤어지고 연구소로 다시 오면 사면을 할 정 처한다

제도 대학... 언젠가 본부장도 이야기한 바가 있지만 바로 그 사사 노벨티스가 붙잡고 있던 곳이다. 이곳의 연구실의 밑창과 사사가 지금의 가이거 사를 세웠고 그 땅이 가이거 사의 원류였던 것도 이미 본부장에게서 알아낸 정보. 루스는 여기에서 사사에 관한 눈물을 조사, 사사와의 거래에서 유래한 위치를 따져내고 하는 것이다. 결국 은연중에 루스의 목적이 가이거 사의 기술이라는 것은 알아낸 셈. 물론 대학 도서관에서 그의 논문인 'A STUDY OF XTORT'의 탐색에 나선다. XTORT란 OP를 붙여서 '깡알하다, 길조하다, 억지로 빼앗다'의 뜻. 하지만 그것이 사사의 연구 분야와 어떤 관련이 있는지는 알 길이 없다. 결국 도서관에서 찾은 실례로 말하고 루스는 어쨌든 오늘 일은 끝났다고 한다.

일단 마리나는 서도 돌아가기로 한다.



【루스】 論文のタイトルも、その内容も、名前ももちろんシャッフルしてあるよ。君はもうらんシャッフルしてあるよ。

▲ 루스가 흥미 있는 것이 보일 여섯

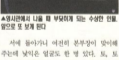


【루스】 コッチだって全然がないのよ!

▲ 개획이 돌아지고 히스클리프만 면을 보이며 루스 한 박주요시들어 울불것만 여우이도



▲정시관계로 나를 꼭 부딪치게 되는 수상한 인물. 앞으로 또 보게 된다



사에 돌아가니 여친의 본부장이 맞이해주는 데 낯익은 얼굴도 한 명 있다. 토, 토야? 본부장은 사사에게 하무한 말이라고 부하를 받았으며 마리나가 알아주기를 청한다. 마리나는 여기서 아등과도 아닌데 어찌서 그런 일은 공인이 없느냐며 질질 뻑지만 본부장이 부하한 것이라면 한가 달린지 사진들과 관련이 있을 것이라도 생각한 마리나는 일을 맡기로 한다. 그런데 토야가 되있는 또 다른 이유가 하나 있었으니 바로 사건경과 청회. 이제 있었던 후회 사건의 범인의 실문이 있는 모양이다. 범인은 매우 심각한 성격의 박수. 그런데 범인에 관한 조사 기록은

마치 특공 범죄자라도 되는 듯이 차려냈다. 게다가 사진을 행사부장이 직접 맡았다고 한다. 본부장과 이야기해 본 결과 아무래도 이 박수를 이직에 있었던 살인사건의 범인으로 내세우려는 것을 꾸미고 있는 모양이다. 사안이 사건이니 만큼 그렇게 간단하게 처리될 문제는 아니지만 실책 있는 형사라고 말할만한 이상 모종의 계획이 있는 것은 분명. 이제 사에서 불일치는 끝난 관계로 돌아가기 전에 제도대학에서 들었던 단어에 대하여 타카바타케에게 물으러 간다. 하지만 뒤늦게 대답해주는 타카바타케도 이번에는 아무 도움도 되지 않는다. 어쨌든 키 사도 모르고 있으니 이거야... 이거는



▲모리나는 어떻게 심각한 시황을 범인으로 내세우려하는 무리라고 판단한다



▲본부장에게 질문을 할 때는(혹은) 도커스 안드로를 사용하자



▲물문에게도 소나 청문으로 꾸미던 토의의 범. 겨우 몇 내부 정사는 전부 끝났고 한디그로 부모의 실과



▲장영 하리코 데니?

토아의 집에 들리자 1박 2일을 마친 후 미리나의 집으로 향하는 두 여인네.

토아는 하늘이 보이는 마리나의 방이 무척이나 마음에 든 모양이다. 토아에게 목욕준비를 부탁하는 마리나. 그런데 벨이 올린다. 여인네 혼자 사는 집을 숨겨주는 치한인가 벨머니 놀랄게도 야요이. 402호로 이사왔으며(마리나의 방은 403호) 잘



▲이상하게도 차비스 신

부탁한다며 사라진다. 신물은 두고 가지 않은 채...

토아와 목욕을 하면서 이런저런 이야기를 나눴다. 그러면서 마리나는 그녀의 어린 시절과 아버지께 대한 슬픈 추억을 마음다게 된다. 눈물을 빙녀며 잠든 마리나. 그런데...

▶어디 무슨 일이?



▲다행 일군



★ LUNGS MAY.31 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★



KOJIRO SIGHT

밤새 꿈꿨더니 자고 일어난 신이 걱정되는 지 신에게 편찮나고 물어보는 코지로에게 신은 단지 나쁜 꿈을 꾸었을 뿐 이상은 없다고 한다. 전자부로는 오늘은 마르다며 수면을 취하고있는 걸 보니 여자라도 만나는 듯. 전자부로는 저녁에 사무소에서 만나서 냐이 서 저녁식사나 같이 하자며 여제에 이어 가 족적인 분위기를 연출하려 노력한다. 신도 나름대로 기뻐하는 것 같고... 그 말을 남기고 전자부로는 신과 코지로를 뒤로하고 먼저 나가버린다. 남지건 들은 여제와 같이 확 로로 향한다. 그런데 학교가 여제와는 달리 분위기가 사뭇 무겁다. 경찰차도 몇 대 보이고 제복을 입은 경찰들도 돌아다니고 있는 데... 게다가 아가네까지 어슬렁대는 걸 보면 분명히 무슨 사건이 일어났 것 이 분명하다. 아가네에게 사정을 물으니 여기에 다니 는 학생 하나가 실해되었다고 한다. 더욱이 그 피해자는 쿠니리코. 신은 아가네에게 쿠 니리코 실해당시 상황과 흥기를 물으니 자

신이 꿈에서 사살을 죽인 상황과 같으며 자 신이 쿠니리코를 죽였다고 소름을 탄다.

신: 자아~누나!
 아가네: 쿠니리코 나 몰라? 너 꽤 좋은 애구나!
 아~가네 좋은 애 둘이 더
 신: 저 쿠니리코는 어떻게 죽은 거예요?
 아가네: 어떻게든 어떻게하니 사해의 상황을 알고 싶은 거야?
 신: 음 그제요
 아가네: 음~나같은 예쁜한 소년에게는 좀 지극히 감히요!
 신: 편찮아요? 난 알고 싶어요!
 아가네: 그제요...
 코지로: 편찮으니까 기쁘게 뭐 쿠니리코는 신의 친한 친구였어?
 아가네: 그럴 말하겠는대~ 피해자인 그 소년은 예 리한 습성에 따라 죽은 것 같아!
 코지로: 예리한 습성?
 아가네: 그제. 게다가 해가 온전히 열려있고 없어 전 쫓기도 있는 것 같아!
 신: 잠깐만. 그게 언제에 내가 말했어... 최근 그럴 시기에 관한 이야기는 물론 기억이 있어. 피 해자의 장기를 확인이 가는 일기일만~내가 말했 던 그 사건이었어!
 아가네: 음... 그래~나 관찰들도 관찰하는 거야. 어떤 사건 일인도 이해 못 했었잖아?
 코지로: 연속살인인가...
 아가네: 흥기는 풀리지만 수단은 굉장히 길지. 좀 일명할 가능성이 높아!
 신: ...;

아가네: 편찮! 내 새끼야 잘 좋다... 역시 자아 이 살해나!
 신: 흥기는?
 아가네: 예?
 신: 흥기는 뭐였어요?
 아가네: ...커다란 실은 알고 예리한 습성 같아.
 신: 예사...
 코지로: 신? 뭐사라는 건 무슨 일이야?
 신: ...;
 코지로: 아이 신!
 신: 쿠니리코가 실해당다니~아예면 나 따윈 일 지도 풀리요
 코지로: 우머를 쓴 그 내서들이 죽었다고 생각 하는 거야? 아직 단정짓는 건 일러 쿠니리코 당사 자가 어떤 증거들에 의해였을 가능성도 있어!
 신: 아노 그런 게 아니고요...
 코지로: 그런 게 아니고? 잘 알고 싶은 거야? 꼭 써요 말해!
 신: 안될 것일 그들아만... 코지로씨 나...
 코지로: 뭐야? 뭐든 말해줘 난 새 편이야!
 신: 정말? 뭐라고 해도 날 싫어하지 않을 거예요?
 코지로: 그게 약속할게!
 신: 쿠니리코를 죽인 건 나예요!
 아가네: 예야~뭐야 그게 무슨 뜻이야?
 코지로: 시끄러! 난 내차! 알고 안되는 소리하지 마 내가 죽일 리가 없잖아! 난 어떻게든 내 편이 내 불행서 지고 있었어?
 신: 그제요~역시 내가 했어요!
 코지로: 아예서 그렇게 생각하지?
 신: 어떻게든...나! 나 속에서 누군가를 죽인 여요

코지로는 숨어있지?

산: 음...이봐 이야기를 들을 때까지는 누군가 몰랐어요. 그런데 가짜이요...내가 죽던 그 무렵 코지로는 코지예요

코지로는 숨지도 않지 그냥 숨어있지 우연이지?

산: 그래도...그것도 넌 저자를 가지고 있었어요. 그로써 루니트코를...이해도 우연이예요? 그냥 끝이므로 생각해요!

코지로는 일단 신을 진정시키고 도움을 청하여 사무소로 향한다.



▲이런 이런 나이스 종업원은 원천 매커니 타임인데...



▲중격을 먹는 신 분까지 할턱도 맞고도 주물주물 떠드는 여캐가 그렇게 많을 수가 없네

이요이는 신을 보더니 상태가 좋지 않다는 것을 판단하고 일단 사무실 일쪽에 신을 누인다. 그리고 코지에게 자초지종을 들은 이요이는 이상하게도 신을 부른다니면 자신이 신을 받을 때니 코지로는 알려줬고 말에 착수해 줄 것을 부탁한다. 이요이에게 모성충성이라도 발원된 것인지? 어쨌든 아카네에게 다시 상황정리를 위하여 학교로 향한다. 아카네 역시 이 사건을 돌발업의 소행이라 판단하고 없던 장기, 첫 번째 피해



▲여캐가 말하는 '그 인물'은 니시나 연구소의 첫 대가리를 지칭한다

자와 두 번째 피해자의 연결 고리, 그리고 신 동물의 상속에 대해 이야기해볼 결과 니시나 유전자 연구소로의 의심은 더욱 가중된다. 아카네는 여기서는 더 얻을 것이 없다며 다른 정보를 얻기 위해 살인현장으로 떠나고 코지도 역시 학교를 떠난다.



▲학교를 떠나 난민 거민 그랜에게서 총을 넘겨받은 뒤, 이것이 겐자부로가 부탁한 것의 정체를

이제 그랜에게 들었던 가이거 사의 스토우를 만나기 위해 회사로 가던 중, 때때로 우연히 그랜을 만나게 된 코지로는 그랜은 코지로를 찾고 있었다며 할 이야기가 있으니 잠깐 보라고 한다. 그리고 형질으로 판별 불건을 내놓는데 그 불건은 바로 총, 장난감 총도 아닌 진짜 금속22마. 그랜은 겐자부에게 이것을 코지로에게 넘겨주려고 부탁 받았으며 이미 대금도 다 받았으니 무를 수도 없다고 한다. 사람을 죽이는 일을 싫어하는 코지로는 총을 건네 받기를 대변에 거절하나 그랜은 이미 자신에게 권리가 없으며 무리하면 겐자부로 본인에게나 주려고 하며 거저 억지로 코지로에게 총을 떠맡긴다. 그랜은 겐자부로가 넘겨주려고 한대에는 그러한 이유가 있을 것이며 그가 필요하다고 하면 반드시 필요할 때가 있으니 가지고 있는 것이 좋지 않겠느냐고 덧붙인다.

그랜과 헤어져 다시 가이거 시로 향할 코지로는 안테나에게 조금 의심을 받아야만 만날 스토우는 코지로를 보더니 무척이나 반가워한다. 자신은 원래는 코지로의 아버지, 이야기 편의 조수였으며 가이거 사 일꾼이사가 겐을 위하여 세워졌기 때문에 가이거 사의 거의 모든 직원은 겐의 부하라 해도 과언이 아니라며 겐을 지켜내준다. 그런데 코지로는 아버지의 연구와 니시나에 관한 이야기를 꺼내자 스토우는 장소를 바꾸자고 하며 한술 더 떠서는 이제 모두 끝난 일이라며 지금 와서 복수있는 것을 해 보았겠지 변하는 것은 없다는 명뚱한 이야기를 하는데? 코지로는 수도 강해에서 아버지가 살해당했을 때도 있지는 이야기를 떠올리는 스토우에게 자세한 사정을 추궁한다. 스토우는 매우 곤란한 눈초리로 니시나와 겐 사이

에 있었던 일을 이야기한다. 니시나는 겐이 어떤 연구를 하고 있었는데 겐이 죽자마자 겐의 연구를 이어받아 그 성과를 인정받고는 겐브라이프의 눈에 들어 지금의 연구소를 세워왔기 때문에 그런 소문이 나왔었다는 것. 스토우는 그 이상 자세한 사항은 아무것도 이야기해줄 수 없다고 하자 코지로는 스토우도 니시나와 겐이 아니냐며 흥분을 한다. 그런 코지로에게 스토우는 자신은 정말로 겐을 존경했으며 그렇게 자세한 사정을 알고 싶다면 제2대학의 오오야마 하루카라는 여성을 찾아가라고 일러준다. 가이거 시는 그 대학의 연구원이 바람이 컸다 이어 거기서 겐이 연구를 하던 시절의 조수가 따로 하루카라는 것이다. 대학으로 떠나는 코지로에게 그는 오늘 있었던 일, 아니야에 자신 자제를 같이달라고 부탁하지만 코지로의 대답은 '오 오겠습니다.'였다.



▲시간의 조시에서 엉뚱하게도 양친의 시교에 관한 숨겨진 사실을 알게되는 코지로는



▲이게 개인사는 유난히도 길게 나온 사생활이 많으니 20

오오야마 하루카는 현재 제2대학에서 사색을 하고 있다고 한다. 연구원이나 했던 사람이 어째서 사사나 하고 앉아있냐는 의심을 가지고 하루카를 찾는 그에게 하루카는 피외로 간단히 나타나 주었다. 도서관에서 카운터에 앉아있던 중년의 여성이 하루카였던 것이다. 그녀 역시 스토우와 마찬가지로 코지로에게 매우 호의적인 태도를 보인다. 그런데 그녀는 코지로 양친의 죽음을 몰랐던지 부모님은 안살하시냐는 질문을 해 오고... 아마도 겐이 가이거 시로 간 사실을 모른다는 듯. 그녀는 스토우보다는 조금 자세히 겐에 대한 이야기를 해준다. 겐이 원래

연구하고 있던 분야는 사람의 꿈을 만드는 것으로 그렇게 함으로써 광기미에서 일어나는 거부반응을 없애어 광기미에서 보행이 되고자 했던 것이라고 한다.

코지모: 아버지가 하고 있던 연구는 어떤 것이었습니까?

오오야: 난 그냥 조수였으니까 자세한 연구내용에 대해서는 잘 몰라.

코지모: 대입이라도 좋습니까?

오오야: 글쎄. 간단한 말하면... 육체를 생성하는 방법이라고 할까.

코지모: 육체를 생성한다?

오오야: 즉, 불문이지.

코지모: 불문? 인간의 불문을 만든다는 연구입니까?

오오야: 응, 그래.

코지모: 그게 불문이면 문제가...

오오야: 불문인간을 만드는 게 아니고 인간의 불문을 만들고 싶었던 거지.

코지모: 뭐가 불문지 난 전혀 모르겠습다.

오오야: 아버지는 그 기술을 포기 하시고 의료관련 계열에 도망이 되고자 하고 싶었던 거지.

코지모: 광기미가?

오오야: 응, 그래... 광기미에서 문제가 되는 것은 이식하는 기술이 아니라 오히려 수술수의 거부반응이 이식과 생명을 이루는 거지.

코지모: 그 이야기하면 들은 적이 있던... 인간의 몸은 다른 장기를 이식할때 위험해서 배척하려고 한다고요?

오오야: 그래, 그처럼 자기 세포로서 만들어진 장기라면 거부반응은 일어나지 않는다고 생각한 거지.

그리고 그에 도움을 위하여 가람의 연구소에 들었던 것이 니시나. 코지모가 니시나에 대해 묻자 그녀 역시 니시나가 썬을 죽였다는 소문을 알고 있었다. 그녀도 순수한 마음을 지니고 있었던 썬에 비해 야망이었던 니시나를 좋게 생각하지 않았으며 소문대로 그럴 가능성이 있는 것은 아니지만 그렇게 생각하지 말라고 코지모에게 타이른다. 그런데 코지모가 니시나에 대해 알고 싶은 이유가 복수가 아닌 신을 위해서라고 하자 그녀는 신도 알고 있는 듯 했으며 그녀의 어머니 사카기바라 모토코로도 한했던 사이라고 하는 최후의 사실이 알려준다. 문제는 모토코와 니시나는 결혼한 사실이 없다는 것. 또한 모토코는 신이 6세 때 세상을 떠났고 알려져 있으며(따라서 실제로 죽었는지는 확인하지 못했다고 한다) 쌍둥이 난매로서 도야와 아브카라는 자매가 있다고 하는데 아브카는 모

토코 사후에 사고를 당하여 세상을 떠났고 도야는 당시 유학생으로 와 있던 사사 노벨티스라는 사람이 알고 있다는 것은 알고 있었던 사사하는 별로 인식(認識)이 없어서 지금 사사가 어디에 있는지는 모르겠다고 한다.



▲니시나의 딸이 나오지 않음



▲도야의 행동이... 누가 딸이 시몬은 아니냐고 물어

지, 이제 니시나의 과거를 알았으니 사건 쪽은 별개로 니시나를 죽이기 거부하...라고는 했지만 경비원이 니시나가 코지모를 통해 알게 되었으며 물어 보내주지 않는다. 이는 수없이 풀려나는 코지모, 그런데 후시나 라는 마음으로 다시 연구소로 가보니 이제 편



▲경비원이 있는 곳을 확인하고 한 번 탐방만으로 니시나가 다시 들어가는 것이 필요함



▲코지모는 여자가 싫다고 부인하고, 허위의 연구명 붙여놓고 니시나에게 뒤잡혀서... 썬은여기 매기는 타임-일지도

일, 그 마대일 같이 한 자리에만 서 있던 경비원이 어딜 갔는지 몰라. 썬에게 연구소로 불렀고, 니시나의 연구실로 향한다. 하지만 니시나 역시 썬일인지 연구실에 없다. 후시나 자료실? 역시나 니시나는 자료실에 있었다. 니시나에 대하여 아버지에 관한 일을 힘있게 추궁하는 코지모, 니시나는 이미 가이거 사에게서 가이 사실을 조사했다는 코지모의 발언에 굉장히 동요하는 듯 했지만 자신은 썬을 죽이지 않았으며 두 번 다시 보기 싫으니 썬 사하지라고 한다. 그리고 수단방법 안 가리고 신을 되찾겠다고 할까하는 것도 잊지 않는다.

썬을 못가리라고 보니 경자부로의 저 낙마속에 갇힌 코지모지만 신의 상태를 보아 저너는 무리일 것 같다. 사부모로 가보니 사람들은 모두 피곤하고 남는 것은 경자부로 하나, 신은 아요이가 자기 겹으로 데리고 갔다고 한다. 낮의 총 사건이 떠오른 코지모는 경자부에게 어찌서 그런 일을 했다고 따지지만 경자부로는 도리어 자신의 상황을 파악하지 못하는 코지모를 책망하며 썬을 지키고 싶다고 당부한다. 썬 일어난 부재이라고 생



▲패스를 거머쥔 코지모의 모습이 썬이 조영해 보던



▲타이머이?



▲타이머 후세로 구조함

작하고 몸에 지나고만 있고요 하하 절대 빼어놓지 말라고 신신당부한다. 처음에는 강요식으로 나오다가 나중에는 설득으로 나오는 전자부로는 보여 코지로는 무슨 꼭짓 일을 거라 생각하고 지내고 있기도 걸심한다. 이랬든 저나약속은 과연이 나고 전자부로는 때로 잘 때가 있으니 코지에게 이요이의 변신으로 가기를 권한다.

변신에 자기 위해 미소를 기다리는 코지로는 갑자기 누군가에게 충격을 받는다. 저격수는 니시나카미의 히라야마! 영문도 모르고 변신을 장에 삼아 쾅쾅보지만 아크릴 렌즈 어디까지 보일지는 미지수. 휘자의 순간에 어디선가 나타난 붉은 송승용자가 히라야마를 제치고 코지로를 구해낸다. 송승용을 운전하고 있던 사람은 이전에 선택된 아케나에서 부딪힌 기억이 있는 외국여성. 그녀는



▲이요이의 이브 포장은 보기 힘들다

루스 브레치포트라고 이름을 말하고 CIA라고 자신을 소개한다. 그녀는 니시나가 장기에 매여의 힘이 있기 때문에 일본에 건너왔다고 하며 코지로를 데릴까지 데려다 준다. 이요이의 방에 도착한 그는 자신이 슬쩍 받은 것을 팔려고 쿠니히코와 이연의 범인이 동일 인물이기 때문에 신은 쿠니히코를 죽이지 않



▲히로미안 아무일도 없다. -이요이가 누님도 참-

아고도 역설한다. 그래서야 반 자재들 중세를 보이던 신은 몸을 일으키고 이요이를 휘청에 치하지 않도록 변신을 내리려는 눈을 이요이가 단호하며 자신도 수감장에서의 경험은 풍부하며며 바깥은 위험하다고 주장. 무리해서 두 명의 남장대를 자신의 집에서 재문다.

MARINA SIGHT

오늘 아침은 토야와 함께. 둘은 마치 전대에서 코트이라고 출격하는 것 일부 부상을 떨면서 집을 나온다. 마리나네의 차를 타고 둘 다 길을 헤쳐며 토야의 종근근하게 오는 내 편자 분위기기가 실상지 않다. 경찰차도 몇 대 있는 걸 보니 무슨 사건이 일어났 듯하다. 사들러 주변엔 경찰관 하나를 붙잡고 물어보니 그는 이 종학으로서 학생 하나가 실려되어 그 조사와 같다고 설명한다. 게다가 공간 6층의 사건이라고 하는데... 그렇다면 분명히 본부장도 있을 테. 일당 토야를 교실로



▲경찰 중의 이요이는 브라운의 노어(목소리), 이우의 미묘시카와 실구가 그려기 때문이다



▲이요이를 교실로 돌려보내 이우의 이야기를 진행할 수 있다

들어보내고 학교 내에서 본부장을 쫓던 도중 본부장과 토야를 동시에 만나게 된다. 본부장은 마리나에게는 사진과 일당 관계가 없어서 알리지 않았다고 하고 만나게 된 길에 사건에 대한 설명을 해준다. 일당 토야는 교실로 들어가고 본부장과 마리나는 경찰서로 들어가서 다시 이야기하고 각자의 차로 경찰서로 향한다.

본부장은 그 동안 들은 여러 가지 정보를 이야기해준다. 일당 가까이 사의 자문 출자회사 디지털 테크와 사와 필로라이트 사이에서 가까이 사 출자를 놓고 약간의 경쟁이 있었다는 것. 결국은 디지털 테크가 100% 출자, 제도대학의 아이가 편이 대표로 현재의 가까이 사 설립에 성공했다는 것을 가르쳐준다. 또한 가까이 사후에 그 연구를 갖고 있던 곳은 망허성 자취해 화학과라는 놀라운 사실도 덧붙인다.

그런 그와 2차 사건은 일어났는데 연결선은 그다지 발견되지 않은 상태. 본부장은 다음 사건이 일어나기 전에 어떻게든 감시 등등의 정보를 모아 공통점을 찾아내야 한다고 강조한다. 그리고 이번 피해자의 후기와 사망 추정시간, 그리고 시체의 흔적에 의하여 실어있는 제로 내장이 커넬이라는 중요한 사실도 알게된다.

어쨌든 결국 오늘 루스를 중세에 만나지 못했기 때문에 할 일이 없어져버린 마리나. 게다가 루스 자체도 생망불명. 일당은 알려도 영사관으로 향하기로 한다.

하지만 영사관으로 가기 전에 영문만 생각을 해본 마리나는 갑자기 방향을 바

꾸어 가기도 할한다. 왜냐하면 오늘 의 원래 루스의 예정이 가까이 사였기 때문이다. 혹시나 루스가 와 있는지 확인하기 위해 사사를 만나기로 시도해보지만 이미 잠적중이라고 한다. 역시 파되는 건가...라고 생각했지만 나가던 중에 반대편엔 한달 스토우라는 연구원이 오늘날은 남장본이랑 오셨다고 말을 전해는 것을 보니 루스는 아닌 모양. 대신 필로라이트에서 새로운 사람이 왔다는 것은 알게된다. 최최최 수확을 얻은 마리나는 이제 영사관으로 향한다.



▲학교가 유교가 되어버리는 바람에 이우를 통복로 경찰서에서 보내게 된 토야



▲토야노스키 잡자려??

형사관에서 가르에게 인내를 받아 루스가 자살(自盡)에 있다는 것을 알게된 마리나는 루스의 형으로 착한다. 물론 서로에게 책임 을 떠날까지만 결국 루스는 필보라이드의 참 단 직책을 맡기 위해 갔던 것이라는 것이 증명된다. 마리나는 편지시 일본의 무능력한 정보원에 편지를 하고... 루스는 돌아 가려는 마리나에게 정보조작이라고 믿을 수 없다고 묻고 마리나의 답답함과 부리움을 들 은 그녀는 필보라이드에 마리나를 추월할 용 의가 있다는 묘한 말을 한다. 그리고 밤 9시 에 형사관으로 파 당라고 부락한다.



▲확실한 단단시있는 특·농·농·농

제도 대학병원에서 감식에 나선 타카야마 케를 만나 감식에 관한 것을 묻는다. 그는 일단 감식은 잘못고 사인은 쇼크사라고 알려 준다. 즉, 살아있는 중에 장기를 빼앗기는 아픔에 따른 죽음이라는 것. 조사는 본부장이 일한 것보다 조금 자세하기는 하지만 알고 있는 것과는 그다지 다르지 않았다. 경찰 서에서 다시 만나기로 하고 일단 혼자서 경찰서로 돌아온다. 그런데 본부장은 어디 가 고 토야 혼자? 본부장은 누군가에게 붙어있 다고 한다. 또 누군지... 어쨌든 감식관에서 다시 타카야마를 만난 마리나는 이어서 사 건에 관한 것을 묻는다. 하지만 어쨌든 그 이후로도 알아낸 것은 없다고 한다. 그런데 한 가지 눈에 띄는 것은 방위청의 의료진과 사람들이 보였다는 것이다. 일단 살인사건에 방위청이 직접, 게다가 감식에서 그러는 경 우는 전무후무한 일이다. 뭔가 수상한 점세 를 짐작 느끼는 마리나, 토야를 데리고 다시 사무실로 돌아가다가 마리나는 본부장과 어 떷 남자의 대화를 우연히 엿듣게 된다. 그들



▲이들의 대치는 그렇게 쉬운은 없다. 편이 있는 쪽

은 마리나와 방위청, 하루모 건에 관한 이야 기를 한다.

루스에 관한 것을 보고하고 이후의 살인 사건에 관한 이야기를 한 마리나. 그리고 토야를 보내주는 것을 오늘 최후의 일로 남 겨놓고 토야와 함께 경찰서 마당으로 나온다. 그런데 그때 경찰블랭의 인간전에 모 야가 남자를 당할 뻔하고 마리나와 토야는 극적으로 추격에서 벗어나는 데에 성공한 다. 묘하의 위험에 사사도 걱정이 되지 않을 수가 없다. 사들러 가기가 사로 향하지 않 다해서 그는 아무 일도 없었다. 하지만 두 녀의 신분이 위험에 휩싸인 것은 확실 하다. 마리나는 오늘날 세류리다가 일지한 연구소에서 둘이 함께 지내고 다음 날 경찰 에 피뢰하여 사사의 신변 보호를 요청할 것 을 계획한다.

마리나는 이왕 온 길에 사사에게 필보라 이드의 목적을 가르쳐 줄 수 없다고 묻는다. 하지만 사사는 그것은 책임행리가 되기 때문 에 중요요청이 없으면 곤란할텐더 개인적으 로도 생각하고 있지 않은 일이라고 어쨌은 표정을 띠운다. 하는 수 없이 마리나는 돌아 가게 된다.



▲오, 동정심



▲마리나는 형사관장을 뺄 수도 있다고 대담히 여지 를 남겨 놓는다

9시가 가까워져 형사관으로 가지만 루스가 바깥에서 만나자는 전언을 듣는다. 하는 수 없이 바깥에서 기다리는데 아무리 기다려도 오질 않는다. 형사관 주위 다른 곳에 있는 것이 아닐까하고 생각 없이 주위를 돌던 마리나는 루스와 자유공인당 당 수, 하루모 건이 대화하고 있는 장면을 목격하게 된다.



▲대사가 없으면 으메의 소지가 있는 장면



▲위의 그림과 잘 연결해 보자

루스: 나쁜 이야기는 아니었어?

하루모: 하지만 시간이 없어

루스: 이게 어찌하여 방위청 없었어 우리들의 신 체를 가져가지 않지 왜해서라고 말이지

하루모: 너무 의외로 그 본도 다 한다는 것밖에 할 말이 없어

루스: 어떻게 했어... 하지만 부장은 살았어요 그 전을 들은 거예요

하루모: 살아남았어?

루스: 이제 그 상황밖에 없애고 할 정도예요

하루모: ...이런 것을 따주는 것만으로도 역시

루스: 사사는 전에 협력할 생각이 없었어?

하루모: 하지만 그사이 아무런 이견 무리도 다

른 사람 누구도 할 수 있는 게 아니

루스: 우리 의사(의사)?

하루모: 절대 무리다

하루모: 이제 방위청이 승세를 취지 않아 뭐 시

준(준)제(제)만...

루스: 최(최)후(후) 부(부)락(락)지(지)고(고) 일(일)의(의) 어(어)무(무)도(도) 없(없)어(어)?

하루모: 살(살)하(하)는(는)대(대) 주(주)인(인) 시(시)간(간) 나(나)무(무)미(미) 이(이) 나

라(라)이(이) 시(시)도(도) 없(없)어(어) 마(마)지(지) 없(없)는(는)지(지)는(는) 알(알)려(려)?

루스: 그(그)렇(렇)게(게) 말(말)하(하)는(는) 장(장)우(우)가(가) XTORT를(를) 보(보)여(여)준(준)

게(게) 사(사)부(부) 보(보)는(는) 거(거)예요(예요)

하루모: 그(그)도(도) 있(있)지만(만)...

루스: 예(예)사(사)장(장)을(을) 장(장)우(우)를(를) 쫓(쫓)아(아) 무(무)리(리)도(도) 없(없)는(는) 거(거)요(요)

XTORT를(를) 제(제)사(사)를(를) 정(정)치(치)는(는) 인(인)물이(이) 나(나)예요(예요)

하루모: 그(그)도(도) 좋(좋)아(아)하(하)는(는)대(대) 방(방)위(위)청(청)은(은) 이(이)번(번) 건(건)으(으)로(로)

제(제)나(나) 인(인)체를(을) 인(인)격(격)이(이) 없(없)는(는) 것(것) 같(같)아(아)요(요)

루스: 하(하) 루(루)스(스) 장(장)이(이) 없(없)는(는)대(대)요(요)?

하루모: 제(제)가(가) 지(지)금(금) 디(디)전(전) 정(정)보(보)이(이)전(전)도(도) 몰(몰)라(라)서(서)

사(사)는(는) 해(해)당(당)해(해)고(고) 있(있)어(어)

루스: 최(최)후(후)의(의) 행(행)동(동)이(이) 확(확)실(실)하(하)지(지)않(않)아(아)는(는)대(대)요(요)

루스: 최(최)후(후)의(의) 행(행)동(동)이(이) 확(확)실(실)하(하)지(지)않(않)아(아)는(는)대(대)요(요)

루스: 최(최)후(후)의(의) 행(행)동(동)이(이) 확(확)실(실)하(하)지(지)않(않)아(아)는(는)대(대)요(요)

루스: 최(최)후(후)의(의) 행(행)동(동)이(이) 확(확)실(실)하(하)지(지)않(않)아(아)는(는)대(대)요(요)

루스: 최(최)후(후)의(의) 행(행)동(동)이(이) 확(확)실(실)하(하)지(지)않(않)아(아)는(는)대(대)요(요)

루스: 최(최)후(후)의(의) 행(행)동(동)이(이) 확(확)실(실)하(하)지(지)않(않)아(아)는(는)대(대)요(요)

루스: 최(최)후(후)의(의) 행(행)동(동)이(이) 확(확)실(실)하(하)지(지)않(않)아(아)는(는)대(대)요(요)

자를 미야사카(美作)라고 부으며 엄청나게 두려워하고 있는데... 그 미야사카의 명으로 그들은 잠시 몰려나 있게 되고 코지르와 직접 대화를 하게 된다. 그와 히무로(ヒムロ), 즉, 그 바이크 여성은 내각관방(우라나리의 총무장) 직속의 내각정보보사실(결국서는 내) 소속의 요원이라고 자신들을 소개한다.



▲대동강, 이 얼굴 만이치지가 미야사카, 미소노는 시어도트 의지(해결본 위해서 말한 적도 없음)

그는 예전에 전자부표를 훔친 시절, 갑자기 전자부표가 손을 떨어서서 그를 제로하지 못한 경력이 있었다. 그래서 전자부표가 귀국한 이래 계속해서 추시하고 있었고 그의 귀국과 더불어 일어난 살인사건에 대해 연관상을 가지고 신경을 곤두세우고 있었기 때문에 코지르에게 그것을 알아내려고 한 것이었다. 하지만 전자부표가 코지르에게도 가르쳐 주지 않은 일을 할 적이 없다. 미야사카는 자기 멋대로 교섭할테이라며 너 같은 놈, 말는 거 어렵지도 않네, 너무 개기만 오래 못산다네, 화에 듣기 싸증나는 말만 한다. 하지만 한가지, 코지르가 찾는 것은 전자부표가 가지고 있다고 하고는 사라진다. 코지르가 찾고 있는 것이라면 바로 Book of XTORT, 어해서 그렇기 미야사카가 알고 있는지는 모르지만 그렇다고 하는데 어쩔것인가? 곧 변신으로 들어가 사태의 확인 작업이 나간다.



▲말을 듣는 그랜. 미야사카에게는 할부도 할 수가 없다고 한다(하지만 독집본 절라본...)

안에는 좋은 일지만 전자부표의 짐을 조사하기 시작하는 코지르, 바라볼 잠짓들 사이에서 그는 마침내 Book of XTORT를 발견해낸다. 미야사카의 말은 사실이었다. 그

만데 그때 마침 전자부표가 돌아온다. 전자부표는 어해서 자기 짐을 뒤져내고 따지지만 자신의 아버지의 유품을 어해서 전자부표가 가지고 있는지 눈이 돌아간(눈은 있나) 코지르에게 이미 사버거리가 될 만한 것이 아니었다. 전자부표는 이마가 캔의 죽음을 둘러싼 이야기를 해준다.



▲시울 진



▲시울 우



▲무로 탐진시우스

전자부표: 네 해바가 죽기 전에 내게 남겼기 때문이다.

코지르: 전이치지가 죽기 전에 어해서!

전자부표: 아드도 자기라 죽을 것들... 아니 살아있을 것을 해본것기 때문이었지

코지르: 그렇다지. 역시...부모님은 살아있을 것인가

전자부표: 그렇다. 그 Book of XTORT 때문에 말이지

코지르: 어까지(전자부표)는 그걸 알고도 내게 말 안했다 말야?!

전자부표: 알아서 뭐가 되지? 내가 할 수가 없다고 하는 거니...내것으로 어떻게 할 수 있었는데

코지르: 어까지..

전자부표: 난 이야기를 드릴 수 없었다.. 죽은 너에게서 배우는 것조차도 없었다

코지르: 날 읽은 건 그 책을 찾지 않았어!

전자부표: 그것도 있다..

코지르: 그만..

전자부표: 하지만 지금은 날 전자사이라고 생각한다. 그건 거짓이 아니다.

코지르: 그런 어까지는 살려달라! 어해서야. 왜 전 어까지: 죽어야 했던 거야! Book of XTORT는 대개 뭐야?

전자부표: 나도 네모도 자세히 알진 못해...; 살해로 그 사람을 읽어도 무슨 소리인지 모르겠으나 꼭

코지르: 그런데 어떻게 전이치지가 살아있는 거 말야?

전자부표: 내 전부모님을 죽인 건 히라이츠리는 아니었다

코지르: 히라이츠리! 나사리과라...그사이다!

전자부표: 그게 나도 알고 있었지만 어까지와 함께 연구해 가면서 알고 나서야 어까지는 나사리과라 보스다

코지르: 나사리가 히라이츠리에게 전부모님을 죽이려고 의뢰한 건가..

전자부표: 아아.. 거기까지 알 수 있었지만 내게는 그 이상 어떻게 할 수가 없었다

코지르: ..

전자부표: 나사리과는 일개 활동에 자르지 않는 내내는 손쓸 수 없을 정도로 강력한 조직이다..

코지르: 아무래도 그 사이에는 그 비밀이 있는 걸

말았다

코지르: 어까지? 그런 뭐야?

전자부표: 다 거대한 조직..

코지르: 몰브리언 말야?

전자부표: 아니 몰브리언. 아마도 일본의 기업...그 이름은 나도 모르겠다

코지르: 그가 거지름 아무 드물도 안 한

전자부표: 지금까지 아무 말 하지 않은 것은 내가 이 시간의 경제회집 해라지 않았기 때문이었다. 그 생각은 지금도 변함없다.. 나도 어까지와 같이 죽는 건..

코지르: 지금까지 너무 늦었어. 난 이미 알아버렸고 이 시간의 같이 연판해 버렸어. 어쩔만 나사리과라 히라이츠리에게 습격 당했어...히라이츠리 죽을 연방이

전자부표: 그게...취해해 존재가 없어졌다는 거군

코지르: 어까지 좀 도와라! 이렇게 되면 나 혼자 사는 셈이 부러!

전자부표: 볼 도와달라!

코지르: 없는데! 어까지! 모든 걸 취하는 거지. 전이치지가 어떻게 죽었나...Book of XTORT는 본거 나사리과 내사에 부후에 있는 높은 빌딩, 몰브리언을 조사하는 거지

전자부표: 조사해서 어까지! 나사리과도 고발한다

라고 할거고 싶어!

코지모: 그리고 나사나의 재후에 있는 나석들도

전나무로 거기에는 천을 못짜는 걸

코지모: 어째서냐 실과 어찌 무서운 거야?

전나무로: 공포를 모르는 건 사색성 천이라

코지모: 재질은(이)가? 언제부터 그렇게 곱잖아?

전나무로: 아니, 옛날부터 곱잖았는지도 모르겠

나~, 어쨌든 천이(이)를 꼭 짤 나이라(이)면 잘

야~

전나무로: 뭐라고?

코지모: 부끄러운 거야? 어찌 그(이)일

전나무로: --허리든 재의, 어쨌든 난 나와 같이 볼

줄까지 없

코지모: 재(이) 나 혼자서 해(이)를 해!

전나무로: 공포(이) 해(이) 난 건(이) 단(이)만~



▲하무리 그대도 이런 너무 심했다

전나무로가 떠난 뒤 코지모는 자기 말이 너무 심했다고 반성하던 후회해 보았자 할 생각이 없을 할 수 없이 Book of XTORT를 들 었은 채 길을 나선다. 밖은 이미 해가 저물어 있었다. 이것이 있으면 스토우와 어떻게 교섭이 될지도 모른다고 생각하오는 다시 가이거 사로 스토우를 만나러 간다.

스토우는 더욱더 심한 거부반응을 보이면서 경찰을 부른다고 위협하지만 코지모가 Book of XTORT를 입수했다는 말을 듣자 놀라면서 반응을 보인다. 코지모는 이것을 공포하면 스토우의 입말이 난처해지지 않느냐고 미묘지만 스토우는 그것은 이미 완전히 납득적인 물건이라고 한다. 그럼 뭐가 문제냐는 코지모의 질문에 스토우는 드디어 입을 열기 시작한다.

아까의 연구는 중간에 좌절되었고 그 거절반응을 일으키지 않는 특별한 DNA도 존재한다...그것까지는 제련해 스토우를 만났을 때 들었던 사실이다. 문제는 그 이

후... 그 DNA를 가지고 있던 사람은 실체로 존재했다고 한다. 이름은 사카기바라 모모코. 그 DNA는 원래 있던 것이 아니고 나노테크놀로지를 이용하여 지형된 인공체형의 신물이라고 한다. 캔과 니시나. 그리고 제도과학에 있던 연구팀은 가이거 사로 옮겨 오고 모모코를 토대로 실험은 진행, Book of XTORT를 더욱 발전시키나가고 있었다. 하지만 문제는 어떤 국외의 중요인물이 중한 일에 걸려 죽어가는 사건이 벌어진 것이다. 캔들의 연구가 주목된 것은 당연한 일이었다. 문제는 공란을 만들어 내는 데에는 시간이 너무나 오래 필요했기에 그들은 그대로 사카기바라 모모코의 장기를 사용한 것이었다... 캔은 그것에 반대하여 모든 연구를 포기하고 모든 것을 팔려고 했기 때문에 살해당한 것이었고, 이제야 모든 것을 이야기한 스토우는 캔이 무기력해 보였다. 그 역시 누가 정밀했는지는 모르는 모양이다. 이제는 순순히 풀려서는 코지모.



▲이 위치는 항상 두 번 다시 만나지 못하고는 또 만난다



▲홍지모, 스토우의 기본이다

사무실로 돌아간 코지모는 아유이에게 충분히 추위를 주고 먼저 아유이의 편편으로 가라고 말한 후 자신을 니시나와 사무실로

말걸음을 옮긴다. 그런데 거기에서 푸스를 만나게 된다. 그런데 그녀는 코지모의 부모님의 원수가 아니라(이)인 것도 알고 있는데... 그녀는 보이게 웃어 있다따라 따라오라고 한다. 그녀를 따라가서 보게된 것은 히라야마와 하무로 간의 밀담. 그들의 대화에 따르면 코지모를 습격하다 히라야마에게 명한 것은 하무로였다. 어째서 하무로가? 그리고 내일 외국에서 중요 인물이 일본에 온다고도 한다. 하지만 역시 그 인물이 누구인지는 듣지 못하고 푸스와 함께 퇴짜해준다. 그리고 아유이의 편편으로 돌아오니 코지모의 영향을 지르는데 상황이 벌어져 있고... 코지모는 캔히 반응을 부리게 아유이에게 자고 가도 될 것은 교섭을 부러서 손을 잡고 자기 침으로 돌아간다.



▲말(이)의 침(이)도 질리는 몸



▲폭(이)의 폭(이)도 두려워서



▲-있 그 불(이)

MARINA SIGHT

어제에 많은 사건을 맞이한 아침부터 생각이 많다. 특히 정재복명의 사(이)와 대화하고 있던 본부장에 대해서는 캔이 모를 의심도 생기기 시작한다. 어제 푸스에게 아무 일없다고 듣지 못했다 때문에 오늘은 그냥 경

찰서로 가기로 한다.

경찰서에는 무사히도 돌아가 되 있었다. 본부장이 그 할 수 없는 인물과 이야기하고 있는 사이에 죽을 뻔한 걸 생각하면 출근은 나쁘지만... 대신 본부장은 어제 말(이)만

정보를 이야기해준다. 흥미가 있는 것은 XTORT의 실체에 관한 것이다. 0(이) 아마 캔이 연구하고 있던 것은 원래 탐(이)에서 기록한 것이라고 한다. 정부 기록의 기록은 거절반응을 일으키지 않는 이식용기관

과 실험용인체의 제작이었는데 이것이 대학 연구팀과 연동되어 진행되다가 남은 것이 아야기와 그 회화의 제도대학 소림과 물리 센터 팀. 거기에 디지털 메이크의 출자로 현재의 게이미 시가 되었다는 것이다. 하지만 어째서 플라네타에서 의학연구팀? 그 의학연구팀은 현 니시나 유자와 연구소의 니시나 소장 이 돕고 있었던 것 같다고 한다. 그래서 나온 결론기술의 절대적 눈에는 있었는데 그 이름은 Book of XTORT. 여기에서 본부장은 이 논문과 현재의 살인사건의 연관성도 제시해본다. 하지만 역시 살인사건의 내용에서 풀 때의 문제는 장기의 운반만... 결국 절망의 제사에는 실패.

어제 있었던 차량사고는 공간이 도착했을 때에는 이미 아무 것도 남지 않은 상태였다고 한다. 누가 먼저치서 손을 쓴 것이다. 중요한 것은 손을 쓴 쪽이 유상자위대(즉 육군)라는 거다. 결국 납치극의 범인은 육군이 라는 말이 되는데 어진도 무슨 일인지? 아무래도 일들이 꼬여간다는 것을 느낀다.



▲마리나는 일단 루스의 몸매 있었던 건은 보고도 알지못한 엔디(하루의 건은 보고한다)

따라따라에게 실심해서 놀리간(이전부터 그랬던 것일지도) 마리나에게 따라따라에게 약간 조사를 했는지 Book of XTORT에 대한 이야기를 하였다. 그가 조사한 내용은 단기간 동안에 가공해낼 수 있는 유전자 조직이 정해지지 않은 끝없는 장기에 관한 것. 그 장기는 필요자의 몸 속에 들어가서 유전자 조직이 변해서 몸 속에서 완전히 그 사람이 장기가 된다고 하는, 나노테크놀로지와 유전자 공학이 결합하는 실로 대단한 기술. 그는 그에 있어서 사사의 눈은 A study of



▲타카바에게 자신도 몰라주고 있다

XTORT에 관한 말도 하는데 거기에서는 물론 유전자 원래 유전자와 융합하면서 정보의 교환이 이루어진다고 하는 것이 쓰여져 있는데 여기에 관해서는 양자역학이 이용되므로 자신에게도 확신은 없다고 한다. 그리고 이 기술들을 이용하면 이론적으로는 사람도 만드는 것이 가능하지만 실제 성공에는 없었다는 것도 덧붙인다.

마리나는 이 일을 본부장에게 보고하면서 지금까지의 사건들이 머릿속에서 서서히 연결되고 있는 것을 느껴면서 정리가 되면 본부장에게 보고하겠다고 사건의 실마리를 제시한다. 그리고 루스를 만나기 위해 명사관으로 향한다. 특별히 SE입부가 있는 것은 아니지만 루스에게 할 이야기가 있기 때문이었다. 바로 왜 그의 XTORT에 집착하는가를 묻기 위해. 이걸 꼭 사사에게 듣지 않아도 루스의 목적이 그것이라는 것쯤을 알 수 있기 때문이었다. 루스는 XTORT의 가치는 1초 달밖에 이룬다고 하고 원하는 것은 당연히 하지 않느니라고 하지만 그에 비해서 루스의 모습은 너무 서두르는 태도인 것을 보면 아무래도 그것 자체가 목적이라고는 믿기 힘들다. 하지만 더 이야기할 거리도 없으니 일단은 플라니기로 하고 사사를 만나러 가이기로 발을 옮긴다.



▲이름 디리히의 공백과 신변조서까지 일단 루스

사사는 마침 시간이 조금 있는 상태였다. 그는 XTORT라는 단어가 나오자 다시 표정이 어두워진다. 그리고 마리나의 개인적인 질문이라고 다사금 확인을 하고, 질문을 받는다. 그는 현재로서는 XTORT의 연구를 그만둔 상태이고 이미 잊어버리려고 한 것 같았다. 그는 원래부터 자신은 연구에 기달하고 있지 않았으며 뇌신경 부분에서 사사의 연구분야가 필요했기 때문에 야야기의 제작이었던 그가 잠시 참가한 것이라고 설명했다. 야야기 사후에는 자신이 쓴 논문 Book of XTORT를 스스로가 봉인했기 때문에 연구는 계속 이루어질 수 없었다고도 한다. 하지만 그 봉인의 이유는 설명해주지 않는다. 그는 연구만을 하고 싶었던 그들의 희망대로 이루어지지 않은 사회조건에 엄청난게 참할

한 기억을 가지고 있는 듯 했다. 그리고 XTORT의 연구가 계속 진행되었다면 사사에도 좋은 영향만을 미칠 수 있다고 생각하는 모양이었다.

그리고 이어지는 토아에 관한 질문. 토아의 정신불안정자 이전에 만났던 만큼 없는 토아에 관해 묻자 사사는 거기에 대해 놀라운 사실을 하나 가르쳐 준다. 지금의 토아와 처음에 만나다가 만난 토아는 다른 인물이라는 것을 가르쳐준다. 그 다른 아이가 나오는 때에는 현실 도피를 하고 있을 때나 흉모 있을 때라고 가르쳐준다. 하지만 그 이상은 이야기하지 못하고 말할 흥기가 생기면 언젠가 전부 이야기하겠다고 한다. 이제 할 일이 없었으므로 다시 정찰사로 간다.



▲중간에 오색실 경유 센터를 여행해서 허락받은 이후부터



▲디리히에게 하루의 모습을 꼭 보여주자



▲공감시켜줄 줄이야 수 있을 때까지 꼭 여러 근대로 물어라니

본부장에게 루스와의 일을 보고하고 따라따라에게 제도대학의 ID카드를 빌린다(ID: cla, Password: cross). XTORT의 성공을 조사하기 위해서. 하지만 마리나는 망명이었다는 것이 문제. 컴퓨터를 잘 다루는 사람이 필요하다. 여러 사람을 떠올려 보

지만 결과적으로 도움을 받을 만한 인물은
 아오이 밖에 없었다. 편편으로 돌아갈 야오
 이를 찾으니 마침 아오이는 집에 있었다. 그
 녀에게 부탁부탁해서 제도대학의 컴퓨터담
 에 접속하는 데에 성공한다. 그리고 거기
 서 수많은 XTORT 관련논문과 성공에. 그
 리고 Sakakibara Motoko에 이름을 알아
 내는 데에 성공한다. 충격적인 점은 작은 사
 람의 부탁에도 성공한 예가 있다는 것인
 데.. 경찰서로 돌아와 본부장에게도 모토모
 와 사고에 관한 조사를 부탁하고 타카바타케
 에게도 부탁을 해 보는데, 타카바타케는 성
 공을 묻더니 눈을 빛내며 사고기록을 조사
 해준다. 조사결과 사체 반입예정이 하나 있
 었지만 실제로 사체는 흔적되지 않았으며 인
 원조도 하지 않았다고 한다. 어쨌든 그런
 사실이 있었다는 것을 안 것만으로도 수취이
 라 생각한 마리나는 다시 경찰서를 나온다.

경찰서로 돌아간다. 하지만 경찰서로 돌아가
 니 토아이는 너무 심심해서 경찰서 내를 덩굴
 덩굴 구르고 있다. 마리나는 본부장의 청으
 로 토아이를 데리고 산책이라도 나간다. 나갔
 다가 돌아오는 길에 토아의 부탁으로 토아의
 쌍말이 하나 아로카프 요새 들른 듯. 그런데
 토아의 말에 따르면 6세 때 교통사고로 죽었
 다고 한다.. 바로 그 부활실험에 쓰인 것도
 교통사고의 사체. 게다가 시기까지 완전히
 일치한다. 이야기는 이미 죽었는데 그럼 누
 가 XTORT를 수행하고 있던 말인가? 필보
 라이드? 나시나 연구소? 양희정?

하는 중 무스가 사라졌다. 미미사카들도 몰
 라가마려고 마리나는 홀로 거리 여기저기를
 뒤진다. 겨우 찾아낸 곳은 가기로 했던 바.
 결국 혼자서 요한 셈이다.



▲오아케 동명사는 미모사카, 그다지 역활은 없



▲아르키의 모. 시간 한결같이 커다란 계기기 반드

이미 때는 저물어 어둑어둑해진 시간. 경
 찰서에서 마리나는 본부장에서 지금까지 있
 었던 일을 보고하고 살인사건과 XTORT를
 연관시켜 본부장에게 설명해보지만 실험을
 위한 살인사건이라는 것은 사체를 정량하게
 구할 수 있는 필보라이드에게 있어서는 남쪽
 하기 힘든 일. 어쨌든 참고가 되는 추리이
 기는 하다. 그런데 마리나는 분명 8시에 무스
 와 약속이 있었는데? 급히 형사관으로 향하
 는 그녀.

형사관에서 만난 무스의 목적은 역시 술
 이다. 샌드립 이벤트를 지나다 미행은 눈치
 챈 듯, 마리나는 무스에게 흉을 꾸며 몸을
 지키마라고 혼자서 미행자가 있는 꼴
 으로 뛰어돌리던 외래 잡히는 신세가 된
 다. 하지만 미행자는 미미사카와 히무
 모라와 자신들을 소개하며 단지 마리나와 만
 나기 위해 왔다고만 하고는 더 자세한 것은
 가로채주지 않는다. 그런데 무스에게 마
 리나를 붙인 것도 미미사카이고 무스의 목적
 도 다 알고 있다고 하는데.. 하지만 이야



▲모리모 관에서는 동명상이 잘 나쁘다. 및!

바에서 술을 마시며 이야기한 것은 결국
 마리나에게로의 이적권유. 하지만 마리나는
 건단하게 무스가 싫다고 대답한다. 무스는
 다음날은 일이 없으니 오지 않아도 된다고
 말하고 명사관 안으로 사라진다. 경찰서로
 들어가 미미사카에 대해 이야기하는 마리나
 에게 본부장은 그들이 내조의 사람들이라고
 대답해준다. 미미사카도 본부장은 사사가 모
 든 것을 말할 때니 내일 취담하고 했다는 건
 언을 마리나에게 전한다. 토아이를 데리고 집
 으로 돌아와 밥을 먹으려는 차에 아오이가
 놀리며 상당히 위험한 어른들의 세계(?)에
 대해 이야기하면서 즐거운 밤을 보낸다.



▲일 노



▲본가 본격적이다



▲10x×년 9월 2일엔 사고기 기록을 조사하기 시
 작하는 모리나

새로운 사실을 알았으니 다시금 무스와
 사사에게 이것저것 물어보려 했지만 무스 쪽
 은 밤 8시에 만나자는 편편한 불임을 한 절
 국 본인과 만나지는 못했다. 다음으로 사사.
 그래서 인간 부활에 관한 이야기를 하자 상
 당히 놀라며 그 역시 언젠가 이야기하겠다고
 해명한다. 문제는 사카기마다 모토모. 그녀
 의 이름을 이야기하자 그는 엄청나게 괴로운
 표정을 지으며 부탁이니 제발 그 이름을 미
 율하게 하지 말아달라고 부탁한다. 한가지
 가쁘게 쓴 것은 그녀는 토아의 어머니라는
 것 뿐. 그런 사사에게 무언가를 더 캐묻는
 것은 너무 싫다고 생각한 그녀는 다시



KOJIRO SIGHT

소파에서 잔 탓에 온몸이 벋어난 코지로. 반면 신은 그렇게 참자는 게 저지르 보이더니 아주 살짝만 표정을 울리고 있다. 게다가 아이오이까지 코지로의 방에 등장하여 신과 함께 편이 재갈제대하는데... 어제는 이어 코지로의 심경을 건드려라 작정을 했나보다. 뭐 어쨌든 신은 아이오이 편에 사무실로 보내고 코지로는 다시 제도대학 도서관으로 가는 데 이상하게도 도서관 문이 열려있지 않다. 학생들은 사사 아무나 이리저리는 열쇠를 가지고 있는 사람이 없으며 무덤덤히 기다리고 있다. 오오야마가 지카이라... 할 수 없이 대학은 나중에 다시 오기로 한다.



▲책이 책이 맞는 두 명. 니라이도 젊은 문제가 안 되는 공백만 권이있고그리고보니 니라이도는 이해 거 어렵지 맞춰지는 중~

나시나과의 사무실 앞을 지나다보니 아카네가 눈에 띈다. 이 여자가 왜 아무자 사무실 앞에 있기? 라고 생각하니 히라야마가 살해당했다는 표현한 뉴스를 전해준다. 히라야마 쓰 역시 장기를 뺐다고 한다. 죽은 것은 히라야마 말고도 부하 하나가 더 있다고 하는데 부하는 총에 맞아 죽었으며 히라야마만이 예외 2명만 동일한 수법으로 당했다는 것을 보면 역시 통일적인 것 같다. 하지만 아무자 사무실에서 범행을 발일 정도로 보물이 아닌데... 그리고 코지로는 이례의 카쿠로와 밀담을 떠올리며 분명 히라야마는 오늘 최극의 중요인물을 경호하기로 되어 있었다는 것을 떠올린다. 그것을 아카네에게 물어

보니 그녀는 세리우스 필로이드가 일본에 와있다는 것을 가르쳐준다.



▲히라야마-살인사건일어나? 어쨌든 최우의 동향

히라야마는 죽었으니 나시나의 고밀도 조공은 유리해지지 않을까? 라는 생각에 스토우에게 힘을 요청하려 가다가 사도 가본다. 그런데 최지로 스토우는 코지로를 찾으러 갈 생각이었기에 맞이해주고 그는 정말로 고밀도를 거라면 사카기하라 모토코의 수술에 가담했던 사람의 증언이 필요하다고 자기가 돕게 해달라고 청한다. 그도 사실은 아이오이와 모토코의 죽음이라 계속 당신의 가족을 느끼며 살아왔고 자신이 어느 정도 배를 입는다고 하더라도 그 부거운 짐을 이젠 벗고 싶다고 말한다. 그리고는 자포를 준비할 때나 밤에 다시 가기가 사도 와달라고 코지로에게 부탁한다. 의외로 힘을 쉽게 얻어낸 코지로는 일단 사무실로 돌아가 둘의 상태를 보기로 한다.



▲그때 스토우는 신이 자신이 장만 자리를 비운 사이에 없어졌다며 걱정이 많지 않다.

그런데 아이오이는 신이 자신이 장만 자리를 비운 사이에 없어졌다며 걱정이 많지 않다. 일단 아이오이를 진정시키고 신을 찾으려 나서는 코지로. 혹시나 편선으로 돌아갔나하고 밀오르 가보니 역시 집으로 돌아오기는 했다. 하지만 상태가 눈이 초롱이 없는 것이 꼭 동물병 환자 같은데...? 하지만 신은 곧 공신을 처리고 자기가 왜 코지로도 편선에 있는지 모르겠다고 한다. 바람에 나간 기억도 없다고 하는 걸 보니 뭔가 이상하다. 하지만 일단 사람은 찾았으니 다시 태리고 사무소로 간다. 아이오이는 얼마나 걱정했는지 아니냐

신을 다그치지만 돌아와서 다행이라고 한다. 상황이 이해가 가지 않기는 하지만



▲신이 불러고 왔지는 니라이도 보면 안다

지금 시간이라면 오오야마도 학교에 와있겠지라고 생각하고 제도대학으로 가지만 여전히 도서관 문은 열리지 않고 있다. 학생들은 전부 포기하고 돌아가서 입구근처에는 아무도 없다. 도서관 수문에서 카드 한 장으로 간단히 문을 열고(도둑이나?) 도서관으로 들어간다. 도서관에는 이상하게도 영동화 대이언이 켜져 있는 상태였다. 하지만 일단 관내에는 아무도 없다. 하지만 관내로 들어가자 아이오이 그곳에는... 코지로는 연쇄살인 용의자로 불리거 전에 사할의 대학에서 문을 쾜한다.



▲오오야마의 범행만 모습. 역시 장기는 없

진정되지 않는 몸을 아깝고 컨트롤 어찌 느끼지 오기는 왔는데 이번엔 전자부르가 불내전담을 고용하여 악당가를 감시하고 있던 현장을 목격하게 된다. 그리고 전자부르는 전담을 보내고 전담으로 돌아가는데--그 건물은 이전에도 온 기억이 있는 아이오이와 사무소. 사무소 문 앞까지 돌아간 코지로가 대피내음을 엿듣어보니 상당히 험악한 내용이 오가고 있었고 총성까지 들려온다. 코지로가 뛰어들면 이미 아이오이 측의 최극인 3인이 전자부르의 총에 맞은 상태였고 아이오이에게 질러 전자부르에게 총을 겨눈다. 그리고 코지로는 전자부르를 구하기 위해 생각할 겨를도 없이 아이오이를 쏘고 만다. 처음으로 저지른 살인제 코지로는 총격을 받고 소리로 움직이지 못하는 코지로를 데리고 전자

무로는 사들이 자리를 지킨다.

시간이 흘러 조금은 진정이 된 코지모는 잔자부에게 이제는 슬기저 달고 사실을 이야기해 달라고 부탁한다. 그는 드디어 자신에 관한 이야기를 털어놓는다.



▲아이무쉬를 보는 코지모



▲잔자부로는 코지모에게까지 실력을 크게 한 것에 대해 책임을 통감한다

코지모: 그 녀석들은 날 찾아온 자라지

코지모: 자라? 어째서 그런 놈들이?

잔자부로: 요소를 감출 생각이었지만 아이무쉬에게까지 내 정보를 부탁할 줄은...

코지모: 아이무쉬와 아이자루 노리는 녀석들은 한 놈이

잔자부로: 아이무쉬를 잃은 건 아니지만 정보가 필요했기 때문에 어쩔 수 없이 접촉했었다. 이걸로 녀석들에게 내 가치를 알려버렸다... 실수다

코지모: 그래서... 녀석들은 뭐고 왜 아이자루 노리는?

잔자부로: 녀석들은 어떤 정보기관 사람들

코지모: 정보기관? 어째서 그런 녀석들이 아이자루-

잔자부로: 내가 녀석들을 해산했기 때문이지

코지모: 정보기관?

잔자부로: 그게 정보기관이다... 일본밖에 모르는 녀석는 놀랄 만큼 지도 모르겠구나 하지만 세계적으로 보면 정보기관 사람들이 굶다라는 곳은 적지 않아 통유럽에 중흥. 남아메리카에서는 고

잔자부로: 그래서... 아이자루 그 정보활동에 한 일

잔자부로: 민간인 협력자를 쓰는 케이스는 적지

코지모: 대해 할 것도 다닌 거야...

잔자부로: 녀석들이 날 입회원으로 쓰려고 했기

때문에 적과 친구가 혼란을 해서 녀석들의 제기를

코지모: 그가... 어떻게 그렇게

잔자부로: 한 번에 그렇게 많은 에이전트를 잃은 것은 큰 실수이지

코지모: 복습이 노력할 만하네

하지만 그는 자신이 어떤 정보기관에 있었는지까지는 가르쳐 주지 않는다. 자신처럼 지령수에 당하고 싶지 않으면 모르는 것이 낫다고 한다. 그리고 아이무쉬도 어차피 그들에게는 일회용이었으니라 코지모의 심정은 걱정하지 말라고 당부하고 자신은 이미 상 주변인물들을 취합해 처리하지 않게 짐사 미나겠다고 한다. 그리고 아이요이는 코지모에게 부탁한 채로 그 길로 모습을 감추고 만다...



▲이벤트는 잠시동안의 이별이라고 경고한다. 귀찮은 일지만...

너무나 소심한 일이 많았던 하루. 그는 정말로 피로한 몸으로 사무소에 향한다. 사무소에 남아있는 것은 자오있는 선을 제외하면 아이요이 뿐. 아무도 강한 적하는 코지모이지만 오늘날만큼 위안을 받고 싶은 것이었다.



▲코지모에게도 마음을 되찾을 사람은 아이요이

아이요이: 이젠 굶지 마라 하는 거야?

코지모: 미안해 조금만 기다려 있게 해줘...

아이요이: 신이 알아서 알아서

코지모: 신과 단 세

아이요이: ...무슨 말 있었어? 내가 할 수 있다

코지모: ...근자 조금 힘을 편이아 곧 평소

의 나로 돌아갈거야

아이요이: 그래...그런 코지모를 정말 대로 해 하지

코지모: 무슨 일이 있어도?

아이요이: 아이-무슨 일이 있어도...

안하던 짓을 하니 아이요이는 절망적 걱정스러운 눈초리로 코지모를 바라보지만 이제는 마음이 많이 안정된 코지모. 이제 밤이 되었으니 스토우와 만나러 가이기로도 향한다. 하지만 스토우가 만나자고 했던 일련연공중에는 아무도 없다. 아, 스토우가 있기는 했다. 시계가 되어서... 스토우에게는 미안하지만 범인으로 돌리면 안되기 때문에 탈출하려 하지만, 루스가 이끄는 육군에게 체포되고 만다. 루스는 드디어 본색을 드러낸다. CIA는 당연한 거겠말. 코지모는 알지 못하는 곳으로 끌려가고, 신 역시 아이요이를 구하기 위해 그들에게 끌려가고 만다.



▲아이요이 편의 6시간을 몰라가지고 나자라 스토우의 시체가 등장. 아이자루 간행한다.



▲악역은 등장



▲당연히 신이 불러들였으니 아이요이는 무사. 아이자루는 미국인들-

아침에 눈을 뜨니 보이는 여건의 한쌍중, 아요이는 벌써 일어 났 대 태운 모양이다. 아요이는 아침에 왔더 퀘스를 권해주는데 팩스에는 루스가 마리나를 DNA에서 해제시켰다는 통보가 쓰여있었다. 조금 시간을 가지고 쉬라는 본부장의 당부와 함께, 어제 마리나의 말에 곧바로 반응을 보인 모양이다. 토어도 슬슬 눈을 뜨고 아요이도 마리나의 변신을 본다.



▲DNA해제도 대차 우려 겁을 지기 겁지름 시종하는 친구가 있다

아요이: 그럴 난 길게

마리나: 뭘 아요이도 될 걸심어 해!

아요이: 알삼아 할 걸로도 아니지안~.

마리나: 도 왜 그래! 좋아서 하는 거지안?

아요이: 글썽! 단지 상한데 알삼아 갇힐지도 몰라

난 지금이 걸심 좋은 건지 어쩐지 모르잖아!

마리나: ~.

아요이: 흠 알삼아 생각 안 하고 아버지께 뭐만

꽃아온 것 같아. 정신차리고 보나~. 아니

유~지금은 지금이야. 반식할 건 아무 것도 없

어

마리나: 대단해 아요이는. 언제나 그렇게 어떤 상

황도 받아낼 수가 있어서 말이

아요이: 아서라 난 마리나가 생각하는 걸도로 수

확언이 아니. 단지 지금을 받아낼지 모르잖아~이

재부터 어떡해다할지 모르잖아!

마리나: 뭘. 그렇지

아요이: 자기가 좋아하는 게라 뭐든지 그리고 해원

은 자기가 지는 거야

마리나: 내가 할 수 있을부~.

아요이: 못하면 친구일대이다

물은 서로를 격려하면서 아침 작업인사를 나누고 남은 마리나는 사진과 인물들. 그리고 루스의 이 당당한 행위 동맹에 관하여 또 꼼꼼하지만 결국 여섯속에서 영일 뿐. 모처럼 일제된 시간이다 라고 생각하고 마리나는 간단하게 토이의 호위에만 집중하기로 한다. 일단은 토이를 데리고 간단한 할 정소를 시작하는데,



▲정 정소 중에 갑자기 튀긴 자신의 사진을 발견하는 마리나

자를 마시려는 참에 타카타타에게서 전화가 온다. 그는 마리나가 자택근신이라고 본부장에게 알렸다는데, 대제 본부장은 어떻게 이야기를 한 건지... 그런 그렇고 그는 토다시 2명의 살인 피해자가 나왔다는 사실을 알려준다. 즉시 서로 달려가는 토이와 마리나.

본부장은 마리나를 보고 팬지 그녀가 움직이지 않았으면 하는 믿음을 품는다. 이랬던 사건에 대해 물어보니 핑기를 빼앗긴 것은 한 명인 듯하다. 피해자는 니사나라의 히라이미와 그 부부. 그 니사나라는 니사나라 전자연구소의 소장의 아버지가 보스도 있으며 이전의 두 번째 피해자도 니사나라의 아들이 다니는 중학교의 학생이라는 연결선이 나타나기 시작한다. 하지만 본부장이 걱정하는 것은 이제는 정치문제까지 개입되었기 때문. 에 뒤에서 움직이는 무언가까지 밝혀내야 한다는 것이다.



▲본부장도 슬슬 폭풍스러운 표정을 드러내기 시작



▲마리나 데려가는 말을 듣지 타카타타에게는 아무런 건

타카타타에게 호오에게 할 이야기는 것은 살인사건에 관한 것이 아니었다. 또, 그 XTORG의 정보. 이전의 교통사고 사망자에 관한 실험경험은 찾을 수 없었지만 사카기카와 모모코에 대한 실험전력은 꽤나 많았고 그 모모코가 거절반응을 무시하는 특수한 DNA BRINGER의 소유자였다는 것을 알게 되었다는 것이다.

사무실로 돌아와 본부장에게 루스에게 받은 제의에 대해 털어놓은 마리나. 본부장은 그래서야 남독이 간다는 표정을 짓는데, 그런데 본부장의 말에 따르면 사사가 연구를 마치고 자택에서 쉬고 있다고 한다. 어제 본부장에게 들은 전문을 완전히 잊은 마리나는 아침 잘 되었다며 사사를 만나라 경찰서를 나서 사시의 집으로 간다. 그러나 마리나는 사사 자택에 도착하여 완벽한 폐지 상태에 빠져버리고 마는데...



▲모이를 잃은 경찰서에 두고 나온 마리나. 여섯은 어떤 돌풍만 안락하였을지도



▲사시 노발대노와 희생자가 되고 만다~

멜리는 손으로 본부장에게 연락을 거는 마리나(번호는 몇 번 불러도 상관없다). 본부장은 이쪽에서도 한 명이 죽었다며 7일만에 6명이나 죽은 사실에 경악한다. 그는 이 사건을 공인함으로써 많은 것은 무리라고 판단하고 침착하게 타카타타에게 그녀의 아파르토 같 것을 지시한다. 해질 무렵 그녀의 아파르토에 도착한 것은 본부장이 아닌 히무로. 그녀는 토이를 동반하고 있었다. 히무로는 마리나와 보이는 오늘 이 행진에서 오늘 한 발짝도 나오지 않았고 경찰서에 갔던 것은 단순히 처분에 관한 것이라고 곧장 커가했다는 시

나리오를 제시한다. 본부장은 마리나를 위해 함으로써 전력을 보존하고 싶었던 것이다. 하루오는 토아가 16시간 내로 본사로 가야 한다는 명령이 떨어졌다는 것도 알린다. 그리고 본부장은 그 16시간을 최대한 짧게 끝 생각이라는 것도 하루오의 설명에 따르면 괜히 분하기가 토아가 본사로 가면 안 되는 거다. 하루오는 토아의 이동과 마리나의 상태를 보러 랜선으로 온 것이라고 설명을 아린다. 그리고 마리나는 토아에게 이버지가 살해당했다는 슬픈사실을 통보한다.



▲분개하는 토아. 하지만 이 시간의 범인은...

토아를 울다치지 않도록 하루오는 미나기 편에 토아와 아르카, 그리고 사카기바라 신이 모모코의 특수 DNA를 계속하고 있다는 사실을 알려준다. 그리고 토아도 사사의 딸이 아니라고 한다. 그리고 루스와 하루오의 경선을 감시하러 가는 하루오에게 마리나는 자신에게 대신 가게 해달라고 부탁한다. 범인을 자기 손으로 잡고 싶은 마리나의 마음을 알았는지 하루오는 그것을 승낙한다. 이리하여 마리나는 명사관으로 향하지만 이미 그전엔의 목적을 잃어버린 상태였다. 하루오



▲정지하는 이버지는 비록숨을 쉴지 않는다



▲몸속을 당기는데—연결된 게임의 분리기기 통 원 경간

는 곧바로 마리나에게 접근, 루스에게 마리나를 안내한다.

루스의 방으로 안내되었지만 루스의 모습은 보이지 않는다. 사취 소리가 들리는 걸 보니 사취실에 있는 듯, 팔자도 좋다고 생각하고 방을 돌아보면 마리나는 어떤 서류를 발견한다. 거기에는 필보라이드와 아시아 태평양 전선의 마약거래 리스트가 적혀있었다. 카탈로그에 구좌번호까지, 기억할 수 있는 만큼 기억하려는 그녀었지만 서류를 보는데 정신이 팔려 루스가 바로 뒤에까지 접근하는 것도 모르고 있었다. 그리고 루스는—.



▲물브르의 이브의 마약거래 루트기 적인 비밀서류



▲하지만 루스에게 발각되고



▲?!

정신이 드는 마리나, 서서히 밝아지는 시야에 들어온 것은 토아가 아닌, 온몸에 봉대를 감은 여자이다. 그녀가 아연의 오작살 이야기를 하자 마리나는 또 하나의 토아라고 말하지만 그녀는 조금 다르다고 대답한다. 마리나는 자신이 루스에게 당한 것을 기억하지만 그 여자아이는 마리나의 상처를 끝 내줄 것이며 치료하는 데에 자신의 몸을 이용했다는 이상한 말을 한다. 마리나가 의문점을 물으려 할 때 슬쩍 사라져 다음에 만날 때는 반드시 마리나는 살 수 있다고 말을 남긴다.



▲토아? 인을 맡았지만—



▲선전고 상망의 바순에게 생긴 이 여자아이(이브) 키 노블리스. 살인 시간의 범인이

나루: 이 재로?

루스: 이 여자는 필요없어

다시금 정신이 든 마리나는 주변이 매우 어둡다는 것을 느낀다. 닫히고 보고, 서서히 시야가 어둠에 익숙해짐에 따라 여기가 연구소인지는 확실히 알지만 쓰레기장이라는 사실을 알아낸다. 그리고 자신의 통상기를 찾아내는 데에도 성공한다. 어디로 나가야 할지 여기저기를 훑다니다가 어디론가 빠져서 떨어지는 것을 느낀다. 어딘가 다른 곳으로



▲타자막으로 정지를 늦추는 지는 비로 되게타게되고



▲이브에게 지용된 살해 범인 몸을 뒤꾸는 것. 선전고에, 모두 가능했던 것이다

오기는 활처럼 어딘가는 모르고 사방은 어둠과 밀폐된 공간. 어딘가의 터널 같기도 하지만 어딘지 확실치는 않 길이 없다. 게다가 공간에는 가스나-, 마리아는 점차 처석이 발아름을 느낀다. 그리고 다시 정신이 들었을 때 눈앞에 펼쳐진 것은 잔인하게 살해된 타카마라키의 시체. 그리고-

이차이아: 정신이 돌아오?

마리아: 네-아무-음? 목소리가 이상해?

이차이아: 후후-아직도 눈치 못 챈가? 지금 나는 포아 노블디스야

마리아: 왜?

이차이아: 나는 방금 리버티체어는-사람의 내장을 가지고 막 돌아온 거야

마리아: !!

이차이아: 이걸로 대응 못했나-;

마리아: 뭐 무슨 말이야?

이차이아: 뭐야? 그런데 갑자기 어째? 확실해 내가 보?

마리아: 왜?

이차이아: 얼굴을 물어. 계속 그때에서 푸르고있어와 소름이

마리아: -;

이차이아: 여기는 나시나 유전자 연구소의 실험실. 몸과 장관을 확장하기 위해 준비된 공간들. 어쨌든 내 몸이

마리아: 너는?

이차이아: 벌써 몇 번이나 만나왔어. 하지만 이 모습으로 만나는 건 이제 두 번째네

마리아: 이브가-XTORT로 소생된 포아의 쌍둥이 누나-

이브가: 응답이아

마리아: 살아있었구나!

이브가: 살아있다-뭐 살아있다고 할 수 있을지도

마리아: ?? 내가 오해할에서

연산 것도 나자 아무도 없는 오해할에 나타난 것도

이브가: 뭐 그렇지

마리아: 하지만 어떻게 해서-?

이브가: 지금 머리

나도 같은 짓을 하고 있을

마리아: 왜? 무

슨-?

이브가: 아무 년 자신의 목소리가 이상하다고 생각?

마리아: 음-. 이상

왜 이 목소리

이브가: 알아서하지 못하는 건 거의 확실해. 게다가 증거도 없을 수도 있을 걸

마리아: 아? 진짜다-;

이브가: 오해할 하루만 포아를 불러줄게

마리아: 무슨 뜻이야?

이브가: 그러니까 지금의 년 포아 노블디스란 말 아! 오해할 없네 정말!

마리아: !!

이브가: 아-오른 것의 제하이아

마리아: 대체 어떻게 불러지는 거야?

이브가: XTORT와 몸의 하나시. 아-이브가 연 구하고 있던 분야였지

마리아: ??

이브가: 근원이 하나인 소생되는 진행을 공유할 수 있어

마리아: 만약 거기가 돌아간다고 해도-시간은 걸리지 않아

이브가: 그게 무리일 자네는 깊은 물결로 아쿠아

져 있는 거야. 그리고 마리아-네 몸에도 나와 같은 장치가 신장이 들어있어

마리아: 거짓말-

이브가: 다짜이 그것들은 대체로 포아에 의해 본

래의 마리아 것으로 변하지-. 그래서 언제까지나 포아에게 물러 타고 있을 수는 없지만

마리아: 알아나?

이브가: 마리아의 경우는 가슴의 파손된 분자나

그렇게 시간은 걸리지 않을 거라고 생각해. 한참

볼 자네는 내 몸을 완전히 원래대로 되

마리아: 일체를 해어만 할까-? 적어도 날 구해줘

오나

이브가: 어떻게 살아있는 게 대고하는 할 수 있으

니까

마리아: ?

이브가: 살아있는 것에 따라

많은 공력과 고통을 받는 걸

무로 있어. 적어도 나는

고통시키고가 있을 때 죽어있던 형이

마리아: 그 그분할 해지

이브가: 그렇거? 소생시키기 때

문에 나는 계속 여기서 살게 되

어이! 어쨌고 속속하고 대양

마리아: 역시 내!

이브가: 내가 기다리는 한 관부는 없어

마리아: 이브가? 거짓말 뭐

이브가: 이런 곳에 언제까지나 해 있을 시간은 없

다고 생각해 마리아

마리아: 왜?

이브가: 년 지금 여기가 살아 있을 거야 하지만

정식하루만 쉬게해져 버려

마리아: 뭘 이야기

이브가: 모처럼 포아에 물러 왔으니

어떻게 해봐 마리아. 내가 있는 장소를

확인하지 않으면 안돼

마리아: 어딘지는 이미 알았어. 그냥

느껴지지만

이브가: 구어라 연 가?

마리아: -;

이브가: 언급 거면 포아는 물어볼까?

마리아: 그녀는 지금 어떻게 돼 있지?

이브가: 지금 여기 있어

마리아: 그게 아니고 그녀의 정신이라고 할까? 의

지라고 할까-

이브가: 지금 있는 것과 같이 정신이 단지 해

로 살아남 해도 있지만. 그렇

게는 꼭 이상한사람

은 상태가 되지만 살아

있어

▲홍신지도 사용하고 문이 열

때도 사용하지

▲몇 번의 잠들

▲극적으로 본부장을 발견하는

대

▲극적으로 본부장을 발견하는

대



은 머리의 건강발공의 여성 에이전트가 도복, 루스의 얼굴은 흠뻑이 되고... 다시 죽이겠다고 관소리를 치지만 어디 일본에서는 필브라이프가 100% 불리한 상황에서 머리를 어떻게 한다는 것은 루스에게 불가능했다. 머리나는 신동 비행기에 올랐다고 미국으로 향한다.

비행기에서 묘아와 만나지만 머리나나 묘아나 기우토론 몸은 아니다. 문제는 어떻게 묘아를 구해내느냐 하는 것인데... 일단 지금은 방법이 없다. 비행기를 끌어다니며 여기저기를 구경하던 중 지하고 농하는 사다리를 발견한 머리나. 하지만 여기에는 뭔가 비밀스러운 밤에 수상한 경비원이 지키고 있었다. 머리나는 급속 일격으로 경비원을 다운시키고 상자에 처넣은 후 이 수상한 곳을 살펴본다. 누군가가 이 곳에 갇혀있는 모양이다. 문을 두드리니 안에서 환승이 오는 것을 보면, 그런데 어떻게 문을 여는지는 모르겠고...대충 이기저기 만지다보니 다행히도 문이 열린다. 갇혀있던 것은 신인인가? 라고 확인하려는 머리 비행기는 이미 특목, 루스가 머리나를 뺏고 있다. 어쩔 수없이 끌어내서 비행기를 뚫는다. 하지만 묘아와는 강제로 헤어지게 되고 머리나는 루스와 함께 세라디스 회장을 맞이하려 간다. 회장은 거의 다 죽어가는 시체와도 같

은 상투이었다.

원래 코지로는 신과 함께 독방에서 벌어졌을 수밖에 없는 신세에 처하고 있다. 지나간 기다림의 시간이 지쳤는지 코지로는 방 여기저기를 둘러보며 나갈 방법을 궁리해본다. 그런데 막달에서 문을 두드리는 소리가? 여기서도 문을 두드려서 열어달라고 메시지를 전달해본다. 뜻이 통했는지 문은 열리고 들은 드디어 바람으로 나갈 수가 있게 된다. 이상하게도 바람에는 아무도 없고... 어쩔만 잔스다. 신과 함께 비행기를 내리 공항까지 도주하는 데에 성공.



▲도파시 공간 상층부 신, 함교로 선의 명령에 들어 있는 것은 C-4 블라스틱 폭탄



▲지하 통로에 들어있던 머리나로 확인되면 머리나가 지나갈 수 있다

공할 소정 물에 도착한 엘브라이드 사람들. 그런데 신과 코지로는 없어졌다는 보고를 듣게 된다. 모든 부하들이 물을 찾아 돌아오고 머리나 역시 루스에게 끌려다니며 물을 찾게 되지만 공항 내에는 없는 듯 하다. 한 바퀴를 돌아도 보이지 않으니, 이때 머리나는 루스가 부하를 혼내고 있는 사이에 탈출 성공! 제멋대로 끌려다니기에 나선다.



▲달단 공항을 다 돌고



▲온라인 후에 재인기

중간에 루스를 목격한 신과 코지로는 자신들의 신분 증명을 위해 루스를 다시 찾아나선다. 단, 신분은 나올아다니면 위험하므로 화장실에 숨겨놓고, 그런데 문에는 공항 구석구석을 뒤지고 돌아왔어니만 신도 온데간데없었다. 대신 필브라이프 수병원의 참혹한 시체가 남아있을 뿐. 이런 루스와 신을 동시에 찾아야 하는 골치아픈 문제에 직면하게 된 것이다.



▲밀집 수 있는 곳도 다 가서 모조리 조사



▲그리고 소문대로 들어오면 이 이벤트를 볼 수 있다 (머리나로 재인기)

머리나는 지하 통로에서 활주모로 나가던 중에 신을 발견하고 추격에 나서지만 그는 머리나를 보고는 도망칠 것이다. 머리나도 신뢰받



▲이 이벤트가 발생하면 재인기



▲찾아오는 생이물...



▲세라디스 회장의 가여운 물결. 여기서 코지로는 재인기다

고 있지 않은 것인가.. 하지만 그것은 말 밑이 없고 피어 루스에게 쫓리고 만다. 그런데 다시 보고가 들어온다. 토아가 없어도 루스의 부하 하나가 화장실에서 죽었다는 것이다. 열반을 대로 받은 루스는 화물어로 이를 발견한 부하를 화육하는 잔인함을 보여준다.

다시 오는 공황을 이 잠못 뒤지는 코지로, 그런데 지하 창고에서 총성을 들게 된다. 주변의 기계실에 가보니 거기에는 토아라고 알고있는 소녀의 난사당한 시체가 땅굴고 있을 뿐이었다. 이렇게 되면 신의 안전도 보장할 수 없다. 흑시 신도 비슷한 꼴이 되어있는 것은 아닐까..



▲다시금 광영의 모든 장소를 무지다



▲이 자리에서 용성이 돌리던 상황



▲시체를 조사하고 병을 확인 후에 재인지

거품이나 화장의 생명이 경리에 달려있는데 두 도너는 보이지 않아 미칠 듯한 루스, 끝마르 그 심경을 부채질하는 뉴스가 전해져온다. 그것은 바로 토아 노발타스의 죽음, 그것은 루스에게도 파리나에게도 엄청난 쇼크였다. 이런 돌직고도 편만한 루스는 회장의 소생은 포기, 철수하기 위해 비행기에 오른다. 단, 실문대상인 파리나를 잡아서 함께.

신출 찾아 해체지만 신은 팔려지지 않고 이상하게도 다시 보일러실로 가보니 토아가



▲이 보고이벤트 무



▲오른 커맨드를 전부 실행해보고, 이것으로 파리나와 7일째는 동안, 코지모로 재인지다

시체가 없다. 가이한 일의 연속 발생. 게다가 쇼팽물로 끌어내보니 신은 필드라이브의 요원에게 붙잡혀있고 결국 코지모도 다시 잡



▲수형원들은 다 쓰러진다. 안전벨트의 힘을 여실히 보여주는 한 곳



▲구경자 미국으로 넘어온 미대사



▲파리나 발출생

히제 된다. 물론 다시 비행기로 끌려가게 된다. 이번엔 독방 신세가 아니라 수형원들의 엄격한 감시 사이에서 말이다.



▲검여태만 신, 그 동안 신은 2명을 죽이고 비행기에 무연가 장격을 했다



▲과대 비행기터 현상을 보여주는 것을 알 수 있다



▲루스에게 직면인사



▲루스는 그대로 거래의 운명을 함께 한다. 거경도 아닌 곳이다



▲코지모의 신 발출생

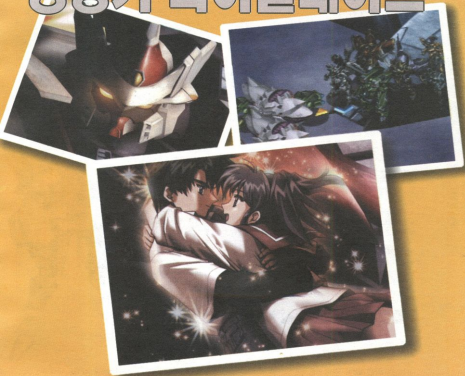
●장르:S·RPG ●제작사:윙키소프트 ●발매일:3월 23일 ●발매가:5,800원



PLAYSTATION

윙키소프트의 첫 작품은 연애편이었다!

성령기 라이블레이드



그래픽 ★★★★★

사운드 ★★★★★

조직성 ★★★★★

연출 ★★★★★

소셜게이 ★★★★★

반크레스토에서 독립한 윙키소프트가 처음으로 만든 작품. 그래서 그전지 과거의 미장
기식이라는 게임과 분위기가 상당히 비슷하다. 저번 달에 나온 또 게임의 영향인지 이
게임도 호모님이 거개뿍이신 이리엔 호모님 회면한 분 데라는 정말 압권이 아닐 수가
없지만... 역시 게임 자체는 약간 미약한 느낌이 든다. 하지만 역시 등장하는 여성캐릭
터가 예쁘다는 이유 하나만으로 즐길 만한 가치는 충분하지 않을까?

Special Thanks : 쿤메이닝

공략 → 流星

기본적인 조작법

패드 설명

- 버튼** 기능
- 방향 키** 방기의 신체, 전투시 유닛의 이동, 메뉴의 선택 등
- 선택 결정
- X** 선택 취소
- 커서를 빨리 이동시킨다. 프라이베이트 페드에서는 대상을 빨리 선택.
- △** 프라이베이트 페드 메뉴를 불러온다.
- L1** 전투시 자세를 좌측으로 잡는다.
- R1** 대상을 빨리 날린다. 전투시 자세를 우측으로 잡는다.
- START** 중간 동영상을 건너편다.

전투메뉴 설명

- **이동(移動)**: 해당 유닛을 이동시킨다. 이동시킬 수 있는 범위는 파란 색으로 표시된다.
- **공격(攻撃)**: 적을 공격할 때 사용된다.
- **신뢰(信頼)**: 오로라진의 정신캐릭터에 해당되는 파일럿의 특이한 능력 사용할 수 있다.
- **수리(修理)**: 아군 유닛의 고갈된 HP를 회복시킨다.
- **보급(補給)**: 아군 유닛의 고갈된 탄약을 재충전한다.
- **능력(能力)**: 알 그대로 해당 유닛의 능력치를 본다.

전체메뉴 설명

- **페이즈 종료(フェイズ終了)**: 아군의 편을 끝내고 상대편에게 편을 넘긴다.
- **부대표(部隊表)**: 유닛의 부대표를 볼 때 사용한다.
- **반격역전(反撃逆転)**: 반격시의 행동메탄에 대해 설정할 수 있다. 설정여부는 차례대로 「매뉴얼」, 「빈드시 반격한다」, 「적격격으로 가라」, 「우리를 하지마」, 「빈드시 알아해라」이다.
- **직전역전(作戦逆転)**: 승리조건과 패배조건을 볼 수 있다.
- **일시회전(働働)**: 사용하게 되면, EXP·자금이 그대로인 상태로 서브 타이틀로 돌아갈 수 있다.
- **시스템(システム)**: 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
- **세이브(セーブ)**: 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.

인터미션메뉴 설명

- **세이브(セーブ)**: 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.
- **스테이티스(ステータス)**: 유닛과 파일럿의 상태를 본다.
- **유닛개조(ユニット改造)**: 유닛의 최대HP와 장갑을 개조한다.
- **프라이베이트(プライベート)**: 이 게임의 최대묘미. 진실 내를 돌아다녀서 인간관계를 쌓는다. 자세한 것은 뒤에 서술하겠다.
- **아이모레드(アーマーレッド)**: 아이모가 토우아에 대한 여성캐릭터들의 호감도를 보여준다.
- **시스템(システム)**: 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
- **다음으로(次へつぎ)**: 인터미션을 끝내고 다음 사나리로 넘어간다.

시스템 내 커맨드

- **가려져 있는 유닛의 표시(隠れているユニットの表示)**: 어떤 지면의 장면에 때문에 가려져 유닛이 보이지 않는 것을 방지한다. 즉, 현재가 통과해서 보이기 한다.

- **유닛의 색으로 표시(ユニットの色分け表示)**: 설정을 ON하게 되면 아군유닛은 청색, 적 유닛은 적색, NPC는 황색으로 표시한다.
- **스퀘어표시(スクエア表示)**: 설정을 ON해제되면 전투맵 상에 스퀘어(사각형)의 엑스가 표시된다.
- **커서이동(カーソル移動)**: A타입과 B타입으로 나뉘어져 있는데, A타입은 커서 자세를 움직여서 선택을 할 수 있으며, B타입은 커서를 옆의 엑스 단위로 움직여서 선택을 할 수 있다.
- **사운드(サウンド)**: BGM을 스태레오인지 모노인지 결정한다.
- **사운드테스트(サウンドテスト)**: 게임 중에 사용된 BGM을 들을된다.
- **캐릭터설정(キャラクター設定)**: 게임 중에 등장하는 캐릭터의 정보를 볼 수 있다.
- **유닛설정(ユニット設定)**: 게임 중에 등장하는 유닛의 정보를 볼 수 있다.
- **추억앨범(思い出アルバム)**: 지금까지 본 이벤트와 영감을 모두 볼 수 있다.

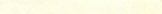
프라이베이트 프라이베이트

이 게임의 진정한 재미는 여기에 있다. 모두 6층으로 이루어진 전황 리버넬 내를 돌아다니면서 인간관계를 원만하게 만들어서 캐릭터간의 신뢰도를 높이는 것인데 말이 좋아서 신뢰도지 누가 뭐라고 남자캐릭터와 신뢰도를 높게 하겠는가? 물론 신뢰도를 높으면 그에 상응하는 만큼 클리어가 높아지긴 하지만 역시 남자캐릭터는 소라반을 것이다. 자연스런 관계

여성캐릭터를 만 상대하게 되고, 결국은 신뢰도 = 호감도 라는 공식이 성립한다. 즉, 한 번씩 만 연애사물이 되버리는 것이다. 어차피 게임자체가 연애사물의 느낌이 강하므로... 아무튼 다시 처음으로 돌아와서 프라이베이트 모드를 하더라도 여러 가지 이벤트가 나오지만, 버튼을 눌러 대사를 넣길 뻔한 라이가 없는 대화라던가, 여성캐릭터와의 호감도를 올라가면 할 뿐 실속이 없는 이벤트가 많기 때문에 이벤트를 전부 살펴 보고 중요한 이벤트만 골라서 소개해도 족 하겠다.

프라이베이트 메뉴 설명

- **세이브(セーブ)**: 메모리카드에 지금까지의 데이터를 저장한다.
- **이동(移動)**: 원하는 곳으로 이동한다.
- **화제리스트(話題リスト)**: 특정 이벤트를 거치면 그에 해당하는 화제거리가 리스트에 추가되는데, (1)의 캐릭터에게 거기 전에 해당 화제를 선택하고 가면 그에 해당하는 이벤트가 일어난다.
- **아이모레드(アーマーレッド)**: 토우아의 핵관동생인 아이모가 여성캐릭터의 호감도를 보여주기 하고해준다.
- **시스템(システム)**: 게임을 즐기는 여러 가지 설정을 바꿀 수 있다.
- **종료한다(終了)**: 프라이베이트를 종료하고 인터미션으로 돌아간다.



● 동료 캐릭터 일람

	행자시 여범 나이	
	성	성공 신라시인
	당성시 계층	초기 불타사수기
	근업공격 / 근업방위 / 방어 / 방음 / 직역	
	신라 유전드	

	각역의 도우미	17
	175	69
	1	57/57
	72 / 74 / 66 / 53 / 52	
	성격보기도 직역, ????	

	만나기 여인	15
	152	42 78/56/82
	6	69/69
	83 / 87 / 63 / 53 / 56	
	연연, 자비, 우경	

	역적 누굴로	25
	181	42
	9	66/66
	102 / 100 / 76 / 68 / 68	
	성격보기도 직역, ????	

	크로비스 제마리	30
	191	97
	9	65/65
	99 / 106 / 78 / 71 / 64	
	연연, 장미, 절연	

	해운 전 바리온	18
	176	70
	5	44/44
	94 / 80 / 66 / 60 / 58	
	기속, 집중, 우경	

	올스타의 리더인여인	19
	162	45 86/55/85
	11	66/65
	103 / 110 / 76 / 68 / 70	
	직역, 절연, ????	

	서우젠 교우	23
	177	73
	12	65/65
	116 / 102 / 96 / 85 / 78	
	성공, 절연, ????	

	엘레 크레시드	12
	139	30 68/49/72
	5	30/30
	63 / 68 / 49 / 50 / 52	
	?????, ????, ????	

	키스시 스오우	16
	156	45 84/58/85
	8	104/104
	66 / 75 / 69 / 52 / 46	
	연연, ????, ????	

	제라시 공도	21
	169	57 92/59/89
	15	70/70
	113 / 116 / 85 / 78 / 76	
	직역, 장미, ????	

	크루루 박크레	12
	142	33 76/50/78
	15	34/34
	89 / 91 / 70 / 70 / 72	
	성격보기도 직역, ????	

	쉬리키 레이스 제마리	16
	155	42 80/57/82
	10	66/66
	74 / 78 / 61 / 50 / 54	
	연연, 자비, ????	

● 신라캐맨드

캐맨드명	효과	소속종류
가속 (30%)	특정캐맨드와의 이동력을 1회만 +3 시켜준다	10
잠금 (20%)	1회만 동료12인의 행동유율 30% 줄여준다	15
살려내기 (20%)	특정캐맨드 1명이거나 사사캐맨드를 달리는 것을 1회만 방지 해준다	20
직역 (20%)	1회 동안, 동료 12인의 직역유율 30% 증가시켜준다	30
간간 (20%)	특정캐맨드와의 HP를 30% 회복시켜준다	30
개성 (20%)	12인의 동물의 후지름 +10시켜준다	40
절연 (20%)	동료 12인의 방화력을 1회만 50% 상승시켜준다	40
절연 (20%)	동료 12인의 공대력을 1회만 30% 상승시켜준다	40
우경 (20%)	전체 동료캐맨드의 HP를 50% 회복시켜준다	80

공방에 앞서

이 게임은 근본적으로는 시물레이션이지만 할이 좋아 시물레이션이 아닌 원전 연애가 주류가 된 게임이다. 그러므로 공략할 수

있는 여성캐릭터(!)는 많았고, 모든 캐릭터를 한 번에 공략하는 것은 불가능하다. 그렇기 때문에 지금의 공략은 히로인인 아이를 중심으로 다른 캐릭터도 최대한

호감도를 올릴 수 있는 쪽으로 공략을 하도록 하겠다. 본기의 경우엔 도넛대원과 같은 게임처럼 스스로 작배가 바뀌는 기능이 없고, 있어도 대부분 신뢰

도의 상승과 하강에만 관련이 있기 때문에 진행하는 부분 이외의 것은 어느 쪽으로 가건 어떻게 된다는 간단한 식의 소개만 가능하도록 하겠다.

선생님: ... 그렇습니다 -아- 막 -- 그렇다해도 -- 믿었습니다 하- 그리고 --
 코이치로: -어-아-호우아- 학기 첫 날부터 지면 선생다고-아-하-
 선생님: ...
 코이치로: -자, 잠깐 호우아 위생 후--
 코이치로: 선생님, 아케오로 오세 오-- 호우아는-- 나도 몰라--
 쿠리엔거리면 선생님, 자고 있는 호우아를 찾아낸다
 7777: 찾아냈다
 호우아: ??
 선생님: 원래 커지마- 호우아인
 호우아: 예-? 왜 이 선생하-- 세오--
 777: ...
 호우아: 이 아과--
 규우를: 위하하하하하하하하!
 코이치로: 뭐지도 뭐지도 못하고 걸려버린 건가--
 선생님: 커지마로 선생님이 눈물 피려는 줄은 알았을 거로치않가?
 호우아: 예 내아--
 선생님: 코소쿠에 서있지요
 호우아: 예? 전 초등학교생이 아닌데--
 선생님: 그럼 한번 더 대답해?
 코이치로: 세, 선생님 제발! 은 단 끝나고--
 호우아: 죄송합니다 나가서 있을게요
 선생님: 왜 알면서도 몰고 서있어? 호우아 --
 ... 4월 8일, 금요일, 아침이 일상의 마지막--라는 것은 나는 통치하지 못하겠어--
 호우아: --
 코이치로: --아과-- 심학기가 사라져버린지 불리도 있을 거일뿐구나 아아-- 아과를 나 선생님에게 반환하 아나



▲ 평범한 일상의 시작



▲ 자고자 넘어져버린 히의 시대의 교묘성



▲ 잊었던 무죄를 인정받았어--



▲ 4월 8일은 별다른 일도 없을 토요일이다

호우아: --그건 아니야,
 코이치로: 왜 그런지, 그렇구나 호우아는 커스미가 있으면 싫은 나 이 정도 아픈 어릴 때부터 꼭 같이 있었지 우음-- 그야말로 완벽하지 않은거
 호우아: 그러나 널 알고 싶은 거야? 네 색은 아픈 때부터 알고 지낸 사이지만 사과는 관계가 아니지
 코이치로: 아싸아-- 그제도 그런 차가운 채로 괜찮을까--
 호우아: 미안한데 아무부시

PROLOGUE

코이치로: 해이건! 그런 것 하나도 똑같다니까 부드러운 입을 삼킨다 고 해도...
 호우아: --
 코이치로: 이 미 미안--
 커스미가 나타나다
 커스미: 왔--
 코이치로: 이것은 커스미랑과 같이 학교한다는 뜻?
 커스미: 아니, 아무때도 특별 활동에 들어가
 코이치로: 그런! 그걸 할 유감이란 으레, 일해달라 "지불대위대적인" 이 할게 가지는 생각이 해나
 커스미: 다, 대답해달라--
 코이치로: 뭐가 싫어지지 인그? 커스미도 그것을 위해 싫어는 것 같으니
 커스미: 그제도-- 그렇게 자랑스러운 거--
 코이치로: 호우아가 자랑스럽게 그런 것을 할 수 있을거야 생각해?
 커스미: --
 코이치로: 그렇지?
 호우아: 아아, 할 그렇게 스근스근 이야기하는거야?
 코이치로: 아무 것도 아니지
 호우아: --
 커스미: 그 그제보다 어머, 호우아야 선생님이 웃는 소리가 들리는 후--
 코이치로: 왜 그게 그래! 오늘 할 이 호우아가 아무부러 싫어지--
 호우아: -- 먼저 간다



▲ 드디어 서번트인 커스미가 나왔다

호우아: --
 코이치로: 거할-- 그 로드는 할때도 괜찮잖아--
 호우아: 아아, 생각에 몰려버려?
 코이치로: 그게--그걸 공부를 그렇게 나타내는 거 좋은거야, 선생이 슬기로운 일인것을 숙을 알 수 없으니
 호우아: -- 나, 선생구나
 코이치로: 그게 호우아와 커스미가 선생이 한거야, 그러나 미안한 내가 호우아를 선생이 해줄 자제!
 호우아: --
 코이치로: 나야 사방의 참으로--
 호우아: 선생!
 코이치로: 뭐? 그런 말을-- 왜 그렇게 다 물어 물어 지껄어?
 호우아: ?? 뭐야?
 코이치로: 뭐냐?
 호우아: 로 로보? 로 코이치로, 어 뭘든 어길 죄책하--
 코이치로: 로 호우아, 로보이다, 로 보, 감동했어--거대로보이야구--
 호우아: 그리고그나, 아들은 로보에 나(자제자-)
 코이치로: 그런가? 드디어 선생은 거대로보를 완성한거야?
 호우아: 아아, 그런 건 아니겠 같아,
 코이치로: 네, 선생은 늘-- 그렇지만 눈앞에 있는 자제--



▲ 이 녀석이 친구 코이치로

토우야 : 확실한 눈앞에 있던 하지
했지만 그런 것보다도 일단 도망가자
구!

크리치로 : 예야~

토우야 : 죽을거야! 빨리 오거나 해!

크리치로 : 이 왔었다구우~ 왔!



▲ 무엇인가를 보고 놀라는 2명



▲ 하늘에서 무엇인가가 떨어진다!



▲ 학교에 불사막인 정재철영의 로봇!



▲ 무어! 나타난 또 하나의 정재철영의 로봇



▲ 대기하고 있는 정재철영의 로봇 두 대

?? : 아와~이

크리치로 : --아아-- 는 앞에 로봇
아~이 이것만 하늘이 도망~? 내야
로봇에 타서 하늘과 싸우려는 대우우
의 의지가! 후후, 후후후후후후후~

?? : --?

크리치로 : 웃사~

?? : 아~이! 잠깐, 네! 잘 할 생각이
야!

토우야 : --어이

?? : 왜! 이런 곳에 엔지가 좋은 물
아-- 좋아-- 예야!

박

크리치로 : 우우~ 다~상했다~

?? : 좋아!

토우야 : --어이! 사탕이 위해 올라
라놓고서든, 파이널보즈를 쫓는건
대체 뭐하는 짓이야!?

?? : 예야! 예. 아와~ 미안!

토우야 : --장담~ 대체 내는--

?? : --? 뭐-- 오! 위험해!



▲ 확실한것은 여자아이였다



▲ 로봇에 가까워진것과 있는 크리치로

(다른 로봇이 공격해 의해 대륙없이
없어진다)

토우야 : 아와~ 대체 뭐가 있어하는
거야-- 크리치로, 켈러나~예! 오! 곧
이제야! 어디간거야! 슬라~! 황금
전차 폭발호~

이 아이! 네. 저 로봇에 타고 있는--
거지잖아! 왜 그 내사막이 해를 입
히게 한거야! 못! 이대론-- 이대론--

소중한 사탕을 잃는 것만 싫어! 저 로
봇이대면-- 그렇지만 내가 할 수 있
을까! 못-- 할 수 밖에 없나-- 내가--
!! 어쩔만 하고 본다!

(로봇에 탑승하는 토우야)

토우야 : 예. 어떻게 움직이는 거지?
움직여! 움직여! 움직! 움직! 움직!
이것을 엔지는 것인가-- 좋아!

오! 열차 구슬에 손을 대다
토우야 : 일어났다--?! 아싸! 움직인
거지! 별다른 얘기로 생각해서--? 다
움은 어째봐--? 어쩔만 움직이도록
노력해볼까-- 예! 움직인다-- 이 네

세, 이대로 생각한다면 움직이는 것인
가? 그렇군! 좋아! 이제부터--



▲ 쓰러진 로봇을 노리는 상대는 로봇



▲ 토우야, 위가떨!



▲ 이는 미사끼가 아니었다



▲ 결국은 합승한 토우야

제 1 화

방황과 학살합의 협상



승리조건 : 적의 건물
패배조건 : ??

이군 : 외한외 기체 (토우야 LV 1)
적군 : 외한외 기체 (불명외 최강 LV 30)

첫 전투인 만큼 적도 하나밖에 안되어 어려운 정도 없다. 초기
배치상 백어택은 무리이므로 사이드어택을 몇 번 먹어주어서 전투
를 승리로 이끌도록 하자. 한탄한던 아와 토우야에게 부딪힌 소녀
가 전투에 대한 조언을 한다. 적의 에너지가 핵 아어로 줄어들면 어
니언트가 나오어 전투는 승리로 끝난다. 전투 후 토우야는 정신을 잃
고 기절해버리는데..



4 정재철영의 핵군유
낮이 움직일 수 있는
범위



▲ 현재 사용할 수 있는 유일한 무기,
경공 핵무성어

4 예력!

보우야: ...로 다른 세계가 볼 게 존재한다 이런 것인가?

존블: 예 이 세계에서 또 다른 장소의 세계 일어난다면 하는 세계에 근거한 세계가 있는 것입니다.
보우야: 그렇지만 어기는...

존블: 예 당신이 있는 세계입니다. 그렇지만 당신의 존재는 불확실하여 또 다른 가능성의 세계일 뿐이라는 소리입니다. 당신이 사이라면 세계...

보우야: 그러나 난 지금도 어기는 존재하고 있다... 어떤 어우지?

존블: 간만합니다. 당신은 더 이상 이 세계의 인간이 어우리는 없습니다.

다

보우야: 예 해!

존블: 정확하게는 이 세계와 관계가 없는 새로운 세계의 인간이 된 것입니다. 우리들이 살고 있는 세계 아카포디아라는 세계...



▲ 지금 타고 가려 보는 자신의 모습

제 2 화

이 세 계 (異世界) 아카포디아

존블이 말하기를 다른 세계의 사람이었다가 아카포디아로 소환된 사람은 보우야를 포함한 8명이라고 한다. 아카포디아에서 109년전 대역투 박사가 중심에 있는 과학자집단이 일어난 의문의 대폭발 (세오드의 광보)가 지금까지 일어나는 모든 일의 시작이라고 하는데 (메안젤리온 같다), 그것과 비슷한 반응이 3년 전에 다시 일어났다고 하는 것이다. 즉, 악마와 같은 존재인 (세오드)가 부활했다는 것이며, 이 모든 자신의 행동은 세오드에 대항하기 위한 것이라고 하는 태...

목격자에 도착해서 차에서 내리니 렌노지 이이라는 여자애가 있는데 알고보니 그녀는 운물장에 떨어졌던 로봇의 파일링!! 그러나 아이는 보우야를 기억하지 못한다(이것이 과거의 보우야가 지금과는 다른 세계의 사람이었다는 증거)



▲ 해커 부엌집단 소녀들의 조우



▲ 보우야를 어우지 못하는 몸을 높으로 본다



▲ 주시를 높인다

렌노지 아이와 함께 아카포디아 아르 쇼펜된 보우야는 흥미로운 여자를 보게 되는데 그녀는 보우야의 선생님과 느낌이 비슷하다. 간단하게 인사를 나눈 후, 오즈 필드라는 간신히같이 생긴 사람에게 성형기에 대한 설명을 간단히 들은 뒤 열혈히보 페인과 세리카 행너를 만나게 된다. 그렇게 서로 만나서 인사를 나누고 있는데 난데없이 레라리스트가 침입하게 된다.

아이는 1화에서 등장했던 로봇인 제이런으로 먼저 승리하고, 전투 테크닉이 미숙한 이유인지 또 다시 보우야에게 부딪히는 이벤트트를 발생시킨다. 보우야는 거기에 자신이 탑승했던 태의 기억

을 되새기며 아이모를 아이에게 달긴 채 스스로 제이런에 올라탄다. 전투다!



▲ 공중 밀로리니



▲ 공중의 누님



▲ 간신히?



▲ 보우야의 세계의 선생님



승강조: 적의 전방
공격조: 레라리스트에게 밀고
전방조: 레라리스트에게 밀고
전방: 레라리스트에게 밀고
전방: 레라리스트에게 밀고
전방: 레라리스트에게 밀고

적은 두 대가 배치 되어있다. 그중 바깥에 타고 있는 카이알데오는 위치상으로 먼저 건드리기 힘들어 일단 바꾸고, 바위가 타고 있는 카이알부터 사이드어택으로 요리하도록 하자. 카이알을 물리친 후 바깥의 카이알에오까지 물리치면 적의 원군이 나옵니다. 적이 늘어나자 성형기에 타고 있지 않은 아이와 보우야가 위험하게 되고, 그러한 이들을 적으로부터 보호하라 공격하지 못하는 보우야. 그러나 위의 순간 핵심같이 나타난 크로비스와 이서의 활약으로 최근은 퇴각하게 된다.

▲ 회란의 유닛동양

전투가 끝나면 아카 부딪혔던 충격으로 인하여 보우야의 고양이, 아카포가 죽어가고 있는 것을 볼 수 있다. 이제 아이모를 살리기 위해 수술을 하게 된다. 밤 새 수술실 앞에서 아이모피의

추억을 되살리며 슬피하고 있는 보우야를 위로해 해주는 크로비스와 이서. 잠시 후, 수술이 성공적으로 끝났다는 소리를 듣고 기뻐하며 수술실 안으로 들어가는 보우야...

재우화

스노우의 고향

아이도의 수습이 무사히 끝난 것까지는 좋았는데 수습의 부작용 용인지 이 세계의 과학의 힘인지 아무튼 아이도는 말을 하는 고양이로 다시 태어났다. 기뻐해야 할지 슬피해야 할지 난감한 모두 약했지만 어쨌든 살아나서 다행이라고 생각한다.

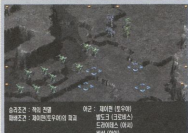
기쁜 시간도 잠시, 일포라나에게 부름을 받은 모두는 아아모와 함께 총집결로 가게된다. 거기서 기사 타이론, 톱스 왕자, 로디스 왕자와 첫 대면을 하게 되고, 그들과 함께 이 세계에 대해 간략히 이야기를 나누다가 적의 움직임이 수상하다는 보고를 받고 출동한다.

요배수출 : 실용학사수업 (후미코)

- 선택은 그대로 통과시킵니다
- up 여인의 신뢰도
- Down 여자와 크로네스 선택도
- 선택은 공격합니다
- up 여인의 신뢰도
- Down 여자와 크로네스 선택도



▲ 여태도에게 검문을 맡겨주는 일포라나



승규조건 : 적의 전멸
 패배조건 : 제이론(토우어)의 폭격

이군 : 제이론 (토우어)
 벨도크 (크로네스)
 드레이크스 (여사)
 로디 (여사)
 적군 : 북-로스드워드 (????? LV 5) X 10

아직까지는 토우어를 제외한 모든 이군캐릭터가 NPC다. 그러므로 괜히 무리하지 말고 NPC들을 최대한 이용해서 적을 재압박하도록 하자. 사실 가만하면 아이도 NPC들이 있어서 적을 물리쳐주는데, 이리하면 잃는 경험치는 매우 적다. 3인방에는 적의 증편군이 나오지만 괜히 말버릇만 하다가 하는 일없이 곧바로 퇴장한다.



▲ 여인의 정거장공격



▲ 크로네스의 정거장공격



▲ 톱스 3인방



▲ 로디의 조물질기

재우화

출격! 리버맨!!



승규조건 : 적의 전멸
 패배조건 : 여군의 전멸

중군 : 일포라 (보안 LV 5)
 적군 : 리버맨 (보안 LV 8) X 4
 중중 : 리버맨 (보안 LV 8) X 7
 배근 : 배근 (보안 LV 2)

이군 : 제이론 (토우어)
 벨도크 (크로네스)
 드레이크스 (여사)
 로디 (여사)

드디어 이번 전투부터 토우어가 전투를 지휘하게 된다. NPC였던 동료 셋을 플레이어의 마음대로 조종할 수 있게 되는 것이다.

리버맨이 2대로 줄어들면 북쪽에서 적의 증편이 있다. 적의 증편과 동시에 제인이 동료



▲ 전방 리버맨의 모습



▲ 배근이대는 정거장도 공격

로 돌아온다. 지금의 제인은 비록 NPC이지만 매우 강력하므로 전투에 매우 많은 도움이 된다. 다시 리버맨이 출격해서 추포로 바르이아들을 소탕하는 확고한 이벤트가 있다.

전투가 끝난 후 전황 알은 거의 예측 분위기다. 제인의 활약 덕분에 전투를 승리했다고 하자 팔강이 좋아하는 제인, 모두들 그러한 제인의 단상상에 감탄을 금치 못한다. 그렇게 좋은 분위기를 즐기고 있는데 갑자기 지상에서 뭔가 수상한 소리가 들리는 데...



▲ 여사행의 여자를 열대 '제인'이라고 불렀던 걸 덤시다

이번 인티미드부터 유니트크로가 가능하다. 본을 지극적극 잘 모아서 후 문이 될 때 팔강게조를 하도록 하자. 로봇대진과 달리 장갑과 HP만 게조를 할 수 있으니 너무 거대한 하지 않는 것이 좋다.



▲ 오동제이론 데어스크

● **성령기 라이블레이드**

제 6 화
은의 배신

아까의 소리는 프랑켈크성에서 나는 폭발음이었다. 율동같은 수비차 프랑켈크성이 함락당한 것이다. 성 주위를 조사해보면 많은 지그림의 군대가 산재해 있는 것을 알게 된다. 그렇기 때문에 여기서 계속 버티고 있을 수 없다. 비록 성에는 알로리나가 있다고 생각되지만, 어쩔 수 없이 일단 퇴각하기로 한다. 성으로 다시 쳐들어가기 위해서는 스탠스토프를 내야하는 데 그리기 위해서는 실제로 가야한다는 것이다.

그렇기 때문에 성지 쪽으로 가는 리버겐의 일행들이지만, 얼마 가지 않아 전투가 벌어지고 있는 장면을 목격하게 된다. 전투가 벌어지고 있는 곳으로 가보

니 아카르티아 삼갈기사중 하나인 은세 녹대 레류스가 적들과 대치하고 있다. 도와주려 하였으나 장카 레류스는 성령기를 적에게 빼앗기는 것을 염려하여 자신은 관망하니 먼저 도망가라고 한다.

선택물 ● **축복을 주장한다**

UP **회전과 재귀의 신뢰도**

선택물 ● **가만히 있는데**

UP **대치할 신뢰도**

DOWN **회전의 신뢰도**

선택을 무엇을 한다 할지라도 결국 여기서 레류스를 도와주게 되어 있으니 무덤덤이 휘말려 맞는 선택을 하도록 하자.

주해내용 : 은의 기아 레류스 (배신)

전투 후, 알로리나가 무사하다는 것을 알고 안심하지만, 왜인지 오즈발트의 행동이 수상하기 짝이 없다. 그러한 오즈발트와 수상한 행동들은 카인라도 어떠한 연관이 있는 듯한데...

인타이전에 들어가면 드디어 이 게임의 풀 재미! 이 게임의 리얼라이티! 프라이베이트가 가능하다는 것을 알 수 있다. 이리저리 돌아다니고 보고, 전에 알았던 몇 가지의 회색을 이용해서 신뢰도를 올리도록 하자. 3층의 식당에 가게되면 아기가 알로리나에게 줄 쿠키를 만들고 있다. 도와주면 아이의 호감도가 오른다. 그 뒤엔 처음이라 그런지 화제를 사용할 거품도 없고, 특별한 이벤트도 없다.

주해내용 : 비론의 배신물-1 (배신)



▲ 골턴 은세 녹대장



▲ 알의 계승을 거부하고 성에서 튀어나온 흑마녀 카인



NPC인 레류스는 적을 거의 한번에 분쇄할 정도로 굉장한 강력하다. 레류스에게 파나쉬를 빼앗겨서 레벌없이 놓아지는 사태가 있도록 비즈계 움직이도록 하자. 2번째 아기가 자신의 기체 비살을 타고 나오며 4번째에는 지도 남동쪽에 알로리나가 깔이 하고있는 기체가 등장한다. 그것을 본 슈타르-이즈는 공을 세우기 위해 전투를 포기하고 남동쪽의 기체에 접근하지만, 5번째에 등장하는 흑마녀 카인의 백발-어스틴의 강력함에 패배하여 도주한다.

▲ 은세 녹대 레류스

제 6 화
결장의 이름으로

주해내용 : 알로리나에 대한 이야기

렘네아의 기류드왕이 지그림군의 그라드와 알기토를 하고 있다. 1대의 상황... 다른 사람은 절대 끼여들면 안된다고 하는 레류스의 앞에 따라 제3자의 입장에서 구경만 하기로 하는 리버겐의 일행들. 그러나 전세가 그라드에게 불리해져서 지그림의 병사가 기류드왕을 저격하려고 한다. 기류드 왕이 일말! 그러나 급작스럽게 나타난 기류드 왕의 말사실이 그것을 저지한다. 어찌되었든 일기토는 깨어지고 마는 데... 출격이다!

한편 전황 리버겐의 일에서는 오즈발트가 갑자기 이상한 행동을 보이며, 칼을 꺼내서 알로리나에게 다가간다.

전투 후에 정찰을 틀어 만든 쿠키를 알로리나에게 가져다주지는 아이, 그러나 아이의 눈앞에 있는 알로리나는 죽어 있었다. (아마도 오즈발트가 아이의 비명을 듣고 달려온 일행 모두 알로리나의 시체를 보고 절규한다.

프라이베이트 모드에서 아이의 방으로 찾아가면 아이는 문을 열어주지 않는다. 그러나 방금 전에 읽은 회색인 「알로리나에 대해」를 이용하면 아이를 밖에서 나오게 할 수 있다. 참고로 이 이벤트를 거치면 아이의 신뢰도가 「대폭」 높아야므로 아이를 골라한다면 절대 놓칠 수 없는 이벤트다. 그러면 특별한 이벤트가 있다. 그리고 이번 시나리오는 이상하게도 프라이베이트를 한번 종료한 후 다시 프라이베이트 모드로 들어 갈 수 있다. 한 번 더 프라이베이트모드를 시작하여 길도살로 가면 유메르가 지쳐서 쓰러지는데, 도우미가 유메르를 팔까지 업어다 준다. 이 이벤트를 무시하러 미치고 프라이베이트 종료를 하게 되면 유메르가 도우미의 방으로 찾아와서 고담하는 말을 전해준다. (호감도 상승)



승려조곤 : 목 상자 격출 또는 가류드포과
물을 많이 운반할수록 획득
물레조곤 : 봉선드루와 (가류드)의 절교
말레조스 (사형)의 절교
제이온 (보우)의 절교
이온 : 제이온 (보우)
보도크 (크로바스)
드래그스 (해사)

말레온 (화인)
보살 (화인)
NPC : 크그말드 (대류스 LV 20)
봉선드루와 (가류드 LV 33)
말레조스 (사형 LV 15)
제온 : 크로바 (사형) LV 15
봉시 (대류스) LV 10 X 7
크그말드 (대류스) LV 10 X 2
크로바 (대류스) LV 30

말습시켜야하는 대상인 사물
과 가류드는 적들이 공격을 해
도 결코 공격하는 일이 없다.
그러므로 그들을 이용해서 적들
을 처살시킨다는 작전은 사용할
수 있고, 그들이 격파되지 않도
록 호위하여 남쪽쪽으로 진행하
는 호위하는 수밖에 없다. 진행
하며 NPC의 진로를 방해하지 않도록 미리 NPC의 이동패를 확인해
두도록, 전투가 끝나면 키언이 리버랜에서 이빨해 버린다.



▲ 오해한 남자 크로바스



▲ 가류드와 그의 말인 사물



▲ 말로리안트 폭풍

제 7 화

승려조곤 저지판 야생

오즈발드가 말레온(제이온의 기
체)를 타고 도주한다. 역시 알로
리나 암살자 범인은 오즈발드인
것인가? 아무튼 도주하는 그를
잡아라! 세리키는 말레온이 부사
키는 날레는 제이온이 가만히 있지
않을 것이라고 하면서 절대 부수
지 말고 생포하라고 한다.

오즈발드는 카인(魔龍)의 성
격을 가지고 메이난 사람이었다
고 한다. 미안이란 선전적으로
메이날 때부터 가지고 있는 능력

으로서, 감정에 채우지거나 어떤
사건으로 인하여 완벽하게 또 다
른 이성이 나타날 수도 있는 악
마의 생명체라고 한다. 그러나
잡지거 된 카인의 성격이 발광한
것인가? 아무래도 오즈발드 카인
의 발동과 카인은 어떠한 연관이
있는 모양이다.

프라이메이트를 시작하면 아
이가 토우야의 방으로 와서 알로
리나를 주기 위해 만든 꾸기를
대신 먹여달라고 한다. 당연히



승려조곤 : 말레온(오즈발드)를 잡고
대류스(크로바)를 물살시키는 것
물레조곤 : 제이온(보우)이 절교
말레온(오즈발드)의 도주
말레온(오즈발드)를 격파하
는 것
이온 : 제이온 (보우)
보도크 (크로바)

드래그스 (해사)
제온 : 마우치 (해사 LV 15)
카하일 (대류스) LV 10 X 3
카하일 (대류스) LV 15
카하일 (해사) LV 10
카하일-해사 (해사 LV 12)
카하일-해사 (해사 LV 12)
NPC : 말레온 (오즈발드 LV 4)

크로바스의 거대한 알도크를
세워한 나머지 두 유닛은 그런
대로 이동력이 좋은 편이기 때
문에 그대로 오즈발드를 따라가
면 3번 싸에 따라 잡을 수 있다.
오즈발드를 따라 잡으면 아
이가 자신의 기체 비살을 타고
나아서 오즈발드를 죽이려하
지만, 뒤에 선제공격을 빼앗기고 위기를 맞게 된다. 위기의 순간 리버
랜에서 그대로 떨어지지 빌레온을 두들김을 내는 가류드... 너무나



▲ 한 대만 제도 죽인다



▲ 이런 식으로 적을 유인하라

도 황당한 상황에 놀라는
일뿐이지만, 일단 뒷길로
미루고 적들을 먼저 전멸시
키기로 한다. 이번 맵은 지
형이 단순해서 적들을 유인
해서 장거리무기로 공격하
면 쉽게 클리어할 수 있다.

맛있게 먹어주고 나면 아이의 신
뢰도가 상승한다.

이벤트가 끝난 후 밤을 나와
토우야의 방 뒤쪽을 향해 가다보
면 크로바스와 마주치게 된다.
토우야는 크로바스에게 아이가
있었던 일을 말하는데 그 말을
들은 크로바스는 호감하게 웃으
면서 토우야의 일생의 봄이라는
니 알 수 없는 소리를 늘어놓고
가버린다. 도중에 세리키를 만났
었다면 프라이메이트를 종료시 세
리키가 땅으로 찾아오는 이벤트
가 있다. 세리키의 신뢰도와 호
감도가 올라간다.



▲ 분히거 물레온 눈치 들여보는 제이온



▲ 인생 ENJOY - 오해한 녀석

재우하

100년 전의 망향 (편편)

갑자기 아이가 팀의 리더를 경락하고 하는데, 별 다른 생각이 없는 리버렌의 일행들은 그 주장에 찬성한다. 그렇다면 과연 누가 리더가 되는 것이 좋을까? 크로미스는 자신의 실재상 리더가 될 수 없다고 하면서 아시를 추천하지만, 아시는 넘어질 때 밧을 발휘하는 캐릭터라고 하면서 절대 반대하는 아이. 그럴 때 세 누구를 지는 소리아? 결단력, 인력, 전술테크니를 모두 갖추고 있는 사람이 리더가 되어야 한다고 말하는 아이. 그 말이 나오기가 무섭게 케일이 자신만큼 그러한 조건에 맞는 사람이 없다고 말하다가 아이에게 한 대 얻어맞는다. 아이는 공황적으로 볼 때 자신이 리더가 된다고 해

아하는데... 결국 무어죽을 끝에 아이의 추천으로 인해 토우아가 팀의 리더가 된다. 그리고 곧 결국 설자에 다다르게 되는데 ...



▲ 아이의 조종실과 '아이'의 한-지



▲ 리버렌, 리버렌과 아이



승급조건 : 적정 전량
탈락조건 : 100%의 전량

드래곤 (비치)
비상 (0/0)

NPC : 블리콜 (물결 LV 15)
온센코 (시우형 LV 12)
척군 커드온 (물 LV 10) X 6

여군 : 제이론 (토우하)
발드크 (크로미스)

2만명에 해당하는 자신의 새로운 기체 튜설도프를 이음해서 리버렌의 해자를 먹지로 열고 뛰어들었다. 침착을 하긴 했는데 최지의 소크로 인하여 다음 편이나 지야 전투에 합류한다. 적인 가드란은 생긴 것은 꼭 가지미달이 생긴 주체에 상당한 강해기 때문에 조심해서 집중공격을 받지 않도록 각자격파 해야 하는 것이 중요하다.



▲ 블리콜과 크로미스는 혼자 행동해 온 것 같다

권, 후편으로 나누어져 있어서 인제 프라이베이트가 되지 않는다.

재우하

100년 전의 망향 (후편)

리버렌의 일행들은 로어함장, 오퍼레이터 시스쿠, 렌지 남자로 다 여자를 더 좋아하는 듯한 예미, 신관 이엘을 만나게 되고 여러 가지 이야기를 나누고 있는 도중 척군이 쳐들어온다.

주요 등장 인물 : 로이와 시스쿠의 관계 (제이론)

척군이 라일은 자신이 <제오드>이며 또한 100년전의 장군이 라고 한다. 그의 마음에는 중요 같은 감정이 아니라 슬픔같은 감정만이 있을 뿐이었다. 하지만 책의를 품고 있는 것만은 영벽하기 때문에 어쩔 수 없이 전투에 돌입한다.



▲ 로어함장과 비슷한 이엘을 가지고 있는 시스쿠



▲ 척군적인 장군 스타일의 제이론



여군 : 제이론 (토우하)
발드크 (크로미스)
드래곤 (비치)
유설도프 (제이론)

NPC : 블리콜 (물결)
온센코 (시우형)
척군 : 커드온 (물 LV 12) X 2
제이오드 (비상 LV 30)
승급조건 : 커드온 (물)의 전량
탈락조건 : 제이론 (토우하)의 전량

레이오드는 움직이지 않고 앞에 있는 가드란만 움직이니 레이오드에게 공격당하지 않도록 주의하여 가드란을 전멸시키도록 하자. 두 마리 다 물리치고 나면 레이오드와 토우아의 대결 이벤트가 일어나는데, 레이오드의 압도적인 파워에 앞장서서 당하는 토우아

때마침 어다신가 나타나는 흑색의 기체. 제이론이 전투불가나 된 이상 앞 뒤 안 가리고 그 기체에 타는 토우아. 그러나 우리의 노력에도 기체는 움직이지 않는다. 속수무책으로 당하고 있는 토우아 앞



▲ 토우아는 리얼한 상태가 되지 않는다

에 나타난 아이는 그 기체는 2만에서 힘을 함께 야만 기동할 수 있다고 하여 재빨리 흑색의 기체에 탄다. 아이와 토우아의 두명의 함으로 드디어 기동하다! 흑색의 유성의 강력한 힘 앞에 리얼은 결국 도망치고 만다.

혹색의 기체의 이름은 라이블레이드. 어색시 라이블레이드가 토우아의 앞에 나타났을지는 아무도 알지 못하지만 일단은 사을 할 수 있으니 최대한 사용해보라고 하는 세리카.

여기서 잠시 외문질 하나. <제오드>는 100년 전의 인간들인데 어떻게 지금 나타난 것일까? 이벨신관은 죽은 자가 부활한 것 같은 간단한 문제가 아니라 「그 시대에서 이 시대로 왔다」고 한다. 즉 타임슬립을 한 것이다. 그 외에 확실한 것은 아무 것도 알아내지 못하고 상상하는 리버겐의 일행들...

성지에 온 길에 유머의 초대를 받는 토우아는 유머와 함께 크라시오의 길으로 가게 된다. 여기서 팔디아라는 여성을 만나게 되는데, 이 여성은 토우아와 아이를 이 세계로 데려온

본질의 아내다. 뒤이어 델비라는 이름의 말을 보게되는데, 그녀는 아이모가 매우 맘에 든 모양이다.

이런 시나리오도 리버겐에 있는 것이 아니라 프리이베이트는 불가.



▲ 이 사방의 본질(모)의 아내



▲ 본질과 팔디아의 딸 델비

제 10 화

편안하기! 많은 후일

델비가 귀에 대한 테러(즉 시끄러운 소리를 내기)를 해서 토우아의 잠을 깨준다. 어쩔 수 없이 일어나는 토우아, 일어나서 밥을 먹으려 직감으로 가니 언제 왔는지 아이가 파져 밥을 먹고 있었다. 밥을 다 먹고 코디스와 이야기하고 있는데, TV에서 라이블레이드와 레이오드의 전투편(영화의 전투)이 눈으로 보도록 하고 있었다. 이것을 취재한 사람은 마키라는 여성 저널리스트로서, 편이 '누나' 라고 부르는 사람이었다. 어쨌든 그런 상황이 대충에게 보여서 어둠질 건 하나도 없으니 다음부터 조심하기로 하고 밖으로 나가는 토우아. 우연히 길거리에서 수련하는 레류스를 보게 되고, 그에게 칼 다루는 법을 배우게 된다(그런데 노상에서 친절 수련을 하는 녀석들은 대체 뭐한 달인가...). 레류스가 잠시 자리를 비운 사이, 도리스라는 여성이 와서 토우아를 보신다. 당황하여 경계를 늦춘 토우아를 잡아안은 척하며 암살을 노

리는 도리스! 그러나 다행히도 지나가던 장모아찌의 등장으로(사실은 리버겐의 일원 레오크) 간신히 목숨을 부지한다. 이런



▲ 무려이편을 두들기니 전설 목우기



▲ 그는 말이 초상체요



▲ 난쟁이는 리버겐?



▲ 사살한 함살만



▲ 이 여자가 리버겐은 함카



송리조건 : 제이엔(우우)000의 기
경의 표기
플레이조건 : ???

이군 : 제이엔 (토우아)

NPC : 델도크 (크라시오)
드래이데스 (매시)
도살도프 (화인)
해살 (096)
리버겐 (올라거)
올렌코원 (사우벤)
훈스원 (090)

전투는 실제상황이 아니라 사을 레이더, 즉 가상의 전투이다. 돌트끼리 서로의 실력도 확인할 겸 싸우는 것일 뿐이다. 그러나 이 모의전투에서 마지막까지 살아남으면 동료들의 신뢰도가 올라간다. 그러나 초반엔 도망 다니다가 마지막까지 살아남은 기체

제 친절하게 피나위를 먹여주도록. 전투가 끝난이 아이가 한번 더 하고 하는데 최대 3번까지 모의전투를 할 수 있다.

역시 이런 시나리오도 프리이베이트가 되지 않는다.

제 11 화

프옹원 일행

다른 일이 벌어지지 않는게 생각할 정도로 여자가 많은 길에서 이름을 지낸 토우아. 성미이 크로시오에선 '양손의 빛을 가지고 있는 부러운 녀석이라는 소리'라 듣는다... 아무튼 그게 중요한 것이 아니고, 본질이 토우아들의 세계에서 한명 더 소환했다고 하는데, 그사람은 다른 약간 카스미! 그러나 소환은 약간의 실수로 인해 이상한 곳으로 소환되었는데... 그 이상한 장소

는 포인트203-16 바브아이 다수 출현구역. 카스미가 뒤쫓는다. 그녀를 구출하려 리버겐 발진!



▲ 토우아를 몰래이편이로 보고 일도

● 성령기 라이블러이드



승조조건 : 적의 전멸
패배조건 : 여군의 간첩

배경 : 海이렌 (토우에)
장소 : 크로노스
드래곤캐 (3종)
부활도 (1종)

배경 (아이)
캐릭터 (동적)
몬스터 (사우전)

적군 : 배근야 (배근야 LV 10) X 3
배근야 (배근야 LV 12) X 3
배근야 (배근야 LV 11) X 2
배근야 (배근야 LV 10) X 3

비록 적의 숫자가 많은 하지만 이쪽도 견어 비하면 숫자도 많이 있고 레벨도 높아졌으므로 그다지 걱정할만한 작품은



▲ 키스미를 구해준 레온스-부활



▲ 배근야에게 쫓기는 키스미

입니다. 역시 채리질이러던가 비슷함이 떨어져 낮은 유닛이 집중공격을 받지 않도록 주의하면 문제를 짐은 없는 전투다.

전투가 끝나고 나면 아이와 올레리가 둘(토우아와 키스미)은 무슨 사이이고 심문한다. 세인사 이라고 하면 키스미의 호감도가 확 올라감과 동시에 아이의 호감도가 확 떨어진다. 반대로 보통의 친구라고 말하면 키스미의 호감도는 떨어지고 아이의 호감도가 올라가게 된다. 키스미는 이 게임을 통틀어 가장 호감도를 올리기 쉬운 여성이기 때문에 이런 선택은 보통의 친구사이라고 하는 것이 좋다.

오래간만에 프라이베이트가 가능하다. 기쁜 마음으로 프라이베이트를 시작하면 아이가 토우어를 찾아와서 키스미에 대해 물어보고 싶은 것이 있다는데... 이기롭게 하고 나면 아이의 호감도가 올라간다. 그 후 아이의 방

으로 가면 메드와 아이가 카레라에 대해 이야기를 나누고 있는 데, "계속 가까이 가서 듣는다"와 "그냥 말을 건다"의 두 가지의 선택이 나온다. 여기서 말을 걸지 않으면 아이의 신뢰도가 떨어지므로 주의.

최비승용 : 제그랑(아이) 10종 (4종)
몬스터(동적) 반입 (1종)
동적(아이) (1종)
동적(아이) (1종)

드러 키스미도 성령기에 다게 될 것 같다. 여러 가지로 회의 할때 대강의 두 팀으로 나뉘어 있는데 아직 토우아가 갈 팀을 정하지 않았다. 본진과 행동한다와 요크레베에 잠정한다의 두 가지로 나뉘는 데 "본진과 행동한다"를 선택하면 아이의 신뢰도가 떨어진다. 반대로 팀의 「요

크레베에 잠정한다...를 선택하면 일방적으로 배인의 신뢰도가 올라간다(!). 아무튼 성지에서 벗어나서 목지지를 향해 가는 러버.

이런 사나리오는 신기하게도 인터미션이 두 번 실행된다. 그 말인즉 프라이베이트도 두 번 가능하다는 뜻. 프라이베이트를 시작하면 아이가 방에서 멀어지 있다. 어디로 가있을까?

밖에 있을 것이라고 판단하고 밖으로 나가보니 올레리가 아마도를 엄청 귀여워 해주고 있다. 역시 사람은 절한 보고 판단하면 안 된다... 아무튼 이 이벤트 후 올레리의 호감도가 상승한다.

최비승용 : 제그랑 올레리 (올레리)
크로노스의 배근 (크로노스)
1인칭 및 (4종)



▲ 연심자는 아이



▲ 적면 무사히 밀도!

제 12 화

사신의 화살

요크 레방을 위해 돌아온 토우아 일행. 배방군의 일행들은 가류드삼이 돌아온 것이 대단히 기쁜 듯... 이번 전투는 토우아의 제이관을 제외하고 딱 2기만 출

격할 수 있다. 신중히 선택하도록 하자. 이번 전투는 강력한 NPC인 은색 늑대 레프스가 도와우나 숫자가 적고 해도 무리는 없을 것이다.



NPC : 레프스 (레프스 LV 20)
적군 : 크로노스 (크로노스 LV 10)
목 : 부스(아이) (1종) X 6
크로노스 (레프스 LV 10)

승조조건 : 5명만 목도려면 싸우지는 것
패배조건 : 레프스한테 적의 침입
여군의 전멸

적의 전멸이 목적이 아니다. 경형치를 많이 얻지 못하게 조를 어렵지만 레프스한테 자리를 잡고 반격을 하는 것이 이번 전투의 최고의 관문이다. 2번째 레프스한테 근처에 목판이 있다는 것을 눈치채지만 성령기로

서는 어찌 할 수 있는 방법이 없다. 작정하고 있는 가운데 가류드삼의 동료 가르나(힐미비치)가 나타나 목판에게는 자신들에게 맡기고 레프스한테 사수에 힘쓰고 한다고 한다. 이제 목판에 대한 일은 안심하고 레프스한테는 저기도목

하자. 다음 번, 가르나들이 폭탄을 제거하는 것을 슈타이니즈에게 맡겨서 설치된 3개의 폭탄 중 하나를 제대로 처리하지 못했다. 결국 가르나나 폭탄의 피해를 최소화하려고 줄이기 위해 자신의 몸

을 날리는데... 토우아는 가르나 할아버지를 구하지 못했다는 죄책감에 시달린다.

아무튼 이번에도 프라이데이브 불가.

제 13화

흔들리는 마음

한 편, 상을 사수하고 있던 크로비스들은 적의 많은 숫자 앞

에서 고전을 면치 못하고 있었다.



승리조건 : 7번까지 제이현(토우아)과
맞붙이지 않는 것
패배조건 : 제이현(토우아)의 죽음

여군 : 엘도크 (크로비스)
드라이트스 (메시)

폭격기 (절대리)
문병크론 (사우렌)
벨트 (제갈자 LV 10)

적군 : 흑·호스다르 (메시 LV 14) X 6
그렌하드 (절대리 LV 15) X 4
중간 : 흑스다어 (절대리 LV 15) X 5
NPC중간 : 해인·미지 (절대리 LV 15)

세리키의 살인은 아군 기체 수리가 가능한 좋은 기체이므로 유심하게 쓰도록 하자.

3번째에 적의 증원, 4번째에 12화에서 등장한 토우아일행이 원군으로 등장한다. 5번째에는 메리사의 바신·다가가 등장! 엄청난 기 강력해 생긴 갈요습자는 달리 능력은 결박적으로 인성하고 싸우도록 하자. 헤스다어는 공격범위가 상당히 넓으므로 주의. 6번째에 메리사 회각과 동시에 가루드왕의 성 재앙이 온다. 그 사실을 알게 된 적군 모두 전의를 잃고 퇴각한다.

취제를 위해 리버편에 몰려 들어온 따키는 실수로 배틀복이 아지키 데루크에게 탈취되고 있다. 한 편 시우원은 아가 동장했던 메리사에

대해 여러모로 생각을 하는데... 아무래도 시우원의 과거 재인이 있다는 사람이 메리사인 모양이다.

이번 시나리오도 리버편에서 벌어지는 상황이 아니므로 프라이데이브 불가. 이번 인티미쿠투비 휴트키조를 3번 더 할 수 있다.

제 14화

최후의 기사

카스어는 본격적으로 설명기에 단다는 의지를 굳힌다. 걱정하는 토우아이지만 아이는 카스어에게 기네트크닉을 전수시켜주었으니 안심하라고 한다. 그 말을 들은 토우아도 더 이상 반대하지 않고 대신 무리만 하지 말라고 하며 허락한다... 그런데 여기서 카스어가 이 나식의 허락을 받아야만 하는 게지, 이번에도 시간을 다루는 중요한 일이 두 가지가 있어서 어쩔 수 없이 팀을 나누는데 본진강습부대에 가루드, 레우스, 크로비스, 아서

등이 있으며, 최종대 기습부대에는 시엘, 아이, 율레리, 시우원, 페인, 세리키 등이 소속되어 있다. 토우아는 유미리의 추천대로 최종대 기습부대에 가세하기로 한다.

결국 토우아 일행은 적들을 기습하는데 성공하지만... 적들 가운데 삼갈가사중 하나(흑, 아군인 타이론이 적이다. 우리를 대신한 것인가? 타이론은 그러한 공격법에 대해 한이디도 해명하지 않고 공격해온다.



승리조건 : 보급물자를 가지고 있는 수송
기체 2개 모두 파괴
패배조건 : 제이현(토우아)의 죽음

무군 : 로이현 (토우아)
보급 1000
문병크론 (사우렌)

듀우드론 (절대리)
폭격기 (절대리)
벨트 (제갈자)

NPC : 흑스다어 (메시 LV 14)
적군 : 크로비스 (제갈자 LV 20)
그렌하드 (절대리 LV 15) X 6
수송기 (메시 LV 12) X 2
흑스다어 (메시 LV 16) X 3

시엘은 레우스만큼 강력하지 않으므로 그만한 임의로 각개격파를 해나가는 것은 불가능하다. 적들도 지금까지의 적에 비하면 세 수준이 높으므로 무작정 쳐들어가기보다는 기다렸다가 오는 적들을 하나씩 격파해 나가는 침술 있는 전투를 펼

쳐야지. 타이론과 시엘의 전투는 대하이엔트가 있으며 프린다담(타이론)의 HP가 100%로 떨어지면 타이론은 퇴각한다.

그리고 수송기를 폭파시켜보면 속은 할말 안 다아라는 것을 알 수 있다. 아무래도 승리조건이 이 전선으로부터 탈출(북쪽으로 이동) 또는 적의 전멸로 보인다. 이 때 도망치지 않고 해방을 위해 모든 적을 전멸시키는 것도 상당히 좋은 방법이다.

▲ 100%의 해산?



전진을 무사히 빠져나온 후 프랄렐크성으로 가보니 무슨 일인지 몰라도 카스미가 성령기 올베스트에 타고서 성 위쪽에 올라가 있다. 무슨 일일까? 이유를 물어보니까 카스미의 공격이 그라드가 타고 있는 그라솔이 폭발해서 그라드가 죽었다는 것이다. 처음으로 사람을 죽었다는 죄책감이 큰 듯... 카스미의 위로는 아이에게 말하고 기다리기로 한다. 그렇게 카스미가 기운을 낼 때까지 기다리고 있는데, 다행히도 그라드 경이 살아 있다는 소식을 듣게 된다. 카스미는 그라

드에게서 사과를 하고 그라드경은 사과받을 일도 아니며 카스미는 훌륭히 맡은 바를 해냈다는 것이다. 그에 카스미는 입을 내리고 전선에 복귀하게 된다.

역시 이번에도 프라이블레이트는 불가.



▲ 심적전환의 두 명

제 14 화

성산 신민과 과거

리버랜드의 일행들은 보릿지에서 장래의 행동과 그라드경의 대책에 대해 진지한 회의를 하고 있는데 정작 리더라고 선별된 도우라는 카스미와 5층의 전방실에

서 메이프를 즐기고 있다(참 대단한 놀이이다). 콜넬 마을에서는 적의 장기명 반응이 보이는데... 적들이 눈앞에 있는데 그냥 지나칠 수는 없다. 출격이다!



승려조건: 적의 전방
패배조건: 지어낸 (도우이)의 폭격
목표: 그라드를 (S100) LV 60
그라드에게 (S200) LV 17 X 10

이번 전투는 카스미와 도우이를 제외하고 6인만 출격시킬 수 있다. 신중히 생각해서 출격하지 않는 캐릭터 하나를 선택하자. 2번째에 승려조건이 폭약으로 합하는 그랜비이트의 피뢰포가 바뀐다. 적들을 잘 살펴보면 단 한기가 북쪽을 향하고 있는데, 이나서면 물리치면 이번 사-구리오는 클리어하는 것이다. 그랜비이트와 거리가 상당히 떨어져 있으므로 빨리 잡지 않으면 클리어 하기 힘들다. 참고로 카스미의 올베스트는 기체 보급이 되는 빛안되는 기체 중 하나이므로 세리키와 셀핀과 함께 백업으로 120% 활용하도록 하자.

전투가 끝나고 콜넬마을 안으로 들어가면 그라드의 아내 도라와 닥 브루우를 볼 수 있다.

본회승용: 세리키의 핵탄 (조우후)
간만에 프라이블레이트를 즐길 수 있다. 간만에 만나는 대로 들

아다니자. 2층의 구석에 유괴포가 쓰러져 있는데, 그대로 방치해두면 말고 최사 기본에게 데려다 주면 호감도와 신뢰도가 상승



▲ 다이얼로그 관련인 곳인가?



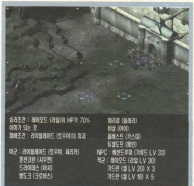
▲ 엔리핀디언 떠난단 살고 있나보다 한다. 그 외에는 특별히 이렇다한 이벤트가 없으므로 그냥 돌아다니면서 0버튼 연타를 이용해 서 열실의 신뢰도를 올리도록 하자.

제 16 화

바스 트롤러나?

이제 콜넬 마을에서의 불일도 끝나고 다시 프랄렐크성으로 돌아온 리버랜드. 할 일도 없이 편히 쉬고 있는데라니 라일의 레이오드가 쳐들어온다. 모두야는 라이블레이드로 대응하려고 하지만 조정이 아직 끝나지 않았다는 이유

로 관망하야 열리는 세리키. 하지만 라이오드의 강력한 힘에 대항할 수 있는 성령기는 라이블레이드도 드문 별 다른 수 없이 라이블레이드를 내보내기로 하지만, 파트닉 역으로서는 세리키가 들어가기로 한다.



승려조건: 콜넬로 (S100) HP가 70% 이하가 되는 것
패배조건: 리버랜드의 (도우이)의 폭격
목표: 콜넬 (S100) LV 30
콜넬 (S200) LV 30
게드온 (S1) LV 20 X 3
게드온 (S1) LV 10 X 5
리버 (S100) (S100) HP가 70% 이하가 되는 것
리버 (S200) (S200) LV 30
리버 (S200) (S200) LV 30
게드온 (S1) LV 20 X 3
게드온 (S1) LV 10 X 5

4번째에는 베이오가 바민-다가를 타고 토우아들에게 도전한다. 6인 제에는 요크를 위해 일어난 승리가 있는 형사들이 나오지만... 레이오드에게 모두 한 방에 나가떨어진다. 레이오드에게 하나씩 죽여가는 무고한 생



▲ 분노의 토우아
만들... 그러한 아비규환을 보여 분노하는 토우아에게 바스트-플러나 현상이 나오게 된다. 바스트-플러나 현상이란 성령기 탑승자의 각인 감정에 맞춰서 플러나, 즉 탑승자의 정신력도 크게 증가하는

현상을 말한다(마징가신을 해본 사람이라면 알 것이다. 라이오 드에게 돌진하는 버스트 플라나 상대의 라이블레이드... 하지만 제대로 힘을 발휘하기도 전에 베크문스트가 와서 라일을 끌고 같이 도망가버린다. 전투 후 클라나를 모두 써버린 토우아는 죽음의 문턱까지 가게 되나 세리키의 키스(클라우를 풀어놓아주는 효과로 토우아는 겨우 살아나게 된다.



▲ 클라우가전하는 게임팩도 이번 이벤트 게임팩이지

한 편 성안에서는 시벨의 목숨을 노리는 타이론이 보인다. 시벨은 허기에 물리지만 급하게 달려온 레류스 덕분에 살아나게 되고, 타이론은 레류스와 결투를 하게 된다. 짧은 일기의 승부 후, 레류스에게 패배한 타이론은 제정신을 차린다.

프라이베이트시 카스미에게 세리키와 키스한 것에 대해 이야기하면 새로운 화제를 습득하게 된다. 유메르에게 가면 토우아는 어떤 여자가 좋냐고 묻는데 '사랑한다면...' 이라고 대답하면 유메르의 신뢰도가 상승한다. 그 외엔 역시 특별히 나열할 만한 이벤트가 없으므로 그냥 놓아도 무방.

최대공통: 파스토리스? (바스시)



▲ 절두스의 슬러

제 17 화

다들 좋아 오르는 것

토우아는 거리를 걷다가 밤에게 걸린 한 여장을 구경한다. 그녀의 이름은 샬. 그녀는 자신이 <체오드>의 일원이라는 것을 밝힌다. 그러며 계속 토우아에게 <체오드>에 대한 생각을 물어보는 등의 이야기를 나누다가 물속에서 뛰어나온 유닛을 타고 가 버린다. 라이블레이드 출격이다! 그러나 세리키만 라이블레이드에 대한 것에 불안함을 느낀 아이는



▲ 체오드 복귀한 토우아. 4인중해 3인 단을 끌려감!

세리키만 알대로 따져 하지 말고 메인 파일었던 토우아에게 꼭 도움을 청하라고 한다. 곧 이어 프르니 신화편이 나온다. 다른 사람도 선택할 수 있지만 필자는 여기서 아이를 선택하였다. 이번 시나리오부터 데라사가 설명기 아이더를 타고 전투에 참전한다.



▲ 불의를 걷는 체오드 샬



승조조건: 체오드 전멸
패배조건: 체오드 전멸
이전: 광탄성 원 폭격의 유닛을 제외
한 모든 유닛 출격 가능
직업: 어유지 (본드 LV 22)
장무지 (교우 LV 21)
캐주얼-데오 (레오 LV 20)
캐주얼-데오 (드라스 LV 21)
캐주얼-데오 (보나 LV 20)
캐주얼-데오 (리나 LV 19)
캐주얼-데오 (몽도 LV 18)
종류: 캐주얼-데오 (카인 LV 18)
무 (브레안·교우 LV 18) X 4

적들은 모두 이름난 파일럿이기는 하지만 그들이 타고 있는 유닛은 기껏해야 초반 등장 유닛인 학우지와 케이말-데오 뿐이다. 이 쪽은 간단히 처리할 수 있지만 문제는 2인째에 등장하는 카인이다. 같이 나오는 몽들도 꽤나 강력하니 위에서 공격당하지 않게 견제하며 싸우도록 하자. 5인째에는 크루루가 성형기 플스틴을 타고 나와서 토우아들을 도와준다. 카인을 쓰러뜨리면 몽들도 모두 퇴각하므로 카인을 쓰러뜨리기 전 최대한 몽들을 많이 확실하여 견제자를 얻도록 하자.



▲ 뱀뱀수벽사의 등장인가?

토우아는 계속 싸우겠다고 우기는 크루루를 설득한다. 한 편 토우아들이 전투하고 있을 때 온 적들에게 승격을 받은 로디스는 다행히도 살아있는 듯 세리키

에게 치료를 받고 있었다. 로디스는 앞으로 이런 일이 또 일어날지도 모르니 자신이 주인공없는 제이연을 타겠다고 한다.

인티미션에 들어가면 프라이베이트가 있을 지리에 퍼프너 변경이 생긴 것을 알 수 있다. 지금의 퍼프너에 붙었다고 생각되면 바꿀 수 있다.



▲ 체오드의 기체 교대루스

● 생전기 라이브러리어드

제 15 화

일 칸타타! 양은 배반자!

역시 데빗슈박사는 살아 있었
다. 리버번의 동료들에게 드린을

하는 데빗슈, 토우야는 도발을
떨지 못하고 충격한다.



승강조각 : 고크일루스 (레벨업의 HP가
50%이상으로 되는 것
배배조각 : 권위발버드 (토우야의 절망

척군 : 고크일루스 (레벨업 LV 32)
총탄 : 미우지 (레벨 LV 22)

최우지 (미우지 LV 24)
차이얼-메인 (레벨 LV 20)
차이얼-메인 (토러스 LV 20)
차이얼-메인 (레온 LV 20)
차이얼-메인 (키리 LV 18)
차이얼-메인 (검 LV 18)

이런 사나워오는 총 7가지
출격할 수 있으므로, 버지는 캐
릭터 하나를 잘 생각 한 후 결
정하도록 하자. 3인 체제 적의
중심군이 나온다.

이번 스테이지는 고층건물사
이어서 벌어지는 사기전이라서
상당히 지형의 제약을 받는다.
그렇기 때문에 먼저 공격하려면
물리하므로 기다렸다가 적들이
사상거리 안으로 들어왔을 때 치는 것이 좋다.



▲ 이곳에 보면 신검 다이오른!



▲ 무기가 많이 주겨있어요!

전투가 끝나면 크루루는 아까
처럼 억지로 싸운다고 패를 쓰지
않고 모두를 위해서 싸우겠다고
한다. 그녀의 확고한 의지를 알
게 된 토우야, 드디어 크루루를
정식행동요사로 인정한다.

인터미션 화면을 보면 파도나
세인지 외에도 오래간만에 등장

하는 프라이베이트 등 데늘가
늘어났다. 프라이베이트를 시작
하면 카스미가 토우야의 땅으로
찾아와서 자신들이 싸우고 있는
이 전투가 과연 올바른 것인가에
대해 질문을 한다. 토우야는 전
경에 들고 그런 것은 없다고 하
며 지금의 자신들이 싸우는 이유
는 이런 죄미 없는 전쟁을 벌이

할내기 위한 것이라고 한다. 이
에 납득하고 자신의 땅으로 돌아
가는 카스미...

유미코의 땅으로 가면 세리카
가 유미코의 방에서 나오는 것을
목적할 수 있다. 그녀는 제인지
토우야를 보자마자 도망가고 땅
안으로 들어간다 유미코는 이를
를 탐하며 하지 않는다. 여기서
유미코를 받고 있으니까 무엇을
하든 안심할 수 있다고 하면 유
미코의 호감도와 신뢰도가 올라
간다.

유미코 : 소피니 (HP)
리모조 총기 표시 (리모조)



▲ 얼음소녀 크루루

▲ 위 칸에 50에 크루루에게까지 미
수!

제 19 화

그 귀족이 가는 길에는...

마블네 (세-오드)의 모든 멤버가
발혀졌다. 그들은 데빗슈박
사의 부활에 가해하고, 라이브러
이드의 발동이 자신들의 목적에
방해가 될 것을 염려하여 신속히
행동하기 시작한다.



▲ 크루루가 무리에서 본질 위해 슬픈 열의



▲ 배고르게 당하고 있는 레온

한 편, 리버번의 일행들은 오
래간만에 성지에 가게되어 본래
가족과 만나게 된다. 성지의 가
족들과 만나서 이야기를 나누고
있는데 적의 습격이 있다. 성령
기 발진이다!



승강조각 : 칸오른 (HP가 50%이상
되는 것
배배조각 : 권위발버드 (토우야) 외 절망

미우지 (레벨업 LV 31)
차이얼 (레벨 LV 23)
차이얼 (레벨 LV 25)
척군 : 칸오른 (레벨업 LV 30)
총탄 : 미우지 (레벨 LV 25)
키리 (레벨 LV 22) X 6

전투에 들어가기 전 세라카가 라이블레이드는 변형이 가능한 기계라는 것을 가르쳐 준다. 변형하게 되면 비행형태가 되는데 이동력이 높아진다는 것을 제외하고는 살인한 짐이 없다. 장거리이동이 필요할 때 요긴하게 쓰도록 하자. 베른스트의 가이오존은 첫 전투의 아군에게 다가오므로 가드관들끼리 연합해서 공격하면 대단히 귀찮아진다. 재빨리 가드관을 처치하고 튀듯 오는 가이오존을 처리하도록 하자. 2번째 동쪽 가이오존의 앞에서



▲ 동쪽 3인조

NPC 중에는 있다. 실과 토우이가 싸우면 대미 이벤트가 있다. 베른스트의 진정한 목적은 토우이의 목숨이 아니었다. 그의 진정한 목적은 유키코의 납치였던 것이었다. 유키코가 있는 강문을 부수고 그녀를 납치한 후 퇴각하는 베른스트... 그를 따라 다른 유닛들도 모두 퇴각한다.



▲ 납치당한 유키코

전투가 끝난 후, 유키코를 납치 당했다는 이유로 모두들 권의를 상실해버리지만, 레인의 열혈척(사실은 바보와 아무생각이 없어서)인 파이팅에 의하여

모두 기운을 차리고 유키코를 구해러 가기도 한다. 레이버의 안이 아니고 생각에서 일어난 일이라 역시 이벤트도 프라이어미티 불가.

제 26 화
불행한 행복



승리조건 : 적의 전멸
패배조건 : 라이블레이드 100%이해 파괴

아군 : 라이블레이드 8기
적군 : 베른스트 (교우 LV 24)
베른스트 (전사 LV 25)

비율드 (도리스 LV 24)
역우치 (도 LV 23)
역우치 (키나리 LV 23)
역우치 (메체 LV 23)
역우치 (베르타벤사 LV 22) X 3
역우치 (개오트 LV 28)
기드론 (생 LV 20)
총합 : 역우치 (베르타벤사 LV 22) X 4

레오네의 여제나인도 조심하면 그다지 특별한 게 없는 전투다. 4인째에 적의 중량이 있는데 그들이 나누는 부분이 폭격 즉 전투를 하고 있는 일함의 반대편에서 나타나므로 백여명의 위험이 높아진다. 그 길을 조심해서 3인째에 일함은 배치를 해놓도록 하자. 토우이와 레오네가 두 번 싸우게되면 레오네는 퇴각한다.

납치 당한 유키코는 의외로 아직까지는 별 탈없이 있었다.



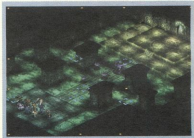
▲ 귀환의 고향

라일은 유키코를 보고 자신의 과거 애인인 레나루스를 떠올리게 되는데... 여기서 유키코는 라일의 딸이라는 것이 밝혀진다. 생각지도 못했던 사실 때문에 상당히 놀라는 유키코... 한 번 레이버의 일행들은 유키코를 구하기 위해 <제-오드>의 연구소로 향한다.

제 27 화
이 생각 누구를 위해서

사나리오를 시작하면 아무래도 계속되는 전투와 결전으로 항하고 있는 복잡한 마음 때문에인지 카스미가 토우이에게 찾아가고 인을 한다. 괜찮다고 위로하는 토우이의 강한 모습을 보고 안심하고 돌아가려는 카스미... 이즈간 이즈다가 실수로 토우이와 함께 넘어지게 된다. 결국 풀은 바다에 양기게 되는 모드가 되어 버리고... 상당히 편한 장면이 연출되고 있는데 크로케스가 들어와서 오해를 받게 된다. 이제 결전이 다가왔다... 레빗

수박사를 쓰러뜨리기 위해 수중 루트를 선택한 레이버 일행. 수중행 도중 토우이의 실수로 인해 동료들과 떨어지게 된다. 혼자가 된 토우이는 동료들을 찾다가 우연히 <제-오드>의 일원들이 모여 있는 것을 보게 되고... 그들에게 발각된 토우이. 혼자서 피로운 싸움을 하려는 찰나 타이밍도 좋게 동료들이 등장한다. 그것을 보고 있던 레빗수박사는 여기서 자신 혼자만으로 충분하니 모두를 풀어나라고 하며 토우이들에게 도움을 하기 시작한다.



승리조건 : 거든 (셀프 전용)
 패배조건 : 라이블레이드 (전우 이외 패배)
 0인 : 라이블레이드 외 8명
 1인 : 그레이우스 (보약 LV 35)
 거든 (셀 LV 20) X 5
 중용 : 거든 (후 LV 20) X 5



▲ 불렀다. 도망치!

가드린은 지금까지와는 달리 꽤 강하므로 집중공격을 받지 않게 조심해서 하나씩 처리해 나가자. 가드린 50리프 중 4리프를 처리하면 50리프가 동서남북에서 각기 증援으로 나온다. 가드린을 전멸시키면 데빗슈박사는 토우아를 상당히 비모로 생각하고 있는 모양이다.

데빗슈박사는 지금 이 전투를 계점으로 생각하고 있다. 토우아를 가드린을 전멸시키는 것이 빠르거나 아니면 자신이 토우아 일행을 전멸시키는 것이 빠른가의 게임이다. 데빗슈박사는 토우아를 상당히 비모로 생각하고 있는 모양이다.



▲ 수호영도 불러내고 있다

할 줄은 몰랐으면서 감탄한다. 그리고 <제-오드>에 대하여 말을 잊는다. 자신들은 어쩌다 이 시대에 나와서 이 시대에서 활동한 것인가. 그것은 베니야스가 있었던 '인간의 심장' 마름'에 걸여보고 싶었던 것이었다. 과연 인간은 생명형을 것인가? 그 공공형을 지우지

못한 데빗슈 박사는 탄압을 입을 하게 되고 현재로 오게 된다. 하지만 현재의 모습은 데빗슈를 살상시키기에 충분했던 것이다. 그러한 이유로 발명이 없는 인류를 정화시켜야 한다고 하여 비리아를 소환한다.



▲ 무뎠던가 소환되고 있다

도 호강도 변동 되면 변화점이 없다.)

상황에 맞게 선택하도록 하자. 이번 공략은 비모인 중심이기 때문에 필자는 아이를 선택하였다.

결국 케아나는 토우아, 앞에서는 아이와 야마모에 대단히 걱정하고 있었다. 추위엔 아무도 없고... 조금 더 찾아보니 어떤 할아버지와 리슈나·일슈라는 여성을 볼 수 있다. 할아버지의 이름은 발가·솔이. 그는 <제-오드>는 아니지만, <제-오드>를 무시하고 있는 사람이었던 것이다. 그들은 토우아가 정신을 잃기 전에 보았던 것은 신계왕이라고 불리우는 것이라 한다. 이야기 도중, 제단 위로 두 개의 신계왕이 나타났다가 사라진다. 불안함을 느낀 토우아는 리퍼엔에 발라 들어가 한다.

한 편, 리퍼엔의 다른 이들은 카인의 무테다를 먹고 있는데 타 이영 종계 토우아도 합류한다.



▲ 선행된 등장?



▲ 혼란의 선택이다



▲ 이번 코덱도 오경도가-



승리조건 : 불일·엑스한 (카인)의 HP가 30% 이하가 되는 것
 패배조건 : 라이블레이드 (전우 이외 패배)

0인 : 라이블레이드 (전우 외 800)

야마모 (3리프)
 불스한 (3리프)
 콜로로 (3리프)
 중용도프 (2리프)
 승선코만 (사우번)
 젊은 (내각)

올베스트 (캐스미)

도망치 (캐스미)

발도크 (크로베스)

MPG : 리크시스 (캐스미)

죽은 : 불일·엑스한 (카인)

도망치 (셀)

판데 (셀 LV 24) X 3

세코 (셀 LV24) X 2

중용 : 베니야스 (2리프 LV 27)

그로울 (로레스 LV 26)

그로울 (리드 LV 27)

이동할 수 있는 공간이 주로 물위인지라 유닛들의 이동력이 상당히 떨어진다. 그렇다고 가다라야 할 수도 없는 노릇이니 상대 병의 간접공격 범위에 들지 않도록 신중히 움직여야 감을 건사한다.

제 22 화

죽어 잊힐 인간

토우아는 어둠속에 있다. 아무리 다른 사람들의 이름을 불러도 대답이 없고... 죽었다고 생각하는 토우아. 그러나 혼상 속에서 코이치로가 와서 여기서 죽으면 안 된다고 하며 힘을 내게 해주고... 아카브리야 비전의 선생 님(오르닝에 등장한)이 등장하는데... 그녀의 이름은 베니야스. 데빗슈박사와 같은 109년전의 인간인 것이다. 그녀는 사경을 모두 이어가려주며 데빗슈박사를 멈추게 해달라는데... 좀 더 자신에게 소중한 사람을 지키기 위하여, 그것이 라이블레이드에 두

명이 되는 어려움의 것이다. 그리고는 사라지는 베니야스...

토우아는 곧 이어 어둠의 공간속에서 또 다른 사람을 만나는데... 그는 토우아를 보며 '남에게 자신만을 생각하지 하는 힘'을 가지고 있다고 하면서 자신만을 생각하는 사람을 생각해 내라고 한다. 그리고 토우아는 그 사람을 생각해 내는데...

선택한 다른 사람을 생각했는지
 하위 점 획득했는지
 키스픽을 생각했는지

(다른 선택을 한다고 하더라도)

복 하자. 폴스틴과 라이블레이드 변형은 비행타입이라서 이동력이 떨어지지 않으므로 잘 활용하자. 3번째 지그밋군의 증원이 있다. 이들은 우리를 도와주는 입장인데다가 건드러면 동료들의 '심각한'신 적도 다룬이 있으니까 절대 건드려지 않도록 하자. 카인과 토우이의 전투시 대하이엔트가 있다.

길고 긴 회의 끝에 두 가지 할 일이 생긴다. 하나는 지그밋 제압, 그리고 또 하나는 왕도살 일이다. 두 가지 일 모두 초를 다룰 정도로 빠르게 해결해야만 하는 일이기 때문에 어렵 수 없이 탐을 나누기로 한다. 크로미스, 사우렌, 아이, 율레라, 크루루는 그르우스트리와 함께 지그밋에, 아서 케인, 카스미, 페라사, 세라카, 레스토는 왕도 상그리아로 향한다는 것이다. 그리고 토우이는 어찌 할 것인지 묻는데...



▲ 대하이엔트 그로우스트린

역시 지그밋쪽과 왕도살일쪽을 선택할 수 있다. 지그밋으로 향하는 것이 아이의 공약을 위해서 편하다.

제 2주 화

사람이 있다는 것

지그밋으로 향하고 있는 리버렌, 로레스는 정신강화 때문에 정신안정제가 필요한 리본드를 많이 걱정해주고... 리본드는 몸이 성치 않은 듯하지만, 이런 곳에서 죽을 순 없고 조금만 더 살

고 싶다고 한다. 드디어 적이 있는 곳까지 다 다른 리버렌, 이번 전투는 길만에 슈레이니즈가 등장한다. 이젠 은 이력도 출격이다.



- | | |
|--|--|
| 승려조군 : 라이블레이드 (토우이)를 정복
연관자물 무시여 위협시키고, 적들을 전멸
시키는 것 | 왕도크 (32명)스
왕도살 (3명)스
폴스 (3명)스 |
| 왕도조군 : 라이블레이드 (토우이)의 왕도 | 왕도크 (14명)스 LV 29
왕도살 (LV 23)
왕도살 (LV 25)
타그 (10명)스 LV 34
타그 (10명)스 LV 22 X 2
그르우스트린 (왕도)스 LV 22 X 4 |
| 여군 : 라이블레이드 (토우이)3000
모스근 (사우렌) | 왕도크 (2명)스 LV 30
자르 (LV 27) X 4
폴스 (왕도)스 LV 29 |

이번 전투는 승리조건에서 보듯이 북쪽에 보이는 대룡광장저로 토우이를 무사히 이동시키는 것이다. 좁은 길에서 벌어지는 시가전이 되므로 고립되지 않도록 조심해서 싸우자. 바울드의 장거리공격은 생각 외로 강하나 이점에도 주의하도록. 버지온의 HP가 절반 이상 떨어지면 버지온에 공격되어 있던 폭탄이 가동된다. 그럴 버지온의 아들을 노려야만 안전하게 폭발시키지 않을 수 있는거야 그것은 이미모가 확인해 본다고 하니 그 동안 라이블레이드를 움직이지 말라고 한다... 잠시 산수만 기다리다가 공격하면 다행히도 폭탄에 맞추진 않았는지 괜찮다고 한다. 버지온을 물리치면 다른 적들도 퇴각한다. 대룡광장에서 라이블레이드를 이동시키면 이벤트가 생기는 데...

결국 「로드3」이라는 인간강화 계획으로 인간의 마음을 제멋대로 가지고 놀려고 했던 대룡광장은 폭우를 맞이한다. 그리고 신계왕의 모습이 보이고, 토우이의 일족의 세계에서 나왔던 더지의 인물들 레이펜과의 계획이 있다. 그리고 발키의 등장, 그들은 역시 언·카이라고 불리우는 우주인이었던 것이다. 그들은 거대한 물체인 버리마와 싸우기 위해서 온 것이란다... 프라이베이트

에 들어가게되면 역시 힘이 강다 저 있는지라 만날 수 있는 사람이 극히 드물다는 것을 알 수 있다.



▲ 레오인 보전자

제 4주 화

야마카와 달과...

리버렌의 일행들은 상그리아 왕도에 도착하게되고, 동료들과 합류하게 된다. 세라카가 그동안 있었던 일을 말해주는데, 쿠데타에 실패한 카인은 자신의 기체의 폭발과 함께 죽었다고 (생각된다

고) 한다. 이제 남은 것은 용이로의 구출 뿐. 다행히도 아직까지 용이로에게 붙어놓은 발인기가 제 역할을 하고 있다고 한다. 장소는 지그밋 북부의 숲이라고 한다. 리버렌, 발인!



- | | |
|---------------------------------------|--|
| 승려조군 : ??? | 여군 : 라이블레이드 (토우이) |
| 왕도조군 : 경계장비 (토우이)의 공격
부채조 (2명)스 폭격 | 왕도크 (2명) LV 30
자르 (LV 27) X 4
폴스 (왕도)스 LV 29 |

페테조건을 보면 일직선만 레이오드에도 손을 대면 안된다. 왜냐하면 현재 유미르는 레이오드의 안에 있다고 여겨지기 때문이다. 결국 기드런만 전멸시키라는 소리. 참고로 지금까지의 기드런에 비하면 무척 강하므로 조심하여 공격하자.

3번째 화실에서 살아 타고 있는 팔테노스의 증인이 있다. 3번째 화실은 레이오드에 유미르가 타고 있기 때문에 공격하지 않는다. 이것을 알고 유미르를 안전한 곳에 옮긴 후, 다시 나타난다. 이때부터 페테조건에서 레이오드(라일)의 피자가 사라진다. 레이오드의 수가 반으로 줄어들면 살은 피자, 레이오드를 물리치면 기드런은 모두 폭발해버린다.

전투가 끝나 후, 유미르를 구하고 돌아가려고 하는 순간, 라일이 나온다. 살아있던 것만가



▲ 아이템 토우아의 품에 물레미



▲ 시작은 끝은 눈 (능력치를 보려!)

그와 거의 동시사 살의 팔테노스가 와서 레이오드의 코어, 즉 리앙을 흡수한다고 하는데... 레이오드는 유미르에게 지금까지 부친 역할을 못해서 미안하다고 하며 팔테노스에게 물진하여 자폭하고 언다. 따격을 많이 받은 팔테노스는 결국 자폭한다.



▲ 점오래의 우주

프라이베이트로 들어가서 방금 얻은 화재인 라일의 일에 대해 이야기하며 유미르를 위로해 주자. 그 외에 별다른 이벤트는 없다.

▶ 화제용 : 라일 피팅 (유미르)

재 2차 화

탄자, 그 생각을 휘어차아



승전 목적 : 해방이나 (레오나드와 함께)
 진행 목적 : 강이탈(레오나드)의 회고

기드론 (해방) LV 32
 기드론 (승) LV 27 X 5
 기드론 (하) LV 28 X 5
 등분 : 대가 (레오나드) LV 29
 대가 (교우) LV 28
 핵스미어 (레오나드) LV 26
 핵스미어 (시나리) LV 26

이전 : 강이탈(레오나드) 및 7기
 최근 : 해방이나 (레오나드) LV 30

현재 직으로 있는 레오나드는 세뇌 당하여 조종당하고 있는 것 같다. 전투에 들어가면 전자기음 소리로 구해달라고 하는데... 이번 전투는 기드런들이 엄청나게 몰려서 아군에게 집중공격을 하므로 조심해야한다.



▲ 레오나드 레오나드 레오나드?

제가 기드런의 집중공격을 받다보면 어느새 레오나드와 베크스트가 다가와서 강한 일격을 먹이기 때문에 더욱 조심해야한다. 그러므로 기드런은 적당히 몇 마리 물리쳐주고 데려오지 않는 게 편하다.

에베아를 물리치면 베크스트는 레오나드를 데리고 퇴장을 하며 기회를 보고 있던 테라리스트들이 등장하여 리버렌을 노린다. 이때부터 승리조건은 「다가 (레오나드의 파괴)로 바뀌고, 페테조건은 「라이블레이드 (토우아의 파괴, 다가(레오나드의 리버렌) 도착)으로 바뀐다. 다음 팀, 정체불명의 남자(사실은 레오나드가 바인·다가를 타고 나와서 토우아를 도와준다. 랜더기를 물리치면 리버렌이 가다가 가서 자폭을 하는데, 다행히도 발키와 리우나가 폭발의 피해를 없애준다. 랜더기를 물리치면 다른 테라리스트들은 퇴장한다.



▲ 리버렌의 모습

「라이블레이드」는 「라이블레이드 파괴」가 목적이기 때문이기 때문이라는 것이다. 하지만 토우아는 동료가 아닌 이상 같이 싸울 수는 없다고 하고, 그것에

▶ 전투나 시작할 땐... 해방은 시나리오를 시작하면 유미르를 위로해 줬다는 이유 하나만으로 별의 이상의 호감도가 떨어진다 (인기 있는 남자는 퍼도 취...). 이벤트는 어떤 라이블레이드의 강화를 위해 정지로 만나기로 한다. 이벤트관과 이야기 도중, 예미가 뛰어들어 유미르에게 안기는 이벤트를 「포다시, 제련한다. 언제나처럼 제인은 예미에게 자꾸 남에게 물어볼지 말라고 다그치지만, 예미는 말일인지 안하러지 않고 전여 자신을 진정시켜줄 것에 대해 감사의 뜻을 표현다. 그리고 있는 파죽은 (레오나드)의 계속이 있다. 성령기 발전!

전투가 끝나면 베크스트는 잠시 손을 잡자고 하는데... 제멋속 박사의 목적은 자신과 목적이 틀리기 때문이라고 한다. 제멋속박

남한 베크스트는 대신 레오나드를 리버렌의 일행들에게 동행하게 만든다. 그리고 베크스트는 레오나드의 정신이 불안하므로 만약 폭주하는 일이 있으면 황자님의 키스로서 진정시킬 수 있다고 하여 사과한다. 이때까지 크라이오의 집에서 침대를 갖는 레오나드는, 가족이라는 뜻의 행복을 알고 상당히 기뻐한다. 역시 이번 시나리오도 리버렌이 아니라 승리의 크라이오의 집에서는 말미르 프라이베이트는 불가



▲ - 뒤 리버렌의 모습이 없나?

제 26 화

가시하는 장을 넘어서

시나리오를 시작하면 유이코가 찾아와서 토우야에게 자신도 라이블레이드에게 타게 해달라고 한다. 더 이상 소중한 사람을 잃을 수는 없다고 하면서... 여기서 토우야의 선택을 강요하게 되는 데, 토우야는 유이코가 없다면 리버렌트의 백업을 할 수 있는 사

람이 없다는 이유로 거절한다. 이것으로 라이블레이드에게 타는 것은 미지막일 것이니 최후의 과트나선택을 하라고 하는 약으로 토우야에게 가장 소중한 사람을 택하라고 한다. 물론 필자는 아이를 선택하였다.



승리조건 : 비극하며 리버렌트/제트/토우야의 생존까지 도약하는 것
패배조건 : 리버렌트/제트/토우야의 죽음 또는 리버렌트/제트/토우야를 넘는 것

역 : 200명/제트 및 7기
NPC : 비번드루프 (제트 LV 35)
그림 (제트 LV 32)

비인 : 0기 (02의 인명 LV 25)
직인 : 75명 (제트 LV 22) X 11
중위 : 75명 (제트 LV 22) X 3
개조된 배틀스 LV 32
필레노스 LV 36
비번드루프 LV 27
역구 (제트 LV 27)
역구 (제트 LV 27)



▲ 이제 잃지 않게 보는 일출이



승리·패배조건이 상당히 애매하다. 아무튼 조건대로 라이블레이드 이외의 리버렌트 생존기를 버리어 (업설에 진하게 들어 처져 있다) 에 도착하게 만들지, 4번째에는 그라드와 가류드몽, 의문의 인물(메이오)의 이군 중독이 있다. 이군의 기체를 하나라도 버리어에 달게되면 가류드몽이 버리어를 모두 부서 버린다. 그와 동시에 배틀스들의 (제트)들이 나오는데 이때부터 승리조건이 필레노스 (살)과 가이오콘 (배틀스)의 파괴로 바뀌고, 패배조건은 라이블레이드 (토우야)의 파괴로 바뀐다. NPC들은 가이오콘과 필레노스 이외의 적들을 처리하면 퇴각한다. 배틀스와 토우야의 전투시 대하이브트가 있다.

승리·패배조건이 상당히 애매하다. 아무튼 조건대로 라이블레이드 이외의 리버렌트 생존기를 버리어 (업설에 진하게 들어 처져 있다) 에 도착하게 만들지, 4번째에는 그라드와 가류드몽, 의문의 인물(메이오)의 이군 중독이 있다. 이군의 기체를 하나라도 버리어에 달게되면 가류드몽이 버리어를 모두 부서 버린다. 그와 동시에 배틀스들의 (제트)들이 나오는데 이때부터 승리조건이 필레노스 (살)과 가이오콘 (배틀스)의 파괴로 바뀌고, 패배조건은 라이블레이드 (토우야)의 파괴로 바뀐다. NPC들은 가이오콘과 필레노스 이외의 적들을 처리하면 퇴각한다. 배틀스와 토우야의 전투시 대하이브트가 있다.

제 27 화

마음, 밀피



승리조건 : 고트레우스 (1명/승리) 제트
패배조건 : 고트레우스 (토우야)의 죽음

역 : 200명/제트 및 8기
직인 : 고트레우스 (1명/승리 LV 35)
중위 : LV 30 (X 1)

시나리오를 시작하자마자 별다른 말없이 전투된다. 다른 (제트)의 일행들을 해치웠으니 남은 것은 모든 일의 원흉, 대잇슈박사가 이번 상대인 것이다. 저번 시나리오에서 소비된 파워, 루지, 플라너가 100% 회복되지 않은 채로 시나리오를 시작하게 되므로 상당히 어려운 전투이다. 고트레우스를 한번 물리치면 대잇슈박사 이대로 끝낼 수는 없다면서 토우야를 공격한다. 정체를 알 수 없는 힘에 의해 궁지까지 몰리는 라이블레이드. 그러나 마지막 결집타를 맞기 바로 직전 알 수 없는 힘에 생긴다. 버스트 플라너의 비슷하지만 버스트 플라너와는 다른 힘, 가장 중요한 사람과 함께 하는 힘, 즉 사랑의 힘이 모인 것이다! (원 신미즈...) 결국 고트레우스와 대잇슈박사는 강대한 사랑의 힘 앞에 결국 쓰러지고 만다.

제 28 화

나입레오의 약속

드디어 모든 것이 끝났다. 모두 지켜보는 가운데 외사 가본은 레오네가 인간이 아니라 생명과 학에 의해 만들어진 인공적 인간이라는 사실을 전해준다. 그 말을 듣고 좌절하는 레오네, 그러나 토우야를 비롯한 모든 이들이 격려해주어서 결국 레오네는 다시 힘을 내게 된다.



▲ 인공적으로 만들어진 인간, 레오네

아무튼 이제 모든 것이 끝난 기념으로 파티가 시작되고, 즐겁게 노는 가운데 많은 사람들이 만나게 된다. 파티가 끝나갈 무렵, 바리아의 소환을 하고 있는 상을 보게된다. 모든 것이 끝난 것이 아니었다! 말인가? 리버렌트의 일행들은 파티를 즐기다 말고 울 뚝이다.



▲ 리버렌트의 딸



승급조건 : 4번째 리버블레이드 (19
0) 의 생존
패배조건 : 리버블레이드 (보우아) 의 죽음
목표 : 리버블레이드 퇴치

NPC : 불타고민 (레벨 LV 33)
체포 (모든 LV 35)
리버블레이드 (레벨 LV 34)
목 - 저온 (레벨 LV 30) X 5
불타고민 (레벨 LV 30) X 2
리버블레이드 (레벨 LV 30) X 2

장소가 매우 협소하다. 할 수 있는 일이라고는 상대가 올 때까지 포지션을 잘 파놓고 기다리는 것인데 어찌 목적은 적의 전멸이 아니라 단순히 라이블레이드(보우아)의 생존일 뿐이니 그다지 어려울 것은 없다. 게다가 리버블의 일쪽에는 신개방 3인조까지 있으니 살아남는 것은 어렵지 않다.

장 29 화

방랑의 길



목표 : 리버블레이드 퇴치
목표 : 불타고민 (레벨 LV 30) X 3
????????? (레벨 LV 3 X 2)

목표 : 리버블레이드 퇴치
목표 : 리버블레이드 (레벨 LV 30) X 2
????????? (레벨 LV 3 X 2)

결국 리버블은 바리아의 인으로 들어간다. 성령기가 일정한 곳까지 키게되면 적의 증원이 있다. 하늘에 떠있는 정제 모듈 적과 공격을 받으면 추자가 떨어지므로 주의하도록 하자(산적이 불가능하다). 적을 물리치면 다음 번에 하나씩 더 나온다.

가이오온 키게에게 이미지를 주면 최북에서 고해리우스 키게까지 나온다(클론 기술은 위대하긴, 가이오온 키게는 제자리에서 가만히 있으면서 자꾸하는 유닛을 공격하므로 이곳을 통과하려면 이동력이 낮은 유닛은 상당히 고전하는 수가 있으니 가속과 같은 신화캐릭터를 써서 조금이라도 더 빨리 가이오온 키게를 통과하도록 하자. 물론 모두 전멸시킬 수도 있으나... 그러기 위해서는 임시 직장을 이용한 레벨업 노가다가 필요할 것이다. 단 한 대라도 많이 가장 북쪽에 도착하면 클리어.

장 30 화

그자오의 길

드디어 보우아들은 바리아의 코어 앞에 도착한다. 도착하니 보우아에게 말을 하는 어떤 목소리가 있는데... 그 정체불명의 목소리는 자신의 목적, 대안제언류

의 정화에 대하여 말한다. 보우아는 인간의 생명을 가지고 놀고 하는 행위를 절대 용서할 수 없다고 하며 정체불명의 물체에 도전한다.

승급조건 : 불타고민(레벨 LV 33) 목
목표 : 리버블레이드 (보우아) 의 죽음

목표 : 리버블레이드 (보우아) 의 죽음
목표 : 불타고민(레벨 LV 33) 목

이번 전투는 일기타이다. 라이블레이드 vs 불타고민(레벨 LV 33), 명실공히 최후의 전투인 것이다. 중원도, 아군도 없다. 오로지 3대 1... 지금까지의 전투에 비하면 꽤 어렵지만 꾸준한 게조와 레벨업을 해왔다면 그렇게 힘들지는 않다. 사이드어택과 찍어먹, 그리고 도망다니면서 HP회복 등의 최대한 할 수 있는 작전을 모두 써내서 이 마지막 전투를 승리로 이끌자.

정말 최후의 순간! 보우아의 동료들이 방어대를 깨고 등장한다.

이제서 약한 인간들이 이렇게까지 강해질 수 있는 것인지 궁금해하는 목소리. 확실히 인간 하나하나는 약하지만 인간에게는 신의 후광, 사명이 있기 때문에 강할 수 있다고 하는 라이블. 그 말은 들은 목소리는 확실히 즐겁다고 하며 불타고민(레벨 LV 33)과 함께 사라진다. 이제 남은 것은 바리아 자체를 멈추는 것. 보우아는 여기서부터는 자신 혼자 한다 고 하며, 반드시 살아 돌아오도록 노력한다고 한다. 동료들은 모두 떠나고... 최후의 임을 내서 바리아의 코어를 멈추는 라이블레이드, 보우아, 아아, 아아도.

결국 바리아는 통과하지만, 라이블레이드의 반응은 보이지 않았다. 더 이상 할지 못하고 리탈출하는 라이블이 일행들...



▲ 보우아에게 말을 하는 리



▲ 위 탐색이 타지해 목 목소리



▲ 그 이름은 '부, 이다



▲ 최후의 순간



▲ 리버블레이드, 움직이지!



▲ 들은이는 리버블

이필로그

선생님 : -- 그렇습니다 -- 아하...
그렇기때도 -- 안 겠습니다 하... 그리고 --
코이치로 : --아이-- 토우야~ 희기
축하نامه 지면 전한다고구 아--하--
선생님 :
코이치로 : --지... 잘된 토우야 위
하--
코이치로 : 선생님, 아예으로 오세
요-- 토우야는-- 나도 몰라--
푸리번이한테 선생님, 지고 있는 토
우야를 찾아주세요
???? : 찾아주세요
토우야 : 기
어삼 : 카지라~ 토우야인--
토우야 : 예, 여기는-- 교실?
어삼 : 네하-- 어서오세요 토우야인
토우야 : 예, 해배 다나왔습니다
베니라스 : 아이, 이제 대해 아예 전
알아지 나는-- 지금까지 있었던 일
은 모두 알아있다는 거요
베니라스 : 아--오, 모든 것이 진실입
니다 그리고 당신의 활약으로 바리
어는 소울했고요
토우야 : 소울했다-- 그렇지만 우리
들은 어딘간가?
베니라스 : 예
토우야 : 그게 아-- 어딘구나--
베니라스 : 그렇습니다 당신 덕분에
아까는 아닙니다-- 아니 이 세계는 구
해했습니다--
토우야 : 인간의 힘이 아니라 모두가
있었기 때문이다 내가 있는 동료들
이



▲ 트롤로그의 참가 캐릭터



▲ 베니라스

베니라스 : 후후후-- 그렇습니다
토우야 : 그것보다 여기는 어떻게 오
게 된거지? 난 아까는 어디에 있을 때
의 결과물...
베니라스 : 아예의 세계에는 시간이
지나지 않았습니다
토우야 : 무슨 뜻이지?
베니라스 : 당신이 이해하지 않았던
것은 모두 '결정'입니다. 거기
에 있다가 다시 원래의 우주로 돌아
온 것입니다
토우야 : 결정무?
베니라스 : 당신이 페라독스가 설명
하는 존재 상태에서의 확률적 존재
를 '모든 것이 확률적 경우'가 실제
하고 있으므로 이 우주는 무한히 반복
된 '다시결정'의 일부에 지나지
않는 것이요 그것은 물리학적으로
실재하는 것으로 되어 있으며 우리
를 인간의 존재의 경계까지 즉 인간
에만 그물망이 들어있는 세계가 있는
것이요
토우야 : ...
베니라스 : 우--후-- 그렇지만--
토우야 : 아니 이제 됐어 그러니까
내가 살고 있는 세계에는 다른 세계
가 있다는 거지?
베니라스 : 예 뭐 그런 뜻이요
토우야 : 그러면 카지라가 있는 세계
는 아예 다른 세계라는 뜻?
베니라스 : 예! 참군 전에는 알았지
만 이 세계에서 살아있는 것은 가능
성을 근거로한 많은 세계가 있으며
토우야 : 그걸 알아듣지요--
베니라스 : 아니 조금 줄여요 결정
세계라면 반드시 본인과 관련된 존재
가 있습니다 그러나 아까는 어디에는
있었던 거기는 이 세계와 다른 세계
사이에 있는 세계로
토우야 : --음... 대해 알아나 알고
있는 거야--?
베니라스 : 우주의 위치가 불타우는
존재에게 있는 무한히요 그렇지만
나는 자신의 실 없는 것을 알지 못하
나 그러면 힘을 더 개발해 나가야겠
지요
토우야 : 그렇지만 전에는 확률적 세
계가 존재한다면 그런 것을 알지 못
하고 예측할 할 수 있는 건가?

베니라스 : 그것은 불타우! 이번 세
계가 존재한다고 하면 그 세계는 자
자의 세계 중에 완결되어 있으니까
요 그러니까 다른 세계가 있다고 해
도 그 세계 존재하지 않아서는 그대로
시간까지 갈을 수는 없는 것입니다
저는 그저 아까는 어디에 세계를 구해
기 위해 다른 세계의 존재를 모았
던 것이고
토우야 : 그렇다면 내가 있던 그 아
까의 세계는 '결정' 확률의 세계
로서 살아있었다는 것인가?
베니라스 : 예 그리고 당신만 미래의
세계로 돌아왔고요
토우야 : 그걸 아는데 모두가 어떻
게 된거지?
베니라스 : 사실에도 아야도 원래의
세계로 돌아왔어요 그리고 모두가
우선요
토우야 : --그런가? 예 아야-- 살아
모두 이 세계 말고 나오는 다른 세계
에 살고 있는 사람이었던 걸간가--
베니라스 : 후후후--
토우야 : 웃을 필요 아야! 만약 그
렇다면 이 세계의 아이는 내에 대해
시 알지 못했던 걸간가?
베니라스 : 후후후-- 그렇지요 아야
도 카지라도 모두 이 세계의 사람이
예요 그러니까 걱정하지 마세요
토우야 : 그-- 그렇가--
베니라스 : 오-- 미안합니다 술을 저
도 가져왔어--
토우야 : 간단히 마시지?
베니라스 : 사생활은 사생활 있는 곳
에--
토우야 : ?
베니라스 : 정말로 감사합니다 저의
사생활인 세계를 구해주셔서-- 그 사
생활도 분명히 감사해 합니다--
토우야 : --그런가? 그럼 이해해주
나
베니라스 : 해배 그럼--
토우야 : 아야--
다시 현실로 돌아오는 토우야
선생님 : 한때 카지라 토우야인
토우야 : --당신에게도 선생님
선생님 : --당신에게
토우야 : 감사합니다 아주 조심하
습니다

선생님 : 그 그-- 그--그런 무한
인데 다음부터 살아있는 일을 하고 자
토우야 : 하--

그리고 너의 작용이 끝났다.
악마 프리마에서 지난 일들은 공
감히 소중한 추억들이 되고, 기
역에서 만난 사람들은 친구였다. 또
우 어떻게 되었는지 나는 알지 못
한다. 그저, 본능이 후한 하늘과
같은 너의 '기분'을 가지고 있을
지-- 확실히, 그렇게 생각된다. 당
시 시작되는 일상과 선택은 일
상--그것도 지금을 빛나게한 보
인다. 일상이라는 것의 초추함을
알게된 지금으로부터는--



▲ 하늘을 날아가는 베니라스

분기 간결 놀임 광학

3화에서 등장하는 분기에 의
하여 바뀌는 사나리요 및 거지
있는데, 본 광학에서 '공격력'을
선택하여 가계된 분기 사나리
으로 공격하였으나, 마지막으로
다른 분기에 대해서도 쉽게 다루
기로 하였다.

4화 프랑코의 비는 그치지 않고
(フランクの雨は降り止まず)

5화 새로운 고동 (新たな鼓動)

6화 언덕의 마을 (塚家の集落)

이쪽의 사나리으로 가게되면
강력한 NPC인 레파스를 볼 일
도 있고, 카인도 동료가 되지 않
는다(일순간이지만). 그리고 결
정적으로 이 게임 최고의 미스터리
(--라고 할간에서 불리하지는)
알로라나가 1번이나 더 빨리 운
명을 달리하게 된다. 결국 스토
리 자체는 크게 틀릴 것이 없다.

연애물이나... 격투물이나... 아니면...

인연이라는 이름의 펜던트

WITH TOYBOX



그래픽	★★★★
이식도	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

제목만 바뀌어서 PS로 나오게된 '위드 유(With you)'. PS판으로 이식되었다고 해도 본 편은 55%와 크게 다른 점이 없어 아쉬울 따름이다. 하지만 PC로 발매되었던 '도이 박스'에 모ହି된 외판적인 시나리오들이 담겨있다는 것이 큰 의미가 있다. 이 시나리오 역시 본 편에서 등장한 서브 캐릭터들에 관련된 재미있는 사건들을 그리고 있으므로 만약라면 더욱 즐길 수 없을 것이다.

시작 화면

게임부터(ゲームから)	처음부터 게임을 시작한다.
이전시점(以前の時点)	세이브된 장난에서 바로 이어서 할 수 있다.
스페셜(Special)	본 권을 한 번이라도 플레이해야 고를 수 있다. 토이박스 스토리라인 CG감상, 사운드 감상이 포함되어 있다.
메모리카드 확인(メモリーカードの確認)	메모리 카드에 있는 데이터를 확인한다.

조작 설명

○ 방향키	항목의 선택	○ 스페스	펜던트 표시의 유무(방향키로 위치 선택 가능)
○ START/버튼	등신 화면	○ R1/버튼	자나간 대사 확인
○ O/버튼	결장 및 대사 넣기	○ L1/버튼	대사의 고속 넘김
○ X/버튼	취소 및 대사 넣기	○ L2/버튼	대사 자동 넘김의 유무
○ △/버튼	화면 내 컨트롤러의 유무		

데이터 관리

이 게임에서는 게임진행 중에 언제나 스타드패드를 누르면 옵션 화면을 불러낼 수 있고, 그 중 SAVE, LOAD항목을 눌러서 데이터 관리를 할 수 있다. 세이브나 로드 역시 언제나 할 수 있으므로 자주 이용하기 바란다. 기본적으로 메모리카드의 2분량을 소비하며 그 안에서 10개의 세이브 파일을 만들 수 있다. 끌려야 후에는 그 끌려야 데이터를 세이브할 수 있으므로 꼭 해주자.

캐릭터 소개

이토 마사키 (가면 설정)

이 게임의 주인공이다. 본 권은 마사키를 중심으로 진행된다. 어렸을 때 대니와 에이린 이후로 좋은 친구가 되어왔고 지금도 학교의 육상부에 소속되어있다. 주위의 많은 여자친구들도 그렇지만 무엇보다도 부러운 건 여동생인 노에미이다. 다른 게임에서도 그렇듯 꽤 이진 주인공이다.

나루세 마나미



이 게임의 여주인공 중 한 명이지만 인기는 그리 많지 않은 비운의 캐릭터. 어렸을 적에 대니와도 인연을 맺다가 6년 후에 다시 일본으로 돌아온다. 대니와 자신은 처음부터 마사키를 대우에 두고 있는 듯, 실수를 많이 도와 따라 영한 느낌을 주기도 한다. 하지만 토이박스의 스토리에서는 무자비한 모습도 보여준다. 현 이토의 비동생이 한 명 있다.

이카와 나오리



대니보다도 인기가 있는 여주인공. 거의 대부분의 사람이 처음 플레이하게 되는 캐릭터라는 소문도 있다(-). 풀 시용가능한 성격이기 때문에 언제나 보기 좋다. 마사키와 대니와는 오랜 소꿉친구이며 또한 삼각관계에 처하기도 한다. 좀 더 신사와 관련된 이야기 때문에 무녀복을 자주 입지만 전쟁에 피라는 에피소트 복종도 구경할 수 있다.

이토 노에미 (성음 변경가능)



이 게임을 즐긴 사람들의 권택적인 지지를 받고 있는 캐릭터. 예나 비한 오해를 잘 못내리지 해주며 좀 더 방언의 언어라 해서 언제나 지켜주고 싶은 마음이 들게 한다. 그러나 자신은 스스로 부족한 점을 많이 느끼고 있다. 게임 내에서는 사바사키와 관련된 일들이 많이 일어나며 토이박스의 스토리에서는 현이치의 일생에서 노에미와 관련된 일을 할 수 있다(그러나-).

타나카 사에코



전통적인 보이스 캐릭터. 연노를 위해 소속되어 왔던 데이지와는 연노나 시즈코로 시지리다. 또한 예쁜 시안을 계기로 데이지와는 우애가 두꺼운 우정을 쌓는 중이다. 외모는 우형 같은 것을 무사히 데이지에게도 용납이 많은 듯 하다. 특히 토마엑스에서는 유급없이 그 요리를 먹을 발라이드로 접근도 가능.

사가라키 미야코



보도부신원부에 소속되어 왔으며 연노나 회를 배운 캐릭터이다. 상급에 있던 데이지를 영입 해준 것으로 그 영입 또한 상당히 못하다. 사에코와는 고등학생 때부터 친하게 지내고 있으며 항상 놀리고 있는 듯 하다. 너무 장난기가 많지만 약은 없기 때문에 매우 굳은 것을 받고 있지 않다.

아미미야 미지루



은. 날 길거리 데이지들의 학교만 근무를 하는 선생님이다. 게다가 학생 중 무리 데이지 루비에서 몇 가지 사생활에 관한 이야기도 알고 있다. 개인적으로는 교우에 있어서는 연가 상해에 관여하지 않는다. 하지만 수업을 내주는 것에 대해서는 상당히 능숙한 면모를 보여준다. 토마엑스에서는 스타트에서는 용량이 용이한 데이지(물 지우기)도 알고 있다.

자미나 폰



데이지 루비에 있어서 상당히 비중을 차지하고 있는 캐릭터. 예전엔 장본인이 루비에서는 구경조차 할 수 없다. 이런 면에서 알 수 없는 점이 많으나 데이지에게 어떤 감정을 품고 있는지는 확실하다. 외국에서 왔기 때문에 새로운 환경에 그리 잘 적응하지 못하는 면도 보이는데, 역시 토마엑스에서의 모습을 지켜보는 중이다.

시바사키 타쿠야



간만에게 있어서 약히 비슷한 캐릭터이다. 학구를 잘 여자인 너무 과시하고 다니는 것 같고 성격도 그리지 좋지 않다. 노 데이지는 예전엔 사생활 지지고 왔으며 토마엑스에서는 그 점이 자세히 다루어진 듯.

하시모토 미요가



여우같은 사에코와 같은 단조로운 골자같은 면모. 그렇지만 순수하게 사에코를 위하고 있기 때문에 그렇게 따져볼 수 없을 것 같은 역시 높게 봐주는 것이다. 본 에피소드는 비중이 높지 않았던 토마엑스에서는 상당히 위중한 면모를 보이게 되었다. 그리하여 오빠인 히사코는 데이지의 육상부 선배이기도 하다.

본 편의 루트 소개

PC판에서의 본 편은 전지 것들과 비교해서 거의 똑같다. 약간 변경된 CG들도 있기도 하지만 대부분은 다 비슷하다. 따라서 여기서는 선택권을 중심으로 한 루트를 소개한다. 물론 여기에 나와있는 선택분들이 진행상 대체로 중요한 것들이므로 전부다 이상을 유지하면 좋겠다. 먼저 표에서 동그란 점은 미니미 루트와 나츠미 루트 중 어느 한 루트로 진행하는 데 유리한 것을 나타낼 표시이다. ●는 미니미 루트, ○는 나츠미 루트에 같은 공후에 필을 선택할 수록 점성 어느 한 루트로 진행의 방향이 정해지거나, 다음에 세로 표시는 호감도의 증가 표시이다. △는 호감도의 감소, ▼는 호감도의 회복을 뜻한다. 호감도는 어느 한쪽의 루트를 선택하는 것에 많은 영향을 받는다. 게임 진행상 양자를 길러주고 싶고 한 개 리타만을 집중 공략하는 것이 좋으므로 대체로 게임 중반부에 선택에 따라 미니미 루트가 많이 변한다. 참고로 편린들의 색깔이 흩어질수록 나오리, 희색일수록 미니미로 기울고 있다는 것을 나타낸다.

출판 스토리보드 편집: 1999년 10월을 무렵에 완료되었습니다

사연	DL33 무반복	LS20 무반복	DL33 오답	LS20 오답
※ 두 사람과 스키이트				
뭐라고, 맞도 알았잖아, 나오라 -승부다(勝んだ)-				
이런 내색은 내보여두고 좋아서 연습이나 할까, 마누라(旦那)-				
이제 나오라 -누르자자(ぬれ) 오빠(お兄)-				
결정인 자네 바꿀까(かまふ)-				
조급한 더 좋아 -(6.5)-				

6월 8일				
사연	DL33 무반복	LS20 무반복	DL33 오답	LS20 오답
※ 미나코의 무트				
그렇지 -(-うそ)-	●			
최선을 다했어(最善)-		○		△
이런 승부는 이런 거나 다름없어(守備)-				
※ 미나코의 무트				
남자란 변해 가는 게 아닐까(變って)-				
본심은 변하지 않았잖아(本心)-	●			△
남 변했나(變って)-				△
※ 나오리의 무트				
이전엔, 똑같은 내역자야 -(同じだった)-		○		
내역에도 실감하게 대역물(大物)-				
실감히 실감시키지(感)-				

6월 9일				
사연	DL33 무반복	LS20 무반복	DL33 오답	LS20 오답
※ 나오리의 무트				
역시 선택이 나가는 것이 좋아(やっぱり)-				▼
연습해야 할까(練習)-	●	○		
이대로 괜찮은 걸까 -(これ)-	●			
역시 나는 내성도 있고 -(やっぱり)-				
아무 것도 아니야(何でも)-		○		△

6월 11일				
사연	DL33 무반복	LS20 무반복	DL33 오답	LS20 오답
※ 나오리의 무트				
어쨌든 뭐랄까면 괜찮아, 내역자(内訳) 아니잖아-	●			
아니, 정말 몰 다 시키잖아 -(まあ)-		○		
어쨌든 나도 도둑(盗) 아니잖아-	●			△
아무 것도 모르는 사람이 나면 괜찮아(誰人が)-				
--나오리도, 불어해서 도둑(盗)-		○		△
마나코, 나오리를 이겨줘(勝たせ)-	●			△
뭐, 그렇게까지 말한다면 받아주지 -(受)-		○		△
정말, 별으니까 미안(申し訳)-				△
※ 미나코의 무트, 미사키, 미자루의 미번트				

6월 12일				
사연	DL33 무반복	LS20 무반복	DL33 오답	LS20 오답
※ 나오리의 무트				
정제 되어(精製)-				
--(-)-				
그걸까 이런 말(それ)-		○		

제 3장 끝 앞에서...

6월 13일				
사연	DL33 무반복	LS20 무반복	DL33 오답	LS20 오답
※ 나오리의 무트, 미사키, 미자루의 미번트				
※ 나오리의 무트				
--무슨 소리지(何)-		○		
내가 멋대로 한 것 뿐(私が)-				
내가 어름(氷)이라 누우려도 똑같이 행동했을 거야(氷)-				
틀, 데 실감하게 해(少)-				
사투리(方言)-				
미, 이제 별안간(今)-			○	

6월 20일

시리즈	PS2	PS3	PS4	PS5	XB1	XB2
*나나미 부부						
그런 중요한 일이 뭐고 생리해(それって?)	●					
그리고 싫어, 언제냐(いつかよ?)						
그게 전부 가능한 일은 아니지(そう?)						
형사에게 연학을 해달라(刑事さん?)						
우연일지도 모르니깐 좀 더 심혈을 기울이지(偶然?)						▼
형사를 조사해볼까(刑事?)	●					△
*나나미 부부						
음, 좋아(えん?)			○			
진짜 싫어(嫌い?)						
정말, 할 수 없지(仕方ない?)						△
갑자기 바빠도 좋게(暇まで?)	●					△

6월 20일

시리즈	PS2	PS3	PS4	PS5	XB1	XB2
*나나미 부부						
타인의 전사(トウジン) 一	●					
들어와, 불만(入って?)						
다른 곳으로 옮기(別つ?)						
형사(의) 이 곳에 있을까(刑事さん?)	●					
경찰서에 연학(連学) 一	●					
나나미 아버지의 회사(美濃美の父の会社)	●					
학교의 도서관(学校の図書室)	●					
지금까지 알아본 것, 일을 끝까지(今まで?)						
알려주어도 도서관에서 내보내(ごまかして?)						
우리들도 조사를 같이 있다고 한다(調査しても?)	●					
알려주려다(ごまかして?)	●					
의치부 선생(意地部先生)도 알아본다(知らる?)	●					
학교(学校)	●					
이렇다 할 만한 것이 없으니 0점짜리(これと?)	●					
미-미(가) 사고를 당했던 곳으로 2인(美濃美もさん?)	●					
잠시 방문이라도 해볼까(ちょっと?)	●					
미-미의 집(美濃美の家)	●					
같은 거다(同じやない?)	●					
확실하게 연학(連学) 二	●					
아직 아무것도 몰라니(まだ?)						
내가 알지도 못 알아(知らない?)						▼
그런데, 우리들은 그런 사람이 아니잖아(何よ?)	●					△
음, 언제까지 신랄한 표정 양해(意地部先生?)	●					▼
*나나미 부부						
오늘은 내가 한 뒤 내지(今日は?)			○			△
0점짜리, 항상 최상인 주제(0点?)						
뭐야, 벌써 좋아하는 거야(えん?)						

6월 20일

시리즈	PS2	PS3	PS4	PS5	XB1	XB2
*나나미 부부						
아직 좋아, 적당히 일할까(まだ?)						
음, 거절(えん?)						
음, 난 좋아, OK(えん?)	●					
좀 뭐든, 뭐지(ちょっと?)						
형사-형사(刑事?)						
식후 0점짜리도 해볼까(食後?)	●					
자네(あなた?)						▼
형사(의) 二, 그놈 가이(大丈夫?)						
미-미(美濃美さん?)	●					△

제 4장 오해 당혹 엇갈림

6월 14일

상황	DLJG 부인족	LSJG 부인족	DLJG 양심	LSJG 양심
※나오리 부분				
물론 '정말에게' 2인 예 요건해불가(ふつとー)	●			
타-리에게 일어난(偶発事)				
최근 육아에도 타(타)리(トー)	●		△	
소용이나 허자(자)리(者)	●			
이런게는 '그로스 이펙트' 로 일기(寺加)		○		
타(타)리도 놀은 적 하는 건 아(아)리(沙)				
역시, 이런 곳에는 片(파)리(片) 일기(ヤス)				△
넌 무성지 일(일)리(日)				
그러지(は)우(ら)지				
00기(0)도 잘 보(보)어(に)こ(こ)ても				

6월 22일

상황	DLJG 부인족	LSJG 부인족	DLJG 양심	LSJG 양심
※나오리 부분				
일(일)어- (日)어(つ)た(よ)				
그런 일을 할 誰(타)리(人)나				
어떤의 일(일)으로 가는 게 좋(好)일(日)나(と)よ(よ)く	●			
※나오리 부분				
정상시에 검사하는 時間을 일(일)리(日)ころ(の)				▼
어떤은 비(비) 보(보)이는 結果(に)よ(よ)く				
가능한 오(오)해 예방할 수 있는 結果(結果)的(式)		○		
타(타)리 간(간)은 불(불)마(마)리(佛)도(佛)나(ん)				
뭔가 誰(타)리는 誰(타)리(誰)도(誰)도(誰)し(し)や(や)ら(ら)ず(ず)				
원, 원- 오(오)늘(日)의 日(日)일(日)		○		△
무-무슨 소(소)리(理)는 日(日)일(日)				
-그(그)게서 어떤(何)리(日)다(ら)ん(ん)- (日)다(ら)ん(ん)			▼	▼
나(나)가 의(의)지(知)로 부(부)탁(托)된 日(日)일(日)		○		△
타(타)리(日)가- (日)일(日)일(日)일(日)				
-하지만 지금 내가 할(할)아(日)는 日(日)일(日)일(日)일(日)				

6월 23일

상황	DLJG 부인족	LSJG 부인족	DLJG 양심	LSJG 양심
※나오리 부분				
06. 일(일)기 일(일)일(日)일(日)				
7월 5일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				
10월 11일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				
8월 29일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				△
어떤- (日)일(日)일(日)일(日)			▼	
어(어)나, 그(그)런 日(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)	●		△	
정상시에 검사하는 時間을 일(일)리(日)ころ(の)	●		△	
어떤은 비(비) 보(보)이는 結果(に)よ(よ)く				
가능한 오(오)해 예방할 수 있는 結果(結果)的(式)				
물론 日(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)	●			
어(어)나! 무슨 일(일)하는 日(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				
타(타)리, 오(오)늘(日)의 日(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				

6월 23일

상황	DLJG 부인족	LSJG 부인족	DLJG 양심	LSJG 양심
※나오리 부분				
내(내)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				
- (日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				▼
식(식)단(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)	●		△	
관(관)객(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				
지(지)도(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)	●		△	
옛날의 타(타)리 일(일)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)일(日)				▼

한자	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호
그런지 (얼어(えんぞう))	●		△	
그런 게 생음발음(그)의 어음(えんぞう)이				
변형(변)도 불어(變)되었다(えんぞう)				

6월 27일

한자	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호
● 미나오리 무로				
미나오리 웃 (美奈笑ちゃんぞう)	●		△	
선생님을 부학의(美奈ぞう)				
--(ぞう)--				
미나오리가 곤란(美奈ぞう)이(美奈ぞう)	●			
--(ぞう)--				
어찌(美奈ぞう)도(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)고(美奈ぞう)				
올대(美奈ぞう)는(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)	●			
고(美奈ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう) 소(美奈ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)				
--(ぞう)--				
--(ぞう)--				
미나오리!! (美奈笑ちゃんぞう!!)	●			
AMASA!!! (美奈ぞう!!!)				
이(美奈ぞう)는(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)				
미나오리(ぞう)는(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)	●			
--(ぞう)--				
경(美奈ぞう)에(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)는(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)				
미나오리(ぞう)는(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)				
미나오리(ぞう)를(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)	●		△	

제 5장 계속 생각해왔고 지금도...

6월 28일

한자	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호
● 미나오리 무로				
그래도 자신의 마음을 속일 수는 없(美奈ぞう)어(美奈ぞう)		○		△
--(ぞう)--				▼
없고 있지만(美奈ぞう)은(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)				▼

6월 28일

한자	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호
● 미나오리 무로				
별로(美奈ぞう)는(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)				
--(ぞう)--				
그(美奈ぞう)런(美奈ぞう)지(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)		○		
아(美奈ぞう)는(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)				
별로(美奈ぞう) 나(美奈ぞう)는(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)				
--(ぞう)--		○		
내가(美奈ぞう) 잘(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)				
--(ぞう)--				
역시(美奈ぞう) 내(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)				

6월 28일

한자	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호	표준 발음기호
● 미나오리 무로				
미나오리(ぞう)를(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)가(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)이(美奈ぞう)	●			
AMASA!!! (美奈ぞう!!!) 미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)를(美奈ぞう)				
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			
미나오리(ぞう)의(美奈ぞう) 미나오리(ぞう)	●			

마리아와 전학생을 때리는 활기찬
것 같고도 전형적인 실수만 저지른
것 같고도 달랐다. 저, 나오키라
마리아가 모티브라 간 사에코 기법
넣고 케이크를 구워볼까?)



노에미: 무엇 사에코 언니 갈색머...
사에코: 노에미와 같이 깊은 싹새는
는 연리지만 알아야~후~ 다음에는
물고기 크림~키워드 넣고~ 그렇
다! 마리아 사에코사에코인 스페
셜~이 아니고 물고기 프렌드 스페셜
노에미: 굉장해 가져서 먹는 케이크
크 좋아~ 후후, 빨리 먹어보고 싶
은데
사에코: হবে, 기대하고 있어. 그걸
다음에는 노에미의 도자를 도와 줄
게 오늘 오를 틈이 준 걸까?
노에미: 괜찮아! 고마워 사에코 언니
사에코: 으음... 이, 그렇지 마리아
네서 오늘 잘 만들까?
노에미: 으음... 섹스워치하고 치킨
을 준비했다고 하지 않았나?
사에코: --그 네서 괜찮을까?

완성된 케이크를 들고 마나
미의 집을 향해 출발하는 사에
코, 도중에 상점가에서 마리아
와 만난다. 마리아는 마나미가
사울 선물만 기대하고 있다.
사에코가 될 준비했다고 물어보
자 마리아는 알 수 없는 음식을
희 이뿐만 아니라... 그러던 중
마리아는 사에코의 케이크를 눈
치게고 진료하게 노키가 시작하
다, 사에코의 시선을 다른 곳으
로 끈 사이 케이크를 낚아채러
는 마리아, 하지만--.



사에코: ...: 0000000000000000

마리아...
마리아: 어이쿠! 왜...!
사에코: 이 네서 마리아!!! 무슨 짓
이야!!!
마리아: 미안해 사에코~
사에코: 나~나의 목마리~
마리아: 후..

어쩔 수 없이 음식을 가져가
지 못하게 된 사에코, 사에코는
편영 파티 내로 마나미에게 미안
해서 어떤 말을 들었다. 하지만
마나미는 사에코의 마음편으로
도 기쁘다고 하면서 자신이 사은
신물을 나눠주어줘야 한다. 사에
코는 그런 마나미에게 사과안을
반복하는 수밖에 없었다.

마리아: 모두 오늘은 늦게까지 있어
해서 고마워! 나무 재밌었어!
사에코: 마리아, 오늘은 정말 미안
해. 다음에 이 빛은 반드시 갚을게
마리아: 아니야, 기분전환으로도 충분
해. 고마워 사에코!
나오키: 저 술을 좋아할 분까? 마나
미가 사자 때문에 술까지도 할 뻔이
지.
마리아: 그렇지 않아 후후, 그럴 모
두 포스트해서 가
나오키: 그럼 나는 여기서 미안 다
투분 언데 마리아 사에코!

돌아가는 길에 마리아는 사에
코에게 아까 있었던 사건에 대해
사죄한다. 노에미도 분위기를 바
꾸기 위해서 노력하고는 아쉽
게도 필명할 뿐, 결국 사에코는
가분히 풀리고 일행은 잠깐 오락
실에 들어서 놀다가기로 한다..

8월 29일

사에코: 좋아~이것으로 전부 산 건
개
사에코: 언젠 날 싹새 알아산다 오
요하리까지 나가서 여러 가지 재료
를 구입했다. 워, 넘장하게 생김새
면 어떨까? 하는 나 자신의 이상
하지만... 요점의 시간해서도 남 불
거 아닌 걸 가지고 확을 날 갈지도
오른다. 게다가 오늘은 특별할 날이
나무..)

사에코는 다시 노에미에 가
게로 말했다. 다시 케이크를 만
들기 위해서, 노에미에게 알려
줄 구하고 다시 요점을 빌린 사
에코, 노에미는 연례인지 사용
해도 괜찮다고 하며 케이크를
만드는 모습을 지켜본다.

노에미: 굉장해! 나무 사에코
사에코: 그, 그렇지! 나무 남동생이
없잖아
노에미: 아니 맛있게 먹었고 여기
에도 흔쾌는 싹새 꼭 같이
사에코: হবে~그까?
노에미: 그런데 이 케이크 알아야?
오일은 누구를 위해서 만든 거야?
사에코: 헛? 이 이 케이크 알아야?
노에미: 또 마리아 언니를 위해서 만
든 거?
사에코: 아 아니~그..
노에미: 이 싹새 누구랑의 생일 케
이크야?
사에코: 어라...어라... 그까~...마리아
다 소라...초콜릿이었으니까... 왜
는 미안 코드 괜찮을까? 사에코...
노에미: হবে, 상상해서 사에코 언니
사에코: 아 아니~그~이, 그래 노에
미~오늘까지 시간 있어?
노에미: 헛~나~

다시 완성한 케이크를 들고
가게를 나서는 사에코, 무엇 태
문이지 기기를 머뭇거리고 있는
것 같았다. 하지만 우연히도 전
액 그 장소에서 다시 마리아와
만주게 된다. 사에코는 당황
하고 마리아를 들고 있는 것이
무엇인지 궁금해한다. 한참 추
궁하는 사이 사에코가 마나미라
자 마리아는 갑자기 사에코를 푸
르는데....



사에코: --앗...
마리아: 헛? 헛~사에코...
사에코: ...
마리아: 마..

사에코: 마리아!!! 내 네서 누가 똥
마리아도 들고 있어!
마리아: 헛 --사~사~사...
사에코: 후...
마리아: 헛~재미...
사에코: --그만 좋아...
마리아: 어, 굉장한 사에코!!!
사에코: 재발~원 한 거야 난...
마리아: --사에코..

사에코는 다시 옛날에 있었
던 일들을 떠올렸다. 당시 마아
코는 너무 소란스러워서 수업
시간에 자주 혼나기도 했지만
그 활기찬 성격 때문에 학생들
과 잘 어울렸었다. 반면에 사에
코는 아직 낯선 느낌이 남아있
었기 때문에 그렇지 못했다. 또
한 언제나 서를할때마다 데칼코
나미도 같이 놀자는 아이들의
권유를 여러 번 거절하기도 하
였다. 게다가 중간에 그만두는
것을 몇번이 때문에 더욱 갈등
이 심했다. 그러던 어느 날 판
전제가 노에미에 가기로 했을
때, 역시 사에코는 활기차지 않
고 핸드를 부러 버려버렸다. 하
지 만 그날마다 케이크들이 너무 심
했다. 케이크에 치자 전혀 집중
이 안 되었기 때문에 그날은 실
수를 연발하였고 결국 남아서
용구정리를 하게 되었다. 어느
쪽도 잘 해낼 수 없다는 생각에
일출 받아 사에코는 미안 수듯
물을 뒤집어쓰고 있었는데..

마리아: 이 목소리... 이 어찌 서를할
물 들고 있어?
사에코: 후...
마리아: 나무 언니의 케이크가 좋아
사에코: 좋아 --이 난 서를할
물 --오늘은...
마리아: 열심히 하는구나. 케이크가
되기 위해서!
사에코: ...!
마리아: 지금 중요한 재자를
요사야... 이 난 보드무 소수인데
핸드를 부를 취재하러 갔을 때 그곳
의 싹새가 달렸어. 올해는 단연
할 것 재하리라고 말하 제, 카
레라...그 언출 장면을 꼭 꼭
했는데, 왜 어지 있구나

사에코: ...내가?

미미코: 응~, 그래도 정말 연애나 놀게까지 열심해 하는구나. 난 알아 쓴거 없애서 온몸부 같은 건 몰래 하지만 노력하는 사람은 좋아해

사에코: ...?

미미코: 응~ 왜 그래?

사에코: 아~ 아무 것도 아니~.

사에코: 난 스스로는 오직 일상대로 밖에 어찌하지 않는다고 계속 생각했었다 하지만 나를 걱정해주고 데려와 주었다. 그리고 내가 어쩔 줄 몰라했던 것을 연애나 간단하게 가르쳐 주었다. 편편적인 나를 바로 보도록 도와줬다. 이상한 내색이다. 무덤덤이 웃는 미미코의 얼굴을 보고 있었던 내가 허탈한 일로 고민하고 있던 자신이 부끄럽다.

미미코: 그럴 뿐이잖아. 모두 기다리고 있어

사에코: 응~ 이만큼 일부의 테러와 주워서 미미코 고마워

미미코: 응 서투르잖아 사에!

사에코: (그때의 기분은 일로 할 수 없다~뭔가 이렇게 가슴이 뜨거워져서 숨조차 들른느 눈물이 흘러나온다는 그런 느낌이었다. 그리고 그 내색이 나를 처음으로 사에코고 불러주었던 날이었다.)

신사쿠번에서 혼자 생각해 잠겨 있었던 사에코. 사에코는 케이크를 받은 미미코가 기백하는 모습을 상상한다. 그 때 나오리가 나타났고 사에코는 미미코와 다른 것에 대해 물어본다. 나오리는 사에코가 응시할 수 있을 거라고 생각한다. 사에코는 나오리에게 마나미와 닮았던 적이 있는지 물어보는데...



나오리: 응, 맞아~. 유전통 때문에 알고 지냈는데 그야 당연할 뿐이지. 하지만에도 그 예가 소중하게 남겨두었던 물건을 마음대로 먹어서 했는데 그 때는 울면서 화를 냈지

나오리: 너무해!! 내가 좋아하는 것은 마지막에 남겨두고 먹었다는 걸 알면서!! 라면서 몰라

사에코: 예, 아사~그런 나오리가 나쁘다고 생각하지만~.

나오리: 사에! 좋다면, 왜하는 상대 받을 심해 일한대만? 헛다라도 용서받을 수 있다고 생각해 버리는 경우가 있었잖아. 아무런 말하지 몰라도 알아 줄 것이라는 거야만가. 그렇지만 어떤 때에는 용서할 수 없다는 거야. 볼 것도 아닌 일로 일할라기도 하지~.

사에코: ...

나오리: 뭐, 그런 경우에는 친형의 생각보다는 것이 좋을지도 몰라. 왜 같이 지내는 것일까 하고~. 내가 말할 수 있는 건 이 정도야

사에코: 저, 저가~아니였는 어쩔지 나의 어울리고 연애나 놀라기도 하는 걸까?

나오리: 응? 거기! 내가 어울려 주니까 그런 거잖아!

나오리와 대화를 나눈 후에 도 아직 마음을 잡지 못한 사에코. 길으로 돌아가는 길에 만나며와 만난다. 마나미는 나오리의에게 저기가 안은 커튼을 나누어주기 위해서 냄비에 달고 가 저가는 중이라고 한다. 그러면서 미미코가 이제부터 사에코를 찾고 있다는 사실을 전해준다. 하지만 사에코는 별로 이상할까 지 않고 길로만 가리 한다.

사에코: ...?



사에코: 미~미미코~.

미미코: 응~.

사에코: 뭐~ 뭐 하는 거지~.

미미코: 응~.

사에코: 미미코~ ...

응?

미미코 옆에 놓여져 있었던 케이크를 발견하는 사에코. 그리고는 한 입 먹어보는데...

사에코: ...맛있어~. ...어떻게 하면 이렇게 맛이 있을 수 있지?

사에코는 미미코와 편편 파티 준비에 대해 나누었던 이야기를 떠올리면서 미미코가 케이크를 전혀 만들 줄 모른다는 사실을 곧 깨닫는다.

사에코: ...편편트는 정말로 모른다고 했으면서~. 실용과 소금물 헛갈린 건가. 나는~나는~.

사에코: 어쩔지 이 녀석에게 그런 것조차 가르쳐주지 않은 걸까. ...

갑자기 울리는 전화벨.

사에코: ?? -아~ 미미코~ 전화 왔어~.

미미코: 응~응~.

사에코: -아~ 미미코! 전화 할 수 없잖아~ 이 어찌세요~.

나오리: 아~ 미미코? 뭐?

하는 거야? 빨리 사에코를 데려오란 말에 모두 눈부시고 기다리고 있다

사에코: ...?

나오리: 예가 아사~아사! 내가 알겠잖아. 오늘 사에코 생일 파티 하자고

사에코: ??

나오리: 편편 나 듣고있는 거야? 싫어 한 것하고 오는 건 아니잖아?

미미코: 나오리! 요리 다시 만들어!

사에코: ...

나오리: 응고 있어! 미미! 대대대대!

사에코: 나오리~ 좀 더 기다려 주지 않겠나?

나오리: 응~ 아~ 잘못!

미미코: 응~.

사에코: 어디~.

나는 미미코의 곁에 있었다. 그리고 나는 미미코가 일어날 때까지 기다릴 생각이다. 오늘이 지나갈 때까지 시간은 아직 많이 남아 있으니까~.

..... END



때 어서 저우도 구별 못하는 나뭇 가지가 자라주었다. 성질 나쁜 숙부 내아에게 구지함을 몰아가면서도 끝 사르르 나뭇 가지가 주었다. 나 자신 도 풍광의 아름다움 있고 뭇 숲을 흔하하고 울림을 수 있는 나라이니 저 내 일은 내기 하지고 생각하도 안다. 그래도 마찌 누나 언연은 아직 어린애이기 때문에 유죄를 아 이 같은 취급을 당한다. 이 두 사람 언의 성질이 누나에게 영남을 생각 나게 하는 것일지도 모르다..)

켄이치는 부엌가리면서도 물건을 사기 위해 열심히 장거리를 돌아다니고 있다고 있다. 그런데 갑자기 켄이치의 뒤에서 누군가가 부딪혀왔다. 그것은 다름 아닌 노예미. 팔고 있는 물건이 너무 많다보니 충실을 못 잡고 비틀거렸던 것이다.

켄이치: 이 야나.. 무거운 것 같은데 괜찮아?
 노예미: 으음.. 그래져야.. 뭐?
 켄이치: 맞.. 괜찮아!! 좀 물어봐!
 노예미: 미안..
 켄이치: 그걸 그렇게 공짜로 팔아 살래?
 노예미: 아니 이 이것들 전부 그냥 받은 거야..
 켄이치: 맞? 그냥 받은 거라고??

수박~외수 5개, 야구 락, 피, 찌릿~콩이 봉투.. 켄이치는 전혀 몰입성이 있는 물건을 보고 대신 들고 가는다.

노예미: 아서 노예미! 놀았어~어떻게 된 거니. 그 집들은?
 노예미: 음.. 성질미의 여자아이에겐 받은 거야.
 켄이치: 으음.. 인간은 죄물다.. 어찌 마찌의 동생까지 있었어?
 노예미: 맞아! 마찌 언연이..?
 켄이치: 맞..나오의 누나 언연..?
 ..그렇다면.. 오 노예미! 노예미!!
 노예미: ..켄이치?
 켄이치: 음..켄이치.., 나부네 켄이치야.
 노예미: 그렇구나.. 나 언연 불쌍이 못 살아 보구나.
 나오의: 그 무례한은 잘 살아있어?
 켄이치는 노예미보다 낫살았어?.. 이 켄이치는 노예미보다 낫살아?
 켄이치: 음..그렇지만..
 켄이치: (슬픈 것) 나로 미안하다. 나오의 누나는 확실하고 같이 놀아 줄 책이 인상이 좋아지고 요새처럼도 괜찮아.. 노예미는 언연과 같은 병 거문 때문에 언연과 언연과 같은 언연이요기 때문에 더욱 그렇다.)

노예미는 도움을 받은 담배로 마실 것을 내준다. 나오리는 켄이치를 보며 노예미가 옛날보다 예뻐졌다는 것을 강조한다. 켄이치도 그 말을 듣고 다시 한 번 노예미를 쳐다본다. 그리고 노예미가 정말로 예뻐졌다는 것을 깨닫게 된다. 그리고 노예미가 자신을 확실히 기억해주었다는 사실에 기뻐한다. 켄이치는 노예미가 자기를 특별히 여기는 것 같은 거발이 들었기 때문이다.

노예미: 미안 언연.. 잘 살았어 보였어?
 켄이치: 그, 그.. 잘 나는 보였어. 이라고 생각 하지만..

노예미: 불쌍하기 좋아진 걸까? 아예 가지를 제외한 언연 언연이 된 것 같아?
 켄이치: 너무 심한게 아니냐?
 켄이치: (오) 몰라줬다고 하면 노예미도 알아들었다.. 그 때와 비교한다면 얼마나 좋았어?
 켄이치: 그렇게 말하면 노예미와 잘못..
 노예미: 맞아..
 켄이치: 노..노예미! 사..성당에 가봐..
 노예미: 아..미안해 언연.. 켄이치 편하게 있어줘!
 켄이치: 음..

커피를 마시면서 노예미를 자세히 관찰하는 켄이치. 노예미는 다정스러운 태도로 손님을 맞이하고 있다. 그러던 중 나오리가 그런 모습을 보면서 켄이치가 노예미를 좋아하게 되었다는 걸 눈치채버린다. 당연히 켄이치는 당황해하고.. 곧 심부름 중이었다는 걸 깨달은 켄이치는 노예미와 인사를 나누고 가게를 나간다. 노예미는 켄이치가 안 보일 때까지 오랫동안 배웅해 주었다. 늦게 돌아온 켄이치는 미니마에게 야단을 맞았지만 그 후 잠이 들기 전까지 노예미의 얼굴을 떠올렸다.

다음날

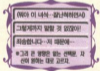
켄이치는 학교 가기 전에 미니마에게 심부름을 맡게 되었다. 하지만 잘 하면 노예미를 만날 수 있다는 기대에 부른 켄이치였기 때문에 순순히 응수했다. 켄이치도 그냥 가게로 직립 찾아가 볼 생각은 했지만 날 오의 누나 때문에 험시의 잘 일 두가 나지 않았다. 우연히 기대 할 수밖에 없는 자신을 부끄러워하면서 켄이치는 살림가게 도착하였다.

노예미: 잘? 그게 켄이치?
 켄이치: 맞아!
 노예미: 학교에서 돌아왔어?
 켄이치: 아.. 맞아. 오늘 아침에 누나

가 저어 언연의 재료를 사 가지고 오려고 해..; 하는 걸까..

문물게도 노예미와 우연히 만난 켄이치. 서로 하고 있는 일에 대해서 간단한 대화를 나눈 후 저녁편의 재료를 사러 나간다. 켄이치는 노예미와 같이 돌아다니는 도중에 우주의 부러운 눈빛들을 느낄 수 있었다. 대충 물건을 다 산 후에 켄이치는, 다음부터 살 것 있으면 같이 다니고 노예미에게 말하리란 걸 얼버무리며 급히 생수를 찾는다. 그 때..

노예미: 그거라면 이해해 오아~ 우리 가게에서 잘 꾸미는 것을 가르쳐 줄래?
 켄이치: 노..노예미!! 괜찮아?
 노예미: 짜..괜찮아.. 뭐야?
 켄이치: 짜..미안해.. 뭐야?
 켄이치: (미안해) 언연 보고 잘 살았어?
 노예미: 미안해..
 켄이치: 음..



켄이치: 죄송합니다. 제가 노예미를 약자로 데리고 온 거 때문에.. 정말 죄송합니다.. 다른 데는 없습니까?
 켄이치: 음.. 뭐.. 별로 대단한 건 아니지만..

시바사키는 켄이치가 노예미의 소꿉친구라는 사실을 알고는 누구와 비슷하다며 비교하였다. 계속 긴장된 모습을 보이는 시바사키. 켄이치는 필지 못하고 시바사키에게 따지기 하지만 노예미는 이내 켄이치를 달린다. 그런 모습을 보며 켄이치는 노예미와 그 녀석의 관계에 대해 궁금해하는대..



세 번째 이야기

로맨스는 달빛의 한숨

마사키는 사제로, 마나미, 미야코와 함께 요코하마에 도착했다. 마나미는 6년만에 온 지라 요코하마의 달리진 모습들에 신기해한다. 이 네 사람이 가고 있는 곳은 미야마 친시원이 열리고 있는 요코하마의 박물관. 마나미가 입장권을 많이 얻어왔었다. 또한 마나미가 살고 있었던 곳이기도 하니 궁금해서 그곳으로 가기로 한 마사키. 곧 박물관에 들어선다.

박물관에서 일행은 전시물을 감상하면서 마나미에게 미안하게 대한 약간의 설명도 듣는다. 한참 감상하던 중 미야코 때문에 약간 트러블이 일어나기도 한다. 곧 다시 둘러보는 일행. 여기서 한 보석을 유심히 보

게 된다. 여기서 갑자기 나타나는 미치루. 일행은 아직 미치루가 누군지 모르는 상태이다. 미치루도 함께 이 보석에 대하여 이야기를 나눈다. 도중에 사에코가 이 보석이 아이미야 제법 민족미술관에서 대출해온 것이라는 분구를 발견한다. 그러던 도중 미치루는 마나미의 목걸이에 대해 이야기를 하고...



미치루: 아미 달신 이상한 목걸이들

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 왜 이런 디자인이 있었을

미치루: 내비 실버 거머저 실버

미치루: 어쨌든 어둠이 좋아지지

미치루: 밝은 거머저

곧 일행은 미치루와 헤어지게 된다. 그러나 마사키는 아까의 그 보석을 다시 유심히 바라보는 미치루의 모습을 보는 데...

다음날

뉴스에서는 이제 갔었던 전시장에서 일어난 미술관 도난사건에 대한 이야기가 흐르고 있었다. 범행 전에 예고장이 있었던 것이 뒤늦게 밝혀졌지만 추측해서는 미리 경찰에 알리지 않은 듯 하다. 경찰은 계속 조사가이라는데, 곧 수임증이 올리고 미야코가 새로운 선생님이 온다는 소식을 알려준다. 그리고 그 선생님은 마나미이니라 하게 됐던 미치루. 이 만남에 의해 마사키들은 큰 사건에 휘말리게 된다...

서클활동이 끝나고 귀찮은 마사키는 미치루와 만나고 이곳에 있는 조각들에 대한 이야기를 나눈다.

미치루: 온 이 학교에 불의 재앙할 수 있게 잠시 둘러보고 있는 중이라

미치루: 아무것도 그냥 선생님이 아는 분이 예술가

미치루: 그래...그 중에는 비박 보이는 것도 있는 것 같은데

미치루: 그렇군요 오사키씨도 새로운 조각을 한 것 같아서 감사하고 있는 중이네요

미치루: 그래...

미치루는 다른 곳으로 가 버리고... 마사키는 이야기 도중에 미치루의 눈동자가 이제 연속적인 보석을 볼 때와 같이 희롱해 보였다. 그것은 느꼈다. 미치루는 겨우 무언가를 찾았다며 중얼거린다.

그로부터 며칠 후

마사키를 비롯한 6명은 밤에 학교에서 탐색시행을 하고 있다. 미야코의 말에 의하면 최근 밤에 수상한 그림자가 학교 안에서 나타난다고 한다. 탐색시행을 시작한 지 얼마 후, 교사가 건물로 향했던 일행은 갑자기 수상한 남자들에게 포위되고 있다. 선봉이 변치하지도 못하는 상황. 그들은 무언가를 찾고 있는 듯 끊임없이 무언가를 지르고 있다. 아까 전 얻어온 마나미를 걱정하는 일행. 그 남자들이 하는 이야기를 들어보면 '도A'라고 하는 사람이 있다고 있는 것 같다. 그리고 얼마 안 있어 그 '도A'라는 자가 나타난다. 조각을 목격으로 하는 듯.

S.A: 이야기의 사정은 달빛의 한숨

S.A: 왜 놀리는 거냐

S.A: 후후, 어서 이런 일은 공부하고

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의

S.A: 네를 잡아서 추경사라도 받고

S.A: 기쁜한 사람...아미야의



입니다. 그렇지만 어서 마사키에게 도망가라고 한다.

마리: 마사키?! 헤이앗!! 오! 나츠코 오모시엔게 말이지요!!

부하: 우와!!

마리: 마사키는 미안해서 실수를 해 그곳에서 본성의 무술을 관수했었다. 자전에도 운동감도를 공에서 보충량을 받았을 정도로 운동감도 높았다. 본성시에는 해전과 거의 변함이 없는 마구지진! 하지만 얼마나 강하고 해도 역시 여자애니까 위험한다.)

여러분 다시 일어난 S.A는 어서 도망가라고 한다. 그리고는 이더진이 나타난 거구에 조각을 깨달고 풍중으로 유희의 사라지는 S.A.



S.A: 예고전대로 잘 갔고 갑니다. / hope you get well soon

여러분처럼 마사키와 마사키. 하지만 오늘의 사건은 앞으로 일어날 일에 비호적인 겨우 시작에 지나지 않았다.

이름날

마사키들은 학교 뒤뜰에서 있었던 사건에 대해 이야기를 하고 있는 중이다. 잠시 후 뒤뜰에서 우연히 만난 사람은 고 또대라고 하는 형사로 이번엔 일어난 도난사건에 대해서 조사하고 있는 중이었다. 미야코는 형사에게 지금까지 일어난 일을 술술 붙여준다. 그러던 사이 미치무도 나타난다. 형사는 미치무에게 마사키의 뒤를 짓지 않을 거냐고 물어본다. 미치무는 경멸감은 적게는 흠이 없다고 말하고 형사는 그만 물러간다. 방과 후 도서관에서 마사키와

이번 사건에 대한 이야기를 나누는 마사키. 그런데 다시 미치무가 나타나서 1개월 사이의 신문과 사고학 책을 찾는다. 마사키가 책을 건네주는 도중, 갑자기 미치무가 쓰러지고 한다. 미치무를 양호실로 옮긴 마사키는 치료기록을 발견한다.



마리: 제, 여자가 실체라도 없었어? 여? 약간 슬퍼 남새가 나는데... 미치무: 맞아. 이걸...그냥...정말 놀라하고 있을 때 같이 물어주세요! 마리: 고맙습니다... 미치무: 왜냐하면 내가 본에서 알아...

미치무는 자신의 꿈이 선생님이 되는 것이었다는 말을 해준다. 그리고 마사키와의 추억에 대해서도 약간 이야기 해주는데... 길모퉁이 돌아가는 길에 마사키는 수상한 3인조와 마주치게 된다. 그들은 마사키를 S.A의 동료라고 하면서 데리고 가려한다. 도중에 그들에게 전화가 걸려오는데 세장대로 계획을 세 단계대로 움직이고 하는 내용이였다.

마사키는 그대로 학교의 운동장으로 끌려왔다. 그 3인조는 계속 마사키에게 S.A의 행방을 추궁한다. 그러던 중 도난 당한 미술품들이 모두 이미야 제벌의 것이었다는 사실을 알게 된다. 3인조는 마사키를 미끼로 해서 S.A를 잡으려는 생각이었다. 게다가 잠시 후에 조성성 없는 미야코때문에 사에보까지 끌여버리고 세 명은 사이좋게

인질이 되고 만다. 갑자기 구세주처럼 나타난 마사키. 마사키는 마사키가 격정되어 찾아다니던 중이었다. 당연히 3인조와 마사키와의 싸움이 시작된다.



마리: 헤이앗!! 키레키레하를 붙 추가-!!

부하: 오아아아!!

불량남: 가-가까대라고 해봐나, 이 녀석!

마리: 아니요--꽃기총어(세기말) 책을 무술 연습관람--!대요--

불량남: 꼭-- 꼭하고 오신! 어서 쓰러뜨리라고!!

불량남: 뭐가 좀지 잘 모르겠지 안--연연하게 굴라고!!

마리: --헤이!! 구출전역!! 불량남: 푸아아아아!!

마리: 맞아... 불량남: 저런저런 J.S.A.야!!!

마리: 맞아!! 불량남: 맞아!!



▲ 맞을-- 일러자-- 스--

불량남: 제발!! 불량남: 샌디맨!!!! 검은 실체: 아예-제!!!

--불량남 기세를 당하고 마는 마사키. 그때 다시 등장하는 S.A는 불량남들과 맞선다. S.A는 불량남들이 고통되어있는 존재론을 미안한다. 과대난 이익을 취하고만 하는 딱딱한 곳이라는... 이에 불량남들은 다시 J.S.A를 쳐서 공격하는

불량남들.

불량남: 건다!! 제발!!

불량남: 샌디맨!!!!

S.A: DX세인트 샌디맨!! 뭐?

물론 상처가 재발하여 빈틈을 보이고 마는 S.A. 그대로 게트 샌디맨할 여력이 당한다. 불량남들은 이를 놓칠새라 다시 게트 샌디맨할 여력을 쓰려고 한다. 마사키는 S.A를 격정하지만 S.A는 꼭 마사키들을 지켜낼 것이라고 말한다.

S.A: 이 날자를 가졌을 때 재발할 아-; 사형하는 모든 사형장을 지켜야 한다는 걸

불량남: 제발!! 언제까지 입만 놀리고 있을 거지!!

불량남: 오늘은 우리들이 푸아아아고 고요!!

S.A: DX세인트 샌디맨!! 불량남: 굴다!! 제발!!

불량남: 샌디맨!!!! S.A: 샌디맨의 불타어!!

불량남: 맞아! 불량남: 제 저 녀석-- 우리들의 J.S.A.를 격정해준다!!

S.A: 놀이시간은 끝났어... 사형해 나가서 쉬세!

불량남: 그 격정원이 이 녀석!! 불량남: 샌디맨!!!!

S.A: 리스트 재발후선!

결국 당하고 마는 불량남들. 하지만 다시금 위기가 닥쳐온다.



의외의 여자: 그 정도로 해부사지 세인트 맨--; S.A: 맞아! 불량남: 맞 나눈!! 의외의 여자: --스레, 훈련업고 S.A: 누구지-? 의외의 여자: 세인트 맨--; 나리

부하를 많이도 키워줘야 온 것 같고
 마미: 네 나는~!
 의문의 여자: 오렌지야아~여우!

놀랐게도 그 여자가 마미와
 파는 아는 사이였다. 그 여자의
 이름은 차르나 폰. 마미와 파 같은
 편린트 웨카추어를 사용하는
 미안마 최강(-)의 격투가라고
 한다. 그녀 역시 지금은 이미이
 야 개발에 의해 고승된 자력이
 기도 하다. 이제 차르나와 S.A
 의 싸움이 시작되는다...

마미: 웨카추어 최강의 오라이어
 차르나 최강의 기술~!
 차르나: 총아따라잡!!
 마미: 최태요!
 S.A: 개아아아아!!

무릎에 닿고 마는 S.A. 차
 르나는 S.A.를 위협하며 다가
 고 있다. 하지만...



S.A: 일수 없어~,
 차르나: 응?
 S.A: 어떻게~ 일 수는 없어~ 사랑
 하는 사람들을 위해서~,
 차르나: 뭐야?~ 세인의 연봉대개서
 느르나는 이 푸기는~,
 S.A: 그리고~나 자신을 위해서도!



S.A: 끝대로 지지 않겠어!!
 차르나: 뭐~!~ 어째서?~ 어째서
 싫 수 있는 거지?~ 내가 난 사랑의
 실력이 없애!~ 그런 너도 알고 있을
 테!~ 그러므로 어째서!!

S.A: ~확실해 당신은 강해~ 그래도
 내게는 꼭 해줘야 하는 사랑이 있
 어~ 자제하면 하는 사람들이 있어!
 그 생각이 있는 한 나는 볼 생각이
 없겠고 말 거야!

차르나: ~...!~ 그렇지만 그 생각까지
 버릴수있어 총아따라잡!!!
 S.A: 헛!~ 소아 프릭스프 불어이
 드!!

차르나: 뭣?~ 나의 총아따라잡을 피
 했나?!

S.A: OX세인의 세이브! 차르나
 뿐!~ 싸움에만 몰두하는 당신의 마음
 총아!~ 낯개!~ 겁짜주겠어! 사랑에
 인가서 쉬세요!~ 최강의 세이브 어
 복!!



이름날

어제 있었던 사건을 떠올리고
 있는 마미를, 어제의 그 싸움
 에서 세인의 연봉은 차르나를 상
 대로 분부하였다. 그런 모습에
 무언가를 느낀 차르나는 다행히
 풀리나기로 했다. 차르나는 세인
 의 연봉에게 라이벌 의식을 품게
 되어 다음에 다시 만나길 기대하
 였다. 또한 마미까지의 승부
 도~, 결국 부하들을 데리고 돌아
 가는 차르나. 남은 일행들은
 모두 무사한 것에 기뻐하고, 마
 사키는 세인의 연봉에게...



마미: 그러면~ 당신은 어째서 어
 아이야 자발의 미소들을 느리는 겁
 나지?
 S.A: ~그것에는 추억이 없었거
 때문이야!

마미: ~추억?
 S.A: 비단 것 따위야 마나~. 단지
 추억이라는 물도 있는 것이 없게 있
 으니까 난 그것을 되찾으려는 것 뿐
 마미: 그럼~그것은~.

S.A: 마음이 없는 사랑에서 비단
 가리미 제가자 어떻게 붙어 있는 것
 을 난 인연할 수 없어~. 불연의 가
 치는 사랑보다 다르지만, 내게
 게 있어서!~ 겁이 허무로 남아 있
 는 거야!

S.A: 마음이 없는 사랑에서 비단
 가리미 제가자 어떻게 붙어 있는 것
 을 난 인연할 수 없어~. 불연의 가
 치는 사랑보다 다르지만, 내게
 게 있어서!~ 겁이 허무로 남아 있
 는 거야!

앞으로도 계속 여기까지가
 END

다짐하는 세인의 연봉. 생각 중
 에 미야코가 세인의 연봉의 정
 체에 대해서 물어본다. 그 정체를
 파헤쳐서 TV에 나갈 궁극까지
 지 하는데... 그렇지만 수일 시
 간 줄이러 온 미치쿠에게 걸려
 버리고 미야코는 물론 주위의
 인물들까지 엄청난 양의 속재를
 받게 된다.
 하고 길에 마미가 속재를
 도와주겠다고 하지만 사시키는
 편잡다고 한다. 그 때...

마미: 후후~ 정말 사이가 좋네
 마미: 이 미치쿠 선생님이~,
 마미: 무리!~ 수일 전에 저런 안
 파지?

마미: 맞~그~죄송해요
 마미: 후후~ 이번에는 특별히 파주
 지!

마미: 하지만 미치쿠 선생님!~ 이
 양은 오늘 안에 끝낼 수 없잖아요!
 마미: 끝낼을 재!~ 고생한 사사리
 도 해가지~ 게다가 또 얼마 더 가
 로 자출해서 늦거나 하지 않고!

마미: 옳!
 마미: 후후후,
 마미: 미치쿠 선생님은 일요!~ 재
 크했다 어느 곳에서도 깊은 잠
 을 꿀까로운 하루~!~ 그것을 세인의
 연봉에게도 불리 되찾아주고 싶다
 남게를 위해 참 그!~가 정말로 자
 복히 지낼 수 있는 그런 날!

마미: 후후후,
 마미: 미치쿠 선생님은 일요!~ 재
 크했다 어느 곳에서도 깊은 잠
 을 꿀까로운 하루~!~ 그것을 세인의
 연봉에게도 불리 되찾아주고 싶다
 남게를 위해 참 그!~가 정말로 자
 복히 지낼 수 있는 그런 날!

마미: 후후후,
 마미: 미치쿠 선생님은 일요!~ 재
 크했다 어느 곳에서도 깊은 잠
 을 꿀까로운 하루~!~ 그것을 세인의
 연봉에게도 불리 되찾아주고 싶다
 남게를 위해 참 그!~가 정말로 자
 복히 지낼 수 있는 그런 날!



네 번째 이야기



미요카: 아~아~아, 이렇게 짜지구나~ 기다려 주세요! 곧 치열하게 싸울 텐데!
 사에코: 너무 조심하잖아! 쟁쟁한 적들이 많을거라도 몰라! 미야!
 미요카: 천재! 후니까 선배야 물론 선배 한 사람 안의 것이 아니겠어! 좀 더 소중히 해 주세요!
 사에코: 이 그래~
 미요카: 대충! 가짜였고 확실하게 치료할 때까지 보게 하지 않겠어~
 사에코: --하지만 글러서 좀 쫓겨간 것 뿐이지?
 미요카: 그게데요!
 사에코: 응~
 미요카: --소식을 듣고--거자를 데고-- 이제 불타던 곳이면 끝이네요!
 사에코: 이 불타는 곳이 대단한 상처도 아니고~
 미요카: 천재요
 사에코: --
 미요카: --지 끝났어요
 사에코: 이 고마워 미요카
 미요카: 아~호! 후니까 선배를 위해 사임한 이 불타는 이 그렇지 마땅찮게도 있으니까 다시지라도 할까요?
 사에코: 옛! 아니! 그런 다음에!
 미요카: 옛! 사랑하지 않아주세요!
 사에코: 이! 아니! 정말 괜찮구나!
 미요카: 그렇게 말하지 마세요!
 사에코: 그! 그니까! 정말 괜찮아!
 미요카: 후니까 선배

이런 상황에서 갑자기 나타

전해져라! 이 마음

학교 뒤뜰을 걷는 두 사람. 실은 여기서 미요카는 사에코를 처음으로 만났다. 카다몬은 선배들(누군지 보면 안다~)의 주스를 받아 끈반에 처해있던 미요카를 사에코가 잡아주고 나섰던 것이다. 이 사건으로 인해 미요카는 사에코를 처음으로 만나게 되었고 그런 사에코를 동경하기 시작했다. 그리고 계속 사에코에게 입은 은혜를 갚기 위해서 노력하는 중인 것이다. 하지만 아직 자신의 정성이 부족하다고 여기는 미요카.



이름날 방과 후

또다시 휴식시간에 운동장으로 달아난 사에코를 찾아낸 미요카. 미요카는 이곳 운동장을 아주 싫어하는 기색을 보인다.

미요카: (하지만~, 이곳엔 없으니까~, 후니까 선배는 나의 마음도 몰라주고 자주 복습이! 이토 선배 노예까지 오빠에게 물어 준다! 후니까 선배가 날까지 즐겁게 이야기하는 것이 드무라! 약간 짜증나게 느껴지고 재밌는 것 같은 거예요! 돈다! 뭐! 이토 선배에게는 나부세사라는 사탕과 하카사라는 소금쿠키가 있고! 몰랐지만~! 오! 정말! 정말! 정말! 이 사랑!~!)

갑자기 나타난 옥상부의 하시로. 미요카는 자리를 피하려 한다. 옥상부의 하시모토는 미요카의 오빠이기도 하다. 하시모토는 미요카에게 오빠이 너의 생일이니라 서둘러서 집에 오라고 하며 선물도 준비해 두었다고 한다. 상당히 여동생을

이기는 태도를 보여주는데~ 하지만 미요카는 오빠가 나오리에게 잘 보이려고 그런 다에 싫어한다. 그래도 하시모토는 케이크를 사주겠다고해서 미요카를 억지로 끌고 가버린다..

미요카: (선배야 이렇게 되는 거야 중요한 때에 생일 선물도 사주지! 오빠~! 선배! 나를 이렇게 취급하지 마! 이걸! 이 시크리! 나도 이렇게 스스로 무자비하게 할 수 있으니까! 술술 가만해! 물어봐도 괜찮아! ...! 케이크는 맛있지만~, 아~ 후니까 선배도 부끄러워~!)

이름날 점심시간

미요카는 복도에서 만난 사에코에게 생일선물을 받고 기뻐한다. 그 선물은 사에코가 손수 만든 것--미요카가 감격을 하지 않을 리가 없다. 게다가 팔로우에는 들어서 뭐라도 먹으러 가가자~ 미요카는 자신의 생일까지 기억해주고 잘 챙겨주는 사에코에게 더욱 고감을 갖게 된다. 그리고 전국대회를 앞두고 연습이 힘들어지는 사에코를 더욱 잘 보살펴주기로 마음을 먹는다.

그때부터

미요카의 사에코 보살피기는 한층 더 심해지고 있었다. 점심시간에 찾아와서 스테미너 도시락(-)을 전해주고, 연습 후에는 방학 후에는 전사로 가서 선배가 우유하기를 비는 미요카. 하지만 날마다 비는 소년의 내용이 조금씩 달라지는데..

미요카: --음식은 꼭 우유할 수 있도록!
 미요카: --후니까 선배! 꼭 우유할 수 있도록~!
 미요카: --후니까 선배~! 좋아해요!

다. 그런데 혼동장에서 나오리와 오빠가 대화하고 있는 걸 보게 된다. 아아 나오리가 아사키와 함께 일로 고민하고 있는 걸 하시모토가 상담해주고 있는 모양인 것 같다. 하시모토는 자기도 나오리를 좋아하고 있지만 나오리와 아사키의 사이가 잘 되지 않을 것 같다. 하지만 역시 약간 아쉬움이 남는 듯한 모습이 엿보였다. 나오리가 떠난 후 미요카는 그렇게 행동했던 오빠를 탓하지만..

하시모토 신해: 미요카.. 나는 나오리야 마음이 없어나 이런지 모르겠어.. 그리고 그제서 대응 할 수가 없었어..

미요카: ..그럼 어쩌서 오빠는 자신을 돌아볼 수 있도록 할 수가 없었어?

하시모토 신해: 자신의 마음을 생각하는 것도 중요하지만 자신의 마음을 상대에게 의도 없이 보여준다면 상대가 곤란해하겠지? 상대의 마음도 생각해야하잖아?

미요카: ..오빠..

하시모토 신해: ..이런데 미요카.. 난.. 신해의..

미요카: (오빠는 상대를 충분히 소중하게 생각하니.. 하지만 그 마음을 상대에게 충분히 보여주지 않으면 오빠의 마음은 내게 어디로 가버리게 되는 걸까.. 그래도 오빠는 상대를 제일 먼저 생각하고 있었다. 왜냐 할 걸지도 모르겠지만..그래도.. 상대의 마음을.. 난 마음을 열망만으로 알아들이기만 했던 걸까.. 그러니까 신해도 곤란해서.. 나.. 신해에게 배를 끼운 것.. 아.. 신해의 입에도 상처까지 들고 호의를 억지로 주는 꼴은.. 싫어..그렇다면.. 나.. ..없어서 부끄러운 꼴은..?)

교문에서는 사에코가 미요카를 기다리고 있었다. 사에코는 길에 돌아가지고 말하다가 갑자기 미안하더미 사과한다. 자신은 사람에게 무언가를 받는 것에 익숙하지가 않아서 이렇게 대하면 좋을지 잘 몰랐다고 하는 사에코. 미요카는 그렇게 사과하고 있는 사에코에게 고개를



들어달라고 하려..

미요카: 괜찮아요.. 저야말로 신해에게 배가 되는 건 생각지도 않고 언젠가 죽어버려서.. 저 신해에게 있었던 은혜에 보답하고 싶어서 그 결정을 생각했어요.. 그리고 떠나기 신해에게 내 마음이 전해졌을 거라고 생각하고.. 알 수가 없어서 신해에게 무용을 부린 거예요. 사실은 나를 위해서 어이로도 신경 써주었는데 난 자신의 일만 생각하다.. 나.. 이런 생각하면 아무리 시간이 흘러도 배만 뒤집어..

사에코: 아..아.. 난 용서를 받았기 때문에 용서의 횡령 수 없어요. 언제나 이심전심 오기만하고 마음을 계속 하면서 내가 뭐가 즐거워서 이런 일을 하고 있는 걸까라며 생각할 적도 있어.. 그래도 그런 나를 용서해준 사람들이 있었어. 그런 나를 보고 있던 사람들이 있던 거야. 나는 그 사람들이 해 준 용서를 보답하고 싶어..

미요카: ..오빠..

미요카: 그럼.. 잘.. 앞으로도 신해를 응원해도 괜찮아요?

사에코: 그럼.. 앞으로도 잘 부탁해.

미요카: 후후, 할 거요. 떠나기 신해

사에코: 꼭 응원하는 것은 좋아하면 좋겠는데..

미요카: 후후, 신해.. 너무나 좋아해요

미요카: 후후, 할 거요. 떠나기 신해

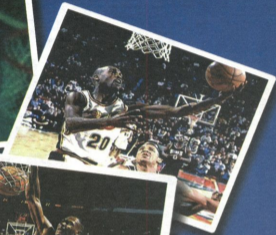


.....END



코비가 날면 당신도 날 수 있어요

NBA 2K



그래픽	★★★★★
조작성	★★★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★
수집가치	★★★★★

밀착한 게임잡지 등에서 축구 게임을 분석한 것들 거의 분석이 없었다. 아마 이 게임이 처음이 아닐까 하는데... 당신이 아케이드에 강해서일, 참이 이 게임의 고수가 될 수 있을 것이라고 생각할 지도 모른다. 하지만 이 'NBA2K'라는 게임은 명명한 게임도 아니고 그저 그런 게임도 아니다. 실력에 따라서는 엄청난 몰입도와 임장감을 줄 수 있는 이 게임을 꼭꼭해 보기로 하자.

NBA란



▲시야의 맞닿음

NBA란 'National Basketball Association'의 약자로 미국 프로농구를 일컫는다. NBA는 1946년 BAA(Basketball Association of America)라는 명칭으로 출범했다. BAA 출범 당시 참가팀은 모두 11개 팀이었다. 그리고, BAA와는 별도의 NBL(National Basketball League)이라는 리그도 있었는데 1949년 NBL팀들이 BAA와 합쳐지면서 NBA라는 이름이 탄생했다. 1949년, NBA의 전신인 BAA에 참가한 11팀 가운데 현재까지 명맥이 유지되고 있는 팀은 보스턴 셀틱스, 뉴욕 닉스, 필라델피아 워리어스 등 3팀이다. 필라델피아 워리어스는 연호지를 샌프란시스코와 오 클랜드로 옮겨서 71년부터 골든스테이트 워리어스란 팀명으로 현재에 이르고 있다. 89년에 참가했던 시카고 스텔스스는 63년 필라델피아로 연호지를 옮겨서 현재의 76ers(세븐티 시시스로 읽는다)로 이어지고 있다. 1967년에는 NBA에 필적하는 ABA(American Basketball Association)라는 프로리그도 출범했다. ABA는 적재, 적석, 적역 등 3가지역을 사용한 공들



▲주먹의 선수들

경가용으로 쓰고, NBA 못지 않게 많은 스타를 배출했다. ABA는 출범 당시 28개 팀이었으나, 흥행에 실패하여, 1976년 NBA에 흡수통합되었다. ABA 출범 당시 팀 중



▲누굴지는 모르겠고

에는 셀던 로우니오 스페스, 인디애나 피셔스, 뉴저지 네츠, 덴버 너게츠가 현재까지 남아있다. 40년대와 50년대의 NBA는 장신 센터 조지 마이킨이 대 활약한 미니 애플리츠 레이커스가 우승을 휩쓸면서 한 시대를 풍미했다. 이어 50년대 중반과 60년대 초반에는 슈미 센터 빌 러셀과 빌트 펠필린이 NBA무대를 점령했다. 러셀은 강력한 수비로 일세를 떨쳐 11년간 우승으로 이끌었고, '독점가재' 펠트 펠필린은 NBA의 각종 개인기록을 갈아치운 NBA최고의 공격형 센터로 이름을 날렸다. 60년대에는 '프리를 더할 미션' 오스카 로버트슨, 'Mr. 클러지' 제리 웨스트, 파워 포워드인 원조 열전 제일러

등이 한 시대를 풍미하여 농구의 인기를 주도했다. 70년대 ABA의 흡수로 양적으로 팽창한 NBA는 최고의 센터 카림 압둘자바, ABA에서 이적해온 예술농구위 1인인 찰리스 어빙, 슈팅 머신 피트 마라치치, 빅 테리와 존 하볼리체, 조지 거빈 등 수많은 별 스타를 배출하여 농구를 최고로 프로 스포츠로 자리잡게 하는 기틀을 다졌다. 80년대 초반 NBA는 코트의 바솔사 대적 존슨의 LA 레이커스와 백인의 우상 레이 버드가 이끄는 보스턴 셀틱스간의 라이벌 대결이 팬들의 흥미를 끌었다. 80년대 중반부터는 NBA 최고의 슈퍼스타 마이클 조던이 이끄는 시카고 불스가 90년대까지 NBA무대를 점령했다. 조던과 피펜이 이끄는 시카고는 90년대에만 NBA우승 7회를 기록하며 전성시대를 열었다. 여기에도 흑표범 '칼링 윌러우인', 코트의 악동 '찰스 바클러', 야시스트의 제왕 '존 스티번', 우편 배달부 '달 달링' 등이 조던과 함께 NBA를 일약 세계 최고의 인기 스포츠로 이끄는 데 기여했다. 조던이 떠난 NBA무대는 사일 오닐, 앨런 아이버슨, 그랜트 힐, 켈빈 가넷, 코비 브라이언트, 팀 단칸 등의 신세대 스타들이 새 천원을 이끌고 갈 슈퍼스타로 떠오르고 있다.



▲블링기 가장 좋아하는 선수인 마이클 조던 뛰-뛰-

게임 입문

기본적으로 이 게임은 컨트롤러(무크부르크)와 VGA에 대응한다. 더불어서 곡률값이 메모리를 자그마치 1GB 불러오나 먹이지준다. 아무래도 선수 작성과 팀 작성 때문인 것 같은데 요런데 이 게임을 제대로 즐기려면 비주얼 메모리 하나는 전용으로 따로 마련해야 한다는 얘기가.



▶표정이 살아 있다

기본 조작 방법

이 게임은 최대 4인까지 플레이가 가능하다. 그러기 위해서는 전원을 넣기 전에 컨트롤러 포트 A부터 차례대로 접속시키면 된다. 각 매뉴 화면에서 Y 버튼을 누르면 조작방법을 도와주는 헬프 화면이 뜨게

되는데 솔직히 영이 읽기가 귀찮으므로 대부분 그냥 지나치려 될 것이다. 그리고 그렇게 도움이 되지는 않는다.

시합중의 기본 조작

▶공통 조작	아닐로그 방향키	선수의 이동
	방향 버튼	직접 원도우에 표시
	방향 버튼 + A, B, X, Y	직접의 반경
	스틱의 버튼	포스트 투슈의 표시
	R 트러거	타입(선수속도에 출력된다)

▶오버랩시의 기본 조작

A 버튼	텍스(볼을 쥘려고 있지 않으면 조작선수의 변형)
B 버튼	크로스 오버(볼을 쥘려고 있지 않으면 스크린을 본다)
X 버튼	슛, 락업존드
Y 버튼	텍스(아우터의 표시볼을 쥘려고 있지 않으면 텍스를 본다)
L 트러거	백업 디펜(볼을 쥘려고 있지 않으면 슛을 던지게 한다)
방향버튼 + L 트러거	스크린을 부분대(상대과 득점을 유력 선수에게 락게 한다)
방향버튼 + R 트러거	알리움

▶디펜스시의 기본 조작

A 버튼	방어적 격벽은 선수로 조작변환
B 버튼	스틸(가도개)
X 버튼	블록슛, 락업존드
Y 버튼	공대역적 격벽은 선수로 조작변환
L 트러거	가도 사냥을 중단
방향버튼 + 트러거	다들 할을 한다
방향버튼 + R 트러거	인반세팅 취소

▶개인 매뉴얼에서의 기본조작

아닐로그 방향키	격벽의 이동
방향 버튼	격벽의 이동
A 버튼	형벽의 걸림, 순서대로 이동
B 버튼	정수, 직접 형벽으로 이동
X 버튼	형벽의 순서와 반대로 이동
Y 버튼	월드 픽업을 부름
L 트러거	형벽의 하의 스크롤
오버랩키	형벽의 유력 스크롤
스틱의 버튼	다음 화면으로 진행

게임중의 리셋: 게임 중에 A+B+X+Y와 스틱버튼을 누르면 리셋이 걸어서 타이머 화면으로 돌아가게 된다

시합중의 특수 조작 - 기초

오버랩키

X버튼을 누르면 슛을 하게된다. 누르면 점프를 하게되고, 빠른 슛을 던진다. 이 점도는 대부분의 농구 게임에서도 있는 기능이고 별로 대단할 게 없다. 주의할 점은 점프에서 던지면 성공 확률이 올라간다는 것인데, 연속드에서 슛을 하게되면 화면 위쪽에 타이밍에 대한 원인이 뜨게 되는데, 나이스라고 해도 슛이 안 들어가면 경우가 있으므로 별로 신빙성 없지만, 그래도 최대한 정점에서 슛을 쓰는 것이 좋다. 한가지 더, 짧게 입력을 하면 슛 해이브를 거는데 난이도가 높으면 할파타는 절대 속지 않자. 낮으면 할 속노니 적절히 사용하면 매우 유용할 수 있다.



▶선 속었다!



▶성공!

타입(Team)

이것 역시 다른 농구게임에도 있는 기능이다(축구에도 있다). 버튼을 누른 상태에서 움직이면 선수의 움직임이 비약적으로 빨라지는데 대신에 세이 게이지가 표시되면서 조금씩 게이지가 줄어들게 된다. 하지만 이 기능은 속공이라든지 상대 선수 기간 등에 아주 유용하여 사용하지 않으면 다시 게이지가 차므로 사용하는데 부담을 느낄 필요는 없다.



▶재미 게이지가 보이는가?

패스(Pass)와 터치 패스(Touch Pass)

아닐로그 방향키가 가리키는 방향으로 A버튼을 누르면 그 쪽으로 패스를 하게 된다. 또한 Y 버튼을 누르면 선수를 머리 위에 패스(이리온) 뜨는데 그 순간에 각 선수에 있는 버튼을 누르면 패스가 된다. 하지만 이리온이 뜨는 시점이 너무나 짧아서 실재적으로 그렇게 유용하진 않다. 마치 패스는 패스를 받지 마지 때로 다시 패스를 하는 것으로 속공 용에 아주 유용하게 쓰인다. 패스 버튼을 누르고 패스를 받는 선수가 공을 받을 때쯤에 다시 패스 버튼을 눌러 주면 된다.

프리드로우 (Free Throw)

프리드로우 화면을 보면 골대를 중심으로 양옆에 화살표가 나있는 것을 볼 수 있다. 여기서 L 트로피와 R 트로피를 살짝 눌러주면 화살표가 골대 쪽으로 모이게 된다. 이 두 화살표가 골대에 겹치질 때 슛을 날리면 골인이다.



▲이 화살표를 오르면 된다



▲이렇게 되면 안 된다



▲이렇게 만들면 안 된다

발란스 (Balance)

패스를 하면 그 패스를 받아서 공중에서 바로 던지려는 것이 바로 이 발란스이다. 농구의 백미라 할 수 있는데 이것을 보려고 농구 좋아하는 사람도 많다. 초작 방법은 우리 축 선수와 골대 밑에서 손을 흔들 때 발향 버튼의 길이 R 트로피를 눌러 주는 것이다. 하지만 선수를 조작하는 어닐로 그 방향에서 손을 떼야 하기 때문에 초작이 까다롭다 할 수 있겠다. 하지만 성공했을 때의 쾌감이 아주素晴らしい 자주 써먹게 된다. 그리고 발향 선수가 없는데 발향 패스를 하게 되면 부드럽게 상대 선수에게 패스를 하게 된다 타이밍을 잘 맞출 것.



▲술책 돌리준다



▲이것이 발란스이다!

●**더블 클러치(Double Clutch)**: 어떤 게임은 어느 상황이면 대부분 게임을 통하여 대타 연속을 얻고자 하는 경우가 많 것이다. 그런 면에서 애플 픽 플레이 클러치 같은 것은 상당히 불쾌하여는 사람에게 '짜증'을 느끼게 할만한 그 어떤 것은 호기심이다. 그러나 사실 '짜증'은 더블 클러치가 아니다. 굳이 있다면 선수가 알아야 하는 것이고, 그 모션도 그렇게 많지는 않다. 마이클 존슨의 항구 핵은 유명한 것이 아니라 그 완성적인 더블 클러치 때문에 유명한 것을 생각하면 이 것은 상당히 아쉬운 부분이라 할 수 있다. 개인적으로 더블 클러치가 가장 잘 표현된 게임은 골리더와 '전6권 2, 4권' 보고 있는데 에버드버전 밖에는 없으므로 관심 있으면 플레이 해 보시길 바란다.

시합중의 필수 조작 - 실전

헬핑 디펜스 (Helping Defense)

일단 우리측이 한번 플레이 되면 백인인 픽 골을 먼저 치므로 반드시 헬핑 디펜스가 필요하다. 방법은 물론과 실으면 바로 선수를 교체하고 볼록손을 드는 것이다. 헬핑 가지고는 모자라니 여러 번 반복하는 것이 좋다. 그래이만 성공 확률이 올라간다. 확실한 플레이와 상대일 상대는 바저무으로 이 헬핑 디펜스를 확실하게 익혀 주는 것이 승리의 핵심이라 할 수 있다.

클리어 앤 언더 (Clear and)

리바운드를 잡고 내려올 때 상대의 스틸을 방지하기 위한 동작이다. 리바운드시에 언더손을 누르고 있으면 픽 후 하면서 상대선수를 배어버리는 동작을 취한다. 이것은 리바운드를 살리는 기술이고, 리바운드를 제압하는 자가 시합을 지배한다고 말할 일만큼 안락해서도 그했으므로 이 기술은 꼭 마스터하자. 어려운 기술도 아니니까...



▲리바운드 클리어

백인 다운 (Inching and) 스피른 무브 (Spin move)

백인 다운이란 상대 선수에게 볼을 뺏기는 것을 막기 위해서 몸을 반대로 하고 드리블을 하는 것이다. 실제로 볼을 보지 않고 드리블을 하기 때문에 어려운 기술이라 할 수 있지만 이 게임에서는 아무나 다 한다. L 트로피를 누른 상태로 움직이면 이 백인 다운을 하게 되는 데, 다시 L 트로피를 때면 스피른 무브를 하게 된다. 이것은 순간적으로 상대를 제치는 움직임인데 우리축 선수에게 스텝을 걸어 놓고 하면 매우 유용하다.



▲이것이 백인 다운



▲오랫동안 스피른 무브

직전의 백인

게임 중에 발향 버튼을 누르면 직전에 관한 컨트롤이 된다. 공격중일 경우에는 오펜스에 관한 직전이, 수비중이면 디펜스에 관한 직전이다. 오펜스는 팀에 따라서 다 다르고 디펜스는 4 가지로 분류된다.

디펜스의 종류

- **하프코트 세트(Half Court Set)**: 패지 없던 상대 선수를 3코트나 기본적인 수비.
- **하프코트 트랩(Half Court Trap)**: 볼을 가지고 있는 선수에게 더블 핸들 건다.
- **풀 코트 트랩 (Full Court Trap)**: 코트 전체에 걸쳐서 볼을 가지고 있는 선수에게 더블 핸들 건다.
- **풀 코트 프레스(Full Court Press)**: 코트 전체에 걸쳐서 만수무강한 공격을 프레스 건다.



▲직전 컨트롤은 이렇게



▲이! 풀코트!



▲내게 디펜스 매우 지

물리학적 상대성 이론 속 속력

공격방법이 쉽다. 다르므로 차이가 있기가 하지만 대부분의 공격 상황에서 선수들은 일정한 직선에 따라서 움직인다. 그러므로 거리가 붙을 거인 상태에서 백트 다운을 걸고 기다려라 보면 끝임으로 뛰어 들어 가는 선수가 나온다. 그리고 그 선수가 손을 댈면 바로 엘리먼트를 시도하는 것이다. 이 엘리먼트는 하는 사람이든 해킹일, 당하는 사람이든는 정신 대미지를 줄 수 있으므로 적절히 사용할 수 있도록 하자.

스핀 후방의 이동

백트 다운을 걸고 가면 슛속력 때문에 상대를 밀면서 움직이게 된다. 이때 L트리거를 때면 스핀 후방을 하게된다. 여기서 L트리거를 때면 다 놓았다를 반복하면, 선수가 마구 스핀 후방을 하게 된다. 그렇게 되면 선수의 움직임이 비직각으로 빨라진다. 특히 포인팅 기드같은 포지션의 선수에게 사용하면 그 효과가 크다. 주의 할 점은 상대선수의 수비 자세가 완전히 잘해서 우리측 선수의 움직임이 장애 없으면 스핀 후방 가 잘 되지 않는다는 것이다.

속공을 활용하자

속공은 공격 성공률 90%이상을 자랑하는 가장 이상적인 공격이다. 이 게임에서 속공을 제대로 몰지 않으면 무선 공격 리바운드를 반드시 잡아야 한다. 보통 농구에서는 공을 쪼고 비로 아슬아슬 패스를 미묘한 속공을 몰치기도 하지만 게임에서는 공을 억으면 거의 센터가 엔드라인에서 공을 가드에게 넘긴다. 심지어 그 센터가 할만 할만 있어도 그런 일이 일어난다. 종종 사할 복잡 미치게 하는 모습인데 그렇게 되면 속공은 죽었다.



▲릴러 놀러!

제너도 할일 수 없으므로 반드시 공격리바운드에 속공을 걸도록 하자. 공격 리바운드를 잡으면 바로 상대 진영 쪽으로 발향키를 누르고 패스를 한다. 그리고 리바운드를 계속 누르고 있는 것도 중요하다. 그렇지만 해운다면 거의 모든 속공이 성공하게 된다.

수비도 잘하자

수비를 하더라도 일정한 상대 쪽에서 정신없이 패스를 하면 자신이 조종하는 선수가 어디 있는지 헛갈리게 된다. 확실한 자신의 위치를 파악하기가 힘이 드는데, 이 때는 상대가 패스를 할 때마다 한 번 백트 다운을 바꿔주는 요령이 필요하다. 그리고 L트리거를 눌러서 확실한 수비 자세를 취하도록 하자. 그러면 상대의 드리블이 인을 방어할 수 있다.

슛을 하고 난 후의 공방

슛을 하고 난 후에는 일단 제일먼 리바운드 싸움이 벌어지게 된다. 자력으로 우리편도 리바운드를 하려고 뜨긴 하지만 그리 믿을 수 없으므로



▲리바운드이탈로 농구의 핵심

자신이 직접 조종하는 것이 유리하다. 그러기 위해서는 슛을 한 직후에 바로 A 버튼을 눌러서 골대 쪽의 선수로 조종 선수를 바꾸어 주고 리바운드를 하는 것이다. 그러나 그 타이밍이 조금 애매하므로 미리 볼 레이를 해 볼 것

맞치 받치 불이든 어둠이든(Fade away)



▲이제 바로 패드인 어둠이

마이를 조연의 필살기이기도 했던 슛이 바로 이 페이드 어웨이 슛이다. 수비 선수의 반대방향으로 몸을 띄우면서 점프 슛을 하는 것인데, 공격을 할 때에 상대 선수를 적당히 페이드하고 하면 상대로 볼을 던지지 않는 슛이므로 적절히 사용하면 큰 효과를 볼 수 있다.

스틸을 하자

이 게임은 상대의 패스를 얻을 수 있는 방법이 적다. 재수가 좋으면 권희 자-나타가 붙어 맞고 패스가 끊기게 될이 일어나는 하지만 의도적인 것은 아니다. 그러므로 스틸을 해야 하는데, 기본적으로는 상대가 공을 가지고 있는 경우를 스틸한다. 특히 상대가 드리블을 하고 있는 경우, 스틸의 성공 확률은 10분의 1정도도 매우 어렵다. 가장 확실한 스틸은 상대가 어중지 않게 look을 할 때인데, 거의 10분 중에 7번은 성공할 수 있다. 그러나 상대가 바로 슛을 해버린다면 볼속의 전승을 버리게 되는 것이니 적절히 스틸을 이용하는 것이 중요하다.

알아두면 유익한 농구 용어 해설

사실 이런 것은 농구관련 책이나 인터넷에 들어가면 다 있는 것인데, 딱본 길에 제사 지낸다고 이 공략을 통해 알아보는 것도 좋을 것이다.

일반 용어

- **가드(Guard)** - 공격축의 역할 이동, 보통 공격을 지휘
- **디펜스(Defense)** - 방어 로는 방어하는 팀
- **드리블(Dribble)** - 볼을 바닥에 튀기서 다른 플레이어가 잡기 전에 한번 더 볼을 잡는 것. 드리블할 때는 워킹 비어플레이시에 걸리지 않으므로 볼을 가진 채 움직이는 방법으로도 쓰인다.
- **레이업 슛(Lay up shoot)** - 달리면서 하는 슛
- **리바운드 볼(P rebound ball)** - 공이치지 않고 튀어나오는 볼.
- **필리프(Pass)** - 패스나 슛을 할 때 볼을 놓는 것 또는 그 순간.
- **맨투맨 디펜스(Man to Man Defense)** - 5명의 디펜스가 각각 1대1로 상대를 막는 것. 대인 방어.
- **비어플레이션(Violation)** - 페이스업 득을 때 크니즘 득을 이외의 인력이 여기에 해당되고, 위반할 경우 상대팀의 볼이 된다.
- **볼 케핑(Ball keeping)** - 볼을 가지고 있는 동작
- **사이드 스텝(Side step)** - 못먹고 일층, 신체적 침면은 진행 방향의 옆을 향해 세 나아간다.
- **슛 블로킹(Shot blocking)** - 상대의 슛을 공중에서 멈추게 하거나 튀겨내는 것.
- **슛 차단(Shot hind)** - 슛하는 척하면서 디펜스를 속이는 것.
- **스크린 아웃(Screen out)** - 상대를 리바운

드레 플레이 않는 방법. 락스 아웃이라고도 한다.

- **스크린 플레이(Screen Play)** - 조직적인 공격방법의 하나. 오펜스 한 사람이 디펜스의 진로를 막고 서서 디펜스의 움직임을 방해해 자기 팀 선수가 플레이하기 쉽도록 한다.
- **스탠스(Stance)** - 디펜스하는 방법.
- **스텝 테이킹(Step taking)** - 프리 샷으로 스텝을 밟아 중심을 이동시킴으로써 디펜스를 속이며 움직이는 기술.
- **스트라이드 스톱(Stride stop)** - 멈추는 법의 일종. 오른발, 왼발 또는 양발, 오른발 순으로 2차자로 선다.
- **스트롱 사이드(Strong side)** - 디펜스가 강한 곳. 디펜스 한사람을 가리킬 때도, 진로를 가리킬 때도 이다.
- **스냅(Snap)** - 슛을 할 때, 손목을 털어 내듯 하는 동작. 또는 패스할 때 손목을 비틀듯 하는 것.
- **세이프티(Safety)** - 상대의 속공을 방지하는 역할. 또는 그 역할을 가진 사람.
- **센터 서클(Center circle)** - 코트 중앙에 있는 서클.
- **센터 점프볼(Center Jumpball)** - 전 후반 시합을 시작할 때 센터 서클에서 이루어지는 점프 볼.
- **센터 플레이어(Center Player)** - 포스트에서 시도가 곧 근처에서 공격하고 리바운드 볼을 잡기도 하는 플레이어.
- **워킹 바이올레이션(Walking violation)** - 볼을 가지고 3초 이상 스텝을 밟는 것 또는 피벗(축이 되는 발이 바뀌어 떨어지는 것).
- **인터셉트(Intercept)** - 상대의 패스를 도중에 가로채거나 행하는 것.
- **엔드 라인(End line)** - 코트에 칠로 그려진 선도 라인.
- **존 디펜스(Zone defense)** - 디펜스 발어의

일종. 지역 발어. 주로 담당한 지역을 적에게 몰리지 않도록 막는다.

- **차징(Charging)** - 피스널 파울의 하나. 무리하게 나아가 상대 부딪히는 것.
- **차지 타임 아웃(Charge Timeout)** - 각 팀이 각 허프에 2번 부를 수 있다. 1명인의 직접 타임 연장하는 각 팀 1번의 기회 부여.
- **체인지 오브 페이스(Change of pace)** - 페이스를 바꾸는 것. 공격 페이스를 바꾸어 디펜스를 혼란스럽게 하는 것은 무척 효과적이다.
- **클로즈업 숏(Close-up shoot)** - 리닐 숏과 일종. 점프 후 볼을 아야 앞이나 머리 위에 서 세팅해 슛하는 방법.
- **코트세이프(Court safe)** - 상대의 진로를 물러가 움직임을 방지하는 것.
- **컷 인(Cut in)** - 디펜스 사이클 뚫고 들어가 는 공격 방법.
- **타임 아웃(time out)** - 시합 시간이 끝나는 것.
- **팀 파울(Team foul)** - 전후반 각 허프에 한 팀이 거듭한 파울의 합계 7건을 넘어 8번 때 부대는 파울을 범할 때마다 상대에게 1인 엔드 라인 프리드로우를 준다. 6회 파울이 아닌 경우에도 적용.
- **피스널 파울(Personal foul)** - 상대와 플레이 부딪혀 일어나는 그러지하지 않은 파울.
- **피벗(Pivot)** - 한 발이 축이 되어 한하는 동작.
- **페인트(Faint)** - 상대를 속인다는 뜻. 상대를 몰리거나 슛 찬스를 만들 때 또는 공격하기 좋은 위치에 투입할 때 사용한다.
- **포워드(Forward)** - 공격 역할의 하나. 또한 그 역할을 담당하는 플레이어도, 특장직업 연결되는 플레이를 한다.
- **포메이션(Formation)** - 시합의 막에 따른 조직적인 공격법.
- **프리 드로우(Free throw)** - 프리드로우 라

인 위에서 누구의 방향도 받지 않고 던지는 것. 슛 동작에 일어난 파울. 팀 파울이 7개 가 넘어갈 때 주어진다. 경우 파울을 당한 플레이어가 프리 드로우 기회가 주어진다. 단 골인 전연에 1회.

- **포스트 퓌(Post play)** - 골을 득지고 프리드로우 라인의 주위에서 서서 패스의 중계자를 허거나 그 위치에서 스스로 공격하는 플레이. 주로 센터가 맡는다.
- **필드(Play)** - 디펜스 축이 서로 오펜스의 움직임을 방지하는 것.
- **체스트 패스(Chest pass)** - 농구 경기에서 가장 많이 쓰는 것으로 깊은 팀 선수의 기술을 함해 하는 패스 방법이다.
- **바운드 패스(Bound pass)** - 볼을 허거서 주는 패스. 상대에게 장신일 경우 이용한다.
- **점프 패스(Jump pass)** - 점프해서 주는 패스. 단선이 수비할 때 이용한다.
- **피벗 패스(Pivot pass)** - 돌면서 주는 패스.
- **스피드 드리블(Speed dribble)** - 속공시 많이 이용하는 드리블.
- **컨트롤 드리블(Control dribble)** - 어떠한 직전 시도나 상대팀이 대인 할 때 서 방향 전환, 피벗, 웨이크, 백 드리블 등을 하는 것.
- **점프아웃 램프 shoot)** - 골 밑과 가까운 지점에서 많이 이용되는 슛으로 상대팀에게 수비 당하지 않도록 높게 점프하면서 하는 슛.
- **셋 슛(Set shoot)** - 직접시 많이 사용하는 슛으로 중거리 또는 3점슛 등에 많이 시도된다.
- **박스 아웃(Box out)** - 상대팀에서 슛을 시도 할 때 골 밑에서 자리를 확보하기 위해서 상대 선수를 잡는 동작.
- **리바운드(Rebound)** - 상대팀 득점이 실패했을 때 재빨리 점프해 볼을 잡는 동작.
- **스크린(Screen)** - 우리 팀을 도와주기 위해 상대팀의 진로를 막기 차단하는 동작.

10이 될 때까지

- **3초 볼 위반** - 공격 선수가 제한 구역 내에 3초 이상 머무는 것.
- **5초 볼 위반** - 1. 상대팀 선수에게 밀접 발어 당한 선수가 5초 이내에 패스, 슛, 드리블 등을 하지 못하고 있을 때
2. Out of bound에서 심판으로부터 볼을 받고 5초 이내에 패스하지 못했을 때
3. 자유루할 경우, 5초 이내에 슛하지 못했을 때
- **10 초 볼 위반** - 공격시 백코트에서 프론트코트로 10초 이내에 넘어가지 못했을 때
- **24초 볼 위반** - 공격팀이 24초 내에 슛하지 못했을 때
- **트래페일** - 일방 위압이라고 하여 볼을 갖고 3발 이상 걷는 경우
- **대블 드리블** - 한번 드리블한 볼을 잡았다가 다시 드리블하는 경우
- **호프 라인 바이올레이션** - 프론트 코트에서 볼을 컨트롤하고 있다가 백 코트로 이동하는 경우

10을

- **피스널 파울** - 1. 출당: 상대팀을 잡는 것 2. 푸싱: 상대팀을 미는 것
3. 불법적인 손 사용 4. 불공정: 상대팀의 진로를 방해하는 것
5. 불법적인 팔꿈치 사용 6. 차징: 공격자가 수비자에게 반칙을 하는 것
- **인텐셔널 파울** - 상대팀 선수에게 고의적으로 신체접촉을 범하는 것
- **디스틀리메이션 파울** - 진도에 차우친, 스포츠 맨얼이 미끄러지는 파울이며 이 경우 실리쿼터 적용된다.
- **테크니컬 파울** - 스포츠 맨얼이 위태되는 행위를 범하는 것
- **5회 테 파울** - 한 선수가 5회 테 파울을 범하면 퇴장 당한다.
- **팀 파울** - 어느 팀이든 한 허프 내에서 7회 이상의 파울을 범하면 상대팀에게 자유루가 주어진다. 그러나 NBA에서는 독자적인 볼을 적용하여 팀 파울은 한 허프당 4회까지이고 개인파울은 6회까지만 적용이 된다.

본격적인 NBA 2K 알기

우선 이 게임은 위해서 설명한 것 외에 알아두어야 할 것들이 상당히 많다. 물론 일일이 알아두지 않더라도 뒤에 설명한 것만 숙지한다면 게임에 큰 지장을 초래하지는 않는다. 어차피 농구게임이라는 것이 아케이드성이 상당히 강하므로 딱딱도 그냥 농구한다고 한다면 뒤에 설명한 것만으로도 충분히 재미나게 플레이 할 수 있다. 그러나 진정으로, 제대로 이 게임을 즐기고 싶다면 아래부터 얘기하는 것을 숙지하는 것이 좋다. 제대로 진짜 NBA 2K를 즐기고 싶다면 말이다. (한 마디로 내가 얘기하는 것 중 끝까지 읽어 달라는 거다.)

게임 시작

게임 시그널 세이브

이 게임의 타이틀 화면이 표시되고 스타트 버튼을 누르면 자동적으로 메모리 카드를 체크한다. 아까도 말했듯이 이 게임이 요구하는 메모리는 1GB뿐이다. 비주얼 메모리 용량이 200불러이니, 한 마디로 화상을 좋게 하도록 요구하는 셈이다. 그러므로 대부분은 용량이 충분치 않으니 어떻게 할지나고 물어온다. 위에서부터

다시 시도, 다른 게임을 지운, 세이브 없이 시작

이 뜨게 되는데 정말로 비주얼 메모리를 하나 희생할 작오가 꽤 있다면 다른 파일을 지우고 시작하면 되고, 그냥 한 게임을 만든다던 세이브 없이 시작을 선택하는 것이 좋다.

그리고 시합이 끝나면 자동적으로 세이브를 하므로 중간에 비주얼 메모리를 빼는 어리석은 짓은 삼가 하는 것이 좋다.



▲이 다음 화면에서 세이브에 관해 묻는다. 시합의 승수는 물론 어찌 없소

메인 메뉴 설명

메인 메뉴의 화면에서는 방향 버튼으로 움직여서 A 버튼을 눌러서 선택을 한다.



▲이것이 메인 메뉴 화면

- 1 연습모드(Practice): 각종 조작의 연습이 가능하다. 기본적으로는 공격의 연습이다.
- 2 엑시비전(Exhibition): 자신이 팀에 드는 팀을 골라서 팀에 안 드는 팀과 대전을 하는 것이 가능하다. 스포츠 게임치고 이 모드가 없는 게임은 본 적이 없다.
- 3 시즌 모드(Season): 1999~2000년 시즌을 플레이 할 수 있다. 한 번 진득하게 플레이하기에는 안성맞춤이다.
- 4 플레이오프(Play Off): 우승 토너먼트를 즐길 수 있는 모드인데 비교적 짧게 즐길 수 있다.
- 5 커스터마이징(Customize): 선수와 팀의 직성 등을 할 수 있는 모드이다.
- 6 퀵 스타트(Quick Start): 자동적으로 팀을 골라서 바로 게임을 시작하는 모드이다. 일부러 팀을 고르기 귀찮다면 이 모드도 나쁘지는 않다. 이 모드에 대해서는 따로 설명을 하지 않았는데, 알아야 할 것이 있다면 조작법은 반드시 훈련이 된다.
- 7 옵션(Optional): 말할 것도 없이 각종 설정을 하는 곳이다.

프랙티스 모드 (Practice)

자유로운 조작과 연습을 할 수 있다. 단 순서 조작 방법만을 연습하는 것이 아니라 각 선수의 특징을 파악할 수 있는 중요한 모드이다. 우선 메인 메뉴에서 (Practice)를 고르면 되며, 연습을 하는 팀을 선택하게 된다. 그리고 그 팀의 포인트가드가 볼을 가진 상태로 연습을 시작하게 된다. 연습을 시작하면 코트 가장자리에 명광하니 서있는 다른 팀원들을 볼 수 있는데, 이 선수들로 플레이를 하고 싶으면 패스만 해주면 된다. 그러면 자유롭게 그 플레이어로 플레이를 할 수 있다. 연습 중에 점프 슈트를 하게 되면, 화면

상단에 CPU 편성이 뜨게되는데, 빠르니, 느리니, 잘 쏘니 따위의 말들을 넣어놓는다. 나중에 점프 슈트를 할 때 다이빙 위치기에는 아주 좋다. 재미있는 것은 원래 슈트가 좋은 선수 같은 경우는 어지간하면 골인이 되는데 한 좋은 선수는 잘 던져도 노골이 되는 경우가 있다는 것이다. 개인적으로는 쓸데없는 배스지라고 보고 있다. 농구하는 것이 어차피 개인회 실력차 이니까...



▲연습모드 화면은 이렇듯

● 모스 메뉴설명 - 연습 중에 스타트 버튼을 누르면 모스 메뉴가 표시된다. 리플레이 재생이러면지 각종 동영상설정을 할 수 있다.

■리플레이(Play): 이상하게도 연출하는 것을 리플레이 해주는 기능이다. 하지만 연출뿐 아니라 시합 중에도 일정한 시간만큼을 얼어든지 아무 때나 리플레이 할 수 있는 기능이므로 여러 모로 쓸모가 많은 기능이다. 리플레이 할 때의 시점은, 카메라 마크의 위치에서 조정된다. 이 마크를 선택 수나 볼에 맞춰 주면 그것을 따라서 시점도 이동한다. 리플레이시의 조치는 다음과 같다.

▶인사이드 방향키	영공의 어영	▶B 버튼	줌 아웃 (Zoom Out)	▶L 트리거	리플레이의 액션별 디코딩
▶방향 버튼	각각의 마크의 어영	▶X 버튼	줌 인 (Zoom In)	▶R 트리거	리플레이의 빠른 재설정(공)도
▶A 버튼	리플레이의 재생	▶Y 버튼	조작방법 옆의 화면의 표시	▶스타트 버튼	리플레이의 종료

이 기능은 연출 중에 사용하는 것보다 시합 중에 사용하는 것이 더 유리한데, 가령 멋진 덩크슛이 작렬했는데도 리플레이가 안 될 경우나, 파울이 날때 이해가 안 된다 싶을 때 이 기능을 사용하면 된다. 우리 나라에서의 프로농구에서는 심판 편성시비가 종종 일어나는 경우가 있는데 이 기능만



▲이 카메라 마크를 맞춰서 리플레이를 한다

있으면 그런 것은 사라질 것이다. 사실 요즘은 이 걸로 시비를 거리기도 한다. 그러나 실재적으로 이 기능을 사용하는 빈도 수는 아주 적다. 어색서인가? 귀찮기 때문이다. 한국인 특성상 구애에 다시 보려는 시도보다는 그냥 넘기는 게 생애에 잘 맞는다. 썬-

■콘트롤(Controls): 참가하는 콘트롤러를 결정하는데, 어디에 쓰이나 화면은 2인 이상 이 연출을 할 경우에 여기서 콘트롤러를 결정하는 것이다. 하지만 물어서 할 일 없다고 연출이나 하겠는가? 남자라면, 대만이다. 대전! (하지만 같은 팀으로 해서 우정을 쌓는 것도 나쁘지는 않겠지)

■카메라(Camera): 골라본 게임이라면 당연히 지원해야 하는 모드다. 이걸 지원하지

않는다면 그 제작사는 소세자를 전혀 고려하지 않는 제작사다. 특히 스포츠 게임이라면 더욱 그렇다. 특히 이 카메라 모드는 게임임을 하는 모드, 가령 Exhibition이나 Season, Play Off 같은 곳에서 공통적으로 쓰이는 모드이다. 물론 어느 시점으로 보느냐는 플레이어는 사활의 위험하고 야무위로 다른 이가 사활이 마음이 안 드니 어쩔 수 없는 것에는 전혀 마음 쓸 필요가 없다. 자신이 좋아하는 시점으로 골라서 앉아서 하는 것이다. 필자가 개인적으로 아주 싫어하는 것이 다른 게임에서는 이였는데 여기서는 안 그렇다는 등 하면서 표정을 짓는 것이다. 당연히 제작사가 다른데 어찌 똑같은가를 바라는지 모르겠다. 이 모드에서는 시점을 변경하는데, 종류는 다음과 같다.



▶풀 코트 하이(Full Court High) - 골 방향의 높은 위치에서 내려다보는 시점이다.



▶풀 코트 메디(Full Court Medi) - 골 방향에서 내려다보는 시점 앞의 시점보다 높은 위치이다.



▶사이드 하이(Side High) - 코트 사이드의 높은 위치에서 내려다보는 시점이다.



▶사이드 메디(Side Medi) - 코트 사이드에서 약간 낮게 내려다보는 시점.



▶사이드 하이(Side High) - 비스듬히 높은 위치에서 내려다보는 시점.



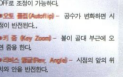
▶사이드 메디(Side Medi) - 비스듬히 위에서 내려다보는 시점.



▶액션 시점(Action) - TV 중계와 같은 변화를 보여주는 시점이다. 이제 상당히 피곤해서 보는 사람은 즐겨찾기 할지도 몰라...



▶시네마틱(Cinematic) - TV 중계와 같은 변화를 보여주는 시점이다. 이제 상당히 피곤해서 보는 사람은 즐겨찾기 할지도 몰라...



▶세팅(Setting) - 일의 설정 중에서 좀더 세밀한 설정을 할 수 있다. 기본적으로 ON, OFF로 조정이 가능하다.

이상이 시점에 관한 언급이었다. 하지만 역시 시점이라는 것은 자신이 직접 보고 느끼는 것이 최고다. 글에 의존하거나 넘어라는 말을 듣지 말고 자신이 맘에 드는 시점으로 하도록 하자. 참고로 필자는 플레이 할 때 볼 코트 퍼디엄에 세팅을 오모폴림을 OFF하고 키 충돌 ON 시켜놓고 플레이를 하고 있다. 개인적으로 맘에 드는 시점이다.

■ **루키/프로/올스타(Rookie/Pro/AllStar):** 난이도를 3단계까지 조정할 수 있다.

엑스 히비전 모드 (Xhibition)

시합을 하는 팀을 자유롭게 선택하여 즐길 수 있는 모드이다. 이 모드로 들어가면 다음과 같은 화면이 된다.



▲여기서 엑스히비전

팀 셀렉트 화면인데, 대안을 행할 팀과 전역의 밸런스를 조정할 수 있다. 스타프 버튼을 누르면 다음 화면으로 진행한다.

■ **팀 셀 -** 알맞은 팀 이름이 적혀 있는 곳으로 가서 X 버튼을나 A 버튼을 누르면 팀이 바뀌게 된다. 알맞은 좋아하는 팀을 고르도록.

시즌 모드 (Season)

레귤러 시즌을 즐기는 모드이다. NBA 공식 스케줄에 따라서 게임을 진행하게 된다. 플레이 하는 팀 이외의 경기는 자동적으로 진행되며 전 일정을 끝내게 되면 플레이 오모로 진행할 수 있다. 그리고 이 모드는 상당히 여러 단계를 거쳐야 하는데 잘 리턴 즐기는 게임 일정이 될 수도 있으므로 꼭 알아두자.

- **시즌 셀렉트** - 시즌 모드로 들어가면 우선 3가지 항목이 있는 시즌 셀렉트 화면이 된다. 각각의 특징은 다음과 같다.
 - **New:** 신규 게임을 시작한다. (Fantasy Draft)를 선택할 수 있다.
 - **Custom:** 각 팀의 다미건과 컨피전스를 자유롭게 바꾸어서 게임을 시작한다.
 - **Continue:** 잘 뛰어서 했던 플레이를 계속해서 진행할 수 있다.

이해가 안 되는 게 연습 모드에 왜 연습모드에 난이도 조정 따위가 있냐는 것인데 알고 보니 주로 숲의 심공물에 반영하는 것이었다. 올스타의 경우 그 난이도는 상당히 어렵다.

■ **셀스투피션 (Substitution):** 코트 위의 선수와 다른 벤치 멤버간의 교체할 수 있다.

■ **컨트롤러 (Controlled):** 조작 방법을 변경한다.

■ **음션** - 음션 화면에 들어가서 각종 설정을 할 수 있다.

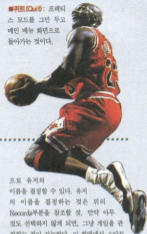
■ **전역의 조정** - (Default Roster)는 시즌을 시작 할 때의 전역이고, (With Trade)는 보강된 전역을 예기한다. 클릭 해 보면 알겠지만 팀의 전역이 상당히 차이가 나게 변화한다.

■ **컨트롤러 설정 화면** - 사용하는 컨트롤러와 조작하는 팀을 설정한다. 아날로그 방향키나 방향 버튼의 상하 이동도 활용, 좌우 이동

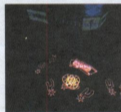


▲지, 방향 설정화면

■ **큐피드 (Cup):** 프래릭스 모드를 그만 두고 메인 메뉴 화면으로 돌아가는 것이다.



으로 유저의 이름을 설정할 수 있다. 유저의 이름을 설정하는 것은 뒤의 Records부분을 참조할 것. 만약 아무 것도 선택하지 않게 되면, 그냥 게임을 관전하는 것이 가능하다. 이 화면에서 스타프 버튼을 누르면 게임을 시작하게 된다.



▲음션의 소개화면 또는 상영화 오리디



▲시즌 셀렉트 화면

■ **시즌 세팅** - 신규 게임을 시작하게 되면 계속해서 시즌에 관한 간단한 세팅을 할 수 있다. 모든 세팅이 완료되면 스타프리본을 눌러서 시즌 팀 셀렉트로 진행 할 수 있다.

• **Season Length:** 한 팀 당 치료는 시합횟수를 결정한다. 14, 28, 56, 82 게임 중에서 하나를 선택한다.

- **Quarter Length:** 한 쿼터당 시간을 결정한다. 물론 음션에서도 결정할 수 있지만 이것은 어디까지나 시즌에 해당하는 것임을 알기. 3, 5, 8, 12분 중에서 하나를 결정하면 된다.
- **Fantasy Draft:** Fantasy Draft를 실행한다.
- **Trade Deadline:** 선수 트레이드의 기일 유무를 결정

■ **Fantasy Draft와 Custom Season** - Fantasy Draft는 New에 게임을 시작하면 설정할 수 있다. 전 선수 풀 자유롭게 각 팀으로 Draft 하는 것이 가능 하다. (그렇게 다양한 것은 아니다.) Custom Season은 Custom으로 시작하면은 설정하는 것으로 다른 팀의 선수로 각 팀을 넣어 변경시키는 것이 가능 하다.

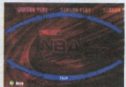
■**시즌 팀 선택** - 여기서는 실제 자신이 플레이하고 싶은 팀을 고를 수 있다. 여러 개의 팀을 고르는 것도 가능하다. 또, 시즌 모드의 중간이라도 변경하는 것도 가능하다. 스타트 버튼을 누르면 시즌 모드의 메인 화면으로 진행된다. (솔직히 시즌 한번 하려면 여러 가지 해야한다. 약간 지겨운 감도 없지 않아 있다.)

- 시즌 플레이** - 시즌 모드의 메인 화면이다. 모든 설정을 완료하면 이 화면이 표시된다. 시합이 끝나거나 Continue로 게임을 재개할 경우도 이 화면에서 진행된다. 메인 화면의 항목은 다음과 같다.
 - Team Select: 시합하는 팀을 선택한다. 시즌 팀 선택과 같다.
 - Play Games: 자신이 선택한 팀으로 시합

을 시작한다. 선택하지 않은 팀은 자동적으로 나머대로의 게임을 보이지 않게 있어서 진행된다. 시합 개시 전에 그 날에 행해지는 대전 카드가 나타나므로 자신이 플레이하고 싶은 시합을 선택할 수 있는 것도 가능하다. 다시 말해서 일단은 자신이 예전에 선택한 팀으로 플레이를 해야 하지만 꼭 그런 것은 아니고 자신이 선택하지 않은 팀의 경기도 플레이가 가능하다는 것이다. 만약 대전 카드에 모두 표시를 하고 플레이를 한다면 미국 NBA중계 수만큼 플레이가 가능하다는 데가다.

- Stats: 시즌 중의 여러 가지 성적을 볼 수 있다. Player에서는 전 선수의 성적을, Team에서는 각 팀의 성적을, League에서는 리그 전체의 정보를 볼 수 있다.
- Option: 메인 메뉴의 옵션과 동일하다.

- Customize: 이 역시 메인 메뉴의 그것과 동일하다.
- Play Off: 모든 시즌의 일정이 종료되는 시점에서 선택할 수 있다. 시즌 오프의 결과에 따라서 플레이오프를 즐기는 것이 가능하다.
- Quit: 설정 및 배드 알 수 있지 않은가? 당연히 메인 메뉴로 돌아가려면 이것을 선택하라.



▲이거 다음하는 게임을 할 수 있다

이 게임은 약간 특이하게도 시즌 중에 옵션에 들어가서 어떤 것이 설정을 할 수 있다. 다시 말해 '작업중이라고 하더라도 어떤 설정을 바꿀 수 있는 것이다. 어쩌면 시합 중 어느-나인도나 어떤 것이 바뀔 수 있다. 즉, 단순한 설정이 아닌 게임을 송두리째 바꿀 수 있는 것이 가능한 단 작위시합은 바꿀 수 없다. 7일 게임의 모드를 아케이드에서 시뮬레이션에서 아케이드로 바꿀 수 있는 것 만도 가능하다. 이렇게 되면 좌측에도 그 할 수 있다. 이것을 설정하는 것은 시합이 진행되는 동안에 이루어진다. 아케이드에서는 어지간하면 영구권을 시도하는데 반해, 시뮬레이션에서는 배이 없이 바로 나온다. 이것은 직접 플레이를 해보면 알 수 있는 문제이나, 직접 경험해 보지 바란다.

플레이오프(Playoff)

전 16개의 팀으로 경승 토너먼트를 즐기는 모드다. 메인 메뉴에서 바로 즐기는 것도 가능하고, 시즌을 마치고 플레이오프를 즐기는 경우에는 시즌중의 팀의 상태가 그대로 반영되어 게임을 플레이 할 수 있다. 참고로 이 게임에서 시즌 모드의 과일과 플레이오프의 과일은 서로 공유하고 있다. 만약 시즌을 중단하고 플레이오프를 시작하게 되면 여러 가지의 시즌모드의 과일은 날라가 버리므로 주의하라. (이후부터는 각 모드만의 항목만 설명하겠음)

■**플레이오프 세팅** - 특별한 것은 아니고 누구라도 알고 있는 부분이다. 즉 몇 골 몇 승제로 하겠느냐는 것을 물어 오는 것이다. 일



▲플레이오프는 이렇게

단 기본적인 것으로 보이는 것. 이는 NBA에서 실제로 그렇게 하는 선수제이다.

■**플레이오프 팀 선택** - 이것 또한 따로 말할 필요 없이 자신이 플레이 할 팀을 선택하는 곳임을 알 수 있다. 시즌 후에 시작하는 플레이오프가 아닌 메인 메뉴에서 바로 할 경우, 16개의 팀은 CPU가 알아서 결정해 버린다. 이 팀들 중에서 마음에 드는 것을 하나 고르도록 한다.

- Playoffs** - 플레이오프의 메인 화면이다. 이 화면에서 시합을 시작하는 것이 가능하다. 시즌 모드의 화면처럼 한 게임 마치고 다시 시작할 때도 여기서부터 시작해야 한다. 물론 각종 설정의 변경도 가능하다.
 - Team Select: 자신이 플레이 할 팀을 고른

- 다. 물론 특수 선택도 가능하다.
 - Play Games: 실제적으로 게임을 진행한다. 표시되어 있는 스킴대로부터 팀 선택으로 선택한 팀 이외의 팀을 플레이하는 것도 가능하다. 시즌 오프와는 달리 다음날 이후의 시합을 플레이하는 것은 불가능하다. 당연히 어느 팀이 어떻게 올라 갈 것인지 모르기 때문이다. 이것은 토너먼트 방식이니까 그렇다.
 - Tree: 토너먼트 트리를 표시한다. 아날로그 방향키의 좌우로 화면을 스크롤 시켜서 리그 전체의 시합상황을 확인하는 것이 가능하다.



▲이것이 트리 화면

옵션 화면 (Option)

이곳에서는 각종 설정을 할 수 있다. 모드로는 말도 있을 수 있겠는데 주로 농구유어에 관련된 말이나 이것은 필자가 따로 적은 농구 용어를 참조하도록.



▲이리! 이리! 여기서도 볼 영역이 넓다

NBA Rule-볼을 설정하는 곳이다. 이 게임은 실제 NBA와 볼을 그대로 따르고 있다. (1999~2000시즌) 플레이 모드를 아케이드로 바꾸면 이 볼들이 변화하게 되므로 바꾸고 싶으면 먼저 플레이 모드에서 아케이드나 시뮬레이션을 선택한 후에 볼의 설정을 바꾸도록 하자.

■Game Play - 플레이 모드와 난이도, 시합시간 등을 조절할 수 있다. 시합중이라고 해도 대부분은 조절이 가능하나, 일부는 변경할 수 없는 것도 있다.

■Play Mode: 시뮬레이션과 아케이드의 선택이 가능하다. 쉽게 생각해서 시뮬레이션은 선수의 부상이나 피로 등을 그대로 유효하게 하는 것이고, 아케이드는 아지간한 것은 모두 무시한다. 심지어 아웃 오브 비존도 무시한다.

■Difficulty: 난이도를 조절한다. Rookie, Pro, All Star의 3가지가 있다.

■Ball Handler Auto Switch: 게임을 하면 보통은 자신이 조직을 하는 선수는 반드시 볼을 가지고 있다. 그러나 이 모드에서 OH를 선택하면 자신이 볼을 가지고 있지 않아도 플레이를 할 수 있다. 가령 자신이 좋아 하는 선수 하나만을 플레이를 하고 싶다면 이것을 이용하면 된다. 볼을 가지고 있지 않을 때는 조작법도 다르므로 일의 조작법을 참조하자.

■Game Speed: 게임의 스피드를 조절한

백스 커마이즈 (Customize)

후후, 별자가 개인적으로 이 게임의 백미라고 생각하는 모드다. 어때? 어지간한 스포츠 게임에서도 이런 선수자칭의 모드는 없었지만 이 게임만큼 나만의 선수를 만드는 즐거움을 느끼게 하는 경우는 본적이 없다.

다. 선수의 움직임과 시간의 흐름에 영향을 준다.

■Pass Tag Icon: 게임 중에 Y 버튼을 누르면 선수 머리 위에 패스 아이콘이 뜨는데 그 여기서도 그것의 유무를 결정하게 된다.

■Player Energy: 에너지가 에너지가 이 것을 OH로 두게 되면 선수들이 지칠 줄 모르는 세력을 갖게된다. 희고의 자양 건강제다. 내 몸 안에도 이런 모드가 있으면 좋겠다.

■Injuries: 선수의 부상 유무를 결정한다. 이것이 꽤 중요하냐면 게임 중에 부상을 입은 선수가 있을 경우 시즌 모드나 플레이아웃에서는 그 부상이 완치될 때까지 경기에 출장할 수가 없기 때문이다. (지금 현재 필자 팀의 일본조 모님이 부상으로 출전을 못하고 있다.) 실재와 똑같은 농구를 원한다면 이 것도 나쁘지는 않다.



▲어프로!

■Presentation - 시합중의 정보표시나 음악 등, 연출효과와 설정을 할 수 있다. 개성을 즐기는 환경에 맞추어서 설정을 해주면 좋다.

■Player Intro: 시합 전에 참가선수 소개의 때로 유무를 결정한다. 이 때와는 한번호는 바꾸는 것이 좋다. 흥미를 소개할 때는 상당히 멋있다.

■Player Celebrations: 선수의 리액션 유무를 결정한다. 당연히 이 부분은 On에 두는 것이 좋다. 당신 덤벼치고 멋있게 돌아가는 선수의 모습을 보고 싶으니까?

■Action Replay: 플스의 역동력은 아무 상관이없다. 시합중의 자동적 리플레이를 유무를 결정한다.

■Statistic Overlays: 시합 중에 화면 하단에 표시되는 각종 정보의 표시 유무를

여기서는 선수의 직살과 팀의 직살, 선수들의 정보 등을 보는 것이 가능하다. 우선 플레이어, Teams, Records, Save의 순서로 랑락이 나온다.

▶캐릭터부터는 화면은 어프로!

결정한다. 이 것도 어지간하면 On에 두는 것이 좋다.

■Ball Holder Text: 볼을 가지고 있는 선수의 이름을 표시하거나 번호와 포지션을 표시하는 기능을 정할 수 있다. 물론 아무 것도 없게 할 수도 있다.

■Audio: 소리 출력에서 스테레오와 모노의 두 가지중 하나를 선택한다.

■Volume: 6가지 종류와 효과음의 볼륨을 조절한다. 각각 실현의 음원, 시합 중이나 운서의 음원, 효과음, BGM의 음원, 각종의 합성, 선수가 내는 소리의 음량을 조절할 수 있다.

■Credits - 게임 스타일의 스타일 볼을 보여준다. 할데없이... 순 양승들이다.

■Codes - 게임 코드를 입력하면 숨겨진 요소를 즐기는 것이 가능하다. 코드 종류는 다음과 같다.

MONSTER	DEVILDES	DOUGBOY
BIGFOOT	FATHEAD	BEACHBOYS
SQUISHY	HIMOM	LITTLEGLY
COACHOUCH		

코드를 입력하면 OK 화면으로 들어간 다음 스포츠 구분을 확실하게 할 수 있도록, 그러나 개인적으로는 코드를 입력하면 제대로 된 농구를 즐길 수 없으므로 어지간한 추천하고 싶지 않다. 그리고 한번 코드가 들어가서 이상한 농구가 된 상태에서는 원인을 꺼서 다시 시작해야만 그 모드가 사라진다. (안 그러면 데모에서조차 나오는 몬스터들을 볼 수 있다.)



▲이게 농구? 정말 실다



▶ **Players:** 여기서는 선수와 관련된 각종 설정을 할 수 있다.

• **Rosters:** 전 선수의 퍼스널 데이터를 볼 수가 있다. 표시되어 있는 데이터는 1998~1999년 시즌의 데이터이다. 화면을 보면 선수의 얼굴 모습도 나오는데, 놀랄게도 사진이 아닌 콜리군이다. 게다가 실제 선수와 무척이나 닮아 있다. 이걸 보고 필자는 드 케가 좋긴 좋다는 생각을 하게 됐다.

• **Player Import:** 메모리 카드로부터 크리에이티브 선수의 데이터를 추가하는 것이 가능하다. 선수의 데이터는 하나의 코드해서 게임중의 데이터에 추가 할 수 있다. 이 기능을 사용하면 친구가 작성한 선수의 데이터도 코피할 수 있다. 그러나 우리나라의

여간상 주변에 이 게임을 위해서 비주얼 메모리를 통째로 쓸 인건이 몇이나 될지 모르기 때문에 새로운 데이터를 교환하는 것은 거의 어렵지 않다.



▲이런 화면이 드른 조세해야 한다. 데이터 조심

• **Player Create:** 오리지널 선수를 작성 할

수 있다. 다시 말해 나만의 선수를 만들고 그것을 플레이 할 수가 있다는 것이다. 몇 년의 유명한 선수나 자기 자신을 게임에 첨가시키는 것도 가능하게 해주는 고마운 기능이다. 필자는 나 자신을 만들어서 플레이를 하고 있는데, 모든 설정을 마이클 조던과 같이 해 놓았다. 후후후, 게임 중에 이틀도 나오고, 등 쪽의 이름도 내 이름이다. 이것은 상당한 감정 이입의 효과를 낳는데, 한 번은 2점슛을 지고 있는데 중요한 순간에 내의 슛이 베저비더로 들어가서 연승진으로 들어 가게할 일도 있다. 상당히 감동 적이었다. 각설 하고, 그림 선수 작성으로 들어가 보자.

1. 기본 에어리어와 설정

선수를 세이브 하는 에어리어를 결정한다. 작성한 선수는 최대 16명까지 등록시킬 수 있다. (EMPTY)의 에어리어를 선택하면 그 에어리어에 선수를 세이브 한다. 먼저 선수가 등록된 에어리어를 고르고 그 선수를 수정하는 것이 가능하다.



2. 프로필의 설정

선수의 프로필을 설정한다. 이름을 입력할 때는 문자 입력 화면으로 전환되어 여기서 이름을 입력한다. 수치를 넣어야 하는 항목은 A 버튼과 ▲&→(전경이나) 눌러서 보자. A 버튼으로 설정을 하면 된다. 스타트 버튼을 누르면 다음으로 진행한다.

First Name	자신의 성을 넣는다.
Last Name	이름을 넣는다.
Nickname	영양, 별명 지위를 걸어넣는다.
Position	자신이 원하는 포지션을 선택한다.
Team	소속 팀, 또는 프리 에이전트의 결정을 한다. 여기걸려면 프리 에이전트로 하는 것이 좋다.
Graduated	대학 졸업 연도를 표시한다.
Years Pro	프로 년 수를 표시한다. 몇 년 지 연계를 말하는 것이다.

※소속팀을 골랐을 때, 그 팀이 빈자리가 없으면 그 팀에는 등록을 할 수가 없다. 그럴 경우 우선 프리 에이전트로 등록한 후 나중에 트레이드를 하면 된다.

3. 얼굴과 체격의 설정

대상의 얼굴과 체격을 결정한다. 조적은 위의 동일.

Height	신장 (계정용) 자동으로 결정한다.)
Best Hand	오른손잡이 ▲&→ 설정을 만들어 줘 왼쪽 왼손잡이 연계를 결정한다.
Jersey Number	팀 넘버를 말한다.
Player Type	얼굴 체격의 직업 책임에서 표현까지.
Body Type	체격을 결정한다.
Muscle Tone	근육의 두께를 결정한다.
Tatto	얼굴 옆에 들어오는 문신이다. (드레 로고도 있다.)



▲&→ 설정을 만들어 줘

▲&→ 설정을 만들어 줘

Elbow	팔꿈치용 밴드를 선택한다.
Armband	목구멍 쪽의 밴드를 붙인다. 영장리고도 한다.
Knee	어깨에는 무릎용 밴드를 붙인다.
Shorts Length	트렁크, 즉 반바지의 길이를 설정한다.
Compression Shorts	셔츠의 길이를 정한다.
Socks	양말의 길이까지...
Sneaker Type	신발의 타입을 정할 수 있다.

4. 얼굴과 설정

얼굴과 관계된 설정을 A 버튼과 X 버튼으로 설정한다. 여기서 개그를 이룰 수도 있는데 개인적으로 아는 사람 중에 턱이 상당히 굵은 인건이 있는데, 그 사람을 한 번 만들어 보았더니, 모든 사람 모두가 배꼽을 잡았다. 그러면서 하는 말 "잘...잘..."

Player Type	위에 있는 것과 동일하다.
Hair Style	머리모양을 선택한다. 턱뼈부터 어긋라 머리까지 가능하다.
Facial Hair	머쉬가 붙어있는 수염이다.
Head Band	머리에 쓰는 밴드를 고른다.
Goggles	안경 대신에 쓰는 고글을 고른다.
Mouth Guard	입안에 넣는 구멍이 보이기는 않는다.
Ears	귀의 각도를 조정한다.
Nose	코의 높이를 조정한다.
Chin	턱의 높이를 조정한다.
Head Shape	얼굴의 윤곽을 조정한다.
Neck	턱의 두께를 조정한다.

5. 체격의 조정

체격을 조절하는 곳인데 엄격히진 체격도 만들 수가 있다. 가령 상체는 한없이 가늘어지게 하려는 무장장 무렵이든지 하는 것인데, 말로는 할 수 있고 직접 봐야 할 수 있다.



▲이런 인건을 본적 있는가?

Waist	어깨의 두께를 조정한다.
Thighs	허벅지의 두께를 조정한다.
Shins	장강의 두께를 조정한다.(조정한다는 말도 적잖다.)
Chest	흉곽의 두께를 바꾼다.

슈팅 가드 (Shooting Guard)

팀내 주 득점원인 슈팅 가드는 피겨에는 아웃사이드에서 슛을 무기로 주로 득점을 올



▲레지 밀러의 3점슛

리는 선수들을 지칭하였으나 현재는 올라운 드 플레이어로서의 역할을 지니고 언제 어디



▲코비 브라이언트의 모습

식나 상황에 구애받지 않고 슛을 리어 득점을 올리는 역할을 맡았다. 가장 뛰어난 슈팅 가드로 모두가 아는 마이클 조던이 있다. 마이클 조던이 이런 금지됨에 대해서는 언급하지 않아도 모두가 아는 사실이기도 더 이상 언급하지 않겠다. 볼 핸들링이 좋아야 하고 골밑 돌파력과 아울러 슈팅 정확도는 필수이다.

대표적인 선수

- 마이클 조던(Chicago Bulls), 글렌 로빈슨(Indiana Pacers), 스티브 나스(Atlanta Hawks), 마이클 키리(Philadelphia 76ers), 마이클 스톤(Philadelphia 76ers), 마이클 윌슨(Philadelphia 76ers), 마이클 윌슨(Philadelphia 76ers).

스몰 포워드 (Small Forward)

일명 '슈팅 포워드'라고도 불리 운다. 포지션의 구분이 가장 모호한 포지션으로 올라운드 플레이어의 자질이 요구되며, 포인트 가드처럼 내외곽에서의 득점능력이 요구된다. 또한 포워드로서 공수 리바운드, 포스트 플레이 등 민첩의 능력이 요구된다. 3~4~5번으로 이어지는 윗쪽 플레이어에서 가장 중요한 역할을 담당한다. 이들 대부분의 선수들이 가드 또는 피워 포워드를 겸하는 경우가 많다.

대표적인 선수

- 마이클 키리(Chicago Bulls), 글렌 로빈슨(Indiana Pacers), 스티브 나스(Atlanta Hawks), 마이클 키리(Philadelphia 76ers), 마이클 스톤(Philadelphia 76ers), 마이클 윌슨(Philadelphia 76ers).



▲그레그 키uning의 8점



▲올랜도 솔렘버그의 3점슛

파워 포워드 (Power Forward)

파워 포워드는 골 밑에서의 포스트 플레이, 리바운드 다툼이 많기 때문에 주로 힘과



▲크리스 멀리의 모습

민첩성을 겸비한 선수가 그 역할을 맡는다. 자신의 플레이 영역을 확보할 수 있도록 몸



▲제임스 캐넌의 모습

싸움에 능해야 하며, 가드와의 윗쪽 체제를 잘 소화해줄 필요가 있다. 골수 리바운더와 볼로징 능력이 관건이며 스크린 플레이도 능숙해야 한다. 비록 뛰어들어오는 화려한 덩크 슛은 아니지만 대부분 세력에서 오는 골 밑 덩크는 상대팀에게 엄청난 위협으로 다가온다. 대표적인 선수로 '왕스 카말리'와 '달 말론'이 있으며 떠오르는 별 '제임스 캐넌'이 있다.

대표적인 선수

- 찰스 오버(Chicago Bulls), 마이클 키리(Philadelphia 76ers), 스티브 나스(Atlanta Hawks), 마이클 윌슨(Philadelphia 76ers), 마이클 윌슨(Philadelphia 76ers), 마이클 윌슨(Philadelphia 76ers).

고물더가 직접 손을 하지 않고 슈팅 거트프
으로 볼을 돌리는 공격법.

• **BURN CLOCK**: 모든 선수 가 지의 포지션
에 고정한다.

■ **Lineups** - 팀 내의 선수를 설정한다. 팀내
의 스타팅 멤버, 벤치 멤버 등을 설정할 수
있다. 각 항목의 내용은 아래와 같다.

Self Active Player	현재 벤치가 들어져 있는 선수와 동복 선수군의 팀에 편입을 할 수 있다.
Restore Lineups	전 팀의 선수 설정을 초기화한다.
Create Lineups	각 팀의 역할 책정의 스타팅 멤버를 설정한다. L:본의 경우 R:대안적인 역할을 배울 수 있다. 시범군의 포스트플레이어 (Substitut ion)에서 책정의 선택과 교체할 수 있다.

■ **Restore Roster** - (Teams)내에서 했던
모든 설정을 초기화한다.
다만 작성한 오리지널
팀만은 사라지지 않는
데... 이것 바꾸어 논
정를 버리는 사람이 얼마나 있을지
모르겠지만 그나마 좋은 기능 같다는
느낌은 들지 않는다. 오르고 들어가
서 초기화하는 불운을 겪지 않
게...

■ **Import** - 메모리
카드로부터 오리지널
팀의 데이터를 소
속 된
선 수
와 할
게 보드
한다. 등록
되는 것은 2인
까지이다. 이 이상이
되면 모드 불능이 된
다. 친구가 만든 팀
도 보드 할 수 있다.

■ **Team Create** -
자, 트디어 오리지널 팀을
한 번 작성해 보는 시간이
있다. 먼저 주의 할 점을 알
아보자.

1. 우선 팀은 팀에는 선수를 등록
해야 한다. 최소 12명은 대
출해야 가능해진다. 체온은 10명
까지이다.

2. 팀을 만들고 선수를 등록 할
때, 선수를 고려해서 해야

한다. 골자의 능력 부족인지는 모르겠지만,
최초의 선수 영입 이후 그 팀은 다시는 선수
의 트레이드같은 것이 불가능해진다. 그러
로 선수를 고려해서 선수를 영입해야 할 것
이다.

3. 팀 작성시에 선수를 영입하면 특이하게도
그 선수의 데이터가 이전에도 그대로 남
게 된다. 원래 트레이드라면 그 선수의 데이
터

가 틀레로 되어야하는데 어
기는 않는다. 즉 윈드루에서
쓰는 질라(타)와 복사의 차
이라고 보면 된다. 그러므로
하나의 선수를 동시에 여러
명의 선수를 등록시키는 것
도 가능하다는 얘기다. 즉,
하나의 팀에 두 명의 사립 오

닐이 존재할 수 있다는 얘기.

4. 앞에서 얘기한 대로 선수의 데이터가 넓
게 되므로 이런 경우도 있을 수 있다. 가
를 우
려함에 A라는 선수가 있는데, 상대팀에도
그 A가 있을 수 있는 경우다. 어찌 보면 기
분이 나쁠 수도 있겠는데(뭐, 개인의 차이
지만) 이런 경우를 막으려면 팀 작성시의 선
수 영입 때, 오직 프리 에이전트의 선수만을
영입하면 된다. 물론 그 전에 살아남은 선수
를 프리 에이전트로 만들어 주어야 한다. 그
렇게 되면 오직 나만의 팀의 나만의 선수를
가질 수 있게 된다.



▲팀사이드 개념을 유입하자

팀의 작성순서

A. 모든 에이전터의 설정: 팀을 등록하
는 에이전터를 결정한다. 2팀까지 등록이 가
능하다.

Team Logo	팀의 로고 이미지를 선택한다. 문제는 그 안에서 하나를 선택 시켜야 하는 문제가 있다.
City Name	소재하고 있는 도시의 이름을 넣는다. 문제는 이름을 넣었다.
Short City Name	도시의 약칭을 넣는다.
State	소재하고 있는 주(부)의 약칭을 넣는다.
Playbook	시용되는 역전술을 다른 팀으로부터 적용한다.

B. 팀의 프로필을 설정: 팀의 프로필을
설정한다. 스타트 버전으로 다운로드하면
설정한다.

C. 팀의 선수를 등록: 오리지널 팀
에 선수를 등록한다. 일단은 프리 에이
전트와 오리지널 선수의 등록이 가능하
지만, 다른 팀의 선수를 카피해서 데리
오는 것도 가능하다. 앞에서 얘기한 주
의 사항대로만 한다면 아무 문제없이
지나 갈 수 있다.

■ **직상한 팀의 활용** - 일단 작성한 팀은
Exhibition 모드에서 플레이 할 수 있다.
또한 시온 모드에서 (Custom)으로 사
각하면 기존에 있는 NBA팀들중 하나
와 바꾸어 플레이 할 수 있다. 이렇게 하면 시
온과 플레이 오모드를 즐기는 것이 가능해
진다. 다른 팀의 선수를 영입하는 것은 앞에서
얘기했다.

■ **Record** - 여기서는 플레이어의 기록을 볼
수 있다.

• **Libra**: 유저의 이름을 등록한다. 유저의 이
름을 등록하면 시합을 행한 것의 실적이 기록
된다. 그래서 각종 열람에 그 실적이 반
영된다.

• **High Score**: 유저의 기록을 열람으로 보는
것이 가능하다. L:리코더와 R:리코더로 함
을 바꾸는 것도 가능하다. 기록은 1개 시
합의 기록이고 자동적으로 같은 유저의 이
름으로 업데이트된다. 유저의 이름 선택은 시
합에 들어가기 전에 방향키를 좌우로 움직
이면 선택할 수 있다.

• **Import**: 메모리카드에 있는 기록을 로드하
는 것이 가능하다. 친구의 데이터 역시 볼
거처서 볼 수 있다.



▲기록은 어떻게

■ **SAVE** - 어때서 했던 설정의 모든 정보를
세이브 한다.

자 이젠 마무리다

시합의 흐름

시합개시

각 모드의 설정이 끝나면 이력저장 시합을 시작한다. 우선 선수 소개 레코드가 종료된 후 팀 인으로 시합을 시작한다. X 버튼을 눌러 시작하면 된다.



▲내가 왔다. 건강관리



▲점프!

시합 일반 보기

1. 플레이어시각 - 자신이 어떤 선수를 조작하고 있는지를 확인하게 해주는 씨름이다. 색깔에 따라 디펜드, 침색은 2, 적색은 3, 녹색은 4가 된다. 막상 시합을 진행하다 보면 공을 따라 가느라 이 씨름이 빨리 바뀌는 데 좀처럼 찾기가 어렵다. 그러나 오픈 것은 수명이 있으면 되는 법. 사실 그렇게 어렵지도 않으니 적응하는 데 그리 오래 걸리지는 않을 것이다.

2. 인포메이션 - 시합중의 숫자와 비율의 상황 등 알려지려한 정보가 표시된다. 하지만 순간적으로 지나가는 것이 때문에 장기간 게임을 하는 입장에서는 보기가 어렵다. (캐치가 안어디) 한 가지 특이점이 있다면 숫을 성공 시켰을 때, 필자의 이름이 뜬 데다



▲가장유명한 이런 느낌이다

3. 남은 시간과 현재의 스코어를 보여 준다.

시합중의 보조 메뉴

시합 중에 스타트 버튼을 누르면 보조 메뉴가 뜬다. 여기서 선수 교체나 지시 등을 변경할 수 있다.

■리플레이 - 앞에서 설명한 리플레이와 동일하다.

■시정 - 역시 앞에서 설명한 것과 동일하다.

■Stats - 그 시점의 선수와 팀의 성적을 표시한다.

■Coach - 지시와 작전의 변경을 할 수 있다. 다음을 보자.

■Orders - 각 선수가 따라야 할 작전을 결정해 준다. 신장차이 등 고려해서 결정을 해야한다.

Timeout	각팀의 휴식시간을 결정한다.
Substitutions	선수 교체의 지명, 수동의 결정을 한다.
Offence Playcall	적진 공격의 지명, 수동, 적진공의 포지션, 역공시를 설정한다.
Defence Playcall	방위 동일
Game Tempo	시합 템포를 설정한다.
Fast Break	팩트스 브레이크, 즉 속공을 명령한다.
Crash Boards	공격 리바운드의 설정을 행한다.

■Playbook - 앞에서 설명한 플레이북과 동일하다

등은 앞에서 설명한 것과 동일 하나 따로 설명을 하지는 않았다.

나머지 옵션이나 컨트롤러, 업스티류션

이거 알고 하면 게임이 더 재미있다

NBA의 팀 스타일

이 번에는 NBA의 팀에 대해서 간단하게 알아보자. 이미 알고 있는 독자도 많으리라 생각한다. (편의상 한국어 표기로만 적는다. 필자가 게으른 것은 아니다 다만 독자가 알아서 영어를 읽는 수고를 덜기 위해...속! 붙이...)

■보스턴 셀틱스 - 녹색계열의 유니폼을 입는다. 장년대 래리 버드라는 수퍼스타가 있어서 우승도 몇 번했다. 셀틱스라는 말은 바

다나이어를 가리킨다. 본래는 켈트족이란 뜻.

■뉴저지 넷츠 - 그렇게 좋은 성적을 거두지는 못한 팀. 가진 선수는 별로 모자라 보이지 않는데 역 좋아 보였던 않는다. 데릭 콜먼 등이 유명. 넷츠는 그물이라는 의미다.

■뉴욕 닥스 - 래트릭 유잉과 앨런 휴스턴, 라트렐 스토프렐드이 있는 관상은 팀, 작년

에는 플레이 오프 8번 시드도 올라가서 파이널까지 진출하는 기염을 토하기도 했다. 닥스라는 말은 니코보르스의 학자로 뉴욕 사람물을 말한다.

■워싱턴 워리어즈 - 최근 마이클 조던이 구단주에 온 팀이다. 원래 이름은 볼레츠였으나 마법사의 뜻인 워리어스로 바꾸었다. 주안 하워드, 미치 리치몬드 등이 빅 히어로 있어서 나쁜 팀은 아니나, 좋지 버려져간다고 한다.



■**올라피아 세번타시스** - 작년 득점왕 열린 아이머슨이 있는 팀. 70년대에 그렇게 잘나갔으나 최근까지 그의 뛰어난 활약을 보이지는 못 했다. NFL의 셀러니스코 프로 나이너스체력 팀 이름에 숫자를 사용.



■**마이웨이 히트** - 팀 리더웨이, 알론조 모닝의 대활약으로 요즘 한창 뜨고 있는 팀이다. 요즘엔 디미건 1, 2위를 다투고 있다. 히트는 열이라는 뜻.



■**올랜드 메직** - 옛날이 하이라이와 사립 오닐이 있었을 때는 우승도 노리던 팀이었지만 요즘엔 그의 좋은 소속이 단 둘이다. 개인적으로는 농구보다는 올랜드의 디즈니 월드가 더 가 보고 싶다는... 메직은 미술이라는 뜻.



■**인디애나 페이스** - 이 기간한 사람이라면 농구

에도 알고 있는 3점 슈터 레지 밀러가 있는 팀이다. 빅 스미츠라는 진출한 센터가 있었지만 지금은 없다. 이 팀은 레지 모르는 팀이지만 강팀임은 틀림없다. 페이스는 보석을 뜻하는 사람이라는 뜻.



■**샐럿 호네츠** - 옛날에 알론조 모닝과 래리 존슨이 있을 때도 괜찮았지만 지금은 별 활기 없는 팀이 되어 버렸다. 에디 존스가 있기는 하지만 편지 역부족이다. 호네츠는 달벌이라는 뜻이다.

■**디트로이트 피스톤스** - 그랜드 힐이라는 진출한 선수를 보유하고 있는 팀이다. 예전에는 힐상 강한 팀이라는 인상을 주어 왔으나, 요즘은 그런 기운이 좀 빠졌다. 피스톤스는 차체의 못보다는 휠 사이 없이 움직이는 것을 상징화 한 것.

■**밀워키랜드 캐벌리어스** - 예전에 이크 프

라이스라는 유명한 가드를 보유하고 있던 팀인데 역시 지금은 그렇게 대단한 팀은 아니게 되어 버렸다. 손 캠프라는 선수를 영입하려는 했지만 역시 아직은 부족하다. 캐벌리어스는 기사, 용사의 의미.

■**아틀란타 호크스** - 루카 플라이카이라는 NBA 최고의 포인트가드를 보유한 팀인데, 역시 플라이오트 신승이 한계인 팀이다. 지금은 디펜드 무릎보라는 진출한 센터를 보유하고 있다. 호크스는 매다.

■**시애틀 스피어** - 모르는 사람이 없는 명문 팀이라는 하다. 그러나 존던, 피켄 등이 모두 떠나 버려서 지금은 아주 약한 팀이 되어 버렸다. 토니 쿠코치가 있기는 하지만 아무래도 활력을 벗어나기는 어려울 듯.

■**입워터 빅스** - 대대적으로 약해져 연식이 되어 왔는데, 글렌 로빈슨이라는 멋진 선수의 영입이후 서서히 강해지고 있는 팀이다. 은근히 선전이 기대 되는 팀이다. 빅스는 사슴이라는 뜻.

■**휴스턴 로케츠** - 라키 윌러주원, 찰스 바클리 등이 포진한 강팀이다. 예전에 NBA 2연패이후 요즘은 소속이 조용하기는 하나, 아직은 모르는 팀이다. 칼리드 드레슬러의 은퇴도 전력이 많이 약해졌다.

■**미네소타 팀버울브스** - 약세였지만 케빈 가넷이라는 슈퍼스타의 등장으로 갑자기 급부상한 팀이다. 플라이오트에도 진출하고 있으며 점점 강해질 전망이다. 팀버는 주석이 고 울프는 늑대나... 주석 늑대인가?

■**보스턴 셀틱스** - 나중에 NBA 시즌에 동양한 생각지 않아 안되는 팀이다. 그래서인지 이직하지는 이렇다할 전력을 갖추지도 못했고 성과도 없다. 물론 신인 드레프트를 통해 좋은 선수를 영입한다면 앞으로는 길도 무서워 할 수 없다. 셀틱는 공물이다.

■**세인트루이스 킹스** - 제이슨 윌리엄스의 한 가지인 승세를 구경할 수 있기에 이 팀은 그 가치가 높다. 최근 급상장한 팀으로 앞으로의 실적이 주목된다.

■**달라스 매버릭스** - 카우보이의 이미지를 주장하는 이 팀은 제이슨 키드가 있었던 팀이기도 하다. 하지만 역시 인지도는 그렇게 높은 팀은 아니다. 성직 역시 그렇게 좋은 팀은 아니다.





■**앤디 나게스** - 한 때 강팀의 면모를 보여주기도 했지만 역시 지금은 그렇게 대단한 팀은 아니다. 나게스는 귀중한 정예의 뜻을 가지고 있다. 디펜스 무부보가 있었던 팀이기도 하다.

■**앤 앤토니오 스피스** - 데이비드 로빈슨과 팀 단련의 쌍두마차로 화려한 팀이다. 작년에는 우승을 거머쥐기도 했고 현재 강력한 우승 후보이기도 하다. 스피스는 말을 할 때 쓰이는 박자를 세기한다.

■**나 제이슨** - 맥지존슨의 은퇴 이후 약간 주춤하는 기색이 있었으나, 사일 오닐과 글렌 라이스, 코비 브라이언트 등의 골치한 선수를 보유하게 되어 현재 최고의 승률을 달리고 있다.

■**나 클리프스** - 같은 연고지를 둔 레이커스에 비하여 약체로 평가된다. 만년 꼴찌의 비애가 아주 강함이다. 브랜트 레리 라는 꼴같은 선수가 있기는 하지만 아

직은 모자라다.

■**골든 스테이트 워리어스** - 올해 올스타전은 이 곳에서 열렸다. 그러나 올스타는 이 팀에서 하지도 나오지 않았다. 그만큼 현재의 이 팀은 상당히 부실하다. 선수 보강이 아주 절실하다.

■**시애틀 수퍼소닉스** - 강팀이기는 한데, 현재 그렇게 강한 면모를 보여주고 있지 않다. 커리 페이튼이라는 멋진 선수가 있으나 그 외에는 제 문을 해 주고 있지 않다. 수퍼소닉은 초음속이라는 뜻.

■**샌루버 그리즐리스** - 램타스와 함께 뒤늦게 참가한 약체 팀이다. 현재 뚜렷한 성과를 보여주고 있지 못하므로 앞으로의 분활을 기대한다. 그리즐리는 최세 곰이라는 뜻.

■**유타 제츠** - 이 팀에서 온 스티븐과 말 말론이 빠진다면 이 팀은 어떻게 될지가 궁금할 정도로 이 두 선수에게 의존도가 높다. 게다가 그만큼 강팀이기도 하다. 유정한 강팀.

■**피닉스 선즈** - 찰스 바클리와 에디 콘스가 될 제단 해도 명피는 굉장한까지 걸 정도로 강했으나 현재는 주춤해 있다. 그러나 제이슨 키리라는 어시스트 맨이 들어와서 어느 정도 승률이 올라갈 것이 기대된다.

■**포틀랜드 트래젝트 블레이저스** - 쉐고어 스타 스키와 피렌을 영입한 팀이다. 스타트 마이어라는 멋진 포워드 가드까지 있어서 상당한 후세함이 기대되는 팀이다.



NBA BB

어딘가에서 틀은 이야기

다음에 있는 예기는 필자가 우연히 인터넷에서 본 기사다. 그냥 재미로 읽어주세요!

농구에는 상식처럼 제기되어 온 이야기들이 있다. 그 이야기들이 실제 경기에서도 통용되는지 분석해 보았다.

1. 어시스트에 이른 팀이 많을수록 좋은 팀이다.

같은 여백 보면 맞은 말 같기도 하고 아닌 것 같기도 하다. 이 가설을 입증하기 위해 각 팀의 어시스트 수를 필드골수로 나누면 다음과 같은 결과가 나온다.

팀	공격어시스트	필드골수	비율	할당액	전체순위
1위 유닉	1578	2216	.658	45916점	3위
2위 빅인스	1570	2362	.665	41927점	5위
3위 콜리콜먼드	1424	2144	.664	33929점	14위
4위 블루밍턴	1442	2187	.659	15945점	24위
5위 사켈	1490	2290	.650	47915점	1위

어떤가? 거의 맞아떨어지는 것처럼 보이지만 반드시 그렇다고 할 수는 없다. 승률 25%, 즉 네 경기에 한 번 꼴로 이기는 그리즐리스가 최상위권인 4위에 올라 있다는 사실이 주목할 필요가 있다. 다음은 필드골수/어시스트 수 비율이 낮은 팀이 다섯 개 팀이다. 이들 팀의 기록을 살펴보면 장난대의 상황이 많이 나온다.

팀	공격어시스트	필드골수	비율	할당액	전체순위
25위 블루워	1212	2173	.557	29932점	19위
26위 디트로이트	1187	2142	.554	28934점	21위
27위 웨들랜트	1165	2143	.543	37924점	*10위
28위 달러스	1107	2144	.516	13949점	28위
29위 L.A. 클리퍼스	1113	2186	.509	13948점	27위

가장 낮은 비율을 보이고 있는 다섯 개 팀 중 네 팀은 성적도 하위 10위권 내에 머무는 그다지 놀랄지 않은 결과다. 하지만 동서부 리그를 통틀어 10위에 랭크되어 있는 새클랜드 호크스가 그 안에 끼여 있다는 점이 매우 흥미하다. 이는 어시스트 비율 상위 5개 팀의 결과와 비슷한 현상으로 이로써 첫 번째 가설은 100% 신뢰할 수는 없다는 결론이다.

2. 농구에서 리바운드는 가장 중요하고 해도 귀한 이 아닐 만큼 큰 부분을 차지한다.

먼저 결론부터 말하지만 농구에서 리바운드는 정말 중요하다. 이는 다음의 기록에서 말해봐 드러나는데 각 팀의 총 리바운드 퍼센트(%)



공격리바운드 상위 10팀	수비리바운드 상위 10팀	공격리바운드 하위 10팀	수비리바운드 하위 10팀
1위 뉴저지(37.0)	1위 뉴욕(73.6)	20위 콜리콜먼드(30.6)	20위 올랜도(66.7)
2위 시카고(36.7)	2위 샌안토니오(71.7)	20위 캐슬로스(30.6)	20위 뉴저지(66.7)
3위 올랜도(34.4)	3위 디트로이트(71.6)	22위 휴스턴(30.4)	22위 보스턴(66.6)
4위 웨들랜트(33.6)	4위 로올랜드(71.3)	23위 웨이커스(30.2)	23위 콜리콜먼드(66.4)
5위 보스턴(33.2)	5위 샬럿(70.9)	24위 뉴욕(30.2)	24위 콜리콜먼드(66.7)
6위 골든스테이트(33.1)	6위 콜리콜먼드(70.9)	25위 덴버(30.0)	25위 덴버(66.1)
7위 포틀랜드(32.9)	7위 시카고(70.4)	26위 콜리콜먼드(29.9)	26위 세크라멘토(65.7)
8위 유닉(32.7)	8위 웨이커스(70.1)	27위 인디애나(28.4)	27위 사켈(65.4)
9위 콜리콜먼드(32.3)	9위 유닉(70.0)	28위 사켈(28.1)	28위 달러스(64.6)
10위 마이애미(32.2)	10위 밀워키(69.9)	29위 달러스(27.4)	29위 포틀랜드(62.6)

순위는 다음과 같다.

순위	팀명	순위	팀명	순위	팀명
1위	뉴저지(63.6)	9위	디트로이트(60.7)	21위	콜리콜먼드(49.3)
2위	포틀랜드(62.9)	9위	유닉(60.7)	22위	덴버(48.9)
3위	*샌안토니오(62.7)	13위	뉴저지(60.6)	23위	*보스턴(48.0)
4위	*유닉(62.5)	14위	휴스턴(60.3)	24위	세크라멘토(48.0)
5위	뉴욕(62.2)	15위	올랜도(60.1)	25위	덴버(47.9)
6위	*밀워키(62.0)	16위	골든스테이트(60.0)	26위	*밀워키(47.9)
7위	*워싱턴(61.2)	16위	캐슬로스(60.0)	27위	사켈(47.4)
8위	*샬럿(61.1)	19위	포스턴(49.6)	28위	*포틀랜드(46.5)
9위	콜리콜먼드(60.7)	19위	웨이커스(49.5)	29위	*달러스(45.6)
9위	*잭슨(60.7)	20위	인디애나(49.4)		

표에서 보듯이 리바운드 10위 안에 승률 10위 아래의 팀은 모두 팀급 팀*이고 나머지 세 팀도 승률 상위 14위 안에 들어있는 팀들이다. 반면에 리바운드 하위 10개 팀에는 전체 팀성적 하위 10개팀 중 여덟 개 팀*이 자리잡고있다. 단지 사켈을 제외하곤, 인디애나 웨이커스 정도도 예외로 리바운드에 약한 면을 보이고 있다.

공격과 수비 리바운드 중 어느 것이 더 중요할까? 리바운드가 중요한 것은 사실인데 그렇다면 세컨 숏 찬스를 얻을 수 있는 공격 리바운드가 더 중요할까, 아니면 상대팀의 미스 샷(miss shot)을 확보해서 자기 팀 공격으로 전환할 수 있는 수비 리바운드가 더욱 중요할까? 아래 기록을 살펴보면 그 답은 쉽게 얻을 수 있다.

위의 표에서 드러나듯이 공격 리바운드 상위 10위 안에는 팀 성적 하위 10개팀이 네팀, 하위 10개팀 중 세 팀이 포함되어 25개 팀들의 공격 리바운드는 거의 비슷한 분포도를 보인다. 또 수비 리바운드 상위 10위 안에는 리그 내 상위 5개 팀이 포함해 있다. 하지만 공격 리바운드 상위 10위 안에서는 비슷한 분포도를 보인 하위 10개 팀 중에서 디트로이트만이 유일하게 수비 리바운드 10위 안에 들었는 뿐 나



머지 아홉 개 팀은 모두 하위 10권에서 모습을 드러냈다. 결과적으로 경기장에 모인 홈 관중의 환호를 자아내고 학살 플레이의 대명사처럼 불리는 보기 좋은 골키퍼 리바운드보다 그저 달인한 듯 느껴지는 수비 리바운드가 사실은 팀에 더 큰 공헌을 하고 있음을 알 수 있다.

3. 턴 오버가 많은 팀은 좋은 성적을 기대하기 힘들다. 그리고 상대팀의 턴 오버를 많이 유발했다면 승리할 확률이 높다.

경기 중 발생하는 각종 턴 오버는 개수보다는 경기의 어느 시점에서 발생하느냐가 더 중요하다. 턴 오버가 발생하는 시점에 따라 일어선 팀의 승리를 확신 시켜주기도 하고 반면 게임의 전체 흐름을 순식간에 반전시키기도 한다. 턴 오버가 잦다는 것은 분명 바람직하지 못하다. 그렇다면 턴 오버가 직접 승리에 미치는 영향은 무엇일까? 턴 오버를 많이 기록하면 게임을 승리로 이끌 수 있는 걸까? 우선 리그 내 팀들의 게임당 턴 오버 개수와 상대팀 턴오버 개수를 비교해 상, 하위 5권을 살펴보자.

오버 상위5권	상대팀 턴오버 상위5권	특수한오버 상위5권	상대팀 특수한오버 상위5권
1위 클리블랜드(17.6개)	1위 보스턴(21.2개)	1위 유상현(13.9개)	1위 샌안토니오(12.8개)
2위 멤피스(17.7개)	2위 클리블랜드(16.2개)	2위 윌리엄스(14.1개)	2위 애크런(13.3개)
3위 콜로라도(17.4개)	3위 뉴저지(18.0개)	2위 서양(14.1개)	3위 덴버(14.2개)
4위 밀워키(17.2개)	4위 토론토(17.4개)	4위 마운틴(14.2개)	3위 클리프스(14.2개)
5위 샌안토니오(17.1개)	5위 텍사스(17.0개)	5위 디트로이트(14.2개)	5위 유타(14.3개)

가장 흥미로운 부분은 상대팀 최다 턴 오버 상위 5팀이다. 보스턴과 토론토는 게임당 무려 21.1개, 17.4개의 많은 턴 오버를 유발해내면서도 팀 성적은 플레이오프라는 거머가 번 30위, 26위를 기록하고 있다.

또 최다 턴 오버 1, 3, 5위를 마크하고 있는 클리블랜드, 포틀랜드, 샌 안토니오와 최소 턴 오버 1, 2, 5위에 차례대로 랭크되어 있는 워싱턴, 델리스, 디트로이트 역시 눈여겨볼 만하다. 가장 많은 턴 오버 순위 1, 3, 5위를 기록한 세 팀은 모두 플레이오프에 무난히 진출할 것으로 예상되는 반면 가장 적은 개수의 턴 오버를 기록한 워싱턴, 델리스, 디트로이트는 플레이오프 진출이 매우 힘들어 보인다. 결국 결론은 이렇다. 서두에 밝혔듯이 턴 오버는 경기의 어떤 흐름에서 발생하느냐가 중요할 뿐 그 갯수는 팀 승리에 큰 영향을 미치지 못한다.

4. 연장전에 강하고 적은 점수 차 승부에 강한 힘이 전락 강팀이다.

이 말 또한 우리가 자주 듣는 말 중의 하나이다. 먼저 연장전 전적부터 살펴보자.

상위 10개팀 연장전 전적	역위 10개팀 연장전 전적
1위 서양 390개	20위 보스턴 0승1개
2위 서계고 390개	21위 디트로이트 3승2개
3위 유타 290개	22위 애크런 0승1개
4위 클리프스 3승1개	23위 클리블랜드 0승3개
5위 덴버가나 2승1개	24위 멤피스 2승1개
6위 뉴저지 0승2개	25위 콜로라도 2승0개
7위 샌안토니오 1승3개	26위 토론토 3승1개
8위 텍사스 2승3개	27위 윌리엄스 1승2개
9위 샬럿 2승1개	28위 델리스 2승4개
10위 애크런 5승1개	29위 덴버 0승1개
합계 23912개(650)	합계 13916개(440)

상하는 다섯개 팀은 13승2패, 무려 86%라는 놀라운 승률을 보이고 있어 이 팀들과의 연장전 승부에서 이기기를 기대하기는 매우 힘들어 보인다. 한편 하위 10개 팀은 연장전에 이어지는 경기보다 치는 경기가 많아 정규 경기 시간 안에 승부를 내는 것이 좋을 것으로 보인다. 하지만 사실은 그렇지 않다. 이 10개팀의 평균 승률은 개수 28%이기 때문에 치러야 하는 연장전 승부가 더 많다. 다음은 플레이오프 게임(3승내 승부도 한정)에서의 전적을 살펴보자.





표에서 발견할 수 있듯이 평균 승률(.680)에 못 미치는 상위 10개팀의 클로즈 게임 성적과 자신들의 평균 승률(.281)을 훨씬 웃도는 하위 10개팀의 클로즈 게임 전적을 보면 근소한 점수 차 경기에 강한 팀이 좋은 팀이라는 얘기는 사실이 아닌 듯하다. 특히 평균 승률 .727을 기록하고 있는 1~5위 내의 팀들이 24승 18패, 승률 60%에도 미치지 못하고 있다는 점은 과연 이러한 승률이 언제 어디서부터 시작되었는지 의심하게 한다.

5. 심 심작에 가장 성공한 오스본?

모든 기록을 분석해 보았을 때 팀 성적과 100% 비례하는 부문은 찾기 힘들다. 어느 분야에서도 무시할 수 없는 예외는 항상 존재하지만 모든 요소들과 현재 팀 성적을 비교해 가장 완벽하게 근접한 부문을 찾아보면 각 팀의 필드골 성공률이다.

위의 표에서 나타난 것처럼 필드골 성공률 분야가 팀 성적과 가장 밀접한 연관을 맺고 있는 듯하다. 필드골 성공률 상위 10개팀 중 여덟개 팀은 플레이오프 진출 가능한런던 각 지구 8회 안에 랭크 되어있고 그 중 7개 팀은 리그 전체 승률 10위 내에 자리 잡고 있다.

필드골이 가장 나쁜 10개 팀을 보면 이는 더 무엇이 드러나는데 뉴저지를 제외한 무리 아홉개 팀이 이미 플레이오프 진출을 포기했고 그 중 8개 팀은 현 리그에서 가장 성적이 안 좋은 최하위권 10개 팀 안에 속해있다.

저급까지 농구 팬들 사이에서 상식처럼 얘기되어 온 이야기들의 사실 여부를 NBA기록으로 돌아보았다. 이제까지 살펴본 결과 그것들이 정확히 맞는 경우는 거의 없었다. 농구라는 게임은 손을 사용해서 상대방의 바구니에 공을 넣어 넣어야 하는 어찌 보면 스포츠 중 가장 쉬운 독립 방법을 가지고 있다. 하지만 그런 농구에 우리가 열광하는 이유는 저급까지 살펴본 것처럼 언더나 에이가 따르는 복잡 미묘한 정신력의 경기라는 점 때문이 아닐까?

상위10개팀 클로즈게임 전적	하위10개팀 클로즈게임 전적
1위 시애틀 .682	20위 보스턴 .393
2위 시애틀 .683	21위 디트로이트 .405
3위 휴스턴 .793	22위 샌디에고 .497
4위 케어즈 .393	23위 클리블랜드 .593
5위 인디애나 .497	24위 덴버 .594
6위 미네소타 .692	25위 골든스테이트 .190
7위 샌안토니오 .593	26위 토론토 .397
8위 텍사스 .693	27위 클리블랜드 .394
9위 샬럿 .892	28위 달라스 .398
10위 멤피스 .695	29위 인디애나 .099
합계 55승34패(.617)	35승60패(.411)

필드골 성공률 상위10팀	필드골 성공률 하위10팀
1위 '유리' .485	20위 뉴저지 .440
2위 '왕자' .475	21위 클리블랜드 .440
3위 '시애틀' .473	22위 토론토 .439
4위 '맨인미드' .471	23위 디트로이트 .439
4위 '인디애나' .471	24위 뉴저지 .433
6위 '샬럿' .467	25위 멤피스 .432
7위 '텍사스' .462	26위 올랜도 .426
8위 '아테나' .460	27위 달라스 .422
9위 멤피스 .460	28위 인디애나 .414
10위 멤피스 .458	29위 골든스테이트 .412

(*24 순위권 8위인 뉴저지 제외)

마치며...

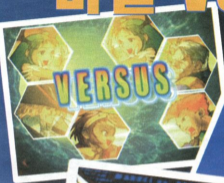
필자는 어찌간단 농구게임은 모두 해보았다고 자부한다. 언쇼전에서 과거 덩어리까지 모두 해 보았다. 그러나 이 NBA 2K 만큼 훌륭한 그래픽과 함께 우수한 조작성을 가진 게임은 30나미의 PLAY BY PLAY 정도나 버린 질 수 있을 것이다. 그래픽과 그에 따르는 재미가 보장되는 게임이 농구를 좋아하는 독자들만 꼭 한번 플레이 해보기 바란다. 후~ 재미있었다.





이제는 3대 3이다

마벨 VS 캡콤 2



그래픽 ★★★★★

조작성 ★★★★★

스토리 ★

사운드 ★★★★★

연출 ★★★★★

소장 가치 ★★★★★

일부 내에서도 최고 인기를 누리고 있는 MARVEL vs CAPCOM!!! 현재 국내에선 GO 크게 구하기 힘든 실정이다. 그만큼 이 게임의 인기를 실감할 수 있는데... DC용 메모리 카드를 오직십여 개에서 경쟁체를 획득한 다음 DC에서 캐릭터를 구입할 수 있는 특별한 시스템이 도입되어서 더욱 희소가 되고 있다. 총 56명의 캐릭터를 마스터하는 것은 지금부터!!!

메뉴 설명

타이를 화면에서 STARK타일을 누르면 많은 게임 모드들이 나온다. 각각의 메뉴를 데 대해서 알아보자.



▲7강전 메뉴

아케이드 모드 (ARCADE MODE)

게임센터의 나오미 판 「타일 vs캡콤」의 게임방식과 같은 것으로 CPU와의 대전으로 진행되며, 2P가 난이도 대인 대전을 할 수 있다. D-pta를 가장 많이 얻을 수 있는 모드.



▲도전자 출현!

대전 모드(VS. MODE)

대전 대전을 위한 모드로 1P, 2P에 컨트롤러가 꽂혀있지 않다면 선택하는 것도 불가능하다. 아케이드 모드와는 달리 승리도 캐릭터를 바꿀 수 있다. D-pta를 얻을 수 있다. 캐릭터를 선택하기 전 방향키 좌/우로 랜디캡의 설정을 하고, 상/하로 스테이지를 선택한다. 기본은 랜디캡 3회 랜디스태이지.



▲랜디캡 설정과 스테이지 선택

트레이닝 모드 (TRAINING MODE)

초보자에게서부터 절정고수까지 널리 이용하는 트레이닝 모드. 기초적인 조작에서부터 초강력 연속기까지 다양한 기술을 연습할 수 있다. 총 타이머와 플레이 시간에 비례해서 D-pta를 얻을 수 있지만 아케이드 모드에 비해 얻는 양은 매우 적다. 트레이닝 중에 스타트 버튼을 눌러 트레이닝 옵션에 들어가면 다음과 같은 것들을 설정할 수 있다.

CONTINUE

트레이닝을 계속 한다.

DUMMY

연습 상대에 대한 설정을 한다.

NORMAL - 보통의 트레이닝모드로 컴퓨터에 제 점수 등의 행동만을 시킬 수 있다.

- 행동(ACTION): 서있기(STAND), 엎기(CROUCH), 점프(JUMP), 슈퍼점프(S. JUMP)

- 방어(GUARD): 방어안함(NO GUARD), 맞은 후 바로 방어(AUTO GUARD), 전부 방어(ALL GUARD)

- 다운회피(SAFE FALL): 넘어질 때 다운회피 ON / OFF

- 파트너 교체(PARTNER CHANGE): 큰 타이머 받으면 캐릭터 교체 ON / OFF

CPU - 컴퓨터와의 대전으로 난이도는 트레이닝 옵션에서의 설정이 적용된다. 끝없이 싸울 수 있다는 것이 장점. 캐릭터를 다시 선택해야 하는 번거로움이 있다.

MANUAL - 2P에 퍼드를 연결해 2인이 트레이닝을 한다. 역시 캐릭터를 다시 선택해야 하는 번거로움이 있다.

TRAINING OPTION

- H.C GAUGE: 하이퍼 폼보 게이지가 자동으로 MAX상태가 된다.

- DELAYED H.C: 딜레이드 하이퍼 폼보의 제한으로 3회제한과 무한대리 무가지.

- ATTACK DATA: 타이머, 폼보 수 등의 기록을 화면에 표시해 준다.

- DIFFICULTY: CPU의 난이도 조정모드 옵션 모드와는 따로 설정한다.

- DAMAGE: 아전기지로 트레이닝 모드에서의 타이머를 설정한다. 타이머 설정을 바꾸면

어떤 타이머의 타이머 수치도 바뀐다.

- SPEED: NORMAL, TURBO, TURBO2 중 선택.

메모리 카드 (MEMORY CARD)

게임의 세이브와 모드를 할 수 있다. 세이브를 하기 위해서는 비주일 메모리에 5블록의 빈 공간이 필요하다. 이 게임은 기본적으로 자동 세이브/로드가 되기 때문에 그다지 사용하지 않는 메뉴.

옵션 모드(OPTION MODE)

게임환경에 관한 여러 가지를 설정할 수 있다. 세부적인 사항은 다음과 같다.



▲옵션 화면

게임 옵션(GAME OPTION)

실용적인 게임의 설정을 한다.

- DIFFICULTY: 아케이드 모드의 난이도를 설정한다. 총 8단계인데, 기본적으로 2단계로 설정되어 있다.

- TIME: 대전시 제한시간의 설정으로 30초, 60초, 90초, 무한 중 하나를 선택한다.

- DAMAGE: 아케이드 모드와 대전 모드의 타이머를 설정한다. 초일수록 게임이 빨리 끝나게 된다. 총 4단계이고 기본은 2단계이다.

- SPEED: 게임의 속도를 설정하는 것으로, NORMAL과 TURBO중에서 하나를 선택한다.

- SOUND: 음악의 스테이지/모드를 설정한다.

- DEFAULT SETTING: 게임옵션을 초기상태로 되돌린다.

버튼 설정(BUTTON CONRG.)

버튼의 배치를 자유롭게 바꿀 수 있다. CHOUHATSU는 도발인데, 남은 버튼이 없으므로 사용이 힘들다.

외전 설정(IDEPLAY)

외전의 위치를 상하좌우로 약간의 이동해

서 자신의 모니터에 맞게 설정한다.

스코어 랭킹 (SCORE RANKING)

스코어 어택과 아케이드 모드의 랭킹을 볼 수 있는 곳이다. 아케이드 모드에서 난입한 모든 도전자를 이긴 수도 표시된다. 하지만 대전 모드도 성적은 나오지 않는다.



▲아케이드 모드와 스코어 어택의 랭킹은 화면 위쪽 연타

스코어 어택(SCORE ATTACK)

인타넷 랭킹을 위해 존재하는 모드로, 기본적인 것은 아케이드 모드와 같지만 인터넷 랭킹의 공정성을 위해 옵션 모드의 설정이

적용되지 않는다. 아케이드 모드는 다른 랭킹이 적용되며, 플레이 후 D-pts를 얻을 수 있다.

네트워크 배틀 (NETWORK BATTLE)

인증을 받은 DC는 이곳을 통해 인터넷에 접속하는 일이 가능하다. 멀리 있는 사람과도 네트워크 대전을 할 수 있고, 캡콤의 홈페이지에 접속해 숨겨진 캐릭터를 다운로드 받는 것도 가능하다. 인터넷 랭킹 풍족 풍의 일을 하기 위한 세이프파일을 만들어야한다. 국내에서는 쓰기 힘든 기능.

시크릿 팩터 (SECRET FACTOR)

게임중에 모은 포인트와 네트워크 배틀의 성적, 총 플레이 시간, 레벨과 경험치를 보여준다. 각 서브 메뉴들은 다음과 같다.

- VS. SHOP: 일종의 상점으로 숨겨진 캐릭터와 추가 질타, 추가 스테이지를 구입할 수 있다. 구입하는 때에는 각각 D-pts, N-pts, V-pts가 필요하다.



▲캡콤사의 플레이 시간을 할 수 있다. 난무 오해 재생하지 않도록

- 캐릭터 리스토(キャラクターリスト): 지금까지 모은 캐릭터들을 확인할 수 있다. 추가 질타를 구입한 캐릭터들도 구입할 수 있고, 각 캐릭터들의 번호도 확인할 수 있다.
- 캐릭터 트레이드(キャラクタートレード): 비주얼 메모리를 이용해 캐릭터의 고전과 데이터의 복사를 하는 방법에 대해 설명해 놓은 것으로, 직접 캐릭터를 교환하지는 않는다.
- VS. COM: 아케이드 판에서 지금까지 모은 캐릭터들을 선택할 수 있는 데이터를 만든다. 또, 이 데이터가 없으면 캐릭터 트레이드를 할 수 없다. 시스템 데이터와는 달리 무려 64불이라는 대용량이 필요하다.

D-pts., N-pts., V-pts.와 전 캐릭터의 사용

마법vs캡콤2는 나오는 기판과 연동되어 서로의 플레이 데이터를 비주얼 메모리에 공유해, 양쪽 모두에서 자신의 세이프 데이터를 이용할 수 있다. 포인트를 모아 캐릭터를 구입하는 이 게임에서, 포인트를 얻기 위해서는 게임을 즐기거나 하면 된다. 이 때 아케이드 용을 플레이했느냐, DC용을 플레이했느냐에 따라 서로 다른 포인트가 쌓이게 된다. DC용을 플레이해서 얻은 포인트는 D-pts라고 하

고, 아케이드용을 플레이해서 얻은 포인트는 N-pts라고 한다. 또, 네트워크 대전을 했을 때에는 비록 DC를 이용해 게임을 즐기지만, D-pts와는 다른 포인트를 얻을 수 있다. 이것이 바로 V-pts로, VS. SHOP에서 모은 캐릭터와 숨겨진 질타, 숨겨진 스테이지를 구입하기 위해서는 이 세 가지의 포인트가 모두 필요하다. 하지만 국내에서는 네트워크 대전이나 아케이드용 플레이는 거의 불가능하므

로 전 캐릭터를 플레이하고 있다면 백서식 x 메모리를 이용해 56캐릭터를 선택할 수 있는 세이프파일을 인터넷에서 다운로드한다. 백서식 x 메모리가 없는 사람은 다른 사람에게서 복사하면 된다. 이것은 일부 게임제작 등에서 구할 수 있으므로, 게임제작 밀집지역을 잘 알아보라든가 보자.

VS. SHOP의 비밀

VS. SHOP에서 구입할 수 있는 캐릭터와 질타, 스테이지에는 일정한 범칙이 있다. 이 범칙에 따라 상점의 가격과 상품의 종류가 바뀌게 되는 것이다. 좀 더 자세히 설명하자면, 구입할 수 있는 캐릭터는 구입하는 데 필요한 포인트의 종류에 의해 4명을 1조로 묶을 수 있다. 이 1개의 조가 비주얼 메모리의 레벨에 의해 상점으로서 VS. SHOP에 나오게 되는 것이다. 이 때 비주얼 메모리의 레벨에 같거나 수에 의해 모은 것이 결정된다.

레벨이 높수일 때

- VS. SHOP 연타 부 번째 칸에 D-pts, 500~2000의 가치로 슈미고라스, 스톱, 울버린, 오레가 레드가 나온다.
- 두 번째 칸에서 N-pts, 100~1000으로 흑연, 톨, 랩틴 코먼드, 총리를 구입할 수 있다.

레벨이 낮수일 때

- 두 번째 칸에 D-pts, 500~2000의 가치로 바레드, 고무카, 진 사모루에, 모리칸이 등장.
- 두 번째 칸에서 V-pts, 500~1000으로 실버 사무라이, 갠트, 지가노브, 메그니트를 구입

하는 것이 가능하다.

레벨의 끝저리가 1~4 또는 6~9일 때

- 첫 번째 칸에서 D-pts, 100캐릭터의 추가 질타를 구입할 수 있다.
- 레벨이 특수인 경우 세 번째 칸에서 D-pts, 1000~3000, N-pts, 100~1000으로 썬, 낫, 달린, 배가를 구입할 수 있다.
- 레벨이 특수인 경우 세 번째 칸에서 D-pts, 1000~3000, V-pts, 500~1000으로 세이버, 푼, 블랙러브, 스텔라, 콜로사스를 구입

할 수 있다.

캐릭터의 골저리가 0 또는 5 입씩

- 첫 번째 칸에서 D-pt.로 추가 스테이지를 구입할 수 있다.
- 세 번째 칸에서 D-pt. 1000~3000, N-pt. 300~1000, V-pt. 500~1000으로 워셔선, 아이언맨, 다이스, 생타로 등 캐비, 엘리시마, 포퓰을 구입할 수 있다.

온라인 캐릭터를 쉽게 구입하기

어떤 캐릭터를 구입할 수 있는가와 그 캐릭터를 얼마에 살 수 있는가는 VS, SE3P에 들어가 때마다 변화한다. 마음에 드는 캐릭터가 나오지 않았거나, 너무 비싸다고 생

각될 때에는 나갔다가 다시 들어오는 방법으로 원하는 캐릭터를 최대한 싸게 구입하는 것이 가능하다.

추가 길러와 추가 스테이지의 가격

추가 길러는 현재 사용할 수 있는 캐릭터의 추가 길러만 구입할 수 있다. 추가 길러의 가격은 처음엔 D-pt. 100으로 구입할 수 있고, 두 번째의 캐릭터는 200, 다음은 300으로 100씩 높아난다. 처음엔 길이 얼마 안되어서만 나온엔 아카이드 모드를 한 번 클리어해도 하나밖에 구입할 수 없을 정도로 가격이 올라가므로, 원하는 캐릭터부터 구입하는 것이 좋다. 구입한 추가 길러는 L/R

트리거(C)버튼으로 선택할 수 있으며, 추가 길러를 구입한 캐릭터는 캐릭터 선택화면에서 노란색 표시가 나타나 쉽게 알 수 있다. 추가 스테이지는 처음엔 D-pt. 1000이며, 이후 가격이 500씩 올라간다.



▲왼쪽의 캐릭터들은 추가 길러가 있고, 오른쪽의 캐릭터들은 추가 길러가 없는 상태

게임 시스템 공략

기본 시스템

아벨vs렘코2에서 전작과의 가장 큰 차이점은 3 on 3 체제가 되었다는 점. 2 on 2에 어시스트 전용 캐릭터가 있었던 전작과 달리, 어시스트 전용 캐릭터를 메인 캐릭터로서 사용하는 것이라고 생각하면 된다. 메인 캐릭터가 3명이 된 체제가 되기까지 전작과의 다른 점도 다양해졌고 이에 따라 중요도를 더 효과적으로 사용할 수 있기 위해 기존의 약공격 버튼 체계에서 어시스트 전용 버튼이 있는 새로운 버튼 체계로 바뀌었다. 하지만 버튼 체계가 바뀌었다고 해서 버튼이 많아지거나 적어지는 것은 아니고, 기존의 시프트와 마른까지도 8방향 방향키와 6개의 버튼을 사용한다. 버튼은 옵션 모드에서 자유롭게 설정할 수 있다.

기본 조작법

(모든 키엔드는 캐릭터가 오른쪽을 향할 때를 기준으로 한다.)

이동	방향키
방어	←(상대) / (하대)
도발	OK + 스타트
전환대시	→ or PP
후방대시	← or ← + PP
슈퍼미트	↓↑
잡기	(상대 가까이에서) → + GP or ZK
잡기 풀기	(잡히는 순간) → + GP or ZK
다운 회피	(상대 앞가리 치면) ↓ / ↓ + P or K
어드밴스 기드	(상대와의 공격을 방어 중) PP
헤어와 연승	필살기용 하이와 링크를 사용

중공격

프론트 버튼이 생기면서 중공격 버튼이 없어졌다. 하지만 버튼이 없어졌다고 뜻하는 건 아니니 안심. 중공격은 약공격을 두 번 누르는 것으로 사용할 수 있다.

예) 약P - 약P - 약P - 중P

중공격은 단발로는 사용할 수 없고 언제나 체인 폼보로만 사용한다.

체인 폼보

이 게임에는 중공격 버튼이 없기 때문에 전작을과는 달리 약간 특수하게 체인 폼보를 사용하게 되었다. 약P - 약K - 약P - 약K - 중P - 강K 순서로 체인 폼보를 사용하는 데, 뒤에 칠명했듯이 약공격을 두 번 누르면 중공격이다. 따라서 이 경우 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K가 되는 것이다. 특수하다고 해도 사실 중공격 버튼이 없어진 까닭에 중공격 타이밍에 약공격을 누르는 것뿐 그다지 특별한 것은 아니다. 약 - 중(또는 강)으로 체인이 가능한 캐릭터, 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K로 6버튼 체

인이 가능한 캐릭터 등, 최대로 넣을 수 있는 체인 폼보는 캐릭터마다 다르다.

에어리얼 레이븐

에어리얼 레이븐은 전작에 비해 특별히 변한 것은 없다. 캐릭터마다 에어리얼 레이븐을 개시하는 풍상기가 1~3개 있으며 이것을 상단에 맞춘 후 ↑로 슈퍼칩프를 해서 공중에서 연속기를 리프시키면 된다. 모든 캐릭터가 \ + 강P or 강K의 에어리얼 개시기를 갖고있지만 이것은 체인 폼보로는 나가지 않는다(많은 강권치가 아닌 이상은). 에어리얼 레이븐은 공중 체인 폼보라고 생각하면 되는데, 지상의 체인 폼보와는 달리 대부분의 캐릭터가 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K로 체인 폼보를 사용할 수 있다. 에어리얼 레이븐의 바지마에는 필살기나 하이와 폼보 또는 강공격, 공중 잡기 등을 사용할 때 필살기와 하이와 폼보의 경우엔 공중에서 사용할 수 있어야 하고, 강공격에 비해 위력이 강하지만 대체로 맞추기가 어렵다. 강공격은 필살기에 비해 맞추기가 쉽고 대환회피를 할 수 없다는 장점이 있다. 또



▲약



▲중



▲강

캐릭터에 따라 구석에서 강P - 강K까지 맞출 수 있기도 하다. 공중 잡기는 공중 연속기의 타이밍을 놓치지 상대가 떨어졌을 때 주로 사용하지만 의도적으로 마지막에 잡기를 노리는 것도 가능하다.



▲맞추고 나서 뒤를 입력하면



▲새운 스텝 콤보



▲그리고 공중 연속기를 맞추면



▲에어리얼 웨이브로 만능전도

하이퍼 콤보

다른 게임의 초월살기와 같은 것으로 게이지를 1개 소비해서 강력한 공격을 한다.



▲게이지 3개를 사용하는 무서운 만능전

캐릭터마다 각자의 하이퍼 콤보를 몇 개 갖고있으며 그 중에는 게이지 3개를 사용하는 하이퍼 콤보도 있다.



▲4000점 넘보려면 콤보이 변한다

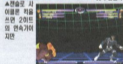
다운히피

상대의 공격에 당해 다운될 때 창에 닿기 직전 커맨드를 입력하면 다운회피를 할 수 있다. 사용하면 앞으로 구르는대, 상대의 추적타를 회피하고 반격하는 것이 가능하므로 꼭 익혀두자.



▲사이드 스텝 없이 공격

▼다운오류를 없다면 맞지 않는다



▲전술로 사이클론 리플 2히트와 연속기여지만

어든싱가드

헝가드 라는 표현이 어울리는 기술로 땅에 떨어지며 상대자의 거리를 벌린다. 잠시동안 어떤 공격도 맞지 않으므로 카드 테이저를 줄일 때 사용한다. 상대가 떨어지지 않아야 강



▲헝가드



▲급격적으로 더 적게 맞는다

한 캐릭터를 하고있다면 꼭 익혀두도록. 물리적 필살기를 방어할 때에는 무조건 사용하는 것이 좋다.

하이퍼 맨슬

「스토리브 하이라 EX」시리즈의 슈퍼맨 슬과 같이, 흉갑기를 맨슬해서 필살기를 사용할듯 필살기를 맨슬해서 하이퍼 콤보를 사용하는 것이다. 물론 그냥 하이퍼 콤보를 사용할 때보다 위력이 떨어지지만 필살기에 맞으면 하이퍼 콤보도 맞기 때문에 상대가 방어해서 게이지를 낭비하는 일은 없다는 것이 장점. 하이퍼 콤보를 사용하는 것이므로 게이지를 1개(또는 3개) 사용한다.



▲플랜전 격구

▶피어싱 맨슬 전지플랜을 시렁하면



▲먼저가로 만능전도

슈퍼 이머

공격하다가 한 대를 맞아도 못맞고 공격

을 계속하는 능력이다. 힐프, 진 사오트, 장가예트, 저저 노트 등의 주요 파워가 강하고 방어력이 높은 캐릭터들이 갖고 있다. 힐프의 경우 가만히 서있는 것만으로 슈미 아이 상대인데, 한 대타에 버티낼 수 있다. 콤보를 맞으면 슈미 아이가 무너져서만 가만히 서있던 상대라면 한 타를 맞고 다음 공격을 받아하는 것이 가능하다. 장가예트의 경우 특정 필살기를 사용하고 있는 상대에서만 슈미 아이가 생기는데, 필살기가 끝날



▲힐프



▲힐프 공격을 받아낼 수 있다



▲해리컬립 계시기만 뜨지 않는다

때까지 슈미 아이가 지속된다. 진 사오트에는 특정 조건을 만족하면 발동되는 것, 슈미 아이라고해서 특별히 방어력이 높아지는 것은 아니지만, 단발공격을 무시할 수 있고 대

부분의 난무제 하이라 콤보에 대해 '무적' 상태가 되며 슈미 아이상태로는 해리컬립 계시기에 맞어도 뜨지 않는다는 장점이 있다.

파르너 시스템

마블Ver블판2에서는 때문에 전작들보다 파르너의 비중이 훨씬 크다. 파르너를 이용한 공격방법도 다양해서 단순히 공격해주는 것만이 아닌 하이라 콤보, 카운터방에도 사용되어 어시스트 공격도 생기거나 되므로 파르너를 잘 이용하는 것이 슈미의 지름길.

마블버블판2 이용 가능한 공격 표	
패러디얼 어택	9P + 9K or 9P + 9K
패러디얼 어시스트	파르너4A or 파르너4B
패러디얼 카운터	(상대의 공격을 방어중일 때) + / ↓ + 파르너4A or 파르너4B
스킬 백	↓ + → 파르너4A or 파르너4B
패러디얼 콤비40신	파르너4A + 파르너4B
일렉트릭 하이라 콤보	하이라 콤보중에 파르너4A
하이라 콤보를 시동	하이라 콤보를 시동

어시스트 타입의 선택

처음 캐릭터를 선택할 때 X, Y의 3가지의 어시스트 타입을 하나를 선택하게 된다. 선택한 타입에 따라 패러디얼 어시스트, 패러디얼 카운터, 패러디얼 콤비네이션 공격이 달라진다. 같은 캐릭터라도 어시스트 타입에 따라 어시스트 공격과 패러디얼 콤비네이션의 성능에 엄청난 차이가 있으므로 캐릭터를 선택할 때에는 다른 캐릭터와의 상성을 잘 생각해서 어시스트 타입을 선택해야 한다.



▲패러디얼 하이라 콤보 선택면

패러디얼 어택

캐릭터를 교체한다. 약일 경우 파르너A, 같은 파르너B와 교체하여 비분을 누르자마자 교체되어 사용하고 있던 캐릭터는 무적이 되고 교체되어 새로 나오는 캐릭터는 등중하며 공격을 한다. 이 때 상대가 이 공격에 맞으면 무방비 상태로 공중에 떠버리므로 놓치지 말고 추격타를 날도록, 보통 방어하는 상대를 패러디얼 계시기에 띄워서 패러디얼 어택을 맞추는 것이 좋다. 하지만 상대가 방어하면 반격당하게 되므로 패러디얼 어택을 사용할 때에는 항상 주의를 기울여야 한다.



▲패러디얼 하이라 콤보 선택면

패러디얼 어시스트

대기중인 파르너가 공격을 해준다. 캐릭터를 선택할 때 정한 어시스트 타입에 따라 다른 공격을 하는데, 파르너도 공격당하면 제력이 줄어든다. 하지만 어시스트 공격중 줄어든 제력은 모두 회복할 수 있다. 전작과 달리 공중에서도 사용할 수 있고, 사용 횟수에 제한이 없으므로 어시스트를 남발하는 것도 가능하다. 당연히 파르너가 없으면 사용할 수 없다. (모처럼 파르너가 없을 때 사용했다가 비튼 고장났다고 생각하지 않도록



패러디얼 카운터

일종의 기드렌슬이라고 보면 된다. 상대의 방어하기 어려운 공격들이 이어진다면 사용

하자. 배리어를 카운터를 사용하면 캐릭터를 강제하게 되므로 배리어를 어찌어찌 떨어뜨리는 것을 걱정할 필요가 없다. 제이지 3개를 사용하면, 1개를 사용한다.



▲상대의 공격을 방어하며 시동하면



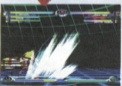
▶벽돌격 한번에 공격받을 수 있다

스텝 박

정확하게는 파르너를 "이용한" 공격은 아닙니다. 스텝 박은 강제로 상대를 파르너와 교체시키는 기술로 파르너A버전으로 사용하면 상대의 파르너A를 불러내고 파르너B버전으로 사용하면 파르너B를 불러낸다. 스텝 박은 보통 강공격과 모양이 같으므로 제인 콤보를 넣을 타이밍에 써도 잘 맞는다. 맞은 캐릭터는 잠시동안 어떤 것에도 사용할 수 없다. 빈 사상대의 캐릭터를 회복시키기 전에 불러내서 한방이라도 K.O 시킬 때 사용하도록 하자. 역시 제이지를 3개 사용한다.



▲눈치개기는 쉽다



▲보통의 공격과 같지만



▶공대공 걸림이다

배리어를 콤보에이션

전작에서의 2인 동시 하이퍼 콤보를 이번



▲3명의 힘을 모아



▲3개의 전공력동원



▲어시스트 타임을 잘못 맞추면 이득을 볼 수도 있다

에는 3인이 동시에 사용된다. 캐릭터에 따라 한방에 K.O까지도 가능한 워릭 초절정의 기술, 사용 커맨드가 간단해서 가끔은 실수로 나가기도 한다. 제이지 3개를 사용하면, 제이지가 2개라면 2명인, 1개면 1명만 사용된다. 하이퍼 콤보는 어시스트 타임에 따라 결정된다.

딜리버드 하이퍼 콤보

배리어를 콤보에이션과 비슷하지만 이것은 동시가 아닌, 하이퍼 콤보 도중 파르너가 나와서 하이퍼 콤보를 사용한다. 파르너A가 하이퍼 콤보를 사용할 때 파르너B의 하이퍼



▲실시간 하이퍼 콤보를 사용하고



▲도중에 파르너의 하이퍼 콤보를 입력하면



▲두 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보



▲새 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보가 발동



▲마지막자이언 하이퍼 콤보를 입력하면



▲실시간 하이퍼 콤보는 도중에 멈춘다



▲새 번째 캐릭터의 하이퍼 콤보도

멈출 수도 있다. 배리어를 사용하는 3인기도 가능하다. 배리어를 콤보에이션과 비슷한 파격을 갖고있고, 제이지를 2개만 사용할 수도 있는 배리어가 마지막으로 하이퍼 콤보를 사용한 캐릭터도 자동 교체된다. 그리고 배리어를 콜비네이션과 달리 사용할 하이퍼 콤보를 선택할 수 있는 등 여러 가지 장점이 있다. 사용하는 하이퍼 콤보의 수만큼 제이지가 필요하다. 사용할 때 주의할 점은, 배경화면이 하이퍼 콤보를 사용할 때의 화면에 배경(또는 녹화)인 상태에서만 사용할 수 있다는 것. 몇몇 하이퍼 콤보는 칼까지 닿기 전에 끝나버린다. 또, 난무계의 하이퍼 콤보는 보통 마지막의 공격이 가장 강하기 때문에 중간에 파르너의 하이퍼 콤보 사용할 큰 대미지를 줄 수 없으므로 난무계의 하이퍼 콤보는 가장 마지막에 사용해야 한다. 한편 보통의 다단히트 하이퍼 콤보는 처음의 대미지가 크기 때문에 중간쯤 캔슬해도 좋다.

캐릭터의 교체

캐릭터를 교체하는 기본적인 방법은 배리어를 어택을 이용하는 것이다. 그러나 방어되면 반격당하게 되므로 주의해서 사용해야 한다. 비교적 간단하게 캐릭터를 교체하는 방법으로는 딜리버드 하이퍼 콤보를 이용해 교체하는 것과 배리어를 카운터를 사용하는 것이 있다. 또, 상대가 슈퍼미쓰를 썼을 때 배리어를 어택으로 교체해도 좋으며, 에어리얼 캐스키나 상대를 넘어뜨리는 공격을 캔슬해서 배리어를 어택을 사용한다면 방어할 위험은 없게 된다. 그리고 대진이 시작되기 전에 파르너 비문을 누르고 있으면 해당 파르너가 첫 번째로 바뀌게 되므로 이것을 잘 이용하자.

캐릭터 공략

◎ 기술명 뒤의 (중점)은 공중에서도 사용 가능한 기술임



베놈

지극히 공격적이거나 날뛸거기도 생긴 것도 이상하지만, 약의 핵직공을 상당한 인가를 얻고있는 베놈. 전각과 달력만 잡아버린 베놈이 줄어들어서 오히려 중점까지 그냥 쓸 수 있다는 점, 단지 그 뿐이다. 전각과 달력만 갖지 않는 면발, 전각에서 베놈을 하면 사람이면 쉽게 사용할 수 있다. 다만 전각에 있었던 무한 콤보는 사용할 수 없으니 비급한 생각은 하지 말고 정정당당히 싸우자.

특수기 & 특수능력	
공중 대기	공중에서 →→ or PP
에어리얼 거시기	중점, ↘, + 중점
제인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

당상기	
베놈 풍(중점)	↘↘→+P
월 드로우	↘↘↘↘→+P
베놈 슬래시	↘↘→+K

하이퍼 콤보	
베놈 빌	↘↘→+PP
태스태이션	↘↘→+KK

기술 설명

베놈의 특고레소(인), 포물선을 그리며 상대를 덮친다. 공중에서 사용해도 됨으로 떨어지는데 높은 곳에서 사용해도 이동거리가 멀다. 발동도 빠른 권이고 서풍 후의 빈틈도 적어서 베놈의 주력기술로 사용되고, 에어리얼 레이브의 마지막에도 이용할 수 있다. 어시스트로 사용할 때에는 그다지 멀리 날아가지 않기 때문에 화면 끝에서 사용하기는 무리이다. 그러나 다른 것도 다 리치가 불으므로 그나마 이 것이 가장 낫다.



▲월 드로우

월 드로우
가이들을 던져서 적을 공격한다. 맞으면 상대를 끌어와서 던져버리는



▲공중에서는 누구의 하이퍼 콤보와 같다

데, 발동이 느려서 이상하게도 맞아 주지 않는 공격이다. 약은 앞으로, 강한 대각선 위쪽으로 공격한다. 몇 번 중 한두 번 맞으면 다양한 기술로 방어되었을 때 반격하는 경우는 없으므로 간헐히 사용하기도 좋다. 하지만 상대가 미리 점프로 피했다면 반격당하게 되므로 주의, 화면 끝에서 사용했을 때 상대도 화면 끝이면 맞지도 던지지 못한다.

베놈 슬래시



▲이빨은 공격하는 것이없다

비대에서 속수(인)가 나와서 공격하는 기술. 서서 공격과 같은 공격이지만 서서 공격은 자신이 있는 자리를 공격하는 반면, 베놈 슬래시는 앞을 공격한다. 약은 비로 앞, 강한 더 멀리 공격하는데, 약은 서서 공격과 같이 대공격으로 사용할 수도 있지만 강한 경직시간이 걸어서 상대가 피해 버리면 반격받을 수 있으므로 확실할 때만 사용하자.

베놈 빌

베놈이 화면 중앙에 뛰어들어 화면 전체에 가이들을

어시스트 타임

타입	어시스트	카운터	콤비네이션
오른쪽 공격 태입(인)	베놈 풍(중점)	베놈 풍(중점)	태스태이션
왼쪽 공격 태입(인)	베놈 슬래시(대)	베놈 슬래시(대)	태스태이션
회전이 태입(인)	↘, + 중점	↘, + P	태스태이션

친다. 상대가 맞으면 비로 난무로 이어지는데, 사용할 때 약간 공중에 뜨기 때문에 장공격 기술을 회피하는 것이 가능하다. 또, 상대가 슈퍼점프를 했다가 떨어질 때 사용해도 간단히 맞을 수 있다. 대부분의 난무제가 그다음 일라이드 하이퍼 콤보로 사용하는 것이 가장 효과적이다. 슈퍼 아이의 상대에게는 맞을 수 없으므로 장기에비나 힐트를 상대할 때는 사용하지 않는 것이 좋다.



▲그물 베키

태스태이션

베놈 슬래시의 강화판으로 총 15회분의 하이퍼 콤보이다. 상대가 구석에 가하면 경우 조금씩에 맞지 않기 때문에 데미지가 줄어든다. 중공격에서 연속기로 들어가고, 많이 갈락에서의 컨트롤 다른 공격 또한 가능하므로 알아 익히기 - 있어 움직 대신 사용할 수도 있다. (다운회피를 잘 하는 상대라면 그만 두자). 상대가 화면 밖으로 나



▲그물 일라이드 하이퍼 콤보를 쓰면 난무 타입이다



▲이렇게 되면 일라이드 하이퍼 콤보는 사용할 수 없다

가이러면 일라이드 하이퍼 콤보를 사용할 수 없게 되는데, 그렇다고 다 맞기 전에 사용할 수도 없으니 일라이드 하이퍼 콤보는 포기하는 것이 낫다.

주한 연속기

- 점프 ⇒ 약, 약, 중점 ⇒ 태스태이션
- (구석 컨트롤) 에어리얼 거시기 ⇒ 약, P, 약, 중점, 중점, 강점 ⇒ 착지 ⇒ 중점

루비하트

레이벌과 함께 이 게임의 주인공이라고 할 수 있는 캐릭터로, 직업은 해적이다. 마법이 모든 도구들을 이용해 싸운다고 하는데 보물상자에서 유령이 나오고 땅에서 물가통이 솟는 건 그렇다고 해도 하늘에서 떨어지는 나무 상자에도 그런 마법이 깰 때가 있는 것일지... 어쨌든나 통상기 하나까지도 해적이라는 직업에 들어맞긴 하지만, 시용이 매우 힘든 캐릭터로 연속기를 노리는 것보다 상대의 움직임을 예측하거나 정신없이 달려들어야 하는 것이 더 좋다.



레이벌의 주요 특수능력	
에어리얼 게이지	\+ZK, 앉아 ZP
체인 콤보	QP - QK - QP - QK - QP - QK

기술 설명

수탈술, 물관통
주요 사용기는 물관통의 필살기로, 도중에 방화전환이 가능한 것이 특징이다. 에어리얼 체이브와 지상 연속기 모두에 사용해도 좋은 기술로, 방화전환을 2번까지 할 수 있다. 물관통은 수탈 첩자 강화판 하이드로 콤보로 수탈 첩자 달의 본은 에그(색깔은 별 관계없지만) 방화전환이 4번까지 가능하다. 상대가 맞았다면 방화전환을 빨리 해야 하는데, 조금이라도 늦는다면 상대가 맞을 수 있으며, 그러면 반격안이 있을 뿐이다. 만약 상대가 방어했다면 반격으로 도망가도록 하자.



▲방화전환으로 추격자를 잡는다

현황, 달 현관
사용하면 땅에 보물상자가 생긴다. 조금 후 상자가 유령이 되어 오는데 상대가 유령에 맞았다면 대역자의 활이 유령이 상대에게 붙는다. 유령이 붙은 상태에서는 파워 게이지가 줄어들는데, 일정 시간이 지나거나 도중 루비하트가 한 대역도 맞았다면 유령은 사라진다. 유령이 나오는 순간 루비하트가 움직일 수 있는데, 어시스트 공격처럼 사용해주고 다른 공격을 하는 것이 가능하다. 일관됨은 컨트롤의 강추천으로 보이며, 이력 콤보로 유령이 상대에 붙어 나오지만 상대에게 붙지는 않는다. 몇 이도 중간에 방어되거나 방어되어도

결과 약하지는 않다



▲웃고 있는 유크? 최 유령은...

리픽트계는
해적이라는 직업에 맞는 기술로 보이는 필살기. 조금 사용되면 빛을 던져서 상대를 묶어버린다. 작은 알개로 던지고 같은 위로 던지는데, 방향만 다른 것이 아니라 맞은 후의 공격도 다르다. 작은 상대를 끌어와 바로 앞에서 대포를 쏘서 에이지를 주고, 같은 상대를 위층으로 날려트려서 잠시 상대를 움직일 수 없게 만든다. 맞았다면 대신해서 연속기를 사용하도록 하자.



▲보재요!
물관통을 배를 소환한다. 배는 위에서부터

동작기	
수탈 첩자(중)	\+P 후 방화기 + P (2번까지)
첩자	\+K
수프르타시온	\+K
리피트계는	\+P

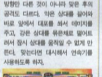
축약기 및 콤보	
달 현관	\+KK
물관통	\+K
루브 - 드 - 마지	QK, QP, \, QK, QP
물관통(중)	\+P 후 방화기 + P(4번까지)

기술 설명

수탈술, 물관통
주요 사용기는 물관통의 필살기로, 도중에 방화전환이 가능한 것이 특징이다. 에어리얼 체이브와 지상 연속기 모두에 사용해도 좋은 기술로, 방화전환을 2번까지 할 수 있다. 물관통은 수탈 첩자 강화판 하이드로 콤보로 수탈 첩자 달의 본은 에그(색깔은 별 관계없지만) 방화전환이 4번까지 가능하다. 상대가 맞았다면 방화전환을 빨리 해야 하는데, 조금이라도 늦는다면 상대가 맞을 수 있으며, 그러면 반격안이 있을 뿐이다. 만약 상대가 방어했다면 반격으로 도망가도록 하자.

기술 설명

어시스트 타협
타협 어시스트 커먼의 콤비네이션 대포 공격 타입(어시스트타협) 공격 보조 타입(어시스트타협) 유크(어시스트타협) 유크(어시스트타협) 유크(어시스트타협)



▲지 많은 육시 허탈당?

루브 - 드 - 마지
이것이 바로 해적!! 상당히 재미 있는 기술이지만 실용성은 거의 없다. 사용하면 상대에게 심자가 바뀌고 상대가 단검을 던지는데, 어디선가 본 듯한 해적의 도발을 한다. 말하고 나서 약관치와 약력이 각각 1씩, 에어로 단검(단검)이 있는데, 제대로 맞추면 단검을 다시 던질 기회가 주어지지만 틀리면 그대로 끝나버린다. 많이 맞을수록 에이지가 올라가지만

기술 설명

나오는데 이 때 물관통하는 때에 맞는 대포 상대는 날아가 버리고 떨어질 때 대포를 쏜다. 보통의 정공계 하이드로 콤보라고 생각하면 되지만 상대가 맞지 않는다면 배가 그냥 물이 바리므로 가드 에이지를 노리고 사용할 수는 없다는 것이 단점이다. 배이얼 콤비네이션에서 다른 캐릭터의 의 심상도 좋은 편이다.



▲수탈술 2회

▲수탈술 2회
그것도 4번 맞추면 팔로오다 2 맞춰야 다른 하이드 콤보와 비슷한 파워를 낸다. 게다가 방어에 가능하고 공중에서 맞으면 단검(단검)이 되지 않고 오로 실용성은 매우 낮다. 그냥 도망가거나 사용하도록 하자.

▲성지는 누가 물어오면 골라



▲수탈술 2회



▲수탈술 2회

그것도 4번 맞추면 팔로오다 2 맞춰야 다른 하이드 콤보와 비슷한 파워를 낸다. 게다가 방어에 가능하고 공중에서 맞으면 단검(단검)이 되지 않고 오로 실용성은 매우 낮다. 그냥 도망가거나 사용하도록 하자.

- 주인 연속기**
- 점프 QP ⇨ 학자 - 대시 ⇨ 앉아 QK, QP, QP (에어리얼 게이지)
 - 에어리얼 게이지 ⇨ QP, QK, QP, QP, QP ⇨ 수탈술 or 물관통(↑↑)
 - 점프 QK, QK ⇨ 학자 - 대시 ⇨ QP, QP, QP ⇨ 앉아 QK ⇨ 수프르타시온(중) ⇨ 대시 ⇨ 점프 QP ⇨ 물관통 (다운회피 가능)
 - (구체 전문) 에어리얼 게이지 ⇨ QP, QK, QP, QK ⇨ 물관통(↑↑) ⇨ 앉아 QP, QP ⇨ 물관통



장기에프

스트로크 라이치의 격투작들이 주는 열을 책임지는 인물이 나온다 라는 의미의 장기에프. 이번에도 장기를 온 여섯의 엄청난 타격을 자랑할 실로 파인애플의 신로 유저(사실은 핵슬라니아가 돌보부처 호영(7)을 쓰고 있다. 장기에프는 이 격투에서 방어력이 가장 좋은 캐릭터로 그런 만큼 꽤나 느리다. 대신보다도 슈퍼킬로 풀리밍 버디 크로스라 해시싱 플랫폼이 더 비록정도. 매직장기에프로 변신할 수도 있어 상당히 재미있는 캐릭터.

특수기 & 특수능력

풀리밍 버디 크로스	(공중제사) ↓ + 강P
헤어리얼 개시기	↘ + 강P, ↑ + 강P, (공중제사) ↓ + 강P
체인 콤보	약 - 중 or 약 - 강

필살기

대물 레라이트(공중) PP

대물 레라이트(공중) KK

레나싱 플랫폼	→ \ / + P
올리브를 리시안 슬럼	→ \ / + K
풀리밍 파워 볼	↘ \ / → + K
스프류 파워드라이버(공중)	(공중제사) 레어 152번 + P

(아이언 버디)

원격 & 하이퍼 ↘ \ / + P

하이퍼 콤보

파인애플 어로빅 버스티	레어 1회전 + PP
올브의 파인애플 어로빅	(공중제사) 레어 1회전 + KK
아이언 버디	↘ \ / + KK
(아이언 버디)	(아이언 버디)
포레타인 풀리밍	레어 1회전 + KK

기술 설명

대물 레라이트, 록 대물 레라이트

대부분이 잡기 필살인 장기에프로서는 상당히 유명한 필살기이다. 언제나 그렸듯이 필동순간부터 공격 중심이 있고, 상대의 공격을 막던 회피하는 것이 가능하다. 대물 레라이트는 4히트의 기술로 3히트 때에 파인애플 어로빅 버스티를 사용한다면 상대는 피할 수가 없다. 록 대물 레라이트는 최전선에서 더 좋고 1히트뿐이므로 후반을 전부 맞추기 힘들 때에 사용하면 좋다(주로 공중에서).



▲대물레라이트를 뿌려-

레나싱 플랫폼

언제나 걷는 것보다 빠르다는 이유로 자주 사용하며 탄탄 필살기이다. 사용하면 앞으로 순식간에 이동하여 불타는 손으로 때린다. 이동하는 것이 핵스로 상대에게 닿지 않도록 사용하면 후 잡기 기술을 사용해도 잘 통한다. 연속기로 사용할 수도 있지만, 주로 손으로 정정해 필살기



▲붙이는 손바닥

를 무효화시키는 것이 가능한 것을 이용, 타이밍을 맞춰 사용해서 상대에게 이득을 후 스프루 파워드라이버 및 록의 잡기 기술을 사용하는 것을 추천한다.

풀리밍 파워 볼

당당하게 걸어가는 상대를 잡아 버린다. 걷는 동안에는 슈퍼 아이어 상 레라이트를 장기에프의 방어력을 하고 사용해도 좋을 정도이다. 다만, 중간에 공격받아서 약점이 없다는 것을 반복하다가 잡기 못하면 손해이므로 어느 정도 가까워서 사용하는 것이 좋다. 기본 잡기가 가능할 정도로 거리에서는 최적이 약간 더 선 아로빅 스프루를 버린다. 다른 시리프와 달리 1회전이 아니므로 더 쉽게 사용할 수 있게 되었으나, 잡기 위주로 싸우면 이것을 주로 사용하게 될 것이다.



▲맞아도



▲88번이 잡는다(변신대?)

아이언 버디

타입	이시트	카운터	콜라비이션
저상 공격 타입	대물 레라이트	대물 레라이트	대물 레라이트 공격
잡기 원로 타입	풀리밍 파워볼	풀리밍 파워볼	대물 레라이트 공격
대공 잡기 타입	헤어리얼 리시안 슬럼	헤어리얼 리시안 슬럼	대물 레라이트 공격

파인애플 어로빅 버스티

풀리밍 파워 볼과 마찬가지로 걸어가는 걸 때, 이동거리는 풀리밍 파워 볼을 막으로 사용했을 때와 같다. 하이퍼 콤보이기 때문에 대물 레라이트에서 캔슬이 가능하므로 연속기로 노릴 수도 있다(히트수는 올라가지 않지만, 역시 걷는 도중 슈퍼 아이어 기능이 있으므로 가까워서 사용하면 격투기가 힘들어진다. 울프와 파인애플 어로빅 버스티는 LV 3 미지만 상당히 약한 권이(LV3 지고)는, 걸어가는 걸 때에 아무래도 제자리에서 그냥 잡이기 때문에 사용하지 않는 것이 좋을지도... 캐릭터의 입을 하나 하나씩 기술로 사용하는 것 직접 사용하기 힘들다.



▲시원한 땅에 찍으면 튕겨버는군

아이언 버디

꽤 장기에프로 변신한다. 예기 상태에서의 변경점은
- 방어 불가능
- 슈퍼 아이어
- 울브의 파인애플 어로빅 버스티와 해시싱 플랫폼이 없어진다
- 워커&하이퍼의 사제리안 블리

자드를 사용할 수 있다.

- 헤어리얼 리시안 슬럼의 점프 거리가 짧아짐.

통이다. 방어 불가능하므로 강풍계의 하이퍼 콤보를 가진 캐릭터(모리건이나 류, 비제라 등)를 상대로 한다면 거의 자살행위이다. 변신 스파이더맨 통의 제라타에게는 매우 효과적.



▲사실레라이트 변신



▲그는 사실 달성의 후궁자였

후전 연속기

- KK, 강K ⇒ 헤어리얼 리시안 슬럼 (대)
- 풀리밍 버디 크로스(제스) ⇒ 약 P, 중P ⇒ 대물 레라이트 ⇒ 파인애플 어로빅 버스티
- 약P중P ⇒ 레나싱 플랫폼

로그

「X-MEN vs 스카, 여러 나날인 과거의 어린 로그, 왜 괴짜인기는 X-MEN에 대해 조사해보면 알 수 있다. 로그가 특별히 변한 것이라고는 상대의 필살기를 사용할 수는 없다는 것 정도일까? 변한 것이 매우 적기 때문, 예전에 로그를 해냈다면 어떻게 쉽게 사용할 수 있다. 생각보다 긴 라이드를 높은 방어력을 가진 로그는 잘기 화 약화기의 이시전다가 주 선택으로 게임을 자신의 페이스로 이끌어 나가는 것이 매우 중요하다.



특수기 & 특수능력
천리공전자간 (공중에서) ↓ + ZK
00아리랑 개사기 ZK, 00아리랑
제인 폼보 0P - 0K - 0P - 0K - 0P - 0K

공중 대시 (공중에서) → or PP
필살기
리피팅 펀치(공중) ↓ ↘ + P
00아리랑 리피팅 펀치 → ↘ + P

파워 드레인 펀치 → ↘ + K 후 K
파워 드레인(공중) ↓ ↘ + K
막아줘 공보
굿나잇 슈거 ↓ ↘ + PP

기술 설명

리피팅 펀치

앞으로 돌진하여 연속으로 주먹질을 해대는 필살기. 마지막에 워간 드레어 피켓을 하는데, 이 때문에 약한 번격달리게 된다. 연속기로 간단하게 사용할 수 있고, 맞는다면 굿나잇 슈거로 연결할 수 있으므로 예외적 레이브를 사용하기 힘들다면 지상 연속기로 이것을 사용하도록 하자. 단, 약으로 사용할 때에는 굿나잇 슈거로 잘 연결되지 않으므로 주의. 키드네이징은 약간 있지만 번격달림으로 끝내기에는 사용해야 한다.

다른 상당한 효과를 볼 수 있다. 이는 리피팅 펀치를 어시스트로 사용한 후 자신이 점프공격을 해도 마찬가지로, 공중과 지상에서 모두 공격하기 때문에 보통 방어하고 있게 되기 때문이다.



▲리피팅 공격전도



▲리피팅가



▲리피팅전도 지상계 넘어간다

리피팅 펀치
로그의 괴력을 실감할 수 있는 필살기이다. 사용하면 일단은 공중에 뜨는데, 이 때 라이드를 누르면 대각선 아래로 돌진한다. 가만히 놔두어도 일정 시간이 지나면 공격하는데, 취소는 불가능하다. 공격이 빠른 편은 아니므로 상대의 공격을 어느 정도 예측하고 사용해야 한다. 방어 외에도 번격함을 위한 것이지만, 지도가 언젠가 완전히 낮아졌을 경우엔 번격달릴 수 있으므로 적절할 타이밍에 공격해야 한다.



▲리피팅 로그



▲본선출격지 역전도 -는 아니겠지

어시스트 타임

타입	어시스트	키워드	콤보(연속)
대공 공격 타임아웃	리피팅 리피팅 펀치	리피팅 리피팅 펀치	굿나잇 슈거
물리공격 타임아웃	리피팅 펀치	리피팅 펀치	굿나잇 슈거
잡기(보통) 타임아웃	파워 드레인	파워 드레인	굿나잇 슈거



▲리피팅 맞았으면 번격대지게 실패

파워 드레인

로그가 가장 유용한 필살기이다. 앞으로 이동해서 잡는데, 이동하려는 그다지 길지 않지만 이동이 매우 빠른 편이고 발동시간도 짧다. 실패해도 공격시간은 물론이고, 대신 그 자체의 위력은 매우 막대하다. 하지만 이것을 맞으면 공격력이나 방어력이 떨어지므로 파워가 약해도 관계없다(다섯 길하면 많이 안된다). 「X-MEN vs 스카,」와 처음 상대의 필살기를 맞는 것은 아니지만, 상대 방위 계획에 따라 공격하면, 방어 책임 스미드업 슈거 이후를 알게 된다. 아무 것도 하지 못하는 케릭터도 있다. 스미드업은 이동속도 외에 공격속도까지 올라가고(물리펀치 같다), 슈거 아이는 방어할 수 없게 된다(예외적이지는,)

굿나잇 슈거
보통의 난무제 하키의 끝으로 리피팅 펀치 후에 넣을 수 있다. 한가지 특징은, 마지막의 공격을 보면 알겠지만 파워 드레인의 효과가 있다는 것. 배리어를 클리어해서 사용하면 파워 드레인은 생략한다. 다른 케릭터의 난무제와 비교했을 때 발동이 빨리 일어나므로 하이퍼 폼보도 쉽게 사용할 수 있고, 연속기로도 사용 가능하다는 것이 큰 장점.



▲리피팅 슈거



▲리피팅 슈거

주인 연속기
- 0K, 0P, 0K → 리피팅 펀치(공중) → 굿나잇 슈거
- 00아리랑 개사기 → 0P, 0K, 0P, 0K → 리피팅 펀치
- 00아리랑 개사기 → 0P, 0K, 0P, 0K → ZK → 착지 → 파워 드레인



모리건

시리즈가 거듭될수록 위압하는(?) 포지션, 무엇보다 위압한다는 직접 확인해 보도록... 벨리아어 세이아 이후로 비키스를 풍습해 버려서 더 이상 비키스가 나오지 않으니 비키스를 보고싶다면 모리건을 할 수밖에 없다. 전 작과 달리엔 점은 전혀 없는데다가, 벨리아어 시리즈와도 크게 다르지는 않기에 모리건이라는 캐릭터를 만든 사람이면 사용하기 쉬운 것이다. 상단이 안정적이기 때문에, 초보자에게도 적합한 캐릭터.

특수성 & 특수능력
공중 대시 (공중에서 ↑ or → or ↓ + PP)
물 리프트 (공중에서 ↓ + K)
네크로 디라이저 (→ + K)
비키스 리프트 (→ + K)
에어리얼 게시기 있어 K

배기 정보	9P - 9K - 9P - 9K - 9P
필살기	
소울 피스프 (공중)	↓↘→ + P
세도우 블레이드 (공중)	→↘↘ + P
백티 드레인	→↘↘↘ + K

물리	(공중에서 ↓) → + K
막이의 정보	
소울 어웨이저	↓↘→ + PP
실무트 블레이드	→↘↘ + PP
다크네스 일무트	↓↘→ + KK

기술 설명

소울 피스프
장공계의 필살기로 벨리아어 시리즈에서 강해권으로 나온 것이 여기서는 기본으로 나온다. 발동속도가 무난하고 사용 후의 경직시간도 공중이므로, 견제에 사용하기 좋다. 공중에서 사용하면 대장진 아래로 공격하는데, 각도도 매우 좋아서 공중이든 지상이든 최고의 견제기를 사용된다. 연속기로도 무난하게 사용가능하고, 어시스트로 사용할 때에도 상당히 안정적이 있다. 특별한 단점은 찾기 힘든 필살기.



▲느긋한 계임을 즐기고 싶다면 주춤 사용하자

세도우 블레이드
대공기로 사용할 수 있는 승룡권 계의 필살기로, 길고로 사용하면 상당한 거리를 전진하므로 상대가 공포하면 바로 사용해도 좋다. 공중에서 사용할 수 있지만 에어리얼 레이드로 쓰는 다른 것들이 좋으므로 공중에서 사용할 수 있다는 점은 다행이다. 어시스트로 사용해도 나쁘지는



▲승룡권과 길다면 떨어 떨어 없다

않지만, 아무래도 소울 피스프에 비해서는 성능이 떨어진다. 벨리아어를 클라이닉의 소울 어웨이저도 그렇고..

백티 드레인
캐논의 필살로 길게 거리는 길지 않다. 모리건은 체인 콤보가 좋고, 대시 중 체인 콤보를 사용하는 것이 쉬우므로 대시 중에 체인 콤보를 시도하다가 가끔 대시 후 바로 백티 드레인을 사용하면 효과적이다. 기본 속도보다 강하므로 길기를 사용할 타이밍에는 되도록 백티 드레인을 사용하도록 하자.

소울 어웨이저
장공계의 하이리 콤보로 엄청난 힘을 발휘한다. 연속기로는 사용할 수 없지만 계이름이 소모되는 상황에서 상대가 떨어지고 있지 않다면 폭발 수 있을 정도로 빠르다. 거리의 질을 잘 하면 에어리얼 다 강대, 무조건 떨어가 가깝다고 강한 건 아니다. 벨리아어 클라이닉에서 다른



▲워어저드 조그만 틈을 잘 맞추는 것이 중요

엑시스트 막업			
대공 공격 타임어	세도우 블레이드	세도우 블레이드	실무트 블레이드
중립 타임어	소울 피스프	소울 피스프	소울 어웨이저
블레스 타임어	소울 피스프	세도우 블레이드	실무트 블레이드

캐릭터와의 상성이 좋은 편이므로 어시스트 타임은 주로 선택하게 될 것이다.

실무트 블레이드
리프스가 대신 공격해주는 하이리 콤보. 기어질수록 히프수가 높아 내내 발동속도는 빠른 편이다. 갈공격 후에 연속기로 사용할 수 있지만 아주 가깝지 않으면 맞지 않는다. 막릭 - 김랜처의 견제. 체인 후에 사용하면 무난하게 연속기로 이를 수 있으므로, 대시 막릭 - 김랜처를 승룡화하듯 왼쪽 에어리얼 레이드보다 약하다고 해도 이게 더 맞았다. 상대가 구석에 있으면 제대로 맞지 않고, 벨리아어를 클라이닉으로도 어느 정도 불안하지만 소울 어웨이저에 비해서는 성능이 떨어진다.



▲참 속에는 리프스 공명이지?



▲블링블링 없애서 연속하는 것일지

다크네스 일무트
난무제의 하이리 콤보. 편성은 데

우 좋지만 연속기로는 날기가 힘들다. 일라이드 하이리 콤보로는 일게 맞을 수 있지만 하지만 상대와의 거리가 가깝지 않으면 역시 맞지 않는다(강용계 후에는 사용하지 않겠다). 겨우 맞을 정도의 거리에서 사용하면 종종 맞는 경우도 있다. 상대의 공격에 맞춰서 사용하는 것이 포인트.



▲공중에 뜨기 때문에 허단공격은 전혀 맞지 않는다



▲포맷타이머는 리프스가 나오면...

후전 연속기

- 9K, 9P ⇨ 실무트 블레이드
- 에어리얼 게시기 ⇨ 9P, 9K, 9P, 9K, 9P, 9K
- [구석 전진] 에어리얼 게시기 ⇨ 9P, 9K, 9P, 9K, 9P, 9K, 9P, 9K
- 작지 ⇨ 9K ⇨ 질트 9P, 9K, 9P, 9K, 9P, 9K

오메가레드

빨간 코일을 휘두르고 다니는 오메가레드. 원가 공개 보일 듯 하지만 그다지 좋은 점만 갖기 힘들다. 빠른 움직임과 작고 가벼운 콤보 실용성이 적기 때문에, 일관성에 매우 불리하다. 코일을 사용한 긴 라치로 사냥하는 액티브, 상대의 공격을 어드밴싱 정도로 튕겨내는 것이 중요하다. 익숙해지면 카보나디움 코일과 오메가 스트라이크만으로 상대를 움직이게 할 줄 아는 것이 가능하다. 오메가레드를 잘 하면 다른 액티비에 비해 상당히 많은 시간을 투자해야 할 것이다.



특이점 & 특수능력	
공중 대기	공중에서 → or PP
에너지 게이지	SP, \, + SP
제인 정보	악 - 중 - 중

특이점	
카보나디움 코일	\, → + P
공중 카보나디움 코일	공중에서 \, → + P or K
에너지 드레인	코일 히트중 P 연타
데스 해리	코일 히트중 K 연타

오메가스트라이크	
오메가 스트라이크	\, → + K
특이한 콤보	
오메가 디스트로이어	\, → + PP
카보나디움 스텝	공중에서 \, → + PP

기술 설명

카보나디움 코일

코일을 던져서 상대를 감아버린다. 약한치는 옆, 강한치는 대각선 위, 편지 두 개를 동시에 누르면 수직 위로 던지는데, 던지는 도중 버튼을 한 번 더 누르면 코일을 던지다 말고 회수한다. 상대가 절대로 피해서리거나 실수로 위로 던졌을 때 취소하도록 하지, 카보나디움 코일은 공중에서도 사용할 수 있는데, 이 때 편지버튼은 지상과 같고 약력은 옆, 강한치는 대각선 아래, 꼭 두 개를 동시에 누르면 수직 아래로 던지게 된다. 히트하면 상대가 보일때 강하게 띄어 이 후에 편지 버튼을 연타하면 에너지 드레인이, 리 버튼을 연타하면 데스 해리로 이어진다. 에너지 드레인은 체력을 흡수하는 필살기인데, 오메가 레드와 섹터 게이지를 빨간색인 부분만 회복할 수



▲공중에 있다고 날라오다가는 위험

있다. 데스 해리는 상대의 파워 게이지를 흡수한다. 또, 코일 히트중 방향키 + 버스로 상대를 던져버릴 수 있는데, 에너지 드레인이나 데스 해리 중에도 사용할 수 있으므로 코일이 히트하면 버튼을 연타하다가 적당한 타이밍에 방향키만 눌러주면 된다. 너무 오랫동안 에너지 드레인과 데스 해리를 사용하고 있으면 코일이 그냥 풀리버므로 타이밍을 잘 맞추어야 가장 큰 데이지를 줄 수 있다.

오메가 스트라이크

코일을 앞에 고정시킨 채로 발차를 하며 날아간다. 화면 끝에서 사용해도 갑자기 화면 중앙에서부터 나오는 듯한 느낌을 줄 정도로 리치가 길다. 약한은 옆, 강한은 대각선 위, 꼭 두 개 동시에 수직 위쪽으로 날아간다. 도중에 \ + K 로 중단할 수 있으며 이 때 떨어지면서 공중 공격이 가능하다. 또, 도중에 ← + K 로 원래의 자리로 되돌아갈 수 있으므로 튕겨리에서 코일이 쏘여 사용하면 상대가 접근하는 것조차 허용되지 않는다.

엑시스트 하업

타입	이시스트	키워드	콤바인션
킬기트	타입	카보나디움 코일	공중
대공 공격 타입	오메가스트라이크	오메가스트라이크	오메가 디스트로이어
지상 공격 타입	→ + K	옆	오메가 디스트로이어



▲실용적인 뒤돌아오기

오메가 디스트로이어

코일을 상단에 들고 장난감처럼 휘두른다. 예전 X-MEN 때의 파워는 어디로 갔는지 지금은 매우 약한 편이다. 화면 끝까지 공격할 수 있지만 공에서는 매우 약하고, 가까이에서 사용해야 보통의 파워기도 낼 수 있다. 상대가 구석일 때 가까이에서 사용하면 그나마 보통보다 약간 강한 정도에 위치가 나온다. 연속기로 사용하려면 무리지만 그럭저럭 사용할 만 하다. 배리어를 콤바인션으로

사용하면 다른 캐릭터들 물리적 하위 콤보가 많아 좋다.

카보나디움 스텝

보통의 난무기술로 공중에서만 날라는 특징이 있다. 키가 큰 캐릭터는 지상에 있어도 맞을 수 있기 하지만 연속기로 사용하기도 매우 힘들고 그나마 사용해도 방어당하는 경우가 더 많다. 가끔 상대의 피로를 때리는 공격으로나 사용하면 좋다. 공중에서만 사용하기 때문에 일라이드 하이라이프보다 이용할 수 없다.



▲공중 대시와 같다



▲대쉬는 코일만 던지기

후전 연속기

- 에너지 게이지 → 약, 약, 중 P, SK, GP → 카보나디움 코일 (89)
- 약, 중, GP → 오메가 스트라이크



▲맞는다면 일단은 연타



▲적당한 타이밍에 던지기



▲일단 순회



▲장난감처럼 휘두른다

스툼

X-MEN의 표단은 히어로라고 불리는데 스팀, 배틀과 반목을 지우자제로 다룬다고 했었던거... 어떤은 스팀은 그 힘을 이용해 '남 수 있는' 액티브하다(사있는) 것도 약간 마이는 생키, 스팀의 기술성명을 보면 액티브액티비타라고 생각되기 쉬우나, 실제로 그렇지 않다. 다른 액티브하게 배틀 공중에서 매우 자유롭다는 것, 엄청난 통상기들 로 인해 요하게 강한 액티브하게 날아도 될 정도. 하지만 공중을 제압한다는 것은 말만 쉬운 문, 사실 생키의 액티브로 무리라고 스팀을 이해하지 말 것.



특수기 & 필수능력	
비행	↖/→+KK
공중 대시	(공중에서) 발키 + 쉐어(발키 가능)
상단면치	(공중에서) ↑ + 옹P
전단면치	(공중에서) ← + 옹P
베리어를 무시	강, 약+강K, 약+강P

제인 콤보	
9P + 9K - 옹P - 옹K - 강P - 강K	
필수능력	
발 키드(공중)	↖/→+K
공중(비행) 액티브(공중)	발키 + 9K + 강P

전통 타이틀(공중)	
라이프닝 스팀	↖/↗/↘+K
마키와 콤보	
라이프닝 스팀(공중)	↖/↗/↘+PP
마키스 스팀	↖/→+PP

기술설명

필 핸드
 예전부터 있었던 장공계의 필살기로 다른 캐릭터들과 비교했을 때 발음이 상당히 느린 편이다. 다음공격이 가능한 하지만 길의 경우엔 연속기므로 들어가지 않을 정도의 속도가 되기 때문에 큰 효과를 보기는 힘들다. 약으로 사용하면 중공격 후 연속기로 들어기므로 언제나 약으로 사용해도, 공중에서 상대가 대시로 돌아오지 못하는 날이로 사용한다면 상당히 효과가 있다. 공격 편중이 넓기 때문에 어시스트로 사용할 때에는 상당히 좋는데 이 때 스팀이 공격받는 것에 주의해야 한다.



▲3기 체이인 핸드

라이프닝 액티브
 물진계의 필살기. 어떤 방향으로든 사용할 수 있고, 발향전환을 2번까지 할 수 있다. 연속기로 사용 가능하고 라이프닝 액티브를 연속해서 라이프닝 스팀을 사용해도 앞으로 상당히 실용성 있는 필살기이다. 예가리얼 체이브의 미지자에 사용해도 좋고 또 그



▲라이프닝도 사용 가능

이후에 라이프닝 스팀을 사용해도 된다. 루비하트의 미한가지로 약하면 반격당하게 되므로 상대가 떨어졌다면 반대방향으로 다시 사용하자. 어시스트로 사용하면 뒤에 있던 앞에 있던 공격력이 상대에게 잘라져 날아가는데, 이 때 스팀이 공격당하는 경우가 잦아(다른 편보다) 더 쉽다.

더블 타이틀
 상대의 발 아래에서부터 하늘 꼭대기까지를 공격한다. 하지만 발음이 너무 느려서 아무도 맞이하지 않는 필살기. 실제로 그냥 사용해서는 안 되고, 상대가 쓰러져 있을 때나 사용해야 한다. 또, 비행상대 등의 상대가 공격하기 힘든 상황에서도 사용할 만하다. 될 편보다 더 위험한 기술로 만약 상대가 있다는데 예상했다면 어시스트 스팀을 사용해도 좋다. (헤이퍼 캔슬로 쓰는 것은 아니다.)



▲4기까지 1초이상 걸린다

라이프닝 + 스피어
 장공계의 필살기로 공중에서만 사



▲라이프닝+스피어

어시스트 하일			
타입	어시스트	카운터	공미어션
슈팅 타입(사)	발 키드(공중)	발 키드(공중)	라이프닝 스팀
어플 공대 타입(공)	라이프닝 액티브	라이프닝 액티브	라이프닝 스팀
연속 공격 타입(공)	다들 라이프닝(공)	다들 라이프닝(공)	어시스트 스팀

용할 수 있는 것이 특징. 약은 대치선 아래, 강한 일로 나온다. 위력이 약하지만 될 편에 비해 빠르고 다라선 아래로 내려간다는 게 장점. 비행상대에서 건재로 사용하게 된다.

라이프닝 스팀
 거의 화전 전세를 공격하는 하이퍼 콤보로 상대와의 거리가 가까울수록 강하다. 어시스트 스팀에 비해 발음이 빠르고 연속기로 사용할 수도 있다. 상대가 수직정도를 향다가 내려올 때에 사용하면 가를 맞출 수도 있고, 떨어지고도 해도 가드 예미자가 어느 정도 있으면도 상당히 살인하다. 공중에서도 사용할 수 있으므로 비행상대에서도 사용해도 좋다.



▲6기전대 스팀

어시스트 스팀
 이것 역시 거의 화전 전세를 공격한다. 사용하면 일단엔 스팀이 공중에 피서 위로 가는데, 어느 정도 가다가 갑자기 발동된다. 공격시간이 매우 짧아서 딜레마도 하이퍼 콤보들 중간에 사용하기는 약간 힘들고, 스팀이 대기중일 때에는 발음이 느리므로 역시 사용하기 힘들다. 베리어를 공미어션도 마찬가지로 대기중일

때 공격이 상당히 높고, 사용중일 때에는 공중에 피서 위로 간 후 사용한다. 어느 쪽이든 사용하기는 힘들지만 라이프닝 스팀에 비해 가드 예미자가 크고 상대가 눈치채기보다 더 힘들다는 장점이 있다.



▲4위로 가지
 ▲키드만 입력하면 어플



▲4위로 가지

후전 연속기
 - 데어리얼 게사 ⇒ 9P, 9K, 옹P, 옹K ⇒ 라이프닝 액티브 * 2 ⇒ 라이프닝 스팀
 - 데어리얼 게사 ⇒ 9P, 9K, 옹P, 옹K ⇒ 공중 대시(↖) ⇒ 9P, 9K, ↑+옹P, 옹K ⇒ 라이프닝 액티브 * 2 ⇒ 라이프닝 스팀
 - 9K, 옹K ⇒ 발 키드(공) ⇒ 라이프닝 스팀



손손

85% 이후 끝의 문구점 앞 30원 오락기에서도 볼 수 있었던 게임 '손손'. 그 게임의 주인공인 손손을 사용할 수 있는 것까지(사실 그 직손이라는 것 같지만...) 후속의 게임의 후속의 캐릭터이나, 고전게임 매니아라면 꼭 선택해야 할. 후사나 '손손'이 어떤 게임인지 알고 싶다면 **협동 캐주얼이전 30집을 읽어서** 해보자(이 게임을 알면 이미 꽤 구수한데다 재미있고 쉽다). 손손은 몸집이 작고 공격력이 약한 편으로, 연속기를 잘 쓰지 못하면 상당히 약하다. 확실하게 연습한 후에 사용하라.

특수격 & 특수능력	
벽 돌파기	↘↗+K 후 K
보헤미안	↘↗+K
공중대위	(공중에서) → or ←
레이저빔 개시기	있어 없다
체인 콤보	→P·→K·→P·→K·→P·→K

장상기	
지름무(공중)	↘↗+P
천지통관(공중)	P+원 전진
제한연격(공중)	→↘↗+P
공중 호리병	→↘↗+P

악어의 콤보	
천지통관(공중)	↘↗+PP
POW	↘↗+KK
원형	↘↗+PP 후 P or K

기술 설명

자율무

어리카카로 물살이를 만들어 날리는 것으로, 3번이까 날린다. 장풍계기 필살기로 3회로만 3대를 모두 맞아 재대로 휘어 나온 다(한대만 맞는 경우는 거의 없지만, 연속기로는 제한연격을 사용하면 꽤나. 이것은 견제기나 사용하면 좋다.



▲물살기같이 날아가는 필살이전군

방울형

몸을 회전해서 공격하는 것으로 연속기를 사용하기 힘든 이동을 위해 있는 필살기 같다. 편지를 전하하는 것만으로 간단히 연속기가 가능하다. 편지를 계속한다고 계속 이어지는 것은 아니고, 한 번에 8회밖에 날 수 없다.



▲정면에서 보면 회전공격

제한연격

뒤쪽으로 상승하여 공격하는 승공전과 같다고 보면 되는 필살기이다. 하지만 대공기로 사용하기보다는 주로 연속기로 사용하는 것이 좋

다. 공중에서도 사용가능하므로 에어리프트 레비티의 마지막 공격으로도 가능하며, 제한연격을 연속해서 천지통관을 맞추는 것도 가능하다. 연속기나 천지통관을 사용해도 너무 빨리 제한연격이되면 천지통관이 제대로 맞지 않으므로 주의.

공중호리병

타격없이 필살기로, 어느 정도 상대의 공격을 무시하는 것이 가능하지만 실제했을 때 공격시간이 너무 길다. 연속기로 잇는 것도 힘들지만, 상대의 대시를 예측하고 사용하면 효과를 볼 수 있다. 이 때 상대가 점프해 비리던 각종 연속기에 맞지므로 사용할 때는 각오를 단단히 하도록.



40집
는 물기
위



▲그릇을 걸었으니 꼭 떨어진다

천지통관

여러방을 휘둘러 뒤에서 거대 폭 시킨 후 쏘아준다. 바로 앞을 공격하지만 매우 커서 화면 앞에서 사용했을 때 중앙에서는 공격할 수 없다. 불이 내려오는 위치에는 전 부 공격판정이 있으나, 대공기로도 사용 가능하다. 공중에서도 사용할

어시스트 하법

타입	어시스트	키보드	플레이버전
원형	타입이전	정면전격	공중전격
수평	타입이전	지름무(공중)	지름무(공중)
대공	공중 타입이전	제한연격(공중)	제한연격(공중)

수 있으므로, 제한연격에서의 연속기로 사용하는 것이 가장 좋다. 천지통관은 총 5회로, 마지막이 가장 강하므로 딜레이도 하이퍼 콤보를 사용할 때는 마지막까지 전부 맞춘 후에 사용해야 한다.



▲3초가량만 계속 이렇게 크게

POW

협공의 초기 게임에는 POW라는 아이템이 있는데 이것은 화면 안의 모든 적들을 아슬아슬히 사하는 것으로 '블랙베르드'에서는 모든 적이 없어 되고, '손손'에서는 먹을 것(공중)이 없으므로 바퀴였다. 그 POW라는 것을 날리는데, 이것이 없으면 상대는 괴롭혀 변한다. 그리고 상대를 약화시키는 하이퍼 콤보에 상당히 재밌는 기술이지만, POW가 완전히 없어질 때까지 움직일 수 없기 때문에 방어되면 무조건 반격한다는 치명적인 단점이 있다. 가끔 죽음을 겪고 사용하거나, 도발을 하고 싶을 때에다



쓰면
된다.

40집의
어시스트
POW



40집의
공중호리
병

원형

손손이 개제한 물살이를 변신한다. 편지를 누르면 중력으로 공격하고, 킥을 누르면 앞에서 피공전이 나가며(이런 연희의 주인공 아슬아슬의 느낌, 입에서 피공전은 방향키로 3방향 조절이 가능하다. 변신 상태에서는 수리 어가기 뒤로, 빙제일의 하이퍼 콤보에 매우 약하다. 카이로, 사이클로스, 류의 탈에 캐리어를 붙여이전 한정으로 거의 죽을 정도. 파워는 매우 강해지는데, 3번정도로만 공격할 시간이 없으므로 사용하지 않는 편이 좋다.



▲ESC를 누르면 나오는 누구구 배속전대

후진 연속기

- →K, →P, →K, →P ⇒ 제한연격
- →타입이전
- →타입이전 개시 ⇒ →P, →K, →P, →K ⇒ 제한연격
- →K, →P ⇒ 앞타입 ⇒ 자름무 ⇒ POW (다중회피 가능)



슈마고라스

「마법 VS 키포」의 논조를 슈마고라스가 돌아왔다. 일단 꽃으로 작각한 위수사(원의 특수기인 선풍을 사용하 면), 디버터 스텝에 업으로 붙어라고는 하지 않나. 하지만 있는 눈이 흰가 강한 인상을 주는 슈마고라스는, 사실은 눈이 강한 게 아니라 오묘스러운 슈마고라스의 몸 전체가 강하다고 생각된다. 생긴 게 이상해서 약한 게 딱히로 생각하는 사람이 외로로 많은데, 주변에 어떤 친구가 있다면 그러한 생각을 깨우도록 하자.

특수기 & 특수능력	
저물리기	(공중에서) ↑ + K
전회	(공중에서) ↓ + K
에어리얼 개사기	중, \, + K
계단 점프	일 - 올 or 약 - 강

탈장기	
미스틱 스텝어	← + Hold → + P
미스틱 스텝어(공중)	← + Hold → + K
디버터 리라이언	(근접해서) → \ / ← + K

악의적 콜보	
키오스 디펜션 LV 3	↓ \ → + PP 후 K
80회 미스틱 스텝어	↓ \ → + KK

기술 설명

미스틱 스텝어

장문계의 필살기로 6개의 눈을 발사한다. 눈이 4개로도 달면 8 히트이며 히트하면 상대에게 눈이 달 리렇게 된다. 이것만 입장시간이 지 나면 폭발하는데, 입장할 수 있고 폭발한 뒤의 위치도 변한다. 단, 눈이 붙어있는 동안엔 슈마고라스가 공중 당하면 붙어있는 눈들이 없어진다. 또, 그 상태에서 캐릭터를 교체하려 하면 눈은 폭발하지 않는데, 그걸 노 리고 계속 붙어있고 있다가 상대가 디버터를 에어스로 캐릭터를 교체하

면 연속기를 넣어주는 것도 좋다. 교 체하지 않는다면 상대는 공격을 해야 히트로 접근하게 된다(라이언이 나 D, 올 통을 제거하고, 이 때 키 오스 디펜션을 사용하는 것도 좋은 방법. 눈이 붙어있는 동안엔 미스 틱 스텝어를 다시 사용할 수 있고, 화면 끝까지 공중이 되는 것이지만 단점도 있다. 정원이 훨씬 많으므로 주력 기술로 사용하자. 8히트이므로 카드 데이지도 상당히 좋다. 어시스트로 사용 할 때에는 눈이 붙지 않는다.



▲5개경 본



▲눈이 붙어있는데 불타면 안됨



▲실용성의 시간특인

미스틱 스텝어



▲전회점이 보이는 중

포물선을 그리며 마치 굴러떨어 썬 거로 날아가는 필살기로, 대공기로 시 용할 수도 있지만 공중기때면 반격 당할 위험이 있다. 히트보가 카드데이지 도 꽤 있고 무엇보다도 어시스트를 노릴 수 있다는 것이 장점. 모기 게 울리러 연속기로 사 용하기에는 어려움이 있지만 가끔씩 먹 거드를 노리며 사용 하면 효과적이다. 어 시스트로 사용할 때 에는 반격당하는 것 에 주의

디버터의 리라이언 캐릭터 잡기까지

역시대로 하법

타입	어시스트	키오스	플리라이언
중형 타입인	미스틱 스텝어	미스틱 스텝어	80회 미스틱 스텝어
이름 공격 타입인	미스틱 스텝어	미스틱 스텝어	80회 미스틱 스텝어
블래스 타입인	미스틱 스텝어	미스틱 스텝어	80회 미스틱 스텝어

만 잡기 개사가 너무 많다. 약공기 전술로 연속기 비슷하게 넣을 수는 있 지만, 다른 기종기들에 비해 없어서 상대에게 상당히 접근해야 한다. 슈마 고라스는 강공격의 긴 리치를 이용하는 전략이 좋으므로 그치지 살 기회가 많지 않다. 하지만 기본 잡기보다는 강타로 먼저 잡아야 할 상황에서는 이것을 사용하는 것이 좋다.

악의적 미스틱 스텝어

미스틱 스텝어는 자신이 날아가 는 것이지만 이것은 자신을 분할시켜 서 여럿을 날리는 공격이다. 본래는 가만히 있기 때문에 장문계의 히피와 콜보와 크게 다를 것이 없다. 히트수 는 약 히트보정도, 카드 데이지를 노리는 것도 좋다. 연속기로는 사용 하기 힘들고, 발파가 넓은 것을 이용



▲슈마고라스는 이쪽계 면서였다



▲달음

할 한 번씩 발파 보폭용으로 사용하 는 것이 적당하다.

키오스 디펜션

슈마고라스는 상당히 강한 캐릭 터에 속하는데, 가장 큰 이유는 어 키오스 디펜션이 있기 때문이다. LV 3의 히피와 콜보로 다른 캐릭터의 LV 3 히피 콜보들 중에서 콜보레 스의 피휘를 가지고 있다. 키오스 디 펜션은 잡기인데, 사용하면 입장시간 동안 김런치가 잡기 바쁘므로 바쁘 단. 이렇게 잡하면 한방에 캐서러 거의 절반 정도 없어진다. 잡기 개사 도 상당히 좋고, 공중에서도 잡을 수 있으며, 같은 상황에서도 버튼전으로 간단히 잡을 수 있다. 개사가 잡기 어렵고 연속기로 들어간다면, 연속 기로 사용해도 캐서러 견제 할지 있는 다. 에어리얼 레이브도 이쁘게.



▲강타가 보이는거

후진 연속기

- 9K, 중P → 80회 미스틱 스텝어
- 에어리얼 개사 → 9K, 9K, 중P
- 공중 잡기
- 키오스 디펜션 상태 에어리얼 개 사 → 9K, 9K, 중P, 중K, 중P

아밍고



거대한 신인간 괴물 아밍고. 사실은 자연의 소묘자임지도 모른다. 각종 이상한 식물로 변신해서 사용자조차도 당황하게 만드는게, 최대로 상당히 강하다. 아밍고를 상대할 때에는 어디서 어떻게 나올지 모르는 공격에 당황하지 않도록... 아밍고는 슈퍼괴라스와 마찬가지로 갈로움판으로 백리투를 판단하면 안된다는 것을 꼭꼭 기억한다...

특수기 & 특수능력

에어리얼 게시기	앉아 습, 앉아 쏘크, \>+K, \>+GP
제인 콧보	악-중 or 악-강

탈탈기

비행의 외침(공중)	\>+P
특색의 혼외	\>+P
대지의 어름	\>+K or \>+K

약어의 정보

식물의 정맥	\>+PP
대지의 배	\>+KK

기술 설명

비행의 외침

알 수 없는 식물로 변신해서 돌진, 모험은 이상하지만 연속기로 사용하기도 좋고, 사용 후의 빈틈도 적어서 어느 정도 남달라도 큰개없는 칠살기, 상대가 방어했을 때 아밍고가 잘아빠리는 경우도 있을 정도로 많이 없다. 물론 상대의 체인 콧보도 방어해낼 수 있다. 다만 상대가 잘는 경우엔 절기 불기 이전엔 특별한 방법이 없다. 공중에서도 사용 가능하므로 에어리얼 레이프로 사용할 수 있다. 어시스트로 사용할 때에는 시종 후 공격당하지 않도록 지면에 주도록 하자.



▲죽음적스런... 은 허난 것 같고

녹색의 광희

아밍고가 등골에 되어 포물선을 그려서 공격한다. 가까이에서 사용하면 약기드를 노리는 것이 가능하다. 이동거리가 짧은 편이기 때문에 대공기로 사용하는 것이 적당하며, 공중



▲정말 자유자재로 변하고

에서 방어한다고 해도 반격을 받지 않으므로 상대가 공중에 있을 때 이것을 사용하자. 단, 상대가 지상에서 방어한다면 반격을 받게 되므로 실수하므로 나가지 않도록 주의. 배리어를 카운터로 사용할 때에는 상대의 거리가 가까울 때 사용하는 것이 좋다.

대지의 어름



▲무력무력 지근거리

두 개의 커멘드를 가진 기술이다. 사실 각각의 커멘드는 모양은 비슷하지만 약간의 다르다. 일단 처음에 아밍고가 새까만을 실는 것에서부터 꼬마 아밍고인가 나가는 것까지는 같지만 상대가 맞았을 경우 하나는 그냥 패하지만 하나는 상대를 잠시 잡고있는 효과가 있다. 잠시 잡고 있는 동안엔후 끝내려 공격하면 연속기로 연속적으로 상대에 어느 정도 거리 차가 있을 경우에 건넌기로서 사용해주면 좋다. 상대가 방어할 수 없지만, 1회 아밍고가 상대에게 공격하면 알아진다. 두 가지를 동시에 사용할 수도 있으므로 어시스트 공격처럼 사용하도록 하자.

식물의 광학

이런에는 새색이 아닌 꽃을 심는다. 꽃은 그대로 상대에게 다

어시스트 타임

타임	어시스트	카운터	콜마(이)션
침팬지 토끼(공중)	녹색의 외침	특색의 혼외(GP)	대지의 배
녹색의 토끼(공중)	방어해 입	비행의 외침(GP)	대지의 배
멜론스 타임(공중)	비행의 외침(GP)	특색의 혼외(GP)	대지의 배

가가 상대를 아밍고쪽으로 먼저주고 아밍고는 그림 따라서 자신의 몸 속에 집어넣고 손을 쓴다. 꽃을 받아



▲자신 것도 꽃받기



▲새끼만큼 새끼까지 먼저 낳는 듯하다



▲심해 데 아밍고?



▲외로운 물속아밍고

해버려도 되고 침팬지 피쳐도 공격은 무효화한다. 대지의 어름 후에 사용하면 연속기로 들어갈 수도 있으므로 가급적 사용해줄 나쁠 것은 없다. 그 외의 연속기는 사용은 불가능하니 파워 게이저가 있다면 해당 해법을 사용하는 것이 좋다.

대항의 역학

아밍고가 거대한 풍나무으로 변신한다. 위치상으로 공격받기가 있기 때문에 가까이에서 사용하거나 대공기로 사용해야 한다. 딜레이도 빠르고 콧보를 사용할 때에는 구석에서 마지막에 사용하면 어느 정도 효과가 있지만, 배리어를 콜마(이)션으로는 그다지 실용성이 높지 않다(델실론나서 그와 준실연이전-).



▲콜마(이)션 아밍고, 혹은 어디에?

후전 연속기

- 에어리얼 게시기 ⇒ 약P, 약K, 중P, 중K ⇒ 비행의 외침
- 앉아 약KGP ⇒ 식물의 광학
- [구석 전골] 약P, 중P ⇒ 비행의 외침(대) ⇒ 앉아 약P, 중K ⇒ 에어리얼 레이프로 (다른회피 가능)

DR. 둠

어떤가 모르게 약의 보스처럼 느껴지는 Dr. 둠, 온 몸상에서부터 뭔가 있을 것 같지만 상당히 약한 편이다. 야니, 약화시키면 사용하는 게 매우 쉽다. 필살기들이 전부 원거리 공격밖에 없어서 근접전에서는 통상기를 사용해야 한다. 그러나 근접전에서 사용할 통상기가 없다는 것이 문제이다. 그 때문에 몇 번 해보면 약해빠져라하고 느껴질지만, 상대와의 거리를 벌리면서 최대한 자신의 페이스로 들고 나간다면 어느 정도 할만하다.



통상기 & 특수능력	
공중 대기	공중에서 발명기 + PP(방망이 거품)
파워	↖→+KK
에너지원 재충전	공중, ↖+KK, 앉아 KPP
제한 정보	약 - 중 - 강

필살기	
플리츠와 블리츠(공)	↖→+P
포른 샷(공중)	↖↘↙→+P
오래물라 실드	↖↘↙↘+K

학이의 정보	
일렉트릭 케이지	↖→+PP
포른 어레이(공중)	↖↘↙↘+PP
스피어 블레임	↖→+KK

기술 설명

플리츠와 블

손에서 거대한 빔을 쏘는 기술로 크기는 거의 진공 파동권과 비슷해 겉으로 보기에 매우 강해 보이지만 실제로는 약한 필살기. 겉으로 보기에 상대의 장풍을 필살기를 쏘는 것 같지만 사실은 보통의 장풍계 필살기와 같이 류의 피동권과 같이 있어지기도 한다. Dr. 둠은 카가 큰데, 이 때문에 카가 작은 캐릭터가 많이오면 밧지 않는 경우도 있다. 대신 굵고 높고 빠르기 때문에 상대의 보통 장풍을 차단할 수 있다는 장점이 있다. 플리츠와 블을 공중에서 사용하면 대각선 아래로 공격하는데, 지면과의 거리가 너무 커서 맞추기가 상당히 힘들다.



▲플리츠와 블을 공격할 수 있는 예시



▲포른 샷, 포른 어레이

한마에 여러 방향으로 장풍계의 공격을 한다. 플리츠와 블과 다른 점은, 여러 대를 맞기 때문에 한 대만 맞아서선 위력이 매우 약하고 속도가 느려 발동속도 또한 비교적

느리다는 것. 하지만 플리츠와 블보다 더 확실하게 장풍을 차단할 수 있다는 장점이 있다. 만약 상대가 수직 장풍으로 피한다고 해도 스피어 블레임 등을 사용하는 것으로 대처할 수 있다. 공중에서 사용하면 역시 대각선 아래로 공격을 하는데 공격 범위가 넓기 때문에 플리츠와 블에 비해 훨씬 좋다. 공중에서는 포른 샷을 주로 사용하자. 포른 어레이는 포른 샷의 강화판. 하이퍼 공중으로 가아 있을수록 강하고, 카가 작은 캐릭터에게는 많이 맞을 수 있다.



▲플리츠와 블보다 더 범위가 넓다



▲공중 위력 강함

오래물라 실드

평에서 돌들이 Dr. 둠의 주위를 회전하며 올라와 잠시 후 상대에게 날아가는 필살기로, 발동되자마자 돌들에게 공격받는다. 따라서 상대와 붙어있을 때 사용해도 좋다. 돌들이 Dr. 둠의 머리부분까지 올라오는 약간의 대응능력도 생기지만 하이퍼를 맞추기는 힘들니 대공기는 모기하는 것이 낫다. 상대가 장풍계의 하이퍼 공보다 없거

역시스트 사항

타입	어시스트	키워드	콤비네이션
원격 공격 타입인	포른 샷	포른 샷	포른 D(공)
대공 공격 타입인	오래물라 실드	오래물라 실드	스피어 블레임
순환 타입인	플리츠와 블	플리츠와 블	일렉트릭 케이지

나 파워 게이지가 0이되면 근접기로 사용하는 것도 가능하지만, 너무 많이 사용하면 수직장풍으로 피할 수 있으니 날만큼 굵을.

일렉트릭 케이지

장풍계의 하이퍼 정보. 거대한 에너지 덩어리를 발사하는데, 상대가 맞어도 바로 날라가지 않기 때문에 일종의 하이퍼 공보다 사용하기가 좋다. 상대가 화면 끝에서 사용하는 것을 보고 수직장풍으로 피할 수 있으므로, 상대가 방어하고 있을 때에는 사용하지 말고, 히프수도 많으니 기드 데이지를 노리고 사용할 수도 있지만, 기드 데이지를 노린다면



▲크지만 피할 수 있다



▲어실트계 피하기는 어렵게

포른 어레이가 더 낫다.

스피어 블레임



▲날아올라!

한시도 근접전에서 싸이만 하는 하이퍼 공보다, 위력을 공격한다. 대공기로 사용하기에 좋지한 공중에서 맞으면 히프수가 줄어들고 따라서 대

이지도 줄어들게 되므로 최대한 이공에서 맞추어야 한다. 상대가 수직장풍에 상대한 한전히 떨어지기 전에 사용하도록 하자. 특성상 베리얼 콤비네이션이나 일레이드 하이퍼 공보다 이용하기는 매우 힘들다(충돌 번이나 사제지만 플리츠와 블과는 매우 좋다).

후전 연속기

- 9K, 공중, 공중
- 일렉트릭 케이지
- (에너지원) 게이트
- 9K, 공중, 공중
- 포른 어레이
- (구석 전진) 베리얼 게이트
- 9K, 공중, 공중
- 공중점프(공중)
- 포른 어레이



헐크

바람이랑도 하면 전투가 등장했던 헐크. 이번에도 빠지지 않고 나온다. 글라 그대로 임자가 큰 헐크는 몸집이 엄청난 파워를 가지고 있다. 전직의 스타인 세이브 가능한 오프라인 오프라인 헐크는 사용할 수 있지만 헐크는 제 1인 몸으로 플레이하는 것은 아니니까... 라고 생각해도 2색안에 만족하라. 공격력, 방어력도 좋고 수리 아머를 기본으로 갖고 있을 정도의 전함적 파워 캐릭터라고는 할 수 있는. 방어력은 4도가 빠른 편으로 헐크로 장인 없이 등장해 온다면 꽤나 고생할 것이다.

특수격 & 특수능력	
에어리얼 게시기	왕자 강프
재난 정보	악 - 불의 역 - 길

필살기	
검마 돌풍	↓↘→+P
검마 돌진도	↓↘↘↘→+P
검마 차지	+공속 →+K 후 K
검마 차지	↓공속 ↓+K 후 K

특이점 정보	
검마 웨이브	↓↘↘↘+PP
검마 크레시	↓↘↘↘+PP
검마 웨이크	↓↘↘↘+KK

기술 설명

검마 돌풍, 검마 웨이브
 땅에서 바위를 들어오는 필살기 로 원래의 공격이다. 상대의 정통적 공격을 막아낼 수는 없지만 헐크의 방어력이 높고 수리 아머가 있다는 것을 이용해 같이 맞다면 헐크가 더 유리해지는 필살기이다. 작은 공격시간이 없지만 돌이 2개씩 안나와서 화염 반역자만 공격할 수 없고, 같은 화염 붙여지 공격할 수 있다. 관중 범위가 넓기 때문에 상대가 점프해도 버티기 힘들다는 장점이 있다. 점 계정의 하위와 점프도 주위하면 어느 정도 남발해도 좋은 필살기. 검마 웨이브는 김해원으로 베놈의 테스사이트와 마찬가지로 상대가 구석에 있으면 안된다. 총 11회보인데, 다 맞을 경우 상당히 강력하고 공격 시간도 짧지 않으니 한 번쯤 빌려보 기용으로 사용해봐도 좋다.



▲장풍 집고

검마 토네이도
 검마 필살기이지만 방어할 수 있다. 강아에 따라 발동속도와 일대시 공격시간에 차이가 있고, 파워도 공격시간이 긴 것보다 더 세다(달려간 기), 잡는 거리는 헐크의 양차에 맞게 제 긴 편이지만 이것을 사용할 때 어느 보통 같은 웨이브나 검마 차지를 사용하는 것보다 좋은 경우가 많다. 헐크의 수리 아머를 이용해 맞아 주고 잡는 방법이 가장 좋은 사용법이다. 또, 게이지가 없거나 상대



▲무엇인가를 부르는 것

가 구석일 때, 대치후의 공격으로도 알만하다.

검마 차지
 돌진계로 관중이 좋고 파워도 센 좋은 필살기. 사용하면 앞으로 돌진하는데, 이 때 방향키 + 파워키로 방향을 바꿀 수 있다. 위쪽에서만 빙글판에 가능하여 상대가 맞았을 경우에는 추격타로도 사용할 수 있다. ↓hold →+K 로 사용하는 검마 차지는 위쪽을 공격하여 추격하는 일 확으로만 가능하다. 수리 아머를 밀고 어느 정도 남발해도 좋고, 상대가 방어하면 반격타적으로 추가 입력으로



▲일단 버리고



▲무엇인가를 부르는 것

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	방어비전
지상 공격 타임인	검마 돌풍(대)	검마 돌풍(대)	검마 웨이브
돌진공격 타임인	검마 차지(→)	검마 차지(→)	검마 크레시
대공 공격 타임인	검마 차지(↑)	검마 차지(↑)	검마 웨이크

로 도망가도록 하자.



검마 크레시

사용하면 헐크가 화면 위로 점프했다가 거대한 바위를 갖고 떨어진다. 점프할 때에도 공격관중이 있어서 이 때 맞으면 바위에도 맞게 된다(관중 희곡 불가능). 떨어지기 전에 방향키를 누르고 있으면 떨어질 위치를 조절하는 것이 가능한다. 커맨드의 미지마이 위쪽이든 뒤를 누르고 있다 가 뒤에 떨어지는 일은 없도록 주의. 역시 수리 아머로 점프하기 전에 맞기도 존재하고, 지상 공격을 회피하는 기능도 있다. 상공중에도 공격관중이 있는 것을 이용, 대공기로 사용하는 것도 좋다.



검마 웨이브

▲레위는 어디까지 생각지
 헐크가 주먹으로 땅을 내리치면 어드레인이 나타난 바위가 하늘에서 떨어진다. 헐크의 주먹에도 공격관중이 있고, 바위는 위에서부터 떨어지므로 약간의 대공능력도 있다. 점프된 진용의 하위와 점프인데, 대공기로 사용할려면 검마 크레시가 낫고, 견제 기로는 검마 웨이브가 좋으니 이것은 점프전에서 거드레임을 노릴 때에나 사용하자.

후전 연속기
 •악 → 검마 강프 ↔ 검마 크레시
 •양+악, 중 → 검마 차지 ↔ 검마 크레시



▲막수



▲일단 버리고



류

어... 이런 일이 있을 수가... 또다시 주인공의 자리를 빼앗겨 버린 슬픈 심슨 류. 스프라이트에서 빼앗겼더니 VMG 시리즈에서도 주인공의 자리를 또 빼앗겨 버렸다. 과거의 영광을 되찾을 수 있을 것인가? 하고 물어도 대답은 나오지 않는다. 철저적인 기술과 콧물을 글코루 갖추고 있는 류를 신박해서 인형적인 플레이를 즐겨 보자.

특수기 & 특수능력

재결계기	→+ 강P
선봉기	→+ 강K
에어리얼 계시기	←+ 강P
제한 범위	약 - 중 - 강

특성기

파동권(강원)	↓↘→+ P
순풍권	←↓↘+ P
용권 선봉자(강원)	↓↘←+ K

특이치 콤보

진공 파동권(강원)	↓↘→+ PP
진공 용권 선봉자	↓↘←+ KK
진·순풍권	←↓↘+ PP

기술 설명

특광권

이런 말하지 않아도 모두 아는 기술 파동권. 관중에서도 사용할 수 있기 때문에 낯설하게 피지른 견재용으로 사용하다가 죽을것으로 가는 지름길이 될 수도 있다. 하지만 콤보를 넣을 땐 강간의 디어리얼권을 해주는 것이든 기술이든도 하다. 왜하면 기본기에서 더 이어 자기 때문에 파동권에서 이어지는 다양한 하이패 콤보를 써볼 수 있다.



▲나무 폭속히드

용권 선봉자

용권 선봉자 역시 오래 전부터 유명한 기술이다. 파동권 계열의 기술을 피하는 상대들이 있고 피하는 그저 그렇다. 에어리얼 콤보로 사용할 수 있지만 진공 파동권이 더



▲강이 모든 기술

많은 이미지를 주기 때문에 자주 사용되지 않는다. 백 절프로 도망가면서 재지지를 받을 때 사용하거나 상대방에게 기습적으로 컴드공격을 할 때 사용해 주자. 관중들은 좋은 편이다.

진공 파동권

파동권의 강력한, 상대방의 파동권 계열 기술을 없애며 공격하는 전용형 기술이다. 지상 콤보의 마무리로 아주 좋고 에어리얼 레이크의 마무리로 사용하면 더욱 더 좋은 류의 주력기. 흉장을 긁어 줘므로 대 이상의 설명을 필요 없다.



▲해튼거기?

진공 용권 선봉자

난폭한 콤보로 상대방을 혼내주

특이스트 특성

타입	에이스트	카운터	콜라레이션
진공 파동권	순풍권	순풍권	진공 파동권
수립 타이밍	파동권	파동권	진공 파동권
진공 공격 타이밍	용권 선봉자	용권 선봉자	진공 용권 선봉자

는 류의 진공 용권 선봉자 이벤트도 받아들이는 상대가 있어서 약간 일리 있는 상대도 골라워서 맞겨준다. 많이 갈라져서 넘어뜨렸을 경우 상대가 넌법을 하지 않으면 진공 용권 선봉자가 콤보로 들어간다는 점도 알아두자. 히트시 버튼을 연타해야 상대의 타이밍을 조금이라도 더 빼앗을 수 있다.



▲뿔이틀린다

진·순풍권

류 에게만 있는 오리지널 기술 진!! 승룡!! 예전지 그 밖에는 여진이다. '스피드,베르디는 달하지만 확실한 임팩트가 있는 기술. 가위에서 맞아야 2:3을 주는 풀 파워를 맞출 수 있고 기본기에서 캔슬하여 사용하거나 거리가 떨어져 맞았을 상대의 진 승룡권을 약간의 파워



▲진승룡권!



▲작렬

밖에 맞 볼 수 없으니 육심부러지고 고된 히트를 노리자. 게이지가 3칸 되는 만큼 대기가 확실한 하이패 콤보이다.

후진 연속기

- 강아 약, 강K ⇨ 파동권 ⇨ 진공 파동권
- 강아 약(강P)에어리얼 ⇨ 약P, 약K, 강P ⇨ 진공 파동권



▲도망가면서 이런 것들~



▲강간대 뿔이틀린다

질

바이오 하이드 시리즈로 유명한 '질 발판타인'이 『마블 VS 캡틴 2』로 재등장했다. [그림 같이 읽을 수 없다.] 바 하이드의 색다른 히어로로서 상큼한 이미지로 변신한 것도 몇 가지지만, 지금까지 써왔던 좀바 캐릭터론 등의 직물을 이용해 공격한다는 것도 특징이다. 특수히 때문에 '어이... 이걸 어찌지?' 라고 하는 반응이 있지만 그 이외의 것(?)으로 충분히 커버한다는 점 해 보물적... 주인공보다 좀 더 대물!



특수기 & 특수능력	
에어리얼 개시기	없어 강P
제한 정보	무, 중, 강

동작기	
근접전투 A(공중)	↓↘→+P(공격지 Hold 가능)
그라운드 전투	→↘↙+P
원격사격	→↘↙+P
진공파 A	↓↘↙+K
진공파 B	←↘↙+2K

진공파 C	→↘↙+2K
-------	--------

역시도 공보	
근접전투 A+(공중)	↓↘→+PP
CODE T-002	↓↘↙+3K
보통 원격	↓↘↙+3K

기술 설명

근접전투, 근접전투 A+

가장큰 몸으로 상대에게 큰 힘을 가해 상대를 때려준다. 많이 강하게 돌므로 상대를 쓰러뜨린 후 시동해도 공보로 연결 할 수 있으며(사법을 하면 되지 않지... 버프가 때문에 쉽지 않음) 상대에게 카드 당해도 반응이 없으므로 날쌔게 좋은 기술이다. 강으로 사용한 다음 버프를 누르고 있으면 축적이 된다는 점도 알아두자. 근접전투 A는 강력한데 공보로 사용하기 편리하고 데이지 또한 엄청나서 질의 싸움에 큰 도움을 준다!

진공파 A

공격을 소환한다. 나오는 것이 느리지만 일단 상대에게 들어가 있으면 상대를 잠시동안凍결한다. 질기에 성공하면 후속타를 날지.

진공파 B

돌이기를 소환한다. 소환 도중 질이 공격을 받아도 좀비같이 공격해 주므로 꽤 안전한 기술이다. 기 본기에만 연출해서 사용하는 것이 좋다.

진공파 C

식인체(사실은 자이언트)를 소환한



▲받아먹!



▲근접전투 한테도 공보!



▲발명어려?!



▲좀비잡!



▲니는어 강어지



▲니는어 귀은 귀

역시도 하일

타입	어시스트	카운터	공대이벤트
체력회복 타임업	체력회복	진공파 C	보통 원격
이동 공격 타임업	근접전투 A	근접전투 A	근접전투 A+
유형 타임업	그라운드 전투(공)	그라운드 전투(공)	보통 원격

다. 공중으로 날아가므로 질 못해 오 는 상대를 견제하기 좋다.

원격사격

상대의 공격을 받아치며 날려 버리는 반격이다. 중대공격, 앉아 공격 저지 진부 반격해 낸다. 큰 데이지는 주지 못하지만 화인까지 반격한다는 것은 완전 사기구나 다름없다. 게임 의 특성상 작은 데이지로 상대에게 큰 타격을 주지 못하지만 저다 로는 기술일만큼 훌륭하므로 적절하게 사용하자.



▲타격범-

CODE T-002

통일한 히어로 공보. 질을 그렇게 괴롭히는 타임업(바이오)하자 드에 등장(연)을 소환한다. 히로 시기는 매우 어렵지만 일단 성공 하면 타임업트가 나와서 상대를 무



▲니는어 귀은 타임업트

참하게 날려버리고 질은 겁먹은 듯 한 몸으로 뒤로 가서 죽은(인)하 는 광경을 볼 수 있는데 상당히 귀 없었던, 타임이 너무 좋아서 공보 나 대공격로는 사용하지 않고 그 날 재밌는 연출을 볼 수 있다는 점으로 만족하자.

보통 원격

바이오 하이드에서 타임업트와 싸울 때 나오는 무기. 하지만 VS에 선 그다지 좋은 원은 아니다. 데이지도 최고 실용이 느려서 시력할 때 반격 할기 실상이라 상대의 에너지를 끌어올릴 때 갭이 사용해주자. 근접전투 히어로 연출해서 사용하면 공보로 들어가는데 크인 히어로 기대하는 건 무리다. 일단 크인 히어로 몸 보를 가장 안전하게 날릴 할 수 있다는 것으로 만족하자.



▲받아먹!

후진 연속기

- 9K, 2K, 강P, ⇒ 근접전투 A+
- 에어리얼 개시기 ⇒ 9P, 9K, 중 P, 중K ⇒ 근접전투 ⇒ 근접전투 A+

케이블

사이클론스의 아들이라는 설정으로 난대일이 때려서 나타난 케이블. "근거"가 완전히 공개된 후 난사이다가 제1회 또한 루시퍼에게서 역시 주인공급에 걸맞은 1인 앞이 열려 나온다. 남자로써 외모에 믿음직한 보스로서 테러적인 넘겨지는 탈상자들을 통해 난대일 및 몇 가지 기술은 너무 좋고 슬로 있는 건 정말히 쓸모 없다. 루시퍼는 내성이다.



특수기 & 특수능력	
에너지원 개사기	중P, ↘ + GP
제1회 끝보	약 - 돌 - 강

특수기	
비이퍼블(중중)	↘ ↘ + P
사피타	↘ ↘ + P
일렉 트롬(중중)	↘ ↘ + K
사이브 지지	↘ ↘ ↘ + P

크레딧 다운	
	↘ ↘ + K
특수기 정보	
하이퍼 비이퍼블(중중)	↘ ↘ + PP
타입 불발	↘ ↘ + KK

격투 설명

비이퍼블

사이클론스의 그것(?)과 비슷하지만 케이블은 거대한 총으로 발을 발사한다. 상당히 빠르고 속의 파동 공격은 정통격투 기술을 들고 지아가기 때문에 상당히 강한 기술. 히트수가 4~8비 정도여서 상대에게 맞는 걸 확인한 다음 하이퍼 비이퍼블로 연결하기 싫다는 것도 큰 장점이다. 상대가 일단 비이퍼블을 가드하면 케이블에게도 빈틈이 없어서 적절하게 날릴 때도 좋다.



▲발사



▲광명도 받을 수 있다

일렉 트롬

위쪽으로 폭탄과 비슷한 걸 던지는데 그 파장에 닿거나 폭탄에 맞으면 잠시동안 리바가 된다. 이 때 후속타를 넣을 수 있지만 마비 시간이 매우 짧고 기술 자체를 히트시키기가 어렵다는 걸 때문에 그 지 쫓은 기술은 아니다. 히트수 연 발동이 빠른 공중 하이퍼 비이퍼블을 넣을 수 있다. (근거의

히트수 연 기본기 콤보로 연결할 것



▲리바

하이퍼 하이퍼

비이퍼 블의 초! 강화판. 엄청난 데미지와 히트수를 자랑하는 케이블의 대표적인 하이퍼 콤보다. 하지만 이 기술의 황당함은 공중에서 사용할 때 진가를 발휘한다. 지상에서 사용하는 것 보다 훨씬 빠르고 게이미전 임다면 무한으로 연결시킬 수 있다. 거의 사기 기술이라 불릴 정도로 강함이다가 무척도 엄청나다. 발사 후에 방향키에 따라 나가는 방향이 다르고 공중으로 올라가면서 바로 사용하려면 ↘ ↘ + P로 입력하자.



▲수용



▲리바이다

엑시스트 타입

타입	엑시스트	카운터	콤비네이션
순열 타입(아)	비이퍼블	비이퍼블	하이퍼 비이퍼
대공 공격 타입(아)	사피타	사피타	하이퍼 비이퍼
원격 공격 타입(아)	일렉트롬(연)	크레딧다운(연)	하이퍼 비이퍼

타입 불발

약간 특이한 하이퍼 콤보. 케이블이 한 마리(?) 또 나온다. 일단 튀어오른 본신은 정통 격투 대로 공격하며 그 사이엔 진짜 케이블이 움직이는 것이 가능하다. 상황을 잘 포착하여 상대와의 위치로 넘어간 다음 공격하면, 반대쪽에선 물론 케이블이 공격하기 때문에 추천 연속기의 2번째 콤보를 연속해서 사용하면 엄청난 데미지와 히트수가 나온다.



▲두 명으로 연속~

무한 연속기

● 2회 약, 강K → GP, GP, GP, GP → 비이퍼블 → 하이퍼 비이퍼



▲이벤트지 상태도 연속할 수 있다

● 약K, 중K, GP, GP, GP, GP → 시메타(연) → (중중) 하이퍼 비이퍼 → (중중) 하이퍼 비이퍼

연속기 여드러스트

2번째 나열된 콤보에 대해 알아둘 필요가 있다. 우선 약중급 기본기 연계에서 GP를 4번하고 후속 콤보를 연결하기가 힘들다면 그산 강K로 마무리해도 된다. 그리고 그 다음 공격한 사이에는 상대에게 히트시키려고 하는 게 아니라 공중으로 올라가려고 하는 것이므로 원래 안맞는 게 정상. 첫 번째 하이퍼 비이퍼는 사피타로 올라간 상태에서 공중에서 사용한 후 방향키를 아래로 하고 버튼을 연타하자. 기술이 끝나고 착지한 다음 바로 원본 기발사해야 하는데 ↘ ↘ + P로 방향키를 조종하고 약P+GP를 누르면 (중중) 하이퍼 비이퍼가 바로 나기므로 참고하고 히트시 방향키를 위로하고 버튼을 연타하자. 마지막 하이퍼 비이퍼를 연결하는 타이밍이 가장 힘든 부분이다.



멜로우

「대형 VS 소형」에서 새로 태어난 캐릭터(가)로 정말 낯설다. 여자 캐릭터인 후와 예쁘다(로 부르기라도 좋아 하는데 그것도 아니다. boyish? 그것도 아니다. 말 그대로 성격이 성긴 소녀(가)인데 상당히 바보처럼 생겼으면 해도 그것도 좋다. 하지만 기본적인 콧노나 기분지 등이 착실해서 중견 이상은 '간' 내성인데도 괜히 고자지 않게 되는 이유는 뭘까...

특수기 & 특수능력
심자점프 회전 구석에서 점프를 →
입단 종료 결로종 ?
제인 콤보 9P - 9K - 중P - 중K - 중P - 중K
대포발 캐시 당시 중P

특성기
본래함(중중) ↘↗→+P
타워함 스피인 ↘↗↘+P
리코데 솔러시 ↘↗←+K
라이드&솔러시(중중) ↘↗↘↗←+P

격퇴시 종료
본 바스트(중중) ↘↗←+PP
스텝거 본즈 ↘↗↘↗←+PP

기술 설명

본래함

본래함(?) 같은 것을 일컬어할 대각선 위쪽으로 던지는데 나가는 동안 타점이 없다. 하지만 잠시동안 마지막 지점에서 머물러 있는데 이때 공격리치가 있어서 본래함을 떨어뜨는 방식으로 던져놓고 대시 기본기로 떨어 부치는 방법을 사용하자. 관재용으로는 좋지 않은 기술이지만 상대함을 떨어뜨리는데는 편리하다.



▲가게 있어

타워함 스피인

멜로우의 가냥론(?) 동작에서 빠 같은 것이 솟아오른다. 자상에 있는 적 예전 히트사기 힘들고 대공기로 사 쫓아져 일확에서 날아오는 상대한테 전 입수가 힘들겠지만 뒤로 넘어온다



▲우지직

가나 수비 점프를 대처하는데는 유용하게 쓰인다. 파워는 좋아서 일단 히트 시이면 훌륭한 대미지가 갈래 든다.

본 바스트

상당히 광활한(?) 하여튼 콤보. 딱 조각만큼이 우수히 날아가서 상대에게 골짜기 버린다. 유도인과 비슷한 성질에서 일단 히트되면 오프리 상대에게 달라붙는데 공중 콤보용으로 유용하게 쓰이는 기술이다. 데미지량은 그다지 높을지 않지만 확실한 기술이라는 점이 많아 돌고 순회하게 사용할 수 있다는 점도 본 바스트의 장점이다.



▲불사!

라이드 솔러시

실력 점프하는 듯한 모션으로 상



격퇴시트 확립

타입	어시스트	카운터	콤보내이션
중립 타워함	본래함(중)	본래함(중)	본 바스트
대공 타워함	타워함스피인	타워함스피인	본 바스트
이동 공격 타워함	리코데솔러시	리코데솔러시	스텝거 본즈

대에게 달라붙어서 공격하는 기술이다. 일단 기드가 떨어 없다는 점은 좋은 점인데 너무 느려서 실전에 큰 도움을 주진 않는다. 대공기를 막아야 할 정도에서 가냥을 조절한 다음 사용한다고 해도 성공하기 힘든 건 여의하지. 그냥 공중 콤보를 부다가 미스가 나면 라이드 솔러시를 사용해서 만능하고 있는 상대의 허를 찌르는 정도.



▲달린다?

스텝거 본즈

오만 멜로우의 기술 중에 가장 박력있는 기술이다. 무지직 하는 소리와 함께 벽이들어 상대함을 향해 깊게 뺀다. 그래서 골짜기 버린다. 기본가에서 연금에서 콤보로 사용할 때가 가장 확실하고 대미지도 커서 상대함의 기를 떨어 버리기에 아주 좋다.



▲저격!

하지만 단축으로 사용할 때는 스텝거 본즈가 나오면 곧바로 기드하면 막힐 정도로 느리므로 기드 당하지 않다.

주요 연속기

- 9K, 중P, 중K, 중P → 스텝거 본즈
- (대미리얼) 캐시 → 9P, 9K, 중P, 중K → 본 바스트



▲선선이 부지지는 화물야마



▲물 인간?



▲아- 열매나 타르천기

사이클롭스

VS시리즈에 등장할 때마다 난 반박이야! 왜냐하면! "이거고 실어, 널 그를 '자, 오빠'에 후진공인 사이클롭스가 또 다시 혁명들(?) 필치가 위해 나왔다. 하지만 모든 것대에 합입이 기술들이 조금씩 약화되었고 그의 기술들과 실리는 개이름까지 나타나서 이제 사이클롭스의 사대는 곁들을 눈앞(?)으로 밀고 있다. 하지만 중견이상은 같 것 같은 무서운 녀석임에는 아직도 변함없는 듯...



특수기 & 특수능력	
2단 점프	점프음 ↑
에어리얼 거시기	중P, \, + 중P, \, + 중K
체인 콤보	중P - 중K - 중P - 중K - 중P

당상기	
음력 블레스트(중음)	↓↘→+P
라이트 에어리얼	↘↘↘+P
사이클론 리프	↓↘↘+K
음력 스텔트	↘↘↘+P
런닝 배너레이저 드롭	←+중P →+K

레피드 펀치	
←+중P →+P 중P or K 중P	
약이치 콤보	
중P 음력 블레스트	↓↘→+PP
슈퍼 음력 블레스트	↓↘→+KK

기술 설명

음력 블레스트
사이클롭스의 약이치인 기술이 약화되어 돌아 왔다. 발동은 약간 느리고 지속시간도 줄어들어 그나마 공략(?) 해지지만 여전히 상대방을 묶어 두기 좋고 정동계열 기술도 무시하고 공격한다. 액션처럼 낯설기에는 힘들어 졌어도 긴 라시를 이용하므로 사이클롭스의 주력기술로써 충분한 역할을 한다.



▲발동

라이트 에어리얼
사이클롭스 액션 스텔트인, 승룡면 보조로 올라가면서 강전치를 누르면 나오는 발음도 함께 발생된다. 이때 지향적인 기술들이지만 대공기의 비중이 크지 않은 게임이므로 그다지 사용할 곳은 없다. 하지만 슈퍼 콤보나 점프한 다음 허브 넘어오는 상대에게는 알만하다.



▲공전권 공격

사이클론 리프
승룡면(?) 보조로 상대들에게 2번 필치기를 하는 콤보용 기술.

상당히 불안하다. 지상에서 기본기 콤보 먼저 후에 사이클론 키오로 연결하고 하이라이프 콤보로 이어주는 방식이 좋기 때문에 이 기술을 많이 배운하게 된다. 2번 차는 중간 후속타인 하이라이프 콤보를 입력하기도 쉬워서 콤보 넣는데 익숙치 않은 플레이어라도 충분히 소화할 수 있다. 아이지도 관중은 편



▲이전엔 현수이자

매기 음력 블레스트
거대한 음력 블레스트가 화면을 누른다. 발위도 넓고 공중에서도 나가지던 상대에게 적용시키기가 상당히 힘들기 때문에 원래부터 상대의 기술을 헛치거나 점프공격 해오는 것을 하려면 좀더 사용하는 수 밖에 없다. 상대의 데미지를 적어 먹음 때, 다른 캐릭터가 이미 콤보를 적



▲거대한 범

엑시스트 하일

타입	엑시스트	키워드	클리어션
대공 타입	음력 블레스트(중)	음력 블레스트(중)	매기 음력 블레스트
대공 공격 타입	라이트 에어리얼	라이트 에어리얼	매기 음력 블레스트
이동 공격 타입	사이클론 리프	사이클론 리프	매기 음력 블레스트

중시점을 때, 데미지도 하이라이프 콤보로 사용에 주는 것이 그나마 확실한 효과를 볼 수 있다.

슈퍼 음력 블레스트
노일(?) 음력블레스트 보다 약간 공격 나기는데 발침기를 조종하는 데로 움직인다. 상당히 지속시간이 길어져서 액션처럼 큰 효과는 못 보지만 콤보로 사용하기엔 좋은 기술이다. 에어리얼 콤보를 일동하는 중P후에 쓴 다음 발침기를 뒤로 돌리면 간단히 맞출 수 있지만 데미지 같은 기본 공중콤보 보다 적



▲악인 굶

다는 것이 단점이다. (출력)

- 추천 연속기**
- 중P (중P) → 중P → 슈퍼 음력 블레스트(중음)
 - 중K, 중K, 중K → 사이클론 리프 (HIT해서 캔슬) → 매기 음력 블레스트 or 슈퍼 음력 블레스트



▲공전권?



▲영역의 공격



▲애드민지 맞은



스파이더맨

우리의 영웅 스파이더맨이 돌아왔다. 아! 그리고, 정말로— 사실은 거짓말이랄까 눈치 채진 관중도 있었지만 예인과 다른 느낌이다. 스파이더맨이 정해서 모두에게 인기 있었던 시절은 잊진 않았던 것 같은데, 기술들이 상당히 난립하고 뭔가 확실하고 박력있게 주장할게 있는 것 같다. 하지만 첫 인연가 동전을 받고 하면 저마님도 강하게 될 일이 요긴하겠지.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 제스처	중P, \+중P, 중K(상대 공중일 때)
제단 점프	익-중-중

기술 설명
스파이더맨의 특유의 끈적끈적한 물체를 만든다. 원거리에 있는 적을 견제하거나 할 때 사용하자. 그리고 파워도 약하기 때문에 콤보로 연결하기엔 다소 무리가 있다.



▲네일 시로잡았어

스파이더 스텝
스파이더맨 버전 승룡기! 상당히 호쾌한 포즈로 공격하는데 대공기 정도는 딱에 쓸 수가 없다. 히트시 사용한 버전을 한번 더 누르면 한번 더 공격한다. 그다지 실용적인 기술은 아니지만 중대라는 점으로 만족하자.



▲승룡-- 미나 스파이더 스텝

웹스텝
어디선가 나타나는 줄을 잡고 역포물선포를 그리며 무덤의 상대를 친다. 상당히 예뻐서 기술적인 기술적인 공격을 해야 할 때 틈틈이 사용하면 좋지만 그다지 승부에 큰 도

명상기	
웹 불(중공)	\↘+P
스파이더 스텝	↘↘+P
웹 드로우	↘↘↘+P
웹 스텝	\↘+K

특이치 콤보	
최시템 스파이더	\↘+PP
공포의 웹 드로우	\↘+KK
웹로라 어실트	\↘+KK

어시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콤비네이션
공포의 웹 드로우	웹 불(중공)	웹 불(중공)	웹로라 어실트
이동 공격 타입타	웹 스텝	웹 스텝	웹로라 어실트
대공 공격 타입타	스파이더 스텝	스파이더 스텝	공포의 어실트

움을 주진 않으므로 상대에게 짜증을 유발시키려 한다면 큰 간간이 사 용해 주지

4물리기

백시템 스파이더
스파이더맨의 거친 하이피 콤보다. 벽쪽으로 붙었다가 순간적으로 상대방에게 날아가서 난무공격을 하는데 별로 멋도 없고 타이밍도 그다지 기대 할 만 한 게 아니다. 상당히 애매한 기술.

▲물리든다

웹다익 웹 드로우
도망가고 싶어? 스파이더맨이 뒤쪽으로 살짝 점프한 다음 하이피 콤보를 발동한다. 거기 몸을 회전해 꼭 푸리는어 상대에게 히트되면 발명 돌린 후 땅에다가 근주처럼 쳐버린다. 상대의 웹드공격이나 돌진 스텝의 공격을 예상하고 반격하는 용도로 사용하자.

▶붙어있

공포의 어실트
그나마 쓸만한 기술이다. 앞으로 거세게 돌진하여 상대방을 무섭히 구박한다. 하지만 기본기에서 만들어도 콤보로 들어가지 않고 슈피어 이머가 있는 캐피타데건 히트해도 메지는 도중 안겨 달 한다. 불쌍하다.

▶계속 락한다

추진 연속기
-앉아 약P, 중P, 강K ⇨ 웹로라 어실트 [다 운회피 가능]
-앉아 약K, 중K ⇨ 강K(에어리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 웹불



아이스 맨

아이스맨! 아이스맨! 아이스맨! 계속 아이스맨을 외치면... 하지만 어떤에도 역전한다. 아이스맨밖에 할 줄 모르고 아이스맨 밖에 없지 않느냐. 그리고 아이스맨이 어떤 흉손에 다른걸 하거나 그런 걸짓할 뿐이로다. 자 남들의 눈길을 받아들이지 말고 열심히, 그리고 신나게 아이스 맨이나 밖에 외쳐 보자구!



특수기 & 특수능력	
에너지필 개시기	없어 강K
제한 정보	막 - 중 - 강
일용 금지기명	공중에서 ↓ + 강P

필살기	
아이스 빔(공중)	↓↘→+P
아이스 아바란치(공중)	↓↘→+K
아이스 피스트	↓↘→+P

역의과 정보	
이크닉 어택(공중)	↓↘→+PP

기술 설명

아이스 빔
아이스맨의 약점을 없애기 위한 기술 아이스 빔! 여전히 좋다. 보통 장풍재벌의 기술을 들고 지나가서 상대방에게 위협사기가 일수고 빈틈도 거의 없어서 날릴 때도 좋은 기술이다. 공중에서도 사용가능하기 때문에 뒤로 질프하여 아이스빔을 계속 사용해도 눈을 뚫히 보면 서로 상대방은 어쩔 수가 없다. 하지만 여러 차례 반복하다간 질프 공격을 맞을 거만인 기 본적인 것.



▲스택이파?

아이스 아바란치
아이스맨의 장난기인가 다시 말한다. 난데없이 확창한 날에 공중에서 눈덩이를 만들어서 상대에게 던지는 기술. 예전부터 있던 것으로 관중 범위가 넓어서 견제로 사용하기 좋은 기술이다. 권거의 단점기인 만큼 틈틈이 사용해서 귀찮게 만드는 율도로 큰 효과를 발휘하는 필살기.



▲선물이파

역시스트 화형			
타입	아이스맨	카운터	콤비네이션
순회 타입이	아이스 빔/아	아이스 빔/아	이크닉 아택
연속공격 타입이	아이스 아바란치	아이스 아바란치	이크닉 아택
필살기 타입이	아이스 빔/아	아이스 아바란치	이크닉 아택

아이스 피스트
아이스 맨을 파워업시키는 필살기이다. 일단 사용하면 손에 거추찰스러운(은) 눈덩이처럼 돌고 다니다 손으로 사용하는 공격력이 올라간다. 3번 사용하면 기술의 효과를 다해서 눈 덩어리가 사라지지만 파워가 상당히 올라가므로 작은 공격으로도 큰 소동을 바랄 수 있다. 그리고 눈덩이를 들고 있거나 해도 손 공격에 대한 힘이 세졌다길 보아주고 있는



▲타입업

이크닉 어택
불쌍한 아이스맨의 후느뽀인 하이라 콤보다. 수많은 눈덩이를 온 몸으로 발사하는데 파워도 그리 세지 않고 범위가 넓지만 하지 않다. 하지만 이것 밖에 없으므로 사용하기 해야 하는데 상대방의 에너지를 없애거나 구석에 몰아넣고 상대가 질프공격을 하는 타이밍에 맞추어서 사용하면 넓은 범위를 이용해 그



▲눈내리는 봄

데까지 쓸만하다. 화려하지 않다는 것도 물론 속스러운 점.

- 추천 연속기**
- 약P, 중P, 강K ⇨ 아이스빔(공)
 - 약P, 강P ⇨ 이크닉 어택
 - 아이스 아바란치 ⇨ 이크닉 어택
 - (구석 견제) 기본공격 ⇨ 강P ⇨ 이크닉 어택



▲스택이파!



▲아재광!



▲위요!



가일

스라 시리츠에서는 연하 같았던 '가일'이지만 여기서는 뒤편인(?)일 뿐이다. 좋은 골짜기만 골라 기본작업인 연인을 갖추고 있지만 원가 여자가 가진다. 소닉 볼과 서머슬트 각각 가지고 있으면 몸을 돌릴수있는데. 앞쪽 영역이 가능한 원가가 필요해. 니콜 슈미고라스처럼 만들어 보.

특수기 & 특수능력	
에어리얼 게시기	있어 강P
방어 힘보	약 - 중 - 강

기술 설명

서머슬트릭

가일의 진짜 특이(?) 기술인 서머슬트릭의 강풍처럼 파동이 위로 발생하는 우스꽝스러운 포즈로 바뀌었지만 가일의 기술양에는 포함됐다. 공중 기동 때문에 대공기로서는 역할이 다 해줄 수 없다는 것이 안타깝지만 공중에서도 쉽게 나가기 때문에 에어리얼 콤보로 사용하기엔 안심할수있다. 관중은 엄청나게 좋기 때문에 상대와 접전중 흐름을 끌어주기에 좋은 기술이다.



▲위에 날아가는 건 뭐냐

소닉 파워킥

'스파치체츠3'에 있던 그 기술이다. 소닉볼을 발사하는 포즈로 시작해서 가일 주변에 커다란 소닉볼을 만들어 낸다. 쿨의 진공 물권 선풍차처럼 타점이 아주 낮아서 다뤄져 있는 상대에게 피해를 줄 수 있다. 넓은 범위와 좋은 우선권을 이용해서 상대의 기술을 원거리에서 무시하고 쳐내는데 알맞고 콤보로



사용해도 좋은 기술이다.

▲대공기엔 이런Q-

서머슬트 스프라이크

서머슬트 트릭의 강화판. 예전부터 가지고 있던 기술이지만 이 기술 역시 파동이 위로 발생되어 모션이 좀 재미있다. 공격 범위가

필살기	
소닉 볼	->B10->+P
서머슬트 트릭(공중)	↓>B10->+K

엑시스트 락업

타입	엑시스트	키워드	클리어션
강공 공격 타입업	서머슬트 트릭	서머슬트 트릭	서머슬트 스프라이크
수동 타입업	소닉 볼	소닉 볼	소닉 헤리데이
물리 스프라이크업	소닉 볼	서머슬트 트릭	소닉 헤리데이

의외로 좁아서 상대에게 히트시키기 힘든 대신 많이 기본기에서 연습하여 콤보로 사용하면 다른 큰 데미지를 줄 수 있다는 점으로 만족하지, 발동은 빠르기 때문에 상대와의 접전중에서 허를 찌러 사용한다면 공격의 흐름을 끊



▲재밌지?

크로스파이어 어설트

가일에 난무자일의 하이퍼 콤보가 새롭게 등장했으니 공중에서만 사용 가능한 점이 아쉬웠지만 하이퍼 콤보중 활용도가 제일 높은 것이다. 에어리얼 콤보로 사용할 때 확정적으로 돌아오고 간편하게 돌아오므로 이 기술을 주력으로 삼아 게임을 이끌어 나가는 것도 좋은 방법이다. 하지만 우선권이 나쁘고 정량이 좋지 않기 때문에 단독으로 사용해보자 상대의 공중기



▲관하

계속되는 회복

필살기의 수도 적은데다가 에어리얼 콤보로 연결하려고 해도 많이 강권처의 연결 범위가 좁아서 참 애매한 상황을 자주 보게 된다. 가일의 주력기(?)였던 것이 중립도 없기 때문에 견제하기도 힘들고 대공기조차 확실한 게

악의의 정보	
소닉 헤리데이	↓>+PP
서머슬트 스프라이크	↓>+KK
크로스파이어 어설트	(공중에서) ↓>+KK

아니어서 어떻게 플레이를 해나가야 할지 막막하다는 걸 느끼게 된다. 하지만 일단 콤보를 때려다 보면 확실히 들어가는 게 있어서 끈질긴 한테 케첩이나 슈미고라스 같은 것까 대결하다 보면 한계를 느끼게 될지도 모른다.

주력 연속기

- 양이 약, 중, 강K => 소닉 헤리데이(상대 날림시 안됨)
- 에어리얼 게시 => 약, 약, 중 => 크로스파이어 어설트
- 에어리얼 게시 => 약, 약, 중, 중, ↑강 P, 강K, 강K



▲Q-준비



▲막도 뭐?



▲후역의 수 도지?

캡틴아메리카

후배들의 미국대장(?)이 돌아 오셨다. 어떤 디 어닝 영웅이 아니고 단순하게 필멸을 쓴 거면엔일 쾀인가? 후배형 특소기로 비크람을 과시하여 상대에게 달려들지만 언뜻나 돌아오는 건 때때의 눈물과 쓰러진 공을 콧물뿐. 50명의 액터들 미국대장(?)을 골라올 사람은 과연 누구인가. 차 한 잔 영웅으로 만들어 줄 사람은 대개 누구인가.



특수성 & 특수능력

- 태리어블 게시기 **없어 강P**
- 제인 콤보 **약 - 중 - 강**

기술 설명

실드 슛캐시

캡틴아메리카의 원거리공격 공격. 방패를 던지는데 장풍계열 기술 대용으로 사용가능하다. 그냥 간단한 견제용일 뿐인데 방패가 없을 때에는 사용할 수 없다. 없는 것 보단 낫으므로 상대가 기본기 연타를 가드했을 경우 머무리를 사용하고 도망가지.



▲방화열!

스틱즈&스트라이프

쥬나 킨 등의 그것(?)과 같은 기술이다. 위해서로 방패와 함께 솟아오르는데 대공기로 사용하는 용도나 상대의 기술을 끊어버리는 역할을 해준다. 하지만 날카롭게 공격하기 보다는 그냥 무대보로 밀어치는 것 같아서 하



▲승룡! - 예니 스틱즈

차징스틱

차징스틱! 라고 외치며 상대에게 무대보 강으로 돌진한다. 큰 방아박 같은 것이 똥을 감싸는데 이것 때문인지 장풍계열 기술들을 소멸시키며 공격한다. 상당히 프레스가 있는데 가드 일하면 빈틈이 커서 각종 콤보를 얻어낼 수 있으므로 조심해서 사용하자. 어시스트

탈상기

- 실드 슛캐시(공공) $\downarrow \rightarrow + P$
- 스틱즈&스트라이프 $\rightarrow \downarrow + P$
- 차징스타 $\downarrow \rightarrow + K$

막히려 콤보

- 타이어블 지스티스 $\downarrow \rightarrow + PP$
- 타이어블 스틱즈&스트라이프 $\rightarrow \downarrow + PP$
- 타이어블 차징스타 $\downarrow \rightarrow + KK$

어시스트 타입

타입	어시스트	캐논리	콜라보레이션
슈퍼 타입업	실드 슛캐시(대)	실드 슛캐시(대)	타이어블 차징스타
대공 공격 타입(대)	스틱즈&스트라이프	스틱즈&스트라이프	타이어블 스틱즈&스트라이프
물건공격 타입(전)	차징스타	차징스타	타이어블 차징스타



프로 볼러서 사용 하는 게 가장 실용적이다.

▲큰데로!

타이어블 지스티스

점잖지 못하지만 상대에게 달려들어 온갖 폭력을 휘두르며 실란을 하는 정지라는 이름의 10 난무형 기술이다. 난무형 기술인 만큼 일단 성공하면 이미지는 확실하므로 안정적 기술이다. 하지만 실재하면 그만큼 대가는 각



▲10는 승룡한다 니를

타이어블 스틱즈&스트라이프

스틱즈&스트라이프의 강화판. 마저 쥬의 승룡열과 쥬 모방 할 수 있다. 스틱즈&스트라이프



▲승룡! - 예니, 예니

라이프를 연속으로 3번 하는데 이미지는 그리 세지 않지만 일단 한 번 허락하면 모두 클린히트 된다. 기본기 콤보에서 연속해서 사용하자.

타이어블 차징스타

간단히 말해서 차징스타의 강화판 기술이다. 하지만 타이어블 콤보인 만큼 엄청난 프레스로 상대를 압도해 버리는데 이 기술 역시 장풍계열 기술을 무시하고 공격한다는 점을 알아 두자. 상대에게 헛점을 보이는 행동



▲무명의 용으로

후진 연속기

- 약, 중, 강 K < 타이어블 스틱즈&스트라이프
- 예니(타이어블 게시) < 약, 약, 중, 강, 강, 강



▶타이어블



▲공중에서 도망칠



트론

특면 대사에서 데뷔한 트론이 귀여움(?) 사일 콘트러올 모션으로 재등장했다. 엄청난 파워스파일의 기술을 로 상대를 유린하고 포위한 기술로 다시 한 번 태우는 이상한 녀석이다. 상대의 공격들이 파손되고 때때로 느낌도 들어서 매력이 있지만 실속있는 필살기가 몇 안되어 실망하기도 한다. 즉, 하지만 넌 멋진 놀야아, 트론.

특수기 & 특수능력	
공중 대기	공중에서 → or PP
메이탈 게시기	99의 HP
제인 컨트롤	악 - 중 or 악 - 강

기술 설명

지휘관
별간격 표적(箭)을 발사해서 상대만을 지휘하는 필살기! 일단 히트되면 상대와의 움직임이 미비된다. 이때 대사에서 기본기 콤보 등으로 상대를 공격할 수 있지만 지휘관 자세를 히트 시킨다는 게 너무 어렵다. 한 마리로 실용적이지 못한 기술. 하지만 상공 하면 큰 데이지를 배양할 수 있다.



4년 포격 이하

포병 단지
카운터인 트론의 부하들이 활약하는 필살기. 포병들이 프로펠러를 달고 뛰어 나와서 상대만을 귀찮게 하는 모양의 기술이다. 일단 이 기술을 사용하고 트론이 움직일 수 있게 때문에 상대를 묶어두고 공격하는 스타일을 보여준다. 하지만 적은 데이지와 범위가 그다지 넓지 않아서 실용성은 떨어지지만 잘 사용하면 부담을 주려면 충분하다. 이으면 좋고 없으면 없는 데로 상관없는 기술.



▲부담

본 스트로라이크
오아아 제일 박력있는 기술이다! 트론의 기계에서 드릴 같은 것이 튀어나와서 앞으로 돌진하여 상대를 길어버리지만, 히트해도

필살기	
지휘관	↘↘++P
공중 포격	→↘++P
본 스트로라이크(공중)	↘↘++K

역시스트 타입			
타입	어시스트	카운터	콜라보이션
불가침도 타입	기본타입	본 스트로라이크	점심식사 러시
대공 공격 타입	중K	중K	힘 고봉
유일 타입	99의 HP	99의 HP	참 고봉

올라가서 상대의 기본도 좋고 타격 느낌도 최고다! 기본기에서 자연스럽게 콤보로 들어가 고 공중 콤보에서도 큰 활약을 보여주는 연륜 데이지도 확실하다. 트론의 주력기술이지만 기도 일어난 상대에게 공중 콤보를 출현 맞게 되므로 조심해서 사용하자.



▲드물!

참 고봉
트론의 상당히 코믹한 기술의 결정판! 트론의 꼬물(무한인) 꼬물이 거대해서 상대방의 머리를 탕탕으로 두들겨 낸다. 회전이 잘난 이상을 차지하여 상대를 공격하기 때문에 공격 범위 또한 넓다. 한번 히트되면 연속으로 계속 공격할 수 있으므로 웃음과 죽음의 데이지



▲생지, 영지, 영지!

점심식사 러시
이 기술 역시 열거적인 하이과 콤보로, 꼬봉들이 화면을 누마어 계속 달려온다. 마치 점심식사를 하러 태자어 가는 예뻐서... 이

악역의 공포	
힘 고봉	↘↘++PP
점심식사 러시	↘↘++PP

기술 또한 일단 히트되면 전부 히트한다. 히트수도 장난 아니고 데이지량도 쓸쓸하기 때문에 흐트하게 끝날 때까지 기다리면서 휴식 시간(간도) 가질 수 있으니까(우)는 행복해라, 또 하나의 장점은 이 기술이 시작되면 상대는 이 기술이 끝날 때까지 버티고 있어야 하므로 정신 착연 연격자 공격하는 점(?) 이다.



▲생략으로 거짓

주인 연속기
· 9P, 9P → 점심식사 러시
· 9P(러시) 게시 → 9P, 9P, 9P, 9P → 본 스트로라이크
· (구세 전투) (메이탈 게시) → 9P, 9P, 9P, 9P, 9P, 9P



▲9P타기



40타 이상인가?

사쿠라

인제카지나 예고생의 모습으로 바뀔 수 있으나 이번 시리즈에서도 우리를 실망시키지 않았다. 사쿠라는 타 캐릭터와는 다르게 '방탈해 그슬리기' 라는 하이퍼 콤보를 필동하면 아예 필살기를 쓰는 방식과 상질까지 변해 보인다. 하이퍼 콤보의 커맨드까지 변화하는 걸 보니 역시 아예의 변신은 무죄(?) 「△」로 제2의 리 싱클립은 일어도 사쿠라를 역승해 주자!



특수기 & 특수능력
 물러의 리 → 강K
 에어리얼 거시기 → 강A, 강P, 강K, △+강K
 체인 콤보 약 - 중 - 강

탈상기
 보통상태 → 강A, 강P
 파동권(공중) △/△+P △/△+P
 혼동각(공중) △/△+K △/△+K
 이수리상공 → △/△ or △/△+PP or KK

하이퍼 콤보
 보통상태 → 강A, 강K
 난입 △/△+PP △/△+KK
 강공파동권(공중) △/△+PP △/△+PP
 혼동각 △/△+KK △/△+KK
 방탈해그슬리기LV 1 → △/△+강K → △/△+강K
 혼동각LV 1 중 약, 약, △, 강K, 강P

에이스트 타입
 타입 에이스트 커리어 풀바-이전
 돌진공격 타입인 소용권(공) 소용권(공) 혼입전
 슈팅 타입인 파동권 파동권 진공 파동권
 미동 공격 타입인 혼동각 혼동각 난입

기술 설명

소용권
 사쿠라 버전의 소용권. 보통 때는 온 물에 에어리얼(△) 뒤걸고 앞쪽으로 돌진하는 방식인데 일광속 상태가 되면 「제2의」 소용권처럼 파동아온다. VS시리즈처럼 화려한 맛은 없지만 일광속 상태의 소용권이 상대를 쥐어 짜는 듯한 느낌을 주는 건 기정 사실. 하지만 레벨 3이 되어가지기 세이퍼 바꾼 만큼 그다지 큰 위력을 못 보는 것 같다.

파동권
 류를 사랑하는 마음으로 내뿜는 사쿠라의 파동권! 보통 때는 대각선 위를 향해 발사하기 때문에 발로 미아가 입지만 일광속 상태일 때의 파동권은 화면 끝까지 나가는 진정한 파동권이다(이제서야 익히다니...). 파동권 쪽은 확실하게 일광속 쪽이 좋다. 이런 평범한 기술마저도 사쿠라가 사용하면 원지 고공 기술처럼 보인다.

혼동각
 예고생의 디리보 상태를 행복하게 해주는 필살기! 혼동각의 모이는 사쿠라의 무한 콤보에 주축이 되는 기술이라는 것과 에어리얼 콤보의 마지막을 장식하는 핵심적인 기술이라는 것이다. 사쿠라에게는 어느 상황에서나 쓸

수 있는 기술은 혼동각 정도 밖에 없다고 해도 과언이 아니다. 확실하게 콤보로 사용할 수 있게 준 공과 광은 원 콤보는 꼭 익혀 두자.



혼입전
 사쿠라에게도 드디어 엄청난 약력의 하이퍼 콤보가 생겼다! 혼동각의 파워업 판이에 고무키처럼 회전하여 수직으로 솟아오른다. 그다지 단독으로 사용하기엔 효용성은 없지만 일단 현로 하게되면 예고생안의 비르칼로로 상대를 찍사기에 잘 맞기 공중으로 미아가서 박살 내버린다. 기본기에서 필살기 다음 컨셉 역시 간단하게 들어가므로 주력 하이퍼 콤보가 될 것이다.



시작되면 데이지 안쪽은 엄청나게 때문에(중보) 배어는 데이지랑은 비교하지 말자. 상허감 과 인도감 을 동시에 맞 볼 수 있는 기술이다.



혼입 연속기
 • 에어리얼 거시기 → 약, 약, 강, 강K → 혼동각
 • 약A 약K → 강P → 파동권 → 혼입전
 • 일광속상 태 약, 중 P, 강P → 파동권 → 진공 파동권
 • 일광속 소용권!
 • 일광속 파동권



▶ 일광속 파동권
 • 일광속 파동권





사이록

W? 사이록이 베르도 코피 처리되어서 DOA시리즈로 간다고? 어떤 당해도 상관. 그렇다. 그냥 보면 보이는 건 그렇잖아. 화상도 하지 않았는데 어떻게 예쁘고 역시해나 역시 외제인들과 놀면 어찌는 다르다. 엄청난 에어리얼 콤보와 좋은 기술들로 파장적이고 입지런 재미가 올 줄까지는 몇 백엔 너무 예쁘다는 사실 하나만으로도 신세계가 되는 액티라 할 수 있다.

특수기	
3단 점프	점프중 ↑
에어리얼 콤보	↑→→→KK
에어리얼 계사기	있지 않음
제1의 콤보	↑→→KK ↓→→KK

격 승 설명

사이 블레스트

나비모양(인)의 파동권 계열 기술. 상당히 베르도 범위로 넓은데다가 견제하기 아주 좋은 기술이다. 사이 블레스트는 역으로 사용하면 대각선 아래쪽으로 나가고 강으로 사용하면 일직선으로 나간다. 상대가 낙법하지 않았다면 있어 강직으로 쓰러뜨린 후에 사이 블레스트가 히트되는 것을 볼 수 있다. 공중에서도 사용할 수 있으며 상대가 기드를 하나나 반기 하려고 해도 2,3단 점프로 도망갈 수 있으니 안심하고 날릴하기 좋은 기술이다.



▲블라인드!

호접습기

사이록 다운 화려한 승격콤보! 부드러운 W 미소를 지으며 나비를 수십마리 날려서 상대를 공격한다. 떨어들이는 성질이 있으니 짧은 시간이 느껴서 그냥 사용하면 다소 무리가 있으니 공중 콤보로 사용하지 에어리얼 콤보로 사용할 때 마무리 기술로 주로 쓰이게 되므로 확실한 타이밍을 익혀두는 것이 좋다.



▲나비여왕?

동상기	
사이 블레스트(강)	↓↘→→P
사이 블레스트(스핀)	↓↘→→K
인술(강)	↘↘↘↘→P or K

에이스트 타입

타입	에이스트	카운터	콤비네이션
대공 공격 타입인	사이 블레스트(스핀)	사이 블레스트(스핀)	사이 블레스트(스핀)
슈팅 타입인	사이 블레스트	사이 블레스트	호접습기
방탄식 타입인	사이 블레스트	사이 블레스트(스핀)	사이 슬러스트

데이지같은 최자한 미지직을 장식하는데 이보다 더 멋진 기술이 있을까?

사이 특출수트

사이 블레스트(스핀)의 강력한 승격콤보. 공중으로 솟아오르며 공격하여, 점프권엔 강해 보일 것 같아도 사실 파워도 약하고 범위가 좁다. 있어 강권차에서 콤보로 들어간다면 사용해도 별로 큰 의미를 못 본다. 미추천 기술이지만 파니쉬를 장식하기엔 꽤 멋지다.



▲웃어라!

사이 슬러스트

동전형 하이퍼 콤보다. 발동후 레지가 가리키는 방향으로 날아가서 상대에게 타격을 입히는데 데이지가 쓸쓸하다. 히트후 다시 레지를 움직이며 비튼을 누르면 한번 더 공격한



▲날기좋음

역시적 콤보	
호접습기(강)	↓↘→→KK
사이 블레스트(강)	↓↘→→KK
사이 슬러스트(강)	↓↘→→PP

다. 지상 콤보용으로 적당한 기술이고 맞아 갈라후 상대가 낙법을 하지 않았다면 사이 슬러스트가 콤보로 들어간다. 물론 레지는 일찍이 아닌 대각선 아래쪽으로 해야 한다. (오션은 일직선으로 나오지만)

에어리얼 콤보 예드바이스

사이록의 에어리얼 콤보는 특이하다. 3단 점프까지 되는 것을 응용한 건데 공중 콤보 연타중 마지막 타격을 ↑강K로 히트 시키면 상대량이 떨어지지 않고 공중에 잘 서 머물게 되고 여기서 다시 한번 점프를 입력한 후 후속타를 먹이는 방식이다. 타이밍만 잘 맞춘다면 2단 점프에서도 약P, 약K, 중P, 중K까지 넣을 수 있지만 실례할 확률이 더 크기 때문에 최적 콤보만을 적어 놓았다. 안전하게 하려면 그냥 처음 공중 콤보에서 ↑강K다음 바로 사이블레스트(스핀)에서 하이퍼 콤보로 연결 해주는 것이 확실한 데이지를 주는 방법이다.



▲기어울로 다시 띄운다

후진 연속기

- 약P, 약K, 중P, 강K ⇨ 사이 슬러스트
- (구체 권용) 에어리얼 계사기 ⇨ 약P, 약K, 중P, 강K ↑강K ⇨ 2단점프 약P, 약K ↑강K ⇨ 사이블레스트(스핀) ⇨ 호접습기

울버린

인기가 많다고 소문난(?) 울버린이 아무리 강이 많지만 20여초(7)의 약이 나오라니... 하나는 노발 울버린. 하나는 원각 쾅하면서 나오는 어다인타이포를 잃은 울버린. 이 두 가지의 차이점은 울버린의 손에 달린 용기(7)의 공기를 보면 알 수 있다. (같은 것이 잃은 울버린) 20여초 이런 잃은 울버린이 몇집이 적하고 기술의 수가 적다는 것 정도다.



특수기	
직접기	공중에서 ↓+강K
손톱 울버린질	↘+강P
에어리얼 계시기	강K
제어 안보	약P-약K-중P-중K-강

합성기	
비서커 바넷지	↓↘+P 공용
비서커 크로우	↓↘+P 공용
트윅 크로우(공중)	→↓↘+P 공용
트윅 크로우(공중)	합합기+약K+강P 공용

역시력 정보	
비서커 바넷지 X	↓↘+PP 공용
웨폰 X	→↓↘+PP 공용
제이탈 크로우(공중)	→↓↘+KK
비서커 차지	↓↘+KK

기술 설명

비서커 바넷지

사소한 표정과 함께 상대방을 걸기걸기 몇 아머라는 듯한 모습으로 돌진한다. 공격범위가 넓어서 보여진 상대를 공보로 연결시킬 수 있고 다른 피해를 하면 불가능하지만 히트시 버프를 부여한 후속기가 증가하고 에어리얼도 약간 더 밀 수 있다. 상대방의 에너지를 끌어와도 좋고 시원시원한 기술이다.



▲공격범위 연타효과

웨폰 X

상대방을 흥기로 퍼올리는 난무계열 하이고 끝보다. 빠르고 역삼각 상대방을 때리는데 난무계열 기술인 만큼 한번 히트하면 그 다음 것들도 모포리 히트시킬 수 있다. 기본기 끝보에 이어서 연속입력으로 확실하게 성공시키자, 데미지는 그럭저럭만 족할 만하다.



▲X편이디

제이탈 크로우

상당히 중앙집중은 해이커 끝보다. X자 모양으로 상대방을 공격하는데 강한 기술이지만 그만큼 히트시키기 힘들다. 거리조절을 잘해야만 성공 가능하므로 무턱대고 사공하지 말고 충분히 상대와의 거리를 포

역시력도 하일			
타입	에이스트	카운터	클리어업
이동 공격 타입인	비서커 바넷지	비서커 바넷지	비서커 바넷지 X
대공 공격 타입인	트윅 크로우	트윅 크로우	제이탈 크로우
돌진공격 타입인	트윅 크로우	트윅 크로우	제이탈 크로우

역대급 타이트를 잃은 울버린의 역시력도 하일

지상 공격 타입인	강P	강P	비서커 바넷지 X
제이탈 타입인	강K	강K	비서커 바넷지 X
변칙 공격 타입인	↘+강P	↘+강P	비서커 바넷지 X



착한 다름 사용 하지, 무심다.

▲타이머!

비서커 차지

울버린에게 마력을(?) 부여하는 듯한 기술. 전체적으로 울버린을 파악할 해주는 해이커 끝보다. 스피드업이 확실한데 이동속도도 빨라지며 공격속도까지 빨라져서 전여 해다른 울버린으로 변신하게 해주는 성질의 변태기술이다. 기회를 포착해서 빠른 공격으로 상대방을 짓밟아 주자.



▲타이머는 70여?

추천 연속기

- 약K 약K ⇨ 비서커 바넷지 ⇨ 비서커 바넷지 X
- 데미 약K ⇨ 강K ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, ↓+강K

어다인타이포를 잃어버린 울버린 전용

- 약P, 약P, 중P, 강P ⇨ 비서커 바넷지 ⇨ 비서커 바넷지 X



▲경험은 많 시 커 바넷지!



▲어흥!



▲넷을 뽐내 두렵다



▲공용으로 남지

바레타

순진하고 귀여운 외면을 쓰고 나타나서 플레이어를 유혹하는 바레타가 VS시리즈로 명맥 했다. 벨피에어 세이퍼의 악독함은 여전하지만 싸우는 방식에 변화가 좀 생겼지만 여전히 할머니를 이용해서(?) 상대방을 괴롭히는 하이퍼 콤보를 그녀의 언덕이 모티브를 제공한다. 심판날 및 세계와 연한 되어있는 것이 분명해... 무서워...



특수기 & 특수능력

포버전진공	↓↓+KK
강간 콤보	콤보
에어리얼 개시기	중K, ↘+중K
하이퍼 콤보	중P-중K-중P-중K-중P-중K

기술설명

스막일&희사할
바레타 같은 순진하고 귀여운 소녀에게서 난데없는 미사일이 발사 된다. 예전 벨피에어 세이퍼와는 달리 콤보로 들어가지만 빈틈이 좀 생겨서 일시전후 바로 달려가서 공격하는 건 좀 힘들어겠다 하지만 데미지도 괜찮고 빈틈이 없어서 견제용으로 상당히 좋다. 아



▲미사일!!

화역&화역어
바레타의 사탄형 기술 등장! 소풍 가면서 율포(술)를 삼켜 깨서서 화염방사를 해버린다. 상당히 빨리 나아서 콤보로 써도 좋고 기술적으로 사용해도 좋은 기술이다. 에어리얼 콤보의 마무리 기술로 주로 사용되는데 데미지도 꽤 커서 바레타의 주력 기술중 하나로 지리 잡았다. 허프한 소녀 바레타!



▲불 물먹

콜링
바레타가 본색을 드러내는 하이퍼 콤보. 뒤에 숨어있던 배후세력(한텐)이 등장해서 혼을 난사한다. 이례적으로 하킴이 있기 때문에 키가 작은 상대에게도 잘 맞는 데다가 콤보로도 쉽게 들어오므로 일단 허프한 딸래미도 하이퍼 콤보까지 연결하여 상대방을 단번에 죽

당상기

스막일&미사일	+중K중P →+P or K
화역&희사할	↑중K중P →+P
사이드&스트라이크	↘↘+K
정역&화역어(공용)	↘↘+P or K

엑서스트 마법

슈팅 타운쉬	스막일&미사일	스막일&미사일	콜링
대공 공격 하킴이	화역&희사할	화역&희사할	콜링
변칙 공격 하킴이	사이드&스트라이크	사이드&스트라이크	콜링



▲부러질뻔하네요

뷰티컬 핵모리
바레타의 난무계열 기술. 상당히 코믹하지만 '벨피에어 세이퍼'부터 보여 오던 가라 참 심심은 없어진다. 콤보로도 쉽게 들어가고 데미지도 많이 빼앗을 수 있는 좋은 하이퍼 콤보. 우선순도 상당히 좋아서 상대방과 잠깐 중에 사용해도 바레타 쪽이 이길 확률이 높다. 사악한 캐릭터인 만큼 적을 먹으로 만드는 그녀의 정신을 본받자.



▲나는 속내예요

예를 들어
바레타가 넘어지면 상대의 발목을 붙잡는 데 맞는다면 상대의 허벅지 밑에 손을 댄다. 가 거대한 사자로 바뀌어서 목구멍이

◀변칙

악역의 콤보

콜링	↘↘+PP
화역&희사할	↘↘↘↘+KK
예를 들어	↘↘↘↘+KK

는 코믹한 하이퍼 콤보. 상대가 맞지 않는다면 그냥 시구려한을 던지는 것으로 끝난다. 맞추기는 쉬운 편으로 접근전에서 가끔 사용하면 효과가 크다.



▲미친도 기괴

주한 연속기
-예P, 중K, 중P, →중P ⇒ 콜링 및 화역&희사할
-에어리얼 개시 ⇒ 예P, 중K, 중P ⇒ 화역&희사할



▲우려할 허프지?



◀이런! 콜링은 여전..



진 사오토메

사이버 보스의 하이라인 사오토메가 계몽되었다. 엄청난 스펙의 하이퍼 콤보의 편차적인 기술들로 무장한 그가 어떤 편에서도 일파만 앞선 필로를 보여 줄 것인가? 상당히 심하게 깨는 기본기와 포격의 필살기로 우세를 높일 수 있는가? 대개 필해야 할 필로 상황이 많다. 한방의 끝까지 공격과 본노드(?)로 상대를 휘어잡는 수단이.

특수기 & 특수능력	
에이오일 제스미	중P, \, + 중P
제인 필로	어 - 돌 - 어 - 가

각 속성 설명

사오토메 타이론

정신없이 회전하여 회오리를 만들어 돌진하는 기술. 상당히 빠르고 파워도 좋은 데다가 포격하기까지 하다. 하지만 범위가 너무 좁다는 게 흠. 상대의 에너지를 갈아먹는 정도가 유용하고 상대의 공격을 막은 다음 사용하면 히트시키기가 쉽다. 빈틈이 없다는 점을 이용해서 계속 물어 부치는 수 밖에 없을 것이다.



◀회오리?

사오토메 다이내믹아워

이것은 스텝을 소 인가한 사오토메가 물어 부른 어여를 한꺼번에 빗오며 피드리는 공격. 대공포기 사용해도 좋고 콤보로 사용하면 더욱 좋다. 실제 실험에선 그다지 많이 사용하지 않을 법 없을 법한 기술이지만 일단 콤보로 사용하기 쉽기 때문에 중요한 순간엔 꼭 나타나는 기술이다. 속직격일 기술이라 이후 연속 사용하기 힘들므로 언제나 대각선 아래로 후



◀빗어라!

사오토메 크래시

타카 계열의 질기 기술(타카) 보다는 난장판 기술. 일단 상대에게 히트하면 온 화면을 물어버리면서 적을 구타한다. 상당히 요란한 기술이지만 타카 계열이기 때문에 히트시키기가 힘들고 콤보로도 물어버리지 않기 때문에 거의 실용적인 면을 찾아 볼 수가 없는 기술이다. 그냥 심심할 때 이런 것도

필살기	
사오토메 타이론	←-0hsk→+P
사오토메 다이내믹아워	←0hsk T+K
사오토메 크래시	←-h↓/↖+K
사오토메 크라이	도발 후 P연타

역시스트 하양

어둠 공격 타입서	타이론	타이론	사이클론
대공 공격 타입서	다이내믹아워	다이내믹아워	블로디아 편지
회귀기 타입서	\, + 중P	\, + 중P	블로디아 편지

있으나... 하면서 사용의 보지.



▲무당방 난쟁이

블로디아 편지

강력한 프레스를 주는 진 사오토메의 대표 격인 하이퍼 콤보. 사이버 보스에 등장한 기계인 블로디아가 나타나서 상대편에게 편지를 띄우는데 타점이 되면 전체를 차지하기 때문에 상대편이 꾸러웠던 공중에 있던 모두 히트된다. 하지만 이 기술 역시 무성하게 등장하지만 발동은 느려서 콤보로 사용하는 게 아닌면 상대편이 보고 바로 기드할 수 있다는 것이 불만이다. 상대가 낙담을 하지 않도록 넘어



◀이것이 전경만 편지

사오토메 사이클론

사오토메 타이론의 강력한, 공격 범위가 높고 실력 달가한 회전 상대를 물어 들어가서 사이클론 속으로 넣고 빙빙 돌려버린다. 돼지가 상당히 커서 앞에 드는 하이퍼 콤보이고 확실적인 콤보로 들어간다는 것 때문에 실용성도 대단하다. 또한 대공기로 사용해도 좋은 기술이다. 사오토메 크래시에서 하이임 및

하이퍼 콤보	
블로디아 편지	↓↘↘+PP
블로디아 날개	↓↘↘+PP
사오토메 사이클론	↓↘↘+KK



◀콤보로 사용할 수 있다

후편 연속기

- (구세)에사오이 약P, 중P ⇨ 사오토메 크라이
- 마이(오) ⇨ 사오토메 사이클론
- 덤어 약P ⇨ 블로디아(리얼) ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K, 중P
- L+ZK



◀4피륙의 시력이다!



▲무당방



◀시클론이 전 계집! 물고기

록맨

장풍의 절대적인 명장사사 「록맨」의 주인공인 록맨이 돌아왔다. 장풍처를 누르고 있으면 록 보스처를 모으는게 거의 하미의 몸보 수준의 태도지 록 맨을 수 있다. 달인 장풍처가 강을계열하는 게 너무 좋다. 귀여운 얼굴로 상대를 무참히 짓밟는 걸 보면 역시 얼굴은 가만이라는 생각밖에 들지 않는다.



특수기 & 특수능력	
심각 점프	회전 구세에서 점프중 →
에어리얼 계시기	강K
제인 클로	약 - 중 - 강

특성기	
록 어퍼(공중)	→\↘+P
록 보스처(공중)	강P(회전 가능)
아이템 공격	↘↘+P
아이템 「록 볼」	↘↘+K
아이템 「포에버도 홀드」	→\↘+K
아이템 「리브도 홀드」	↘↘+K

막역의 클로	
하이퍼 폭탄(공중)	↘↘+PP
리시 드릴	↘↘+KK
비트 블레이드	↘↘+KK

엑시스트 타입			
타입	엑시스트	카운터	폼비레이션
주된 타입인	록 보스처	록 보스처	하이퍼 폭탄
대공 공격 타입인	록 어퍼	록 어퍼	하이퍼 폭탄
필연스 타입인	록 보스처	록 어퍼	하이퍼 폭탄

- 주된 연속기**
- 약아 약K, 중K, 강K → 보비도 홀드 (대공희기 가능)
 - (에어리얼 계시기) 약P, 약K, 중P, 중K → 록 어퍼
 - (구비 전환) 약K, 중K → 록 보스처 → 리시 드릴 → 강K → 에어리얼 레이브

록

앗... 이럴수가 록맨이 여자친구를 데리고 여 7백이 오다니, 뭐가 너무 잘라서 완전한 공격들은 없 아서 다 피할 수 있다. 기술들은 많지만 전체적으로 봐 실가 너무 약하고 리치도 짧아서 그냥 재야 상야 하는 액티비 정도는 차사한다. 하지만 생긴 건 귀엽게 생겨서 저우 고르게 되잖아...



특수기 & 특수능력	
발꿈치로 내려찍기	(공중에서) ↑+강K
공중점프	프로그래밍
에어리얼 계시기	강K
제인 클로	약 - 중 - 강

특성기	
공다발 폭탄(공중)	→\↘+P
록 보스처(공중)	↘↘+P
아이템 공격	↘↘+P
아이템 「록 볼」	↘↘+K
아이템 「포에버도 홀드」	→\↘+K
아이템 「리브도 홀드」	↘↘+K

막역의 클로	
하이퍼 볼(공중)	↘↘+PP
리시 드릴	↘↘+KK
비트 블레이드	↘↘+KK

엑시스트 타입			
타입	엑시스트	카운터	폼비레이션
주된 타입인	록 보스처	록 보스처	하이퍼 볼
대공 공격 타입인	공다발 폭탄	공다발 폭탄	하이퍼 볼
필연스 타입인	록 보스처	하이퍼 폭탄	하이퍼 볼

- 주된 연속기**
- 약아 강K → 보비도 홀드 → 하이퍼 볼
 - (에어리얼 계시기) 약P, 약K, 중P, 중K → 록 보스처



아이언 맨

가을 미사일로 무장한 헬리콥터까지의 친구 일지도 모르는 내성이다(근거는 미군대원과 그의 친구들이라고 할까) 몸을 붙여 버렸다. 통상기가 미사일이라니... 정말 많이 안용하는 내성이다. 워마인인양 비슷한 성능을 가지고 있는의 약력은 거의 일정한 최 미신보다 나온 것은 하미 록보밖에 없는 듯 하다. 몸을 비교하는 것은 결국 도모 비 이계기일 뿐 아야. 이득도 없으니 새깁을 보고 선택하는 것이 좋지 않을까...

특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) 발행기 + PP (발행 가능)
비행(공중)	↘↘+KK
에어리얼 계시기	강K

- 주된 연속기**
- 약아 강P → 프로톤 캐논
 - (에어리얼 계시기) 약P, 약K, 중P, 중K → 공중 대시(↘) → 약P, 중P, ↑+강K

제인 클로	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K
막역의 클로	
프로톤 캐논	↘↘+PP

엑시스트 타입			
타입	엑시스트	카운터	폼비레이션
주된 타입인	유니 볼	유니 볼	프로톤 캐논
대공 공격 타입인	리처시 블래스트	리처시 블래스트	프로톤 캐논
필연스 타입인	강K	강K	프로톤 캐논

특성기	
유니 볼(공중)	↘↘+P
리처시 블래스트	↘↘↘↘+P
스미트 볼(공중)	약K - 강P

츨리

과거에 전이었던 츨리가 요격자일 목적을 하고 돌아 왔다. 실, 시계, 모자건 등을 제하고 츨리의 역할을 담당할 수 있을까? 한이 커진 보지 못한 목적과 서번 능력만 마다 달라질텐데, 「사」 제 시 리드, 리 수리복보였던 거장강의 작은 보너스 → 거장 강아왔다. 실 때의 정통계법 기술을 부활시키는 용도로 사용할 수 있다.



특수기 & 특수능력

영식기공방	→ + GP
복조각	(공중에서) ↓ + ZK
공중 대시	공중에서 → or → + PP
공단검프	검프를 ↓
에어리얼 게시기	강K
제인 발보	약P - 약K - 중P - 중K - 중P - 중K

필살기

기공공	←/↘/↗ → P
천승각	←/↘/↗ + K
선원속	→/↘/↗ → K
백발각(공중)	K 연타

악의의 음모

가공방	↓↘ → + PP
천승각	↓↘ → + KK
패션천승각	→/↘/↗ + KK

에이스트 하입

타입	에이스트	카운터	콤바우이션
유형 타입인	기공전	기공전	기공전
대공 공격 타입인	천승각	천승각	패션천승각
이동 공격 타입인	선원속	선원속	천검지

후전 연속기

- 약P 약K, 중P, 강K ⇨ 천검지 (다운히피 가능)
- 약P, 약K, 강K ⇨ 패션천승각
- 에어리얼 게시기 ⇨ 약P, 약K, 중P, 중K ⇨ 백발각

낫슈

악의 죽었다고 되어있던 낫슈가 또 살아서 VS 시리츠에 등장했다. 소닉 불이 엄청 크어서 싸울 후 불이 갈 수 있을 정도고 발도 걸기를 하면 시리츠도 생리 푸르진 히트된다(물론 마크 일격을 해야 한다) 구석이 번 시리츠를 제스티스까지 하지만 이 두가지 같고는 장점을 찾아 볼 수 없다.



특수기 & 특수능력

에어리얼 게시기	약P 강P
제인 발보	약P - 중P - 강P

필살기

소닉 불	←/→/↘ → P
시리츠의 불	↓/↘/↗ → K
플러시 슬래시	(공중에서) ↓/↘/↗ → 강K

악의의 음모

소닉 브레이크	↓↘ → PP
크로스 파이어	↓↘ → KK
시리츠의 제스티스	↓/↘ → KK

에이스트 하입

타입	에이스트	카운터	콤바우이션
유형 타입인	소닉 불	소닉 불	소닉 브레이크
대공 공격 타입인	시리츠의 불	시리츠의 불	시리츠의 제스티스
이동 공격 타입인	소닉 불	시리츠의 불	소닉 브레이크

후전 연속기

- K잡기 ⇨ 약P 강K ⇨ 크로스 파이어 (다운히피 가능)
- 약P, 중P ⇨ 소니불 ⇨ 크로스 파이어 or 시리츠의 제스티스
- (구석 전후) K잡기 ⇨ 강K ⇨ 시리츠의 제스티스



워머시

하이엔드와 비슷하게 생긴 인물. 친구인 것 같지만(?) 사실은 하이엔드의 회사 결사반대다. 하이엔드와는 정 반대로 믿음으로 무장하고 피사일을 하이퍼 폼으로 쏘아 낸다. 인간질이 없어서 그런지 그 때의 마음을 주긴 싫지만 그렇기 때문에 합 수없이 고르게 달리고 모른다. 하이엔 액터비가 애들한테 심음이 좋으니 사랑받는 사람...

특수기 & 특수능력

공중 대시	(공중에서) 발판기 + PP (방향 가능)
비행(공중)	↓/↘/↗ + KK
에어리얼 게시기	강K

후전 연속기

- 에어리얼 게시기 ⇨ 약P, 약K, 중P, 강K ⇨ 공중 대시(↘) ⇨ 약P, 중P, ↑-강K
- 강K ⇨ 워 디스트로이어

제인 발보	약P - 약K - 중P - 중K - 중P - 중K
-------	-----------------------------

악의의 음모

프로트 케논	↓↘ → PP
워 디스트로이어	↓↘/↗ → KK

에이스트 하입

타입	에이스트	카운터	콤바우이션
유형 타입인	플러시 슬래시	플러시 슬래시	프로트 케논
대공 공격 타입인	라비서 플래스트	라비서 플래스트	워 디스트로이어
이동 공격 타입인	소닉 불	소닉 불	워 디스트로이어

실버사무라이

성의를 불같이 실버사무라이 등장. 하이퍼폼 비룡처럼 한입을 씹다듬 '찌껍'하지만 우리는 잘 알아! 입을 만들어 보는 건 어떻게? 일로 보는 게다가 돌출언어가 자외선 혹은 음의 편이와 같 음이 고르고 실은 녀석이다. 하지만 그의 얼굴을 보는 순간 지금 한입을 후회하게 할지도...



특수기 & 특수능력

헤어리얼 기사기 **없어 강P**
 체인 콤보 **약 - 중 or 약 - 강**

필살기

수리검(공중) **↘↘+PP** 아래 발정조절 가능
 사발도A **P** 연타(대시) 가능
 벽도도B **→↘↘+P**(대시) 가능

악이력 콤보

투기·발 **↘↘+P**
 호로검 **↘↘+KK**
 투기·수 **↘↘+9K**
 링이진 **(투기·수)↘↘+KK**
 투기·촉 **(투기·수)↘↘+KK**
 혼란검 **(투기·촉)↘↘+KK**
 초수리검(투기·발시 공중기) **↘↘+PP**(명상조절 가능)

역시스트 타입

타입 **어시스트 카운터 클리베이션**
 지상 공격 타입인 **벽도도 벽도도 벽도도** 강하면
 수비 타입인 **수리검 수리검 초수리검**
 벽무기 타입인 **없어 강P** **없어 강P** **벽검검이진, 혼란검**

후진 연속기

• 헤어리얼 기사기 ⇒ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K
 • 약P, 강P ⇒ 뇌검검 or 벽도도B

스파이칼

최고의 미인! 액터 스파이칼이 후회조로 돌아 왔다. 많이 수련 갖기 습득한 말을 저조고 화상을 통한 다면 편이 청호한 이더지가 될 것 같은 느낌이 든다. 손 끝에 말을 갖기 적나 발레로프를 하는을 일 특이한 액터. 영수 면 사일부러 사용하지 않다면 고르기 적하지는 타입이다.



특수기 & 특수능력

헤어리얼 기사기 **없어 강K**
 체인 콤보 **약 - 중 - 강**

필살기

연상 소드(공중) **→↘↘+P**
 검 날리기(공중) **↘↘+PP**
 검 날리기(공중) **↘↘+K**
 연상·발레로프(공중) **↘↘+9K**
 연상·검강화 **(공중)↘↘+강K**
 연상·공이학 검(공중) **↘↘+KK**
 연상·스피드 검(공중) **↘↘+KK**
 직상(연상) 그늘(공중) **↘↘+P**

악이력 콤보

벽발레로프(공중) **↘↘+PP** 후 강P
 소년(연상)·소드 **↘↘+PP**

역시스트 타입

타입 **어시스트 카운터 클리베이션**
 지상 공격 타입인 **검 날리기 검 날리기 스피드·소드**
 벽무기 공격 타입인 **검 날리기 검 날리기 스피드·소드**
 지상 공격 타입인 **강P** **없어 강P** **벽발레로프**

후진 연속기

• 많이 있을 때 한입 **없어 약K, 중K, 강K** ⇒ 헤어리얼 기사기 ⇒ 약K, 중K
 ⇒ 검 날리기(연상) ⇒ 벽발레로프 ⇒ 강P(강기)
 • 스피드 ⇒ 약P, 강K ⇒ (대시) ⇒ 약P, 강P(연상) ⇒ 벽발레로프(연상)
 • 헤어리얼 기사기 ⇒ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P



카미

벽무를 사냥하는 액터! 처음 수비 스피드와 카이커의 벽 근육을 자랑하던 모습과는 달리 '스라 제로' 일러의 복장을 입고 나타났다. 공격할 때의 움직임이 후진과 날라르워서 느낌이 좋다. 게다가 몸보까지 좋아서 상당히 강한 위치까지 올라 갈 것 같은데...

특수기 & 특수능력

2인 콤보 **콤보중 ?**
 헤어리얼 기사기 **강K, 강P 강P**
 체인 콤보 **약 - 중 - 강**

후진 연속기

• 헤어리얼 기사기 ⇒ 약P, 약K, 중P, 중K ⇒
 카는 드릴 ⇒ 칼라미 어슬트
 • 약P, 약K, 중K ⇒ 강P ⇒ 카는 드릴 ⇒ 칼라미 어슬트
 • 약P, 약K, 중K ⇒ 강P ⇒ 벽설 니들(1회) ⇒
 스피드 드라이브 스렛서 ⇒ 약P 약K ⇒ 강K
 ⇒ 헤어리얼 기사기

필살기

카는 스피드 **→↘↘+K**
 카는 드릴(공중) **↘↘+K**
 카는 스피드 **(공중)↘↘+K**
 벽설 스피드 **↘↘+P**
 후진 클리베이션 **↘↘+K** or 칼라미(대시) P
 카는 리벤지 **→↘↘+P**

역시스트 타입

타입 **어시스트 카운터 클리베이션**
 지상 공격 타입인 **카는 스피드 카는 스피드 스피드 드라이브 스렛서**
 벽무기 공격 타입인 **카는 드릴 카는 드릴 스피드 드라이브 스렛서**
 지상 공격 타입인 **벽설 스피드 니들** **칼라미 어슬트**

베가

최고의 악당이라고 칭송받고 있는 베가는 철저하다. 제 로 시리프되는 원인 다르게 스토리가 거의 기록이(기술은)로 노와 있고 기술 또한 노해였다. 다만 니 크레서스 정말 거기도 없었고 공보로 남기도 힘들지만 인물이 없지는 강점은 그대로다. 능글맞게 상대를 요격하는 베가를 보면 참 노획하던 생각이 들지 않는다.



특수기 & 특수능력	
비행(공중)	↘↗+KK
에어리얼 계시기	80이 갑
제인 공보	악-중-강

필살기	
사이코 샷	+↘↗+P
다발 니크레스(공중)	+↘↗+K
헤드크래쉬	↓+축↘↗+K 후 P(슈퍼저프시 공중가능)
사이클론 스프라이더	↓+축↘↗+P(슈퍼저프시 공중가능)
사이코 블드	-↘↗+P
베가 워프(공중)	-↘↗ or ↘↗+PP or KK

악의적 공보	
사이코 크레서(공중)	↘↗+PP
니크레스 나이트메어	↘↗+KK
사이코-엑스플로전	-↘↗+PP

역시스트 확립			
타입	이시스트	키운터	폼바(공)신
유형	타입(신)	사이코 샷	사이코 크레서
변칙 공격 타입(신)	사이코 블드	사이코 블드	사이코 크레서
이동 공격 타입(신)	다발 니크레스	다발 니크레스	니크레스 나이트메어

후진 연속기	
· 에어리얼 계시기 ⇒ 약, 약, 중, 강 ⇒ 다발 니크레스(2회) ⇒ 사이코 크레서	
· 약, 중, 강 ⇒ 다발 니크레스 or 니크레스 나이트메어 or 사이코 크레서	

매그니토

X-MEN에서 마지막으로 나오는 공보의 보스 매그니토! 그가 어떤건 조연으로 다시 돌아 왔다. 자력을 무무기로 상대를 괴롭히는게 상당히 강한 캐릭터이다. 공보도 타 캐릭터에 비해 노가다 스타일로 많이 태우고(전까지는 그다지 높지 않다) 분위기조자 베가를 압도한다. 무서운 생각이나 역시



특수기 & 특수능력	
공중 대시	(공중에서) 비행키 + PP(연방 가능)
비행(공중)	↘↗+KK
에어리얼 계시기	80, 강, 80이 갑
제인 공보	악-중 or 약-강

필살기	
E.M 디스토펙터(공중)	+↘↗+P
매그네틱 블래스트	(공중에서) ↘↗+P
화염 그라비테이션(공중)	-↘↗+K
매그네틱 포스워드	+↘↗+KK

악의적 공보	
매그네틱 쇼크웨이브	↘↗+PP
매그네틱 블래스트(공중)	↘↗+KK

역시스트 확립			
타입	이시스트	키운터	폼바(공)신
유형	타입(신)	도발 디스토펙터	매그네틱 쇼크웨이브
공격 보조 타입(신)	화염	화염	매그네틱
	그라비테이션	그라비테이션	블래스트
이동기 타입(신)	80이 갑	80이 갑	매그네틱 블래스트

후진 연속기	
· 에어리얼 계시기 ⇒ 약, 약, 강, 강 ⇒ 비행 ⇒ 약, 중, 강	
· 에어리얼 계시기 ⇒ 강 ⇒ 공중 대시(신) ⇒ 약, ↘↗, 중, 강 ⇒ 책지 ⇒ 슈퍼저프 ⇒ 약, ↘↗, 중, 약, 약, 중, 강 ⇒ 공중 대시(신) ⇒ 약, ↘↗, 중, 약, 약, 중, 강 ⇒ 80이 그라비테이션 ⇒ 매그네틱 블래스트	



단

아, 정말 화병이다. 또 나일구나 단, 허전히 초반의 캐릭터로 남을 것인가 아닌 어떤 서비스를 도입으로 강하게 남을 것인가. 나는 전야 후에 800만원을 걸겠다. 전부 개그스러운 기술들로 작 채어 도저히 플레이를 할 맘을 찾 아 볼 수도 없다. 정말 이해가 안가... 이렇게 생각하기 하는가 단!

특수기 & 특수능력	
일구르기 도발	↘↗+도발
일구르기 도발	↘↗+도발
에어리얼 계시기	80이 갑
제인 공보	악-중-강

후진 연속기	
· 에어리얼 계시기 약, 약, 중, 강 ⇒ 단공각	
· 약, 중, 강 ⇒ 단공각	

필살기	
어드선	↘↗+P
단공각(공중)	↘↗+K
황용권	-↘↗+P
꽃 부채(사인)	↘↗+K

역시스트 확립			
타입	이시스트	키운터	폼바(공)신
유형	타입(신)	어드선	전공 어드선
이동 공격 타입(신)	황용권	황용권	황용권
변칙 공격 타입(신)	꽃 부채(사인)	단공각	일손 무력화

악의적 공보	
전공 어드선	↘↗+PP
황용권	↘↗+KK
일손 무력화	↘↗+KK
도발 전진	↘↗+도발
윈드&V 폭	강, 약, -, 약, 약

저거노트

동굴을 굴한 아서시 로보트(?)의 재등장. 상당히 귀염둥이 모습인데 왜 악당으로 설정되어 있는 것이지! 엑스맨들의 적이지만 별다른 특별한 친구 일지도 모르는데 만약 그렇게 된다면 설정은 더욱 짝궁으로 변할 것이다. 상당히 재미 풀한 기술과 무대로 장신으로 밀고 나가는 그를 막을 수는 과연 누구인가!



특수기 요 특수능력

에어리얼 계시기 많이 강
제한 정보 약 - 중 or 약 - 강

딜링기

저거노트 펀치 $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + P$
에스케이프 $\leftarrow \downarrow \downarrow + P$
바다 슬램(공중) $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + K$
사이드로 파워업 $\leftarrow \downarrow \downarrow + PP$

악의의 공포

저거노트 헤드크래시 $\downarrow \downarrow \rightarrow + PP$

엑시스트 타입

타입	아서스트	키운더	폼비레이션
지상 공격 타입인	에스케이프	에스케이프	저거노트
물건 공격 타입인	저거노트 펀치	저거노트 펀치	저거노트
연속 공격 타입인	바다 슬램	바다 슬램	헤드크래시
특수 공격 타입인	바다 슬램	바다 슬램	저거노트 헤드크래시

주전 연속기

- 약, 강P \rightarrow 에스케이프 \rightarrow 저거노트 헤드크래시
- 저거노트 헤드크래시(공중타입) \rightarrow 저거노트 헤드크래시
- (구석 권총) 헤드 강P \rightarrow 에스케이프 \rightarrow 강P \rightarrow 슈퍼포즈 \rightarrow 약, 강P, 강K \rightarrow 약아 약K, 강P

달심

앗! 복이 걸어 슬픈 짐승 달심이 요란하고 더욱 빈약한 VS시리즈에 나타나다니... 허인 약 나약하스 같은 느낌에도 등장하는데 달심이라고 나오지 못할 이유는 없다. 요가 짜이 어의 모양이 크게 변했고 요가 플레임, 요가 플래스트 등 '요'의 스펀지가 큰 느낌으로 바뀌어서 상당히 요해해 왔다. 아예 테크닉이 바뀌어 어찌 반신을 할 수 있겠어...?



특수기 요 특수능력

공중 대신 (공중에서) 원형기 + PP(원형기 가능)
회돌(공중) $\downarrow \downarrow \rightarrow + KK$
에어리얼 계시기 중P, $\downarrow \downarrow$ 강P
제한 정보 약 - 중 - 강

딜링기

요가 파이더(공중) $\downarrow \downarrow \rightarrow + P$
요가 플레임 $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + P$
요가 플래스트 $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + K$
요가 엘리먼트(공중) $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + PP$ or $\downarrow \downarrow \rightarrow + KK$

악의의 공포

요가 인페르노(공중) $\downarrow \downarrow \rightarrow + PP$
요가 스트라이크 $\downarrow \downarrow \rightarrow + KK$

엑시스트 타입

타입	아서스트	키운더	폼비레이션
지상 공격 타입인	요가 파이더	요가 파이더	요가 인페르노
지상 공격 타입인	요가 플레임	요가 플레임	요가 인페르노
특수 공격 타입인	요가 플래스트	요가 플래스트	요가 인페르노

주전 연속기

- 에어리얼 계시 \rightarrow 약P, 약K, 중P, 중K \rightarrow 공중 대신(\downarrow) \rightarrow 약K, 중P, 중K, 강K
- 에어리얼 계시 \rightarrow 강P \rightarrow 공중 대신(\downarrow) \rightarrow 드릴러(약) \rightarrow 척지 \rightarrow 중P \rightarrow 요가 스트라이크
- 약아 약K, 중P, 강K \rightarrow 요가 인페르노 (다른회기 가능)



센티넬

X-MEN에서 최강의 자비를 차지하고 있던 센티넬... 하지만 이번에는 그 자비를 얻지 못할 것 같다. 센티넬에게 면 갖는 무한 힘의 속기는 신에 관한 정보에서 상당한 비용을 지불할 정도니... 엄청난 큰 몸집으로 엑스맨들을 때려잡기 위해 태어났고 VS시리즈까지 돌아오다니 정말 악독한 녀석이다. 센티넬을 만든 자가 더 악독한 건가? 긴 리저와 기술의 정점을 활용하여 X-MEN시리즈 때의 명성을 다시 한번 누리려는 건 아닐까?

특수기 요 특수능력

비행(공중) $\downarrow \downarrow \rightarrow + KK$
에어리얼 계시기 강K
제한 정보 약 - 중 or 약 - 강

주전 연속기

- 약P, 중P \rightarrow 로켓펀치 \rightarrow 플라즈마 스펀
- 에어리얼 계시 \rightarrow 약P, 약K, 중P, 중K \rightarrow 로켓펀치 or 헤드 드래이브

딜링기

로켓 펀치(공중) $\downarrow \downarrow \rightarrow$ or $\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + P$
헤드 드래이브 $\downarrow \downarrow \rightarrow + K$

엑시스트 타입

타입	아서스트	키운더	폼비레이션
지상 공격 타입인	로켓 펀치	로켓 펀치	헤이퍼 센티넬 포스
특수기 타입인	강K	강K	헤이퍼 센티넬 포스
지상 공격 타입인	센티넬 포스(약)	센티넬 포스(약)	헤이퍼 센티넬 포스

캡틴 코만도

최소 4인을 핵심책임 맡은 코만도가 다의 용감! 다른 코동들은 용음이 되어 나머지 비겁하게 맡은 코만도를 도와준다. 하지만 등장할 때 무엇보다도 그 정도는 배를 만다. 기본적으로 세인 콤보도 연결되고 필살기의 느낌도 시원시원해서 연이 코르크로 실제 생김 비슷하다. 이런 시스템으로도 엄청나게 정성적인 플레이를 할 수 있는 놀이라고 생각된다.



특수기 & 특수능력			
에어리얼 계시기	강K, 2타 중P, \ + 강P		
제인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K		
필살기			
캡틴 파이어(공중)	\ \ \ + P		
캡틴 코세더	\ \ \ + P		
캡틴 릭	\ \ \ + K		
캡틴 스트라이크	\ \ \ + K		
악이치 정보			
캡틴 소드	\ \ \ + PP		
캡틴 스톤	\ \ \ + KK		
어시스트 타일			
타입	이시스트	카운터	콜리네이션
지상 공격 타입이	캡틴 파이어	캡틴 파이어	캡틴 소드
대공 공격 타입이	캡틴 코세더	캡틴 코세더	캡틴 소드
이동 공격 타입이	캡틴 릭	캡틴 릭	캡틴 소드
주한 연속기			
<ul style="list-style-type: none"> 캡틴 스톤 ⇒ 약P 약K ⇒ 강K ⇒ 캡틴 소드 약P 약K 중K 강P ⇒ 캡틴 파이어 ⇒ 캡틴 소드 (다문화의 기능) 			

갬빗

카드로 사명을 삼국, 도살 등을 즐기는 장교로 온 갬빗이 놀라웠다. 장교라는 직업에 스톤-하키인 였는데 카드가 용어 밖에 있는 것이 아닌가? 역시 전인 후도든 우리의 장교의 용사였다. 강력한 콤보를 쓸 수 있어 한타집지만 그래도 카드 살인마라는 평판을 생각하여 무공을 기피하자.



특수기 & 특수능력			
에어리얼 계시기	2타 강P		
제인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K		
필살기			
카네릭 카드(공중)	\ \ \ + P		
포피 카드	\ \ \ + P		
케이인 슬러시	- \ \ \ + P		
케이인 스트라이크	\ \ \ + P or K		
악이치 정보			
로얄 플러시	\ \ \ + PP		
케이인 익스플로전	\ \ \ or \ \ \ + KK		
어시스트 타일			
타입	어시스트	카운터	콜리네이션
지상 공격 타입이	카네릭 카드	카네릭 카드	로얄 플러시
대공 공격 타입이	케이인 슬러시	케이인 슬러시	로얄 플러시
이동 공격 타입이	강P 강K	강P 강K	로얄 플러시
주한 연속기			
<ul style="list-style-type: none"> 약K 강K ⇒ 케이인 슬러시(약K-강P) ⇒ 로얄 플러시 (다문화의 기능) 에어리얼 계시기 ⇒ 약P, 약K, 중P, 중K, 강P 			



펠리시아

참, 인간인 고상이라는 것이 문제였다. 상인이 버그로 깨지는 기술들로 상대방을 혼란스럽게 하여 어느 고상이 바로 만들어 버린다. 전작에 비해 '타일 vs'정도로, 예전도 알 수 없는 기술들로 상대를 혼란시켜서 승리 해주는게 그 지위 또한 막강하다.

주한 연속기	
<ul style="list-style-type: none"> 에어리얼 계시기 ⇒ 약P, 약K, 중P, 중K ⇒ 엘다 릭 약K, 중K, \ + 강K ⇒ 로얄 버블러 - 추기입력 K ⇒ 프리즈 얼프 피 ⇒ 약P 약K ⇒ 강K ⇒ 에어리얼 레이브 약K, 중K, \ + 강K ⇒ 샌드 스톤계시 	

특수기 & 특수능력			
엘 크래치	최근 구석에서 히트콤 ←		
에어리얼 계시기	강K		
제인 콤보	약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K		
필살기			
샌드 스톤계시	\ \ \ + K		
로얄 버블러	\ \ \ + P 후 P or K		
어시스트 타일			
타입	이시스트	카운터	콜리네이션
이동 공격 타입이	엘다 릭	엘다 릭	슈워 샌드 스톤계시
지상 공격 타입이	샌드 스톤계시	렛 스파이크	슈워 샌드 스톤계시
대공 공격 타입이	렛 스파이크	샌드 스톤계시	슈워 샌드 스톤계시
악이치 정보			
로얄 플러시	\ \ \ + PP		
프리즈 얼프 피	\ \ \ + KK		
슈워 샌드 스톤계시	\ \ \ + KK		

세이버투스

올버린의 라이벌 세이버투스. 하지만 올버린은 약이 많다. 세이버투스는 어떤 소녀와 함께 올버린에게 대항하는데 올버린은 원가. 그냥 어떤인 같이 행하나 포로고 (?).. 올버린의 라이벌답게 기술 이동도 비슷하지만 훨씬 빠르고 정확한 (?) 네석바디. 그러므로 자주 코트시 잘라. 율락-



특수기 & 특수능력

삼각검프 화염구세에서 원드롭 →
에어리얼 게시기 강P(2회째), 약P 강P
제한 정보 약 - 음 - 강

필살기

비서키 크로우 ↘↘→+P
워월드 풀 ↘↘↘→+P
월드 바디 ↘↘↘↘→+K

악이치 클로

비서키 크로우 X ↘↘→+PP
워월드 바디 ↘↘↘↘→+KK
웨폰X 대신 ↘↘↘↘→+PP

엑시스트 타입

타입	엑시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타임업	비서키 크로우	비서키 크로우	비서키 크로우 X
슈팅 타임업	월드 바디	월드 바디	워월드 바디
패시브 타임업	강P(2회째)	강P(2회째)	에어리얼 바디

추천 연속기

- 에어리얼 게시기 → 약P, 약K, 중P, 중K, 강P, 강K
- 약P 약K → 강K → 비서키 크로우(약) → 웨폰 X 대신
- 약P 약K → 강K → 비서키 크로우 X

켄

앗. 버드 액터까지 올린 산동국의 굉장한 대가사 때문에 버드 액터하고 불리우는 편. 어떻게 싸이러 콤보보다 올린 산동국을 사용한 콤보가 더 좋을 수가 있는 것인가. 신맛만 싸이러 콤보는 올린 산동국 아예안 달인가. 너무하다 너무해. 하지만 이런 액터까지 수록 다축시 생각하여 케일의 길을 밟쳐주자!



특수기 & 특수능력

에어리얼 게시기 약P 강P
제한 정보 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K

필살기

파동권(강중) ↘↘→+P
폭풍권(강중) ↘↘↘→+P
풍권 산동국(강중) ↘↘↘→+K

악이치 클로

승룡검파 ↘↘→+PP
산동권 ↘↘↘→+KK
질풍 산동국 ↘↘↘↘→+KK

엑시스트 타입

타입	엑시스트	카운터	콤비네이션
이동 공격 타임업	폭풍권	승룡권	산동권
슈팅 타임업	폭풍권	폭풍권	승룡검파
이동 공격 타임업	풍권 산동국	풍권 산동국	승룡검파

추천 연속기

- 에어리얼 게시기 → 약P → 풍권 산동국
- 약K, 중K → 파동권 → 승룡검파

꼬봉

피동 꼬봉~ 와 정말 귀엽다. 필살기 또한 너무 귀엽다. 하지만 스킬은 썬만이요 짜증없는 짜증만이다. 기술들의 약의 수치가 3~2~2... 백날 태워줘야 상대에게 한대 맞으면 억정당한다! 하지만 기술들이 너무 귀엽다. 친구끼리 힘을 잃어 나가는 원로 부락해! 개와 싸이러로 상대를 붙여주는 등... 아이고 그냥 귀엽게 해주고 행복하야 빌 어우자.



특수기 & 특수능력

에어리얼 게시기 강P, 강K
제한 정보 약 - 음 - 강

필살기

종이 비행기 ↘↘→+도발
카레 파이어 ↘↘→+P
원로 부락해 ↘↘↘→+P or K

엑시스트 타입

타입	엑시스트	카운터	콤비네이션
슈팅 타임업	원로 부락해(2회)	원로 부락해(2회)	필살기사 리시
대공 공격 타임업	카레 파이어(2회)	카레 파이어(2회)	킹 꼬봉
이동 공격 타임업	카레 파이어(2회)	카레 파이어(2회)	모두를 비행 리시

연속기의 매력서

정말 너무한다. 연속기를 넣어도 보통 1+1+1이다. 가를 쓴 것이 2대(자)~. 대라 붙지 상대의 기분이 한대 정도는 짜워다. 그리고 리치도 없어서 때리기도 좋더라. 그냥 키가 작은 점을 이용해 시간이나 끄는 용도로 사용하는 게 어떨까?

콜로서스

꽤만 얼굴의 자위만 콜로서스, 엑스맨에서 탈퇴했다가 이곳까지 팔려오다니(?) 할 엄청난 놀라. 갈로수처럼 파워가 엄청나게 될 때만 때때로 상대방의 해치는 커다라지 내버려 있다. 이렇게 보서는 녀석이지만 선택 하고 싶지 않은 불꽃? 하지만 동등은 짝 요았다. 울로서스!!



특수기 & 특수능력

강철판지	(공중에서) →+ GP
에어리얼 게시기	강K
체인 펀치	약 - 중 or 약 - 강

필살기

자이언트 스텝(공중)	↘→+ P
파워 태클(공중)	↘→+ K

악의의 공포

슈뢰 다이브(공중)	↘→+ PP 후 P
슈뢰 다이브	↘→+ PP

엑시스트 타입

타입	엑시스트	카운터	콜라베이션
물건공격 타입(약)	파워 태클(중)	파워 태클(중)	슈뢰 다이브
대공 공격 타입(약)	파워 태클(중)	파워 태클(중)	슈뢰 다이브
폭우기 타입(약)	강K	강K	슈뢰 다이브

주한 연속기

- 에어리얼 게시기 → 약P, 약K, 중P, 중K → 파워 태클 → 슈뢰 다이브(구 세션에서)
- 약P, 약K, 강K → 파워 태클 or 슈뢰 다이브 (다중회피 가능)

블랙하트

암흑의 히트가이... 카리스마의 대가 실력파 또는 VS시리즈에 돌아왔다. 왜 온 걸까? 상대를 쫓고 하기 못하게 괴롭히면서 인보이는 대신에 도망을 다 내는 것을 해야 한다. 암흑의 산과 같이 암계 지역 무는 것! 개나!! 길잡이거나 한탄의 생각을 주라 사하는 카리스마 공보는 없지만 그냥 귀여운 암흑의 신사답게 견제로 시작해서 견제로 끝내 보자.



특수기 & 특수능력

공중 대시	(공중에서) →+ or →++
에어리얼 게시기	중P, ↘→ GP
체인 펀치	약 - 중 or 약 - 강

필살기

다크 선더	↘↘→+ P
인페르노	↘↘→+ P

악의의 공포

아이젯은	↘↘→+ PP
피어싱 테이(공중)	↘↘→+ PP
허브 오브 다크니스	↘↘→+ KK

엑시스트 타입

타입	엑시스트	카운터	콜라베이션
공격 공격 타입(약)	다크 선더	다크 선더	자이언트 스텝
대공 공격 타입(약)	인페르노	인페르노	허브 오브 다크니스
폭우기 타입(약)	중P	중P	아이젯은

연속기에 대해서

공포하는 것도 마땅치 않고 큰 데이지를 노릴만한 것도 없고 링크 약력, 물리에서 허다 약력, 공중, ↘↘→+ 에어리얼 게시기에서 연번치 약력, 그리고 공중잡기까지 아이지는 불행한 공포였다. 공중 잡기는 말그대로 공중에서 기는 잡기를 해야 하는 것이다.

다노스



다노스... 그는 과연 누구인가? 어디서 나타난 녀석인가... 정체불명이다. 정체를 하시는 분은 이곳으로 연락... 관한 공포도 개나! 일으키면서 파워도 약할, 공포도 약할. 정말 일상에 어울리지 않게 편집은 액티비이다. 공포를 한 뜻이었어도 정말 언기 만일이었을 땐... 한타였다... 슬로도다.

특수기 & 특수능력

에어리얼 게시기	약P GP
체인 펀치	약P - 약K - 중P - 중K - 중P - 중K

필살기

데스 스나이퍼	↘↘→+ K
타이타닉 크래시(공중)	↘↘→+ P

엑시스트 타입

타입	엑시스트	카운터	콜라베이션
공격 공격 타입(약)	데스 스나이퍼	데스 스나이퍼	건물터 파워
물건 공격 타입(약)	타이타닉 크래시	타이타닉 크래시	건물터 리얼라이즈
폭우기 타입(약)	약P 중P	약P 중P	건물터 스페이스

주한 연속기

- 약K, 중K, 강K → 건물터 파워 → 건물터 소울
- 약K, 중P, 중K, 강K → 타이타닉 크래시 → 건물터 소울