

성검전설3

성검전설3

게임챔프 95년 12월호 특별부록

퍼펙트 가이드 북

PERFECT GUIDE BOOK

YOSHI'S ISLAND

★ 요시 아일랜드 ★



■ 기종: 슈퍼컴보이

■ 제작사: 닌텐도

■ 장르: 액션

■ 용량: 16M

소비자 여러분께 협조 바랍니다.

요시아일랜드 불법복제 팩을 구입하신 소비자께서는 구입하신 게임점의 내용을 적으시고 당사로 보내주시면 정품으로 교환하여 드립니다.
불법 복제 S/W가 뿌리뽑힐수 있도록 여러분의 적극적인 협조바랍니다.
연락처: (주)하이콤 총무부 795-5765

게임개발 세계화

- 프로그래머
- 그래픽 디자이너
- 준비서류: 이력서, 자기소개서
- 제출처: (주)하이콤 749-9219
140-210 서울 용산구 한남동 665-4

●창작 게임기획서 응모

창작 게임기획서를 제출하시는 분께는 심사하여 채택된 작품은 소정의 상금을 드립니다.
또한 참가자 전원에게 시은품을 드립니다.



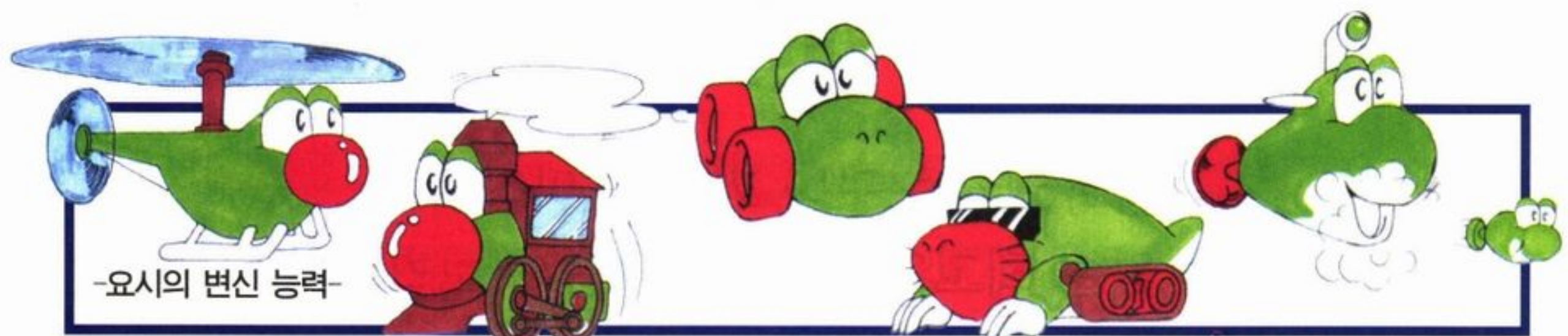
절찬리 판매중!



마리오 월드 제2탄!

베이비 마리오와 요시의 모험이 시작됐다.

섬내를 다니면서 적 보스들과의 멋진 한판 승부와 상상을 초월하는 각 스테이지의 사건전개, 그리고 멋진 화면이 여러분을 압도한다.



-요시의 변신 능력-

사 고

최고 게임지가 내놓은 최고 ARS 컬렉션

이제 게임은 멀리 있는 것이 아니다

국내 최고 [게임음성 정보]!!

700-9661

뉴 정보로 더욱 파워
업되었습니다.
지금 전화를 눌러서
확인하세요!!

상상을 초월하는 스피드감으로 당신을 스릴한다.

이번엔 IBM-PC 게임 정보와 애니메이션 정보도 특별 삼입시켰습니다.
본 정보를 듣다가 너무 재미있어 밤을 꼬박 새워도 책임 안집니다.

항상 새로운 소식을 감미로운 목소리로 전해 드립니다. 환상적인 3D환타지—(필살기를 몰라
매일 당하기만 하는 당신을 위해 필살기를 가르쳐 드립니다) 차세대 롬—(새턴과 플레이 스테이션
정보가 항상 가득 넘치며 숨겨진 금단의 비법과 종합 정보 코너가 언제나 여러분을 기다
리고 있습니다) 이제 여러분은 게임의 강자로 불릴 것입니다.

본격 [IBM-PC 게임] 전문 정보

700-9981

『게임퀴즈』에선 특별 상품이 준비되어 있습니다.

남녀노소 누구나 가슴 조이며
들을 수 있는 최고의 IBM-PC 게임 정보입니다

성검전설3

강력 후진! 95년 최고의 RPG 선언



- 기 종 : 슈퍼 컴보이
- 제작사 : 스퀘어
- 장 르 : 롤플레잉
- 현지 발매일 : 95년 10월 3일
- 현지 발매가 : 11,400엔

지금까지 수차례에 걸쳐서 분석되어온 성검전설3 이번 호에서는 성검전설3의 모든 것을 정리한 완전 분석 가이드를 독자 여러분께 선보이려고 한다. 각 캐릭터들의 서장 스토리, 전투 시스템, 초기 분석은 이미 지난 호에 게재되었기에 최대한 간략화하여 나머지 부분과 총괄적으로 역어 나가겠으니 이점 이해해 주시길.

차례

- ▷ **예비 지식 1**
성검전설의 세계 6
- ▷ **예비 지식 2**
성검전설을 플레이함에 있어서 9
- ▷ **예비 지식 3**
클래스 체인의 이해 12
- ▷ **스토리 공략**
제 1장 성역으로의 문 16
제 2장 신수전쟁 27
제 3장 용제와의 최종 전쟁 38
- ▷ **기초지식** 41
- ▷ **몬스터 컬렉션** 51

예비지식 1 성검전설의 세계



이 세계에는 6개의 독립된 국가가 존재한다. 초원지대 폴세나, 바람의 왕국 로렌트, 빙설로 둘러싸인 알테나, 수인들의 거점 비스트 킹덤, 성도 웬델, 사막의 나발 등이 그것인데 플레이어는 각각 선택한 주인공들과 함께

이 지방들을 여행해야 한다. 게임을 진행하다가 보면 여러가지 탈 것들이 등장하는데 특히 하늘을 나는 4개의 날개를 지닌 용, 프라미를 타고 이동할 때 이 지형을 잘 익혀두면 편리할 것이다.

전체지도



세계 각지에 흩어져 있는 마나 스톤의 장소는!?

성검전설의 세계각지에 존재하고 있는 마나 스톤. 주인공들이 초반에 얻어야하는 정령들도, 그리고 후반에 처치해야 하는 신수들도 모두 마나 스톤 가까이에서 찾을 수 있다.



마나 스톤은 어둠의 마나 스톤을 제외하고는 전부 이 6개의 지방 내에 존재한다

바람의 회랑 안에 마나 스톤이 있다

험준한 산 꼭대기에 위치한 로랜트는 어항 바로로부터 갈 수 있다. 그러기 위해서는 하늘에 놓여진 다리라는 길고 긴 계곡을 올라가야 하는데 처음 그곳에 간 사람들에게는 고역이 아닐 수 없다. 로랜트로 통하는 길의 반대 쪽에는 마나 스톤이 위치한 바람의 회랑이 있다.



로랜트 지방

화염의 계곡에 마나 스톤이 있다

도적들의 요새인 나발은 사막 한가운데 위치한다. 뜨거운 사막과 몬스터들이 우글거리는 자연적 환경은 그야말로 도적단의 요새가 세워지기엔 적합한 곳. 사막의 남동쪽에는 마나 스톤이 놓여진 화염의 계곡이 있다.



호크아이



나발 지방

빛의 고대유적에는 빛의 마나 스톤이 있다

폭포의 동굴을 통해서만 들어갈 수 있는 성도 웬델. 그곳에는 샤를로트의 할아버지이자 여러 사람들에게 칭송받고 있는 빛의 대사제가 있는 빛의 사원이 있다. 호수의 마을 아스트리아에서 라비를 숲을 지나면 성새도시 자드로 갈 수 있으며 이곳에서 정기선박을 이용 다른 지방으로 이동할 수 있다. 웬델 지방에는 빛의 고대유적이라는 건물이 있으며 그곳에 빛의 마나 스톤이 있다고 알려져 있다.

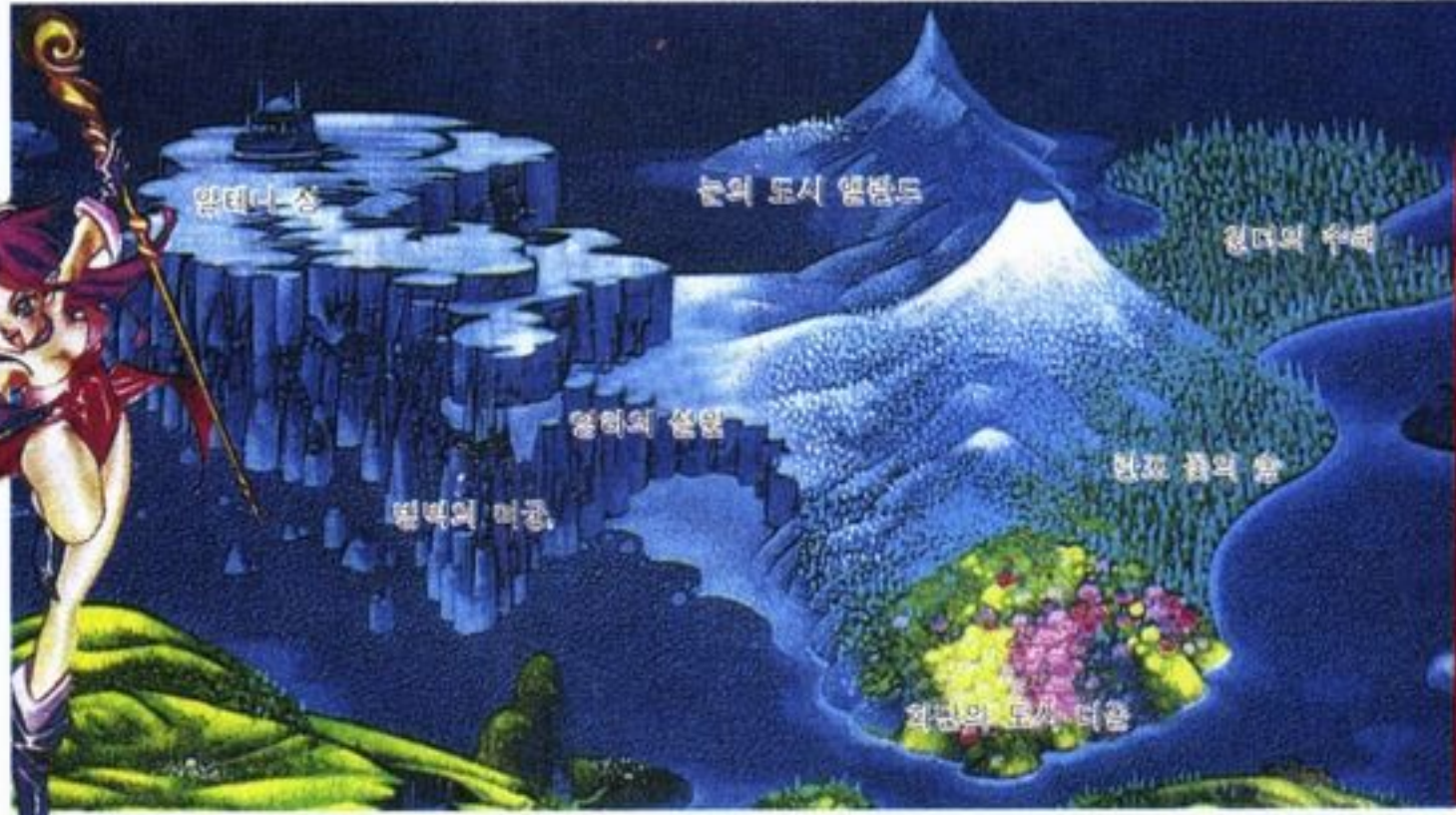


웬델 지방

**물과 나무의
마나 스톤 두개가
이곳에 있다**

눈의 도시 엘란드를 통해 차가운 설원을 지나 서쪽으로 나아가면 사리의 여왕이 다스리는 마법 왕국 알테나에 도착하게 된다. 설원의 남쪽에 위치한 빙벽의 미궁에는 물의 마나 스톤이 또 동쪽으로 펼쳐진 원더의 수해 속에는 나무의 마나 스톤이 있다.

안젤라

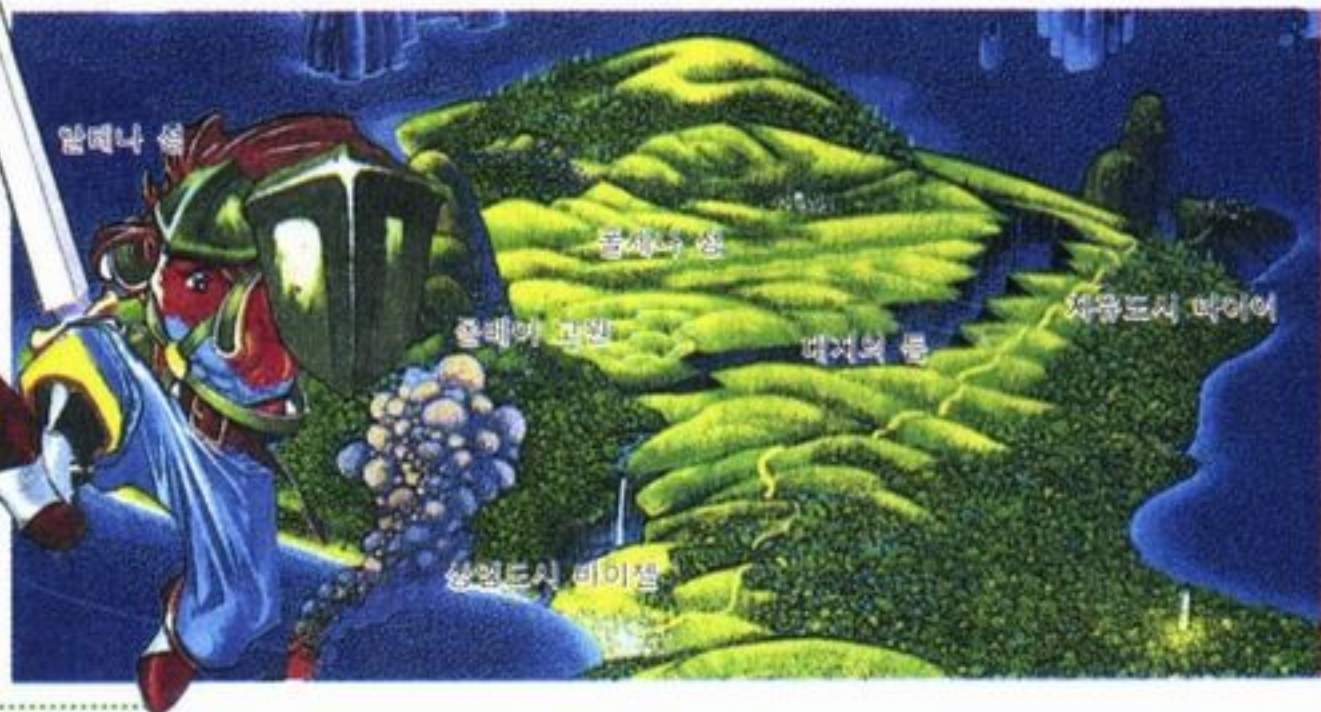


알테나 지방

**대지의 틈 깊은
곳에 마나 스톤이 있다**

세계를 공포의 도가니로 빠뜨렸던 용제를 토벌한 영웅왕이 다스리는 폴세나. 폴세나는 대지의 틈을 지나 몰베어 고원을 둘러싼 초원 속에 위치하고 있다. 대지의 틈을 지나 황금의 길을 따라가다 보면 마이어와 바이셀에 도착할 수 있다. 마나 스톤은 대지의 틈 어디엔가 잠들어 있다고 전해지는데...

듀란



폴세나 지방

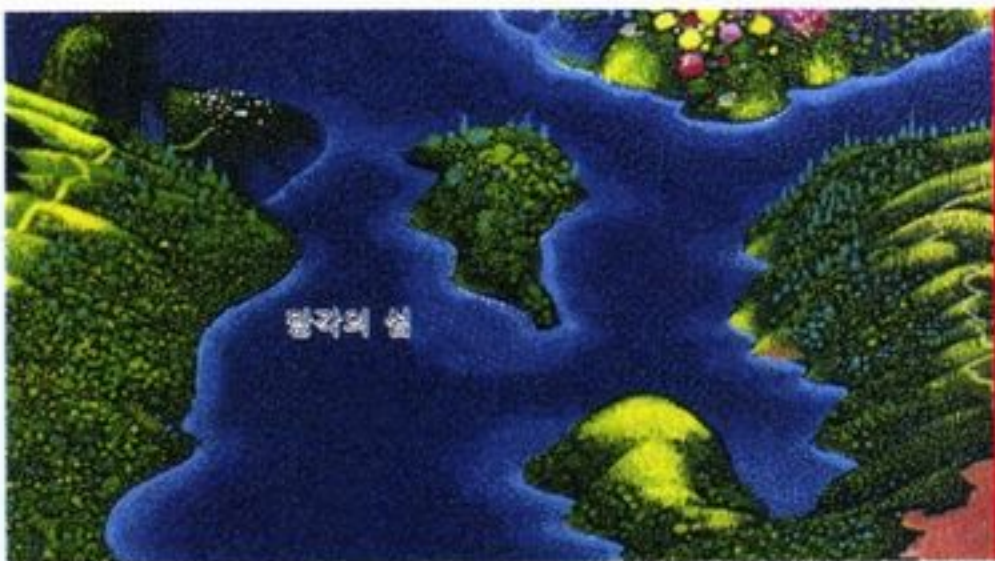
**월독의 탑 안에 달의
마나 스톤이**

언제나 밤이 지지 않는다는 월야의 숲. 그 깊숙한 곳에 인간들에게 박해받고 그들을 피해 숲 속에 숨어사는 수인들의 도시 비스트킹덤이 있다. 숲의 북서쪽에는 달의 마나 스톤을 모셔 놓았다는 월독의 탑이

케빈



비스트킹덤 지방

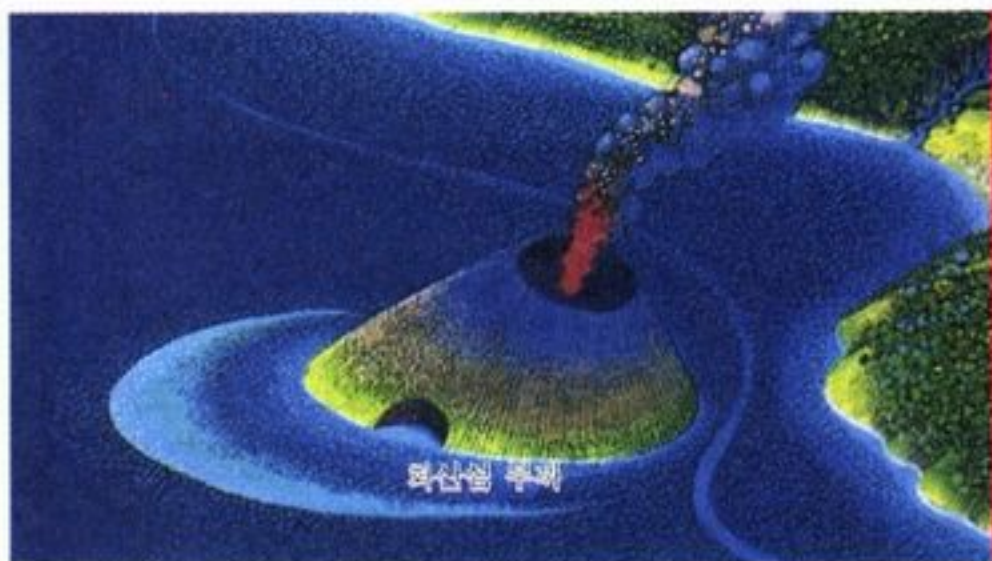


망각의 숲

성역으로 가는 입구

이곳은 고대 마나 스톤의 힘으로 인간들이 번영된 문화를 누리며 살고 있을 적에 마나 스톤의 힘이 전부 집결되던 곳이

다. 마나가 한번 소멸되었던 탓에 지금은 폐허가 된 곳이지만 여전히 마나의 힘이 모여드는 중심지인 것만은 변함이 없는 듯. 나중에 8명(?)의 정령을 전부 모으면 이곳에 들려 마나의 힘을 빌어 성역으로 가는 문을 열게 된다.



화산섬 부까

**운명적인
만남의 장소**

원래는 사람이 살지않는 무인도. 그렇다고 식량이나 식수가 부족한 것은 아니지만 원인은 언제 폭발할지 모르는 화산에

있다. 덕분에 몬스터인 다크 프리스트들이 모여 마을을 만들며 살고 있는데, 웬일인지 이들은 인간들에게도 우호적이다. 나중에 싫어도 들리게 되어 있으니 쇼핑이나 해두는 것이 좋을 것이다.

예비지식 2

성검전설을 플레이 함에 있어서...

성검전설 시리즈는 기존의 RPG와는 다른 액션 RPG인 만큼 전투를 중점적으로 게임이 진행될 것이다. 하지만 알면 득이 되고 모르면 손해라는 말도 있듯이 전투를 함에 있어서 보다 쾌적하고 효과적인 플레이 방법을 모르면 그것처럼 손해보는 장사는 없을 것이다. 따라서 두번째 예비지식은 게임을 플레이 함에 있어서 알고 있으면 편리한 요소들을 모아서 정리해 보았다.

1. 정령 속성의 대립관계를 파악

성검전설의 세계에는 불과 물, 흙과 바람 등 총 8개의 기본 원소로 구성되어 있다. 이 속성들은 결국 마나의 속성을 그대로 반영한 것으로 대부분의 몬스터와 요일 등도 이 속성에 따라서 구분할 수 있다. 게다가 이 속성이라는 것은 반드시 그에 대응하는 속성을 지니고 있어서(예를 들면 불과 물, 어둠과 빛 등의) 몬스터의 속성에 반대되는 속성으로 공격을 가하면 배의 효과를 올릴 수 있다.

특히 보스전에는 이 속성 파악이 무엇보다 중요한 승리요소로 작용한다는 점을 명심할 것. 이때 주의할 점은 속성 대립은 플레이어가 조종하는 플레이어 캐릭터들에게로 그대로 적용된다는 사실이다.

만일 빛의 클래스로 클래스 체인지 한 경우에는 어둠 속성의 공격에 타격이 크고 반대로 어둠 클래스인 경우 빛 속성의 공격에는 맥을 못추는 경우가

그것이다. 또 속성을 잘못 파악하여 세이버 계열(무기에 속성을 추가하는 마법)마법을 사용하면 상대에게 입히는 타격은 "1"이 되어버리니 주의!!

속성에 따른 강약은 요일과도 많은 상관이 있는데 불의 속성을 지닌 몬스터들은 사라만다의 날(즉 화요일)에는 공격력이 강해지고 운디네의 날(즉 수요일)에는 활동이 약해진다.

물론 캐릭터의 마법도 그에 걸맞는 요일에 위력이 강해진다.는 사실도 반드시 집고 넘어가야 할 요인이다.



요일도 속성에 관계된다. 같은 속성의 요일에 만나는 몬스터의 파괴력은 무시무시하다!

2. L, R 버튼으로 다른 캐릭터를 조종

플레이어가 조작하는 캐릭터가 반드시 주인공 캐릭터일 필요는 없다. 물론 선택 버튼을 누르면 조종하는 캐릭터가 바뀌기는 하지만 바쁜 세상에 언제나 그것을 하고 있을 수는 없는 일. 전투 중이나 이동 중에 L, R 버튼 중에 하나를 누르고 있으면 그에 대응하는 캐릭터를 버튼을 누르고 있는 동안에만 사용할 수 있다. 만일 오토플레이 캐릭터가 플레이어의 생각과는 다른 쪽으로 움직이고 있을 때 잠시 동안 이 테크닉을 사용

하는 것도 매우 편리한 방법일 것이다. 참고로 아이템이나 마법의 링 커맨드도 L, R 버튼을 눌러 줌으로써 다른 캐릭터의 것으로 이동할 수 있다.



오토 플레이 캐릭터가 적들에게 둘러싸였을 때는 L, R 버튼을 눌러 자신의 손으로 직접 구출하자

3. 서로 도와가며... 배틀 패턴 설정

상태 화면에는 배틀패턴 설정이라는 난이 준비되어 있다. 이것은 플레이어가 조종하는 캐릭터 외의 캐릭터들이 어떠한 형태로 전투를 진행하는가에 대한 설정인데 이것을 잘 활용하면 훨씬 효과적인 전투를 즐길 수 있다.

예를 들어 HP가 적은 안젤라의 경우 설정을 "안젤라에게 가

세"라고 해놓으면 전투 시작 시 안젤라와 싸우고 있는 적들을 공격하게 되므로 상대적으로 안젤라가 받게되는 타격도 줄어들게 된다. 처음에는 각 캐릭터 모두 "가장 가까운 적을 공격"이라고 설정되어 있으니 반드시 자신에게 알맞는 배틀 패턴으로 설정을 변경하도록 하자.

배틀패턴 설정(샘플 파티:듀란, 안젤라, 케빈)	
가장 가까운 적부터 공격	게임 초기의 설정. 공격력이 있는 캐릭터라면 이 설정으로도 충분히 헤쳐나간다.
안젤라에게 가세	동료를 도와주기 위한 커맨드. 특히 안젤라와 샤를로트가 파티에 있을 때는 이 커맨드로 설정하도록 하자.
케빈에게 가세	만일 가세하도록 설정할 경우, 두사람 중 한사람에게 가세하지 않으면 안된다. 이것은 다른 한사람을 위한 모드.
동료와 다른 적을 공격	다른 두사람은 서로 가세하도록 설정하여 놓고 자신은 전혀 다른 적을 공격하도록 하는 커맨드.

4. 조작할 캐릭터가 반드시 주인공 캐릭터일 필요는 없다

L, R 버튼이 순간적인 캐릭터 체인지라면 선택 버튼은 영구

적인 캐릭터 체인지 버튼일 것이다.(선택을 다시 누르지 않

예비지식2-성검전설을 플레이 함에 있어서...

는 한은-) 주인공만을 고집하지 말고 파티에 따라, 그리고 전황에 따라 조종하는 캐릭터를 바

꾸어 게임을 진행하여 나가자.

공격마법에 전념

안젤라



마법을 외우는 시간이 필요한 안젤라의 경우, 오토 캐릭터로 해두는 편이 좋다

도망가야 해요!

샤를로트



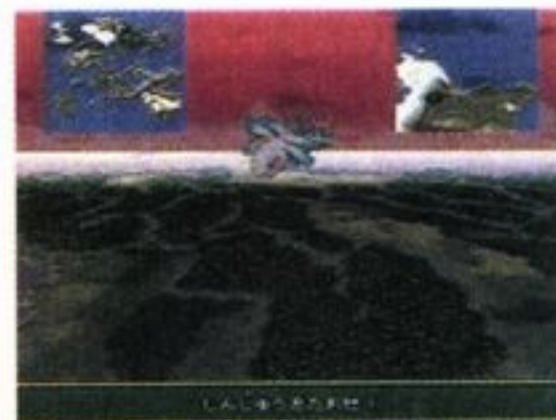
회복 전문이지만 체력이 없는 샤를로트 그녀는 될 수 있으면 플레이어가 조작해 전장에서 떨어진 곳으로부터 동료들을 회복시켜 주는 것이 바람직

5. 프라미에 탑승시 주의점?

공중을 높이 날으며 목적지까지 간편하게 이동시켜 주는 귀여운 용 프라미. 하지만 프라미는 이동 방법이 괴상해서 처음 접해보는 사람들은 금새 길을 잃어버리기 쉽상이다.

그때 이용하는 것이 상단에 있는 두 개의 윈도우. 프라미를 타고 있을 때에는 항상 두개의 윈도우가 상단에 표시되는데, 이동 중에 항상 펼쳐지는 화면 보다는 이 윈도우를 보며 운전(?)을 하도록 하자.

또 화면 하단에는 다음에 들려야할 목적지가 표시되므로 "도대체 어디서 뭘 해야 하는



A버튼으로 상승, B버튼으로 강하



공중을 날고 있는 기분을 그대로 만끽

거야!"라며 고민하는 플레이어는 한번 프라미를 타고 하단을 잘 살펴보자. 후반에 등장하는 신수들이 있는 곳도 상단 윈도우에 표시되니 참고하도록.



전장에서 보스로 등장해 플레이어들의 정신을 어리둥절하게 만들었던 프라미

왼쪽 윈도우	오른쪽 윈도우
전체 맵으로 대체적인 현위치와 진행 방향을 알 수 있다	확대 맵. 정확한 현 위치를 파악할 수 있다
장소 프라미가 지금 어디를 날고 있는가를 표시. 바다나 다른 명칭이 없는 곳이라면 조작 방법을 표시해 준다	



프라미의 정확한 현위치를 파악할 때-

6. 정기선을 이용하여 목적지까지

게임 시장에서는 부스카부나 프라미를 동료로 맞이할 수 없다. 따라서 각 국가간의 이동은 대부분 이 정기선이 맡고 있다. 초반에 아이템이나 무기, 방어구 등을 구입할 때 이 배를 이용해 타국으로 가서 사오도록.



블랙마켓이 있는 바이젤에 방문할 때, 정기선은 매우 편리한 존재이다

정기선 운임표

바로 <-> 바이젤	1인당 50루크
자드 <-> 바로	1인당 70루크
바이젤 <-> 자드	1인당 90루크
자드 <-> 마이어	1인당 60루크



7. 아이템의 활용

성검 3에는 총 71가지의 아이템이 존재한다.

그중 회복 아이템 이외에도 공격 아이템, 마법 아이템, 클래스 체인지 아이템 등 여러가지 쓸모있는 것들이 갖추어져 있는

데 이것들의 활용법을 제대로 숙지하지 않으면 모처럼 얻은 아이템도 쓸모없게 되어 버린다. 그래서 여기에 아이템 표를 공개한다.

회복 아이템		
이름	효과	가격/입수방법
동근 사탕	동료 한명의 HP를 100 회복	5루크
발군 초콜렛	동료 한명의 HP를 300 회복	40루크
벌꿀 드링크	동료 한명의 HP를 완전회복	75루크
푸이푸이 약초	스테이터스 이상을 회복(전투불능 제외)	10루크
별의 허브	스테이터스 치료 및 마법효과 해소	16루크
마법의 호두	동료 한명의 MP를 20 회복	50루크
천사의 성배	전투불능 상태에서 완전회복	100루크
특수 아이템		
이름	효과	가격/입수방법
마법의 로프	던전에서 입구까지 워프	12루크
몽견초	밤과 낮을 변화	몬스터
니트로의 화약	대포 발사시에 필요한 아이템	3000루크(?)
꼬마 햄머	꼬마로 변신/원래대로 돌아온다	이벤트
피파라 피리	부스카부를 불러낸다	이벤트
바람의 태고	프라미를 불러낸다	이벤트
아이템의 씨앗		
이름	효과	가격/입수방법
아이템의 씨앗	동근 사탕이나 몽견초 등이 열린다	몬스터
신비한 씨앗	마법의 호두나 천사의 성배가 열린다	몬스터
마법의 씨앗	마법 아이템이 열린다	몬스터
던지는 도구의 씨앗	타츠나 수리검 등이 열린다	몬스터
무기, 방어구의 씨앗	최강의 무기, 방어구를 얻는다	몬스터
???의 씨앗	클래스 체인지의 아이템을 얻는 씨앗	몬스터

마법 아이템		
이름	효과	가격/입수방법
마이코니드의 눈동자	木,적을 잠들게 한다	몬스터
애서신 버그의 눈동자	木,독을 적에게 심어 HP를 줄인다	몬스터
드리아드의 상	木,동료의 몸을 투명하게 하여 이동	몬스터
그렐의 기름	木,필살기 게이지를 가득 채운다	몬스터
마탄고 기름	木,적이 사용한 마법을 반사시킨다	몬스터
크로우라의 손톱	木,무기에 木의 속성을 붙여넣는다	몬스터
달의 코인	月,몬스터의 상태를 저하시킨다	몬스터
루나의 상	月,몬스터의 HP를 반으로 줄인다	몬스터
꼬마 데빌의 눈동자	月,몬스터를 작은 꼬마로 변신시킨다	몬스터
울프 데빌의 눈동자	月,크리티컬 히트의 빈도를 높인다	몬스터
포르빈 기름	月,전투 중 동료의 최대 HP를 상승	몬스터
카미라의 손톱	月,무기에 月の 속성을 붙여넣는다	몬스터
빛의 코인	光,적 전체에 빛의 타격을 준다	22루크
위스프의 상	光,몬스터 한명에게 마법 데미지	몬스터
포트 기름	光,동료 전체의 HP를 약 1/3 회복	30루크
마마포트 기름	光,동료 전체의 상태 이상을 회복	22루크
발군 기름	光,적이 발사한 마법의 위력을 반분	몬스터
파파포트 기름	光,무기에 光의 속성을 붙여넣는다	몬스터
암흑의 코인	闇,적 전체에 어둠의 타격을 준다	몬스터
제이드의 상	闇,몬스터에게 마법 데미지	몬스터
스펙터의 눈동자	闇,적의 간접,보조 마법을 모두 무효화	40루크
쉐도우제로의 눈동자	闇,무기공격의 데미지를 그대로 적에게	몬스터
고스트의 눈동자	闇,적 한명을 마법을 사용 소거시킴	몬스터
데몬의 손톱	闇,무기에 闇의 속성을 붙여넣는다	몬스터
대지의 코인	土,적 전체에게 마법 데미지	22루크
놈의 상	土,몬스터 한명에게 마법 데미지	몬스터
바지리스크의 이빨	土,적 한명에게 마법공격 석화	몬스터
바렛테의 비늘	土,동료 한명의 방어력을 상승	22루크
니드리온의 눈동자	土,적의 민첩성을 반분시킨다	몬스터
물베어의 손톱	土,무기에 土의 속성을 붙여 넣는다	40루크
얼음의 코인	水,적전체에게 마법 데미지를 입힌다	22루크
운디네의 상	水,몬스터 한명에게 마법 데미지	몬스터
백룡의 이빨	水,마법 데미지를 입히고 눈사람 효과	몬스터
사바킨의 비늘	水,동료 한명의 지성,마법효과를 상승	22루크
슬라임의 눈동자	水,적 한명의 공격력을 다운	몬스터
포세이돈의 손톱	水,무기에 水の 속성을 붙여넣는다	40루크
화염 코인	火,적 전체에게 마법 데미지	22루크
사라만다의 상	火,몬스터 한명에게 마법 데미지	몬스터
화염 도마뱀의 이빨	火,적 한명에게 강력한 마법 공격 감행	몬스터
드레이크의 비늘	火,동료 한명의 힘을 상승	22루크
뱃통의 눈동자	火,적의 지성, 마법 효과를 낮춘다	몬스터
게르베로스의 손톱	火,무기에 火의 속성을 붙여넣는다	40루크
바람의 코인	風,적전체에게 마법 데미지	22루크
진의 상	風,적 한명에게 마법 데미지	몬스터
버드의 이빨	風,마법 데미지, 침묵화 현상	몬스터
비의 비늘	風,동료 한명의 민첩성을 상승	22루크
비의 눈동자	風,적의 방어력을 다운	몬스터
세이렌의 손톱	風,무기에 風の 속성을 붙여 넣는다	몬스터

8. 필드 상에서 씨앗을 사용하면!?

여관에 비치되어 있는 화분에 씨앗 아이템을 심으면 그에 상응하는 아이템 열매가 열린다는 것 쯤이야 성검의 팬들이라면 누구나 알고 있는 사실일 것이다. 그러나 이 씨앗에는 아이템 열매를 맺는다는 점 외에도 다른 효과가 있는데 그중 가장 대표적인 것은 동료 전원의 HP를

50정도 회복시켜 준다는 것이다. 전체회복 수단이 없는 초반에는 매우 유용하게 사용될 것 같다.

또 후반에 등장하는 ???의 씨앗은 HP 회복효과 외에도 스테이터스 상승 등의 여러가지 효과를 포함하고 있기 때문에 전직을 마친 상태에서라면 더이상 화분에 심지 말고 아이템으로 이용하는 것도 하나의 방법.



전체 HP를 회복

어떤 효과가 숨겨져 있을까? 이것 외에도 각 아이템에는 각각의 효과가 숨겨져 있다. 전직 아이템에도...



9. 무기나 방어구 구입시 캐릭터를 바꾸지 말자

마을의 무기점, 방어구점에서 무기를 살 때, 하나하나 그에 걸 맞는 캐릭터로 바꾸어 가며 쇼핑을 하고 계시지는 않은지? 하지만 그런 번거로운 작업을 거칠 필요가 없다. 선두 캐릭터가 장비하지 못하는 물건이라면 그

대로 A버튼을 누르도록 하자. 그러면 "동료에게 넘겨준다"라는 커멘드가 나오게 되는데 이때 동료의 능력치 변화까지도 상세히 알려 주므로 상당히 편리하다. 의외로 모르는 사람들이 많아서 적어보았다.



"동료에게 넘겨준다"를 선택

능력치 변화를 한눈에 알 수 있다



예비지식 3

클래스 체인지의 이해

레벨 18과 38에 다르면 마나 스톤의 힘을 빌어 클래스 체인지를 할 수 있다. 어떤 클래스가 가장 이상적인 것일까? 그것은 여기 공개되는 글을 읽고 당신이 판단할 문제이다.

1. 클래스 체인지 후에는 능력치가 초기화된다

레벨이 어떤 적정치에 다르면 보다 상급직종인 클래스로 전직할 수 있게된다. 일단 한번 정하면 다시는 물릴 수 없지만 각 클래스마다 그 특징은 엄청나게 많이 존재한다. 필살기와 마법이 늘어나며 이로 인해 더욱 광범위한 전투를 즐길 수 있게 되는데...

예를 들어 보면 케빈의 "바슈커"의 경우 강력한 필살기를 지니고 있으며 더욱 강한 계급으로 전직할 수 있는 계기가 된다. 뿐만 아니라 클래스 체인지를

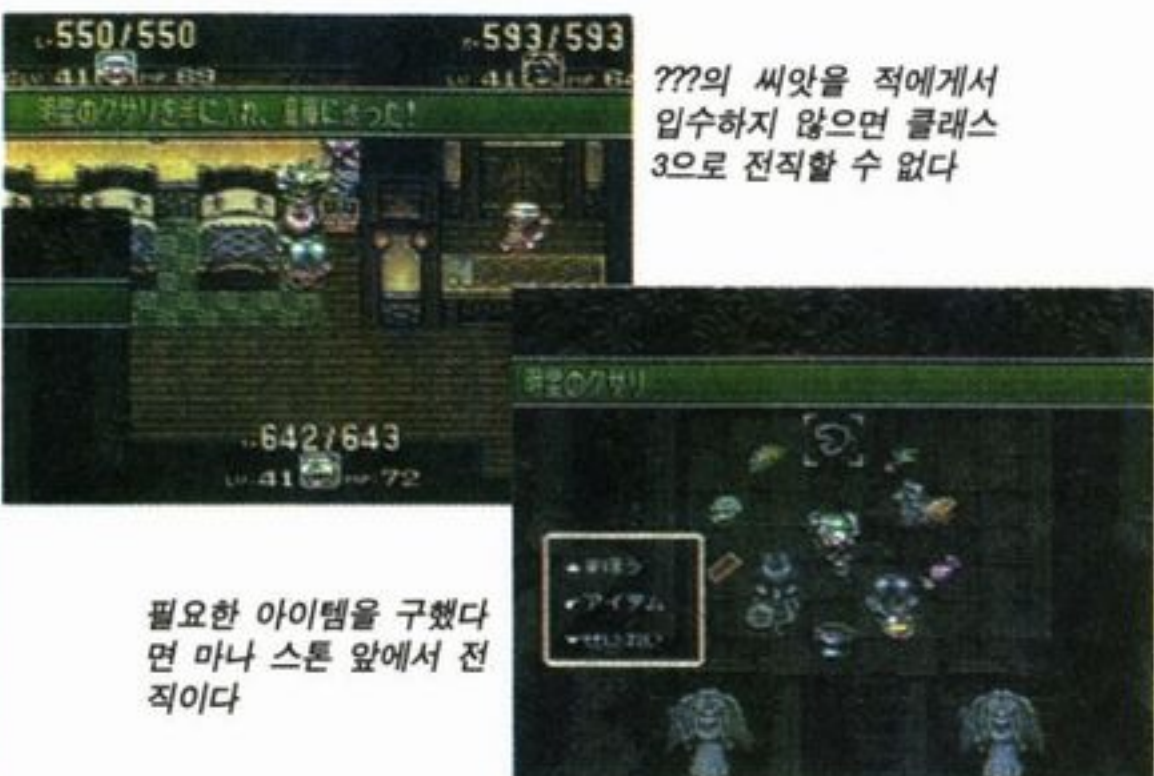
마치면 캐릭터의 색깔도 변하게 된다. 하지만 주의해야할 점이 한가지 있다.

클래스 체인지를 하면 이때까지 얼마나 레벨을 올렸던지간에 모든 능력치는 전직 클래스의 초기치로 다시 셋업된다. 즉 레벨 18에서 두번째 클래스로 전직하나 레벨 23으로 전직하나 전직 후 능력치는 같다는 것이다. 따라서 지정 레벨보다 높은 레벨로 전직하면 할수록 플레이어의 손해이니 무리한 레벨업은 금물!

2. 3번째 클래스로의 전직에는 아이템이 필요

클래스 2로의 전직은 단지 레벨을 18까지만 올리고 마나 스톤 앞에 서기만 하면 모든 것이 해결되었다. 하지만 3번째 클래스는 너무나 강력한 나머지 고대인들이 특정한 아이템에 그 능력을 봉인하여 이제는 세상에 존재하지 않는 전설의 클래스가 되어버린 것이다. 하지만 이 아이템은 적들이 가지고 있는 보

물상자에서 얻을 수 있는 ???의 씨앗을 심으면 얻을 수 있다. 레벨을 38까지 만들고(약 36에서 37이 적당하다. 어차피 씨앗을 찾으려고 여러 명을 죽이다 보면 레벨이 자동적으로 올라가니까) 자신이 전직하려는 클래스에 필요한 아이템을 구한 후 마나 스톤 앞에서 빌면 드디어 3번째 클래스가!!



3. 전직은 파티의 밸런스를 고려하여

어떠한 인물로 파티가 구성되어 있는가를 생각하여 신중히 전직을 선택해야할 필요가 있다. 공격 마법이 있으면 회복 마법을, 전체 공격 필살기가 있으면 한명을 공략하는 필살기를

만들어 놓는 것도 좋은 방법 중에 하나.

또 모두 한가지 길로만 전직하는 일은 피하도록 하자. 즉 빛과 어둠을 적당히 섞어서 배열하도록.

각 캐릭터의 클래스 체인지



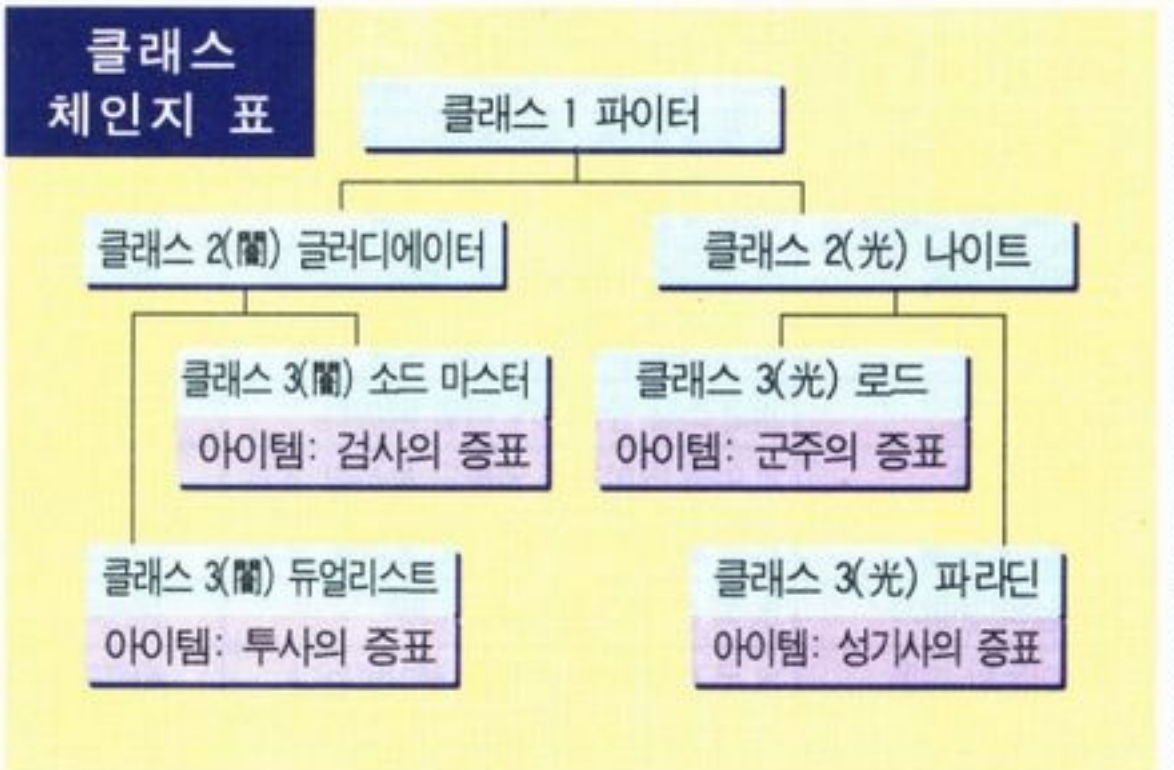
듀란(DURAN)

무기에 의한 공격이 특기인 듀란. 공수의 밸런스가 좋은 초보자형 캐릭터이다.

어둠 계열로 클래스 체인지하게 되면 각종 세이버 계열의 마법을 익히게 되어 적의 약점을 찾아 공격할 수 있으나 역시

추천할 만한 클래스는 빛 계열이라고나 할까?

회복 마법과 방패를 장비할 수 있는 이점을 생각하면 당연한 선택일지도 모른다. 물론 공격력 방면에서는 어둠 계열의 클래스가 한수 위.



새로운 강력함 찾아 나선다

국왕을 존경하여 누구보다도 조국을 사랑하는 청년. 그의 검술은 조국 폴세나에서도 최고수준이라고 일컬어지고 있다. 그러나 폴세나 성을 침공한 홍련의 마도사의 강력한 마법 앞에 무릎을 꿇고마는 듀란. 그는 좌절 끝에 새로운 힘을 찾아 여행을 떠난다.

파이터 -클래스 1- 막강한 힘에 의지하여 적을 베라

파이터는 공격 마법 및 회복 마법을 일절 사용할 수 없지만 그 대신 공격력과 방어력이 높다. 따라서 듀란은 전투 중에 자동으로 내버려 두어도 그리 쉽게 죽지 않는다는 사실.

나이트

방어력을 중시한다면..

회복 마법을 사용할 수 있는 클래스 게다가 방패를 장비할 수 있게 되지만 그라디에이터에 비하면 공격력은 확실히 떨어진다. 방어력을 중시한다면 나이트로 클래스 체인지하는 것이 좋다.

그라디에이터

보다 높은 공격력으로 적을 물리쳐라

나이트보다 공격력이 높다. 무기에 특수 속성을 주입하는 세이버 계열의 마법을 사용할 수 있으므로 적의 속성을 파악하여 그와 반대되는 속성을 겁에 주입하면 보다 높은 공격력으로 적을 분쇄할 수 있다. 그러나 방어면에서 다소 약한 것이 옥의 티.

페리틴

성스러운 힘으로 적을 무찌른다

나이트에 강한 공격력을 추가시킨 타입. 무기에 성스러운 힘을 주입할 수 있으며 필살기 역

시 적 전체를 공격할 수 있는 강력한 것이 생겨난다. 쓸만한 캐릭터.

로드

회복 마법 중시형

패러딘과 다르게 공격계 마법은 사용할 수 없다. 대신 회복 마법을 사용할 수 있으므로 더욱 밸런스 잡힌 파티를 구성할 수 있는 것이 로드와 장점. 특히 동료 전체를 회복시킬 수 있다는 점이 로드와 최대 장점.

소드 마스터

여러 속성에 대응

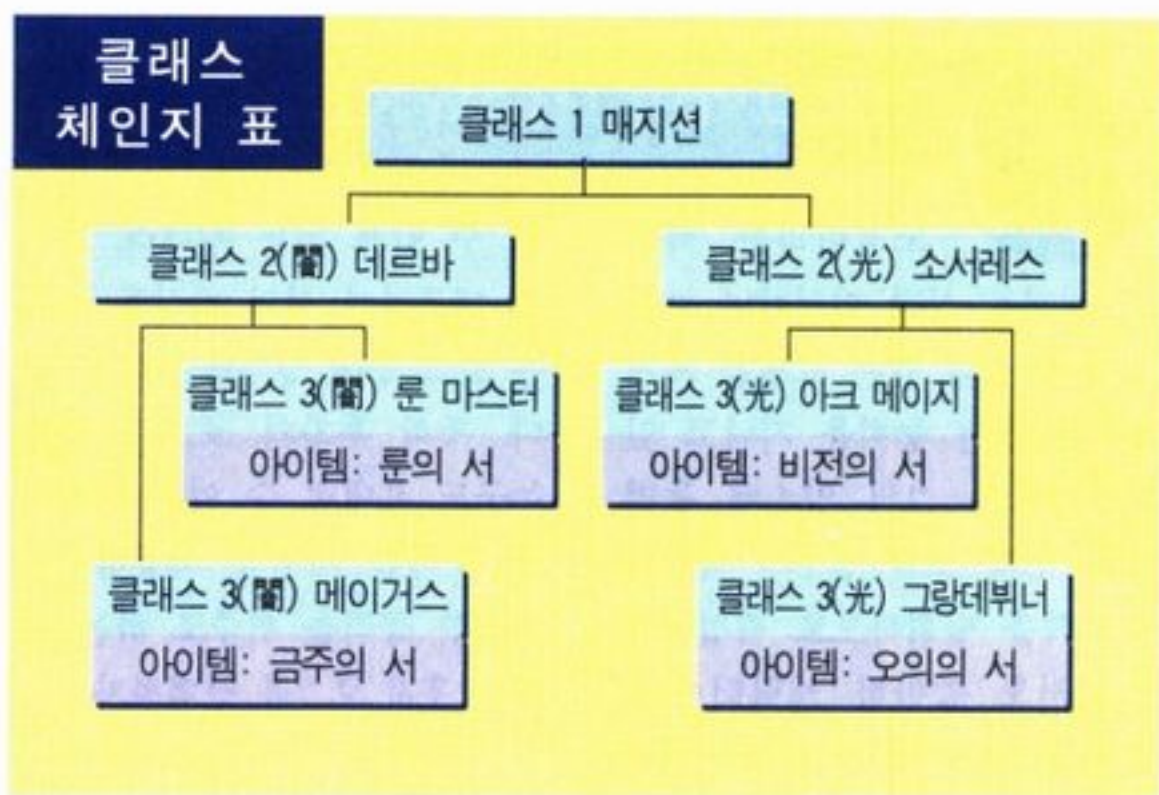
달과 나무의 속성을 겁에 주입할 수 있다. 클래스 2에서 익힌 세이버 마법을 동료 전체에게 사용할 수 있다는 점도 매력 중에 하나.

듀에리스트

최고의 공격력을 자랑한다

화이터 계열의 클래스에서는 최고의 공격력을 자랑하는 데스 브링거를 장비할 수 있다. 또 겁에 어둠의 속성을 주입할 수도 있다.

클래스 체인지 표



매지션 -클래스 1-

6개의 마법으로 적의 약점을 찌르자

그녀에게 무기에 의한 공격을 기대해서는 안된다. 방어력도 낮기 때문에 적에게 한방 얻어 맞으면 바로 죽어버리는 비극의 주인공. 그러나 대신 강력한 공격 마법을 사용할 수 있다. 가장 처음에 익힐 수 있는 호리볼로 적을 단체로 공격할 수 있기 때문에 매우 믿음직한 캐릭터이다.

소서레스

더욱 다양한 공격 마법을 사용

수행을 거듭한 매지션이 빛 계열의 클래스 체인지를 한 결과. 매지션 때와 비교하여 더욱 강력한 마법을 구사할 수 있으나 어둠 계열의 마법은 사용할 수 없다.

데르바

마법의 힘에 매료된 자

마법을 어디에 사용할까 보다는 마법의 힘 그 자체를 추구하는 마도사의 모습 그것이 바로 베르바이다. 사용할 수 있는 마법의 수는 소서레스에 비해 열등히 적다. 빛 계열의 마법 보다는 어둠의 마법을 특기로 하며 주로 사용하는 것은 강력한 공격 마법 다크 포스

그랑데비너

순수하게 성장한 마도사

마도사로서는 가장 순수한 목적으로 성장한 클래스 연속으로 두개의 마법을 동시에 구사

할 수 있는 특수능력을 지니고 있으며 공격 마법은 대부분이 적 전체를 공격할 수 있는 것들이다.

아크 메이지

강력한 정령마법을 사용

정령의 힘을 빌어 더욱 강력한 힘을 지니게 된 마도사. 수많은 정령의 힘을 빌어 강력한 무속성 마법을 사용할 수 있으나 어둠 계열의 마법은 일체 사용할 수 없다.

룬 마스터

마법의 어두운 면을 사용하는 마도사

마법의 부정적인 힘을 주로 사용하는 마도사. 테미지만이 아니라 화염, 침묵, 죽음 등의 추가 효과도 동시에 불러온다.

메이거스

마법의 본질을 잃어버린 마도사

마법의 힘만을 추구한 나머지 마법 본래의 목적마저 잊어버리게 된 마도사. 그러나 그 대가로 얻은 고대마법은 천재지변을 일으킬 만큼의 강력한 파괴력을 지니고 있다.



안젤라 (ANGELA)

다채로운 공격마법을 자랑한다. 그러나 공격력과 방어력이 낮기 때문에 무기에 의한 직접 공격에는 맥을 못춘다.

클래스 체인지해가면 더욱 강력한 마법을 구사할 수 있다. 각 클래스는 그에 따른 특수 공격 마법을 준비하고 있기 때문에 어느 쪽으로 클래스 체인지 하여도 무리는 없을 것이다.

일단 그랑데비너의 "더블 스펠"은 자신의 분신을 만들어 내어 한가지 마법을 연이어 두번 구사하는 기술로 상대방에게 두배의 타격을 입힌다. 아크 메이지의 "레인보우 더스트"는 정령들을 조합하여 무속성의 마법을 만들어 적을 공격하기 때문에 속성에 관계없이 강력한 타격을 입힌다. 메이거스의 고대마법

"에인션트"도 역시 무속성의 공격 마법. 룬 마스터가 지니고 있는 여러가지 마법은 적에게 타격을 입힐 뿐만 아니라 상태까지도 바꿔버리는 위력을 지니고 있다. 안젤라는 레벨을 향상시킴에 따라 전체 마법도 익혀가지만 때때로 마법에 대응하여 필살기를 발휘하는 적들도 있으니 주의하기 바란다.

어머니에게 인정받기 위해

어느 날 안젤라는 그녀의 어머니인 사리의 여왕에게 죽음을 당할 처지에 놓이게 된다. 너무 큰 충격을 받은 나머지 무의식 중에 마법을 이용 성에서 탈출한 안젤라는 훌륭한 한사람의 마도사가 되어 어머니에게 자신의 존재를 인정받기 위해서 여행을 떠난다.





호크아이 (HAWKEYE)

도적이라는 직업의 이점을 살려 던전이나 보물상자에 걸려 있는 트랩을 제거할 수 있는 능력을 지니고 있다. 게다가 그의 양손에 들려 있는 단검 또한 전투시 탁월한 파괴력을 발휘하므로 직접공격 면에서도 쓸만한 캐릭터이다. 한가지 단점이라면 HP가 낮게 설정되어 있다는 점 정도일까?

역시 도적이 천직인 관계로 클래스도 도적에 관계되는 것들. 어둠 계열의 닌자로 클래스 체인지하면 데미지 뿐만이 아니라 상태까지 저하시키는 인술을 사용할 수 있게 되며, 닌자의 능력을 한단계 초월한 클래스 3의 닌자 마스터를 선택할 것인가 아니면 유일하게 전체공격 필살기를 지니고 있는 나이트 블레이드를 선택할 것인가는 플레이어의 자유. 반대로 빛 계열의 쪽으로 전직하면 거의 대부분의 月, 木계열의 마법을 사용

할 수 있게 되는 원더러, 무기를 개조하여 적의 핵심을 지르는 로그 중에 양자택일할 수 있다. 특히 후자의 로그는 어느 누구도 흉내낼 수 없는 다양하고 특이한 마법을 사용하므로 화려한 공격을 위주로 하는 사람은 후자 로그를 선택하자.

억울하게 죽어간 친구의 넋을 위로하라

“아니야! 내가 죽인 것이 아니야!” 이것은 친구 이글을 죽인 살인범의 누명이 쓰여올 때 그가 외친 절규였다. 게다가 자신이 사랑하고 있던 이글의 여동생 제시카는 무서운 저주에 걸려버리는 등, 처음부터 비극의 연속에서 시작하는 호크아이의 스토리. 이 사건의 원흉 미수(美獸) 이자벨라를 쫓아 모험을 시작하였다.

을 사용 보다 큰 타격을 입히도록 하자.

원더러

자연을 사랑하는 인물

보다 깊게 자연의 힘을 체득하여 木, 月계열의 마법을 익혀간다. 슬립 플라워, 카운터 매직 등의 방어, 보조계의 주문이 특기.

로그

트랩의 전문가

렌저보다 강력한 레벨 2 트랩을 취급한다. 또 로켓트 런러 등 통칭 “개조 무기 공격”이라고 불리우는 특수능력을 사용할 수도 있다.

닌자 마스터

기술의 정점을 연마하는 자 새로운 기술을 추가로 익힐 수는 없으나 4개의 술과 수리점을 적 전체에게 사용할 수 있게 된다. 또 필살기 그림자숨기도 익힐 수 있다.

나이트 블레이드

변칙 기술로 적을 쓰러뜨린다 전체공격용 필살기 “분신베기”를 주로 사용하는 클래스 또 독안개와 흥기공격 등의 “반칙 기술”을 다루어 적의 허점을 찌르며 큰 타격을 입히는 것이 그의 특기이다.

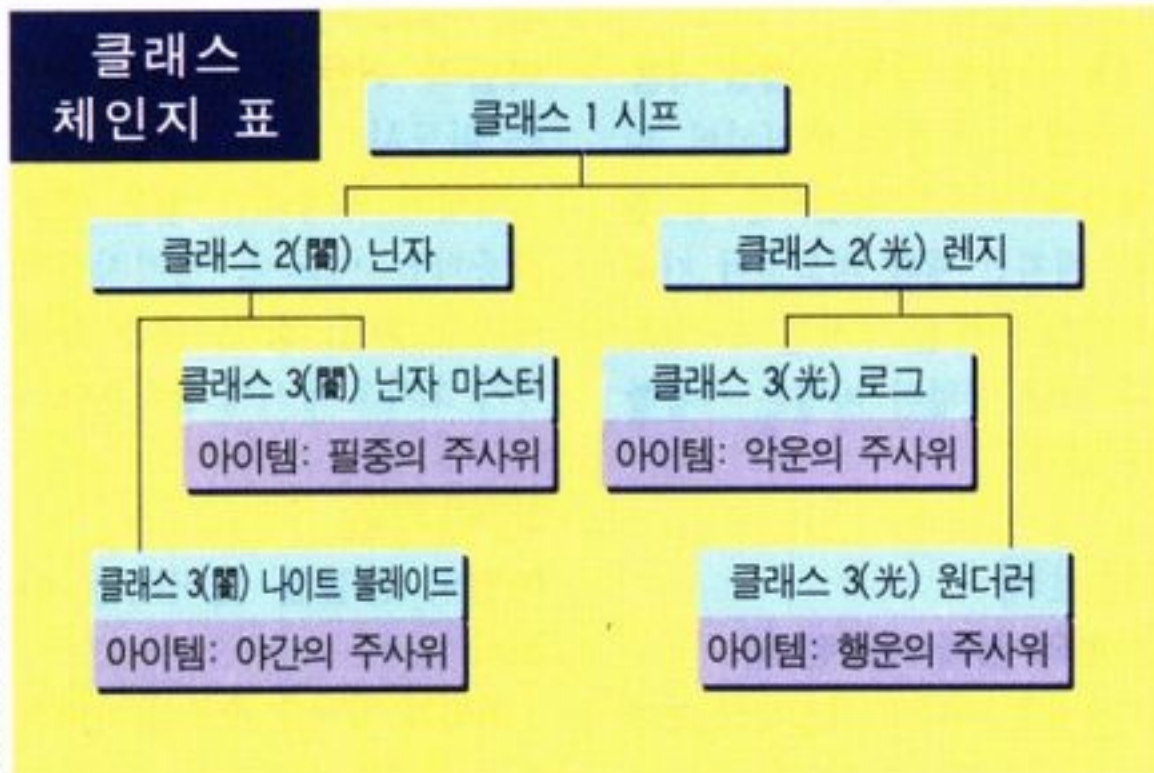


리즈(RIESZ)

창을 이용한 직접 공격이 강력한데다가 클래스 체인지 후에는 보조 마법을 익히는 만능 캐릭터. 게다가 최상급의 클래스가 되면 소환마법까지 쓸 수 있는 행운의 여신이다. 그녀가 빛 계열로 전직했을 때는 아군의 능력을 올리는 보조 마법을 지니게 되며, 반대로 어둠 계열의 클래스는 적의 능력을 낮추는 마법을 지니게 된다. 물

리적 공격력 면에서도 균형을 지니고 있으니 육탄전용 캐릭터로도 손색이 없다.

바람의 왕국의 재건을 위해서 아마조네스와 바람이 지키는 나라 로랜트는 나발군 앞에 패배했다. 하늘에 놓여진 다리 위에서 리즈는 맹세했다. 아버지의 복수와 납치된 동생 에리오트를 구출할 것을-

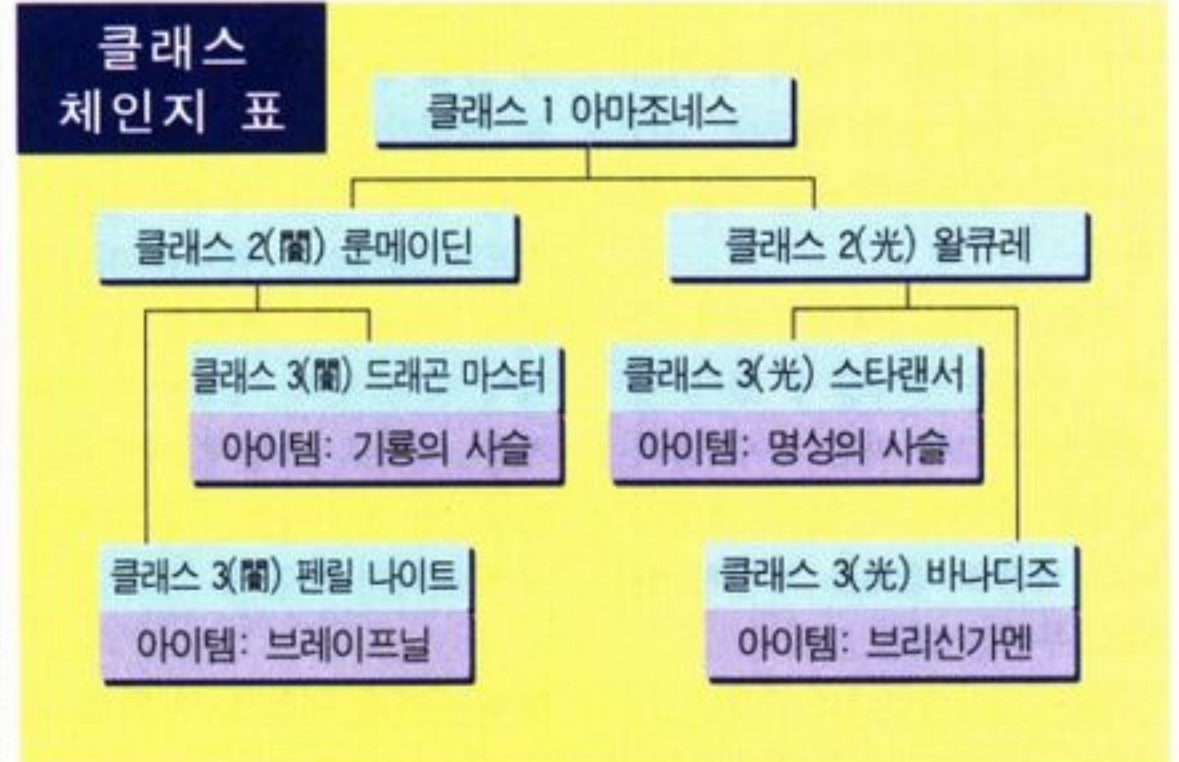


시프
적의 배후로 숨어들어라
특수공격은 없지만 한번에 두 번 공격할 수 있기 때문에 게이지를 모으기가 용이하다. 전투에서는 항상 선방에 배치하여 배면 베기를 이용 적을 물리쳐가자.

렌지
전체공격이 매력적인 클래스
특수공격에서 레벨 1 트랩(보물상자 등의 트랩 제거)을 익히

지만 위력은 기대하기 힘들다. 오히려 전체공격 필살기인 비연 던지기를 주로 사용하면 전투가 더욱 쉬워진다.

닌자
다채로운 기술로 약점을 파고 들어라!
필살기는 적 한명을 공격하는 것이지만 지, 수, 화, 풍계열 속성의 기술을 사용할 수 있다. 속성이 큰 의미를 지니는 전투에서는 적의 약점에 맞추어 기술



아마조네스
쓸모있는 전사다
마법은 사용할 수 없지만 직접 공격만으로도 충분히 강하다. 듀란, 케빈에 비교하면 방어력이 약간 불안한 듯 하지만 초반에서는 그것으로 충분.

알큐레
스테이터스를 파워 업시키는 마법이 강력!
북방신화의 여전사의 이름이 유래인 전사. 높은 공격력과 프로젝트 업 등의 스테이터스 업 효과를 지니는 보조 마법을 습득해 간다.

룬메이던

마법은 확실한 승리를 위해서 전투능력을 끌어내기 위해서 완고하게 순결을 지키는 여전사. 왈큐레와는 정반대로 파워다운 등 적의 능력을 저하시키는 보조 마법을 쓴다

바나디즈

풍요를 가져다주는 여신 리스 클래스의 유일하게 필살기가 전체공격이다. [프레리아]를 소환해서 적 전체에게 공격을 가할 수 있는 것도 바나디즈의 매력이다.

스타렌서

별빛처럼 빛나는 전사 별의 정기가 서린 창으로 적

을 찌르는 전사. 보조 마법의 범위가 전체인데다가, [마루도크]를 소환하는 능력도 있다.

드래곤 마스터

용을 조종하는 능력을 가지고 있다

용과 함께 싸우면서 용의 힘을 몸에 지니게 되었다고 전해지는 전사. 전설의 드래곤 [요루문간드]를 소환해서 모든 것을 불태워버린다.

펜릴나이트

사악한 악의 여전사

룬 메이던이 강화된 클래스 보조마법의 범위가 적 전체가 되는데다가, [라미안나가]를 소환할 수 있다.

공격력은 바슈커보다 낮지만 적 전체 공격용 비엠피질풍각이 강력하다.

바슈커

공격력이 높은 것이 장점

몽크와는 달리 회복 마법이나 비공을 쓸 수는 없지만 그 대신에 공격력이 몽크보다 높다. 야간 전투시에는 화이트팡에 대해서(?) 블랙팡으로 변신할 수 있다.

갓 핸드

이것이 바로 궁극의 격투가

그 주먹에 성스러운 힘을 담고 있는 격투가. 오라 웨이브라는 흔치 않은 목계열의 마법을 쓸 수가 있다.

워리어 몽크

숙련된 전신력에 의해서 한층

다듬어진 기술로 싸운다. 전체 회복 마법에다가 주먹에서 MP를 흡수하는 마법을 쓸 수 있다.

델뤼쉬

전투에 모든 것을 건다

거듭되는 수련을 통해서 전투의 비법을 찾아낸 격투가. 워리어 몽크와는 달리 주먹에서 HP를 흡수하는 마력을 구사할 수 있다.

테스 핸드

사악한 마음에 빠져버린 사나이

강력한 힘을 얻기 위해서 마음을 더럽혀 버린 격투가. 그랩러 계열에서는 최고의 공격력을 지니고 있으며 에너지볼 마법을 쓴다.



케빈(KEVIN)

강력한 권법으로 적을 공격하는 권법가. 늑대인간의 피를 이어받아서 밤이 되면 늑대인간으로 변신할 수 있다. 늑대인간으로 변했을때의 공격력 상승은 두말하면 잔소리! 따라서 케빈을 파티에 넣었다면 될 수 있는한 밤에 행동하도록 하자.

클래스 체인지를 하면 필살기를 비롯 적 한명에게 공격하는 던지기 기술까지 습득(이 경우

에도 필살기 게이지를 사용)하게 된다. 케빈은 마법에 약하므로 클래스 체인지를 하여도 그리 많은 양을 습득하진 못한다.

수인왕의 함정

냉혹한 살인머신으로 길러진 케빈이지만, 꼬마 늑대 칼과의 만남에 의해 상냥함이 싹트기 시작한다. 하지만 수인왕의 함정에 빠진 케빈은 칼을 자신의 손으로 해치고 마는데..



샤를로트(Charlotte)

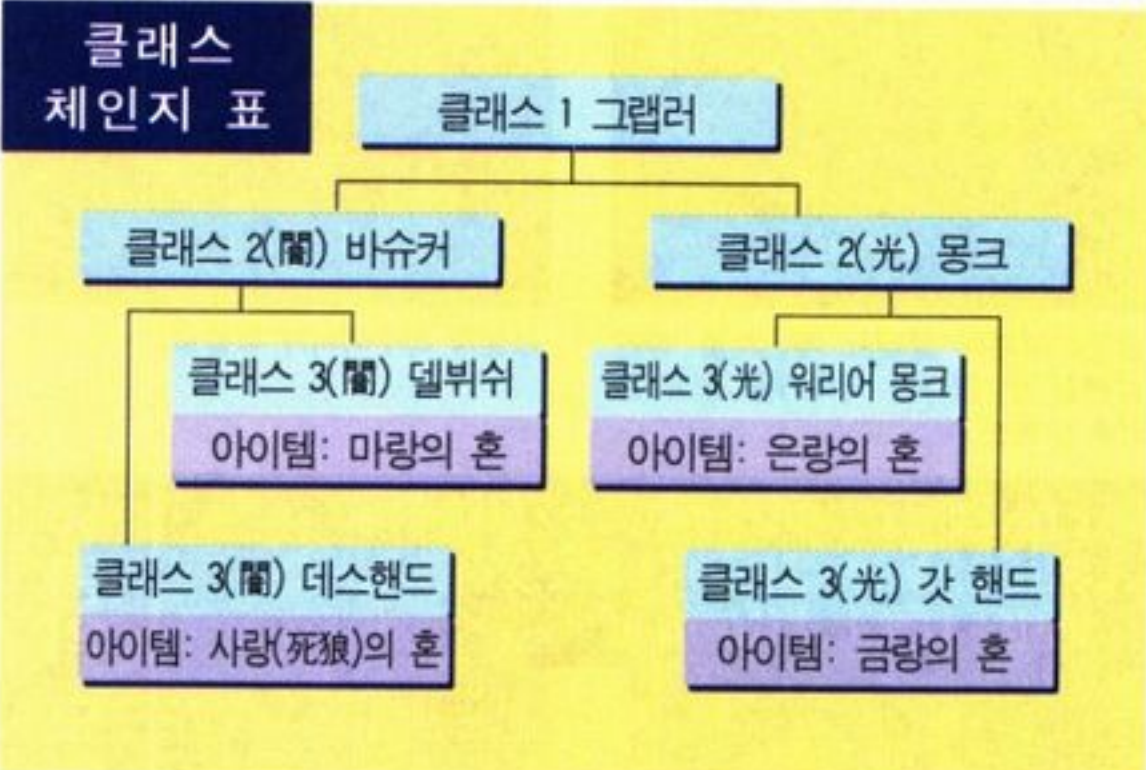
공격보다는 회복 마법이 특기다. 이상하게 들릴지도 모르겠지만 그녀는 빛의 계열로 클래스 체인지하든 어둠의 계열로 클래스 체인지 하든간에 회복마법을 구사할 수 있다는 점이 특기이다.

빛 계열로 클래스 체인지하면 각종 세이버 계열의 마법을 구사할 수 있게 된다. 후반부에 신수들과의 싸움에서 신수의 약점을 파악하여 전투를 유리한 방면으로 이끌어 가자. 어둠계열의 경우에는 강력한 소환 마법

을 사용할 수 있다. 샤를로트는 어차피 마법을 주로하는 캐릭터이므로 공격력, 방어력은 그다지 높지 않으므로 플레이시 상당한 주의가 요구된다.

히스를 구하기 위해

어느 날 밤 아스트리아 호수에서 의문의 빛이 목격되어, 그를 조사하기 위해 신관 히스가 파견되었다. 그 사실을 안 샤를로트는 히스를 지키기 위해서 아스트리아 호수로 향한다.



그랩러

그야말로 "인간병기"

최고로 강화시킨 육체를 이용해서 권법으로 공격하는 격투가. 밤이 되어 늑대인간으로 변신하면 공격력과 방어력이 올라

가서 무적의 힘을 자랑한다.

몽크

건강한 마음을 가진 격투가

회복 마법과 일순간 힘을 올리는 비공을 익힌다(복두신권?).



크레딧

회복 마법으로 동료들을 구해라
공격력, 방어력 모두 낮고 사용할 수 있는 마법도 회복계 뿐. 레벨이 올라갈 때마다 힘과 체력을 올린다면 그런대로 싸울 수 있게 되지만 무리해서 전투 요원으로 키우기 보다는 정신을 집중적으로 키워서 회복마법전용으로 쓰는 편이 좋다. 샤를로트가 전투에서 진가를 발휘할 때는 클래스 체인지 후부터. 초반에는 무리하지 말고 샤를로트의 웃기는 대사를 즐기면서 장기적인 안목으로 키우자.

프릭스레스

마법이 충실, 대단한 쓸모가
회복 마법을 우리편 전체에 쓸 수 있는 데다가 공격 마법과 공격 보조마법까지 쓸 수 있게 된다. 여기까지 오면 충분한 전력이 된다.

엔첸트레스

소환 마법을 쓸 수 있다
전체 회복 마법과 소환 마법을 익힐 수 있다. 소환 마법의 특징은 MP의 소비가 적다는 것. 연발도 가능하다.

비숍

光 마법이라면 나에게
방어계의 光마법을 쓸 수 있게 된다. 또 언데드 계열의 몬스터를 레벨에 따라 파괴하는 특수능력도 가지고 있다.

세이지

세이버 마법의 프로
무기의 속성을 부여해주는 세이버 마법이 숙달되어서 우리편 전체에게 걸 수 있게 된다. 게다가 더욱 더 강력해진 공격 마법도 쓸 수 있다.

네크로만사

시체여 내게로 오라
성직자가 타락한 모습. 일단 회복 마법은 쓸 수 있지만 그것 보다는 어둠의 마법이 특기다. 거기다가 죽은 자를 소환하는 마법을 쓴다.

이블 사제

악마를 부르는 악의 사제
비숍과는 극단적으로 대립되는 악의 사제다. 마계의 지배자 악마를 소환해서 데몬 브레스를 토해 적을 해치운다.

스토리 공략

제 1장 성역으로의 문

성검전설 3의 분석을 편의상 3개의 장으로 나누어 보았다. 그중 제 1장에서는 캐릭터가 모험을 결심하고 8개의 정령을 모아 성역의 문을 여는 곳까지를 차례대로 나열하고자 한다. 참고로 분석상 필자가 선택한 파티는 다음과 같다.

주인공 듀란. 두번째 동료 안젤라. 세번째 동료 케빈. 여기에 분석하는 루트는 어떠한 주인공들이라도 반드시 거쳐야 하는 요소이며 중간중간 나누어지는 곳들은 짝막하게나마 따로 거론하기로 하겠다.

전설의 클래스 체인지

플세나 최고의 검사였던 듀란. 그러나 그는 갑자기 성을 기습한 홍련의 마도사에게 무참히 패해 자신을 잃고 방황하고 있었다. 매일매일 바에서 술로 자신을 지탱하며 지내던 그에게 여동생 웬디는 실망의 말을 던지고. 듀란은 더할 수 없는 절망감에 술집을 나와 마을을 배회한다. 여기에서 플레이어가 할 일은 거의 없다. 일단 아이템 상점에서 등근 사탕 3개 정도를 구입하여 놓는 것이 준비의 일환. 무기나 방어구는 새로운 것이 없으므로 돌아다녀도 소용없다.

마을 건물 2층에 가보면 점치는 할머니가 있는데 그 할머니에게 점을 쳐보도록. 그러면 그녀는 강해지기 위해서는 클레

스 체인지를 해야 하며 그 방법은 성도 웬델의 빛의 대사제가 알고 있다고 알려준다.

“그래?! 그럼 그 클래스 체인지인가 뭔가를 하면 홍련의 마도사를 물리칠 수 있다는 이야기로군!”

듀란은 새로운 활력을 얻어 클래스 체인지를 위해 성도 웬델로 떠날 준비를 한다. 그전에 일단 스텔라 아주머니가 기다리고 있는 듀란의 집으로 가 보길. 스텔라는 듀란이 여행을 떠날 것을 미리 짐작하고 있었다는 듯이 말없이 그의 아버지 황금의 기사 로키가 사용하던 검을 내어준다.(그렇다곤 해도 단순한 브론드 소드이니 기대는 하지 말 것) 스텔라 아주머니와

작별인사를 하고난 뒤 다시 플세나 성으로 돌아가 영웅왕을 만나도록 하자. 영웅왕과 이야기를 하고 나면 이제 준비는 완전히 끝난 것이다. 그럼 마을을 나가 대지의 틈으로

대지의 틈에서 듀란은 자신이 돌아온 길은 한번 쳐다보며 굳은 결의를 한다.

“난 세상 누구보다도 강해지

겠어. 그래서 반드시 홍련의 마도사를 물리쳐 보이겠어.”

듀란은 배를 타고 성새도시 자드로 향한다. 세상에서 가장 강한 전사가 되겠다고 마음을 먹고 길을 떠나는 듀란. 하지만 그는 아직까지 알지 못하였다. 그의 앞에 어떤 운명이 기다리고 있는지를. 그의 모험은 이제 시작되었을 뿐.



점쟁이에게서 클래스 체인지를 하면 강해질 수 있다는 이야기를 듣고 흥분하는 듀란



스텔라 아주머니와 작별음



듀란의 모험이 시작되었다

세계를 구할 모험의 시작

월 오 위스프를 구하라

목적: 빛의 정령 월 오 위스프를 구출.
클리어 레벨- LV 3



자드 주변의 맵

진행차트

성새도시 자드→라비의 숲→호수의 마을 아스트리아→폭포의 동굴→성도 웬델→폭포의 동굴→풀 메탈 하거와의 결전

성새도시 자드에 도착한 듀란. 그러나 자드에는 의외의 사건이 그를 기다리고 있었다. 비스트 킹덤의 수인들이 마을을 점령하고 있어서 웬델로 가는 길은 커녕 정기선도 움직이지 못하게 된 것이다. 이들은 자신들을 박해한 인간들에게 복수하기 위해 성도 웬델을 습격하려고 있었다.

자드에서는 듀란을 제외하고도 다른 5명의 주인공 캐릭터와 만날 수 있는데 이 시점에서는 그들과 만나도 동료로 되어 같이 활동하지는 않는다. 단지 말이라도 걸어 보면 재미있으니 한번씩은 대화해보는 것도 좋다.

무기와 방어구점에서는 새로운 물건들을 팔고 있으니 무장을 일신하는 것이 앞으로의 모험에 도움이 될 것이다. 마을 주점에서 근무하는 마스터와 이야기를 해 보면 수인들은 밤에는 늑대로 변신하여 광기를 표출하기 때문에 경비가 허술해질 것이라는 정보를 제공해 준다. 그 이야기를 들었다면 여관에 들려 저녁까지 잠을 청하도록. 그리고 밤이 되었다면 탈출하자.

물론 목적은 라비의 숲 북쪽

에 위치한 호수의 마을 아스트리아이다.

라비의 숲에는 마이코니드와 라비가 적으로 등장한다. 하지만 라비는 밤이 되면 잠에 빠지므로 별 걱정이 없을 것이다. 단 마이코니드의 잠드는 포자 공격만 유의하면 별탈은 없다. 라비의 숲에는 아스트리아로 가는 길과 폭포의 동굴로 가는 길이 있는데 어차피 폭포의 동굴에는 결계가 펼쳐져 있으므로 아스트리아로 가도록 하자.



자드는 수인들에게 점령된 상태



다른 캐릭터들도 일단은 이 마을에 집결한다



밤이 되면 경비가 허술해지므로 탈출을

아스트리아에 도착하면 일단은 폭포의 동굴에 쳐져있는 결계에 관한 정보와 며칠전부터 밤마다 나타나는 이상한 빛의 이야기를 듣도록 하자. 고대의 예언에 따르면 세상이 멸망할 때에 이와 같은 빛이 나타나기 때문에 사람들은 두려움에 떨고 있었다.

일단 이야기를 나누어 본 뒤 여관에서 잠을 청하자. 얼마나 시간이 흘렀을까? 듀란의 눈 주위가 갑자기 강한 빛에 둘러싸인 듯이 부서왔다. 잠을 깬 듀란이 목격한 것은 밝은 광채가 라비의 숲 쪽으로 흘러가는 광경이었다. 자신도 모르게 그 빛에 이끌리는 듀란. 빛을 따라 라비의 숲으로 가자.

빛을 따라 라비의 숲으로 온 듀란은 그 빛의 정체가 마나의 성역에서 온 페어리라는 것을 알게 된다. 더이상 인간계에서 독자적으로 행동할 기력이 남아 있지 않다고 듀란에게 자신을 성도 웬델에 데려다 달라고 부탁하는 페어리. 그녀는 앞으로 여행에 도움을 주는 중요한 존재이다. 물론 듀란의 속에서 기생(?)하며 살아가지만... 어쨌든 페어리가 있으면 폭포의 동굴에 쳐져 있는 결계를 풀 수 있으니 서둘러 아스트리아로 돌아가자.

페어리와 아스트리아에 돌아오자 이미 그곳은 비스트 킹덤의 병사들에 의해 완전히 파괴된 후였다. 서둘러서 폭포의 동굴로 향하는 듀란. 동굴 앞에서 첫번째 동료와 만나게 될 것이다.(필자의 경우에는 안젤라) 안젤라는 알테나 왕국의 왕녀인데

어느 날 그녀의 어머니인 사리의 여왕이 안젤라의 목숨과 바꾸어 마나 스톤의 힘을 해방시키려 했기 때문에 그곳에서 탈출하여 떠돌고 있는 신세였다. 안젤라는 자신을 도와줄 존재를 빛의 사제라고 믿고 웬델로 향하던 도중 결계 덕분에 더이상 나아가지 못하고 고민하고 있었다. 그녀를 동료로 맞이하고 폭포의 동굴로 들어가자.



눈부신 빛을 발견하고 뒤를 따라가는 듀란



페어리가 듀란의 몸 속에 들어온다



안젤라를 동료로.

동굴 안은 그다지 복잡하지 않은 구조로 이루어져 있다. 가끔 공간에 갇혀 버릴 때가 있는데 주위의 적을 모두 물리치면 길이 열리니 걱정하지 말자. 황금의 여신상에서는 HP,MP 회복, 그리고 세이브를 할 수 있으니 자주 활용하도록. 동굴 안에서 위기에 처한 샤를로트를 구해준 다음 성도 웬델로 가자.



사롤트와의 만남

웬델에서 만난 빛의 대사제는 마나의 위기와 세상이 지금 처한 상황에 대해 설명해 주었다. 페어리는 성역의 마나 나무가 시들자 이 위기를 대사제에게 알리기 위해 온 것이다. 그리고 마나의 검을 뽑아 마나의 여신을 각성시켜 다시 마나의 나무를 원상태로 돌리기 위해 용사를 찾아왔다는 것이다.

그리고 듀란은 그녀에게 선택받은 인물이었고 갑작스런 분위기 전개에 당황하며 화를 내는 듀란이었으나 마나의 검을 지닌 자는 세계에서 가장 강한 힘을 얻을 수 있다는 페어리의 사탕발림(?)에 넘어가 선택받은 용사로서의 사명을 수행하게 된다. 일단 폭포의 동굴 어딘가에 있다는 빛의 정령 윌 오 위스프를 찾아야 한다. 웬델에서 회복 아이템과 무기, 방어구 등을 새



페어리의 도움을 받으면 허공도 날 수 있다?

롭게 점검한 후 폭포의 동굴로 떠나자.

폭포의 동굴 중에서 길이 끊어져 건너편으로 가지 못하는 곳이 있었을 것이다. 그곳에 도착하면 자동적으로 링 커맨드가 열리는데 "정령"의 페어리를 선택하면 건너편으로 갈 수 있게 해준다.

자, 이제 최초의 보스인 풀메탈 하거와 싸울 차례이니 다시 한번 체재를 점검하자. 풀메탈 하거는 빛의 속성을 지녔으므로 어둠 속성의 공격이 유효하다. 그렇다고는 해도 아직 마법을 사용할 수 없는 처지이니 마구잡이로 지는 수밖에. 언제나 HP는 중간 이상을 유지하도록 하자. 그를 물리치면 빛의 정령 윌 오 위스프를 구할 수 있다.



빛의 사제에게서 세계의 위기를 듣는 일행



눈을 가리고 있으면 물리적 공격이 일체 먹히지 않는다

드워프의 힘을 빌어 흙의 정령을 구출하라

목적: 흙의 정령 노움을 구출
클리어 레벨- LV 9



마이아 주변 맵

진행차트

성새도시 자드→정기선→자유도시 마이아→황금의 길→대지의 틈→자유도시 마이아→드워프의 마을→드워프의 터널→주얼 이터와의 대결

윌 오 위스프를 구출하여 성도로 돌아오는 도중 수인들의 습격을 받은 일행. 수인들은 듀란 일행이 풀어놓은 결계를 통하여 웬델을 습격하기 위해 온 것이었다. 결국 그들에게 잡히는 신세가 된 듀란과 안젤라.

자드의 감옥에 갇힌 그들은 그곳에서 수인 케빈을 만난다. 케빈의 도움으로 수인을 속이고 탈출에 성공한 듀란 일행은 정기선을 타고 자유의 도시 마이아로 향한다. 참, 탈출할 때 눈앞에 있는 황금의 여신상을 통해 회복 및 세이브를 해둘 것. 정기선 안에서 케빈은 새끼늑대 칼을 살리기 위해 듀란과 함께 마나의 성검을 찾으러 여행에 동참하게 된다.

자드에서 무사히 탈출하게 된 일행은 마이아에서 영웅왕이 마나 스톤에 대해 자세히 알고 있다는 정보를 입수하고는 듀란의 고향인 풀세나로 돌아갈 것을 결심한다. 풀세나의 영웅왕에게 가기 위해서는 일단 황금의 길을 지나기야 한다. 황금의 길은 대지의 틈과 바이젤로 향하는

길로 나뉘어 지는데 지금 바이젤로 가보았자 알테나 국의 침공에 의해 외부인은 받아들여주지 않는다. 따라서 갈림길의 북쪽에 있는 대지의 틈으로 가도록 하자. 대지의 틈에 도착한 일행은 다리에서 잠복해 있던 알테나국의 병사들과 만나게 된다. 안젤라에게는 반역죄가 씌워져 말살명령이 내려져 있는데 그들을 거리낌 없이 일행을 공격해 온다. 이번 적은 머신 고렘 R이라는 마도 병기이다. 두 명이 등장하는데 일단 한명을 집중적으로 공격한 후 다른 한명을 공격하면 쉽게 클리어할 수 있다. 머신 고렘은 자신들의 패배와 함께 자폭 프로그램을 작동시켜 풀세나로 향하는 단



케빈이 동료가 되어준다



본 보야지의 발명품은 풀세나로 일행을 실어다 줄 수 있다. 하지만 화약이-



자드에서 만난 두번째 동료

ウィスプ「ういっす! オレっすよ、オレ! このオレが、みなさんが探してる、ウィル・オ・ウィスプっす! ああ、フルメタルハガーの体内に封じられてたっす。



빛의 정령 윌 오 위스프



알테나 군이 안젤라를 암살하려 한다



머신 고렘의 공격



고렘의 자폭으로 다리가 끊어져 버렸다

한가지의 수단인 다리를 끊어버린다.

폴세나로 갈 수 있는 다리가 끊어져 일행은 어쩔 수 없이 다시 마이어로 돌아오게 되었다. 그곳에는 본 보야지라는 매드 사이언티스트가 살고 있는데 그는 최근 몬스터가 득실대는 황금의 길을 통하지 않고도 편안히 폴세나까지 갈 수 있는 이동 수단을 발명했다고 한다. 그것은 거대한 대포에 인간을 집어 넣고 목적지에 쏘아대는 상당히 위험하고 상식밖의 방법이었지만 지금 일행은 방법을 따질 때가 아니었다.

하지만 이 방법에도 약간의 문제가 있었는데 그것은 대포를 쏠 화약이 없다는 것이다. 화약은 대지의 틈 어딘가에 살고 있는 드워프가 지니고 있다고 하니 어쩔 수 없이 다시 대지의

틈으로 가야한다. 대지의 틈에서 세이브 및 회복을 담당해 주는 여신상 앞에 서면 링 커맨드가 뜨는데 그곳에서 빛의 정령을 사용하여 보자.

주위의 빛을 다른 방향으로 굴절시켜 숨겨져 있던 통로를 발견하게 될 것이다. 그곳으로 가면 드워프의 마을에 도착할 수 있다. 마을에는 상당히 좋은 무기 도구들을 판매하고 있으니 반드시 장비해 주도록 하자. 회복 아이템과 부활 아이템도 잊지 말고 구입하도록. 니트로 화약은 이 마을에서 도구점을 열고 있는 왓츠라는 인물이 팔고 있으나 지금은 드워프의 터널에 나가있다.

그를 찾아 드워프의 터널로 들어가자. 터널 안에는 상당히 강력한 적들이 기다리고 있는데 HP에 신경을 쓰며 진행하도록



이곳에서 빛의 정령을 사용하면-



왓츠가 니트로 화약을 팔겠다고 하지만 사지 말자

하자. 이때쯤이면 안젤라에게도 마법이 생겼을 텐데 그것을 적극 활용하면 쉽게 통과할 수 있다. 동굴 안에서 왓츠를 만나 폭탄을 구입할 수 있으나 3000루크라는 거금을 주어야 하기 때문에 사지 않는 편이 좋다.

어차피 뒤에 공짜로 얻게되니 말이다. 그는 흙의 정령 노움의 모습이 보이지 않는다며 터널 안쪽으로 들어간다. 물론 정령이 있다는 소리를 듣고 그대로 있을 일행이 아니므로 그를 따라 더욱 안쪽으로 진행하자. 그곳에는-

이번 보스는 천년에 한번 등장한다는 전설의 두더쥐 주얼이터이다. 속성은 토이며 약점은 風계 공격이다.

HP가 높고 공격력이 강하므로 항상 파티의 HP를 100이하로 떨어뜨리지 말자. 특히 이 게임의 전체 공격은 어디로 도망쳐도 명중하기 마련이니 쓸데없이 체력낭비하지 말고 한대라도 적을 더 치도록 하자.

주얼이터를 물리치면 흙의 정령 노움을 얻으며 동시에 왓츠의 선물인 니트로의 화약을 받을 수 있다.



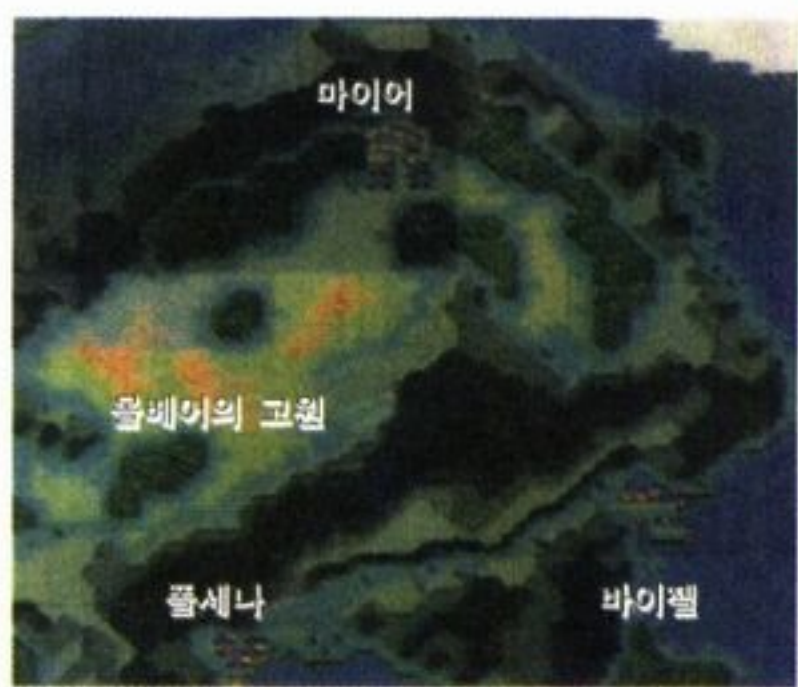
주얼이터의 등장



흙의 정령 노움이 동료로.. 결국 니트로 화약을 공짜로 얻는다

바람의 회랑에서 마나 스톤을 발견!

목적: 바람의 정령 진을 구출
클리어 레벨- LV 11



폴세나 주변 맵

진행차트

자유도시 마이어→몰베어의 고원→초원의 왕국 폴세나→자유도시 마이어→상어도시 바이젤→어항 바로→하늘에 놓여진 다리→수면의 화단→상업도시 바이젤→성새도시 자드→코로보클의 마을→성새도시 자드→어항 바로→바람의 회랑→젠카와의 격전

드워프 마을에서 왓츠에게 니트로 화약을 얻은 일행은 서둘러 마이어에 있는 본 보야지에 게 돌아왔다. 그는 자신만만하게 일행은 안전하게 폴세나에 떨어뜨려 주겠다고 해 놓고는 엉뚱하게도 폴세나 근처의 몰베어

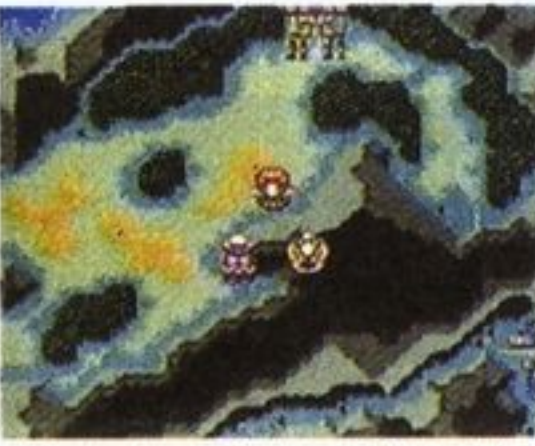
의 고원으로 떨어뜨려 놓고 만다. 하지만 그곳에서 폴세나는 가까우니 그리 염려할 바는 못되지만.. 몰베어의 고원에는 구멍을 통해 다음 코스로 이동하는 특이한 이동방법을 채택하고 있는데 일정한 법칙 내에서 빠

성검전설3-스토리공략

저보면 금방 길을 찾을 수 있을 것이다.

고생 끝에 폴세나에 당도한 일행. 그러나 폴세나에는 이미 알테나의 마수가 뻗힌 뒤였다. 영웅왕을 구하기 위해 왕의 방으로 뛰어들어간 듀란. 그곳에서 일생일대의 숙적 홍련의 마도사와 다시 재회하게 되지만 그는 다음 기회를 기약하며 듀란 앞에서 사라져 갔다. 영웅왕을 무사히 구출하면 그에게서 마나 스톤에 대해 자세히 이야기를 듣게 되는데 일단은 바람의 정령 진을 구해오라고 하였다.

정원에는 본 보야지의 동생이 마이어로 가는 대포를 준비하고 있으므로 그것을 이용해서 마이어로 가도록 하자. 마이어에 도착하니 상업도시 바이젤이 다시 외부인에게 개방되었다는 소식이 들려온다. 하지만 지금 시점에서는 그다지 필요한 곳이 아니므로 반드시 들릴 필요는 없다. 마이어에서 정기선을 타고 어항 바로로 가도록 하자.



대포를 타고 폴세나로 향하는 일행



영웅왕을 위협하는 홍련의 마도사



구멍으로 이동하라



영웅왕은 마나 스톤에 대해 이야기를 한다



로렌트 주변의 맵

어항 바로는 도적단으로 유명한 나발의 병사들에게 완전히 제압당한 상태였다. 물론 로렌트의 아마조네스들도 나발의 침공에 이기지 못하고 그만 점령당하고 말았으며 그 바람에 왕은 살해되고 왕자 엘리오토는 유배, 그리고 왕녀 리스는 행방 불명되었다고 한다. 마을 중앙의 바에 가보면 2층에서 웨이트레스가 한 여성(실은 리스이다)과 수면의 화단에서 레지스탕스가 활동하고 있다는 귀속말을 듣는다. 아이템과 무기 도구를 챙긴 후, 하늘에 걸려있는 다리로

하늘에 걸려 있는 다리는 로렌트 성으로 가는 길, 바람의 회랑으로 가는 길, 그리고 수면

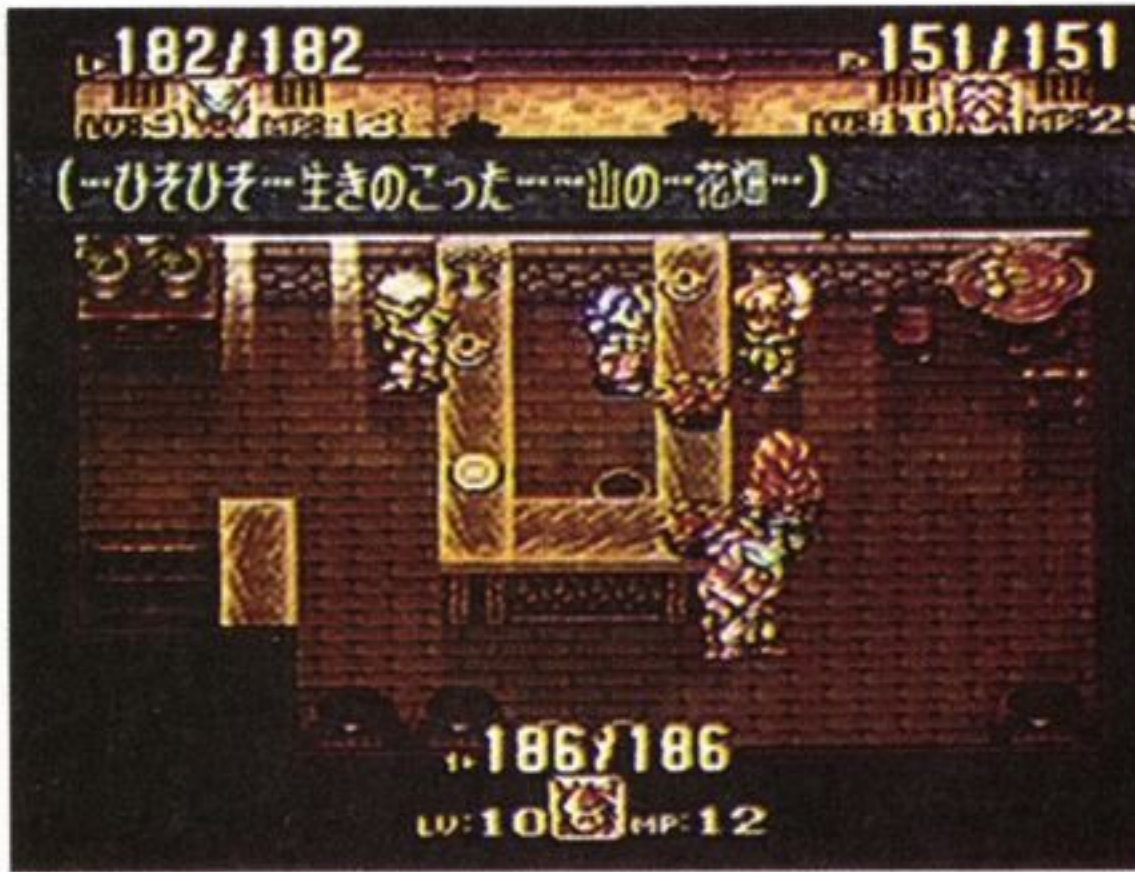
의 화단으로 가는 세갈래 길이 있다. 일단은 3번째 계단에서 올라가지 않고 우측으로 꺾으면 수면의 화단이 나올 것이다. 화단에 발을 들여놓은 일행은 갑자기 쏟아지는 잠에 몸을 주체하지 못하고 쓰러지는데-



수면의 화단에 들어서자 갑자기 잠이 쏟아지는 일행

정신을 차리면 이미 일행은 레지스탕스의 아지트에 와 있다. 그곳에서 성을 탈환하기 위한 리스 일행의 계획에 동참하게 되고 그를 위해 바람의 정령을 찾기 위해 다시 길을 떠나게 된다. 성을 탈환하기 위해서는 인간들을 싫어하며 따로 마을을 이루어 살고 있는 코로보클 마을의 현자 돈 페리를 만나 그의 지혜를 빌려야 한다.

하지만 코로보클 마을에 들어가기 위해서는 그들과 같은 사이즈로 작아지지 않으면 안되는데- 일단은 바이젤로 돌아가자. 바이젤에는 매일 밤 블랙 마켓이라는 상점이 문을 연다. 그곳에는 평상시에는 구하기 힘든 여러 보조 마법 아이템을 팔고 있으니 충분히 구입해 놓자. 블랙 마켓 한 귀퉁이에서 할머니에게 꼬마 해머를 얻은 일행은



바에서 웨이트레스가 밀담을-

자드 남쪽 숲 속 어딘가에 있다는 코로보클 마을을 찾아 정기선에 몸을 실었다. 자드에는 새로운 링을 팔고 있으므로 새롭게 장비를 갖추어 놓자.



리스는 로렌트를 탈환할 계획을 세우고 있다



밤에만 여는 블랙 마켓에서 꼬마 해머를 얻어야 한다

자드에서 라비의 숲을 향해 남서쪽으로 가다 보면 코로보클의 숲에 도착하게 된다. 이전 페어를 따라 가던 곳에 있었던 악마상을 조사해 보자. 그러면 링 커멘트가 등장하는데 그곳에서 꼬마 해머를 사용해 몸을 작게하고 코로보클의 마을로 들어가자. 마을에서 이상한 할아버지에게 돈 페리가 있는 곳을 물어보지만 다른 곳에서 알아보고 한다. 할 수 없이 집안을 살살이 뒤져본 일행은 그 이상한 할아버지가 돈 페리라는 사실을 알고 조인을 구하는데- 돈 페리는 세계의 위기가 도래한 것을 알고는 일행에게 순순히 협력해 준다. 바람의 정령 진을 찾아 그를 이용 수면의 화단의 꽃을 로렌트 성으로 날려보내어 나발 병사들을 잠재우라는 것이 그의



이곳에서 꼬마 해머를 이용, 길로 들어가자

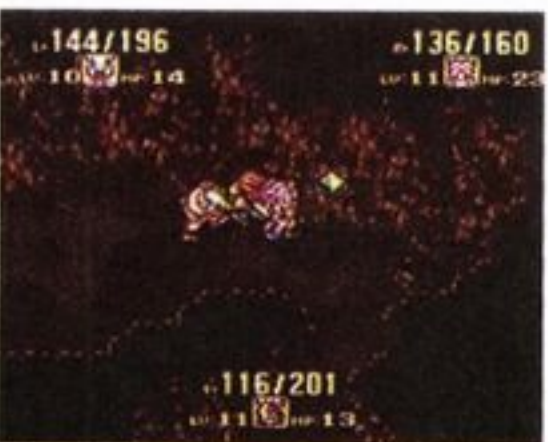
아이디어였다.



돈 페리가 조언을-

돈 페리의 조언에 따라 다시 하늘에 놓여진 다리를 통해 바람의 회랑으로 온 일행. 그곳에는 예전 들렸을 때 일행을 가로막고 있던 괴상이 사라져서 통행이 가능하게 되어 있었다.

바람의 회랑은 상에서 뿜어내는 바람의 방향을 바꾸어주는 스위치 조작이 게임 진행의 열쇠가 된다. 바람의 방향을 잘 조정하여 나아가다 보면 바람의 마나 스톤을 발견할 수 있을 것이다. 그전에 반대편 동굴에서 황금의 여신 앞에 세이브를 맹세하여 놓자. 그럴리는 없겠지만 현재 레벨이 18이라면 그곳



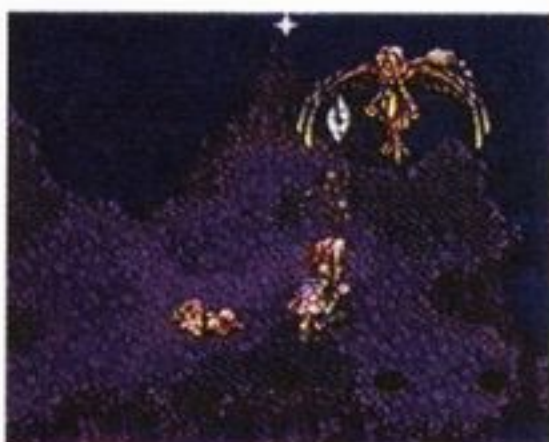
회랑의 스위치를 조절 앞으로 전진하자

에서 바로 클래스 체인지를 할 수 있다. 나중에라도 레벨이 18 이상 되거든 이곳에서 전직을 하도록 하자. 마나 스톤을 본 곳에서 조금 더 진행하면 이번 보스인 젠카를 만날 수 있게 된다. 젠카의 속성은 風, 약점은 토계 열의 공격이다.

바이젤에서 산 몰베어의 손톱이 있다면 무기에 토의 속성을 심어주도록 하자. 물론 안젤라의 마법은 다이아 미사일을 이용하면 쉽게 물리칠 수 있다. 젠카가 공중에 있을 때는 공격 아이템이나 마법으로 공략하도록. 젠카를 이기면 바람의 정령 진이 동료로 되어준다.



바람의 마나 스톤이-



젠카가 공중으로 날라갔을때는 마법으로 공격한다

우연히 찾은 어둠의 정령, 그리고 부스카부를 동료로...

목적: 어둠의 정령 세이드, 그리고 부스카부를 동료로 클리어 레벨- LV 14



진행차트

수면의 화단→로렌트 성→제노아와 결전→빌&벤과의 결전→유령선→고우바와의 결전→어둠의 정령 구출→화산섬 부카→부카의 계곡→타크 프리스트의 마을→해변의 동굴→자유도시 마이어→초원의 왕국 폴세나

바람의 정령을 무사히 동료로 맞이한 듀란은 수면의 화단에서 진을 이용, 로렌트 성을 점령하고 있던 나발 군사들을 잠재워 버린다. 자, 이제 로렌트 성으로 진격이다. 물론 병사들이 잠든 것이지 마물들까지 잠든 것은 아니므로 성안에는 적들이 남아

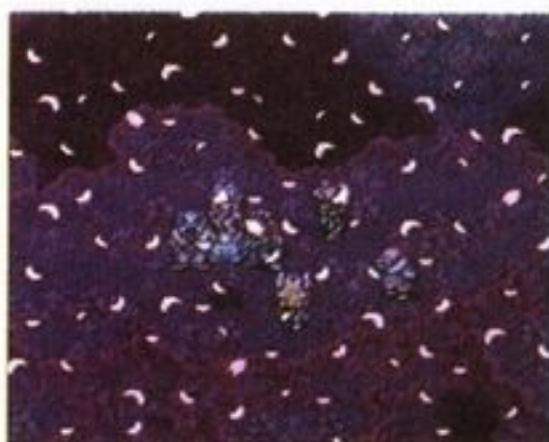
있다. 그것도 꽤나 강력한- 어느 때보다 절실히 HP 관리에 신경을 써야할 것이다.

성안은 모두 같은 분위기의 곳이라서 헤매 다닐 경우가 많을 것이다. 오른쪽 상단에 쓰러진 아마조네스가 방향을 지시해주므로 무조건 위쪽으로만 올라

가도록하자. 중간에 세이브 포인트가 나오면 반드시 세이브를 해놓을 것. 이번 스테이지는 유난히 보스가 많은 곳이라서 각별한 주의를 요한다.

주인공들의 앞을 막아선 거대한 벽의 보스 제노아. 속성은 물이며 약점은 火속성이다. 제노아는 제이프시프라는 몬스터를 두마리 내놓으며 공격을 감행하는데, 이 몬스터들은 처치해도 다시 생산해 내는 골치아픈 독종이기 때문에 다소 부상을 각오하고 본체를 공략하자.

제노아를 물리치고 바로 앞으로 전진하는 것은 위험하다. 이 앞에는 빌과 벤이라는 난자 두명이 또다시 주인공들을 노리고 있기 때문에 일단은 바로 전 세이브 했던 곳에서 다시 세이브를 하고 아이템은 점검한 뒤 진행하는 것이 좋다. 빌과 벤은 초반에는 합체해서 공격해 오는데 속성은 없으며 물론 약점도 없다. 게다가 마법 공격을 받으면 상대의 HP를 약 1/2로 줄여버리는 필살기를 사용하기 때문에 될 수 있으면 마법공격은 자제하기 바란다. 일정한 데미지를



진의 활약으로 로렌트 성은 깊은 잠에 빠진다

입으면 다시 2명으로 분리되어 공격하는데 이때에는 한명씩 타격을 삼아 물리치는 것이 좋다. 이곳에서 리스의 원수이자 호크 아이의 원수인 미수(이자벨라)를 만나나 그녀는 성에는 이미 흥미가 없다는 듯이 비웃으며 사라진다.

평화롭게 된 로렌트 성을 뒤로 하고 다시 폴세나로 발을 옮기는 일행. 그런데 정기선 항구의 분위기가 왠지 이상하다. 언제나 3명분의 요금을 받아왔는데 이번에는 한명분의 요금만을 받고 있기 때문이다. 그리고 얼마간의 시간이 흘렀을까- 이 배는 소문으로만 들던 유령선이었던 것이다. 유령선에서 단 한군데의 세이브 포인트는 주인공 일행이 처음 일어났던 침대 뿐이다. 그 이외에 "회복하시겠습니까"



빌과 벤의 공격은 강력하다



리스는 동생을 찾기 위해 여행을 계속하겠다고 하는데-



제노아가 등장

니까"라고 물어보는 방이 있다면 그것은 함정이니 절대 속지 말도록. 배안에는 좀비와 슬라임 등이 우글우글한데 특히 독 공격에 대비해 푸이푸이 약초를 많이 준비해 둬야 할 것이다. 선박을 조사하다가 보면 열리지 않는 문이 하나 나오고 그 옆에는 "피, 죽음, 저주, 죽음"이라고 쓰여진 쪽지가 붙어있을 것이다. 이제 반대편에 있었던 책장으로 가 위의 순서대로 책을 읽으면 옆 통로가 열릴 것이다. 거기에서 일행 중 한명이 유령으로 변해 버리는데 결국 이 전투에서는 2명의 파티로 보스를 물리쳐야 한다. 유령이 될 캐릭터는 임의로 선택할 수 있으니 편한 상대를 데리고 보스전에 임하자. 두명의 일행이 아까 열리지 않던 문으로 오면 문은 열려있을 것이고 그곳에는 유령선의 주인이자 저주의 근원인 고우바가 일행을 기다리고 있다. 속성은 어둠이며 약점은 빛 계열의 공격. 유령이므로 호리 불을 적극적으로 사용하자.

바이젤에서 판매되는 빛의 코인을 사두는 것도 좋은 방법이다. 이 녀석도 쟈카와 같이 공중을 배회하는 타입의 보스이므로 공격의 타이밍을 잘 잡도록. 고우바를 처치하면 저주가 풀리며, 동시에 어둠의 정령 세이드를 얻게된다. 물론 배가 사라졌으니 듀란 일행은 바다를 표류하게 되었지만-



요금이 좀 이상하다?



유령이 되어버린 동료



보스 고우바



어둠의 정령 세이드

유령선에서 표류하여 도달한 곳은 화산섬 부카. 서쪽에 있는 계곡으로 가보면 거대한 바다 거북이가 이동하는 광경을 목격할 수 있을 것이다. 하지만 단지 목격만 할 수 있을 뿐 달리 도리가 없으므로 다시 원래대로 돌아가도록. 위의 이벤트를 경험하면 갈 수 있는 곳이 늘어난다. 정글을 헤치며 진행하다가 보면 다크 프리스트들이 살고 있는 마을에 도착할 수 있는데, 이곳의 무기, 방어구는 매우 성능이 좋으므로 반드시 구입하도록 하자.

마을에서 화산섬 서쪽에 해변의 동굴이 있는데 지난 화산폭발로 입구가 막혀 있다고 했다. 그속에는 이 섬의 주인인 거대 거북 부스카부가 살고 있는데 결국 그의 도움을 받지 않고는 이곳에서 탈출할 수 있는 방법이 없을 것 같다. 동굴 입구를 조사하여 노움의 힘을 빌리면 입구로 들어갈 수 있게 만들어 주는데 이곳의 몬스터는 전멸이 특기이니 반드시 세이브를 하며 진행하자. 안쪽으로 진행하다 보면 흑의의 기사라는 인물과 만나게 된다. 그는 듀란이라는 이름에 적지않은 동요를 보이며 사라지는데... 그후 부스카부를 만나 화산폭발 직전에 아슬아슬하게 탈출, 마이어에 도착하게 된다.

마이어에서 대포를 이용하면 이번에는 정확하게 풀세나 성안



어둠의 정령 세이드



다크 프리스트의 마을에서 무기를 구입하자



흑의의 기사와의 만남



부스카부를 타고 간신히 탈출에 성공

으로 떨어지게 된다. 영웅왕을 만나면 나머지 마나 스톤과 정령이 있는 곳을 알려주며 부스카부를 언제라도 불러낼 수 있는 피파라의 피리를 받게된다. 앞으로 가야할 곳은 나발 지방의 화염의 계곡, 알테나 지방의 빙벽의 미궁, 비스트 킹덤 지방의 월독의 탑, 그리고 알테나 지방 동쪽에 위치한 원더러 수해이다. 필자는 난이도 편의상 불의 정령 사라만다를 먼저 구하기로 했다.



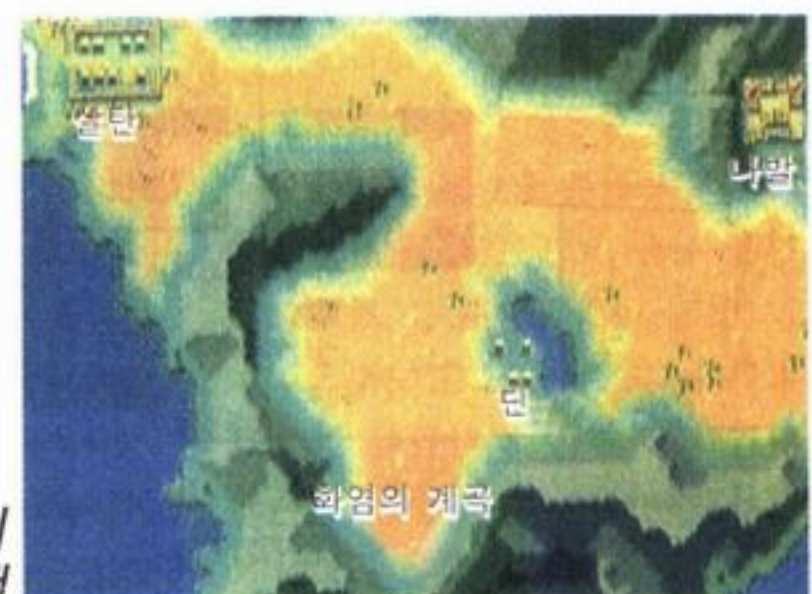
피파라의 피리를 받는다

불의 정령 사라만다와 물의 정령 운디네

목표: 사라만다, 운디네의 구출
클리어 레벨- LV 17



작렬의 사막 주변 맵

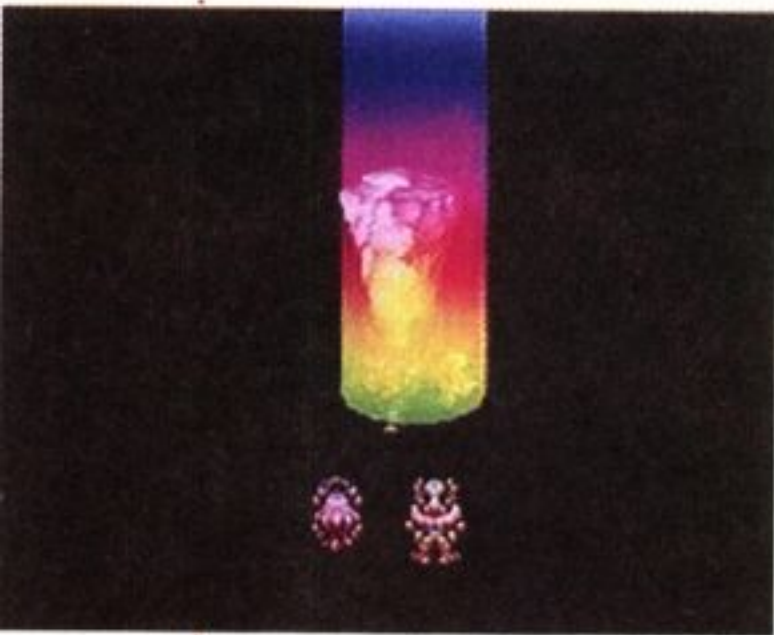


화염의 계곡

진행차트

사막의 마을 살탄→작렬의 사막→오아시스의 마을 던→작렬의 사막→
빌과 벤과의 격전→화염계곡→오아시스의 마을 던(세이브를 위해)→불
의 정령을 구출

이때쯤 되면 아니 이 이벤트를 끝내면 슬슬 1차 전직 레벨인 18에 도달해 있을 것이다. 전직을 위한 레벨 이상으로 레벨을 올리면 그만큼 플레이어의 손해이므로 18이 되거든 어서 전직을 해버리자.



드디어 클래스 체인지!

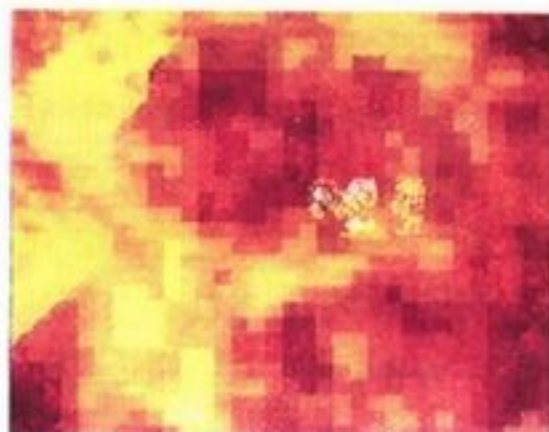
불의 정령을 구하기 위해 또 다시 여행을 떠나는 일행. 부스카부를 타고 전체 지도를 참고하며 일단은 살탄에 도착하도록 하자. 그곳에서 회복 아이템 일절을 구입한 뒤 작렬의 사막을 통해 동쪽에 있는 오아시스의 마을 던으로 향하도록. 작렬의 사막에 돌아다니는 몬스터들은 방어력이 매우 높다. 게다가 공격력도 우습게 볼 수준이 아닌 데다가 집단공세로 일행을 몰아붙인다. 한마디로 강하다는 이야기니 준비를 철저히 하도록. 특히 작렬의 사막에는 간헐 버리는 함정이 많으니 이 점에도 신경을 쓰자. 던에 도착하면 화염의 계곡에 대한 정보를 얻을 수 있다. 물론 그곳에 불의 정령인 사라만다가 있으니 요일을 확인한 후(이 부근의 적들은 사라만다의 요일에는 무지하게 강해진다)다시 길을 떠나자.

화염계곡으로 향하는 도중 듀란은 미수에게 억지로 끌려가는 제시카를 발견한다. (호크아이의 연인) 미수는 제시카의 생명을 촉매로 마나 스톤의 힘을 해방시키려 하고 있는 것이었다.

일행을 발견한 미수는 다시 빌과 벤을 시켜 듀란을 저지하게 하는데- 빌과 벤은 지난번 전투보다 모든 면에서 상승되어 있다. 역시 마법공격은 피하고 회복을 중시로 싸워나가면 쉽게 이길 수 있다. 이들을 물리친 뒤 바로 미수를 따라 화염 계곡으로 가지 말고 일단은 던으로 돌아와 회복과 세이브를 하는 편이 좋다. 계곡 안의 적들 역시 보스급에 맞먹을 정도로 강하기 때문이다.



또다시 만난 빌과 벤 이전보다 강하게 변해있다



지금 갈 수 없는 곳은 이와 같이 열풍이 불어 저지한다

화염 계곡은 아직 갈 수 없는 통로가 여러군데 있다. 그런 곳을 들어가려고 하면 큰 폭발이 일어 일행을 밀어버리므로 갈 수 있는 곳으로만 진행하자. 여신상을 얼마 지나지 않은 곳에서 제시카를 촉매로 마나 스톤을 해방시키려던 미수의 음모는 갑자기 등장한 호크아이에 의해 저지되었다. 그러나 빌과 벤의 영혼을 이용 급기야는 마나 스톤의 힘을 해방하게 되고 만일 마나 스톤 전부 해방되게 되면 그속에 갇혀있는 8마리의 신수들이 부활하여 세상은 멸망의 길을 걷게 될 것이다. 이곳에서 불의 정령 사라만다를 얻자.



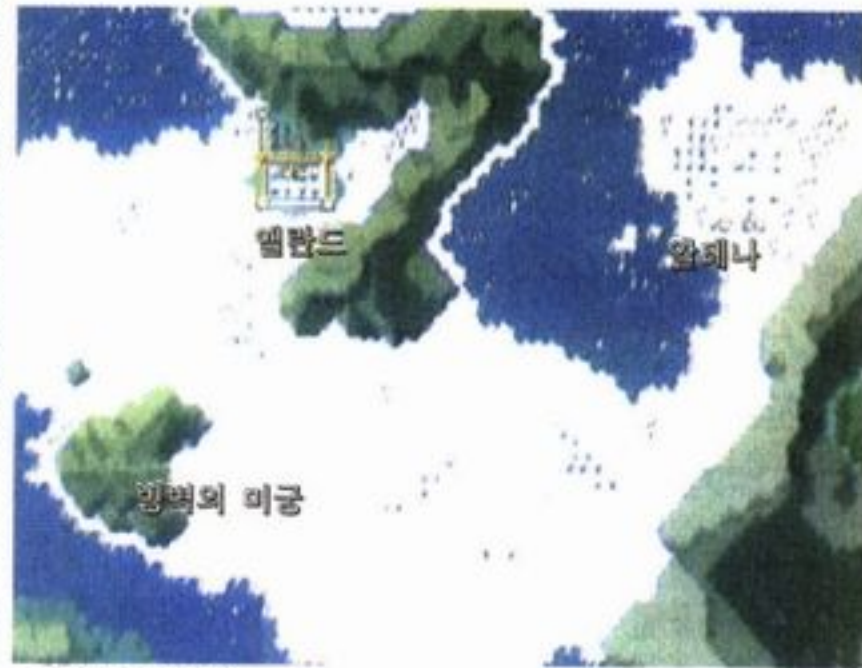
제시카를 구해낸 것은 호크아이의 다츠였다



마나스톤을 해방시킨 미수

진행차트

눈의 도시 엘란드→영하의 설원→마신 고렘 S와의 대결→빙벽의 미궁→
물의 정령 운디네를 구출



영하의 설원 맵

다음은 설원 엘란드를 통해 영하의 설원으로 가야 한다. 운디네를 구하기 위해서인데 클래스 체인지를 해놓았다면 그다지 어렵지 않게 진행할 수 있다. 설원에서 가장 주의해야 할 적은 위저드 그들은 보이지 않는 곳에서 마법 공격을 해오므로 상당히 골치아픈 존재이다. 단 방어력이 약하므로 서둘러 없애버리는 것이 상책. 빙벽의 설원으로 들어가면 마나 스톤 직전에

서 지난번 만난 일이 있었던 흑의 기사 마나 스톤의 힘을 해방시키려 하고 있었다.

듀란 일행에게 일을 방해받지 않기 위해 머신 고렘 S를 풀어놓는

흑의 기사. 속성은 토, 약점은 風の 속성 공격이다. 이전 싸웠을 때 보다 훨씬 강력하게 변모한 고렘이지만 회복을 중시하면 그다지 어려운 상대는 아닐 것이다. 고렘을 쓰러뜨리고 난 뒤 마나 스톤에 가보았지만 이미 힘을 방출한 빈 껍데기 뿐이었고 거기에서 물의 정령 운디네가 나타나 일행에게 도움을 주기 위해 동료가 되어준다.



위저드는 상당히 골치아픈 적이다



머신 고렘 S와의 전투



물의 정령 운디네

루가와와 의 혈전

목표: 달의 정령 루나 구출.
클리어 레벨- LV 19



민토스 주변의 맵

진행차트

월광의 마을 민토스 → 월야의 숲 → 월록의 탑 → 루가와와 의 결전 → 달의 정령 구출

달의 마을 민토스에는 클래스 체인지 전용 무기들이 준비되어 있다. 듀란이 만일 빛의 클래스로 전직했다면 방패를 착용할 수 있으므로 필히 장비해 주도록. 민토스의 상륙 포인트는 상당히 찾기가 힘든데 대충 웬델의 북쪽에 있는 대륙선을 따라 가다 보면 등장한다.

월야의 숲은 대낮에도 안개가 끼어있으며 시계가 어둡다. 여러 수인이 등장하는데 재빠른 동작을 살려 집요하게 공격해 오니 도망치는 것도 상책이다. 숲을 전진하다가 은의 여신상이 보이거든 반드시 세이브를 하도록. 그 앞에는 죽음을 먹는 사나이와 루가가 알테나의 침략자

들을 저지하고 돌아가는 중이었다. 평소 케빈에게 열등감을 지니고 있었던 루가는 있는 힘을 다해 도전해 온다. 상당히 강한 보스에 속하며 그의 필살기는 파티를 거의 전멸에 가깝게 몰고갈 것이다.

회복에 각별히 신경을 쓰도록. 그는 약점이 없으므로 그냥 아무 마법이나 사용하는 것이 방법이다. 루가를 처치하면 케빈의 품에서 다시 그와 겨루게 될 날을 꿈꾸며 죽어간다. 달의 정령 루나의 힘으로 루가를 아이로 환생시키면 그는 언젠가 다시 케빈과 겨루게 될 날을 꿈꾸며 성장하게 될 것이다.



늑대들을 알맞게 공격하자



루가의 가증스러운 필살기. 정말 무시 무시하다



루나의 힘으로 아이로 환생한 루가

나무의 정령 드리어드

목표: 드리어드의 구출
클리어 레벨- LV 20



란프의 숲 주변 맵

진행차트

란프 꽃의 숲 → 화단의 도시 디올 → 란프과의 숲 → 길더바인과 의 격전 → 나무의 정령을 구출

월야의 숲에서 달의 정령 루나를 동료로 삼은 듀란 일행. 이제 남은 정령은 단 한명. 그러나 나무의 정령이 있는 란프 꽃의 숲으로 통하는 길목인 엘프의 마을 디올의 주민들은 인간들을 상당히 싫어하고 경계한다. 일행은 일단 디올의 정령왕을 만나야 한다.

란프 꽃의 숲에 상륙하면 거대한 나무가 숲을 가로막고 있는 것이 보이는데 이곳에서 달의 정령을 사용하면 길이 열리게 된다. 열리는 것은 좋는데 대체 어디로 가야 정령왕이 사는 디올 마을일까? 고민하고 있는 일행 앞에 갑자기 등장한 샤를로트. 그녀는 고대주문을 사용하고 그 저주에 걸려 불치의 병을 지니게 된 빛의 사제를 위해 약초를 구하러 이곳에 와 있었다. 그녀의 말에 의하면 밤에 지나가면 마을로 가는 길목의 꽃이 붉게 변하는데 그것을 따라

진행하면 쉽게 도착할 것이라고 하였다. (물론 이 사실을 알려준 것은 한참 후의 일이었다) 그말을 따라 길을 가게 되면 디올에 도착하게 된다.

정령왕은 인간인 아버지와 엘프였던 어머니가 금단의 사랑에 빠져 태어난 샤를로트의 출생비밀에 대해 이야기 해준다. 그리고 드리어드가 있는 장소도 이야기 해주는데 그곳은 북쪽 황금의 여신이 서 있는 곳이며 그곳에서 달의 정령 루나의 힘을 빌리면 새로운 길이 나타날 것이라고 하였다. 만의 하나를 위해 세이브를 마친 뒤 그 길로 진행하자. 보스인 길더바인은 2 단계로 변신하며 일행을 괴롭히는데 우습게도 분명히 나무인데도 불구하고 약점은 없다.

열심히 공격해서 보스를 쓰러뜨리고 나면 드디어 마지막 정령인 드리어드가!!



밤이 되면 마을을 향해 붉게 꽃이 물든다



샤를로트의 출생비밀을 밝히는 정령왕

340/408



보스 길더바인

마나의 문이 열릴 때...

진행차트

망각의 섬 → 어항 바로 → 바람의 왕국 로렌트 → 하늘의 정점 → 프라미 발견

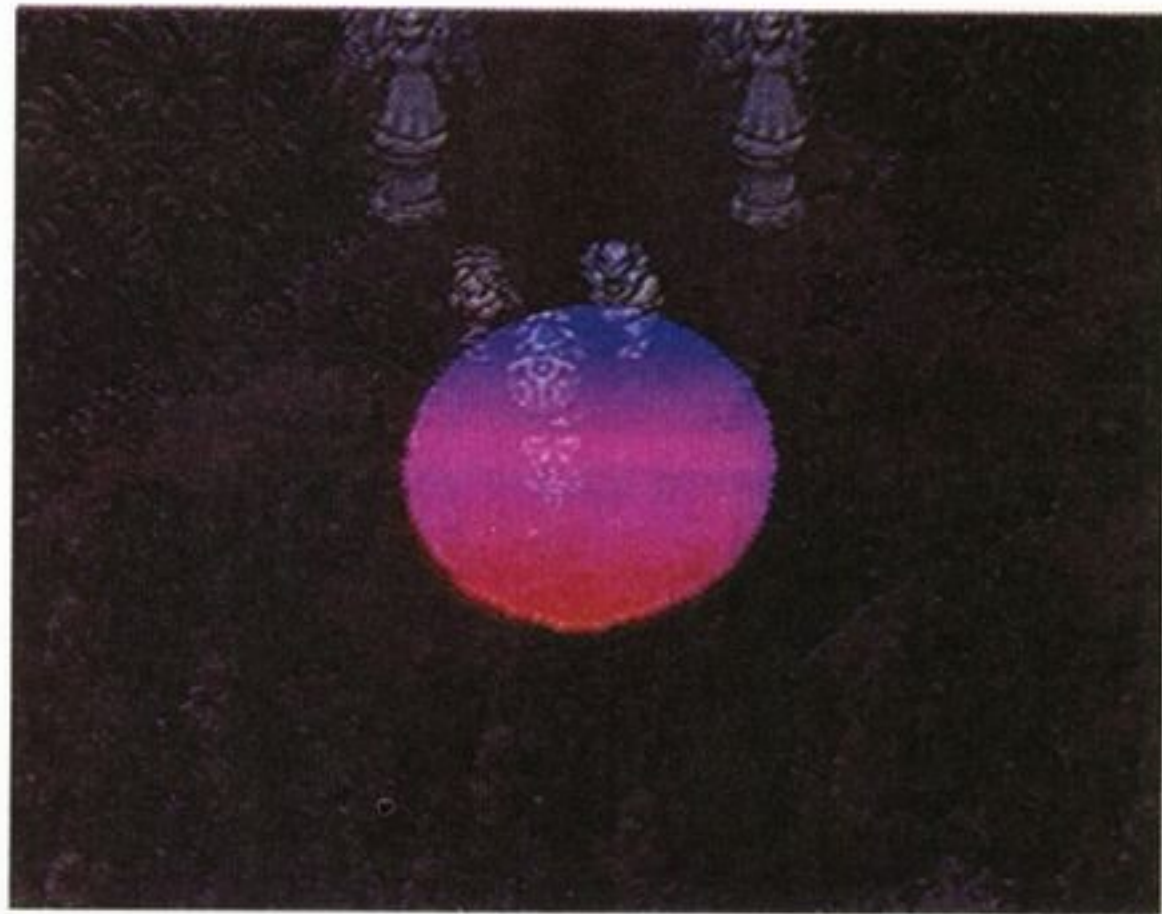
기나긴 모험 끝에 8명의 정령을 손에 넣은 일행. 이제 마나의 힘이 모이는 중심지 망각의 섬으로 가도록 하자. 그곳에서 페어리는 정령들의 힘을 빌어 성역으로 통하는 문을 열지만 이곳에서 대사가 발생하고 만다. 문이 열린 것은 페어리만의 힘이 아니라 이때까지 홍련의 마도사와 미수, 죽음을 먹는 사

나이 등에 의해 개방되어버린 마나 스톤의 힘이 더해져 버려 그만 지상에서는 들어갈 수 없을 정도의 상공에 문이 열려 버린 것이다.

문이 열리자, 알테나 왕국, 비스트 킹덤, 나발 등지에서 성검을 빼앗기 위해 정예부대를 편성 성역으로 향하게 되었다. 한편 공중을 날 수 없는 일행은

그러한 환경을 보고서는 발만 동동 굴리는데... 과연 해결책은 없는 것일까? 일행은 홍련의 마

도사가 쏘아댄 포격을 맞으며 더없는 절망감에 사로잡혔다.



정령의 힘을 빌어 마나의 문을 열었지만...



프라미. 실은 암컷이다



프라미와의 만남

フェアリー「そう、飛んできたわね、よかった。じゃあプラーミー、さっさと飛い去る時間がないの。忘れた島上空の聖域のドワを奪って、聖域に飛んで！」



수조(獸鳥)

비스트 킹덤

거대한 새를 붙잡고 성역으로 향한다.

알테나

마법왕국 알테나의 기술력이 총동원되어 하늘을 난다.

로렌트의 정상에 “날개를 지닌 사물의 아버지”라는 수호신이 있다는 소식을 접해들은 일행은 급히 로렌트로 향하였다. 성문 앞에 병사에게 사정을 이야기하면 하늘의 정점으로 통하는 길을 열어주는데 그곳을 오르면 프라미를 만날 수 있다. 프라미를 타고 성역으로 들어가자.

나발

색색이 아름다운 풍선이 하늘을 난다. 미수의 센스일까?

샌드 쉽



망각의 섬

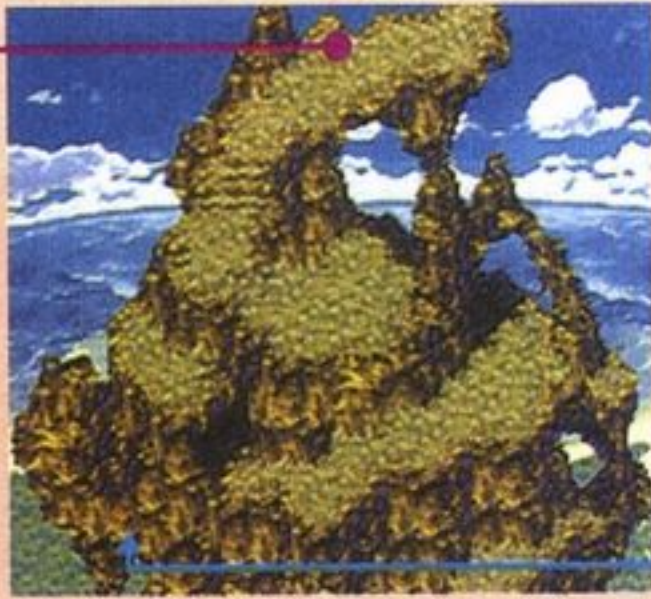


공중요새 기간테스

하늘의 정점 지도

여기에서 프라미를 탄다

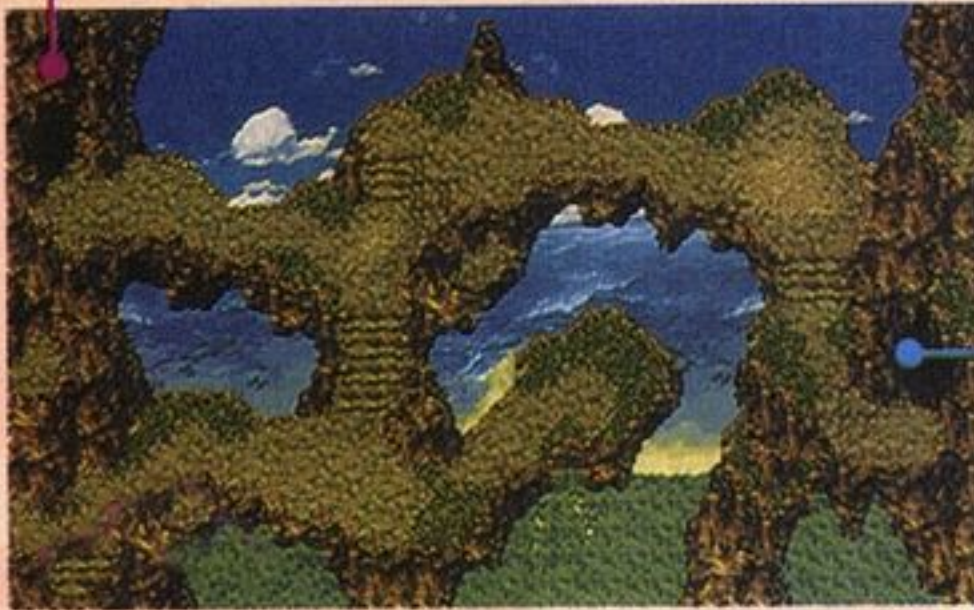
막다른 곳의 동굴



동굴을 조사한다



동굴을 조사한다



성검을 손에 넣어라 -성검이 암흑검으로!-

진행차트

성역→알테나



이곳에서 성역 이벤트를 마치면 누구를 주인공으로 선택했느냐에 따라 각각 3가지 분기점으로 스토리가 나뉘게 된다. 듀란과 안젤라는 알테나 성으로, 샤를로트와 케빈은 비스트 킹덤으로, 호크아이와 리스는 사막의 요새 나발로 가게 되는데 여기서는 마법 왕국 알테나로 들어가는 시나리오이다.

성역에 도착한 일행은 서둘러 마나의 검이 품혀있다는 마나의 뿌리를 향해 발을 옮긴다. 이곳의 적은 전부 라비. 귀여운 외모에 속으면 큰코 다치게 되니 각별히 신경써야 할 것이다.

마나의 나무로 가는 길은 직진코스가 아니라 여러 루트로 돌아가게 되는데 특히 연꽃을 밟고 지나가는 이치를 깨닫지 못하면 한참 고생하게 된다. 결국 듀란은 무사히 성검을 뽑을 수 있게 되었으나 어느 사이엔가 페어리가 납치되어 버렸다.

마나의 여신은 자신은 실체화되지 않았기 때문에 도와줄 힘이 없다며 프라비를 부를 수 있는 바람의 태고를 넘겨준다.

다시 성역을 나오다 보면 홍련의 마도사를 제외한 나머지 두 세력, 즉 죽음을 먹는 사나이와 미수 일행이 모두 홍련의 마도사와 흑의 기사에게 패해 있는 것을 볼 수 있는데(만일 다른 주인공이라면 그와 관련된 숙적을 빼놓은 모든 대립 세력이 죽어있을 것이다).

홍련의 마도사는 페어리를 구하고 싶으면 알테나 성으로 성검을 지니고 오라는 전언을 전달 받는다.



성검을 뽑는 듀란

연꽃을 밟고 지나간다



성역의 지도

마나의 나무가 가깝다



나무와 나무사이도 주의



여기서 시작



제 2장 신수 전쟁

제 2장은 부활해버린 8마리의 신수가 아직 본연의 힘을 다 찾기 전에 물리쳐 다시 봉인하는 내용을 담았다. 스토리 상의 어려움은 거의 없고 8마리의 신수를 무작위로 추출하여 쓰러뜨려야 하는데 본 분석은 난이도상으로 나누어 플레이하기 쉬운 신수 순으로 공략해 나갔다.

주의할 점

신수전쟁에 들어가면 니키타(호크아이의 부하였던 고양이)의 친척과 애인이었던 치키치타(무기상인)와 조세피느(방어구상인)가 신수가 도사리는 던전 입구에서 진을 치고 있는데 그들은 상점에서 팔지 않는 강력한 무구들을 준비해 놓고 플레이어들에게 권한다. 단 가격이 조금... 어떤 신수이든지 1마리를 물리치면 그들이 등장하게 되며 4마리를 물리친

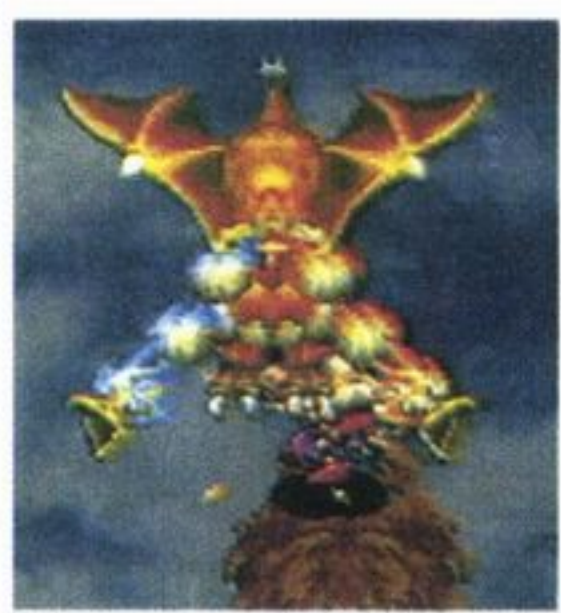
후에는 아이템의 구비가 새로워진다. 따라서 5마리에 들어가기 전에 이들에게서 새로운 무기들을 보충받는 점을 잊지 말도록.



이들을 통해서 무기, 방어구를 얻어야 한다

바람의 신수 단가드

△ 재지, 바람의 회랑



하자. 단가드는 신수 중에서 가장 HP가 높은 적이다. 게다가 프라미를 타고 공중에서 전투를 벌이므로 약간은 색다른 분위기에서 게임을 진행할 수 있을 것이다. 속성은 風, 약점은 土속성의 공격이다.

단가드의 공격 중에 가장 무서운 것은 선더 불. 이 공격은 파티 전원의 HP를 약 1/2로 만들기 때문에 한번 당하면 반드시 회복을 취하도록 하자. 상당히 오랫동안 싸워야 할 것이다.



착지지점. 로렌트 성에서 착지하여 들어가자

이전에 한번 와 보았던 곳이므로 쉽게 찾아갈 수 있을 것이다. 마나 스톤이 놓여졌던 곳에서 조금 더 진행하면 단가드를 만날 수 있는데 그 전에 반대편의 여신상에서 반드시 세이브를



프라미를 타고 한판 승부!



페어리의 납치 소식과 홍련의 마도사가 남긴 메시지를 전달받는 일행

알테나 성으로 도착하면 성 안에 마물들이 판을 치고 있다. 마을 사람들이 두려움에 떨고 있다. 그안에는 아직 안젤라의 어머니인 사리의 여왕이... 자신을 죽이려 했던 어머니이지만 역시 그대로 둘 수 없다는 것이 안젤라의 심정이었다.

무기, 방어구가 새롭게 준비되어 있으므로 장비를 갖추고 아이템을 창고 가득히 채워둔 후 알테나 성으로 향하자. 방향은 무조건 상단을 향해.

홍련의 마도사는 사리의 여왕을 잡아놓고 페어리와 여왕을 살리고 싶으면 성검을 내놓으라고 했다. 성검은 듀란 외에는 뽑을 수 없었기 때문에 그가 검을 뽑기만을 기다렸다가 페어리를 납

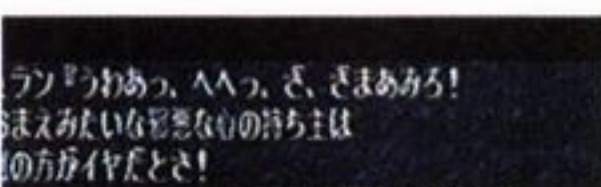
치한 것이었다. 어쩔 수 없이 검을 넘겨주는 듀란. 홍련의 마도사가 검을 잡자 갑자기 스파크가 일면서 홍련의 마도사가 죽어버리고 만다. 그러나 마나의 검은 마음을 비추는 거울이라고 했던가. 흑의의 기사에 의해 홍련의 마도사는 부활

하고 성검은 암흑검으로 변해 버리는 불상사가 일어나고 만다. 결국 암흑검은 용제에게 거대한 힘을 부여하고 마나 스톤 안에 봉인되어 있던 신수

들을 해방시켜 세상을 위기에 처하게 만들었다. 다행히 페어리는 구출해 내었으나 사리의 여왕은 그만. 그녀는 용제를 부활시키기 위한 제물로 사용될 것이라고 했다.



홍련의 마도사. "마나의 검은 용제님이 부활하신다"



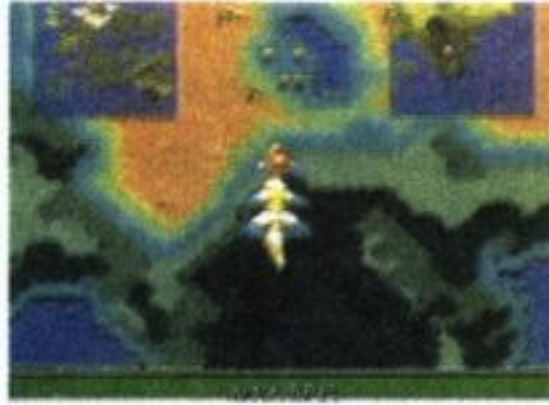
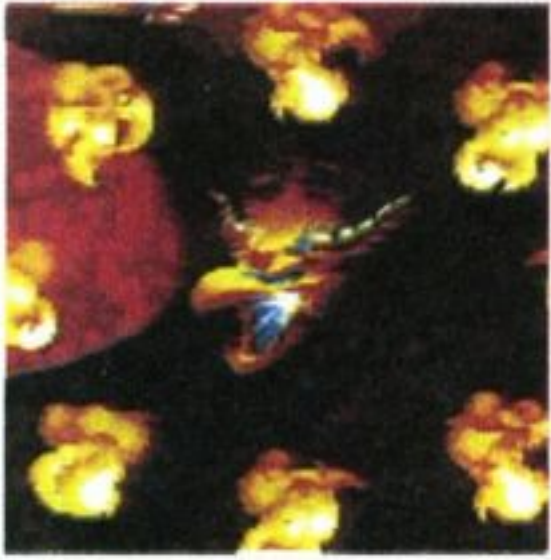
← 마나의 검을 집자 홍련의 마도사가 쓰러져 버렸다



→ 그러나 다시 부활하여 마나의 검을 암흑검으로 만들어 버리고

불의 신수 잔 비에

소 재지: 화염의 계곡



착륙지점.

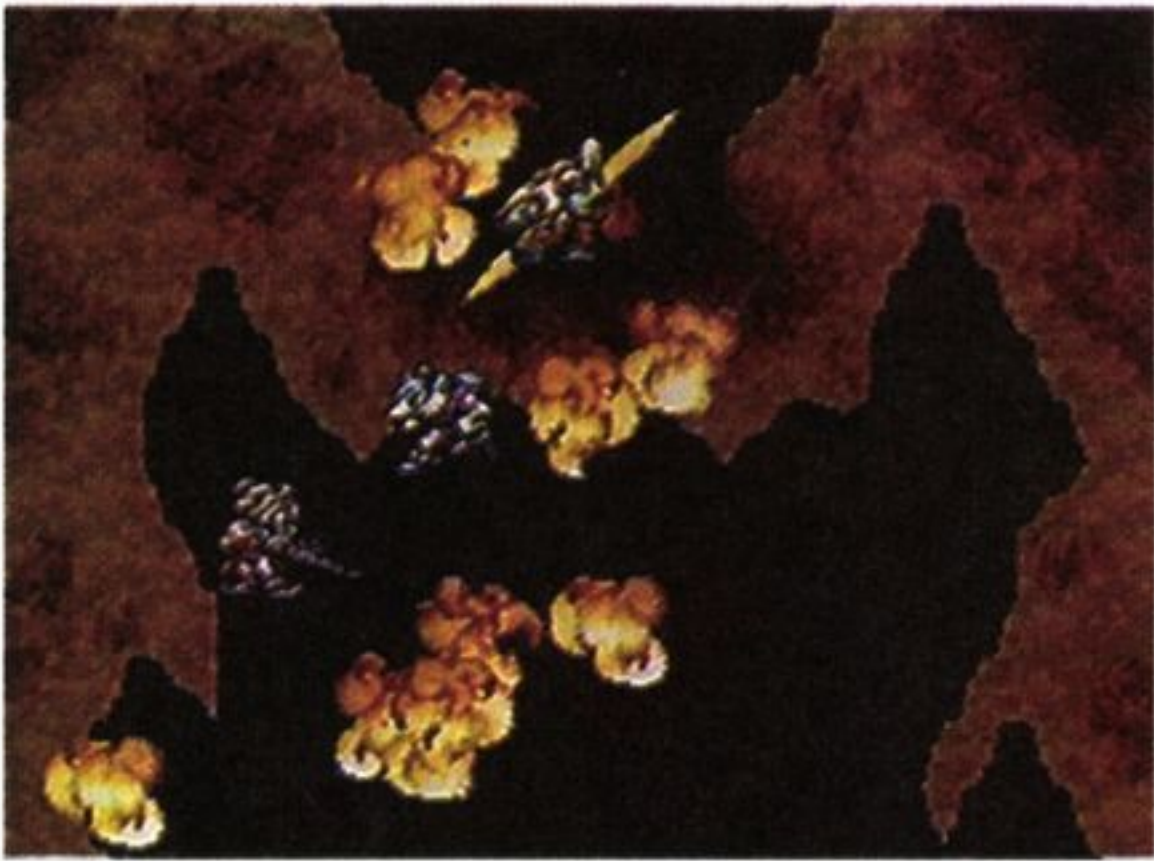
약간 떨어진 곳에서 내려야 한다. 오 아시스의 마을 던에서 내리는 편이 좋을 것이다

계곡 안에는 물의 속성 공격에 약한 적들이 잔뜩있다. 공격 아이템 및 속성변화 아이템을 물의 속성으로 준비해 놓아야 한다. 이전 불의 정령을 구하기 위해 들어왔을 때와는 길이 많이 틀려졌을 것이다.

들어갈 수 없었던 곳에 통행이 가능하니 특히 요주의. 보스인 잔 비에는 속성 火, 약점은

水의 속성이다. 잔 비에와의 전투시에는 본체를 먼저 공격하지 말고 위에 준비되어 있는 화톳불을 먼저 끄도록 하자.

만일 이 불이 남아 있다면 잔 비에는 계속해서 회복을 감행하기 때문이다. 화톳불을 끄면 이제 본체를 공략하도록 하며, 히트비트 공격에 주의하자.

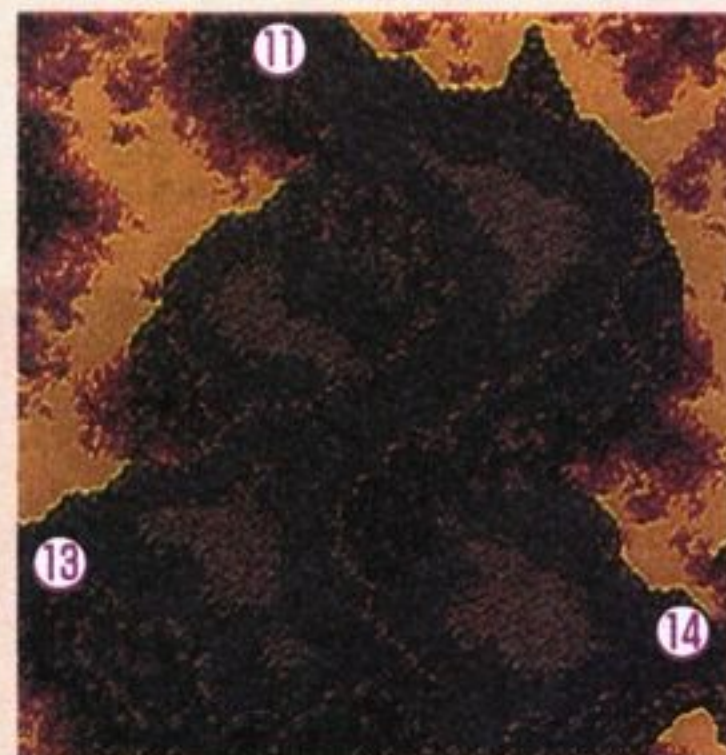


일단 화톳불을 먼저 공격하자.



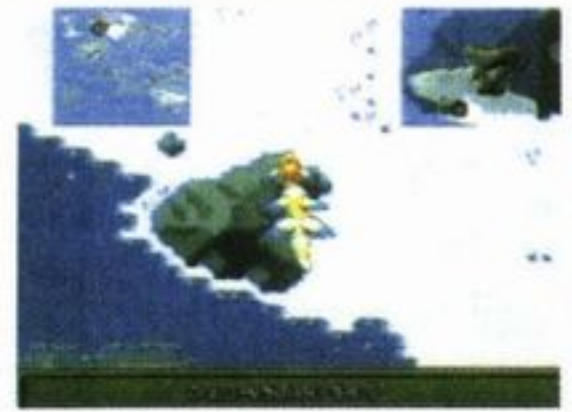
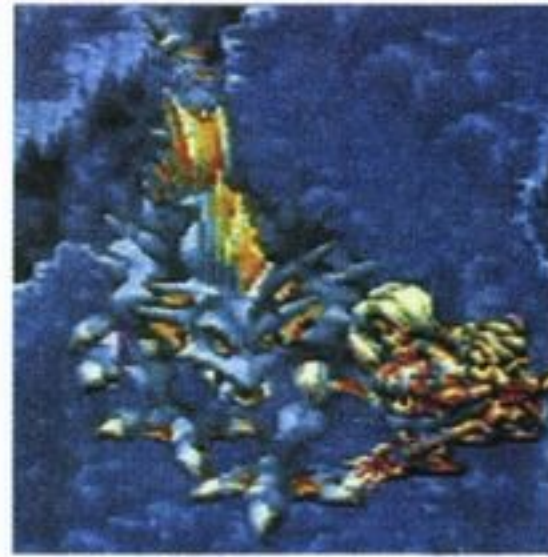
잔 비에가 이동할 때는 공격이 먹히지 않는다

화염계곡의 지도



얼음의 신수 피그 문드

▲ 재지빙벽의 미궁



착륙지점

약이 위치에서 강하하면 입구에서 내릴 수 있다. 만일 조금이라도 빛나게 내리면 영하의 설원에 내리게 되니 주의

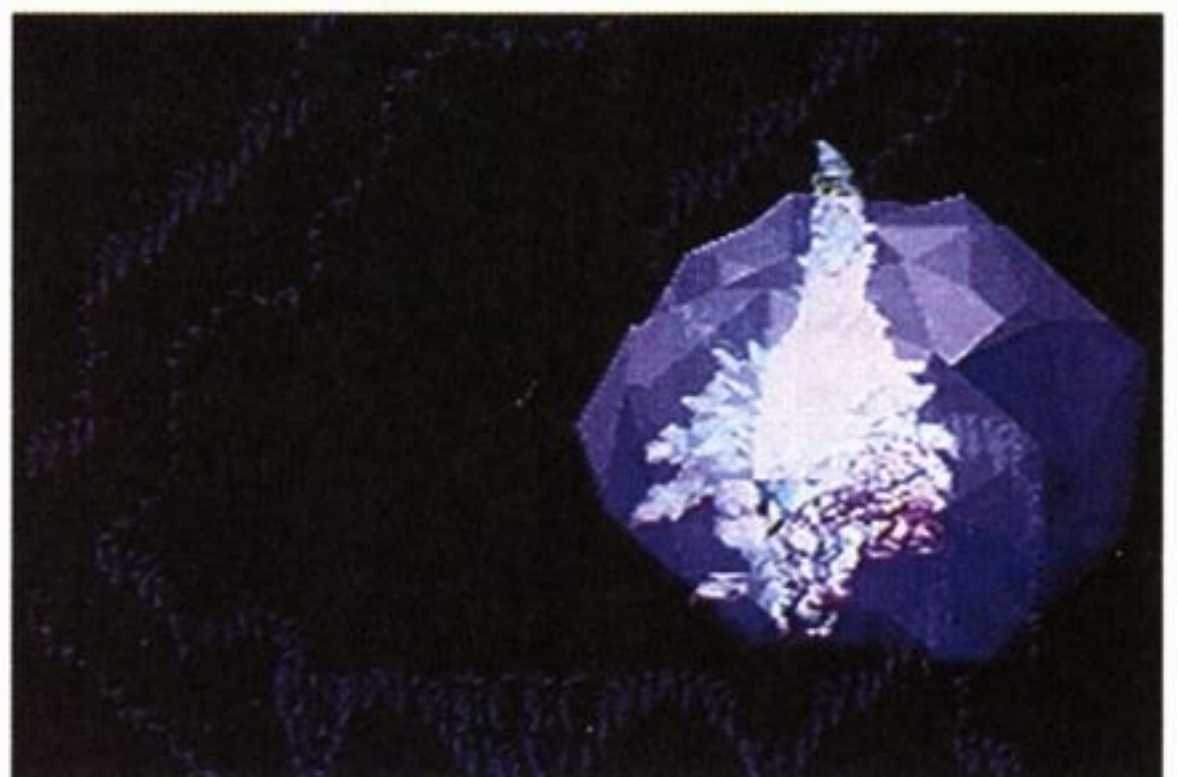
이다. 공격력은 의외로 적어서 시간만 들인다면 어렵지 않게 클리어 할 수 있을 것이다.



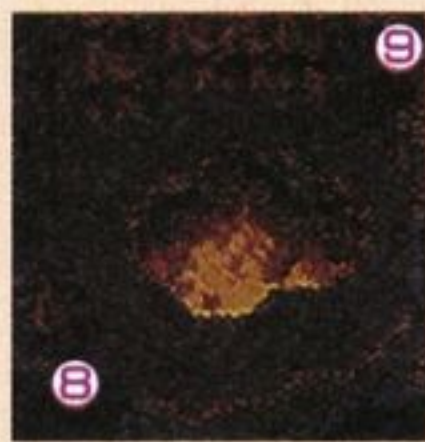
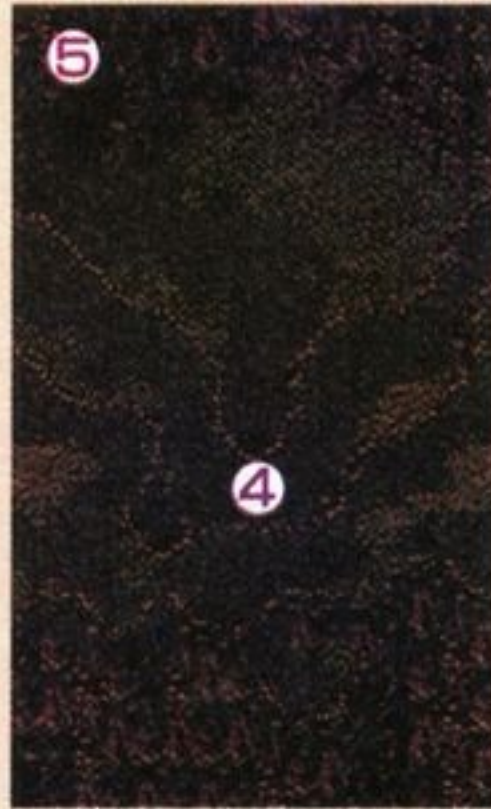
갖혀버렸다! 이곳에 갖혀버렸다는 것은 신수의 장소와는 멀리 떨어졌다는 이야기가 된다. 서둘러 루트를 변경하도록



얼음 속으로 숨은 피그 문드



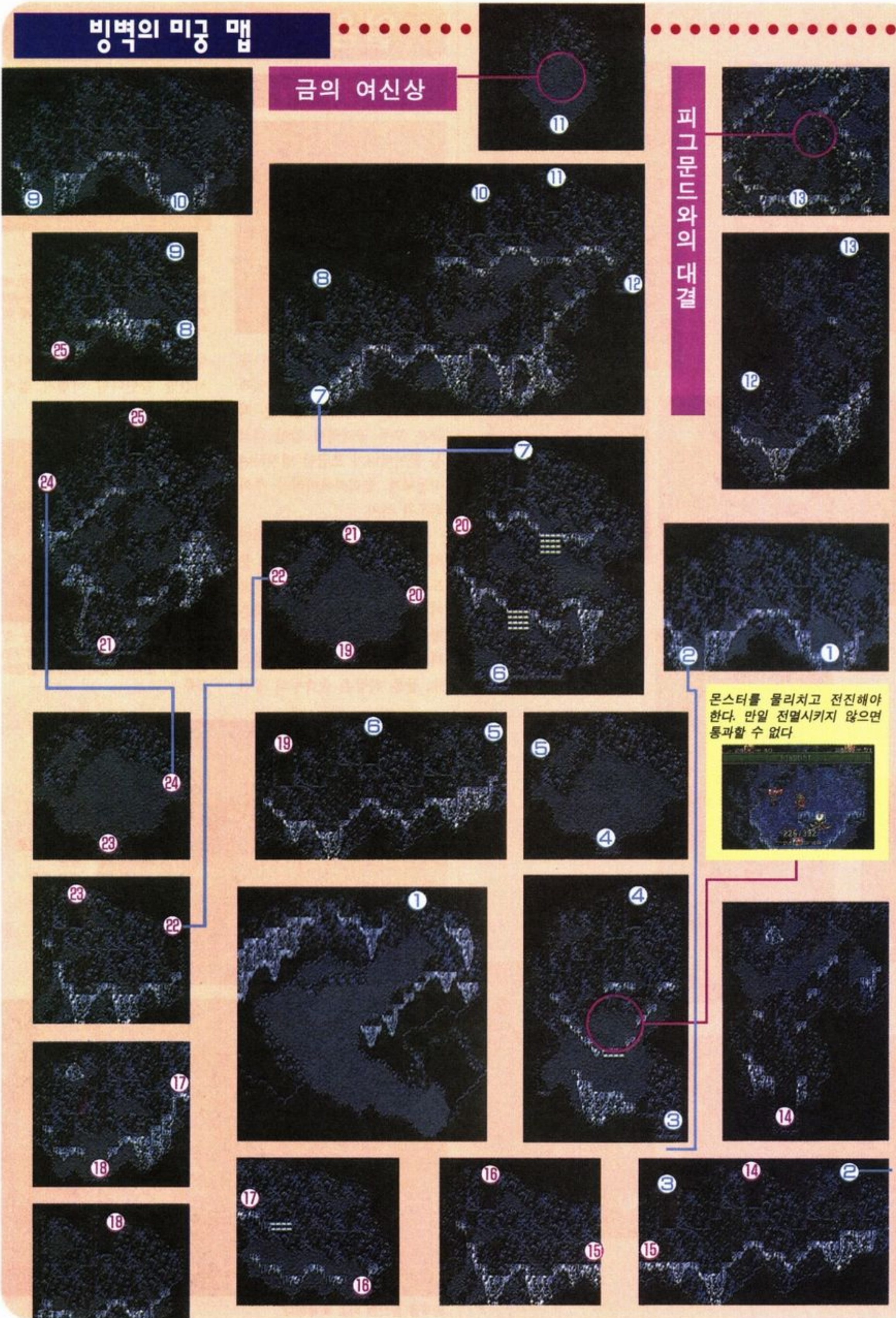
공격을 받으면 바로 회복이다



빙벽의 미궁 맵

금의 여신상

피그문드와의 대결



나무의 신수 미스 포룸

△ 재지:원더의 수해



착륙지점

직접 원더의 수해에 내릴 수 있다

원더의 수해에 등장하는 적들은 하나같이 약간 능력이 떨어져 보이는 것들 뿐이다. 그렇다고는해도 절대 약하다는 뜻은 아니고 단지 이제까지의 적들에 비해 약간 다루기 쉬워졌다는 것 뿐이다. 미로는 그다지 어렵지 않으니 걱정할 필요는 없다.

보스인 미스 포룸은 두개의 촉수를 이용하여 일행을 공격하

는데 이 촉수를 먼저 없애겠다고 마음 먹어서는 절대 안된다. 촉수가 발광을 하든 춤을 추든 상관하지 말고 오직 본체만을 공격하도록.

약점은 風속성의 공격. 그렇다면 속성은 토계열이란 말인가? 아마도 기형적으로 번식한 돌연변이인 모양이다. 안젤라의 선더 스톰이 즉효약.



촉수에는 상관하지 않도록



선더 스톰을 적극 활용하자

빛의 신수 라이트 게이저

△ 재지:빛의 고대유적



착륙지점

빛의 고대유적 위로 내려가면 직접 유적 안으로 들어갈 수 있다

건물 사각에 숨어있는 적들에 유의하자. 이점에 충분한 주의를 하지 않으면 시작하자마자 전투불능에 빠져버리는 어처구니 없는 사태가 발생한다. 또 이곳에는 스테이터스 이상을 특기로 하는 적들이 많으므로 상태 회복 아이템을 많이 준비해두자. 보스인 라이트 게이저는 상당히 피곤한 상대이다. 이너석은 전투가 시작되면 가끔 라이트 세이버라는 마법으로 아군의 무기에 빛의 속성을 집어넣어 버린다. 속성이 光인 라이트 세이버에게 아무리 빛 계열의 공격을 해보았자 결과는 데미지 1. 따라서 별의 허브 아이템을 이용하여 라이트 세이버 상태를 회복



라이트 게이저의 속성은 光이다

시켜야 한다. 약점은 闇이므로 어둠 계열의 마법을 사용하도록 하자.

D의 지점은 물이 차 있어서 진행할 수가 없지만 A에 붙여진 종이를 읽고 B의 벽에 왼쪽 마크에 빛의 정령을 불러내면 C의 벽이 열린다. 그리고 오른쪽 마크에 어둠의 정령을 불러내면 물이 빠져 계단을 내려갈 수 있게된다.



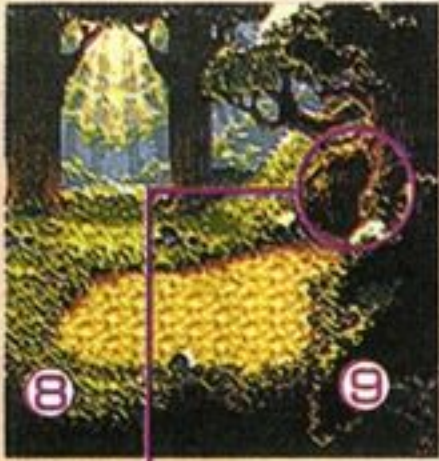
적극적인 공격만이 살길

원더의 수해 맵

미스
포름과의
대결



금의 여신상



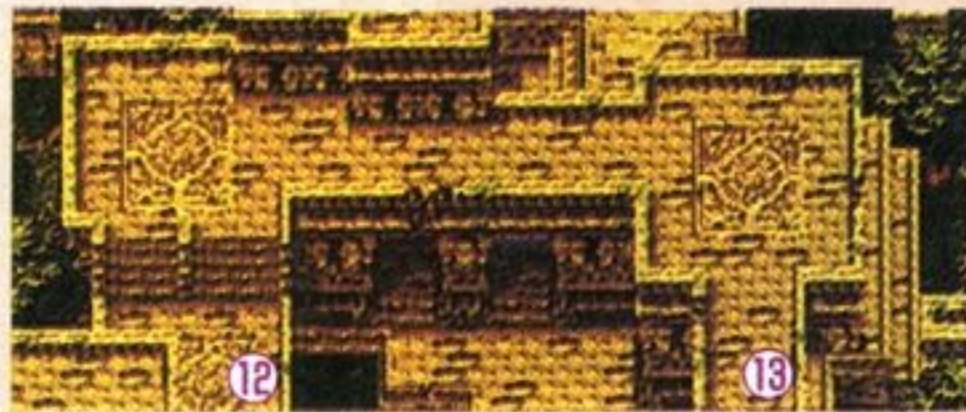
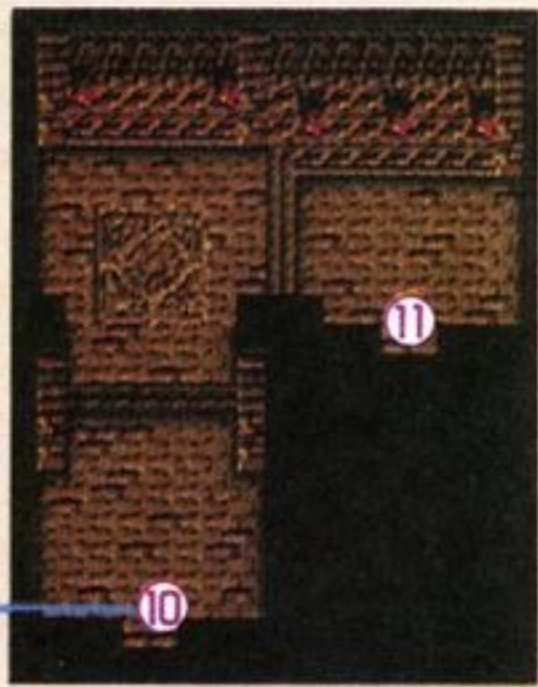
이 포룸에
막혀있다



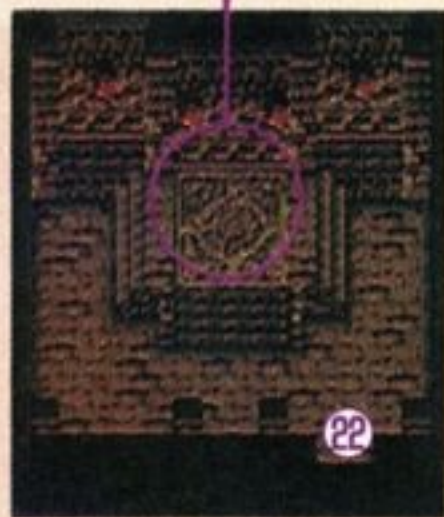
원더의 수해
착륙포인트



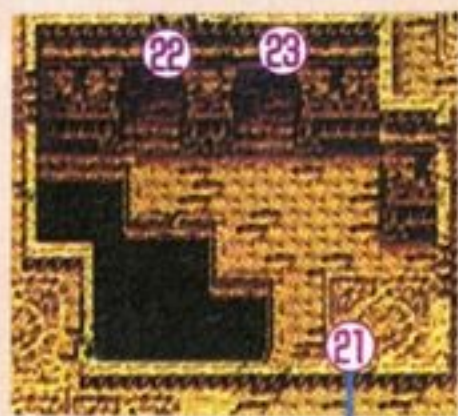
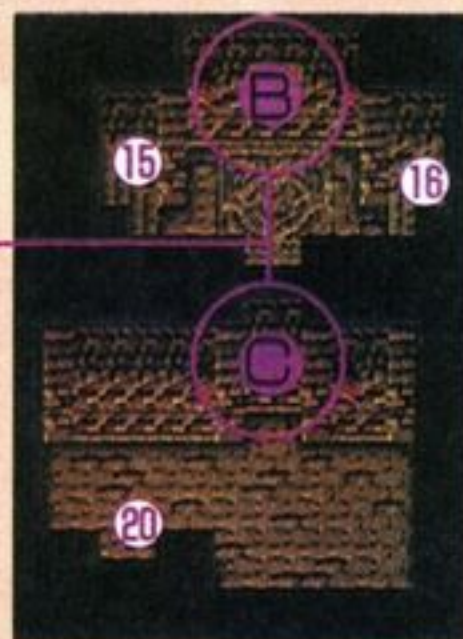
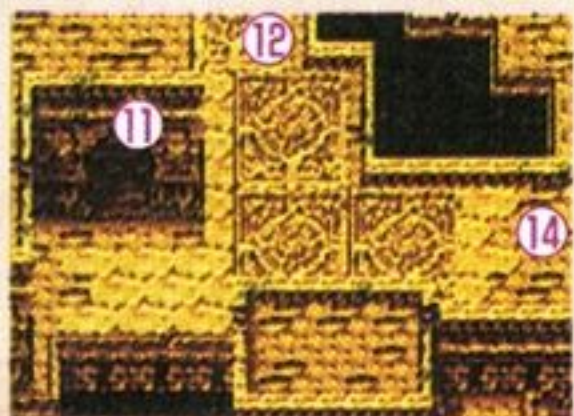
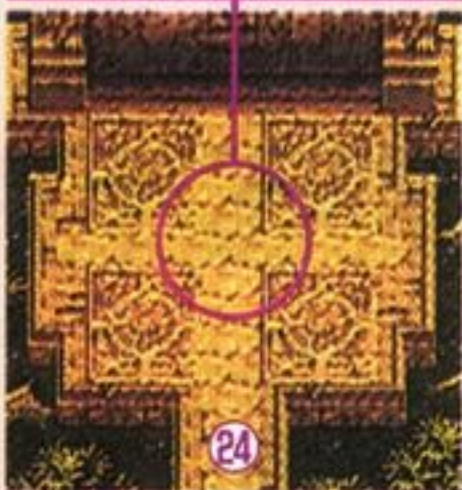
빛의 고대 유적의 맵



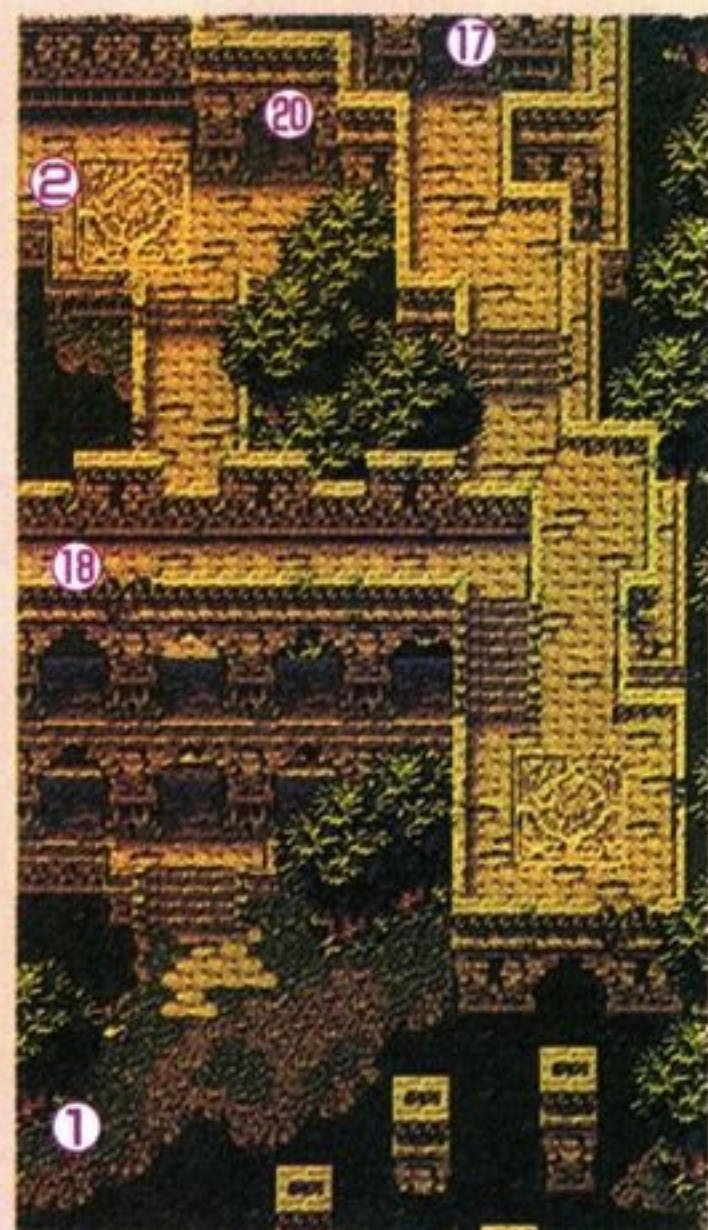
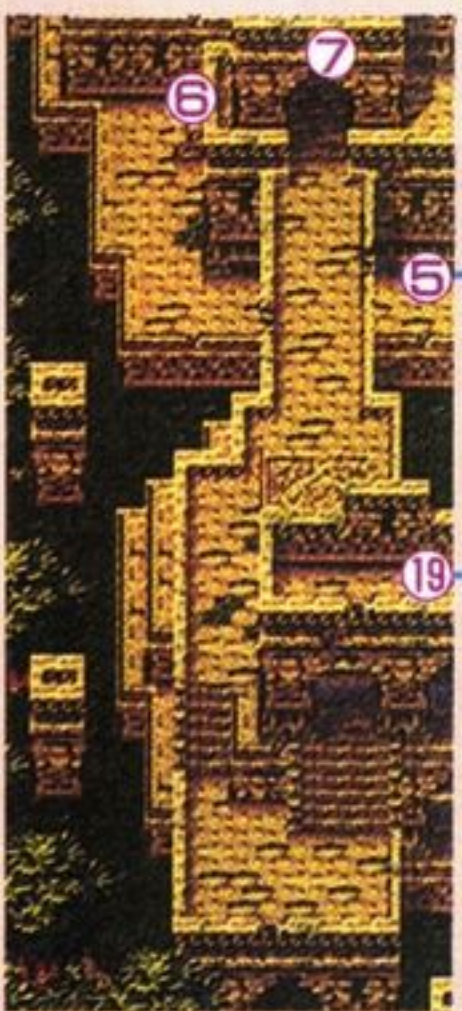
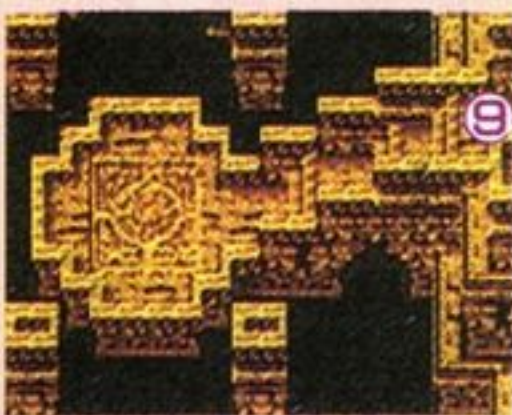
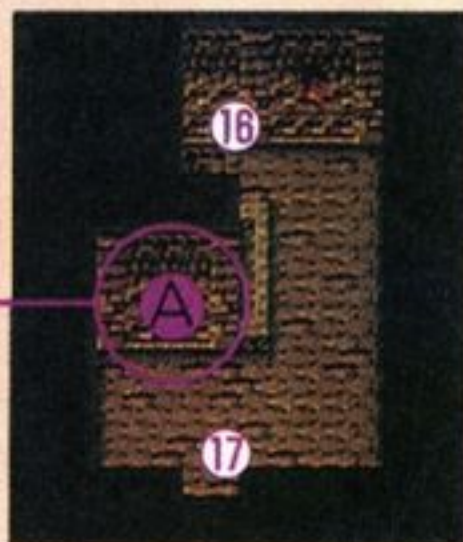
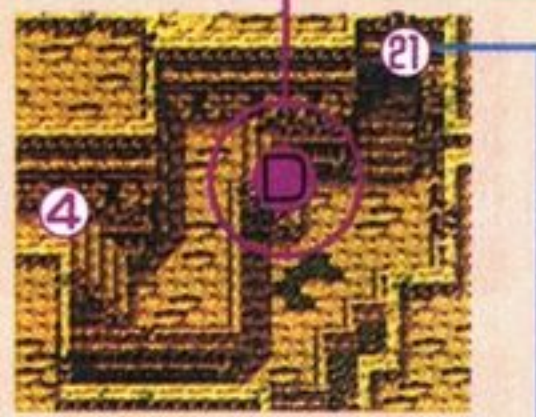
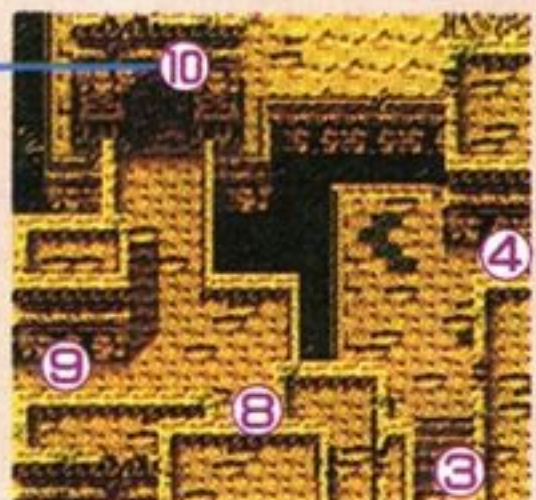
금의 여신상



라이트 게이지와의 대결



트랩을 해결하며 진행한다

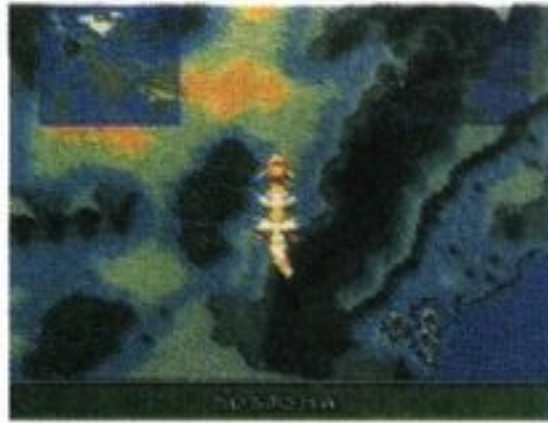


빛의 고대 유적
착륙포인트



흑의 신수 랜드안버

△ 재지:보 석의 계곡 드 리안



착륙지점

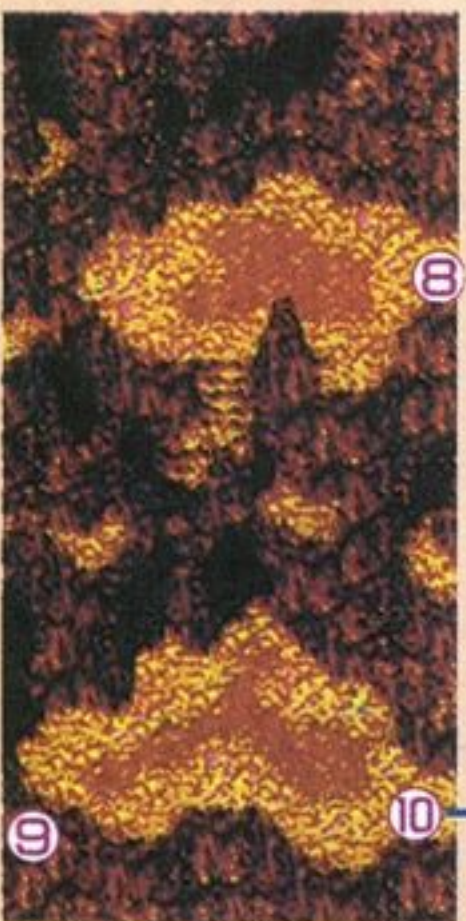
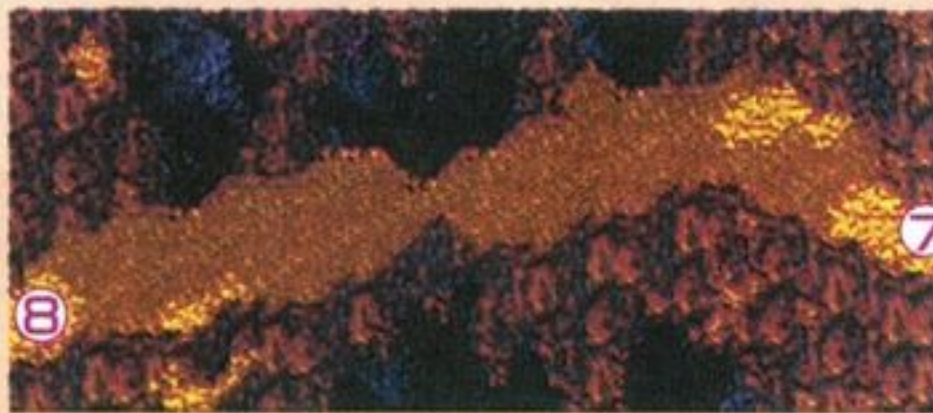
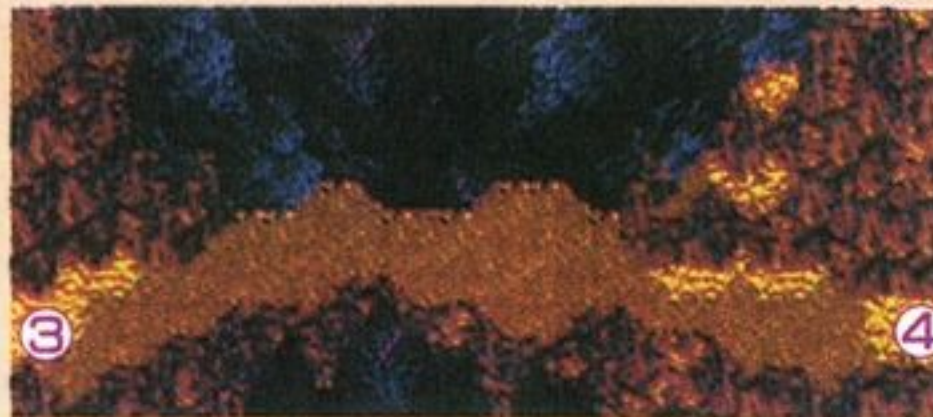
고원의 착륙 지점은 여러군데 존재하는데 사진의 표시 지점이 가장 쉽게 찾아갈 수 있는 길이다

착륙하면 몰베어의 고원이 나오는데 구멍을 이용하여 서쪽으로 향하면 보석의 계곡에 도착할 수 있다. 공략순으로 진행해 나갔다면 이곳에서 새로운 방어구, 무기가 갖추어져 있을 것이다. 반드시 체재를 정비하도록. 이곳의 적들은 연속공격의 천재들인데 특히 "삐링 삐링"이라는 HP경고음이 들릴 것이다. 회복에 전념하며 너무 레벨에 짐착하지 말자.

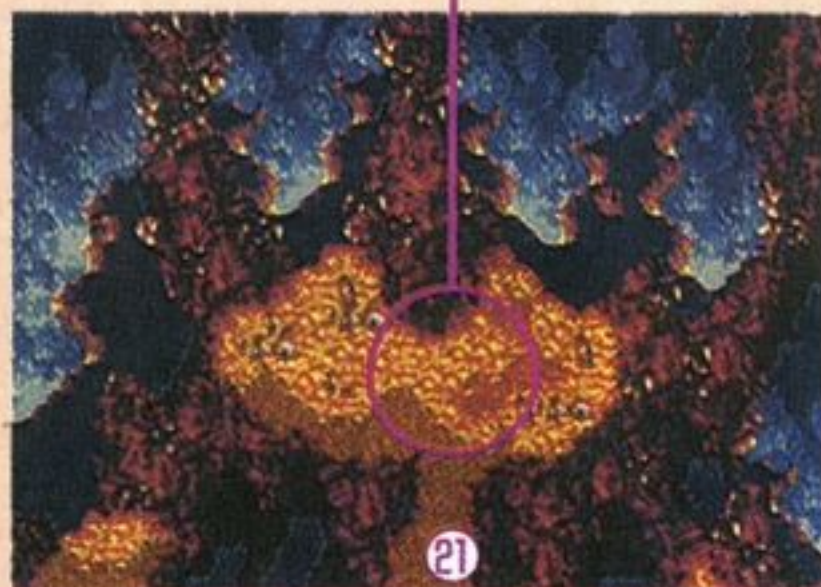
랜드안버는 신수 중에 가장 낮은 HP를 자랑한다. 하지만 가

장 높은 방어력을 지니고 있기 때문에 그다지 기뻐할만한 상황이 못된다. 속성은 土, 약점은 風계열의 공격이다. 방어력의 귀재 랜드안버는 공격을 받으면 양손으로 몸을 가리는데 이렇게 되면 물리적 공격이 전혀 통용되지 않으므로 마법 공격으로 전환하여 공략하도록 하자. 특히 필살기를 이때 사용하면 모아둔 필살기 게이지가 물거품이 되어버리니 주의!

보석의 계곡 맵



랜드안버와의 대결

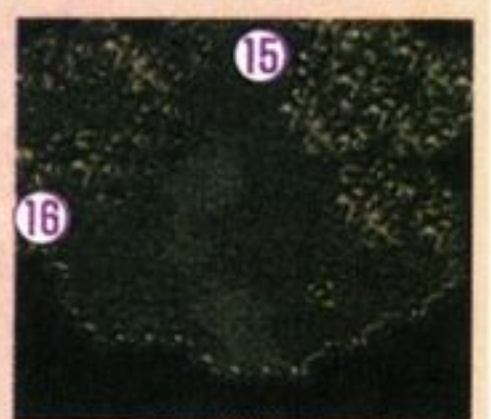
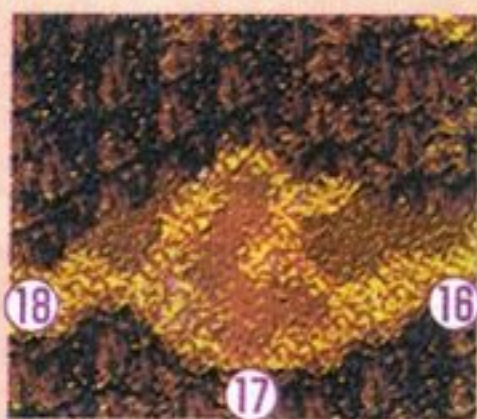
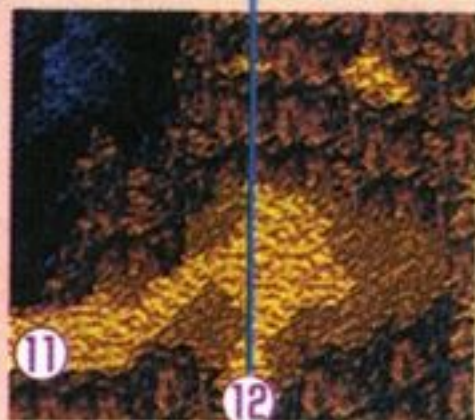




강력한 공격을 감행해 오는 랜드안버



몸을 가리면 마법 공격만으로 전환할 것



일방통행의 보스 룸

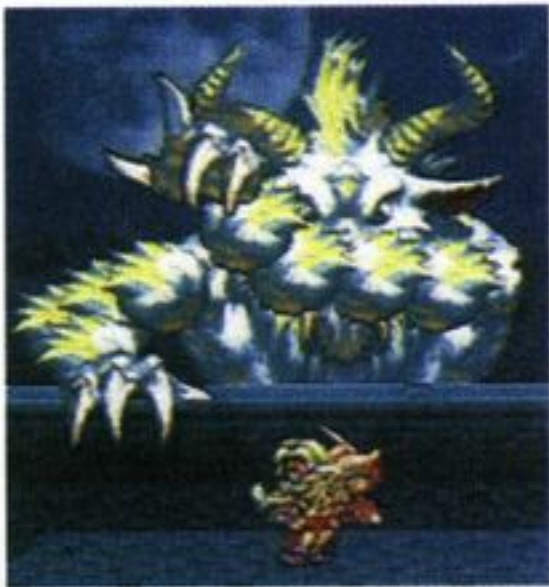
흑시라도 계속 앞으로 나가지 말지어다. 일단은 오른쪽의 세이브 여신상으로...



금의 여신상

달의 신수 드란

소 재지: 월독의 탑



착륙지점.

민토스 마을에서 내리는 방법도 있긴 하지만 거리적으로는 비스트 킹덤 쪽이 더 가깝다

월독의 탑에 등장하는 늑대인간과는 될 수 있으면 싸우지 말도록. 그들이 사용하는 필살기 "주작비천의 춤"은 전체 공격으로 데미지가 예상외로 크므로 전멸을 각오해야 한다. 보스인 드란은 유일하게 약점이 없는 신수이다. 지금까지 공략해 온 신수들은 반드시 속성이 있고 그에 따른 약점이 있었는데 드란은 완벽하게 약점이 없다. 따라서 아무 마법이나 사용하며 물리적인 공격과 함께 데미지를 입혀나가는 수 밖에 방법이 없

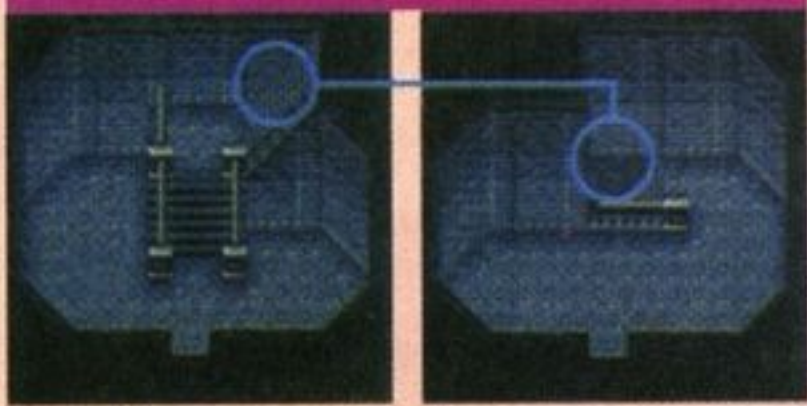
다. 드란은 캐릭터들은 코로보 클화 시키는 바디 체인지를 사용하므로 푸이푸이의 약초나 별의 허브를 준비해 두어야 한다.



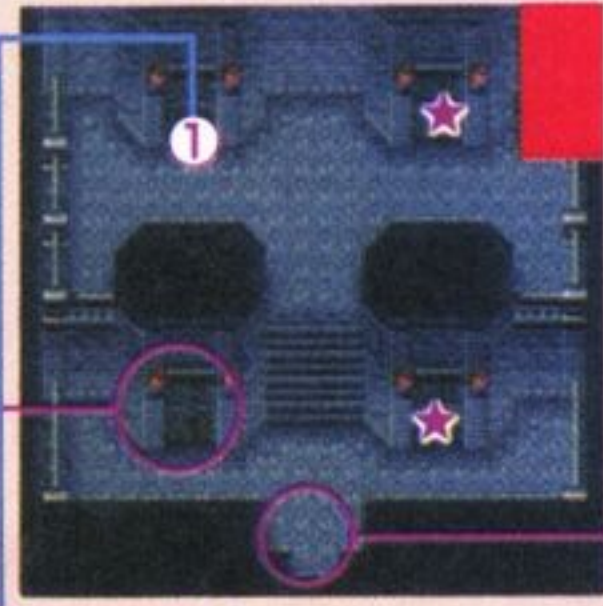
이런 어처구니 없는 필살기를? 전멸이 두려워진다

월독의 탑 맵

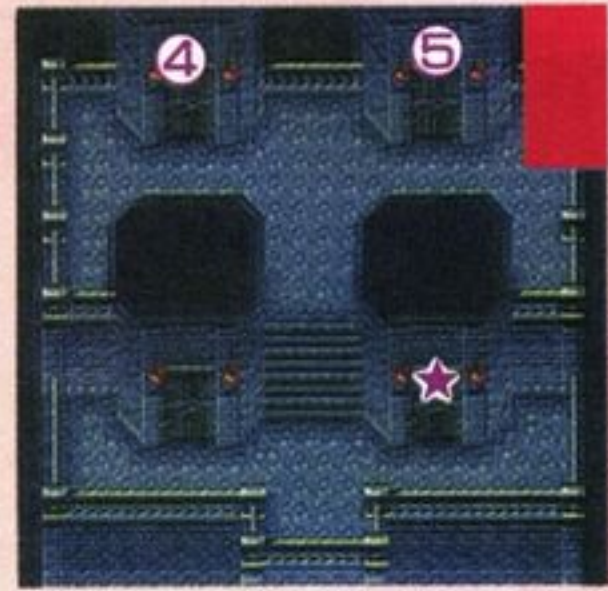
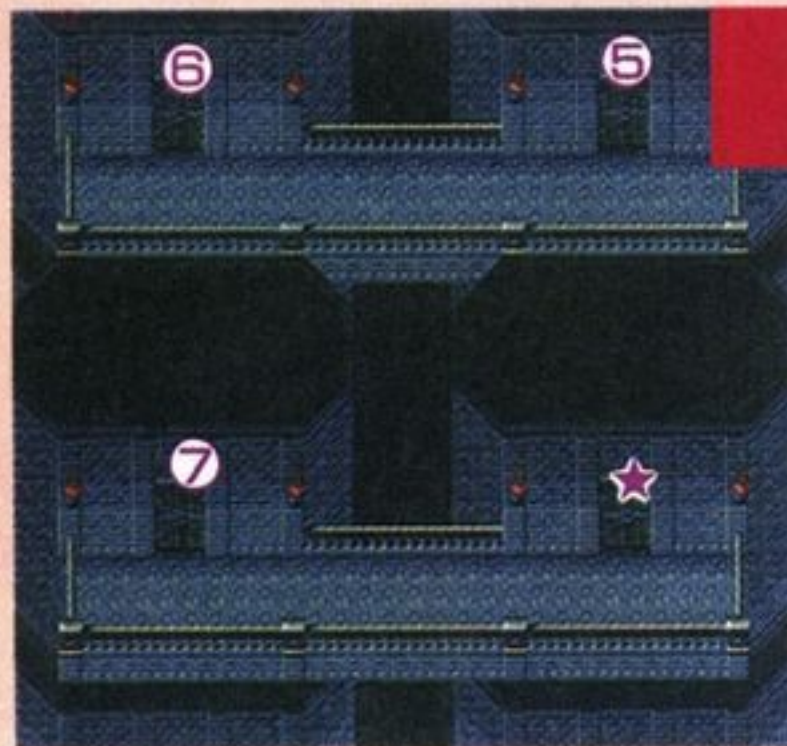
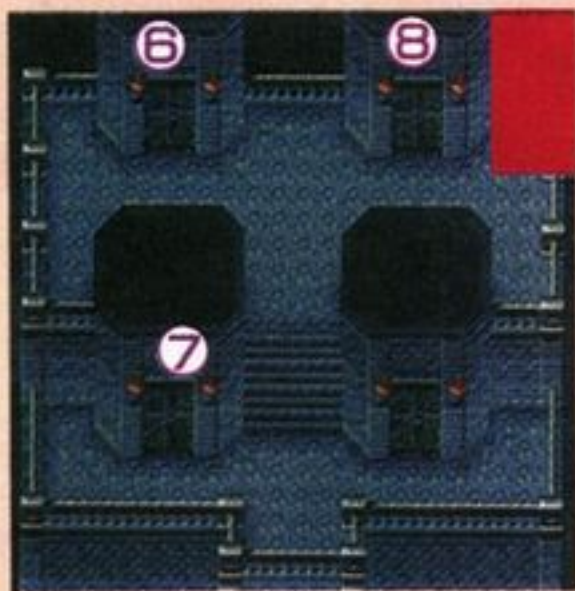
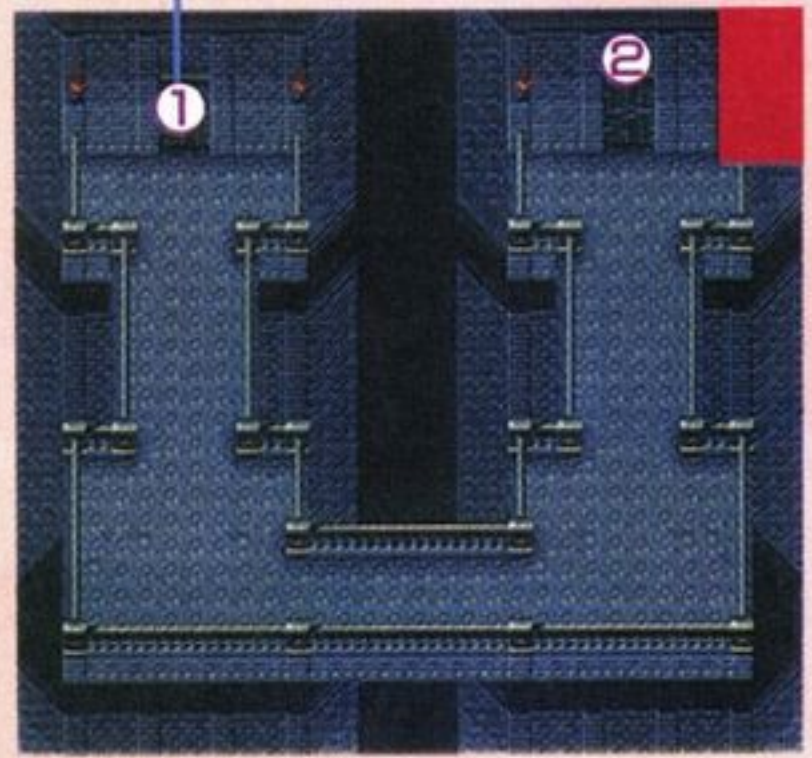
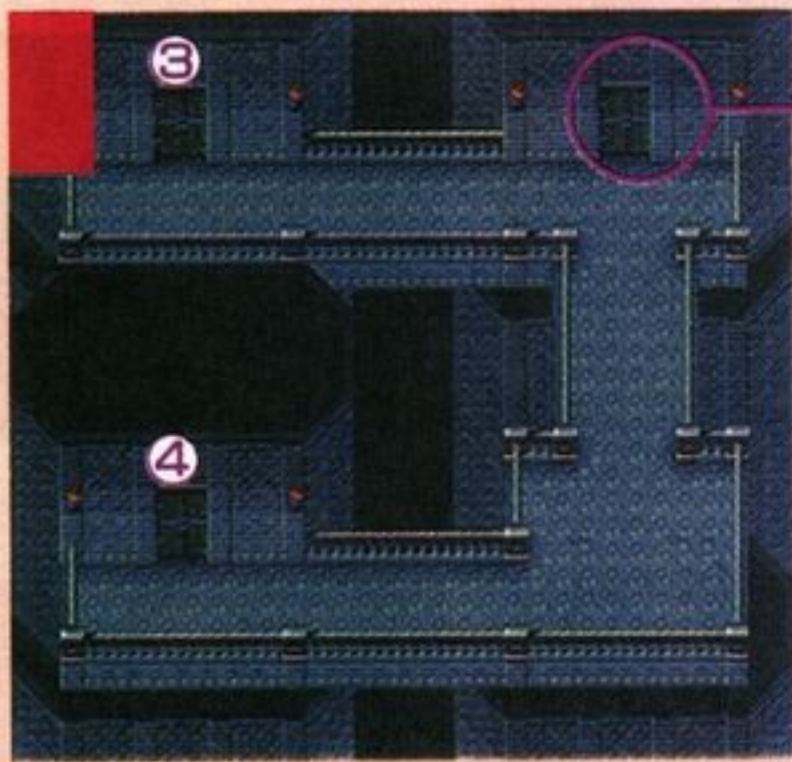
계단의 방은 모두 같다

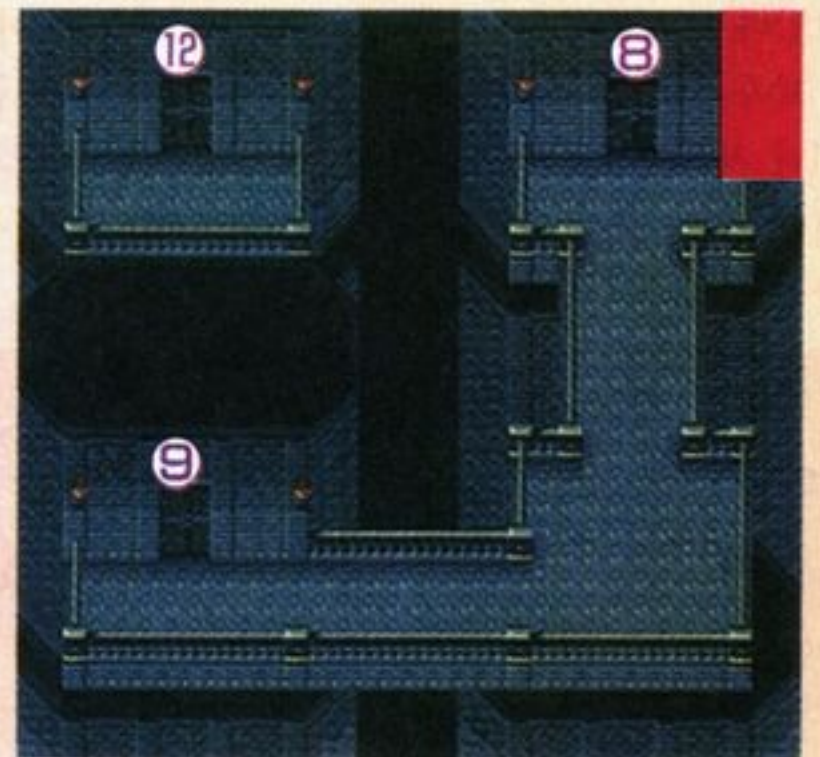
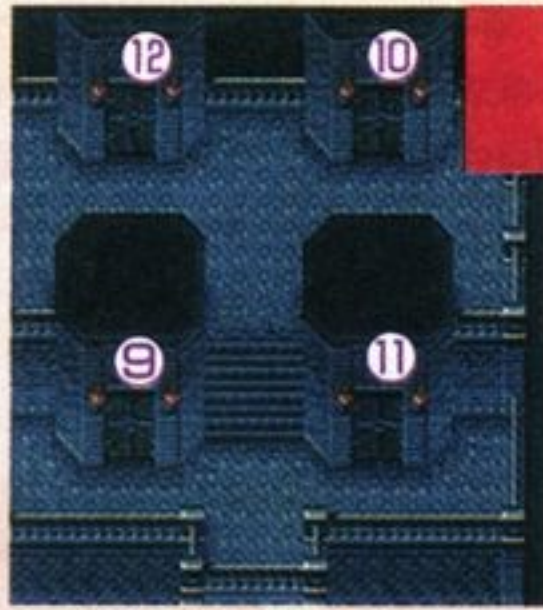
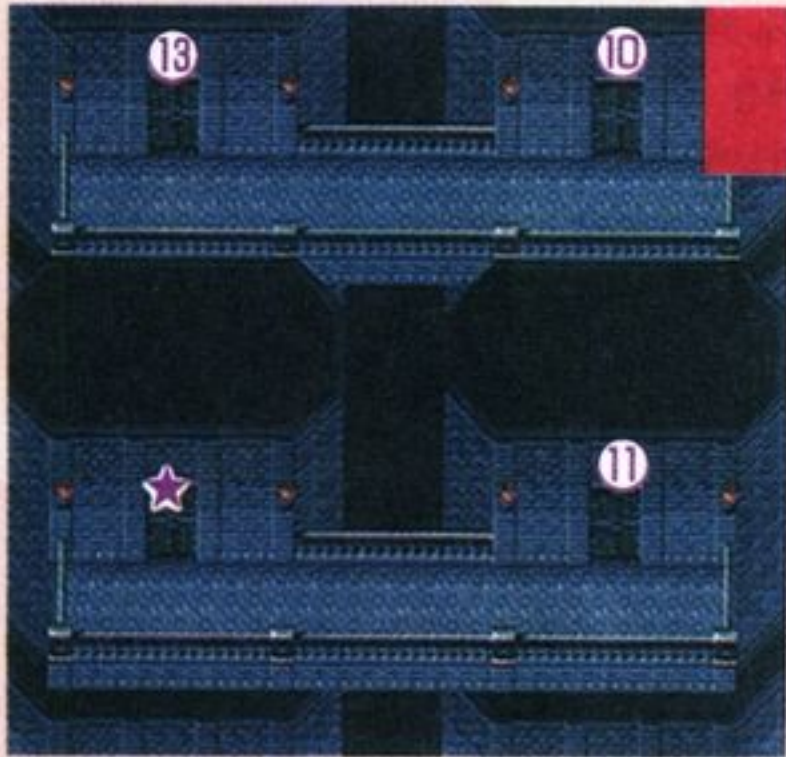


별표는 몬스터들이 있는 방이다!



계단의 방은 모두 같다





어둠의 신수 제블퍼는 어디에...

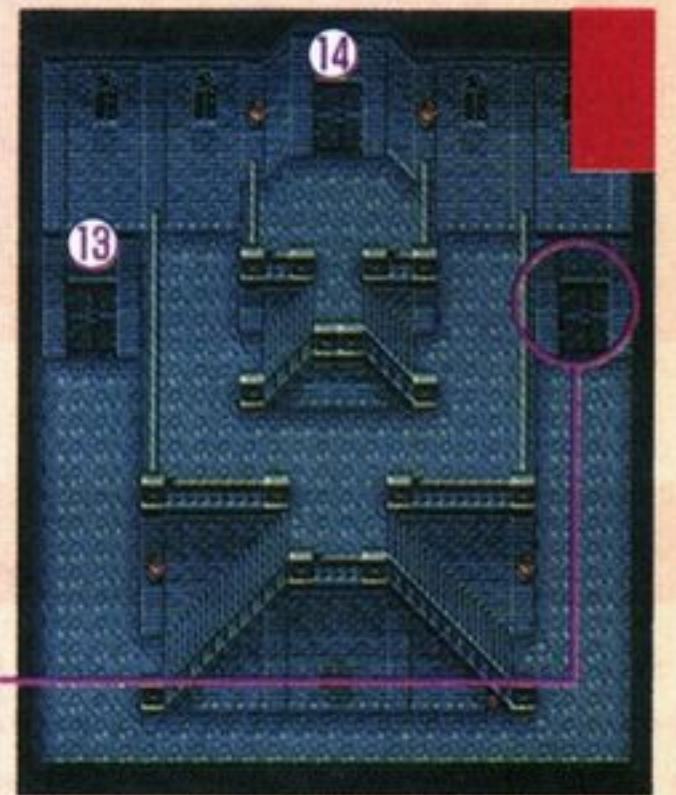
이제 7마리의 신수를 모두 해치우고 남은 것은 오직 하나. 어둠의 신수 제블퍼다. 어둠의 신수 제블퍼는 어디에 있는 것일까. 그리고 그 대결의 장은 대체 어디일까



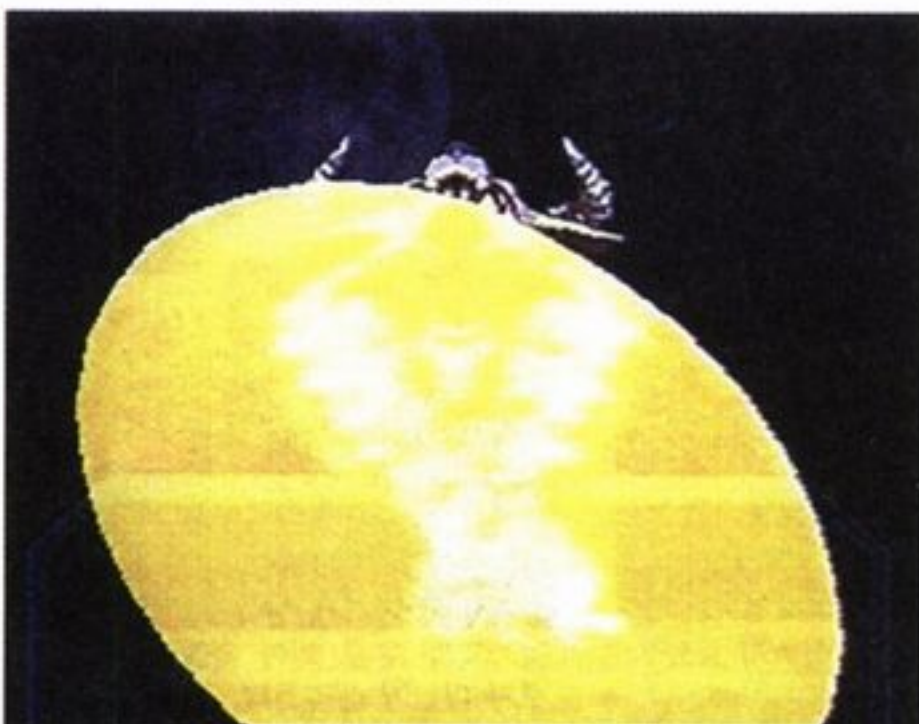
드란과의 대결



금의 여신상



드란은 유일하게 속성이 없는 신수



달의 세이버 공격을 이용한다

어둠의 신수를 찾아서...

힘들게 7마리의 신수를 처치한 듀란 일행. 그러나 신수 중 최강의 힘을 자랑하며 예전 세상을 멸망의 구렁텅이까지 몰아넣었던 어둠의 마나 스톤과 신수는 그 존재 위치를 알 수 없었다. 이제 프라미를 타고 부카 화산 근처에 있는 섬의 환영의 정글이라는 곳에 착륙하도록 하자.

그곳에는 예전 멸망해 버린 잃어버린 도시가 있는데 마나의 힘이 작용하면 가끔 현세계와 공간이 이어져 들어갈 수 있게 된다고 한다. 그곳에는 세계에서 가장 강력한 무기와 방어구를 판매하고 있는데 반드시 구비하여야 한다.

마을을 돌아다니다 보면 예전 용제를 물리치기 위해 아버지 로키와 함께 이곳에 온 점은 시절의 영웅왕(리저드 왕자)를 만날 수 있는데 이 전투에서 죽게 될 아버지의 운명을 알고 있는 듀란은 필사적으로 로키를 막아본다. 하지만 이미 지난 역사 속의 한 장면을 듀란의 힘으로 변경할 수는 없는 일. 그는 슬프게



7마리의 신수를 물리친 후 이곳으로 오면 공간이 일그러지며

아버지의 마지막 뒷모습을 바라 보았다.

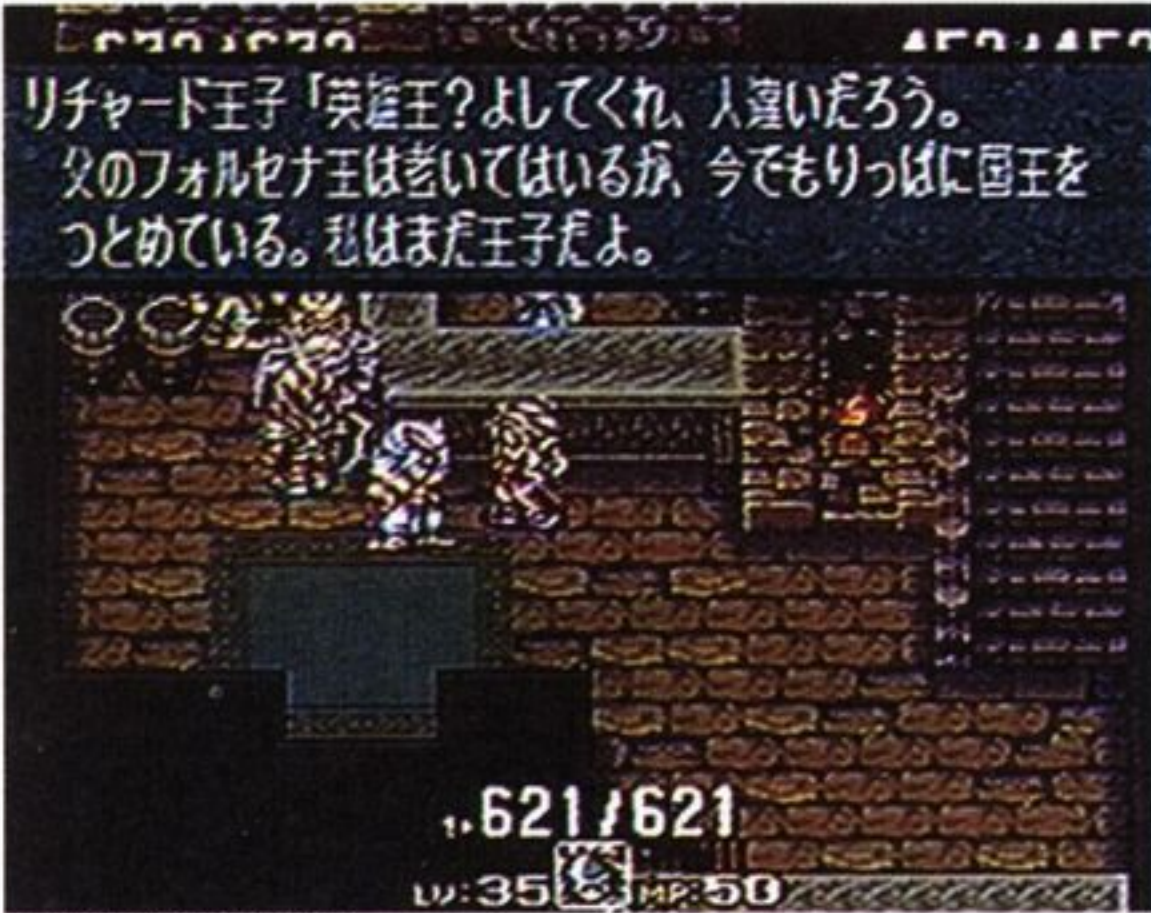
계속 정보를 모으다 보면 알 테나 서쪽에 위치한 섬에 유리 사막이라는 곳이 있으며 그곳에 용제가 살고 있다던 드래곤 홀

즈에 어둠의 마나 스톤이 있을 것이라는 이야기를 듣는다. 마지막 장비를 끝 마치고 아이템도 충분히 구입하였다면 프라미를 타고 유리 사막으로

지 않은 상태라면 상당히 고전을 면치 못할 것이다. 약점은 光 계열의 공격. 처음에는 양 옆의 얼굴 두개가 등장하는데 이 얼굴을 적당히 부숴놓으면 드디어 본체가 등장한다. 그때부터는 본체 공략에만 신경 쓰시길.



어둠의 신수 제블퍼의 최초 공격은 양쪽의 얼굴에서부터이다



로키와 영웅왕과의 만남



로키와 영웅왕과의 만남

어둠의 신수 제블퍼

유리 사막에 등장하는 적들을 죽이면 가끔 보물상자가 나오는데 이곳에서 전직 아이템인 ???의 씨앗을 얻을 수 있을 것이다. 하지만 만일 캐릭터가 3명이라고 해서 이 아이템을 3개만 지니고 간다면 그건 큰 오산이다.

씨앗을 화분에 심으면 플레이어가 필요한 아이템이 제때 뿜~~하고 튀어나오는 것이 아니다.

실제로 필자는 이 빌어먹을 아이템 때문에 몇시간을 투자하여 결국은 원하는 전직을 못한 채 눈물을 삼키며 진행한 경험이 있을 정도로 같은 전직 아이템이 계속 튀어 나온다. 따라서 최소 6개에서 넉넉하게 12개 정도의 씨앗을 구해야만 원하는

전직 아이템을 손에 넣을 수 있을 것이다.

어쨌든 유리 사막에 등장하는 난자 마스터의 필살기는 절대적으로 주의. 진짜 거짓말 안하고 이것 한방 맞으면 전멸될 파티가 많을 것이다. 전직 아이템 때문에 피해다닐 수는 없는 신세니 계속 회복해 주며 전진할 수밖에. 어둠의 신수와 싸우기 전에 어떠한 세이브 포인트도 준비되어 있지 않으니 오직 아이템의 완벽 구비만이 살길이다.

어둠의 신수 제블퍼는 신수 중에서도 최강의 파워를 자랑한다. 실제로 이 신수에게 시달려 약 15분에서 많게는 30분을 공략에 투자한 사람들도 있을 정도이니. 아마 3차 전직을 마치

제 3장 용제와의 최종전쟁

용제의 부활

어둠의 신수를 무사히 물리친 일행. 하지만 이게 웬일인가? 제블퍼를 물리침과 동시에 마나 스톤이 깨어지면서 그 힘이 방출하는 것이 아닌가. 그렇다. 어둠의 마나 스톤을 일부러 듀란 일행이 찾기 쉽게 가져다 놓은 것은 모두 완전한 암흑점을 만들기 위한 용제의 계략이었던 것이다.

제블퍼를 물리친 위치에서 더욱 위로 올라가면 드래곤 홀즈의 입구가 나타나는데 중간의

세이브 포인트에서 반드시 세이브를 하자. 그곳에서는 흑의 기사다 듀란을 기다리고 있었다.

“듀란. 모르겠느냐? 난 네 아버지 로키이다.”

“?! 헤.. 헤헤.. 무슨 소릴 하는 거야? 그런 말도 안되는 소릴.. 내 아버지 로키는 용제와 함께 끝을 알 수 없는 무저갱에 빠져..”

“죽었었지. 그리고 용제님의 힘으로 이렇게 다시 부활하게



???의 씨앗으로 전직 아이템을 준비하자



그리고 드디어 최종 전직!



흑의 기사가 듀란의 아버지 로키?



로키와의 대결. 아마 가장 어려운 전투가 아닌가 생각된다

되었다. 듀란. 이리 오렴. 너도 나와 같이 암흑의 힘을 받아 들이는 거야."

"... 웃기지 마! 내 아버지는 죽었어!"

흑의의 기사는 듀란의 아버지 로키였다. 어쩔 수 없이 아버지와 대적하게 되는 듀란. 이전 황금의 기사 로키라는 명칭에 걸맞게 로키는 강력한 필살기를 연속으로 사용한다. 부활 아이템인 천사의 성배를 가득 지니고 있지 않는 한 클리어는 어려울 것. 조그마한 틈이라도 주면 바로 치고 들어오므로 연결되는 순간 동작이 중요하다.

"듀란. 고맙다. 이로써 난 암흑의 힘으로부터 해방될 수 있게 되었어."

"... 아버지... 천국에 계신 어머니께 안부 부탁드립니다. 황금의 기사... 나의 아버지..."

듀란은 사라져 가는 아버지의 모습에서 더욱 용제를 향한 분노를 불태웠다. 로키가 사라진 통로를 따라 들어가면 드디어 이 게임의 최대 관문이자 최강의 미로인 드래곤 홀즈로 들어가게 된다. 정말 말로는 표현할 수 없을 정도의 강력한 적들, 그리고 복잡한 미로는 그야말로 플레이어의 피를 말릴 것이다.

이곳의 적들을 물리치며 보물상자들이 나오는데 그곳에서

는 무기, 방어구의 씨앗을 얻게 된다. 나중에 이것을 화분에 심으면 최강의 무기가 차례대로 (이론상으론) 나오게 되는데 역시 같은 것이 여러번 나오게 될테니 한 20~25개 정도를 모아야 할 것이다.

이 던전에는 플메탈 하거, 젠카, 주엘 이터가 다시 파워 업하여 등장하는데 결국 HP만 늘었을 뿐이지 공격 패턴에는 아무런 변화가 없다. 역시 앞에서와 같은 방법으로 처치하도록 하자. 던전을 파고 들어가면 홍련의 마도사가 용제를 부활시키는 장면을 목격할 수 있는데 그는 방해가 된다면 드래곤 몇마리를 풀어놓고는 사라진다. 이 드래곤들은 미로에서 돌아다니던 드래곤과 동일한 능력을 지녔기 때문에 그리 어렵지 않게 클리어할 수 있을 것이다. 발판이 이동을 멈추면 다시 아래로 내려오자. 아까는 없었던 새로운 길이(이 미로는 지도를 대충 그려가면서 플레이하는 것이 좋

다) 생기는데 그곳으로 가다보면 조그만 방이 나온다. 그리고 좀 있으면 적들이 계속 쏟아져 나오는데 남김없이 처리하도록. 그렇게 하면 문이 열릴 것이다.



홍련의 마도사



적들을 남김없이 처리하도록

방문을 박차고 들어간 듀란의 앞에 홍련의 마도사는 싸늘한 미소를 지었다. 그의 앞에는 이미 본래의 힘을 찾은 용제가 서있었던 것이다. 그가 완전한 용제로 돌아가려고 하는 순간 약하게나마 마나의 여신이 그 힘을 저지하는 것을 느낀다. 결국 용제는 마나의 여신을 완전히 소멸시키기 위해 마나의 성역으로 향하였고 홍련의 마도사는 듀란과 최후의 결전을 벌인다.

홍련의 마도사는 거의 연속으로 마법을 구사하는데 그 위력은 매우 파괴적. 게다가 모든 공격이 전체 공격이기 때문에 HP

를 회복시키기에도 정신이 없을 것이다. 속성 및 약점은 없으니 적당한 마법으로 계속 공격하고 물리적인 타격을 입히는 수밖에 달리 다른 길은 없다.

듀란은 끝내 자신의 숙적 홍련의 마도사를 물리칠 수 있었다. 하지만 왠지 가슴에는 허전한 기분이...

"후... 후후... 난 원래 마법을 사용하지 못해 고민하고 있던 나약한 인간이었다. 때문에 마법 수행을 위해 이 드래곤 홀즈에 들렀지. 그때 이곳에서 용제의 사체를 발견했다. 그때 용제는 이렇게 말했다. 너에게 절대적인 힘을 부여할테니 너의 생명의 반을 자신에게 달라고. 그 결과 나는 절대적인 마법력을 얻게 되었다. 어차피 반은 없어진 목숨... 더이상 살지는 못해. 그렇다면 내 손으로!!"

"홍련의 마도사! 기다려!!"
"잘 있거라. 듀란이여..."
결국 홍련의 마도사는 자신의 손으로 생명을 끊고 말았다.



홍련의 마도사의 죽음에 연민을 느끼는 듀란



로키가 암흑에서 벗어나 사라지고

세마리의 보스와 다시 싸워야 한다



최강의 마법을 사용하여 공격해 오는 홍련의 마도사

용제와의 전쟁

일행은 알테나로 돌아와 있었다. 이때까지 사리의 여왕은 홍련의 마도사가 건 주술에 의해 조종당하고 있었다는 사실이 밝혀졌다. 실은 언제나 안젤라를 걱정하는 자상한 어머니였다는 사실을 안 안젤라는 눈물을 흘리고 최강의 무기를 챙기고 아이템을 점검하였다면 이제 용제가 기다리는 마나의 성역으로 가자. 성역에는 마음대로 변신을 감행하는 골치 아픈 녀석들로 가득 차있는데, 가능하면 피해다니도록 하자. 단 성역의 지도가 상당히 바뀌어져 있는데 단 한군데 적들을 모두 물리치지 않으면 통과할 수 없는 곳이 있으니 주의하자.

마나의 나무는 이미 용제에 의해 시들어 있었다. 그렇다. 마

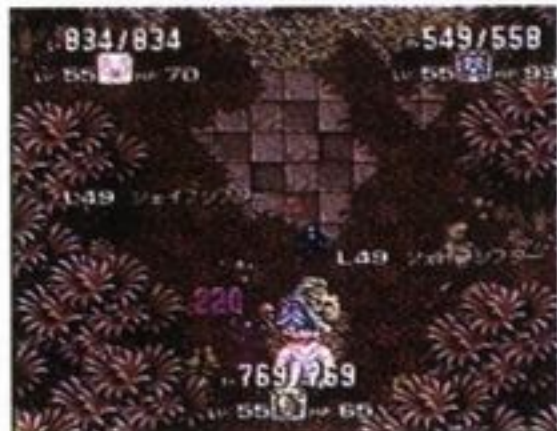
나의 여신은 이미 죽어버린 것이다. 이에 페어리는 용제에게 달려들지만 그만 마나의 나무에 내던져 지고 만다.

“어리석은... 감히 신을 초월한 초신에게 대항하다니... 응? 잠깐... 예전에도 분명 이런 일이 있었던 것 같은데. 페어리에게 선택받은 리처드 왕자와 로키가 나에게 덤벼들때도 그 페어리는 이런 행동을 했었지. 다 부질없는 짓인걸 모르고 말이야.”

듀란은 자신이 지닌 모든 힘을 동원해 용제에게 대항하였다. 용제와의 전투는 웬지 그다지 어렵지 않다. 만일 듀란이 있다면 그의 회복 마법과 아이템을 적절히 사용하면 HP면에서는 그다지 문제가 없다. 드디어 용제는 듀란에게 무너지고



알테나의 사리의 여왕은 다시 제정신으로 돌아왔다



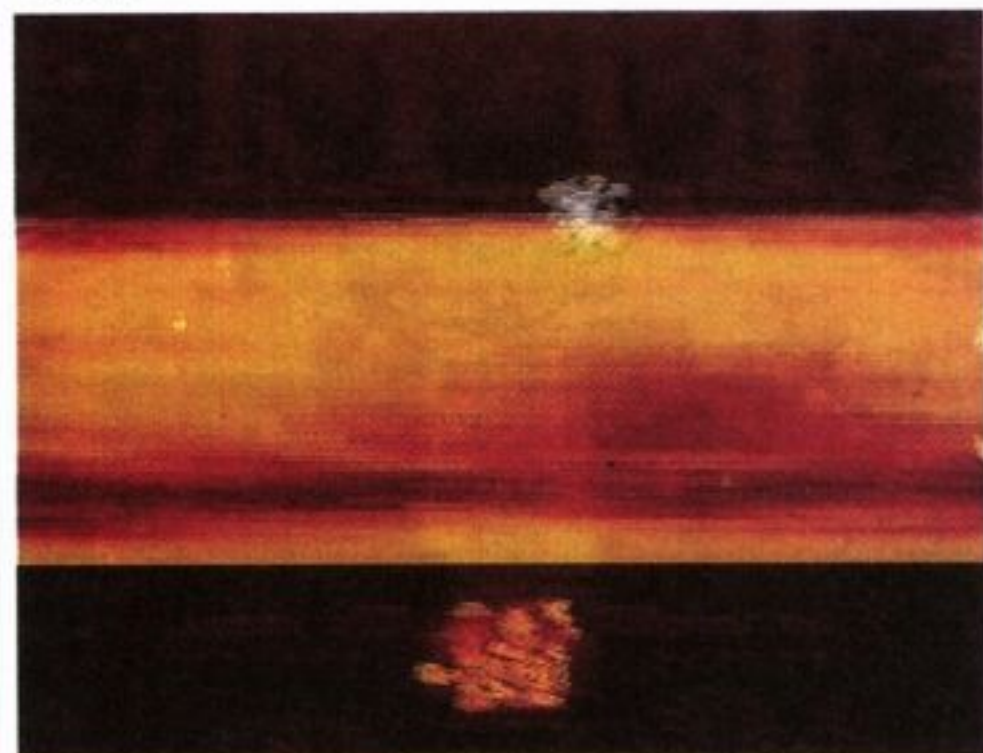
성역에서 플레이어를 기다리고 있는 최강의 적. 이들은 주인공으로도 변신하여 괴롭힌다



용제가 마나의 나무를 완전히 시들게 해버렸다



용제와의 전투



대단한 위력을 자랑하는 프레아 공격

새로운 시작

용제가 죽자 죽은 줄만 알았던 페어리가 마나의 여신으로 전생하는 것이 아닌가. 원래 페어리는 마나의 씨앗으로 앞으로 몇천년이 지나면 마나의 나무는 다시 소생할 수 있다고 하였다. 그때까지 다시 잠에 빠지는 마나의 여신. 과연 그녀가 다시 깨어날 때에는 이세상이 어떤 식으로 변해있을 것인가.



페어리가 마나의 여신으로?

케빈은 자신이 죽은 줄만 알고 있었던 칼이 죽음을 먹는 사나이에 의해 일시적인 가사상태에 빠졌다는 것을 알고 그와의 재회를 기뻐했다. 케빈이 그토록 중요하던 수인왕은 단지 케빈이 자신의 악함을 뛰어넘어 더욱 성장하길 바랬던 것이다.



칼과의 재회로 수인왕에 대한 오해가 풀어진 케빈



프라미를 타고 신천지를 향해-

안젤라 역시 어머니의 사랑을 확인하고 다시 알테나에 돌아올 수 있었다. 하지만 마나의 힘이 소멸된 지금 예전처럼 마법을 이용한 생활은 할 수 없게 되었다.

“아아... 모처럼 마법을 사용할 수 있게 되었는데... 하지만 상관 없지 뭐. 더욱 멋진 것을 발견했으니까.”

안젤라는 듀란의 얼굴을 뚫어지게 쳐다보았다.

“뭐야? 왜 남의 얼굴을 뚫어지게 보는거야?”

“후후... 그건... 비. 밀. 이. 야.”



안젤라의 간접사랑 고백. 하지만 듀란은 전혀 알아채지 못하고 있다

듀란은 드디어 스텔라와 동생 웬디에게 돌아갈 수 있었다. 처음 집을 나오면서 했던 맹세를 훌륭히 지켰기 때문이다. 이제 그는 폴세나의 새로운 영웅으로 추앙받게 될 것이다. 하지만 듀란은 다시 동료들과 함께 여행을 떠난다. 다음 마나의 여신이 깨어났을 때 그녀의 도움없이도 행복하게 살아갈 수 있는 세상을 만들기 위해.

새로운 모험을 시작하려는 듀란. 그는 이미 그의 아버지 로키를 초월하고 있었다



아이템 편

무기 데이터

무기의 계통마다 장비할 수 있는 캐릭터는 다르다

무기는 몬스터를 공격할 때에 없어서는 안된다. 무기의 계통에는 전부 6타입. 각 계통마다 30개 이상의 무기가 존재한다. 다만 검은 듀란, 지팡이는 안젤라라고 하는 것처럼 각각 사용할 수 있는 캐릭터는 결정되어 있다. 자신이 선택한 캐릭터가 사용하는 무기의 계통을 파악하고 여기에서 소개하는 각 데이터를 유효하게 이용해 보자.

검 (사용 캐릭터: 듀란)

한 손으로 다루는 날이 긴 무기
잘 정련된 긴 날이 특징이고 고대부터 전투용으로 쓰여오던 무기. 긴 검신을 휘두르는 것 뿐만 아니라 찌르기도 하고 적의 공격을 막는 등 무술이 뛰어난 사람이 사용하면 가장 위력이 높은 무기가 된다.

● 라그나록

가치: 비매품
공격력: A ★★★★★
사용 타입: 스워드 마스터
스워드 마스터의 최강 무기. 질서의 파괴라는 의미가 들어 있고 휘어진 검신에는 반짝이는 투기와 잔잔한 광택이 잠들어 있다.

● 브레이브 브레이드

가치: 비매품
공격력: A ★★★★★
사용 타입: 파라딘
파라딘의 최강 무기. 십자가를 본뜬 모양을 하고 있다. 지상에서 무와 용을 겸비한 자만이 이 검을 다룰 수 있다고 전해진다.

● 시그문드

가치: 비매품
공격력: A ★★★
사용 타입: 로드
로드의 최강 무기. 전설에 남아 있는 비극의 용자 이름을 딴 검. 섬세한 장식으로 싸여있는 것이 특징이고 매우 날카롭고 긴 검이다.

● 엑스칼리버

가치: 34670
공격력: B ★★★★★
사용 타입: 빛의 클래스
선택된 용자만이 사용할 수 있는 신성한 검. 이 검을 다룰 수 있는 자 아말로 진정한 왕자라는 오래된 전설이 있다.

● 레바틴

가치: 34470
공격력: A ★
사용 타입: 어둠의 클래스
상처를 입히는 마법의 지팡이라는 의미의 이름을 가진 둔한 적색의 환도. 불타오르는 화염과 같은 손잡이도 그 특징의 한 가지. 배반의 상징이라고 불리워진다.

글러브 크로 (사용 캐릭터: 캐빈)

손에 끼워서 사용하는 접근전 전용의 무기
예리한 갈고리나 손가락에 끼우는 너클 등이 여기에 포함된다. 아무나 직접 손에 끼워서 적에게 잠입하여 사용하고 접근전에서 뛰어난 프로만이 사용할 수 있는 무기뿐이다. 실용면을 중시해서 만들어졌기 때문에 전체적인 장식은 별로 없다.

● 로튼 너클

가치: 33335
공격력: A ★
사용 타입: 어둠의 클래스
자른다고 하는 것보다도 잡아 찢어서 대항하는 갈고리. 얇은 은녹색의 갈고리에는 부촉성의 산이 묻혀져 있고 달기만 하면 모든 것을 썩게 만든다.

● 호리 글러브

가치: 비매품
공격력: AA ★★★
사용 타입: 워리어 몬크
워리어 몬크의 최강 무기. 깨끗한 은제의 둥근징이 박혀있고 출혈없는 공격이 가능하다. 피를 묻히지 않고 순백색을 유지하고 있다.



오라 글러브

가치 : 3200
 공격력 : B ★★★★★★
 사용 타입 : 빛의 클래스

앞에 둥근 징이 붙어 있는 신비한 빛이 깃들여 있는 글러브 사용자의 에너지를 공격력으로 바꿔서 적을 쓰러뜨릴 수 있다.

기가스 글러브

가치 : 비매품
 공격력 : A ★★★★★★
 사용 타입 : 델빗슈

델빗슈의 최강 무기. 거인의 신비한 파괴력을 가져오며 선풍을 일으키며 가르는 위력도 높다.

스칼디섹트

가치 : 비매품
 공격력 : A ★★★★★★
 사용 타입 : 데스 핸드

데스 핸드의 최강 무기. 스스로 움직이 듯이 두개골을 찢고 뇌를 파헤친다고 하는 광기의 갈고리는 빛도 반사시키지 않고 흡수해 버린다고 한다.

스파이랄크로

가치 : 비매품
 공격력 : A ★★★★★★
 사용 타입 : 갓 핸드

갓 핸드의 최강 무기. 수정의 빛을 지닌 섬세한 포름을 가진 갈퀴는 휘두른 후에 나선형의 번쩍임이 꼬리에 남는다고 한다.

다가 (사용 캐릭터 : 호크 아이)

은밀히 숨어서 적을 기다릴 수 있는 작은 단검

도검이 웅맹한 전사들의 무기의 상징이라면 다가는 어둠에 매복한 암살자들의 무기의 상징이다. 작고 가벼운 것에 비하면 특별한 효과를 가지게 만들었기 때문에 잘 다루기 위해서는 많은 단련을 필요로 한다.

데스 스트록

가치 : 비매품
 공격력 : A ★★★★★★
 사용 타입 : 나이트 브레이드

나이트 브레이드의 최강 무기. 어둠 속에서 빛나지 않는 칼날은 검게 코팅되어 광택도 없다. 섬세한 칼날로 지체없이 찌를 수 있다.



맨스로더

가치 : 비매품
 공격력 : A ★★★★★★
 사용 타입 : 로그

로그의 최강 무기. 천천히 파도치듯이 아름다운 칼날을 가진 단검. 너클로서도 사용할 수 있게 손잡이 부분에 돌기가 돌아 있다.



크레센트 나이프

가치 : 3200
 공격력 : B ★★★★★★
 사용 타입 : 빛의 클래스

초생달을 닮은 우아한 단검. 한쪽 칼날은 달빛을 지닌 은색. 더우기 달의 힘을 흡수하기 위해 손잡이에는 월장석이 놓여져 있다.

금강 나한

가치 : 비매품
 공격력 : A ★★★★★★
 사용 타입 : 남자 마스터

남자 마스터의 최강 무기. 남자가 사용하는 단검 중에서도 최고의 위력을 자랑한다. 빈틈없고 견고한 외견으로 은은한 금속색의 날을 지니고 있다.



부동 명응

가치 : 32535
 공격력 : A ★
 사용 타입 : 어둠의 클래스

쿠나이라는 형태를 가진 손잡이의 폭이 좁은 이국적인 단검. 물방울 형태의 칼날에는 진언이라는 주문이 붙은 말이 들어 있다.



오리 할콘

가치 : 비매품
 공격력 : A ★★★
 사용 타입 : 완다라

완다라의 최강 무기. 전설 상으로만 알려진 신비한 금속으로 단련된 단검. 손잡이의 장식은 아름답고 푸른 하늘의 빛을 지니고 있다고 한다.

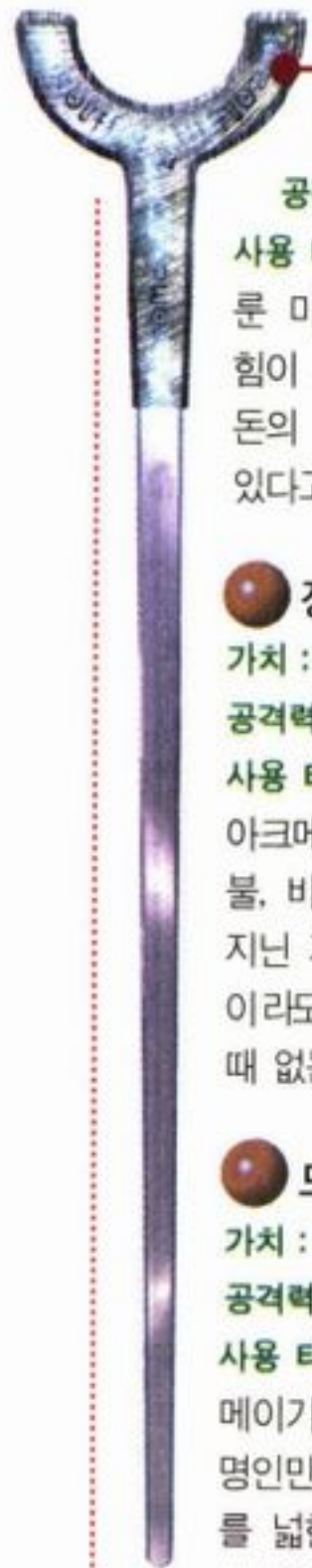


지팡이 (사용 캐릭터 : 안젤라)

마법을 증대시키는 역할도 가진 길고 가벼운 무기

한손으로 사용하는 둥글게 깎아져 있는 가늘고 긴 봉. 마술을 특기로 하는 사람이 적은 몸으로도 사용할 수 있다. 수많은 신비한 힘이 숨겨져 있다.





룬 스탭
가치 : 비매품
공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 룬 마스터
룬 마스터의 최강 무기. 고대 문자의 힘이 숨겨져 있는 지팡이. 질서와 혼돈의 균형을 담당하는 힘을 가지고 있다고 한다.

정령의 지팡이

가치 : 비매품
공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 아크메이지
아크메이지의 최강 무기. 땅, 물, 불, 바람의 정령이 바친 마력을 지닌 지팡이. 4대 원소 어느 것이라도 속성도 조작할 수 있다. 때 없는 돌을 안고 있다.

드래곤 로드

가치 : 비매품
공격력 : A ★★★★★★

사용 타입 : 메이가스
메이가스의 최강 무기. 마술의 명인만이 사용할 수 있다. 날개를 넓힌 드래곤이 쥐고 있는 보석에는 커다란 마력이 숨겨져 있다.

켈눈노스의 지팡이

가치 : 31735
공격력 : A ★

사용 타입 : 어둠의 클래스
피안을 지배하는 자의 힘을 끌어올 수 있다고 전해지는 지팡이. 검게 칠해진 지팡이의 끝에는 사슴의 뿔로 장식되어 있다.

이터널 로드

가치 : 33470
공격력 : B ★★★★★★

사용 타입 : 빛의 클래스
영속성의 마력을 지닌 지팡이. 자신의 꼬리를 물고 뱀의 형태로 영원의 상징 우로 보로스를 상징하는 8자의 장식되어 있다.

간반테인

가치 : 비매품
공격력 : A ★★★★★★

사용 타입 : 그란데비나
그란데비나의 최강 무기. 전설의 힘을 지닌 거인이 줬다고 하는 지팡이. 소박한 나무 지팡이지만 가지고 있는 주인의 능력을 최대한으로 끌어 올릴 수 있다고 한다.



플레일(사용 캐릭터 : 샤를 로트)

두개 이상의 부분으로 만들어진 봉 형태의 무기.

힘이 약한 사람이 사용해도 중장비의 상대를 쓰러뜨릴 수 있는 무기.

손잡이와 봉을 사슬로 연결하거나 손잡이와 돌기에 붙어있는 별모양의 구를 조합하거나 하는 등 그 형태는 여러가지이지만 어느 것이나 내려치면 상대에게 타격을 줄 수 있다.

자가노트

가치 : 비매품
공격력 : A ★★★★★★

사용 타입 : 이블사맨
이블사맨의 최강 무기. 모든 것을 무너뜨리며 나간다고 하는 거대한 차륜 모양으로 만들어진 광기의 플레일.

죽은자의 플레일

가치 : 비매품
공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 네크로맨서
네크로맨서의 최강 무기. 은은하게 빛나는 검은 재질로 만들어진 철추. 두개골의 형태를 가진 철추는 마치 신들을 비웃는 듯하다.

기가스 플레일

가치 : 비매품
공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 세이지
세이지의 최강 무기. 거인족의 강력한 힘을 지닌 플레일. 예지를 추구하는 자만이 사용할 수 있는 거대한 추에는 힘을 봉해놓은 보석이 주조되어 들어 있다.

사탄 플레일

가치 : 32000
공격력 : B ★★★★★★

사용 타입 : 어둠의 클래스
단지 낫 플레일이지만 악마의 힘을 부여받은 것. 어쩐지 기분 나쁜 암록색의 추에는 마족의 날개를 연상시키는 돌기가 붙어있다.

● 저지멘테스

가치 : 비매품

공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 비숍

순백의 쇠망치를 황금으로 장식한 신성한 힘을 가진 권위의 쇠망치. 성직자의 무기이므로 돌출된 부분은 없다. 비숍의 최강 무기

● 요르닐

가치 : 34270

공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 빛의 클래스

마력을 간직한 전설의 쇠망치. 위대한 영웅이 애용하고 다수의 적을 처부순다고 전해지지만 자유자재로 사용하기에는 숙련이 필요하다.

장(장) 사용 캐릭터 : 리스

기다란 막대기 끝에 날카로운 창끝이 장착되어진 무기.

창은 밸런스가 묘미이다. 그 장대한 형태에도 상관없이 한손으로 다뤄도 정확하게 찌르거나 휘둘러 줄 수 있다. 상대와 거리를 두고 싸울 수 있는 가장 실용적인 무기의 하나이다.

● 드래곤랜스

가치 : 비매품

공격력 : A ★★★

사용 타입 : 드래곤 마스터

드래곤 마스터의 최강 무기. 드래곤의 등에서 휘둘러 줄 수 있도록 길게 만들어진 기병창이다. 팔을 보호하기 위해 팔에 닿는 부분은 두껍다.

● 군니글

가치 : 34135

공격력 : A ★

사용 타입 : 빛의 클래스

전설에서는 어디로든 던져도 손으로 다시 되돌아 온다는 신비스러운 힘을 가졌다고 전해지고 있다. 뾰족한 앞과 같은 형상의 창끝을 가졌다.

● 거인의 창

가치 : 비매품

공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 펜릴나이트

펜릴나이트의 최강 무기. 끝이 V자로 파여 있어 뽑아낼 때에도 큰 데미지를 준다. 창끝에 새겨져 있는 거인들의 수수께끼같은 문자가 기분 나쁘다.

● 툴스피아

가치 : 비매품

공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 바나디스

바나디스의 최강 무기. 희미한 빛이 깃든 심플한 창끝은 날카롭고 길어 깊숙히 관통하는 데에 적합하다. 수려한 문양이 눈을 끈다.

● 페인토스

가치 : 34270

공격력 : B ★★★★★

사용 타입 : 어둠의 클래스

창끝에 이빨같은 돌기를 가진 창. 이 굽이치는 칼 세례를 받은 자는 한번의 공격으로 몇번이나 자른 듯이 갈기갈기 찢기게 된다.

● 스타게이지

가치 : 비매품

공격력 : A ★★★★★

사용 타입 : 스타랜서

별의 빛을 그 창 끝에 모은 창. 얼음 빛의 창 끝은 매끄러운 유선형을 그리며 휘두른 흔적은 별의 반짝임을 느끼게 한다. 스타랜서의 최강 무기.

방어구 데이타

몸을 완벽하게 보호해 주는 네가지 계통의 방어용 도구

방어용 도구는 적으로부터 받는 물리적인 데미지 등을 경미하게 하고 몸을 보호하기 위해 필수 불가결한 것이다. 장비할 수 있는 것은 가슴 부분을 보호하는 갑옷, 머리 부분을 보호하는 투구, 장식품으로서 몸에 붙이는 링 이렇게 3가지 타입. 빛으로 전직한 듀란만은 전사로서 방패를 장비할 수 있다. 장비가능한 방어용 도구는 타입마다 다르기 때문에 누가 언제 무엇을 장비할 수 있는가를 파악해서 데이타를 이용하면서 모험을 진행시켜 나가자.

갑옷

가슴부분을 중심으로 가드하는 방어용 도구
갑옷은 가슴이나 어깨 등을 가드하는 기본적인 방어용 도구. 그 소재는 여러가지로 단단한 금속을 사용한 것이나 마력을 지닌 특수한 천으로 짜여진 것 등이 있다. 고급일수록 그 위력은 크며 그것들을 장비하는 것에 의해 반드시 동료의 몸을 지켜줄 것이다.

● 청룡의 갑옷

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 케빈

장비가능 타입 : 데스 핸드

데스 핸드의 최강 장비로 전설의 영물 청룡의 비늘을 꿰매서 만들어졌다고 하는 갑옷. 감청색의 도복을 입은 전사의 일화도 있지만 청룡 자체가 전설상의 생물이기 때문에 이 갑옷과의 연관은 확실하지는 않다.

환상의 갑옷

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 리스

장비 가능 타입 : 클래스 3 이하

환상의 동물 가죽과 비늘로 짜여졌다고 하는 희소가치가 높은 스케일 메일. 높은 레벨의 마법자에 의해 강력한 주문이 행해지며 금강의 강도를 지닐 수 있다고 한다. 그 갑옷 자체가 환상적인 남색빛으로 빛나서 보는 사람 모두를 매혹시킨다.



침묵의 천

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 호크아이

장비 가능 타입 : 클래스 3 이하

전혀 소리를 나지 않을 것 같은 특수한 주문을 작은 갑옷의 고리 하나하나에 조각해 넣은 체인 메일. 갑옷 자체가 빛을 반사하는 것이 아니라 오히려 빛을 흡수하는 가죽을 위에서부터 착용한다. 상당히 높은 은밀성을 자랑하고 있다.

용의 법의

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 샤를로트

장비 가능 타입 : 클래스 3 이하

검을 휘감은 용의 모습이 수놓아져 있는 법의. 쿠리키람용은 자신의 내부에 있는 재앙 뿐만 아니라 외부에 있는 재앙도 단절시킨다고 한다. 이 법의에 있는 용의 수놓은 모습에도 당연히 그 기호가 깃들여져 있다.



오래된 제의

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★★

장비 캐릭터 : 리스

장비 가능 타입 : 모든 클래스

그 옛날 고대 마법이 아무렇게나 다루어지고 있었던 시대에 만들어졌다고 하는 로브. 현재는 금기시된 주문에 의해 자기의 마력을 증가시키기 위해 죽은 사람의 혼을 뽑은 실로 짜여졌다고 한다. 메이 가스의 최강 장비.



검은 가브

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★★

장비 캐릭터 : 호크아이

장비 가능 타입 : 나이트 브레이드

나이트 브레이드의 최강 장비로 어둠을 그대로 짜놓은 듯한 어둠의 망토. 암살자의 몸을 그 존재마다 지워버리는 것같이 감싸버린다고 한다. 사실 이것을 최후에 입은 사람은 그 뒤 목격되지 않았고 그 소재 역시 알 수 없게 되었다.



여신의 갑옷

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★★

장비 캐릭터 : 리스

장비 가능 타입 : 바나디스

순백의 장갑과 함께 장비하는 가슴 갑옷에 여신의 모습이 얹혀 조각되어진 아름다운 황금의 갑옷. 옛날 비극의 전쟁 소녀가 입고 있었다고 하며 그녀의 사후, 그 사체가 재와 함께 사라졌다고 전해지고 있다. 바나디스의 최강 장비.



비티움 드레스

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★★

장비 캐릭터 : 샤를로트

장비 가능 타입 : 이블사만

사악한 신을 불러내어 세계를 파멸의 일보 직전까지 몰고 갔던 어둠의 무녀가 입고 있었다고 하는 의복. 악마의 피로 물들인 천은 요상스러운 기를 발하고 무서운 마력을 지니고 있어 입는 사람의 몸을 보호한다고 한다. 이블사만의 최강 장비



스켈렉톤 메일

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★★

장비 캐릭터 : 듀란

장비 가능 타입 : 듀에리스트

듀에리스트의 최강 장비로 악마들의 뼈를 깎아서 만들었다고 한다. 무서운 전설의 갑옷. 장비하는 사람의 육체를 파고 들어가 사악한 힘을 쏟아 붓는다고 전해지고 있다. 죽이는 것에 자신의 전부를 던진 사람앞에서만 그 무서운 모습을 나타낸다고 한다.



● 울프 헤진

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 리스
 장비 가능 타입 : 펜릴나이트
 마귀 이리의 가죽으로 만들어져 빠르게 맥박이 뛰면서 몸을 돌아다니는 생생한 피의 흐름이 입고 있는 사람의 정의를 빼앗아 단지 살육만을 하는 광폭한 전사로 변모시켜 버린다고 전해지고 있다. 펜릴나이트의 최강 장비.



● 드래곤즈 메일

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 듀란
 장비 가능 타입 : 클래스 3 이하
 드래곤의 딱딱한 비늘을 주문으로 더 단단하게 하여 견고하게 얹어 맨 스케일 메일. 마력이 깃든 무기가 아니라면 뚫기는 커녕 손상시킬 수조차 없다. 드래곤을 쓰러뜨리는 것은 극히 곤란하기 때문에 굉장히 희소가치가 높은 갑옷이라고 알려져 있다.

● 비늘의 도복

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 케빈
 장비 가능 타입 : 클래스 3 이하
 거대한 용의 비늘을 엄지손가락 크기로 가공하여 그것을 짜서 만든 스케일 모양의 도복. 용의 이빨과 손톱이므로 이 도복을 손상시키는 것은 불가능하다고 한다. 도복은 보기에 상당히 아름답다.



● 영웅의 갑옷

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 듀란
 장비 가능 타입 : 패러딘
 천상의 빛을 받아 순백으로 빛나는 프레이트 메일. 고대 폴세나 기사단에서는 약자를 위해서 자신을 아끼지 않고 싸우는 기사들에게만 주는 최고의 갑옷이었다. 현재 그 소재는 불명의로 이 갑옷을 본 적은 없다. 패러딘의 최강 장비.

● 주작의 도복

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 케빈
 장비 가능 타입 : 델비슈
 델비슈의 최강 장비로 영험의 새 주작의 깃털로 짜서 만들어진 도복. 활활 타는 불길과 같이 붉게 빛난다고 하며 열과 빛으로 적의 공격을 방어한다고 한다. 피와 같은 붉은 천을 입은 전사의 그림이 아주 먼 옛날 기록에 남아 있다.



● 미에인의 드레스

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 안젤라
 장비 가능 타입 : 그란데비너
 영험한 동물의 하얀 모피로 만들어진 진홍의 화려한 드레스. 마력의 순수함을 얻기 위해서 스스로의 시력을 봉인해 버렸던 고대의 마녀가 사용했던 것이기 때문에 그 이름을 따고 있다. 그래서 이 드레스도 그녀가 추구한 순수한 마력이 잠들어 있다고 한다. 그란데비너의 최강 장비.

● 사제의 법의

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 샤를로트
 장비 가능 타입 : 비숍
 성직의 최고 자리에 있는 사람만이 입을 수 있는 성스러운 법의. 금실을 섞어 짚으며 신성한 문양을 배합하여 사악한 것을 퇴치한다는 특별하며 비밀스러운 의식이 전후에 행해지고 있다. 비숍의 최강 장비.



● 청옥의 밴드

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 케빈
 장비 가능 타입 : 데드 핸드
 데드 핸드의 최강 장비. 청룡의 도착과 맞추어 청백의 빛나는 보석을 모자에 박은 투구. 피닉스의 깃털로 장식되어 죽음으로의 유혹을 막아준다고 한다. 단 전설에도 기록에도 이 방구에 대해서 쓰여져 있는 것은 없다.

투구

중요한 머리를 지켜주는 방어구
 삶을 유지시켜주는 심장을 보호해 주는 것이 갑옷이라면 인간의 중추가 되는 뇌를 지켜주는 것이 투구이다. 단 이 투구에도 기능, 형상, 장식 등 그 타입은 다양하다. 좋은 투구일수록 착용했을 때의 시계 확보와 목의 안전성에 대해서도 고려되어 있다.

● 월석의 티어라

가치 : 비매품
방어력 : A ★★★
장비 캐릭터 : 안젤라
장비 가능 타입 : 클래스3

민토스에서 밖에 생산되지 않는 달빛 금속에 희소가치가 높은 푸른 문 스톤을 장식한 아름다운 티어라. 중앙에 맑은 광채를 띠고 있는 보석에는 강력한 방어 마력이 잠재되어 있어 사악한 공격으로부터 몸을 지켜준다고 한다.



● 홍옥의 밴드

가치 : 비매품
방어력 : ★★★
장비 캐릭터 : 케빈
장비 가능 타입 : 델비슈

큰 홍옥의 장식이 있는 밴드. 전설의 영조(靈鳥)의 깃털을 하나씩 뽑아내어 그 실로 만든 옷감이 사용되었다고 한다. 고대 기록에 나와 있는 투사의 그림에서는 이 밴드가 확실히 그려져 있다. 델비슈의 최강 장비.



● 페가수스의 헬멧

가치 : 비매품
방어력 : A ★★★
장비 캐릭터 : 리스
장비 가능 타입 : 클래스3

날개를 가진 페가수스 투구에 장식한 기품있고 아름다운 투구. 얼핏 보기엔 천동처럼 보이지만 빛의 감도에 따라 다양한 색을 발하는 마법 금속으로 만들어져 있다. 신비한 마력이 깃들어서 장착시에 무게를 느끼지 못할 정도로 가볍게 만들어져 있다.



● 블러디 마스크

가치 : 비매품
방어력 : ★★★
장비 캐릭터 : 호크아이
장비 가능 타입 : 나이트 브레이드

나이트 브레이드의 최강 장비. 선혈에 물든 듯한 붉은색을 띄고 있다. 가면의 표정은 온화한 듯 보이지만 보는 사람은 공포를 느끼게 한다고 한다. 이 마스크는 착용자의 육체에 잠들어 있는 살기를 최대한으로 끌어낸다고 한다.



● 고대의 티아라

가치 : 비매품
방어력 : ★★★
장비 캐릭터 : 안젤라
장비 가능 타입 : 메이거스

메이거스의 최강 장비. 금지된 주문에 의해 죽은 자의 혼을 봉인한 보석이 앞부분에 박혀 있다. 이 혼을 자신의 희생양으로 높은 방어력을 실현한다고 한다. 빛을 상징하는 자들에게는 사용이 금지되어 있는 방어구 중의 하나이다.



● 바닐의 투구

가치 : 비매품
방어력 : A ★★★
장비 캐릭터 : 리스
장비 가능 타입 : 바나디스

바나디스의 최강 장비. 여신의 갑옷과 마찬가지로 여신의 형상과 유니콘의 뿔 등 의미깊은 장식이 달려 있다. 고대의 아마조네스가 죽는 순간까지 몸에 지녔다고 전해지며 그녀가 죽은 후에는 충심으로 주인을 지켜 주었다.



● 현자의 리본

가치 : 비매품
방어력 : A ★★★
장비 캐릭터 : 샤를로트
장비 가능 타입 : 세이지

현자의 법의와 함께 엘프의 귀부인에게 보내진 리본. 원래는 그녀 스스로를 지키기 위해서 마력을 주입시켰다고 한다. 리본의 원료는 마귀를 머물게 하지 못하는 특수한 금실로 만들어져 있다. 세이지의 최강 장비.



● 용의 갈기

가치 : 비매품
방어력 : ★★
장비 캐릭터 : 케빈
장비 가능 타입 : 클래스3

용의 갈기를 이어붙였다고 하는 용 머리 형태의 가레아. 각 부분에 사용되고 있는 재료도 모두 용의 비늘을 사용하고 있다. 때문에 외견상 강한 질감을 갖고 이 투구를 쓴 사람은 어떤 싸움에서도 승리할 수 있다고 한다.



● 비티움 리본

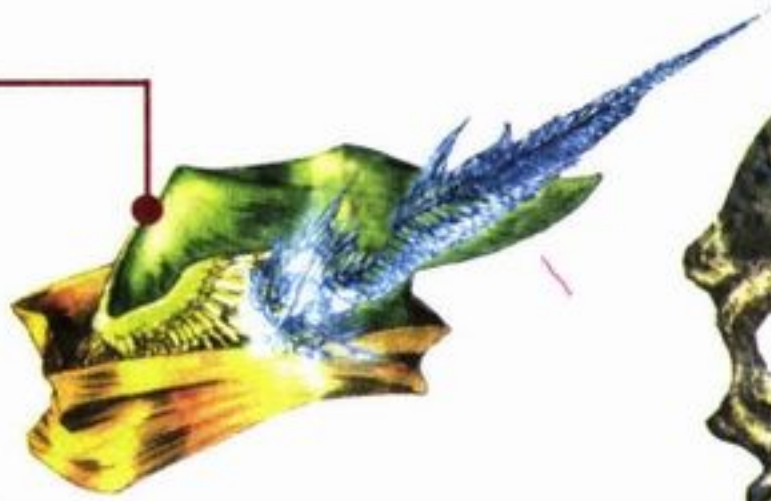
가치 : 비매품
방어력 : A ★★★
장비 캐릭터 : 샤를로트
장비 가능 타입 : 이블 샤먼

이블 샤먼의 최강 장비. 비티움 드레스와 마찬가지로 고대의 어둠의 무녀가 사용했다고 한다. 어둠을 빨아들인 듯한 흑색을 띄고 있으며 사악한 마력이 착용자의 몸에 파고 든다고 한다. 이 리본에게 지켜지는 자는 그 혼까지도 암흑 세계에 들어 놓는다고 한다.



● 바람 정령의 모자

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 호크 아이
 장비 가능 타입 : 클래스2 이후
 귀와 눈과 입의 T존을 제외한 나머지 얼굴 부분을 완전히 가려주는 금속제의 모자. 초원과 빛나는 태양을 이미지에 의해서 만들어진 모자로 이것을 가진 자는 위대한 자연의 힘을 몸에 지닐 수 있다고 한다.



● 늑대의 투구

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 리스
 장비 가능 타입 : 펜릴 나이트
 펜릴 나이트의 최강 장비. 울프 헤진과 마찬가지로 늑대의 가죽과 거대한 송곳니로 만든 투구이다. 갑옷처럼 사용자를 피에 미친 살육자로 변모시키는 무서운 암흑의 힘이 잠들어 있다.



● 미에인 크라운

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 안젤라
 장비 가능 타입 : 그란데비너
 그란데비너의 최강 장비로 미에인의 드레스에 대응되는 투구. 여 마도사 미에인의 사념이 잠들어 있다고 전해지며 그녀를 연상시킬 듯한 눈동자 모양의 세공이 되어 있다. 그 빛은 사악한 것을 접근하지 못하게 하는 힘을 가지고 있다고 한다.



● 스피리타스 리본

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 샤를로트
 장비 가능 타입 : 클래스3
 무지개 색의 아름다운 리본. 마력을 그대로 리본에 가지고 있다고 한다. 적에게 환상을 보여주는 능력을 가지고 있기 때문에 적의 공격을 불확실하게 만드는 힘이 있다.



● 드래곤 헬멧

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 듀란
 장비 가능 타입 : 클래스3
 드래곤의 껍질을 이용하여 만든 라메라 타입의 헬멧. 목을 보호하는 넵 가드에도 드래곤의 가죽이 사용되어 강력한 마력을 가지고 있다고 한다. 머리부분에 사용되고 있는 것은 마법 금속으로 드래곤의 손톱이라 할 지라도 상처를 입히는 것은 불가능하다.



● 스칼 헤드

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 듀란
 장비 가능 타입 : 듀얼 리스트
 사악한 존재 중에서도 특히 높은 마력을 자랑하는 마수의 두개골로 만들어진 바이저 형의 투구. 암흑의 힘을 방출하여 착용자에게 항상 살육심을 가지게 하는 무서운 투구이다. 듀얼 리스트의 최강 장비.



● 영웅의 왕관

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 듀란
 장비 가능 타입 : 패러딘
 패러딘의 최강 장비. 영웅의 갑옷에 대응되는 투구로 성스러운 빛을 발하는 금속으로 만들어져 있다. 머리 위에서부터 이마까지의 방어가 가능하며 이마에는 거대한 에머랄드가 박혀있다. 사람들을 지키고 마음으로부터 평화를 기원하는 진실한 기사에게만 주어지는 투구이다.



● 플스 크라운

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★
 장비 캐릭터 : 호크 아이
 장비 가능 타입 : 클래스3
 붉은 자색의 빛을 발하는 마금속으로 만들어진 머리 장식품. 이마 부분을 중심으로 몇군데 보석이 박혀있다. 소유자의 성격을 바꿔버린다고 하여 이 물건을 오래가지고 있던 자는 지금까지 없었다.



링

아름다운 장식된 다양한 방어구
 링은 그 안에 마력을 담고 있어 손가락에 끼는 것만으로 방어력을 올려주는 장식품. 반지를 시작으로 넥크레스와 브레스레트 등 다양한 종류가 있다. 그중에는 캐릭터 타입에 반영되는 진귀한 것도 있다.

● 드라우브닐

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 리스
 장비 가능 타입 : 버나디스 스타랜서
 버나디스 스타랜서의 최강 장비. 모두 순금으로 만들어져 있으며 이 팔찌를 끼는 자는 어떤 악에도 맞서 싸울 수 있다고 한다. 그 안에 담긴 마력으로 빛을 증폭시킨다는 이야기도 있다.



● 문 플라워

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 샤를로트
 장비 가능 타입 : 비수
 세이지

도색의 꽃을 생각나게 하는 아름다운 오팔로 만들어진 목걸이. 내부에 달빛을 품고 있으며 그 신비의 빛으로 착용자를 사악한 존재로부터 지켜준다. 비수, 세이지의 최강 장비.



● 현자의 돌

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 안젤라
 장비 가능 타입 : 클래스3 이후

연금술사들이 염원해오던 강력한 주술이 담긴 돌. 이것에 대해서는 잘라낸 수정이라는 설과 인공적으로 만들어진 보석이라는 두가지 설이 있다. 링부분에 손가락을 지나치면 강한 마력에 의해서 몸을 지키는 것이 가능해진다.



● 검왕의 팔 보호대

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 듀란
 장비 가능 타입 : 스워드 마스터
 듀얼 리스트

스워드 마스터, 듀얼 리스트의 최강 장비. 장차자의 힘을 증강시켜 장비하고 있는 무기로 적의 급소를 찌를 수 있도록 도와준다. 사용하는 자에게 무패를 약속한다는 기사들의 선망의 보호대이다.



● 염석의 머리장식

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 안젤라
 장비 가능 타입 : 룬 마스터
 메이거스

룬 마스터, 메이거스의 최강 장비. 원료는 화산암에서 생산된다. 표면을 둘러싼 크리스탈은 강한 마력을 가지고 있어 소유주를 반영구적으로 지켜준다고 한다. 안젤라에게 있어서 상당히 좋은 방어구이다.



● 법의 구옥

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 샤를로트
 장비 가능 타입 : 클래스3 이후
 순수한 결정석으로 만들어진 구옥. 성스러운 주문이 담겨 있어 가진 자의 몸을 사악한 것으로부터 지켜준다고 한다. 구옥에 연결된 황금은 성수로 연마된 것이다.



● 빙풍의 머리장식

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 안젤라
 장비 가능 타입 : 그란데비너
 아크 메이저

모든 것을 얼려버릴 듯한 바람이 불투명한 장식 품에 봉인된 머리장식. 흘러가는 바람과 대기 중에 섞여있는 온화한 신의 가호를 받을 수 있다. 그란데비너, 아크 메이저의 최강 장비.



● 드래곤 링

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 듀란
 장비 가능 타입 : 클래스3 이후

드래곤이 손에 쥐고 있는 환상의 보옥으로 만들어진 용 모양의 팔찌. 보옥은 드래곤의 생명 원천으로 소원을 들어주는 마력이 잠들어 있다고 전해지는 상당히 귀중한 물건이다.



● 블랙 오니키스

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 샤를로트
 장비 가능 타입 : 네크로맨서
 이블 사만

모든 것을 집어 삼킬 듯한 흑색의 오니키스 목걸이. 어둠에 몸을 던진 자만이 사용할 수 있는 것으로 그 힘에 공명하여 방어력이 상승한다고 한다. 네크로맨서, 이블 사만의 최강 장비.



● 용의 뼈장식

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 케빈
 장비 가능 타입 : 클래스3 이후

드래곤의 뼈를 모아 그 가죽으로 만든 줄에 엮은 목걸이. 드래곤의 강력한 마력이 잠들어 있어 착용자를 그 힘으로 지켜준다고 한다. 소재 자체가 상당히 귀하기 때문에 일반인들은 손에 넣을 수 없다.

● 투왕의 팔찌

가치 : 비매품
 방어력 : A ★★★★★
 장비 캐릭터 : 케빈
 장비 가능 타입 : 갓 핸드
 워리어 몬크

갓 핸드, 워리어 몬크의 최강 장비. 착용자의 체력을 증강시킨다고 하는 녹주석이 박혀있다. 자신의 주인을 가리기 때문에 아무나 착용할 수는 없다.



● 나무 팔찌

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 리스

장비 가능 타입 : 클래스3 이후

어떤 물건으로도 상처를 입힐 수 없는 전설의 영웅을 관통했다는 나무로 만들어진 팔찌. 그렇기 때문에 팔찌 자체에도 그러한 힘이 있으며 적을 놓치지 않고 일격에 죽이는 힘을 가지고 있다.



● 전마의 목걸이

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 케빈

장비 가능 타입 : 델비슈, 데드 핸드

델비슈, 데드 핸드의 최강 장비. 사용자의 마음에 호응하여 빛을 발하고 적을 쓰러뜨린다. 강한 마력을 가지고 있는 이 목걸이를 눈앞에 두고 도망갈 수 있는 적은 없다.



● 닌자의 수호부적

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 호크아이

장비 가능 타입 : 닌자 마스터

나이트 브레이드

인술의 오의를 주입시켜 만든 부적. 닌자 마스터, 나이트 브레이드의 최강 장비. 이 부적을 가진 자는 맛있는 실력을 발휘하여 질풍처럼 춤추며 적의 공격을 피할 수 있게 된다.



● 윗슈 본

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 호크아이

장비 가능 타입 : 클래스3 이후

원하는 것을 들어주는 마력을 가지고 있다는 동물의 뼈로 만들어진 목걸이. 전투중에 위험에 처하면 스스로의 의지를 가지고 사용자를 지켜준다고 한다. 뼈와 함께 박혀있는 돌은 용기, 사랑, 장수의 의미를 가지고 있다.



● 거인의 반지

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 리스

장비 가능 타입 : 드래곤 마스터, 펜럴 나이트

전설의 거인이 가지고 있던 두려운 힘을 가진 반지. 거인이 그 거대한 손가락에 끼고 있었기 때문에 인간은 팔씨로써 장착한다. 드래곤 마스터, 펜럴 나이트의 최강 장비.

● 전왕의 문장

가치 : 비매품

방어력 : A ★★★★★

장비 캐릭터 : 듀란

장비 가능 타입 : 패러딘, 로드

최고의 영예를 누릴만한 기사들에게만 내려졌던 황금의 문장. 기사의 몸을 지켜준다. 성스러운 주문이 들어있다. 패러딘, 로드의 최강 장비.



방패

적의 공격을 회피, 또는 방어하는 방어구 방패는 검으로 공격하면서 적의 공격을 막는, 전사에게 있어서 뺄 수 없는 방어구이다. 이 방패를 자유롭게 다룰 수 있으면 공방의 밸런스가 잡히고 우수한 전사로 평가 받게 된다. 단, 방패를 장비할 수 있는 것은 빛으로 전직하는 듀란 뿐이다.

● 황금의 방패

가치 : 3,380

회피력 : B ★★

장비 캐릭터 : 듀란

장비 가능 타입 : 나이트 이후

황금제의 아름다운 방패. 적의 공격을 부드럽게 회피할 수 있으며 받아낼 수도 있다. 강한 마력이 잠들어 있는데 이 마력에 의해서 직접 공격을 받지 않으며 방패의 장식 또한 아름답게 되어 있다.



몬스터 콜렉션

전투에 있어서 중요한 요소는 단지 장비품만은 아니다. 마나의 힘의 감소에 의해 인간을 습격하게 된 수많은 몬스터들. 그들의 습성과 데이터를 파악하는 것도 중요한 일이다. 모험자들을 괴롭히는 몬스터들을 대략적으로 파악하는 것도 게임을 즐기는데 도움이 되지 않을까 한다.



식물



아인종



아인종

조류



수인



환수



동물



동물



파충류



스피리츠



곤충



아인종

마법 생물



인간



연체생물



앤디드

드래곤



수서류



동물



CONGO

THE MOVIE

버텍스 콩고

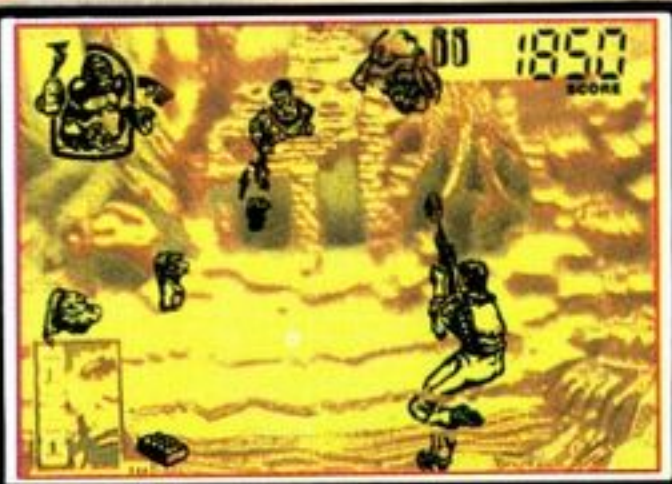
VRT-X

THE VIRTUAL EXPERIENCE

TV
광고중



•버텍스 콩고
39,000원



- 게임기의 혁신!! **홀로그램 화면!**
- 신비한 콩고강의 정글모험이 여러분을 기다리고 있습니다.
- 특수라이트의 효과로 더욱 입체적이고 환상적인 화면을 경험하세요!

■ 전국유명 백화점 및 완구점에서 구입하세요.

* LCD 액정 화면으로 유해전파의 피해가 전혀 없습니다.

쥬라기 공원



JURASSIC PARK

POCAHONTAS

포카혼타스



•포카혼타스
35,000원



•쥬라기공원
33,000원