

VGL 제작 공략집

[HTTP://WWW.VGL.CO.KR](http://www.vgl.co.kr)

인용시에는 반드시 비겜라인의 동의를 얻고 올리셔야 합니다.
관리자님께 메일 보내주시기 바랍니다. 출처도 반드시 밝혀주시기 바랍니다.

DEVIL MAY CRY 데빌 메이 크라이



기종	플레이 스테이션 2
장르	액션
제작사	CAPCOM
발매일	2002년 02월 22일
가격	45000원
필자가본 난이도	고난이도는 극악이다.
공략 기간	2002년 03월 08일~ 2002년 03월 11일
공략자	 

드디어 필자가 다시 이 게임을 잡았다. 예전에 공략을 한다고 하면서 최고의 난이도로 열나게 버튼을 두드리면서 총질을 하던 생각이 떠오른다. 이번 게임이 정식발매 판으로 나왔는데 한글화 작업을 한 것이 아니라 영문화 작업을 한 것이다. 원래 이 게임이 영어에 일본어 자막이었지만 이번 소프트에서는 그나마 있던 일본어 자막만 그냥 없어진 것에 불과한 정도의 차이가 우선은 보인다. 성우진은 원래가 영어였기 때문에 이번에 그대로이다. 일본판을 플레이했던 유저들은 친근감을 느낄 수도 있다. 그리고 이번 공략은 필자가 처음부터 새로 쓰는 것이 아니고 전에 필자가 했던 일본판의 공략을 버전업을 한 공략집이다. 그 동안 필자가 이전의 공략들을 봤을 때 철자도 많이 틀리고 이모티콘도 많이 들어갔던 것은 보는 사람으로 해서는 딱딱한 감을 없애는 역할을 할지도 모르겠지만 책으로 펴낼 때는 좋지 않는 방법이었다. 그래서 그러한 것들을 제대로 하고 이번 발매판에 맞춰서 공략을 버전업을 하는 것이다. 버전업이라고 하는데 이전 공략과 비교를 해봐도 과연 이것이 전의 공략을 썼던 것인지 혼동이 될 정도로 많은 수정을 가할 예정이다. 같은 부분을 설명해도 전과는 비교도 할 수 없을 만큼 자세히 할 테니까 말이다.

◀ 공 략 목 차 ▶

기	본	조	작	법	0 3 p
아	이	템	설	명	0 4 p
무	기	및	기	술	0 5 p
그	밖	의	요	소	들
주	인	공	소	개	0 8 p
미	션	공	략	0 8 p



M	i	s	s	t	i	o	n	1	08p
M	i	s	s	t	i	o	n	2	10P
M	i	s	s	t	i	o	n	3	12P
M	i	s	s	t	i	o	n	4	14P
M	i	s	s	t	i	o	n	5	17P
M	i	s	s	t	i	o	n	6	17P
M	i	s	s	t	i	o	n	7	18P
M	i	s	s	t	i	o	n	8	18P
M	i	s	s	t	i	o	n	9	21P
M	i	s	s	t	i	o	n	1	0
M	i	s	s	t	i	o	n	1	1
M	i	s	s	t	i	o	n	1	2
M	i	s	s	t	i	o	n	1	3
M	i	s	s	t	i	o	n	1	4
M	i	s	s	t	i	o	n	1	5
M	i	s	s	t	i	o	n	1	6
M	i	s	s	t	i	o	n	1	7
M	i	s	s	t	i	o	n	1	8
M	i	s	s	t	i	o	n	1	9
M	i	s	s	t	i	o	n	2	0
M	i	s	s	t	i	o	n	2	1
M	i	s	s	t	i	o	n	2	2
M	i	s	s	t	i	o	n	2	3



시	크	릿	미	션	정	리	5 1 p
숨	겨	진	블	루	오	브	일	람	...



공	략	후	기	69p
---	---	---	---	-------	-----

기본 조작법

우선은 기본부터 해야 한다. 그리고 정식 판은 미국식으로 버튼배열이 ×버튼이 선택이라는 점을 기억해두자. 필자는 이것 때문에 플레이 초반을 한 지금까지 적응이 되지 않는다. 지금 설명하고 있는 버튼 설명은 게임을 시작할 때 디폴트로 지정이 되어있는 버튼의 설명이다.

기본 조작 설명	
방향키	메뉴상에서 커서의 이동.
아날로그 스틱(좌)	단테의 이동. 메뉴상에서는 커서의 이동.
○버튼	베기 공격
□버튼	조준모드에서의 사격버튼. 공중에서는 바로 사격 가능.
×버튼	□버튼과 동일. 메뉴상에서는 메뉴선택.
△버튼	점프. 메뉴상에서의 선택취소.
R1버튼	총을 적에게 조준한다.
L1버튼	D.T게이지가 전부 차있을 때 데빌로 변신한다.
R2버튼	도발을 한다. 더욱 세게 누르면 양손으로 도발.
L2버튼	맵을 바로 부른다. 원래 메뉴에 있지만 이 버튼을 누르면 한번에 맵이 보이게 된다.
스타트버튼	메뉴를 부른다.
셀렉트버튼	포즈이다. 이 곳에 옵션이나 세이브, 리셋, 옵션 등이 있다.

이상으로 버튼의 위치에 대해서 설명을 하였다. 하지만 이것이 전부는 아니다. 게임 중에 스타트 버튼으로 메뉴를 열면 처음에 액션이라는 메뉴가 있다(메뉴에 대해서는 따로 설명을 하겠다) 그 부분에도 기초적인 액션에 대해서 나온 것이 있다. 그 부분에 대해서는 기본조작에 속하는 것이기 때문에 여기서 설명을 하겠다.

기본 액션 설명	
사격하기	R1 버튼+ □버튼이나 ×버튼. 총기류로 사격을 한다. 공중에서는 그냥 □버튼이나 ×버튼만으로도 가능하다.
하이타임 (High Time)	R1 버튼+ 단테의 뒤의 방향으로 △버튼. 검을 올려친다. △버튼을 누를 때 버튼을 유지하면 높이 솟구치면서 올려친다. 그리고 공중에서 떠있는 상태가 된다.
킥점프 (Kick Jump)	점프중 벽에 닿은 상태에서 점프. 발로 벽을 짚고 또 점프를 한다.
롤(Roll)	R1 버튼+ 단테의 옆의 방향으로 점프. 빠르게 옆으로 구른다. 단테가 바라보고 있는 방향의 옆방향이다.
데빌 트리거 (Devil Trigger)	데빌 게이지가 생기게 되는 아라스톨이나 이프리트를 장비할 때 가능한 것으로 데빌 게이지가 전부 찼을 때 L1 버튼을 누르면 이른바 마인모드가 발동이 된다.

이상으로 기본적인 조작법을 두 개의 타입으로 나눠서 알아보았다. 이제는 본격적인 공격인 베는 방법을 설명을 한다. 이 보통의 베기도 이렇게 설명을 하지 않으면 안 되는 부분이 있다. 일단은 ○버튼을 연타를 하면 기본적인 베기 공격이 나가는데 최대가 3연타 밖에 되지 않는다. 이것은 기본 중에 기본이지만 이 게임에서는 이런 평범한 공격을 해서는 성이 차지 않는다. 더욱 멋진 공격들이 많이 있으니 말이다. 기본 공격도 세 가지가 있는데 연타만 하면 되는 기본 3타말고는 아래에 따로 설명한다.

기본 연속 베기 공격	
5연타 베기	베기 → 베기 → (짧은 시간차)베기 → 베기
10연타 베기	베기 → 베기 → (긴 시간차)베기연타 → 베기

위에서 말하는 짧은 시간차와 긴 시간차라는 것은 일단 처음의 베기 두 번을 한 다음의 경직을 얼마나 오래 기다리느냐에 달려있다. 5연타 베기는 처음 두 번을 연속으로 누르고 아주 조금만 쉬어준 다음에 하면 되고 10연타 베기라는 것은 처음 두 번에서 조금 더 오래 기다려야 한다. 그 정도는 스스로 하면서 느껴야겠지만 그 한도는 두 번째 공격을 하고 나서 자세가 돌아오기 직전까지면 된다. 다음에는 연타를 하는데 이 연타는 찌르기 공격이다. 찌르는 횟수는 1번 누를 때 두 번을 찌르는 후로는 1번 입력에 1번을 찌르고 최대 7번을 찌르고 마지막 입력으로 베기 공격이 나간다. 연타는 상당히 빨리 해야 될 것이다.

◎ 공격의 캔슬

위에서 설명하는 기본 공격의 표에서 →의 사이에 있는 공격들은 전부 사이마다 다른 액션으로 캔슬할 수가 있다. 사격을 할 수는 없지만 기타의 다른 액션들은 전부 캔슬이 되는데 자세하게는 이렇게 된다. 베기를 한 다음에 캔슬해서 점프, 구르기, 다른 기술 등이 자유자재로 들어가는 것이다. 심지어는 10연타 베기 중에 찌르기를 다하고 마지막 피니시를 하는 것도 피니시를 캔슬해서 위에서 말했던 액션이 가능하다. 이것을 잘 이용하면 경직의 사이로 공격을 받는 일이 줄어들지 않을까?

아이템 설명

이 게임 중에서 나오는 아이템들은 좀 많은 편이다. 대부분 설명이 붙어있지만 영어라고 해서 필자가 설명을 따로 하도록 하겠다.

오브 아이템	
레드 오브 (Red Orb)	게임 상에서 가장 많이 나오며 특정 장소에 있거나 적을 죽일 때 나오고 특이한 장소로 가면 숨겨진 오브로 나타나기도 한다. 이것으로 각종 아이템들을 사고 스킬을 익히는데 소비되는 기본적인 아이템이다.
그린 오브 (Green Orb)	역시 자주 나오면서 특정 장소에도 있고 단테의 체력이 떨어질 때 적에게 확률적으로 나온다. 단테의 체력을 회복시켜주며 중앙이 검은 빛을 띠는 그린 오브가 상당량을 회복한다. 단테의 체력이 풀로 있을 경우에는 레드 오브 20개 수량 정도로 대신 입수가 되기도 한다.
옐로 오브 (Yellow Orb)	단테의 생명과 같은 아이템으로 단테가 쓰러지면 한 개를 소비하면서 컨티뉴를 할 수 있게 해준다. 게임의 초반에 하나가 있으며 본격적으로 나오는 것은 중반으로 접어들 무렵부터이다. 그 외에는 레드 오브로 파워업을 하는 장소에서 사는 수밖에 없다. 이것까지 전부 사용하면 진정한 게임오버이다.
블루 오브 (Blue Orb)	평소 입수되는 것은 이것을 네 조각으로 나누어진 블루 오브 조각이다. 이것을 네 조각을 모으면 하나가 되는데 단테의 체력을 전부 채워줌과 동시에 체력의 최대 게이지가 조금씩 늘어난다. 이 게임에서 가장 소중하게 찾아야할 아이템이다. 특수한 장소에 숨어있거나 시크릿 미션을 클리어하면 일반적으로 얻는다. 가끔 블루 오브 원석이 있기도 하고 파워업하는 장소에서도 살 수가 있는데 이것은 조각이 아니고 하나의 원석이다.
퍼플 오브 (Purple Orb)	이것은 어디에서 입수가 되는 아이템은 아니다. 용도는 단테의 데빌 게이지의 최대 개수를 늘려주는 역할을 한다. 마인 모드의 지속성을 생각하면 중요한 아이템이지만 게임 상에서는 얻을 수가 없고 오로지 파워업하는 곳에서 레드 오브로 사야 한다. 데빌 게이지는 최대 10칸까지 늘어난다.

기타 소비 아이템	
데빌 스타 (Devil Star)	단테의 데빌 게이지가 전부 차있지 않은 상태라면 적을 공격해서 채우는 것이 아니라 이 아이템을 사용해서 채울 수도 있다. 특정 장소에 있거나 파워업하는 곳에서 사는 방법이 있다.
바이탈 스타 (Vital Star)	단테의 체력을 회복시키는 중요한 아이템이지만 난이도가 이지모드에서는 한 번에 3개, 그리고 이지모드 이상에서는 1개밖에 가지고 있을 수가 없다는 것 때문에 이 게임의 난이도를 대폭적으로 올려주는 역할을 하는 아이템이다. 특정한 장소에서 나오는 것은 아니고 파워업하는 곳에서밖에 살 수는 없지만 이미 가지고 있는 상황에서는 파워업하는 곳에서도 살 수가 없다.
홀리 워터 (Holy Water)	그 방에 있는 모든 적에게 대량의 데미지를 줄 수가 있는 아이템으로 슈팅게임으로 치면 봄버 같은 역할을 한다. 하지만 난이도가 높으면 보스 전에서는 그 파워가 미비해진다는 문제가 있다. 특정 장소에서도 나오고 파워업하는 곳에서도 살 수 있다.
언터처블 (Untouchable)	일정시간 단테가 무적이 되는 아이템으로 사용만 해준다면 엄청난 도움이 될 수도 있지만 무적이 끝나는 상황을 눈으로 볼 수가 없기 때문에 몸을 아끼지 않고 공격하다가 그 후가 위협해지는 아이템이다. 보스 전에서 마지막으로 이것을 사용하고 마구 공격한다면 죽일 수 있을 상황이 아니면 사용을 권하지는 않는다. 게다가 특정 장소에서도 얻는다고는 하지만 그렇게 많지도 않고 파워업을 하는 곳에서도 소비 아이템 중에서는 최고로 비싸다.

◎ 살 수 있는 아이템의 가격표

파워업에서 살 수 있는 아이템의 가격은 처음의 가격을 그대로 가지고 가는 것이 아니다. 고정되어있는 것도 있지만 어떤 것은 한 번 사면 가격이 올라가서 나중에는 상당히 부담스러운 가격까지 올라가는 것이 있다. 무기의 기술을 사는 것은 무기의 설명에서 자세히 다룰 것이고 여기서는 소비성 아이템을 사는 가격에 대해서 설명을 하겠다.

데빌 스타 (Devil Star)	550	데빌게이지가 10칸이 되면 구입불가
바이탈 스타 (Vital Star)	480, 580, 680	소지한도를 가지고 있으면 구입불가
홀리 워터 (Holy Water)	700	5개 이상 소지 시 구입불가
언터처블 (Untouchable)	1000	5개 이상 소지 시 구입불가
블루 오브 (Blue Orb)	300, 550, 1000, 1800, 3200, 4300, 5500	(모두 사면 품질이 된다)
퍼플 오브 (Purple Orb)	440, 830, 1560, 2920, 5440, 6340, 7740	(모두 사면 품질이 된다)
옐로 오브 (Yellow Orb)	350, 450, 550	최고 금액으로 무한 구입가능

이것은 노멀의 가격표이고 난이도가 하드이상으로 넘어가면 가격이 비약적으로 상승한다. 이점을 주의하고 아이템을 많이 얻어두고 싶으면 노멀에서 다 해결을 하자.

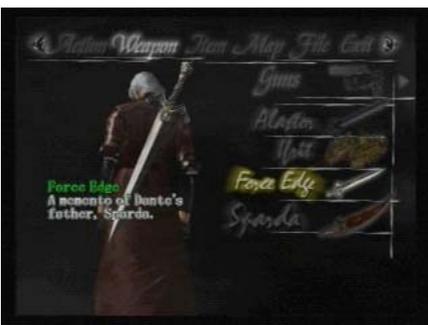
무기 및 기술

게임을 진행하는 동안에 얻게 될 무기들에 대해서 소개를 할까 한다. 처음에 단테가 가지고 있는 검은 집에서 자신이 가지고 있던 보통의 검이고 총 역시 자신이 언제나 가지고 다니던 총이다. 그러나 게임을 진행함에 따라서 다른 많은 무기들이 생겨나게 된다. 직공공격 무기는 아라스톨과 이프리트 등의 무기가 있는데 이 둘은 장비를 하면 데빌 게이지가 생겨서 게이지가 모이면 마인 모드를 발동할 수가 있다는 것은 위에서 설명한 바가 있다. 그런데 이 두 무기는 무기에 붙어 다니는 스킬이라는 것을 익힐 수가 있다. 스킬은 게임 중에 적을 죽이거나 특정 위치에 가면 나오는 레드 오브를 얻으면 파워업을 하는 곳에서 레드 오브를 사용하면서 익힐 수가 있다. 대부분 유용한 스킬이다.

◎ 직접공격 무기

아라스톨		
기술명	설명 및 사용법	익히기 위한 오브 수치
스팅거 (Stinger)	상대방에게 돌진하면서 찌른다. 레벨에 따라서 돌진할 수 있는 거리가 다르다. 사용법 : R1 버튼 + 레버를 단테의 앞쪽으로 하면서 베기버튼	레벨 1 : 350 레벨 2 : 1400
라운드트립 (Roundtrip)	칼을 상대방에게 던져서 지속적인 데미지를 주는 기술이다. 사용법 : 베기버튼을 누르고 유지. 유지 간격에 따라 시간변화	1550
에어하이크 (Air Hike)	벽이 없어도 이단점프를 할 수가 있다. 사용법 : 점프 중 점프	4000
에어레이드 (Air Raid)	마인 모드에서 공중에서 데빌로 변신해 전기공격을 한다. 사용법 : 마인모드 시 공중에서 R1 버튼 후 베기버튼	750
볼텍스 (Vortex)	마인 모드에서 공중에서 데빌로 변신해 돌진공격을 한다. 2레벨이 되면 버튼 유지로 게이지가 있는 한 무한으로 가능하고 돌진 중에는 무적상태가 된다. 사용법 : 마인모드 시 공중에서 레버 중립 이외의 방향을 하고 베기버튼 or 에어레이드 식으로 데빌로 변신 후 베기버튼	레벨 1 : 1150 레벨 2 : 2400

이프리트		
기술명	설명 및 사용법	익히기 위한 오브 수치
마그마 드라이브 (Magma Drive)	숙이고 들어가서 올려치기로 상대를 띄운다. 기본공격과 같이 버튼 유지로 경직이 늘어나는 대신 파워를 올릴 수 있다. 사용법 : R1 버튼 + 레버를 단테의 뒤쪽으로 하면서 베기버튼	500
킥13 (Kick 13)	빠르고 강력한 돌려차기로 상대에게 큰 데미지를 준다. 사용법 : R1 버튼 + 레버를 단테의 앞쪽으로 하면서 베기버튼	레벨 1 : 700 레벨 2 : 2100
롤링 블레이즈 (Rolling Blaze)	점프 자체에 타격판정이 생긴다. 사용법 : 점프 버튼	3450
메테오 (Meteor)	마인모드 중에 불덩어리를 상대에게 날린다. 버튼 유지로 더욱 강력한 공격을 할 수 있다. 사용법 : 마인모드 시 R1 버튼 + 레버를 단테의 뒤쪽으로 하면서 베기버튼	레벨 1 : 900 레벨 2 : 2700
인페르노 (Inferno)	마인모드 중에 공중에서 지면으로 떨어지면서 주먹으로 바닥을 쳐서 주위를 강력한 화염으로 덮는다. 사용법 : 마인모드 시 공중에서 레버 중립 이외의 방향을 하고 베기버튼	4850



1. 포스 엣지 (Force Edge)

이 검은 단테가 기본으로 가지고 있는 검이다. 이것으로 위에서 설명하고 있는 기본 공격을 하는 법에 대해서 연습을 할 수가 있다. 앞으로 얻는 아라스톨도 기본기는 완전히 같기 때문에 이것으로 우선 연습을 해두는 것이 좋다. 게임의 후반부에서 이벤트에 의해서 최강의 검은 스파다로 변하기도 한다.



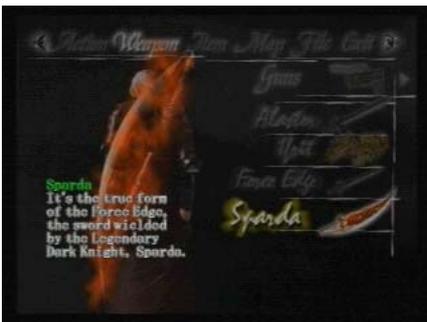
2. 아라스톨 (Alastor)

아라스톨은 단테가 직접무기를 얻는 것 중에서 가장 처음으로 얻는 무기이다. 속칭 전기검이라고 할 수가 있는데 휘두르는 것만으로도 전기가 마구 방출이 되는 멋진 검이다. 파괴력은 포스 엣지보다는 약간 강하지만 그렇다고 해서 눈에 보이는 것은 아니다. 데빌 게이지가 생기고 그에 대한 스킬을 사용할 수가 있다는 것만 빼면 포스 엣지와 다른 건 없다.



3. 이프리트 (Ifrit)

이 무기는 불의 장갑으로 보면 되고 단테가 격투기의 공격을 하게 해준다. 언타만 하면 전부 4번의 공격을 기본으로 한다. 그러나 이프리트에 의한 공격 같은 경우에는 4발의 공격이 전부 버튼의 유지에 의한 힘을 모은 공격이 가능하다는 점이 상당히 매력적이다. 기본 공격 말고도 위의 스킬에서 **마그마 드라이브**라는 기술과 **메테오**라는 기술도 이에 속하며 이 힘을 모은 공격이 들어갔을 경우에는 정말로 엄청난 데미지를 줄 수가 있다. 그리고 버튼 유지의 컨트롤은 사용자의 마음이다.



4. 스파다 (Sparda)

단테가 후반부에 이벤트에 의해서 얻게 되는 최강의 검이다. 그리고 스파다라는 이름은 단테의 아버지의 이름이기도 하다. 이름에서도 알 수 있듯이 단테의 아버지가 사용하던 검이다. 기본 공격이 아라스톨과 같을 뿐만 아니라 마인모드와 이단점프인 에어 하이크를 제외한 스텝거나 라운드 트립 등의 아라스톨의 기술을 사용할 수가 있다. 검의 모양이 찌르기 때는 창으로 변하고 라운드 트립 때는 낫으로 변하는 등 멋진 검이다. 마지막 보스전에서 각성한 단테에 의해서 이 검에도 데빌게이지가 생기면 마인모드로 들어가는 데 이 때 하는 기본 베기 공격은 엄청난 파괴력과 리치를 보여준다.

◎ 간접공격 무기

단테가 가지고 있는 총기류들을 이용해서 사격하는 것을 간접공격 무기라고 한다. 이것들은 전부 R1버튼을 누른 상태로 사격을 하거나 공중에서도 사격이 가능한데 이렇게 R1버튼을 누른 상태를 필자는 “**조준자세**”라고 칭한다. 이 때는 조준이 되고 있는 상대에게 카메라가 잘 보이도록 움직여준다. 시점 조절이 자유롭지 못한 이 게임에서 어떻게 보면 중요한 기능이라고 볼 수도 있다. 그리고 총기류를 공중에서 사격을 할 경우에는 그만큼 공중에서의 체공시간이 늘어나게 된다는 것을 이용하는 것도 상당히 중요하다. 단테의 플레이 중에서 없어서는 안 되는 중요한 무기이다.

그리고 총기류들의 특성으로 단테의 데빌 게이지가 있는 아라스톨과 이프리트를 장비했을 때만 가능한 영기를 모아서 쏘는 사격이 있다. 이 사격들은 단테가 마인모드에서 쏘는 사격을 보통의 상태에서도 나가게 해준다. 방법은 조준자세에서 사격버튼을 누르고 있는 상태로 유지를 하면 총에서 영기가 모이는데 이 때 사격을 하면 된다.



1. 에보니 & 아이보리 (Ebony & Ivory)

단테가 가장 처음에 가지고 있는 두 권총의 이름이다. 왼쪽의 검은 총이 에보니이고 오른쪽의 하얀 색의 권총이 아이보리라고 보면 된다. 단테의 멋을 가장 잘 보여주는 무기라서 많은 멋지게 플레이를 하고 싶어하는 유저들이 애용하는 무기이다. 데미지는 적지만 빠른 연사속도 때문에 간접공격 무기 중에서는 공중에서의 사격을 가장 오래 있게 해주는 무기이다. 그리고 사격 집중점이 좁아서 필자의 개인적으로는 팬텀과의 전투에서 두 팔 사이의 머리를 공격하는 등의 상황에서는 샷 건 보다는 이 무기가 낫다고 생각한다. 영기를 모아서 쏘는 사격으로는 최대 4발까지 가능하다.



2. 샷건 (Shotgun)

다른 게임에서 나오는 일명 산탄총이라고 불리는 바로 그 총이다. 넓게 퍼지는 총인만큼 가까이에서 쏘면 그만큼 위력이 강력할 것이다. 이것도 어느 정도 멋지게 플레이를 하게 해주는 무기이다. 이 무기로 편하게 상대할 수 있는 적들은 근접공격이 곤란한 유령 등의 몬스터들에게 그냥 이 총으로 쏘주면 된다. 사격을 하면 장전으로 인한 약간의 경직이 있지만 충분히 아라스톨과 같은 캔슬이 가능하다. 그런데 이 총으로도 동작 캔슬을 이용해서 연사속도를 두 배 이상으로 올릴 수 있는 방법이 있는데 그것은 조준자세에서 그냥 사격을 연타를 하면 장전을 할 것이다. 하지만 사격을 하고 조준자세에서 레버를 어떤 다른 방향으로 입력하면 장전을 하는 동작을 캔슬할 수가 있다. 이렇게 장전하는 동작을 캔

슬하면서 연타를 하면 보통의 샷건의 속도보다 두 배 정도 빨리 사격을 할 수가 있을 것이다. 영기를 모아서 쏘는 사격으로는 장전동작 캔슬의 비법까지 이용해서 3발까지 가능하다.

3. 니들건 (Needlegun)

이 총은 쉽게 생각하면 작살총으로서 물속에서만 사격이 가능한 총이다. 게임을 하다보면 단테가 물속에서 헤엄치서 움직이는 미션이 있는데 1인칭의 화면이 된다. 이런 곳에서만 이 총을 사용할 수가 있다. 일단 얻으면 물속에만 들어가면 따로 장비하지 않아도 사격이 가능하면 사격하는 방법은 일반 총들과 같다. 버튼 연타 및 유지로 5연발 간격으로 사격이 가능하다.



4. 그레네이드건 (Grenadegun)

중반에 얻는 강력한 총...이 아닌 탄으로 적에게 쏘면 날아가서 폭발을 하는 무기이다. 물론 그 폭발력 때문에 바로 근접해 있는 다른 적들에게까지 데미지를 줄 수가 있으며 맞은 적은 상당한 경직을 줄 수가 있다. 물론 파괴력은 간접무기 중에서 발군의 위력을 자랑하지만 문제점이 있다면 공중에서는 사용이 불가능하다는 것과 경직이 너무 길다는 것이다. 하지만 경직에 대해서는 다행스럽게도 아라스톨과 같이 기본동작으로 캔슬이 가능하다는 점에서 해결이 되지만 기본동작이 아니고 샷건과 같이 장전동작을 레버로 캔슬하는 것은 불가능하다. 필자의 의견으로는 가장 짜증나는 적인 노바디같은 경우에는 이 무기가 가장 좋을 것이라고 생각한다. 그레네이드건 캔슬 → 스타거의 콤비는 거의 무적

의 수준이다. 영기를 모아서 쏘는 사격으로는 구르기 캔슬까지 사용해서 2발까지 가능하다.



5. 나이트메어 베타 (Nightmare-beta)

특이하게도 단테의 데빌 게이지를 소비하면서 사격을 하는 총으로 단테의 데빌 게이지가 없다고 해서 사격을 할 수가 없는 것은 아니고 기본적인 위력의 사격은 가능하다. 그리고 또 특이한 것은 이 총의 탄이 그냥 탄이 아니고 단테의 데빌 에너지이기 때문에 벽에 맞으면 튕겨 다닌다. 그리고 영기를 모아서 쏘는 사격을 했을 때는 데빌 게이지를 대량으로 소비를 하지만 한 번에 여러 줄기의 탄이 나가기 때문에 좁은 공간에서 사용할 때의 그 위력은 거의 절대적이다. 탄이 적에게 데미지를 주면서 통과를 하는데다가 벽에 튕겨서 또 맞으니 너무나도 많은 히트수로 인해서 한 번에 스타일리쉬도 볼 수가 있다. 하지만 필자는 데빌 게이지가 소비가 된다는 점 때문에 그렇게 득을 못 봤던 무기이다.

그밖의 요소들

◎ 랭크에 대해서

미션을 클리어하면 랭크가 계산이 되는데 모두 S에서 D까지가 존재하며 랭크가 계산이 되는 기준은 다음과 같다.

시간 : 각 미션마다 설정되어 있는 시간을 기준으로 평가된다.

오브 개수 : 각 미션마다 설정되어 있는 오브 개수에 대한 획득률로 평가된다.

데미지 : 미션 중에 받은 데미지에 의해 평가된다.

아이템 : 미션 중에 사용한 아이템에 의해 감점된다.

필자가 위에 있는 랭크를 잘 받는 요소 중에서 가장 중요하게 보고 있는 것은 아이템 사용이다. 이것은 거의 절대적으로 사용을 하면 좋은 랭크를 받을 수는 없다(이 중에는 컨티뉴도 속한다). 그리고 다음으로 중요한 것은 시간이다. 나머지는 조금 정도는 부족하다고 해도 위의 두 개만 성적이 좋다면 충분히 좋은 랭크를 받을 수가 있을 것이다.

◎ 연속공격의 등급에 대해서

적을 공격을 하면 화면의 위에 이상한 영어가 뜨는 것을 볼 수가 있을 것이다. 이것은 적을 연속으로 공격을 한 정도의 등급을 표시하고 있는 것으로 이 글씨는 적을 공격하고 있는 이상 계속 표시가 되다가 연속 공격이 끊어지지 않고 계속 되면 등급이 올라가는데 그 순서는 **Dull, Cool!, Bravo!, Absolute!, Stylish!**의 순서로 올라간다. 그리고 이것은 이 글씨들을 공격이 끊어졌을 때 반짝하고 사라지기 전까지만 다음 공격으로 넣어주면 되지만 지상에서 하는 약한 사격으로는 이 콤보표시가 올라가지 않는다. 예를 들면 권총을 지상에서 쏜다든가 샷 건이라도 멀리서 쏜다든가 하는 공격은 콤보로 올라가지 않는다.

주인공 소개



단테

전설의 마검사인 스파다의 아들로써 아버지인 스파다는 악마이고 어머니는 보통의 인간이다. 스파다는 2000년 전에 마계의 악마들을 전부 물리쳤던 마검사로서 그 힘을 단테도 이어받아서 지금은 악마킬러를 하고 있는 청부업자이다. 트레이드마크인 권총과 검, 그리고 특유의 능청스러움이 있는 캐릭터이다.



트리쉬

단테에게 이번 게임의 무대가 되는 마레트 섬으로 다시 힘을 길러서 부활한 악마들은 퇴치할 것을 의뢰를 한 여자이다. 이 여자 역시 이상한 힘을 사용하고 있고 또, 악마에 대해서는 단테보다 잘 알고 있는 여자이다. 단테는 트리쉬에게서 어머니와의 이상한 공통점을 느낀다.

미션 공략



이것이 옐로 오브이다

문을 열고 들어온 단테는 곧 유저가 조종을 하게 된다. 대충 움직이는 느낌을 익힌 뒤에는 길을 따라서 성으로 가자. 중간 왼쪽에 노란 색으로 빛나는 것이 있다. 이것이 **옐로 오브**이다. 그리고 이 짧은 길에는 또 하나 숨겨진 아이템이 있다. 바로 앞에 또 머리위에 보이는 작은 다리가 있는데 이것을 점프로 올라갈 수 있다. 그럼 왼쪽 끝에 **블루 오브의 조각**을 얻을 수 있다. 물론 이것도 설명이 나온다. 그리고 이제 여기서는 얻을 것이 없으니 그냥 성안으로 들어가자. 그럼 이 서장은 끝이다.



올라가서 왼쪽에 보이는 곳으로 가자

Mission 1

처음에 시작하면 중앙 로비가 나오는데 들어온 벽이 닫히고 오른쪽에 있는 빨간 문과 왼쪽에 있는 파란 문이 있다. 파란 문은 열쇠가 있어야 열리고 우선 빨간 문을 열어야 하는데 이 문을 열기 위해서는 45개라는 레드 오브가 필요하다 이 안에 있는 모든 오브들을 전부 먹으면 **블루 오브 조각**이 1개와 레드 오브가 45개가 된다. 그런데 이곳에서는 레드 오브를 더욱 많이 얻을 수가 있다. 바로 중앙에 올라가는 계단의 중앙에 있는 말 탄 기사의 창의 끝에 올라가면 숨겨진 많은 오브들이 있다. 킥점프를 이용해서 잘 올라가보자.



저기 보이는 끊어진 곳으로 가면 블루 오브가 있다



저 문을 여는 데에는 45개의 레드 오브가 필요하다



저 구멍으로 올라가자

빨간 문으로 들어가면 나오는 곳은 앞에는 철창의 문이 있고 왼쪽에는 다른 문이 있는데 오른쪽을 보면 기사갑옷이 있는데 이것을 부수면 이 안에서 블루 오브 조각이 하나가 나온다. 이제는 다른 문으로 들어가서 왼쪽의 계단으로 2층에 올라가면 서고 같은 곳이 나온다. 이 방에는 또 위에 있는 천장에 구멍이 뚫려있는데 킥점프로 올라가면 끝에 벽에 서있는 빨간 인형의 손에 빛나는 것이 들려있다. 이것이 로비에 있던 파란 문을 여는 열쇠이다.



이 녀석은 절대로 열쇠를 가져가기 전에는 공격하지 않는다



그리고 돌아가려고 하자 갑자기 날아오는 단도. 단테가 돌아보니 그 인형이 움직이는 것이다. 그리고 같은 종류인 마리오네트들의 공격이 시작된다. 일단 마구 공격하면 그리 어렵지는 않지만 어물대다가 공격을 허용하지 않게 해주자. 적들을 다 죽였다면 왼쪽의 사진에 있는 문에 들어가면 열에 물이 잠겨있는 곳에서 왼쪽의 것에 블루 오브 조각이 있지만 지금은 아직 들어가는 곳이 아니라 나중에 지나가는 겹해서 얻고 싶다면 지금은 굳이 얻지 않아도 된다.

그리고 돌아가서 로비로 간다. 그리고 빨간 문의 옆에 있던 파란 문을 이 열쇠를 열고 들어간다. 그럼 넓은 방이 나오고 중앙에는 구식 비행기가 있다. 비행기의 날개 위로 올라가면 또 블루 오브 조각이 있다. 그리고 비행기의 프로펠러 부분의 위로 올라가면 숨겨진 레드 오브들을 얻을 수가 있다.

어쨌든 이 곳에 온 이유는 옆에 있는 빨간 문으로 들어가야 하는데 17마리의 인형을 잡지 않으면 들어갈 수가 없다고 되어있을 것이다. 그리고 주위에 인형들이 매달려 있지만 지금은 공격을 하지 않고 단테도 역시 공격할 수가 없다. 그럼 오른쪽의 구석으로 가보자 그럼 기사갑옷이 두 개가 있는데 이것을 부수면



문장을 공격하면 빛이 생긴다

뒤의 벽에 이상한 원형의 문장이 있다. 이것을 계속 검으로 공격해서 빛이 한바퀴를 돌게 만들면 밑의 바닥이 내려간다.





그럼 아래로 내려가자. 그럼 인형들과의 떼거지 사투가 벌어진다. 방도 넓으니 마음껏 패주자. 여기서는 순전히 인형들을 죽이는 목적이었을 뿐이니 다시 올라가자. 그럼 매달려있었던 인형들이 풀려나서 공격을 한다. 이것들까지 다 죽이면 빨간 문의 봉인이 풀린다. 이곳으로 들어가면 이번 미션은 끝난다.



마지막까지 다 죽였으면 저 문으로 들어가자

Mission 2



저것을 조사하면 된다

시작하면 나오는 장소는 굽은 복도이다. 먼저 왼쪽 끝의 문에는 파워업을 할 수 있는 방이 있고 그 안의 책상들을 부수는 중에서 **블루 오브 조각**이 하나 있다는 것을 미리 알려준다. 그리고 굽은 복도의 중앙 왼쪽으로 있는 문은 아직은 열쇠가 필요한 곳이고 복도의 끝의 계단을 올라가면 오른쪽 끝에 어떤 조각상이 벽에 있고 아라스틀이 꽂혀있다. 이것을 조사하면 이벤트가 일어나고 아라스틀을 얻게 된다.



그리고 옆에 있는 문으로 들어가자. 이 안에는 책들이 좀 많은데 2층으로 올라가서 벽을 보면 그림이 있고 그곳에 빛나는 것이 있는 것을 보게 된다. 이곳을 조사하면 굽은 복도에서 중간에 있는 문을 열 수 있는 열쇠를 얻는다. 그리고 뒤쪽에 있는 책상을 부수면 그곳에서 샷 건을 얻을 수 있다. 앞으로 파워 있게 쓰이게 될 무기이다.

그리고 지금은 이방의 용무는 끝났으므로 다시 나가자. 그리고 굽은 복도에서 옆으로 중간에 열리지 않았던 문을 조금전에 얻은 열쇠로 열고 들어간다. 그럼 광장이 나오고 중앙에 분수대가 있는 곳으로 나오게 된다. 인형들과의 전투가 있다. 되도록이면 레드 오브를 얻기 위해서 전부 죽여 나가자. 그것이 실력 향상의 연습에도 좋다.





전부 끝났다면 무엇인가 파란 빛이 올라오는 부분은 지금은 아무것도 할 수가 없으므로 그것을 바라보는 방향으로 했을 때 2층에서 오른쪽의 위에 있는 문으로 올라간다. 올라가는 방법도 이 공략에서는 기재를 하지 않겠다. 이런 것들도 스스로 다 해야 할 것이라고 생각한다. 이런 모든 것들이 테크닉을 익히는 길이 될 것이니까 말이다.

이번에 갈 곳은 바로 이 문이다



이 문으로 들어가면 일단 들어온 문은 봉인이 걸리게 되고 거대한 손이 잡을 때까지 가만히 있으면 약간의 데미지를 받으니까 얼른 앞으로 나가자. 이 곳에서도 역시 적은 많은데 얼른 죽이고 앞으로 가면 끝에는 이상하게 생긴 동상이 있지만 그럴싸해 보이지만 현재는 아무것도 아니다. 이것이 아니라 오른쪽에 있던 관을 검으로 공격해서 밀어버리자. 그럼 밑에 뭔가 뚜껑이 있는데 이 위에서 조사를 하면 이것을 열고 아래로 내려간다.

그럼 바로 아래에서 벽에 있는 지팡이를 얻는다. 그리고 뒤에 있던 출구가 열려서 나가보면 책들이 많은 방의 구석에서 나오게 된다. 그런데 문을 나가려고 하면 갑자기 문에 봉인이 걸리면서 기분나쁜 웃음소리가 나고 새로운 적들인 가위를 든 신 사이저들이 나타난다.

많은 사람들이 이 녀석들을 매우 싫어할 것 같은데 필자가 쉽게 죽이는 방법을 설명해주겠다. 거의 샷 건 한 방에 죽일 수 있다. 먼저 녀석이 단테를 공격하기 위해서 가위를 앞으로 댈 때 정면에서 검을 한 번 휘두른다. 그럼 녀석의 가위에 거의 맞을 것이다. 그 때 신 사이저의 가위가 뒤로 튕기면서 경직이 상당히 나오는데 이 때 그냥 샷 건으로 한 방 광~! 하고 쏘주면 만약에 놈이 벽 같은 곳에 몸이 조금 묻혀 있거나 멀리 있는 것이 아니라 가까이에서 맞았다면 거의 한 방에 죽는다. 이것을 자주 써먹으면 쉽게 죽일 수 있다. 총이 가위에 맞아버리면 한 방에는 죽지 않는 경우가 많다.



이 놈들을 죽이는 것은 샷 건이 가장 편하다



이런 짓을 하면 어미가 반드시 나타날 것이다. 반드시...

어쨌든 이 녀석들을 다 죽이면 나가는 문의 봉인이 풀린다. 그리고 다시 나가 보면 바닥에 웬 새끼거미들이 득실거린다. 어떤 방법으로 죽이든지 플레이어 마음이다. 밟아 죽여도 된다. 그리고 나서 아라스톨을 얻었던 벽에 있는 동상을 조사하면 조금 전에 얻었던 지팡이를 그곳에 끼우고 그 벽이 열린다. 사실은 이것은 문이었던 것이다. 그리고 이번 두 번째 미션은 클리어가 된다.



이것을 열고 들어가면 이번 미션은 끝

Mission 3

처음에 들어온 문과 옆에 있는 문이 다 봉인에 걸려있다. 이곳은 원래는 예배당이었을 곳인 곳이다. 앞으로 이곳을 말할 때는 예배당이라고 하겠다. 안쪽에 있는 제단의 위에 뭔가가 있다. 그 쪽으로 가서 그것을 조사하면 정면으로 빛이 뿜어지면서 갈색의 문에 맞아서 봉인이 풀린다.



이 빛이 파괴하는 봉인의 문을 열 수 있다



그 문으로 나가면 성의 밖이다. 끝까지 가면 바닥에서는 이상아릇한 무늬가 움직이고 있고 중앙에 문장이 있다. 이 문장을 한 번 조사하고 다시 돌아가자. 그럼 중간에 갑자기 단테가 벼락을 맞고 다리가 부서지게 된다.



다리 밑의 물로 빠지면 이 곳에서 다시 앞으로 가야 하는데 이속에서는 있는 것만으로도 체력이 조금씩 떨어지니까 빨리 진행하는 것이 좋을 것이다. 우선 앞으로 가면 넓은 곳이 나오고 중앙에 무늬가 있는데 그 무늬에 올라가면 주위에서 해골들이 나온다. 이것들을 전부 죽이면 마지막으로 죽인 놈에게서 체력을 전부 채워주는 그런 오브를 먹고 무늬 위에서 위로 올라갈 수 있다. 그럼 다시 돌아오는 다리에 있는데 참고로 뒤 쪽으로 있는 무늬 쪽으로 다시 건너가보면 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다. 빠뜨리면 안 되니까 꼭 먹자. 건너는 방법은 위에서 돌을 타고 갈 수 있다면 그렇게 하고 혹시나 빠지면 해골들과 또 놀아주고 올라와야 한다.



어쨌든 이렇게 하고 다시 처음의 방으로 돌아와서 제단에 있는 것을 다시 조사하면 사자모양이 있는 조각판을 가진다. 그리고 이벤트가 일어나고 위에서 거대한 거미가 나타나게 된다.

새끼거미를 죽이면 어미가 나타날 거라고 나는 분명히 그랬다

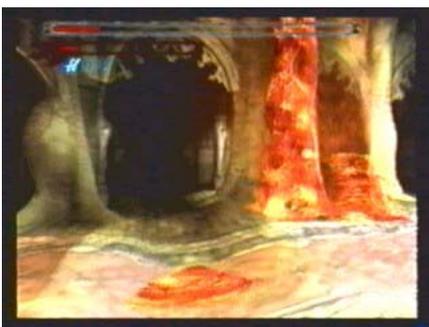
보스전 : 랜덤

이 게임의 모든 보스들이 전체적으로 어려운 편이다. 이 보스 녀석 역시 첫 보스인데도 불구하고 액션에 소질이 없는 많은 이들을 절망에 빠뜨릴 것으로 보인다. 그만큼 어렵다는 이야기이다. 필자도 첫 보스에게 이렇게 얻어맞기는 이 게임이 처음인 것 같다. 우선 놈의 움직임 중에서도 특히 **얼굴과 꼬리의 움직임을 가장 주시**하면서 원거리에서 권총사격을 하자. 아니면 호쾌하게 근접에 자신이 있는 사람이라면 점프하고 내려찍기를 추천한다. 녀석의 공격 패턴은 다음과 같다.

1. 입에서 뿜는 화염포 공격
2. 머리를 땅에 박고 단테의 밑에서 불기둥 6번을 솟아 올리는 공격
3. 근접 시 팔공격
4. 꼬리로 공격
5. 점프를 하고 몸으로 찍어버리는 공격



1. 우선은 녀석의 머리를 주시하다가 이 녀석의 입에서 빛이 나는 것이 보이면 그 때는 화염포를 쏠 준비이다. 그런데 이것은 빨리 쏠 수도 있고 늦게 쏠 수도 있는데 완전히 플레이어의 역량에 따라 피하느냐 맞느냐가 결정될 것이다. 보고 피하는 것은 순발력이 빠르지 않으면 힘이 드니까 입에서 빛이 나오는 것이 보이면 그냥 옆으로 굴러주자. 하드모드 이상의 경우에는 랜덤으로 두 번을 쏘는 경우가 있으니 하드 이상이면 두 번을 필수로 굴러줘야 한다.



2. 그리고 녀석의 머리가 땅에 박히면 단테가 어디에 있는지 간에 밑에서 화염기둥이 올라온다. 그러니까 빨리 피하자. 너무 구르는 것도 구르는 것이지만 그냥 뛰어만 다녀도 맞지 않을 수 있다.



마인드에서는 데빌 변신만 있는 것이 아니다 이것이 더 좋을 수도 있다

5. 점프로 깔릴 것 같으면 그냥 어디서든 점프로 피해서 빠져나오면 깔리지는 않을 것이다. 이것의 원리는 녀석이 떨어질 때 어떤 상태든지 간에 땅에 발을 붙이지만 않으면 녀석에게 뛰어올라도 상관없다는 것이다. 녀석에게 뛰어올라서 공중에서 녀석에게 닿으면 오히려 녀석의 몸을 킁킁프로 다시 한 번 떨어뜨릴 수가 있다.

그런데 문제는 근접해서 검공격이나 놈의 몸 위에 올라타려면 접근해야 하는데 접근해서 싸우다보면 녀석이 화염 공격을 맞을 확률이 높아진다는 것이다. 일단은 잘 피하는 연습을 해야 할 것이다. 이것이 안 되면 이 녀석은 못이길 것이다. 그리고 에너지를 채울 때는 바이탈 스타보다는 마인드모드에 의한 회복을 자주 사용하자. 데빌은 되도록이면 모이자마자 바로바로 사용하는 편이 좋을 것이다. 그리고 데빌화가 되었을 때 좋은 점이 몇 가지 있는데 첫 번째로는 공격을 하는 동안에는 맞아도 무시하고 공격이 들어간다는 것과 에너지가 조금씩 회복이 된다는 것, 그리고 파워는 물론 올라가는 것이고 공격이 막혀도 그것조차도 무시하고 공격을 한다는 것이다.



추천 전법은 공중에서 데빌로 변해서 전기를 쏘는 기술을 사전에 익혀오는 것도 방법일 것이고 필자 같은 경우는 아무 기술도 없이 그냥 이겼었는데 치고 빠지는 전법을 사용했다. 근접해서 점프 내려치기를 하면 꽤 많은 데미지를 줄 수 있다.

녀석은 패하면 바닥을 뚫이면서 사라진다. 그리고 이 미션의 처음에 들어왔던 문의 봉인이 풀린다. 그런데 이 문으로 나가면 미션이 클리어되지만 그 전에 부서진 다리로 다시 가서 그 물에 빠지면 **셋 번째 시크릿 미션**이 있다. 시크릿 미션의 설명은 나중에 따로 하겠다. 어쨌든 봉인이 막 풀린 문으로 나가면 이 미션은 클리어가 된다.

Mission 4

다시 아라스틀을 얻었던 곳의 앞으로 나온다. 그런데 방금 나왔던 대성당으로 다시 들어가면 또 하나의 시크릿 미션이 있다. 그런데 굵은 복도를 지나는데 팬텀이 아직 가지 않고 다시 나타난다. 죽지 않는 것은 아니지만 장소가 좁은 관계로 화염포를 맞을 확률이 매우 높기 때문에 난이도가 높다면 죽을 지도 모른다. 이런 좁은 골목에서 녀석이 나오면 피할 방도가 없고 녀석이 화염포를 쏘면서 무조건 돌진을 하기 때문에 화염포를 최대한 피하면서 가장 끝에 있는 파워업을 하는 방으로 도망을 치자. 중앙에 있는 광장으로 가는 문은 지금 열리지 않는다.



그리고 다시 나가면 녀석은 어디론가 가고 없다. 이제는 광장으로 가자. 그리고 분수가 있는 광장으로 가서 파란 장막으로 되어있는 부분을 조사하면 제단에서 얻은 아이템을 사용하면서 그것을 없앤다. 그리고 그 안에 있는 사자 동상을 부수면 웨도우라는 중간보스가 나타나게 된다.

중간보스전 : 웨도우

이 녀석은 물리적으로 이루어져 있는 녀석이 아니라서 몸을 자유자재로 변형할 수 있다. 처음 시작하자마자 공중에서 전신을 칼날처럼 만들어서 돌면서 떨어지는 것으로 스타트를 한다. 그러니까 어정쩡히 있지 말고 시작하자마자 옆으로 굴러서 피하자. 그리고 추천무기로 샷 건을 사용하자. 알아야 할 것은 녀석은 보통의 상태에서는 검공격이 전혀 들어가지 않는다. 그래서 총만 쏘다보면 녀석이 뒤집혀서 빛이 나는 약점을 보이게 되는데 이 때는 반대로 검공격이 들어가고 총공격은 들어가지 않는다. 그리고 웨도우의 공격법은 다음과 같다.

1. 멀리서 있을 때 머리부분이 움직이면서 길게 뻗어 와서 찢러오기
2. 공중에 떠있을 때 전신을 칼로 변화해서 돌면서 떨어지기
3. 근접해 있을 때 손모양으로 변하면서 잡아서 물기
4. 약점을 보일 때 검으로 공격하면 단테가 있는 곳의 밑에서 뽀족한 것을 올려대기
5. 멀리서 있을 때 바닥에서 길게 찢러 올라가는 것을 마구 썩대기

웨도우는 기본적으로 공중공격이 아니라면 거의 단테에게 접근하려고 할 것이다. 이러다가 붙어버렸다면 거의 잡기를 쓰니까 가까이 오면 항상 굴러서 거리를 벌려놓자. 녀석의 최후는 두 가지인데 하나는 너무 맞아서 터져버리는 것과 하나는 거의 죽어갈 즈음 단테가 잡히면 동반자살을 한다는 것이다.



쉐도우를 죽이면 쉐도우가 처음에 있던 곳의 위에 있는 문의 봉인이 풀린다. 이 안으로 들어가면 나선형의 계단이 있는 곳이 있다. 우선 그냥 걸어서 올라가기에는 갈 수 있는 한계가 있으므로 우선 중앙으로 떨어지자. 그러면 언젠가 본 적이 있었던 벽에 있는 문장이 있을 것이다. 이것을 계속 맞춰서 원을 만들면 중앙에 있는 동그란 곳이 빛이 나고 그 위에 타면 위로 쭉하고 솟아오른다.



그 위에서 오른 쪽에 이상하게 생긴 검은 것이 꽂혀있는 것을 볼 수 있다. 이것을 뽑아서 계단으로 넘어가서 밑의 층에 있는 약간 큰문으로 들어가자. 그럼 그 방에 바로 오른쪽에 여인상이 있고 입부분에 무언가 빛나는 것이 있다. 그 여인상을 조사하면 조금 전에 얻었던 검은 것을 그곳에 꽂고 그 구슬이 떨어진다.



그리고 이것을 얻으면 이벤트가 일어나고 단테의 뒤에 있던 거울에서 자신의 모습이 따로 노는 장면을 보게 된다. 그리고 그 거울 속의 단테는 거울 밖으로 나오고 그 정체를 드러낸다. 이자의 정체는 바로 네로 안제로! 그는 단테에게 싸움을 건다. 싸움장소는 앞에 넓은 뜰로 정하고 먼저 나간다. 단테도 따라 나가자. 따라 나가기 전에 침대 옆에 있는 파워업하는 모레시계에 용무가 있는 사람은 보고 가도 좋다. 그리고 침대 위에는 숨겨진 레드 오브가 있다. 밖으로 나가서 밑으로 내려가면 안제로와의 싸움이 시작된다.

보스전 : 네로 안제로



다. 그리고 안제로도 단테만큼 다양한 기술들을 쓴다. 또한 연속기에 한번 걸리면 그 싸움은 아마도 포기해야 할 것이다. 안제로의 기술들은 다음과 같다.

이 녀석은 단테와 흡사한 기술을 쓰는 악마의 기사이다. 하지만 지금의 수준은 단테 이상이다. 나중에 정체는 밝혀지겠지만 지금은 아직은 아무것도 알 수 없다. 녀석은 시작하자마자순간이동으로 단테의 앞으로 착지하는데 이 때가 처음부터 강력하고 안정적인 연속기를 먹일 좋은 기회이다. 착지했을 때 그냥 앞으로 가서 자신이 할 수 있는 가장 강한 연속기를 먹여주자. 참고로 안제로는 띄우는 기술 같은 것은 먹히지 않는다(원래 보스들은 전부 먹히지 않는다). 그것을 염두에 두자. 그리고 안제로는 무기가 단테와 같은 검인만큼 검공격을 주의해야 하는데 조심히 봐야 할 것은 녀석의 자세이다. 공격을 준비하는 자세를 보고 이것이 옆으로 쓸 것인지 수직으로 내려칠 것인지를 판단하고 그에 대처해야 한다. 가령 옆으로 쓰는 기술은 점프로 놈의 뒤를 잡을 수는 있지만 내려치기라면 점프하다가 맞는 수가 있기 때문이 기술을 쓴다. 또한 연속기에 한번 걸리면 그 싸움은 아마도 포기해야 할 것

1. 단테와 흡사한 검의 연속공격
2. 원거리에서 있을 시에 에너지 탄을 던진다.
3. 공격을 당하고 바로 또 공격을 하려고 할 때 텔레포트를 한다.

얼마 안 되어 보여도 이 정도만 해도 상당한 난이도일 것이다. 또 녀석은 일정한 데미지를 받으면 성의 위쪽으로 도망을 치는데 멀리서 총질을 하면 에너지 탄으로 반격하니까 그냥 암전히 올라가자. 그럼 또 싸우고 그러다가 몇 대 더 맞으면 또 한번 최상층으로 피해간다.



이 녀석의 공략법은 일단 녀석이 칼질을 못하게 만들어야 한다. 하지만 이것이 실제로 한다면 그리 쉬운 편은 아닐 것이다. 그래서 추천하는 것이 앞으로 찌르면서 나가는 스틱거이다. 이것은 상당히 강력한 찌르기가 그것도 신속으로 나가는데 이것을 막으면 아마도 상당히 딜레이가 생길 것이다. 그럼 다가가서 그냥 연속기를 먹여주면 될 것이다. 이 외에는 녀석이 공격을 하려고 검기가 생길 때 맞춰서 쳐주면 검에 뿜기게 되고 위와 같이 상당한 딜레이가 생긴다. 만약 녀석에게 공격의 기회를 줄 것 같으면 공격을 피하면서 녀석의 뒤를 잡을 수 있게 점프를 녀석의 뒤쪽으로 하자. 그리고 내려치기를 하면 알아서 공중에서 안제로쪽으로 틀면서 내려친다. 그리고 도망친답시고 거리를 두지 말자. 에너지탄 공격을 허용해봐야 괜히 맞을 위험만 늘고 좋을 것이 하나도 없다.



녀석에게 이기면 단테는 마지막 일격을 하려고 한다. 그리고 내려치는 순간에 녀석이 갑자기 미쳐가지고 검도 없이 단테를 마구 두들겨 쾅다.(결국은 현재의 단테에게는 없는 격투기의 기술을 써서 이긴 것이다.)그러나 마지막 찰나에 단테의 목에 걸려있는 목걸이를 보자 안제로는 단테를 던져버리고 고통스러워하다가 몸에서 빛을 내며 사라져버린다. 그리고 미션이 클리어가 된다.

Mission 5

이번 미션은 어쩌면 가장 빨리 끝날 수도 있는 미션일 지도 모르겠다. 우선 시작하자마자 안제로와 싸운 자리에서 여인상에서 나온 구슬이 빛나게 된다. 그리고 바로 직후에 또 한번의 쉼도우의등장이 있다. 전에 나왔던 쉼도우와 기술상의 차이는 없지만 웬지 이번 미션은 3분이라는 시간제한이 걸려있다. 이 제한을 생각하면서 최대한 빨리 쉼도우를 죽이자.

안제로와 싸운 곳에서 다시 돌아올 때 위에서 꼭대기의 담의 구석위에는 올라갈 수 있는 곳이 있는데 이 위에 올라가면 숨겨진 **블루 오브 조각**이 있지만 올라가기가 쉬운 일이 아닐 것이다. 하지만 분명히 아래에서도 올라갈 수가 있다. 그리고 담의 위에서 오른쪽으로 뛰면 또 올라갈 수 있는 곳이 있는데 이 위에도 숨겨진 레드 오브가 있고 바닥에는 언더처블이 있다.

그리고 안제로와 마지막으로 싸웠던 최상부에서 왼쪽 길로 가면 밑에 구멍이 나있을 것이다. 그곳으로 내려가면 이 광장으로 나왔던 문이 있는 곳으로 떨어질 수 있다. 이 때도 시간은 계속 흐른다. 그리고 서둘러서 밖으로 나가면 밖에 있는 나선형 계단에는 신 시저스가 있다. 이 녀석들을 죽일 수도 있지만 그냥 바로 가장 밑으로 떨어져서 구석에 있던 파란 문을 열면 이 미션처음에 얻었던 구슬을 이곳에 끼우고 들어가면서 그냥 미션은 끝나게 된다.

Mission 6



문을 열고 들어온 곳은 지하수로 같은 곳이다. 처음에 나온 곳에서 오른쪽에 있는 막다른 곳으로 가서 벽에 약간 들어간 곳으로 가면 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다. 그리고 길대로 가다가 한번 코너를 돌고 바로 오른쪽에 보이는 문으로 들어가면 커다란 방이 있다.



벽에 많은 하수구 구멍이 있는데 이 중에서 끝에 있는 구멍에서 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 얻으면 하수구 구멍에서 지저분한 녀석들이 단테를 맞이하게 된다. 이 녀석들을 파리같이 생긴 놈들로서 맷집은 미약한 수준이지만 많이 나와서 성가시다. 어쨌든 이들을 물리치고 밖으로 다시 나오면 조금 전에는 없던 이곳에 또 파리들이 득시글거리고 있다.

그리고 이 문의 맞은편에 작은 통로가 있는데 이 안에는 막다른 길이지만 대량의 그린 오브와 때리면 어느 정도 레드 오브로 들어오는 조각상이 있다. 이것은 얼마간 때리면 부서지면서 없어진다. 그리고 가장 끝으로 진행해서 그곳에 있는 문을 조금 전에 얻은 열쇠를 이용해서 열고 들어간다.

그리고 계속 앞으로만 가다보면 바닥에 이상한 것이 네 개가 보이는 곳이 있다. 이곳에 들어가면 결계가 쳐지고 벽에서 머리에 빨을 가진 유령이 나타난다. 이 녀석은 중간보스로서 이 미션의 마무리를 짓는 녀석이다. 이름은 "**테스 사이즈**" 유령의 대장썸으로 보이는 이 녀석은 머리 이외에는 공격이 들어가지 않는다. 테스 사이즈의 기술들은 다음과 같다.



1. 거대한 가위로 찌르기
2. 일정량의 데미지를 받아서 뿔이 하나씩 깨질 때마다 가위로 찌르면서 돌격하기
3. 가위를 마구 회전하면서 공격하기

녀석은 일정 데미지를 받으면 머리의 뿔이 하나씩 부서지며 이것이 다 부서지면 머리의 뼈부분이 부서지고 더 여기서 더 공격을 하면 죽는다. 그런데 문제는 장소가 너무 좁다는 것이다. 그래서 녀석의 공격을 절대로 허용해서는 안 된다. 이 전투의 관건은 녀석의 공격 횟수를 최대한 줄이는 것에 있다. 이 녀석을 상대하는데 있어서 절대로 하면 안 되는 것이 있는데 그냥 서서 하는 보통의 검공격은 절대로 녀석의 머리에 맞지 않는다. 오직 올려치기류와 점프 후 내려치기가 될 것이다. 특히 점프 내려치기는 녀석이 맞든 가위에 맞든 녀석의 움직임을 캔슬시키기 때문에 유효하다고 생각한다. 그리고 조금 여유로울 때는 샷 건으로 상대하자.



어쨌든 녀석을 이기고 앞으로 더 나가면 끝에 빛나는 것이 있고 이것을 얻으면 얼굴이 그려져 있는 열쇠를 얻는다. 그리고 이 미션은 끝난다.

Mission 7



시작하면 전 미션의 마지막에 얻고 끝났던 그 얼굴이 그려져 있는 열쇠가 저주 같은 것이 걸려있는 탓에 체력이 지속적으로 떨어진다. 꼭 독걸린 것처럼 말이다.

우선 열쇠를 얻은 곳에서 다시 돌아가는 과정이다. 그런데 또 퀘텀이 나타난다. 하지만 마지막 부분에 그런 오브가 있으니 너무 많이 맞지만 않는다면 괜찮을 것이다. 그리고 돌아가는 도중에 낮을 든 유령들이 공격을 하는데 이들을 죽여야 돌아가는 문의 봉인이 풀린다.

이 녀석들을 죽이면 여기서 주의할 점이 있는데 유령들을 만났던 곳의 오른쪽의 문으로는 지금은 들어가면 시크릿 미션이 나온다. 이제는 봉인이 풀린 사자머리가 그려져 있는 문으로 나가도록 하자. 그럼 처음에 이 지하수로를 들어갔었던 나선형 계단이 있는 방이 나온다. 이제는 원형의 문장을 때려서 중앙의 있는 기둥을 타고 올라가자. 그리고 안제로를 만났던 방으로 들어가는 것이다. 혹시나 기억이 나지 않는 사람들을 위해서 이 방의 위치를 설명하자면 이 기둥을 타고 올라가는데 마지막으로 보였던 두 개짜리 문짝이 있다. 이 방이다. 이 방에서 거울 왼쪽에 있는 얼굴 모양을 조사하면 이 열쇠를 열고 안에 있는 작은 문으로 들어가면 이 미션은 끝난다.



Mission 8

이번 미션은 처음에는 미션이라고 나와 있지 않는다. 그냥 작은 복도가 나오는데 밖으로 나와 보면 가장 처음으로 이성에 들어왔던 로비의 올라갈 수 없었던 꼭대기 부분의 다리임을 알 수 있다. 상당히 먼 간격이지만 간단히 점프로 건널 수 있다.



그리고 건너편의 문으로 가면 비로소 미션을 보여주는 화면이 나온다. 시작하면 못생긴 얼굴이 조각되어있는 문이 보이고 정면에는 파워업을 하는 모레시계가 있다. 그리고 위로 킁점프로 올라가서 처음에 들어왔던 문의 바로 위로 가면 더욱 못생긴 얼굴이 조각되어있는 문이 보인다. 이 곳으로 나오면 상당히 높아 보이는 성의 꼭대기부분이 나온다.



그리고 조금 넓은 곳이 있는데 이곳에서 오른쪽에 있는 문으로 들어가려고 하면 갑자기 문이 닫히면서 뒤에서 또 팬텀이 나타난다.

보스전 : 팬텀

이번에는 완전히 끝장을 내러 왔다는 각오로 덤비는데 공격타입이 조금 바뀌었다. 팬텀의 새로운 공격타입은 다른 것이 없다.

꼬리에서도 화염포를 연달아서 네 번정도 연사한다.



이것뿐이다. 나머지의 공격타입은 그대로이고 오히려 처음 싸웠을 때의 기둥 같은 것은 없기 때문에 놈의 움직임이 잘 보일 것이다.

여기서 결정적인 팁! 팬텀을 그대로 죽이지 않고 중간에 죽일 수 있다. 바로 중앙에 있는 유리바닥! 이 곳에 팬텀을 5~6번 정도 점프로 찍게 만들면 되는 것이다. 3번 이상부터는 점점 유리가 깨져나가는 것을 볼 수가 있다. 그리고 점점 균열이 생기다가 마지막으로 착지시키면 팬텀이 죽는다. 이것은 노멀에서는 그냥 이길 수도 있는 전투이기 때문에 앞으로 플레이할 하드모드나 단테 머스트 다이 모드에서 전투가 힘들면 사용하자.



너석을 죽이면 밑에가 무너지면서 떨어지는데 그 밑은 다름 아닌 로비, 그것도 그 중앙에 있던 위로 검을 들고 있는 동상의 창부분에 거꾸로 몸이 박혀버린다. 팬텀은 그렇게 죽는다.



그리고 문이 열렸다면 밑으로 내려가는 곳이 있을 텐데 이 전에 내려가지 말고 끝에서 스텝거를 사용해보자. 그럼 단테가 점프한 곳에 **블루 오브 조각**이 있을 것이다. 그리고 밑으로 내려가면 조금 넓은 곳이 있고 중앙에는 빛나는 아이템이 있다. 이것은 삼지창모양의 아이템이다.

그리고 앞에 파란 빛이 은은히 흘러나오는 조그만 구멍이 있을 것이다. 우선 이 양 옆으로 있는 동상 중에 왼쪽의 동상의 머리 위와 오른쪽의 구석에 있는 조그만 기둥으로 올라가면 숨겨진 레드 오브가 있다.



그럼 구멍의 아래로 내려가자. 그럼 작은 기계실 같은 방이 있고 중앙에 있는 기계의 왼쪽을 돌면 하얗게 빛나는 것이 있다. 이것을 검으로 치면 쇠사슬이 마구 풀리고 밖에 있는 성문이 열리고 다리가 내려지게 된다. 그리고 단테가 있던 방의 뒤쪽에 바닥에 있던 뚜껑이 열린다. 그리고 그 뚜껑의 옆에 있는 해골의 시체에 빛나는 것이 있는데 이것을 조사하면 그레네이드건을 얻게 된다. 이것은 파워가 엄청난 무기인 대신에 그 딜레이가 장난이 아닌 무기이다. 거의 대 보스전에서나 쓰일 것으로 보인다.

그리고 옆에 있는 뚜껑으로 내려가면 언젠가 왔던 곳이 나올 것이다. 앞에 있는 장치를 조사하면 삼지창을 꽂고 뒤에 물이 찬다. 그리고 밑의 층에 있던 철창문이 열린다. 그런데 이 철창문을 그대로 두면 점점 닫히는데 닫히기 전에 빨리 내려가야한다. 만약에 철창문으로 들어가는데 실패하면 다시 올라와서 삼지창으로 찔러서 다시 열어놔야한다.



중간에 보이는 적들은 무시하자. 그렇게 최대한 빨리 가면 들어갈 수 있을 것이다. 철창문에 들어가면 오른쪽의 구석에 또 살짝 넘어서 들어가는 곳이 있는데 이 곳에서 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다. 그리고 성문 밖으로 보이는 문을 나가면 미션은 클리어된다.



저렇게 뛰어서 안으로 들어가면 오브를 얻는다

Mission 9



성 밖으로 나왔다. 이제부터는 전혀 색다른 경치를 보게 될 것이다. 다리를 건너면 성의 다리는 다시 올라가서 당분간은 돌아갈 수 없다. 어쨌든 앞으로 전진하면 묘비가 하나 중앙에 있고 앞에는 나선형 단이 있는데 묘비의 뒤에 데빌 스타가 있다.

나선형 계단을 내려오고 끝에 있는 문을 나오면 정말로 광장이 있다. 그런데 이번에는 새로운 적들이 등장했다. 리자드맨처럼 생겼는데 방패도 가지고 있고 투구도 쓴 것이 강하게 생겼다. 정식 이름은 "블레이드"라고 한다. 이 놈들은 결코 인형들처럼 거저 맞아주지는 않는다. 방패나 투구 등은 조금 막으면 부서진다. 나머지는 공격을 잘 한 다지만 그리 위협이 되지는 않는다. 어쨌든 이 녀석들을 죽이고 서서히 주위를 둘러보면 정말로 갈 곳이 많다는 것을 알 수 있다. 이 중에서 단테가 처음으로 나온 문을 보는 방향을 정면으로 할 때 오른쪽의 구석으로 가면 묘비가 있는데 공격을 해서 밀어낼 수가 있다. 그러면 그 아래에서 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다. 갈 곳은 많지만 지금 갈 수 있는 곳은 한 군데 뿐이다. 바로 정면에 있는 커다란 입구이다. 이곳으로 가기 전에 오른쪽의 문 앞에 이어져있는 통로의 오브들을 전부 챙겨도 될 것이다. 이 중에서는 최초로 옐로 오브를 직접 얻을 수 있다.



입구로 들어갔으면 주위에는 또 올라가는 사다리가 네 개정도 있다. 양쪽의 어느 쪽이든 위에는 길이 하나로 이어져 있다. 이 길의 양쪽 끝에는 각각 옐로 오브와 데빌 스타가 있다. 그리고 길의 중간지점에 있는 원형의 문장을 때리면 광장에 있던 동그란 것들이 움직이면서 펼쳐진다. 이것을 차례대로 타고 올라가면 된다. 가는 순서는 카메라 시점이 정면을 잡아 줄 것이다.



그렇게 끝까지 올라가면 그곳에는 이프리트라는 불의 장갑이 있다. 설명은 공략을 하기 전에 이미 했던 바가 있다. 이것을 얻으면 처음에 블레이드들과 싸웠던 큰 광장으로 나가자. 그럼 이벤트가 일어나고 거대한 새가 나타난다. 이 새의 이름은 그리폰이다. 녀석은 팬텀이 죽은 것을 양값음이라도 하고 싶어서 온 것일까?...하지만 이런 거대한 새를 앞에 두고서도 우리의 거만한 단테군은 쫓지 않는다. 여전히 비웃을 뿐이다. 그리고 전투가 시작된다.

보스전 : 그리폰

녀석은 거의 모든 공격을 공중에서 해결한다. 어떻게 보면 난해할 수도 있는 보스인데 그레네이드건을 잘 쓰면 의외로 쉽게 이길 수도 있다. 하지만 그레네이드건의 딜레이를 극복을 해야 하는데 그 방법으로서는 쏘고 난 직후에 점프로 캔슬하라는 것이다. 이렇게 하면 쏘고 피하는 효과까지 나올 수가 있는 것이다. 아니면 그냥 권총으로 해결할 수도 있다. 그리고 그리폰의 공격이 상당히 신선한 것이 피하기가 그리 용이하지 않을 수도 있다. 그리폰의 기술들을 열거하자면 다음과 같다.

1. 최고높이에서 전기를 두 줄기를 쏘면서 내려 쫓히는 기술
2. 앞으로 날아오면서 에너지덩어리를 폭격하듯이 쏟아내는 기술
3. 전기 두 줄기를 양 옆에서 가운데 쪽으로 모으는 기술
4. 가로로 되어있는 전기를 앞으로 고도를 바꿔서 수차례 날리는 기술
5. 몇 줄기의 전기가 사방에서 한 군데로 모이는 기술
6. 땅에 내려와서 돌진하는 기술



한 가지 알려줄 것은 녀석의 공격은 먼저 이루어져야 보이는 것이 대부분이라는 것이다. 1번은 최고의 높이로 올라가기 때문에 알아볼 수는 있다. 그리고 2번은 옆으로 잘 구르면 되는데 한번만 굴러서는 영향권을 벗어나기가 힘들다. 빨리빨리 구르자. 3번은 공격에 너무 치중하다보면 맞는 일이 있는데 이런 것은 어쩔 수 없다 치고라도 피할 수 있는 것은 최대한 피해야 한다. 그리고 4번이 피하기가 힘든데 무조건 단테의 높이로 날아오기 때문에 가만히 있으면 맞는다. 상당히 난해한 부분이다. 5번은 그리 맞는 경우는 없을 것이다. 멀리만 있다면 말이다. 6번은 정말로 짜증나게 접근하는데 그냥 옆이나 뒤로 뛰면서 공격을 하든지 아니면 이 공격을 멈출 때까지는 그냥 후퇴하고 있으면 그리 맞지는 않을 것이다.



녀석에게 이기면 녀석은 전기에 휩싸이면서 도망을 간다. 그리고 이프리트를 얻으러 들어갔던 큰 입구의 오른쪽에 있는 문의 양 옆을 보면 한쪽에만 불이 있는 것이 있다. 나머지 꺼져있는 것을 이프리트의 장갑으로 그냥 한 대 치면 불이 붙는다. 그리고 문이 열리게 된다.



들어가면 숲이 나온다. 이 곳에서 왼쪽의 벽위에 올라갈 수 있는 곳이 있는데 이 위를 킥점프로 해서 위를 손으로 붙잡고 올라갈 수가 있다. 이 위에는 레드 오브 두 개와 홀리 워터가 있다. 하나는 보이는 곳에 있지만 하나는 잘 안 보이는 곳에 있지만 보이는 오브의 바로 왼쪽에 있으므로 그 쪽에서 뛰면 된다.

그리고 다음으로 가는 문을 열려고 하면 봉인이 걸려있다는 것을 알 수 있다. 그리고 뒤에서 나타나는 적들은 인형들과 새로운 불을 뿜는 녀석이다. 이번에 이프리트의 위력을 보는 것도 좋을 것이다.

문 안으로 들어가면 과워업을 하는 모레시계가 있으니 이프리트의 기술을 가지고 싶은 사람은 만들도록 하자. 그리고 부술 물건은 부수고 밑으로 내려가면 불쏘는 도마뱀 녀석들이 대량으로 나온다. 일단 이 녀석들은 공격을 맞다가 일단 막으면 바로 불을 뿜기 때문에 막으면 바로 굴러서 빠져야 한다. 그리고 한 곳으로 몰리지 않게 주의 하자. 이 곳에 있는 묘비들도 전부 부술 수 있으며 이 전투가 끝나면 처음에 계단을 내려와서 오른쪽에서 둥그런 벽이 있는데 이 곳으로 올라간 다음에 그 위의 벽을 킥점프로 올라가면 그 위에 데빌 스타와 뒤쪽에는 때려서 레드 오브를 뿜는 석상이 있다. 마음껏 레드 오브를 뿜고 내려오면 끝에 레드오브를 200개를 소비하면서 열수 있는 문이 있다. 이 문을 열고 들어가면 이 미션은 끝난다.



Mission 10

전 미션에서 마지막에 들어간 문은 일종의 말도 안 되는 길이다. 길이 처음에 두 갈래 길인데 이 곳의 적을 전부 없애고 갈림길의 중앙에 있는 묘비를 조사하면 하얀 빛이 단테를 인도한다. 만약에 이 빛이 가는 데로 안 따라가거나 묘비를 조사를 안 하고 가거나 혹은 이 곳의 적을 죽이지 않고 가버리면 전 미션의 그 문으로 다시 나오게 된다. 총 세 번을 따라가면 되지만 적들이 저항이 만만치 않다. 이 중에서 두 번째로 들어간 곳에서 묘비 앞에 서면 숨겨진 레드 오브를 얻을 수 있다.



처음에 보이는 비석을 조사하면 빛이 나온다



적들까지 다 죽여야 이 빛은 다음 길로 가는데 방향은 랜덤한 방향으로 간다



어쨌든 다 지나면 또 넓은 곳이 나오고 돌을 뺀 거미가 나온다. 이름은 사이클롭스라고 한다. 이 녀석들은 성에서 얻은 그레네이드 건이 효과적이다. 그리고 팬텀과 마찬가지로 사이클롭스가 점프로 깔려고 할 때는 그냥 점프를 해주면 공중에서 깔리는 것이 아니라 밟고 다시 뿜다는 것이다.

그리고 주위에는 벽점프로 뛰어야 하는 높이에 그린 오브가 떠 있으니 에너지가 모자르면 먹도록 하자. 거미들은 얼굴에 그레네이드 건은 두어 방정도 쬐주면 죽는다. 전부 두 마리가 있는데 다 죽이면 가운데에 있는 문이 열리고 그 안에 들어가면 이 미션은 끝난다.

Mission 11



처음부터 데스 사이즈가 나온다. 그리고 바로 나왔던 곳으로 다시 돌아가면 시크릿 미션이 나온다. 일단 미션 설명으로 돌아가서 데스 사이즈가 전에 나왔던 녀석과는 약간 다른 타입의 녀석이다. 이 녀석을 쓰러뜨리면 문 앞에 발판이 생기는데 별로 중요한 것은 아니고 중앙에 있는 구멍으로 뛰어 들어가자.

들어가자마자 블레이드의 공격이 시작된다. 그리고 구멍의 아래에는 아주 좁은 방이 있고 안 쪽에 파워업하는 모레시계가 있다. 그런데 오른쪽을 보면 벽이 금이 가고 빛이 새어 들어오는 곳이 있는데 이곳을 부수면 안에 통로가 있다. 그런데 블레이드들이 잔뜩 튀어나온다. 피하는 것은 이미 포기를 하고 마인모드나 걸어서 순식간에 쓰러뜨리자.



위가 뚫린 통로로 올라가면 처음에 있었던 곳에서 유리 때문에 못 얻었던 곳으로 나오게 되고 그 안에서 **순결의 증표**라는 아이템을 얻는다. 웬 너수같이 생긴 푸르죽죽한 아이템이다. 이것을 가지고 돌아가기 전에 그 위에 올라가는 곳이 있을 것이다. 그냥 바닥에서는 올라갈 수가 없지만 기둥의 턱을 하나 올라간 상태에서는 올라가는 것이 가능하다. 그럼 그 위에서 숨겨진 레드 오브가 나온다.



이것을 가지고 다시 돌아와서 데스 사이즈와 싸웠던 곳에서 앞부분에 위와 아래에 문이 두 개가 있는 곳으로 들어간다. 위나 아래나 같은 방이니까 어디로 가든 상관은 없다. 이 안에서 아래에 끝에 파란 계단 같은 곳을 조사하면 순결의 증표를 사용하게 된다. 그럼 그곳에서 성배를 얻는다. 그런데 들어온 문이 닫혀버리고 다시 네로 안제로가 나타나게 된다. 그리고 두 번째 전투가 시작된다.



보스전 : 네로 안제로

녀석과 싸우는데 전법은 전과는 그리 크게 다르지 않다. 하지만 녀석이 좀더 잘 싸운다. 이번에 안제로가 새로이 선보이는 기술은 다음과 같다.

1. 기습 발차기가 생겼다.
2. 올려치기로 높이 올라간 다음에 발차기로 내려찍는다.



아주 치열한 전투가 예상된다

이 밖에 요소는 전보다 상당히 잘 막는다. 그리고 처음에 이 녀석과 싸웠던 곳보다는 장소가 좁아서 또 그것도 장애가 된다. 필자의 추천기술은 검공격 2번에 시간차 3연침이 가장 잘 들어간다. 물론 마지막 타는 스팅거가 데미지가 좋다. 마구 찌르기는 녀석의 경직을 이용하지 않는 이상 끝까지는 거의 안 들어간다. 놈의 공격을 검으로 쳐내면 경직이 생기는데 이 때 공격할 수도 있고 높이가 막아도 한 번더 치면 놈도 공격하려다가 막히고 다음에는 검에 빛을 내면서 공격하려하는데 이 때도 검으로 쳐버리면 또 경직이 생긴다. 이렇게 만들고 치는 방법도 있다. 그리고 점프로 놈의 공격을 잘 피해야 할 것이다.

전투가 끝나면 안젤로는 죽는 건지 도망인지 알 수 없는 결말을 보이면서 빛이 되어서 사라진다. 그리고 이 방의 2층에 기사의 흉상이 있는 방이 있는데 그곳이 잠시 클로즈업된다. 올라가서 기사 흉상을 조사하면 성배를 사용하고 밑의 층에 있는 문이 열리고 안에 들어가면 이 미션은 클리어된다.

Mission 12

이 미션에 앞서서 수중에서의 조작법에 대해서 알려준다. 잠깐 조작법으로 다시 돌아가서 여기서 수중에서의 조작법에 대해서 설명하겠다.

방향키 및 아날로그스틱	단테의 방향을 정함
×버튼	옆으로 45도정도 빠른 선회를 한다. 방향키나 아날로그스틱을 왼쪽으로 하고 누르면 왼쪽으로 돌고 기본은 오른쪽으로 돈다.
△버튼	앞으로 헤엄치기

이상과 같다. 그리고 처음 들어오면 앞에 과워업을 하는 모레시계가 있고 인형들과 좀 싸운 뒤에 앞으로 나가면 부서진 배가 있다. 단테가 나온 곳의 왼쪽에는 때려서 레드 오브를 뽑는 독수리 상이 있다.

그리고 이 앞에는 작은 물이 있는데 들어가면 위에서 설명한 조작법에 의해서 움직이게 된다. 이 안에 작은 레드 오브가 있으니 이것으로 알아볼 수 있을 것이다. 배위에는 올라갈 수 있는 것처럼 되어있으면서 올라갈 수 없다. 그냥 물 속으로 들어가자.



물속으로 가면 화면이 바뀐다. 전에 물에 빠졌을 때처럼 데미지가 생기는 것은 아니고 그냥 무제한 물속에 있을 수 있다. 이제는 헤엄쳐서 앞에 있는 오브들을 다 먹어보자. 조작이 조금은 자연스러울 것이다. 그럼 왼쪽 구석에 배 밑동이 부서져서 구멍이 있는데 그곳으로 가자. 그럼 그 안에 블레이드 한 마리가 헤엄치고 있는데 유감스럽게도 현재의 단테로서는 물속에서 공격할 방법이 없다는 것이다. 이곳의 바닥에 있는 상자들을 잘 조사하면 언터처블을 얻을 수가 있다. 지금 블레이드 때문에 연기가 힘들면 나중에 나오면서 얻어도 된다. 여기서 위를 보면 배의 바닥에 구멍이 있어서 올라갈 수 있다는 것을 알 수 있다. 서둘러서 올라가자.

그럼 배의 내부로 들어오게 되고 계단으로 올라가자. 바로 블레이드의 습격이 있다. 그리고 구석에서 수중에서만 사용할 수 있는 니들건이라는 것과 그 뒤의 상자를 조사하면 데빌 스타를 얻을 수 있다.



한번 시험 삼아서 옆에 내려가는 물속으로 들어가 보자. 그럼 바로 뒤에 블레이드 한 마리가 있으니 사살 시키자 따로 니들건을 장비할 필요는 없다. 그냥 쏘면 나간다. 그리고 이 안에서 드럼통들을 니들건으로 맞추면 레드 오브가 나오는 것도 있다.



그럼 이제 다시 배의 위층으로 올라가자. 니들건을 얻은 곳에서 옆에 올라가는 계단으로 올라가면 배의 위로 올라갈 수 있다. 배위에는 돛대 위를 비롯해서 레드 오브가 곳곳에 있으니 먹도록 하자. 이중에서 배의 세 개의 돛대 중에서 앞부분에 있는 돛대의 꼭대기에서 배의 앞부분 쪽으로 스텝거를 날리면 스텝거 점프를 하면서 배의 앞부분까지 날아가는데 여기에서 **블루 오브 조각**이 떨어진다. 이 방법이 아니면 안 된다. 그리고 미션의 시작 때의 화면에서 봤던 문이 보인다. 이 문을 조사하면 또 지긋지긋한 데빌 사이즈가 나타난다. 이 녀석은 전의 패턴과는 같으니 이번에는 설명을 제하도록 하겠다.

어쨌든 이놈을 없애면 다시 한번 이 문을 조사하자. 그럼 배에 곳곳에 있는 화로(?)들에 불이 붙게 되고 배가 움직인다. 어쨌든 배는 나아가고 성의 주변에 있는 수로로 나오게 되는데 이 때 어디선가 갑자기 나타나는 거대 생물체는 전에 싸우고 도망갔었던 그리폰이었다.

보스전 : 그리폰

너무 지역이 협소하고 이것저것 걸리는 것이 많다. 게다가 이 녀석은 그 특성상 검으로는 거의 공격이 불가하니 밀는 것은 총밖에는 없다. 그런데 이번에는 그레네이드건이나 샷 건보다는 그냥 권총을 권한다. 이 녀석은 권총에도 에너지가 잘 떨어지고 이런 장소에서 그레네이드건을 쏘기에는 용이하지가 않다. 그리고 샷 건은 너무 거리가 멀어서 권총만도 못하다. 이번에 그리폰이 가지고 온 새로운 기술은 다음과 같다.

1. 단테의 몸과 연결이 되는 전기장이 단테를 따라 다니는 기술.
2. 제자리에서 레이저를 바닥에 쏘고 이리저리 지지는 기술



1번은 마치 고무줄에 쇠추를 단 듯이 날아온다. 만약에 단테가 피한다면 단테의 몸에 붙어있는 고무줄의 영향으로 쇠추가 다시 단테에게 정확히 돌아오는 원리이다. 이것이 단테에게 맞으면 일단은 데미지 없이 하늘높이 솟구쳐 올라간다. 그리고 공중에서 한 번 더 맞으면 공격판정이 되는 것 같다. 서있어도 맞을 때도 있다. 이것은 단테가 총으로 쏘서 없앨 수 있다. 그리고 그리폰의 공격은 이 협소한 지형과는 상관없이 마구 공격이 들어오기 때문에 더욱 미치는 것이다. 그리고 가끔은 전기장을 맞고 높이 올라가는 것도 좋은 방법이 될 수도 있다.

이 녀석을 이기면 이제는 진짜로 검으로 막혀있는 문이 열리고 조사하면 이 미션은 끝나게 된다.



Mission 13

단테가 들어온 방은 선장실이였다. 왼쪽에는 파워업하는 여신상이 있고 오른쪽에는 헤르메스지팡이가 있다. 그런데 이 지팡이를 뽑자 배가 요동을 치다가 갑자기 물이 터져 들어와서 순식간에 가라앉는다.



이것이 바로 문제의 지팡이이다



지팡이를 뽑고 배가 침몰하는 장면

어쨌든 순식간에 물속에 있게 된 단테. 헤엄쳐서 방금 물이 들어온 곳으로 나가자. 그럼 블레이드가 두 마리가 헤엄치고 있다. 그리 겁먹을 필요는 없고 그냥 다가가서 열나게 니들건을 난사하자. 이놈들을 다 죽이면 앞에 있는 내려가는 계단의 봉인이 풀린다. 그리고 배의 밑으로 가서 밖으로 나가면 미션은 클리어이다. 어찌 보면 이것도 쉽게 A랭크를 받을 수 있을 것이다.

Mission 14



이 상자를 조사하자

일단 다시 배 안으로 돌아가서 다시 선장실에서 선상의 시체 위에 있는 해골을 조사하면 시크릿 미션이 나온다. 이제 배의 바깥으로 나왔으니까 물 밖으로도 나오자. 일단 물로 나오면 오른쪽으로 가면 또 들어갈 수 있는 물이 있다. 이 안에 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다. 조금 진행하면 인형들이 있는데 왼쪽에서 처음으로 맞닥뜨리는 빨간색의 인형이 있던 곳에는 보물상자가 있다. 이 중에서 뚜껑이 열린 상자를 조사하면 홀리 워터가 있다. 그리고 위에 있는 문을 들어가면 본격적인 미션 14가 시작된다.

문을 열고 내려오면 오른쪽에 이 게임 최초로 트랩이라는 것이 있다. 그런데 바닥에 아까부터 이상한 구멍들이 많이 있는 것을 볼 수가 있다.



그리고 길은 외길이니 계속 가면 굽은 복도의 중간쯤에 철창문이 있는 것도 볼 수가 있다. 그냥 끝까지 가면 또 다른 가시벽에 해골이 박혀있는데 몸에서 아이템이 있다. 이것은 해골모양이 있는 방패이다. 이것을 가지고 해골의 팔이 레버로 되어있는데 이것을 내릴 것이냐고 묻는다. 레버를 내리면 조금 전에 지났던 철창문이 열린다. 그 대신 지금까지 왔던 길의 바닥에 있는 구멍에서 창들이 올라왔다 내려갔다 하고 거기에 또 바닥이 한 쪽으로 회전한다. 그리고 회전하는 바닥에서 그대로 있으면 레버를 내렸던 해골이 있는 가시벽으로 밀려가게 되는 것이다.



그러니까 앞으로 안 갈 수가 없는데 바닥에서 가시가 나오는 것을 신경 쓰면서 가야 한다. 바닥에서 나오는 가시들은 타이밍만 보면서 가면 그리 어렵지는 않다. 그리고 끝까지 가면 오른쪽으로 빠지는 길이 있어서 들어가면 더 이상 회전하는 바닥이 아닌 정상의 바닥으로 돌아오게 된다. 그리고 철창문안에 있는 원형 발판에 올라타면 위로 올라가게 된다.



올라오면 뒤에는 폭포가 흐르고 앞에는 동굴이 있는 곳에 나오게 된다. 이 곳에서 처음에 왼쪽으로는 파워업을 하는 여신상이 있고 방금 나왔던 곳의 뒤로 가면 밑에 폭포가 떨어지는 곳까지 갈 수가 있는데 폭포의 중앙에 홀리 워터가 있다.

이 곳에서는 보통의 방법으로는 얻기가 힘든 오브들이 있는데 이것들은 레드 오브 4000짜리인 공중 이단점프가 없다면 힘들 것이다. 이 오브의 목록은 레드 오브, **블루 오브 조각**, 그리고 꼭대기에 옐로 오브이다. 얻는 법은 일단 올라온 곳의 천장에 있는 레드 오브는 기본으로 얻을 수 있을 것이다. 조금 바깥에서 이단 점프로 간신히 붙잡고 올라갈 수 있다. 그리고 올라가면 카메라가 바뀌는데 정면에 있는 돌중에서 약간 오른쪽에 조그만 평지대가 있다. 그곳으로 이단점프로 착지하는 것이 가능하다.



저쪽을 향해서 스팅거 점프를 하자

이 뒤부터는 잘 봐가면서 꼭대기까지 올라갈 수 있을 것이다. 꼭대기에는 옐로 오브가 있다. 그리고 블루 오브 조각은 이렇게 올라가는 것이 아니고 그냥 처음에 천장으로 올라가기 위해서 있던 곳에서 오른쪽으로 그냥 이단 점프를 하면 된다.



그리고 동굴의 밖으로 나가면 산의 바깥이 나오고 바로 블레이드가 세 마리가 공격을 한다. 하지만 웨도우가 두 마리가 공격을 할 수도 있다. 장소도 좁아서 도망이 곤란하지만 낮은 천장 같은 것은 없기 때문에 점프로 회피정도는 가능할 것이다.

다 물리치면 밑으로 내려가다 보면 처음에 나왔던 동굴에서 바로 밑에 쭤에 또 하나의 동굴이 있고 왼쪽의 최고 아래의 구석에 보면 또 하나의 동굴이 있는 것을 볼 수가 있다. 바로 밑에 있는 동굴에는 올라갈 때 그린 오브와 올라가서 구름다리를 건넌 직후에 오른쪽의 밑에는 **블루 오브 조각**이 있

다. 그리고 왼쪽으로는 매려서 레드 오브를 뽑는 독수리상이 있고 나머지는 특별한 것은 없다.



왼쪽의 구석에 있는 동굴로 들어가면 레드 오브 200개를 소비하면서 열리는 문이 있다. 이곳에서 인형과 불을 쏘는 녀석의 연합공격이 있다. 다 물리치고 왼쪽의 위에 올라가는 원형의 돌이 있는데 이 위에서 데빌 스타를 얻을 수 있다. 그리고 맞은편의 원형의 돌 위에는 또 올라가는 곳이 있는데 이 끝에 숨겨진 레드오브가 있다.

그리고 위의 기다란 계단으로 올라가서 빨간 봉인의 문에서 레드 오브를 100개를 쓰면서 들어가면 동그랗게 물이 고여있는 곳이 있는데 이 곳의 맞은편의 문까지 열고 나가면 미션이 끝난다.



Mission 15



이번 미션은 처음에 나오면 그리폰과 처음으로 싸웠던 큰 광장에 나오게 된다. 이 시점에서 다시 돌아가서 스텝이 있던 곳으로 가서 엘리베이터에서 돌아가는 쪽의 가시 바닥 옆을 보면 벽에 그림이 있는데 그것을 조사하면 시크릿 미션을 할 수가 있다. 이제는 다시 미션으로 돌아와서 처음에 단테가 나온 곳은 이프리트를 얻은 큰 입구의 왼쪽의 문에서이다. 그리고 이 광장에서는 사이클롭스가 두 마리가 있다.

다 죽이고 이제는 오른쪽의 문들로 가자. 이 쪽에는 중간에 커다란 문이 있고 양쪽의 끝에는 방패가 있는 문이 있다. 전의 미션에서 가시에 박혀있던 해골에게서 얻은 방패를 두 개의 문을 전부 열 수 있다. 필자는 두 가지 중에서 먼저 빨간색의 문을 먼저 열고 들어갔다. 그래서 이쪽부터 공략해 나가도록 하겠다.

그런데 먼저 말해줄 것은 이 두개의 방패문을 들어가는 순서는 파란색이나 빨간색 어느 색이든 상관없이 단지 최초에 들어가는 곳에서 무조건적으로 마광석이 있고 두 번째의 문안에는 없다. 그리고 각 문마다 최종적으로 얻는 아이템이 있는데 먼저 얻는 것이 1번이라고 하면 어느 곳을 가나 무조건 1번이 먼저 나온다는 것이다. 쉽게 말하면 밑에서 설명을 하겠지만 렌스라는 아이템을 먼저 얻는데 이것이 처음에 파란 문을 먼저 가도 그곳에 먼저 나오고 빨간 문을 먼저 들어갔어도 그곳에 먼저 나온다는 것이다.

<빨간 방패의 문>



일단 이 안으로 들어가면 아래로 내려가는 계단이 있는데 일단 내려가지 말고 뒤쪽으로 가면 뭔가가 빛나는 것이 있다. 이곳을 조사하면 마광석이라는 아이템을 얻는데 가지고 있는 것만으로도 주위를 환하게 비추는 아이템이다. 그리고 이 위에 있는 턱 위로 올라가면 숨겨진 레드 오브를 얻을 수가 있다.

이것을 얻었으면 이제는 계단을 내려가자. 내려가면 원래는 굉장히 아무것도 안 보일 것이지만 마광석의 도움으로 잘 보일 것이다. 그런데 계단을 내려오면 불을 쏘는 녀석들이 있다. 이 녀석들을 죽이고 동그란 곳에서 오른쪽에 있는 금이 가있는 벽을 부술 수 있다. 이 안에는 온갖 기물들이 있는데 전부 부수면 많은 아이템이 있다. 이 안에는 그린 오브, 옐로 오브, 레드 오브 다수가 있다.



오른쪽에 있는 벽이 금이 가있다



그리고 맞은편에 있는 문으로 들어가자. 들어가면 벽에서 가시가 나오는 곳이 있고 오른쪽에 원형의 문장을 때려서 활성화 시키는 것이 있는데 활성화를 시키면 안쪽에 있는 아이템을 얻는 곳에서 발판이 내려오게 된다. 이것이 두 개가 있으니 확실하게 다 하도록 하자. 중간에 오른쪽으로 들어가는 길이 있는데 이 안에는 마력 게이지를 채워주는 마법진이 있다. 그리고 끝에 가서 발판을 건너지 말고 아래로 가서 적들을 물리친 후에 렌스가 있는 턱의 밑에서 점프를 하면 블루 오브 조각을 얻을 수가 있다. 정확한 위치를 찾기가 힘들 수도 있는데 밑바닥에 서서 일단은 중앙에서 서고 두 번째 발판 정도의 거리에서 렌스가 있는 곳으로 이단점프를 하면 얻을 수 있을 것이다. 그리고 발판 위로 건너서 끝에 가면 첫 번째 아이템으로 렌스를 얻는다.



그런데 방금 왔던 발판이 들어가 버린다. 위에서 설명한 블루 오브 조각을 얻는 것은 이렇게 이런 이유 때문에 랜스를 얻기 전에 해야 하는 것이었다. 이쯤에서 예전에 이프리트를 얻었던 곳으로 다시 가면 그 자리에 언더처블이 있다. 지금쯤 가는 것이 시기상으로 적격일 듯하다.

<파란 방패의 문>



이 안에는 처음에는 빨간 문과 대칭인 구조이다. 안에서 불쏘는 녀석들과 싸울 때까지는 대칭인 것이다. 그리고 역시 금이 가있는 벽을 부수고 들어가면 빨간 문의 비밀방보다도 좋은 아이템이 있는데 그 목록은 그린 오브, **블루 오브 조각**, 홀리워터, 그 옆에 있는 작은 병 같은 것을 부수면 레드 오브가 대량으로 들어온다.

그리고 파란 색의 문으로 들어가면 갑자기 신 사이즈(낮을 든 유령)들이 좁은 길에서 나타나고 계단을 내려가면 전의 미션에서 보았던 회전하는 바닥에 끝에는 또 가시 벽이다. 아마도 회전하는 바닥까지 나와서 가시 벽에 닿지 않게 앞으로 빠지면서 샷 건으로 사이즈들을 죽이는 것이 좋을 것이다. 그런데 조금 앞으로 나가면 벽에서 또 가시가 나왔다 들어갔다 하니까 이것도 주의하자. 이것들은 들어가길 기다리고 있다가 스텝거(앞으로 찌르면서 나가는 것)로 나가면 편할 것이다.



이렇게 좁은 곳에서 싸우기에는 곤란한 적이다



이런 가시도 난이도가 높으면 엄청난 데미지를 받는 수가 있다



그리고 가시를 두 개를 지났을 때 왼쪽에 길이 있는데 이 곳은 바닥에서 동그란 원에서 하얀 빛이 나오는데 D.T게이지를 전부 채워주는 역할을 한다. 끝까지 가면 오른쪽에 들어가는 길이 있는데 바로 밑바닥에는 이상한 가스 같은 것들이 있다. 이곳에 떨어지면 독 데미지로서 조금씩 에너지가 떨어진다. 하지만 금방 다시 올라올 수는 있다. 발판들을 잘 이용해서 건너편까지 가자. 건너기가 뭐하다면 데빌로 변신해서 가도 좋다. 그럼 끝에 나이트메어 베타가 있다. 그리고 이제는 이곳의 볼일은 끝났으므로 다시 나가자.

이렇게 해서 두 군데의 문을 들었는데 위에서 중요하게 말했지만 어느 곳으로 가든 간에 처음으로 얻는 아이템은 랜스이고 두 번째로 얻는 것은 나이트메어 베타이다.
이제는 두 개의 문의 사이에 있는 큰 문으로 가자. 그럼 랜스를 사용해서 열 수 있다.



들어가면 커다란 광장이 나오는데 이 곳에서는 중앙에 커다란 마법진이 있고 단테가 들어온 문의 양쪽으로 90도 방향에 이상한 것이 있다. 그 안에 들어가면 위에 있는 다리로 순간이동을 하는 것이다. 아직은 중앙의 마법진에는 가지 말고 위에 올라가서 아이템을 챙기자. 위에 있는 목록은 그린 오브, 옐로 오브이다. 또 맨 위층의 중앙의 다리로 가면 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다. 그리고 준비가 되었다면 중앙의 마법진으로 들어가면 이벤트가 일어나고 그리폰이 다시 나타난다. 이제 그리폰과의 최후의 싸움이 벌어진다.



사진의 위치에 서기만 하면 블루 오브 조각을 얻는다

보스전 : 그리폰

이번에는 그리폰의 죽음을 각오하고 덤빈다. 그리폰은 언제나 그랬지만 권총이 가장 좋다. 빨리만 쏘면 그레네이 드건 보다도 훨씬 데미지를 빨리 줄 수 있기 때문이다. 그리폰은 마지막 전투이니만큼 상당히 저돌적으로 나온다. 그리폰의 기술은 다음과 같다.

1. 단테에게 돌진해서 받아버리는 공격
2. 전기장을 사방에서 중앙으로 모으는 것과 에너지볼을 동시에 날리는 것
3. 전기장을 세로로 몇 줄을 단테에게 일제히 수차례 날리는 것
4. 충전에 있던 전기장을 가로로 단테의 높이에 맞춰서 날리는 것
5. 전기장의 기둥을 마구 주위에 뿌리다가 한 줄씩 단테에게 날리는 것



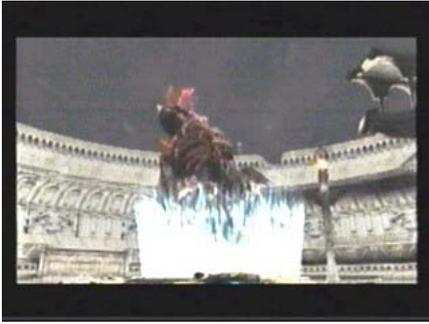
이 공격은 처음 보는 사람들은 상당히 피하기 힘든 공격이다

충전의 패턴대로만 상대하면 충분히 이길 수 있다. 다만 공격범이 조금 많이 달라져서 의아해 할 것이다. 녀석의 에너지가 반 정도가 남았을 때 녀석은 균형을 잃고 떨어지다가 위에 있던 다리를 무너뜨리고 대신 자신의 날개 한쪽을 완전히 잃는다.



한 쪽 날개가 부러졌지만 날 수는 있다

그리고 이제부터는 지상전이 시작된다. 더욱더 저돌적이 되는 그리폰 일단 위의 기술 중에서 1번은 전과 같은 전법이니 걱정할 것은 없고 2번은 대충 피할 수 있다. 그리고 3번은 날아오는 전기를 잘 모고 총을 쏘면서 사이사이로 피해도 된다. 4번도 마찬가지로 전과 같고 5번도 이미 배에서 선보인 바가 있다.



결국은 단테의 승리로 이어지고 그리폰은 중앙의 마법진에서 떠올라가는 힘에 의해서 위에 있던 다리의 중앙에 몸을 찍히고 만다. 그리고 그리폰의 얼굴 앞에서 단테가 약 올리듯이 서있고 그리폰은 단테보고 "너는 전설의 마검사인 스파다...아니 그 이상이다."라고 한다. 그런데 하늘이 이상해지더니 빨갱게 빛나는 거대한 눈이 세 개가 나타나더니 그리폰을 임무에 실패했다는 이유로 엄청난 마력으로 죽여 버린다.



이제는 중앙에 있던 마법진 대신에 그곳에 박혀버린 기둥의 위에 올라가는 발판이 생겼을 것이다. 그곳에 타면 안으로 들어간다. 그 안에서 운명의 수레라는 아이템을 얻는다. 그리고 이번 미션은 끝나게 된다.



이 안으로 들어가자



Mission 16

그대로 있던 자리에서 시작하는데 다시 올라가려고 하는데 옆에 **블루 오브 원석**이 있다. 그리고 성안으로 다시 들어가자. 광장에서 불빛이 가는 길을 알려줄 것이다. 지금 다시 그리폰과 싸웠던 곳으로 가면 시크릿 미션이 있다. 그리고 성의 다리에 가면 전에는 다리가 끝나는 지점에서 아무 일도 일으킬 수 없었던 이상한 문장이 있는데 이곳을 조사하면 조금 전에 얻었던 운명의 수레를 사용해서 다리를 다시 내리게 된다. 그리고 성으로 다시 들어가는 것이다.



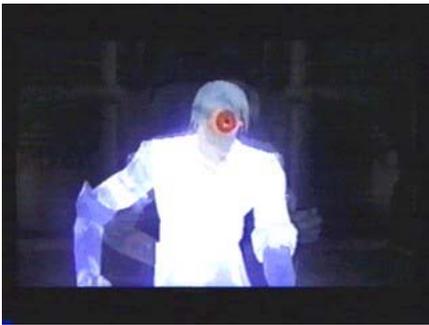
성안에 들어가면 분위기는 상당히 변해서 어두워졌는데 마광석의 영향으로 주위는 밝은 상태이다. 그리고 원래 있어야 할 문 등이 없어지고 이상한 현상이 되어있다. 로비에는 정면에 있는 계단을 볼 때 기준으로 오른쪽의 뒤쪽에 **블루 오브 조각**이 있다. 그리고 중앙의 동상에 이단 점프로 올라갈 수 있는데 그곳에서 정면에 보이는 또 다른 **블루 오브 조각**을 향해서 긴 점프로 가면 얻을 수 있다.



그런데 로비에는 중앙의 계단의 뒤쪽에 원형의 문장이 새로 생겨있다. 현재는 파란 문은 봉인이 걸려있는 상태이다. 문장을 때려서 활성화하면 중앙에 있던 말탄 기사의 동상이 위에서 팬텀 때문에 생긴 구멍에서 떨어진 벼락에 맞아서 박쥐로 변한다. 이 몬스터의 이름은 플라즈마이다. 박쥐나 단테의 모습으로 변하는 특기를 가지고 있고 검으로 공격하면 복제가 되기도 한다. 그렇지만 지금 나오는 녀석은 복제는 되지 않는다.



새로운 적의 등장이다



단테와 비슷한 기술을 구사한다

이 녀석을 죽이면 파란 문의 봉인이 풀린다. 그런데 이 안에는 조금 전의 박쥐와 같은 플라즈마들이 나온다. 검으로 공격하는 것은 녀석들을 증식시킬 우려가 크다. 하지만 너무 많은 횟수로 증식을 하다보면 녀석들도 더 이상 증식을 할 수가 없는 상황이 있다. 아주 무한한 것은 아니다.



비록 한 녀석뿐이라고 해도



공격을 하면 이렇게 늘어난다



굵은 복도에서는 분수대로 가는 문은 없어져있다. 파워업을 하는 방 앞의 벽에서 위에 있는 얼굴 밑에서 점프를 하면 뒤에서 **블루 오브 조각**이 나온다. 그리고 서재로 가는 길도 없어져있다. 오직 팬텀을 처음 만났던 예배당으로 가라는 뜻이다. 문이 바뀌어져 있다. 들어가면 보스인 나이트메어가 있다. 중앙에 고여 있는 물이 있는데 그것을 조사하면 나이트메어가 나타난다. 그리고 전투에 들어간다.



예배당으로 들어가면 보스전이다

보스전 : 나이트메어

정말로 대책이 안서는 놈이다. 한번의 데미지를 주기가 이렇게 힘들다니... 일단 대성당에 들어가면 바닥에 물이

고여 있다. 이것을 조사하면 녀석이 나오고 전투가 시작되는데 처음의 상태에서는 녀석에게 데미지를 줄 수가 없다. 그런데 벽을 보면 문장이 있는데 문장을 활성화 시켜놓으면 액체형에서 본체를 드러내놓게 된다. 본체가 나온 녀석은 공격을 하다가 뒤나 등에서 약점이 나오는데 권총으로는 너무나도 데미지를 못 주지만 어쩔 수가 없다. 조금 멀리는 권총으로 막 쏘고 어떻게든 가까이 가서 뒤에 올라타서 검공격을 하든 이프리트로 때리던 해야 한다. 나이트메어의 기술은 다음과 같다.

1. 액체상태일 때 벌레들이 단테에게 달려들어서 빙화 되어서 데미지를 주는 기술
2. 액체가 단테의 몸을 덮어서 공격하는 기술
3. 본체로 되어있을 때 판넬 같은 것들이 작은 레이저를 쏘는 것
4. 본체에서 정면으로 두꺼운 레이저를 쏘는 것
5. 약점을 단테가 공격 시에 검은 것들이 마구 돌면서 방어겸 공격하는 것.
6. 액체 속으로 단테가 빨려 들어갔을 때 해골들과 복제보스로서 팬텀등장.
7. 본체일 때 창 같은 것이 쭉쭉 하고 나오는 공격



보스의 안에서는 해골들과 복제보스가 있다

이 중에서 6번의 경우는 단 한 번만 가능하고 전부 해결하고 밖으로 나오면 나이트메어의 에너지가 대폭적으로 떨어진다. 그리고 다음부터는 문장의 활성화가 노란색이 되면서 지속시간이 늘어난다. 그러므로 한 번 정도는 들어가 주는 것이 좋다. 하지만 역시 다른 공격은 미비한데 여기서 유일한 방법은 약점의 앞에서 칼질을 하든지 아니면 약점이 보일 때 맞춰서 데빌로 변신해서 전기를 쏘는 것이다. 데빌 쪽은 데미지와 안전의 양쪽을 다 충족시켜준다. 이프리트로 해서 5연타를 쳐주는 것도 좋고 인페르노가 만약 약에 있다면 정말로 수월하게 끝날 것이다.



먼거리에서 이렇게 사격을 하는 방법도 있다



기회를 봐서 접근해서 최고의 공격을 하자



지금 단테가 서있는 곳의 앞에서 조사를 하자

녀석에게 이기면 이걸 보스의 최후 같지도 않게 그냥 보통의 몬스터들이 죽듯이 죽는다. 그리고 예전에 무너진 다리 쪽으로 가자. 그리고 그 끝에서 뒤쪽에 있는 것을 조사하면 예전에 배에서 얻었던 헤르메스 지팡이를 그곳에 끼우면 양쪽에 눈에 익은 영상이 나온다. 그리고 그 중에 왼쪽의 거울에서 점프로 뛰어들면 미션은 끝난다.



Mission 17

이곳은 처음에 있던 2층의 책들이 많이 있는 곳 같지만 비슷한 곳일 뿐 실제로는 다른 곳이다. 앞으로 가서 나선형의 계단을 올라서 3층까지 가자. 중간에 있는 2층은 몇 개 부술 것만 있고 인형이 있는 것뿐이다. 오브나 췌겨가자. 그리고 3층에 오면 문이 있고 이 안에는 또 마법진이 있고 양쪽에 거울이 있다. 가까이 가면 왼쪽의 거울에 영상이 보인다. 왼쪽의 거울에 뛰어들자. 그럼 그곳으로 가게 된다.



처음으로 나오는 장소이다



한 번도 와본 적이 없는 곳이다



상당히 강력한 녀석들이다

이곳으로 일단 왔으면 일단 뒤로는 돌아갈 수 없고 앞에 문이 있다. 문을 열려고 하자, 갑자기 문이 봉인이 걸리고 위에서 웬 서늘해 보이는 블레이드가 두 마리가 나타난다. 이놈들의 이름은 프로스트! 얼음공격을 주로 한다. 그러니까 단테는 이프리트로 대해줘야 예의라고 생각한다. 실제로 아라스톤은 거의 먹혀들지 않는다. 그래서 원래 검만 쓰고 다니는데 이프리트로 사용해서 쓰러뜨렸다. 이 놈들을 해치운 다음에 문으로 들어가자.



얼음속성의 이 녀석들은 이프리트의 제물일 뿐이다

계단을 올라가서 조금 가면 오른쪽으로 들어가는 길이 있다. 이곳에는 미션의 화면에서 보여줬던 바로 그 문이 있는데 지금은 가봐야 열리지 않으니까 그냥 정면으로 가자. 끝에 있는 문에 들어가면 카메라 앵글 때문에 앞이 잘 안 보이는데 어떤 뼈다귀 밖에 안 남은 공룡이 화염을 쏜다. 하지만 몇 대 정도는 그냥 맞아도 될 정도의 약한 위력이다. 하지만 문제는 이것이 문제가 아니라 놈에게 접근을 할 수가 없다는 것이다. 많은 사람들이 이곳을 해매일 텐데 정답은 녀석이 쏘는 불에 있다. 불을 쏘는 것이 만약에 공격하는 용도였다면 이렇게 맞았을 때 약할 리가 없다. 그런데 이상하리만치 약하다. 그것은 바로 놈이 쏘는 불을 되받아치라는 의미인 것이다. 놈이 불을 쏘면 불이 날아오는 것에 맞춰서 점프 후 내려치거나 하이타임으로 되받아쳐버릴 수 있다. 3번을 이렇게 하면 녀석은 박살이 난다. 그리고 안보이던 바리어도 없어진다.





그럼 단테가 있던 복도에서 반사경이 올라오고 햇빛이 반사되는 것이 보여준다. 그럼 반사경의 옆에 있는 레버를 조사하면 레버를 돌릴 수 있다. 반사경에 화면이 가거든 아날로그스틱을 빙빙 돌려서 반대로 돌리자. 그럼 마지막 순간에 화면이 그 쪽으로 향하게 되고 완전히 맞추면 빛이 건너편의 문장까지 들어가고 그곳에서 월광수가 나타난다.



이 때부터는 아날로그 스틱을 돌려서 반사경을 반대편으로 돌리자



달빛을 받아서 물이 맺혔다



이제는 그곳까지 가야 하는데 아무리 이단점프라고 해도 그곳을 한번에 올라가지는 못한다. 그럼 이제는 번개칠 때마다 보이는 파란 발판을 주시하자. 우선 처음부분의 높은 곳에서 번개 칠 때 발판의 위치를 알아보고 건너서 갈 수 있다. 그럼 아이템이 있는 곳까지 가게 되고 단테는 월광수를 구한다.

번개가 칠 때 발판이 보이는 것을 이용해서 건너가자

그리고 천정에 있던 반사경의 바로 뒤에 있던 얇은 다리에서 오른쪽으로 가면 갑자기 공간이 나오는데 이곳의 중앙을 이단점프로 뛰어보면 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다. 그럼 복도를 지날 때 우리가 목적했었던 문으로 가서 조사를 하면 월광수를 이곳에 꽂는다. 그리고 들어가면 네로 안제로가 등장한다. 안제로는 이번으로 아마도 끝을 보려는 듯하다. 힘을 최대한 모으는 듯하더니 얼굴이 인간형으로 돌아와 버렸다.



이곳에 월광수를 사용하자



안제로의 최종 변신상태

보스전 : 네로 안제로

정말로 극악이다. 처음부터 쉽지는 않았지만 두 번째도 많이 당하더니 이번에는 연속기가 장난이 아니다. 단테가 하는 기술 중에서 5연속 베기까지 하고 올려치고 내려치고 밟차고 난리가 아니다. 그리고 막기는 왜 그리 잘 막는 지... 안제로의 최선을 다한 기술은 다음과 같다.

1. 단테와 거의 동등한 검기술
2. 여러 개의 가짜 칼들을 만들어내서 공격하는 기술

이것은 크게 적은 것이고 1번의 경우는 진짜로 단테가 할 수 있는 것은 마구 찌르기까지 다 한다. 앞으로 나가면서 찌르기도 하고 두 번 베고 올려치고 내려치고 이런 식으로 나간다. 하지만 전에 있던 밟기술은 거의 쓰지 않는다. 다만 가끔 멀리 도망쳐서 기로 만든 칼들을 단테의 머리위에서 떨어뜨리거나 마구 날아오기도 하고 자기의 주위에 감싸서 바리어를 만들기도 한다. 이기기가 상당히 힘들 것이다. 알고 보니 이 게임을 제작할 때 단테의 모션과 안제로의 모션은 같은 사람의 모션 캡처를 했다고 한다.



만약에 아라스틀을 사용한다면 전범은 그 전까지처럼 하는 수밖에 없다

대전범은 이프리트가 녀석을 경직시키게 만들기 편하기 때문에 이프리트를 추천한다. 아라스틀은 같이 경직이 생기는 수가 있기 때문이다. 이프리트는 점프 공격도 상당히 좋다. 검보다 명중률이 높는데 다만 너무 가까워서 쓰다가 빗나가는 수가 있으니 조심하자. 그리고 데빌 게이지가 다 차는 데로 바로바로 변신해준다. 큰 기술까지는 안 써도 되고 그냥 변신하고 밀어붙이면 된다. 그 동안에 회복도 할 겸 말이다.



화면의 공격은 기본 3타 캔슬 5연타치기를 하는 장면이다



녀석이 칼을 던지면 권총으로 대응을 하자

많은 유저들이 이 전투에서 많이들 패할 것이라고 생각해서 이 녀석만큼은 필자의 방법대로 하라고 추천을 하고 싶다. 필자는 이 전투에서만큼은 철저하게 이프리트와 권총만을 사용한다. 일단은 처음부터 녀석의 공격을 봉쇄하는 방법을 알려주겠다.

일단 시작하면 녀석의 공격권으로 걸어간 다음에 녀석의 검공격을 피해서 뒤로 점프를 하자. 그럼 녀석은 헛치게 될 것이고 그 뒤의 빈틈이 많이 생긴다. 그러면 일단 이프리트의 공중에서 하는 날라차기로 녀석을 일단 친다. 그 다음에 공격을 하려고 하면 녀석은 무조건 가드를 할 것이다. 녀석과 싸울 때는 오히려 이렇게 가드를 하는 것을 노리는 것이다. 이프리트의 공격은 한 번 한 번을 전부 동작 캔슬을 할 수 있다고 기본 조작에서 설명했었다. 이것을 이용해서 처음에 녀석의 정면에서 공격을 하고 녀석이 가드를 함과 동시에 캔슬로 녀석의 등 뒤로 점프를 해서 다시 날라차기를 한다. 그러면 녀석은 앞으로 밀려날 것이다. 그 때 녀석의 뒤를 따라가서 공격을 넣을 수가 있는데 녀석의 경직이 풀리기 전에 너무 빨리 공격이 들어가면 녀석은 워프로 피해버린다. 그러니까 경직이 풀린 직후에 공격을 하면 녀석의 뒤를 확실히 칠 수가 있다. 기본 근접 공격은 어떻게든 녀석의 가드를 시킴과 동시에 뒤를 치는 방식으로 하고 문제는 칼 공격을 어떻게 피하는가일 것이다.

칼 공격은 크게 두 가지로 나뉜다. 하나는 단테의 머리 위에 모이는 형식과 다른 하나는 다른 쪽으로 날아드는 형

식이다. 그리고 각 형식도 두세 가지의 다른 공격이 있다.

우선 머리위에 나오는 칼들은 동그랗게 있다가 잠시 사라졌다가 바닥에 꽂히는 것과 줄지어서 꽂히는 것, 그리고 사라졌다가 가운데로 꽂히는 기술이다. 이것들은 다 구르기로 피할 수가 있다. 다만 언제 떨어질지 모르니 계속 구르기를 하는 것이다. 그리고 또 한 가지 방식으로 단테의 주위에서 불규칙적으로 꽂히는 공격은 이프리트의 스킬 중에서 점프에 공격판정을 주는 롤링 블레이드로 피함과 동시에 칼을 전부 부술 수가 있다. 그러니까 이 때는 마구 뛰어다니면 된다.

그리고 단테를 향해서 바로 날리는 칼은 위험하기 짝이 없다. 우선 옆으로 일렬로 날리는 칼 공격은 안제로 앞에서 옆으로 생기니까 그 때부터 바로 볼 수가 있다. 그리고 무조건 왼쪽에서 오른쪽으로 쓰기 때문에 지나올 때 왼쪽으로 구르기를 해주면 피할 수가 있다. 그리고 안제로의 세로로 나타나는 칼은 정말로 위험하다. 이것은 최대한 총으로 부수고 날아올 때 옆으로 구르거나 점프로 피하는 수밖에 없다. 그리고 역삼각형으로 생기는 칼은 밑에 있는 칼부터 날아오는데 단테가 그냥 뒤로 뛰어주면서 공중에서 약간 사격을 해주고 떨어지면 된다.

이렇게 설명을 해도 거의 할 수는 없겠지만 안제로에게만 통하는 연속기를 적어볼까 한다. 물론 아라스톨로는 전과 전법은 같기 때문에 이프리트 전용의 멋진 연속기이다. 물론 필자가 개발했고 자주 애용하는 연속기이다.

<안제로의 정면을 칠 때>

1. 기본 3타(중간에 마인모드 발동) → 5연타 치기 → 기본 1타(안제로가 100%가드)캔슬 뒤로 낮게 점프 후 인페르노
2. 날라차기 히트 시 → 기본 1타(안제로가 100%가드)캔슬 뒤로 점프 후 날라차기 → 기본 3타~마그마 드라이브 캔슬~기본 3타~마그마 드라이브 캔슬~기본 3타 → (마인모드 발동)5연타 치기
3. 기본 3타~마그마 드라이브 캔슬~기본 3타~마그마 드라이브 캔슬~기본 3타~마그마 드라이브 캔슬~ 기본 3타 → (마인모드 발동)5연타 치기



전투가 끝나면 녀석은 이번에는 확실히 "나 죽어요~~"하는 메시지를 남기면서 사라진다. 그리고 단테의 목걸이와 같은 것이 떨어지는데 아무래도 안제로는 단테의 쌍둥이 형제였던 듯 하다. 마지막에 나오는 단테의 기억속의 대사에서 알 수가 있다.

그리고 트리쉬가 나오고 누군가가 트리쉬보고 지시를 한다. 이 녀석이 바로 문도스인데 트리쉬는 도대체 어떤 존재일까? 그리고 미션은 끝이 난다.

Mission 18



시작하면 단테의 목걸이와 안제로의 목걸이가 반응을 해서 둘이 서로 붙어 버린다. 그리고 단테의 초기의 검은 포스 엠티가 엄청난 파워업으로 변형을 한다. 엄청나게 생긴 검은 탄생하니 이름하여 스파다! 바로 전설의 마검사인 스파다의 검은 것이다. 스파다의 기술은 초반의 무기 설명을 참조하자.

정말로 엄청난 검은이다

그럼 방의 가운데에 마법진이 생기니까 그곳으로 나가자. 그럼 두 개의 거울이 있는 곳으로 돌아오게 되고 이번에는 오른쪽의 거울에 영상이 나온다. 이곳으로 또 뛰어 들어가자. 이번에는 물속이다. 주위에 부셔야 할 드럼통도 많고 돌아다닐 곳도 많다. 맵을 봐가면서 잘 다니자. 끝에서 오른쪽으로 틀면 다음으로 가는 길이 나오는데 그 전에 왼쪽에 있는 방에 있는 통을 부수면 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다.



어떻게 알아볼지는 모르겠지만 바로 저 통안에 블루 오브 조각이 있다

그리고 좀더 가면 갑자기 신 사이저들이 나온다. 다 죽이면 왼쪽의 문이 열린다. 이 곳으로 가면 신기하게 수직으로 되어있는 물의 끝이고 단테는 물에서 벗어난다. 그리고 다음 방으로 가면 성에서 봤던 친숙한 곳이다. 그곳은 아니고 그냥 비슷하다는 말이다. 문장을 때려서 활성화 시키면 갑자기 물이 차게 되고 이 때 빨리 헤엄쳐서 올라가면 된다. 어디까지 올라가는가 하면 물이 없을 때 올라갈 수 없었던 한계만 넘으면 되는 것이다. 그리고 올라가는 도중에 볼록 튀어나온 부분이 있는데 그곳으로 가면 **블루 오브 조각**을 얻을 수 있다.



나선 계단의 중턱으로 올라갔으면 계단의 꼭대기까지 올라가자. 그런데 중간에 계단이 끊긴 곳이 있는데 주저하지 말고 건너편으로 뛰자. 그럼 끝에 있는 계단으로 넘을 수 있다. 이런 식으로 위까지 올라가면 수학자의 알이라는 아이템을 얻는다.



그리고 밑으로 다시 내려와서 계단의 중턱에 작은 문이 하나가 있었을 것이다. 이곳으로 들어가자. 그럼 초반의 성에서 분수가 있던 광장과 흡사한 광장이 나온다(쉐도우와 처음으로 만났던 분수가 있던 광장). 그리고 2층의 다른 문으로 가면 몇 개의 오브와 **블루 오브 조각**을 얻는다. 그리고 광장으로 다시 돌아와서 밑에 불타고 있는 것을 조사하면 수학자의 알을 사용한다. 그럼 중앙에서 또 나이트메어 보스가 나온다.

보스전 : 나이트메어

이놈은 전의 패턴과는 처음에는 비슷하다. 벽에 이미 몇 개의 문장이 준비되어있고 종전처럼 싸우면 된다. 나이트메어의 기술은 다음과 같다.

1. 거의 종반쯤에 커다란 창이 약점의 주위를 날아다닌다.
2. 나이트메어의 속으로 들어갔을 때의 나오는 보스가 그리폰이다.
3. 초반에 약점이 열렸을 때 검은 것이 상당히 많이 나온다.

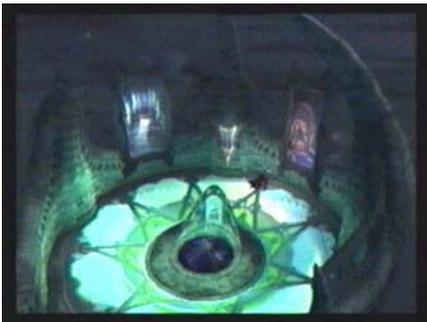
이것이 전부인데 전에도 만만치가 않았지만 이번에도 마찬가지다. 전법은 하는 사람들의 나름이겠지만 필자의 추천으로는 이프리트를 추천한다. 왜냐면 약점에게 접근해서 이프리트의 기술을 난사를 해야 더 강한 데미지를 줄 수가 있기 때문이다. 데빌로 변해서 메테오를 연사하는 것도 방법이다. 이단점프에 너무 길이 들어있어서 아라스틀이 없으면 안 되는 사람들은 한 번 점프하고 총질하고 이단 점프하고 또 총질하는 방법을 권한다.



그리고 놈의 에너지가 3분의 1정도 남았을 때 커다란 창을 돌리는 것에 주의하자. 원을 그리면서 돌기는 하지만 그 높이는 무조건 단테의 높이를 쫓고 있다. 잠시도 가만히 있으면 안 되겠다.

나이트메어를 죽이면 수학자의 말을 넣었던 불속에서 운석 에릭사를 얻는다. 이것은 마계의 세계로 들어가게 할 수 있는 도구이다. 하지만 마계에는 일종의 잠금장치 같은 것이 두개가 있는데 이중에 하나는 이것으로 통과하는 것이다. 그리고 중앙에 마법진 워프존이 생기고 미션은 끝난다.

Mission 19



시작하면 중앙의 마법진 워프존으로 나간다. 그럼 처음에 거울이 두 개가 있던 곳으로 나오고 다시는 들어갈 수 없게 된다. 어차피 갈 필요가 없는 곳이었다. 예전에 들어왔던 길을 다시 돌아나가서 성에서 대성당의 밖으로 나온다(헤르메스의 지팡이를 사용했던 곳). 그럼 오른쪽의 영상에서 에릭사를 사용하는 곳이라면서 가리켜준다. 물론 그곳으로 들어야한다.



안에 들어가면 침대 위에 언더처블이 있다. 그리고 침대 옆에는 **블루 오브 조각**이 있다. 그럼 초반에 안제로를 처음으로 봤던 그 거울을 조사하자. 그럼 에릭사의 작용으로 뭔가가 거울에서 물처럼 출렁이는 현상이 나타나는데 이 뒤부터는 다시 조사하면 마계의 세계로 갈 수 있다. 참고로 이곳의 적들은 상당히 강하다. 장소는 같지만 공간 자체가 음침한 것이 한시라도 빨리 나가고 싶다. 문제는 여기는 진정한 마계가 아니라는 것이다. 나중에 나오게 된다.



장소는 실제와 대칭만 되었다 뿐이지 거의 흡사하니까 실제의 장소 명을 말해도 착오는 없을 것이라고 생각하고 실제의 장소를 적겠다. 우선 사진과 같은 위치에 올라가면 밑에 **블루 오브 조각**이 보인다. 안제로와 처음으로 싸웠던 광장으로 가면 중앙의 분수에는 물은 없고 십이면체의 주사위모양의 돌을 얻는다. 그러자 위에서 엽기적으로 생긴 놈들이 세 마리가 떨어진다.

이놈들의 이름은 노버디! 정말로 하는 짓은 웃기는 것밖에는 안 하지만 강하기는 정말로 강하다. 아니, 파워가 강하다는 것이 아니라 잘 싸운다. 그것도 셋이서... 자세도 낮아서 스팅거 말고 연속 찌르기는 별로 안 들어간다. 게다가 그 공격은 온갖 엽기 짓만 골라서 하니...어느 정도 때리다 보면 그 놈들이 가면을 쓰면서 크기가 커지는데 이때는 더욱 흉악해진다. 서서 공격은 고사하고 피하기조차 용이하지 않다.



정말로 괴상한 놈들이다



필자가 스팅거로 한 녀석을 치는 동안 뒤에서는 데빌 게이지를 빨아대고 있다

그리고 녀석이 큰놈이 되는 것이 본격적인 짜증이다. 큰 놈이 흘리는 동그란 것은 눈알폭탄인데 피하기도 짜증난다. 이유는 직접 만나보면 알 것이다. 또 녀석들은 간간히 데빌 게이지를 빼간다. 어쨌든 골치 아픈 놈들이다. 추천 공격방법은 이프리트는 비추천이고 아라스톨로 해서 두어 번 공격하고 스팅거를 추천한다. 일단 맞으면 계속 스팅거만 쓰면 계속 맞출 수 있기 때문이다. 놈들을 세 마리 전부 죽이면 다시 돌아갈 수 있다. 참고로 이 놈들은 죽을 때 튀는 피까지도 데미지를 주는 독종이다. 원래 이곳에 온 목적은 이상한 돌을 얻기 위해서였다.

이제는 돌아가자. 본래의 성으로 돌아가서 나이트메어와 처음으로 싸웠던 대성당으로 가면 나이트메어가 나왔던 고인 물이 있다. 이제 이 물도 에릭사의 영향으로 출렁이면서 반응을 하고 있다. 이것을 조사하면 이 안으로도 마계로 갈 수가 있게 된다.



물을 조사하고 안으로 들어가자

이곳은 대성당의 뒤집힌 버전이다. 먹을 것은 아무것도 없고 문이 있어야 할 방향에는 뭔가가 뚱뚱 떠 있는데 이것은 다시 원래의 세계로 돌아가기 위한 발판이고 중앙을 보면 또 뭔가 유리 같은 것이 있고 테두리에 작은 동그란 것이 있다. 이 동그란 것을 조사하면 십이 면구의 돌을 넣고 깨진 유리창이 나온다. 이곳으로 들어가면 미션은 끝난다.



사진에서 필자가 위치하고 있는 곳을 조사하자

Mission 20



처음에 들어오면 이루 말할 수 없는 거지같은 분위기가 연출이 된다. 이곳이 바로 지옥이라는 곳인가? 이곳이 진정한 마계인 것이다. 일단은 처음에 떨어졌던 마법진으로 점프를 하거나 조사를 하면 다시 올라갈 수 있다는 것을 알려준다. 그리고 앞으로 나가면 위에 통로가 있고 그 통로는 주위가 뭔가 살아있는 것으로 되어있는 거대한 생명체이다. 통로의 끝에 불뚝대고 있는 장막을 검으로 가르면 길이 열린다. 그리고 그 안에는 얼음공격을 하는 프로스트가 두 마리가 있다. 얼른 이프리트로 바꾸고 처치하자. 전의 녀석들 보다는 조금 더 나은 공격법을 선보인다. 데빌의 5연타치기만 쓰면 되는 적 이니까 공격법이나 경험해보자.



중앙에는 파워업을 하는 모레시계가 있고 건너편에는 또 장막이 있다. 들어가면 이벤트가 일어나고 마법문장이 있는 천장에 앞에는 트리쉬가 도움을 요청하고 있다. 다가가려고 하자, 갑자기 벽이 되는 장막이 쳐지고 중앙에서 또 나이트메어가 나타난다. 그리고 전투에 돌입한다.



보스전 : 나이트메어

이번이 나이트메어의 끝을 볼 수 있는 전투이다. 초반에는 역시 전법은 같다. 활성화를 시키는 문장은 두 개가 있고 장소가 좁은 것뿐이다. 하지만 중반에 갈수록 달라지는데 나이트메어의 달라진 기술은 다음과 같다.

1. 본체에서 정면의 두꺼운 레이저를 쏠 때 양옆으로 빠르게 왔다갔다 쓸어버린다.
2. 나이트메어의 안으로 빨아들이는 것을 쓰지 않는다.
3. 천장에 붙어서 검은 것들을 띄엄띄엄 날리다가 단테가 바로 밑으로 가면 액체로 된 그물을 내려서 가둔다.
4. 나이트메어의 속에서 나오는 복제는 네로 안제로다.



이렇게 싸우다가 나이트메어의 에너지가 빨갱게 되는 정도가 남았을 때 갑자기 바리어의 뒤에서 노란 전기가 단테의 등에 직격한다. 그리고 고통스러워하는 단테가 뒤를 돌아보자 트리쉬가 웃으면서 서있었다. 트리쉬는 단테를 이용한 것이었다. 어쨌든 마지막에 와서 단테의 뒤통수를 때리는 트리쉬 때문에 쇼크를 먹은 단테. 다시 나이트메어와의 남은 전투가 시작된다.

그런데 이번에는 또 달라진 점이 있다. 바로 문장을 활성화하려고 하면 바리어의 안에서 트리쉬가 전기를 쏜다는 점이다. 하지만 바로 쓰지는 않으니까 이프리트같은 것으로 빠르게 치고 얼른 나오면 맞지 않을 수 있다. 그밖에도 바리어의 근처에 가면 가끔 쓰기도 한다. 그리고 나이트메어의 에너지를 마침내 전부 없앴다고 생각한 순간! 나이트메어의 약점이 위로 돌출되면서 에너지가 주황색의 영역까지 다시 차오른다. 이 때부터가 거의 필사의 전투가 될 것이다. 하지만 이 때부터는 문장을 활성화시킬 필요가 없다. 계속 공격만 하면 되는데 문제는 본체는 거의 수그러들었고 약점은 떠있기 때문에 지상에서의 연속공격이 거의 불가능하다는 것이다. 놈의 공격은 접근도 못하게 만들기도 하다. 트리쉬의 공격은 거의 들어오지 않는다. 약점이 돌출된 나이트메어의 기술은 다음과 같다.



1. 약점에서 레이저를 아래에서 위로 쏜다.
2. 검은 것들을 레이저와 연동해서 쏜다.
3. 레이저를 사방으로 몇 줄기를 동시에 올려 쏜다.
4. 레이저를 한 방향에서부터 쏘서 차례차례 옆으로 쏘나간다.

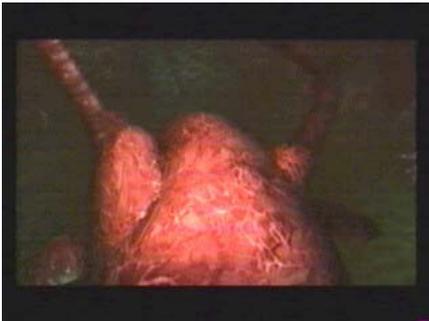
어떻게 보면 어렵지는 않을 듯한데 문제는 이 때쯤 되면 단테의 에너지도 상당히 없을 것이라는 것이다. 그래서 필사의 전투라는 것이다. 하지만 지금에서 보면 이 때는 생각보다 간단하게 처치할 수가 있다. 약점의 레이저는 그냥 옆으로 사격하면서 걷는 것만으로도 맞지 않는다는 사실이다. 그리고 단테에게 기어오는 벌레가 올 때만 피해주면 된다.

녀석이 죽으면 마지막 발악으로 레이저를 마구 돌리면서 사라진다. 그런데 레이저의 영향으로 옆에 있던 돌기둥이 잘려서 트리쉬에게 떨어진다. 하지만 단테는 무슨 생각을 했는지 트리쉬에게 뛰어가서 구하게 된다. 그리고 단테는 떠나고 미션은 종료된다.

Mission 21



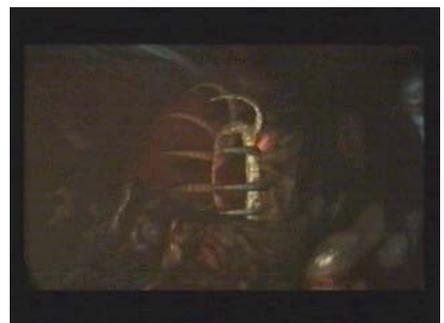
동그란 구조의 방에서부터 시작한다. 단테가 처음 서있는 곳의 뒤의 장막이 나이트메어와 싸웠던 방인데 다시 들어가서 빨간 장막의 오른쪽의 기둥 옆에 언터처블이 있다. 필히 챙기자.



그리고 동그란 구조의 방으로 다시 가서 옆에 홀리 워터가 있는 것도 잊지 말고 이 곳에는 파워업을 하는 모레시계와 단테가 들어온 장막과 손톱으로 감싸져있는 빨간 장막과 한 개의 문을 제외하고는 아무것도 없다...라고 말할 뻔했다. 사실 이 작은 동그란 방에 라스트 시크릿 미션이 숨어있다. 위치는 파워업을 하는 모레시계의 맞은편에 있는 벽을 조사하면 된다. 그리고 일단 빨간 장막 쪽은 지금은 갈 수가 없으므로 문으로 들어가자. 이제부터 제대로 클라이맥스의 느낌이 나는 것 같다. 이 방은 가운데에 거대한 심장이 있고 끝에 봉인되어있는 거대한 문이 있다. 일단 밑에는 떨어져도 아무렇지도 않으니까 겁먹지 말고 내려가도 좋다.



거대한 문의 왼쪽에 뭔가 유리 같은 것이 마법진으로 둘러싸여있는 것이 있는데 이것을 부수면 손톱으로 싸여있는 빨간 장막의 손톱이 걷힌다. 이 안으로 들어가면 위아래로 움직이는 통로가 있다. 이것으로 하나의 생명체라는 것을 알 수가 있다. 이 곳은 가만히 있으면 아래에서 공격이 들어온다. 그러니까 가만히 있으면 안 되겠다.



이곳부터는 제자리에 있으면 안 된다



조금 나아가면 양 쪽의 벽에서 촉수들이 꿈틀거리고 있고 앞에는 두 갈래 길이 있다. 하지만 오른쪽에는 또 촉수들만 있을 뿐 막다른 길이다. 촉수들을 그대로 둔 채로 가려고 하면 데미지를 받으니까 총으로 몇 번 쏘면 잠시 들어간다. 이때 앞으로 가면 된다. 이런 식으로 진행하다보면 전에 봤던 열기 몬스터인 노버디가 출현한다. 하지만 한 마리뿐이라서 그다지 어려운 점을 없을 것이다. 하지만 죽이지 않으면 앞으로 가는 봉인은 풀리지 않는다.



이런 식으로 세 번의 노버디와의 전투가 있는데 두 번째부터는 벽에 촉수가 있기 때문에 신경이 쓰이는 것일 뿐이다. 노버디 한 마리와의 전투는 비교적 쉬울 수가 있는데 추천 공격은 그레네이드건 캔슬 스틱거이다. 이렇게 잘만 밀어붙이면 쉽게 이길 수 있다. 그리고 노버디는 올려치기로 뜨지 않는다. 이 통로를 나가면 이번에는 플라즈마이다. 이놈들도 거의 그레네이드건이 잘 먹힌다. 그리고 이 방에는 용암이 있는데 들어가면 아무리 단테라고 해도 당연히 데미지를 받는다. 용암을 건너면 벽에 원형의 문장이 있다. 때려서 활성화하면 위에서 건너갈 수 있게 기둥이 올라온다. 이런 식으로 진행을 하자. 그리고 다음 땅으로 올라갔으면 옆에 때리면 레드 오브를 주는 것이 있다. 때려서 열자. 그리고 옆에 있는 문장을 또 활성화해서 같은 방식으로 올라간 된다.



다음 방은 처음에 거대한 심장이 있던 방의 높은 고도의 지점이다. 여기서 할 일은 건너편에 있는 문장을 활성화 하는 것이다. 그럼 거대한 문이 비로소 봉인이 풀린다. 크기도 커서 봉인도 많이 풀린다. 이제는 큰 문으로 들어가 기만 하면 되는 일만 남았다. 이로서 이번 미션도 끝이다.



Mission 22



이번 미션의 제목을 보면 전설의 전투라고 되어있다. 직접 해본 사람들은 알겠지만 정말로 환상적이다. 시작하면 기괴한 생물체로 되어있는 건물에서 갑자기 별천지의 신전이 나온다. 하지만 절대로 좋은 곳은 아니다. 앞에 거만하게 앉아있는 하얀 석상에게 가자. 그럼 이벤트가 일어난다. 이 녀석의 이름은 문도스! 그렇다 바로 라스트 보스인 것이다. 문도스는 트리쉬를 인질로 잡아놓고 단테에게 온갖 협박과 구타(?)를 한다. 그러는 와중에서 트리쉬의 묶인 쇠가 느슨해졌다. 그리고 석상이 단테에게 마지막 일격을 하려는 찰나에 트리쉬가 풀려나서 단테 대신 그 공격을 맞아준다.



그리고 분노하는 단테. 다시 한번 문도스가 같은 공격을 하자. 단테는 알 수 없는 힘으로 그것을 뺏겨버린다. 그리고 석상은 곁에 있는 깎뎀기를 벗고 진짜 모습을 드러낸다. 문도스는 아공간을 만들고 단테와 전투를 벌인다. 하지만 이미 단테는 각성을 한 상태. 단테는 진짜 데빌의 모습으로 변신한다. 그리고 놈과의 최후의 전투가 시작된다.



보스전 : 문도스



무한으로 전진하는 우주공간에서 신의 영역을 침범할 듯한 파위를 서로 겨루는 전투이다. 정말로 단테나 저놈이나 하나같이 엄청난 공격을 해댄다. 처음에는 너무 멀리 있어서 놈의 돌 던지기 공격을 그냥 부수거나 레이저 등을 피할 수밖에 없다. 여기서는 비행 모드가 되는데 이때의 조작법을 간단하게 알려주겠다.

아날로그스틱	화면상의 이동
X버튼과 □버튼	에너지탄 공격
○버튼	돌격 공격 (이 때는 무적이 된다)
△버튼	빨리 이동

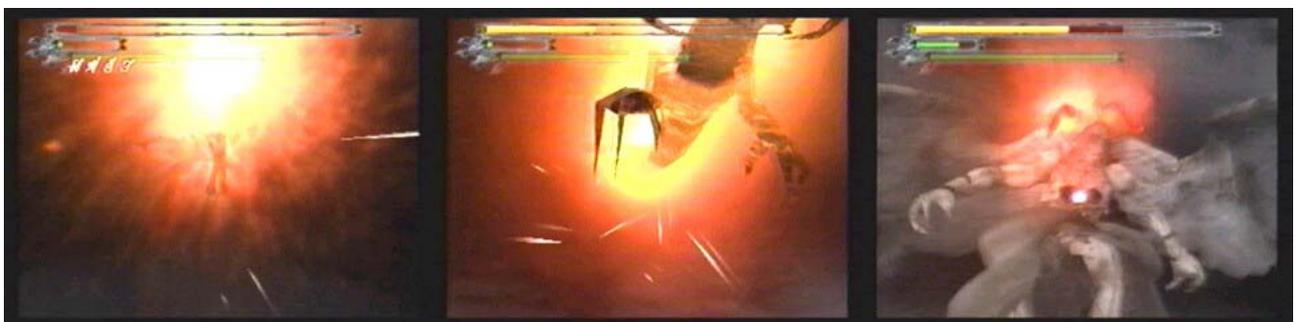
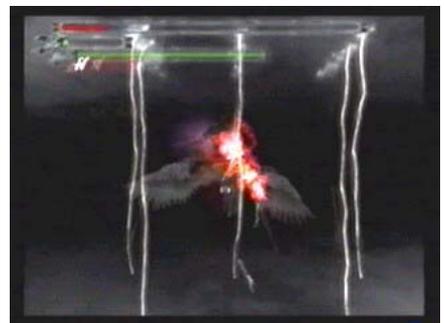
이렇게 된다. 일단 문도스는 처음에 바리어를 친다. 이것은 결계를 만드는 것인데 놈의 앞에 조금 큰 구슬이 네 개가 천천히 돌고 있는 것이 바리어의 결계이다. 무엇보다도 이것을 먼저 전부 부셔야 한다. 그럼 바리어가 깨지는데 이때부터 놈을 공격하는 것이 데미지가 있다. 그런데 마인 모드를 발동하면 단테가 화룡 같은 괴물로 변신하면서 놈에게 돌진하는데 데빌 게이지의 양에 따라서 엄청난 데미지를 줄 수 있다. 하지만 놈은 이것을 맞으면 다시 바리어를 치고 보통의 공격은 위치가 바뀔 때까지 바리어를 치지 않는다. 단테의 보통의 공격도 상당히 위력이 있으니 마인 게이지가 찼다고 마구 쏠 필요는 없다. 놈의 기술은 다음과 같다.

1. 바리어 결계
2. 하얀색 레이저를 쏘는 결계를 몇 개 뿌린다.
3. 커다란 불덩어리를 위에서 마구 날린다.
4. 양손에서 빨간 레이저를 마구 뿌린다.
5. 앞에서 빛나는 결계를 치다가 거대한 레이저를 세로나 가로 중에 한 쪽으로 단테를 향해서 내려친다.
6. 거리가 가까워지면 날개를 접고 단테에게 돌진 공격을 한다.(아울러 방향도 바뀐다.)
7. 멀리서는 돌을 날리면서 공격을 한다.



이것이 녀석의 가장 강력한 공격인 레이저 공격이다

이상과 같다. 이 중에서 하나같이 맞으면 엄청난 에너지가 깎이기 때문에 마구 돌아다니자. 하지만 이것도 놈의 공격을 잘 보면서 돌아다녀야지 그렇지 않으면 날아오는 곳으로 가다가 맞는 수도 있다. 그만큼 놈의 공격은 난무형식이다. 그리고 위에서도 설명했지만 마인 모드를 빨리 쏘고 싶으면 바리어를 부술 각오는 해야 한다. 하다보면 정말로 손가락이 빠지는 것을 느낄 수 있다. 정말로 노가다다. 어쨌든 마인 모드를 세 번 정도만 하면 이길 수 있다. 그리고 6번의 기술은 가까이 다가간 단테와의 거리를 벌리기 위해서 녀석이 몸통박치기를 곁해서 사용하는 것인데 그냥 화면의 옆으로 가고 있으면 맞지 않는다.



녀석은 지면 고통스러워하다가 난데없이 레이저를 날려서 단테는 두 발을 맞는다. 그리고 바로 불덩어리를 내려쳐서 단테는 밀로 떨어지게 된다. 그리고 지상에서 변신이 풀려버린 단테에게 내려온 놈은 비웃는 듯한 자세로 2차전을 벌인다.



전의 싸움에서 소비된 에너지는 회복되지 않는다. 그러니까 전의 전투에서 잘 싸우던가 아니면 회복아이템을 사용해서 회복을 하자. 처음부터 데빌 게이지가 꽉차있는데 바로 사용해주는 것이 좋다. 그리고 단테가 있는 장소가 상당히 협소하다. 그리고 앞은 용암이니 들어가면 데미지이다. 하지만 앞에서 가끔 돌고 있는 돌들을 밟고 놈의 코앞까지 가서 데빌로 변신 후에 칼로 열나게 공격하는 것이 가장 효과적이다. 놈의 기술은 다음과 같다.

1. 하얀 레이저를 쏘는 결계를 단테의 바로 앞에 일렬로 세워서 공격
2. 사이드에서 용암으로 드래곤을 만들어서 불덩어리를 쏜다.
3. 손에서 빨간 레이저를 하늘에서 바닥으로 마구 내려 쫓는다.
4. 손에서 불덩어리도 마찬가지로 마구 내려 쫓는다.
5. 세로로 되어있는 빨간 색의 기를 단테에게 날린다.
6. 한 손으로 빨간 레이저를 옆으로 쏘면서 쓸어버린다.
7. 바리어 결계와 같은 큰 결계를 자기에게 흡수해서 그 거대한 에너지로 단테에게 날린다.
8. 다가와서 직접 주먹으로 친다.

전부 적은 것은 아니라고 생각하는데도 엄청나게 다양한 공격을 한다. 어떤 공격이 나올 지는 한 번 봐야 할 것이다. 설명만 보고 알아내기에는 무리가 있지 않을까? 어쨌든 마인모드를 최대한 활용하는 것이 관건이다. 위의 문도스의 기술 중에서도 이용할 것이 있는데 2번의 용암 드래곤과 7번의 바리어 결계이다. 이중에서 2번의 용암 드래곤을 단테가 죽이면 반드시 그린오브가 나와서 회복이 가능하며 바리어 결계를 부수면 놈에게 들어갈 바리어 네 개중에 하나가 줄어드는 것과 동시에 단테의 마력이 회복이 된다. 심지어는 마인모드 중에서 이 결계를 부셔도 마력을 회복한다. 이것들을 잘 이용하면 충분히 이길 수 있다. 그리고 마인모드 시의 스파다의 칼 공격은 상상을 초월하는 공격력과 리치를 가졌으니까 문도스의 가까이에 있는 때 있는 돌이 있다면 그 앞으로 가서 칼로 마구 공격하면 엄청난 데미지를 줄 수 있다. 대신 위험부담이 크다는 문제가 있다.



너석을 죽이면 너석은 절규를 하며 고통스러워한다. 그리고 사라지는 화면과 함께 미션이 끝난다. 단테가 트릿슈를 안고 절규하는 모습도 있다.



Mission 23



이제부터 빠져나가기 시작이다

마지막 미션이다. 5분 이내에 이 신전에서 성문 밖까지 탈출해야 하는 것이다. 하지만 중간에 괴물들이 방해할 하는데 무시하고 간다고 생각하면 오산이다. 중간에 방에 있는 몬스터들을 처치해야 봉인이 풀리는 곳도 있다. 어쨌든 최대한 빨리 가자. 나가는 중에서 손톱이 있는 장막의 방에 있는 프로스트들은 죽이지 않고 갈 수 있다. 하지만 나이트메어와의 최후의 전투가 있었던 곳의 노버디 두 마리는 죽여야 한다. 그리고 다음으로 있는 프로스트는 죽이지 않아도 질러갈 수 있다. 그럼 처음에 마계로 들어왔던 마법진이 있고 여기서 점프나 조사를 하면 올라갈 수 있다. 그리고 뒤집힌 대성당으로 왔으면 올라가는 발판을 밟고 올라가면 원래의 성으로 갈 수 있다. 그리고 본격적인 미션 23이 시작된다.



이곳의 적들은 다 죽여야 한다



이곳까지 올라가면 본격적인 미션 시작

처음에 대성당에 있는 마리오네트들은 지나쳐서 나가도 된다. 그리고 굵은 복도의 블레이드들은 죽여야 한다. 그리고 다음 방인 비행기가 있는 방까지 왔을 때 갑자기 바닥이 무너지고 단테는 밑으로 떨어진다.



밑에는 예전에 왔던 지하수로인데 나가는 출구가 무너지는 돌 때문에 막혀 버렸다. 그런데 설상가상으로 죽은 줄 알았던 문도스가 잔뜩 망가진 모습으로 차원을 뚫고 나타났다. 그리고 마지막 전투가 시작된다.



보스전 : 문도스



이렇게 붙어서 총만 쏘면 된다

이 녀석은 별반 공격이 없다. 하지만 점점 다가오는데 끝까지 밀리게 되면 죽는다. 그리고 공격이 아주 없지는 않다. 가끔 눈에서 레이저를 옆으로 훑어서 공격하는데 이것도 단테가 놈에게 붙어있으면 맞지 않는다. 그냥 공격하는 데만 전력하자. 좋은 샷 건을 추천한다. 놈이 크니까 샷 건의 모든 탄을 전부 맞기 때문에 데미지가 장난이 괜찮을 것이다. 게다가 놈의 몸에 붙어있어도 아무 위험이 없다. 그리고 놈의 에너지가 반 정도 남았을 때 마인 모드로 해서 데빌의 에어레이드 공격을 하면 쉽게 끝난다.

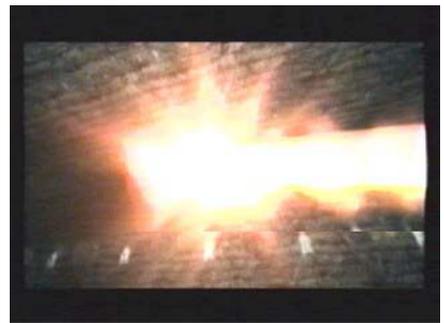


놈은 이제 완전히 망가졌다. 하지만 아직 끝난 것이 아니다. 이때 어디선가 들려오는 목소리. 단테는 어머니의 목소리인줄 알고 뒤를 열린 돌아본다. 그런데 놀랍게도 워프해서 이 방으로 들어온 것은 다름 아닌 트리쉬였다. 살아있었던 것이다. 그리고 오자마자 트리쉬는 단테에게 자신의 힘을 빌려주고 단테는 두 개의 권총에 들어간 힘을 데빌 트리거와 같이 사용하면 충분히 이길 것이라고 생각하고 문도스에게 마지막 일격을 하기 위해서 다시 공격에 들어간다.



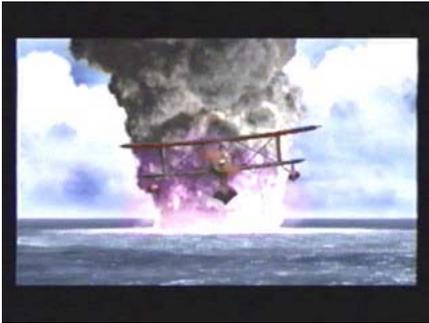
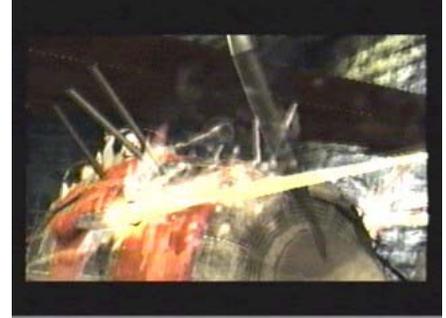
이건 완전히 보너스 전투이다. 하지만 일단 데빌게이지를 모아야 한다. 딱 세 칸까지만 모으면 된다. 그리고 데빌 모드를 발동하면 일은 알아서 해결이 된다.

단테는 트리쉬의 힘까지 모아서 비아냥거리는 말을 마지막으로 아주 엄청난 탄을 쏘고 문바스는 그것을 맞고 차원 밖으로 날아가 버린다.





이제 적은 사라지고 단테와 트리쉬는 서로 포옹을 한다. 하지만 탈출할 일이 막막한 가운데 갑자기 위에서 성 안에 있던 비행기가 떨어진다. 단테가 떨어진 곳이 비행기가 있던 방이었던 것을 생각하면 당연한 일이다. 단테는 이 비행기를 이용해서 탈출하자고 하고 트리쉬와 함께 비행기를 타고 벽을 비행기의 기관총으로 부수고 길을 만드는 데에 성공한다. 그리고 탈출하는 비행기를 조작하는 미니게임이 있다. 이걸 플레이어 스스로 조작하는 것이다. 보통의 총 쏘는 버튼이 비행기의 기관총이고 조종은 당연히 아날로그스틱이다. 그리고 벽에 부딪혀도 단테의 에너지가 닳지만 아마도 절대로 죽을 일은 없을 것이다. 그리고 동굴은 얼마 안 있어서 끝나게 되고 둘은 무사히 동굴을 탈출하는데 성공한다.



그 뒤의 스토리는 여러분들이 스스로 보길 바란다. 이런 것 까지 말하면 재미가 떨어질 테니...

이제 스토리 공략이 끝났다. 이 노멀 모드를 클리어하면 능력은 그대로 유지한 상태로 **하드모드**를 플레이할 수 있게 된다. 그리고 이것을 클리어하면 **Dante Must Die** 모드와 **The Legendary Dark Knight**라는 캐릭터가 출현한다. 이 캐릭터는 스파다이다. 그리고 **Dante Must Die**를 클리어하면 **Super Dante**라는 캐릭터가 나와서 데빌 게이지를 무한으로 사용할 수 있다. 그리고 이번에는 마지막으로 시크릿 미션의 정보에 대해서 정리를 해보았다.

시크릿 미션 총정리

Secret Mission 1 -크리티컬 히트-

발생 조건	미션 3의 팬텀을 이긴 후에 무너진 다리에서 바다로 빠진다(미션 3동안만).
클리어 조건	유형의 약점을 노려 한발의 총탄으로 쓰러뜨려라
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 검으로 상대의 무기를 빙겨 조금 좌측으로 접근하고 얼굴의 정면에서 샷 건을 쏘면 된다. 권총은 몇 발 공격해도 크리티컬만 낼 수 있으면 성공한 것으로 친다.

Secret Mission 2 -팬텀 베이비-

발생 조건	미션 4의 시점에서 대성당에 들어간다(미션 4동안만)
클리어 조건	제한 시간 내에 팬텀 베이비를 100마리를 죽인다.
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 아주 많이 있으니 권총을 빠르게 쏘면서 밟으면 된다.

Secret Mission 3 -팬텀 베이비 2-

발생 조건	위의 시크릿 미션2를 클리어한 후에 굵은 복도의 끝에 있는 파워업하는 방으로 들어간다. (미션 4동안만)
클리어 조건	제한 시간 내에 무기를 사용하지 않고 팬텀 베이비를 100마리 죽인다.
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 무기를 사용하지 말아야 하기 때문에 아라스틀의 마인모드의 스피드를 이용해서 마구 뺏아버리자.

Secret Mission 4 -3마리의 맹수-

발생 조건	미션 4에서 웨도우를 죽인 후에 투기장(미션 1에서 문장을 활성화 시키고 내려간 방으로 비행기가 있던 방의 밑이다.)에 간다(미션 4동안만).
클리어 조건	웨도우와 싸워라 기회는 한 번
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 3마리의 웨도우를 죽인다. 기회는 한 번이므로 한번 죽어버리면 다시는 재도전은 할 수 없다. 힘들기는 하지만 한 마리를 죽을 때마다 그린 오브로 회복 할 수 있다.

Secret Mission 5 -한 개의 눈의 악마-

발생 조건	미션 6을 클리어 한 다음에 지하수로에서 열쇠를 얻었던 방에 들어간다. (미션 7~미션 8의 시작 전까지)
클리어 조건	사이클롭스를 서로 싸우게 만들어서 죽여라
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 공격하지 않고 사이클롭스 사이를 점프를 하고 다니면 사이클롭스가 쏘는 돌이 서로에게 맞는다. 이러다가 한 마리가 죽으면 남은 하나를 죽이면 된다. 이 미션은 미션 7을 끝내고 미션 8이 시작되기 전에 가면 체력 감소가 없기 때문에 하기 쉬운 것이다.

Secret Mission 6 -수녀-

발생 조건	미션 13을 클리어하고 유령배에 돌아와서 선장실의 선장 위에 있는 해골을 조사한다. (미션 14동안만)
클리어 조건	블레이드 8마리와 수중전을 벌여서 이긴다.
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 8마리의 블레이드를 죽이면 클리어이다.

Secret Mission 7 -해매고 있는 망령이 모이고-

발생 조건	미션 10을 클리어하고 미션 11이 시작 되는 곳에서 나왔던 문으로 다시 돌아간다. (미션 11~17까지)
클리어 조건	상공에 떠있는 블루 오브 조각을 얻는다.
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 가위를 든 유령들을 죽이지 말고 발판 삼아서 뛴고 뛰어서 공중에 있는 블루 오브 조각을 얻어야 한다. 처음 시작할 때 유령들이 높이 있기 때문에 시작하자마자 이단점프로 뛰어 올라서 한 번 더 뛴으면 가능할 것이다.

Secret Mission 8 -사신이 수호하는 보물-

발생 조건	미션 14를 클리어하고 방패를 얻었던 바닥에서 가시가 나오면서 들던 곳 쪽으로 간 다음에 내려온 엘리베이터의 오른쪽 벽에 있는 해골 그림을 조사한다(미션 15~16까지).
클리어 조건	등장하는 웨도우들을 쓰러뜨려라.
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 3마리의 웨도우를 죽인다. 전적으로 테크닉에 달렸다.

Secret Mission 9 -암흑에 잠긴 그림자-

발생 조건	미션 16에서 나이트메어를 죽이고 나서 비행기가 있는 방에 돌아온다(미션 16동안만).
클리어 조건	웨도우를 찾아내 모두 쓰러뜨려라.
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 비행기가 있는 방에 2마리, 로비에 초반에 블루 오브 조각을 얻었던 곳에 1마리, 성의 입구에 1마리인 총 4마리의 웨도우를 죽인다.

Secret Mission 10 - 정적이 이끄는 계단-

발생 조건	미션 16에서 그리폰과의 전투가 있었던 곳을 나온 다음에 다시 들어간다(미션 16~17까지).
클리어 조건	해골의 계단의 위에 블루 오브 조각을 얻는다.
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 해골로 이루어져있는 계단을 공중에서 밟고 올라가서 블루 오브 조각을 얻는다.

Secret Mission 11 - 천공의 푸른 영석-

발생 조건	미션 17이 시작되면 다시 나와서 대성당의 밖에 있는 무너진 다리를 바다에 떨어지지 않고 저쪽 편으로 건넌다(미션 17동안만).
클리어 조건	하늘 높이 있는 블루 오브 조각을 손에 넣는다.
클리어 보수	블루 오브 조각

클리어 법 : 데스 사이즈의 검은 회오리를 이용해 공중에 있는 블루 오브 조각을 얻는다. 다리를 건너다가 실패하면 다시 그림으로 들어갔다가 나와서 다시 하면 된다. 상당히 어려운 미션이다. 쉬운 법은 예배당의 문의 위에 있는 턱으로 올라가서 최고 높이에서 이단 점프 후 데빌로 변신한 다음에 날아가면 된다. 데빌 게이지 6칸 정도면 얻은 다음에 건너편까지 날아갈 수 있다.

Secret Mission 12 - 숨겨진 팔찌-

발생 조건	미션 21에서 시작하는 작은 방의 파괴업하는 모레시계의 건너편의 벽을 조사한다(미션 21동안만).
클리어 조건	비밀의 통로에 숨겨진 팔찌를 입수하라.
클리어 보수	시의 반지

클리어 법 : 노바티를 죽이면서 가면 넓은 곳이 나오는데 입구 옆에 있는 발판으로 올라가면 불을 뿜는 드래곤이 있다. 이것을 죽이면 밑에서 프로스트가 다수가 나온다. 이 중에서 두 마리만 죽이면 위에 움직이는 발판이 생긴다. 이것을 건너면 된다.

숨겨진 블루 오브 일람

해당 미션	번호	위치 설명
1	1	성에 들어가기 전에 머리 위에 있는 다리 위에 왼쪽 끝부분
	2	성에 들어가 동상을 바라보는 시점을 전방으로 할 때 좌측 2층
	3	성문의 안쪽 철창문에 왼쪽에 투구와 갑옷을 부순다.
	4	3개의 구멍이 열려 있는 장치가 있는 방의 왼쪽 물웅덩이 안
	5	비행기가 있는 방의 비행기의 날개 위
2	6	대성당으로 가는 굽은 복도에서 파괴업을 하는 방에 책상을 부순다.
3	7	다리가 무너진 후에 비석이 있던 곳으로 되돌아간다.
	8	다리가 무너진 후에 대성당의 문 위에 높이 있는 발판 위를 데빌을 이용해서 올라간다.
	9	시크릿 미션 1 "크리티컬 히트"
4	10	시크릿 미션 2 "팬텀 베이비"
	11	시크릿 미션 3 "팬텀 베이비2"
	12	시크릿 미션 4 "3마리의 맹수"
	13	안제로와 싸운 곳의 꼭대기에서 금이 간 부분을 지난 끝에서 오른쪽으로 보이는 기둥의 위에 언더처블이 있는데 여기서 오른쪽의 가장 꼭대기의 구석으로 데빌로 변해서 날아들어간다.
6	14	시작한 문의 안쪽의 막다른 곳에서 왼쪽에 조금 들어간 부분
7	15	시크릿 미션 5 "한 개의 눈의 악마"
8	16	팬텀을 죽이고 내려온 곳에서 내려가는 구멍이의 옆의 말의 동상에서 위로 뛰어 올라간다.
	17	성문 바로 안에 오른쪽의 물웅덩이
9	18	콜롯세움 전의 광장구석에 있는 비석을 움직인다
11	19	시크릿 미션 6 "헤매고 있는 망령이 모이고"

	20	최초의 방의 철책의 저쪽 편
	21	최초의 방에서 구멍 아래의 블레이드 때를 전멸 시킨다
12	22	뱃머리에 제일 가까운 돛대 꼭대기에서 뱃머리로 향해 스텡거 점프
13	23	선내, 니들건을 얻었던 옆의 아래로 내려가는 계단오래에 있다.
14	24	시크릿 미션 7 "수뇌"
	25	밖으로 나와서 오른쪽의 물웅덩이 안
	26	작은 방패를 얻은 방에서 승강기를 타고 올라가서 오른쪽의 바위 위
	27	구름다리를 건넌 다음에 있는 베타에서 오른쪽아래
15	28	시크릿 미션 8 "사신이 수호하는 보물"
	29	푸른 문장 방패의 방안에 부서지는 벽안의 작은 방
	30	붉은 문장 방패의 방안에서 얻는 랜스(두 번째 플레이시 나이트메어)가 있는 곳 아래에서 2단 점프를 한다. 위의 아이템을 얻지 말고 이것 먼저 얻어야 한다.
	31	콜롯세움 최상부의 중앙
16	32	시크릿 미션 9 "정적이 이끄는 계단"
	33	시작하자마자 올라가는 승강기의 옆(조각이 아닌 원석이다)
	34	로비의 밑에 구석
	35	로비의 중앙에 있는 동상의 머리에서 앞쪽으로 스텡거 점프
	36	좁은 복도에서 파워업을 하는 방의 앞에 있는 얼굴상의 밑에서 점프
	37	시크릿 미션 10 "암흑에 잠긴 그림자"
	38	헤르메스의 지팡이를 사용해 오른쪽 그림에 들어간 침대의 옆
17	39	시크릿 미션 11 "천공의 푸른 영석"
	40	용이 있는 방의 오른쪽 위 테라스 중앙
18	41	수중에서 유령이 방으로 쥐기 전의 마지막 방의 통안
	42	문장이 있는 방의 한 층 위의 마지막 계단의 바로 밑에 있는 돌출부위
	43	분수광장의 2층에 있는 문안으로 들어가서 끝부분
19	44	노바티가 처음 나오는 곳에서 꼭대기에 있는 성벽의 옆
20	45	미션 19를 마친 후 13번과 같은 위치(대칭입)
21	46	시크릿 미션 12 "숨겨진 팔찌"를 진행하는 도중(조각이 아닌 원석이다)

공략 후기

이번 공략은 원래 있던 원본이 있었던 탓에 상당히 수월하게 끝난 공략인 것 같다. 그래도 약간의 어려움이 있었다면 전에 있었던 숙된 말로 허접했던 공략을 수정하는 일이었는데 지금도 약간 그런 부분이 남아있는 곳이 있는 것도 같고 어쨌든 시간만 많았다면 조금 더 꼼꼼히 봤으면 좋았을 거라는 생각을 해본다. 어쨌든 별로 도와준 사람은 없지만 모두들 괜히 감사의 말을 전하고 싶다(흠... 무슨 소리이지?)


www.vgl.co.kr

본 공략은 코코캡콤이 아닌, 비디오게임라인(WWW.VGL.CO.KR) 자체제작 공략집입니다.