루이지 맨션

1 사용하기 전에

준비하기

2 amiibo란

3 확장 슬라이드 패드의 보충 설명

시작하기 전에

4 프롤로그

5 게임 시작 방법

6 저장과 삭제

플레이 방법

7 스토리 진행 방법

8 화면 확인 방법

9 게임보이 호러 확인 방법

10 액션과 조작

11 유령 잡기

12 부끄부끄 잡기
13 엘리먼트 사용하기
14 아이템
15 연구소에서 할 수 있는 일
16 궁금해요! 아라따박사님!

통신

17 둘이 함께 플레이

고객 지원

18 상담 및 문의

1 사용하기 전에

사용하기 전에 이 전자설명서를 잘 읽고 올바른 방법으로 사용해 주십시오.

⚠ 안전을 위한 주의사항

본 소프트웨어를 사용하기 전에 HOME 메뉴의 ⚠를 선택하여 「안전을 위한 주의사항」의 내용을 확인해 주십시오. 여기에는 고객님의 건강과 안전을 위한 중요한 내용이 기재되어 있습니다.
또한 본체의 사용설명서도 함께 읽어 주십시오.

게임 카드에 관한 주의사항

게임 카드를 이용할 경우에는 다음 사항에 주의해 주십시오.

⚠ 경고

●게임 카드를 어린이의 손이 닿는 장소에 방치하지 마십시오. 실수로 삼킬 가능성이 있습니다.

사용상의 부탁

●직사광선에 노출된 장소, 고온 다습한 장소, 먼지나 연기가 많은 장소에서 사용 및 보관하지 마십시오.
●플레이 중에 게임 카드를 꽂거나 뽑지 마십시오.
●비틀거나 강한 충격을 주는 등 함부로 다루지 마십시오.
●의류 등과 함께 실수로 세탁하거나, 액체를 흘리거나, 물에 빠뜨리거나, 젖은 손 및 땀이 난 손으로 만지지 마십시오.
●단자부를 손가락 및 금속으로 건드리거나, 입김을 불어 넣거나, 이물질을 넣지 마십시오.
●분해하거나 개조하지 마십시오.

●시너, 벤진 등의 휘발유, 알코올 등으로 닦지 마십시오. 더러워졌을 때는 마른 천으로 가볍게 닦아 주십시오.
●게임 카드, 카드 케이스에는 플라스틱, 금속 부품이 포함되어 있습니다. 폐기할 경우에는 거주지의 분리수거 규정에 따라 폐기해 주십시오.

중요

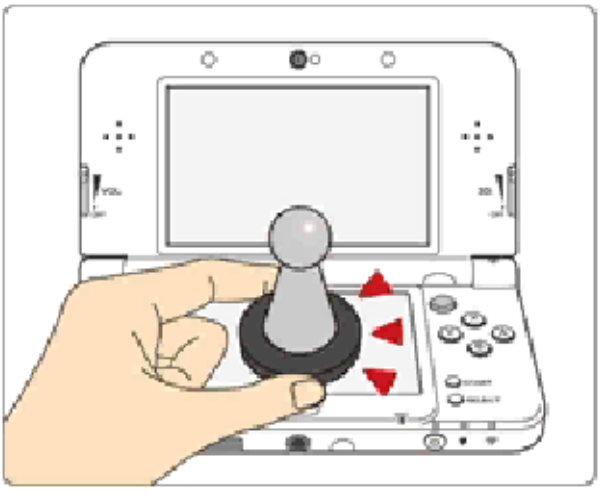
본 제품은 저작권에 의해 보호되는 제품입니다. 소프트웨어와 설명서의 무단 복제 및 무단 배포는 법률에 의해 엄중히 금지되어 있습니다. 위반 시 처벌받게 되니 주의해 주십시오. 또한, 이 경고는 저작권법상에서 인정되고 있는 사적 사용을 목적으로 하는 행위를 제한하는 것은 아닙니다.
본 제품은 한국 사양 본체에서만 사용할 수 있습니다. 법률에서 인정하는 경우를 제외하고는 상업을 목적으로 한 사용은 금지되어 있습니다.

© 2001-2018 Nintendo
Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

Portion of Game Asset is built with Unity

CTR-P-BGNK-00

2 amiibo란



이 소프트웨어는 amiibo 에 대응됩니다. amiibo™ [아미보] 는 아래 화면에 터치해 사용합니다.

amiibo는 갖고 놀거나 감상할 수 있을 뿐 아니라 NFC(근거리 무선 통신)를 이용해 amiibo 대응 소프트웨어와 연동해 플레이할 수 있는 상품입니다.
자세한 내용은 한국닌텐도 홈페이지 (https://www.nintendo.co.kr/amiibo/)를 참조해 주십시오.

※amiibo는 복수의 대응 소프트웨어에서 읽어 들일 수 있습니다.
※amiibo의 데이터가 손상되어 복구할 수 없을 경우에는, HOME 메뉴의 「amiibo 설정」에서 초기화해 주십시오.

닌텐도 3DS/3DS XL/2DS에서 amiibo를 사용할 경우에는 닌텐도 3DS NFC 리더/라이터가 필요합니다.

※NFC 리더/라이터를 사용할 경우에는 확장 슬라이드 패드(→3)를 분리해 주십시오.

amiibo에 관한 주의

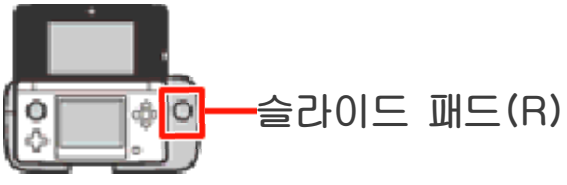
●amiibo는 아래 화면에 가볍게 터치하기만 하면 반응합니다. 힘을 세게 줘서 문지르거나 누르지 마십시오.

3 확장 슬라이드 패드의 보충 설명

New 닌텐도 3DS 시리즈 본체 및 New 닌텐도 2DS XL 본체로 플레이할 경우, 확장 슬라이드 패드는 필요하지 않습니다.
확장 슬라이드 패드의 사용 방법 등 자세한 내용은 확장 슬라이드 패드의 사용설명서를 읽어 주십시오.
※닌텐도 2DS 본체에서는 확장 슬라이드 패드를 사용할 수 없습니다.

확장 슬라이드 패드는 3DS 본체를 슬립 모드로 변경하는 등, 연결이 끊긴 후 5분 동안 아무런 조작도 하지 않으면 절전 상태(대기 모드)가 됩니다. 다시 사용하려면 「옵션」의 「확장 슬라이드 패드」에서 「사용」을 선택해 주십시오.

슬라이드 패드(R)를 올바르게 조작할 수 없을 경우



슬라이드 패드(R)를 이용해 올바른 방향으로 조작할 수 없거나, 조작을 하지 않았는데 멋대로 움직일 경우에는 다음 순서에 따라 슬라이드 패드(R)의 오차를 수정해 주십시오.

●조작 순서

1. 파일 선택 화면(→5)이나 일시 정지 화면(→8)의 「옵션」에서 「확장 슬라이드 패드 오차 수정」을 선택합니다.
2. 화면의 지시에 따라 슬라이드 패드(R)의 오차를 수정해 주십시오.

※본체 슬라이드 패드의 오차 수정은 HOME 메뉴의 「본체 설정」에서 해 주십시오.

4 프롤로그

어느 날, 루이지 앞으로 「축하합니다! 대저택에 당첨되었습니다!」라는 편지 한 통이 날아왔습니다.

루이지는 너무 기쁜 나머지 형인 마리오에게 전화했습니다. 「마리오 형! 나 말이야, 꿈에 그리던 집이 생겼어! 파티를 열 테니까 놀러 와!」

지도를 따라 저택으로 향하던 루이지는 숲속에서 그만 길을 잃고 말았고, 주위는 금세 깜깜해지고 말았습니다. 깊은 숲속을 헤매다 겨우 다다른 곳에서, 루이지는 어딘가 음침한 분위기의 저택을 발견했습니다…….

지도를 보니 그 저택은 다름 아닌 루이지가 당첨된 저택이었습니다. 루이지가 그 저택에 발을 들이고 보니…… 먼저 도착해 있어야 할 마리오의 모습은 온데간데없고 저택 안은 유령의 소굴이 되어 있었습니다.

그때 갑자기 유령이 루이지에게 달려들었습니다! 「형! 도와줘~!!」 그 순간 그곳에 나타난 정체불명의 노인!! 청소기를 등에 진 노인은 위기일발의 순간 루이지를 구해 주었습니다.

그 노인의 정체는 오랫동안 이 숲속에서 유령에 대해 연구하고 있는 유령 연구가 아라따박사였습니다. 루이지는 아라따박사에게 마리오가 사라졌다는 것을 알렸습니다. 그러자 박사는 저택 안을 탐색하는 데 필요한 2가지의 발명품을

건네주었습니다……

과연 겁쟁이 루이지는 장난꾸러기 유령들을 퇴치하고 마리오 형을 무사히 구해낼 수 있을까요?

5 게임 시작 방법

파일 선택

3개의 파일 중 하나를 선택합니다. 처음 플레이할 경우 「처음부터」를, 이어서 플레이할 경우 데이터를 선택한 후 「게임 시작하기」를 선택합니다.

옵션

조작(→10)을 변경합니다. Ⓛ/Ⓡ로 페이지를 넘겨 설정하고 「OK!」를 선택하면 변경한 내용이 반영됩니다.

1페이지(Ⓛ)

이동 방법	이동 방법을 「표준」과 「고정」 중에서 선택합니다.
플래시 종류	「기본」을 선택하면 기본 플래시를, 「스트로브」를 선택하면 스트로브를 사용합니다 (→10).
자이로 센서 감도	자이로 조작의 감도를 변경합니다.
밝기 조절	위 화면의 지시에 따라 화면의 밝기를 조절합니다.

2페이지(Ⓡ)

C 스틱/슬라이드 패드(R)	위아래를 바라볼 때의 조작 방법을 변경합니다.
상하 감도	위아래를 바라볼 때의 감도를 변경합니다.
확장 슬라이드 패드	확장 슬라이드 패드의 사용 여부를 변경합니다.
확장 슬라이드 패드 오차 수정	확장 슬라이드 패드의 슬라이드 패드(R) 오차를 수정합니다.

6 저장과 삭제

데이터 저장

키노피오에게 말을 걸거나 부끄부끄(→12)를 잡았을 때나 연구소(→15)에 있을 때 그때까지의 진행 상황을 저장할 수 있습니다.

데이터 복사

파일을 선택한 뒤 「데이터 복사하기」를 선택하면, 빈 파일에 데이터를 복사할 수 있습니다.

데이터 삭제

파일을 선택한 뒤 「데이터 삭제하기」를 선택하면 진행 상황이 삭제됩니다.

※ 데이터를 삭제할 때에는 내용을 충분히 확인해 주십시오. 삭제된 데이터는 원래대로 복구할 수 없습니다.

●함부로 전원을 켜고 끄거나, 데이터 저장 중에 게임 카드 및 SD 카드를 꽂고 뽑거나, 조작 실수, 단자부 오염 등으로 인해 데이터가 소실될 경우에는 복구할 수 없습니다. 양해 부탁드립니다.

●저장 데이터를 개조하는 장치를 사용하면 게임을 정상적으로 진행할 수 없게 되거나 저장 데이터의 손상 및 소실의 원인이 되므로 절대로 사용하지 마십시오. 만일 이러한 장치를 사용하여 저장 데이터를 개조한 경우에는, 개조 전의 상태로 복구할 수 없으므로 주의해 주십시오.

7 스토리 진행 방법

루이지는 유령을 잡거나 방의 장치를 풀어 나가면서 저택을 탐색합니다.

유령 잡기(→11)

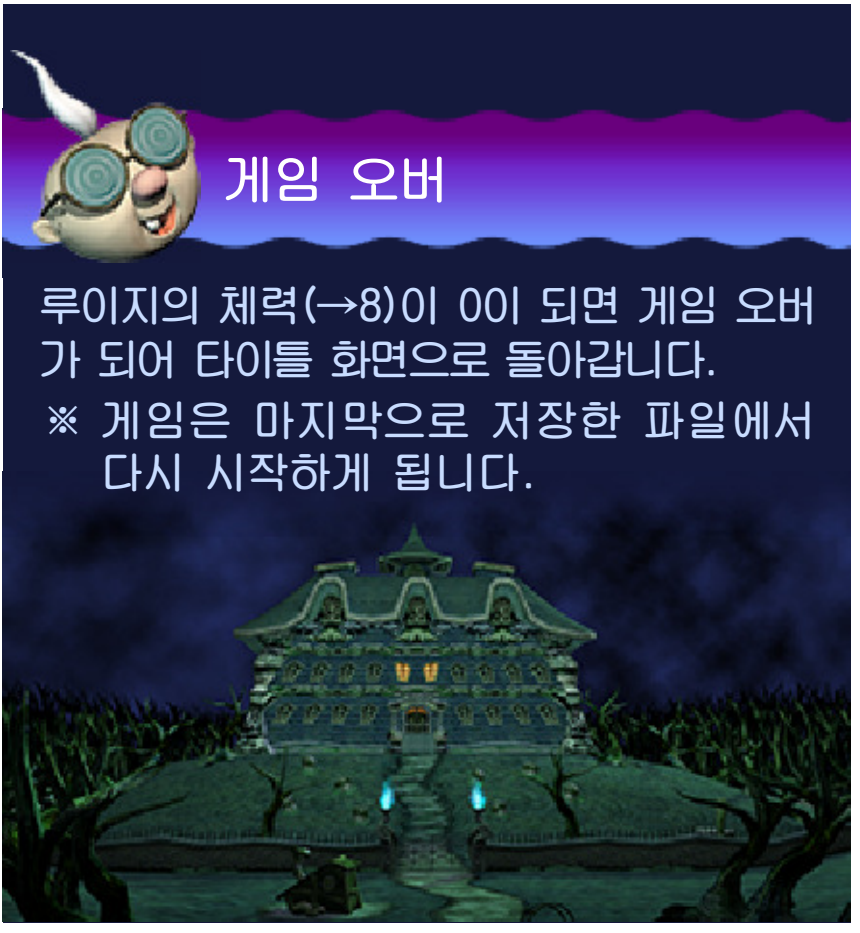
깜깜한 방 안에서는 유령이 나타납니다. 유령을 모두 잡으면 방이 밝아집니다.

열쇠 찾기

밝아진 방을 조사하면 열쇠를 찾게 되는 경우가 있습니다. 열쇠를 주우면 다른 방에 들어갈 수 있게 됩니다.

구역 클리어하기

저택은 몇 곳의 구역으로 나뉘어 있습니다. 구역의 마지막에 나타나는 보스 유령을 잡으면 다음 구역으로 나아갈 수 있습니다.


게임 오버
루이지의 체력(→8)이 00이 되면 게임 오버가 되어 타이틀 화면으로 돌아갑니다.
※ 게임은 마지막으로 저장한 파일에서 다시 시작하게 됩니다.

8 화면 확인 방법

1 부끄부끄 레이더(→12)

2 엘리먼트 게이지(→13)

3 루이지의 체력

일시 정지 화면

START 를 누르면 표시됩니다. 「옵션」에서 조작 방법을 변경하거나 「실적 리스트」에서 플레이 달성도를 확인하거나 게임을 중단할 수 있습니다.

※ amiibo를 사용하고 있는 경우에는 읽어 들인 amiibo의 아이콘이 표시됩니다.

9 게임보이 호러 확인 방법

1 부끄부끄 카운터

잡은 부끄부끄의 수입니다.

2 플로어 층수

3 루이지가 있는 곳의 이름

4 플로어 맵

루이지가 들어간 적이 있는 방은 짙은 초록색(■)으로 표시됩니다. 유령을 전부 잡아서 밝아진 방은 ■ 또는 ■ 등의 밝은색으로 표시됩니다.

※ 밝아진 방의 색은 각 구역별로 다릅니다.

: 루이지

: 열쇠가 필요 없는 문

: 잠겨 있는 문

: 가지고 있는 열쇠로 열 수 있는 문

게임보이 호러의 조작

터치하면 다음의 표시를 전환할 수 있습니다.

: 플로어 층수

: 플로어 맵의 확대 및 축소

: 소지품 ※

: 플로어 맵

: 잡은 그림 유령 ※

※ 획득한 아이템이나 잡은 그림 유령을 터치하면 상세 설명이 표시됩니다.

New 닌텐도 3DS를 사용할 경우에 대한 조작 방법입니다.

※ 확장 슬라이드 패드를 사용할 경우, ZL/ZR이 L/R의 기능을 합니다.

이동

◎

조사

Ⓧ/ZL

이동 방법 변경

이동하면서 Ⓑ 길게 누르기

이동 중에 몸의 방향을 바꿀지 여부를 변경합니다.

몸의 방향 변경

✣/슬라이드 패드(R)/◎

※ 위아래의 방향은 Ⓑ로 리셋할 수 있습니다.

서치하기

Ⓨ

게임보이 호러를 사용하여 화면에 비치는 것을 조사할 수 있습니다. 그림 유령의 하트를 조사하면 속마음을 읽을 수 있습니다.

플래시의 종류

빛을 비추어 유령의 움직임을 멈추게 할 때 사용합니다. 「기본」과 「스트로브」 중에서 선택할 수 있습니다.

「기본」의 조작 방법

플래시 끄기

Ⓐ/ZR 길게 누르기

어두운 곳에서는 플래시가 자동으로 켜집니다. 유령을 유인하고자 할 경우 등에는 플래시를 끕니다.

「스트로브」의 조작 방법

스트로브 사용하기

Ⓐ/ZR을 누른 후 떼기

버튼에서 손을 떼면 빛을 비춥니다. 버튼을 길게 눌러 빛을 모으면, 빛이 비치는 범위가 넓어집니다.

유령싹싹 사용 방법

빨아들이기

R

유령을 잡거나 아이템을 끌어당길 수 있습니다.

엘리먼트 방출

L

미리 입수한 엘리먼트를 방출합니다(→ 13).

엘리먼트 덩어리 발사

엘리먼트를 방출하면서 Ⓐ/ZR

※ 유령싹싹 사용 중에는 몸의 방향을 바꿀 수 없습니다. Ⓑ를 누른 채 이동하면 몸의 방향을 바꿀 수 있습니다.

※ 이동 방법을 「고정」으로 설정하면 유령싹싹을 사용하지 않을 때에도 몸의 방향을 고정시킨 채 이동할 수 있습니다.

자이로 조작

서치 중의 시점을 포함하여 플래시와 스트로브, 유령싹싹의 상하 조절은 본체를 기울여서 조작합니다.

※ 동작이 불안정할 경우에는 본체를 평평한 곳에 두고 잠시 기다려 주십시오.

본 소프트웨어에서는 본체를 움직이며 플레이합니다. 플레이하기 전에 주변에 충분한 공간이 있음을 확인한 후, 본체를 양손으로 단단히 잡고 플레이해 주십시오.
부상, 고장 및 주변 물체 파손의 원인이 되므로 격렬한 움직임이나 조작을 하지 않도록 주의해 주십시오.

11 유령 잡기

유령은 다음과 같은 순서로 잡습니다.

1.플래시 또는 스트로브를 비추기

플래시 또는 스트로브를 비추면 유령의 움직임이 멈추고 몸에서 하트가 나옵니다.

유령의 움직임을 오랫동안 멈추게 하는 요령

멀리 있는 유령은 빛을 비춰도 금방 사라집니다. 플래시를 끄거나 스트로브로 빛을 모아서 유령을 가까이 유인한 후에 빛을 비추면 유령의 움직임을 보다 오랫동안 멈추게 할 수 있습니다.

2.빨아들이면서 당기기

나온 하트를 유령싹싹으로 빨아들입니다. 유령을 잡아당기듯이 ◎를 움직여서 유령의 체력을 0으로 만들면 유령을 잡을 수 있습니다.

※ 유령에게 끌려다니면 루이지의 체력이 깎이고 돈(→14)도 떨어뜨리게 됩니다.

12 부끄부끄 잡기

게임을 진행하다 보면 부끄부끄가 나타납니다. 부끄부끄는 다음과 같은 순서로 잡습니다.

1.부끄부끄 레이더로 탐색하기

부끄부끄 레이더는 부끄부끄가 숨어 있는 곳에 가까이 다가갈수록 색이 변하고 빠르게 깜빡입니다.

부끄부끄 레이더 확인 방법

: 부끄부끄가 없습니다

: 부끄부끄가 방 안에 있습니다

: 부끄부끄가 가까이에 있습니다

※ 부끄부끄 레이더는 부끄부끄와 닮은 동그란 물체에도 반응합니다.

2.빨아들여서 잡기

부끄부끄가 숨어 있는 곳을 조사하거나 빨아들이면 부끄부끄가 모습을 드러냅니다. 그대로 빨아들여서 체력을 0으로 만들면 잡을 수 있습니다.

※ 잡다가 놓친 부끄부끄는 다른 방으로 도망갑니다.

부끄부끄가 숨어 있는 곳

부끄부끄는 어두운 방에서는 나타나지 않습니다. 유령이 없는 밝은 방의 어딘가에 숨어 있습니다. 서치 기능을 사용하면 더 자세하게 알 수 있습니다.

13 엘리먼트 사용하기

게임을 진행하다 보면 엘리먼트를 사용할 수 있게 됩니다.

엘리먼트란?

엘리먼트란 불, 물, 얼음의 3가지 에너지를 가리키는 말입니다. 양초에 불을 붙이거나 활활 타오르는 불을 물로 끄는 등, 여러 가지를 할 수 있습니다.

1.엘리먼트 빨아들이기

엘리먼트를 빨아들이면 엘리먼트 게이지가 가득 차서 방출할 수 있게 됩니다.

※ 다른 종류의 엘리먼트를 빨아들이면 사용할 수 있는 엘리먼트가 바뀝니다.

2.엘리먼트 방출하기

Ⓛ을 눌러 엘리먼트를 방출합니다. 엘리먼트 게이지가 바닥나면 방출할 수 없게 됩니다.

엘리먼트 발사
엘리먼트를 방출하면서 Ⓐ/ZR을 누르면 보다 멀리 가는 엘리먼트 덩어리를 발사할 수 있습니다.

14 아이템

유령을 잡거나 가구를 조사하면 아이템이 나오는 경우가 있습니다. 아이템을 건드리거나 유령싹싹으로 빨아들이면 획득할 수 있습니다.

하트

루이지의 체력을 회복합니다. 크기가 클수록 회복량이 많아집니다.

열쇠

잠겨 있는 문을 열 수 있습니다.

돈

코인→지폐→금괴의 순으로 금액이 높아집니다. 많이 모으면 좋은 일이 생길지도 모릅니다.

펄

그림 유령이 떨어뜨립니다. 소→중→대의 순으로 가치가 높으며, 많이 모으면 갤러리(→15)의 초상화가 호화로워집니다.

독버섯

일정 시간 동안 루이지의 몸이 작아져서 유령싹싹을 사용할 수 없게 됩니다.

15 연구소에서 할 수 있는 일

아라따박사의 유령 연구소에서는 데이터 저장을 비롯하여 다음과 같은 일들을 할 수 있습니다.

트레이닝

유령 잡는 연습을 합니다.

갤러리로 간다

잡은 그림 유령의 초상화나 부끄부끄 그림 등을 보거나, 트로피 받침대에서 플레이 실적을 확인할 수 있습니다.

보스 재배틀

초상화를 보고 「보스 재배틀」을 선택하면 그림 유령과 다시 한 번 싸울 수 있습니다.

amiibo

다음의 amiibo를 읽어 들이면 특별한 효과가 나타납니다.

루이지	체력이 0이 되어도 한 번은 부활합니다. 돈을 많이 떨어뜨리는 리치 야푸가 어디에 숨어 있는지 알 수 있게 됩니다.
마리오	독버섯 대신 체력을 회복시켜 주는 슈퍼버섯이 나타납니다.
키노피오	키노피오에게 말을 걸면 체력을 회복시켜 줍니다.
부끄부끄	잡다가 놓친 부끄부끄가 어디에 숨었는지 알 수 있게 됩니다.

※ 대응 amiibo에 대한 상세한 내용은 한국닌텐도 홈페이지(https://www.nintendo.co.kr/amiibo/)를 읽어 주십시오.

※ 게임을 진행하다 보면 amiibo를 읽어 들일 수 있게 됩니다.

※ amiibo를 읽어 들인 효과는 게임 오버 후의 일시 정지 화면에서 「게임을 그만두기」를 선택하거나, 연구소에서 Ⓑ를 눌러 타이틀 화면으로 돌아가거나, 본체의 전원이 꺼지면 리셋됩니다.

둘이 함께 플레이
가까이 있는 사람과 함께 둘이 플레이 합니다(→17).

Q.잡은 유령은 어떻게 되나요?

A.초상화로 되돌려 놓을 거라네

자네가 잡게 될 수많은 유령들 중에서 그림 유령은 내가 회수해서 초상화로 되돌려 놓을 거라네. 초상화는 연구소의 갤러리에서 감상할 수 있을 걸세.

Q.돈은 모아야 하나요?

A.모아서 손해볼 일은 없지

저택에서 발견한 돈은 마음껏 모으게나. 나는 그런 것에는 흥미가 없다네. 모은 돈으로 집이라도 새로 장만해 보는 게 어떻겠나?

Q.체력이 없을 땐 어쩌죠?

A.하트를 얻게나

가구를 조사하다 보면 하트가 나오는 경우가 있지. 하트를 얻으면 자네의 체력이 회복될 걸세. 유령을 한 번에 두 마리 이상 잡으면 반드시 하트를 얻을 수 있다네.

Q.박사님은 평소에
어디에 계세요?

A.연구소에 있다네

나는 연구소에 있으니 걱정 말게나. 현관 로비에서 밖으로 나오면 언제든 만날 수 있다네. 나는 게임보이 호러로 자네가 어디에서 무얼 하는지 다 알 수 있으니 가끔은 조언도 해 주겠네.

17 둘이 함께 플레이

가까이에 있는 사람과 둘이 함께 플레이할 수 있습니다. 1P는 루이지를 조작하고 2P는 구이지를 조작하여 루이지를 돕습니다.

준비할 물건

본체 : 2대
본 소프트웨어 : 1~2개

로컬 플레이

두 사람 모두 소프트웨어를 가지고 있는 경우에는 「둘이 함께 저택」을 선택하여 스토리를 이어서 플레이할 수 있습니다.

시작 방법

1. 1P가 「방을 만든다」를 선택합니다.
2. 2P가 「방을 찾는다」를 선택하여 1P의 본체를 「결정」합니다.
3. 준비가 완료되면 1P가 「시작하기」를 선택합니다.

구이지의 특징

구이지는 문을 열 수 없습니다. 체력도 루이지의 반밖에 없지만, 쓰러져도 시간이 지나면 부활합니다.

다운로드 플레이

「둘이 함께 트레이닝」과 「둘이 함께 갤러리」는 2P가 소프트웨어를 가지고 있지 않아도 플레이할 수 있습니다.

※ 두 사람 모두 소프트웨어를 가지고 있는 경우에는 로컬 플레이로도 플레이할 수 있습니다.

1P 조작 방법

1. 소프트웨어를 가지고 있는 사람이 「방을 만든다」를 선택하여 2P를 기다립니다.
2. 2P가 표시되면 Ⓐ를 누릅니다.

2P 조작 방법

1. HOME 메뉴에서 「다운로드 플레이」 아이콘을 터치한 후, 「시작」을 터치합니다.
2. 닌텐도 3DS 로고를 터치합니다.
3. 본 소프트웨어를 터치합니다.

※ 본체 업데이트가 필요한 경우가 있습니다. 화면의 지시에 따라 본체를 업데이트해 주십시오.
「통신이 중단되었습니다」라는 메시지가 표시되고 본체 업데이트에 실패한 경우에는 HOME 메뉴의 「본체 설정」에서 본체를 업데이트해 주십시오.

18 상담 및 문의

한국닌텐도 고객지원센터
【상품·판매·사용에 관한 상담 및 문의】

문의전화:1670-9900

한국닌텐도 홈페이지 내 「고객지원」 클릭

※게임의 공략 정보 등에 관한 문의는 받지 않습니다.

한국닌텐도 A/S 센터
【수리에 관한 문의·보내실 곳】

문의전화:1670-9900

14502 경기도 부천시 원미구 평천로 655
테크노파크 4단지 402동 503호

●문의전화는 월~금 09:30~17:30
(토/일/공휴일/회사 정기휴일 및 특별휴일 제외)

※전화번호는 잘 확인하시고 틀리지 않도록 주의해 주십시오.

한국닌텐도주식회사

04505 서울특별시 중구 서소문로 50
센트럴플레이스 12층