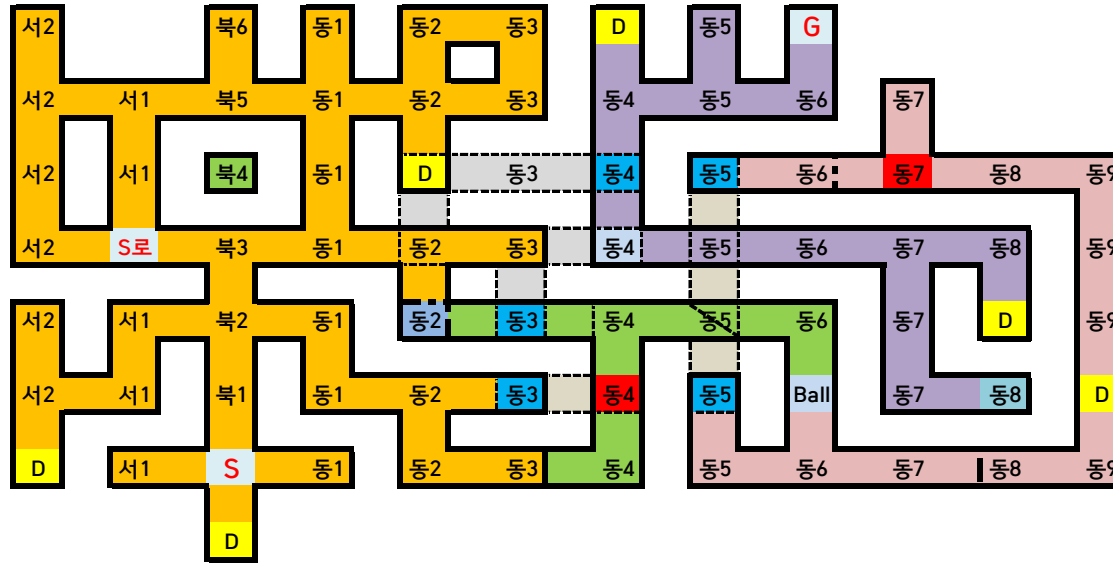
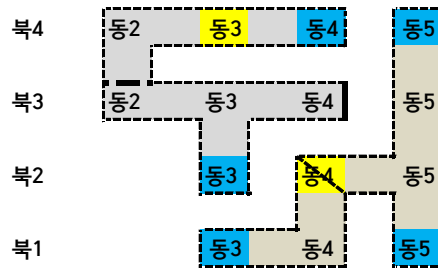


우르세이 야츠라 : 사랑의 서바이벌 생일파티 < 전체 지도 >



< 지하 통로 >



북4	동5	입구
북3	동5	보물상자(카드)
북2	동4	함정(로프 조심)
북1	동5	입구
북1	동3	입구
북2	동3	입구
북3	동2	공사중
북3	동4	꽃키, 콘크리트
북4	동3	사다리(게임오버)
북4	동4	입구(계단)

< 등장 인물 >

쿠로코	서1 (초대장을 레이더로), 문어
란	랜덤 (붕어빵 줌)
류노스케	랜덤 (지갑을 추남 키로 교환)
아버지	북2 동2(비치 볼로 통과)
사쿠라	랜덤 (액막이 채), 꽃 키
온천마크	랜덤, 싸움
소녀3인	랜덤, 2번 싸움 (고무 우비)
시노부	랜덤, 액막이 채
여자들	비치볼
텐	동6 (꽃 키)
고양이	랜덤, 케이크 OR 붕어빵
신고	북2 동7 (레이더로)

< 진행 >

전화 → 레이더(쿠로코) → 케이크 → 붕어빵 → 지갑을 추남열쇠로 교환 → 철책문 → 문어(쿠로코) → 램프
 → 지하통로 → 카드 → 체크포인트 → 카드를 스위처로 → 대포1 → 일진3소녀 → 코타츠 고양이(붕어빵)
 → 지하통로 → 사쿠라(액막이채) → 텐(꽃키) → 문어분수(스위처, 계단) → 피라냐(케이크) → 슈타로와 싸움
 → 라무 납치 → 고무우비 착용 → 코일딩굴, 콘센트(램프) → 신고(레이더) → 라무 구출 → 고무우비 벗음
 → 라무 따돌리기 → 선글라스부대 (문어) → 료코 (키스) → GOOD ENDING

* 지갑 → 류노스케아버지 → 문어분수 → 비치볼 → 게임오버

* 숨겨진 캐릭터 (여우) : 두 번째 "시노부"를 만났을 때 "장항함" 반복, 아무것도 표시 되지 않을 때 "본다" -> "주위"

S	지갑
동1	전화기
동3	철책문(추남 키 사용)
서1	접수처
서2	함정(게임오버)
남1	저택 밖(게임오버)
북1	안내표지
북1 동3	석조 지하
북1 서1	케이크
북2	함정(구멍)
북2 동2	류노스케 아버지(비치볼 통과)
북3	보물상자(비어있음)
북3 서1	컨베이어벨트(시작지점으로)
북3 동3	대포1
북4 동2	지뢰원(게임오버)
북6 동3	보물상자(비어있음)
북1 동4	컨베이어벨트(북4, 동7로)
북1 동6	비치볼(게임오버), 길이 생김
북2 동3	문어분수(지하계단)
북2 동4	이동가능(램프사용시)
북2 동5	강철 벽(통과 못함)
북2 동6	화면전환(제어실 @작전)
동4	화면전환(제어실), 램프
북1 동5	석조 지하
북1 동9	함정(게임오버)
북2 동3	문어분수(스위처로 지하계단)
북3 동5	카드
북3 동9	대포2
북4	체크포인트(카드사용)
북4 동5	보물상자(버튼) - 비밀통로
북4 동6	강철 벽 3개 (빨간끈, 파란끈, 노란끈)
북4 동9	시노부(액막이채)
동6	사쿠라, 요괴, 텐
동8	강철벽(버튼), 보물상자(파이팅)
북1 동8	오두막(라무 구출)
북2 동7	신고(레이더사용)
북2 동8	지뢰원(게임오버)
북3 동4	전식마경, 우비착용, 우비 벗음
북3 동6	코일딩굴, 콘센트(램프 사용)
북4 동4	슈타로, 라무 납치
북6 동4	함정(게임오버)