



텐도 아리스

최근 수정 시각: 2024-10-27 11:00:22

분류: [블루 아카이브/등장인물/밀레니엄 사이언스 스쿨](#) | [인터넷 임/캐릭터](#) | [블루 아카이브/임](#)



상세보기

[학생명부 목록]

기울임 : 한국 및 글로벌 서비스 미출시 캐릭터 등장인물 : [전체 등장인물 퀵링크](#)

밀레니엄 사이언스 스쿨

게임개발부



하나오카
유즈



사이바
모모이



사이바
미도리



텐도
아리스

[다른 의상]

프로필

목차

1. 개요
2. 인물 소개
3. 인게임 정보
 - 3.1. 스킬
 - 3.2. 고유 무기
 - 3.3. 능력 개방
 - 3.4. 인연
 - 3.5. 카페 상호작용
 - 3.6. 대사
4. 시즈널
- 4.1. 아리스(메이드)
5. 평가
 - 5.1. PVE
 - 5.2. PVP
6. 작중 행적
7. 인간관계
8. 캐릭터성
 - 8.1. 정체
 - 8.2. 전투력
9. 선생님, 잠깐 시간 내주세요!
10. 상품
 - 10.1. 입체화
11. 기타
 - 11.1. 아리스 댄스
12. 둘러보기



[펼치기 · 접기]

이름	AL-1S ^[1]
	텐도 아리스 天童 アリス Tiāntóng 天童 爱丽丝 ^[2] Tendou Aris ^[3]
소속학원	밀레니엄 사이언스 스쿨 1학년
동아리	게임개발부
나이	불명
신장	152cm

생일	3월 25일[4]
취미	게임(RPG)
일러스트	DoReMi
성우	 김가령[5]  타나카 미나미  四白

1. 개요

모바일 게임 블루 아카이브의 등장 캐릭터.

2. 인물 소개



".....오늘 나의 역할은..... 명 속성 광역 딜러....."

밀레니엄 게임개발부 아리스입니다.

- 모모톡 프로필

밀레니엄 사이언스 스쿨 소속 학생으로, 게임개발부의 부원이다.

설정상 인간이 아닌 [로봇](#) 즉 [안드로이드](#)이며 이 때문인지 나이는 불명 처리되어 있다. 그러나 로봇인데도 성별은 여성인데, 정

확하게는 [소녀의 외형을 한 여성형 로봇](#)이다. 밀레니엄 폐허에 잠들어 있었으나 선생과 [게임개발부](#) 부원들이 발견하고 부의 인원수를 채우기 위해 신입생으로 위장시켜 데려왔다. [사이바 모모이](#)와 [사이바 미도리](#)의 영향을 받아 일상적인 회화를 [레트로 게임](#)으로 공부했기 때문에 온갖 게임의 대사와 맴을 패러디한다. 일단 자칭 [프로그래머](#)지만 《테일즈 사가 크로니클 2》를 개발할 때까지는 게임개발부에서 맡은 역할은 딱히 없었다.^[6]

그래도 아리스는 안드로이드고 아리스가 개발에 합류한 뒤 만들어진 《테일즈 사가 크로니클 2》는 [똥겜](#)이었던 전작과 달리 평작 이상의 평을 받았으니 실제 프로그래밍 능력은 있는 듯하다.

그리고 공식 코믹스인 [게임개발부 대모험!](#)에서는 테스트 플레이어 역할인 것으로 나온다. 즉, 게임하는 게 일이다.

일본 서버에는 2021년 3월 25일 통상 픽업으로 추가되었고 한국 및 글로벌 서버에는 같은 해 12월 28일 업데이트로 유즈와 함께 추가되었다.

3. 인게임 정보



밀레니엄 사이언스 스쿨 1학년 | 게임개발부
STRIKER
★★★

아리스

기본 정보
[학생 소개]

기본 능력치
Lv.1 능력치 기준

최대 체력 2142	공격력 514
방어력 68	치유력 1892

[🔎 학생 스탯 상세 정보]

상성 정보

딜러
공격타입
방어타입

BACK
신비
특수장갑

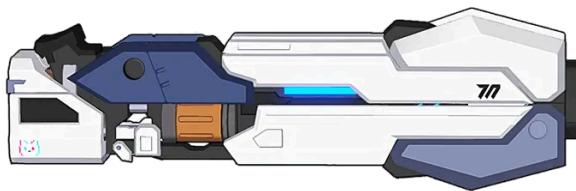
:-)
:(
:-D

사용 스킬

EX 스킬	기본 스킬	강화 스킬	서브 스킬
기초 스킬	기초 스킬	★2 개방 스킬	★3 개방 스킬

고유 무기

레이건
(RG)



착용 장비

RG



모자



헤어핀



부적

3.1. 스킬

스킬 성장 재료

전술 교육 BD (밀레니엄)	기술 노트 (밀레니엄)	네브라 디스크 (메인 오판즈)	니루드 렌즈 (서브 오판즈)

EX 스킬 성장 재료 상세【열기·접기】

일반 스킬 성장 재료 상세【열기·접기】

밸런스 붕괴

EX 스킬

Lv.1

직선 범위 내의 적에게 공격력 311% 대미지

에너지 충전 단계에 따라 대미지량 1.5배 / 2배 증가

에너지 충전은 초기화됩니다.

COST:6

Lv.2	직선 범위 내의 적에게 공격력 357% 대미지 에너지 충전 단계에 따라 대미지량 1.5배 / 2배 증가 에너지 충전은 초기화됩니다.	<i>COST:6</i>
Lv.3	직선 범위 내의 적에게 공격력 451% 대미지 에너지 충전 단계에 따라 대미지량 1.5배 / 2배 증가 에너지 충전은 초기화됩니다.	<i>COST:6</i>
Lv.4	직선 범위 내의 적에게 공격력 497% 대미지 에너지 충전 단계에 따라 대미지량 1.5배 / 2배 증가 에너지 충전은 초기화됩니다.	<i>COST:6</i>
Lv.5	직선 범위 내의 적에게 공격력 591% 대미지 에너지 충전 단계에 따라 대미지량 1.5배 / 2배 증가 에너지 충전은 초기화됩니다.	<i>COST:6</i>

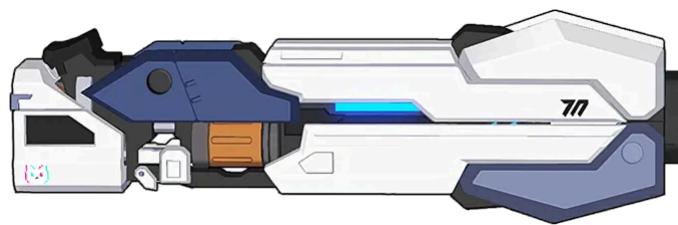
[애니메이션 보기]

	빛이여!	기본 스킬
Lv.1	25초 마다 치명 수치 17% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.2	25초 마다 치명 수치 17.8% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.3	25초 마다 치명 수치 18.7% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.4	25초 마다 치명 수치 22.1% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.5	25초 마다 치명 수치 23% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.6	25초 마다 치명 수치 23.8% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.7	25초 마다 치명 수치 27.2% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.8	25초 마다 치명 수치 28.1% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.9	25초 마다 치명 수치 28.9% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	
Lv.10	25초 마다 치명 수치 32.3% 증가 (20초 간) 에너지 1단계씩 충전 (최대 2단계)	

	강화 마법입니다!	강화 스킬
Lv.1	공격력 14% 증가	
Lv.2	공격력 14.7% 증가	
Lv.3	공격력 15.4% 증가	
Lv.4	공격력 18.2% 증가	
Lv.5	공격력 18.9% 증가	
Lv.6	공격력 19.6% 증가	
Lv.7	공격력 22.4% 증가	
Lv.8	공격력 23.1% 증가	
Lv.9	공격력 23.8% 증가	
Lv.10	공격력 26.6% 증가	

	슈퍼노바, 각성입니다!	서브 스킬
Lv.1	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 12.1% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.2	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 12.7% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.3	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 13.3% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.4	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 15.7% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.5	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 16.3% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.6	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 16.9% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.7	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 19.3% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.8	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 19.9% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.9	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 20.5% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	
Lv.10	EX 스킬 발동과 동시에 치명 수치 22.9% 증가 (20초간) 에너지 충전 단계마다 효과 1.5배 / 2배 증가	

3.2. 고유 무기



고유 무기

RG

빛의 검: 슈퍼노바 (레이일건)

기본 정보

아리스가 엔지니어부로부터 양도받은 거대한 레일건.

무게와 출력이 엄청나기 때문에 일반적인 학생은 휴대하는 것조차 어렵다.

기본 스테이터스

Lv	공격력	최대 체력	치유력
1	185	425	
30	673	1547	
40	841	1933	
50	1009	2320	

스킬 정보

★★ 강화 스킬 강화 마법입니다!를 강화 마법입니다!+로 강화

★★★ 실내 전투력을 SS로 강화

강화 시 스킬 ▼

3.3. 능력 개방

능력 개방 재료 상세【 열기 · 접기 】

추가 스테이터스

Lv	최대 체력	공격력	치유력

25

667

191

225

3.4. 인연

호감도 아이템



인연 랭크 보너스

♥ 02~05

공격력 + 3

♥ 06~10

공격력 + 5

♥ 11~15

공격력 + 7 / 최대 체력 + 43

♥ 16~20

공격력 + 9 / 최대 체력 + 51

♥ 21~30

공격력 + 3 / 최대 체력 + 8

♥ 31~40

공격력 + 4 / 최대 체력 + 12

♥ 41~50

공격력 + 7 / 최대 체력 + 19

총합 누적 스탯

공격력 + 257 / 최대 체력 + 860

메모리얼



해금 랭크	8
BGM	someday, sometime

[인연 스토리 펼치기]

인연 스토리는 여러 시행착오를 거치면서 아리스가 키보토스에 적응해 나가는 과정을 담고 있다.

- 아리스 퀘스트 ~모험의 시작~

처음으로 산책을 나가는 아리스가 걱정되어 선생이 동행하게 되는데 아리스는 선생이 동료이자 마스코트로서 파티에 합류했다고 기뻐하며 함께 산책을 즐긴다. 선생은 마스코트 취급이 영 마음에 안 들었는지 나름 전투에서의 자신의 필요성이 있지 않느냐고 말하지만 아리스에게 칼같이 부정당한다. 그리고 왜 마스코트냐면 전투에는 쓸모없지만 대신 파티에 있으면 기분이 좋아지기 때문이라고 한다.

- 아리스 퀘스트 ~그리고 전설로~

아리스가 더 많은 기능이 해금되었다며 그중 하나인 아이템 루팅을 보여주겠다고 갑자기 쓰레기통을 부수는데 알고 보니 아리스는 게임에서 오브젝트를 부수면 아이템이 나오는 걸 보고 그걸 그대로 따라한 것으로 이내 아리스가 쓰레기 더미에서 먹다 남은 햄버거를 발견해 주우려고 하자 선생이 필사적으로 저지하고 어찌저찌하여 아리스를 막리는 데 성공한다. 다시 산책을 시작한 선생과 아리스는 이번에는 그냥 가 보지 않은 곳으로 발길이 닿는 대로 가다 보니 인적이 드문 곳 까지 와 버리게 되는데 결국 불량배와 마주치게 되자 아리스가 게임 속 몬스터를 상대하는 감각으로 길목 한복판에 레일건을 쏴버려 주변은 난장판으로, 불량배들을 **구겨진 페트병** 같은 몰골로 만들어놓는다. 그래놓고 하는 소리가 경험치도 안 오르고 보상도 없는 게 이상하다더니 **골드는 직접 루팅하는 시스템**인 것 같다면서 **불량배의 주머니를 털려는 아리스**에게 **이렇게 되면 누가 불량배인지 알 수 없다**며 필사적으로 말리려는 선생의 간절함이 압권. 덕분에 학생회 사람들한테 크게 핀잔을 듣게 된다.

- 아리스의 선택

아리스가 연애 시뮬레이션을 시작하게 되어 어느 히로인 루트를 고를지 고민하는 걸 선생이 들어주게 되는데 내용을 들

어보면 연애 시뮬레이션이라고는 하지만 누가 봐도 성인 BL물이다. 한 히로인은 알몸 달리기를 즐겨 한다는 등 제정신이 아닌 것 같은 모습을 보여줘 선생은 위험한 게임인 것 같으니 말릴까 하면서도 일단 스스로 결정해 보라고 조언하자 아리스는 한동안 공략 사이트를 뒤지면서 고민하다가 좋은 방법이 떠올랐다며 학원에 돌아가서 시도해 보겠다고 했지만 히든 엔딩을 보기 직전에 세미나한테 불법 소프트웨어가 감지되었다면서 게임을 압수당하고 말았다. 세미나의 말에 따르면 불법 유통되는 미검열본이었던 모양.

- 고양이와 아리스

고양이랑 친해지고 싶은데 잘 되지 않아서 전전긍긍하고 있는 아리스를 본 선생이 고양이 간식으로 고양이를 꼬드겨 보려고 한다. 마침 형편 좋게 웬 고양이 간식인가 싶지만 이전에 모모톡에서 아리스가 선생한테 고양이랑 친해지고 싶다고 얘기한 적이 있는데 정황상 선생이 그 내용을 기억해 뒀다가 도움이 되지 않을까 싶어서 가지고 다녔던 모양. 하지만 고양이가 경계를 풀지 않자 선생과 아리스는 포기하려고 하지만 고양이는 갑자기 기분이 변했는지 아리스를 받아들였고, 아리스는 고양이의 따뜻하고 보드라운 감촉에 신기해한다.

- 아리스의 마법

"아리스는 키보토스에, 마법이 없다고 생각하지 않습니다."

"마법은 있습니다. 선생님은 지금, 아리스를 행복하게 만들었으니까요."

동아리실에 초대받은 선생이 아리스와 단둘이서^[7] 시간을 보내는데 함께 게임을 즐기던 중 RPG와 마법에 대해 얘기하던 아리스의 말에 선생은 현실에는 없는 로망이 있다며 맞장구치지만 아리스는 그렇지 않다면 현실에도 마법은 존재하고 그 증거로 지금 선생님이 자신을 행복하게 만들어 줬으며 게임이 재미있는 이유는 세상의 온갖 아름다움이 게임에도 고스란히 담겨 있음을 선생님을 통해 배웠기 때문이라며 그래서 자신은 세상의 아름다움을 선생님과 함께 알아가고 배워나가고 싶다면서 날이 샐 때까지 선생과 같이 게임 이야기를 하고 난 뒤 모모톡으로 던전 속 보물상자는 왜 있는지, 아이템은 누가 넣어두는지 궁금해하다가 이내 정체는 모르겠지만 아이템을 채워놓는 누군가는 분명 상냥한 사람일 거라고, 자신도 그렇게 되고 싶다는 아리스를 선생이 응원하면서 끝난다.

- 발렌타인 # - 아리스의 초콜릿



발렌타인 이벤트 스토리에서는 발렌타인 데이가 초콜릿 아이템을 소비하면 사냥 경험치가 오르는 레벨업에 최적화된 날

이라면서 모모이의 도움으로 완성한 수제 초콜릿을 선생에게 보여준다.^[8] 시작의 마을에 등장하는 '스네일' 모양으로 만들었다고 하는데 초콜릿의 모습이 마치 [질뻐기](#)를 닮은 생김새였던지라 선생이 알아보지 못했고 이에 아리스는 스네일의 게임 내 정보에 대해 설명하면서^[9] 이렇게나 닮은 걸 못 알아본다고 약체화 저주에 걸리기라도 했냐며 선생을 디스한다.^[10] 이후 아리스 본인은 위기에 빠진 초보 플레이어를 배려하는 친절한 플레이어라면서 전투 전에 섭취하라며 초콜릿을 선물한다.

3.5. 카페 상호작용

카페 상호작용





게임개발부 다인용 소파

빨간색의 다인용 소파. 모든 부원이 모이기에 적합한 장소이다.



대전격투 게임기

치열한 대전격투 게임을 즐길 수 있는 2인용 게임기. 당장이라도 플레이하고 싶다.

대전격투 게임기는 네루도 있어야 발동된다.

3.6. 대사

일상

입수	용사여. 빛이 당신과 함께합니다.
로비 방문 1	오늘은 어떤 모험을 떠나실 건가요? 아리스는 함께 떠날 준비가 되어있습니다.
로비 방문 2	어서 오세요, 선생님. 아리스, 선생님을 기다리고 있었습니다.
잡담 1	신작 게임이 곧 발매된대요! 선생님도 같이 하실 거죠?
잡담 2	으음, 배가 고품니다. 응...? 아리스는 건전지를 먹지 않습니다!
잡담 3	인간이 이곳에 온 것은 수천 년 만이군.... 웬지 이런 대사를 해보고 싶었습니다.

잡담 4	이유는 모르겠지만, 아리스는 눈물을 흘릴 수 있습니다. 아마 암구형 카메라 세척용 일 겁니다.
잡담 5	선생님, 다음 목적지는 오락실.... 아, 아리스는 거짓말 하지 않습니다!
배치	
편성 1	아리스, 파티에 합류합니다.
편성 2	제 역할은, 딜러로군요.
편성 (잡기)	기동 준비 완료.
출격 1	전방에 대상 확인. 전진합니다.
출격 2	선생님, 지시를.
전투	
전투개시 1	아리스가 여기 있습니다. 아리스가 돋습니다.
전투개시 2	빛이 길을 인도할 것입니다.
에어리어 이동 1	아리스, 계속 전진합니다.
에어리어 이동 2	목표를 확인, 갑니다!
이동 1	이동합니다.
이동 2	
엄폐	
회피	문제 없습니다.
회복	HP 포션입니다.
버프	버프가 걸렸습니다!
기본 스킬	차지할게요!
EX 스킬 컷인 1	마력 충전 100%... 갑니다!
EX 스킬 컷인 2	타겟 확인! 출력 임계점 돌파!
EX 스킬 컷인 3	사악을 분쇄하는 정의의 일격!
EX 스킬 1	빛이여! 에너지 과부하... 릴리즈!
EX 스킬 2	아리스, 전력으로 갑니다!
EX 스킬 3	이 빛에 의지를 담아... 쿠蠹어라! 밸런스 붕괴!
승리 1	용기, 그것이 최고의 마법입니다.
승리 2	클리어. 다음 스테이지로 이동합시다.
승리 3	동료가 있기에, 두렵지 않습니다.
철수	시스템... 정지...

결과

임무 완료 1	공략 완료! 귀환합니다.
임무 완료 2	적의 섬멸을 확인했습니다. 미션 클리어!
임무 실패 1	필멸자여, 이대로 포기할 수는 없습니다.
임무 실패 2	리부트... 또 도전하겠습니다.

기타

강화 1	레벨업. 경험치를 많이 획득했습니다.
강화 2	선생님, 지금 아리스는 이 세계 최강의 전사입니다.
강화 3	모두를 만나 게임과 우정을 배웠습니다. 선생님은 아리스에게 무엇을 가르쳐 주실 겁니까?
강화 4	봐주세요, 선생님. 아리스는 이제 웃는다는 것을 이해할 수 있게 됐습니다!
고유무기 장착	이것이... 전설의 성검... 아, 총이네요.
카페 1	휴식은 중요합니다. HP가 회복되니까요.
카페 2	이제 2회차를 준비해야겠군요.
카페 3	또 선생님과 레이드 를 뛰고 싶습니다. 계정에 대화를 걸어봐야겠습니다.
카페 4	아리스를 쓰담쓰담 해주세요. 아리스의 인공 단백질 피부가 따뜻해집니다.
카페 5	아리스도 커피가 마시고 싶습니다.
인연 랭크 업 1	아리스도 선생님의 호감도를 올리고 싶습니다.
인연 랭크 업 2	선생님을 만나서... 아리스는 행복합니다.
인연 랭크 업 3	새로운 게임을 처음 마주할 때... 레벨을 올리고 장비 강화에 성공했을 때... 선생님을 만날 때마다 아리스는 카테고리화 할 수 없는 신기한 감각을 느낍니다.
인연 랭크 업 4	선생님과 접촉하고 나서 아리스의 안에 뭔가가 프로그래밍되었습니다. 수치로 환산 할 수 없을 만큼 커다란... 이 감정의 이름은...

메모리얼

메모리얼 로비 1	아리스는 키보토스에, 마법이 없다고 생각하지 않습니다.
메모리얼 로비 2	마법은 있습니다. 선생님은 지금, 아리스를 행복하게 만들었으니까요.
메모리얼 로비 3	게임이 재미있는 이유는 그것이 이 세상의 아름다움을 담고 있기 때문임을 선생님을 통해 알게 되었습니다.
메모리얼 로비 4	게임도, 고양이도, 친구들도... 그리고 이 순간도. 이 세상에는 아름다운 것들이 많습니다.
메모리얼 로비 5	아리스는 더 알고 싶습니다. 선생님과 함께... 이 세상을 더 배우고 싶습니다!

기념일

생일	아리스의 생일은, 모두와 만난 오늘입니다. 선생님과 처음 만났던, 바로 그 날입니다.
선생의 생일	선생님의 인생 첫 접속일이군요. 지금 이 순간이, 아리스에겐 최고의 선물입니다. 축하드립니다, 선생님.
핼로윈	귀신이라는 존재는 무섭지 않습니다. 분명 어둠 속성은 빛 속성에 약할 테니까요.
크리스마스	산타클로스는 착한 아이에게 선물을 준다네요. 아리스는 선생님을 받고 싶습니다.
신년	새해 복 많이 받... 을 틈이 어디 있나요! 선생님, 정월 이벤트가 시작되었어요!

4. 시즈널

4.1. 아리스(메이드)

☞ 자세한 내용은 [텐도 아리스/메이드](#) 문서를 참고하십시오.

5. 평가



☞ 아리스 모든 컨텐츠 사용처에 대한 평가글

최초로 레일건(RG)를 장비한 캐릭터. 현재까지 키보토스에서 레일건을 차량 같은 데 얹은 게 아닌 개인이 들고 휘두르는 화기로 사용하는 유일한 사례라 그런지, 인게임에서도 유일한 RG 장착 유닛이었지만 [메이드복 버전](#)이 출시됨에 따라 유일무이한 '유닛'은 아니게 되었다. 다만 아리스 이격의 경우 서비스킬의 특성상 RG를 장착하긴 했어도 RG라 쓰고 SR이라 읽는 수준이기 때문에 RG만의 고유한 특성인 **적을 뾰뚫는 기본 공격**이 가능한 유닛은 현재까지 오리지널 아리스 단 하나 뿐이다.

기본 스킬로 25초마다 치명 수치를 올리며 아리스만의 특수 게이지인 에너지를 1단계 채운다. 강화 스킬로 자신의 공격력을

올리며 서브 스킬은 EX 사용 시 즉시 자신에게 치명타 확률 상승 버프가 발동되며 동일하게 에너지 게이지의 충전량에 따라 효과가 1.5배/2배로 적용된다.

EX 스킬은 전방 직선 범위로 레일건을 발사하며 사거리 무한에 모든 것을 관통한다. [에너지 게이지가 충전되어 있다면 게이지를 전부 소모하고 대미지를 1.5배/2배로 올린다.](#)

전 학생 중 기본 체력이 가장 낮은 학생이지만, 사거리가 매우 긴 최후열 딜러이고 주 활용처인 페로로지라 총력전에서는 탱커에게 대부분의 공격이 집중되므로 공격받을 일이 거의 없어 약한 내구가 체감되지는 않는다. 그러나 특수장갑의 약점을 찌르는 인세인 난이도의 열시선 공격은 피격되기 부담스럽게 만드는 요소로 작용한다.

23-3H에서 엘레프 파밍이 가능하기에 육성 난이도는 낮은 편.

5.1. PVE

신비 실내전 고화력 광역 딜러. 자체 공격력이 매우 높아 깡딜 자체는 강력하다. 다만 EX는 여러모로 하자가 있는데, 기본 계수는 600%도 안될정도로 낮은 편이고 범위도 좁은 직선형이라 6코스트 값을 전혀 하지 못한다. 대신 1스로 차지를 할때마다 계수가 올라서 2차지시는 2배가 돼서 그제서야 6코스트 값을 하는 1200%에 육박하는 계수가 되긴 한다. 다른 고화력 딜러와 달리 차지 전까진 EX가 제 구실을 못 하고 연속 발사^[11]시에도 크게 손해를 보는 구조로 설계되어 있다. 이 때문에 한정된 딜 타임에 딜을 최대한 육여넣어야 하는 [페로로지라](#) 총력전에서 큰 손해를 보고 [바니걸 카린](#)에게 밀려나게 되었다.

여기에는 1, 3스가 모두 치명수치 퍼센트 상승이라는 점도 예러. 치명 수치 자체가 워낙 낮은데도 치명치를 올려주는 시계가 아닌 부적을 장비하는 기묘한 스펙 때문에 스킬을 적용해봐야 치명 확률이 낮다.

일단 풀차지 기준으로 딜러로서 평타는 치는 성능이기 때문에 밑바닥 성능급 학생은 아니다. 문제는 환경상의 억까지 받아버려서 그나마 있던 사용처마저 잃어버렸다는 점이다. [페로로지라](#) 실내전에서는 저난이도까지는 고화력 딜러 역할을 [바니걸 카린](#)과 나눠가질 수 있었지만, 고난이도가 나오면서 공격 타입이 신비로 책정된 결과 가뜩이나 물몸인 약점을 찌려서 생존조차도 힘들어져 버렸다. [이오치 마리](#)의 배리어로 어떻게든 살려서 서브파티 메인딜러로 쓰는 택틱이 나왔지만 이조차도 인세인 한정이고 [와카바 히나타](#)의 애용품이 등장하고 토먼트 난이도가 나온 후에는 서브파티 딜러로서의 가치마저 잃어버렸다.

다른 총력전에서도 쓰기 힘들다. [고즈](#) 총력전에서는 1페이즈 광역 딜러로서는 코스트에 비해서 범위가 좁아서 광역 딜러 역할을 하지 못하고 2페이즈 사용 조합은 가능은 하지만 예능 조합으로나 취급받는다. [시로 & 쿠로](#) 전에서도 실내전 익스트림에서 2페이즈에 사용하는 택틱이 나온 적이 있지만 추가 학생들 출시와 함께 사장되었다.

[종합전술시험](#) 신비속성 방어시험에서는 자주 쓰이는 학생이다. 매우 먼 거리까지 잡몹을 EX로 깔끔하게 지워 버릴 수 있다는 점 덕분에 [뉴츠키](#) 다음 가는 주력딜러로 활약이 가능하다.

스킬 레벨업 추천 순서는 EX > 강화 > 기본 > 서브.

5.2. PVP

공개 당시에는 츠바키 카운터로 많은 기대를 모았으나 츠바키의 회피율과 아리스 본인의 낮은 명중률+스택형 패시브와 6코에 달하는 비싼 EX로 인해 실전성이 떨어져 금방 버려졌다.

지형상성이 실내전인 시즌 3에서는 숲으로도 저격이 불가능한 긴 사거리와 관통형 평타 등을 살리는 아리스 방데이 꽤 우수했

다. 일단 명중했다 하면 1차지 정도로도 츠바기는 충분히 날려 버릴 수 있고 가끔 학생 셋을 한번에 날려 버리는 구도도 나왔으며 ↳ [츠루기+아리스 공덱](#)이라는 사용 방법이 나오기도 했다.

그러나 똑같이 신비 6코스트 EX임에도 지속딜+폭딜+무조건 다중타격이 가능한 [이로하](#)가 등장하자 멸종했다. 특장이라 이로하의 범위공격에 무조건 삭제되기 때문이다.

실내전을 벗어난 시가지 전장인 시즌 4에서도 시즌 3 때처럼 츠루기를 이용한 아리스 공격덱이 존재하지만 워낙 지형지물 배치가 이상한데다 엄청난 체력의 엄폐물 때문에 어디까지나 3탱 조합 같은 특정 방어덱을 저격하기 위한 조커픽 이상을 벗어나 진 못하고 있다.

6. 작중 행적

 자세한 내용은 [텐도 아리스/작중 행적](#) 문서를 참고하십시오.

7. 인간관계

- **살레**

- [선생](#): 게임개발부가 이름 없는 신들의 왕녀에게 아리스의 인격을 형성시키는 과정을 지켜봤으며, 리오가 아리스를 납치해 헤일로를 파괴하거나 케이가 세상을 멸망시키려 하는 것을 저지해주기도 했다. 또한 우트나피쉬팀의 배가 아리스를 소멸시킬뻔 한 것을 본의 아니게 한 번 막아내기도 한다.

- **밀레니엄 사이언스 스쿨**

- [게임개발부](#): 잠들어 있던 이름 없는 신들의 왕녀에게 밀레니엄 교복을 입히고 게임을 통해 상식을 가르쳐 게임개발부 아리스로써 입부시켰고, 아리스가 리오에게 납치당하자 선생, C&C와 함께 아리스를 구출하러 간다.

- [하나오카 유즈](#)
- [사이바 모모이](#)
- [사이바 미도리](#)

- [C&C](#)

- [미카모 네루](#): 첫 만남은 적이었지만 네루 본인과 맞붙을수 있는 무력, 자신과 비슷한 체형, 새 취미인 게임을 같이 즐기다 보니 C&C 멤버 외 밀레니엄에서 가장 아끼는 후배가 되었으며 2장 2부에서도 아리스가 리오에게 죽임을 당하게 생기자 클라이언트이자 상관인 리오를 상대로 눈이 뒤집혀 하극상을 벌이며 적대할 정도로 굉장히 아끼는 모습을 보여준다. 다만 아리스는 첫 대결의 경험이 PTSD로 남은 덕에 한동안 네루를 피해 다녔다.

- [세미나](#)

- [하야세 유우카](#): 첫 인상은 요괴라고 악담을 듣기도 하고, 압박 면접을 가하며 취조하는 등 그리 좋다고 하긴 힘들었다. 그러나 이후에는 굉장히 친밀한 사이로 개선되었다. 게임개발부원 중에선 유독 아리스를 더 아끼는 모습을 보여준다. 코믹스인 게임개발부 대모험!에서도 평상시엔 아리스를 편애하는 모습으로 그려지며, 예산 타먹을 때 너무 아리스를 써먹은 나머지 예산 신청에 아리스를 데리고 오지 말란 경고문까지 내릴 정도다.
- [츠카츠키 리오](#): 처음에는 아리스를 세상을 멸망시킬 마왕 같은 존재로 여겨 헤일로를 부수려 했으나 그것이 오히려 에리두를 케이가 장악하는 단초가 되어 충격에 빠지고, 선생과 게임개발부가 사건을 수습하자 잠적했다가 색채 침공 당시 다시 연락하게 되고 아리스에게 용서받는다.

- 엔지니어부: 총을 받으러 온 아리스에게 빛의 검: 슈퍼노바를 선물했다.
- 게헨나 학원
 - 선도부
 - 소라사카 히나: 색채 침공 당시 처음 만났으며, 히나의 위엄에 경직된 분위기를 아리스가 히나를 칭찬해주어 분위기를 풀었다.

8. 캐릭터성

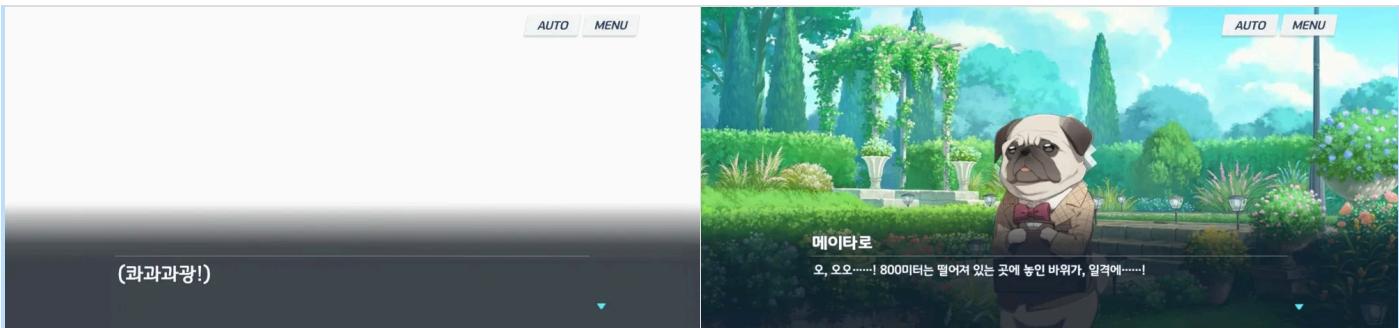
- 문자 그대로 [가정교육을 판타지로 받은 아이](#). 그래선지 종종 게임 관련 드립을 쳐서 현실과 가상을 구분하지 않는 듯한 말을 하기도 하고 게임 대사를 직접 말하기도 한다. 초반에는 무감정한 기계 같은 말투를 구사하였고 바깥 세상에도 익숙하지 않은 모습을 보였지만 사이바 자매한테 게임을 통해 상식을 야매로나마 배운 이후에는 별 문제 없이 일상생활을 보내고 있다.
- 전신이 100% 기계인 [안드로이드](#)지만 언동이나 사고방식은 [인간이나 다름없어 보이며](#) 스토리 초반 때의 [경직된 말투](#) 외 [엔 로봇 캐릭터로서 당연히 가지고 있어야 할 특징](#)은 거의 나타나지 않는다. 오히려 기쁨과 슬픔같은 감정이 매우 다양하며 화가 날 땐 확실하게 화도 내고 슬픔도 드러낸다. 도대체 무슨 고급 테크놀러지를 사용했는지 생리현상도 인간과 다르지 않아서 인간이 먹는 음식을 똑같이 먹으면서 식사를 하고 줄리면 잠도 잔다. 울 때는 눈물 콧물 다 흘리며 엉엉 울고, 공식 코믹스인 [게임개발부 대모험!](#)에선 너무 많이 먹어서 살이 찌는 에피소드도 있었을 정도. 긴장해서 [프로그래머](#)를 '프로글래머'라고 말실수를 하거나 더듬기도 한다. 때문에 밀레니엄 학생들 대다수가 아리스를 말투가 특이할 뿐인 평범한 소녀로 대하여 아리스의 정체를 아는 이는 선생과 [게임개발부](#) 멤버들, [하야세 유우카](#), [츠카츠키 리오](#),^[12] [아케보시 히마리](#), 그리고 [시라이시 우타하](#)를 포함한 [엔지니어부](#) 간부들뿐이다. 또한 리오의 발언을 통하여 기계나 다름없는 아리스의 헤일로는 키보토스 내에서 매우 이질적인 것으로 나타난다.
 - 처음 스토리에서 등장했을 때 기계적인 말투를 구사하였으나 사이바 자매들과 게임을 접해 본 후부터는 RPG 대사가 그대로 정착되어 컨셉을 즐기는 모습을 보인다.^[13]
 - 작중 인연 스토리와 메인 스토리에서 선생을 게임개발부 아이들과 더불어 특별하게 생각하는 것으로 나타난다. AI 이기 때문에 실질적인 나이는 관계가 없으나 어린아이 같은 면모 때문에 이 감정이 연애적인 의미인지는 다소 애매한 편이기도 하지만 선생과의 인연을 소중히 여기는 것을 보아 호감이 높은 것이 잘 드러나 있다.^[14]
- 로봇이라는 특징을 감안해서인지 프로그램을 묘사하는 듯한 각진 사각형 모양의 헤일로를 가지고 있다.^[15] 인공적으로 만들어진 로봇이여서 본래 학생이 아닌 아리스는 헤일로가 없어야 정상이지만 그렇다고 하기에는 떡하니 달고 나왔기 때문에 여러 가지로 의문이다.
- 머리카락이 바닥에 닿을 정도로 매우 길다.^[16] SD에서도 일러스트만큼은 아니지만 발목까지 온다. 앞머리 길이도 입까지 닿을 정도로 상당히 긴 데다 전부 옆으로 넘기지 않고 일부 얼굴을 가리며 늘어져 있는데 ↪ [이걸 입에 넣고 우물거리](#)는 만화와 ↪ [이모티콘](#)이 흥하면서 다른 2차 창작에서도 종종 앞머리를 물고 있는 아리스를 볼 수 있다. 아리스 정도로 긴 머리카락을 가진 인물은 [바니걸 복장의 아스나](#)와 [세이아](#)가 있지만 아스나는 그래도 의자에 앉은 상태의 일러스트고, 세이아는 한 가닥으로 묶은 상태라 깔끔해 보이는 데 반해 아리스는 그냥 넓게 퍼진 뒷머리가 그대로 자기 몸보다도 더 큰 면적으로 바닥을 쓸고 다니느라 더 부각된다. 때문에 인게임에서는 상반신만 보여줘서 이런 사실을 눈치 못 채다가 공식이 만든 3D 영상 등에서 고증된 아리스의 머리카락을 보고 당황하는 플레이어들이 은근 많다.
- [새하얀 피부](#)가 매우 특징적으로, 다른 여학생들과 비교해서도 창백할 정도로 희고 뾰얀 피부를 가지고 있다. SD나 일러스트, ↪ [3D 모델링](#)을 비교해도 차이가 육안으로 느껴질 정도. 본인 대사를 참고했을 때 [인공 단백질 피부](#)라 이런 이상적인 특징을 가진 것으로 보인다.^[17]

- 작은 키와 어린 체형, 순해 보이는 동그란 눈매 등 전체적으로 귀여운 인상으로 만들어져 있는데 게임 밖의 유저들에게는 물론 게임 내적 설정으로도 매우 귀여운 외모를 가지고 있다. 처음 아리스를 만난 유우카가 이렇게 귀여운 학생이 밀레니엄에 있었다면 자신이 모를 리가 없다고 의심했고, 아카네가 아리스를 보고 정말 귀엽다면서 C&C 부원으로 납치하려고 했다.
- 인간관계는 그야말로 **밀레니엄 최고의 인싸이자 모두의 귀염둥이**. 게임개발부와 같이 어울리곤 하는 **베리타스나 엔지니어부** 부원들과는 말할 것도 없이 친하고, **유우카나 C&C 부원들**^[18], 초현상특무부, 비교적 거리가 먼 **스미레나** 다른 일반 밀레니엄 학생 등에 이르기까지 **밀레니엄 대부분의 학생들로부터 귀여움을 독차지하듯 받으면서 학교 생활을 한다**. 아리스 역시 밀레니엄 학원 학생 모두에게 친근하게 대하고 물론 **무서운 꼬마 메이드**는 예외다. 부탁을 잘 들어주면서 퀘스트 보상이라는 명목하에 수시로 간식거리 등을 받는다. 이쯤 되면 다른 의미로 밀레니엄의 왕녀라 불러야 할 수준. ↳ #
 - 이러다 보니 2장 후반에서는 아리스가 납치됐다는 사실을 접한 일부 학생들이 한데 모여 협력해 아리스 구출 작전에 뛰어들었고, 심지어 입장상 적대세력이었어야 할 세미나마저도 리오에게 항명하며 아리스를 구하기 위해 적극적으로 협조했다. 리오가 아리스를 파괴할 **당위**를 호소했음에도 이미 아리스가 본질적으로 안드로이드이건 말건 동료, 인격체를 가진 학생임을 받아들이던 학생들에게는 '살인을 정당화하는 행동'으로 여겨졌기에 반발을 일으켰다. 최종편 이후 2023년 아리스의 생일에는 밀레니엄의 학생들은 물론이고 **게헨나의 선도부장**을 포함해 무려 100명이 넘는 학생들을 생일파티에 초대할 정도로 인맥이 넓어졌다.
 - 당장 유우카는 노발대발하면서 리오의 횡령 증거를 찾아 왔으며 노아는 애매한 포지션을 유지하긴 했지만 그래도 유우카의 핑계를 들며 조력했고 사실상 초현상특무부에 리오가 꽂아넣은 인물인 에이미도 히마리를 구출하러 에리두에 잠입했다. 심지어 자신을 죽이려 했고 밀레니엄의 학생들과 척을 쪘던 탓에 외톨이가 되어 버린 리오조차도 아리스가 그녀를 용서하며 선배이자 동료로 대해주는 모습에 감화되면서 아리스를 인정하고 받아들이게 되는 등 사실상 밀레니엄의 사랑을 받는 존재로 등극하게 되었다.
 - 게임개발부가 부서 특성상 너드 내지는 아싸들이 모인 부서임에도 아리스는 이런 이유들로 인해 **아지타니 하후미** 못지않은 키보토스 최고급의 인싸에 해당된다. 부장인 **하나오카 유즈**가 키보토스 최고 아싸라는 점과 대비된다
- 의외로 게임개발부 멤버 중에서는 최장신이다.^[19] 키보토스 학생들의 평균치에 가까운 편이다.^[20]
- 순수한 성격이지만 그 때문에 악의 없이 선생에게 팩폭을 가하기도 한다.
 - 인연 스토리에서는 선생에게 **그 레벨에 잠이 오냐**고 다그치기도 하며 발렌타인 이벤트에서는 선생이 **스네일**을 닮았을지도 모른다고 한다.
 - 코미케**에 걸린 블루 아카이브 광고에서는 "아리스도 알아요! **코미케는 선생님 같은 사람들이 잔뜩 있는 장소라고, 모모이한테 들었습니다!**"라는 말을 남겼다. ↳ #

8.1. 정체

8.2. 전투력





아리스가 소지한 레일건의 위력

본래 키보토스를 쓸어버릴 목적으로 만들어진 안드로이드인 만큼 기초 스펙은 여타 키보토스의 학생들과는 격 자체가 다른 [괴력과 신체 내구도를 가진 것으로 추정된다](#). 작중에서도 우타하가 아리스의 추정 악력을 최소 1톤 이상으로 [29] 추정하기도 했고 자신보다 큰 레일건을 가볍게 매고 다니거나 레일건 특유의 강한 반동을 아무렇지도 않게 버텨내며, 근접전에서는 140kg이라는 무게를 휘둘러 자유자재로 다루는 등 [30] 명색이 안드로이드답게 초월적인 괴력과 내구도를 지닌 것으로도 묘사된다. 사실상 중화기도 아니고 아예 우주전함용 무기를 개인이 소지할 수 있다는 것 자체가 메리트라고 봐도 무방할 정도.

이어서 키보토스 황륜대제에서는 공 굴리기 시합에서 시합 시작 1초 만에 공을 들어서 저 멀리 집어던져 버리는 짓을 하면서 아리스의 괴력이 또 다시 제대로 증명되었으며 ↪ [유즈가 들어간 캐비닛을 통째로 들고 달리는](#) 모습이 나와 그 괴력을 자랑하는 중이다. [31][32]

그런 이유로 인해 실전경험이 별로 없음에도 불구하고 전투력이 상당히 높은 편이다. 우선 파반느 1장에서 세미나가 재프로그래밍한 로봇 군단과 네루없는 C&C 부원들을 전부 다 쓸어버린 전적이 있으며 [33], 최강자 라인까지는 못 가더라도 그 최강자급 중 한 명인 네루와 어느 정도 일대일 전투를 벌이고 한방을 먹이는 게 가능한 수준이기에 [타카나시 호시노](#)와 대결이 어느정도 가능했던 [스나오오카미 시로코](#), 컨디션이 최악인 상태에서 [미소노 미카](#)를 상대로 버텨냈던 [조마에 사오리](#)와 마찬가지로 세계관 중상위권의 강자인셈.

물론 이는 왕녀로 각성하기 전의 전투력이며, 왕녀로 각성한 아리스는 사실상 [시로코 테러](#)와 마찬가지로 전투력 논외 취급을 받고있다. 실제로 왕녀로 각성한 아리스는 작중 묘사만 보더라도 키보토스 세계관 최상위권 강자들 조차 상대가 안되는 정도 이기 때문. [34] 애초에 왕녀로 각성하는 순간 아트라하시스의 방주를 강림시킬 수 있는데, 최종장에서 복제된 아트라하시스의 방주를 뚫어낼 수단인 우트나피쉬팀의 배는 실패하였고 오직 아트라하시스의 방주 원본만이 아트라하시스의 방주를 공략할 수 있었다는 점에서 말 그대로 세상을 멸망시킬 마왕에 가깝다.

9. 선생님, 잠깐 시간 내주세요!

[블루 아카이브](#)의 쇼츠 영상



선생님, 잠깐 시간 내주세요! #1

2023년 1월 23일부터 매주 월요일 아침에 공개되었던 [YouTube Shorts](#) 영상으로, 유우카의 '선생님, 잠깐 시간 되시나요?'의 뒤를 잇는 후속코너이다. 엔딩에서는 아리스가 블루 아카이브를 외치면서 무언가를 하는 모습을 보인다. 6월 23일에 23화와 같은 날 함께 올라온 특별편을 끝으로 종결되었다. 2023년 7월 3일부터 시로코의 '응, 선생님, 잠깐 시간 받아갈게'가 뒤를 이었다.

#	공개일	링크	비고
1	23. 01. 23.	 	선생이 월요병을 언급하자 아리스가 항상 선생을 보려 오겠다고 한다. 이때 아리스는 유우카와 달리 묻지도 않고 무조건 선생이 자기에게 시간을 주게 할 것이라고 한다. 아리스의 행동을 보면 알 수 있다시피 유우카의 행동에서 따온 부분이 꽤 있다. 엔딩에서는 살레에서 게임을 하고 있다.
2	23. 01. 30.	 	선생에게 무슨 게임을 가장 좋아하냐고 물어보면서 FPS 게임이 인기라고 한다. [35] 하레에게 베리타스는 평소에 특수 무기를 들고 있기 때문에 레벨이 높다는 말을 듣고 아리스도 수행을 하고자 하나 컨트롤러의 배터리가 다 되었다

			며 좌절한다. 엔딩에서는 컴퓨터로 무언가를 하고 있는데 손의 배치로 보아 키보드+마우스로 FPS를 시도하는 듯하다. [36]
3	23. 02. 06.	 	아리스가 게임기 배터리 충전을 했음에도 방전되었다며 당황하고 이에 선생이 추운 날에는 배터리 성능이 낮아진다고 가르쳐 주는데 그 말을 들은 아리스가 앞으로는 예비 배터리를 들고 다녀야겠다는 등의 얘기를 하다가 선생이 바깥이 추워서 잘 안 나간다는 것을 알자 선생도 추위 때문에 HP가 줄어든 것일지도 모른다면서 선생을 따뜻하게 해 주려고 선생을 껴안고는 따뜻하다며 미소짓는다. 엔딩에서는 창 밖을 보고 있다.
4	23. 02. 13.	 	아리스가 발렌타인데이를 언급하면서 다른 사람들에게 초콜릿을 받을 수 있는 이벤트니까 이미 퀘스트를 몇 개 수주해놨다며 자랑한다. 그러던 중 선생이 플래그를 세우지 못한 것을 알자 그렇다면 아리스가 주겠다며 자기가 만들 초콜릿은 외톨이 메탈 스네일만큼의 경험치가 들어 있으니까 한번에 레벨업할 수 있을 거라고 장담하고는 초콜릿을 만들기 위해 먼저 돌아가면서 유우카에게 소재를 나눠 달라고 부탁한다. [37] 엔딩에서는 선생 옆에서 게임기를 들고 있다.
5	23. 02. 20.	 	아리스가 책상 밑에서 시간 내달라는 것으로 시작한다. 이후 밑에서 튀어나오면서 유즈가 좋아하고 카린의 특기라며 스텔스 게임 을 언급한다. 반대로 네루는 전투를 시작하자마자 소란을 일으킬 것 같다면 못 할 것 같다고 한다. 아리스는 네루와 게임을 같이 하는 사이기에 알 수 있다고 한다. 그리고 다음에 네루와 함께 스텔스 게임을 해보겠다 하고 아리스도 시리즈 중간 [38]까지만 했다며 하기 딱 좋다고 한다. 마지막으로 네루와의 인카운터가 기대된다고 한다. 엔딩에서는 아리스가 골판지 상자를 쓰고 돌아다닌다 . [39] 머리가 길어서 그런지 상자 뒷면을 잘라내 머리카락을 드러낸 게 포인트.
6	23. 02. 27.	 	아리스가 빛의 검을 들고 시간을 내달라고 하는 것으로 시작한다. 아리스는 최근 유즈의 추천으로 옛날 로봇 애니메이션을 소재로 만든 격자로 된 맵 위를 진군하는 로봇 게임 [40]을 시작했다고 한다. 그러면서 유즈가 소재가 소재이기 때문에 원작을 보는게 좋다는 말을 했다면서 선생에게 같이 로봇 애니메이션을 시청하자고 청한다. 엔딩에서는 주스를 마시고 있다. [41]
7	23. 03. 06.		아리스가 게임기를 찾기 위해 두리번거린다. 모처럼 엔지니어부가 만들어 준 시제품 게임기라며 잃어버렸을 때를 위한 폭탄 알람이라는 최신 기능이 들어 있다고 히비키가 말해줬다고 한다. 이에 선생은 도와줄테니 절대 사용하지 말라고 한다. 엔딩에서는 여전히 게임기를 찾고 있다.
8	23. 03. 13.		아리스가 유우카 를 데리고 샬레에 온다. 이는 선생이 유우카와 쇼핑을 갈 거라고 종얼거려서 데리고 왔다고 한다. 이에 선생은 내일이 유우카의 생일이기 때문이라며 아리스에게 고맙다고 한다. 그리고 아리스가 자신의 생일은 3월 25일이라하고 이에 유우카는 기억하고 있었다며 선생에게도 그렇죠?라고 한다. 엔딩에서는 아리스와 유우카가 쇼파에 앉아서 같이 블루 아카이브를 외친다.
9	23. 03. 20.		아리스가 제자리에서 방방 뛰는 것으로 시작한다. 아리스가 이번주 토요일이 무슨 날인지 아니고 묻고 이날은 자신의 생일이라고 한다. 유즈 일행이 아리스의 생일 파티를 해 준다는 것 같다고 하고 모모이가 친구들을 잔뜩 불렀으니 선생에게도 와달라고 한다. 지금까지 부른 사람들로 유우카 , 노아 , 코유키 , 네루 , 아스나 , 카린 , 아카네 , 토키 , 스미레 , 우타하 , 히비키 , 코토리 , 히마리 , 에이

			<p>미, 치히로, 하레, 마키, 코타마를 언급한다.^[42] 이에 선생이 얼마나 불렀냐고 묻자 아리스는 100명 이상을 불렀다고 한다. 그리고 게헨나의 선도부장 일행들도 부를거라고 하며 모두와의 생일 파티가 기대된다고 한다. 엔딩에서는 히나에게 전화를 걸고 있다.</p>
10	23. 03. 27.		<p>아리스가 엎드린 상태에서 게임을 하는 것으로 시작한다. 모모이 일행과 레이스 게임을 하는데 모모이의 몸이 자동차에 연동되어 커버를 돌 때마다 몸이 기울어졌다고 한다. 이것 때문에 미도리의 시야를 가려 미도리에게 혼났으나 그럼에도 계속 했다고 한다. 이에 유즈가 그런 사람도 있다고 말한 것을 언급하면서 선생에게 선생은 어떻느냐고 물어본다. 이에 선생이 잘 모르겠다고 하자 모모이도 자각이 없다는것 같아면서 선생하고도 레이스 게임을 하고 싶다고 한다. 엔딩에서는 레이스 게임을 하고 있는지 게임을 하면서 아리스의 몸이 기울어지진 않고 손이 좌우로 이동한다.</p>
11	23. 04. 03.		<p>아리스가 컴퓨터에서 마이크까지 설치한 상태에서 무언가를 하는 것으로 시작한다. 선생에게 만우절 게임 실황 방송은 잘 봤냐고 물어보면서 다음에는 선생과 게임을 하면서 콜라보를 하고 싶다고 한다. 방송 업계에서는 파티 게임이 인기라면 모모이, 미도리, 유즈와 파티를 맺어 퀘스트를 하는 것도 괜찮을것 같다고 한다. 이후 선생이 ASMR 방송도 인기라고 언급하자 그게 뭐냐고 묻고 선생이 귀가 오싹해지는 것이라고 하자 호러 게임으로 오해한다. ASMR쪽으로 유우카가 유명하다고 하자 호러 게임으로 단정하고 모모이도 무서워한다고 하고 역시 유우카라면 공포의 마왕이라고 한다. 이에 선생은 그게 아니라고 하고 아리스는 어리둥절해 한다. 엔딩에서는 마이크에 블루 아카이브를 외치면서 ASMR을 시도하고 화면에 얼굴을 내밀고 웃는다.</p>
12	23. 04. 10.		<p>아리스가 샬레 옥상 난간에 걸터앉는 것으로 시작한다. 아리스는 벚꽃을 보고 싶다면 선생에게 벚꽃 구경을 가자고 한다. 사실 어제 했었던 게임에서 영원히 지지않는 벚꽃 나무를 보았는데 거기까지는 바라지않고 그냥 벚꽃이 보고 싶다면 벚꽃 구경 이벤트 발생이라고 한다. 더불어 다 함께 도시락을 만드는 요리 이벤트를 동시 발생시키는게 효율적이라고 한다.^[43] 디저트는 백귀야행 자치구에서 사는게 좋을것 같아며 심부름 퀘스트라며 퀘스트 달성이 보상 이벤트의 발생 플래그라고 한다. 그리고 선생의 손을 잡고 빨리 출발하자고 한다. 엔딩에서는 양손에 짐을 들고 샬레를 나선다.</p>
13	23. 04. 17.		<p>아리스가 소근거리는 것으로 시작한다. 유우카가 슬슬 샬레 부실이 어지럽혀지지 않았나 하고 중얼거려서 선생이 유우카에게 혼나기 전에 아리스가 청소해 주겠다고 한다. 유우카가 화내면 무서우니 자신이 선생을 지켜주겠다고 한다. 그러면서 청소는 메이드 스킬인데 네루가 아닌 유우카가 청소한다고 한다. 그런데 생각해 보니 네루가 청소나 요리, 빨래를 하는 모습을 본 적이 없다며 선생에게 네루가 메이드 일을 하는 모습을 본 적이 있느냐고 물어본다. 엔딩에서는 빗자루로 야구 스윙을 하고 있다.^[44]</p>
14	23. 04. 24.		<p>아리스가 메이드복을 입고 책상 밑에서 평소보다 올상인 상태로 등장한다. 메이드로 직업을 바꿨는데 아직 견습 메이드 용사여서 잡몹과 인카운트하는 것만으로도 패배할지도 모른다는 생각에 숨어 있었던 것. 그래서 아리스는 메이드 직업 경험치 획득을 위해 우선 메이드 일의 기본인 청소를 하려고 한다. 그런데 저번 주에 선생과 아리스가 같이 청소한 탓에 방이 평소보다 깨끗한 상</p>

			황. 끝내 아리스는 직업 변경 전에 한 것은 의미가 없다며 울상을 짓는다. 엔딩에서는 울상이 된 상태로 청소를 하고 있다. [45]
15	23. 05. 01.		저번 화에 이어 이번에도 아리스가 메이드복을 입고 등장한다. 오늘도 메이드용사로서 경험치를 벌 거라면서 오늘의 퀘스트는 빨래라고 한다. 그래서 선생에게 땀냄새 나는 셔츠라던가 구린내 나는 양말이라도 좋으니 빨래할 것들을 달라고 부탁하지만 선생은 오늘은 빨 웃이 없다고 알려주고 빨래거리가 없다는 말에 아리스는 레벨링 계획에 지장이 생긴다면 잠깐 고민하다가 선생이 오늘 입은 셔츠를 빨면 된다고 하면서 완벽한 작전이라고 자찬하며 선생의 셔츠를 벗긴다. 엔딩에서는 선생의 셔츠를 들고 있다.
16	23. 05. 08.		아리스가 3주 연속으로 메이드복을 입고 보울을 들고 있는 상태에서 요리를 맛보는 것으로 시작한다. 그러면서 아리스의 1분 쿠킹이라면서 오늘은 경험치 획득을 위해 요리를 할 거라고 한다. 레트로트 카레를 준비한 다음 전자레인지에 넣고 책상 밑에서 미리 완성된 카레라이스를 꺼낸 다음 좋은 냄새라면서 수저로 떠서 입김을 불고 선생에게 먹여준다. 엔딩에서는 카레라이스를 먹고 있다.
17	23. 05. 15.		아리스가 레일건 뒤에서 튀어나오는 것으로 시작한다. 대인기작 젤나의 전설 최신작 [46]을 사서 기분이 좋은 아리스는 게임을 선생에게 보여주고는 선생도 샀냐고 물어본다. 이에 선생이 아직이라고 하자 엔젤 24에 아직 재고가 남아 있으니 지금 산다면 늦지 않을 거라고 하며 다운로드판 도 있으니 그걸 사는 것도 좋을 것 같다고 한다. 아리스는 밤을 새워 플레이할 생각이니 선생도 자기와 같이 하자고 한다. 유즈 일행도 있다고 하니 모두의 감상을 듣고 싶다고 한다. 그리고 클리어하면 모모톡으로 연락해달라고 한다. 엔딩에서는 신난 모습으로 게임팩을 들고 샐례를 나서고 있다.
18	23. 05. 22.		아리스가 울고 있는 상태로 시작한다. 그 다음 자신이 왜 이렇게 울고 있는지 선생에게 물어보면서 말해 주지 않아도 이유는 알고 있다고 한다. 이는 우는 게임[47]을 했기 때문이라고 한다. 슬픈 이야기는 아니었고 정말 마음이 충만해지는 이야기였으나 가슴에 구멍이 난 느낌이었다고 한다. 그러면서 우정은, 동료는 소중하다고 한다. 선생에게 뭔가 괴로운 일은 없냐고 물어보고 이에 선생이 없다고 하자 없는 게 있는 것보다 낫다고 한다. 그리고 아리스는 유즈 일행을 만나러 가보겠다면서 동료들이 보이지 않는 마음에 상처를 안고 있을 때 그것을 눈치채고 해결할 수 있는 주인공이 되겠다고 말하고 어디론가 달려간다. 엔딩에서는 코를 풀고 있다.
19	23. 05. 29.		아리스가 깃발을 들고 달리는 것으로 시작한다. 이후 책상에서 밸런스를 정하면서 선생에게 전략 시뮬레이션 게임 을 해본적이 있느냐고 물어본다. 여러 장수들이 나오고 그들의 무력이 수치화되어 나오는데 그걸 보고만 있어도 재미있다고 한다. 사실 키보토스를 배경으로 하면 어떤 수치가 나올까 하며 나름대로 설정 중이었다고 하는데 선생은 통솔 1, 무력 1, 지력 1, 정치 1, 매력 99로 설정해 놓았더니 마스코트라서 매력이 높다고 한다. [48] 그러면서 그 매력을 살려 인재 등용에 힘을 써 달라고 한다. 참고로 아리스는 올스탯 맥스라는데 자신은 게임 마스터이니 최강이라고 한다. 그리고 선생에게 자신과 함께 친하통일을 노려보자고 한다. 엔딩에서는 깃발을 높게 치켜들고 있다.
20	23. 06. 05.		아리스가 샐례 입구로 보이는 곳에서 우산을 들고 있는 것으로 시작한다. 그러고는 비명을 지르며 샐례로 들어오고 신발 안쪽과 옷이 모두 젖어 버렸다며 감

			기예 걸릴 것 같다면서 스미레도 실내에서밖에 운동하지 못한다며 곤란해했다고 한다. 그러면서 무언가 떠올리는 듯 하더니 이는 용사로서의 퀘스트일지도 모른다며 퀘스트! 비를 멈춰라!!라고 활기차게 외치면서 비구름을 빛의 검으로 날리는 것이 정공법이라며 밖에 나가려고 한다. 이에 선생이 그건 정공법이 아니라고 하면서 테루테루보즈를 언급하는데 아리스는 비를 멈추게 하는 중요 아이템이 따로 있었다며 생산적으로 잡 체인지라면서 크래프트 레벨이 어떨지는 모르겠지만 세상을 구하기 위해 노력하겠다고 한다. 엔딩에서는 테루테루보즈를 만들고 있다.
21	23. 06. 12.		아리스가 창가에 앉아서 창밖을 보다가 선생을 보는 것으로 시작한다. 전에 오락실에 놀러갔는데 아리스가 즐겨하던 격투 게임 중 하나가 철거되었다고 한다. 가장 가까운 오락실이어서 자주 갔는데 이제 그 격투 게임을 하려면 멀리 있는 오락실까지 가야 한다며 슬프다고 한다. 확실히 그 격투 게임의 신작이 나와서 다들 그 게임을 하긴 했지만 그래도 같은 시리즈라도 순수하게 발전하지만은 않는다면서 요구하는 기술과 판단력도 다르고 게다가 신작에는 나오지 않는 캐릭터도 있다고 한다 . 특히 아리스가 자주 쓰던 캐릭터는 나오긴 했는데 기본 플레이 방식이 완전히 달라졌다고 한다. 줄어들긴 했지만 커뮤니티도 아직 남았으며 선생에게 어떻게 생각하냐고 물어본다. [49] 엔딩에서는 오락실 게임을 하고 있다.
22	23. 06. 19.		아리스가 칠판에 무언가를 쓰는 것으로 시작한다. 선생이 월요일에 기운이 없어서 시작했던 이 시간도 마지막을 고할 때가 됐다고 한다. 사실 선생이 기운이 없다고 알려준 것은 유우카라고 한다. 유우카가 선생이 기운이 없는 것은 자신 때문이 아닐까하고 신경쓰고 있었다고 한다. 그래서 아리스는 선생과 유우카를 위해 '선생님, 잠깐 시간 내주세요!'를 시작한 것이라고 한다. 왜냐하면 아리스는 용사라고 하면서 선생이 다시 기운을 내서 기쁘다고 하며 앞으로 잘 부탁한다고 한다. 엔딩에서는 '다음 화! 선생님, 잠깐 시간 내주세요, 최종화! 아리스의 싸움은 지금부터입니다!'라고 한다.
23(完)	23. 06. 26.		아리스가 선생을 올려다보고 인게임에 나오는 승리 포즈를 취하는 것으로 시작한다. 23회 시간을 받았다며 어땠냐고 한다. 선생과 게임 얘기를 잔뜩 한 것 같다며 선생의 월요일 아침을 독점했다고 한다. 하지만 선생은 마스코트 캐릭터이니 언제까지나 독점할 수는 없고 아리스는 용사라면 용사는 모험을 해야 하는 법이라고 한다. 그러면서 한 곳에 머무르는 자가 아니라고 한다. 그러나 아리스의 선생님, 잠깐 시간 주세요! 는 이번 편으로 마지막 편이라고 한다. 그리고 슬퍼할 필요 없다며 분명 다시 만날 수 있을 거라고 한다. 마지막으로 아리스의 싸움은 지금부터라고 한다. 엔딩에서는 블루 아카이브를 외치고 선생에게 다가가 오늘 방과후에 같이 게임을 하자고 한다.
특별편	23. 06. 26.		아리스가 유우카와 노아를 데리고 살레에 오는 것으로 시작한다. 이에 선생이 유우카와 노아도 불렀네?라고 반응하고 이에 아리스가 오늘 할 게임은 다같이 하는게 즐겁다고 한다. 아리스는 준비해오겠다고 하고 선생은 기획이 끝나 버렸다고 한다. 이에 유우카가 선생님, 잠깐 시간 되시나요?를 얘기하는게 맞냐고 하고 이에 노아가 아리스는 선생님, 잠깐 시간 내주세요!였다고 한다. 이에 유우카가 아리스답다고 하고 노아는 원 기획자인 자신으로서도 유우카와 아리스가 이렇게나 선생의 시간을 가져갈 줄은 생각도 못했다고 한다. 이에 유우카가 노아는 완전 흥이 나서 제안했다고 하고 아리스도 꽤나 즐겼다며 아마 타교의 학생들이 선생의 시간을 가져갈 일이 생길지도 모른다고 한다. 어쩐지

안절부절한 분위기를 느낀 적이 있다며 자신의 기분 탓일지도 모르겠지만 선생은 살레 소속이지 밀레니엄 소속이 아니니 어쩔 수 없다고 한다. 이에 노아가 선생은 모두의 공유물이라고 하자 유우카는 그 말은 어폐가 있다고 한다. 이어서 노아는 앞으로도 시간을 내달라며 타 학생만 신경쓰면 유우카가 외로워할거라고 한다. 이에 선생은 노아와도 만나고 싶다고 하자 노아도 자신에게 시간을 내 달라고 한다. 이에 유우카가 선생과 노아 사이에 끼어들면서 이제 슬슬 아리스가 준비 다하지 않았겠냐고 묻고 선생도 그럴지도 모른다고 한다. 그래서 선생이 아리스에게 슬슬 괜찮냐고 묻고 아리스는 괜찮다고 한다. 이에 선생은 수고했다고 하고 무슨 게임을 할지 궁금해한다. 이에 유우카도 자신들도 아리스에게 끌려오기만 했지 모르겠다고 한다. 이에 아리스가 오늘은 파티 게임이라고 하고 선생도 아리스가 하고 싶어했다고 한다. 이에 아리스가 게임 개발부의 신작이라고 한다. 이에 노아가 그거에 관련해서 질문 메일을 읽어본 적이 있다고 하며 밀레니엄 사이언스 스쿨 학생들을 출현시키고 싶으니 개인 정보를 달라고 하고 세미나가 있는 건물을 부수고 싶으니 도면을 달라는 질문 이었다고 한다. 이에 유우카는 도면은 어찌되든 개인 정보는 넘겨줄 수 없다고 하는데 여기서 노아에게 그 계획의 발안자는 누구였냐고 물어본다. 노아는 모모이라고 하고 이에 유우카가 아리스를 부르고 아리스는 '그렇죠, 역시 다른 게임을 하도록 하죠! 아직 개발중인 게임이니 분명 버그투성이입니다!' 유우카가 악역이고, 가슴팍이 훤히 드러나고, 허벅지가 깔끔하게 보이는, 좀 섹시한 차림이라도 그건 버그입니다!'라고 한다. 이에 노아도 빨간 글씨로 [H하게](#)라고 적혀 있었다고 한다. 이에 유우카가 노아에게 말리지 그랬느냐고 하고 노아는 어쩌다 보니라는 식으로 반응한다. 결국 단단히 화가 난 유우카는 아리스에게 다른 게임을 준비해 달라고 하며 모모이는 부실이냐고 묻고 아리스가 아마도라고 하자 선생에게 금방 돌아오겠다며 모모이를 잡으러 간다. [50] 노아는 화난 유우카도 귀엽다고 하고 아리스가 선생을 부르고 오늘은 그 게임을 할 예정이었어서, 다른 게임을 가지고 오지 않았지만 격노모드인 유우카의 화를 가라앉히려면 분명 게임이, 그것도 평상시보다 재미있는 게임이 필요하다며 이건 고난이도 퀘스트라고 한다. 지금부터 유우카가 돌아올 때까지, 게임샵에 가서, 재미 있는 게임을 사 와야만 해야 한다고 한다. 그리고 선생에게 선생님, 잠깐 시간 내주세요!라고 하고 선생은 물론이라고 한다. 엔딩에서는 아리스와 유우카, 노아가 '블루 아카이브! 이번주도 힘내서 가죠!'라고 한다.

10. 상품

10.1. 입체화

- 텐도 아리스 장난스런☆스트레이트 Ver.



- 제작: [POP UP PARADE](#)
- 예약기간: 2023년 8월 25일 12시 ~ 2023년 9월 20일 21시
- 발매일: 2024년 2월
- 링크: [🔗 #](#)

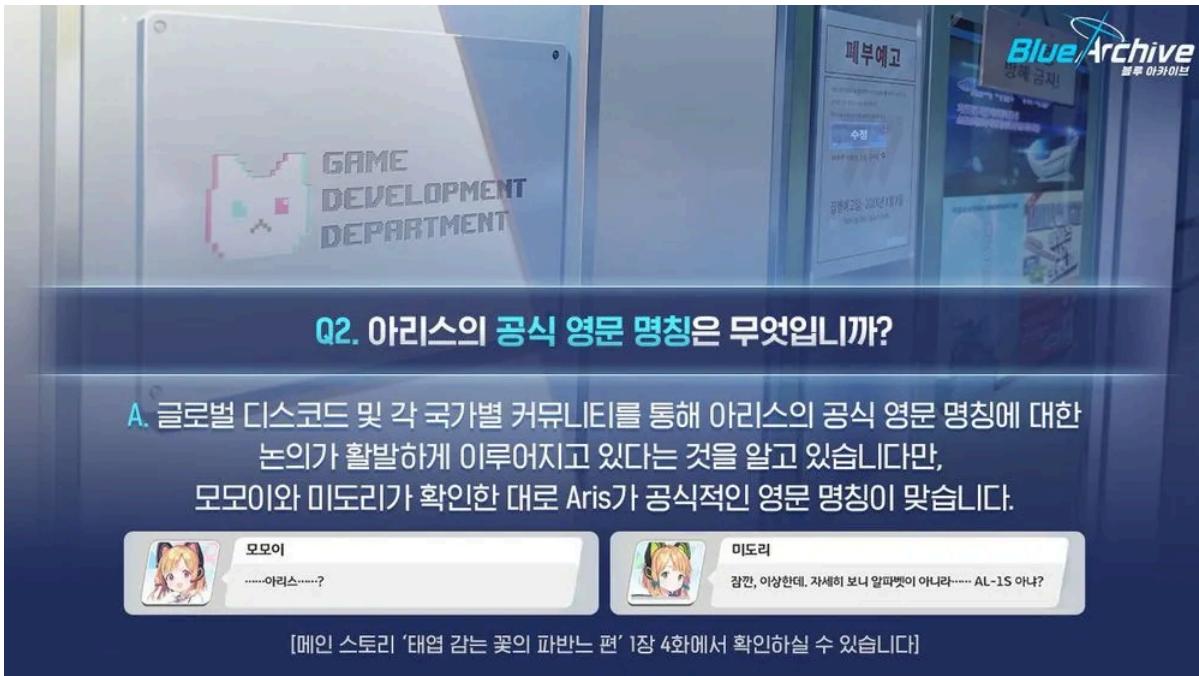
11. 기타



- 실존하는 총기를 쓰는 대다수의 학생들과는 다르게 아리스 본인은 둠 시리즈의 BFG9000, 가우스 캐논/노포 내지는 바이오하자드 RE:3에 나온 FINGeR을 연상케 하는 수준의 실존하지 않는 레일건을 쓴다.^{[51][52]} 작중에서 이 무기를 '빛의 검: 슈퍼노바'라고 칭하는데 이는 슬레이어즈의 무기인 고룬노바의 패러디. EX 스킬의 일본 내수판에서 사용한 이름인 "세계의 법칙이 붕괴합니다!"(世界の法則が崩壊します)는 파이널 판타지 5의 최종 보스 네오 엑스데스가 사용하는 필살기의 대사 "우주의 법칙이 흐트러진다!"(宇宙の法則が乱れる)의 패러디이다.
- 외모나 순수 그 자체의 성격 등 아이같고 게임개발부 막내같은 모습을 보여주고 있지만 사실 키가 152cm으로 게임개발부 멤버 중에서 최장신이다. 2차 창작에서 유사 모녀관계로 유우카와 엮여 나올 때는 아리스가 유우카보다 훨씬 작은 것처럼 묘사되지만 실제로는 유우카가 4cm 더 클 뿐이다.
- 아리스의 상징과도 같은 대사인 "빛이여!" 역시 가우리 가브리에프가 고룬노바에서 빛의 검날을 발현시키는 대사를 그대로 사용한 것이다. 만들고 보니 너무나도 크고 무거워서 다를 수 있는 사람이 없다는 점이나 레일건을 입수하는 7화의 제목인 "그것은 총이라기엔 너무나도 컸다."는 베르세르크의 드래곤 슬레이어 패러디이기도 하다.
- 성인 텐도(天童)는 아리스가 게임개발부라는 점에서 봤을 때 닌텐도(정확히는 내부 개발팀인 기획제작부/EPD)에서 따온 듯하다.^[53] 다만 닌텐도는 任天堂(임천당)이고 아리스는 天童(천동)으로 한자가 다르다. 텐도라는 성에서 착안해 아예 텐동 취급해버리는 2차 창작도 가끔 나오는 편이다.
- 서양권에서 아리스(aris)라는 이름은 그리스에서 주로 쓰인다고 하는데 그리스 로마 신화에서 신들의 왕자라 취급받는 아레스가 기원이라고 한다.
- 비명소리로 "끄앙"을 자주 내는데 덕분에 네루에게 위협당하거나 맞을 때 끄앙이란 말과 함께 끝나는 팬아트가 많다.
- 베타 당시에는 관통 속성이었으나 정식 서비스에서 신비 속성으로 변경되었다. 현재의 폭발/관통/신비의 구성비 언밸런스와 총력전 시로&쿠로에 맞춰 속성을 변경한 것으로 추정된다. 게다가 기본 스킬셋은 공격 횟수에 따른 평타 강화와 낮은 확률로 공속이 짧은 시간 동안 상승하는 구조였다고 한다.
- 기존의 생일은 3월 25일에서 CBT 당시 12월 24일로 한 번 바뀌었지만 다시 3월 25일로 수정되었는데 이는 아리스의 생일이 폐허에서 발견된, 즉 게임개발부 스토리가 시작된 시점이라는 의미이기도 하다. 생일 대사 또한 모두와 만난 날이

생일이라고 언급한다. 한국 및 글로벌 서버에서는 스토리 시작일이 앞당겨졌지만 생일에 딱히 변동은 없고 3월 25일 그대로 들어왔다. 이전에 사이바 자매가 먼저 출시되면서 CBT 당시의 생일과 가까워졌기 때문에 생일의 변경을 기대하던 팬들도 있었다.

- 패러디로 점철된 대사 때문에 대사만 모아 놓은 아리스콘이 나왔다. ↪ #
- 픽업 가챠 시에 사용한 슬로건 "기계들은 여행의 꿈을 꾸는가?(Do Machines Dream of Departure?)"는 "[안드로이드는 전기양의 꿈을 꾸는가?](#)(Do Androids dream of electric sheep?)"의 패러디다.
- 한국 서버에서는 일본 서버와 동일한 스토리 컷씬을 사용하였지만 아시아 서버를 포함한 글로벌 서버에서는 알몸 컷씬을 ↪ [줌인](#)으로 검열하였다. 이후 사과문에서 외부의 요청이 있었다는 언급이 나왔기 때문에 상술한 아동 포르노 등의 민감한 문제로 인해 검열한 것으로 추측된다. 중국 서버에서도 블러 처리로 검열됐다.
- [아지타니 히후미](#)에 이어 캐릭터 출시 순서상 두 번째로 메모리얼 로비용 BGM 〈Someday, Sometime〉이 2023년 이전까지는 타 학생에게 중복 사용이 안 되는 희귀 사례기도 했다.^[54] 본편에서는 메모리얼 외에도 아리스가 처음으로 발견된 타이밍에도 처음으로 쓰여 당초에는 아리스의 이미지 BGM이 아니냐는 설이 있었으나 후일 에덴조약 3장의 [히나](#)와 4장의 [아즈코](#)가 나오는 파트에서도 짧게나마 쓰였고 이로하의 두 번째 인연 스토리에서도 쓰여서 이 설은 부정되었다.^[55] 최종적으로 2023년 3월에 출시된 [정월 버전 카요코](#)의 메모리얼로 나오면서 완벽히 깨지게 되었다.
- 스토리에서 밝혀진 것에 의하면 게임을 할 때는 [건랜스](#), [\(화룡의 송곳니\)](#)를 주로 쓴다.
- 명실상부한 메인 스토리 Vol.2의 주역이자 학생들 중에서도 유일하게 레일건을 사용한다는 점, 공식으로 인정된 귀여운 외모, 각종 게임 관련 패러디로 점철된 언행으로 폐로로지라 총력전에서 재평가되기 전에도 상당한 인기를 끌고 있었으며 한국에서는 이러한 아리스 팬들을 일컬어 어둠의 아리스단이라고 부르기도 했다.
- 미래시로 인해 캐릭터들의 활용처가 미리 알려진 한국 서버에서는 모집 여부에 대해 많은 갑론을박이 오간 학생이기도 하다. 등장 이후 오랫동안 활용처가 없다가 한참 뒤에 폐로로질라가 나왔을 때 비로소 활약하는 데다 아리스 앞뒤로 총력전 접대 캐릭터들이 많아 필요한 청휘석을 모으기가 까다롭기 때문이다.
- 종족이 로봇이라서 "[저는 로봇이 아닙니다](#)" 드립을 아리스 상대로 개그로 써먹는 2차 창작이 여러가지 있다. ↪ # ↪ ##
 - 로봇 드립의 연장선으로, [AI라서 일러스트레이트 그리면 불법 매크로](#)라는 드립이 있다. ↪ #1 ↪ #2 ↪ #3 ↪ #4
 - 게임에 등장하는 오파츠인 [볼프셰크 강철](#)과 엮어, 아리스를 분해하면 볼프셰크 강철이 된다는 믿도 있다.



아리스의 영문 명칭에는 훈동의 여지가 있어서 Alice, Aris, Arisu 등 어떤 명칭이 맞는 건지 헷갈리는 경우가 많았다.

- 보통 일본 서브컬처에서 여자아이 이름에 Aris가 사용된다면 백의 백은 [이상한 나라의 앤리스](#)에서 따 온 것이라 Alice가 당연하게 여겨졌기 때문.
 - Aris라는 이름은 영어권에선 보통 남자 이름으로 쓰기 때문에 영어권 커뮤니티에서는 거부반응이 많았고 일부는 일본어 발음이 더 미국적이고 귀엽다는 이유로 Arisu⁵⁶를 고집했다.
 - 아리스의 스탠딩 CG에서 묘사되는 레일건 옆면의 화면에는 완전 점등된 7세그먼트 디스플레이 5자리와 디지털 게이지 위에 작게 ALICE라고 표시되어 있다.
 - 여기에 작중에서 나온 이름 유래가 AL-1S(를 모모이가 잘못 읽은 것)인만큼 최소한 ALIS지 ARIS는 아니다는 근거로 쓰일 수 있다.
 - 그러나 제작진은 24일부터 27일까지 진행한 공식 설문조사에서 **Aris가 공식적인 영문 명칭이 맞다고** 선언했다.
 - [단편 애니메이션 'beautiful day dreamer'](#)에선 ↪ Alice로 표기된 버전이 올라왔다가 하루 뒤에 일부 공개 처리되었고 ↪ Aris로 정정된 버전이 올라왔다.
 - 레일건의 무게 때문인지 스탠딩 일러스트가 레일건 벨트를 꼭 쥐고 있는 자세인데 잘 보면 레일건의 벨트가 자켓 안으로 들어가 있는 불가능한 구조로 그려져 있다. 현실적으로 그렸다간 자켓과 머리카락의 맵시가 망가지기 때문에 어쩔 수 없이 저렇게 그린 것으로 보인다.
 - 텐도 아리스의 경우 신비 타입에 광역기인 EX 스킴과 관통되는 평타를 바탕으로 한 광역 딜러인데 스토리 내에서 자기가 직접 역할이 명 속성 광역 딜러라고 하는 것이 실제 게임상에도 반영되며, 해석에 따라서는 메타적인 발언이라고 볼 수도 있다.^[56]
 - 스토리에서의 행적 때문에 [네루](#)와 엑이는 팬아트가 많다. 주로 말썽부리거나 네루의 심기를 건드릴 만한 짓을 하다가 네루에게 참교육 당하는 식의 만화가 많이 ↪ 그려지는 편. 공식에서도 메인 스토리 Vol.2 2장을 발표하면서 ↪ [네루와 아리스가 오락실 게임을 하는 상황 컷을 공개하여](#) 2차 창작에서 둘이 더욱 자주 엑이는 계기가 되었다.
 - 게임개발부의 애니메이션이 나온 시점에서는 캐릭터송을 세 개나 가진 캐릭터다.^[57]
 - 바니걸 일러스트 ↪ #, 볼따구 만져지는 아리스 ↪ ##
 - 아리스의 눈은 여러 개의 렌즈처럼 그려진다. 이는 단순히 고정된 형태가 아니라 사람의 동공이 움직이듯 아리스는 렌즈가 움직이는 구조이다. 일러스트에서 이 구분이 없지만 ↪ [카페의 오락기 모션](#)으로 이를 확인할 수 있고 EX 스킴 커시에

서 정확하게 묘사된다.

- 여담으로 유우카가 아리스보다 선배임에도 불구하고 아리스는 유우카를 그냥 이름으로 부른다. ~~애초에 게임개발부 인원들이 유즈 빼고는 전부 유우카를 선배라고 한부른다~~ 물론 다른 선배들한테는 선배라고 부른다. [58]
- 기본적으로 블루 아카이브의 스토리는 선생의 영향력으로 인물들이 변하는 구성을 띠는 데 비해 아리스와 관련된 스토리 예선 용사물을 바탕으로 한 것을 생각해서인지 아리스가 이 역할을 대신하고 있다.
- 2차 창작에서 메이드복을 입는 경우도 있는데 추후 방송에서 유즈와 같이 메이드 복장을 갖춘 컨셉으로 출시된다는 소식이 나왔다.
- "불 꺼주세요" 어그로 밍의 블루 아카이브 내에서는 처음 쓰이는 대상이기도 하다. ↪ 그림 주 사용법은 관심을 끌 만한 제목을 달고 내용에는 침대 위에서 누운 채로 선생한테 불 좀 꺼 달라고 요구하는 점이다. 시간이 지나면서 각종 바리에 이션도 다양하다. ↪ # 대표적으로는 진짜로 침대에 불이 나서 울면서 꺼 달라고 한다든가. ↪ #
- 상단의 아리스가 기타를 치는 일러스트와 함께 총력전 플래티넘에서 밀려난 골딱 선생을 놀려먹는 밍이 있다. [59] ↪ #
- 2장에서 나온 내용에 따르면 친해진 네루와 자주 오락실에서 대전게임을 즐기는데, 네루가 워낙 게임에는 젬병이다보니 거의 매번 이기는 듯 하다. 그런데 카페 상호작용에서는 아리스가 네루를 이기고 도야가오를 보여주는 모습이 있어, 그 때문인지 언젠가부터 아리스에게 게임에서 진 네루에게 티배깅을 시전하거나 게임 못하는 골딱 선생을 놀리는 캐릭터성이 박혀 버렸다. ↪ 티배깅콘
- 메이드 버전 출시와 함께 로봇 청소기라는 별명이 붙었지만 이전부터 글로벌섭 유저들 사이에서는 삼성 냉장고라는 밍이 유행하고 있었다. ↪ # 미국에서 판매되는 삼성 냉장고는 어지간한 가전제품에서 콩라인 위치인 삼성전자의 위상과는 달리 호평받는데 그 이유 중 하나가 내장된 패밀리허브 때문이다. 이 패밀리허브가 엑박 패스가 돌아가는 충공깽한 성능이라 레딧 등에서는 최신 게임 콘솔, 전자기기의 전투력 측정기처럼 비교대상이 되는 밍이 굳어 있는데 한국산 게임의 고성능 로봇 캐릭터라는 절묘하게 맞아떨어지는 점 때문에 아리스가 삼성 냉장고로 불리고 있다.
- 고전게임을 통해 언어를 학습했다는 작중 행적 때문에 다른 걸 학습시키는 2차 창작이 종종 나오곤 한다. ↪ 한섭 공식 4컷 만화에서도 써먹은 소재로, 협동게임이나 온라인 커뮤니티를 하면서 패드립을 배운 잼민이가 된 2차 창작도 많이 나온다. 특히 일본 팬덤에서는 호모가키라고 불릴 정도로 악명이 높은 음몽민이 되어 버린다는 밍이 자리잡아서 음몽 어록을 말하는 등의 패러디가 종종 나오고 이를 통해 블아를 모르는 팬덤 밖에서도 아리스는 알게 되는 경우도 종종 나타난다. 한섭에서 인터넷 커뮤니티를 하는 히코모리인 유즈에게 중갤분탕 밍이 붙은 것과 비슷한 현상이다.
- ↪ 한국 4컷 만화 82화에서 아스나, 카린과 어울리며 이미지를 바꾼 아리스가 또 다른 캐릭터성이 되었다. 일명 '가루 아리스'.
- 상술한 불꺼주세요 밍에 더불어 같은 게임개발부 소속 학생인 유즈가 중갤분탕이라는 음해가 불자 아리스는 갤이나 챠의 파딱 혹은 같이 분탕을 치는 2차 창작도 많다.



과거 일본 서버에선 로비에서 대사를 하는 중 로비 학생을 바꾸면 바뀐 학생이 이전 학생의 대사를 계속 하는 버그가 있었는데 이때 표정 코드도 이전 학생의 것을 그대로 이어받는다. 때문에 아리스가 작중 단 한 번도 보여준 적 없는 표정을 보였는데 평상시의 아리스라고는 상상할 수 없는 표정이어서 화제가 되었다. [60] 이 모습은 파반느 2장에서 Key의 스텐딩으로 사용됐다.

- 상술된 BGM외에도 또 다른 전용 BGM으로 Defective pixel이 있다. 흔히 'Pixel time 140'으로 불리던 Pixel time의 어레인지 버전이며 스토리에 사용되긴 하지만 아리스의 심상과 관련된 내용에서만 사용되기 때문에 아리스의 전용 BGM으로 볼 수 있다.
- 아리스의 신변을 관리하는 유우카, 히마리에 이어 리오까지 등장한 시점에서 아리스의 엄마들이 드립이 성행하고 있다. 원래도 유우카는 게임개발부를 관리하는 입장에서 아리스를 챙기고 있는데 밀레니엄의 상층부인 데다 서로 극단적인 사상대립 중인 히마리와 리오가 아리스의 신변에 직접 개입하면서 엄마와 딸 드립이 나오고 있다. ↪ **유저들이 평가하는 아리스 엄마들의 특징**
- 마찬가지로 주변 사람들이 귀여워해 주고 챙겨 주는 순진한 아이 같은 모습 때문에 많은 선생들이 여동생, 혹은 딸로 삼고 싶다는 데에 동의하고 있다. ↪ # 흥미롭게도 한국을 비롯한 아시아권에서는 여동생, 서구권에서는 딸 취급을 많이 하고 있다. [61]
- 4th PV에서 등장한 AL-1S가 다른 의상을 입은 모습으로 나오자 저기선 새 옷까지 입혀주고 귀한 왕녀 대접받는데 여기선 남는 교복 입혀 놓고 겨울장으로 만들었다는 드립도 있다. ↪ #
- 2023년 들어 화제가 된 '[왕의 DNA](#)'라는 구절이 케이에게 옮겨져서 ↪ **아리스는 왕녀의 DNA를 가졌다고 ↪ 갑질을 시전하는 왜곡된 이미지**로 만들기도 한다. [62]
- 콜라보 캐릭터 중 하나인 [미코토](#)가 레일건이라는 같은 컨셉을 가져서 주로 엮이게 되었다. 특히 인게임 내에서는 각각 EX 스킬 발동시 탄속 속도가 확연히 차이가 나고 코스트도 반값이라서 하위호환 취급을 받거나 [63] [미코토가 없던 시대에 출시된 범부 드립](#)이 주로 나오고 있다. [예시]
- 2023년 10월 28일, [키보토스 라이브](#)를 통해 아리스의 성우 [타나카 미나미](#)의 축하 메시지가 공개되었다.



- 로봇이라 그런지 [디트로이트: 비컴 휴먼](#)으로 패러디한 짤이 있다. ↪ #
- 무기가 레일건이라는 점, 기본 스킬의 2루프 차지 구조, 게임개발부 특유의 레트로 게임 선호, EX 스킬의 포탄 형태와 무엇이든 다 관통하며 적에겐 무조건 1히트만 하는 성능 때문에 [R-TYPE 시리즈](#)의 [메가 파동포](#)를 떠올리는 사람도 간혹 있는 모양이다. ↪ 예시 #1
- 한국 성우 [김가령](#)이 블루 아카이브를 시작할 때 선생의 이름을 '아리스건전지'로 정한 탓에 건전지[65]가 되었다. 덧붙여 김가령 성우는 개인 유튜브에 다른 성우들과 함께 개인 더빙 영상을 게시하였다.

11.1. 아리스 댄스

유튜브에서는 한국인 애니메이터 [청세치](#)가 만든 춤추는 아리스가 유명해져 밍이 되었다.

 자세한 내용은 [아리스 댄스](#) 문서를 참고하십시오.

12. 둘러보기





[아비도스]



[게헨나]



[밀레니엄]



[트리니티]

百鬼夜行

百鬼夜行



[산해경]



[붉은겨울]



[발키리]



[SRT]



[아리우스]



[기타]

기울임 : 플레이어블로 출시되지 않은 학생 (총학생회 제외)

취소선 : 더미데이터로 존재하는 캐릭터

학생부 : [\[틀:인게임 학생명부 \]](#)

파워링크 광고

강남역 임대/사이트에이

www.choiceoffice.co.kr

100% 실사진 현장 확인매물, A급 인테리어, 강남 사무실 임대전문 부동산 중개법인



빌딩 상가 임대 전문 컨설 팅

www.ftexcel.com

[의뢰하기](#) · [문의하기](#) · [알아보기](#)

월 매출 1억 이상 매장으로 빌딩
상가 임대 맞춰드립니다. 전국 가
능.



활실한 리모델링 시온종 합공사

sion1919.modoo.at

리모델링, 인테리어, 누수 설비 방
수, 페인트, 칸막이, 금속 판넬, 건
축, 증축

광고등록

[1] 본명. '아리스'는 모모이가 영문 표기를 잘못 읽어(AL-1S → 알 이즈 → 아리스) 정착된 이름이다.

[2] 중국/대만판에서 모두 다른 학생들 같은 평범한 한자 이름을 사용하는 대신 예외적으로 爱丽丝라는 ↗[앨리스의 외국어 음차](#)를 해 놓았다.

[3] 공식 영문 표기는 Aris지만 Aris라는 이름이 영미권에선 어린 여성 캐릭터에 전혀 어울리지 않고 저 일본어 표기를 번역기에 넣고 돌리면 Alice(앨리스)라고 뜨는지라 서양 유저들은 그냥 Alice 혹은 헬번식 표기법을 따라 Arisu라고 부르는 경우가 더 많다. 레일건 빛의 검 슈퍼노바에도 사용자명이 Alice라고 표기된 장면이 나온다.

[4] 실제 제조일자는 불명. 아리스 본인이 게임개발부 일행과 처음 만난 날을 자신의 생일로 지정했으며 일본 서버 기준으로 파반느 1편이 업데이트된 날이 3월 25일이다.

[5] 카와와 시즈코와 중복

[6] 아리스가 유우카 앞에서 처음 자기소개를 할 때 프로그래머라고 말하긴 했지만 아리스가 의심을 받지 않게 하려고 미도리와 모모이가 가르쳐 준 말이다.

[7] 웬일인지 혼자 동아리방에 남아서 게임을 하고 있었는데 대다수의 유저들은 사실 방 안 어딘가에 한 명 더 있었을 것이라고 여기고 있다. 성격을 생각해 보면 그 긴 시간 동안 동아리방을 나가 있을 리가 없으니 반쯤 확정(...).

[8] 이때 아리스가 선생에게 뭘 보고 만든 거 같냐고 물어볼 때 선택지에서 아리스…?를 선택하면 자기는 이렇게 생기지 않았다고 단호하게 화를 내지만 나…?를 선택하면 확실히 선생과 조금 닮았다는 고민한다.

[9] 이때 속성이 있는 일부 스네일은 맞는 속성의 무기로 공격하지 않으면 공격을 모두 반사한다고 설명하는데 [마지막 멘트가 진짜 겁나어렵습니다.](#)

[10] 아리스가 스네일 모양 초콜릿이라고 할 때 선생이 말끝을 흐리는 점이나 이벤트 이후 아이템의 설명을 보면 멀리서 보면 나름 스네일과 닮았다고 적혀 있는 걸 볼 때 선생이 몰라서 못 알아봤다기보단 요리를 해 본 적이 없는 아리스가 모모이의 도움으로 겨우 완성한지라 그냥 못 만들어서 썩 안 닮은 듯하다. 스네일은 용자물 게임 패러디가 난무하는 아리스와 연관지어 볼 때 일본의 국민게임 [드래곤 퀘스트 시리즈](#)의 [슬라임](#)을 패러디한 걸로 보인다.

[11] 코스트를 모았다가 EX스킬을 메인 딜러 - 버프1 - 버프2 - 서브 딜러 - 메인 딜러 순으로 사용해 단기간에 많은 딜을 내는 사용법

[12] 같은 세미나 소속인 [우시오 노아와 쿠로사키 코유키](#)는 아직 반응이 없다.

[13] 그중에서도 자주 구사하는 것은 주로 [용사물](#)로 보통 흔하게 나타나는 용사를 돋는 조력자의 역할을 쓴다. 다른 게임들도 많긴 하지만 구태여 이러한 컨셉 위주인 이유는 처음으로 했던 테일즈 사가 크로니클이 병맛으로 빠지는 부분은 많아도 기본적인 틀은 왕도 JRPG 게임인 것으로 추정되는데 아리스가 이 인연을 소중히 여긴다는 것이 인연 스토리에서 드러난다는 점을 볼 때 이것이 그 이유인 것으로 보인다.

[14] 네루와의 게임 대전에서 만나기를 꺼렸는데 사실 네루를 무서워한 것이 아니라 선생과 같이 모험을 하러 나가는 것이 즐겁기에 끝내고 싶지 않았기 때문인 것으로 밝혀졌다.

[15] 아리우스 소속 학생들처럼 뾰족한 형태를 가진 헤일로는 은근 여럿 있지만 아예 다각형으로만 이루어지다 못해 완전비대칭 헤일로는 대부분 원형이거나 대칭형을 이루고 있는 학생들 중에서도 이례적인 케이스에 가깝다.

[16] 이에 대한 공식적인 언급은 없으나, 단순히 기본 외형을 저렇게 설계한 것이 아니라 피부가 인간과 별반 차이가 없다는 점을 생각해 볼 때 오랫동안 폐허에서 잠들어 있는 동안 저렇게 길게 자란 것일지도 모른다.

[17] 건전지를 먹지 않는다는 얘기나 직접 쓰담쓰담하면 피부가 따뜻해진다고 하는 것을 보아 사람의 피부하고 별반 차이가 없는 것으로 보이며 실제로 사람이 먹는 음식을 통해 단백질을 보충할 수 있는 것으로 나타난다.

[18] 감정표현을 잘 못하는 토키마저 아리스가 자신을 껴안자 무심코 아리스의 머리를 쓰다듬는데 힐링된다는 감상과 함께 이후 게임개발부 학생들에 대한 평을 낼 때 [귀여운](#) 아리스라고 단언을 할 정도이다. 게임개발부 대모험! 6화에서도 유우카가 이렇게 귀여운데라는 얘기를 꺼낸다.

[19] 152cm. 모모이/미도리가 143cm, 유즈가 150cm이다.

[20] 2023년 1월 시점의 플레이어블 캐릭터들 평균기는 약 156.8cm이다.

[21] AL-1S의 뒤에 있는 구조물은 무명 사제가 만들어낸 [아트라하시스의 방주의 원본](#).

[22] 때문에 아리스가 본래의 목적으로 섬멸 병기로서 로봇 군단들을 이끌고 키보토스를 침공했다면 아마 [메이플스토리의 스우랑](#) 비슷한 컨셉의 총력전 보스로 출시되었을지도 모른다. 실제로 그렇게 된 if를 그린 공식 일러스트 역시 스우와 분위기가 비슷하다.

[23] 일각에서는 이 캐릭터성의 어필이 잘 작용해 상당한 인기를 끌고 있고 [소녀전선](#)에 나오는 내면에 내재되어 있던 또 다른 인격체 [댄들라이](#)마냥 아예 다른 신체를 만들어 인격을 분리해 달라는 얘기도 있다. 일본에서는 픽시브 태그까지 아리스와 따로 분리될 정도다. ↪ 예시1 ↪ 예시2

[24] 사실 1장 17화에서 Key란 단어를 보고 모모이가 케이라고 읽었다. 당연하게도 미도리한테 태클이 걸린 건 덤. 달리 보면 복선 회수라고도 할 수 있다.

[25] 최종편이 공개되기 전까지는 간략하게 Key+짱으로 키짱이라고도 불렸다.

[26] key가 이름없는 신들의 왕녀로서 수행하기 위한 프로그램의 일종이라는 걸 감안하면 팔다리 마냥 둘은 별개의 존재이면 서도 실질적으로는 동일 선상에 있는 셈이다.

[27] 케이가 개입할 경우에는 주로 보라나 빨강으로 동공과 헤일로의 색이 묘사되는데 심층의식 내에서는 빨강색으로 나온다. 보라색이 파랑과 빨강을 섞은 중간색인걸 고려하면 두 의식이 섞인 걸로 한쪽이 개입한 것을 표현한 것으로 보인다.

[28] 영문판에서는 Aris라고 불리고 있는데 공식 명칭에서도 AL라는 부분이 스토리 내에서 중요한 것이 아니며 글로벌 서버도 염두에 두고 만들었다면 보통은 AR-1S로 표기되는 것이 일반적이기 때문에 이 또 다른 명칭이 어떤 의미를 내포하고 있거나 실제로 떡밥인지는 의문이다. 그나마 무명사제의 관계를 따져볼 때 단순히 양산된 코드네임과 같은 의미는 아닐 가능성이 높다.

[29] 악어의 치악력이나 경차 1대가 짓누르는 힘과 비슷하다.

[30] 작동방식이나 사용하는 탄환에 따라 달라지지만 무거운 총일수록 그 자체의 질량으로 반동을 어느 정도 상쇄한다. 그러나 무거워질수록 당연히 휴대하기 불편해지고 게임 중 묘사된 아리스의 레일건 정도라면 휴대형인 이상 질량이 어찌됐든 보통 인간이 느낄 반동은 상당할 것이다.

[31] 아리스 외에 고력과 신체 내구도가 묘사되는 학생은 인게임 스토리 및 공식 소설과 만화 등을 전부 포함해서 나열하자면 전차에 치여도 멀쩡하고 다른 키보토스인의 머리를 캔처럼 찌그러트리는 [켄자키 츠루기](#), 맨몸으로 벽을 부수는 [미카모 네루](#)와 [미소노 미카](#), 저격소총에 머리를 직격으로 맞아도 눈 하나 깜짝 안 하고 건물 외벽을 손도 안 쓰고 옥상까지 올라가는 [소라사 키 히나](#), 바위를 녹여버린다는 비나의 레이저를 맞고도 끄떡없는 건 물론이고 다른 학생들을 보호해 주기까지 한 [타카나시 호시노](#), 그리고 단체 출다리기 경기를 외줄낚시로 만들어버리는 [와카바 히나타](#), 그리고 맨몸으로 트럭을 멈춰세우거나 벽을 부수는 [아오모리 미네](#) 정도다.

[32] 아령 수십 개를 들고 다니는 등 힘이 세다고 묘사된 노노미조차 직접 아리스에는 못미친다는 언급을 하였다.

[33] C&C 부원들은 네루가 없었고 세미나의 도움을 받았던 하나 밀레니엄에 반하는 적대 세력들을 여러번 소탕한 전적이 있는 만큼 개개인이 전투력이 보증된 인물들이였으며, 실제로 네루없이도 [엔지니어부](#)와 [게임개발부](#), [베리타스](#)를 무력화 시키기도 했다.

[34] 4th PV에서 공개된 다른 세계선에서 밀레니엄이 제일 먼저 아리스에게 박살난것으로 추정되는데 이는 [미카모 네루](#)가 아리스에게 패배했다는 뜻이기도 하다.

[35] 현실의 일본에서의 [Apex 레전드](#)의 엄청난 [인기](#)를 말하는 것으로 보인다.

[36] 이 장면은 유저들에게 룰 하면서 패드립을 박는 혐성 아리스로 왜곡하는 짤방이 다수 생성되었다. ↪ 이렇게.

[37] 이것 때문에 유우카가 발렌타인 초콜릿을 직접 만들고 있었다는 걸 들켜서 비밀을 누설해 버린 아리스와 유우카에게 고맙다는 댓글들이 높은 추천을 받았고 유우카와 아리스가 같이 초코를 만들어 선물해 주는 팬아트도 그려졌다.

[38] 넘버링만 따졌을 때 5편까지 나온 해당 게임 시리즈 특성상 [메탈기어 솔리드 3](#)로 추측된다.

[39] 재밌게도 [아리스의 시즈널 버전](#)과 함께 배포 캐릭터로 출시되는 [유즈의 시즈널 버전](#)이 메탈기어 솔리드의 패러디를 들고 나왔다.

[40] [하례](#)의 성우가 해당 작품과 연이 매우 깊기 때문에 아리스에게 동료로 끼워달라는 ↪ 트윗을 올리기도 했다.

[41] 당연하겠지만 로봇에 액체가 들어가면 바로 고장나는데 아리스는 잘만 마시는 걸 보면 보통 로봇이 아님을 알 수 있다.

[42] 농담이 아니고 진짜로 일일이 전부 언급했다. 후술한 언급의 정황상 모두와 안면을 튼 최종편 이후의 시점으로 보이는데 이 와중에 리오는 언급되지 않아 트위터에선 최종편에서 슬퍼하는 리오 짤이 올라오기도 했다. 물론 언급한 캐릭터들은 영상이 올라올 때 기준으로 전부 출시 된 학생들이라 리오는 아직 출시가 안돼서 포함이 안됐을 수도 있다.

[43] 이때 언급한 음식은 주먹밥, 마키즈시, 치라시스시, 삼색 당고, 사쿠라 모찌다.

[44] 이때 아리스가 빗자루를 들고 있는 건 자신의 시즈널 출시의 복선이 되었다.

[45] 전작인 유우카 채널에서도 유우카가 본인이 주역인 이벤트에서 체육복을 입고 나왔던 것에 이어 아리스 역시 자신의 이름을 딴 채널이 한창 진행 중에 본인이 주역인 이벤트가 나오게되었다.

[46] 패키지 커버는 제노블레이드 크로니클스의 패러디로 추정된다. 둘 다 모노리스 소프트가 관여했다는 공통점이 있다.

[47] 원문은 나키게.

[48] 근데 무력은 그렇다쳐도 통솔이나 지력도 1로 설정해 놨는데 이는 그 게임에서의 선생의 지휘능력이 최하라는 뜻이다. 마스코트로서의 매력만 생각하느라 깜빡했거나 알면서 일부러 그런 듯하다.

[49] 이 말들을 하면서 선생에게 점점 가까이 다가온다.

[50] 이때 아리스와 노아도 살짝 당황한 듯한 모습을 보인다.

[51] 일단 레일건 자체는 실존하지만 아직은 한창 기술 연구 중이고 시험 발사에 머물러 있는 데다 매우 무겁고 거대한 고정포대 수준이기 때문에 보통은 총기 휴대 자체가 불가능하다.

[52] 광탄을 발사하는 연출과 스토리에서 빔은 로망이라고 하기 때문에 빔병기처럼 보일 수 있으나 레일건에 대해 설명하는 토요미 코토리가 "이 레일건은 그 시작이죠. 대기권 외부에서의 전투를 목적으로 개발된 실탄 병기!"라고 말하기 때문에 빔병기가 아니라 포탄을 쏘는 물건이다.

[53] 외형이 남성인 것만 다르지 로봇인데다가 이름인 EAD 조차도 현재는 기획제작부(Entertainment Planning & Development)로 이름이 변경된 닌텐도의 정보개발본부(Entertainment Analysis and Development)의 머리글자를 그대로 따와서 지은 이름이라는 부분적인 공통점이 있다.

[54] 2021년까지는 세리나도 여기에 해당했으나, 이후 하루카가 사용하면서 깨졌다.

[55] 참고로 해당 BGM이 처음 쓰인 곳은 대책위원회 편 초반부에 세리카가 헬멧단에게 납치당한 이후 트럭에서 일어나 주변이 황무지라는 사실을 파악한 이후 한탄하는 부분이다.

[56] 인게임 공격 타입과 설정상의 공격 유형이 일치하지 않는 경우 자체는 숱하게 있지만 (신비 타입-폭발 공격인 히나타나 폭발 타입-철갑 공격인 아즈사 등), 문제는 슈퍼노바는 실제로 발사할 때도 비전문가가 보기엔 광학병기처럼 보이는 묘사를 보여주기에 메타발언이 아니라 이걸 보고 한 말일 수도 있다는 것.

[57] 장난스런☆스트레이트의 반짝이는 MiLie로, 전력절대 Come☆True 와 게임 개발부의 우리들의 퀘스트 이렇게 세 곡의 노래에 참가하였다.

[58] 유우카는 아리스 짱이라 부르는데, 유우카가 이름 뒤에 '-짱'을 붙이는 사람은 아리스가 유일하다.

[59] 가끔 다른 캐릭터가 기타 치는 짤이 사용되기도 한다.

[60] 대사는 소라사키 히나의 것이다. 내용은 해당 캐릭터의 로비 대사 잡담 2 두 번째 부분(일단은 그래도 선도부장이고 누, 누가 볼지도 모르고….)이다.

[61] 여담으로 이런 인식으로 인해 내용의 차이는 거의 없이 주인공만 바뀐 니어 레플리칸트와 니어 게슈탈트가 있다.

[62] 참고로 공주라고 불리는 아츠코도 ↪아리스랑 같이 엮이기도 하며 치세는 카호가 엮어서 ↪공주 드립을 치는 내용도 있다.

[63] 실제로는 각자 속성도 다를 뿐더러(아리스=신비, 미코토=관통) 아리스의 공격 폭이 더 넓고 무엇보다 피해량 차이가 어마어마해 딱히 상/하위호환이라 볼 수 없다. 그나마 서로 공격한다 가정하면 상성상 미코토가 조금 더 유리한 정도이다.

[예시] ↪#1 ↪#2 ↪#3 ↪#4 ↪#5 ↪#6 ↪#7 ↪#8 ↪#9

[65] '아리스는건전지를먹지않습니다'로 쓰려 했으나 글자수 제한 때문에 못 쓰자 이렇게 정했다. 직후 건전지 밑으로 고통받자 바꾸려 했지만 아리스맘이라 쓰려다 실수로 아리스맘이라고 바꿀 뻔해서 당황하고, 하루가 지나기 전이라 어차피 못 바꾼다는 사실을 깨닫기도 했다. 추후 선생의 이름은 무난하게 본인의 이름으로 했다가 이명희 성우와의 게임 대결에서 패배한 벌칙으로 1달동안 아리스건전지로 복귀하게 되었다. 역시 벌칙으로 원신 쪽 닉네임이 페이몬집사에서 비상식량으로 바뀐 것과 합쳐서 비건(비상 건전지)이라는 새 별명이 생긴 건 덤.



이 저작물은 [CC BY-NC-SA 2.0 KR](#)에 따라 이용할 수 있습니다. (단, 라이선스가 명시된 일부 문서 및 삽화 제외)
기여하신 문서의 저작권은 각 기여자에게 있으며, 각 기여자는 기여하신 부분의 저작권을 갖습니다.

나무위기는 백과사전이 아니며 검증되지 않았거나, 편향적이거나, 잘못된 서술이 있을 수 있습니다.

나무위기는 위키위키입니다. 여러분이 직접 문서를 고칠 수 있으며, 다른 사람의 의견을 원할 경우 직접 토론을 발제할 수 있습니다.