

Fate

EXTELLA

LINK

◇ starting manual ◇

Contents

04 등장인물

08 게임을 시작하기 전에

10 게임 시작 방법

15 마이룸

23 배틀 액션

06 서번트 소개

09 기본 조작 방법

12 메인메뉴

18 배틀 시스템

30 멀티 플레이



새로운 서번트, 새로운 스테이지, 그리고 새로운 라이벌—
달의 신천지가 다시 태어난다!

주인공

MASTER



샤를마뉴

SABER

자신은 별로 왕에 적합하지 않다고 다소 무뚝뚝하게 말하는 태평한 젊은이. '멋지다든가 촌스럽다든가 하는 것이 행동과 미의 기준.

04



알테라

SABER

공지가 높고 이성적인 전사. 절대 포기하지 않는다. 직감이 뛰어나 어떤 상황에도 이성적으로 대처한다.



네로 클라우디우스

SABER

선명한 진홍의 드레스로 몸을 감싼 자칭 남장 소녀 검사. 자신을 「만능의 천재, 「지고의 예술」이라 칭한다.

타마모노마에

CASTER

끊임없는 미소와 감쪽한 독설, 중국 곤두선 여우귀가 트레이드 마크인 미녀. 주인공을 「주인님」이라고 부르며 헌신하지만 반영웅이라는 사실을 신경 쓰고 있다.

05


BACK

NEXT


서번트 소개

등장 서번트


STORY를 진행하다 보면, 여러 서번트가 아군 또는 적군으로 등장합니다.
전작 「Fate/EXTELLA」에 이어 계속 등장하는 서번트 뿐만 아니라 STORY를 진행하면 등장하는 서번트도 있습니다.




샤를마뉴
Class > 세이버
신장 > 176cm 체중 > 69kg
보구 > 주와이외즈 오드르




네로 클라우디우스
Class > 세이버
신장 > 150cm 체중 > 42kg
보구 > 아에스투스 도무스 아우레아




타마모노마에
Class > 캐스터
신장 > 163cm 체중 > 49kg
보구 > 수천일광천조팔야진석




알테라
Class > 세이버
신장 > 160cm 체중 > 48kg
보구 > 티어 드롭 포톤 레이




무명
Class > 아처
신장 > 187cm 체중 > 78kg
보구 > 언리미티드 블레이드 워크




쿠 홀린
Class > 랜서
신장 > 185cm 체중 > 70kg
보구 > 게이 볼그




가웨인
Class > 세이버
신장 > 180cm 체중 > 78kg
보구 > 엑스칼리버 갈라틴




에르제베트 바토리
Class > 랜서
신장 > 154cm 체중 > 44kg
보구 > 바토리 에르제베트




아르주나
Class > 아처
신장 > 177cm 체중 > 72kg
보구 > 파슈파타




아스톨포
Class > 라이더
신장 > 164cm 체중 > 56kg
보구 > 히포그리프




로빈후드
Class > 아처
신장 > 175cm 체중 > 65kg
보구 > 유 바우




카르나
Class > 랜서
신장 > 178cm 체중 > 75kg
보구 > 바사비 샤크티




프랜시스 드레이크
Class > 라이더
신장 > 162cm 체중 > 55kg
보구 > 골든 와일드 헌트




랜슬롯
Class > 버서커
신장 > 191cm 체중 > 81kg
보구 > 나이트 오브 아너




메두사
Class > 라이더
신장 > 172cm 체중 > 57kg
보구 > 벨레로폰




여포 봉선
Class > 버서커
신장 > 225cm 체중 > 153kg
보구 > 갓 포스



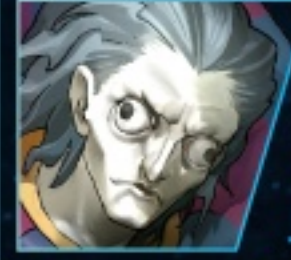
다리우스 3세
Class > 버서커
신장 > 345cm 체중 > 280kg
보구 > 아타나토이 텐 사우전드




이서문
Class > 어새신
신장 > 166cm 체중 > 60kg
보구 > 무이타




스카사하
Class > 랜서
신장 > 168cm 체중 > 55kg
보구 > 게이트 오브 스카이



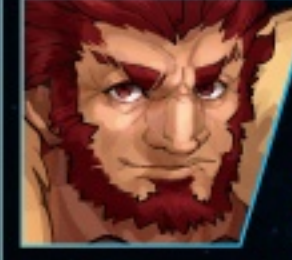
질 드 레
Class > 캐스터
신장 > 196cm 체중 > 70kg
보구 > 프렐라티즈 스펠북




길가메시
Class > 아처
신장 > 182cm 체중 > 68kg
보구 > 에누마 엘리시




잔 다르크
Class > 롤러
신장 > 159cm 체중 > 44kg
보구 > 라 푸셀



이스칸다르
Class > 라이더
신장 > 212cm 체중 > 130kg
보구 > 아이오니온 헤타이로이



아르키메데스
Class > 캐스터
신장 > 180cm 체중 > 70kg
보구 > 카톱트론 카톱레건



아르토리아 펜드래건
Class > 세이버
신장 > 154cm 체중 > 42kg
보구 > 엑스칼리버



▶ 게임을 시작하기 전에

전작인 『Fate/EXTELLA』의 저장 데이터 연동으로 『Fate/EXTELLA LINK』에서 사용할 수 있는 게임 내 특별 보상을 받을 수 있습니다.



「전작 연동 특별 보상」을 획득하기 위해서는 PlayStation™Network에 연결 후, 전작인 『Fate/EXTELLA』의 저장 데이터를 확인해야 합니다.

▶ 기본 조작 방법

기본 조작 방법에 대한 설명입니다. 배틀 액션 조작에 관한 내용은 배틀 액션(→ P.23)부분에 자세히 설명되어 있습니다.



방향키	항목 선택 / 코드 캐스트 사용
왼쪽 스틱	항목 선택 / 캐릭터 이동
오른쪽 스틱	시점 변경
○ 버튼	항목 결정 / 문 드라이브 / 드라이브 스킬
× 버튼	캔슬 / 점프
□ 버튼	백 로그 확인 / 약공격
△ 버튼	강공격
L1 버튼	가드
R1 버튼	액티브 스킬 (○ × □ △ 병용)
L2 버튼	보구 진명해방
R2 버튼	대시 / 회피
R3 버튼	타깃 고정 끄
OPTIONS 버튼	영주 사용
터치패드 / 터치패드 버튼	건너뛰기 / 일시 정지 메뉴

※ 상기 버튼 조작은 기본 설정입니다. 일부 조작은 옵션(→ P.29)에서 변경할 수 있습니다.

BACK

NEXT

▶ 게임 시작 방법

타이틀 메뉴

게임을 시작하면 타이틀 화면이 표시됩니다.
타이틀 메뉴에는 다음과 같은 항목이 있습니다.



▶ NEW GAME / LOAD GAME

게임을 시작합니다.
처음 플레이할 때는 주인공인
마스터의 성별을 선택하고 결정합니다.

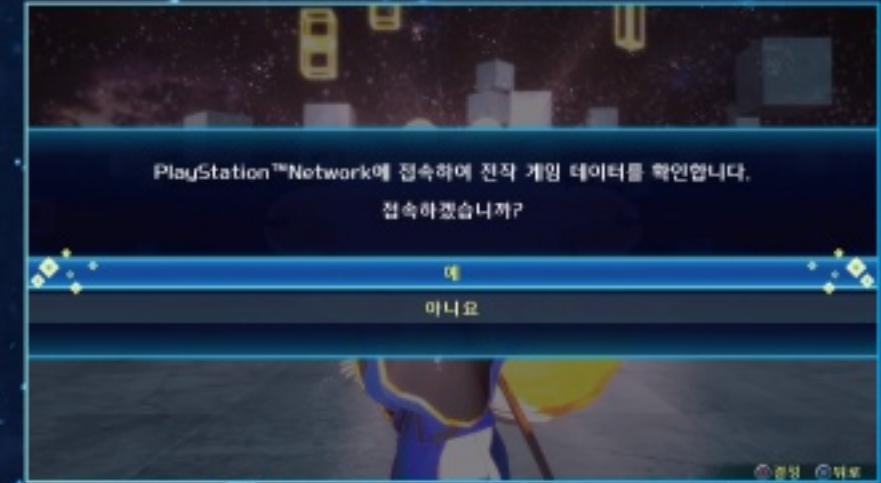


자동 저장에 대해

▶ 이 게임은 자동 저장 기능을 지원합니다.
저장 중이라는 표시가 뜨는 동안에는 본체의 전원을 끄지 마십시오.

전작 연동 특별 보상

게임을 시작하기 전에 (→ P.8)에 기재된
「전작 연동 특별 보상」을 획득할 수 있습니다.



▶ 동일한 본체일 경우 「전작 연동 특별 보상」 획득 방법

- ① 전작 『Fate/EXTELLA』의 저장 데이터가 있는지 확인합니다.
- ② 본작 『Fate/EXTELLA LINK』 타이틀 화면에서 「NEW GAME」 또는 「LOAD GAME」을 선택해 게임을 시작하면 「전작 연동 특별 보상」을 획득할 수 있습니다.

▶ 다른 본체일 경우 「전작 연동 특별 보상」 획득 방법

- ① 전작 『Fate/EXTELLA』의 저장 데이터가 있는지 확인합니다.
- ② 전작 『Fate/EXTELLA』 타이틀 화면에서 「DATA SHARE」를 선택한 후 「업로드」를 선택하십시오.
- ③ 업로드가 완료되면, 본작 『Fate/EXTELLA LINK』를 시작하여 타이틀 화면의 「전작 연동 특별 보상」에서 「예」를 선택하십시오.
- ④ 타이틀 화면에서 「NEW GAME」 또는 「LOAD GAME」을 선택해 게임을 시작하면 「전작 연동 특별 보상」을 획득합니다.

BACK

NEXT

메인 메뉴

메인 메뉴 종류

게임을 시작하면 메인 메뉴 화면으로 이동합니다. 메인 메뉴에는 다음과 같은 항목이 있습니다.

STORY

메인 스토리를 플레이합니다.



EXTRA BATTLE

EXTRA BATTLE을 플레이합니다. 메인 스토리를 진행하면 EXTRA BATTLE이 개방됩니다.



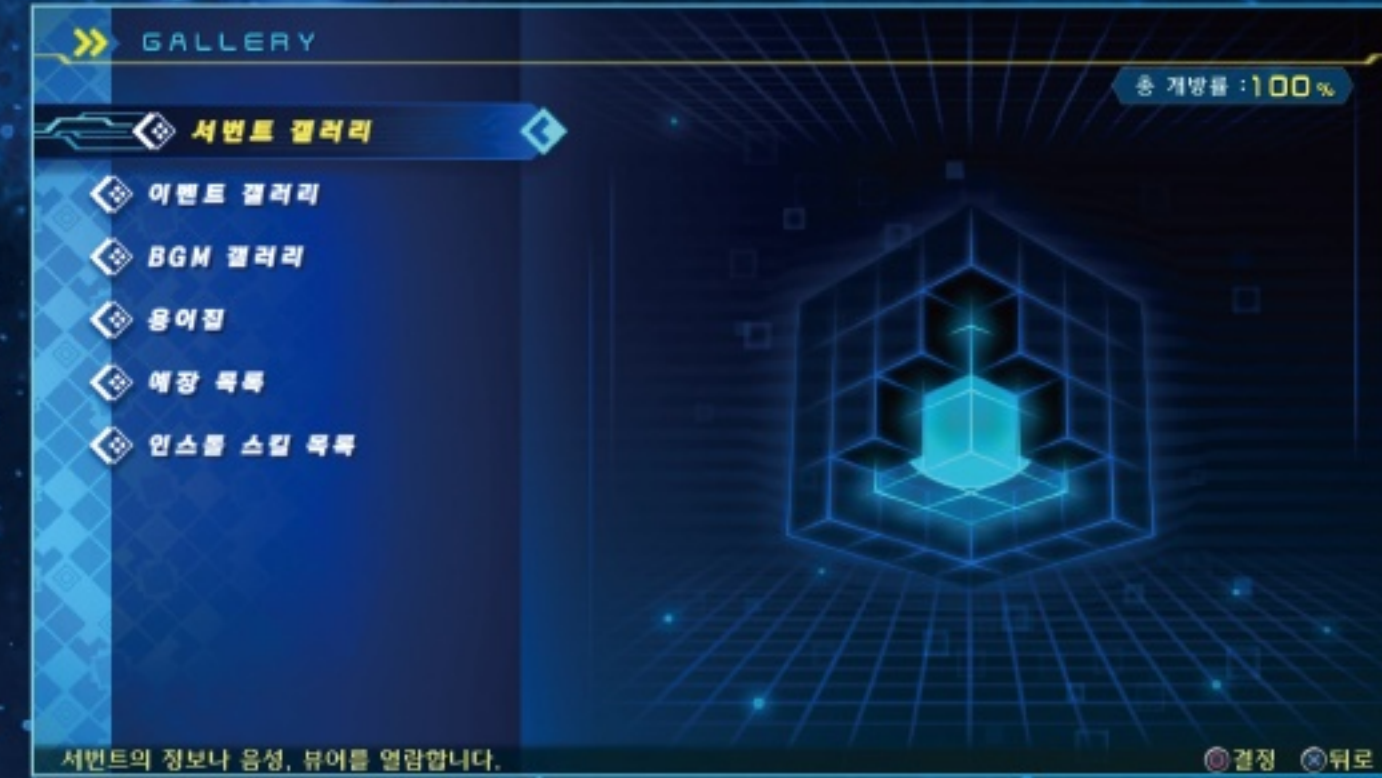
MULTIPLAY

온라인에서 다른 플레이어와 대전합니다. 처음 스테이지를 클리어하면 개방됩니다.



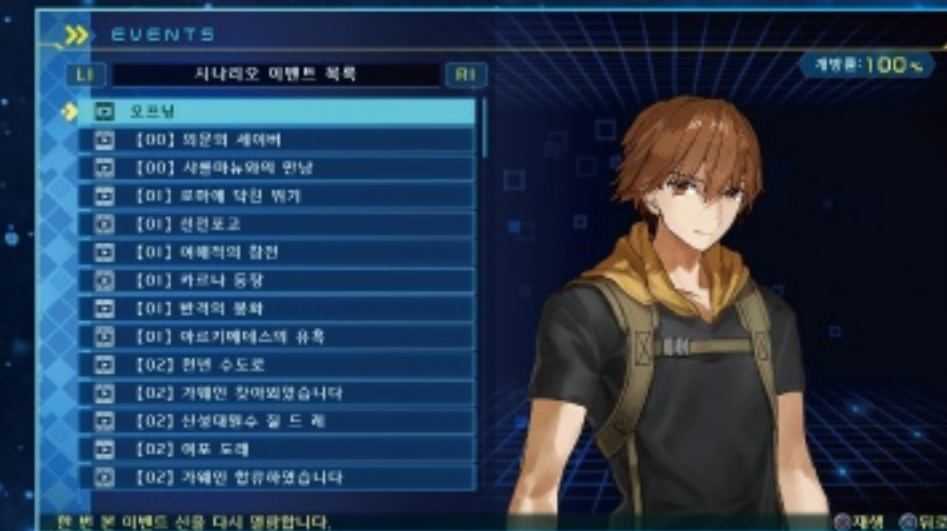
GALLERY

이벤트와 음악을 열람합니다.



서번트 갤러리

서번트의 정보, 음성, 뷰어를 열람합니다.



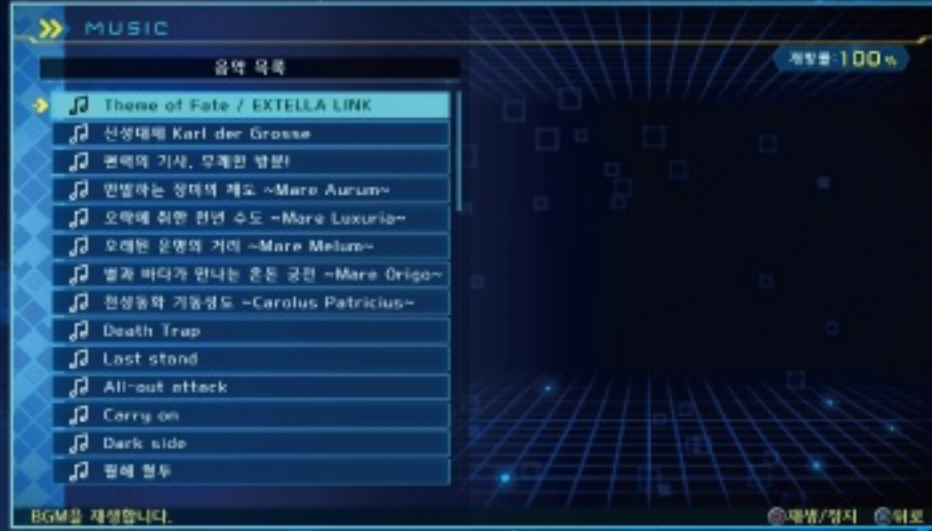
이벤트 갤러리

한 번 본 이벤트 신을 다시 열람합니다.



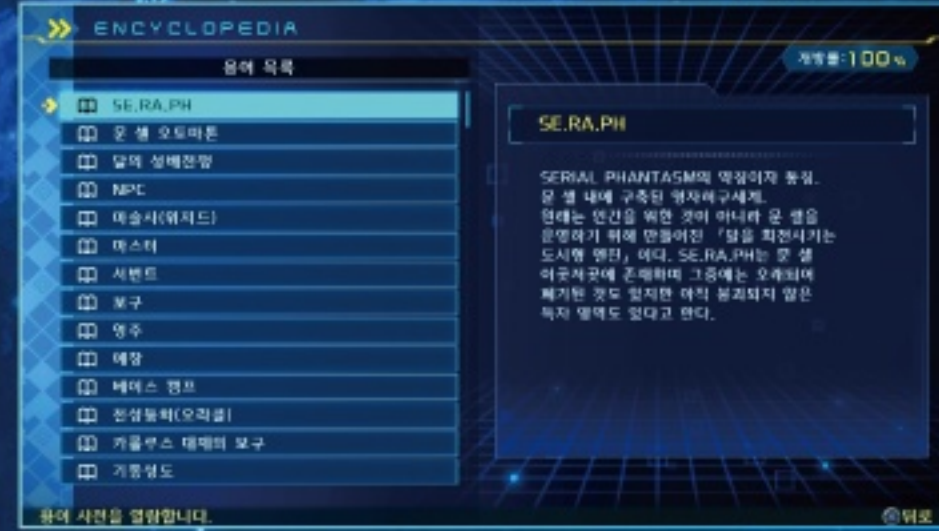
메인 메뉴

GALLERY



BGM 갤러리

BGM을 재생합니다.



용어집

용어를 열람합니다.



예장 목록

플레이어가 구축한 예장 목록을 확인합니다.



인스톨 스킬 목록

획득한 인스톨 스킬 목록을 확인합니다.

OPTIONS

각종 옵션을 설정합니다. (→ P.29)

마이룸

마이룸 메뉴 종류

마이룸은 주인공과 서번트의 방입니다. 서번트와 대화하거나 정보를 확인할 수 있습니다.

대화

서번트와 대화합니다.

서번트 선택

서번트를 선택합니다.

서번트 커스터마이징

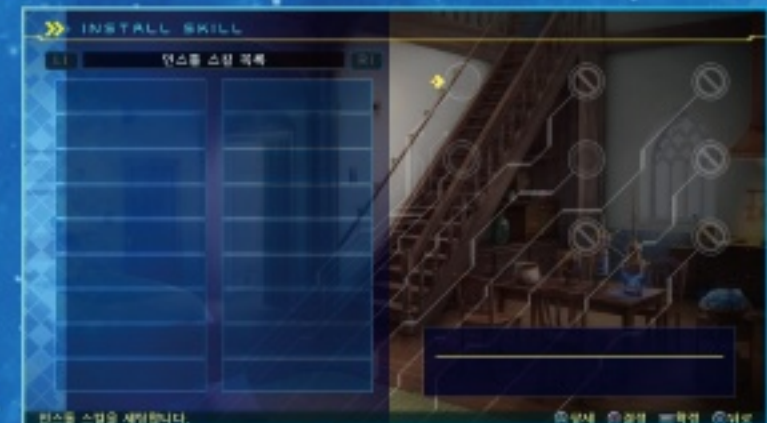
서번트 설정을 변경합니다.

액티브 스킬

액티브 스킬을 커스터마이징합니다.

인스톨 스킬

인스톨 스킬을 설정합니다. 인스톨 스킬을 슬롯에 추가하여 서번트에 새로운 스킬을 추가할 수 있습니다.



▶ 마이룸

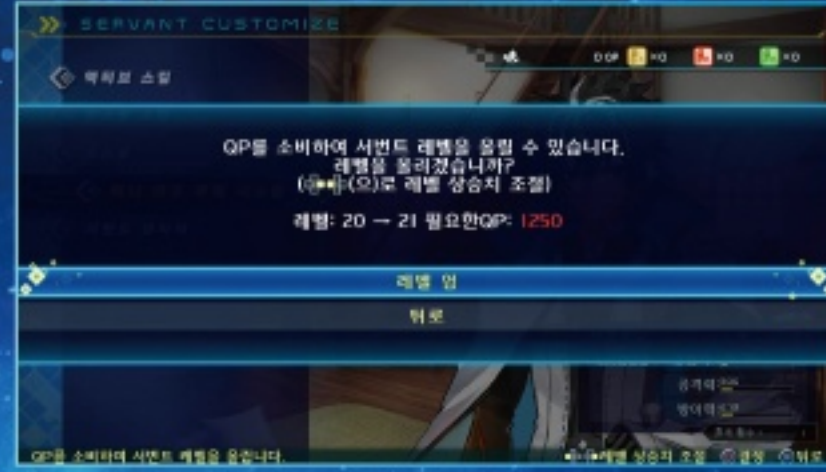
▶ 코스튬

서번트의 코스튬을 변경할 수 있습니다.



▶ 머니 이즈 파워 시스템

QP를 소비하여 서번트 레벨을 올립니다. 서번트 중 가장 레벨이 높은 서번트의 레벨까지 올릴 수 있습니다.



▶ 서번트 갤러리

각 서번트의 갤러리를 열람할 수 있습니다.



▶ 예장 커스터마이징

주인공의 예장을 변경합니다. 예장을 장착하면 코드 캐스트를 사용할 수 있습니다.



▶ 아이템 공방

보유 QP로 아이템을 만들거나 아이템을 QP로 분해합니다.



▶ 예장구축

미션 클리어 시 획득할 수 있는 QP를 사용하여 레시피에 있는 예장을 구축할 수 있습니다. 레시피 중에는 강화 골자가 필요한 경우도 있습니다.



▶ 인스틀 스킬 합성

인스틀 스킬을 합성하면 새로운 스킬을 만들거나 강화할 수 있습니다.



▶ 아이템 분해

필요없는 예장이나 인스틀 스킬을 QP로 분해할 수 있습니다.



▶ 튜토리얼

튜토리얼을 열람할 수 있습니다.



배틀 시스템

배틀 화면



1 섹터 랭크

섹터 랭크를 표시합니다.

2 미션 지령 표시

미션 중에 제시된 지령이 표시됩니다. 화면에는 전투 상황에 따라 다양한 메시지창이 표시됩니다.

3 미니맵

스테이지 맵입니다. 아군이 제압 중인 섹터는 파란색, 적군이 제압 중인 섹터는 빨간색으로 표시됩니다.

4 어그레서 게이지

출현한 어그레서 정보를 표시합니다.

5 누계 격파 수

스테이지 시작에서부터 격파한 적의 수를 표시합니다.

6 경험치 게이지

서번트의 레벨과 획득 경험치를 표시합니다.

7 콤보 표시

콤보 수를 표시합니다.

8 HP 게이지

서번트의 HP 상태를 표시합니다.

9 드라이브 게이지

문 드라이브 발동을 위한 포인트와 드라이브 잔량을 나타내는 게이지입니다.

10 보구 아이콘

황금의 마력구를 모으면 보구 게이지가 쌓이고, 보구 게이지가 MAX가 되면 **L2** 버튼으로 보구의 진명을 해방할 수 있습니다.

11 코드 캐스트 UI

사용 가능한 코드 캐스트를 표시합니다.

12 방향 마커

적군 어그레서나 서번트 등의 목표 방향을 표시합니다.

13 챌린지 미션

미션 지령과는 별도로 도전 중인 미션을 표시합니다. 챌린지 미션을 클리어하면 인스톨 스킬을 획득할 수 있습니다.

BACK

NEXT

배틀 시스템

섹터 제압

전장은 여러 영역으로 구분되어 있습니다. 이러한 영역을 섹터라고 합니다. 적군이 지배하는 섹터는 빨간색으로, 아군이 지배하는 섹터는 파란색으로 표시됩니다. 적군의 섹터를 제압하여 아군의 섹터를 늘리면 전투를 유리하게 진행할 수 있습니다. 또한, 섹터를 제압하면 QP를 대량으로 획득할 수 있습니다.



섹터를 제압하려면 해당 섹터를 지키고 있는 어그레서를 모두 쓰러뜨려야 합니다. 어그레서의 수는 미니맵 아래에 표시되는 어그레서 게이지로 확인할 수 있습니다.



서번트와 새도 서번트

어그레서와는 다르게 아군이 지배하고 있는 섹터를 공격하여 아군의 섹터를 뺏는 적 서번트와 새도 서번트가 존재합니다. 아군 섹터가 공격 받을 경우 미니맵에 화살표로 표시됩니다. 적의 공격을 방지하면 아군 섹터가 함락될 수 있으므로 방어해야 합니다.



미션

차례로 표시되는 미션을 달성하여 스테이지 클리어에 도달합니다. 화면 상단에 미션 목표가 표시됩니다. 미션 중에 격파해야 할 타겟이나 제압해야 할 섹터가 미니맵 위에 목적지로 강조 표시됩니다.



승리와 패배

일시 정지 메뉴에서 확인할 수 있는 승리 조건을 만족시키면 스테이지 클리어, 즉 승리하게 됩니다. 반대로, 패배 조건을 만족시키거나 마스터 방어에 실패한 경우에는 패배하게 됩니다. 미니맵에서 '!' 마크로 표시된 아군 서번트나 방어 거점 섹터가 패주하거나 함락되면, 플레이어의 패배가 되므로 미니맵을 확인하면서 승리 조건을 충족할 수 있도록 전투를 진행해야 합니다.



BACK

NEXT

▶ 배틀 시스템

섹터 방어

적이 습격한 섹터를 방치하면 섹터가 함락되어 적군에게 섹터를 빼앗기게 됩니다. 공격당한 섹터의 어그레서를 모두 격파하면 섹터를 방어할 수 있습니다.



플랜트

플랜트는 새도 서번트 생성 능력을 가진 공격 타입 프로그램입니다. 플랜트를 방치하면 적군의 새도 서번트가 습격해 옵니다. 섹터 내에 플랜트가 존재할 경우 플랜트부터 격파해야 합니다.



▶ 배틀 액션

▶ 약공격 ◻ 버튼

위력은 낮지만 빠른 공격을 합니다. 일반 공격이 명중하면 적의 몸이 뒤로 젖혀집니다.



▶ 강공격 ▲ 버튼

모션이 커지지만 높은 위력으로 적을 날려 보내는 공격을 실행합니다.



▶ 콤보 공격 ◻, ▲ 버튼 조합

일반 공격과 강공격을 조합하여 콤보 공격을 할 수 있습니다. ◻▲, ◻◻▲, ◻◻◻▲ 등을 순서대로 입력하여 공격 범위 및 공격력이 다른 다양한 기술을 펼칠 수 있습니다.



서번트에 따라 콤보 발생 커맨드가 다릅니다. 각 캐릭터의 콤보 공격은 일시 정지 메뉴 > 튜토리얼 > 커맨드 리스트에서 확인할 수 있습니다.

BACK

NEXT

▶ 배틀 액션

▶ 이동 왼쪽 스틱

왼쪽 스틱을 움직인 방향으로 달려서 이동합니다.
오른쪽 스틱으로 카메라 방향을 변경하며
L1 버튼으로 카메라 방향을 초기화할 수 있습니다.



▶ 대시 **R2** 버튼

R2 버튼을 누르면 향하고 있는 방향으로
일정 시간 직진 고속 이동을 할 수 있습니다.
대시는 점프 중에도 실행할 수 있습니다.
대시 중에 **○** 버튼을 누르면 약공격을 실행합니다.
적 타깃 고정 중 **R2** 버튼으로
회피할 수 있습니다.



▶ 점프 **○** 버튼

○ 버튼을 누르면 점프합니다. 점프 중에 다시
○ 버튼을 누르면 공중 점프를 할 수 있습니다.
점프 중에 공격 버튼을 누르면 점프 공격을
실행합니다.



▶ 가드 **L1** 버튼

L1 버튼을 누르면 가드 상태가 되어 적의
공격 대미지를 막습니다.



▶ 가드 브레이크

적의 공격을 계속 가드 하다 보면 가드 브레이크가
발생하여 대미지를 받게 됩니다. 일단 가드를
해제하면 가드 브레이크를 피할 수 있으므로,
가드가 파괴되지 않도록 가드를 잘 사용해야 합니다.
가드 브레이크는 적에게도 발생합니다. 적의
가드 중에 공격을 계속 명중하면 적의 가드를
파괴할 수 있습니다.



▶ 영주 **OPTIONS** 버튼

배틀 중에 **OPTIONS** 버튼을 누르면 영주 메뉴가
열립니다. 「마력개방」 「공간전이」의 두 가지 명령을
선택할 수 있으며 명령 내용에 따라 획득수를
소비합니다.



BACK

NEXT

▶ 배틀 액션

▶ 코드 캐스트 방향키 - 상하좌우

마스터의 플레이어는 코드 캐스트를 사용하여 서번트를 엄호할 수 있습니다. 방향키 상하좌우를 누르면 코드 캐스트를 사용할 수 있습니다. 코드 캐스트에는 서번트의 HP 회복, 상태 이상 치료 등 다양한 효과가 있으며, 장착한 예장에 따라 사용 가능한 코드 캐스트의 종류가 다릅니다.



▶ 액티브 스킬 R1 버튼



R1 버튼으로 액티브 스킬 메뉴를 열고 **○△×□**를 누르면 액티브 스킬을 사용할 수 있습니다.

▶ 문 드라이브 / 드라이브 스킬 ○ 버튼

액티브 스킬이나 일반 공격으로 적을 쓰러뜨리면 드라이브 게이지가 상승합니다. 드라이브 게이지가 최대치가 된 상태에서 **○** 버튼을 누르면 문 드라이브를 발동시킬 수 있습니다.

문 드라이브 상태가 되면 서번트에게 영기와 같은 이펙트가 발생하여 공격력과 방어력이 대폭 상승하므로 강력한 공격을 실행할 수 있습니다. 문 드라이브동안 드라이브 게이지는 서서히 감소하며, 게이지가 없으면 문 드라이브 상태가 해제됩니다.

또한, 문 드라이브 동안에 다시 한번 **○** 버튼을 누르면, 드라이브 스킬을 발동하여 광범위한 섹터 내 적에게 큰 대미지를 줄 수 있습니다. 드라이브 스킬을 발동하면 드라이브 게이지가 단번에 소비되므로 문 드라이브는 해제됩니다.



▶ 보구 진명해방 L2 버튼

문 드라이브 중에 적을 격파하면 황금의 마력구를 회수할 수 있습니다. 황금의 마력구는 보구 게이지에 쌓여 보구 게이지가 MAX가 되면 **L2** 버튼으로 보구의 진명을 해방할 수 있습니다.



BACK

NEXT

배틀 액션

일시 정지 메뉴 터치패드 버튼

배틀 중에 터치패드 버튼을 누르면 일시 정지 메뉴가 나타납니다.

상세 현황

각 섹터의 현황을 확인합니다.

플레이어 정보

장착 중인 인스톨 스킬과 예상을 확인합니다.

사이드 미션

수주한 사이드 미션을 확인합니다.

튜토리얼

튜토리얼과 커맨드 리스트를 확인합니다.

옵션

각종 설정을 확인, 변경합니다.

베이스 캠프로 돌아가기

전투를 포기하고 베이스 캠프로 돌아갑니다.
미션에서 획득한 인스톨 스킬과 아이템은 소멸합니다.



옵션

각종 설정 항목을 확인/변경합니다.

게임 설정

난이도 및 각종 표시 설정을 변경합니다.

카메라 설정

카메라 조종을 변경합니다.

조작 설정

버튼과 스틱 설정을 변경합니다.

오디오 설정

BGM, 효과음, 음성의 음량을 변경합니다.

비주얼 설정

화면 밝기를 변경합니다.

유저 프로필

주인공 정보를 변경합니다.

저장

데이터를 저장합니다.
배틀 도중에는 저장할 수 없습니다.

불러오기

데이터를 불러옵니다. 배틀 도중에는 불러올 수 없습니다.



멀티 플레이

멀티 플레이 메뉴의 종류

메인 메뉴에서 「MULTIPLAY」를 선택하면 온라인에서 다른 플레이어와 대전할 수 있습니다. PlayStation™Network에 연결이 필요합니다.

퀵 매치

다른 플레이어와 자동으로 매칭하여 대전합니다.

커스텀 매치

룰을 커스텀하고 비밀번호를 설정하여 전용 룸을 만들거나, 룸을 선택하여 다른 플레이어와 대전할 수 있습니다.

유저 정보/전적

칭호 편집과 자신의 전적을 확인할 수 있습니다.

랭킹

유저 전적의 「서버트 포인트」랭킹을 확인할 수 있습니다.

옵션

각종 설정을 확인, 변경합니다. (→ P.29)



대전 룰

대전에서는 아래 룰로 팀전을 합니다.

영역 쟁탈전

2팀으로 나뉘어 동일 섹터 내의 특정 영역을 쟁탈합니다. 섹터 내 특정 영역(=포인트 쟁탈 영역)은 지도에 원형으로 강조 표시됩니다. 원형 범위 내에서 상대방 팀을 배제하고 자신 팀만 남게 하면 일정 시간마다 포인트를 입수할 수 있습니다.

SEGA 게임 소프트웨어 인터넷 앙케트 알림

본사에서는 이후 참고를 위해 인터넷으로 앙케트를 실시하고 있습니다. 앙케트에 협력해주시는 분은 주의사항을 참조하시고 나서 앙케트에 참여해주시시오.

[주의사항]

- * 휴대전화/ PHS로는 참여가 불가능합니다.
- * 기재하신 개인정보는 본사 내에서 엄중히 관리합니다. 본인의 사전 허가를 받은 경우, 법령에 의해 공개를 요구받은 경우를 제외하고 제3자에게 정보를 공개하는 일은 절대 없습니다.
- * 문의하신 내용에는 일절 답하지 않습니다.

인터넷 앙케트 주소

<http://asia.sega.com/enquetel>

패스워드

1028

- * 앙케트 실시 기간은 발매일로부터 3개월간입니다.
- * 가격 개정판 등의 소프트웨어 제품은 앙케트를 실시하지 않을 수도 있으니 양해 바랍니다.

게임 관련 문의

세가퍼블리싱코리아

02-2051-9098 (접수시간 10:00~19:00 토·일·공휴일 제외)

Back to Top Page

BACK