

메인



작성자 : 중년탱커@톤베리

해당 가이드가 도움이 되셨다면 :

<http://www.ff14.co.kr/invite/749BD5D72D6A2E94B939B8CFEBBFE1>

위 친구 추천 코드를 통해 추천해주시면, 해당 수익금은 새싹과 자유부대 유지에 사용됩니다.

(추천인 코드로 얻은 초코보 깃털 -> 영료 교환 -> 대리염색으로 GIL(길) 획득 )

- 해당 가이드는 처음 탱커를 잡아보는 사람을 기준으로 작성되었습니다.
- **딜 싸이클, 하드 콘텐츠용으로는 적합하지 않을 수 있습니다.**
- 탱커라는 직업군을 쉽게 이해하고, 레벨링 던전에서 사용할 수 있도록 만들었습니다.
- 이해가 어려운 부분이나 잘못된 부분이 있다면, 인게임 귓속말 및 댓글을 통해 전달해주시면 안내/수정 하겠습니다.

# 1장. 어그로 (적개심) 알아보기

## -어그로란 무엇일까?

쉽게 말해서, 내(탱커)가 가진 **스킬을 통하여, 몬스터의 이목을 끄는 행위**를 말합니다. 줄여서 “어글 “이라는 표현으로 사용되며,

탱커가 넣는 딜 (공격한 양) 만큼 적개심 수치가 올라갑니다. 여기서 초보 탱커들이 헛갈려 하는 부분이 있습니다.

어글은 “**탱커 스탠스**”가 켜진 상태라면 탱커가 가진 “어떤 공격 기술“을 사용해도 보편적으로 탱커가 가장 높은 어글 수치를 가지게 됩니다.

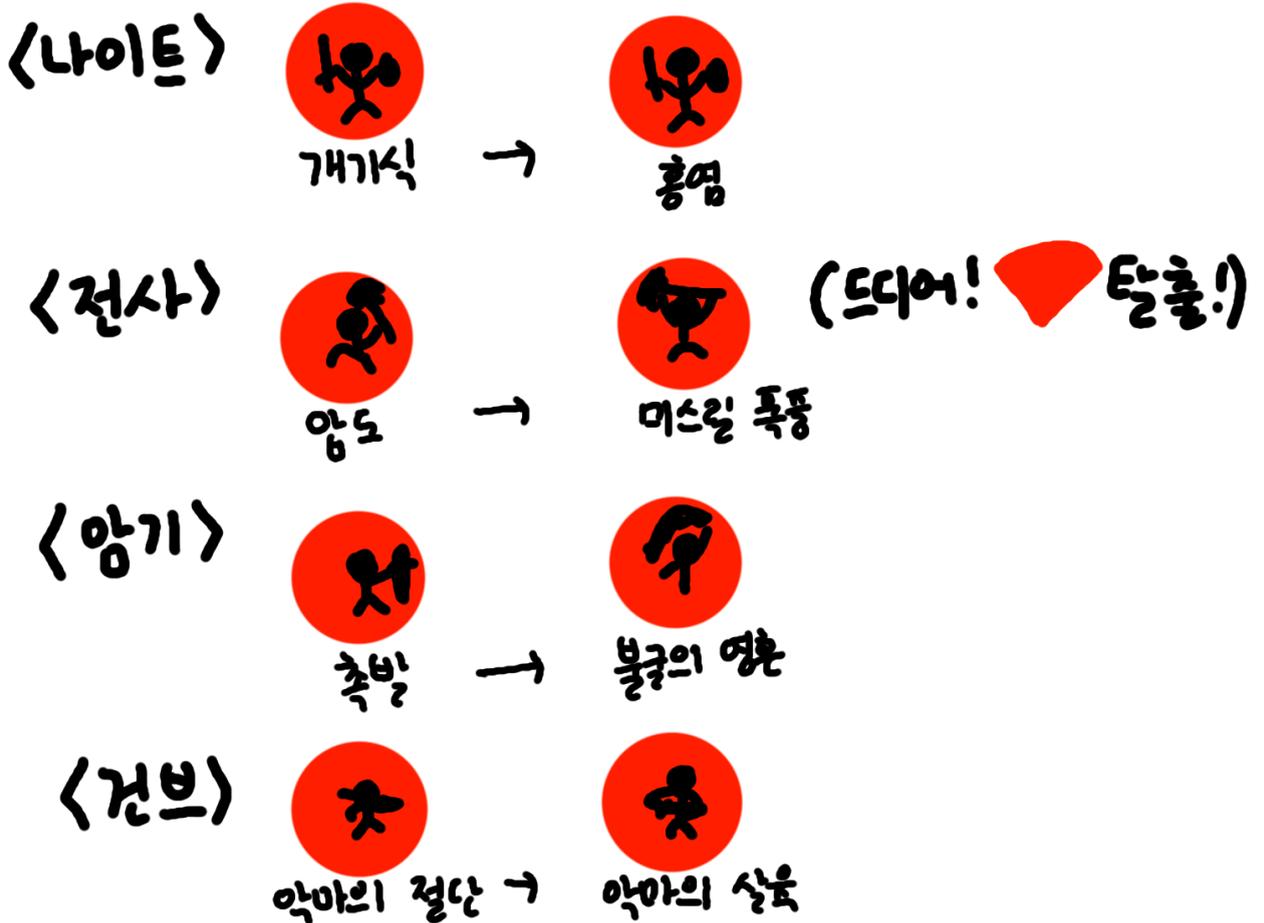
따라서 반드시 광역기술이나 도발등으로 “어글을 잡을 “ 필요는 없으나 편의상 도발이나 “적개심 상승” 효과가 붙은 단일 기술, 몰이시에 많은 몬스터의 어글을 끌기 위한 광역 기술을 대중적으로 사용합니다.



(도발 기술을 사용하여 몬스터의 이목을 끄는 모습)

-멋들어지게 어글 잡는법

- 적개심 기술 이해하기



<각 탱커들의 광역 어글 기술과 기술 모양>

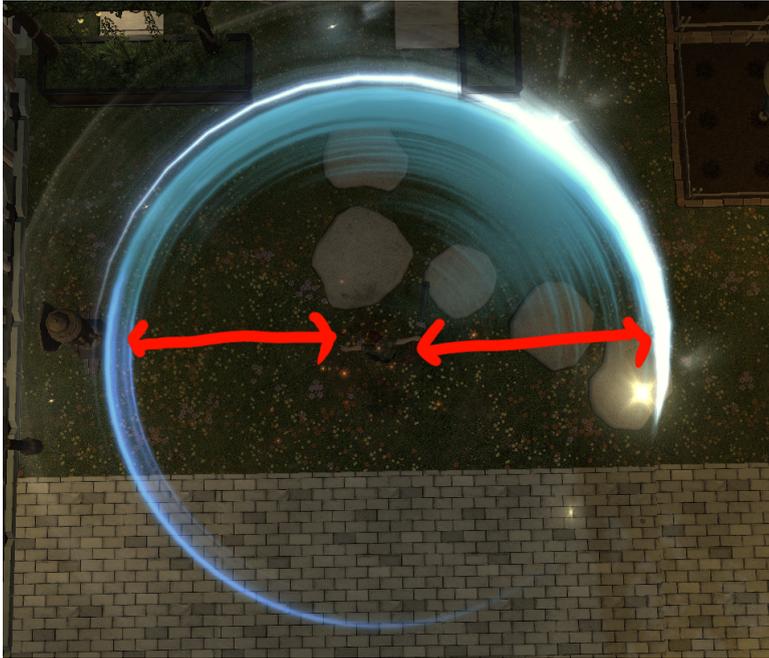
탱커들은 이름만 다를뿐, 대부분이 같은 사용방법을 가진 “적개심 기술” 을 사용합니다.

<각 직업의 단일 기술 이름 >

나이트의 “ 방패 던지기 “, 전사의 “ 도끼 던지기 ”,  
암흑기사의 “ 살의 “ , 건브레이커의 “ 번개 탄환 “

1탱커당 2개의 범위 기술, 2개의 단일 기술(도발 포함) 로 총 4개의 기술을 가지고있습니다.  
(광역 기술의 갯수는 탱커마다 다르지만, 보편적으로 “어글” 을 잡기 위한 범위를 뜻합니다)

(아래쪽에 내용이 더 있습니다!)



< 탱커의 범위 기술 >

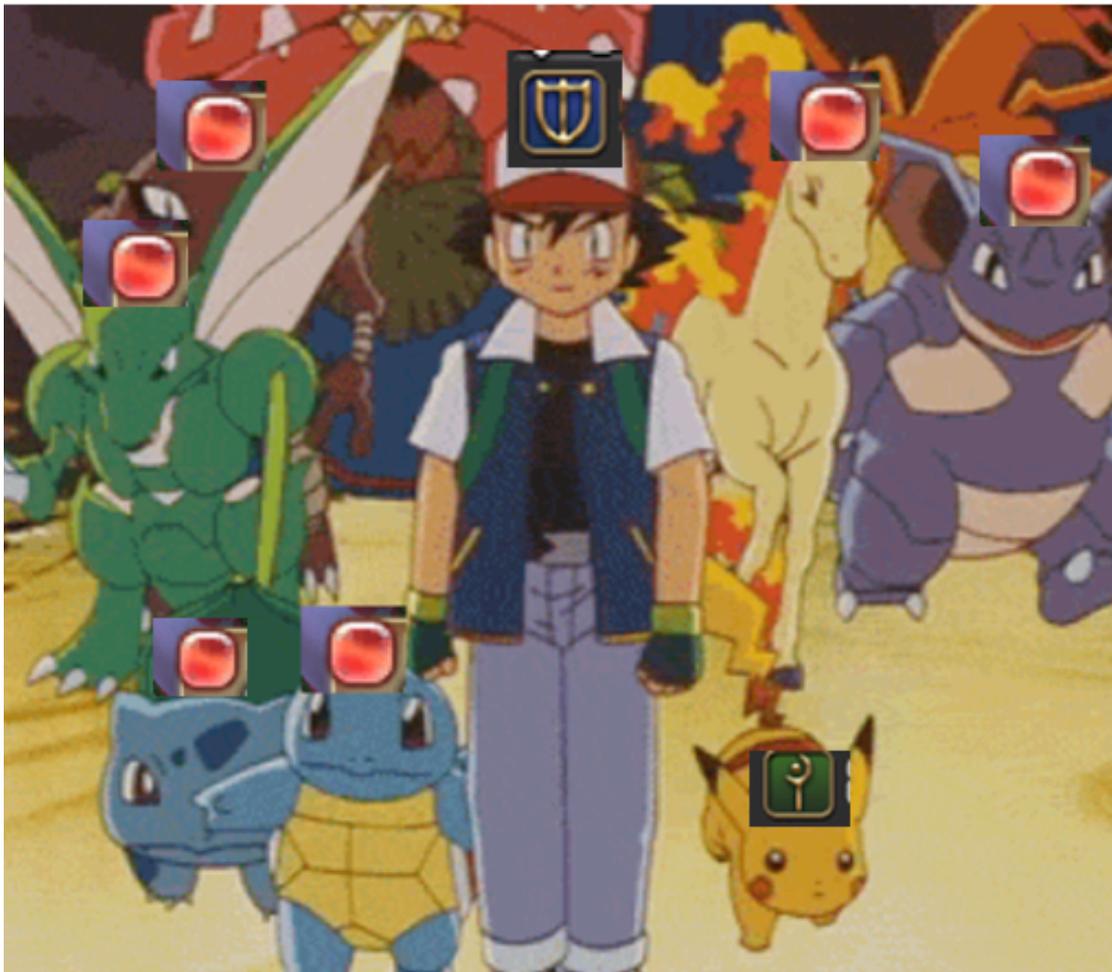
“나” 를 중심으로 해당 범위 안의 모든 적에게 피해를 줘, 적개심을 끈다.



< 탱커의 단일 기술 >

“ 나 “ 를 기준으로, 한명의 적에게 “ 원거리 피해 “ 를 줘, 적개심을 끈다.

- 다양하게 어글 잡아보기



(사진처럼 적은 많고 나는 외로울 때, 범위 기술을 사용합니다)

보통, 던전은 하나의 몬스터가 아니라, 여러마리의 몬스터가 한 위치에 배치되어있는데 하나의 장소에 “여러마리” 배치 되어있는 몬스터들은 대부분 서로가 친구이기 때문에, 한 마리만 가져오고 싶어도, 다같이 달려드는 경우가 많습니다.

따라서, 이런 경우에는 도발이나 단일 기술을 사용하기 보다는, 각 탱커들이 가지고있는 “범위 기술” 을 사용하는 것이 좋습니다.

아래에는 보편적으로 가장 많이 쓰이는, 어글을 잡는 2가지 방법의 움직이는 사진을 넣어두었으니, 참고 부탁드립니다.

1. 도발 혹은 단일 기술로 “내” 쪽으로 몬스터를 데리고 와 어글 잡기



2. 그냥 몸으로 부딪혀서 어글 잡기



- 몬스터 적개심 확인하기

적개심에도 순서가 있다는 것을 알고계신가요?

어글을 잡았다면, 나한테 모든 몬스터의 어글이 잡혀있는지 확인을 해봐야합니다.

적개심 확인에는 두 가지 방법이 있습니다.

먼저, 몬스터가 여러 마리인 경우

이 적개심을 확인 할 수 있는 방법은 **[ 적대 목록 ]**의 색깔인데요,



다음 그림처럼 , 적대목록에서 몬스터 이름 앞이 **[ 빨간색 ]** 이면

=> 내가 해당 몬스터의 1순위 적개심을 가지고 있으니 나를 제대로 보고있다.

몬스터 이름 앞에가 **[ 초록색 동그라미 ] [ 노란색 역삼각형 ]** 이면

=> 내가 1 순위가 아니다

=> 누군가가 나대신 몬스터한테 맞고 있다.

가 됩니다.

따라서 던전에서 적대목록에 초록색과 노란색 있다면, 서둘러 해당 몬스터에게 기술을 사용해서, 내가 1순위가 될수있게 어글을 가져와야합니다.

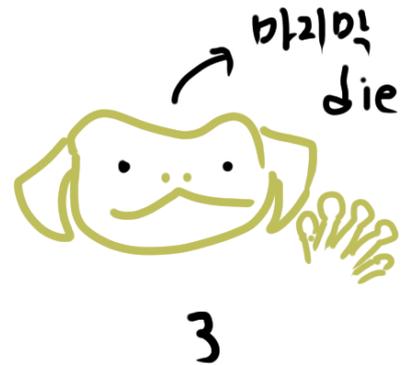
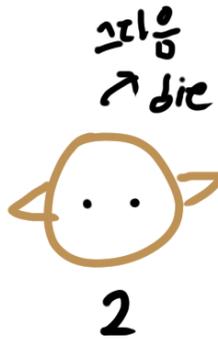
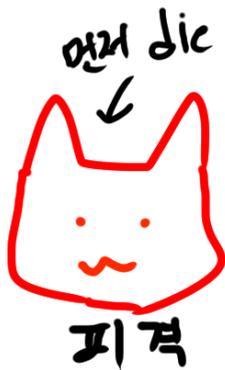
**\*적대목록의 몬스터 이름을 클릭하면, 해당 몬스터가 지목됩니다!!**

초록색,노란색 상태의 몬스터 클릭 -> 단일기술 혹은 도발로 어글을 가져오기

몬스터 한마리의 적개심은, 파티창에서 확인 가능합니다.



▷ 해당 부분의 순위가 적개심 순위.



**피격** : 현재 몬스터가 해당 대상자를 두드려 패고 있음을 알려줌.

**2** : 피격 대상자 바로 다음 순위의 적개심을 가지고 있으며, 피격 대상자가 죽으면 2번 대상자를 두드려 펠 예정

**3** : 2번 대상자가 죽으면 다음번 두드려 맞을 대상자.

순위는 파티원 명수만큼 늘어납니다.

온탱과 오프탱(멘탱과 섬탱 - 자세한건 아래쪽에서 다루겠습니다)이 아닌이상, 항상 탱커가 피격대상(1 어글자) 인지 확인하고, 아니라면 **도발**로 가져오도록 합니다.

## 2장. 안전운전 주차법 알아보기

-주차란 무엇일까?



간단합니다.

내가 어글을 끈 몬스터를 적당한 위치에 세워서, 힐러나 딜러가 편하게 딜을 넣고, 기믹 처리를 편하게 할 수 있도록 자리를 선정하는 것을 “주차” 라고 합니다.

농담조로, 주차 위치를 잘 잡지 못하는 탱커보고 “무면허 탱커” 라고도 합니다.

해당 부분에서는,  
어떻게 해야 “면허있는 탱커” 가 될 수 있을지 알아볼 예정입니다.

-단일 몬스터의 주차 방법

## <탱커 시점>



## <힐, 딜러 시점>



<이해를 돕기위한 그림 >

네임드 몬스터, 혹은 보스몬스터들은 대부분 단일 개체로 이루어져 있습니다.  
탱커는 항상 보스의 정면에 서서, 딜러가 항상 몬스터의 엉덩이를 바라 볼 수 있게 주차를 하게 되는데요,

보스가 고정되어있는 특수한 경우를 제외하고는,  
가급적 맵의 중앙에서, 몬스터가 12시 방향을 바라보게끔 주차하는게 일반적입니다.  
(반드시 12시일 필요는 없고, 딜러가 엉덩이를 바라볼수있는 방향이면 ok)

일반적이라는 거지,  
“영웅” 이상 레이드에서는 주차 위치가 다를 수 있습니다.  
하지만 100에 99정도는 이러니 걱정하지 마세요!

아래쪽에 실제 레이드 사진과 함께 짧은 설명을 덧붙여 두었습니다.



위 사진같은 경우에는, 보스가 고정되어있는게 아닌, 탱커를 따라다니는 종류의 보스 몬스터라 보편적으로 많이 사용하는 중앙 + 보스머리 12시 주차를 한 모습입니다. (미니맵 사진 확인)

가급적 중앙에 보스를 주차하면 좋은 이유는 “기믹 처리”가 편한 위치이기 때문입니다.

보스를 가운데에 처리해두면 개인징이 났을때 산개를 통해 처리가 용이하고, 단체로 움직여야 하는 기믹이 있어도 기준을 잡기 편하며, 보스가 자신 주위의 원형장판 기믹을 사용하면 여러 방향으로 편하게 피할 수 있습니다.



위 사진처럼 보스의 위치가 고정되어 있는 경우에는, 기믹(보스가 시전하는 기술)을 처리할 때 빼고는 편한 위치에서 탱킹을 하면 됩니다.

## -다수의 몬스터 주차 방법



단일 몬스터의 주차보단, 다수의 몬스터 주차가 더 쉽습니다!  
충분히 잡을수있는 적당한 몬스터의 어글을 잡아, 원하는 위치에 서있기만 하면 됩니다!

단, 백마도사의 성소, 학자의 야전치유진처럼 생존에 도움을 주는 장판이나  
닌자의 토둔술(위 사진의 흑장판), 소환사의 가루다 장판(초록색) 등이 있다면,  
해당 위치로 몬스터가 올라와 아군의 장판을 밟을 수 있도록, 이동해 주는것이 좋습니다.

(위 사진처럼, 살짝 장판 밖으로 나가서, 몬스터들을 장판 안으로 유도한후,  
몬스터들이 장판 안으로 들어오는걸 확인하고 자신도 같이 장판에 들어가주는게 좋습니다 )

\*몬스터들은 겹쳐지는게 아니라, 서로에게 부딪히면서 밀리기도 합니다.  
한두마리 정도는 빠져나와도 아무 문제 없습니다.

\*딜러가 사용하는 스킬의 범위나 모양이 다르지만,  
딜러의 스킬 모양 (부채꼴, 원등)에 따라서  
일일이 주차를 하기에는 몬스터가 제 마음 같지 않아 어렵습니다.  
보통 딜러 스스로가 적당한 자리에서 딜을 하니  
크게 걱정하지 않으셔도 됩니다.

-근거리와 원거리 몬스터 주차



\* 모든 종류의 탱커는 “근거리” 입니다.

몬스터의 경우에도 근거리와 원거리 두가지로 나뉘어 있는데, 근거리 몬스터의 경우 짧은 사거리를, 원거리 몬스터의 경우 긴 사거리를 가지고 있어

원거리의 경우 근거리 몬스터처럼 붙어서 탱커에게 딜을 넣는것이 아니라, 말 그대로 원거리에서 공격하기 때문에,



실제 전투에 들어가면, 위 그림처럼 탱커는 근거리 몬스터와 싸우고, 원거리 몬스터는 저 멀리에서 일방적으로 탱커를 때리고 있어,

결과적으로는 근거리몬스터를 다 잡고, 원거리몬스터를 따로 잡으러 가야 해서 전투시간이 길어지고, 광역기술을 사용함에 있어 딜 손실이 발생합니다.

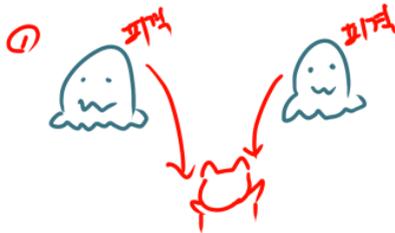
① 근거리 몬스터와 원거리 몬스터가 같이 있을때.



따라서, 근거리 몬스터와 원거리 몬스터가 같이 있다면,  
 먼저 원거리 몬스터에게는 단일기술을 통해서 어글을 잡아두고,  
 근거리 몬스터의 어글을 잡아 -> 원거리 몬스터쪽으로 데려와 주차하는 것이 좋습니다.

-원거리와 원거리 몬스터 주차

② 원거리 몬스터만 있을때



②



1. 먼저 원거리 몬스터의 어글을 잡아 -> 탱커는 한 방향으로 멀리 이동합니다.
2. 원거리 몬스터의 사거리가 닿지 않을 정도로 멀리 이동하면, 원거리 몬스터는 탱커에게 공격하기 위해서 탱커가 이동한 방향쪽으로 이동하기 시작해, 모이게 됩니다.
3. 원거리 몬스터가 한 위치에 모이면, 모인 위치로 이동하여 몬스터를 공격합니다.

-몬스터 몰아서 주차하기



한 뭉(한 뭉치)

- 몰이란 무엇일까?

먼저, 던전에 들어가게 되면 위 사진 처럼,

대부분 한 장소에 여러마리 몬스터가 모여 있는 것을 확인 할 수 있는데요.  
저런식으로 여러마리 몬스터가 한 위치에 모여 있는 것을 “한 뭉”이라고 합니다.

한 뭉치의 몬스터를 따로 잡는 행위를 **【몰이를 하지 않는다】**  
두 뭉치 이상의 몬스터를 같이 잡는 행위를 **【몰이를 한다】**라고 생각하면 편합니다.

몬스터 몰이를 할 경우,  
던전 클리어 타임 시간이 단축되고, 탱커,힐러,딜러가 단일 기술이 아닌 광역 기술을  
사용함으로써 높은 DPS(딜)을 낼 수 있습니다.

다만 여러 몬스터에게 맞는 만큼, 힐러의 힐 부담이 늘어나고,  
탱커가 생존기를 제때 제때 키지 않으면, 순식간에 죽어버릴 수도 있으며,  
딜러의 딜이 좋지 않다면, 힐러의 마나가 부족해지고, 탱커의 생존기 유지시간이 끝나  
파티원전원이 죽어, 다시(리트라이) 하게 될 수도 있습니다.

(아래 페이지에 내용이 이어집니다)

한국서버에서는 대부분 몹을 통하여 던전 플레이를 진행하는것이 일반적이지만. 탱커 자신이 부담이 되거나, 힐러가 초보라 몹이시의 힐업을 부담스럽게 느끼는 경우

파티원과의 조율 혹은 양해를 구하고 [ 몹이 플레이를 진행하지 않거나 ]

게임시작후 한번 몰아보고, 몬스터를 잡는 시간이 길다던가, 힐업이 불안하다던가, 몬스터를 잡는 시간이 길어 남아있는 생존기가 없을 경우.

몹이 플레이를 중단하고, 따로 잡는 방식으로 진행하는 방향으로 유도리 있는 플레이가 필요합니다.

다만, 저같은 경우는 가급적 후자의 이야기처럼,

생존기를 분배해서 사용하는 것에는 몹이 좋다고 생각하기 때문에. 몹이로 시작해보고, 파티 상태를 보고 몹이 진행여부를 판단해서 플레이 하는것을 권장하고는 있습니다.

## - 몹이는 언제부터?

보통 몹이는, 딜러가 광역기술이 있는 시점부터 진행하게 됩니다. 예외적으로 신생던전의 경우 광역기술이 없는 레벨대에는 몬스터도 크게 아프지 않기 때문에 한곳으로 몰아서 단일기술을 사용해 몬스터를 죽이는 경우가 있지만,

**보편적으로는 딜러가 광역 기술을 가지고 있는 레벨대부터 몹이를 시작하게 됩니다.** 따라서 가급적 딜러가 광역기술을 가지고 있는 레벨을 알고 있으면 좋은데요, 다음과 같습니다.

탱커 : 던전 시작할 레벨에는 모두 광역기술이 하나씩 있음

힐러 - 45레벨 이후

딜러 - 보편적으로 20레벨 이후에 모두 광역기가 하나씩 있으나, 용기사는 40레벨 이후에 광역기가 생깁니다.

신생 레벨대에는 탱커의 생존기가 없는 경우가 빈번하고, 딜러의 광역기술도 편차가 있어

탱커의 경우

처음 몹이시 “철벽방어” + “앙갚음”

두번째 몹이시 “앙갚음” + “거리유지” 로 분배하는 경우가 있습니다.

사실 이 부분은, 신생 몹이를 직접 경험해보고 자신에게 맞게 나눠보시는 것이 좋습니다.

## - 물이는 어디까지?



막혀있음

보통은 신생의 몇몇 던전을 제외하고는,  
더 이상 몰 수 없게끔 대부분 구간들이 막혀있습니다.

막혀있는 위치까지 쪽 몰아서 잡는것이 일반적이지만,  
막혀있지 않은 구간일 경우 2몽치를 기준으로 잡아서 몰아주시면 됩니다.

\* 파티원과의 조율을 통해 광기의 물이로 전부 몰이하는 경우도 종종있습니다!



예외적으로, 이렇게 몬스터가 단일개체로 있는 경우.

단일개체의 몬스터들은 대부분 장판범위가 넓고, 피통이 많기때문에  
따로 잡아주는것이 좋습니다.

(모르고 같이 잡았다면 어쩔수없습니다. 같이 잡으세요! 같이 잡아도 충분히 잡습니다!)

### 3장. 끝장나게 생존기 굴러보기 - 생존기란 무엇일까?



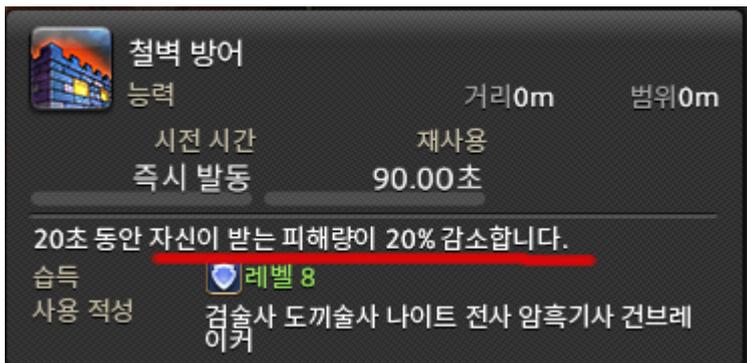
<생존기 안킨 상태>



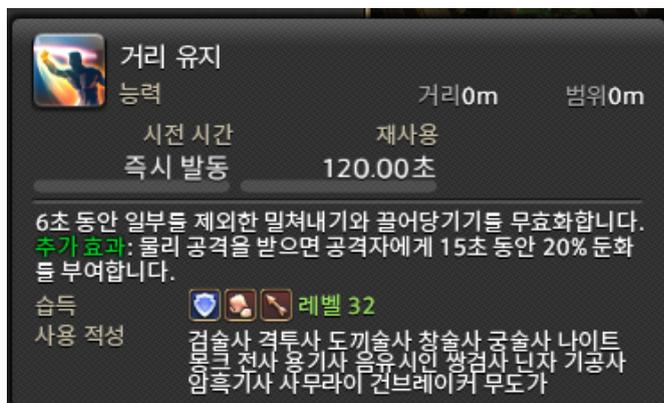
<생존기 킨 상태>

#### 생존기술

즉 탱커가 적 공격을 덜 아프게 맞아 살아있는 시간을 늘려주는 기술을 말합니다.



보통 생존기술의 설명에는 [ 받는 피해량 감소 ] 라는 문구가 적혀있지만,



역할기술의 거리유지처럼 적에게 둔화를 부여하여, 자신을 덜 때리게 하는 기술이나



## - 보조 생존기



**양값음**  
능력

거리0m    범위5m

시전 시간

**즉시 발동**

재사용

**60.00초**

10초 동안 자신을 중심으로 주위 적이 주는 피해량이 10% 감소합니다.

습득 레벨 22

사용 적성 검술사 도끼술사 나이트 전사 암흑기사 건브레이커



**거리 유지**  
능력

거리0m    범위0m

시전 시간

**즉시 발동**

재사용

**120.00초**

6초 동안 일부들 제외한 밀쳐내기과 끌어당기기를 무효화합니다.  
**추가 효과:** 물리 공격을 받으면 공격자에게 15초 동안 20% 둔화를 부여합니다.

습득 레벨 32

사용 적성 검술사 격투사 도끼술사 참술사 궁술사 나이트  
몽크 전사 용기사 음유시인 평검사 던자 기공사  
암흑기사 사무라이 건브레이커 무도가

양값음이나 거리유지처럼,  
단일 생존기로는 조금 애매한 데미지감소, 능력을 가진 기술들을 보조 기술이라고  
말합니다.

(생존기가 아니라 소리 아닙니다! 애네도 엄연한 생존기입니다!)

보조 기술들은, 비교적 저레벨에 사용가능한 기술이면서,  
단일 생존기들과 함께 섞어쓰면 더 높은 효과를 발휘하고,  
탱커의 안정성이 훨씬 높아지기 때문에 기술 사용이 가능한 레벨부터  
단일 생존기 + 보조생존기 하나를 같이 사용하면서 연습하는것을 추천합니다.

## - 무적기

✧



**천하무적**  
능력

거리0m    범위0m

시전 시간

**즉시 발동**

재사용

**420.00초**

10초 동안 일부들 제외한 대부분의 피해를 무효화합니다.

습득 레벨 50

사용 적성 나이트



**폭발 유성**  
능력

거리0m    범위0m

시전 시간

**즉시 발동**

재사용

**360.00초**

자신의 HP를 1로 만들고, 8초 동안 일부들 제외한 대부분의 피해를 무효화합니다.

습득 레벨 50

사용 적성 건브레이커



**산송장**  
능력

거리0m    범위0m

시전 시간

**즉시 발동**

재사용

**300.00초**

10초 안에 전투불능이 될 만한 피해를 받으면 HP가 1 남고 **움직이는 상태**가 됩니다.  
**움직이는 상태:** 10초 동안에는 어떤 공격을 받아도 HP가 1 미만으로 떨어지지 않으며, 최대 HP의 100%만큼 회복되면 상태가 해제됩니다.  
상태가 해제되기 전에 지속시간이 끝나면 전투불능이 됩니다. 단, 일부 공격에는 효과가 없습니다.

습득 레벨 50

사용 적성 암흑기사



**일대일 결투**  
능력

거리6m    범위0m

시전 시간

**즉시 발동**

재사용

**240.00초**

8초 동안 일부들 제외한 어떤 공격을 받아도 자신의 HP가 1 미만으로 떨어지지 않습니다.  
적을 대상으로 실행한 경우에는 대상을 이동 불가 상태로 만듭니다.

습득 레벨 42

사용 적성 도끼술사 전사

생존기의 꽃, 무적기 입니다.

나이트,건브레이커의 무적기는, 말 그대로 데미지가 더 이상 들어오지 않는 무적상태가  
전사와 암흑기사는 피가 1이하로 줄어들지 않아

말 그대로 죽지 않는 상태로 유지할수있는 멋진 컨셉을 가지고 있습니다.

## - 나이트의 생존기 분배

첫번째 물이: 철벽방어 + 앙갚음 + 방벽+방패각성



철벽방어를 먼저 사용하는 이유는,  
철벽 방어를 먼저 올릴 경우 두번째 물이 끝자락에서 다시 한번 철벽 방어의 쿨이 돌아 좀 더 안정적으로 탱킹이 가능합니다.

두번째 물이 : 천하무적 -> 경계+거리유지+방벽 -> 앙갚음 or 철벽방어+방벽



천하무적의 쿨타임이 길기 때문에, 한 던전에서 두번의 무적기를 사용하기 위해선

경계의 유지시간이 짧기 때문에, 가장 아픈 구간인 물이 직후, 천하무적을 통해 모든 데미지를 무효화시키고 -> 천하무적이 끝나면 경계+거리유지를 통해 데미지를 감소시킵니다.

보통 첫 물이에서 철벽+앙갚음을 썼다면, 경계가 끝나가는 시점에 앙갚음의 쿨타임이 돌고, 철벽방패의 쿨이 거의 다 돌아가기 때문에, 경계가 끝나가는 시점에 방벽 + 앙갚음을 사용해주시면 철벽방패의 쿨이 돌기 전까지 조금 시간을 벌 수 있습니다.

**\*천하무적이 없다면 바로 경계+거리유지로 넘어가며,  
“방벽”은 가급적 물이시에 총의+쿨이 돈다면 바로바로 사용 합시다.**

**=> 경계가 없는데요 !**

경계가 없는 레벨은 사실, 대부분 딜러들도 광역기술이 없기때문에 물이를 할 필요가 없으나, 물이를 하게 된다면.

1. 철벽방어
2. 앙갚음 + 거리유지 식으로 사용해주시면 됩니다.

## - 전사의 생존기 분배

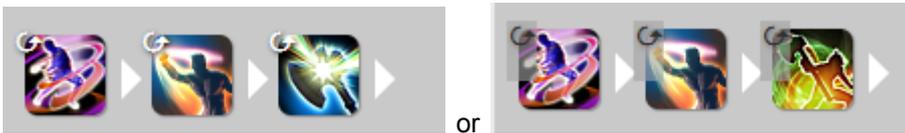
첫번째 물이: **철벽방어 + 양값음 + 원초의 직감(or 원초의 분노)**



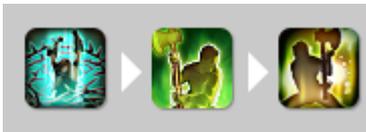
전사 스킬 패치로 인하여, 원초의 직감 **or** 원초의 분노를 상황에 맞게 사용하게 되었습니다  
 4인 던전의 물이, 탱커 버스트등에는 “ 원초의 직감” 을 통한 개인의 데미지 + 회복을,  
 8인 레이드 혹은 파티원이 “피해량 증가” 디버프를 달아 광역을 너무 아프게 맞는 상황처럼  
 파티 케어가 필요한 시점에서는 “ 원초의 분노” 스킬 사용을 부탁드립니다.

혈기- 철벽방어 - 혈기 - 양값순으로 사용하면 조금 더 생존기 시간을 늘릴 수 있습니다.

두번째 물이: **보복+거리유지 + 원초의 직감or 원초의 분노**



보복이 끝나가는 시점에, 보통 양값음 쿨이돌기 때문에,  
 양값음 + 전투의 짜릿함 + 평정심 기술을 사용해서 힐러의 힐업을 도우면서  
 철벽방어의 쿨이 돌아오기를 기다리는 방법도 좋습니다.



뿌리치기, 전투의 짜릿함은 물이 상태를 보고 유동적으로 사용해 주시고,  
 평정심은 양값음과 같은 60초이기에, 가급적 1물이에 1회를 사용하도록 합시다.



전사의 무적기 “ 일대일 결투 “ 는 레이드에서는 정말 좋은 효율을 자랑하지만,  
 일반 4인던전 물이시에는 생존기보단 “발악” 하는 기술에 가깝습니다.  
 전사는 4인 던전 기준 원초의 분노로 인해 “힐러가 필요없을” 정도로 자체 힐이 가능하기에,  
 무적기를 사용하게 된다면 정말 “ 있는게 단 하나도 없는 “ 상황에서 사용해주세요.

## - 암흑기사의 생존기 분배

암흑기사는, 생존기 분배에 앞서, 먼저 알아둬야 하는 기술이 있습니다.  
정말 정말 정말 좋은 기술인 “흑야” 입니다.

암흑기사의 경우, “주는 피해량 10% 증가 “ 라는 “암흑” 버프 유지가 정말 중요합니다.  
이 “암흑” 을 유지할 수 있게 해주는 스킬이 “칠흑검” 과 “칠흑의 파동” 으로,  
74레벨 전까지는 각각 암흑검과 암흑의 파동으로 불립니다.

40레벨부터 이 암흑을 사용해서, 주는 피해량 증가 10% 버프를 항상 달고있어야합니다.  
다만, 암흑기사의 경우 암흑을 유지하는 기술에 들어가는 마나가 크기 때문에

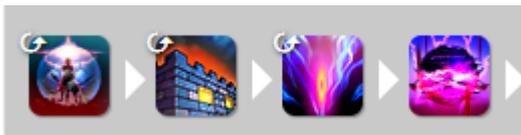
70레벨 “흑야” 가 생긴 직후부터는, 피치못할 사정이 있지 않는 이상,  
가급적 생존기를 사용하기전에 흑야를 사용해서, 흑야가 주는 보호막을 전부 터트린 후  
이후에 생존기를 올리는 것이 좋습니다.

흑야를 먼저 터트릴경우 딱 3000mp만을 사용해서 암흑을 공짜로 유지하고,  
암흑을 유지시키는 기술의 위력도 매우 높기 때문에,  
매우 높은 위력 기술 공짜 + 암흑 유지 공짜 + 흑야를 한두번 더 쓸 수 있어 튼튼  
정말 장점만을 모아둔 기술이기 때문에 암흑기사의 일등 공신입니다.



< 흑야가 터지면, 각 스킬에 불이 들어옵니다.

첫번째 물이 : 흑야 -> 철벽방어 + 앙갚음 + 헌신 + 흑야 쿨 돌면 다시 흑야



위에 설명했던 대로, 흑야를 가장 먼저 씁니다.  
흑야를 쓸 MP가 없을경우 바로 철벽방어+앙갚음+헌신을 사용해주시면 됩니다.

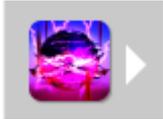
흑야가 터질경우, 칠흑검 or 칠흑의 파동으로 암흑을 유지 -> 철벽방어+앙갚음을  
사용해줍니다. 심연의 갈증 or 흡혼검은 딜 스킬이지만, 약간의 회복효과가 달려있으므로  
가급적 물이시에 “심연의 갈증” 은 한번씩 꼭 써주기로 합시다.(무려 논글쿨!)

(아래쪽에 내용이 이어집니다)

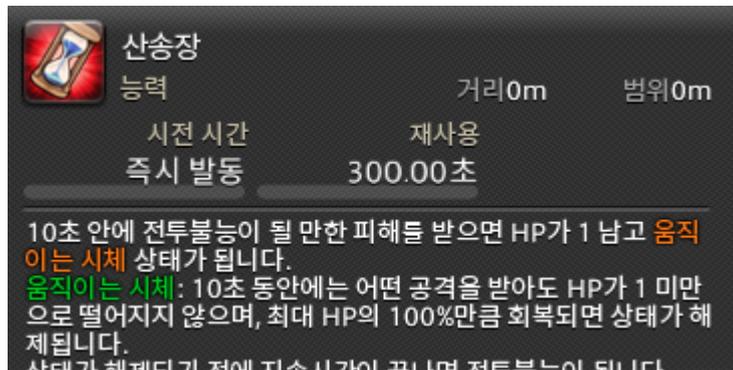
두번째 물이: 흑야 -> 그림자 장벽 + 거리유지 + 헌신 + 흑야 쿨 돌면 다시 흑야



흑야를 가장 먼저 써서, 흑야를 터트리고 -> 그림자장벽. 거리유지를 사용합니다. 그림자 장벽이 끝나갈 때쯤 양값음 쿨이 보통 도니, 양값음과 흑야를 같이 사용하여 철벽방어 쿨이 돌아오기를 기다리는 동안, 템감을 착실히 해줍니다.



헌신의 경우 “쿨마다 “ 돌려도 아무런 문제가 없으나, 양값음과 시간을 공유하기에 가급적 물이 주차가 끝나는대로 한번씩은 꼭 사용해주시를 당부드립니다.



암흑기사의 무적기 : 산송장

암흑기사의 산송장 효과가 변경 되어, 이제 스스로 산송장 힐업이 가능해졌습니다!

스스로 힐업이 가능해졌기에,

산송장 쿨이 돌아올때마다 자체적인 “생존기” 로 사용하기에 정말 좋지만

아직 암흑기사의 산송장만 보면 겁부터 먹는 힐러가 많기에,

가급적이면 산송장은 쓴다고 미리 말을 해두고 -> 스스로 힐업이 가능하다고

힐러를 안심시켜주는 센스를 장착합니다.

물론, 이러한 서비스 정신을 발휘하지 않아도 좋지만

알리지 않을경우 “움직이는 시체” 상태가 되기 전에 미친듯이 들어오는 힐업을

종종 볼 수 있습니다.

“움직이는 시체” 상태가 되면, 3~4 글쿨기를 사용하여 스스로 풀피를 채울 수 있습니다.

단! “암흑기사” 가 기절등으로 3~4글쿨기를 치지 못할 경우 “반드시 “

힐러가 암흑기사의 송장 힐업을 도와줘야합니다.

## - 건브레이커의 생존기 분배

첫번째 물이 : 철벽방어 + 양값음 + 돌(강옥)의 심장+ 오로라(힐 기술)



가장먼저 쿨(재사용 시간)이 가장 짧은 철벽방어+양값음+돌(강옥)의 심장으로 가장 아픈 물이 직후의 템감을 안정적이게 할 수 있습니다.

이후로는 돌의 심장 쿨타임이 도는대로 써주시면 됩니다.

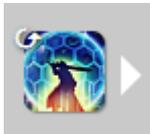
두번째 물이 : 폭발 유성 -> 성운+거리유지 -> 위장술+돌(강옥)의 심장+양값음+오로라



폭발유성은 사용 직후 데미지가 들어오지않아 힐업이 편합니다.

폭발유성 -> 무적기 시간이 끝나고 성운+거리유지+오로라

-> 성운이 끝날때쯤 양값.돌심.위장술 + 철벽방어 돌아오면 철벽방어



깡!

건브레이커의 무적기 : 폭발 유성

천하무적의 하위호환 무적기와 비슷합니다.

10초간 무적상태가 되지만, 피통이 1로 줄어드는 효과가 있기에

가급적 물이 후 -> 생존기를 쓰지 않은상태에서 피를 줄이고 -> 무적기를 사용하여 힐러의 딜 타임을 조금 더 벌어주는 것이 좋습니다.

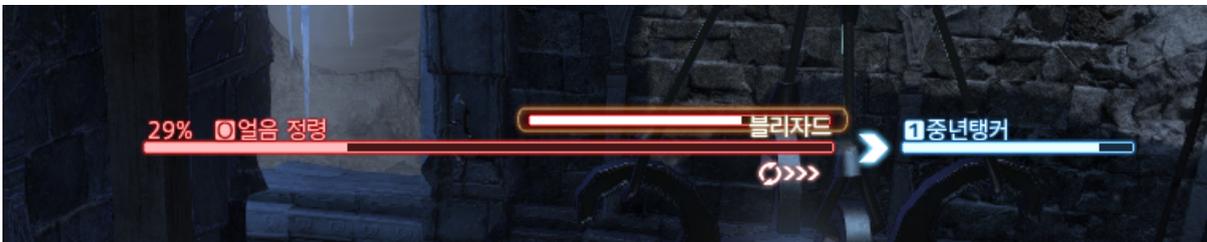
- 플추받는 기절 과 침묵 기술



	<b>비열한 기습</b>	거리3m
능력		
시전 시간		재사용
즉시 발동		25.00초
5초 동안 대상을 기절시킵니다.		

네임드 몬스터가 아닌, 일반 몬스터의 경우 대부분 기절이 먹힙니다!  
 같은 몬스터에게 3번이상 기절을 쓰면 면역상태가 되어 기절에 걸리지 않기때문에  
 힐러가 44레벨 이하의 백마도사가 아닌 경우,  
 비열한 기습을 통하여 장판을 끊어주는 센스있는 플레이가 가능합니다.

=> 백마도사의 경우 광역 기술에 기절이 붙어있어, 몰이시 연속된 광역기 사용으로 인해  
 대부분의 경우 몬스터가 “기절 면역” 상태로 이어지기 때문입니다.



네임드 몬스터를 포함하여, 몬스터가 사용하는 스킬 시전이 노란색이 아니라  
 빨간색인 경우가 있습니다. 이런 경우

	<b>말참견</b>	거리3m
능력		
시전 시간		재사용
즉시 발동		30.00초
대상의 기술 시전을 중단시킵니다.		

“ 말참견 “ 스킬을 통해 끊어주시는  
 센스있는 플레이가 가능합니다.

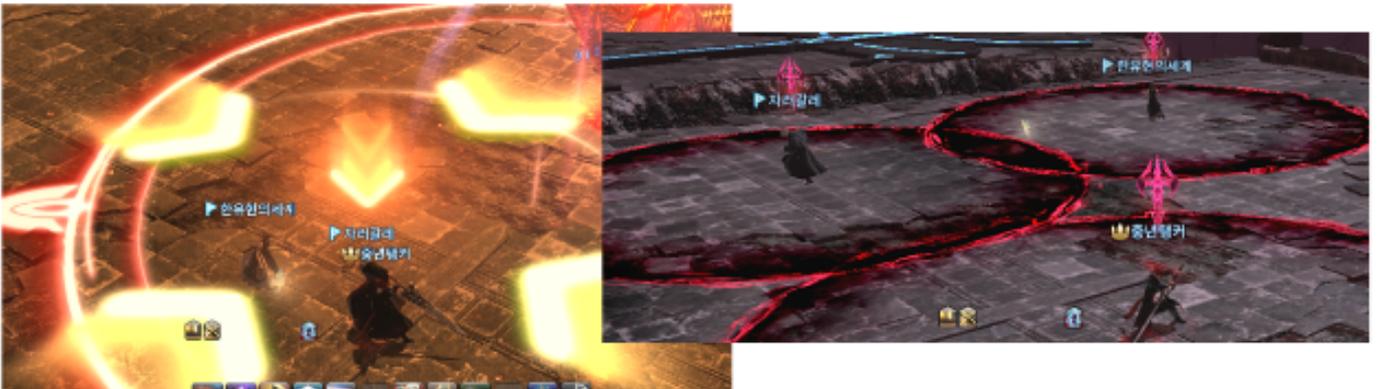




1. 이런식으로 파티원 [ 개인 ] 에게 머리징이 생긴다
2. 나 대신 누군가 (다른 탱커) 가 피격대상 이다.
3. 보스가 뭔가 피격 대상자를 향해 강해보이는 기술을 시전하는 느낌이 들 때

머리징 대상자인 사람 or 피격 대상자에게

=> 나이트 : 종재 , 암흑기사 : 흑야,헌신 , 전사 : 원초의 분노 , 건브레이커 : 돌의심장



1. 다같이 맞아야하는 쉐어징
2. 여럿에게 동시에 뜨는 개인징
3. 페이즈 전환을 위해서 보스가 뭔가 무시무시한 기술을 시전하는 느낌일때
4. 내가 보스가 사용하는 광역 기술들을 알고 있을 때

한 장소에 모여서 => 나이트 : 신성한 보호막 , 결연한 수호자

전사 : 뿌리치기

암흑기사/건브레이커의 경우에는 “마법” 한정 기술이 있기에, 마법 데미지의 경우

=> 암흑기사 : 어둠의 포교자 / 건브레이커 : 빛의 심장

## 5장. 탱커 교대



현재 “피격 대상자 = 1 어글자 “ 탱커를 => “ 온 탱 “

현재 “ 피격 대상자가 아닌 탱커 혹은 2 어글 “ 가지고 있는 탱커를 => “오프 탱”

이라고 합니다.

메인 탱커 / 서브 탱커로 구분하기는 하는데, 고난도 컨텐츠를 돌다보면

서로 탱커 교대를 할 일이 잦아지고, 어글자가 메인탱커 자리에서 기믹처리를 하는 경우가 많기 때문에 가급적이면 “온탱” 그리고 “오프탱” 으로 구분하는 것을 권장하고 있습니다.

위 움직이는 사진처럼, 탱커 교대란

2어글자(오프탱)이 대상에게 “ 도발 “을 통해서 1순위 어글을 가져오면,  
기존의 1어글자(온탱) 이 오프탱커에게 “ 기피 “ 를 줘서, 서로 어글 순위를 바꾸는 것을 의미 합니다. (오프탱 -> 온탱 , 온탱 -> 오프탱 )

주로, 아래같은 상황에서 탱교대를 합니다.

1. 보스가 강한 공격을 사용해서 -> 온탱이 다음 보스의 기술을 막아낼 수 있는 생존기가 없거나 / 생존기의 쿨이 돌지 않을 때
2. 온탱이 수상한 디버프를 달고 있을때 (파티창에서 온탱 디버프를 보시면, 물리 피해량 증가 / 마법 피해량 증가 / 피해 증가 라고 적힌 디버프가 있을때)
3. 각각 어글을 가지고 있지만, 서로 교대해야만 몬스터에게 딜을 넣을 수 있는 디버프를 달고 있을 때 (ex - 극 비스마르크 / 차원의 틈: 알파 4층 )

이 때, 만약 내가, 혹은 다른 탱커가 실수로 기피를 써버려서, 기피를 줄 수 없다면.

도발을 당긴 상태에서 -> 기피를 써야하는 탱커가 “ 탱커 스탠스 ” 를 끄시다.

(2어글자 도발 -> 1어글자 탱 스탠스 끄기 -> 2어글자 탱커스탠스 킨 채로 유지)

## 6장. 각 직업의 기본기



탱커라는 것은  
피해를 받아주는 자가 아니다.  
피해의 근원을 찾아 제거하는 자,  
그것이 진정한 탱커인 것이다.

-너구리-

파판의 탱커는, 탱킹만 하지 않습니다.

무릇 탱커란, 피해의 근원을 빠르게 조질수있도록 최선을 다해야합니다.

그러기 위해서 우리는 생존기 뿐만 아니라,

“어떻게 “해야 근원을 제거 할 수 있는지 알아야 합니다.

6장에서는 각 탱커 직업별로 기본 콤보란 무엇인지, 광역 콤보란 무엇인지 ,  
그리고 각 직업별로 신경써야하는 부분이 무엇인지 알아보고

“ 좀 더 나은 “ 탱커가 되는 것이 목표입니다.

모든 딜사이클은 “ 만렘 “ 이 되어야 완성되기에,

어? 나는 이 기술이 없는데? 하시는 분들은 해당 기술을 제외하고 굴려주시면 됩니다.

사이클이라는 단어에 절대로 겁먹지 마시고,

해당 가이드는 “아~ 이렇게 굴리는구나” 를 알리는 목적이니 가볍게 읽을 수 있습니다.

만렘 딜사이클의 경우 부대 사이트에 간단하게 기재해 두었으니  
궁금하신 분들은

부대 홈페이지 -> “ 직업 “ 카테고리를 확인해주세요.

<http://ffxiv42.quv.kr/>

## 나이트의 기본



- 6.3 들어서 프리스타일 나이트로 바뀌어버린 효월의 주?인공 나이트



나이트의 가장 기본적인 콤보입니다. ((제왕의 권위 = 할로네의 분노))  
안식기도, 고백기도 콤보, 회한의 검이 없다면 임전무퇴 후 위의 사이클 반복이 끝입니다!



6.3 이후 “필러콤” 이라고 이라고 불리게 된 사이클입니다. 제왕콤이라고 불러도 무방!  
제왕의 검격 콤보는 1회의 강화된 성령의 권능 사용이 가능합니다.  
따라서 제왕콤 -> 새로운 제왕콤 전에



이런식으로 강화된 성령의 권능을 사용해주는것이 중요합니다.  
주로 회한의 검격 세번이 끝난 뒤에 사용하는게 일반적이지만,  
최적화에 들어서면 이 성령의 권능 사용시기는 기존 “나이트 변형딜싸” 처럼  
조금씩 달라지게 됩니다.



가장 강력한 콤보이며, 이것만큼은 “반드시” 사용해야하는 콤보입니다.  
 “ 고백기도 콤보 ” 이자 “ 나이트의 버스트 기술 “ 이라고 불립니다.

고백기도 콤보가 끝난 후에 3개의 글쿨기 넣게 되는데,  
 주로 성령의 권능 / 회한의 검 / 제왕의 권위 콤보로 이루어집니다.  
 (자세한건 아래 나이트 오프닝 기술을 보면 됩니다)

6.3에 들어와 나이트가 격변되었고, 그에 따라 여러 기술들이 변경되었습니다.  
 그 중 가장 큰 것 중 하나가



임전무퇴 그리고 안식기도 입니다.

물리와 마법을 구분하던 이 두가지 스킬이 동일한 성질을 가지게 됨에 따라,  
 임전무퇴와 안식기도를 동시에 사용하게 되었습니다.

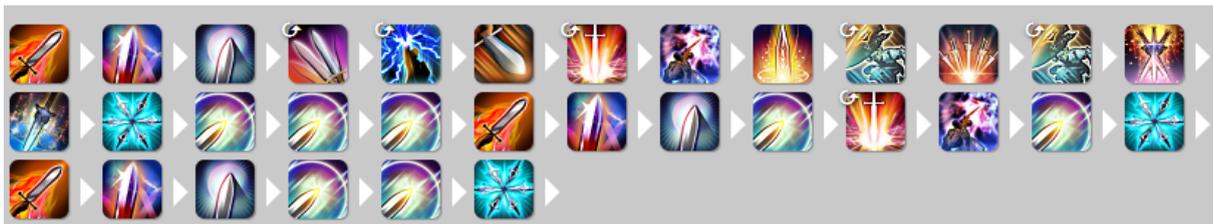
상위 단계 (고난이도 레이드)에 들어가면 이 두가지를 스킬에 최대한 묻힐 수 있도록  
 “최적화” 를 위하여 변형 딜사이클을 사용하게 되지만

여기서는 그러한 부분을 고려하지 않습니다.

나이트의 구조가 매우 단순화 됨에 따라, 가장 크게 기억해야하는 것 두가지는 이러합니다.

“임전무퇴” “안식기도” 에 반드시 고백기도 콤보를 넣기,  
 “임전무퇴” “안식기도” 가 돌아가는 순간에 내면의 기개 / 파멸의 진 / 궤뿔는 검을 넣기

아무것도 생각 안하고싶다! 하시면 아래의 사이클을 반복하시면 됩니다.



나이트의 단일 콤보는 딱 세가지를 기억합니다.

1. 임전무퇴, 안식 기도는 고백기도 콤보 + 꺾는 검격 + 논글쿨기와 함께 사용.
2. 위 두가지 스킬이 돌아오기 전까지 제왕콤을 사용
3. 임전무퇴, 안식기도는 쿨이 돌아오면 바로 사용 할 것

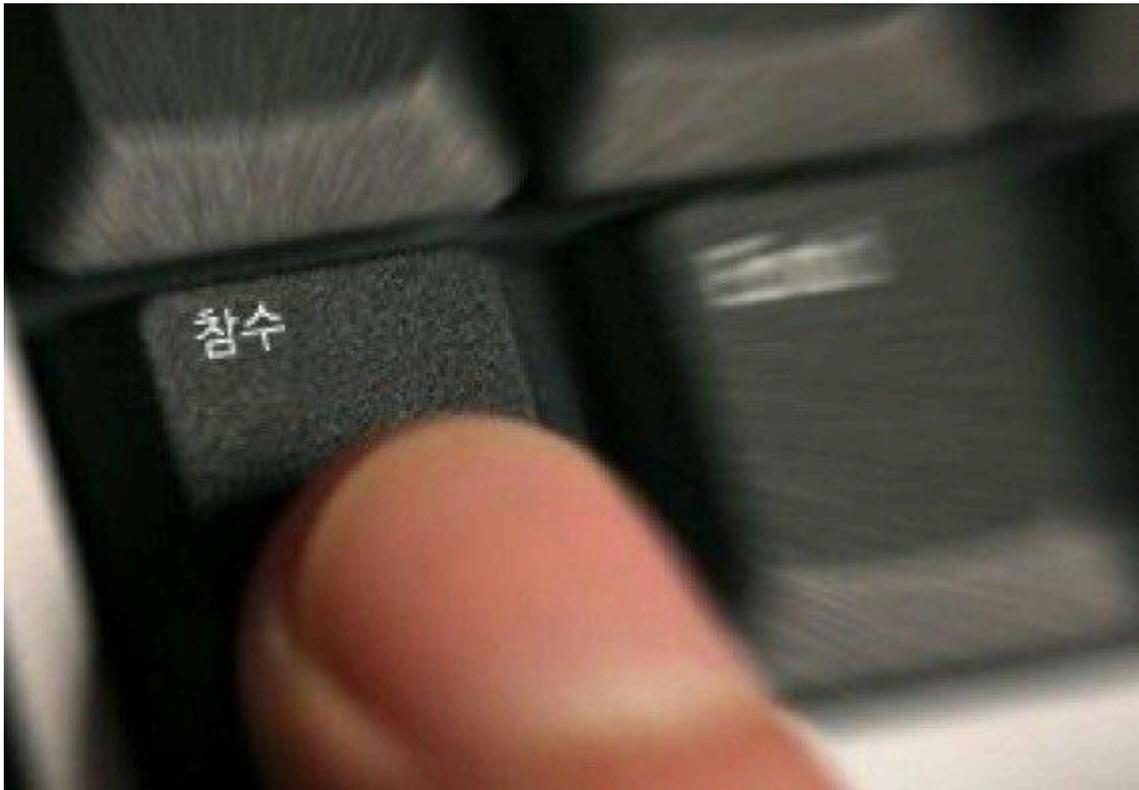
광역 콤보의 경우,

74레벨 전에는



이 두가지를 반복하고, 고백기도가 생기면  
안식기도 이후 첫 신성한 원을 고백기도로 변경해주시면 됩니다.

## ■전사의 기본



(전사는 참수와 더 강한 참수로 이루어졌습니다.)



전사의 가장 기본적인 시작 콤보입니다. “폭눈콤” 이라고 부릅니다.



전사의 기본적인 콤보입니다. “123콤” 혹은 “폭쌔콤” 이라고 부릅니다.

전사는 모든 탱 직업중에서 가장 직관적이고, 단순한 싸이클을 가지고 있습니다.  
아래쪽에서 “원초” 에 대해 다루겠지만

전사의 기본적인 콤보는,  
“폭눈콤” 을 통해 자신에게 “전장의 폭풍” 버프를 제공하고,  
전장의 폭풍 버프 시간동안 “폭쌔콤” 을 통해서 원초 게이지를 모아 참수를 사용합니다.

이것이 가장 기본적인 전사의 싸이클입니다.



원초! 전사의 시작이자 전사의 끝입니다.  
위 사진은 원초 게이지바입니다.

위에서 설명했듯, 우리는 기본콤보 두개를 통해 원초 게이지를 모으고, 참수를 사용하지만



(사랑에 빠져야 하는 기술들)(원초의 해방이 광폭화입니다)

우리는 전사입니다. 전사처럼 생각해봅시다.  
이 두가지 기술을 더 자주 사용하려면 어떻게 해야할까요? 답은 ..

일찍쓰면 일찍 돌아온다! 입니다.  
이 두가지 기술이 생긴 직후부터는 이 두가지 스킬을 가장 우선시해서 사용하게됩니다.



이런식으로 도끼를 던진 직후 -> 함성을 미리 한번 사용하여 함성의 쿨을 돌아가게 하고  
폭눈콤을 이용하여 자신에게 버프를 줍니다 그리고 해방과 참수를 즐기세요 !

이후에는 어떻게 하냐구요?  
폭눈콤 버프를 끊기지 않게 유지하면서, 폭쇄콤으로 게이지 쌓고 -> 참수를 반복하다가

이 두 기술의 시간이 돌아오면 다시 반복하면 됩니다!  
무한으로 즐겨요 명륜 참수 갈비



격변과 맹공격은 가급적이면 원초의 해방시간에 참수와 함께 사이사이 사용하면  
더 높은 딜을 기대 할 수 있습니다.

\*만렙의 경우 당연히 최종 딜싸이클이 다릅니다.

전사의 광역기도 간단합니다.

기본적으로 3마리 이상일 때, 위의 단일콤과 동일하되 참수를 성멸로만 변경하면 됩니다.



이후 전장의 폭풍 버프를 유지시키면서, 압도와 미스릴 폭풍을 사용해 게이지를 모으고 다시 성멸을 치는 방식입니다.



대지의 용기나 맹공격 역시도 해방 타임 때 사용하는 것을 권장합니다.  
사실 만렙 사이클의 경우 다르지만, 이 정도만 해도 레벨링 던전에서 전사를 사용하기에

아무런 문제가 없습니다.

별개로 전사의 생존기 분배에서 “전사는 힐러가 필요 없다” 라는 말은

“원초의 분노” 를 사용한 직후 원초의 해방 “광역” 기술들을 연계하게 되면 전사는 힐러가 필요 없을 정도로 자힐이 되며,

심지어 그 쿨 또한 물이시간과 비슷하기에 “무속던전인데 힐러 없이도 가능” 한 유일한 탱커가 됩니다.

만렙 사이클이 궁금하다면 ?

<http://ffxiv42.quv.kr/9>

부대 사이트에 간략하게 만렙 사이클을 적어 두었습니다.

세부적인 내용들이 궁금하시다면 위 링크 맨 위쪽 설명란에 적힌 더 밸런스 사이트를 참고해주세요 !

## ■암흑기사의 기본



(효월의 진주인공, 효월의 반역자, 효월의 킹왕짱)



암흑기사의 기본 콤보 입니다. “123콤” 이라고 부릅니다.  
사실 암흑기사의 기본 콤보는 이 123콤이 전부입니다.

123콤보를 사용하여 흑혈을 모으고 피보라를 사용한다. 이게 암흑기사의 기본입니다.



사실 인던에서는 칠흑검이나 칠흑의 파동으로 암흑을 유지한 채  
123콤보 -> 피보라 만 쳐도 문제 없이 클리어가 가능하지만

우리는 효월의 킹왕짱이니까 조금 더 멋진 암흑기사가 되도록 합시다.



바로 이 세 개의 친구들을 사용해서 말이죠.

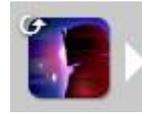


우선 우리는, 두 가지를 생각해야 합니다.

흑혈이 넘치지 말아야 하는 것.  
 암흑이 끊기지 말아야 하는 것.

이렇게만 보면 간단하죠?

그리고 하나 더.



우리는 친구를 불렀을 때  
 “모든” 스킬을  
 쏟아부어야 합니다.

효월에서 암흑기사가 탱커중에서 “가장 강한” 딜을 가지고 있고  
 “오프닝” 으로만 따지자면 딜러도 이겨버리는 이유는

남들은 혼자 때리지만 우리는 둘이 때리기 때문입니다.  
 그러기 위해서는 둘일 때 상대를 더 효과적으로 패는 방법을 알아야 합니다.



이런 식으로 말이죠.

갑자기 너무 길어졌다고 겁먹지 마세요. 똑같이 따라 할 필요는 없습니다.  
 하나씩 뜯어보면, 다음과 같은 사실을 알 수 있습니다.

“ 친구를 (빠르게) 부르기 위해서 “  
 피의 칼날을 사용하여 흑혈을 모으고 -> “피의 열광” 을 시전 한 상태에서  
 “친구” 를 부른다. 그리고 가장 강한 기술인 “ 칠흑검,피보라,칠흑 도래” 를 사용한다.

만렙 레이드를 위해서는 사이클을 외우고, 최적의 오프너를 연습해가는것이 맞지만.  
 다시 말하지만 이 가이드는 인던을 돌기 위해 만들어졌습니다.

어려우시면 단 세가지만 기억하세요

1. 흑혈은 넘치지않게, 암흑은 끊기지 않게
2. 친구를 불렀을때 가장 강한 기술을 죄다 사용 할 수 있도록 하기.
3. 친구없을 땐 123콤보로 흑혈을 모아 피보라 치기.

이 세 가지 만으로도, 인던은 충분히 돌 수 있습니다.



감염지대는 쿨마다 사용해주시고, 난도질도 쿨마다 사용하되,  
친구를 불렀을 때 반드시 한 번씩은 같이 사용해주세요.

광딜의 경우



침묵의 파동을 한번 사용하여 암흑을 켜 후 촉발 -> 영혼을 반복하여 흑혈을 모으고  
종지부를 사용하는것이 기본적인 광딜 구조이지만

친구를 불렀을때는 단일콤보의 “피보라” 를 “종지부” 로 바꾸어 사용해주는 형태로  
사용하시면 됩니다.



이런 느낌으로 광역딜이 강한 애들을 쏘아 붓는 형식으로 운영해주시면 됩니다.



이 두 친구도 친구를 불렀을 때 꼭 사용해주세요

## ■건브레이커의 기본

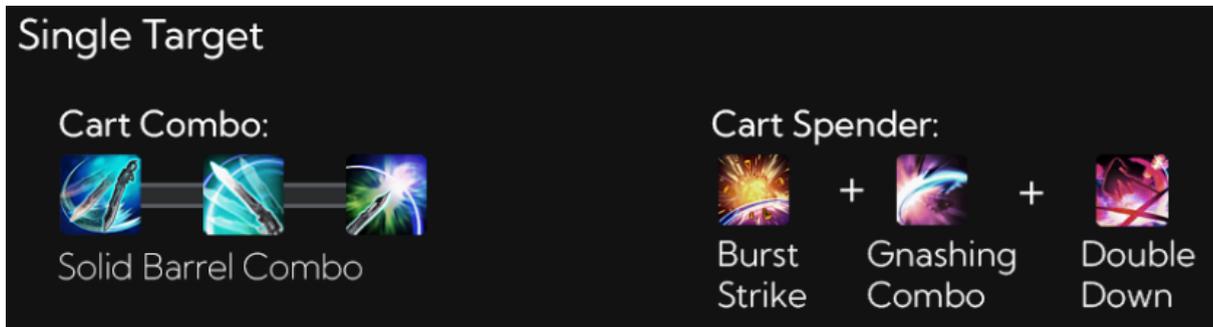


건브레이커의 “자원” 인 소일을 카트리지라고 합니다

사실 건브레이커는, 탱커중에서 가장 바쁘면서 어려운 직업이라,  
개인의 운용이 조금씩 다르기도 해서, 가장 대중적이면서 이해하기 쉬운 자료를 고르는게  
조금 어려웠습니다.

아래의 자료는, **The balance** 에 소개된 가장 기본적인 사이클 이며,  
고난도 콘텐츠부터는 다른 건브들의 시점자료들을 활용한 연습이 필요합니다.

아래의 기본적인 사이클을 토대로 굴리되,  
건브레이커의 자체 강화기술인 “무자비” 에는 난폭한 송곳니 콤보 + 이중절단+도트기술이  
“반드시” 들어가도록 연습해주세요.

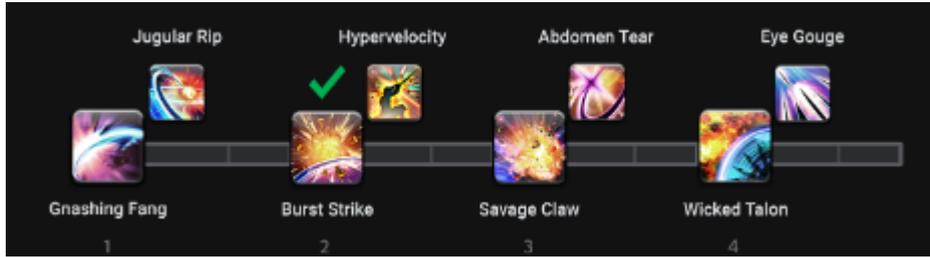


단일 타겟일때, 소일을 채울 수 있는 콤보인  
예리한 총검 콤보를 사용하여 카트리지를 채우고, 소일을 채워서  
파열격 +(피의소일) + 난폭한 송곳니 콤보 + 이중 절단을 사용한다.  
(가이드에는 이렇게 되어있으나, 실제로 많은 유저들은

총검콤보 + (난폭한 송곳니-급소베기) + 피의 소일 -> 나머지 송곳니 콤보 -> 이중절단 혹은  
총검콤보 + (난폭한 송곳니-급소베기) - 이중절단 - 나머지 송곳니 콤보 -> 파열격 순으로

파열격과 이중절단의 순서를 변경하여 사용하기도 합니다.

여기서 난폭한 송곳니 콤보는 “연속기”의 기술을 끼워 넣는 콤보를 말합니다.



( 난폭한 송곳니 - 급소베기 - 사나운 발톱 - 복부가르기 - 악랄한 갈퀴 - 안구찌르기 )

2마리 이상부터 아래의 기술들을 사용합니다.

**Two Target**

**Cart Combo:**  
  
Demon Combo

**Cart Spender:**  
 +  +   
Fated Circle    Gnashing Combo    Double Down

---

**3+ Targets**

**Cart Combo:**  
  
Demon Combo

**Cart Spender:**  
 +  +   
Fated Circle    Gnashing Combo    Double Down

( 악마의 절단 + 악마의 살육 -> 피의 소일 + 운명의 고리 + 송곳니 콤보 + 이중 절단 )

## 7장.마무리 하며

어느 확장팩을 하던 (신생 ~ 효월) 초보자에게 있어서 탱커는 항상 부담스러운 모양입니다. 초보자 채팅에서도 가장 많은 질문이 올라오는 것이 주로 탱커에 대한 질문이며, 탱커는 좀.. 이라거나 탱커는 부담스러워요.. 같은 말을 너무나 많이 들어왔습니다.



홍련 이후,  
탱커 유저수를 늘리기 위해

탱커의 특색이 열린 것과  
더불어,  
편의성이 증가했고,  
난이도가 낮아져 탱커의 수가  
결과적으로 많이 늘어났지만

(사진은 요시다 나카요쿠상)

탱커를 입문하기에 앞서 겁을 먹으시는 분이 너무나 많은 점이 늘 아쉽습니다 :(  
아마 내가 죽으면 파티가 전멸난다는 것에 부담을 가지시는 분들도 많겠고,  
주차라던가, 생존기 분배, 딜 사이클을 동시에 굴려야한다는 점에서도  
부담을 가지시는 분이 많을 거라고 생각합니다.

해당 가이드는, 그러한 분들을 위해서 가급적 탱커 입문을 쉽고 재밌게 할 수 있도록  
열심히 만들어 보았습니다.

가이드를 쓸 때마다 늘 적는 말이지만,  
탱커는 죽어볼수록 효율적으로 생존기를 분배하는 법을 알게되고,  
많이 해볼수록 주차등의 센스가 길러지게 됩니다.

죽는것을 두려워하지 마시고, 열심히 탱커의 길을 걸어보시기를 응원합니다.  
그리고 하나 더, 공팟에서 멋진 파트너 탱커를 만나면 잡으세요! 질이 달라집니다!



(사진은 제 최고의 짝탱)