

작성자	Kurumy Fairy @Titan Aog Hitsuji @Titan Very Melon @Titan	MT3:ST 조의식	MT:LC 공략 사용 공략	주요 기믹만 수록	시트 내용
공로분수정	Kurumy Fairy @Titan Gildor Ingolion @Titan	1층: 이부대방 2층: 이부대방 + 열정해!	4층: 이부대방 + 열정해!	3층: 이부대방 + 열정해!	타일라인 + 처리방 수록
문의/제안	디스코드: kurumi4308 또는 open.kakao.com/melodioushoco	4층: 이부대방 + 열정해!	4층: 이부대방 + 열정해!	4층: 이부대방 + 열정해!	타일라인 + 처리방 수록

기본 단계	8방향 단계 기본 대항	MT3:ST 조 기본 대항	패어 단계 기본 대항
이미지			
설명	전원 단계에서 처리해야 하는 기믹에 사용하는 대항	두 소로 색이 둘을 처리해야 하는 기믹에 사용하는 대항 모든 색(대항)의 경우 횡리 두 방향 대항으로 부여됨 (예: 열정해는 열리 1회, 횡리 1회에게 부여하므로 각각 4회씩의 대항 사용)	네 소로 색이 둘을 처리해야 하는 기믹에 사용하는 대항 혹은 횡리 두 방향 처리해야 하는 기믹에 활용하는 고정 특
사용 예시	-4층 4번 4번 4번	-2층 색이(대항) 처리	-1층 사용처의 특 -3층 특성의 불로 (모스들진) 색이(대항) 처리

참고링크	1층	2층 (주시위 마커스)	3층	4층(전반 (주의: 녹록 단계 멀티타이머 꼭 확인))	4층 후반
공략 메모리	https://game8.jp/14921202/				
필어	<ul style="list-style-type: none"> ※【基本教訓/水次の殺害】 ※ D3 MT D4 ※ H1 H2 ※ D1 ST D2 ※ MT/D3가 2회 발생 → 2회目で属性を必ず変更し3回目で調整 ※【特殊の壁紙】 ※【特殊の壁紙回避】 ※ D3 D4 速18 速3 ※ MT 近18※8 ※ H1※2 近13 ※ ST 近13 ※ D1 D2 速13 速8 ※ 特殊調整で MT/D4 / H2/D2 / STD1 / H1/D3 マーカー色基準 ※ ※黄色:秒数短い順にABCDEFマーカー ※ ※黄色:秒数短い順に1234マーカー ※【特殊の壁紙】対象者は光、他は火 	<ul style="list-style-type: none"> ※【ショックウェーブ-連続リ】 ※ MT H1 D1 D2 (ボス下) ※ ST H2 D3 D4 (通路) ※【手ネリングフクロウ+十字】 ※ TH/DPS ※ DPS → -TH ※ TH → DPS ※ DPS1TH ※【多乗乗算】 ※ -T 連続リ DPS → ※【カンペオスハルマ】 ※ ※連続した連続リを12回として ※ 青サイコロ: 1-3 →ボス対角 2-4 →ボス下 ※ 紫サイコロ: サイコロの数字と同じ数字マーカー 	<ul style="list-style-type: none"> ※【44分け(雉倉/雉倉)】 ※ MT組: MT/H1/D1/D3 ST組: ST/H2/D2/D4 ※【高亮壁紙/アノキ】 ※ D3MT D1/D4/ST ※ D1 H1 D3 D2/H2 ※ ※サイコロの数字マーカー、時計回りに矢を倒す ※【十字走力(大至/小玉-基本北東) ※北東方向に出た場合北東 ※【突進: 左右突進】-TH DPS → ※縦の壁は中央突進 ※【連続乗算】 MT組: 北 →西 ST組: 東 →南 ※【連続乗算】 ※ 縦2本: 壁がたてる鳥の時計回り ※ 縦1本: 壁がたてるベアの対角 ※【鏡の壁紙: 順】 ※ 連続(順)MT3/D1/D2: 北突進 連続(逆)H1/H2/D3/D4: 南突進 ※【雷雲フェーズ/ハビおし】 ※ 連続(逆)ACEスタート場所: MT組 →北西 ST組 →南東 ※ 連続(逆)ACEスタート場所: ACE突進 ※ ACEベア: MT/ST → D1/D2 → D3/D4 ※【連続乗算】 ※ O/E ※ MT ST ※ D3 ボス H1 ※ O D1 D4 D2 O ※【高亮壁紙/フクロウ】 ※ 高亮壁紙 ※ →近接 連続 → 	<ul style="list-style-type: none"> ※【基本教訓】 ※ D3 MT D4 ※ H1 O H2 ※ D1 ST D2 ※十字、斜め時は時計回り ※ YPP式(数字)は全員異なる、欲しい人が取りに行くと ※ 北北 DPS: 南 ※【クックパック+教訓】(44連続リ) ※ 中央 ※ MT D1 D2 ST MT/H1 + ST/H2 ※ D3 H1 H2 D4 D1/D3 D2/D4 ※【連続乗算】 ※ H1 MT ST 互2つをベアで時計回りに処理 ※ H2 + D4 (ヒナなら東 →東南の順) ※ D1 D2 D3 	<ul style="list-style-type: none"> ※【序曲】 ※ D3 D4 ※ MT ST ※ ボス ※ D1 D2 ※ H1 H2 ※【第二幕】 ※ 1層目: F(ゲージ)は北西, H(ゲージ)は南東で切る ※ T(ゲージ)は北西, D(ゲージ)は南東に切る ※ エロが北北西組, D(ゲージ)は南東組で連続リ参加 ※【第三幕】 ※ ジェイク 塔 →D3 ※ ST H1 ※ D1 + MT H2 ※ D2 D4 ※【第四幕】 ※ O(ゲージ)は塔の対角の1つ時計回りで切る ※ ダービーは自分の塔の時計回りの塔を除く ※【第五幕】から【時計回り】にダービー処理 ※【第六幕】 ※ ボス基準突進 ※ D3 D1 ST H2 ※ 塔 【ボス】塔 ※ D4 D2 MT H1 ※【第七幕】 ※ Dは11秒で切る ※ THは6秒で切る ※ (参考: 192333343)
한글번역	<ul style="list-style-type: none"> ※【기본 단계 / 방향의 특징】 ※ D3 MT D4 ※ H1 H2 ※ D1 ST D2 ※ ※ MT/D3 조 2회 발생 → 2회目で 무조건 속성 변경 후 3회目で 처리 ※【특색의 벽지】 ※【특색의 벽지 회피】 ※ D3 D4 速18 速3 ※ MT 近18※8 ※ H1※2 近13 ※ ST 近13 ※ D1 D2 速13 速8 ※ ※ 특수 조정 벽지 MT/D4 / H2/D2 / STD1 / H1/D3 (같은 마커 색 기준) ※ ※ 보라색: 시간 짧은 순서대로 ABCD 정 ※ ※ 보라색: 시간 짧은 순서대로 1234 정 ※【특색의 벽지】 대상은 빛으로, 나머지는 불로 	<ul style="list-style-type: none"> ※【쇼크웨이브-연속리】 ※ MT H1 D1 D2 (보스 하) ※ ST H2 D3 D4 (통로) ※【수네링 크로우+십자】 ※ TH/DPS ※ DPS → -TH ※ TH → DPS ※ DPS1TH ※【다중 승산】 ※ -T 연속리 DPS → ※【칸페오스 하르마】 ※ ※ 연속된 연속리를 12회로 간주 ※ 청색 사육사: 1-3 → 보스 대각 2-4 → 보스 하 ※ 보라색 사육사: 사육사의 숫자와 같은 숫자 마커 	<ul style="list-style-type: none"> ※【44분할(지렁이/지렁이)】 ※ MT 그룹: MT/H1/D1/D3 ST 그룹: ST/H2/D2/D4 ※【고광 벽지/아노키】 ※ D3MT D1/D4/ST ※ D1 H1 D3 D2/H2 ※ ※ 사육사의 숫자 마커, 시계 방향으로 돌리기 ※【십자 속도(대형/작은-기본 북동) ※ 북동 방향으로 나온 경우 북동 ※【돌진: 좌우 돌진】-TH DPS → ※ 벽의 벽은 중앙 단계대로 ※【연속 승산】 ※ 2줄 2개: 벽이 타는 새의 시계 방향 ※ 1줄 1개: 벽이 타는 베어의 대각 ※【거울 벽지: 순】 ※ 연속(순) MT3/D1/D2: 북 돌진 연속(역) H1/H2/D3/D4: 남 돌진 ※【번개 페이즈/하비 오시】 ※ 연속(역) ACE 스타트 위치: MT 그룹 → 북서 ST 그룹 → 남동 ※ 연속(역) ACE 스타트 위치: ACE 돌진 ※ ACE 베어: MT/ST → D1/D2 → D3/D4 ※【연속 승산】 ※ O/E ※ MT ST ※ D3 보스 H1 ※ O D1 D4 D2 O ※【고광 벽지/크로우】 ※ 고광 벽지 ※ → 근접 연속 → 	<ul style="list-style-type: none"> ※【기본 교훈】 ※ D3 MT D4 ※ H1 O H2 ※ D1 ST D2 ※ 십자, 사선 시 시계 방향으로 돌리기 ※ YPP식(숫자)은 모두 다른, 원하는 사람이 가져가기 ※ 북북 DPS: 남 ※【쿡북+교훈】(44 연속리) ※ 중앙 ※ MT D1 D2 ST MT/H1 + ST/H2 ※ D3 H1 H2 D4 D1/D3 D2/D4 ※【연속 승산】 ※ H1 MT ST 2개를 베어와 시계 방향으로 처리 ※ H2 + D4 (히나라면 동 → 동남 순) ※ D1 D2 D3 	<ul style="list-style-type: none"> ※【서곡】 ※ D3 D4 ※ MT ST ※ 보스 ※ D1 D2 ※ H1 H2 ※【제2막】 ※ 1층: F(게이지)는 북서, H(게이지)는 남동으로 끊기 ※ T(게이지)는 북서, D(게이지)는 남동으로 끊기 ※ 에로가 북서, D(게이지)는 남동으로 끊기 ※【제3막】 ※ 제이크 탑 → D3 ※ ST H1 ※ D1 + MT H2 ※ D2 D4 ※【제4막】 ※ O(게이지)는 탑의 대각의 1개 시계 방향으로 끊기 ※ 닥터는 자신의 탑의 시계 방향으로 1칸 앞에서 끊기 ※【제5막】부터【시계 방향】으로 닥터 처리 ※【제6막】 ※ 보스 기준 돌진 ※ D3 D1 ST H2 ※ 塔 【보스】 塔 ※ D4 D2 MT H1 ※【제7막】 ※ D는 11초로 끊기 ※ TH는 6초로 끊기 ※ (참고: 192333343)

시간	페턴명	페턴명 (J)	페턴명 (E)	페턴 요약	처리
1A페이지					
0:09	동격	痛撃	Heavy Hand	영커버스터	
0:19	결주의 마쇄	結呪の魔鎖	Aetherial Shackles	▶레딩 1명에게 보라사슴, 랜덤 1명에게 발간사슴 디바프 부여 ▶디바프 시간이 만료되면 공격 발동 ▶보라사슴: 디바프 대상에서 가장 가까운 3명에게 좁은 범위 장판공격 ▶발간사슴: 디바프 대상에서 가장 먼 3명에게 넓은 범위 장판공격 ▶보라와 발간 두 공격을 겹쳐야만 연속	
0:27	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
0:46	정벌격	懲罰撃	Gaoler's Flail	방스가 원손→오른손 또는 왼손→원손으로 2개의 무기를 순서대로 들어올린 캐스팅이 완료되면 무기에 해당하는 공격이 차례로 발동 ▶사: 들어올린 손 방향 270도 범위 공격 (들어올린 손 반대방향으로 회피) ▶모양스타: 보스 중심 순회 범위 공격 (밖으로 회피) ▶도넛: 보스 중심 도넛 범위 공격 (안으로 회피) ▶A페이지에는 안밖, 밖안, 안외, 외안 중 하나로 나눔	▶첫 번째 공격, 두 번째 공격을 기억했다가 순서대로 회피
1:06	정벌연격-불/성	懲罰連撃・炎/聖	Pitiless Flail of Purgation/Grace	▶1이글 대상 낙락 공격 + 지황강소 ▶이후 1이글 대상 불/성에 해당하는 공격 발동 불: 불꽃이 (대상 장공격 + 대상기준 거리감쇄 공격데미지) 성: 헤아데미지	정석 처리: 캐스팅 중 ST가 도달해 MT가 낙락 처리, ST가 불/성 공격 처리 무적 처리; MT가 무적이 커고 돌다 맞기 (낙락이 지황강소 부여하므로 1명이 돌다 처리하려면 무적이 필수) ▶낙락 기간과 불/성으로 보스 위치를 표시 해서 대각선으로 탈각기 ▶'불'일 경우 대상은 불진 벽방향에서 생존가 있고 맞기, 나머지는 본진 모이기 (전역 대상 반대방향에서 보스서클 바깥에 있는 정도면 안전) ▶'성'일 경우 대상은 본진으로 들어와 다같이 모여 헤아데미지 처리
1:19	정벌격	懲罰撃	Gaoler's Flail	2개의 무기(보, 모양스타, 도넛) 순서대로 들어올리는 공격	들어올린 순서대로 회피
1:40	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
1:56	정벌의 형식	永火の儀式	Intemperance	▶앞이 9개의 영역으로 나뉘고, 가운데 제와 8개 영역에 3중으로 큐브가 깔림 ▶12시, 6시 영역의 큐브는 3개가 각각 불/성/마쇄 중 하나 ▶나미지 영역의 큐브는 위아래 2개는 불/성 중 하나, 가운데 1개는 보라색 ▶상사후 각 영역에서 가장 위쪽 혹은 가장 아래쪽 큐브가 타점 (1회차 폭발) (보스가 순회 위로 돌리면 위쪽 큐브, 아래로 내리면 아래쪽 큐브) ▶기류의 영역에서 정복해 가운데에 있던 큐브가 타점 (2회차 폭발) (즉, 12시,6시는 불/마, 나머지는 보라색 큐브) ▶그 뒤 각 영역에서 마지막 하나 남은 큐브가 타점 (3회차 폭발) ▶보라색 큐브가 타점 될 영역 안에 있는 사람은 죽사 ▶불/마 큐브가 타점 될 영역 안에 있는 사람은 색깔에 해당하는 불/성을 디바프를 받음 ▶디바프를 가진 채로 같은 색깔을 한번 더 맞으면 죽사 ▶불/마 큐브가 타점 될 영역 안에 아무도 없으면 기류가 타점 데미지 + 주피강 즉, 불/마 큐브가 타점은 영역에는 최소 1명씩은 있어야 함	<MT, D3 제외 나머지> ▶1회차, 3회차 폭발에는 8방향 산개위치의 큐브를 고정으로 처리 ▶차기 산개위치의 1,3중의 큐브가 색깔이 다를 시 2회차에는 가운데 영역에서 큐브 폭발을 맞지 않음 ▶차기 산개위치의 1,3중의 큐브가 색깔이 같을 시 2회차에 12시, 6시 방향의 차기 디바프 색깔과 반대 색깔의 큐브를 맞아서 디바프 바꾸기 <MT, D3> ▶1회차에는 8방향 산개위치의 큐브를 고정으로 처리 ▶2회차에는 12시, 6시 중 차기 현재 디바프 색깔과 반대 색깔의 큐브를 맞아서 디바프 바꾸기 ▶3회차에는 12시, 11시 중 디바프 색깔과 반대 색깔의 큐브 자리에서 맞기 - 즉 2회차에 고정으로 디바프 바꾸고 3회차에 MT자리, D3자리만 바꿀 수 있음 ★이렇게 하는 이유: 2회차에 12시, 6시에 1명도 들어가지 않는 경우를 방지
2:04	정식집행	倅食執行	Intemperate Torment		
2:16	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
2:26	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
2:42	정벌연격-불/성	懲罰連撃・炎/聖	Pitiless Flail of Purgation/Grace	▶1이글 대상 낙락 공격 + 지황강소 ▶이후 1이글 대상 불(순례아յջ(헤아)에 해당하는 공격 발동	교대하거나 무적 처리
3:01	광염광속	光炎驅撃	Shining Cells		
3:16	정벌폭쇄	懲罰爆砕	Aetherflail		
3:39	정벌연격-불/성	懲罰連撃・炎/聖	Pitiless Flail of Purgation/Grace		
3:51	정벌폭쇄	懲罰爆砕	Aetherflail		
4:10	시합의 마쇄	時限の魔鎖	Shackles of Time		
4:20	동격	痛撃	Heavy Hand		
4:31	강옥폐쇄	監獄閉塞	Slim Shut		
4:51	결주의 사면마쇄	結呪の西遷魔鎖	Fourfold Shackles		
5:23	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
5:39	정벌의 형식	永火の儀式	Intemperance		
5:47	정식집행	倅食執行	Intemperate Torment		
6:01	정벌격	懲罰撃	Gaoler's Flail		
6:24	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
6:40	광염광속	光炎驅撃	Shining Cells		
6:53	시합의 마쇄	時限の魔鎖	Shackles of Time		
6:59	정벌연격-불/성	懲罰連撃・炎/聖	Pitiless Flail of Purgation/Grace		
7:16	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
7:30	폭쇄	爆砕	Aetherial Shackles		
7:39			Aetherchain		
7:47			Aetherchain		
7:59	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
8:13	정벌폭쇄	懲罰爆砕	Aetherflail		
8:30	정벌폭쇄	懲罰爆砕	Aetherflail		
8:49	정벌폭쇄	懲罰爆砕	Aetherflail		
9:14	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
9:23	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
9:32	마쇄난류	魔鎖乱流	Warder's Wrath	공격기	
9:46			Lethe	전멸기	

