

Alphako 공대식 처리법이 타 공대들과 살짝 다르기에 그 부분만 정리하기위에 만든 시트.					
참고 영상					더 개선된 극만신 페이지 참고 (용기사 전용)
용기사 PoV:	https://www.youtube.com/watch?v=iDFelLi8ukg				https://www.youtube.com/watch?v=QqFkQv8BUWY
소환사 PoV:	https://www.youtube.com/watch?v=9DEqfzww5h0				https://www.youtube.com/watch?v=gniZTX3uMSU
음유 PoV:	https://www.twitch.tv/videos/274320344				
기믹에 대해 정리가 더 잘 되어있는 참고 가능한 시트 (시공 공대 시트)					
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EsAP_pmE1S3brjn-EniQ5Q-K_OajRMo-ocumTH7f0w/edit#gid=0					

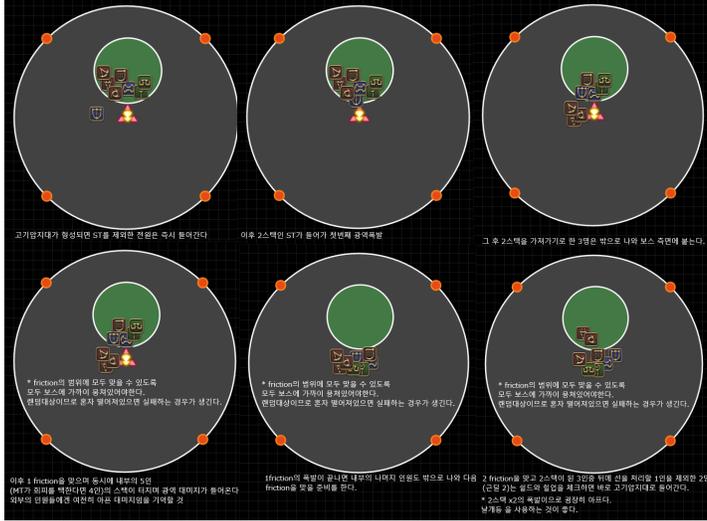
1. mistral song

: 원리를 대상으로 가루다가 원거리 공격, 첫 피격자는 큰 데미지와 함께 피격당한 위치를 중심으로 사이클론이 생성되므로 이동해야한다.



2. plume (깃발)

: 다수의 깃발을 생성한다. 특히 spiny는 ST가 어그로를 먹으며, 출 연할 대상자에게 항상 시전된다. 데미지와 함께 가장 가까운 디버프를 주고 자신도 고가압 치대를 형성한다.



3. 대풍의 눈 + mistral song x2 + 수레바퀴 + 깃발 비

: 출 연시에 발동한 낙뢰를 통해 데미지를 주는 보스의 치과가 생성, 이후 공격에 나딤산 치과와 수레바퀴가 관용 대상자를 향해 mistral song을 시전한다.

동시해 가루다는 자신을 중심으로 관용 AOE를 시전하므로 가루다에게서 멀어지야한다.

mistral song을 사용한 후 출른 비영 AOE와 함께 관용 대상자의 위치에 AOE를 시전하므로, 비영이 멀리자라자 점 중심으로 복귀한다.

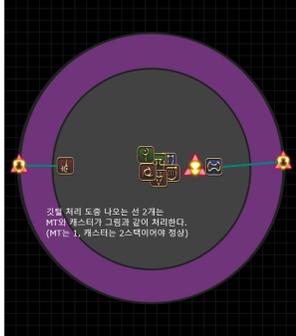


4. Mesohigh

: 수레바퀴와 치과를 중심으로 선이 연결되며, 선 연결 대상자에게 데미지를 준다. 치과와 디버프를 지난 상대라면 대상자는 큰 데미지를 받지 않으며 스택에 비례해 공격 데미지를 준다.

이 선은 일시 2스택을 가지는 캐스트와 1스택을 가진 영계가 치과한다.

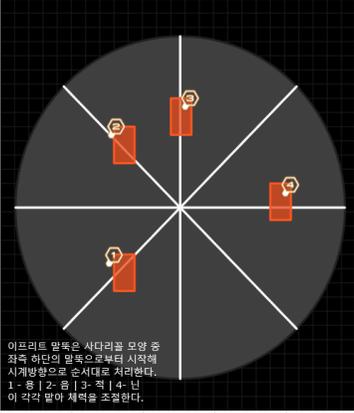
나딤산 연륜은 선이 연결되고 동시에 동행하는 것만들을 제거하고, 선이 사라지면 mesohigh가 시전된 후 즉시 출이 사라지며 깃발비를 관용 대상자에게 시전하므로 모에압다가 비영소리가 들리면 즉시 이동한다.



* 가루다 원거리 공격은서
- slipstream
: 전방 부채꼴 공격, 회피 가능
- mistral song
: 대상자를 향해 원거리 공격, 첫 피격자에게 큰 데미지가 들어오며 피격 대상 위치를 중심으로 사이클론이 시전
- plumes
: 치과 상대사 수레바퀴를 가는 satin과 대상자에게 데미지와 치과와 디버프를 주는 것만 spiny가 관용, 전자는 각 달인에게 1개씩, 후자는 ST가 어그로를 잡는다.
spiny는 치과시 그 강소를 중심으로 관용 형태의 고가압치대를 형성한다.
- slipstream
- downburst
: 장전으로 시전하는 탱크버스터, 회피불가
- leather rain
: 관용 대상자의 위치에 작은 관용 AOE를 시전, 본 가루다는 가루다 혹은 출의 비영소리가 수전되므로 물레이클로 모에압다가 비영소리가 들리면 즉시 이동한다.
피격될 경우 데미지량이 아니라 모든 디버프까지 걸리게한다.
- mistral shriek
: 공격
- friction x2
: 고사 치과와 디버프를 주는 공격, 치과받은 가루다와 각종 조건이므로 출을 생성되어있을 치과와 디버프는 고가압치대를 들어올 경우 치과에 공격대미지, 1스택은 1만, 2스택은 2만 조금 넘는 데미지
leather rain
: 가루다가 사라지며 시전, 비영소리가 들리면 즉시 이동한다.
- eyes of the storm
: 영 의곡에 발동한 데미지와 함께 낙뢰당하는 보라색 치대를 형성.
- mistral song
: 영 의곡에 소환한 치과 / 스로모드가 관용 대상자에게 각각 원거리 공격을 시전, 출커나출은 위와 같으므로 탱커 2명이 처치한다.
- wicked wheel
: 가루다를 중심으로 관용 AOE. 처치안이라고 생각하면 된다.
- leather rain
: 수레바퀴 직후 출이 사라지고 동시에 비영소리를 치과하며 시전, 이동하여 회피.
- satin plumes
: 탱커 4명에서 satin과 관용.
- eyes of the storm
- slip stream
- mesohigh
: 출로부터 연결되는 선 기약, 좌측에 생성되어있으므로 참고
- leather rain
- slipstream
: 각각 wicked wheel
: 치과를 발동해 표시해주는 채란안으로 동일하나, 그 직후 가루다를 관용한 연륜치과가 생기는 디바나출을 시전한다. AOE를 표기해주는 발파가 사라지자마자 다시 모에압다 복귀한다.
- downburst
- slipstream

1. ifrit nail(말뚝) 처리 방식

: 이프리트 마지막 기믹인 4면 + 크로스 돌진의 순서는 말뚝의 처리 순으로 결정된다. Alpha로 공대에서 처리하는 말뚝의 순서는 아래 그림과 같다.



이프리트 말뚝은 사다리꼴 모양 등 좌측 하단이 말뚝으로부터 시작해 시계방향으로 순서대로 처리한다.
1 - 2 - 3 - 4 - 1
이 각각 말뚝이 처리될 순서이다.

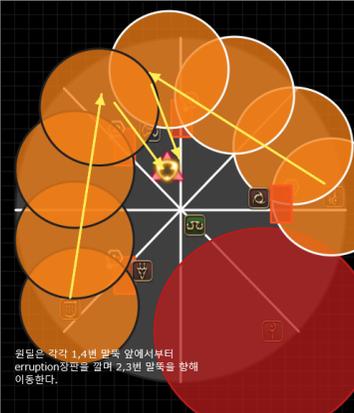
2. 1회 작렬 대상자 처리

: 1회 작렬 대상자인 할리는 2.3번 말뚝 사이를 12시로 하여 반대편인 6시에 위치하도록한다.
작렬의 방향은 생각보다 넓으므로, 대상자 본인도 벽에 최대한 붙어주며 나머지 중앙의 인원들도 일정 이상 접근하지 않도록 주의한다.



작렬에 걸린 할리는 2번과 3번 말뚝 사이를 12시 기준으로 반대편(혹은 4면 사이)인 6시로 이동한다. 작렬의 폭발범위는 굉장히 넓으므로 대상자도 벽에 근접하며 1,4번 말뚝인 근일과 중앙의 할리도 되도록 가까워지지 않도록 주의한다.

- 이와 동시에 말뚝에는 eruption을 2회씩 맞춰 광활시커이 이프리트의 작렬 조건을 만족시킬 수 있다.
eruption은 보스로부터 가장 멀리 떨어진 거리가 멀러게 유도되므로, 원님들은 말뚝이 생성되면 각자 자리안 좌 우로 이동하여 아래와 같이 이동하여 말뚝을 광활시킨다.



원님은 각각 1,4번 말뚝 앞에서부터 eruption조건을 걸어 2,3번 말뚝을 향해 이동한다.

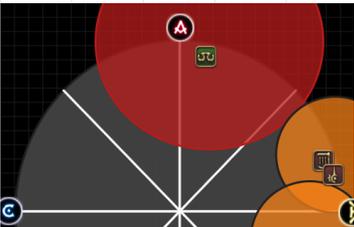
- 이프리트 광역 시전

- 2회 작렬 디버프 시전

: 작렬 디버프인 할리는 본진이 되는 2번전의 반대편에서 한칸정도 더 반시계 방향으로, 본진은 2번 장 (ABCD장) 경험 경우 한칸 더 시계방향)으로 이동한다.

- eruption

: 원님은 아래 그림과 같이 본진의 반대편으로 이동해 eruption을 유도한 후 광활을 풀면서 본진인 안전지대로 올라온다.
작렬 할라와 유도하는 원님이 겹치지 않도록 주의한다.

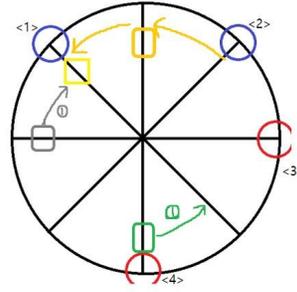


원님의 위치는 본진 반대편에서 광활 시계방향으로 들은 정도에서 시작한다고 생각함이 편하다.

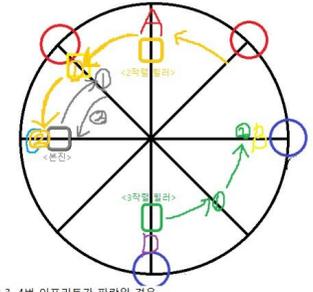
* 말뚝이 나오기에 앞선 기믹 순서

- hell fire
- 광역 데이지
- vulcan burst
- 광역 데이지와 함께 낙폭, 데이지를 받지 않을 경우 낙폭되지 않음
- incinerate (프레스)
- 매우 강력한 데이지의 탱 버스터. 무작위 혹은 커버등으로 처리한다.

-ifrit nail (말뚝)



- *1, 2번 이프리트가 파랑색일 경우
- 1번 이프리트가 돌진하면 돌진한 자리로 1회 이동 후 대기



- * 3, 4번 이프리트가 파랑일 경우
- 1번 이프리트가 돌진하면 돌진한 자리로 1회 이동
- 3번 이프리트가 돌진하면 돌진한 자리로 2회째 이동, 대기 (= 좌측에서 시작했을 경우 앞->뒤, 우측에서 시작하면 2칸 앞)

- 이프리트 각성 등장 이후 포지션은 1번 이프 위치를 표기한 마커가 X자일 경우 마커로, +일 경우 마커보다 시계방향으로 1/8칸 이동한 위치이다. 할리는 1번 이프 위치를 표기한 마커에서부터 ABCD장 중 2개를 시계방향으로 (2번과 3이 경험 경우 경험 정도 포함) 이동시킨 위치며, 이걸션을 뺀 원님들 할리의 위치에서부터 ABCD장 중 1개 시계방향으로 더 이동한 위치에서 시작해서 본진으로 올라온다.

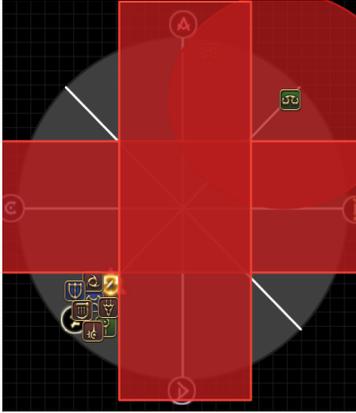
ex) 2번장이 A(12시) -> 본진 1시30분의 시정, 할리 3시, 원님 6시에서 시작
2번장이 B D시(4시30분의 시정) -> 본진 2번장, 할리 9시, 원님 12시에서 시작

- 위의 방식에서 4돌진이 시작할때의 위치는 1번 이프의 위치에서 반만 반쪽으로 간 곳과 같다. 혹은 그보다 오른쪽에서 시작해도 무관하다
- 좌측에서 시작하는 것을 기준으로 이프리트의 순서는 자신들이 서있는 위치에서 시계방향으로 1,2,3,4번이 된다.
- * 본진은 장보다 좌 혹은 우로 한칸
- * 작렬 할리는 4번 이프리트의 앞에서 시작
- * 1.2번 이프리트가 파란색: 1번 이프리트가 지나가면 지나간 자리로 1회만 이동
- * 3.4번 이프리트가 파란색: 1번 이프리트가 지나가면 지나간 자리로 1회, 3번 이프가 지나가면 지나간 자리로 2회째 이동
- * 4번 이프리트가 파란색일 경우 이프리트의 교차 돌진이 상당히 늦게 나오므로 바로 멈춤중으로 복귀하지 말고 좀 기다렸다가 움직여야한다.



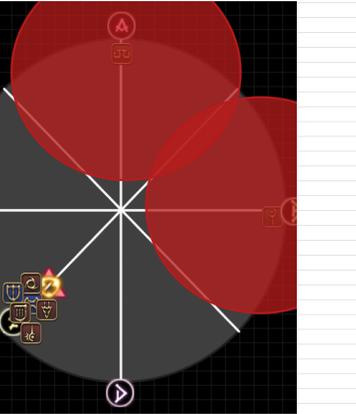
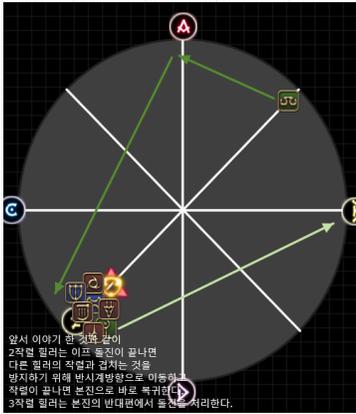
- 이프리트 십자 돌진

: 항상 ABCD를 짚는 십자모양 돌진. 이프리트의 환경이 외곽에 등장하면 안전지대로 이동한다



- 3회 적멸

: 이 적멸은 앞서 나온 2회째 적멸대상자가 어직 남아있을 때 시전하므로, 앞서 대상자였던 2회째 적멸 대상자는 십자 돌진이 끝난 후 반시계방향으로 미리 이동하여 겹치지 않도록 해야한다.



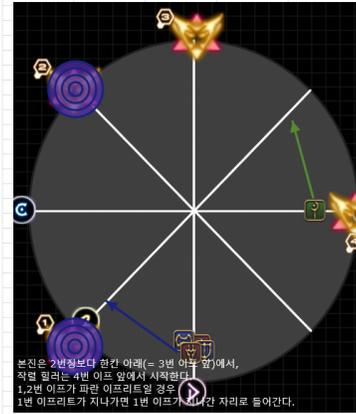
- fireball

: 징 대상자를 중심으로 폭발하는 데미지 본진이 가능한 공격. 활러 돌을 제외한 행/단 6명이 전부 맞아야만 데미지가 돌아오지 않고 생존 가능하다.

- 각종 이프리트 돌진

: 3개의 이프리트 환경과 4개의 각종 이프리트가 4번 연속으로 돌진하는 기믹. 후반 이프리트(=각종 이프리트)의 다음 순서 이프리트가 등장할 직후 X축은 + 형태로 크로스 돌진이 시전된다.

* 후반 이프리트의 위치와 반대편에서 크로스 돌진이 시전되는 메커니즘. 후반 이프리트가 X의 위치였을 경우 +의 위치였을 경우 X자로 시전된다. 본진은 2번 정보다 한 아래(=3번 이프리트의 정면)에서, 활러는 4번 이프리트의 앞에서 스타트하여 아래 그림과 같이 행동한다.



- 브레스

: 행/단개 매우 광범위한 공격.

- eruption

: 원딜이 유도하여 처리 후 본진으로 발류한다

- fireball

* 타이탄은 많이 흡어진 상태로 플레이하게된다.

- rock burster

: 전방 반원형 탱크 버스터. 앞의 주먹 휘두르는 모션의 그것

- mountain burster

: 전방 부채꼴 탱크 버스터. 발상 위엣기

- weight of the land x2

: 랜딩 대상자의 아래에 설치되는 상당히 큰 원형 AOE.

-Geocrush

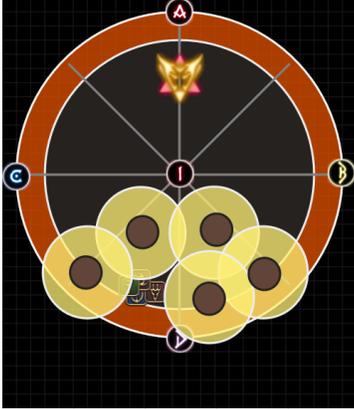
: 타이탄이 접근하며 나타날 방향으로 고개를 돌린다. 고개는 동 서 남 북 사방향중 하나로 선택되며, 낙정지점에서 멀어져야하므로 고개가 항상 방향의 반대편으로 이동한다.

- upheaval

: 타이탄을 기준으로 남북, 직수 폭탄이 떨어지므로 좌 혹은 우의 안전지대를 골라 최소한 타이탄의 몸서리에 붙거나 그보다 안으로 들어가야 회복시 사망하지 않는다.



위 그림의 노란 동그라미중도의 위치에 서는것이 좋다 몸서리 중왕의 튀어나온 부분에 발을 하나 걸린다는 느낌. 너무 많이 이동하면 폭탄에 휘말려 사망한다.



* 원딜시점 폭탄떨기 참고영상
<https://clips.twitch.tv/HeadstrongWanderingAniseAllenHubu>

- bury

: 폭탄의 낙하 대미지. 즉사 대미지

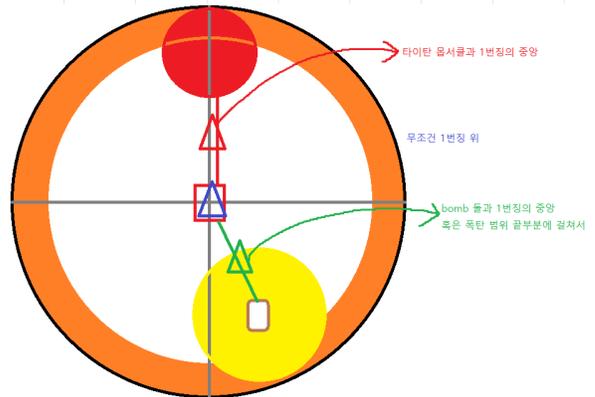
- gaol

: MT의 3명에게 걸리는 광역. 대상자일 경우 자신의 발 아래에 태양 모양의 마크가 생긴다. 랜딩으로 3명의 대상자가 선택되며, 이 3명은 앞서 낙박된 안전지대였던 곳에 떨어지는 폭탄으로부터 도화선을 잇듯이 줄을 서야한다.

* 제일 먼 3번 대상자는 AOE 범위의 바로 위(= 앞서 안전지대의 바로 앞에 폭탄이 있었던 지점 중)에

2번 대상자는 무조건 1번 정 안엔

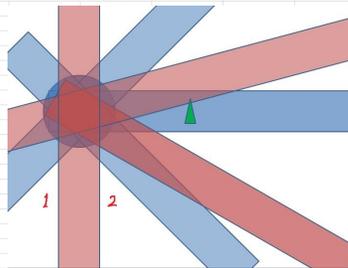
제일 앞 1번 대상자는 타이탄의 몸서리과 1번 정의 중앙에 위치한다는 느낌이다. 광역 대상자들은 2회 랜드슬라이드에는 영향을 받지 않으므로 1회만 피하고 군요면 된다.



- weight of the land x2 > 각성 landslide

: weight 2번 이후 각성된 2번 landslide도 오므로 타이탄 좌측 -> 타이탄 우측 -> 별 중앙의 순으로 이동한다.

보이지 않는 2회째 landslide는 첫번째가 지나간 부분이 무조건 안전지대가 된다. (단 너무 타이탄에 가까이 붙을경우 겹치는 부분이 있어 닿게되므로 가까이 붙지는 말 것)



* 피랑이 1회, 발랑이 2회. 이런 식으로 약 30도 가량 틀어져서 시전된다.

- geocrush

: 캠프

- gaol
: 2회째 광륵은 힐러 1인을 대상으로 시전된다. 대상자가 된 힐러는 1번에 서서 광륵이 되도록 한다. 힐러 광륵을 시전하고 얼마 뒤 2번 캔드슬라이드를 사용하므로, 힐러의 광륵을 최대한 빨리 부숴야한다.

- landslide
:

- tumult
: 발구르기. 광역으로 여러번의 대미지

- rock burster > mountain burster
: 랭크 버스터

- weight of the land x3 > landslide + bury
: 원 중앙에 폭탄이 떨어져 타이탄이 3번 무개를 시작한 뒤 관딜 대상자를 향해 landslide를 시전한다.
근일생커 4인은 타이탄의 머리 앞에서 왼쪽 - 오른쪽 - 왼쪽으로 움직여 무개를 피해야, 3번째 무개 후 landslide를 회피한다.
원일생커 4인은 타이탄의 반대쪽에서 독갈이 행동한다.



- rock burster > mountain burster

- weight of the land x3

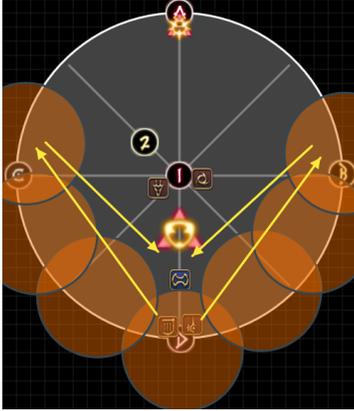
- tumult

1. 캐스터 리밋(미리 중앙에 찍어두고 맵에 함선이 부딪히는 이펙트가 보이면 시전	https://youtu.be/9DEqfzww5h0?t=7m51s						
2. 힐러 리밋							
3. 근딜 리밋							
4. 탱커 리밋							
전부 리밋이 되돌아오자마자 사용하면 타이밍이 적당하다.							

pradation은 모든 궁대가 같은 방식이므로 별도로 서술하지 않음

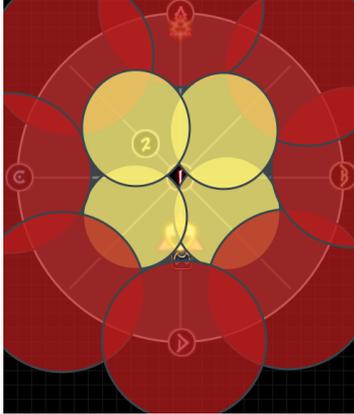
pradation - Annihilation 사이 기믹
- eruption

: 이프리트는 A에서 나오므로, 화염들이 D장에서 유도하여 벽 외곽을 타고 이동한다. 정면이 끝나면 본진으로 즉시 복귀한다.



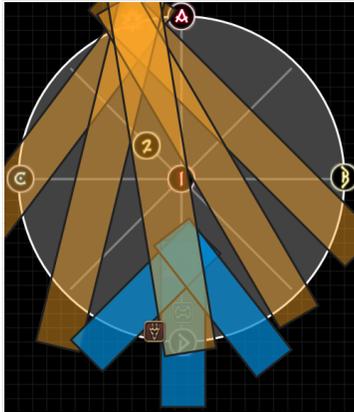
-radiant plume + bomb drop

: 벽 외곽에 장판을 설치함과 동시에 중앙과 오각형 형태로 폭탄이 떨어진다. 이때 폭탄이 떨어지는 낙향 데이터와 장판이 타지는 방향은 동시에 일어나며, 아래 그림같은 좁은 안전지대, 즉 거의 정면의 끝부분에 붙어있어야 만약의 경우에도 회피 가능하다.



- landslide (타이탄 + 알테아)

: plume이 타지마자 타이탄이 먼저 landslide를 시작한 후 알테아도 따라서 정면으로 landslide를 시작한다. 안전지대는 타이탄이 A의 좌면 좌측, A의 우면면 우측이 된다. 첫번째 랜드슬라이드는 보고 회피한 후, 2번째 보이지 않는 landslide는 항상 D정 위가 안전지대라고 생각해도 좋다.



- Tumult

Tip

- * 첫번째 방위를 표기해주는 landslide는 정 위를, 2번째 보이지 않는 landslide는 정과 정 사이를 향하므로
- 1. 가우드의 면대면이 되 정과 가까운 위치로 이동
- 2. 첫번째 랜드슬라이드의 표기된 방위를 회피
- 3. 1회 랜드슬라이드가 지나간 곳은 절대적으로 안전지대이므로 정 위로
- * crimson cyclone은 앞에서 적당히도 실드로 견딜 수 있으므로 확실한 처리가 불가능했다 생각되면 정 위(1회 랜드슬라이드가 지나간 자리)로 돌아가는 것이 좋다.
- * 단 알테아가 가까운 경우는 피해야한다. 알테아를 중심으로 타지는 경역은 정까지 영향을 미치므로 최소한 정보다 바깥쪽으로 위치해야한다.
- * 만약 1회째 이프리트의 돌진을 맞았다면 다음 자리로 이동하지 말고 그 자리에 그대로 있을 것

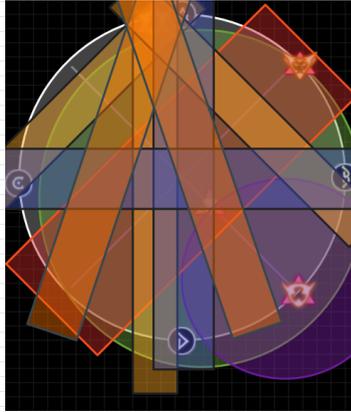


* 정 하나 더 정도만큼과 벽 외곽에 보이는 상지창 형태 사이에 >형태를 그리면 그 부분이 모든 기믹을 회피하는 안전지대가 된다.

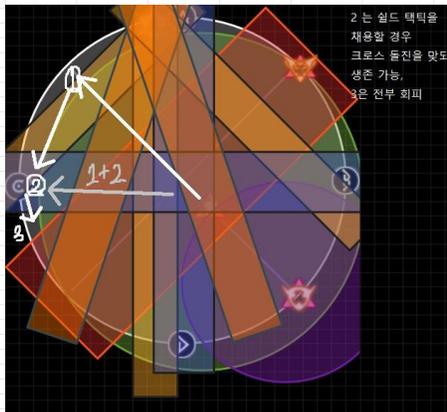
아래 그림과 같은

- A 좌측 타이탄 - A와 B 사이 이트
- D, B 사이 알테아 - 중앙에서 B, D 사이쪽으로 치우쳐진 가우드

의 상황에서



와 같이 위험지대가 발생하므로 위에 설명한 것만 같이 이동한다면 다음과 같다

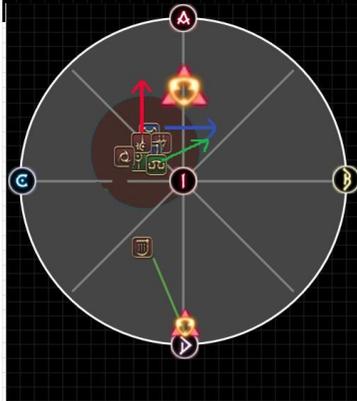
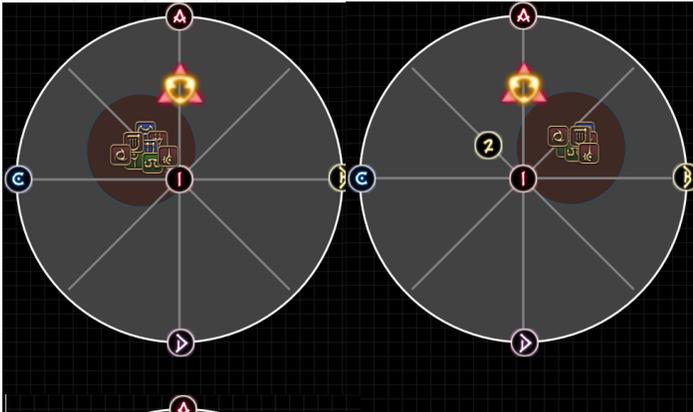


2는 실드 맥락을 채용할 경우 크로스 돌진을 맞되 생존 가능, 3은 전부 회피

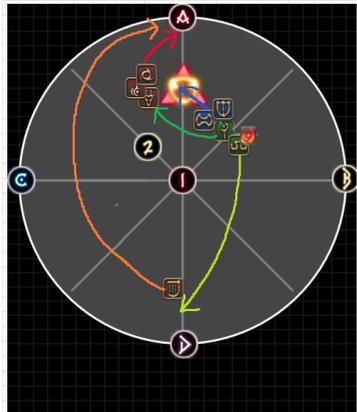
- Annihilation 캐스팅 직후 A 앞에서 알테아 등장

- 대지의 무게 x3 + fireball

: 좌 - 우 - 좌 로 같이 이동하며 3번째 weight가 끝날과 동시에 오는 fireball을 함께 처리
3번째 장란을 끝 때 6시에있는 가루다로부터 mesohigh 선이 등장하므로, 1스택을 가진 용유는 뒤로 뺀뒤에 선을 처리한다.
선이 사라지면 비명소리와 함께 즉시 본진으로 복귀한다.

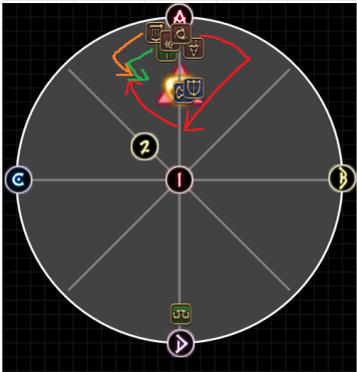


- 비명소리가 들리는 시기를 할러 현영에게 적멸이 걸린다. 이 할러는 본진이 아닌 6시 가루다 앞으로 이동한다.



- 이프 돌진 > landslide 1 > 폭풍의 눈 + 이프 교차 돌진 > landslide 2

: 외곽의 이프리드가 7 혹은 1 형태로 단일 돌진하며 직후 램드슬라이드 1번이 터지고 램 외곽에 보라색 폭풍의 눈지대가 생긴다. 교차돌진은 항상 십자형태이다.
이프리드의 단일 돌진이 보이면 즉시 좌 혹은 우로 이동하여 2회개의 교차돌진, 램드슬라이드 그리고 폭풍의 눈을 회피한다.



*작은 할러가 움직이는 방법
<https://clips.twitch.tv/BlazingGenerousSrinicheNinjaGrumpy>

- triple weight of the land > feather rain

<본진>

<용유 시점>

- ifrit single charge > double landslide + ifrit cross charge



<좌로 진행하는 경우>

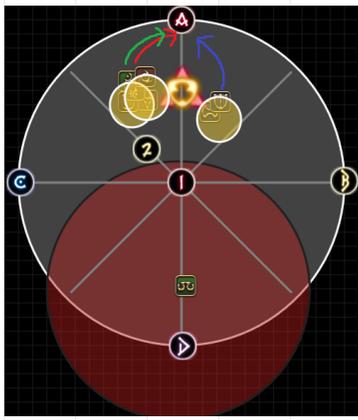


<우로 진행하는 경우>

- tank purge > feather rain

- Tank purge > feather rain

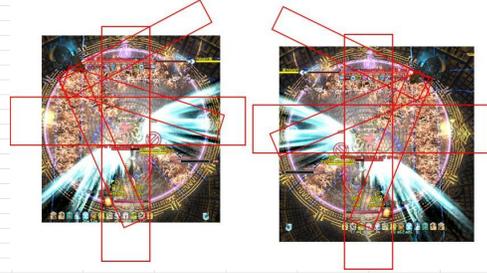
: 큰 데이지의 광역적인 탱크피지가 타진 직후 비형 소리와 함께 깃털이 시전된다. 측면에서 포지션을 잡고 비형 소리가 들리면 A로 이동한다. 또한 tank purge가 오기 전에 가루다로부터 초록색 선이 연결되므로, 이 선은 적멸에 걸린 물리가 끊어와 처리해야 한다.



* 알테마가 사라졌다 다시 나타난 후에 아직 적멸이 1막 남아있으므로, 적멸할러도 디버프가 완전히 사라지기 전까지는 이동하지 않으며 본진에 있는 인원들 또한 알테마의 측면 이상으로 D에 가까워지지 않아야 한다.

- eye of the storm
- homing laser
- radiant plume
- eye of the storm
- vulcan burst
- homing laser

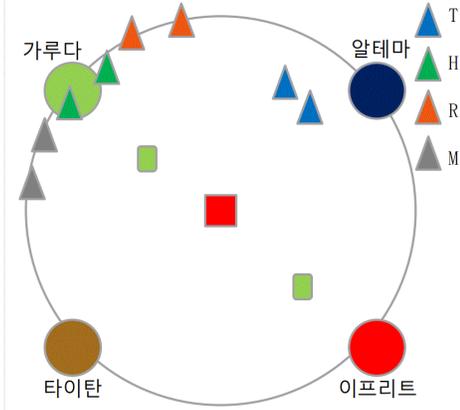
* 이 플이즈에서 나오는 구슬은 부딪히는 인원수가 suppression 이후 나오는 기믹에 연관이 되어있다.



위 그림은 이프리트 돌진 + 타이탄 더블 랜드슬러에서 안전지대를 표기한 것이다. 즉, 알테마의 위치로부터 좌, 우로 한칸 떨어진 상지향 모양은 항상 안전지대가 되는 것인데 경향상 좌측으로 진행할 경우 2번째 랜드슬러가 10시에서 앞을대 2회째가 알테마의 몸서리를 스킴으로 그에 걸리지 않기위해 조금 더 이동했다가 찍는 것이 편하다. 아래그림 참조



suppression 전체 개요 (gif)



ppt 참조: https://drive.google.com/open?id=1P6Z-NVfyOGm8t3zTyfwT_f62ywhbMUe



- Tank purge

: 탱크 LB3가 반드시 필요한 공격, lb3가 없을 경우 그대로 진행

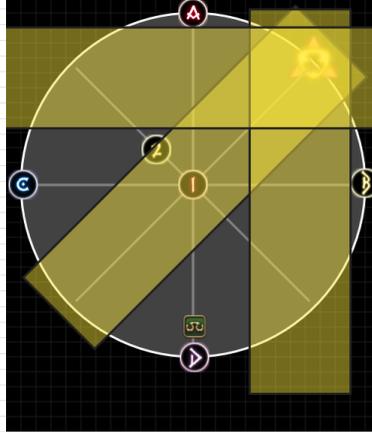
* 알테마, 가르다, 이프리트, 타이탄의 위치는 언제나 같음

* 사이클론은 1번만 터지고 사라짐

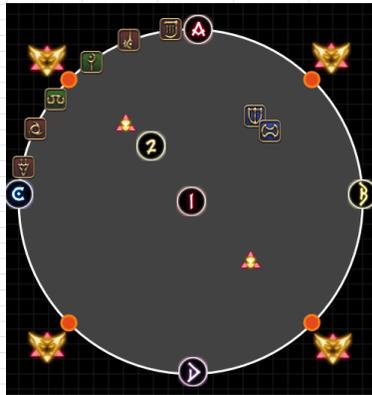
* 라이트폴리는 추적형 AOE로, 비영소리 후부터 따라오기 시작함
대상자는 eruption 장면과 가르다 초록 정이 걸리지 않음(= 아무 기믹도 오지 않음) 달리 혹은 흘러, 행커는 예초부터 대상 외

* gaol(강옥)은 다른 기믹과 중복으로 걸릴 수 있으며, gaol 대상자는 4번째 eruption 위에 서있어도 잘지않는다.

* 알테마가 레이저를 쏘는 방향은 언제나 동일하며 세 만선이 위치하는 곳으로 시전, 레이저의 위치는 중복이 가능하며 항상 랜덤 플레이어에게 유도되는 것은 아니며, 바닥 색 탓에 잘 안보일 수도 있으니 예초에 레이저 위험지대에 있지 않는것이 좋다.



* 마지막에 선을 처리하는 사람이 1스택을 가지지 못하여 공격 대미지를 터뜨리지 못할 경우 업 외곽의 feather lance를 처리하지 못하여 중앙으로 들어오게될 결국 전멸이므로 무조건 1스택을 가진 사람이 해야한다.



- Aetheric Boom

: 10시 / 1시 / 5시 / 7시에 선으로 연결된 한 쌍의 구슬을 생성, 서로 맞닿기 전에 플레이어가 부딪혀서 처리하지 않으면 전멸.

앞서 2운동회 페이지에 나온 구슬에 부딪힌 인원수만큼 구슬의 선이 10시부터 시계방향으로 영향을 미치는 것.

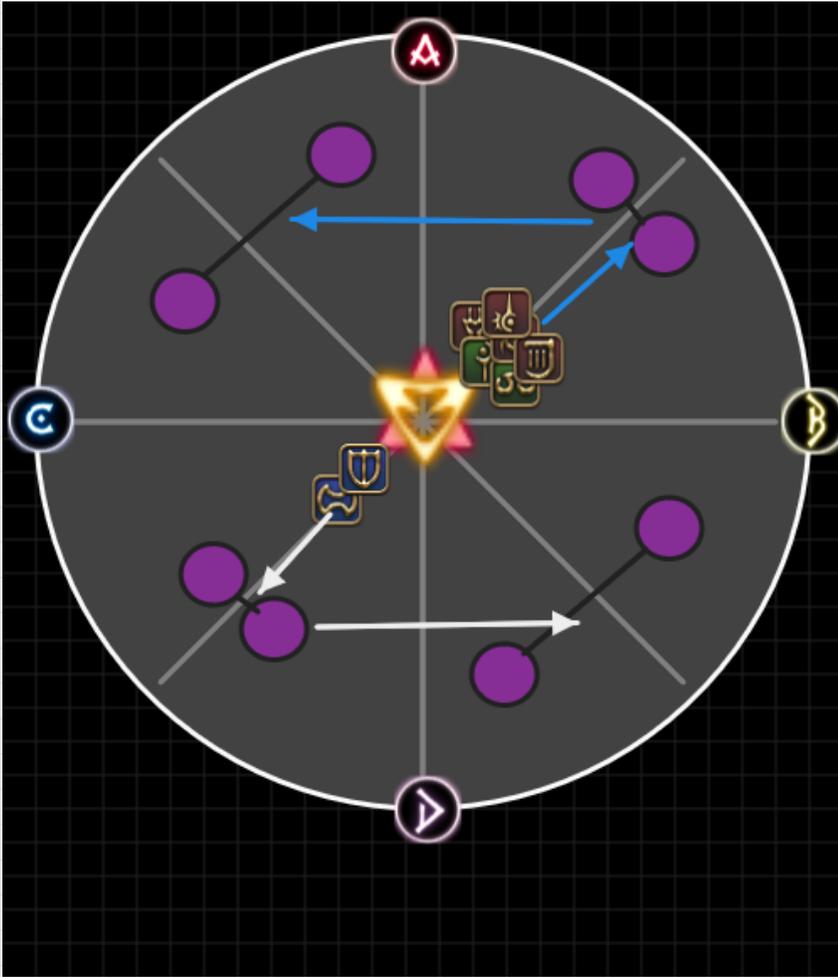
(1번구슬 10시방향 | 2번구슬 1시방향 | 3번구슬 5시방향 | 4번구슬 7시방향)

본 공대에서는 4 - 2 - 4 - 2를 취하므로

딜/힐 6인: 1시 -> 10시 방향으로. 1시 방향의 구슬은 밀림과 동시에 처리

탱 2인: 7시 -> 5시 방향으로 진행. 역시 7시 방향의 구슬은 밀림과 동시에 처리

의 순서로 진행한다.



A를 본진으로, 움직일 일이 있으면 2번 정으로 진행한다.

가루다는 예외

이프리트는 A에 eruption을 깔고 2번으로 이동해 크로스 차지를 회피 타이탄은 A-2번징 - A순으로 weight of the land에 이동

• 최후의 3만신 순서는 랜덤

• 웨어로 처리해야하는 레이저 디버프는 MT에게 걸릴 가능성도 존재하므로 주의

• 2번째 만신 이동기막을 피한 직후 LB를 사용하면 전열기 도중에 LB1 혹은 LB2 사용 가능

* 가루다

- 채리엇 > 다이나모

채리엇의 바로 앞에서 기다리다가 범위를 알려주는 표시가 사라지면 바로 들어가 다이나모를 회피한다.

채리엇 -> 다이나모로 넘어가는 타이밍에 디버프가 터지는데, 이 때 몇명만 많이 들어가거나 할 경우에 레이저 디버프가 제대로 웨어로 판정되지 않는 경우가 있으니 가루다 앞까지 이동하지는 말고 살짝만 들어가는 것으로 한다.



- 에어리얼 블래스트 > 깃털비

: 큰 데미지 광역, 시전 직후 비행소리와 함께 feather rain을 시전하므로 비행소리까지는 모두 움직이지 말고 풍차있다가 소리가 들리면 본진인 A로 복귀한다.



* 이프리트

- eruption > 심자 돌진

이 페이즈에서 시전되는 eruption은 광판이 약 한번 쯤된다. 본진인 A에 모여 광판이 생기는걸 보자마자 육성부리지 말고 2번으로 달려야한다. 직후에 오는 크로스 차지가 상당히 빠르므로, 잠시라도 머뭇했다간 그대로 죽는다.



- 헬 파이어

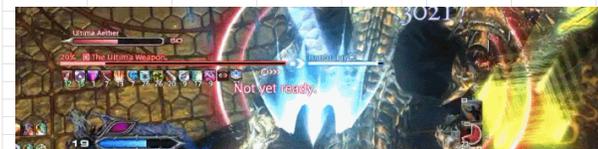
: 큰 데미지의 광역, 광역 데미지를 맞은 후 바로 본진으로 복귀한다.

* 타이탄

- weight of the land x3 > 대지의 분노

: 광판을 3회 시전 한 후 큰 데미지의 광역.

이 weight of the land가 오는게 굉장히 빠르므로, 다른 만신들의 기막을 처리한 직후 빠르게 정해진 위치로 복귀해야만 혼동을 피할 수 있다. 또한 wight of the land를 피하기 위해 움직이는 도중 레이저 디버프가 터진다. 광역을 맞은 이후에는 즉시 본진으로 모인다.



탱커					
징 탱커 = MT					
1. A 에서 대기, 원형 디버프 터트림					
2. D 로 내려와서 2번 쉐어 딜러와 같은자리에서 2회 교환					
1. stay at A mark till the circle debuff explosion					
2. move to right side of D mark, hit share with dps(twice)					
dna 탱커					
1. 보스에 붙어서 터지는 원형 한개를 맞아 버프 인계					
2. C 징에서 원형 디버프를 터트린 후 본진 합류					
1. stay under the boss, take circle debuff					
2. move to C mark , wait for circle debuff explosion. after the explosion, go to where MT is					
딜러					
dna 딜러					
1. 보스에 붙어서 터지는 원형 한개를 맞아 버프 인계					
2. B 로 이동해 원형 디버프를 터트린 후 본진 합류					
노버프 딜러					
1. 2번 징에서 대기					
2. 첫 폭발이 끝나면 B 로 이동해 2회째 폭발 징 인계					
3. 그 자리에서 3회째 폭발 후 본진 합류 * 타이밍이 아슬아슬하므로 개인힐 필요					
1번 쉐어 딜러					
1. 1번 징에서 노버프 힐러에게 버프 인계					
2. 그 자리 그대로 힐러와 버프 인계					
3. 크리티컬 에러 후 C 로 이동					
2번 쉐어 딜러					
1. 2번 징에서 대기, MT에게 쉐어 버프 인계					
2. 그 자리에서 그대로 MT와 버프 인계					
3. 크리티컬 에러 후 B 로 이동, 버프 폭발					