

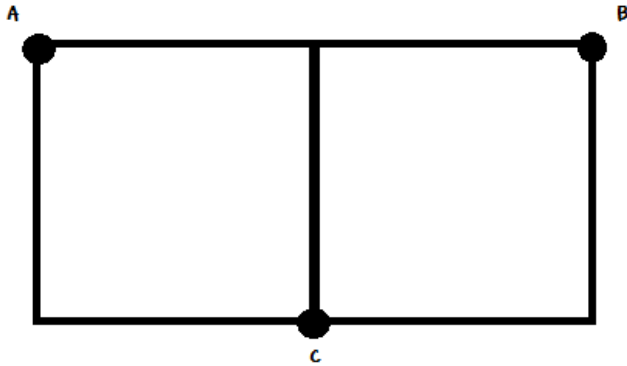
1. Map

아래 표시된 지역 및 장소 이름에 따라 설명을 진행합니다. 기본적으로 스피릿 세이버어 맵 구조는 좌우 대칭형이며, 이 글에서는 반시계방향 루트(section3 - section1 - section2)만 설명하겠습니다. 맵 구조 이해하고 넘어가세요.



2. Basic

- 1) 이 공략은 1판당 10000점을 기준으로 작성할 것이고, 더 높은 점수를 얻으려면 보다 복잡한 루트를 활용해야 합니다.
- 2) 시작지점은 맵의 노란지점, 빨간 동그라미와 함께 stone 이름이 붙은 곳이 돌의 정령이 생길 수 있는 지점, 흰색 화살표와 jump라는 이름이 붙은 곳이 점프대(방방이)가 있는 지점입니다. 돌의 정령은 맵 전체에서 나군데 생성되며, section1,3의 돌의 정령을 구할 경우 section2,4에 돌의 정령이 새로 생기게 됩니다.
- 3) 돌의 정령을 한 마리 구출하면, 맹독의 정령이 캐릭터 출발점에서 켜지고 따라옵니다. 5마리를 구출하면 완전체가 되었다면서 어마어마하게 큰 똥덩어리가 빠르게 움직입니다. 피격 시 상당량의 게이지를 잃고 구출한 정령들 다 사라집니다. 맹독의 정령과 부딪히지 않고 5마리를 구출해서 home에 데려오는 것이 기본 목표입니다.
- 4) ★★★맹독의 정령은 직선으로 움직이지 않습니다.



A 지점에서 B 지점으로 움직일 때, 맹독의 정령은 A-C-B 방향으로, 즉 대각선이동을 합니다. 따라서 맹독의 정령과 대각선 방향에 위치할 경우 따라잡이기 쉽고, 맹독의 정령과 직선방향을 유지하면 시간을 좀 더 벌 수 있습니다.

*A-B 거리는 2지만 맹독의 정령이 이동하려면 $2\sqrt{2}$, 약 2.8정도의 거리를 이동해야 함.

- 5) 아래 공략에서는 jump1-1, jump2-1, jump3-1, jump3-2, jump4-1, jump4-2만 사용합니다. portal과 다른 점프대는 사용하지 않아요.

3. jump&portal

세이비어에서 맹독의 정령을 도망가는 가장 쉽고 안전한 방법이라고도 할 수 있는 점프대. 그러나 각 점프대마다 이동 방향이 정해져 있기 때문에 자칫하면 원하지 않는 방향으로 날아갈 수도 있습니다. 점프 방향 및 속도에 따라 착지 지점이 약간씩 다를 수 있으며, 날아가는 도중 텔레, 플점 등의 캔슬로 이동이 끊길 수도 있습니다. 아래 그려놓은 방향은 발판 사용 후 아무런 동작을 하지 않았을 때의 착륙지점입니다. 앞서 얘기한 것처럼 세이비어 맵은 좌우 대칭형 이므로 한쪽 점프대의 방향만 그려놓았어요.



모든 점프대의 이동 방향입니다. 노란별이 위치한 점프대가 공략에서 사용할 점프대이며, 다른 점프대들은 고득점을 바라보실 때 응용하시면 됩니다. portal1,2은 점프대중 아무거나 랜덤한 곳으로 이동시킵니다. 맡그대로 랜덤이기 때문에 사용하지 않는 것이 좋습니다. 최악의 경우 회피용으로 사용하긴 하지만 손발력과 은발이 중요합니다.

4. Route (참고영상 : <https://youtu.be/hYeu-b6lF-8>)

드디어 본론입니다. 아직 제가 정의한 용어들이 와 닿지 않는 부분은 다시 외쪽을 보고 오세요. 설명 중 괄호에 적힌 시간은 참고영상 시간입니다.

가장 이상적인 켄 루트부터 시작해서 몇몇 예외상황까지 간단히 짚도록 하겠습니다. 초반에 말씀드린 것처럼 저는 한쪽방향만 설명합니다. 반대쪽도 정확히 뒤집어서 응용하시면 됩니다. 저는 section3에서 출발할 것이고, 경우에 따라 section4에서 출발해야 할 수도 있습니다. section4에서 출발할 경우에는 저의 설명과 반대방향으로 이동하시면 됩니다.(1:50)

section3 > section1 > section2 > Home (0:20 ~ 0:49)

가장 기본적인 루트입니다. section3에서 한 개 또는 두 개의 돌정령을 구출하고, section1에서 한 개 또는 두 개의 돌정령을 구출하고, section2에서 남은 개수의 돌정령을 구출하여 돌아오는 방식입니다.

stone3-1, stone3-2중 하나 이상이 켄 되었을 때 사용하는 루트이며, stone4-1, stone4-2가 켄 되었을 경우에는 반대로 이동하시면 됩니다.(section4>section2>section1>Home) 점프대 역시 대칭방향으로 움직이기 때문에 같은 번호의 점프대를 사용하시면 됩니다.

① section3 > section1 (0:20)

stone3-1만 켄 되어있을 경우에는 구출하고 jump3-1을 사용하여 stone 1-1위치로 이동하시면 됩니다.

stone3-2만 켄 되어있거나, 3-1,3-2 모두 켄 되어있다면 stone3-1을 우선 구출하시고 stone3-2를 구출한 후 stone1-1로 움직이시면 됩니다. 초반에는 맹독의 정령 움직임이 매우 느린 편이기 때문에, 루미나 에반처럼 오르막 등반이 매우 힘든 직업군을 제외하고는 stone3-2에서 stone1-1까지 맹독의 정령보다 빠르게 움직일 수 있습니다. 구출이 한 방에 가능하신 경우, stone3-2를 구출하고, (stone3-1을 구출 한 후) jump3-1을 사용하여 stone 1-1위치로 이동하셔도 됩니다.

② section1 > section2 (0:27)

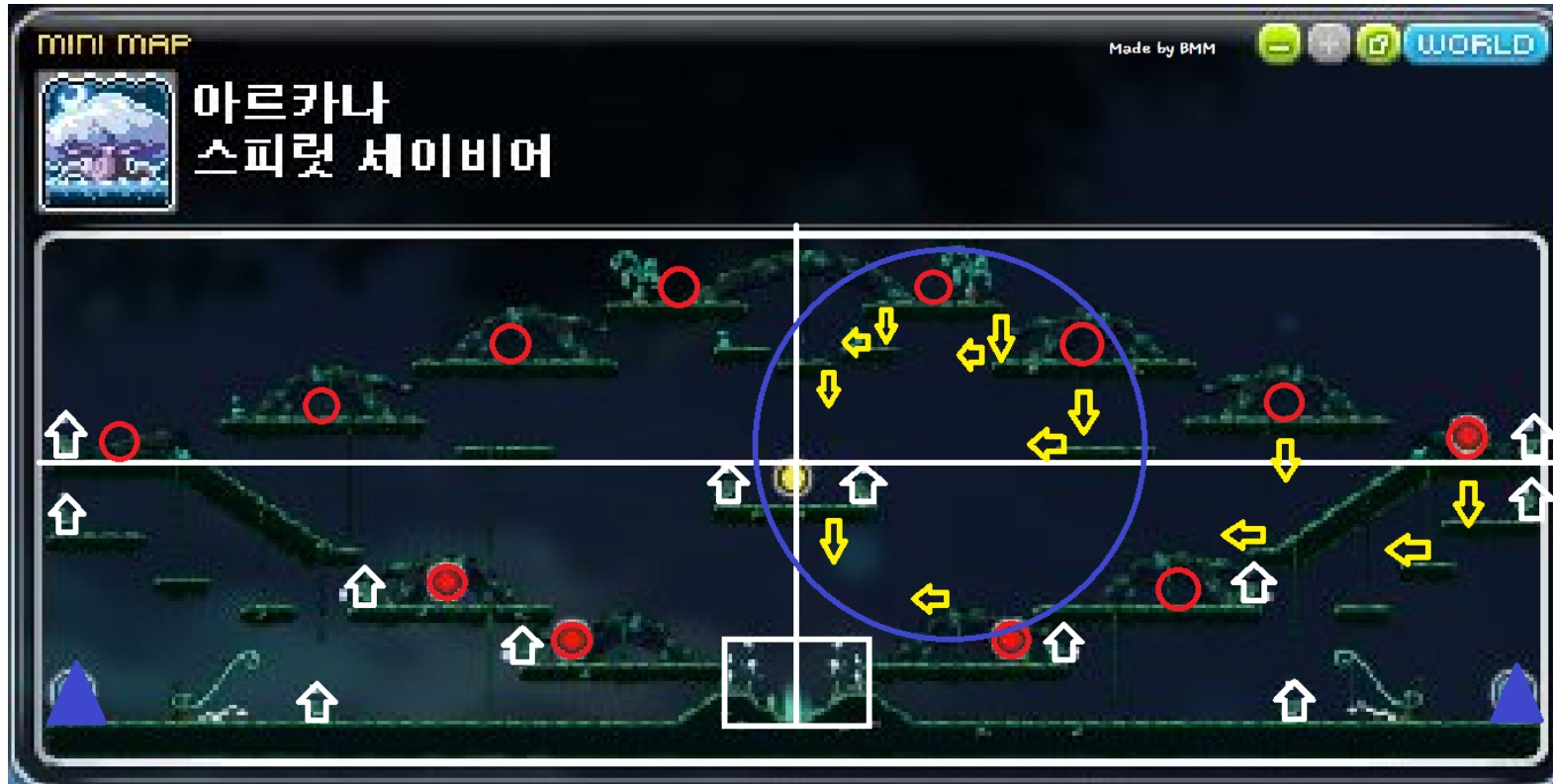
stone1-1이 켄 되어있다면 구출하고 jump1-1을 사용하여 stone1-4 위치로 이동하고, 1-4가 켄되어있다면 구출하고 안되어있다면 section2로 넘어가시면 됩니다. stone1-1이 없다면 그냥 jump1-1을 사용하여 위의 방법과 똑같이 이동하시면 됩니다. 여기서 주의하실 점은 맹독의 정령이 캐릭터의 위치와 멀리 있을 때 jump1-1을 사용하면 날아가는 도중에 부딪히거나 section2에서 맹독의 정령과 거리가 매우 가까울 수 있습니다. 점프대를 사용 할 경우 빠르게 이동이 가능하니 맹독의 정령이 stone1-2와 stone1-3사이 혹은 stone1-2근처에 있을 때 jump1-1을 사용하시는 게 section2에서 편합니다.(1:35)

①,② 과정에서 윤이 중요하다면 4마리, 아무리 윤이 없어도 두 마리 이상의 돌정령을 구출해야 합니다. 위 과정을 거쳤는데 구한 돌정령이 한 마리 뿐 이라면 출발지점을 잘못 지정하셨다고 생각해야 합니다. 출발지점을 잘 정하는 것이 가장 중요합니다.

③ section2 > Home (0:35)

가장 어려운 과정입니다. 일정 수 이상의 돌정령을 구출했다면 맹독의 정령이 빠르게 움직입니다. 때문에 안전하고 빠르게 Home에 돌아오는 것이 위 단계의 목표입니다.

①,② 과정에서 얼마나 많은 돌정령을 구출했느냐에 따라, section2에서 돌정령이 어디에 켜되어 있느냐에 따라 section2에서 home으로 출발하는 지점이 달라집니다.



노란색 화살표들이 Home으로 돌아오는 방향입니다. 아래방향은 아래점프, 왼쪽방향은 플점 또는 텔포 등의 이동기라고 생각하시면 됩니다. 그 중 파란색 원 속의 방향이 텔포, 플점 구분 없이 안전한 루트이며, 텔포직업군의 경우에는 stone2-2, stone2-1에서 출발하는 방향은 다소 위험할 수 있습니다. 돌아올 때 주의해야 할 점은 아래점을 하다가 jump4-5, 4-3등의 점프대를 밟지 않도록 조심해야 합니다.

만약 텔포직업군이 stone2-1이나 2-2에서 5마리로 마무리될 경우, jump2-1을 사용하여 section1로 이동한 뒤 stone1-4 또는 stone1-3에서 아래로 내려오시면 됩니다. section2에서 5마리가 다 안될 경우에도 jump2-1을 사용하여 section1로 이동하고 section2와 같은 방법으로 home에 오시면 됩니다.

*요약 - 아래층(section3,4)에서 위로 올라와서 section1,2의 돌정령을 안정적으로 구출하여 home으로 돌아오기. section1,2 이동은 각 구역의 jump사용.

5. 예외사항

처음 젠이 section3,4 통틀어 한 마리도 없거나 한 마리만 존재할 경우, 시작점을 section3,4로 잡는 것은 매우 불리합니다. 이 경우에는 젠이 몰려있는 section에서 출발하되, 맹독의 정령과 가까운 곳에서부터 구출해가는 것이 좋습니다. 만약 section1에 젠이 3마리 이상 있는데 stone1-1부터 구출을 시작하면 2,3,4로 갈수록 맹독의 정령과 가까워지는 방향이기에 위험합니다. 4-3-2-1방향으로 구출해 가는 것이 안전하고 점프대를 사용하기 쉽습니다. 이후에는 ②, ③번 과정 반복.

section1,2 구간을 이동하는 단계(②,③)에서 section3,4에 4마리가 모두 몰려있을 경우, stone3-1 또는 stone4-1을 구출하고 돌아오는 것이 가장 안전합니다. 4마리 이상 젠이 되지는 않기 때문에 section3,4에 4마리가 모두 젠 되어있다면 section1,2에는 정령이 생기지 않습니다. 따라서 불가피하게 아래쪽 정령을 구출해야 하는데, 이 단계에서 3마리 이하로 정령을 구출했다면 출발점을 잘못 잡은 것입니다. 최소 4마리의 정령이 구출되어 있다는 전제 하에서 ③의 루트 중 stone4-1이 있는 곳으로 내려오도록 하여 stone4-1을 구출하고 home으로 바로 가시면 됩니다.(2:4b)

6. Tip

입장하자마자 미니맵을 넓혀놓고 시작하면 돌정령과 맹독의 정령 위치 판별이 쉬워집니다.(0:18)

앞서 맹독의 정령이 직선운동이 아닌 대각선 이동을 한다고 설명했습니다. 이를 이용하면 맹독의 정령이 section1에 있을 때 플레이어가 section2에서 section4를 거쳐 home을 간다면 맹독의 정령은 section2를 거치지 않고 바로 section4로 오기 때문에 매우 빠르게 온다고 느껴집니다. 따라서 맹독의 정령이 최소한 section2 안에 들어온 후 아래점을 통해 section4 > Home으로 이동하는 것이 안전합니다.(0:40)

점프대를 이용하여 날아가다가 플점을 사용하면 더 멀리 날아가고, 텔레포트 혹은 기타 이동기를 사용하면 스킬판정 방향으로 이동하게 됩니다. 정확히는 점프대를 통해 날아가던 중 스킬을 사용하면 점프대 이동이 캔슬됩니다. 잘못된 발판을 사용했거나, 타이밍을 잘못 측정해 발판을 너무 빨리 타 부딪힐 위기거나 할 때 이동스킬을 사용하여 캔슬하면 위기를 벗어날 수 있습니다.(1:05)

안전체가 된 맹독의 정령(돌정령 5마리 구출시)과 몸박하면 게이지가 상당히 많이 줄어듭니다. 폴스택 2회 충돌 시 게이지소진으로 아웃당합니다. 가능하다면 4~5스택일때는 빠르게 보다는 안전하게 home에 들어오도록 하세요.

맹독의 정령은 그 어떤 공격에도 경직되지 않습니다. 자신이 아무리 써다 해도 맹독의 정령과 싸우지 마세요. 무조건 집니다.