











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

SABER

알테라

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

샤를마뉴

주인공

MASTER

자신은 별로 왕에 적합하지 않다고 다소 무뚝뚝하게 말하는 태평한 젊은이. '멋지다'든가 '촌스럽다'든가 하는 것이 행동과 미의 기준.

네로 클라우디우스

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

타마모노마에

SABER

CASTER

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





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.













▲ 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 방법에 대한 설명입니다. 배틀 액션 조작에 관한 내용은 배틀 액션(→P.14)부분에 자세히 설명되어 있습니다.



※ 상기 버튼 조작은 기본 설정입니다. 일부 조작은 옵션(→P.19)에서 변경할 수 있습니다.

방향키	항목 선택 / 코드 캐스트 사용
왼쪽 스틱	항목 선택 / 캐릭터 이동
오른쪽 스틱	시점 변경
◎ 버튼	항목 결정 / 대시 / 회피
⊗ 버튼	캔슬 / 점프
• 버튼	백 로그 확인 / 약공격
△ 버튼	강공격
버튼	가드
R 버튼	액티브 스킬(◎ ⊗ ■ △ 병용)
SELECT 버튼	영주 사용
START 버튼	스킵 / 일시 정지 메뉴
스크린(터치스크린)	문 드라이브 / 드라이브 스킬 / 카메라 타깃 고정
□ 버튼+⊗ 버튼	보구 진명해방





▶ 게임 시작 방법



타이틀 메뉴

게 임 을 시 작 하 면 타 이 틀 화 면 이 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.3)에 기재된 「전작 연동 특별 보상」을 획득할 수 있습니다.



◇ 동일한 본체일 경우 「전작 연동 특별 보상」 획득 방법

 전착 『Fate/EXTELLA』의 저장 데이터가 있는지 확인합니다.
 본각 『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.

▲ 메인 메뉴



메인 메뉴 종류

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



메인 스토리를 플레이합니다.



EXTRA BATTLE을 플레이합니다. 메인 스토리를 진행하면 EXTRA BATTLE이 개방됩니다.





GALLERY







서번트 갤러리

서번트의 정보, 음성, 뷰어를 열람합니다.



이벤트 갤러리

한 번 본 이벤트 신을 다시 열람합니다.

플레이어가 구축한 예장 목록을 확인합니다.

획득한 인스톨 스킬 목록을 확인합니다.





BGM갤러리 BGM을 재생합니다.

예장 목록







▲ 메인 메뉴

◎재생/정지 ⊗뒤로

개방률:100%

CO NPC 🗰 마술사(위저드) 00 마스터 🛄 서번트 띠 보구 띠 영주 🖽 예ন্থ 〇〇 베이스 캠프 🛄 천성동화(오라클) CD 카롤루스 대제의 보구

.0

00 기동성도 용어 사전을 열람합니다.

용어집

🔬 🔵 🚳

inqkş(영)

🥽 마력방출(빙)

마력저항(영)

마력저양(뇌)

마력저항(전체)

에 번, 석양을 맞이해도

🔵 무궁의 무련

🔵 타고난 육체

획득한 인스톨 스킬 목록을 확인합니다.

용어를 열람합니다.

인스톨 스킬 목록

연강

📻 마력방출(뇌)

마력방출(독)

🔵 마력저항(빙)

마력저항(독)

🔵 지고의 일격

🔵 마력회수

🔵 걸렉터

🔵 달의 수호자

>>> ENCYCLOPEDIA

용어 목록

SE.RA.PH 📫 문 셸 오토마톤 다 달의 성배전쟁

SE.RA.PH SERIAL PHANTASM의 약칭의자 통칭. 문 셀 내에 구축된 명자하구세계. 문제는 인간을 위한 것이 아니라 문 설몰 운영하기 위해 만들어져 '달을 한친시기는 도시행 역진, 이다. SERA PH는 문 셀 이주저옷에 존재하며 그중에는 오래되어 많은 특지 영역도 있다고 한다.

📻 ক্র্ম

이동 속도가 상승합니다.

개방률:100%

개방률:100%

(NSI 3

OPTIONS



80





마이룸 메뉴 종류

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



서번트와 대화합니다.

서번트 선택

서번트를 선택합니다.

서번트 커스터마이징

서번트 설정을 변경합니다.

액티브 스킬 액티브 스킬을 커스터마이징합니다.





액티브 스킬 목록 유사용사 - 돌린 0 CO eaue 유사용사 - 돌른 에르프시용 에르프시용 💮 유사용사 - 추종 💩 유사용사 - 원진 🚯 아스톨포의 창 위미에르 드 송례 유사용사 공격력 \$ 12.60 분류 [원거리 공격 스킬] 하늘에 소환한 「취경」이 잇달아 전방으로 쏟아진다 티브 스킬 확인 및 버튼 할당을 설정합니다 @해제 @결정 @ 확정 오뒤로

인스톨 스킬

코스튬

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

서번트의 코스튬을 변경할 수 있습니다.





소비하여 서번트 레벨을 올릴 수 있습니다. 레벨을 올리겠습니까? (中帝)(으)로 레벨 상승치 조절) 레벨: I → 3 필요한QP: 650 레벨 언 NAU AN ONN



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.

마이룸



예장 커스터마이징

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

> 아이템 공방

보유 QP로 아이템을 만들거나 아이템을 QP로 분해합니다.



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





FT MYSTIC COD	E	
예장 구축 레시피 목록	R	20815 av 👫 xa 👫 xa
자의 성유물	9000561	구축 레시피
사의 성유물	803000P	◇ 필묘 제료
자의 성유물	803000P	V 19200 OP 😽 : 20915
사의 성유물	192000P	🖌 💦 ×5 R84:0 谢 ×5 R84:0 🛁
의 성유물	803000P	
의 성유물	803000P	
의 성유물	803000P	◆ 예상
의 성유물	803000P	🖉 🕵 재정자의 성유물
없는 영웅의 김	181000P	· 코드 체스트 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
없는 영웅의 검	110000P	7/7 offence_speed_upites) 建塑体放水
갑옷	110000P	7// 조가// offence_up(64) 😡 지교의 일격 - 전
갑옷		💽 🔽
사의 로브		<u>- 7/7</u> heal(64) 🥋 단독행용 - 전
사의 로브	680000P	(11종 구승업 :
	the second second second	▲상세 ◎결정 ⑧뒤로

인스톨 스킬 합성

인스톨 스킬을 합성하면 새로운 스킬을 만들거나 강화할수 있습니다.

			.19
CRAFT	INSTALL SKILL		11
L 인스톨	스킬 합성 레시피 목록	2 10 15 OF	🔜 xa 🛛 🛼 xa 🔊 xa
• 💿 জন•	() 연강+	합성 레시피 수 필요 제료	
🔍 😡 마력방출(영))* 🚯 마력방출(뇌)*	AN	🔵 কন
	+ 🚯 마력방충(독)+	¥8°4:0 472	보유 수:0
💽 💽 দৰ্শপণ্ড(প্ৰ)+	1800 OP	17 : 20915
💽 💽 দৰ্শ্বমণ্ড(ঘ)+ 💽 마력저양(독)+		
💽 💽 দল্পমণ্ঠান্ত	제)+ 🚯 지고의 일격+	◆ 인스톨 스킬	Potent -
에 번, 석양 맞이해도+	을 🕠 마력회수+		
() 무궁의 무런	* 🚯 담의 수호자*	이용 속도가 상승합니다.	
💟 🚱 타고난 육체	+ 🚺 😳 검격터+		No 9491 :
인스톱 스킬을 합성합	<u>ч</u> .	allon -	◎결정 ⊗뒤로

아이템 분해

필요없는 예장이나 인스톨 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 L 버튼 + ※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.

▲ 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 섀도 서번트

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



▶ 배틀 시스템

미션

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



섹터 방어

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



13

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 ①, 마크로 표시된 아군 서번트나 방어 거점 섹터가 패주하거나 함락되면, 플레이어의 패배가 되므로 미니맵을 확인하면서 승리 조건을 충족할 수 있도록 전투를 진행해야 합니다.





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



> 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

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

서 번 트 에 따라 콤보 발생 커맨드가 다릅니다. 각 캐릭터의 콤보 공격은 일시 정지 메뉴 〉 튜토리얼 〉 커맨드 리스트에서 확인할 수 있습니다.



이동 왼쪽 스틱

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



🔊 배틀 액션

→ 대시 ◎ 버튼

○ 버튼을 누르면 향하고 있는 방향으로
 일정 시간 직진 고속 이동을 할 수 있습니다.
 대시는 점프 중에도 실행할 수 있습니다.
 대시 대시 중에 □ 버튼을 누르면 약공격을
 실행합니다.



가드 💶 버튼

L 버튼을 누르면 가드 상태가 되어 적의 공격대미지를 막습니다.



15

점프 ⊗ 버튼

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



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.





배틀 중에 SELECT 버튼을 누르면 영주 메뉴가 열립니다.「마력개방」, 「공간전이」의 두 가지 명령을 선택할 수 있으며 명령 내용에 따라 획수를 소비합니다.

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.







16

■ 버튼으로 액티브 스킬 메뉴를 열고△⊗○□를 누르면 액티브 스킬을 사용할 수 있습니다.

17

> 문 드라이브 / 드라이브 스킬 / 카메라 타깃 고정 터치 스크린

액티브 스킬이나 일반 공격으로 적을 쓰러뜨리면 드라이브 게이지가 상승합니다. 드라이브 게이지가 최대치가 된 상태에서 터치 스크린을 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 드라이브 동안 드라이브 게이지는 서서히 감소하며, 게이지가 없어지면 문 드라이브 상태가 해제됩니다.

또한, 문 드라이브 동안에 다시 한번 터치 스크린을 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 🔃 버튼+ ⊗ 버튼

문 드라이브 중에 적을 격파하면 황금의 마력구를 회수할 수 있습니다. 황금의 마력구는 보구 게이지에 쌓여 보구 게이지가 MAX가 되면 └ 버튼+※ 버튼으로 보구의 진명을 해방할 수 있습니다.



▼ 배틀 액션

18

일시 정지 메뉴 START

배틀 중에 START를 누르면 일시 정지 메뉴가 나타납니다.

상세 전황

각 섹터의 전황을 확인합니다.

플레이어 정보

장착 중인 인스톨 스킬과 예장을 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.



배틀을 포기하고 베이스 캠프로 돌아갑니다

◎색터 랭크 △아이콘 설명 ◎결정 ⊗뒤로

각 섹터의 전황을 확인합니다.

The second

◎결정 ⊗뒤로



옵션

각종 설정 항목을 확인/변경합니다.

>>> OPTIONS	Stand to We she t			>>> CONTROL	
🔨 🐼 게임 설정	✔ 게임 설정	⑦ 게임 설정	카메라 설정	◇ 버튼 & 스틱 설정	
🐼 카메라 설정	◇ 난이도 : NORMAL	🚺 🗐 🔨 🐼 카메라 설정	◆ 카메라 조작(좌우) : 기본 실정	ⓒ + ⊗ 보구 진명해방	◎ 액티브 스킬 메뉴
🐼 조작 설정	◇ 적 HP 게이지 : 중요한 적만 ON ◇ 적 방향 표시 : ON	🐼 조작 설정	 ◇ 카메라 조작(상하) : 기본 설정 ◇ 카메라 조작 속도(좌우) : 5 		[© 284 [© 984
🐼 오디오 설정	◇ 타깃 고정 시의 공격 방향 보정 : ON	💊 오디오 설정	◇ 카메라 조작 속도(상하) : 5		
🐼 비주열 설정	◇ 메시지 속도 : 보통 ◇ 클리어 후 저장 확인 : ON	◈ 비주열 설정	◇ 카메라 조작(감도) · 5 ◇ 카메라 거리 · 7		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
🐼 유저 프로필	 ◇ 시퀀스 스킵 기능 : ON ◇ 메시지 자동 재생 : OFF 	🐼 유저 프로필			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
🐼 라이센스	◇ 프리 셀렉트 : ON	🐼 라이센스			@ 97
🐼 সন্ধ	<u>◇ 자막 : ON</u>	<u>ি</u> শস্ত		문 드라이브/드라이브 스킬	카메라 타깃 고정
😵 불리오기		불러오기			The second second
난이도 및 각종 표시 설정을 변경합니다.	ত প্রস্ত 🖉	이뒤로 카메라 조작을 변경합니다.	⊙결정 ⊗뒤로	일부 버튼 설정을 변경합니다.	· · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

게임 설정

난이도 및 각종 표시 설정을 변경합니다.

카메라 설정

카메라 조작을 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.