



# Splatoon 2

**PLAY  
GUIDE**



EMEA TPJ

MRZ 9-45H

WORLD

K

Nintendo

# Splatoon 2

## PLAY GUIDE





**잉클링**

**기본 조작 방법**

**THE SQUARE**

**멀티 플레이어 시작**

**멀티 플레이어 모드**

**실력을 키우는 방법**

4

6

10

14

16

26

**주 무기**

**보조 무기**

**특수 무기**

**장비 능력**

**오징어 캐시 사용**

32

48

53

58

62

**멀티 플레이어 스테이지**

64

**SALMON RUN**

96

**amiibo™**

99

**SPLATFEST**

100

# SPLATOON 2의 세계에 오신 것을 환영합니다!

본 가이드 북은 Splatoon 시리즈를 처음 접하시는 분에게  
전장에서 가장 소중한 오징어가 되는 데 필요한 지식을 제공합니다.

Splatoon 2에서는 버튼을 누르면 인간에서 오징어로 변신하고 버튼에서 손을 떼면 다시  
인간으로 돌아오는 휴머노이드인 잉클링이 됩니다! Splatoon 2의 핵심적인 게임 플레이는  
네 명의 잉클링으로 이루어진 팀이 다양한 무기로 형형색색의 잉크를 쓰고 뿌리고 던지는  
“잉크 배틀” 스포츠를 중심으로 진행됩니다.

Splatoon 2에는 다양한 게임 모드가 있습니다.

- 싱글 플레이어 어드벤처, Octo Canyon
- 협력을 통한 서바이벌 모드, Salmon Run
- 다양한 협력 잉크 배틀 모드 : Turf War, Splat Zone, Tower Control,  
Rainmaker, Clam Blitz

본 가이드는 주로 협력 잉크 배틀 모드에 초점을 맞추었지만, 여기에서 배우는 정보는 다른  
모든 게임 모드에도 적용됩니다. 따라서 착수에 계속 집중하세요. Splatoon 2 타임입니다!



# 잉클링

여러분은 잉클링입니다.  
반은 아이, 반은 오징어입니다.



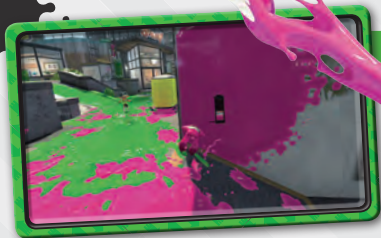
## 아이일 때

뛰어다니며 바닥과 벽에 잉크를  
뿌릴 수 있습니다.



## 오징어일 때

아이일 때 뛰는 것보다 빨리 잉크 속에서  
헤엄칠 수 있습니다. 잉크가 칠해진 벽을 타고  
오를 수 있어 다른 방법으로는 도달할 수 없는  
곳에 갈 수 있습니다.





## 기본 형태는 말 그대로 “아이”인 후머노이드입니다.

컨트롤러의 **ZL** 버튼을 누르는 동안에는 오징어로 변신합니다.

**ZL** 버튼에서 손을 떼면 아이 형태로 돌아옵니다.

## 잉크 탱크

등에 멘 탱크에 든 잉크는 무기를 발사하거나 폭탄을 던지면 양이 줄어듭니다.



## 헤엄치는 동안

이동 속도에 따라 잔물결과 물보라가 잉크 속에 다르게 나타납니다. 위치를 숨기려면 잉크 속에서 조용히 계십시오. 매복하기 위한 좋은 방법입니다.



## 신선한 모습으로 보이기

인클링에게 잉크 배틀보다 중요한 유일한 것은 신선하게 보이는 것입니다. 게임을 처음 시작할 때 인클링의 외관을 커스터마이징하며, 플레이하면서 계속 새 장비로 인클링을 꾸밀 수 있습니다.



# 기본 조작 방법

## 조작 스타일 선택

Splatoon 2를 두 가지 이상의 조작 스타일로 플레이할 수 있습니다.

대부분의 플레이어는 Nintendo Switch™ Pro 컨트롤러(발매)가 플레이하기에 가장 효과적이고 편안한 방법이라고 생각하지만, 다른 조작 스타일로도 환상적인 결과를 얻을 수 있습니다.



Pro  
컨트롤러

Pro 컨트롤러 외에도 Joy-Con™을 양손으로 잡고 휴대 모드로 플레이할 수도 있습니다.



휴대  
모드

Joy-Con 컨트롤러를 Nintendo Switch에 장착하여 Joy-Con 그림으로 플레이할 수도 있습니다.



Joy-Con  
그림



## 모션 컨트롤을 사용할 것인가 사용하지 않을 것인가

그것이 문제입니다. 대부분의 플레이어는 한 번 익숙해지면 모션 컨트롤 없이 살 수 없습니다. 요령은 큰 동작에 컨트롤 스틱을 사용하고 정밀 조준할 때에는 컨트롤러를 기울이는 것입니다. 10번 정도 게임을 즐겼지만, 여전히 모션 컨트롤이 마음에 들지 않는다면 옵션에서 끄셔도 상관없습니다.



## 조작 감도

대부분의 플레이어에게는 기본 감도가 가장 좋습니다. 수준이 높거나 콘솔 슈팅 게임을 많이 경험한 플레이어는 감도를 높이기를 원할 수 있습니다. 감도가 높다는 것은 빠르게 회전하여 목표물을 포착할 수 있다는 것을 의미하지만, 너무 많이 회전해서 조준점이 목표물을 지나칠 수 있다는 것도 의미합니다. 겁내지 말고 최적의 설정을 발견할 때까지 계속해서 감도를 실험하십시오.



# 기본 조작 방법

헤엄치기

ZL

이동

L

기울여서 조준





**ZR** 잉크 발사



**R** 보조 무기

**X** 맵 열기/닫기

**B** 점프

**Y** 카메라 초기화

**R** 좌측/우측 보기



# THE SQUARE

## INKOPOLIS SQUARE

INKOPOLIS SQUARE는 Splatoon 2에서 활동의 중심지입니다. 게임의 다양한 모드와 기능에 접근하기 위한 관문입니다. 튜토리얼을 완료하면 게임을 켤 때마다 이 광장에서 시작하게 됩니다. 광장을 돌아다니며 다른 잉클링의 그림과 장비를 보거나, 아케이드 게임을 플레이하거나, 장비 및 음식 상인과 대화를 하는 등의 행동을 할 수 있습니다. 광장에서는 몇 가지 명소를 발견할 수 있습니다.



## DECA TOWER

이 타워에서 경쟁을 위한 온라인 플레이를 시작할 수 있습니다. Turf War, Splat Zone, Tower Control, Rainmaker, Clam Blitz 모드를 여기에서 플레이할 수 있습니다.



## THE SQUARE



THE SQUARE

## OCTO CANYON

Splatoon 2의 싱글 플레이어 어드벤처를 플레이할 수 있는 장소입니다.

Octo Canyon에 가려면 오징어 형태로 변신하고 모퉁이의 하수도 철망을 미끄러져 통과하십시오. 우산을 들고 있는 수상쩍은 잉클링이 서 있는 곳입니다.



## GALLERIA



잉클링에게 옷을 입힐 수 있는 장소입니다. 온라인\* 멀티 플레이어 모드 플레이에서 획득한 동전으로 새 무기와 장비를 구입할 수 있습니다. 게임을 진행하면서 멀티 플레이어 레벨이 높아질수록 새로운 장비와 무기가 상점에 등장합니다.

\*온라인 플레이를 이용하려면 'Nintendo Switch Online' 가입이 필요합니다.  
※본 소프트웨어는 '저장 데이터 말기'에 대응하지 않습니다.



Grizzco Industries 가게 앞에서는 최대 4명의 플레이어가 참여할 수 있는 협력적인 온라인 생존 게임 모드인 Salmon Run을 플레이할 수 있습니다. 온라인 Salmon Run은 Salmonid가 잉클링 영토를 침략하려고 하는 특정 날짜의 특정 시간에만 플레이할 수 있습니다. Salmon Run 모드 게임 플레이에 대한 자세한 내용은 본 책자의 Salmon Run 부분을 참고하십시오.

## GRIZZCO



## THE SHOAL



The Shoal은 Splatoon 2와 Nintendo Switch를 구매한 다른 사용자와 로컬 멀티 플레이어 모드를 즐길 수 있는 장소입니다. 최대 8명이 게임의 모든 경쟁 모드를 플레이하고, 최대 4명이 Salmon Run을 플레이할 수 있습니다.



## amiibo 패키지



로비에 있는 실물 크기의 amiibo 패키지에서 Splatoon 2 amiibo 캐릭터에게 생명을 불어넣을 수 있습니다. amiibo 기능에 대한 자세한 내용은 본 책자의 amiibo 부분을 참고하십시오.



## JUDD와 니' L JUDD



Deca Tower 입구 좌측에서 Judd와 니' l Judd를 발견할 수 있습니다. 이들은 잉크 배틀의 심판 역할을 하며 쉬는 시간에는 잉클링에게 영감을 주는 팁과 요령을 알려주는 것을 즐깁니다. 여기에 들러 유용한 정보를 배워가십시오!

# 멀티 플레이어 시작

## 처음 멀티 플레이어 모드를 플레이하기 위한 가이드

인터넷에 접속하고 Splatoon 2를 처음 시작하면, 게임 소프트웨어에 대한 업데이트 메시지가 표시됩니다. 이것은 Splatoon 2가 항상 바뀌고 있기 때문입니다. 게임 플레이를 신선하게 유지하기 위해 신규 무기, 스테이지, 밸런스 변경이 계속 추가되고 있습니다.

소프트웨어가 업데이트되면 Pearl과 Marina가 현재 어떤 스테이지와 모드를 사용할 수 있는지 알려줍니다. **Splatoon 2에서는 제공되는 스테이지 및 게임 모드 변경 사항을 2시간마다 확인할 수 있습니다.** 각 2시간의 시간 동안 두 개의 스테이지에서 Turf War를 플레이하고 두 개의 다른 스테이지에서 4개의 Ranked Battle 중 하나를 플레이할 수 있습니다. League Battle도 있지만 당장 걱정할 필요는 없습니다. 멀티 플레이어 모드 부분의 마지막에서 League Battle에 대해 더 깊이 알아볼 것입니다.

Splatoon 2를 처음 플레이할 때에는 **Turf War** 모드만 플레이할 수 있습니다. 목표는 **3분 안에 자기 팀의 잉크로 스테이지를 최대한 많이 칠하는 것입니다.**

Turf War는 주 목표가 단순히 바닥에 잉크를 칠하는 것이므로 멀티플레이어 경쟁에 처음 발을 들이기 위한 좋은 방법입니다(하하!). 상대편을 터트리는 것(터질 때까지 잉크로 직접 맞추는 것)은 잉클링 Turf War에서는 부수적인 것입니다. 즉, 팀에 도움이 되기 위해서 반드시 정확히 조준할 필요가 없습니다.

바닥에 잉크를 뿌리는 것이 도움을 주는 것입니다.

멀티 플레이어 모드를 플레이하기 위해서는 인원수만큼의 Nintendo Switch와 게임 소프트웨어가 필요합니다.



## TURF WAR 매치를 시작하려면 DECA TOWER에 들어가기만 하면 됩니다.

대화 상자 두 개를 완료하면 메뉴 옆에 자신의 잉클링이 서 있는 모습을 볼 수 있습니다.

**Regular Battle**을 선택하여 Turf War 로비에 들어갑니다. 로비에 8명의 플레이어가 모두 들어오면 매치가 시작됩니다.



기본적인 게임 메커니즘을 이해할 수 있도록 멀티 플레이어로 넘어가기 전에 **싱글 플레이어 어드벤처**를 플레이할 것을 권장합니다. Splatoon 2 플레이를 배우기 위해 권장되는 방법에 대한 자세한 내용은 실력을 키우는 방법 부분을 참고하십시오.

Turf War 매치가 끝나면 잉크를 칠한 바닥 넓이에 따라 포인트와 코인을 받습니다. 포인트를 획득하여 레벨을 올릴 수 있습니다.

**레벨이 상승하면** Ranked Battle이나 Salmon Run과 같은 **새로운 게임 모드의 잠금이 해제**되며, 광장의 상인에게서 **새로운 무기와 장비**를 구입할 수 있습니다.

# 멀티 플레이어 모드

## TURF WAR



Turf War는 Splatoon 2의 기본 게임 모드입니다. 목표는 3분 안에 자기 팀의 잉크로 스테이지를 최대한 많이 칠하는 것입니다. 매치가 끝났을 때 잉크로 바닥을 더 많이 덮은 팀이 승리합니다.

### 핵심 전략

#### 아군의 시작 지점을 잉크로 칠하세요

아군의 시작 지점 주변을 잉크로 칠하는 것이 중요한데 그 이유는 대부분의 경우 적군이 갈 수 없는 맵의 유일한 부분이기

때문입니다. 아군의 시작 지점 주변의 잉크는 빼앗길 걱정이 없다는 것을 의미합니다. 매치를 시작할 때부터 시작 지점에 잉크를 칠할 필요는 없지만, 그렇다고 끝날 때까지 기다리지도 마십시오. 마지막 60초는 적군의 잉크를 지우는 데만 집중할 수 있도록 그 전에 시작 지점을 잉크로 칠해야 합니다. 매치 중반 이후에 다시 시작 위치로 돌아오게 되었을 때 시작 지점에 잉크를 칠하는 것이 가장 좋습니다.



#### 적군의 잉크를 덮으세요

빈 땅에 잉크를 칠하는 것도 좋지만, 적군의 잉크 위를 아군의 잉크로 덮는 것이 가장 좋습니다. 적군 잉크 위에 칠하면 상대방의 공격 경로를 차단할 뿐만 아니라, 적군이 점령한 면적은 줄이고 아군이 점령한 면적은 넓힐 수 있습니다. 이렇게 생각하면 쉽습니다. 맵의 빈 땅에 5%에 잉크를 칠하면 아군이 5%를 앞서게 됩니다.

그러나 아군이 뿌린 잉크 5%가 적군의 잉크 5%를 덮었다면, 아군은 5%를 얻고 적군은 5%를 잃어 아군이 총 10%를 앞서게 됩니다. 매치가 끝나면 거의 모든 맵이 잉크로 덮이므로 특히 매치 후반에는 비어 있는 땅 대신 적군의 잉크를 덮는 것에 집중하십시오.



## 마지막 30초

마지막 30초가 Turf War 매치에서 가장 중요합니다. 처음 2분 30초는 서로 싸서 터트리고 상대의 땅 위에 잉크를 뿌리지만, 아직 양팀에게는 역전의 기회가 남아 있습니다.

**그러나 여러분이나 아군이 마지막 30초 동안 터지면 적군은 부활을 기다리는 동안 전진하여 많은 땅을 차지할 수 있게 됩니다.** 부활에는 약 8.5초가 소요됩니다.

이 때 동료에게 Super Jump를 할 수 있지만, Super Jump는 4초가 소요되며 동료가 전투 중이라면 착륙하는 동시에 터질 가능성이 높습니다.



최전방으로 최대한 빨리 헤엄쳐가 땅을 좀 더 차지할 수도 있지만, 헤엄쳐 가는 동안 아군은 수적인 열세에 놓이며 적군이 전진했을 가능성이 높습니다. 이것이 Turf War 게임이 대부분 마지막 30초 안에 승패가 결정되는 이유입니다. 적군을 터트리는 능력에 자신이 있다면 이 시간 동안 공격적으로 플레이해도 괜찮지만, 그렇지 않다면 안전하게 플레이하며 죽지 말고 땅에 잉크를 칠하십시오.

## SPLAT ZONE

Splat Zone은 두 팀이 맵 중앙에 위치한 Splat Zone이라고 불리는 **하나 또는 두 개의 지역을 차지하기 위해 싸우는** 랭킹 게임 모드입니다. 양 팀에게는 100부터 시작하는 타이머가 있습니다. **아군이** **인크로 Splat Zone을 완전히 덮으면 아군 타이머의 시간이 줄어들기 시작합니다.**

**매치가 끝났을 때 타이머의 시간이 적게 남은 팀이 승리합니다.** 매치의 제한 시간은 5분이지만, 그 전에 타이머가 0이 되도록 만들면 K0 승을 거두며 보너스 포인트를 받습니다. 적군이 차지한 Splat Zone을 되찾으면 적군의 타이머에는 페널티 시간이 추가됩니다. 타이머의 시간이 0에 가까울수록 더 많은 페널티 시간이 추가됩니다.

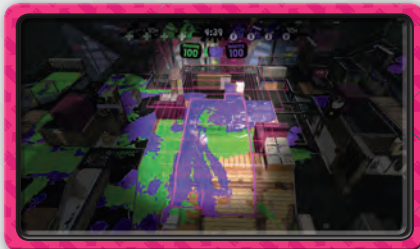
### 핵심 전략

#### 협력하여 공격하세요

Splat Zone에 가장 먼저 도착했다고 해서 적군을 향해 혼자 뛰어들어 싸워야 하는 것은 아닙니다. 적군이 Splat Zone을 점령하기 위해 급히 움직이고 있다면 물러나 **도와줄 동료를 기다리는 것이 좋습니다.**

항상 맵에 주의를 기울이고 함께 공격할 아군 오징어가 한 마리라도 도착할 때까지 기다리십시오. 수적 열세에서 싸우는 것은 절대 바람직한 일이 아닙니다.





## SPLAT ZONE 방어

아군이 Splat Zone을 점령한 후에는 계속 그곳에 머물 필요가 없습니다. 대신 적군의 시작 지점과 Splat Zone 사이의 지점으로 가서 Splat Zone을 되찾으려고 하는 적군을 막아야 합니다.

**적군이 Splat Zone으로 가는 경로를 잉크로 덮어 차단하고, 보조 무기와 특수 무기로 폭격하여 시작 지점까지 후퇴시키십시오.**

## SPLAT ZONE으로 돌진하세요

Splat Zone은 기세의 싸움입니다. 아군이 Splat Zone을 점령한 후에는 방어만 잘하면 적군이 다시 빼앗기 어렵습니다.

따라서 **매치가 시작되는 즉시 Splat Zone을 향해 돌진하여 점령하십시오.**

신속하게 Splat Zone을 점령하고 적군을 처치할 수 있다면, 아군의 기세가 강해집니다.



## 적을 기습하세요

적군이 Splat Zone을 점령하면 놈들은 아군의 시작 지점 쪽을 경계하며 그 주변을 맴돌 것입니다. 옆길을 이용해 숨어서 놈들의 뒤로 접근할 수 있다면 적어도 적군 하나는 처치할 수 있을 것입니다. 이 전략은 자살 공격이나 다름없지만, Splat Zone을 방어하는 적군의 주의를 분산시켜 나머지 팀원이 매치의 승기를 되찾기에 충분한 빈틈을 만들 수도 있습니다.



# TOWER CONTROL



Tower Control에서 여러분의 목표는 적군 기지를 향해 움직이는 타워에 오르는 것입니다. 타워는 스테이지의 중앙에서 움직이기 시작하며 한 명 이상의 플레이어가 타워에 올라야 움직입니다. 타워에 올라 적군 기지로 가다가 체크포인트에 다다르면 타워를 멈춰야 합니다. 체크포인트에서 체크포인트 타이머가 다 될 때까지 타워에 머물렀다면 목적지를 향해 다시 이동하기 시작합니다. 한 번 클리어한 체크포인트는 타워 전진 거리가 초기화된 경우에도 다시 클리어할 필요가 없습니다. 제한시간 5분 동안 타워를 목적지에 더 가까이 이동시킨 팀이 매치에서 승리합니다. 한 팀이 목적지에 도달할 때까지 계속 타워 위에 있었다면 이 팀은 KO승을 거두며 보너스 포인트를 받습니다.

## 핵심 전략

### 타워에 올라가세요!

적을 터트리는 것도 중요하지만 타워 위에 머물며 목적지를 향해 전진하는 것이 가장 중요합니다. 전진시키려면 항상 **한 명 이상의 동료**가 타워 위에 있어야 합니다.



### 타워에서 내려오세요!

타워 위에 혼자 있는데 갑자기 네 명의 적 잉클링이 나타나 앞길에 다량의 Suction Bomb을 던진다고 가정합니다.

타워에 머물며 즉시 터져서 죽을 수도 있으며, 타워에서 뛰어내려서 생명을 연장할 수도 있습니다. 이런 경우에는 뛰어내리는 것을 권장합니다. 살아 있으면(또는 가능한 경우 숨으면) 동료가 와서 전진한 거리를 크게 손해보지 않고 타워를 되찾도록 도울 시간을 벌 수 있습니다.



## 자신의 역할을 찾으세요

보통 Tower Control 매치에서 매치 초반에 각 플레이어에게 역할이 주어지며 매치가 끝날 때까지 그 역할을 수행합니다. 일부 플레이어는 타워 위에 머무는 것을 선호하고, 다른 플레이어는 타워에 오르려는 동료에게 길을 터주기

위해 앞에서 싸우는 것을 좋아합니다. **Charger와 같은 장거리 무기에 능숙한 플레이어는 적을 사냥하기에 적합한 높은 장소를 찾으려 할 수 있습니다. 빠르고 은신에 능한 플레이어는 적을 기습하여 이동 경로를 차단하려고 할지도 모릅니다.** 각각의 역할은 그 특성상 보통 매치 초반에 결정되지만, 팀에 필요한 상황에 따라 유연성을 가지고 어떤 역할이든 플레이할 수 있습니다.



## 올바른 무기를 사용하세요

Tower Control에서 사용하는 무기는 선호하는 플레이 역할에 따라 다릅니다. 타워를 전진시키는 것을 좋아하는 플레이어는 Shooter나 Dualies를 선호할 것입니다. Blaster는 타워 위의

전체 영역에 피해를 줄 수 있어 매우 효과적일 수 있습니다. 타워 위의 적군은 매우 쉬운 목표물이므로 **Sting Ray 특수 무기가 Tower Control에서 강력한 위력을 발휘합니다.**



# RAINMAKER



Rainmaker에서는 두 팀이 Rainmaker라고 불리는 신비한 미사일 발사기를 지키며 적군 기지에 있는 단 위에 올려놓으려고 시도합니다.

Rainmaker는 스테이지 가운데에 있으며 방어막으로 보호받고 있습니다. 양 팀은 잉크를 발사해 서로의

Rainmaker 방어막을 파괴해야 하며 이 방어막은 파괴한 팀의 잉크로 폭발합니다. 두 팀 모두 제한 시간 5분 동안 Rainmaker를 상대방의 단 위에 올려놓지 못한 경우 적군의 단에 더 가까이 접근한 팀이 승리합니다.

## 핵심 전략



## 맵을 확인하세요

플레이 도중 **X** 버튼을 눌러 맵을 확인할 수 있습니다. 맵에서 동료의 위치는 물론 잉크가 칠해진 범위도 실시간으로 확인할 수 있습니다. 적군의 위치는 볼 수 없지만, 적군이 잉크를 뿌리고 있는 위치는 볼 수 있으므로 적군의 위치를

추리할 수 있습니다. **맵에서 적군의 잉크가 칠해진 모습을 분석하면 적군이 어느 방향을 향하고 있으며 어떤 무기를 사용 중인지도 알 수 있습니다.** 예를 들면 잉크가 선 모양으로 빠르게 부러지면 Charger일 가능성이 높고, 갑자기 원형으로 잉크 자국이 생기면 Blaster일 가능성이 높습니다. 이 정보는 Rainmaker를 적군 기지로 운반할 경로를 결정할 때 유용하게 활용할 수 있습니다.







## SUPER JUMP!

맵을 열면 동료와 관련된 버튼을 눌러 해당 동료에게 Super Jump를 할 수 있습니다. Super Jump는 맵을 가로질러 이동하므로 시간을 상당히 절약해주지만, 적군 플레이어가 여러분의 착륙 위치를 볼 수 있으므로 현재 전투 중인 동료에게

Super Jump를 하는 것은 위험합니다. **아군이 Rainmaker를 목적지까지 이동시키는 동안 쓰러진 경우, 부활하는 즉시 맵을 열고 Super Jump를 할 안전한 동료를 찾으십시오.** 그리고 적군이 Rainmaker를 가지고 발각되지 않고 여러분 위치를 지나친 경우, Super Jump를 사용해 시작 지점으로 돌아올 수 있습니다.



## 화면에 표시되는 아이콘에 주목하세요

화면 상단에 표시되는 8개의 오징어 아이콘은 누가 살아 있고 누가 부활 중인지 보여줍니다. **아군은 모두 살아 있고 적군은 한 명만 살아 있다면 Rainmaker를 차지해 전진할 때입니다.** 반대로 다른 동료들이 모두 부활 중인 경우에는 수비적으로 플레이해서 적군이 쉽게 승리하지 못하게 해야 합니다. 아군의 수가 적군보다 많을 때 공세를 취하는 것은 Rainmaker 게임에서 승리하기 위한 가장 중요한 포인트 중 하나이며 이것은 다른 모든 게임 모드에서도 마찬가지입니다.



# CLAM BLITZ



Clam Blitz에서는 네 명의 잉클링으로 이루어진 두 팀이 적군 기지에 있는 바구니 안에 조개를 최대한 많이 던져 놓아야 합니다. 스테이지 주변에 흩어져 있는 조개를 터치하여 모으십시오. 조개가 10개 모이면 합체하여 Power Clam이 됩니다. 적군 기지에 있는 바구니는 방어막으로 보호받고 있으며 이 방어막은 Power Clam을 던져야 파괴할 수 있습니다. 방어막이 파괴되면 야군이 자유롭게 바구니 안으로 조개를 던져 점수를 획득할 수 있습니다. **먼저 100점을 획득하는 팀이 승리합니다!**

## 핵심 전략

### 상대편을 터트리세요

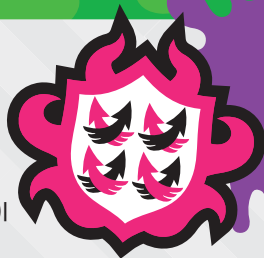
Clam Blitz에서 적군을 터트리면 적군은 힘들게 모은 조개를 전부 떨어뜨립니다. 조개를 많이 나르고 있는 적군을 조준하여 적군이 Power Clam을 만드는 속도를 늦추십시오.



### 공격 타이밍을 잘 판단하세요

바구니에 조개를 던져 놓을 동료가 없다면 적군 바구니의 방어막을 파괴해도 별 소용이 없으므로 함께 공격할 동료가 가까이 올 때까지 기다리십시오. 바구니에는 타이머가 있으며 시간이 지나면 방어막이 다시 생깁니다. 바구니에 조개를 놓으면 타이머의 시간이 연장되므로 조개를 던지는 사이의 시간 간격이 짧아야 합니다.

# LEAGUE BATTLE



네 개의 Ranked Battle 게임 모드 중 하나에서 Ranked Battle 랭크가 B- 이상이 되면 **League Battle**의 잠금이 해제됩니다. League Battle에는 Ranked Battle과 동일한

게임 모드가 포함되어 있지만, 그 형식은 약간 다릅니다. **League Battle에서는 친구**

**목록에 등록된 플레이어와 팀을 만들어 2시간 동안 최대한 많은 매치에서 승리하기 위해 싸웁니다.** 2시간마다 게임 모드와 스테이지가 변경되며 새로운 League Battle 세션이

시작되었다고 알려줍니다. 한 세션 동안의 승패는 League Power 등급에 반영되며 2시간이 지나면 이 등급으로 승자를 결정합니다. 상대방은 비슷한 League Power를

가진 다른 팀 중에서 선택됩니다. 팀이 뚝뚝 뭉쳐서 최고의 전략으로 상대로부터 승리를 쟁취하십시오.

League Battle 세션이 끝날 때마다 모든 팀의 점수가 집계됩니다. 가장 높은 League Power 등급을 달성한 팀은 뛰어난 성적에 대한 보상으로 게임 내에서 영구적으로 보유할 수 있는 금메달, 은메달, 동메달을 받습니다.



# 실력을 키우는 방법

이 질문을 하고 싶으셨죠?  
“어떻게 하면 Splatton 2를 잘할 수 있나요?”  
답은 “연습”이 분명하지만, 모든 연습이 도움 되는 것은  
아닙니다. Splatton 2 초보자의 경우 저희가 제안하는  
숙련된 Splatton 2 플레이어가 되는 방법을  
아래에서 확인하십시오.

STEP  
1

## 싱글 플레이어 어드벤처를 플레이하세요

Inkopolis를 빠르게 구해내는 것은 실력에 자신감을 불이기 위한 좋은 방법입니다.

**Octo Canyon**은 조작법을 배우고, 효과적인 움직임을 연습하며, 게임에 등장하는 다양한 무기의 느낌을 익힐 수 있는 안전한 환경입니다. 싱글 플레이어 모드에서는 온라인 플레이와는 달리 나보다 잘하는 플레이어를 상대하거나, 나 때문에 팀이 지는 것에 대한 걱정을 할 필요가 없습니다. **컴퓨터가 조종하는 감정이 없는 적만 상대하므로**

**마음대로 다양한 실험을 할 수도 있고 여유롭게 플레이할 수도 있습니다.**

조작 감도를 조정하고 모션 컨트롤에 대한 감각을 익힐 수 있는 좋은 방법입니다.



## STEP 2

### LEVEL 4가 될 때까지 TURF WAR를 플레이하세요

Octo Canyon을 플레이하면서 게임의 핵심 메커니즘에 익숙해졌을 것입니다. 이제 잉크 속으로 다이빙하여 헤엄치는 것이 쉬울 것이며, 이것은 다른 플레이어와 온라인에서 플레이할 준비가 되었음을 의미합니다.



처음 **Turf War**를 플레이할 때에는 초보자에게 적합한 무기인 Splattershot Jr.만 사용할 수 있습니다. 넓은 부채꼴 모양으로 잉크를 발사하므로 정확하게 조준할 필요 없이 땅에 잉크를 빠르게 뿌리고 적을 명중시킬 수 있습니다. 매치를 플레이하면 빠르게 코인을 획득하고 레벨을 올릴 수 있습니다. **Level 2가 되면 THE SQUARE의 무기 가게 Ammo Knights에서 새로운 무기를 구입할 수 있습니다.**

다른 무기를 사용할 준비가 되었다고 생각되면 도전하세요. 하지만 당분간은 Splattershot Jr.를 계속 사용해도 문제는 없습니다.



### STEP 3

## 온라인에서 SALMON RUN을 플레이하세요

Level 4가 되면 Salmon Run을 플레이할 수 있습니다.

**Salmon Run**은 협력이 중요한 게임 모드이며 다시 말해 다른 플레이어와 경쟁하는 것이 아니라 함께 협력하여 목표를 달성해야 한다는 것을 의미합니다. 실력에 대한 부담감이 적기 때문에 일부 플레이어에게는 멀티 플레이어 경쟁보다 스트레스가 적은 환경입니다.



Salmon Run은 곤란한 상황을 벗어나는 방법을 잘 가르쳐주며 **무기가 임의로 지급되므로 이 기회가 아니면 사용하지 못 할 수도 있는 무기의 사용 방법도 배우게 됩니다.**

온라인 Salmon Run은 아무 때나 플레이할 수 있는 모드가 아니므로 Salmonid가 침략하지 않는 동안에는 Turf War를 플레이하십시오.



### STEP 4

## LEVEL 10 이상이 될 때까지 TURF WAR를 플레이하세요



**Turf War**로 돌아와 다양한 플레이 스타일을 테스트하십시오. 어떤 플레이어는 은밀하게 움직이고 적군을 피하면서 적군의 기지에 잠입하여 잉크를 뿌리는 것을 좋아합니다. 어떤 플레이어는 적군과 정면으로 맞서 기지까지 후퇴시켜 맵을 지배하는 것을 좋아합니다. 다양한 플레이 스타일이 존재하며 다양하게 시도해보지 않으면 가장 적합한 스타일을 절대로 찾을 수 없습니다. 익숙하다는 이유로 모든 매치에서 같은 플레이 스타일과 무기를 사용하는



함정에 빠지기 쉽지만, **새로운 플레이 스타일과 무기에 도전하면 중요한 무언가를 배울 수 있으며** 이것은 큰 실패를 경험했을 때 더 의미를 가집니다. 패배한 대결을 시간 낭비가 아닌 배움의 기회였다고 생각하십시오. 적에게 죽을 때마다 부활을 기다리면서 어떤 일이 일어났었는지 떠올려 보십시오. 스스로에게 다음과 같이 질문하십시오. **“왜 그 일이 발생했고 다음 번엔 어떻게 다르게 할 수 있을까?”** 물론 단순히 즐기기 위해서나 시간을 보내기 위해 Splatoon 2를 플레이해도 상관없지만, 실력 향상을 중요하게 생각한다면 이렇게 해야 합니다.

**STEP 5**
**SPLAT ZONE을 플레이하세요**

**Splat Zone**은 게임 플레이 방법이 Turf War와 비슷하므로 Regular Battle에서 Ranked Battle로 넘어가기에 좋은 모드입니다. **Splat Zone에서 여러분의 목표는 아군의 잉크로 덮인 바닥을 지키는 것입니다.** 일부의 스테이지에는 잉크로 덮인 부분을 지켜야 하는 Splat Zone이 여러 개 있지만, 대부분의 스테이지에는 하나만 있습니다. Splat Zone 규칙 및 전략에 대한 자세한 내용은 *Ranked Battle* 부분을 참고하십시오.



Ranked Battle에서는 한 번에 하나의 게임 모드만 활성화되므로 Splat Zone을 플레이하려면 기다려야 할 수도 있습니다. Ranked Battle 모드의 일정을 확인하려면 The Square에서 **X** 버튼을 눌러 Stages 탭으로 이동하십시오. Splat Zone이 활성화되지 않은 동안에는 다른 랭킹 모드 중 하나를 플레이하거나 Turf War에서 스킬을 향상시켜 보십시오.

온라인에서 Splatoon 2를 플레이할 때에는 매치메이킹 시스템에 의해 스킬의 레벨이 비슷한 플레이어가 상대로 지정됩니다. 이것은 Regular Battle과 Ranked Battle 모두 마찬가지지만, Ranked Battle에서는 자신의 스킬 레벨이 표시됩니다. C- 랭크에서 시작하며, 실력이 향상되면 랭크가 올라갑니다.

STEP  
6

TOWER CONTROL을 플레이하세요



이번에 배울 Ranked Battle 모드는 **Tower Control**입니다. Tower Control의 목표는 아군이 스테이지 중심부에 있는 타워에 올라가 적군 기지의 목적지까지 타고 가는 것입니다. 쉽죠? 그럴 겁니다. 같은 목표를 가진 적군이 없다면 말이죠. 여기서는 다른 게임 모드에서 익힌 모든 스킬을 활용할 수 있으므로 잉크로 덮인 부분을 어떻게 활용하고 숨을지에 대한 방법을

생각하십시오. **모든 무기 세트를 모든 모드에서 사용할 수 있겠지만, 특정 모드에서 빈번하게 발생하는 상황에 대처하기 위해서는 특정 세트를 갖추는 것이 효과적일 수 있습니다.** Tower Control에서는 적군이 타워 위에 모여 있는 경우가 자주 있으므로 밀집된 적에게 강한 위력을 갖는 특수 무기 세트가 효과적일 수 있습니다. Tower Control에 대해서는 본 책자의 **멀티 플레이어 모드** 부분에서 더 자세히 알아보겠습니다.





STEP  
7

## RAINMAKER와 CLAM BLITZ를 플레이하세요

마지막으로 **Rainmaker**와 **Clam Blitz**의 플레이 방법을 익히십시오. Rainmaker의 임무는 팀이 Rainmaker라고 불리는 신비한 미사일 발사기를 적군 기지 안의 목적지까지 운반하는 것입니다. Clam Blitz에서는 팀이 조개를 모아 적군 바구니 안에 던져 넣어야 합니다. **Rainmaker와 Clam Blitz는 최고의 팀워크를 요구하므로 단언컨대 가장 어려운 모드입니다.** Rainmaker의

게임 플레이는 Tower Control과 비슷하지만, Rainmaker는 미리 정해진 경로를 따르지 않으므로 팀이 공략 방법을 정해야 합니다. Rainmaker를 운반하는 플레이어가 팀을 기다리지 않고 앞으로 돌진하면 승리할 가능성이 낮습니다. Clam Blitz에서도 비슷한 정도의 협력이 필요합니다. 두 게임 모드에 대한 자세한 내용은 **멀티 플레이어 모드** 부분을 참고하십시오.

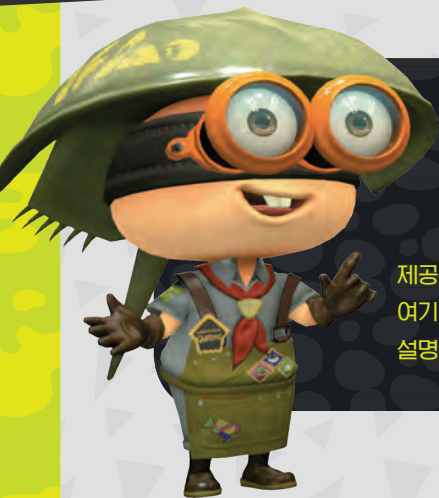
STEP  
8

## 포기하지 마세요

살다 보면 무엇인가를 잘하기 위해 노력하다가 좌절을 겪을 수 있습니다. 특히 Splatoon 2에서는 반드시 좌절을 겪게 됩니다. 최선을 다해 플레이했지만, 팀원이 모두 잘하지는 못해서 매치에서 지는 경우가 많을 것입니다. 이것은 앞으로 참여할 모든 팀 게임/스포츠/과제 발표에서 발생할 수 있는 일입니다. 그것을 자신의 잘못이라고 생각하지 마십시오. 어떤 이유로 질 수 밖에 없는 경우도 생깁니다. **즐기십시오.** 그러나, 게임을 더 잘하고 싶다면 수동적이 아니라 능동적으로 플레이하십시오.



# 주 무기



## 주 무기

Splatoon 2에 등장하는 무기는 주 무기, 보조 무기, 특수 무기를 포함하는 세트로 제공되며, 50가지 이상의 고유한 무기가 등장합니다. 여기에서는 유형별로 대표적인 몇 가지의 무기를 뽑아 설명하고자 합니다.

## SHOOTER

Shooter는 모든 상황에 효과적인 다용도 무기입니다. **대부분의 Shooter는 방아쇠를 당기는 동안 연사가 되지만**, 예외가 있습니다. 근거리 및 중거리에서 위력을 발휘하며 빠르게 바닥에 잉크를 뿌리기에 좋은 무기입니다.



Splattershot

사거리



데미지



발사 속도





.96 Gal

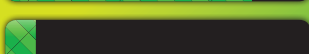
사거리



데미지



발사 속도



.96 Gal은 발사하는 한 발 한 발이 큰 데미지를 입히지만, 잉크가 많이 소비되므로 계속 발사하면 잉크 탱크가 금방 비게 됩니다. 사거리가 길지만, 발사 속도가 느리므로 중거리에서 적을 상대하고 근거리 전투는 피할 것을 권장합니다.



L-3 Nozzlenose

사거리



데미지



발사 속도



대부분의 Shooter와 달리 L-3 Nozzlenose는 방아쇠를 당기고 있어도 연사가 되지 않습니다. 대신 방아쇠를 당길 때마다 잉크를 세 방울 발사합니다. 좋은 사거리와 데미지를 가졌지만, 이 발사 방식 때문에 초보자는 약간 다루기 어렵습니다.

Splattershot은 Splatoon 2의 가장 대표적인 무기입니다. 빠른 발사 속도와 긴 사거리를 가져 용도가 매우 다양합니다. Splattershot Jr.만큼 넓은 각도로 퍼져서 발사되지는 않으므로 적을 명중시키려면 정확히 조준해야 합니다.

# DUALIES

Dualies의 주요 장점은 이동성입니다. Dualies를 사용하는 동안에는 **B 버튼을 눌러서 이동하던 방향으로 빨리 구르기를 할 수 있습니다.** 빨리 구르기를 하면 근거리에서 적의 총에 거의 맞지 않으면서 적이나 장애물 뒤로 신속하게 이동할 수 있습니다. Super Jump 착지 직후에 빨리 구르기를 사용하면 전투 장소로 Super Jump하는 것에 대한 위험을 낮출 수 있습니다.



**Splat Dualies**

사거리



데미지



이동성



Splat Dualies는 이 무기 유형의 표준 모델입니다. 사거리와 데미지가 잘 균형 잡혀 있으며 모든 Dualies와 마찬가지로 빨리 구르기를 한 후 일시적으로 더 빠르고 정확하게 사격할 수 있습니다. 그동안에는 움직일 수 없으므로 무리한 플레이는 하지 마십시오.





### Dualie Squelchers

사거리



데미지



이동성



Dualie Squelchers는 Jet Squelcher Shooter의 Dualies 버전입니다. 이름에서 알 수 있듯 놀라운 사거리를 가졌습니다. 발사 속도는 Splat Dualies보다 조금 느리지만, 먼 거리에서 적을 잉크로 명중시킬 수 있다면 거의 모든 적에게 승리할 수 있을 것입니다.



### Light Tetra Dualies

사거리



데미지



이동성



Light Tetra Dualies는 연속해서 4번 빨리 구르기를 할 수 있게 해 주는 특징을 갖고 있습니다. 다른 Dualies를 사용하면 잠시 동작 불능 상태가 되기 전에 연속해서 2번만 빨리 구르기를 할 수 있을 뿐입니다.

이동성을 중요하게 생각한다면 이 무기가 적합합니다.



# BLASTER

Blaster는 스플래시 데미지를 주는 강력한 위력의 무기입니다. 모든 탄은 일정 거리를 이동한 다음 폭발합니다. 다시 말해 약간 조준을 잘못해도 적을 처치할 수 있습니다. **하지만 Blaster로 한 번에 명중시키면 더 큰 데미지를 줍니다.**



**Blaster**

사거리



충격



발사 속도



이 Blaster는 균형이 잘 잡힌 무기입니다. 보통 수준의 사거리와 느린 발사 속도를 가졌지만, 명중시키면 한 발에 적을 처치할 수 있습니다. 10발을 발사하면 잉크가 바닥나므로 수를 세며 발사하는 것이 좋습니다.



**Luna Blaster**

사거리



충격



발사 속도



Luna Blaster의 주요 장점은 폭발 반경이 넓어 근처에만 맞아도 적에게 피해를 줄 수 있다는 것입니다. 그러나 사거리가 매우 좁으므로 명중시키려면 적에게 가까이 접근해야 합니다. 적을 추격하기 좋아하는 공격적인 플레이어에게 적합한 무기입니다.



## Rapid Blaster

사거리

충격

발사 속도



이름에서 알 수 있듯 Rapid Blaster는 일반적인 Blaster보다 발사 속도가 빠릅니다. 또, 매우 놀라운 사거리를 자랑하는데, 이는 장점인 동시에 먼 거리에서 사격하여 폭발 반경 안의 적을 잡는 방법을 배워야 한다는 점에서 단점이기도 합니다. 일단 사격하기에 적당한 거리를 파악하면 이 무기는 매우 치명적일 수 있습니다. 빠른 발사 속도와 긴 사거리를 가진 대신 한 발이 아닌 두 발을 명중시켜야 적을 처치할 수 있습니다.



# CHARGER

Charger는 오징어 세계의 저격총입니다. 이름에서 알 수 있듯 **ZR 버튼을 누른 상태로 무기를 충전한 후에 버튼에서 손을 떼면 발사됩니다.** 완전히 충전한 다음에 발사하면 충전 완료 전에 발사했을 때보다 큰 대미지를 줍니다. 대부분의 Charger는 충전한 양을 저장할 수 있으므로 무기를 완전히 충전하고 잉크 속을 헤엄쳐서 다른 위치로 이동한 후에 충전 완료된 무기를 사용할 수 있습니다.



Splat Charger

사거리



충전 속도



이동성



Splat Charger는 처음으로 잠금 해제되는 Charger 무기입니다. 대부분의 Charger와 마찬가지로 반격할 수 없는 먼 거리의 적을 처치할 수 있는 긴 사거리가 장점입니다. **Charger 무기에 익숙해지려면 많은 연습이 필요하지만, 일단 익숙해지면 그 가치를 증명합니다.**





### E-liter 4K Scope

사거리

충전 속도

이동성

E-liter 4K Scope는 괴물과도 같은 Charger입니다. 모든 Charger 중에서 사거리가 가장 길고, 장착된 스코프를 사용해 충전 완료 상태에서 목표물을 확대해서 볼 수 있습니다. **가장 강력한 위력을 가진 무기 중 하나이지만**, 잉크 소모량이 크고 충전 속도가 느립니다. 또, 스코프가 장착된 다른 무기와 마찬가지로 잉크 속에 들어가면 충전량이 저장되지 않습니다.



### Bamboozler 14 Mk I

사거리

충전 속도

이동성

Bamboozler는 충전 시간이 놀라울 정도로 짧아 빠르게 연속으로 충전 완료 상태에서 발사 가능합니다. 긴 사거리와 높은 이동성을 가졌지만, Charger 중에서 위력이 가장 약해 두 발 이상을 명중시켜야 적을 터트릴 수 있습니다. **따라서 원거리에서 저격하는 대신 최전방에서 적과 교전하기 좋아하는 플레이어에게 적합합니다.**

# SPLATLING

Splatling 기관총은 발사하기 전에 충전이 필요하다는 점에서 Charger와 비슷합니다. 그러나 충전 완료 후 잉크를 한 줄기가 아니라 **여러 발을 연속해 발사하므로**, 총을 쏘면서 적을 추격하거나 짧은 시간 동안 넓은 땅에 잉크를 뿌릴 수 있습니다. 상당히 무겁기 때문에 이동성이 우수하지는 않습니다.



## Heavy Splatling

사거리



충전 속도



이동성



Heavy Splatling은 균형이 가장 잘 잡힌 Splatling 기관총으로 이동성, 사거리, 위력이 잘 조화되어 있습니다. 일반적으로 Charger보다 사거리가 짧고 Shooter보다 사거리가 길기 때문에 이 무기를 사용할 때에는 그 절충점을 찾아야 합니다.



### Mini Splatling

사거리



충전 속도



이동성



Mini Splatling은 Heavy Splatling보다 훨씬 발사 속도가 빠른 대신 대미지는 훨씬 약합니다. Heavy Splatling보다 이동성이 우수하여 무기를 들거나 충전하는 동안에도 더 빠르게 움직일 수 있습니다. 사거리가 짧아 명중시키기 위해서는 적에게 가까이 접근해야 합니다.



### Hydra Splatling

사거리



충전 속도



이동성



머리가 세 개인 이 괴물은 충전 시간이 길고 이동성이 나쁘지만 긴 사거리를 지녔고 마치 트럭이 들어받는 듯한 위력을 갖고 있습니다. 이 무기를 사용하면 **충전하는 동안 숨어 있다가 갑자기 나타나(높은 곳에서 나타나는 것이 좋습니다) 방심하고 있던 적을 사냥하고 싶어질 것입니다.** 공격하는 중간중간에 잉크 속으로 잠수하여 탱크를 보충하십시오. 충전 완료 상태에서 발사하면 잉크가 많이 소모됩니다.

# ROLLER

Roller의 주요 장점은 느려지지 않고 적군의 잉크를 통과해 다닐 수 있다는 점입니다.

**공격 버튼을 누르는 동안** Roller를 땅에 대고 돌아다니면서 잉크를 칠할 수 있습니다. Roller를 사용하면 **다음의 두 가지 잉크 튀기기 동작도 할 수 있습니다.** 땅에서 공격 버튼을 누르면 넓은 잉크 얼룩을 발사하고 공중에서 공격 버튼을 누르면 가늘고 긴 잉크 얼룩을 발사합니다.



**Splat Roller**

사거리



잉크 속도



핸들링



Splatton 2에서 처음 잠금 해제되는 기본적인 Roller입니다. 잉크 얼룩을 한 번 명중시키면 적을 터트릴 수 있으며 적 위로 Roller를 굴려서도 한 번에 터트릴 수 있습니다. 공중에서 잉크 튀기기를 할 때 발생하는 가늘고 긴 얼룩은 땅에서 잉크 튀기기를 할 때보다 강력하므로 빠르게 벽에 잉크를 칠하고 위에 있는 적을 터트릴 때 사용하십시오.



### Carbon Roller

사거리



잉크 속도



핸들링



Carbon Roller는 Splat Roller보다 이동성과 공격 속도가 우수한 가벼운 Roller이지만, 발사되는 잉크 양이 적어 공격력이 다소 약합니다. 땅에서 잉크 튀기기를 할 때, 넓은 얼룩의 중앙으로 적을 명중시키면 한 방에 터트릴 수 있지만, 적 위로 Roller를 굴리는 것만으로는 생명력이 가득 찬 적을 터트릴 수 없습니다.



### Dynamo Roller

사거리



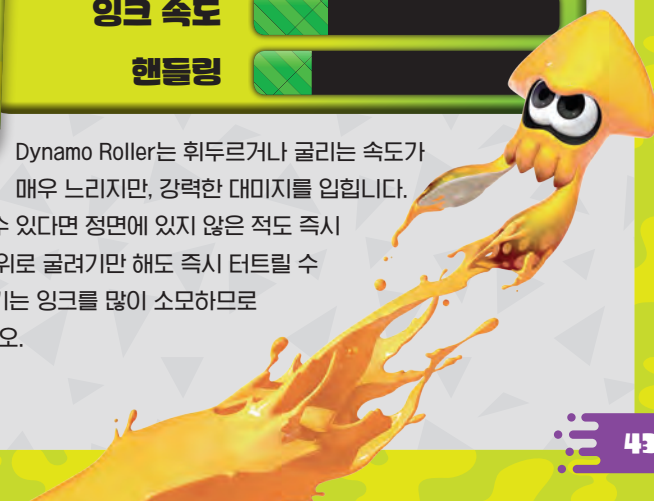
잉크 속도



핸들링



Dynamo Roller는 휘두르거나 굴리는 속도가 매우 느리지만, 강력한 대미지를 입힙니다. 이 무기로 잉크를 튀길 수 있다면 정면에 있지 않은 적도 즉시 터트릴 수 있습니다. 적 위로 굴러가만 해도 즉시 터트릴 수 있습니다. 하지만 이 무기는 잉크를 많이 소모하므로 잉크 탱크를 확인하십시오.



# SLOsher

Slosher는 적군을 빠르게 처치할 수 있는 단순 명료한 무기입니다.

위에서 잉크를 퍼부어 얽페몰 뒤에 숨은 적을 터트릴 때에도 사용할 수 있으므로 Brella를 사용하는 플레이어를 상대할 때 효과적입니다.



Slosher

사거리

데미지

핸들링

이 Slosher는 플레이어의 바로 정면으로 두껍게 잉크를 뿌립니다.

사거리는 길지만, 꽤 정확한 조준이 필요합니다. 잉크 소모량이 적으며 위쪽의 장소를 공격할 때 뛰어납니다.





Tri-Slosher

사거리



대미지



핸들링



Tri-Slosher는 Slosher와 비슷하지만, 잉크를 한 방향이 아닌 세 방향으로 뿌립니다.

따라서 정확히 공격할 필요가 없습니다. 그러나 일반적인 Slosher보다 대미지가 약하고 사거리가 짧습니다.



Sloshing Machine

사거리



대미지



핸들링



세탁기와 반대로 이 기계는 주변을 난장판으로 만듭니다. 공격 버튼을 누르면 잉크 방울이 발생되어 공중을 떠다니면서 스플래시 대미지를 입힙니다. 긴 사거리와 높은 대미지를 가졌지만, 효과를 보려면 정확한 컨트롤이 필요합니다.



# BRUSH

Brush는 닌자 잉클링을 위해 만들어졌습니다. 이런 플레이어는 빠르게 습격해 적을 처치한 다음 사라지는 것을 좋아합니다. Roller와 마찬가지로 공격 버튼을 누르는 동안 Brush를 바닥에 대고 이동하면서 잉크 자국을 남깁니다.



**Inkbrush**

사거리

잉크 속도

핸들링

Inkbrush를 사용하면 전장을 돌며 얇은 잉크 자국을 내고 놀라운 속도로 공격할 수 있습니다. 이동성을 중요시하는 플레이어에게 권장됩니다.



**Octobrush**

사거리

잉크 속도

핸들링

Octobrush는 Inkbrush보다 약간 느리지만, 더 두꺼운 잉크 자국을 남기며 휘두르기 때문에 더 큰 피해를 줄 수 있습니다.



# BRELLA

Brella는 다른 무기와 달리 잉크를 발사한 후에 덮개 부분이 퍼진 상태로 유지되기 때문에 **사용자를 공격으로부터 보호하는** 방어 기능이 있습니다.



**Splat Brella**

사거리



대미지



내구성



**ZR** 버튼을 누를 때마다 Splat Brella에서 한 무더기의 작은 잉크 방울이 발사됩니다. 버튼을 길게 누르면 Brella가 우산처럼 펴지고 앞으로 날아가서, 충돌하는 적군에게 대미지를 주면서 잉크 자국을 남깁니다.



**Undercover Brella**

사거리



대미지



내구성



Splat Brella와 달리 Undercover Brella는 **ZR** 버튼을 누르는 동안에도 잉크를 계속 발사하므로 우산을 편 것 같은 상태로 적을 공격할 수 있습니다. 그러나 Splat Brella보다 사거리, 대미지, 내구성이 나쁘고 우산의 덮개 부분이 발사되지 않습니다.

# 보조 무기

## 보조 무기

보조 무기는 전장에서 승리할 수 있도록 돕는 도구입니다. 보조 무기 중에는 적에게 데미지를 주는 것도 있고 사용자를 안전하게 보호하거나 아군을 지원하는 것도 있습니다. 모든 보조 무기는 사용하면 잉크가 소모되고 대부분은 한 번 사용하면 잉크 탱크를 재보충해야 다시 사용할 수 있습니다. 잉크 탱크에는 보조 무기를 사용하기 위해 필요한 잉크 양을 나타내는 빨간 선이 있습니다.



Splat Bomb

이 강력한 잉크 폭탄은 지면에 닿은 후 약 1초 후에 폭발합니다. 이 점을 활용하면 폭발 타이밍을 어느 정도 조절할 수 있습니다. 적군에게 겁을 주거나 전진 속도를 지연시키는 등의 목적으로 늦게 폭발시키려면 공중으로 던지고, 적이 반응할 시간을 주지 않기 위해 최대한 빨리 폭발시키려면 물수제비처럼 지면을 향해 던지십시오.



**Burst Bomb**

이 잉크 폭탄은 접촉 시 폭발하므로 약해진 적을 마무리 지을 때 적합합니다. 주 무기로 몇 번 공격한 다음 신속하게 Burst Bomb을 던져 전투를 마무리하십시오. Splat Bomb보다 훨씬 약한 대미지를 주지만, 탱크에 잉크가 충분하면 두 번 연속 던질 수 있습니다.



이 폭탄에는 흡입 컵이 달려 있어 어떤 표면에도 붙일 수 있습니다. 폭탄이 붙으면 잠시 후 폭발하여 대미지를 주며 폭발 반경은 Splat Bomb과 비슷합니다. **Suction Bomb의 장점** 보이지 않는 벽처럼 적이 예상하지 못한 위치에 붙일 수 있다는 것입니다. Tower Control에서 타워 위의 기둥에 쉽게 붙일 수 있어 유용합니다.



**Suction Bomb**



**Autobomb**

Autobomb은 근처의 적을 사냥하는 반자동 폭탄입니다. Autobomb은 땅에 떨어진 다음 근처에 있는 적을 따라가며 접촉하면 폭발합니다. 목표물과 접촉하지 못한 폭탄은 몇 초 후에 폭발합니다. 지면에 떨어졌을 때 근처에 적이 없으면 그 자리에서 폭발합니다. 다른 유형의 폭탄과 달리 Autobomb은 폭발하면서 잉크를 뿌리지는 않습니다.



**Curling Bomb**

훌륭한 스포츠인 컬링에서 영감을 받은 이 폭탄은 지면 위를 미끄러지면서 잉크를 칠하며 벽이나 다른 장애물과 충돌하면 튕겨져 나옵니다. Curling Bomb은 **R** 버튼을 누르고 있다가 놓는 방법으로 타이머의 시간을 조절하여 빨리 폭발시킬 수 있습니다. 타이머를 조종하는 동안에는 폭탄 상단의 LED 표시등이 꺼집니다.

Sprinkler를 던지면 바닥에 붙어 원 안에 잉크를 뿌립니다. 적을 직접적으로 터트릴 가능성은 낮지만, 멀리 떨어진 곳에 잉크를 뿌리거나 기습을 위해 적의 시선을 분산시키는 데에는 매우 유용합니다. Sprinkler의 잉크 배출량은 배치된 후 시간이 지날수록 줄어듭니다. 고지대나 천정과 같이 닿기 어려운 곳에 Sprinkler를 던져보십시오.



**Sprinkler**



**Point Sensor**

Point Sensor는 다른 팀원이 볼 수 있도록 적군의 위치를 알려주는 투척용 보조 무기입니다. 던지면 구 모양의 추적 방울이 생깁니다. 추적 방울이 작동하는 동안 적이 그 안으로 들어가면 몇 초간 모든 아군이 해당 적의 위치를 볼 수 있습니다.

눈에 보이지 않는 이 폭탄은 동시에 2개를 잉크 속에 배치할 수 있습니다. 적이 볼 수 없으며 적이 가까이 오면 폭발합니다. 폭발로 큰 대미지를 주진 않지만, 폭발 속에서 살아남은 적군에게 표시를 남겨 일시적으로 모든 아군이 이 적군의 위치를 알 수 있습니다.



**Ink Mine**



**Toxic Mist**

독액이 든 이 유리병은 무언가와 접촉하면 깨지면서 구 모양의 영역을 안개로 채웁니다. 이 안개에 갇힌 불행한 적군은 속도가 느려지고 탱크의 잉크가 줄어듭니다. 이 보조 무기는 적군이 특정 위치에 접근하지 못하도록 막거나 적군을 명중시키기 위해 접근할 수 있도록 약화시켜야 할 때 유용합니다.

Splash Wall은 아군의 잉크만 통과할 수 있는 방어막입니다. Splash Wall을 사용하면 적의 잉크에 맞을 걱정 없이 적군을 향해 사격할 수 있습니다. 기계 가운데에 있는 잉크 튜브는 Splash Wall의 작동 시간이 얼마나 남았는지 보여줍니다. Splash Wall에 적탄이 맞으면 튜브의 잉크가 빨리 줄어듭니다.



**Splash Wall**



## Squid Beakon

이 유용한 도구는 아군을 위한 Super Jump 목적지 역할을 합니다. **Squid Beakon을 배치하면 아군이 이곳으로 Super Jump하여 최전방에 보다 빠르게 도착할 수 있습니다.** 적의 잉크에 맞으면 파괴되므로 보이지 않는 장소에 설치하십시오. 각 플레이어는 한 번에 Squid Beakon 세 개를 작동시킬 수 있으며 Super Jump에 한 번 사용된 Squid Beakon은 파괴됩니다.



# 특수 무기

## 특수 무기

특수 무기는 효과적으로 사용하면 전투의 흐름을 바꿀 수 있는 강력한 무기입니다. 바닥에 잉크를 칠해서 특수 무기 게이지가 채워지면 특수 무기를 사용할 수 있습니다. 게이지를 채우기 위해 칠해야 하는 잉크의 양은 무기 세트마다 다릅니다. 필요한 잉크 포인트는 장비 메뉴나 Sheldon의 무기 가게에서 확인할 수 있습니다. 특수 무기를 사용하면 잉크 게이지가 가득 차므로 특수 무기를 작동시키기 전에 보조 무기를 던지는 것이 좋습니다.



Baller는 거대한 햄스터 볼과 비슷한 모습이며 잉클링이 안에 들어가서 굴립니다. 굴러가면서 바닥에 잉크를 칠하므로 적군 잉크를 통과해서 빠르게 이동하는 것은 물론, 벽도 올라갈 수 있습니다.

**ZR** 버튼을 누르면 Baller가 폭발하면서 주변을 잉크로 칠하고 적군을 터트립니다. Baller를 수동으로 폭발시키지 않으면 일정 시간 뒤에 자동으로 폭발합니다. **Baller는 아군이 이동할 수 있는 경로를 만들며 적군의 사격을 집중시키는 경향이 있기 때문에**

**적 기지를 공격할 때 유용합니다.** Baller는 적군의 잉크에 많이 맞으면 터집니다.



Bomb Launcher를 사용하면 6초 동안 폭탄을 원하는 만큼 던질 수 있습니다. Curling-Bomb Launcher, Splat-Bomb Launcher, Suction-Bomb Launcher와 같이 다양한 유형의 Bomb Launcher가 있습니다. **R** 버튼을 짧게 누르지 않고 길게 눌렀다가 놓으면 폭탄을 멀리 던질 수 있습니다. 이 특수 무기는 적군이 모여 있거나 적군 잉크가 칠해진 영역을 빠르게 청소하는 데 매우 유용합니다.

Bubble Blower를 휘두르면 세 개의 큰 방울이 생기고, 휘두를 때 향하던 방향으로 천천히 날아갑니다. 이 방울에 잉크를 맞추면 점점 커지다가 폭발하면서 많은 양의 잉크를 뿌려 주변의 적군을 터트립니다. 그러나 방울이 적군에게 많이 맞거나 아군이 방울에 잉크를 충분히 채우지 못하면 폭발하지 않고 사라집니다. 그러나 방울로 적군의 주의를 분산시키거나 방울을 방패로 사용하기만 해도 효과적이므로 이것을 반드시 손해라고 생각할 필요는 없습니다. 방울을 공격적으로 사용하려면 방울을 향해 폭탄을 던지십시오. 방울에 잉크를 빨리 채울 수 있습니다.







Ink Armor

Ink Armor는 사용자와 동료가 적군의 잉크로부터  
 ▶데미지를 입지 않도록 보호하는 방어적인 특수  
 무기입니다. **Ink Armor를 사용하면 아군 전원은  
 사용자와의 거리에 관계 없이 잠시 보호를 받지만,** 적의  
 무기에 따라 1번 또는 2번의 공격을 받으면 파괴됩니다.  
 특수 무기 게이지가 가득 차면 적군을 향해 돌진하며 싸울  
 때까지 이 특수 무기를 아껴 둘 것을 권장합니다.  
 이 특수 무기의 장점은 협공을 강화시키는 능력에  
 있으므로 자신만을 위해 사용하지 마십시오.



Inkjet

Inkjet을 사용하면 공중으로 날아올라 잉크방울을  
 폭발시켜 적군에게 비처럼 뿌릴 수 있습니다. 이 특수  
 무기는 놀라울 정도로 강력해서 폭발하는 잉크 방울  
 하나로 적을 터트릴 수 있습니다. 그러나 이 특수 무기를  
 사용해서 공중에 떠 있으면 Charger나 다른 장거리 무기의  
 주요 표적이 되기 쉬우며 Inkjet의 작동 시간이 끝나면  
 처음 작동시켰던 위치로 돌아가는데, 이 위치는 아군과  
 적군 모두가 명확하게 볼 수 있습니다. 따라서 Inkjet은  
 최전방과 거리가 충분히 떨어진 위치에서 작동시킬 것을 권장합니다.

Ink Storm을 던지면 전장에 잉크 비를 뿌리는 거대한 구름이 발생합니다. 구름은 이 특수 무기를 던진 방향을 향해 천천히 흘러갑니다. 이 특수 무기의 주 용도는 적을 직접적으로 공격하는 것이 아니라 땅에 잉크를 뿌려 적군이 이 장소에 접근하지 못하도록 하는 것입니다. 적군이 Ink Storm의 공격을 받고 있다면 무기 종류와 관계 없이 쉽게 이 적군을 터트릴 수 있습니다.

**이 무기는 적을 향해 던지는 대신 Splat Zone이나 타워 경로와 같이 적군 팀에게 중요한 곳에 배치하십시오.**



**Ink Storm**



**Splashdown**

이 강력한 무기의 사용 방법은 다양합니다. 땅에서 사용하면 사용자가 공중으로 약간 뛰어올랐다가 땅에 착지하면서 거대한 잉크 폭발을 발생시킵니다. 적군 무리 안으로 헤엄쳐 들어가서 공격적으로도 사용할 수 있고, 적에게 물렸을 때 수비적으로도 사용할 수 있습니다. **땅에서 사용하는 방법 외에 Super Jump 도중에 사용하여 착지할 때 폭발을 일으키는 방법도 있습니다.** 이것은 동료가 적에게 쫓기고 있을 때

편리합니다. 사용자가 동료의 위치로 Super Jump할 수 있다면 도착과 함께 적을 터트릴 수도 있습니다.



Sting Ray

Sting Ray는 벽을 통과하는 빔을 발사해 반대편의 적군을 터트릴 수 있는 강력한 빔 무기입니다. 발사 중이 아닐 때에는 적 플레이어의 실루엣을 볼 수 있어 효과적으로 조준할 수 있습니다. Sting Ray를 2초 연속 발사하면 잉크 빔 주변에 충격파가 발생해서 피해 반경이 넓어집니다. 즉, 이 무기는 빔을 짧게 발사하는 것보다 최대한 길게 발사해야 합니다. 하지만, 이 빔은 발사 도중에 방향을 바꾸는 속도가 매우 느리므로 방아쇠를 당기기 전에 정확히 조준해야 합니다. **이 특수 무기는 적군이 어떤**

**대상에 접근하지 못하도록 막아야 하는 게임 모드 및 상황에 매우 효과적입니다.**



Tenta Missiles

Tenta Missiles는 어깨에 장착하는 두 개의 큰 미사일 발사기이며 벽 뒤의 적 플레이어를 목표물로 삼을 수 있습니다. 작동시키면 큰 조준 원이 표시됩니다. 방아쇠를 당기면 네 개의 잉크 미사일이 조준 원 안에 들어온 각각의 오징어로 향해 발사됩니다. **방아쇠를 당기기 전에 조준 원 안에 최대한 많은 오징어가 들어오도록 만드십시오.** 그러기 위한 좋은 방법은 스테이지의 코너까지 후퇴하거나 Ranked Battle 모드의 병목 구간이나 오브젝트 영역과 같이 오징어로 붐비는 맵 영역을 목표물로 삼는 것입니다. 미사일로 적군을 터트리지 못한 경우에도 적군은 본인의 위치에서 후퇴할 수 밖에 없으므로 사용자가 오브젝트 위치로 이동하거나 주 무기로 적을 터트릴 수 있습니다.

# 장비 능력

Splatoon 2에서 장비를 착용하는 것은 신선하게 보이는 것 이상의 목적을 가집니다. 각 장비에는 사용자를 강화해주는 능력이 있습니다. **머리, 몸, 발 이렇게 세 개의 장비 슬롯이 있습니다.**

각 장비는 하나의 주 능력과 최대 세 개의 보조 능력을 가집니다.

**주 능력**은 큰 효과를 가지며 보조 능력은 작은 효과를 가집니다. 예를 들어 Swim Speed Up 주 능력은 잉크 속에서 헤엄치는 속도를 상당히 높여주는 반면 Swim Speed Up 보조 능력은 속도를 약간만 높여줍니다.



## 어떤 능력은 중첩 가능하므로

같은 능력을 두 개 이상의 슬롯에 장착하여 효과를 높일 수 있습니다. 그러나 능력을 중첩시키면 효과가 저하되므로 같은 능력 두 개를 사용하면 2배의 효과보다 약한 효과가 발생합니다. 자신의 플레이스타일에 맞도록 장비 능력을 조화롭게 사용하면

큰 차이를 만들 수 있지만, 이 말이 너무 복잡하게 들리면 단순히 멋져 보이는 장비를 사용해도 상관없습니다.



**Ink Resistance Up** 적군 잉크를 통과해서 이동할 때 대미지를 줄이고 이동성을 높입니다.



**Bomb Defense Up** 보조 무기나 특수 무기로 인한 대미지를 줄입니다.



**Ink Saver(Main)** 주 무기의 잉크 소비량을 줄입니다.



**Ink Saver(Sub)** 보조 무기의 잉크 소비량을 줄입니다.



**Ink Recovery Up** 잉크 탱크 보충 속도를 높입니다.



**Run Speed Up** 잉클링 형태일 때의 이동 속도를 높입니다.



**Swim Speed Up** 오징어 형태일 때의 이동 속도를 높입니다.



**Special Charge Up** 특수 무기 게이지의 충전 속도를 높입니다.



**Special Saver** 적에 의해 터진 후 특수 무기 게이지가 줄어드는 속도를 낮춥니다.



**Special Power Up** 특수 무기의 효과를 강화합니다.



**Quick Respawn** 적군을 터트리지 못하고 반복적으로 터졌을 때  
부활 시간을 단축시킵니다.



**Quick Super Jump** 속도를 높입니다.



**Sub Power Up** 보조 무기 숙련도를 높입니다.



**Cold-Blooded** 적군의 Point Sensor 및 위치 추적 아이템의  
효과를 감소시킵니다.



**Ability Doubler** 이 장비에 장착된 다른 장비의 능력을 두 배로  
높입니다. Splatfest Tee 전용입니다.



**Opening Gambit** 전투 초반 30초 동안 이동 속도를 높입니다.



**Last-Ditch Effort** 전투 초반 30초 동안 잉크 회복 속도와 무기  
잉크의 효율을 높입니다.



**Tenacity** 살아 있는 아군의 수가 적군보다 적을 때마다 특수 무기  
게이지가 조금씩 보충됩니다.



**Comeback** 부활 후 일시적으로 일부 능력이 강화됩니다.



**Ninja Squid** 흔적을 남기지 않고 잉크 속을 헤엄칠 수 있지만,  
속도는 약간 느려집니다.





**Haunt** 부활 후 플레이어를 터트렸던 적군의 위치를 보여줍니다.



**Stealth Jump** 플레이어의 Super Jump 착지 위치를 멀리 떨어진 적군이 볼 수 없도록 숨깁니다.



**Thermal Ink** 주 무기로 명중시킨 적의 위치를 멀리서도 추적할 수 있도록 해줍니다.



**Respawn Punisher** 플레이어 또는 플레이어에게 당한 모든 적군의 부활 시간 및 특수 무기 게이지 페널티를 증가시킵니다.



**Object Shredder** 플레이어를 제외한 모든 목표물에게 가하는 데미지가 증가합니다.



**Drop Roller** Super Jump를 하는 동안 L 스틱을 원하는 방향으로 기울여 착지할 때 그 방향으로 구를 수 있습니다.



# 오징어 캐시 사용

Inkopolis 세계를 움직이는 것은 돈입니다. 전투에서 돈을 획득하면 새로운 무기나 장비 등을 구입할 수 있습니다. 여기에서는 돈을 사용하는 몇 가지 방법에 대해 설명합니다.

## 무기 및 장비

**Galleria**에서 무기와 장비를 구입할 수 있습니다. 전투를 통해 레벨이 높아질수록 새로운 무기와 장비가 잠금 해제됩니다. Galleria의 상인에게서 장비를 구입하면, 처음에는 주 능력만 사용할 수 있고 보조 능력은 잠겨 있습니다. 잠금을 해제하려면 전투에서 그 장비를 사용해야 합니다. 레벨이 낮을 때 구입한 장비는 사용 가능한 보조 능력 슬롯이 하나뿐이지만 레벨이 올라갈수록 사용 가능한 보조 능력 슬롯이 두 개 또는 세 개인 장비를 구입할 수 있습니다.



## CRUSTY SEAN







**MURCH**



거리의 부랑아 Murch는 다양한 서비스를 제공합니다. **같이 플레이하는 잉클링의 장비를 본인도 갖고 싶다면 Murch에게 주문을 할 수 있습니다.** Murch를 통해 주문한 장비는 다음 날 도착하며 원하던 것과 정확히 같은 능력을 갖추지 않았을 가능성이 높습니다.

Splatfests에 참여해서 Super Sea Snail을 획득한 경우 Murch가 보조 능력 슬롯이 세 개 미만인 장비에 보조 능력 슬롯을 추가해줄 수 있습니다. 모든 슬롯에 능력이 장착된 장비의 보조 능력을 재정비할 수도 있습니다.

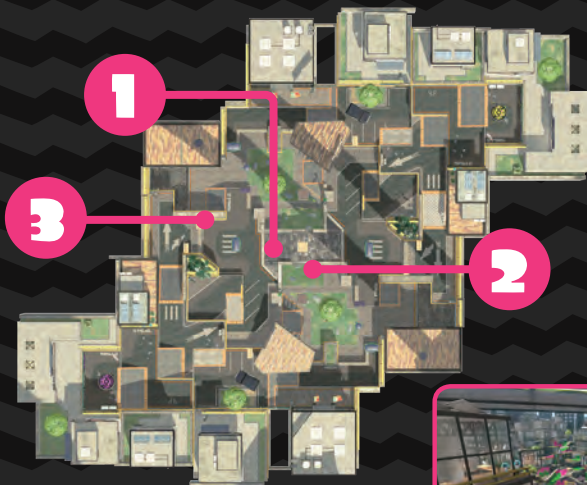
Murch는 **Ability Chunk**도 취급합니다. 장비에서 보조 능력을 분리해 Ability Chunk로 돌려주는 작업도 합니다. 충분한 Ability Chunk를 보유한 경우 이를 사용해 해당 능력을 빈 슬롯에 장착할 수도 있습니다. 이 방법으로 원하는 장비를 커스터마이징할 수 있습니다.

결국, Nintendo Switch Online 모바일 앱에서 SplatNet2 서비스를 통해 장비를 주문하면 Murch에게 보내집니다. Murch는 여러분이 구매할 준비가 될 때까지 장비를 보관합니다.

Inkopolis Square에서 **Crust Bucket**이라는 이름의 푸드 트럭을 운영하며 외식 사업을 하는 Crusty Sean에게 **Octo Canyon**과 **Salmon Run**에서 발견한 음식 티켓을 주면 전투를 통해 얻을 수 있는 골드나 경험치의 획득량을 높여주는 식사를 제공합니다. 또, 음료 티켓을 주면 전투 후에 장비 슬롯을 잠금 해제할 때 특수 장비 능력을 장착할 확률을 높여주는 음료를 주문할 수도 있습니다. 식사나 음료는 전투를 20회 완료할 때까지 효과가 지속됩니다.

# 멀티 플레이어 스테이지

## THE REEF



전경





2



**다리 아래**의 공간은 탁 트인 시야를 제공하므로 여기에서는 장거리 무기가 효과적입니다. Splat Zone 모드에서는 Splat Zone이 다리 아래에 있지만, 다리 자체에 대해서도 주의해야 합니다.

다리를 점령당하면 적군이 위에서 사격하는 치사한 공격을 할 수 있습니다. Splat Zone을 점령하는 즉시 적군이 이 구역을 공격하는 데 사용할 수 있는 다리와 모든 도로도 점령하십시오.

3



적군이 아군 영역으로 공격해 들어올 때에는 이곳의 **벽 위에서** 높이를 활용해 위협을 막으십시오. 무기의 사거리가 적을 공격하기에 충분한 경우 높은 곳에서 적을 처치해야 하며 그렇게 하지 않으면 후퇴하게 됩니다. 목표물을 처치했으면 내려와서 근처의 다른 적군과 싸우거나 적군 기지로 돌격하십시오!

스테이지 중심부의 **다리**는 아치형 다리이므로 건너편을 볼 수 없습니다. 따라서 이곳에서 싸울 때에는 단거리 무기가 가장 적합합니다. 다리 건너편으로 폭탄을 던지는 것도 적군이 폭탄이 날아오는 것을 보지 못할 수 있으므로 효과적입니다. 다리를 점령하면 적의 움직임을 추적하는데 유리한 위치로 유용하게 활용할 수 있습니다. 그러나 이곳은 매우 붐비는 지역이므로 여기에서 너무 오래 진을 치고 있지는 마십시오. Turf War에서는 다리와 다리 아래 구역 모두가 잉크를 칠할 수 있는 땅으로 간주됩니다.

# KELP DOME



**중심부의 개방된 공간**은 평지이며 돌아다니기 쉽지만, 바닥에서는 중앙 고지대 위의 플레이어를 보기 어렵습니다. 이 높은 곳을 차지하는 팀이 승리의 열쇠를 집니다. 중심부의 높은 곳을 차지하기 위한 전투에서 승기가 잡히지 않는다면 다른 전략을 시도해야 할 수도 있습니다.



**중앙 고지대**를 방어하는 경우 장거리 무기를 사용하는 플레이어가 철교에서 표지판을 엄폐물 삼아 공격하고, 단거리 또는 중거리 무기를 사용하는 플레이어가 다리 아래 영역을 통해 침입할 것으로 예상할 수 있습니다. 적군이 이곳에 집결하기 전에 분산시키거나 차단하십시오. 적군이 모두 한 번에 공격해오지 않는다면 중앙을 계속 차지할 가능성이 높아집니다.

3



위로 올라가서 아군의 부활 위치 우측의 **경사로 반대편**으로 가면 바로 적군 영역에 도착합니다. 영역 중심부를 방어하는 적군의 주의를 분산될 때까지 기다렸다가 습격하여 무방비 상태의 땅을 차지하십시오. 이 경로는 철교 위에서 중심부를 방어하는 적군을 기습할 때 유용합니다.

# STARFISH MAINSTAGE



전경



1



팀들이 스테이지 **중심부**에서 매치 시작 후 처음으로 충돌하는 경우가 자주 있습니다. 적군이 메인 스테이지에서 아군 동료들을 상대하는 동안 바깥쪽 쇠그물 길을 사용하여 뒤로 잠입해서 기습하십시오. 바깥쪽 쇠그물 길 아래에는 물이 있으므로 일반적인 바닥에 도달하기 전에 오징어 형태로 변신하지 마십시오.



다른 팀이 스테이지의 주도권을 잡았다면 이 **고지대**를 활용해서 위에서 잉크를 아래로 퍼부어 주도권을 되찾으십시오. 이 고지대는 타워가 적군 영역을 통과해 적군 기지로 움직일 때 타워를 보호할 수 있도록 해주므로 Tower Control에서 공격하는 상황일 때 특히 유용합니다. 그러나 그 위에 있는 동안 적군이 뒤에서 올라오지 못하도록 하십시오!



적군이 계속해서 메인 스테이지를 지나 아군 영역을 공격하는 경우 좌측 또는 우측의 **고지대**로 후퇴하여 높이를 활용해 긴 사거리로 적군을 공격하십시오. 이 고지대는 게임 모드에 따라 약간 다르게 배치되지만, Tower Control과 Rainmaker에서 유용한 방어 위치입니다.

# WALLEYE WAREHOUSE



전경



1



이 **측면 경로**에는 위에서 아래를 공격할 수 있는 장소와 숨을 수 있는 장애물이 많아 스테이지 중심부를 되찾으려고 할 때 이상적입니다. 중심부를 방어하는 팀은 이 경로를 주의하여 감시해야만 자신의 위치를 지킬 수 있습니다. 적군이 스테이지를 장악한 상황에서 이 장소까지 올 수 있다면 여기에서 90도 회전하는 것이 적군에게 들키지 않고 공격하기에 좋습니다.



2



이 **컨테이너** 위에 올라오면 스테이지 중심부에 이르는 상당히 넓은 곳에 잉크를 칠할 수 있습니다. 또 적의 움직임이 포착하기에도 좋은 고지입니다. 움직임이 포착되면 1번에서 설명한 측면 경로로 신속히 이동하여 기습하십시오. Sting Ray나 Tenta Missiles와 같은 특수 무기를 충전하거나 배치하기 위해 오래 머무를 때에도 걱정할 필요가 없습니다.



3



스테이지의 **중심부**는 평지이고 장애물이 많지 않으므로 사용하는 무기의 사거리에 적합한 전략을 사용하십시오. 예를 들어 장거리 무기를 사용하는 플레이어는 중심부 좌측에 남아 중심부에서 전투에 참여 중인 동료를 지원할 수 있습니다. 단거리 무기를 사용하는 플레이어는 적과 정면으로 맞서 싸우거나 이동성을 활용하여 장거리 공격을 해오는 적군을 찾아 제거합니다.

# HUMPBACK PUMP TRACK



전경



1



**중심부 언덕**에서는 맵 대부분을 볼 수 있지만, 적군이 사방에서 공격할 수 있어 오래 머무르기에는 위험한 장소입니다. 언덕의 비탈을 차지하는 팀이 중심부를 차지하게 되므로 꼭대기에 주둔하는 것보다는 계속 비탈 주변을 도는 것이 좋습니다. Slosher, Blaster, Burst Bomb을 사용하는 플레이어는 언덕 정상에 벽 너머로 공격하십시오.

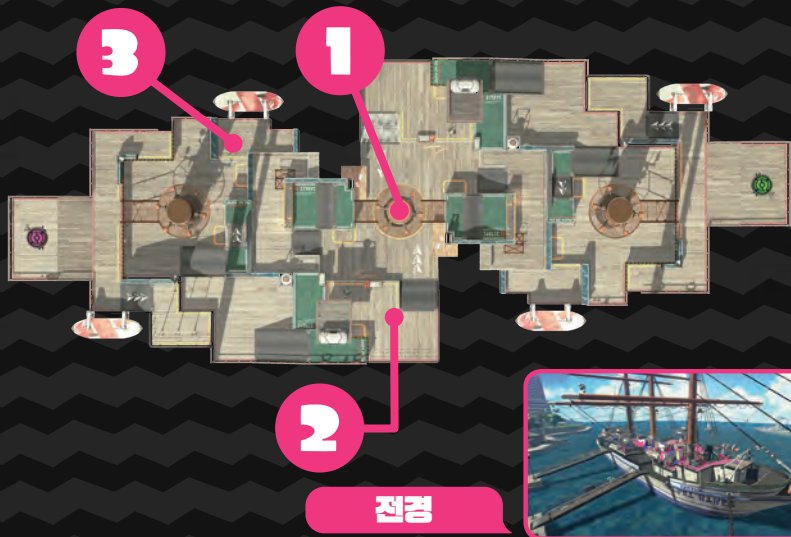


**외곽 도로**를 따라 이동하면 스테이지를 안전하게 돌아다닐 수 있습니다. 다른 팀이 중심부 언덕을 차지한 경우 이 외곽 도로를 사용해서 기습하십시오. 랭킹 게임 모드에서는 외곽 도로 중심부에 고지대가 있습니다. 이 고지대를 활용하면 적보다 높이에서 우위를 점할 수 있으며 이 고지대는 적이 아군 기지를 향해 전진하는 속도를 느리게 하는 바리케이트 역할도 합니다.



이 **쇼그를 바닥** 위로 점프해서 올라가면 외곽 도로로 신속하게 돌아갈 수 있습니다. 빠른 속도로 점프해서 벽을 오르십시오. 그러면 적군 기지를 향해 돌진하거나, 중심부 언덕으로 향하는 적군을 기습할 때 시간을 조금이라도 단축시킬 수 있습니다.

# MANTA MARIA



전경

1



스테이지 중심부에 우뚝 솟은 **돛대와 그물**은 모든 게임 모드에서 핵심적인 격전지입니다. 그러나 모퉁이를 향하는 길은 약간 위험하며 링크 속으로 숨을 수도 없기 때문에 이곳에 너무 오래 있으면 위험합니다. 오징어 모드로 변환하여 그물 사이로 떨어지는 것이 효과적인 탈출 방법일 수 있지만, 떨어지고 나서 적군의 잉크에 빠질 위험은 없는지 확인하십시오.



# 2



배의 양쪽에는 적군이 닿기 어렵고 안전한 엄폐물이 있는 매우 유용한 **고지대**가 있습니다. 이곳에서 다음 행동을 결정하기 전에 적군을 방해할 수 있습니다. Tower Control에서는 타워가 이 지역을 지나가므로 훌륭한 방어 위치로 활용할 수 있습니다.



아군의 부활 위치를 지나 좌측으로 향하면 적에 의해 쉽게 내려다보이는 **낮은 플랫폼**이 있습니다. 적군이 아군의 부활 위치로 향하는 경우 여기가 잉크 속에 숨어 기습하기에 가장 좋은 장소입니다. 여기에는 잉크를 칠하기 좋은 장소도 몇 군데 있으므로 Turf War에서 종료 시간이 임박했을 때 여기에 충분히 잉크가 뿌려져 있는지 확인하십시오.



# 3



# PORT MACKEREL

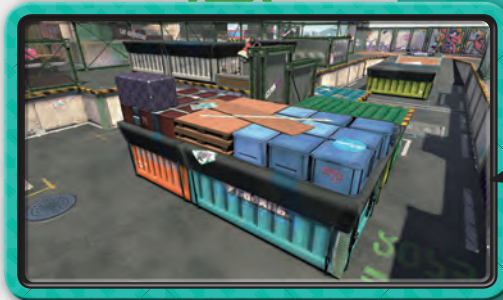


1  
점점



이 스테이지의 곳곳에서 볼 수 있는 **스펀지**는 방어와 수비에 사용할 수 있습니다.

스펀지를 펼쳐서 숨을 수 있는 장애물로 활용하거나 그 위로 헤엄쳐 올라가 플랫폼으로 사용하십시오. 스펀지 위에 올라가면 근처의 상자 위로 점프하여 위치를 다양하게 바꿀 수 있습니다. 아군의 잉크와 같은 색의 스펀지만 올라갈 수 있습니다.

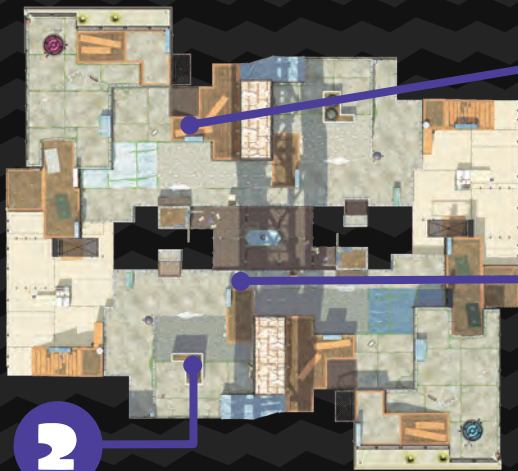


아군이 부활 위치까지 후퇴한 경우 이 **고지대**가 반격에 적합한 장소입니다. 적군이 여기에 닿기는 어려우므로 높이의 이점을 활용하여 이 플랫폼을 지나 아군 기지에 더 가까이 가려는 적군을 터트리십시오. 이 플랫폼은 점프하여 적군 기지를 향해 달리기 위한 스프링보드로도 사용할 수 있습니다.

**지게차**와 스펀지를 사용해 컨테이너 위로 올라갈 수 있습니다. 이 고지대는 적의 움직임을 계속 감시하고 적절히 대응하기 위한 훌륭한 장소로 활용할 수 있습니다. 대부분의 플레이어는 지게차를 움직이는 고지대가 아닌 장애물로 생각하므로 위에 얽드려서 기다렸다가 적군을 놀라게 할 수도 있습니다.



# SNAPPER CANAL



3

1

2

전경



스테이지의 **중심부**는 높이가 낮아서 사방이 위험에 노출되어 있습니다. 중심부에 머물지 말고 되도록 맵을 횡단해서 지나가는 용도로 사용하십시오. 운하 위험지역이 전체 스테이지의 중심부를 통과해서 지나가기 때문에 이곳에서 전투를 벌여야 할 때에는 발 밑을 조심하십시오. Tower Control에서는 타워가 물 위를 지나가므로 착지하기 전에 확인하는 것이 대단히 중요합니다.





이곳의 통풍구 위에 잉크를 칠하면 사이를 뛰어넘어 적군 부활 위치와 가까운 **뒷문**으로 몰래 들어갈 수 있습니다. 그러나 길이 좁으므로 적군이 예상하고 있다면 이곳은 통과할 수 없는 관문이 됩니다. 이곳을 수비하는 적군과 마주친 경우 이 경로는 포기하고 공격 가능한 다른 장소를 찾는 것이 현명할지도 모릅니다.



아군 부활 위치 근처에 있는 이 **고지대**는 훌륭한 엄폐를 제공하며 일반적으로 전방의 공격으로부터 안전합니다.

이 위치는 저격수가 편안하게 아군을 지원할 수 있을 뿐만 아니라 단거리 및 중거리 무기를 사용하는 플레이어도 적을 발견해서 기습하기 전에 숨기 좋은 장소입니다. 적군이 전진을 시도하는 동안 계속해서 낮은 곳에 잉크를 뿌리면서 안전하게 특수 무기를 충전할 수 있습니다.

# MUSSELFORGE FITNESS



전경



1



높은 **중심부 고지대** 위에 올라간 플레이어는 보통 적군이 긴 경사로나 철교를 통해 접근할 것으로 예상합니다. 적이 골목의 벽을 타고 올라 갑자기 나타날 수 있다는 사실을 아는 경우가 많으므로 이 사실을 유리하게 이용하십시오. 점프해 골목을 뛰어넘어 보라색 벽에 의해 보호되는 작고 높은 고지대에 오를 수도 있습니다. 이 좁은 고지대는 Slosheer 사용자에게 훌륭한 장소입니다.



**철교**는 사람이 많이 모이는 곳이므로 가운데 플랫폼을 방어하는 경우 다리 건너편의 적군 부활 위치를 향해 공격용 보조 무기를 계속 던져 적군을 많이 터트릴 수 있습니다. 이 방법으로 적군을 몇 명 정도 터트렸다면 직접 다리를 건너가 적군 기지 안으로 들어갈 수도 있습니다. 철교 위에서 오징어 형태로 변신하면 다리를 통과해서 떨어지므로 사격을 당하거나 빨리 도망쳐야 할 때 편리합니다.



적군이 다리를 건너는 경우 **다리 입구**의 땅에 잉크를 칠해서 최대한 빨리 적군을 쓸어버리십시오. 적군이 다리 위, 아군 기지에 가까운 쪽에 주둔하는 경우 여기에서 높이의 이점을 활용해 간 거리로 공격하십시오. 부활 위치를 벗어나는 방법은 여러 가지가 있으므로 적군이 밀고 들어오면 멀리 돌아가서 기습하는 것이 현명할 수도 있습니다.

# BLACKBELLY SKATEPARK



1

2

3

전경



1



이 **원통형 타워**는 자주 전투의 중심지가 됩니다. 저격수는 이곳에서 배틀의 흐름을 좌우하고 적이 어쩔 수 없이 기습을 시도하도록 만들 수 있습니다. Splat Zone에서는 두 Splat Zone 사이에 이 타워가 위치하므로 두 구역의 잉크 범위를 관리하기에 좋은 장소입니다. 그리고 잉크를 뿌릴 수 있는 땅으로 둘러싸여 있어 특수 무기를 충전하기에도 좋습니다.



측면 하프 파이프 옆의 **고지대**에서 중심부를 볼 수 있으며 이곳에 올라가는 유일한 방법은 아군 부활 위치에서 가장 가까운 측면 뿐입니다. 즉, 적군이 이곳에 올라오려면 이 고지대를 지나야 하므로 기지를 방어하거나 매복했다가 적군을 공격하기에 이상적인 장소입니다. 고지대 위의 짧은 벽에 올라가 높이의 이점을 더 강화할 수도 있습니다.



이 벽 뒤의 **노란색 상자**는 3인칭 시점 기능을 유리하게 활용할 수 있는 완벽한 장소입니다.

완전히 숨은 상태에서 벽 너머로 적군 기지에 있는 적군을 관찰할 수 있습니다. 이 지역은 중심부의 좁은 부분과 가까우므로 적군이 맵 중심부로 향할 때 여러분의 바로 옆을 지나갈 가능성이 높습니다. 적군이 가까이 오면 갑자기 나타나서 기습하십시오.

# STURGEON SHIPYARD



1

2

3

전경



1



이 **고지대**는 멀리 떨어진 곳을 공격할 수 있기 때문에 스테이지에서 중요한 장소입니다. 장거리 무기 사용자가 선호하는 장소일 수 있지만, 단거리 무기의 경우에도 효과적인 장소일 수 있습니다. 양쪽에서 접근할 수 있으므로 항상 침입자가 없는지 감시해야 합니다.



2



**도개교**가 올라가면 측면에 잉크를 뿌려 신속하게 조금 높은 위치를 차지하십시오. 많은 플레이어가 도개교를 높은 곳에서 공격할 수 있는 장소 대신 단순한 장애물로 생각하므로 이 사실을 유리하게 활용하십시오.



이곳의 마주보는 **경사로**는

전투가 자주 발생하는 곳입니다. 고지대 위의 적과 싸울 때에는 경사로에서 공격 보조 무기를 던지십시오. 그러면 적에게 노출되지 않고 공격할 수 있습니다. 매치가 끝나면 모든 도개교가 내려가므로 Turf War를 플레이할 경우 이때 모든 도개교에 아군의 잉크가 칠해져 있는지 확인하십시오.



3



# AROWANA MALL



전경



1



스테이지 **중심부**에서 많은 전투가 벌어질 것으로 예상됩니다.

이 위치를 차지하는 것이 중요하지만, 주변의 높은 플랫폼 위에 있는 적군의 표적이 될 수 있다는 사실에 주의하십시오. 전체 게임에서 직선의 형태를 가진 스테이지 중 하나이므로 중심부가 주요 요충지입니다. 이곳을 점령하는 것이 적군의 기세를 꺾기 위한 열쇠입니다.





스테이지 중심부에서 전투가 벌어지고 있다면

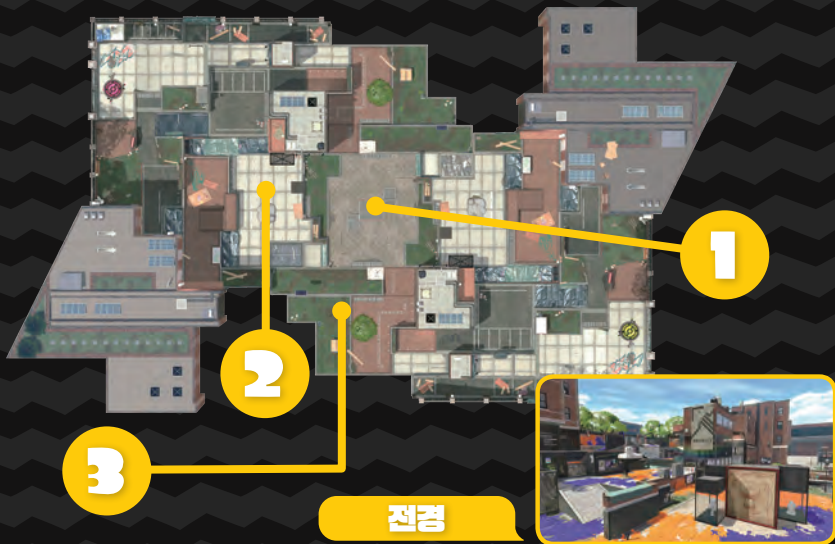
**우측 측면 통로**를 이용해 적군 영역으로 들어가십시오. 그러나 조심해야 합니다. 적군 한 명이 이 좁은 통로를 점령하는 경우가 자주 있습니다. 적군에게 기습을 가하거나 적군 모르게 Rainmaker를 가지고 지나가려면 이 통로를 신속하게 지나갈 수 있는 타이밍을 노려야 합니다. 적군이 몇 명 살아 있고 어디에 있는지 계속 확인하는 것이 중요합니다.

3



좌측의 **고지대**는 중심부를 공략하기 적당한 장소입니다. 적군이 중심부의 플랫폼을 차지한 경우 여기에 올라가서 중심부를 되찾으십시오. 중심부로 이어지는 경사로 위로 올라가는 것 이상의 수확을 거둘 수 있습니다. 적군은 아래쪽에서만 이 영역에 접근할 수 있으므로 기습을 당할 가능성은 낮습니다. 이곳의 파란색 상자에는 Charger를 사용하는 플레이어가 적합합니다.

# INKBLOT ART ACADEMY



중심부의 개방된 영역에 있는 **높은 플랫폼**을 점령하면 아군의 전투가 훨씬 쉬워집니다. 역으로 이곳을 적군에게서 탈환하는 것이 패배를 막는 열쇠가 되는 경우가 많습니다. 이 높은 고지대는 일부 랭킹 모드에서는 등장하지 않지만, Splat Zone에서 누군가 장거리 무기를 들고 주둔하면 매우 효과적일 수 있습니다.



2



맵 중심부를 적이 차지한 경우 이 독특한 **조각상**이 장거리 무기를 사용하기 좋은 위치입니다. 조각상 위에서는 아군 기지로 들어가는 모든 입구의 시야가 확보되므로 높은 중심부 고지대 위의 적도 공격할 수 있습니다. 우측의 경사로는 잉크가 묻지 않으므로 이곳을 오르는 적은 노출될 수밖에 없습니다.

중심부 양쪽 옆에는 공격에 상당히 노출되어 있지만 잉크를 많이 뿌릴 수 있는 저지대 영역이 있습니다. 매치가 끝나기 전에 이 영역에 잉크를 뿌리는 것은 팀의 잉크 영역을 빠르게 늘리기 위한 좋은 방법입니다. 일부 랭킹

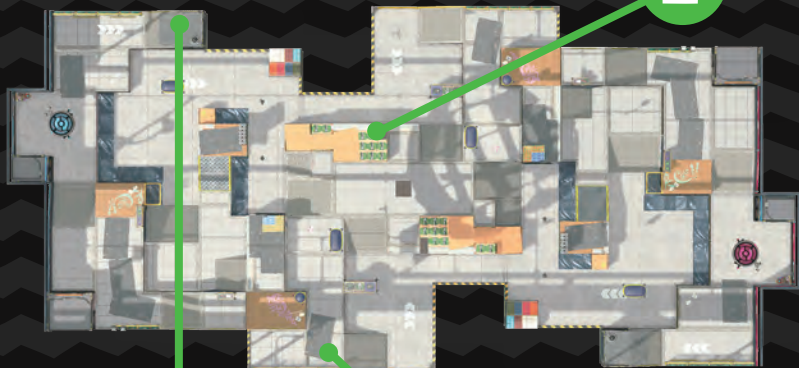
모드에서는 긴 벽에 작은 고지대가 있어서 적군 기지를 공격할 좋은 경로가 됩니다.



3



# MAKOMART



1

2

3

전경



1



부활 위치 근처의 **Inkrail**을 사용하여 신속히 맵 중심부로 이동하십시오. 이 방법은 Ranked Battle에서 오브젝트에 빨리 이동할 때 특히 유용하지만, 이 Inkrail은 Turf War에서도 등장합니다! Inkrail 끝에서 점프하여 즉시 아래의 적군에게 보조 무기를 던지면 전투를 시작하고 승기를 잡는 좋은 방법입니다.

# 2



대부분의 스테이지와 마찬가지로 **중심부**가 중요한 지역입니다. Turf War에서는 중심부 근처의 높은 고지대 두 곳에 잉크를 뿌리고 올라갈 수 있어서 아래의 적 움직임을 빠르게 파악할 수 있습니다. 같은 생각을 하는 적의 매복 공격에 당하지 않도록 주의하십시오.

먼티 플레이어 스테이지



# 3

스테이지 **우측을 따라서 난 길**로 이동하면 훌륭한 기습 기회를 얻을 수 있습니다. 이 길을 따라가면 적군 기지 감속한 곳까지 진입하거나 식료품이 가득 쌓인 선반에 잉크를 뿌려 중심부의 적군을 놀라게 할 수 있습니다.

# MORAY TOWERS



이 중요한 **고지대**에서는 중심부 및 아군 기지로 이어지는 경사로를 관찰하거나 공격할 수 있습니다. 적군에게서 이 지역을 탈환하면 아주 중요한 자원을 빼앗는 것입니다. 아래의 적군은 Inkraill을 사용해서 이곳에 빠르게 도달할 수 있습니다. Inkraill이 작동되면 확인하기 쉬우며 레일이 올라오는 동안 적군을 공격할 수 있으므로 기습당하지 않도록 주의하십시오.



# 2



이곳의 **Inkrail**은 적군 기지의 높은 곳에 있는 적군을 기습하기에 적합하지만, 앞에서 언급한 것처럼 이 전략은 발각되기 쉽습니다. 근처의 잉크 속에 숨었다가 플랫폼 위의 적군이 동료들을 향해 사격하느라 정신 없을 때 Inkrail을 작동시키고 올라가십시오. 완벽한 타이밍을 포착하는 것이 이 전술의 열쇠입니다!

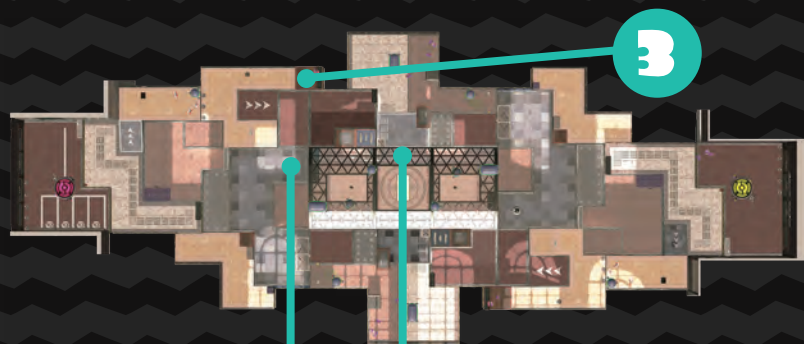


이 벽 위로 올라갈 때에는 공격에 노출될 수 있지만, 일단 올라가서 얻는 이점은 위험을 감수할 가치가 있습니다. Rainmaker를 가지고 올라가면 목적지와의 거리가 순식간에 줄어들어 팀을 승리로 이끌 수 있을지 모르므로 그 보상은 매우 큼니다.



# 3

# SHELLENDORF INSTITUTE



2

1

전경



1



아래의 적을 기습하기 위해 중심부 **유리 천장** 위에 머무는 것은 구미가 당기는 일이지만, 여기에는 잉크를 칠할 수 없습니다. 즉, 적군이 나타나면 도망치거나 숨거나 빠르게 잉크를 다시 뿌릴 수 없습니다. 따라서 아래쪽으로 보조 무기를 던지지 마십시오. 보조 무기는 잉크를 많이 소비하므로 주 무기를 사용하기 위한 잉크가 부족해집니다.





하단 중심부에서 곤경에 처한 경우 **Inkrail**을 사용하여 유리 천정 위로 빠르게 탈출하십시오. Inkrail은 한 번에 한 팀만 사용할 수 있으므로 매우 안전한 탈출 방법입니다. 후퇴하는 대신 다른 장소에 가기를 원한다면 Inkrail 위에서 뛰어내려 유리 천장의 다른 구멍을 통해 빠르게 아래로 떨어지십시오.



맵의 왼쪽에 위치한 **고지대**는 맵 중심부를 관찰하기에 매우 좋은 장소입니다. 3인칭 시점을 사용하여 들리지 않고 벽 너머를 볼 수 있기 때문에 아무런 의심없이 근처에 접근한 적군을 먼저 공격할 수 있습니다. 이 플랫폼은 아군 부활 위치 근처의 측면을 통해서만 접근할 수 있으므로 적에게 기습을 당할 가능성은 매우 낮습니다. 다른 곳으로 이동하려면 맵의 중심부를 향해 우측으로 뛰어내리거나, 더 은밀하게 이동하기 위해 오징어 형태로 변한 다음 왼쪽으로 뛰어내리십시오.

# SPLATOON 2

## SALMON RUN

Salmon Run은 다른 세 명의 잉클링과 협력하여 Salmonid라는 괴생명체 무리와 맞서 싸우는 협력 게임 모드입니다. 점점 난이도가 높아지는 세 번의 무리와 싸워 살아남으면 Salmonid를 물리친 것입니다. 그러나 생존이 유일한 목적이 아닙니다. 보스 Salmonid를 처치하면 Golden Egg를 떨어뜨리는데 이것을 획득하여 달걀 바구니에 넣어야 합니다. **각 라운드에는 달걀 할당량이 있으며 임무에 성공하려면 이 할당량을 채워야 합니다.** Salmon Run을 플레이하며 레벨이 올라가면 더 많은 적이 등장하며 Golden Egg 할당량도 커집니다.

Salmonid가 항상 Inkopolis를 침략하는 것은 아니지만, 침략이 발생하면 Grizzco Industries라는 회사가 Golden Egg를 모으기 위해 여러분을 고용합니다. The Square에서 X 버튼을 누르고 Stages 탭으로 이동하면 언제 Salmon Run이 활성화되는지 확인할 수 있습니다. Salmon Run에서는 돈, 장비, 음식 티켓, Ability Chunk 등의 매우 큰 보상을 얻을 수 있습니다.



# 전략



## 살아남으세요

동료가 모두 Salmonid에게 당하면 게임이 끝납니다. 따라서 Golden Egg를 더 획득하기 위해 위험을 감수하기보다는 살아남는 것을 우선으로 생각하십시오. 그러기 위한 가장 좋은 방법은 항상 탈출 경로를 기억하고 그곳에 잉크가 잘 칠해져 있는지 확인하는 것입니다.



## 무기를 잘 활용하세요

Salmon Run에서는 네 가지 유형의 무기가 임의로 지급되므로 이 무기에 플레이스타일을 맞춰야 합니다. Charger가 지급된 경우 바구니 근처의 높은 곳을 찾아 처치하는데 많은 힘이 필요한 Cohock이나 다른 적군에 초점을 맞춰야 합니다. Brush나 Roller가 지급된 경우 Salmonid 잉크 위에 잉크를 뿌리고 최전방의 적군을 터트리는데 초점을 맞춰야 합니다.



## BOSS SALMONID에 집중하세요

Boss Salmonid가 등장할 때마다 화면에 알림 메시지가 나타납니다. 어떤 Boss Salmonid인지 확인하고 그에 따라 적절히 대처해야 합니다. 어떤 Boss Salmonid는 순식간에 스테이지 전체를 적군의 잉크로 덮을 수 있으므로 잠깐이라도 Boss Salmonid를 무시하면 전체 팀원이 불행한 결말을 맞을 수 있습니다. Flyfish와 Steelhead가 좋은 예입니다. 각 보스는 특정한 방법으로만 처치할 수 있으므로 반드시 거쳐야 하는 Salmon Run 튜토리얼을 집중해서 플레이하십시오.



## 서로 도와주세요

Salmonid에게 당하면 동료가 여러분에게 잉크를 부려줄 때까지 전투에 참여할 수 없습니다. 당했을 때에는 **+** 버튼을 눌러

**Help!**를 표시해 동료에게 알려달라고 말할 수 있습니다. 따라서 여러분이 살아 있을 때 **Help!**가 화면에 표시되면 동료에게

달려가 잉크를 부려주세요. 여러분이 살아 있는 경우 **Help!**는

동료에게 여러분이 Boss Salmonid를 발견했다는 것을 알리기 위해 **This way!**로 바뀝니다.



## 자신의 특수 무기를 기억하세요

자신이 선호하는 두 개의 특수 무기를 사용할 수 있습니다. 절대로 특수 무기를 아끼지 마십시오. 정말 필요할 때 사용하기 위해 특수 무기를 아끼는 함정에 빠지기 쉽지만, 이런 생각은 팀원 모두가 당하는 결과를 가져올 확률이 높습니다.

어떤 특수 무기를 사용하면 Boss Salmonid를 훨씬 쉽게 처치할 수 있습니다. 예를 들어 Sting Ray를 사용하면 뿔개로 Flyfish를 명중시키고 Drizzler의 우산을 통과해서 쓸 수 있습니다. 특수 무기가 없어도 살아남을 수 있는 경우라도 특수 무기를 사용하면 더 쉽게 승리할 수 있습니다.



# amiibo

Splatoon 2는 Splatoon 시리즈 amiibo에 대응합니다. 대응되는 amiibo™ 피규어를 사용하려면 Inkopolis Square에서 찾을 수 있는 amiibo 패키지를 향해 가져다 대십시오. 다음은 이 게임에서 amiibo로 할 수 있는 것들입니다.



## 특별한 장비를 받으세요

Splatoon amiibo를 처음 터치하면 장비 하나를 받습니다. 레벨이 올라갔을 때 다시 터치하면 더 많은 장비를 받습니다.



## 장비 조합을 기록하여 즉시 착용하세요

특정 장비 및 무기의 조합을 amiibo에 기록할 수 있습니다. 이 기능은 게임 모드마다 선호하는 장비 조합이 다르거나 특정 무기에 최적화된 특정 장비가 있을 때 유용합니다. 무기와 각 장비를 수동으로 변경하는 대신 장비 화면 또는 온라인 멀티플레이어 메뉴에서 amiibo를 컨트롤러에 터치하면 기록한 장비 조합을 즉시 착용할 수 있습니다.

## amiibo로 사진을 찍으세요

또한 amiibo를 사용하면 The Square나 멀티플레이어 스테이지에서 사진을 찍을 수 있습니다. 캐릭터의 포즈나 카메라 필터를 바꾸며 창의력을 발휘해서 찍어 보십시오!



amiibo는 별매품입니다.

# SPLATFEST

**INKOPOLIS 시민들은 때때로 SPLATFEST라는 행사를 열어 자신들의 문화를 기념합니다.**

각각의 Splatfest는 케첩 대 마요네즈 등과 같은 주제를 가지며 참여한 플레이어는 팀을 선택해야 합니다. 주제는 **Splatfest 시작 1주일 전에 발표되어 팀을 선택하고 Splatfest Tee를 받을 시간을 드립니다.** Splatfest Tee는 Murch가 정상가보다 훨씬 적은 비용으로 장비에서 보조 능력을 분리해서 많은 Ability Chunk를 얻을 수 있도록 해주므로 특히 유용합니다. 장비 커스터마이징에 관심이 있다면 이것은 최고의 방법 중 하나입니다.

**Splatfest는 보통 하루 정도 진행되며 이벤트가 진행되는 동안 다른 팀을 상대로 Turf War를 플레이하게 됩니다.** 순위를 올리기 위해 같은 팀을 상대로 Splatfest 매치를 플레이할 수도 있지만, 이 매치는 팀의 승패에는 반영되지 않습니다. Splatfest가 종료되면 각 팀의 인기와 승률이 집계되며 한 팀이 우승 팀으로 선정됩니다. Splatfest 순위에 따라 Super Sea Snail을 획득하며 이것을 Murch에게 주면 장비에 슬롯을 추가하거나 모든 슬롯이 찬 장비를 재정비하도록 할 수 있습니다.

Pearl이나 Marina가 Splatfest에 대해 안내하는 것을 보면 THE SQUARE 중심부의 Splatfest 터미널로 가서 팀을 선택하십시오!



**STAY  
FRESH!**



