

사용법 (직업스펙 워크시트)

사용 전에

일모뎀 옵션 다 빼고 사용하세요! 일모뎀 반영을 개판으로 해서 사용하기 힘들

- 연한 검은색으로 음영 처리된곳은 다 입력 가능합니다.
- 닉네임 - 필수아님
- 레벨 - 필수
- 무기 - 스태프 or wand 선택 (크확 달라짐)
- 컴뱃 오더스 여부 - 필수
- 마약 효과 - 마약 시즌에 값 입력, 헤이스트 및 먹는 버프는 상관없음 (나중에 입력 가능)
- 스킬들 레벨 입력 - 필수
 - 쓸 샷 액티브 효과는 찌샵 있으면 OFF로
- 인피니티 최종데미지 - 70~115% 사이로 입력
- 바하뮤트 표식 데미지 ON/OFF 가능 (헤븐즈 도어 같은 스킬은 표식 최종데미지 못 받아요)
- 시드링 및 극딜버프
 - 특수코어 사용시 (일필 or 보스 슬레이어) 값 입력
 - 사용할 링의 레벨을 설정하면 값이 나옴,
 - 웨폰 퍼프는 다음 시트에서 무기 마력값이 들어가야 값이 나옴.
 - 링 씬의 경우에는 레벨에서 따라 C32~C33에 있는 값을 직접 입력해야 나옴 (순환참조 이슈)

사용법 (장비 워크시트)

- 아이템 명 입력 가능 - 중요하진 않음. 안 써도 돌아갑니다.
- 아이템 스펙 입력



- 방무 2줄 이상 계산 - 구석에 있는 방무 계산 이용
- 아케인 및 어센틱심볼 - 레벨만 입력
- 펫장비, 캐시 장비, 소울 옵션 입력 (**소울 충전 여부 확인**)
- 장비 세트 효과
 - 자주 사용하는 장비 세트는 피스 수만 수동으로 입력, 나머지는 자동 계산
 - 기타 자주 사용 안하는 세트는 값 까지 직접 입력

기본옵션, 주문서 강화, 추가 옵션,
스타포스 OR 놀장칸에 입력

잠재옵션 및 에디 잠재 칸에 입력

사용법 (기타 스펙 워크시트)

- 링크 스킬
 - 링크 스킬 및 레벨 입력
- 어빌리티
 - 옵션 설정하고 수치는 직접 입력
 - 기타 잡음 취급 안함
- 하이퍼 스탯
 - 레벨만 입력
 - 일몹데미%는 입력은 가능한데 취급 안함
- 성향 및 일반 길드스킬
 - 레벨만 입력
- 유니온 공격대원 효과 (중요)
 - 점령하는데 사용중인 직업의 레벨만 입력
 - 유니온 총 레벨, 배치 가능 인원, 현재 인원 다 계산 안함
- 유니온 점령효과
 - 칸 수만 입력
- 몬스터 라이프
 - 스페셜은 적용중인 몬스터만 입력하면 자동 출력
 - 기타 잡음 몬스터들은 제외
 - 일반 몬스터는 카테고리에 등급 입력

사용법 (도핑 관련 워크시트)

- 도핑 사용 여부 설정
 - 대부분은 O/X로 설정
 - 만렙의자는 250/275 설정가능
 - 스탯 물약은 X단계 설정가능
 - 중복 검증 (e.g., 고보킬하고 반빨벌 동시 복용)이 설정 안 되어있어서 입력시 주의
- 노블 스킬
 - 사용 여부 및 레벨 입력 가능
- 솜/와헌 버프
 - 비솜들은 어블 X로 설정
 - 와헌은 O/X 설정 가능
- 기타 파티 버프 (영메 포함)
 - 방무 및 최종데미 버프가 아닌것들은 오른쪽 시너지 참조해서 입력. 시너지 업데이트 안 했을 수 있음
 - 방무 및 최종데미 버프들은 지정된 칸에만 입력

사용법 (최종 결과 워크시트)

- 아케인포스 입력
- 보스 정보 설정
- 스킬 정보 설정
 - 스킬 데미지 - 스킬 설명에 나와있는 데미지 입력
 - 엔젤레이 30렙 - 230%
 - 엔젤레이 31렙 - 233%
 - 기타 등등
 - 추가 데미지 & 추가 보스 데미지
 - 패시브 하이퍼 때문에 적용 가능하면 입력
 - 추가 최종 데미지
 - 코어 강화 등으로 인한 최종데미 입력
 - 엔젤레이 코어 강화 40렙 - 80%, 60렙 120%
 - 추가 방어율 무시
 - 코어 강화 20렙 등에 붙어 있는 방무 입력
- 결과 감상
- 딜 변동률 (상황 별)
 - 상황 별로 특정 스탯 증가/감소 했을 때 딜이 얼마나 변하는지 확인 가능
 - 비숍의 경우 극딜 부분 사용할 때 인트가 변동해도 리브라/프레이 변화값은 자동으로 계산해주지 않음.
 - 약간의 응용예시
 - 프레이 최종데미가 인트가 증가하면서 42%에서 43%로 바뀌면 최종 데미지에 =43/42 입력해서 대충 추정 가능

Q & A

Q. 부정확 및 오차 발생하면 확인해야할 사항

- 스공에서 1정도의 오차는 발생할 수 있습니다.
- 어빌 공/마 - 공마% 받는지 안 받는지 자료마다 달라서 아직 반영 안했습니다.
- 와일드헌터 유니온 배치 효과 - 계산기는 고려안했습니다. 딜 변동률 칸에 입력요망.
- 일몹데미, 기타 누락 등등 가능성 있습니다.