



재는 왜 패파 스킬 써?

복불 귀찮아서 만든 팬텀 개선안

많은 분들이 아시겠지만 팬텀은 현재까지 패스파인더의 카디널 블래스트 () 와 팔라딘의 생츠퍼리 () 를 이용하여 사냥 중 입니다.

사냥기의 부재로 인해 현 시점의 6차 (디파잉 페이트) 까지 가동을 1 / 6 짜리 사냥기로 쓰자는 의견이 주류인 불쌍한 친구입니다.

그러나 2차 테스트 서버 이후 수정된 오리진 스킬 (디파잉 페이트) 은 자체 사냥기의 부재를 버틸 수 있는 유일한 수단에서 멀어져버렸습니다.

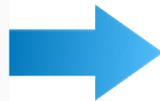
2-41-41500 **디파잉 페이트**

 [마스터 레벨 : 30]
안배된 운명을 거스르고 영웅의 숭고한 의지를 이어낸다. 운명을 거부하는 강한 의지가 실체화되어 주변의 적을 공격한다.
색상 연출 온오프 : 마우스 우클릭

[현재레벨 30]
MP 1200 소비, 시전 동작 중 무적
운명을 거부하여 최대 15명의 적을 10800%의 데미지로 15번 공격하는 참격이 2회 발생
60초 동안 일정 시간마다 최대 15명의 적을 1200%의 데미지로 4번 공격하는 영웅의 의지 발동
재사용 대기시간 360초

버프 해제 불가
[딜레이] 6thDefyingFate: 3480 ms

1차 테스트 서버의 팬텀 오리진 스킬



2-41-41500 **디파잉 페이트**

 [마스터 레벨 : 30]
안배된 운명을 거스르고 영웅의 숭고한 의지를 이어낸다. 운명을 거부하는 강한 의지가 실체화되어 주변의 적을 공격한다.
색상 연출 온오프 : 마우스 우클릭

10레벨 : 몬스터 방어율 무시 20% 증가
20레벨 : 보스 몬스터 공격 시 데미지 20% 증가
30레벨 : 몬스터 방어율 무시 30% 증가, 보스 몬스터 공격 시 데미지 30% 증가

[현재레벨 30]
MP 1200 소비, 시전 동작 중 무적
운명을 거부하여 최대 15명의 적을 6300%의 데미지로 15번 공격하는 참격이 7회 발생
30초 동안 일정 시간마다 최대 15명의 적을 7200%의 데미지로 4번 공격하는 영웅의 의지 발동
재사용 대기시간 360초

버프 해제 불가
[딜레이] 6thDefyingFate: 3480 ms

2차 테스트 서버의 팬텀 오리진 스킬

간단히 요약하면 다음과 같습니다.

1차 테스트 서버 : 첫타 324,000% + 60초 지속 153,000% = 477,000%

2차 테스트 서버 : 첫타 661,500% + 30초 지속 460,000% = 1,121,500%

총 퍼덤 2.35배 증가, 첫타 비중 68% → 59%, 지속 비중 32% → 41%

결론부터 말씀드리겠습니다.

디파잉 페이트는 압축이 필요한 스킬이 아니라 첫타딜의 증가가 필요한 스킬입니다.

즉, 늘어난 지속딜 비중을 최소한만 남기고

(1200% x 4타, 1차 테스트 서버의 퍼DEM과 2차 테스트 서버의 타수),

모든 딜을 첫타로 이관해야 합니다.

현재 지속딜의 퍼DEM은 7200%로

리레4 의 지속시간을 기준으로 쪼갤 때,

15초 동안 230,400% 그리고, 남은 15초 동안 230,400%를 넣고 있습니다.

또한 버프 지속시간인 (레디투다이 2단계 + 엔버 + 리레) 15초 동안

최대 딜을 뽑으려면 무조건 리레와 동시에 디파잉 페이트가 켜져야 합니다.

그랬을 때 230,400%를 온전히 딜을 넣으며 15초 딜이 891,900%가 되는데,

여기서 문제가 발생합니다.

1. 마크오브팬텀의 강제이동 문제

현재 마크오브팬텀의 강제이동 때문에 대부분의 보스에서는

레투다, 엔버, 마크오브팬, 리레, 바인드 순서의 극딜이 정형화 돼있습니다.

하지만 이번 변경으로 인해 엔버, 레투다, 리레 후 바로 오리지널 스킬을 사용하게 되면,

마크오브팬텀을 레투다, 리레 없이 선사용해야 하는 문제가 생깁니다.

즉, 레디투다이 1.36 x 리레 1.488의 최종DEM을 마크오브팬텀에는 묻히지 못하므로

현재 100,000% 퍼DEM인 마크오브팬텀에서 딜손실이 발생합니다.

2. 5차 극딜기 조커의 긴 기다운 시간 (8초) 문제로 인한 블랙잭 1회 손실

현재 팬텀의 극딜기인 조커는 딜레이를 포함하여 기다운 시간이 8초입니다.

극딜 순서에서 블랙잭, 레투다, 리레, 디페를 사용하게 되면

남은 시간 안에 리미트 브레이크, 조커, 블랙잭을 어떻게든 사용해야 하는데

조커를 선사용하면 블랙잭이 시간을 벗어나고

템오카 2초 사용 후, 블랙잭을 조커보다 먼저 사용하면

조커의 마지막 2초가 리레에서 벗어나게 됩니다.

이 두가지 문제를 종합했을 때,

모두 퍼덤 100,000%인 마크오브팬텀과 블랙잭이 리레를 탈출하게 됩니다.

즉, 딜이 압축된 오리진 스킬을 극딜때 사용해서 얻는 230,400%의 이득이 마크오브팬텀과 블랙잭의 리레탈출로 인해 발생하는 200,000%의 손해로 상쇄가 됩니다. (30,400% 이득이긴 하네 ㅋ...)

또한 가장 중요한 것은 리레 직후에 디파잉 페이트를 사용하게 되면 절대바인드 10초가 걸린다는 것인데

조커를 이어서 사용하면 조커 도중에 절대바인드가 풀려 조커 특유의 깨같은 긴 지속시간 때문에 보스가 도망갈 수가 있다는 것입니다.

이를 방지하기 위해 절대바인드 시간을 일부 버리면서 조커 직전에 에르다 노바를 쓴다고 해도 에르다 노바를 사용함으로써 생기는 딜레이 때문에 조커의 마지막 딜 일부가 추가적으로 리레를 탈출하게 됩니다.

즉, 마크오브팬텀 제자리 시전이 안 되며

조커 5초 딜압축이 없는 현 상황에서

디페를 선사용하는 구조로 극딜 사이클이 돌아가게 되면 기존의 딜사이클이 모두 꼬이는 것이 가장 큰 문제입니다.

따라서 팬텀의 오리진 스킬인 디파잉 페이트는 지속딜을 늘리는 멍청한 짓을 할게 아니라 상향돼야 하는 딜량을 첫타에만 집중해야 합니다.

이에 저희가 생각한 개선안은 다음과 같습니다.

개선 방향 :

디파잉 페이트



[마스터 레벨 : 30]
 안배된 운명을 거스르고 영웅의 숭고한 의지를 이어낸다. 운명을 거부하는 강한 의지가 실체화되어 주변의 적을 공격한다.
 색상 연출 온오프 : 마우스 우클릭

10레벨 : 몬스터 방어율 무시 20% 증가
 20레벨 : 보스 몬스터 공격 시 데미지 20% 증가
 30레벨 : 몬스터 방어율 무시 30% 증가, 보스 몬스터 공격 시 데미지 30% 증가

[현재레벨 30]
 MP 1200 소비, 시전 동작 중 무적
 운명을 거부하여 최대 15명의 적을 6450%의 데미지로 15번 공격하는 참격이 10회 발생
 60초 동안 일정 시간마다 최대 15명의 적을 1200%의 데미지로 4번 공격하는 영웅의 의지 발동
 재사용 대기시간 360초

버프 해제 불가
 [딜레이] 6thDefyingFate: 3480 ms

디파잉 페이트 최종 희망 개선안

첫타 968,500% + 60초 지속 153,000% = 1,121,500%
(총 퍼DEM 유지)

이렇게 하면 다음의 여러 가지 장점을 가져가게 됩니다.

1. 기존의 딜사이클을 유지할 수 있으며
2. 리레딜이 현재보다 12% 이상 증가하면서 (890,000% → 1,000,000%)
3. 디파잉 페이트에 날카로운 검 최종데미 6% 를 묻힐 수 있으면서 (이것도 도박)
4. 바인드 10초 이후 절대바인드 10초로 총 20초 바인드를 자연스럽게 이어가면서
5. 사냥에서의 60초 지속으로 긍정적 경험을 기대하면서
6. 뒷배경이 바뀌는 낭만도 더욱 길게 가져가면서
7. 첫타의 타수가 105타에서 150타로 증가하여 극한의 타격감을 가져갈 수 있습니다.

긴 글 읽어주셔서 감사합니다.

PS. 여팬텀 6차 컷신 장발 좀 제발.

PS2. 남팬텀 스킬 보이스 수정 기원.

Halloween Abyss

