

팬텀 개선안 - 오리진 스킬과 기존 스킬들간의 부조화

사냥의 귀재(…?) 로 유명한 팬텀이 이번 6차를 통해 얻게 되는 오리진 스킬 디파잉 페이트는 (이하 디페) 여러 팬텀들에게 언젠가 받을지도 모를 사냥 관련 패치까지 버틸 수 있도록 해준 단비와도 같은 스킬이었습니다. 1차 테스트 서버까지 말이지요. 아래에 변경점과 함께 문제점을 같이 보시죠.

2차 테스트 서버

디파잉 페이트

[마스터 레벨 : 30]
안배된 운명을 거스르고 영웅의 숭고한 의지를 이어낸다. 운명을 거부하는 강한 의지가 실체화되어 주변의 적을 공격한다.
색상: 연홍, 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] 6hDefyingFate: 3480 ms

1차 테스트 서버의 팬텀 오리진 스킬

2차 테스트 서버

디파잉 페이트

[마스터 레벨 : 30]
안배된 운명을 거스르고 영웅의 숭고한 의지를 이어낸다. 운명을 거부하는 강한 의지가 실체화되어 주변의 적을 공격한다.
색상: 연홍, 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] 6hDefyingFate: 3480 ms

2차 테스트 서버의 팬텀 오리진 스킬

간단히 요약하면 다음과 같습니다.
1차 : 첫타 324,000% + 60초 지속 153,000% = 477,000%
2차 : 첫타 661,500% + 30초 지속 460,000% = 1,121,500%

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

디페는 딜 압축이 아닌 **첫타 퍼덤의 상향, 딜 집중**이 필요한 스킬입니다. 이유는 아래 팬텀의 핵심 스킬들과 연관이 있습니다.

- 1. 마크오브팬텀(이하 마크)의 강제 이동
- 2. 조커의 지나치게 긴 지속 시간과
- 3. 블랙잭 자체의 공속 미적용 오류로 인한 극딜 타임에서의 블랙잭 1회 손실

현재 마크의 강제이동 때문에 대부분의 보스에서 팬텀은 극딜은 레투다, 엔버, **마크**, 리레, 바인드 순서로 꽤나 정형화 돼있었습니다. 하지만 이번 변경으로 인한 레투다, 엔버, 리레, 오리진 스킬 순서의 극딜 사이클을 사용하게 되면 마크를 레투다, 리레 없이 선사용해야 하는 문제가 생깁니다. 즉, 레투다 1.36 x 리레 1.488의 최종데미를 마크에는 묻히지 못하므로 현재 100,000% 퍼덤인 **마크에서 딜손실**이 발생합니다.

또한, 팬텀의 극딜기인 조커는 딜레이를 포함한 **키다운 시간이 8초인**, 코어 강화를 하면 무려 키다운 시간이 늘어나는 멋진 스킬입니다. 이에 조커를 선사용하면 블랙잭이 시간을 벗어나며 그렇다고 블랙잭을 선사용하면 조커의 마지막 2초가 리레에서 벗어나게 되는 상황이 연출됩니다.

이 두가지 문제를 종합했을 때, 퍼덤 100,000%인 **마크와 블랙잭이 리레를 탈출**하게 됩니다. 즉, 디페로 인한 230,400%의 이득이 마크, 블랙잭의 리레 탈출로 인해 발생하는 200,000%의 손해로 상쇄가 됩니다. (30,400% 이득이긴 하네요 ㅋ...)

즉, **마크의 제자리 시전, 조커의 딜압축**과 같은 기존 스킬들의 개선이 부재한 상황에서는 문제덩어리 스킬들의 조합들로 기존 극딜 사이클마저 꼬이는 상황입니다. 그렇기 때문에 디페의 지속딜을 늘리는 멍청한 짓을 할 것이 아니라 이번에 상향된 퍼덤을 **첫타에 집중**해야만 합니다.

이에 저희가 생각한 디페와 기존 스킬들의 개선 및 변경점은 다음과 같습니다.

24141500



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

개선된 디파잉 페이트

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

이렇게 하면 다음의 여러 가지 장점을 가져가게 됩니다.

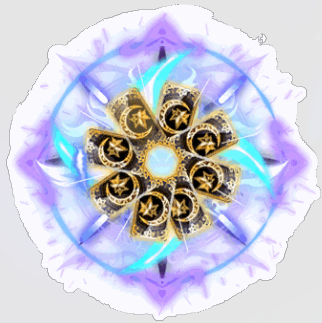
- 1. 기존의 딜사이클을 유지할 수 있으며
- 2. 리레딜이 현재보다 12% 이상 증가하면서 (890,000% ➡ 1,000,000%)
- 3. 디파잉 페이트에 조커의 날카로운 검 버프를 (최종DEM 6%) 를 묻힐 수 있으면서 (이것도 사실 카드 뽑기도박)
- 4. 기존 바인드 후, 절대 바인드 10초로 총 20초 바인드를 자연스럽게 이어가면서
- 5. 사냥에서의 60초 지속으로 긍정적인 경험을 할 수 있고
- 6. 배경이 바뀌는 **남만**도 더욱 길게 가져가면서
- 7. 첫타의 105타 ➡ 150타 상향 덕에 극한의 타격감을 가져갈 수 있습니다.

긴 글 읽어주셔서 감사합니다.

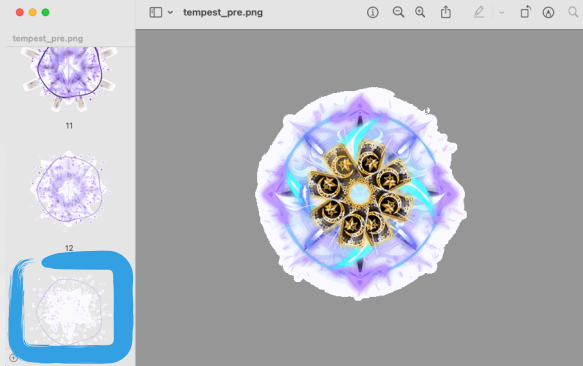
PS. 여팬텀 6차 컷신 장발 좀 제발
PS2. 남팬텀 스킬 보이스 수정 기원



팬텀 개선안 - 그 외의 추가적인 희망 개선사항



템오카에 추가된 준비 모션



템오카 프레임별 화면

팬텀의 마스터리 코어 템페스트 오프 카드 VI (이하 템오카) 에
기존 템오카에는 없던 **준비 동작**이 생기며 딜레이가 생기게 되었습니다.

위에 첨부한 사진이 바로 이번에 생긴 템오카의 준비 모션입니다.
첫번째 사진처럼 카드가 모인 뒤
두번째 사진의 테두리 부분처럼 모았던 카드를 터트리는 모션이 지난 뒤부터
타격이 들어가기 시작합니다.

가뜩이나 공격속도 적용도 받지 않는 블랙잭 때문에
스킬 사용 시 뚝뚝 끊겨 화딱지 나서 죽겠는데
왜 없던 딜레이까지 추가되는 건지 모르겠습니다.

본 서버에 적용 시 해당 **딜레이는 삭제**됐으면 합니다.

이와 별개로 솔직히 **블랙잭** 관련해서는 할 말이 많습니다.
쿨뚝 4초 이상을 반강제적으로 필요로 하는 직업이라
블랙잭이 공중에 돌고있는 와중에 쿨이 돌아 스킬을 또 사용해야 하는데
카드가 세 장 모두 있는 것이 아니면 블랙잭을 해방시키지도 못 해서
허공에서 돌다가 증발하는 카드들 구경하고 나서야
스킬을 사용할 때 그 허망함과 불쾌함은 정말...

마지막으로 팬텀의 낭만이자 극딜기인 조커 관련 사항입니다.

현재 조커는 선딜레이를 포함하여
7초가 조금 넘는 지속시간을 가진,
코어를 강화하면 지속시간이 늘어나는
시대착오적인 스킬입니다.

이전 패치로 기절에 대한 면역은 가졌으나
봉인과 명중 감소에는 여전히 치명적이며
이동속도가 감소하고
가장 최근에 등장한 보스인 카링에서는 쥐약과도 같은
단일기라는 속성까지 보유하고 있습니다.

이에 다음과 같은 수정 사항이 반영되길 희망합니다.

1. 강화 정도에 무관한 고정된 지속시간
2. **짧아진 지속시간**
3. **멀티 타겟**
4. 보스와의 거리와 무관한 일정한 **저지먼트** 발동

4000-41009

조커



[마스터 레벨 : 25]
수많은 카드를 던진 후 마지막 카드 1장으로 운을 시험한다.
느린 속도로 이동하며 공격할 수 있고 범위 내의 적 중 최대
HP가 가장 높은 보스 몬스터를 우선으로 공격한다. 시전하는
동안에는 기절 상태 이상을 무시한다. 공격이 멈춘 후 카드를
뽑는 동안 무적이다.

[현재레벨 30]
MP 1000 소비, 최대 5초 동안 키다운 가능하며 전방으로 일정 시간마다 1800
%로 1번 공격하는 카드를 다수 던져 공격, 공격 도중 최대 HP의 일정 비율로
피해를 입히는 공격을 포함한 피격 데미지 15% 감소
공격을 멈춘 후 카드를 뽑아 30초 동안 파티원 전체가 버프를 받음
프리스트 : 일정 시간마다 최대 HP와 MP의 2% 회복
생명의 나무 : 최대 HP의 일정 비율로 피해를 입히는 공격을 포함한 피격 데
미지 8% 감소, 상태 이상 내성 25 증가
모래시계 : 재사용 대기시간 초기화의 영향을 받지 않는 스킬을 제외한 스킬
의 재사용 대기시간이 32% 더 빠르게 감소
날카로운 검 : 최종 데미지 6% 증가
조커 : 모든 효과를 한 번에 받음
재사용 대기시간 : 180초

버프 해제 불가
[딜레이] 5thJokerLoop: 720 ms

개선된 조커