

로스트아크 패치 밸런스 변경점 요약본

한국 서버 패치 로그 기반 영문 디프(Diff) 자동 번역 및 정리 문서

[안내 사항] 본 문서는 제공된 디프 내역 중 주요 변경점(버서커, 워로드, 슬레이어, 서머너, 홀리나이트(여), 기공사, 블레이드, 소울이터, 호크아이, 기상술사 등)의 밸런스 조정 데이터 및 트라이포드 텍스트를 한글로 정밀 번역 및 재구성한 리포트입니다. 수치 표기 중 '->'는 이전 값에서 변경된 값을 의미하며, 퍼센트(+)는 데미지 상향률을 나타냅니다.

1. 버서커 (Berserker) - 15개 변경 사항

휠윈드 (Whirlwind)

- **토네이도 (Tornado) 트라이포드:** 홀딩을 끝까지 유지할 경우, 주변 적에게 기본 피해량의 60.0%에 해당하는 마법 피해를 입히고 공중으로 띄워 올리는 강력한 돌풍을 일으킵니다.

신규 스킬 및 효과

- **기본 공격 (ID 16930):** 스킬 데이터 추가
- **콜드 퓨리 (Cold Fury):** 폭주(Mayhem) 모드 중 적에게 주는 피해량 **+24.0%**. 스킬 사용 시 분노 유지 시간 **+1.5s** 증가 (기존 24.0 -> 변경 27.0)

아크패시브 노드 (Arkgrid Core)

- **파워 드라이브 (Power Drive):** 운명(Destiny) 활성화 시, 'Destiny: Power Drive' 효과가 30.0초 동안 활성화됩니다. 최대 3중첩 가능. 중첩당 오버드라이브 데미지 **+15.0%** 증가 (오버드라이브 사용 시 제거, 수치 15.0 -> 22.0)
- **홀딩 엣지 (Holding Edge):** 운명 활성화 시 'Destiny: Holding Edge' 효과를 획득합니다. 홀딩 스킬 데미지 **+18.0%** (1회 사용 후 사라짐, 수치 18.0 -> 27.0). 추가적인 홀딩 스킬 데미지 증가 노드 적용 **0.4% -> 0.6%**
- **사이클론 슬래쉬 (Cyclone Slash) & 헬 플립 (Hell Flip):** 휠윈드 피해량 **+10.0% -> +40.0%** 상향, 이동 속도 **+30%** 부여. 휠윈드 추가 피해 노드 **0.8% -> 1.6%** 상향.

2. 워로드 (Warlord / Gunlance) - 21개 변경 사항

워로드 클래스의 전반적인 스킬 기본 데미지가 약 **+3.1% ~ +3.6%** 일괄 상향 조정되었습니다.

주요 스킬 조정 내역

- **샤프 건랜스 (Sharp Gunlance)**: 전방으로 창을 찰러 9008의 피해를 입힙니다. [피해량 +3.2%]
- **배쉬 (Bash)**: 방패 공격을 가해 6114의 피해를 입히고 적을 3.0초 동안 기절시킵니다. [피해량 +3.6%]
- **방패 돌진 (Shield Charge)**: 방패를 전방으로 들어 올린 채 돌진하며 타격당 2486의 피해를 입힙니다. [피해량 +3.4%]
- **파이어 볼릿 (Fire Bullet)**: 근접한 적에게 포격 연타를 가해 13150의 피해를 입힙니다. [피해량 +3.1%]
- **라이징 건랜스 (Rising Gunlance)**: 창을 땅에 꽂아 1849의 피해를 입힌 후, 뽑아내며 전방의 적에게 7416의 피해를 입히고 공중으로 띄워 올립니다. [피해량 +3.2% / +3.1%]
 - **화염 창 (Flame Spear) 트라이포드**: 속성이 [화염]으로 변경됩니다. 올려치기 공격이 지면을 폭격하며 적을 불태워 5.0초 동안 1초마다 242의 화상 피해를 입힙니다. [+3.3%]
- **대쉬 어퍼 파이어 (Dash Upper Fire)**: 전방으로 3미터 전진하며 건랜스로 적을 타격해 3684의 피해를 입히고 띄워 올립니다. 스킬 재사용 시 포격을 가해 14730의 추가 피해를 입힙니다. [+3.3%]
- **증오의 함성 (Shout of Hatred)**: 격렬한 포효를 내질러 8미터 반경 내의 적들에게 11236의 피해를 입히고, PC 외의 적을 5초 동안 도발하며 특정 스킬을 차단합니다. [+3.3%]
- **카운터 스피어 (Counter Gunlance)**: 전방으로부터의 공격을 2초간 방어하는 방패를 들어 올립니다. 최대 생명력의 100%만큼 피해를 무력화할 수 있으며, 방어 성공 시 1초 이내에 카운터 어택을 가해 34239의 피해를 입히고 적을 밀쳐 냅니다. [+3.2%]
- **버스트 캐논 (Surge Cannon)**: 화력을 압축한 후 전방으로 추진시킵니다. 완전 압축 전에는 24297 피해를 주며, 완전 압축 시 48588의 피해와 함께 적을 낙백시킵니다. [+3.2%]
- **차지 스팅어 (Charged Stinger)**: 방어 태세 중 에너지를 모아 전방을 강력하게 찌릅니다. 언차지 시 14054, 1단계 차지 시 32786, 오버차지 시 46834의 피해를 입힙니다. [+3.1% / +3.2% / +3.2%]

3. 슬레이어 (Slayer) - 5개 변경 사항

- **허리케인 소드 (Hurricane Sword)**: 토네이도 트라이포드 유지 시 주변에 기본 피해량의 60.0% 마법 피해 및 에어본 돌풍 생성 효과 추가.
- **아크패시브 - 압축된 분노 (Compressed Fury)**: 폭주 진입 시 'Destiny: Condense' 효과 획득. 차지 스킬의 치명타 피해량이 +20.0% -> +25.0% 로 증가합니다. 차지 스킬 사용 시 해당 효과가 'Destiny: Compression'으로 전환되며 차지 스킬 피해량이 +15.0% -> +16.0% 로 추가 상향됩니다.
- **길로틴 (Guillotine) 관련 노드**: 심판의 날개 노드 적용 시 길로틴 마나 소모량 -50.0%, 피해량 +25.0%. 처형 노드 적용 시 처단 트라이포드 피해량 +25.0%.

4. 홀리나이트 (여) (Holyknight Female) - 22개 변경 사항

전반적인 신성 및 징벌 스킬의 기본 위력이 상향되었습니다.

- **Requiem Rain / Storm / Ash (레퀴엠 시리즈):** 폭발적인 신성 에너지를 다루는 각성 및 하이퍼 각성기류 스킬의 피해량이 일괄적으로 **+2.1% ~ +2.3%** 수준 증가했습니다.
- **Seraphic Oath (세라픽 오스):** 방패를 소환해 방어 태세를 취하며 주변 적에게 5174의 피해를 입히고 빛의 수호자를 소환합니다. 24미터 내의 공대원 및 파티원에게 캐릭터 기본 공격력의 **13.5%** 만큼의 공격력 증가 버프를 8.0초간 부여합니다. **[+2.4%]**
- **Brundia's Ritual (브룬디아의 의식):** 지면을 강타하여 신성한 마법진을 펼쳐 주변 적에게 110743의 피해를 입히고, 24미터 반경 내의 파티원에게 시전자 최대 생명력의 **100.0%** 에 달하는 보호막을 10.0초 동안 부여하며, 자신의 신앙 게이지를 **60.0%** 즉시 회복시킵니다. **[+2.3%]**

5. 서머너 (Summoner) - 49개 변경 사항

[구조 개편] 소환수(파우루, 엘시드, 마리린, 슈르디)의 기본 소환 메커니즘 변경과 함께 경직 면역 플래그가 대거 조정되었으며, 일반 소환 유지 공격의 기본 데미지 수치 튜닝이 진행되었습니다.

- **소환수 경직 면역 변경:** 엘시드, 파우루, 마리린, 슈르디 스킬 사용 시 경직 면역 플래그가 **0 -> 1** 로 활성화되어 안정성이 크게 증가했습니다.
- **상급 소환사 / 교감 아크패시브 튜닝 (Communication Overflow):** 마리린, 파우루, 엘시드, 슈르디의 소환 유지 시간이 **+400.0%** 증가하고 공격 및 이동 속도가 **+10.0%** 증가합니다. 서머너의 신속 1당 소환수들이 주는 피해량이 **+0.15%** 증가하는 메커니즘이 유지됩니다. 일반 및 고대 정령 스킬 피해량 증가 기본 수치가 **21.0% -> 23.0%** 로 상향 조정되었습니다.
- **아키르 버스트 (Akir Burst):** 아키르 스킬이 아키르 버스트 스킬로 변경됩니다. 정령 구슬 5/6/7개 이상일 때 사용 가능하며, 소모한 구슬에 따라 8/10/12초 동안 소환수들의 피해량이 **+26.0%** 증가하고 공격 속도가 30% 증가합니다.
- **고대의 유산 (Ancient Legacy):** 고대의 창 스킬 사용 시 소모되어 고대의 창 피해량을 기존 **25.0% -> 30.0%** 로 증가시키며, 최종 피해 보너스는 **49.0% -> 59.0%** 로 폭발적으로 상향됩니다.

6. 기타 주요 클래스 핵심 변경점 요약

기공사 (Soulfist)

- **하얏(Hype) 모드** 상태일 때 치명타 피해량이 **20.0% -> 16.0%** 로 약간 조정된 대신, 아크패시브 노드 단전 숙련 (Dantian Mastery), 오기수렴(Five-Energy Convergence) 등의 추가 스킬 피해 보너스가 대폭 강화되어 하얏 운용 시의 지속 딜링 능력을 보완했습니다.

블레이드 (Deathblade)

- **트랜스** 상태에서 브레이킹 문 및 데스리 슬래쉬의 쿨다운 및 연타 횟수 메커니즘이 조정되었습니다. 아크패시브 노드인 '킬링 스펙터클(Killing Spectacle)' 효과가 개선되어 일반 스킬 연계 시 스택당 데스리 슬래쉬 피해량이 크게 가산되도록 변경되었습니다.

호크아이 (Sharpshooter)

- 래피드 샷, 아토믹 애로우, 애로우 샤워, 차지드 샷 등 활을 사용하는 원거리 주요 물리 스킬들의 데미지 계수가 일괄적으로 +1.6% ~ +2.4% 상향 조정되어 화력이 보강되었습니다.