

[현재 다크나이트 문제점 및 해결방안]

1. 신규 6차 3번째 스킬 코어(다크니스 오브 그레이스, **비홀더 데버스테이션**) 추가로 인한 망가진 극딜 구조

1) 현재 극딜 운용 방식

'쇼-닥-신-임-쇼-닥-신-쇼-닥-신-임'을 기본으로 하되, '닥신'과 '쇼임'을 분리하여 유연하게 운용한다. 극딜 시작 시 쇼크는 재사용이 터지길 기대하며 최소한 '닥신'을 즉시 시전한다. 다크 스피어는 쿨감 5초 톡, 메르 쿨감 6% 기준 빠르게 시전하여 리레 4렐 지속 시간 내에 3회 사용이 가능하다. 비홀더 쇼크도 다크 스피어처럼 리레 4렐 기준 2~3회 사용이 가능하다. 비홀더 임팩트는 리레 4렐 운용 시 지속 시간 내 1회만 사용하면 되지만, 5렐부터는 2회 사용을 위해 극딜 시작 후 5초 이내에 시전해야만 하는 강제적인 구조를 띈다.

2) 테스트 서버 극딜 운용 방식 **기본 빌드**

'쇼-닥-신-데-쇼-닥-신-임-쇼-닥-신'을 강제한다. 극딜 시작 시 '쇼-닥-신'을 모두 즉시 시전해야 하며, 임팩트는 극딜 시작 전 쿨타임이 7.05초(쿨감 5초 톡, 메르 쿨감 6% 기준) 이내로 맞춰져 있어야 한다.

비홀더 쇼크 사용 후 비홀더 데버스테이션을 시전하면 1초의 지연 시간이 발생한다. 오리진 컷신 시간(6.18초)에 쇼크와 데버 사이의 지연 시간(1초)을 더한 총 7.18초의 지연 시간까지는 리레 4렐 지속 시간 내에 비홀더 쇼크 강화 추가타 3회와 다크 스피어 3회 사용이 가능하지만, 기존보다 운영이 빡빡해졌다. 또한, 오리진 시전 전 쇼크 재사용이 돌아왔다고 해서 이를 바로 사용하면 리레 4렐 내에 다크 스피어 3회 사용이 불가능하다. 기존과 마찬가지로 비홀더 쇼크는 비홀더 데버스테이션(3초)과 비홀더 임팩트(3초) 시전 중에는 사용할 수 없다.

3) 테스트 서버 극딜 운용 방식 **쇼임-시퀀스 닥신 오리진 빌드**

극딜 전 '쇼닥신임'의 쿨타임이 모두 돌아왔는지 확인해야 하며, 시퀀스 전 '쇼-임'을 시전한 후 시퀀스를 누르고 극딜에 들어간다. 리레 4렐은 지속 시간 내에 임팩트를 두 번 사용할 수 있으나, 쇼크 강화 추가타는 1회만 가능하다. 리레 5렐 역시 지속 시간 내에 임팩트를 두 번은 가능하나, 쇼크 재사용이 터지지 않는 이상 쇼크 강화 추가타를 2회만 사용할 수 있다.

4) 테스트 서버 극딜 운용 방식 **시퀀스-쇼닥신임-그레이스 오리진 빌드**

극딜 전 '쇼닥신임'의 쿨타임이 모두 돌아왔는지 확인해야 하며, '다크니스 오브 그레이스'를 미등록한 시퀀스를 누르고 '쇼닥신임'을 사용한 뒤 그레이스를 사용한다. 쇼임-시퀀스 빌드와 마찬가지로 리레 4렐은 지속 시간 내에 임팩트를 두 번 사용할 수 있으나, 쇼크 강화 추가타는 1회만 가능하다. 리레 5렐 또한 지속 시간 내에 임팩트를 두 번 모두 사용할 수 있으나, 쇼크 재사용이 터지지 않는 이상 강화 추가타를 2회만 사용할 수 있다.

5) **테스트 서버 스킬 오류**

- 비홀더 쇼크 사용 후 비홀더 데버스테이션을 시전하면 1초의 지연 시간이 발생한다.
- 쇼크 강화 추가타 3스택의 존재로 미루어 볼 때, 개발자가 의도하지 않았을 데버 1회, 임팩트 2회 빌드가 존재한다.

6) 테스트 서버 극딜 운용 방식 문제점(**비홀더 쇼크 사용 후 비홀더 데버스테이션 시전 시 발생하는 1초의 지연 현상이 정상적으로 수정되었다고 가정**)

(기본 빌드)

여전히 극딜 전후로 요구되는 정밀한 쿨타임 관리 문제는 개선되지 않았다. 기존 리레 5렐 기준에서나 신경 쓰던 임팩트 쿨타임 관리를 이제는 리레 4렐부터 신경 써야 하고, 닥신 쿨타임

에 맞춰 극딜 시작 시간을 잡던 기존 방식에서 '쇼-닥-신' 동시 사용 조건으로 바뀌어 운용 난이도만 더 복잡해졌다.

(데버 1회, 임팩트 2회 빌드)

쇼크 강화 추가타 3스택의 존재를 봐서는 개발자도 의도하지 않았을 데버 1회, 임팩트 2회 빌드가 존재한다. '쇼-닥-신-임' 동시 사용 조건을 위해 극딜 전 '쇼닥신임'의 쿨타임이 모두 돌아왔는지 확인해야 하므로 극딜 지연이 길게 발생할 수 있다. 기존보다 선행해서 조작할 요소가 늘어남에 따라 키 씹힘이나 바인드 순서에 더 주의해야 한다. 쇼크 강화 추가타 3스택을 모두 소모하기는 어렵지만, 임팩트를 1회 더 사용함으로써 고점 빌드가 될 가능성이 있다.

(고쳐지지 않은 비홀더 제약)

비홀더 스킬 간 제약이 더욱 심화되었다. 신규 스킬 '데버스테이션(3초)' 시전 중에는 기존 '임팩트(3초)'와 마찬가지로 '비홀더 쇼크'를 사용할 수 없다. 이로 인해 극딜 중 총 6~9초 동안 쇼크가 강제로 봉인되는 구조적인 문제가 발생하며, 데버스테이션과 임팩트를 우선 사용했다는 이유만으로 쿨타임이 초기화된 쇼크를 즉시 발동할 수 없는 답답한 경험이 반복된다.

7) 원인

'비홀더 임팩트'와 쿨타임을 공유하지 않는 '비홀더 데버스테이션'을 추가함으로써, 오히려 기존 비홀더 스킬 간의 제약만 더욱 부각하는 '쇼-닥-신-임×2' 또는 '쇼-닥-신-임×3' 형태가 되었다.

사전에 임팩트 시전 중 쇼크 사용이 가능하도록 변경했어야 한다. 현재도 13.8초마다(쿨감 5초 톡, 메르 쿨감 6% 기준) 문제가 발생하며, 향후 신규 스킬 추가 시에도 발목을 잡을 것으로 예상된다.

8) 해결방안

(우선 개선 사항)

- 비홀더 데버스테이션: 비홀더 쇼크 사용 후 비홀더 데버스테이션 시전 시 1초 지연되는 오류를 수정하고, '비홀더 임팩트'와 쿨타임을 공유하도록 변경한다.

(향후 개선 사항)

- 비홀더 임팩트: 비홀더 임팩트 스킬 시전 중 비홀더 쇼크를 사용할 수 있도록 변경한다(하단 비홀더 임팩트 개선 사항 참고).

2. 평딜 직업군의 낮은 체급 및 구조적 한계

1) 문제점

최근 보스 메타에 최종 데미지 증가 버프를 과거와 비교할 수 없을 정도로 최대 30%까지 받는 시스템이 도입되었다. 이로 인해 기본 딜 체급 자체가 낮은 평딜 중심 직업군은 이러한 변화 속에서 리스크만 온전히 짚어진 채 하이 리턴은 전혀 기대할 수 없는 기형적인 구조에 갇히게 되었다.

2) 해결방안

-극딜 비중을 30~35%까지 상향 조정한다(극딜형 직업군의 극딜 비중은 38~45% 사이). 또한, 전체적인 스킬 퍼센트 데미지도 상향 조정한다.

3. 비홀더 임팩트 & 비홀더스 리벤지

3.1. 비홀더 임팩트

1) 문제점

전방에서 3초간 비대해져 공격하는 20초 쿨타임의 설치·지속형 스킬이나, 스킬 자체의 컨셉과 구조적 한계로 인해 '비홀더 쇼크'의 재사용 대기시간 초기화가 발동하더라도 임팩트가 시전되는 3초 동안은 쇼크를 사용할 수 없는 불합리한 연계 구조를 가지고 있다.

2) 해결방안

(비홀더 시스템의 이원화: 소환수 분리)

- 비홀더 와치(멀뚱한 눈): 작은 몸집으로 주변을 살피며 계약자를 보좌하는 상시 버프 및 일반 공격용 소환수다.
- 비홀더 슬립(잠은 눈): 평소엔 졸린 듯 보이지만, 공격 시 거대화하여 전장을 휩쓰는 광역 공격용 소환수다.

(비홀더 시스템의 역할 분리 및 구조 개선 사항)

- 기존 비홀더를 '비홀더 와치'로 명칭을 변경하고, 새롭게 '비홀더 슬립'을 추가하여 역할을 분리
- 비홀더 와치(상시 보조형): 존과 동일하게 비홀더 버프, 비홀더스 리벤지, 비홀더 퍼니시먼트를 운용한다. 재사용 대기시간 초기화가 적용되는 액티브 공격 스킬을 사용한다.
- 비홀더 슬립(거대화 공격형): 5차 '비홀더 임팩트' 스킬 습득 시 '비홀더 슬립' 소환 ON/OFF 스킬이 생성된다. 재사용 대기시간 초기화가 적용되지 않는 거대화·설치·지속형 스킬을 사용한다. 소환 후 '비홀더 도미넌트' 상태가 되며, 비홀더 버프, 비홀더스 리벤지, 비홀더 퍼니시먼트는 사용하지 않는다. 비홀더 강화 패시브 스킬들의 효과는 정상적으로 적용받는다.
- 비홀더 임팩트: '비홀더 슬립'이 직접 스킬을 시전하는 방식으로 변경한다.

3.2. 비홀더스 리벤지

1) 문제점

스킬 이펙트가 완전히 변화했음에도 불구하고, 과거 리뉴얼 전 기준인 '비홀더 3마리'가 그려진 스킬 아이콘이 현재까지도 수정되지 않은 채 방치되어 있다.

2) 해결방안

- 비홀더스 리벤지를 변경된 스킬 메커니즘에 맞춰 스킬 아이콘을 수정한다.

4. 리인카네이션

1) 문제점

카링 이후 최상위 보스들은 패턴 회피 기반의 게이지 및 수치형 데스크اون트 관리 시스템을 채택하고 있고, 보스 제한 시간도 20분으로 단축되면서 리인카네이션이 가졌던 독보적인 장점은

사라졌다. 오히려 '사망 시 발동'하는 기존의 수동적인 구조가 변화된 보스 메커니즘과 맞물려 리스크로 작용하며, 원하는 타이밍에 '리인카네이션 풀' 버프를 발동시키지 못하거나 사용조차 할 수 없는 문제가 발생한다.

26년 1월 15일 공용 스킬 '솔 헤카테 카론' 출시로 모든 유저에게 제2~3의 헤븐즈 도어 유틸이 보급되었다. 다크나이트는 리인카네이션을 모드별 즉발 무적기로 변경할 것을 지속적으로 요구해 왔으나, 기존 시스템이 유지된 채 리인카네이션 알터만 추가되는 방식에 그쳐 캐릭터의 정체성이었던 스킬을 제대로 개선받지 못했다. 이와 대조적으로 영웅 직업군은 4월 16일 신규 공용 코어 출시와 함께 프리드의 가호를 360초 쿨타임, 30초 즉발 무적기로 조건 완화하는 개선을 받았다.

2) 해결방안

(리인카네이션 스킬 개선 사항)

- 기존 리인카네이션을 '다크 이모탈'로 명칭을 변경한다.
- 리인카네이션 발동 중 발생하는 '계약된 수의 몬스터를 처치 및 공격 성공 조건'과 '조건 수행 알람 이펙트'를 삭제한다.
- 리인카네이션 알터를 삭제한다.
- **다크 이모탈 모멘트(기존 리인카네이션 알터)**: 즉발 무적기. 2초 무적(버프 지속시간 증가 적용), 재사용 대기시간 70초.
- **다크 이모탈 리인카네이션(기존 리인카네이션 쿼터)**: HP가 0이 되면 발동. 2초 무적(버프 지속시간 증가 적용), 재사용 대기시간 110초.
- **다크 이모탈 앵솔루트(기존 리인카네이션 풀)**: 즉발 무적기. 40초 무적(버프 지속시간 증가 적용), 재사용 대기시간 600초.
- 리인카네이션-리듀스 타겟: 하이퍼 스킬 강화 패시브를 변경한다.

5. 궁니르 디센트 <- 5차 다크 스피어, 6차 데드 스페이스 존재 이후로 삭제 했어야 했던 스킬

1) 문제점

타 직업 루미너스의 '앵솔루트 킬'을 복사한 스킬로, 본래 찰딜이나 준극딜·극딜 상황에서만 사용되어야 할 투창 스킬이 보스전 평딜 주력기로 자리 잡았다. 이로 인해 현재 평딜 사이클에서 창을 던지는 비중이 90% 이상을 차지하며, 찌르거나 베기 동작 없이 기형적으로 투창만 반복하는 단조로운 캐릭터가 되어 '창술사'로서의 매력이 퇴색되었다. 이미 '다크 스피어'와 '데드 스페이스'가 투창의 핵심을 담당하고 있음에도 주력기까지 투창을 시전하게 만들어 매력을 반감시키며, 공격 시 최대 HP의 110%만큼 데미지가 증가하는 현 메타에 불필요한 옵션 또한 수정되지 않은 채 그대로 방치되어 있다.

2) 해결방안

- 궁니르 디센트를 삭제하고, '다크 임페일'을 보스 및 사냥 통합 주력기로 변경한다.
- 다크 임페일: 기존 궁니르 디센트의 성능 수준으로 상향 조정한다.

(추가 제안)

데드 스페이스: 허공에 수십 자루의 창을 소환해 지상에 투창하는 연출로 변경.

6. 하이퍼 바디

1) 문제점

컨티뉴어스 링 및 리스트레인트 링의 개편으로 인해 기존 무릉도장 빌드 등에서 하이퍼 바디가 가졌던 특수 목적의 유용성은 완전히 사라졌다. 최대 HP/MP 수치가 데미지와 직결되거나 평소 MP 부족에 시달리는 일부 직업군을 위해 진작 패시브화되었어야 할 스킬임에도, 여전히 실효성 없는 액티브 버프 형태로 방치되어 있다.

2) 해결방안

- 하이퍼 바디: 패시브 스킬로 전환한다. 또한, '아이언 바디'와 함께 신규 무적기인 '다크 이모탈'을 배우기 위한 선행 스킬로 지정하여 구조를 체계화한다.

7. 5차 블리츠 실드(모전 공용) <- 최근 방치한 스킬

1) 문제점

5차 스킬은 본래 유틸 및 사냥기였으나, 6차 이후 유틸 및 사출기로 변경되었다. 6차 전직이 정착된 현 시점에서 기존 5차의 사냥 기능이 개선 없이 방치되어, 신규 유저들에게 혼란만 가중시키는 스킬이 되었다.

2) 해결방안

- 블리츠 실드 V: 5차 스킬의 수동 폭발 기능을 삭제한다. (과거의 자동 폭발 구조 역시 몬스터와 접촉 시 실드가 사라지는 결함이 있었으므로, 단순한 롤백이 아닌 '폭발 기능 자체를 완전히 삭제'하는 방향으로 개선한다.)