

[2차 테섭 다크나이트 개선안]

1. 비홀더 데버스테이션

1) 문제점

3rd 6차 스킬로 5차 강화기를 받은 에반, 카데나, 닥나 중 유일하게 쿨타임 공유를 받은 에반만, 딜 구조가 망가지지 않았다. 닥나는 기존에도 리레(5레벨 기준) 지속시간 안에 비홀더를 두번 사용했다. 굳이 '비홀더 데버스테이션'을 별개의 스킬로 만들 필요가 없었다.

2) 해결방안

- 비홀더 데버스테이션: '비홀더 임팩트'와 쿨타임을 공유하도록 변경한다.

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 짊어진 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). 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(평소엔 에너지를 보존·축적하는 수면 상태), 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): 기존과 동일하게 비홀더 버프, 비홀더스 리벤지, 비홀더 퍼니시먼트를 운용한다. 재사용 대기시간 초기화가 적용되는 스킬을 포함한 단발형 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) 추후 비홀더 '증식' 스킬 추가 시

(컨셉 및 특징)

'어둠과의 계약'으로 다수의 비홀더를 소환한다. 비홀더 스킬 시전 중에도 사용 가능.

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 데스카운트 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 애플루트(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 '애플루트 킬'을 복사한 스킬로, 본래 찢달이나 준극딜·극딜 상황에서만 사용되어야 할 투창 스킬이 보스전 평딜 주력기로 자리 잡았다. 이로 인해 현재 평딜 사이클에서 창을 던지는 비중이 90% 이상을 차지하며, 찢르기나 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'를 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.)