

각성 에덴 영식 2층 공략 및 택틱 정리

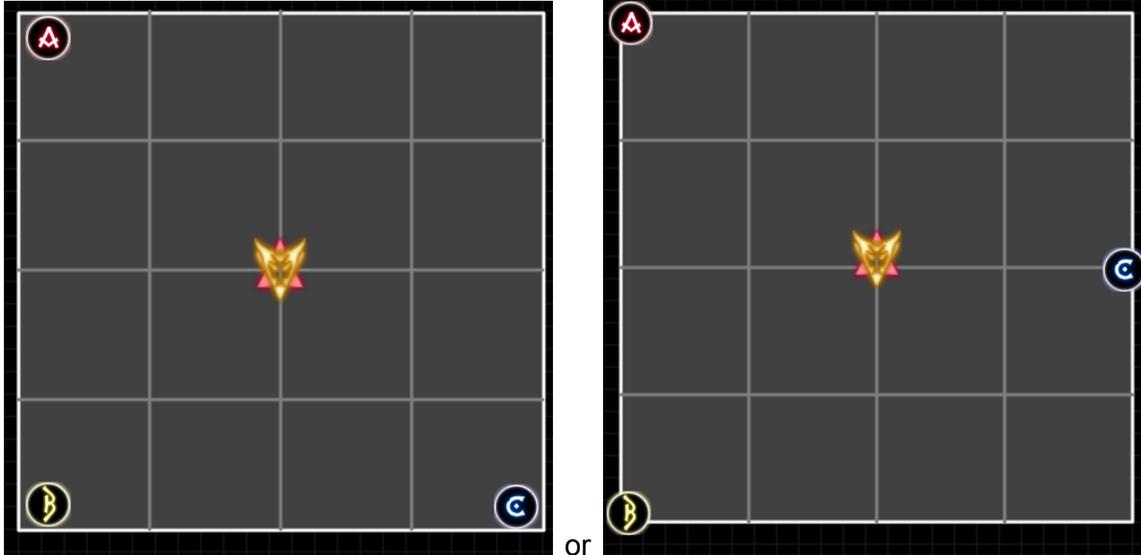
#건브레이커 [메인탱커(MT)] 시점의 택틱을 정리 해 둔 것입니다.

#참고자료 : 유튜브 '네모루'님 공략 영상,

<https://www.youtube.com/watch?v=-eL9TQSLIdE>

#대부분의 산개 표는 '네모루'님 영상에서 퍼옴

#해당 공략 및 택틱은 사람마다 파티마다 다를 수 있습니다.



패턴 정리

❖ 파멸의 보이드 ???

> 파멸의 보이드가 붙은 기술은 해당 공격 위치에서 닉스가 나와 방해(?)를 한다



■ 살육

- 전 인원을 대상으로 부채꼴 공격을 실행. 좌측 산개표 참고

■ 절단

- 보스 전방 및 후방 일직선 공격

■ 베기

- 보스 중심 도넛형 범위. 히트 박스 안 쪽까지 와야 안전

❖ 다크 흐리

> 쉐어 데미지

❖ 다크 파이가

> 랜덤 대상에게 범위 장판

❖ 자연술

> 자연술을 시전한 이후 사용하는 기술은 바로 발동 되지 않고, 디버프로서 존재하다 시간이 완료 될 때 발동함

❖ 그림자 시선

> 발동시 대상자를 바라보고 있다면 석화

❖ 황천의 바람

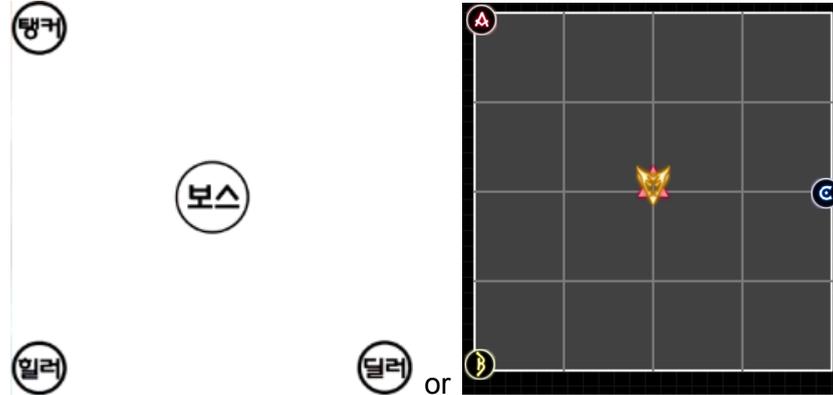
> 발동시 대상자 체력을 1로 만듦

❖ 그림자 불꽃

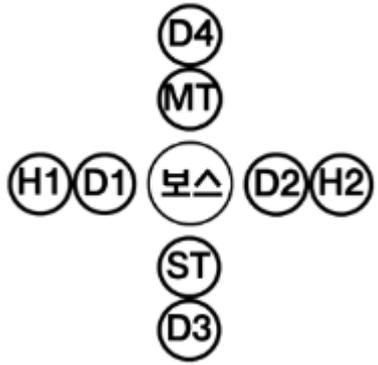
> 탱커 둘 모두에게 강력한 공격 (탱커 버스터), 탱커 부재시 랜덤 대상

❖ 엔트로피

- 매우 강력한 광역 공격
- ❖ 공허한 분노
 - 주황색 선과 연결된 손 위치에서 **넓은 장판 공격**, 손 반대쪽으로 주차
- ❖ 공허한 악의
 - 보라색 선과 연결된 손 위치에서 **넙백 공격**, 넙백 저항 기술 활용
- ❖ 플레이어
 - 탱, 힐, 딜 1명씩 플레이어 징을 부여. 아래 산개표 참고



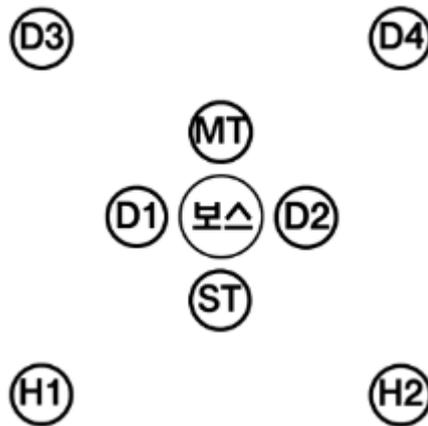
- ❖ 죄와 벌
 - 흰색, 검은색의 대상자 끼리 겹쳐 처리. 아래 산개표 참고



- ❖ 혼돈의 연속검
 - 파멸의 보이드 절단 → 베기 → 살육 순으로 발동
- ❖ 복수의 연속검
 - 파멸의 보이드 베기 → 살육 → 절단 순으로 발동

전반부 페이지즈

1. **11.2** 파멸의 보이드 살육
2. **25.4** 다크 홀리
 - a. 양값음
3. **31.8** 파멸의 보이드 절단 or 베기
 - a. 둘 중 랜덤으로 하나가 나온다
 - b. 위장술
4. **43.8** 다크 파이가
5. **59.2** 지연술 + 다크 홀리
 - a. 시전 이후 응징의 빛줄기 발현 (아래 산개표 참고)



6. **69.3** 응징의 빛줄기 터짐
7. **72.7** 지연술 + 다크 파이가
8. **86.1** 지연술 + 그림자 시선
9. **95.3** 다크 파이가 발동
10. **105.3** 황천의 바람 (#아래 산개표 참고)
 - a. 황천의 바람 대상자는 보스 좌우측 산개
 - b. 본진은 6시 집결해서 다크 홀리 처리
 - c. 그림자 시선 대상자는 본진보다 좀 더 아래쪽(6시 쪽) 자리 배치
 - d. 양값음



11. **121.9** 그림자 불꽃
 - a. **성운, 돌의 심장**
12. **134.1** 엔트로피
 - a. **빛의 심장**
13. **143.8** 공허한 분노
 - a. 주황색 줄과 연결 된 손 반대쪽 끝으로 주차
 - b. **위장술**
14. **148.7** 파멸의 보이드 절단
15. **156.9** 파멸의 보이드 베기
16. **164.9** 공허한 악의
 - a. 닉스를 피하며 중앙 주차
 - b. **거리유지**
17. **175.8** 파멸의 보이드 살육
18. **191.2** 그림자 불꽃
 - a. **철벽, 돌의 심장**
19. **203.4** 엔트로피
 - a. **양감음**
20. **208.0** 자연술 + 황천의 바람
21. **224.9** 플레어
22. **229.3** 자연술 + 그림자 시선
 - a. 시전 이후 응징의 빛줄기 발현
23. **242.5** **황천의 바람 발동**
 - a. 황천의 바람 대상자는 힐업 후에 응징의 빛줄기 처리를 한다
24. **248.5** 응징의 빛줄기 터짐
 - a. 황천의 바람 이후 응징의 빛줄기까지 시간적 여유가 적은편, 빠른 힐업 요구 됨
25. **248.9** **그림자 시선 발동**
 - a. 응징의 빛줄기와 거의 동시에 발동하니, 대상자 위치 확인 후 재빠르게 고개를 돌려서 회피
26. **260.7** 그림자 불꽃
 - a. **성운, 돌의 심장**
27. **272.9** 엔트로피
 - a. **빛의 심장**
28. **282.9** 죄와 벌
29. **286.4** 파멸의 보이드 살육
30. **295.7** 다크 홀리
31. **304.1** 파멸의 보이드 절단 or 베기
 - a. **위장술, 돌의 심장**

후반부 페이지1 (2연 플레어)

- 32. **330.3** 그림자 불꽃
 - a. **철벽, 돌의 심장**
- 33. **342.5** 엔트로피
 - a. **양값음**
- 34. **348.1** 자연술 + 플레어
 - a. 메인 탱커(MT)가 대상자라면 탱교!
- 35. **358.2** 공허한 분노 or 악의
 - a. 큰 손 등장! 랜덤 색이니 색 확인후 대처
- 36. **361.4** 자연술 + 다크 홀리
- 37. **374.7** 자연술 + 플레어
- 38. **381.6** **플레어 발동**
 - a. 이전 플레어가 발동. 대상자들은 해당 위치로 산개
 - b. 플레어 순서가 어떨든 간에 무조건 탱교! (이유는 해보면 암!)
 - c. **성운**
- 39. **386.9** **다크 홀리 발동**
- 40. **399.9** 그림자 불꽃
 - a. 평균적인 파티의 3단 리밋 타이밍
 - b. **위장술, 돌의 심장**
- 41. **408.5** 자연술 + 그림자 시선(2인)
- 42. **421.8** 자연술 + 다크파이가
 - a. 아무런 자연술을 받지 못한 대상에게 부여
- 43. **430.0** **그림자 시선 + 플레어 발동**
 - a. 플레어 대상자는 해당 위치로 산개하고, 시선 대상자를 바라보지 않게 주의
 - b. 온 탱 중인 탱커도 그림자 시선 발동시엔 고개 돌리기.
나머지 인원은 그림자 시선 대상자보다 앞 쪽에서 딜링
 - c. MT는 두번째 플레어를 받았다면 탱교, 그게 아니라면 그대로 유지
 - d. **빛의 심장**
- 44. **437.4** **다크 파이가 발동**
- 45. **445.5** 죄와 벌
- 46. **450.2** 응징의 빛줄기 처리
- 47. **455.0** 파열의 보이드 살육
- 48. **469.4** 그림자 불꽃
 - a. **철벽, 돌의 심장**

후반부 페이지2

(여기서 보스 체력이 20% 이하가 되지 않을 시 클리어 힘들어짐)

- 49. **499.2** 종지부
 - a. 엔트로피와 동일하나 시전시 마다 보스에게 공격력 증가 버프 부여
 - b. 양값음
- 50. **507.4** 혼돈 or 복수의 연속검
- 51. **531.8** 혼돈 or 복수의 연속검
 - a. 위에서 실행했던 기술의 반대되는 기술을 실행
- 52. **558.2** 종지부
 - a. 빛의 심장
- 53. **568.2** 혼돈 or 복수의 연속검
 - a. 둘 중에 랜덤, 마지막 연속검
- 54. **593.2** 3연속 종지부
- 55. **629.8** 종지부
 - a. 전멸기

- ❖ 혼돈의 연속검 (의역)
 - 파멸의 보이드 절단 → 베기 → 살육 순으로 발동
- ❖ 복수의 연속검 (의역)
 - 파멸의 보이드 베기 → 살육 → 절단 순으로 발동