

용사 Allstars ~ 혼돈의 세계 패치노트

최신 버전 다운로드 : [용사 Allstars ~ 혼돈의 세계 1.92 - 아방스 추천작](#)

1.92 패치노트 / 2020-04-03

오마케 패치, 4차 대규모 캐릭터 밸런스 패치, 유물 악세서리 패치

> 안내의 말씀

1.10 패치는 취소되었습니다.

스팀에서 후속작 “용사 올스타즈: 공허의 습격”으로 만나주세요.

> 시스템



에덴



루이나



다니엘



노아



브라이언



이동규



세인



릴리



안나



세피아



조슈아



이세하

주인공(플레이어)의 일러스트가 일괄 변경되었습니다. (데크크래프트 그림)

명중률/회피율 시스템 개선

기술 명중률 * (사용자 명중률 - 타겟 회피율)

이후부터는 해당 공식을 따르게 됩니다.

현재체력/전체체력 비례 피해 계산식 변경

이제 모든 체력비례 피해는 방어력의 영향을 받게 됩니다.

“ 체력비례 피해들은 이전부터 꽤 강세를 보이고 있었으며, 손쉽게 보스를 쓰러트리는 경향을 보이고 있었습니다. 이에 저희는 고심 끝에 너프를 강행하기로 결정했습니다. ”

파티 시스템 변경

이제 전투 도중에 파티를 변경할수 없습니다.

전투 도중에 동료를 변경하고 싶다면, 캐릭터 하단 명령의 “멤버 교대”를 사용해주십시오.

또한, 신규 유저들만 적용되며 기존에 하던 플레이어는 그대로 유지됩니다.

(단, 파티창을 여는 순간 “체력 게이지”가 사라지는 버그가 있으므로 유의해주세요.)

> 캐릭터

캐릭터 변경 : 힐다

콧 배리어의 보호막 계수가 하락합니다.

콧 리커버의 계수가 소폭 하락합니다.

캐릭터 변경 : 마스터키

(전용악세서리)아드레날린 주사의 증가폭이 60%에서 30%로 감소하고, 사용 가능 회수가 7회에서 5회로 감소하지만, 쿨타임이 2턴에서 0턴으로 감소합니다.

캐릭터 변경 : 어드바이

바알의 분노의 받는 데미지가 50%에서 30%로 감소하지만,

지속시간이 2턴에서 3턴으로 증가합니다.

바포메트의 포효의 공격력, 마법력 증가폭이 50%에서 30%로 감소하지만, 턴당 체력 회복량 -5%가 삭제됩니다.

캐릭터 변경 : 버시택트

버시택트의 기본 명중률이 95%에서 85%로 감소됩니다.

「익스터미네이트」의 기술 준비시간동안, 모든 회피율과 반사율, MP 회복량이 100%만큼 감소하도록 변경되었습니다. 또한, 데미지가 소폭 하락합니다.

(전용악세서리)원기의 포션이 삭제되고, 생명의 브로치가 추가됩니다

[생명의 브로치]

「익스터미네이트」로 받는 피해가 30% 감소한다.

“ 버시택트는 하이리스크 하이리턴이라는 저희의 의도와는 다르게, 로우리스크 하이 리턴의 행적을 보이고 있었습니다. 따라서 데미지와 패널티를 부가하되, 전용 악세사리를 버프하는 방향으로 밸런싱했습니다. ”

캐릭터 변경 : 하모니

바이올린 솔로의 쿨타임이 2턴에서 3턴으로 증가했습니다.

캐릭터 변경 : 다크매터

「어비전 리플렉터」의 쿨타임이 10턴에서 7턴으로 감소합니다.

(각성)「어비전 리플렉터」의 쿨타임이 10턴에서 7턴으로 감소합니다.

캐릭터 변경 : 초아

천본영, 벚꽃 가르기, 홍색 연무의 쿨타임이 0턴에서 2턴으로 증가합니다.

(각성)「벚꽃나무 만개」의 쿨타임이 0턴에서 6턴으로 증가했습니다.

【패시브】벚꽃 만개의 효과가 변경되었습니다.

허점 찌르기를 제외한 모든 기술 전체체력 0.5% 피해

-> 모든 기술 적 전체체력의 0.3% 피해

상태이상은 적 전체체력의 0.2% 피해

“초아는 체력이 높은 적에게 비정상적인 피해를 주면서, 쿨타임조차 존재하지 않는 오버밸런스를 가진 캐릭터였습니다. 저희는 이번 기회에 초아의 영향력을 조금 줄이려고 합니다.”

캐릭터 변경 : 이브

「오버히트 블래스트」의 쿨타임이 18턴에서 9턴으로 감소하고,

이제 더이상 기본기술로 쿨타임을 감소시키지 않습니다.

캐릭터 변경 : 루비아

「버닝 블래스트 애쉬」의 쿨타임이 20턴에서 10턴으로 감소하고,

이제 더이상 기본기술로 쿨타임을 감소시키지 않습니다.

“이브와 루비아는 특하면 원인불명의 궁극기 버그가 일어나는 캐릭터였습니다. 따라서 이번 패치때 기술의 메커니즘 자체를 수정하게 되었습니다.”

캐릭터 변경 : 디세르토

「서부 황야의 결투」의 치명타 피해량이 x4에서 x6배로 증가합니다.

캐릭터 리워크 : 디마고

퀵샷이 삭제되고, 퍼스트에이드 킷이 추가됩니다

아군 한명의 체력을 잃은 체력의 50%만큼 회복시킨다.

[턴 소모 없음][쿨타임 3턴]

버스트가 이제 물리피해를 7회 입히며, 탄환을 7발 소모합니다.

아모 버닝이 이제 물리피해를 13회 입히며, 탄환을 13발 소모합니다.

수류탄 투척, 섬광탄 투척의 소모 TP가 30에서 15로 감소하고, 사용 MP가 7에서 20으로 증가합니다.

「OK 목장의 결투」 피해량이 감소하고, 쿨타임이 0턴에서 5턴으로 증가합니다.

(각성)「사신의 춤」의 피해량이 감소하고, 무작위 적 15명에서 무작위 적 7명으로 감소합니다.

“디마고의 경우, 디버퍼에 걸맞지 않는 비정상적인 궁극기 딜량과 각성기 딜량을 지니고 있었기에, 힘을 조금 줄임과 동시에 서포터로써 유용한 기술을 추가해주었습니다.”

캐릭터 변경 : 오베론

(각성)[패시브] 황혼식 마도술의 체인공격 피해량이 감소합니다.

(각성)[엘리멘탈 버스트]의 피해량이 감소합니다.

캐릭터 변경 : 리스토어

디멘션 나이프의 피해량이 감소합니다.

디멘션 나이프 트윈의 피해량이 감소합니다.

캐릭터 변경 : 애덤

마법 : 결의의 MP 소모량이 5에서 20으로 증가합니다..

마법 : 의지의 MP 소모량이 10에서 30으로 증가합니다.

마법 : 영겁의 MP 소모량이 15에서 35로 증가합니다.

격창 방패 깨트리기의 쿨타임이 0턴에서 2턴으로 증가합니다.

(각성)[진격의 나팔]의 선 쿨타임이 0턴에서 3턴으로 증가합니다.

캐릭터 변경 : 카이

독약 뿌리기의 마비, 혼란 등의 상태이상 확률이 감소하며,

쿨타임이 0턴에서 1턴으로 증가합니다.

(전용악세)아머커팅 나이프 의 타격회수가 3회에서 2회로 하락합니다..

캐릭터 변경 : 디뮤어르거스

창조의 폭풍의 피해량이 현재체력 0.7%(총합 16.8%) 에서 0.2%(총합 4.8%) 로 감소합니다.

소멸의 속삭임의 상태이상 피해가 고정 1500이 아닌, 보스를 포함한 전체체력의 0.3%의 피해를 입힌다.

캐릭터 리워크 : 전직/버서커

살육의 쿨타임이 1턴 증가합니다.

소용돌이의 쿨타임이 1턴 증가하고, 모든 적 타겟에서 무작위 적 3명 타겟으로 변경됩니다.

응징의 쿨타임이 1턴 증가합니다. 치명타 피해량이 5에서 6으로 증가합니다.

광기의 효과가 변경됩니다.

5턴동안 사용자의 공격력이 50% 증가하지만,

현재체력의 50%를 잃는다. [턴 소모 없음][쿨타임 5턴]

「끝없는 전쟁」의 쿨타임이 1턴 감소합니다.

[패시브] 타오르는의 분노의 효과가 변경됩니다.

모든 기술이 잃은 체력의 7% 만큼의 추가 피해를 입히지만,
매 턴 자신의 공격력에 비례한 물리피해를 입는다.

[패시브] 저돌맹진이 추가됩니다.

잃은 체력에 비례해 공격력이 10%, 치명타율이 5%씩
증가하지만, 회피율과 마법회피율이 -1000%가 된다.

“ 기존의 버서커는 컨셉이 애매한데다 성능도 애매한 캐릭터였으나, 이번 패치로 블러드러스터와 같은
“잃은체력비례 딜러”로써 자리잡게 되었습니다. 다만, 더욱 강력한데 비례해 체력과 방어력은 낮은
편이므로 블러드러스터보다 신중한 운용이 필요할것입니다. ”

캐릭터 변경 : 전직/데몬헌터

기본 공격력이 대폭 증가합니다

기본 체력, 방어력, 마법방어력, 민첩성이 증가합니다

모든 기술의 피해량이 대폭 증가합니다.

분쇄의 치명타 확률 증가 50%가 사라지고, 5턴간 방어력 1단계 감소와 기절 상태이상을 부여합니다.

「참격」의 확정 치명타와 치명타 피해량 증가가 사라지지만, 피해량이 증가하고 쿨타임이 6턴에서
5턴으로 감소하며, 기술 대기시간이 2턴에서 1턴으로 감소합니다.

[패시브] 대검 사냥꾼의 효과인 회피율 0%와 명중률 85%가 삭제되고, 방어력, 마법방어력 -30% 감소가
추가됩니다.

캐릭터 변경 : 전직/샐러맨더

모든 기술의 상태이상 부여 확률이 5%에서 15%로 증가합니다.

[패시브] 살아있는 폭탄이 이제 2턴이 아닌 1턴만에 발동합니다.

[패시브] 폭풍 칼날이 이제 2턴간 마법회피율을 감소시키지 않고, 3턴간 화염속성 피해량을
+50%시킵니다.

캐릭터 변경 : 전직/잭프로스트

[패시브] 흑한의 추위와 [패시브] 누전 주의보가 이제 피해를 입을때마다 상태이상 시간이 갱신됩니다.

캐릭터 변경 : 전직/아케인위자드

모든 기술의 쿨타임이 1턴씩 감소하며, 타격 회수가 1회 증가하고, 피해량이 소폭 증가합니다.

슈퍼노바 버스트, 「스타더스트 빅뱅」의 스택 증가량이 1에서 2로 증가합니다.

강화 : 버스트 슈팅스타의 강화치가 무작위 적 1+스택에서 무작위 적 4+스택으로 변경됩니다.

[패시브] 마나 버스트의 최대 스택이 5에서 7로 증가했습니다.

캐릭터 변경 : 전직/아크메이거스

공극기를 제외한 모든 기술의 쿨타임이 1턴씩 감소하며, 타격 회수가 1회 증가합니다.

「디스트릭트 블래스터」의 피해량이 소폭 증가하며, 타격 회수가 7회에서 10회로 증가하지만, MP 소모량이 20%에서 25%로 증가합니다.

캐릭터 변경 : 전직/세인트팔라딘

[패시브] 불굴의 회복력의 HP 회복량이 증가가 9%에서 15%로 증가합니다.

캐릭터 변경 : 전직/세이버

굳건한 의지의 방어력, 마법방어력 강화가 3턴에서 5턴으로 증가하고, 쿨타임이 3턴에서 2턴으로 감소합니다.

「급속 재생」의 쿨타임이 9턴에서 7턴으로 감소하고, 3턴간 HP를 75%가 아닌 5턴간 150% 회복합니다.

[패시브] 수호자의 의지의 피해량 흡수가 30%에서 45%로 증가합니다.

캐릭터 리워크 : 전직/스피릿나이트

기본 마법력이 상승합니다.

착용 가능한 무기가 검에서 스태프로 변경됩니다.

파이어 쓰러스트가 삭제되고, 파이어볼 러쉬 가 추가됩니다.

무작위 적 6명에게 화염속성 마법피해를 입히고,

15% 확률로 화상을 부여한다.

어스 브레이크가 이제 모든 적이 아닌 무작위 적 7명에게 피해를 입힙니다.

토네이도 스프레드가 이제 모든 적에게 마법피해가 아닌 무작위 적 5명에게 방어무시 피해를 입힙니다.

아쿠아 가디안이 이제 모든 아군에게 전체체력 10%의 보호막을 부여하는것이 아닌, 모든 아군에게 2턴간 회피율과 마법 회피율을 40% 올려주고 방어력과 마법방어력을 7턴간 1단계 올려주며, 대신, 쿨타임이 3턴에서 4턴으로 증가합니다.

일렉트로 실드가 이제 3턴간 HP, MP, TP 회복량 +7%를 부여받고 전기속성 피해를 받지 않는것이 아닌, 2턴간 치명타 확률 40%를 부여받고, 물리피해를 70% 경감해 받습니다.가호

정령의 축복의 회복량이 15%에서 30%로 증가하고, 3턴간 민첩성을 1단계 올려줍니다.

「수호정령의 가호」의 쿨타임이 7턴에서 6턴으로 감소하고, 반드시 후공의 조건이 삭제됩니다.

“ 그동안 데미지도, 버프도 빈약해 무적 하나만 보고 쓰기에도 애매했던 스피릿 나이트를 개선했습니다. 데미지를 소폭 증가시키고, 모든 버프기술이 방어적인 면에서 유용하게 변경되었고 무적기의 유용성을 늘려주었습니다.”

캐릭터 변경 : 전직/드래곤나이트

암룡의 증오가 이제 2턴간 받는 피해량을 150% 증가시키는것이 아닌, 5턴간 받는 피해를 125% 증가시키고, 쿨타임이 5턴에서 7턴으로 증가합니다.

캐릭터 변경 : 전직/허버트

모든 기술의 피해량과 회복량이 상승합니다.

솔라 플레이어가 이제 무작위 적에게 4회 피해를 입히는것이 아닌, 무작위 적에게 피해를 7회 입히며, 소모 TP가 10에서 0으로 감소합니다.

「갓 오브 저지먼트」의 모든 피해 150%의 지속시간이 1턴에서 2턴으로 증가합니다.

【패시브】 찬란한 빛의 “햇빛” 상태이상 지속시간이 2턴에서 3턴으로 증가합니다.

캐릭터 변경 : 전직/자프리타

기본 체력과 턴당 HP재생이 소폭 증가합니다.

공허 계약 : 분노의 공격력, 치명타율 증가가 50%에서 40%로 감소합니다.

공허 계약 : 질투의 마법력, 최대MP 증가가 50%에서 40%로 감소합니다.

공허 계약 : 흡수의 사용자 회복량이 10%에서 15%로 증가합니다. (4인 흡수 기준 60%)

캐릭터 변경 : 전직/가스티어

【패시브】 공허로부터의 보호가 삭제되고, 【패시브】 잠식되버린 신체 가 추가됩니다.

사용자의 최대 HP가 100% 증가하지만, 받는 모든 피해량도 100% 증가한다.

캐릭터 변경 : 샬롯과 안토니오

안토니오의 체력, 방어력, 마법방어력이 증가합니다.

모든 공격기술의 피해량이 증가합니다.

나를 지켜줘!가 삭제되고, 나의 명을 받들도록!이 추가됩니다

4턴간 안토니오의 공격력과 치명타율이 25% 상승하고,

입힌 피해의 70%를 체력으로 전환합니다.

캐릭터 변경 : 랄프

마구 휘두르기의 피해량이 증가합니다.

【저택】 콘크리트 건물의 움직임수 없는 기능이 삭제됩니다.

이제 저택은 아이템 사용, 긴급수리, 저택 탈출이 가능합니다.

저택 상태에서 사용할수 있는 기술이 추가됩니다.

긴급 수리 : 체력을 15% 회복합니다. 쿨타임 1턴.

저택 탈출 : 저택 상태에서 랄프로 바로 돌아옵니다.

캐릭터 리워크 : 비르주이

기본 공격력이 **대폭 상승**합니다.

기본 민첩성이 **상승**합니다.

기본 체력, 방어력, 마법방어력이 **대폭 감소**합니다.

모든 기술의 **피해량**이 **대폭 증가**합니다.

‘숨 참기’의 이름이 ‘**집중**’으로 변경됩니다.

치명타율 증가가 **20%에서 50%**로 증가하고, 턴당 소모하는 체력이 삭제되는 대신, **명중률 증가**가 삭제되고, **쿨타임이 1턴에서 5턴으로 증가**하며, **턴 소모도 삭제**됩니다.

은폐가 삭제되고, 무장 해제가 추가됩니다.

적 1명에게 **총격속성 물리피해**를 입히고,
공격력을 2턴간 **10%**로 만든다. [쿨타임 4턴]

「**데드라인**」이 추가됩니다.

적 1명에게 **총격속성 확정피해**를 입히고,
기질을 부여한다. [확정타][쿨타임 6턴]

「**패시브**」 매의 눈이 추가됩니다.

명중률이 **50%** 증가하고, 도발율이 **최고로 낮으며**,
모든 공격이 방어력의 **25%**를 무시합니다.

(전용악세사리) 조준경 사격의 **치명타 확률**이 **100%에서 50%**로 감소합니다.

“ 비르주이는 기존 딜러들에 비해 턱없이 부족한 딜량에 부족한 디버프로 총기조합을 짤때 어거지로 넣는 캐릭터에 불과했습니다. 이번 패치에는 하이리스크 하이리턴의 족창딜러로써 사용될수 있도록 공격부문을 대폭 강화시키고, 체력을 낮추는 등 생존력을 약화시켰습니다. ”

캐릭터 변경 : 화이트

기본 체력, 방어력, 마법방어력이 **증가**합니다.

악세사리를 **착용할수 있게** 됩니다.

기술의 이름이 일부 수정되고, **쌓을수 있는 스택량**이 증가했습니다.

또한 **피해량 계산식**이 수정되었습니다.

시간 가속이 **마안<시간 가속>**으로 변경되고, **소모 스택**이 **20에서 30**으로 증가했습니다.

침묵의 마안이 **삭제**되고, 「**백염 <누클리우스>**」가 **추가**됩니다

무작위 적 **12명**에게 **화염속성 마법피해**를 **2회** 입힌다.

[쿨타임 5턴] [필요 MP : 70x스택] [스택 -10]

캐릭터 변경 : 흥련

기본 공격력이 **증가**합니다.

「**월광 영원참**」이 **추가**됩니다.

모든 적에게 확정피해를 3회 입힌다.

[확정 치명타][쿨타임 4턴]

> 게임플레이

온라인 게시판이 **3개**에서 **1개**로 축소됩니다.

최근 미풍양속을 해치는 글이 자주 올라오고 있습니다.

사용 빈도도 적은 게시판을 존치시킬 이유가 없기에, 마을의 게시판 **2개**를 삭제하는 대신, 새로운 소식을 전하는 용도로 사용될 예정입니다.

룬 변경

룬 : 전투의 열광

최대 체력 스택이 **35**에서 **60**으로 증가합니다. (최대 350 -> 600)

룬 : 비전 충격

공격력 30% + 마법력 60% (방어력 무시) 만큼의 추가피해에서.

공격력 **70%** + 마법력 **90%** (방어력에 의해 감소) 만큼의 추가피해로 변경됩니다.

유물 악세사리 변경

식탐의 구슬

전체적인 효과가 약해지는 대신, 뺏어받는 효과가 삭제됨.

최대HP +20%, HP회복량 +7%, 모든 회복효과 3배, (기존)

최대HP +10%, HP회복량 +5%, 모든 회복효과 2배, (변경)

(빼앗는 효과는 삭제됨)

나태의 목걸이

물리, 마법 회피율 증가율이 +20%에서 +12%로 감소하지만,

민첩성 8%를 추가로 획득함.

천둥의 크리스탈

삭제되었습니다. (보호의 크리스탈로 변경)

유물 악세사리 추가

보호의 크리스탈 (파괴자의 유물)

매 턴마다, 3턴간 유지되는 전체체력의 4%에 해당하는
보호막을 얻음. (전체 12%)

아바돈의 눈 (파괴자의 유물)

명중률, 치명타율 +15%

[유물 악세서리]

그렘린의 경시 (파괴자의 유물)

공격력과 마법력 +12%, 방어력과 마법방어력 -20%

[유물 악세서리]

각인된 검은 돌 (파괴자의 유물)

최대 HP -50%, 치명타율 +50%

[유물 악세서리]

바다의 브로치 (파괴자의 유물)

MP +50, MP 회복량 +7%, MP 소비율 -10%

[유물 악세서리]

영원 악세사리 추가

기존의 유물 악세사리들을 융합시키거나 강화시켜 만들어내는, “영원 악세사리”입니다.

조합에는 125,000골드가 소모되며 하위 유물 악세사리가 다수 필요합니다.

(핵심 재료인 “XXX의 정수”는 유물 악세사리를 분해해 만들수 있으며, 1.92 패치 이전의 방어구들은 분해되지 않습니다. 이 점 양해해주시고 플레이했쉬면 감사하겠습니다.)

에케작스의 선혈

↳ 분노의 목걸이 + 질투의 반지

치명타 데미지 1배 증가 (통상 2배, 총합 3배),

공격력, 마법력 +7, 치명타 확률 +15% [영원 악세서리][칠죄종]

롱기누스의 절명

↳ 나태의 목걸이 + 오만의 귀걸이

물리, 마법 회피율 +15%, 민첩성 +10%,
방어력, 마법방어력 +45 [영원 악세서리][칠죄증]

정의의 반지

↳ 힘의 반지 + 지혜의 반지

공격력, 마법력, 민첩성 +32, MP +400

[영원 악세서리][속성 반지]

희망의 반지

↳ 단결의 반지 + 질풍의 반지

방어력, 마법방어력 +30, 민첩성 +45

착용시 20% 확률로 2회 행동 [영원 악세서리][속성 반지]

황혼의 크리스탈

↳ 재생의 크리스탈 + 원기의 석영

HP +750, HP 재생 +5%, 공격력 +20, TP 재생 +15

[영원 악세서리][세계의 보물]

바르힐데의 방벽

↳ 부활의 왕관 (강화)

전투불능시, 100%의 체력으로 1회 부활. (파티 제한 있음)

받는 모든 피해량 -30%, HP +750 [영원 악세서리][세계의 보물]

판도라의 예언

↳ 저주받은 반지 (강화)

모든 스탯 +30%, 치명타율 +40%, 캐릭터 자동 전투

[영원 악세서리][세계의 보물]

바알의 혼돈

↳ 아바돈의 주시 + 그렘린의 경시

명중률, 치명타율, 공격력 방어력 +18%

[영원 악세서리][세계의 보물]

힘이 담긴 회중시계

↳ 오래된 회중시계 (강화)

민첩성 +50%, 물리/마법 회피율 +15%, TP 재생 +25

다구리의 "시간 정지"에 영향을 받지 않음. [영원 악세서리][파괴자의 유물]

태초의 갈망

↳ 갈망의 목걸이 (강화)

공격력, 마법력 +15, 물리/마법 피해량 흡혈 +25%

[영원 악세서리][파괴자의 유물]

창공의 영원석

↳ 보호의 크리스탈 (강화)

매 턴마다, 5턴간 유지되는 전체체력의 7%에 해당하는
보호막을 얻음. (전체 35%) [영원 악세서리][파괴자의 유물]

절대각인의 귀걸이

↳ 각인된 검은 돌 + 바다의 브로치

치명타율 +35%, MP 회복량 +10%, MP 소비율 -20%
[유물 악세서리][파괴자의 유물]

황혼의 보주

↳ 용암의 보주 + 빙하의 보주 + 바다의 보주 + 폭풍의 보주

화염/빙결/전기/물/대지/바람 속성에 대해 받는 피해 -40%,
화상, 빙결, 익사, 출혈 무효화 [영원 악세서리][보주]

오마케 룬 추가

오마케 룬이 추가되었습니다. 제작자의 방에서 확인해주세요.

오마케 룬에서는 각종 캐릭터의 뒷 이야기나, 캐릭터별 글로벌 전투 참여 회수(3월 5일 시작 기준)를 확인할수 있습니다.

(모바일 버전에선 전투 참여 회수가 작동하지 않습니다.)

바르테 주점과 바르테 폭포의 전경이 변경되었습니다.

1.92에서 모든 오마케 썬이 추가되었습니다! 와!! 진짜 힘들었네!! 구워엑.

> 기타

제보된 대부분의 버그를 수정했습니다.

버시택트의 피해계수가 수정되지 않았던 버그를 수정했습니다.

HP구슬 관련 버그를 수정했습니다.

1.9 패치노트 / 2020-02-11

시스템 대격변 패치

> 안내의 말씀

이번 패치를 마지막으로, 추가 투신 패치를 진행하지 않을 예정입니다.
약 2년간 게임을 즐겨주시며, 각종 콘텐츠를 기다려주신 많은 분들께 감사를 표합니다.

(밸런스 패치, 버그 관련 패치등은 계속해서 이어집니다.)

> 시스템

방어력 계산식 변경

모든 기술의 계산식이 모두 변경되었습니다.

이전의 “본인 공격력 $\times N$ - 적 방어력 $\times N$ ”에서,
“**(본인 공격력 $\times N$) $\times 100 / (100 + \text{적 방어력})$** ”으로 변경됩니다.

해당 계산 방식은, AOS 게임인 “리그 오브 레전드”와 동일한 방식으로,
방어력이 이제 고정수치를 감소시키는 것이 아닌, 받는 피해량의 **N%**를 감소시키게 됩니다.
아래는 피해량 계산의 예시입니다.

기존 계산식 [본인 공격력 $\times N$ - 적 방어력 $\times N$]

100의 공격력 $\times 4 = 400$ 의 피해를 입었으나, 75의 방어력을 가지고 있어,
“ $100 \times 4 - 75 \times 2$ ”(기본공격 계산식) -> “ $400 - 150$ ” 으로 **250**의 피해를 입음

신규 계산식 [(본인 공격력 $\times N$) $\times 100 / (100 + \text{적 방어력})$]

100의 공격력 $\times 4 = 400$ 의 피해를 입었으나, 75의 방어력을 가지고 있어,
43%의 피해감소율을 얻어 $400 - 172$ (171.2 올림) ”로 **228**의 피해를 입음

그렇기에 기존의 적군을 녹이는 아군 nuker의 폭발적인 피해량이나,
높은 공격력/마법력을 지닌 적군이 사용한 광역기에
아군 딜러진이 손도 못쓰고 전멸하는 모습은 이제 보기 힘들어질 것입니다.
(피해량이 높을수록 해당 계산식의 효율이 더 좋아집니다.)

또한, 방어력이 매우 높아, 적에게 받는 모든 피해가 0으로 들어가는 일도 더이상 없을 것입니다.

Ex) 방어력을 떡칠해서 아무런 피해도 받지 않는 각성 진

≡

다만, 치명타와 방어무시 피해는 피해량 감소 없이 순수한 피해가 그대로 들어가므로,
해당 컨셉의 캐릭터들을 적극 활용하는것도 좋은 방법일 것입니다.

다만, 전체적인 아군의 기대 피해량이 낮아진점에 대해서,
아래와 같은 패치가 이루어질 예정입니다.

=====

공격력 강화의 구슬, 마법력 강화의 구슬의
스탯 추가량이 +2에서 +3으로 증가합니다.

모든 무기의 기본 공격력/마법력이 +10 증가합니다.

방어력/마법방어력이 100에 근접한 보스의 방어력/마법방어력이 소폭 하락합니다.
- 투신 보스의 모든 방어력이 -20 하락합니다.

=====

이후 패치로, 지나치게 기대 피해량이 낮은 캐릭터는 따로 버프를 할 예정입니다.
장기적인 밸런스 패치를 위한 패치이므로, 유저 여러분의 피드백이 필요합니다. 감사합니다.

전투 UI, 글꼴 변경



전투시 UI가 위와 같이 변경되었습니다.

또한, 글꼴이 기존의 “돋움”에서 “나눔고딕”으로 변경되었습니다.

이제 기존보다 더 작은 글씨도 부드럽게 보입니다.

> 캐릭터

캐릭터 변경 : 흥련

모든 기술의 피해량이 **소폭 상승**합니다.

캐릭터 변경 : 사리온

큐어의 회복량이 **소폭 감소**했습니다. [잃은체력 50% -> 40%]

리커버의 회복량이 **소폭 감소**했습니다. [잃은체력 40% -> 30%]

> 게임플레이

??? 추가

“어리석은 녀석들... 이런 함정에 걸리다니.”

> 기타

루시피아 관련 버그를 수정했습니다.

힐다 관련 버그를 수정했습니다.

1.85 패치노트 / 2020-01-09

방어구 대격변 패치, 3차 캐릭터 대규모 밸런스 패치

> 시스템

장비 업데이트를 진행하면서 심각한 오류가 발생해, 이번 버전부터 **1.8** 버전의 세이브를 불러올수 없게 되었습니다. 불편을 끼쳐드려 정말 죄송합니다.



보상의 일환으로 “특별 보상 NPC”를 배치했습니다..

동료 모집소에서 찾아볼수 있으며, 캐릭터당 1회로 제한됩니다.

> 특별 보상 내용

전리품 : 7죄종 악세사리 x 15

전리품 : 유물 방어구 x 10

제련 보석 보따리 x 10

300,000G

> 캐릭터

캐릭터 변경 : 이법사

전용 악세서리의 효과가 변경됩니다. 이제 액티브가 아닌 패시브 스킬로 변화합니다.

스킬을 사용할때마다, TP 5를 소모해 무작위 적에게 마법피해를 입힌다.

이법사의 TP가 전부 소모될때까지 발동된다.

캐릭터 변경 : 플레이어 캐릭터

전용 악세서리가 추가됩니다. 게임 시작시 착용되며,
이미 게임을 진행중이신 플레이어분들에게도 자동으로 착용됩니다.

[지휘관의 징표]

모든 아군의 모든 스탯 +5%

캐릭터 2차 리워크 : 엘리샤

그래비티가 삭제되고, 크러시가 추가됩니다.

무작위 적 1명에게 바람속성 마법피해를 2회 입힌다.

마법방어력, 민첩성을 3턴간 1단계 내린다. [쿨타임 2턴]

「얼티밋 크러시」의 기절 턴수가 1턴에서 2턴으로 증가하지만,

쿨타임이 4턴에서 6턴으로 증가합니다.

모든 기술의 마법력 계수가 줄어들고, 기본 피해량이 증가합니다.

캐릭터 변경 : 포르테지에

전용 악세서리가 “마법서 : 배리어 앵솔루션”으로 변경됩니다.

“배리어 앵솔루션”을 습득한다. 모든 아군의 배리어를

파괴하고, 그만큼 HP를 회복한다. [포르테지에 전용]

(배리어 오버드라이브에는 사용 불가능합니다)

캐릭터 리워크 : 사리온

큐어의 회복량이 증가했습니다. [마법력 비례 + HP 7% -> 마법력 비례 + 잃은체력 60%]

대신, 마나 소모량이 20에서 55로 증가합니다.

리커버의 회복량이 증가했습니다. [마법력 비례 + HP 5% -> 마법력 비례 + 잃은체력 40%]

대신, 마나 소모량이 40에서 80으로 증가합니다.

힐링 오라의 마나 소모량이 50에서 0으로 감소하고, TP 소모량이 5에서 30으로 증가합니다.

또한, 이제 턴을 소모하지 않습니다.

레저렉션의 마나 소모량이 100에서 20으로 감소하고, TP 소모량이 40에서 50으로 증가합니다.

또한, 이제 턴을 소모하지 않습니다.

블레싱(소울 블레싱)의 마나 소모량이 50에서 30으로 감소하고, TP 소모량이 5에서 10으로 증가합니다.

캐릭터 리메이크 : 힐다

이제, 힐다의 강화 공격기술들은 “공격기술 카테고리”로 통합됩니다.

< 공격 기술 >

파이어

모든 적에게 화염속성 마법피해를 입힌다.

적의 방어력을 2턴간 1단계 낮춘다.

아이스

모든 적에게 빙결속성 마법피해를 입힌다.

적의 마법방어력을 2턴간 1단계 낮춘다.

라이트닝

무작위 적 3명에게 번개속성 마법피해를 입힌다.

40% 확률로 마비에 걸린다.

아크 플래임

모든 적에게 화염속성 마법피해를 7회 입힌다.

100% 확률로 화상을 부여한다. [쿨타임 4턴]

아크 프리즈

모든 적에게 빙결속성 마법피해를 3회 입힌다.

100% 확률로 빙결을 부여한다. [쿨타임 4턴]

아크 썬더스툼

무작위 적 7명에게 번개속성 마법피해를 입힌다.

70% 확률로 감전에 걸린다. [쿨타임 4턴]

[패시브] 아크 아머커팅

적에게 "아크" 기술이 적중할때마다,

영구적으로 적의 방어력, 마법방어력이 1씩 깎인다.

< 보조 기술 >

퀵 리커버

모든 아군에게 마법력에 비례해 회복시켜준다.

[턴 소모 없음][쿨타임 4턴]

퀵 배리어

모든 아군에게 마법력에 비례한 보호막을 부여한다.

[턴 소모 없음][쿨타임 4턴]

오펜시브 버프

모든 아군의 공격력과 마법력을 3턴간 1단계 올린다.

[쿨타임 5턴]

디펜시브 버프

모든 아군의 방어력과 마법방어력을 3턴간 1단계 올린다.

[쿨타임 5턴]

아크 레저렉션

아군 1명을 되살리고, 체력 70%를 회복시켜준다.

[턴 소모 없음][쿨타임 8턴]

< 각성 기술 >

(각성)[패시브] 퀵스펠

모든 기술의 쿨타임이 2턴 감소한다.

(각성)[패시브] 푸치 리젠

힐다가 기술을 사용한 뒤,

모든 아군의 MP와 TP를 소량 회복시킨다.

< 전용 악세사리 >

(전용악세사리) 마나 팬던트

최대MP +30%, 모든 아군의 MP 재생량 +10%,

MP 소비율 80% [힐다 전용]

(전용악세사리) 엘리멘탈 팬던트

화염, 번개, 방결 속성공격 피해 +25%,

마법력 +30% [힐다 전용]

캐릭터 리메이크 : 리스토어

디멘션 나이프

무작위 적 (디멘션 스택)명에게 물리피해를 3회 입힌다.

디멘션 스택을 +1 추가한다.

디멘션 나이프 트윈

무작위 적 (디멘션 스택)명에게 물리피해를 6회 입힌다.

디멘션 스택을 +2 추가한다.

타임라인 리셋

사용자의 HP와 TP를 7%만큼, (디멘션 스택)회 회복한다.

"디멘션 스택"이 1로 초기화된다 [턴 소모 없음][쿨타임 2턴]

[패시브] 멀티 디멘션

모든 공격이 "디멘션 스택"을 쌓으며, 무제한으로 중첩된다.

디멘션 스택은, 모든 기술의 반복 회수를 결정한다.

[패시브] 타임 패트를

민첩성 보너스를 +60% 얻고,

다구리의 "시간 정지" 기술에 영향을 받지 않는다.

[패시브] 시간선 교차

전투 시작시 사용자의 물리, 마법 회피율이 60% 증가하는 상태이상을

부여한다. 피해를 입을시 사라지며, 패시브 사용시 다시 부여한다.

캐릭터 변경 : 엘리스

엘리스가 가진 모든 기술의 공격력 계수가 두배 가량 증가했지만, 공격력이 소폭 하락합니다.

[패시브] 삶은 즐거워 의 회피율과 명중률 디버프가, -100%에서 -70%로 감소했습니다.

캐릭터 변경 : 윤소영

윤소영이 가진 모든 기술의 공격력 계수가 소폭 증가합니다.

공포심 각인이 이제 턴을 소모하지 않지만, 쿨타임이 3턴에서 4턴으로 증가하고,

공포의 지속시간이 2턴에서 1턴으로 감소합니다.

살육의 시간이 이제 턴을 소모하지 않습니다.

[패시브] 과다출혈 의 상태이상 부여 확률이 30%에서 45%로 증가했습니다.

캐릭터 변경 : 샬롯과 안토니오

샬롯과 안토니오의 모든 스탯이 소폭 상승했습니다.

봉인 해제가 삭제되고, 「우리의 힘을 보여주자!」가 추가되었습니다.

안토니오가 무작위 적 5명에게 물리피해를 5회 입히고,

스턴과 출혈, 명중률 저하를 부여한다. [쿨타임 5턴]

캐릭터 변경 : 하텐펠더

[패시브] 거둬되는 분노가, [패시브] 잠재력 발산으로 변경되고,

스택당 고정피해량이 30에서 45로, 최대 스택이 30에서 50으로 증가하였습니다.

신규 캐릭터 : 루시피아

[단일/광역 물리딜러, 단일 광역 디버퍼] [투신 **Lv3** 클리어시 획득]

강력한 버프와 디버프를 이용한 공허 마법과, 베히모스를 이용한 흡혈 딜탱을 동시에 사용가능한 하이브리드 캐릭터.

> 게임플레이

이제, 플레이어 캐릭터들이 각자의 이야기를 가지게 됩니다.

게임 시작시 출신에 맞게 선택지를 고르면 그 캐릭터에 대한 이야기를 자세히 들어볼수 있습니다.

플레이어의 외형(출신)에 따라 각자의 이야기를 가지게 되며, 선택되지 않은 캐릭터들은 전부 마을에 자리잡게 됩니다.

또한, 최라임의 상호대사와 기타 상호대사가 추가되었습니다.

모든 동료의 NPC를 추가했습니다. (없는 캐릭터가 있으면 말씀해주세요.)

신규 투신 보스 : 루시피아



“루시피아는, 다른 공허 세계에서 찾아온 침략자입니다.”

“그녀는 과거 본인 세계의 수호자(용사)였으나, 모종의 이유로 인해 타락해버린듯 합니다.

그녀가 데리고 다니는 강력한 공허 마수에게서 강력한 공허 에너지가 뿜어져 나옵니다...

과연, 플레이어 일행은 그를 쓰러트릴수 있을까요?”

악세사리 시스템 변경



이제 유물 악세사리와 전용 악세사리는 구분해 착용할 수 있습니다.
또한, 악세사리의 보유 개수 제한이 **999**로 늘어납니다.

유물 악세사리 변경

분노의 목걸이

공격력 +2 효과가 삭제됩니다.

오만의 귀걸이

모든 스탯 증가폭이 +6에서 +10으로 증가합니다.

오래된 회중시계

민첩성 증가폭이 +100%에서 +50%로 감소합니다.

탐욕의 보주

TP 보존 효과 대신 TP 재생량 +15가 추가됩니다.

방어구 시스템 변경

이제 모든 동료들이 갑옷의 종류 상관 없이 착용이 가능합니다.

또한, 방어구의 보유개수 제한이 **999**로 늘어납니다.

경갑옷은 주로 방어력을 올려주며, 물리딜러가 사용하기 적합합니다.

마법의는 주로 마법방어력을 올려주며, 마법딜러가 사용하기 적합합니다.

중갑옷은 방어력을 경갑옷의 1.5배 올려주지만, 회피율과 민첩성이 하락합니다.

회피율이 떨어지는 특성때문에, 탱커가 사용하기 적합합니다.

기존 유물 방어구 변경

지옥화염 갑옷/중갑옷/로브유물

지옥화염 갑옷/중갑옷/로브 -> 연소한 갑옷/중갑옷/로브

대천사의 갑옷/중갑옷/로브 -> 빛을 잃은 갑옷/중갑옷/로브

주작의 갑옷/청룡의 중갑옷/백호의 로브/청룡의 보호구

-> 오래된 갑옷/중갑옷/로브/보호구

기존에 있던 모든 유물이 힘을 잃고, 더미 데이터가 됩니다.

상점에서 32500G로 판매할수 있습니다.

특수 방어구 변경 : 무한의 갑옷 시리즈

“물리 공격엔 70% 만큼의 피해를 입음. 최대 HP 130%, HP재생 +5%

매 턴마다 3턴간 지속되는 200의 보호막이 재생됨”의 모든 효과가 삭제되고,

“모든 스탯 +7%”의 효과로 변경됩니다.

특수 방어구 변경 : 영겁의 갑옷 시리즈

“마법 공격엔 70% 만큼의 피해를 입음. 최대 HP 130%, HP재생 +5%

매 턴마다 3턴간 지속되는 200의 보호막이 재생됨”의 모든 효과가 삭제되고,

“매 턴마다 3턴간 지속되는 300의 보호막이 재생됨”의 효과로 변경됩니다.

유물 방어구 리메이크

(1.82패치로 모든 방어구가 소폭 상향되었습니다.)

작열하는 용암 중갑옷 세트

< 세트효과 : 빙결, 화염속성 받는 피해량 -20%, 최대HP +20% >

작열하는 용암 투구

방어력 +30, 마법방어력 +15, 민첩성 -5%,

물리/마법 회피율 -15%, 상태이상 익사, 저체온증 무효화.

작열하는 용암 중갑옷

방어력 +48, 마법방어력 +24, 민첩성 -5%,

물리/마법 회피율 -20%, 빙결, 화염속성 받는 피해량 -10%

작열하는 용암 브로치

상태이상 빙결, 화염 무효화, 방어력, 마법방어력 +7

T-2000 중갑옷 세트

< 세트효과 : 매턴 1턴간 지속되는 보호막 재생 +최대HP 10% >

T-2000 투구

방어력 +30, 마법방어력 +15, 민첩성 -5%,

물리/마법 회피율 -15%, 방어력, 마법방어력 +3%

T-2000 중갑옷

방어력 +48, 마법방어력 +24, 민첩성 -5%,

물리/마법 회피율 -20%, 최대HP +7%

T-2000 에너지 코어

받는 모든 피해량 -5%, 방어력, 마법방어력 +7

고룡의 비늘 경갑옷 세트

< 세트효과 : 민첩성 +60%, 물리, 마법 회피율 +10% >

고룡의 비늘 헬멧

방어력 +22, 마법방어력 +11

TP 재생 +10

고룡의 비늘 갑옷

방어력 +40, 마법방어력 +20

물리, 마법 회피율 +10%

고룡의 비늘 머리장식

치명타율 +10%, 민첩성, 공격력, 마법력 +4

푸른 폭포 경갑옷 세트

< 세트효과 : MP 최대량 +20%, 치명타율 +25% >

푸른 폭포 헬멧

방어력 +22, 마법방어력 +11

민첩성 +25%

푸른 폭포 갑옷

방어력 +40, 마법방어력 +20

MP 최대량 +10%

푸른 폭포 메달

물속성 받는 피해량 -25%, 민첩성, 공격력, 마법력 +4

신의 은총 마법의 세트

< 세트효과 : MP 최대량 +20%, 매턴 3턴간 지속되는 보호막 재생 +현재MP 3% >

신의 은총 마법모

방어력 +11, 마법방어력 +22

MP 최대량 +10%

신의 은총 로브

방어력 +20, 마법방어력 +40

마법 방어력 +10%

신의 은총 부적

신성, 암흑, 공허 속성 받는 피해량 -20%, 공격력, 마법력 +6

수르트의 유산 마법모

< 세트효과 : 모든 적의 방어력, 마법방어력 -7% >

수르트의 유산 마법모

방어력 +11, 마법방어력 +22

치명타 확률 +10%

수르트의 유산 로브

방어력 +20, 마법방어력 +40

마법력 +8%

수르트의 유산 마도서

최대MP +5%, 공격력, 마법력 +6

> 기타

기타 자잘한 버그들이 수정되었습니다.

1.8 패치노트 / 2019-11-07

각성 + 전용 악세서리, 비주얼 대격변 패치

> 시스템

< 안내 >

모바일 버전에서는 플러그인 충돌로 인해, 배포 설정으로 오프라인 플레이를 진행하게 됩니다.

플레이어 여러분은 이 점 양해해주시길 바랍니다.



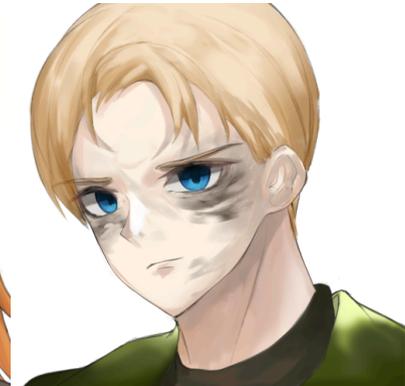
슬라임, 변종 독사, 변종 말벌, 돌연변이 전갈, 땅굴거미,
 퍼펫(전 위습), 변종 슬라임, 공허 망령, 스켈레톤 병사, 스켈레톤 정예병,
 불의 정령, 물의 정령, 땅의 정령, 바람의 정령,
 용암 슬라임, 눈보라/불지옥/웅달샘 고블린(전 3종류 거미), 무법자

위 몬스터들의 외형이 일괄적으로 변경되었습니다.



이제 모든 아군/적에게 피해를 입히거나 대상으로 지정할시, 현재 남은 **HP**가 수치화되어 보이게 되었습니다. 일부 깨져보일수 있는 점 양해 부탁드립니다.

이제 모든 캐릭터의 **HP, MP** 상한이 **9999**에서, **50000**으로 상향됩니다.





디세르토, 디마고, 톤구리, 카이, 사니아, 루나아, 데이, 포르테지에, 크리티컬, 오카미, 호오, 비르주이, 초아, 리스토어, 엑시티움, 이법사, 최라임의 일러스트가 일괄 변경되었습니다. (반쪽이 그림)



하연소의 일러스트가 변경되었습니다. (Haereu 그림)



앨리스의 일러스트가 변경되었습니다. (부초 그림)

> 캐릭터

캐릭터 변경 : 오피리아

“그녀는 채택률이 높지는 않지만, 일부 조합에서 비정상적인 피해량으로 메인 탱커이자 메인 딜러의 역할을 동시에 수행하곤 했습니다. 이에 저희는 그녀를 딜러쪽이 아닌 탱커의 역할을 수행하도록 마법력 수치를 조정하고, 이후 상황을 지켜볼 예정입니다.”

기본 마법력이 소폭 감소합니다.

캐릭터 변경 : 최라임

[패시브] 급소 공격의 치명타 피해 비율이 3.0에서 2.5로 감소하였습니다.

캐릭터 변경 : 가철

(각성)[패시브] 온새미의 쿨타임 하락 버프가 사라지지만, 아군이 이제 가움의 피해를 받지 않게 됩니다.

캐릭터 변경 : 사리온

[패시브] 믿음에 이제 턴마다 MP도 추가로 7%씩 회복합니다.

캐릭터 변경 : 크리티컬

이제 최대 TP가 200이 아닌, 150으로 제한됩니다.

캐릭터 변경 : 검신

“검신 직업은 오랜 기간 피해를 입히며 싸우는 장투형 딜러임에도 불구하고, 패시브의 치명타를 이용한 비정상적인 누킹을 보여주고 있기에, 저희 기획과는 맞지 않겠다고 생각되어, 스킬들의 일부 수치를 조정하기로 했습니다.”

검의 극의 : 참격이 이제 무작위 적 3명에게 물리피해를 5회 가 아닌, 무작위 적 2명에게 물리피해 4회를 입힙니다.

검의 극의 : 발도가 이제 모든 적에게 물리피해를 3회가 아닌, 모든 적에게 물리피해를 5회 입힙니다.

검의 극의 : 급소가 이제 적 1명에게 확정피해를 2회가 아닌, 적 1명에게 확정피해를 3회 입힌다.

이제 최대 TP가 200이 아닌, 150으로 제한됩니다.

캐릭터 변경 : 셸러맨더

“셸러맨더 직업은 밸런스 미스로 비정상적인 피해량을 지닌 채로 생성 되었습니다.

이에 저희는 해당 직업군의 모든 기술의 피해량을 전체적으로 알맞게 다듬으려고 합니다.”

모든 기술의 피해량이 감소합니다.

캐릭터 변경 : 셀레스

“셀레스는 이전부터 탱커 겸 딜러의 역할을 부여받았음에도, 그다지 좋은 효율을 보이지 못했습니다.

이에 저희는, 그녀의 영향력을 조금 더 확대하기로 결정했습니다.”

검 : 금빛 일격의 피해량이 전체HP 10%에서, 전체HP 12%로 상승했습니다.

검 강화 : 황금의 일격의 피해량이 전체HP 12%에서, 전체HP 18%로 상승했습니다.

(각성)「검 : 신의 천벌」이 이제 무작위 적 10명이 아닌, 무작위 적 16명에게 피해를 입히고, 피해량이 소폭 증가합니다.

(각성)「검 : 태양의 일격」이 이제 적 모두에게 전체HP 15% 피해가 아닌, 전체HP 30% 피해를 입힙니다.

캐릭터 변경 : 엘리샤

“엘리샤는 꾸준한 너프를 통해 약화를 받아왔음에도, 아직도 단일 보스전에서 매우 강한 디버퍼의 양상을 보입니다. 이에 저희는 오랜 고민 끝에, 그녀의 강력한 제압능력을 약간만 더 감소시키기로 했습니다.”

드롭다운이 이제 무작위 적 2명이 아닌, 무작위 적 1명에게 피해를 입히지만, 쿨타임이 2턴에서 1턴으로 감소합니다.

그래비티가 이제 무작위 적 3명이 아닌, 무작위 적 2명에게 피해를 입히지만, 쿨타임이 3턴에서 2턴으로 감소합니다.

「얼티밋 크러시」가 이제 모든 적을 2턴이 아닌, 1턴간 기절시키지만, 쿨타임이 6턴에서 4턴으로 감소합니다.

캐릭터 변경 : 디세르토

“1.65패치 이후, 딜러 진영에서의 디세르토의 영향력이 지나치게 강해진것으로 판단되어, 주력 공격기인 궁극기와 패시브의 피해량을 조금 줄이고자 합니다. 확실한것은, 이번 패치로 인해 디세르토는 이전보다 약해지는 일은 없다는것 입니다.”

「서부 황야의 결투」의 피해량이 20% 감소합니다.

【패시브】스피드 샷의 피해량이 10% 감소합니다.

(각성)【패시브】퀵 리로드샷의 피해량이 10% 감소합니다.

캐릭터 변경 : 베리타즈

(전용악세사리) 금서「레비아탄」에, MP 회복량 +5%가 추가됩니다.

캐릭터 변경 : 하모니

“그녀의 전용 악세사리는, 특별한 재료를 필요로 하지 않아. 많은 이들이 즐겨찾는 악세사리였습니다. 하지만, 강력한 효과를 지닌 악세사리를 부담없이 손쉽게 구할수 있는것은 밸런스에 심각한 문제를 야기한다고 판단되어, 저희는 제작 재료를 추가하기로 결정했습니다.”

(전용악세사리) 게토벤 교향곡 7번 4합주의 제작 재료에, 마력의 정수 3개가 추가됩니다.

캐릭터 변경 : 다구리

(전용악세사리) 만의 힘 회중시계의, 공격력, 마법력 증폭이 7%에서 12%로 증가합니다..

신규 전용 악세사리 추가

김용사

낡은 로켓

"피의 제물"을 습득한다. 체력을 20% 소모해,

「마신 김용사」의 쿨타임을 2턴 줄인다 [김용사 전용]

마신의 정수

마신화 상태에서 사용가능한, 「암귀난무」를 습득한다.

무작위 적 12명에게 암흑속성 피해를 4회 입힌다. [김용사 전용]

박기사

가호 : 업소브

착용시, 모든 아군의 피해를 25%만큼 흡수한다.

[박기사 전용]

사리온

리사이클 크리스탈

아군을 회복시킬시, 모든 적에게 마법피해를 입히고,

25% 확률로 마비를 부여한다. [사리온 전용]

카이

커팅 나이프

착용후 기술 사용시, 무작위 적 3명에게 물리피해를

입히고, 방어력을 1 깎는다. 공격력 +7%, [카이 전용]

사니아

쓰론 나이프

착용후 기술 사용시, 무작위 적 3명에게 방어무시 물리피해를

입히고, 50% 확률로 출혈을 부여한다. 공격력 +7%, [사니아 전용]

루비아

맹화의 씨앗

“[패시브] 작열의 업화”를 습득한다. 전투 시작시, 화염속성 피해가

50% 증가하는 버프를 받는다. 버프는 3턴 뒤 자동으로 사라진다.

(각성기술에 있던 기술이, 전용 악세사리로 옮겨졌습니다)

알도

왕가의 목걸이

“[패시브] 선택의 시간”을 습득한다.

3가지의 태세를 원할때마다 전환할수 있다.

(각성기술에 있던 기술이, 전용 악세사리로 옮겨졌습니다)

오베론

샬러맨더의 정수

화염과 바람속성 피해량이 **25%** 증가하고,

마법력이 **25%** 상승한다. [오베론 전용]

엘퀴네스의 정수

대지속성 피해량이 **45%** 증가하고, 물 속성 기술 사용시

모든 아군에게 보호막을 소량 부여한다. [오베론 전용]

호오

긴급호출 스마트폰

“드론 : 창고대방출”을 습득한다.

사용시, 드론 **20**개를 한번에 습득한다. [호오 전용]

엑시티움

훈백의 그릇

“영혼 흡수”를 습득한다. 사용자를 포함한 모든 아군에게 **HP 5%**의

피해를 입히고, 현재체력 **30%**의 보호막을 생성한다. [엑시티움 전용]

오피리아

옥염석

전투 시작시, 모든 아군이 입히는 화염피해가

30% 증가하는 버프를 부여한다. [오피리아 전용]

소피아

폭군의 심장

공격력 **+20%**, 치명타 피해량 **+0.7**

[소피아 전용]

엘리샤

선물받은 꽃 장식

마법력, 민첩성, 회피율 **+30%**

[엘리샤 전용]

소울캐스터

순수한 영혼의 정수

영혼속성 피해량이 30% 증가하고, 방어력과
마법방어력이 +25% 증가한다. [소울캐스터 전용]

다크매터

순수한 암흑의 정수
마법 피해량 흡혈 +5%, 흡혈량이 체력을 초과할시 그만큼
1턴간 보호막으로 변환, MP 회복량 +7% [다크매터 전용]

디마고

백린탄
총기를 사용하는 기술이 빛, 화염속성을 추가로 가지게
되고, 100% 확률로 명중률 하락 상태이상을 부여한다. [디마고 전용]

크리티컬

칼날 화살
턴당 TP 회복량 +15, 치명타 확률 +15%, 공격력 +15
모든 기술이 출혈을 부여한다. [크리티컬 전용]

신규 각성 추가 / 각성 변경

캐릭터 리뷰크 : 루비아(각성)

“루비아는 이전부터 강력한 광역 마법 딜러였지만, 저희는 이번에 그녀의 ‘순간 파괴력’을 조금 더
강력하게 만들어보자 합니다.”

[패시브] 작열의 업화가 **삭제되고**, **[패시브]** 영제 강림이 **추가됩니다.**

[패시브] 영제 강림

전투 시작시, 모든 적에게 화염속성 마법피해를 5회 입히고,
마법방어력을 12만큼 깎아낸다. 50% 확률로 화상을 부여한다.

캐릭터 리뷰크 : 알도(각성)

“알도는 이전부터 강력한 물리딜러였으나, 그만큼 강한 개성때문에, 사람들로 부터 잊혀져 왔습니다.
이번 패치에서는 또다른 개성을 부여해, 그의 영향력을 올려주고자 합니다.”

[패시브] 선택의 시간이 **삭제되고**, 「격검 오의 삼위일체」가 **추가됩니다.**

「격검 오의 삼위일체」

1턴째에 단일 적에게 물리피해를 12회 입힌 뒤 기절을 부여하고, 2턴째에 무작위 적 12명에게 2회의 물리피해를 입힌 뒤 마비를 부여하고, 3턴째에 모든 적에게 마법피해를 6회 입힌 뒤, 명중률 하락을 부여한다. [쿨타임 7턴]

캐릭터 리뷰크 : 오베론(각성)

“오베론은 하이브리드 딜러인 탓에, 제 힘을 발휘하지 못하고 다른 딜러에게 밀리기 일쑤였습니다. 이번 패치로 오베론에게 ‘궁극기’가 생김으로써, 그녀의 잠재력을 더욱 발휘할수 있게 해줄수 있을것입니다.”

「엘리멘탈 버스트」가 추가됩니다.

「엘리멘탈 버스트」

무작위 적 7명에게 화염속성 마법피해를 5회, 모든 적에게 물속성 마법피해를 8회, 무작위 적 24명에게 방어무시 바람속성 마법피해를 2회, 모든 적에게 대지속성 마법피해를 3회 입힌다. [쿨타임 10턴]

디마고

「사신의 춤」이 추가됩니다.

「사신의 춤」

3턴간 사용자의 행동이 끝난 직후, 무작위 적 15명에게 물리피해를 입히고, 재장전한다. [쿨타임 7턴]

비르주이

「지원 폭격 요청」이 추가됩니다.

「지원 폭격 요청」

모든 적에게 공격력에 비례한 마법피해를 3회 입히고, 방어력을 5턴간 1단계 내리며, 명중률 하락과 출혈을 부여한다. [쿨타임 4턴]

랄프

[패시브] **RPG-7**이 추가됩니다.

[패시브] **RPG-7**

랄프가 "저택" 상태로 들어가면, 매 턴마다 모든 적에게 사용자 현재HP 비례 물리피해를 3회 입힌다. 10% 확률로 스톤을 부여한다.

> 게임플레이

방어구 변경 : 지옥화염 시리즈

빙결, 물속성 받는피해량 -30%, 불속성 받는피해량 -50%에서,
빙결, 물속성 받는피해량 -20%, 불속성 받는피해량 -40%으로 감소합니다.

룬 제작 가격이 이제, **30,000**에서 **50,000~70,000**골드로 인상됩니다.

“룬은 투신 던전을 도전하시는 분들에게 뛰어난 성능을 보여주는, 후반지향형 악세사리중 하나입니다.
하지만, 너무 이른 타이밍에 제작되는것은 저희가 원하던 바가 아니였습니다.
그렇기에 제작비를 올리고 기본 성능을 강화시켜, 후반에 힘을 실어주고자 합니다.”

룬 변경 : 에너지 방패

이제 전투 시작시, **750**의 보호막을 얻는것이 아닌, **1000**의 보호막을 얻습니다.

룬 변경 : 전투의 영광

이제 전투 시작시, 매 턴 공격력과 마법력이 +1, 체력 +30에서, (최대치 +10, 300)
매 턴 공격력과 마법력이 +3, 체력 +35로 증가합니다. (최대치 +30. 750)

룬 변경 : 비전 충격

이제, 마법력 50%의 방어무시 피해를 입히지 않고,
공격력 30% + 마법력 60%의 방어무시 피해를 입힙니다.

신규 룬 : 피의 갈망

물리 피해량 흡혈 +5%, 흡혈량이 체력을 초과할시 그만큼
1턴간 보호막으로 변환한다. (악세사리 효과 중첩 불가)

신규 룬 : 비전 흡수

전투가 시작될시, 사용자에게 입는 피해의 50%를 MP 피해로
전환하는 버프를 부여한다. MP가 20% 이상일때만 활성화된다.

신규 룬 : 황혼의 장막

발동시, 1턴간 무적상태가 되는 장막을 생성한다.
[쿨타임 10턴]

보스 변경 : **VS** 와키

와키 상태이상인 “공허”의 피해량이 **소폭** 감소했습니다.

신규 투신 보스 : 카리고 루 바알



“카리고 루 바알은, 흥련의 머나먼 선조이자 만화세계 마계의 마신입니다.”

“그는 공허로부터 힘을 받아 더욱 강력해졌으며, 사악한 야망을 가지고 중심세계로 넘어왔습니다.

그의 힘은 가덴테빌의 마신인 김용사를 능가하는듯 보입니다... 과연, 언노운 일행은 그를 쓰러트릴수 있을까요?”

> 기타

모바일 플레이가 불가능했던 버그를 수정했습니다.

가스티어의 패시브와 기술이 정상적으로 발동되지 않는 버그를 수정했습니다.

기타 제보받은 버그들을 수정했습니다.

1.72 패치노트 / 2019-09-19

온라인 시스템 패치

> 시스템

온라인 시스템 도입

온라인에서 채팅을 할수 있는 기능이 도입되었습니다.



이제 실시간으로 필드에서 플레이어를 만나, **“Enter”**키 혹은 **“T”**키로 간단하게 채팅할수 있습니다.

또한 숫자/키패드 **1~5**버튼으로 상호작용과 키패드 **0**번으로 점프가 가능합니다. 다채로운 대화를 즐겨보세요.

(세이브를 이전버전에서 연계하셨다면 옵션 -> 컨트롤러 -> 기본 설정”으로 바꾸시면 적용됩니다.)



또한, 대계수의 축복을 받을수 있는 기부함이 추가됩니다. 서버와 연동되는 기부함에 돈이 남아있는 한, 계속해서 버프를 받을수 있습니다.

(대계수의 축복 : 공격력과 마법력 **+7%**, **HP**와 **MP** 재생 **+2%**)

리얼타임 시계가 추가됩니다.

맵 곳곳에 실제 시간을 표시하는 시계가 배치되어 있으며,

시간의 경과에 따라 화면 색조가 변경되며, 전투시에도 계속 유지됩니다.
(~~본 환경이 불편하신 분들이 있을수 있으므로, 적용 후 반응을 살펴보는 시간을 가질 예정입니다.~~)

본 기능은 플러그인 충돌 문제로 **1.72** 버전에서 삭제되었습니다.

하모니, 박기사, 사리온의 일러스트가 새롭게 변경되었습니다. (반쪽이 그림)



> 캐릭터

캐릭터 변경 : 디세르토

각성 조건이 **스피드샷 사용회수 45회에서, 스피드샷 사용회수 60회로** 변경되었습니다.

캐릭터 변경 : 어드바이

(전용악세사리) 마법서 : 리플렉트가 마법서 : 배니시드로 변경되고, **반격과 마법 반사율 35% 증가가 삭제되고, 회피율과 마법회피율, 치명타 회피율이 30% 상승합니다.**

캐릭터 변경 : 이철호

(전용악세사리) **HPR-275** 링거액의 **MP 재생 10%, TP 재생 +25, 치명타율 +25%**가 각각 **MP 재생 5%, TP 재생 +15, 치명타율 +15%** 증가로 감소합니다.

> 게임플레이

대열 효과 변경 : 전위

턴당 HP 회복량이 +5%에서 +3%로 감소합니다.

대열 효과 변경 : 중위

회피율이 +7%에서 +5%로 감소합니다

대열 효과 변경 : 후위

MP 소모량 감소가 10%에서 5%로 감소합니다.

>기타

기타 버그를 수정했습니다.

1.7 패치노트 / 2019-09-04

2차 대규모 캐릭터 밸런스패치 + 캐릭터 페이스 변경

> 시스템

이제 모바일에서 가상 **D**패드와 버튼이 활성화됩니다.

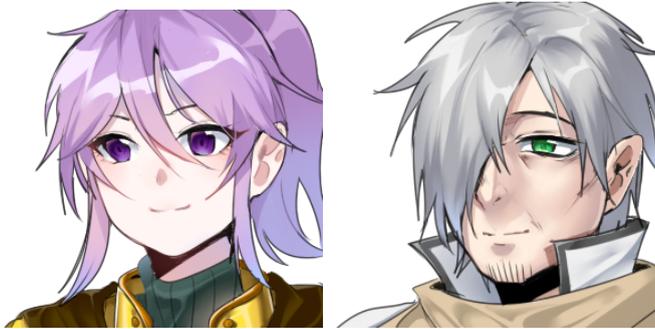
다만, 플러그인 호환 문제때문에 일부 도전과제를 클리어할수 없게 됩니다. (글로벌 변수 문제)



캐릭터 김용사, 이브, 애덤, 루비아, 오베론, 엘리샤, 소피아, 오피리아의 페이스가 새롭게 변경되었습니다. (데크크래프트 그림)



캐릭터 셀레스, 진의 페이스가 새롭게 변경되었습니다. (루뎀 그림)



캐릭터 가철의 페이스가 새롭게 변경되었습니다. (흐레 그림)



> 캐릭터

캐릭터 변경 : 가철

서리바람 참격의 피해량이 소폭 증가하지만, 타격수가 2회에서 1회로 감소합니다.

창천 가르기가 이제 적 1명이 아닌 모든 적에게 피해를 주지만, 타격 회수가 7회에서 4회로 감소합니다.

마법 : 비늘 강화의 쿨타임이 3턴에서 2턴으로 감소하지만, 버프 지속 턴수가 5턴에서 3턴으로 감소하고, 잃은 체력 회복이 삭제되며, 소비 TP가 5에서 30으로 증가합니다.

마법 : 신경 강화의 쿨타임이 3턴에서 2턴으로 감소하지만, 버프 지속 턴수가 5턴에서 3턴으로 감소하고, TP 회복이 삭제되며, 소비 TP가 5에서 30으로 증가합니다.

마법 : 각력 강화가 이제 TP를 40 회복시켜주며, 자원을 소모하지 않지만, 쿨타임이 3턴에서 4턴으로 증가합니다.

「안다미로」의 쿨타임이 5턴에서 7턴으로 증가합니다.

(각성) [패시브] 온새미의 궁극기 쿨타임 감소 효과가 -5턴에서 -3턴으로 감소합니다.

(각성) 창천 찢어내기의 타격회수가 9회에서 7회로 감소합니다.

(각성) 빙하폭풍 참격이 이제 적 9명이 아닌 7명에게 피해를 줍니다.

캐릭터 변경 : 베리타즈

(각성) 철혈마기「브류나크」의 피해량이 소폭 감소하며, 스톤 확률이 50%에서 45%로 감소합니다.

(각성) 철혈마기「궁그닐」의 피해량이 소폭 감소하며, 이제 추가로 TP를 45 소모합니다.

캐릭터 변경 : 진

(각성) 굳건한 희망의 방어력과 마법방어력 증폭이 125%에서 120%로 감소하며, 최대 HP 증폭량은 130%에서 125%로 감소합니다.

캐릭터 변경 : 디세르토

모든 기술의 피해량이 소폭 감소했습니다.

「서부 황야의 결투」의 치명타 피해량이 4.5에서 4.0로 감소하며, 쿨타임이 3턴에서 4턴으로 증가합니다.

캐릭터 리워크 : 제란다

어택 크래셔의 피해량이 소폭 증가하고, 이제 피해 흡수량이 70%에서 80%로 증가합니다.

그라운드 러커의 타격회수가 1회에서 3회로 증가하고, 디버프 지속 턴수가 2턴에서 3턴으로 증가하며, MP 사용량이 10에서 5로 감소하지만, TP 사용량이 25에서 30으로 증가합니다.

오스트랄 지저스의 대상이 이제 모든 적에서 무작위 적 5명으로 변경되며, 피해량이 소폭 증가합니다.

발도「크리티컬」가 이제 고정적으로 치명타확률 75%를 가지며, TP 사용량이 60에서 45로 감소하지만, 타격회수가 12회에서 10회로 감소하고, 쿨타임이 2턴에서 3턴으로 증가합니다.

캐릭터 리워크 : 랄프

웰치스 마시기가 이제 무조건 체력을 60% 회복하지만, 쿨타임이 0턴에서 3턴으로 증가합니다.

열쇠 찾기의 쿨타임이 5턴에서 4턴으로 감소하고, TP 사용량이 50에서 20으로 감소합니다.

「랄프와 저택」의 TP 사용량이 70에서 30으로 감소하지만, 쿨타임이 2턴에서 7턴으로 증가합니다.

캐릭터 변경 : 저택

저택의 방어력, 마법방어력이 소폭 상승하며, 체력이 대폭 상승합니다.

공격력과 마법력 등, 사용되지 않는 스탯은 1로 고정됩니다.

받는 피해량 감소가 50%에서 30%로 감소됩니다..

캐릭터 변경 : 엘리스

[패시브] 삶은 즐거워의 스택 초과 디버프가 “5턴간 행동불능”에서, “2턴간 회피율과 명중률 -100%”로 변경되었습니다.

캐릭터 변경 : 이철호

마침 나에게 로프가 있는데의 마비 확률이 40%에서 15%로 감소합니다.

뜨겁겠다의 화상 확률이 40%에서 70%로 증가하고, 글로벌 쿨타임이 1턴 감소합니다.

그걸 또 속네의 혼란 확률이 40%에서 10%로 감소합니다.

LUX R의 증폭 확률이 40%에서 70%로 증가하고, 글로벌 쿨타임이 1턴 감소합니다.

「어메이징 피지컬」의 회피율 증가폭이 +100%에서 +80%로 감소합니다.

[패시브] 사룬안과 백안을 합친것의 회피율 증가폭이 +50%에서 +30%로 감소합니다.

캐릭터 변경 : 크리티컬

갤럭시카 샷의 쿨타임이 0턴에서 2턴으로 증가합니다.

질풍 사격의 쿨타임이 0턴에서 2턴으로 증가합니다.

「필사의 일격」의 쿨타임이 0턴에서 5턴으로 증가합니다.

「폭풍의 춤」의 쿨타임이 0턴에서 5턴으로 증가합니다.

캐릭터 변경 : 톤구리

극한의 단련의 턴 소모 없음이 삭제됩니다.

회피기동에 턴 소모 없음이 새로 추가되지만, 쿨타임이 0턴에서 3턴으로 증가합니다.

캐릭터 리뷰크 : 카이

기습의 타격회수가 1회에서 2회로 증가하며 TP 회복량이 10x1에서 7x2으로 변경되고, 15% 확률로 혼란 상태이상을 부여하지만, 기본공격에서 기술로 변경되고, 피해량이 감소합니다.

그림자 연격의 타격회수가 “연계의 달인 스택의 절반+1”에서, “연계의 달인 스택”만큼으로 증가하며, 피해량이 소폭 증가합니다. TP 소모량이 0에서 30으로 증가합니다.

다리 걸기의 대상이 이제 무작위 적 2명에서 모든 적으로 변경되며, 타격회수가 1회에서 2회로 증가하고, 스택 확률이 50%x1에서, 40%x2로 변경됩니다., 피해량이 소폭 감소합니다.

독약 뿌리기의 대상이 이제 모든 적 에서 무작위 적 5명으로 변경되며, 방어무시 피해를 입히며, 피해량이 소폭 증가했습니다.

[패시브] 급소 개방이 삭제되고, 이제 **[패시브]** 쾌도난마를 사니아와 공유합니다.

[패시브] 쾌도난마 : 스킬 타격을 3회 맞출때마다, 적에게 소량의 공격력 비례 피해를 입힌다.

캐릭터 리워크 : 사니아

습격의 타격회수가 1회에서 2회로 증가하며, TP 회복량이 20x1에서 10x2으로 변경되지만, 기본공격에서 기술로 변경되고, 턴 소모 없음이 삭제됩니다.

절개의 피해량이 상승하며, 이제 2턴간 피해를 입히지만,, TP 소모량이 15에서 30으로 증가합니다.

파열의 타격 회수가 1회에서 2회로 증가하고, 이제 적이 “절개”에 걸려있을시 타격회수가 4회로 증가합니다.

사악한 연격의 피해량이 소폭 상승합니다.

【패시브】 급소 찢어내기의 이름이, **【패시브】** 쾌도난마로 변경됩니다.

타격회수 증가로 패시브를 발동시키기 쉬워졌으나, 패시브가 발동했을때의 피해량은 낮아집니다.

【패시브】 쾌도난마 : 스킬 타격을 3회 맞출때마다, 적에게 소량의 공격력 비례 피해를 입힌다.

【패시브】 연격의 달인 의 최대치가 5에서 9로 상승합니다.

> 게임플레이

오카미/호오/엘리샤/소피아의 상호대사가 추가되었습니다.

아이템 변경 : 신의 손길

구매가격이 10,000원에서 30,000원으로 증가합니다.

아이템 변경 : 무한의 크리스탈

구매가격이 300코인에서 200코인이 되지만, 모든 스탯 증가량이 +2에서 +1로 감소합니다.

전용 악세사리 변경 : 루비 반지 (진)

방어력, 마법방어력, 공격력, 체력 증폭량이 25%에서 15%로 감소합니다.

전용 악세사리 변경 : 만의 힘 회중시계 (다구리)

이제 착용시 공격력과 마법력이 7% 상승합니다.

전용 악세사리 변경 : 비검 카마이타치 (홍련)

이제 착용시 치명타율과 치명타 회피율이 20% 상승합니다.

룬의 제작 가격이 10,000골드에서, 30,000골드로 일괄 상승됩니다.

룬 변경 : 전투의 열광

공격력과 마법력 증가량이 +3에서 +1로 감소합니다.

룬 변경 : 엄제 루비아의 가호
치명타 회피율 증가 효과가 삭제됩니다.

>기타

기타 버그를 수정했습니다.

1.65 패치노트 / 2019-08-29

언노운 전직 리메이크

>시스템

이제 타이틀에서 바로 용사 **Allstars** 공식 위키로 갈 수 있습니다.

(모바일에선 정상작동하지 않습니다.)

모바일에서 아군과 적의 상태이상 아이콘이 검은색으로 보이던 문제를 수정했습니다.

>캐릭터

플레이어 리메이크 : 전직

모든 직업이 소폭/대폭 변경되었습니다.

조금 더 자세한 스펙은 게임 내에서 확인해주시면 감사하겠습니다.

언노운이 사용할수 있는 무기들은, 무기점에서 따로 구매할 수 있게 되었습니다.

[전사 전직]

웨폰마스터 (리마스터)

<추가피해를 입히는 단일/광역 물리딜러>

검신 (신규 직업)

<방어력을 깎아내는 단일 물리 디버프 딜러>

버서커 (신규 직업)

<분노 자원을 사용하는 단일 치명타 물리누커>

데몬헌터 (신규 직업)

<강력한 한방을 노리는 단일 물리누커>

이클립스 (삭제)

【 마법사 전직 】

샬러맨더 (신규 직업)

<화염과 바람의 마법을 사용하는 단일 도트 마법딜러>

잭프로스트 (신규 직업)

<빙결과 전기의 마법을 사용하는 광역 디버프 마법딜러>

아케인위자드 (신규 직업)

<스택으로 추가피해를 입히는 단일 마법누커>

아크 메이거스 (신규 직업)

<마법력을 증폭시키는 광역 버프 마법누커>

엘리멘탈 마스터 (삭제)

메이거스 (삭제)

【 성기사 전직 】

세인트 팔라딘 (신규 직업)

<기절과 버프를 동시에 가진 물리 버프/디버프 탱커>

세이버 (리마스터)

<아군을 지키는데 특화된 퓨어 탱커>

스피릿 나이트 (리마스터)

<강력한 무적 궁극기를 보유중인 하이브리드 버프/디버프 탱커>

드래곤 나이트 (신규 직업)

<기절과 버프를 동시에 가진 물리 버프/디버프 탱커>

【 사제 전직 】

베네딕트 (리마스터)

<단일 아군 치유와 광역 버프에 능숙한 단일 퓨어 힐러>

허버트 (리마스터)

<광역 적군 공격과 아군 치유에 능숙한 광역 마법딜러/힐러>

자프리타 (신규 직업)

<체력을 소모해 아군을 회복시키는 단일/광역 버프 힐러>

가스티어 (신규 직업)

<체력을 소모해 잃은체력비례 공격을 가하는 단일 디버프 마법딜러>

신규 캐릭터 : 윤소영

[단일 물리딜러, 용병 Lv6 클리어시 획득]

모든 기술 방어력 무시와 조건부 현재체력 비례 피해로
단단한 방어력을 지닌 적들에게 강한 물리 누커.

신규 캐릭터 : 최라임

[단일 물리딜러, 동료 모집소에서 뽑기 가능]

치명타를 100%로 만드는 기술과, 치명타 피해를 늘리는
기술들로 적들에게 피해를 입히는 치명타 단일 물리딜러.

캐릭터 2차 리워크 : 루나아

이제 루나아의 모든 기술이 방어무시를 가지지 않습니다.

윈드 브레이크의 범위가 무작위 적 5명에서 무작위 적 4명으로 줄어듭니다..

스톰 브레이크의 범위가 무작위 적 7명에서 무작위 적 6명으로 줄어듭니다..

「토네이도 블래스터」의 범위가 무작위 적 15명에서 무작위 적 12명으로 줄어듭니다..

질풍의 가호의 효과중, “민첩성이 180% 상승한다”가 삭제되고

“40% 확률로 2회 행동할수 있다”로 변경됩니다.

[패시브] 바람의 아이가 삭제되고, **[패시브]** 아머브레이크가 추가됩니다.

[패시브] 아머브레이크

적에게 기술이 적중할때마다,

영구적으로 적의 마법방어력이 1씩 깎인다.

캐릭터 리워크 : 디세르토

리볼버 난사가 이제 명중률이 하락하지 않지만, 대신 피해량이 감소합니다.

버스트가 이제 적 1명에게 피해를 3->4회 주며, 대신 총알을 3->4발 소모합니다.

헤드샷이 이제 적 1명에게 피해를 1->2회로 주며, 대신 총알을 1->2발 소모합니다

「서부 황야의 결투」의 치명타 피해량이 4.0에서 4.5로 증가하고,

더이상 빛나가지 않는 확정피해를 입힙니다.

퀵드로우의 쿨타임이 4턴에서 3턴으로 감소되었습니다.

스피드 샷이 이제 패시브로 변경되어 기술 사용시 무조건 발동되지만,

대신 피해량이 소폭 감소합니다.

(각성) 퀵 리로드 샷이 이제 패시브로 변경되어 기술 사용시 무조건 발동되지만,

대신 범위가 무작위 적 6명에서 무작위 적 4명으로 줄어듭니다.

캐릭터 변경 : 이철호

「어메이징 피지컬」의 유지시간이 4턴에서 3턴으로 감소하고, 쿨타임이 4턴에서 6턴으로 증가합니다.

캐릭터 변경 : 오카미

3점사 조준사격이 5점사 조준사격으로 바뀌며,

이제 적 1명에게 피해를 3->5회 주며, 대신 총알을 3->5발 소모합니다.

헤드샷이 트윈 헤드샷으로 바뀌며,

이제 적 1명에게 피해를 1->2회 주며, 대신 총알을 1->2발 소모합니다.

캐릭터 변경 : 와키

낮은 기본 체력이 소폭 상승했습니다.ㄷ

캐릭터 변경 : 하연소

「더 픽싱」의 피해량이 현재체력 20%+@에서, 현재체력 15%로 감소되고,

쿨타임이 5턴에서 6턴으로 증가합니다.

【패시브】관통상의 기절 확률이 삭제됩니다.

캐릭터 2차 리워크 : 포르테지에

프로텍트 배리어의 회복량과 보호막량이 소폭 상승했습니다.

필드 배리어의 회복량과 보호막량이 소폭 상승했습니다.

「배리어 오버드라이브」가 이제 모든 아군의 상태이상을 회복하며, 보호막 양이 매우 많아지지만, 대신 보호막을 3턴간만 부여하며, 이제 방어력과 마법방어력을 부여하지 않습니다.

【패시브】배리어 차징이 이제 모든 아군에게 마법력 50%의 보호막 대신, 마법력 75%만큼의 보호막을 부여합니다.

기타 : 각성조건이 “보호막량 50,000”에서, ”보호막량 20,000 + 회복량 15,000”으로 변경되었습니다.

캐릭터 변경 : 비르주이

기본공격의 피해량이 소폭 증가했습니다.

조준경 공격(보조 악세서리)의 피해량이 소폭 증가했습니다.

헤드샷의 피해량이 소폭 증가했습니다.

기타, 체력이 비정상적으로 낮은 동료들의 체력이 소폭 상승했습니다.

> 게임플레이

몇몇 스킬의 이펙트가 개선되었습니다.

(투사체 이펙트, 시간 정지 등 강렬한 이펙트)

이제 모든 상태이상은, 속성으로 받는 피해를 계산합니다.

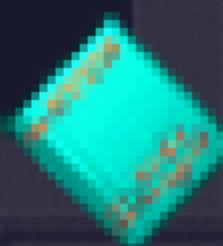
(예 : 화염피해를 **20%**로 경감해 받는 적은, 화상 도트 피해로 **20%**의 피해만 받음)

악세서리 “룬”이 추가되었습니다.

다른 악세서리처럼 고정적으로 스탯을 올려주지는 않지만,

전용 악세서리처럼 특수한 효과를 발휘하는 공용 악세서리입니다.

특수한 힘이 담겨있는 다이아몬드,
"룬"을 만들수 있는 주조법이 담겨있다.

구매		HP Heal
판매		MP Heal
장비		+ 스탯
취소		+ 버프

◆ 전용 악세서리 조합법	2,500	🟡
◆ 유물 악세서리 조합법	2,500	🟡
◆ 룬 조합법	2,500	🟡
◆ 재료 아이템 조합법	2,500	🟡
◆ 통상 포션 조합법	750	🟡
◆ 광물 조합법	750	🟡
📖 비어있는 마법서	500	🟡

무기상점의 조합소에서, 룬 조합법을 구매한 뒤 조합하실수 있습니다.



위와 같이, 캐릭터 장비창에서 착용할수 있습니다.

보스 변경 : **VS** 알도

알도가 사용하는 모든 기술의 피해량이 **대폭 감소**했습니다.

알도가 소환하는 탈영병의 체력이 **소폭 감소**했습니다.

용병 **Lv6** 보스 : 윤소영이 추가되었습니다.

영웅 **Lv4** 보스 : 어나더 다구리가 추가되었습니다.

신규 투신 보스 : 염제 루비아

>기타

공식 디스코드를 만들었습니다. <https://discord.gg/kaTV8ZK>

그 외 자잘한 버그를 많이 수정했습니다.

게임플레이 최적화 플러그인을 넣었습니다.

신규 직업의 비정상적으로 강하거나 약한 캐릭터를 수정했습니다.

신규 캐릭터의 스킬이 제대로 활성화되지 않던 버그를 수정했습니다.

초아와 하연소의 체력비례 피해가 제대로 들어가지 않던 문제를 수정했습니다.

1.53 패치노트 / 2019-04-27

2차 소규모 캐릭터 밸런스 패치

>시스템

없음

> 캐릭터

캐릭터 변경 : 다구리

한계초월 사용후 걸리던 기절 상태이상이 5턴에서 3턴으로 하락되었습니다.

캐릭터 변경 : 베리타즈 (각성)

「철혈 붕괴」가 삭제되고, 철혈마기「브류나크」, 철혈오의「궁그닐」이 추가됩니다.

철혈마기「브류나크」

적 1명에게 현재 MP의 12%을 소모해, 소모한 만큼에 비례해

신성속성 마법피해를 입히고, 50%의 확률로 스톤을 입힌다.

철혈오의「궁그닐」

적 1명에게 현재 MP를 전부 소모해, 암흑속성 방어무시

마법피해를 입힌다. [확정 치명타]

캐릭터 변경 : 마스터키

붕대 감아주기에 기본 회복수치가 추가되었습니다.

이제 잃은 체력과 더불어 소량의 체력을 회복합니다.

캐릭터 변경 : 샬롯과 안토니오

[패시브] 영겁의 계약이 이제 샬롯이 받는 모든 피해를 50% 감소시킨채로

안토니오가 대신 받게 만듭니다.

캐릭터 변경 : 전직 / 웨폰마스터

류검술 : 초풍의 타격회수가 6회에서 4회로 줄어듭니다.

류검술 : 성광의 범위가 무작위 적 5명에서, 무작위 적 4명으로 줄어듭니다.

류검술 : 무쌍의 타격회수가 6회에서 7회로 늘어납니다..

「극 류검술 : 참철」의 시작 쿨타임과 쿨타임이 3에서 4턴으로 증가합니다.

또한, 범위가 무작위 적 12명에서, 무작위 적 10명에게 피해를 입힙니다.

공격 피해량이 소폭 감소합니다.

TP 사용량이 75에서 70으로 줄어듭니다.

> 게임플레이

보스 변경 : VS 에고

모든 캐릭터의 체력과 방어력이 소폭 감소했습니다.

마법사 엘리멘탈 마스터의 “썬더 디스차지” 피해량이 소폭 감소했습니다.

사제 베네딕트의 회복 방해 상태이상의 회복률이 0%에서 50%로 nerf되었습니다.

보스 변경 : **VS** 디유어르거스

디유어르거스전 1페이지의 패턴이 변경되었습니다.

전직 초기화가 추가되었습니다.

전직을 초기화하는데는 **15,000**골드가 필요합니다.

초기화되면, 해당 직업의 미전직 상태로 돌아갑니다. (베네딕트 -> 사제 , 웨폰마스터 -> 전사)

>기타

그 외 자잘한 버그를 수정했습니다.

1.5 패치노트 / 2018-11-26

도전과제 패치

>시스템

도전과제



이제 대계수에서 달성한 도전과제를 확인할 수 있습니다.

세이브 시스템이 좀더 상세하게 변경되었습니다. (플러그인 도입)

다구리, 흥련, 베리타즈의 일러스트가 변경되었습니다.



그림은 빛무리님이 수고해주셨습니다.

> 캐릭터

신규 캐릭터 : 하텐펠더

[단일/광역 마법딜러, 디버퍼, 동료 모집소에서 뽑기 가능]

빙결 상태이상을 걸면서 적을 방해하고,
턴이 지나면 점점 더 강해지는 장투형 마법딜러.

캐릭터 변경 : 전직 / 이클립스

총 **TP**의 양이 **100**에서 **200**으로 증가했습니다.

서든 어설트의 **TP** 사용량이 증가하고, 피해량이 증가했습니다.

새도우 스트라이크의 **TP** 사용량이 증가하고, 피해량이 증가했습니다.

드레인 쓰러트스트의 **TP** 사용량이 증가하고, 피해량과 회복량이 증가했습니다..

그림자 표식의 **TP** 사용량이 증가하고, **TP** 회복량이 **2**에서 **1**로 하락하고, 이제 상태이상이 추가 피해를 입히지 않습니다.

익스퍼트 퍼니셔의 **TP** 사용량이 증가했습니다.

캐릭터 리워크 : 포르테지에

워터 샷이 삭제되고, 마법 : 물리 강화가 추가됩니다.

아군의 공격력을 5턴간 1단계 올리고,

TP를 **30** 회복시켜준다. [턴 소모 없음][쿨타임 4턴]

아쿠아 드롭이 삭제되고, 마법 : 마법 강화가 추가됩니다.

아군의 공격력을 5턴간 1단계 올리고,

TP를 30 회복시켜준다. [턴 소모 없음][쿨타임 4턴]

필드 배리어가 이제 보호막에 사용되는 마법력만큼 아군을 회복시켜줍니다.

전체적인 보호막의 양이 증가했습니다.

캐릭터 변경 : 마스터키

붕대 감아주기가 이제 “아군 모두”의 잃은 체력의 50%만큼을 회복시킵니다.

캐릭터 변경 : 베리타즈

버서크 힐링이 이제 MP를 18% 소모합니다.

다크니스 리바이벌이 이제 MP를 12% 소모합니다.

캐릭터 변경 : 전직 / 스피릿 나이트

아쿠아 가디안이 이제 아군 하나가 아닌 모두에게 보호막을 부여합니다.

캐릭터별로 상호 영입대사가 일부 추가되었습니다.

다구리-홍련 / 베리타즈-하텐펠더 등...

랄프의 저택이 죽지 않던 버그를 수정했습니다.

김용사의 스킬이 사라지던 버그를 수정했습니다. (자세히 확인되지 않음)

베리타즈의 각성스킬이 제대로 구현되지 않던 버그를 수정했습니다.

> 게임플레이

음악 플레이어가 동료 모집소에 추가되었습니다.

보스전에서 들어봤던 음악을 다시 들을수 있습니다.

전투 테스트 슬라임이 이제 게임 엔딩 이후에 생겨납니다.

힐다의 각성 조건이 비정상적으로 표기되었던 점을 수정했습니다.

오레타스트롬의 패시브가 잘못 표기되어있던 점을 수정했습니다.

>기타

그 외 자잘한 버그를 수정했습니다.

1.4 패치노트 / 2018-10-13

1차 대규모 캐릭터 밸런스 패치

>시스템

없음

> 캐릭터

신규 캐릭터 : 하연소

[단일 물리딜러, 무한의 탑에서 뽑기 가능]

단일 기술과 스텐기로 무장한 강력한 단일 딜러.

궁극기로 적의 무장을 해제해, 방어력을 깎아낸다.

신규 캐릭터 : 디유어르거스

[단일 마법딜러, 힐러, 무한의 탑 100층 도달시 보상으로 획득]

현재체력과 전체체력 비례, 방어무시까지 한번에 가지고 있으며,

궁극기로 모든 아군을 치유하는 마법딜러 겸 힐러.

신규 캐릭터 : 초아

[광역 물리딜러, 무한의 탑에서 뽑기 가능]

피해를 여러번에 나누어 입히는 광역 물리딜러.

적의 최대 HP만큼의 피해를 주므로, 보조딜러로 탁월하다.

신규 캐릭터 : 리스토어

[단일/광역 물리딜러, 무한의 탑에서 뽑기 가능]

턴을 무시하는 공격으로 적을 암살하는 물리 암살자.

짧은 시간 시간을 멈춰 적의 행동을 제한할수도 있다.

복귀 캐릭터 : 화이트

[단일 마법딜러, 디버퍼, 무한의 탑에서 뽑기 가능]

화염과 전기를 사용해 단일 공격을 하는 마법딜러.

스택을 쌓아 피해량을 성장시켜나가는 캐릭터이다

복귀 캐릭터 : 프레아트

[서포터, 디버퍼, 동료 모집소에서 뽑기 가능]

적에게 광역 빙결을 선사하는 디버퍼. 빙결은 데미지를

입으면 폴리므로, 적의 움직임을 잠시 봉하는데에 쓰인다.

캐릭터 변경 : 전직 / 베네딕트

큐어의 회복량이 증가했습니다. [mat * 3 -> 5]

리커버의 회복량이 증가했습니다. [mat * 2 -> 4]

블레싱 오라의 회복량이 증가했습니다, [mat * 0.5 -> 3]

또한, 이제 턴을 소모하지 않습니다.

스타 라이트의 피해량이 증가했습니다. [mat * 3 -> 4]

캐릭터 변경 : 오피리아

격동의 지옥화염의 타수가 1회 감소했습니다 (7회 -> 6회)

캐릭터 변경 : 사리온

큐어의 회복량이 증가했습니다. [mat * 4 -> 3.5 + 7%]

리커버의 회복량이 증가했습니다. [mat * 2.5 -> 2 + 5%]

힐링 오라의 회복량이 증가했습니다, [mat * 0.5 -> 2]

또한, 이제 턴을 소모하지 않습니다.

레저렉션의 회복량이 증가했습니다. [30% -> 50%]

블레싱(소울 블레싱)이 이제 아군 모두에게 적용됩니다.

캐릭터 리워크 : 끝구리

팔충전이 이제 추가로 2턴간 유지되는 사용자 TP 3배만큼의 보호막을 사용자에게 부여합니다.

팔스팟이 이제 추가로 2턴간 유지되는 사용자 TP 3배만큼의 보호막을 아군 1명에게 부여합니다.

팔자매가 이제 추가로 2턴간 유지되는 사용자 TP 2배만큼의 보호막을 아군 모두에게 부여합니다.

팔폭발이 삭제되고, 팔컴온이 추가됩니다.

5턴간 모든 아군의 TP 재생량이 30만큼 증가하고, 2턴간 유지되는 사용자 TP 2배만큼의 보호막을 아군 모두에게 부여합니다.

[패시브]팔불출이 이제 사용자의 TP 최대량이 120이 되고, 전투 후 잔여 TP를 저장해둡니다.

캐릭터 변경 : 와키

보이드 붐, 보이드 크러시, 보이드 스위퍼, 보이드 익스플로전이 이제

적 1명이 아닌 모든 적에게 공격합니다.

캐릭터 리워크 : 엘리샤

임팩트가 이제 무작위 적 3명에게 무속성 마법피해를 입힙니다.

드롭다운이 이제 적 1명에게 1턴간 기절을 걸며, 기절 턴수가 중첩됩니다.

그래비티이 이제 무작위 적 2명에게 1턴간 기절을 걸며, 기절 턴수가 중첩됩니다.

「그래비티 울티마(얼티밋 크러시)」이 이제 모든 적에게 2턴간 기절을 걸며, 마법방어력과 민첩성을 5턴간 1단계 내립니다.

[패시브] 사이코키네시스 **의 아군 민첩성 증폭이 200% -> 125%, 적군 반감이 50% -> 75%로 하락하였습니다.**

캐릭터 변경 : 소피아

(각성) [패시브] 증식의 그림자가 삭제되고, (각성) [패시브] 저주의 그림자가 추가됩니다.

공격시, '그림자 지배' 대신 '그림자 저주'가 걸리며, 매 턴 공격력에 비례한 피해를 주고, 한번 공격에 1~2회 중첩된다.

캐릭터 리워크 : 루나아

윈드 스톰, 윈드 브레이크의 피해량이 증가했습니다.

토네이도가 삭제되고, 마법 : 질풍의 가호가 추가됩니다.

3턴간 모든 아군의 민첩성을 150%로 증폭시킨다.

[턴 소모 없음][쿨타임 5턴]

얼티밋 토네이도가 삭제되고, 「토네이도 블래스터」가 추가됩니다.

랜덤한 적 15명에게 바람속성 방어 무시 마법피해를 입히고, 명중률 하락 상태이상을 건다. [쿨타임 5턴]

(각성) [패시브] 고속영창(폭풍의 심장)이 이제 기술을 사용할때마다 모든 기술의 쿨타임이 1턴씩 감소하고, 모든 무작위 기술의 대상 지정 회수가 3회 증가합니다.

캐릭터 변경 : 디세르토

모든 기술과 공격의 피해량이 소폭 증가했습니다.

「서부 황야의 결투」가 이제, 2턴이 아닌 1턴만에 시전됩니다

캐릭터 변경 : 마스터키

긴급 수술의 사용량이 3회에서 5회로 증가하고, 이제 턴을 소모하지 않습니다.

붕대 감아주기의 사용량이 5회에서 7회로 증가하고, 이제 턴을 소모하지 않습니다.

희생정신이 이제 턴을 소모하지 않습니다.

[패시브] Hospital이 이제 화상/독/맹독 이외에도, 출혈과 익사도 면역으로 만듭니다.

캐릭터 리메이크 : 디마고

이제, 디마고가 왼손과 오른손의 탄수를 따로 계산하지 않고, 하나의 탄수로 통합됩니다.

수류탄 투척이 추가됩니다.

무작위 적 3명에게 물리피해를 3회 입힌다.

70% 확률로 출혈을 입히고, 적의 방어력을 5턴간 1단계 낮춘다.

성광탄 투척이 추가됩니다.

적 1명에게 방어 무시 물리피해를 입힌다.

100% 확률로 혼란과 명중률 하락을 입힌다.

「OK 목장의 결투」가 추가됩니다.

무작위 적 (현재 탄수)명에게 충격속성 물리피해를 1회 입힌다.

【패시브】 노련한 총잡이가 추가됩니다.

공격시 7%의 확률로 마비를 입히고,

입힌 피해의 30%만큼을 치유합니다.

엘리샤의 패시브가 적용되지 않던 버그를 수정했습니다.

> 게임플레이

무한의 탑이 **100층**까지 완성되었습니다.

이제 무한의 탑의 모든 콘텐츠를 즐기시고 보상까지 획득하세요.

또한, 61층 세이브포인트가 신규 생성되었습니다.

이제 무한의탑 코인을 1코인 = 250골드로 환전이 가능합니다.

(골드를 코인으로 환전할수는 없습니다)

모든 몬스터 드랍 아이템의 확률이 대폭 증가했습니다.

전사 난이도, 루비아의 필드 몬스터의 수량이 감소되었습니다.

기타 무한의탑의 버그가 수정되었습니다.

>기타

기타 수많은 버그를 수정했습니다. 야호!

1.3 패치노트 / 2018-09-30

무한의 탑 패치

>시스템

없음

>캐릭터

캐릭터 리워크 : 블러드러스터

갈망의 일격의 피해량이 감소했습니다. (atk * 7->5)

대신, 피해량의 90%에서 100%만큼을 흡수합니다.

피의 학살의 소모량이 12%에서 14%로 증가하고, 피해량이 다소 감소했습니다. (atk * 5.5->4)

대신, 잃은 HP의 16%만큼의 추가피해를 줍니다.

「혈귀참」의 피해량이 다소 감소했습니다. (atk * 4->3.5)

대신, 잃은 HP의 50%만큼의 추가피해를 줍니다.

혈귀야행의 체력 소모량이 10%에서 12%로 증가했습니다.

대신, 잃은 HP의 10%만큼의 추가피해를 주고, 피해량이 상승했습니다. (atk * 6 -> 7)

캐릭터 변경 : 소울캐스터

소울 실드의 지속시간이 5턴에서 3턴으로 감소하고, 피해량이 대폭 감소했습니다. (8 -> 1.4)

대신, 마비 확률이 20%에서 40%, 영혼의 상처 확률이 40%에서 60%로 상승했습니다.,

또한, 이제 사용시 현재체력의 10%만큼의 보호막을 획득합니다..

캐릭터 변경 : 엘리샤

캐릭터의 명중률이 95%에서 70%로 감소했습니다.

또한, 성장 마법력이 대폭 하락했습니다. (max 209 -> max 154)

캐릭터 변경 : 하모니

기타 슬로의 MP 사용량이 30에서 0으로 삭제되었습니다.

기타 변경사항

모든 탱커의 최종 방어력이 소폭 하락했습니다.

버그수정

크리티컬, 샷, 안드레아가 다른 캐릭터로 영입되는것을 수정했습니다.

김용사가 마신화 한 이후, 다음 전투에서 기술항목이 사라지는것을 수정했습니다.

생명의 여신 예고에서 엘리샤로 드롭다운을 쓸시, 클리어가 되지 않던 문제를 해결했습니다.

힐다에서 키티로 변신할때, 오류가 걸리는 현상을 해결했습니다.

마스터키의 공격이 이상하게 표기되어있는 현상을 해결했습니다..

> 게임플레이

무한의 탑 추가

무한의 탑이 추가되었습니다.

총 80층까지 존재하며, 점차 강력해지는 적들을 상대할수 있습니다.
적들은 경험치와 돈을 주지 않지만, 무한의 탐 코인을 드립니다.
무한의 탐 코인으로는 무한의 탐 상점에서 여러가지 유용한 물건을 구매할수 있습니다.

기타 변경사항

이제 서부/동부/남부 탐험시, 전투 종료시 5% 확률로 무작위로 도전 회수 보상을 받을수 있습니다.
또한, 일반 보스몹에게서 1% 확률로 “무기 제련 보석”이 출현합니다.
이제 일부 동료는 동료 가차를 통해 영입할수 있습니다. 30%의 확률로 출현합니다.
무한의 탐과 동료 영입소의 동료 구매서 확인할수 있습니다.

버그수정

돔스데이&호오의 필드사냥 도중, 더미 데이터가 적으로 나오는 현상을 수정했습니다.
마신 김용사 클리어 이후, 이법사가 동료로 들어오지 않던 현상을 수정했습니다.
몇몇 캐릭터(진, 박기사 등)의 각성 한도를 낮추거나 변경하고, 잘못 표기된 수치들을 수정했습니다.
또한, 몇 캐릭터를 데리고 각성을 시도할시, 아무런 대사가 뜨지 않던 점을 수정했습니다.
기타 버그를 수정했습니다.

>기타

없음

1.2 패치노트 / 2018-07-24

1차 소규모 캐릭터 밸런스 패치

>시스템

없음

>캐릭터

캐릭터 변경 : 진

울프 크래시, 베어 브레이크의 스킬 메커니즘이 변경되었습니다.
방어무시가 삭제되고, 이제 공격력과 마법력 모두 계산해 피해를 줍니다.
적의 공격력에 비례한 추가 방어무시 물리피해 -> 적의 공격력과 마법력에 비례한 추가 물리피해

캐릭터 변경 : 소피아

그림자 수확의 데미지가 소폭 하향되었습니다.

누적된 턴의 2배 비례 -> 누적된 턴의 1.5배 비례

캐릭터 변경 : 엘리샤

그래비티의 쿨타임이 3턴에서 4턴으로 하향되었습니다.

캐릭터 변경 : 하모니

기타 솔로의 TP 회복량이 사라지고, MP 회복량이 10%에서 "10% + 마법력"로 증가했습니다.

또한, MP 사용량이 20에서 30으로 증가했습니다.

플루트 솔로의 회복량과 피해량이 소폭 하향되고, MP 사용량이 70에서 100으로 증가했습니다.

트럼펫 솔로의 공격력과 마법력이 2턴간 감소하던것에서, 3턴간 감소하는것으로 변경되었습니다.

또한, MP 사용량이 80에서 120으로 증가했습니다.

바이올린 솔로의 쿨타임이 2에서 3으로 증가하고, MP 사용량이 100에서 130으로 증가했습니다.

드럼 솔로의 MP 사용량이 100에서 120으로 증가했습니다.

「대합주 클라이막스」의 TP 사용량이 100에서 75로 감소했습니다.

【패시브】즐거운 합주시간의 턴당 MP 회복량이 사라지고, 마법 회피율 10% 증가로 변환되었습니다.

각성기술 / 【패시브】무한의 연주회의 쿨타임 조정량이 없음에서 -2로 하향되었습니다.

모든 기술의 쿨타임이 사라지고, -> 모든 기술의 쿨타임이 2턴 감소하고,

또한, 더이상 대합주 클라이막스에는 【패시브】무한의 연주회의 무자원 기술 사용이 적용되지 않습니다.

캐릭터 변경 : 전직 / 메이거스

버스트, 익스플로전, 디스트럭션, 익스플로터네이션, 「디스트럭트 블래스터」의 피해량이 비정상적으로 높게 설정되어있던 점을 수정했습니다.

또한, 위 기술의 MP 소모량이 최대MP가 아닌 현재 MP로 설정되어있던점을 수정했습니다.

캐릭터 변경 : 사리온

레저렉션의 회복량이 5%에서 30%로 증가하고, 쿨타임이 2턴으로 감소했습니다.

블레싱의 쿨타임이 2턴에서 1턴으로 감소했습니다.

각성기술 / 【패시브】푸치 리커버를 사용할시, 이제 아군에게 걸린 모든 디버프를 해제합니다.

기타 변경사항

크리티컬과 비르주이가 다른 캐릭터로 영입되는것을 수정했습니다.

버시택트의 “익스터미네이트”를 시전 도중 전투가 끝날시, 여관에 돌아올때 시전 주문을 읊는 문제를 수정했습니다.

에고전에서 버시택트가 기술을 사용할시, 게임이 끝나지 않는 문제를 수정했습니다.

> 게임플레이

보스 나암을 클리어해도 동료 톤구리가 들어오지 않던 문제를 해결했습니다.

에고의 세이버, 스피릿 나이트, 베네딕트, 허버트 직업의 기술을 사용할시, 게임이 튕기는 현상을 개선했습니다.

무기 업그레이드의 HP/MP 상승량이 소폭 상승했습니다.

>기타

없음

1.1 패치노트 / 2018-06-24

캐릭터 4인 추가 패치

>시스템

없음

>캐릭터

신규 캐릭터 : 크리티컬

[단일 물리딜러]

TP에 비례한 치명타율을 보유하고 있어, TP를 관리하면서 적에게 치명타 피해를 퍼붓는 단일 물리딜러.

획득 조건 : 플레이어 등급 “영웅” 승급 보상

복귀 캐릭터 : 비르주이

[단일 물리누커]

단 한발에 모든것을 거는 물리 누커.

탄창이 매우 적지만, 그 한발 한발은 매우 강력하다.

획득 조건 : 플레이어 등급 “영웅” 승급 보상

신규 캐릭터 : 가철

[단일 물리딜러][디버퍼]

강력한 속성 스킬과 2회 행동으로 꾸준한 데미지를 주고,

궁극기로 스펙을 올려 적을 압살하는 물리 암살자.

획득 조건 : 준비중 (동료 모집소에서 75,000골드로 미리 영입 가능)

신규 캐릭터 : 샬롯, 안토니오

샬롯 : [안토니오 전용 서포터][힐러]

안토니오와 계약을 맺어, 안토니오의 행동을 지정하는
지휘 캐릭터. 안토니오가 죽으면 되살릴수 있다.

안토니오 : [샬롯 전용 탱커] [단일/광역 보조 물리딜러]

샬롯을 보좌하면서 적에게 단일/광역 공격을 시행하는 하수인.

혼자서는 움직일수 없으며, 샬롯이 죽으면 희생해 되살린다.

획득 조건 : 준비중 (동료 모집소에서 75,000골드로 미리 영입 가능)

> 게임플레이

성기사 직업의 “정령의 가호”, 셀레스의 “금빛 가호” 등을 사용할 시, 게임이 튕기는 현상을 개선했습니다.

루비아가 상태이상으로 죽을시 변신하지 않던 문제를 수정했습니다.

>기타

문제가 되는 닉네임을 강제로 변경하도록 이루어졌습니다.

기타 사소한 버그와, 수정이 이루어졌습니다.